

MobaSiFをレンタルサーバで動かす

CoreServerでモバイル開発
はじめの一歩



<http://www.kwappa.net/>

まず結論から

- CoreServerでMobaSiFを動かすことができる
- いくつか落とし穴があるので注意が必要
- もっとMobaSiF開発者が増えて情報交換できるようになるといいな

MobaSiFとは

- 「モバゲータウン」などで使われているwebアプリケーションフレームワークのサブセット
- Mobile Simple Frameworkの略
- 2008年5月、[SourceForge](#)で公開
- モバイルサイト開発に特化した機能
- シンプル

MobaSiFの動作環境

- Linux
- Apache 1.3.x
- Mysql 5.0.x
- Perl 5.8.x
- fastcgi 2.4.x

CoreServerとは

- <http://www.coreserver.jp/>
- XREAの上位サービス
- PHP5とPostgreSQLが使える
レンタルサーバを探していたら発見
- SSHログイン
 - > いろいろソースからインストール可能
- 安い
 - > 初期費用 ¥1,000 / 年額 ¥500

ということで

- 出来心で借りたCoreServer上でMobaSiFが動きそうなので、遅い夏休みを使っているいろいろやってみた記録。

CoreServerの準備

1. 専用のサブドメインを準備
 - > 独自ドメインで運用する前提
 - [ex] mobasif.example.com
2. 環境変数の準備
 - > .bashrc
3. CPANの準備
 - > サンプルを動かすだけなら不要だけどいずれ必要になるので

1. サブドメインの準備

- CoreServerのコントロールパネルから設定
- ドキュメントルートが自動生成される
`$HOME/public_html/[サブドメイン名]`
- ちなみに\$HOMEは
`/virtual/$USER`

2.環境変数の準備

- MobaSiF / CPANで必要な環境変数を
`$HOME/.bashrc`で定義しておく

```
export MOBA_DIR=$HOME/public_html/mobasif.example.com  
export PERL5LIB=$HOME/local/lib/perl5:$HOME/local/lib/perl5/i686-linux
```

3.CPANの準備

- “CoreServer CPAN”でググるといろいろ出てくる
- ユーザ領域にcpanコマンドでインストール
- 詳細は以下

```
$ cd ~  
$ mkdir -p local  
$ mkdir -p .cpan/CPAN  
$ cp /usr/local/lib/perl5/5.8.8/CPAN/Config.pm .cpan/CPAN/  
$ vi .cpan/CPAN/Config.pm
```

```
'build_dir' => q[/virtual/[USER_NAME]/.cpan/build],  
'cpan_home' => q[/virtual/[USER_NAME]/.cpan],  
'histfile' => q[/virtual/[USER_NAME]/.cpan/histfile],  
'keep_source_where' => q[/virtual/[USER_NAME]/.cpan/sources],  
'make_install_arg' => qq[SITEPREFIX=$ENV{HOME}/local],  
'makepl_arg' =>  
    qq[INSTALLDIRS=site LIB=$ENV{HOME}/local/lib/perl5 PREFIX=$ENV{HOME}/local],  
'mbuildpl_arg' => qq[./Build --install_base $ENV{HOME}/local],  
'urllist' => [q[ftp://ftp.u-aizu.ac.jp/pub/CPAN/]],
```

MobaSiFの準備

1. ソースの展開
2. .htaccessの設定
3. index.fcgi / シェルスクリプトの設定
4. XSモジュールの準備
5. データベースの準備
6. 設定値の書き換え
7. 絵文字マップファイルの作成
8. テンプレートをコンパイル

1.ソースの展開

- 本体、サンプルを解凍してアップロード
 > `$HOME/public_html/[サブドメイン名]`
- MobaSiFが想定してる`$MOBA_DIR`は
 apacheから見えない場所
 > 動作するが少し小細工が必要(後述)
- フロントコントローラのパーミッションを変更

```
$ chmod 0755 $MOBA_DIR/fcgi/index.fcgi
```

