

操作マニュアル

NTTアドバンステクノロジ株式会社

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

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。なお、本文中では ™、®、©マークは省略しています。

- WinActor は NTT アドバンステクノロジ株式会社の登録商標です。

- Microsoft、Windows※1、Microsoft Edge、Excel、VBScript※2 は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

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

  ※2　VBScript の正式名称は、Microsoft Visual Basic Scripting Edition です。

- その他の記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

本書について

この「WinActor 操作マニュアル」（以下、本書）は、WinActor の操作マニュアルです。

本書は、WinActor を利用してシナリオを作成する方やシナリオの実行をする方を対象としています。

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。
- 本書では、Windows 10 の使用を前提として説明しています。

本書のアイコン

本書で使用しているアイコンおよび記号の意味は、以下のとおりです。

	特に重要な情報
	本文、画面説明、操作などへの補足的な情報
	本書の他のページや他のマニュアルなどへの参照情報
	ライセンス種別「フル機能版」でのみ利用できる機能。 シナリオの作成・編集を行うユーザー向けの説明です。 WinActor のライセンス種別には「フル機能版」と「実行版」があり、利用できる機能が異なります。  「フル機能版」と「実行版」については、『1.3 ライセンス種別と利用できる機能』を参照してください。

WinActor の使用に関する注意

WinActor を使用する場合、以下の点にご注意ください。

- WinActor のプログラムの性質上、ユーザーの操作を記録・保存する機能を有しています。このため、記録する操作によっては、個人情報などを記録・保存することも可能です。個人情報の取り扱いには十分ご注意ください。
- WinActor は、端末操作を自動的に実行する機能を有しています。他者への迷惑行為を自動的に実行するなど、公序良俗に反する行為には使用しないでください。
- WinActor の自動実行中、記録した操作と異なる操作となった場合は、直ちに WinActor を停止してください。



タブを含むアプリケーション、コントロールの数や位置が動的に変化するアプリケーションは、WinActor で正しく操作できない可能性があります。

- WinActor の自動実行中に、ユーザーがキーボードやマウスの操作を行った場合、WinActor による操作とユーザーによる操作が同時にシステムに入力されます。結果として予期せぬ動作、処理結果を引き起こす恐れがありますので、十分ご注意ください。
- WinActor は、自動操作対象のシステムに対して想定を超える速度でデータを入出力する可能性があります。このような場合、自動操作対象システムに多大な負荷をかける恐れがあります。自動操作シナリオの作成および実行時においては、ネットワーク、プログラム、ハードウェアの性能の範囲内でお使いください。
- DaaS、VDI 環境でご利用される場合、デスクトップ環境供給者によるオペレーティングシステムの更新やセキュリティポリシーの設定変更によって、WinActor の起動に障害が発生したり、ライセンス登録情報が消去されたりしてしまう可能性があります。
- ログオフ時にデスクトップが初期状態に戻る方式の DaaS、VDI 環境においては、ライセンス情報が登録できない可能性があります。
- WinActor は実行環境として VBScript を利用しています。VBScript の実行が制限されている環境では、WinActor 起動時にエラーが発生するため、ご利用いただくことができません。

制限事項

リリースノートを参照してください。

目次

商標について i
本書について ii
WinActor の使用に関する注意 iii
制限事項 iv
目次 v

1. WinActor の概要 1

1.1 WinActor とは 1
1.2 動作環境 2
1.2.1 推奨環境 2
1.2.2 フォルダ構成 5
1.3 ライセンス種別と利用できる機能 7
1.3.1 ライセンス種別 7
1.3.2 各ライセンスで利用できる機能 8
1.4 ご利用開始までの流れ 10
1.5 製品ライセンスに関する表示 11
1.6 シナリオ作成から実行までの流れ 12
1.6.1 シナリオ作成の流れ 12
1.6.2 シナリオ実行の流れ 13
1.7 操作の記録 14
1.7.1 WinActor の自動操作インターフェース 14
1.7.2 記録モードの種類 16
1.7.3 イベントモードとは 18
1.7.4 エミュレーションモードとは 24
1.7.5 IE モードとは 31
1.7.6 Chrome モードとは 39
1.7.7 Firefox モードとは 45
1.7.8 Edge モードとは 45
1.7.9 UI オートメーションモードとは 45
1.7.10 画像マッチングモードとは 50
1.7.11 自動切り替えモードとは 54
1.7.12 記録できない場合 60
1.8 シナリオの作成 61
1.9 シナリオの編集 63
1.10 シナリオの保存 64
1.11 シナリオの実行 65
1.12 シナリオパスワード設定によるセキュリティモード 67
1.12.1 パスワードの入力条件 67
1.12.2 シナリオパスワードの設定パターン 68
1.12.3 セキュリティモード 69
1.12.4 シナリオパスワード詳細動作（フル機能版） 70

1.12.5 シナリオパスワード詳細動作（実行版）.....71
1.13 日付形式とタイムゾーン.....72
1.14 管理サーバ連携.....73
1.15 言語非依存化機能.....74
1.16 WinActor Scenario Script.....77
1.16.1 通常のシナリオと WSS 出力可能シナリオ.....77
1.16.2 WSS 出力可能シナリオの保存と読み込み.....79
1.17 スクリーンセーバー解除機能.....87
1.17.1 スクリーンセーバー解除のための設定.....87
1.18 シナリオ雛型作成機能.....89
1.18.1 シナリオ雛型ファイルの読み込み.....90
1.19 ガイド利用でシナリオ作成.....95
1.19.1 ガイド利用のシナリオ作成画面.....96
1.19.2 部品の構成.....101
1.19.3 部品の配置.....104
1.19.4 部品の設定.....107
1.19.5 情報取得部品の設定.....111
1.19.6 情報設定部品の設定.....120
1.19.7 グラフィカルユーザーインタフェース（GUI）による設定.....126
1.19.8 編集操作.....140
1.19.9 シナリオ作成.....146
1.20 生成 AI を利用してシナリオを作成.....150
1.21 シナリオ差分表示機能.....155
2. WinActor の起動と終了.....158
2.1 WinActor の起動.....158
2.1.1 WinActor の起動手順.....158
2.1.2 起動アイコンをクリックしても起動しない場合.....160
2.1.3 WinActor の起動オプション.....160
2.2 WinActor の終了.....163
3. WinActor の画面.....164
3.1 WinActor の基本画面構成.....164
3.2 メニューバー.....166
3.2.1 ファイルメニュー.....166
3.2.2 表示メニュー.....226
3.2.3 ツールメニュー.....235
3.2.4 ヘルプメニュー.....275
3.3 ツールバー.....290
3.3.1 シナリオの編集操作.....292
3.3.2 シナリオの実行操作.....299
3.3.3 ステップ実行.....302
3.3.4 編集／記録.....304
3.4 パレットエリア.....307

3.4.1 ノードパレット 307
3.4.2 ライブラリパレット 314
3.4.3 サブシナリオパレット 324
3.4.4 お気に入りパレット 330
3.4.5 検索パレット 338
3.5 シナリオ編集エリア 343
3.5.1 シナリオ編集エリアの構成 343
3.5.2 フローチャートツールバー 344
3.5.3 フローチャート表示エリア 359
3.5.4 ノード検索 365
3.5.5 右クリックメニュー 366
3.5.6 ウィンドウ識別ルール画面 390
3.6 プロパティエリア 400
3.6.1 プロパティ画面の構成 400
3.6.2 変数名と変数名値の入力 406
3.7 条件式設定画面 410
3.7.1 比較演算子 411
3.7.2 単一条件の設定 412
3.7.3 複合条件の設定 413
3.7.4 条件式の削除 415
3.8 シナリオ情報画面 416
3.8.1 基本設定タブ 416
3.8.2 パスワードタブ 418
3.8.3 時刻タブ 420
3.8.4 タイムアウトタブ 421
3.8.5 その他タブ 422
3.9 機能編集エリア 425
3.9.1 変数一覧タブ画面 426
3.9.2 データ一覧タブ画面 443
3.9.3 ログ出力タブ画面 453
3.9.4 メール管理タブ画面 455
3.9.5 監視ルール一覧タブ画面 464
3.9.6 イメージタブ画面 475
3.9.7 ブレイクポイント一覧タブ画面 482
3.9.8 サブルーチンタブ画面 486
3.9.9 テキスト変換辞書タブ画面 494
3.9.10 呼び出し履歴タブ画面 495
3.9.11 実行時間タブ画面 497
3.9.12 イベント一覧タブ画面 498
3.9.13 シナリオフォーマットチェックタブ画面 515
3.10 ドッキングウィンドウ 522
3.11 WinActor 起動ショートカット作成画面 531
3.12 起動パスワードの設定、変更、解除 533
3.13 バージョン情報画面 535
3.13.1 バージョン情報の確認 535

3.13.2 ノードロックライセンスとフローティングライセンス 536
3.13.3 ノードロックライセンス 537
3.13.4 フローティングライセンス 555
3.14 オプション画面 562
3.15 タスクトレイ 593
3.16 記録操作画面 595
3.17 値の取得画面 600
3.18 オンラインシナリオ管理画面 603

4. ノード 625

4.1 ノードとは 625
4.1.1 ノード情報 626
4.1.2 ノード情報の表示 627
4.2 シナリオの構造 628
4.2.1 浮きフロー 629
4.2.2 サブルーチン 630
4.2.3 シナリオファイル呼び出し 631
4.2.4 イベント監視呼び出し処理 634
4.3 フローカテゴリのノード 639
4.3.1 グループ 639
4.3.2 分岐 642
4.3.3 多分岐 647
4.3.4 繰り返し 650
4.3.5 後判定繰返 657
4.3.6 繰り返し終了 662
4.3.7 次の条件判定 665
4.3.8 例外処理 668
4.3.9 サブルーチン呼び出し 672
4.3.10 サブルーチングループ 676
4.3.11 サブルーチン終了 683
4.3.12 シナリオファイル呼び出し 685
4.3.13 シナリオ終了 690
4.3.14 イベント監視 692
4.3.15 イベント監視登録 694
4.3.16 イベント監視解除 696
4.3.17 イベント監視終了 698
4.4 アクションカテゴリのノード 700
4.4.1 画像マッチング 700
4.4.2 輪郭マッチング 721
4.4.3 OCR マッチング 733
4.4.4 ウィンドウ状態待機 743
4.4.5 指定時間待機 747
4.4.6 文字列送信 752
4.4.7 コマンド実行 756
4.4.8 スクリプト実行 759

4.4.9 Python 実行 765
4.4.10 Excel 操作 771
4.4.11 クリップボード 779
4.5 ユーザカテゴリのノード 781
4.5.1 待機ボックス 781
4.5.2 インプットボックス 784
4.5.3 選択ボックス 786
4.5.4 音 789
4.6 変数カテゴリのノード 791
4.6.1 変数値設定 791
4.6.2 変数値コピー 793
4.6.3 日時取得 795
4.6.4 ユーザ名取得 797
4.6.5 四則演算 799
4.6.6 カウントアップ 801
4.6.7 全角化/半角化 803
4.7 自動生成ノード（イベントモード、IE モード） 805
4.7.1 クリック 806
4.7.2 文字列設定 808
4.7.3 リスト選択 811
4.7.4 タブ選択 814
4.7.5 文字列取得 817
4.7.6 リスト取得 820
4.7.7 リスト一括取得 824
4.7.8 表の値取得 827
4.7.9 有効無効状態取得 833
4.7.10 チェック状態取得 837
4.8 エミュレーションノード 841
4.8.1 エミュレーション 841
4.9 UI オートメーションノード 850
4.9.1 UI オートメーション 850
4.10 ユーザライブラリのノード 865
4.10.1 ユーザライブラリ 865
4.11 付箋ノード 867

5. シナリオ作成のヒント 869

5.1 変数 869
5.1.1 変数とは 869
5.1.2 変数名 871
5.1.3 変数の初期化 871
5.1.4 変数に関する制限事項 875
5.1.5 特殊変数 876
5.1.6 %変数名%の利用 879
5.1.7 現在値の確認方法 880
5.2 ウィンドウ識別ルール 881

5.2.1 ウィンドウ識別ルールとは 881
5.3 監視ルール 883
5.3.1 監視ルールとは 883
5.3.2 監視ルール利用例 883
5.4 実行 890
5.4.1 全体実行 890
5.4.2 部分実行 892
5.4.3 ここから実行 895
5.4.4 実行速度の調整 898
5.4.5 実行抑止 899
5.4.6 実行前の警告 900
5.4.7 実行時エラー 901
5.4.8 ループ実行 904
5.5 シナリオ作成操作 910
5.5.1 値の取得 910
5.5.2 表の値取得 914
5.5.3 値の設定 917
5.6 ファイルパス 920
5.6.1 ファイルパスの種類 920
5.6.2 絶対パス 921
5.6.3 相対パス 921
6. 制限事項 924
6.1 ファイル保存場所の制限事項 924
6.2 AcrobatReader の保護モード 925
6.3 Edge の IE モードの保護モード 925
6.4 Edge の IE モードのターゲット枠の位置ずれに関する制限事項 927
6.5 管理者権限で起動されたアプリケーションに関する制限事項 927
6.6 評価ライセンスで作られたシナリオには試用期限が付きます 927
6.7 Excel からデータを読み込む際の制限事項 927
6.8 記録環境と実行環境について 928
6.9 タッチパネル操作について 928
6.10 DB 連携の制限事項 928
6.10.1 Microsoft Office 64bit インストール環境に Access ODBC ドライバー (Access データベース エンジン)32bit をインストールする方法 929
6.10.2 テーブル名として使用できない文字について 930
6.11 制御文字の入力制限 930
6.12 操作の記録（Chrome モード・Firefox モード・Edge モード）での制限事項 931
6.12.1 マルチリスト選択の記録 931
6.13 日時の制限事項 934
7. 付録 935

7.1 用語集 935
7.2 画面要素と呼び名について 939
7.3 正規表現の入力例 945
7.4 ログ出力例 946
7.4.1 エラー発生時のログ出力 946
7.4.2 実行前警告表示時のログ出力例 947
7.4.3 制御ノード実行時のログ出力 948
7.4.4 サブルーチンパラメータチェック時のログ出力 951
7.4.5 サブルーチングループ使用箇所のログ出力 951
7.5 パスワードで使用できる文字 952
7.6 動画ログについて 952

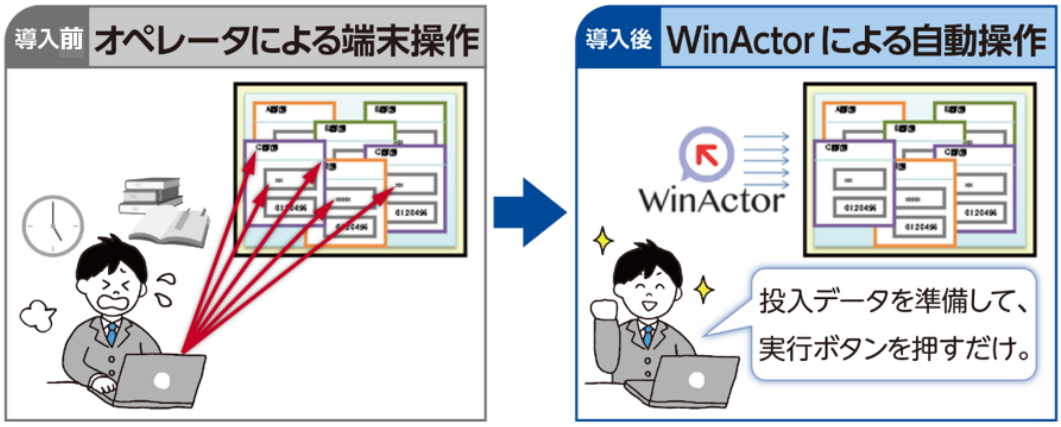
1. WinActor の概要

この章では、WinActor の動作環境や機能などについて説明します。

1.1 WinActor とは

WinActor は、Excel、ブラウザ、業務システム等、Windows 上で動作するアプリケーションの操作手順をシナリオとして記録し、シナリオに沿って Windows PC の自動操作（代理実行）を行うツールです。

図 1-1 WinActor 導入イメージ



WinActor を使うことで、複雑な業務手順の簡素化や繰り返し行っている業務手順を簡略化することができます。また手順の誤りや入力ミスなどのヒューマンエラーを削減する効果、ユーザーが端末を操作する時間を削減する効果があります。

WinActor には、以下の機能があります。

- 記録機能　ユーザーが例示した端末操作をシナリオとして記録
- 編集機能　シナリオの順序や繰り返し回数、実行条件などを設定
- 実行機能　シナリオに沿って端末の自動操作を行う

画面上の操作を記録することで、サーバ⇔クライアント間の通信の仕様やデータベースの構造がわからなくてもシナリオを作成することができます。また既存システムを改造することなく導入することができます。

WinActor ではシナリオをフローチャート図で視覚的に表現しているため、フローチャート画面に対する操作でシナリオを編集することができます。また、記録したシナリオを部品化し、再利用することができるため、部品を組み合わせてシナリオを作成していくことができます。

1.2　動作環境

WinActor のハードウェア環境とソフトウェア環境について説明します。

1.2.1　推奨環境

WinActor をインストールする環境は、以下を満たしていることを推奨します。

■　ハードウェア環境

ハードウェアの推奨スペックを以下に示します。

表 1-1 推奨スペック

項　目	推奨スペック
CPU	Core i3-6100 (2 コア　3.7GHz)以上の x86 または x64 プロセッサ
メモリ	2.0GB 以上
HDD	空き容量 3.0GB 以上
画面	FHD(1920×1080)が表示可能であるもの
サウンド	シナリオ中で音を出すためのサウンド機能(スピーカを含む) 音機能を使わない場合は不要です。

- 本推奨スペックは、WinActor を単体で起動した場合を想定しています。WinActor と同時に起動させるアプリケーションで、CPU、メモリ、HDD 等を消費することが想定される場合は、ハイエンドなハードウェアをご準備ください。
- CPU、メモリ、HDD の使用率が高い状態で動作させた場合、応答性能が著しく低下する可能性があります。
- WinActorEye をご使用になる際は、『WinActorEye 操作マニュアル』の『推奨環境』もご確認ください。

■　ソフトウェア環境

ソフトウェアの環境条件を以下に示します。

表 1-2　ソフトウェアの環境条件

項目	概略仕様
オペレーティングシステム	Microsoft Windows 10 Pro Microsoft Windows 11 Pro Microsoft Windows Server 2016 Microsoft Windows Server 2019 Microsoft Windows Server 2022 Microsoft Windows Server 2025 以下、Windows 10、Windows 11、Windows Server 2016、Windows Server 2019、Windows Server 2022、Windows Server 2025 と記載します。
実行環境	Microsoft .NET Framework 4.8 以上
Web ブラウザ	自動記録/自動操作対応：Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge(Chromium)
アプリケーション	WinActor では、処理の自動実行時に外部ファイルから読み込んだ値をシナリオ中で利用する変数に格納したり、実行結果を外部ファイルに書き出したりすることができます。 外部ファイルの形式には、CSV 形式と Excel 形式（拡張子が xls、xlsx、xlsm）を利用できます。Excel 形式を利用する場合は、Microsoft Office Excel 2016、2019、2021、2024 のいずれかをインストールする必要があります。

- 同一ユーザーが同一の Windows Server 2016、Windows Server 2019 または Windows Server 2022、Windows Server 2025 に対して同時に複数のリモートログインをする際には、「クリップボード共有」を無効にしてください。
- WinActor と対象アプリケーションの実行ユーザーが異なる場合（例：WinActor は通常通り起動し、対象アプリケーションは「別のユーザーとして実行」等から、ログオンしたユーザーとは別のユーザーを選択して起動した場合）、正常に動作しません。
- タッチパネルによる操作は記録機能の対象外となります。
- WinActorEye をご使用になる際は、『WinActorEye 操作マニュアル』の『推奨環境』もご確認ください。

Google Chrome, Microsoft Edge(Chromium), Mozilla Firefox を操作するシナリオを作成する手順は、『WinActor ブラウザ操作シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

■　ネットワーク環境

WinActor 本体やユーザライブラリなどのオンラインアップデート、問い合わせ用情報収集、またはオンラインシナリオ管理など、WinActor のサイトと通信する機能を利用する場合は、インターネット接続が必要です。

1.2.2　フォルダ構成

WinActor のフォルダ構成について説明します。

■　インストールフォルダ

WinActor のインストールフォルダ構成を以下に示します。以下のフォルダ構成は、WinActor のインストール完了時に、WinActor のインストールフォルダ以下に自動的に作成されます。

WinActor のインストール手順については、『WinActor インストールマニュアル』を参照してください。

表 1-3 WinActor のインストールフォルダ構成

No.	フォルダ名	ファイル名	説明
❶	WinActor ¥	WinActor7.exe	WinActor の実行ファイルです。
❷		unins000.exe	アンインストーラです。
❸	lib ¥	−	ライブラリ配置用です。
❹	webdriver ¥	−	Web 操作モジュール配置用です。
❺	libraries ¥	−	WinActor に同梱のユーザーライブラリの配置用です。
❻	WinActor_Documents ¥	−	−
❼	Japanese ¥	−	日本語版マニュアル配置用です。
❽	English ¥	−	英語版マニュアル配置用です。



標準ユーザー用インストーラーには、アンインストーラが含まれません。

■ ユーザーフォルダ

WinActor をインストールすると、以下に示すユーザーフォルダが作成されます。

表 1-4 WinActor のユーザーフォルダ構成

No.	フォルダ名	説明
❶	ドキュメント¥WinActor¥	WinActor のユーザー向けフォルダです。
❷	download ¥	更新ファイルのダウンロード用です。
❸	libraries ¥	ユーザーライブラリ配置用です。
❹	logs ¥	問い合わせ用の収集情報配置フォルダです。
❺	subscenarios ¥	同梱サブシナリオおよびユーザーサブシナリオの配置用です。
❻	webdriver ¥	Web 操作モジュール配置用です。
❼	winactor_documents ¥	管理者版 WinActor を使用している場合の WinActor マニュアル配置用です。WinActor によりマニュアルがダウンロードされる際に作成されます。

■ 作業フォルダ

WinActor をインストールすると、作業フォルダが作成されます。

表 1-5 WinActor 作業フォルダ構成

No.	フォルダ名	説明
❶	C:¥ProgramData¥WinActor¥<ユーザー名>¥	WinActor の作業フォルダです。

1.3　ライセンス種別と利用できる機能

WinActor のライセンス種別とライセンスごとに利用できる機能について説明します。

1.3.1　ライセンス種別

WinActor には、以下に示す 3 種類のライセンス種別があります。

表 1-6 ライセンス種別

No.	ライセンス種別	説明
❶	フル機能版	記録、編集、実行の機能など、WinActor のすべての機能を利用できます。
❷	実行版	シナリオの実行に関連する画面のみが表示されます。シナリオの読み込みや実行などが可能です。
❸	管理実行版 （フローティングライセンスのみ）	管理実行モード専用です。管理サーバからの指示でシナリオを実行します。 シナリオの実行に関連する画面のみが表示されます。 PC ユーザーは一部の設定機能のみ利用可能です。記録、編集、実行の機能を利用することはできません。 » 管理実行モードについては『1.14 管理サーバ連携』を参照してください。

ノードロックライセンスには管理実行版がありませんが、フル機能版または実行版の WinActor を、管理実行モードに設定することで管理実行版と同等に機能します。

» ノードロックライセンスとフローティングライセンスについては、『3.13.2 ノードロックライセンスとフローティングライセンス』を参照してください。

1.3.2 各ライセンスで利用できる機能

WinActor ではライセンスごとに利用できる機能が異なります。

表 1-7 ライセンス種別と利用できる機能

○：利用可能　△：一部利用不可　－：利用不可

No.	機能	画面名／操作	ライセンス種別		
			フル機能版	実行版	管理実行版
❶	画面表示	ツールバー	○	△※1	△※1
❷		オプション	○	△※1	△※1
❸		フローチャート	○	△※2	△※2
❹		変数一覧	○	△※2	△※2
❺		データ一覧	○	○	△※2
❻		ログ出力	○	○	△※2
❼		監視ルール一覧	○	－	－
❽		イメージ	○	－	－
❾		プロパティ	○	－	－
❿		メール管理	○	○	○
⓫		ブレイクポイント一覧	○	－	－
⓬		サブルーチン	○	△※2	△※2
⓭		テキスト変換辞書	○	△※2	△※2
⓮		イベント一覧	○	－	－
⓯	シナリオ読込	開く	○	○	－
⓰	シナリオ実行	全体実行、部分実行、ここから実行、一時停止、ループ完了後一時停止、再開、再開およびループ完了後一時停止、停止	○	△※3	△※4
⓱	シナリオ編集および保存	新規作成、記録、シナリオ編集、インポート、エクスポート、上書き保存、名前を付けて保存	○	－	－
⓲	起動ショートカット作成	起動ショートカット作成	○	○	－
⓳	起動パスワード設定	起動パスワード	○	－	－
⓴	ライセンス管理	バージョン情報表示、ライセンス登録	○	○	○
㉑	サーバ設定	サーバ接続設定	○	○	○

No.	機能	画面名／操作	ライセンス種別		
			フル機能版	実行版	管理実行版
㉒	終了	終了	○	○	○

※1 記録、編集のメニューが表示されません。
※2 閲覧のみが可能です。変更操作ができません。
※3 実行版では、部分実行、ここから実行ができません。
※4 管理実行版では、管理サーバからの全体実行しかできません。

1.4　ご利用開始までの流れ

ご利用開始までの流れを以下に示します。

① WinActor を PC にインストールします。

WinActor のインストール手順については、『WinActor インストールマニュアル』を参照してください。

試用期間内にインストールすると評価ライセンスが付きます。試用期間外であった場合はライセンス無しの状態となります。どちらの状態になっているかは、起動直後に表示される警告画面で確認することができます。

図 1-2 評価ライセンスが適用された状態の警告画面

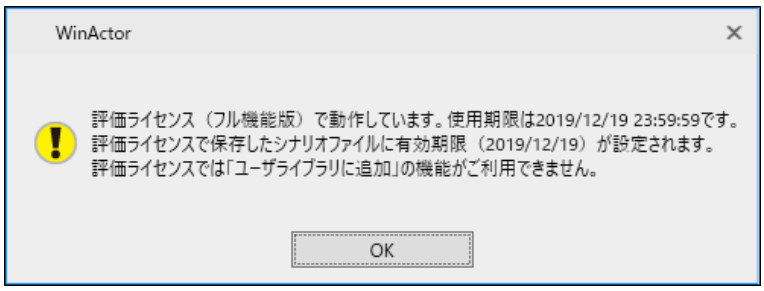
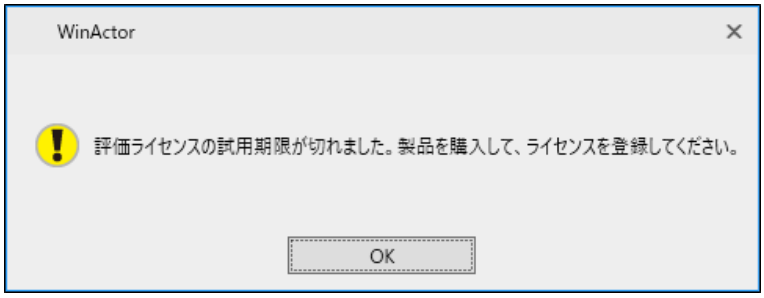


図 1-3 ライセンスが無い状態の警告画面



② WinActor を起動します。

評価ライセンスで使用する場合、以降の手順は不要です。

③ WinActor のライセンスを登録します。

WinActor のライセンス登録手順については、『WinActor インストールマニュアル』を参照してください。

ライセンスの状態確認とライセンス登録は、バージョン情報画面で行います。

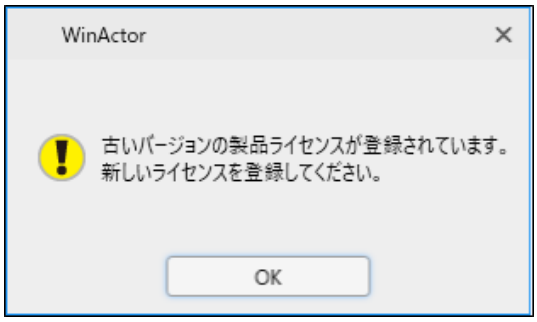
詳細は、『3.13 バージョン情報画面』を参照してください。

④ WinActor を終了し、再度起動します。

1.5　製品ライセンスに関する表示

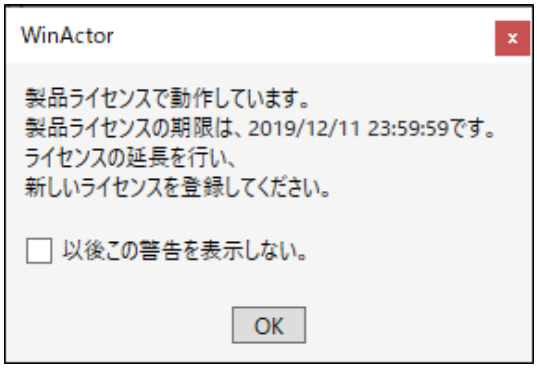
旧バージョンのライセンス登録がされた状態で新バージョンの WinActor を起動した場合、以下の警告が表示されます。この場合、新バージョンに対応したライセンスを登録するか、旧バージョンの WinActor をインストールしてご利用ください。

図 1-4 旧バージョンのライセンスが登録された状態の警告画面



ライセンスの期限まで 30 日以内となった場合、以下の警告が表示されます。

図 1-5 ライセンスの期限に関する警告画面



1.6　シナリオ作成から実行までの流れ

ここでは、シナリオ作成のサイクルと実行までの流れについて説明します。

1.6.1　シナリオ作成の流れ

WinActor では、記録、編集、動作チェックを繰り返してシナリオを作成していきます。

■　記録

端末で操作した内容を WinActor が学習し、シナリオの雛形を作ります。

■　編集

シナリオの動作条件を設定します。たとえば、以下のような設定をします。

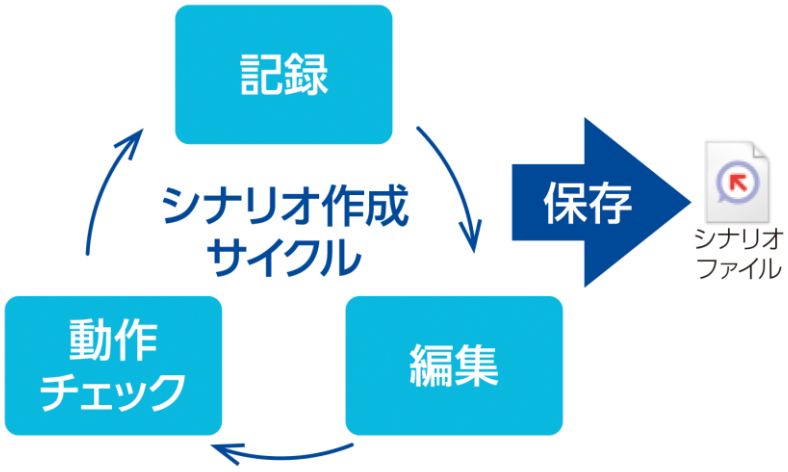
- 記録操作に条件分岐や繰り返しを設定
- データ投入操作で Excel 上のデータと連携する場所を設定
- データを読み込むタイミングやデータ入力を開始するタイミングを設定
- エラーが発生したときの動作を設定

■　動作チェック

作成途中のシナリオが、シナリオ作成者の意図したとおりに動作するかどうかを確認します。

記録、編集、動作チェックを繰り返してでき上がったシナリオは、シナリオファイルとして保存することができます。

図 1-6 シナリオ作成の流れ



1.6.2　シナリオ実行の流れ

シナリオの実行操作は、実行したいシナリオファイルと投入データを読み込んで、シナリオ実行ボタンをクリックするだけです。

起動オプションを使用することで、読み込むシナリオファイル、投入データファイルの指定や実行ボタンのクリックを省略することができるため、バッチファイルや外部プログラムからの指示でシナリオを実行することができます。

また、Windows のタスクスケジューラに登録しておくことで、定期的にシナリオを実行することもできます。

図 1-7 シナリオ実行の流れ



1.7　操作の記録

FULL

操作の記録は、端末に行った見本操作を WinActor が学習し、シナリオの雛形を作る過程です。WinActor が学習できる見本操作は、テキスト入力欄へのデータ入力操作、ボタンのクリック操作、ドロップダウンリストの選択操作、チェックボックス欄へのチェック操作です。WinActor が学習した操作は、フローチャート画面上に表示され、自動操作シナリオを作るための部品になります。

1.7.1　WinActor の自動操作インターフェース

WinActor は、以下に示す自動操作インターフェースを持っています。これらのインターフェースを組み合わせてシナリオを作ることができます。

UI 識別型インターフェースと座標指定型インターフェースは、見本操作による学習ができます。

画像識別型インターフェースとファイル向けインターフェースは、あらかじめ用意されている自動操作部品の設定画面でクリックする場所を指定したり、アクセスするファイルを指定したりしながら作成します。

図 1-8 WinActor 自動操作インターフェースと対象アプリケーション

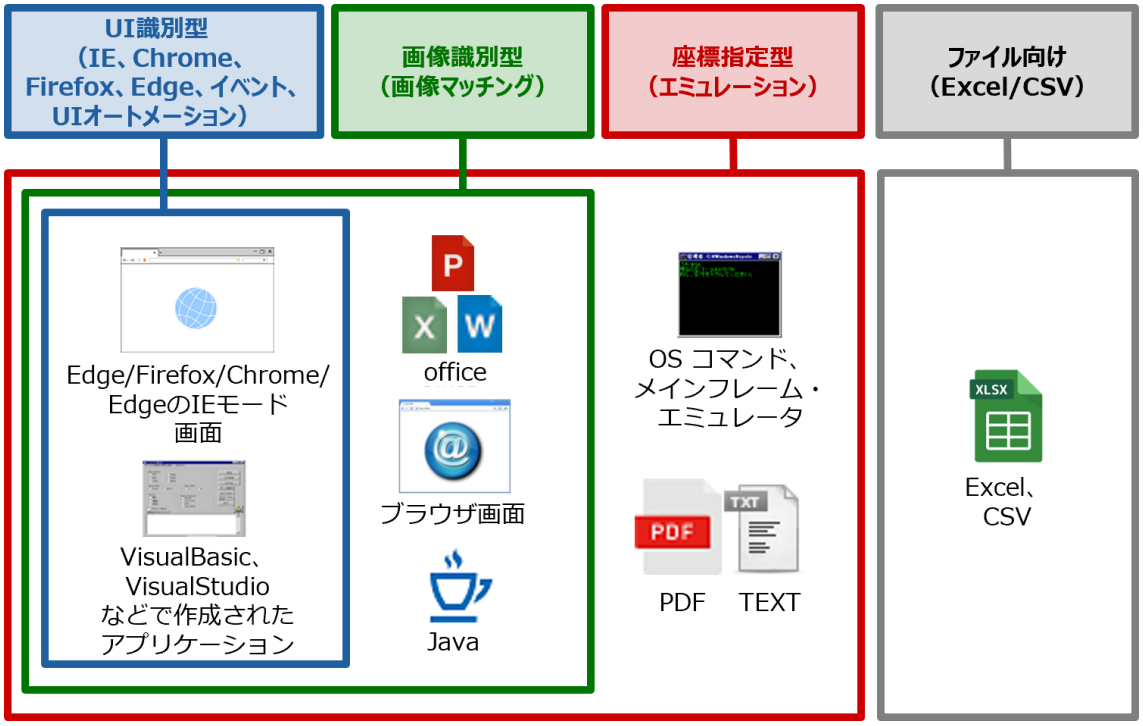


表 1-8 自動操作インターフェース説明

No.	オプション	説　明
❶	UI 識別型	画面上の入力欄やボタンに通し番号を付けて管理します。WinActor は、何番目の入力欄が操作されたかを番号として覚えて自動操作を行います。シナリオには、「画面上 3 番目のボタンを押す」「画面上 5 番目の入力欄に文字入力する」といった番号情報が記録されます。 記録方法はシンプルですが、記録できるアプリケーションが限られます。また、表示する度に、ボタン数や入力欄数が増減する画面の自動操作には適しません。 「IE モード」「イベントモード」「Chrome モード」「Firefox モード」「Edge モード」「UI オートメーションモード」という記録モードを使ってシナリオに記録します。
❷	画像識別型 （画像マッチング）	アイコンや入力欄の画像を覚えて自動操作を行います。記録したときと同じ形状のアイコンをクリックさせたり、記録したときと同じ形状の入力欄にカーソルを移動させたりすることができます。 シナリオにはアイコンや入力欄の形状が画像データとして記録されます。フォントサイズや表示倍率が変更できる画面を自動操作する場合は、記録時と実行時でフォントサイズや表示倍率を統一する必要があります。 「画像マッチング」という操作部品（ノード）を使用してシナリオに操作を記録します。
❸	座標指定型 （エミュレーションモード）	マウスが画面上でどのように動いたか、どのタイミングでキーボード操作やクリック操作されたのかを覚えて自動操作を行います。 シナリオには、「画面の左上を基点にして右に 10 ピクセル、下に 5 ピクセルの位置をクリックする」「キーボードで CTRL+V を押す」といった情報が記録されます。画面の大きさが変わった場合に、入力欄の位置が変わるような画面を自動操作する場合は、記録時と実行時で画面の大きさを統一する必要があります。 「エミュレーションモード」という記録モードを使ってシナリオに記録します。 また、クリック操作のみであれば、「画像マッチングモード」という記録モードを使ってシナリオに記録することもできます。
❹	ファイル向け	Excel 形式、CSV 形式のファイルに対して、ファイル名、シート名、セル名を指定したデータの読み取りや書き込みを行うことができます。 「Excel 操作」という操作部品（ノード）を使ってシナリオに記録します。

1.7.2　記録モードの種類

見本操作を記録する方式の記録モードには「イベントモード」「エミュレーションモード」「IE モード」「Chrome モード」「Firefox モード」「Edge モード」「UI オートメーションモード」「画像マッチングモード」の 8 つがあり、それぞれ記録できる内容が異なります。加えて、記録中にこれら 8 つのモードを自動的に切り替える「自動切り替えモード」があります。

記録モードとその方式を以下の表に示します。

WinActor では、記録開始前に記録対象のウィンドウを指定します。記録対象のウィンドウを指定すると、適切な記録モードが自動的に選択されます。自動的に選択された記録モード以外で記録したい場合は、手動で記録モードを変更します。

「自動切り替えモード」を指定すると、記録中に記録対象のウィンドウを切り替えることができます。そして、切り替えたウィンドウに適した記録モードが自動的に選択されます。また、記録中に手動で記録モードを変更することもできます。

表 1-9 記録モードの種類

No.	記録モード	インターフェース	説明
❶	イベントモード	UI 識別型	画面上のボタンや入力欄に通し番号を付けて管理し、操作を行ったボタンやテキスト入力欄の番号を記録します。
❷	エミュレーションモード	座標指定型	マウスをクリックした位置、キーボードを操作した順序を記録します。
❸	IE モード	UI 識別型	Microsoft Edge(Chromium)の IE モード専用の記録モードです。画面上のボタンや入力欄に通し番号を付けて管理し、操作を行ったボタンやテキスト入力欄の番号を記録します。
❹	Chrome モード	UI 識別型	Google Chrome 専用の記録モードです。画面上のボタンや入力欄を XPath で管理し、操作を行ったボタンやテキスト入力欄の XPath を記録します。
❺	Firefox モード	UI 識別型	Mozilla Firefox 専用の記録モードです。画面上のボタンや入力欄を XPath で管理し、操作を行ったボタンやテキスト入力欄の XPath を記録します。
❻	Edge モード	UI 識別型	Microsoft Edge(Chromium)専用の記録モードです。画面上のボタンや入力欄を XPath で管理し、操作を行ったボタンやテキスト入力欄の XPath を記録します。
❼	UI オートメーションモード	UI 識別型	アプリケーションのボタンやテキスト入力欄を GUI の要素として管理し、行った操作を記録します。

No.	記録モード	インターフェース	説明
⑧	画像マッチングモード	座標指定型	ウィンドウをマウス操作したとき、マウスカーソル位置付近の小面積の領域をマウス操作とともに記録します。
⑨	自動切り替えモード	-	記録中に記録対象のウィンドウを切り替えることができるモードです。切り替えたウィンドウに適した記録モードが自動的に選択されて、記録を継続します。また、記録中に手動で記録モードを変更することもできます。

1.7.3　イベントモードとは

イベントモードでは、画面上のボタンや入力欄に通し番号を付けて管理します。何番目の入力欄が操作されたかの番号を覚えて自動操作を行います。

イベントモードによる記録は、Windows OS 上の信号（イベント）を監視することで見本操作を検出しています。したがって、記録できるアプリケーションは、信号を発する Windows 純正ライブラリで開発されたアプリケーションに限られます。

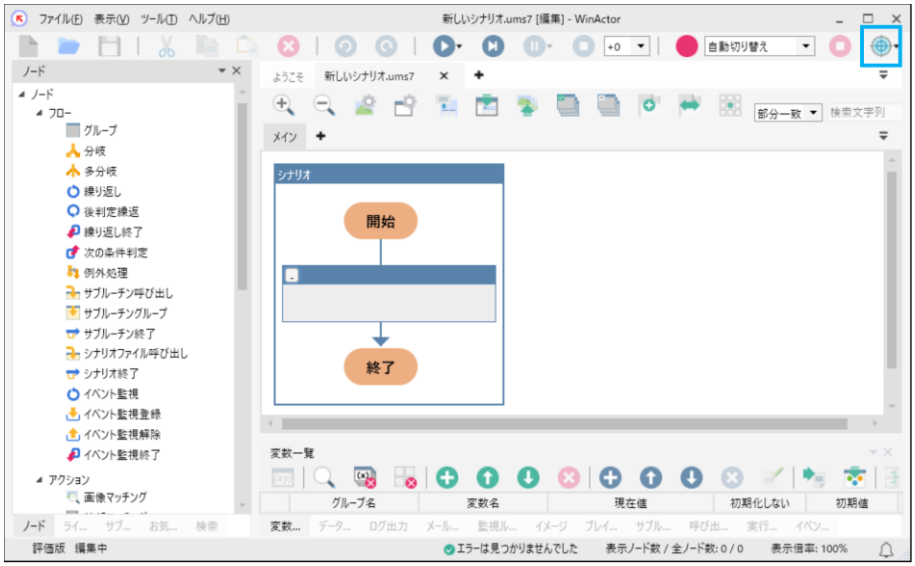


イベントモードで記録できない場合は、エミュレーションモードで記録します。
Windows10 に付属の電卓は、イベントモードでは記録できません。

以下では、独自のアプリケーションを使って、イベントモードの記録手順について説明します。

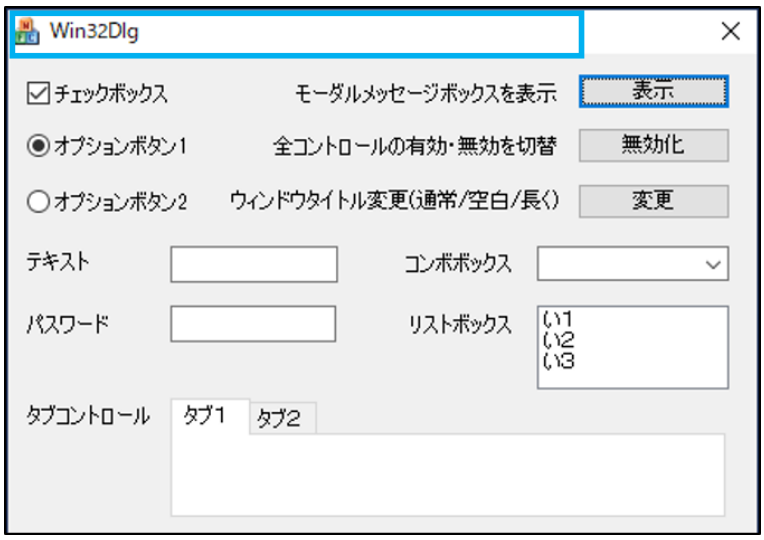
Steps

1. ツールバーの記録対象アプリケーション選択ボタン  をクリックします。

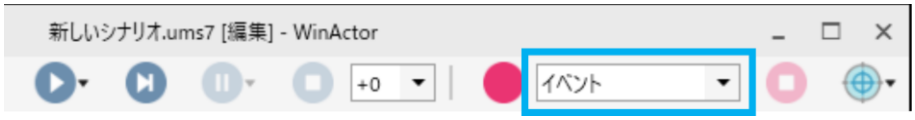


マウスカーソルが  に変わります。

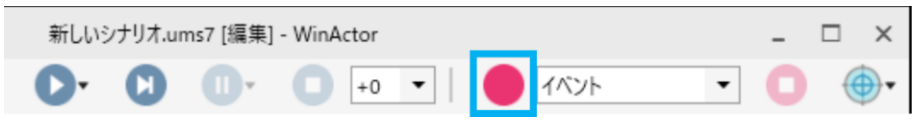
2. 記録対象のアプリケーションのタイトルバーをクリックします。



「イベント」が自動選択されます。

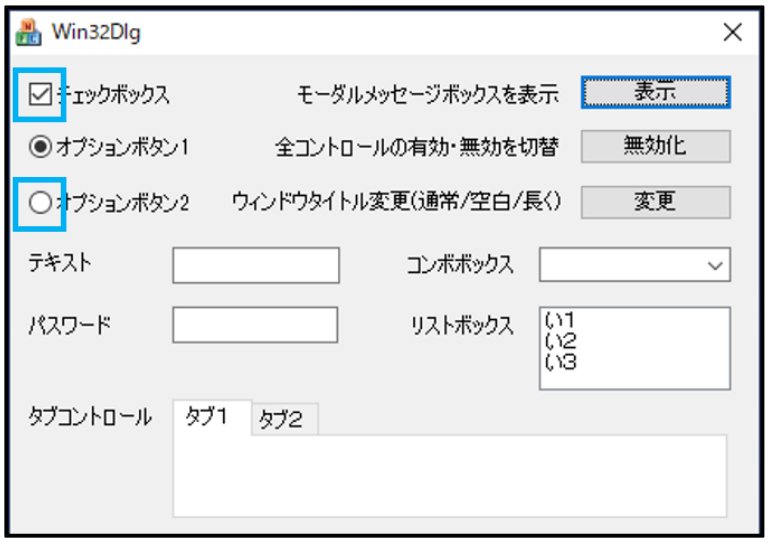


3. 「記録」アイコンをクリックします。

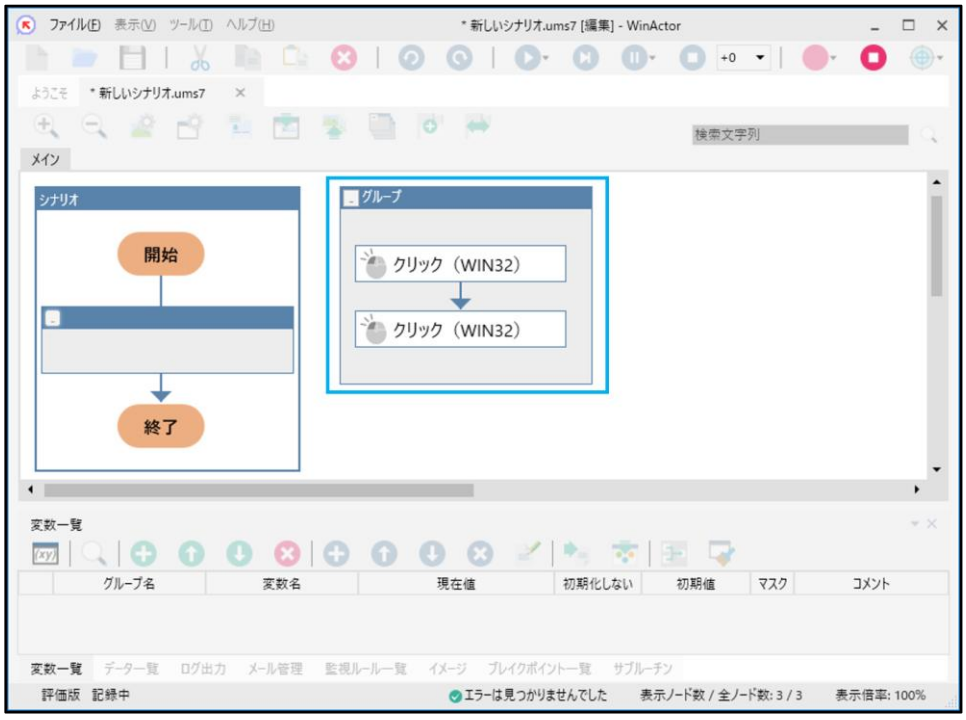


記録を開始します。

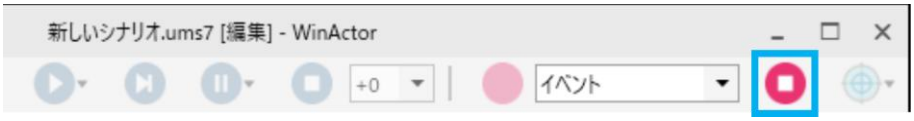
4. アプリケーションのチェックボックスやラジオボタンをクリックします。



アプリケーションに対する操作が記録され、フローチャート表示エリアに表示されます。

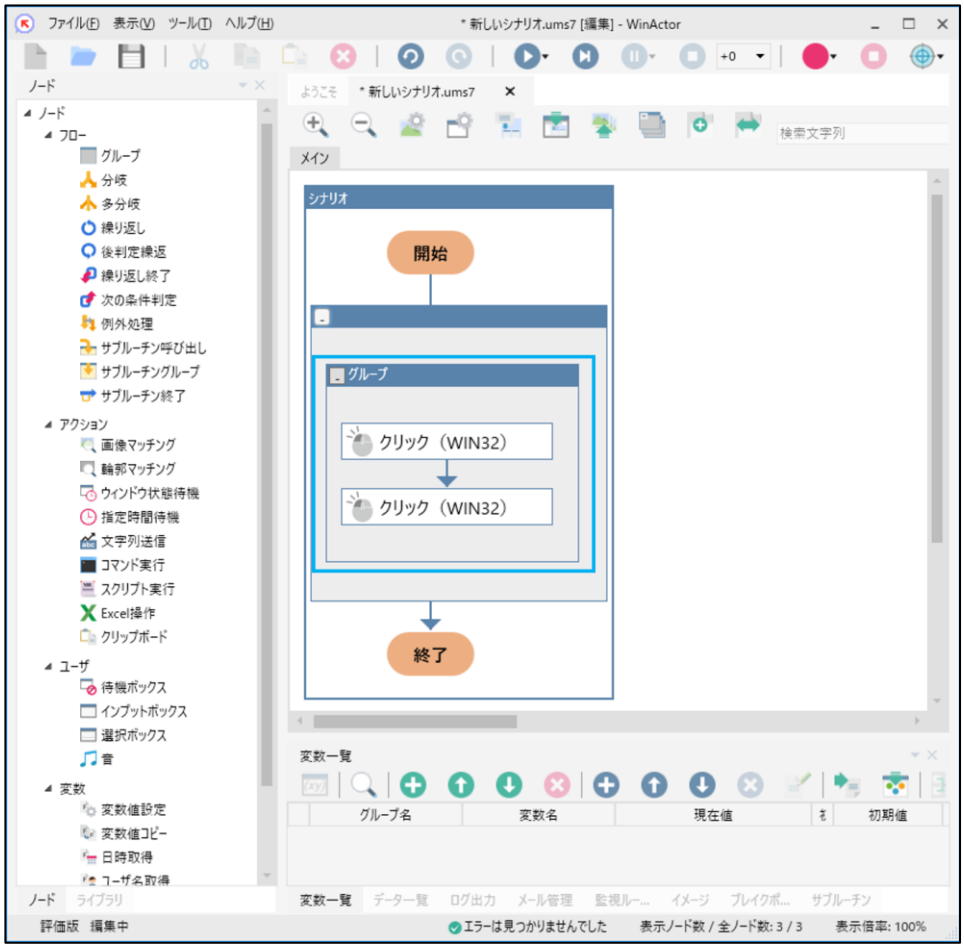


5. 「記録停止」アイコンをクリックします。



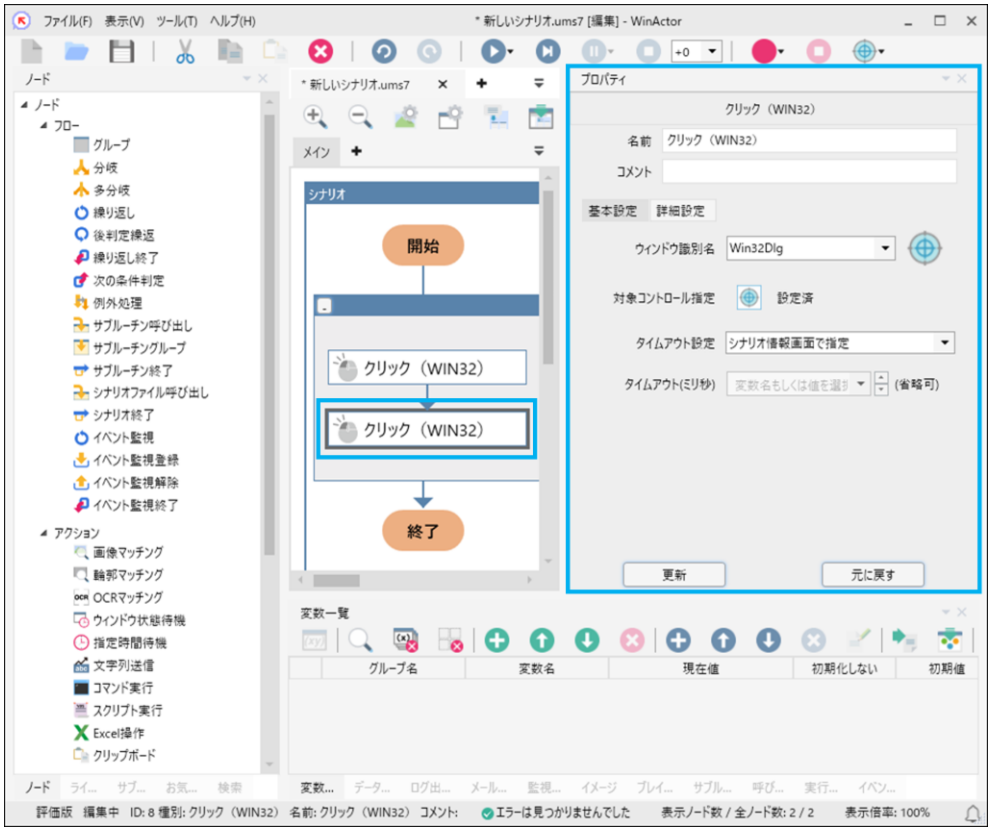
記録を停止します。

6. 記録された操作をシナリオの「開始」と「終了」の間に配置します。



シナリオを実行できる状態になります。

7. 記録された操作をダブルクリックします。

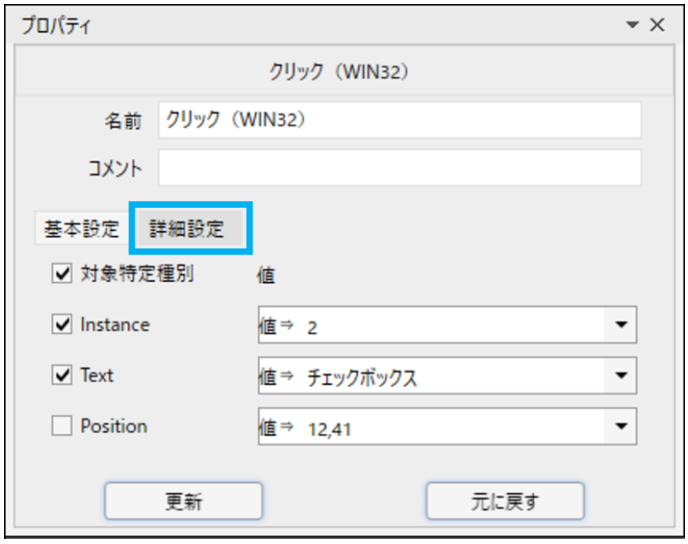


画面右側にプロパティ画面が表示されます。

プロパティ画面の「基本設定」タブには、アプリケーションの名前が記録されています。



「詳細設定」タブでは、操作を行った入力欄やボタンに付けられた通し番号が記録されています。



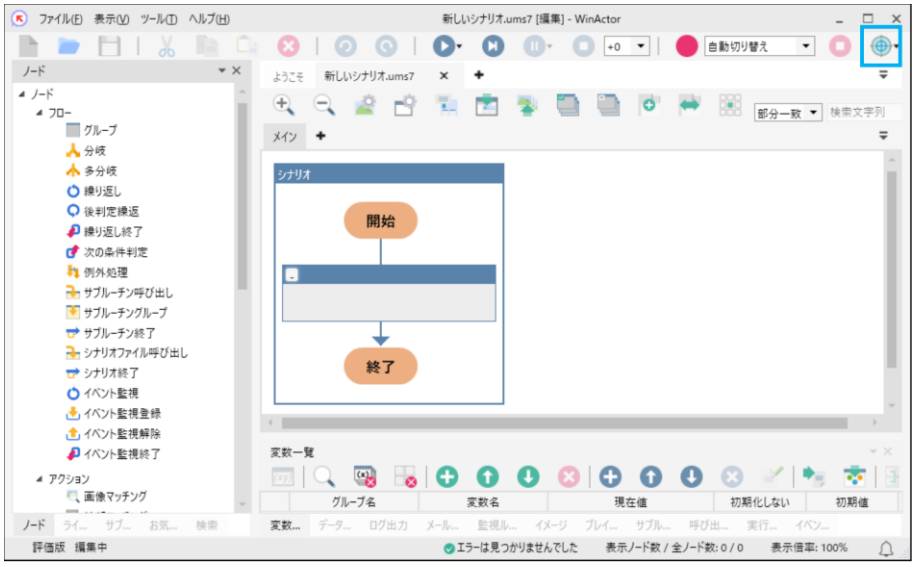
1.7.4　エミュレーションモードとは

エミュレーションモードでは、マウスをクリックした位置やキーボードを操作した順序を覚えて自動操作を行います。

以下では、Windows 10 に付属の電卓を使用して、エミュレーションモードの記録手順を説明します。イベントモード、IE モードなどで記録できない場合に使用します。

Steps

1. ツールバーの記録対象アプリケーション選択ボタン をクリックします。

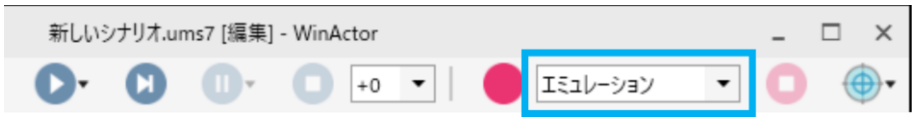


マウスカーソルが に変わります。

2. 記録対象のタイトルバーをクリックします。



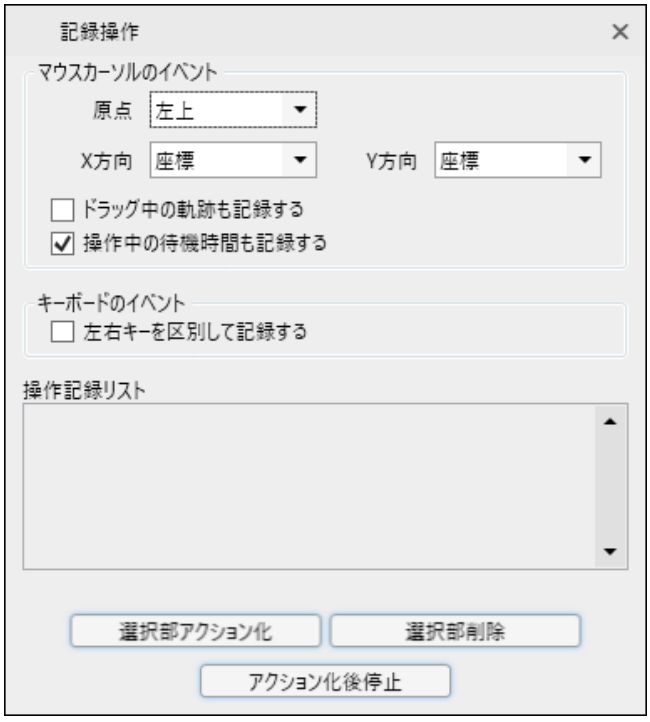
3. 「エミュレーション」の記録モードが選択されていることを確認します。



4. 記録を開始します。



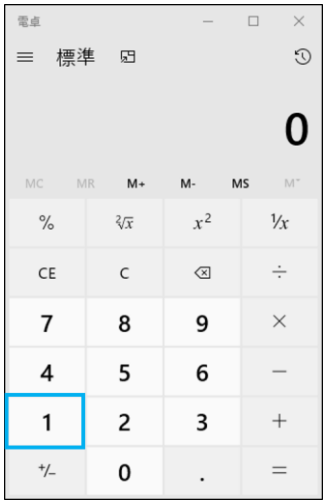
記録操作画面が表示されます。



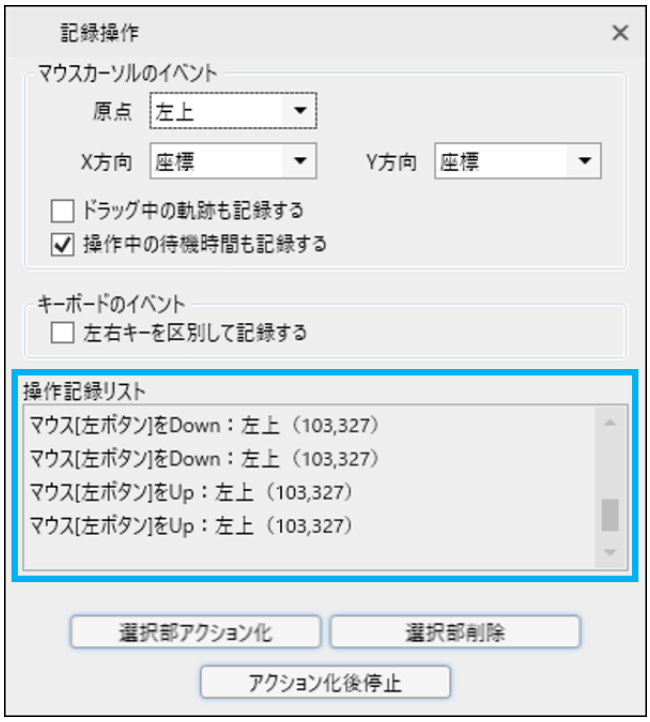
5. 電卓画面を前面にして、タイトルバーをクリックします。



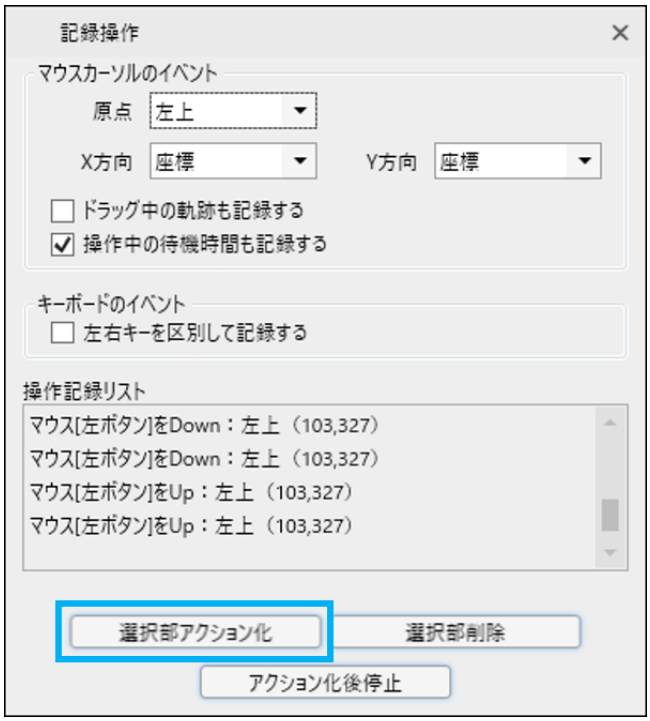
6. 電卓のボタンをクリックします。



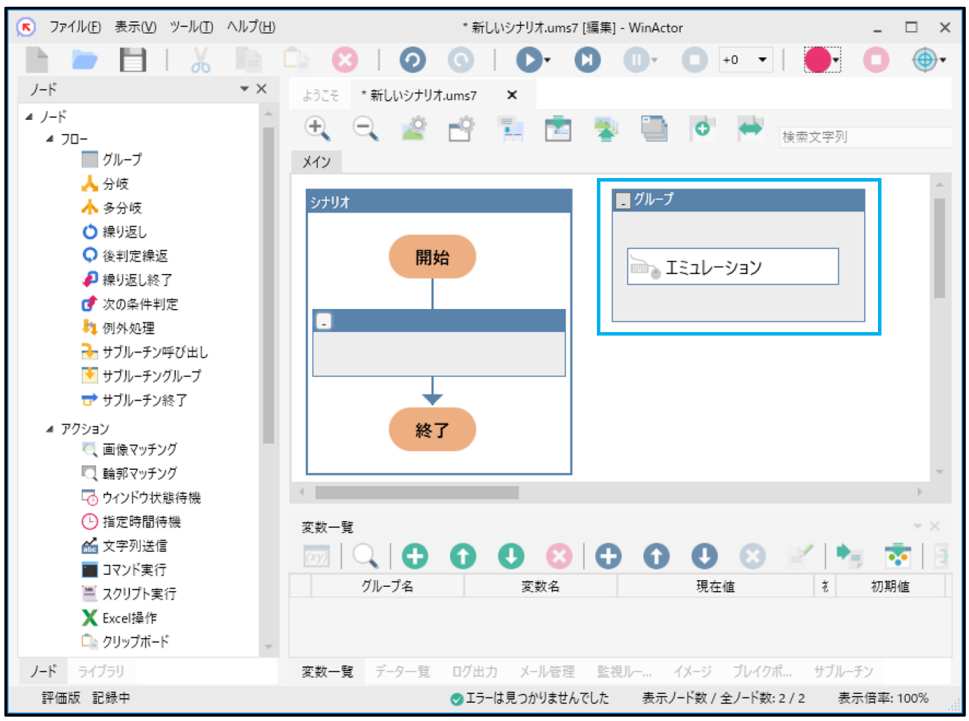
電卓に対して行ったタイトルバーのクリック操作とボタンのクリック操作が操作記録リストに登録されます。



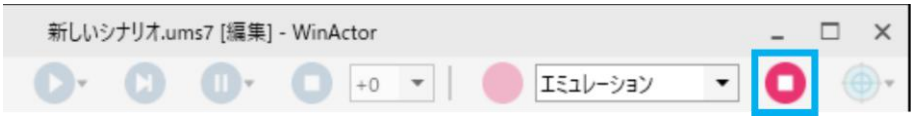
7. 「選択部アクション化」をクリックします。



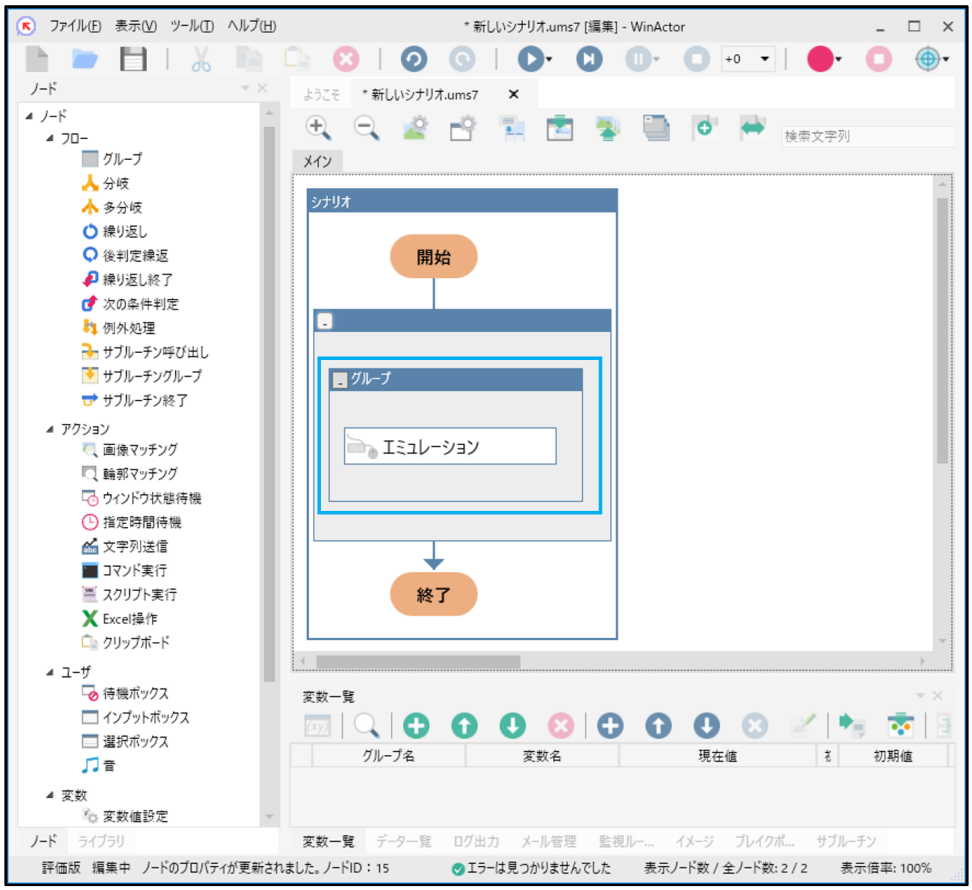
操作記録リストに登録されている操作が「エミュレーション」という名前でフローチャート画面に記録されます。



8. 記録を停止します。



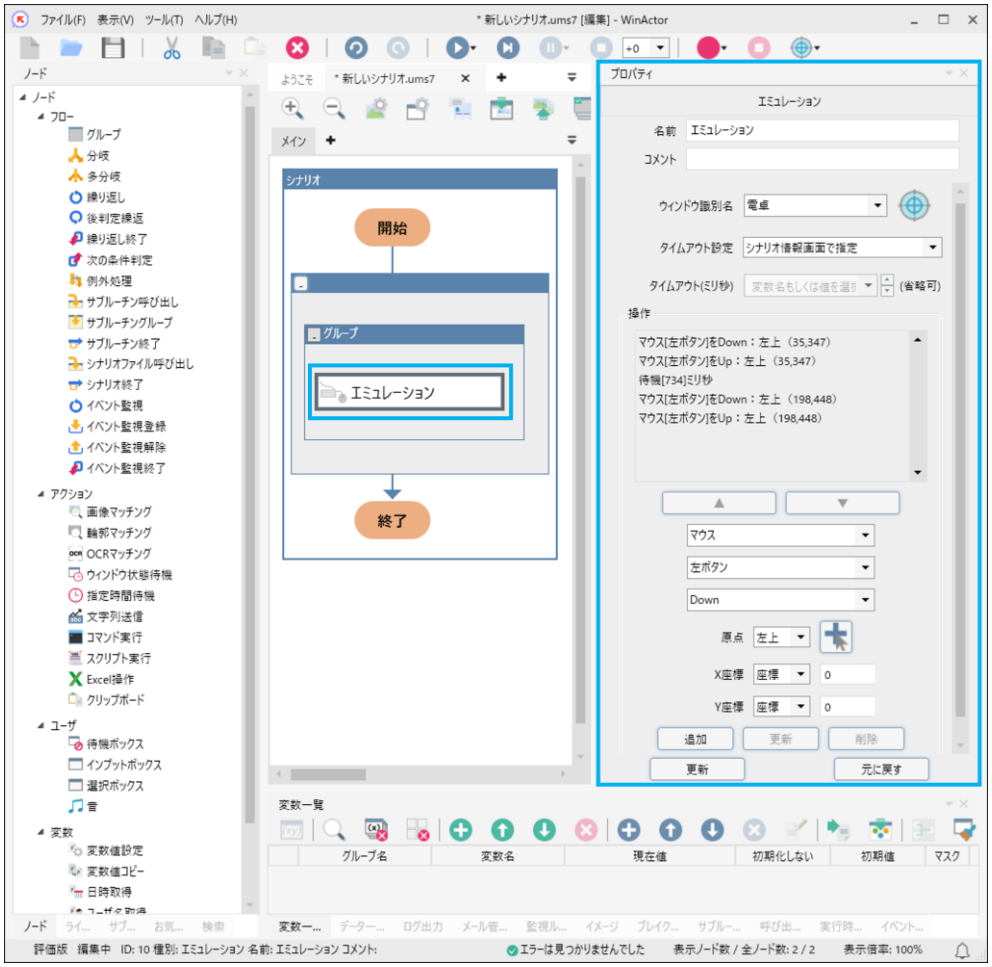
9. 記録された操作をシナリオの「開始」と「終了」の間に配置します。



シナリオを実行できる状態になります。

Edge や一部のストアアプリでは、エミュレーション機能による記録が正常に動作しない場合があります。

10. 記録された操作をダブルクリックし、プロパティを開きます。



操作を行った画面が記録されています。

1.7.5　IE モードとは

WinActor の IE モードは、Edge の IE モードを対象とした記録モードです。画面上のボタンや入力欄に通し番号を付けて管理します。操作を行ったボタンやテキスト入力欄の番号を覚えて自動操作を行います。

IE モードで記録できない場合は、エミュレーションモードで記録します。

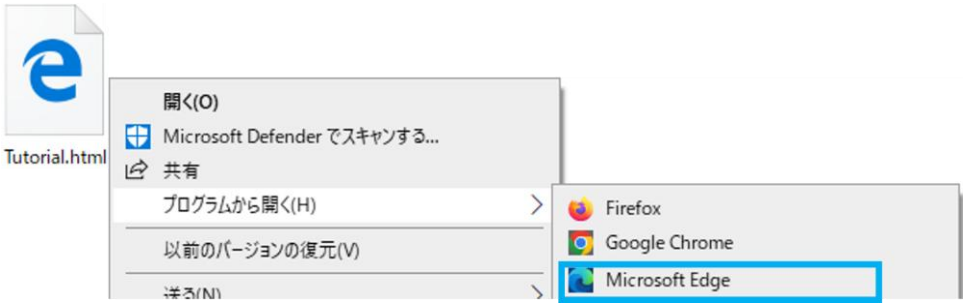
サンプルファイル「Tutorial.html」を使って、IE モードの記録手順を説明します。

「Tutorial.html」は WinActor インストールフォルダ下の「WinActor_Documents¥Japanese¥Tutorial」、あるいはユーザーフォルダ下の「winactor_documents¥Japanese ¥Tutorial」に格納されています。

フォルダ構成については、『1.2.2　フォルダ構成』を参照してください。

Steps

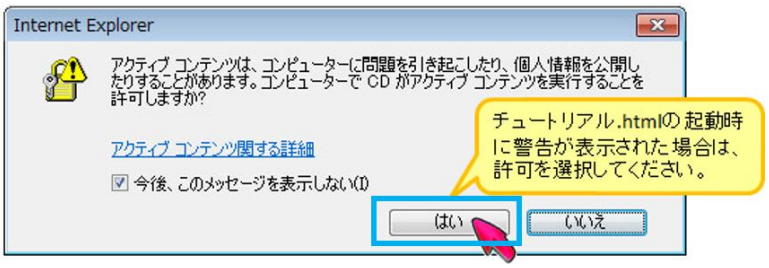
1. 「Tutorial.html」を右クリックして、「プログラムから開く」から「Microsoft Edge」を選択します。



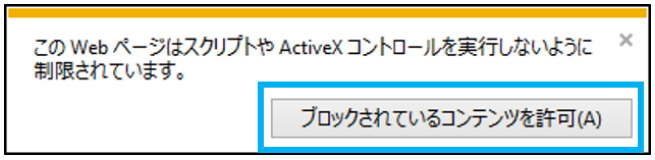
Edge で「Tutorial.html」の画面（以下、チュートリアル画面）が表示されますので、Edge の IE モードに切り替えてください。Edge の IE モードでは「e」のアイコンが表示されます。



- アクティブコンテンツに関する警告が表示された場合は、［はい］ボタンをクリックして、コンテンツの実行を許可してください。

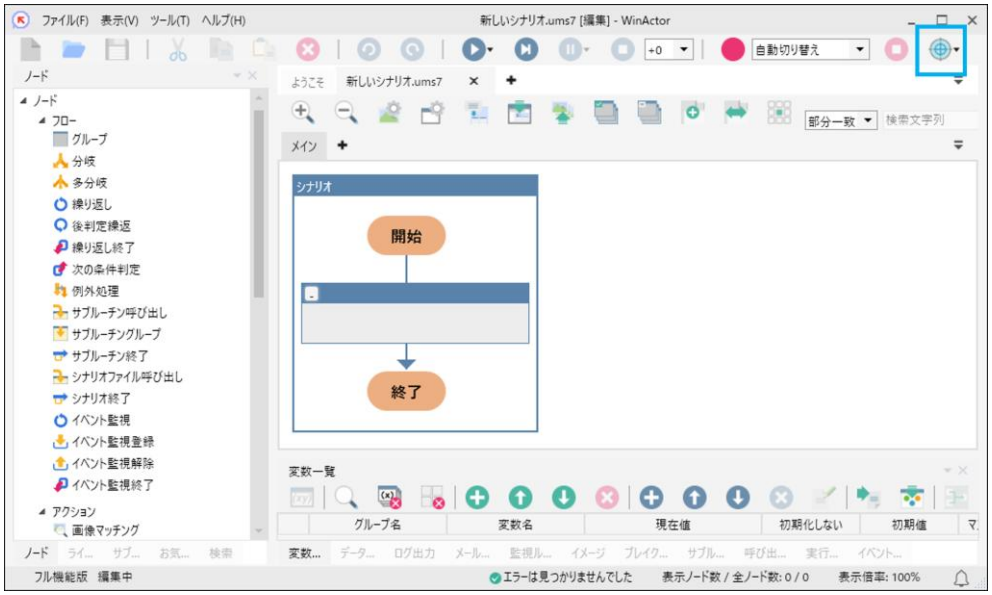


- 以下のような警告が表示された場合は、［ブロックされているコンテンツを許可］をクリックしてください。



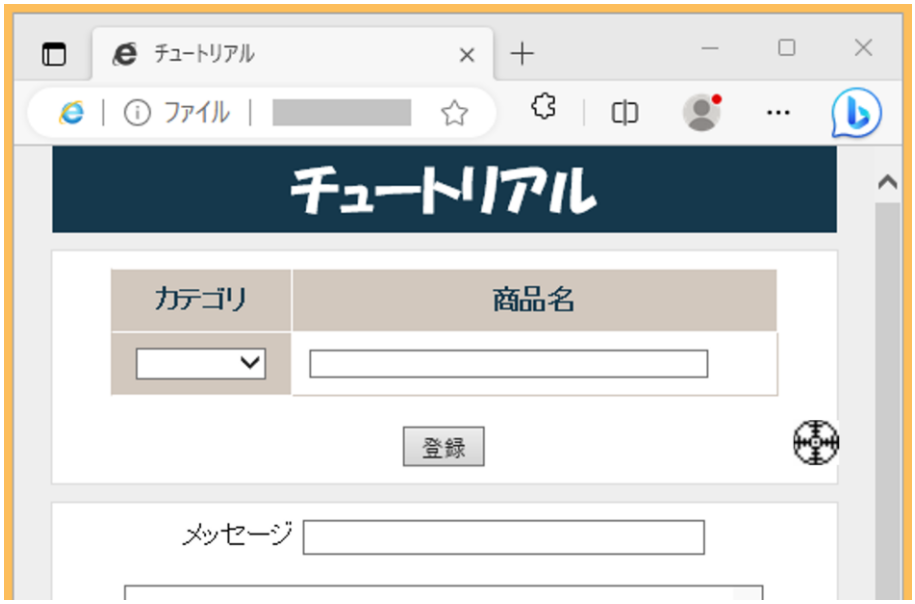
- Edge 以外のブラウザで表示された場合は、ブラウザを閉じ、Edge を起動したあとに、Edge に「Tutorial.html」をドラッグ&ドロップして表示してください。

2. ツールバーの記録対象アプリケーション選択ボタン をクリックします。

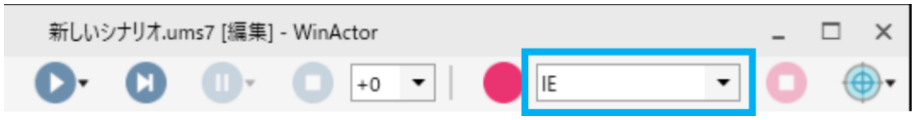


マウスカーソルが に変わります。

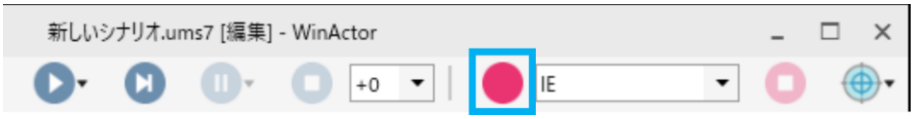
3. チュートリアル画面をクリックします。



4. 「IE」の記録モードが選択されていることを確認します。



5. 記録を開始します。

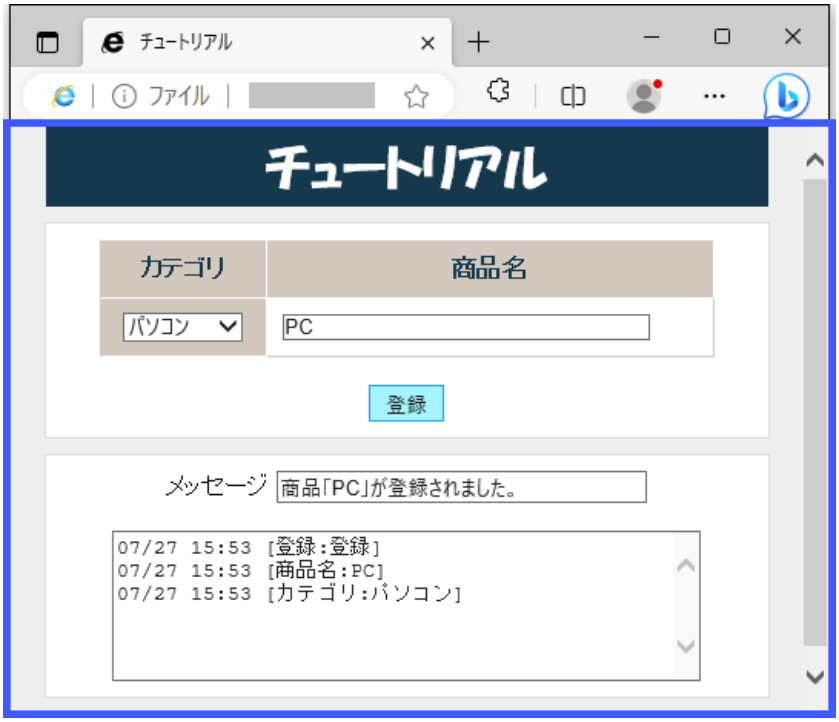


6. チュートリアル画面の操作をします。

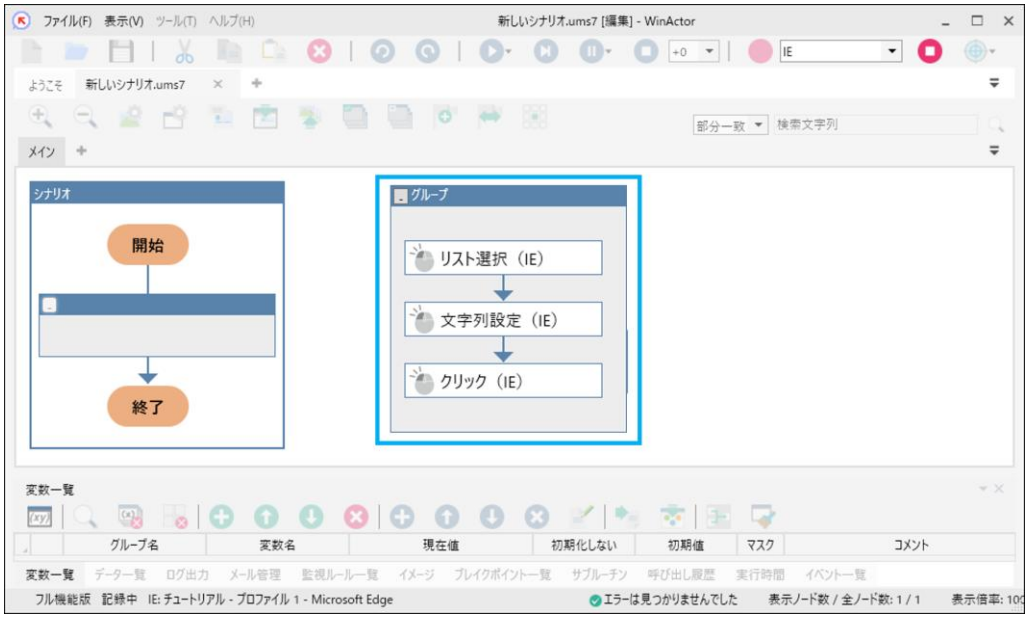
❶ 「カテゴリ」ドロップダウンリストから「パソコン」を選択します。

❷ 「商品名」の入力欄に「PC」と入力します。

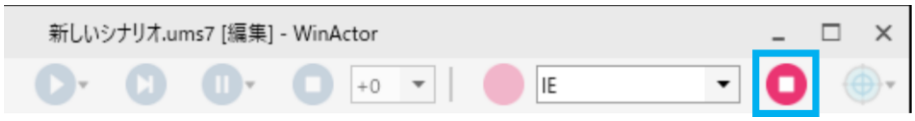
❸ ［登録］ボタンをクリックします。



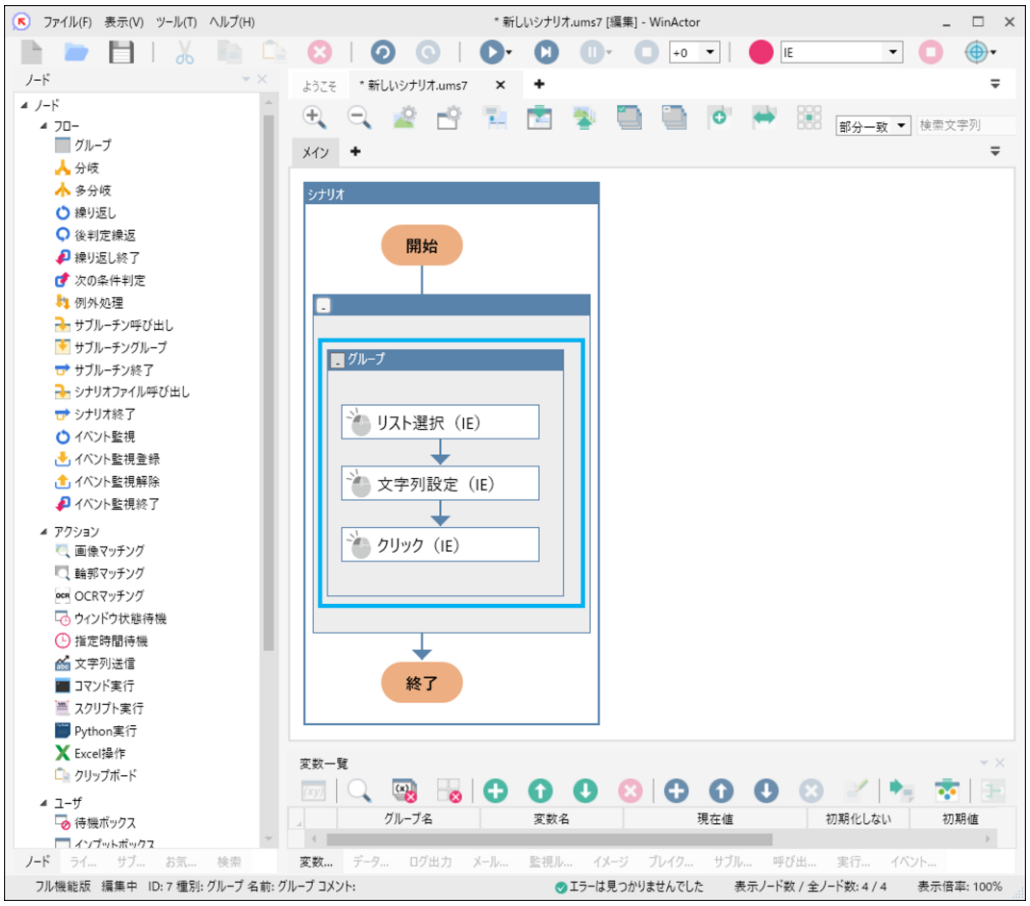
操作が「フローチャート」画面に追加されます。



7. 記録を停止します。

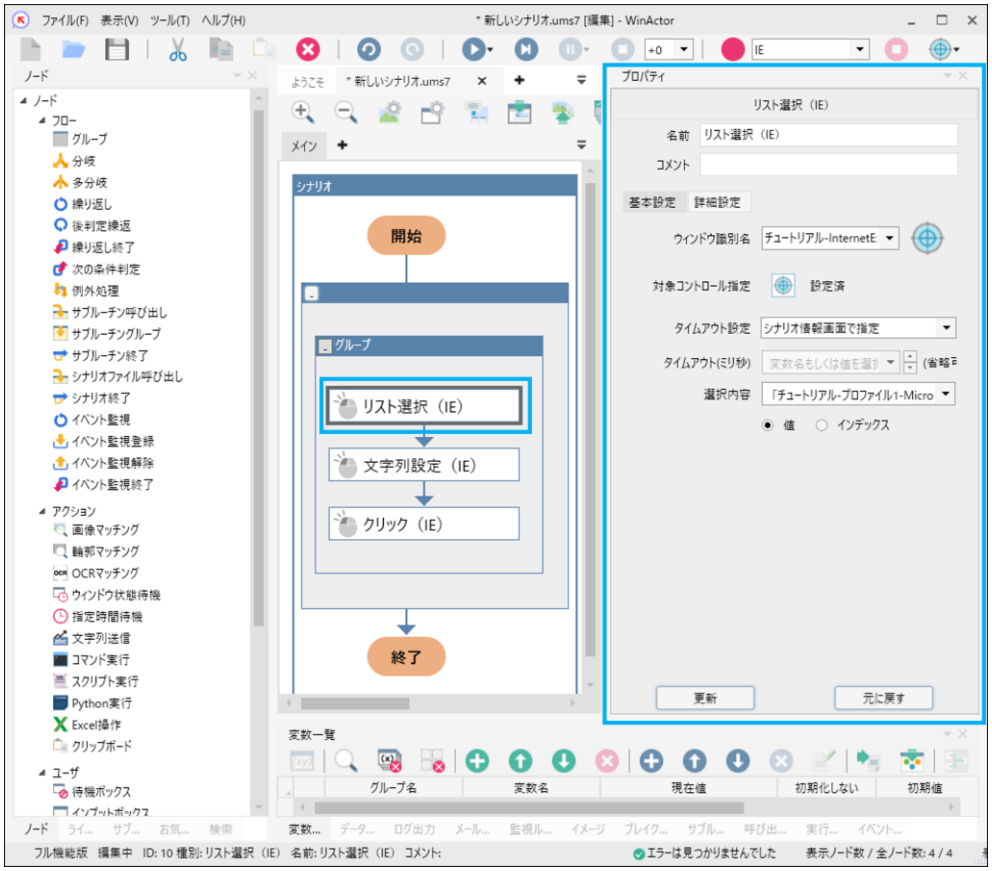


8. 記録された操作をシナリオの「開始」と「終了」の間に配置します。



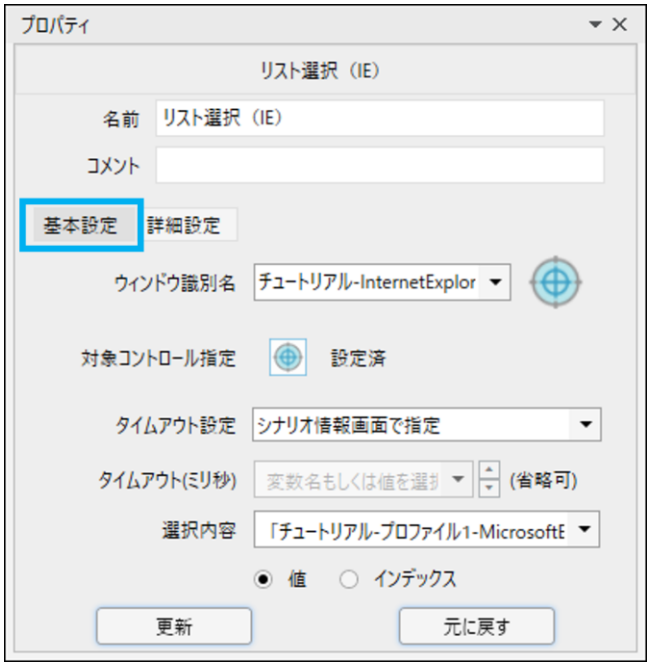
シナリオを実行できる状態になります。

9. 記録された操作をダブルクリックします。

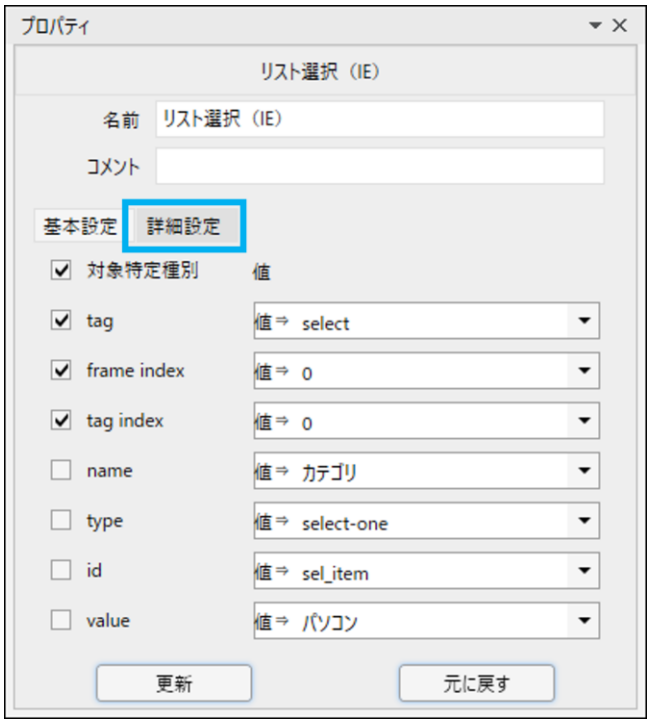


プロパティ画面が表示されます。

「基本設定」タブ画面には、操作を行った画面が記録されています。



「詳細設定」タブ画面には、操作を行った入力欄やボタンに付けられた通し番号が記録されています。



- Edge の IE モードで保護モード、拡張保護モードが有効となっている場合、正しく記録できない可能性があります。
  詳細は『6.3 Edge の IE モードの保護モード』を参照してください。
- 動的に要素が生成される Web 画面は記録対象外です。

1.7.6　Chrome モードとは

Chrome モードは Google Chrome 専用の記録モードです。画面上のボタンや入力欄を XPath で管理します。操作したボタンやテキスト入力欄を XPath で覚えて自動操作を行います。

Chrome モードで記録できない場合は、エミュレーションモードで記録します。

Chrome モードで記録するには、WinActor だけでなく、Google Chrome ブラウザに別途拡張機能をインストールする必要があります。

Chrome モードを利用する場合、『WinActor Chrome 拡張機能インストールマニュアル』を参照してください。

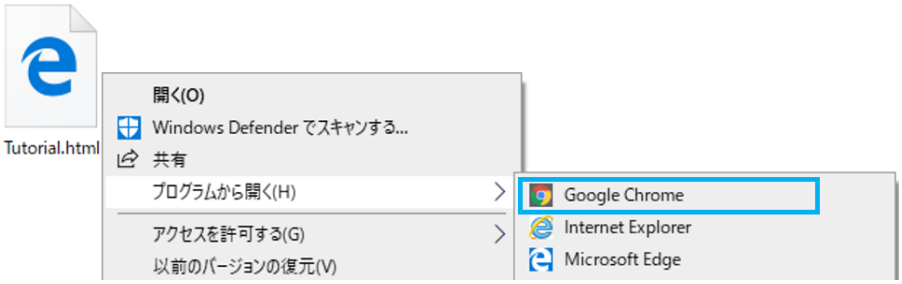
サンプルファイル「Tutorial.html」で、Chrome モードの記録手順を説明します。

「Tutorial.html」は WinActor インストールフォルダ下の「WinActor_Documents¥Japanese ¥Tutorial」、あるいはユーザーフォルダ下の「winactor_documents¥Japanese ¥Tutorial」に格納されています。

フォルダ構成については、『1.2.2 フォルダ構成』を参照してください。

Steps

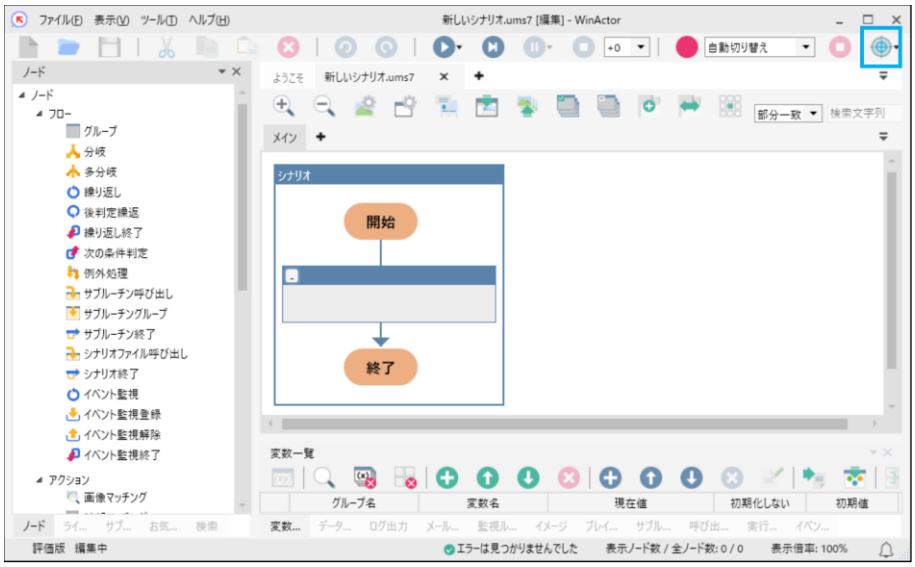
1. 「Tutorial.html」を右クリックして、「プログラムから開く」から「Google Chrome」を選択します。



Chrome で、「Tutorial.html」の画面（以下、チュートリアル画面）が表示されます。



2. ツールバーの記録対象アプリケーション選択ボタン をクリックします。

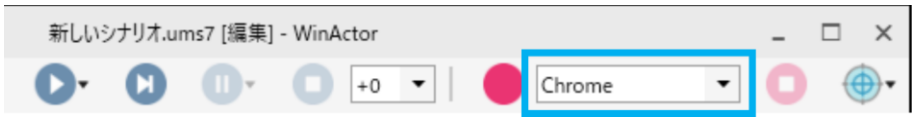


マウスカーソルが に変わります。

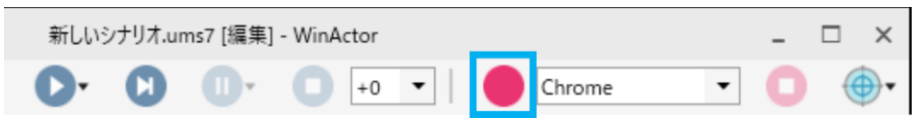
3. チュートリアル画面のタイトルバーをクリックします。



4. 「Chrome」の記録モードが選択されていることを確認します。



5. ツールバーの記録ボタン ● をクリックします。



6. チュートリアル画面の操作をします。

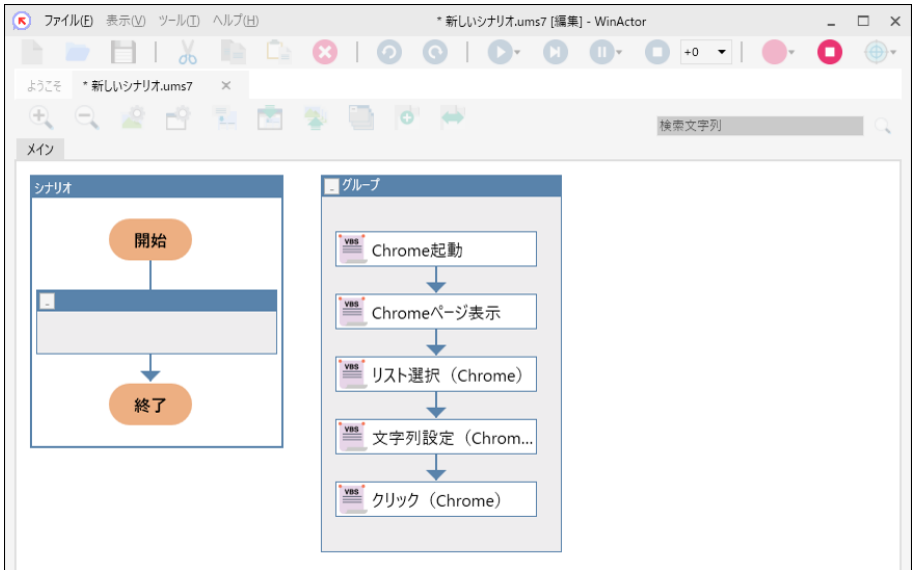
❶ 「カテゴリ」ドロップダウンリストから「パソコン」を選択します。

❷ 「商品名」の入力欄に「PC」と入力します。

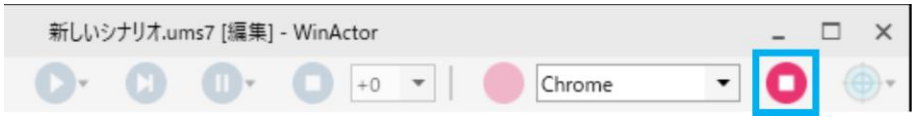
❸ ［登録］ボタンをクリックします。



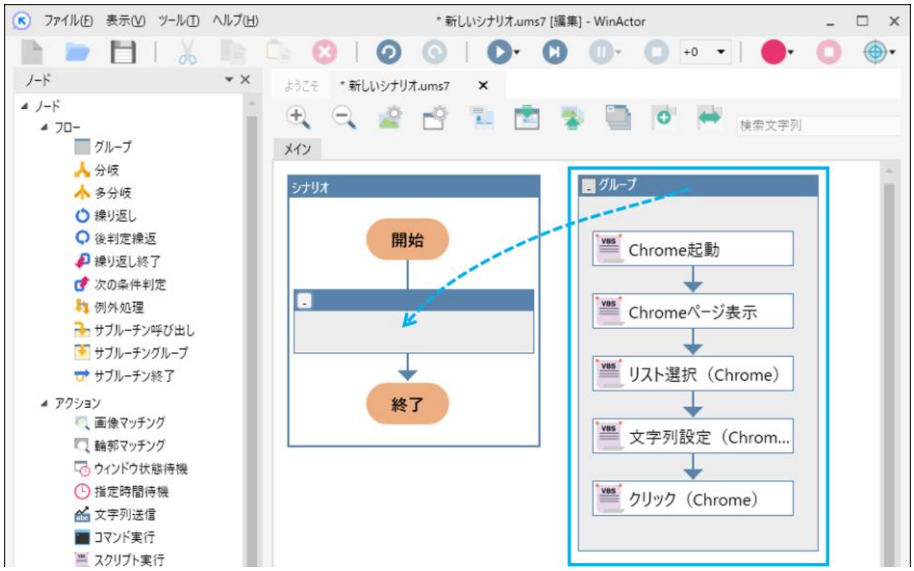
「フローチャート表示エリア」に操作が追加されます。



7. 記録を停止します。

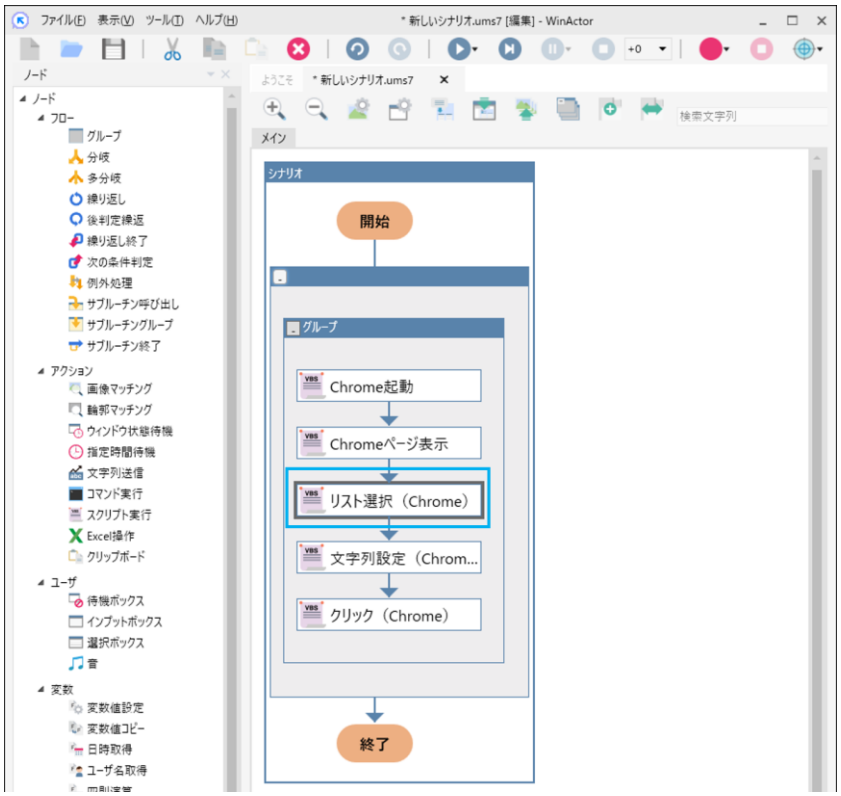


8. 「グループ」を「シナリオ」の内側のグレーの領域にドラッグ&ドロップします。

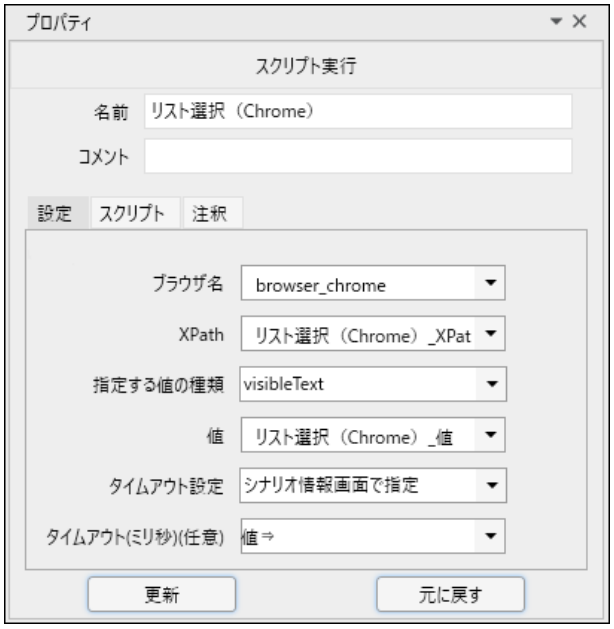


シナリオを実行できる状態になります。

9. 記録された操作をダブルクリックします。



プロパティ画面が表示されます。
操作内容に応じた値が記録されています。



「XPath」には操作対象の要素の XPath が記録されます。
「指定する値の…」には操作内容に応じた値が記録されます。

動的に要素が生成される Web 画面は記録対象外です。

1.7.7 Firefox モードとは

Firefox モードは Mozilla Firefox 専用の記録モードです。画面上のボタンや入力欄を XPath で管理します。操作したボタンやテキスト入力欄を XPath で覚えて自動操作を行います。



Firefox モードで記録できない場合は、エミュレーションモードで記録します。



Firefox モードで記録するには、WinActor だけでなく、Mozilla Firefox ブラウザに別途拡張機能をインストールする必要があります。

Firefox モードを利用する場合、『WinActor Firefox 拡張機能インストールマニュアル』を参照してください。

Firefox モードでの記録手順は、Chrome モードと同様です。

『1.7.6 Chrome モードとは』を Chrome から Firefox に読み替えて参照してください。

1.7.8 Edge モードとは

Edge モードは Microsoft Edge(Chromium)専用の記録モードです。画面上のボタンや入力欄を XPath で管理します。操作したボタンやテキスト入力欄を XPath で覚えて自動操作を行います。



Edge モードで記録できない場合は、エミュレーションモードで記録します。



Edge モードで記録するには、WinActor だけでなく、Edge(Chromium)ブラウザに別途拡張機能をインストールする必要があります。

Edge モードを利用する場合、『WinActor Chrome 拡張機能インストールマニュアル』を参照してください。

Edge モードでの記録手順は、Chrome モードと同様です。

『1.7.6 Chrome モードとは』を Chrome から Edge(Chromium)に読み替えて参照してください。

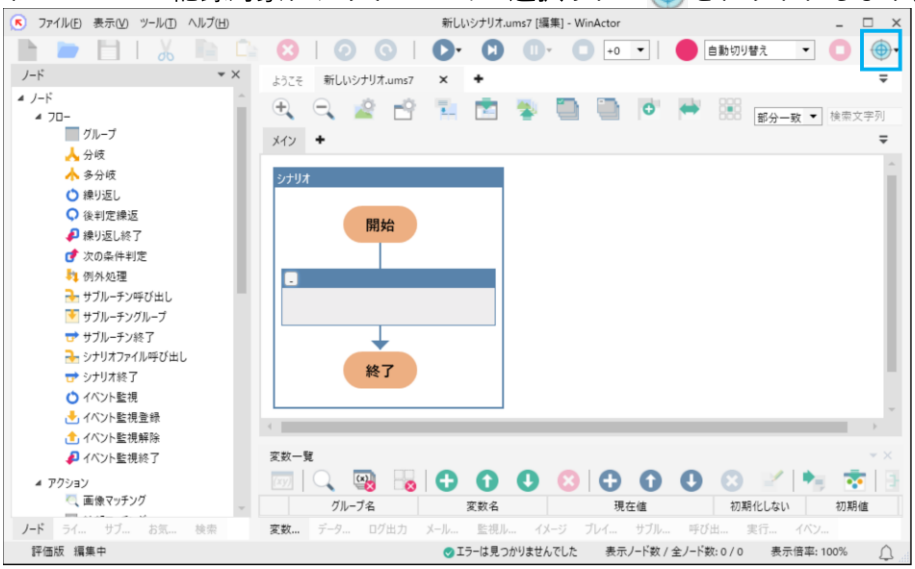
1.7.9 UI オートメーションモードとは

UI オートメーションモードでは、アプリケーションの操作を GUI の要素レベルで記録して、自動操作を行います。

ここでは、Windows 10 に付属の電卓を使用して、UI オートメーションモードの記録手順を説明します。

Steps

1. ツールバーの記録対象アプリケーション選択ボタンをクリックします。

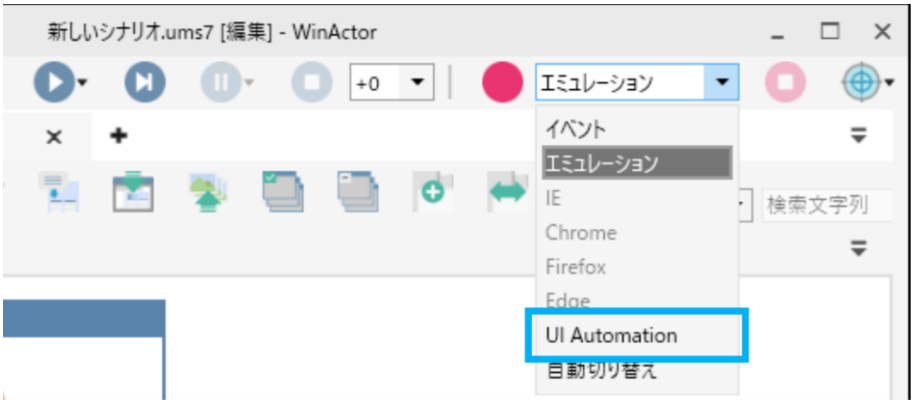


マウスカーソルが に変わります。

2. 記録対象のタイトルバーをクリックします。



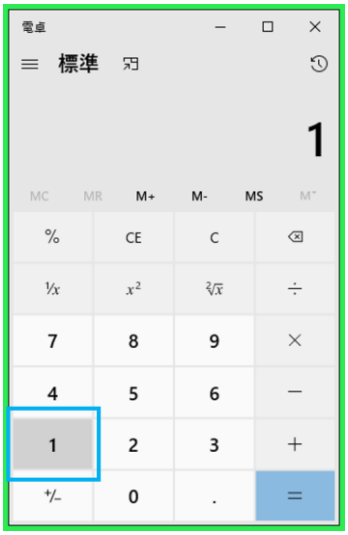
3. 記録モードを「UI オートメーション」に切り替えます。



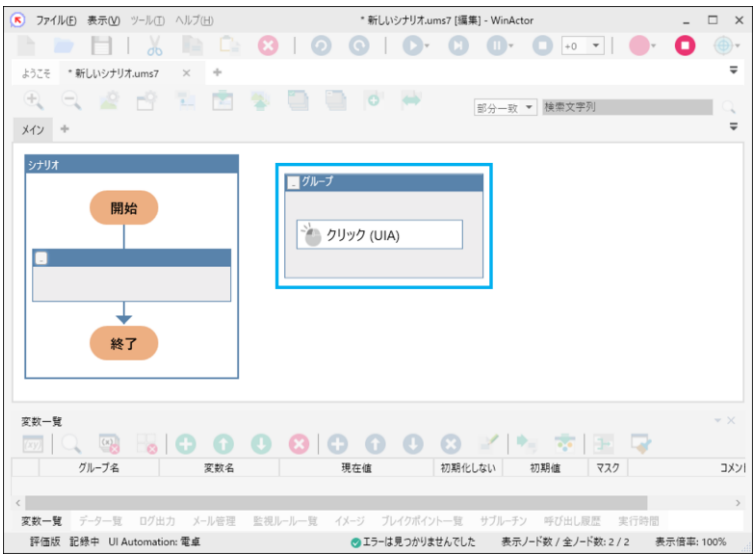
4. 記録を開始します。



5. 電卓のボタンをクリックします。



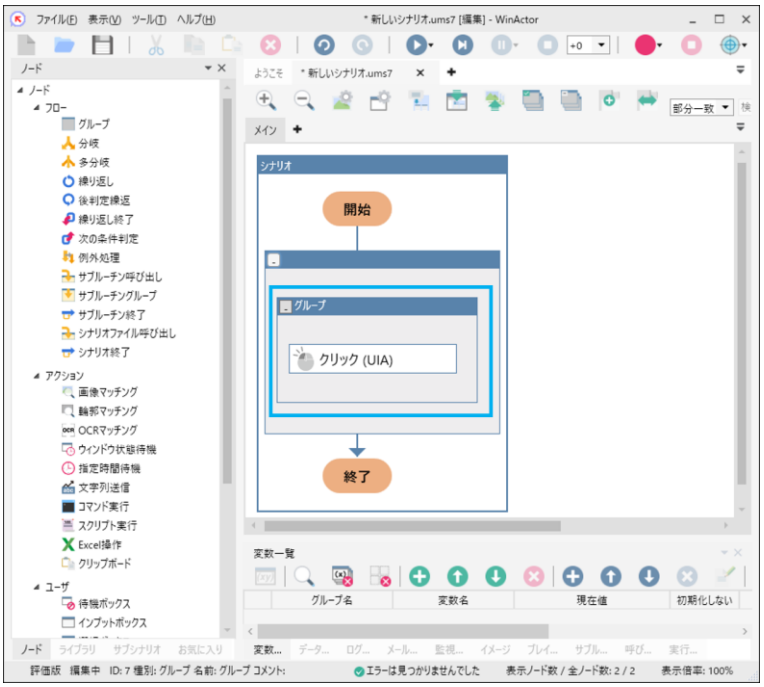
「フローチャート表示エリア」に操作「クリック（UIA)」が追加されます。



6. 記録を停止します。

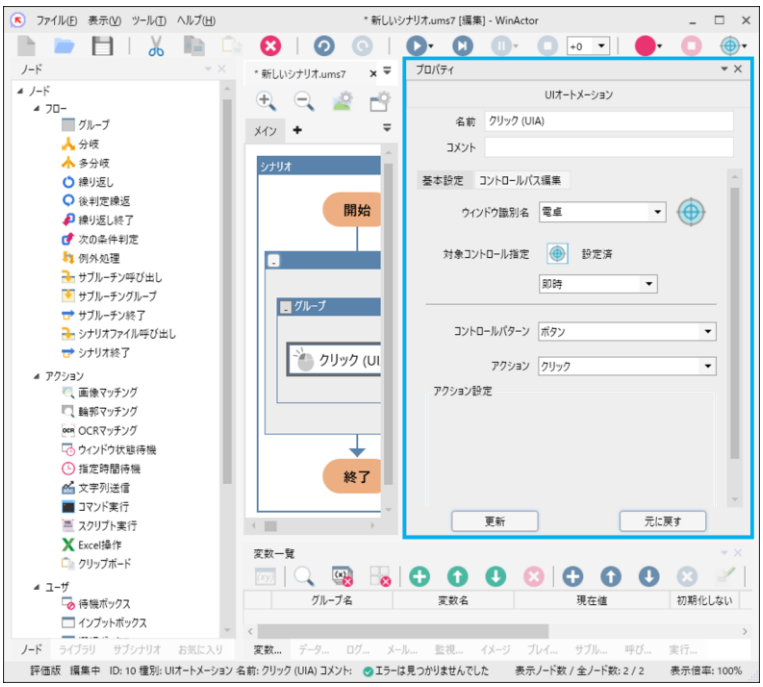


7. 記録された操作をシナリオの「開始」と「終了」の間に配置します。



シナリオを実行できる状態になります。

8. 記録された操作をダブルクリックし、プロパティを開きます。



「基本設定」タブ画面には、行った操作が記録されています。

UI オートメーションモードで自動記録できる操作は、以下の通りです。

- マウスボタン左クリックイベント
  - 折り畳みメニュー要素を開く
  - ボタン要素のクリック
  - トグル要素のクリック
  - 選択要素の選択
- スクロールイベント

UI オートメーションについては、『4.9.1 UI オートメーション』を参照してください。

1.7.10 画像マッチングモードとは

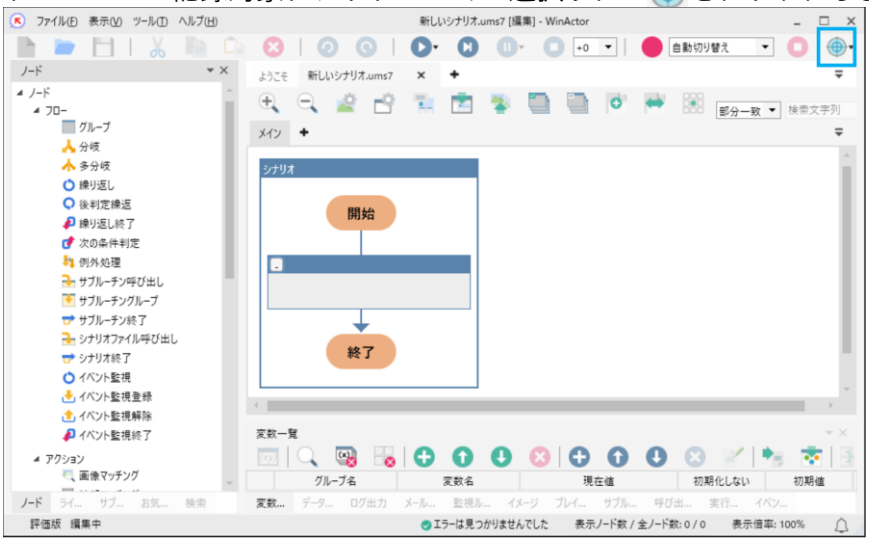
画像マッチングモードでは、マウスを操作しているときの記録対象のウィンドウの表示やマウスをクリックした位置、マウスを操作した順序を覚えて自動操作を行います。

記録対象のウィンドウの表示をキャプチャした画像とマウス操作を記録するため、ボタンなどの画面要素を認識できないアプリケーションやウィンドウのレイアウトが変化するアプリケーションなどのマウス操作を座標で記録することに向いていないアプリケーションに使用します。

ここでは、Windows 11 に付属のメモ帳を使用して、画像マッチングモードの記録手順を説明します。

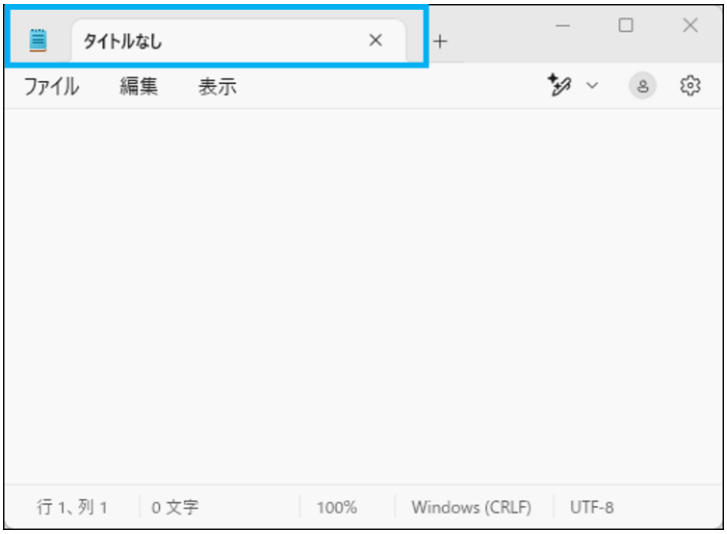
Steps

1. ツールバーの記録対象アプリケーション選択ボタンをクリックします。



マウスカーソルがに変わります。

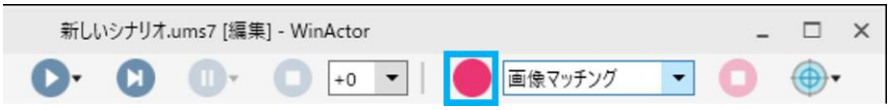
2. 記録対象のタイトルバーをクリックします。



3. 記録モードを「画像マッチング」に切り替えます。

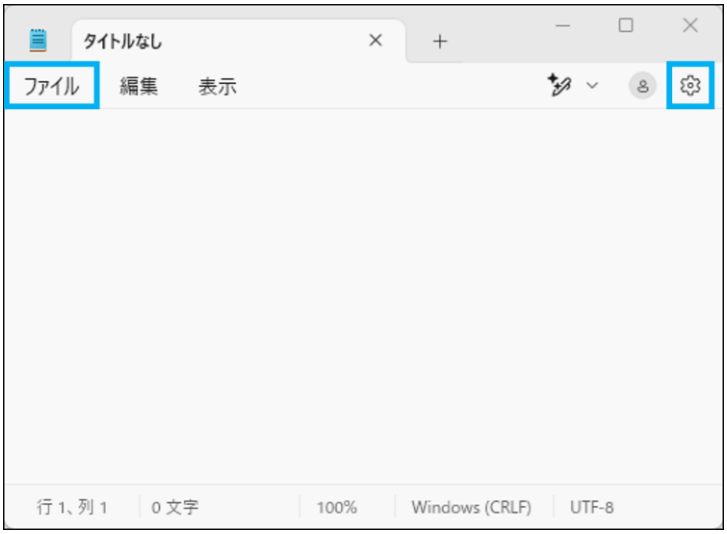


4. 「記録」アイコンをクリックします。

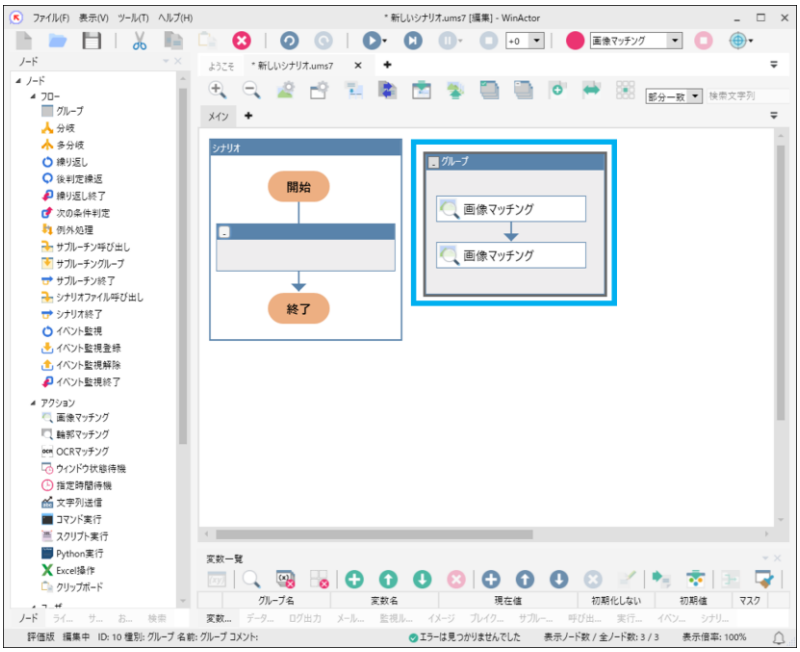


記録を開始します。

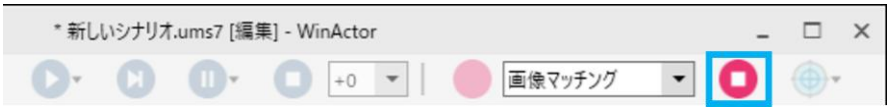
5. アプリケーションウィンドウの任意の場所をクリックします。



アプリケーションに対する操作が記録され、フローチャート表示エリアに表示されます。

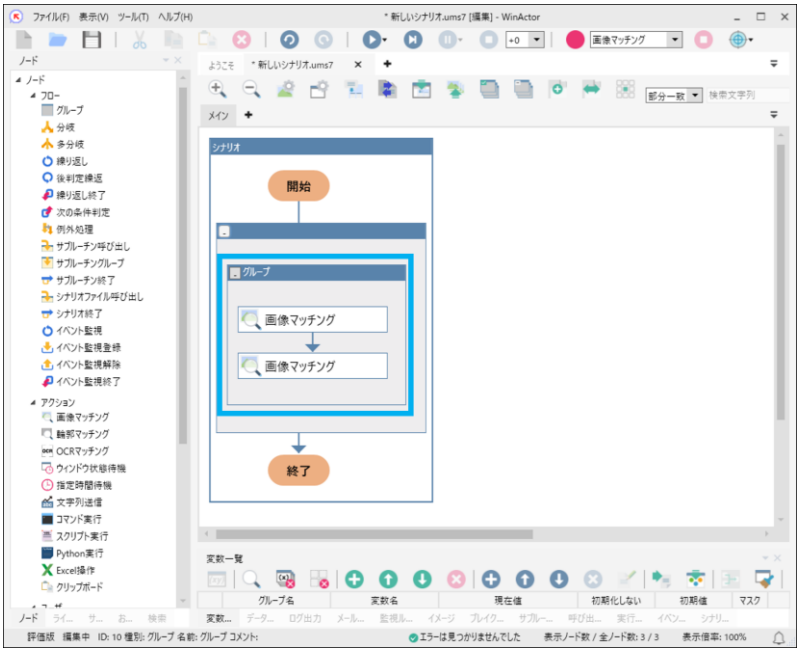


6. 「記録停止」アイコンをクリックします。



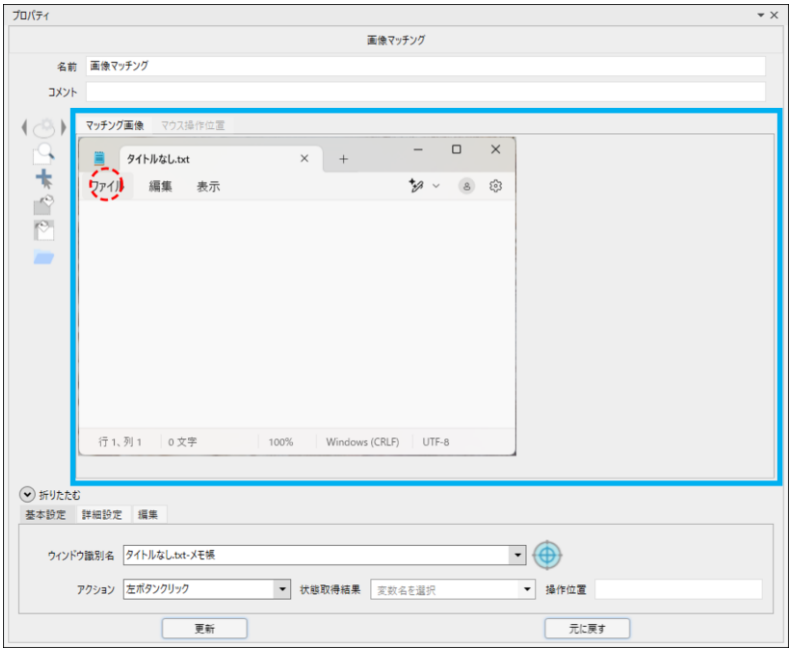
記録を停止します。

7. 記録された操作を「開始」と「終了」の間に配置します。



シナリオを実行できる状態になります。

8. 記録された操作をダブルクリックし、プロパティを開きます。



「基本設定」タブ画面には、操作内容が記録されています。

画像マッチングモードで記録される操作はマウス操作のみで、マウスをクリックした瞬間のマウスカーソルの座標と、その座標を中心にした小面積の領域が、操作の種別とともに保存されます。



画像マッチングモードで自動記録できる操作は、以下の通りです。

- マウスボタン左クリックイベント
- マウスボタン左ダブルクリックイベント
- マウスボタン左トリプルクリックイベント
- マウスボタン右クリックイベント
- マウスボタン右ダブルクリックイベント
- マウスボタン右トリプルクリックイベント

検索対象になる画像は、クリック座標を中心に小規模な領域として設定されます。
シナリオ実行時に検索される範囲はウィンドウ全体になります。

画像マッチングについては、『4.4.1 画像マッチング』を参照してください。



画像マッチングの特性上、以下のような場合には、シナリオ実行時に意図した座標が操作対象にならないことがあります。

- クリックした座標付近が、一色でべた塗りされている等、ウィンドウ各部に似ている箇所が複数ある場合
- ウィンドウの表示内容が、操作に関わらず変化している場合

画像マッチングで記録した場合、1つの操作ごとにウィンドウ画像が保持されるため、シナリオ全体のメモリ消費量が大きくなることがあります。

1.7.11 自動切り替えモードとは

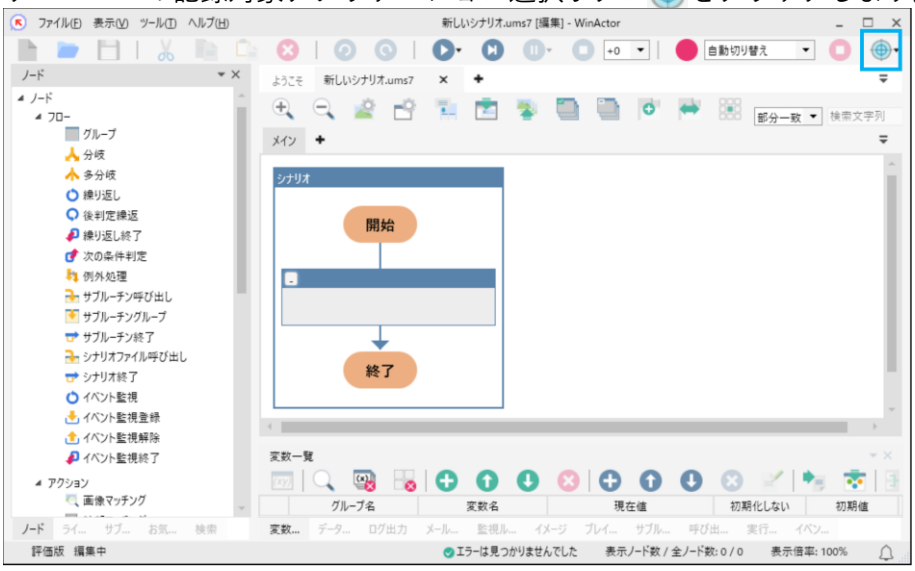
「自動切り替えモード」では、記録中に記録対象のウィンドウを切り替えることができます。これにより複数のウィンドウを連続して記録することができます。

記録対象のウィンドウを切り替えると、切り替えたウィンドウに適した記録モードが自動的に選択されて、記録が継続されます。記録中に手動で記録モードを変更することもできます。

ここでは、Edge の IE モードと電卓を使用して、自動切り替えモードでの記録手順を説明します。

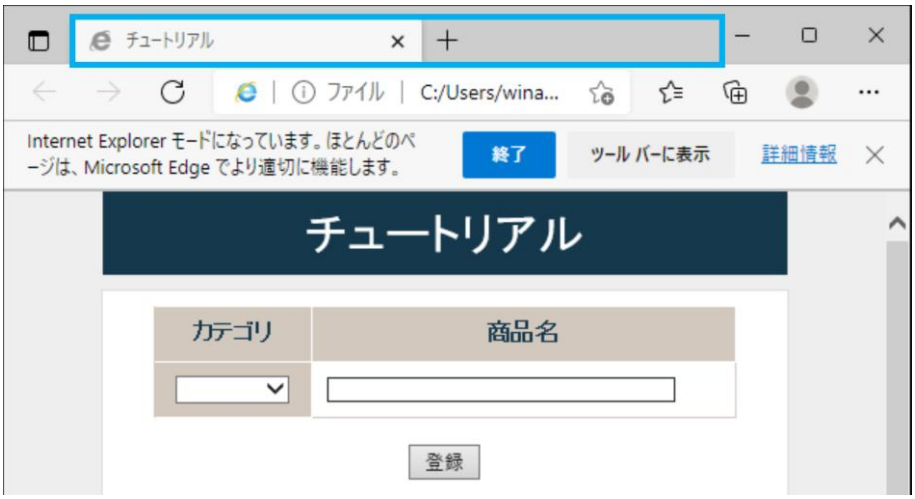
Steps

1. ツールバーの記録対象アプリケーション選択ボタンをクリックします。

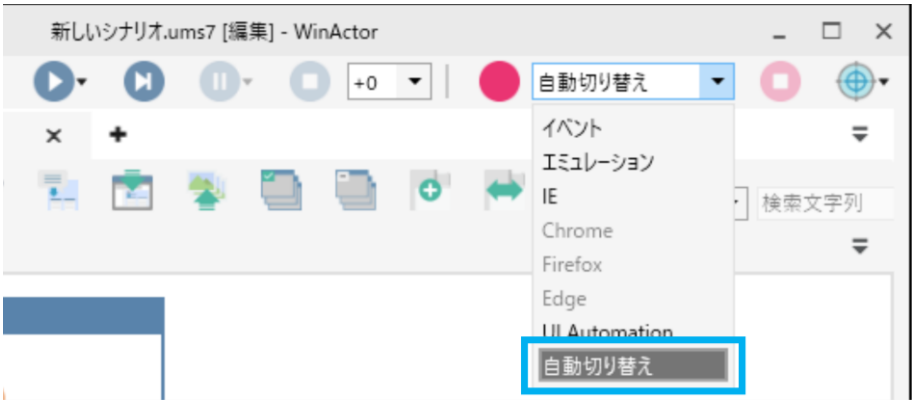


マウスカーソルが に変わります。

2. 最初の記録対象（Edge の IE モード）のタイトルバーをクリックします。



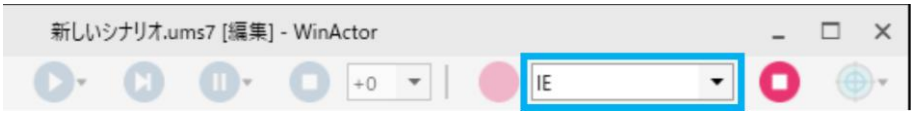
3. 記録モードを「自動切り替え」に変更します。



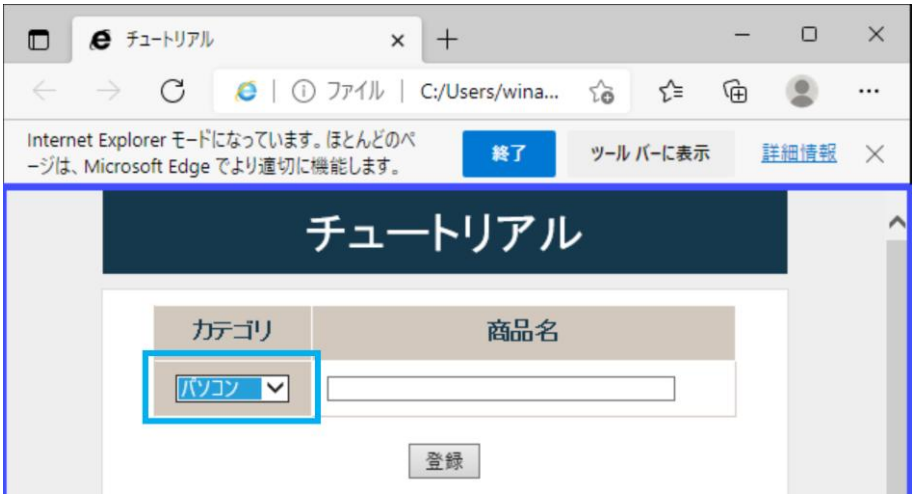
4. 記録を開始します。



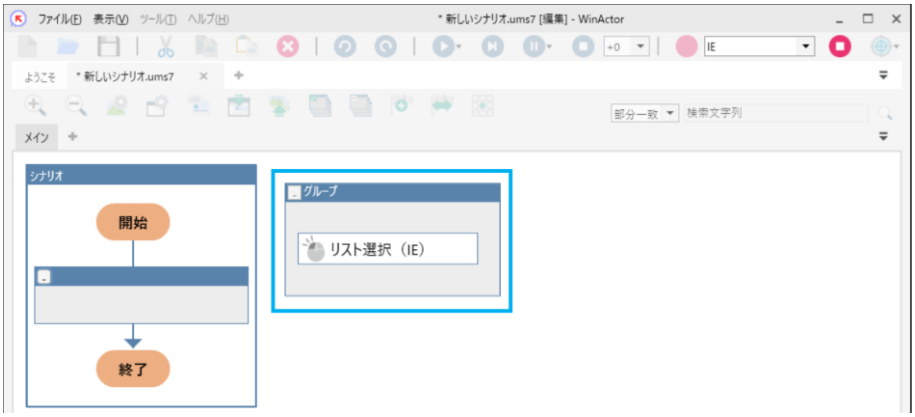
記録モードが自動的に選択されます。



5. Edge（IE モード）の画面上で操作をします。



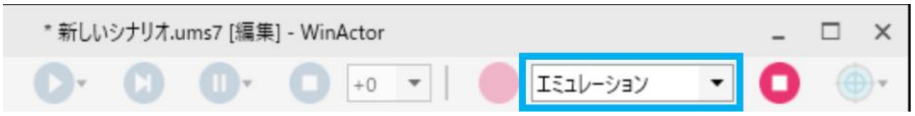
「フローチャート表示エリア」に操作が記録されます。



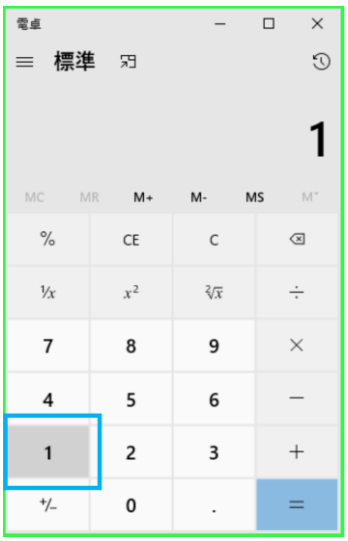
6. 次の記録対象（電卓）のタイトルバーをクリックします。



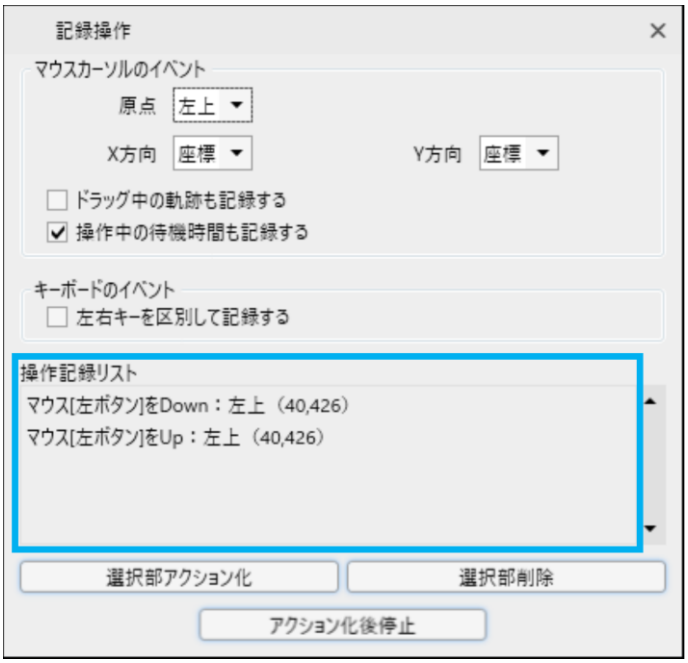
記録モードが自動的に選択されます。



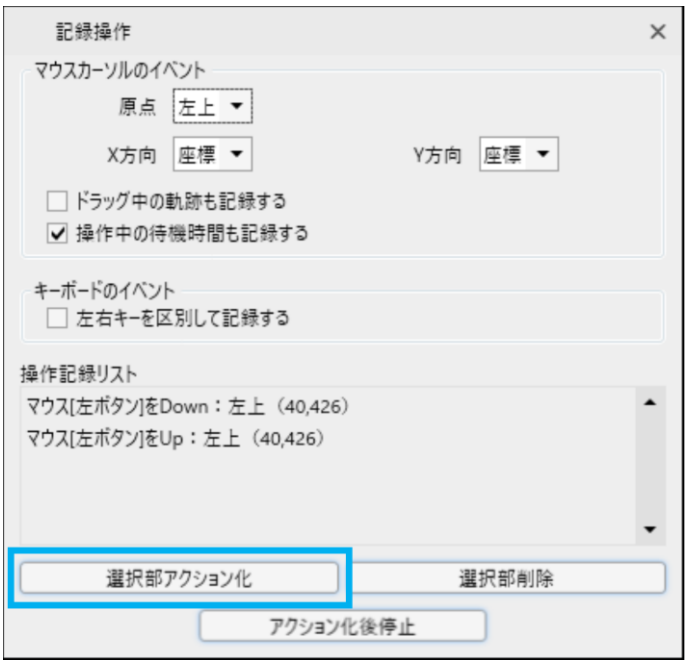
7. 電卓を操作します。



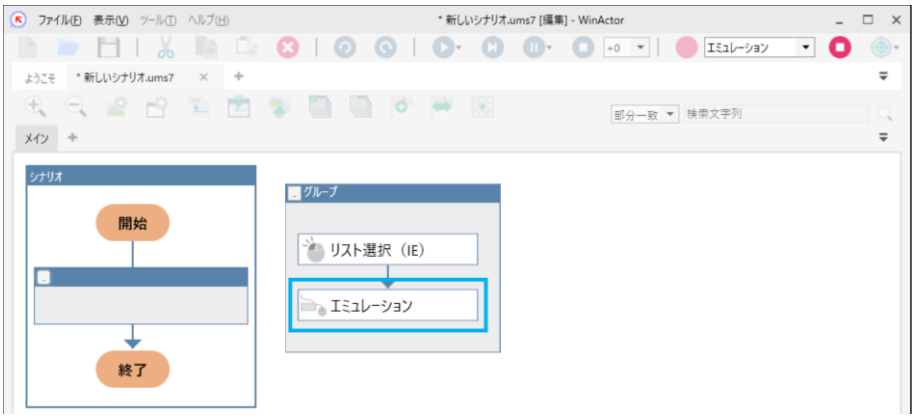
操作記録リストに操作が登録されます。



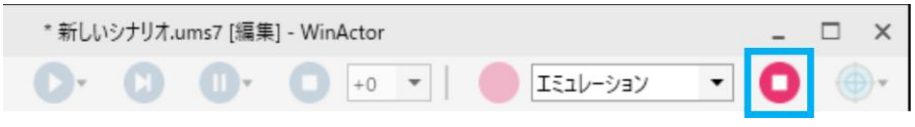
8. 「選択部アクション化」をクリックします。



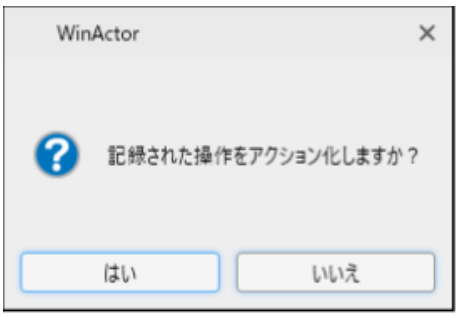
「フローチャート表示エリア」に操作が記録されます。



9. 記録を停止します。



「自動切り替えモード」では、エミュレーションモードでの記録中に、操作をアクション化せずに記録対象のウィンドウを切り替えると、確認のダイアログが表示されます。



「はい」をクリックすると、操作をアクション化した後に、記録対象のウィンドウが切り替わります。「いいえ」をクリックするとアクション化は行われません。

また、記録対象のウィンドウを変更せずに、手動で記録モードをエミュレーションモードからそれ以外に切り替えた場合もアクション化は行われません。ご注意ください。

1.7.12 記録できない場合

操作の記録ができない場合、以下のケースにあてはまるかどうかを確認してください。

■　管理者権限の確認

操作を記録しようとしているアプリケーションが管理者権限で起動している場合、WinActor で操作を記録することができません。アプリケーションを一般権限で起動できる場合は、一般権限で起動してから操作を記録してください。

操作を記録しようとしているアプリケーションが管理者権限でのみ起動できる場合は、WinActor を管理者権限で起動すると改善する場合があります。

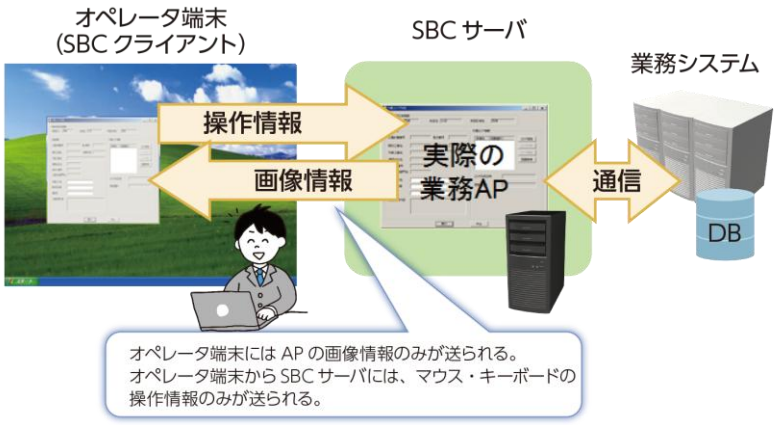
■　保護モード

操作を記録しようとしているアプリケーションの保護モードが有効になっていると、WinActor で操作を記録することができません。保護モードを無効にしてから操作を記録してください。保護モードの設定ができるアプリケーションには、Microsoft Edge の IE モード、Adobe Acrobat Reader などがあります。

■　エミュレーション＋画像マッチング

Java、リモートデスクトップ、SBC クライアントなどのアプリケーションは、イベントモードや IE モードなどで入力操作やクリック操作を記録することができません。この場合は、エミュレーションモードと画像識別型インターフェースの「画像マッチング」を組み合わせて操作を記録します。

図 1-9 SBC 環境イメージ



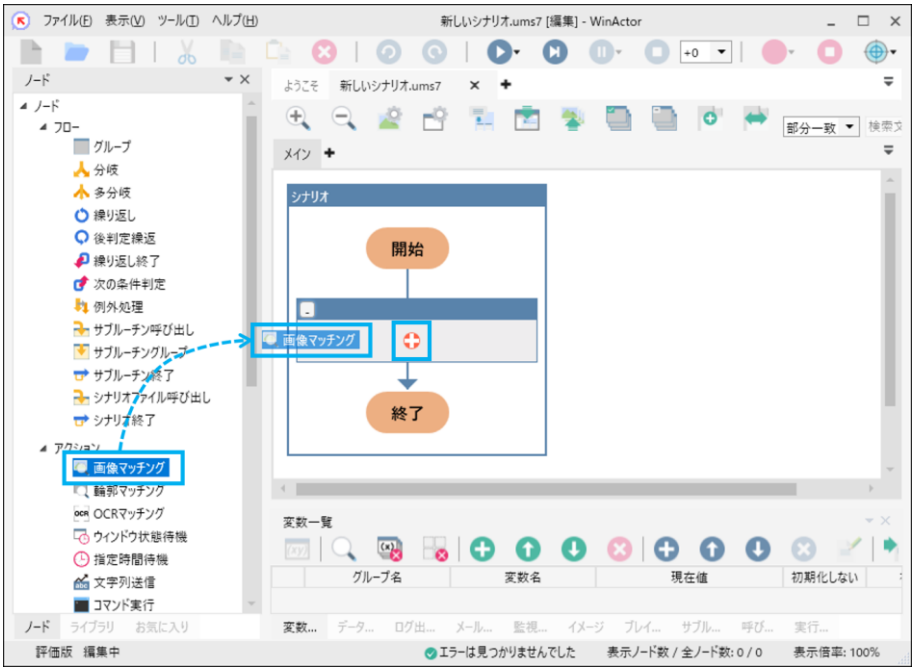
1.8　シナリオの作成

FULL

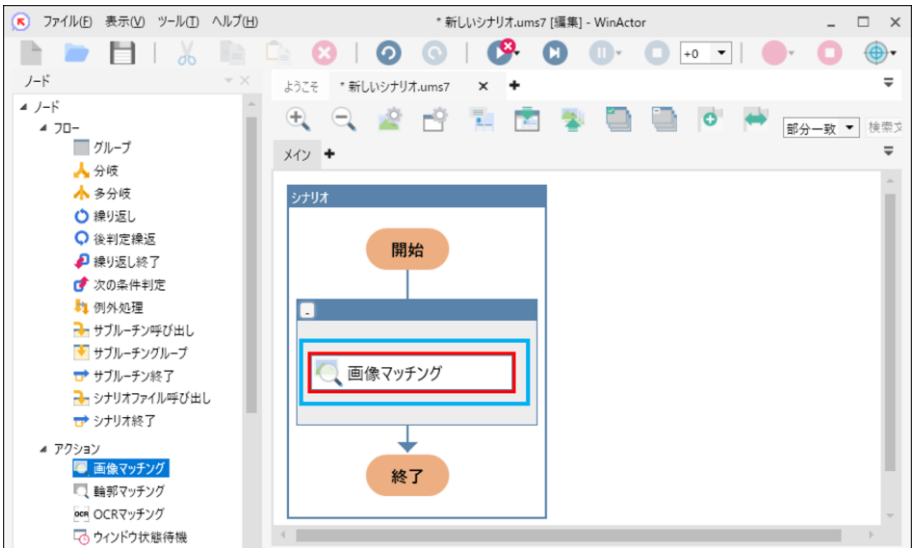
WinActor では、ノードパレットやライブラリパレットのノードやライブラリをフローチャート表示エリアにドラッグ＆ドロップすることで、ノードを配置し、フローチャートを作成していきます。

Steps

1. ノードパレットやライブラリパレットからノードやライブラリをドラッグします。フローチャートに近づくと、フローチャート内のドロップ予定位置が赤いプラスアイコンで示されます。

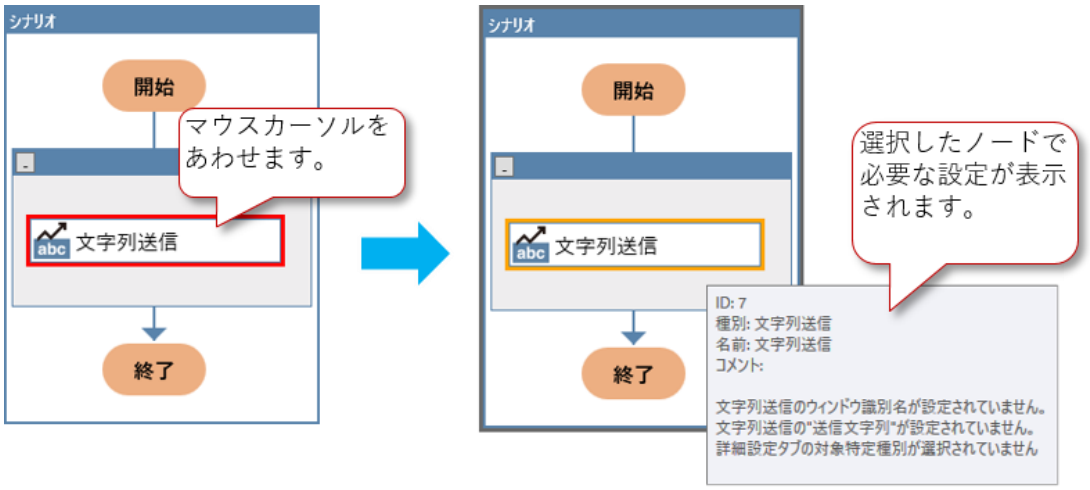


2. ドロップすると、赤いプラスアイコンがあった位置にノードが配置されます。



設定が必要な項目があるノードには、赤枠が付いて表示されます。
ノードにマウスカーソルをあわせることで、必要な設定を確認することができます。

図 1-10 ノードに必要な設定の確認



1.9　シナリオの編集

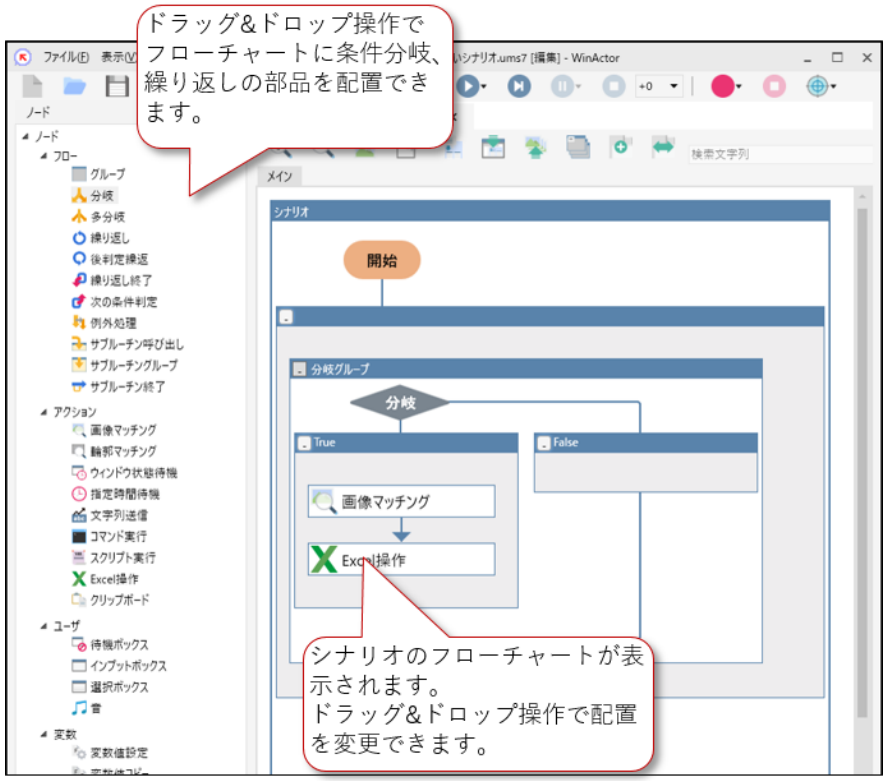
FULL

シナリオの編集では、シナリオの動作条件を設定していきます。たとえば、以下のような設定をします。

- 記録した操作に条件分岐や繰り返し箇所を設定
- データ投入操作で Excel 上のデータと連携する場所を設定
- データを読み込むタイミングやデータ入力を開始するタイミングを設定
- エラーが発生したときの動作を設定

これらの設定は、フローチャート画面で操作します。ドラッグ&ドロップ操作やクリック操作によって編集操作をすることができます。

図 1-11 シナリオ編集をするフローチャート画面



1.10 シナリオの保存

FULL

シナリオはファイルとして保存することができます。

図 1-12 シナリオを保存するメニュー

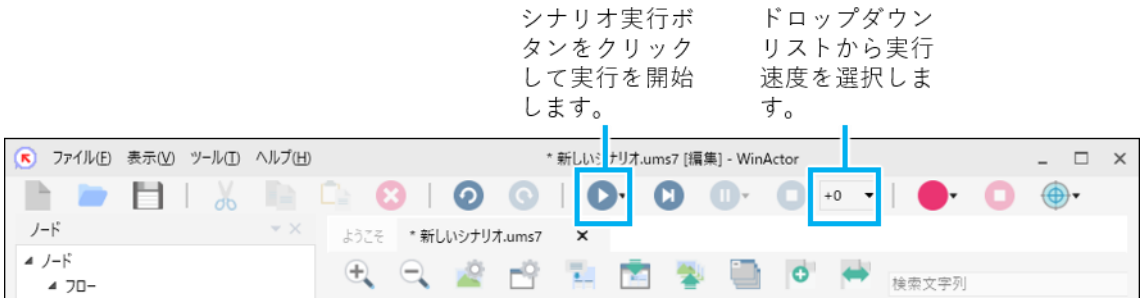


1.11 シナリオの実行

シナリオファイルと投入データファイルを読み込み、ツールバーのシナリオ実行ボタンをクリックすることで、シナリオを実行することができます。

シナリオを実行する速度は、「+0」～「+10」の範囲で調整することができます。

図 1-13 シナリオの実行



シナリオの入力として、Excel ファイルの表データを「データー覧」タブ画面に読み込ませることができます。シナリオを実行すると、データー覧のデータが一行ずつ入力として読み込まれ、行数分繰り返し処理されます。

詳細については、『3.9.2 データー覧タブ画面』『5.4.8 ループ実行』を参照してください。

図 1-14 データー覧タブ画面



シナリオの実行中は、フローチャートで次に実行されるノードが青枠で強調表示されます。
また、「ログ出力」タブ画面に実行の経過が表示されます。

図 1-15 シナリオ実行中のフローチャート

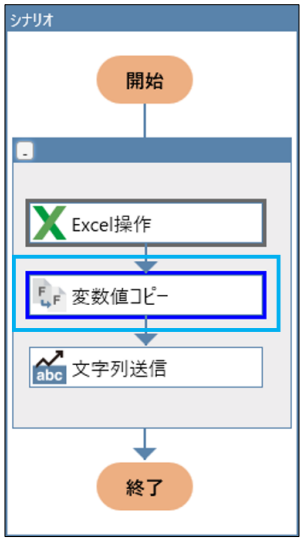
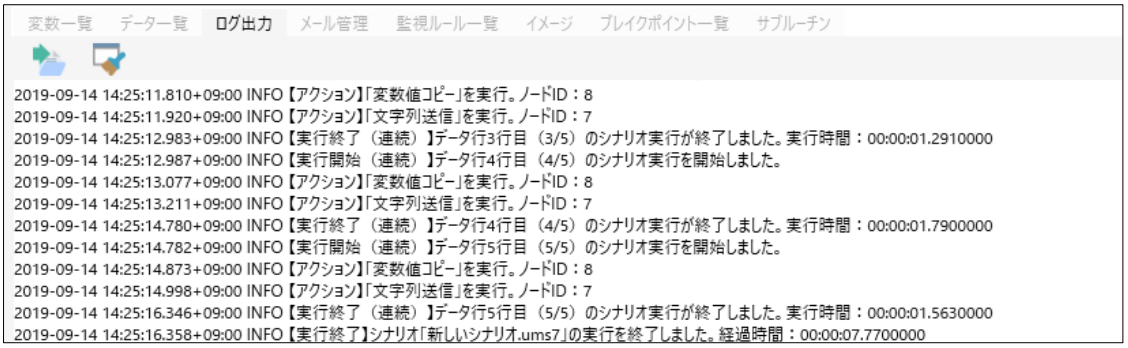


図 1-16 ログ出力タブ画面



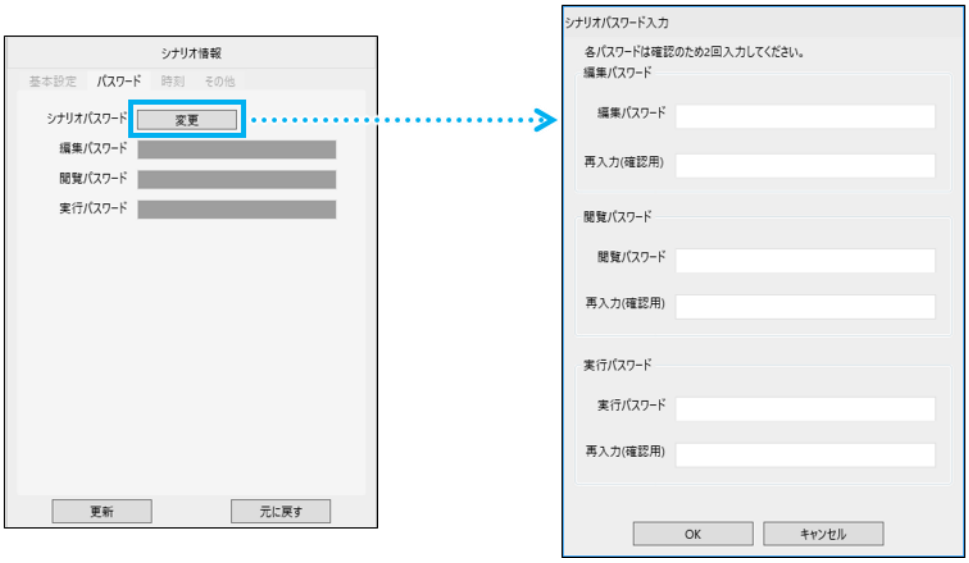
1.12 シナリオパスワード設定によるセキュリティモード

WinActor では、作成したシナリオファイルにシナリオパスワードを設定することで、編集、閲覧、実行の操作を制限できます。シナリオパスワードには、「シナリオ編集パスワード」「シナリオ閲覧パスワード」「シナリオ実行パスワード」があります。

シナリオパスワードは、シナリオごとの「シナリオ情報」画面で設定できます。「パスワード」タブで［変更］ボタンをクリックすると、シナリオパスワードの入力画面が表示されます。

シナリオパスワードについては、『3.8.2 パスワードタブ』を参照してください。

図 1-17 シナリオパスワードの設定



1.12.1 パスワードの入力条件

- 使用できるパスワードの長さは、8 文字から 64 文字までです。

  使用できる文字については、『7.5 パスワードで使用できる文字』を参照してください。
- 「シナリオ編集パスワード」「シナリオ閲覧パスワード」「シナリオ実行パスワード」を設定する場合、同じパスワードを設定することはできません。
- 各シナリオパスワードの「再入力（確認用)」には、同じパスワードを入力する必要があります。

1.12.2 シナリオパスワードの設定パターン

以下の表に、シナリオパスワードの設定パターンを示します。

表 1-10 シナリオパスワードの設定パターン

パターン番号	①	②	③	④	⑤
シナリオ編集 パスワード設定状況	未設定	**設定**	**設定**	**設定**	**設定**
シナリオ閲覧 パスワード設定状況	未設定	未設定	**設定**	**設定**	未設定
シナリオ実行 パスワード設定状況	未設定	未設定	未設定	**設定**	**設定**

① パターン 1
パスワードが設定されていない状態です。シナリオを開く際にパスワードの入力は求められません。シナリオを開くと、編集、閲覧、実行が可能です。

② パターン 2
シナリオを開く際にパスワード入力を求められます。シナリオを開くと、編集、閲覧、実行が可能です。パスワード入力をキャンセルした場合、シナリオの編集はできません。シナリオの閲覧、実行が可能です。

③ パターン 3
シナリオを開く際にパスワード入力を求められます。シナリオ編集パスワードを入力した場合、シナリオを開くと編集、閲覧、実行が可能です。シナリオ閲覧パスワードを入力した場合、シナリオの編集はできません。シナリオの閲覧、実行が可能です。パスワード入力をキャンセルした場合、シナリオの編集、閲覧はできません。シナリオの実行のみが可能です。

④ パターン 4
シナリオ編集パスワード、シナリオ閲覧パスワード、シナリオ実行パスワードいずれかの入力が必要です。シナリオ編集パスワードを入力した場合、シナリオの編集、閲覧、実行が可能です。シナリオ閲覧パスワードを入力した場合、シナリオの編集はできません。シナリオの閲覧、実行が可能です。シナリオ実行パスワードを入力した場合、シナリオの編集、閲覧はできません。シナリオの実行のみが可能です。

⑤ パターン 5
シナリオ編集パスワード、シナリオ実行パスワードいずれかの入力が必要です。シナリオ編集パスワードを入力した場合、シナリオの編集、閲覧、実行が可能です。シナリオ実行パスワードを入力した場合、シナリオの編集、閲覧はできません。シナリオの実行のみが可能です。

1.12.3 セキュリティモード

以下の表に、WinActor のセキュリティモードの概要を示します。

表 1-11 セキュリティモード概要

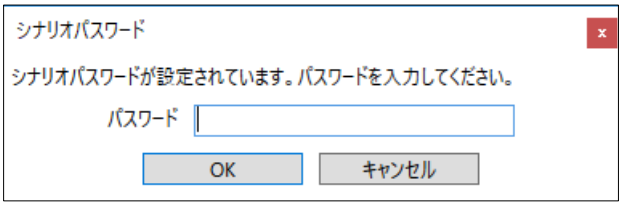
セキュリティモード	概要
シナリオ編集モード	記録、編集、保存、実行のすべての操作が可能です。
シナリオ閲覧モード	記録、編集、保存の操作はできません。シナリオの内容の閲覧と各プロパティの設定値の閲覧、およびシナリオの実行が可能です。 ただし、「部分実行」や「ここから実行」はできません。また、機能編集エリアの「ブレイクポイント一覧」タブ画面は表示されません。
シナリオ実行モード	記録、編集、保存の操作はできません。シナリオファイルに保存されたシナリオの実行のみが可能です。 また、操作できるのは、ツールバーのシナリオの実行に関するボタン、機能編集エリアの「データ一覧」タブ画面、「ログ出力」タブ画面、および「メール管理」タブ画面に限られます。

1.12.4 シナリオパスワード詳細動作（フル機能版）

ライセンス種別がフル機能版の場合、シナリオパスワードが設定されているシナリオを開く際に、「シナリオパスワード」画面が表示されます。

直前に開いたシナリオと同じパスワードが設定されたシナリオを開く場合、「シナリオパスワード」画面は表示されません。

図 1-18 シナリオパスワード画面



シナリオパスワード画面に入力した内容によって、セキュリティモードが切り替わります。

表 1-12 シナリオパスワードの設定パターンとセキュリティモード

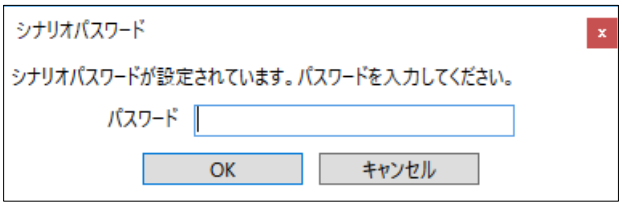
パターン番号	1	2	3	4	5
シナリオ編集 パスワード設定状況	未設定	**設定**	**設定**	**設定**	**設定**
シナリオ閲覧 パスワード設定状況	未設定	未設定	**設定**	**設定**	未設定
シナリオ実行 パスワード設定状況	未設定	未設定	未設定	**設定**	**設定**
シナリオ編集 パスワードを入力時	シナリオ パスワード 画面を表示 しない	シナリオ 編集モード	シナリオ 編集モード	シナリオ 編集モード	シナリオ 編集モード
シナリオ閲覧 パスワードを入力時		–	シナリオ 閲覧モード	シナリオ 閲覧モード	–
シナリオ実行 パスワードを入力時		–	–	シナリオ 実行モード	シナリオ 実行モード
シナリオパスワード 入力キャンセル		シナリオ 閲覧モード	シナリオ 実行モード	開かない	開かない
その他	常に シナリオ 編集モード	–	–	–	–

1.12.5 シナリオパスワード詳細動作（実行版）

ライセンス種別が実行版の場合、「閲覧パスワード」「実行パスワード」が設定されているシナリオを開く際に、「シナリオパスワード」画面が表示されます。

直前に開いたシナリオと同じパスワードが設定されたシナリオを開く場合、シナリオパスワード画面は表示されません。

図 1-19 シナリオパスワード画面



シナリオパスワード画面に入力した内容によって、セキュリティモードが切り替わります。

表 1-13 シナリオパスワードの設定パターンとセキュリティモード

パターン番号	1	2	3	4	5
シナリオ編集 パスワード設定状況	未設定	**設定**	**設定**	**設定**	**設定**
シナリオ閲覧 パスワード設定状況	未設定	未設定	**設定**	**設定**	未設定
シナリオ実行 パスワード設定状況	未設定	未設定	未設定	**設定**	**設定**
シナリオ編集 パスワードを入力時	シナリオ パスワード 画面を表示しない		受付せず エラー	受付せず エラー	受付せず エラー
シナリオ閲覧 パスワードを入力時			シナリオ 閲覧モード	シナリオ 閲覧モード	–
シナリオ実行 パスワードを入力時			–	シナリオ 実行モード	シナリオ 実行モード
シナリオパスワード 入力キャンセル			シナリオ 実行モード	開かない	開かない
その他	常に シナリオ 閲覧モード		–	–	–

実行版で編集パスワードを入力すると「シナリオパスワードが違います。」というメッセージが表示され、シナリオファイルを開くことができません。閲覧パスワードまたは実行パスワードを入力してください。

1.13 日付形式とタイムゾーン

WinActor の「オプション」画面と「シナリオ情報」画面で設定可能な日付形式とタイムゾーンを、以下に示します。

表 1-14 日付形式とタイムゾーン

No.	設定項目		適用箇所
❶	「オプション」画面	日付形式（全体）	• 「バージョン情報」画面に表示 • ライセンス有効期限の日付形式 • 「シナリオ情報」画面に表示する有効期限、試用期限の日付形式 • メール受信
❷		日付形式（ログ）	• シナリオ実行ログに表示、出力する日付形式 • 実行ログ常時出力の「日付で分割 1」を実行した場合に、分割するファイル名に付ける日付の形式 ※「/」付きを選んだ場合は、それを除外した形式となる。
❸		タイムゾーン	• ライセンス認証 • シナリオ有効期限、試用期限 • 実行ログに利用 • メール受信
❹	「シナリオ情報」画面	日付形式	• 「日時取得」ノード • 「指定時間待機」ノード • DB 連携 • 「メール情報コピー」ノード • 「メール情報取得」ノード
❺		タイムゾーン	• 「日時取得」ノード • 「指定時間待機」ノード • DB 連携 • 「メール情報コピー」ノード • 「メール情報取得」ノード



DB 連携により日付データを読み込んだ状態で、「シナリオ情報」画面の日付形式・タイムゾーンを変更した場合、データ一覧画面の日付データにも、変更した日付形式・タイムゾーンが適用されます。

1.14 管理サーバ連携

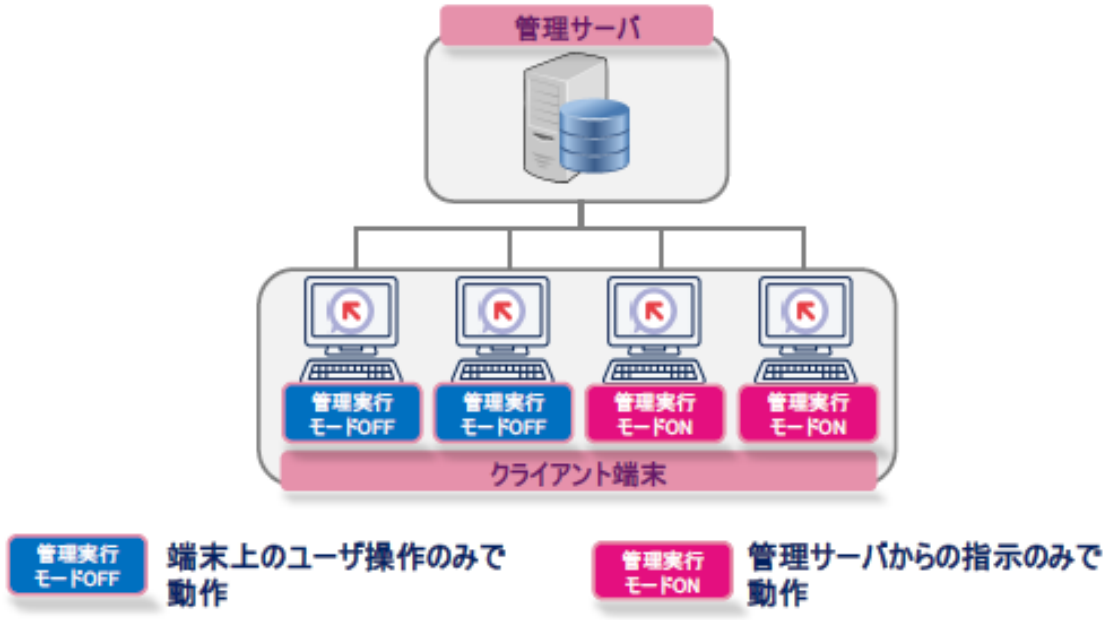
WinActor は管理サーバ連携の設定を行うことによって、管理サーバからの指示でシナリオを実行する「管理実行モード」を利用できます。

管理実行モードでは、利用者は WinActor の編集操作や実行操作ができません。

管理実行モードの WinActor は、管理サーバからの指示によりシナリオを実行します。

管理実行モードを利用するには、管理サーバの構築または契約が必要です。

図 1-20 管理サーバ連携の構成例



管理実行モードを ON にするには、メニューバーの［ツール］メニューから［オプション］をクリックし、「オプション」画面を表示します。

［管理サーバ］タブにて、「管理サーバからの指示で動作する」にチェックを付けるとともに、管理サーバ情報を設定します。

［管理サーバ］タブの詳細については、『管理サーバタブ』を参照してください。

表 1-15 管理実行モード

「管理サーバからの指示で動作する」チェック	モード
あり	管理実行モード ON
なし	管理実行モード OFF

1.15 言語非依存化機能

WinActor は、日本語環境などの特定の言語環境で作成されたシナリオを、他の言語環境でも修正することなく動作させることを目的とした、言語非依存化機能を持っています。

例えば Windows のメモ帳は、日本語環境では「メモ帳」ですが、英語環境では「Notepad」にウィンドウタイトルが変わります。

このようなウィンドウタイトルが変わるアプリケーションを操作するシナリオを実行した場合、WinActor はウィンドウタイトルが異なるためにアプリケーションを見つけられず、シナリオを実行できない場合があります。

言語非依存化機能は、シナリオに含まれるこれらのウィンドウタイトルを自動的に変換する「ウィンドウタイトル変換処理」を行います。

WinActor は、シナリオ実行時にウィンドウタイトル変換処理をすることで、ウィンドウタイトルが言語環境で変わることによるシナリオ実行の失敗を防ぎます。

言語非依存化機能がサポートする言語は、日本語と英語（米国）です。

変換前の言語は、シナリオ作成時の Windows の言語環境で、以下のように決まります。

変更することはできません。

表 1-16 言語の決まり方

Windows の言語環境	変換前後の言語
日本語	日本語
英語（米国）	英語（米国）
英語（米国以外）	英語（米国）
上記以外	英語（米国）

変換後の言語の初期値も、シナリオ実行時の Windows の言語環境で、『表 1-16 言語の決まり方』の規則で決まります。

変換後の言語は、オプション画面で変更することができます。

■ 変換辞書

言語非依存化機能は、ウィンドウタイトル変換処理のための変換辞書を持っています。
変換辞書は、複数の変換ルールからなります。
変換ルールは、異なる言語でのウィンドウタイトルの文字列の組です。
変換辞書の例を以下に示します。

表 1-17 変換辞書の例

日本語	英語
電卓	Calculator
メモ帳	Notepad
ワードパッド	WordPad
ペイント 3D	Paint 3D
ペイント	Paint
無題	Untitled

変換辞書には、「システム変換辞書」と「ユーザ変換辞書」があります。
ウィンドウタイトル変換処理には、両方の変換辞書が適用されます。

表 1-18 変換辞書の種類

種類	説明
システム変換辞書	WinActor があらかじめ備えている変換辞書です。 変更できません。 全てのシナリオで共通して使用できます。
ユーザ変換辞書	ユーザーがシナリオ毎に定義可能な辞書です。 ユーザーがシナリオ編集の際に CSV ファイルをインポートすることで定義され、そのシナリオに紐付けされます。 定義後は、シナリオと一緒に保存され、シナリオと一緒に読み込まれます。 シナリオ毎の変換ルール数は最大 100 です。 » ユーザ変換辞書のインポート方法については、『インポート―テキスト変換辞書（csv)』を参照してください。 シナリオ実行時のウィンドウタイトル変換処理に、ユーザ変換辞書を利用する/しないを、シナリオ情報画面で設定できます。 » 設定方法については、『3.8.5 その他タブ』を参照してください。

■　ウィンドウタイトル変換処理

ウィンドウタイトル変換処理は、シナリオ実行時に、シナリオに含まれているウィンドウタイトルの文字列と変換辞書を比較し、一致した変換ルールに従って、ウィンドウタイトルを他言語の文字列に変換します。

変換後の言語は、オプション画面で指定します。
シナリオ作成時の言語環境と、指定された言語が異なる場合のみ、ウィンドウタイトル変換処理されます。言語が同じ場合は変換処理されません。
変換後の言語の指定方法については、『実行タブ』を参照してください。

ウィンドウタイトルの文字列と変換辞書の変換ルールは、部分一致で比較されます。
例えば、（メモ帳, Notepad）という変換ルールは、ウィンドウタイトル「無題 - メモ帳」に部分一致します。ウィンドウタイトルは「無題 - Notepad」に変換され、その後に（無題, Untitled）という変換ルールがあれば、さらに「Untitled - Notepad」に変換されます。

また、一致する変換ルールが複数ある場合、文字列が長いほうの変換ルールが適用されます。
例えば、（ワード, Word）と（ワードパッド, WordPad）という 2 つの変換ルールは、ウィンドウタイトル「ワードパッド」にどちらも一致しますが、長いほうの変換ルール（ワードパッド, WordPad）が適用されます。

ウィンドウタイトル変換処理は、システム変換辞書よりユーザ変換辞書を優先して適用します。
システム変換辞書とユーザ変換辞書に同じ文字列の変換ルールがある場合、ユーザ変換辞書のほうの変換ルールが適用されます。
この場合、ユーザ変換辞書の変換後の文字列が空文字列になっていると、変換が行われません。システム変換辞書の特定の定義を無効にしたい際に空文字を指定します。

シナリオ実行時のウィンドウタイトル変換処理の有効/無効を、オプション画面で設定できます。
設定方法については、『実行タブ』を参照してください。

1.16 WinActor Scenario Script

WinActor Scenario Script（以下、WSS）は、テキストエディタでのシナリオの編集と、シナリオの差分管理を可能とすることを目的としたプログラミング言語です。

WinActor の上級者は、シナリオを GUI ではなく、プログラムの形で記述できます。

ここでは「WSS 出力可能シナリオ」の扱いについて説明します。

WSS のプログラミング言語仕様は『プログラミング言語 WinActor Scenario Script』を参照してください。

1.16.1 通常のシナリオと WSS 出力可能シナリオ

WinActor が扱うシナリオには、WinActor Ver.6 以前からの「通常のシナリオ」と、WSS で記述された「WSS 出力可能シナリオ」の 2 種類があります。

「通常のシナリオ」は、ファイル名の拡張子に.ums7 が付きます。

「WSS 出力可能シナリオ」は、テキスト形式のプログラム（拡張子が.wss7）と、バイナリデータ（拡張子が.uss7）の 2 つのファイルからなります。

wss7 ファイルと uss7 ファイルは常にセットで使用します。原則として、どちらか片方だけで使用することはありません。

「WSS 出力可能シナリオ」のシナリオ作成者は、

- テキストエディタで wss7 ファイルを編集する
- WinActor のフローチャート画面で編集する

の 2 通りの編集方法を組み合わせて、シナリオを作成していきます。

WinActor で「WSS 出力可能シナリオ」をファイルに保存する際、またはファイルから読み込む際、uss7 ファイルを指定します。uss7 ファイルを指定すると、wss7 ファイルも一緒に保存され、または読み込まれます。

WinActor は「WSS 出力可能シナリオ」を ums7 ファイルとして保存できます。つまり、「WSS 出力可能シナリオ」を「通常のシナリオ」に変換できます。

しかし、「通常のシナリオ」を「WSS 出力可能シナリオ」には変換できません。ご注意ください。WinActor は、ums7 ファイルを「WSS 出力可能シナリオ」に読み込むことはできませんし、ums7 ファイルを wss7 ファイルや uss7 ファイルに変換できません。

「通常のシナリオ」と「WSS 出力可能シナリオ」の違いは以下の通りです。

表 1-19 「通常のシナリオ」と「WSS 出力可能シナリオ」の違い

操作	通常のシナリオ	WSS 出力可能シナリオ
テキストエディタでの編集	×	○
WinActor での編集	○	○
WinActor での実行	○	○
保存ファイルの拡張子	.ums7	.wss7 と.uss7
「通常のシナリオ」ファイル形式（.ums7）の読み込み	○	×
「WSS 出力可能シナリオ」ファイル形式（.wss7, .uss7）の読み込み	×	○
「通常のシナリオ」ファイル形式（.ums7）での保存	○	○
「WSS 出力可能シナリオ」ファイル形式（.wss7, .uss7）での保存	×	○
「通常のシナリオ」ファイルのインポート	○	×
「WSS 出力可能シナリオ」ファイルのインポート	×	×
「通常のシナリオ」からの部品コピー	○	×
「WSS 出力可能シナリオ」からの部品コピー	○	○

