

No.	カテゴリ	説明	対処内容
1	サブシナリオ	Box上のフォルダをダウンロードする際、サブフォルダも含めて一括で取得できるようにしてほしい。	フォルダIDを指定してzip形式でまとめてダウンロードできるようにするため、「04_Box¥03_フォルダ¥フォルダzipダウンロード」のサブシナリオを新規に追加しました。 また、複数のファイルIDを指定して、同様にzip形式でまとめてダウンロードできる「04_Box¥02_ファイル¥ファイルzipダウンロード」も合わせて追加しています。
2	UIオートメーション	UIオートメーションで認識可能なオブジェクトに対して、エミュレーション系ノードによるクリック操作ができるようにしてほしい。	UIオートメーションのコントロールパターンに「マウス操作拡張」を追加しました。 UIオートメーションで取得した要素に対して、座標取得やマウス操作(カーソル移動やクリック)が行えます。 詳細は、同梱のWinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual.pdf)「4.9.1 UIオートメーション 表 4-115 コントロールパターン「マウス操作拡張」のアクション」をご参照ください。
3	シナリオフォーマットチェック	シナリオフォーマットチェックの機能について、シナリオ内で意図的に即値を使用する場合に対応するため、「プロパティ値の即値指定」チェックの対象項目をカスタマイズできるようにしてほしい。	シナリオフォーマットチェックで「絶対パス設定」と「プロパティ値の即値指定」の項目について、チェックを除外できるようにしました。 シナリオフォーマットチェック結果表示エリアにて、チェックを除外したいパラメーターに関するメッセージを右クリックすると、そのパラメーターをチェック対象外に設定できます。 詳細は、同梱のWinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual.pdf)「3.9.13 シナリオフォーマットチェックタブ画面 ■パラメーターのチェック除外設定」をご参照ください。
4	新規作成(生成AI利用)	「新規作成(生成AI利用)」にてシナリオ作成した際、チャットを終了した後に生成AIでの再編集ができるようにしてほしい。	「新規作成(生成AI利用)」にてシナリオ作成した際、チャットを終了した後にUndo(Ctrl + Z)操作を実施すると、チャット画面に戻るよう対応しました。