



WinActor ノート
テキスト処理シナリオ
作成マニュアル

NTTアドバンステクノロジー株式会社

目次

1. はじめに.....	1
1.1. 商標について.....	3
1.2. 本書に関する注意.....	3
2. WinActor ノートの起動.....	4
3. シナリオ作成チュートリアル.....	5
3.1. 事前準備.....	5
3.2. ファイルの読み込みとカーソル移動.....	6
3.2.1. テキストファイルの読み込み.....	7
3.2.2. 推奨する文字コード.....	10
3.2.3. カーソル操作.....	11
3.3. テキストの加工.....	16
3.3.1. 情報を抽出する箇所の確認.....	17
3.3.2. 抽出する情報が含まれない行の削除.....	18
3.3.3. 行内の編集.....	23
3.3.4. 離れた行を選択.....	26
3.3.5. 複数行に分割.....	28
3.3.6. 前後の空白除去.....	30
3.3.7. カーソル移動と行内編集のおさらい.....	32
3.3.8. 括弧で括られた情報の抽出.....	36
3.3.9. 演習.....	37
3.4. マクロの記録と編集.....	39
3.4.1. マクロ記録の開始.....	40
3.4.2. テキスト加工操作の記録.....	41
3.4.3. 作成したマクロの保存.....	42
3.4.4. 作成したマクロの編集.....	44
3.4.5. マクロループの追加.....	46
3.5. WinActor シナリオの作成.....	53
3.5.1. WinActor シナリオの新規作成.....	53
3.5.2. WinActor からテキスト読み込み指示.....	54
3.5.3. WinActor からテキスト加工を指示.....	57
3.5.4. WinActor からの指示でカーソルを先頭に移動.....	60
3.5.5. WinActor ノートからの情報の読み取り.....	63
3.5.6. 演習.....	66

3.5.7.	変数に読み取る動作の確認	68
3.6.	動作モード	70
3.6.1.	非表示	70
3.6.2.	表示	70
3.6.3.	編集	70
3.6.4.	シナリオ実行時の注意	70
4.	ライブラリ・プロパティの一覧	71
4.1.	1ブロックずつ読み取り	71
4.2.	カーソル移動と読み取り	72
4.3.	カーソル移動ツール	72
4.4.	クリップボードから差し込み	73
4.4.1.	使用例1	74
4.4.2.	使用例2	75
4.5.	クリップボードから読み込み	76
4.6.	クリップボードへコピー	76
4.7.	ソート	76
4.8.	タブツール	77
4.9.	テキストファイル書き込み	78
4.10.	テキストファイル読み込み	78
4.11.	ファイルから差し込み	78
4.11.1.	使用例1	80
4.11.2.	使用例2	81
4.12.	ブロック分割ツール	82
4.12.1.	使用例1	82
4.12.2.	使用例2	82
4.13.	ブロック抽出ツール	83
4.14.	ブロック検索ツール	83
4.15.	ブロック番号指定ツール	83
4.16.	ブロック統合ツール	84
4.17.	マクロ読み込み実行	85
4.18.	マークツール	85
4.19.	動作モード変更	85
4.20.	変数から差し込み	86
4.20.1.	使用例	87
4.21.	変数に取り込み	88
4.22.	変数に部分取り込み	88

4.23.	状態読み取り	89
4.24.	空白除去ツール	90
4.25.	編集ツール	90
4.26.	置換	93
4.27.	ワークフォルダ設定	93
5.	ドッキングウィンドウ	94
6.	参照資料	95

WinActor ノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

1. はじめに

WinActor ノートは、WinActor 付属のテキスト編集ツールです。

WinActor ノートは、メール本文のような、「非定型のテキスト」をシステム連携しやすい「定型テキスト」に加工するためのツールです。

下図左側が会議の招待文のメール本文です。文章の中に会議に関する詳細情報が埋め込まれています。下図左側の文章によると会議の招待者は「NTTAT」です。システム連携で招待者の「NTTAT」という情報を他のシステムに投入したい場合は、「さんが ミーティングにあなたを招待しています。」という文章の部分が余計な情報となります。

下図右側が招待文から不要な文章を取り除き、システム連携に必要な情報だけを抽出した結果になります。このようなテキスト形式に加工されていると、1行ずつシステムに転記するといったシステム連携シナリオが作りやすくなります。

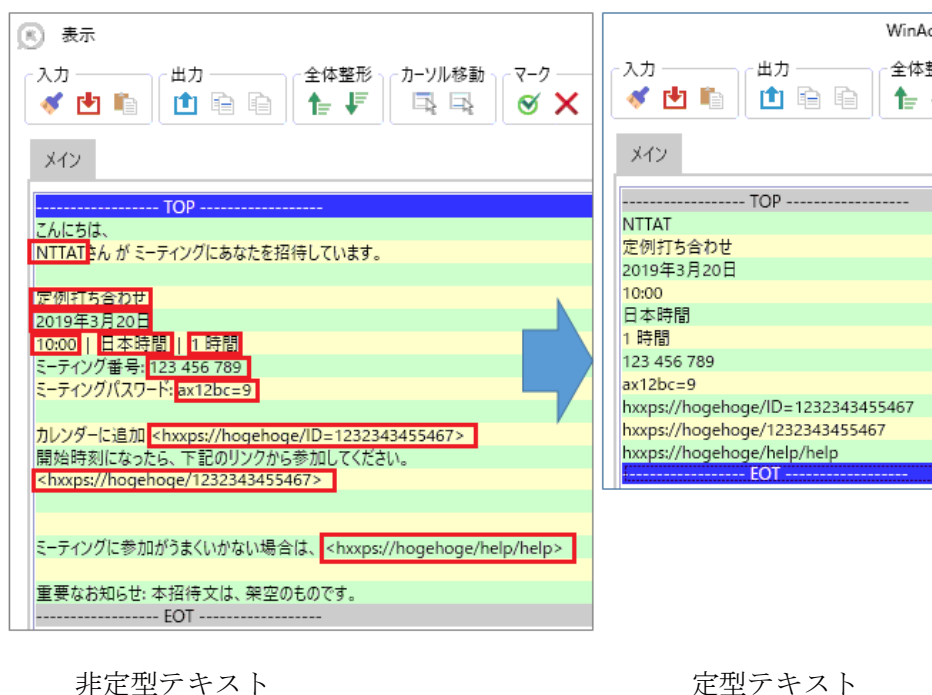


図 1-1 システム連携しやすい情報

WinActor ノートでは、「非定型のテキスト」を「定型テキスト」に加工するための機能を多数持っています。

本マニュアルのチュートリアルを通じて WinActor ノートを使ったテキストの加工、そして WinActor ノートと WinActor の連携について体験することができます。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

WinActor シナリオ作成の流れは、概ね下記の通りです。それぞれチュートリアルとの対応を記載します。

- ① 「非定型のテキスト」のどの情報がシステム連携に必要なかを確認する。
→ 3.3.1 情報を抽出する箇所の確認

- ② 「非定型のテキスト」を「定型テキスト」に加工する手順を考える。
※システム連携に不要な情報、文章などを消していく手順
→ 3.3 テキストの加工

- ③ 加工手順を WinActor ノートのマクロとして記録する。
→ 3.4 マクロの記録と編集

- ④ WinActor のシナリオを作成する。
→ 3.5 WinActor シナリオの作成

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

1.1. 商標について

本書において以下に記載された名称、およびその他記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。TM、®、©マークは省略しています。

- ・ Windows、Windows PowerShell は、米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。

* Windows の正式名称は、Microsoft Windows Operating System です。

1.2. 本書に関する注意

- ・ 本書および提供するソフトウェア類に付された著作権表示「Copyright © 2013-2025 NTT, Inc. & NTT ADVANCED TECHNOLOGY CORPORATION」の変更、削除をすることはできません。

本書の著作権は NTT 株式会社及び NTT アドバンステクノロジー株式会社に帰属します。

- ・ 本書では、Windows の操作方法や機能を理解されていることを前提として説明しています。本書に記載されていないことについては、Microsoft が提供しているドキュメントなどをご覧ください。

2. WinActor ノートの起動

WinActor の「ツール」 から「WinActor ノート」 をクリックします。

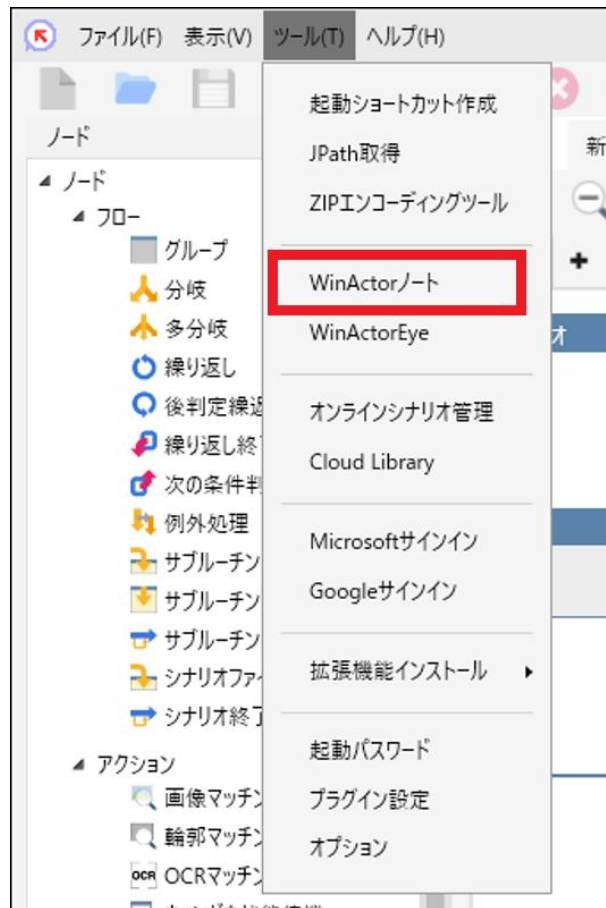


図 2-1 WinActor ノートの表示

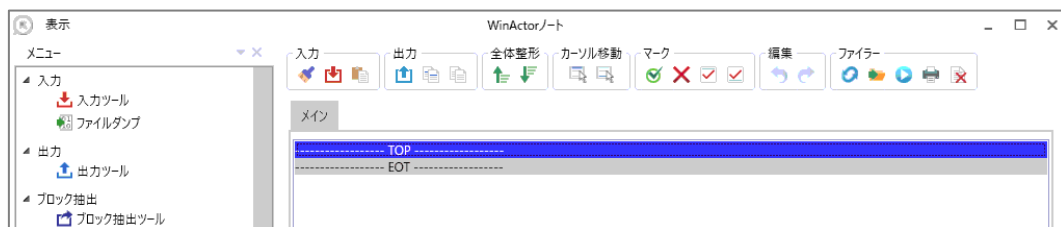


図 2-2 WinActor ノート

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3. シナリオ作成チュートリアル

3.1. 事前準備

チュートリアル用のフォルダを作り、次のテキストを「ミーティング依頼.txt」という名前のファイルに保存してください。

こんにちは、

NTTAT さんが ミーティングにあなたを招待しています。

定例打ち合わせ

2019年3月20日

10:00 | 日本時間 | 1時間

ミーティング番号: 123 456 789

ミーティングパスワード: ax12bc=9

カレンダーに追加 <hxxps://hogehoge/ID=1232343455467>

開始時刻になったら、下記のリンクから参加してください。

<hxxps://hogehoge/1232343455467>

ミーティングに参加がうまくいかない場合は、 <hxxps://hogehoge/help/help>

重要なお知らせ: 本招待文は、架空のものです。



図 3-1 チュートリアルフォルダの準備

3.2. ファイルの読み込みとカーソル移動

チュートリアル「ファイルの読み込みとカーソル移動」では、テキストファイルを WinActor ノートに読み込ませる方法と WinActor ノート上のカーソルの移動について説明します。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.2.1. テキストファイルの読み込み

WinActor ノートにテキストファイルを読み込ませます。

「入力」メニューから「入力ツール」を開きます。



図 3-2 入力ツールを開く

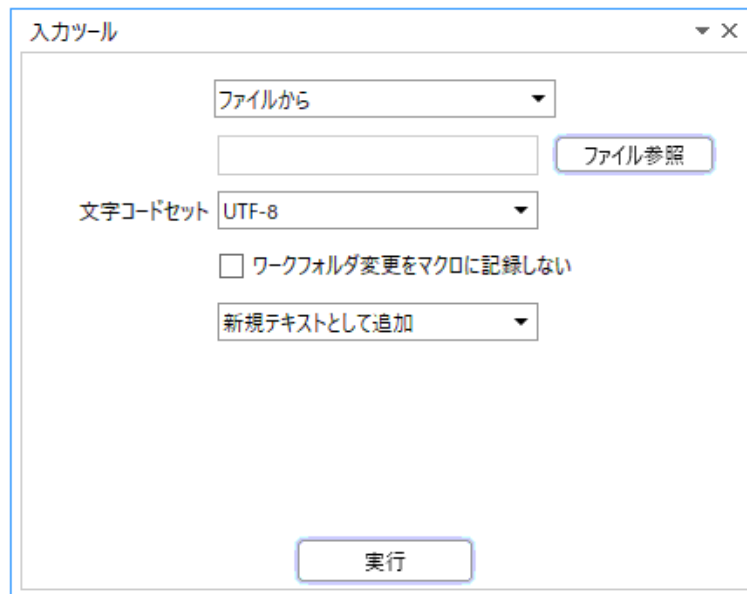


図 3-3 入力ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「ファイルから」を選択後、ファイル参照から「ミーティング依頼.txt」を選択します。

文字コードセットは、テキストファイルの保存形式と合わせてください。

※ShiftJIS形式で保存されている場合は、文字コードセットで

「MS932 (ShiftJIS)」を選択します。

※日本語の Windows で ANSI 形式として保存されたテキストファイルを開く場合は、文字コードセットで「MS932 (ShiftJIS)」を選択します。

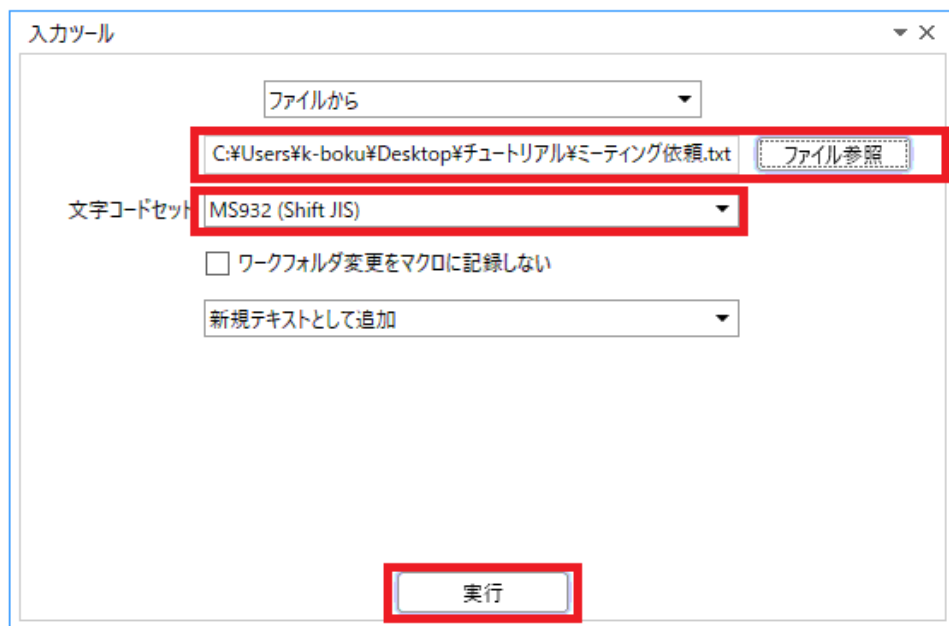


図 3-4 ファイル読み込み

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

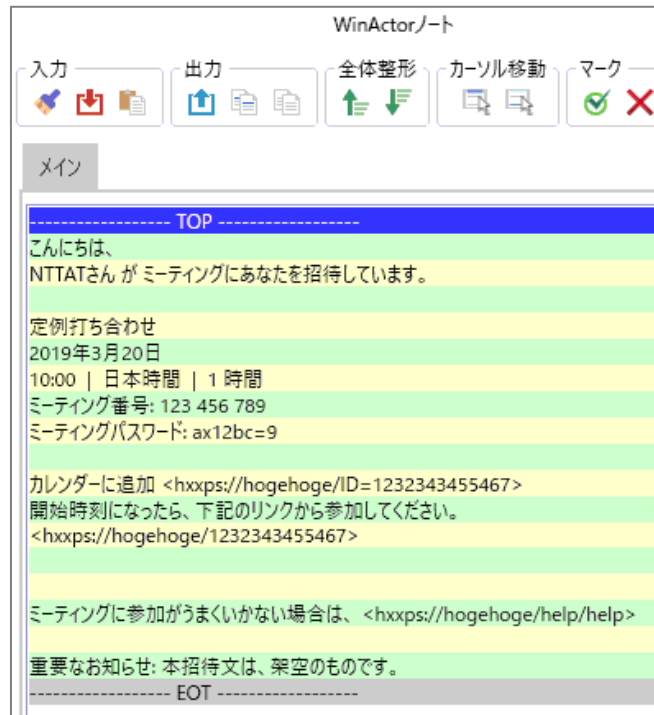
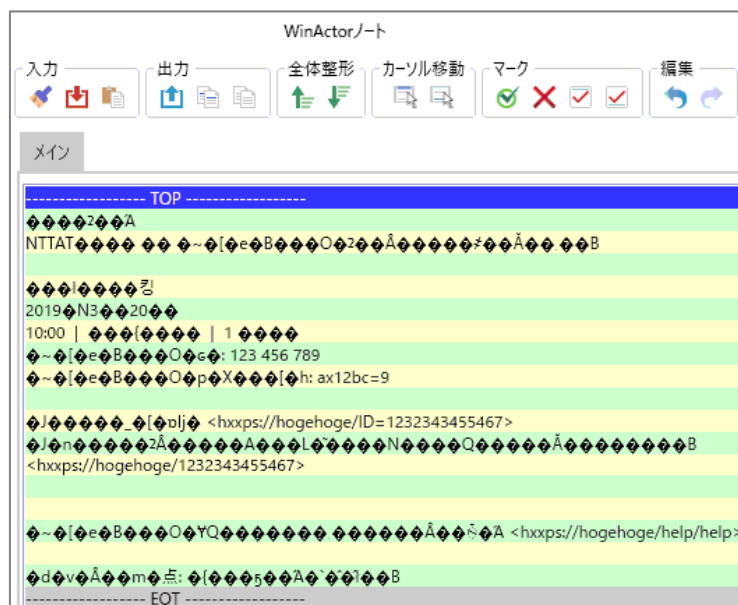


図 3-5 ファイル読み込み



文字コードセットが正しく選択されていない場合文字化けが発生します

図 3-6 ファイル読み込み（文字化け）

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.2.2. 推奨する文字コード

OS の設定の影響を受けず、多くのエディタが対応している「UTF-8」の文字コードを推奨します。

メモ帳でテキストファイルを保存するときに「文字コード」が選択できます。メモ帳でデフォルト選択されている「ANSI」は、OS の設定によって文字コードが変化します。日本語の Windows で「ANSI」で保存した場合は、「MS932 (ShiftJIS)」で保存されます。「Unicode」は「UTF-16LE」、「Unicode big endian」は「UTF-16BE」、「UTF-8」はそのまま「UTF-8」として保存されます。