1.16.2 WSS 出力可能シナリオの保存と読み込み

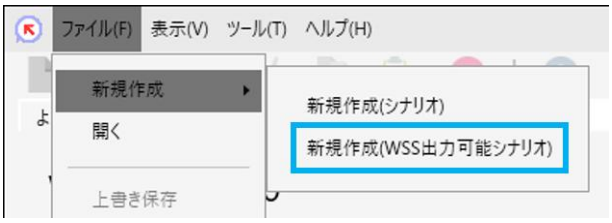
■ WSS 出力可能シナリオを新規作成

FULL

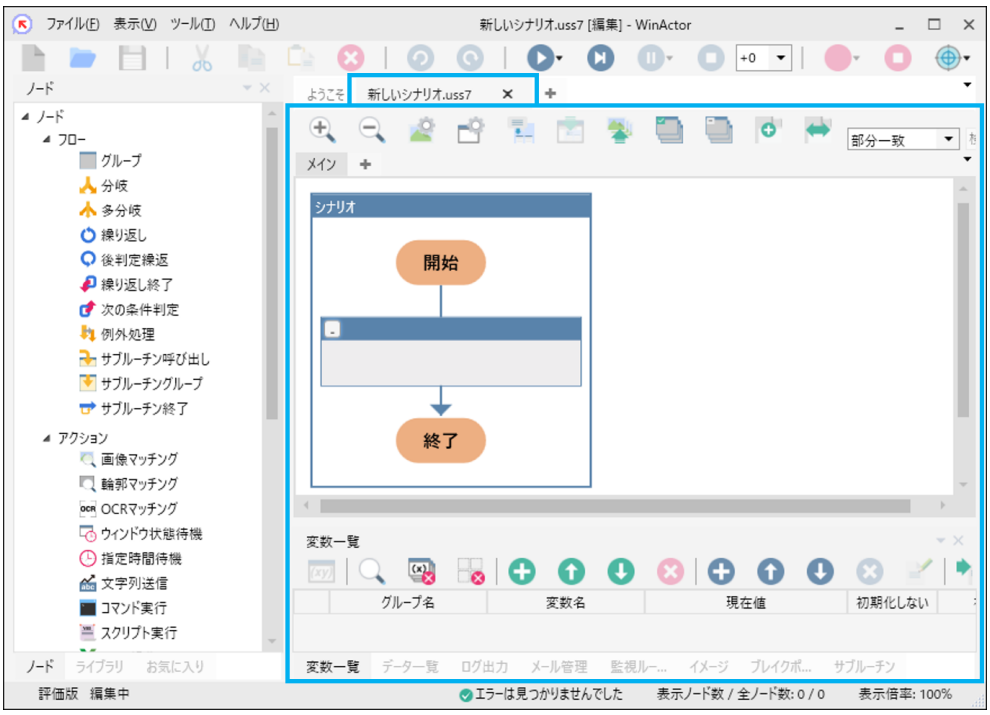
新規に WSS 出力可能シナリオを作成するには、［ファイル］メニューの［新規作成（WSS 出力可能シナリオ）］を使います。

Steps

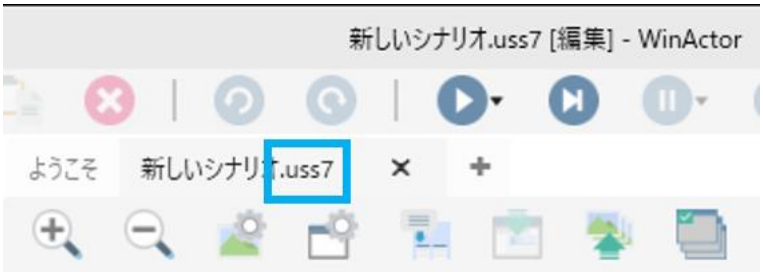
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［新規作成］―［新規作成（WSS 出力可能シナリオ）］を選択します。



シナリオ切り替えタブの新しいタブとして、新しい WSS 出力可能シナリオが追加されます。

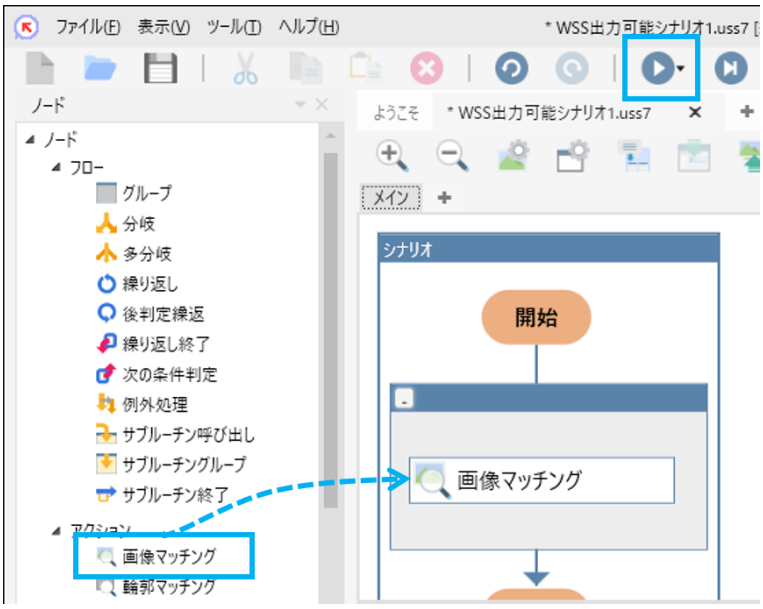


WSS 出力可能シナリオは、タブに表示されたファイル名の拡張子が.uss7 です。



「通常のシナリオ」と同様に、フローチャート画面で編集可能です。

［実行］ボタンでのシナリオ実行も同様です。

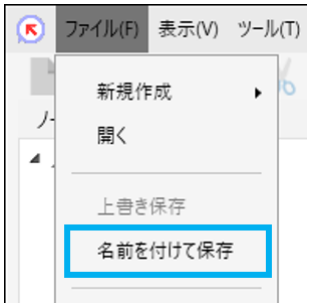


■ WSS 出力可能シナリオを名前を付けて保存

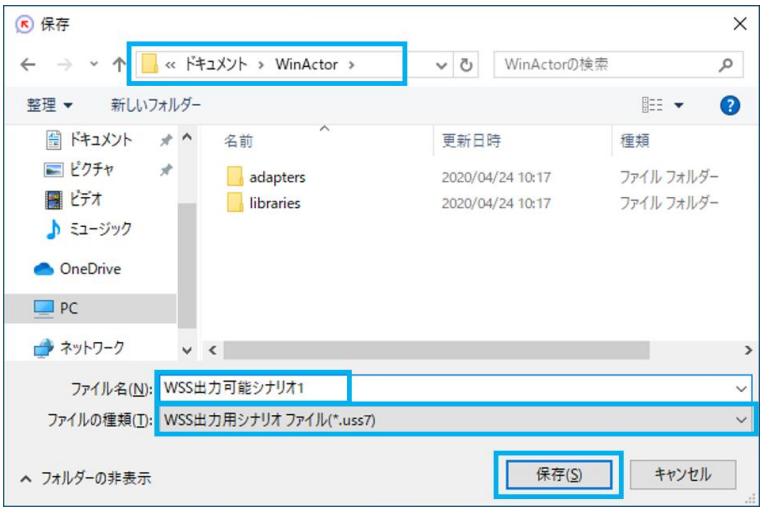
FULL

Steps

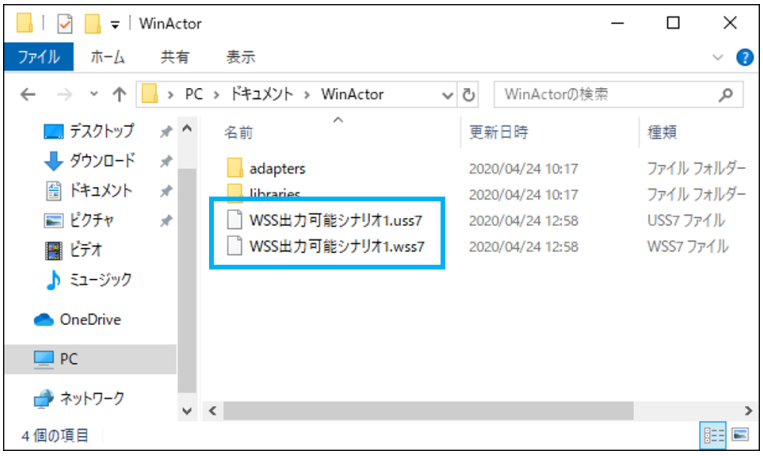
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［名前を付けて保存］を選択します。



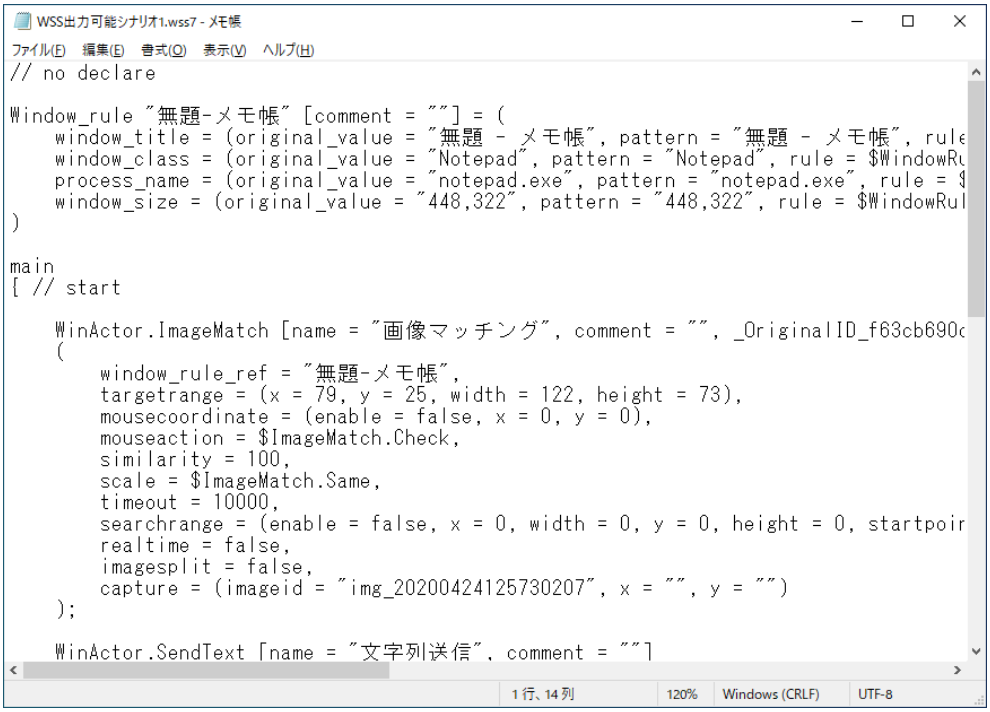
2. 保存するフォルダーを選択し、「ファイルの種類」に「WSS 出力用シナリオファイル(*.uss7)」を選択し、「ファイル名」を入力して、［保存］ボタンをクリックします。



拡張子が.uss7 と.wss7 の 2 種類のファイルが保存されます。



3. 拡張子が.wss7 の「WSS 出力可能シナリオ」ファイルを、任意のエディタで開き、プログラミングが可能です。



■ WSS 出力可能シナリオを上書き保存

FULL

Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［上書き保存］を選択します。

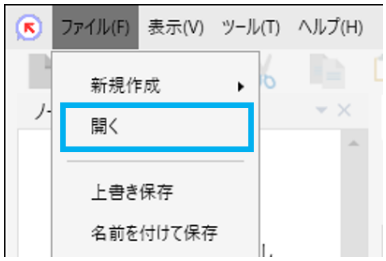


「WSS 出力可能シナリオ」ファイルが上書き保存されます。

■ WSS 出力可能シナリオを開く

Steps

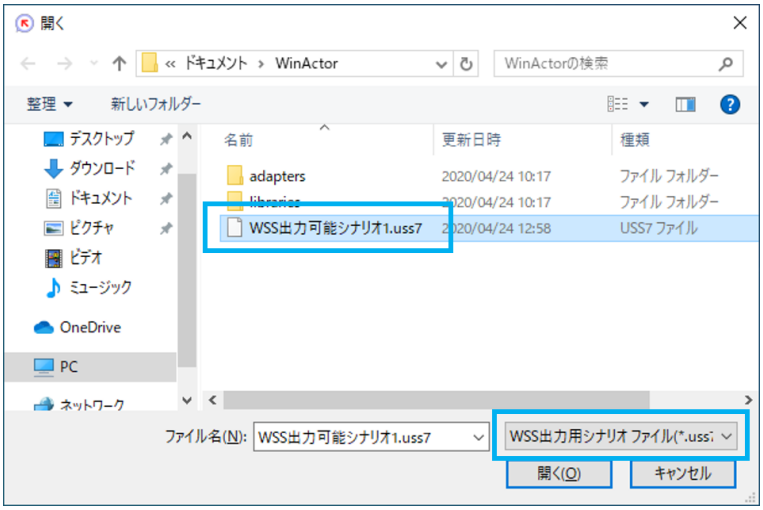
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［開く］を選択します。



「開く」画面が表示されます。

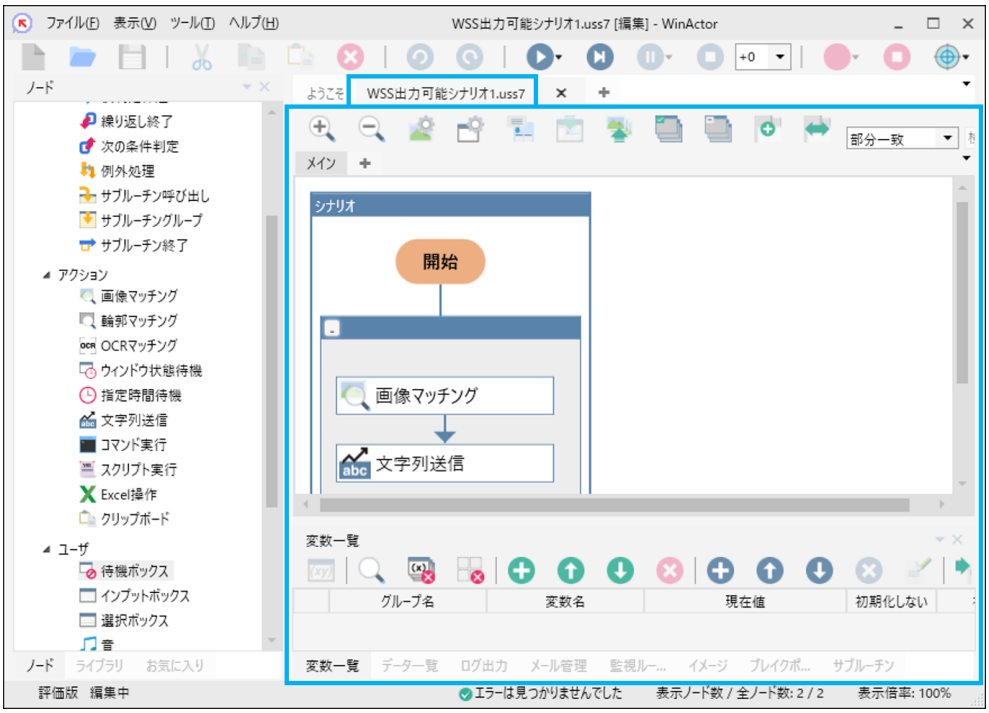
2. ファイルの種類は「WSS 出力用シナリオファイル(*.uss7)」を選択します。

WSS 出力可能シナリオファイル（拡張子が.uss7）を選択し、［開く］ボタンをクリックします。



選択した WSS 出力可能シナリオファイル（拡張子が.uss7）と、
同じファイル名で拡張子が.wss7 の 2 つのファイルが、同じフォルダから読み込まれます。

.wss7 ファイルはコンパイルされて、.uss7 ファイルの内容とリンクされます。
フローチャート画面の新しいタブに、リンク後のシナリオが表示されます。



タブに記されたファイル名の拡張子が.uss7 となっていることで、WSS 出力可能シナリオであることが確認できます。

コンパイル時にエラーを検出した場合、エラーダイアログを表示して、読み込みが中止されます。

コンパイル時に警告を検出した場合、ワーニングダイアログが表示されますが、読み込みは継続されます。

コンパイルエラーなどで.wss7 ファイルを読み込めなくなった場合には、.wss7 ファイルを削除して、.uss7 ファイルのみを読み込んでください。

この場合、.uss7 ファイルに保存されたデータから、保存時のシナリオが復元されます。

■ WSS 出力可能シナリオの保存と再現性についての注意事項

WSS は、WinActor の振る舞いを記述するために設計されました。
このため、シナリオ内のノードやフローチャートの構造は、読み込み時に正確に再現されない場合があります。

例えば、ある WSS 出力可能シナリオを保存して、そのまま読み込んでも、シナリオ内のノードやフローチャートの構造が異なったフローチャートが表示される可能性があります。
これは、読み込み時のコンパイルで最適化され、フローチャートに変形が加えられたためです。（例 1）

また、エラーのあるシナリオを保存した場合、読み込み時にエラーが検出されて、読み込みができないことがあります。（例 2）
この場合には、.wss7 ファイルを削除してから、.uss7 ファイルを読み込むことで、シナリオを読み込むことができます。



（例1） 孤立した四則演算ノード：結果に影響しない四則演算ノードは省略される場合があります。

（例2） 変数カテゴリのノード（変数値設定、変数値コピー、日時取得、ユーザ名取得、四則演算、カウントアップ）がエラー状態のシナリオの場合、保存ができても、読み込みができない可能性があります。

1.17 スクリーンセーバー解除機能

スクリーンセーバー解除機能は、シナリオ実行中にスクリーンセーバーが起動することを抑止したり、シナリオ実行時に起動したスクリーンセーバーを解除することができます。

画面遷移を活用する WinActor では、スクリーンセーバーが起動して画面が隠されるとシナリオ実行に支障が生じる場合があります。

しかし、スクリーンセーバー解除機能を利用することで、ユーザーが長時間キーに触れないシナリオの実行や、ユーザーが居ない環境で管理実行モードを使ったシナリオ実行でも、スクリーンセーバーが解除され、円滑にシナリオを実行することができます。

1.17.1 スクリーンセーバー解除のための設定

スクリーンセーバー解除のための設定は、オプション画面のスクリーンセーバータブで設定します。

オプション画面で設定するスクリーンセーバー解除機能は、下表の❶と❷の 2 つです。

加えて、スクリーンセーバーの解除にパスワードが必要な場合には、❸の解除パスワードを設定します。

表 1-20 スクリーンセーバー解除のための設定

No.	項目	説　明
❶	シナリオ実行中にスクリーンセーバーを起動しない	シナリオ実行中のスクリーンセーバーの起動を抑止します。これによりシナリオ実行中はスクリーンセーバーが起動しません。
❷	シナリオ実行時にスクリーンセーバーを解除する	シナリオ実行開始時に既にスクリーンセーバーが起動している場合、およびシナリオ実行中にスクリーンセーバーが起動した場合、自動的にスクリーンセーバーを解除します。
❸	解除パスワード	❷の「シナリオ実行時にスクリーンセーバーを解除する」を設定した場合は、スクリーンセーバーを解除するためのパスワードを入力してください。

» 具体的な設定方法については、オプション画面の『スクリーンセーバータブ』を参照してください。

スクリーンセーバー解除機能を利用するには、WinActor に付属する仮想キーボードドライバのインストールが必要です。

» スクリーンセーバー解除機能用仮想キーボードドライバのインストール手順については、『WinActor インストールマニュアル』を参照してください。

- スクリーンセーバー解除機能は、リモートデスクトップ経由で WinActor を動作させている環境では利用できません。
- WinActor を動作させている環境のキーボードレイアウトが日本語および英語でない場合、解除パスワードによるスクリーンセーバーの解除に失敗することがあります。

1.18 シナリオ雛型作成機能

シナリオ雛型作成機能は、Excel または CSV で記述したシナリオ雛型ファイルを読み込み、WinActor のシナリオに変換する機能です。

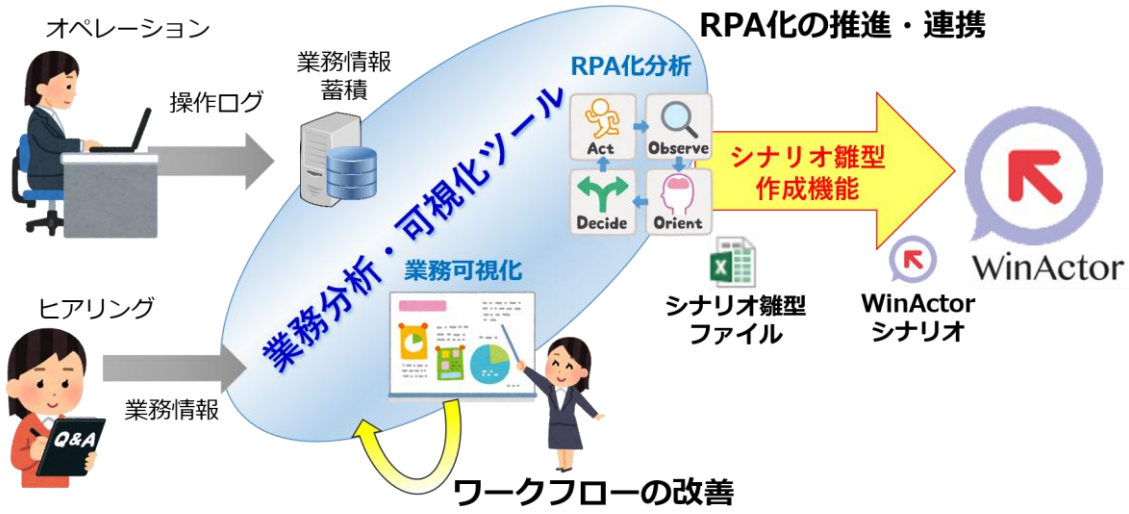
シナリオ雛型ファイルとは、シナリオのおおまかな流れを順に記述したもので、業務分析・可視化ツール等で出力できるものがあります。

シナリオ雛型ファイルから WinActor のシナリオを生成し、細部の動作を作りこんでいくことで、シナリオ作成の作業効率を上げることができます。

ここでは、シナリオ雛型作成機能の使用方法について説明します。

シナリオ雛型ファイルの記述仕様については『WinActor シナリオ雛型ファイル』を参照してください。

図 1-21 シナリオ雛型作成機能のユースケース



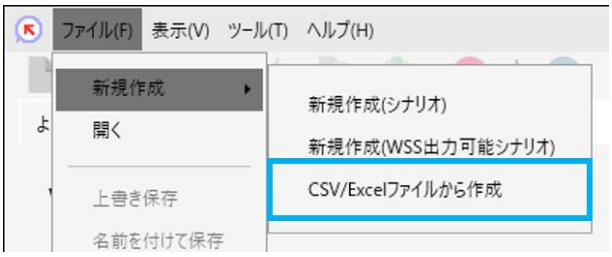
1.18.1 シナリオ雛型ファイルの読み込み

シナリオ雛型ファイルを読み込み、新しいシナリオを作成します。

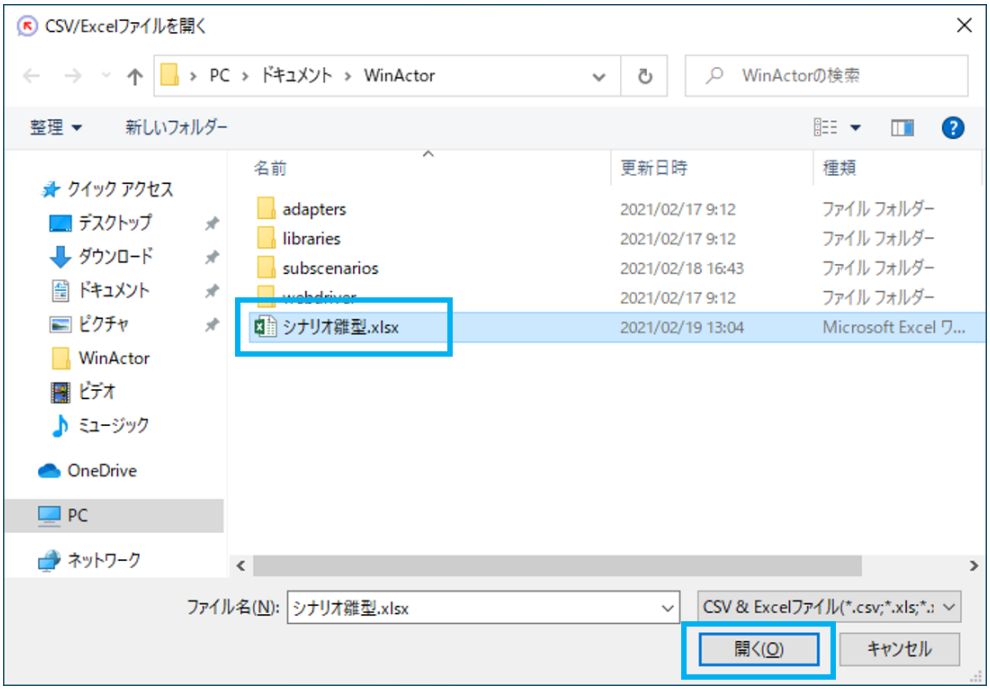
『WinActor シナリオ雛型ファイル』の仕様に沿ったシナリオ雛型ファイルを事前に準備する必要があります。

Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［新規作成］―［CSV/Excel ファイルから作成］を選択します。



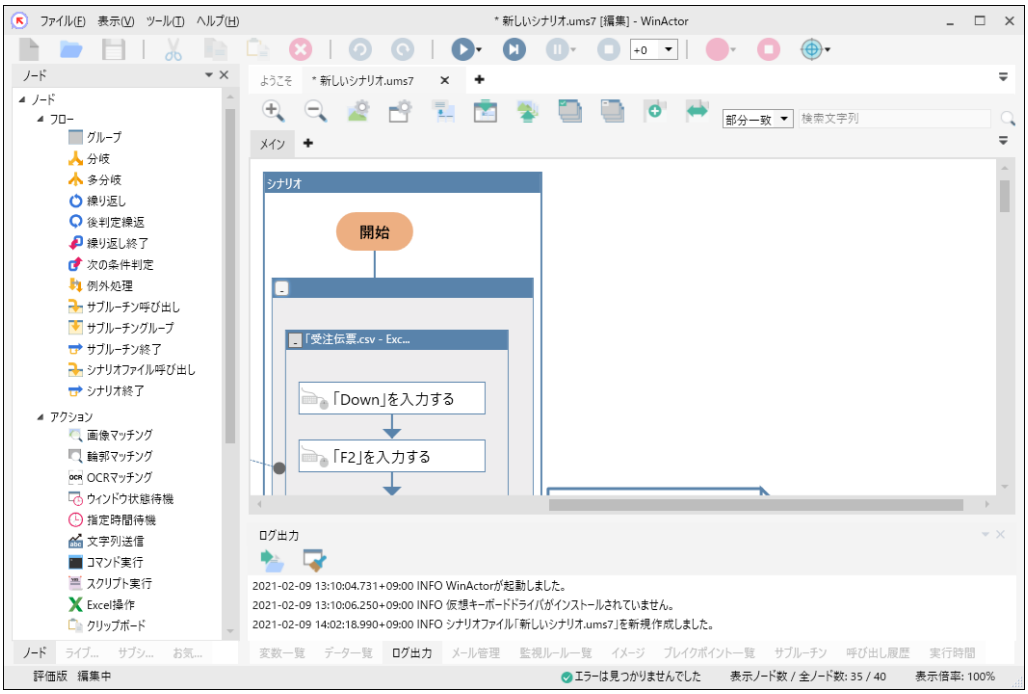
2. 「CSV/Excel ファイルを開く」画面が表示されます。
シナリオ雛型ファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。



3. 「プレビュー」画面が表示されます。
［シナリオ作成］ボタンをクリックします。



「プレビュー」画面の内容がシナリオに変換されて、新しいシナリオとして表示されます。



シナリオに変換時の警告ログ等は、ログ出力画面に表示されます。

シナリオ雛型作成機能によって作成されたシナリオは、シナリオ情報画面の「変数値の文字数を制限する」が OFF に設定されています。

- 「プレビュー」画面上で、内容を書き換えることができます。



- 「プレビュー」画面上で、右クリックすることで、行挿入や行削除ができます。



- 「プレビュー」画面の［キャンセル］ボタンをクリックすると、新しいシナリオを作成せずに「プレビュー」画面が閉じます。

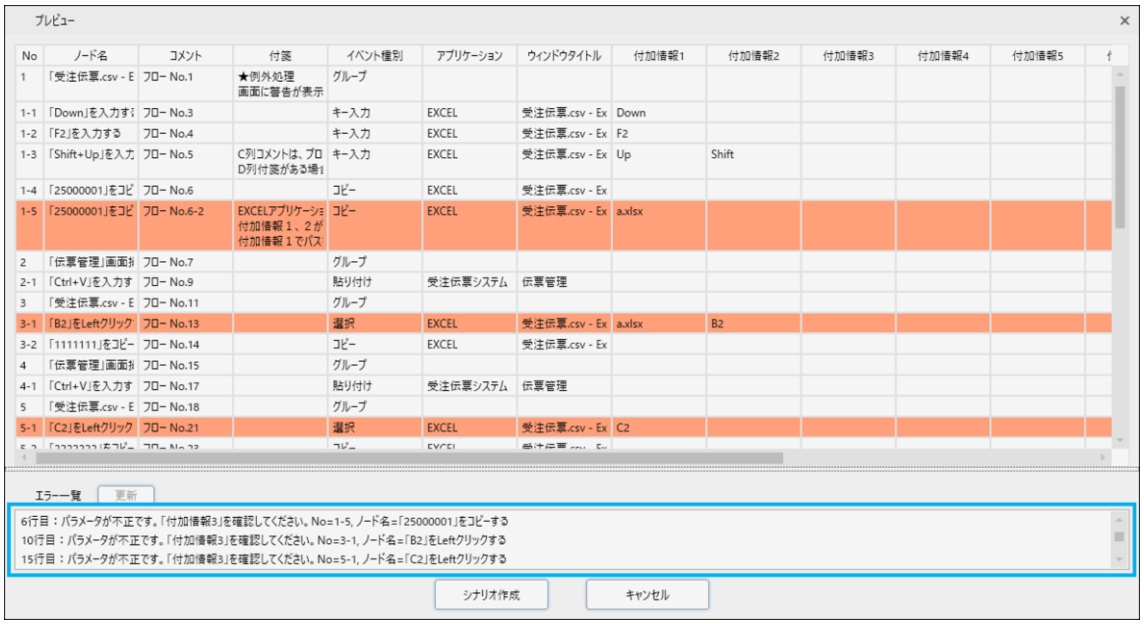
CSV ファイルを読み込む場合のエンコーディングは、以下の優先順位で自動判定します。

1. オプション画面の実行タブの「CSV ファイルエンコーディング」で指定されたエンコーディング
2. UTF-8
3. MS932

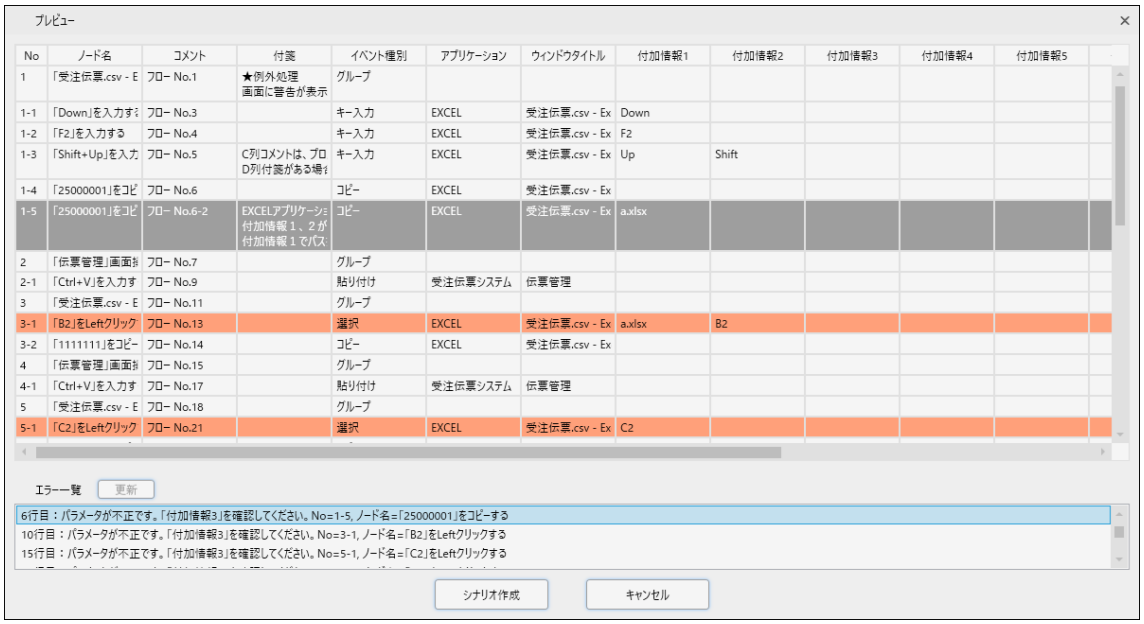
文字化けが発生する場合は、正しいエンコーディングを「CSV ファイルエンコーディング」に設定してください。

「CSV ファイルエンコーディング」については、『実行タブ』を参照してください。

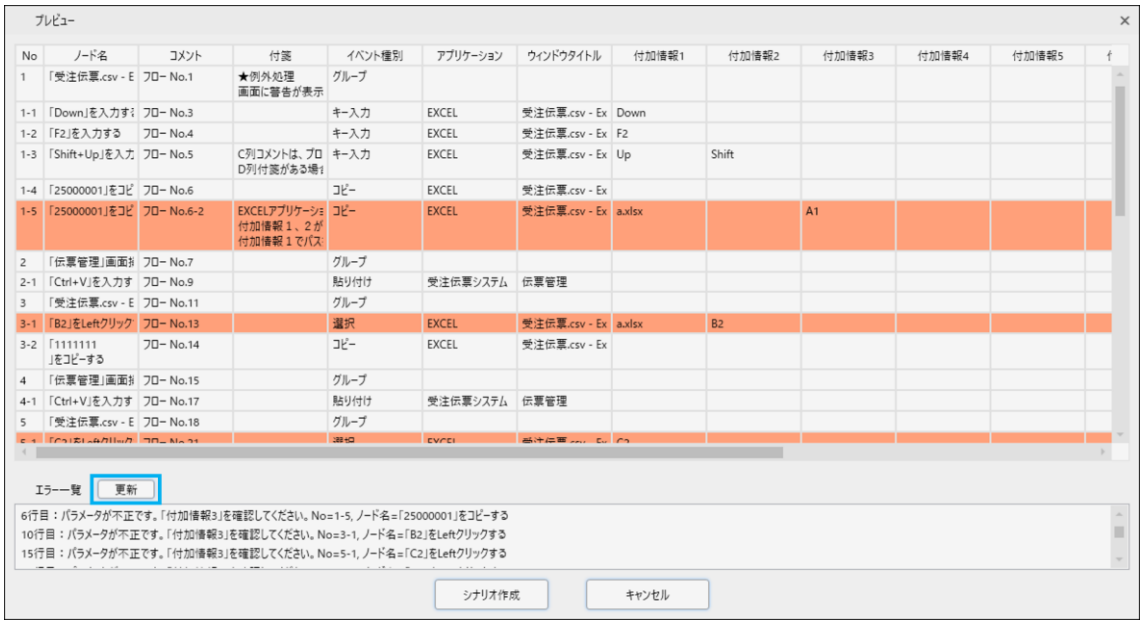
「プレビュー」画面の「エラー一覧」には、シナリオに変換時の警告ログが表示されます。
「エラー一覧」の警告ログに対応する行は背景色が変わり強調されます。



「エラー一覧」に表示された警告ログをダブルクリックすると対応する行が選択状態となります。



「プレビュー」画面上で編集を行うと［更新］ボタンが活性状態となります。
［更新］ボタンをクリックすると「エラー一覧」の表示が更新されます。



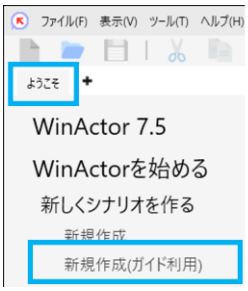
1.19 ガイド利用でシナリオ作成

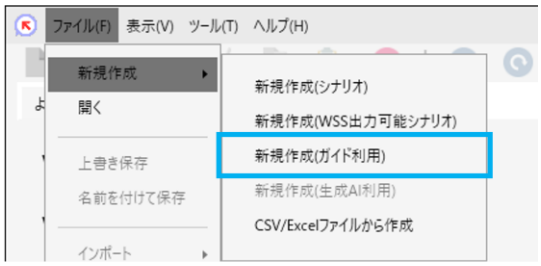
「ガイド利用」は、ガイドを使って WinActor 初心者でも簡単にシナリオを作成できるツールです。「ガイド利用」ではシナリオ作成時の設定項目をひとつずつ表示し、設定項目に合わせたガイドを表示しますので、シナリオ作成に慣れていない人でも 1 ステップずつ確実に設定していくことができます。
また、設定時のキーボード入力を少なくして、マウス操作で入力ができるグラフィカルユーザーインタフェース（GUI）を基本としています。

「ガイド利用」を使って新規にシナリオを作成するには、ようこそ画面から起動します。
［ファイル］メニューからも起動できます。

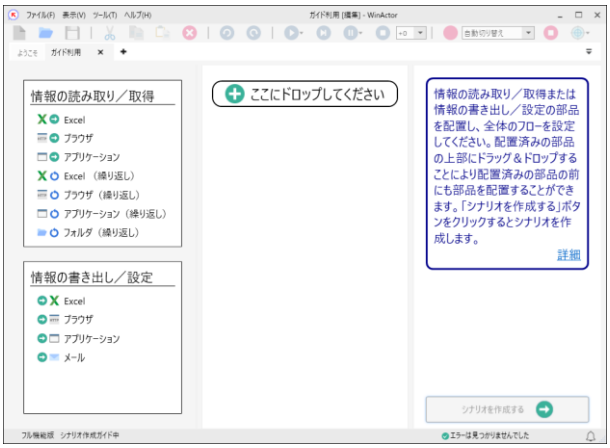
Steps

1. ようこそ画面から直接［新規作成（ガイド利用）］をクリックして起動します。
または［ファイル］メニューをクリックし、［新規作成］―［新規作成（ガイド利用）］を選択します。





シナリオ切り替えタブに新しいシナリオが追加されて、「ガイド利用」のシナリオ作成画面が表示されます。



1.19.1 ガイド利用のシナリオ作成画面

「ガイド利用」のシナリオ作成画面について説明します。

■ ガイド利用の画面構成

図 1-22 ガイド利用の画面構成

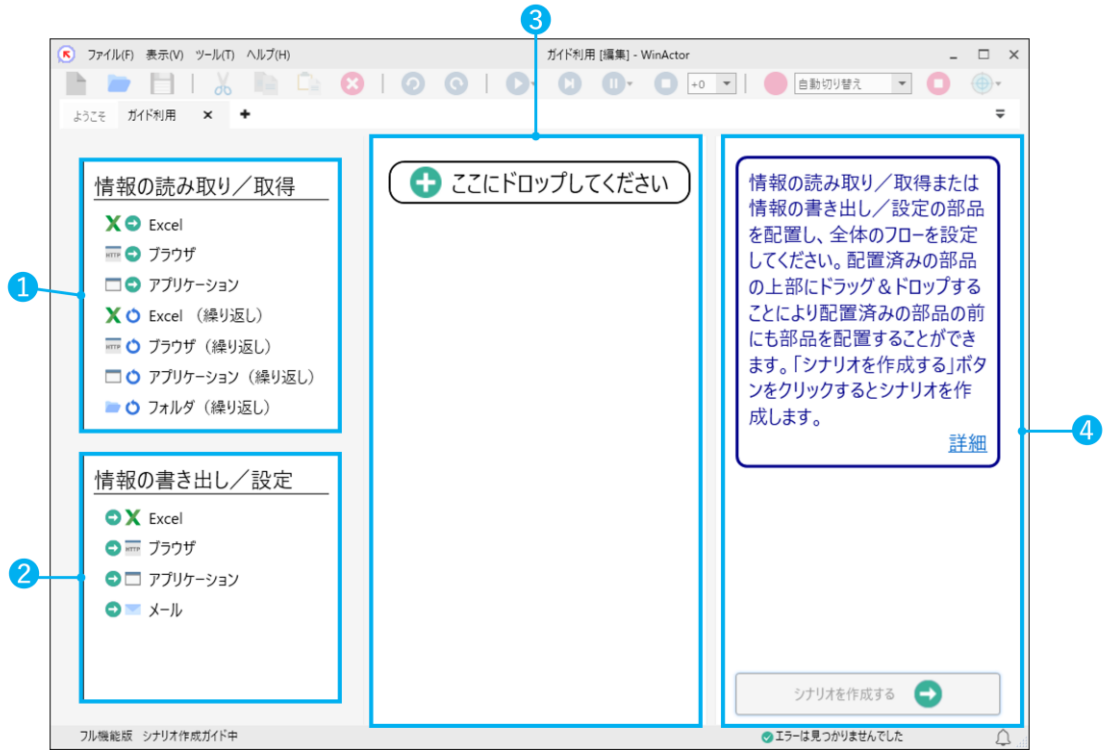


表 1-21 ガイド利用の画面構成

No.	名前	説明
❶	情報取得部品エリア	簡易シナリオ編集エリアに配置する情報取得部品が置かれているエリアです。
❷	情報設定部品エリア	簡易シナリオ編集エリアに配置する情報設定部品が置かれているエリアです。
❸	簡易シナリオ編集エリア	簡易シナリオを編集するエリアです。
❹	ガイドエリア	設定や操作のガイドが表示されるエリアです。

オプション画面のガイドタブの「ガイドを表示する」をオフにすることで、ガイドエリアを非表示にすることができます。

設定方法は『ガイド利用タブ』を参照してください。

■ 情報取得部品エリア

情報取得部品エリアには、Excel やブラウザなどから情報を取得する情報取得部品が配置されています。
情報取得部品には、1 度だけ情報を取得する「繰り返し無し」と、繰り返し情報を取得する「繰り返し有り」があります。

図 1-23 情報取得部品エリア

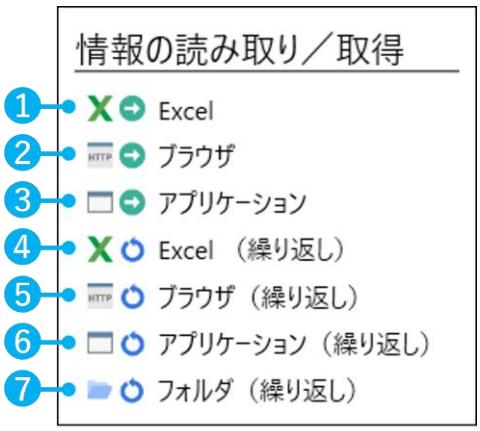


表 1-22 情報取得部品エリア

No.	名前	説明
❶	Excel	Excel から情報を取得します。（繰り返し無し）
❷	ブラウザ	ブラウザから情報を取得します。（繰り返し無し）
❸	アプリケーション	アプリケーションから情報を取得します。（繰り返し無し）
❹	Excel（繰り返し）	Excel から繰り返し情報を取得します。（繰り返し有り）
❺	ブラウザ（繰り返し）	ブラウザから繰り返し情報を取得します。（繰り返し有り）
❻	アプリケーション（繰り返し）	アプリケーションから繰り返し情報を取得します。（繰り返し有り）
❼	フォルダ（繰り返し）	フォルダ情報を繰り返し取得します。（繰り返し有り） この部品は、繰り返し有りのみです。

情報取得部品と情報設定部品のアイコンは、部品名と動作を表しています。

図 1-24 情報取得部品と情報設定部品のアイコン

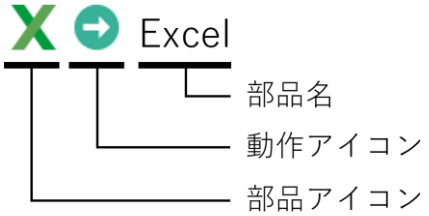


表 1-23 情報取得部品と情報設定部品のアイコン

アイコン	動作	部品名または説明
	-	Excel
	-	ブラウザ
	-	アプリケーション
	-	フォルダ
	-	メール
	情報取得/情報設定	部品アイコンと動作アイコンの位置で、情報取得または情報設定を表しています。動作アイコンが右側にある場合は情報取得、左側にある場合は情報設定を表します。 繰り返し無しの部品は、この矢印のアイコンが表示されます。 繰り返し有りの部品は、次の繰り返しアイコンが表示されます。
	繰り返し	繰り返し有りの部品です。

■ 情報設定部品エリア

情報設定部品エリアには、Excel やブラウザなどへ情報を設定する情報設定部品が配置されています。
情報設定部品は、1 度だけ情報を設定します。繰り返しはありません。

図 1-25 情報設定部品エリア

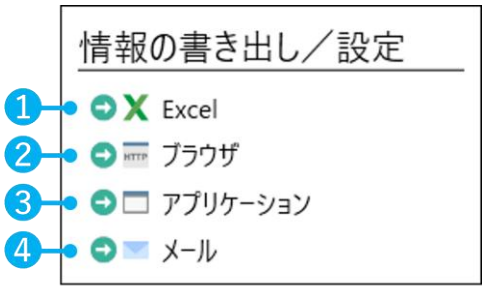


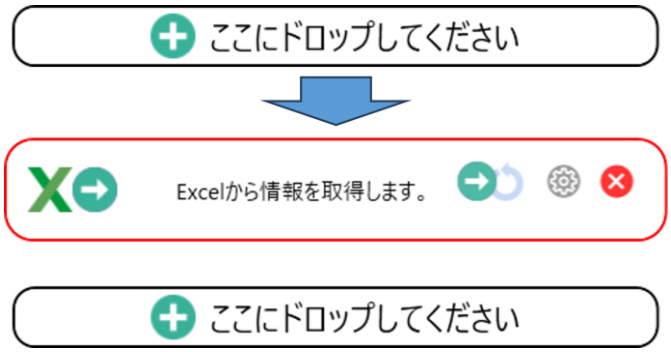
表 1-24 情報設定部品エリア

No.	名前	説明
❶	Excel	Excel へ情報を設定します。
❷	ブラウザ	ブラウザへ情報を設定します。
❸	アプリケーション	アプリケーションへ情報を設定します。
❹	メール	メールを送信します。

■ 簡易シナリオ編集エリア

簡易シナリオ編集エリアは、部品をドラッグ&ドロップして簡易シナリオを編集するエリアです。「ここにドロップしてください」と書かれたドロップエリアが表示されています。
情報取得部品エリアまたは情報設定部品エリアの部品をドラッグして、このドロップエリアにドロップすれば、部品を簡易シナリオ編集エリアに配置することができます。
ドロップエリアは配置された部品の下に移動しますので、部品を次々とドラッグ&ドロップすることで、簡易シナリオを下に伸ばしていくことができます。

図 1-26 簡易シナリオ編集エリア



■ ガイドエリア

ガイドエリアは、全体の操作をガイドする「全体ガイド」と個々の部品の設定方法をガイドする「個別ガイド」を表示するエリアです。

図 1-27 ガイドエリア

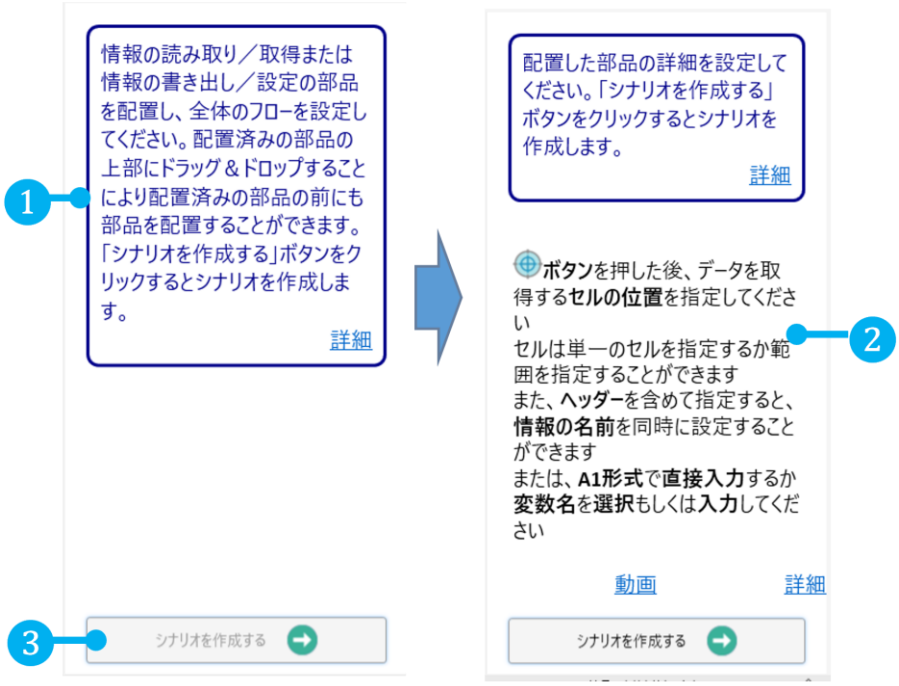


表 1-25 ガイドエリア

No.	名前	説明
1	全体ガイド	作成中の簡易シナリオ全般について、次にすべき操作をガイドします。
2	個別ガイド	現在設定中の部品について、次にすべき操作をガイドします。個別ガイドは部品の設定エリア（後述）を表示させると表示されます。
3	シナリオ作成ボタン	簡易シナリオからシナリオを作成します。

- ガイドエリア内の「詳細」リンクをクリックすると、マニュアルが別ウィンドウで開かれ、ガイド内容の詳しい説明を読むことができます。
- ガイドエリア内の「動画」「画像」リンクをクリックすると、関連した動画や画像が別ウィンドウで開かれ、ガイド内容の詳しい説明を見ることができます。

1.19.2 部品の構成

ここでは、部品の構成について説明します。

■ 繰り返し無し

図 1-28 部品の構成（繰り返し無し）

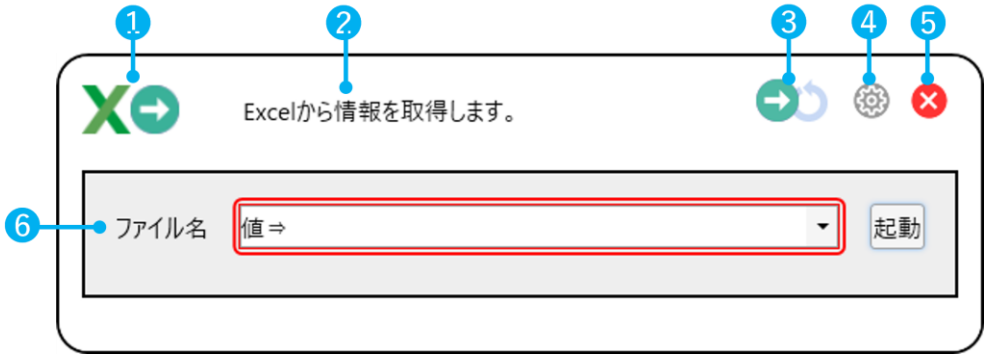


表 1-26 部品の構成（繰り返し無し）

No.	名前	説明
❶	部品アイコン	部品の種類を示すアイコンです。 アイコンの意味については、『表 1-23 情報取得部品と情報設定部品のアイコン』を参照してください。
❷	動作説明	部品の動作説明です。
❸	モード切替ボタン	情報取得部品（フォルダを除く）の「繰り返し無し」と「繰り返し有り」を切り替えます。
❹	設定エリア表示切替ボタン	設定エリアの表示と非表示を切り替えます。 簡易シナリオ編集エリアにおいて、同時に設定エリアを表示できる部品は 1 つです。 設定エリアが非表示の部品でこのボタンをクリックすると設定エリアが表示され、それまで設定エリアが表示されていた部品の設定エリアが非表示になります。 設定エリアを表示中の部品でこのボタンをクリックすると、設定エリアが非表示になります。
❺	部品削除ボタン	部品を簡易シナリオ編集エリアから削除します。 確認のためのダイアログが表示されます。
❻	設定エリア	部品の設定項目を表示するエリアです。 設定が必要な項目が赤枠で表示されます。 ひとつの設定項目を設定すると、次の設定項目が表示されます。すべての設定項目が設定されるまで、設定エリアは下に伸びていきます。

■　繰り返し有り

背景色が薄緑色の部品は、実行時に複数回同じ処理を繰り返します。

Excel から 1 行ずつデータを取得するなど、似た処理を複数回行う場合に使用します。

図 1-29 部品の構成（繰り返し有り）

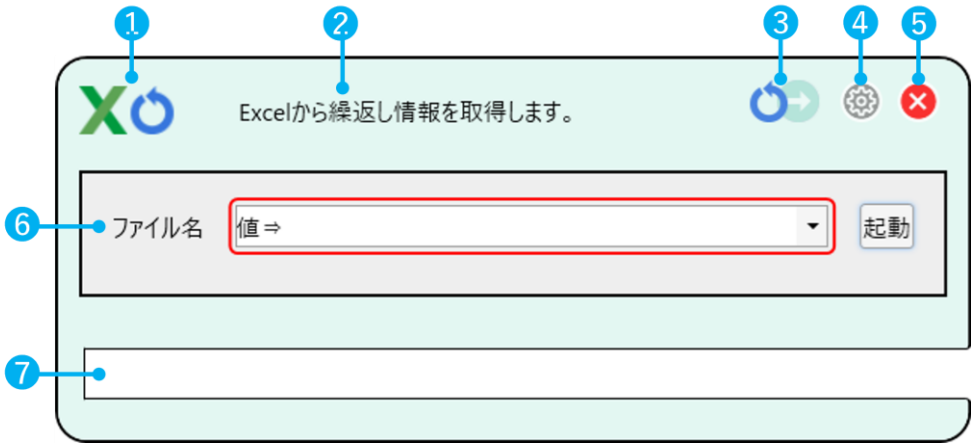
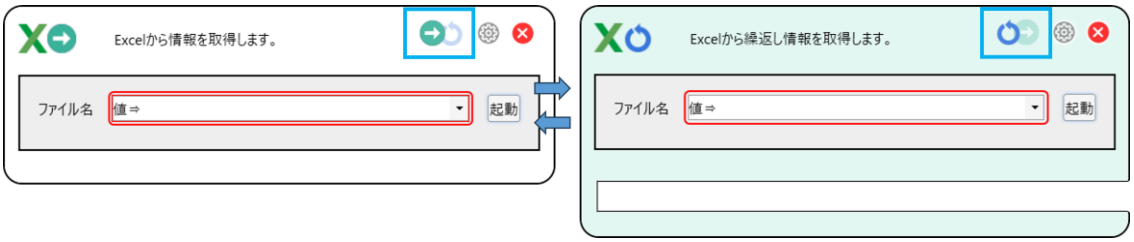


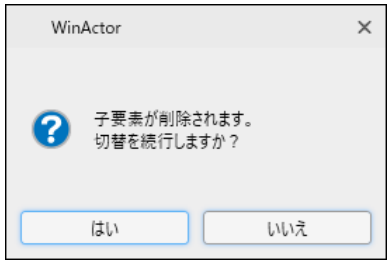
表 1-27 部品の構成（繰り返し有り）

No.	名前	説明
❶	部品アイコン	部品の種類を示すアイコンです。 アイコンの意味については、『表 1-23 情報取得部品と情報設定部品のアイコン』を参照してください。
❷	動作説明	部品の動作説明です。
❸	モード切替ボタン	情報取得部品（フォルダを除く）の「繰り返し無し」と「繰り返し有り」を切り替えます。
❹	設定エリア表示切替ボタン	設定エリアの表示と非表示を切り替えます。 簡易シナリオ編集エリアにおいて、同時に設定エリアを表示できる部品は 1 つです。 設定エリアが非表示の部品でこのボタンをクリックすると設定エリアが表示され、それまで設定エリアが表示されていた部品の設定エリアが非表示になります。 設定エリアを表示中の部品でこのボタンをクリックすると、設定エリアが非表示になります。
❺	部品削除ボタン	部品を簡易シナリオ編集エリアから削除します。 確認のためのダイアログが表示されます。
❻	設定エリア	部品の設定項目を表示するエリアです。 設定が必要な項目が赤枠で表示されます。 ひとつの設定項目を設定すると、次の設定項目が表示されます。すべての設定項目が設定されるまで、設定エリアは下に伸びていきます。
❼	子要素エリア	繰り返し取得した情報を渡す部品を配置するエリアです。

「モード切替ボタン」をクリックすることで、情報取得部品（フォルダを除く）の「繰り返し無し」と「繰り返し有り」を切り替えることができます。

図 1-30 部品の構成（モード切替ボタン）





子要素を持つ繰り返し有りの部品から繰り返し無しの部品へ切り替えようすると、確認のダイアログが表示されます。

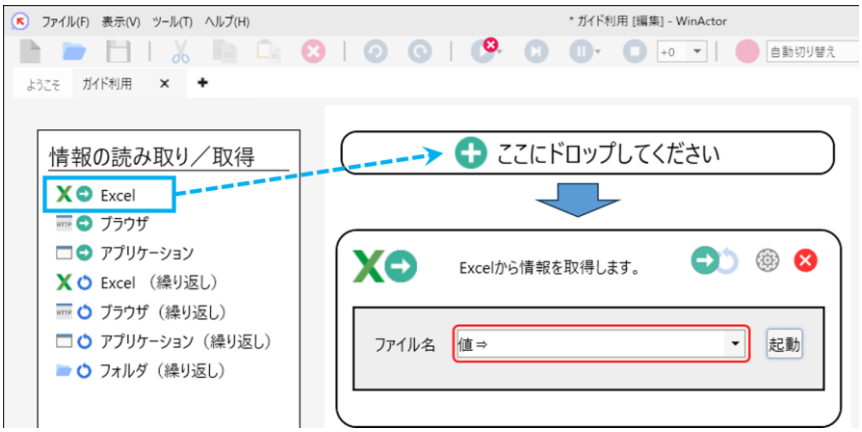
「はい」をクリックすると子要素がすべて削除されます。

1.19.3 部品の配置

■　ドラッグ&ドロップ

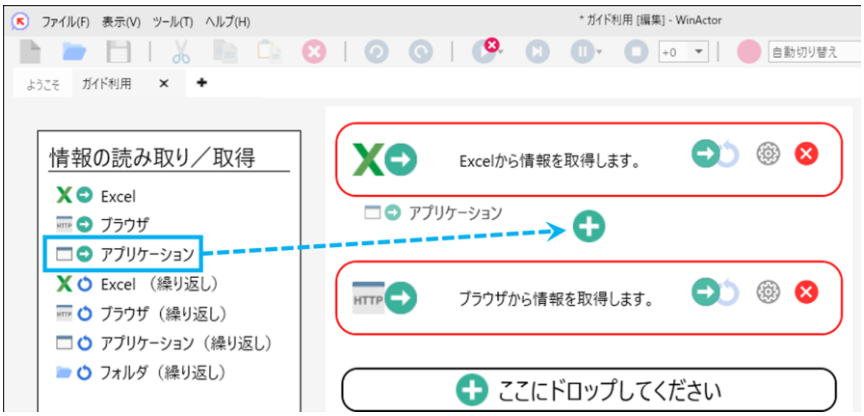
部品は、情報取得部品エリアまたは情報設定部品エリアからマウスでドラッグして「ここにドロップしてください」と書かれたドロップエリアにドロップすると、簡易シナリオ編集エリアに配置されます。

図 1-31 部品の配置（ドロップエリア）



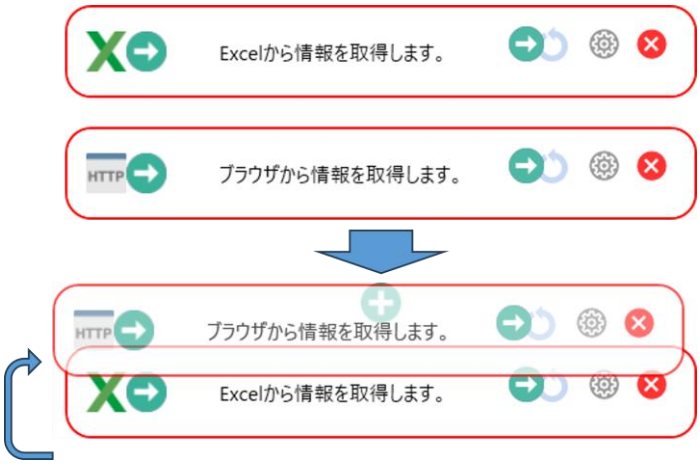
部品をドラッグして配置済みの部品に近づけると⊕マークが表示されます。ここに部品をドロップすると、配置済みの部品の上下に配置することができます。

図 1-32 部品の配置（配置済み部品の上下）



また、簡易シナリオ編集エリアに配置済みの部品は、ドラッグ&ドロップして順番を入れ替えることもできます。

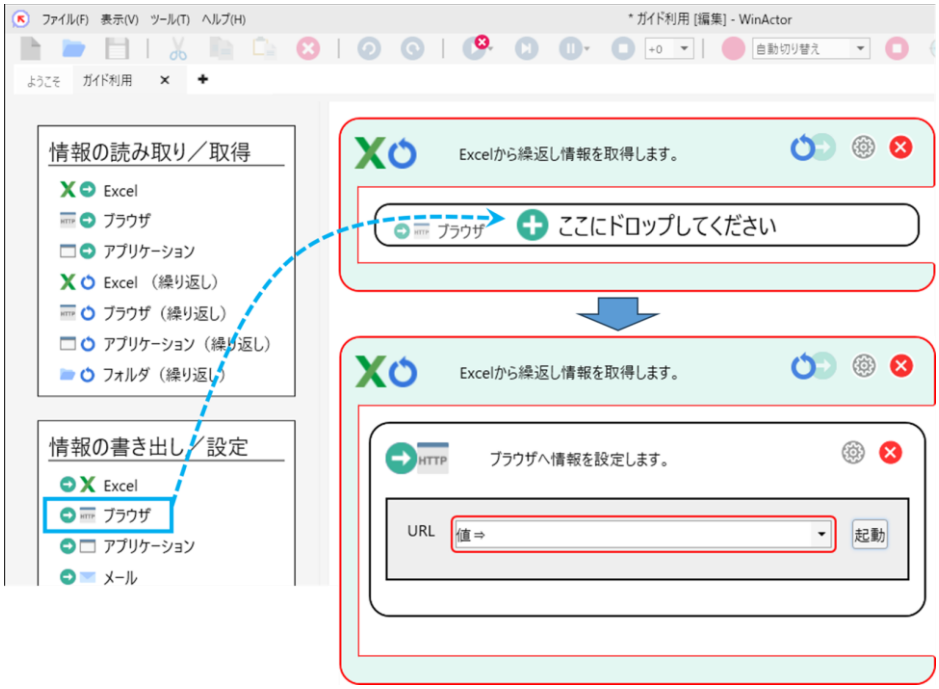
図 1-33 部品の配置（順番の入れ替え）



■ 子要素

繰り返し有りの情報取得部品では、繰り返し取得した情報を部品（子要素）に渡すことができます。情報を渡したい部品をドラッグして、繰り返し有りの情報取得部品の子要素エリアにドロップして配置します。

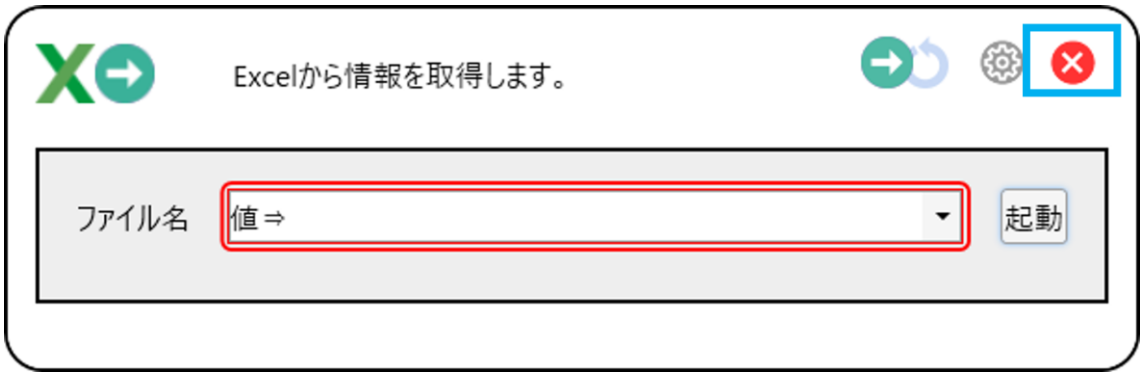
図 1-34 部品の配置（子要素）



■ 削除

一度配置した部品を削除するには、部品内の「部品削除ボタン」をクリックします。
「部品削除ボタン」をクリックすると削除確認ダイアログが表示され、「はい」をクリックすると部品が削除されます。

図 1-35 部品の削除



- 削除したい部品を選択して《Delete》キーを押すか、右クリックして表示される［削除］メニューを選択して削除することもできます。
- オプション画面の編集タブの「選択項目削除時にダイアログによる確認をしない」の設定により、削除の確認ダイアログを表示せずに選択した項目を削除することができます。

設定方法は『編集タブ』を参照してください。

1.19.4 部品の設定

■　赤枠とガイド

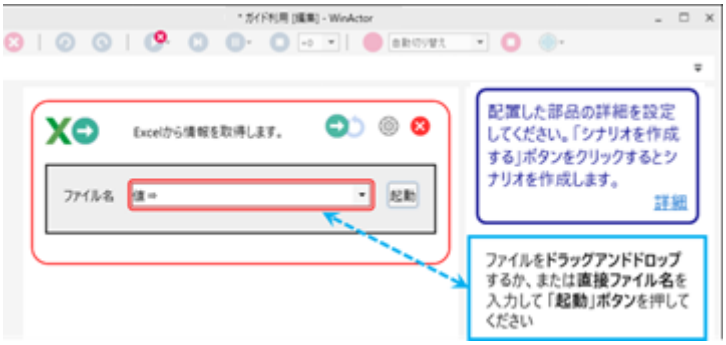
「ガイド利用」では、赤枠で囲まれた設定項目を、ガイドを読みながらひとつずつ設定することで、部品の設定を完了できます。

オプション画面のガイド利用タブの「ガイドの赤枠を表示する」や「設定項目を順次表示する」の設定を変更すると、赤枠の非表示化や設定項目を最初からすべて表示することができます。

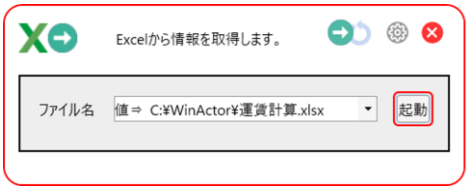
設定方法は『ガイド利用タブ』を参照してください。

Steps

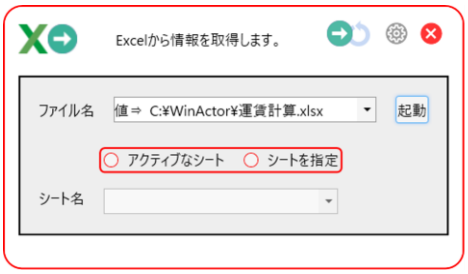
1. 部品の設定エリアでは、次に設定が必要な項目に赤枠が表示されます。
   ガイドエリアでは、その設定項目に関する個別ガイドが表示されます。
   個別ガイドを参考に、赤枠で囲まれた項目を設定します。



2. 赤枠が次に設定すべき項目に移動し、これに合わせて個別ガイドも変わります。
   個別ガイドを参考に、赤枠で囲まれた項目を設定します。



3. ひとつの設定項目を設定し終えると、設定エリアが下に伸びて、次の設定項目が表示されます。個別ガイドを参考に、赤枠で囲まれた項目を設定します。



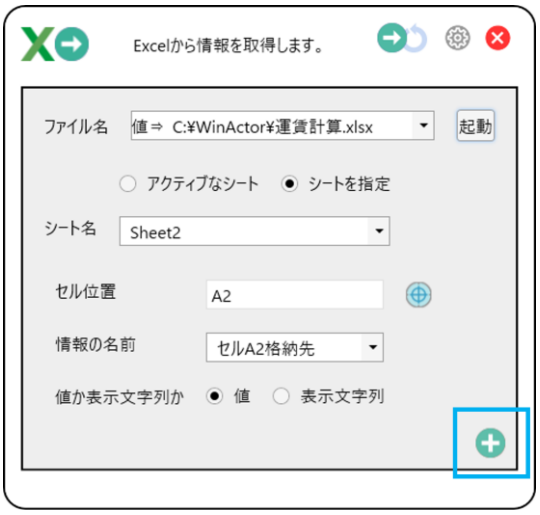
アクティブなシートに対して操作を行うか**ドロップダウンリスト**から**シートを指定**して操作を行うかチェックしてください

4. このように赤枠に囲まれた項目を、個別ガイドを読みながら次々と設定していきます。赤枠が表示されなくなったら、その部品の設定は完了です。

■ 追加設定項目

ひとつの部品の設定が完了すると、設定エリアの右下に「項目追加ボタン」が表示されます。

図 1-36 項目追加ボタン



「項目追加ボタン」をクリックすると、設定エリアが下に伸びて新たな追加設定項目が表示されます。追加設定項目を設定することで、同一の対象から連続して情報を取得、または情報を設定することができます。

部品ごとの追加設定項目については、『1.19.5 情報取得部品の設定』『1.19.6 情報設定部品の設定』を参照してください。

図 1-37 追加設定項目

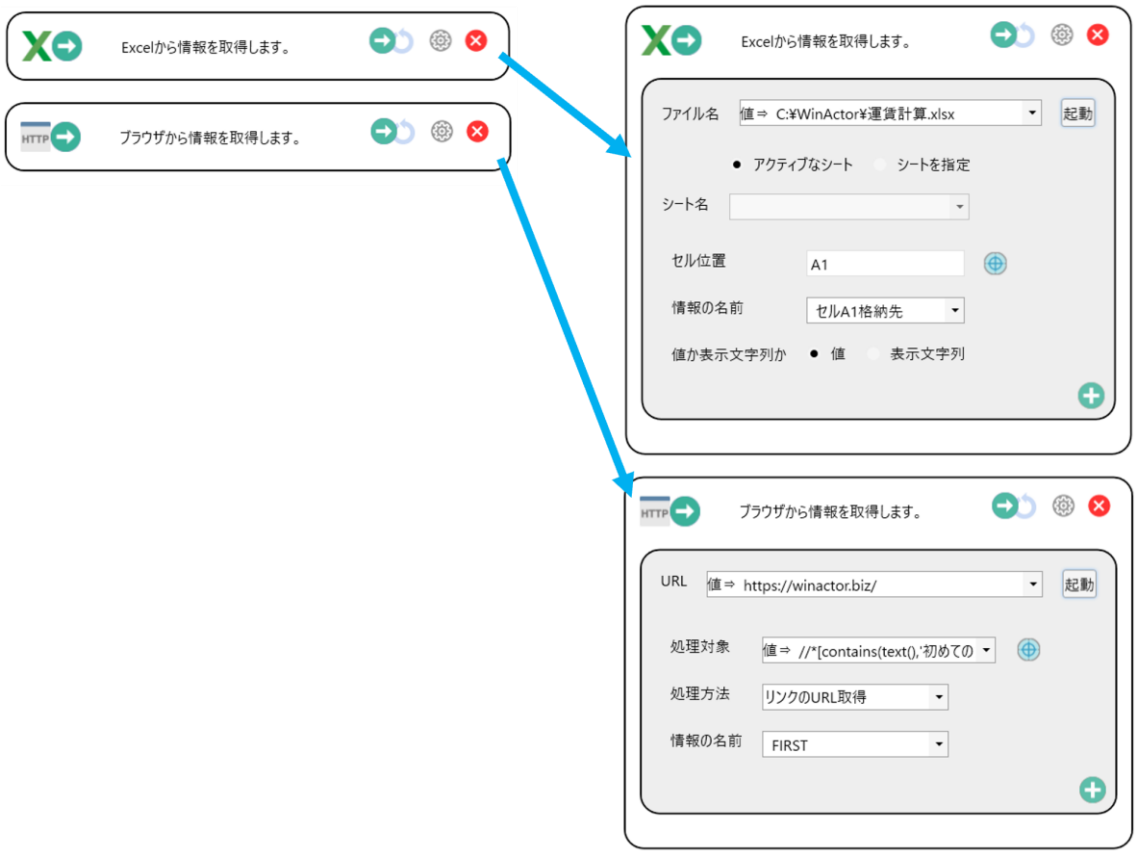


追加設定項目が不要な場合は、「項目削除ボタン」で削除します。

■ 全設定確認

簡易シナリオ編集エリアを右クリックして表示されたメニューから［全設定確認］をクリックすると、配置済みの部品の設定をすべて表示できます。

図 1-38 全設定確認機能のイメージ



全設定確認中に「設定エリア表示切替ボタン」をクリックする、新たな部品を追加しようとするなどで状態は解除されます。

1.19.5 情報取得部品の設定

ここでは、情報取得部品の設定項目について説明します。

情報取得部品には「Excel」「ブラウザ」「アプリケーション」「フォルダ」があり、
「フォルダ」を除くそれぞれに「繰り返し無し」と「繰り返し有り」があります。

■ Excel

Excel から情報を取得します。
追加設定項目は❻❼❽です。

図 1-39 情報取得部品 Excel



表 1-28 情報取得部品 Excel

No.	名前	説明
❶	ファイル名	Excel ファイルをドラッグ&ドロップして、ファイルパスを設定します。あるいは、ファイルパスを値入力または変数で指定します。
❷	起動	クリックすると「ファイル名」で指定した Excel ファイルが開きます。「ファイル名」が指定されていない場合や指定したファイルが存在しない場合は、ファイル選択のダイアログが表示されます。
❸	アクティブなシート	アクティブなシートから情報を取得する場合にチェックします。
❹	シートを指定	「シート名」でシートを指定する場合にチェックします。
❺	シート名	シート名をプルダウンメニューから選択します。 「シートを指定」をチェックした場合に有効です。

No.	名前	説明
❻	セル位置	情報を取得するセルを A1 型式で指定します。  ボタンをクリックしてマウス操作で指定することもできます。 マウス操作については、『Excel セル位置の単一選択』を参照してください。
❼	情報の名前	取得した情報に名前（変数名）を付けて保存します。 保存した情報は、付けた名前で別の部品から参照できます。
❽	値か表示文字列か	情報の取得方法を「値」または「表示文字列」から選択します。 「値」の場合、指定したセルの値を取得します。 「表示文字列」の場合、指定したセルの表示文字列を取得します。

■ ブラウザ

ブラウザから情報を取得します。
追加設定項目は❸❹❺です。

図 1-40 情報取得部品ブラウザ



表 1-29 情報取得部品ブラウザ

No.	名前	説明
❶	URL	アクセスしたい Web ページの URL をドラッグ&ドロップして、URL を設定します。 あるいは、URL を値入力または変数で指定します。 他の部品でブラウザを開いている場合は、そのブラウザ名を選択できます。
❷	起動	クリックするとブラウザが起動し、「URL」で指定した Web ページを開きます。 「URL」が指定されていない場合、「起動」ボタンを右クリックした場合はお気に入りメニューが表示されます。
❸	処理対象	情報を取得する場所を指定します。ボタンをクリックしてマウス操作で指定することもできます。 マウス操作については、『ブラウザ処理対象の単一選択』を参照してください。
❹	処理方法	「処理対象」で指定した場所にある情報の処理方法を、プルダウンメニューから選択します。
❺	情報の名前	取得した情報に名前（変数名）を付けて保存します。 保存した情報は、付けた名前で別の部品から参照できます。

- お気に入りメニューはブラウザのお気に入りページを一覧化したメニューです。デフォルトでは Microsoft Edge に登録されている情報をもとに表示します。
- オプション画面のガイド利用タブの「お気に入り表示対象のブラウザ」の設定を変更すると、Google Chrome のお気に入りを一覧化したメニューに変更できます。

設定方法はオプション画面の『ガイド利用タブ』を参照してください。

■　アプリケーション

アプリケーションから情報を取得します。
追加設定項目は❷❸❹です。

図 1-41 情報取得部品アプリケーション



表 1-30 情報取得部品アプリケーション

No.	名前	説明
❶	ウィンドウ識別名	ボタンをクリックして、情報を取得するアプリケーションのウィンドウを指定します。 指定方法については、『アプリケーションのウィンドウ識別名と対象コントロール選択』を参照してください。
❷	対象コントロール	ボタンをクリックして、情報を取得する場所を指定します。「遅延」にチェックを入れてから選択を開始すると、10 秒間選択開始を遅らせることができます。 指定方法については、『アプリケーションのウィンドウ識別名と対象コントロール選択』を参照してください。
❸	処理方法	「対象コントロール」で指定した場所にある情報の処理方法を、プルダウンメニューから選択します。
❹	情報の名前	取得した情報に名前（変数名）を付けて保存します。 保存した情報は、付けた名前で別の部品から参照できます。

- 「対象コントロール」の「遅延」チェックボックスは、ドロップリストの選択時など、ボタンをクリックしてからカーソルが変わるまでにアプリケーション側で何らかの準備を行いたい場合に使用します。
- オプション画面のガイド利用タブの「アプリケーションの選択遅延時間」の設定を変更すると、遅延時間を変更できます。

■ Excel（繰り返し）

Excel から繰り返し情報を取得します。
設定項目の前半は「Excel 繰り返し無し」と同一です。ここでは後半のみ説明します。
追加設定項目も「Excel 繰り返し無し」と同一です。

図 1-42 情報取得部品 Excel（繰り返し）



表 1-31 情報取得部品 Excel（繰り返し）

No.	名前	説明
❶	方向	繰り返す方向を「縦」または「横」から選択します。
❷	タイミング	「❺繰り返し条件」を判断するタイミングを「前」または「後」から選択します。 「前」の場合、繰り返し前に判断します。 「後」の場合、繰り返し後に判断します。
❸	ステップ数	設定項目「情報の名前」(変数）に加算する数（ステップ数）を入力します。繰り返し時に加算されます。
❹	繰り返し回数	繰り返しの回数を指定する場合にチェックし、回数を入力します。
❺	繰り返し条件	繰り返しの条件を指定する場合にチェックし、条件を指定します。 左欄：情報の名前（変数名）を選択します。 中央欄：等号や不等号などを選択します。 右欄：情報の名前（変数名）を選択、または値を入力します。

■　ブラウザ（繰り返し）

ブラウザから繰り返し情報を取得します。
設定項目の前半は「ブラウザ繰り返し無し」と同一です。ここでは後半のみ説明します。
追加設定項目も「ブラウザ繰り返し無し」と同一です。

図 1-43 情報取得部品ブラウザ（繰り返し）



表 1-32 情報取得部品ブラウザ（繰り返し）

No.	名前	説明
❶	方向	繰り返す方向を「縦」または「横」から選択します。
❷	タイミング	「❺繰り返し条件」を判断するタイミングを「前」または「後」から選択します。 「前」の場合、繰り返し前に判断します。 「後」の場合、繰り返し後に判断します。
❸	ステップ数	設定項目「情報の名前」(変数）に加算する数（ステップ数）を入力します。繰り返し時に加算されます。
❹	繰り返し回数	繰り返しの回数を指定する場合にチェックし、回数を入力します。
❺	繰り返し条件	繰り返しの条件を指定する場合にチェックし、条件を指定します。 左欄：情報の名前（変数名）を選択します。 中央欄：等号や不等号などを選択します。 右欄：情報の名前（変数名）を選択、または値を入力します。

■　アプリケーション（繰り返し）

アプリケーションから繰り返し情報を取得します。
設定項目の前半は「アプリケーション繰り返し無し」と同一です。ここでは後半のみ説明します。追加設定項目も「アプリケーション繰り返し無し」と同一です。

図 1-44 情報取得部品アプリケーション（繰り返し）



表 1-33 情報取得部品アプリケーション（繰り返し）

No.	名前	説明
❶	方向	情報取得部品アプリケーション（繰り返し）では繰り返す方向を指定できません。ラジオボタンは非活性です。
❷	タイミング	「❺繰り返し条件」を判断するタイミングを「前」または「後」から選択します。 「前」の場合、繰り返し前に判断します。 「後」の場合、繰り返し後に判断します。
❸	ステップ数	設定項目「情報の名前」（変数）に加算する数（ステップ数）を入力します。繰り返し時に加算されます。
❹	繰り返し回数	繰り返しの回数を指定する場合にチェックし、回数を入力します。
❺	繰り返し条件	繰り返しの条件を指定する場合にチェックし、条件を指定します。 左欄：情報の名前（変数名）を選択します。 中央欄：等号や不等号などを選択します。 右欄：情報の名前（変数名）を選択、または値を入力します。

■　フォルダ（繰り返し）

フォルダ情報を取得します。

図 1-45 情報取得部品フォルダ（繰り返し）



表 1-34 情報取得部品フォルダ（繰り返し）

No.	名前	説明
❶	フォルダ名	フォルダをドラッグ&ドロップして、フォルダパスを設定します。あるいは、フォルダ名を入力します。 「選択」ボタンをクリックして、マウス操作で設定することもできます。
❷	範囲	フォルダ情報を取得する範囲を「サブフォルダも対象」または「指定フォルダのみ」から選択します。
❸	フィルタ	取得するフォルダ情報のパターンを指定します。 大文字と小文字を区別しません。 ワイルドカードは「*」（0 文字以上の任意の文字）と「?」（任意の 1 文字）です。 複数のパターンを指定する場合は、「,」（カンマ）で区切って入力します。
❹	情報の名前	取得した情報を格納する情報の名前（変数名）を指定します。

1.19.6 情報設定部品の設定

ここでは、情報設定部品の設定項目について説明します。

■ Excel

Excel へ情報を出力します。
追加設定項目は❽❾です。

図 1-46 情報設定部品 Excel

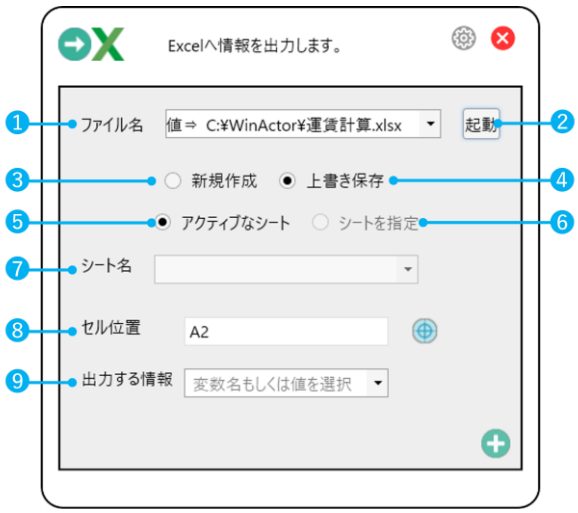


表 1-35 情報設定部品 Excel

No.	名前	説明
❶	ファイル名	Excel ファイルをドラッグ&ドロップして、ファイルパスを設定します。 あるいは、ファイルパスを値入力または変数で指定します。
❷	起動	クリックすると「ファイル名」で指定した Excel ファイルが開きます。「ファイル名」が指定されていない場合や指定したファイルが存在しない場合は、ファイル選択のダイアログが表示されます。
❸	新規作成	「新規作成」または「上書き保存」から選択します。 「新規作成」の場合、新規に Excel ファイルを作成します。 「上書き保存」の場合、既存の Excel ファイルに上書き保存します。
❹	上書き保存	
❺	アクティブなシート	アクティブなシートに情報を出力する場合にチェックします。
❻	シートを指定	「シート名」でシートを指定する場合にチェックします。
❼	シート名	シート名をプルダウンメニューから選択します。 「シートを指定」をチェックした場合に有効です。

No.	名前	説明
⑧	セル位置	情報を出力するセルを A1 型式で指定します。  ボタンをクリックしてマウス操作で指定することもできます。 マウス操作については、『Excel セル位置の単一選択』を参照してください。
⑨	出力する情報	出力するデータを格納している情報の名前（変数名）を指定します。または出力する値を入力します。

■　ブラウザ

ブラウザへ情報を設定します。
追加設定項目は❸❹❺です。

図 1-47 情報設定部品ブラウザ



表 1-36 情報設定部品ブラウザ

No.	名前	説明
❶	URL	アクセスしたい Web ページの URL をドラッグ&ドロップして、URL を設定します。あるいは、URL を値入力または変数で指定します。 他の部品でブラウザを開いている場合は、そのブラウザ名を選択できます。
❷	起動	クリックするとブラウザが起動し、「URL」で指定した Web ページを開きます。 「URL」が指定されていない場合、「起動」ボタンを右クリックした場合はお気に入りメニューが表示されます。
❸	処理対象	情報を出力する場所を指定します。ボタンをクリックしてマウス操作で指定することもできます。 マウス操作については、『ブラウザ処理対象の単一選択』を参照してください。
❹	処理方法	「処理対象」で指定した場所に対する処理方法を、プルダウンメニューから選択します。
❺	出力する情報	出力するデータを格納している情報の名前（変数名）を指定します。または出力する値を入力します。

- お気に入りメニューはブラウザのお気に入りページを一覧化したメニューです。デフォルトでは Microsoft Edge に登録されている情報をもとに表示します。
- オプション画面のガイド利用タブの「お気に入り表示対象のブラウザ」の設定を変更すると、Google Chrome のお気に入りを一覧化したメニューに変更できます。
  設定方法は『ガイド利用タブ』を参照してください。

■　アプリケーション

アプリケーションへ情報を設定します。
追加設定項目は❷❸❹です。

図 1-48 情報設定部品アプリケーション



表 1-37 情報設定部品アプリケーション

No.	名前	説明
❶	ウィンドウ識別名	ボタンをクリックして、情報を出力するアプリケーションのウィンドウを指定します。 指定方法については、『アプリケーションのウィンドウ識別名と対象コントロール選択』を参照してください。
❷	対象コントロール	ボタンをクリックして、情報を出力する場所を指定します。「遅延」にチェックを入れてから選択を開始すると、10 秒間選択開始を遅らせることができます。 指定方法については、『アプリケーションのウィンドウ識別名と対象コントロール選択』を参照してください。
❸	処理方法	「対象コントロール」で指定した場所に対する処理方法を、プルダウンメニューから選択します。
❹	出力する情報	出力するデータを格納している情報の名前（変数名）を指定します。または出力する値を入力します。

- 「対象コントロール」の「遅延」チェックボックスは、ドロップリストの選択時など、ボタンをクリックしてからカーソルが変わるまでにアプリケーション側で何らかの準備を行いたい場合に使用します。
- オプション画面のガイド利用タブの「アプリケーションの選択遅延時間」の設定を変更すると、遅延時間を変更できます。

■　メール（Gmail）

メールを送信します。
追加設定項目は❷❸❹❺です。

利用時は、事前に Google Workspace アカウントにサインインしている必要があります。
詳細は『WinActor Gmail 送受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

図 1-49 情報設定部品メール（Gmail）

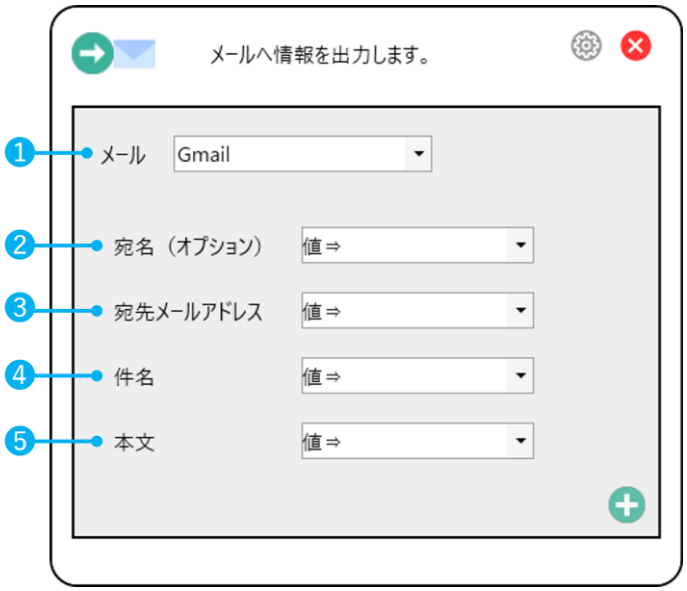


表 1-38 情報設定部品メール（Gmail）

No.	名前	説明
❶	メール	「Gmail」を選択します。
❷	宛名（オプション）	メールの宛名（オプション）を値入力または変数で指定します。
❸	宛先メールアドレス	メールの宛先を値入力または変数で指定します。
❹	件名	メールのタイトルを値入力または変数で指定します。
❺	本文	メールの本文を値入力または変数で指定します。

■　メール（Outlook）

メールを送信します。
追加設定項目は❷❸❹❺です。

Outlook が起動していない場合は、シナリオ実行時に自動で起動します。

図 1-50 情報設定部品メール（Outlook）

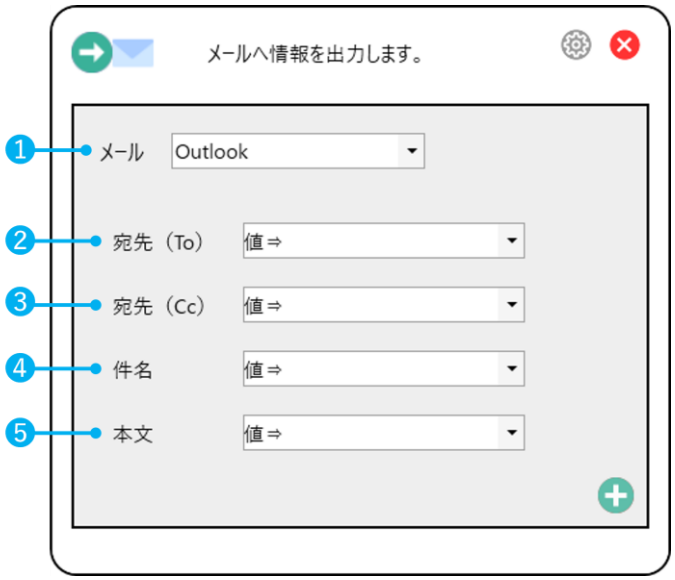


表 1-39 情報設定部品メール（Outlook）

No.	名前	説明
❶	メール	「Outlook」を選択します。
❷	宛先（To）	メールの宛先を値入力または変数で指定します。
❸	宛先（Cc）	メールの CC を値入力または変数で指定します。
❹	件名	メールのタイトルを値入力または変数で指定します。
❺	本文	メールの本文を値入力または変数で指定します。

1.19.7 グラフィカルユーザーインタフェース（GUI）による設定

ここでは操作したいアプリケーションをマウスで直接操作しながら部品を設定するための
グラフィカルユーザーインタフェース（GUI）の操作方法を説明します。

■ Excel セル位置の単一選択

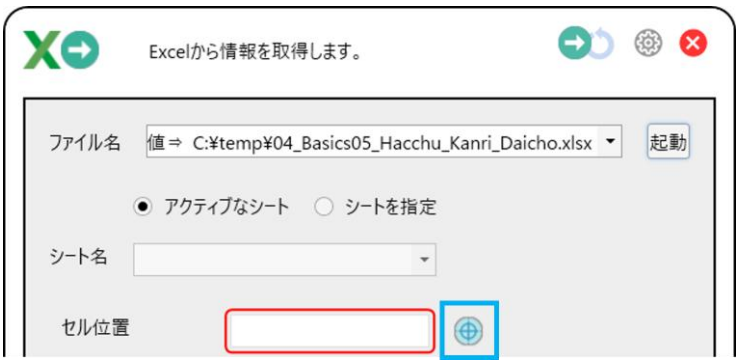
部品 Excel の「セル位置」の設定では、セルをひとつだけ選択すること（単一選択）と任意
の範囲で選択すること（範囲選択）ができます。単一選択の手順を説明します。

Steps

1. 「ファイル名」で Excel ファイルを指定して、「起動」ボタンをクリックします。
Excel が起動して、指定したファイルを開きます。



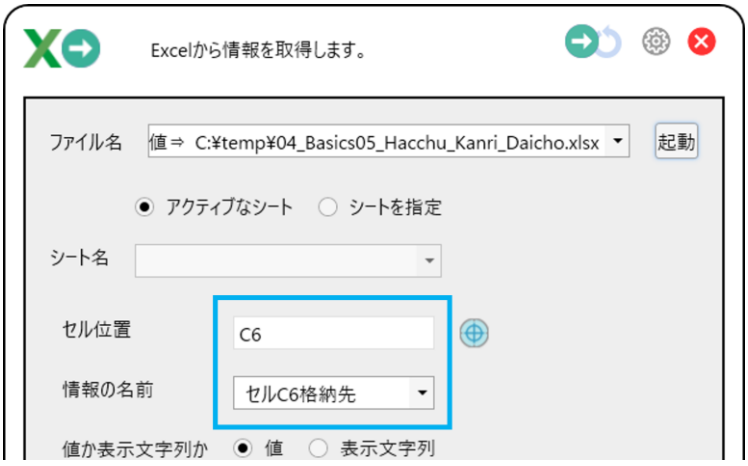
2. 「アクティブなシート」または「シートを指定」をチェックした後に、
「セル位置」の⊕ボタンをクリックします。



3. Excel のセルの 1 つをクリックすると、ダイアログが表示されますので「はい」をクリックします。



4. 選択したセル位置と情報の名前（変数名）が自動的に入力されます。
情報の名前（変数名）は、変更できます。



■ Excel セル位置の範囲選択

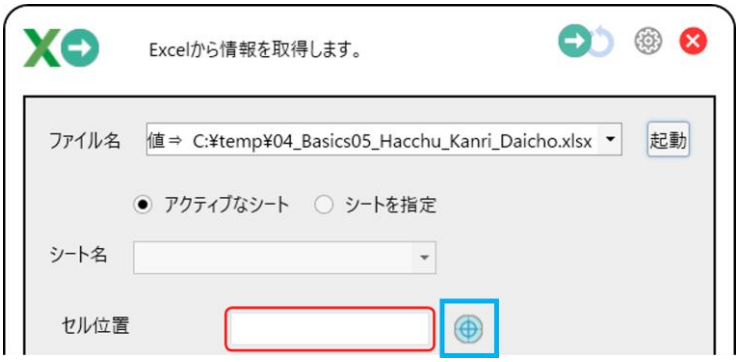
部品 Excel の「セル位置」の設定では、セルをひとつだけ選択すること（単一選択）と任意の範囲で選択すること（範囲選択）ができます。範囲選択の手順を説明します。
なお範囲選択は、情報取得部品として配置した「Excel」「Excel（繰り返し）」のみで可能です。

Steps

1. 「ファイル名」で Excel ファイルを指定して、「起動」ボタンをクリックします。
Excel が起動して、指定したファイルを開きます。



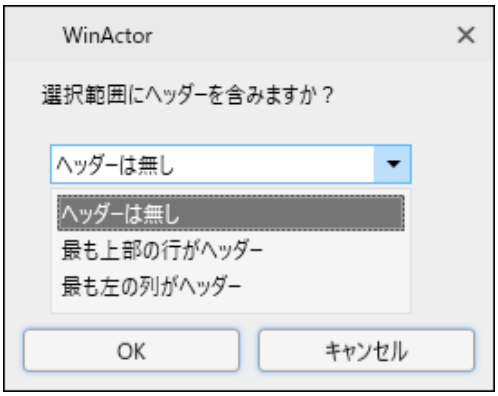
2. 「アクティブなシート」または「シートを指定」をチェックした後に、
「セル位置」の⊕ボタンをクリックします。



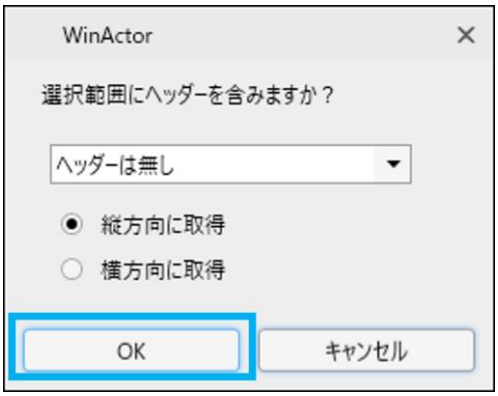
3. Excel のセルをドラッグして範囲を指定します。
ダイアログが表示されますので「はい」をクリックします。



4. 選択した範囲にヘッダーが含まれているかを確認するダイアログが表示されます。
ドロップダウンリストから当てはまる選択肢を選んで「OK」をクリックします。
ヘッダーは上記画像の「注文日」セルのようなデータ以外の見出し行を指します。

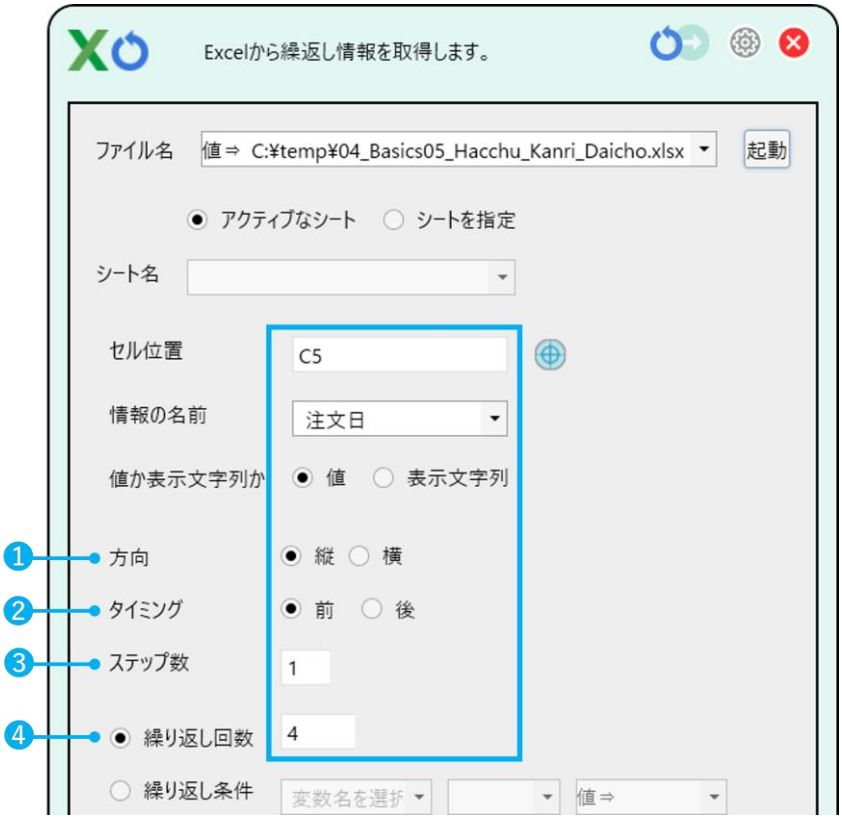


なお、「ヘッダーは無し」を選択した場合は、リストの下のラジオボタンにてデータを取得する方向を「縦方向」か「横方向」かを選択してください。



5. 選択したセル位置と情報の名前（変数名）、および繰り返しの情報が、自動的に入力されます。情報の名前（変数名）は、変更できます。

繰り返し無しの情報取得部品の場合、自動的に繰り返し有りの情報取得部品に変わります。



自動的に入力される繰り返しの情報は下記のとおりです。

No.	名前	説明
❶	方向	「ヘッダーは無し」を選択した場合、「縦」 「最も上部の行がヘッダー」を選択した場合、「縦」 「最も左の列がヘッダー」を選択した場合、「横」
❷	タイミング	前
❸	ステップ数	1
❹	繰り返し回数	「ヘッダーは無し」を選択した場合、選択した行数 「最も上部の行がヘッダー」を選択した場合、選択した行数－1 「最も左の列がヘッダー」を選択した場合、選択した列数－1

■　ブラウザ処理対象の単一選択

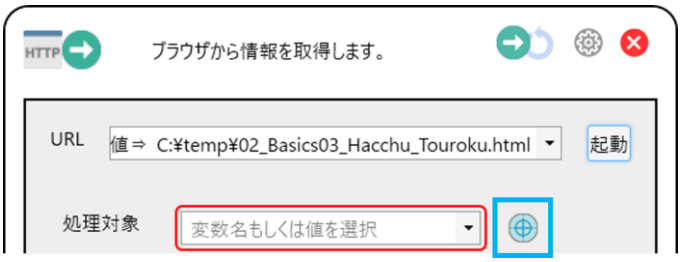
部品ブラウザの「処理対象」をマウス操作で設定する単一選択の手順を説明します。

Steps

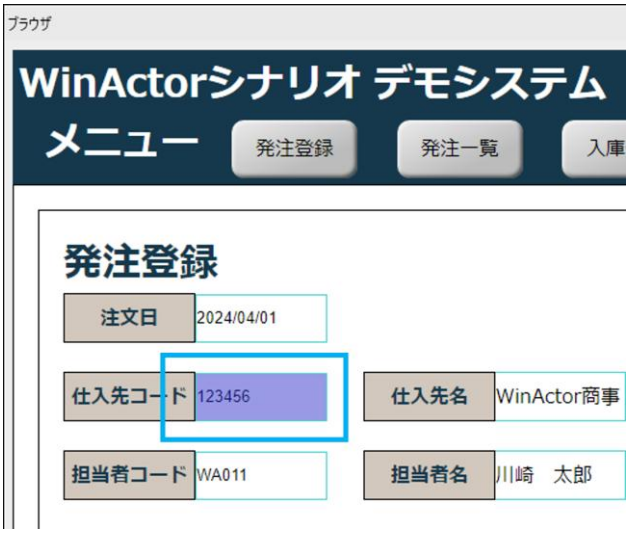
1. 「URL」で Web ページを指定して、「起動」ボタンをクリックします。
ブラウザが起動して、指定した Web ページを開きます。



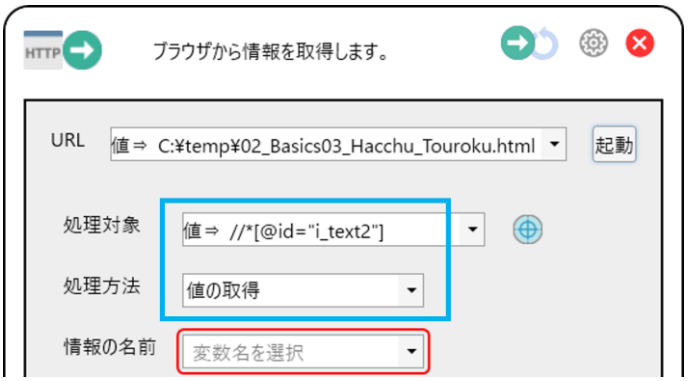
2. 「処理対象」の  ボタンをクリックします。



3. ブラウザ上でマウスを動かすと、選択可能な画面要素が紫色に変わります。
情報を取得あるいは設定したい画面要素をクリックします。



4. 「処理対象」と「処理方法」が、自動的に入力されます。
「処理方法」はプルダウンメニューから再選択できます。



■　ブラウザ処理対象のテーブル選択

情報取得部品ブラウザのみ、ブラウザ上の表をマウス操作で「処理対象」に設定するテーブル選択があります。

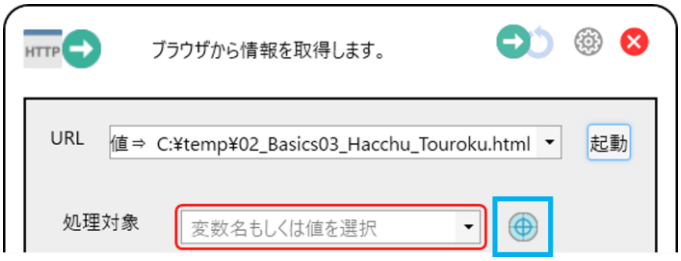
Steps

1. 「URL」で Web ページを指定して、「起動」ボタンをクリックします。

ブラウザが起動して、指定した Web ページを開きます。



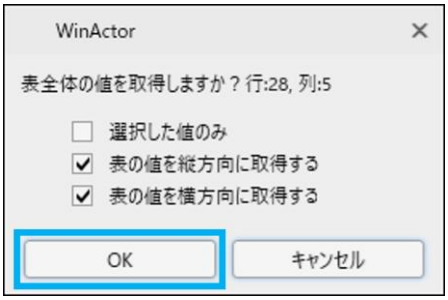
2. 「処理対象」の  ボタンをクリックします。



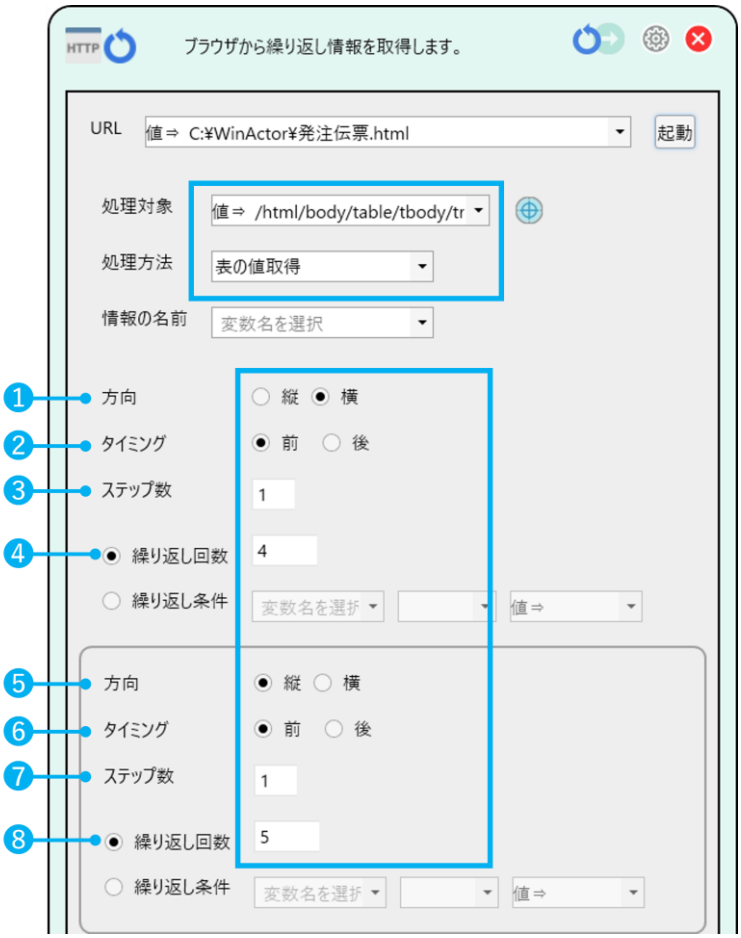
3. ブラウザ上でマウスを動かすと、選択可能な画面要素が紫色に変わります。
表をクリックします。



4. ダイアログ「表全体の値を取得しますか？」が表示されますので、適切なものをチェックして「OK」をクリックします。
テーブル選択ではなく、前述の単一選択を選びたい場合は、「選択した値のみ」をチェックします。



5. 「処理対象」と「処理方法」、および繰り返しの情報が、自動的に入力されます。
「処理方法」はプルダウンメニューから再選択できます。
繰り返し無しの情報取得部品の場合、自動的に繰り返し有りの情報取得部品に変わります。



自動的に入力される繰り返しの情報は下記のとおりです。

「表の値を横方向に取得する」を選択した場合

No.	名前	説明
❶	方向	横
❷	タイミング	前
❸	ステップ数	1
❹	繰り返し回数	表の列数

「表の値を縦方向に取得する」を選択した場合

No.	名前	説明
❺	方向	縦

No.	名前	説明
❻	タイミング	前
❼	ステップ数	1
❽	繰り返し回数	表の行数

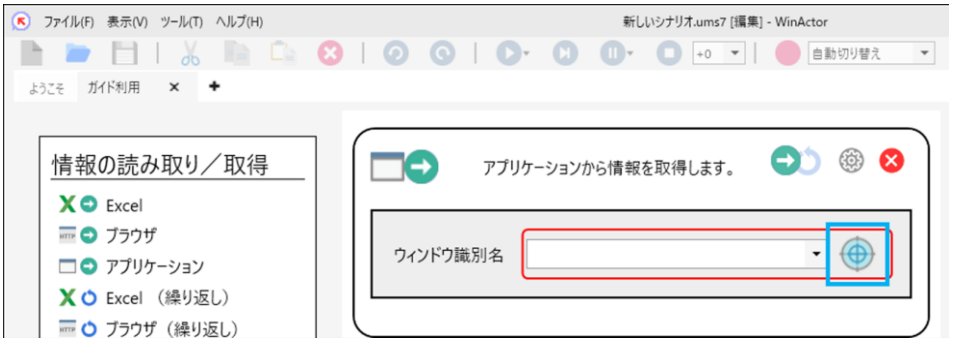
■　アプリケーションのウィンドウ識別名と対象コントロール選択

部品アプリケーションの「ウィンドウ識別名」と「対象コントロール」をマウス操作で設定する手順を説明します。

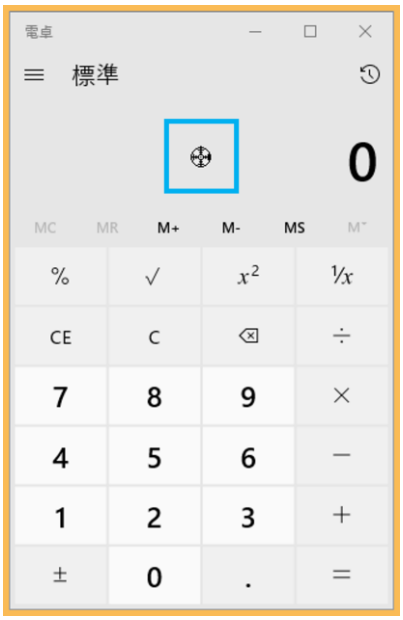
Steps

1. 「ウィンドウ識別名」の  ボタンをクリックします。

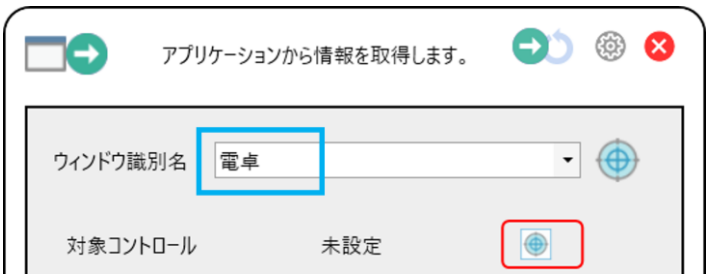
マウスカーソルが  に変わります。



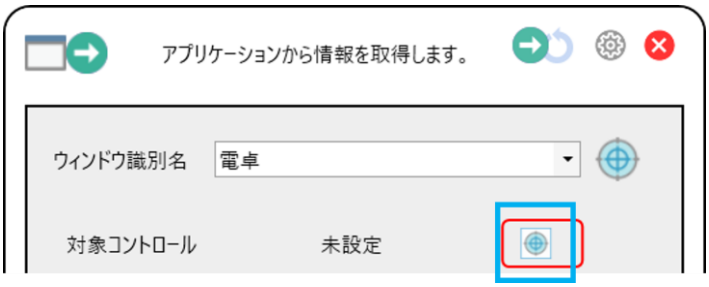
2. マウスを移動させて、情報を取得あるいは設定したいアプリケーション上でクリックします。



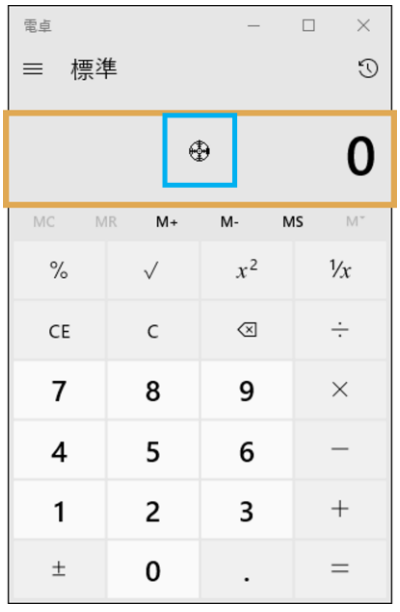
3. 「ウィンドウ識別名」が自動的に入力されます。



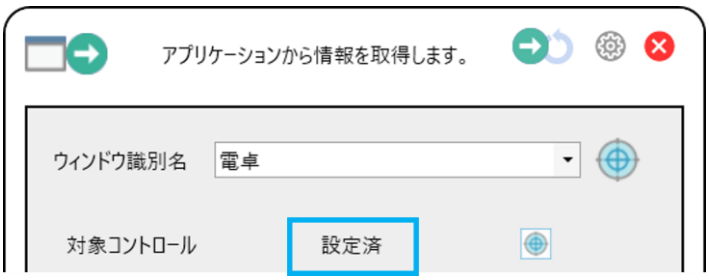
4. 「対象コントロール」の ボタンをクリックします。
マウスカーソルが に変わります。



5. マウスを移動させて、情報を取得あるいは設定したい画面要素をクリックします。



6. 「対象コントロール」が「設定済」に変わります。



1.19.8 編集操作

ここでは部品の切り取り/コピー/貼り付けおよび操作を元に戻す/やり直す方法について説明します。

■　切り取り

部品を右クリックしてメニューの「切り取り」を選ぶことで部品を WinActor 上から消去した上で一時的な記憶領域に保持します。

切り取った部品は「貼り付け」機能で再度 WinActor 上に挿入できます。

図 1-51 部品の切り取り



《Ctrl》＋《X》キーを押して切り取ることもできます。
この場合、設定が開かれている部品が切り取り対象です。

■　コピー

部品を右クリックしてメニューの「コピー」を選ぶことで部品を一時的な記憶領域に保持します。

コピーした部品は「貼り付け」機能で再度 WinActor 上に挿入できます。

図 1-52 部品のコピー



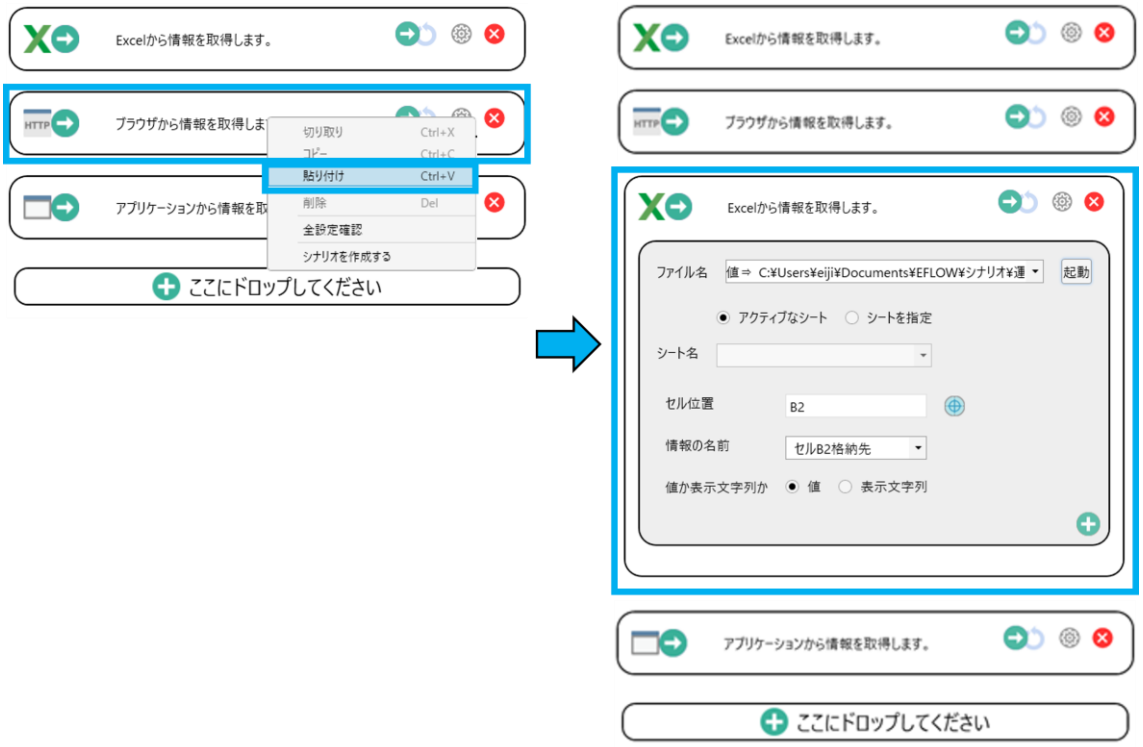
《Ctrl》＋《C》キーを押してコピーすることもできます。
この場合、設定が開かれている部品がコピー対象です。

■ 貼り付け

部品あるいは簡易シナリオ編集エリアを右クリックしてメニューの「貼り付け」を選ぶことで、「切り取り」もしくは「コピー」によって一時的な記憶領域に保持された部品を WinActor 上に挿入できます。

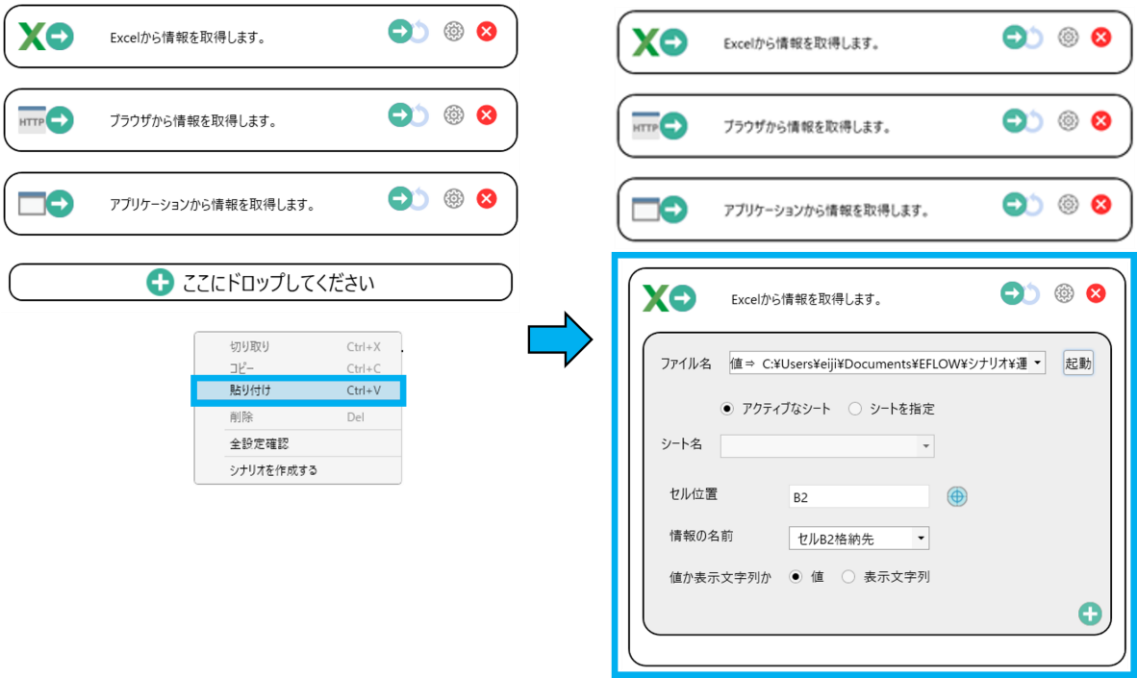
貼り付けた部品は、右クリックした部品の後ろに挿入されます。

図 1-53 部品の貼り付け（部品を右クリックした場合）



部品以外を右クリックした場合は最後尾に挿入されます。

図 1-54 部品の貼り付け（簡易シナリオ編集エリアを右クリックした場合）



《Ctrl》＋《V》キーを押して貼り付けることもできます。
この場合、部品以外を右クリックした場合と同じく最後尾に部品が挿入されます。

■ 元に戻す

「元に戻す」アイコンをクリックすると直前の編集操作を取り消して、編集操作をする前の状態に戻ります。

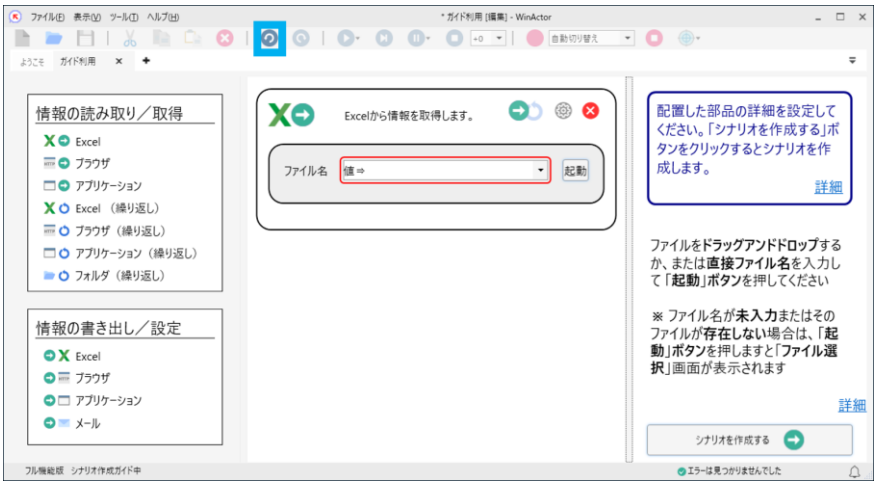
この機能は誤って簡易シナリオを編集(部品の追加・削除や設定値の変更)してしまったときに使用します。

- 《Ctrl》＋《Z》キーを押して元に戻すこともできます。
- 最大で 39 回分の操作を元に戻すことができます。

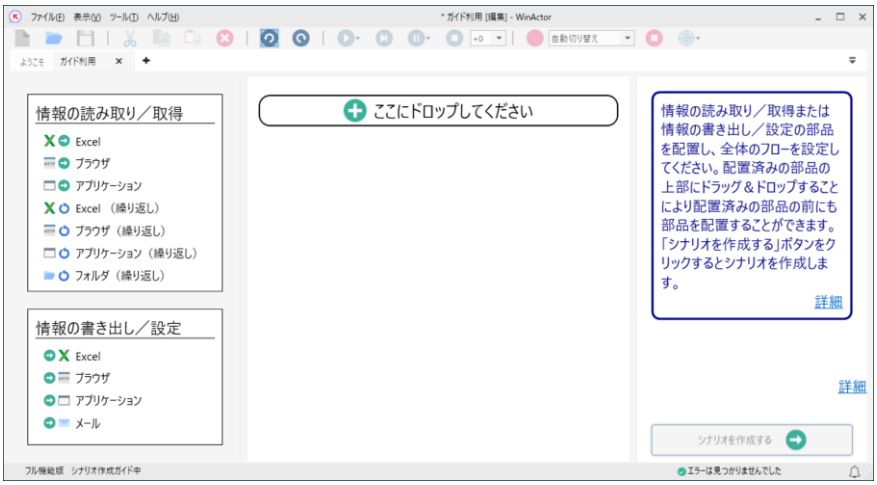
部品を追加した直後の状態から「元に戻す」操作をする手順を説明します。

Steps

1. ツールバーの「元に戻す」アイコンをクリックします。



操作をする前の、直前の状態に戻ります。



■　やり直す

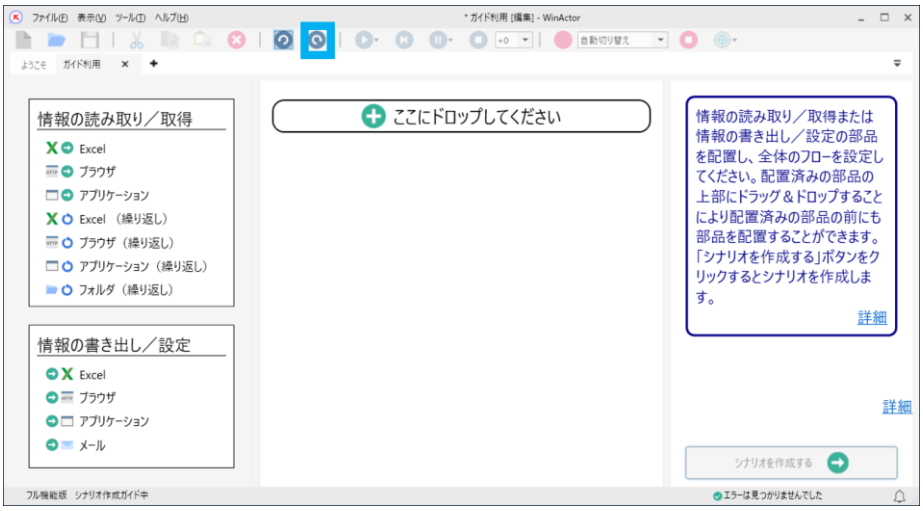
「元に戻す」アイコンの操作をした直後に「やり直す」アイコンをクリックすると、「元に戻す」アイコンの操作を取り消します。

《Ctrl》＋《Y》キーを押して元に戻すこともできます。

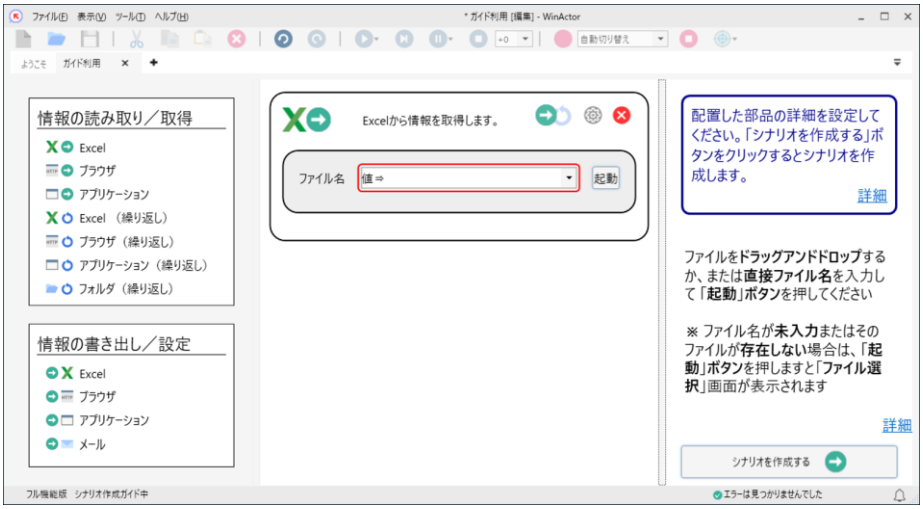
部品を追加した後に「元に戻す」アイコンを使って操作を取り消した直後の状態から「やり直す」操作をする手順を説明します。

Steps

1. ツールバーの「やり直す」アイコンをクリックします。



「元に戻す」操作が取り消されます。



1.19.9 シナリオ作成

簡易シナリオからシナリオを作成します。

■　シナリオ作成ボタン

簡易シナリオ編集エリアで部品の設定を完了した後、「シナリオを作成する」をクリックするとシナリオへの変換が開始します。
変換が完了すると WinActor 上にひとつタブが追加され、そこに簡易シナリオの内容から作成されたシナリオが表示されます。

シナリオ作成ボタンの代わりに、右クリックメニューから［シナリオを作成］を選択することでもシナリオを作成することができます。

図 1-55 シナリオ作成ボタン

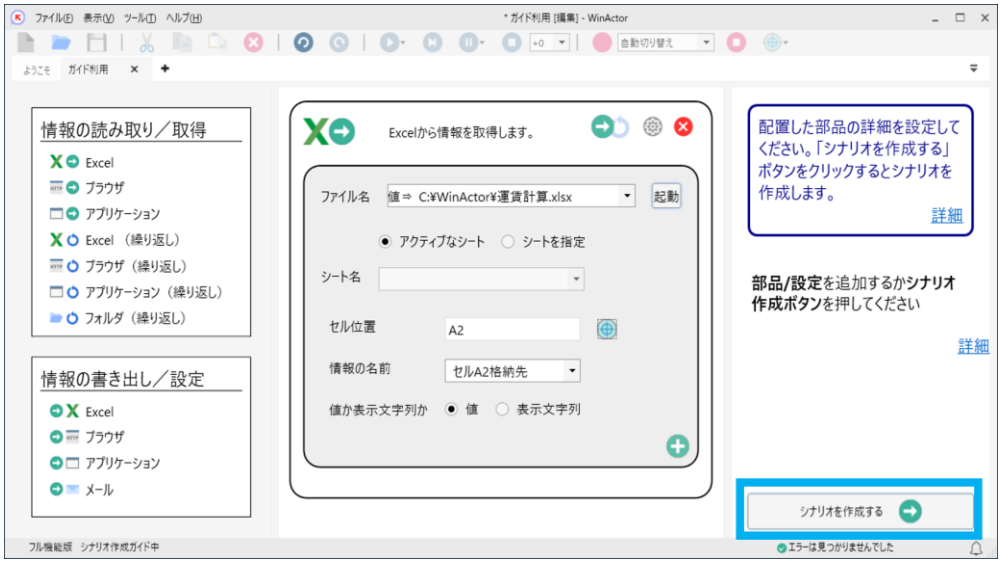
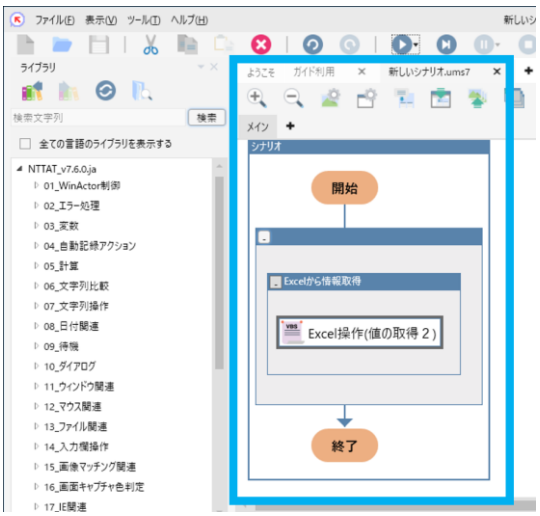


図 1-56 作成されたシナリオ



■ 未設定項目がある場合

簡易シナリオ編集エリアの部品に未設定の項目があるとシナリオを作成できません。
未設定の項目がある状態で「シナリオを作成する」をクリックすると、警告のダイアログが表示されます。「キャンセル」をクリックして、設定を進めてください。
未設定項目がある部品の個数は、ダイアログのエラー数、またはガイドエリア下のエラー数で確認できます。

図 1-57 未設定項目がある場合

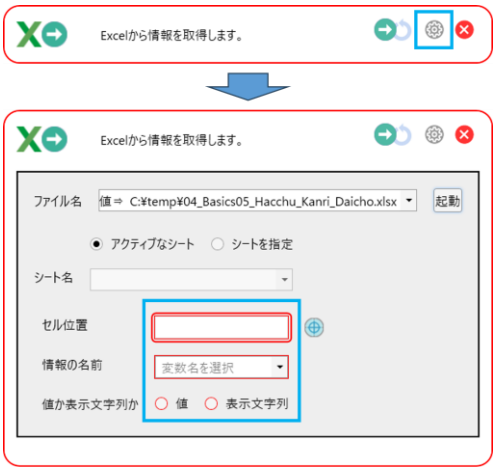


- 警告のダイアログで「はい」をクリックすると、未設定項目が残った状態でシナリオが作成されます。通常は「キャンセル」を選んで設定を続けてください。
- エラー数は未設定項目の合計数を表します。

簡易シナリオ編集エリアで未設定項目がある部品は、赤枠で表示されています。

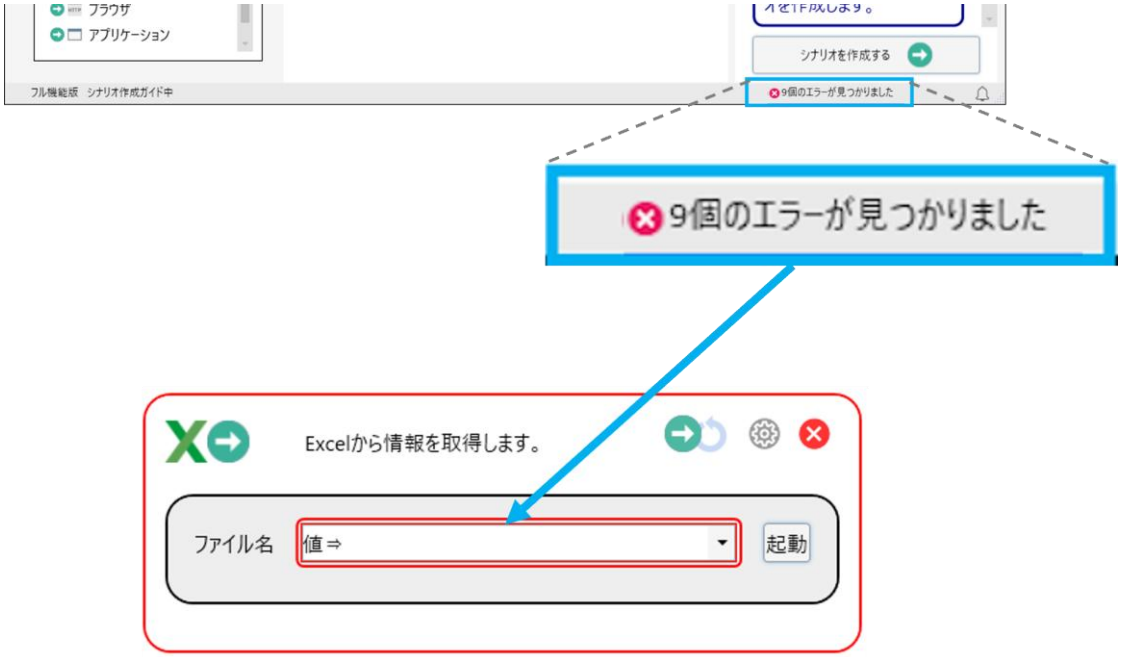
赤枠の部品の「設定エリア表示切替ボタン」をクリックして設定エリアを表示すると、未設定項目が赤枠で表示されています。赤枠がなくなるまで設定を進めてください。

図 1-58 未設定項目の赤枠



また、エラー数を表示している部分をクリックすると、エラー個所を順次赤い太枠で表示します。

図 1-59 未設定項目の順次表示

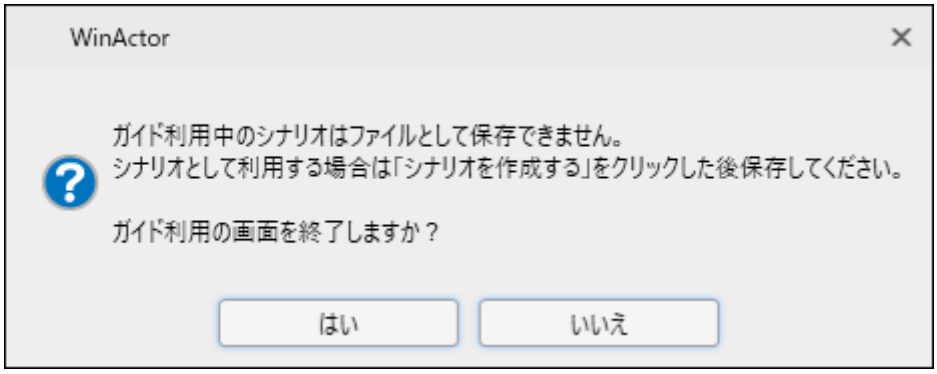


■ ガイド利用の終了

「ガイド利用」のシナリオ切り替えタブの［閉じる］ボタンをクリックすると、確認のダイアログが表示されます。
「ガイド利用」の簡易シナリオは保存できませんので、シナリオとして保存する場合は「いいえ」をクリックして「シナリオを作成する」へ進んでください。
このまま「ガイド利用」のタブを閉じる場合は「はい」をクリックしてください。

WinActor の終了時に「ガイド利用」のタブがあると、同じダイアログが表示されます。

図 1-60 ガイド利用の終了



1.20 生成 AI を利用してシナリオを作成

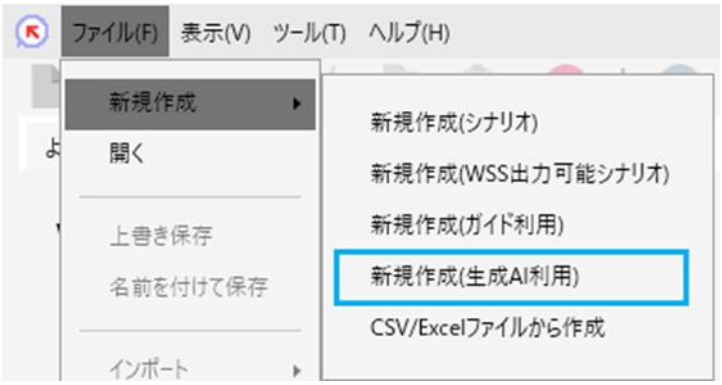
生成 AI を利用してシナリオのおおよそのフローを作成することができます。本機能の利用前にツールメニューの生成 AI 連携画面にて、シナリオ作成に利用するための生成 AI との接続に関する設定を行う必要があります。

具体的な設定方法については『生成 AI 連携画面』を参照してください。
『生成 AI 連携画面』はメニューバーの［ツール］-［外部サービス連携］をクリックすることで表示される外部サービス連携画面にて、［生成 AI］の設定ボタンをクリックすることで開きます。

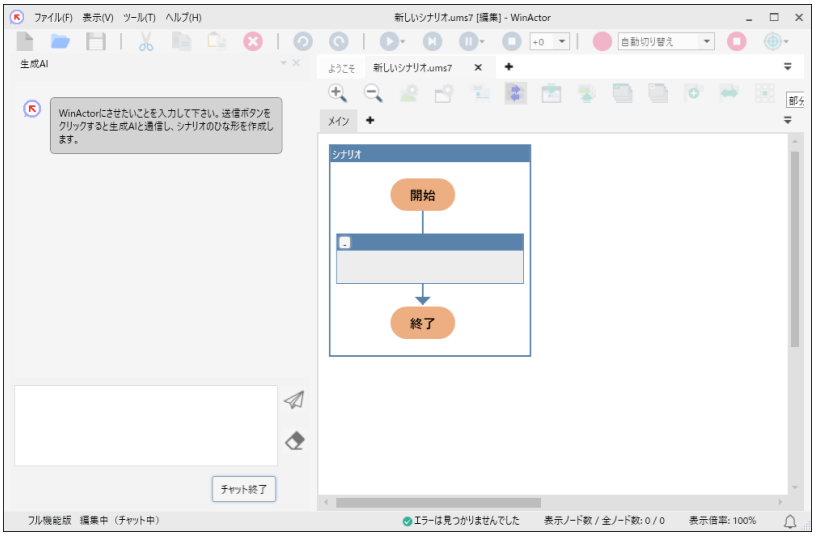
生成 AI の API 利用料金については利用サービスの契約内容に依存するため、契約元へご確認ください。

Steps

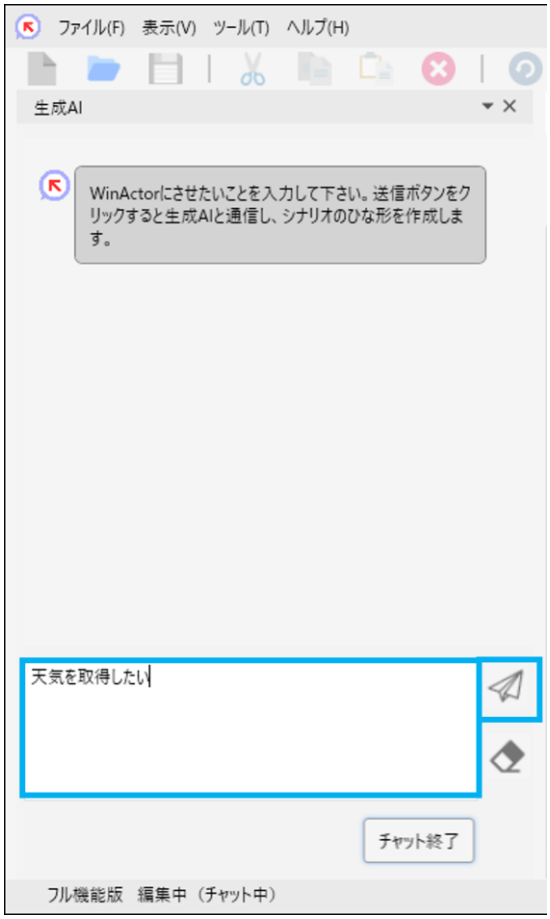
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［新規作成］―［新規作成(生成 AI 利用)］を選択します



フローを作成するためのチャット画面と新規のシナリオファイルが表示されます。


ファイル(F)　表示(V)　ツール(T)　ヘルプ(H)
新しいシナリオ.ums7 [編集] - WinActor
生成AI
WinActorにさせたいことを入力して下さい。送信ボタンをクリックすると生成AIと通信し、シナリオのひな形を作成します。
チャット終了
ようこそ
新しいシナリオ.ums7
メイン
シナリオ
開始
終了
フル機能版　編集中（チャット中）
エラーは見つかりませんでした
表示ノード数 / 全ノード数: 0 / 0
表示倍率: 100%

2. チャットの入力欄へ WinActor にさせたいことを日本語で入力できます。入力後、送信ボタンをクリックすると生成 AI と通信しシナリオを作成します。

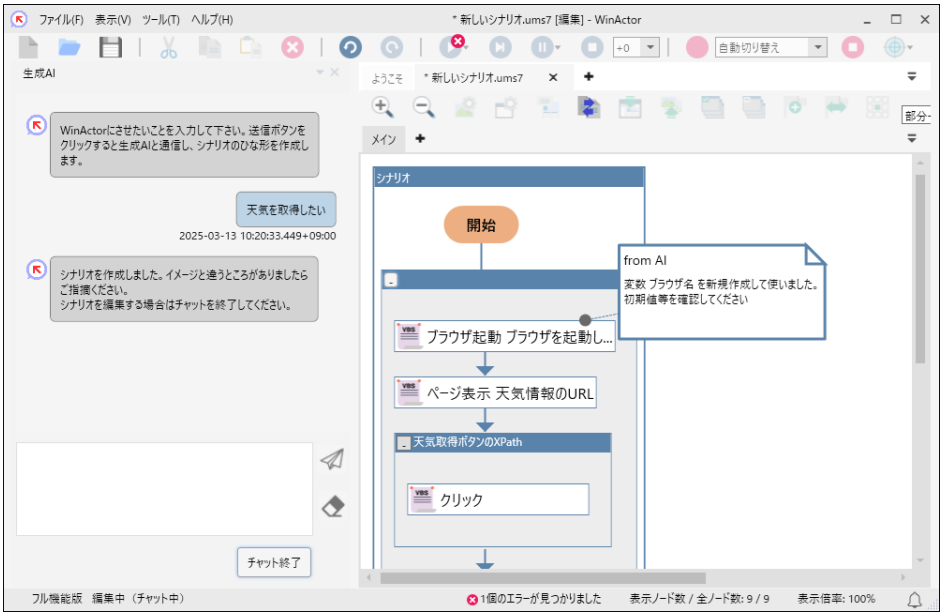


作成中はチャット画面の送信ボタンがキャンセルボタンになります。

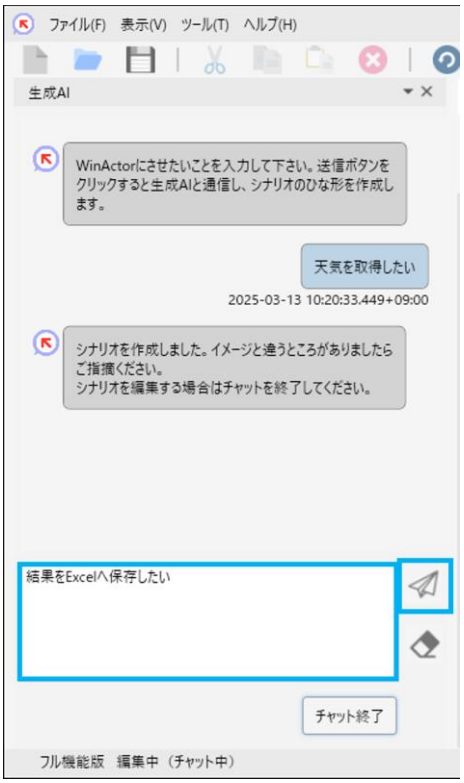


シナリオの作成には時間がかかることがあります。
シナリオ作成中にキャンセルボタンをクリックすることで、生成 AI との通信を中断することができます。

作成が成功すると、画面上のシナリオが更新されます。
シナリオの表示されているエリアでは作成されたシナリオの内容を確認できます。



3. 作成されたシナリオを元に、生成 AI と対話してシナリオを修正することができます。修正するには、チャットの入力欄に内容を入力し送信ボタンをクリックします。



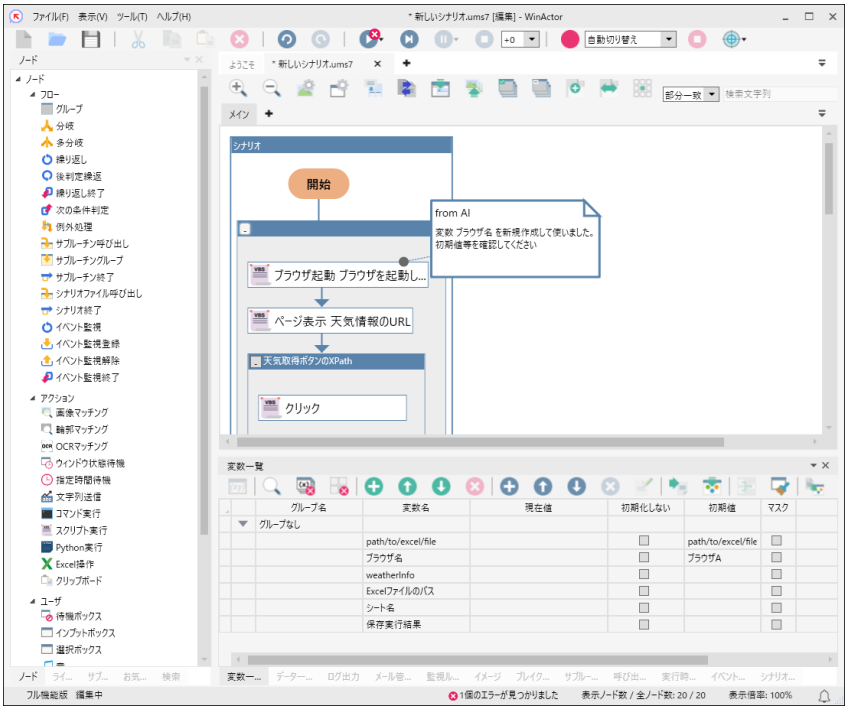
入力欄にテキストを入力した状態でクリアボタンをクリックすると、入力欄のテキストがクリアされます。



4. 作成したシナリオを保存、手動編集、実行するには、チャット終了ボタンをクリックします。



チャット画面が閉じ、「新規作成（シナリオ）」で作成したシナリオと同様にシナリオを編集できるようになります。



1.21 シナリオ差分表示機能

シナリオ差分表示機能は、編集中のシナリオファイルと既存のシナリオファイルを比較し、差分のある箇所や差分の種類を視覚的に確認することができます。

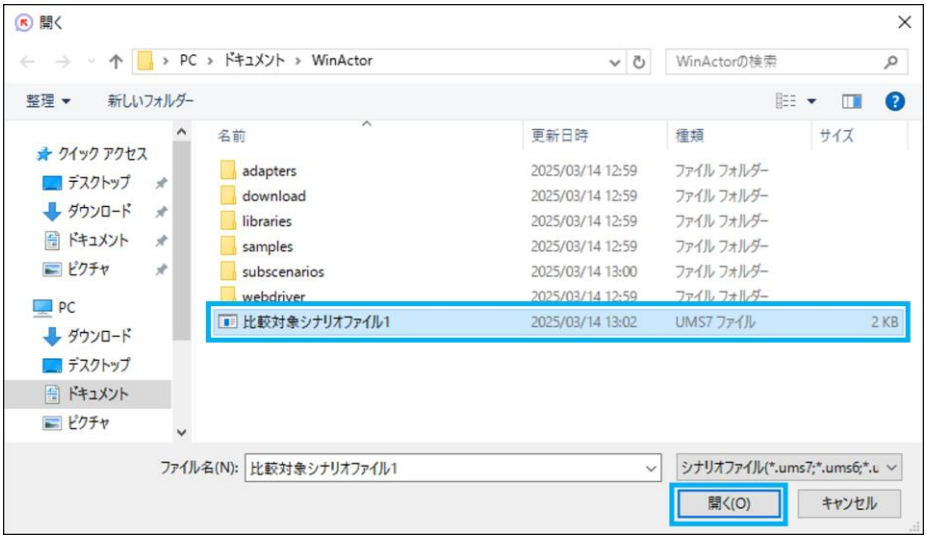
Steps

1. シナリオ編集中に、フローチャートツールバーの「シナリオ差分表示」アイコンをクリックします。

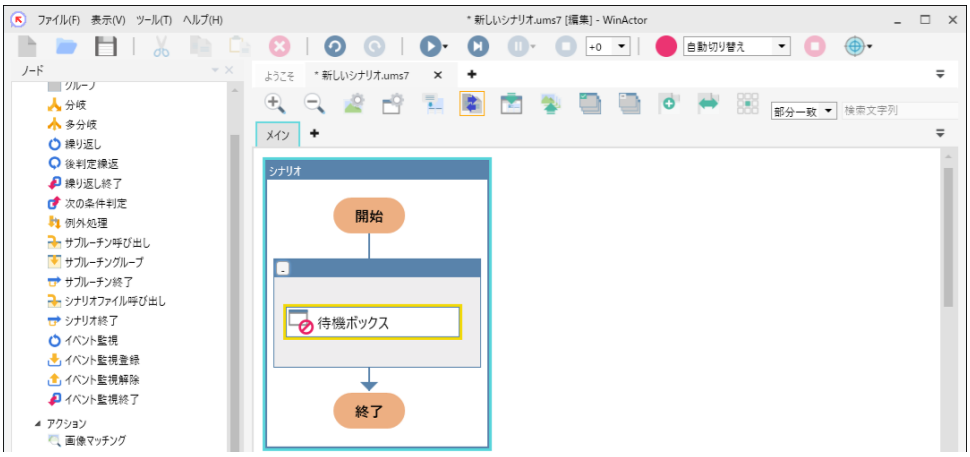


「開く」画面が表示されます。

2. 差分を表示したいシナリオファイルを選択して、[開く]ボタンをクリックします。



シナリオファイルの読み込みが完了すると、以下の画面が表示されます。

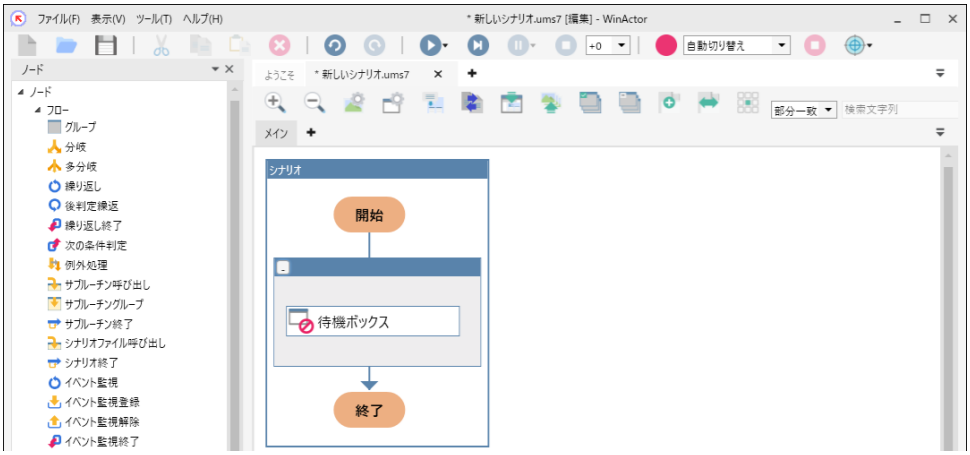


「シナリオ差分表示」アイコンに枠線が表示されます。

3. 「シナリオ差分表示」アイコンをクリックします。



シナリオ差分表示を終了します。

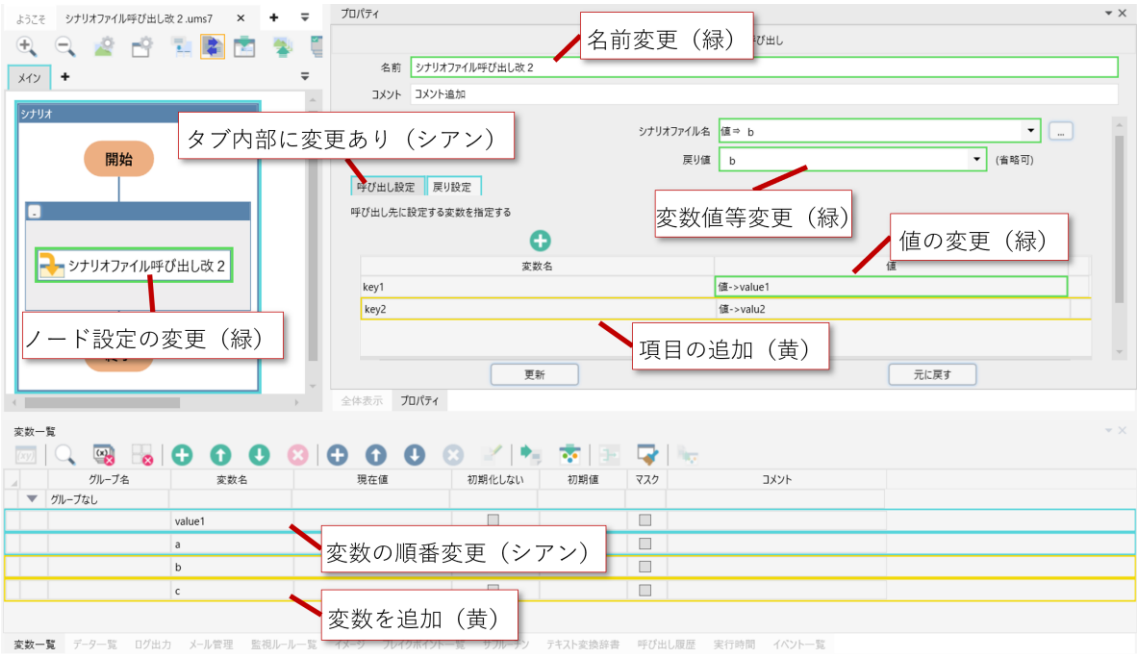


シナリオ差分表示を終了すると、「シナリオ差分表示」アイコンの橙色の枠線が表示されなくなります。

表 1-40 差分種別一覧

差分種別	枠線の色	説明
差分なし	通常状態	差分がないと判定した場合は、差分表示前と同じ状態で表示します。
追加	黄	比較対象シナリオ内に存在しない要素と判定した場合は、追加された要素として黄色の枠線で表示します。
変更	緑	比較対象シナリオ内に存在する要素であり、その設定内容が変更されていると判定した場合は、変更された要素として緑色の枠線で表示します。 ただし、ユーザーがプロパティ画面などで視認することが容易である項目に限り、差分種別「変更」として表示します。
その他変更	シアン	比較対象シナリオ内に存在する要素であり、その設定内容が変更されていると判定しても、ユーザが視認することが困難である/できない場合は、差分種別「変更」の他に変更された要素としてシアン色の枠線で表示します。 例) • フローチャート内のノードの配置位置の変更 • プロパティ画面に公開されていない項目の変更 • 閉じた状態のグループノード内に含まれるノードの差分 • 変数一覧内での並び順の変更

図 1-61 「シナリオファイル呼び出し」ノードの差分表示例



- シナリオ比較において、名前変更や変数の追加などの具体的な差分内容は表示されません。
- シナリオ比較において、どちらか一方のシナリオファイルから特定の要素を削除した場合は差分なしとなります。
- シナリオ差分はシナリオファイルを選択するダイアログを閉じた時点の情報に基づいて検出しているため、差分表示中の編集内容は差分結果として反映されません。

- シナリオの設定変更は、設定変更後にプロパティ画面などの画面を閉じて変更を確定するまではシナリオに反映されません。
  差分表示中に設定変更した場合は、設定変更を確定したあとでシナリオ差分表示を一旦終了してから、再度シナリオ差分表示を開始する必要があります。
- シナリオ差分表示において、ダイアログやプロパティサブ画面などの一部の画面では、シナリオ差分表示の開始と終了に応じた動きをしない場合があります。
  その場合は、画面を一旦閉じてから再度開いてください。

2. WinActor の起動と終了

この章では、WinActor の起動方法と終了方法について説明します。

2.1 WinActor の起動

WinActor の起動方法について説明します。

2.1.1 WinActor の起動手順

WinActor は以下の手順で起動します。

Steps

1. デスクトップの WinActor の起動アイコンをダブルクリックします。



WinActor 起動中は、スプラッシュウィンドウが表示されます。スプラッシュウィンドウは、WinActor の起動が完了すると自動的に画面上から消えます。



スプラッシュウィンドウ右上の×ボタンをクリックすると、WinActor の起動をキャンセルできます。

デスクトップに WinActor の起動アイコンがない場合

- インストール時にデスクトップにショートカットを作成していない場合：Windows の「スタート」メニューから WinActor を起動してください。
- 標準ユーザー用インストーラーでインストールした場合：：WinActor をインストールしたフォルダ内の WinActor7.exe をダブルクリックして起動してください。

2. WinActor が起動し、ようこそ画面が表示されます。



- 左上の「新しいシナリオファイル」アイコン をクリックするか、[ファイル] メニューから [新規作成] を選択すると、新規でシナリオを作成するための画面が表示されます。
- 左上の「シナリオファイルを開く」アイコン をクリックするか、[ファイル] メニューから [開く] を選択し、シナリオファイルを選択すると、選択したシナリオを実行または編集するための画面が表示されます。

『3. WinActor の画面』

ライセンス種別がフル機能版の場合、ようこそ画面の右上にトグルボタンが表示されます。トグルボタンをクリックすることにより、

上記のようこそ画面（サンプルシナリオファイルを利用してシナリオの作成を始めることができる）と、下記のようこそ画面（最近開いたシナリオファイルからシナリオの作成や実行を始めることができる）の表示を切り替えることができます。



2.1.2　起動アイコンをクリックしても起動しない場合

起動アイコンをクリックしても画面が表示されない場合、以下の点を確認してください。

- WinActor は 2 重起動できません。WinActor がすでに起動している場合、最小化されて、タスクトレイに格納されている可能性があります。タスクトレイを確認してください。
- PC の起動直後などは、スプラッシュウィンドウが表示されるまでに時間がかかる場合があります。

2.1.3　WinActor の起動オプション

以下の表に、WinActor を起動する際に指定できる起動オプションを示します。起動ショートカット作成機能を使ってショートカットファイルに起動オプションを指定することができます。

『3.11 WinActor 起動ショートカット作成画面』

以下の表では、オプションに続けて指定するシナリオファイル名やデーター覧ファイル名などを斜体で表示しています。

表 2-1 WinActor の起動オプション

No.	オプション	設定方法	説　明
❶	-f	-f *filename.ums7*	起動時に開くシナリオファイルのファイルパスを指定します。 シナリオ雛型ファイルを指定した場合、シナリオファイルに変換して、開きます。
❷	-s	-s *scenariopassword*	シナリオファイルに設定されたシナリオパスワードを指定することで、そのパスワードに対応するセキュリティモードを適用して、シナリオファイルを開きます。 「-f」と組み合わせて使用します。 『1.12 シナリオパスワード設定によるセキュリティモード』
❸	-r	-r	起動後にシナリオを実行します。 「-f」と組み合わせて使用します。
❹	-d	-d *datafilepath*	起動時に開くデーター覧のファイルパスを指定します。 「-f」と組み合わせて使用します。
❺	-w	-w *delay*	指定した時間（ミリ秒）待機します。半角整数で指定してください。 「-r」と組み合わせて使用します。

No.	オプション	設定方法	説　明
❻	-x	-x *exportfilepath* -x	シナリオの実行完了後に、データ一覧のファイルを保存するファイルパスを指定します。 ファイルパスを省略した場合、データ一覧のファイルが上書き保存されます。 シナリオの実行中にアクション例外でキャッチされないエラーが発生した場合、データ一覧は保存されません。 「-d」「-e」または「-ec」と組み合わせて使用します。
❼	-e	-e	シナリオの実行完了後に、WinActor が終了します。 シナリオの実行中にアクション例外でキャッチされないエラーが発生した場合、WinActor は終了しません。 「-r」と組み合わせて使用します。 • シナリオ実行中に手動でシナリオ停止や一時停止をした場合は、再開後にシナリオが実行完了しても WinActor は終了しません。
❽	-ec	-ec	シナリオの実行完了後に、終了ステータスを返却して WinActor を終了します。 エラーが発生した場合には「1」、それ以外（正常終了時）は「0」のステータスが返却されます。 「-f」と組み合わせて使用します。 • シナリオ実行中に手動でシナリオ停止や一時停止をした場合は、再開後にシナリオが実行完了しても WinActor は終了しません。その後に手動で WinActor を終了させた場合は「0」のステータスが返却されます。 • コマンドプロンプトにて終了ステータスを受け取る場合は、 start /wait WinActor7.exe -ec ～ と入力し、WinActor の終了をお待ちください。
❾	-t	-t	WinActor の画面は表示されずに、タスクトレイに収容された状態（最小化した状態）で起動します。
❿	-p	-p *password*	起動パスワードを指定します。 『3.12 起動パスワードの設定、変更、解除』 • ライセンス種別がフル機能版でのみ使用可能です。 • 起動パスワードを設定した場合のみ有効となります。 • 起動パスワード設定せずに使用した場合、警告画面が表示されたあとに起動します。
⓫	-od	-od *datasource*	データ一覧の DB 連携のデータソース名を指定します。
⓬	-ou	-ou *user*	データ一覧の DB 連携のユーザ名を指定します。

No.	オプション	設定方法	説　明
⑬	-op	-op *password*	データ一覧の DB 連携のパスワードを指定します。
⑭	-ot	-ot *table*	データ一覧の DB 連携のテーブル名を指定します。
⑮	-sl	-sl	WinActor 起動時、またはシナリオ実行時に表示されるダイアログを非表示にします。 • シナリオに含まれるダイアログ（待機ボックスノード、インプットボックスノード、選択ボックスノードなどを実行して表示されるもの）は表示されます。
⑯	-sa	-sa filename.ums7	指定したファイル名でシナリオファイルを保存して、WinActor を終了します。 「-f」オプションと組み合わせて使用します。

ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。

2.2　WinActor の終了

WinActor の終了方法について説明します。

Steps

1. ［ファイル］メニューから［終了］を選択します。

- 画面右上の［×］をクリックして終了することもできます。
- タスクトレイアイコンの終了メニューから終了することもできます。



WinActor が終了します。

- データ一覧のデータが変更されていて保存されていない場合は、保存の確認画面が表示されます。
- 変更されていて保存されていないシナリオがある場合には、保存の確認画面が表示されます。

3. WinActor の画面

この章では、WinActor の画面を構成するエリア、メニュー、ステータスバーについて説明します。

3.1 WinActor の基本画面構成

WinActor の基本的な画面構成について説明します。

図 3-1 WinActor の画面構成

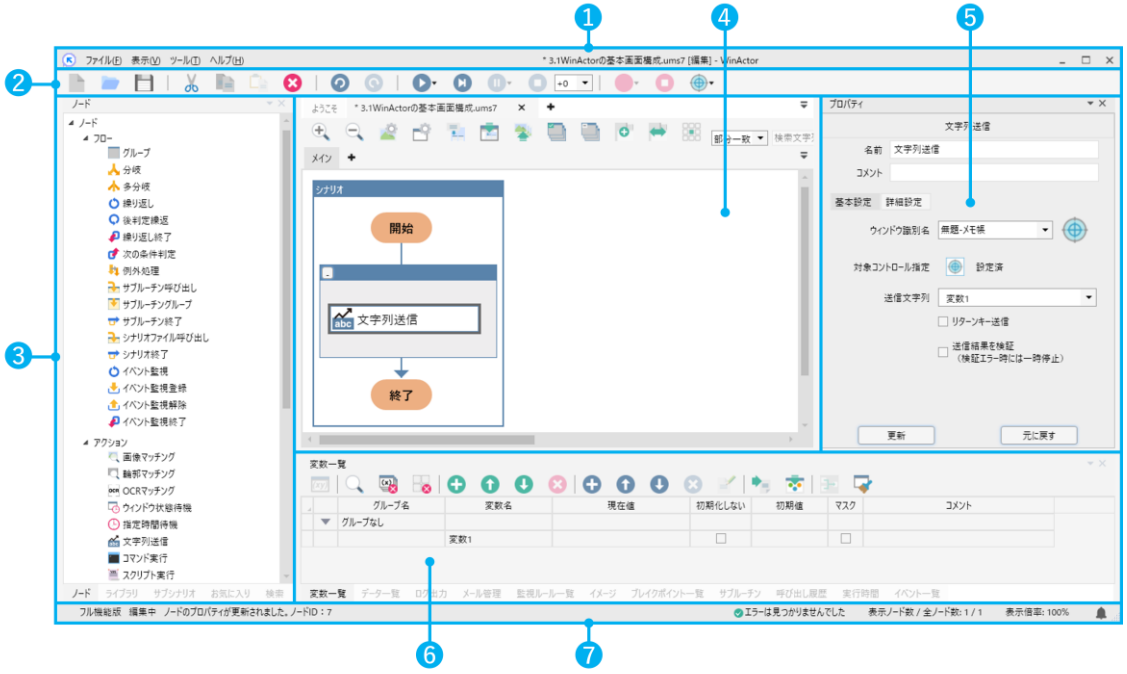


表 3-1 WinActor の画面構成

No.	画面名	役割
1	メニューバー	WinActor の基本メニューを選択できます。 『3.2 メニューバー』
2	ツールバー	シナリオの実行、編集、記録の操作に関するアイコンが表示されています。 『3.3 ツールバー』
3	パレットエリア	「ノード」「ライブラリ」「サブシナリオ」「お気に入り」のタブを切り替えて表示できます。 『3.4 パレットエリア』

No.	画面名	役割
❹	シナリオ編集エリア	シナリオを編集する画面です。複数のシナリオを切り替えるためのシナリオ切り替えタブ、フローチャートツールバー、フローチャートタブ、フローチャート表示エリア、ノード検索エリアで構成されています。 『3.5 シナリオ編集エリア』 《Ctrl》＋《1》キーでフォーカスが移動します。
❺	プロパティエリア	シナリオ編集エリアで現在選択しているノードのプロパティを編集するためのエリアです。 プロパティ以外に、シナリオ情報や条件式などもこのエリアに表示されます。また、機能編集エリアで設定が必要な場合も、このエリアに表示されます。 プロパティエリアが表示されている場合、フローチャート表示エリアをクリックすると、プロパティエリアを閉じてシナリオ編集エリアを広く表示することができます。 『3.6 プロパティエリア』
❻	機能編集エリア	シナリオ編集エリアで現在選択しているシナリオの機能を編集するためのエリアです。それぞれの機能は、タブを切り替えて表示します。 『3.9 機能編集エリア』
❼	ステータスバー	ライセンス種類、シナリオの状態、シナリオ実行の経過時間が左に表示されます。また、右に動画ログの保存状況、シナリオのエラー数、表示ノード数と全ノード数、表示倍率、「更新を確認」のベル型のアイコンが表示されます。 「更新を確認」については、ヘルプメニューの『更新を確認』を参照してください。 動画ログについては、『7.6 動画ログについて』を参照してください。

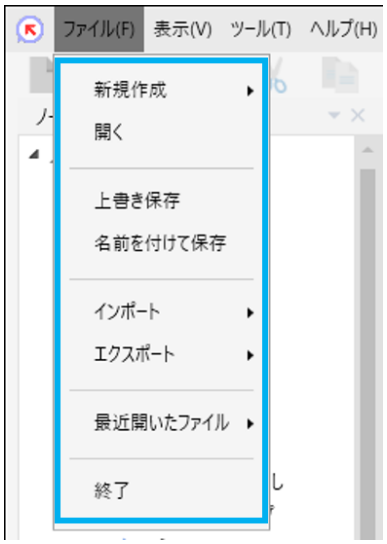
3.2　メニューバー

WinActor のメニューバーについて説明します。

3.2.1　ファイルメニュー

［ファイル］メニューからは、以下の操作を選択することができます。

図 3-2 ファイルメニュー



■ 新規作成（シナリオ）

FULL

［ファイル］メニューの［新規作成（シナリオ）］は、新しいシナリオを作成するときに選択します。

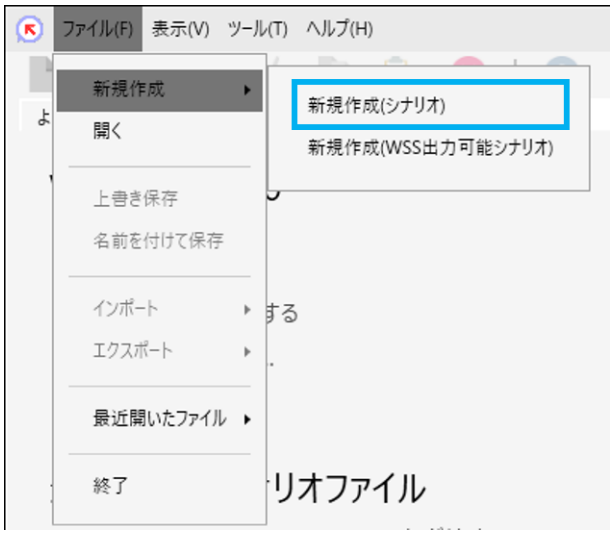
フローチャート画面の現在読み込まれているシナリオや作成中のシナリオとは別のタブに、新しいシナリオが追加され、機能編集エリアの「変数一覧」タブ画面、「データ一覧」タブ画面等が初期状態になります。

シナリオは複数開くことができます。

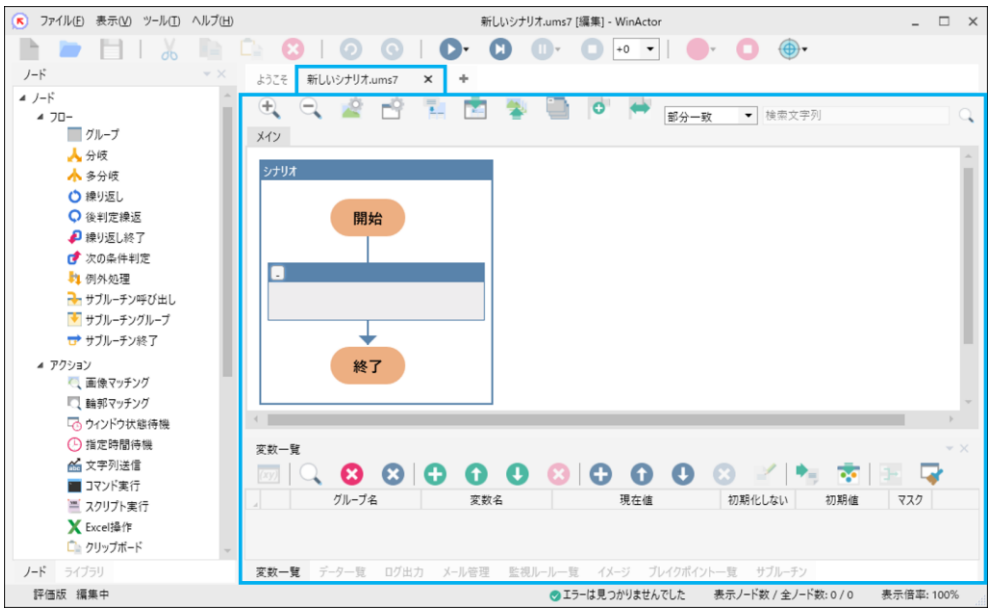
- 実行中、一時停止中、記録中の場合、［新規作成］は選択できません。

Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［新規作成］―［新規作成（シナリオ）］を選択します。



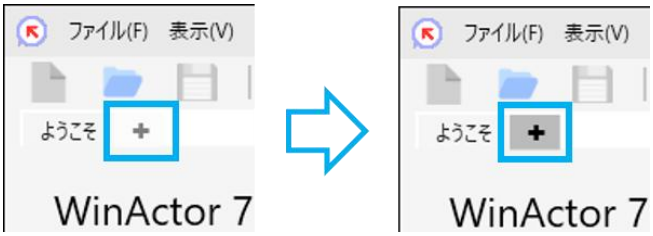
シナリオ切り替えタブの新しいタブに新しいシナリオが追加されます。



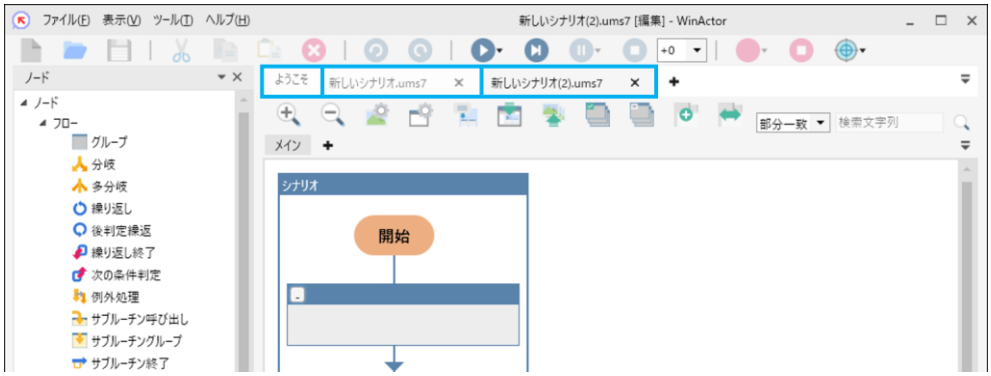
この操作は、ツールバーで「新しいシナリオファイル」アイコンをクリックしたときと同じ動作です。

シナリオ切り替えタブにある［+］ボタンをクリックしても、同じように新しいシナリオを追加することができます。

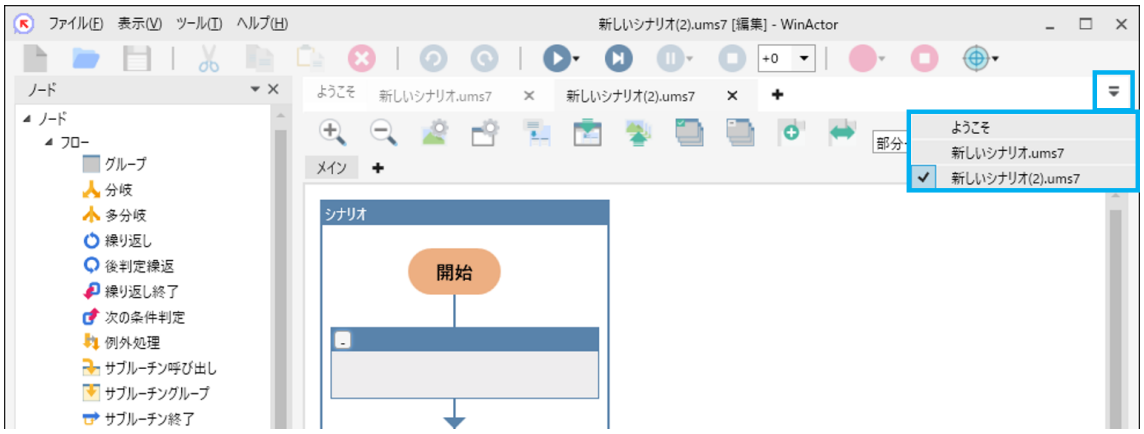
［+］ボタンにマウスを乗せると色が変わりますので、クリックします。



タブをクリックすることで、表示するシナリオを切り替えることができます。



または、シナリオ切り替えタブ右端の［▼］をクリックして、リストから選択することもできます。



■ 開く

［ファイル］メニューの［開く］は、作成したシナリオファイルを読み込むときに選択します。

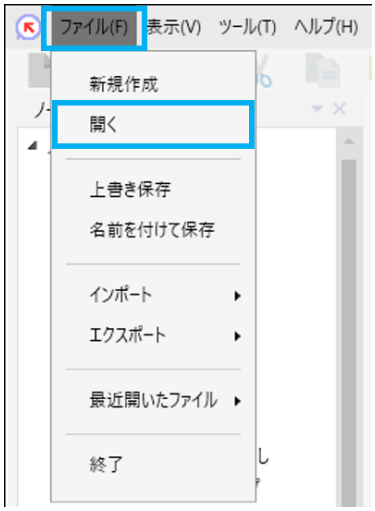
複数のシナリオを開くことができます。

この操作は、ツールバーで「シナリオファイルを開く」アイコンをクリックしたときと同じ動作です。

- 実行中、一時停止中、記録中の場合、［開く］は選択できません。

Steps

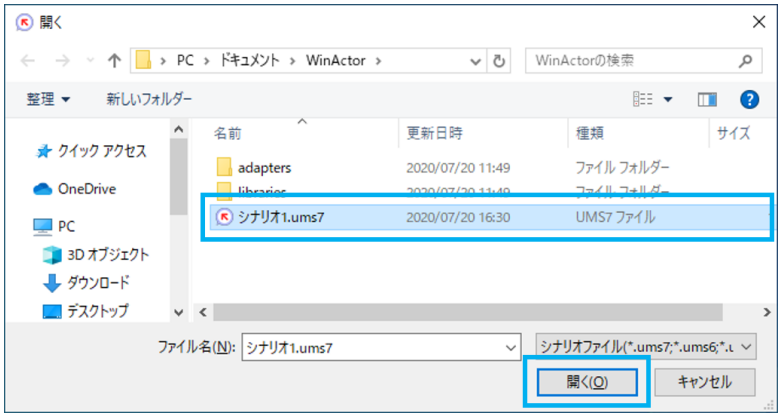
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［開く］を選択します。



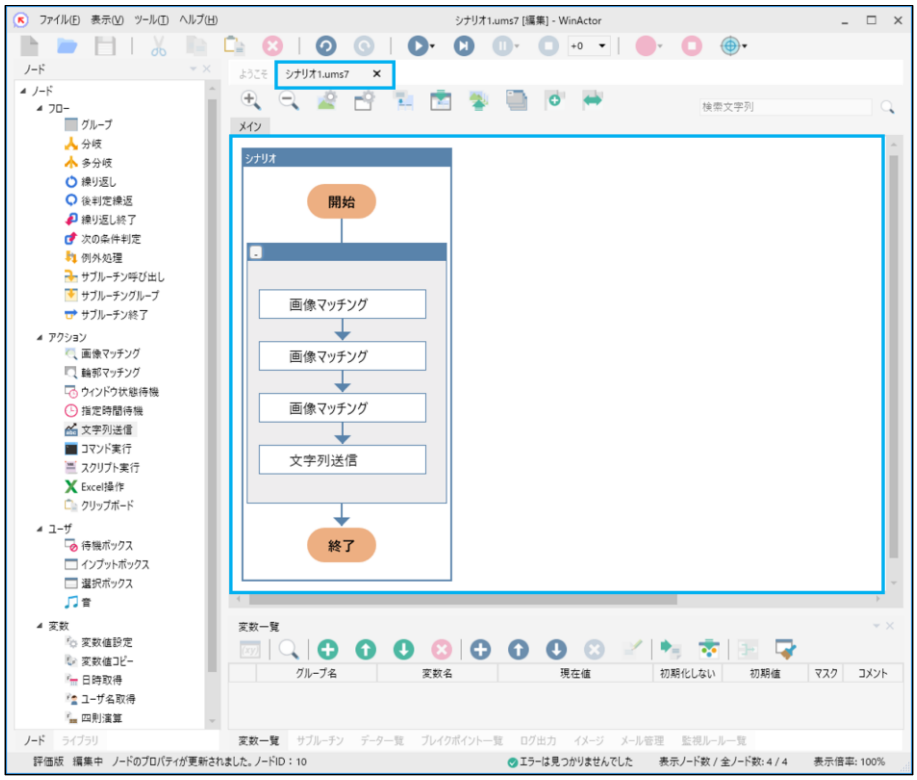
「開く」画面が表示されます。

2. シナリオファイルを選択し、［開く］ボタンをクリックします。

- 「開く」画面で選択できるシナリオファイルは、「.ums7」「.uss7」「.wsb7」「.ums6」「.ums5」のいずれかの拡張子が付いたファイルです。
- ファイルの種類のドロップダウンリストで拡張子を選択できます。



フローチャート画面の新しいタブに、読み込まれたシナリオが表示されます。



■ 上書き保存

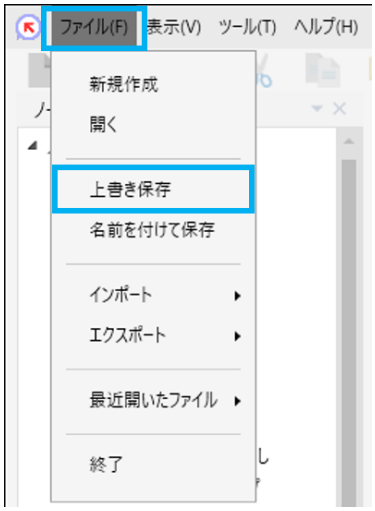
FULL

［ファイル］メニューの［上書き保存］は、作業中のシナリオファイルを上書き保存するときに選択します。

この操作は、ツールバーで「シナリオファイルを上書き保存」アイコンをクリックしたときと同じ動作です。

Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［上書き保存］を選択します。



シナリオファイルが上書き保存されます。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、［上書き保存］は選択できません。
- 新規作成したあとに［名前を付けて保存］を一度も実行せずに［上書き保存］を選択した場合、「保存」画面が表示されます。
- 以前のファイル形式（.ums6、.ums5）または Storyboard のファイル形式（.wsb7）を開いて編集した場合、「保存」画面が表示され、「.ums7」のファイル形式に変換されて保存されます。
  以前のファイル形式（.ums6、.ums5）や Storyboard のファイル形式（.wsb7）のまま保存することはできません。
- 上書き保存すると、「.bak」という拡張子が付いたバックアップファイルが作成されます。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。
  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

■ 名前を付けて保存

FULL

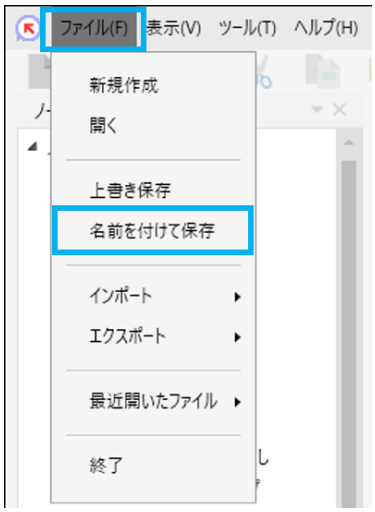
［ファイル］メニューの［名前を付けて保存］は、作業中のシナリオファイルに名前を付けて保存するときに選択します。

- 実行中、一時停止中、記録中の場合、［名前を付けて保存］は選択できません。
- 保存できるファイル形式は「.ums7」のみです。以前のファイル形式（.ums6、.ums5）や Storyboard のファイル形式（.wsb7）で保存することはできません。
- 上書き保存すると、「.bak」という拡張子が付いたバックアップファイルが作成されます。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