★不要ファイルがいろいろあるので
 余裕があれば消して回ると気分がよい

2. .htaccessの設定

- ハンドラの設定
- mod_rewriteの設定

```
AddHandler fastcgi-script .fcgi
# AddHandler cgi-script .fcgi
# AddHandler cgi-script-debug .fcgi

RewriteEngine On
RewriteCond %{REQUEST_METHOD} ^(TRACE|TRACK|OPTIONS)
RewriteRule .* - [F]

RewriteRule ^¥. ([^/]+)/(.*)$ $2?_u=$1 [QSA]
RewriteRule ^_([^/¥. ]+)(¥.html)?$ ?f=$1 [QSA]

RewriteRule ^static/(.*)$ static/$1 [QSA, PT, L]
RewriteRule ^$ fcgi/index.fcgi [QSA, PT, L]
RewriteRule ^(. *¥.html)$ fcgi/index.fcgi?f=page&page=$1 [QSA, PT, L]
RewriteRule ^(. *¥/)$ fcgi/index.fcgi?f=page&page=$1 [QSA, PT, L]
```

[!] 注意 [!]

- Rewrite対象パスの先頭に
[/](スラッシュ)がついてこない

```
# 動作しない  
RewriteEngine On  
RewriteRule ^/fuga¥.php$ /hoge.php [L]
```

```
# 動作する  
RewriteEngine On  
RewriteRule ^fuga¥.php$ hoge.php [L]
```

★気づくまでずいぶんかかりました…

3.index.fcgi / シェルスクリプトの設定

直接実行されるスクリプトに“use lib”で
MobaConf.pmの位置を教える必要がある

- ・ \$MOBA_DIR/fcgi/index.fcgi
- ・ \$MOBA_DIR/script2/mcode/make_mcode_dat.pl
- ・ \$MOBA_DIR/script/tool/complie_template
...など

```
use lib "$ENV{MOBA_DIR}/pm" ;  
use lib "$ENV{MOBA_DIR}/pm/lib/perl5/site_perl" ;
```

4.XSモジュールの準備

- コンパイルの準備

```
$ cd $MOBA_DIR/src/xs  
$ chmod 0755 makexs  
$ vi makexs
```

makexsにインストール先の指定を追記する

```
perl Makefile.PL OPTIMIZE="-O2" PREFIX=${MOBA_DIR}/pm
```

- コンパイル

```
$ ./makexs MobaConf  
$ ./makexs MTemplate  
$ ./makexs Mcode  
$ ./makexs Kcode  
$ ./makexs SoftbankEncode  
$ ./makexs HTMLFast
```


5. データベースの準備

- データベースの作成
 - CoreServerのコントロールパネルで生成する
 - > 文字コードはShift_JISで
 - DB名 = 接続ユーザ名になる
 - PhpMyAdminをインストールすると便利
- テーブルの作成
 - `$MOBA_DIR/conf/createdb.sql`
 - > create table / alter table部分だけ流す

★サンプルで3つもデータベースを作成しているのは
「モバゲータウン」など大規模サービスならでは
> 大規模に育てる予定がなければ単一DBでもよい

6.設定値の書き換え

- \$MOBA_DIR/conf/main.conf

```
# ドメインの設定
our $DOMAIN      = 'mobasif.example.com'; # サービスドメイン
our $HTTP_HOST   = $DOMAIN;               # http の場合のホスト名
our $HTTPS_HOST  = $DOMAIN;               # https の場合のホスト名
our $PC_HOST     = "www.example.com";     # PC から接続された場合のリダイレクト先

# DBのユーザ名 / パスワード
our ( $MY_USER_W, $MY_PASS_W ) = ( '[DB_USER_NAME]', '[DB_PASSWORD]' ); # 書き込み可能
our ( $MY_USER_R, $MY_PASS_R ) = ( '[DB_USER_NAME]', '[DB_PASSWORD]' ); # 読み込み専用

# DB識別キーと接続パラメータのマッピング
%DA::CONF = (
  'USER_W' => {
    HOST => 'localhost', DB => '[DATABASE_NAME]',
    USER => $::MY_USER_W, PASS => $::MY_PASS_W, TX => 1, RELEASE => 1},
  'USER_R' => {
    HOST => 'localhost', DB => '[DATABASE_NAME]',
    USER => $::MY_USER_R, PASS => $::MY_PASS_R, TX => 0, RELEASE => 0},
  'SEQUENCE' => {
    HOST => 'localhost', DB => '[DATABASE_NAME]',
    USER => $::MY_USER_W, PASS => $::MY_PASS_W, TX => 0, RELEASE => 1},
  'DIARY_W' => {
    HOST => 'localhost', DB => '[DATABASE_NAME]',
    USER => $::MY_USER_W, PASS => $::MY_PASS_W, TX => 1, RELEASE => 1},
  'DIARY_R' => {
    HOST => 'localhost', DB => '[DATABASE_NAME]',
    USER => $::MY_USER_R, PASS => $::MY_PASS_R, TX => 0, RELEASE => 1},
);
```