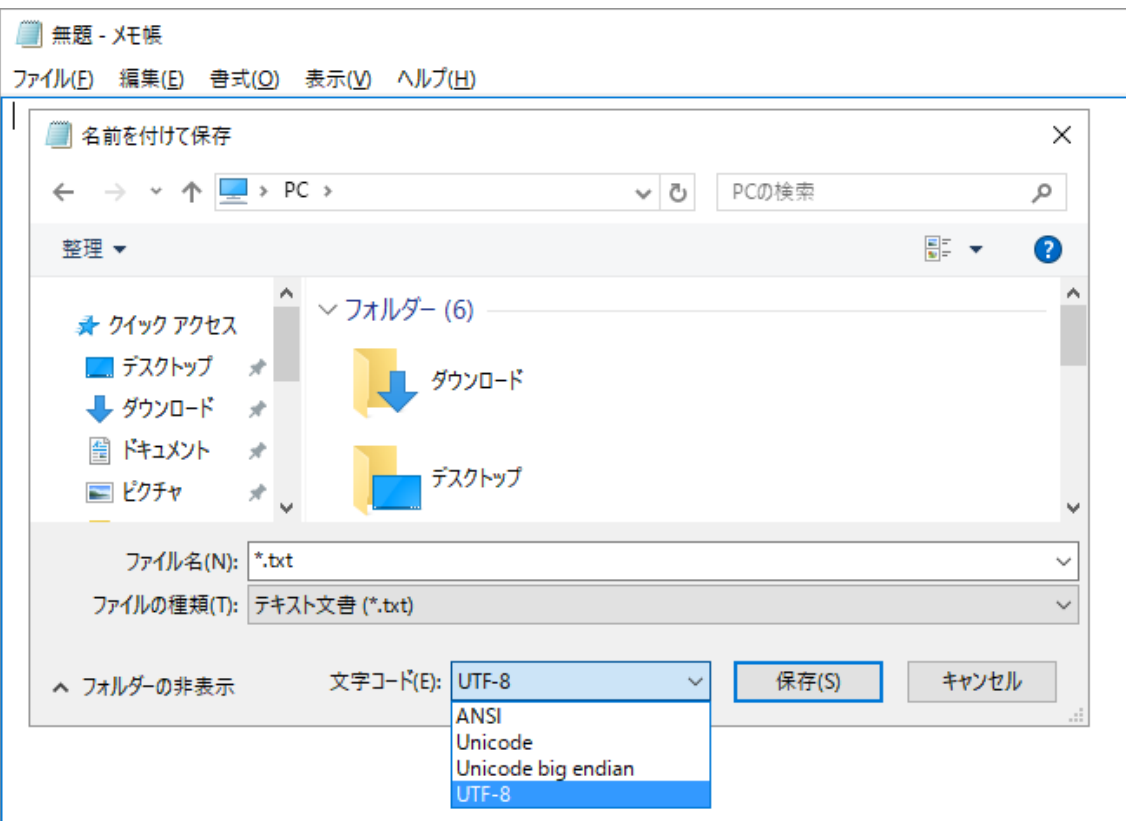


図 3-7 メモ帳の保存画面

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.2.3. カーソル操作

WinActor ノートにテキストファイルを読み込ませた直後、カーソル位置は「0」となっており、TOP の位置にあります。

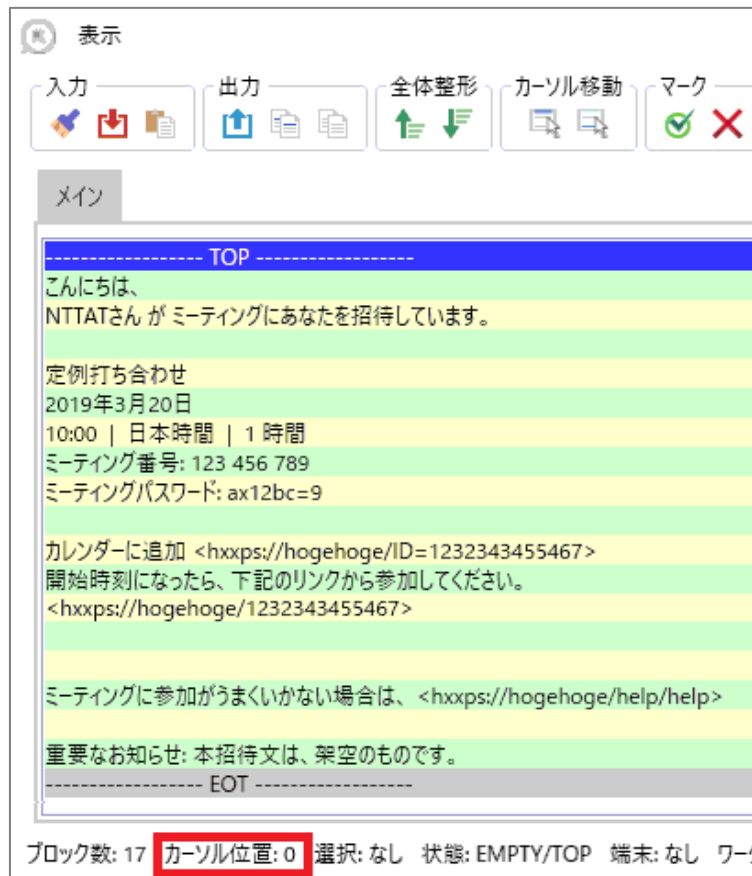


図 3-8 読み込み直後（カーソル位置 0）

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「カーソル移動」メニューから「次のブロックを選択」をクリックすると、カーソル位置が「1」に変わり、1行目に青色のカーソルが表示されます。

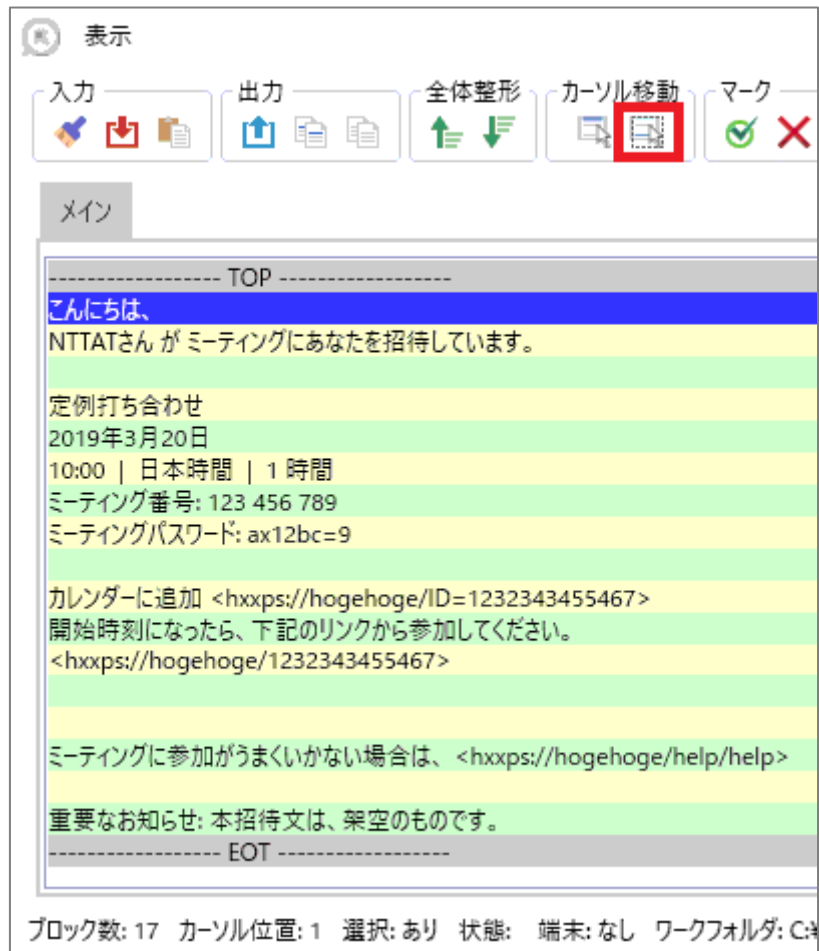


図 3-9 カーソル移動後（カーソル位置 1）

「カーソル移動」メニューの「次のブロックを選択」「前のブロックを選択」をクリックすることで、カーソル位置を前後させることができます。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

別のカーソル操作を紹介します。

「カーソル移動」メニューの「カーソル移動ツール」をクリックし、カーソル移動ツールを表示してください。

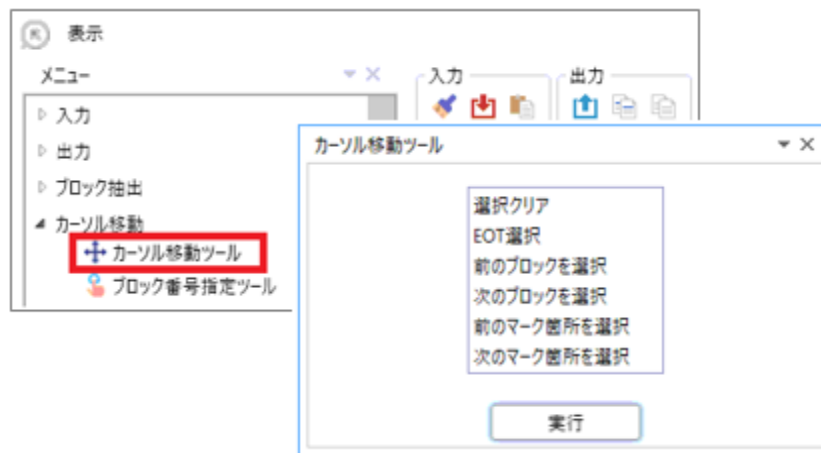


図 3-10 カーソル移動ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」を選び「実行」をクリックする手順でもカーソルを後方に移動させることができます。

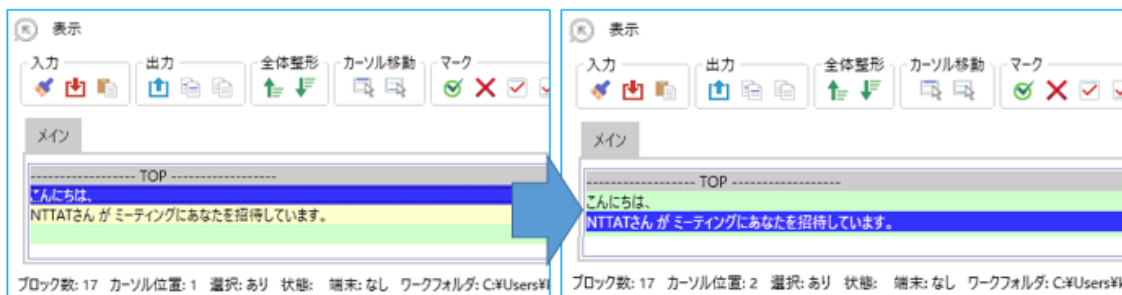
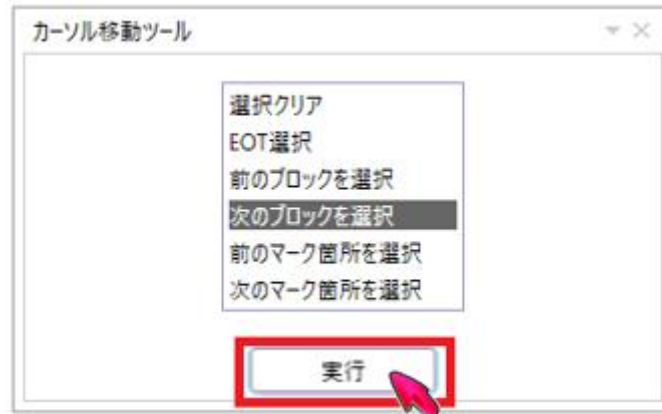


図 3-11 カーソル移動ツールを使ったカーソル移動

「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」でカーソル位置 17 まで進めてください。ブロック数が 17 の時、カーソル位置 17 が読み込まれたテキストの最終行です。さらに「次のブロックを選択」を行うと、カーソル位置 18 となり、カーソルは EOT(End Of Text:テキストの終端)の位置に移動します。

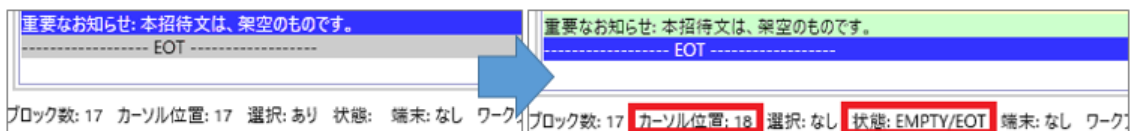


図 3-12 最終行と EOT

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「カーソル移動ツール」の「選択クリア」を実行するとカーソル位置はTOPに移動し、「EOT 選択」を実行するとカーソル位置はEOTに移動します。