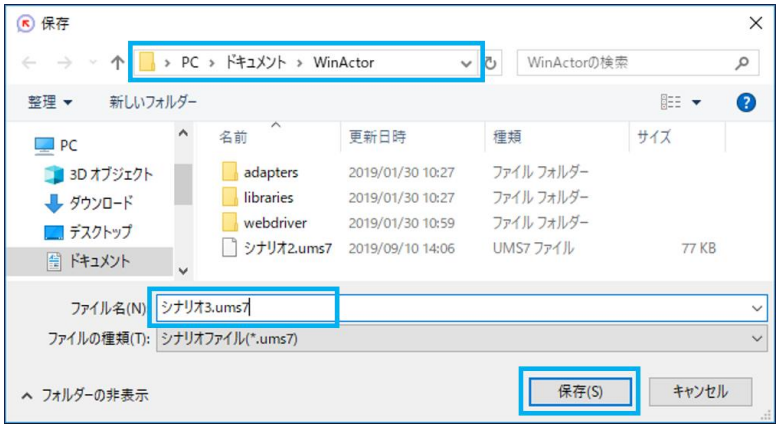
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［名前を付けて保存］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

2. 保存するフォルダーを選択し、「ファイル名」を入力して、[保存] ボタンをクリックします。

「.ums7」以外の拡張子が入力されている場合は、「.ums7」が自動で付与されます。



■ インポート―シナリオ

FULL

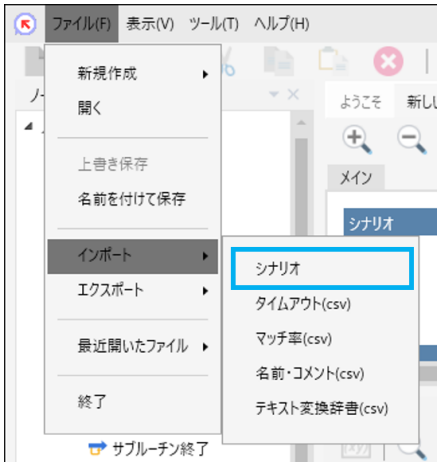
［ファイル］メニューの［インポート］―［シナリオ］は、他のシナリオファイルの一部を作成途中のシナリオに読み込むときに選択します。インポートを利用すると、他のシナリオで作ったサブルーチンを流用して新しいシナリオを作ることができます。

この操作は、シナリオ編集エリアでシナリオインポートアイコンをクリックしたときと同じ動作です。

シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、シナリオのインポート操作はできません。

Steps

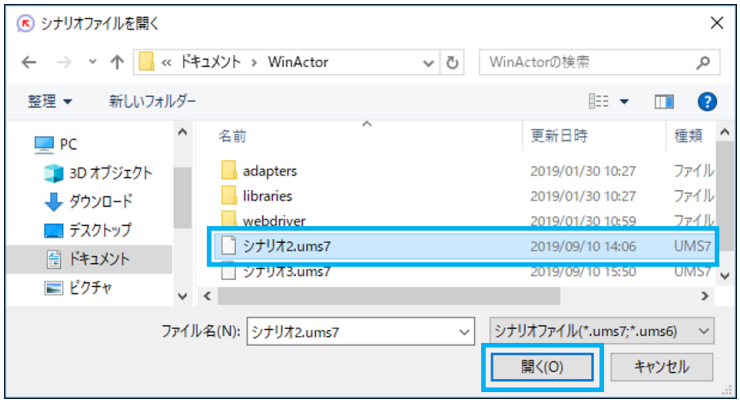
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［インポート］―［シナリオ］を選択します。



「シナリオファイルを開く」画面が表示されます。

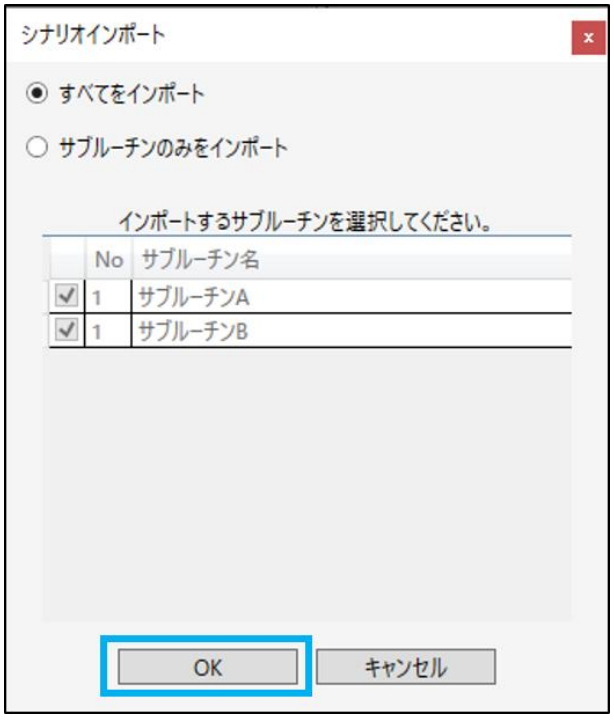
2. インポートするシナリオファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

「シナリオファイルを開く」画面で選択できるシナリオファイルは、「.ums5」「.ums6」「.ums7」のいずれかの拡張子が付いたファイルです。



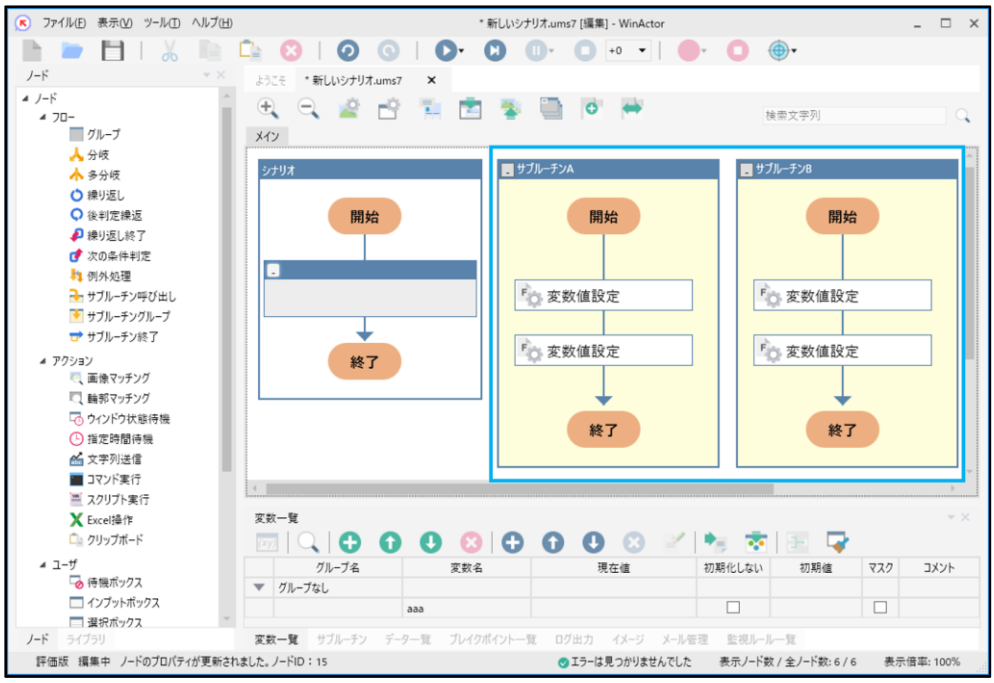
「シナリオインポート」画面が表示されます。

3. 「すべてをインポート」するか「サブルーチンのみをインポート」するかを選択して、［OK］ボタンをクリックします。
「サブルーチンのみをインポート」を選択した場合は、インポートするサブルーチン名を選択してください。

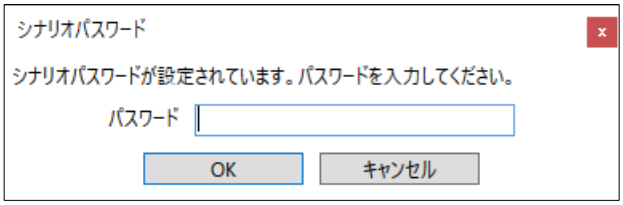


シナリオのインポートが成功すると、以下の画面が表示されます。

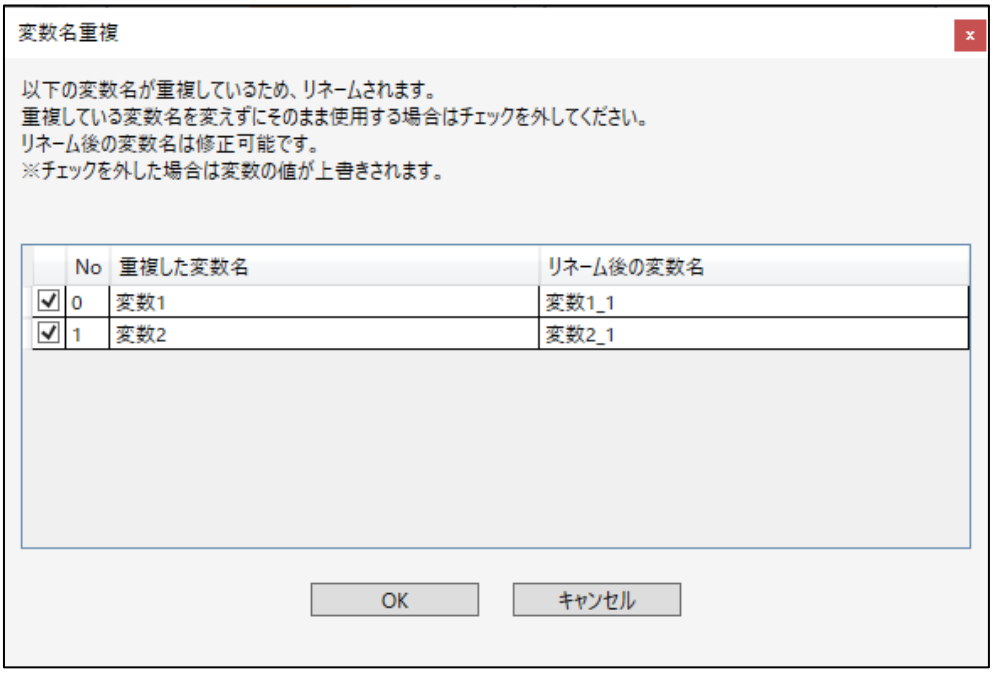
4. フローチャートエリアにインポートしたシナリオが表示されます。



- インポートしようとしているシナリオにシナリオパスワードが設定されている場合、シナリオパスワード入力画面が表示されます。
その場合は、設定したシナリオ編集パスワードを入力して［OK］ボタンをクリックすると、操作を継続できます。



- インポートしようとしているシナリオと編集中のシナリオで同一の変数名が使われている場合、インポートしたときに「変数名重複」画面が表示されます。
両者の変数を別々の変数として扱う場合は、チェックを付けた状態で［OK］ボタンをクリックしてください。その場合、インポートしたシナリオで扱う変数名はリネーム後の変数名に書き変わります。リネーム後の変数名は、「変数名重複」画面で修正することができます。
両者の変数を同一の変数として扱う場合は、チェックを外した状態で［OK］ボタンをクリックしてください。その場合、インポートしたシナリオで扱う変数名は、「重複した変数名」欄に記載されているものになります。
判断が難しい場合は、チェックを付けた状態で［OK］ボタンをクリックしてください。



- インポートしようとしているシナリオにユーザ変換辞書が紐づいている場合、ユーザ変換辞書はインポートされません。編集中のシナリオのユーザ変換辞書は、変わらず維持されます。

■　インポート―タイムアウト（csv）

FULL

タイムアウトのインポートは、タイムアウト設定を持つノードのタイムアウト値を一括で更新する操作です。以下の手順で使用することを想定しています。

① タイムアウト値のエクスポート

② タイムアウト値の編集

③ タイムアウト値のインポート

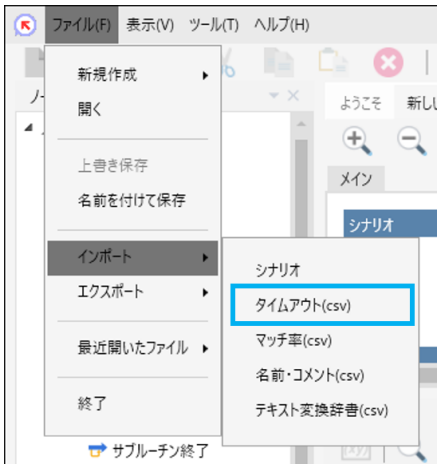
エクスポートの手順とデータ形式については、『エクスポート―タイムアウト（csv）』を参照してください。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、タイムアウトのエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

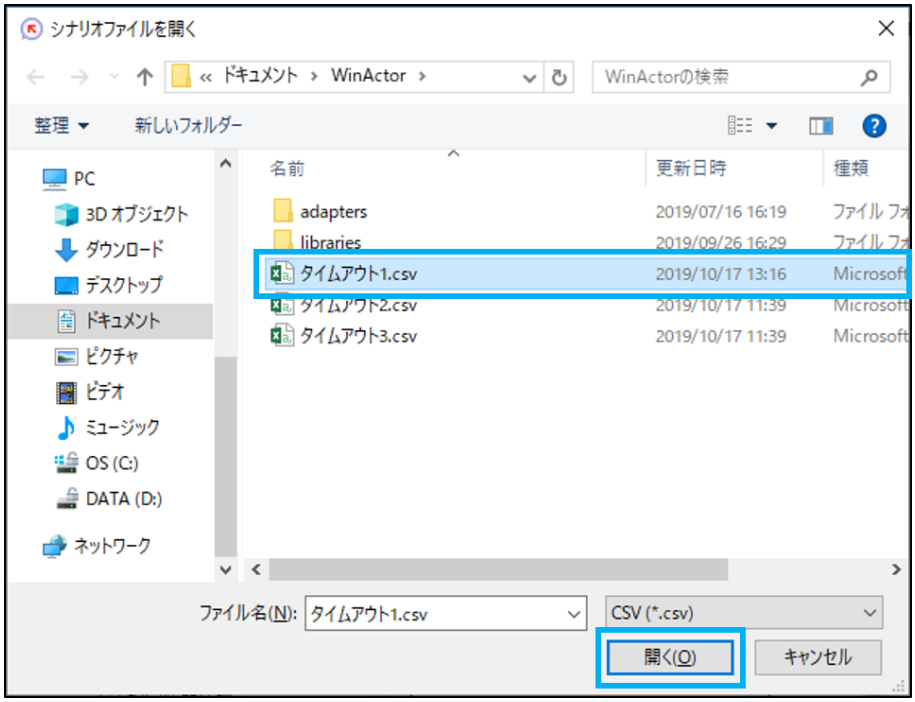
Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［インポート］―［タイムアウト（csv）］を選択します。



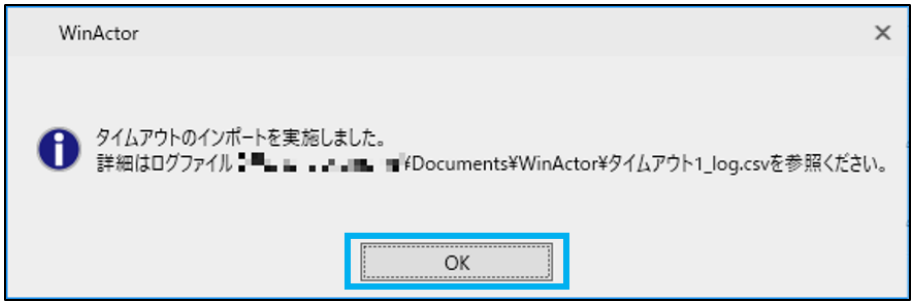
「開く」画面が表示されます。

2. インポートする CSV ファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

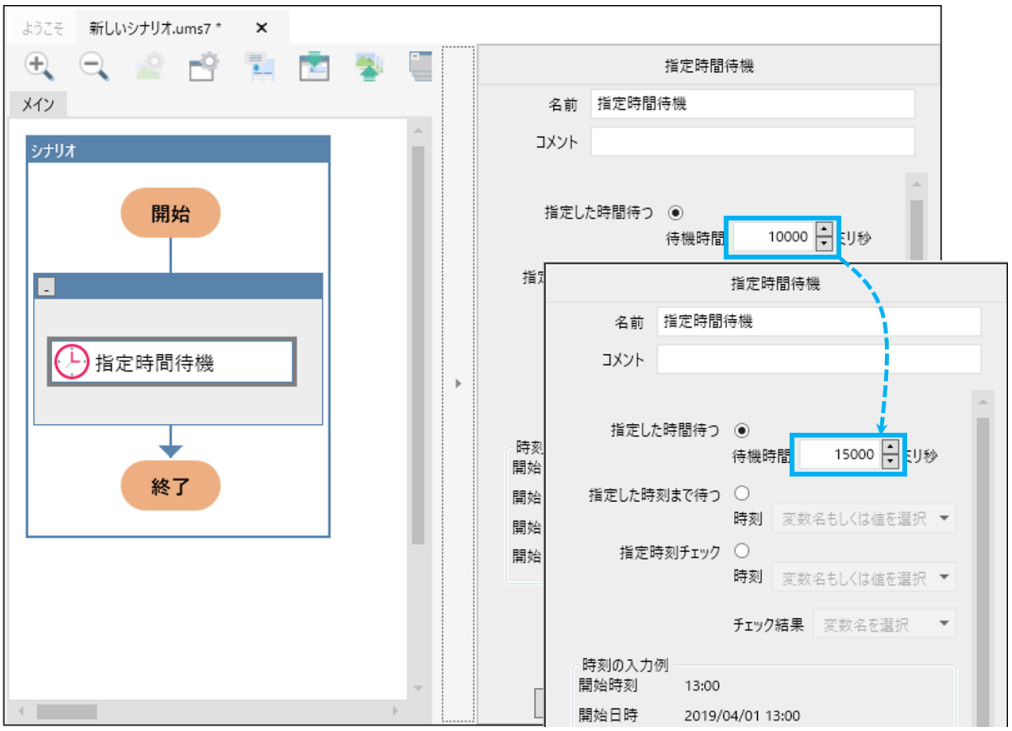


タイムアウトのインポートが完了すると、以下の画面が表示されます。

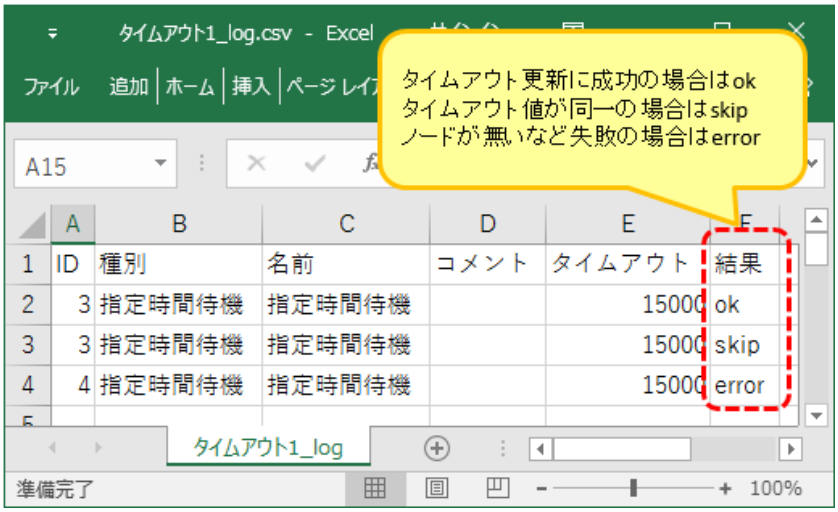
3. ［OK］ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアの対象ノードのタイムアウト値が設定した値に更新されます。



- 選択したファイルと同じフォルダにログファイルが生成され、インポートの結果を確認することができます。



- 選択したファイルと同じフォルダに書き込み権限がない場合、インポート自体は行われますが、「CSV ファイルの書き込みに失敗しました。」というエラーが表示されます。

■　インポート―マッチ率（csv）

FULL

マッチ率のインポートは、マッチ率設定を持つノードのマッチ率値を一括で更新する操作です。以下の手順で使用することを想定しています。

① マッチ率値のエクスポート

② マッチ率値の編集

③ マッチ率値のインポート

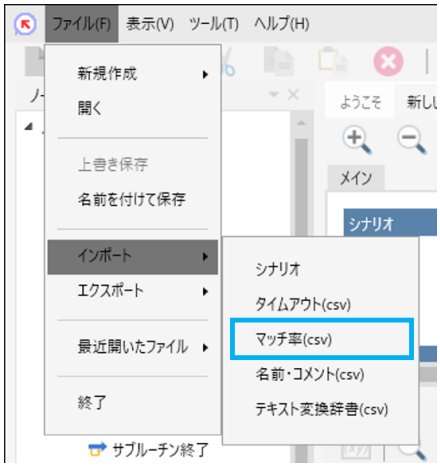
エクスポートの手順とデータ形式については、『エクスポート―マッチ率（csv）』を参照してください。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、マッチ率のインポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

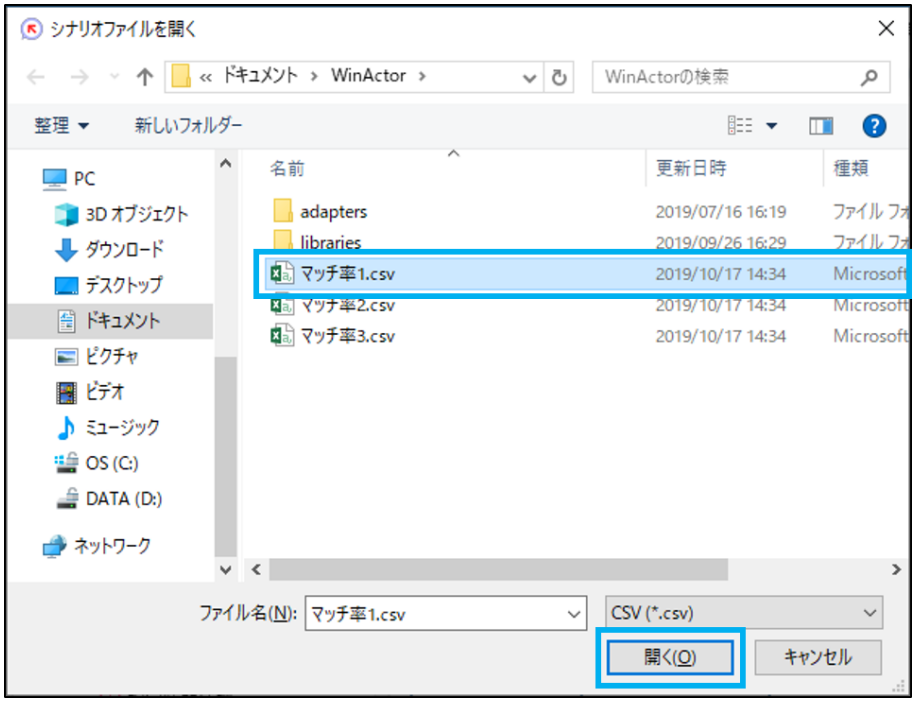
Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［インポート］―［マッチ率（csv）］を選択します。



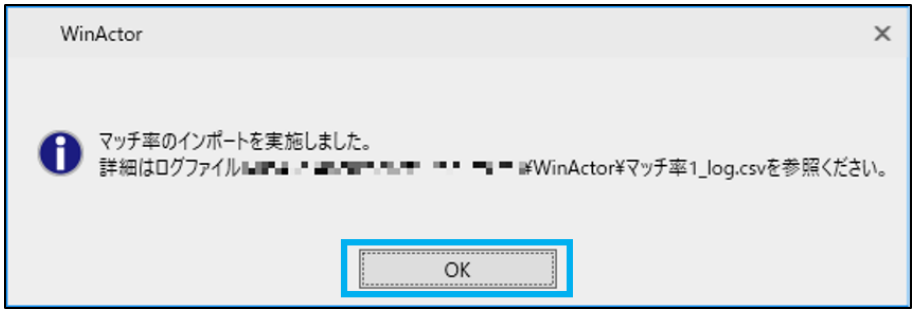
「開く」画面が表示されます。

2. インポートする CSV ファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

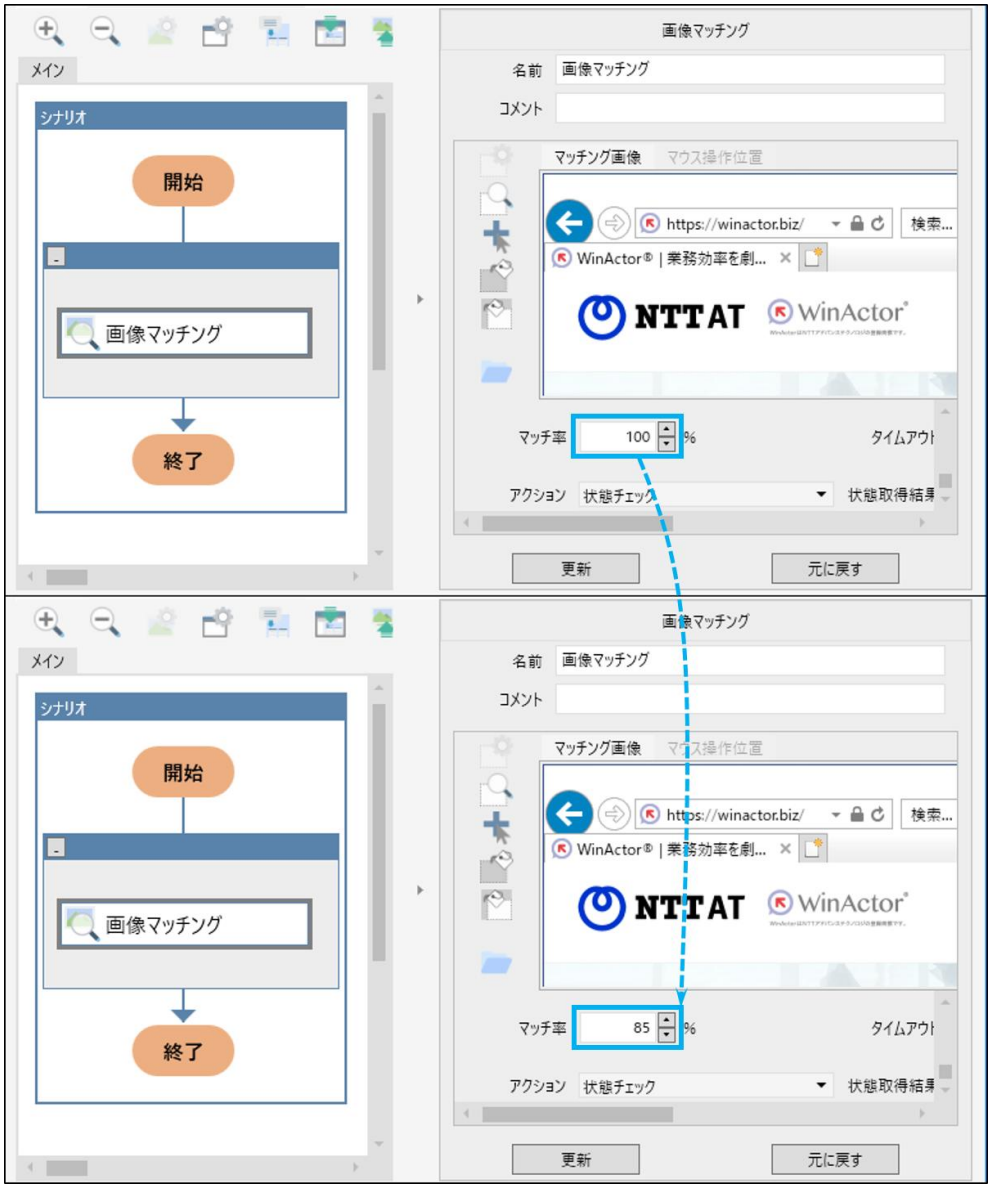


マッチ率のインポートが完了すると、以下の画面が表示されます。

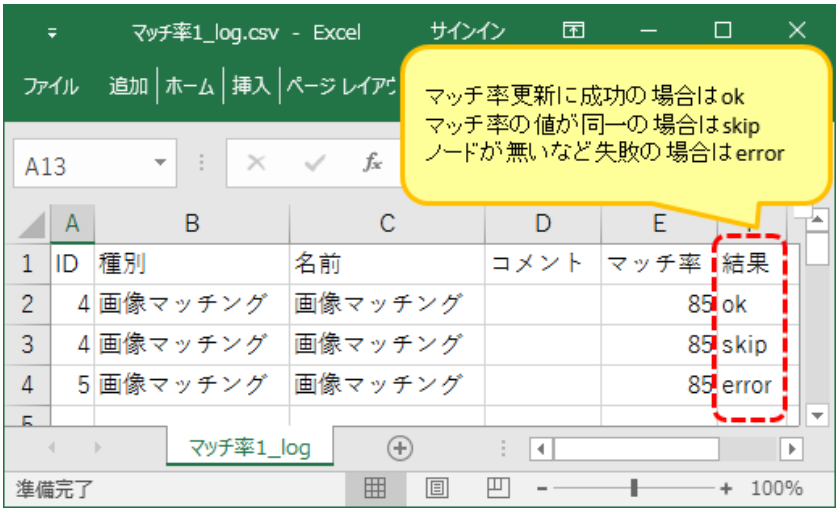
3. ［OK］ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアの対象ノードのマッチ率が設定した値に更新されます。



- 選択したファイルと同じフォルダにログファイルが生成され、インポートの結果を確認することができます。



- 選択したファイルと同じフォルダに書き込み権限がない場合、インポート自体は行われますが、「CSV ファイルの書き込みに失敗しました。」というエラーが表示されます。

■　インポート―名前・コメント（csv）

FULL

名前・コメントのインポートは、名前とコメント設定を持つノードの名前とコメントの値を一括で更新する操作です。以下の手順で使用することを想定しています。

① 名前・コメント値のエクスポート

② 名前とコメント値の編集

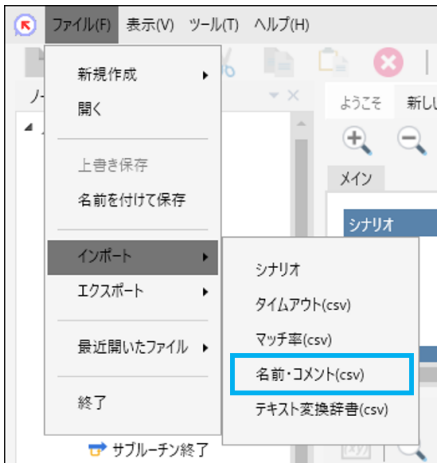
③ 名前・コメント値のインポート

エクスポートの手順とデータ形式については、『エクスポート―名前・コメント（csv）』を参照してください。

- 名前・コメントのインポートには、以下の制限があります。
  ① 名前は 255 文字以下でなければインポートできません。
  ② コメントは 255 文字以下でなければインポートできません。
- 更新対象がサブルーチングループの場合は、以下の制限があります。
  『サブルーチングループのプロパティ』
  ① すでに存在する名前はインポートできません。
  ② 空白文字の名前はインポートできません。
- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、名前・コメントのインポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。
  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

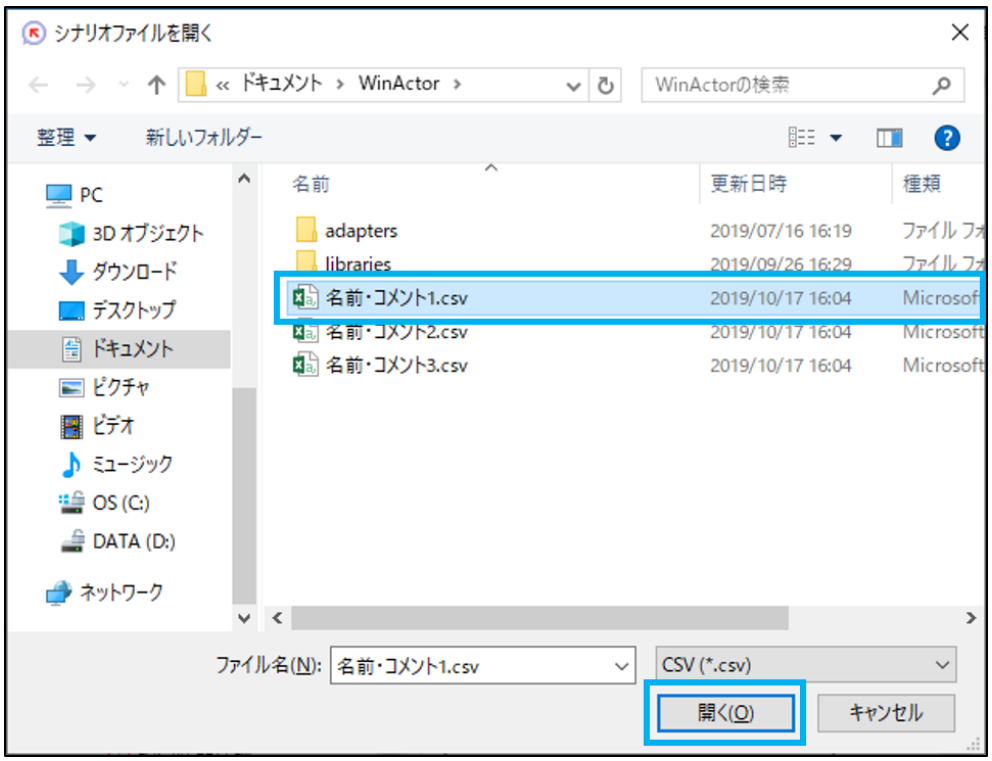
Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［インポート］―［名前・コメント（csv）］を選択します。



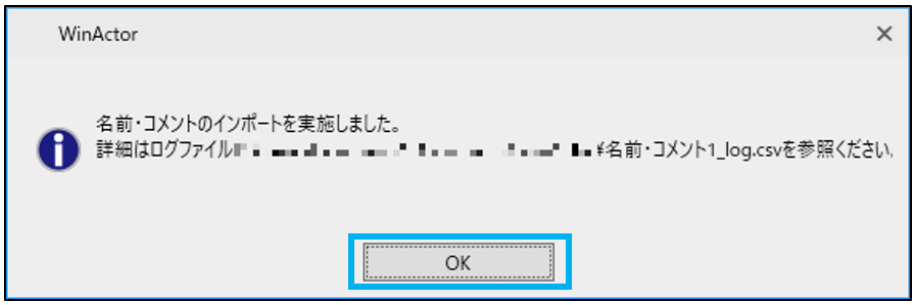
「開く」画面が表示されます。

2. インポートする CSV ファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

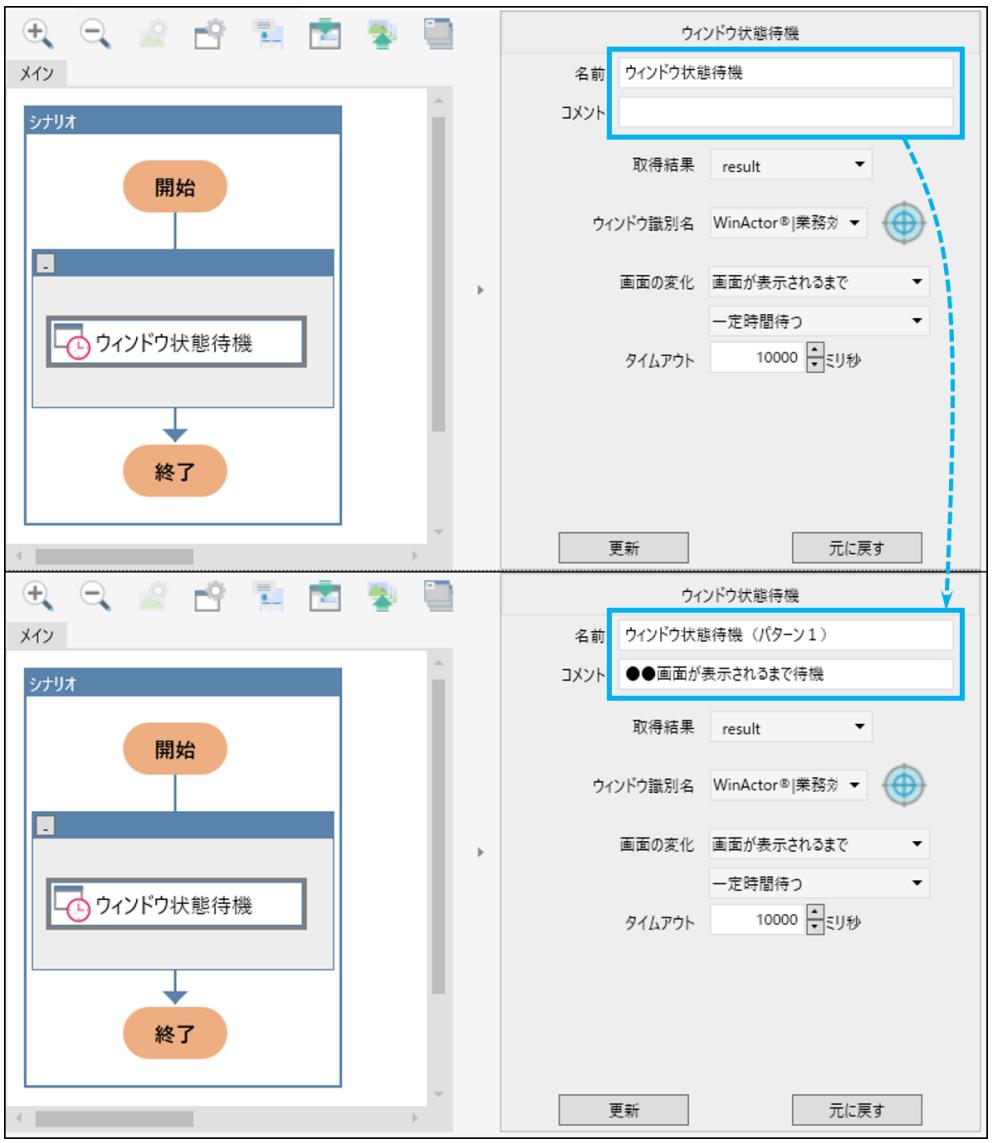


名前・コメントのインポートが完了すると、以下の画面が表示されます。

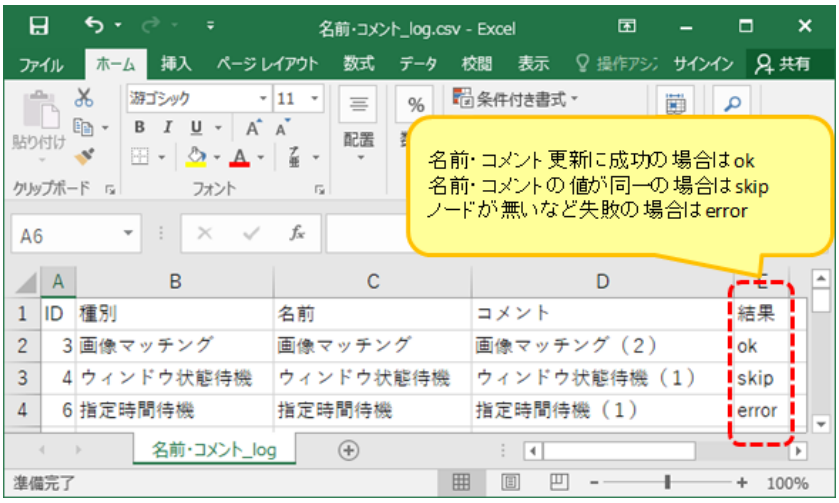
3. ［OK］ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアの対象ノードの名前・コメントが設定した値に更新されます。



- 選択したファイルと同じフォルダにログファイルが生成され、インポートの結果を確認することができます。



- 選択したファイルと同じフォルダに書き込み権限がない場合、インポート自体は行われますが、「CSV ファイルの書き込みに失敗しました。」というエラーが表示されます。

■　インポート―テキスト変換辞書（csv）

FULL

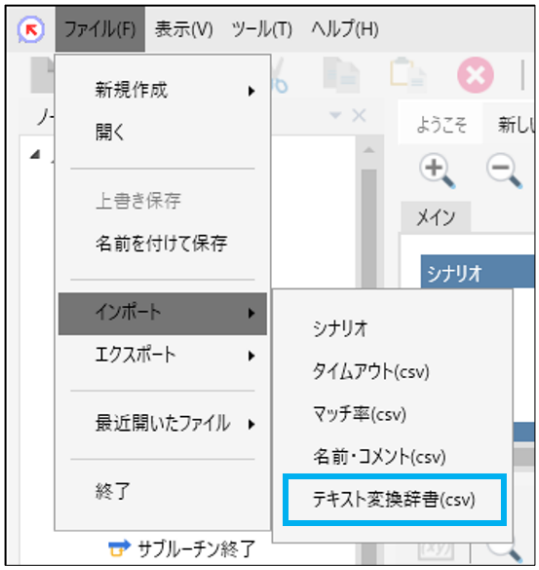
テキスト変換辞書のインポートは、ユーザーが作成した CSV 形式のユーザ変換辞書を読み込む操作です。
読み込まれたユーザ変換辞書は、現在編集中のシナリオに紐付けされます。
インポート前にそのシナリオに紐付けられていたユーザ変換辞書は破棄されて、インポートしたユーザ変換辞書に入れ替わります。
インポートが完了後、編集中のシナリオのユーザ変換辞書は「利用する」に設定されます。

ユーザ変換辞書を利用する/しないの設定については、『3.8.5 その他タブ』を参照してください。

シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、テキスト変換辞書のインポート操作はできません。

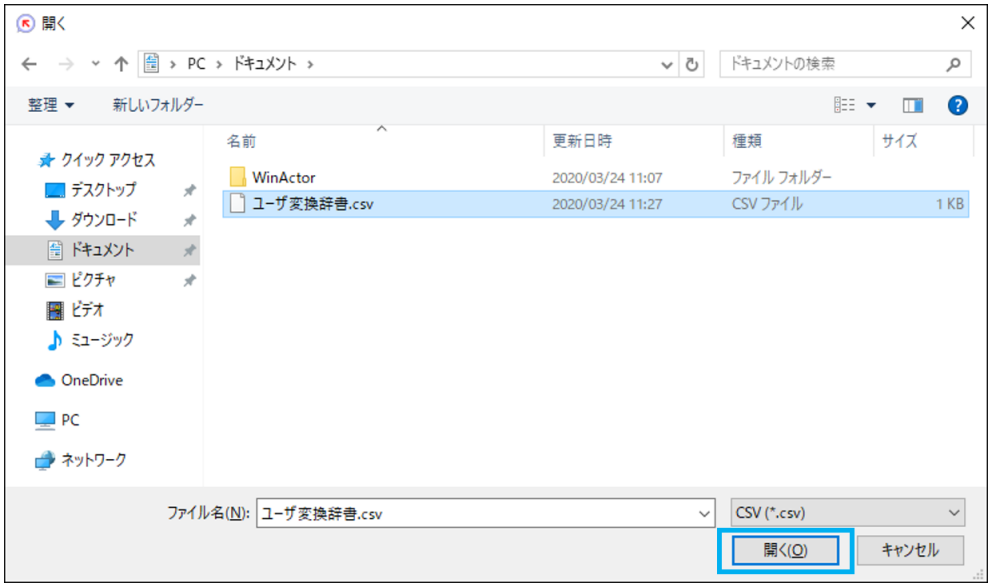
Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［インポート］―［テキスト変換辞書（csv）］を選択します。



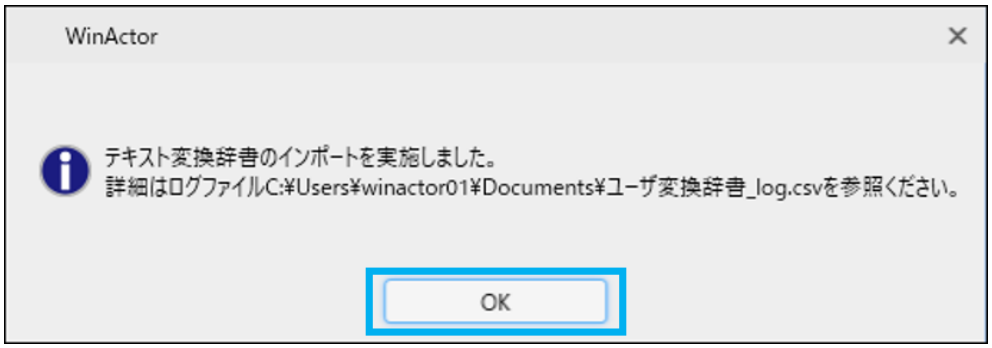
「開く」画面が表示されます。

2. インポートする CSV ファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

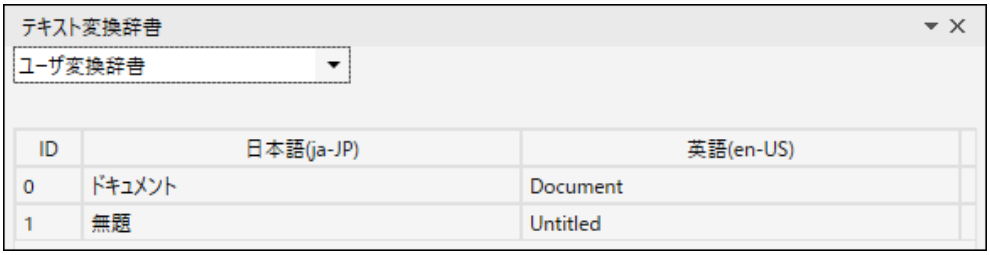


テキスト変換辞書のインポートが完了すると、以下の画面が表示されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



「テキスト変換辞書」の「ユーザ変換辞書」の内容が更新されます。



ユーザ変換辞書のルール数は最大 100 です。

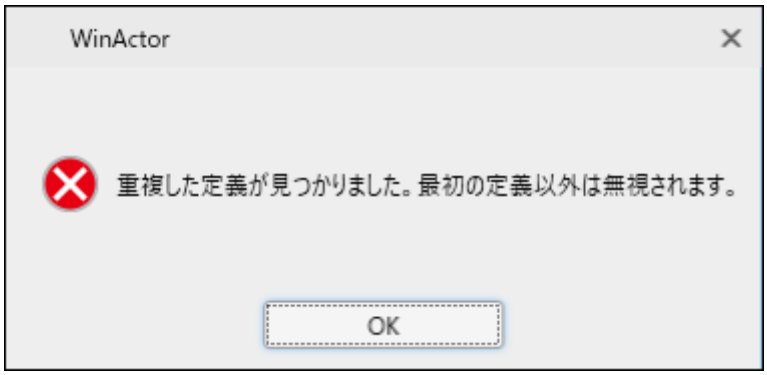
インポートしたデータの数が 100 を超えた場合、以下のダイアログが表示されます。

この場合、100 番目までのデータが読み込まれて、101 番目以降のデータは読み込まれません。



インポートしたデータに重複した定義が含まれている場合、インポート後に、以下のダイアログが表示されます。

重複した定義は、先に読み込まれた定義が有効になり、後から読み込まれて重複と判断された定義は無視されます。



CSV のファイルフォーマットは下記のとおりです。

```
ja-JP,en-US
ペイント,Paint
ペイント 3D,Paint 3D
レジストリ エディター,Registry Editor
...
```

1 行目はヘッダーで、ja-JP, en-US とします。

ja-JP は、列が日本語の定義であることを意味します。

en-US は、列が英語の定義であることを意味します。

2 行目以降には、変換前と変換後の文字列を並べて記載します。

特別な使い方として空文字があります。

変換前の文字列がシステム変換辞書にも定義されていて、かつ、ユーザ変換辞書の変換後の文字列が空文字列になっていると、変換が行われません。

システム変換辞書の特定の定義を無効にしたい際に空文字を指定します。

CSV ファイルのファイルフォーマットが正しくない場合、インポート時に一部データが無視されたり、インポート自体がエラーとなる場合があります。

■　インポート―シナリオフォーマットのチェック設定（csv）

FULL

シナリオフォーマットのチェック設定のインポートは、シナリオフォーマットチェックタブ画面の各チェック項目の有効/無効の設定状態を CSV ファイルから読み込み、一括で更新する操作です。
エクスポート―シナリオフォーマットのチェック設定（csv）でエクスポートした設定状態の CSV ファイルを読み込むことで、エクスポートした時点でのシナリオフォーマットチェックタブ画面の各チェック項目の有効/無効の設定状態を復元します。

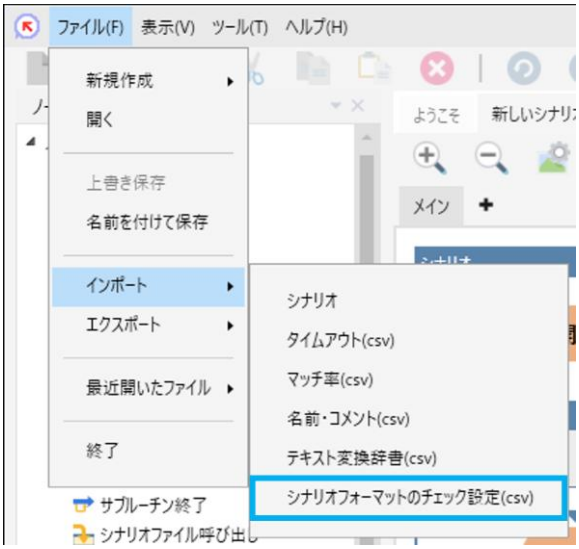
エクスポートの手順については、『エクスポート―シナリオフォーマットのチェック設定（csv）』を参照してください。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、シナリオフォーマットのインポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

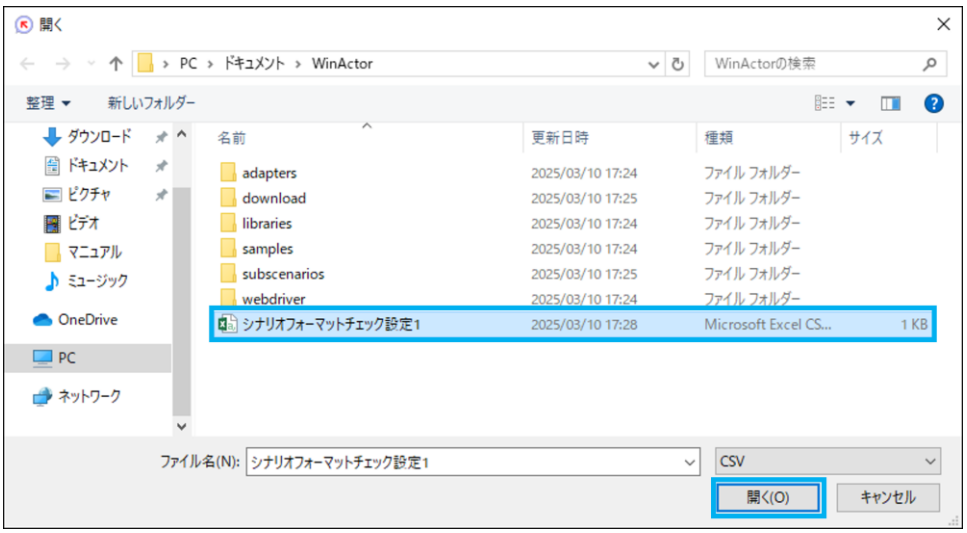
Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、[インポート]-[シナリオフォーマットチェックの設定（csv）]を選択します。



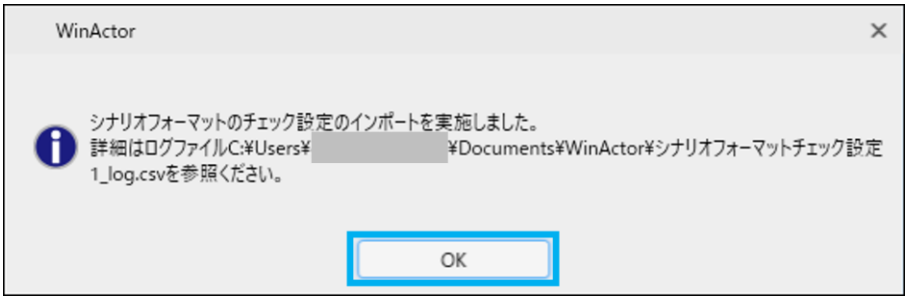
「開く」画面が表示されます。

2. インポートする CSV ファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。



シナリオフォーマットチェックの設定のインポートが完了すると、以下の画面が表示されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



「シナリオフォーマットチェック」タブ画面のチェック設定エリアの設定内容が更新されます。

■　エクスポート―タイムアウト（csv）

FULL

タイムアウトのエクスポートは、シナリオ上のタイムアウト設定を持つノード情報とタイムアウト値を CSV ファイルに保存する操作です。

インポート機能と組み合わせて使うことで、タイムアウト値を一括更新することができます。

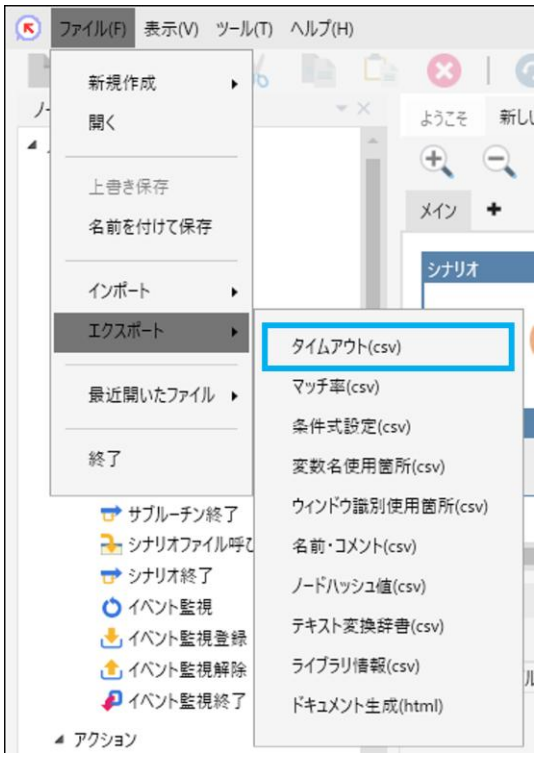
『インポート―タイムアウト（csv）』

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、タイムアウトのエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

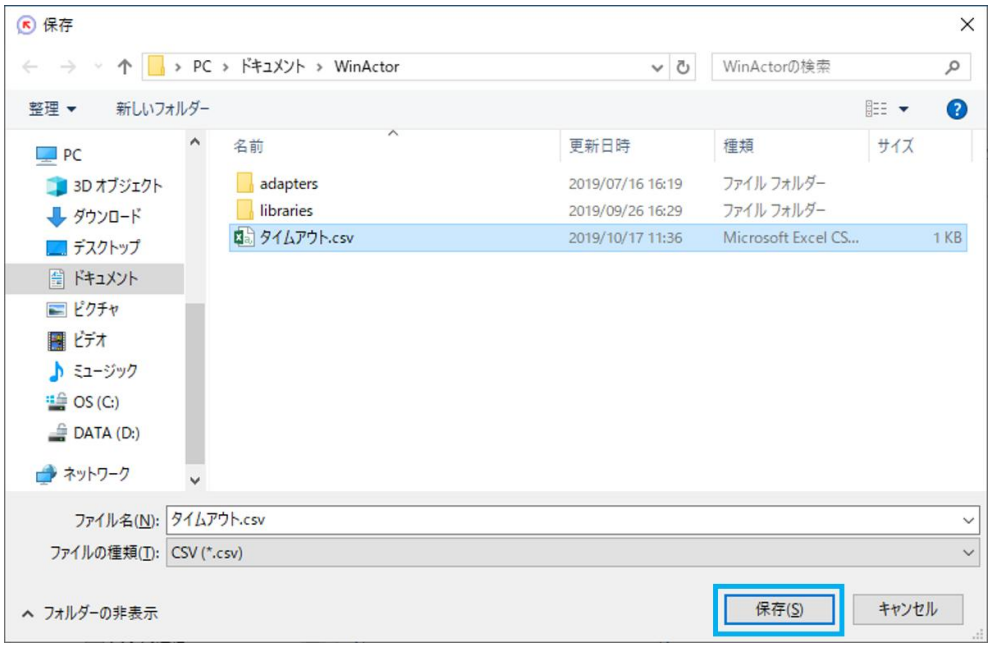
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［タイムアウト（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

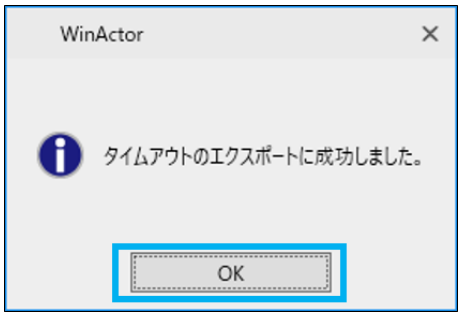
2. 保存するフォルダを選択し、エクスポートする CSV ファイルのファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。



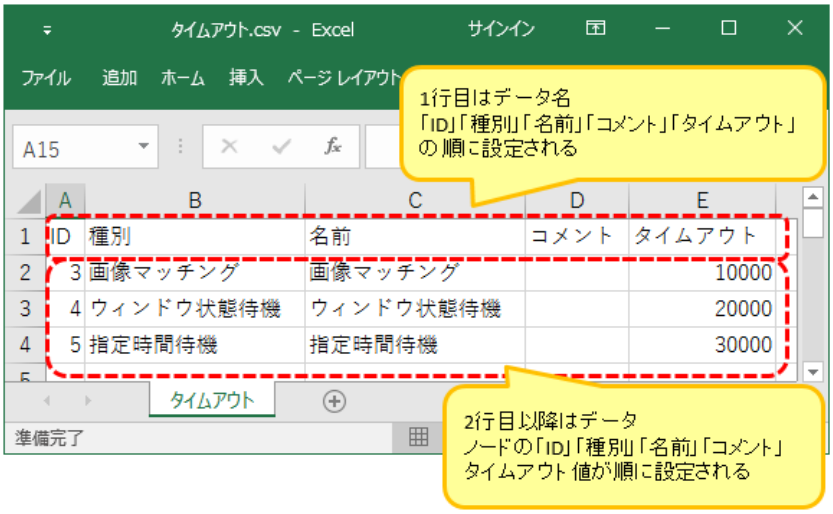
指定した CSV ファイルが保存されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



出力されるデータ形式はインポート用の CSV ファイルと同じです。

『インポート―タイムアウト（csv)』



■　エクスポート―マッチ率（csv）

FULL

マッチ率のエクスポートは、シナリオ上のマッチ率設定を持つノード情報とマッチ率の値を CSV ファイルに保存する操作です。

インポート機能と組み合わせて使うことで、マッチ率値を一括更新することができます。

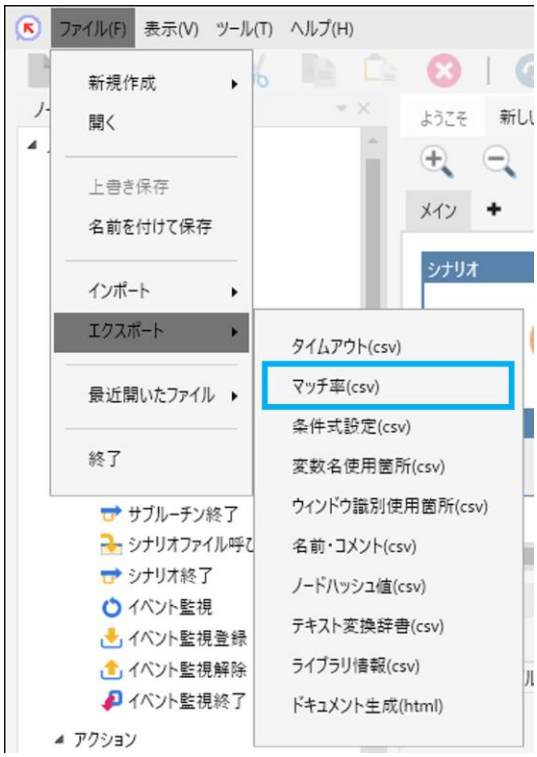
『インポート―マッチ率（csv）』

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、マッチ率のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

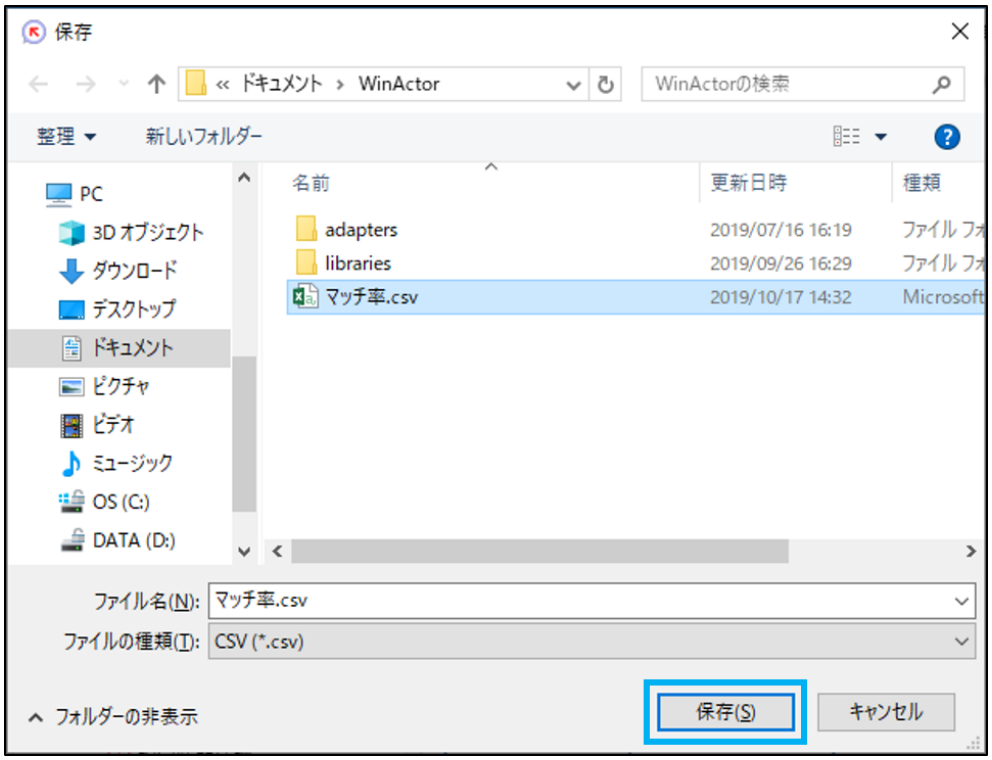
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［マッチ率（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

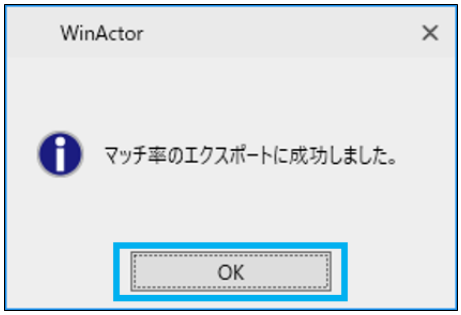
2. 保存するフォルダを選択し、エクスポートする CSV ファイルのファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。



CSV ファイルが保存されます。

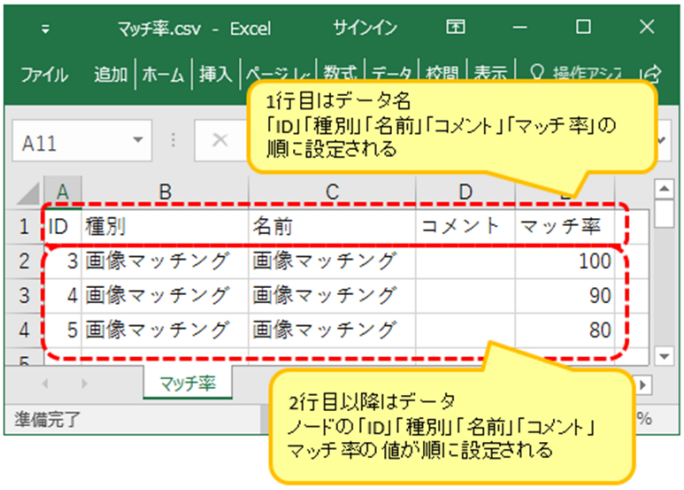
3. ［OK］ボタンをクリックします。



4. 保存した CSV ファイルを確認します。

出力されるデータ形式はインポート用の CSV ファイルと同じです。

『インポート―マッチ率（csv)』



■　エクスポート―条件式設定（csv）

FULL

条件式設定のエクスポートは、シナリオ上の条件式設定を持つノード情報と条件式を CSV ファイルに保存する操作です。

条件式については、『4.3.2 分岐』『4.3.3 多分岐』で設定する条件式、および『4.3.4 繰り返し』『4.3.5 後判定繰返』で設定する繰り返し条件を参照してください。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、条件式設定のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。
  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

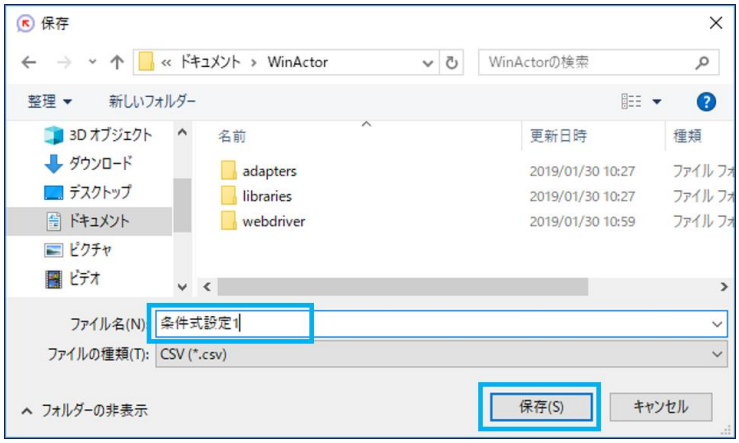
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［条件式設定（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

2. ファイル名を入力して、[保存] ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。

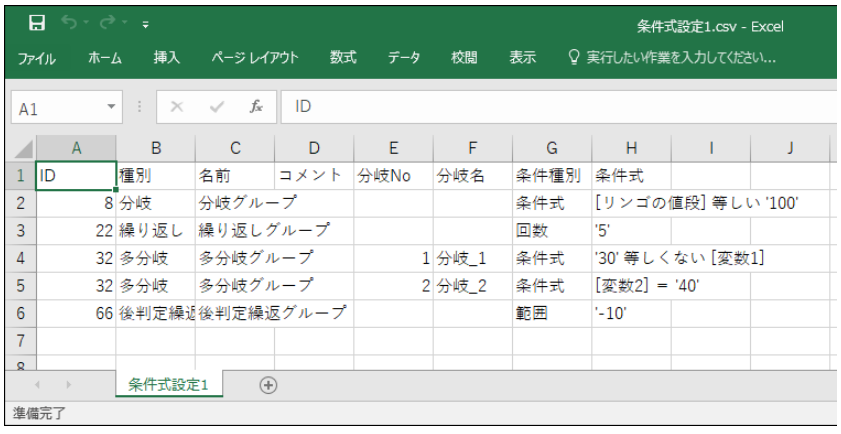


CSV ファイルが保存されると、「成功しました。」という結果画面が表示されます。

3. [OK] ボタンをクリックします。



4. 保存した CSV ファイルを確認します。



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	ID	種別	名前	コメント	分岐No	分岐名	条件種別	条件式		
2	8	分岐	分岐グループ				条件式	[リンゴの値段] 等しい '100'		
3	22	繰り返し	繰り返しグループ				回数	'5'		
4	32	多分岐	多分岐グループ		1	分岐_1	条件式	'30' 等しくない [変数1]		
5	32	多分岐	多分岐グループ		2	分岐_2	条件式	[変数2] = '40'		
6	66	後判定繰返	後判定繰返グループ				範囲	'-10'		
7										



- 1 行目には、データ名が「ID」「種別」「名前」「コメント」「分岐 No」「分岐名」「条件種別」「条件式」の順で表示されます。
- 2 行目以降には、ノードのデータが「ID」「種別」「名前」「コメント」「条件種別」「条件式」の順で、多分岐ノードのデータが「ID」「種別」「名前」「コメント」「分岐 No」「分岐名」「条件種別」「条件式」の順で表示されます。

■　エクスポート―変数名使用箇所（csv）

FULL

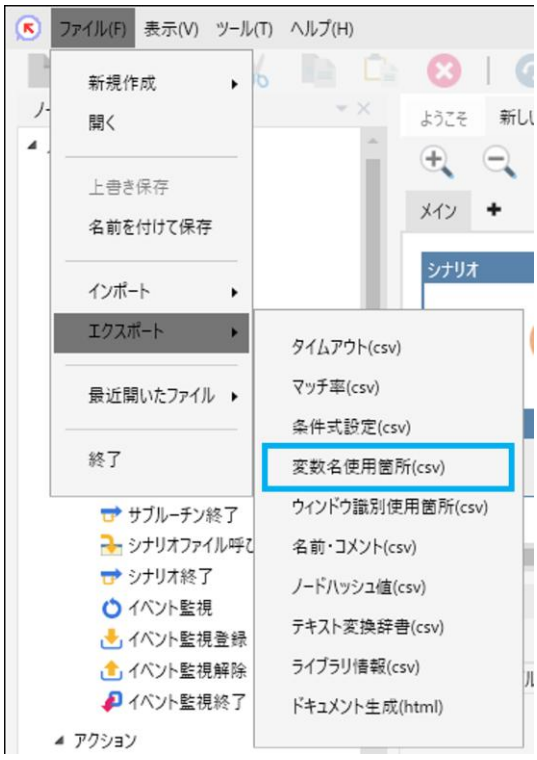
変数名使用箇所のエクスポートは、シナリオ上の変数名設定を持つノードおよびイベント監視の情報と変数名を CSV ファイルに保存する操作です。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、変数名使用箇所のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

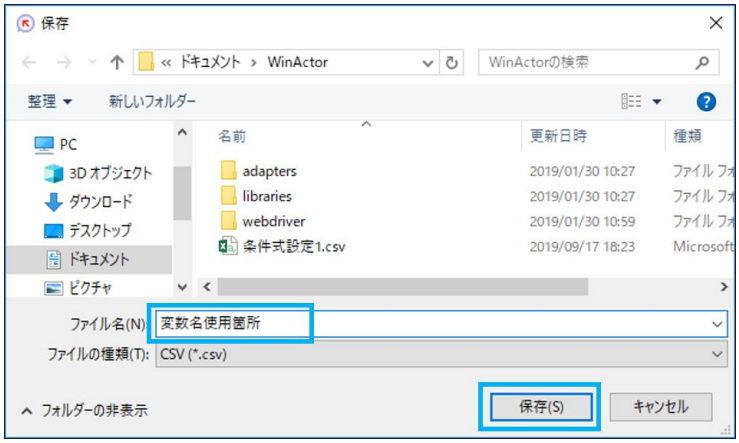
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［変数名使用箇所（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

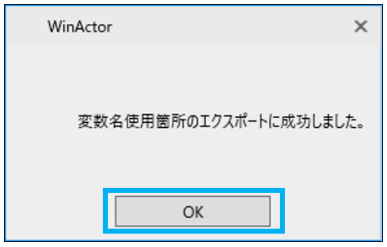
2. ファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。

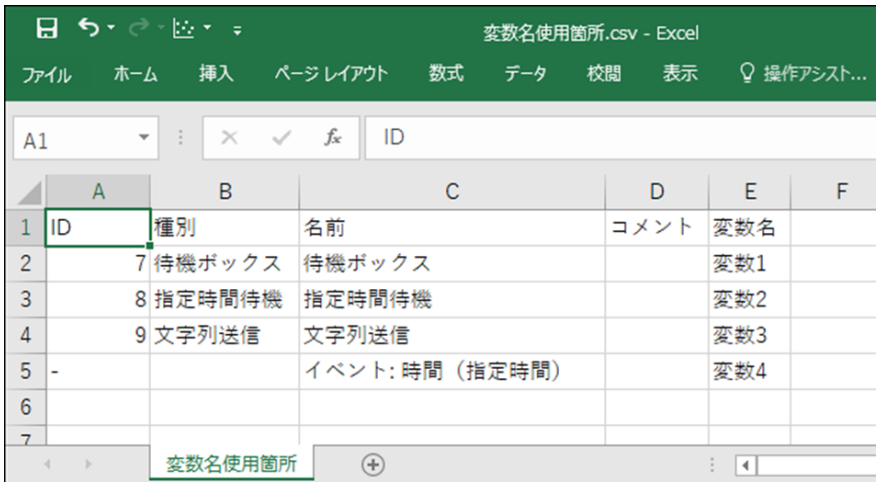


CSV ファイルが保存されると、「成功しました。」という結果画面が表示されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



4. 保存した CSV ファイルを確認します。





- 1 行目には、データ名が「ID」「種別」「名前」「コメント」「変数名」の順で表示されます。
- 2 行目以降には、ノードのデータが「ID」「種別」「名前」「コメント」「変数名」の順に表示されます。

■　エクスポート―ウィンドウ識別使用箇所（csv）

FULL

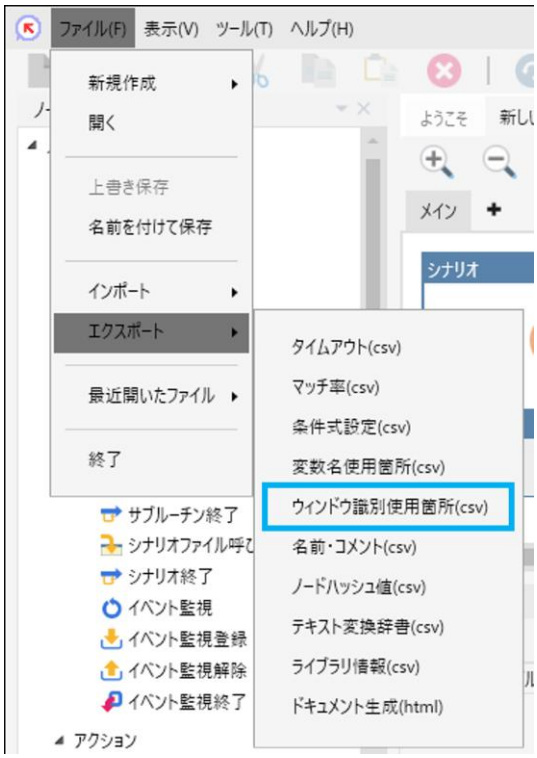
ウィンドウ識別使用箇所のエクスポートは、シナリオ上のウィンドウ識別名の設定を持つノード情報とウィンドウ識別名を CSV ファイルに保存する操作です。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、ウィンドウ識別使用箇所のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

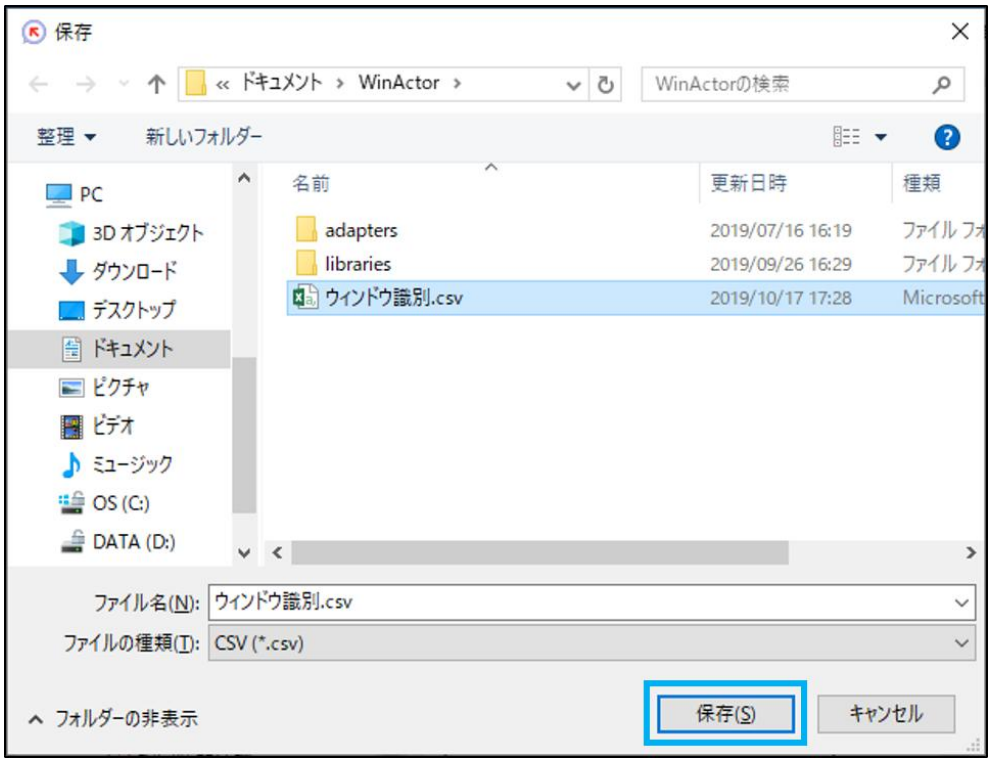
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［ウィンドウ識別使用箇所（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

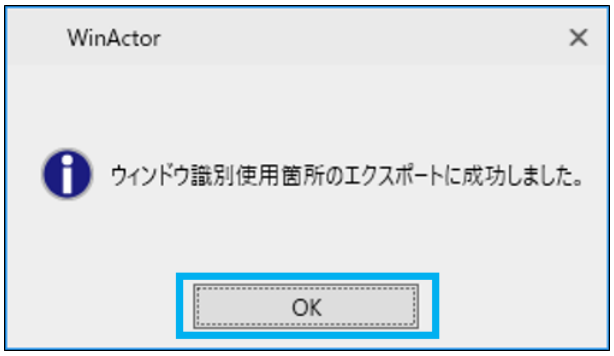
2. 保存するフォルダを選択し、エクスポートする CSV ファイルのファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。

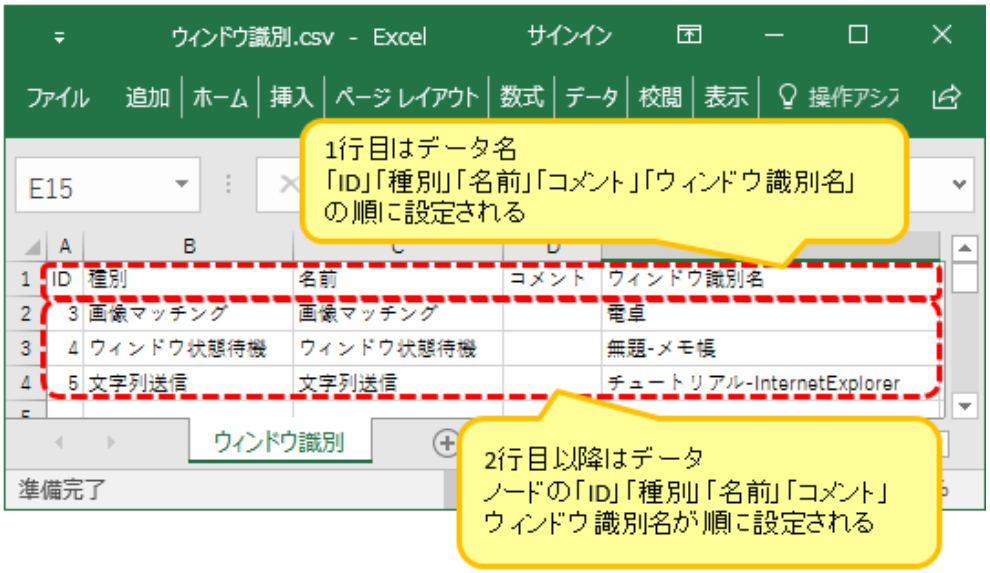


CSV ファイルが保存されると、「成功しました。」という結果画面が表示されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



4. 保存した CSV ファイルを確認します。



■　エクスポート―名前・コメント（csv）

FULL

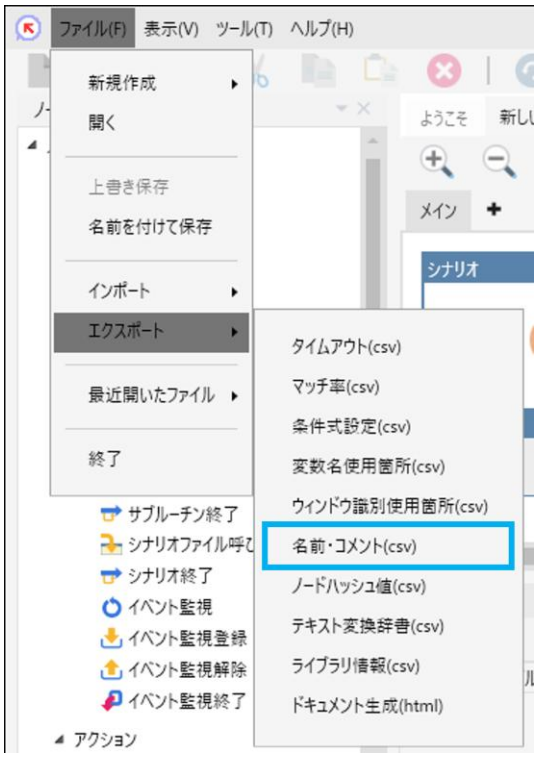
名前・コメントのエクスポートは、シナリオ上の名前とコメントの設定を持つノード情報をCSV ファイルに保存する操作です。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、名前・コメントのエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

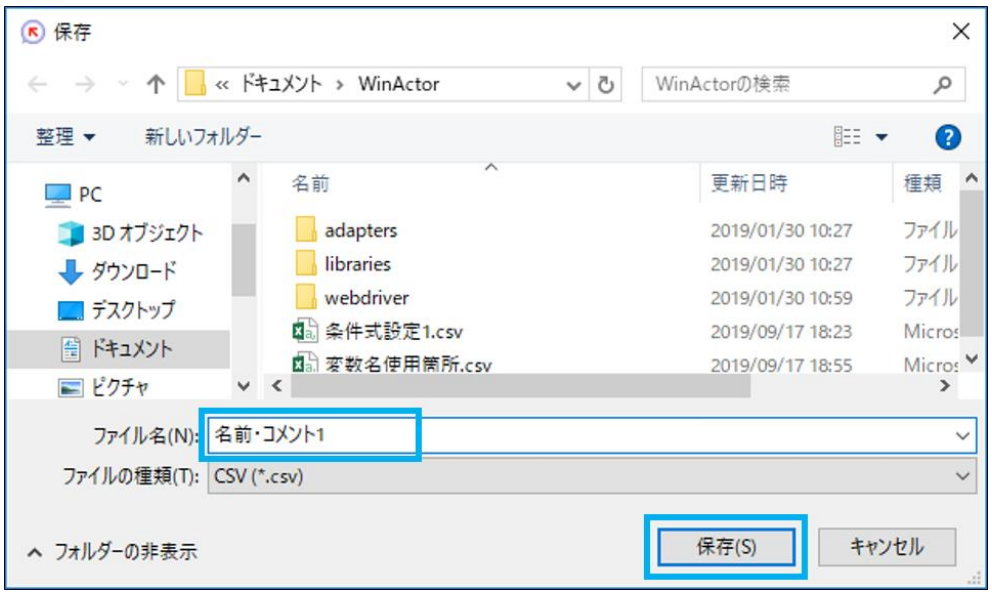
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［名前・コメント（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

2. ファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。

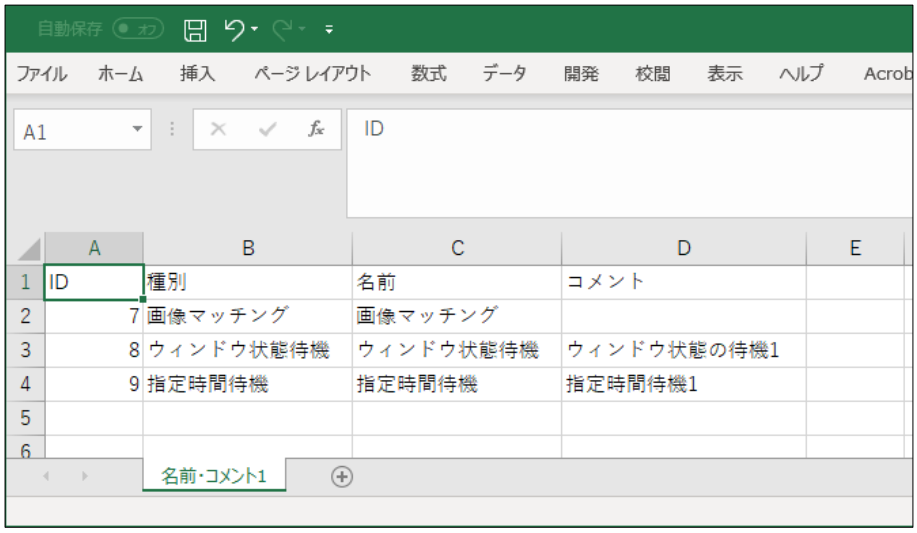


CSV ファイルが保存されると、「成功しました。」という結果画面が表示されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



4. 保存した CSV ファイルを確認します。



	A	B	C	D	E
1	ID	種別	名前	コメント	
2	7	画像マッチング	画像マッチング		
3	8	ウィンドウ状態待機	ウィンドウ状態待機	ウィンドウ状態の待機1	
4	9	指定時間待機	指定時間待機	指定時間待機1	
5					
6					

- 1 行目には、データ名が「ID」「種別」「名前」「コメント」の順で表示されます。
- 2 行目以降には、ノードのデータが「ID」「種別」「名前」「コメント」の順に表示されます。

■　エクスポート―ノードハッシュ値（csv）

FULL

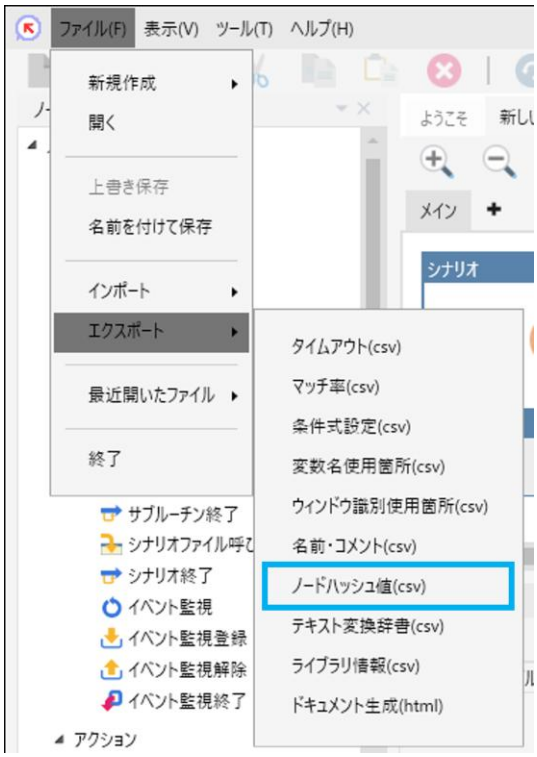
ノードハッシュ値のエクスポートは、シナリオ上の全ノードの設定値をハッシュ化した情報を CSV ファイルに保存する操作です。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、ノードハッシュ値のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

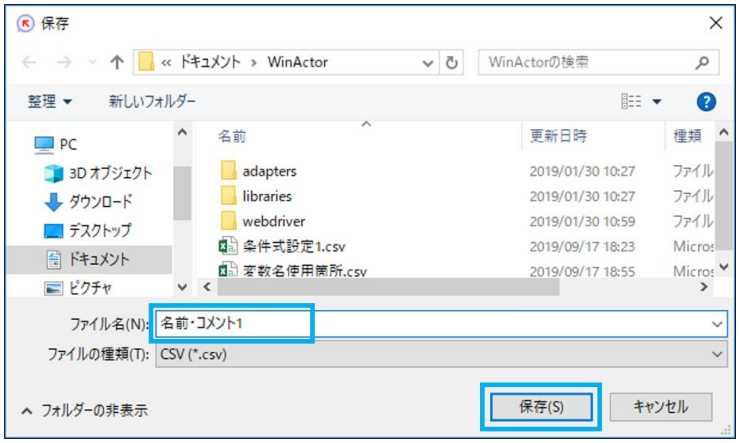
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［ノードハッシュ値（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

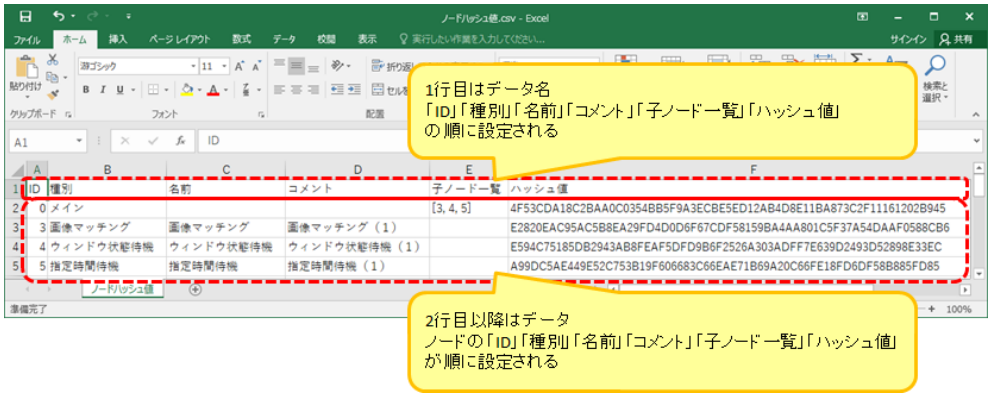
2. ファイル名を入力して、[保存] ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。



CSV ファイルが保存されます。

3. 保存した CSV ファイルを確認します。



- 1 行目には、データ名が「ID」「種別」「名前」「コメント」「子ノード一覧」「ハッシュ値」の順で表示されます。
- 2 行目以降には、ノードのデータが「ID」「種別」「名前」「コメント」「子ノード一覧」「ハッシュ値」の順に表示されます。

■　エクスポート―テキスト変換辞書（csv）

FULL

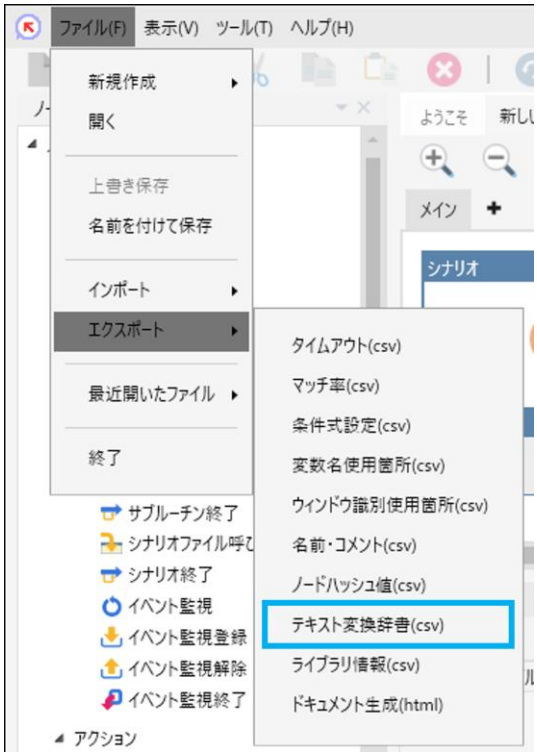
テキスト変換辞書のエクスポートは、編集中のシナリオに紐付いたユーザ変換辞書を CSV ファイルに保存する操作です。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、テキスト変換辞書のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

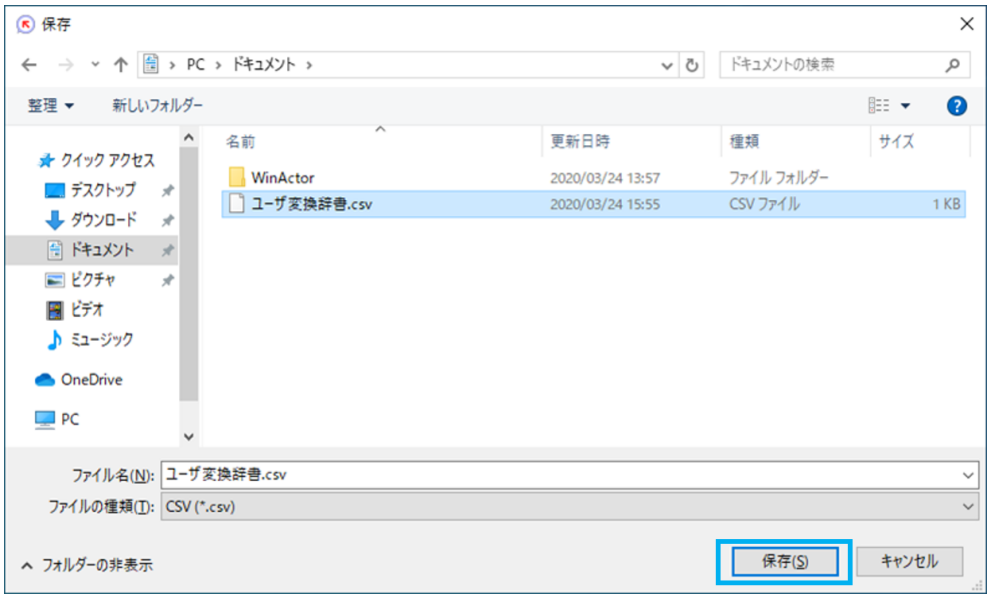
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［テキスト変換辞書（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

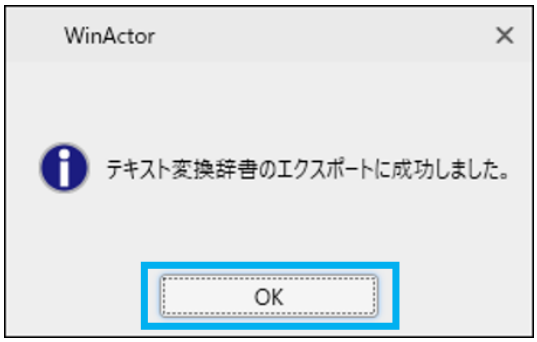
2. 保存するフォルダを選択し、エクスポートする CSV ファイルのファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。



指定した CSV ファイルが保存されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



- 出力されるデータ形式はインポート用の CSV ファイルと同じです。
  『インポート―テキスト変換辞書（csv)』を参照してください。
- 編集中のシナリオにユーザ変換辞書が紐付いていない場合、ヘッダー行のみが出力されます。

■　エクスポート―ライブラリ情報（csv）

FULL

ライブラリ情報のエクスポートは、シナリオに含まれるライブラリの情報を CSV 形式でファイルに保存します。

エクスポート対象は、バージョン情報を保持しているスクリプト実行ノードです。

出力項目は、「ID」「名前」「コメント」「ライブラリ名」「ライブラリ ID」「バージョン」「提供元」です。

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、ライブラリ情報のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

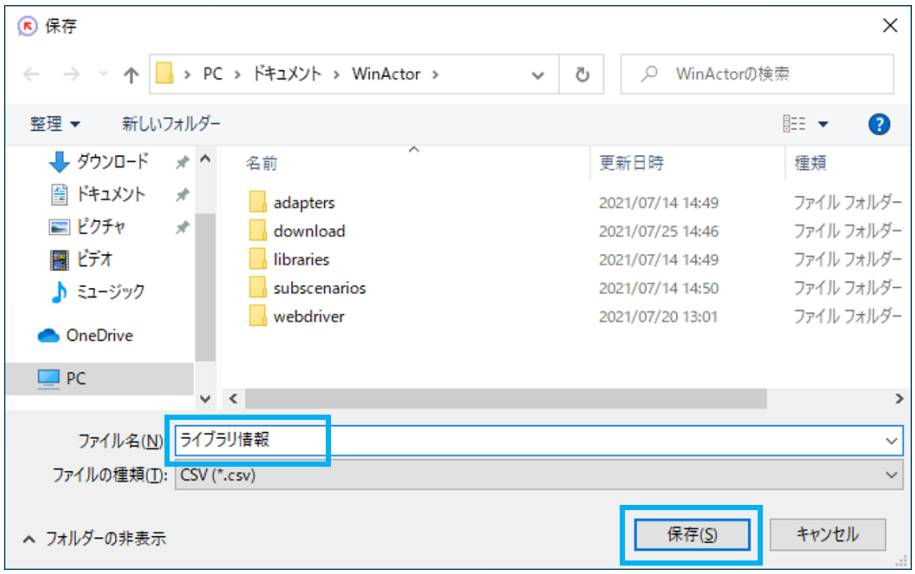
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［ライブラリ情報（csv）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

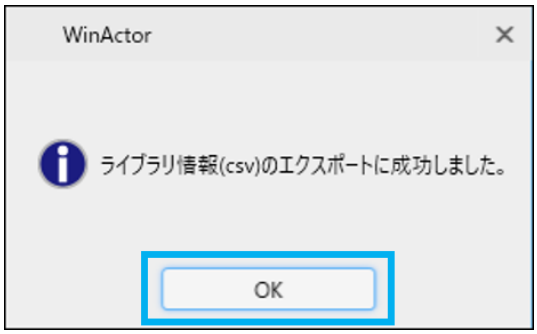
2. 保存するフォルダを選択し、エクスポートする CSV ファイルのファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。

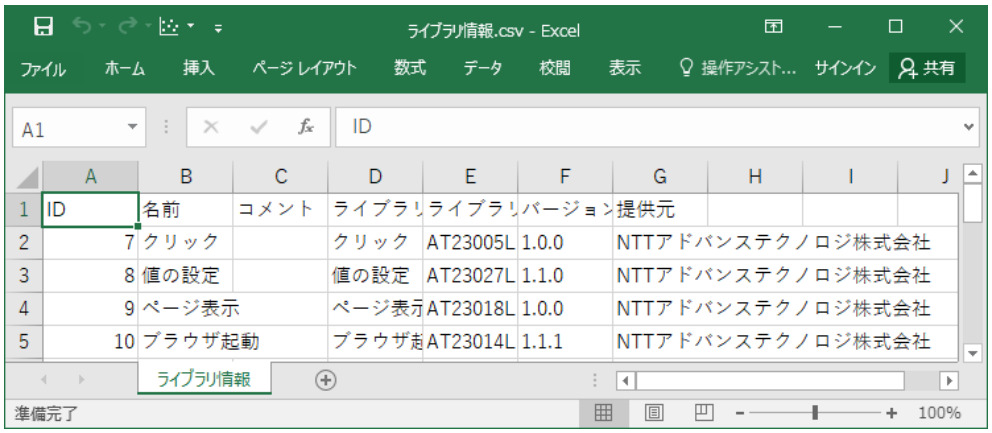


指定した CSV ファイルが保存されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



4. 保存した CSV ファイルを確認します。



■　エクスポート―ドキュメント生成（html）

FULL

ドキュメント生成のエクスポートは、WinActor のシナリオの動作を日本語の文書に変換して html 形式のファイルに保存します。

ドキュメント生成では、WinActor で現在編集中のシナリ内のメインフローとサブルーチンに含まれるノード（生成対象ノードと呼びます）から、シナリオの動作を表現する日本語の文書を生成します。

また、生成対象ノードに紐付けられている付箋ノードからも日本語の文書を生成します。

生成対象ノードでないノード（独立しているノード、浮きフロー、関連付けのない付箋ノード）からは文書を生成しません。

1 つのシナリオからは、1 つの html ファイルを出力します。複数のタブを持つ場合でも、1 つの html ファイルに出力します。

文字コードは、UTF-8 です。

図は「作ろう！ハンズオントレーニング」で使用するシナリオファイルを変換した例です。

図 3-3 ドキュメント生成（html）の出力例



- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、ドキュメント生成のエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

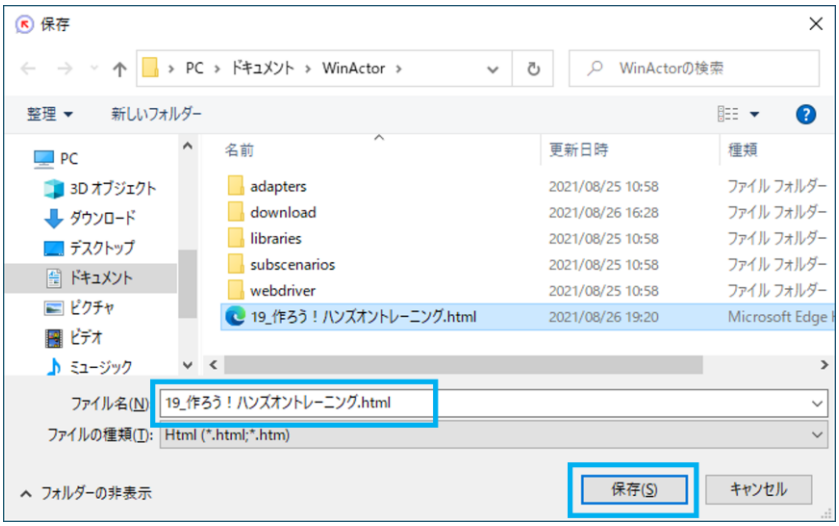
1. ［ファイル］メニューをクリックし、［エクスポート］―［ドキュメント生成（html）］を選択します。



「保存」画面が表示されます。

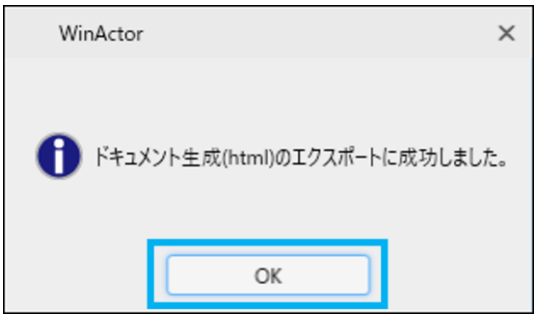
2. 保存するフォルダを選択し、エクスポートする html ファイルのファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、Html のみです。

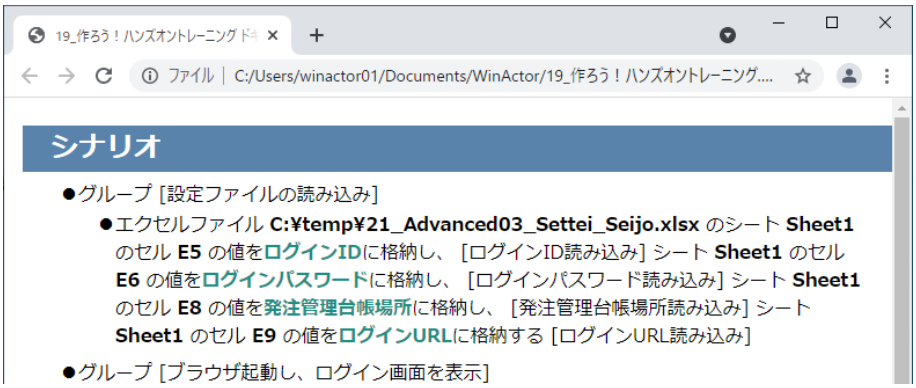


指定した html ファイルが保存されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



4. 保存した html ファイルを確認します。



■　エクスポート―シナリオフォーマットのチェック設定（csv）

FULL

シナリオフォーマットのチェック設定のエクスポートは、シナリオフォーマットチェックタブ画面の各チェック項目の有効/無効の設定状態を CSV ファイルに保存する操作です。インポート機能と組み合わせて使うことで、設定状態を一括で復元したり他 PC に移行したりすることができます。

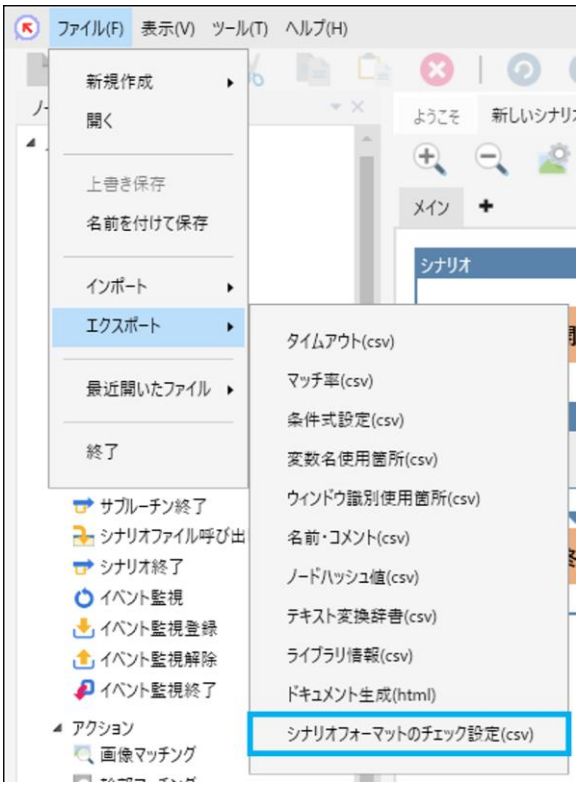
『インポート―シナリオフォーマットのチェック設定（csv）』

- シナリオの実行中、一時停止中、記録中の場合、シナリオフォーマットのエクスポート操作はできません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

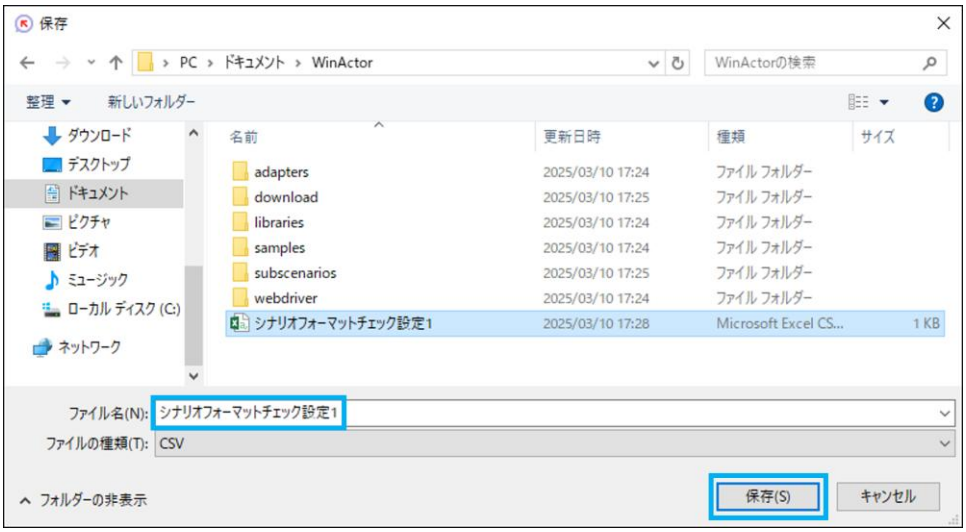
1. ［ファイル］メニューをクリックし、[エクスポート]-[シナリオフォーマットチェックの設定（csv）]を選択します。



［保存］画面が表示されます。

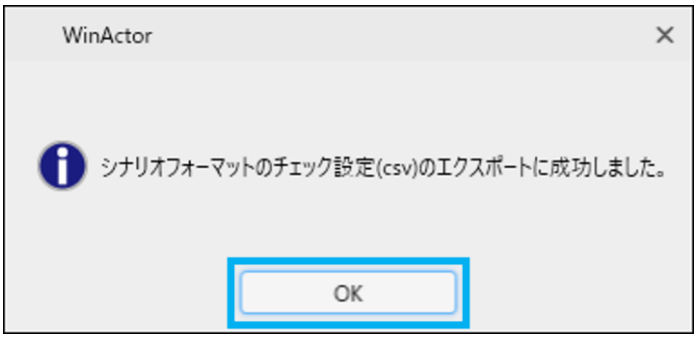
2. 保存するフォルダを選択し、エクスポートする CSV ファイルのファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

「ファイルの種類」で選択できるのは、CSV のみです。



指定した CSV ファイルが保存されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。



「シナリオフォーマットチェック」タブ画面のチェック設定エリアの設定内容が保存されます。

■ 終了

［ファイル］メニューの［終了］は、WinActor を終了するときに選択します。

- WinActor の画面右上にある［×］ボタンをクリックして、WinActor を終了することもできます。
- タスクトレイの WinActor アイコンの右クリックメニューから［終了］を選択して、WinActor を終了することもできます。

Steps

1. ［ファイル］メニューをクリックし、［終了］を選択します。



WinActor が終了します。

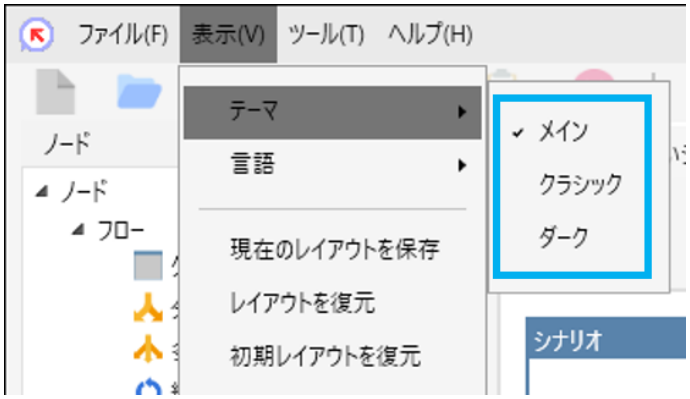
- データ一覧のデータが変更されていて保存されていない場合は、保存の確認画面が表示されます。
- 変更されていて保存されていないシナリオがある場合には、保存の確認画面が表示されます。

3.2.2　表示メニュー

■　テーマ

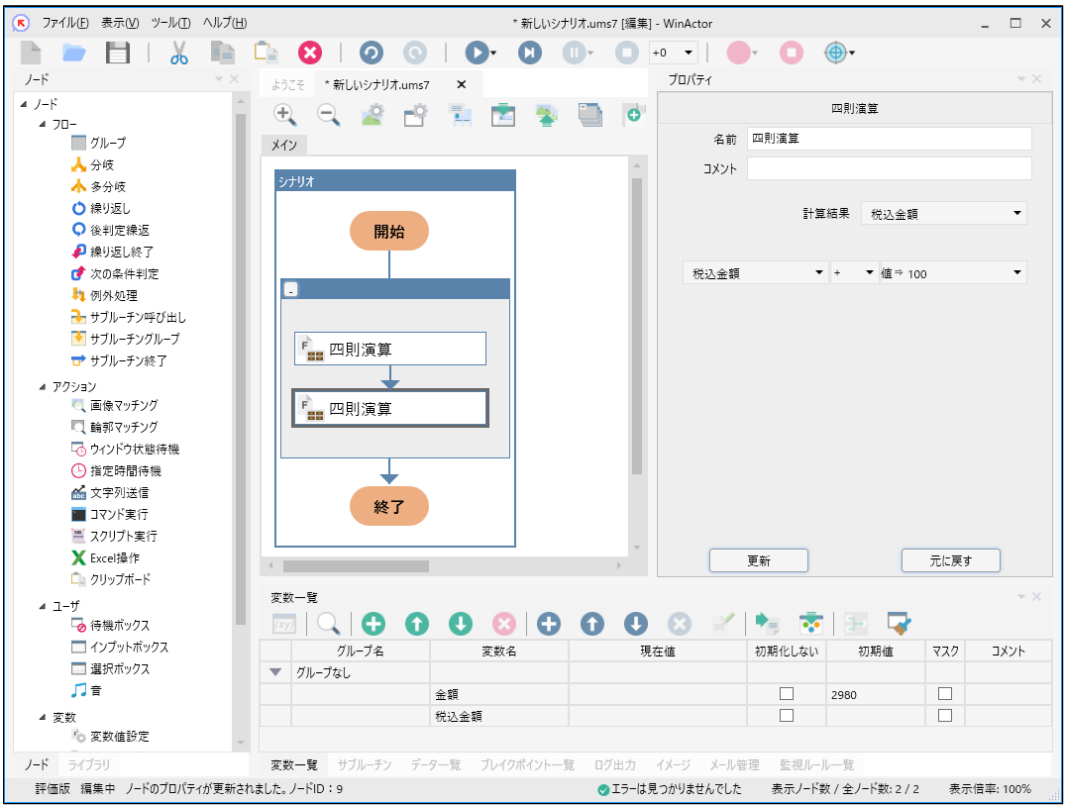
［表示］メニューの［テーマ］からは、WinActor のテーマを、メイン、クラシック、ダークの 3 つから選択することができます。

図 3-4 表示メニュー-テーマ



(1) メイン

図 3-5 メインテーマを選択した場合



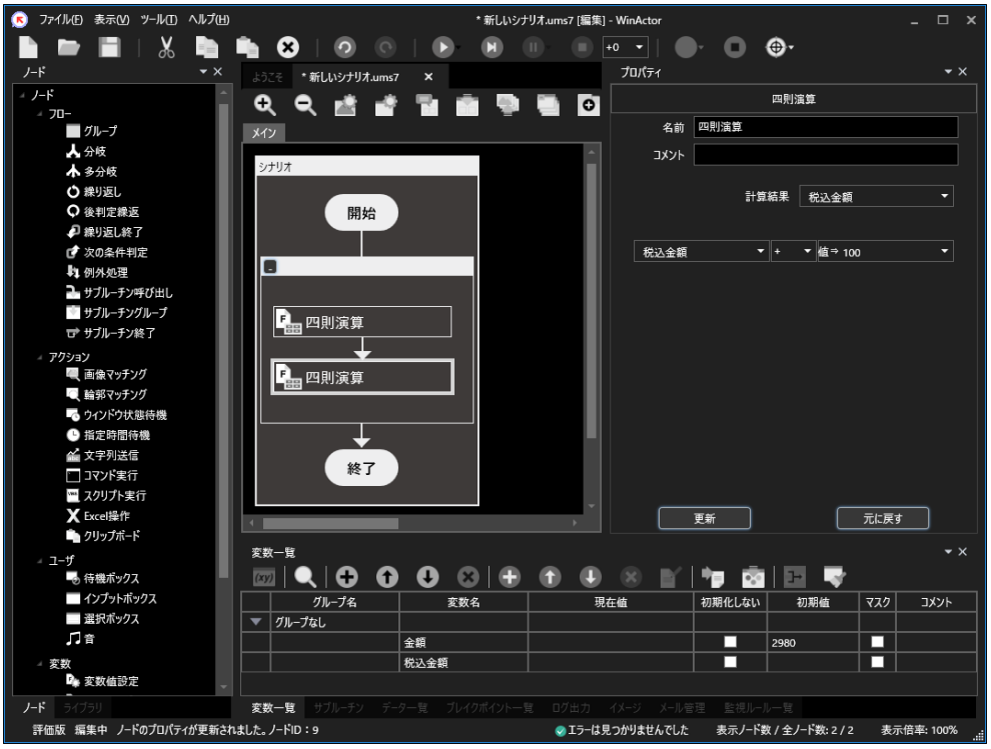
(2) クラシック

図 3-6 クラシックテーマを選択した場合



(3) ダーク

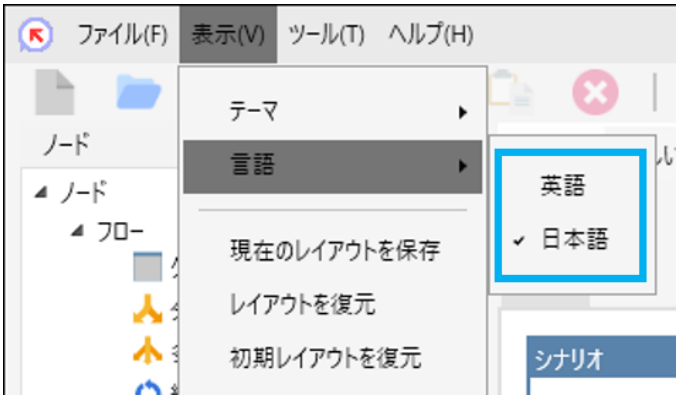
図 3-7 ダークテーマを選択した場合



■　言語

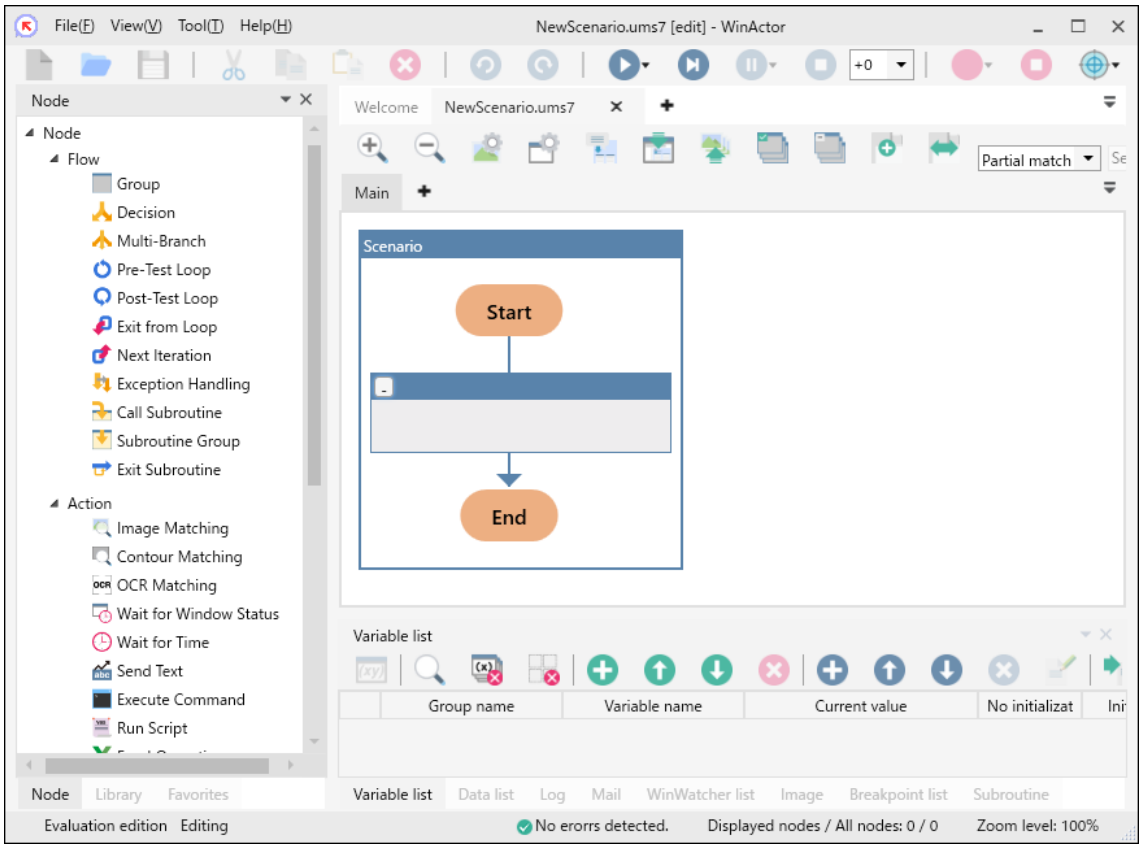
［表示］メニューの［言語］は、WinActor の言語環境を日本語と英語から選択することができます。
メニューやタブなどの表示言語が切り替わります。
既に配置済のシナリオやノードの表示言語は変わりません。

図 3-8 表示メニュー-言語



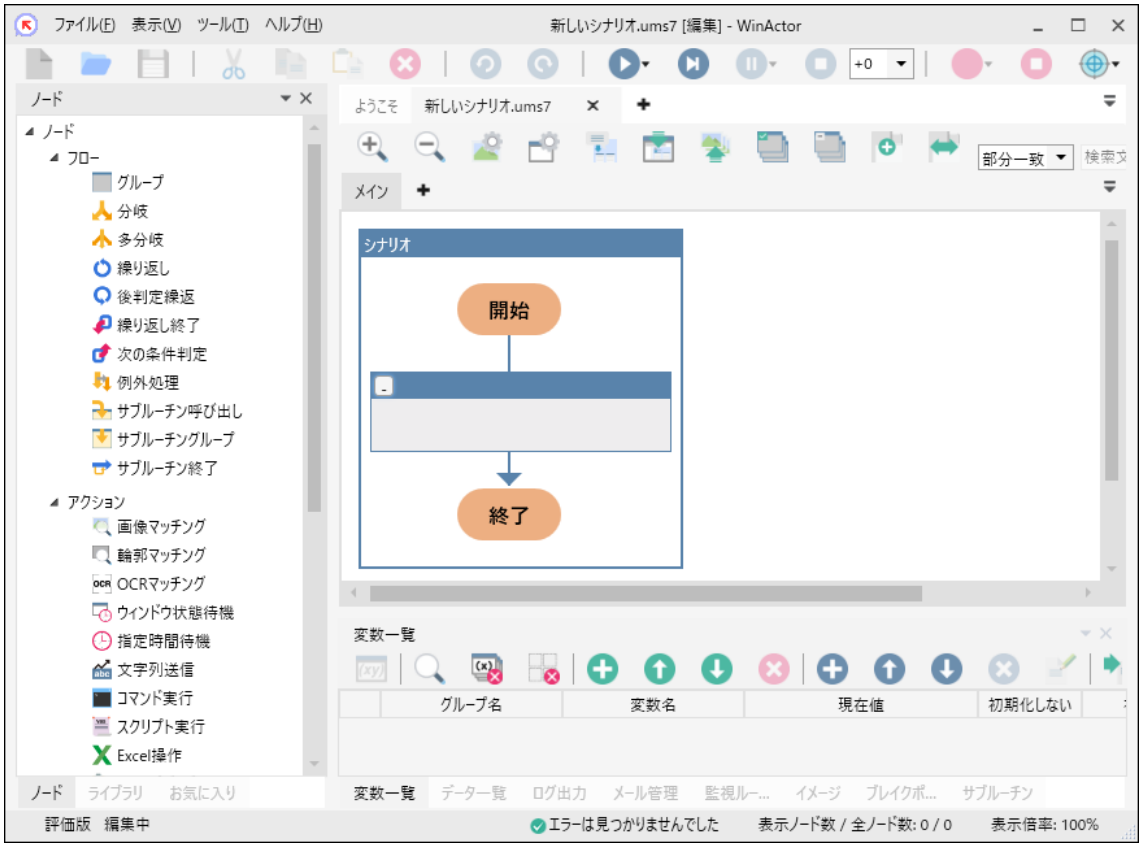
(1) 英語

図 3-9 英語を選択した場合



(2) 日本語

図 3-10 日本語を選択した場合

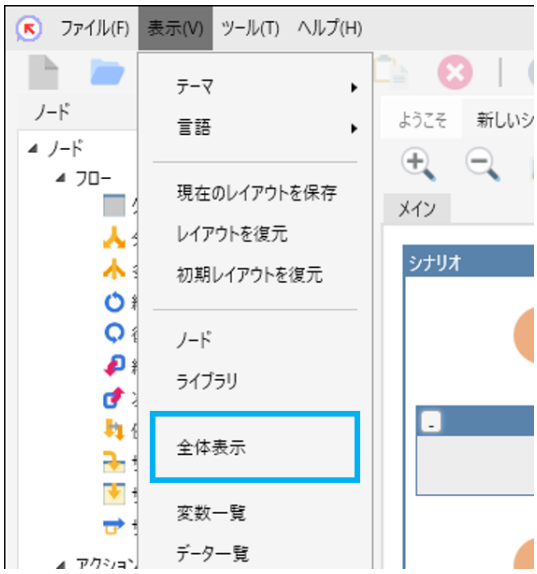


■ 全体表示

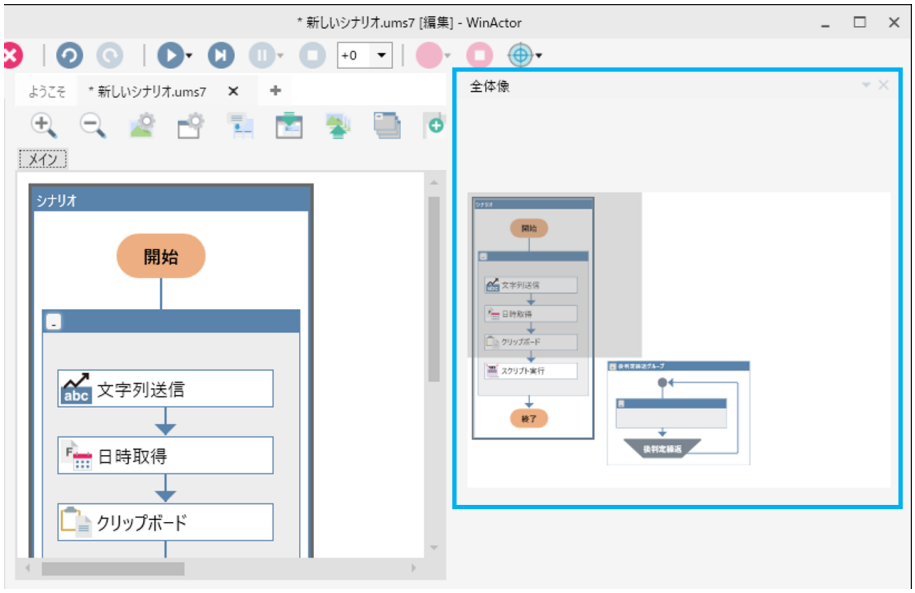
フローチャートが大きくなり、特定のノードを探すことが困難な場合、シナリオ全体を表示して、該当ノードを探すことができます。

Steps

1. ［表示］メニューの［全体表示］をクリックします。

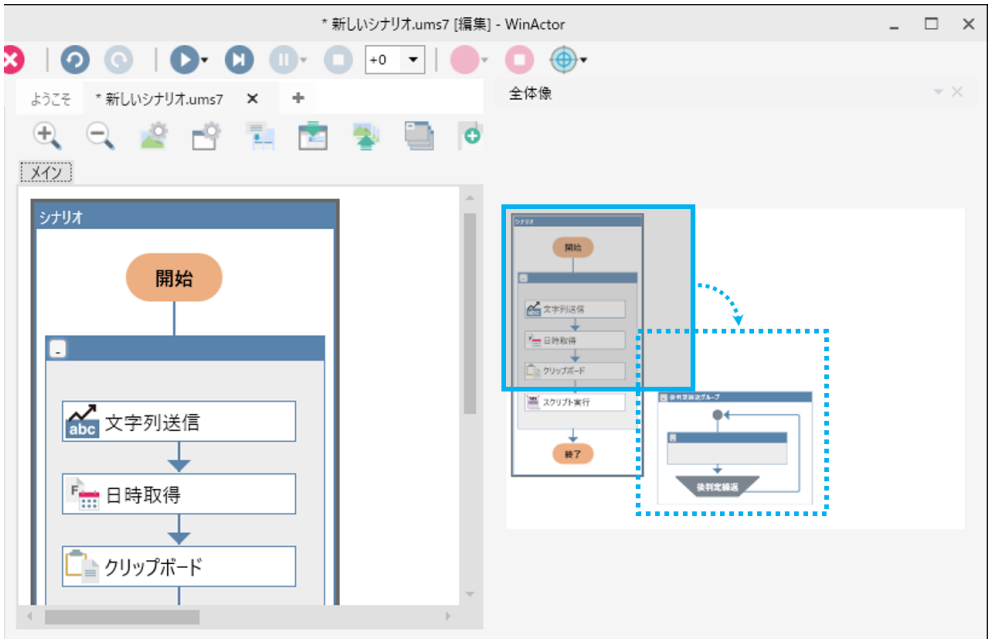


プロパティエリアにシナリオの全体表示が表示されます。

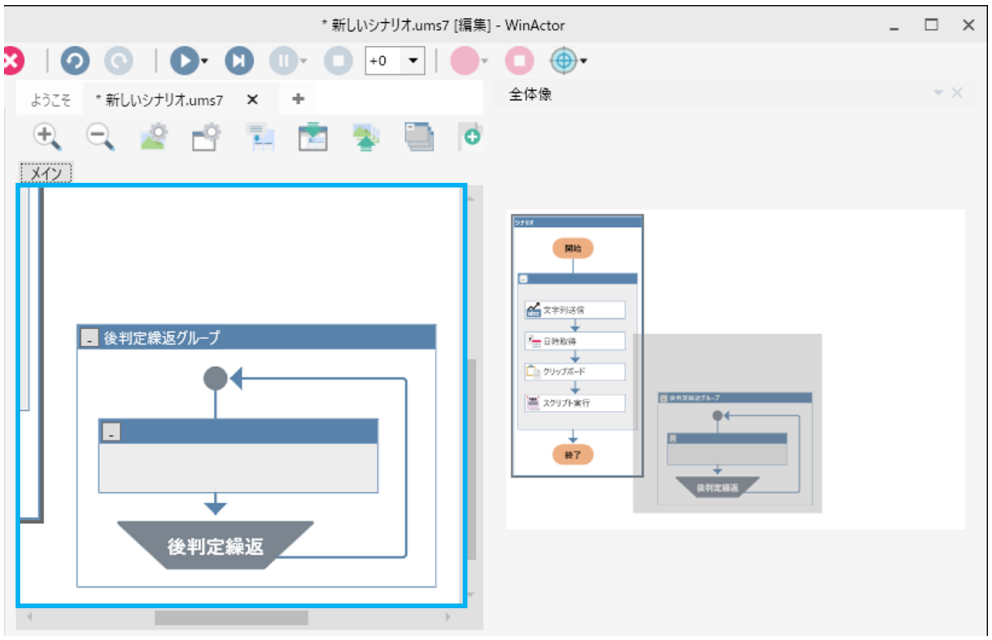


フローチャートのシナリオ部分をダブルクリックしても、全体表示を表示できます。

2. グレーの表示領域をドラッグして動かします。



シナリオ表示エリアの表示領域が変更されます。



■　ドッキングウィンドウとタブ画面の表示メニュー

テーマと言語と全体表示以外の［表示］メニューでは、ドッキングウィンドウのレイアウトの保存と復元と、パレットエリアと機能編集エリアの各タブ画面の表示操作ができます。

図 3-11 ドッキングウィンドウとタブ画面の表示メニュー

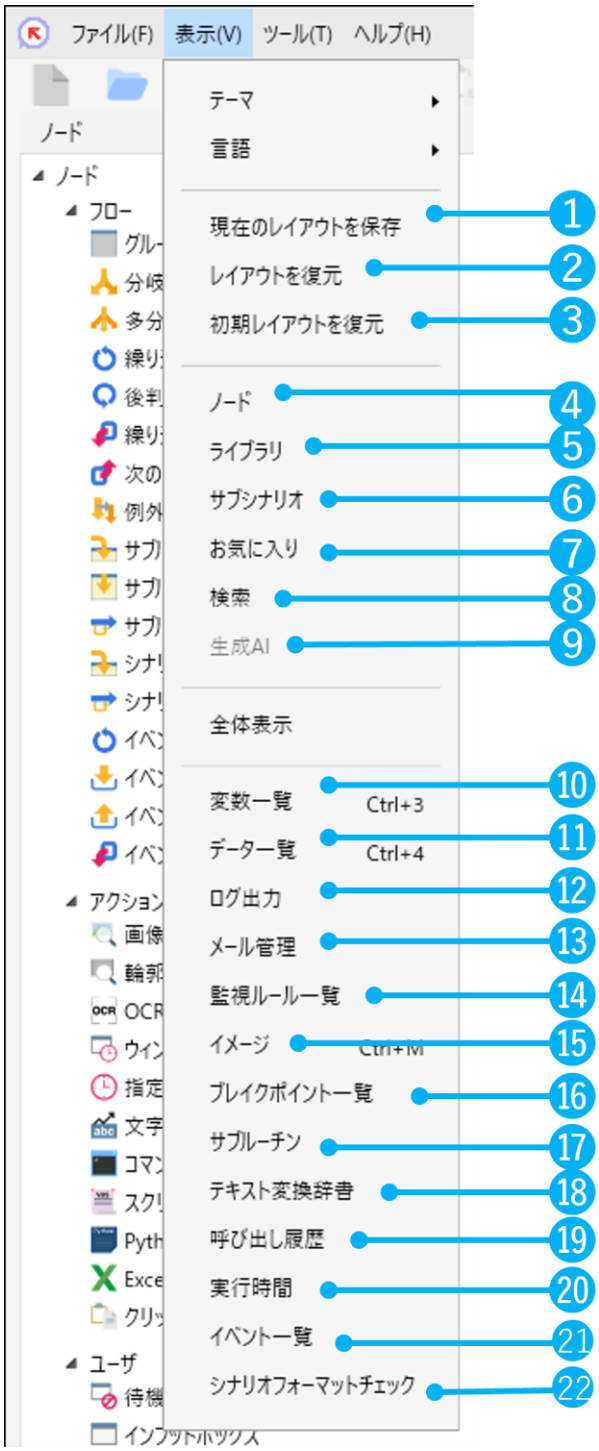


表 3-2 ドッキングウィンドウとタブ画面の表示メニュー

No.	メニュー	説明
❶	現在のレイアウトを保存	ドッキングウィンドウでの、現在のレイアウトを保存します。
❷	レイアウトを復元	ドッキングウィンドウでの、保存されているレイアウトを復元します。
❸	初期レイアウトを復元	ドッキングウィンドウでの、デフォルトレイアウトを復元します。
❹	ノード	「ノード」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
❺	ライブラリ	「ライブラリ」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
❻	サブシナリオ	「サブシナリオ」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
❼	お気に入り	「お気に入り」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
❽	検索	「検索」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
❾	生成 AI	「生成 AI」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。 「新規作成（生成 AI 利用）」からシナリオを作成中に選択可能です。
❿	変数一覧	「変数一覧」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。 《Ctrl》＋《3》キーでも同様に操作できます。
⓫	データ一覧	「データ一覧」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。 《Ctrl》＋《4》キーでも同様に操作できます。
⓬	ログ出力	「ログ出力」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
⓭	メール管理	「メール管理」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
⓮	監視ルール一覧	「監視ルール一覧」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
⓯	イメージ	「イメージ」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
⓰	ブレイクポイント一覧	「ブレイクポイント一覧」タブ画面を前面に表示します。 ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
⓱	サブルーチン	「サブルーチン」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。

No.	メニュー	説明
⑱	テキスト変換辞書	「テキスト変換辞書」タブ画面を前面に表示します。 初期レイアウトのため非表示となっている場合、またはドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
⑲	呼び出し履歴	「呼び出し履歴」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
⑳	実行時間	「実行時間」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
㉑	イベント一覧	「イベント一覧」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。
㉒	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」タブ画面を前面に表示します。ドッキングウィンドウで非表示となっている場合は、再表示します。



» ドッキングウィンドウの詳細は、『3.10 ドッキングウィンドウ』を参照してください。
» 各タブ画面の詳細は、『3.4 パレットエリア』『3.9 機能編集エリア』を参照してください。



ライセンス種別が実行版の場合、表示メニューに［ノード］［ライブラリ］［サブシナリオ］［お気に入り］［検索］［監視ルール一覧］［イメージ］［ブレイクポイント一覧］［呼び出し履歴］［実行時間］［イベント一覧］は表示されません。

3.2.3　ツールメニュー

［ツール］メニューからは、以下の操作を選択することができます。

図 3-12 ツールメニュー



表 3-3 ツールメニュー

No.	メニュー	説明
❶	起動ショートカット作成	「WinActor 起動ショートカット作成」画面を表示します。 詳細は『3.11 WinActor 起動ショートカット作成画面』を参照してください。
❷	JPath 取得	JPath 取得ツールを起動します。 詳細は『Java アプリケーション操作シナリオ作成マニュアル』を参照してください。
❸	ZIP エンコーディングツール	ZIP エンコーディングツールを起動します。 詳細は『ZIP エンコーディングツール』を参照してください。
❹	WinActor ノート	WinActor ノートを起動します。 詳細は『WinActor ノート 操作マニュアル』『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 端末機能シナリオ作成マニュアル』を参照してください。
❺	WinActorEye	WinActorEye を起動します。 詳細は『WinActorEye 操作マニュアル』『WinActorEye シナリオ作成マニュアル』を参照してください。
❻	オンラインシナリオ管理	WinActor Manager on Cloud との間でシナリオファイルのアップロード、ダウンロードを行います。 詳細は『3.18 オンラインシナリオ管理画面』を参照してください。
❼	ライブラリ最新化	シナリオファイルのライブラリを最新化します。 詳細は『ライブラリ最新化』を参照してください。
❽	外部サービス連携	外部サービスとの連携を行います。 詳細は『外部サービス連携』を参照してください。
❾	拡張機能インストール	拡張機能を Web ブラウザにインストールします。 詳細は『Chrome 拡張機能インストールマニュアル』『Firefox 拡張機能インストールマニュアル』を参照してください。
❿	設定インポート	オプション画面の設定情報をファイルからインポートします。 詳細は『設定インポート』を参照してください。
⓫	設定エクスポート	オプション画面の設定情報をファイルにエクスポートします。 詳細は『設定エクスポート』を参照してください。
⓬	起動パスワード	「起動パスワード設定、変更、解除」画面を設定します。 詳細は『3.12 起動パスワードの設定、変更、解除』を参照してください。
⓭	プラグイン設定	プラグイン設定画面を表示します。 詳細は『プラグイン設定画面』を参照してください。
⓮	オプション	「オプション」画面を表示します。 詳細は『3.14 オプション画面』を参照してください。

ライセンス種別が実行版の場合、ツールメニューに［JPath 取得］［ZIP エンコーディングツール］［WinActor ノート］［WinActorEye］は表示されず、［起動パスワード］は選択できません。

- 実行中、一時停止中、記録中の場合、ツールメニューは選択できません。

■ ZIP エンコーディングツール

FULL

ZIP エンコーディングツールは、ZIP ファイルの中に圧縮されているファイルのファイル名を UTF-8（Unicode）形式に変更するためのツールです。

ZIP ファイル内のファイル名は UTF-8 でエンコードすることが推奨されていますが、日本では、MS932(Windows-31,ShiftJIS 系)でエンコードされたファイルが多く使われます。

ZIP ファイルを扱う WinActor は、ファイル名をある程度自動認識しますが、自動認識が正しく行われずに、文字化けが発生してしまうことがあります。

この ZIP エンコーディングツールは、UTF-8 形式で保存されていることを表す EFS という目印を付けて、ZIP ファイルを保存します。

EFS の目印を付けることによってエンコーディング方式の誤認識がなくなり、文字化けを防ぐことができます。

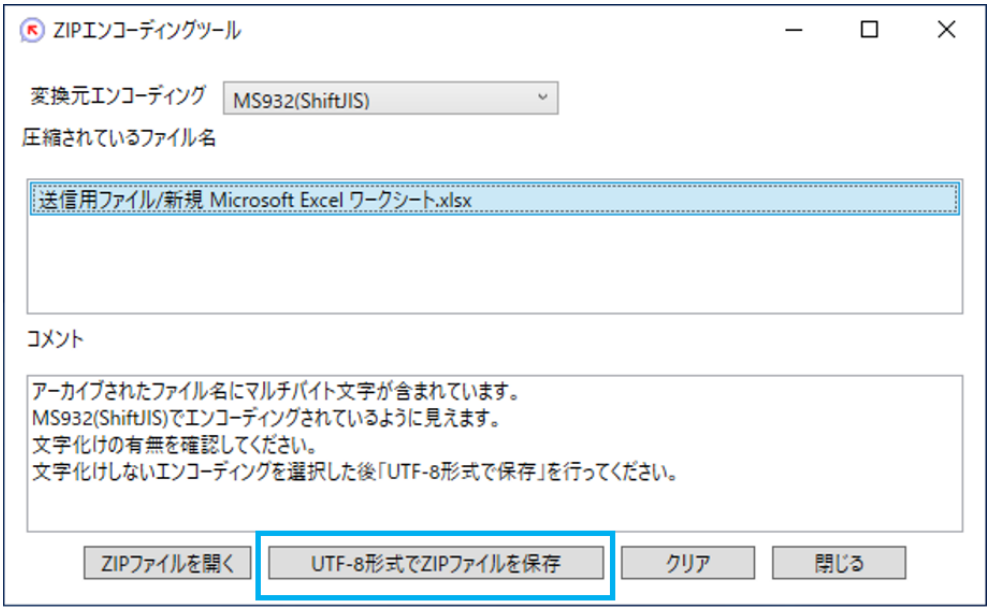
Steps

1. エンコーディングを変更する ZIP ファイルを、画面上にドロップします。



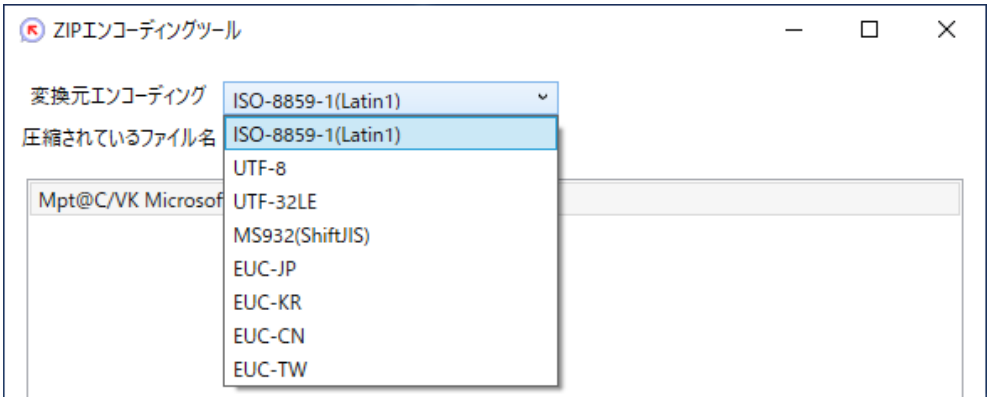
2. コメント欄に、ドロップした ZIP ファイル内のファイル名のリストと、エンコーディングの解析結果が表示されます。

「MS932(ShiftJIS)でエンコーディングされているように見えます」と解析された場合は、コメント欄に従って「UTF-8 形式で ZIP ファイルを保存」のボタンをクリックし、別名で ZIP ファイルを保存してください。

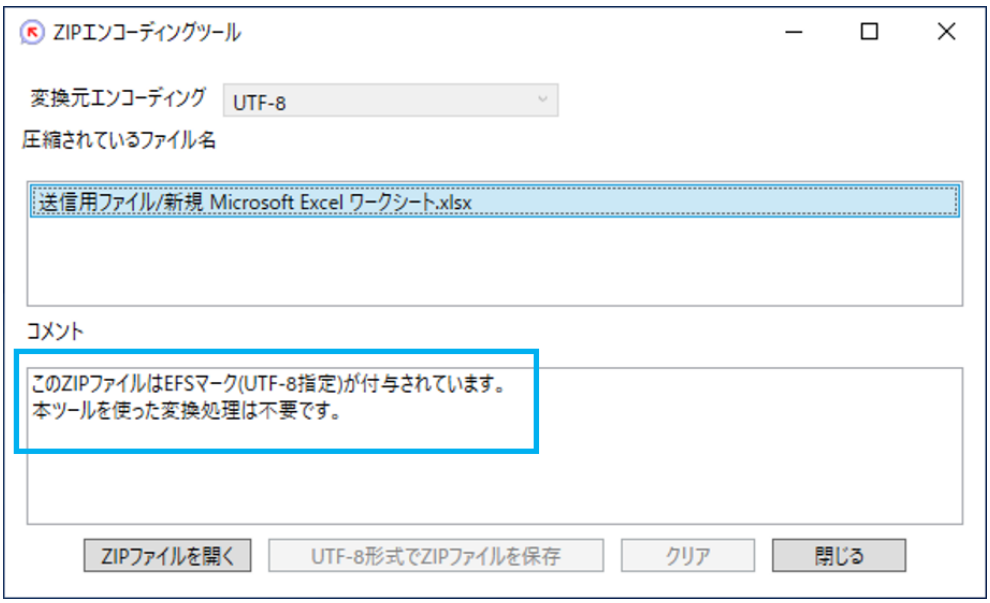


上書き保存はできません。上書き保存しようとした場合、「UTF-8 形式の保存に失敗しました」とエラーが表示されます。

ファイル名が文字化けしている場合は、「変換元エンコーディング」のプルダウンから正しいエンコーディングを選択してください。



既に UTF-8 でエンコーディングされている場合は、ツールでの変換は不要です。
コメント欄に、「本ツールを使った変換処理は不要です」と表示されます。



■　ライブラリ最新化

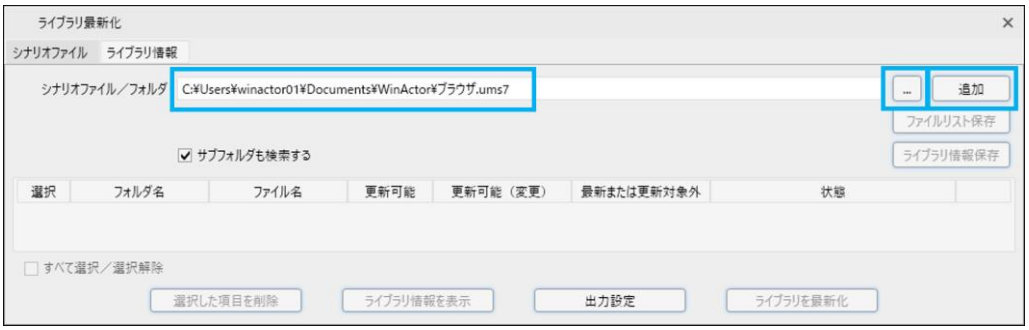
FULL

ライブラリ最新化は、シナリオファイル内のユーザライブラリを最新化します。

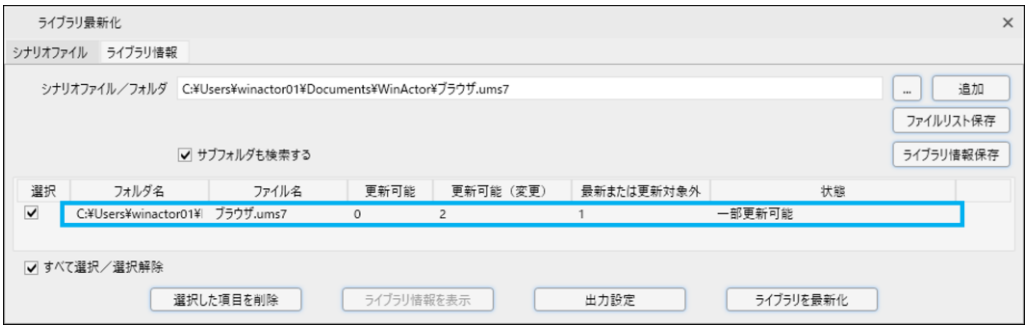
Steps

1. ライブラリ最新化を選択すると、「ライブラリ最新化」画面が表示されます。

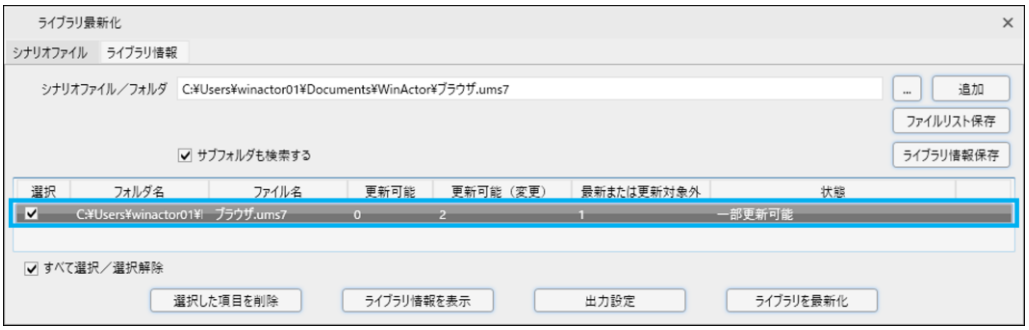
［...］ボタンをクリックすると「開く」画面が表示されますので、ライブラリを最新化したいシナリオファイルを指定して、［追加］ボタンをクリックします。
フォルダを指定することもできます。



シナリオファイル名がリストに追加され、シナリオファイルに含まれる最新化可能なライブラリの数が表示されます。

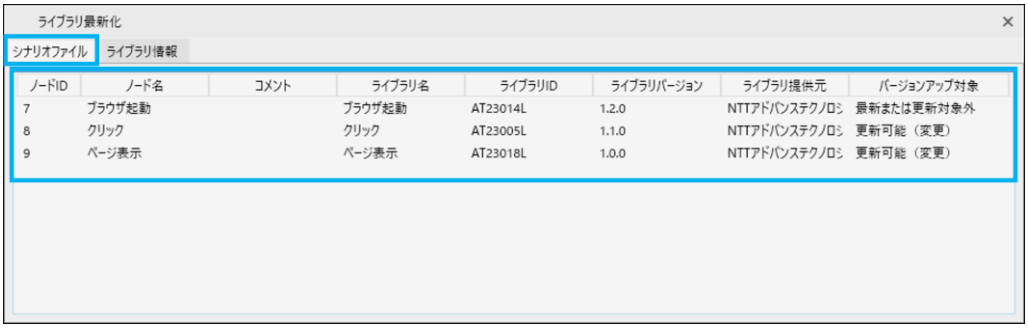


2. リスト内のシナリオファイルをダブルクリックします。



「ライブラリ情報」タブに表示が切り替わります。シナリオファイルに含まれるライブラリ毎の情報が表示されています。

「シナリオファイル」タブをクリックして、表示を戻します。



3. ［出力設定］ボタンをクリックすると、出力設定ダイアログが表示されます。

ライブラリを最新化する際に現在のシナリオファイルに上書きするか等を設定します。

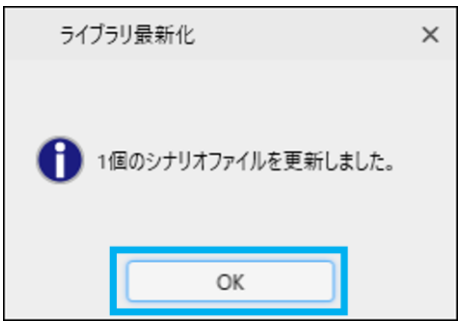
［OK］ボタンをクリックします。



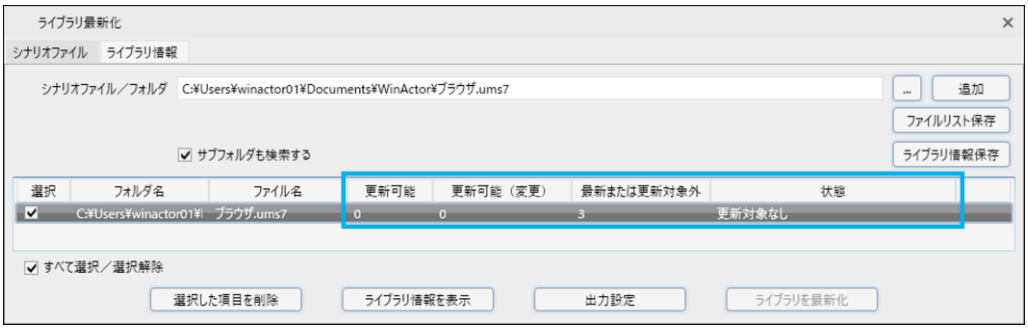
4. ライブラリを最新化したいシナリオファイルにチェックを付けて、［ライブラリを最新化］ボタンをクリックします。
出力設定に従ってシナリオファイルが出力されます。



5. 確認のダイアログが表示されますので、［OK］ボタンをクリックします。



ライブラリが更新されていることを確認します。



- 指定できるシナリオファイルは、「.ums5」「.ums6」「.ums7」のいずれかの拡張子が付いたファイルです。
- WinActor で使用中のシナリオファイルは、ライブラリ最新化ができません。事前に閉じて下さい。
- ライブラリ最新化の対象は、WinActor Ver.5.0 以降の同梱ライブラリと、スイートライブラリ、プチライブラリです。
  スクリプトを編集済のライブラリは、対象となりません。
- 以下のライブラリは、ライブラリ最新化の対象外です。
  手動で最新化する必要があります。
  - ライブラリ名： 1 ブロックずつ読み取り
    バージョン： NTTAT_v6.2.0
- ライブラリ最新化のログは、ログ出力画面に表示されます。正しく出力されなかったシナリオファイルがある場合は、エラーログや警告ログで確認してください。
- シナリオパスワードが設定されているシナリオファイルは、［ライブラリを最新化］ボタンまたは［ライブラリ情報保存］ボタンをクリックする前に、シナリオ編集パスワードの入力が必要です。
  リスト内のシナリオファイルをダブルクリック、または選択して［ライブラリ情報を表示］ボタンをクリックすると「シナリオパスワード」画面が表示されますので、シナリオ編集パスワードを入力します。

図 3-13 ライブラリ最新化 シナリオファイルタブ



表 3-4 ライブラリ最新化 シナリオファイルタブ

No.	名称	説明
❶	シナリオファイルタブ	シナリオファイルタブを表示します。
❷	ライブラリ情報タブ	ライブラリ情報タブを表示します。
❸	シナリオファイル／フォルダ	シナリオファイルのパス、またはフォルダのパスを入力します。
❹	[...] ボタン	シナリオファイルを選択するための「開く」画面を表示します。
❺	[追加] ボタン	「シナリオファイル／フォルダ」で指定されているシナリオファイル、または指定されているフォルダに含まれるシナリオファイルをリストに追加します。
❻	サブフォルダも含める	チェックを付けると、「シナリオファイル／フォルダ」にフォルダのパス指定して [追加] ボタンをクリックした際に、そのサブフォルダに含まれるシナリオファイルも検索してリストに追加します。
❼	選択	選択するシナリオファイルにチェックを付けます。
❽	フォルダ名	フォルダのパスを表示します。
❾	ファイル名	シナリオファイル名を表示します。
❿	更新可能	シナリオファイルに含まれるライブラリのうち、更新可能なライブラリの数を表示します。
⓫	更新可能（変更）	シナリオファイルに含まれるライブラリのうち、パラメータの追加/変更/削除があるライブラリに更新可能なライブラリの数を表示します。
⓬	最新または更新対象外	シナリオファイルに含まれるライブラリのうち、最新または更新対象外のライブラリの数を表示します。

No.	名称	説明
⑬	状態	「更新可能」シナリオファイルに含まれるライブラリは、更新することが可能です。 「一部更新可能」シナリオファイルに含まれるライブラリのうち一部のライブラリが更新可能です。 「更新対象なし」シナリオファイルに含まれるライブラリに更新対象はありません。 「エラー」シナリオファイルに含まれるライブラリの解析時にエラーが発生したため、正しく判定できません。 「シナリオパスワードあり」シナリオパスワードが設定されており、シナリオ設定パスワードの入力が必要です。 「WinActor で使用中のため更新不可」シナリオファイルが WinActor で使用されており、ライブラリを最新化できない状態です。シナリオファイルを事前に閉じる必要があります。
⑭	［ファイルリスト保存］ボタン	「選択」にチェックが付いているシナリオファイルに含まれるライブラリの更新可能数を、CSV 形式でファイルに保存します。
⑮	［ライブラリ情報保存］ボタン	「選択」にチェックが付いているシナリオファイルのライブラリ情報を CSV 形式でファイルに保存します。
⑯	すべて選択／選択解除	シナリオファイルをすべて選択、またはすべて選択解除します。
⑰	［選択した項目を削除］ボタン	「選択」にチェックが付いているシナリオファイルを、リストから削除します。
⑱	［ライブラリ情報を表示］ボタン	リスト内でフォーカスが当たっているシナリオファイルのライブラリ情報を「ライブラリ情報」タブで表示します。 シナリオパスワードが設定されているシナリオファイルの場合、「シナリオパスワード」画面が表示されますので、シナリオ編集パスワードを入力します。
⑲	［出力設定］ボタン	出力設定ダイアログを表示します。
⑳	［ライブラリを最新化］ボタン	「選択」にチェックが付いているシナリオファイルに含まれるライブラリを最新化して、シナリオファイルを出力します。

図 3-14 ライブラリ最新化 ライブラリ情報タブ

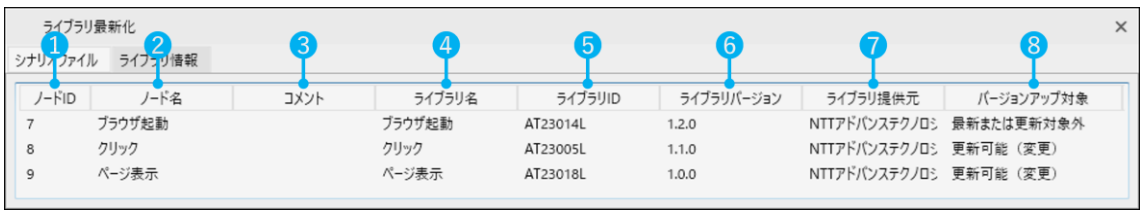


表 3-5 ライブラリ最新化 ライブラリ情報タブ

No.	名称	説明
①	ノード ID	ノード ID を表示します。

No.	名称	説明
❷	ノード名	ノード名を表示します。
❸	コメント	コメントを表示します。
❹	ライブラリ名	ライブラリ名を表示します。
❺	ライブラリ ID	ライブラリ ID を表示します。
❻	ライブラリバージョン	ライブラリのバージョンを表示します。
❼	ライブラリ提供元	ライブラリの提供元を表示します。
❽	バージョンアップ対象	「更新可能」更新することが可能です。 「更新可能 (変更)」更新可能です。ライブラリのパラメータの追加または削除があります。 「最新または更新対象外」更新対象ではありません。 「エラー」ライブラリ情報の抽出時にエラーが発生したため、正しく判定できません。

■　プラグイン設定画面

「プラグイン設定」画面は、プラグインの有効／無効などを設定するための画面です。
プラグインは、WinActor に組み込んで、WinActor から呼び出し可能なモジュールです。
「WinActor ノート」と「WinActorEye」のプラグインが組み込まれています。

図 3-15 プラグイン設定画面

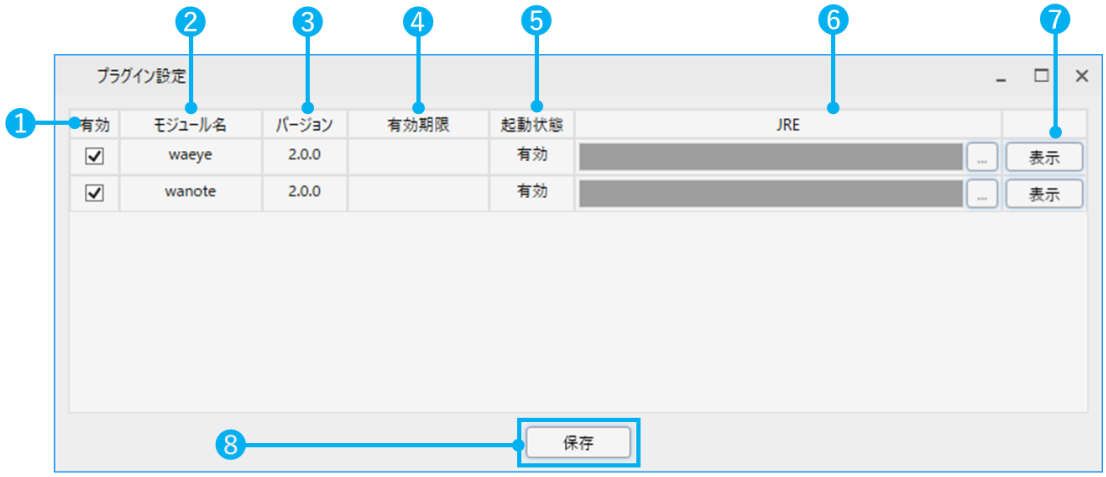


表 3-6 プラグイン設定画面

No.	名称	説明
❶	有効	プラグインの有効／無効を設定します。 有効にする時にはチェックを付けてください。初期値は有効です。 無効にする時にはチェックを外してください。 無効にしたプラグインは使用できません。例えばモジュール名 wanote を無効にした場合、WinActor ノートが使用できなくなり、WinActor ノートを使用するライブラリの実行が失敗します。 また、無効にすることで、プラグインが使用していた分だけ、WinActor のメモリ使用量を減らすことができます。
❷	モジュール名	プラグインのモジュール名を表示します。 モジュール名 wanote は WinActor ノートです。 モジュール名 waeye は WinActorEye です。
❸	バージョン	プラグインのバージョンを表示します。
❹	有効期限	プラグインの有効期限を表示します。 無期限の場合は、日付が表示されません。

No.	名称	説明
❺	起動状態	プラグインの状態を表示します。 有効：有効に設定されており、正常に起動しています。 無効：無効に設定されています。 期限切れ：有効に設定されていますが、有効期限が切れています。 エラー：有効に設定されていますが、エラーにより起動できませんでした。
❻	JRE	Java 言語で実装されたプラグインを実行するための JRE(Java Runtime Environment)インストールフォルダを設定します。(JAVA_HOME 相当のパスを指定し、bin フォルダの指定は不要) (設定例) C:¥Program Files¥Java¥jdk1.8.0_xxx 拡張子が jar 以外のプラグインの場合は設定できません。
❼	［表示］ボタン	プラグインの画面を表示します。 モジュール名が waeye の場合、WinActorEye のウィンドウが表示されます。
❽	［保存］ボタン	設定を保存します。 ［保存］ボタンをクリックした後、設定を反映するために WinActor を再起動してください。 「権限エラーのためプラグイン設定ファイルの書き込みに失敗しました。プラグイン設定ファイルの書き込みに必要な権限にて WinActor を起動し、再度お試しください。」と表示される場合、管理者権限にて WinActor を起動し、再度設定変更を行ってください。 また、WinActor のバージョンアップなどで、再度インストールした場合は、設定が初期状態になるため、再度設定を行ってください。

■　外部サービス連携

外部サービス連携は、外部サービスとの連携を行います。
Microsoft・Google・Box・生成 AI（OpenAI/Azure OpenAI）との連携を行うための設定画面を表示します。
また、Microsoft・Google・Box・生成 AI（OpenAI/Azure OpenAI）との連携における設定内容が確認できます。

図 3-16 外部サービス連携画面

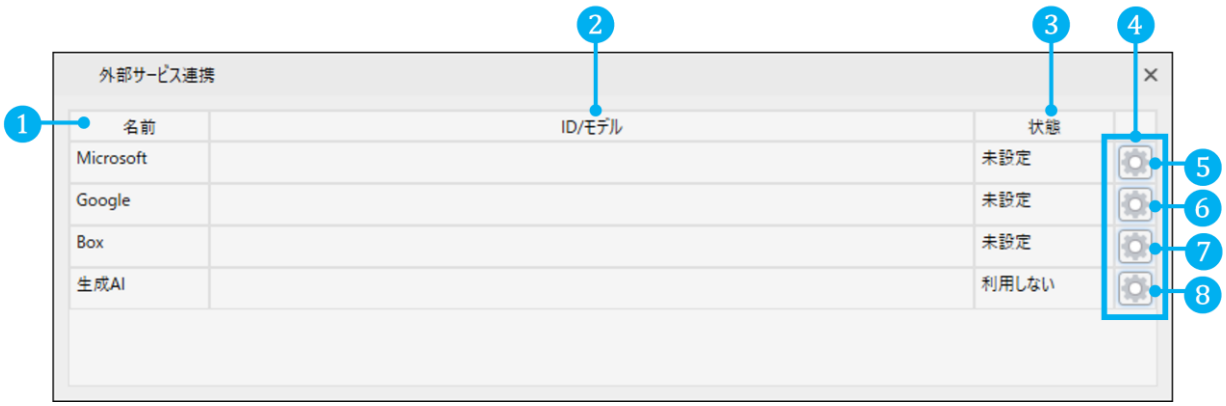


表 3-7 外部サービス連携画面

No.	名称	説明
❶	名前	連携先となる外部サービスの名前を表示します。
❷	ID/モデル	連携した外部サービスのクライアント ID、または利用する生成 AI のサービス名とモデル名を表示します。 （表示例）OpenAI/gpt-4o-mini など
❸	状態	設定状況を表示します。 Microsoft・Google・Box の場合 設定済み：サインインしている状態です。 未設定：サインイン前またはサインアウトしている状態です。 生成 AI の場合 利用する：シナリオの作成に生成 AI を利用します。 利用しない： シナリオの作成に生成 AI を利用しません。
❹	設定ボタン	外部サービスとの連携に使用する設定画面を表示します。

表 3-8 設定画面

No.	設定画面	説明
❺	Microsoft 連携	Microsoft にサインインし、トークンを取得します。 詳細は『Microsoft 連携画面』を参照してください。
❻	Google 連携	Google Workspace アカウントにサインインします。 詳細は『WinActor Gmail 送受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

No.	設定画面	説明
❼	Box 連携	Box アカウントにサインインします。 詳細は『Box 連携画面』を参照してください。
❽	生成 AI 連携	生成 AI との接続に関する設定を行います。 詳細は『生成 AI 連携画面』を参照してください。

■ Microsoft 連携画面

「Microsoft 連携」画面は、Microsoft アカウントにログインし、トークンを取得するための画面です。
このトークンは、Microsoft Graph を利用する機能を使うときに必要になります。

Microsoft Graph を利用する機能を含むシナリオを実行する場合は、事前に本画面で Microsoft アカウント認証を行い、有効なトークンを取得します。
トークンには有効期限が設定されています。期限が切れた場合は、再度本画面で Microsoft アカウント認証を行ってください。

図 3-17 Microsoft 連携画面

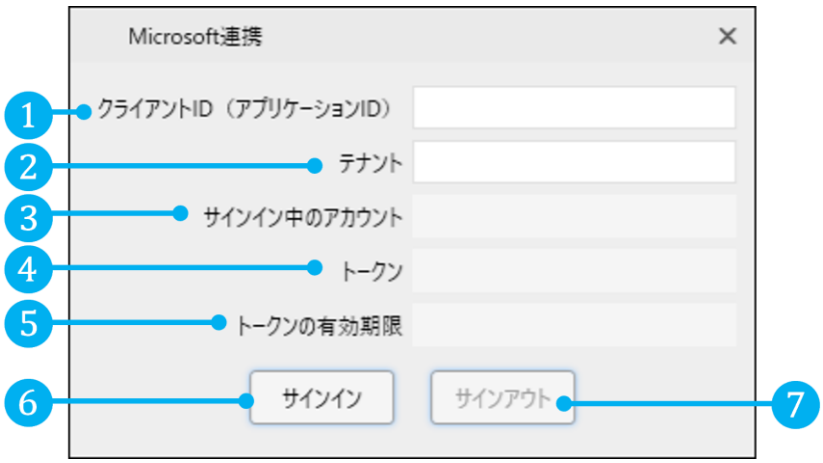


表 3-9 Microsoft 連携画面

No.	名称	説明
❶	クライアント ID（アプリケーション ID）	Microsoft Azure ポータルサイトで発行した アプリケーション（クライアント）ID を入力します。 これは、XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX（X は 0～9 または a～f）という形式の文字列です。
❷	テナント	Microsoft Azure ポータルサイトで発行した ディレクトリ（テナント）ID またはテナント名を入力します。 ID は、XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX（X は 0～9 または a～f）という形式の文字列です。 テナント名は common、organizations、consumers のいずれかです。
❸	サインイン中のアカウント	すでにサインインしている場合に、アカウント名を表示します。
❹	トークン	すでにサインインしている場合に、取得したトークンを表示します。 このトークンが、Microsoft Graph を利用する機能で使われます。
❺	トークンの有効期限	すでにサインインしている場合に、取得したトークンの有効期限を表示します。通常は、取得してから 1 時間後です。

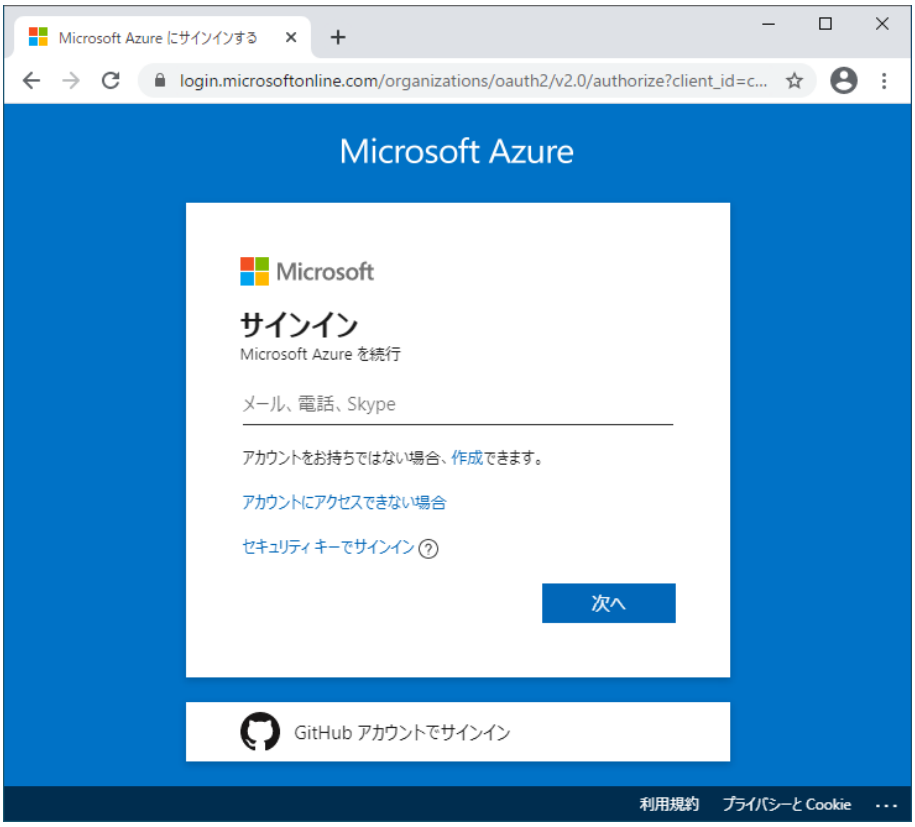
No.	名称	説明
⑥	サインイン	Microsoft アカウント認証を行い、トークンを取得します。
⑦	サインアウト	取得したトークンを破棄し、サインイン前の状態に戻します。

■■ クライアント ID（アプリケーション ID）の発行手順

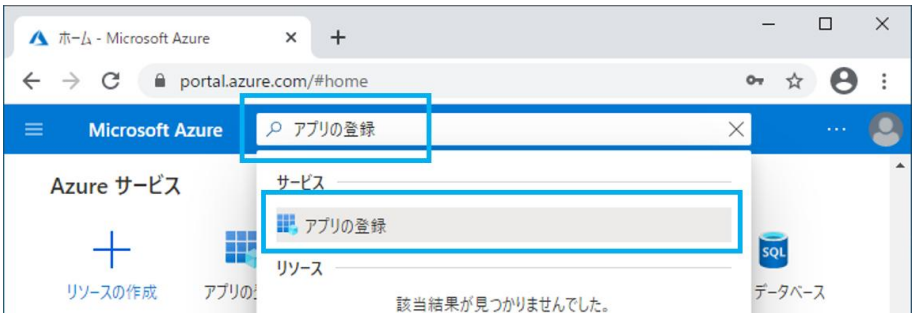
初回のみ、Microsoft Azure ポータルサイトの「アプリの登録」でクライアント ID（アプリケーション ID）の発行が必要です。

Steps

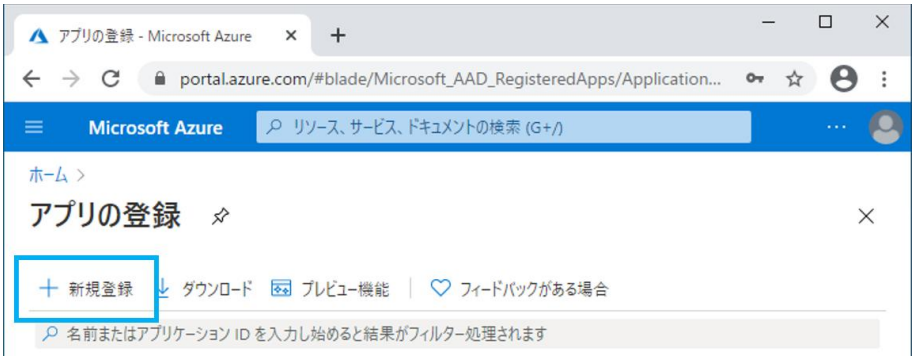
1. Web ブラウザで https://portal.azure.com/ を開き、Microsoft アカウントでサインインします。



2. 画面上部の検索領域に「アプリの登録」と入力し、表示された「アプリの登録」をクリックします。

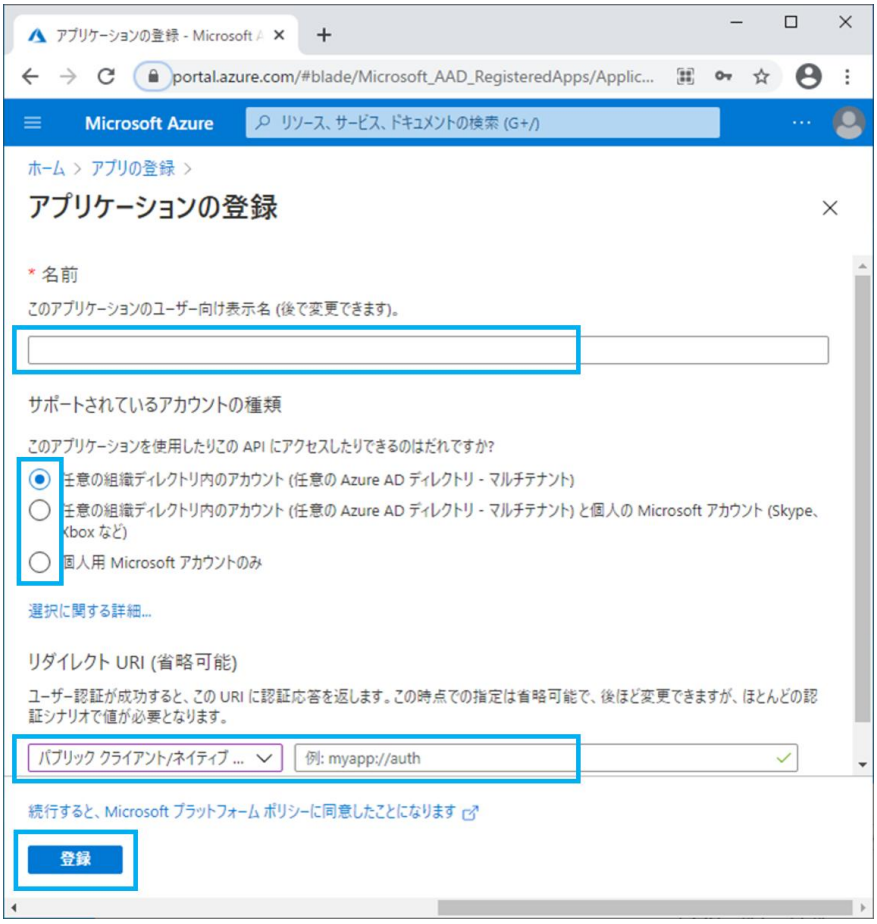


3. 「新規登録」をクリックします。

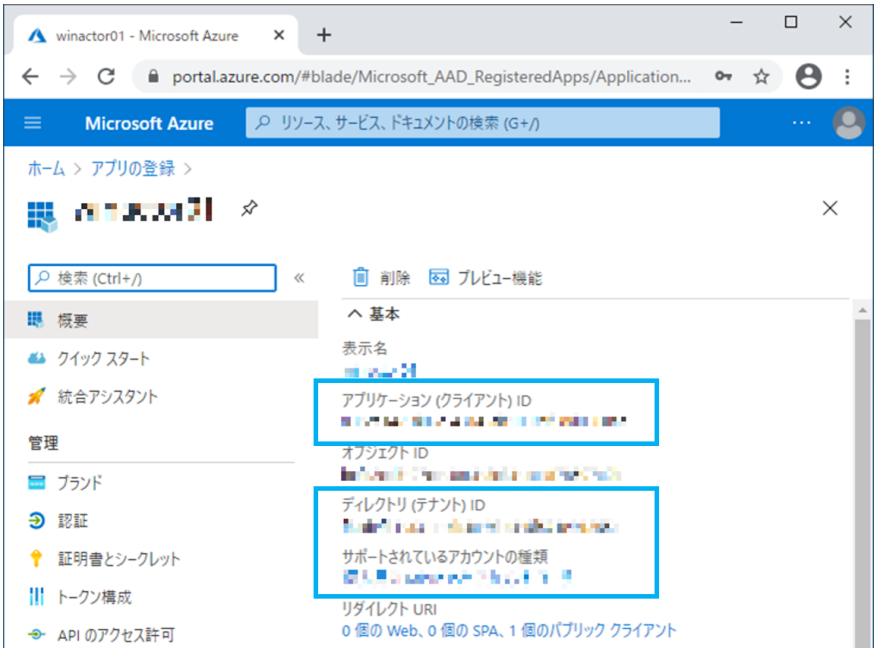


4. アプリケーションの登録画面が表示されますので、以下の内容を入力します。

- 「名前」には、WinActor で使用することを表す任意の名前を入力します。
- 「サポートされているアカウントの種類」では、アクセスを許可する範囲を指定します。
- 「リダイレクト URI」では、「パブリック クライアント/ネイティブ（モバイルとデスクトップ）」を選択し、URL に
  https://login.microsoftonline.com/common/oauth2/nativeclient
  を入力します。
- ［登録］をクリックします。



5. 「アプリケーション（クライアント）ID」「ディレクトリ（テナント）ID」「サポートされているアカウントの種類」などの情報が表示され、発行は完了です。

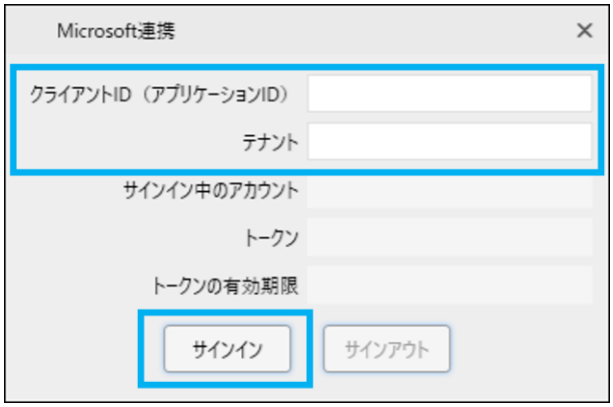


■■ WinActor の Microsoft サインイン手順

WinActor の「Microsoft 連携」画面では、上記手順で発行した
「アプリケーション（クライアント）ID」「ディレクトリ（テナント）ID」「サポートされているアカウントの種類」を使って、サインインします。

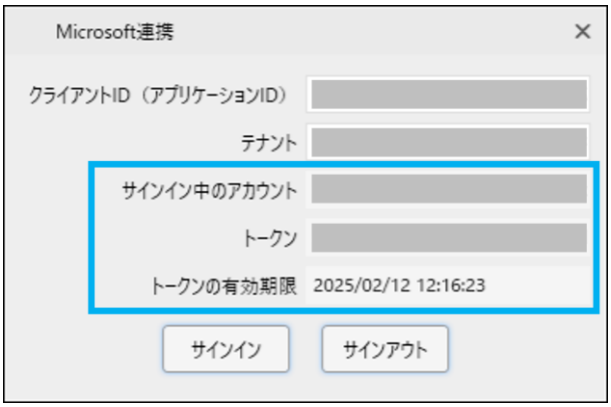
Steps

1. 「Microsoft 連携」画面の「クライアント ID（アプリケーション ID）」欄に「アプリケーション（クライアント）ID」を入力します。
   また、「テナント」欄には、「サポートされているアカウントの種類」に応じて、以下のいずれかを入力します。
   - 「所属する組織のみ」の場合は、「ディレクトリ（テナント）ID」を入力します。
   - 「複数の組織」の場合は、organizations を入力します。
   - 「すべての Microsoft アカウントユーザー」の場合は、common を入力します。
   - 「個人用の Microsoft アカウントユーザー」の場合は、consumers を入力します。



2. ［サインイン］をクリックすると、Microsoft アカウント認証を行い、トークンを取得します。
   このとき、Microsoft アカウントの設定に応じて、2 要素認証やパスワード入力などを求められることがあります。

3. サインインに成功すると、「トークン」欄に取得したトークンが表示されます。



サインインに失敗した場合は、エラーメッセージが表示されます。
Microsoft Azure ポータルでの設定内容や、「Microsoft 連携」画面での入力内容を確認してください。

■ Box 連携画面

「Box 連携」画面は、Box アカウントにログイン、またはサーバー側のアカウント認証により、トークンを取得するための画面です。
このトークンは、Box 連携サブシナリオを使うときに必要になります。

Box 連携サブシナリオを実行する場合は、事前に本画面で Box アカウント認証を行い、有効なトークンを取得します。
トークンには有効期限が設定されています。期限が切れた場合は、再度本画面で Box アカウント認証を行ってください。

「Box 連携」画面での Box アカウント認証の認証方法は、Box の開発コンソールにて作成した Box アプリの認証方法と同じものを選択します。

Box アプリの作成は、『■■ Box アプリの作成例』を参照してください。

図 3-18 Box 連携画面

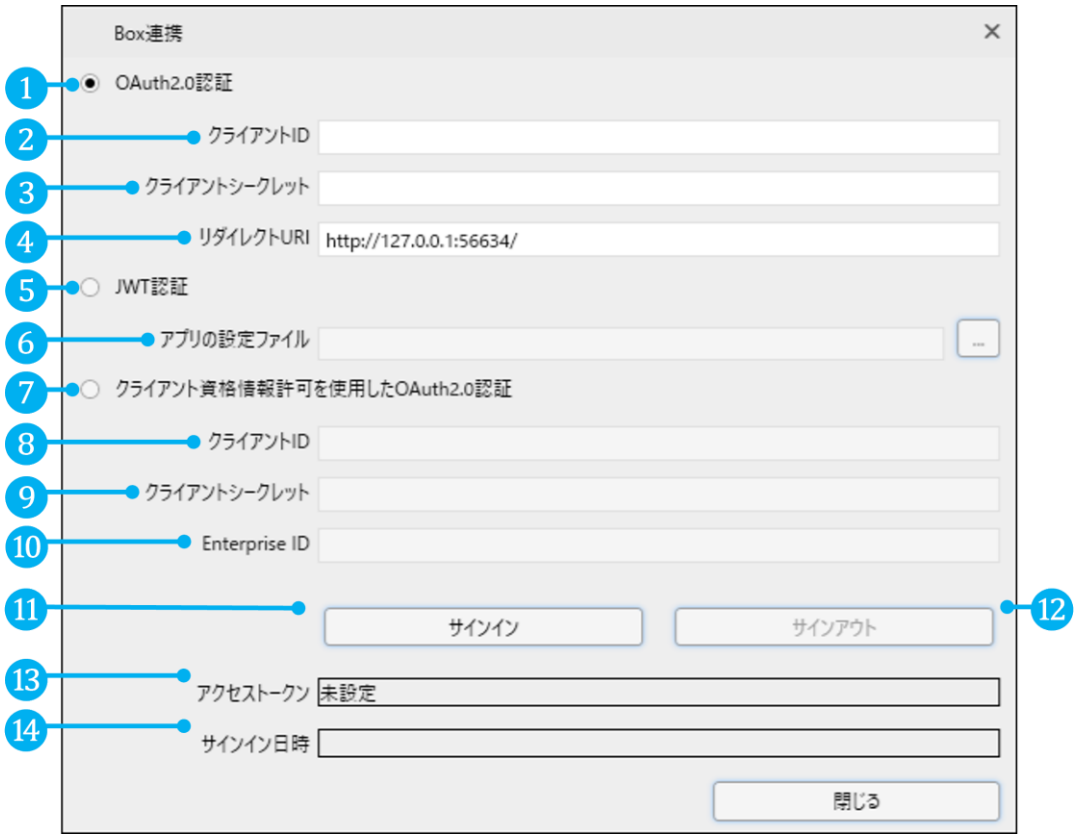


表 3-10 Box 連携画面

No.	名称	説明
①	OAuth2.0 認証	OAuth2.0 認証を用いて Box アカウントを認証する場合に指定します。

No.	名称	説明
❷	クライアント ID	Box アプリに設定されているクライアント ID を設定します。
❸	クライアントシークレット	Box アプリに設定されているクライアントシークレットを設定します。
❹	リダイレクト URI	初期表示時には WinActor が利用できるループバックアドレスの URI 案が表示されていますので参考にしてください。 WinActor はこの URI を利用し、トークン作成を試みます。 また、このリダイレクト URI は Box アプリ側に設定する必要があります。
❺	JWT 認証	JWT 認証を用いて Box アカウント認証する場合に指定します。
❻	アプリの設定ファイル	Box アプリから取得したアプリの設定ファイルをファイルパスで指定します。 ファイルパスに相対パスを指定した場合、基準パスには WinActor パスとインストールパスのみを使用します。シナリオパスは基準パスとして使用しません。 » ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
❼	クライアント資格情報を許可した OAuth2.0 認証	クライアント資格情報を許可した OAuth2.0 認証を用いて Box アカウントを認証する場合に指定します。
❽	クライアント ID	Box アプリに設定されているクライアント ID を設定します。
❾	クライアントシークレット	Box アプリに設定されているクライアントシークレットを設定します。
❿	Enterprise ID	Box アプリから取得した Enterprise ID を設定します。
⓫	サインイン	Box アカウントの認証を行い、トークンを取得します。
⓬	サインアウト	取得したトークンを破棄し、サインイン前の状態に戻します。
⓭	アクセストークン	サインインに成功している場合、設定済みと表示されます。
⓮	サインイン日時	サインインに成功した日時が表示されます。