- あとでじっくり
見てください
- 書き換える必要があるのは...
 - >ドメイン
 - >データベース...の設定
- 今回は単一DBで
構築

- ・ \$MOBA_DIR/conf/ipident_local.conf
 - PCでのアクセスを許可したいIPを追記

```
# ローカル設定（先頭から順に照合するので順番に注意）
```

```
# X : リバース proxy サーバ
```

```
# | : ローカル接続元は UA 偽装も許可
```

```
10. 0. 0. 0 / 8 |
```

```
172. 16. 0. 0 / 12 |
```

```
192. 168. 0. 0 / 16 |
```

```
127. 0. 0. 1 / 32 |
```

```
12*. 2**. 2**. 1** / 32 |
```

7.絵文字マップファイルの作成

- コマンドラインから作成

```
$ cd $MOBA_DIR/script2/mcode/  
$ chmod make_mcode_dat.pl 0755  
$ ./make_mcode_dat.pl
```

8. テンプレートのコンパイル

- アバタ画像ファイルへのパスを修正する
>ドキュメントルートが違うので
 - `$MOBA_DIR/template/_system/user/u.html`
 - `$MOBA_DIR/template/_system/diary/dia_view.html`
 - `$MOBA_DIR/template/_system/diary/dia_srch.html`

```
<img src="/sample/avatar_ ...  
↓  
<img src="/htdocs/sample/avatar_
```

- コンパイル

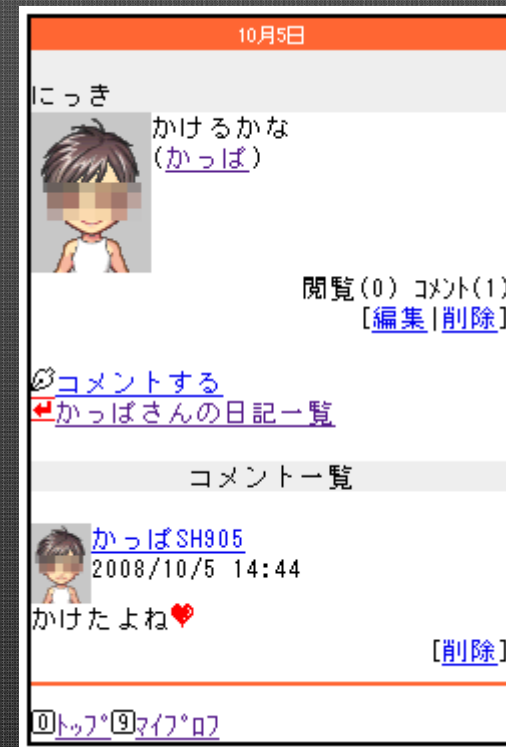
```
$ cd $MOBA_DIR/script/tool/  
$ chmod 0755 compile_template  
$ ./compile_template
```

動いた！

プロフィール



日記詳細 (コメントがついた!)



★開発には「[FireMobileSimulator](http://www.firemobilesimulator.com/)」が超べんり。

注意すべきワナ

- mod_rewriteの挙動
 - 先ほど説明したとおり
- [gihyo.jpの記事](http://gihyo.jp)にウソがある
 - 第3回のリスト3
- fcgiはデバッグしにくい
 - 開発中はcgiとして動かすとか
 - 再起動間隔を変更する

`$MOBA_DIR/fcgi/index.fcgi`

```
# our $RESTART_TIME = time() + 300 + rand(120); # 再起動時刻(5~7分)
our $RESTART_TIME = time() + 10 ; # 10秒で再起動
```

今後の展望

- オリジナルのサービスを開発する
 - 構想はあるんだけど...
- daemonスクリプトを動作させる
 - 今回はサンプルなので省略した
- iモードIDに対応する
 - リリースされればいいんだけど