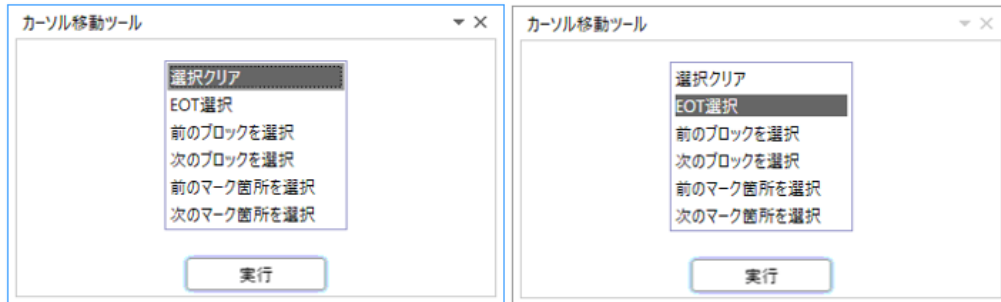


図 3-13 選択クリアと EOT 選択

3.3. テキストの加工

ここでは、会議招待の文面を WinActor が読み取りやすい形式に加工していく手順を説明します。

このチュートリアルでは、下記の体験を行うことができます。

- ・ WinActor ノートの様々な機能を使ったテキスト加工

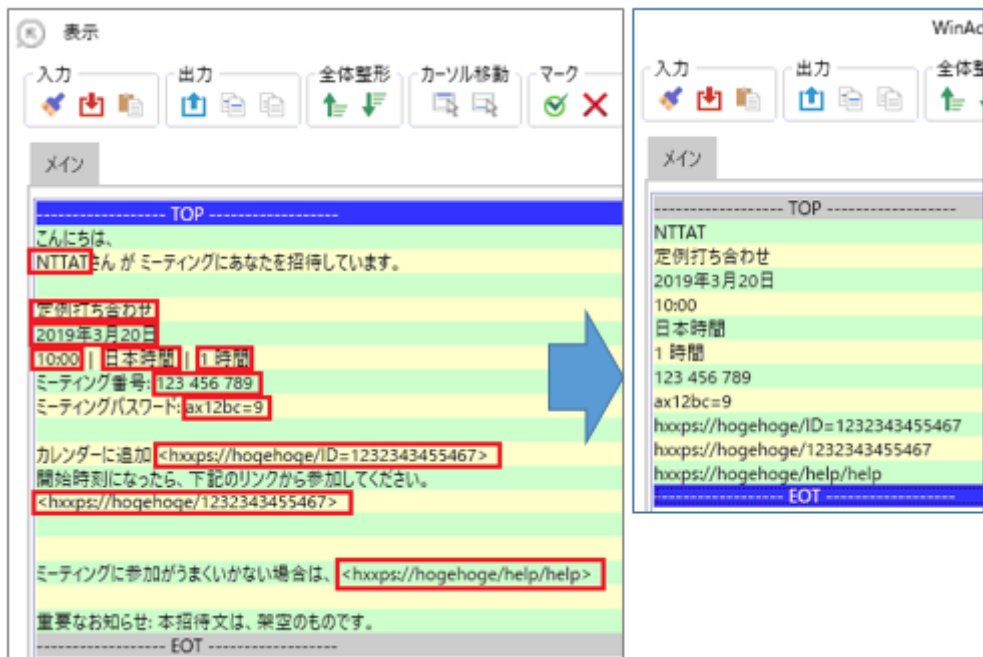


図 3-14 テキストの加工イメージ

3.3.1. 情報を抽出する箇所の確認

このチュートリアルでは、下図の赤枠で括った部分の情報を取り出すための加工をしています。様々な加工方法があります。ここで紹介するのは一例になります。

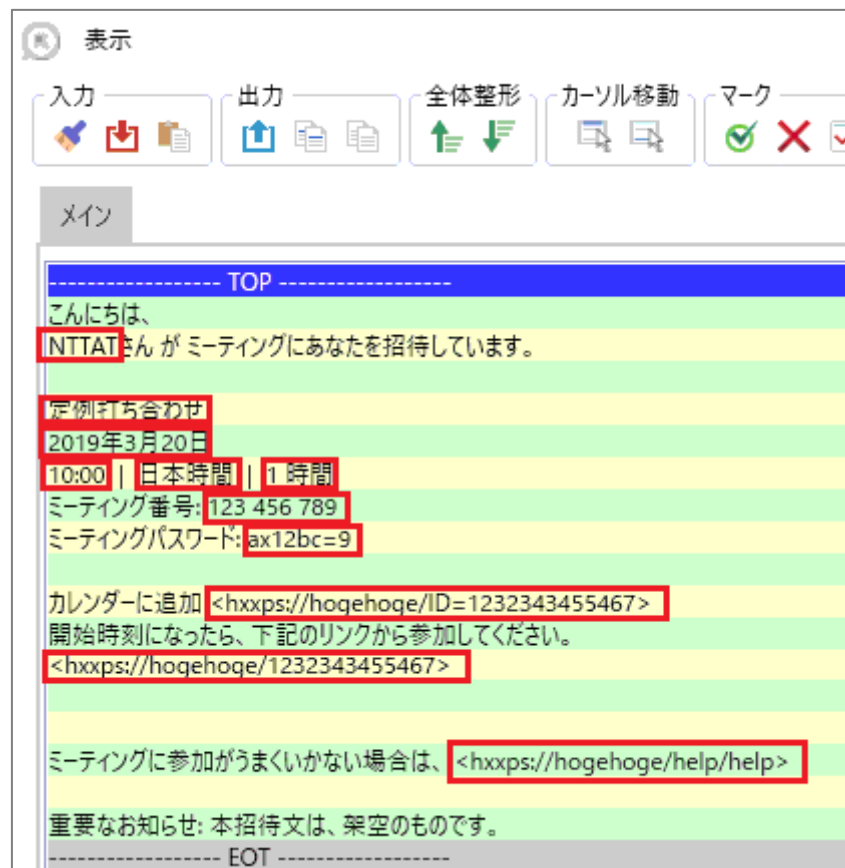


図 3-15 情報を抽出する箇所

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.2. 抽出する情報が含まれない行の削除

まず、抽出する情報が含まれない「空行」を削除していきます。

「ブロック抽出」メニューから「ブロック抽出ツール」を開きます。

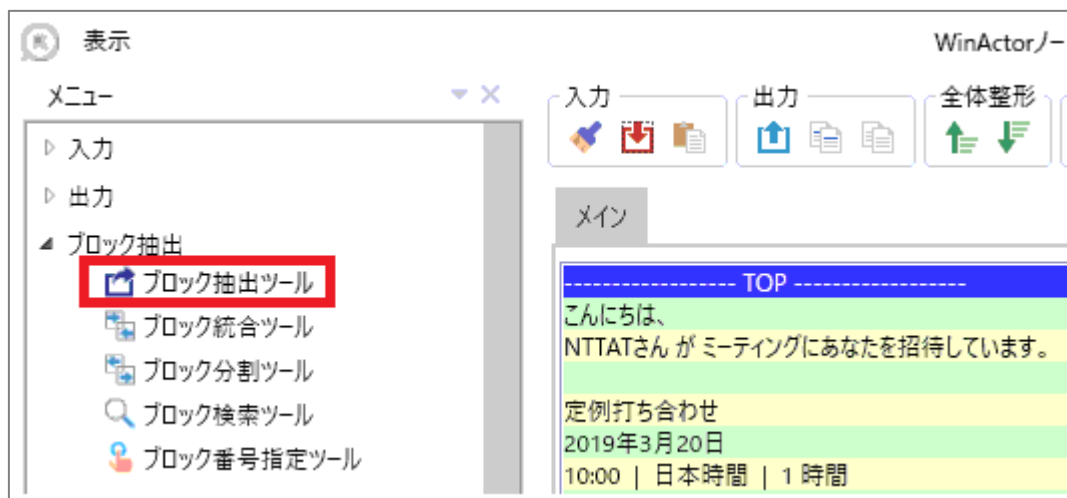


図 3-16 ブロック抽出ツールを開く

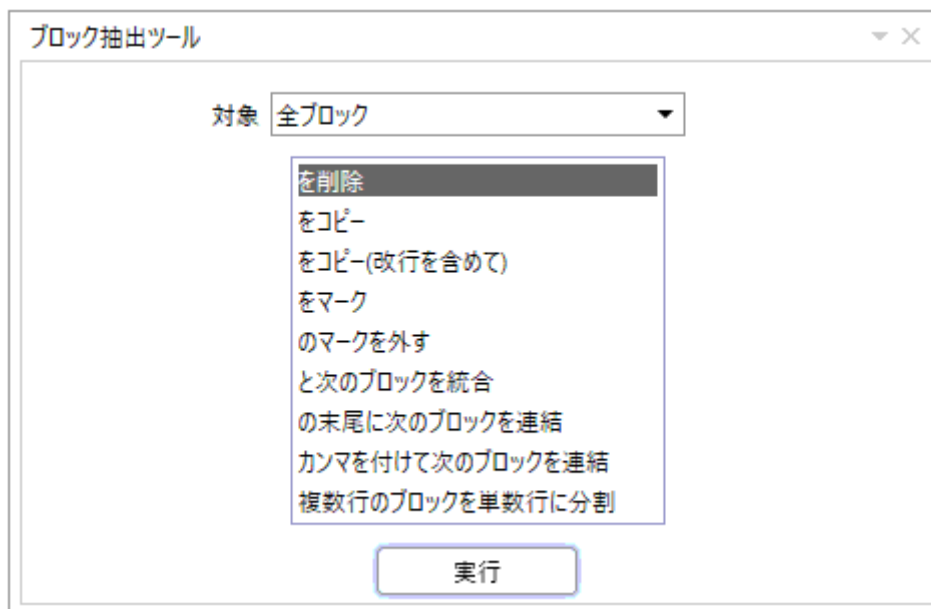


図 3-17 ブロック抽出ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

対象を「空に見えるブロック」に、操作を「を削除」にそれぞれ選択し実行します。

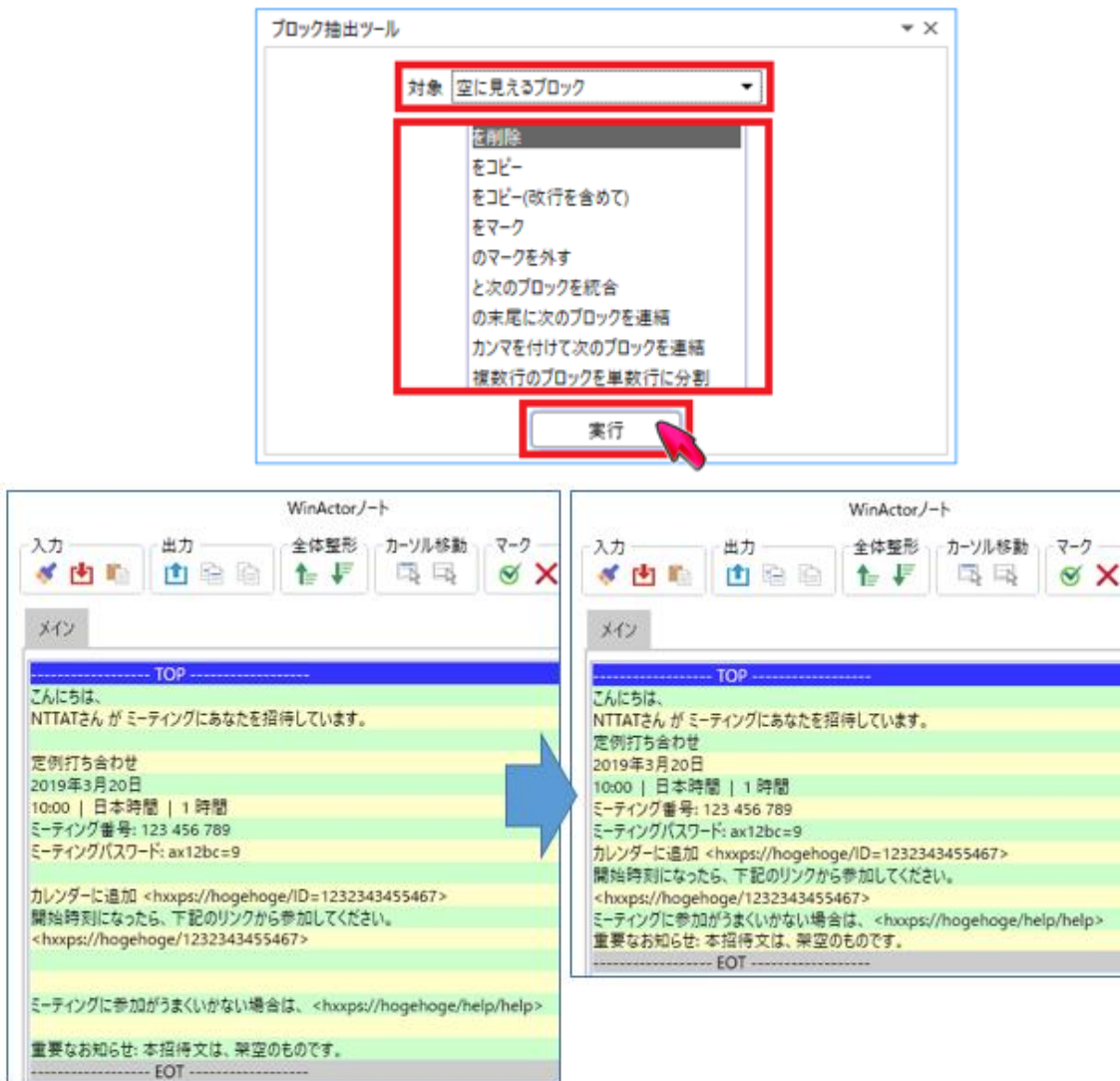


図 3-18 文字を含まないブロックの削除

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

次に抽出する情報がない「こんにちは、」とかかれた行を削除していきます。

「カーソル移動」メニューから「カーソル移動ツール」を開きます。

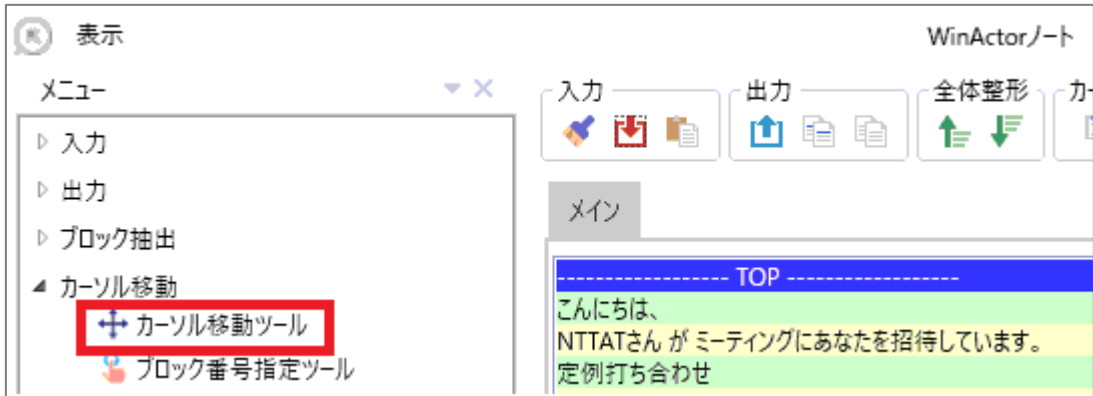


図 3-19 カーソル移動ツールを開く

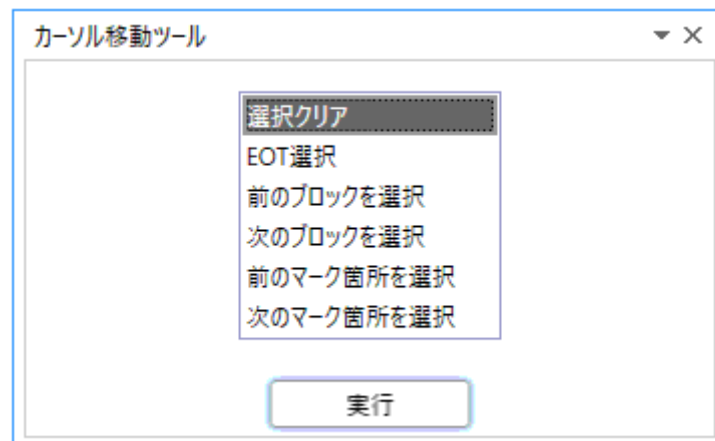


図 3-20 カーソル移動ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「こんにちは、」を選択状態にします。

カーソル移動ツールで「次のブロックを選択」を選び、実行します。

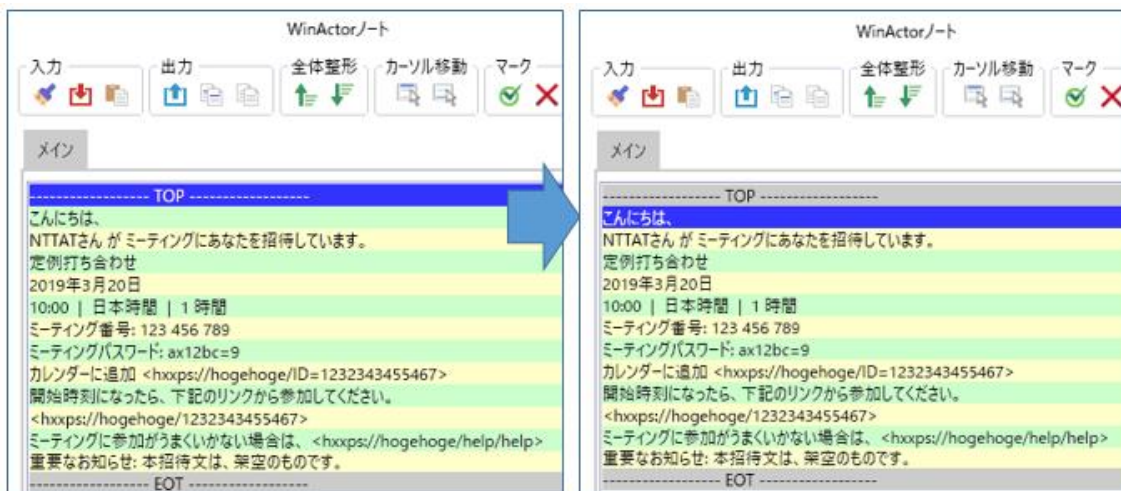
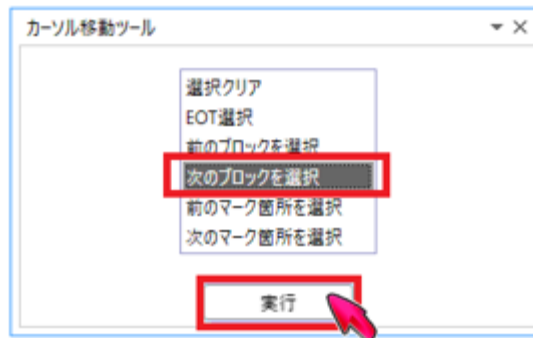


図 3-21 削除する箇所を選択

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

次にブロック抽出ツールから「選択されているブロックを削除」を実行します。

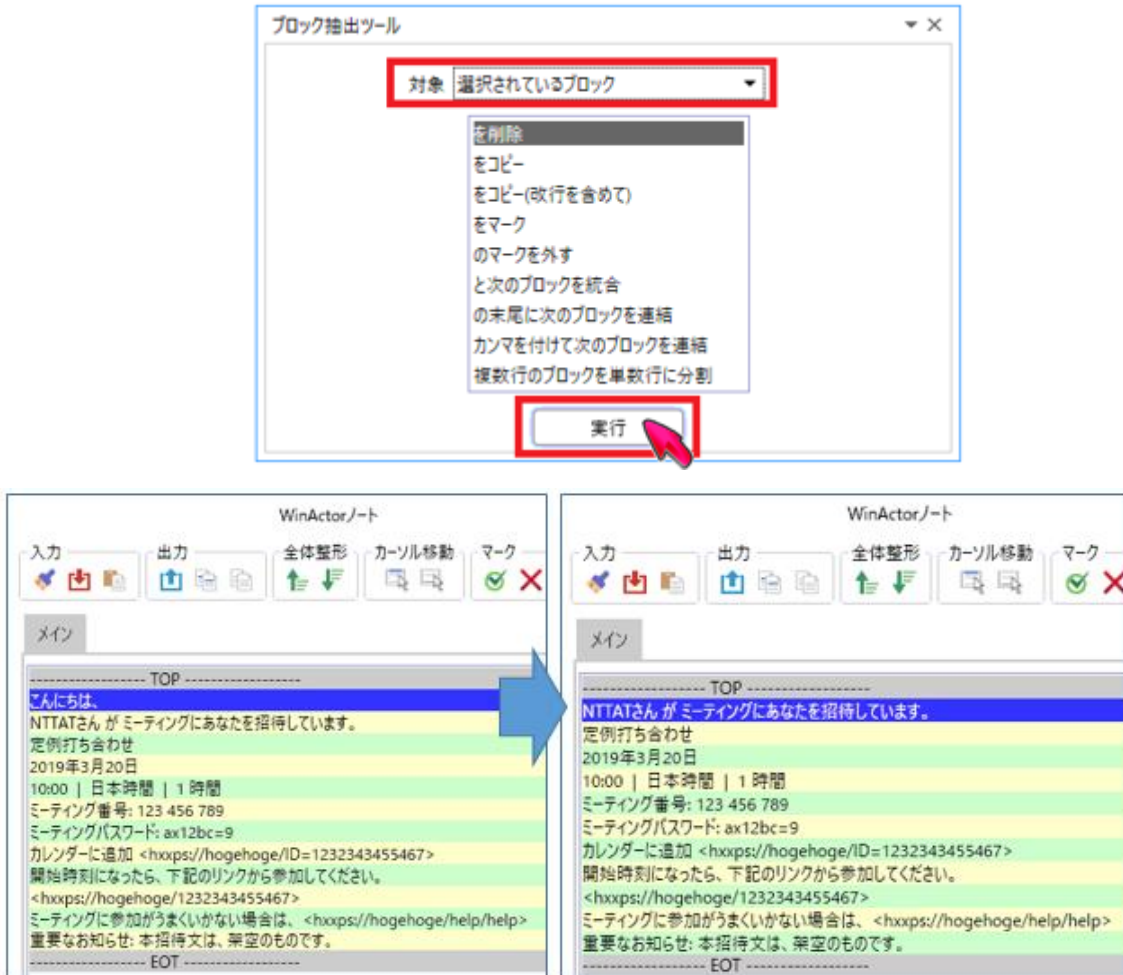


図 3-22 不要ブロックの削除

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.3. 行内の編集

招待者の情報を抽出するために「NTTAT さん が ミーティングにあなたを招待しています。」の「さん」以降を削除することで「NTTAT」だけを残します。

「編集」メニューから「編集ツール」を開きます。

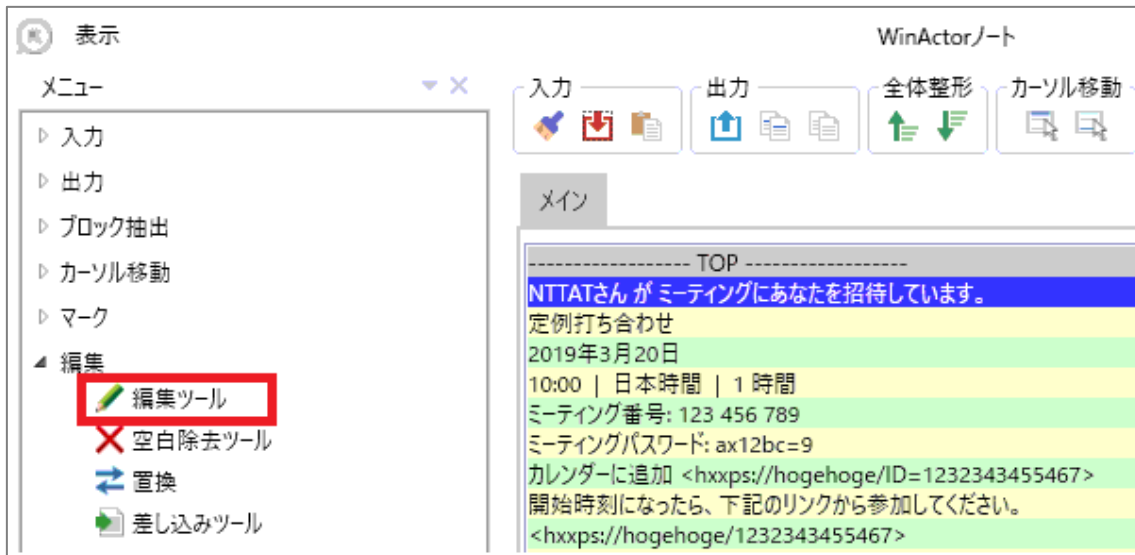


図 3-23 編集ツールを開く

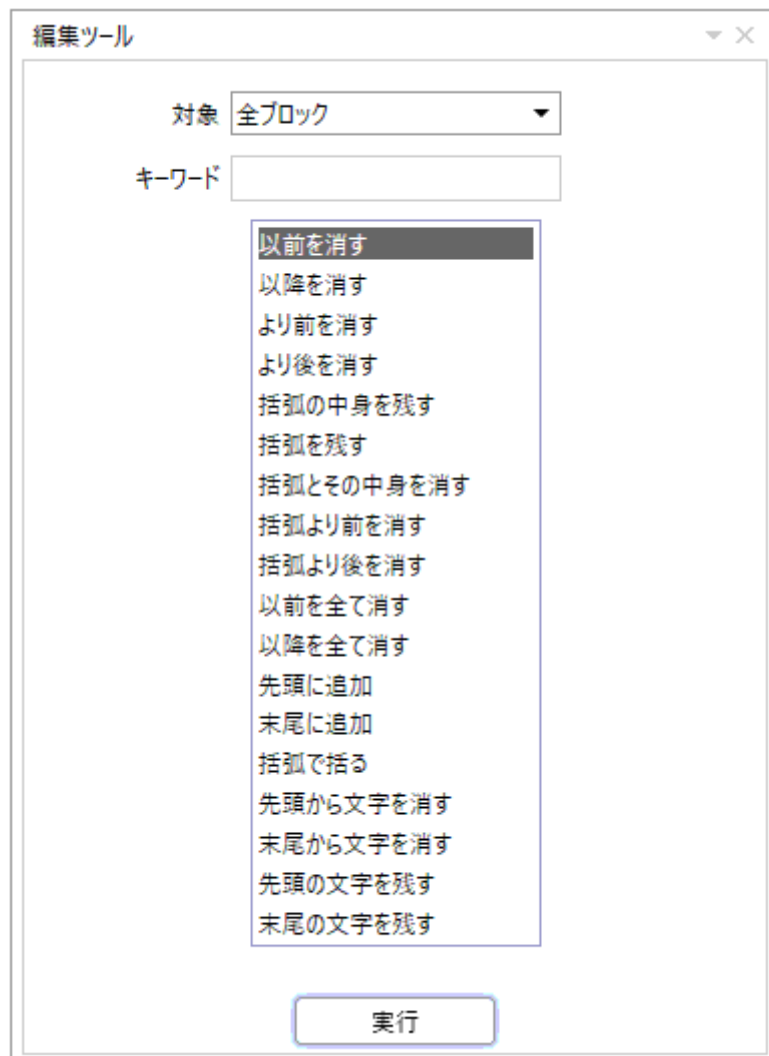


図 3-24 編集ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

対象を「選択されているブロック」、キーワードを「さん」に指定して「以降を消す」を実行します。

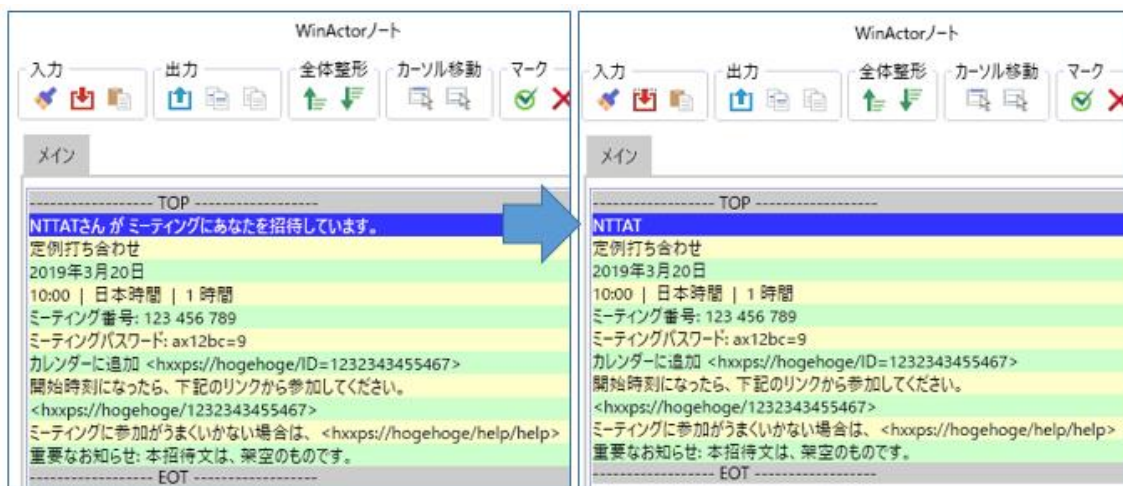


図 3-25 行内の編集

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.4. 離れた行を選択

次に「10:00 | 日本時間 | 1 時間」の箇所を編集するために、カーソルを移動させます。

「カーソル移動」メニューから「ブロック番号指定ツール」を開きます。

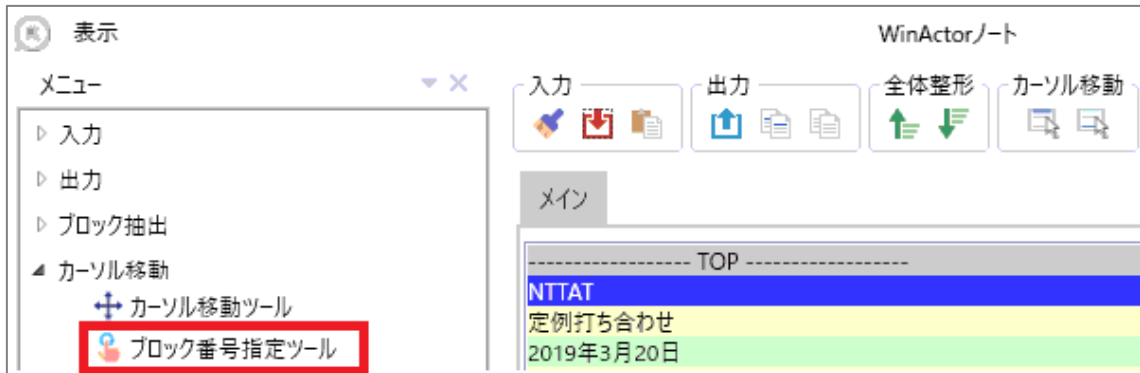


図 3-26 ブロック番号指定ツールを開く

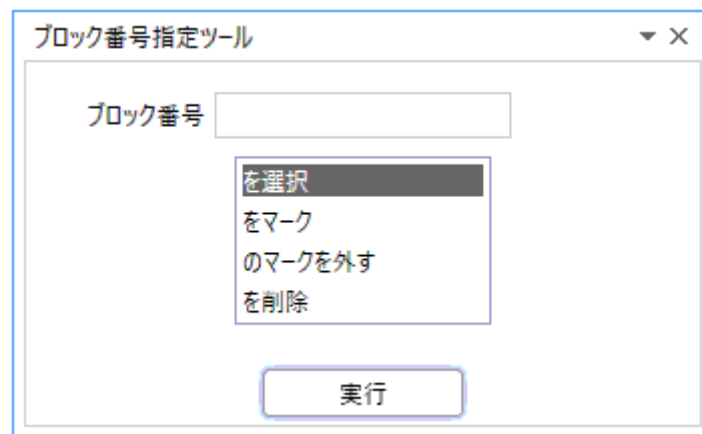


図 3-27 ブロック番号指定ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「ブロック番号指定ツール」を使って「4」ブロック目を選択します。

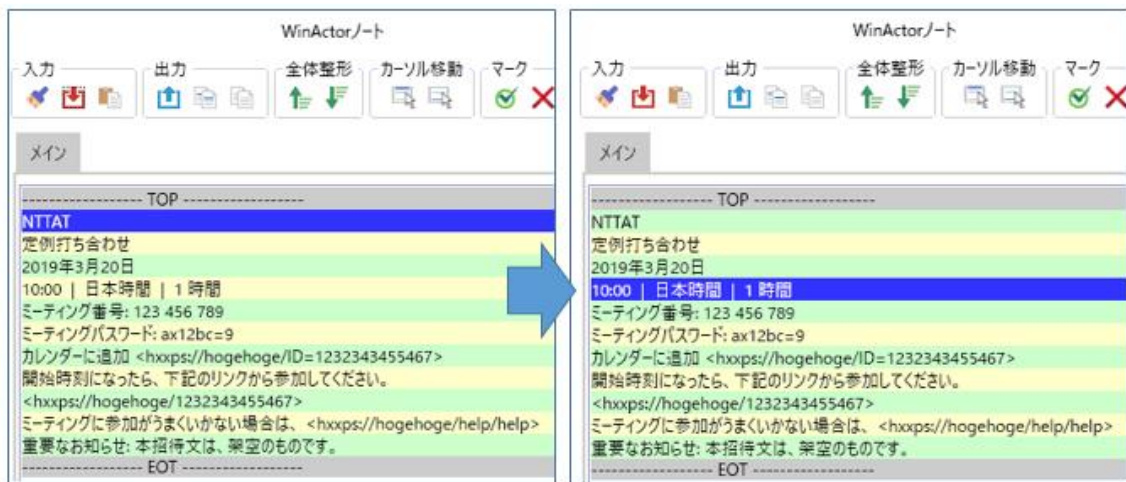
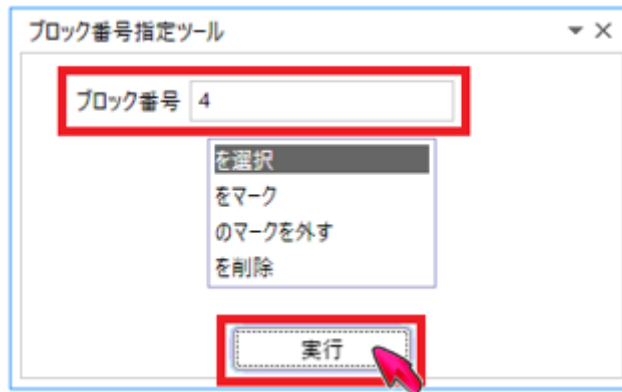