■■ Box アプリの作成例

Box の開発コンソールにて、Box アプリの新規作成を行いクライアント ID、クライアントシークレット、および、リダイレクト URI 等の設定やアプリの設定ファイル、および、Enterprise ID を取得できます。事前にご利用の Box 環境の管理者に確認してください。

Steps

1. Web ブラウザで https://app.box.com/developers/console を開き、「アプリの新規作成」ボタンをクリックします。



2. 「カスタムアプリ」を選択します。



3. アプリ名、目的は、ユーザーのアプリケーションに合わせ設定し、「次へ」をクリックしてください。



4. WinActor で使用したい認証方法を選択し、「アプリの作成」をクリックしてください。

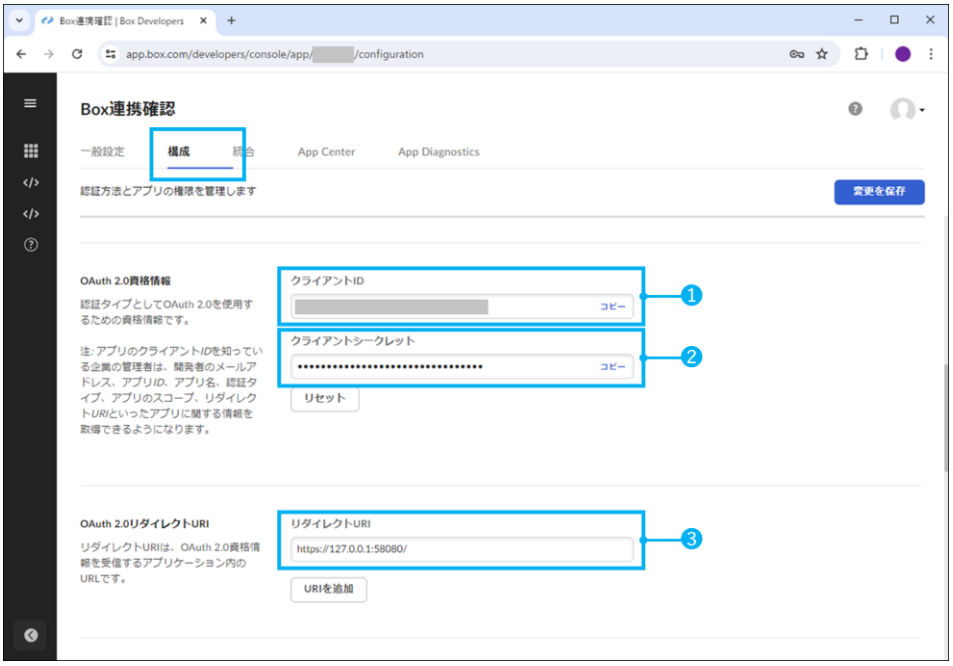


■■ 認証情報の取得

認証方法 1 ：OAuth2.0 認証

Steps

1. 作成されたアプリを選択し、「構成」タブをクリックします。



No.	名称	説明
❶	クライアント ID	Box 連携画面のクライアント ID にここからコピーできる値を設定します。
❷	クライアントシークレット	Box 連携画面のクライアントシークレットにここからコピーできる値を設定します。
❸	リダイレクト URI	Box 連携画面側に表示されていたリダイレクト URI を設定します。

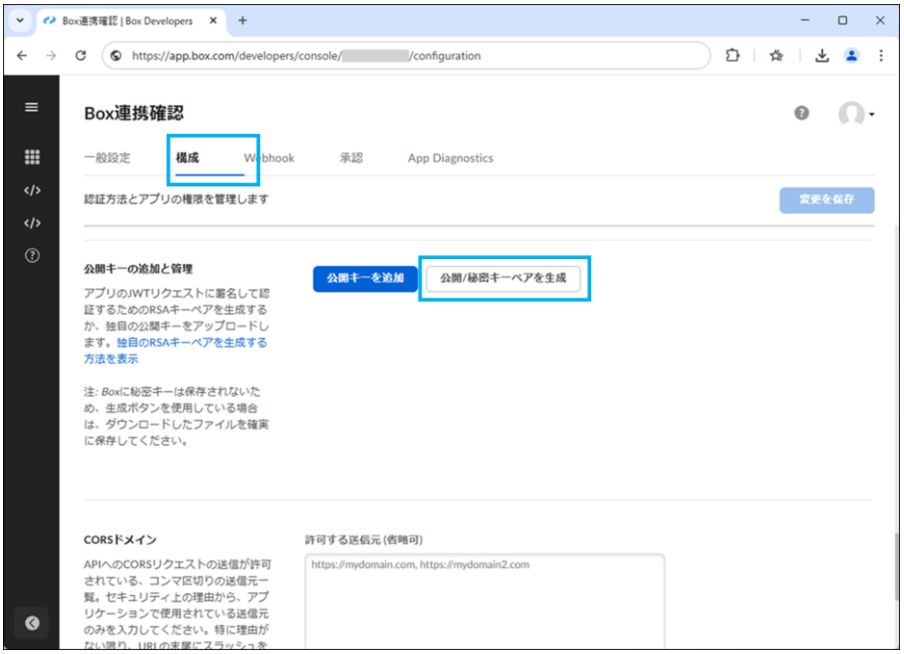
2. 「Box 連携」画面にて、手順 **1** で取得した認証情報「クライアント ID」「クライアントシークレット」「リダイレクト URI」を入力して、Box アカウント認証を行います。

Box アカウント認証は、『■■ WinActor の Box サインイン手順例』を参照してください。

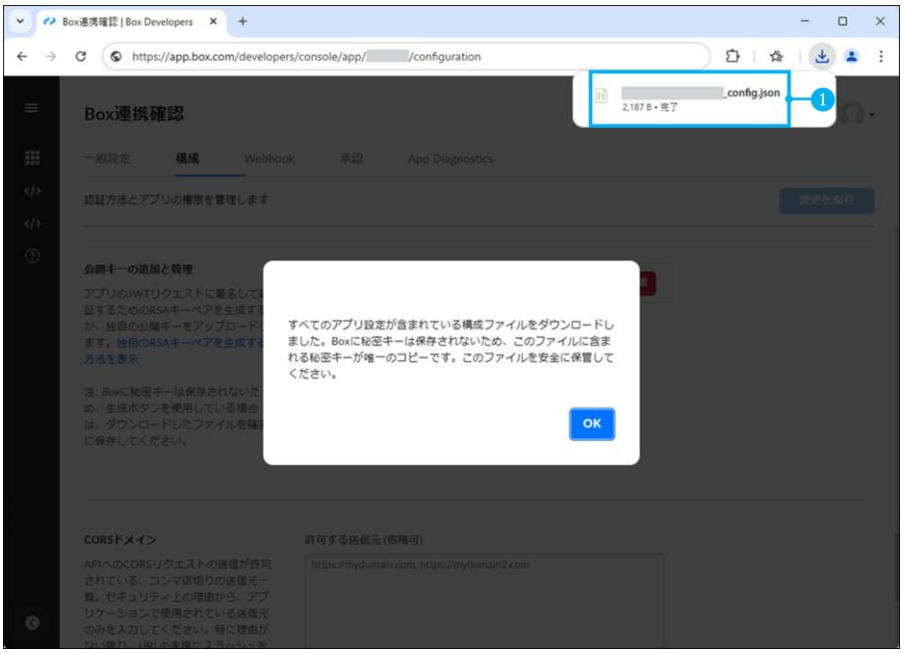
認証方法 2 ：JWT 認証

Steps

1. 「構成」タブにある「公開キーの追加と管理」から[公開/秘密キーペアを生成]ボタンをクリックします。



2. JSON ファイルをダウンロードして、以下の操作を行ってください。



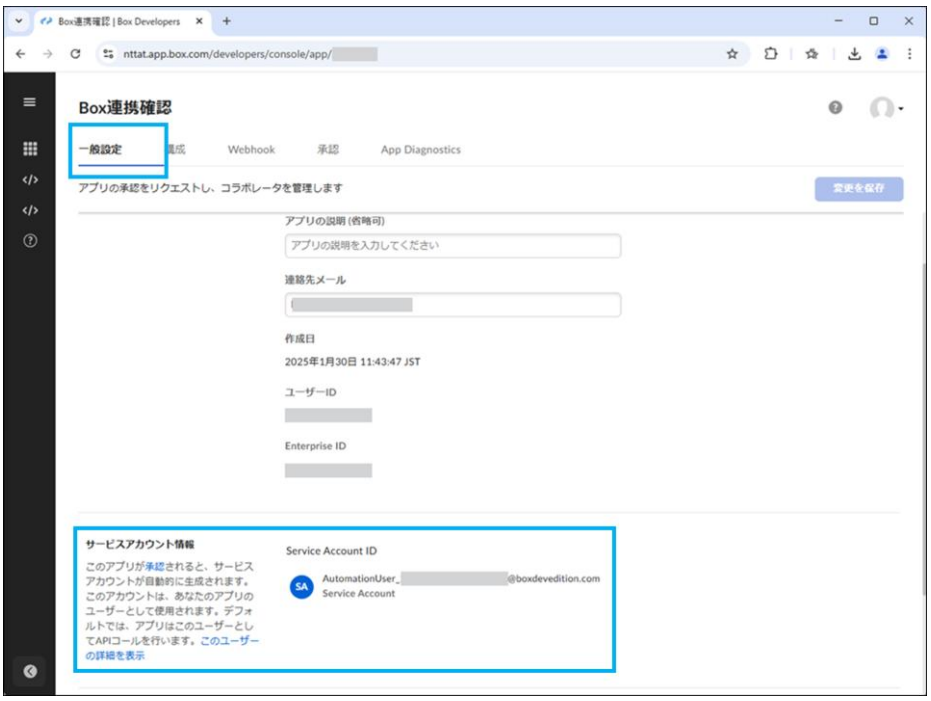
No.	名称	説明
❶	アプリの設定ファイル	Box 連携画面のアプリの設定ファイルにここでダウンロードしたファイルのパスを設定します。

3. 「承認」タブにある[確認して送信]ボタンをクリックします。

JWT 認証とクライアント資格情報を許可した OAuth2.0 認証のカスタムアプリを使用するには、カスタムアプリの承認依頼を送信して、Box 管理者が承認する必要があります。

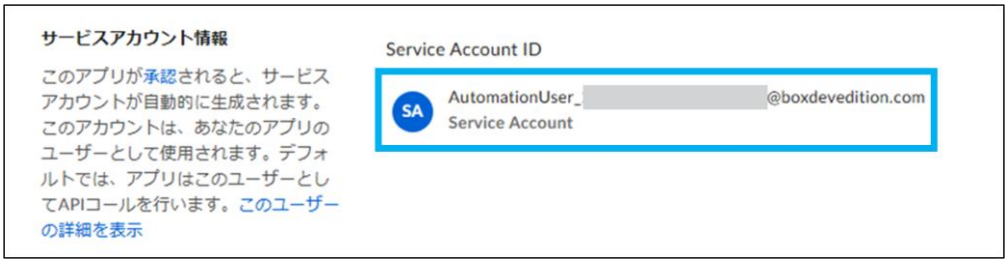


4. Box 管理者による承認が完了すると、「一般設定」タブにある「サービスアカウント情報」が表示されます。



サーバー側認証（JWT 認証とクライアント資格情報を許可した OAuth2.0 認証）のカスタムアプリを使用し、既存のフォルダやファイルを操作する場合は、「認証方法 2：JWT 認証」Steps 5 ～ 7 の設定を行う必要があります。

5. 「一般設定」タブにある「サービスアカウント情報」に表示されているサービスアカウントのメールアドレスをコピーします。



6. 操作対象フォルダの[共有]ボタンをクリックします。



7. 「ユーザーを招待」の入力欄にコピーしたメールアドレスを貼り付けて、カスタムアプリのサービスアカウントを招待します。



8. 「Box 連携」画面にて、手順 **2** で取得した認証情報「アプリの設定ファイル」のファイルパスを入力して、Box アカウント認証を行います。

Box アカウント認証は、『■■ WinActor の Box サインイン手順例』を参照してください。

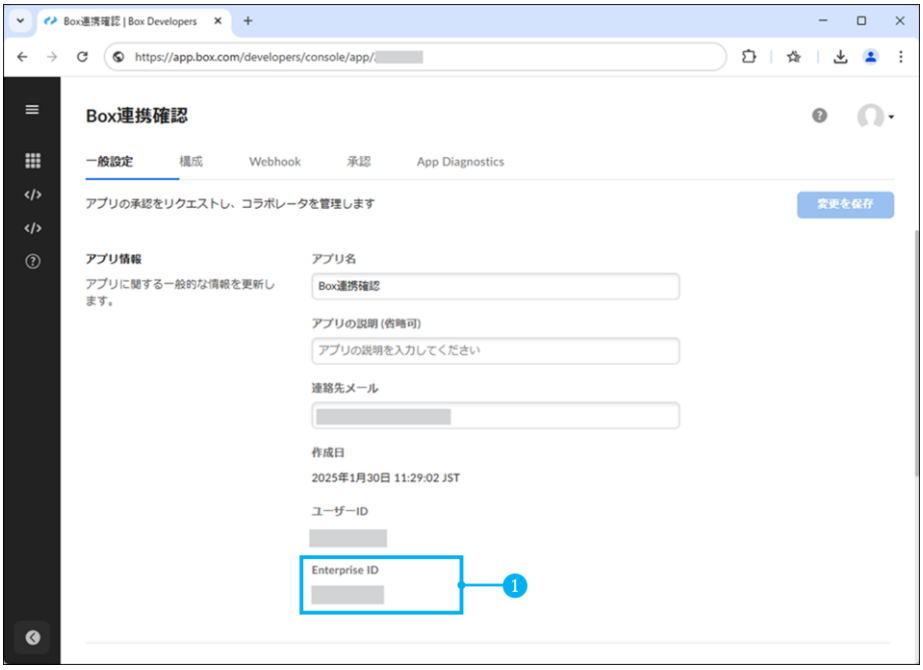
認証方法 3 ：クライアント資格情報を許可した OAuth2.0 認証

Steps

1. 作成されたアプリを選択し、「構成」タブをクリックして、認証情報を取得します。

   詳しくは、「認証方法 1 ：OAuth2.0 認証」の Steps 1 を参照してください。

2. 作成されたアプリを選択し、「一般設定」タブをクリックして、以下の操作を行ってください。



No.	名称	説明
1	Enterprise ID	Box 連携画面の Enterprise ID にこの値を設定します。

3. 作成されたアプリを選択し、「承認」タブにある[確認して送信]ボタンをクリックし、Box 管理者の承認を依頼します。

   詳しくは、「認証方法 2 ：JWT 認証」の Steps 3 ～4 を参照してください。

4. 既存のフォルダまたはファイルを操作する場合は、操作対象のフォルダまたはファイルにカスタムアプリのサービスアカウントを招待します。

   詳しくは、「認証方法 2 ：JWT 認証」の Steps 5 ～ 7 を参照してください。

5. 「Box 連携」画面にて、手順 **1** および **2** で取得した認証情報「クライアント ID」「クライアントシークレット」「Enterprise ID」を入力して、Box アカウント認証

を行います。

Box アカウント認証は、『■■ WinActor の Box サインイン手順例』を参照してください。



Box の各画面は、本マニュアル執筆時のものであり、実際の画面とは異なる可能性があります。

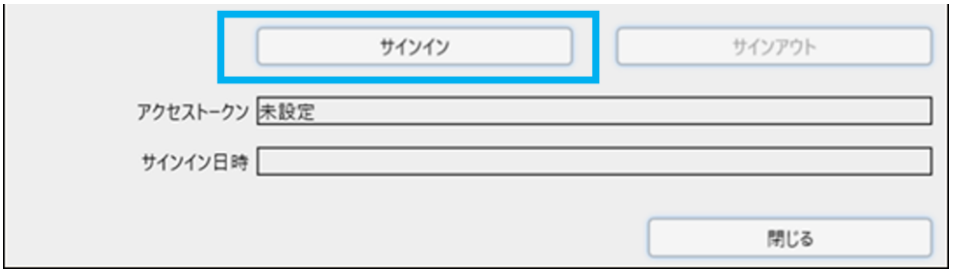
■■ WinActor の Box サインイン手順例

WinActor の「Box 連携」画面では、上記手順で発行した「クライアント ID」「クライアントシークレット」「リダイレクト URI」を使って、サインインします。

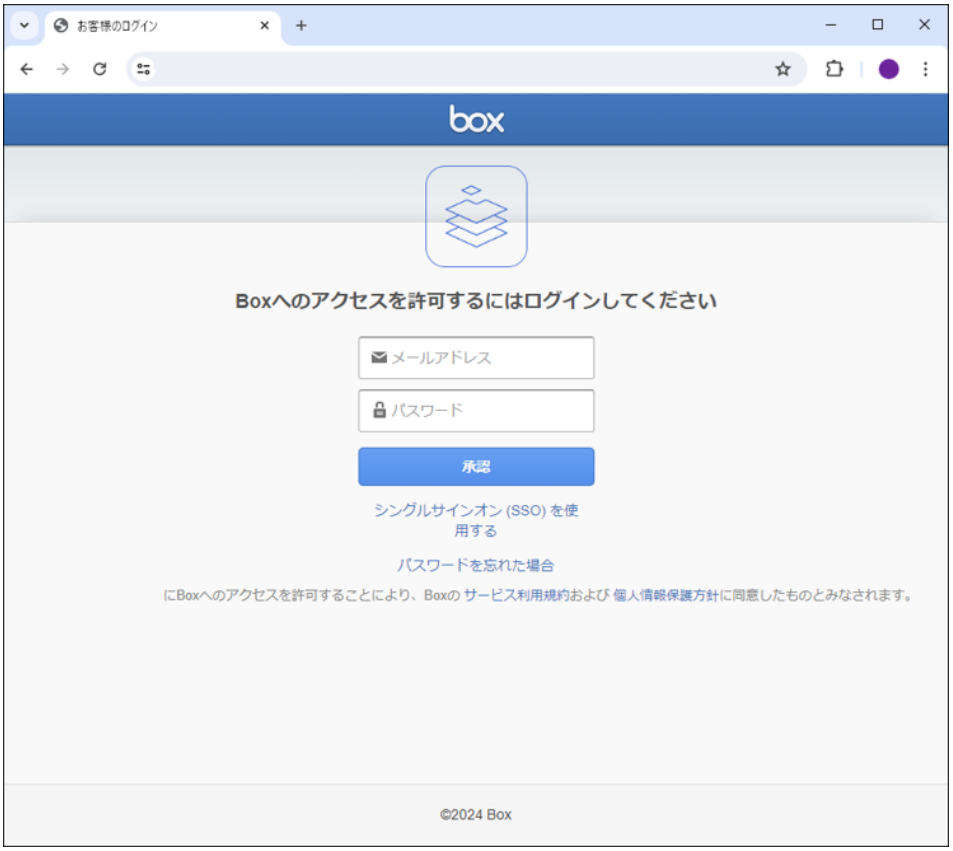
以下の手順例は、OAuth2.0 認証を用いたアカウント認証の手順です。

Steps

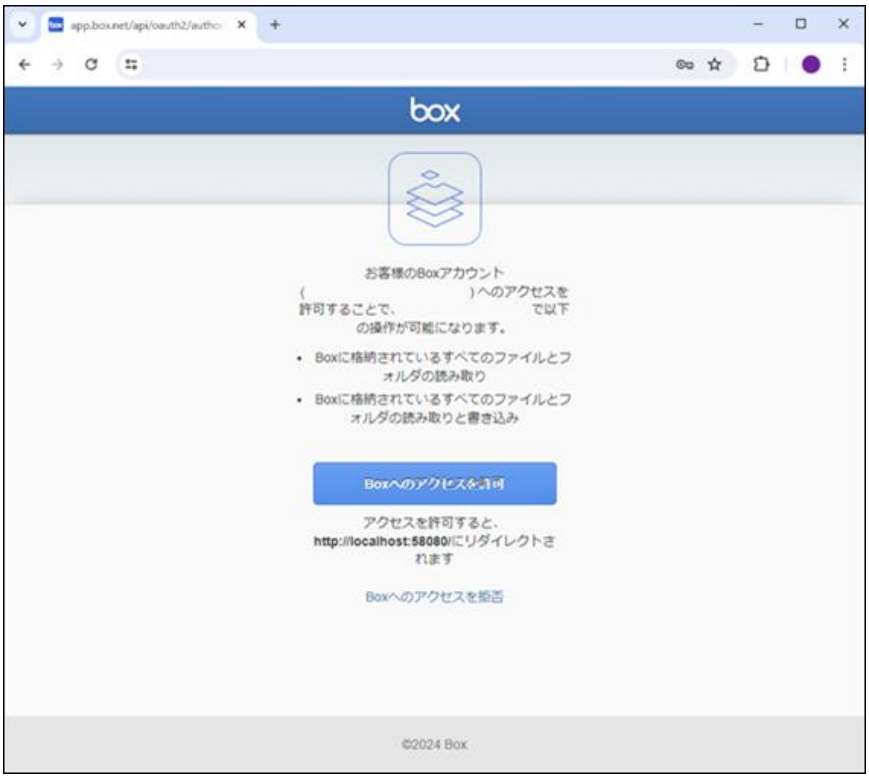
1. Box 連携画面にて「クライアント ID」「クライアントシークレット」「リダイレクト URI」を入力し、「サインイン」ボタンをクリックします。



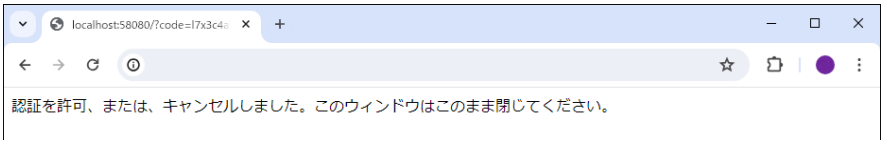
2. Box のログイン画面が表示されますので、メールアドレスとパスワードを入力し、「承認」ボタンをクリックします。



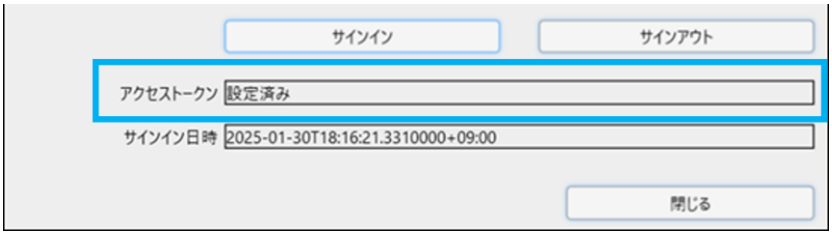
3. ログインに成功すると次の画面が表示されますので、「Box へのアクセスを許可」をクリックします。



4. 許可に成功すると次の画面が表示されますので、ブラウザを閉じてください。



5. トークンの取得に成功しますと、Box 連携画面のアクセストークンに「設定済み」と表示されます。



アクセストークンが「設定済み」と表示されたら、Box 連携サブシナリオが使用可能となりますので、「Box 連携」画面および「外部サービス連携」画面を閉じてください。

Box の各画面は、本マニュアル執筆時のものであり、実際の画面とは異なる可能性があります。

■ 生成 AI 連携画面

「生成 AI 連携」画面は、生成 AI との接続に必要な情報を設定するための画面です。
シナリオ作成に生成 AI を利用するときに必要になります。

図 3-19 生成 AI 連携画面

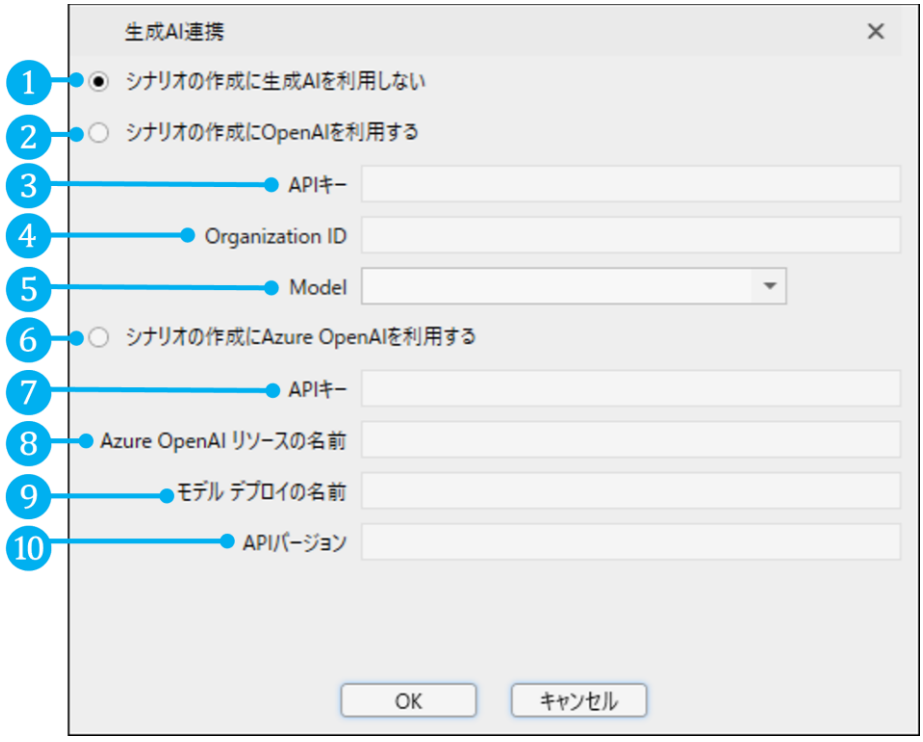


表 3-11 生成 AI 連携画面

No.	構成要素	説　明
❶	シナリオ作成に生成 AI を利用しない	シナリオ作成に生成 AI を利用しない場合に指定します。
❷	シナリオ作成に OpenAI を利用する	シナリオ作成に OpenAI を利用する場合に指定します。 メニューの新規作成（生成 AI 利用）などの生成 AI と連携する機能を使用する際に OpenAI を利用します。
❸	API キー	シナリオ作成に OpenAI を利用する際に使用する API キーを指定します。
❹	Organization ID	シナリオ作成に OpenAI を利用する際に、複数の組織に属している場合、組織を指定するための Organization ID を指定します。
❺	Model	シナリオ作成に OpenAI を利用する際に使用するモデルを指定します。
❻	シナリオ作成に Azure OpenAI を利用する	シナリオ作成に Azure OpenAI を利用する場合に指定します。 メニューの新規作成（生成 AI 利用）などの生成 AI と連携する機能を使用する際に Azure OpenAI を利用します。

No.	構成要素	説　明
❼	API キー	シナリオ作成に Azure OpenAI を利用する際に使用する API キーを指定します。
❽	Azure OpenAI リソースの名前	シナリオ作成に Azure OpenAI を利用する際に使用する Azure OpenAI のリソースの名前を指定します。
❾	モデルデプロイの名前	シナリオ作成に Azure OpenAI を利用する際に使用するモデルデプロイの名前を指定します。
❿	API バージョン	シナリオ作成に Azure OpenAI を利用する際に使用する API のバージョンを指定します。

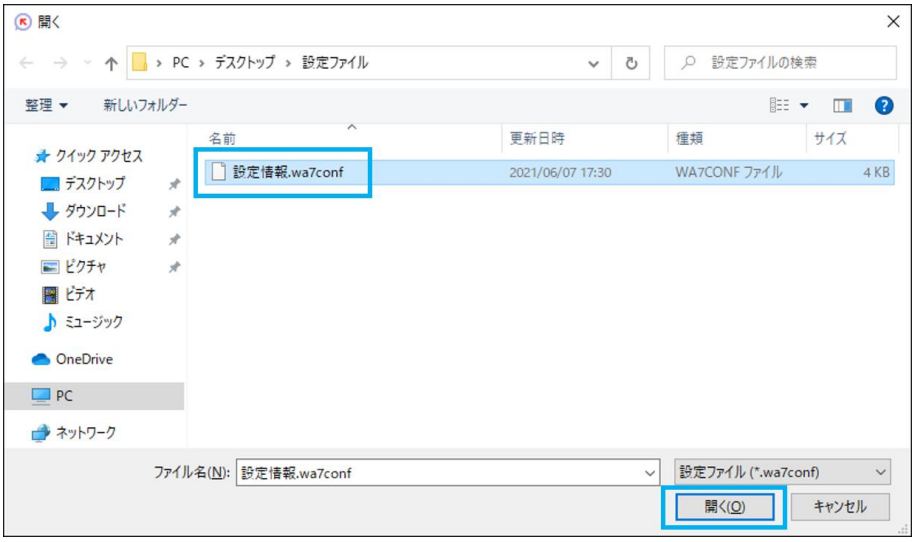
サブシナリオから生成 AI を利用する場合は、サブシナリオのプロパティにて API キーを別途設定する必要があります。
詳細は『WinActor サブシナリオサンプル説明書』を参照してください。

■　設定インポート

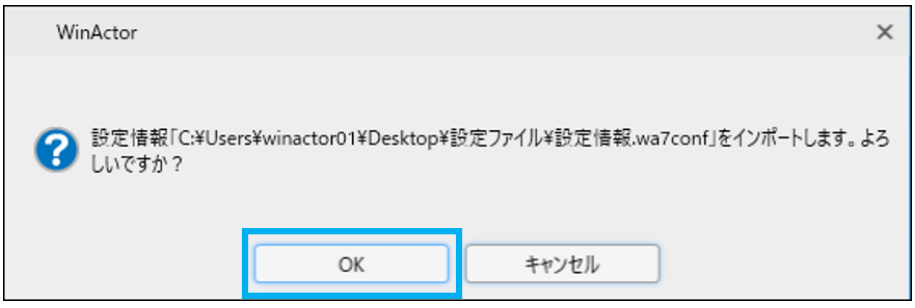
設定インポートは、オプション画面の設定情報をファイルからインポートします。
インポートするファイルは、事前に設定エクスポートで作成したファイルを使用します。
ファイル名の拡張子は .wa7conf です。
インポートした設定情報を反映するには、WinActor の再起動が必要です。

Steps

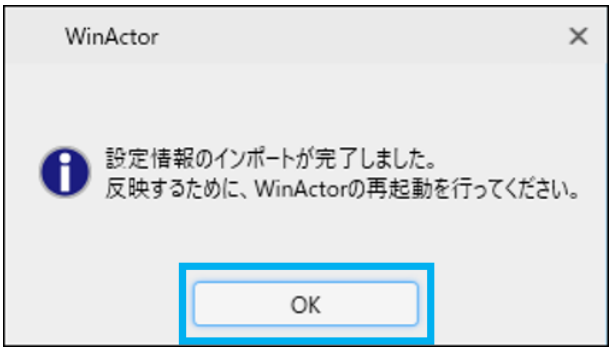
1. 設定インポートを選択すると、「開く」画面が表示されます。
2. インポートするファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。



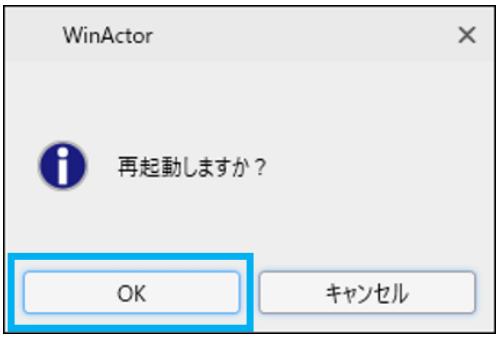
3. 確認のダイアログが表示されます。［OK］ボタンをクリックします。



4. インポートに成功すると確認のダイアログが表示されます。[OK] ボタンをクリックします。



5. 「再起動しますか？」のダイアログが表示されますので、[OK] ボタンをクリックして、WinActor を再起動します。インポート内容が反映されます。

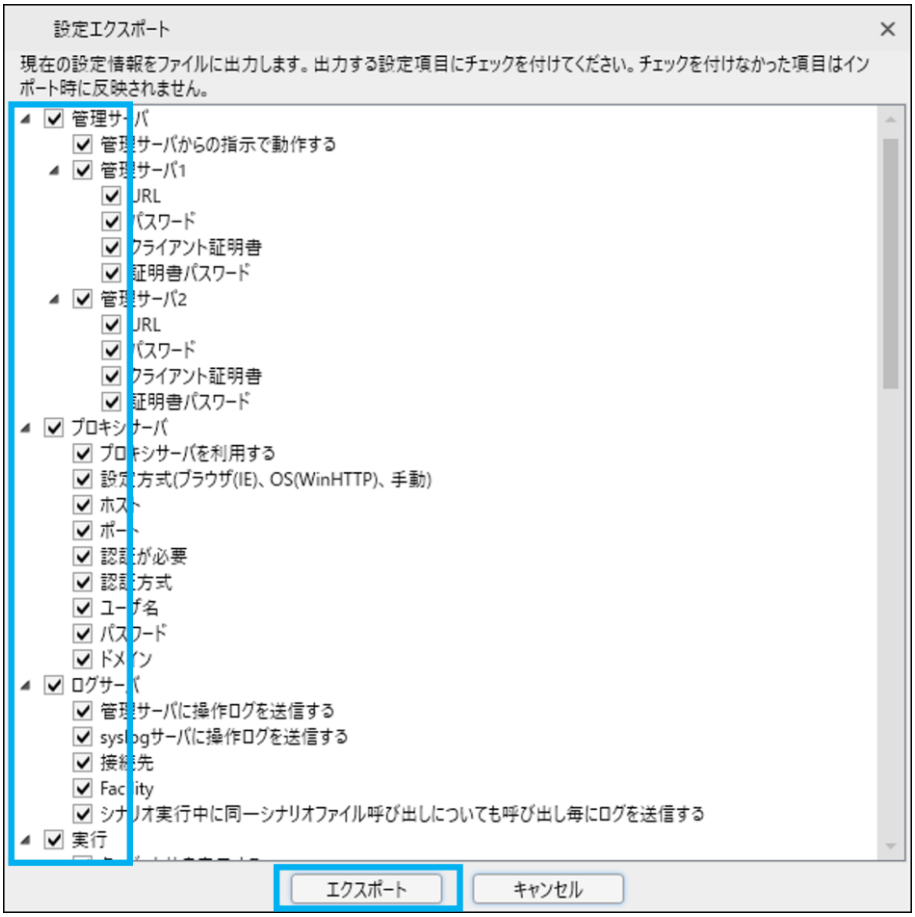


■ 設定エクスポート

設定エクスポートは、オプション画面の設定情報をファイルにエクスポートします。

Steps

1. 設定エクスポートを選択すると、「設定エクスポート」画面が表示されます。
   エクスポートする項目にチェックを付けて、［エクスポート］ボタンをクリックします。

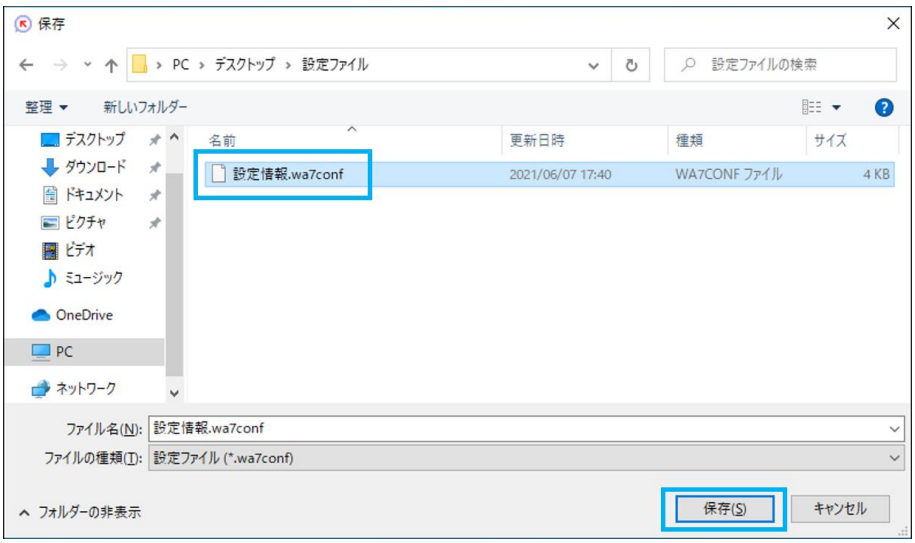


「保存」画面が表示されます。

チェックを付けた項目の設定情報がエクスポートされます。チェックを付けなかった項目はインポート時に反映されません。

---

2. ファイル名を入力して、[保存] ボタンをクリックします。



「ファイルの種類」で選択できるのは、wa7conf のみです。

3. エクスポートに成功すると確認のダイアログが表示されます。[OK] ボタンをクリックします。



3.2.4　ヘルプメニュー

［ヘルプ］メニューでは、マニュアルの表示と、問い合わせ用情報の収集、更新の確認、バージョン情報の表示ができます。

図 3-20 ヘルプメニュー

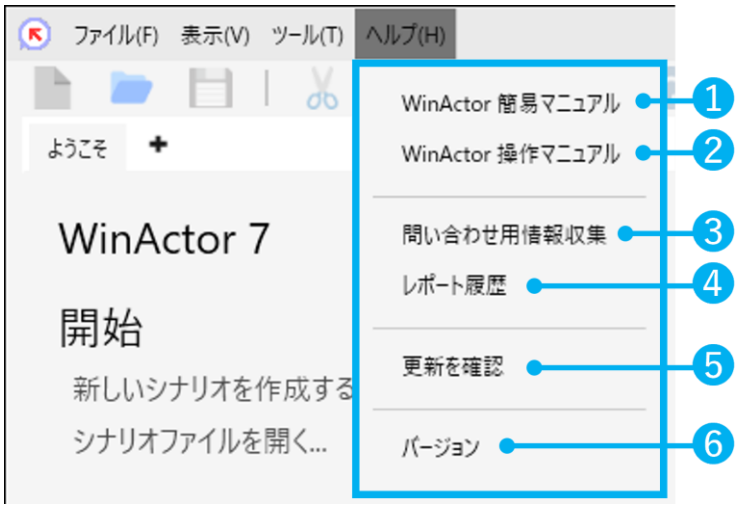


表 3-12 ヘルプメニュー

No.	メニュー	説明
❶	WinActor 簡易マニュアル	「WinActor 簡易マニュアル」を表示します。
❷	WinActor 操作マニュアル	「WinActor 操作マニュアル」を表示します。
❸	問い合わせ用情報収集	問い合わせ用の情報を収集して、zip ファイルにまとめる、または WinActor のサイトに送信することができます。 詳細は『問い合わせ用情報収集』を参照してください。
❹	レポート履歴	「問い合わせ用情報収集」で送信したレポートの履歴を表示します。 詳細は『レポート履歴』を参照してください。
❺	更新を確認	WinActor、WebDriver、ユーザライブラリ、サブシナリオ、CloudLibrary の更新を確認します。 詳細は『更新を確認』を参照してください。
❻	バージョン	「バージョン情報」画面を表示します。 詳細は『3.13 バージョン情報画面』を参照してください。

■　問い合わせ用情報収集

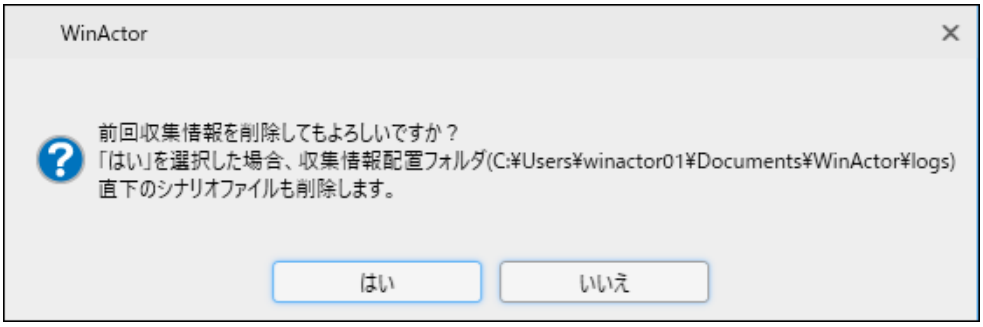
WinActor の挙動について販売店などに問い合わせる際、さまざまな情報の提供を求められる場合があります。
「問い合わせ用情報収集」は、これらの情報(以下、問い合わせ用情報)を一括で収集して、zip ファイルにまとめたり、WinActor のサイトにまとめて送信することができます。

Steps

1. ［ヘルプ］メニューの「問い合わせ用情報収集」を選択すると、WinActor は問い合わせ用情報を収集します。

   収集した問い合わせ用情報は、収集情報配置フォルダにファイルとして保存されます。

   収集情報配置フォルダに前回収集した問い合わせ用情報のファイルが残っている場合、削除してよいか確認のダイアログが表示されます。

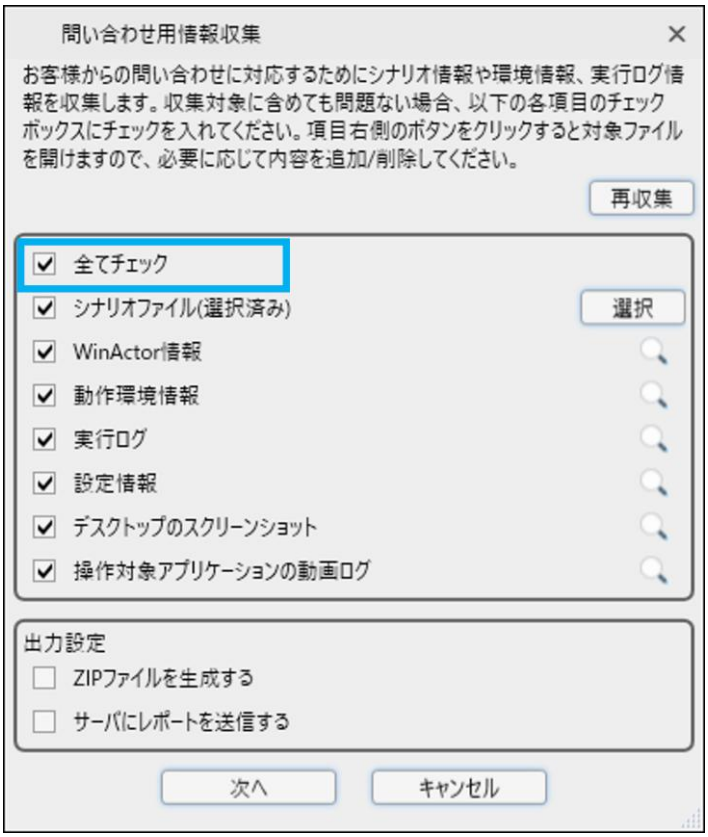
   「はい」をクリックすると、前回収集した問い合わせ用情報のファイルを削除して、新たに収集した問い合わせ用情報のファイルを保存します。

   「いいえ」をクリックすると、新たに収集した問い合わせ用情報は保存されず、前回収集した問い合わせ用情報のファイルがそのまま残ります。

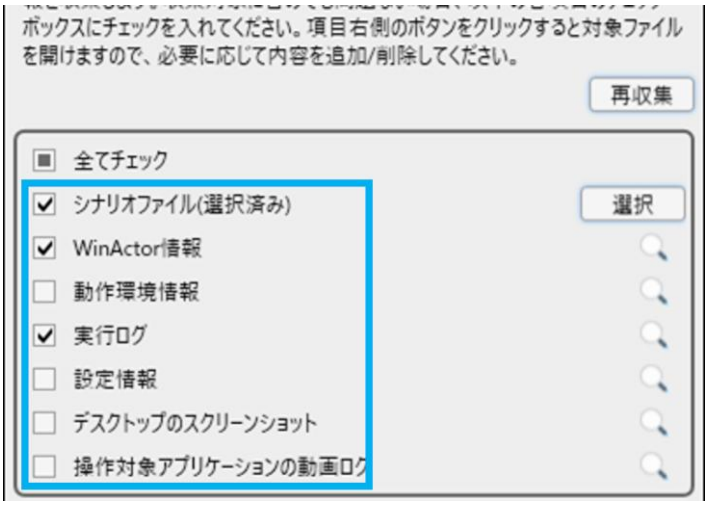
2. 問い合わせ用情報収集画面が表示されます。

収集した問い合わせ用情報のうち、zip ファイルにまとめて出力する対象、または WinActor のサイトに送信する対象を選択します。

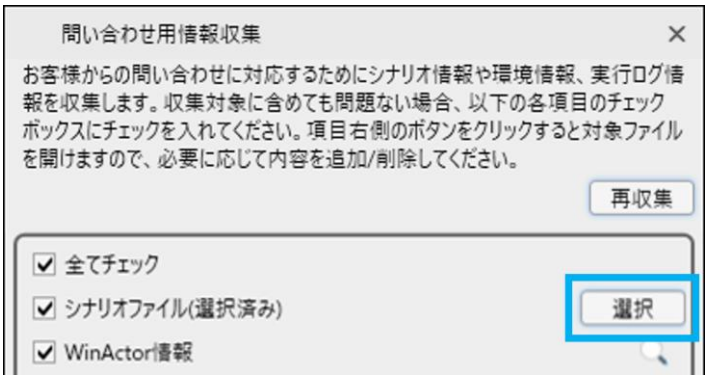
「全てチェック」にチェックを付けると、全ての問い合わせ用情報が対象となります。



あるいは、個別に対象を選択してチェックを付けます。

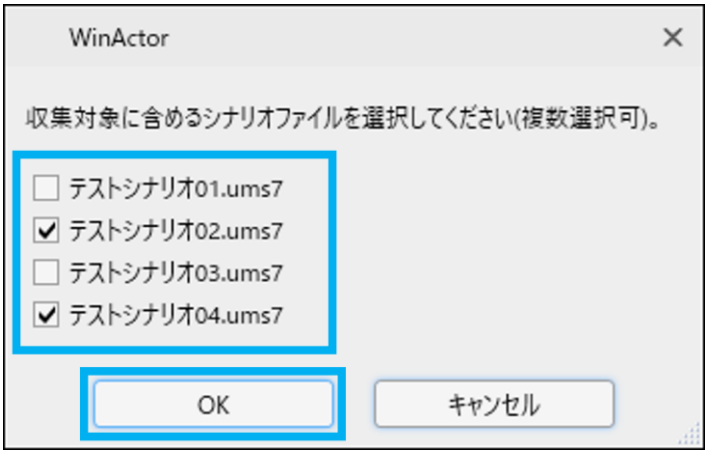


3. 「選択」ボタンをクリックすると、対象とするシナリオファイルをファイル単位で選択できます。



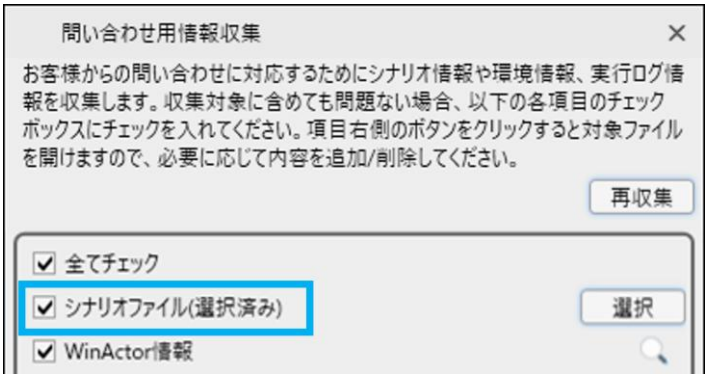
シナリオ選択画面が表示されます。

WinActor で開いているシナリオファイルのうち、保存済みのシナリオファイルが一覧表示されますので、対象とするシナリオファイルにチェックを付けます。



「OK」ボタンをクリックして、問い合わせ用情報収集画面に戻ります。

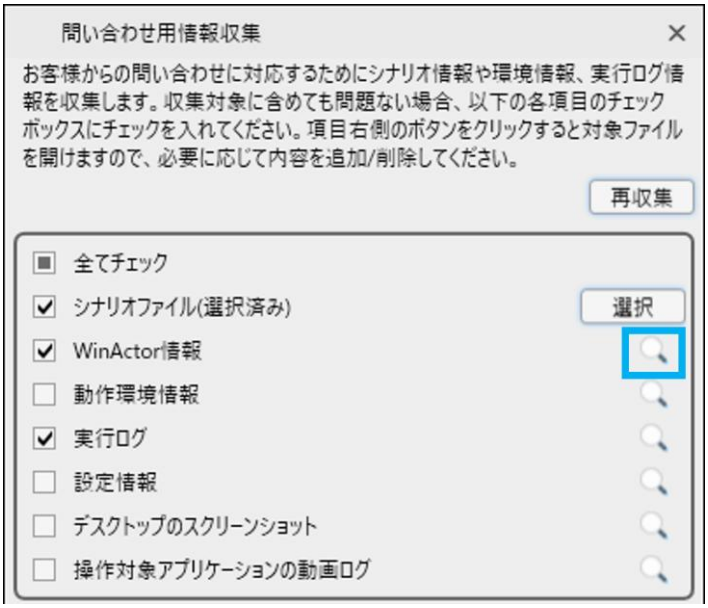
「シナリオファイル（選択済み)」にチェックを付けます。

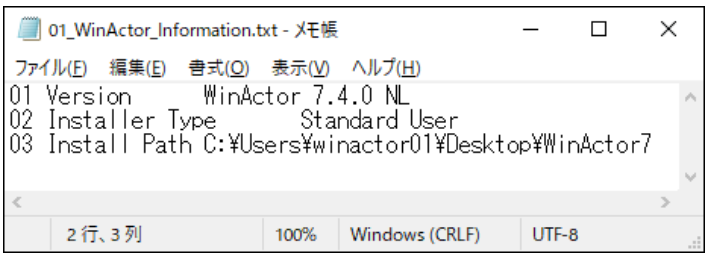


- シナリオ選択画面でチェックを付けても、問い合わせ用情報収集画面でチェックが外れていると、対象ではなくなります。
- シナリオ選択画面でシナリオファイルがひとつもチェックされていないと、問い合わせ用情報収集画面では「シナリオファイル（未選択）」と表示されます。



4. 問い合わせ用情報の右端にあるアイコンをクリックすると、その情報の内容が表示されますので、内容を確認できます。

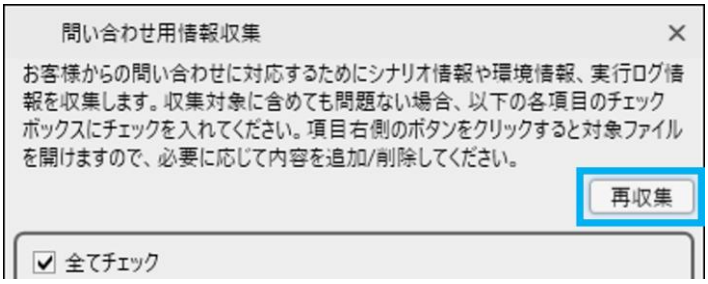




問い合わせ用情報の概要は下記のとおりです。

No.	名称	説明
❶	シナリオファイル	WinActor で開いているシナリオファイルのうち、保存済みのシナリオファイル
❷	WinActor 情報	WinActor のバージョン情報やインストール情報等
❸	動作環境情報	OS のバージョン情報、ブラウザのバージョン情報、Microsoft Office のバージョン情報等
❹	実行ログ	直近のシナリオ実行 1 回分の実行ログ
❺	設定情報	WinActor の設定情報やライセンス情報等
❻	デスクトップのスクリーンショット	デスクトップ全体のスクリーンショット
❼	操作対象アプリケーションの動画ログ	最後にシナリオ実行した際の動画ログ

5. 問い合わせ用情報を再度収集し直す必要がある場合には、「再収集」をクリックします。



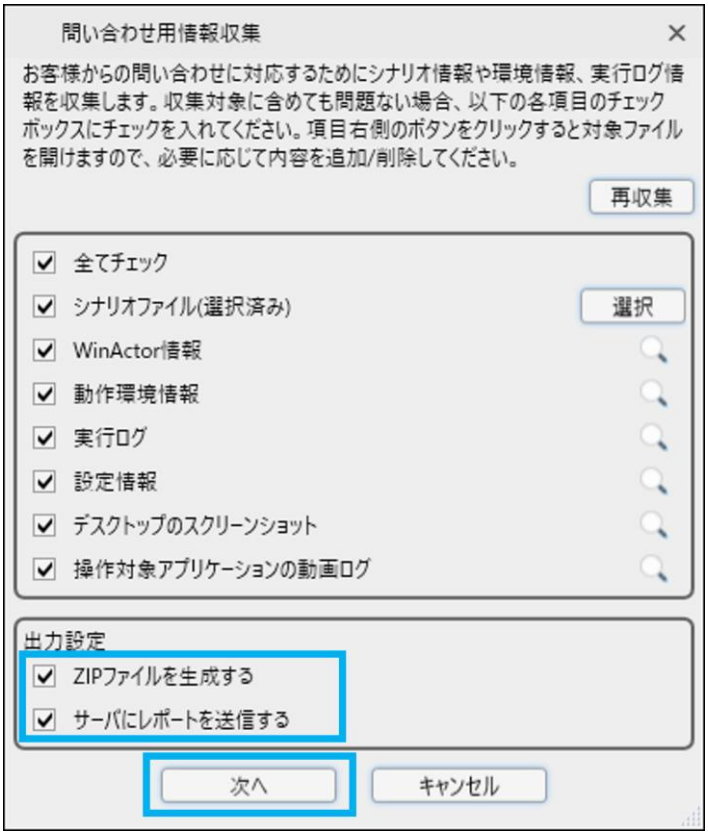
前回収集した問い合わせ用情報のファイルが残っている場合、手順 **1** と同様に、削除確認のダイアログが表示されます。

6. 出力設定を選択します。

問い合わせ用情報を zip ファイルにまとめて出力する場合は、「ZIP ファイルを生成する」にチェックを付けます。

WinActor のサイトに送信する場合は、「サーバにレポートを送信する」にチェックを付けます。

そして、「次へ」をクリックします。

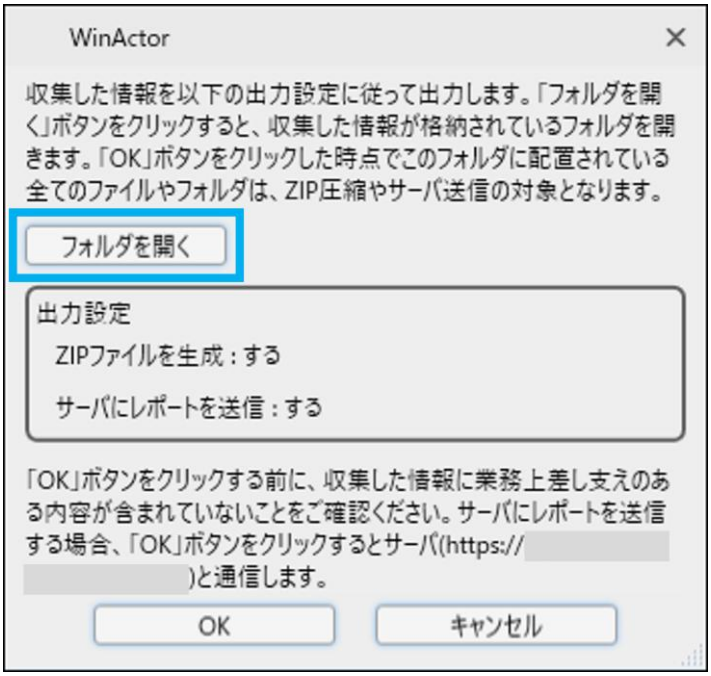


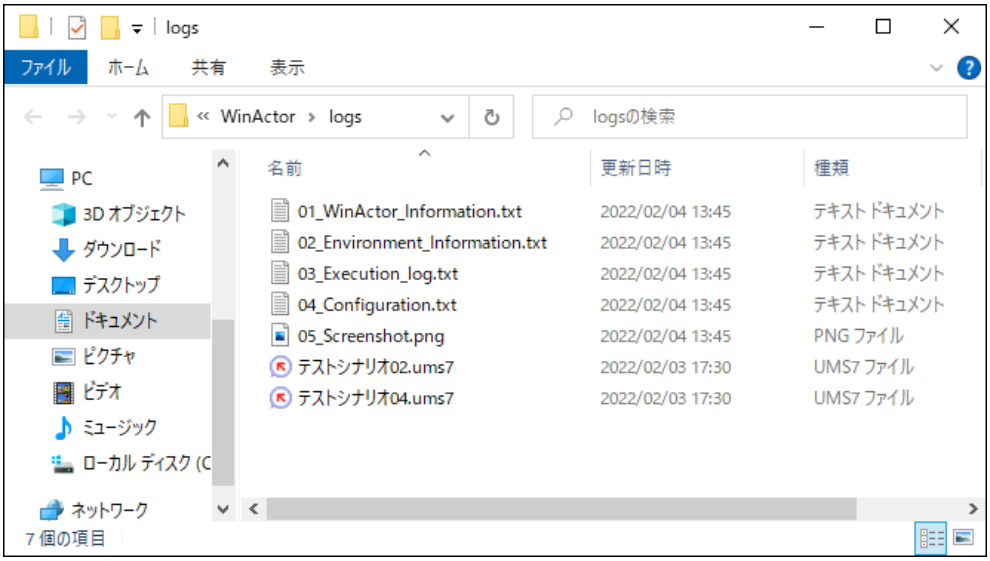
- サーバにレポートを送信する場合、プロキシサーバを利用する環境では、オプション画面のプロキシサーバタブの設定が必要です。

  設定方法については、オプション画面の『プロキシサーバタブ』を参照してください。
- サーバに送信できるファイルサイズの上限は 100MB です。

7. 出力確認画面が表示されます。

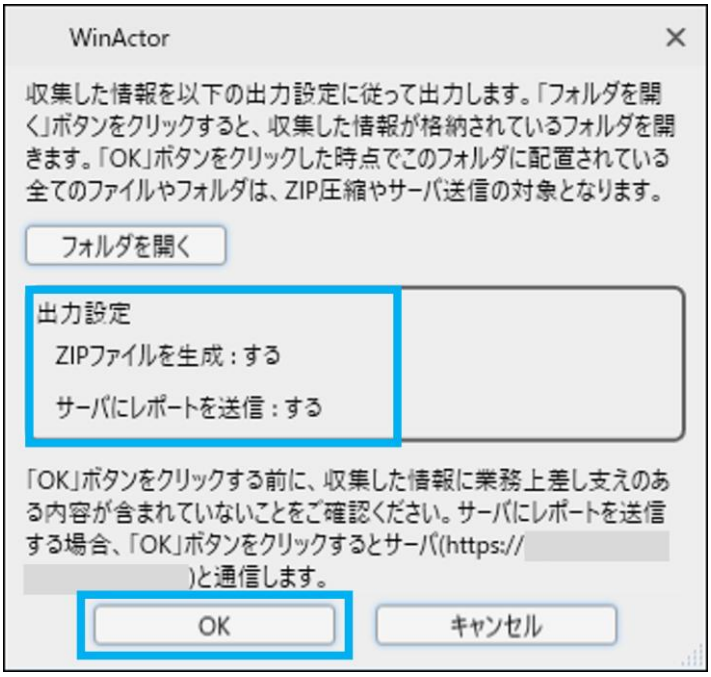
「フォルダを開く」をクリックすると、収集情報配置フォルダが開きますので、内容を確認できます。



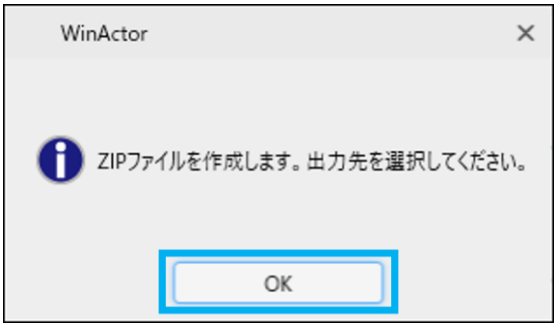


出力確認画面の出力設定の内容を確認して、よろしければ「OK」をクリックしてください。

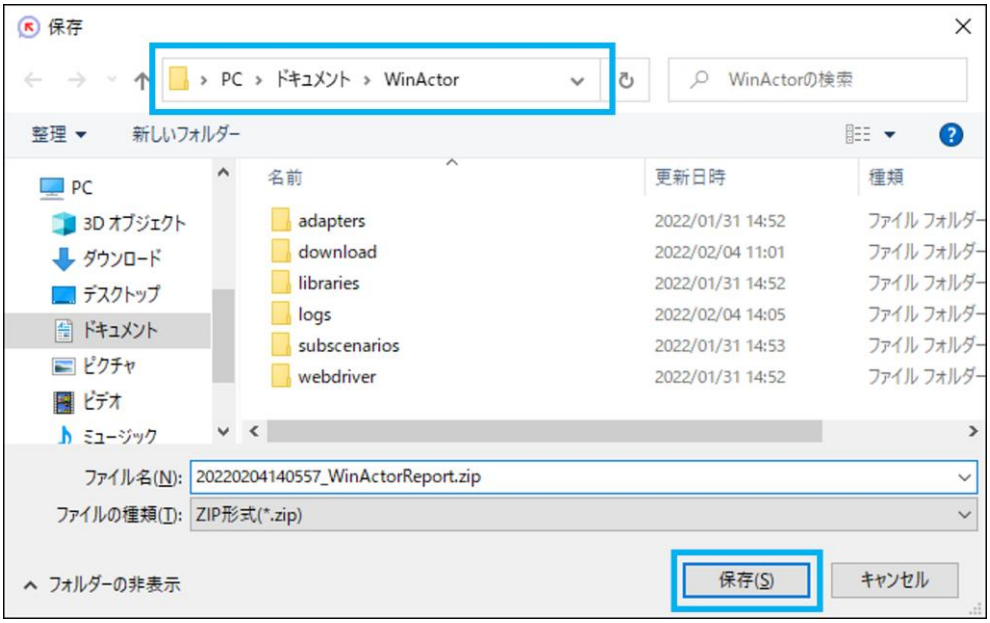
「OK」をクリックすると、出力設定での選択に従って、問い合わせ用情報が zip ファイルに出力、または WinActor のサイトに送信されます。



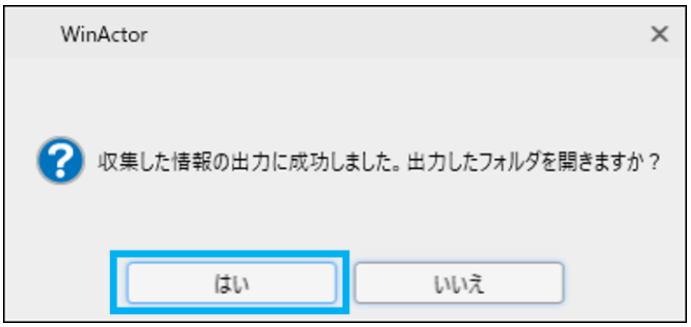
8. 「ZIP ファイルを生成する」を選択した場合は、zip ファイルの保存先フォルダの選択を促すダイアログが表示されます。



「OK」をクリックするとエクスプローラが開きますので、保存先フォルダの選択して、「保存」をクリックしてください。

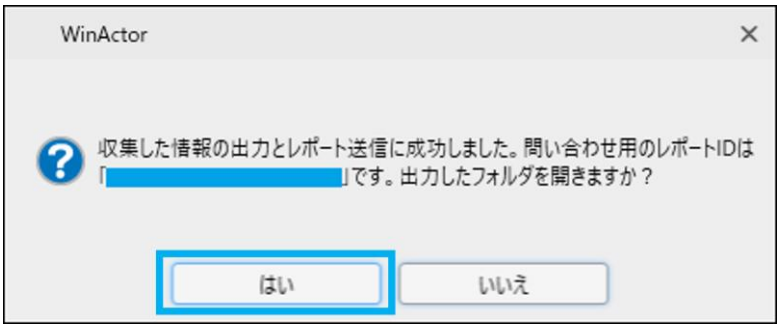


zip ファイルの保存に成功すると、確認のダイアログが表示されます。



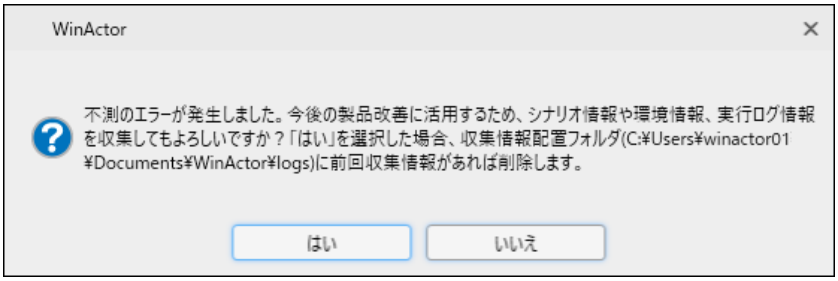
「はい」をクリックすると、収集情報配置フォルダが開きます。

9. 「サーバにレポートを送信する」を選択した場合は、レポート ID を表示します。このレポート ID を問い合わせ先に伝えることで、送信したファイルにサポート担当がアクセスできます。



「はい」をクリックすると、収集情報配置フォルダが開きます。

WinActor の操作中に不測のエラーが発生した場合、情報収集の確認ダイアログが表示されます。



「はい」をクリックすると、「問い合わせ用情報収集」と同様の手順で情報収集が進みます。前回収集した問い合わせ用情報のファイルが残っている場合、削除されます。

「いいえ」をクリックすると、情報収集は行われません。

■ レポート履歴

「レポート履歴」は、「問い合わせ用情報収集」で WinActor のサイトへ送信したレポートの履歴を表示します。

図 3-21 レポート履歴

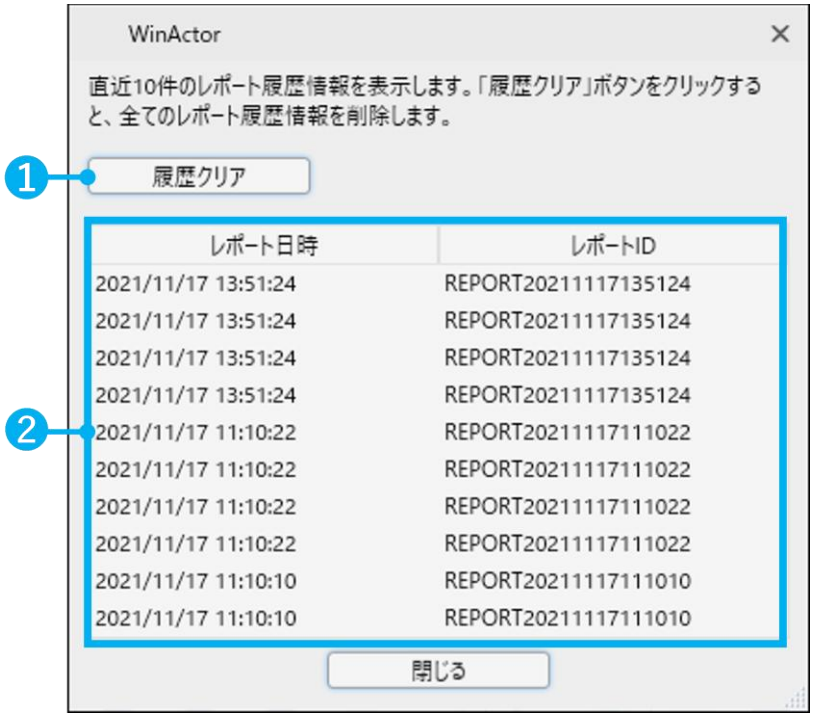


表 3-13 レポート履歴

No.	メニュー	説明
❶	履歴クリア	レポート履歴情報をクリアします。クリックすると確認のダイアログが表示されます。
❷	レポート履歴情報	直近 10 件のレポート履歴情報を表示します。 選択して《Ctrl》＋《C》キーを押すと、内容がクリップボードにコピーされます。

■ 更新を確認

「更新を確認」は、WinActor のサイトにアクセスして、WinActor、WebDriver、ユーザライブラリ、サブシナリオ、CloudLibrary について更新があるか確認するオンラインアップデート機能です。

プロキシサーバを利用する環境では、オプション画面のプロキシサーバタブの設定が必要です。

設定方法については、オプション画面の『プロキシサーバタブ』を参照してください。

WinActor、WebDriver、ユーザライブラリ、サブシナリオ、CloudLibrary それぞれについて、更新を確認するか、更新があった場合に手動で更新するか、自動で更新するかをオプション画面の更新タブで設定できます。

設定方法については、オプション画面の『更新タブ』を参照してください。

「更新を確認」した結果は、ステータスバー右端のベル型のアイコンに表示されます。

図 3-22 「更新を確認」結果

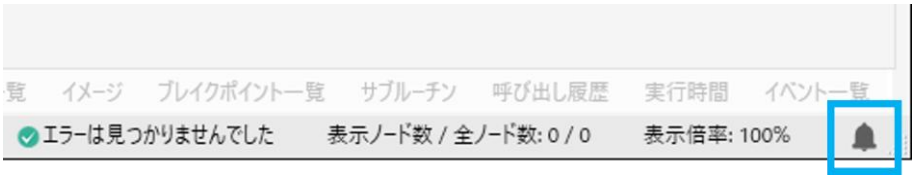


表 3-14 「更新を確認」結果

No.	アイコン	説明
❶		更新情報の取得中、または更新内容の確認中です。クリックはできません。
❷		更新はありません。または更新があり、自動更新を完了しました。 クリックすると更新画面を開き、「通知はありません」と表示します。
❸		更新があります。手動更新することができます。 クリックすると更新画面を開き、更新情報の一覧を表示します。

更新画面は、更新情報の一覧を表示します。アイコンをクリックすることで手動更新を開始することができます。

図 3-23 更新画面

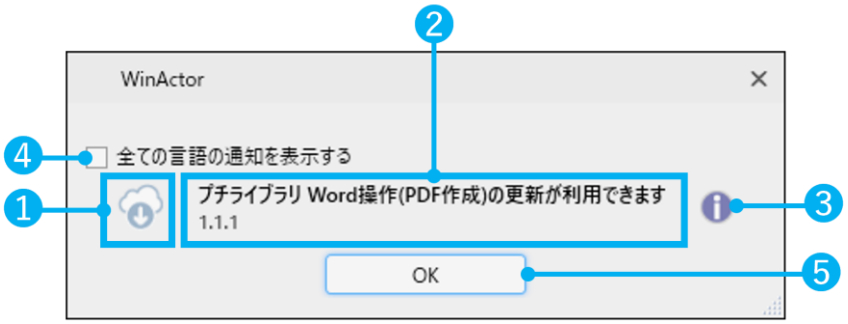


表 3-15 更新画面

No.	構成要素	説明
❶	アイコン	更新の状態を表します。クリックすることで、状態を変えることができます。下表を参照してください。
❷	更新情報	更新情報を表示します。
❸	詳細情報ボタン	説明ページが winactor.biz サイトにある場合に、ボタンが表示されます。 クリックすると、ブラウザが起動して説明ページを表示します。
❹	全ての言語の通知を表示する	チェックを付けると、全ての言語環境の更新情報を表示します。チェックを外すと、現在使用中の言語環境の更新情報のみを表示します。 WinActor 本体と WebDriver の更新情報は、チェックの有無に関わらず表示されます。
❺	［OK］ボタン	更新画面を閉じます。

表 3-16 更新画面のアイコン

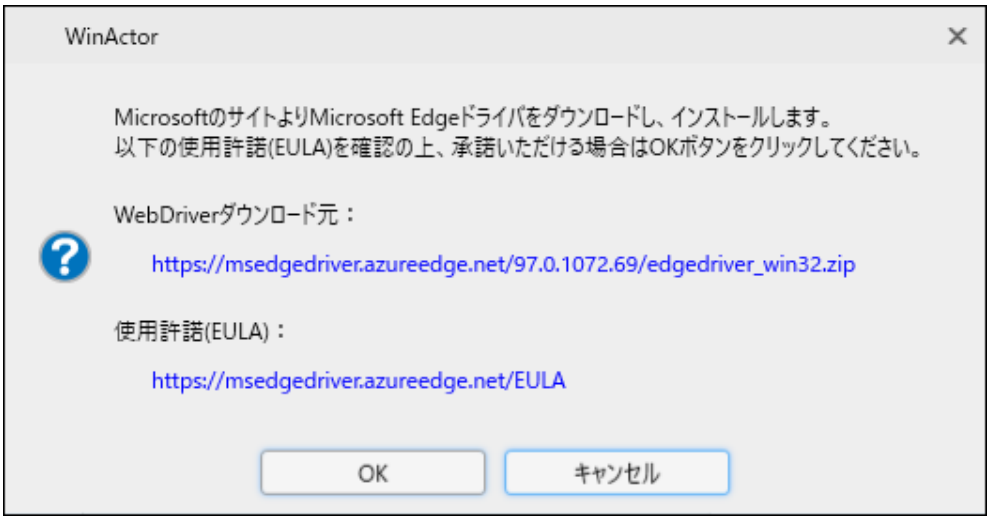
No.	アイコン	説明
❶		更新があります。クリックすると更新を開始します。 Microsoft Edge の WebDriver の更新の場合、クリック後に確認のダイアログが表示されます。下記の補足情報を参照してください。
❷		更新が完了しました。
❸		更新中です。クリックすると更新をキャンセルすることができます。
❹		更新をキャンセル中です。
❺		更新をキャンセルしました。または、更新に失敗しました。 クリックすると❶に戻ります。
❻		WinActor の停止を待っています。WinActor の停止後に更新が開始されます。

また、更新がない場合、更新画面は「通知はありません」と表示します。

図 3-24 更新がない場合の更新画面



Microsoft Edge の WebDriver の更新を開始すると、確認のダイアログが表示されます。使用許諾（EULA）を確認して、承諾される場合は［OK］ボタンをクリックしてください。



3.3　ツールバー

ツールバーには、シナリオの実行、編集、記録の操作に関するアイコンが表示されています。
ここでは、ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

図 3-25 ツールバー

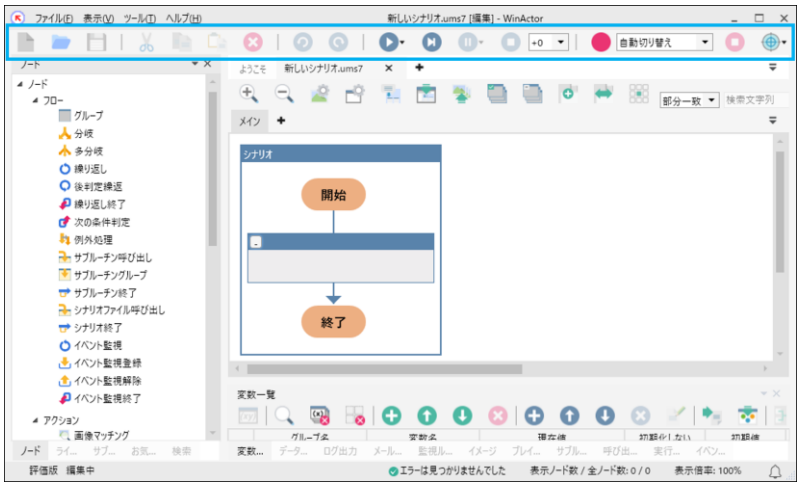
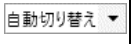


表 3-17 ツールバー

アイコン	名称	機能
	新しいシナリオファイル	シナリオ編集エリアに新しいシナリオを作成するためのタブを表示します。 『新規作成（シナリオ）』
	シナリオファイルを開く	保存したシナリオファイルを選択して、シナリオを表示します。 『開く』
	シナリオファイルを上書き保存	シナリオ編集エリアで現在選択しているシナリオを上書き保存します。 『上書き保存』
	切り取り	フローチャート表示エリアで選択している要素を切り取ります。 『切り取り』
	コピー	フローチャート表示エリアで選択している要素をコピーします。 『コピー』
	貼り付け	フローチャート表示エリアでコピーまたは切り取った要素をフローチャート表示エリアに貼り付けます。 『貼り付け』
	削除	フローチャート表示エリアで選択している要素を削除します。 『削除』

アイコン	名称	機能
	元に戻す	操作を 1 つ前の状態に戻します。最大で 40 回分の操作の履歴を保存します。ただし、新規作成や保存を選択すると、履歴は消去されます。 『元に戻す』
	やり直す	「元に戻す」で戻した操作を再度やり直します。 『やり直す』
	シナリオ実行	シナリオの実行を開始します。 『3.3.2 シナリオの実行操作』
	ステップ実行	シナリオをステップ実行します。 『3.3.3 ステップ実行』
	一時停止	シナリオの実行を一時停止します。 『3.3.2 シナリオの実行操作』
	停止	シナリオの実行を停止します。 『3.3.2 シナリオの実行操作』
	速度調整	シナリオの実行速度を調整します。「+0」は待機時間なしで実行します。「+1」～「+10」は、各ノードが実行される前に待機します。「+1」が増えるごと 0.1 秒ずつ待機時間が増えます。 『3.3.2 シナリオの実行操作』
	記録	シナリオの記録を開始します。 『3.3.4 編集／記録』
	記録モード	記録モードをリストから選択します。記録モードは「イベント」「エミュレーション」「IE」「Chrome」「Firefox」「Edge」「UI Automation」「自動切り替え」の 8 つです。 『1.7.2 記録モードの種類』 『3.3.4 編集／記録』
	記録停止	シナリオの記録を終了します。 『3.3.4 編集／記録』
	記録対象アプリケーション選択	マウスカーソルがターゲット形に変わり、記録対象となるアプリケーションをクリックで選択できます。 右側の［▼］をクリックすると、記録対象のアプリケーションを、リスト表示の中から選択できます。 『3.3.4 編集／記録』

3.3.1　シナリオの編集操作

FULL

シナリオ表示エリアのノードを操作するためのアイコンについて説明します。

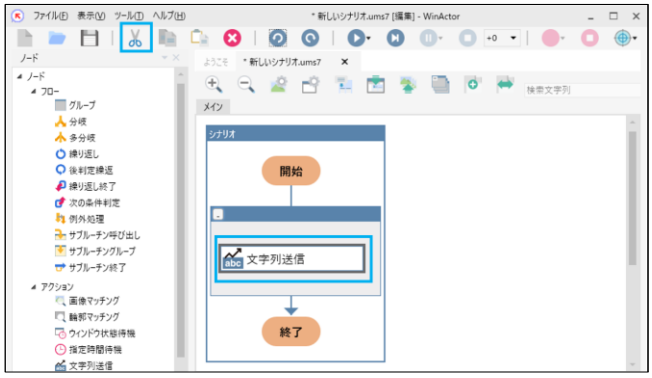
■　切り取り

「切り取り」アイコンは、フローチャート表示エリアで選択したノードを切り取って一時的な記憶領域に保持するときに使用します。「貼り付け」機能を使用することで、切り取ったノードを別の場所に貼り付けることができます。

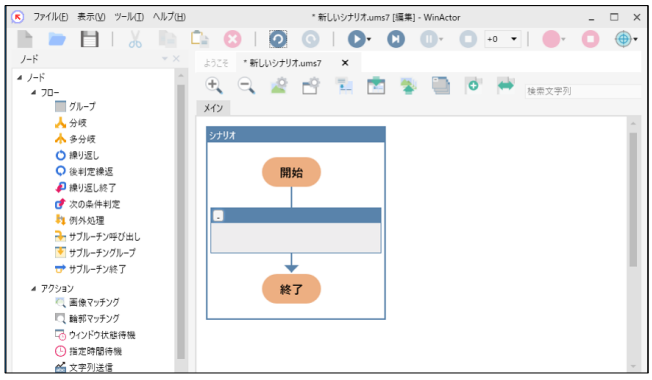
参照されている場合、「サブルーチン」を切り取ることはできません。

Steps

1. フローチャート表示エリアで切り取りたいノードを選択し、ツールバーの「切り取り」アイコンをクリックします。



選択したノードがフローチャート表示エリアから消え、一時的な記憶領域に保持されます。



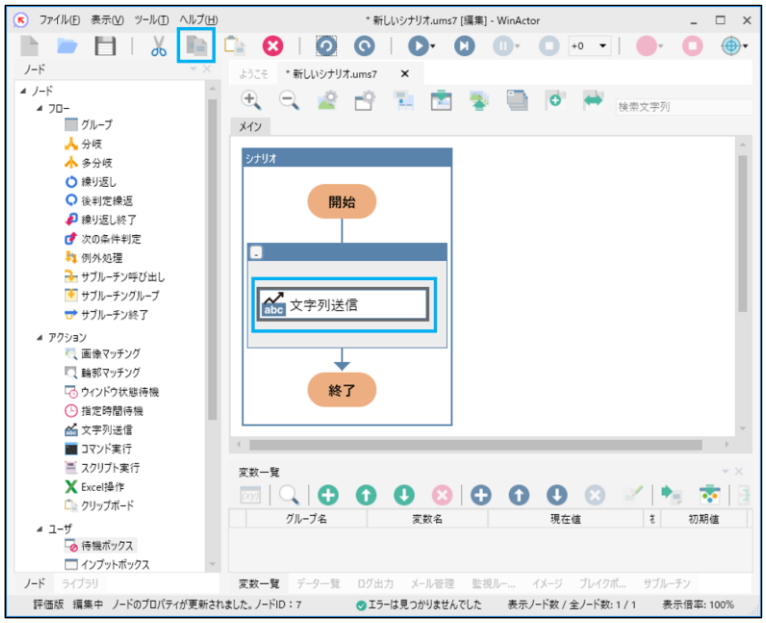
《Ctrl》＋《X》キーを押すか、右クリックして表示される［切り取り］メニューを選択して、切り取ることもできます。

■　コピー

「コピー」アイコンは、フローチャート表示エリアで選択したノードをコピーして一時的な記憶領域に保持するときに使用します。「貼り付け」機能を使用することで、コピーしたノードを別の場所に貼り付けることができます。

Steps

1. フローチャート表示エリアでコピーしたいノードを選択し、ツールバーの「コピー」アイコンをクリックします。



ノードがコピーされ、一時的な記憶領域に保持されます。

《Ctrl》＋《C》キーを押すか、右クリックして表示される［コピー］メニューを選択して、コピーすることもできます。

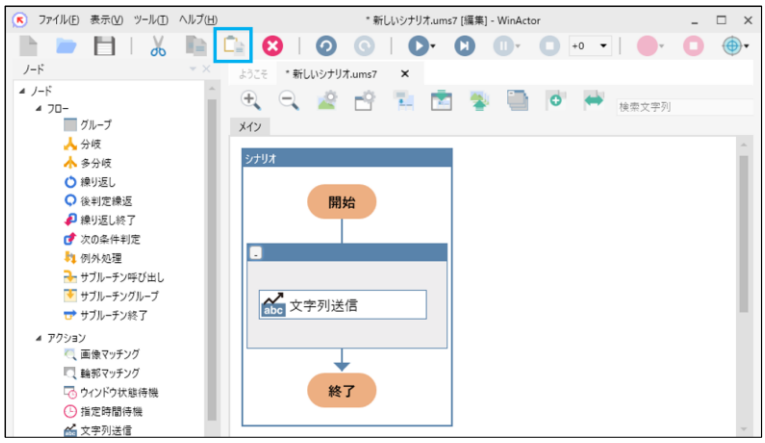
■ 貼り付け

「貼り付け」アイコンは、「切り取り」もしくは「コピー」によって一時的な記憶領域に保持されたノードを、フローチャート表示エリアの空きエリアに貼り付けるときに使用します。

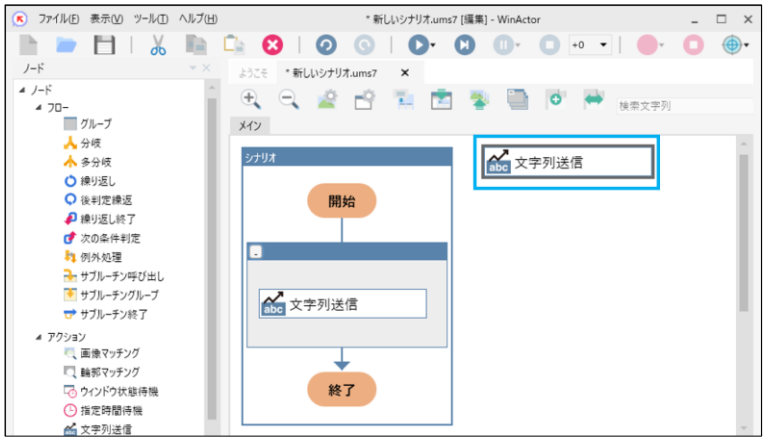
「サブルーチン」を貼り付けたときに名前が重複した場合、貼り付けられたサブルーチンの名前は自動的に変更されます。

Steps

1. ツールバーの「貼り付け」アイコンをクリックします。



フローチャート表示エリアの空いている場所にノードが貼り付けられます。



フローチャート表示エリアで《Ctrl》＋《V》キーを押すか、右クリックして表示される［貼り付け］メニューを選択して、貼り付けることもできます。

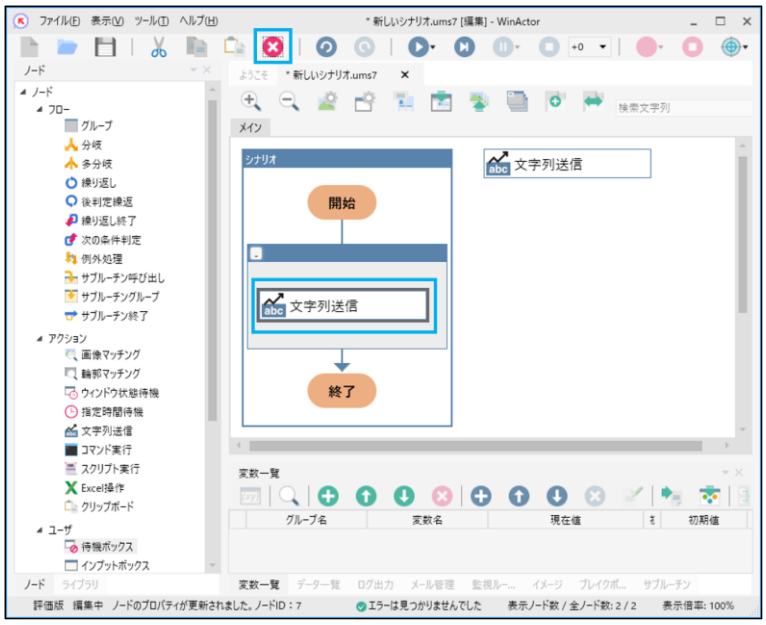
■ 削除

「削除」アイコンは、フローチャート表示エリアで選択しているノードを削除するときに使用します。

- 参照されている場合、「サブルーチン」を削除することはできません。
- 「切り取り」アイコンとは異なり、削除したノードは一時的な記憶領域に保持されません。

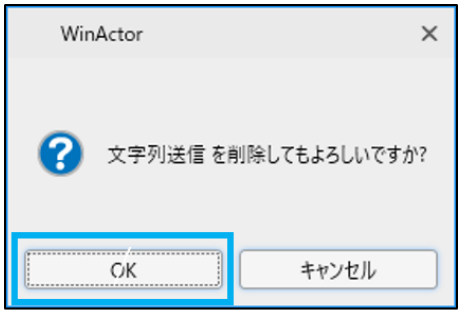
Steps

1. フローチャート表示エリアで削除したいノードを選択し、ツールバーの「削除」アイコンをクリックします。

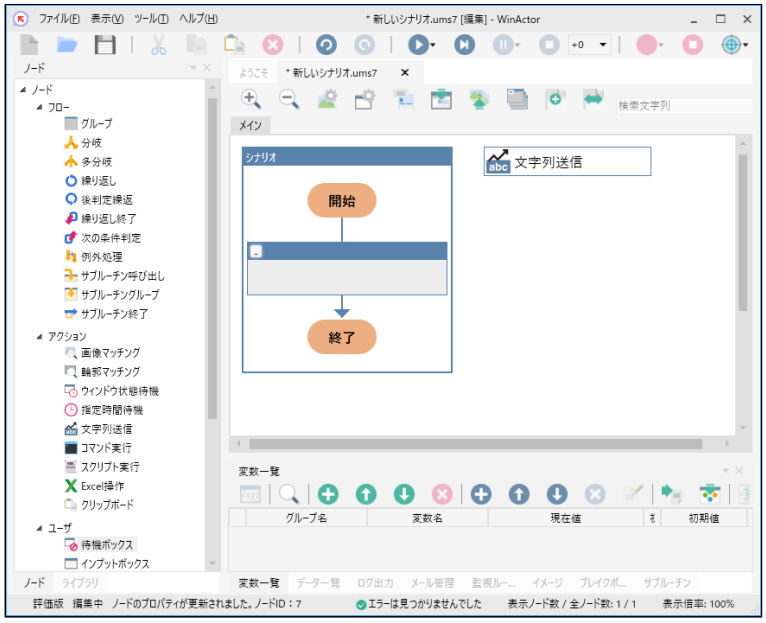


削除の確認画面が表示されます。

2. ［OK］ボタンをクリックします。



選択したノードが削除され、フローチャート表示エリアから消えます。



- 削除したいノードを選択して《Delete》キーを押すか、右クリックして表示される［削除］メニューを選択して、削除することもできます。
- 複数のノードを選択して削除することもできます。
- オプション画面の編集タブの「選択項目削除時にダイアログによる確認をしない」の設定により、削除の確認ダイアログを表示せずに、選択した項目を削除することができます。

  設定方法については、オプション画面の『編集タブ』を参照してください。

■ 元に戻す

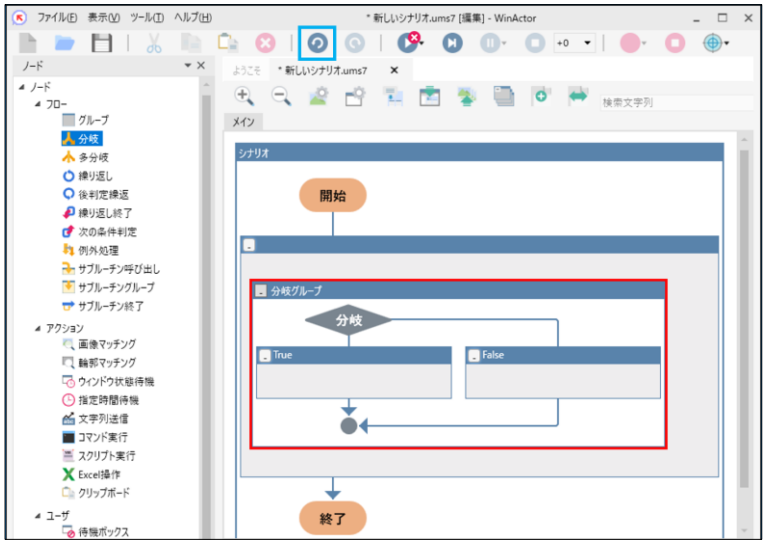
「元に戻す」アイコンは、誤ってシナリオを編集してしまったときに使用します。直前の編集操作を取り消して、直前の編集操作をする前の状態に戻すことができます。

最大で 39 回分の操作を元に戻せます。ただし、新規作成や保存することで、操作の履歴は消去されます。

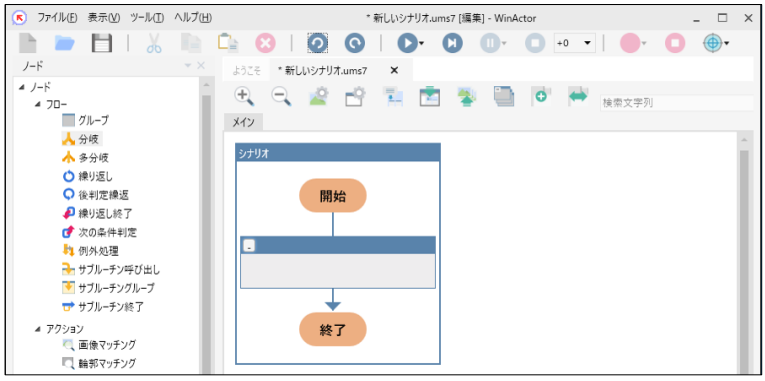
以下に、「分岐」ノードを追加した直後の状態から「元に戻す」操作をする手順を示します。

Steps

1. ツールバーの「元に戻す」アイコンをクリックします。



直前の操作をする前の状態に戻ります。



《Ctrl》＋《Z》キーを押して、元に戻すこともできます。

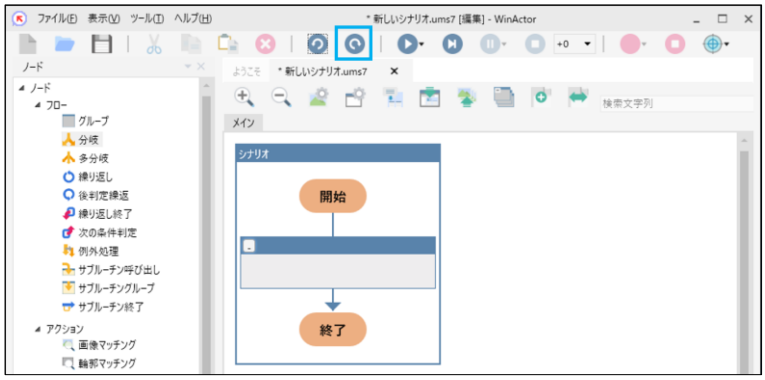
■　やり直す

「やり直す」アイコンは、「元に戻す」アイコンの操作を取り消すときに使用します。

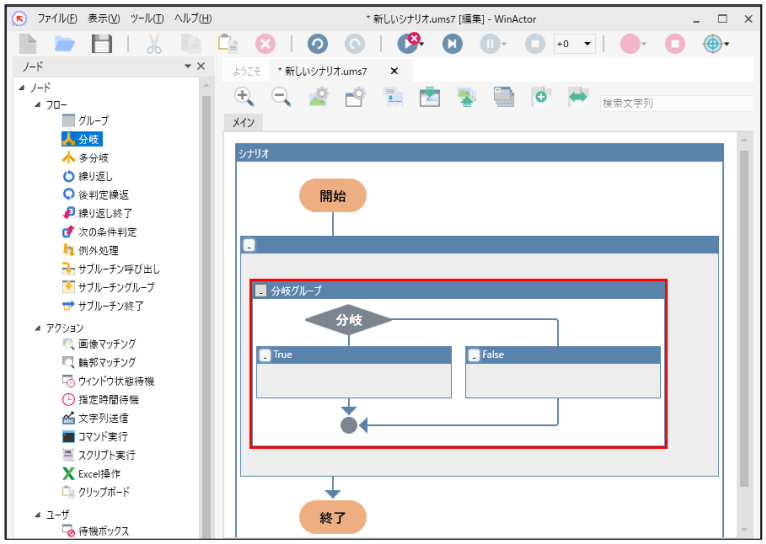
以下に、「分岐」ノードを追加する操作を「元に戻す」操作をしたあとの状態から、「やり直す」操作をする手順を示します。

Steps

1. ツールバーの「元に戻す」アイコンをクリックします。



「元に戻す」操作が取り消されます。



《Ctrl》＋《Y》キーを押して、やり直すこともできます。

3.3.2　シナリオの実行操作

シナリオ実行はツールバーで操作します。実行待ち状態、実行状態、一時停止状態で操作できる内容が変わります。

図 3-26 シナリオの実行で使用するツールバーアイコン



ショートカットキー「F5」でも、シナリオの実行を開始させることができます。

■　実行待ち状態

シナリオ実行待ちの場合、ツールバーでは実行速度の調整、実行開始の操作をします。

図 3-27 シナリオ実行待ち状態のツールバー

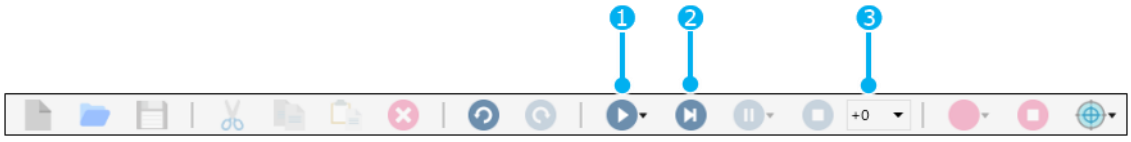


表 3-18 シナリオ実行待ち状態のツールバー

No.	領域名	機能
❶	「シナリオ実行」アイコン	シナリオの実行を開始します。
❷	「ステップ実行」アイコン	シナリオをステップ実行します。
❸	速度調整	シナリオの実行速度を調整します。「+0」は待機時間なしで実行します。「+1」から「+10」では、各ノードが実行される前に待機します。「+1」が増えるごと 0.1 秒ずつ待機時間が増えます。

ライセンス種別が実行版の場合、「ステップ実行」アイコンは選択できません。

■ 実行中状態

シナリオ実行中の場合、ツールバーでは停止と一時停止の操作をします。

図 3-28 シナリオ実行中のツールバー

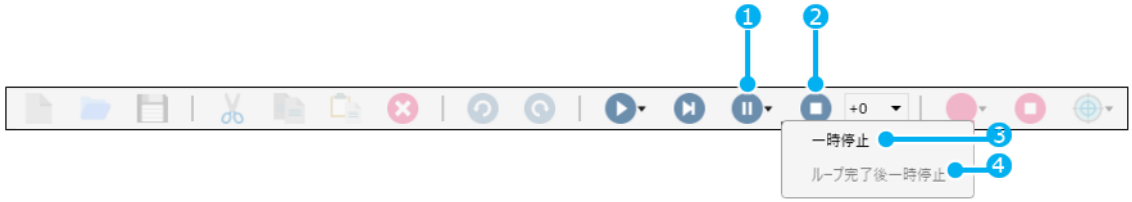


表 3-19 シナリオ実行中のツールバー

No.	領域名	機能
❶	「一時停止」アイコン	シナリオの実行を一時停止します。 右側の▼をクリックすると❸、❹が表示されます。
❷	「停止」アイコン	シナリオの実行を停止します。
❸	［一時停止］メニュー	シナリオの実行を一時停止します。
❹	［ループ完了後一時停止］メニュー	ループ実行中に使用します。1 レコード分のデータに対するシナリオが終了した時点で一時停止します。 ループ実行の詳細については、『5.4.8 ループ実行』を参照してください。

シナリオ実行中状態では、画面左側のパレットエリアが非表示となり、フローチャート表示エリアが広く表示されます。

■　一時停止状態

シナリオ実行を一時停止している場合、ツールバーでは停止と一時停止の操作をします。

図 3-29 シナリオ一時停止中のツールバー

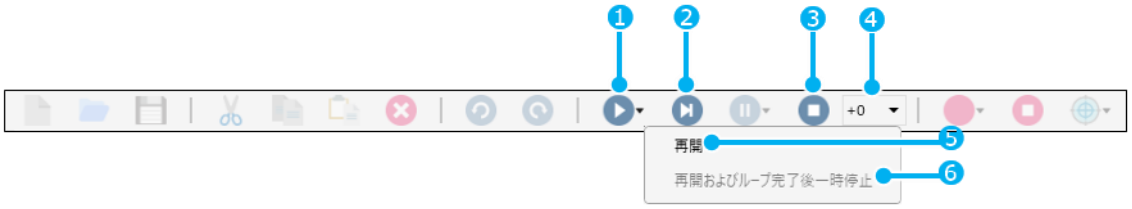


表 3-20 シナリオ一時停止中のツールバー

No.	領域名	機能
❶	「シナリオ実行」アイコン	シナリオの実行を再開します。 右側の▼をクリックすると❺、❻が表示されます。
❷	「ステップ実行」アイコン	シナリオをステップ実行します。
❸	「停止」アイコン	シナリオの実行を停止します。
❹	速度調整	シナリオの実行速度を調整します。「+0」は待機時間なしで実行します。「+1」から「+10」では、各ノードが実行される前に待機します。「+1」が増えるごと 0.1 秒ずつ待機時間が増えます。
❺	［再開］メニュー	シナリオの実行を再開します。
❻	［再開およびループ完了後一時停止］メニュー	ループ実行中に使用します。1 レコード分のデータに対するシナリオが終了した時点で一時停止します。 ループ実行の詳細については、『5.4.8 ループ実行』を参照してください。

シナリオ一時停止状態では、画面左側のパレットエリアが非表示となり、フローチャート表示エリアが広く表示されます。

ライセンス種別が実行版の場合、「ステップ実行」アイコンは選択できません。

3.3.3　ステップ実行

FULL

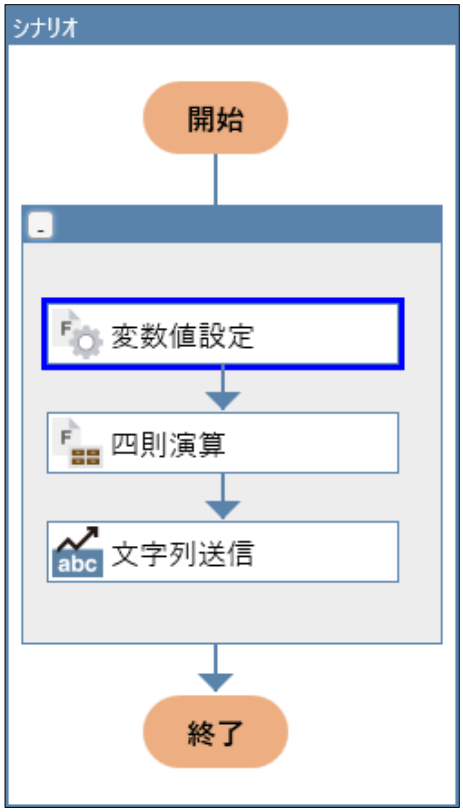
ステップ実行とは、シナリオのノードを 1 つずつ実行していく操作です。
シナリオの一時停止または実行待ちの状態の場合に、ステップ実行することができます。
ここでは、シナリオの実行待ち状態からステップ実行する手順について説明します。

Steps

1. ツールバーの「ステップ実行」アイコンをクリックします。



シナリオの実行が開始されます。
1 番目のノードが実行される直前で一時停止します。
次に実行される 1 番目のノードが青枠で強調表示されます。



- ショートカットキー「F7」でも、ステップ実行させることができます。
- 「オプション」画面の［実行］タブで、ステップ実行のショートカットキーの設定をすることができます。

『実行タブ』

2. 再度「ステップ実行」アイコンをクリックします。

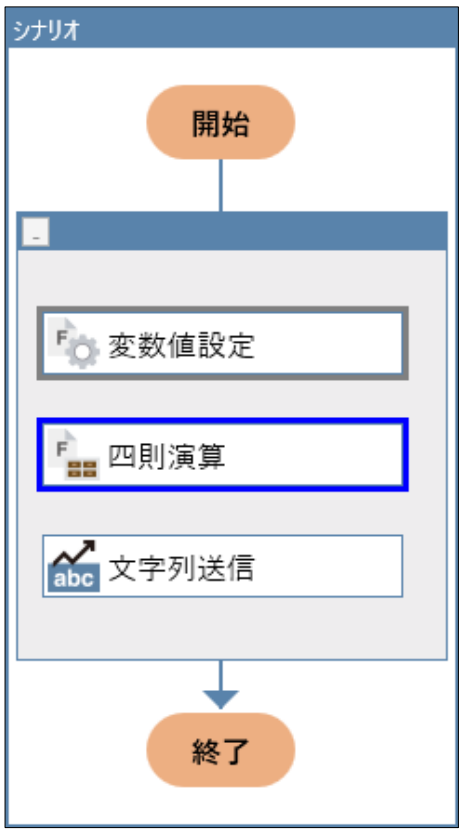


一時停止中のシナリオの実行が再開されます。

1 番目のノードが実行されます。

1 番目のノードを実行し終えると、一時停止します。

次に実行される 2 番目のノードが青枠で強調表示されます。



閉じられたグループ内のノードをステップ実行する際、自動的にグループは開かれます。閉じられたサブルーチングループも同様です。

開くことができないライブラリ等は、開かれません。

3.3.4　編集／記録

FULL

端末操作をシナリオとして記録するための操作は、ツールバーから行います。

図 3-30 記録操作で使用するツールバーアイコン



■　記録待ち状態

図 3-31 記録待ち状態のツールバー

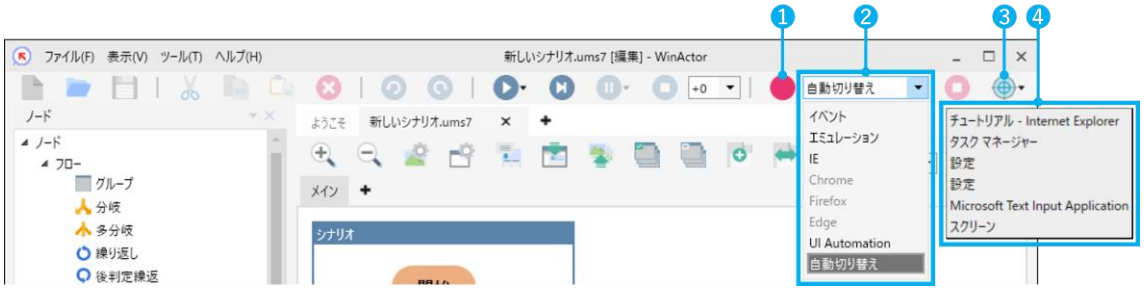


表 3-21 記録待ち状態のツールバー

No.	領域名	機能
❶	「記録」アイコン	シナリオの記録を開始します。 記録対象アプリケーションを未選択でも記録を開始できます。この場合、記録モードは「自動切り替え」となり、記録対象アプリケーションの選択から始まります。
❷	記録モード	記録モードをリストから選択します。記録モードは「イベント」「エミュレーション」「IE」「Chrome」「Firefox」「Edge」「UI Automation」「自動切り替え」の 8 つです。 記録モードついては、『1.7.2 記録モードの種類』を参照してください。 記録対象アプリケーションの種類によっては選択できない記録モードがあります。その場合にはグレー表示となります。
❸	「記録対象アプリケーション選択」アイコン	マウスカーソルがターゲット形に変わり、記録対象となるアプリケーションをクリックで選択できます。
❹	記録対象リスト	「記録対象アプリケーション選択」アイコンの右側にある［▼］をクリックし、記録対象となるアプリケーションを、リスト表示の中から選択します。

記録手順については、『1.7 操作の記録』を参照してください。

記録ボタンをクリック後、記録中状態になるまでの間、記録対象を操作しないでください。

■　記録中状態（通常表示）

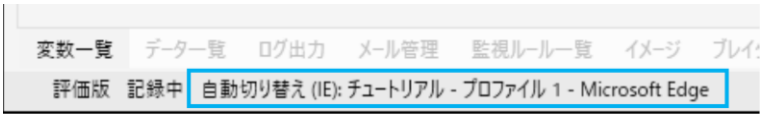
図 3-32 記録中のツールバー



表 3-22 記録中のツールバー

No.	領域名	機能
❶	記録モード	選択中の記録モードが表示されます。 「自動切り替え」で記録中の場合は、記録対象アプリケーションの切り替えに合わせて自動的に選択された記録モードが表示されます。また、ドロップダウンリストから手動で記録モードを変更することもできます。 ステータスバーには、記録モードと記録対象アプリケーション名が表示されます。
❷	「記録停止」アイコン	シナリオの記録を終了します。

図 3-33 記録中のステータスバー



■　記録中状態（縮小表示）

オプション画面の記録タブの「記録時に WinActor の画面を小さくする」が ON の場合、記録中状態の WinActor は縮小表示に切り替わります。

図 3-34 記録中の WinActor（縮小表示）

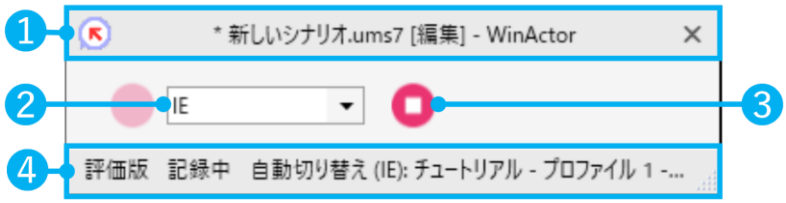


表 3-23 記録中の WinActor（縮小表示）

No.	領域名	機能
❶	タイトルバー	編集中のシナリオのタイトルが表示されます。 右端の×ボタンをクリックすると、記録を終了して、縮小表示から通常の表示サイズに戻ります。
❷	記録モード	選択中の記録モードが表示されます。 「自動切り替え」で記録中の場合は、記録対象アプリケーションの切り替えに合わせて自動的に選択された記録モードが表示されます。また、ドロップダウンリストから手動で記録モードを変更することもできます。
❸	「記録停止」アイコン	シナリオの記録を終了します。 縮小表示から通常の表示サイズに戻ります。
❹	ステータスバー	ライセンス種類、シナリオの状態、記録モードと記録対象アプリケーション名が表示されます。

縮小表示中にタスクバー、タスクトレイなどから WinActor の通常画面を表示しようとすると、縮小表示は解除され、通常の表示サイズで WinActor が表示されます。記録動作は継続します。

3.4　パレットエリア

FULL

パレットエリアには、フローチャート表示エリアに配置する要素がカテゴリに分類されて表示されています。

ノードパレット、ライブラリパレット、サブシナリオパレット、お気に入りパレットと検索パレットがあり、パレットエリア下部にある［ノード］タブ、［ライブラリ］タブ、［サブシナリオ］タブ、［お気に入り］タブ、［検索］タブで切り替えて表示できます。

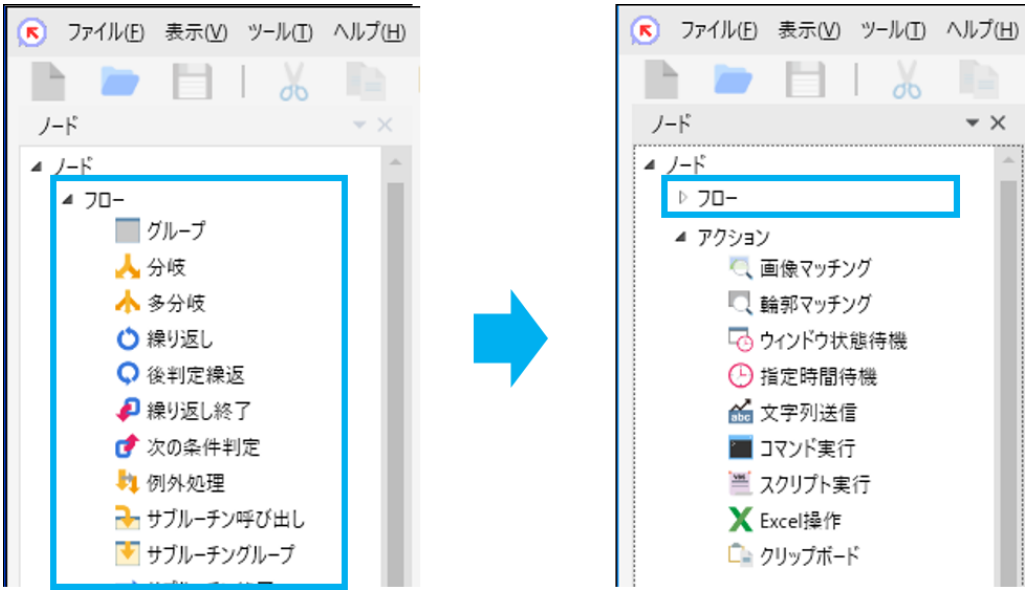
3.4.1　ノードパレット

ここでは、ノードパレットについて説明します。

フローチャートの編集でノードを追加する場合、パレットのノードをフローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。

ノードパレット上にある ◢ と ▷ ボタンをクリックすることで、階層表示を折りたたんだり、展開したりすることができます。

図 3-35 ノードの階層表示



■ フローカテゴリ

ノードパレットでフローカテゴリに属するノードを表示する階層です。

以下の表に、フローカテゴリに属するノードの一覧を示します。

フローカテゴリの各ノードの詳細については、『4.3 フローカテゴリのノード』を参照してください。

表 3-24 フローカテゴリのノード一覧

No.	表示	名称 （プログラム言語との対応）	説明
❶		グループ	一連の操作シナリオをグループとしてまとめることができます。グループにノードをまとめることで、グループ単位のコピー、切り取り、貼り付け、ドラッグ&ドロップの操作が可能になるため、編集する上で利便性が向上します。
❷		分岐 （if、else）	シナリオに枝分かれを作ります。２つのシナリオの中から１つのシナリオを選択して実行するときに使用します。
❸		多分岐 （if、else if、else）	シナリオに枝分かれを作ります。３つ以上のシナリオの中から１つのシナリオを選択して実行するときに使用します。
❹		繰り返し （while）	一連の操作を繰り返すときに使用します。 一連の操作をする前に、繰り返しを継続するか終了するかの条件判定をします。
❺		後判定繰返 （do、while）	一連の操作を繰り返すときに使用します。 一連の操作をしたあとで、繰り返しを継続するか終了するかの条件判定をします。
❻		繰り返し終了 （break）	繰り返しを終了させたい場所に配置します。 「繰り返し」または「後判定繰返」内で使用します。
❼		次の条件判定 （continue）	繰り返している一連の操作の途中に配置します。以降の一連の操作を実施せず、条件判定の位置までスキップしたいときに使用します。「繰り返し」または「後判定繰返」内で使用します。
❽		例外処理 （try、catch）	エラー発生時に実施するシナリオを作るときに使用します。
❾		サブルーチン呼び出し （call sub）	サブルーチンを呼び出す箇所に配置します。

No.	表示	名称 （プログラム言語との対応）	説明
⑩		サブルーチングループ （sub）	サブルーチンを作るときに使用します。 「グループ」と同じように一連の操作をまとめておき、サブルーチン呼び出しを配置した場所で一連の操作を実施することができます。
⑪		サブルーチン終了 （return）	サブルーチン内に配置します。サブルーチン内の以降のシナリオを実施せず、終了の場所までスキップするときに使用します。
⑫		シナリオファイル呼び出し （call scenario）	シナリオファイルを呼び出す箇所に配置します。
⑬		シナリオ終了 （end scenario）	シナリオ内に配置します。シナリオ内の以降のノードを実行せずに、呼び出したシナリオに処理を戻します。
⑭		イベント監視	イベント一覧で設定された監視対象となっているトリガー条件を監視して、検知した際に呼び出し処理の実行を行います。
⑮		イベント監視登録	イベント一覧のタブ画面で準備した外部要因を監視するイベント監視をシナリオ内で監視対象として登録を行います。
⑯		イベント監視解除	監視対象となっているイベント監視を監視対象から除外します。
⑰		イベント監視終了	監視対象の有無に関わらずイベント監視の監視処理を終了します。

■ アクションカテゴリ

ノードパレットでアクションカテゴリに属するノードを表示する階層です。

以下の表に、アクションカテゴリに属するノードの一覧を示します。

アクションカテゴリの各ノードの詳細については、『4.4 アクションカテゴリのノード』を参照してください。

表 3-25 アクションカテゴリのノード一覧

No.	表示	名称	説明
❶		画像マッチング	指定した画像を画面上から探し、マウスクリックなどの操作をします。
❷		輪郭マッチング	指定した画像を画面上から探し、マウスクリック等の操作を行います。 ただし、「画像マッチング」とは異なり、画像の輪郭を抽出し、輪郭抽出した画像を拡大縮小を繰り返すマルチスケールでマッチングをします。
❸		OCR マッチング	指定した文字列を画面上から検索し、マウスクリックなどの操作をします。
❹		ウィンドウ状態待機	操作しようとしている画面が表示されるのを待つ場合、画面が消えるのを待つ場合、画面の表示状態を確認する場合に使用します。
❺		指定時間待機	指定した時間または指定した時刻まで、次の処理の実行を待機します。もしくは、現在の日時が指定した時刻の範囲内であるかどうかを確認します。
❻		文字列送信	指定した文字列を 1 文字ずつ画面に送信します。画面上では文字列が追記されていきます。 信頼性および実行速度の面から、「イベントモード」「IE モード」で使用する場合は、「文字列設定」の使用を推奨します。
❼		コマンド実行	指定したコマンドを実行します。
❽		スクリプト実行	VBScript で記述されたコードを実行します。
❾		Excel 操作	Excel 操作は以下の 3 つの機能を持ちます。 • Excel ファイルのセルの値を変数に格納 • Excel ファイルのセルへ値を書き込む • Excel ファイルのマクロを実行
❿		クリップボード	クリップボードに、指定した変数もしくは値を設定します。 または、クリップボードの値を変数に格納します。

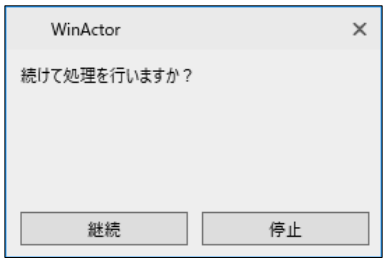
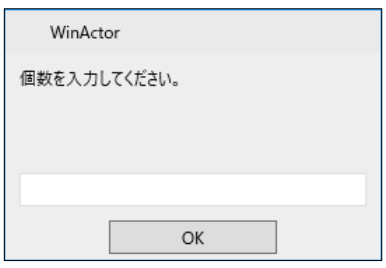
■ ユーザカテゴリ

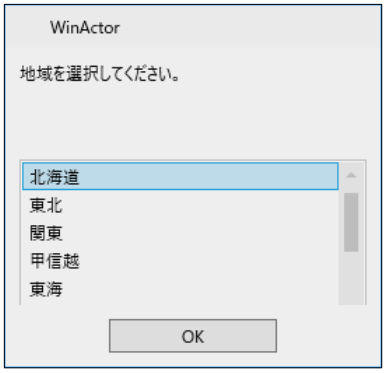
ノードパレットでユーザカテゴリに属するノードを表示する階層です。

以下の表に、ユーザカテゴリに属するノードの一覧を示します。

ユーザカテゴリの各ノードの詳細については、『4.5 ユーザカテゴリのノード』を参照してください。

表 3-26 ユーザカテゴリのノード一覧

No.	表示	名称	説明
❶		待機ボックス	処理を一時中断し、メッセージを表示します。待機ボックスには、以下の 2 つのタイプがあります。 • メッセージを表示する  • シナリオ実行の「継続」や「停止」を選択させる 
❷		インプットボックス	処理の継続を一時中断し、ユーザーからの入力を待ちます。  入力した値は変数に格納されます。

No.	表示	名称	説明
❸		選択ボックス	処理の継続を一時中断し、あらかじめ設定した選択肢からユーザーが選択するのを待ちます。  選択した選択肢の文字列が変数に格納されます。
❹		音	ブザーもしくは指定した WAVE ファイルの音を鳴らします。

■ 変数カテゴリ

ノードパレットで変数カテゴリに属するノードを表示する階層です。

以下の表に、変数カテゴリに属するノードの一覧を示します。

変数カテゴリの各ノードの詳細については、『4.6 変数カテゴリのノード』を参照してください。

表 3-27 変数カテゴリのノード一覧

No.	表示	名称	説明
❶		変数値設定	指定した変数に、任意の指定した値を設定します。
❷		変数値コピー	指定した変数から、もう 1 つの指定した変数に、値をコピーします。
❸		日時取得	現在の日時を変数に格納します。
❹		ユーザ名取得	Windows にログイン中のユーザー名を変数に格納します。
❺		四則演算	指定した変数、もしくは値の 2 値の四則演算をします。 演算結果を変数に格納します。
❻		カウントアップ	変数に指定された値を加算します。
❼		全角化／半角化	変数に格納された文字列に含まれる文字を、全角文字または半角文字に統一します。

3.4.2　ライブラリパレット

ライブラリパレットには、ユーザライブラリが表示されています。

作成したシナリオの一部をユーザライブラリとして保存しておき、他のシナリオ作成時に保存していたユーザライブラリを再利用することができます。

■　ユーザライブラリツールバー

ここでは、ユーザライブラリツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-28 ユーザライブラリツールバー

アイコン	名称	機能
	ユーザライブラリに追加	フローチャート表示エリアで選択したノード、グループ、サブルーチングループをユーザライブラリとして保存します。 『ユーザライブラリに追加』
	フローチャートに追加	選択したユーザライブラリをフローチャート表示エリアへ追加します。 『フローチャートに配置』
	ライブラリ更新	ライブラリフォルダの内容を最新の状態に更新します。 『ライブラリ更新』
	ライブラリフォルダ参照	ライブラリフォルダをエクスプローラで表示します。 ライブラリフォルダ配下にフォルダを作成するとライブラリパレット上でツリー表示されます。フォルダの作成やユーザライブラリの削除、移動、コピーは、エクスプローラ上から操作します。エクスプローラでの操作結果を WinActor の画面に反映させるためには、ライブラリ更新アイコンをクリックします。 『ライブラリフォルダ参照』

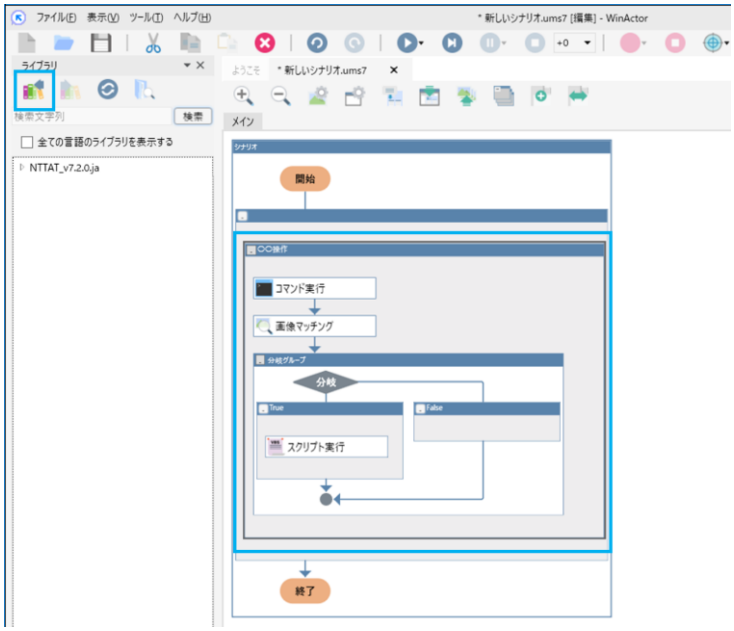
■　ユーザライブラリに追加

作成したシナリオの一部をユーザライブラリとして保存しておくことで、他のシナリオを作成する際に再利用することができます。

シナリオは、以下の手順でユーザライブラリに追加します。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、ユーザライブラリに追加する対象のノードまたはグループ、サブルーチングループを選択し、ユーザライブラリに追加アイコンをクリックします。



選択したノードまたはグループ、サブルーチングループが、ライブラリパレットに追加されます。

- 対象のノードまたはグループ、サブルーチングループを選択し、右クリックメニューから［ユーザライブラリに追加］を選択して、ユーザライブラリに追加することもできます。

  『ユーザライブラリに追加』
- 対象のノードに付けられた名前がユーザライブラリのライブラリ名として登録されます。
- ユーザライブラリは、「ドキュメント¥WinActor¥libraries」フォルダにユーザライブラリファイルとして保存されます。

  フォルダ構成については、『表 1-4 WinActor のユーザーフォルダ構成』を参照してください。
- 保存されたユーザライブラリは、移動またはコピーして他の環境で利用することができます。



- 「サブルーチン呼び出し」ノード、またはそれを含んだグループ、サブルーチンは、ユーザライブラリに追加することができません。
- 複数のノードを選択していた場合、ユーザライブラリに追加することができません。

■　フローチャートに配置

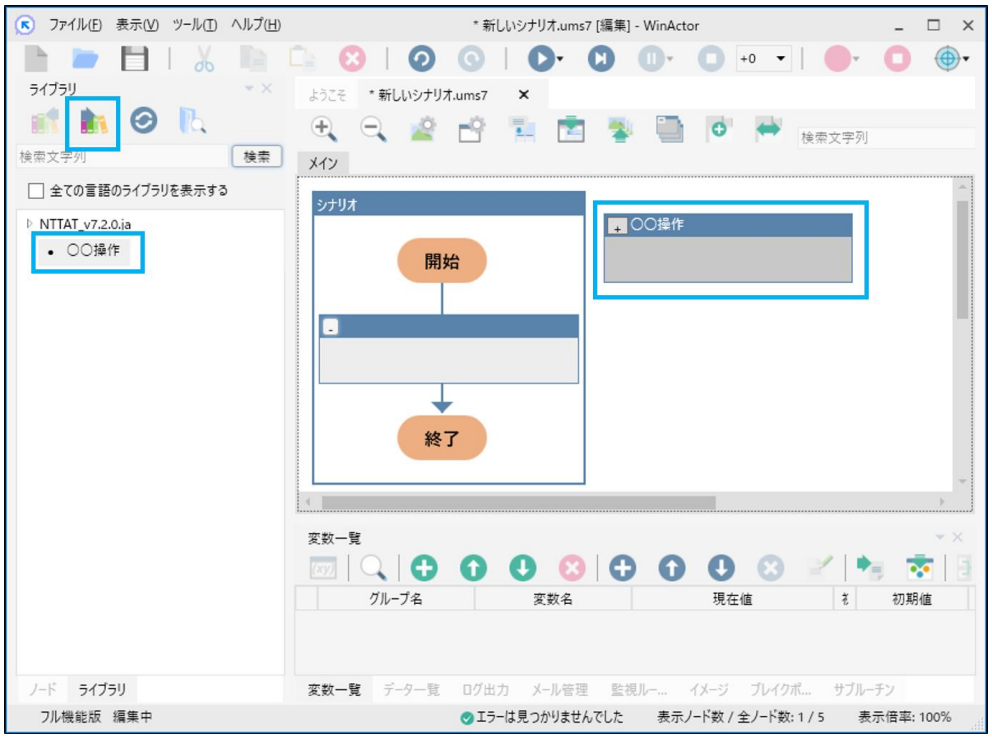
作成したシナリオの一部をユーザライブラリとして保存しておくことで、他のシナリオを作成する際に再利用することができます。

ユーザライブラリは、以下の手順でフローチャートに配置します。

Steps

1. ライブラリパレットの任意のユーザライブラリを選択し、「フローチャートに追加」アイコンをクリックします。

フローチャート表示エリアの空きエリアに、選択したユーザライブラリが配置されます。





グループまたはサブルーチングループは閉じた状態でフローチャートに配置されます。

■　ライブラリ更新

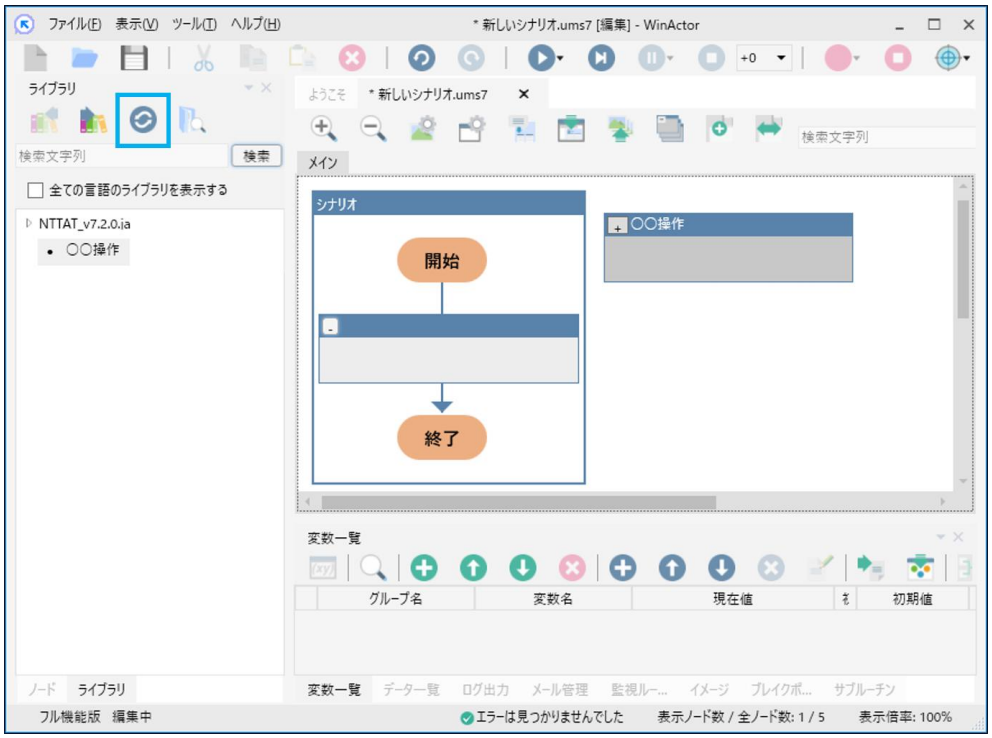
ライブラリパレットのライブラリフォルダの内容を最新の状態に更新します。

フローチャート表示エリアの内容とファイルシステムの内容が異なる場合に、最新の状態にするための操作です。

Steps

1. 「ライブラリ更新」アイコンをクリックします。

ライブラリタブの内容が更新されます。

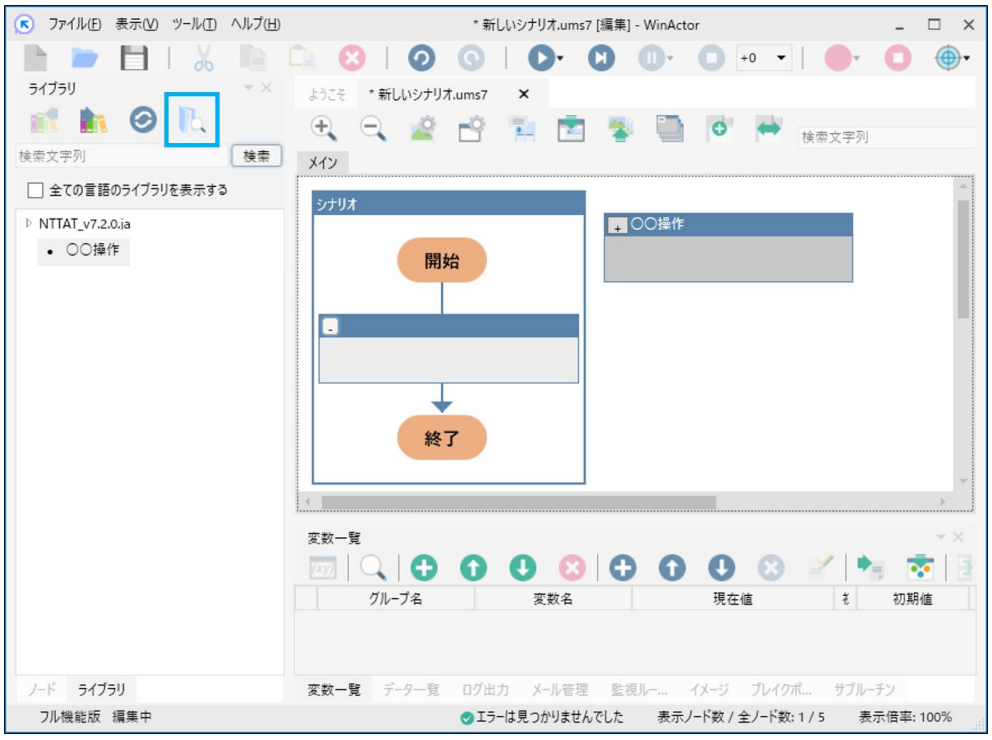


■　ライブラリフォルダ参照

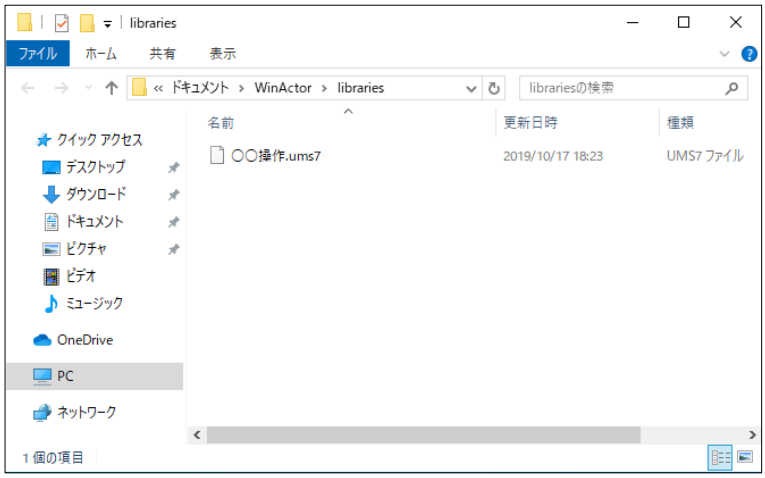
ライブラリフォルダをエクスプローラで表示するための操作です。ライブラリフォルダの内容を変更する際に使用します。

Steps

1.　「ライブラリフォルダ参照」アイコンをクリックします。



ライブラリフォルダを表示したエクスプローラが起動します。

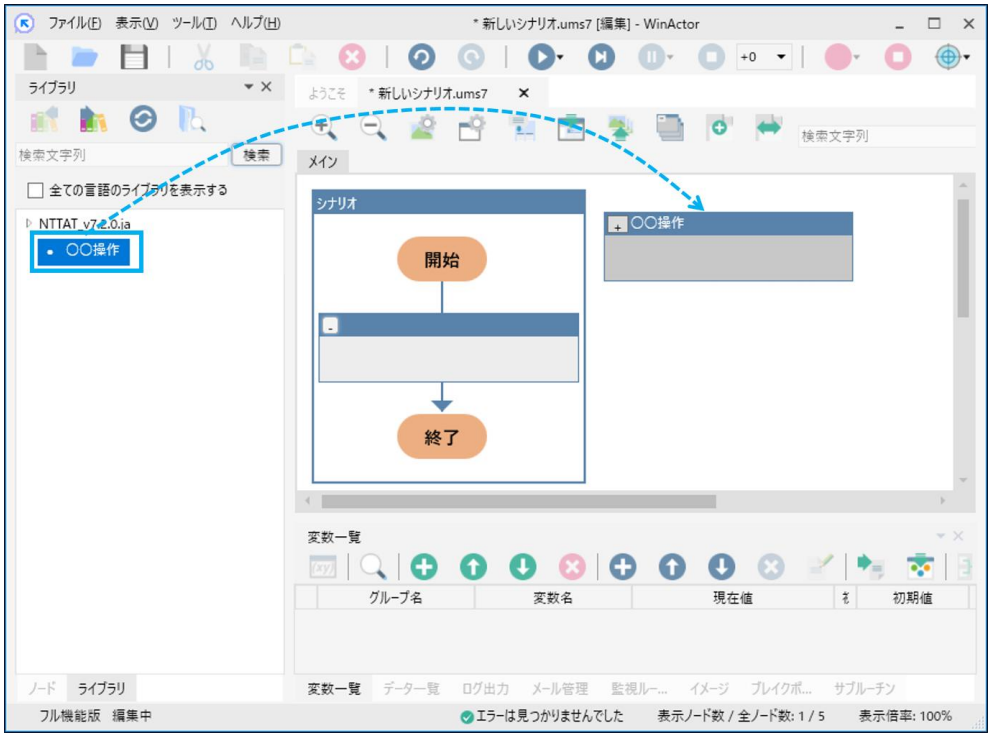


■ ドラッグ&ドロップでフローチャートに配置

以下の手順で、ユーザライブラリをドラッグ&ドロップしてフローチャートに配置することができます。

Steps

1. ライブラリパレットの任意のユーザライブラリを、フローチャート表示エリアの配置したい場所にドラッグ&ドロップします。



選択したユーザライブラリがフローチャート表示エリアに配置されます。

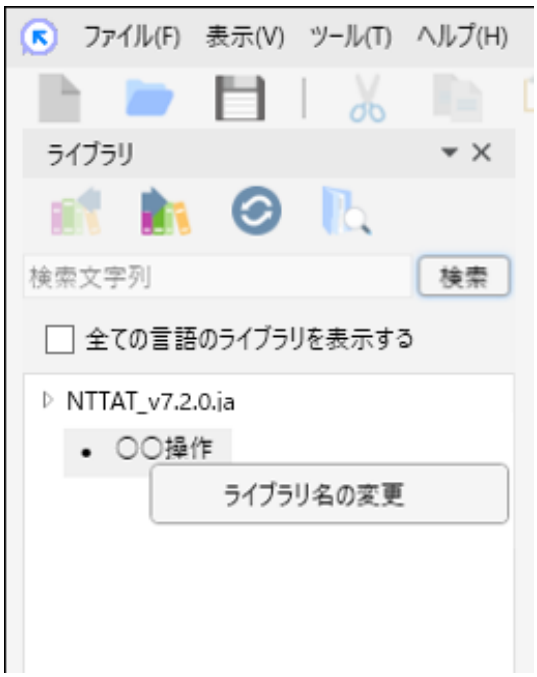
- 「グループ」または「サブルーチングループ」は、閉じた状態でフローチャート表示エリアに配置されます。
- 「サブルーチングループ」は浮きフローとして追加されます。

■ ライブラリ名の変更

ユーザライブラリのライブラリ名は、以下の手順で変更することができます。

Steps

1. ライブラリパレットで、ライブラリ名を変更したいユーザライブラリを右クリックし、「ライブラリ名の変更」を選択します。



2. ライブラリ名を入力して、ライブラリ名以外の場所をクリックします。

   ライブラリ名が変更されます。

> ライブラリ名を変更したいユーザライブラリを選択し、《F2》キーを押して、ライブラリ名を変更することもできます。

■　ライブラリの検索

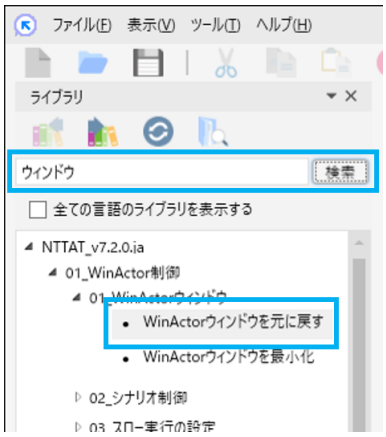
ライブラリパレットのユーザライブラリは、以下の手順で検索することができます。

Steps

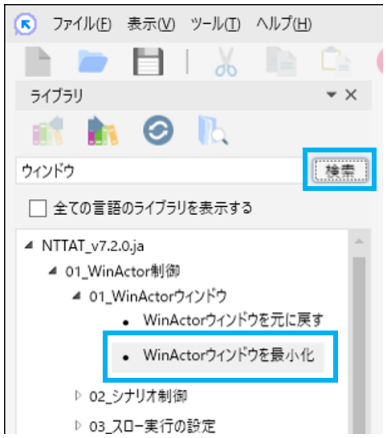
1. 入力欄に検索したいキーワードを入力し、［検索］ボタンをクリックします。

入力欄にキーワードを入力したあとに、《Enter》キーを押して検索をすることもできます。

ライブラリパレットが入力したキーワードで部分一致検索され、該当するライブラリが選択された状態で表示されます。



2. 再度［検索］ボタンをクリックします。



最初に選択されたライブラリ以降で該当するライブラリが選択された状態で表示されます。

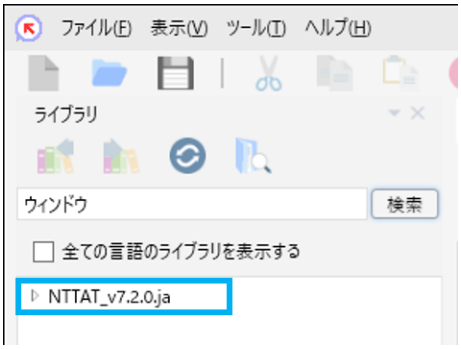
途中から検索したい場合は、検索前にライブラリパレットのユーザライブラリまたはフォルダを選択することで、それ以降を検索します。最後まで、該当するライブラリがない場合は、再度上から検索をします。

■　全ての言語のライブラリを表示する

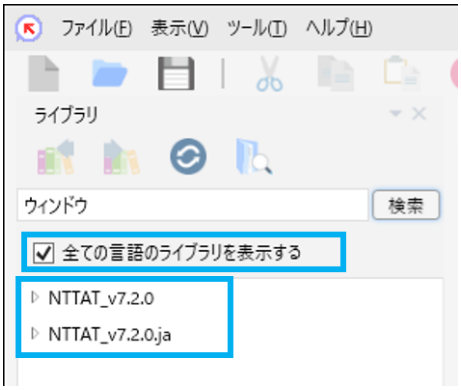
ライブラリパレットには、［表示］メニューの［言語］で選択された言語環境のライブラリのみが表示されています。
［全ての言語のライブラリを表示する］にチェックを付けると、全ての言語環境のライブラリが表示されます。
チェックボックスの初期値はオフです。
チェックボックスの状態は WinActor 終了後も保持されます。

Steps

1. チェックが外れた状態では、日本語環境のライブラリのみが表示されています。



2. チェックを付けると、英語環境のライブラリと日本語環境のライブラリが表示されます。



3.4.3 サブシナリオパレット

サブシナリオパレットには、利用可能なサブシナリオが階層的に表示されます。

サブシナリオは、シナリオファイル呼び出しノードから呼び出し可能なシナリオファイルです。特定の場面で繰り返し利用される便利なパーツとして提供されています。

サブシナリオには、以下の 2 種類があります。

表 3-29 サブシナリオの種類

種類	説明
同梱サブシナリオ	WinActor に同梱されて提供されているサブシナリオ。 サブシナリオパレットに「NTTAT」または「NTTAT.ja」のフォルダ名でツリー表示されます。
ユーザサブシナリオ	ユーザーが作成したサブシナリオ。 作成したシナリオファイルを、ユーザーのドキュメントフォルダの "ドキュメント¥WinActor¥subscenarios¥" に配置することで、ユーザサブシナリオとしてサブシナリオパレットに表示されます。

■ サブシナリオツールバー

サブシナリオツールバーのアイコンの機能を説明します。

表 3-30 サブシナリオツールバー

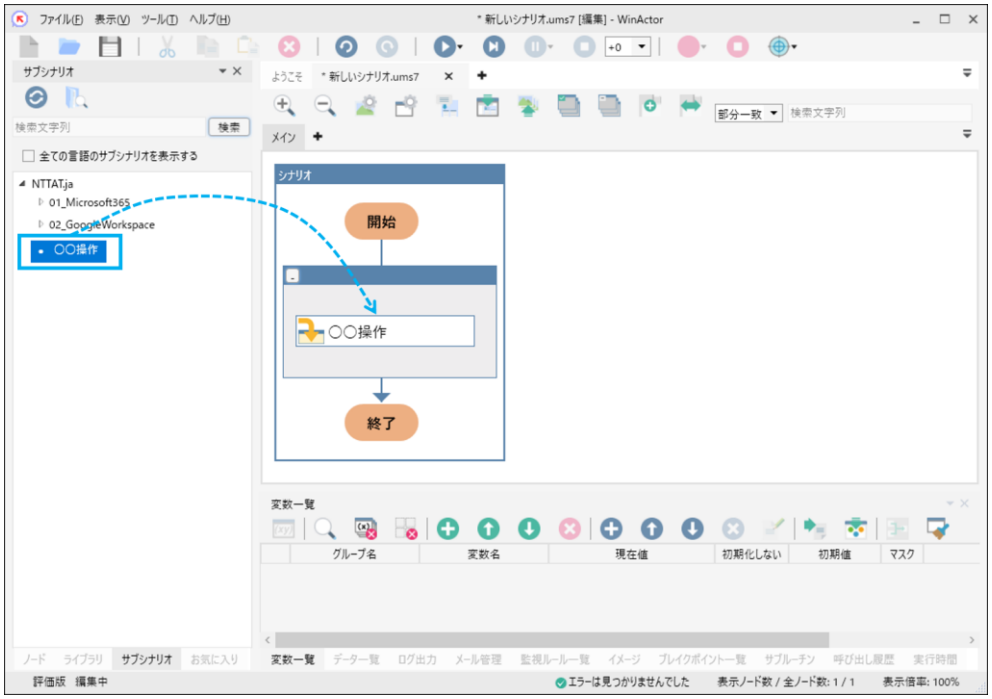
アイコン	名称	機能
	サブシナリオ更新	サブシナリオパレットの内容を最新の状態に更新します。 『サブシナリオ更新』
	サブシナリオフォルダ参照	ユーザサブシナリオが配置されているフォルダをエクスプローラで表示します。 ユーザサブシナリオのフォルダ配下にフォルダを作成するとサブシナリオパレット上でツリー表示されます。 フォルダの作成やユーザサブシナリオの削除、移動、コピーは、エクスプローラ上から操作します。 エクスプローラでの操作結果をサブシナリオパレットに反映させるには、サブシナリオ更新アイコンをクリックします。 『サブシナリオフォルダ参照』

■ ドラッグ&ドロップでフローチャートに配置

以下の手順で、サブシナリオをドラッグ&ドロップしてフローチャートに配置することができます。

Steps

1. サブシナリオパレットの任意のサブシナリオを、フローチャート表示エリアの配置したい場所にドラッグ&ドロップします。



選択したサブシナリオを呼び出すシナリオファイル呼び出しノードが、フローチャート表示エリアに配置されます。

編集中のシナリオには、シナリオファイル呼び出しノードが配置されるのみで、サブシナリオのシナリオファイルは組み込まれません。

■　サブシナリオ更新

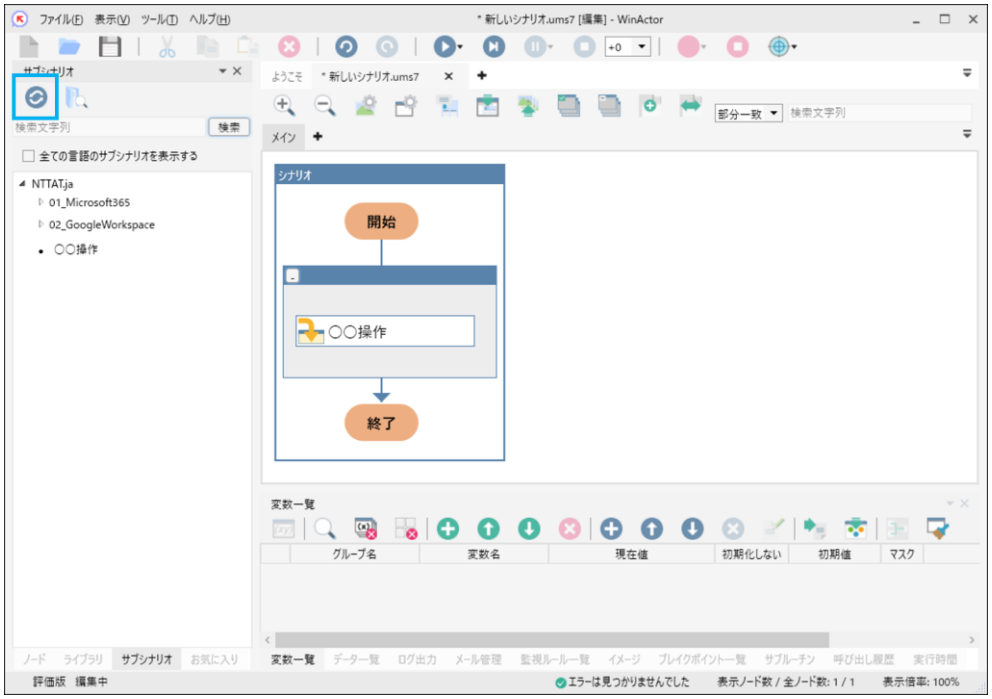
サブシナリオパレットの内容を最新の状態に更新します。

WinActor を使用中に、ユーザサブシナリオが配置されているフォルダ内のシナリオファイルを更新したり、新しいシナリオファイルを配置した場合に使用します。

Steps

1. 「サブシナリオ更新」アイコンをクリックします。

サブシナリオパレットの内容が更新されます。



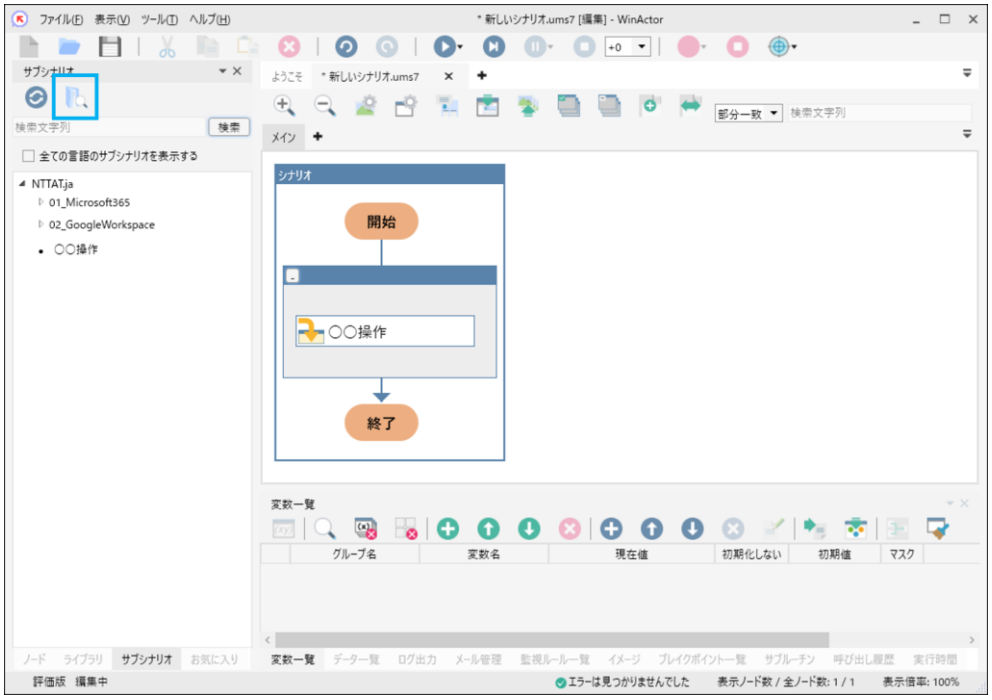
■　サブシナリオフォルダ参照

ユーザサブシナリオが配置されているフォルダをエクスプローラで表示します。

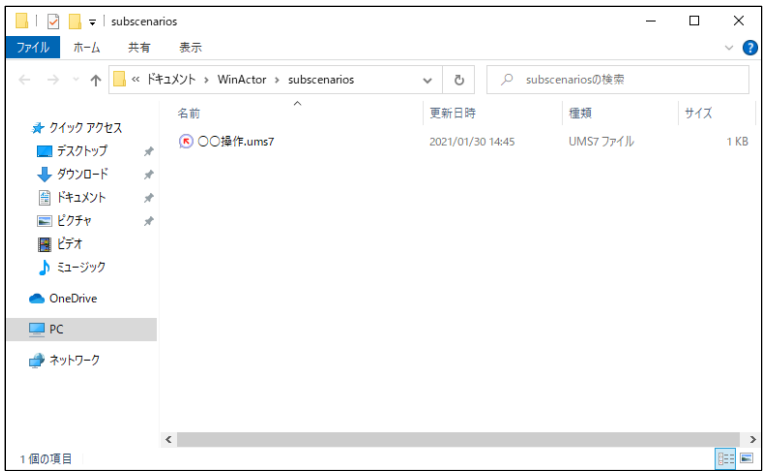
ユーザサブシナリオとして利用しているシナリオファイルを追加/変更/削除する際に使用します。

Steps

1. 「サブシナリオフォルダ参照」アイコンをクリックします。



エクスプローラが起動し、ユーザサブシナリオが配置されているフォルダを表示します。



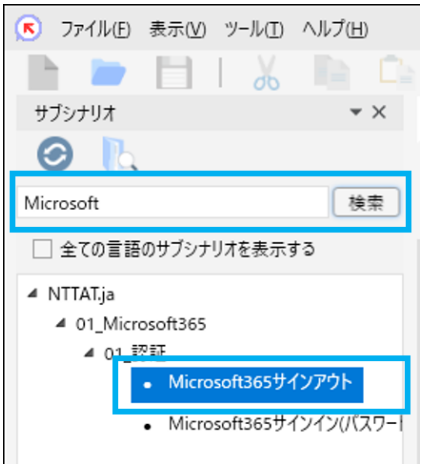
■ サブシナリオの検索

サブシナリオパレットにあるサブシナリオは、以下の手順で検索することができます。

Steps

1. 入力欄に検索したいキーワードを入力し、［検索］ボタンをクリックします。

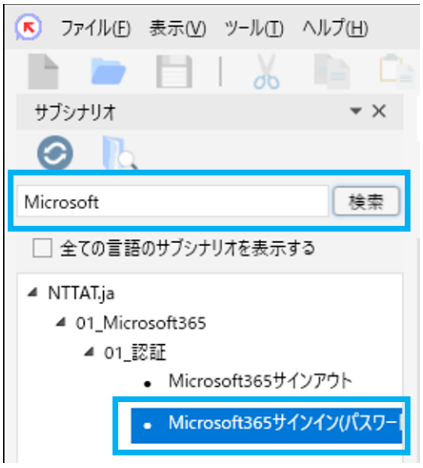
サブシナリオパレットが入力したキーワードで部分一致検索され、該当するサブシナリオが選択された状態で表示されます。



入力欄にキーワードを入力したあとに、《Enter》キーを押して検索をすることもできます。

2. 再度［検索］ボタンをクリックします。

最初に選択されたサブシナリオ以降で該当するサブシナリオが選択された状態で表示されます。



途中から検索したい場合は、検索前にサブシナリオパレットのサブシナリオまたはフォルダを選択することで、それ以降を検索します。

最後まで、該当するサブシナリオがない場合は、再度上から検索をします。

■　全ての言語のサブシナリオを表示する

サブシナリオパレットには、［表示］メニューの［言語］で選択された言語環境のサブシナリオのみが表示されています。

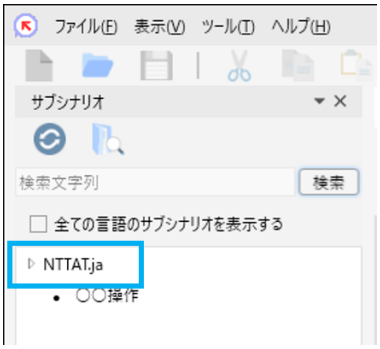
［全ての言語のサブシナリオを表示する］にチェックを付けると、全ての言語環境のサブシナリオが表示されます。

チェックボックスの初期値はオフです。

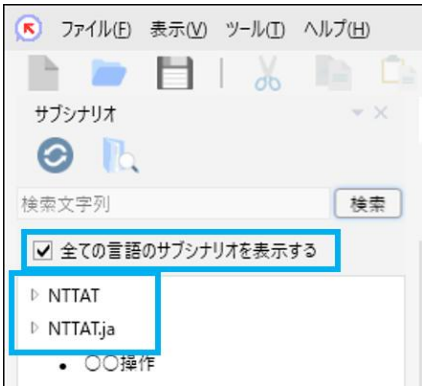
チェックボックスの状態は WinActor 終了後も保持されます。

Steps

1. チェックが外れた状態では、日本語環境のサブシナリオのみが表示されています。



2. チェックを付けると、英語環境のサブシナリオと日本語環境のサブシナリオが表示されます。



ユーザサブシナリオは、チェックボックスの状態に関わらず、常に表示されます。

WinActor では、英語環境の同梱サブシナリオが同梱されていないため、［全ての言語のサブシナリオを表示する］にチェックを付けても表示されません（表示内容が変化しません）。

3.4.4　お気に入りパレット

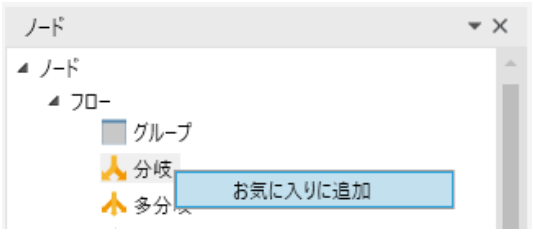
お気に入りパレットには、よく使うノードやライブラリをお気に入りとして登録することができます。また、登録したノードやライブラリはフローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップで配置できます。

■　お気に入りに追加

Steps

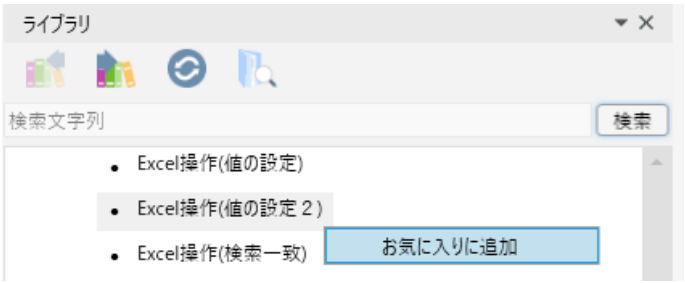
1. ノードパレットで、お気に入りに登録したいノードを右クリックします。

「お気に入りに追加」をクリックします。

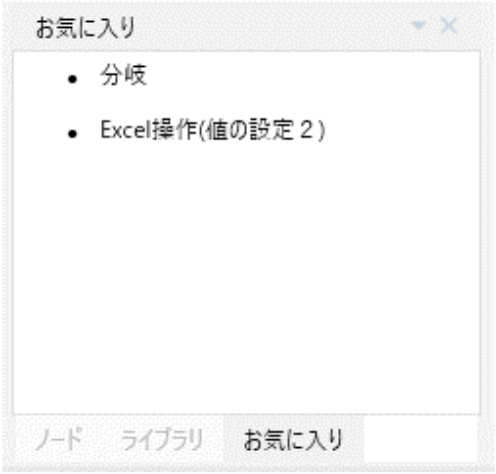


2. ライブラリパレットのライブラリも同様に右クリックします。

「お気に入りに追加」をクリックします。



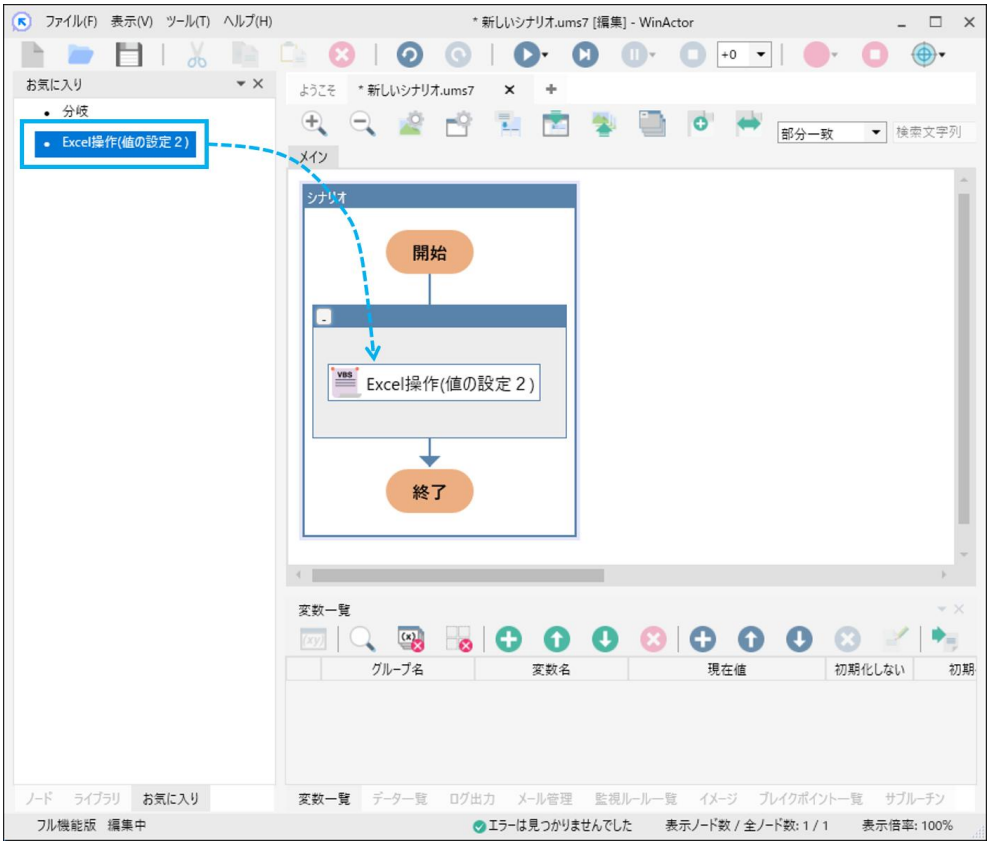
お気に入りパレットに追加されます。



■　フローチャートに配置

Steps

1. お気に入りパレットのノードやライブラリを選択して、フローチャート表示エリアの配置したい場所にドラッグ&ドロップします。

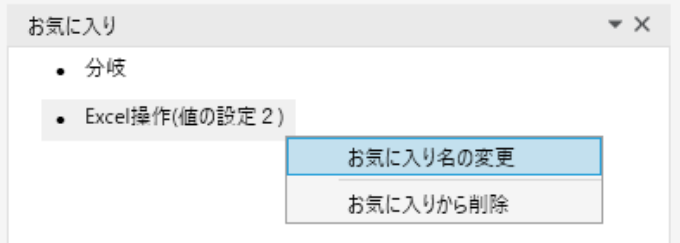


選択したノードやライブラリがフローチャート表示エリアに配置されます。

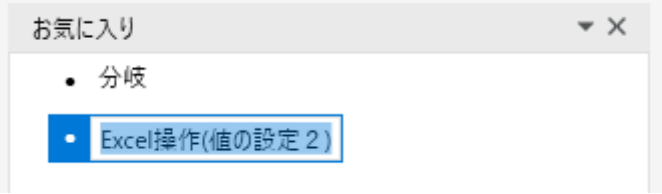
■　お気に入り名の変更

Steps

1. お気に入りパレットで、お気に入り名を変更したいノードやライブラリ、またはフォルダを右クリックします。「お気に入り名の変更」をクリックします。



2. 新しいお気に入り名を入力して、リターンキーを押します。

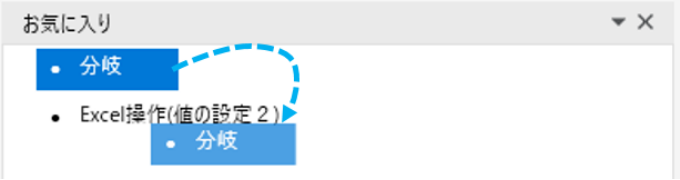


お気に入り名が変更されます。

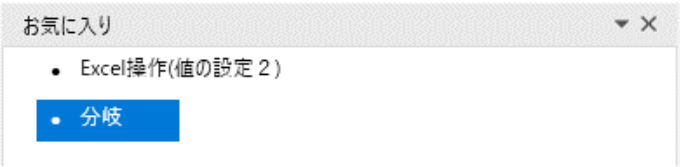
■　お気に入りの並び替え

Steps

1. お気に入りパレットで、並び順を変更したいノードやライブラリ、またはフォルダをドラッグして、希望の順番の場所にドロップします。



並び順が替わります。

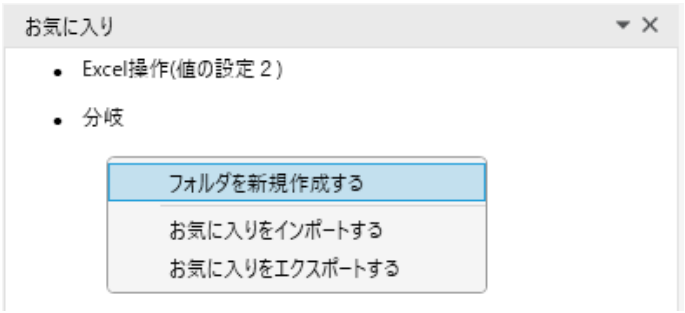


■　フォルダ作成

Steps

1. お気に入りパレットの空白部分で右クリックします。

「フォルダを新規作成する」をクリックします。

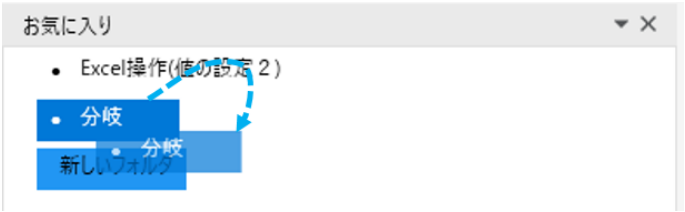


新しいフォルダが作成されます。

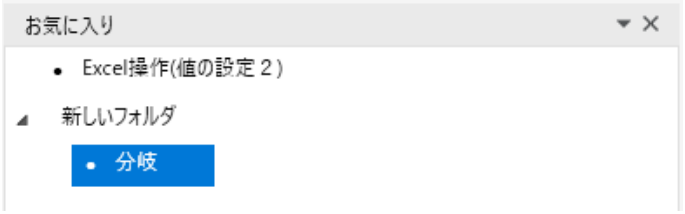


お気に入り名と同様の手順で、フォルダ名を変更できます。

2. お気に入りパレットで、ノードやライブラリをフォルダの上にドラッグ&ドロップします。



フォルダ内に移動します。

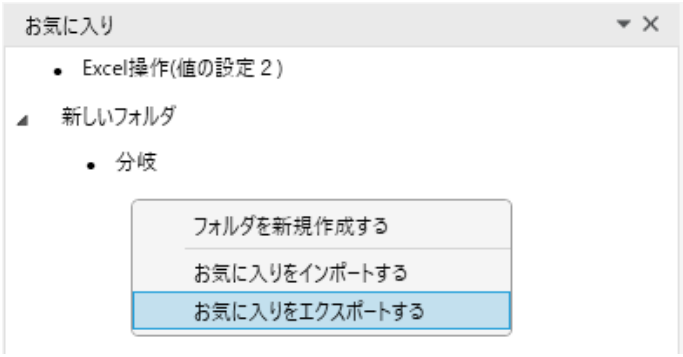


■　お気に入りのエクスポート

Steps

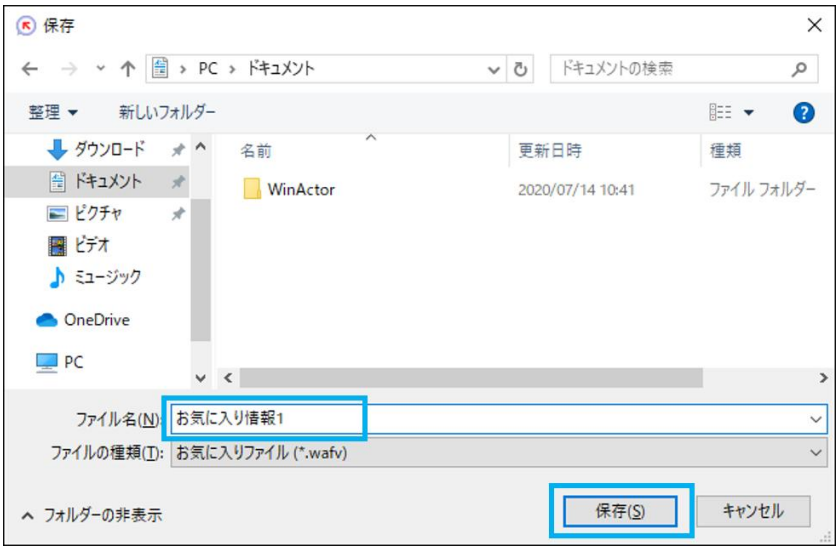
1. お気に入りパレットの空白部分で右クリックします。

「お気に入りをエクスポートする」をクリックします。



「保存」画面が表示されます。

2. 保存するフォルダを選択し、ファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。



お気に入りの情報がファイルに保存されます。

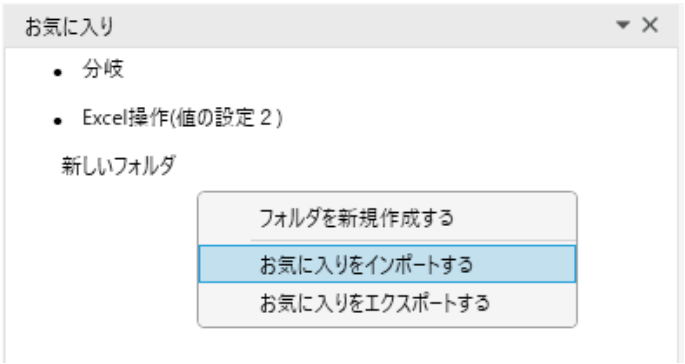
お気に入りが１つも登録されていない状態では、エクスポートできません。

■　お気に入りのインポート

Steps

1. お気に入りパレットの空白部分で右クリックします。

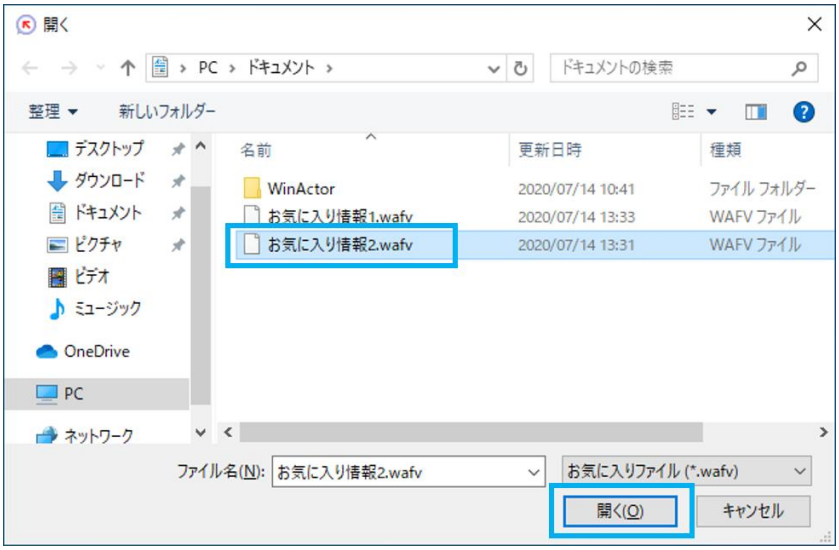
「お気に入りをインポートする」をクリックします。



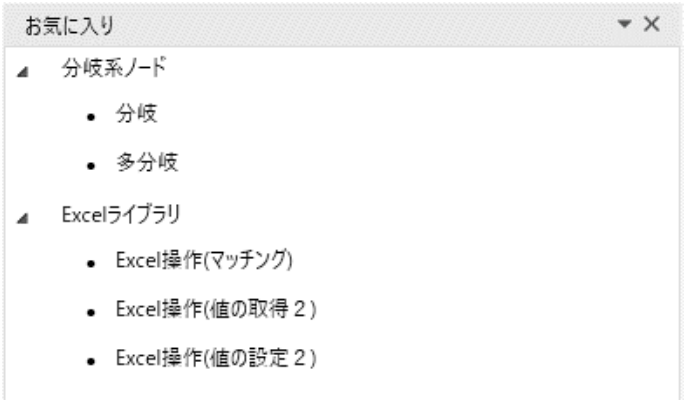
「開く」画面が表示されます。

インポートすると現在のお気に入りは破棄されます。インポートするお気に入りの情報で上書きされますので、ご注意ください。

2. インポートするお気に入りのファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。



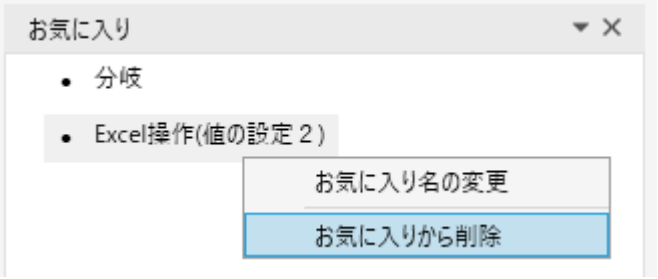
お気に入りパレットにお気に入りの情報がインポートされます。



■　お気に入りから削除

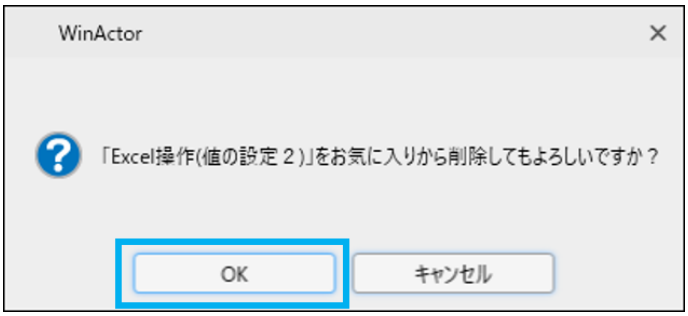
Steps

1. お気に入りパレットで、削除したいノードやライブラリ、またはフォルダを右クリックします。「お気に入りから削除」をクリックします。

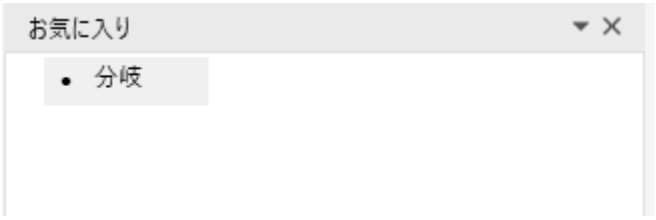


確認のダイアログが表示されます。

2. 削除してよろしければ［OK］ボタンをクリックします。



お気に入りから削除されます。



3.4.5　検索パレット

検索パレットでは、同梱ライブラリ、サブシナリオと、CloudLibrary にあるサンプルシナリオ、プチライブラリ、スイートライブラリを一度に検索することができます。

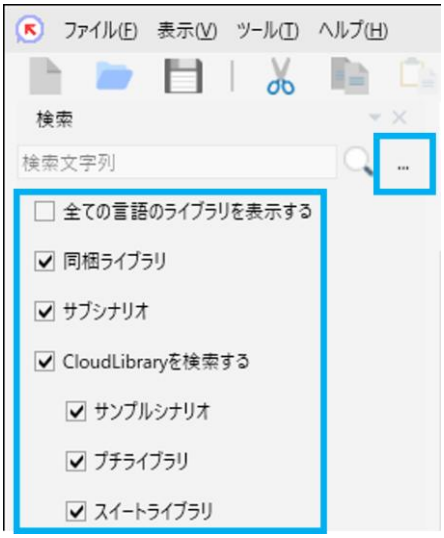
また、検索したライブラリやサブシナリオはフローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップで配置できます（サンプルシナリオを除く）。

検索パレットでの検索手順を説明します。

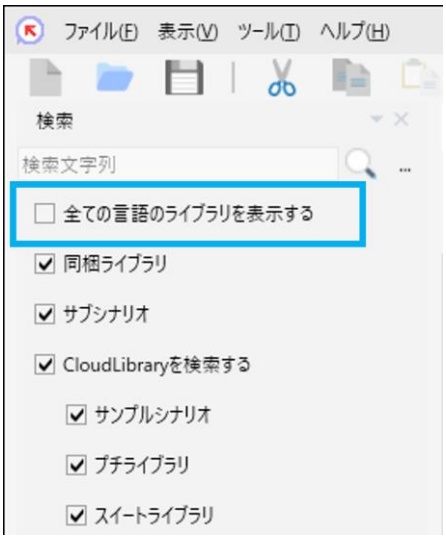
Steps

1. 入力欄の右にある［...］をクリックすると、検索対象を選択するチェックボックスのリストが表示されます。

   もう一度クリックすると非表示になります。

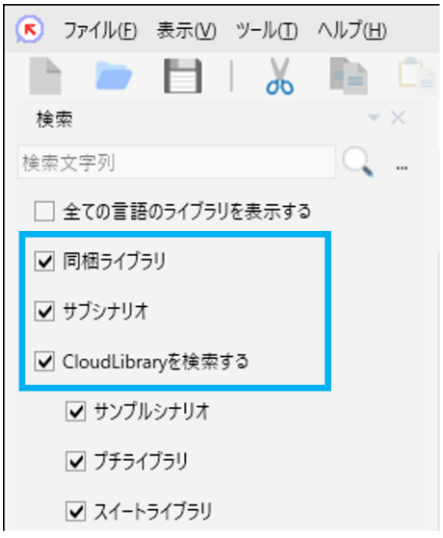


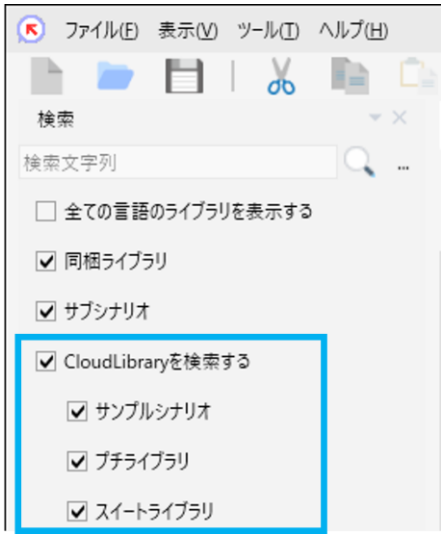
2. ［全ての言語のライブラリを表示する］にチェックを付けると、検索対象に全ての言語環境のライブラリを含めます。
チェックを外すと、現在表示中の言語環境のライブラリのみを検索します。



3. 同梱ライブラリ、サブシナリオ、CloudLibrary から検索対象に含めるものにチェックを付けます。

［CloudLibrary を検索する］にチェックを付けた場合、CloudLibrary 内のサンプルシナリオ、プチライブラリ、およびスイートライブラリを検索対象に含めるかそれぞれ選択することができます。





4. 入力欄に検索したいキーワードを入力し、アイコンをクリックします。

同梱ライブラリ、サブシナリオおよび CloudLibrary が部分一致検索され、該当する同梱ライブラリ、サブシナリオ、サンプルシナリオ、プチライブラリ、スイートライブラリが検索結果に一覧表示されます。件数も表示されます。

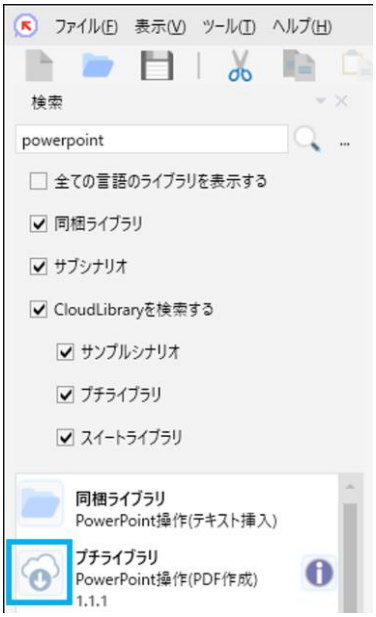


入力欄にキーワードを入力したあとに、《Enter》キーを押して検索をすることもできます。

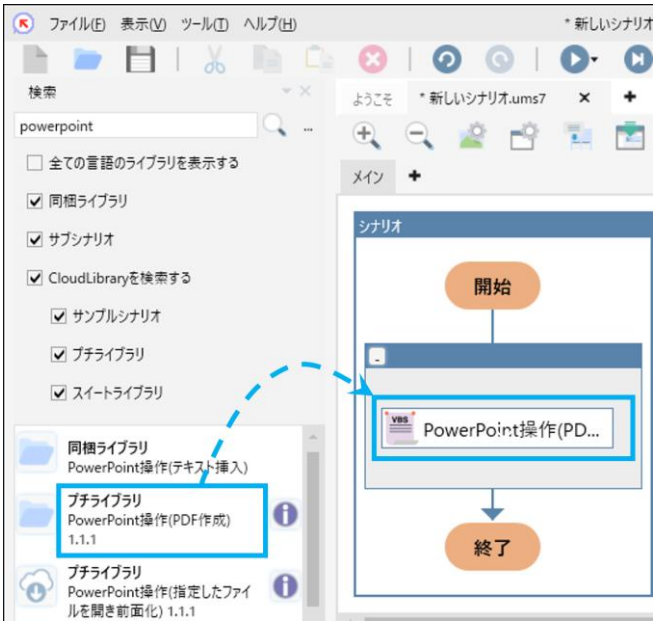
プロキシサーバを利用する環境では、オプション画面のプロキシサーバタブの設定が必要です。

設定方法については、オプション画面の『プロキシサーバタブ』を参照してください。

5. 必要なライブラリが見つかったら、アイコンをクリックしてダウンロードします。



6. ダウンロードが完了してアイコンがに変わったら、ドラッグ&ドロップでライブラリをフローチャート表示エリアに配置します（サンプルシナリオを除く）。



サンプルシナリオの場合は、をクリックすると、サンプルシナリオを保存したフォルダが表示されます。シナリオファイルおよびシナリオの実行に必要な各種ファイルが１つのファイルにまとめられていますので、内容を確認してご活用ください。

検索結果には、検索されたライブラリの状態を表すアイコン、ライブラリの名前、詳細情報ボタンが表示されます。

図 3-36 検索結果



表 3-31 検索結果

No.	構成要素	説明
❶	アイコン	検索された同梱ライブラリ、サブシナリオ、サンプルシナリオ、プチライブラリ、スイートライブラリの状態を表します。 クリックすることで、状態を変えることができます。下表を参照してください。
❷	名前	検索された同梱ライブラリ、サブシナリオ、サンプルシナリオ、プチライブラリ、スイートライブラリの名前を表示します。
❸	詳細情報ボタン	説明ページが winactor.biz サイトにある場合に、ボタンが表示されます。 クリックすると、ブラウザが起動して説明ページを表示します。