図 3-28 離れた行を選択

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.5. 複数行に分割

「10:00 | 日本時間 | 1 時間」の部分を「10:00」「日本時間」「1 時間」の3行に分割していきます。

「|」で区切られていますので、「|」を指定して分割します。

「ブロック抽出」メニューから「ブロック分割ツール」を開きます。

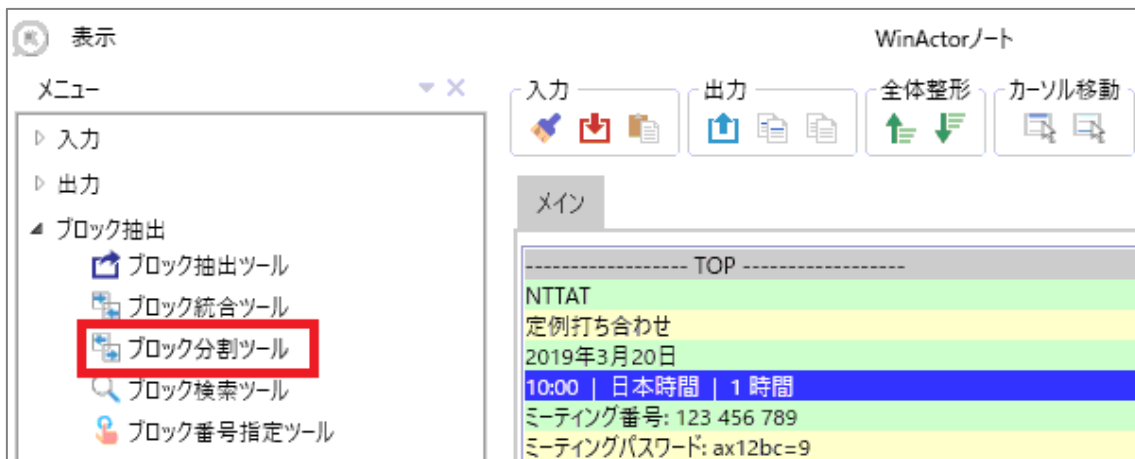


図 3-29 ブロック分割ツールを開く

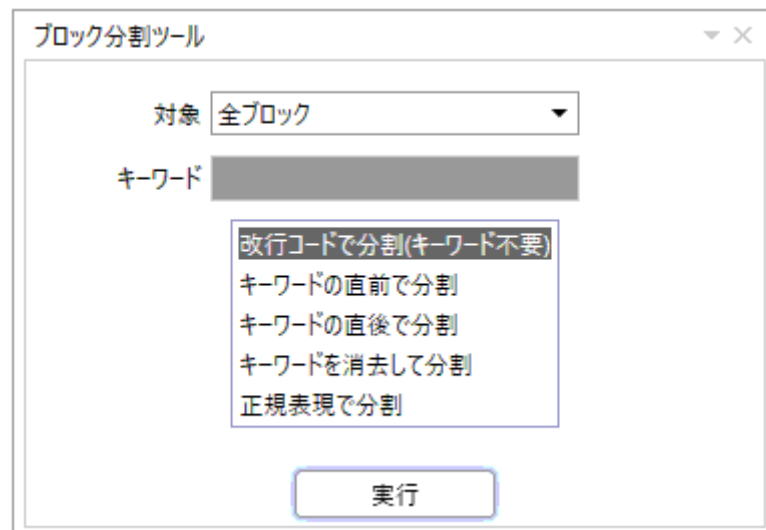


図 3-30 ブロック分割ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

対象を「選択されているブロック」、キーワードを「|」に指定して「キーワードを消去して分割」を実行します。

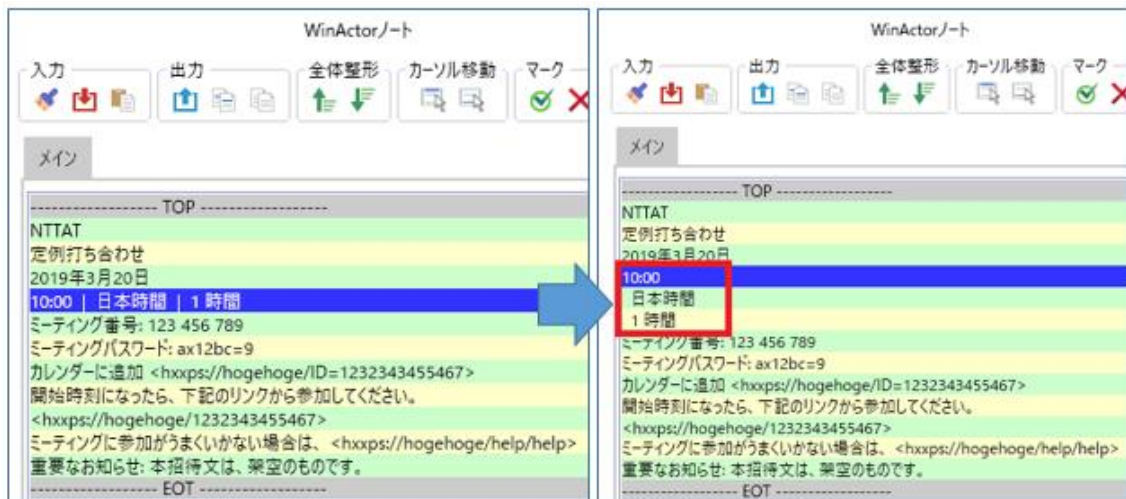
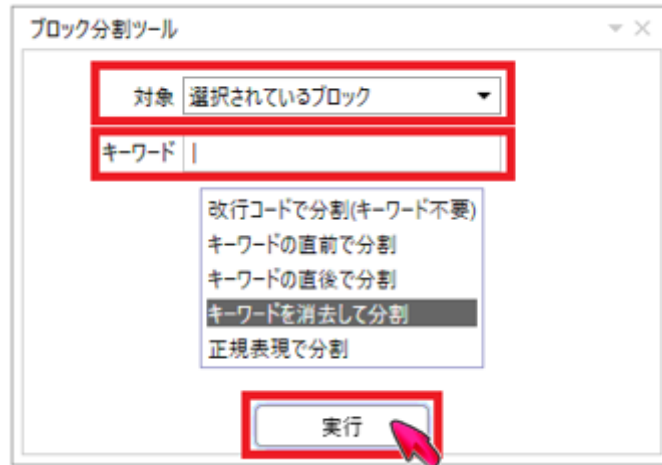


図 3-31 ブロックの分割

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.6. 前後の空白除去

「10:00 | 日本時間 | 1 時間」を3行に分割しましたが、
「10:00 」「 日本時間 」「 1 時間」のように、それぞれの情報の前後には空白文字が入っています。前後の空白文字を取り除いていきます。
「編集」メニューから「空白除去ツール」を開きます。

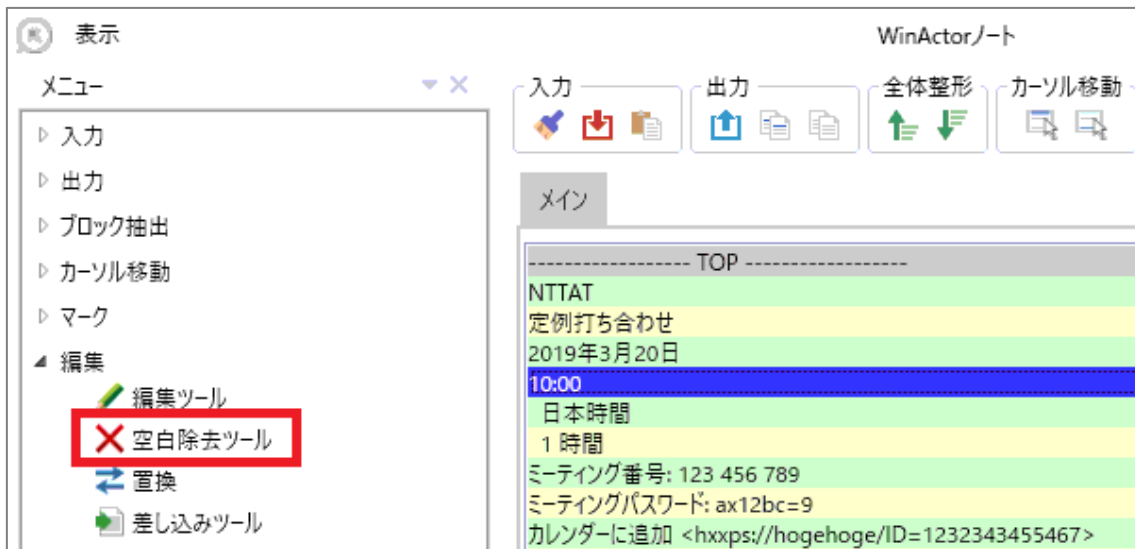


図 3-32 空白除去ツールを開く

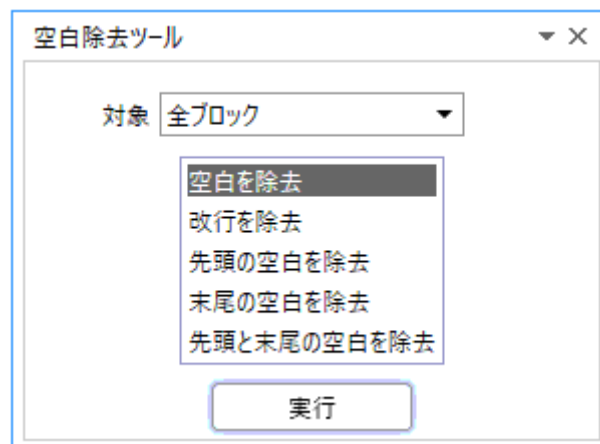


図 3-33 空白除去ツール

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「空白除去ツール」で「全ブロック」を指定して「先頭と末尾の空白を除去」を実行します。

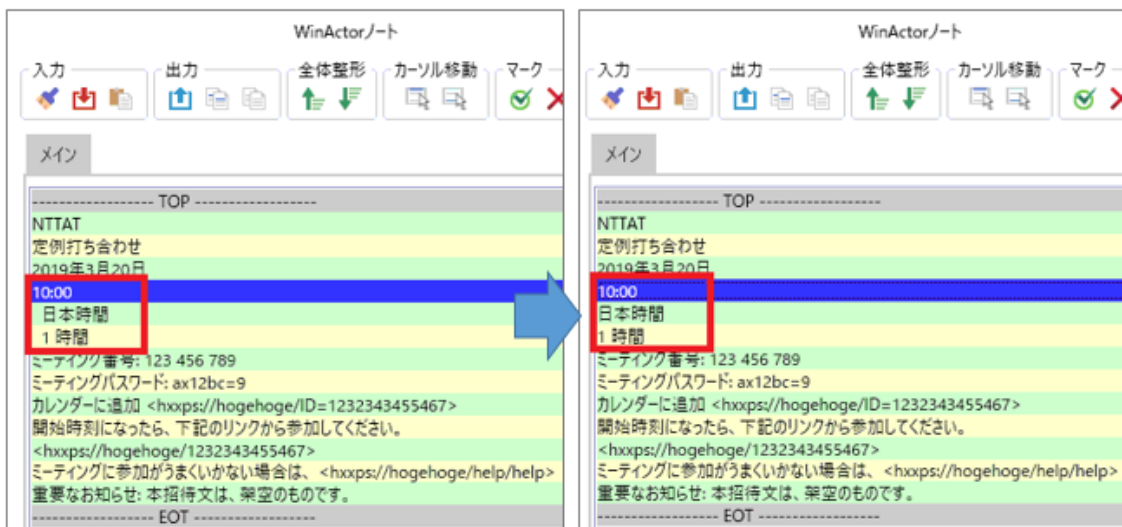
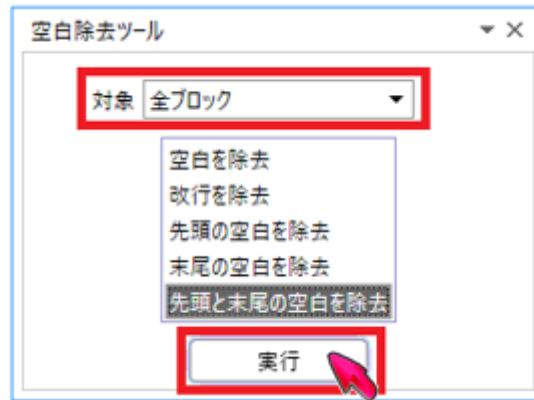


図 3-34 前後の空白を取り除く

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.7. カーソル移動と行内編集のおさらい

文面から赤枠部分の「ミーティング番号の数値」と「ミーティングパスワード」を抽出していきます。

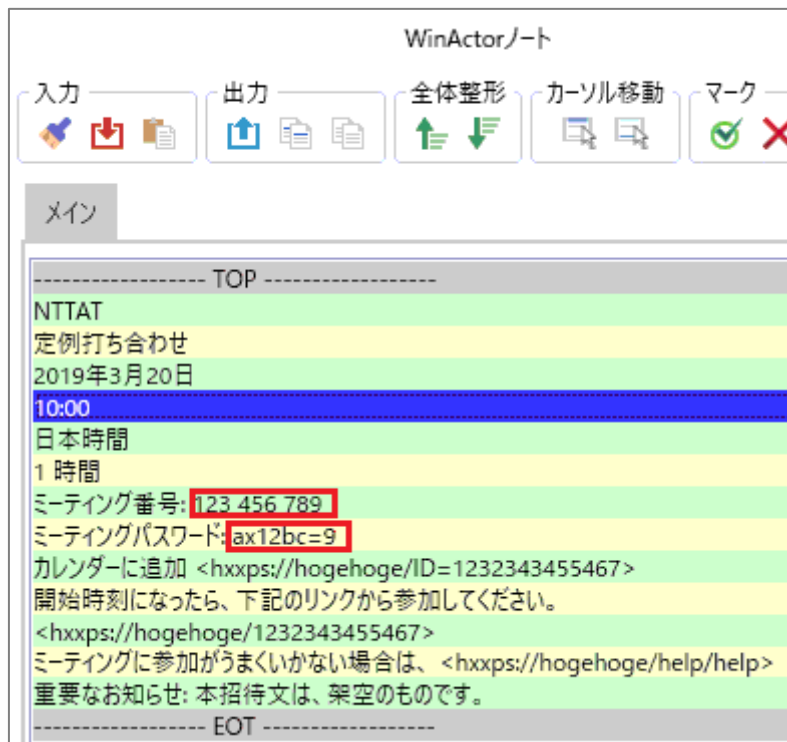
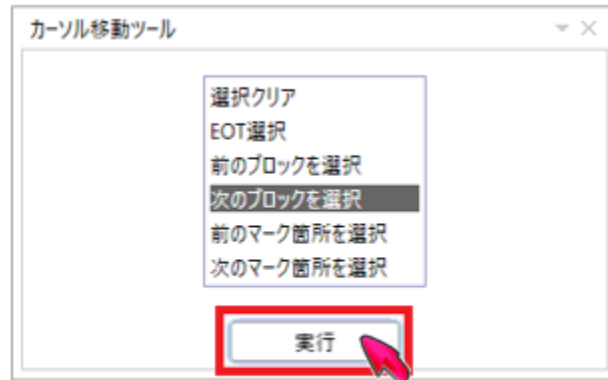


図 3-35 おさらいの内容

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」を3回実行してカーソルをミーティング番号に移動します。



3回クリック

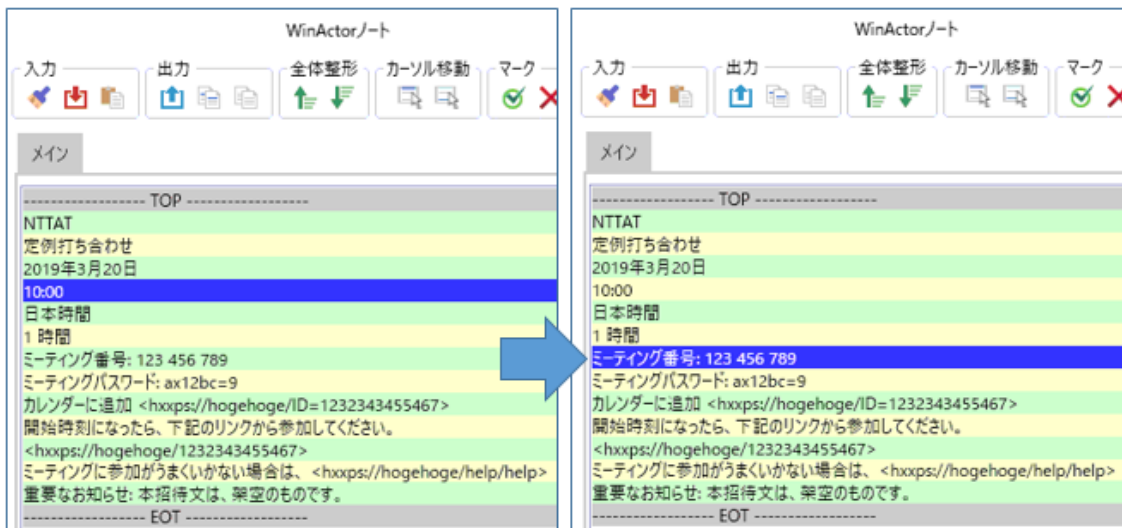


図 3-36 カーソル移動

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

編集ツールで「選択されているブロック」に対して「:」以前を消す操作を行います。

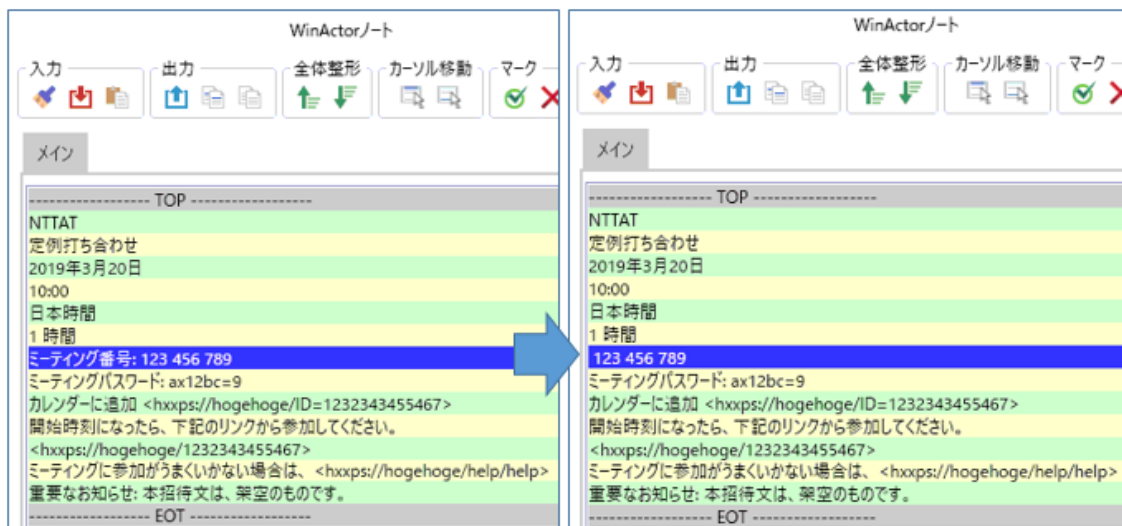


図 3-37 行内編集のおさらい

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

ミーティング番号と同じ要領でミーティングパスワードの情報を抽出します。
「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」を実行してカーソルをミーティングパスワードに移動します。編集ツールで「選択されているブロック」に対して「:」以前を消す操作を行います。

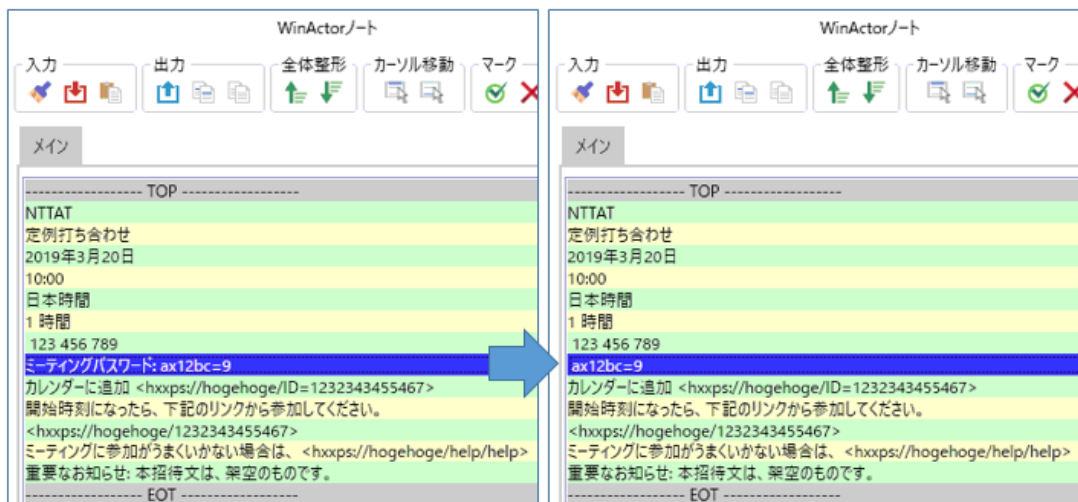


図 3-38 行内編集のおさらい

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.8. 括弧で括られた情報の抽出

「カレンダーに追加 <hxxps://hoge hoge/ID=1232343455467>」というテキストから「<>」の括弧で括られた情報「hxxps://hoge hoge/ID=1232343455467」を抽出します。