表 3-32 検索結果のアイコン

No.	アイコン	説明
❶		検索されたライブラリ、サンプルシナリオは、CloudLibrary にあります。 クリックするとダウンロードを開始します。
❷		検索されたライブラリ、サブシナリオ、サンプルシナリオは、同梱あるいはダウンロード済です。お使いの PC 内にあります。 名前部分をドラッグ&ドロップすると、フローチャート表示エリアに配置できます（サンプルシナリオを除きます）。 サンプルシナリオの場合、アイコンをクリックすると、そのサンプルシナリオを保存したフォルダを表示します。 プチライブラリ、スイートライブラリの場合、アイコンをクリックすると、そのライブラリを含むシナリオを新しく作成します。
❸		ダウンロード中です。 クリックするとダウンロードをキャンセルすることができます。
❹		ダウンロードをキャンセル中です。
❺		ダウンロードをキャンセルしました。 クリックすると❶に戻ります。

3.5　シナリオ編集エリア

シナリオ編集エリアは、シナリオを編集する際に使用します。

3.5.1　シナリオ編集エリアの構成

シナリオ編集エリアの基本的な構成について説明します。

図 3-37 シナリオ編集エリアの構成

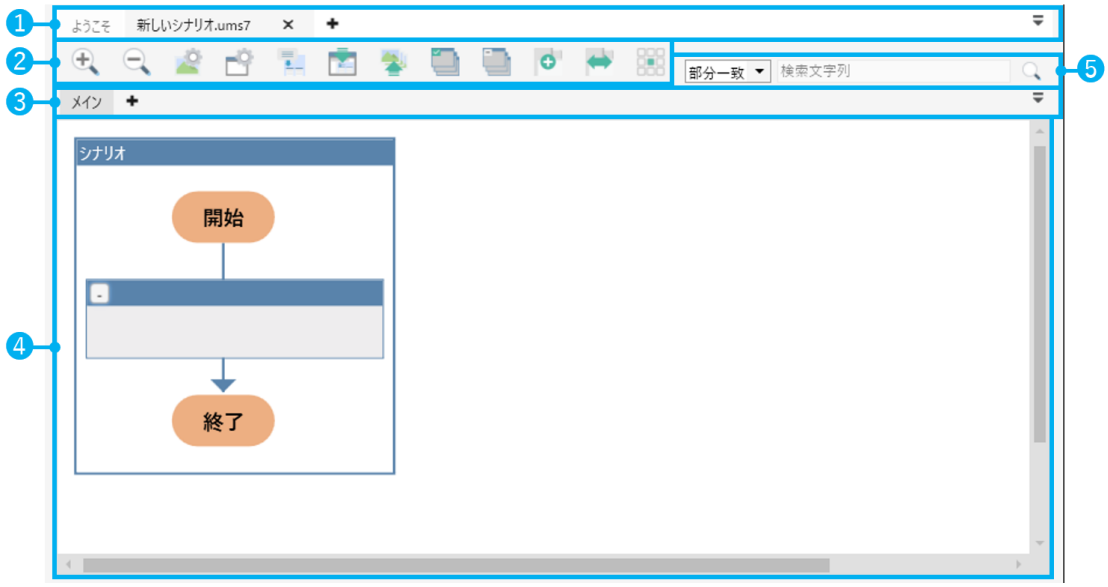


表 3-33 シナリオ編集エリアの構成

No.	画面名	役割
❶	シナリオ切り替えタブ	タブをクリックすることで、現在の操作対象のシナリオを切り替えます。
❷	フローチャートツールバー	シナリオの実行、編集、記録の操作に関するアイコンが表示されています。 『3.5.2 フローチャートツールバー』
❸	フローチャートタブ	現在フローチャートで使用しているタブを切り替えて表示します。
❹	フローチャート表示エリア	シナリオをフローチャート図で表示するエリアです。このエリアでシナリオを編集します。 『3.5.3 フローチャート表示エリア』
❺	ノード検索エリア	フローチャート表示エリアのノードを検索します。 『3.5.4 ノード検索』

3.5.2　フローチャートツールバー

フローチャート表示エリアのツールバーには、シナリオを編集するときに使用する機能が割り当てられています。

ここでは、フローチャートツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

図 3-38 フローチャートツールバー

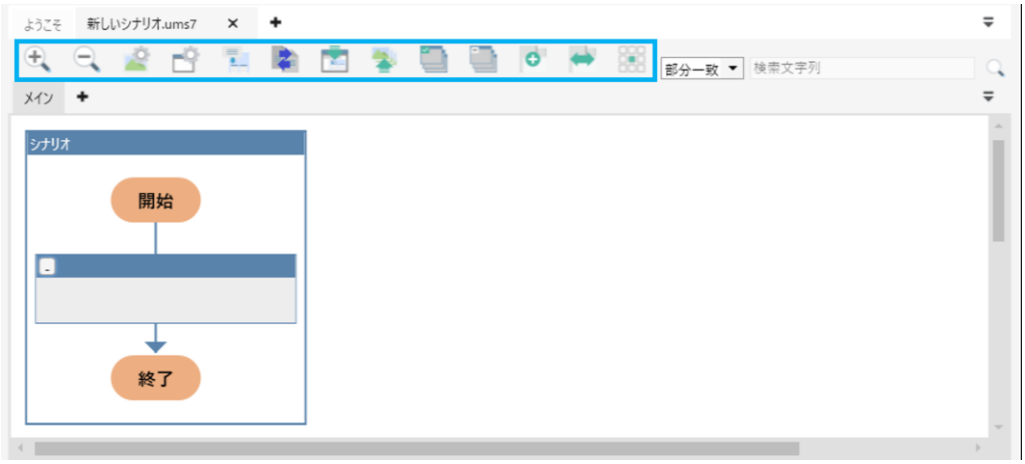


表 3-34 フローチャートツールバー

アイコン	名称	機能
	ズームイン	フローチャート表示エリアの表示倍率を上げて、拡大表示します。 『ズームイン』
	ズームアウト	フローチャート表示エリアの表示倍率を下げて、縮小表示します。 『ズームアウト』
	イメージ管理	「イメージ一覧」画面を表示します。 『イメージ管理』
	ウィンドウ識別ルール	「ウィンドウ識別ルール」画面を表示します。 『ウィンドウ識別ルール』
	シナリオ情報	「シナリオ情報」画面を表示します。 『シナリオ情報』
	シナリオ差分表示	編集中のシナリオファイルと既存のシナリオファイルの差分を表示します。 『シナリオ差分表示』
	シナリオインポート	作成、保存済みのシナリオファイルをインポートします。 『シナリオインポート』

アイコン	名称	機能
	フローチャート画像出力	フローチャート表示エリアに表示されている図を画像ファイルに出力します。 『フローチャート画像出力』
	グループ一括オープン	閉じている全てのグループを一括で開きます。 『グループ一括オープン』
	グループ一括クローズ	選択されていない箇所のグループを一括で閉じます。 『グループ一括クローズ』
	タブ追加	フローチャートに新しいタブを追加します。 『タブ追加』
	ノードのタブ間移動	選択しているノードを別のタブに移動します。 『ノードのタブ間移動』
	ノード整列	フローチャート表示エリアに分散しているノードを整列させます。 『ノード整列』

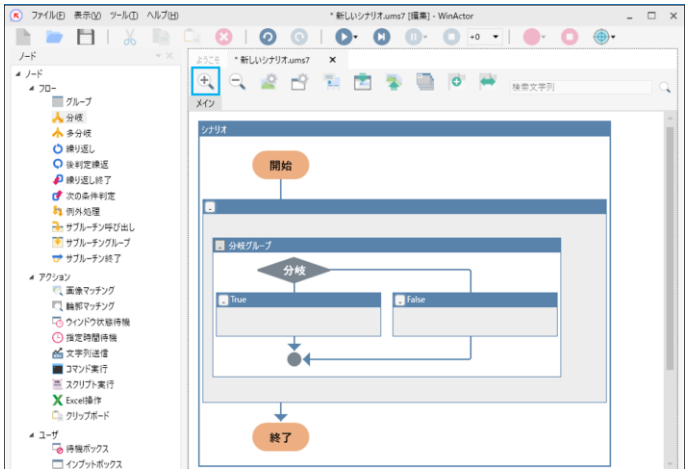
■　ズームイン

「ズームイン」アイコンは、フローチャート表示エリアの表示倍率を上げて、表示を拡大する場合に使用します。

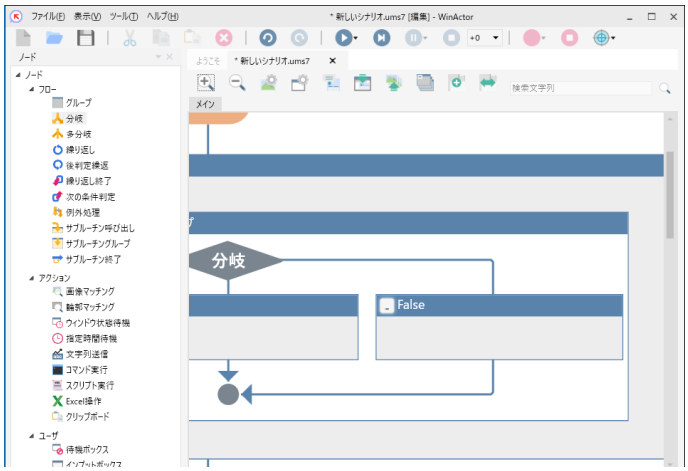
Steps

1. フローチャートツールバーの「ズームイン」アイコンをクリックします。

- 《Ctrl》＋マウスホイール上回転でズームインすることもできます。
- 「ズームイン」アイコン、《Ctrl》＋マウスホイール上回転のどちらも、10%、15%、20%、25%、30%、35%、40%、45%、50%、55%、60%、65%、70%、75%、80%、85%、90%、95%、100%、110%、120%、130%、140%、150%、160%、170%、180%、190%、200%の順で拡大表示されます。



フローチャート表示エリアが拡大されて表示されます。



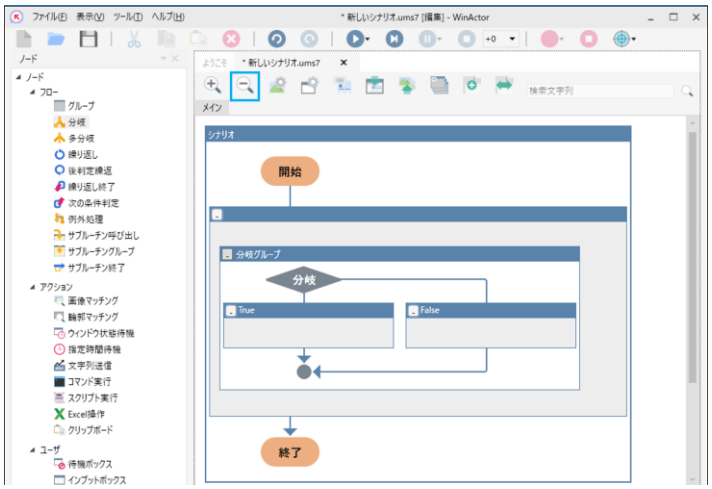
■　ズームアウト

「ズームアウト」アイコンは、フローチャート表示エリアの表示倍率を下げて、表示を縮小する場合に使用します。

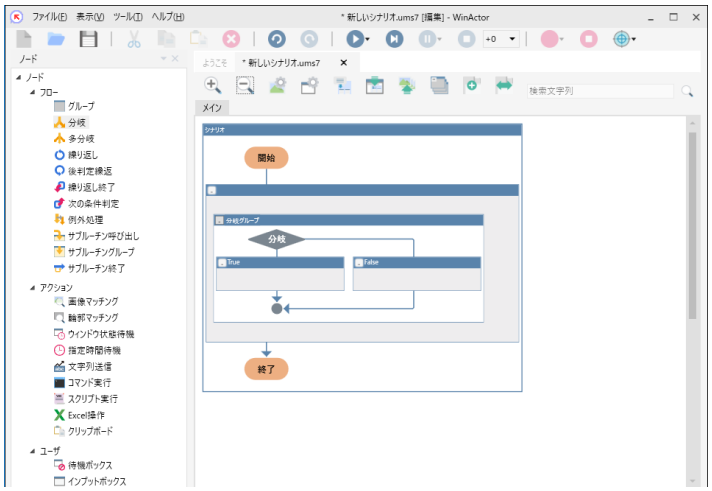
Steps

1. フローチャートツールバーの「ズームアウト」アイコンをクリックします。

- 《Ctrl》＋マウスホイール下回転でズームアウトすることもできます。
- 「ズームアウト」アイコン、《Ctrl》＋マウスホイール下回転のどちらも、200%、190%、180%、170%、160%、150%、140%、130%、120%、110%、100%、95%、90%、85%、80%、75%、70%、65%、60%、55%、50%、45%、40%、35%、30%、25%、20%、15%、10%の順で縮小表示されます。



フローチャート表示エリアが縮小されて表示されます。



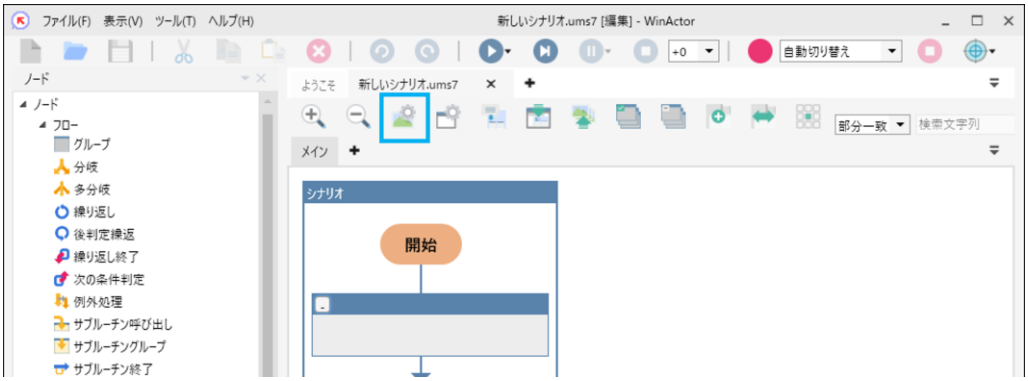
■　イメージ管理

「イメージ管理」アイコンは、「イメージ一覧」画面を表示する際に使用します。

「イメージ一覧」画面では、ノードで記録した画面キャプチャの一覧を表示します。シナリオにどのような画像が保存されているのか確認することができます。

Steps

1. フローチャートツールバーの「イメージ管理」アイコンをクリックします。



「イメージ一覧」画面が表示されます。

2. 「イメージ一覧」内の画像をダブルクリックします。



「イメージ」画面が表示され、選択した画像が表示されます。

3. 「イメージ」画面の「◀」「▶」ボタンをクリックすると、表示する画像を切り替えることができます。

「左、右、PageUp、PageDown」キーでも同様に切り替えることができます。



「イメージ一覧」で表示される画像は、「イメージ」タブ画面で管理されています。

「イメージ」タブ画面の詳細については、『3.9.6 イメージタブ画面』を参照してください。

■ ウィンドウ識別ルール

FULL

「ウィンドウ識別ルール」アイコンは、「ウィンドウ識別ルール」画面を表示する際に使用します。

「ウィンドウ識別ルール」画面では、シナリオを実行する際に操作対象のウィンドウを選択するためのルールを管理しています。

「ウィンドウ識別ルール」画面の詳細については、『3.5.6 ウィンドウ識別ルール画面』を参照してください。

《Ctrl》＋《W》キーを押して「ウィンドウ識別ルール」画面を表示することもできます。

■ シナリオ情報

「シナリオ情報」アイコンは、「シナリオ情報」画面を表示する際に使用します。

「シナリオ情報」画面には、シナリオの最終編集者、最終保存日時、有効期限、試用期限、備考などの情報が表示されます。

「シナリオ情報」画面の詳細については、『3.8 シナリオ情報画面』を参照してください。

《Ctrl》＋《E》キーを押して「シナリオ情報」画面を表示することもできます。

■ シナリオ差分表示

「シナリオ差分表示」アイコンは、編集中のシナリオファイルと既存のシナリオファイルの差分を表示する際に使用します。
シナリオ差分表示を利用すると、差分のある箇所や差分の種類を視覚的に確認することができます。

シナリオ差分表示の詳細については、『1.21 シナリオ差分表示機能』を参照してください。

■ シナリオインポート

FULL

「シナリオインポート」アイコンは、他のシナリオファイルの一部を現在作成しているシナリオに読み込む操作をする際に使用します。シナリオインポートを利用すると、他のシナリオで作ったサブルーチンを流用して新しいシナリオを作ることができます。

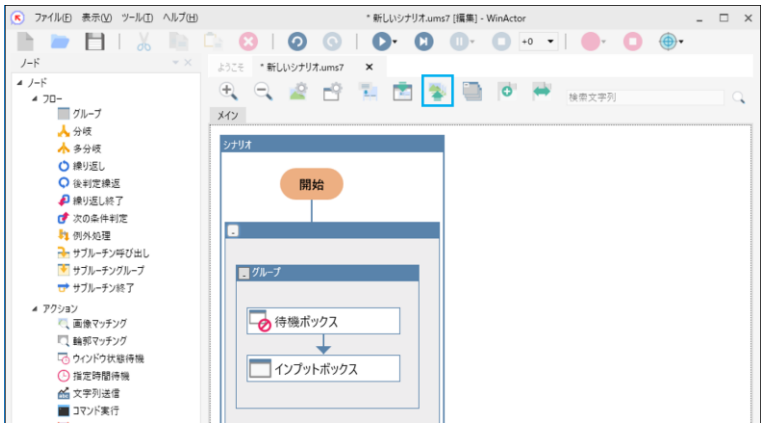
シナリオインポートの詳細については、『3.2.1 ファイルメニュー』の『インポート―シナリオ』を参照してください。

■　フローチャート画像出力

「フローチャート画像出力」アイコンは、フローチャートの全体図を画像ファイルに出力する際に使用します。画像ファイルはフローチャート表示エリアの表示倍率と同じ倍率で出力されます。

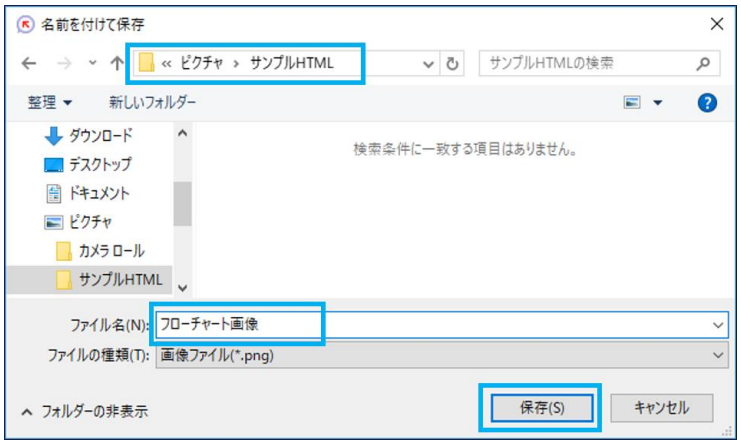
Steps

1. フローチャートツールバーの「フローチャート画像出力」アイコンをクリックします。



「名前を付けて保存」画面が表示されます。

2. 保存先のフォルダを選択し、「ファイル名」に保存したいファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。



フローチャート画像ファイルが保存されます。

保存する際のファイルの拡張子には、「.png」が自動で付与されます。拡張子を入力した場合は自動では付与されません。

保存形式の詳細については、『表 3-35 保存形式一覧』を参照してください。

- 「メモリが足りません。出力対象のフローチャート画像を小さくしてください。」というメッセージが表示された場合、以下の対策を講じ、フローチャートの幅、高さを調整してから再度画像を出力してください。
  - できるだけノードを折りたたんだ状態にする
    『グループの展開と折りたたみ』
  - フローチャートの表示倍率を小さくする
  - 手動で浮きフローをメインフローの近くに配置するなどの操作をして、レイアウトを変更し、余白を少なくする
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。
  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

表 3-35 保存形式一覧

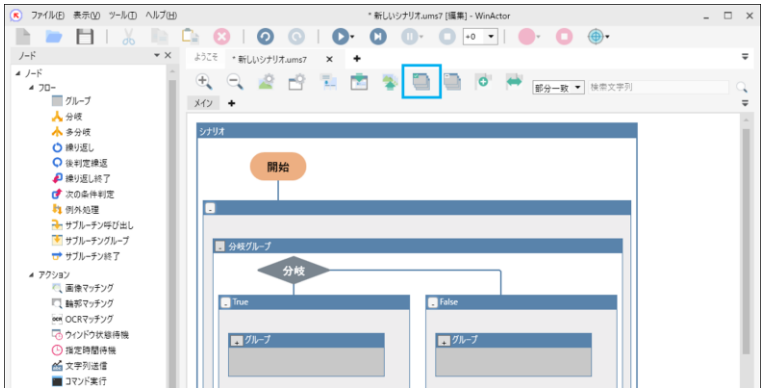
No.	保存形式	拡張子	説明
❶	PNG	.png	Portable Network Graphic の略称。ビットマップデータで、高画質、ファイルサイズが小さいのが特徴です。 Office アプリケーションで使用することができます。

■　グループ一括オープン

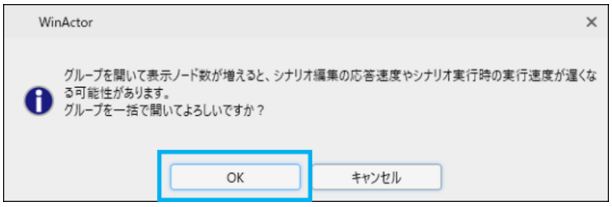
「グループ一括オープン」アイコンは、閉じている全てのグループを一括で開く操作をする際に使用します。グループを開いて表示ノード数が増えると、シナリオ編集時の応答速度やシナリオ実行時の実行速度が遅くなる可能性があります。

Steps

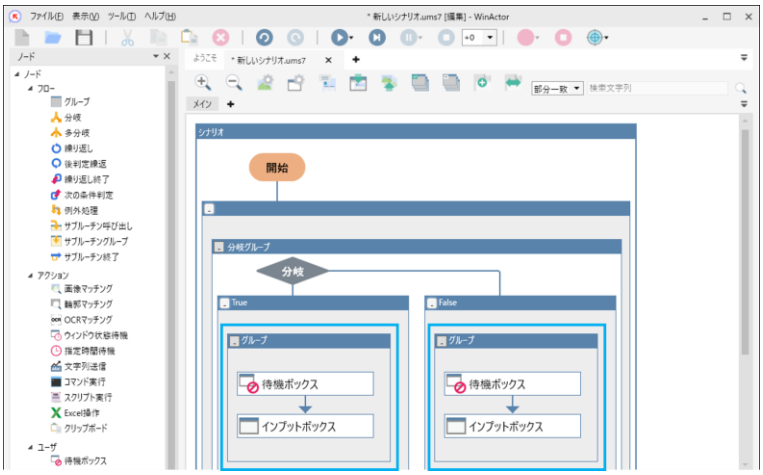
1. フローチャートツールバーの「グループ一括オープン」アイコンをクリックします。



2. 確認のダイアログが表示されます。よろしければ [OK] ボタンをクリックします。



閉じていたグループが全て開きます。





《Ctrl》＋《O》キーを押して、「グループ一括オープン」を実行することもできます。

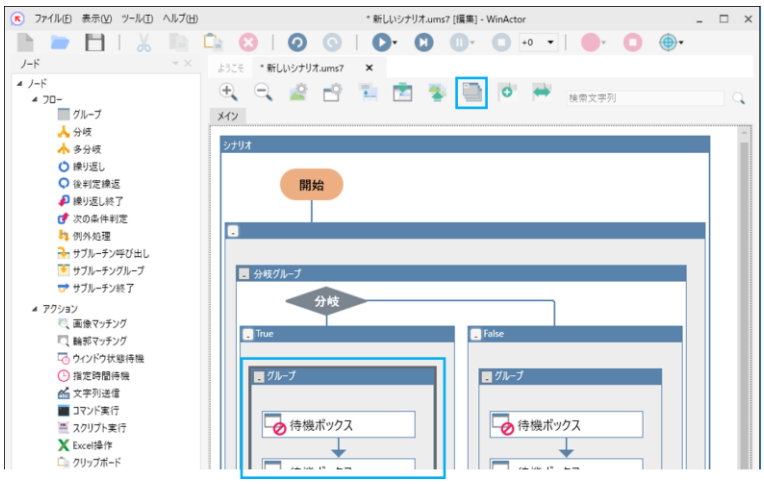
■　グループ一括クローズ

「グループ一括クローズ」アイコンは、選択されていない箇所のグループを一括で閉じる操作をする際に使用します。グループを閉じることで、編集箇所が見やすくできます。また、表示ノード数が少なくなると、シナリオ編集時の応答速度が速くなるという効果もあります。

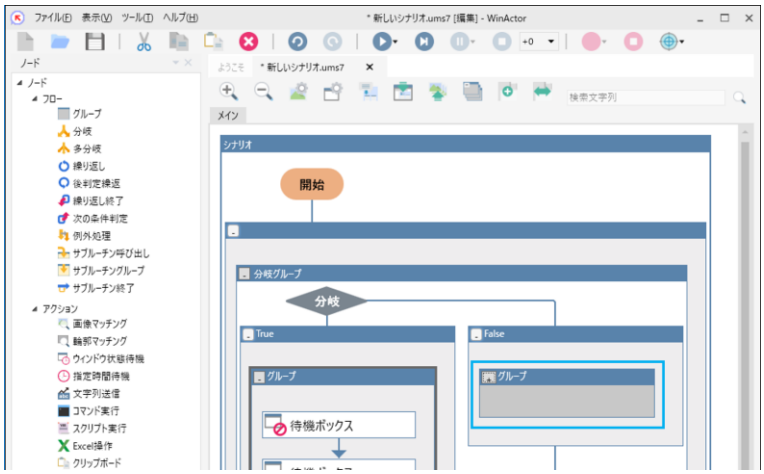
Steps

1. 開いたままにするグループを選択し、フローチャートツールバーの「グループ一括クローズ」アイコンをクリックします。

《Ctrl》＋《L》キーを押して、「グループ一括クローズ」を実行することもできます。



選択していないグループが閉じられます。



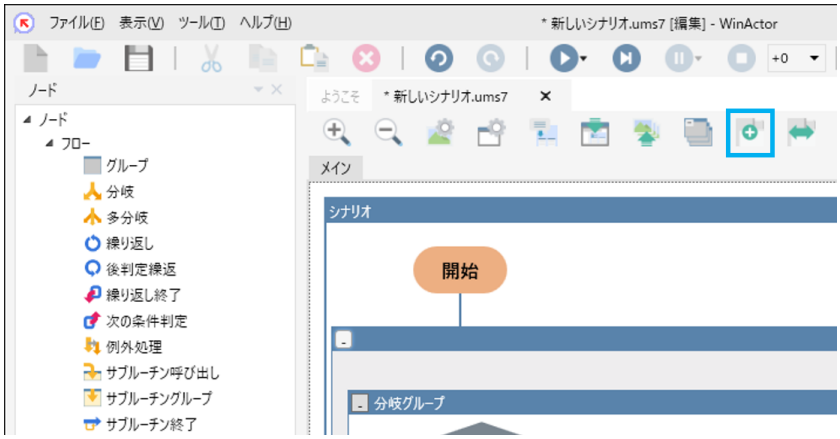
■ タブ追加

FULL

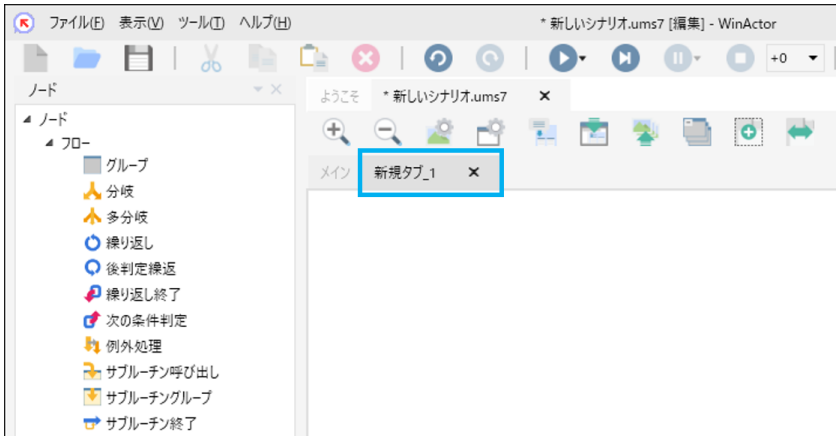
「タブ追加」アイコンは、新規のタブを追加する際に使用します。タブは、フローチャート表示エリアを整理する目的で使用することができます。

Steps

1. フローチャートツールバーの「タブ追加」アイコンをクリックします。



フローチャート表示エリアに新しいタブが追加されます。



フローチャートタブにある［+］ボタンをクリックしても、同じように新しいタブを追加することができます。

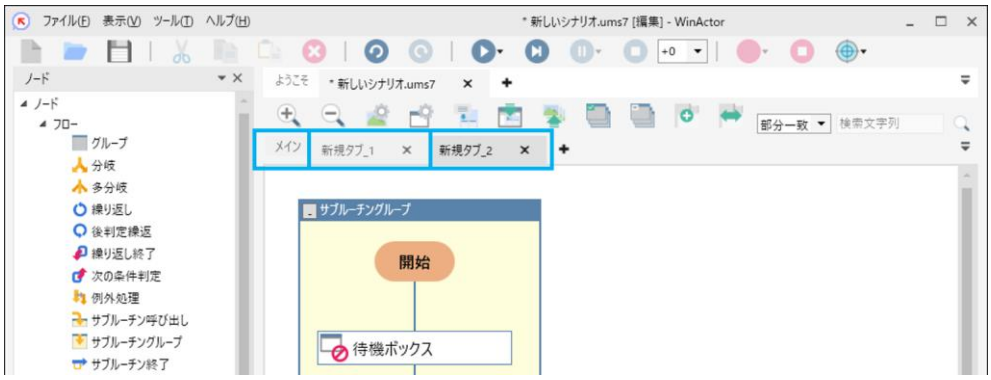
［+］ボタンにマウスを乗せると色が変わりますので、クリックします。



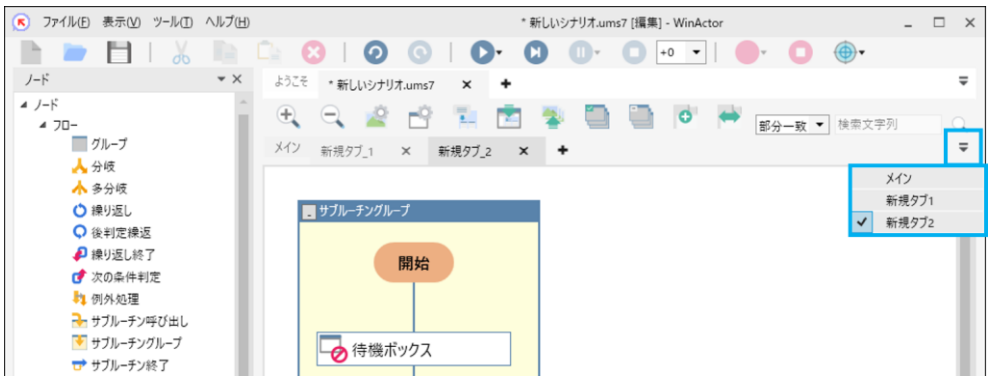
- タブ名をダブルクリックすることで、名前を変更できます。
- 「メイン」タブの名前も変更できます。

- タブを削除するには、タブ名の右側にある［×］をクリックします。
- タブを削除する場合は、そのタブ内にノードがない状態にする必要があります。

タブをクリックすることで、表示するタブを切り替えることができます。



または、フローチャートタブ右端の［▼］ボタンをクリックして、リストから選択することもできます。



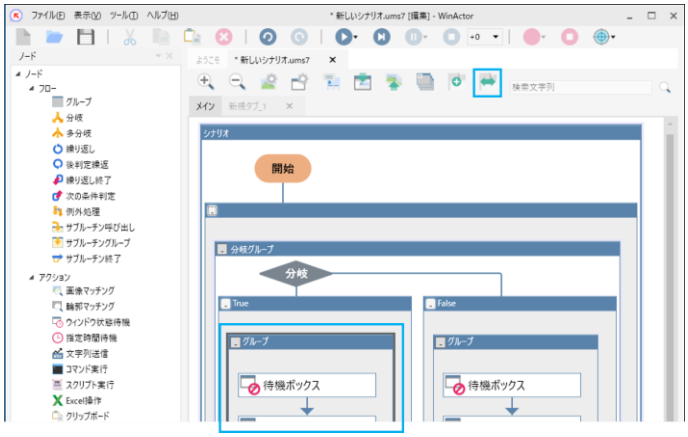
■　ノードのタブ間移動

FULL

「ノードのタブ間移動」アイコンは、選択しているノードを他のタブへ移動する際に使用します。

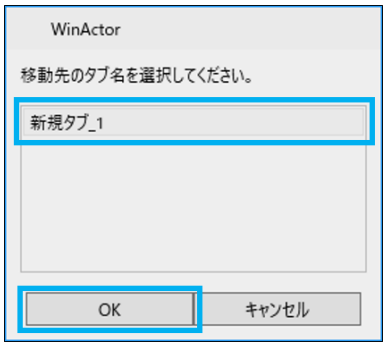
Steps

1. 移動したいノードを選択し、フローチャートツールバーの「ノードのタブ間移動」アイコンをクリックします。

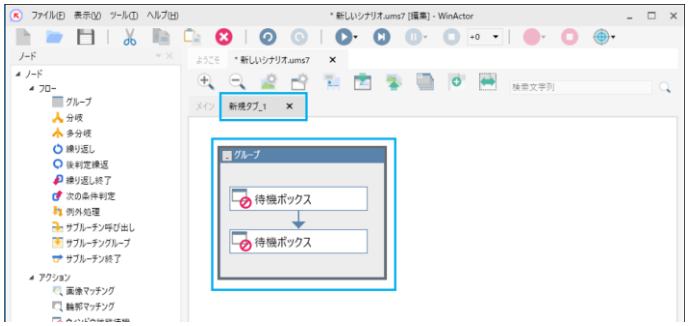


「移動先選択」画面が表示されます。

2. 移動先のタブ名をクリックして、[OK]ボタンをクリックします。



選択したノードが指定したタブに移動します。



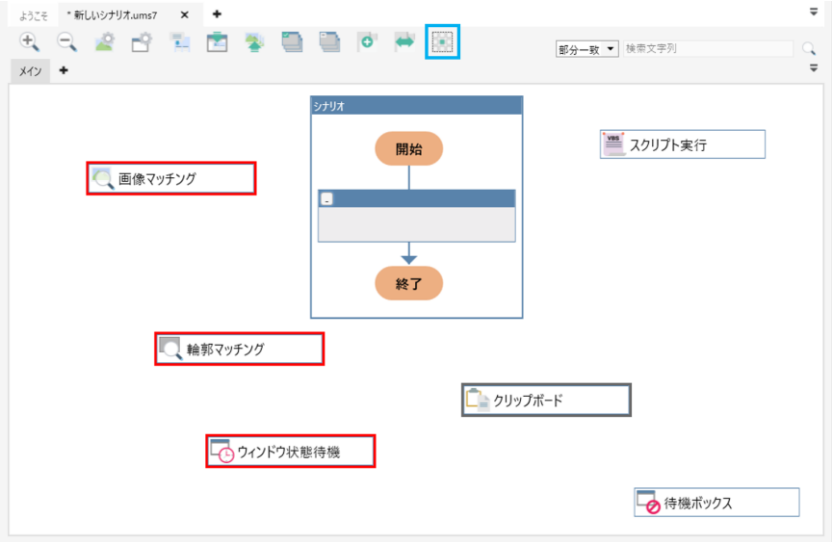
■　ノード整列

FULL

「ノード整列」アイコンは、フローチャート表示エリアに分散しているノードを集めて、一定間隔に整列させる際に使用します。

Steps

1. フローチャートツールバーの「ノード整列」アイコンをクリックします。



フローチャート表示エリアに分散しているノードが整列されます。また、余分な空白部分を削除し、フローチャートがリサイズされます。



- 整列対象は、現在表示しているタブ内のメインフローチャート、メインフローチャート外のノード、および付箋です。
- 見切れて表示されていない範囲に存在するノードや付箋も整列対象です。

3.5.3　フローチャート表示エリア

フローチャート表示エリアは、シナリオをフローチャート図で表示するエリアです。

■　フローチャート表示エリアでできる操作

フローチャート表示エリアでは、以下の操作をすることができます。

表 3-36 フローチャート表示エリアでできる操作

No.	キーボード	マウス操作	説明
❶	—	左クリック	ノードを選択状態にします。
❷	《Ctrl》	左クリック	ノードの選択状態を反転させます。
❸	《Shift》	左クリック	ノードの選択状態を反転させます。
❹	—	右クリック	右クリックメニューを表示します。
❺	—	左ボタンによるドラッグ	ノード上でドラッグを開始した場合は、ノードを移動します。 空のエリアでドラッグを開始した場合は、範囲指定でノードを選択します。
❻	—	右ボタンによるドラッグ	表示領域を変更します。
❼	—	マウスホイールの回転	表示領域を変更します（垂直方向のみ）。
❽	《Shift》	マウスホイールの回転	表示領域を変更します（水平方向のみ）。
❾	《Enter》	—	プロパティ画面を表示します。
❿	—	ダブルクリック（左）	プロパティ画面を表示します。
⓫	《Ctrl》＋《X》	—	切り取ります。
⓬	《Ctrl》＋《C》	—	コピーします。
⓭	《Ctrl》＋《V》	—	貼り付けます。
⓮	《Delete》	—	削除します。
⓯	《Ctrl》＋《Z》	—	元に戻します。
⓰	《Ctrl》＋《Y》	—	やり直します。
⓱	《Ctrl》＋《S》	—	シナリオを保存します。
⓲	《Ctrl》	マウスホイールの回転	表示倍率を変更します。
⓳	《↑》《↓》《←》《→》	—	選択カーソルを上下左右に移動します。
⓴	《＊》《／》	—	選択カーソルをグループ内外に移動します。
㉑	《＋》《－》	—	グループを開閉します。
㉒	《Ctrl》＋《M》	—	「イメージ」タブ画面を表示します。
㉓	《Ctrl》＋《W》	—	「ウィンドウ識別ルール」画面を表示します。

No.	キーボード	マウス操作	説明
㉔	《Ctrl》＋《E》	—	「シナリオ情報」画面を表示します。
㉕	《Ctrl》＋《O》	—	閉じているグループを一括で開きます。
㉖	《Ctrl》＋《L》	—	選択していないグループを一括で閉じます。
㉗	《Ctrl》＋《J》	—	「サブルーチン呼び出し」が呼び出している「サブルーチングループ」を表示します。

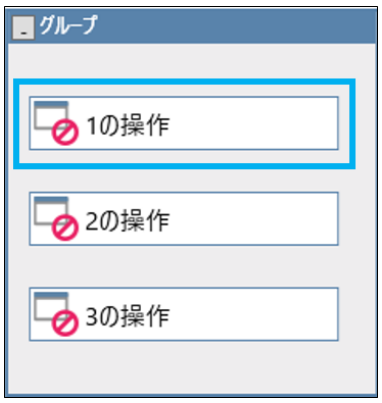
ライセンス種別が実行版の場合、編集に関する操作ができません。

■　マウスによるノードの選択

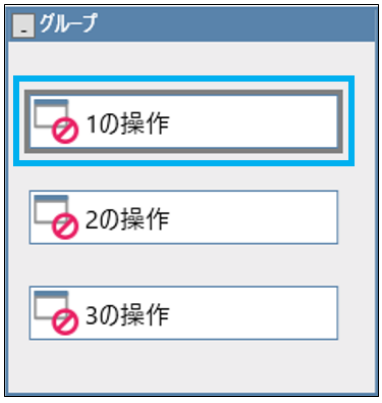
マウス操作でノードを選択します。

Steps

1. フローチャート表示エリアでノードをクリックします。



ノードが選択状態になります。



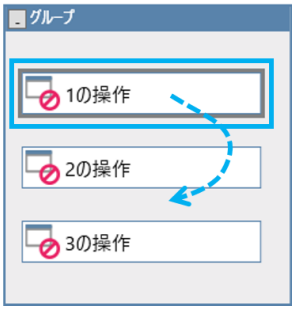
■ ノードの移動

FULL

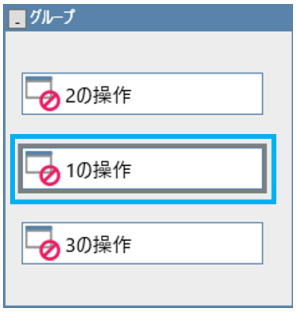
フローチャート表示エリアで選択しているノードをドラッグすることで、ノードの入れ替えや移動ができます。

Steps

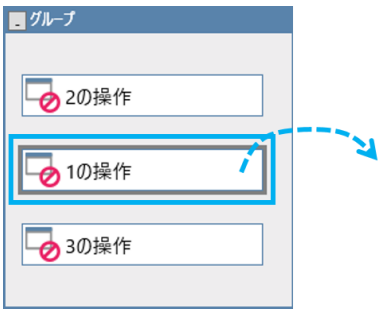
1. ノードをドラッグして、ノードの間にドロップします。



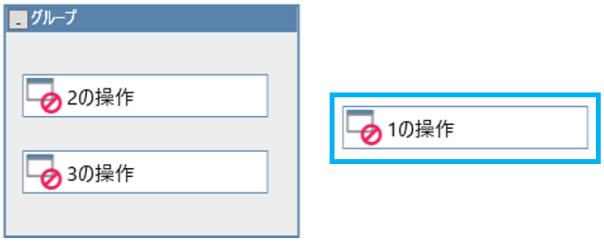
ノードの順番が入れ替わります。



2. ノードをドラッグして、任意の場所にドロップします。



ノードが移動します。

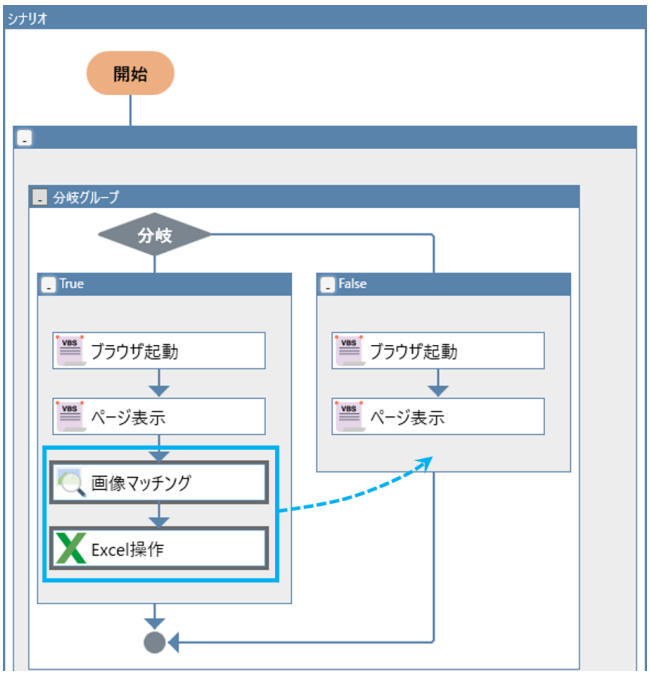


■ 複数ノードの同時移動

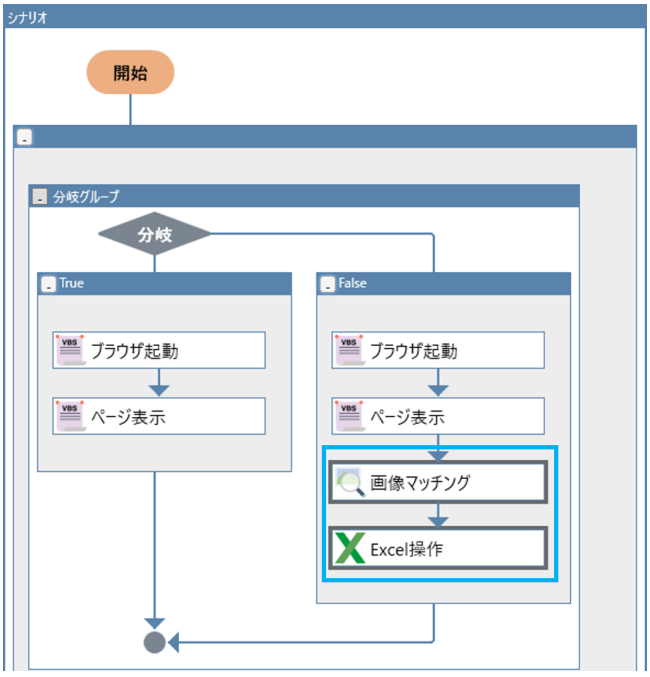
複数のノードを選択して、フローチャート内にまとめて移動させることができます。

Steps

1. 複数ノードを選択して、ドラッグします。



2. フローチャート内にドロップします。
複数ノードが移動します。



■　グループの展開と折りたたみ

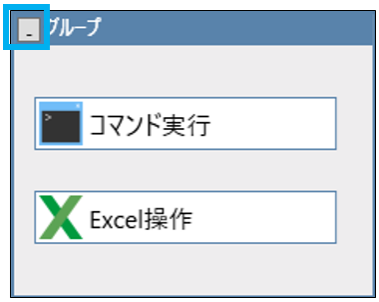
ボタンが表示されているノードは、このボタンをクリックして、折りたたんだり、展開したりすることができます。

開いているノードを一括で閉じる場合は、フローチャートツールバーの「グループ一括クローズ」アイコンが使用できます。

『グループ一括クローズ』

Steps

1. ボタンをクリックします。



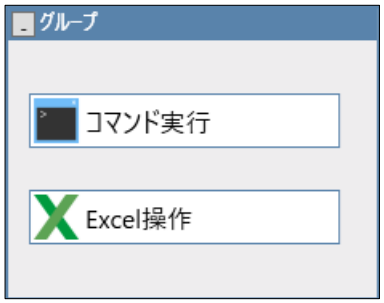
ノードが折りたたまれます。



2. ボタンをクリックします。



ノードが展開されます。



■　キーボードによるノードの操作

フローチャート表示エリアでノードを選択してカーソルキーを押すと、前後左右のノードを選択することができます。また、キーを押すことで、グループの開閉、親グループの選択、子要素を選択することができます。

以下の表に、操作に対応しているキーの一覧を示します。

表 3-37 対応キー一覧

No.	対応キー	説明
❶	《↓》	選択しているノードの下方向にたどり、次のノードを選択します。開いている空のグループはスキップします。
❷	《↑》	選択ノードの上方向にたどり、前のノードを選択します。開いている空グループはスキップします。
❸	《→》	「分岐」「多分岐」「例外処理」の右側にあるブロック内のノードを選択します。空きブロックはスキップします。
❹	《←》	「分岐」「多分岐」「例外処理」の左側にあるブロック内のノードを選択します。空きブロックはスキップします。
❺	《＊》	親グループを選択します。
❻	《／》	子要素の先頭のノードを選択します。
❼	《＋》	選択しているグループを開きます。
❽	《－》	選択しているグループを閉じます。



- メインフロー、浮きフロー、サブルーチン間を移動することはできません。移動する場合は、該当のノードをマウスクリックで選択状態にしてください。
- キー入力による各操作は単一のノードを選択した場合のみ可能です。

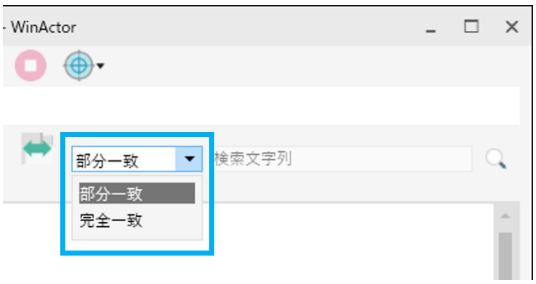
3.5.4　ノード検索

フローチャートが大きくなり、特定のノードを探すことが困難な場合、ノード検索エリアを使用して、該当ノードを探すことができます。

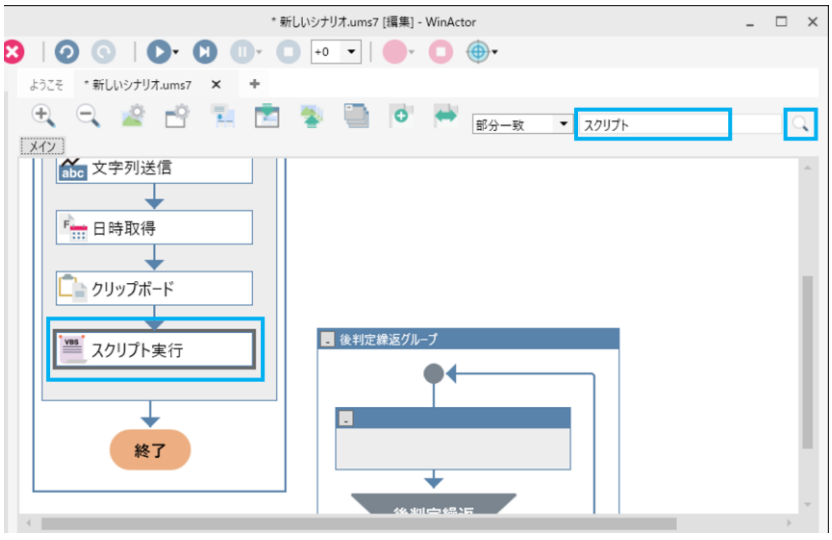
《Ctrl》＋《F》キーを押して、ノード検索エリアにフォーカスを移すこともできます。

Steps

1. フローチャートツールバーの右に表示されているノード検索エリアで、プルダウンメニューから「部分一致」「完全一致」を選択します。



2. 入力欄に、ノード名やコメント、ノード ID を入力し、検索アイコン をクリックします。



該当したノードが選択状態になります。

- 該当したノードが複数存在していた場合、再度検索アイコンをクリックすると、次に該当したノードが選択状態になります。
- 複数のノードが合致する条件を入力した状態で、検索アイコンをクリックした場合、タブが切り替わる場合があります。

3.5.5　右クリックメニュー

フローチャート表示エリアで右クリックすると、右クリックメニューが表示され、操作を選択することができます。

図 3-39 右クリックメニュー



表 3-38 右クリックメニューの操作

No.	メニュー	説明
❶	切り取り	フローチャート表示エリアで選択している要素を切り取ります。 『3.3.1 シナリオの編集操作』
❷	コピー	フローチャート表示エリアで選択している要素をコピーします。 『3.3.1 シナリオの編集操作』
❸	貼り付け	フローチャート表示エリアでコピーまたは切り取った要素をフローチャート表示エリアに貼り付けます。 『3.3.1 シナリオの編集操作』

No.	メニュー	説明
❹	削除	フローチャート表示エリアで選択している要素を削除します。 『3.3.1 シナリオの編集操作』
❺	付箋追加／付箋を表示する／付箋を表示しない／付箋関連付け／付箋関連付け解除	付箋の追加、付箋の表示、付箋の非表示、付箋の関連付け、付箋の関連付け解除をします。 『付箋追加』 『付箋を表示しない』 『付箋を表示する』 『付箋関連付け解除』 『付箋関連付け』
❻	付箋表示一括変更	付箋をまとめて表示、またはまとめて非表示にします。 『付箋表示一括変更―表示』 『付箋表示一括変更―非表示』
❼	グループ化	選択したノードを 1 つのグループにまとめます。 『グループ化』
❽	グループ化解除	選択したグループのグループ化を解除します。 『グループ化解除』
❾	サブルーチン化	選択したグループ内の一連のシナリオをサブルーチン化します。 『サブルーチン化』
❿	ユーザライブラリに追加	選択したノードをユーザライブラリに追加します。 『ユーザライブラリに追加』
⓫	ノードのタブ間移動	選択したノードを他のタブへ移動します。 『ノードのタブ間移動』
⓬	実行抑止／実行抑止解除	一時的に実行させたくないノードの実行を抑止します。また、抑止した実行を解除します。 『実行抑止』 『実行抑止解除』
⓭	ブレイクポイント追加／ブレイクポイント解除	選択したノードにブレイクポイントを設定します。また、ブレイクポイントを解除します。 『ブレイクポイント追加』 『ブレイクポイント解除』
⓮	部分実行	シナリオの一部分だけを実行します。 『部分実行』
⓯	ここから実行	シナリオの途中から実行します。 『ここから実行』
⓰	サブルーチンジャンプ	「サブルーチン呼び出し」が呼び出している「サブルーチングループ」にカーソルが移動します。 『サブルーチンジャンプ』
⓱	プロパティ表示	選択したノードのプロパティを表示します。 『プロパティ表示』

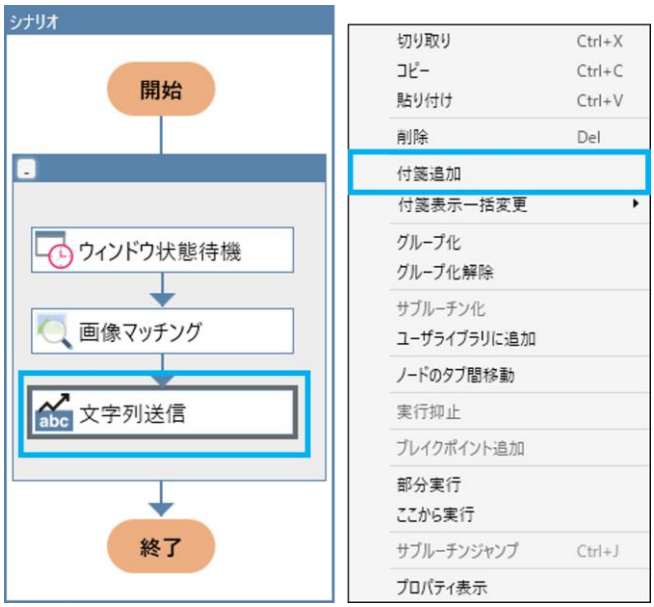
■ 付箋追加

FULL

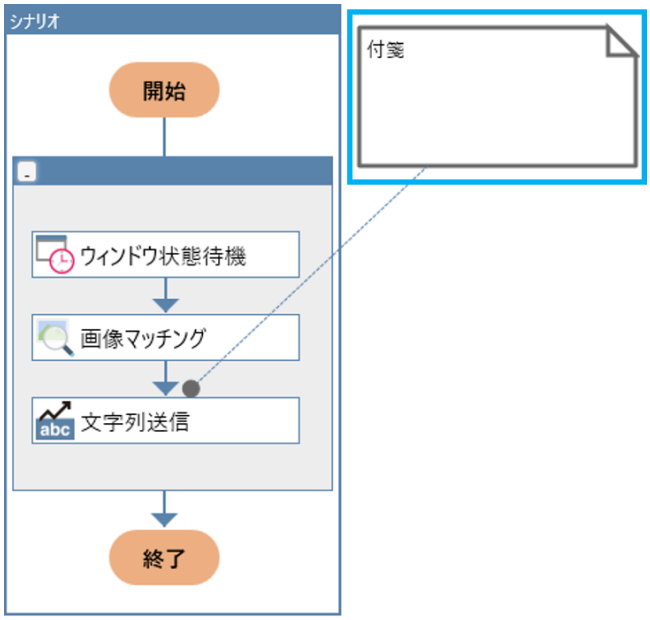
付箋を追加します。ノードを選択した状態で付箋を追加した場合、選択ノードに関連付けされた状態で追加されます。

Steps

1. フローチャート表示エリアで付箋を追加したいノードを選択し、右クリックメニューから［付箋追加］を選択します。



付箋が追加されます。

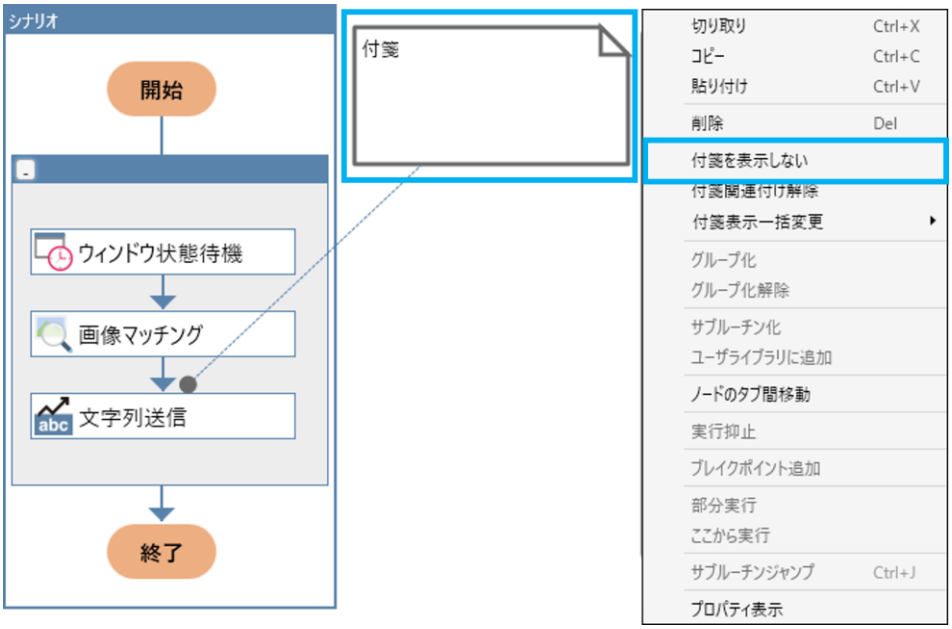


■ 付箋を表示しない

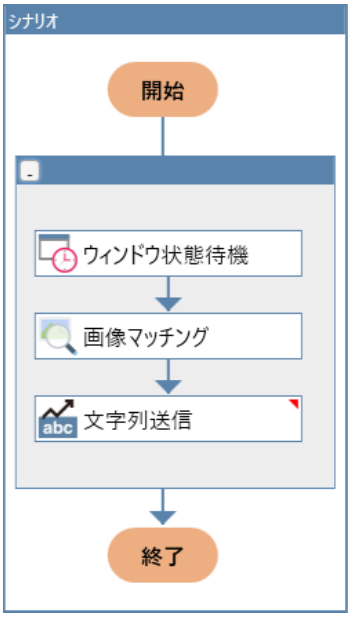
選択した付箋を非表示にします。関連付けされていない付箋を選択した場合は、［付箋を表示しない］メニューは表示されません。

Steps

1. フローチャート表示エリアで関連付けしている付箋を選択し、右クリックメニューから［付箋を表示しない］を選択します。



付箋が非表示になります。付箋が非表示状態のノードには、角に赤三角が付きます。

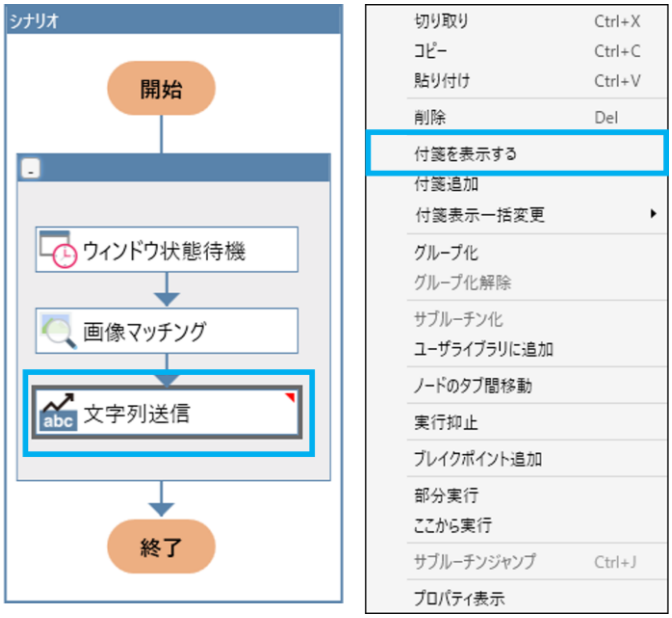


■ 付箋を表示する

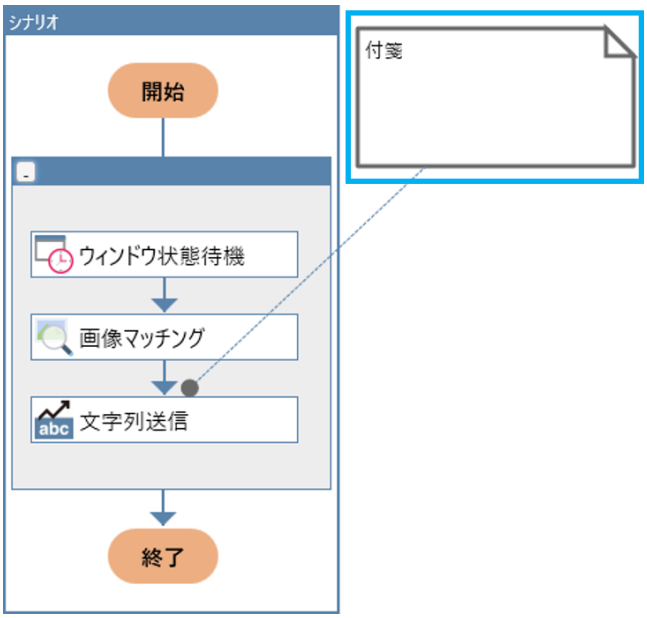
非表示状態の付箋を表示します。角に赤三角がないノードを選択した場合は、［付箋を表示する］メニューは表示されません。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、角に赤三角があるノードを選択し、右クリックメニューから［付箋を表示する］を選択します。



付箋が表示されます。ノードの赤三角が消えます。



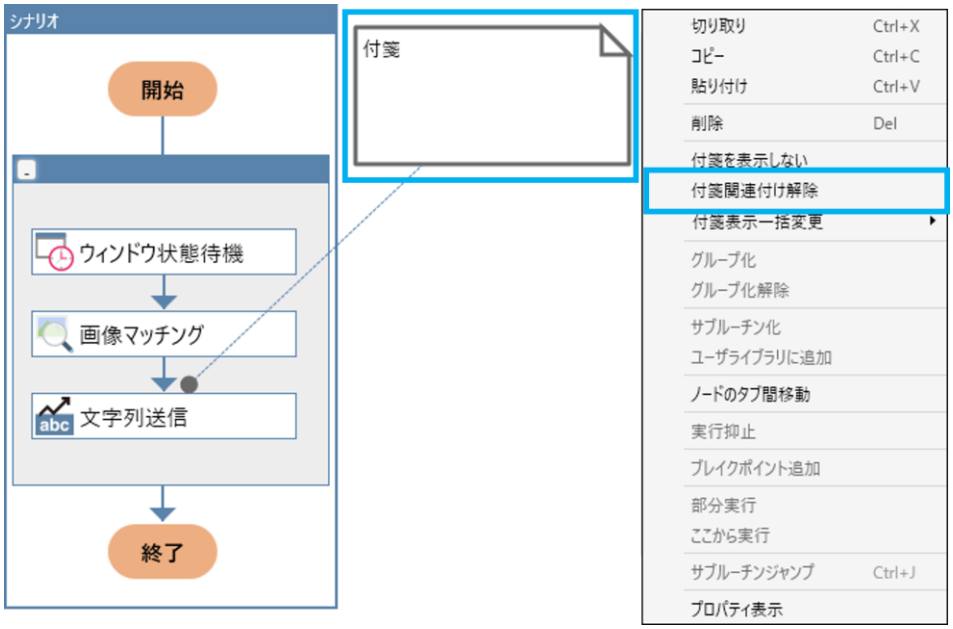
■ 付箋関連付け解除

FULL

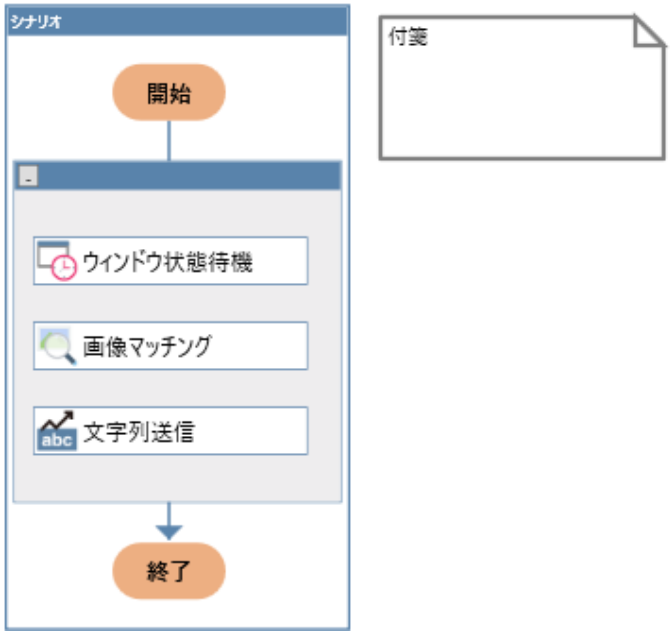
選択した付箋の関連付け解除を行います。関連付けされていない付箋を選択した場合は、［付箋関連付け解除］メニューは表示されません。

Steps

1. フローチャート表示エリアで関連付けしている付箋を選択し、右クリックメニューから［付箋関連付け解除］を選択します。



付箋の関連付けが解除されます。



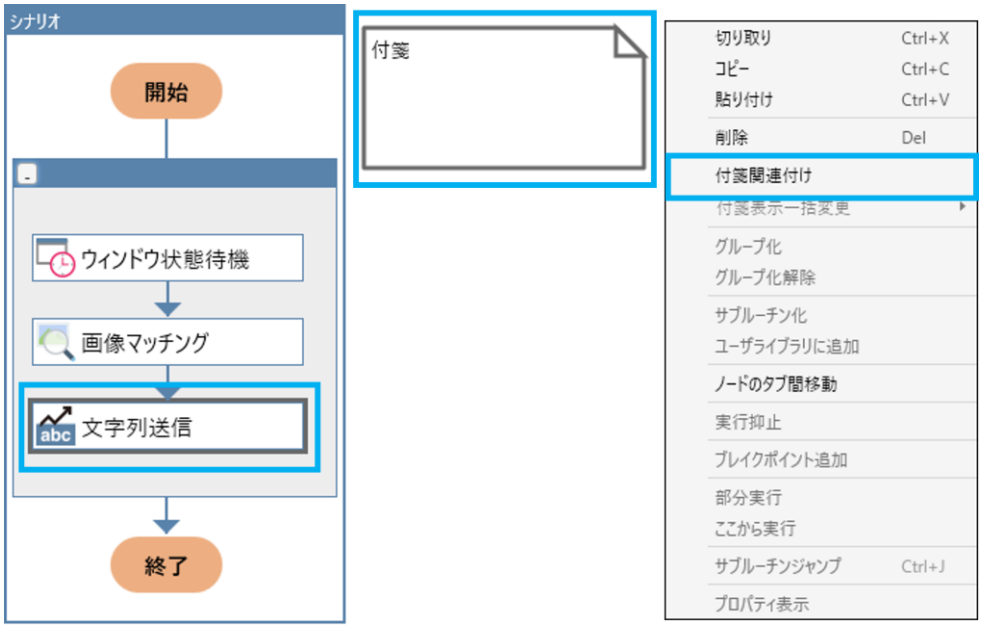
■ 付箋関連付け

FULL

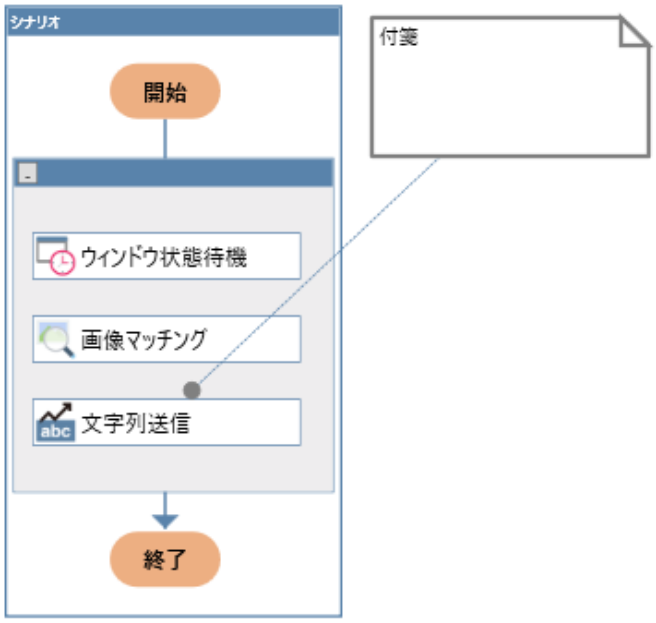
選択ノードと、付箋の関連付けを行います。関連付けされていない付箋とノードを選択した場合に、付箋関連付けが表示されます。

Steps

1. フローチャート表示エリアで関連付けしていない付箋とノードを選択し、右クリックメニューから［付箋関連付け］を選択します。



付箋が関連付けされます。



■　付箋表示一括変更―表示

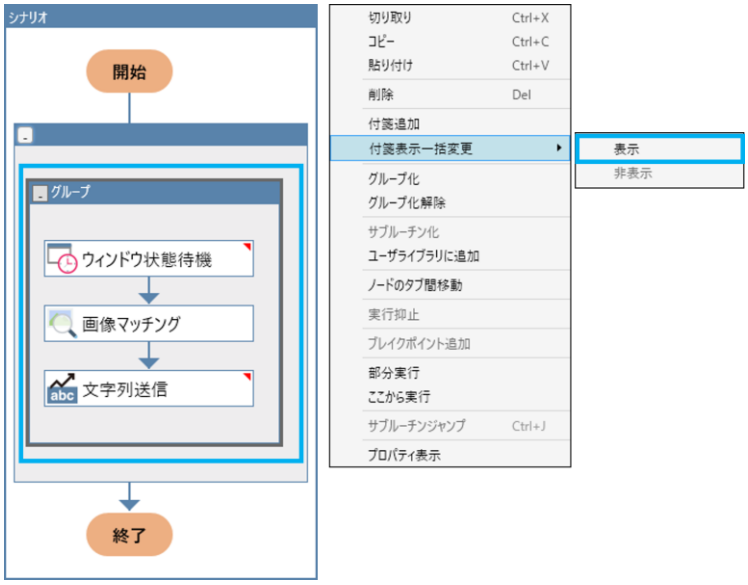
複数選択したノードやグループに関連付けされている付箋を、まとめて表示します。

ノードを選択していない状態で［付箋表示一括変更］の［表示］を選択すると、フローチャート表示エリアで非表示状態になっている付箋を、まとめて表示します。

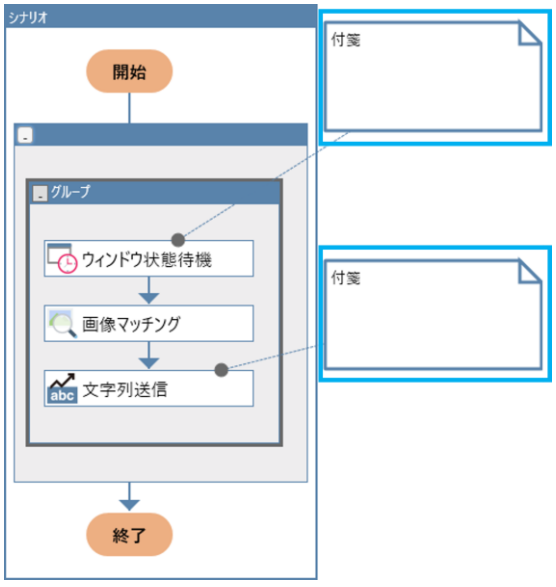
関連付けされていない付箋は、付箋表示一括変更の対象外です。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、角に赤三角がある複数のノードや、角に赤三角があるノードを持つグループを選択し、右クリックメニューから［付箋表示一括変更］の［表示］を選択します。



付箋が表示されます。ノードの赤三角が消えます。



■　付箋表示一括変更―非表示

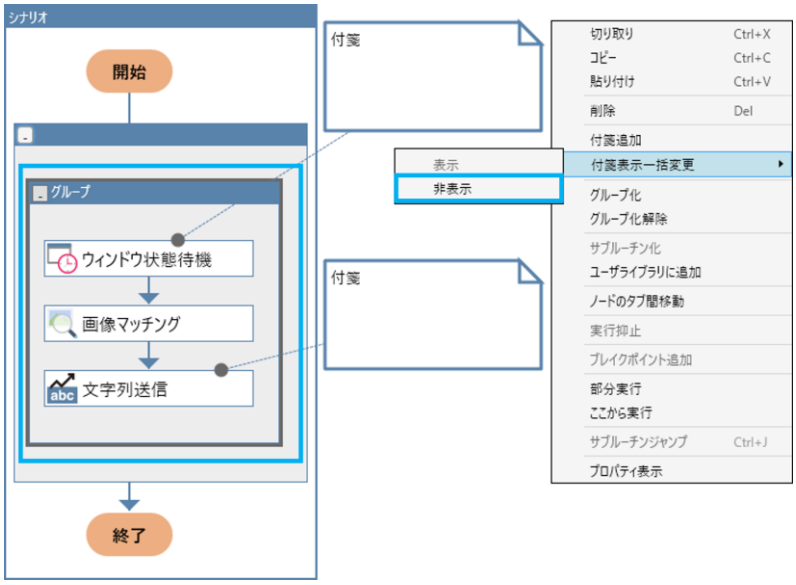
複数選択したノードやグループに関連付けされている付箋を、まとめて非表示にします。

ノードを選択していない状態で［付箋表示一括変更］の［非表示］を選択すると、フローチャート表示エリアで表示状態になっている付箋を、まとめて非表示にします。

関連付けされていない付箋は、付箋表示一括変更の対象外です。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、付箋が関連付けされている複数のノードや、付箋が関連付けされているノードを持つグループを選択し、右クリックメニューから［付箋表示一括変更］の［非表示］を選択します。



付箋が非表示になります。付箋が非表示状態のノードには、角に赤三角が付きます。



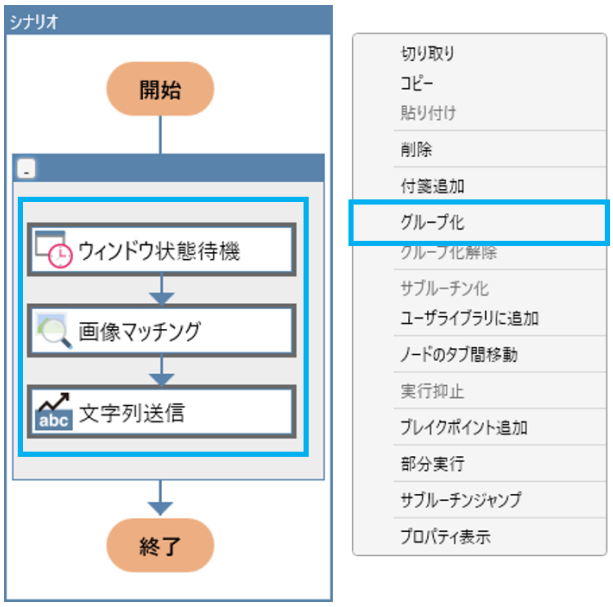
■ グループ化

FULL

選択したノードを 1 つのグループにまとめる操作です。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、メインフローまたは浮きフローにあるグループ化したいノードまたは連続したノードを選択し、右クリックメニューから［グループ化］を選択します。



選択したノードがグループ化されます。



■ グループ化解除

FULL

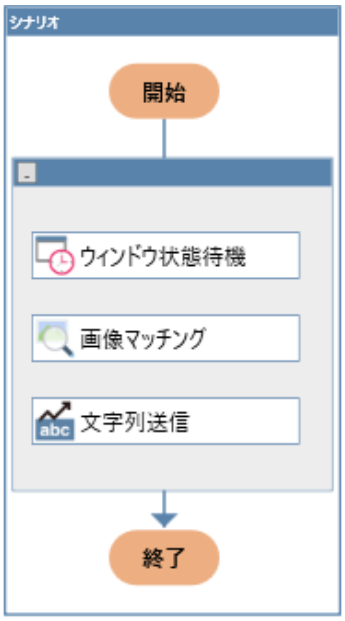
選択したグループを取り除き、グループ内のノードをグループのあった場所に配置する操作です。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、グループ化を解除したいグループを選択し、右クリックメニューから［グループ化解除］を選択します。



グループ化が解除されます。



■ サブルーチン化

FULL

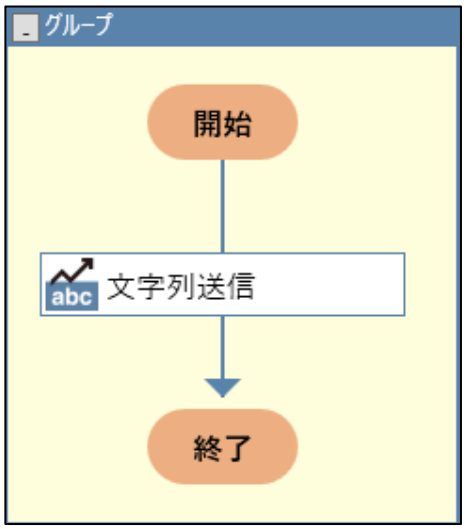
選択したグループ内の一連のシナリオをサブルーチン化する操作です。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、浮きフローにあるサブルーチン化したいグループを選択し、右クリックメニューから［サブルーチン化］を選択します。



サブルーチン化されたグループが黄色で表示されます。



■ ユーザライブラリに追加

FULL

選択したノードをユーザライブラリに追加し再利用できる部品にする操作です。

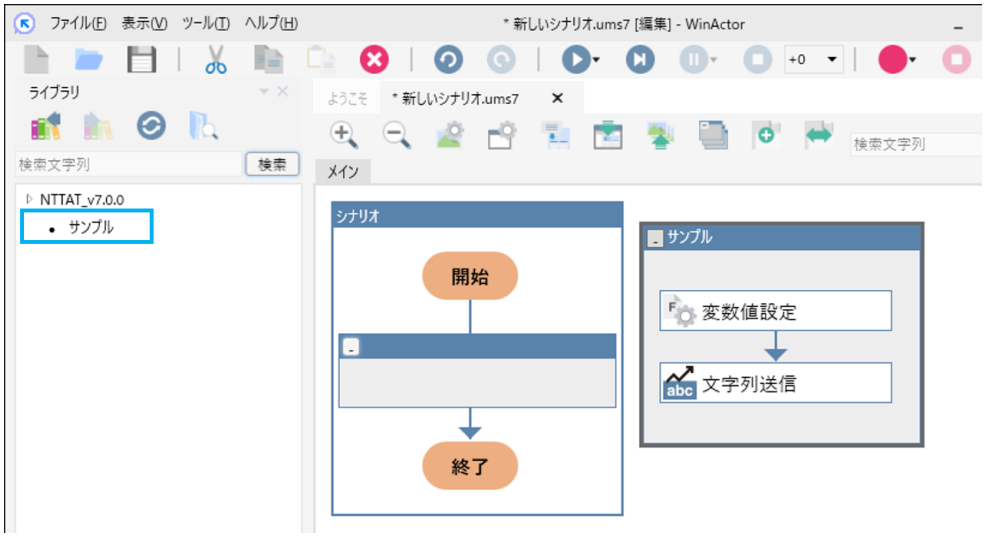
Steps

1. フローチャート表示エリアで、ユーザライブラリに追加したい単一のノード、またはグループ、サブルーチングループを選択し、右クリックメニューから［ユーザライブラリに追加］を選択します。



ライブラリパレットにユーザライブラリが追加され、選択状態になります。
追加されるユーザライブラリの名前は、選択したノードまたはグループ、サブルーチングループの名前になります。

サブルーチン参照ノードが含まれていない場合のみ追加されます。



■ ノードのタブ間移動

FULL

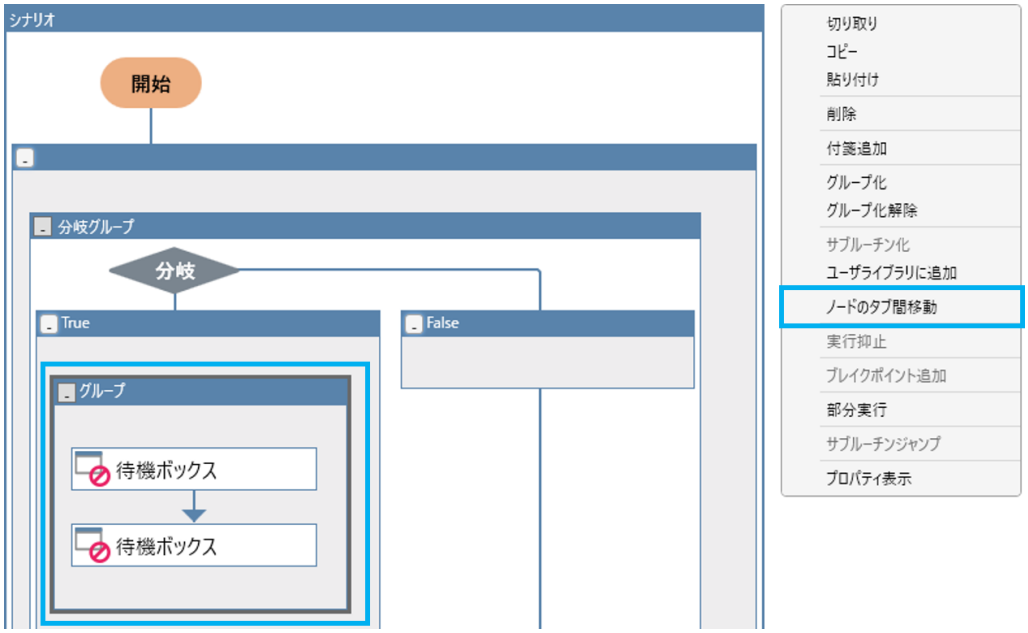
ノードのタブ間移動は、選択しているノードを他のタブへ移動する操作になります。

フローチャートツールバーの「ノードのタブ間移動」アイコンと同じ機能です。

フローチャートツールバーについては『3.5.2 フローチャートツールバー』を参照してください。

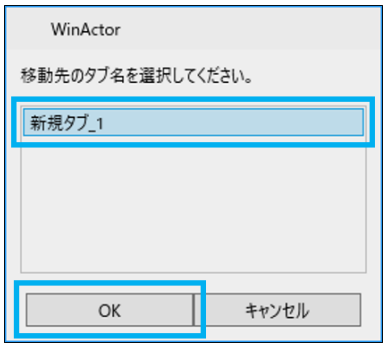
Steps

1. フローチャート表示エリアで、移動対象のノードを選択し、右クリックメニューから［ノードのタブ間移動］を選択します。

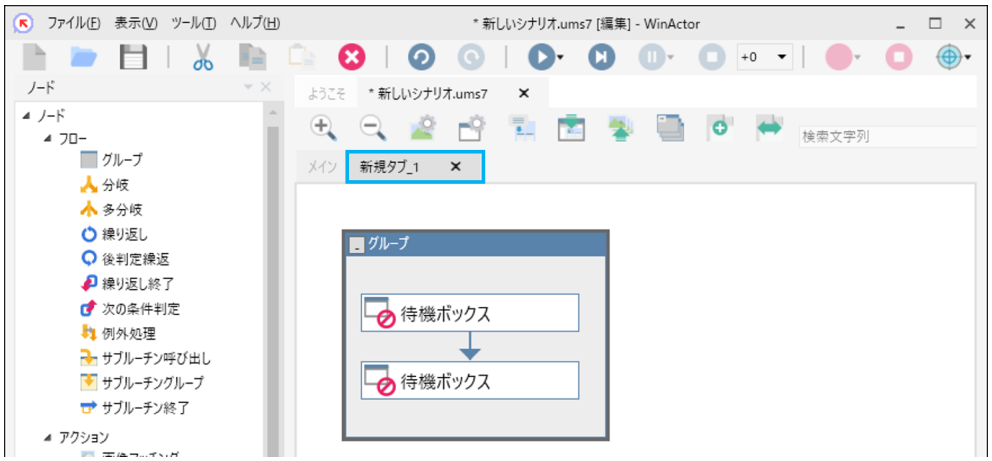


移動先選択ダイアログが表示されます。

2. 移動先のタブ名を選択して、［OK］ボタンをクリックします。



ノードが選択したタブに移動します。



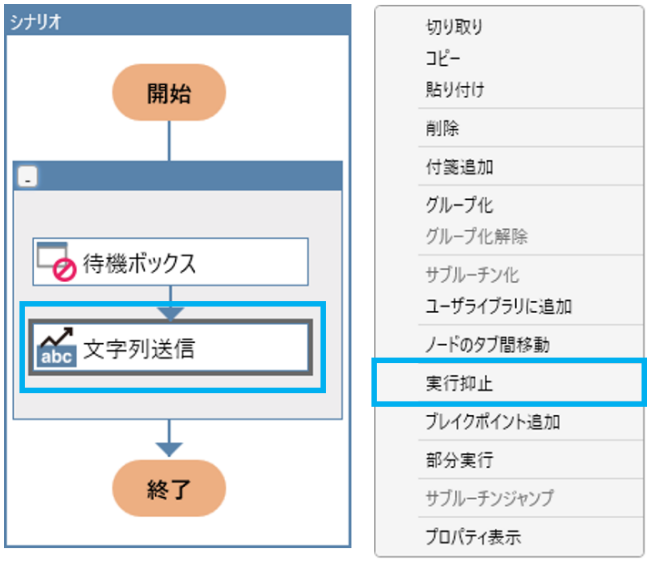
■ 実行抑止

FULL

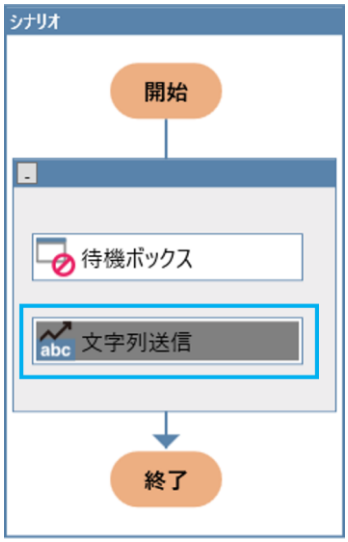
一時的に実行させたくないノードがある場合に使用します。実行抑止が設定されたノードは実行時に処理されず、スキップされます。実行抑止を設定した場合、シナリオは編集中の状態となります。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、実行抑止したいノードを選択し、右クリックメニューから［実行抑止］を選択します。



実行抑止したノードは文字背景がグレーになります。



実行抑止状態は、シナリオ情報の「実行抑止状態を保持する」にチェックがない場合、シナリオファイルには保存されません。

■ 実行抑止解除

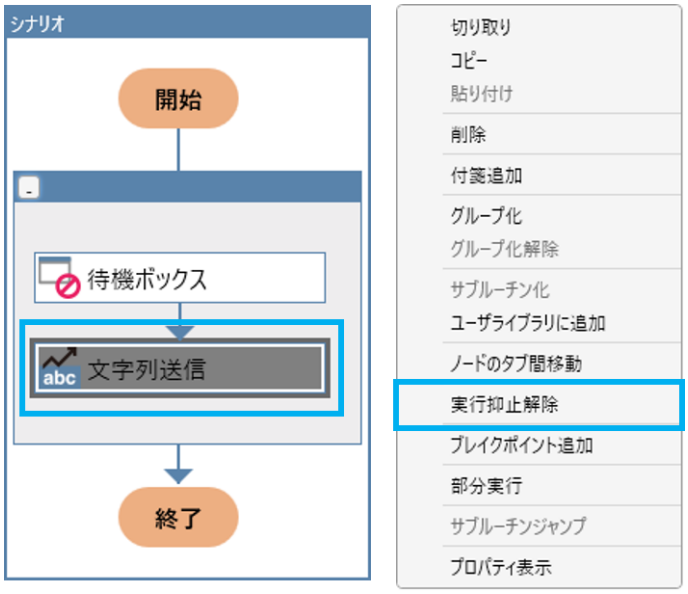
FULL

実行抑止が設定されたノードの実行抑止を解除をします。実行抑止を解除することで、ノードは実行時に処理されるようになります。

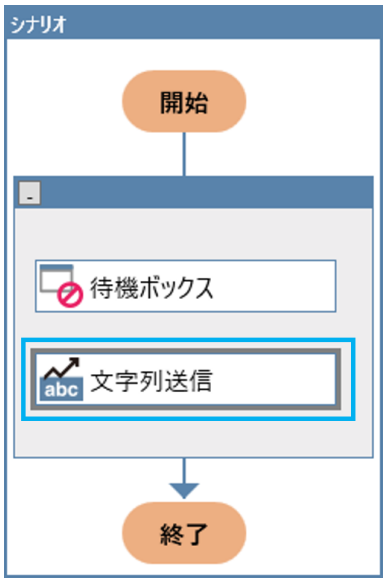
- 選択したノードが実行抑止中の場合に選択できます。
- 実行抑止解除した場合、シナリオは編集中の状態となります。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、実行抑止を解除したいノードを選択し、右クリックメニューから［実行抑止解除］を選択します。



実行抑止解除したノードは、文字が通常色に戻ります。



■ ブレイクポイント追加

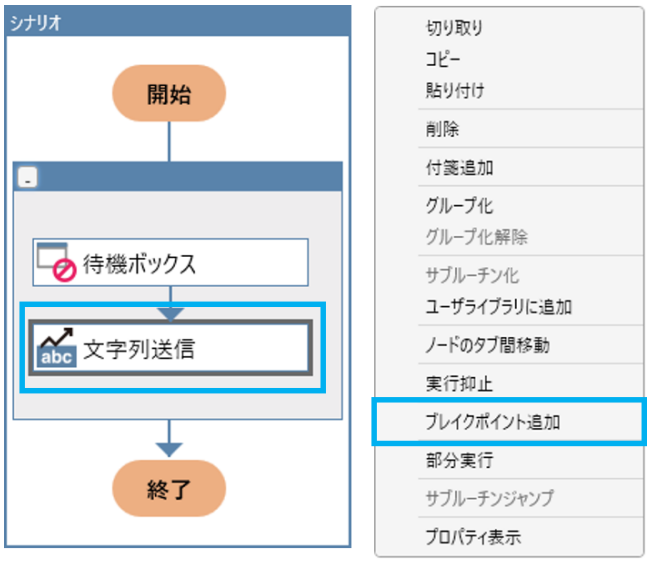
FULL

選択したノードに対してブレイクポイントの設定をします。ブレイクポイントが設定されたノードはオレンジ枠で表示され、実行時(実行される前)に一時停止するようになります。

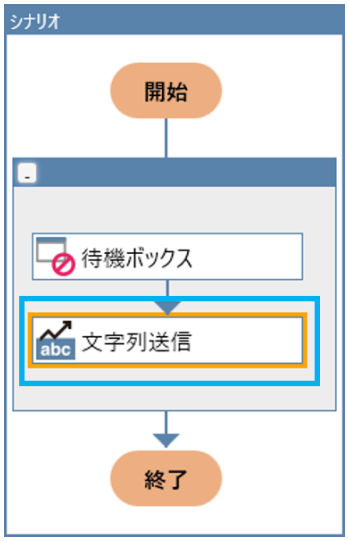
選択したノードにブレイクポイントが未設定の場合に選択できます。

Steps

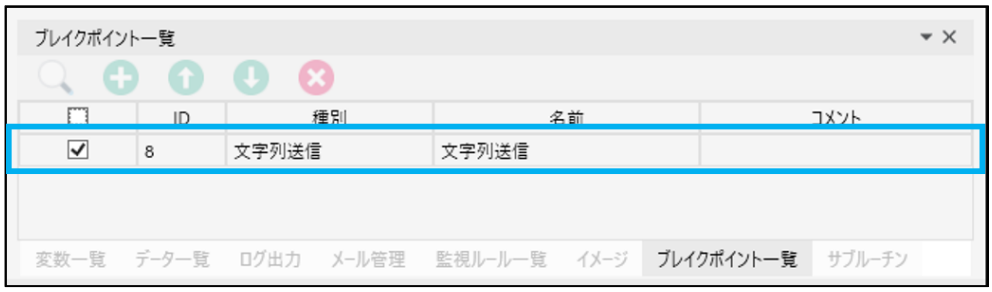
1. フローチャート表示エリアで、ブレイクポイントを設定したいノードを選択し、右クリックメニューから［ブレイクポイント追加］を選択します。



ブレイクポイントを追加したノードは、オレンジ枠で表示されます(非選択時)。



ブレイクポイントを追加したノードは、ブレイクポイント一覧画面に表示されます。



ブレイクポイント設定状態はシナリオファイルに保存されます。
ただし、ユーザライブラリに追加操作では保存されません。

■ ブレイクポイント解除

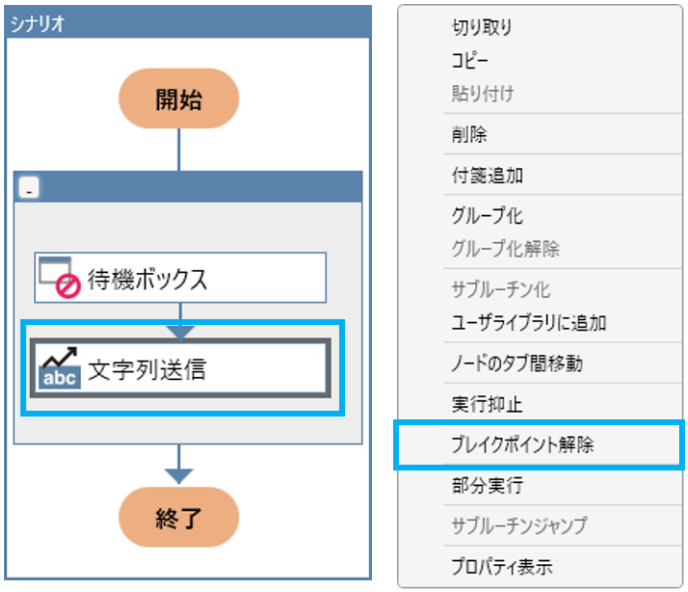
FULL

選択したノードに対してブレイクポイントの解除を行います。

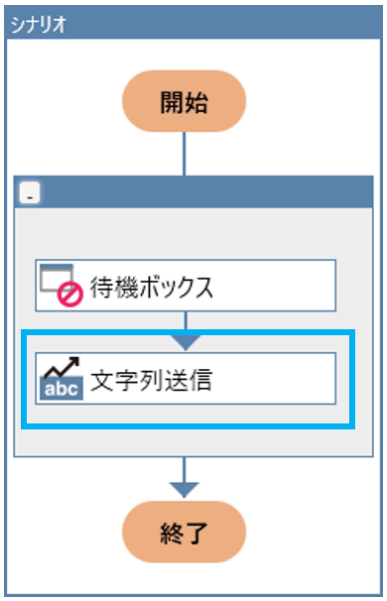
選択したノードのブレイクポイントが有効な場合に選択できます。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、ブレイクポイントを解除したいノードを選択し、右クリックメニューから［ブレイクポイント解除］を選択します。



ブレイクポイントを解除したノードは、枠が通常色に戻ります。



ブレイクポイントを解除したノードは、ブレイクポイント一覧画面で、チェックボックスが解除状態になります。



■ 部分実行

FULL

シナリオの一部分だけを実行したい場合に部分実行を使用します。

部分実行では、フローチャート画面で選択状態となっているノードが実行対象になります。

部分実行の操作手順については、『5.4.2 部分実行』を参照してください。

■　ここから実行

FULL

シナリオを途中から実行したい場合に、ここから実行を使用します。
ここから実行では、フローチャート画面で選択状態となっているノード以降が実行対象になります。

ここから実行の操作手順については、『5.4.3 ここから実行』を参照してください。

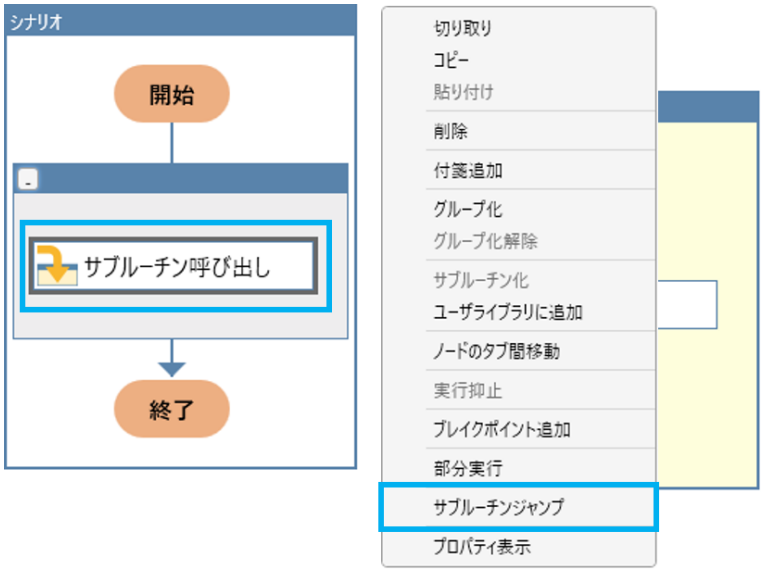
■ サブルーチンジャンプ

FULL

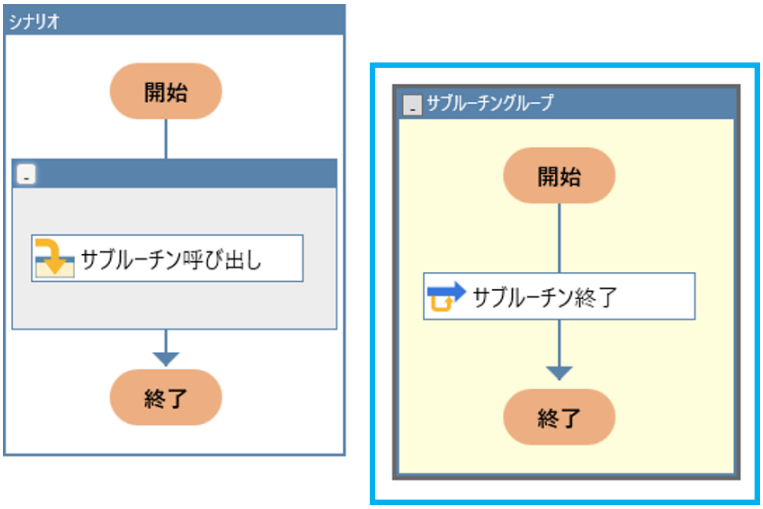
「サブルーチン呼び出し」ノードから呼び出している「サブルーチングループ」ノードにジャンプし、選択状態にする操作になります。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、「サブルーチン呼び出し」のノードを選択し、右クリックメニューから［サブルーチンジャンプ］を選択します。



呼び出し先の「サブルーチングループ」ノードに表示が変わり、選択状態になります。



ショートカットキー《Ctrl》＋《J》でも、サブルーチンジャンプさせることができます。

■ プロパティ表示

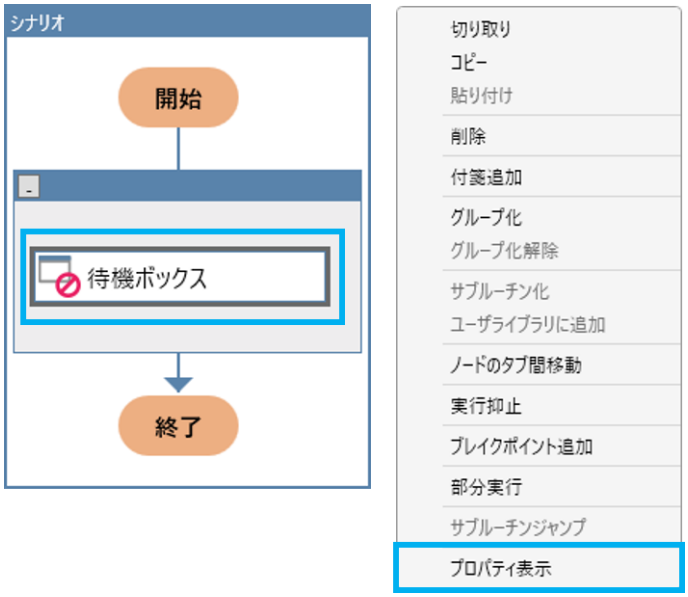
FULL

選択したノードのプロパティを表示する操作です。

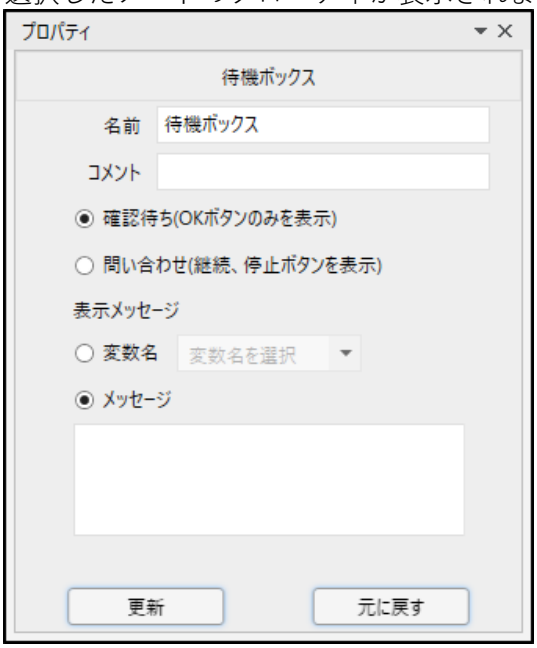
単一のノードを選択した場合に選択できます。

Steps

1. フローチャート表示エリアで、ノードを選択し、右クリックメニューから［プロパティ表示］を選択します。



選択したノードのプロパティが表示されます。



3.5.6　ウィンドウ識別ルール画面

FULL

「ウィンドウ識別ルール」画面では、シナリオ実行時にウィンドウ識別ルールに従って操作対象のウィンドウを選択します。

ウィンドウ識別ルールでは、ウィンドウタイトル、ウィンドウクラス名、プロセス名、ウィンドウサイズ、それぞれに条件を設定できます。

「ウィンドウ識別ルール」画面を表示するには、フローチャート表示エリアのフローチャートツールバーの「ウィンドウ識別ルール」アイコンをクリックします。

図 3-40 ウィンドウ識別ルール表示手順

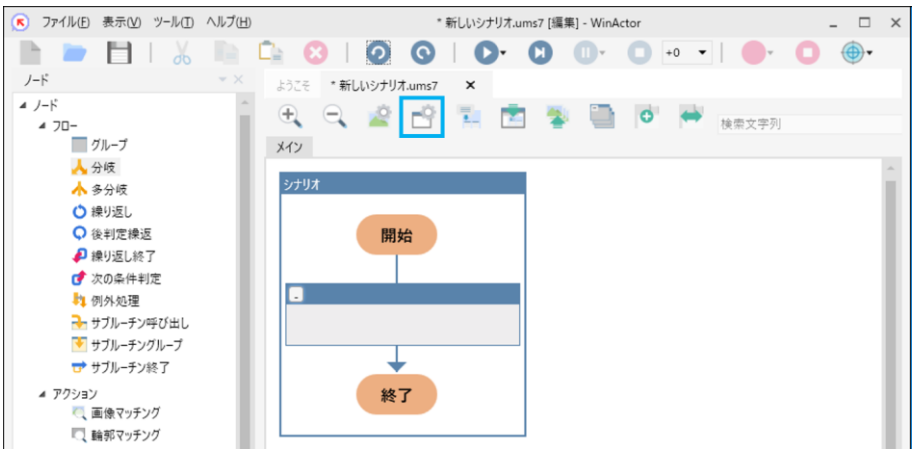
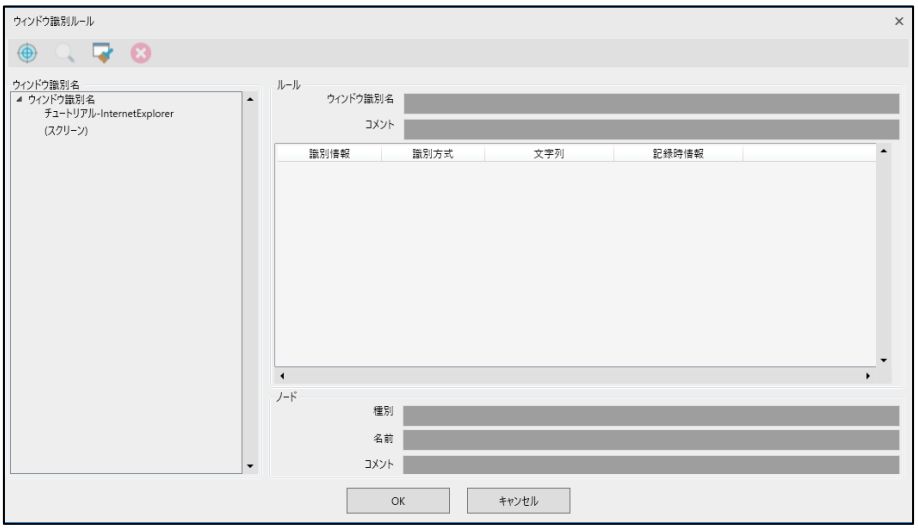


図 3-41 ウィンドウ識別ルール画面



■ ウィンドウ識別ルール画面の構成

図 3-42 ウィンドウ識別ルール画面の構成

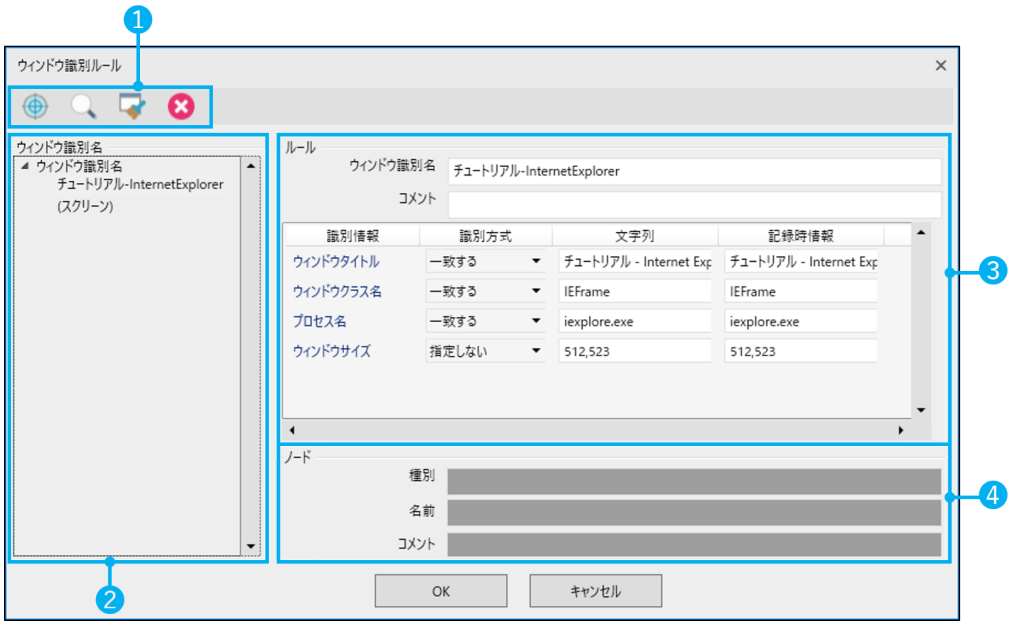


表 3-39 ウィンドウ識別ルール画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	ウィンドウ識別ルールツールバー	ウィンドウ識別ルール画面を操作するアイコンが配置されます。
❷	ツリーエリア	ウィンドウ識別名とノードがツリー表示されます。
❸	ルール編集エリア	ルールを編集するエリアが表示されます。
❹	ノード情報表示エリア	ノード情報が表示されます。

■　ウィンドウ識別ルールツールバー

ウィンドウ識別ルールツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-40 ウィンドウ識別ルール画面のツールバー

アイコン	名称	機能
	ターゲット選択	記録対象指定と同様の操作方法で、ウィンドウ識別ルールを追加します。
	ノード参照	ウィンドウ識別名ツリーにて選択されているノードに応じて、フローチャート上のノードを選択状態にします。
	未使用ウィンドウ識別ルール削除	ウィンドウ識別名ツリーで、配下に１つもノードが存在しないウィンドウ識別ルールを、すべて削除します。
	指定ウィンドウ識別ルール削除	選択されているウィンドウ識別ルールを削除します。

■　ツリーエリア

図 3-43 ウィンドウ識別ルール画面のツリーエリア

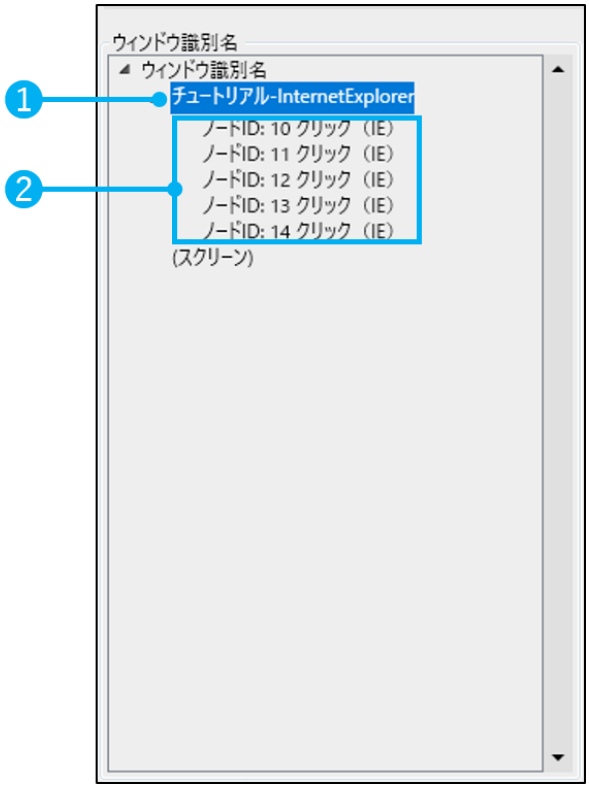


表 3-41 ウィンドウ識別ルール画面のツリーエリア

No.	名称	説明
❶	ウィンドウ識別名	各ウィンドウ識別の名称。 単一選択した状態で《F2》キーを押すことで、ウィンドウ識別名を変更できます。 ウィンドウ識別名のルールは以下のとおりです。 • 255 文字まで • 空白文字（半角スペース、全角スペース、タブ、改行）を含まない • 半角記号数字で始まらない
❷	ノード	ノードの ID と名前を表示します。

■ ルール編集エリア

図 3-44 ウィンドウ識別ルール画面のルール編集エリア

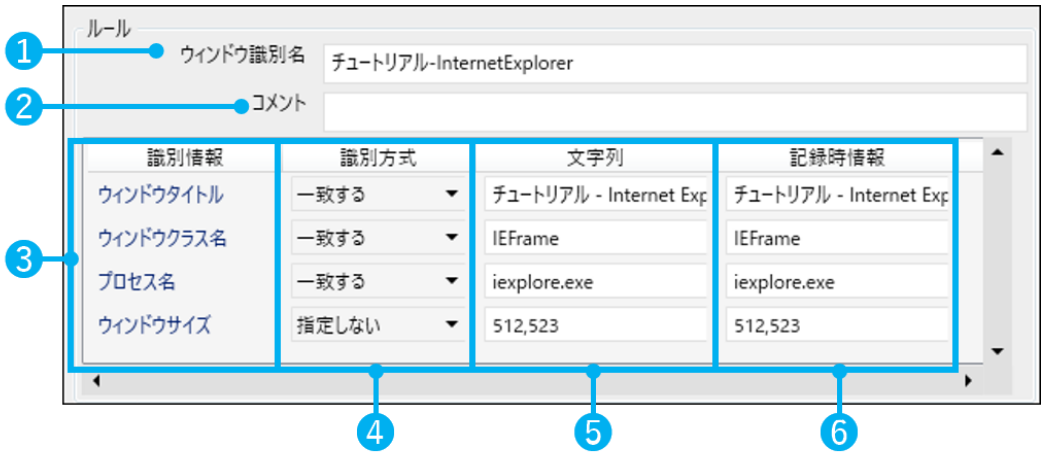
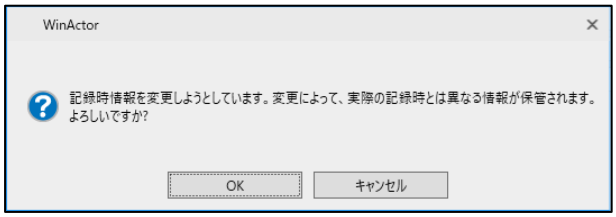


表 3-42 ウィンドウ識別ルール画面のルール編集エリア

No.	名称	概要
❶	ウィンドウ識別名	ツリーで選択したウィンドウ識別名を表示します。
❷	コメント	ツリーで選択したウィンドウ識別名のコメントを表示します。 • 255 文字まで
❸	識別情報	識別情報から自動選択されます。 『識別情報と識別方式』
❹	識別方式	識別情報の識別方式を選択します。 『識別情報と識別方式』 • ウィンドウ識別名を選択している場合のみ使用可能
❺	文字列	比較対象となる文字列を表示します。編集することも可能です。 • 255 文字まで • ウィンドウ識別名を選択している場合のみ使用可能

No.	名称	概要
❻	記録時情報	上記の文字列の記録時の内容です。編集することも可能です。 最初に編集する場合、以下の確認画面が表示されます。 ［OK］ボタンをクリックすると変更されます。  2 回目以降は、確認画面は表示されません。 • 255 文字まで

■ ノード情報表示エリア

図 3-45 ウィンドウ識別ルール画面のノード情報表示エリア



表 3-43 ウィンドウ識別ルール画面のノード情報表示エリア

No.	名称	概要
❶	種別	ツリーで選択したノードの種別を表示します。
❷	名前	ツリーで選択したノードの名前を表示します。
❸	コメント	ツリーで選択したノードのコメントを表示します。

■ 識別情報と識別方式

識別情報と識別方式は、ターゲット選択された際に、以下の表から選択します。

表 3-44 識別情報

No.	名称	概要
❶	ウィンドウタイトル	ウィンドウのタイトルバーに表示される文字列を表示します。 実行時は文字列に設定された値と表示されているウィンドウタイトルを識別方式で比較します。 『表 3-45 識別方式アイテム表（ウィンドウタイトル）』
❷	ウィンドウクラス名	アプリケーション作成者がアプリケーションに付与する内部的な名前を表示します。実行時は文字列に設定された値と表示されているウィンドウクラス名を識別方式で比較します。 『表 3-46 識別方式アイテム表（ウィンドウクラス名）』
❸	プロセス名	対象アプリケーションのファイル名を表示します。 実行時は文字列に設定された値と表示されているプロセス名を識別方式で比較します。 『表 3-47 識別方式アイテム表（プロセス名）』
❹	ウィンドウサイズ	ウィンドウの幅および高さを表示します。 実行時は文字列に設定された値と表示されているウィンドウサイズを識別方式で比較します。 『表 3-48 識別方式アイテム表（ウィンドウサイズ）』

シナリオ実行時に対象のウィンドウが最小化されている場合、ウィンドウ自体のサイズが取得できないため、意図した動作をしない場合があります。

表 3-45 識別方式アイテム表（ウィンドウタイトル）

No.	名称	概要
❶	指定しない	ウィンドウタイトルを識別条件としない場合に選択します。
❷	一致する	文字列の内容と一致したウィンドウを選択する場合に使用します。
❸	を含む	文字列の内容を含むウィンドウを選択する場合に使用します。
❹	で始まる	文字列の内容で始まるウィンドウを選択する場合に使用します。
❺	で終わる	文字列の内容で終わるウィンドウを選択する場合に使用します。
❻	正規表現	文字列に記載された正規表現とマッチするウィンドウを選択する場合に使用します。 『7.3 正規表現の入力例』

表 3-46 識別方式アイテム表（ウィンドウクラス名）

No.	名称	概要
❶	指定しない	ウィンドウクラス名を識別条件としない場合に選択します。
❷	一致する	文字列の内容と一致したウィンドウを選択する場合に使用します。

表 3-47 識別方式アイテム表（プロセス名）

No.	名称	概要
❶	指定しない	プロセス名を識別条件としない場合に選択します。
❷	一致する	文字列の内容と一致したウィンドウを選択する場合に使用します。



プロセス名は大文字と小文字を区別せずに比較されます。

表 3-48 識別方式アイテム表（ウィンドウサイズ）

No.	名称	概要
❶	指定しない	ウィンドウサイズを識別条件としない場合に選択します。
❷	等しい	文字列の数値と等しい場合に選択します。
❸	以上	文字列の数値以上の場合に選択します。
❹	以下	文字列の数値以下の場合に選択します。

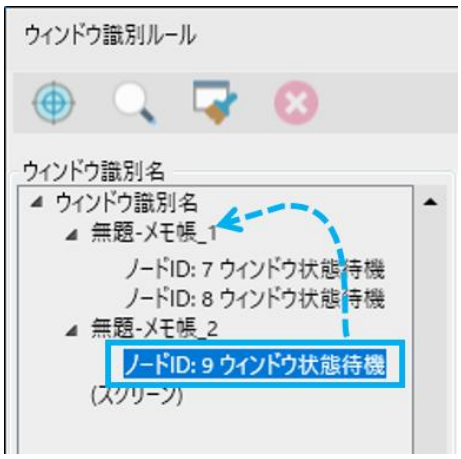
■ ルールの集約

ノードはドラッグ&ドロップにより、他のウィンドウ識別名に移動できます。

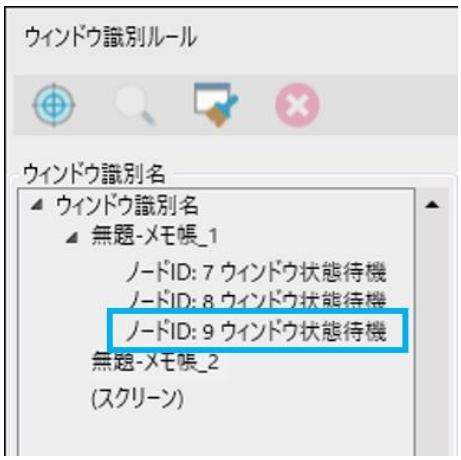
この機能を使って、同じウィンドウに対して操作を記録したノードを１つのウィンドウ識別名に集約することができます。

Steps

1. ツリーエリアでノードをドラッグして、移動先のウィンドウ識別名の上でドロップします。

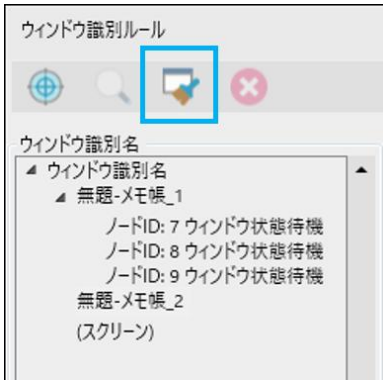


ノードが別のウィンドウ識別名に移動します。



- 「ウィンドウクラス名」の移動元「記録時情報」と移動先「記録時情報」が異なる場合、移動時に警告が表示されます。
- 「プロセス名」の移動元「記録時情報」と移動先「文字列」が異なる場合、移動時に警告が表示されます。

不要になったウィンドウ識別名は、「未使用ウィンドウ識別ルール削除」アイコンで削除できます。



3.6　プロパティエリア

FULL

フローチャート表示エリアでノードをダブルクリックすると、プロパティエリアにノードの動作を設定するプロパティ画面が表示されます。

シナリオの全体表示もプロパティエリアに表示されます。
全体表示については、『全体表示』を参照してください。

3.6.1　プロパティ画面の構成

プロパティ画面の基本的な構成と共通して表示される項目について説明します。

■　基本設定タブ

ここでは、プロパティ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-46 プロパティ画面の構成

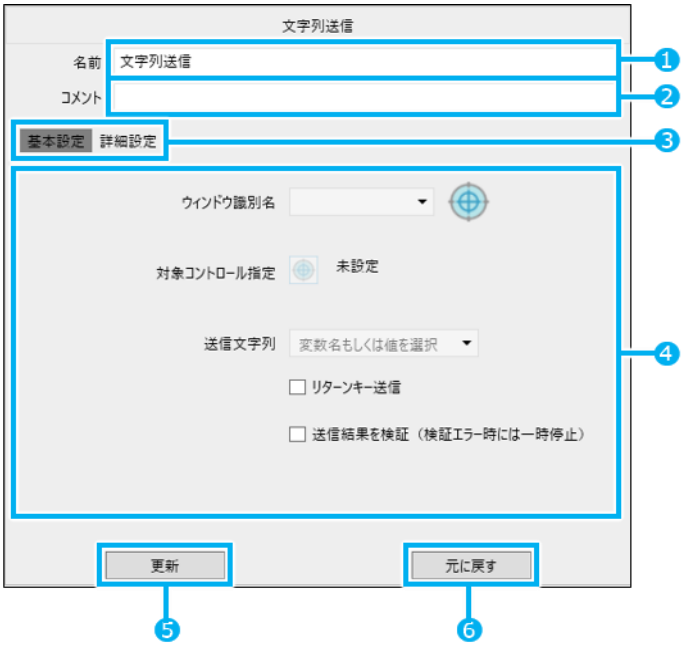


表 3-49 プロパティ画面の構成

No.	名称	説明
❶	名前	ノードの名前を設定できます。名前はフローチャート上に表示されます。
❷	コメント	ノードのコメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄として使用できます。

No.	名称	説明
❸	［基本設定］タブ／［詳細設定］タブ	［基本設定］タブ／［詳細設定］タブを切り替えて設定します。 『詳細設定タブ（イベントモードで記録されたノード）』 『詳細設定タブ（IE モードで記録されたノード）』
❹	設定エリア	ノード種別ごとに設定できる内容が変わります。 ノードごとの設定項目の詳細については、『4 ノード』を参照してください。
❺	［更新］ボタン	プロパティの設定を更新します。
❻	［元に戻す］ボタン	プロパティの設定を更新せずにキャンセルします。 最後に［更新］ボタンをクリックした設定状態に戻します。

プロパティを変更後、［更新］ボタンをクリックせずにプロパティ画面を切り替えた場合、更新内容を保存するか確認するダイアログが表示されます。

図 3-47 プロパティ更新内容保存のダイアログ

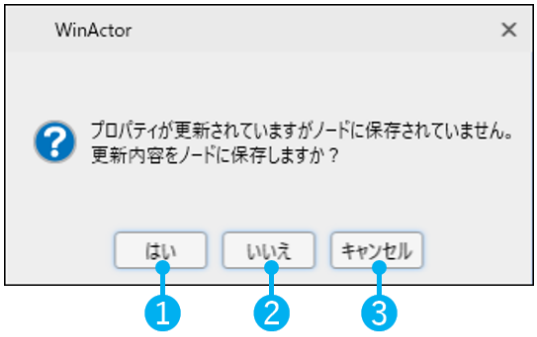


表 3-50 プロパティ更新内容保存のダイアログ

No.	名称	説明
❶	［はい］	プロパティの更新内容を保存します。
❷	［いいえ］	プロパティの更新内容を保存せずに破棄します。
❸	［キャンセル］	プロパティ画面から切り替える動作をキャンセルして、フォーカスがプロパティ画面に戻ります。

プロパティ画面の切り替え時に、確認のダイアログを表示せずに、更新内容を自動的に保存することもできます。

自動保存の設定方法についてはオプション画面の『編集タブ』を参照してください。

■　詳細設定タブ（イベントモードで記録されたノード）

イベントモードで記録されたノードのプロパティには、「詳細設定」タブ画面が表示されます。

チェックを付けたものが操作対象コントロールの選択条件となります。

図 3-48 詳細設定タブ（イベントモードで記録されたノード）



表 3-51 詳細設定タブ（イベントモードで記録されたノード）

No.	名称	説明
❶	全選択／全選択解除	チェックを付けると、対象特定種別をすべて選択します。 チェックを外すと、選択中の対象特定種別をすべて選択解除します。
❷	Instance	コントロールに割り当てられた通番を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は数値です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。
❸	Text	コントロールに表示されている文字列を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は文字列です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。
❹	Position	コントロールの座標で対象ウィンドウからの相対座標を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は「x,y」形式です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。

■　詳細設定タブ（IE モードで記録されたノード）

IE モードで記録されたノードのプロパティには、「詳細設定」タブ画面が表示されます。
チェックを付けたものが操作対象コントロールの選択条件となります。

図 3-49 詳細設定タブ（IE モードで記録されたノード）

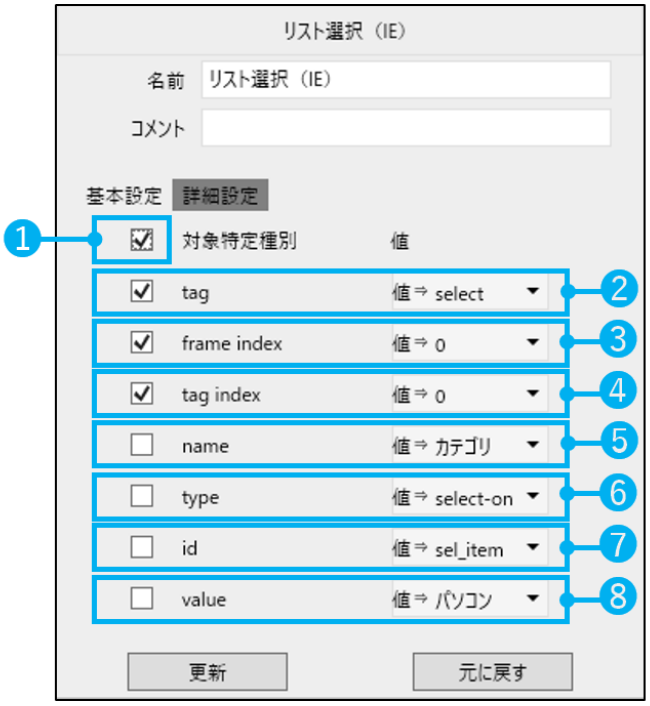


表 3-52 詳細設定タブ（IE モードで記録されたノード）

No.	名称	説明
❶	全選択／全選択解除	チェックを付けると、対象特定種別をすべて選択します。 チェックを外すと、選択中の対象特定種別をすべて選択解除します。
❷	tag	html の要素名を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は文字列です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。
❸	frame index	ドキュメント内のフレームに割り当てられた通番を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は数値です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。
❹	tag index	フレーム内の要素に割り当てられた通番を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は数値です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。

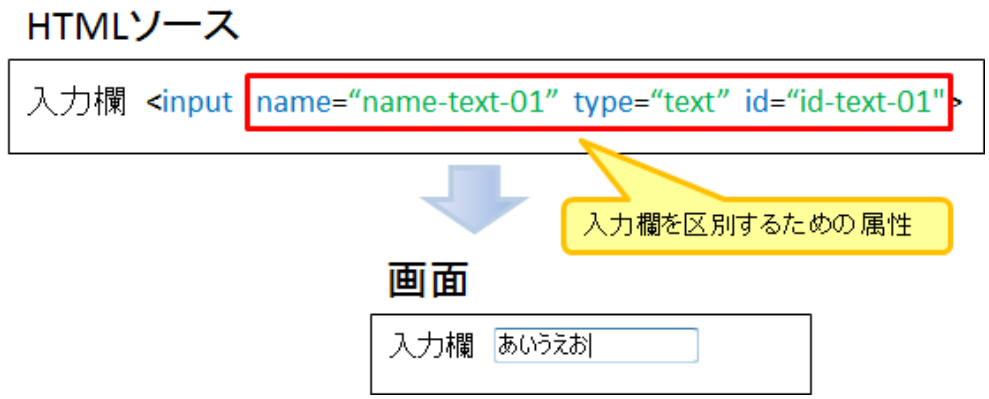
No.	名称	説明
❺	name	tag に付けられた name 属性値を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は文字列です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。
❻	type	tag に付けられた type 属性値を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は文字列です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。
❼	id	tag に付けられた id 属性値を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は文字列です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。
❽	value	tag に付けられた value 属性値を「値⇒」に続けて入力するか、変数で指定します。 値は文字列です。 デフォルト値は記録されたときの情報です。

■ tag に付けられた属性の指定

Web ページでは、HTML という記述方式を使って入力欄をデザインすることができます。入力欄は「name」「type」「id」などの属性を持っています。

IE モードで記録されたノードでは、この属性を指定することで、コントロールを選択するときの精度を上げることができます。

図 3-50 tag に付けられた属性と属性の指定例





以下に示すように、html のソースに記載されている type 属性とは異なる値が取得される場合があります。

- input タグの type 属性を省略した場合や、不正な値が設定されていた場合、type 属性は「text」となります。
- select タグの type 属性は、単数選択の場合は「select-one」、複数選択の場合は「select-multiple」となります。
- textarea タグの type 属性の値は、設定の有無や値に関係なく「textarea」となります。
- button タグの type 属性の値が省略されているか、不正な値が設定されている場合は、「button」となります。

3.6.2　変数名と変数名値の入力

変数名と変数名値の入力欄の設定方法について説明します。

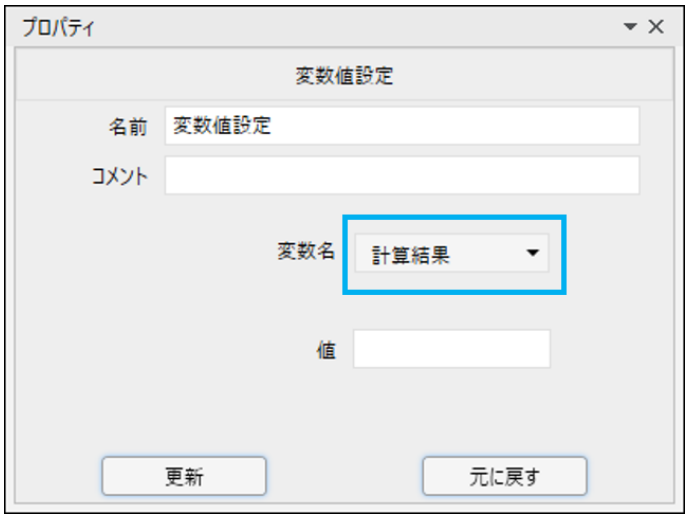
■　変数名入力

変数名専用の入力欄（コンボボックス）です。手動で変数名を入力するか、ドロップダウンリストから変数を選択します。未入力状態の時は「変数名を選択」と表示されています。

以下では、「変数一覧」に登録されていない変数名を入力する手順について説明します。

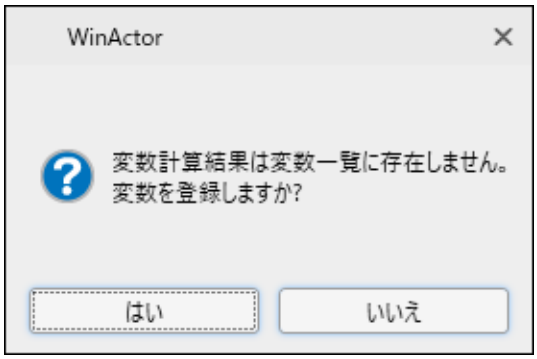
Steps

1. 「変数名」入力欄に手動で変数名を入力し、プロパティの［更新］ボタンをクリックします。



「変数一覧」に登録されていない変数名が入力された場合は、「変数を登録しますか？」という確認画面が表示されます。

2. ［OK］ボタンをクリックします。



「変数一覧」画面に変数名が登録されます。

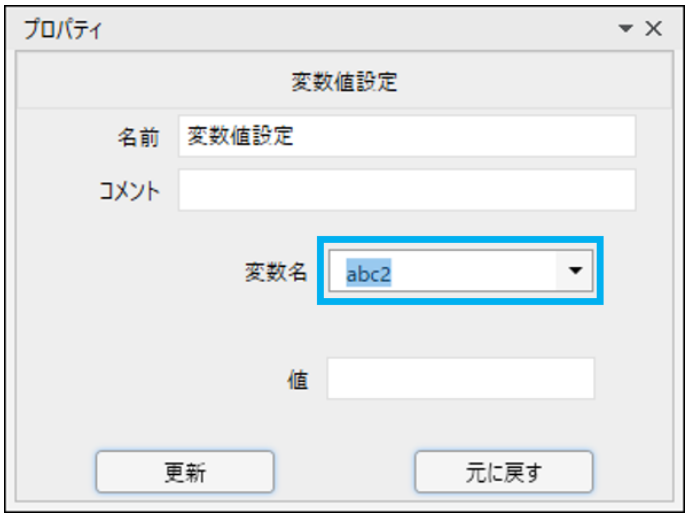
次に、「変数一覧」に登録済の変数名で入力補完して入力する手順について説明します。

Steps

1. 「変数名」入力欄に手動で入力すると、「変数一覧」の中から一致する変数名が候補としてドロップダウンリストに表示されます。



2. ドロップダウンリストから変数名を選択すると、「変数名」入力欄に入力されます。



プロパティの［更新］ボタンをクリックします。

■　変数名値の入力

変数名または値の入力欄（コンボボックス）です。

変数名を入力する場合は、手動で変数名を入力するか、ドロップダウンリストから変数を選択します。

値を入力する場合は、ドロップダウンリストから「値⇒」を選択し、「値⇒」に続けて値を入力します。

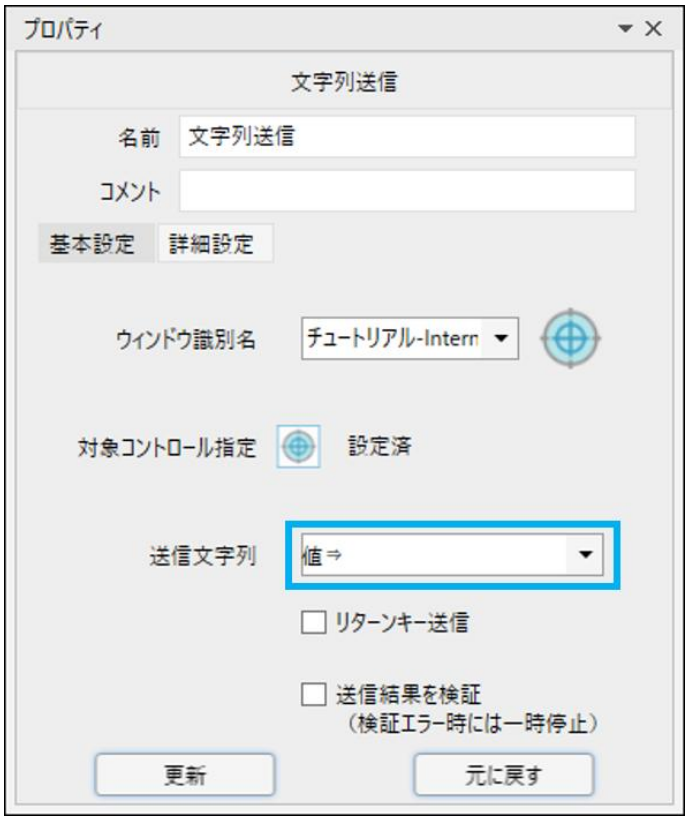
未入力状態の時は「変数名もしくは値を選択」と表示されています。

以下では、値を入力する手順について説明します。

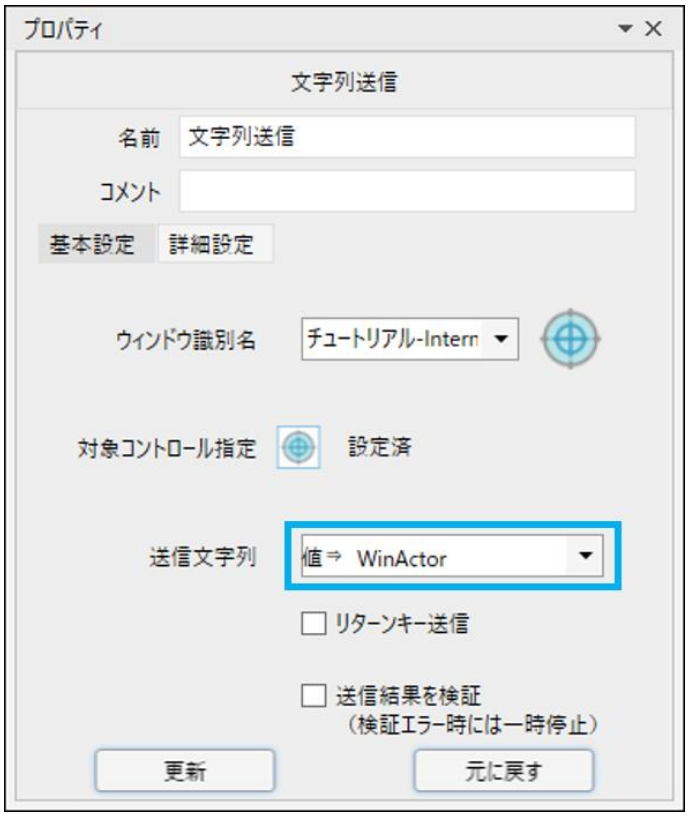
変数名を入力する手順については、『変数名入力』を参照してください。

Steps

1. 「送信文字列」ドロップダウンリストから「値⇒」を選択します。



2. 「値⇒」に続けて値を入力します。



ファイルをコピーしてこの入力欄でペースト（《Ctrl》＋《V》）した場合やファイルをこの入力欄にドラッグ&ドロップした場合、「値⇒」が選択され入力欄にはファイルパスが入力されます。シナリオと同じフォルダに存在するファイルの場合はファイル名のみが入力されます。

3. その他のプロパティ項目を設定して、［更新］ボタンをクリックします。

3.7　条件式設定画面

FULL

「条件式」画面は、「分岐」ノード、「多分岐」ノード、「繰り返し」ノード、「後判定繰り返し」ノードのプロパティ画面で［条件式設定］ボタンをクリックしたときに表示される画面です。この画面で、分岐条件や繰り返し条件を設定します。

［更新］または［元に戻す］をクリックすると、プロパティ画面に戻ります。

図 3-51 分岐条件の設定例



3.7.1　比較演算子

以下に、比較演算子の種類を示します。

表 3-53 比較演算子

No.	演算子	説明
❶	等しい	文字列として値 1 と値 2 が等しいかどうかを比較する場合に選択します。
❷	等しくない	文字列として値 1 と値 2 が等しくないかどうかを比較する場合に選択します。
❸	＝	数値として値 1 と値 2 が等しいかどうかを比較する場合に選択します。
❹	≠	数値として値 1 と値 2 が等しくないかどうかを比較する場合に選択します。
❺	＞	数値として値 1 が値 2 より大きいかどうかを比較する場合に選択します。
❻	＜	数値として値 1 が値 2 より小さいかどうかを比較する場合に選択します。
❼	≧	数値として値 1 が値 2 以上かどうかを比較する場合に選択します。
❽	≦	数値として値 1 が値 2 以下かどうかを比較する場合に選択します。
❾	が true	値 1 が真であるかどうかを比較する場合に選択します。 値 2 は選択不可になります。
❿	が false	値 1 が偽であるかどうかを比較する場合に選択します。 値 2 は選択不可になります。
⓫	等しい（曖昧）	文字列として値 1 と値 2 が等しいかどうかを比較する場合に選択します。 カナや英数字記号の全角／半角、英字の大文字／小文字の違いがある場合でも、等しいと判定されます。
⓬	正規表現	値 1 が値 2 で設定される正規表現に一致するかどうかを比較する場合に選択します。 例については、『7.3 正規表現の入力例』を参照ください。

- 数値は、整数または小数です。
- 整数と小数の比較も可能です。

3.7.2　単一条件の設定

単一条件は、以下の手順で設定します。

Steps

1. 条件式の左辺の値と右辺の値を入力し、ドロップダウンリストから比較演算子を選択して、［更新］ボタンをクリックします。



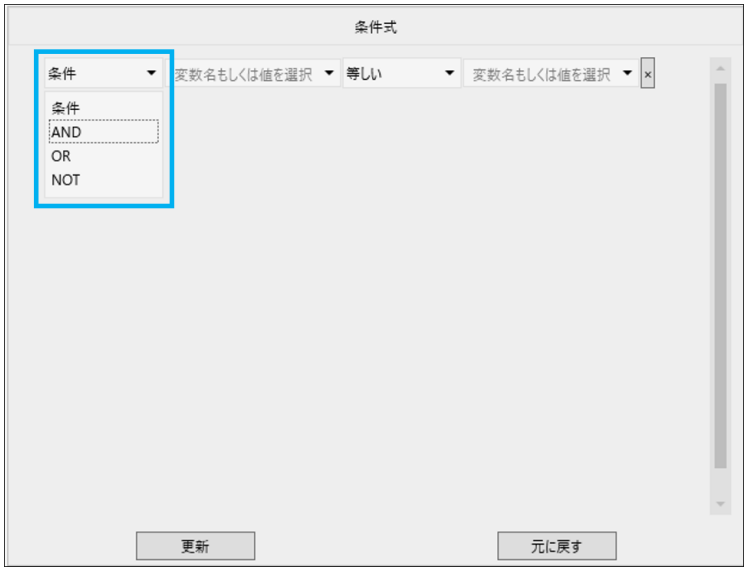
条件式が設定され、プロパティ画面に戻ります。

3.7.3　複合条件の設定

複合条件では、論理演算子 AND、OR、NOT を組み合わせて条件を設定します。
ここでは、条件が設定されていない初期状態からの設定手順について説明します。

Steps

1. 「条件▼」ドロップダウンリストから論理演算子を選択します。



2. 論理演算子の右にある［+］ボタンをクリックします。



「条件」の設定行が追加されます。



3. 条件式を設定します。



4. 論理演算子の右にある［+］ボタンをクリックして、「条件」の設定行を追加することで、複合条件を設定することができます。



- 追加した「条件▼」ドロップダウンリストから論理演算子を選択し、［+］ボタンをクリックすることで、複数の論理演算子を用いた条件を設定することができます。



- 設定した条件式は、ドラッグ&ドロップにより、複数の論理演算子の配下を移動することができます。

5. 設定が完了したら、［更新］ボタンをクリックします。



3.7.4　条件式の削除

不要な条件式を削除する手順について説明します。

Steps

1. 削除したい条件式や論理演算子の右に表示されている［×］ボタンをクリックします。



条件式が削除されます。



論理演算子（AND、OR、NOT）を削除した場合、その配下の１つ目の「条件」が残ります。

3.8　シナリオ情報画面

「シナリオ情報」画面には、シナリオの最終編集者、最終保存日時、有効期限、試用期限、備考などの情報が表示されます。

フローチャートツールバーの「シナリオ情報」アイコンをクリックすると、プロパティエリアに「シナリオ情報」画面が表示されます。

3.8.1　基本設定タブ

「シナリオ情報」画面の「基本設定」タブ画面には、以下の情報が表示されます。

図 3-52 シナリオ情報画面の基本設定タブ



表 3-54 シナリオ情報の基本設定タブ

No.	名称	概要
❶	最終編集者	最後にシナリオを編集した編集者の Windows のログイン名が表示されます。 参照のみ可能です。シナリオの新規作成時、保存前は空欄となり、保存すると自動設定されます。
❷	最終保存日時	最後にシナリオを保存した日時が表示されます。 • 参照のみ可能です。シナリオの新規作成時、保存前は空欄となり、保存すると自動設定されます。 • 「オプション」画面で指定した日付形式・タイムゾーンで表示されます。

No.	名称	概要
❸	最終編集バージョン	最後にシナリオ編集を行った WinActor のバージョンが表示されます。 参照のみ可能です。シナリオの新規作成時、保存前は空欄となり、保存すると自動設定されます。
❹	作成者	シナリオ作成者の氏名が表示されます。 ライセンス種別が実行版の場合は参照のみ可能です。
❺	連絡先	シナリオ作成者の連絡先が表示されます。 ライセンス種別が実行版の場合は参照のみ可能です。
❻	ノード数	シナリオに記録されているノード数が表示されます。 ノード数には、付箋の数やグループの数も含まれます。 参照のみ可能です。
❼	有効期限	シナリオの有効期限が表示されます。 有効期限を設定する際は、「年月日 時分秒」で設定します。時分秒を省略した場合、指定した年月日の 23:59:59 で設定されます。 • ライセンス種別が実行版の場合は参照のみ可能です。 • 「オプション」画面で指定した日付形式・タイムゾーンで表示します。
❽	試用期限	シナリオの試用期限が表示されます。 • 参照のみ可能です。 • 「オプション」画面で指定した日付形式・タイムゾーンで表示します。
❾	備考	シナリオについてのコメントが表示されます。 ライセンス種別が実行版の場合は参照のみ可能です。

ライセンス種別が実行版の場合、情報の変更ができません。

- 基本設定タブで設定されている有効期限を過ぎたシナリオは、実行することができなくなります。編集と記録は可能です。
- 評価ライセンスで作られたシナリオには試用期限が付きます。試用期限を外す場合は、フル機能版の製品ライセンスが登録されている WinActor でシナリオを保存する必要があります。また、試用期限を過ぎたシナリオは、評価ライセンスで実行することができません。製品ライセンスでは実行することが可能です。
- 備考欄の文字数制限は 1,000 文字です。ums5 以前のバージョンで作成されたシナリオを読み込んだときに、この制限でメッセージが出力される場合は、範囲内に収まるように文字数を調整してください。

3.8.2　パスワードタブ

「パスワード」タブでは、シナリオパスワードを設定することができます。

シナリオパスワードの詳細については、『1.12 シナリオパスワード設定によるセキュリティモード』を参照してください。

■　パスワードタブの設定項目

図 3-53 シナリオ情報画面のパスワードタブ

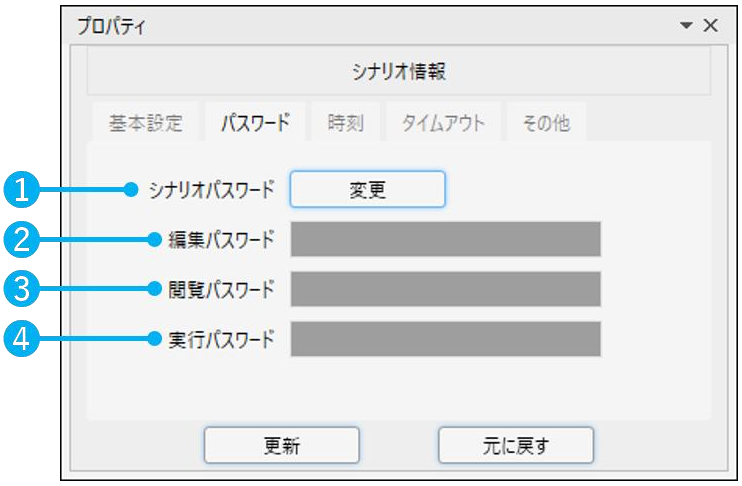


表 3-55 シナリオ情報画面のパスワードタブ

No.	名称	概要
❶	［変更］ボタン	シナリオパスワード（編集パスワード、閲覧パスワード、実行パスワード）を変更するための「シナリオパスワード入力」画面を表示します。 『シナリオパスワード入力画面』
❷	シナリオ編集パスワード	パスワードが設定されている場合、「●●●●●●●●」と表示されます。パスワードの設定は、［変更］ボタンから行います。
❸	シナリオ閲覧パスワード	パスワードが設定されている場合、「●●●●●●●●」と表示されます。パスワードの設定は、［変更］ボタンから行います。
❹	シナリオ実行パスワード	パスワードが設定されている場合、「●●●●●●●●」と表示されます。パスワードの設定は、［変更］ボタンから行います。

ライセンス種別が実行版の場合、情報の変更ができません。

■ シナリオパスワード入力画面

FULL

「シナリオパスワード入力」画面は、「シナリオ情報」画面でシナリオパスワードの［変更］ボタンをクリックすると表示されます。

シナリオパスワードの詳細については、『1.12 シナリオパスワード設定によるセキュリティモード』を参照してください。

図 3-54 シナリオパスワード入力画面

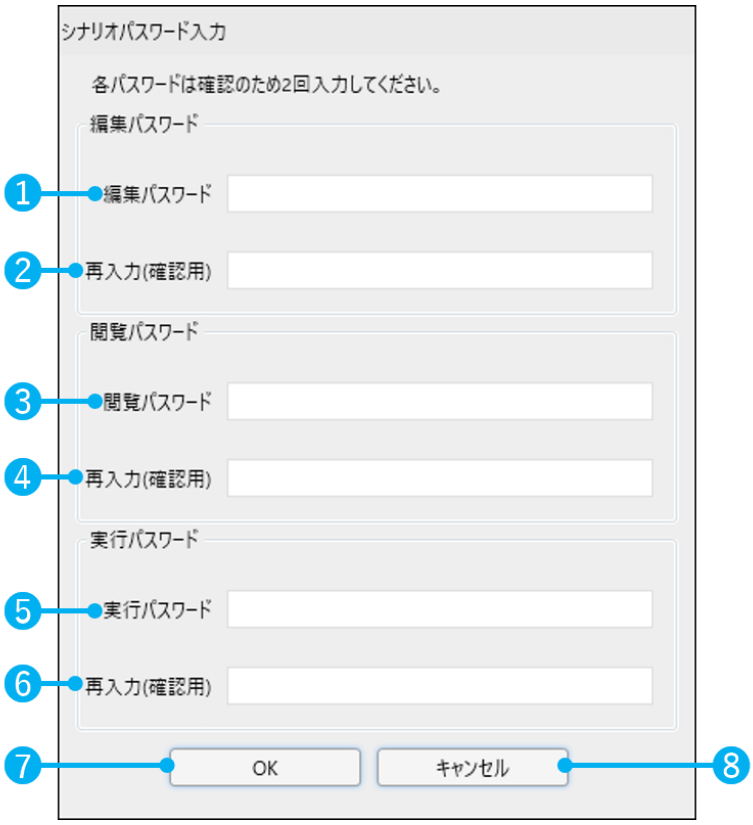


表 3-56 シナリオパスワード入力画面

No.	名称	概要
❶	編集パスワード	編集パスワードを入力します。
❷	再入力（確認用）	編集パスワードを再度入力します。
❸	閲覧パスワード	閲覧パスワードを入力します。
❹	再入力（確認用）	閲覧パスワードを再度入力します。
❺	実行パスワード	実行パスワードを入力します。
❻	再入力（確認用）	実行パスワードを再度入力します。
❼	［OK］ボタン	設定項目を反映し、画面を閉じます。
❽	［キャンセル］ボタン	設定項目は反映せず、画面を閉じます。

3.8.3 時刻タブ

図 3-55 シナリオ情報画面の時刻タブ

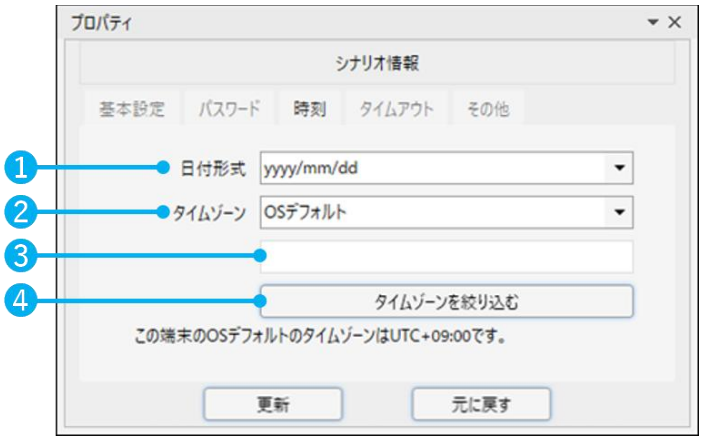


表 3-57 シナリオ情報画面の時刻タブ

No.	名称	概要
❶	日付形式	シナリオにて使用される日付形式を指定します。 日付形式は、「yyyy-mm-dd」、「yyyy/mm/dd」、「dd.mm.yyyy」、「dd/mm/yyyy」、「dd-mm-yy」、「dd/mm/yy」、「mm-dd-yy」が選択できます。 本設定は日時指定ノード、指定時間待機ノード、DB連携、メール受信で使用する日付形式に適用されます。
❷	タイムゾーン	シナリオにて使用されるタイムゾーンを指定します。 「タイムゾーンを絞り込む」を実行した場合は、絞り込まれたタイムゾーンのみが表示されます。 • 本設定は日時指定ノード、指定時間待機ノード、DB 連携、メール受信に適用されます。 • 夏時間を運用している地域では夏時間が適用されます。夏時間を適用したくない場合は、「UTC-xx:xx Etc/GMT+xx」から選択してください。
❸	タイムゾーンを絞り込む（入力欄）	タイムゾーンを絞り込む対象の文字列を入力します。
❹	タイムゾーンを絞り込む（実行ボタン）	入力された文字が含まれるタイムゾーンを❷に表示します。 文字が入力されずにタイムゾーンを絞り込むボタンを押した場合、選択可能なタイムゾーンが全て❷に表示されます。

ライセンス種別が実行版の場合、情報の変更ができません。

3.8.4　タイムアウトタブ

図 3-56 シナリオ情報画面のタイムアウトタブ

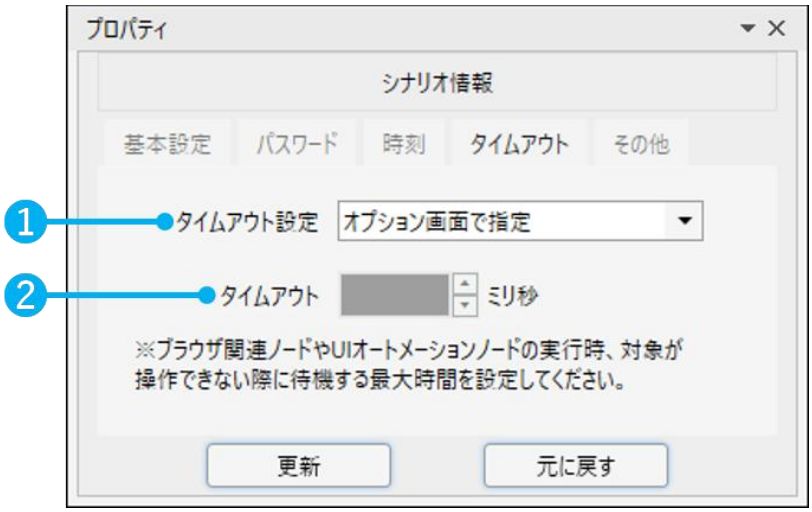


表 3-58 シナリオ情報画面のタイムアウトタブ

No.	名称	概要
❶	タイムアウト設定	「シナリオ情報画面で指定」または 「オプション画面で指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、「タイムアウト」の設定値が有効になります。
❷	タイムアウト	状態が変化するまで待機する時間です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。 「タイムアウト設定」で「シナリオ情報画面で指定」を選択した場合のみ有効です。

ライセンス種別が実行版の場合、情報の変更ができません。

3.8.5　その他タブ

図 3-57 シナリオ情報画面のその他タブ

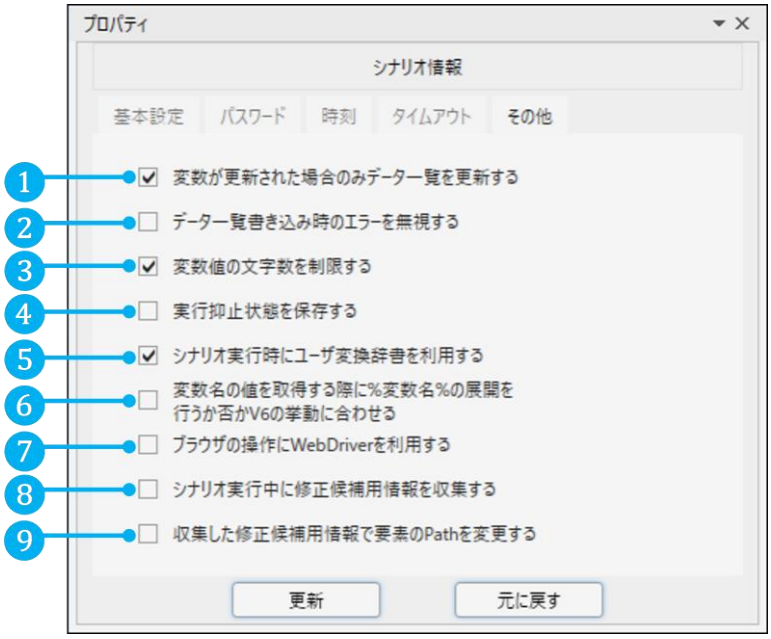


表 3-59 シナリオ情報画面のその他タブ

No.	名称	概要
❶	変数が更新された場合のみデータ一覧を更新する	シナリオにて変数が更新された場合に、データ一覧の対象データのみを更新する設定の有無を表示します。
❷	データ一覧書き込み時のエラーを無視する	シナリオ実行時に、更新されたデータ一覧の書き込みに失敗した場合に、シナリオ実行を中断せずに実行を続けます。
❸	変数値の文字数を制限する	変数値、「値⇒」に対しての 1024 文字制限の有無を表示します。
❹	実行抑止状態を保存する	ノードの実行抑止を保存する設定の有無を表示します。
❺	シナリオ実行時にユーザ変換辞書を利用する	言語非依存化機能のウィンドウタイトル変換処理にユーザ変換辞書を適用する場合に、チェックを付けます。 チェックを外した場合、システム変換辞書のみが適用されます。 初期値は ON になっています。

No.	名称	概要
❻	変数名の値を取得する際に%変数名%の展開を行うか否か V6 の挙動に合わせる	ノードのプロパティ画面で%変数名%の展開を利用できる箇所を、WinActor Ver.6 と同様とするか指定します。 チェックを付けると、Ver.6 と同じ箇所でのみ%変数名%の展開を利用できます。 チェックを外すと、Ver.7 で追加された箇所でも%変数名%の展開を利用できるようになります。 » 具体的な箇所については、『5.1.6 %変数名%の利用』を参照してください。
❼	ブラウザの操作に WebDriver を利用する	シナリオ実行時、Google Chrome、Microsoft Edge(Chromium)、Mozilla Firefox の 3 種類のブラウザ操作に WebDriver を使用するか指定します。 チェックを付けると、オプション画面のブラウザタブの設定に関わらず、WebDriver を使用してブラウザ操作を実施します。 Ver.6 または Ver.7.3.1 以前の WinActor で作られたシナリオファイルを読み込んだ場合、本項目はデフォルトで ON になります。 » オプション画面での設定については、『ブラウザタブ』を参照してください。
❽	シナリオ実行中に修正候補用情報を収集する	シナリオ実行時、操作対象のブラウザ画面の要素を XPath で指定するノードにおいて、対象要素が見つけられなかった際に修正候補の提示に用いる画面要素の周辺情報を収集するか否かを指定します。 周辺情報を収集する場合、シナリオの実行速度が低下することがあります。 Ver.7.4.4 以前の WinActor で作成されたシナリオの画面要素を XPath で指定するノードすべてに周辺情報を追加するには、本項目をチェックし、シナリオを実行する必要があります。 » XPath の修正候補の提示と画面要素の選択については、『WinActor ブラウザ操作シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

No.	名称	概要
⑨	収集した修正候補用情報で要素の Path を変更する	シナリオ実行時に収集した修正候補用情報でプロパティの要素の Path を変更します。 チェックを外すと、情報を収集してもプロパティは変更されませんが、情報は内部に保持されて修正候補の提示に使用されます。 本項目は、⑧「シナリオ実行中に修正候補用情報を収集する」にチェックを付けている場合のみ有効となります。



ライセンス種別が実行版の場合、情報の変更ができません。

3.9　機能編集エリア

機能編集エリアでは、フローチャート表示エリアで現在選択しているシナリオを編集する機能をタブで切り替えて表示します。

図 3-58 機能編集エリア

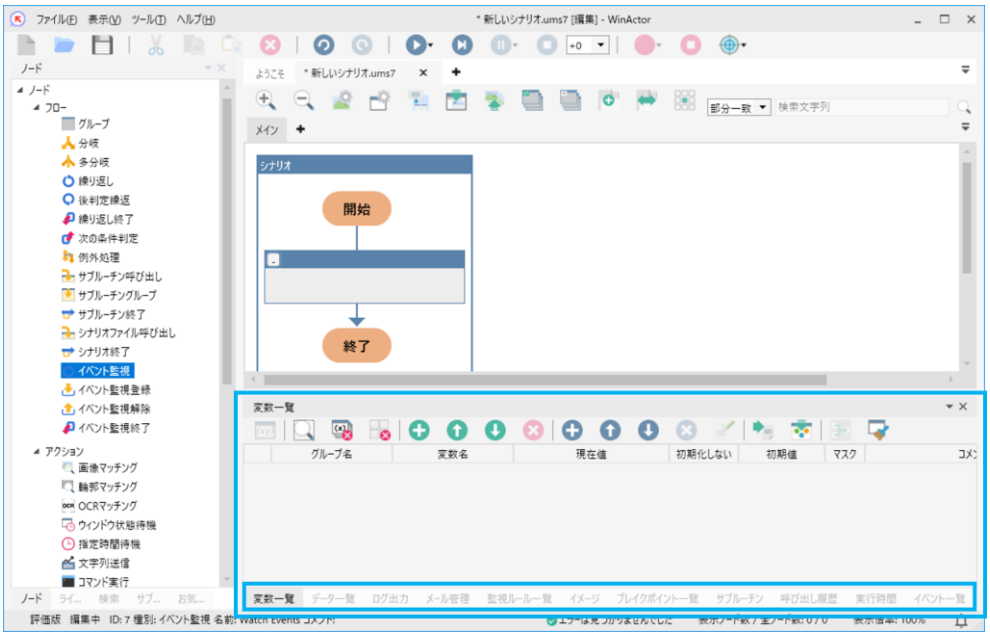


表 3-60 機能編集エリアのタブ一覧

No.	構成要素	説明
❶	［変数一覧］タブ	変数一覧タブ画面を表示します。 『3.9.1 変数一覧タブ画面』
❷	［データ一覧］タブ	データ一覧タブ画面を表示します。 『3.9.2 データ一覧タブ画面』
❸	［ログ出力］タブ	ログ出力タブ画面を表示します。 『3.9.3 ログ出力タブ画面』
❹	［メール管理］タブ	メール管理タブ画面を表示します。 『3.9.4 メール管理タブ画面』
❺	［監視ルール一覧］タブ	監視ルール一覧タブ画面を表示します。 『3.9.5 監視ルール一覧タブ画面』
❻	［イメージ］タブ	イメージタブ画面を表示します。 『3.9.6 イメージタブ画面』
❼	［ブレイクポイント一覧］タブ	ブレイクポイント一覧タブ画面を表示します。 『3.9.7 ブレイクポイント一覧タブ画面』
❽	［サブルーチン］タブ	サブルーチンタブ画面を表示します。 『3.9.8 サブルーチンタブ画面』

No.	構成要素	説明
⑨	［テキスト変換辞書］タブ	テキスト変換辞書タブ画面を表示します。 『3.9.9 テキスト変換辞書タブ画面』
⑩	［呼び出し履歴］タブ	呼び出し履歴タブ画面を表示します。 『3.9.10 呼び出し履歴タブ画面』
⑪	［実行時間］タブ	実行時間タブ画面を表示します。 『3.9.11 実行時間タブ画面』
⑫	［イベント一覧］タブ	イベント一覧タブ画面を表示します。 『3.9.12 イベント一覧タブ画面』

3.9.1 変数一覧タブ画面

「変数一覧」タブ画面は、変数の状態を一覧表示し、変数の追加やグループ化などを設定したり、Excel ファイルや csv ファイルのデータから変数名をインポートしたりする際に使用します。

■ 変数一覧タブ画面の構成

変数一覧タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-59 変数一覧タブ画面の構成



表 3-61 変数一覧タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
①	変数一覧ツールバー	「変数一覧」タブ画面を操作するアイコンが配置されます。
②	変数表示エリア	変数の状態が表示されるエリアです。

■ 変数一覧ツールバー

変数一覧ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-62 変数一覧ツールバー

アイコン	名称	説明
	値の取得・設定	画面に表示されているデータを取り込み、変数に格納するノードを作成します。 詳細については、「4.7 自動生成ノード（イベントモード、IE モード）」の各ノードの配置手順を参照してください。
	変数参照ツリー	変数が使用されている場所を調べる「変数参照ツリー」画面を表示します。 『変数参照ツリー画面』
	一括削除	未使用の変数を一括で削除します。 使用されている変数は削除されません。
	変数グループ一括削除	未使用の変数グループを一括で削除します。 変数を持つ変数グループは削除されません。
	追加	新規で変数を追加します。 変数を 1 行選択している場合は、選択している行のすぐ下に追加されます。 グループを 1 行選択している場合は、グループ内の最下行に追加されます。 その他の場合は、「グループなし」グループの最下行に追加されます。
	上へ	変数の表示順序を 1 つ上に移動します。 1 行以上の変数を選択してクリックする必要があります。 複数の変数を選択した場合、変数をまとめて上へ移動します。 グループ行を選択している場合は移動されません。 グループの異なる変数行を選択している場合は移動されません。
	下へ	変数の表示順序を 1 つ下に移動します。 1 行以上の変数を選択してクリックする必要があります。 複数の変数を選択した場合、変数をまとめて下へ移動します。 グループ行を選択している場合は移動されません。 グループの異なる変数行を選択している場合は移動されません。
	削除	選択している変数を削除します。 使用されている変数は削除できません。 変数が使用されている箇所を調べる手順については、『変数参照ツリー画面』を参照してください。

アイコン	名称	説明
	変数グループ追加	新規で変数グループを追加します。 変数を 1 行選択している場合は、その変数グループの下に追加されます。 グループを 1 行選択している場合は、選択グループの下に追加されます。 その他の場合は、「グループなし」グループの最下行に追加されます。
	変数グループ移動（上）	変数グループの表示順序を 1 つ上に移動します。 1 行以上のグループを選択した状態でクリックしてください。 複数選択している場合、選択したグループをまとめて上へ移動します。 変数行を選択している場合は移動されません。
	変数グループ移動（下）	変数グループの表示順序を 1 つ下に移動します。 1 行以上のグループを選択した状態でクリックしてください。 複数選択している場合、選択したグループをまとめて下へ移動します。 変数行を選択している場合は移動されません。
	変数グループ削除	選択している変数グループを削除します。 変数を持つグループは削除できません。
	変数グループ変更	選択している変数の変数グループを変更します。 『変数グループ変更』
	雛形ファイル作成	「変数一覧」タブ画面に表示されている変数を CSV ファイルもしくは Excel ファイルに出力し、シナリオ実行時に利用するデータ一覧用の雛形ファイルを作成します。
	変数名インポート	データ一覧用のファイルから変数名を登録します。 投入するデータ形式が決まっている状態でシナリオを作る際に使用します。 変数名をインポートすると、プロパティ画面で変数を入力するときにドロップダウンリストから選択することができるようになります。 『変数名インポート』
	変数マージ	選択している 2 つの変数をマージします。 『変数マージ』
	初期値クリア	選択している変数の初期値をクリアします。
	雛形・データ抽出(生成 AI 利用)	生成 AI を使用して CSV ファイルもしくは Excel ファイルから雛形箇所と雛形が持つ実データを抽出します。 『雛形・データ抽出(生成 AI 利用)』



オプション画面の編集タブの「選択項目削除時にダイアログによる確認をしない」の設定により、一括削除、変数グループ一括削除、削除、変数グループ削除時の確認ダイアログを表示せずに、選択した項目を削除することができます。



設定方法については、オプション画面の『編集タブ』を参照してください。

■ 変数表示エリア

変数表示エリアに表示される項目について説明します。

表 3-63 変数表示エリアの項目

No.	項目	説明
❶	変数グループツリー	「グループ名」以下の変数名を展開したり、折りたたんだりします。
❷	「グループ名」	グループに付けた名前が表示されます。 「グループ名」欄を選択して、《F2》キーを押すことで、グループ名を変更することができます。
❸	「変数名」	変数に付けた名前が表示されます。 「変数名」欄を選択して《F2》キーを押すことで、変数名を変更することができます。
❹	「現在値」	変数が保持している値が表示されます。 実行状態、一時停止状態のときに表示されます。 ライセンス種別がフル機能版の場合は、一時停止状態のときに、現在値を修正することができます。 「現在値」欄を選択して、《F2》キーを押すことで、編集を開始できます。
❺	「初期化しない」	ループ実行時に変数を初期化したくない場合にチェックを付けます。 » ループ実行の詳細については、『5.4.8 ループ実行』を参照してください。
❻	「初期値」	シナリオを開始したときに現在値となる値を設定します。「初期値」欄を選択して、《F2》キーを押すことで、初期値を変更することができます。また、《Shift》キー＋《Enter》キーを押すことで、改行することができます。
❼	「マスク」	チェックを付けると、変数格納値の表示にマスクをかけることができます。マスクされた箇所は「*****」と表示されます。 マスクをかけた状態で初期値を変更することはできないため、初期値を設定したあとに、チェックを付ける必要があります。 チェックを外すことで、マスクを解除することができます。その際、設定されていた初期値はクリアされます。
❽	「コメント」	メモ欄です。変数の用途などを記載します。「コメント」欄を選択して、《F2》キーを押すことで、コメントを変更することができます。また、《Shift》キー＋《Enter》キーを押すことで、改行することができます。

- 《Delete》キーを押すことで、選択中のグループまたは変数を削除することができます。
- 《Insert》キーを押すことで、変数を追加することができます。
- ライセンス種別が実行版の場合、情報の変更ができません。

■　変数参照ツリー画面

FULL

「変数参照ツリー」画面は、変数が使用されている場所を調べるための画面です。

「変数参照ツリー」画面の変数名もしくはノードを選択して「ノード参照」ボタンをクリックすると、フローチャート表示エリア上の該当ノードが選択された状態になります。

「変数参照ツリー」画面で《F5》キーを押すと、変数一覧の表示を更新することができます。

図 3-60 変数参照ツリー画面

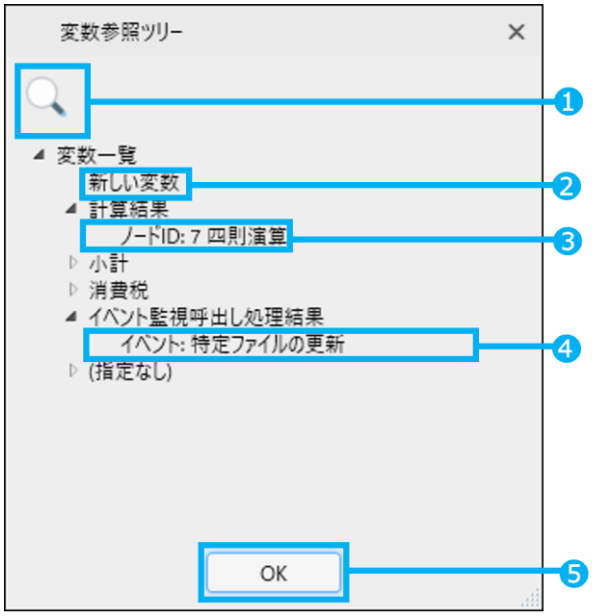


表 3-64 変数参照ツリー画面

No.	アイコン	構成要素	説　明
❶		［ノード参照］ボタン	❷もしくは❸で選択している箇所を参照しているノードがフローチャート上で選択された状態になります。
❷	−	変数名	変数名が表示されます。 （指定なし）の場所には、変数を使用しないノードが表示されます。
❸	−	ノード	変数を参照しているノードのノード ID とノード名が表示されます。
❹	−	イベント一覧	変数を参照しているイベント一覧のイベント監視名が表示されます。
❺	−	［OK］ボタン	「変数参照ツリー」画面を閉じるときにクリックします。

■ 変数グループ変更

FULL

「変数グループ変更」画面では、変数表示エリアで選択した変数のグループを、指定したグループへ変更します。

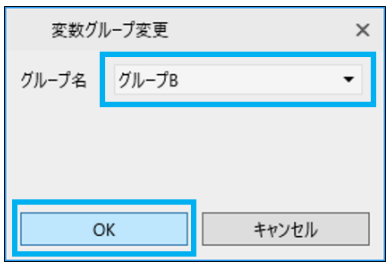
Steps

1. 変数表示エリアで変数を選択して、変数一覧ツールバーの［変数グループ変更］アイコンをクリックします。



「変数グループ変更」画面が表示されます。

2. 「グループ名」ドロップダウンリストから変更先のグループを選択し、［OK］ボタンをクリックします。



変数グループが変更されます。



■ 雛形ファイル作成

FULL

雛形ファイル作成は、シナリオの作成後に投入データファイルの雛形を作成する操作です。

「変数一覧」タブ画面に表示されている変数を CSV ファイルもしくは Excel ファイルに出力し、シナリオ実行時に利用するデータ一覧用の雛形ファイルを作成します。

出力されるデータのデータ形式については、『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。

- 作成される雛形ファイルの 1 行目には変数名、2 行目には変数の初期値が出力されます。現在値とコメントは出力されません。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

Steps

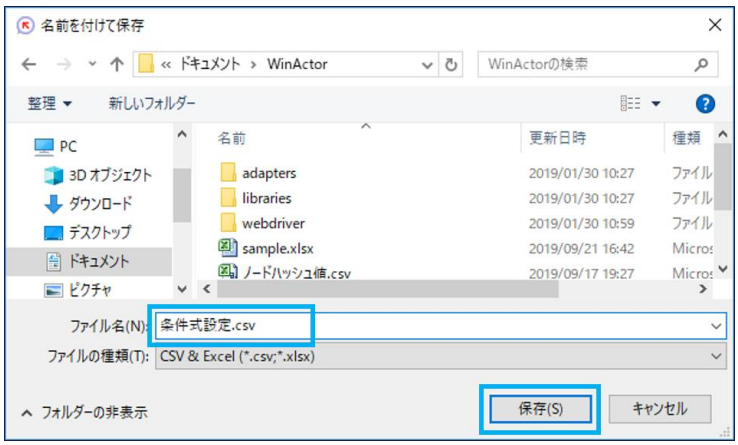
1. 変数一覧ツールバーの［雛形ファイル作成］アイコンをクリックします。



「名前を付けて保存」画面が表示されます。

2. ファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。

Excel 形式で保存する場合は、拡張子を「xlsx」に、CSV 形式で保存する場合は、拡張子を「csv」に設定してください。



雛形ファイルが保存されます。

■ 変数名インポート

FULL

データー覧用のファイルから変数名を登録する操作です。変数名インポートは、投入するデータ形式が決まっている状態でシナリオを作る際に使用します。変数名をインポートすると、プロパティ画面で変数を入力するときに、ドロップダウンリストから選択することができるようになります。

読み込み可能なデータ形式については、『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。

Excel ファイルを読み込む際の制限事項については、『6.7 Excel からデータを読み込む際の制限事項』を参照してください。

- 「変数名インポート」は、実行待ち状態のときのみ選択可能です。実行中、一時停止中、記録中のときは選択できません。
- 「変数名インポート」でインポートした変数名と同名の変数は初期値が上書きされます。

Steps

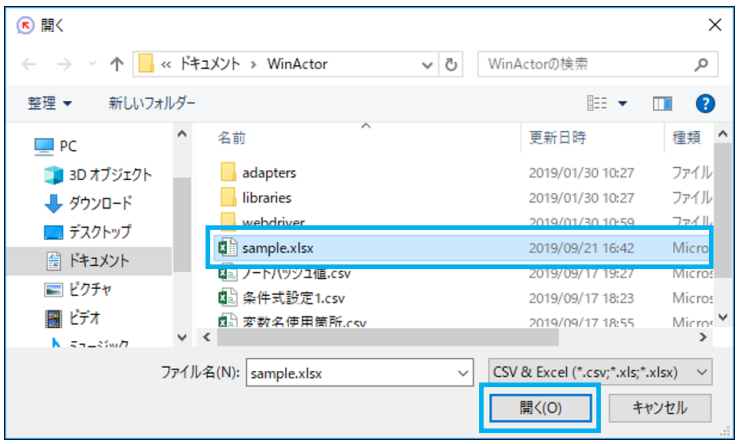
1. 変数一覧ツールバーの［変数名インポート］アイコンをクリックします。



「開く」画面が表示されます。

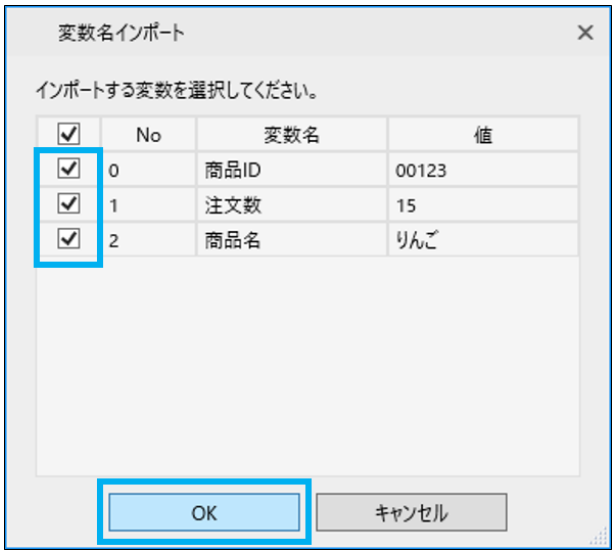
2. データファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

読み込み可能なデータファイルは、Excel 形式または CSV 形式です。



「変数名インポート」画面が表示されます

3. インポートする変数名にチェックを付けて、[OK]ボタンをクリックします。



変数名のインポートが実行されます。

変数名のインポートが成功すると、「変数一覧」タブ画面にインポートした変数名が表示されます。



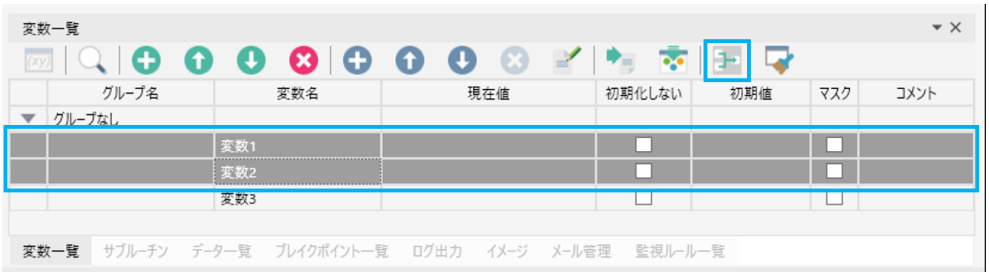
■ 変数マージ

FULL

変数マージは、2 つの変数を 1 つの変数に統合する操作です。

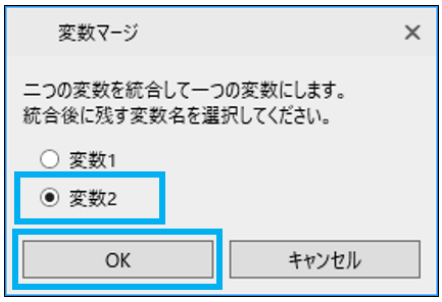
Steps

1. 変数表示エリアで 2 つの変数名を選択して、変数一覧ツールバーの［変数マージ］アイコンをクリックします。



「変数マージ」画面が表示されます。

2. 統合後に残したい変数名を選択して、［OK］ボタンをクリックします。



「変数マージ」画面で選択した変数名で変数がマージされます。



■ 雛形・データ抽出(生成 AI 利用)

FULL

雛形・データ抽出(生成 AI 利用)では、生成 AI を使用して CSV ファイルもしくは Excel ファイルから雛形箇所と雛形が持つ実データを抽出します。
抽出した雛形箇所(以下、雛形部)と雛形が持つ実データ(以下、データ部)を構造化データに変換して変数に取り込みます。

Excel ファイルを読み込む際の制限事項については、『6.7 Excel からデータを読み込む際の制限事項』を参照してください。

本機能の利用前にツールメニューの生成 AI 連携画面にて、雛形・データ抽出に利用するための生成 AI との接続に関する設定を行う必要があります。

具体的な設定方法については、ツールメニューの『生成 AI 連携画面』を参照してください。

生成 AI の API 利用料金については、利用サービスの契約内容に依存するため、契約元へご確認ください。

CSV ファイルもしくは Excel ファイルからは、単票/帳票形式と表形式のデータを雛形として抽出します。

下記の図では、単票/帳票形式と表形式のデータの抽出例を分けて説明していますが、実際には、1 つの CSV ファイルもしくは Excel ファイルから抽出された雛形・データは、1 つの構造化データに変換して変数に取り込みます。

図 3-61 単票/帳票形式の雛形・データの抽出（雛形を持つ Excel）

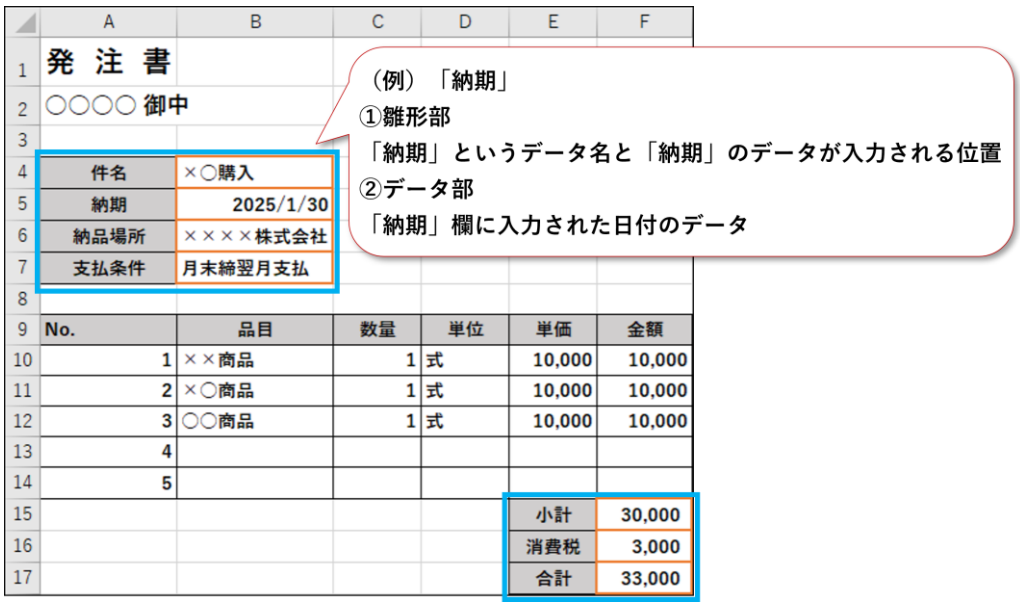
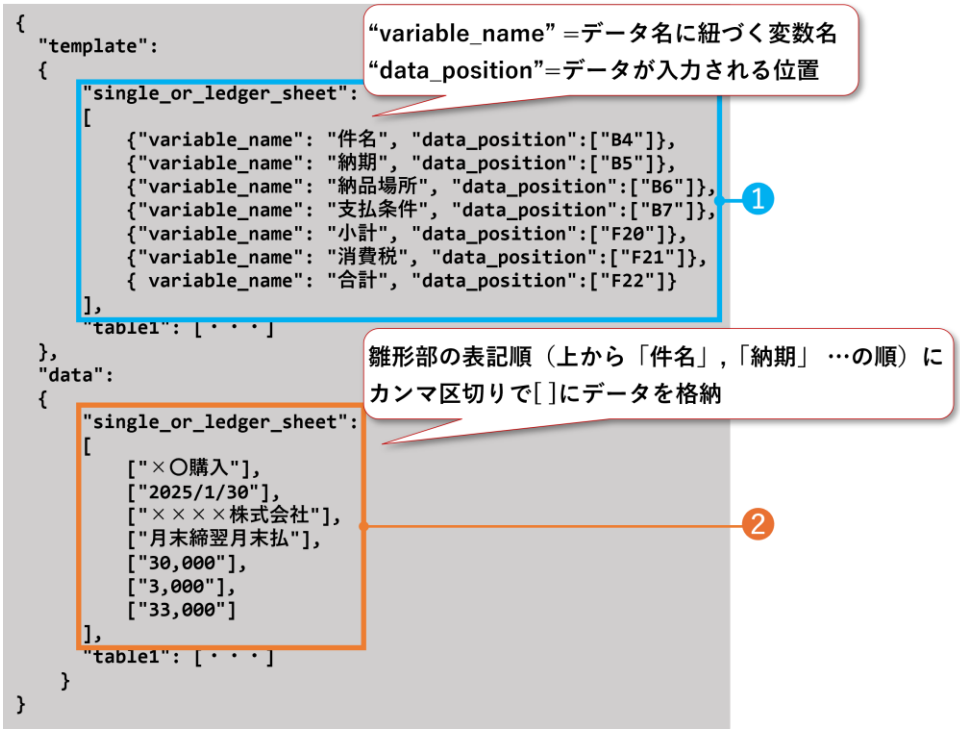
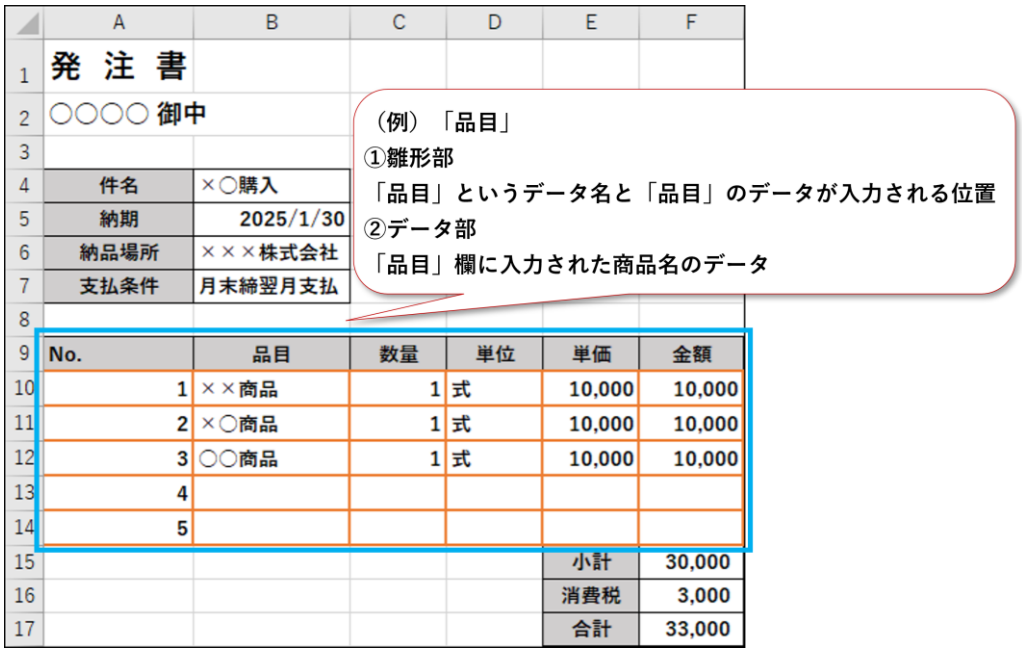


図 3-62 単票/帳票形式の雛形・データの抽出（雛形・データ）



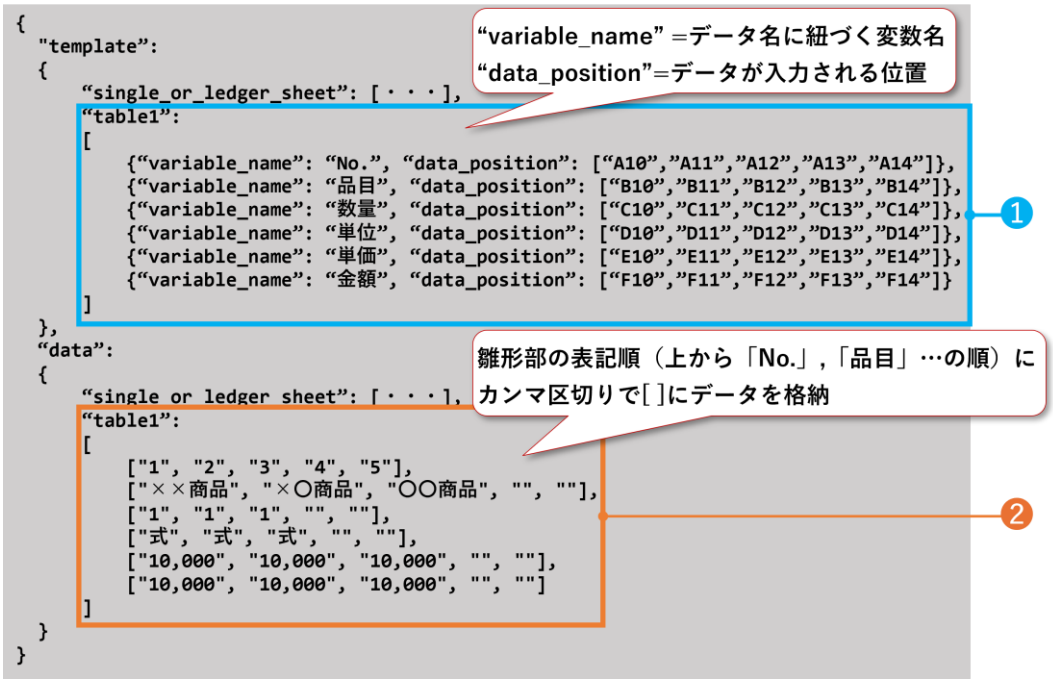

```
{
  "template":
  {
      "single_or_ledger_sheet":
      [
          {"variable_name": "件名", "data_position":["B4"]},
          {"variable_name": "納期", "data_position":["B5"]},
          {"variable_name": "納品場所", "data_position":["B6"]},
          {"variable_name": "支払条件", "data_position":["B7"]},
          {"variable_name": "小計", "data_position":["F20"]},
          {"variable_name": "消費税", "data_position":["F21"]},
          { variable_name": "合計", "data_position":["F22"]}
      ],
      "table1": [・・・]
  },
  "data":
  {
      "single_or_ledger_sheet":
      [
          ["×〇購入"],
          ["2025/1/30"],
          ["××××株式会社"],
          ["月末締翌月末払"],
          ["30,000"],
          ["3,000"],
          ["33,000"]
      ],
      "table1": [・・・]
    }
}
```

図 3-63 表形式の雛形・データの抽出（雛形を持つ Excel）



	A	B	C	D	E	F
1	発 注 書					
2	〇〇〇〇 御中					
3						
4	件名	×〇購入				
5	納期	2025/1/30				
6	納品場所	×××株式会社				
7	支払条件	月末締翌月支払				
8						
9	No.	品目	数量	単位	単価	金額
10	1	××商品	1	式	10,000	10,000
11	2	×〇商品	1	式	10,000	10,000
12	3	〇〇商品	1	式	10,000	10,000
13	4					
14	5					
15					小計	30,000
16					消費税	3,000
17					合計	33,000

図 3-64 表形式の雛形・データの抽出（雛形・データ）




```
{
  "template":
  {
      “single_or_ledger_sheet”: [・・・],
      “table1”:
      [
          {“variable_name”: “No.”, “data_position”: [“A10”,”A11”,”A12”,”A13”,”A14”]},
          {“variable_name”: “品目”, “data_position”: [“B10”,”B11”,”B12”,”B13”,”B14”]},
          {“variable_name”: “数量”, “data_position”: [“C10”,”C11”,”C12”,”C13”,”C14”]},
          {“variable_name”: “単位”, “data_position”: [“D10”,”D11”,”D12”,”D13”,”D14”]},
          {“variable_name”: “単価”, “data_position”: [“E10”,”E11”,”E12”,”E13”,”E14”]},
          {“variable_name”: “金額”, “data_position”: [“F10”,”F11”,”F12”,”F13”,”F14”]}
      ]
  },
  “data”:
  {
      “single_or_ledger_sheet”: [・・・],
      “table1”:
      [
          ["1", "2", "3", "4", "5"],
          ["××商品", "×〇商品", "〇〇商品", "", ""],
          ["1", "1", "1", "", ""],
          ["式", "式", "式", "", ""],
          ["10,000", "10,000", "10,000", "", ""],
          ["10,000", "10,000", "10,000", "", ""]
      ]
  }
}
```

表 3-65 雛形・データの構成

No.	構成要素	説明
1	雛形部	雛形を形成するデータ名と雛形に含まれる実データが入力されている CSV ファイルもしくは Excel ファイル内のセル位置の情報を持ちます。 取り込まれたデータ名は、変数一覧の変数名と関連付けがされます。
2	データ部	雛形に含まれる実データの情報を持ちます。各データは、雛形部が持つデータ名とセル位置に関連付けがされます。

取り込んだ雛形・データを用いて、繰り返し/後判定繰返ノードやライブラリでデータの取得や雛形・データに含まれるデータを更新することができます。

- 『4.3.4 繰り返し』
- 『4.3.5 後判定繰返』
- 雛形・データを扱うライブラリの説明については、WinActor_Documents に収められている『WinActor ユーザライブラリサンプル説明書』を参照してください。

- 「雛形・データ抽出(生成 AI 利用)」は、生成 AI の応答に依存するため、正常に抽出できない場合は使用する生成 AI のモデルを変更して再度実施してください。
- 「雛形・データ抽出(生成 AI 利用)」は、実行待ち状態のときのみ選択可能です。実行中、一時停止中、記録中のときは選択できません。
- 「雛形・データ」を設定する変数名や「雛形・データ」として取り込まれたデータ名と同名の変数は初期値が上書きされます。
- 「雛形・データ抽出(生成 AI 利用)」で取り込まれたデータ名と同名の変数が変数一覧に存在しない場合は、新たにデータ名と同名の変数を登録します。
- 「雛形・データ抽出(生成 AI 利用)」は、CSV ファイルもしくは Excel ファイルの中身を生成 AI に送信します。事前に生成 AI に送信してもよい内容かご確認ください。サンプルデータを入力しておくことで、生成 AI は適切に雛形を識別することができます。
- CSV ファイルもしくは Excel ファイルの雛形にサンプルデータを入力しておくことで、生成 AI は適切に雛形を識別することができます。その際は、ライブラリを使用して「雛形・データ」として取り込んだサンプルデータを CSV ファイルもしくは Excel ファイルからデータ取得して更新することができます。

雛形・データを扱うライブラリの説明については、WinActor_Documents に収められている『WinActor ユーザライブラリサンプル説明書』を参照してください。

Steps

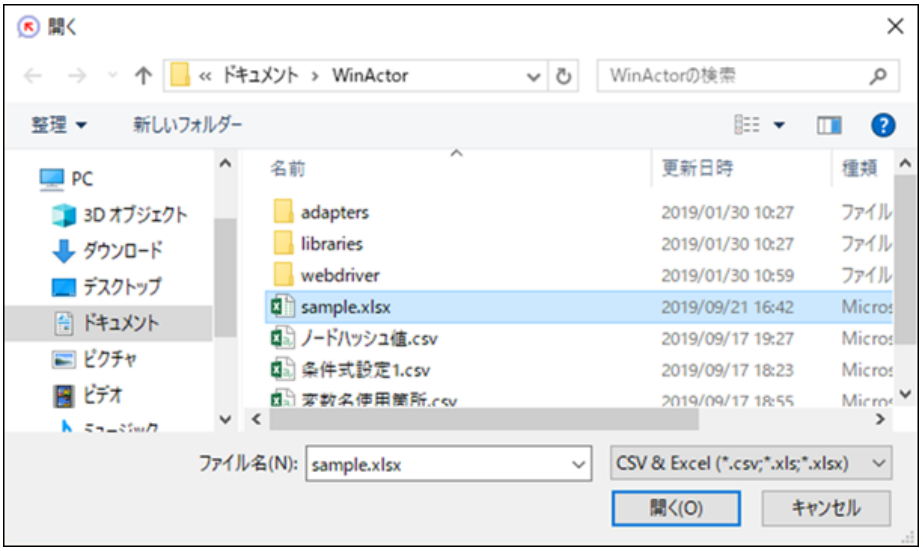
1. 変数一覧ツールバーの［雛形・データ抽出(生成 AI 利用)］アイコンをクリックします。



「開く」画面が表示されます。

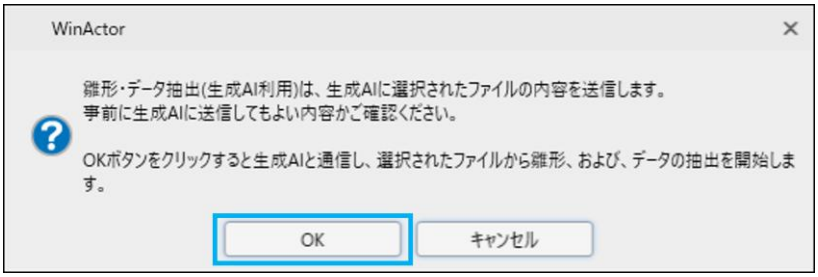
2. データファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

読み込み可能なデータファイルは、Excel 形式または CSV 形式です。



生成 AI を利用することを確認する画面が表示されます。

3. 内容を確認して、問題がなければ[OK]ボタンをクリックします。

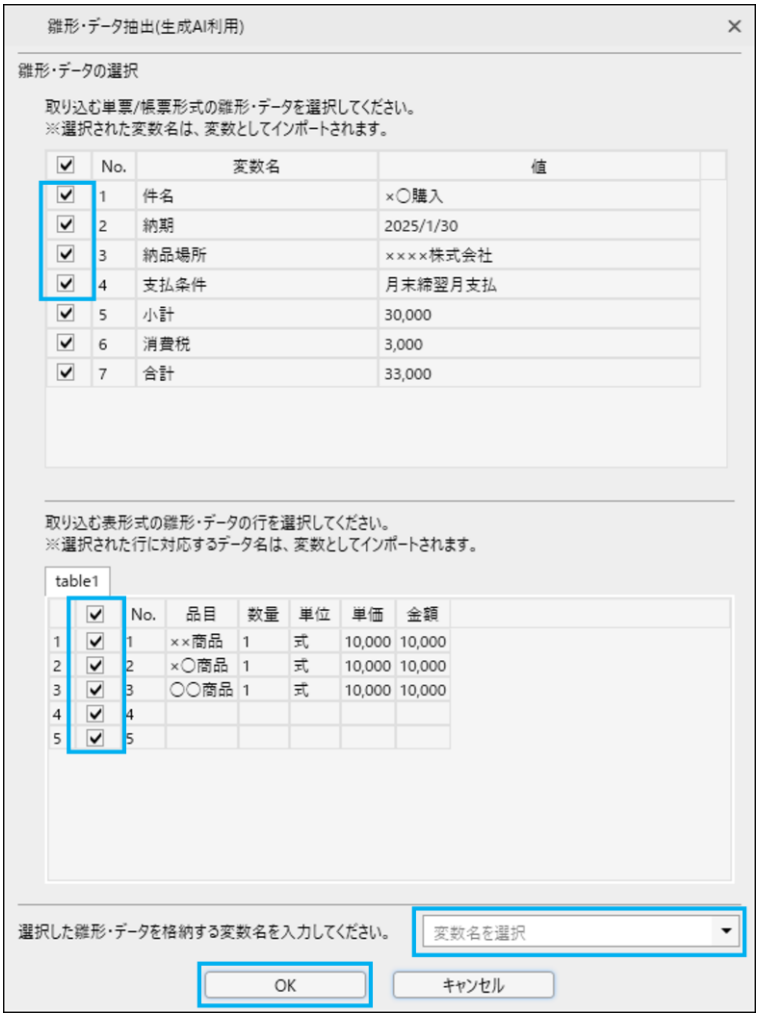


生成 AI との通信中は下記のダイアログが表示されます。[キャンセル]ボタンをクリックすることで通信を切断することができます。



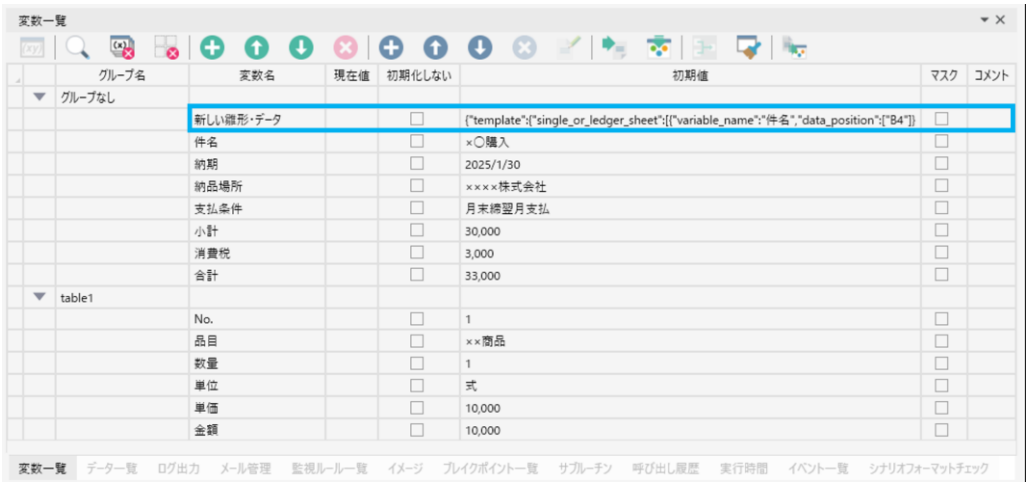
「雛形・データ抽出(生成 AI 利用)」画面が表示されます。

4. 雛形・データとして取り込む単票形式/帳票形式のデータ名と同名の変数名、および表形式の行にチェックを付けます。雛形・データを取り込む変数名を入力して、［OK］ボタンをクリックします。



入力した変数名の初期値に雛形・データが設定されます。

また、選択した単票形式/帳票形式のデータ名と同名の変数名、およびヘッダー行にある表形式のデータ名が変数としてインポートされます。



3.9.2　データ一覧タブ画面

「データ一覧」タブ画面は、Excel ファイルや CSV ファイルのデータを使用して業務システムにデータ投入したり、業務システムに表示されたデータを Excel ファイルや CSV ファイルに記録したりする際に使用します。

データ一覧のデータを使ってデータ入力を行うことをループ実行と呼びます。

ループ実行の詳細については、『5.4.8 ループ実行』を参照してください。
扱うことができるデータ形式については、『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。

■　データ一覧タブ画面の構成

「データ一覧」タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-65 データ一覧タブ画面の構成

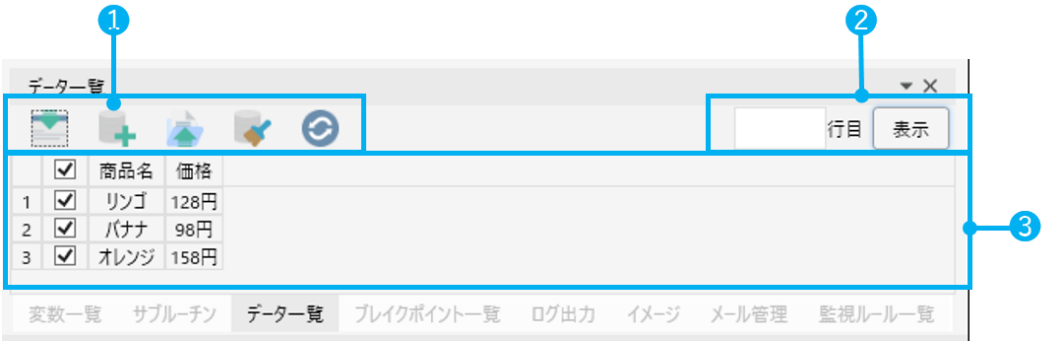


表 3-66 データ一覧タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	データ一覧ツールバー	データ一覧タブ画面を操作するアイコンが配置されます。
❷	行指定／表示	表示したい行を入力し、表示ボタンをクリックします。指定した行を表示し、選択状態にします。
❸	データ表示エリア	読み込まれた投入用データが表示されます。

シナリオ実行完了にてデータ一覧の実行データ行の全データを更新されたものとして、Excel に記録します。(保存する場合はデータエクスポートが別途必要となります)

変更がないデータの更新を行わない場合は、シナリオ情報画面の「変数が更新された場合のみデータ一覧を更新する」にチェックを入れてください。

■　データ一覧ツールバー

データ一覧ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-67 データ一覧ツールバー

アイコン	名称	説明
	データインポート	Excel ファイルもしくは CSV ファイルの内容をデータ一覧に読み込みます。 『データインポート」
	DB 連携	データベースとデータ連携を行い、データベースのテーブル内容をデータ一覧に読み込みます。 『DB 連携』
	データエクスポート	データ一覧の内容を Excel ファイルもしくは CSV ファイルとして保存します。 『データエクスポート』
	データ一覧クリア	データ一覧の内容をクリアします。
	データ一覧更新	データ一覧の情報を更新します。
−	［　］行目／[表示]ボタン	表示したい行を入力して［表示］ボタンをクリックすると、指定した行が選択されます。 「行指定」には、１以上の数字を入力してください。



WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

■　データ表示エリア

データ表示エリアに表示される項目について説明します。

データ表示エリアでチェックを付けた行がデータ投入の対象となります。

表 3-68 データ表示エリアの構成要素

No.	構成要素	説明
❶	チェックボックス	シナリオ実行対象の行にチェックを入れます。 シナリオ実行が終了している行はチェックが外れます。ヘッダー部のチェックボックスへの操作は、全行のチェックボックスへの操作となります。
❷	変数名列	ヘッダーには、データ名が表示されます。

■　右クリックメニュー

データ一覧画面のデータ表示エリアで右クリックするとクリックメニューが表示されます。
右クリックメニューからチェックボックスの操作ができます。

図 3-66 データ表示エリアの右クリックメニュー

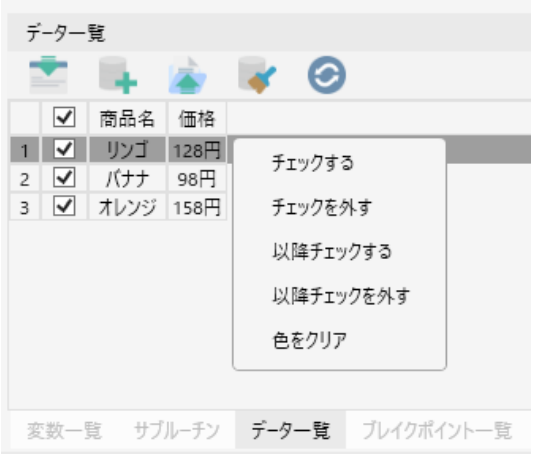


表 3-69 データ表示エリアの右クリックメニュー

No.	構成要素	説明
❶	チェックする	クリックすると選択されている行のチェックが点きます。
❷	チェックを外す	クリックすると選択されている行のチェックが外されます。
❸	以降チェックする	クリックすると選択されている行以降の行にチェックが点きます。このメニューは単数行選択時のみ表示されます
❹	以降チェックを外す	クリックすると選択されている行以降のチェックが外されます。このメニューは単数行選択時のみ表示されます。
❺	色のクリア	クリックすると実行完了した行に付けられる緑の背景色をクリアします。

■ データインポート

データインポートは、Excel ファイルもしくは csv ファイルの内容をデーター覧に読み込む操作です。

.csv、.xls、*.xlsx、*.xlsm のファイルに対応しています。

扱うことができるデータのデータ形式については、『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。

- Excel 非対応のファイルを指定した場合、Excel の警告ダイアログが表示される場合があります。警告ダイアログを閉じた後に WinActor を操作してください。
- Excel ファイルを読み込み際の制限事項は「6.7 Excel からデータを読み込む際の制限事項」をご参照ください。
- 「データインポート」は、実行待ち状態の時のみ選択可能です。実行中、一時停止中、記録中の時には選択できません。
- データー覧で Excel ファイルを取り込んだ際に起動した Excel は、ループ実行を終える前に閉じると WinActor の実行エラーになります。

  詳しくは『5.4.8 ループ実行』の『注意事項』を参照してください。
- データー覧で Excel ファイルを取り込んだ際に起動した Excel は、データエクスポート前に閉じるとデータエクスポートの実行エラーになります。

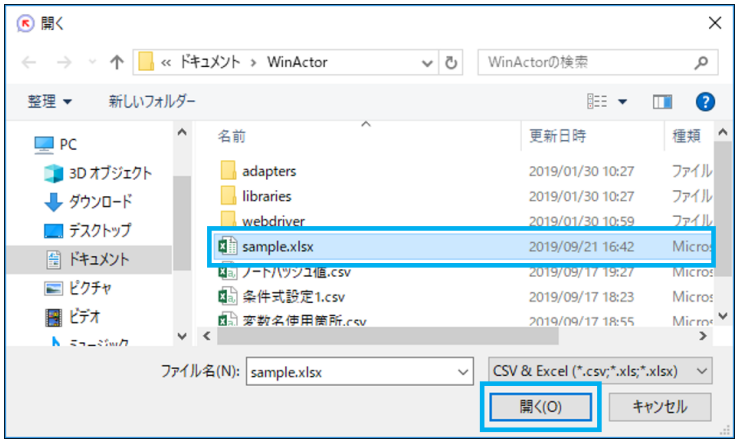
Steps

1. データー覧ツールバーの［データインポート］アイコンをクリックします。



「開く」画面が表示されます。

2. データファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。



データのインポートが成功すると、「データ一覧」タブ画面にインポートしたデータが表示されます。



■ DB 連携

DB 連携は、データベースと連携し、データベースのテーブル内容をデーター覧に読み込み、またはデーター覧の更新に伴う書き込みを行います。

DB 連携を開始するには、データー覧画面の DB 連携ボタンをクリックします。

扱うことができるデータのデータ形式については、『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。

DB 連携の制限事項については、『6.10 DB 連携の制限事項』を参照してください。

- DB 連携を行う場合、事前に Windows の管理ツール　データソース(ODBC)に使用するデータベースを登録しておく必要があります。
- 「DB 連携」は、実行待ち状態の時のみ選択可能です。実行中、一時停止中、記録中の時には選択できません。
- DB 連携を使用した場合、データエクスポートは必要なく、自動的にデータベースにデーター覧の変更結果が書き込まれます。

Steps

1. データー覧ツールバーの［DB 連携］アイコンをクリックします。



「DB 連携」画面が表示されます。

2. DB の情報を入力して、［OK］ボタンをクリックします。

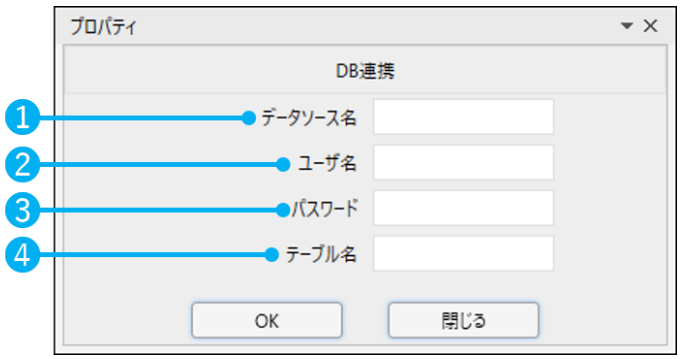


表 3-70 DB 連携画面

No.	名称	概要
1	データソース名	データソース（ODBC）に事前に登録したデータソース名を入力してください。
2	ユーザ名	データベースを使用するユーザー名を入力してください。
3	パスワード	データベースに設定しているパスワードを入力してください。
4	テーブル名	連携するデータベースのテーブル名を入力してください。

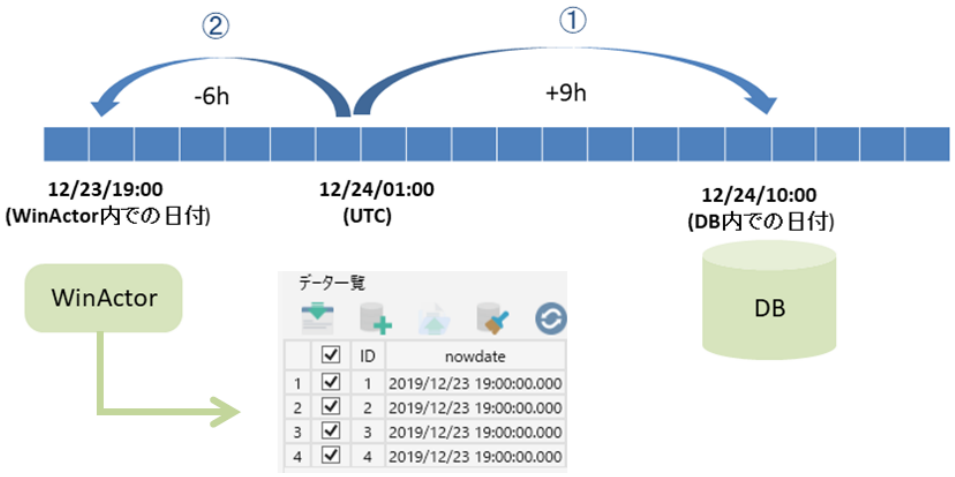
テーブル名として使用できない文字があります。

『6.10.2 テーブル名として使用できない文字について』

DB 連携でのタイムゾーンの適用に関する仕様を補足します。

DB 連携では、日付の読み込み時と書き込み時にタイムゾーンを適用することができます。
DB 連携で適用するタイムゾーンは「シナリオ情報画面」の「時刻」タブで設定することができます。
タイムゾーンの適用は、「OS で設定したタイムゾーンの適用」と「WinActor のシナリオ情報で設定したタイムゾーンの適用」の二段階で行われます。

【日付の読み込み時】
DB から日付を読み込む際は、以下の順序でタイムゾーンが適用されます。
① OS で設定したタイムゾーンにより、UTC(協定世界時)が決まる
② UTC に対して、WinActor で設定したタイムゾーンが適用される
データー覧に表示される日付は、②を適用した後の日付です。
※DB から WinActor への読み込みの例
・DB 内の登録日付：2019/12/24 10:00:00
・OS のタイムゾーン設定：Japan(UTC+9h)
・WinActor のタイムゾーン設定：America/Chicago(UTC-6h)
の場合



※制限事項
・①にて、UTC が紀元前を指す場合、読み込みエラーになります。
（例）DB 日付(紀元後 0001/01/01 01:00)、OS のタイムゾーン(Japan(UTC+9h))の場合
⇒タイムゾーン適用後の UTC が(紀元前 0001/12/31 16:00)を指すためエラー。
・②を適用後の日付が紀元前を指す場合、WinActor は日付を一律 紀元後 0001 年 01 月 01 日 00 時 00 分 00 秒とします。

（例）DB 日付(紀元後 0001/01/01 10:00)、OS のタイムゾーン(Japan(UTC+9h))、WinActor のタイムゾーン(Cuba(UTC-5h))の場合

⇒タイムゾーン適用後の時刻が(紀元前 0001/12/31 20:00)を指すため、紀元後 0001 年 01 月 01 日 00 時 00 分 00 秒に丸められます。

【日付の書き込み時】

DB に日付を書き込む際は、以下の順序でタイムゾーンが適用されます。

① WinActor で設定したタイムゾーンにより、UTC(協定世界時)が決まる

② OS で設定したタイムゾーンが適用される

DB に書き込まれる日付は、②を適用した後の日付です。

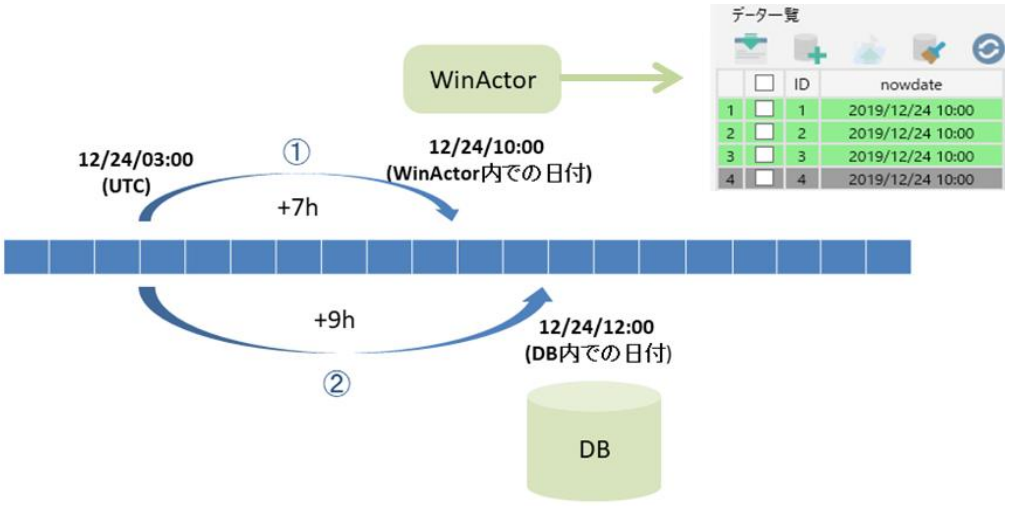
※WinActor から DB への書き込みの例

・WinActor 内の登録日付：2019/12/24 10:00:00

・WinActor のタイムゾーン設定：Asia/Bangkok(UTC+7h)

・OS のタイムゾーン設定：Japan(UTC+9h)

の場合



※制限事項

・①にて、UTC が紀元前を指す場合、書き込みエラーになります。

（例）変数値設定 日付(紀元後 0001/01/01 01:00)、WinActor のタイムゾーン(Japan(UTC+9h))の場合

⇒タイムゾーン適用後の UTC が(紀元前 0001/12/31 16:00)を指すためエラー。

・②を適用後の日付が紀元前を指す場合、WinActor は日付を一律 紀元後 0001 年 01 月 01 日 00 時 00 分 00 秒とします。

（例）変数値設定 日付(紀元後 0001/01/01 03:00)、WinActor のタイムゾーン(Europe/Sofia(UTC+2h))、OS のタイムゾーン(Brazil/East(UTC-3h))の場合

⇒タイムゾーン適用後の時刻が(紀元前 0001/12/31 22:00)を指すため、紀元後 0001 年 01 月 01 日 00 時 00 分 00 秒に丸められて書き込まれます。

■ データエクスポート

データエクスポートは、データ一覧の内容を Excel ファイルもしくは csv ファイルとして保存する操作です。

- 「データエクスポート」は、実行待ち状態の時のみ選択可能です。実行中、一時停止中、記録中の時には選択できません。
- 保存できるファイル形式は「データインポート」で使用したものと同じです。.xls 形式でインポートした場合は.xls 形式で、.xlsx 形式でインポートした場合は.xlsx 形式で、.csv 形式でインポートした場合は.csv 形式で、保存されます。変更することはできません。DB 連携で読み込んだ場合は、「データエクスポート」は使用できません。データベースに書き込まれます。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

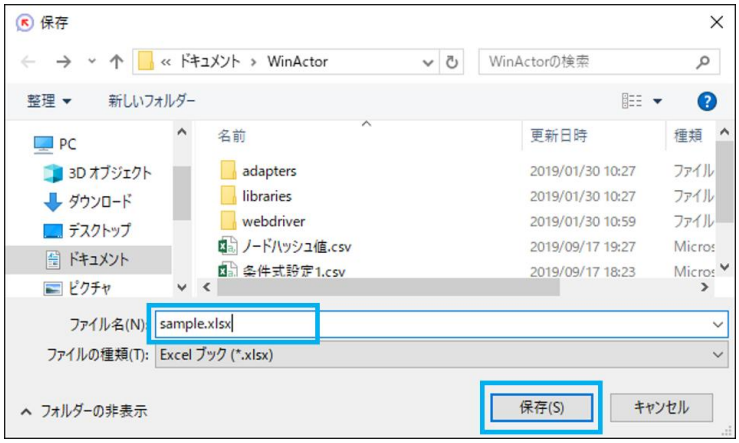
Steps

1. データ一覧ツールバーの［データエクスポート］アイコンをクリックします。



「保存」画面が表示されます。

2. ファイル名を入力して、［保存］ボタンをクリックします。



データ一覧がファイルに保存されます。

3.9.3　ログ出力タブ画面

「ログ出力」タブ画面は、シナリオ実行時のログ（実行の経過）を表示する画面です。
ログ出力画面を表示させるときは、表示メニューの「ログ出力」をクリックします。

■　ログ出力タブ画面の構成

ログ出力タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-67 ログ出力タブ画面の構成

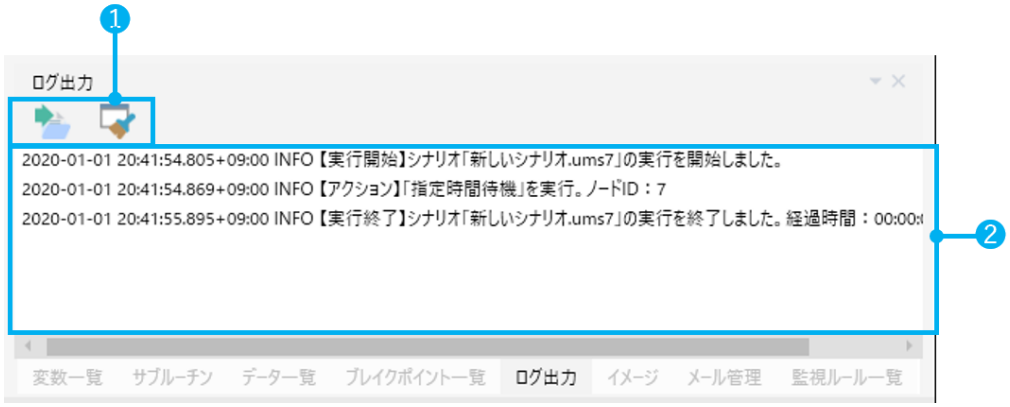


表 3-71 ログ出力タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
1	ツールバー	ログ出力画面を操作するアイコンが配置されます。
2	ログ表示エリア	ログが表示されます。

■　ログ出力ツールバー

ログ出力ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-72 ログ出力ツールバー

アイコン	名称	説明
	ログ保存	ログ表示エリアの内容をテキストファイルに保存します。
	ログクリア	ログ表示エリアの内容をクリアします。

WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。
『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

■　ログ表示エリア

シナリオ実行時のログ（実行の経過）を表示します。

ログの出力例については、『7.4 ログ出力例』を参照してください。

ログ出力で表示される日付と時刻は、「オプション」画面で設定した「日付形式（ログ）」と「タイムゾーン」で表示されます。

「日付形式（ログ）」と「タイムゾーン」の設定については、オプション画面の『時刻タブ』を参照してください。

表示されるログの行数には上限があります。デフォルトの上限は 1,000 行です。

上限を超えると古いログが 100 行単位で消去されます。

上限値を変更するには、オプション画面の『その他タブ』を参照してください。

ログ表示エリアから直接ログをコピーする場合は、貼り付けを行うファイルの文字コードは、utf8 で保存してください。

■　エラー・警告箇所の特定

ログには、時刻、実行を行ったノード ID、結果などが表示されます。

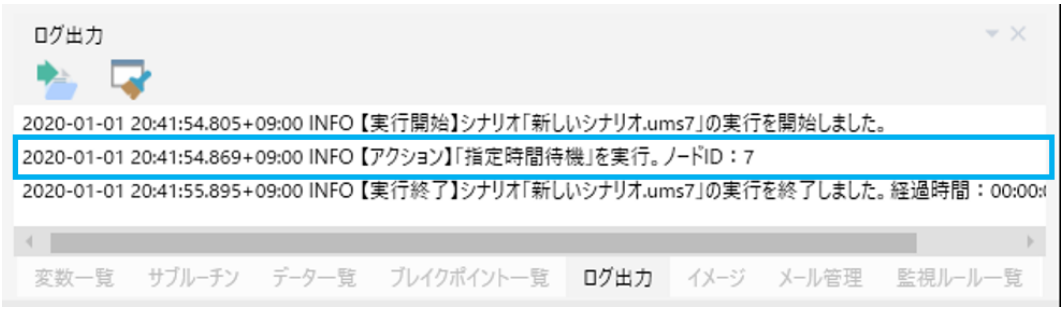
エラー・警告が発生した場合は、「ログ出力」タブ画面に表示されているノード ID をクリックすることで、対象ノードを表示し、エラー・警告発生箇所を特定することができます。

また、エラー発生箇所にて変数が使用されている場合は、その変数の値を最後に更新した箇所を特定するメッセージが【補足情報】として表示されます。

■　ノード ID クリックによるノードジャンプ

「ログ出力」画面で「ノード ID：(数値)」を含む行をダブルクリックすることで、フローチャート表示エリアの対象ノードが選択状態となります。

図 3-68 ログ出力画面（ノード ID クリックによるノードジャンプ）



3.9.4　メール管理タブ画面

「メール管理」タブ画面は、メール受信を使って業務システムにデータ投入を行ったり、シナリオで実行するメール受信ノードで受信したメール情報の確認に使用したりします。

メール受信のシナリオについては、別冊の『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください

■　メール管理タブ画面の構成

メール管理タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-69 メール管理タブ画面の構成



表 3-73 メール管理タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	メール管理ツールバー	メール管理タブ画面を操作するアイコンが配置されます。
❷	受信メール表示エリア	受信メール情報を表示するエリアです。

■　メール管理ツールバー

メール管理ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-74 メール管理ツールバー

アイコン	名称	説明
	メール受信パラメータ設定	メール管理画面でメール受信を行う場合のメールサーバ受信設定画面を表示します。 詳細については、『メール受信設定画面』を参照してください。 シナリオ実行時にメール受信設定・メール受信設定インポートノードがない場合は、メール管理画面で設定したメール受信パラメータ設定が有効になります。
	メールフォルダ同期	メール受信パラメータ設定で指定したメール保存場所に保存されている受信済みメールにて、受信メール一覧の表示を更新します。 ※ライセンス種別が実行版の場合は実行できません。
	メール受信	メール受信パラメータ設定で指定したメールサーバに対してメール受信を行います。 ※ライセンス種別が実行版の場合は実行できません。
	メール処理済み化	受信メール一覧で選択したメールを未処理から処理済みにします。 複数選択の場合、選択したメールをまとめて処理済みにします。 ※ライセンス種別が実行版の場合は実行できません。
	メール未処理化	受信メール一覧で選択したメールを処理済みから未処理にします。 複数選択の場合、選択したメールをまとめて未処理にします。 ※ライセンス種別が実行版の場合は実行できません。
	メール参照	受信メール一覧で選択したメールを別画面で参照します。 詳細については、『メール参照画面』を参照してください。 複数選択の場合、参照できません。
	メール削除	受信メール一覧で選択したメールを削除します。 複数選択の場合、選択したメールをまとめて削除します。 ※ライセンス種別が実行版の場合は実行できません。
	メール処理済み削除	処理済みメールをまとめて削除します。 ※ライセンス種別が実行版の場合は実行できません。

■ 受信メール表示エリア

受信メール表示エリアに表示される項目について説明します。

表 3-75 受信メール表示エリアの項目

No.	項目	説明
❶	No.	メール受信場所にある送信日時が古いメールから順に 1 から付与された番号を表示します。
❷	ユニーク ID	メール毎の一意の識別子 UID を表示します。
❸	フォルダ名	受信メールのフォルダ名を表示します。メール保存場所の構成は以下となります。 (メール受信場所で指定したフォルダ)¥inbox¥(フォルダ名)
❹	状態	未処理／処理済みを表示します。
❺	送信日	メール送信日時を表示します。送信日時がないメールは、受信日時が設定されます。
❻	差出人	メール差出人を表示します。
❼	表題	メール表題を表示します。
❽	本文	メール本文を表示します。
❾	添付	メールの添付ファイル数を表示します。

■　メール受信設定画面

メール受信設定画面は、メール管理画面でのメール受信・メールフォルダ同期、およびシナリオ実行時のメール受信・メールフォルダ同期に使用される設定画面です。

図 3-70 メール受信設定画面のツールバーアイコン



表 3-76 メール受信設定画面のツールバーアイコン

アイコン	名称	説明
	メール受信設定エクスポート	メール受信設定画面で設定している内容をファイルに出力します。
	メール受信設定インポート	ファイルの内容をメール受信設定に反映します。
	メール受信設定削除	メール受信設定画面で設定している内容を削除します。

■ メール受信設定画面―接続設定タブ

図 3-71 メール受信設定画面の接続設定タブ



表 3-77 メール受信設定画面の接続設定タブ

No.	構成要素	説明	
❶	ホスト名	メールサーバの URL、または IP アドレスを指定します。	
❷	ユーザ名	メールサーバにログインするユーザー名を指定します。	
❸	パスワード	メールサーバにログインするパスワードを指定します。	
❹	認証方式	USER/PASS 認証、APOP 認証から選択します。	
❺	ポート番号	メールサーバのポート番号を指定します。	
❻	接続の保護	メールサーバ接続時の保護モードを下記から選択します。	
		しない	保護なし(POP3)
		TLS/SSL	保護あり(POP3S)
		STARTTLS	保護有り(STARTTLS)

No.	構成要素	説明
❼	接続タイムアウト	メールサーバへの接続タイムアウトの時間を指定します。 Windows の TCP 接続は 21 秒でタイムアウトするため、WinActor のメール受信も最大 21 秒でタイムアウトします。したがって、「接続タイムアウト」に 21 秒より大きい値を設定した場合も 21 秒でタイムアウトします。
❽	メール受信タイムアウト	メールサーバからのメール受信応答のタイムアウト時間を指定します。
❾	取得したメールをサーバーから消去	メール受信時に受信メールをメールサーバから削除する場合にチェックを付けます。 既に受信済みのメールがメールサーバに残っている場合、それらのメールも削除します。

接続の保護で、TLS/SSL、STARTTLS を選択した場合で、SSL 証明書が自己署名証明書の場合、以下の手順で WinActor に証明書をインストールする必要があります。

・証明書のインストールには、マイクロソフト管理コンソール(MMC)を使用します。

(証明書のインストール手順)

1. Windows キー+R（または、ファイル名を指定して実行）で「mmc」を起動します。
2. 「コンソール 1」画面が表示されますので、「ファイル」→「スナップインの追加と削除」を選択してください。
3. 「スナップインの追加と削除」画面が表示されますので、「利用できるスナップイン」から「証明書」を選択して、「追加」をクリックしてください。
4. 「証明書スナップイン」画面が表示されますので、「ユーザーアカウント」を選択して「完了」をクリックしてください。
5. 「スナップインの追加と削除」画面の「OK」をクリックしてください。
6. 「コンソール 1」画面で「証明書 - 現在のユーザー」→「信頼されたルート証明機関」→「証明書」を選択してください。
7. 「証明書」を右クリックし、「すべてのタスク」→「インポート」を選択してください。
8. 「証明書のインポートウィザード」画面が表示されますので、登録する証明書を選択してください。
9. 「証明書をすべて次のストアに配置する」では「信頼されたルート証明機関」を選択してください。
10. 「完了」をクリックして、「正しくインポートできました」と表示されれば、登録完了です。

■ メール受信設定画面―保存設定タブ

図 3-72 メール受信設定画面の保存設定タブ



表 3-78 メール受信設定画面の保存設定タブ

No.	構成要素	説明
❶	メール保存場所	受信メールの格納先フォルダをファイルパスで指定します。 ファイルパスに相対パスを指定した場合、基準パスにはWinActor パスとインストールパスのみを使用します。シナリオパスは基準パスとして使用しません。 » ファイルパス、相対パス、基準パスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
❷	添付ファイルを保存する	メール受信時に添付ファイルを保存する場合にチェックを付けます。
❸	次の拡張子の添付ファイルは保存しない	添付ファイルを保存する際に、特定の拡張子ファイルを保存しない場合にチェックを付けます。 添付ファイルを保存するにチェックがある場合のみ、設定が有効となります。
❹	拡張子入力欄	「次の拡張子の添付ファイルは保存しない」で指定する拡張子入力欄です。 拡張子の指定は「*.(任意の拡張子)」で行います。半角スペースが区切り文字となり、半角スペースで複数の拡張子を指定できます。

■　メール受信設定画面―取得条件設定タブ

取得条件は、50 個まで追加することが可能です。

図 3-73 メール受信設定画面の取得条件設定タブ



表 3-79 メール受信設定画面の取得条件設定タブ

No.	構成要素	説明
❶	項目	取得条件を適応させる項目を選択します。 対象は「SUBJECT」(表題)、「TO」(宛先)、「FROM」(差出人)を指定できます。
❷	値	取得条件とする文字列を 40 文字以内で指定します。
❸	条件	❷で指定した値の条件を指定します。 条件は、「一致する」「を含む」「で始まる」「で終わる」「正規表現」
❹	追加ボタン	取得条件を追加します。
❺	削除ボタン	ルール一覧で選択した取得条件を削除します。 複数選択の場合、選択したルールをまとめて削除します。
❻	更新ボタン	ルール一覧で選択した取得条件を更新します。
❼	ルール一覧	設定されている取得条件を表示します。 すべての条件を満たしたメールのみがメール受信の対象となります。

■　メール参照画面

メール参照画面は、受信メール一覧で選択したメールの詳細を参照するための画面です。

図 3-74 メール参照画面

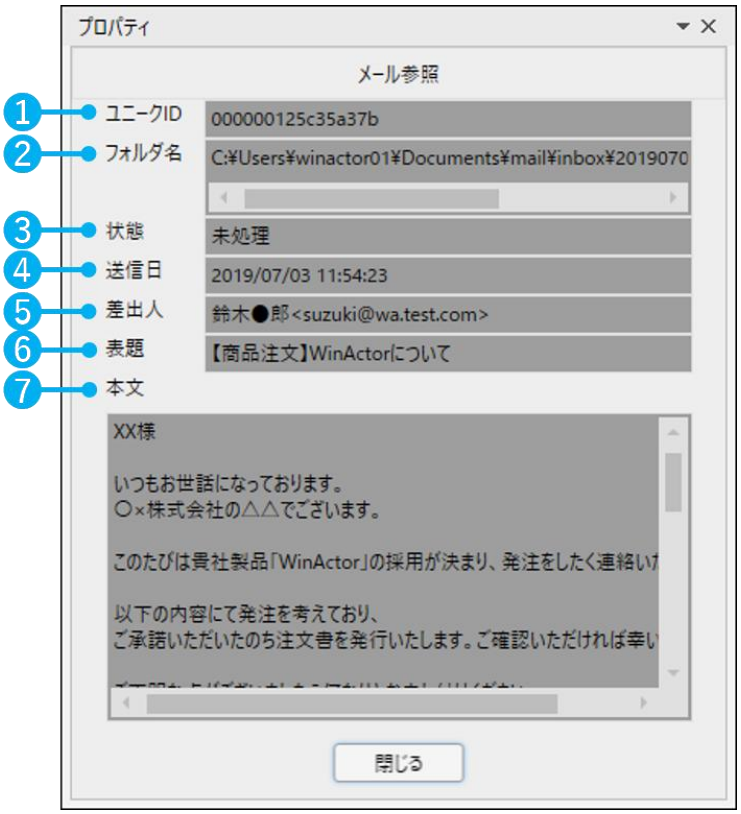


表 3-80 メール参照画面

No.	構成要素	説明
❶	ユニーク ID	メール毎の一意の識別子 UID を表示します。
❷	フォルダ名	受信メールのフォルダ名を表示します。メール保存場所は、 (メール受信場所で指定したフォルダ)¥inbox¥(フォルダ名)
❸	状態	未処理／処理済みを表示します。
❹	送信日	メール送信日時を表示します。 送信日時がないメールは、受信日時が設定されます。
❺	差出人	メール差出人を表示します。
❻	表題	メール表題を表示します。
❼	本文	メール本文を表示します。

3.9.5　監視ルール一覧タブ画面

FULL

特定のウィンドウが表示された時に、「シナリオ停止」「サブルーチン呼び出し」「例外発生」いずれかの動作をさせることができます。

「監視ルール一覧」タブ画面は、監視するウィンドウとそのウィンドウが表示された時の動作について設定を行う画面です。監視ルール一覧画面を表示させるときは、表示メニューの「監視ルール一覧」をクリックします。

■　監視ルール一覧タブ画面の構成

監視ルール一覧タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-75 監視ルール一覧タブ画面の構成



表 3-81 監視ルール一覧タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	監視ルール一覧ツールバー	監視ルール一覧タブ画面を操作するアイコンが配置されます。
❷	一覧表示エリア	登録されている監視ルールの一覧が表示されます。

- 監視ルールの登録数が多いとシナリオ全体の実行速度が遅くなります。

■　監視ルール一覧ツールバー

監視ルール一覧ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-82 監視ルール一覧ツールバー

アイコン	名称	説　明
	監視ルール追加	監視ルールを追加します。監視ルール登録画面を表示します。 『監視ルール登録画面』
	監視ルール編集	監視ルールを編集します。 『監視ルール編集手順』
	監視ルール適用順位アップ	監視ルールの優先度を上げます。 『監視ルールの適用順位変更』
	監視ルール適用順位ダウン	監視ルールの優先度を下げます。 『監視ルールの適用順位変更』
	監視ルール削除	監視ルールを削除します。 『監視ルール削除』

■　一覧表示エリア

一覧表示エリアに表示される項目について説明します。

表 3-83 一覧表示エリアの構成要素

No.	構成要素	説明
❶	No	監視ルールの通番を表示します。
❷	ウィンドウ識別ルール	監視しているウィンドウ識別ルールのウィンドウ識別名を表示します。
❸	対処種別	監視しているウィンドウが表示された際の動作が表示されます。「シナリオを停止させる」、「例外を発生させる」、「サブルーチンを実行する」のいずれかが表示されます。
❹	例外名/サブルーチン名	対処種別が「例外を発生させる」の場合には、付けた例外名を、対処種別が「サブルーチンを実行する」の場合には、呼び出すサブルーチン名を表示します。

■ 監視ルール登録画面

監視ルール登録画面で、シナリオ実行中、特定のウィンドウが表示された時に、「シナリオ停止」「サブルーチン呼び出し」「例外発生」いずれかの動作をさせるための監視ルールを追加します。

図 3-76 監視ルール登録画面

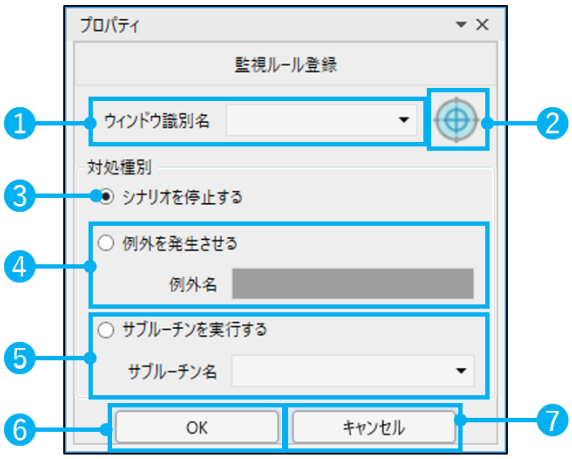


表 3-84 監視ルール登録画面

No.	構成要素	説明
❶	ウィンドウ識別名	監視対象のウィンドウをリストの中から選択します。ウィンドウの選択は❶、❷のどちらかの方法で行います。
❷	ターゲット選択アイコン	監視対象のウィンドウをマウスクリックで指定するときに使います。
❸	シナリオを停止する	監視対象のウィンドウが表示されたときにシナリオを停止します。
❹	例外を発生させる／例外名	監視対象のウィンドウが表示されたときに例外処理に分岐します。現在実施中のシナリオを中断し、例外処理に分岐する際に使用します。例外名を指定します。指定した例外名と対応する「例外処理」に分岐します。
❺	サブルーチンを実行する／サブルーチン名	監視対象のウィンドウが表示されたときにサブルーチンを呼び出します。現在実施中のシナリオを中断し、サブルーチンでの操作が完了後、中断した箇所から再開する際に使用します。サブルーチン名を指定します。
❻	［OK］ボタン	監視ルール登録画面で設定した内容を登録するときに押します。
❼	［キャンセル］ボタン	監視ルール登録画面で設定した内容を破棄し、登録をやめるときに押します。

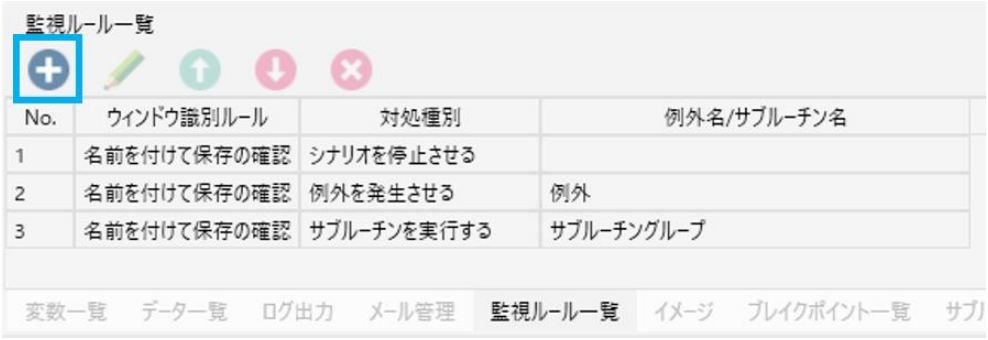
- 監視ルールの登録数が多いとシナリオ全体の実行速度が遅くなります。

■ 監視ルール登録手順

監視ルールは、以下の手順で登録します。

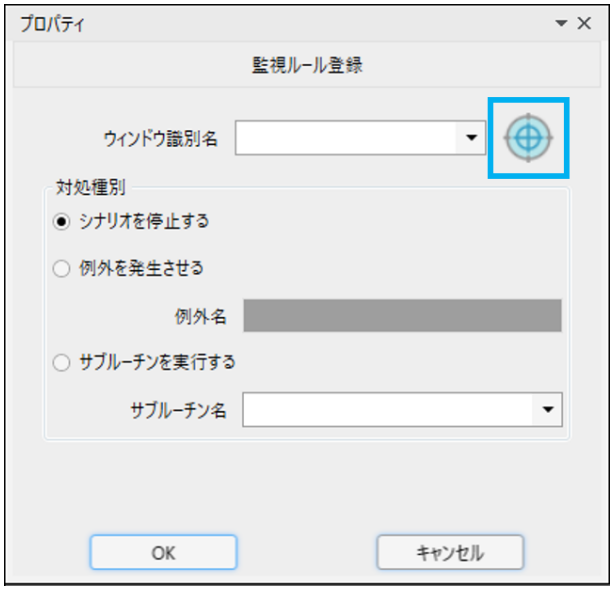
Steps

1. 監視ルール一覧タブ画面の「監視ルール追加」アイコンをクリックします。



「監視ルール登録」画面が表示されます。

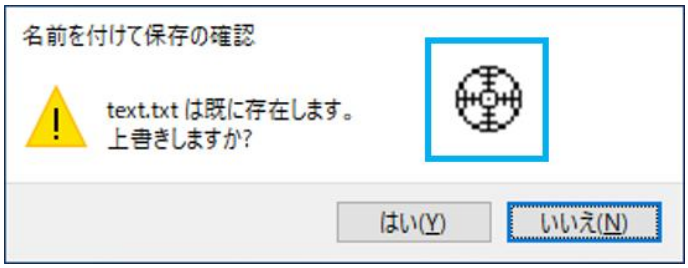
2. 「ウィンドウ識別名」の「ターゲット」選択アイコンをクリックします。



マウスカーソルが  に変わります。

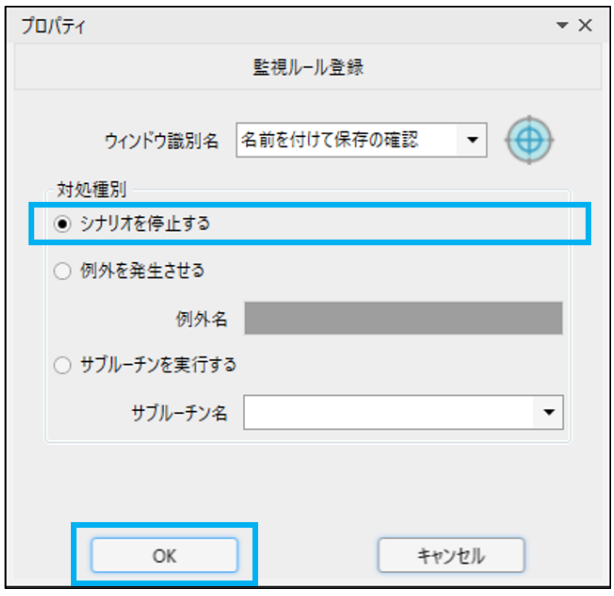
3. 監視対象にするウィンドウをクリックします。

現在表示されているウィンドウ識別名を使用する場合は、「ウィンドウ識別名」ドロップラウンリストから選択します。

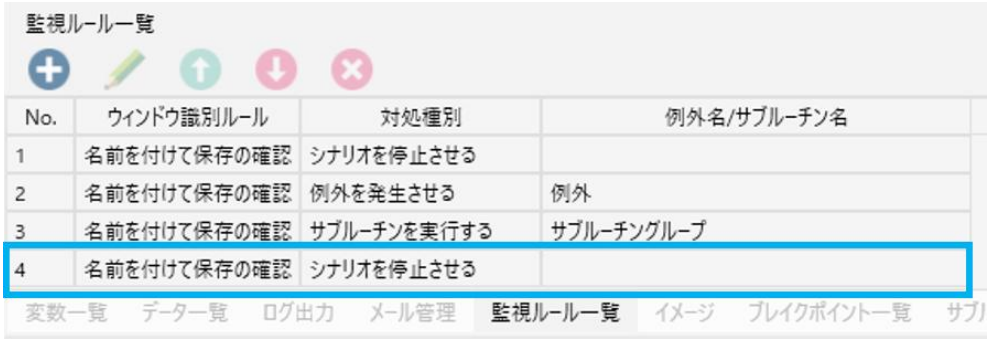


4. 「対処種別」を選択して、[OK]ボタンをクリックします。

- シナリオを停止する
  監視対象のウィンドウが表示されたときにシナリオを停止します。
- 例外を発生させる
  監視対象のウィンドウが表示されたときに例外処理に分岐します。
  現在実施中のシナリオを中断し、例外処理に分岐する際に使用します。
  例外名を指定します。指定した例外名と対応する「例外処理」に分岐します。
- サブルーチンを実行する
  監視対象のウィンドウが表示されたときにサブルーチンを呼び出します。
  現在実施中のシナリオを中断し、サブルーチンでの操作が完了後、中断した箇所から再開する際に使用します。
  サブルーチン名を指定します。



「監視ルール一覧」タブ画面に、追加したルールが表示されます。



- 例外処理の作成は、編集機能のフローチャートにて行います。ここでは、例外処理を作成する際に必要となる、例外名を編集前に登録します。
- サブルーチンの作成は、編集機能のフローチャートにて行います。ここでは、呼び出したいサブルーチン名を選択します。

■ 監視ルール編集手順

監視ルールを編集する手順について説明します。

Steps

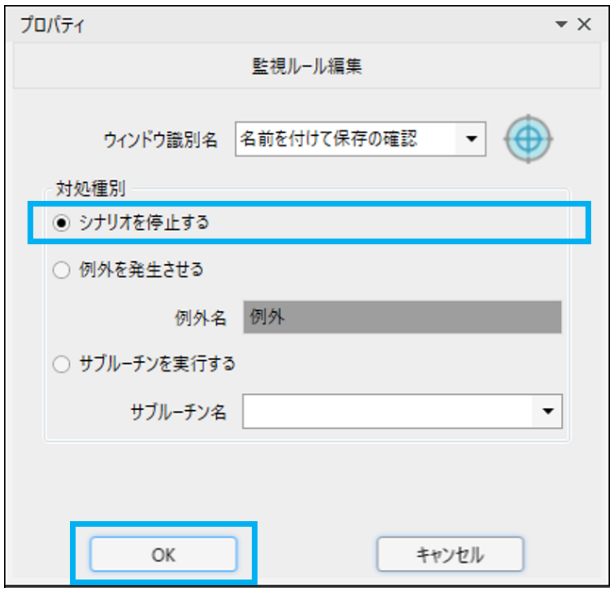
1. 一覧表示エリアで編集対象の行を選択し、「監視ルール編集」アイコンをクリックします。



「監視ルール編集」画面が表示されます。

2. ウィンドウ識別名や対処種別を編集し、[OK] ボタンをクリックします。

設定の詳細については、『監視ルール登録画面』を参照してください。



3. 「監視ルール一覧」タブ画面で編集した内容が反映されていることを確認します。



■ 監視ルールの適用順位変更

監視ルール一覧は、一覧に表示されている順番が監視ルールの優先順位になります。よって、同一のウィンドウ識別名を用いて、複数の監視ルールを作成した場合には、監視ルール一覧に表示される監視ルールの順番が重要になります。

監視ルールの適用順位を入れ替える手順について説明します。

Steps

1. 一覧表示エリアで順番を変更したい行を選択し、「監視ルール適用順位ダウン」アイコンまたは「監視ルール適用順位アップ」アイコンをクリックします。

- 適用順位を下げたい場合は、「監視ルール適用順位ダウン」アイコンをクリックします。
- 適用順位を上げたい場合は、「監視ルール適用順位アップ」アイコンをクリックします。



監視ルール適用順位が変更されます。



■ 監視ルール削除

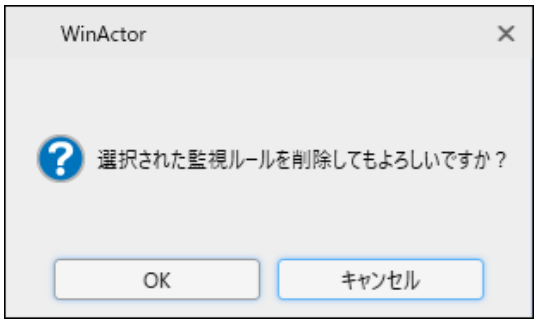
監視ルールを削除する手順について説明します。

Steps

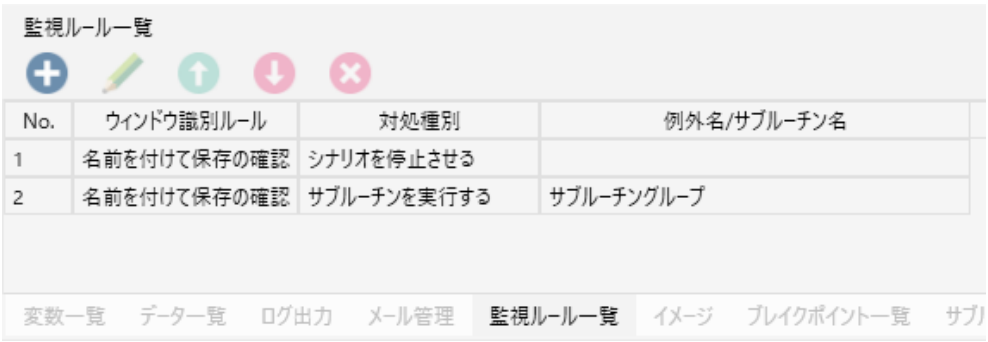
1. 一覧表示エリアで削除したい行を選択し、「監視ルール削除」アイコンをクリックします。



2. ［OK］ボタンをクリックします。



監視ルールが削除されます。



対処種別に「例外を発生させる」が設定されている監視ルールを削除する場合、シナリオ中の例外処理ノードで使用中の例外名が存在していても監視ルールの削除は可能です。

その場合、シナリオ実行時に例外処理ノードの異常系を実行できなくなる可能性があります。



オプション画面の編集タブの「選択項目削除時にダイアログによる確認をしない」の設定により、削除の確認ダイアログを表示せずに、選択した項目を削除することができます。



設定方法については、オプション画面の『編集タブ』を参照してください。

3.9.6　イメージタブ画面

FULL

「イメージ」タブ画面では、ノードを記録した時の画面キャプチャが管理されています。イメージ画像の編集を行うことができます。イメージ画像は、フローチャート画面でノードを選択した際に、イメージ画面に表示されます。

イメージ画像はシナリオファイルの中に保存されているため、イメージ画像が増えるとシナリオのファイルサイズが大きくなります。イメージ画像を集約し、不要になったイメージ画像を削除することでシナリオファイルサイズを小さくすることができます。

《Ctrl》＋《M》キーを押して「イメージ」タブ画面を表示することもできます。

■　イメージタブ画面の構成

イメージタブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-77 イメージタブ画面の構成



表 3-85 イメージタブ画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	イメージツールバー	イメージタブ画面を操作するアイコンが配置されます。
❷	ツリーエリア	ウィンドウ識別名とノードがツリー表示されます。
❸	ノード情報表示エリア	ノード情報が表示されます。
❹	イメージ編集エリア	キャプチャした画像が表示されます。

■　イメージツールバー

イメージツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-86 イメージツールバー

アイコン	名称	説明
	ノード参照	選択されているイメージ（もしくは、ノード ID）を参照しているノードがフローチャート上で選択状態になります。
	未使用イメージ名削除	未使用のイメージを削除します。
	指定イメージ名削除	指定されたイメージを削除します。イメージ名ツリー上、使用していたノードは「(指定なし)」フォルダの配下に移動します。 ※イメージ一覧でイメージ名を選択している場合のみ使用可能です。
	全画像削除	イメージを全て削除します。またシナリオファイル内の画像ファイルの内、画像マッチングのターゲット画像以外の画像を全て削除します。イメージ名ツリー上、全てのノードは「(指定なし)」フォルダの配下に移動します。

画像マッチングで使われているイメージを削除した場合、イメージ一覧画面に画像は表示されなくなりますが、画像マッチングの実行に影響はありません。

■　ツリーエリア

図 3-78 イメージのツリーエリア

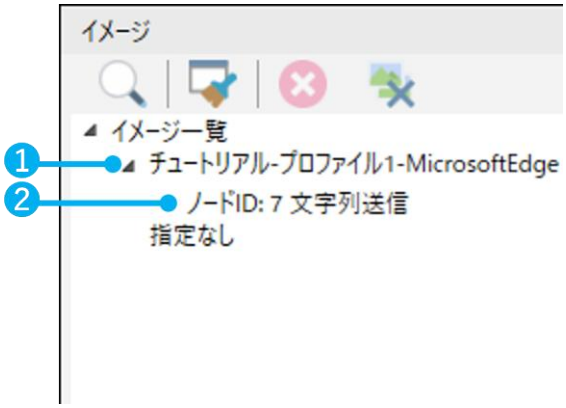


表 3-87 イメージのツリーエリア

No.	名称	概要
❶	イメージ名	各イメージの名称。 単一選択した状態で F2 キーを押すと、イメージ名を変更できます。 255 文字まで。空白文字(半角スペース、全角スペース、タブ、改行)を含まない。半角記号数字で始まらない。
❷	ノード	ノードの ID と名前を表示します。

■　イメージ編集エリア

図 3-79 イメージ編集エリア

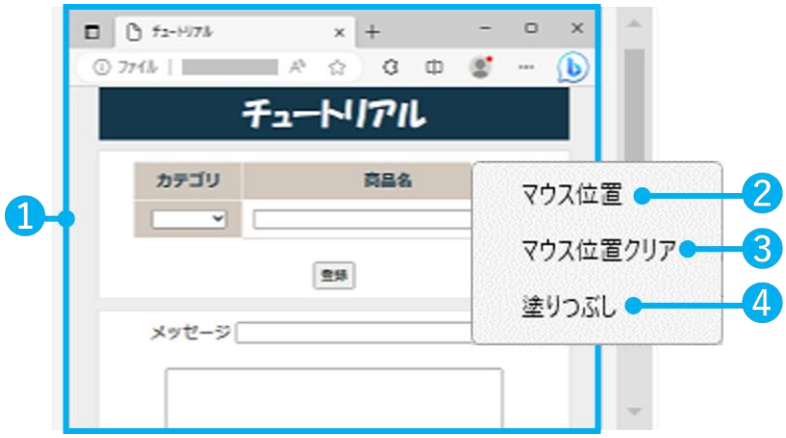


表 3-88 イメージ編集エリア

No.	名称	概要
❶	イメージ表示エリア	マウスクリック位置にマウスイメージを合成してイメージを表示します。 右クリックすると以下のメニューが表示されます。
❷	マウス位置	イメージ表示エリアに表示されているイメージをクリックしてマウスクリック位置を設定します。 ※イメージ一覧のノードを選択している場合のみ使用可能です。 ※ここで設定したマウス位置はイメージ画面への表示でのみ使用されます。
❸	マウス位置クリア	イメージ表示エリアのマウスイメージを削除します。 ※マウス位置を選択している場合のみ使用可能です。
❹	塗りつぶし	イメージ表示エリアに表示されているイメージをドラッグして選択された範囲を、システム設定ファイルで指定された色で塗りつぶします。

■ ノード情報表示エリア

図 3-80 イメージのノード情報表示エリア

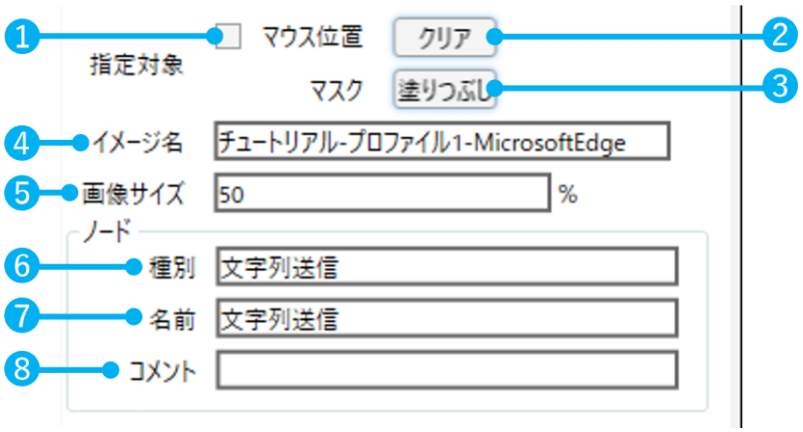


表 3-89 イメージのノード情報表示エリア

No.	名称	概要
❶	マウス位置	イメージ編集エリアの［マウス位置］と同じ機能です。
❷	クリア	イメージ編集エリアの［マウス位置クリア］と同じ機能です。
❸	塗りつぶし	イメージ編集エリアの［塗りつぶし］と同じ機能です。
❹	イメージ名	ツリーで選択したイメージの名前が表示されます。
❺	画像サイズ	ツリーで選択したイメージをキャプチャしたときの縮小率が表示されます。 縮小率は、「オプション」画面の「記録」タブ画面で変更できます。
❻	種別	ツリーで選択したノードの種別が表示されます。 イメージ一覧のノードを選択している場合のみ表示されます。
❼	名前	ツリーで選択したノードの名前が表示されます。 イメージ一覧のノードを選択している場合のみ表示されます。
❽	コメント	ツリーで選択したノードのコメントが表示されます。 イメージ一覧のノードを選択している場合のみ表示されます。

イメージ編集エリアについては『イメージ編集エリア』を参照してください。

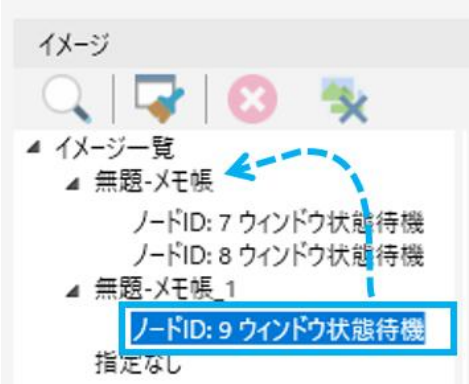
■　イメージの集約

ノードをドラッグ&ドロップすることで、他のイメージに移動できます。

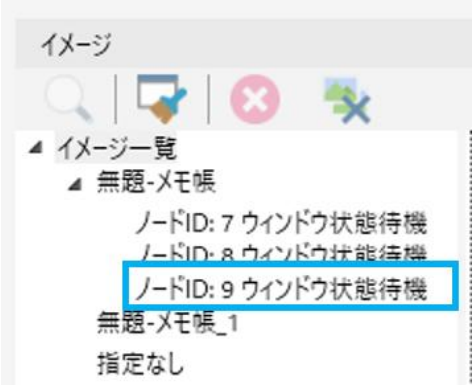
この機能を使って、同じウィンドウに対して操作を記録したノードを１つのイメージに集約することができます。

Steps

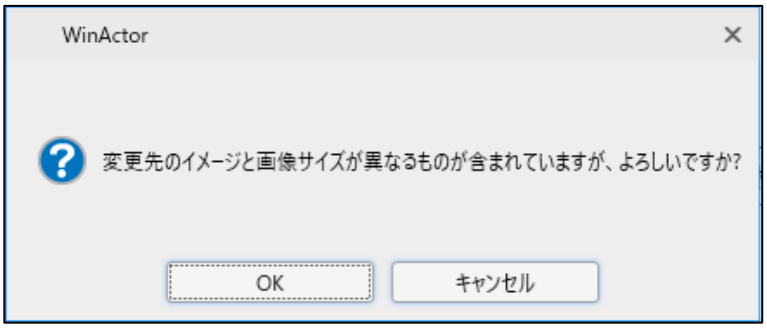
1. ツリーエリアでノードをドラッグして、移動先のイメージ名の上でドロップします。



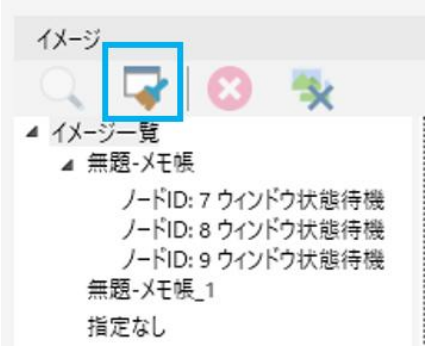
ノードが別のイメージに移動します。



- サイズの異なるイメージに移動する場合は、確認画面が表示されます。



- 不要になったイメージは、「未使用イメージ名削除」アイコンで削除できます。



3.9.7　ブレイクポイント一覧タブ画面

FULL

「ブレイクポイント一覧」タブ画面は、ブレイクポイントの設定されたノードを管理する際に使用します。

■　ブレイクポイント一覧タブ画面の構成

ブレイクポイント一覧タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-81 ブレイクポイント一覧タブ画面の構成

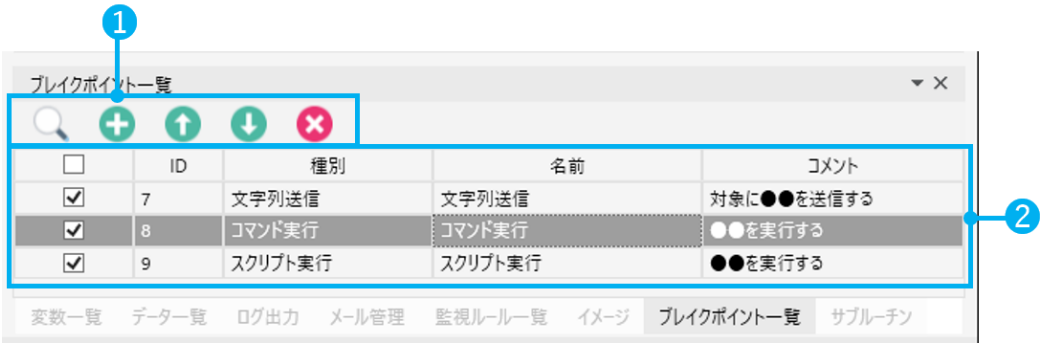


表 3-90 ブレイクポイント一覧タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	ブレイクポイント一覧ツールバー	ブレイクポイント一覧を操作するアイコンが配置されます。
❷	ブレイクポイント表示エリア	ブレイクポイントの状態およびブレイクポイントが設定されているノードの情報を表示するエリアです。

■　ブレイクポイント一覧ツールバー

ブレイクポイント一覧ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-91 ブレイクポイント一覧ツールバー

アイコン	構成要素	説明
	ノードジャンプ	選択したブレイクポイントが設定されたノードをフローチャート上で選択状態にします。 ブレイクポイントを単一選択した状態でのみジャンプ可能です。 『ノードジャンプ』

アイコン	構成要素	説明
	追加	ブレイクポイントを新規に追加します。 ブレイクポイントを追加したいノードを単一選択した状態でのみ追加可能です。 ブレイクポイント 1 行選択状態の場合は選択行のすぐ下に追加されます。 その他の場合は、最下行に追加されます。
	上へ	ブレイクポイントの表示順序を上に移動します。 ブレイクポイント 1 行または複数行を選択した状態でクリックしてください。 複数選択の場合、選択したブレイクポイントをまとめて上へ移動します。
	下へ	ブレイクポイントの表示順序を下に移動します。 ブレイクポイント 1 行または複数行を選択した状態でクリックしてください。 複数選択の場合、選択したブレイクポイントをまとめて下へ移動します。
	削除	選択状態のブレイクポイントを削除します。 複数選択の場合、選択したブレイクポイントをまとめて削除します。  『ブレイクポイント削除』

■ ブレイクポイント表示エリア

表 3-92 ブレイクポイント表示エリアの構成要素

No.	構成要素	説明
❶	チェックボックス	ブレイクポイントを有効にしたい行にチェックを付けます。 ヘッダー部のチェックボックスへの操作は、全行のチェックボックスへの操作となります。
❷	ID	ブレイクポイントが設定されたノードの ID を表示します。
❸	種別	ブレイクポイントが設定されたノードの種別を表示します。
❹	名前	ブレイクポイントが設定されたノードの名前を表示します。
❺	コメント	ブレイクポイントが設定されたノードのコメントを表示します。



《Delete》キーを押すことで、選択中のブレイクポイントを削除することが可能です。

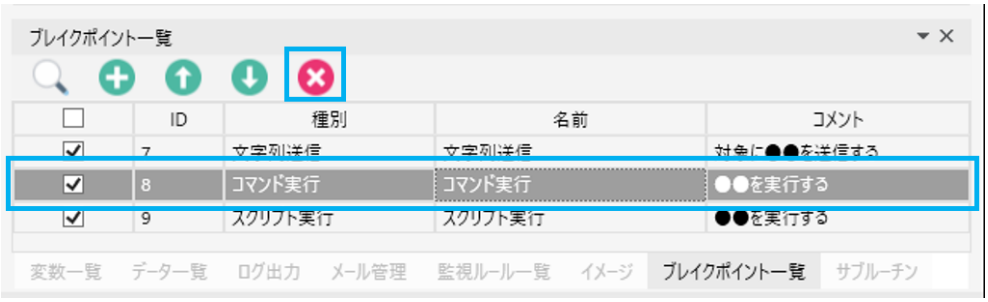
■　ブレイクポイント削除

現在選択している行のブレイクポイントを削除することができます。

複数選択の場合、選択したブレイクポイントをまとめて削除します。

Steps

1. ブレイクポイント表示エリアで削除したいブレイクポイントを選択し、ブレイクポイント一覧ツールバーの「削除」アイコンをクリックします。



ブレイクポイントが削除されます。

■ ノードジャンプ

ノードジャンプは、選択している行のブレイクポイントが設定されているノードをフローチャート上で確認することができます。

Steps

1. ブレイクポイント表示エリアで検索したいブレイクポイントを選択し、ブレイクポイント一覧ツールバーの「ノードジャンプ」アイコンをクリックします。



フローチャート表示エリアがスクロールされ、ブレイクポイントが設定されている対象ノードが選択されます。



3.9.8　サブルーチンタブ画面

「サブルーチン」タブ画面には、シナリオ内のすべてのサブルーチン名が表示されます。

フローチャートが大きくなり、フローチャート表示エリアの画面領域にフローチャートが収まらない場合、「サブルーチン」タブ画面を利用することで、目的のサブルーチンを見つけ出すことができます。

■　サブルーチンタブ画面の構成

「サブルーチン」タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-82 サブルーチンタブ画面の構成



表 3-93 サブルーチンタブ画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	サブルーチンツールバー	サブルーチンタブ画面を操作するアイコンが配置されます。
❷	サブルーチン表示エリア	シナリオ内のサブルーチン名が表示されます。

■ サブルーチンツールバー

サブルーチンツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-94 サブルーチンツールバー

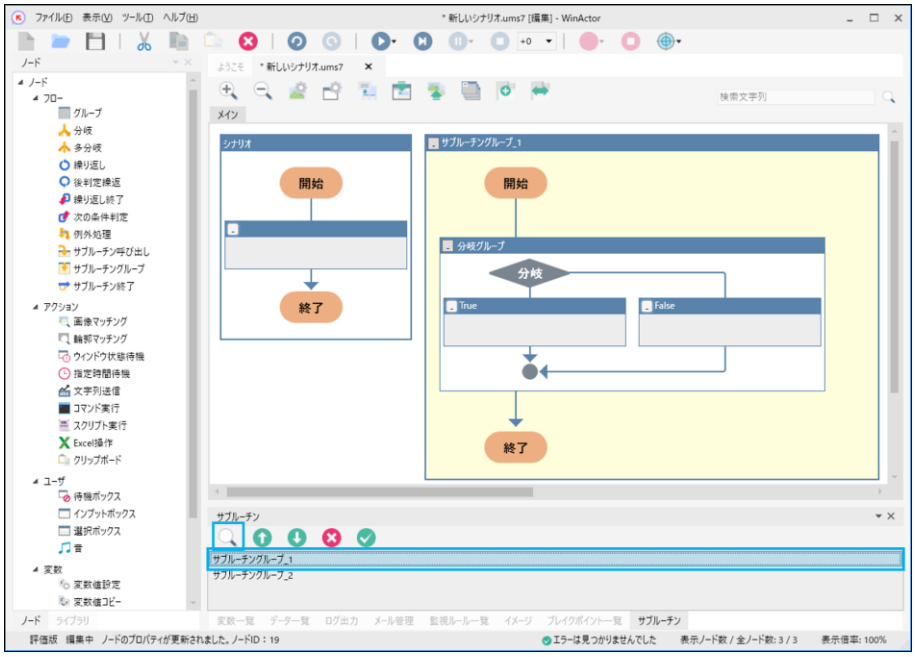
アイコン	名称	機能
	サブルーチン参照	選択したサブルーチンが表示されるように、フローチャートの表示を調整します。
	サブルーチン移動（上）	サブルーチンの表示順を上に移動します。
	サブルーチン移動（下）	サブルーチンの表示順を下に移動します。
	サブルーチン削除	選択したサブルーチンを削除します。
	サブルーチンパラメータチェック	サブルーチン呼び出しとサブルーチングループの引数の数が一致しているか確認します。 不一致の場合は、ログ出力画面に ID を表示します。

■　サブルーチン参照

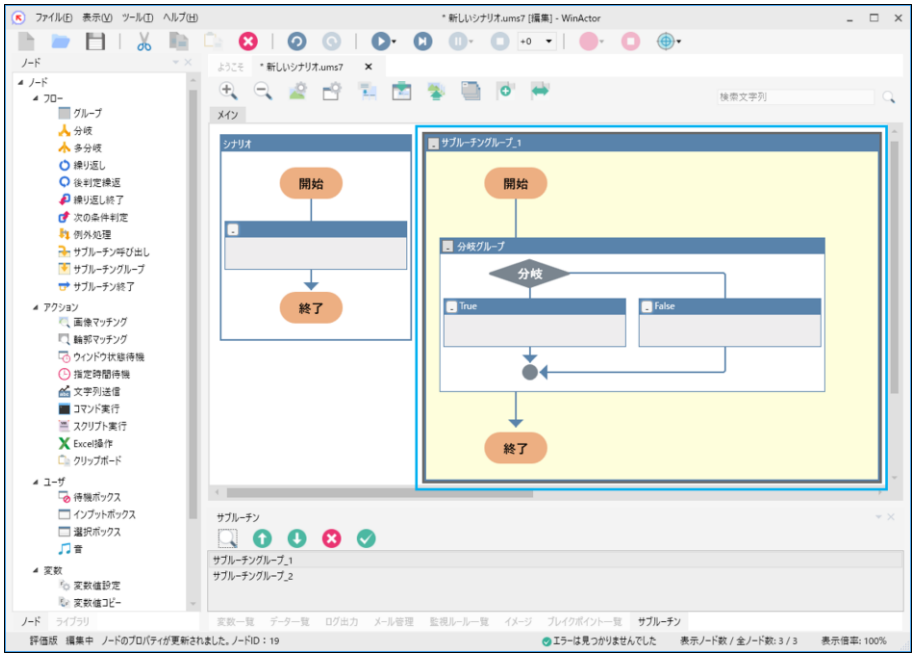
任意のサブルーチンをフローチャート表示エリアで確認することができます。

Steps

1. サブルーチン表示エリアで対象のサブルーチンを選択し、サブルーチンツールバーの「サブルーチン参照」アイコンをクリックします。



フローチャート表示エリアがスクロールされ、対象サブルーチングループが選択されます。



■ サブルーチン削除

FULL

サブルーチンをフローチャート表示エリアから削除する手順について説明します。

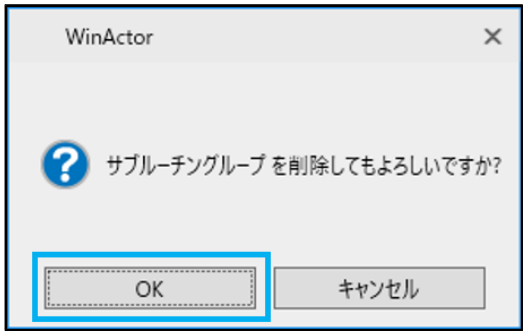
Steps

1. 一覧表示エリアで削除したい行を選択し、サブルーチンツールバーの「サブルーチン削除」アイコンをクリックします。



削除の確認画面が表示されます。

2. ［OK］ボタンをクリックします。



サブルーチンがフローチャート表示エリアから削除されます。

サブルーチン呼び出し、監視ルール、またはイベント監視によって参照されているサブルーチンを削除することはできません。

- オプション画面の編集タブの「選択項目削除時にダイアログによる確認をしない」の設定により、削除の確認ダイアログを表示せずに、選択した項目を削除することができます。

  設定方法については、オプション画面の『編集タブ』を参照してください。
- この設定に関わらず、サブルーチン呼び出し、監視ルール、またはイベント監視によって参照されているサブルーチンを削除することはできません。

■ サブルーチン移動

FULL

サブルーチンの表示順を移動する手順について説明します。

Steps

1. サブルーチン表示エリアで移動したいサブルーチンを選択し、サブルーチンツールバーの「サブルーチン移動（上）」アイコンまたは「サブルーチン移動（下）」アイコンをクリックします。

- 表示順を下げたい場合は、「サブルーチン移動（下）」アイコンをクリックします。
- 表示順を上げたい場合は、「サブルーチン移動（上）」アイコンをクリックします。



サブルーチンの表示順が変更されます。



■　サブルーチンパラメータチェック

FULL

サブルーチン呼び出しもしくはイベント監視のパラメータとサブルーチングループのパラメータの数が一致しているかどうかを確認する手順について説明します。

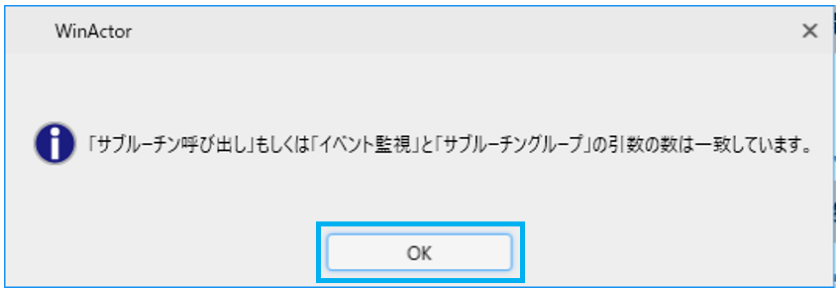
Steps

1. サブルーチン表示エリアで対象のサブルーチンを選択し、サブルーチンツールバーの「サブルーチンパラメータチェック」アイコンをクリックします。



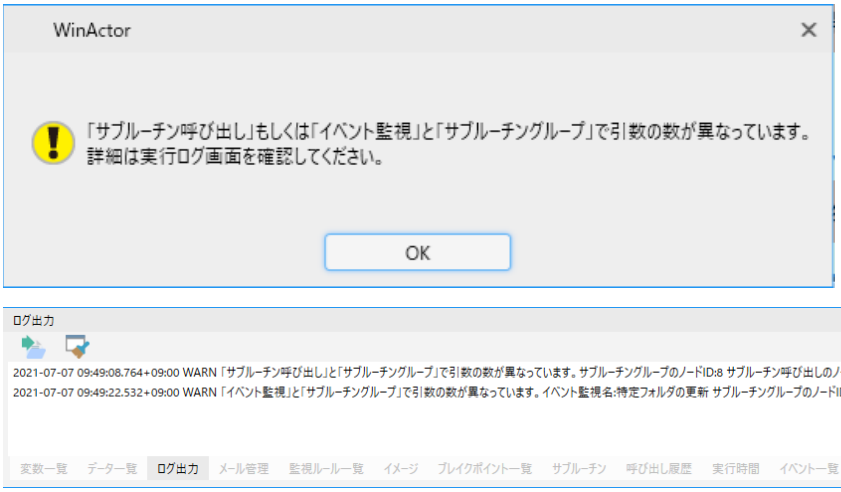
サブルーチン呼び出しもしくはイベント監視とサブルーチングループのパラメータの数がチェックされ、一致している場合は、「引数の数は一致しています」というメッセージが表示されます。

2. ［OK］ボタンをクリックします。



サブルーチン呼び出しもしくはイベント監視とサブルーチングループのパラメータの数が不一致の場合、「引数の数が異なっています」というメッセージが表示されます。

また、ログ出力画面にサブルーチン呼び出しの場合はサブルーチン呼び出しとサブルーチングループの ID が表示され、イベント監視の場合はイベント監視名とサブルーチングループの ID が表示されます。


WinActor
「サブルーチン呼び出し」もしくは「イベント監視」と「サブルーチングループ」で引数の数が異なっています。
詳細は実行ログ画面を確認してください。
OK

ログ出力
2021-07-07 09:49:08.764+09:00 WARN 「サブルーチン呼び出し」と「サブルーチングループ」で引数の数が異なっています。サブルーチングループのノードID:8 サブルーチン呼び出しのノードID:10
2021-07-07 09:49:22.532+09:00 WARN 「イベント監視」と「サブルーチングループ」で引数の数が異なっています。イベント監視名:特定フォルダの更新 サブルーチングループのノードID:8
変数一覧
データ一覧
ログ出力
メール管理
監視ルール一覧
イメージ
ブレイクポイント一覧
サブルーチン
呼び出し履歴
実行時間
イベント一覧

■ 使用箇所をログ出力

選択しているサブルーチングループの使用しているサブルーチン呼び出しのノード ID、監視ルール No、およびイベント監視名をログ出力画面に表示します。

ログ出力画面に表示されたノード ID をクリックすることで、対象ノードへとジャンプします。

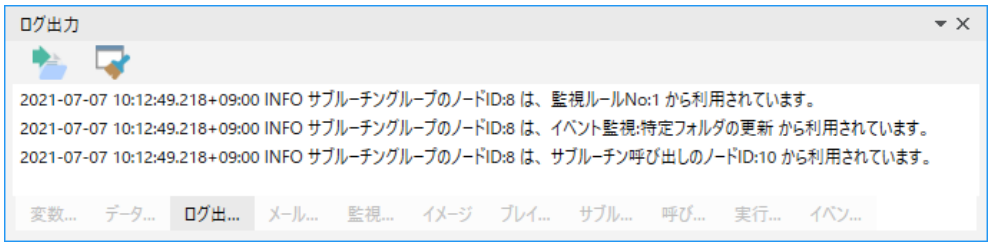
詳細については、『3.9.3 ログ出力タブ画面』の『ノード ID クリックによるノードジャンプ』を参照してください。

Steps

1. サブルーチン表示エリアで対象のサブルーチンを右クリックし、表示されたメニューから［使用箇所をログ出力］を選択します。



「ログ出力」タブ画面に使用箇所が表示されます。



どこからも使用されていない場合は、「ログ出力」タブ画面には何も表示されません。

3.9.9　テキスト変換辞書タブ画面

「テキスト変換辞書」タブ画面は、言語非依存化機能のユーザ変換辞書とシステム変換辞書を一覧表示します。

初期レイアウトの状態では、「テキスト変換辞書」タブ画面は表示されません。

［表示］メニューの［テキスト変換辞書］をクリックして表示してください。

言語非依存化機能については、『1.15 言語非依存化機能』を参照してください。

■　テキスト変換辞書タブ画面の構成

「テキスト変換辞書」タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-83 テキスト変換辞書タブ画面の構成

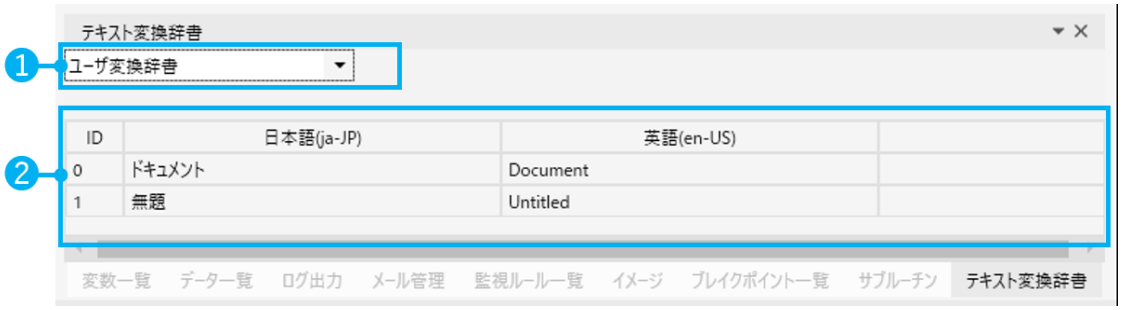


表 3-95 テキスト変換辞書タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
1	表示切り替え	表示する変換辞書を切り替えます。 「システム変換辞書」「ユーザ変換辞書」が選択できます。 システム変換辞書は、あらかじめ WinActor に備わる辞書です。 ユーザ変換辞書は、ユーザがシナリオ毎に定義可能な辞書です。 ユーザ変換辞書のインポート方法については、『インポート―テキスト変換辞書（csv）』を参照してください。
2	変換ルール表示エリア	1で選択した変換辞書の変換ルールを一覧表示するエリアです。

3.9.10 呼び出し履歴タブ画面

FULL

「呼び出し履歴」タブ画面は、シナリオファイルとサブルーチンの呼び出し状況を一覧表示する画面です。

ユーザーが一時停止、ブレイクポイント、ステップ実行などを使い、実行中のシナリオが一時停止すると、その時点で呼び出しをしているノード、および呼び出し先で実行中のノードが、呼び出し履歴の各行に表示されます。

隣接する 2 つの行では、下の行が呼び出し元、上の行が呼び出し先です。

各行をダブルクリックすると、フローチャート表示エリアに対象のシナリオが表示され、該当ノードが選択状態になります。また、機能編集エリアの変数一覧などの表示が、対象のシナリオのものに切り替わります。

呼び出し履歴は、シナリオ実行が一時停止中のみ表示され、ダブルクリックすることができます。

図 3-84 呼び出し履歴タブ画面



表示される項目について説明します。

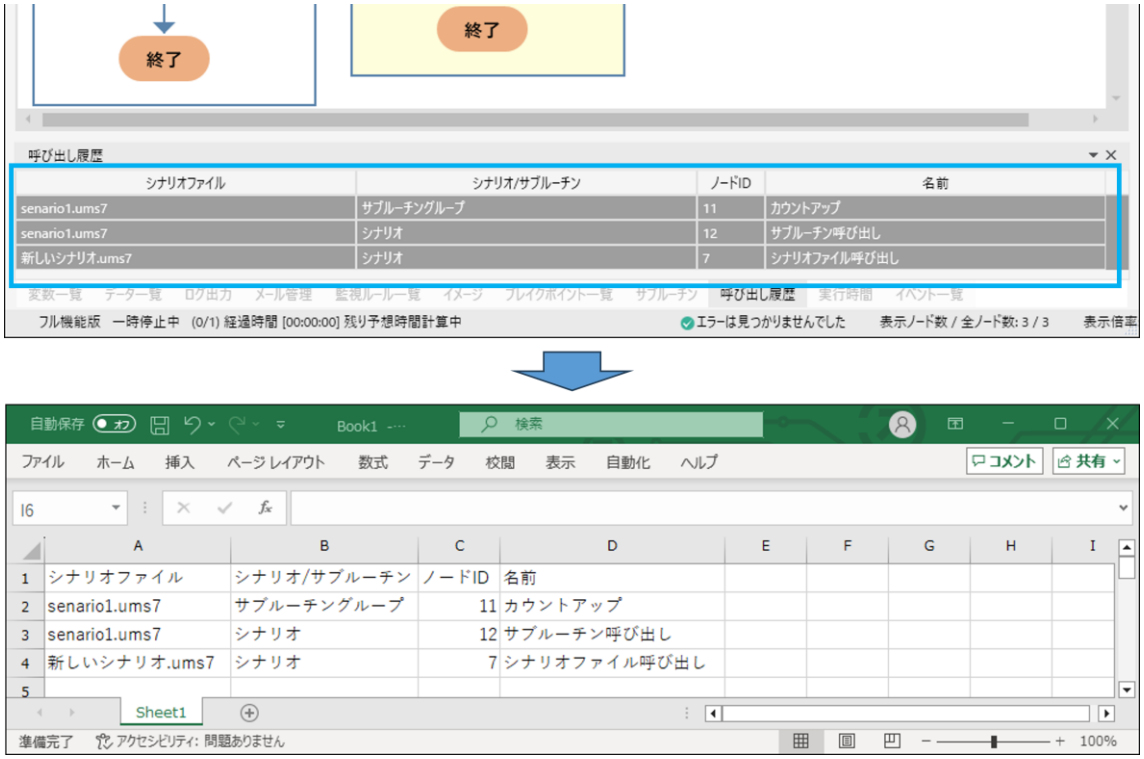
表 3-96 呼び出し履歴タブ画面の項目

No.	項目	説明
❶	シナリオファイル	呼び出し元または呼び出し先のシナリオファイル名を表示します。
❷	シナリオ/サブルーチン	呼び出し元のノードまたは呼び出し先で実行中のノードが、メインシナリオに属している場合は「シナリオ」、サブルーチンに属している場合はそのサブルーチン名を表示します。
❸	ノード ID	呼び出し元のノード ID、または呼び出し先で実行中のノード ID を表示します。
❹	名前	呼び出し元のノード名、または呼び出し先で実行中のノード名を表示します。

「呼び出し履歴」タブ画面と「実行時間」タブ画面では、表示されている情報をクリップボードにコピーすることができます。

コピーしたい情報を選択した状態で、《Ctrl》＋《C》キーを押すとクリップボードにコピーされます。コピーした情報は Excel にペーストすることができます。

図 3-85 呼び出し履歴タブ画面のコピー



3.9.11 実行時間タブ画面

「実行時間」タブ画面は、シナリオの実行終了後に、ノード毎の実行時間を一覧表示する画面です。

タイトル行の項目をクリックすると、その項目の値で一覧がソートされます。

各ノードの行をダブルクリックすると、フローチャート表示エリアの該当ノードが選択状態になります。

図 3-86 実行時間タブ画面



表示される項目について説明します。

表 3-97 実行時間タブ画面の項目

No.	項目	説明
❶	ノード ID	ノード ID が表示されます。
❷	ノード種別	ノード種別が表示されます。
❸	ノード名	ノード名が表示されます。
❹	実行回数	ノードの実行された回数が表示されます。
❺	経過時間	ノードの実行時間の合計が表示されます。
❻	平均時間	ノードの 1 回あたりの平均実行時間が表示されます。
❼	経過時間(子ノード含む)	子ノードの実行時間も含めて、ノードの実行時間の合計が表示されます。
❽	平均時間(子ノード含む)	子ノードの実行時間も含めて、ノードの 1 回あたりの平均実行時間が表示されます。

「呼び出し履歴」タブ画面と「実行時間」タブ画面では、表示されている情報をクリップボードにコピーすることができます。

『3.9.10 呼び出し履歴タブ画面』を参照してください。

3.9.12 イベント一覧タブ画面

事前に設定したトリガー条件となるイベントを監視し、検知した場合には呼び出し処理（サブルーチン呼び出し、もしくはシナリオファイル呼び出し）のいずれかを動作させることが出来ます。

「イベント一覧」タブ画面では、イベント監視対象となるイベントトリガーおよび検知時の呼び出し処理を設定します。イベント一覧画面を表示させるときは、表示メニューの「イベント一覧」をクリックします。

■　イベント一覧タブ画面の構成

イベント一覧タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-87 イベント一覧タブ画面の構成



表 3-98 イベント一覧タブ画面の構成

No.	構成要素	説明
1	イベント一覧ツールバー	イベント一覧タブ画面を操作するアイコンが配置されます。
2	一覧表示エリア	登録されているイベントの一覧が表示されます。

- イベントの登録数が多いと監視対象の検知速度が遅くなります。

■　イベント一覧ツールバー

イベント一覧ツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-99 イベント一覧ツールバー

アイコン	名称	機能
	イベント監視追加	イベント監視を追加します。イベント監視登録画面を表示します。 『イベント監視登録手順』
	イベント監視編集	イベント監視を編集します。 『イベント監視編集手順』

アイコン	名称	機能
	上へ	イベント監視の表示順序を 1 つ上に移動します。 イベント監視が 2 件以上登録されている状態で、上にイベント監視が登録されている位置のイベント監視を選択してクリックする必要があります。
	下へ	イベント監視の表示順序を 1 つ下に移動します。 イベント監視の 2 件以上登録されている状態で、下にイベント監視が登録されている位置のイベント監視を選択してクリックする必要があります。
	イベント監視削除	イベント監視を削除します。 『イベント監視削除』

■ 一覧表示エリア

一覧表示エリアに表示される項目について説明します。

表 3-100 一覧表示エリアの構成要素

No.	構成要素	説明
❶	チェックボックス	対象の行を監視対象とするか否かの有無を表示します。
❷	イベント監視名	シナリオ内でユニークとなるイベント監視の名称を表示します。
❸	状態	イベント監視の状態を以下のいずれかの値で表示します。 ・「待機中」：イベント監視が監視対象外の状態 ・「監視中」：イベント監視の監視対象の状態 ・「実行準備中」：呼び出し処理の実施待ち状態 ・「処理中」：呼び出し処理の実施中の状態
❹	実行待ち番号	❸状態が実行準備中の場合は次回実行する優先順となる数値（番目）を表示し、実行準備中以外の場合は空白を出力します。
❺	呼び出し処理	トリガー条件検知時に実行する「サブルーチン呼出」もしくは「シナリオ呼出」を表示します。
❻	イベントトリガー	監視対象および方法を表示します。 『イベントトリガー一覧』
❼	初期監視有無	対象の行をシナリオ実行直後から監視対象とするか否かの有無を表示します。
❽	イベントトリガー詳細	イベントトリガーに設定されたトリガー条件に対する詳細な情報を表示します。
❾	コメント	シナリオ作成者が任意に設定可能なコメントを表示します。

■　イベントトリガー一覧

イベントトリガーで選択可能な項目について説明します。

表 3-101 イベントトリガーの選択項目

No.	構成要素	説明
❶	特定ファイルの更新	指定されたファイルのファイル名、フォルダパス、最終書き込み日時に変更があるまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。
❷	特定フォルダの更新	指定されたフォルダ内のフォルダ名およびファイル名、フォルダパス、最終書き込み日時に変更があるまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。
❸	時間（指定時間）	指定された時間を超過するまで監視します。 （指定日が既に過ぎている場合は対象外） 検知時に呼び出し処理実行後は監視対象外となります。
❹	時間（毎月）	指定された月日、月初、月末の通知時刻を超過するまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。
❺	時間（毎週）	指定された曜日の通知時刻を超過するまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。
❻	時間（毎日）	指定された通知時刻を超過するまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。
❼	時間（毎時）	指定された時間を経過するまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。
❽	時間（毎分）	指定された分が経過するまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。
❾	ウィンドウ状態	指定されたウィンドウの状態が表示される、手前になる、操作可能になる、消える、手前でなくなる、操作不可能のいずれかに変化するまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後は監視対象外となります。
⓳	メール受信	メール受信を実行して 1 件でも受信するまで監視します。 検知時に呼び出し処理実行後も監視対象として監視を継続します。

■　イベント監視登録画面

イベント監視登録画面で、イベント監視で監視対象となる条件（イベントトリガー）および検知時の呼び出し処理（サブルーチン呼出もしくはシナリオ呼出）を設定し、イベント監視を追加します。

図 3-88 イベント監視登録画面

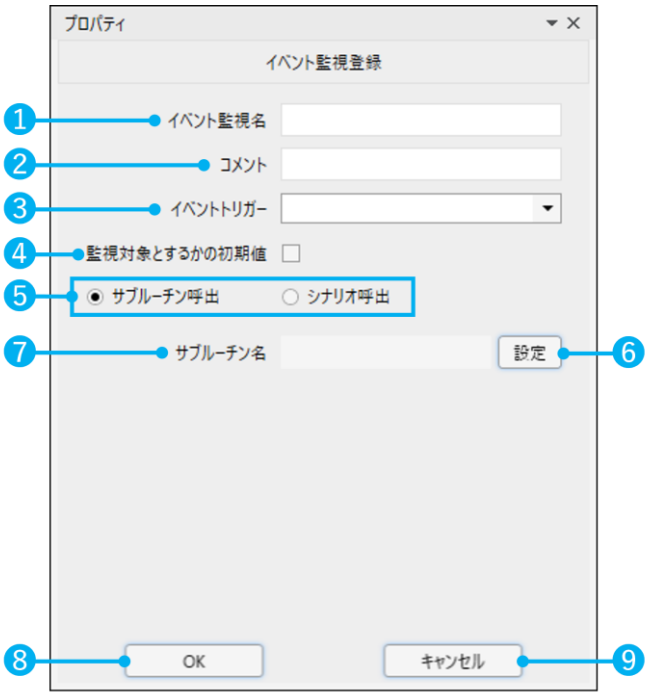


表 3-102 イベント監視登録画面

No.	構成要素	説明
1	イベント監視名	シナリオ内でユニークとなるイベント監視名を設定します。
1	コメント	イベント監視に付与するコメントを設定します。
3	イベントトリガー	監視対象および方法を選択します。 イベントトリガーを選択すると監視に必要なパラメータ設定エリアが表示します。 『イベントトリガー毎の必要パラメータ』
4	監視対象とするかの初期値	シナリオ実行直後から監視対象とする場合はチェックします。 シナリオ内でイベント監視登録を実行したタイミングで監視対象とする場合はチェックは不要です。
5	呼び出し処理	イベント監視にて検知後に呼び出す処理を選択します。
6	［設定］ボタン	5でサブルーチン呼出を選択している場合は呼び出し先のサブルーチングループの選択画面を開きます。シナリオ呼出を選択している場合は呼び出し先のシナリオファイルの選択画面を開きます。

No.	構成要素	説明
❼	呼び出し先詳細	❺でサブルーチン呼出を選択している場合は呼び出し先のサブルーチングループ名を表示します。シナリオ呼出を選択している場合は呼び出し先のシナリオファイル名を表示します。
❽	［OK］ボタン	イベント監視登録画面で設定した内容を登録するときに押します。
❾	［キャンセル］ボタン	イベント監視登録画面で設定した内容を破棄し、登録をやめるときに押します。

- イベント監視の登録数が多いと監視対象の検知速度が遅くなります。

■　イベントトリガー毎の必要パラメータ

イベント監視登録でイベントトリガーを選択した際にイベントトリガー毎に必要なパラメータをイベント登録画面に表示します。

イベントトリガーで『特定ファイルの更新』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-89 特定ファイルの更新の設定パラメータ

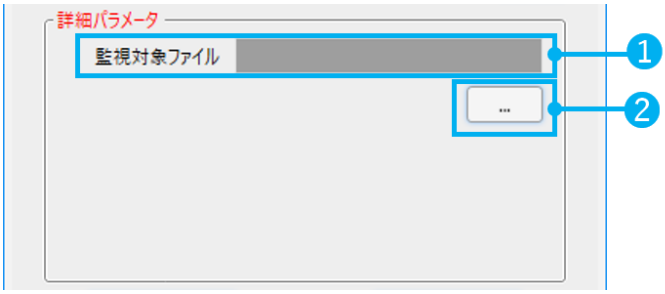


表 3-103 特定ファイルの更新の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
❶	監視対象ファイル	❷で選択した監視対象となるファイルパスを表示します。
❷	［ファイル選択］ボタン	ファイル選択ダイアログを表示して監視対象とするファイルを選択します。

イベントトリガーで『特定フォルダの更新』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-90 特定フォルダの更新の設定パラメータ

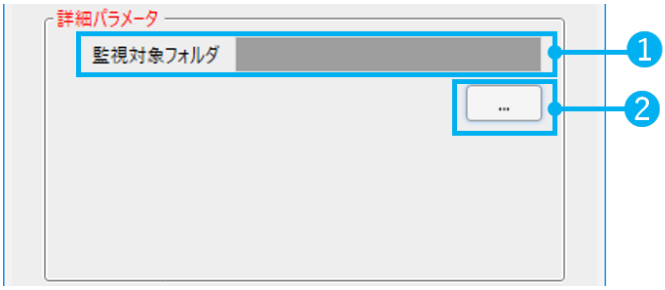


表 3-104 特定フォルダの更新の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
❶	監視対象フォルダ	❷で選択した監視対象となるフォルダパスを表示します。
❷	［フォルダ選択］ボタン	フォルダ選択ダイアログを表示して監視対象とするフォルダを選択します。

イベントトリガーで『時間（指定時間)』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-91 時間（指定時間）の設定パラメータ

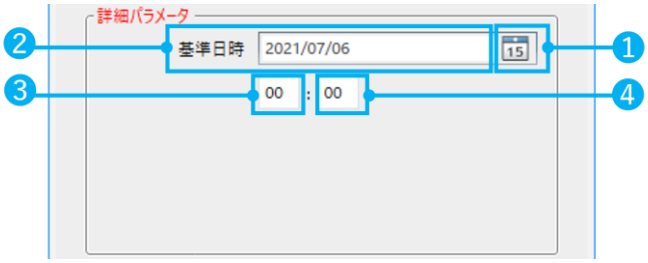


表 3-105 時間（指定時間）の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
❶	［カレンダー］ボタン	カレンダーを表示して、呼び出し処理を実行する年月日を選択します。
❷	指定年月日	呼び出し処理を実行する年月日を設定および表示します。 指定年月日は、❶、❷のどちらかの方法で行います。
❸	指定時間	呼び出し処理を実行する時間を設定します。
❹	指定分	呼び出し処理を実行する分を設定します。

イベントトリガーで『時間（毎月)』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-92 時間（毎月）の設定パラメータ

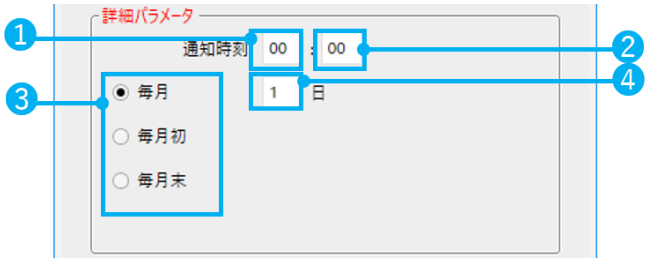


表 3-106 時間（毎月）の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
❶	通知時間	呼び出し処理を実行する時間を設定します。
❷	通知分	呼び出し処理を実行する分を設定します。
❸	通知タイミング	呼び出し処理を実行する月を選択します。 毎月を選択した場合は、❹で実行する日を併せて設定します。 毎月初を選択した場合は、1 日に実行します。 毎月末を選択した場合は、月の最終日に実行します。
❹	通知日	❸で『毎月』を選択した場合のみ指定が可能となり、実行する日を設定します。

イベントトリガーで『時間（毎週)』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-93 時間（毎週）の設定パラメータ

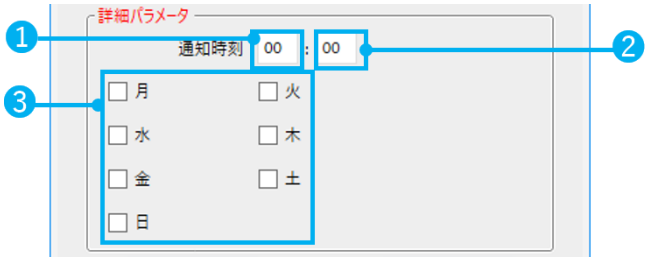


表 3-107 時間（毎週）の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
❶	通知時間	呼び出し処理を実行する時間を設定します。
❷	通知分	呼び出し処理を実行する分を設定します。
❸	通知曜日	呼び出し処理を実行する曜日にチェックします。曜日は複数の選択が可能となります。

イベントトリガーで『時間（毎日)』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-94 時間（毎日）の設定パラメータ

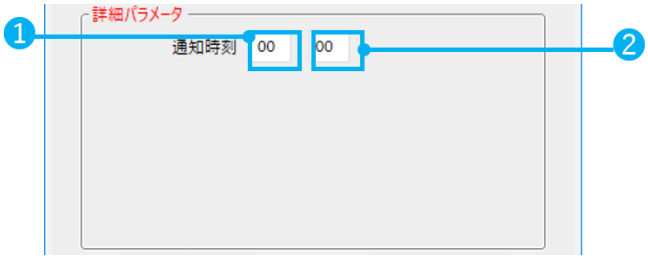


表 3-108 時間（毎日）の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
1	通知時間	呼び出し処理を実行する時間を設定します。
2	通知分	呼び出し処理を実行する分を設定します。

イベントトリガーで『時間（毎時)』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-95 時間（毎時）の設定パラメータ



表 3-109 時間（毎時）の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
1	通知分	呼び出し処理を実行する分を設定します。
2	インターバル時間	呼び出し処理を実行する間隔（時間）を設定します。

イベントトリガーで『時間（毎分)』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-96 時間（毎分）の設定パラメータ



表 3-110 時間（毎分）の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
❶	インターバル分	呼び出し処理を実行する間隔（分）を設定します。

イベントトリガーで『ウィンドウ状態』を選択した場合は以下が表示されます。

図 3-97 ウィンドウ状態の設定パラメータ

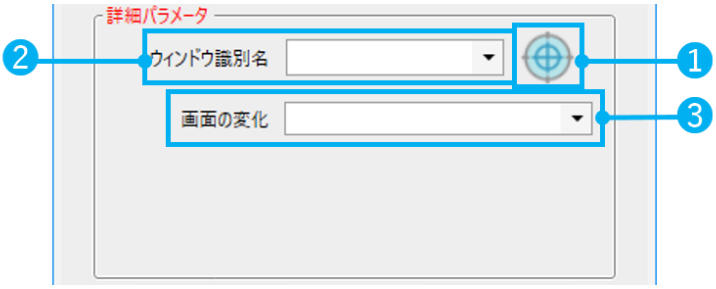


表 3-111 ウィンドウ状態の設定パラメータ

No.	構成要素	説明
❶	ターゲット選択アイコン	監視対象のウィンドウをマウスクリックで指定するときに使います。
❷	ウィンドウ識別名	監視対象のウィンドウをリストの中から選択します。ウィンドウの選択は❶、❷のどちらかの方法で行います。
❸	画面の変化	ウィンドウ状態の監視対象の画面が、どのように変化することを監視するか、設定します。

■　イベント監視登録手順

イベント監視は、以下の手順で登録します。

Steps

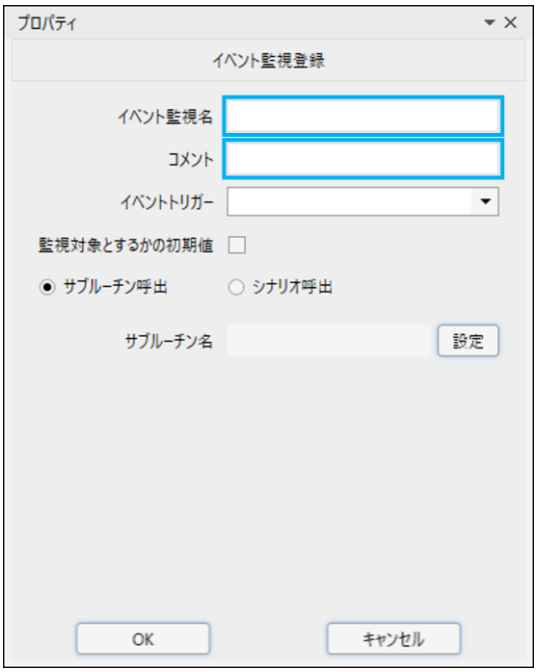
1. イベント監視一覧タブ画面の「イベント監視追加」アイコンをクリックします。



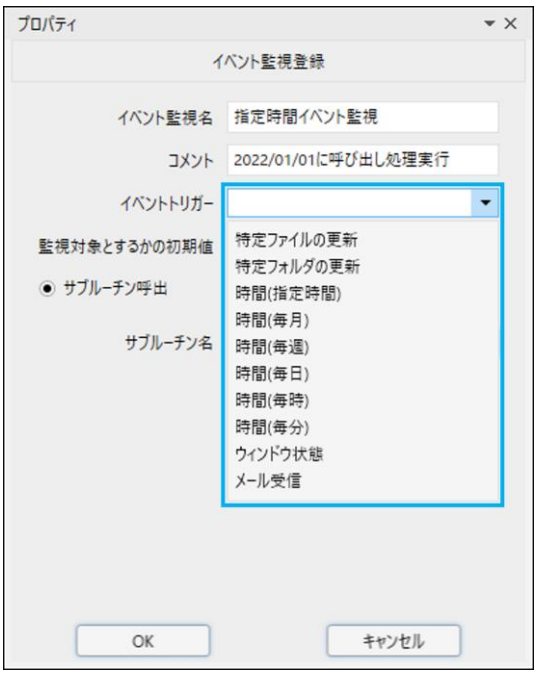
「イベント監視登録」画面が表示されます。

2. 「イベント監視名」、「コメント」を設定します。

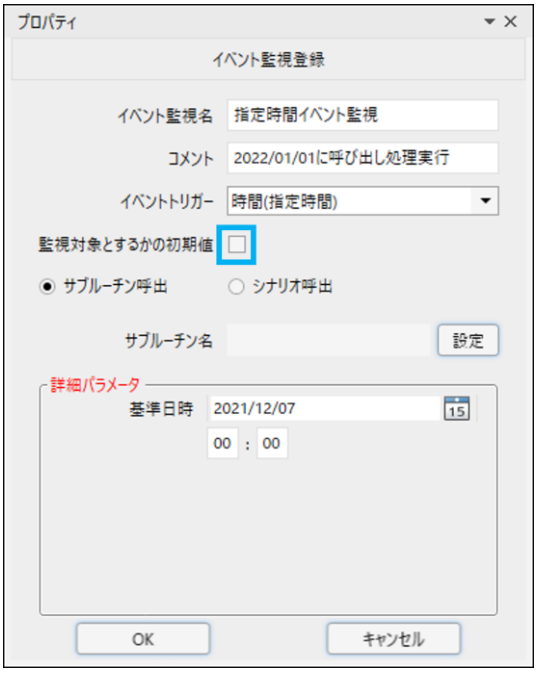
コメントは空欄でも構いません。



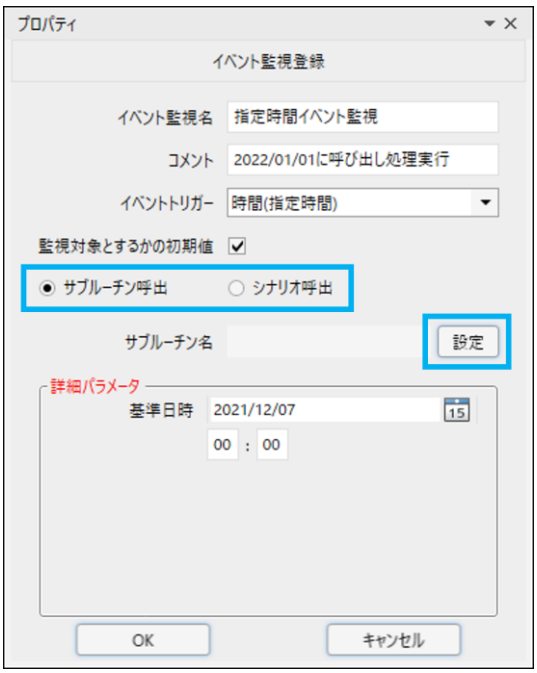
3. 「イベントトリガー」を選択します。



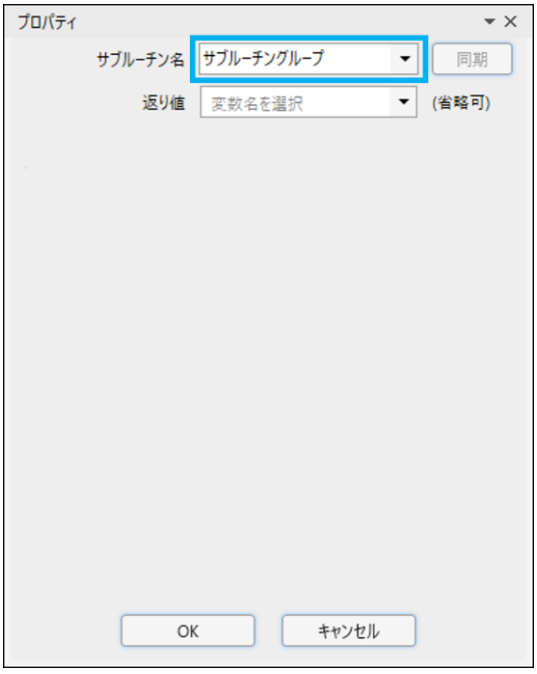
4. 監視対象とする場合は「監視対象とするかの初期値」にチェックします。



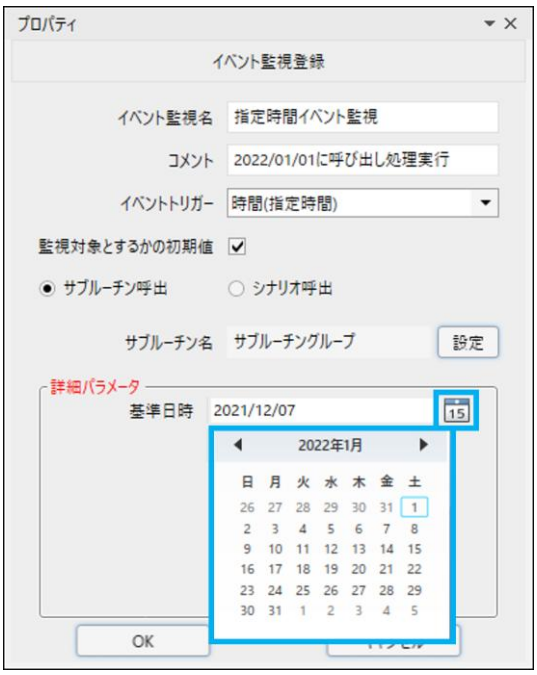
5. 呼び出し処理を選択して、「設定」ボタンをクリックします。



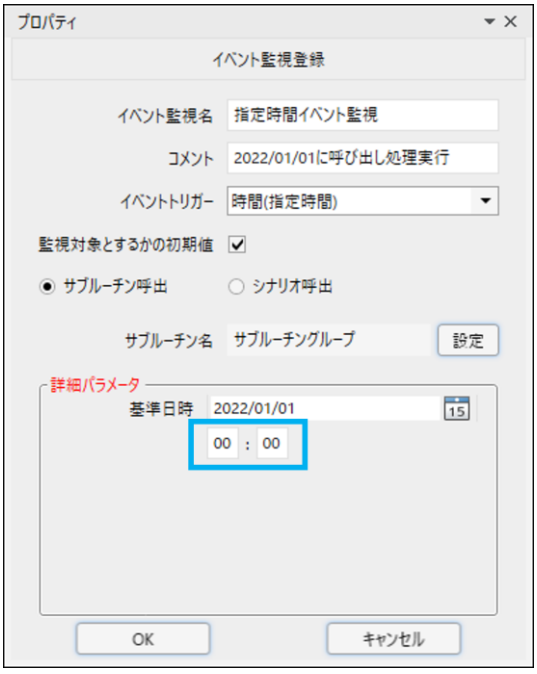
6. シナリオ上に配置されているサブルーチングループノードを選択します。



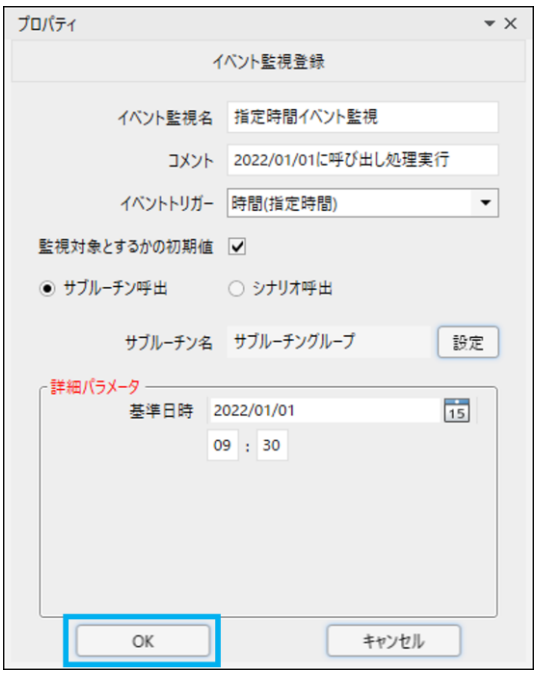
7. 「カレンダー」ボタンをクリックして年月日を設定します。



8. 時分を設定します。



9. 「OK」ボタンをクリックしてイベント監視情報の登録を行います。



キャンセルボタンをクリックした場合は編集内容を更新せずにイベント監視登録画面を閉じます。OK ボタンをクリックした際に設定不足のパラメータが存在する場合はエラーダイアログを出力します。

10. イベント一覧タブ画面に、追加したイベント監視が表示されます。



■　イベント監視編集手順

イベント監視を編集する手順について説明します。

Steps

1. 一覧表示エリアで編集対象の行を選択し、「イベント監視編集」アイコンをクリックします。



「イベント監視編集」画面が表示されます。

2. 変更対象となるパラメータを編集し、[OK] ボタンをクリックします。

設定の詳細については、『イベント監視登録手順』を参照してください。



キャンセルボタンをクリックした場合は編集内容を更新せずにイベント監視登録画面を閉じます。OK ボタンをクリックした際に設定不足のパラメータが存在する場合はエラーダイアログを出力します。

3. 「イベント監視一覧」タブ画面で編集した内容の反映を確認します。



■ イベント監視削除

イベント監視を削除する手順について説明します。

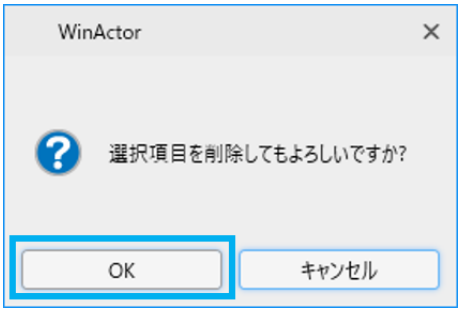
Steps

1. 一覧表示エリアで削除したい行を選択し、「イベント監視削除」アイコンをクリックします。



> シナリオ上でイベント監視を使用（イベント監視登録ノードやイベント監視解除ノードで設定）している場合は、削除時に「イベント監視が参照されているため、削除することができません。」のエラーダイアログを出力して削除できません。

2. ［OK］ボタンをクリックします。



> キャンセルボタンをクリックした場合はイベント監視を削除せずダイアログを閉じます。

3. 「イベント監視一覧」タブ画面でイベント監視が削除されたことを確認します。



- オプション画面の編集タブの「選択項目削除時にダイアログによる確認をしない」の設定により、削除の確認ダイアログを表示せずに、選択した項目を削除することができます。

  設定方法については、オプション画面の『編集タブ』を参照してください。
- この設定に関わらず、シナリオ上でイベント監視を使用（イベント監視登録ノードやイベント監視解除ノードで設定）している場合は、削除できません。

3.9.13 シナリオフォーマットチェックタブ画面

「シナリオフォーマットチェック」タブ画面は、シナリオのフォーマットチェックを行う際に使用します。

ここでシナリオのフォーマットチェックとは、シナリオの問題を未然に防ぐためのポイントとされるシナリオ内のフォーマットの違いについていくつかのチェックを行うものです。

個々のチェック内容についてはシナリオフォーマットチェックの種類に後述します。

■ シナリオフォーマットチェックタブ画面の構成

「シナリオフォーマットチェック」タブ画面の基本的な構成について説明します。

図 3-98 シナリオフォーマットチェックタブ画面の構成

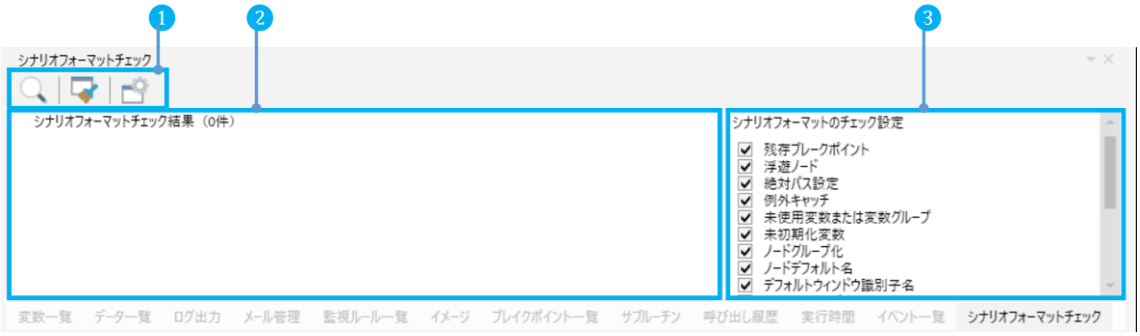


表 3-112 シナリオフォーマットチェックタブ画面の構成

No.	構成要素	説明
❶	シナリオフォーマットチェックツールバー	「シナリオフォーマットチェック」タブ画面を操作するアイコンが配置されます。
❷	シナリオフォーマットチェック結果表示エリア	「シナリオフォーマットチェック」の結果が表示されるエリアです。
❸	シナリオフォーマットのチェック設定エリア	シナリオフォーマットチェックの設定状態が表示されるエリアです。

■ シナリオフォーマットチェックツールバー

シナリオフォーマットチェックツールバーのアイコンの機能を左から順番に説明します。

表 3-113 シナリオフォーマットチェックツールバー

アイコン	名称	説明
	シナリオフォーマットのチェック	シナリオフォーマットのチェックを実行し、チェック結果をシナリオフォーマットチェック結果表示エリアに表示します。 シナリオ内のノードのエラーが解消されていない場合にはチェックは実行せず、警告メッセージが表示されます。
	チェック結果のクリア	シナリオフォーマットチェック結果表示エリアに表示されている結果をクリアし、空の結果表示にします。
	シナリオフォーマットのチェック設定	クリックの度に、シナリオフォーマットのチェック設定エリアの開閉状態を切り替えます。

■　シナリオフォーマットチェック結果表示エリア

シナリオフォーマットチェックの結果をシナリオフォーマットチェック結果表示エリアで確認することができます。

図 3-99 シナリオフォーマットチェック結果表示エリアの構成

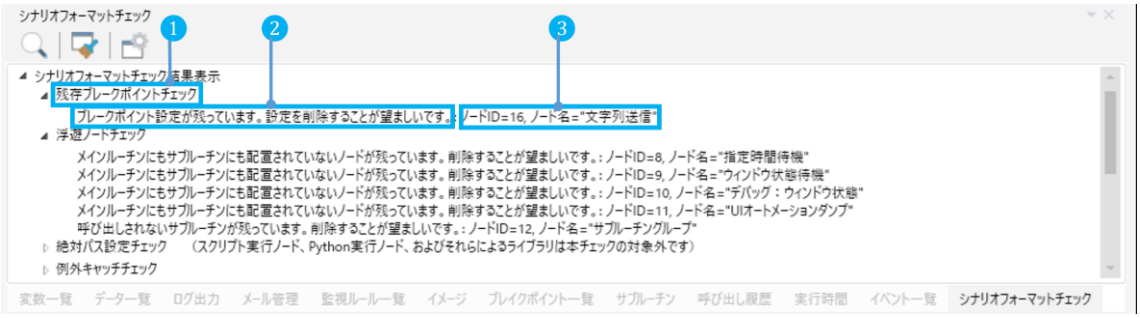


表 3-114 シナリオフォーマットチェック結果表示エリアの構成要素

No.	構成要素	説明
❶	チェック名	チェック項目の名称です。チェック NG 個所が検出されたチェック名のみ表示されます。 『シナリオフォーマットチェック一覧』
❷	メッセージ	チェック NG の内容が表示されます。 シナリオフォーマットのチェック実行直後の表示では、各ＮＧ個所の表示は折り畳まれています。チェック名の前にある白三角のアイコンをクリックして、展開したうえでチェック NG 箇所を確認してください。
❸	検出個所	チェック NG となった個所を表示します。 表示行をダブルクリックすることで、当該のチェック NG の検出されたノードをフローチャート画面上で選択することができます。ブレークポイント、イベント、ウィンドウ識別子に関するチェック NG など、特定画面で解消できるチェック NG 個所については、表示行をダブルクリックすることでその画面を開くことができます。

シナリオフォーマットチェック結果表示エリアの検出箇所の行をダブルクリックすることにより、当該箇所を確認、修正するための画面を開いたり、画面へフォーカス移動したりすることができます。

- ブレークポイントに関する NG 箇所については、ブレークポイント一覧タブにフォーカス移動します。
- 変数または変数グループに関する NG 箇所については、変数一覧タブにフォーカス移動します。
- ノードのプロパティに関する NG 箇所については、当該ノードのプロパティ画面が開きます。
- ノードに関するプロパティ以外の NG 箇所については、当該ノードをフローチャート表示エリア上で選択状態として表示します。

■　シナリオフォーマットのチェック設定エリア

シナリオフォーマットチェックの各チェック項目の有効/無効の設定状態を表示し、変更することができます。チェックボックスにチェックが入っている有効状態のチェック項目についてのみ、シナリオフォーマットのチェック実行時にチェック対象となります。
各チェック項目の有効/無効の設定状態については、ファイルメニューのインポート、エクスポートにより外部ファイルに保存したり、外部ファイルから復元したりすることができます。

『インポート―シナリオフォーマットのチェック設定（csv)』
『エクスポート―シナリオフォーマットのチェック設定（csv)』

図 3-100 シナリオフォーマットチェック設定エリアの構成

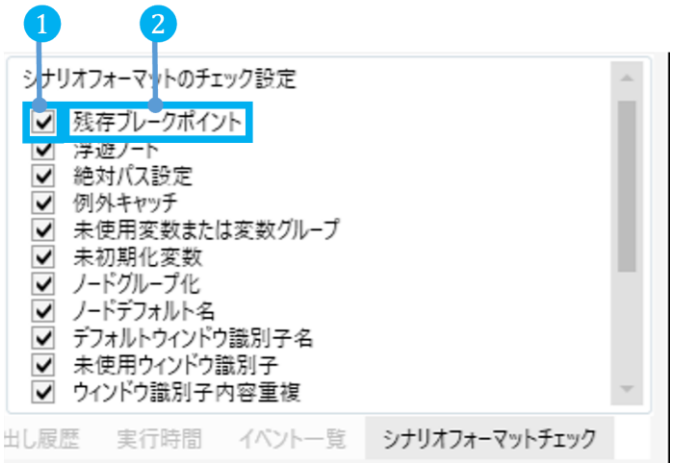


表 3-115 シナリオフォーマットチェック設定エリアの構成要素

No.	構成要素	説明
❶	チェックボックス	各チェック項目の有効/無効を設定します。 チェックボックスにチェックが入っている状態が有効です。
❷	チェック名	チェック項目の名前です。 『シナリオフォーマットチェック一覧』

■　シナリオフォーマットチェック一覧

シナリオフォーマットのチェック設定で選択可能な項目について説明します。

表 3-116 シナリオフォーマットチェックの項目

No.	チェック名	説明
❶	既存ブレークポイント	シナリオ内にデバッグに用いるブレークポイントが残っているかを確認します。 削除することが望ましいです。
❷	浮遊ノード	シナリオ内にメインルーチンにもサブルーチンにも属さない無効なノード、または呼び出しされないサブルーチンが残っているかを確認します。 削除することが望ましいです。
❸	絶対パス設定	直接または間接に絶対パスの指定されたプロパティがあるかを確認します。 動作する PC のフォルダ構成に依存しないよう相対パスで指定することが望ましいです。 • 本チェックは、プロパティに値として直接指定した場合に加えて、プロパティに変数を指定して変数の初期値として指定した場合もチェックします。 ただし、変数一覧において初期値として指定したものが対象であり、変数値設定ノードなどによる実行時の値の指定についてはチェック対象外です。 • 本チェックは、スクリプト実行、Python 実行以外のノードを対象としてチェックを行います。 スクリプト実行、Python 実行ノード自身に加えて、それらによるライブラリ等についてもチェック対象外となります。
❹	例外キャッチ	エラーによって例外を発生する可能性があるノードを例外処理グループの正常系内に配置しているかを確認します。 シナリオ実行が中断される可能性があるため、例外処理グループの正常系内に配置していることが望ましいです。 本チェックについては、監視ルール、イベント監視から実行されるサブルーチン内のノードもチェック対象となります。
❺	未使用変数または変数グループ	シナリオ内に使用されていない変数または変数グループが残っているかを確認します。 削除することが望ましいです。

No.	チェック名	説明
❻	未初期化変数	初期値の設定がされていない変数があるかを確認します。 シナリオの動作に問題が生じる可能性があるため、初期値は設定しておくことが望ましいです。  本チェックでは、変数一覧タブ画面での初期値の設定の有無によりチェックを行います。
❼	ノードグループ化	グループ、サブルーチングループなど、一連のノード列をグループ化して名前を付することができるノードに属さないノードがあるかを確認します。 グループ、サブルーチングループなどを用いてグループ化した上で処理内容を表す名前を付けることが望ましいです。  • 本チェックについては、付箋、サブルーチン呼び出し はチェックの対象外です。 • グループ化には、グループ、サブルーチングループのほかに、分岐、多分岐、繰り返し、後判定繰返、例外処理 によるものも含みます。
❽	ノードデフォルト名	ノードのデフォルト名が付けられているノードがあるかを確認します。他種ノードのデフォルト名を使用した場合にも検出します。 処理内容を表す名前にすることが望ましいです。
❾	デフォルトウィンドウ識別子名	デフォルト名のまま用いられているウィンドウ識別子名があるかを確認します。 処理内容を表す名前にすることが望ましいです。
❿	未使用ウィンドウ識別子	シナリオ内に使用されていないウィンドウ識別子があるかを確認します。 削除することが望ましいです。
⓫	ウィンドウ識別子内容重複	マッチ内容が重複する複数のウィンドウ識別子があるかを確認します。 削除して、どれか一つのみ使用することが望ましいです。
⓬	プロパティ値の即値指定	プロパティ値または条件式に直接、値が指定されているかを確認します。 変数を介して初期値として指定することが望ましいです。
⓭	エミュレーション キーボード入力 待機時間なし	エミュレーションノードにおけるキーボード入力に待機時間が伴っているかを確認します。 適切な待機時間をとることで PC 環境によらず、より安定動作できるようになると考えられます。  本チェックでは、キーボード操作列の直後に「待機」の操作が存在するかをチェックします。

No.	チェック名	説明
⓮	画像マッチング　マッチ率	画像マッチングノードのマッチ率が 100%の設定になっているかを確認します。 一定程度のノイズ、誤差を許容するマッチ率の方が安定動作すると考えられます。
⓯	残存 UI オートメーションダンプ	シナリオ内にデバッグに用いる UI オートメーションダンプノードが残っているかを確認します。 削除することが望ましいです。
⓰	残存WinActor制御-デバッグ系ノード	シナリオ内にデバッグに用いる WinActor 制御-デバッグ系のノードが残っているかを確認します。 削除することが望ましいです。
⓱	残存待機ボックス	シナリオ内にデバッグに用いた可能性がある待機ボックスノードが残っているかを確認します。 シナリオ内で通常利用する場合も検出されますので、その場合には無視してください。

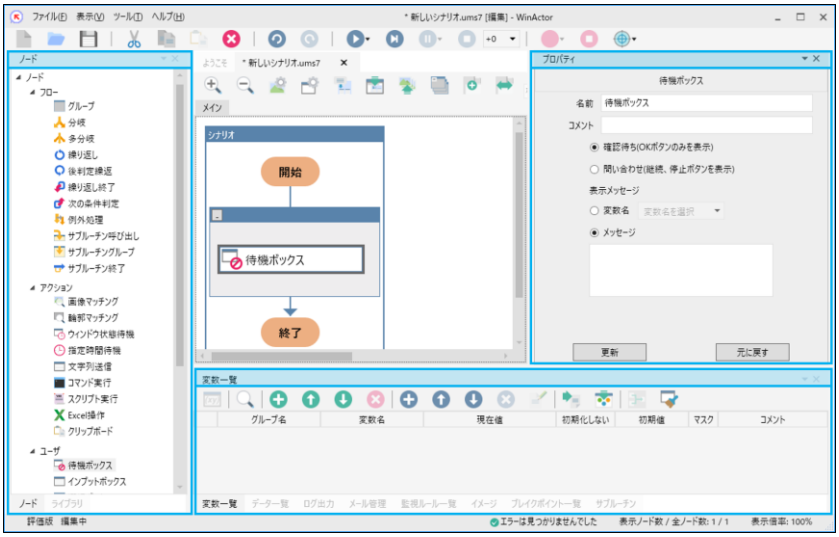
3.10　ドッキングウィンドウ

ドッキングウィンドウは、パレットエリア、機能編集エリア、プロパティエリアを取り外し（フローティング）して、画面上の好きな位置に配置できる機能です。

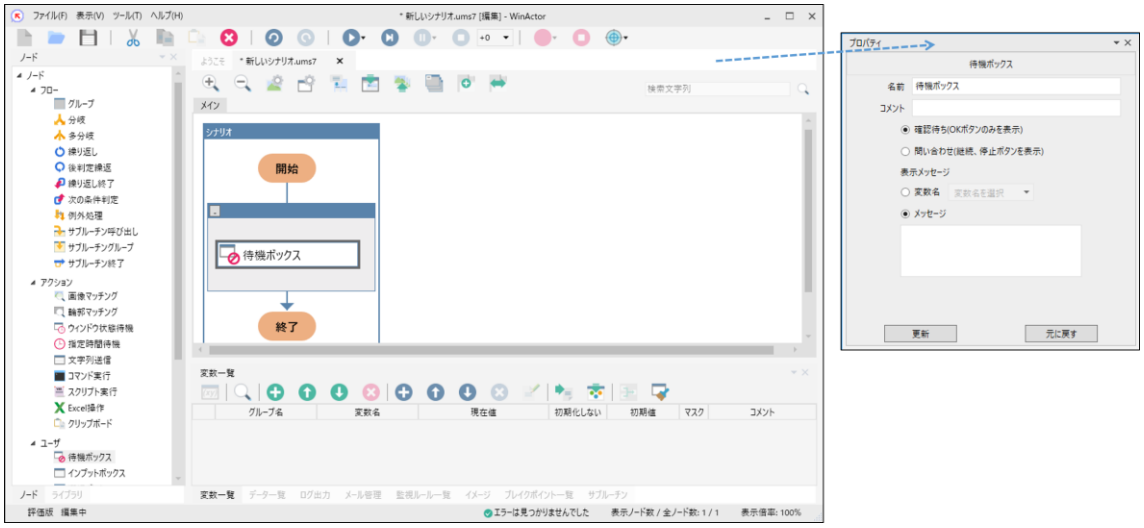
■　タイトルバーをドラッグ

Steps

1. パレットエリア、機能編集エリア、プロパティエリアは、タイトルバーをマウスでドラッグすると、エリアをフローティングさせて、ドロップした位置に変更できます。



例えば、プロパティエリアのタイトルバーをドラッグ&ドロップすると位置を変更できます。

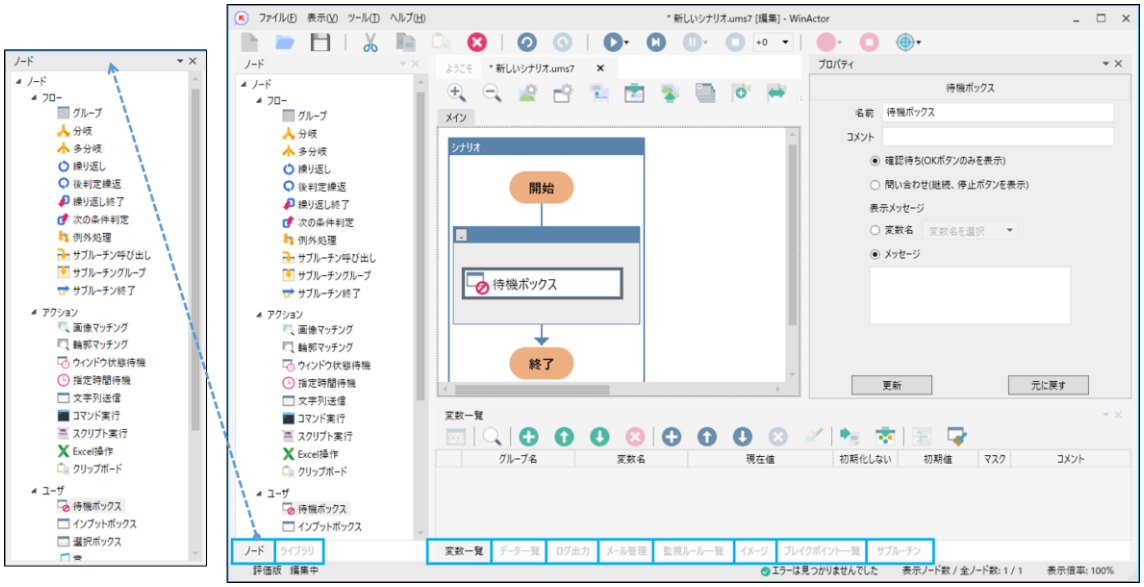


■　タブをドラッグ

Steps

1. パレットエリアと機能編集エリアは、タブをマウスでドラッグすると、タブ画面をフローティングさせて、ドロップした位置に場所を変更できます。

   例えば、ノードタブをドラッグ&ドロップすると、位置を変更できます。

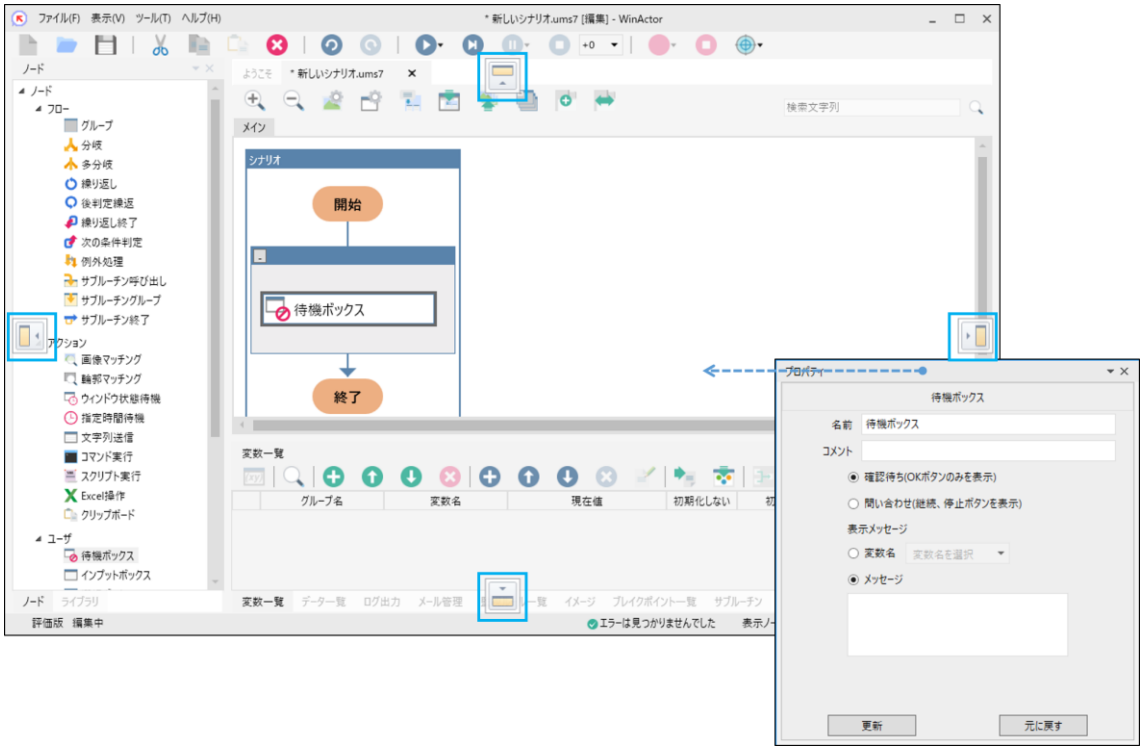


■　ドッキング（全体のエリア）

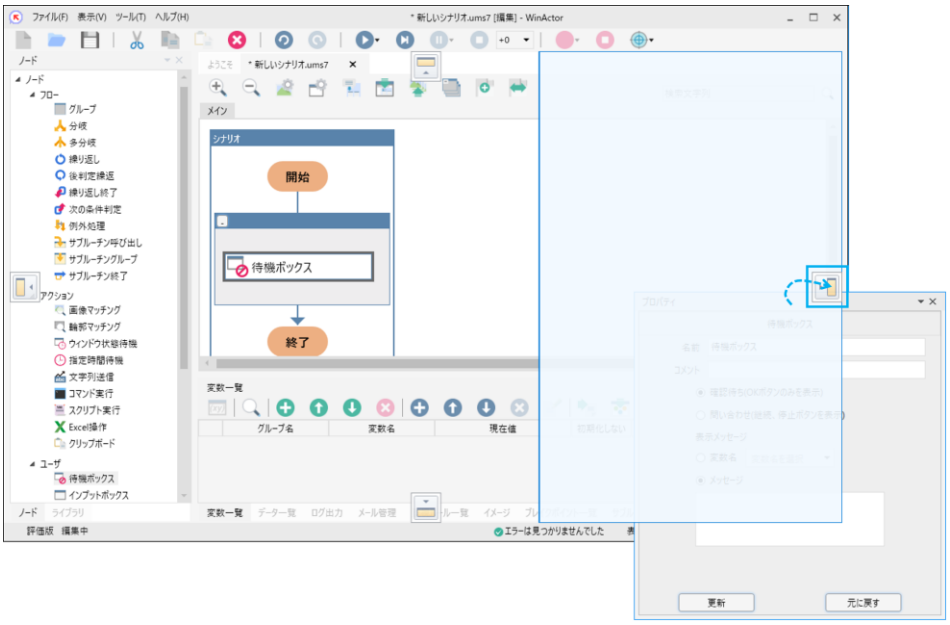
フローティングしているウィンドウを、WinActor にドラッグ&ドロップさせると、ウィンドウを WinActor 内に配置（ドッキング）させることができます。

Steps

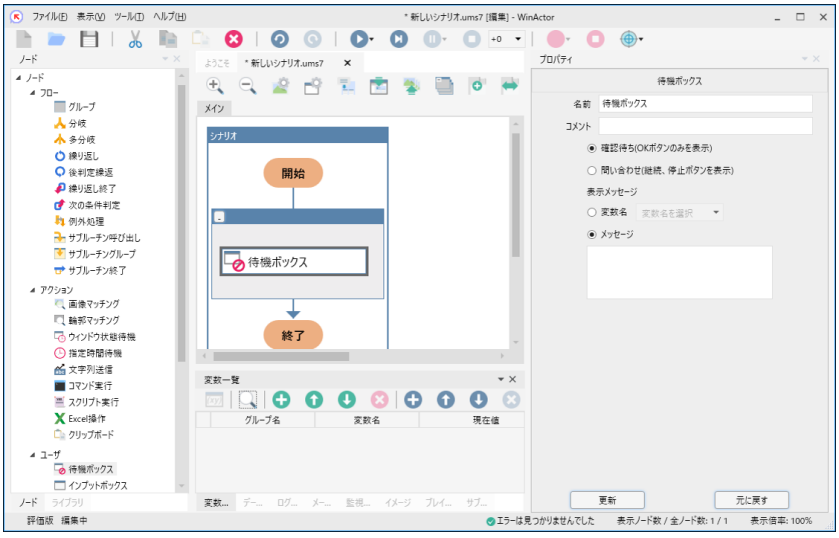
1. フローティングしているウィンドウを、WinActor にドラッグさせると、WinActor の四辺にコントロールが表示されます。



2. フローティングしているウィンドウをコントロール上に重ね合わせると、ドッキング位置が青枠で表示されます。



3. ドロップすると、青枠の位置にウィンドウがドッキングします。

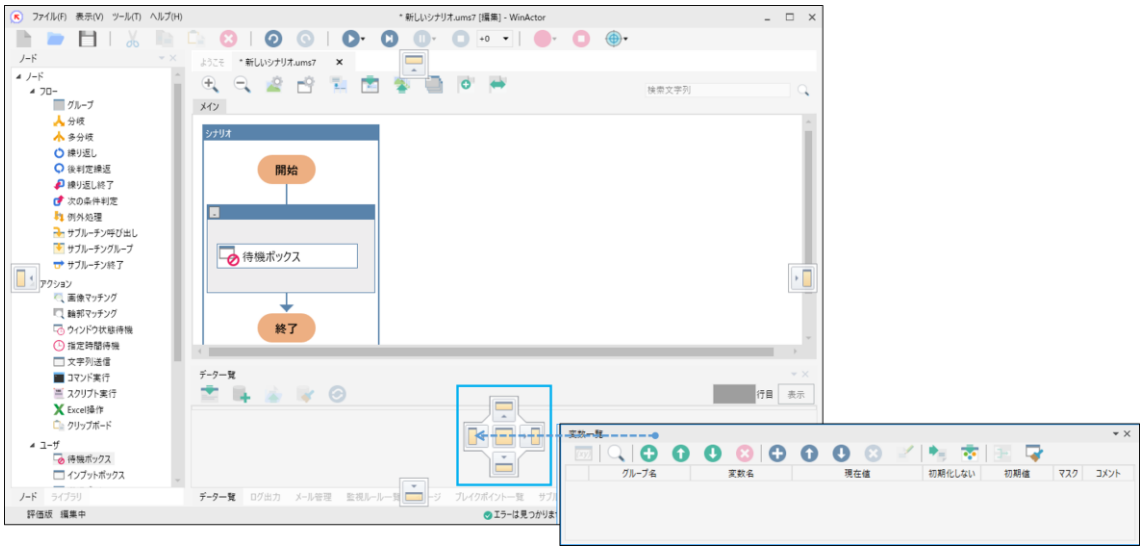


■　ドッキング（パレットエリア）（機能編集エリア）

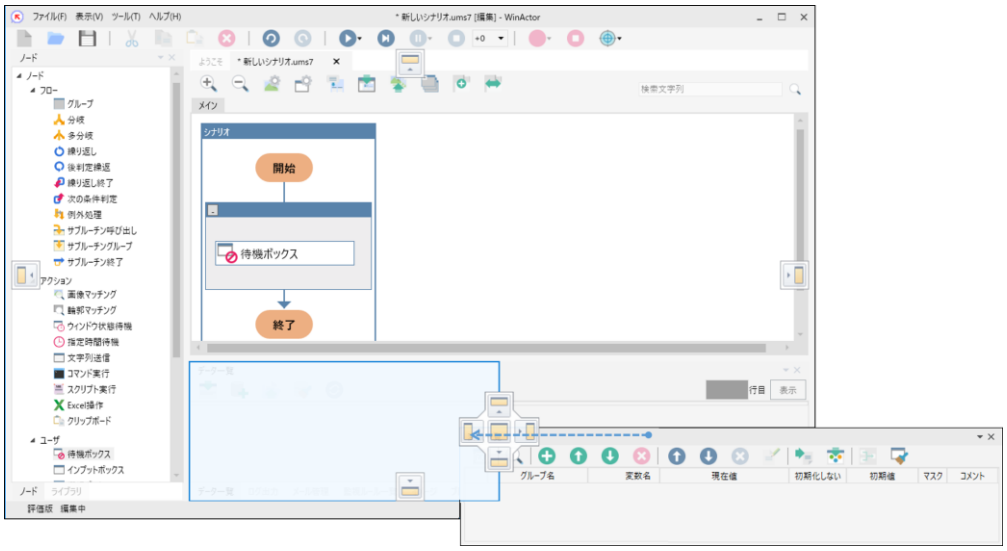
フローティングしているウィンドウを、パレットエリア または 機能編集エリアにドラッグ&ドロップさせると、WinActor にウィンドウをドッキング または タブ化させることができます。

Steps

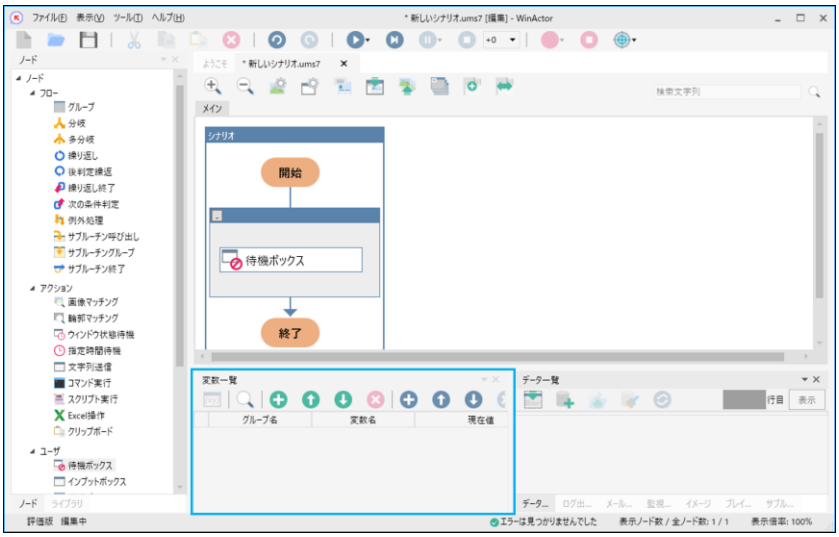
1. フローティングしているウィンドウを、パレットエリア または 機能編集エリア上にドラッグさせると、エリア中央にコントロールが表示されます。



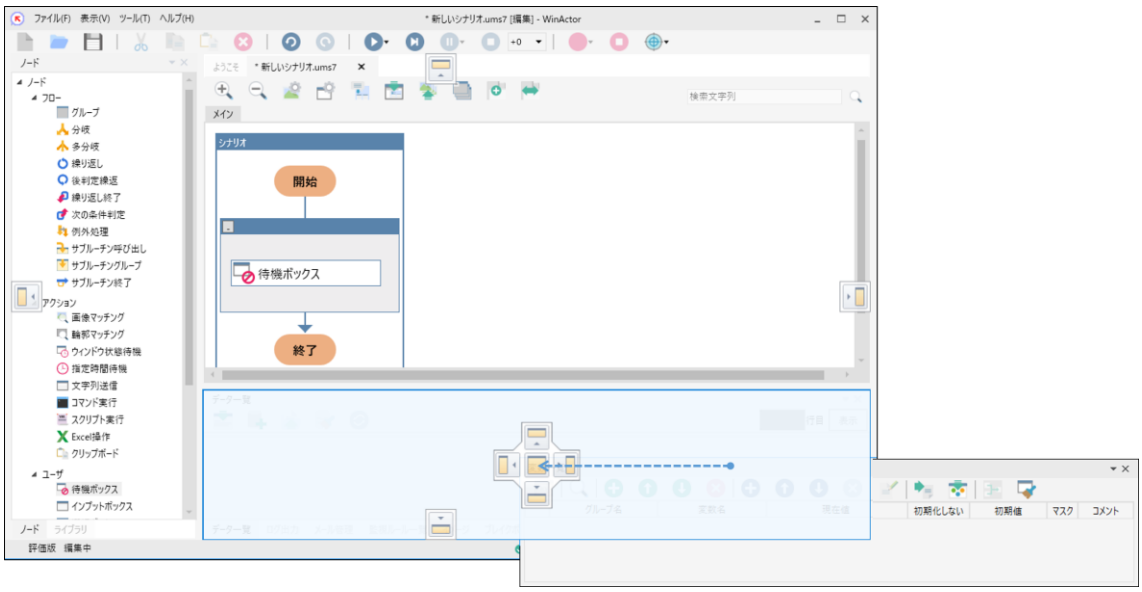
2. コントロールの上下左右に、フローティングしているウィンドウをドロップします。



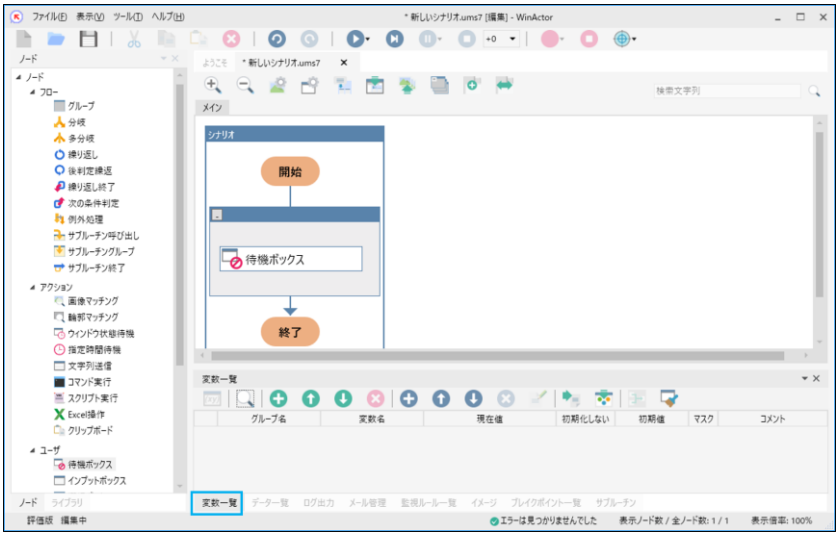
対応する方向（上下左右）に並んでドッキングします。



3. コントロールの中央に、フローティングしているウィンドウをドロップします。



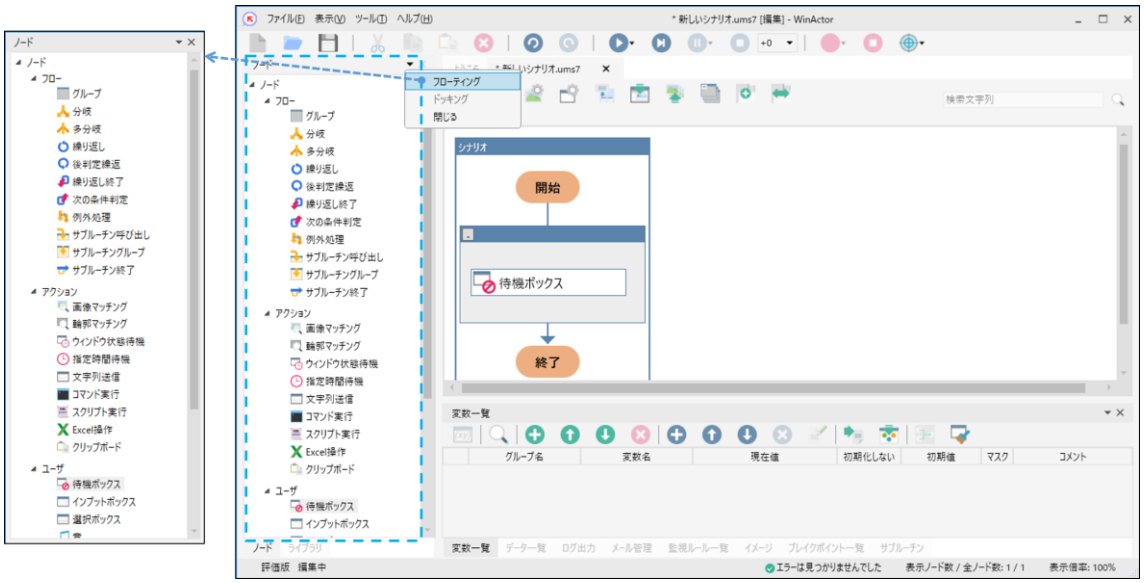
重ねてタブ化されます。



■　フローティング・ドッキングメニュー

Steps

1. パレットエリア、機能編集エリア、プロパティエリアの右上にある▼をクリックし、表示されたメニューから「フローティング」を選択すると、選択中のタブがフローティングします。



2. フローティングしているウィンドウの右上にある▼から「ドッキング」を選択すると、元にあった場所にドッキングします。

ウィンドウの右上にある▼から「閉じる」を選択する、または、ウィンドウの右上の×を選択すると、選択中のタブが表示されなくなります。

■　レイアウト保存とレイアウト復元

WinActor の終了時と起動時に、自動的にレイアウトの保存と復元が行われます。
・WinActor 終了時：現在のレイアウトが保存されます。
・WinActor 起動時：保存されているレイアウトが復元されます。一度もレイアウトが保存されていない場合はデフォルトレイアウトが復元されます。

また、メニューバーの「表示」メニューで、レイアウトの保存と復元ができます。

図 3-101 オプション画面の画面構成

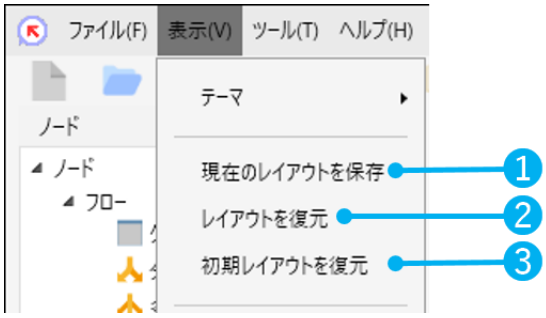


表 3-117 オプション画面の画面構成

No.	構成要素	説明
❶	現在のレイアウトを保存	現在のレイアウトを保存します。
❷	レイアウトを復元	保存されているレイアウトを復元します。
❸	初期レイアウトを復元	デフォルトレイアウトを復元します。

3.11 WinActor 起動ショートカット作成画面

「WinActor 起動ショートカット作成」画面は、WinActor のシナリオファイルのショートカットファイルを作成する画面です。「WinActor 起動ショートカット作成」画面を表示するには、メニューバーの［ツール］メニューから［起動ショートカット作成］をクリックします。

図 3-102 起動ショートカット作成画面

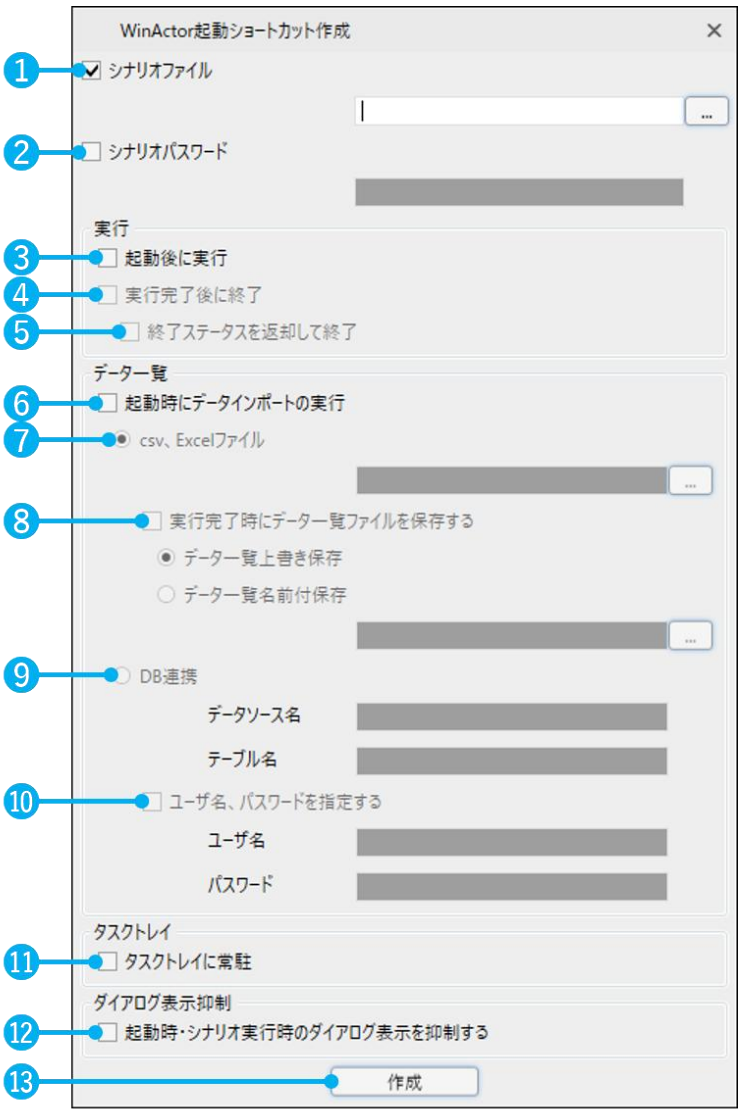


表 3-118 起動ショートカット作成画面

No.	構成要素	説明
❶	シナリオファイル	起動時に読み込むシナリオファイルを指定します。ファイル選択画面から選択できます。
❷	シナリオパスワード	起動時に読み込むシナリオファイルに設定されたシナリオパスワードを指定することで、起動の際にシナリオパスワードの入力を求められることなく設定されたシナリオパスワードのセキュリティモードで起動します。
❸	起動後に実行	WinActor 起動後にシナリオを実行します。
❹	実行完了後に終了	シナリオ実行完了後に WinActor を終了します。
❺	終了ステータスを返却して終了	シナリオの実行完了後に、終了ステータスを返却して WinActor を終了します。 エラーが発生した場合には「1」、それ以外（正常終了時）は「0」のステータスが返却されます。 ● コマンドプロンプトにて終了ステータスを受け取る場合は、 start /wait 作成したショートカット名 と入力し、WinActor の終了をお待ちください。
❻	起動時にデータインポートの実行	起動時にデータインポートを行います。データ一覧ファイルの読み込みか、DB 連携かを選びます。
❼	csv、Excel ファイル	データインポートするデータ一覧ファイルを指定します。ファイル選択画面から選択できます。なお、Excel 形式もしくは CSV 形式を開くことができます。
❽	実行完了時にデータ一覧ファイルを保存する	データ一覧ファイルの保存の有無の指定および保存方法を「データ一覧上書き保存」または「データ一覧名前付保存」を指定することができます。 「データ一覧名前付保存」の場合は、保存するファイルパスをファイル選択画面から選択できます。なお、Excel 形式もしくは CSV 形式で保存することができます。
❾	DB 連携	DB 連携の対象となるデータソース名とテーブル名を指定します。
❿	ユーザ名、パスワードを指定する	DB に接続する際のユーザー名とパスワードの指定を行います。
⓫	タスクトレイに常駐	WinActor をタスクトレイに格納した状態で起動します。
⓬	起動時・シナリオ実行時のダイアログ表示を抑制する	WinActor 起動時、またはシナリオ実行時に表示されるダイアログを非表示にします。
⓭	［作成］ボタン	クリックするとショートカットを保存するための画面が表示されます。

3.12 起動パスワードの設定、変更、解除

FULL

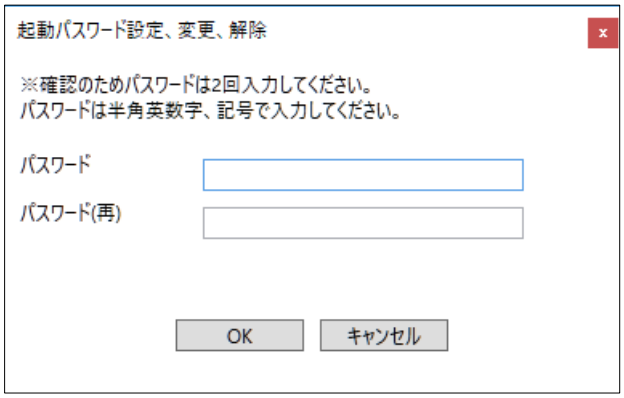
起動パスワードを設定することで、WinActor 起動、シナリオ編集に関する操作権限を起動パスワードを知っている人だけに限定することができます。

起動パスワードは、「起動パスワード設定、変更、解除」画面で設定します。「起動パスワード設定、変更、解除」画面を表示するには、メニューバーの［ツール］メニューから［起動パスワード］をクリックします。

■ 起動パスワードの設定

起動パスワードを設定していない場合、以下の画面が表示されます。

図 3-103 起動パスワード画面（パスワード設定）



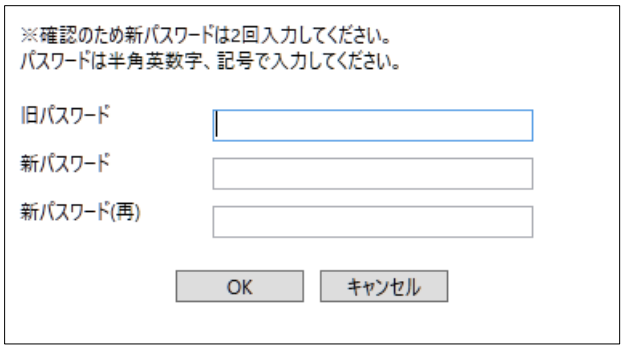
「パスワード」と「パスワード（再）」入力欄に、設定したいパスワードを 8 文字から 64 文字までの長さで入力して、［OK］ボタンをクリックします。

パスワードで使用できる文字については、『7.5 パスワードで使用できる文字』を参照してください。

■　起動パスワードの変更と解除

すでに起動パスワードを設定している場合、以下の画面が表示されます。

図 3-104 起動パスワード画面（パスワード変更、解除）



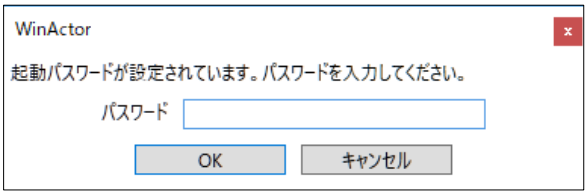
- 起動パスワードを変更する場合
  「旧パスワード」入力欄に現在使用しているパスワードを入力し、「新パスワード」と「パスワード（再)」入力欄に、設定したいパスワードを 8 文字から 64 文字までの長さで入力して、［OK］ボタンをクリックします。
- 起動パスワードを解除する場合
  「旧パスワード」入力欄に現在使用しているパスワードを入力し、「新パスワード」と「パスワード（再)」入力欄を未入力のままで、［OK］ボタンをクリックします。

パスワードで使用できる文字については、『7.5 パスワードで使用できる文字』を参照してください。

■　起動パスワード入力画面

起動パスワードが設定されている場合、WinActor を起動する際に、起動パスワード入力画面が表示されます。

図 3-105 起動パスワード入力画面



設定した起動パスワードを入力して、［OK］ボタンをクリックすると、WinActor が起動します。［キャンセル］ボタンをクリックすると、起動が中断され、WinActor が終了します。

起動オプションで、パスワードを指定することもできます。
『2.1.3 WinActor の起動オプション』

3.13 バージョン情報画面

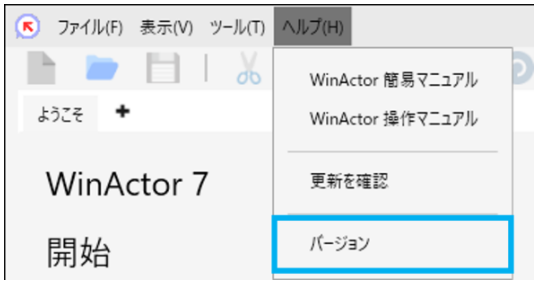
「バージョン情報」画面では、WinActor のアプリケーション名、バージョン、著作権、ライセンスの状態、ブラウザのバージョンと WebDriver のバージョンを確認することができます。また、この画面からライセンス情報の登録や、WinActor アンケートサイトのブラウザ表示ができます。

3.13.1 バージョン情報の確認

バージョン情報は、以下の手順で確認します。

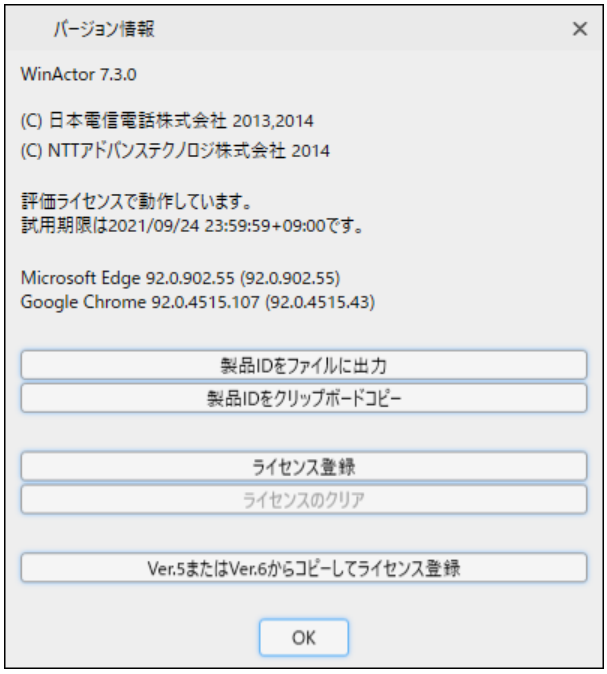
Steps

1. ［ヘルプ］メニューの［バージョン］を選択します。



「バージョン情報」画面が表示されます。

2. バージョン情報を確認したら、［OK］ボタンをクリックします。



「バージョン情報」画面が閉じます。

標準ユーザー用インストーラーを用いて WinActor をインストールした場合は、
バージョン情報画面に「標準ユーザ用」と表示されます。

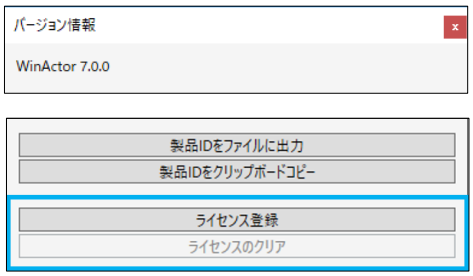
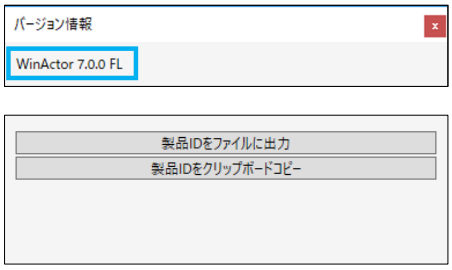
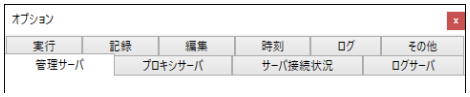
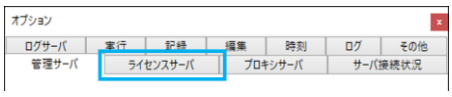