「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」を実行してカーソルを移動させた後、「編集ツール」で「<>」の「括弧の中身を残す」を実行します。

※開き括弧の「<」と閉じ括弧の「>」の2文字を入力します。

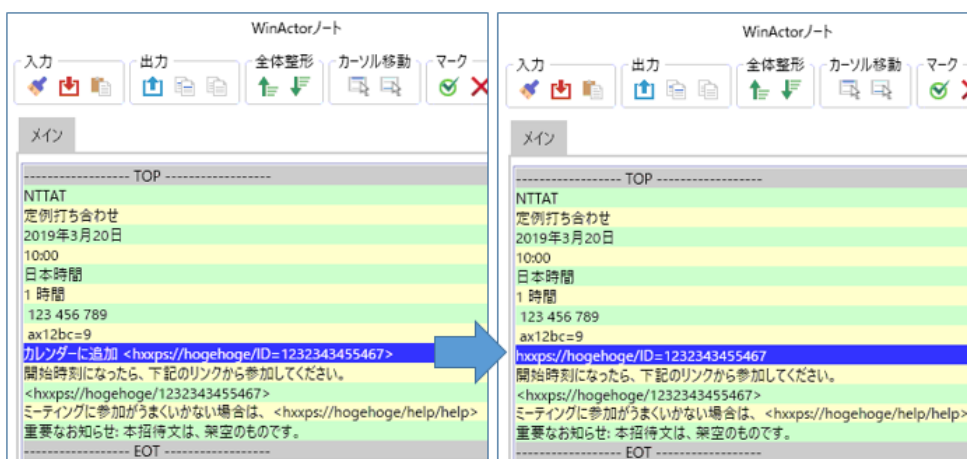
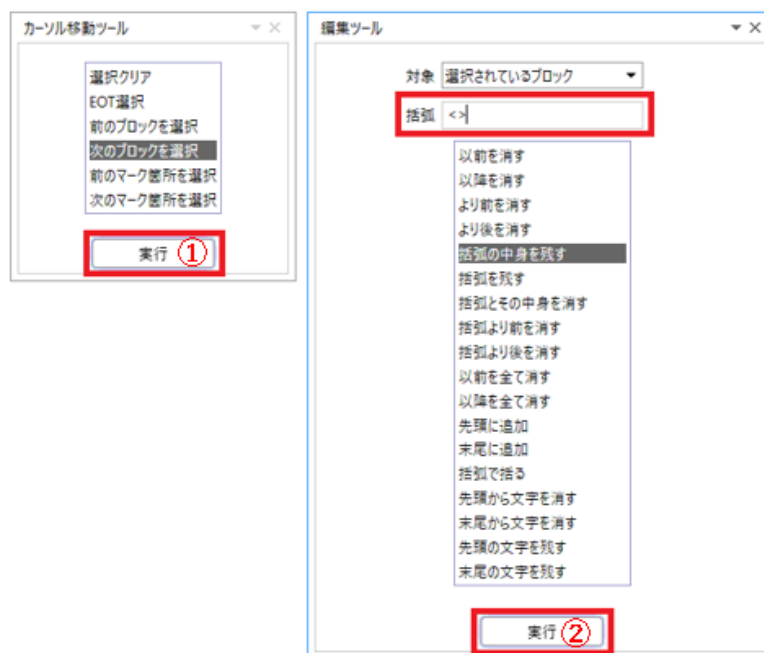


図 3-39 括弧で括られた情報の抽出

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.3.9. 演習

演習 ①

「123 456 789」と「ax12bc=9」の行頭にある空白を除去してみよう。

演習 ②

「開始時刻に...」と「重要なお知らせ...」の行を削除してみよう。

演習 ③

「<>」で括られた「hxxps://...」の情報を抽出してみよう。

次頁に答えを記載しています。



図 3-40 演習

演習 ①の答え

「空白除去ツール」で「全ブロック」を指定して「先頭と末尾の空白を除去」を実行します。

演習 ②の答え

「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」を実行して削除する行にカーソルを移動します。続いて「ブロック抽出ツール」から「選択されているブロックを削除」を実行します。

※カーソルを上側に移動させる場合は、「前のブロックを選択」を実行します。

演習 ③の答え

「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」もしくは「前のブロックを選択」を実行して「<hxxps://…>」が含まれている行にカーソルを移動します。続いて「編集ツール」で「<>」の「括弧の中身を残す」を実行します。

※カーソルを上側に移動させる場合は、「前のブロックを選択」を実行します。

3.4. マクロの記録と編集

「3.3 テキストの加工」では、会議招待の文面を WinActor が読み取りやすい形式に加工していく手順を説明しました。ここではテキストの加工手順をマクロとして記録する手順について紹介いたします。

WinActor にテキスト加工を実行させるためには、テキストの加工手順をマクロとして記録しておく必要があります。WinActor から WinActor ノートのマクロを実行することでテキスト加工を実現しています。

WinActor と WinActor ノートを連携されるための手順は概ね下記の通りです。

- ・ WinActor ノートのマクロ記録
- ・ WinActor ノートのマクロ編集・保存
- ・ WinActor のシナリオ作成

WinActor のシナリオの中では下記を実行します。

- ① WinActor ノートのマクロを実行
- ② WinActor ノートのテキスト加工結果を WinActor に取り込み

マクロ記録中に操作を誤ってしまうと誤った操作が記録されてしまいますので、記録する操作を何度か練習しておくことをお勧めします。

「3.3 テキストの加工」の内容を何度か練習してからマクロ記録に進んでください。

3.4.1. マクロ記録の開始

マクロ編集画面が表示されていない場合、「表示」メニューから「マクロ編集」をクリックするとマクロ編集画面が表示されます。

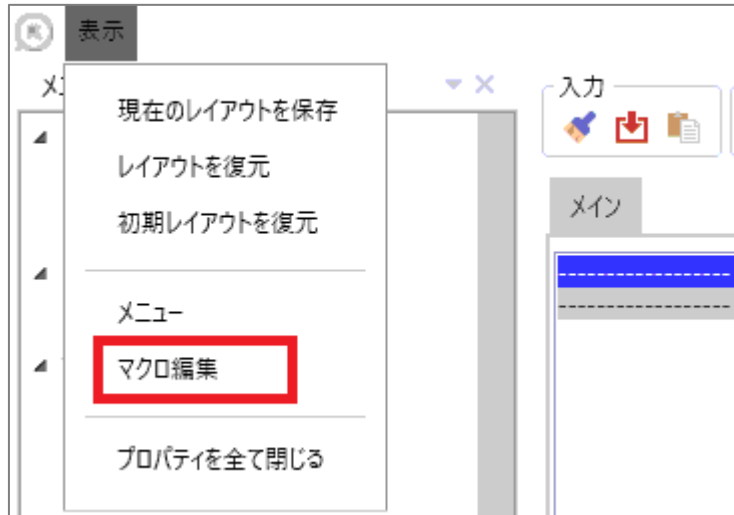


図 3-41 マクロ編集画面を開く

マクロ編集画面の「記録」をクリックし、記録を開始します。

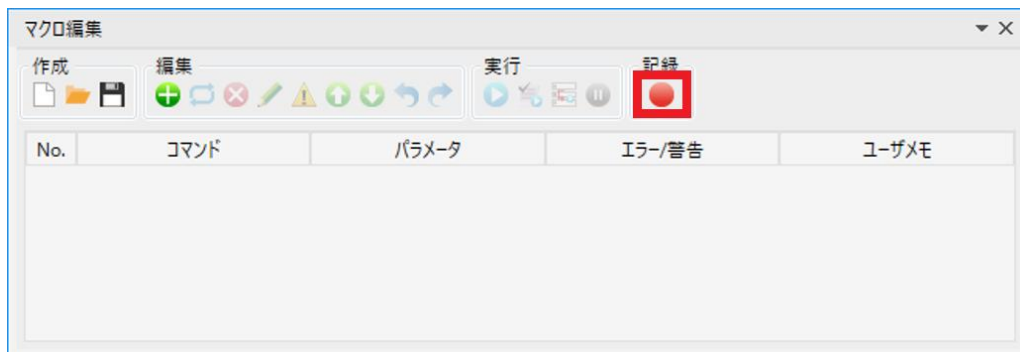


図 3-42 マクロ記録開始

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.4.2. テキスト加工操作の記録

「3.3 テキストの加工」で行った操作を参考にして、会議招待の文面を読みこんで、テキストを加工する操作を行ってください。

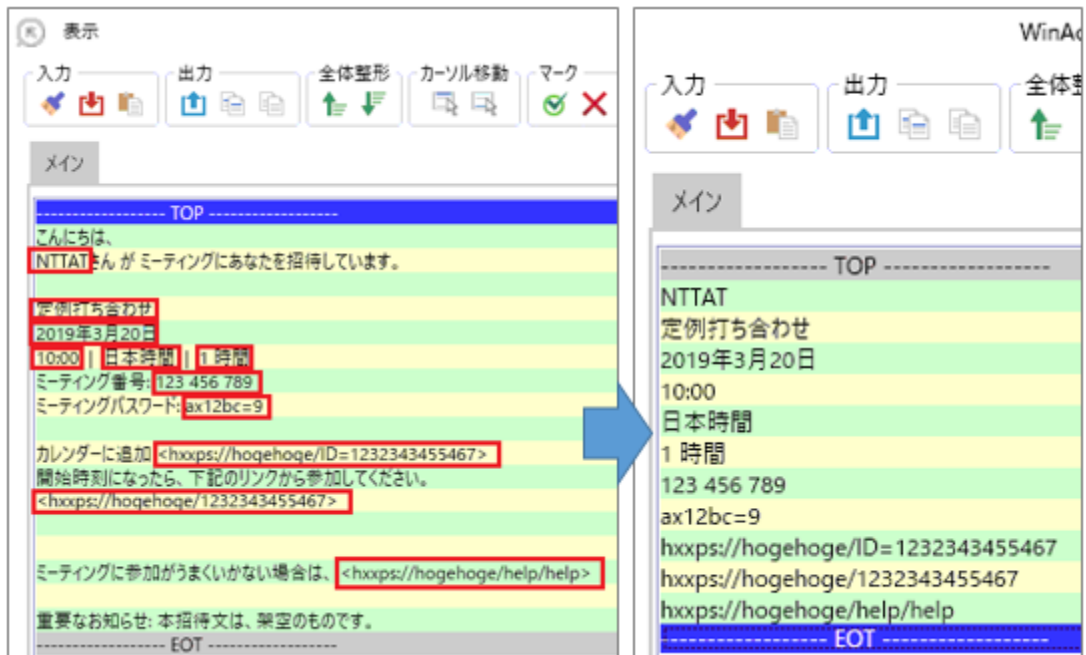


図 3-43 テキストの加工イメージ

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.4.3. 作成したマクロの保存

テキスト加工操作を行うと、テキスト加工操作手順がマクロ編集画面に記録されていきます。テキスト加工操作が全て終わったら、「記録」をクリックし、記録を終了します。

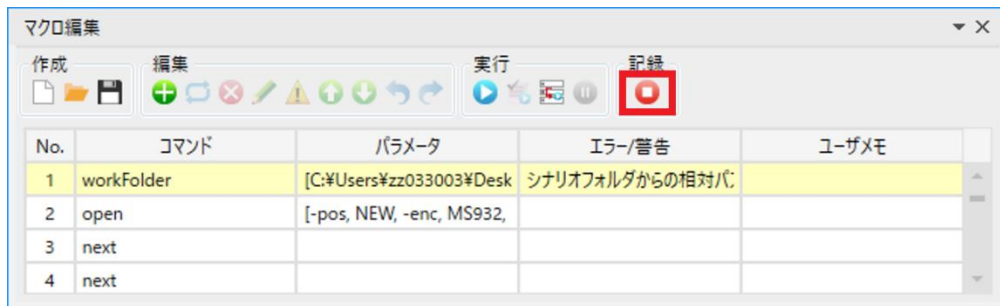


図 3-44 テキスト加工手順のマクロと記録の停止

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

このテキスト加工操作手順をファイルに保存する場合は、マクロ編集画面の作成メニューの「保存」をクリックします。チュートリアル用のフォルダに「ミーティング依頼の加工」というファイル名で保存してください。ファイルはJson形式で保存されます。

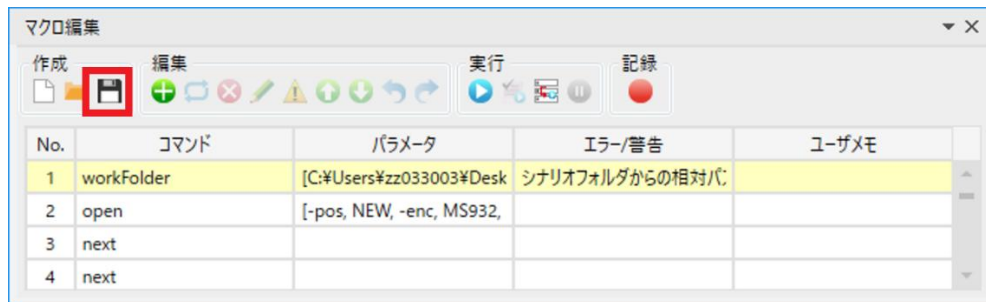


図 3-45 マクロの保存

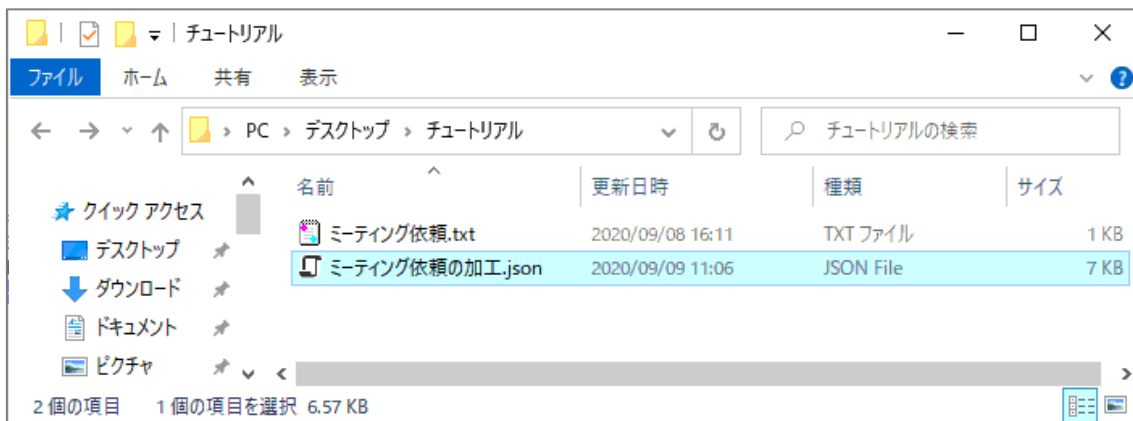


図 3-46 チュートリアルフォルダの状況

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.4.4. 作成したマクロの編集

このチュートリアルでは、ファイル読み込み指示は WinActor ノートのマクロではなく、WinActor のノードから指示をさせる手順を紹介していきます。

この時に、マクロに記録されているファイル読み込み手順は不要となるため、ファイル読み込み手順を削除します。

No.1 の workFolder、No.2 の open がファイル読み込み手順になります。

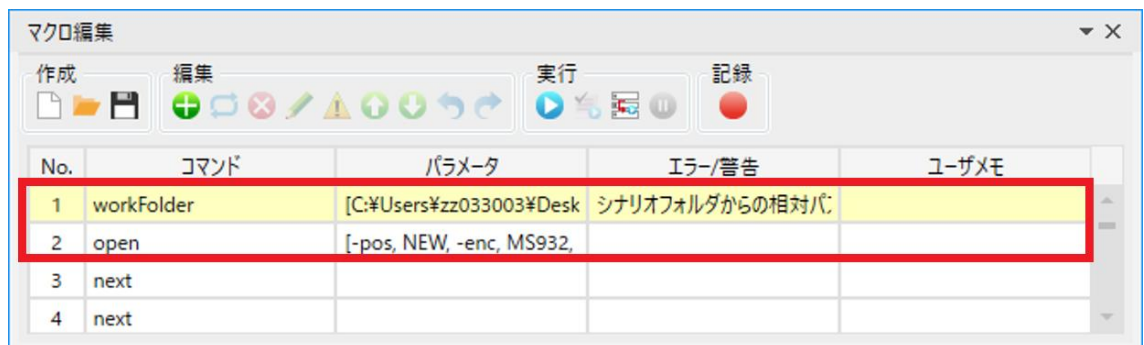


図 3-47 このチュートリアルで不要となる箇所

マクロ編集画面から No.1 No.2 のマクロを選択し、編集メニューから「削除」を選択してください。

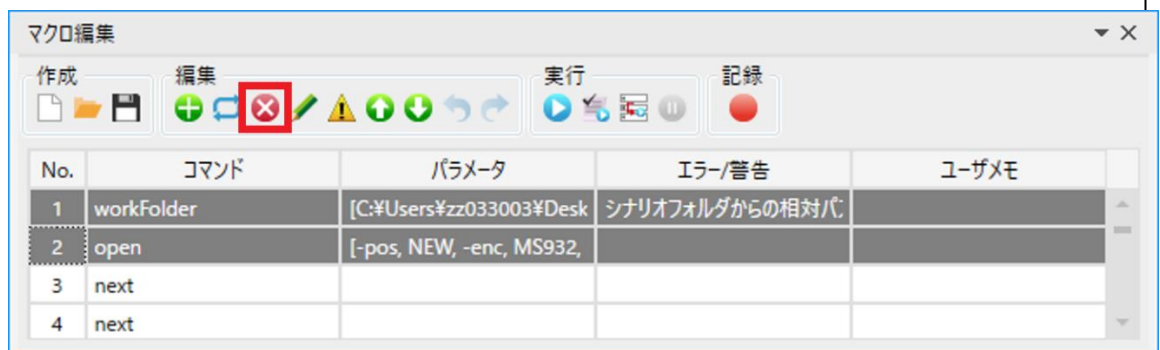


図 3-48 マクロの編集

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

編集結果を再度保存してください。「ミーティング依頼の加工」というファイル名で上書き保存してください。

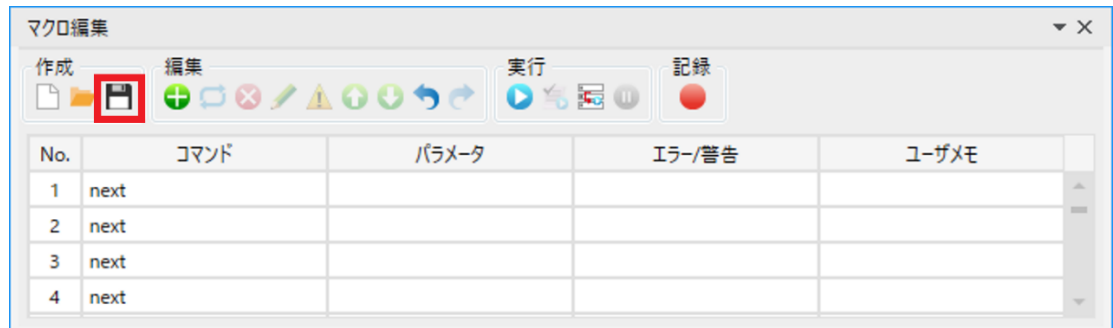


図 3-49 編集後マクロの保存

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.4.5. マクロループの追加

ここでは、作成したマクロを繰り返し実行する手順を紹介します。

WinActor ノートに任意のテキストデータが読み込まれていない場合は、事前に準備した「ミーティング依頼.txt」を 3.2.1 テキストファイルの読み込みに従って入力ツールから読み込みます。