3.13.2 ノードロックライセンスとフローティングライセンス

WinActor のライセンスには、ノードロックライセンスとフローティングライセンスの 2 種類があります。

- ノードロックライセンス
  WinActor をインストールした PC でライセンス情報を管理する方式
- フローティングライセンス
  ライセンス管理用のサーバでライセンス情報を管理する方式

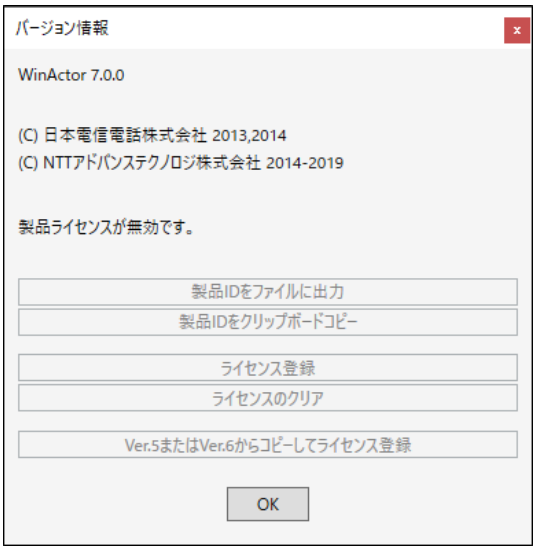
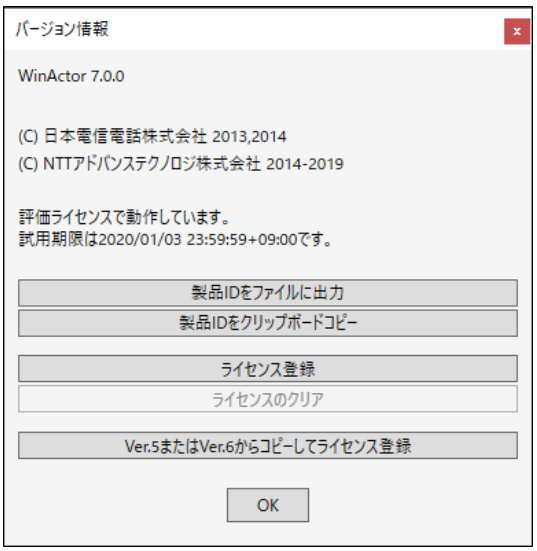
表 3-119 ライセンスの種類と画面表示の違い

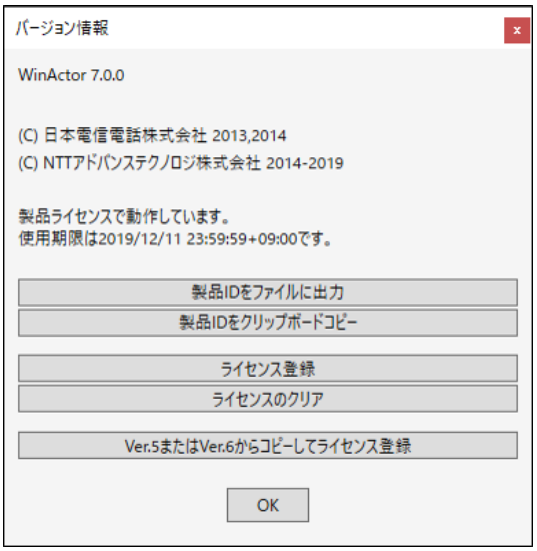
	ノードロックライセンス	フローティングライセンス
バージョン情報画面	［ライセンス登録］ボタンがあります。 	バージョンの末尾に「FL」があります。 
オプション画面	［ライセンスサーバ］タブはありません。 	［ライセンスサーバ］タブがあります。 
起動画面	背景色が青系です。   アイコンが赤色です。	背景色が赤系です。   アイコンが青色です。

3.13.3 ノードロックライセンス

ノードロックライセンスは、「バージョン情報」画面でライセンス情報を登録することで有効化することができます。

表 3-120 ライセンス状態とバージョン情報画面

No.	ライセンス状態	バージョン情報画面
❶	ライセンス切れ状態	
❷	評価ライセンス動作時	

No.	ライセンス状態	バージョン情報画面
❸	製品ライセンス動作時	

■　ライセンス登録の流れ

ライセンス登録は、WinActor ライセンス発行サイトでのライセンス登録とオンラインライセンス登録の 2 種類の手順があります。いずれかの手順で登録してください。

WinActor ライセンス発行サイトでのライセンス発行からライセンス登録までの流れを下記に示します。

「製品 ID ファイルの出力」と「ライセンス登録」は、バージョン情報画面から操作します。

オンラインライセンス登録では下記の⑤～⑥の手順を省略できます。

詳しい手順については、『WinActor インストールマニュアル』を参照してください。

① ライセンスのご購入

② 販売店より WinActor インストーラの入手

③ WinActor のインストール

④ WinActor の起動

⑤ 製品 ID ファイルの出力または製品 ID をクリップボードにコピー

『製品 ID ファイルの出力』

⑥ WinActor ライセンス発行サイトでライセンス発行手続きおよびライセンスファイルのダウンロード

⑦ ライセンス登録

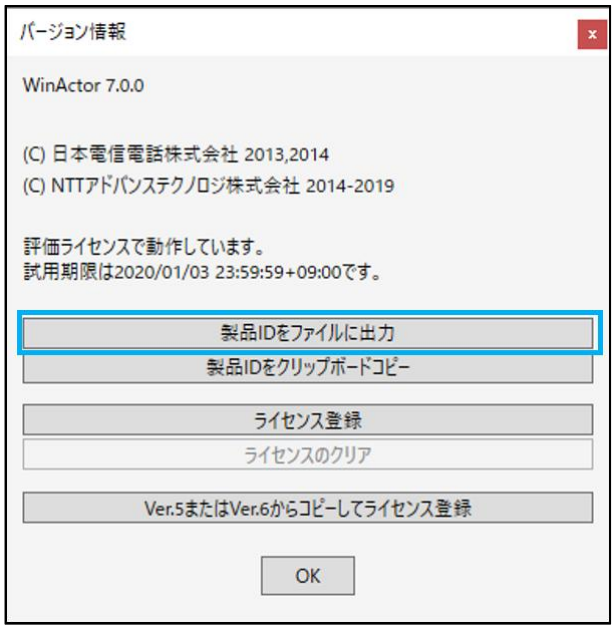
『WinActor ライセンス発行サイトで発行されたライセンスを登録』
または『オンラインライセンス登録』

■ 製品 ID ファイルの出力

バージョン情報画面で、製品 ID ファイルを出力します。

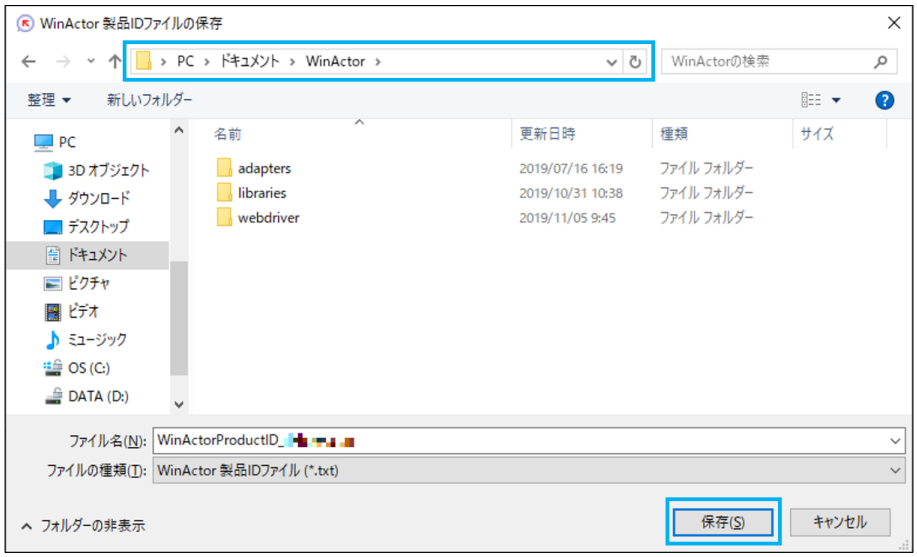
Steps

1. ［製品 ID をファイルに出力］ボタンをクリックします。



「WinActor 製品 ID ファイルの保存」画面が表示されます。

2. 保存先のフォルダを指定して、［保存］ボタンをクリックします。



指定したフォルダに、「WinActorProductID」で始まるファイル名のテキストファイルが保存されます。

ここで出力されたファイルまたは内容を WinActor ライセンス発行サイトで入力してください。［製品 ID をクリップボードにコピー］ボタンから直接製品 ID をクリップボードにコピーする方法もあります。

WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

『6.1 ファイル保存場所の制限事項』

■ WinActor ライセンス発行サイトで発行されたライセンスを登録

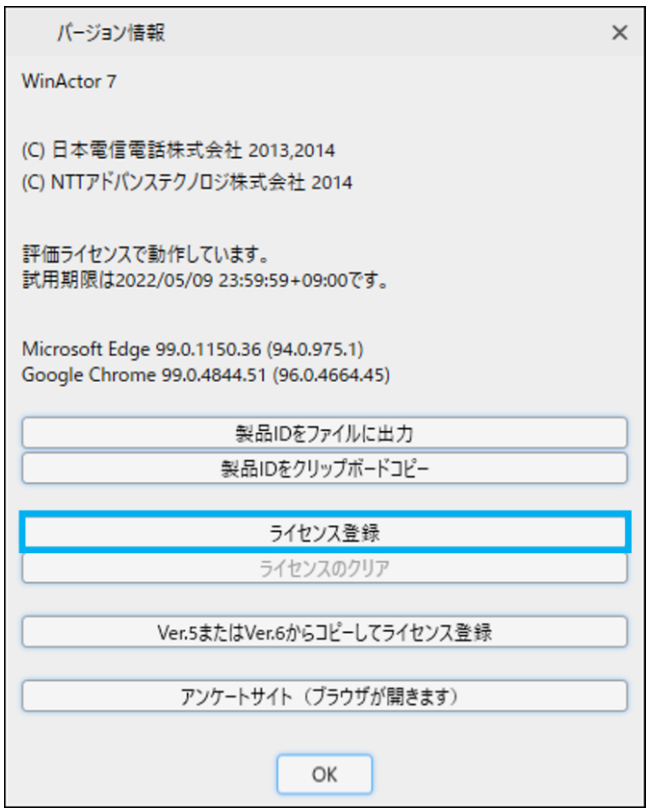
バージョン情報画面で、WinActor ライセンス発行サイトで発行されたライセンスを登録します。

Steps

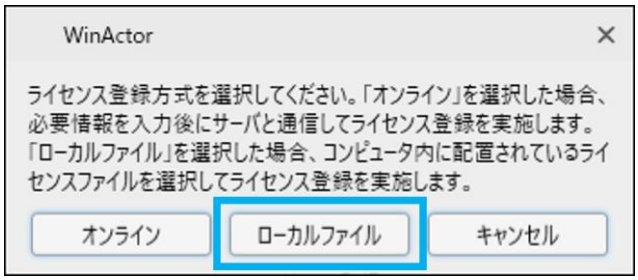
1. WinActor ライセンス発行サイトからライセンスファイルをダウンロード後、ライセンスファイルをドキュメントフォルダなどに設置します。



2. ［ライセンス登録］ボタンをクリックします。



3. ［ローカルファイル］でのライセンス登録方式を選択します。



4. 「ライセンスファイルを選択してください」画面が表示されます。

ライセンスファイルを設置したフォルダを指定し、「WinActorLicense」で始まるファイル名のライセンスファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。

正しいライセンスファイルが読み込まれた場合、以下のメッセージが表示されます。

5. ［OK］ボタンをクリックします。



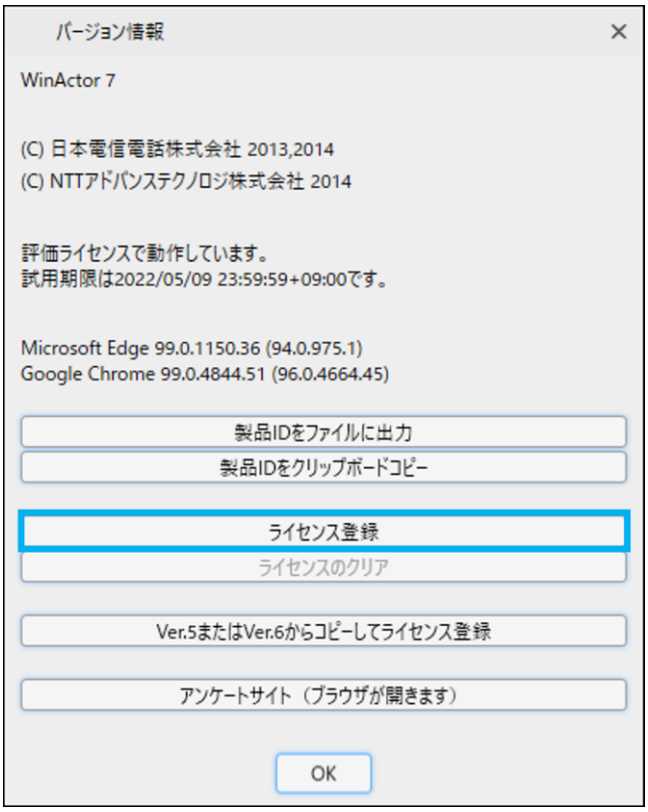
6. 「再起動しますか？」確認画面が表示されますので、[OK]ボタンをクリックして、WinActor を再起動します。ライセンス情報が反映されます。

■　オンラインライセンス登録

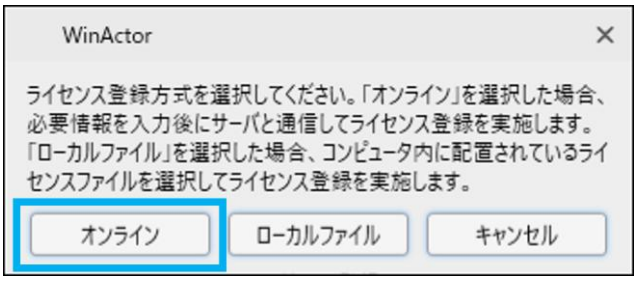
オンラインライセンス登録します。

Steps

1.　［ライセンス登録］ボタンをクリックします。

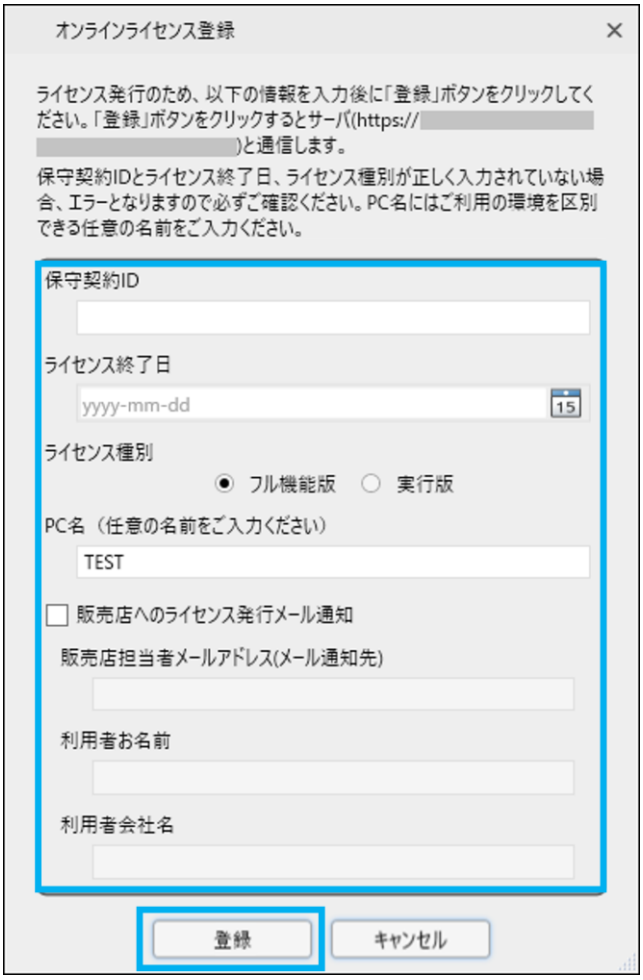


2.　［オンライン］でのライセンス登録方式を選択します。



3. 「オンラインライセンス登録」画面で保守契約 ID、ライセンス終了日、ライセンス種別および任意の PC 名を登録します。

販売店へライセンス発行をメールで通知する場合には、販売店へのライセンス発行メール通知にチェックを入れて、販売店担当者メールアドレス(メール通知先)、利用者お名前、利用者会社名も入力してください。



4. ［OK］ボタンをクリックします。



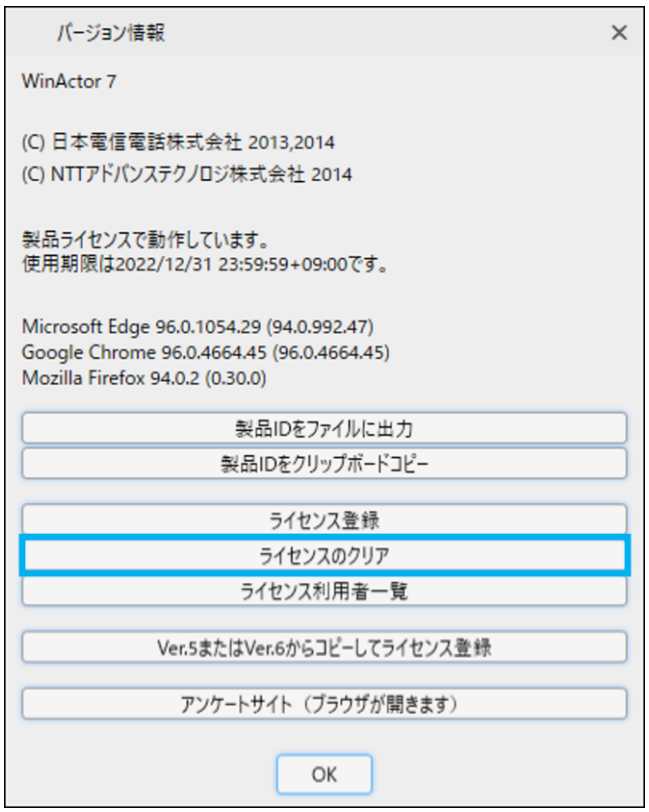
5. 「再起動しますか？」確認画面が表示されますので、[OK]ボタンをクリックして、WinActor を再起動します。ライセンス情報が反映されます。

■ ライセンスのクリア

バージョン情報画面で、使用しなくなったライセンスを端末からクリアします。また、製品 ID とライセンスクリア証明書をファイルとして保存できます。

Steps

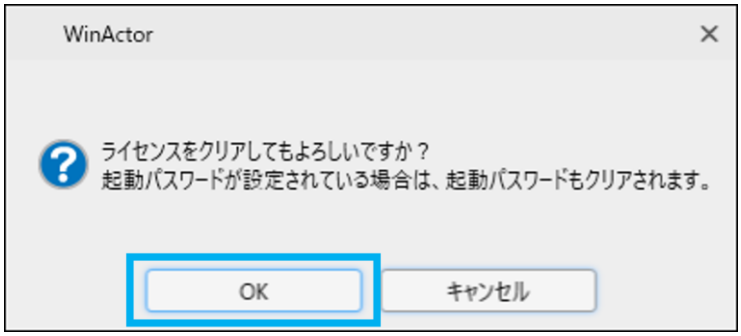
1. ［ライセンスのクリア］ボタンをクリックします。



ライセンスクリアの確認画面が表示されます。

2. ［OK］ボタンをクリックします。

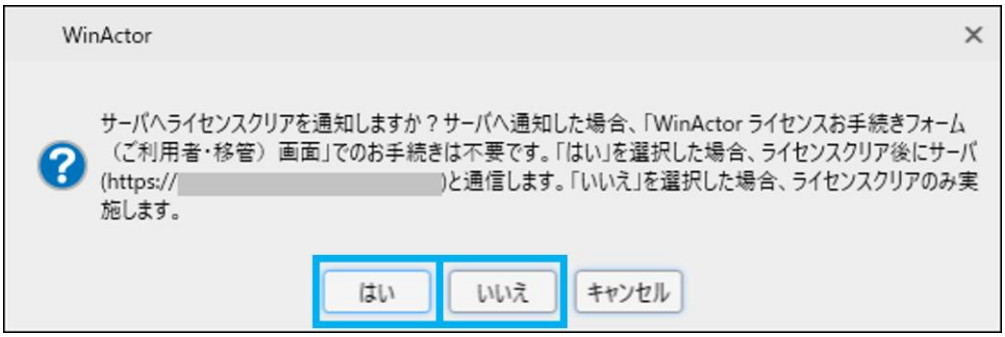
［キャンセル］ボタンをクリックすると、ライセンスクリアがキャンセルされます。



3. ライセンスクリアをオンラインでサーバに通知するか選択します。

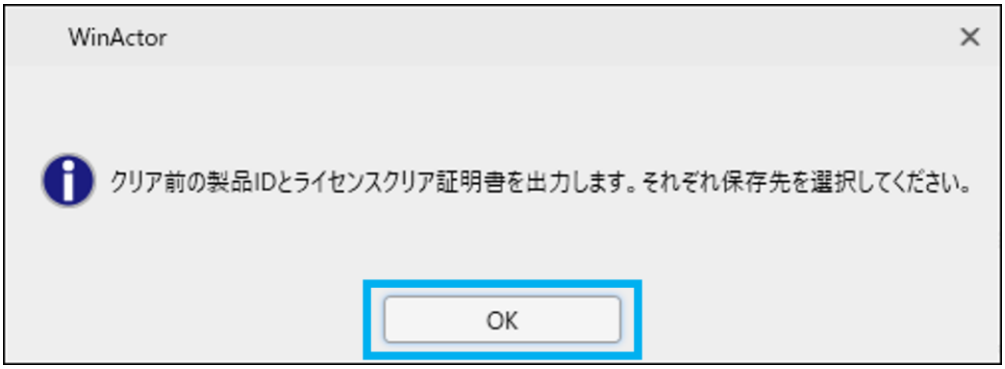
オンラインでライセンス移管する場合は、「はい」をクリックします。

WinActor ライセンス発行サイトで移管手続きをする場合は、「いいえ」をクリックします。



4. 製品 ID とライセンスクリア証明書の保存を促すダイアログが表示されます。

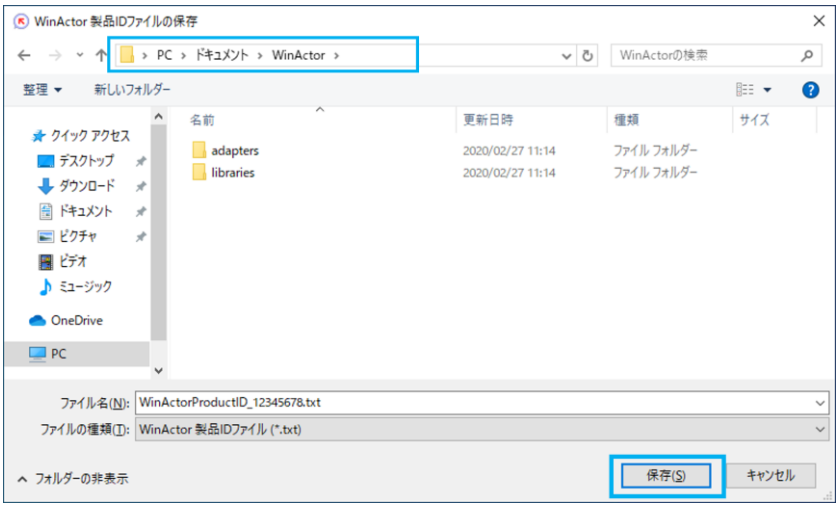
［OK］ボタンをクリックします。



5. 「WinActor 製品 ID ファイルの保存」画面が表示されます。

ファイル名の初期値は「WinActorProductID_XXXXXXXX.txt（XXXXXXXX は英数字)」です。保存先のフォルダを指定して、[保存] ボタンをクリックします。

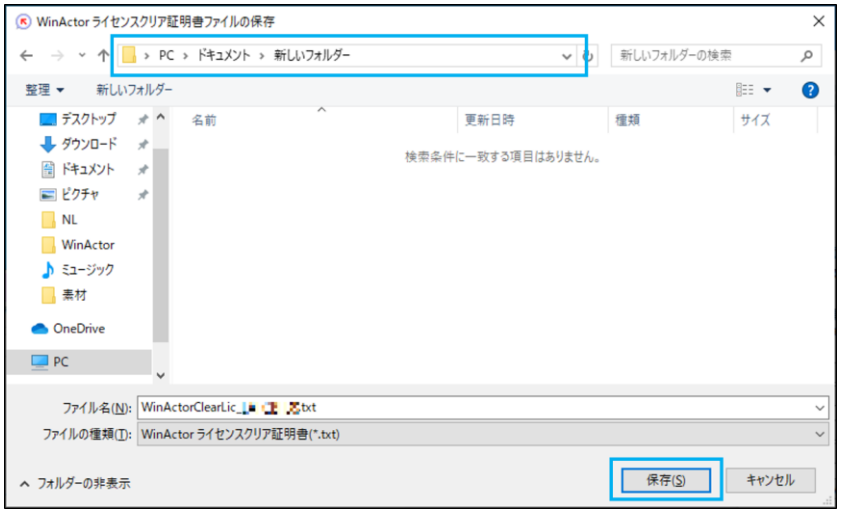
製品 ID ファイルが保存されます。



6. 「WinActor ライセンスクリア証明書ファイルの保存」画面が表示されます。

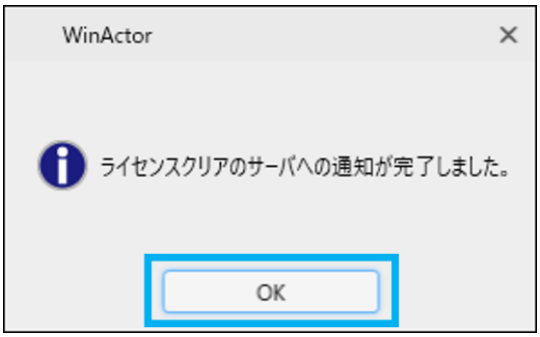
保存先のフォルダを指定して、[保存] ボタンをクリックします。

ライセンスがクリアされて、ライセンスクリア証明書が保存されます。

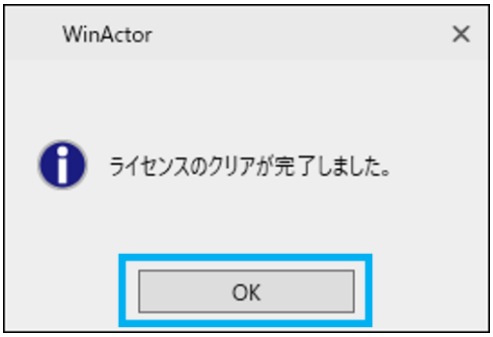


「WinActor 製品 ID ファイルの保存」画面または「WinActor ライセンスクリア証明書ファイルの保存」画面で、[キャンセル] ボタンをクリックすると、ライセンスクリアがキャンセルされます。

7. 手順 **3** で「はい」を選択した場合、ライセンスクリアがオンラインでサーバへ通知されます。[OK] ボタンをクリックします。



手順 **3** で「いいえ」を選択した場合、ライセンスクリア完了のダイアログが表示されます。[OK] ボタンをクリックします。



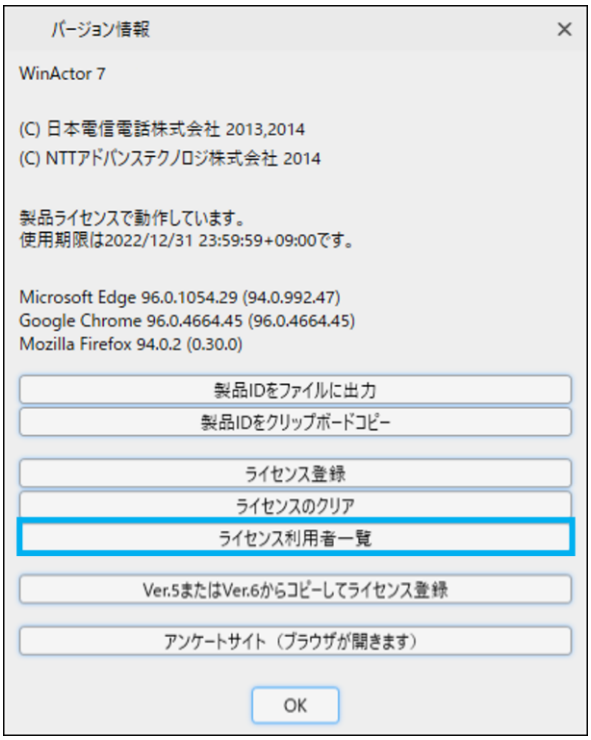
8. WinActor を終了します。

■　ライセンス利用者一覧

オンラインライセンス登録を使ってライセンス登録した場合、保守契約 ID に紐づくノードロックライセンス利用者一覧を表示できます。

Steps

1. ［ライセンス利用者一覧］ボタンをクリックします。



ライセンス利用者一覧が表示されます。



■ Ver.5 または Ver.6 からコピーしてライセンス登録

WinActor Ver.5 または Ver.6 のノードロックライセンスをお使いの場合は、Ver.7 のノードロック版をお使いいただけます。

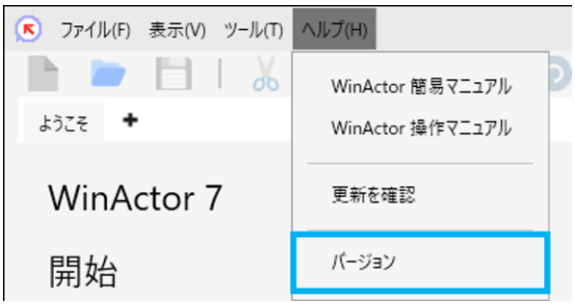
WinActor Ver.5 または Ver.6 のノードロック版を、**管理者ユーザー用インストーラー**を用いてインストールされた場合は、そのまま Ver.7 のノードロック版をお使いいただけますので、この章の手順は不要です。

メニューバーの［ヘルプ］－［バージョン］をクリックして、「バージョン情報画面」に「製品ライセンスで動作しています。」と表示されることをご確認ください。

WinActor Ver.5 または Ver.6 のノードロック版を、**標準ユーザー用インストーラー**を用いてインストールされた場合は、下記手順でライセンスを登録してください。

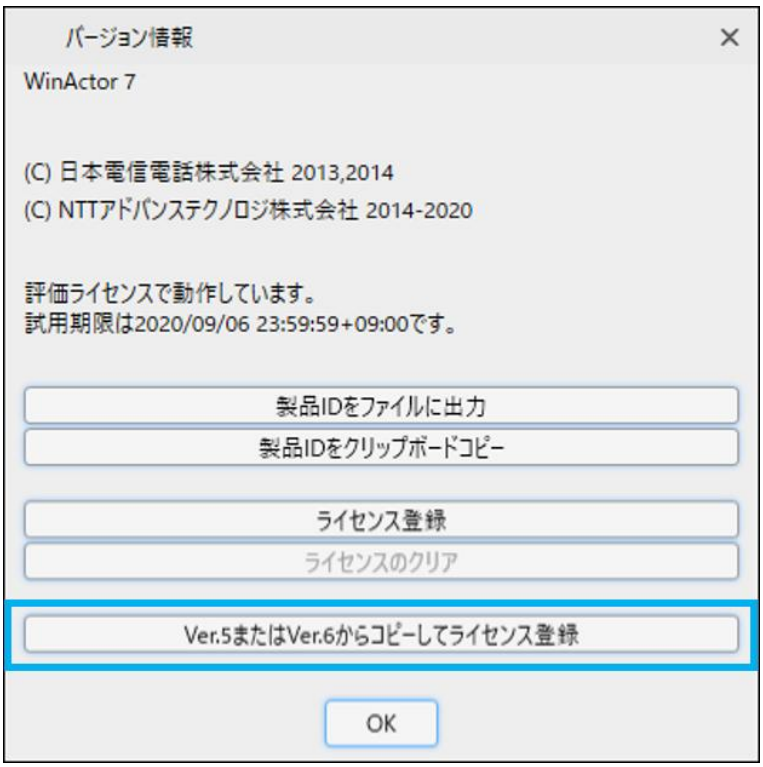
Steps

1. WinActor を起動後、メニューバーの［ヘルプ］－［バージョン］をクリックします。



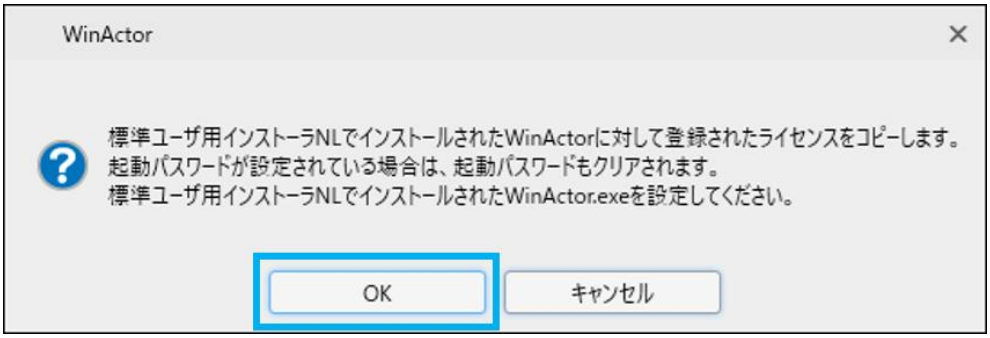
「バージョン情報画面」が表示されます。

2. ［Ver.5 または Ver.6 からコピーしてライセンス登録］ボタンをクリックします。



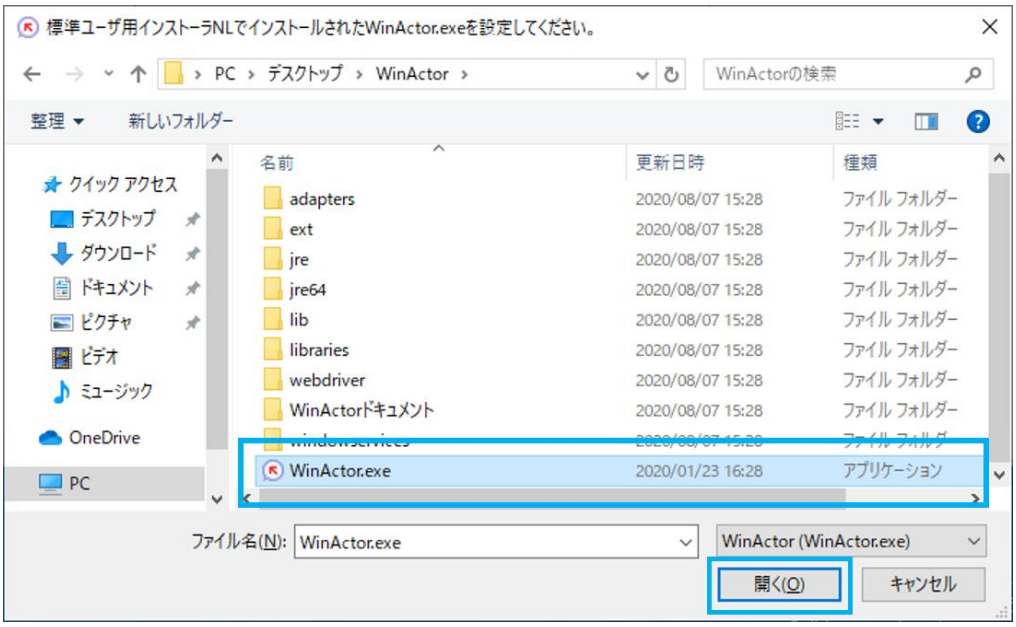
確認のダイアログが表示されます。

3. ［OK］ボタンをクリックします。

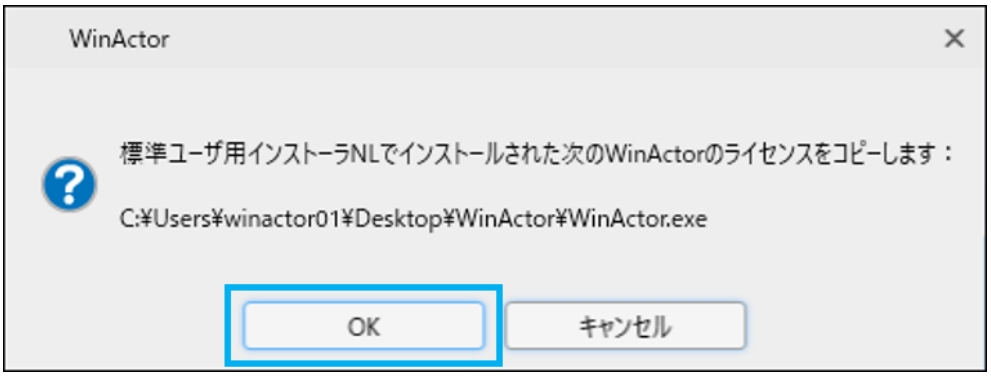


WinActor.exe ファイル選択画面が表示されます。

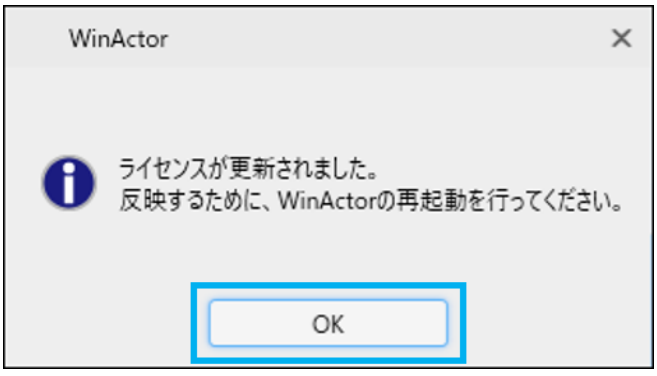
4. Ver.5 または Ver.6 の WinActor をインストールしたフォルダにある WinActor.exe ファイルを選択して、［開く］ボタンをクリックします。



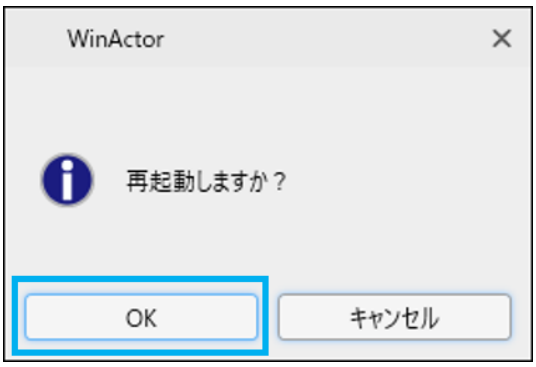
5. ［OK］ボタンをクリックします。



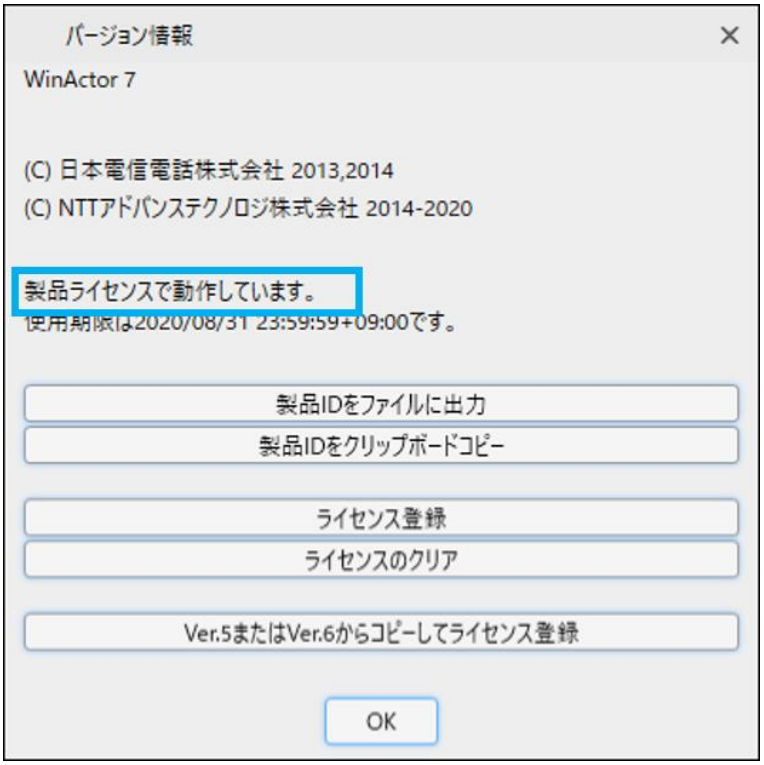
6. ［OK］ボタンをクリックします。



7. ［OK］ボタンをクリックします。WinActor が再起動します。



8. WinActor の起動後、再び「バージョン情報」を開いて、製品ライセンスで動作していることを確認します。



■　アンケートサイト

［アンケートサイト］ボタンをクリックすると、ブラウザが起動されて、WinActor のアンケートサイトを表示します。
［アンケートサイト］ボタンは、ノードロックライセンスとフローティングライセンスの両方のバージョン情報画面にあります。

図 3-106 バージョン情報画面のアンケートサイトボタン



3.13.4 フローティングライセンス

フローティングライセンスは、バージョン情報画面からライセンスサーバの情報を登録することで有効化することができます。

フローティングライセンスでは、ライセンスサーバがライセンスを管理します。次の場合 WinActor の機能を使うことができないようになります。

- ライセンスサーバと通信ができない場合
- ライセンスサーバが保有しているライセンス数が不足している場合

■ ライセンスサーバ設定の流れ

ライセンスサーバ設定の流れを以下に示します。

① ライセンスサーバへライセンスの登録

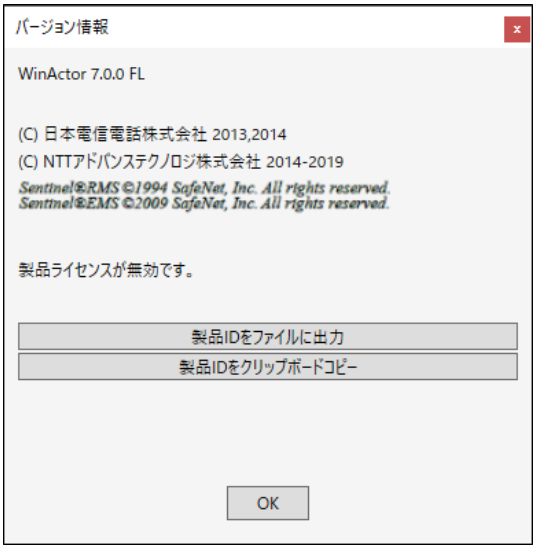
② WinActor のインストール

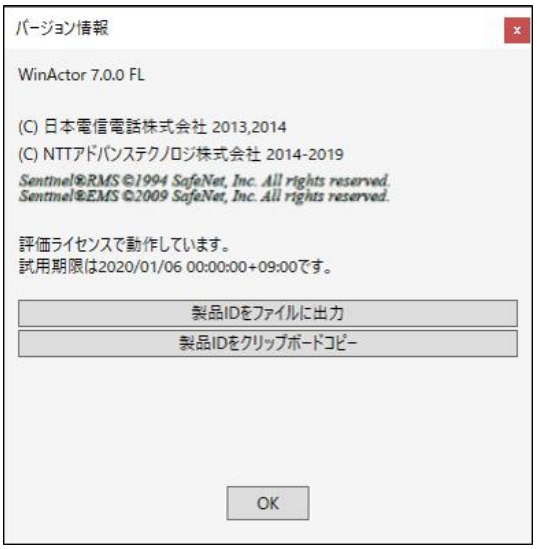
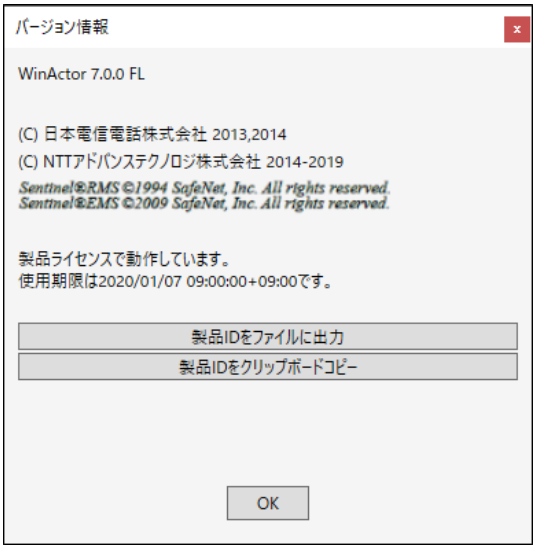
③ WinActor でライセンスサーバの設定をする



①はライセンスサーバの管理者が行います。

表 3-121 ライセンスサーバ設定状態とバージョン情報画面

No.	設定状態	バージョン情報画面
❶	ライセンスサーバの設定がされていない、もしくは、ライセンスサーバの設定はされているがライセンスサーバからライセンスが払い出されていない状態	

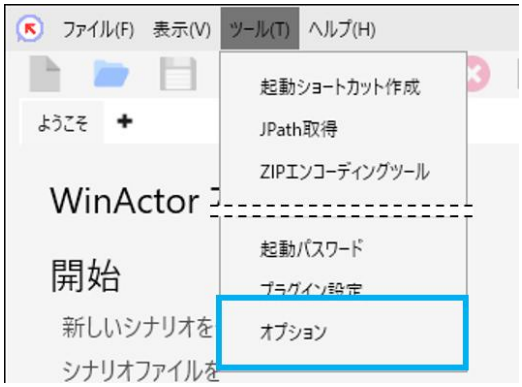
No.	設定状態	バージョン情報画面
❷	評価ライセンス動作時	
❸	製品ライセンス動作時	

■ ライセンスサーバ設定

「オプション」画面でライセンスサーバの設定をします。

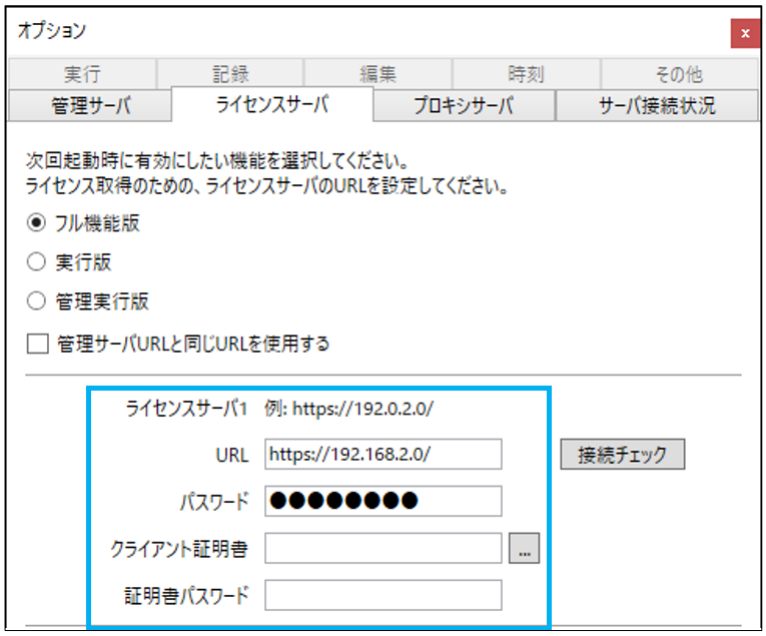
Steps

1. メニューバーの［ツール］メニューから［オプション］をクリックします。



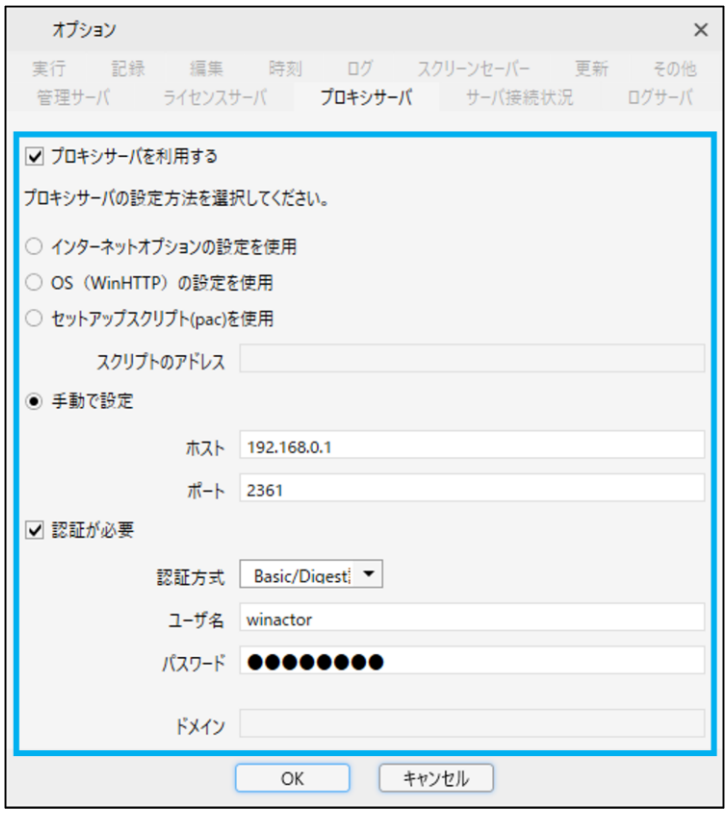
「オプション」画面が表示されます。

2. ［ライセンスサーバ］タブで、ライセンスサーバ 1 の「URL」、「パスワード」を入力します。

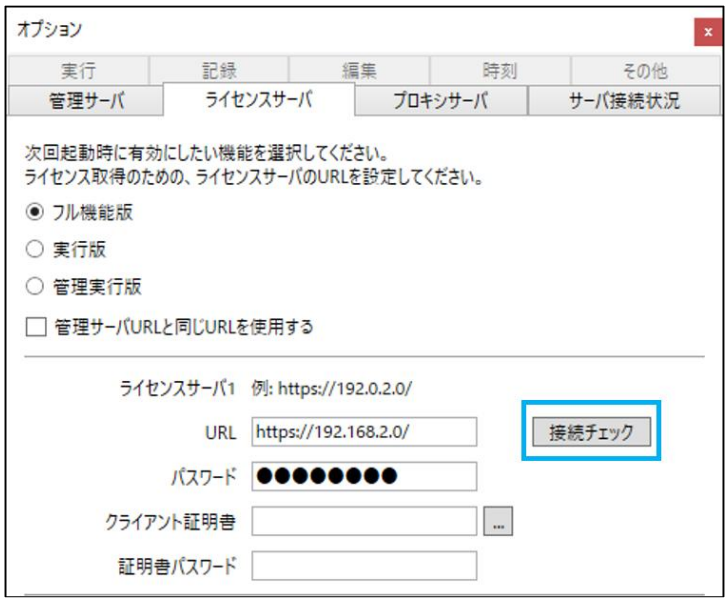


- ライセンスサーバの接続に必要な情報は、ご利用いただく環境によって異なりますので、ライセンスサーバの管理者にお尋ねください。
- 認証付きプロキシサーバにも対応しています。Basic 認証、Digest 認証、NTLM 認証に対応しています。

3. プロキシサーバを利用する場合は、［プロキシサーバ］タブで必要事項を入力します。



4. 再び［ライセンスサーバ］タブで、［接続チェック］ボタンをクリックして、ライセンスサーバとの接続状態を確認します。

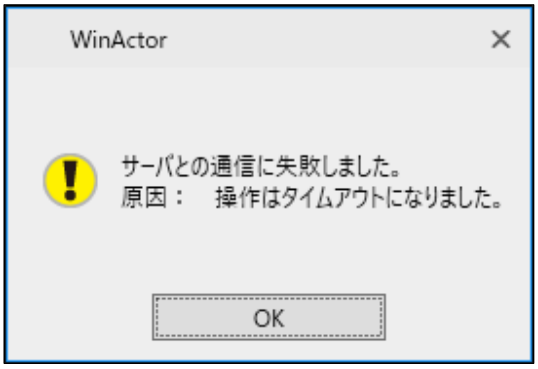


ライセンスサーバと接続ができ、ライセンスの取得ができる状態の場合、成功画面が表示されます。

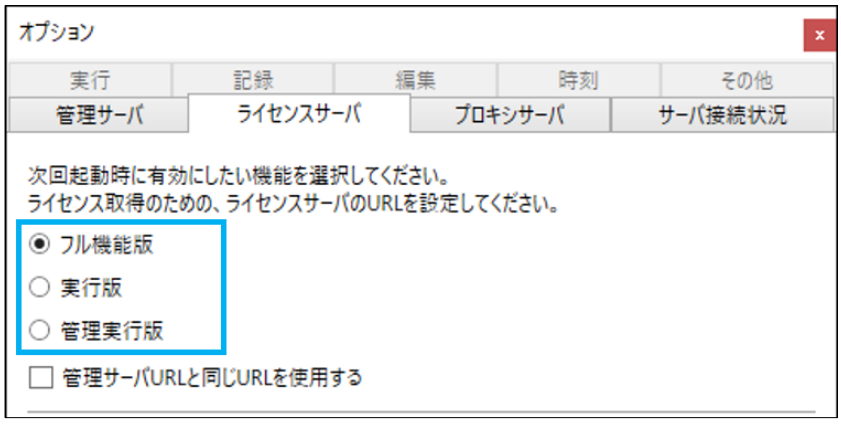
5. ［OK］ボタンをクリックします。



ライセンスサーバと接続ができていない状態の場合、以下のエラー画面が表示されます。

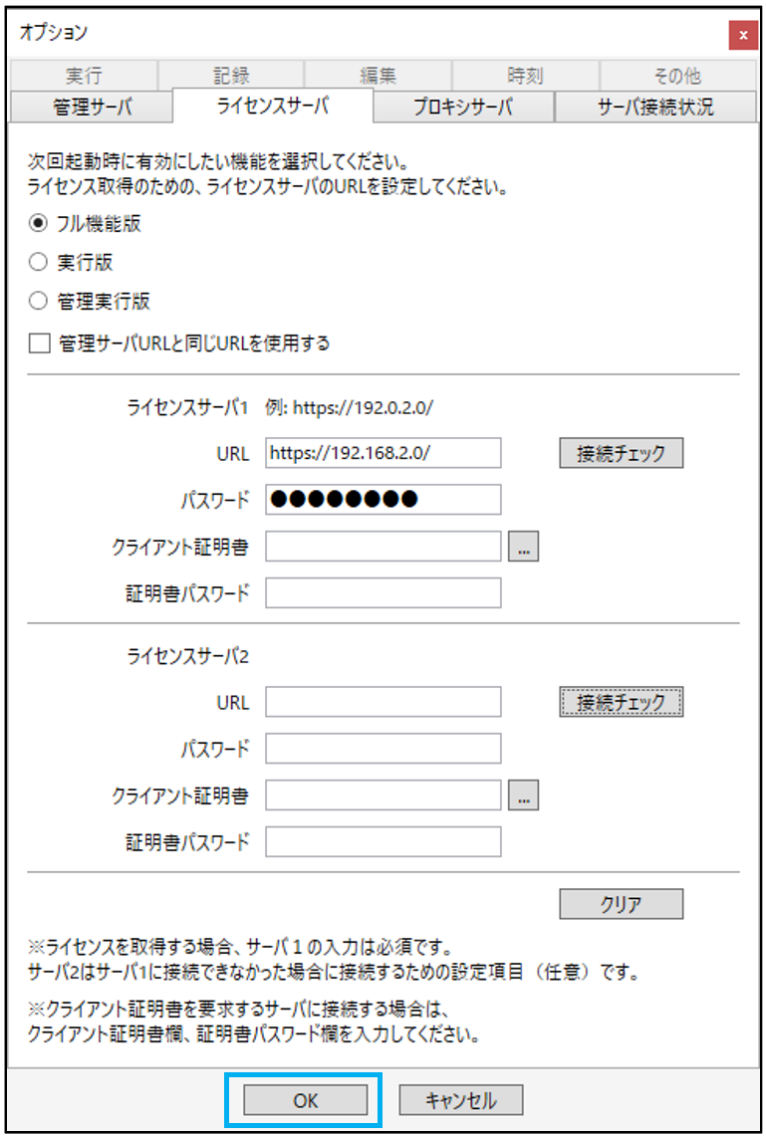


6. ［ライセンスサーバ］タブで、次回起動したときに有効にしたいライセンス種別にチェックを付けます。



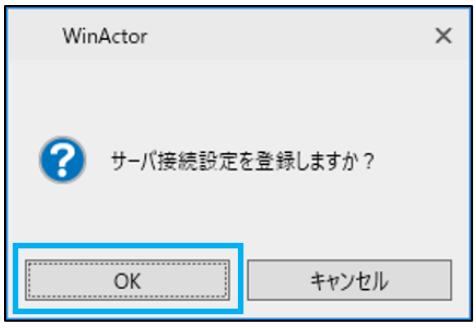
ライセンスサーバ管理者によってライセンス種別の切り替えが制限されている場合は、ライセンス種別の選択を変更することができません。

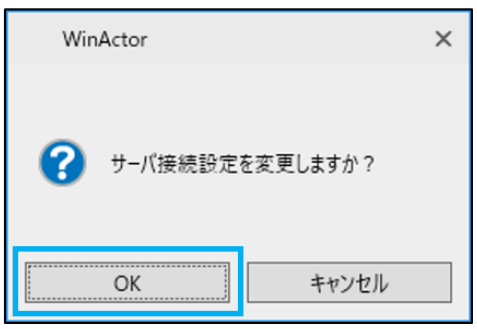
7. 設定を保存するには、［OK］ボタンをクリックします。



登録の確認画面、または、変更の確認画面が表示されます。

8. ［OK］ボタンをクリックします。





設定が保存されると、以下のメッセージが表示されます。

9. ［OK］ボタンをクリックします。



10. WinActor を再立ち上げします。

ライセンスサーバ設定が反映されます。

■ アンケートサイト

［アンケートサイト］ボタンをクリックすると、ブラウザが起動されて、WinActor のアンケートサイトを表示します。
［アンケートサイト］ボタンは、ノードロックライセンスとフローティングライセンスの両方のバージョン情報画面にあります。

ノードロックライセンスのバージョン情報画面の『アンケートサイト』ボタン

3.14 オプション画面

「オプション」画面では、WinActor の動作設定をします。「オプション」画面を表示するには、メニューバーの［ツール］メニューから［オプション］をクリックします。

■ オプション画面の画面構成

図 3-107 オプション画面の画面構成

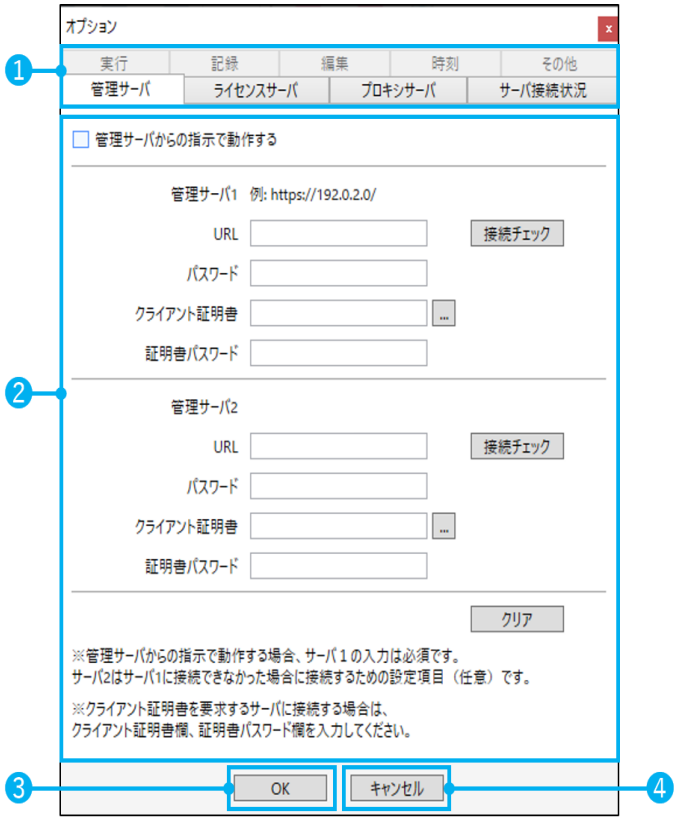


表 3-122 オプション画面の画面構成

No.	構成要素	説明
1	切り替えタブ	設定画面を切り替えることができます。
2	設定欄	1で選択したタブの設定項目が表示されます。
3	［OK］ボタン	設定項目を反映して、「オプション」画面を閉じます。
4	［キャンセル］ボタン	設定項目は反映せずに、「オプション」画面を閉じます。

- ライセンスの種類がノードロックライセンスの場合、［ライセンスサーバ］タブは表示されません。
- ライセンス種別が実行版の場合、［記録］タブと［編集］タブは表示されません。
- 設定した内容はシナリオファイルではなく、PC に保存されます。

■ 管理サーバタブ

図 3-108 オプション画面の管理サーバタブ

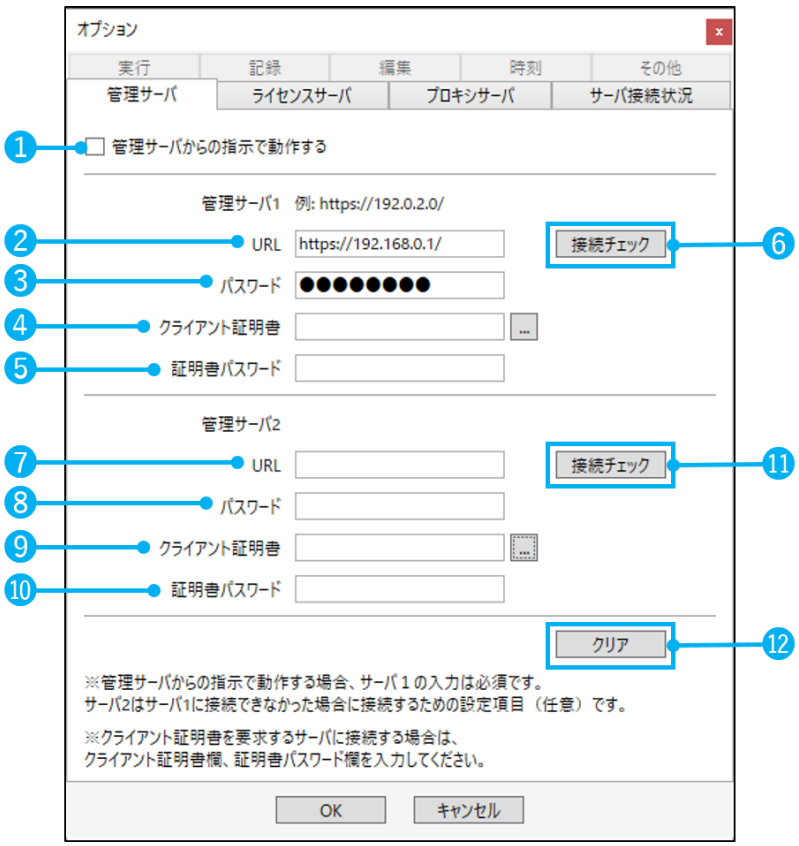


表 3-123 オプション画面の管理サーバタブ

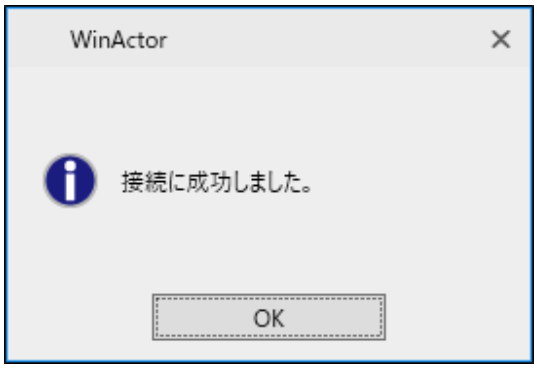
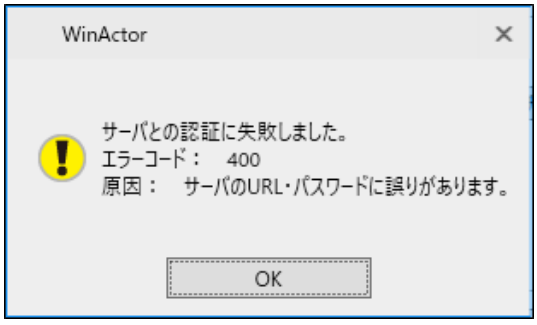
No.	構成要素	説明
❶	管理サーバからの指示で動作する	管理サーバからの指示で WinActor を動作させる場合、チェックを付けます。
❷	URL	管理サーバの URL を入力します。
❸	パスワード	管理サーバのパスワードを入力します。
❹	クライアント証明書	管理サーバへの接続にクライアント証明書が必要な場合は、クライアント証明書を入力します。
❺	証明書パスワード	必要な場合は、クライアント証明書のパスワードを入力します。
❻	［接続チェック］ボタン	管理サーバとの接続状態を確認します。
❼	URL	管理サーバが冗長構成されている場合は、2 台目の管理サーバの URL を入力します。
❽	パスワード	2 台目の管理サーバのパスワードを入力します。

No.	構成要素	説明
⑨	クライアント証明書	2 台目の管理サーバへの接続にクライアント証明書が必要な場合は、クライアント証明書を入力します。
⑩	証明書パスワード	必要な場合は、クライアント証明書のパスワードを入力します。
⑪	［接続チェック］ボタン	2 台目の管理サーバとの接続状態を確認します。
⑫	［クリア］ボタン	管理サーバの情報をクリアします。

- 管理サーバの接続に必要な情報は、ご利用いただく環境によって異なりますので、管理サーバの管理者にお尋ねください。
- 「管理サーバからの指示で動作する」にチェックをした場合は、ユーザーによるシナリオの編集・実行が不可能となります。
- OS（Windows）の時刻と管理サーバの時刻がずれていると接続エラーとなりますので、OS を正しい時刻に合わせてご利用ください。

［接続チェック］ボタンは、管理サーバとの接続状態を確認します。

表 3-124 管理サーバ接続チェック時の画面

No.	接続状態	確認画面
①	管理サーバとの接続ができており、管理サーバからの指示を受けられる状態	
②	管理サーバとの接続ができていない状態	

■ ライセンスサーバタブ

図 3-109 オプション画面のライセンスサーバタブ

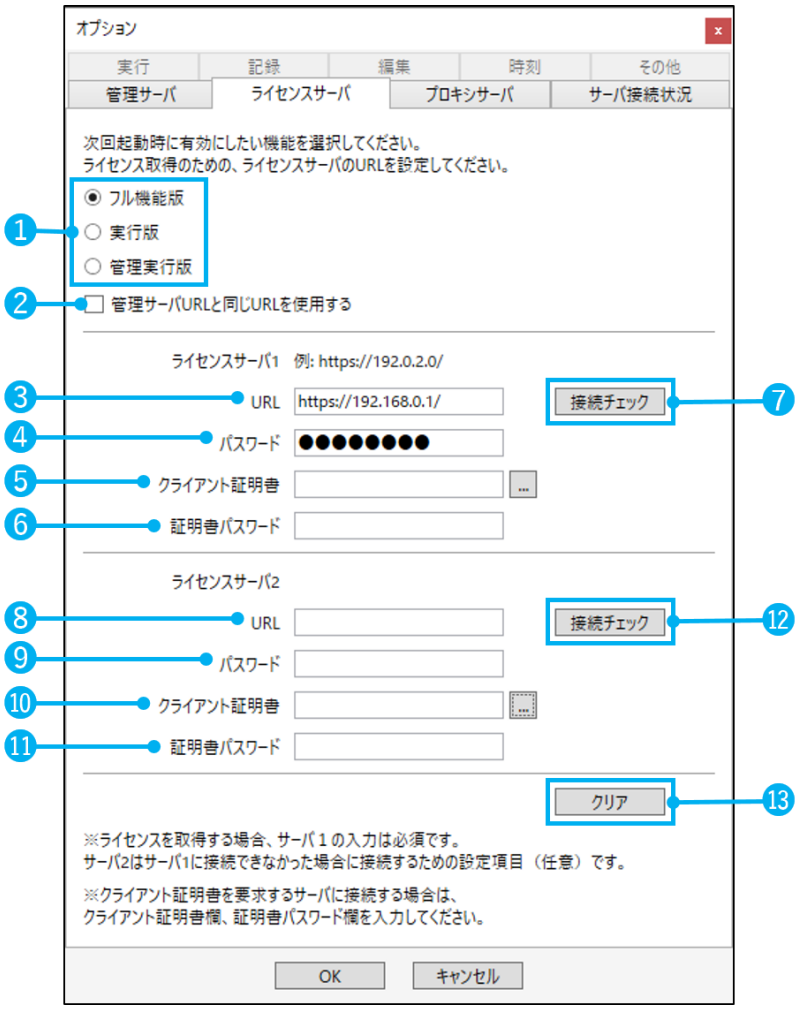


表 3-125 オプション画面のライセンスサーバタブ

No.	構成要素	説明
❶	機能選択	ライセンスサーバに要求するライセンスの種別を、チェックマークで切り替えることができます。 次回起動時に有効になります。 ※ライセンスサーバ管理者によって切り替えが制限されている場合は、チェックマークの操作ができません。
❷	管理サーバ URL と同じ URL を使用する	ライセンスサーバが管理サーバと同じ URL の場合、チェックを付けます。
❸	URL	ライセンスサーバの URL を入力します。
❹	パスワード	ライセンスサーバのパスワードを入力します。

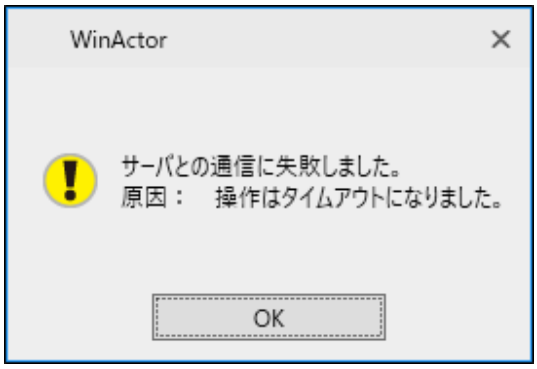
No.	構成要素	説明
❺	クライアント証明書	ライセンスサーバへの接続にクライアント証明書が必要な場合は、クライアント証明書を入力します。
❻	証明書パスワード	必要な場合は、クライアント証明書のパスワードを入力します。
❼	［接続チェック］ボタン	ライセンスサーバとの接続状態を確認します。
❽	URL	ライセンスサーバが冗長構成されている場合は、2 台目のライセンスサーバの URL を入力します。
❾	パスワード	2 台目のライセンスサーバのパスワードを入力します。
❿	クライアント証明書	2 台目のライセンスサーバへの接続にクライアント証明書が必要な場合は、クライアント証明書を入力します。
⓫	証明書パスワード	必要な場合は、クライアント証明書のパスワードを入力します。
⓬	［接続チェック］ボタン	2 台目のライセンスサーバとの接続状態を確認します。
⓭	［クリア］ボタン	ライセンスサーバの情報をクリアします。

- ライセンスサーバの接続に必要な情報は、ご利用いただく環境によって異なりますので、ライセンスサーバの管理者にお尋ねください。
- OS（Windows）の時刻とライセンスサーバの時刻がずれていると接続エラーとなりますので、OS を正しい時刻に合わせてご利用ください。

［接続チェック］ボタンは、ライセンスサーバとの接続状態を確認します。

表 3-126 ライセンスサーバ接続チェック時の画面

No.	接続状態	確認画面
❶	ライセンスサーバと接続ができており、ライセンスの取得ができる状態	

No.	接続状態	確認画面
❷	ライセンスサーバとの接続ができていない状態	

■ プロキシサーバタブ

図 3-110 オプション画面のプロキシサーバタブ

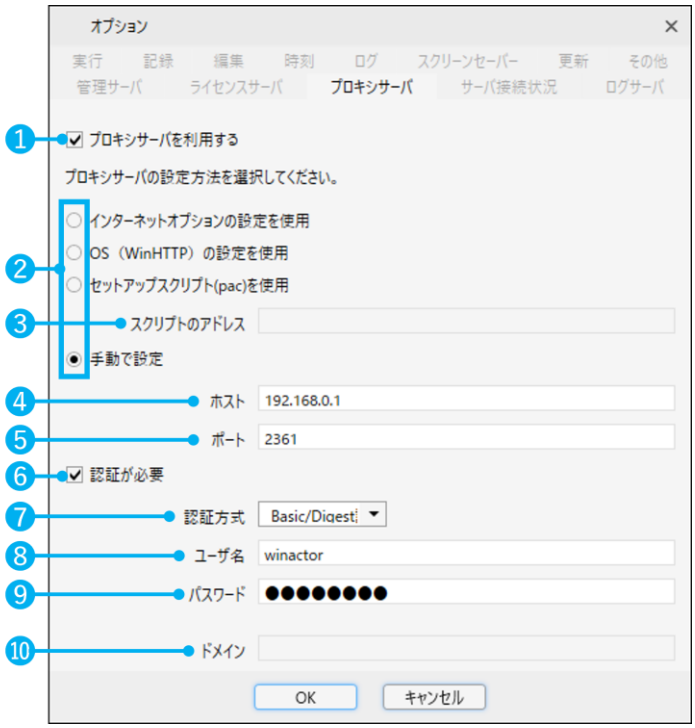


表 3-127 オプション画面のプロキシサーバタブ

No.	構成要素	説明
❶	プロキシサーバを利用する	プロキシサーバを利用する場合はチェックを付けます。
❷	プロキシサーバの設定方法	プロキシサーバの設定方法を選択します。
❸	スクリプトのアドレス	セットアップスクリプト(pac)のアドレスを入力します。 ❷で「セットアップスクリプト（pac）を使用」を指定した場合、プロキシの解決に Windows HTTP サービスを使用するため、pac ファイルの内容を OS がキャッシュします。キャッシュについては OS の動作に依存しています。
❹	ホスト	プロキシサーバのホスト名または IP アドレスを入力します。
❺	ポート	プロキシサーバのポート番号を入力します。
❻	認証が必要	プロキシサーバで認証する場合、チェックを付けます。
❼	認証方式	プロキシサーバの認証方式を選択します。 Basic 認証、Digest 認証、NTLM 認証に対応しています。
❽	ユーザ名	プロキシサーバで認証に使用するユーザー名を入力します。
❾	パスワード	プロキシサーバで認証に使用するパスワードを入力します。
❿	ドメイン	プロキシサーバで認証に使用するドメインを入力します。

■ サーバ接続状況タブ

図 3-111 オプション画面のサーバ接続状況タブ

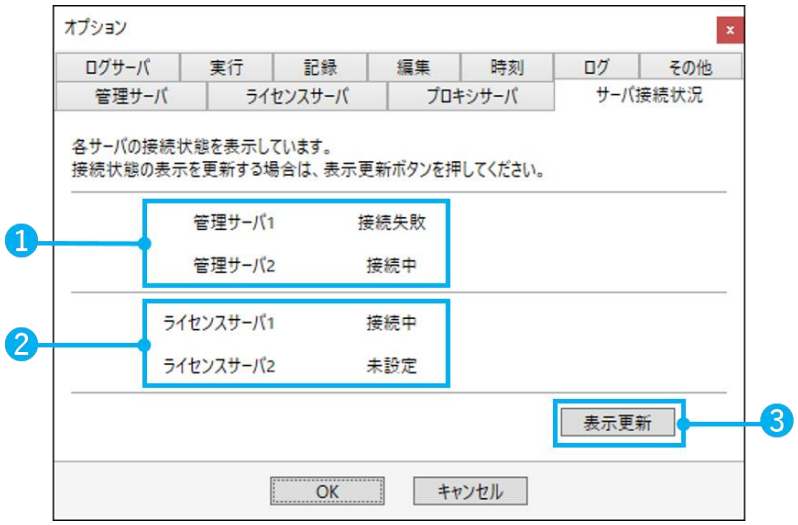


表 3-128 オプション画面のサーバ接続状況タブ

No.	構成要素	説明
❶	管理サーバ	管理サーバの接続状態を表示します。 表示内容は下表を参照してください。
❷	ライセンスサーバ	ライセンスサーバの接続状態を表示します。 表示内容は下表を参照してください。 ※ノードロックライセンスの場合、表示されません。
❸	[表示更新]ボタン	接続状態の表示を更新します。

表 3-129 サーバ接続状況の表示内容

No.	表示内容	接続状態
❶	接続中	現在通信している場合に表示されます。
❷	接続失敗	接続に失敗した場合に表示されます。
❸	接続処理中	サーバへの接続を試みている場合に表示されます。
❹	未接続	・接続処理実施中に表示されます。 ・サーバ 1 と接続中で、設定済のサーバ 2 に接続する必要がない場合に、サーバ 2 側に表示されます。
❺	未設定	接続に必要な情報が設定されていない場合に表示されます。

■ ログサーバタブ

図 3-112 オプション画面のログサーバタブ

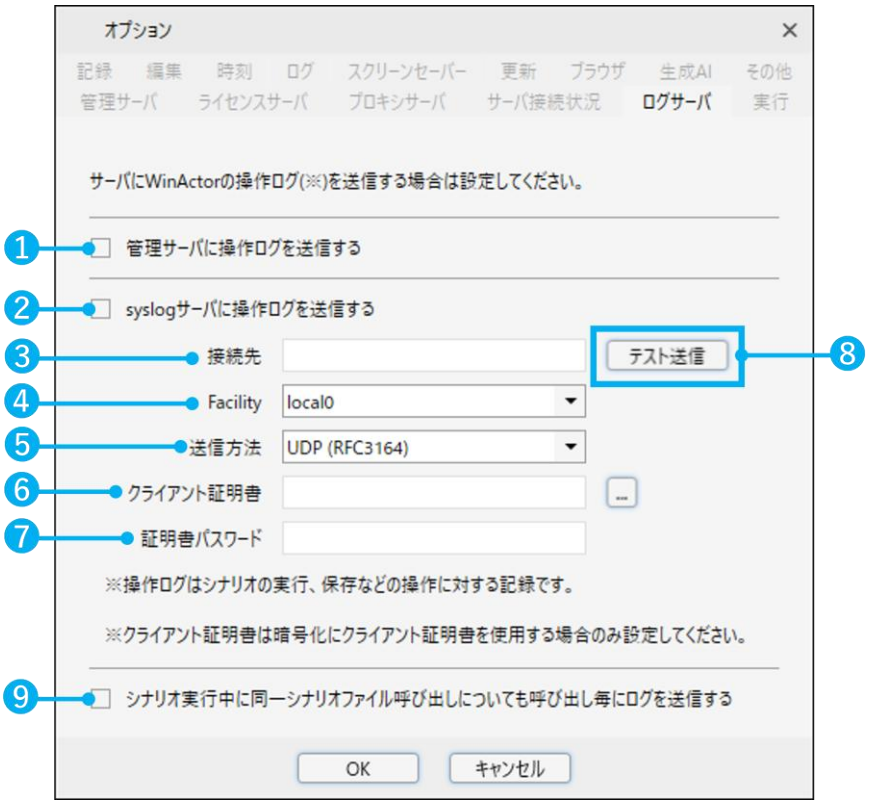


表 3-130 オプション画面のログサーバタブ

No.	構成要素	説明
❶	管理サーバに操作ログを送信する	管理サーバに操作ログを送信する場合、チェックを付けます。 本設定を有効にした場合、管理サーバに操作ログを送信できないと、シナリオ実行ができなくなります。 また、管理サーバタブの「管理サーバからの指示で操作する」にチェックを付いている場合、本設定はできません。本設定を行わなくても管理サーバにログが送信されます。
❷	syslog サーバに操作ログを送信する	syslog サーバに操作ログを送信する場合、チェックを付けます。
❸	接続先	syslog サーバのホスト名または IP アドレスを入力します。
❹	Facility	syslog の facility を選択します。
❺	送信方法	syslog サーバに操作ログを送信する際の送信方法を指定します。 「UDP (RFC3164)」「UDP (RFC5424)」「TCP、暗号化なし (RFC5424)」「TCP、暗号化あり (RFC5424)」から選択します。syslog サーバ管理者にご確認ください。

No.	構成要素	説明
❻	クライアント証明書	「送信方法」で「TCP、暗号化あり（RFC5424)」を選択して、syslog サーバへの接続にクライアント証明書が必要な場合は、クライアント証明書を入力します。
❼	証明書パスワード	必要な場合は、クライアント証明書のパスワードを入力します。
❽	[テスト送信]ボタン	syslog サーバへテスト用のログを送信します。 syslog サーバ側で受信を確認してください。
❾	シナリオ実行中に同一シナリオファイル呼び出しについても呼び出し毎にログを送信する	チェックを付けると、シナリオ実行中に同じシナリオファイルが複数回呼び出された場合でも、呼び出し毎にログを送信します。 チェックを外すと、同じシナリオファイルについて 1 回目の呼び出しではログを送信しますが、2 回目以降の呼び出しではログを送信しません。 初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。

■ 実行タブ

図 3-113 オプション画面の実行タブ

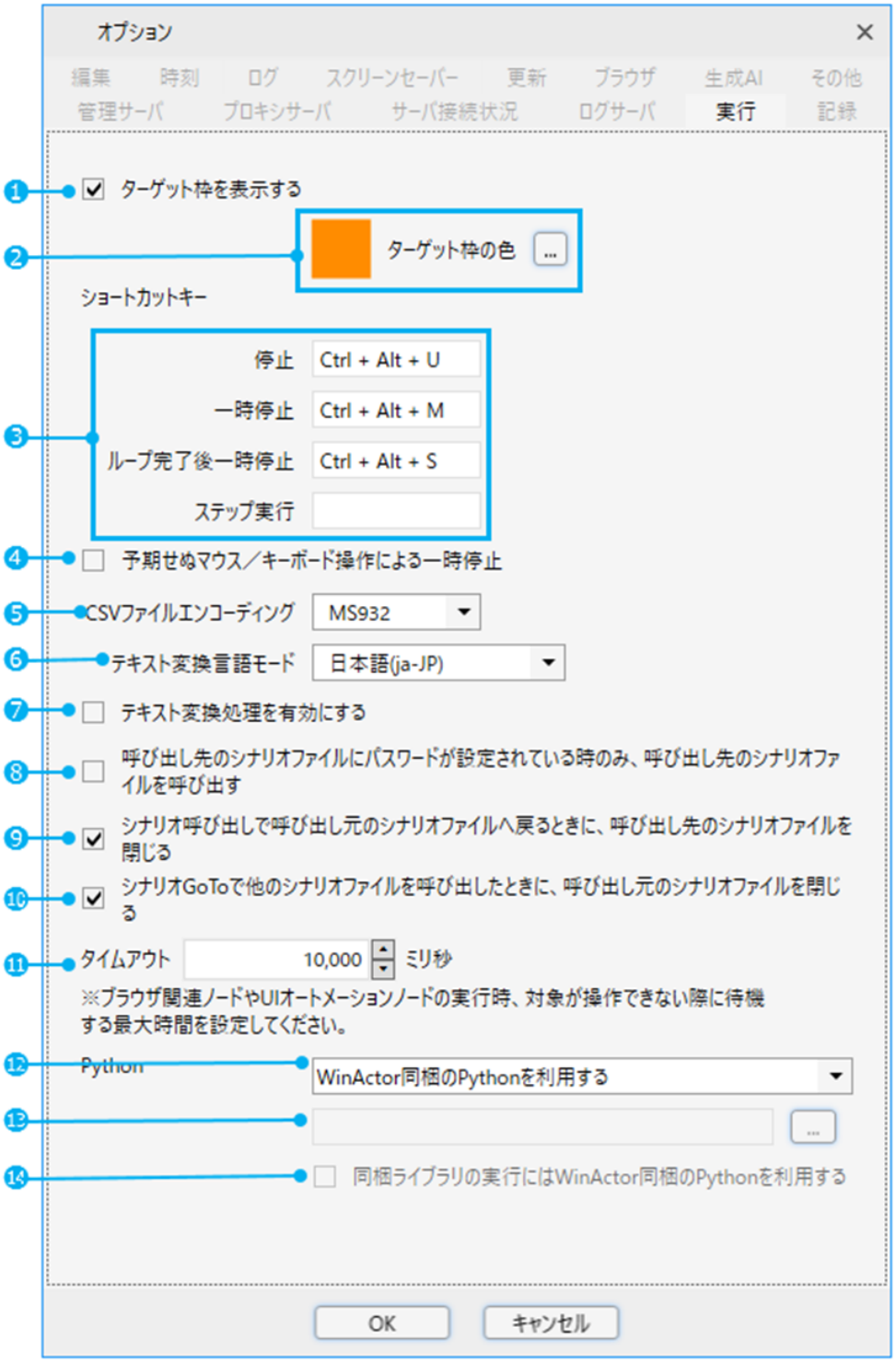


表 3-131 オプション画面の実行タブ

No.	構成要素	説明
❶	ターゲット枠を表示する	実行中のアクティブな操作に、枠を表示するか、非表示とするかをチェックボックスで選択します。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
❷	ターゲット枠の色	ターゲット枠の表示色を、カラーダイアログウィンドウから選択できます。
❸	ショートカットキー	WinActor の緊急停止キーとしてのショートカットキーを登録します。設定できるのは、停止と一時停止とループ完了後一時停止です。ショートカットキーとして利用できるキーは、英数字キー（A～Z、0～9）およびファンクションキー（F1～F12）です。装飾キーとして「Ctrl」「Alt」が利用可能です。
❹	予期せぬマウス／キーボード操作による一時停止	予期せぬマウス/キーボードの操作によって、意図しない実行結果となることを防止する機能です。 チェックを ON にして実行した場合、マウスやキーボードの操作を検出した際に、シナリオ実行を一時停止します。 初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。
❺	CSV ファイルエンコーディング	CSV ファイルを読み書きする際のエンコーディングを指定でできます。「MS932」「UTF-8」が選択できます。
❻	テキスト変換言語モード	言語非依存化機能での、ウィンドウタイトルの変換後の言語を指定できます。 「日本語(ja-JP)」「英語(en-US)」が選択できます。 初期値は、WinActor の初回起動時の実行環境に依存します。 » 初期値の決まり方は『表 1-16 言語の決まり方』を参照してください。
❼	テキスト変換処理を有効にする	シナリオ実行時に、言語非依存化機能のウィンドウタイトル変換処理をする場合に、チェックを付けます。 チェックを外した場合、ウィンドウタイトルは変換処理されません。 初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。
❽	呼び出し先のシナリオファイルにパスワードが設定されている時のみ、呼び出し先のシナリオファイルを呼び出す	チェックを付けると、呼び出し先のシナリオファイルにパスワードが設定されている場合にのみ「シナリオファイル呼び出し」が実行できるよう制限されます。 呼び出し先のシナリオファイルに編集パスワード、閲覧パスワード、実行パスワードのいずれも設定されていない場合は、「シナリオファイル呼び出し」がエラーとなり、シナリオ実行が一時停止します。 初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。

No.	構成要素	説明
⑨	シナリオ呼び出しで呼び出し元のシナリオファイルへ戻るときに、呼び出し先のシナリオファイルを閉じる	チェックを付けると、シナリオファイル呼び出しノードで呼び出し元のシナリオファイルへ戻る際に、呼び出し先シナリオファイルを閉じるようになります。 ただし、シナリオ実行前に呼び出し先シナリオファイルが手動で既に開かれていた場合は、チェックが付いていても呼び出し先シナリオファイルを閉じません。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
⑩	シナリオ GoTo で他のシナリオファイルを呼び出したときに、呼び出し元のシナリオファイルを閉じる	チェックを付けると、シナリオ GoTo ライブラリで呼び出し先のシナリオファイルに移る際に、呼び出し元シナリオファイルを閉じるようになります。 ただし、シナリオ実行前に呼び出し元シナリオファイルが手動で既に開かれていた場合は、チェックが付いていても呼び出し元シナリオファイルを閉じません。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
⑪	タイムアウト	状態が変化するまで待機する時間です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。
⑫	Python の使用方針	Python の使用方針を指定できます。 「Python を利用しない（Python 実行ノード実行時はエラーとする）」、「WinActor 同梱の Python を利用する」、「指定した Python を利用する」が選択できます。
⑬	Python のパスの指定	Python の使用方針に「指定した Python を利用する」を指定した場合に、その Python のパスを指定できます。
⑭	同梱ライブラリ実行には WinActor 同梱の Python を利用する	Python の使用方針に「指定した Python を利用する」を指定した場合に、その場合でも同梱ライブラリ実行には WinActor 同梱の Python を利用するか否かを指定できます。



- ライセンス種別が実行版の場合、「ステップ実行」のショートカットキーが登録できません。

■ 記録タブ

FULL

図 3-114 オプション画面の記録タブ

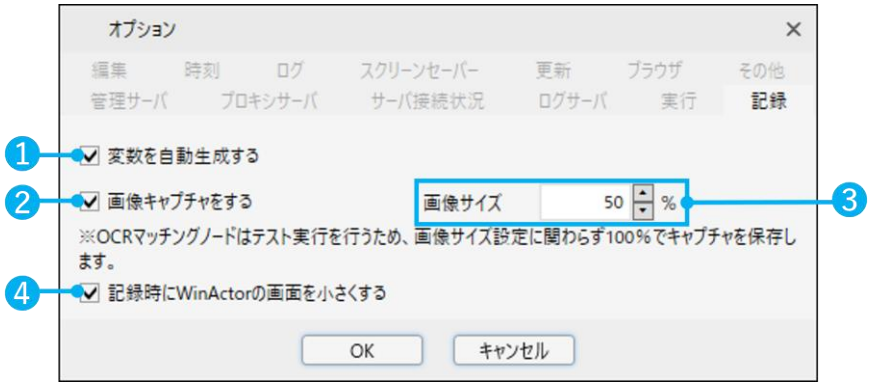


表 3-132 オプション画面の記録タブ

No.	構成要素	説明
❶	変数を自動生成する	チェックした場合、ユーザーの操作の記録時に、変数名を自動的に決定し、ノード作ります。チェックを外した場合、「値⇒」で直値を使ったノードを作ります。チェックを外した状態で変数名の指定が必要になった場合は、変数名を入力する画面が表示されます。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
❷	画像キャプチャをする	ユーザーの操作を記録する際に、補足情報として画面のイメージを保存するか、しないかを選択します。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
❸	画像サイズ	記録時に保存するキャプチャ画像の画面のサイズを 1～100%の範囲で指定します。 OCR マッチングノードが保存するキャプチャ画像は、テスト実行に用いるため、本項目の値に関わらず 100%で保存されます。 初期値（出荷時）は、50%になっています。
❹	記録時に WinActor の画面を小さくする	チェックを付けると、端末操作の記録状態の WinActor は、縮小表示になります。 チェックを外すと、通常の表示サイズのまま変化しません。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。 縮小表示については、『3.3.4 編集／記録』を参照してください。

■ 編集タブ

FULL

図 3-115 オプション画面の編集タブ

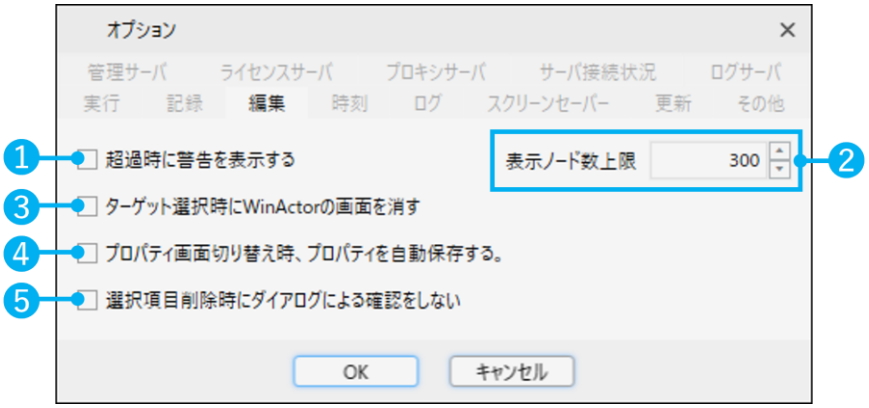


表 3-133 オプション画面の編集タブ

No.	構成要素	説明
❶	超過時に警告を表示する	フローチャート画面上の表示ノード数が多くなると画面乱れが生じる原因となります。表示ノード数が指定値を超えた時に警告を表示するか、しないかを選択します。 初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。 画面乱れが発生する表示ノード数は、端末の性能によって変わります。
❷	表示ノード数上限	表示ノード数がここで指定した値を超えた時に警告を表示します。 初期値（出荷時）は、300 が設定されています。
❸	ターゲット選択時に WinActor の画面を消す	ターゲット選択時、コントロール選択時に WinActor の画面を消します。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
❹	プロパティ画面切り替え時、プロパティを自動保存する。	プロパティを変更後、[更新] ボタンをクリックせずにプロパティ画面を切り替えた場合、プロパティの更新内容を自動的に保存します。 初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。 チェックが OFF の場合は、プロパティ画面を切り替える際に、更新内容を保存するか確認するダイアログが表示されます。
❺	選択項目削除時にダイアログによる確認をしない	削除の確認ダイアログを表示せずに、選択した項目を削除します。 初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。 チェックが OFF の場合は、選択項目を削除する前に、確認ダイアログが表示されます。

■ 時刻タブ

図 3-116 オプション画面の時刻タブ

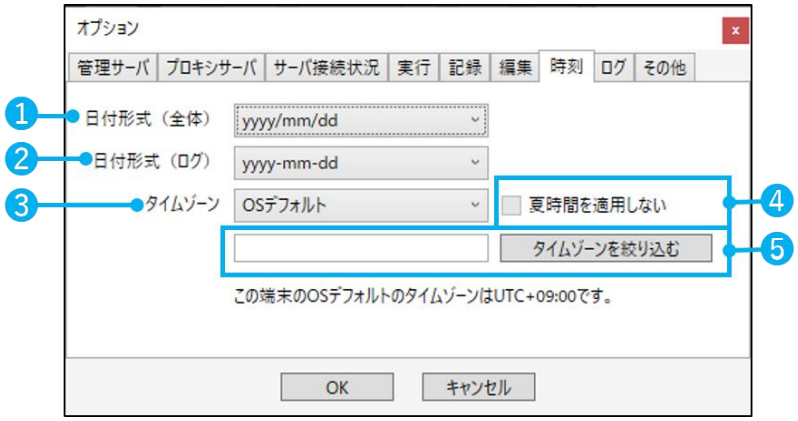


表 3-134 オプション画面の時刻タブ

No.	構成要素	説明
❶	日付形式（全体）	表示される日付形式を指定します。 日付形式は、「yyyy-mm-dd」「yyyy/mm/dd」「dd.mm.yyyy」「dd/mm/yyyy」「dd-mm-yy」「dd/mm/yy」「mm-dd-yy」が選択できます。 • 初期値（出荷時）は、「yyyy/mm/dd」が選択されています。 • 本設定はバージョン情報画面のライセンス有効期限、シナリオ情報画面の有効期限、試用期限に適用されます。
❷	日付形式（ログ）	ログに出力される日付形式を指定します。 日付形式は、「yyyy-mm-dd」「yyyy/mm/dd」「dd.mm.yyyy」、「dd/mm/yyyy」「dd-mm-yy」「dd/mm/yy」「mm-dd-yy」が選択できます。 初期値（出荷時）は、「yyyy-mm-dd」が選択されています。
❸	タイムゾーン	表示される時間のタイムゾーンを指定します。 「タイムゾーンを絞り込む」を実行した場合は、絞り込まれたタイムゾーンのみが表示されます。 • 初期値（出荷時）は、「OS デフォルト」が設定されています。 • 本設定はライセンス認証、ログ出力、シナリオの有効期限、試用期限に適用されます。
❹	夏時間を適用しない	夏時間を適用しないかどうかを指定します。 夏時間を運用している地域のタイムゾーンを❸で指定した場合に、本設定が有効になります。夏時間を適用したくない場合は、チェックを入れて下さい。

No.	構成要素	説明
❺	タイムゾーンを絞り込む	入力された文字が含まれるタイムゾーンを❸に表示します。 文字が入力されずにタイムゾーンを絞り込むボタンを押した場合、選択可能なタイムゾーンがすべて❸に表示されます。

■ ログタブ

図 3-117 オプション画面のログタブ

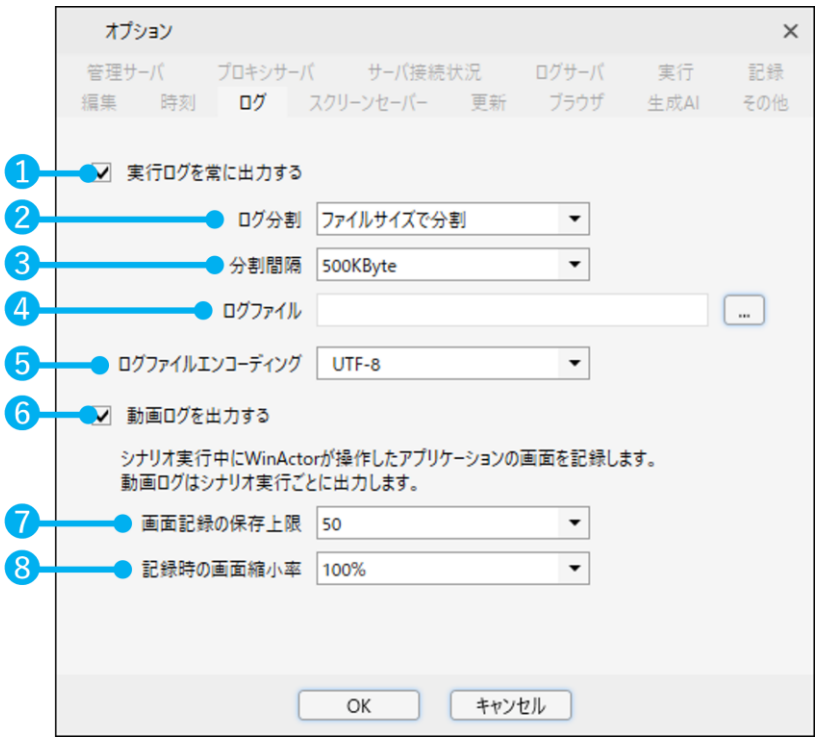


表 3-135 オプション画面のログタブ

No.	構成要素	説明
❶	実行ログを常に出力する	実行中にログ出力画面に出力されるログを、ファイルに出力するか、しないか選択します。 出力する場合、ログファイルで指定したファイルパスに実行ログ情報を追記します。 また、「分割間隔」コンボボックスで、ファイルの自動分割間隔を設定できます。 ※初期値（出荷時）は、チェックが OFF になっています。
❷	ログ分割	ログファイルの分割方法を指定します。 分割方法は、「ログ分割しない」、「日付で分割 1」、「日付で分割 2」、「ファイルサイズで分割」、「シナリオ実行毎に分割」が選択できます。 また、選択した分割方法にマウスカーソルを合わせると、ツールチップによる補足説明が表示されます。 » 分割方法の詳細については、『表 3-136 ログ分割方法』を参照してください。 ※「❶実行ログを常に出力する」のチェックボックスを ON にした場合にのみ設定可能です。

No.	構成要素	説明
❸	分割間隔	ログファイルを分割する間隔を指定します。 ※「❷ログ分割」の「ファイルサイズで分割」を選択した場合にのみ設定可能です。 分割間隔は、「500KByte」、「1MByte」、「10MByte」、「50MByte」、「100MByte」が選択できます。
❹	ログファイル	ログの出力先をファイル選択ダイアログ（[...] ボタン）から指定できます。 ※「❶実行ログを常に出力する」のチェックボックスを ON にした場合にのみ設定可能です。 ※「❶実行ログを常に出力する」のチェックボックスを OFF にして、[OK] ボタンをクリックすると、設定していたログファイル情報が消えるため注意してください。
❺	ログファイルエンコーディング	ログファイルを読み書きする際のエンコーディングを指定できます。 「MS932」「UTF-8」が選択できます。 ※「❶実行ログを常に出力する」のチェックボックスを ON にした場合にのみ設定可能です。
❻	動画ログを出力する	WinActor が操作したアプリケーションの画面を動画ログとして出力するか、しないか選択します。 チェックを付けると、シナリオを実行するごとに動画ログを出力します。 » 動画ログの詳細については、『7.6 動画ログについて』を参照してください。
❼	画面記録の保存上限	動画ログに保存する画面キャプチャ枚数の上限を指定します。「50」、「100」、「150」が選択できます。 ※「❻動画ログを出力する」のチェックボックスを ON にした場合にのみ設定可能です。
❽	記録時の画面縮小率	動画ログに保存する画面キャプチャの画面縮小率を指定します。「100%」、「75%」、「50%」が選択できます。数字が小さいほど、画面サイズが小さくなります。 ※「❻動画ログを出力する」のチェックボックスを ON にした場合にのみ設定可能です。

表 3-136 ログ分割方法

No.	ログ分割方法	説明
❶	ログ分割しない	ログファイルで指定したファイルに出力します。 ログの分割は行わず、常に同じファイルに出力します。 ※ファイルサイズを監視していませんので出力によっては大きなファイルサイズになります。 ディスク容量を圧迫する可能性がありますので、ファイルサイズには十分注意してください。
❷	日付で分割 1	ログファイルで指定したファイル名に日付をつなげたファイル名で、ファイルに出力します。 ログ出力時に日付を跨いだ場合には、新しい日付のファイル名を生成し、出力先をそのファイルに切り替えます。 ※設定済で WinActor 起動時、オプション設定時、もしくは出力ファイルが切り替わる時に、出力するファイルが既に存在する場合、そのファイルに追記します。 ※切り替え基準となる時刻は、オプション画面の時刻タブの「タイムゾーン」の設定に依存します。 ※ファイル名の日付の形式は、オプション画面の時刻タブの「日付形式（ログ）」の設定に依存します。 ただし、選択した形式で「/」が付く場合、それが取り除かれた形式になります。 例） ログファイル：log.txt 日付形式（ログ）：yyyy-mm-dd を設定した場合、 「log_2019-09-01.txt」のファイル名が生成されます。 ※ファイルサイズを監視していませんので、出力によっては大きなファイルサイズになります。 同様に分割されたファイル数も監視していません。 ディスク容量を圧迫する可能性がありますので、ファイルサイズとファイル数には十分注意してください。

No.	ログ分割方法	説明
❸	日付で分割２	ログファイルで指定したファイルに出力します。 ログ出力時に日付を跨いだ場合には、ファイル名に日付をつなげたファイル名にリネームし、再度、ログファイルで指定したファイルを新しく生成し出力します。 ※設定済で WinActor 起動時、または、オプション設定時に、出力するファイルが既に存在する場合、ファイルサイズが 0 なら追記しますが、データが存在する場合、以下の条件で動作します。 1. 追記 - ファイル先頭行のログの日付が WinActor の時刻と同じ日付の場合。 2. 分割 - ファイル先頭行のログの日付が WinActor の時刻と異なる日付の場合。 ログの日付でリネームする。 3. 分割 - ファイル先頭行のログの日付が読み込めなかった場合。 更新日付でリネームする。 ※分割後の日付付きファイル名は、「日付で分割１」と同じ命名規則です。 ※リネームする際に同名の日付付きファイル名が既に存在する場合、末尾に番号を付けて別のファイル名としてリネームします。 番号の付け方は「ファイルサイズで分割」と同じです。 ※リネームする際に同名の日付付きファイル名が既に存在する場合、ファイル名の末尾に付ける番号の最大は 999 までです。 1 から 999 までのすべての番号付きファイルが既にある場合、リネームに失敗し、以降のログ出力は行われません。 その場合、既にある番号付きファイルを移動または削除することで、ログ出力を継続することが可能です。 リネーム時の番号の付け方は「ファイルサイズで分割」と同じです。

No.	ログ分割方法	説明
❹	ファイルサイズで分割	ログファイルで指定したファイルに出力します。 「分割間隔」で指定した 500KByte～100MByte 毎に、ファイル名の末尾に番号を付けてリネームを行い、再度、ログファイルで指定したファイルを新しく生成し出力します。 ※設定済で WinActor 起動時、または、オプション設定時に、出力するファイルが既に存在する場合、ファイルサイズが「分割間隔」で指定したサイズより大きい場合、分割を行い、出力するファイルを新しく生成します。 「分割間隔」で指定したサイズ以下の場合、そのファイルに追記します。 ※分割後の番号付きファイル名は、ログファイルで指定したファイル名の末尾に、数字の左を 0 埋めした 3 桁の番号が付きます。 例) ログファイル：scenario.log を設定した場合、「scenario.log.001」のファイル名にリネームされます。 ※分割時の番号の付け方は、リネームするファイルがあるフォルダ配下の、その時のファイルの状況を見て、以下の条件で番号が付けられます。 ・001 番から連続するように番号が付けられます。 ・001 番がない場合、001 番でリネームを行います。 ・001 番から連続して続く番号から、その最大番号の次の番号でリネームを行います。 ・001 番から連続しない番号は番号決めの判断対象にはなりません。 ※リネームする際にファイル名の末尾に付ける番号の最大は 999 までです。 これが分割できるファイル数の最大として、以降のログ出力は行われませんので、分割されたファイル数には十分注意してください。 最大番号で分割される前に、分割後の番号付きファイルを移動または削除することで、ログ出力を継続することが可能です。 その場合、再度、001 番から連続する番号を付け直します。

No.	ログ分割方法	説明
❺	シナリオ実行毎に分割	ログファイルで指定したファイルに出力します。 シナリオ実行が終了したタイミングで、ファイル名の末尾に番号を付けてリネームを行い、再度、ログファイルで指定したファイルを新しく生成し出力します。 ※設定済で WinActor 起動時、または、オプション設定時に、出力するファイルが既に存在する場合、ファイルサイズが 0 なら追記しますが、データが存在する場合、分割して出力するファイルを新しく生成します。 ※分割時、分割後の動作については、「ファイルサイズで分割」と同じです。 ※リネームする際にファイル名の末尾に付ける番号の最大は 999 までです。 「ファイルサイズで分割」と同じです。

- 「ログ分割しない」、「日付で分割１」、「日付で分割２」、「シナリオ実行毎に分割」を選んだ場合、出力されるログのファイルサイズに制限を設けていないため、肥大化する可能性があります。
- 「日付で分割１」、「日付で分割２」を選んだ場合、分割するファイル数に制限を設けていないため、ファイル数が増加する可能性があります。
- 指定したファイルが別のアプリケーションによって開かれてファイルがロックされている場合、ログ出力とファイル分割が出来ません。
  「ログ分割しない」の場合、ロックされている間は出力できませんが、ロックから解放されれば出力を再開します。
  「日付で分割１」、「日付で分割２」、「ファイルサイズで分割」、「シナリオ実行毎に分割」の場合、一度、ログ出力とファイル分割に失敗すると、以降、ログ出力とファイル分割を実行できません。
  その時はログ画面に内容が表示されますのでご確認いただき、オプションでログファイルを再設定することで、再開可能です。
- 「日付で分割２」、「ファイルサイズで分割」、「シナリオ実行毎に分割」の場合、ファイル分割でファイル名のリネームを行います。
  その際に、ログファイルで指定したファイル名を、一度、tmp ファイル名にリネームしてから、番号付きファイル、または、日付付きファイルへのリネームを一瞬で行います。
  リネームに失敗、もしくは、番号付きファイルが既に 999 番まで存在する場合、番号付けに失敗して、tmp ファイル名のまま配置される場合があります。
  その時はログ画面に内容が表示されますのでご確認いただき、オプションでログファイルを再設定することで、再開可能です。
  ※ログファイルで指定したファイル名が「log.txt」の場合、tmp ファイル名は「log.txt.[16 文字の半角英数字].tmp」となります。
- ログファイルにて既存のファイルを選択した場合には、上書き確認のダイアログが表示されます。なお実際には上書きではなく、既存ファイルに追記されます。
- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。
  『6.1 ファイル保存場所の制限事項』を参照してください。

■ スクリーンセーバータブ

図 3-118 オプション画面のスクリーンセーバータブ

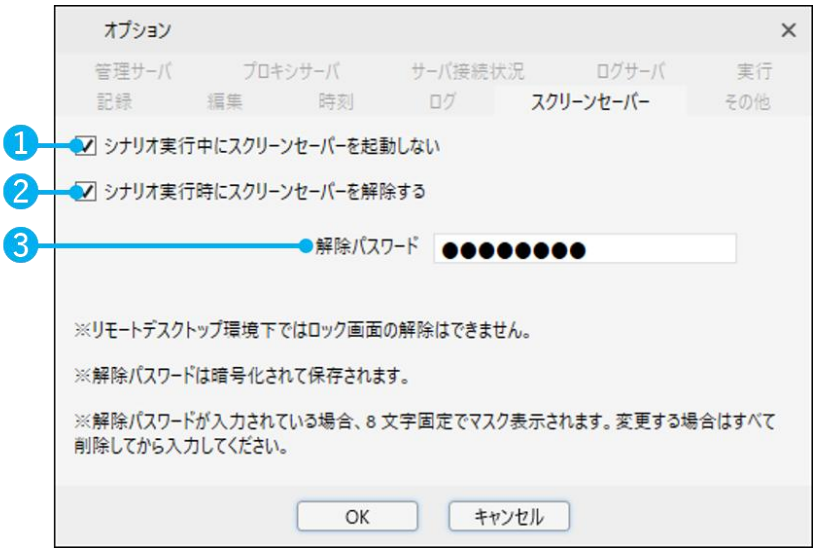


表 3-137 オプション画面のスクリーンセーバータブ

No.	構成要素	説　明
❶	シナリオ実行中にスクリーンセーバーを起動しない	シナリオ実行中のスクリーンセーバーの起動を抑止する場合に、チェックを付けます。
❷	シナリオ実行時にスクリーンセーバーを解除する	シナリオ実行開始時に既に起動しているスクリーンセーバー、およびシナリオ実行中に起動したスクリーンセーバーを解除する場合に、チェックを付けます。 リモートデスクトップ経由で WinActor を動作させている環境では、スクリーンセーバーの解除はできません。
❸	解除パスワード	❷の「シナリオ実行時にスクリーンセーバーを解除する」にチェックを付けた場合に、スクリーンセーバーを解除するためのパスワードを入力します。 解除パスワードは暗号化されて保存されます。 解除パスワードが入力されている場合、8 文字固定でマスク表示されます。変更する場合はすべて削除してから入力してください。

■ 更新タブ

図 3-119 オプション画面の更新タブ



表 3-138 オプション画面の更新タブ

No.	構成要素	説　明
❶	起動時にバックグラウンドで更新を確認する	WinActor の起動時に更新を確認するか指定します。 チェックを付けると、起動時に更新を確認します。
❷	WinActor	更新を確認した後の動作をそれぞれ指定します。 「更新しない」「手動更新」「自動更新」から選択します。 「更新しない」の場合、何もしません。 「手動更新」の場合、更新があるとステータスバーのベル型のアイコンで通知し、手動更新を促します。 「自動更新」の場合、更新があると自動的に更新を行います。 更新ついては、ヘルプメニューの『更新を確認』を参照してください。
❸	WebDriver	
❹	ユーザライブラリ	
❺	サブシナリオ	
❻	CloudLibrary	

プロキシサーバを利用する環境では、プロキシサーバタブの設定が必要です。
設定方法については、『プロキシサーバタブ』を参照してください。

■ ブラウザタブ

図 3-120 オプション画面のブラウザタブ

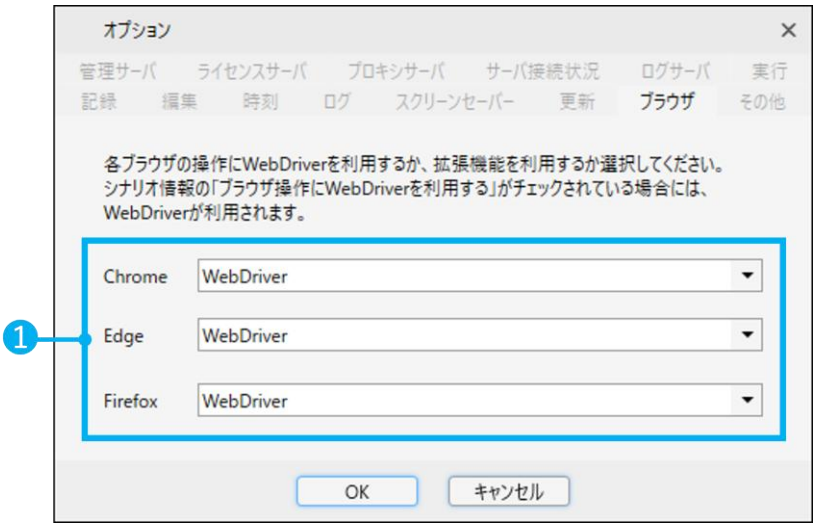


表 3-139 オプション画面のブラウザタブ

No.	構成要素	説　明
1	Chrome Edge Firefox	シナリオ実行時に対象のブラウザ操作する際の方式を指定します。 「WebDriver」「拡張機能」から選択します。 初期値（出荷時）は、「WebDriver」に設定されています。

■ ガイド利用タブ

図 3-121　オプション画面のガイド利用タブ

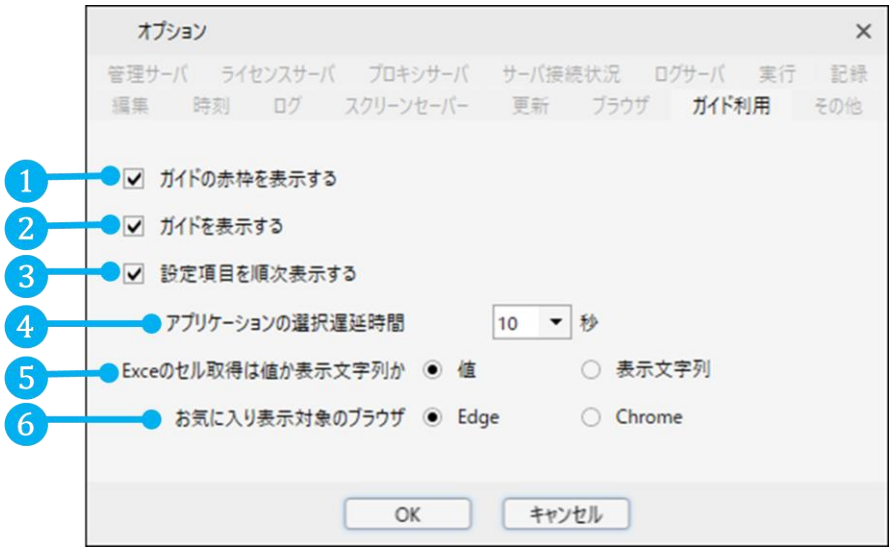


表 3-140 オプション画面のガイド利用タブ

No.	構成要素	説　明
❶	ガイドの赤枠を表示する	チェックした場合、部品の次の設定項目が赤枠で囲まれて表示されます。チェックを外した場合、赤枠は表示されなくなります。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
❷	ガイドを表示する	チェックした場合、設定や操作のガイドが表示されるエリアが表示状態になります。チェックを外した場合は、非表示となります。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています
❸	設定項目を順次表示する	チェックした場合、各部品は設定状況に応じて必要な設定をひとつずつ表示します。 チェックを外した場合、最初から全ての設定項目が表示されます。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています
❹	アプリケーションの選択遅延時間	「アプリケーション」部品の「対象コントロール」を選択する際の遅延時間を指定します。 時間は 3 秒/10 秒/30 秒のどれかを指定できます。 初期値（出荷時）は、「10 秒」が指定されています。
❺	Excel のセル取得は値か表示文字列か	「Excel」部品で範囲選択をする際の設定項目「値か表示文字列か」の初期値を指定します。 「値」の場合、指定したセルの値を取得します。 「表示文字列」の場合、指定したセルの表示文字列（見たままの文字列）を取得します。 初期値（出荷時）は、「値」が指定されています。

No.	構成要素	説　明
❻	お気に入り表示対象のブラウザ	「ブラウザ」部品の [起動] ボタンがクリックされた場合に表示されるお気に入りメニューのデータ取得対象のブラウザを指定します。 Edge – Microsoft Edeg Chrome – Google Chrome 初期値（出荷時）は、Edge が指定されています。

■ その他タブ

図 3-122 オプション画面のその他タブ

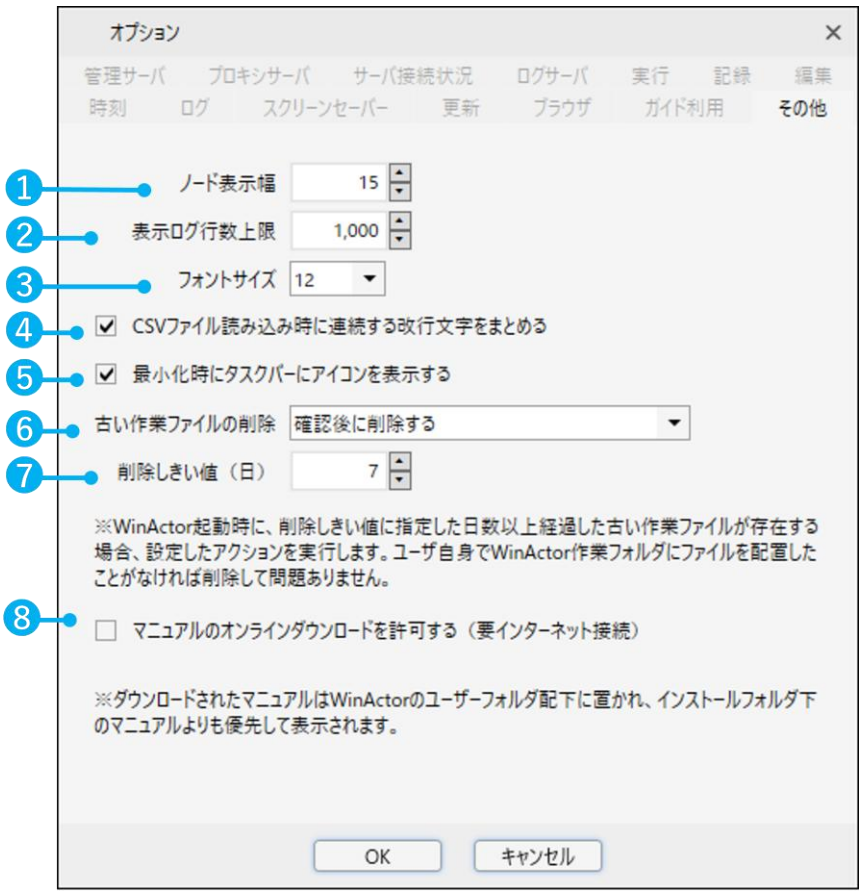


表 3-141 オプション画面のその他タブ

No.	構成要素	説　明
❶	ノード表示幅	フローチャート上のノードの幅（表示する文字数）を 15～255 の範囲で指定します。 フローチャート上のノードには、プロパティ画面で設定できるノードの名前を表示します。 初期値（出荷時）は、15 に設定されています。
❷	表示ログ行数上限	ログ出力タブ画面のログ表示エリアに表示されるログ行数の上限を設定します。 上限を超えると古いログが 100 行単位で消去されます。 初期値（出荷時）は、1,000 行に設定されています。
❸	フォントサイズ	WinActor のフォントサイズを指定します。 フォントサイズは、リストから 12、15、18、21、24、27 が選択できます。 初期値（出荷時）は、12 に設定されています。

No.	構成要素	説　明
❹	CSV ファイル読み込み時に連続する改行文字をまとめる	CSV ファイルのデータ部において、ダブルクォート(")で囲われた中の連続する改行文字を、1 つの改行文字にまとめます。 チェックを付けると、WinActor の操作やシナリオ実行で CSV ファイルを読み込む際、ダブルクォート内の連続する改行文字を 1 つの改行文字にまとめて読み込むようになります。 チェックを外すと、CSV ファイル内の改行文字をそのまま読み込みます。 CSV ファイルのヘッダー部やダブルクォートで囲われていない部分の改行文字に影響はありません。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。 CSV ファイルのデータ部において、ダブルクォートで囲われた中の値の前後にある空白も削除します。 チェックを付けると、空白は削除して読み込まれ、チェックを外すと、空白は削除せず読み込みます。 CSV ファイルのヘッダ部やダブルクォートで囲われていない部分の空白に影響はありません。 例) チェックを付けた場合 "　東 京　"→"東 京"
❺	最小化時にタスクバーにアイコンを表示する	WinActor を最小化した際に、Windows のタスクバーにアイコンを表示します。 チェックを付けると、最小化した際にタスクバーとタスクトレイの両方にアイコンが表示されます。 チェックを外すと、最小化した際にタスクトレイにのみアイコンが表示されます。 初期値（出荷時）は、チェックが ON になっています。
❻	古い作業ファイルの削除	WinActor 起動時における、WinActor 作業フォルダに残っている古い作業ファイルの削除方法を指定します。 「確認後に削除する」「確認せずに自動削除する」「削除しない」から選択します。 「確認後に削除する」の場合、WinActor 起動時に「削除しきい値（日）」に指定した日数以上経過した古い作業ファイルが残っていると、削除確認のダイアログを表示します。 「確認せずに自動削除する」の場合、同様に古い作業ファイルが残っていると、削除確認のダイアログを表示せずに自動的に削除します。 「削除しない」の場合、何もしません。 初期値（出荷時）は、「確認後に削除する」に設定されています。
❼	削除しきい値（日）	削除対象とする作業ファイルの経過日数を 1～365 の範囲で指定します。 初期値（出荷時）は、7 日に設定されています。

No.	構成要素	説　明
⑧	マニュアルのオンラインダウンロードを許可する（要インターネット接続）	チェックをオンにすると WinActor でマニュアルを開く際に、必要に応じてインターネットからマニュアルをダウンロードして表示します。ダウンロードが行われるのは、PC上でマニュアルが見つからない場合、使用中の WinActor に対応した新しいマニュアルがリリースされた場合です。 標準ユーザー版 WinActor の場合は WinActor インストールフォルダ下に、管理者版 WinActor の場合はユーザーフォルダ下にダウンロードされます。管理者版 WinActor の場合はこの旨がチェックボックスの下に表示されます。

3.15 タスクトレイ

WinActor を起動すると、タスクトレイにアイコンが表示されるようになります。

WinActor の画面が表示されている状態の場合は、タスクバーとタスクトレイの両方にアイコンが表示されます。

WinActor の画面が非表示状態（最小化状態）の場合は、設定により、タスクバーとタスクトレイの両方、またはタスクトレイのみにアイコンを表示させることができます。

設定方法については、オプション画面の『その他タブ』を参照してください。

図 3-123 タスクバーの WinActor アイコン

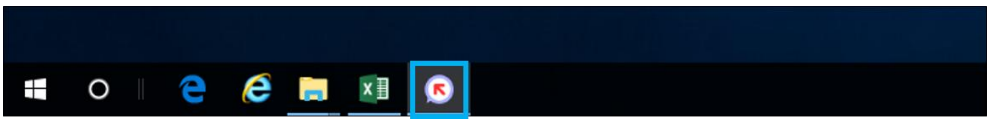
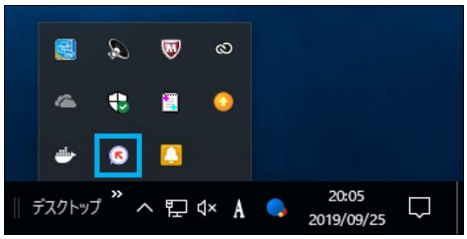


図 3-124 タスクトレイの WinActor アイコン



■ タスクトレイの WinActor アイコンの操作

タスクトレイの WinActor アイコンでの操作を以下に示します。

表 3-142 タスクトレイアイコンでの操作

No.	メニュー	動作
❶	左クリック	実行中のシナリオを一時停止します。 ツールバーの「一時停止」アイコンと同じ動作です。
❷	左ダブルクリック	WinActor を表示します。 記録中状態の縮小表示の場合は、縮小表示を解除し、通常の表示サイズの WinActor を表示します。
❸	右クリック	ポップアップメニューを表示します。

タスクトレイの WinActor アイコンを右クリックすると、ポップアップメニューが表示されます。

図 3-125 タスクトレイアイコンのポップアップメニュー

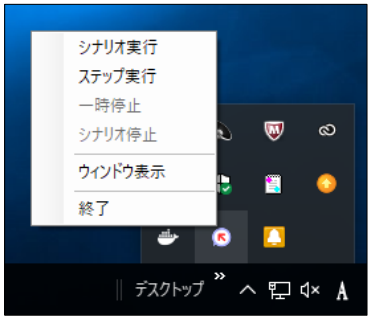


表 3-143 タスクトレイアイコンのポップアップメニューの動作

No.	メニュー	動作
❶	シナリオ実行／再開	シナリオの実行状態で表示が切り替わります。 実行待ち状態では「シナリオ実行」が表示され、クリックするとシナリオの実行を開始します。 一時停止状態では「再開」が表示され、クリックするとシナリオの実行を再開します。 ツールバーの「シナリオ実行」アイコンと同じ動作です。
❷	ステップ実行	シナリオをステップ実行します。 ツールバーの「ステップ実行」アイコンと同じ動作です。
❸	一時停止	実行中のシナリオを一時停止します。 ツールバーの「一時停止」アイコンと同じ動作です。
❹	シナリオ停止	実行中のシナリオを停止します。 ツールバーの「停止」アイコンと同じ動作です。
❺	ウィンドウ表示	WinActor を表示します。 記録中状態の縮小表示の場合は、縮小表示を解除し、通常の表示サイズの WinActor を表示します。
❻	終了	WinActor を終了します。

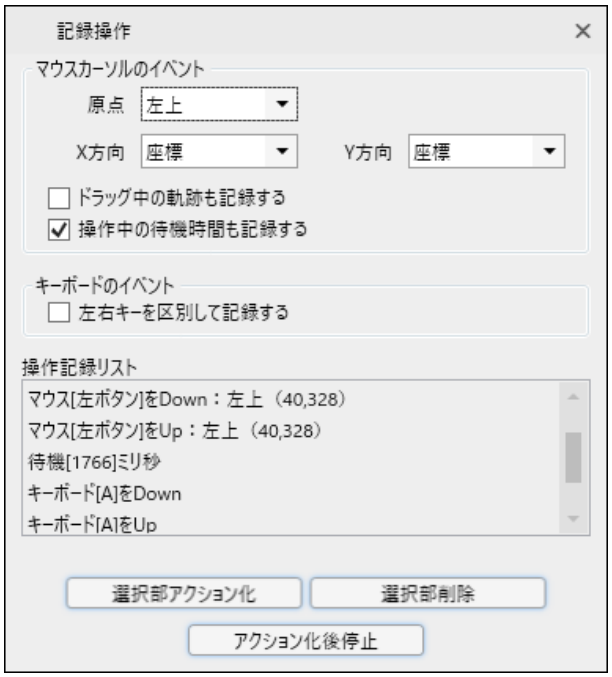
ライセンス種別が実行版の場合、ポップアップメニューの「ステップ実行」は選択できません。

3.16　記録操作画面

FULL

エミュレーションモードで記録を開始すると、「記録操作」画面が表示されます。
「マウスカーソルのイベント」欄で、マウスの見本操作の記録方式を設定します。
操作記録リストに、見本操作が蓄積されます。

図 3-126 記録操作画面



■ マウスカーソル／キーボードのイベント

図 3-127 記録操作画面（記録の設定）

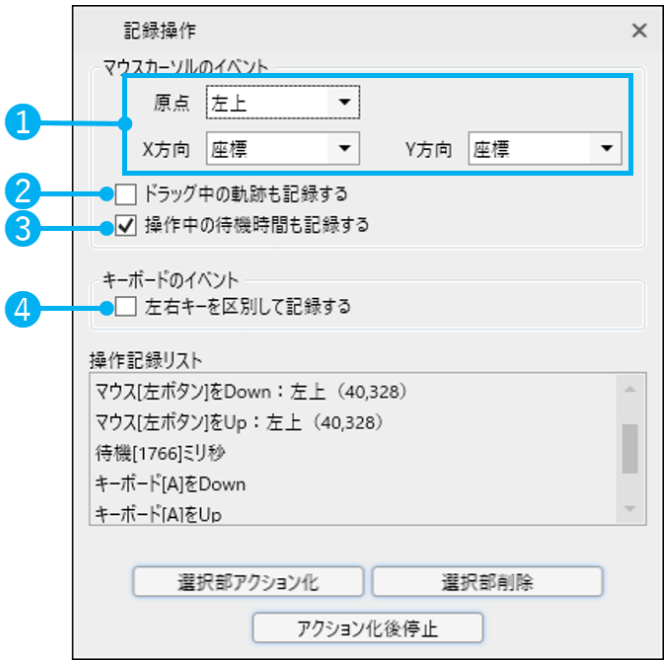


表 3-144 記録操作画面（記録の設定）

No.	名称	説明
❶	原点、X 方向、Y 方向	マウスカーソルの座標の記録の仕方を指定します。原点では、座標の起点を指定します。X 軸、Y 軸それぞれに、記録の単位を「座標（ピクセル数）」か「%」で指定します。
❷	ドラッグ中の軌跡も記録する	マウスの移動の軌跡を記録する場合にチェックします。
❸	操作中の待機時間も記録する	操作と操作の間の時間も記録する場合にチェックします。
❹	左右キーを区別して記録する	キーボードの左右 Ctrl、Shift、Alt キーを判別して記録する場合にチェックします。

■ 原点の指定と記録例

高さ 1000 ピクセル、幅 1000 ピクセルの画面で、画面の左上から右へ 300 ピクセル、下へ 600 ピクセルの箇所でクリックをした場合を例にした記録例を以下に示します。

図 3-128 原点の指定と記録例

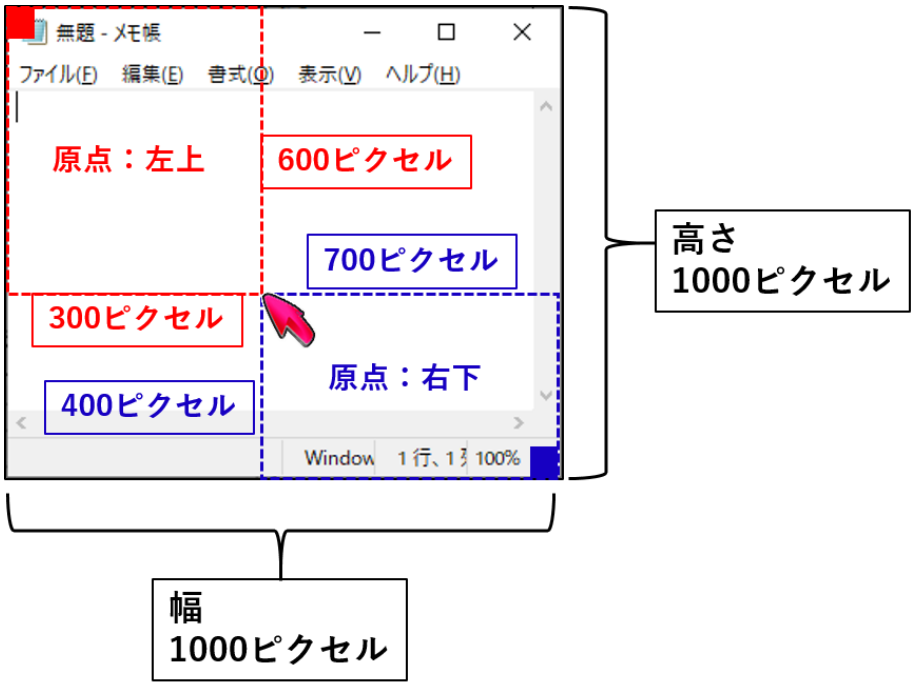


表 3-145 記録されるクリック位置の情報

原点	「座標」選択時の記録	「%」選択時の記録
左上	左上(300,600)	左上(30%,60%)
左下	左下(300, 400)	左下(30%,40%)
右上	右上(700,600)	右上(70%,60%)
右下	右下(700,400)	右下(70%,40%)

WinActor Ver.7 では、画面の座標の取得方法が変更されました。Ver.6 以前のシナリオファイルを実行する際、画面の座標を指定したアクションが正しく動作しない場合があります。

■ 選択部アクション化

操作記録リストに、見本操作が蓄積されます。操作のアクション化によって、操作記録リストの内容が「エミュレーション」としてフローチャートに配置されます。

図 3-129 記録操作画面（操作記録リスト）

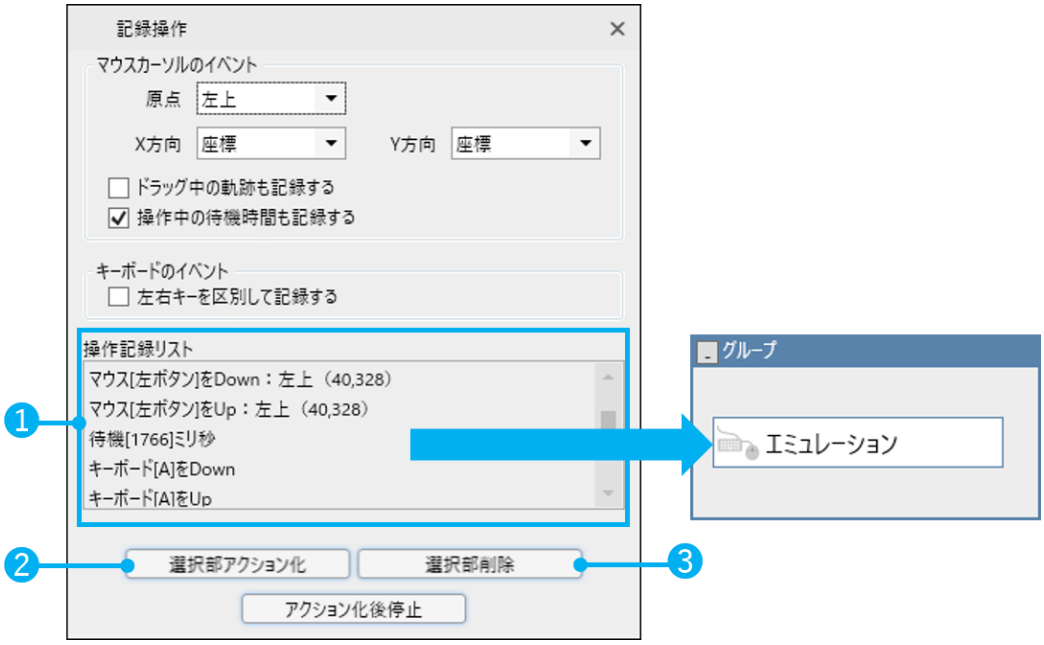


表 3-146 操作記録リストの要素

No.	画面要素	説明
❶	操作記録リスト	マウスかキーボードかの種別、行った操作内容、操作の座標（マウスの場合のみ）を記録します。 アクション化もしくは削除したい操作を選択します。未選択の場合は全ての操作が対象になります。
❷	選択部アクション化	操作記録リスト上の操作が「エミュレーション」としてフローチャートに配置されます。「❶操作記録リスト」上で操作を選択していた場合、選択した操作のみが「エミュレーション」になります。フローチャートに配置された部分は操作記録リストから消えます。
❸	選択部削除	操作記録リストで選択されている操作を削除します。

■ アクション化後停止

操作記録リストの内容が「エミュレーション」としてフローチャートに配置し記録を停止します。アクション化せず終了したい場合は、右上の×ボタン、またはツールバーの「記録停止」アイコンで記録を停止します。

図 3-130 アクション化後停止の要素

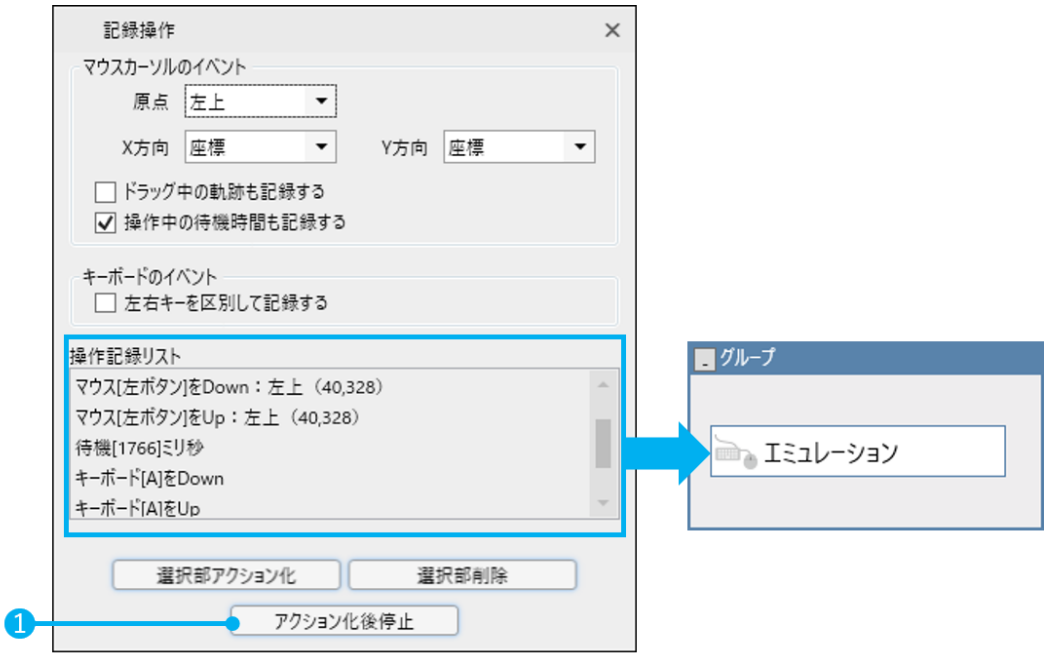


表 3-147 アクション化後停止の要素

No.	画面要素	明
1	アクション化後停止	記録を停止するときに押します。操作記録リスト上の操作が「エミュレーション」としてフローチャートに配置されます。「操作記録リスト」上で操作を選択していた場合、選択した操作のみが「エミュレーション」になります。その後、記録操作画面を閉じます。

3.17 値の取得画面

FULL

「値の取得」画面は、対象アプリケーションの画面から情報を取得するノードを作成するための画面です。

図 3-131 値の取得画面

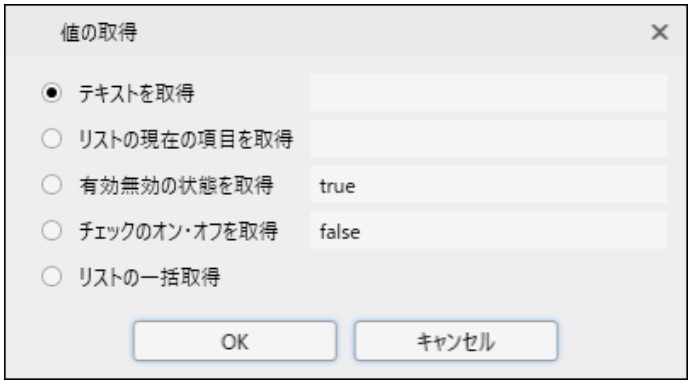


表 3-148 値の取得画面

No.	画面要素	説明
❶	テキストを取得	対象領域からテキスト情報を取得し、変数に格納するノード（文字列取得）をフローチャートに配置します。
❷	リストの現在の項目を取得	対象領域からリストの項目の選択されている値を取得し、変数に格納するノード（リスト取得）をフローチャートに配置します。
❸	有効無効の状態を取得	対象領域が有効無効状態を取得し、有効の場合は「true」、無効の場合は「false」を変数に格納するノード（有効無効状態取得）をフローチャートに配置します。
❹	チェックのオン・オフを取得	対象領域のチェック状態を取得し、ON の時は「true」、OFF の時は「false」を変数に格納するノード（チェック状態取得）をフローチャートに配置します。
❺	リストの一括取得	対象領域からリストの項目の一覧を取得して CSV ファイルに保存するノード（リスト一括取得）をフローチャートに配置します。

対象アプリケーションの作成方法によって、「値の取得」と「値の設定」が正常にできない場合があります。なお、内部の構造の違いであるため、外観だけでは判断することはできません。

■　値の取得画面表示手順

「値の取得」画面を表示する手順について説明します。

Steps

1. ツールバーの「記録対象アプリケーション選択」アイコンをクリックします。



マウスカーソルが  に変わります。

2. 記録対象画面のタイトルバーをクリックします。



3. ツールバーの「記録」アイコンをクリックします。



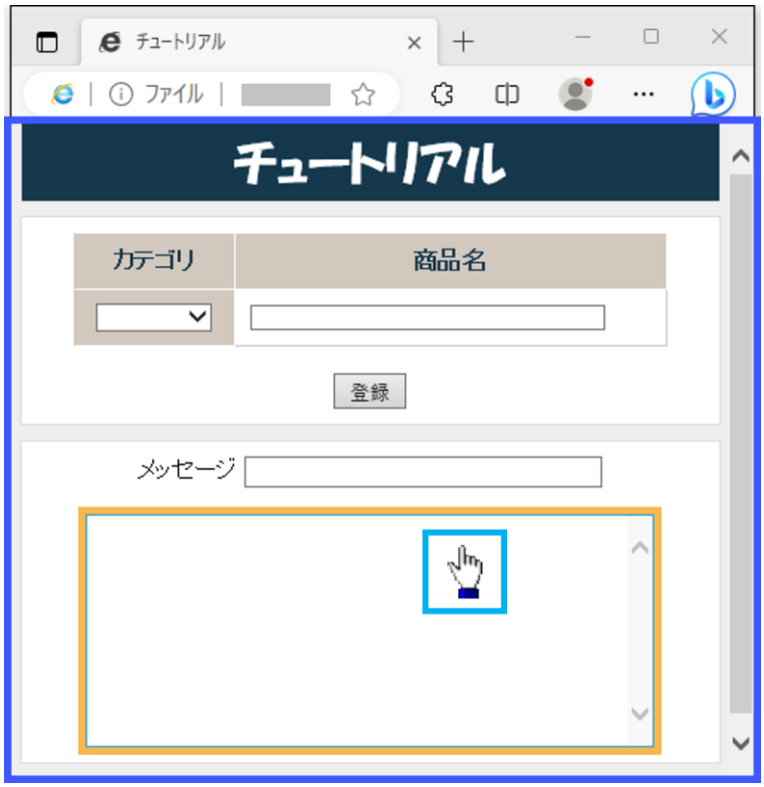
記録が開始されます。

4. 「変数一覧」タブ画面で「値の取得・設定」アイコンをクリックします。

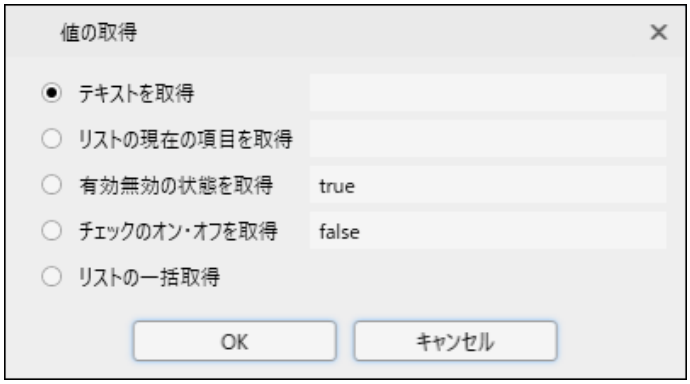


マウスカーソルが指の形  に変わります。

5. 記録対象画面で値を取得したい箇所をクリックします。



「値の取得」画面が表示されます。



3.18 オンラインシナリオ管理画面

「オンラインシナリオ管理」画面は、WinActor Manager on Cloud(以降、WMC)との間でシナリオファイルのアップロード、ダウンロード、シナリオ編集を行う画面です。また、実際には WMC と通信せずに、WMC から指示されたかのようにシナリオ実行を行い、その結果を確認することも可能です。

別途 Web ブラウザから WMC にログインすることなく、WinActor 本体でシナリオファイルの登録や取得、編集が行えます。

「オンラインシナリオ管理」画面を表示するには、メニューバーの［ツール］メニューから［オンラインシナリオ管理］をクリックします。

図 3-132 オンラインシナリオ管理画面



■ 接続設定

WMC への接続設定を行います。
WMC の Web 画面にログインする際のユーザー名とパスワードを入力します。
オプション画面の管理サーバタブで設定する「パスワード」とは異なりますのでご注意ください。

図 3-133 オンラインシナリオ管理の接続設定

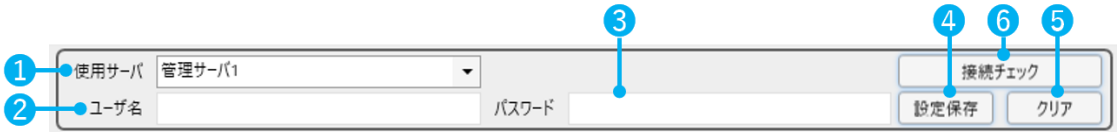
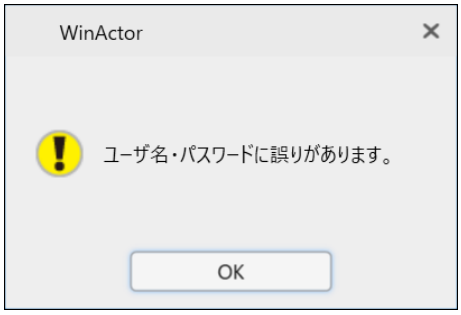


表 3-149 オンラインシナリオ管理の接続設定

No.	構成要素	説明
❶	使用サーバ	接続先を選択します。オプション画面の管理サーバタブで設定する「管理サーバ 1」「管理サーバ 2」に対応しています。
❷	ユーザ名	WMC に接続する際に使用するユーザー名を入力します。
❸	パスワード	WMC に接続する際に使用するパスワードを入力します。
❹	［設定保存］ボタン	ユーザー名とパスワードを保存します。次回起動時に入力済みの状態で画面が表示されます。
❺	［クリア］ボタン	ユーザー名とパスワードを消去します。消去した状態で［設定保存］ボタンをクリックすると、次回起動時に未入力状態で画面が表示されます。

<table>
<tr><th>No.</th><th>構成要素</th><th>説明</th></tr>
<tr><td>❻</td><td>［接続チェック］ボタン</td><td>使用サーバとの接続を確認できます。

接続チェックに成功すると、以下のメッセージが表示されます。
 

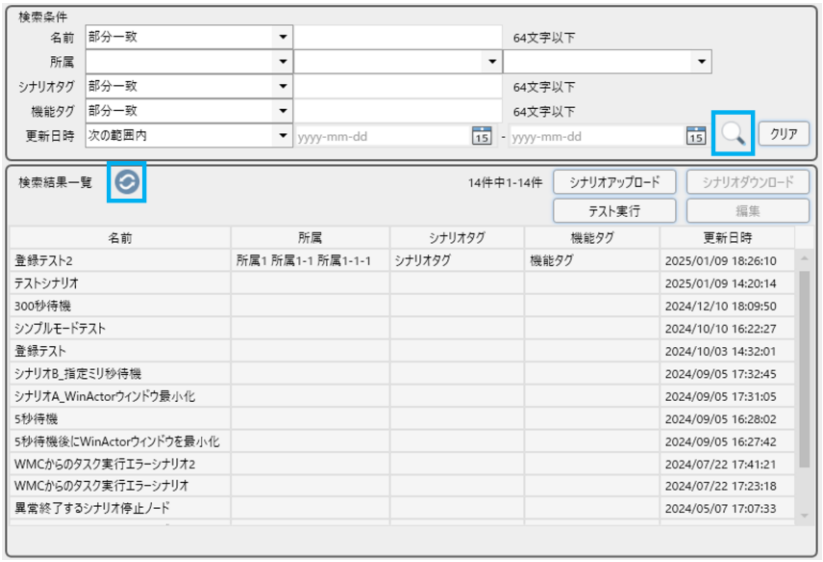
入力した URL やユーザー名、パスワードに誤りがあるために接続に失敗した場合、以下のメッセージが表示されます。
 

その他、接続チェックに失敗すると以下のエラーメッセージが表示されます。
<table>
<tr><th>No.</th><th>エラー原因</th><th>表示メッセージ</th></tr>
<tr><td>❶</td><td>管理サーバ URL 未入力</td><td>管理サーバ 1 の URL を入力してください。</td></tr>
<tr><td>❷</td><td>ユーザー名未入力</td><td>ユーザ名を入力してください。</td></tr>
<tr><td>❸</td><td>パスワード未入力</td><td>パスワードを入力してください。</td></tr>
<tr><td>❹</td><td>アカウント認証失敗</td><td>ユーザ名・パスワードに誤りがあります。</td></tr>
<tr><td>❺</td><td>サーバ応答不正</td><td>サーバとの通信に失敗しました。</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

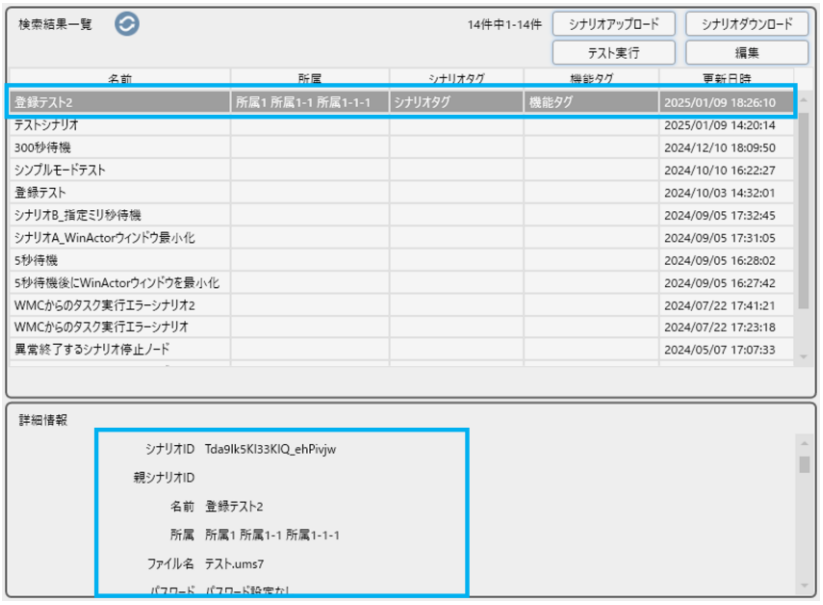
■ シナリオ検索

Steps

1. 検索ボタン  をクリックすると、WMC に登録されているシナリオ一覧が表示されます。
検索結果一覧にある更新ボタン  をクリックすると、再度検索が行われ、検索結果一覧が更新されます。



2. 検索結果一覧に表示されているシナリオを選択すると、シナリオ詳細情報が表示されます。



検索条件に設定できる内容、検索結果一覧に表示される内容、シナリオ詳細情報に表示される内容は、WMC のシナリオ管理画面に準じます。

3. 検索結果は 20 件表示されます。
［続きを読み込む］ボタンをクリックすると、20 件ずつ表示が追加されます。
全件が表示されると、［続きを読み込む］ボタンは表示されません。



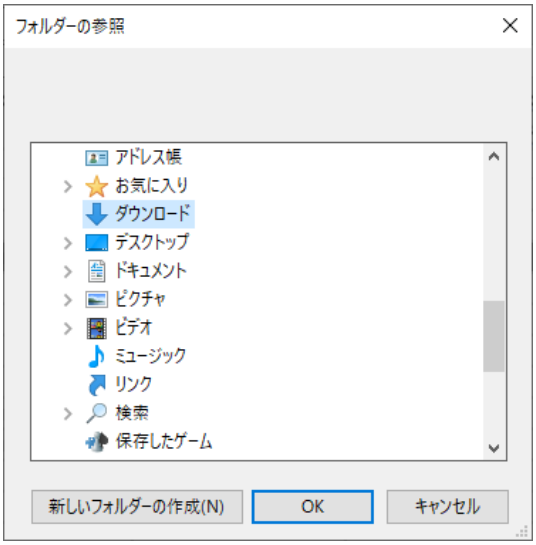
■ ダウンロード

Steps

1. 検索結果一覧に表示されているシナリオを選択して、［シナリオダウンロード］ボタンをクリックすると、対象のシナリオファイルをダウンロードできます。



2. ダイアログが表示されますので、保存先フォルダを選択してください。



3. シナリオファイルのダウンロードに成功すると、以下のメッセージが表示され、自動的にシナリオファイルが読み込まれます。



4. ダウンロード先フォルダに同名のシナリオファイルが存在した場合、ダウンロードに失敗します。



■　ファイルとしてアップロード

FULL

フル機能版ライセンスの WinActor は、シナリオファイルを WMC にアップロードできます。

Steps

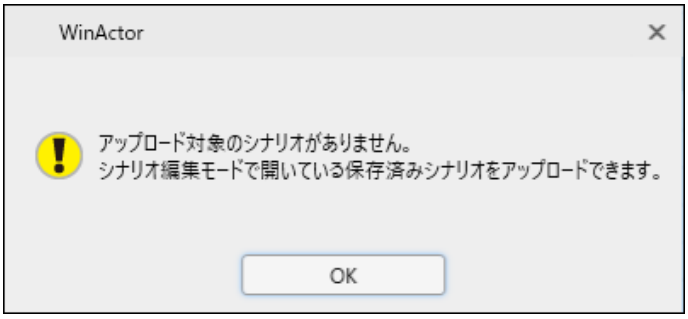
1. 保存済みのシナリオファイルをシナリオ編集モードで開いている状態で、［シナリオアップロード］ボタンをクリックします。



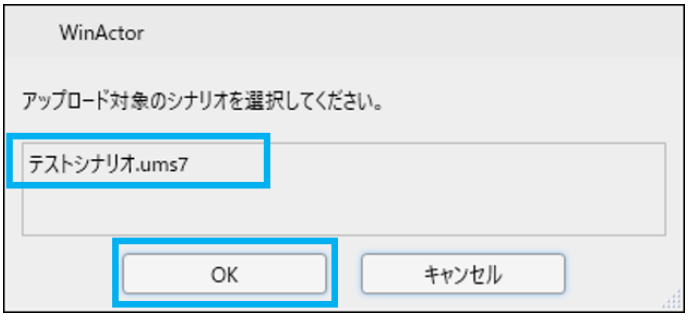
アップロード対象のシナリオファイルを選択するダイアログが表示されます。

一度も保存していないシナリオファイルや、シナリオ閲覧モード・シナリオ実行モードで開いているシナリオファイルは、アップロードできません。

アップロードできるシナリオファイルを一つも開いていない状態で［シナリオアップロード］ボタンをクリックすると、エラーメッセージが表示されます。

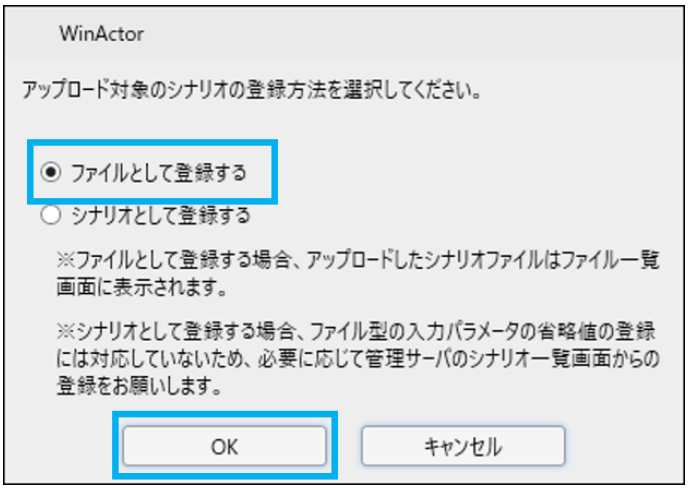


2. アップロードしたいシナリオファイルを選択して、［OK］ボタンをクリックしてください。



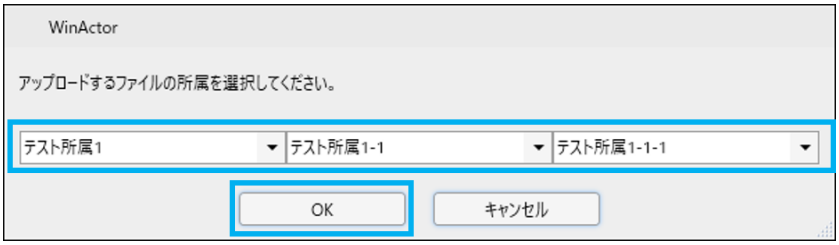
登録方法を選択するダイアログが表示されます。

3. ファイルかシナリオのどちらかの形式で登録できます。
ここでは「ファイルとして登録する」にチェックを付けて、［OK］ボタンをクリックします。



登録時の所属情報を選択するダイアログが表示されます。

4. 登録時の所属情報を選択して、［OK］ボタンをクリックします。



シナリオがアップロードされます。



アップロードに成功すると、WMC のファイル一覧画面にアップロードされたシナリオファイルが表示されます。



■ シナリオとしてアップロード

FULL

フル機能版ライセンスの WinActor は、シナリオファイルを WMC にアップロードできます。

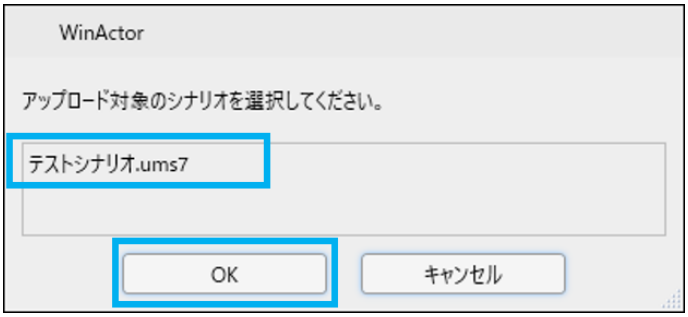
Steps

1. 保存済みのシナリオファイルをシナリオ編集モードで開いている状態で、［シナリオアップロード］ボタンをクリックします。



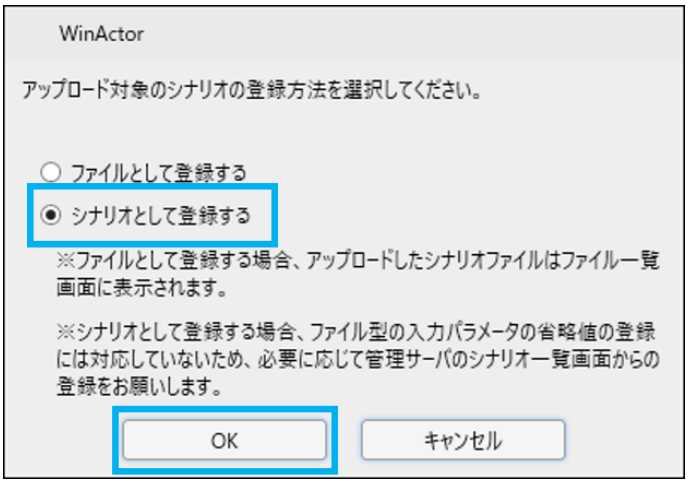
アップロード対象のシナリオファイルを選択するダイアログが表示されます。

2. アップロードしたいシナリオファイルを選択して、［OK］ボタンをクリックしてください。



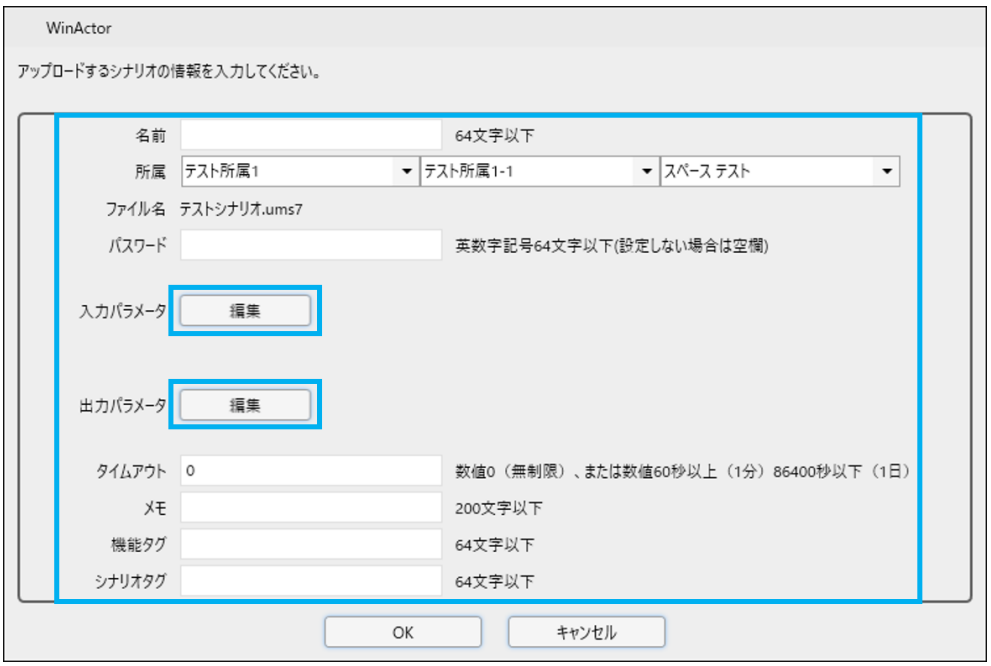
登録方法を選択するダイアログが表示されます。

3. ファイルかシナリオのどちらかの形式で登録できます。
ここでは「シナリオとして登録する」にチェックを付けて、［OK］ボタンをクリックします。



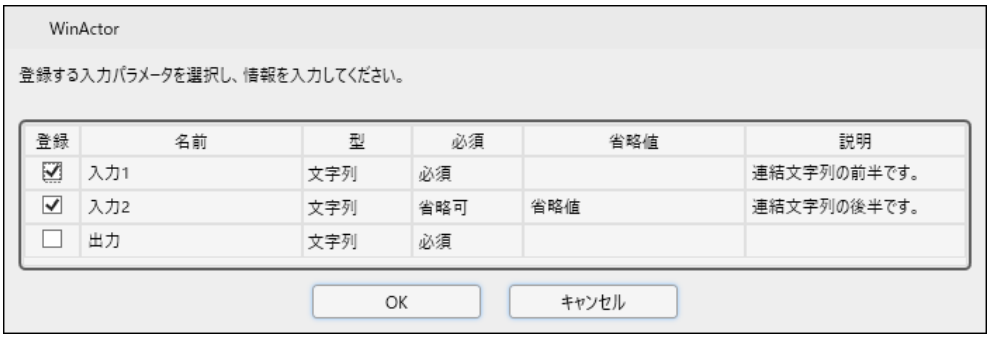
シナリオ情報を入力するダイアログが表示されます。

4. 各項目を入力します。入力する情報は、WMC のシナリオ登録画面に準じます。

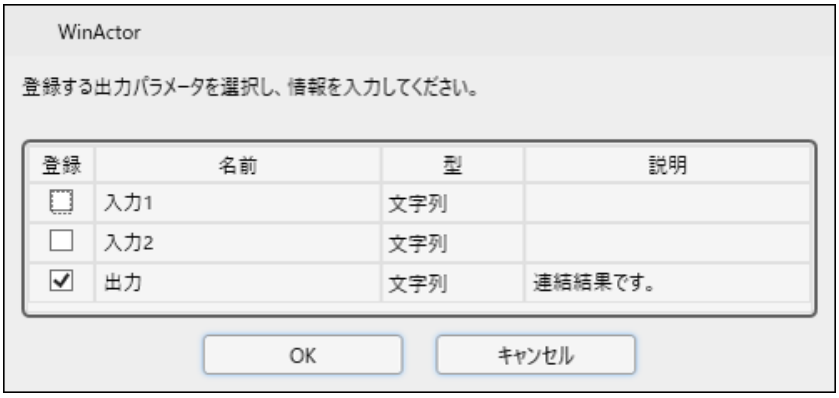


入力パラメータの［編集］ボタンをクリックすると、入力パラメータとして利用する変数を選択するダイアログが表示されます。

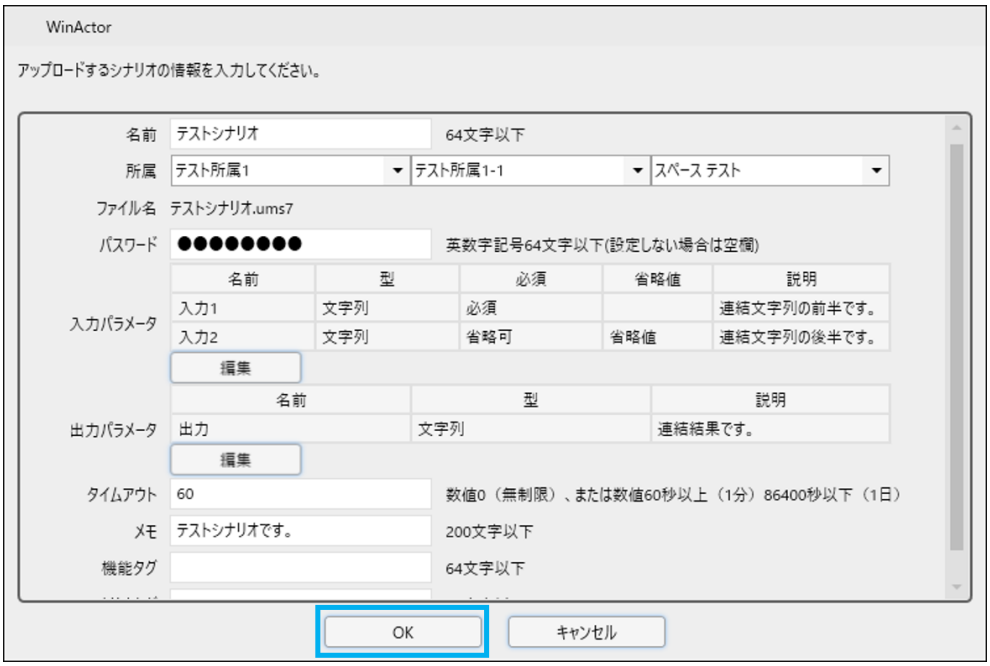
5. アップロードするシナリオで定義している変数の一覧から、入力パラメータとして利用するものを選択してください。型や必須、省略値、説明も編集できます。



6. 出力パラメータの［編集］ボタンをクリックすると、出力パラメータとして利用する変数を選択するダイアログが表示されます。
入力パラメータ同様に、シナリオで定義している変数の一覧から、出力パラメータとして利用するものを選択してください。型や説明も編集できます。



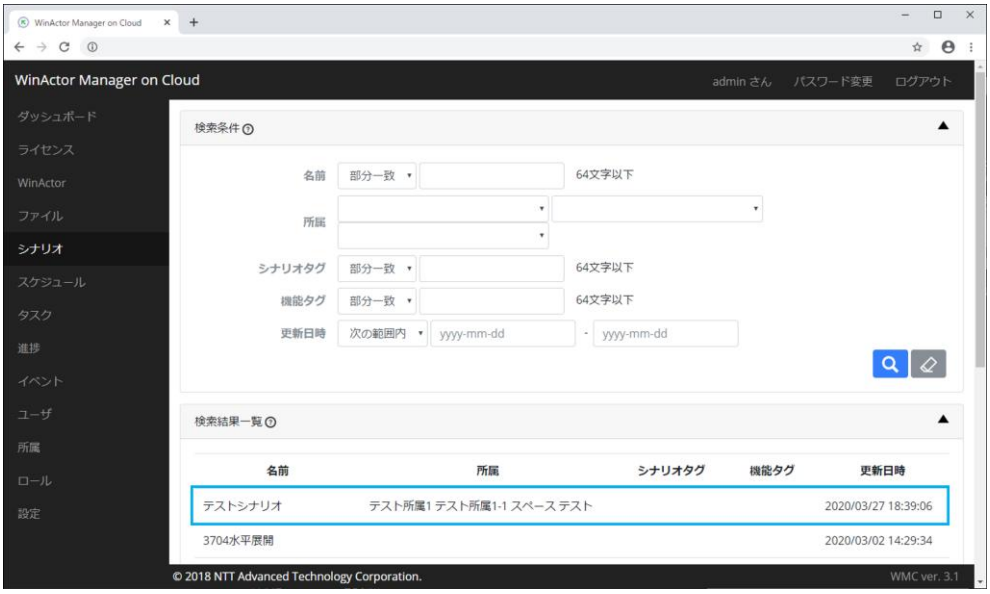
7. 各項目を入力後、シナリオ登録ダイアログの［OK］ボタンをクリックします。



シナリオがアップロードされます。



アップロードに成功すると、WMC のシナリオ一覧画面にアップロードされたシナリオが表示されます。





シナリオ登録ダイアログに入力誤りがあると、以下のエラーメッセージが表示されます。

No.	エラー原因	表示メッセージ
❶	シナリオ名未入力	シナリオの名前を入力してください。
❷	タイムアウト未入力、または、書式不正	タイムアウトには 0（無制限）、または数値 60 秒以上（1 分）86400 秒以下（1 日）を指定してください。

■　シナリオ編集

FULL

フル機能版ライセンスの WinActor は、WMC にアップロードされているシナリオファイルをローカルで編集し、保存時に WMC へアップロードできます。

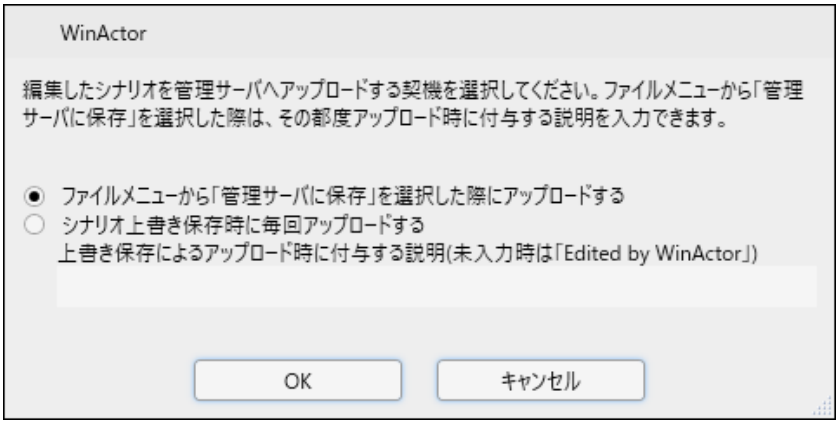
Steps

1. 検索結果一覧に表示されているシナリオを選択して、［編集］ボタンをクリックすると、対象のシナリオファイルをダウンロードし、編集できます。

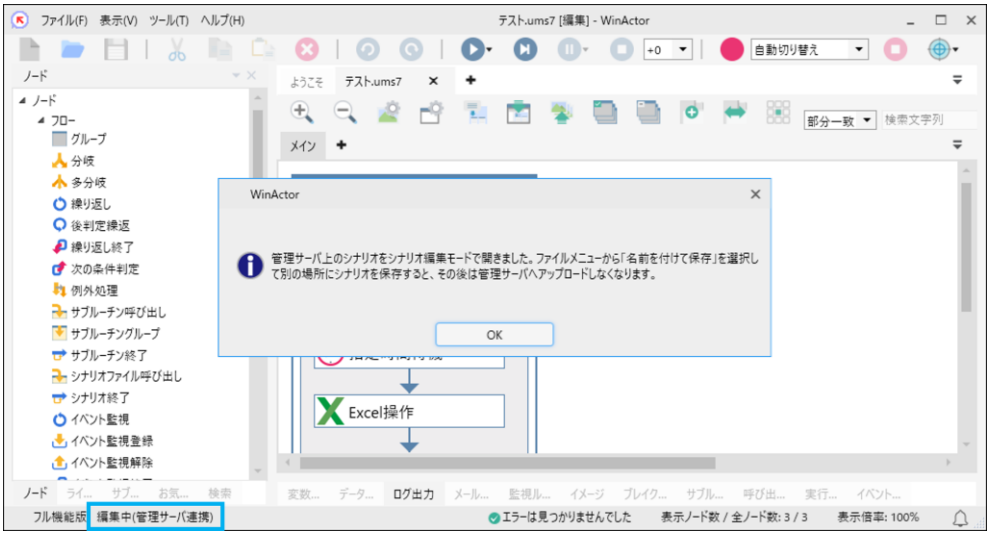


編集したシナリオのアップロード契機を選択するダイアログが表示されます。

2. 編集したシナリオのアップロード契機を選択します。
「シナリオ上書き保存時に毎回アップロードする」を選択した場合、《Ctrl》+《S》キーでのシナリオ保存時に毎回管理サーバへアップロードを行いますが、管理サーバ側ではまとめて 1 回の更新と扱われ、最後にアップロードしたファイルが保存されます。ファイルメニューから「管理サーバに保存」を選択した際は、選択したアップロード契機に関わらず 1 回の更新と扱われます。



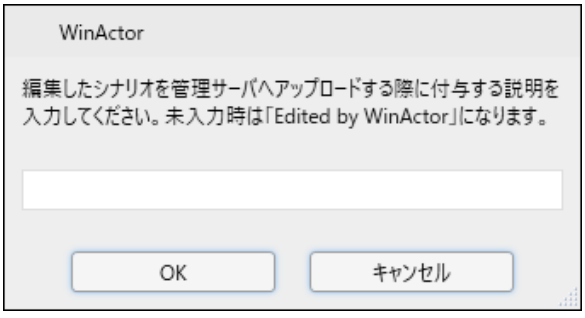
3. シナリオファイルのダウンロードに成功すると、以下のメッセージが表示され、自動的にシナリオファイルが読み込まれます。
シナリオファイルを管理サーバに保存できる間は管理サーバ連携状態として画面左下に表示されます。管理サーバ連携状態はシナリオファイルを閉じたり、［名前を付けて保存］で別名保存したりした際に解除され、それ以降は管理サーバへアップロードされなくなります。



4. 管理サーバ連携状態である間は、管理サーバに保存していない編集内容があると［ファイル］メニューから［管理サーバに保存］を選択できます。



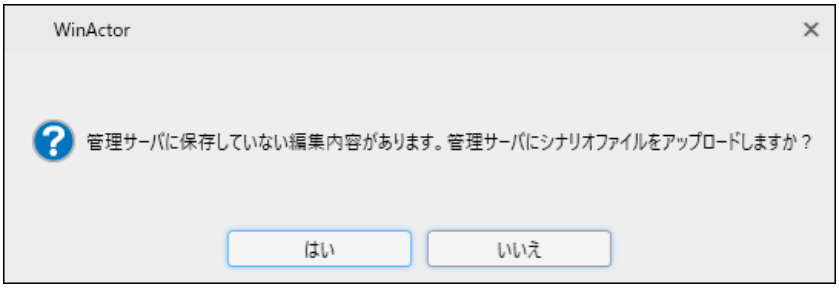
［管理サーバに保存］を選択すると、アップロード時に付与する説明を入力するダイアログが表示され、「OK」をクリックすると管理サーバへシナリオファイルをアップロードします。



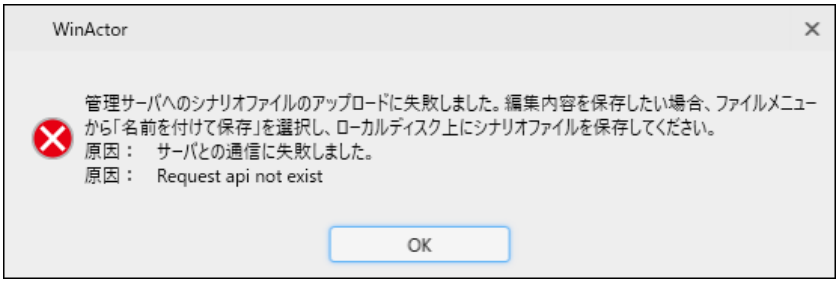
「キャンセル」をクリックし、未保存の編集内容がある場合は、シナリオファイルの保存確認ダイアログが表示されます。なお、シナリオファイルの保存確認ダイアログで「いいえ」を選択すると管理サーバへのアップロード確認ダイアログは表示されずにそのままシナリオファイルはクローズされます。一方、未保存の編集内容がない場合は、管理サーバへのアップロード確認ダイアログは表示されずにそのままシナリオファイルはクローズされます。

いずれの場合もシナリオファイルのクローズにより管理サーバ連携状態が解除されます。

- 手順 **4** 以外にも管理サーバ連携状態でシナリオ編集中に管理サーバに保存せずにシナリオファイルを閉じようとすると、管理サーバへのアップロード確認ダイアログが表示されます。
  「はい」をクリックすると、[ファイル] メニューから [管理サーバに保存] を選択した際と同様に、アップロード時に付与する説明を入力するダイアログが表示されます。
  「いいえ」をクリックすると、シナリオファイルはクローズとなり管理サーバ連携状態が解除されます。



- 管理サーバへのシナリオファイルアップロードに失敗するとエラーダイアログが表示されます。
  エラーダイアログが表示された際は時間を空けて再度アップロードするか、[ファイル] メニューから [名前を付けて保存] でローカルにシナリオファイルを保存の上で別途 WMC の画面からシナリオファイルをアップロードしてください。



■ テスト実行

開いているシナリオファイルに対して、WMC から指示されたかのようにシナリオ実行を行い、その結果を確認できます。

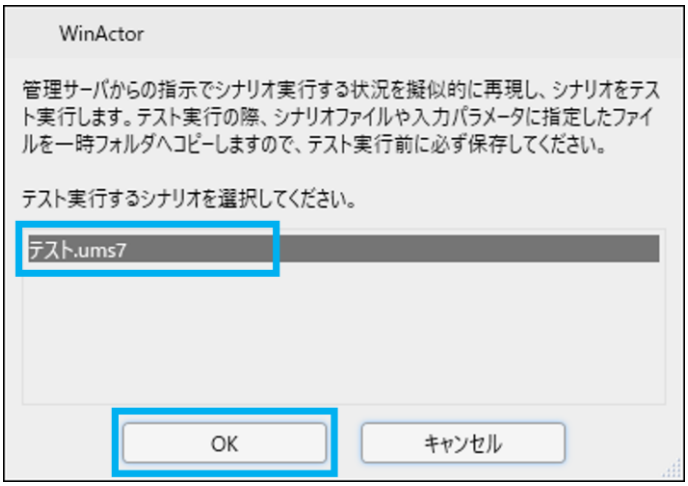
Steps

1. シナリオファイルを開いている状態で、［テスト実行］ボタンをクリックします。



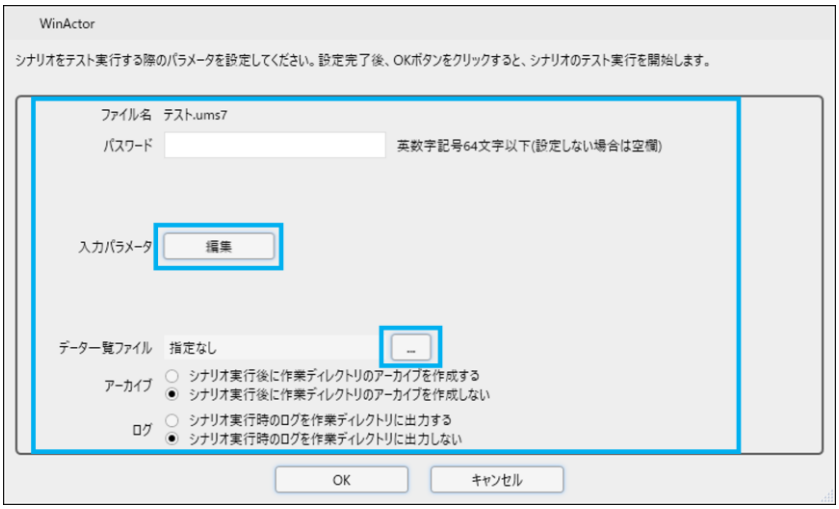
テスト実行対象のシナリオファイルを選択するダイアログが表示されます。

2. テスト実行したいシナリオファイルを選択して、［OK］ボタンをクリックしてください。



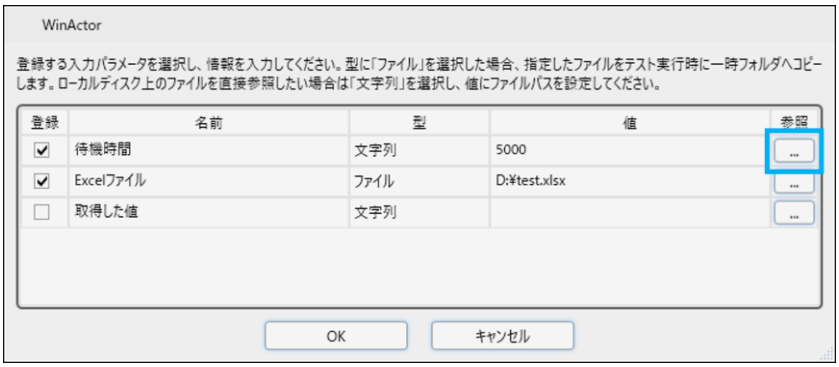
シナリオ実行時のパラメータを入力するダイアログが表示されます。

3. 各項目を入力します。入力する情報は、WMC のシナリオ登録画面、スケジュール登録画面に準じます。



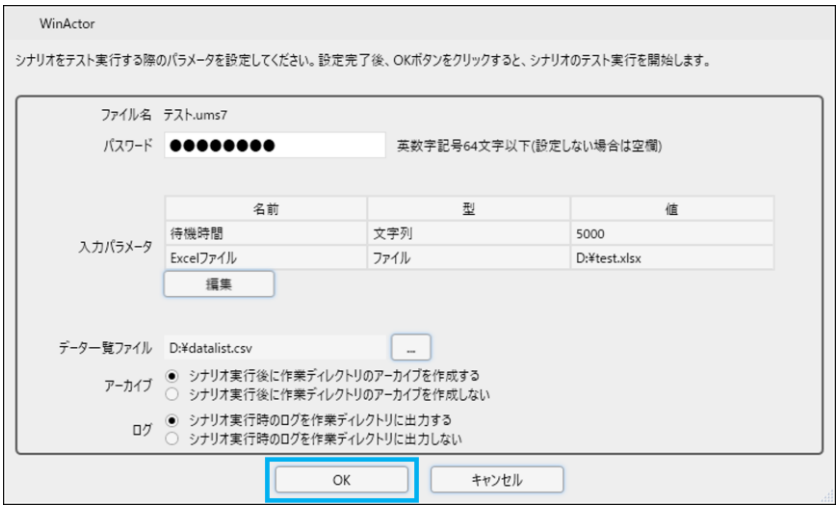
入力パラメータの［編集］ボタンをクリックすると、入力パラメータとして利用する変数を選択するダイアログが表示されます。
データー覧ファイルの［...］ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示され、シナリオ実行時に使用するデーター覧ファイルを選択できます。