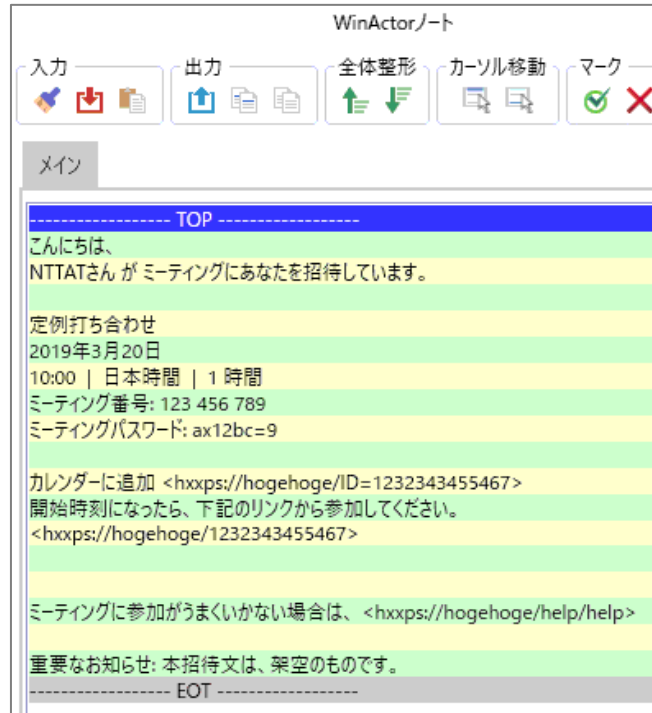


図 3-50 ミーティング依頼.txt 読み込み

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

マクロ編集画面の「新規作成」をクリックし、マクロが何もない状態にします。

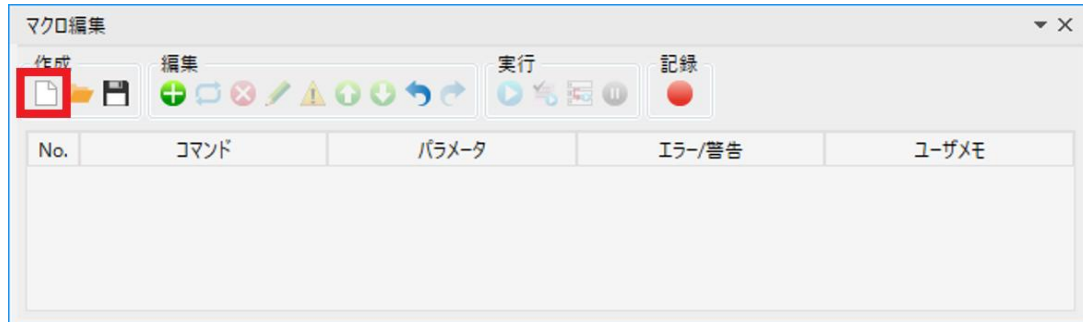


図 3-51 新規作成ボタンクリック

マクロ編集画面の「記録」をクリックし、記録を開始します。

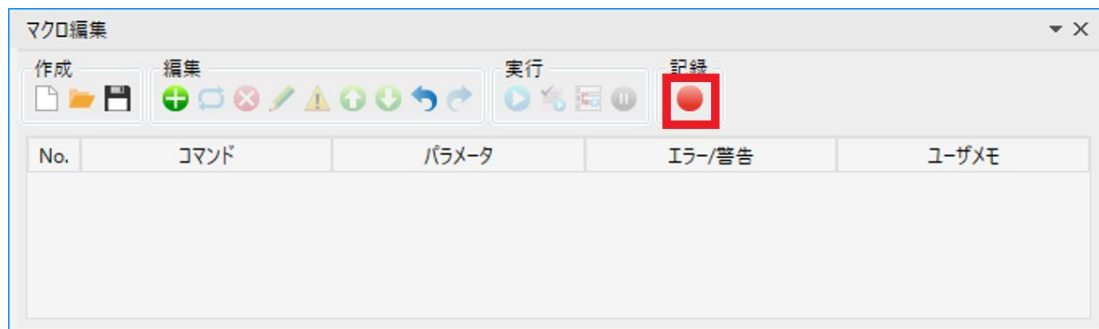


図 3-52 マクロ記録開始

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「カーソル移動ツール」を開き、「次のブロックを選択」を選び実行します。
操作が記録されマクロ編集画面に「next」の行が追加されます。



図 3-53 カーソル移動ツール実行

マクロ編集画面の「記録」をクリックし、記録を停止します。

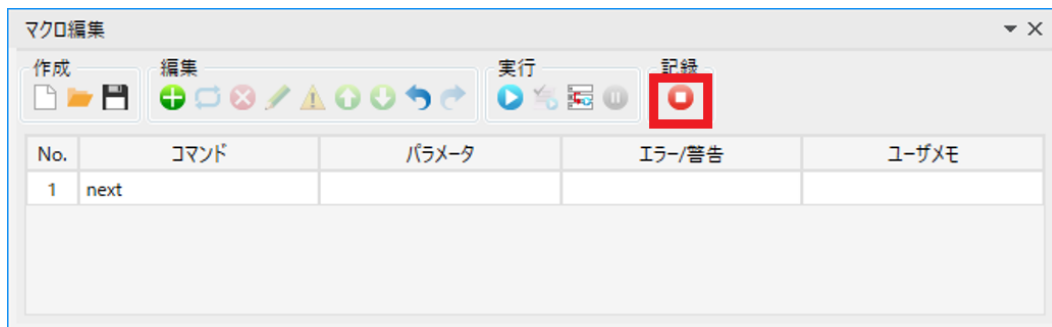


図 3-54 マクロ記録停止

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

繰り返したい行を選択します。ここでは「next」の行を選択します。
マクロ編集画面の「ループ追加」をクリックし、「ループ追加」ダイアログを開きます。

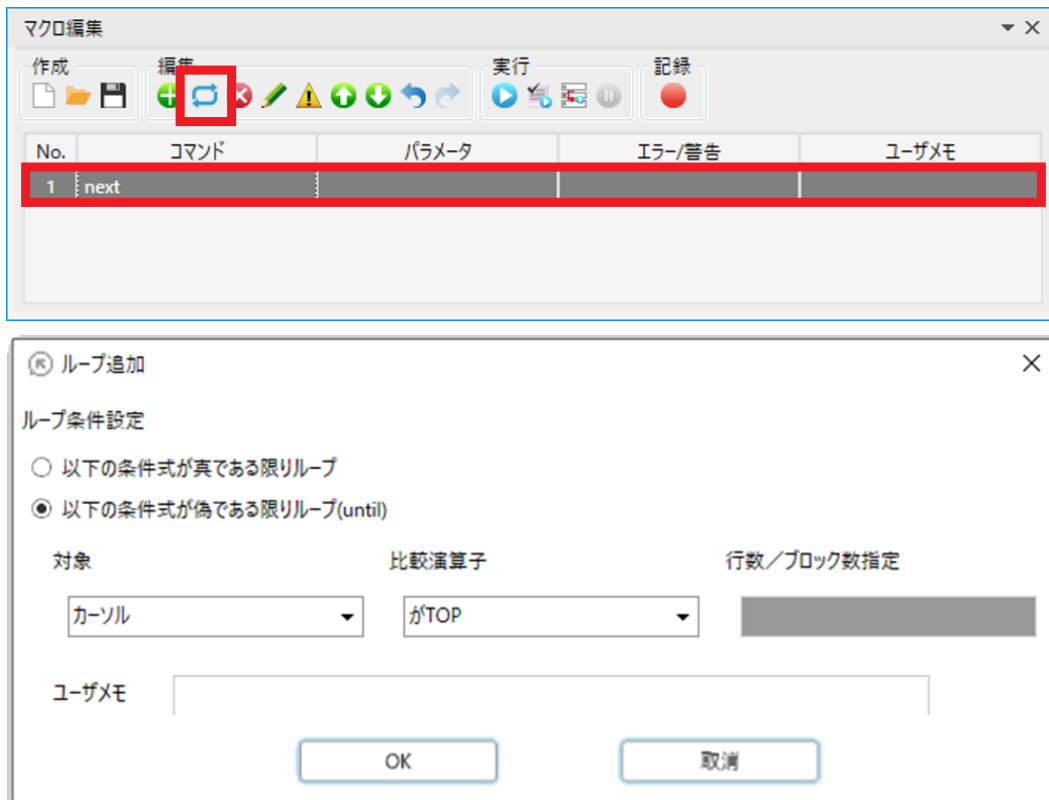


図 3-55 ループ追加ダイアログを開く

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

ループ追加ダイアログで以下の条件を入力し、「OK」ボタンをクリックします。

- ・ 「以下の条件式が真である限りループ」にチェックをいれる。
- ・ 対象は「カーソル」を選択する。
- ・ 比較演算子は「<」を選択する。
- ・ 行数／ブロック数指定は「18」を入力する。

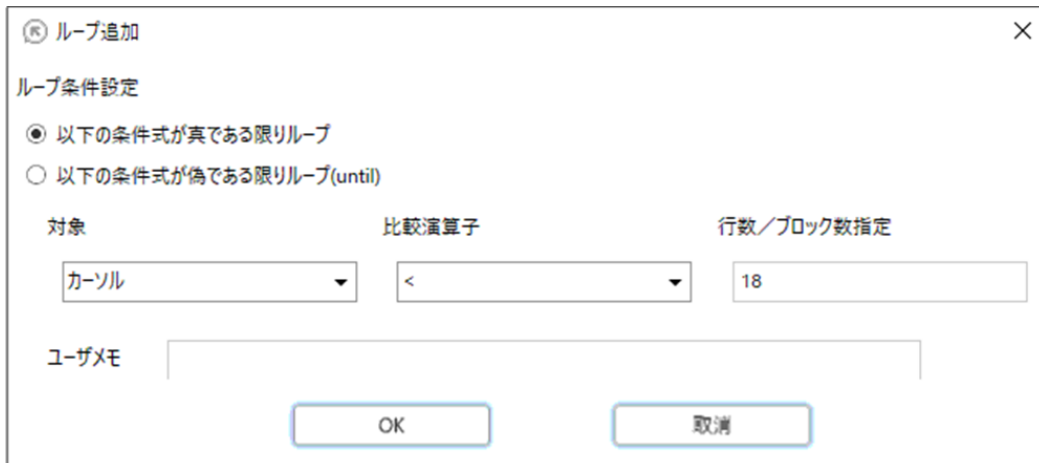


図 3-56 ループ追加

マクロ編集画面の「すべて実行」をクリックし、マクロを実行します。

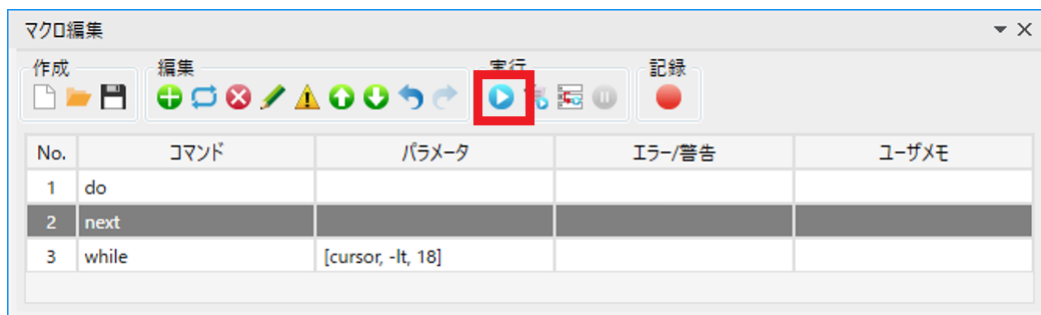


図 3-57 すべて実行をクリック

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

「カーソル移動ツール」の「次のブロックを選択」が繰り返し実行され、カーソルが「EOT」まで移動すれば成功です。

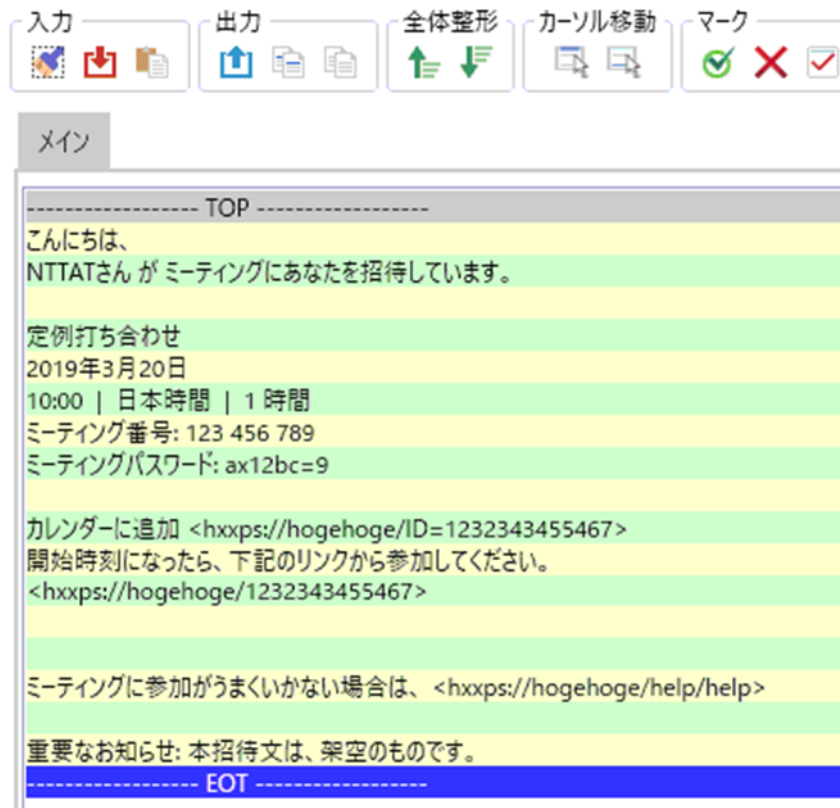


図 3-58 ループ実行結果

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

無限ループなどになりマクロ実行中のままとってしまった場合、「マクロ実行停止」をクリックして停止可能です。

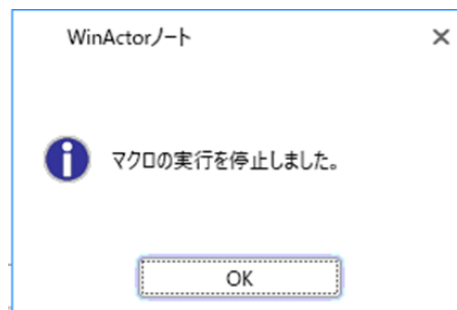


図 3-59 マクロ実行停止

マクロループの追加は以上です。マクロは保存せずに次へ進んでください。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.5. WinActor シナリオの作成

3.5.1. WinActor シナリオの新規作成

WinActor のシナリオを新規シナリオファイルとして、チュートリアルフォルダに保存します。「ミーティング依頼情報の読み取り」というファイル名で保存してください。シナリオが取り扱うファイルは、シナリオが保存されているフォルダに保存することで、シナリオからは、ファイル名だけの指定（相対パス）でファイルにアクセスができるようになります。

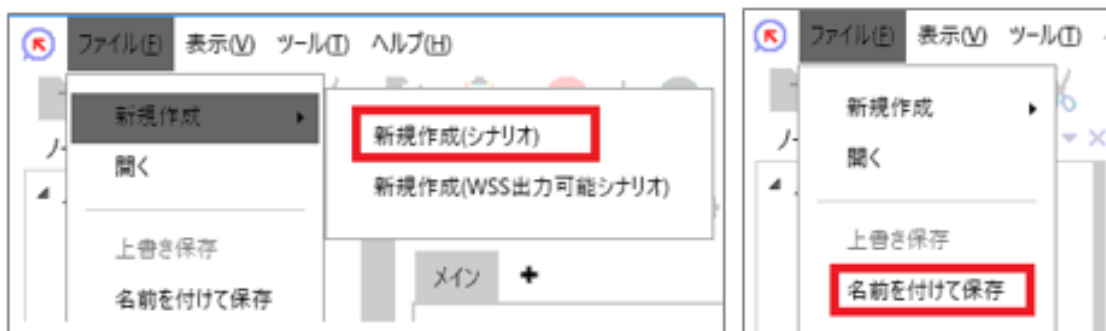


図 3-60 シナリオファイルの新規作成



図 3-61 チュートリアルフォルダの状況

WinActor ノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.5.2. WinActor からテキスト読み込み指示

WinActor から WinActor ノートにテキストの読み込みを指示するシナリオを作ります。

ライブラリをフローチャート画面に配置します。

ライブラリの場所

ライブラリ→NTTAT_vx.x.x/25_WinActor ノート/テキストファイル読み込み

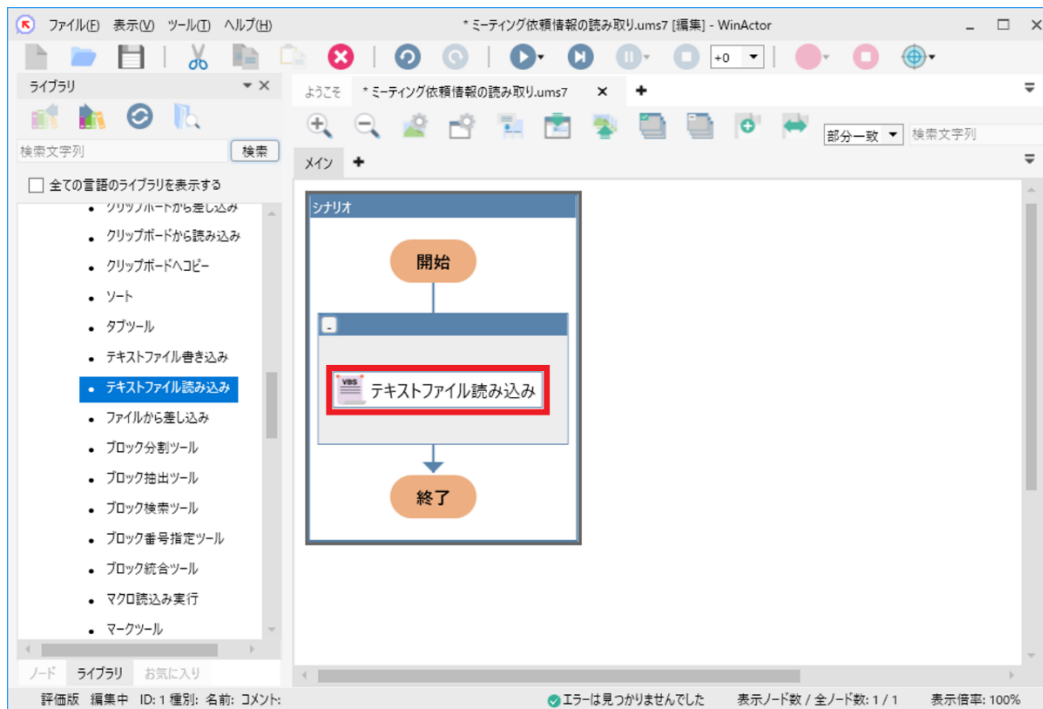


図 3-62 ライブラリ (テキストファイル読み込み) の挿入

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

テキストファイル読み込みのプロパティを開きます。
ファイル名に「ミーティング依頼.txt」を入力し、[更新] ボタンをクリックします。

プロパティ

スクリプト実行

名前 テキストファイル読み込み

コメント

設定 スクリプト 注釈 バージョン情報

WinActorノートにテキストファイルを読み込ませます。
ファイル名は、シナリオファイルの置かれたフォルダからの
相対パスで指定します。

操作 新規テキストとして追加

文字コード UTF-8

ファイル名 値⇒ :チュートリアル¥ミーティング依頼.txt

更新 元に戻す

図 3-63 ライブラリのプロパティ編集

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

WinActor のテキスト読み込み部分のシナリオの準備が完了したら、試しに一度テキスト読み込みの動作を確認します。

WinActor ノートをクリアし、WinActor のツールバーから実行ボタンをクリックします。



図 3-64 動作確認

WinActor ノートにテキストが読み込まれたら成功です。

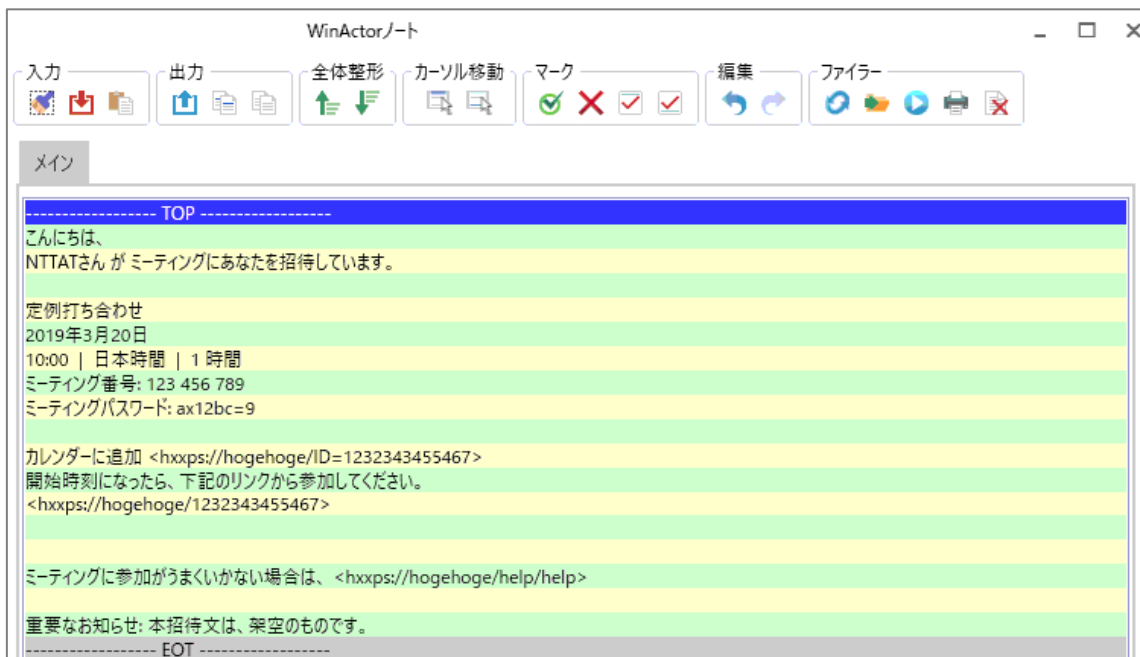


図 3-65 WinActor ノートにファイルが読み込まれることを確認

WinActor のシナリオはこまめに保存しましょう。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.5.3. WinActor からテキスト加工を指示

WinActor から WinActor ノートのマクロを実行します。

ライブラリをフローチャート画面に配置します。

ライブラリの場所

ライブラリ→NTTAT_vx.x.x/25_WinActor ノート/マクロ読み込み実行

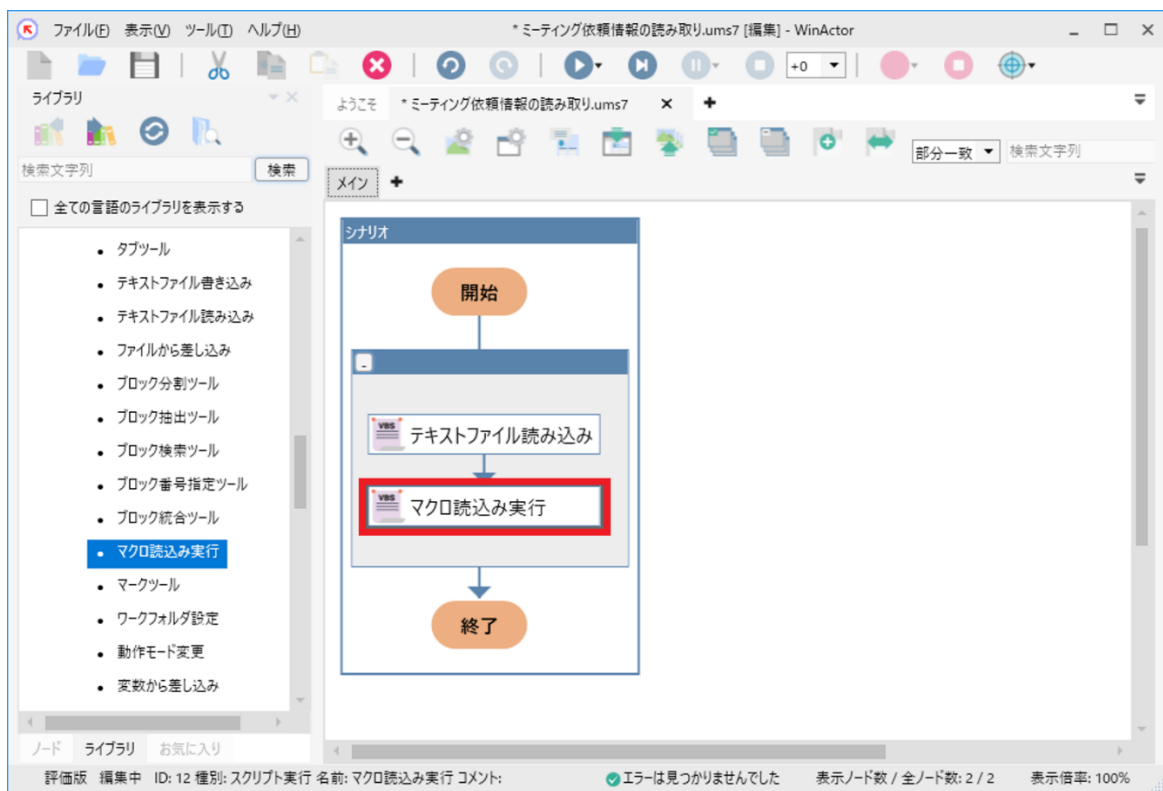


図 3-66 ライブラリ (マクロ読み込み実行) の挿入

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

マクロ読み込み実行のプロパティを開きます。

ファイル名に「ミーティング依頼の加工.json」を入力し、[更新] ボタンをクリックします。

The screenshot shows a dialog box titled 'プロパティ' (Properties) with a close button (X) in the top right corner. The main title is 'スクリプト実行' (Script Execution). There are two input fields: '名前' (Name) containing 'マクロ読み込み実行' and 'コメント' (Comment) which is empty. Below these are four tabs: '設定' (Settings), 'スクリプト' (Script), '注釈' (Notes), and 'バージョン情報' (Version Information). The '設定' tab is selected, showing instructions: 'WinActorノートにマクロを読み込み、そのマクロを実行します。マクロファイル名は、シナリオファイルの置かれたフォルダからの相対パスで指定します。' (Load macros into WinActor notes and execute them. Specify the macro file name as a relative path from the folder where the scenario file is located). Below the instructions is a field for 'マクロファイル名' (Macro File Name) with a dropdown menu showing '値⇒ アルミーティング依頼の加工.json' and a browse button (...). At the bottom, there are two buttons: '更新' (Update) and '元に戻す' (Reset), with the '更新' button highlighted by a red box.

図 3-67 ライブラリのプロパティ編集

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

テキスト加工の動作を確認します。

WinActor ノートをクリアし、WinActor のツールバーから実行ボタンをクリックします。



図 3-68 動作確認

WinActor ノートにテキスト加工結果が表示されていたら成功です。

この時にカーソル位置が確認ポイントになります。

次の工程では先頭から順にテキストを読み取っていきますので、

WinActor のシナリオからの指示でカーソルを先頭に移動させる必要があります。



図 3-69 WinActor ノートでテキスト加工がされていることを確認

WinActor のシナリオはこまめに保存しましょう。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.5.4. WinActor からの指示でカーソルを先頭に移動

WinActor から WinActor ノートにカーソルを先頭に移動するように指示するシナリオを作ります。

ライブラリをフローチャート画面に配置します。

ライブラリの場所

ライブラリ→NTTAT_vx.x.x/25_WinActor ノート/カーソル移動ツール

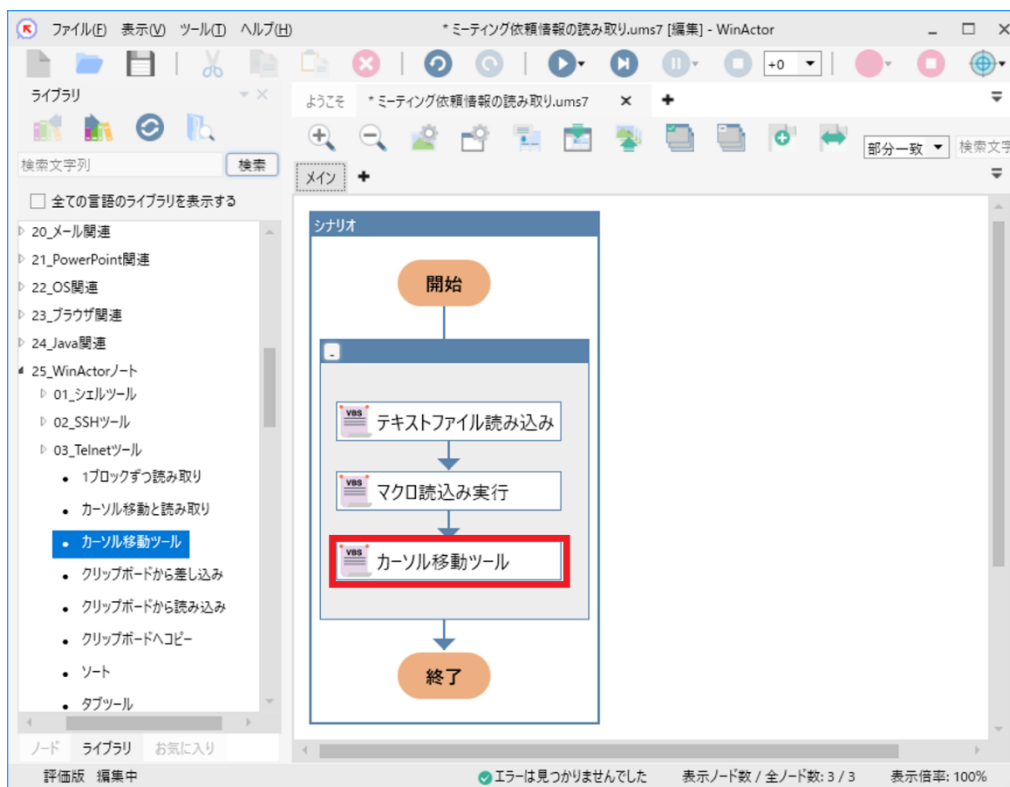


図 3-70 ライブラリ（カーソル移動）の挿入

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

カーソル移動のプロパティを開きます。

操作で「選択クリア」を選択し、[更新] ボタンをクリックします。

プロパティ

スクリプト実行

名前

コメント

設定 スクリプト 注釈 バージョン情報

WinActorノート 上のカーソルを移動します。

操作

更新 元に戻す

図 3-71 ライブラリのプロパティ編集

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

カーソル移動の動作を確認します。

WinActor ノートをクリアし、WinActor のツールバーから実行ボタンをクリックします。



図 3-72 動作確認

WinActor ノートでテキスト加工されておりカーソル位置が 0 になっていたら成功です。

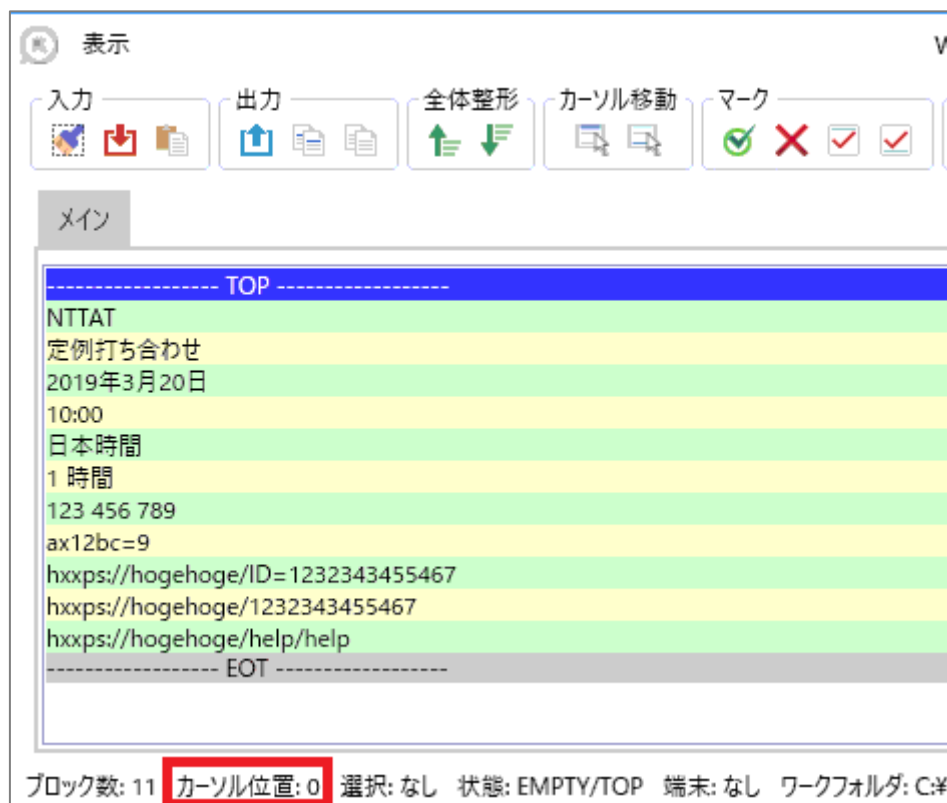


図 3-73 WinActor ノートでカーソル位置が 0 であることを確認

WinActor のシナリオはこまめに保存しましょう。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.5.5. WinActor ノートからの情報の読み取り

WinActor ノート上のテキストを読み取り、WinActor で変数として保存するための動作を追加します。

ライブラリをフローチャート画面に配置します。

ライブラリの場所

ライブラリ→NTTAT_vx.x.x/25_WinActor ノート/カーソル移動と読み取り

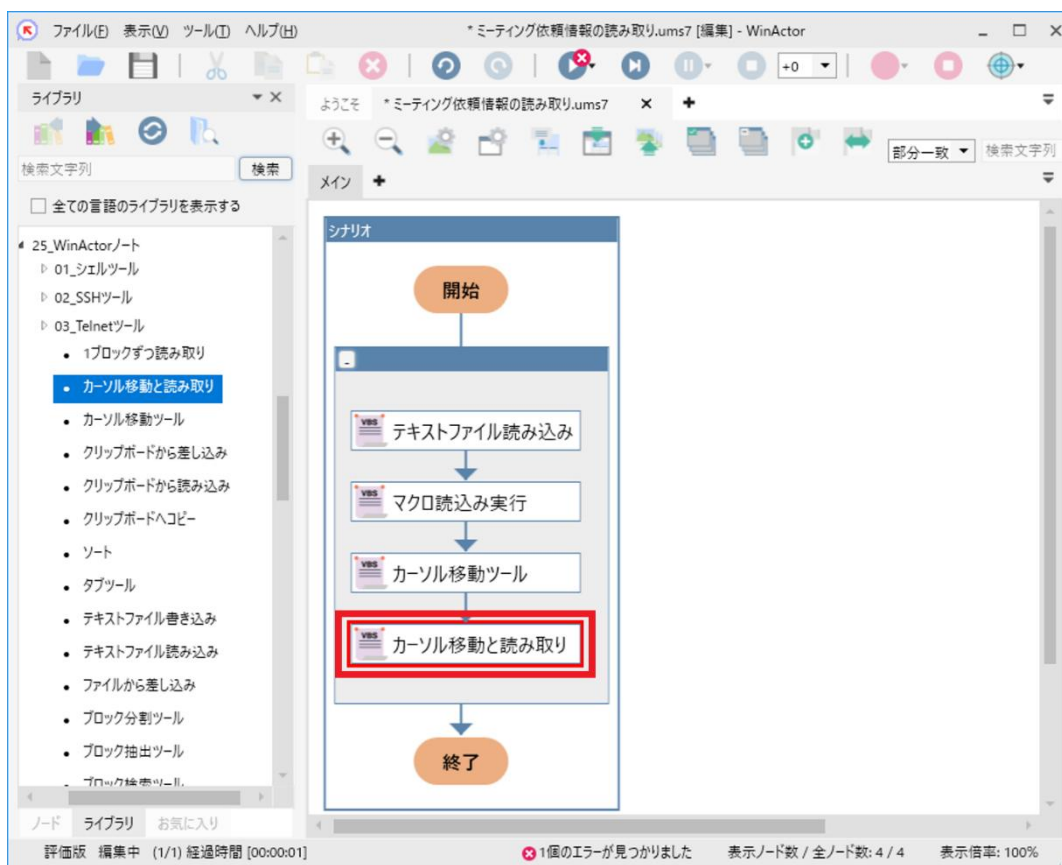


図 3-74 ライブラリ（カーソル移動と読み取り）の挿入

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

WinActor ノートの 1 行目の情報は会議の「依頼者」ですので、「依頼者」という変数に 1 行目の情報を読み込ませます。

カーソル移動と読み取りのプロパティを開きます。

操作で「次のブロックを選択」を選択し、名前と読み取り結果には「依頼者」と入力して [更新] ボタンをクリックします。

[更新] ボタンをクリックすると変数一覧画面に新しい変数の「依頼者」が登録されます。

プロパティ

スクリプト実行

名前 依頼者

コメント

設定 スクリプト 注釈 バージョン情報

WinActorノート 上のカーソルを移動します。

操作 次のブロックを選択

読み取り結果 依頼者

更新 元に戻す

図 3-75 ライブラリのプロパティ編集

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

グループ名	変数名	現在値	初期化しない
▼ グループなし			
	依存者		<input type="checkbox"/>

図 3-76 変数一覧画面に依存者が登録される

WinActor のシナリオはこまめに保存しましょう。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.5.6. 演習

「3.5.5 WinActor ノートからの情報の読み取り」で WinActor ノートから依頼者の情報を読み取るシナリオを作りました。同様の手順でブロック番号 2 以降の情報を読み取るシナリオを作ってみましょう。

表 3-1 読み取る情報

ブロック番号	変数名	実行した際に挿入される現在値
1	依頼者	NTTAT
2	会議名	定例打ち合わせ
3	日付	2019 年 3 月 20 日
4	時刻	10:00
5	時刻属性	日本時間
6	会議時間	1 時間
7	会議 ID	123 456 789
8	会議パスワード	ax12bc=9
9	登録用 URL	hxxps://hoge hoge/ID=1232343455467
10	会議参加 URL	hxxps://hoge hoge/1232343455467
11	問い合わせ URL	hxxps://hoge hoge/help/help

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

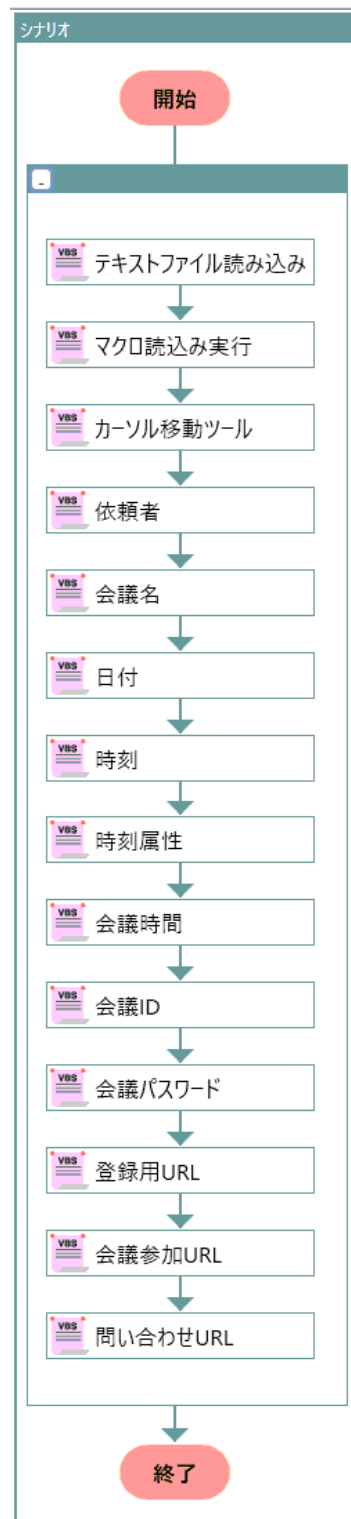


図 3-77 演習完了後シナリオ

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.5.7. 変数に読み取る動作の確認

シナリオの最後に待機ボックスを配置して、WinActor のツールバーから実行ボタンをクリックします。

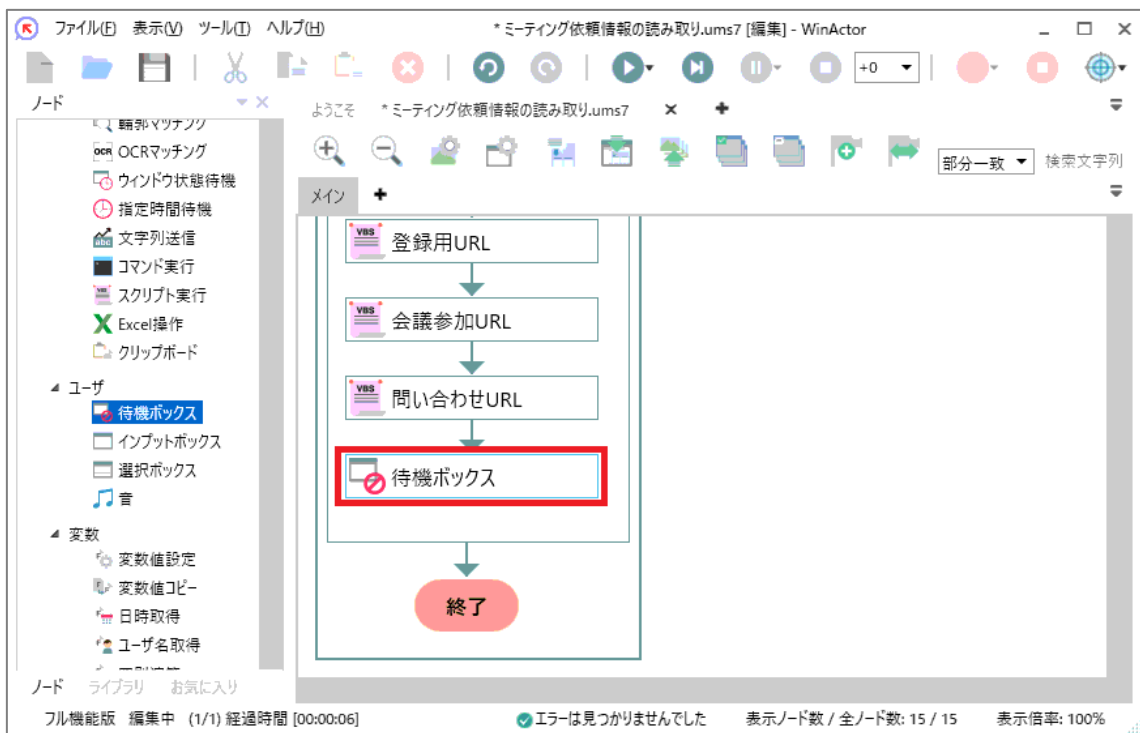


図 3-78 テキスト加工結果の読み取りを実行

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

変数一覧画面で情報が読み取れていることを確認できれば成功です。

グループ名	変数名	現在値	初期化しない	初期値
▼ グループなし				
	依頼者	NTTAT	<input type="checkbox"/>	
	会議名	定例打ち合わせ	<input type="checkbox"/>	
	日付	2019年3月20日	<input type="checkbox"/>	
	時刻	10:00	<input type="checkbox"/>	
	時刻属性	日本時間	<input type="checkbox"/>	
	会議時間	1 時間	<input type="checkbox"/>	
	会議ID	123 456 789	<input type="checkbox"/>	
	会議パスワード	ax12bc=9	<input type="checkbox"/>	
	登録用URL	hxxps://hoge hoge/ID=1232343455467	<input type="checkbox"/>	
	会議参加URL	hxxps://hoge hoge/1232343455467	<input type="checkbox"/>	
	問い合わせURL	hxxps://hoge hoge/help/help	<input type="checkbox"/>	

図 3-79 テキスト加工結果の読み取り結果

最後に WinActor の実行中シナリオを停止してチュートリアル完了です。



図 3-80 WinActor を停止してチュートリアル完了

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

3.6. 動作モード

WinActor ノートの画面表示を設定する動作モードには、「非表示」、「表示」、「編集」の3つのモードがあります。

WinActor 起動時は「非表示」のモードとなり、WinActor ノート起動（2.WinActor ノートの起動）時は、「編集」のモードが設定されます。動作モードは「4.19.動作モード変更」のライブラリで変更できます。

3.6.1. 非表示

非表示では、WinActor ノートの画面を非表示にします。

3.6.2. 表示

表示では、WinActor ノートの画面を表示し、シナリオ実行中の動作を確認することができます。表示の画面では、メニューバーを非表示にし、編集不可となります。

3.6.3. 編集

編集では、WinActor ノートの画面を表示します。編集の画面では、メニューバーが表示され、編集可能となります。ただし、シナリオ実行時は編集防止のため、表示モードに切り替わります。

3.6.4. シナリオ実行時の注意

シナリオ実行時には、以下の条件で WinActor ノートの各種リソースがクリアされません。

- ①シナリオ開始時に動作モードが編集でない場合
- ②シナリオ終了時に動作モードが編集でない場合
- ③データー一覧を使用したループ実行終了時

ただし、動作モードが「編集」のモードで WinActor ノートの×ボタンで消した場合は、①と②の条件は無効となります。

4. ライブラリ・プロパティの一覧

ここでは WinActor ノートに関するユーザライブラリを紹介します。

4.1. 1ブロックずつ読み取り

WinActor ノート上の各ブロックについて選択位置から順に 1 ブロックずつ読み取ります。

読み取られたブロックはその中身のテキストデータが WinActor の変数「テキスト」に入力され、表示メッセージとして出力されます。

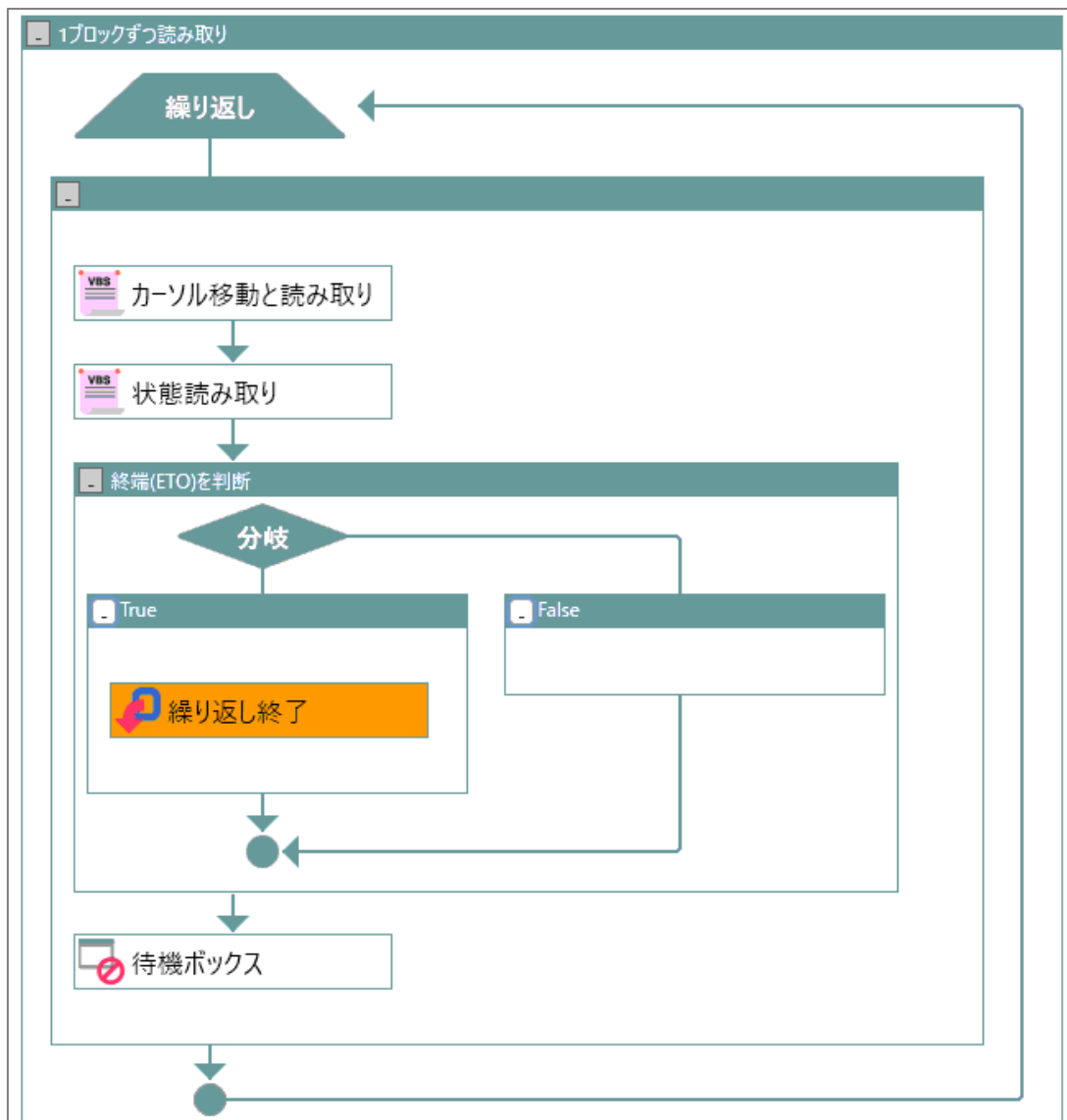


図 4-1 「1ブロックずつ読み取り」シナリオの詳細

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.2. カーソル移動と読み取り

WinActor ノート 上のカーソルを移動し、移動した先のテキストを読み込みます。

表 4-1 カーソル移動と読み取りのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明	
操作	カーソルの移動先を選択できます。	
	前のブロックを選択	現時点で選択しているブロックのひとつ前に移動します。
	次のブロックを選択	現時点で選択しているブロックのひとつ後に移動します。
	前のマーク箇所を選択	現時点で選択しているブロックの前かつ一番近いマークがある箇所に移動します。
	次のマーク箇所を選択	現時点で選択しているブロックの後かつ一番近いマークがある箇所に移動します。
読み取り結果	読み取ったテキストを入力する変数名を指定できます。	

4.3. カーソル移動ツール

WinActor ノート 上のカーソルを移動します。

表 4-2 カーソル移動ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明	
操作	カーソルの移動先を選択できます。	
	選択クリア	TOP (0 ブロック) の上に移動します。
	EOT 選択	End Of Text(テキスト終端)最終ブロックの次のブロックに移動します。
	前のブロックを選択	現時点で選択しているブロックのひとつ前に移動します。
	次のブロックを選択	現時点で選択しているブロックのひとつ後に移動します。
	前のマーク箇所を選択	現時点で選択しているブロックの前かつ一番近いマークがある箇所に移動します。
	次のマーク箇所を選択	現時点で選択しているブロックの後かつ一番近いマークがある箇所に移動します。

4.4. クリップボードから差し込み

WinActor ノート 上の対象ブロックの文字列にクリップボードから文字列を差し込みます。

表 4-3 クリップボードから差し込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	差し込み先の対象ブロックを指定できます。
形式	差し込むテキストの形式として、「改行区切り」と「JSON形式」のどちらにするかを指定できます。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.4.1. 使用例 1

WinActor ノート

こんにちは、{0} さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: {1}

時刻: {2} ~ {3}

場所: {4}

クリップボード (改行区切り)

NTTAT

2019/2/1

10:00

11:00

東京

差し込み操作後の WinActor ノート

こんにちは、NTTAT さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: 2019/2/1

時刻: 10:00 ~ 11:00

場所: 東京

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.4.2. 使用例2

WinActor ノート

こんにちは、{名前} さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: {日付}

時刻: {開始時刻} ~ {終了時刻}

場所: {場所}

クリップボード (JSON 形式)

```
{  
  "名前" : "NTTAT",  
  "日付" : "2019/2/1",  
  "開始時刻" : "10:00",  
  "終了時刻" : "11:00",  
  "場所" : "東京"  
}
```

差し込み操作後の WinActor ノート

こんにちは、NTTAT さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: 2019/2/1

時刻: 10:00 ~ 11:00

場所: 東京

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.5. クリップボードから読み込み

WinActor ノート に テキストを読み込ませます。クリップボードから読み込みます

表 4-4 クリップボードから読み込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
操作	クリップボードから読み込んだテキストをどの位置に挿入するかを指定することができます。

4.6. クリップボードへコピー

WinActor ノート 上の対象ブロックの文字列をクリップボードへコピーします。

表 4-5 クリップボードへコピーのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	コピー元のブロックを指定できます。
改行	クリップボードにコピーする際、テキスト末尾の改行を「含める」か「含めない」かを指定できます。

4.7. ソート

WinActor ノート 上のテキストのソートを行います。

表 4-6 ソートのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
ソート形式	各ブロックのテキストを基にソートする際の基準として「昇順」か「降順」のいずれかを指定できます

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.8. タブツール

WinActor ノートのタブを操作します。

表 4-7 タブツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
タブ名	操作対象のタブを指定します。
操作	タブに関する操作を指定します。

表 4-8 タブツールの操作項目と説明

操作項目	説明
追加	タブ名を指定して新しいタブを作ります。 新しく作られたタブが選択状態になります。 同名のタブが存在する場合はエラーとなります。
選択 (選択できない時はエラー)	タブ名で指定したタブを選択し、そのタブのテキストが編集できるようにします。 指定したタブが存在しない場合はエラーとなります。
選択 (選択できない時は追加)	タブ名で指定したタブを選択し、そのタブのテキストが編集できるようにします。 指定したタブが存在しない場合はタブを追加してから選択します。
削除	タブ名で指定したタブを削除します。指定したタブが存在しない場合はエラーとなります。 メインタブを削除することはできません。
メイン以外のタブを一括削除	メイン以外のタブを全て削除します。 タブ名の指定は不要です。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.9. テキストファイル書き込み

WinActor ノート 上の対象ブロックの文字列をテキストファイルへ書き込みます。ファイル名は、シナリオファイルの置かれたフォルダからの相対パスで指定します。

表 4-9 テキストファイル書き込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	書き込むテキストとするブロックの範囲を指定できます。
改行	ファイルにテキストを書き込む際、テキスト末尾の改行について「含める」「含めない」のいずれかを指定できます。
改行コード	ファイルに書き込まれるテキストの改行コードの種類を指定できます。
文字コード	ファイルに書き込まれるテキストの文字コードを指定できます。
ファイル名	書き込む先となるテキストファイル名を指定できます。

4.10. テキストファイル読み込み

WinActor ノート に テキストファイルを読み込ませます。ファイル名は、シナリオファイルの置かれたフォルダからの相対パスで指定します。

表 4-10 テキストファイル読み込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
操作	テキストファイルから読み込んだテキストをどの位置に挿入するかを指定することができます。
文字コード	テキストを読み込む際の文字コードを指定できます。
ファイル名	読み込む元となるテキストファイルの名前を指定します。

4.11. ファイルから差し込み

WinActor ノート 上の対象ブロックの文字列にファイルから文字列を差し込みます。

表 4-11 ファイルから差し込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	差し込み先の対象ブロックを指定できます。
形式	差し込むテキストの形式として、「改行区切り」と「JSON形式」のどちらにするかを指定できます。
ファイル	差し込み元となるテキストファイル名を指定します。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

	(シナリオファイルが置かれたフォルダから相対パスで参照されます)
文字コード	差し込むテキストを読む際の文字コードを指定できます。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.11.1. 使用例 1

WinActor ノート

こんにちは、{0} さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: {1}

時刻: {2} ~ {3}

場所: {4}

ファイルの内容 (改行区切り)

NTTAT

2019/2/1

10:00

11:00

東京

差し込み操作後の WinActor ノート

こんにちは、NTTAT さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: 2019/2/1

時刻: 10:00 ~ 11:00

場所: 東京

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.11.2. 使用例2

WinActor ノート

こんにちは、{名前} さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: {日付}

時刻: {開始時刻} ~ {終了時刻}

場所: {場所}

ファイルの内容 (JSON 形式)

```
{  
  "名前": "NTTAT",  
  "日付": "2019/2/1",  
  "開始時刻": "10:00",  
  "終了時刻": "11:00",  
  "場所": "東京"  
}
```

差し込み操作後の WinActor ノート

こんにちは、NTTAT さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: 2019/2/1

時刻: 10:00 ~ 11:00

場所: 東京

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.12. ブロック分割ツール

WinActor ノート 上の該当するブロックを分割します。

表 4-12 ブロック分割ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	ブロック分割を行う対象となるブロックを指定できます。
キーワード	分割する際に分かれ目とするためのキーワードを指定します。 (分割方法で「改行コードで分割」を指定した場合は参照されません。)
分割方法	実装されている各分割方法のうち、どの方法で分割するかを指定できます。

4.12.1. 使用例 1

WinActor ノート

りんご、みかん、ばなな

分割操作

キーワード「、」 分割方法「キーワードの直後で分割」

分割操作後の WinActor ノート

りんご、
みかん、
ばなな

4.12.2. 使用例 2

WinActor ノート

りんご、みかん、ばなな

分割操作

キーワード「、」 分割方法「キーワードを消去して分割」

分割操作後の WinActor ノート

りんご
みかん
ばなな

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.13. ブロック抽出ツール

WinActor ノート 上の対象のブロックを抽出します。

表 4-13 ブロック抽出ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	ブロック抽出の対象とするブロックの範囲を指定できます。
操作方法	対象で指定したブロックに対して行う操作（削除、コピー、ブロック結合など）を指定できます。

4.14. ブロック検索ツール

WinActor ノート 上の該当するブロックを検索します。

表 4-14 ブロック検索ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
キーワード	検索対象とする文字列を指定します。
検索条件	入力されたキーワードの参照方法を指定します。
検索方法	指定したキーワードを検索する範囲、もしくは検索条件に一致するブロックに対して行う操作を指定できます。

4.15. ブロック番号指定ツール

WinActor ノート 上の指定された番号のブロックを操作します。「2-5,3-6,-2,3-」のような範囲指定を行うことができます。

※ 「2-5」と指定した場合は2から5まで、「-2」と指定した場合は2ブロック目以前、「3-」と指定した場合は3ブロック目以降が操作対象となります。

※ 「を選択」の操作では範囲指定できません。

表 4-15 ブロック番号指定ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
ブロック番号	操作対象とするブロックの番号を指定できます。（「,」で区切ることで複数指定可）
操作方法	操作対象としたブロックに対して行う編集操作を指定できます。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.16. ブロック統合ツール

WinActor ノート上の該当するブロックを統合します。

表 4-16 ブロック総合ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
キーワード	ブロック統合の区切れ目とするためのキーワードを指定します。
操作方法	ブロック統合をする際のキーワードの参照方法を指定できます。 (ex: 「(キーワード) を含む」ブロックを統合)

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.17. マクロ読み込み実行

WinActor ノート にマクロを読み込み、そのマクロを実行します。

表 4-17 マクロ読み込み実行のプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
マクロファイル名	読み込む元となるマクロファイルの名前を絶対パスか相対パスで指定します。相対パスで指定する場合、以下のフォルダからの相対パスになります。 ワークフォルダ設定済：ワークフォルダ。 ワークフォルダ未設定：現在実行しているシナリオが保存されているフォルダ。

4.18. マークツール

WinActor ノート上のブロックにマークの付与もしくは除去等の操作を行います。

表 4-18 マークツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
操作方法	現在のカーソル位置のブロックに対してマークの付与もしくは除去を行うか、マークの付与の有無を基準としたいずれかの操作を行うかを指定できます。

4.19. 動作モード変更

WinActor ノート の動作モードを変更します。動作モードの各モードについては、「3.6 動作モード」をご参照ください。

表 4-19 動作モード変更のプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
動作モード	非表示 ... 動作モードを非表示に変更します。 表示 ... 動作モードを表示に変更します。 編集 ... 動作モードを編集に変更します。シナリオ実行中は、編集防止のため、動作モードが表示に切り替わります。

4.20. 変数から差し込み

WinActor ノート 上の対象ブロックの文字列に WinActor の変数から文字列を差し込みます。

表 4-20 変数から差し込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	変数差し込みの対象とするブロックを指定できます。

WinActor ノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.20.1. 使用例

WinActor ノート

こんにちは、{名前} さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: {日付}

時刻: {開始時刻} ~ {終了時刻}

場所: {場所}

WinActor 変数の内容

変数名	現在値
名前	NTTAT
日付	2019/2/1
開始時刻	10:00
終了時刻	11:00
場所	東京

差し込み操作後の WinActor ノート

こんにちは、NTTAT さん。

会議室が予約されましたので、
会議にご参加ください。

日付: 2019/2/1

時刻: 10:00 ~ 11:00

場所: 東京

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.21. 変数に取り込み

WinActor ノート 上の対象ブロックの文字列を指定された変数に取り込みます。

表 4-21 変数に取り込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	変数への取り込み対象のテキストとするブロックを指定します。
改行	取り込むテキストを取得する際、テキスト末尾に改行を「含む」か「含めない」かを指定できます。
改行コード	取り込むテキストに改行が含まれる場合の改行コードを指定できます。
取得結果	取得したテキストをどの変数に出力するかを指定できます。

4.22. 変数に部分取り込み

WinActor ノート 上のテキストの一部を変数に取り込みます。

表 4-22 変数に部分取り込みのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
この文字から	取り込む文字の範囲を指定します。
この文字まで	取り込む文字の範囲を指定します。
取得結果	取得したテキストをどの変数に出力するかを指定できます。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.23. 状態読み取り

WinActor ノートの状態を取得します。

表 4-23 状態読み取りのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
選択有無	カーソルが TOP（一行目の上）もしくは EOT（最終行の下）にある場合は「false」 カーソルが文章の部分にある場合は「true」を格納します。
カーソル位置	カーソルが位置するブロック番号の数値を格納します。 TOP にある場合は 0 EOT にある場合はブロック数 + 1 の数値になります。
ブロック数	現在 WinActor ノートに読み込まれているテキストのブロック数を数値で格納します。
MARK	カーソルがマークされたブロックに位置する場合は「true」 それ以外の場合は「false」を格納します。カーソルが TOP もしくは EOT に位置する時は「false」です。
EMPTY	カーソル箇所のテキストが空の場合は「true」それ以外の場合は「false」を格納します。カーソルが TOP もしくは EOT に位置する時は「true」です。
TOP	カーソルが TOP に位置する場合「true」それ以外の位置の場合は「false」を格納します。
EOT	カーソルが EOT に位置する場合「true」それ以外の位置の場合は「false」を格納します。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.24. 空白除去ツール

WinActor ノート 上の対象ブロックの空白を編集します。

表 4-24 空白除去ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	空白除去を行う対象となるブロックの範囲を指定します。
操作	行う空白除去の種類（ex: 空白を除去、改行を除去、先頭の空白を除去）を指定できます。

4.25. 編集ツール

WinActor ノート 上の対象ブロックを編集します。

表 4-25 編集ツールのプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	編集対象とするブロックの指定ができます。
キーワード	指定した操作をする際の条件として用いるキーワードを指定します。
操作	対象となるブロックに対して行う編集の種類を指定します。

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

表 4-26 編集ツールの編集操作と処理内容

編集操作	処理内容
以前を消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最初に出現した箇所より前のテキストデータを削除する。
以降を消す	指定したキーワードよりも後の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最後に出現した箇所より後のテキストデータを削除する。
より前を消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含まない）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最初に出現した箇所より前のテキストデータを削除する。
より後を消す	指定したキーワードよりも後の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含まない）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最後に出現した箇所より後のテキストデータを削除する。
括弧の中身を残す	キーワードで指定された括弧（例：「」, (), <>など）の中にあるテキストのみを残し、それ以外のテキストを削除する。括弧は削除される。
括弧を残す	キーワードで指定された括弧（例：「」, (), <>など）とその中にあるテキストを残し、それ以外のテキストを削除する。括弧は削除されない。
括弧とその中身を消す	キーワードで指定された括弧（例：「」, (), <>など）とその中にあるテキストを削除し、それ以外のテキストを残す
括弧より前を消す	キーワードで指定された括弧（例：「」, (), <>など）で囲われたテキストよりも前にあるテキストを全て削除する
括弧より後を消す	キーワードで指定された括弧（例：「」, (), <>など）で囲われたテキストよりも後にあるテキストを全て削除する
以前を全て消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最後に出現した箇所より前のテキストデータを削除する
以降を全て消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最初に出現した箇所より後のテキストデータを削除する
先頭に追加	対象ブロックそれぞれのテキストの先頭に、キーワードで指定したテキストを追加する
末尾に追加	対象ブロックそれぞれのテキストの末尾に、キーワードで指定したテキストを追加する
括弧で括る	キーワードで指定された括弧（例：「」, (), <>な

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

	ど)を用いて、対象ブロックそれぞれのテキストデータ全体を囲う
--	--------------------------------

WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル

4.26. 置換

WinActor ノート 上の対象ブロックの文字列を置換します。

表 4-27 置換のプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
対象	文字列置換の対象とするブロックの範囲を指定できます。
正規表現	置換前文字列の入力の際、正規表現を「使用する」「使用しない」を指定できます。
置換前	置換対象とする文字列の指定を行います。
置換後	置換実行後の文字列の指定を行います。

4.27. ワークフォルダ設定

WinActor ノート のワークフォルダを設定します。

表 4-28 ワークフォルダ設定のプロパティ項目と説明

プロパティ項目	説明
フォルダ指定	ワークフォルダに設定するフォルダを「フォルダ名」(任意のフォルダ)、「シナリオフォルダ」から選択します。 「シナリオフォルダ」を選択した場合、現在実行しているシナリオが保存されているフォルダ(シナリオフォルダ)が指定されます。
フォルダ名	ワークフォルダに設定するフォルダを絶対パスか相対パスで指定します。相対パスで指定する場合、シナリオフォルダが起点となります。 フォルダ指定の項目で「シナリオフォルダ」を選択した場合、入力内容はシナリオフォルダに置き換わります。

5. ドッキングウィンドウ

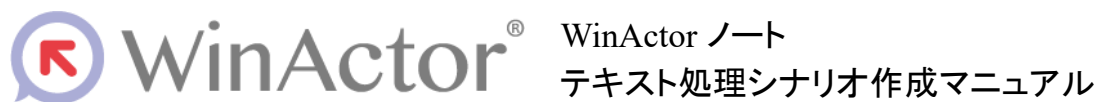
ドッキングウィンドウについての説明は「WinActor ノート 操作マニュアル」をご参照ください。

6. 参照資料

本マニュアル中にて参照する資料について表 6-1 に示します。

表 6-1 参照資料

No.	資料名
1	WinActor 操作マニュアル
2	WinActor ユーザライブラリサンプル説明書
3	WinActor ノート 操作マニュアル
4	WinActor ノート 端末機能シナリオ作成マニュアル



NTTアドバンステクノロジー株式会社

Copyright © 2013-2025 NTT, Inc. & NTT ADVANCED TECHNOLOGY CORPORATION

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部を無断で複写、複製することは禁じられています。

本マニュアルの内容は予告なく変更される場合があります。

WA7-N-20250603