4. 入力パラメータとして利用する変数を選択するダイアログでは、シナリオで定義している変数の一覧から、入力パラメータとして利用するものを登録します。
型や値も編集できます。参照列の［...］ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示され、選択したファイルのパスが値として設定されます。型に「ファイル」を指定すると、WMC でシナリオ情報の入力パラメータにファイルを指定した際と同様に、値に設定されたファイルをテスト実行用に一時フォルダにコピーした上でシナリオ実行時に参照します。



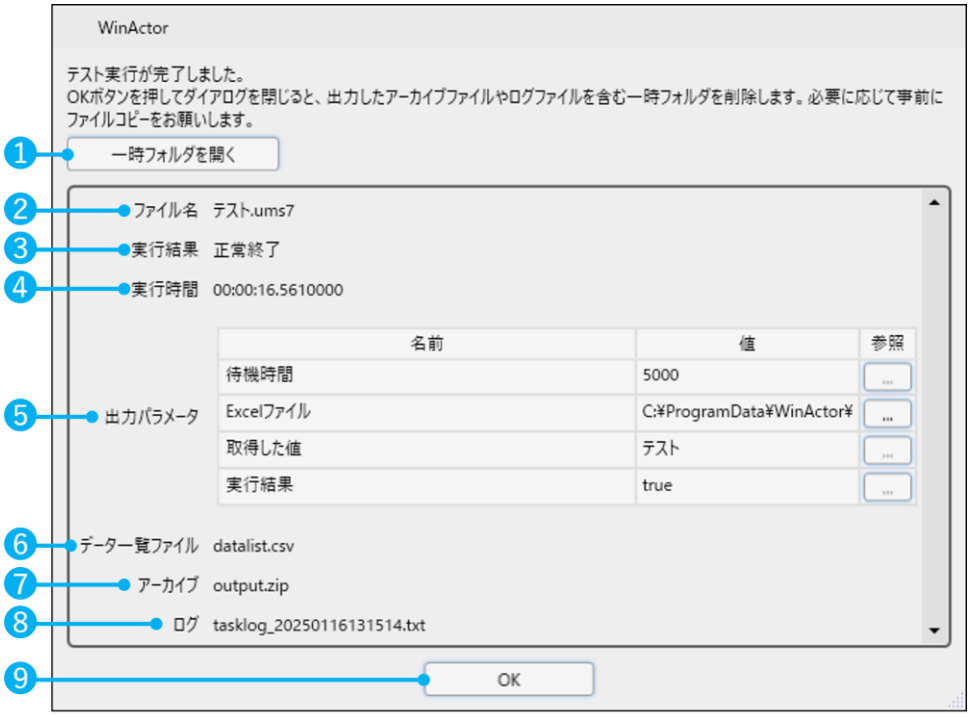
［OK］ボタンをクリックするとシナリオ実行時のパラメータを入力するダイアログに戻り、登録列にチェックがついた変数の情報が入力パラメータとして反映されます。

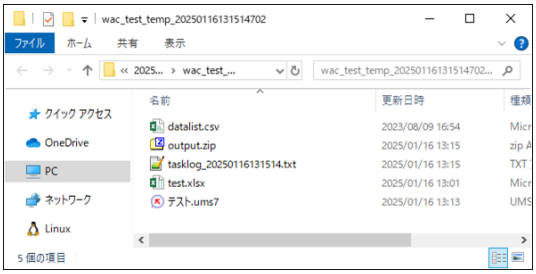
5. シナリオ実行時のパラメータ入力が完了しましたら、［OK］ボタンをクリックしてください。



シナリオのテスト実行が開始され、実行完了しましたらテスト実行の結果がダイアログ表示されます。

6. テスト実行の結果を確認します。
［OK］ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じ、出力したアーカイブファイルやログファイルが配置されている一時フォルダを削除します。必要に応じて事前にファイルをコピーするなどで別の場所に退避させてください。



No.	名称	説明
❶	［一時フォルダを開く］ボタン	テスト実行の際に作成した一時フォルダをエクスプローラで開きます。 一時フォルダにはテスト実行対象のシナリオファイルやデータ一覧ファイル、入力パラメータにてファイル型で指定したファイル、出力したアーカイブファイルやログファイルなどが配置されています。 
❷	ファイル名	テスト実行対象のシナリオファイル名を表示します。
❸	実行結果	テスト実行の結果を表示します。 結果は以下の 3 種類です。 1. 正常終了 ： エラー発生せずにシナリオ実行が完了した場合。 2. 異常終了 ： 例外処理ノードにキャッチされないエラーが発生した場合。 3. 中断 ： 停止ボタン、一時停止ボタン、ショートカットキー、通知領域上のアイコン右クリックからシナリオ実行を停止もしくは一時停止した場合。
❹	実行時間	テスト実行したシナリオの実行時間を表示します。 シナリオファイル呼び出しノードやシナリオ GoTo ライブラリを使って複数のシナリオファイルを実行した場合は、全てのシナリオの実行時間の合計を表示します。
❺	出力パラメータ	テスト実行が完了した時点の変数情報を一覧表示します。 参照列の［...］ボタンは、値に設定されたファイルパスのファイルが存在する場合に活性状態となり、クリックするとそのファイルが関連付けされたアプリケーションで開かれます。
❻	データ一覧ファイル	テスト実行時に参照したデータ一覧ファイル名を表示します。 データ一覧ファイルを使用していない場合、「指定なし」と表示します。

No.	名称	説明
❼	アーカイブ	テスト実行時に作成したアーカイブファイル名を表示します。 アーカイブファイルを作成していない場合、「作成しない」と表示します。
❽	ログ	テスト実行時に出力したログファイル名を表示します。 ログファイルを出力していない場合、「出力しない」と表示します。
❾	［OK］ボタン	ダイアログを閉じます。 ダイアログを閉じる際、出力したアーカイブファイルやログファイルが配置されている一時フォルダを削除します。

■ 注意事項

「オンラインシナリオ管理」画面に関して、注意が必要な点を以下に示します。

- 統合版 WinDirector での利用
  - 本機能が対象とする管理サーバは、WMC のみです。統合版 WinDirector 環境では本機能を利用したシナリオ一覧検索やアップロード、ダウンロードは行えません。
- ライセンス種別と管理実行モード
  - 本機能が提供するシナリオ検索とシナリオダウンロード、テスト実行は、フル機能版、実行版の WinActor で利用できます。
    シナリオアップロードとシナリオ編集は、フル機能版 WinActor でのみ利用できます。
  - 管理実行版ライセンスも含め、管理実行モードが ON の場合（オプション画面の管理サーバタブ「管理サーバからの指示で動作する」にチェックが付いている状態）、本機能は利用できません。
- 接続に使用するアカウントのロール
  - 本機能の接続設定で入力するアカウント情報については、WMC のロール情報で、以下の権限を有効にしてください。
    - ファイル - アップロード、ダウンロード、更新
    - シナリオ - 一覧取得、詳細取得、登録
  - 権限が有効になっていない場合、オンラインシナリオ管理の各機能の利用時に、権限不正を示すエラーメッセージが表示されます。



- シナリオとして登録する場合の入力パラメータ型
  - シナリオとして登録する場合、ファイル型の入力パラメータの省略値の登録（WMC に登録されているファイル一覧からの選択）には対応していません。必要に応じて WMC のシナリオ一覧画面からの登録をお願いします。

4. ノード

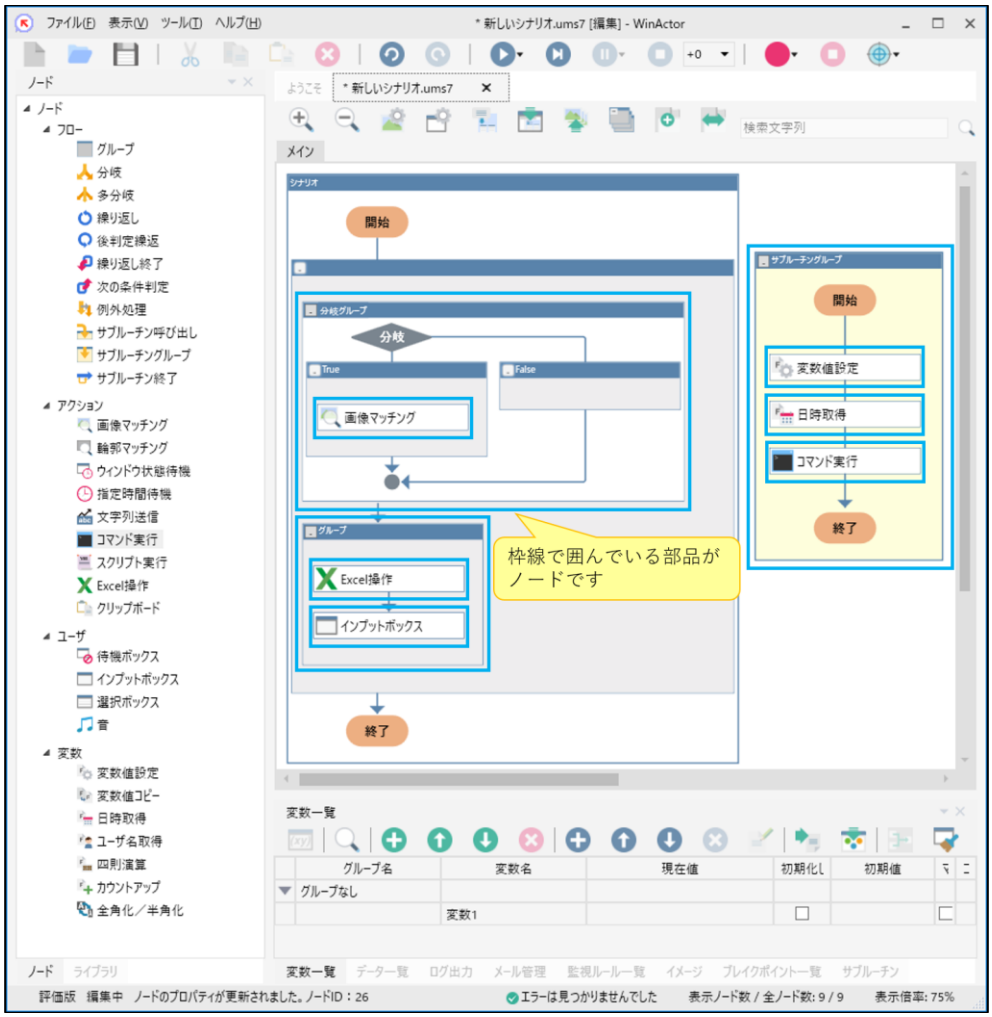
FULL

この章では、ノードの種類とその役割について説明します。

4.1 ノードとは

WinActor では、シナリオを構成する部品をノードと呼びます。ノードは、フローチャート上で箱状の部品として表示されます。

図 4-1 ノード



4.1.1　ノード情報

各ノードが共通で持つ「ノード情報」を以下の表に示します。

表 4-1 ノード情報

No.	情報名	説　明
❶	ノード ID (ID)	シナリオの中のノードを一意に識別するための番号です。ノードがフローチャート上に配置された際に自動的に付与される番号であり、変更することはできません。 イメージタブ画面、ウィンドウ識別ルール画面、変数参照ツリー画面では、管理項目と括りついているノードのノード ID が表示されます。実行ログ画面では、処理を実施したノードのノード ID が表示されます。 フローチャート画面右上の検索エリアでは、ノード ID を使った検索をすることができます。
❷	ノード種別 (種別)	ノードの種別です。変更することはできません。ノード種別ごとに役割や設定項目が異なります。以降の節で、詳しく説明していきます。
❸	ノード名 (名前)	ノードに付けられた名前です。フローチャート画面での表示名になります。初期状態では、ノード種別が名前に設定されています。ノード名は変更することができます。シナリオのメンテナンスを行う際に解りやすい名前を付けておくことをおすすめします。 » 変更手順は、『3.6.1 プロパティ画面の構成』の『基本設定タブ』を参照してください。 フローチャート画面右上の検索エリアでは、ノード名を使った検索をすることができます。
❹	コメント	ノードに付けられたコメントです。シナリオのメンテナンスを行う際のメモ欄として利用できます。初期状態では何も設定されていません。コメントは変更することができます。 » 変更手順は、『3.6.1 プロパティ画面の構成』の『基本設定タブ』を参照してください。

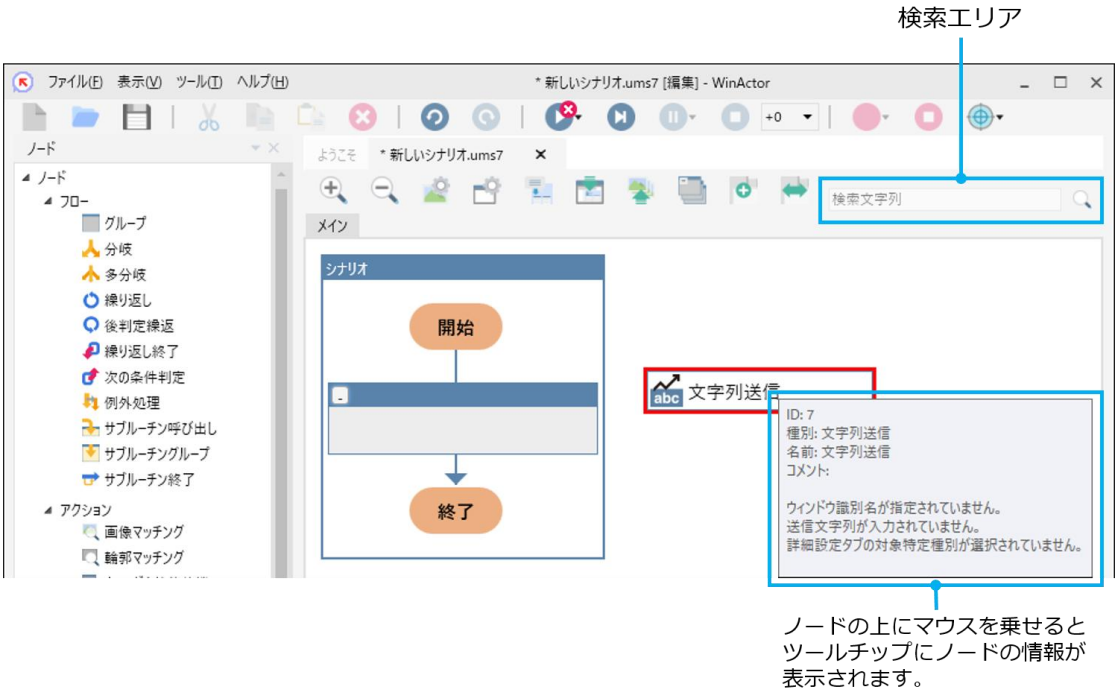
4.1.2　ノード情報の表示

ノードの上にマウスを乗せるとノード情報の記載されたツールチップが表示されます。
赤枠が付いているノードの場合、ツールチップにはエラー情報も表示されます。

フローチャート画面右上の検索エリアでは、ノードの ID もしくは名前を使った検索をすることができます。

検索エリアについては、『3.5.4 ノード検索』を参照してください。

図 4-2 選択状態のノード

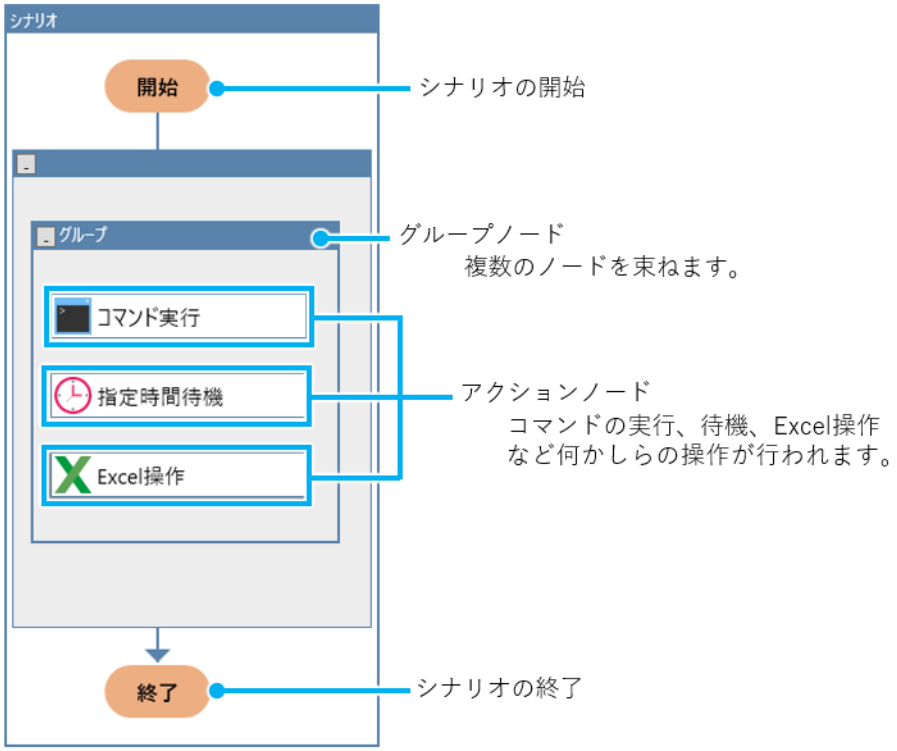


4.2　シナリオの構造

フローチャート上で、「シナリオ」の「開始」から「終了」に向かう矢印の途中にノードを配置してシナリオを作っていきます。ノードには種類があり、それぞれ役割を持っています。

シナリオは、「開始」から矢印の順番で実行されていき、「終了」で終わります。以下の図に示すシナリオでは、最初に「コマンド実行」、次に「指定時間待機」、最後に「Excel 操作」が実行されます。

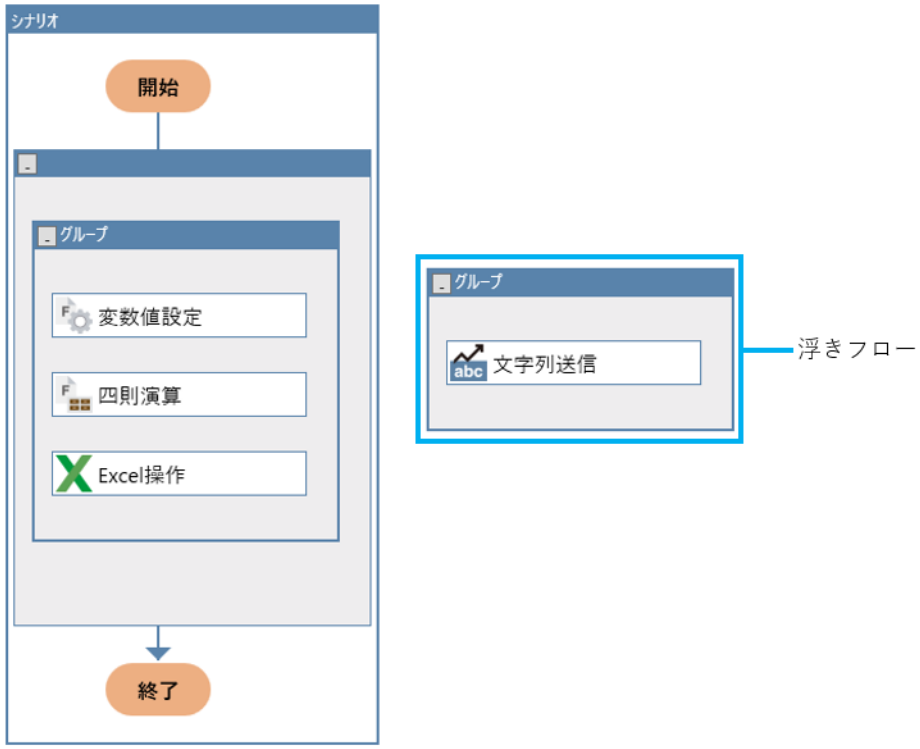
図 4-3 シナリオの構造



4.2.1　浮きフロー

フローチャート画面で、「開始」～「終了」の中に配置されていないノードを浮きフローと呼びます。シナリオの全体を実行する際に実行対象にならないノードです。

図 4-4 浮きフロー

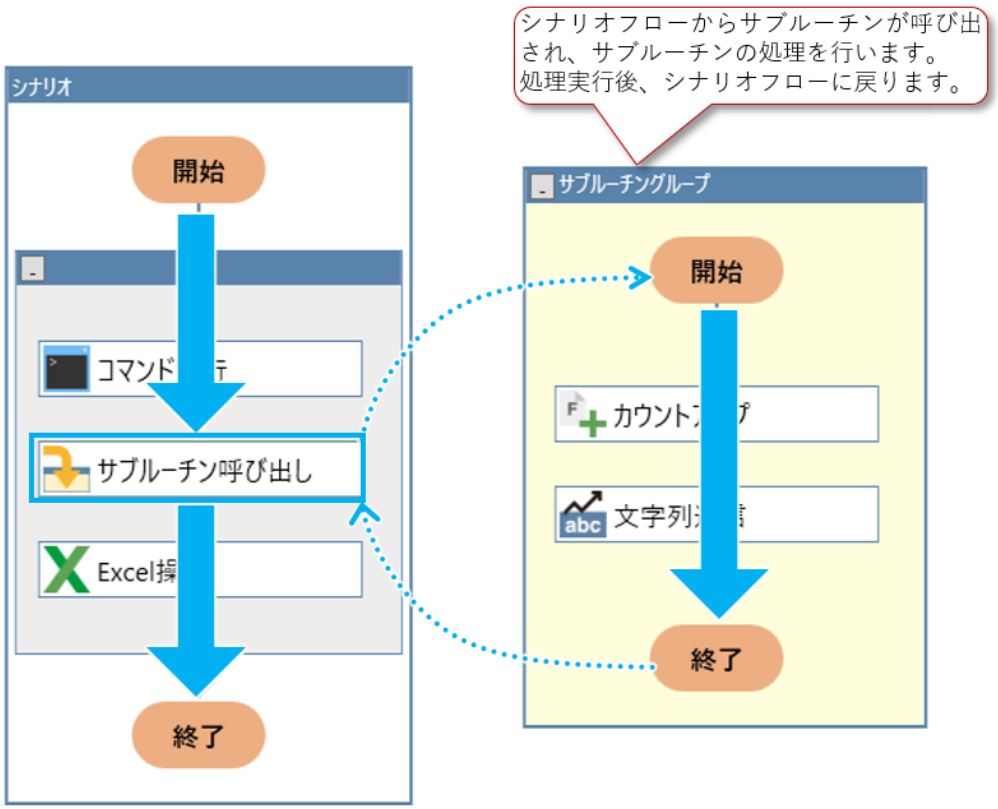


4.2.2　サブルーチン

一連の操作に名前を付けておき、シナリオの任意の場所から利用できるようにするノードです。

サブルーチンを利用する場合は、「サブルーチン呼び出し」を使用します。

図 4-5 サブルーチン



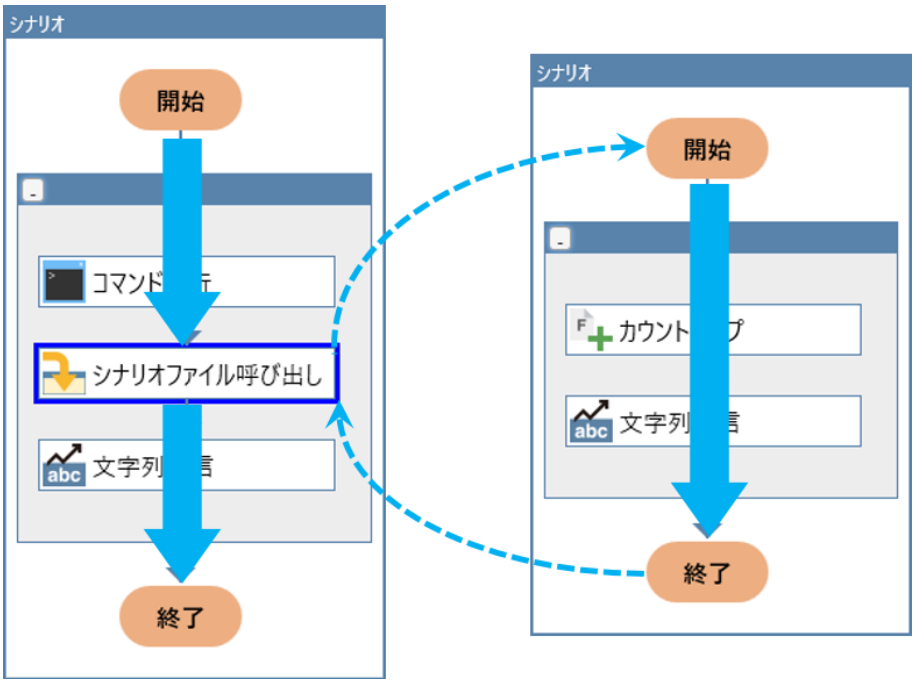
4.2.3　シナリオファイル呼び出し

シナリオ実行中に、他のシナリオファイルを読み込んで実行することができます。

「シナリオファイル呼び出し」は、指定されたシナリオファイルを読み込み、実行を開始します。指定されたシナリオの実行後は、呼び出したシナリオのフローに戻り、「シナリオファイル呼び出し」の次の処理が実行されます。

「シナリオファイル呼び出し」を実行して他のシナリオファイルを呼び出す側を「呼び出し元」、呼び出された側を「呼び出し先」と呼びます。

図 4-6 シナリオファイル呼び出し



呼び出される毎に、呼び出し先シナリオには新しい変数一覧が用意されます。

呼び出し先シナリオでは、データ一覧は使用できません。

呼び出し元シナリオは、呼び出し先シナリオで使われている変数の初期値を指定することができます。

また、呼び出し元シナリオと呼び出し先シナリオで同じ名前の変数が使われている場合、呼び出し先シナリオの実行終了時の変数値を、呼び出し元シナリオに引き継ぐことができます。

呼び出し先シナリオは「シナリオ終了」を実行すると終了して、処理を呼び出し元シナリオに戻します。

この時、呼び出し先シナリオは戻り値を設定することができ、戻り値は呼び出し元シナリオに渡されます。

呼び出し先シナリオにパスワードが設定されている場合、そのシナリオが呼び出される際に「シナリオパスワード」画面が表示されて、パスワードの入力が求められます。

呼び出し先シナリオのパスワードが、直前に開いたシナリオと同じ場合は、「シナリオパスワード」画面は表示されません。

「シナリオファイル呼び出し」と「シナリオ終了」については、『4.3.12 シナリオファイル呼び出し』と『4.3.13 シナリオ終了』を参照してください。

■ 呼び出し履歴タブ画面

シナリオファイルの呼び出し状況は、「呼び出し履歴」タブ画面で確認することができます。
呼び出し履歴は、シナリオ実行が一時停止中にのみ表示され、呼び出し元シナリオおよび呼び出し先シナリオのシナリオファイル名や変数一覧などの状況を確認することができます。

呼び出し履歴タブ画面については、『3.9.10 呼び出し履歴タブ画面』を参照してください。

■ ログ送信

「シナリオファイル呼び出し」の実行時に、ログサーバへログを送信することができます。
これは「オプション」画面の［ログサーバ］タブの設定に従います。

再帰呼び出しのように、呼び出し先シナリオが自身のシナリオファイルの呼び出しを繰り返す場合、呼び出し毎にログを送信すると、大量のログが送信される可能性があります。
このため、シナリオ実行中に同じシナリオファイルが複数回呼び出された場合のログ送信回数を、

・呼び出し毎にログを送信する
・1 回目の呼び出しではログを送信して 2 回目以降は送信しない

から選択することができます。

ログの送信については、「オプション」画面の『ログサーバタブ』を参照してください。

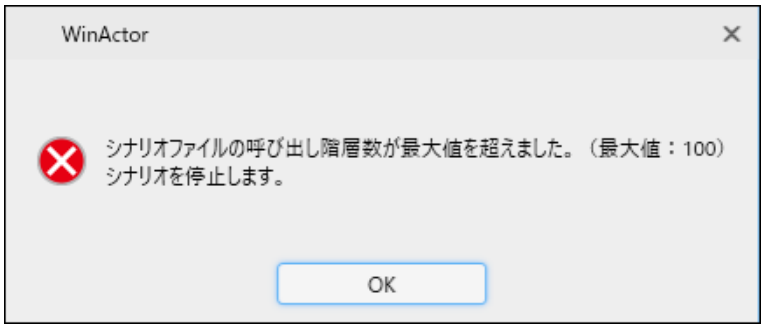
■ 例外処理

呼び出し先シナリオの実行中に例外が発生した場合は、呼び出し先シナリオで処理することができます。
呼び出し先シナリオで処理されなかった場合、例外は呼び出し元シナリオに渡されます。

■　シナリオファイル呼び出しの階層

再帰呼び出しのように、呼び出し先シナリオが自分自身のシナリオファイルを呼び出すことを繰り返すと、呼び出しの階層が深くなっていきます。呼び出しの階層が 100 を超えるとエラーとなり、シナリオの実行が一時停止します。

図 4-7 シナリオファイル呼び出しの階層が最大値を超えた際の画面



■　シナリオパスワード

「シナリオファイル呼び出し」を使う場合、呼び出し先のシナリオファイルを置き換えられると、その挙動が変えられてしまう懸念があります。
対策として、呼び出し元のシナリオファイルにパスワードが設定されている場合にのみ「シナリオファイル呼び出し」が実行できるよう制限することができます。
これは「オプション」画面の［実行］タブで設定できます。
この設定をすると、呼び出し元のシナリオファイルに編集パスワード、閲覧パスワード、実行パスワードのいずれも設定されていない場合は、「シナリオファイル呼び出し」がエラーとなり、シナリオ実行が一時停止します。

設定方法については、「オプション」画面の『実行タブ』を参照してください。

■　呼び出し先シナリオファイルを閉じる

呼び出し先シナリオの実行終了後、処理が呼び出し元シナリオに戻る際に、呼び出し先シナリオファイルを自動的に閉じることができます。
ただし、シナリオ実行前に呼び出し先シナリオファイルが手動で既に開かれていた場合は、呼び出し先シナリオファイルを自動的には閉じません。

この機能は「オプション」画面の［実行］タブで設定できます。

設定方法については、「オプション」画面の『実行タブ』を参照してください。

4.2.4　イベント監視呼び出し処理

ここではイベント監視について説明します。

シナリオ内の「イベント監視」ノードが実行されると、WinActor は「イベント監視」ノードに留まって、事前に設定したイベントの発生を監視します。

そして、監視対象のイベントの発生を検知すると、呼び出し処理（サブルーチンもしくはシナリオファイル）を実行します。

呼び出し処理実行後は再び「イベント監視」ノードへ戻り、監視を継続します（一部のイベントトリガーを除きます）。

呼び出し処理に使用する「サブルーチン」と「シナリオファイル」については、『4.3.9 サブルーチン呼び出し』と『4.3.12 シナリオファイル呼び出し』を参照してください。

■ イベント監視登録

まずはイベント監視の対象となるイベントを、イベント一覧タブ画面にて登録します。

イベント監視の対象となるイベントの登録方法については『3.9.12 イベント一覧タブ画面』を参照してください。

■ イベント監視呼び出し処理（1 回のみ）

イベント一覧タブ画面での登録後、下図のようなシナリオを作成して実行します。

シナリオの実行は、「イベント監視」ノードにて留まり、監視対象のイベントの発生を検知すると、呼び出し処理（サブルーチンもしくはシナリオファイル）を実行します。

監視対象のイベントトリガーが「時間（指定時間）」または「ウィンドウ状態」の場合、呼び出し処理実行後は「イベント監視」ノードへ戻り、次のノードへ実行が進みます。

図 4-8 呼び出し処理（サブルーチン）

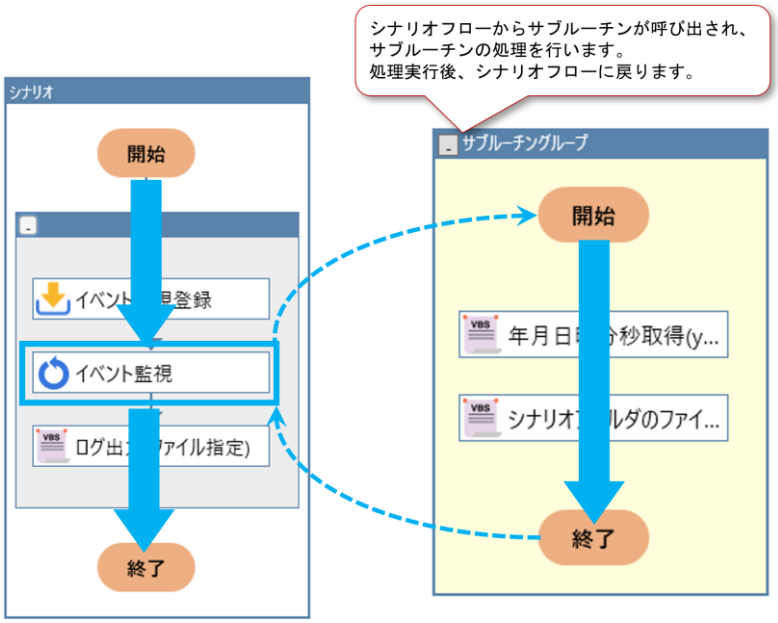
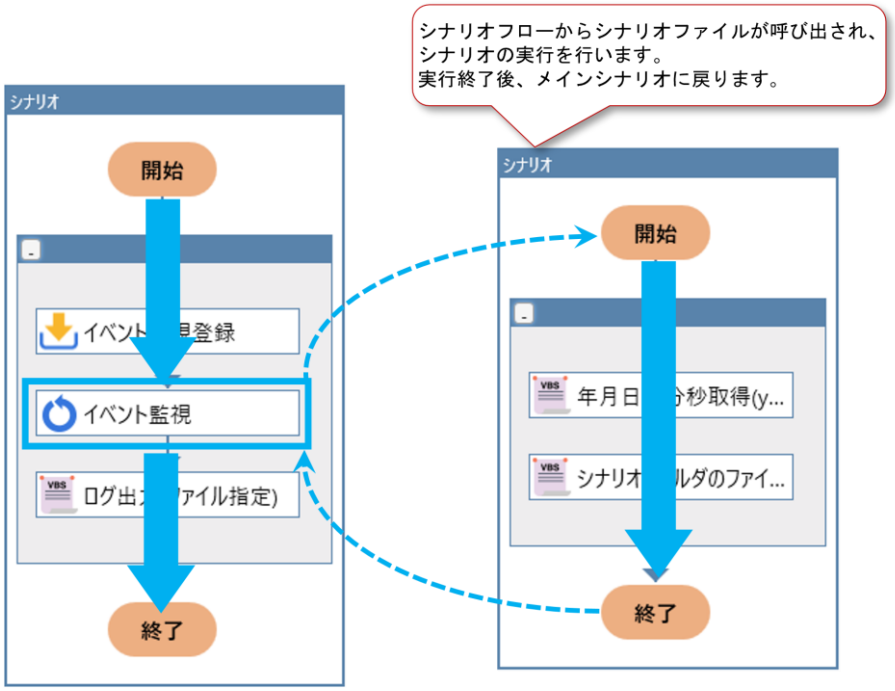


図 4-9 呼び出し処理（シナリオファイル）



「イベント監視」ノードについては、『4.3.14 イベント監視』を参照してください。

■ イベント監視呼び出し処理（監視継続）

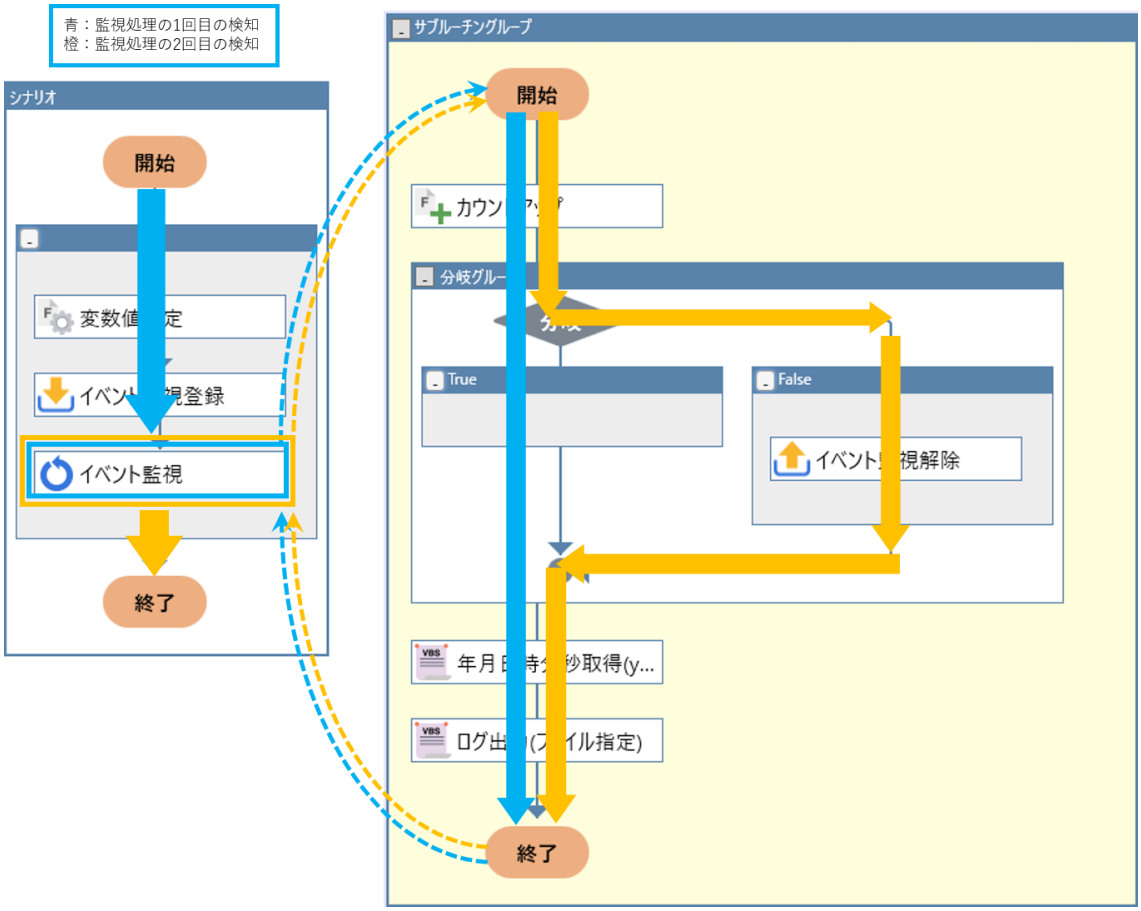
監視対象のイベントトリガーが「時間（指定時間）」と「ウィンドウ状態」以外の場合、呼び出し処理実行後は再び「イベント監視」ノードへ戻り、監視を継続します。

「イベント監視」ノードで留まり続けますので、シナリオの実行を先に進めるには、イベント監視を終了させる必要があります。

イベント監視を終了させる方法は、呼び出し処理の先にて「イベント監視解除」を実行するか、「イベント監視終了」を実行するか、もしくはシナリオを一時停止して全てのイベント監視を解除します。

イベントトリガーが「時間（指定時間）」と「ウィンドウ状態」以外で、監視対象のイベントが 1 件の場合は、下記のようなシナリオを作成して実行します。呼び出し処理の先にて「イベント監視解除」ノードを実行してイベントを監視対象から外すことで、「イベント監視」ノードへ戻った後の監視は継続されなくなり、次のノードへ実行が進みます。

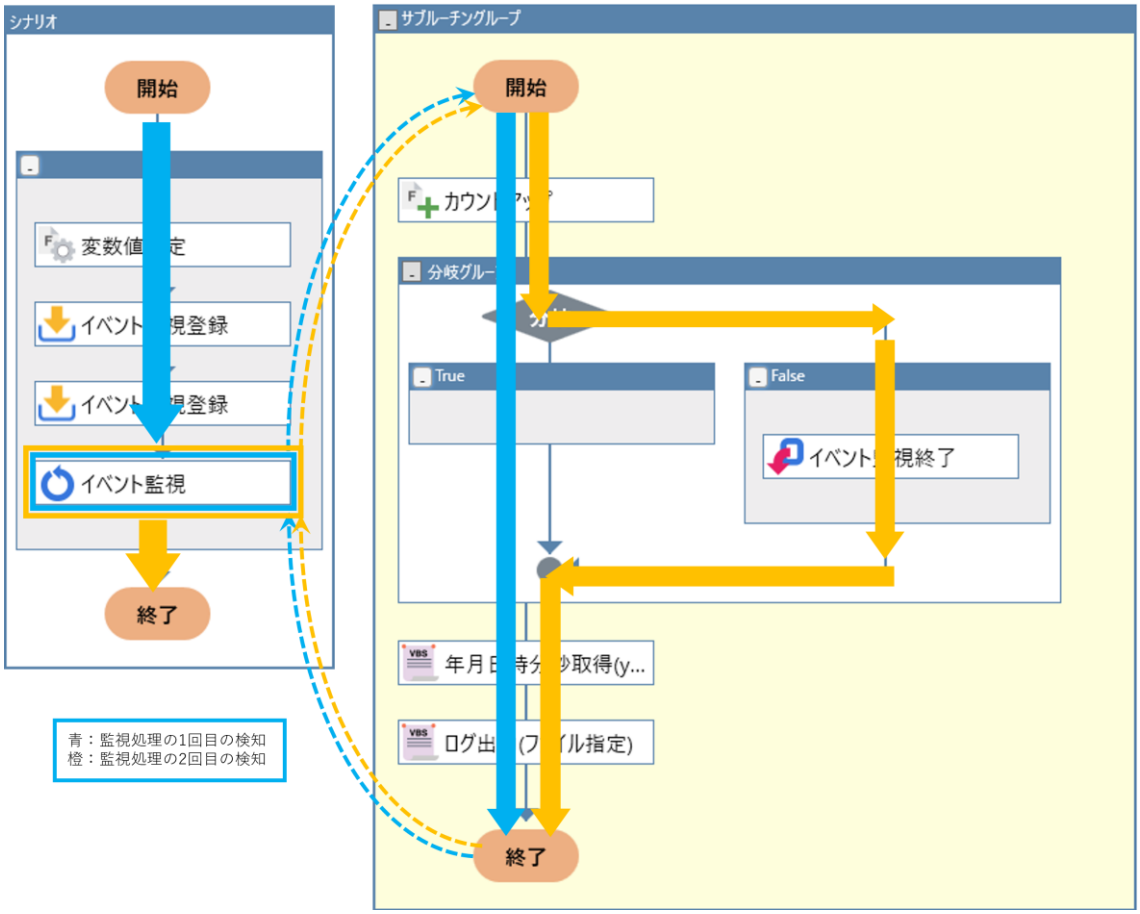
図 4-10 単独のイベント監視をイベント監視解除で終了



「イベント監視解除」ノードについては、『4.3.16 イベント監視解除』を参照してください。

イベントトリガーが「時間（指定時間）」と「ウィンドウ状態」以外で、監視対象が複数件ある場合は、下記のようなシナリオを作成し実行します。いずれかの呼び出し処理の先にて「イベント監視終了」ノードを実行することで全ての監視対象への監視が終了し、「イベント監視」ノードへ戻った後に次のノードへ実行が進みます。

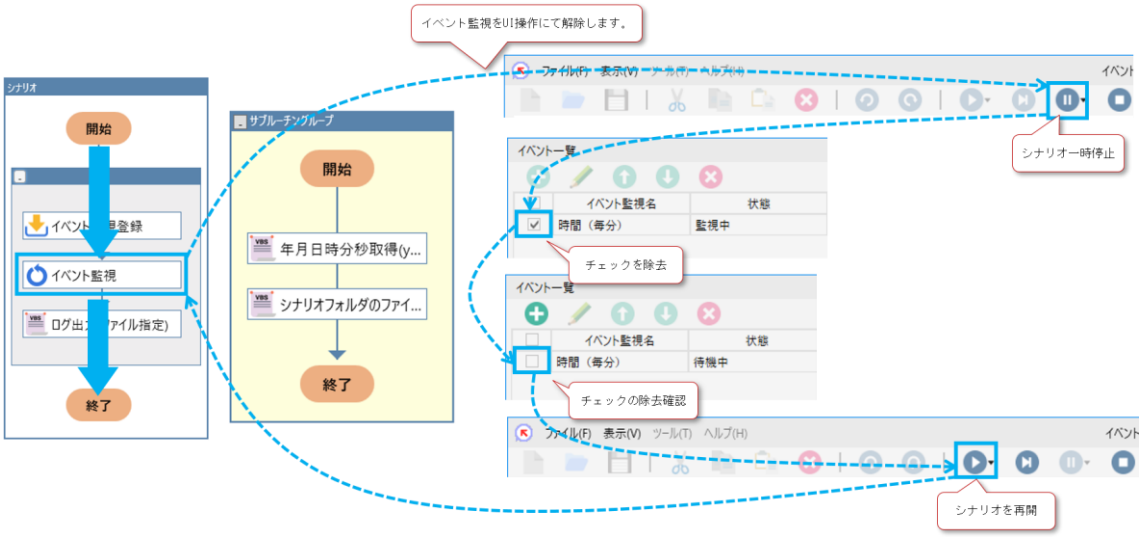
図 4-11 複数のイベント監視をイベント監視終了で終了



「イベント監視終了」ノードについては、『4.3.17 イベント監視終了』を参照してください。

UI 操作にてイベント監視を終了させる場合は、下記の操作を実施します。「イベント監視」ノードで留まっている間にシナリオを一時停止して、イベント一覧タブ画面にて全ての監視対象のチェックボックスからチェックを外します。その後にシナリオを再開すると次のノードへ実行が進みます。

図 4-12 イベント監視を UI 操作で終了



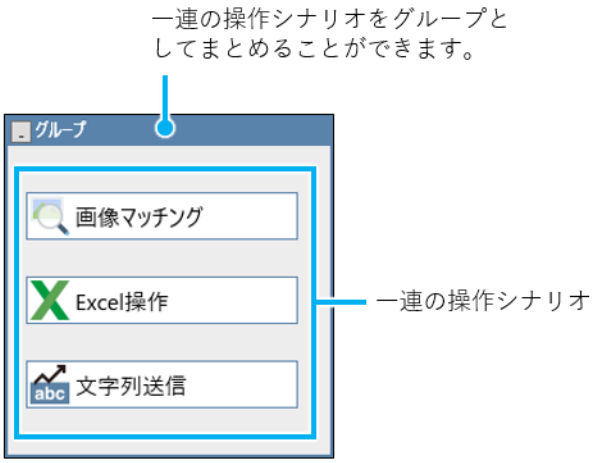
4.3　フローカテゴリのノード

4.3.1　グループ

一連の操作シナリオをグループとしてまとめることができます。

グループとしてノードをまとめることで、グループ単位のコピー、切り取り、貼り付け、ドラッグ&ドロップの操作ができるようになるため、編集する上での利便性が向上します。

図 4-13 グループ

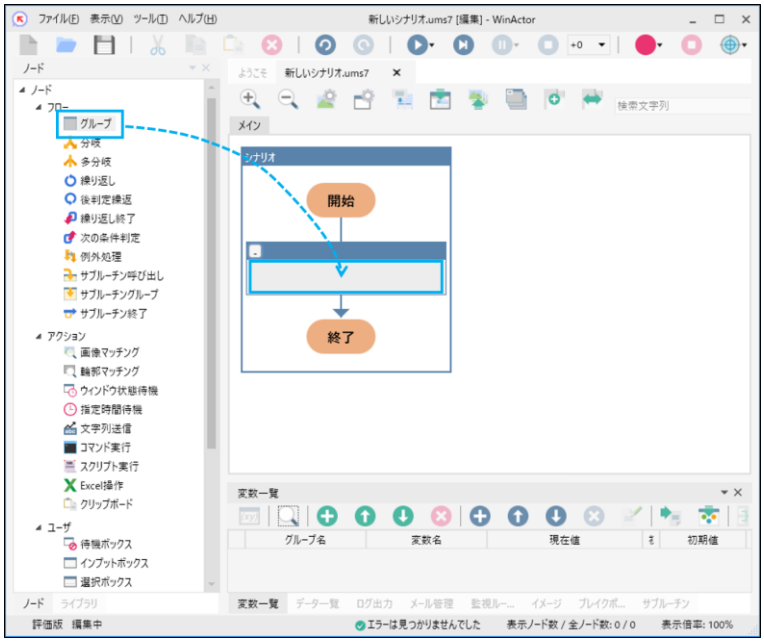


■　グループの配置手順

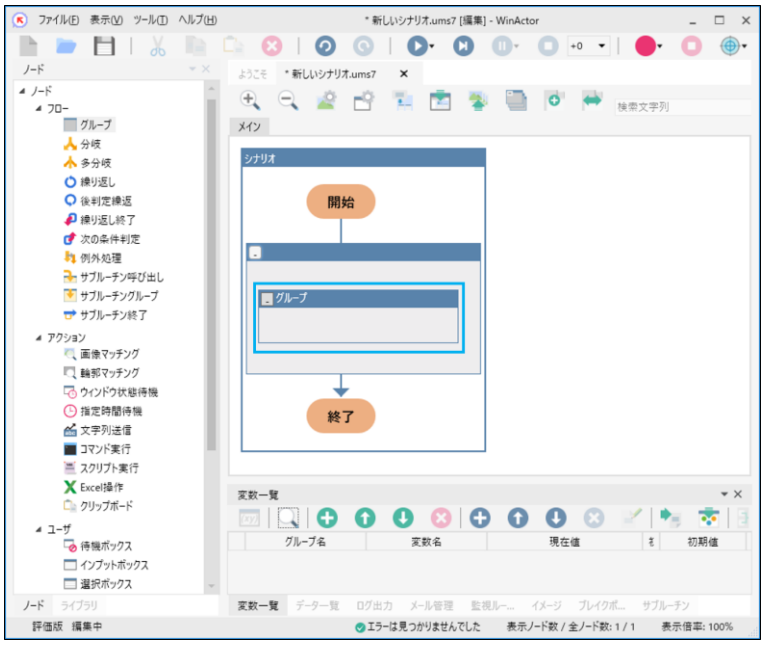
グループは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「グループ」を、フローチャート表示エリアの「シナリオ」の内側にある灰色の領域にドラッグ&ドロップします。



「シナリオ」に「グループ」が配置されます。



■ グループのプロパティ

グループのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-14 グループのプロパティ

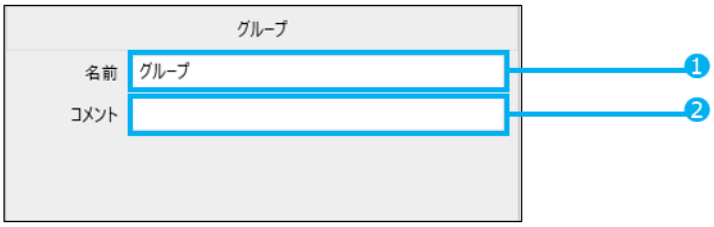


表 4-2 グループのプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	グループの名前を設定できます。名前はフローチャート上に表示されます。
2	コメント	グループのコメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄として使用できます。

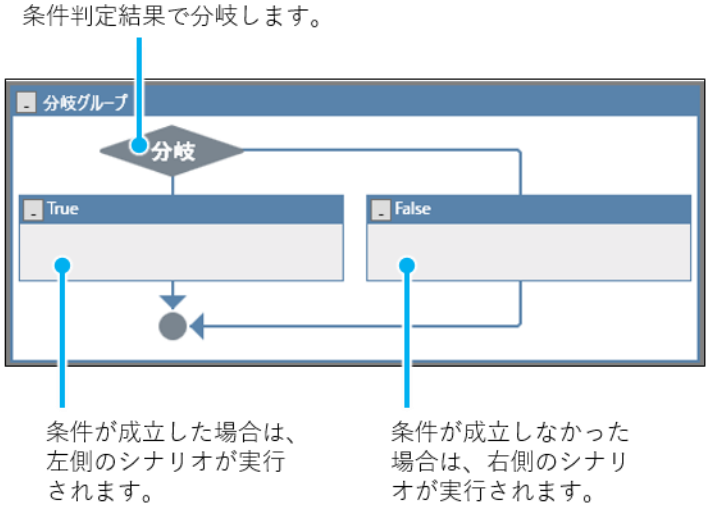
4.3.2　分岐

シナリオを枝分かれさせ、2 つのシナリオの中から 1 つのシナリオを選択して実行する時に使用します。条件判定結果によってシナリオを選択します。

3 つ以上のシナリオの中から 1 つのシナリオを選択したい場合は、「多分岐」を使用します。

多分岐については、『4.3.3 多分岐』を参照してください。

図 4-15 分岐

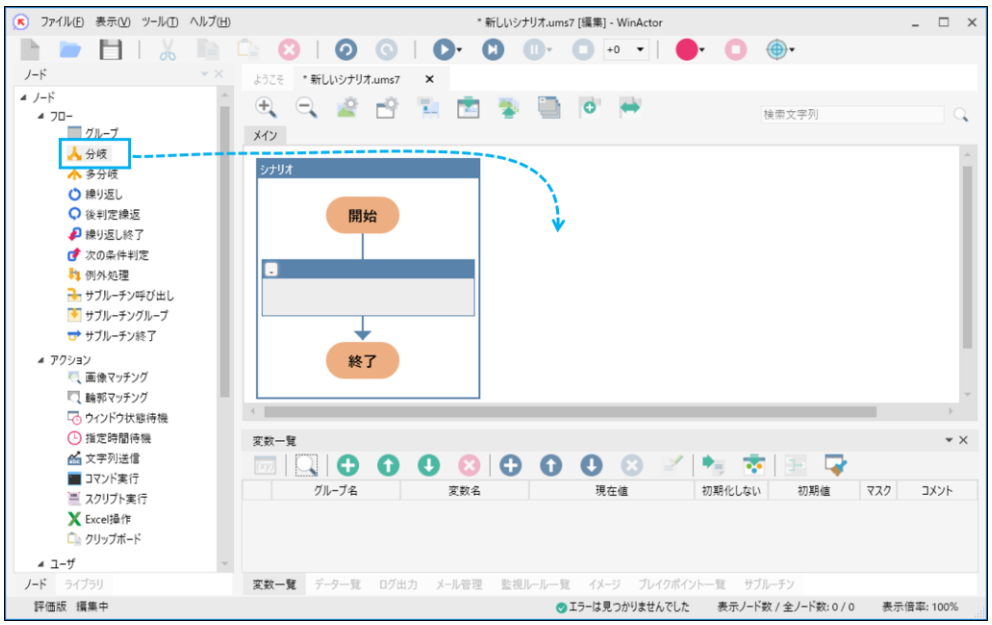


■　分岐の配置手順

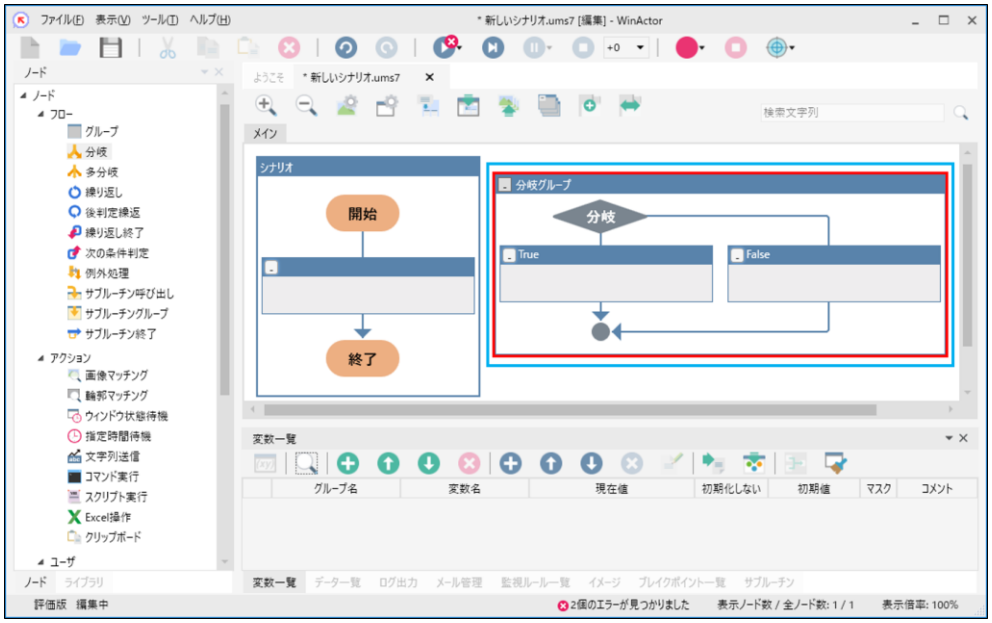
分岐は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「分岐」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「分岐グループ」が配置されます。



■ 分岐のプロパティ

分岐のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-16 分岐のプロパティ

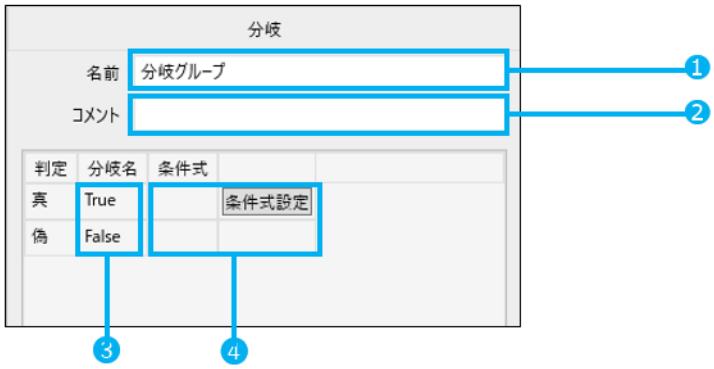


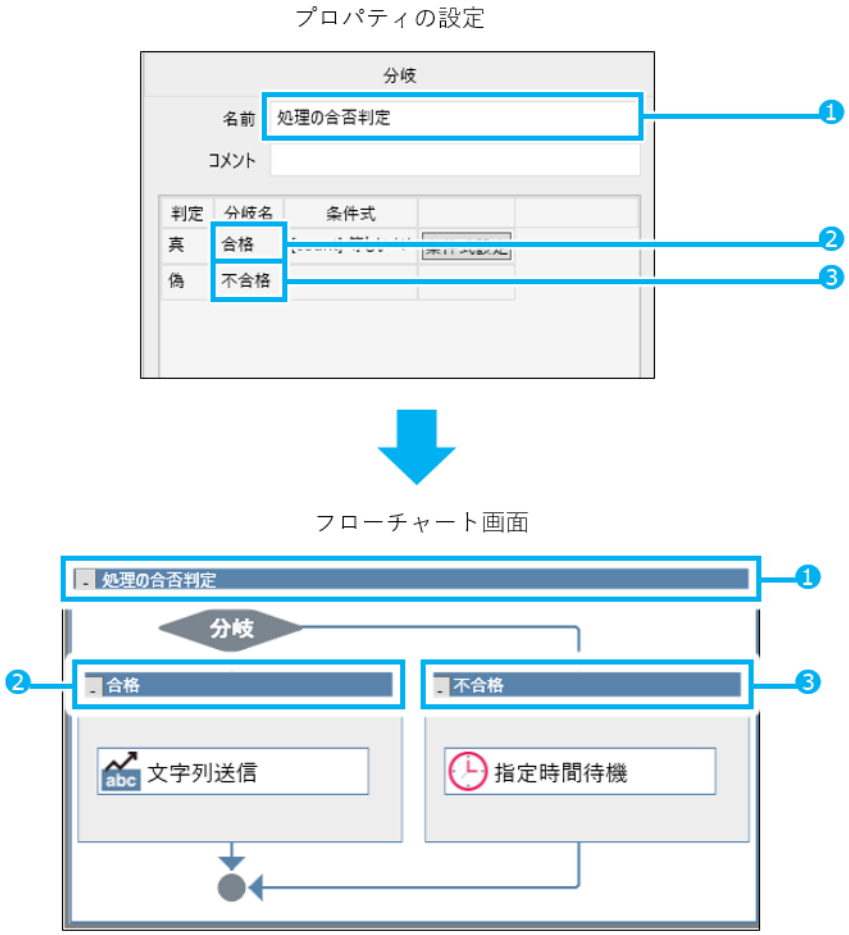
表 4-3 分岐のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	分岐の名前を設定できます。名前はフローチャート上に表示されます。
❷	コメント	分岐のコメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄として使用できます。
❸	分岐名	判定「真」「偽」ごとの処理名称を設定できます。
❹	条件式	判定結果が「真」となる判定条件を設定します。 「偽」側は「真」を満たさない場合に選択されるシナリオのため、条件式を設定できません。

■　フローチャート画面上の表示

分岐は、プロパティの設定によって、フローチャート上の表示が変わります。

図 4-17 分岐の表示



■　分岐条件の設定

分岐条件は、条件式設定画面で設定します。

［条件式設定］ボタンをクリックすると、条件式設定画面が表示されます。

条件式設定画面の操作手順は、『3.7 条件式設定画面』を参照してください。

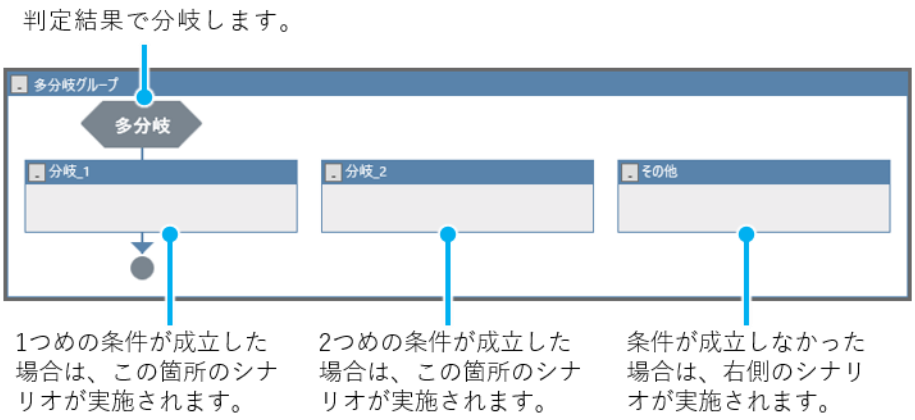
図 4-18 分岐の条件式画面表示ボタン



4.3.3　多分岐

シナリオに枝分かれを作ります。3 つ以上のシナリオの中から 1 つのシナリオを選択して実行する時に使います。条件判定結果によってシナリオを選択します。

図 4-19 多分岐

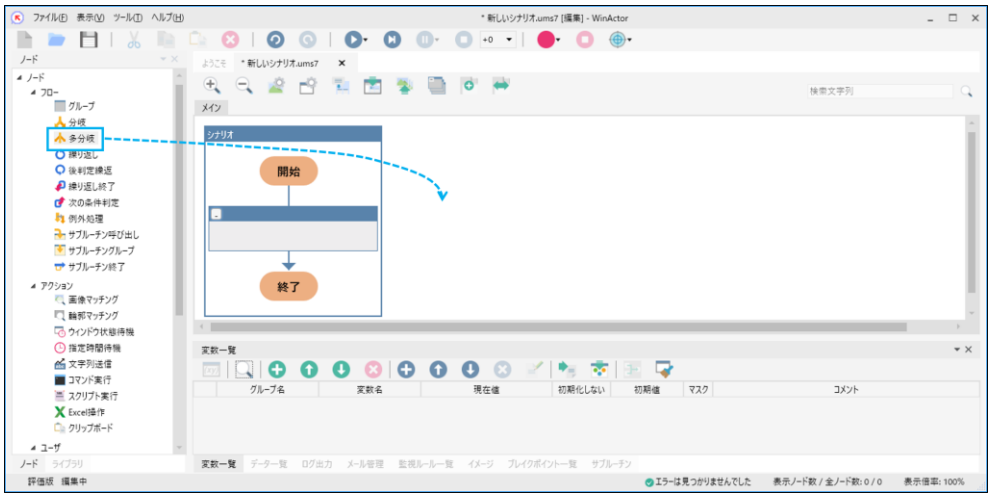


■　多分岐の配置手順

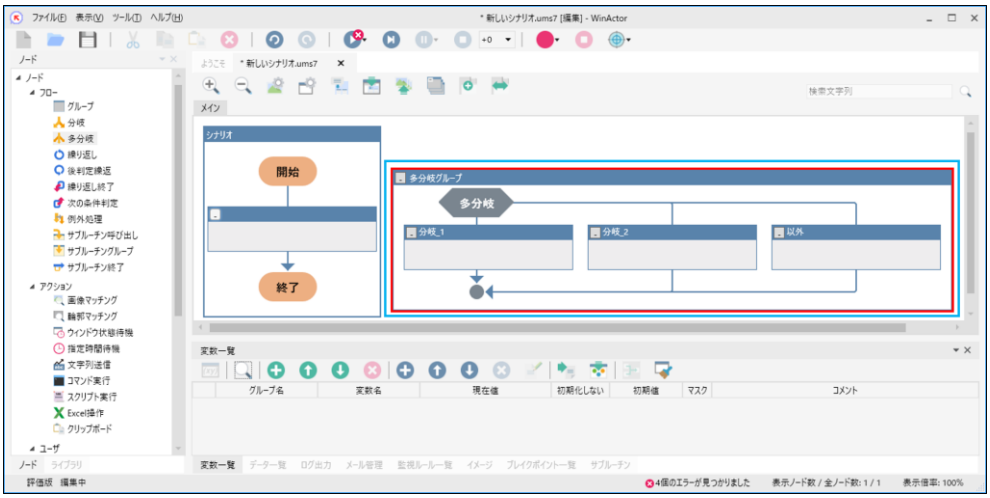
多分岐は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「多分岐」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「多分岐グループ」が配置されます。



■　多分岐のプロパティ

多分岐のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-20 多分岐のプロパティ

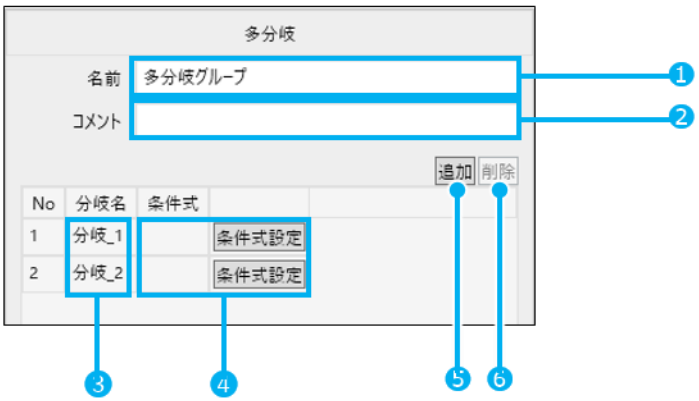


表 4-4 多分岐のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	分岐名	分岐処理毎の処理名称を設定できます。
❹	条件式	分岐の判定条件を設定します。 「条件式」は、「追加」ボタンによって増やすことが可能です。
❺	追加	分岐の枝を追加する操作です。ここで追加した条件は、No の順序で条件判定を行います。
❻	削除	分岐の枝を削除する操作です。

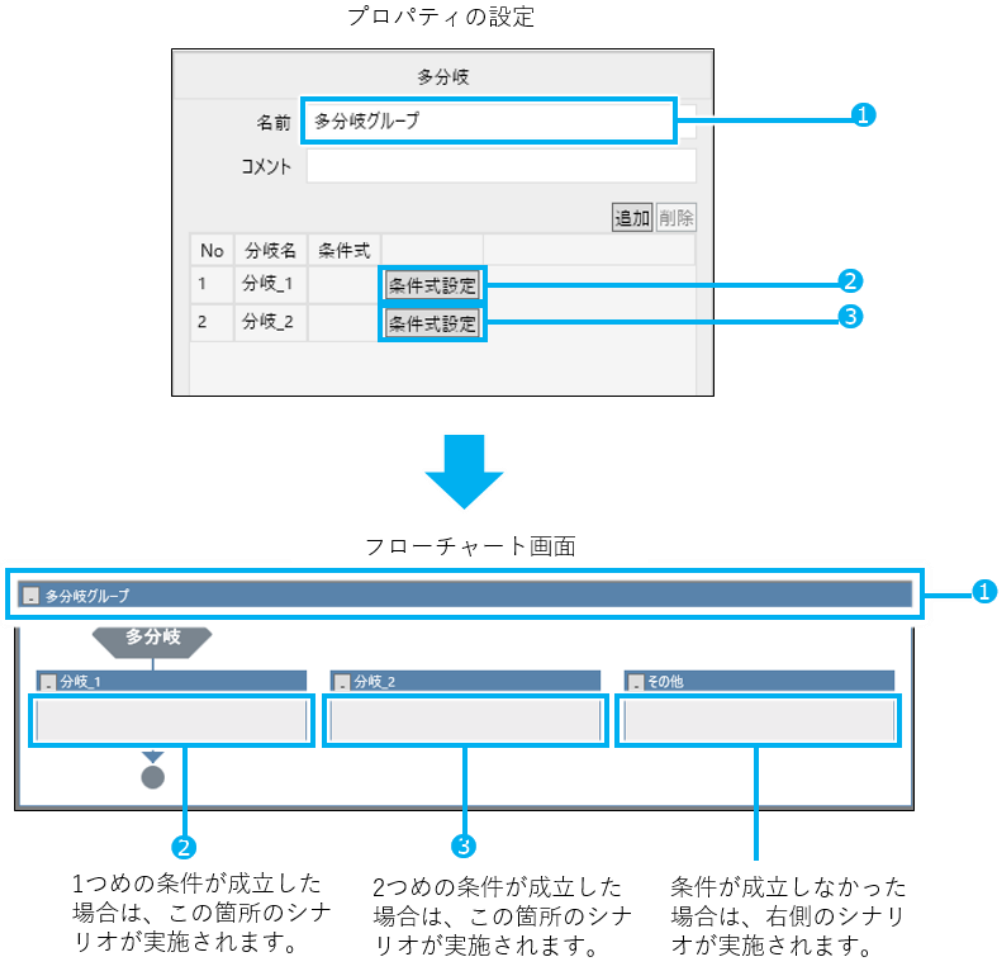
■ 分岐条件の設定

分岐条件は、条件式設定画面で設定します。

［条件式設定］ボタンをクリックすると、条件式設定画面が表示されます。

詳細は、『3.7 条件式設定画面』を参照してください。

図 4-21 プロパティとフローチャートの対応



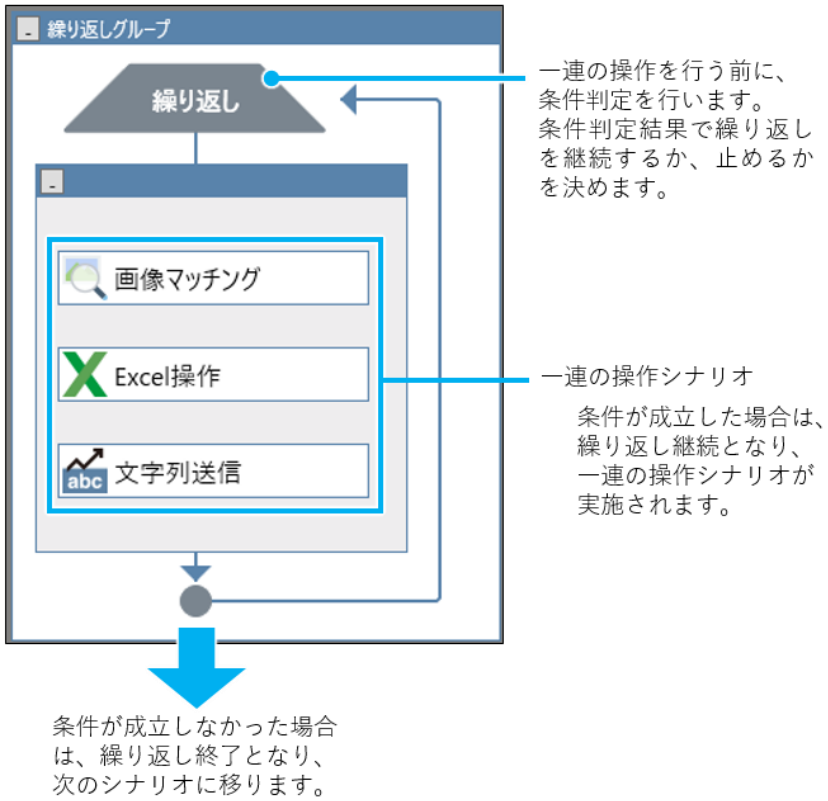
4.3.4　繰り返し

一連の操作の繰り返しを行うときに使います。一連の操作を行う前に、繰り返しを継続するか終了するかの条件判定を行ないます。

指定した条件を満たしている間、処理を繰り返し実行します。条件を満たさなかった場合は、繰り返しをやめ次のシナリオに移ります。

条件判定が、一連の操作の前に行われるため、条件によっては、一度も一連の操作が行われない場合があります。

図 4-22 繰り返し

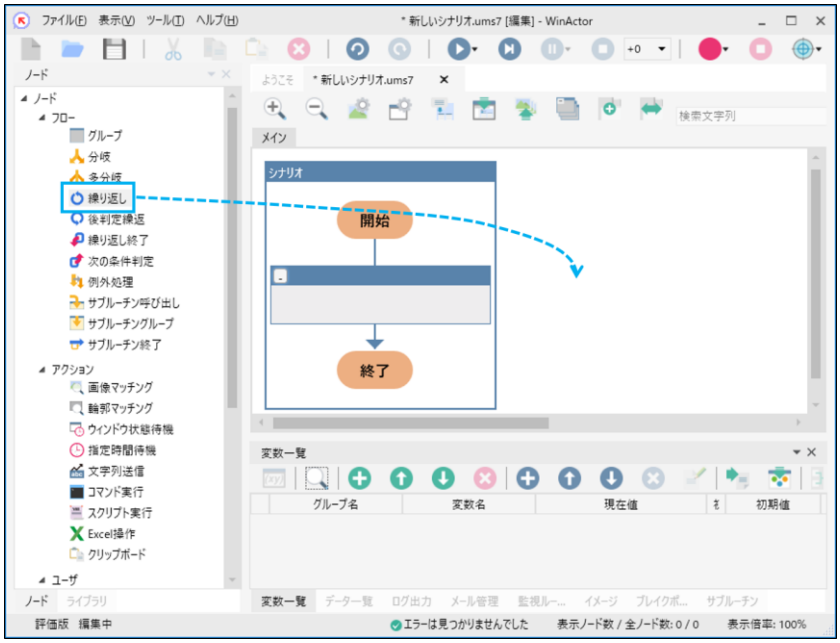


■　繰り返しの配置手順

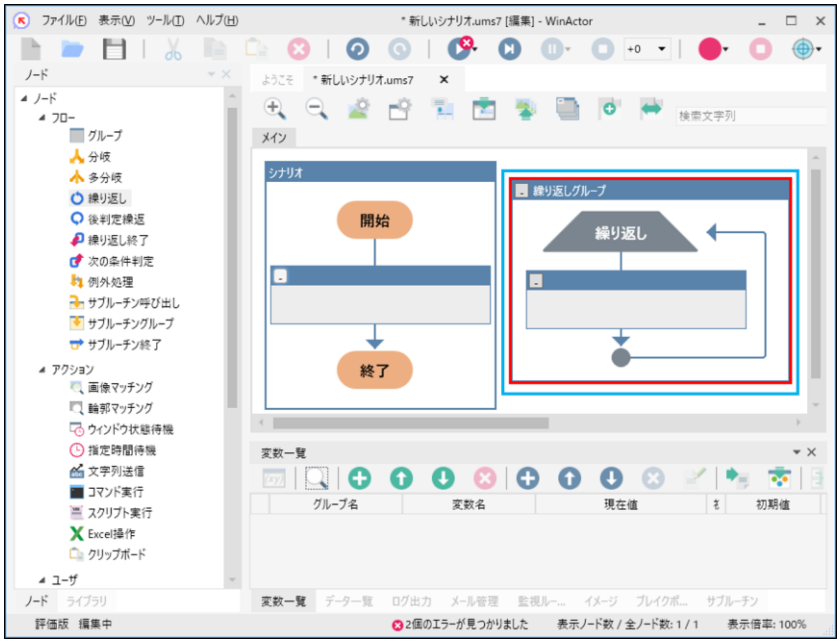
繰り返しは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「繰り返し」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「繰り返しグループ」が配置されます。



■　繰り返しのプロパティ

繰り返しのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-23 繰り返しのプロパティ

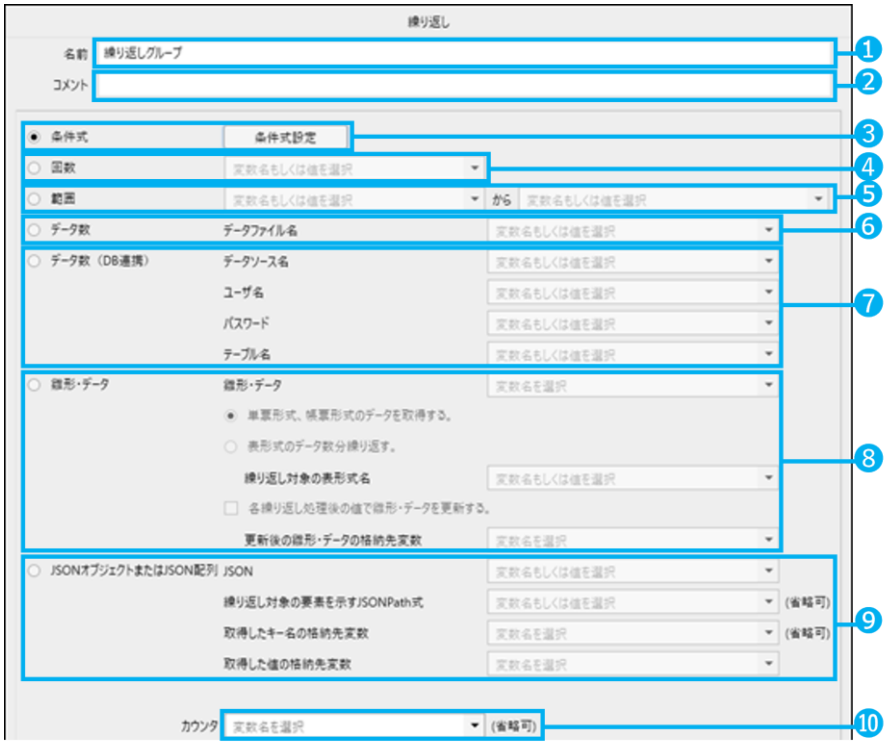


表 4-5 繰り返しのプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	条件式	条件式を使って繰り返しの条件判定を行う場合に選択します。 ［条件式設定］ボタンをクリックして条件式を設定します。
❹	回数	回数を指定して繰り返したい場合に選択します。
❺	範囲	指定された数値の範囲で繰り返したい場合に選択します。 例えば、４から７を指定した場合、カウンタが４、５、６、７と変化しながら計４回の繰り返しが行われます。
❻	データ数	Excel もしくは csv ファイルを使ってデータ数分繰り返しを行う場合に選択します。 読み取ったデータは変数に割り当てられます。 » データ形式については『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。
❼	データ数(DB 連携)	DB を使ってデータ数分繰り返しを行う場合に選択します。読み取ったデータは変数に割り当てられます。

No.	名称	説明
⑧	雛形・データ	雛形・データを使用してデータ数分繰り返したい場合に選択します。読み取ったデータは変数に割り当てられます。 雛形・データについては『雛形・データ抽出(生成 AI 利用)』を参照してください。
⑨	JSON オブジェクトまたは JSON 配列	JSON オブジェクトまたは JSON 配列から、キーや値を取得して繰り返したい場合に選択します。 読み取ったキーや値は指定した変数に割り当てられます。
⑩	カウンタ	ループカウンタを保持する変数を設定します。 最初の処理では「1」が設定され、処理を繰り返すごとに+1 加算された値を、指定された変数値に設定します。 繰り返しを処理した回数を判断したい場合に利用できます（例えば、3 回繰り返したら終了したい場合など）。

■　繰り返しの判定条件（条件式）の設定

条件式は、条件式設定画面で設定を行います。

「条件式設定」ボタンをクリックすると、条件式設定画面が表示されます。

条件式設定画面については『3.7 条件式設定画面』を参照してください。

カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

■　繰り返しの判定条件（回数）の設定

繰り返す回数を値入力または変数で設定します。

カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

■　繰り返しの判定条件（範囲）の設定

繰り返す範囲の「開始」と「終了」を値入力または変数で設定します。

- 「開始」より「終了」の数値が大きい場合、カウンタに設定した変数は「開始」から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。
- 「開始」より「終了」の数値が小さい場合、カウンタに設定した変数は「開始」から始まり、繰り返す度に 1 ずつ減算されます。

■　繰り返しの判定条件（データ数）の設定

データ一覧にインポート可能な形式と同様の Excel ファイルまたは CSV ファイルのファイルパスを値入力または変数で設定します。

ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
データ形式は『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。

- 設定されたファイルのデータ行数分を繰り返します。
- データ行毎に、変数一覧の現在値に読み取った値が割り当たります。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

■　繰り返しの判定条件（データ数(DB 連携)）の設定

以下の表に示す各入力欄の説明に従って設定します。

- 設定されたファイルのデータ行数分を繰り返します。
- データ行毎に、変数一覧の現在値に読み取った値が割り当たります。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

表 4-6 データ数（DB 連携）

名　称	説　明
データソース名	データ ソース（ODBC)に事前に登録したデータソース名を入力してください。
ユーザ名	データベースを使用するユーザー名を入力してください。
パスワード	データベースに設定しているパスワードを入力してください。
テーブル名	連携するデータベースのテーブル名を入力してください。

- DB 連携を行う場合、事前に Windows の管理ツールデータソース(ODBC)に使用するデータベースを登録しておく必要があります。

DB 連携の制限事項は『6.10 DB 連携の制限事項』を参照してください。

■　繰り返しの判定条件（雛形・データ）の設定

以下の表に示す各入力欄の説明に従って設定します。

- 「単票形式、帳票形式のデータを取得する。」を選択した場合、雛形・データ内の「単票形式、帳票形式」のデータを取得して、1 回のみ実行します。繰り返しはしません。
  雛形・データ内のすべての「単票形式、帳票形式」のデータが、変数一覧内の関連する変数の現在値として割り当てられます。
- 「表形式のデータ数分繰り返す。」を選択した場合、雛形・データ内の「表形式」からデータを取得し、取得したデータ数分を繰り返します。「表形式」は「繰り返し対象の表形式名」で指定します。
  繰り返し毎に、取得したデータが、変数一覧内の関連する変数の現在値として割り当てられます。
- 「各繰り返し処理後の値で雛形・データを更新する。」にチェックを付けると、一連の操作を 1 回実行する毎に、変数の現在値を取得して、雛形・データ内の各データを更新します。
  更新した雛形データは、「更新後の雛形・データの格納先変数」で指定された変数の現在値に割り当てられます。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

表 4-7 データ数（雛形・データ）

名　称	説　明
雛形・データ	雛形・データを変数で設定してください。 雛形・データについては『雛形・データ抽出(生成 AI 利用)』を参照してください。
単票形式、帳票形式のデータを取得する。	雛形・データ内の「単票形式、帳票形式」のデータを取得して一連の操作を実行したい場合に選択してください。
表形式のデータ数分繰り返す。	雛形・データ内の「表形式」のデータを取得して繰り返したい場合に選択してください。
繰り返し対象の表形式名	繰り返しに使用する表形式名を入力してください。
各繰り返し処理後の値で雛形・データを更新する。	一連の操作を 1 回実行する毎に変数の現在値で雛形・データを更新したい場合にチェックを付けてください。
更新後の雛形・データの格納先変数	更新した雛形・データを格納する変数を指定してください。

■　繰り返しの判定条件（JSON オブジェクトまたは JSON 配列）の設定

以下の表に示す各入力欄の説明に従って設定します。

- JSONPath 式で指定された要素が JSON オブジェクトの場合、JSON オブジェクトに含まれるキーと値の数だけ繰り返します。
  繰り返し毎に、キーと値が指定された変数の現在値として割り当てられます。

- JSONPath 式で指定された要素が JSON 配列の場合、配列の要素の数だけ繰り返します。繰り返し毎に、配列の値が指定された変数の現在値として割り当てられます。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

表 4-8 データ数（JSON オブジェクトまたは JSON 配列）

名　称	説　明
JSON	JSON 文字列を入力してください。
繰り返し対象の要素を示す JSONPath 式	繰り返しに使用する要素を JSONPath 式で入力してください。
取得したキー名の格納先変数	繰り返し毎にキーを割り当てる変数を指定してください。
取得した値の格納先変数	繰り返し毎に値を割り当てる変数を指定してください。

4.3.5　後判定繰返

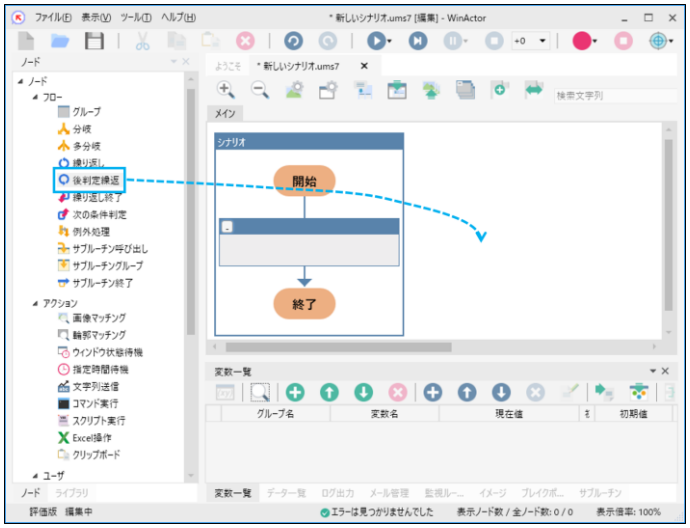
後判定繰返は、指定した条件を満たしている間、処理を繰り返し実行します。条件の判定は、処理が実行された後に行われます。このため、指定した条件にかかわらず、最低一回は繰り返しフロー制御内の処理を実行します。

■　後判定繰返の配置手順

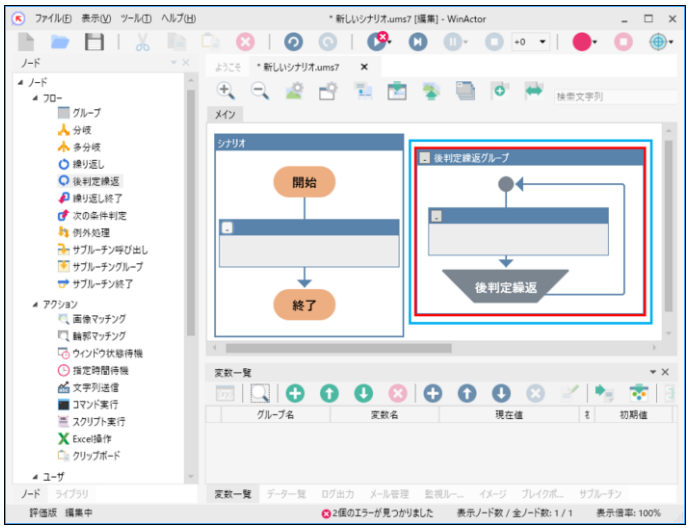
後判定繰返は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「後判定繰返」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「後判定繰返グループ」が配置されます。



■　後判定繰返のプロパティ

後判定繰返のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-24 後判定繰返のプロパティ

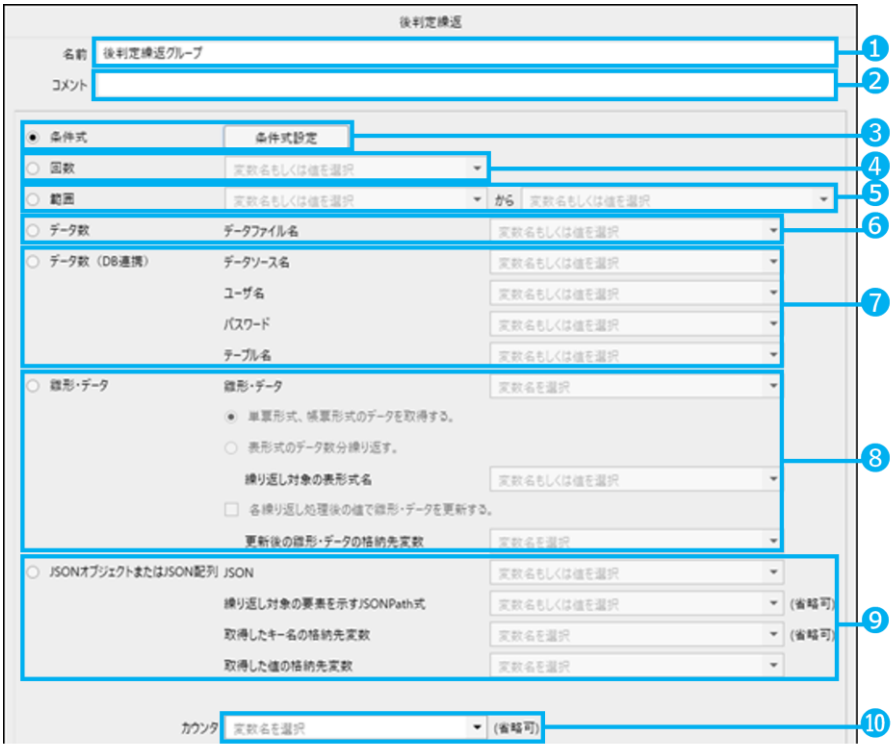


表 4-9 後判定繰返のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	条件式	条件式を使って繰り返しの条件判定を行う場合に選択します。 ［条件式設定］ボタンをクリックして条件式を設定します。
❹	回数	回数を指定して繰り返したい場合に選択します。
❺	範囲	指定された数値の範囲で繰り返したい場合に選択します。 例えば、４から７を指定した場合、カウンタが４、５、６、７と変化しながら計４回の繰り返しが行われます。
❻	データ数	Excel もしくは csv ファイルを使ってデータ数分繰り返しを行う場合に選択します。 読み取ったデータは変数に割り当てられます。 » データ形式については『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。
❼	データ数(DB 連携)	DB を使ってデータ数分繰り返しを行う場合に選択します。読み取ったデータは変数に割り当てられます。

No.	名称	説明
⑧	雛形・データ	雛形・データを使用してデータ数分繰り返したい場合に選択します。読み取ったデータは変数に割り当てられます。 雛形・データについては『雛形・データ抽出(生成 AI 利用)』を参照してください。
⑨	JSON オブジェクトまたは JSON 配列	JSON オブジェクトまたは JSON 配列から、キーや値を取得して繰り返したい場合に選択します。 読み取ったキーや値は指定した変数に割り当てられます。
⑩	カウンタ	ループカウンタを保持する変数を設定します。 最初の処理では「1」が設定され、処理を繰り返すごとに+1 加算された値を、指定された変数値に設定します。 繰り返しを処理した回数を判断したい場合に利用できます（例えば、3 回繰り返したら終了したい場合など）。

■　繰り返しの判定条件（条件式）の設定

条件式は、条件式設定画面で設定を行います。

「条件式設定」ボタンをクリックすると、条件式設定画面が表示されます。

条件式設定画面の操作手順は『3.7 条件式設定画面』を参照してください。

カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

■　繰り返しの判定条件（回数）の設定

繰り返す回数を値入力または変数で設定します。

カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

■　繰り返しの判定条件（範囲）の設定

繰り返す範囲の「開始」と「終了」を値入力または変数で設定します。

- 「開始」より「終了」の数値が大きい場合、カウンタに設定した変数は「開始」から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。
- 「開始」より「終了」の数値が小さい場合、カウンタに設定した変数は「開始」から始まり、繰り返す度に 1 ずつ減算されます。

■　繰り返しの判定条件（データ数）の設定

データ一覧にインポート可能な形式と同様の Excel ファイルまたは CSV ファイルのファイルパスを値入力または変数で設定します。

ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
データ形式については、『ループ実行で扱えるデータ形式』を参照してください。

- 設定されたファイルのデータ行数分を繰り返します。
- データ行毎に、変数一覧の現在値に読み取った値が割り当たります。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

■　繰り返しの判定条件（データ数(DB 連携)）の設定

各入力欄の説明に従って設定します。

データ数(DB 連携)の入力欄については『表 4-6 データ数（DB 連携)』を参照してください。

- 設定されたファイルのデータ行数分を繰り返します。
- データ行毎に、変数一覧の現在値に読み取った値が割り当たります。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

- DB 連携を行う場合、事前に Windows の管理ツールデータソース(ODBC)に使用するデータベースを登録しておく必要があります。

DB 連携の制限事項は『6.10 DB 連携の制限事項』を参照してください。

■　繰り返しの判定条件（雛形・データ）の設定

各入力欄の説明に従って設定します。

雛形・データの入力欄については『表 4-7 データ数（雛形・データ)』を参照してください。

- 「単票形式、帳票形式のデータを取得する。」を選択した場合、雛形・データ内の「単票形式、帳票形式」のデータを取得して、1 回のみ実行します。繰り返しはしません。
  雛形・データ内のすべての「単票形式、帳票形式」のデータが、変数一覧内の関連する変数の現在値として割り当てられます。
- 「表形式のデータ数分繰り返す。」を選択した場合、雛形・データ内の「表形式」からデータを取得し、取得したデータ数分を繰り返します。「表形式」は「繰り返し対象の表形式名」で指定します。
  繰り返し毎に、取得したデータが、変数一覧内の関連する変数の現在値として割り当てられます。
- 「各繰り返し処理後の値で雛形・データを更新する。」にチェックを付けると、一連の操作を 1 回実行する毎に、変数の現在値を取得して、雛形・データ内の各データを更新します。
  更新した雛形データは、「更新後の雛形・データの格納先変数」で指定された変数の現在値に割り当てられます。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

■　繰り返しの判定条件（JSON オブジェクトまたは JSON 配列）の設定

各入力欄の説明に従って設定します。

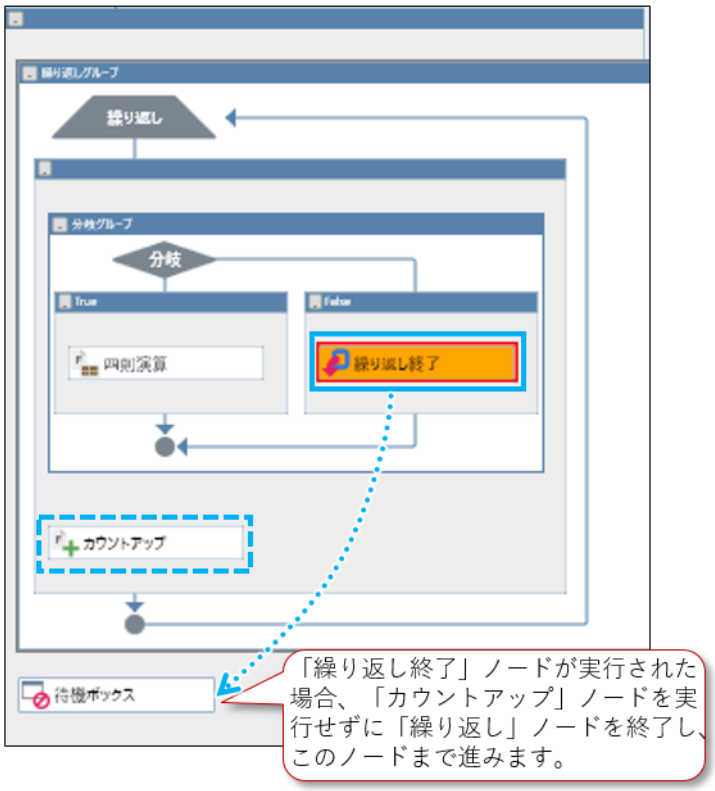
JSON オブジェクトまたは JSON 配列の入力欄については『表 4-8 データ数（JSON オブジェクトまたは JSON 配列)』を参照してください。

- JSONPath 式で指定された要素が JSON オブジェクトの場合、JSON オブジェクトに含まれるキーと値の数だけ繰り返します。
  繰り返し毎に、キーと値が指定された変数の現在値として割り当てられます。
- JSONPath 式で指定された要素が JSON 配列の場合、配列の要素の数だけ繰り返します。繰り返し毎に、配列の値が指定された変数の現在値として割り当てられます。
- カウンタに設定した変数は、1 から始まり、繰り返す度に 1 ずつ加算されます。

4.3.6 繰り返し終了

繰り返し終了は、繰り返し/後判定繰返の処理を実行中に、以降のノードの実行せず繰り返し/後判定繰返ノードの次のノードに進みます。

図 4-25 繰り返し終了

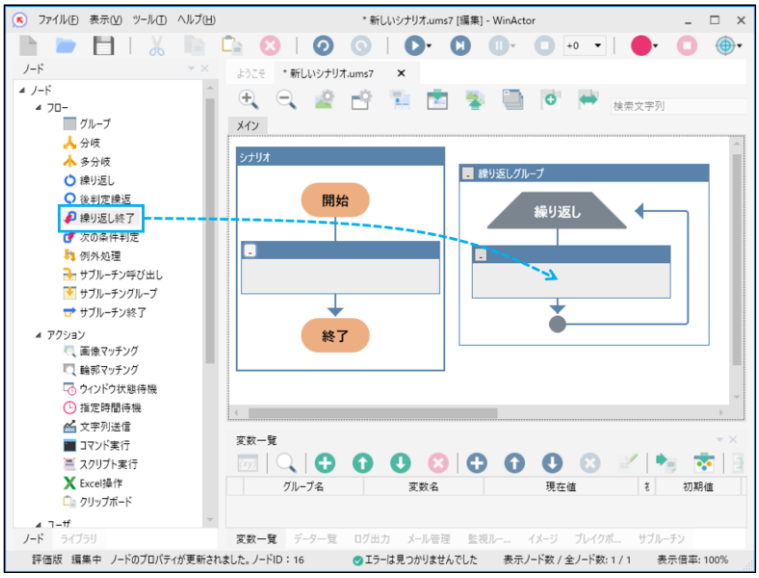


■　繰り返し終了の配置手順

繰り返し終了は以下の手順で配置します。

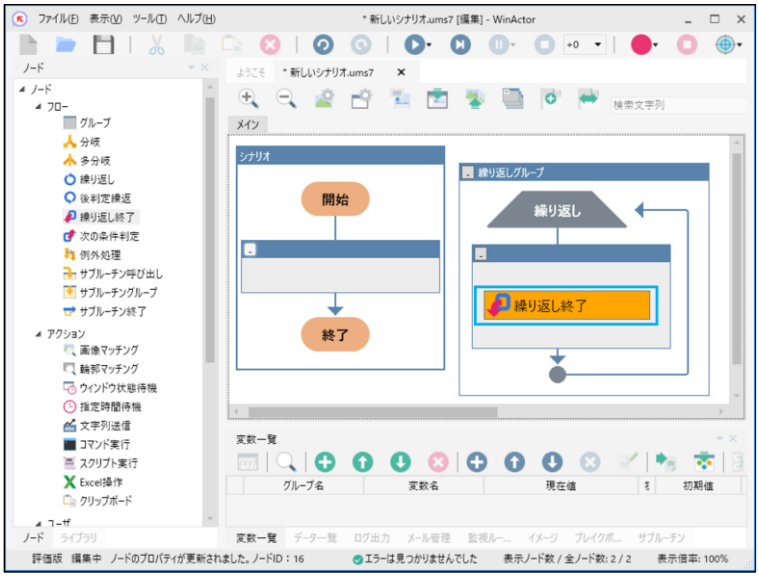
Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「繰り返し終了」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



「繰り返し終了」は、繰り返し/後判定繰返グループ内に配置してください。

フローチャート表示エリアに「繰り返し終了」が配置されます。



- 「繰り返し終了」を繰り返し/後判定繰返の外に配置した状態で、繰り返し終了が実行された場合、アクション例外が発生します。
- 繰り返し終了以降にノードを配置した場合、そのノードは実行されませんので注意してください。

■ 繰り返し終了のプロパティ

繰り返し終了のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-26 繰り返し終了のプロパティ



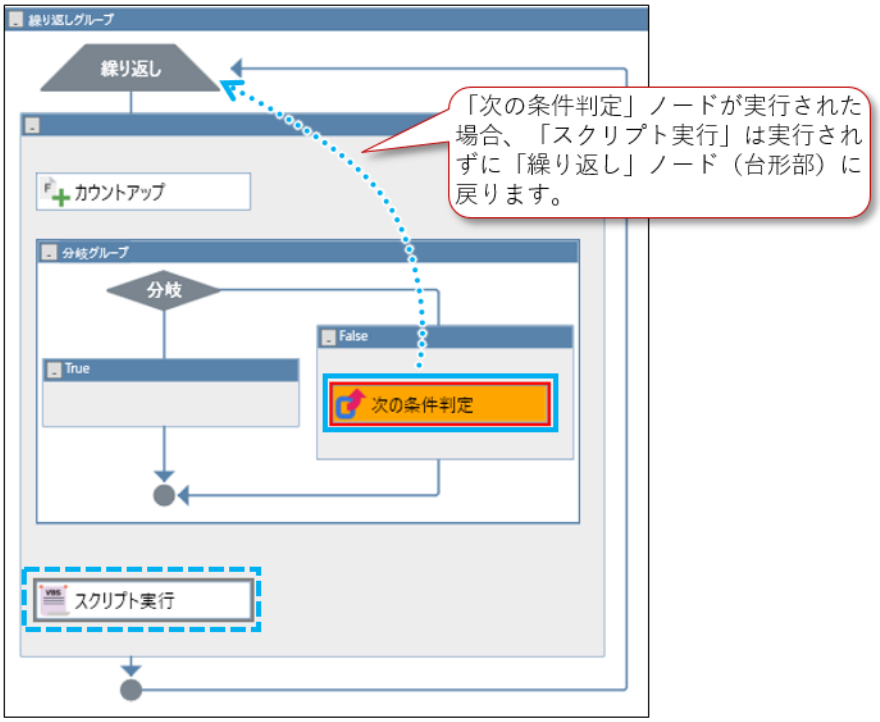
表 4-10 繰り返し終了のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。

4.3.7　次の条件判定

次の条件判定は、繰り返し/後判定繰返の処理を実行中に、以降のノードの実行をせず、繰り返し/後判定繰返の条件判定に進みます。

図 4-27 次の条件判定

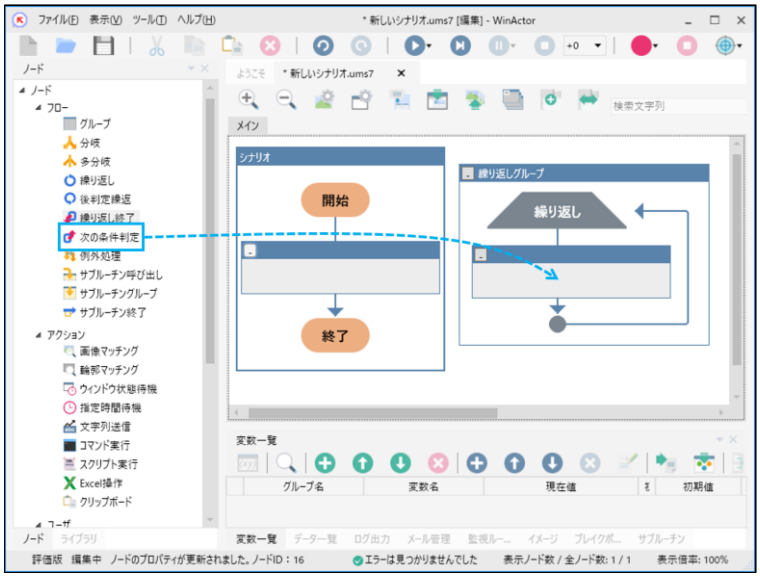


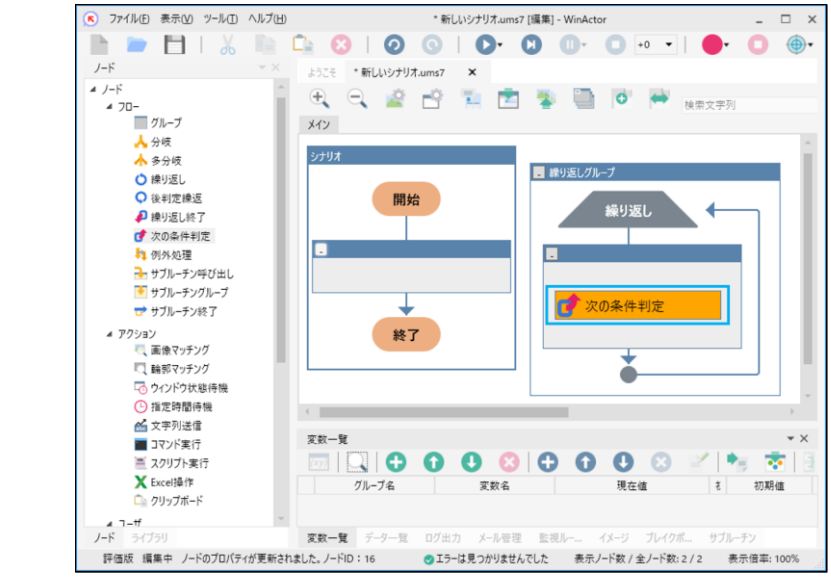
■　次の条件判定の配置手順

次の条件の配置は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「次の条件判定」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。




「次の条件判定」は、繰り返し/後判定繰返グループ内に配置してください。

フローチャート表示エリアに「次の条件判定」が配置されます。

- 「次の条件判定」を繰り返し/後判定繰返の外に配置した状態で、次の条件判定が実行された場合、アクション例外が発生します。
- 次の条件判定以降にノードを配置した場合、そのノードは実行されませんので注意してください。

■ 次の条件判定のプロパティ

次の条件判定のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-28 次の条件判定のプロパティ

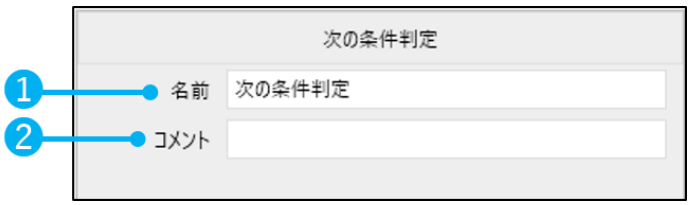


表 4-11 次の条件判定のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。

4.3.8　例外処理

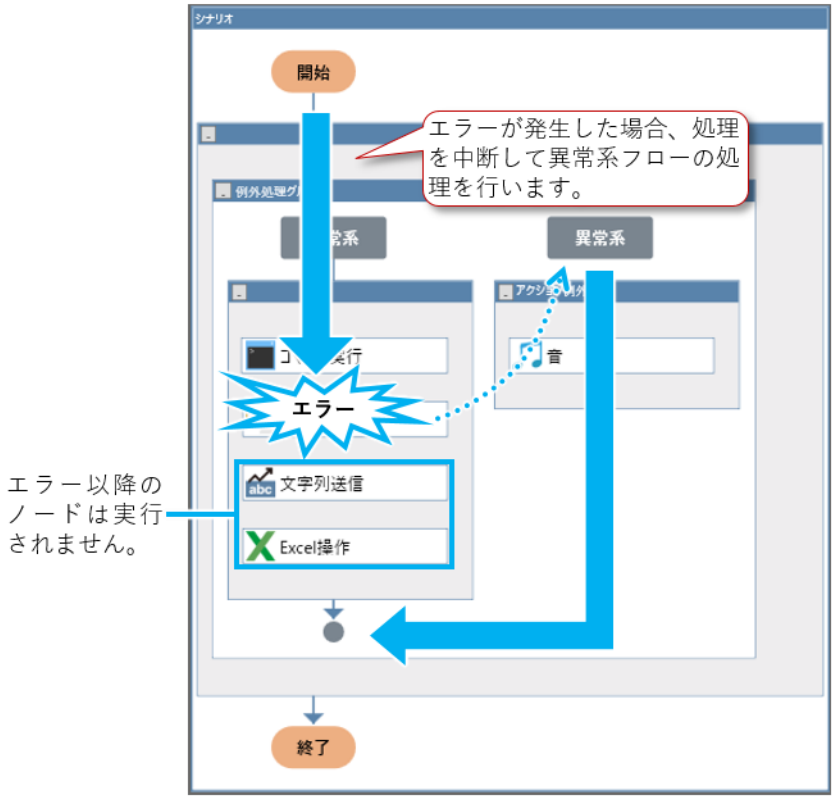
例外処理を使って、エラーが発生したときや特定の画面が表示されたときの動作を決めておくことができます。

例外処理の正常系を実行中に、エラーもしくは特定の画面が表示された場合、異常系の場所にジャンプします。

図 4-29 正常の流れ



図 4-30 エラー発生時の流れ

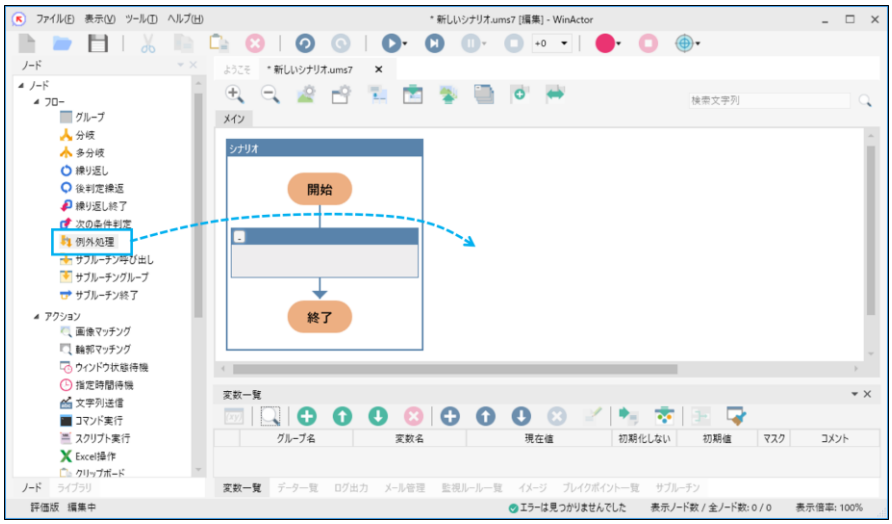


■ 例外処理の配置手順

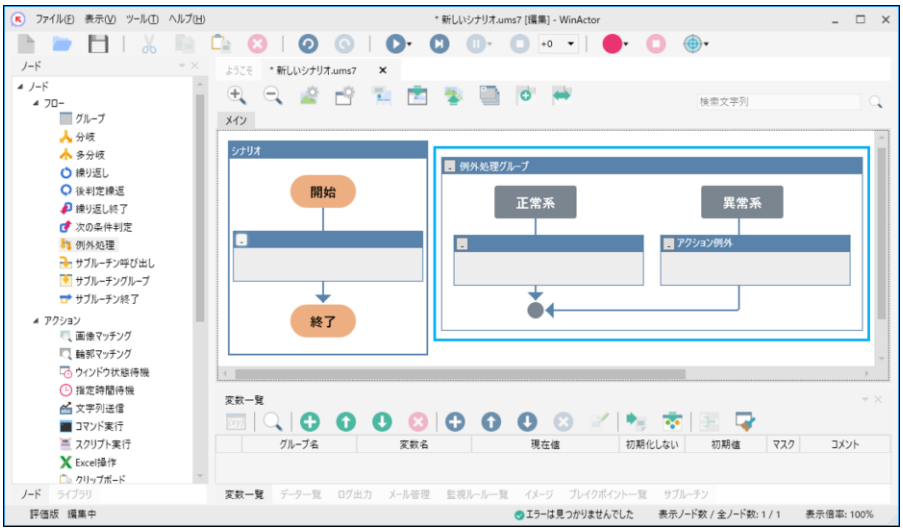
例外処理は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「例外処理」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「例外処理」が配置されます。



■ 例外処理のプロパティ

例外処理のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-31 例外処理のプロパティ



表 4-12 例外処理のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	追加	異常系ルートを追加します。
❹	削除	例外処理を削除します。
❺	例外名	例外処理名を選択します。

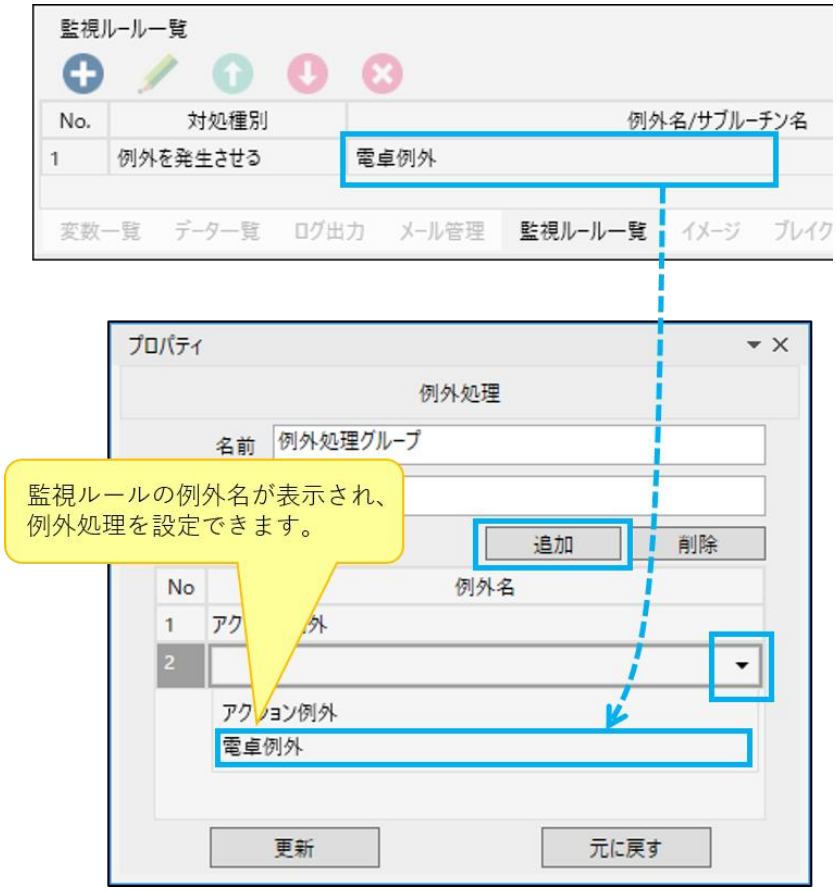
■ 監視ルール

監視ルールを用いた例外処理を使って、特定の画面が表示された時の動作を決めておくことができます。

事前に監視ルールの登録が必要になります。

監視ルールの登録手順は『監視ルール登録画面』を参照してください。

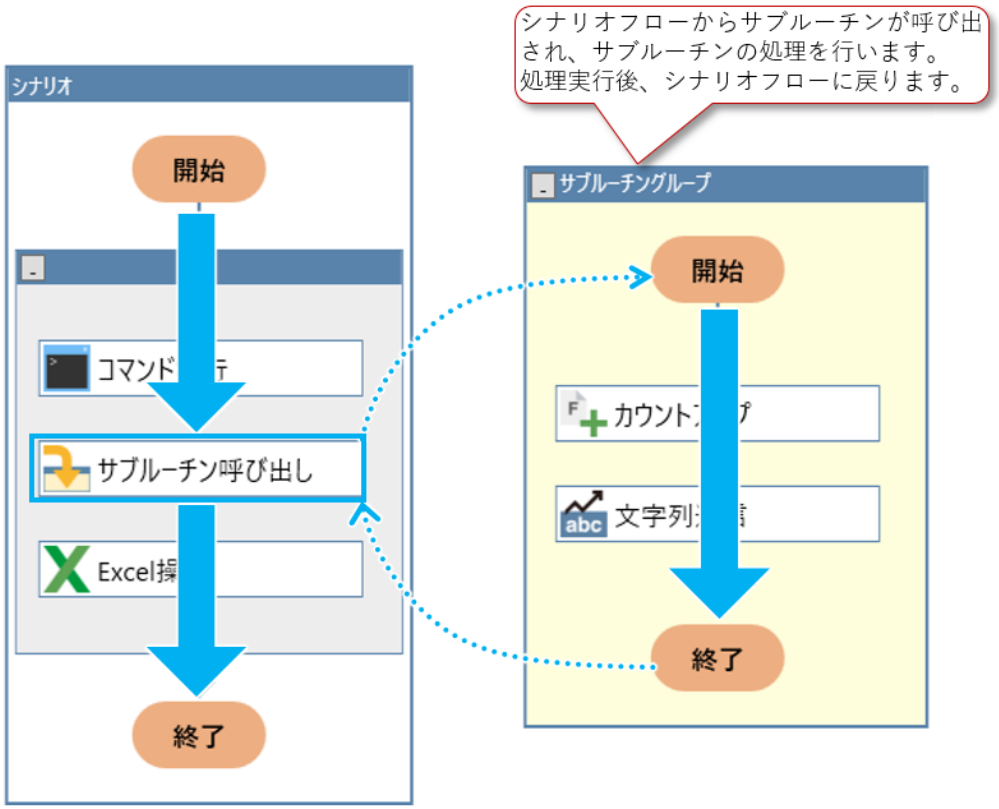
図 4-32 監視ルール



4.3.9　サブルーチン呼び出し

サブルーチン呼び出しは、指定したサブルーチンの処理を実行します。指定したサブルーチンの処理実行後は、呼び出したフローに戻りサブルーチン呼び出しの次の処理が実行されます。

図 4-33 サブルーチン呼び出しの流れ

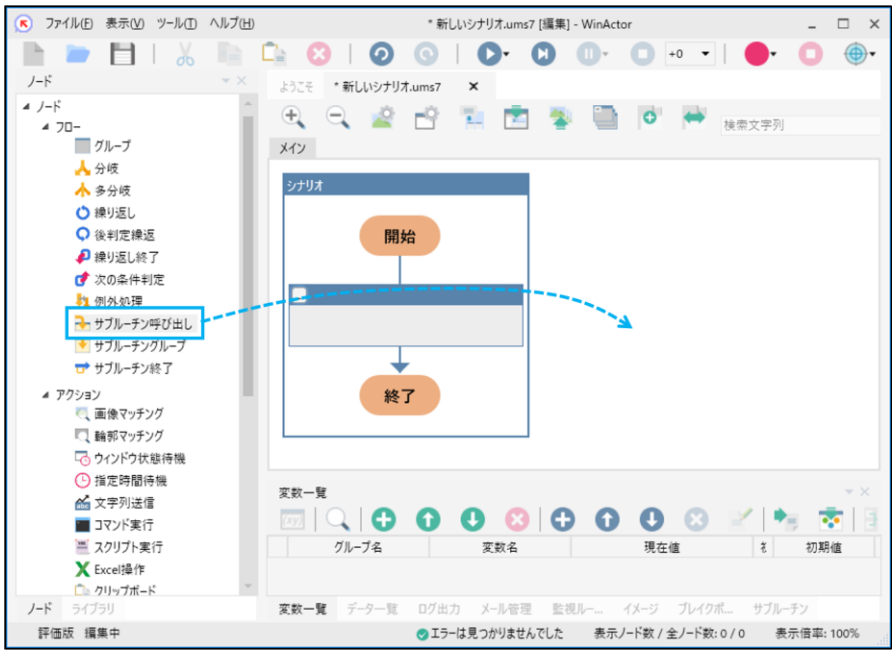


■　サブルーチン呼び出しの配置手順

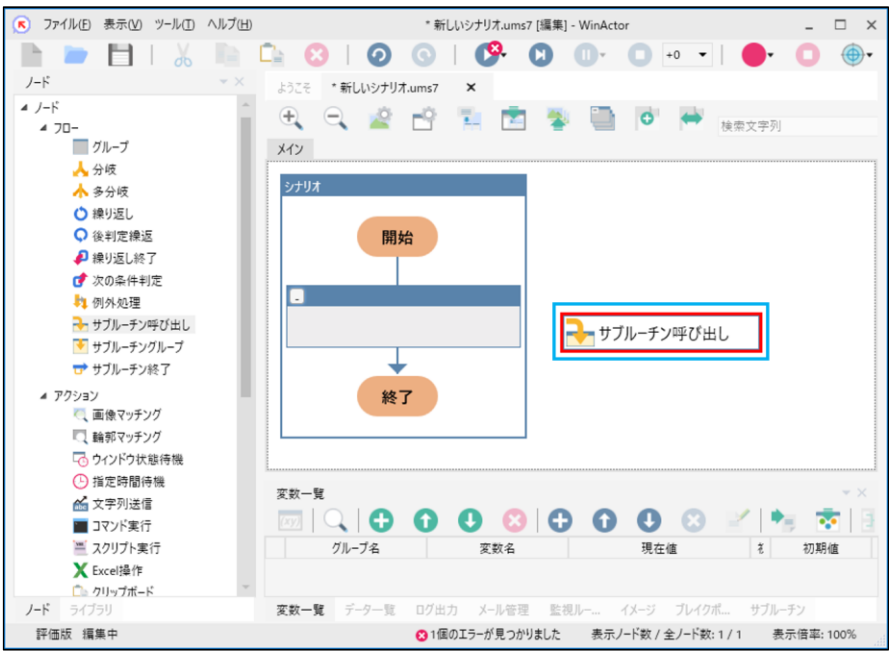
サブルーチン呼び出しは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「サブルーチン呼び出し」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「サブルーチン呼び出し」が配置されます。



■ サブルーチン呼び出しのプロパティ

サブルーチン呼び出しのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-34 サブルーチン呼び出しのプロパティ

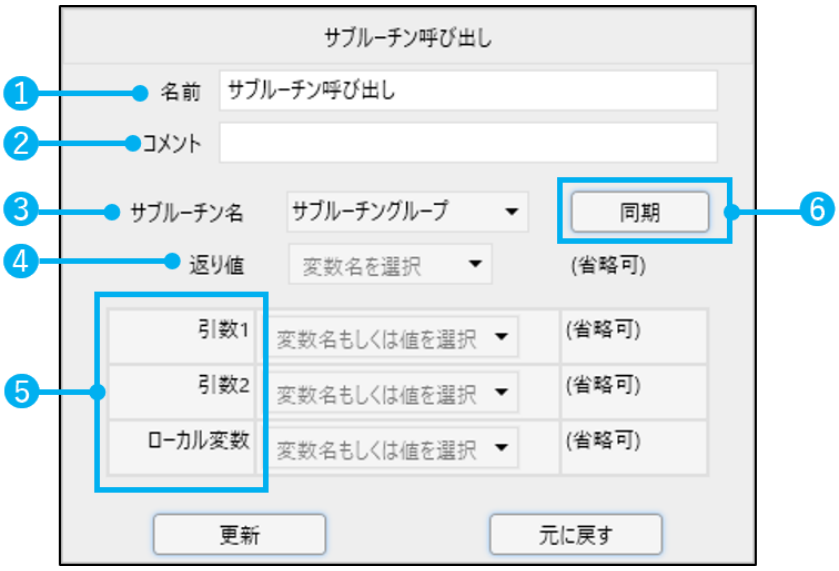


表 4-13 サブルーチン呼び出しのプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	サブルーチン名	呼び出すサブルーチングループを指定します。
❹	返り値	サブルーチン終了から指定された返り値を設定する変数を指定します。サブルーチン終了に返り値が設定されていない場合は、変数の値は変更されません。
❺	引数/ローカル変数	サブルーチングループに設定されたローカル変数の変数名が表示されます。変数名または、値を設定した場合は、引数として扱われ、設定しない場合（省略した場合）はローカル変数として扱われます。
❻	同期	サブルーチングループのプロパティで設定されたローカル変数と❺を同期させます。 本ボタンは、サブルーチングループのローカル変数を変更（追加/削除）した際に、有効になります。

サブルーチン名を設定せずにサブルーチン呼び出しが実行された場合、アクション例外が発生します。

■ サブルーチンジャンプ

「サブルーチン呼び出し」のノードを選択した状態で、右クリックメニューから［サブルーチンジャンプ］を選択、あるいは、《Ctrl》＋《J》キーを押すと、呼び出している「サブルーチングループ」ノードにジャンプし、選択状態にすることができます。

サブルーチンジャンプについては、『サブルーチンジャンプ』を参照してください。

4.3.10 サブルーチングループ

サブルーチングループは、1 つもしくは複数のノード※1 の集合です。1 つのサブルーチングループの内容として異なるノード※1 が混在することも可能です。

※1サブルーチングループを除きます。

サブルーチン呼び出しや監視ルールから呼び出すことでサブルーチングループの処理が行われます。繰り返し行われる処理を 1 つのサブルーチングループにすることで、シナリオの可読性や保守性が向上します。

サブルーチングループはローカル変数という機能を持っています。ローカル変数に設定された変数は、サブルーチン開始時に値が保存され、サブルーチン終了時に書き戻されます。

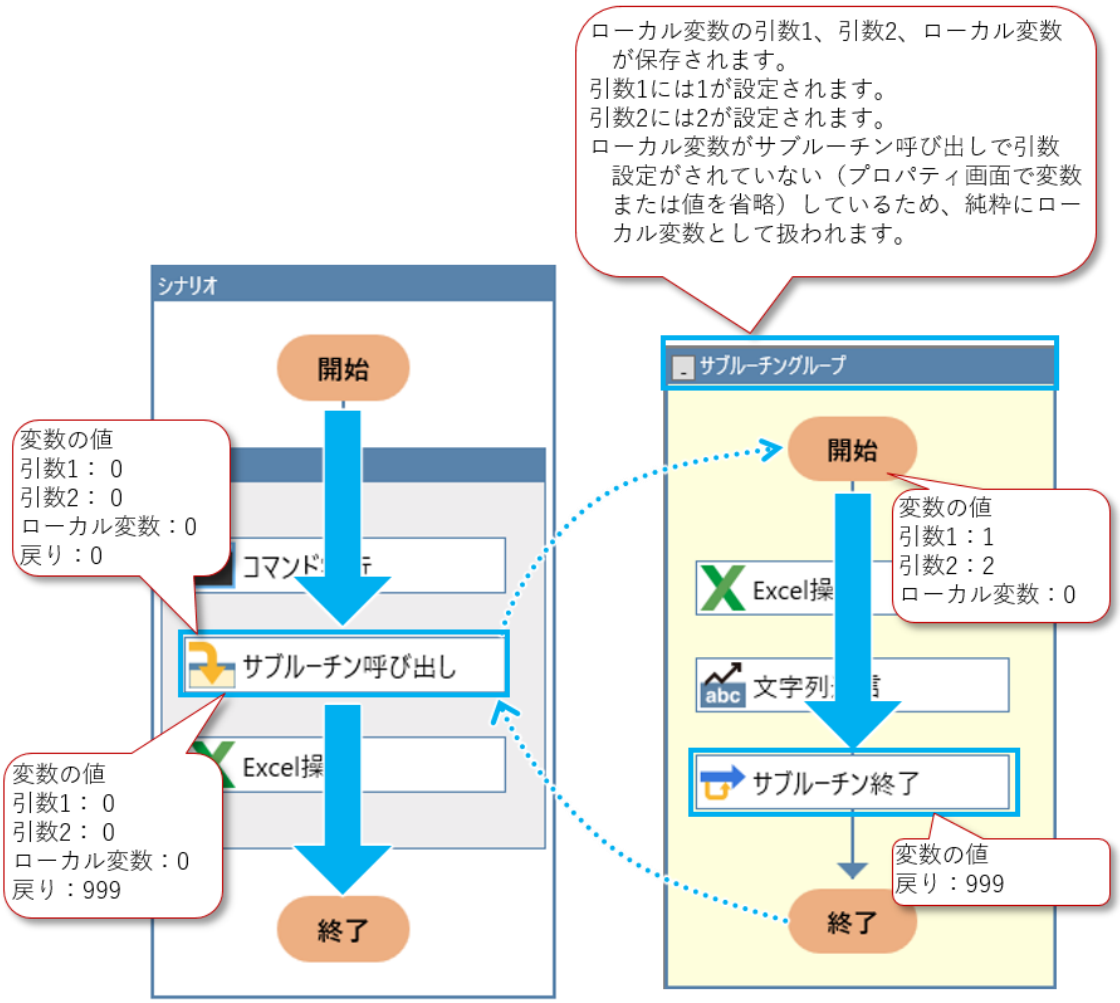
ローカル変数の利用シーンとしては、例えばサブルーチンの中から自分自身のサブルーチンを呼び出す（再帰呼び出し）場合や、同じ変数をサブルーチン以外の箇所で使いまわしている場合などが考えられます。変数をローカル変数として設定しておくことで、意図せずサブルーチン中で変数値が上書きされてしまうことを防止できます

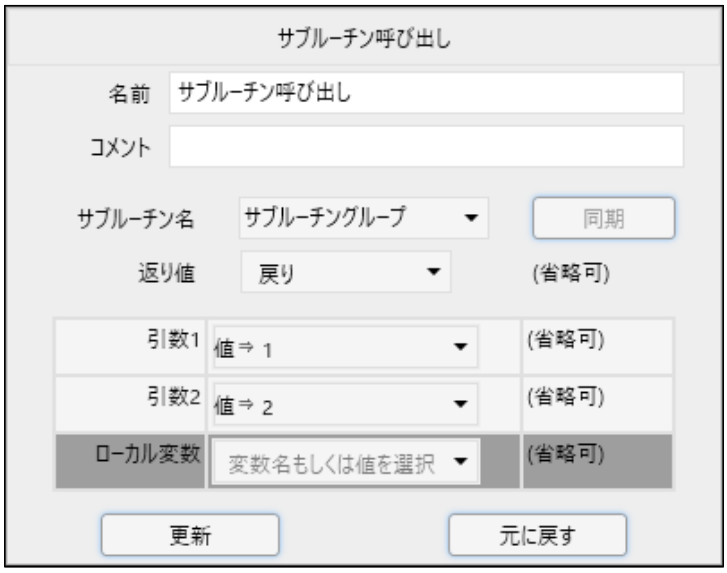
ローカル変数の内、サブルーチン呼び出し側で、引数に設定している場合、引数として扱われ、サブルーチン開始時に値が保存された後、引数に指定された変数の値、または値が設定されます。

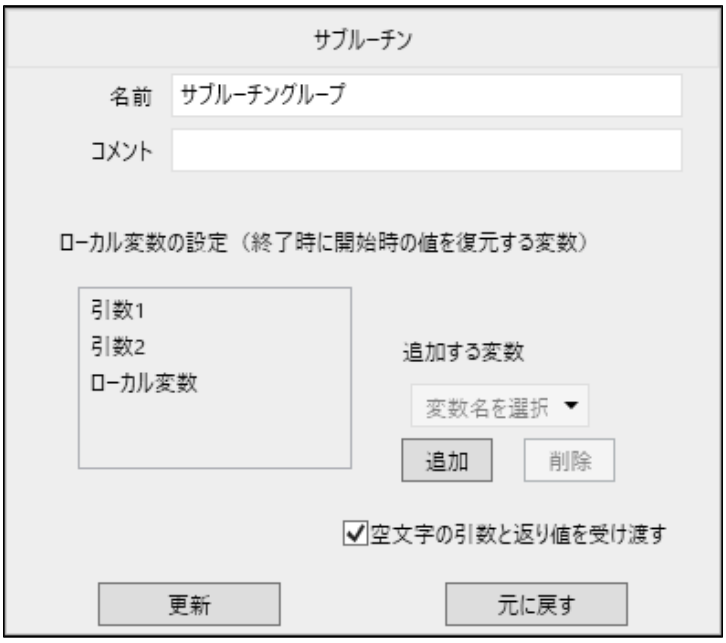
■　サブルーチン呼び出しの引数設定時の動作

サブルーチン呼び出しに引数が設定された場合の動作を以下に示します。

図 4-35 サブルーチン呼び出しの引数設定時の動作




サブルーチン呼び出し
名前
サブルーチン呼び出し
コメント
サブルーチン名
サブルーチングループ
同期
返り値
戻り
(省略可)
引数1
値⇒ 1
(省略可)
引数2
値⇒ 2
(省略可)
ローカル変数
変数名もしくは値を選択
(省略可)
更新
元に戻す


サブルーチン
名前
サブルーチングループ
コメント
ローカル変数の設定（終了時に開始時の値を復元する変数）
引数1
引数2
ローカル変数
追加する変数
変数名を選択
追加
削除
空文字の引数と返り値を受け渡す
更新
元に戻す

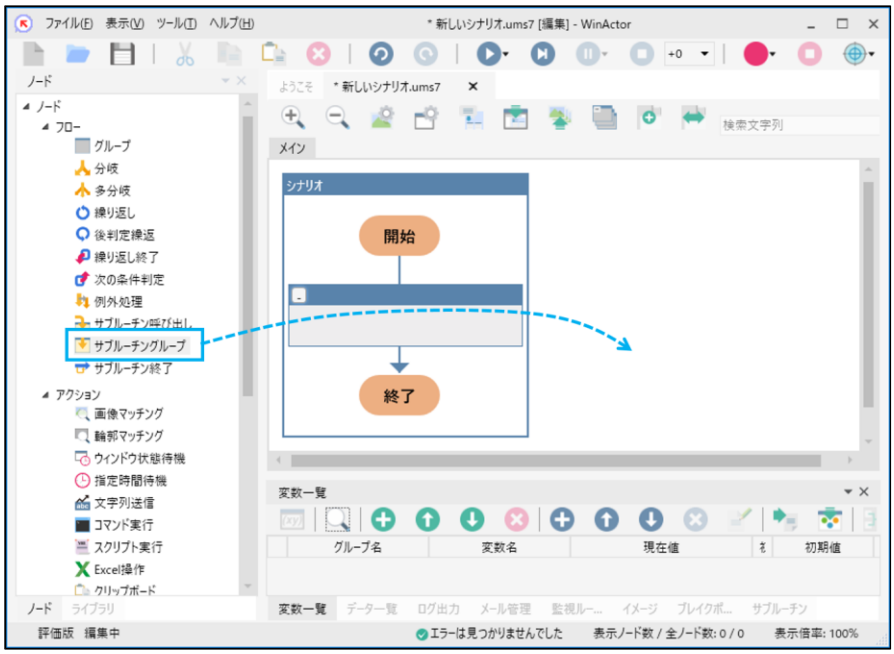

サブルーチン終了
名前
サブルーチン終了
コメント
返り値
値⇒ 999
(省略可)
更新
元に戻す

■　サブルーチングループの配置手順

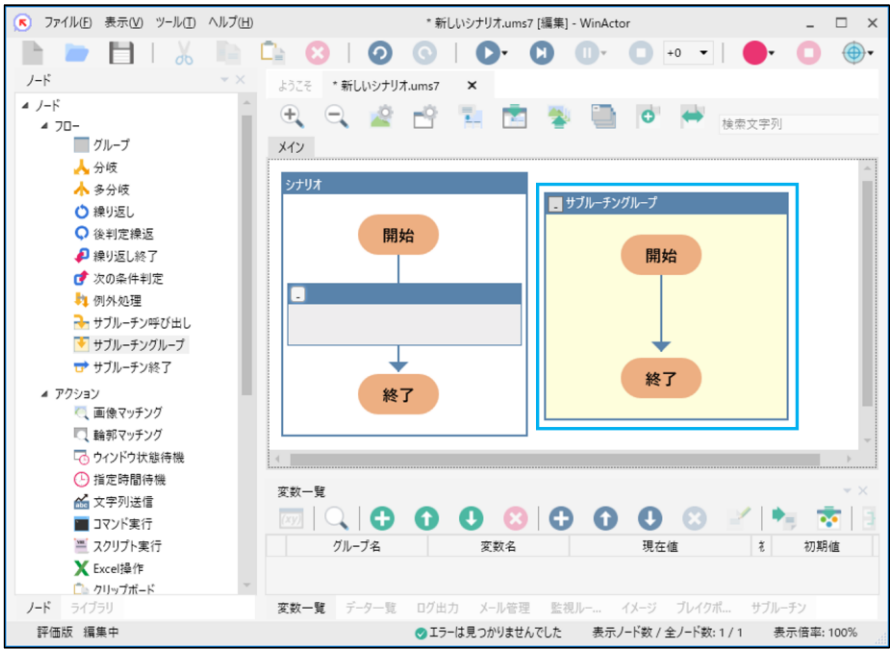
サブルーチングループの呼び出しは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「サブルーチングループ」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「サブルーチングループ」が配置されます。



■ サブルーチングループのプロパティ

サブルーチングループのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-36 サブルーチングループのプロパティ

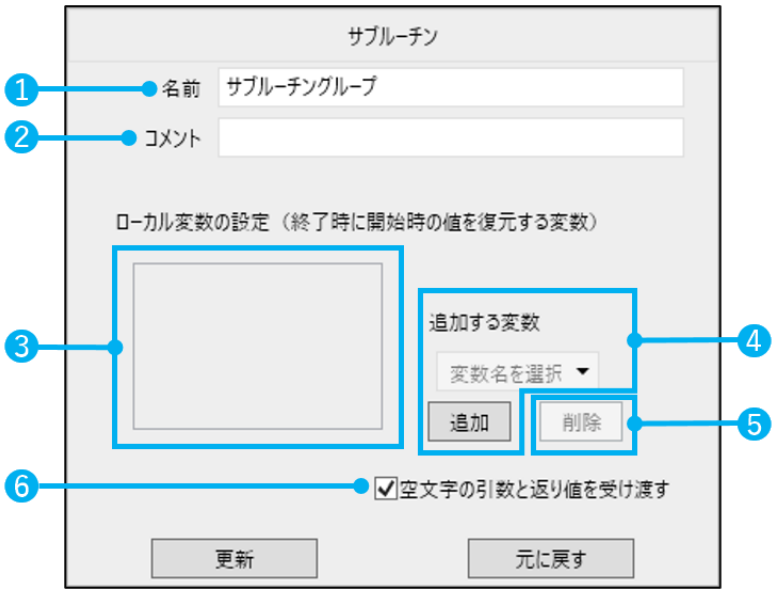


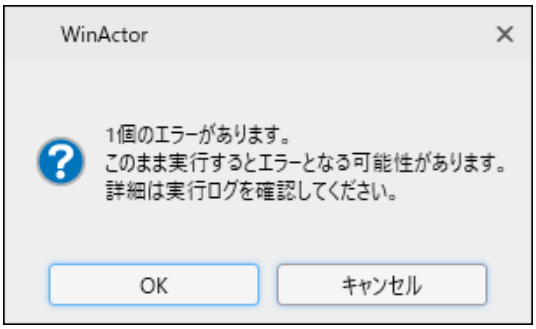
表 4-14 サブルーチングループのプロパティ

No.	名　称	説　明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	ローカル変数	ローカル変数の一覧です。
4	追加する変数	変数名を選択または入力して、ローカル変数を追加することができます。
5	削除	「3ローカル変数」で選択した変数を、ローカル変数から削除することができます。
6	空文字の引数と返り値を受け渡す	空文字の引数と返り値を受け渡す設定ができます。

「名前」を変更すると、フローチャート上のノードに表示された名前を変更することができます。なお、名前を変更した場合、呼び出し側となる、サブルーチン呼び出しや監視ルールの設定は自動的に変更されますので、再設定する必要はありません。

サブルーチングループの「名前」は、255 文字以下で、シナリオ内に存在する他のサブルーチングループの「名前」と重複しない値を設定してください。また、サブルーチングループの「名前」は、空白文字を設定することができません。

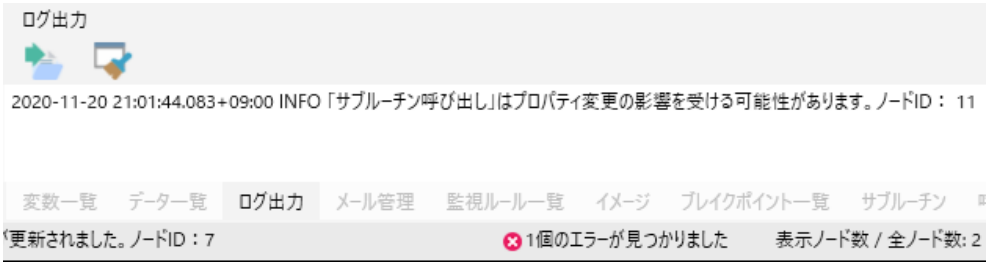
- サブルーチングループのプロパティを変更した際、ローカル変数の不一致などの影響を受けるサブルーチン呼び出しは、プロパティ設定が未設定扱いとなり、ノードが赤枠表示になります。
  また、ローカル変数が不一致の場合には、サブルーチン呼び出しの［同期］ボタンが有効に変わります。
  この状態のままシナリオを実行すると、以下の確認ダイアログが表示されます。



  影響を受けたサブルーチン呼び出しのプロパティ設定を再設定することで、サブルーチン呼び出しは設定済みとなり、シナリオ実行時に上記の確認ダイアログが表示されなくなります。

  ［同期］ボタンについては、『サブルーチン呼び出しのプロパティ』を参照してください。

- サブルーチングループのプロパティを変更した際、ログ出力画面には影響を受けるサブルーチン呼び出しの情報が出力されます。
  ノード ID を含む行をダブルクリックすることで、該当のサブルーチン呼び出しをフローチャート画面上で選択することが可能です。



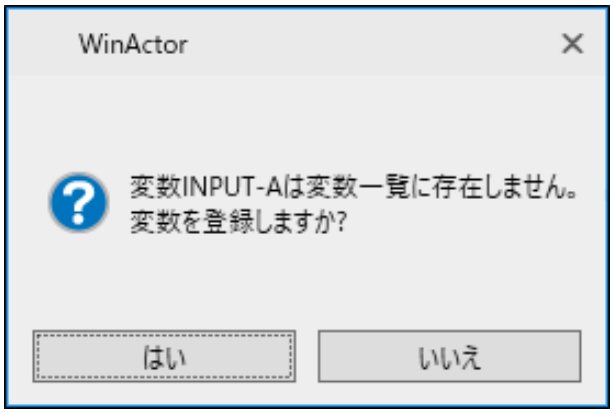
■　ローカル変数

プロパティの［追加する変数］で変数一覧に登録されている変数名を選択する、または変数名を入力することでローカル変数を設定することができます。

新しい変数名を入力して［更新］ボタンをクリックした場合、変数一覧への反映を確認するダイアログが表示されます。ダイアログで［はい］ボタンをクリックした場合、初期値が空文字の変数が登録されます。

変数一覧への反映を確認するダイアログについては、『表 4-15 変数一覧への反映確認ダイアログと動作内容』を参照してください。

表 4-15 変数一覧への反映確認ダイアログと動作内容

No.	［OK］ボタン クリック時の状態	反映確認ダイアログと動作内容
❶	変数名で指定した変数が変数一覧に存在しない	 ［はい］ボタンをクリックすると変数一覧に変数を登録し、プロパティの変更を適用します。 ［いいえ］ボタンをクリックするとプロパティの変更を適用しません。

4.3.11 サブルーチン終了

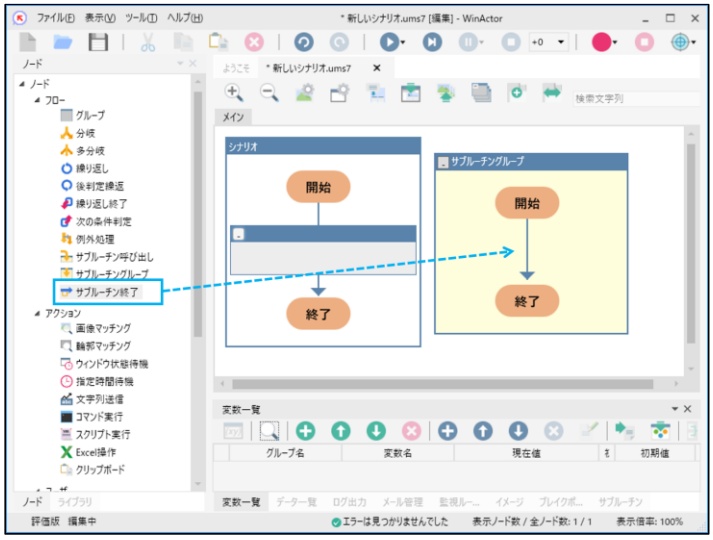
サブルーチン終了は、サブルーチングループ内の処理を実行中に、以降のノードの実行を行わずに、呼び元のサブルーチン呼び出しの次のノードに進みます。また、返り値も設定できます。

■ サブルーチン終了の配置手順

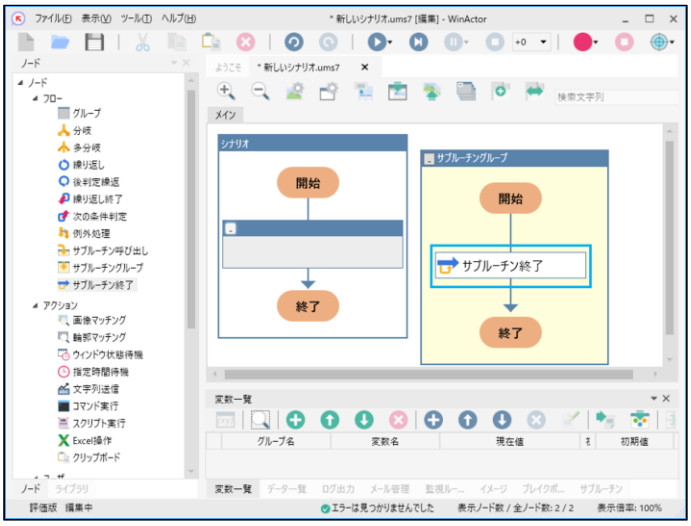
サブルーチン終了は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「サブルーチン終了」を、フローチャート表示エリアの「サブルーチングループ」にドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「サブルーチン終了」が配置されます。



- サブルーチン終了をサブルーチングループの外に配置した状態で、サブルーチン終了が実行された場合、アクション例外が発生します。
- サブルーチン終了ノード以降にノードを配置した場合、そのノードは実行されませんので注意してください。

■ サブルーチン終了のプロパティ

サブルーチン終了のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-37 サブルーチン終了のプロパティ

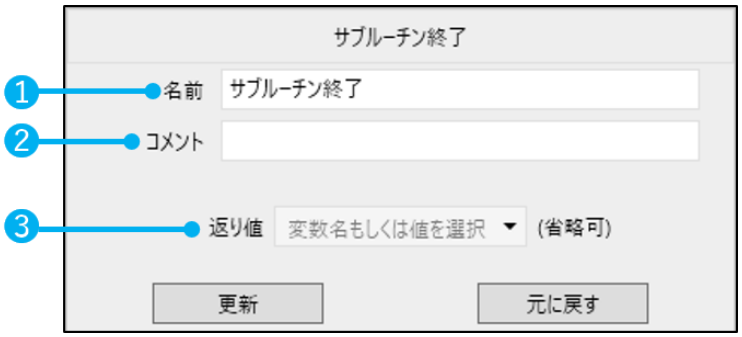


表 4-16 サブルーチン終了のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	返り値	サブルーチン呼び出し側に戻す、返り値を設定します。変数名または、値が指定できます。

4.3.12 シナリオファイル呼び出し

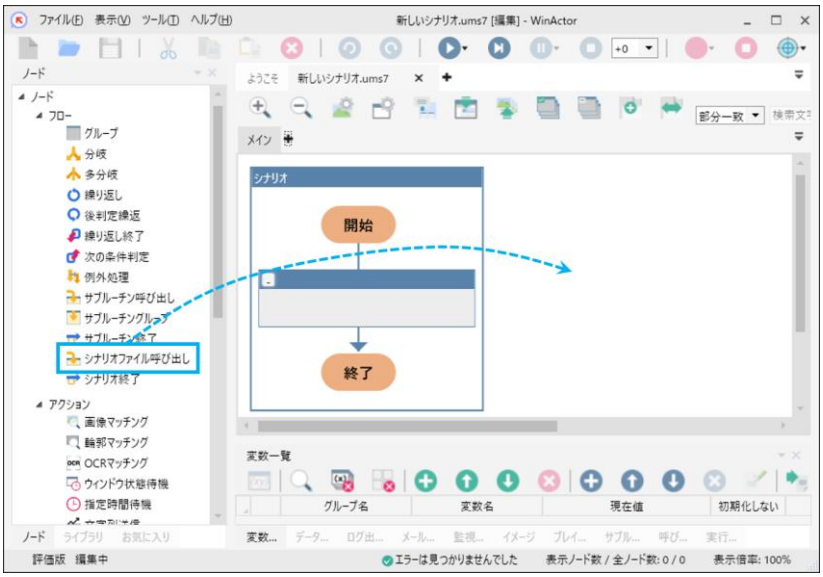
シナリオファイル呼び出しは、指定したシナリオファイルを読み込み、実行します。

指定したシナリオの実行後は、呼び出し元シナリオのフローに戻り、シナリオファイル呼び出しの次の処理が実行されます。

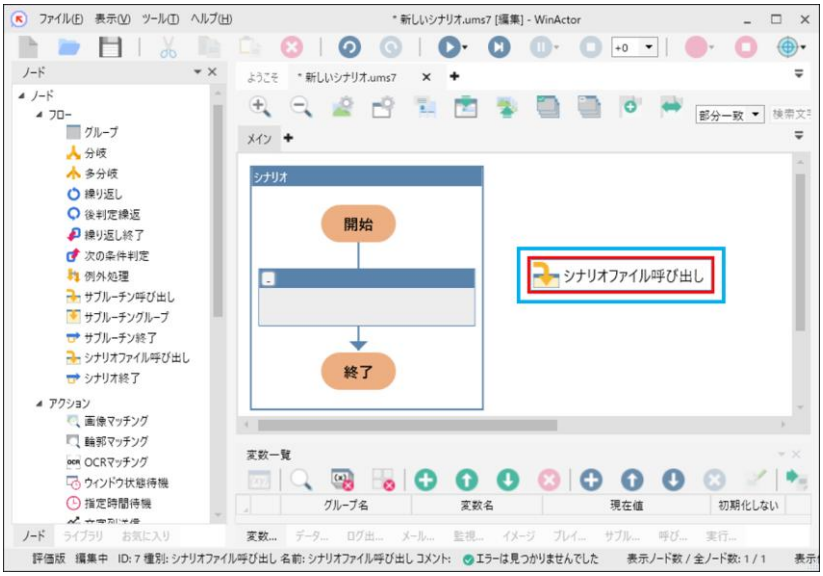
■　シナリオファイル呼び出しの配置手順

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「シナリオファイル呼び出し」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「シナリオファイル呼び出し」が配置されます。



■　シナリオファイル呼び出しのプロパティ

シナリオファイル呼び出しのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-38 シナリオファイル呼び出しのプロパティ（呼び出し設定タブ）



表 4-17 シナリオファイル呼び出しのプロパティ（呼び出し設定タブ）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	シナリオファイル名	呼び出し先シナリオのファイルパスを指定します。 ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。 呼び出し先シナリオにパスワードが設定されている場合、「シナリオパスワード」画面が表示されて、パスワードの入力が求められます。 パスワードが、直前に開いたシナリオと同じ場合は、「シナリオパスワード」画面は表示されません。
❹	シナリオ情報アイコン	呼び出し先シナリオのシナリオ情報において備考が記載されている場合、このアイコンが表示されます。アイコンにマウスオーバーすると、備考の内容がツールチップで表示されます。  備考欄が空白の場合、アイコンは表示されません。

No.	名称	説明
❺	戻り値	呼び出し先シナリオからの戻り値を設定する変数を指定します。 変数の指定を省略した場合、呼び出し先シナリオからの戻り値は無視されます。 また、呼び出し先シナリオが戻り値を設定していない場合には、指定した変数に空文字列が設定されます。
❻	呼び出し設定タブ	呼び出し設定を表示します。
❼		［呼び出し先に設定する変数］に行を追加します。
❽		［呼び出し先に設定する変数］で選択されている行を削除します。
❾	呼び出し先に設定する変数	呼び出し先シナリオで使われている変数名を指定し、初期値を設定します。 呼び出し先シナリオファイルが既に保存されている場合は、変数名をリストから選択することができます。 変数名は直接入力することもできます。 初期値は変数名または、値が指定できます。
❿	コメントアイコン	呼び出し先シナリオの変数一覧において、変数にコメントが記載されている場合、このアイコンが表示されます。アイコンにマウスオーバーすると、コメントの内容がツールチップで表示されます。  変数にコメントがない場合、アイコンは表示されません。

シナリオファイル名の後ろにバージョン番号を付けて保存しておくことで、「❸シナリオファイル名」でバージョン番号を使った指定ができるようになります。

シナリオファイル名の後ろに付けるバージョン番号は、ピリオドで区切った 3 つの数字（メジャー、マイナー、リビジョン）です。

例

シナリオファイル名.1.2.3.ums7

「❸シナリオファイル名」では、バージョン番号の一部または全部を省略して、シナリオファイルを指定できます。

例

シナリオファイル名.1.2.3.ums7

シナリオファイル名.1.2.ums7

シナリオファイル名.1.ums7

シナリオファイル名.ums7

シナリオファイル名と指定されたバージョン番号が一致するシナリオファイルが複数ある場合には、

1. メジャー、マイナー、リビジョンが全て指定された場合は、全てが一致するシナリオファイル
2. リビジョンの指定が省略された場合は、指定されたメジャー、マイナーが一致し、リビジョンが最新のシナリオファイル
3. マイナーとリビジョンの指定が省略された場合は、指定されたメジャーが一致し、マイナーが最新のシナリオファイル
4. メジャー、マイナー、リビジョンの指定が全て省略された場合は、バージョン番号が最新のシナリオファイル

の順で、呼び出すシナリオファイルが決まります。

「❸シナリオファイル名」で選択できるシナリオファイルは、「.ums7」「.uss7」「.wsb7」「.ums6」「.ums5」のいずれかの拡張子が付いたファイルです。

指定するシナリオファイル名の拡張子(.ums7、.uss7、.wsb7、.ums6、.ums5)は、省略できます。

指定されたフォルダ内に、拡張子だけが異なるシナリオファイルが複数ある場合には、

1. シナリオファイル名.ums7
2. シナリオファイル名.uss7
3. シナリオファイル名.wsb7
4. シナリオファイル名.ums6
5. シナリオファイル名.ums5

の優先順位で、呼び出すシナリオファイルが決まります。

図 4-39 シナリオファイル呼び出しのプロパティ（戻り設定タブ）

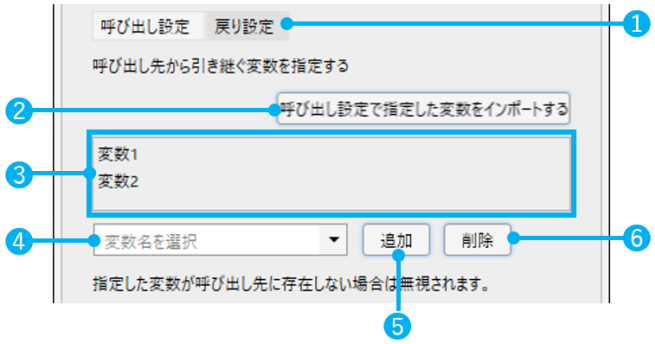


表 4-18 シナリオファイル呼び出しのプロパティ（戻り設定タブ）

No.	名称	説明
❶	戻り設定タブ	戻り設定を表示します。
❷	呼び出し設定で指定した変数をインポートする	呼び出し設定タブの［呼び出し先に設定する変数］で指定した変数名を、［呼び出し先から引き継ぐ変数］に追加します。
❸	呼び出し先から引き継ぐ変数	呼び出し元シナリオと呼び出し先シナリオで同じ名前の変数が使われている場合に、呼び出し先シナリオから変数値を引き継ぐ変数を指定します。
❹	変数指定	［呼び出し先から引き継ぐ変数］に追加する変数を指定します。
❺	追加	［変数指定］で指定した変数を［呼び出し先から引き継ぐ変数］に追加します。
❻	削除	［呼び出し先から引き継ぐ変数］で選択されている変数を削除します。

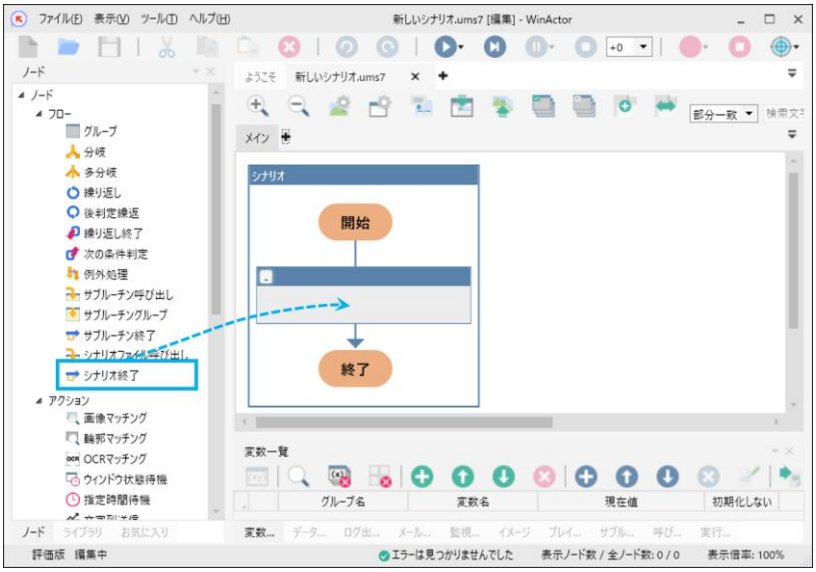
4.3.13 シナリオ終了

シナリオ終了は、呼び出し先シナリオの実行を終了させ、以降のノードを実行せずに、呼び出し元シナリオに処理を戻します。また、戻り値も設定できます。

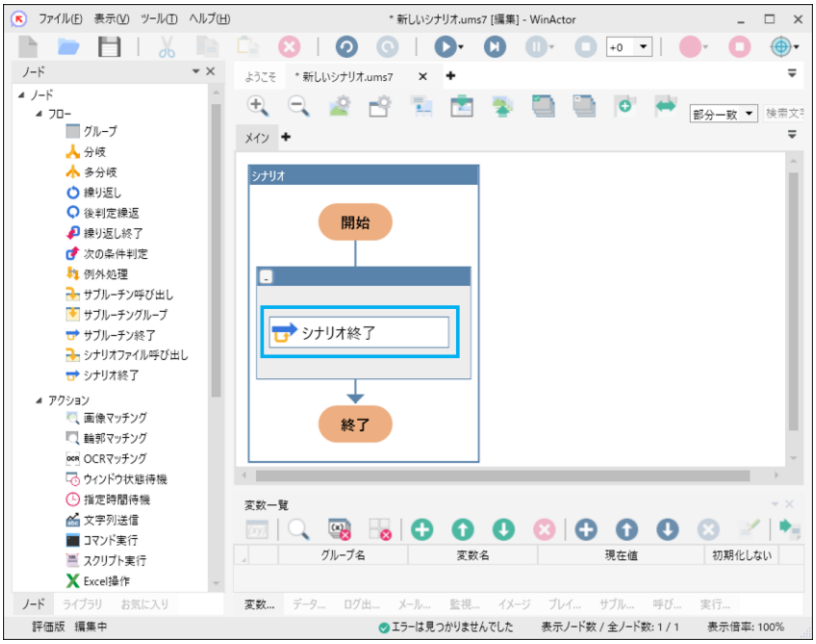
■　シナリオ終了の配置手順

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「シナリオ終了」を、フローチャート表示エリアの「シナリオ」内にドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「シナリオ終了」が配置されます。



■　シナリオ終了のプロパティ

シナリオ終了のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-40 シナリオ終了のプロパティ

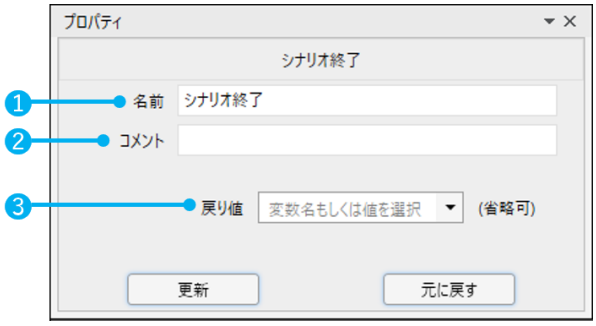


表 4-19 シナリオ終了のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	戻り値	呼び出し元シナリオに戻す値を設定します。 変数名または、値が指定できます。

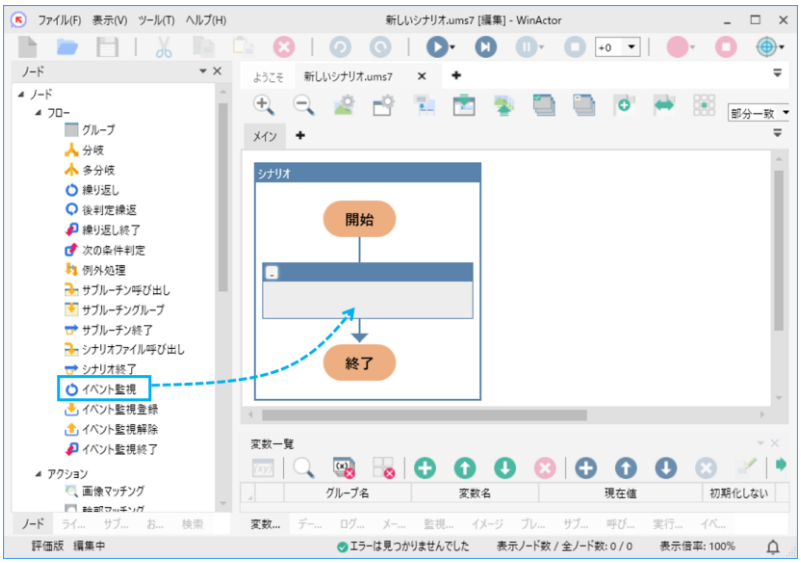
4.3.14 イベント監視

イベント監視は、イベント一覧に登録されたイベントトリガーの監視を行い、検知した際にイベント一覧に登録された呼び出し処理を実行します。

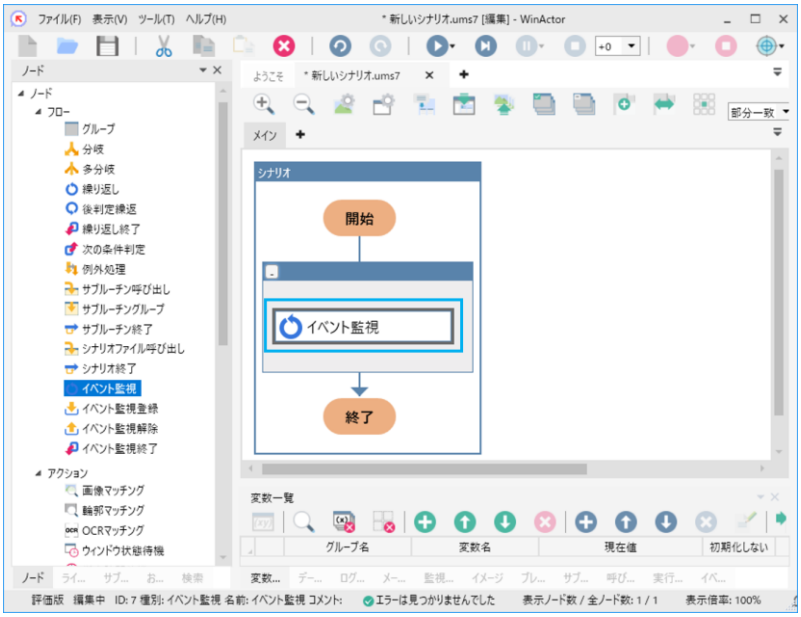
■　イベント監視の配置手順

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「イベント監視」を、フローチャート表示エリアの「シナリオ」内にドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「イベント監視」が配置されます。



■　イベント監視のプロパティ

イベント監視のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-41 イベント監視のプロパティ

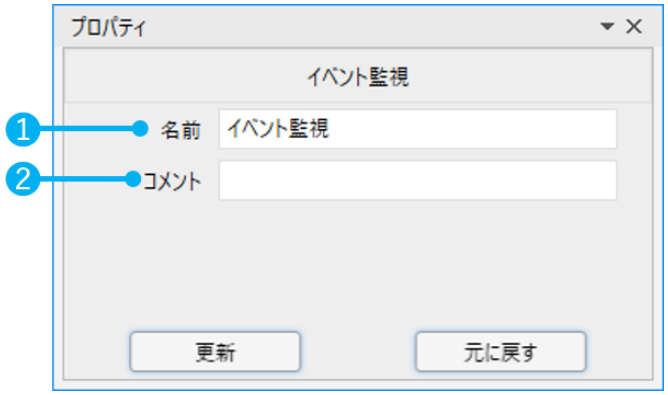


表 4-20 イベント監視のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。

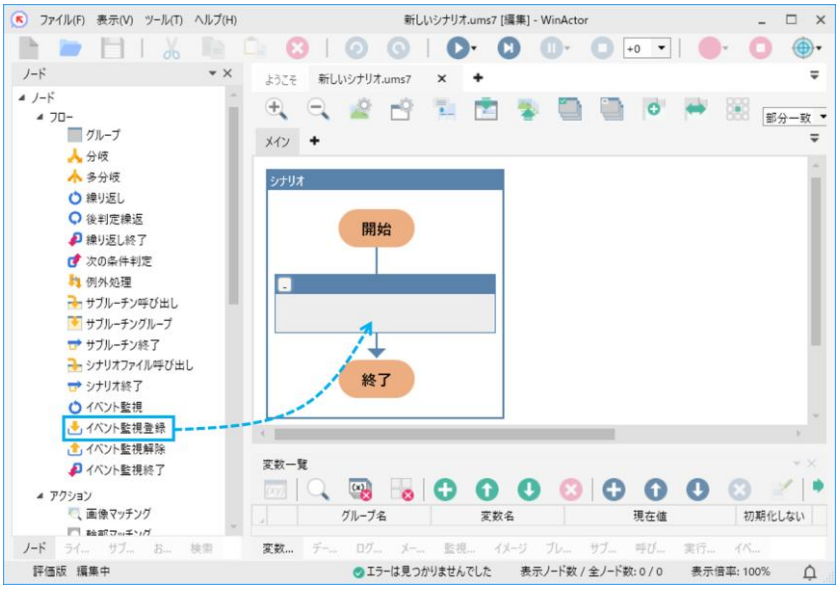
4.3.15 イベント監視登録

イベント監視登録は、イベント一覧に登録されたイベント監視を監視の対象とします。

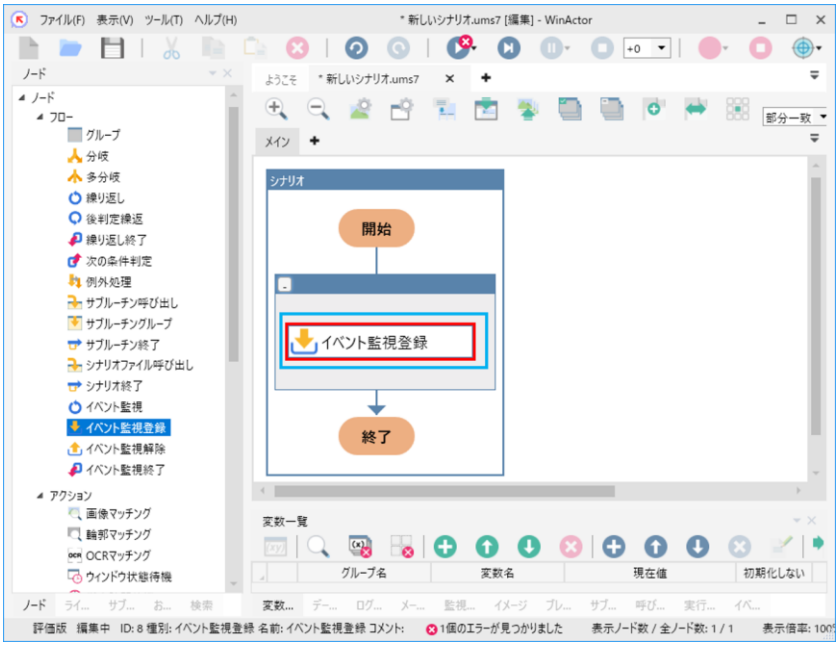
■　イベント監視登録の配置手順

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「イベント監視登録」を、フローチャート表示エリアの「シナリオ」内にドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「イベント監視登録」が配置されます。



■　イベント監視登録のプロパティ

イベント監視登録のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-42 イベント監視登録のプロパティ

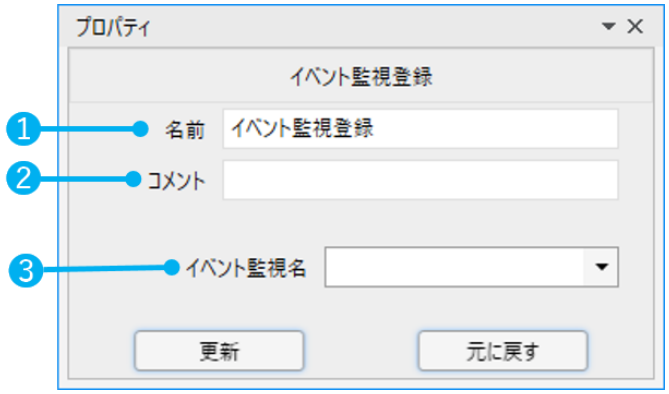


表 4-21 イベント監視登録のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	イベント監視名	イベント一覧に登録された監視対象としたいイベント監視名を選択します。

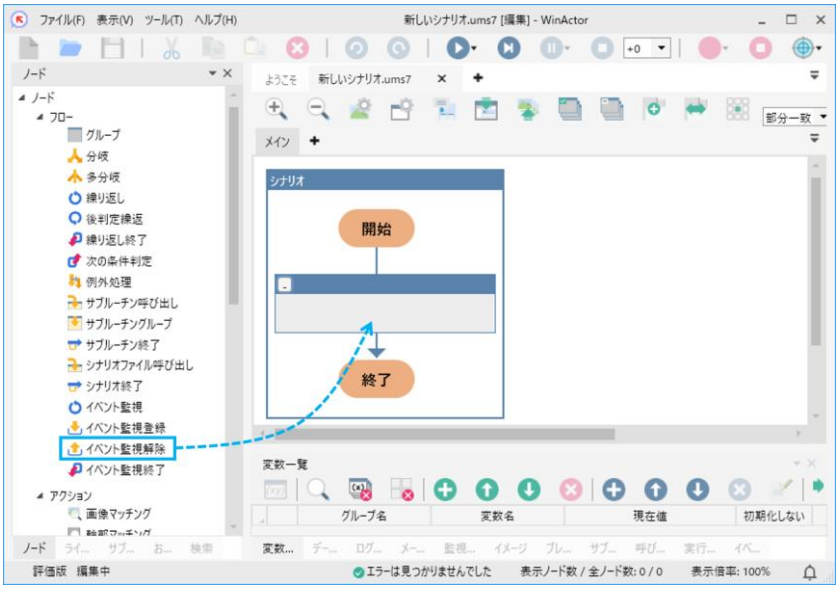
4.3.16 イベント監視解除

イベント監視解除は、イベント一覧に登録されたイベント監視を監視の対象外とします。

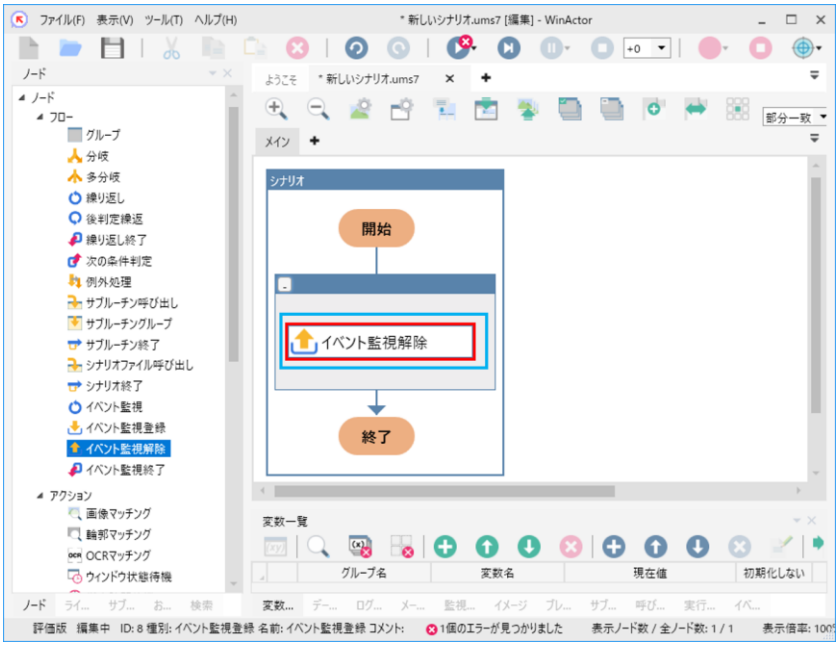
■　イベント監視解除の配置手順

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「イベント監視解除」を、フローチャート表示エリアの「シナリオ」内にドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「イベント監視解除」が配置されます。



■　イベント監視解除のプロパティ

イベント監視解除のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-43 イベント監視解除のプロパティ

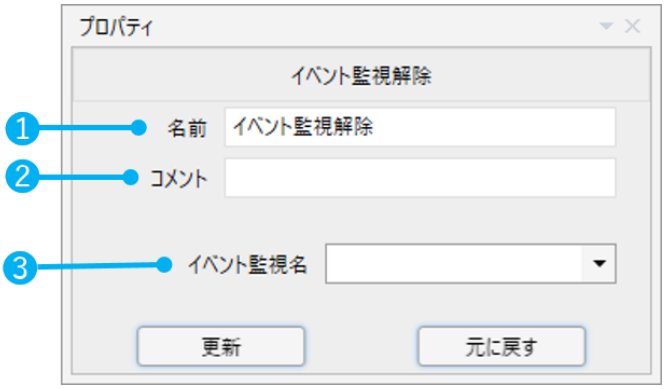


表 4-22 イベント監視解除のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	イベント監視名	イベント一覧に登録された監視解除したいイベント監視名を選択します。

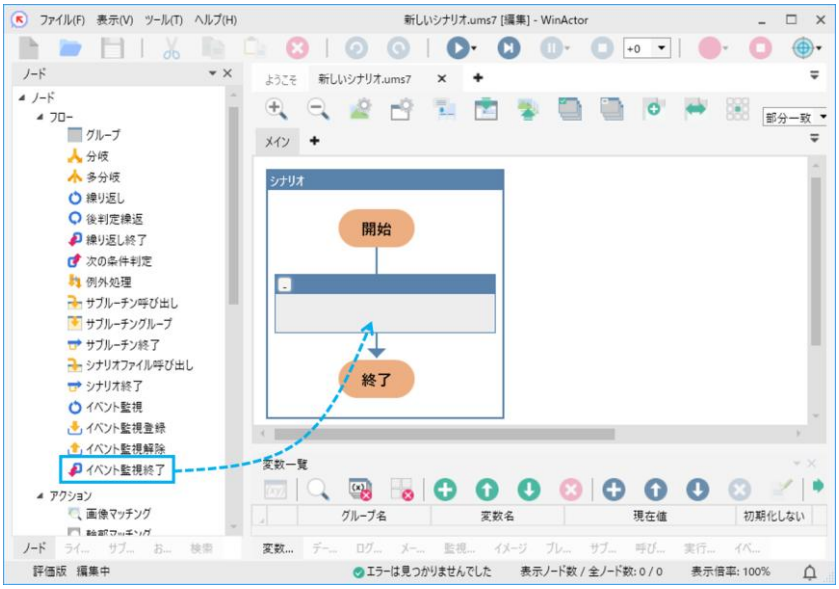
4.3.17 イベント監視終了

イベント監視終了は、イベント監視にて実施している監視中の処理を終了させます。

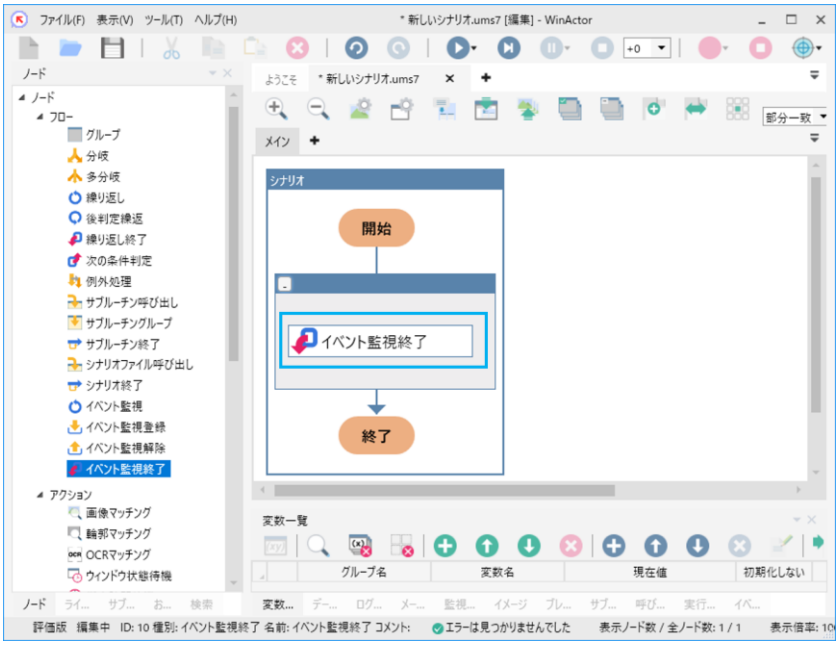
■　イベント監視終了の配置手順

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「イベント監視終了」を、フローチャート表示エリアの「シナリオ」内にドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「イベント監視終了」が配置されます。



■　イベント監視終了のプロパティ

イベント監視終了のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-44 イベント監視終了のプロパティ

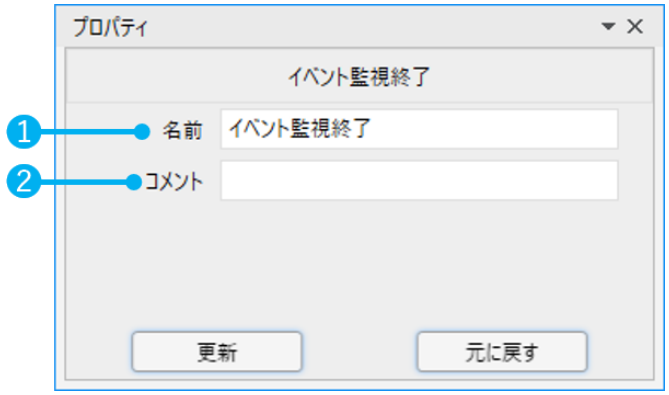


表 4-23 イベント監視終了のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。

4.4　アクションカテゴリのノード

4.4.1　画像マッチング

画像マッチングは、指定ウィンドウと指定した画像のマッチングを行い、その結果を取得します。

マッチングが成立した場合、その箇所に対しクリック等のマウス操作を行うことが可能です。

画像マッチングは、画像等の GUI 要素として認識されない要素について、クリック等のマウス操作を行いたい場合や、あるタイミングでウィンドウ内の画像変化を検知したい場面で使用します。

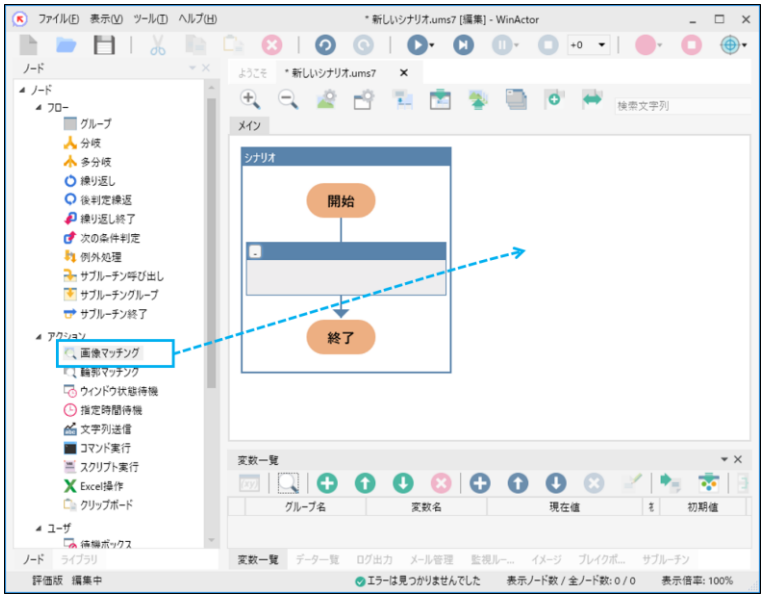
たとえば、以下の手順ではマッチング対象に、Edge 画面の文字列「商品名」を指定しています。ここでは、複数あるアイコンや入力欄から操作対象を判断するために、画像マッチングを使用します。

■　画像マッチングの配置手順

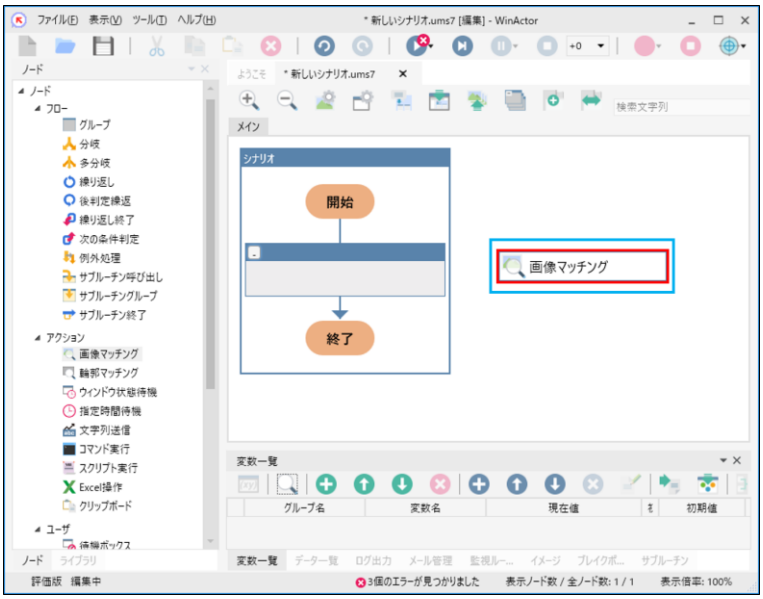
画像マッチングは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「画像マッチング」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「画像マッチング」が配置されます。



■　画像マッチングのプロパティ

画像マッチングのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-45 画像マッチングのプロパティ（エリア）

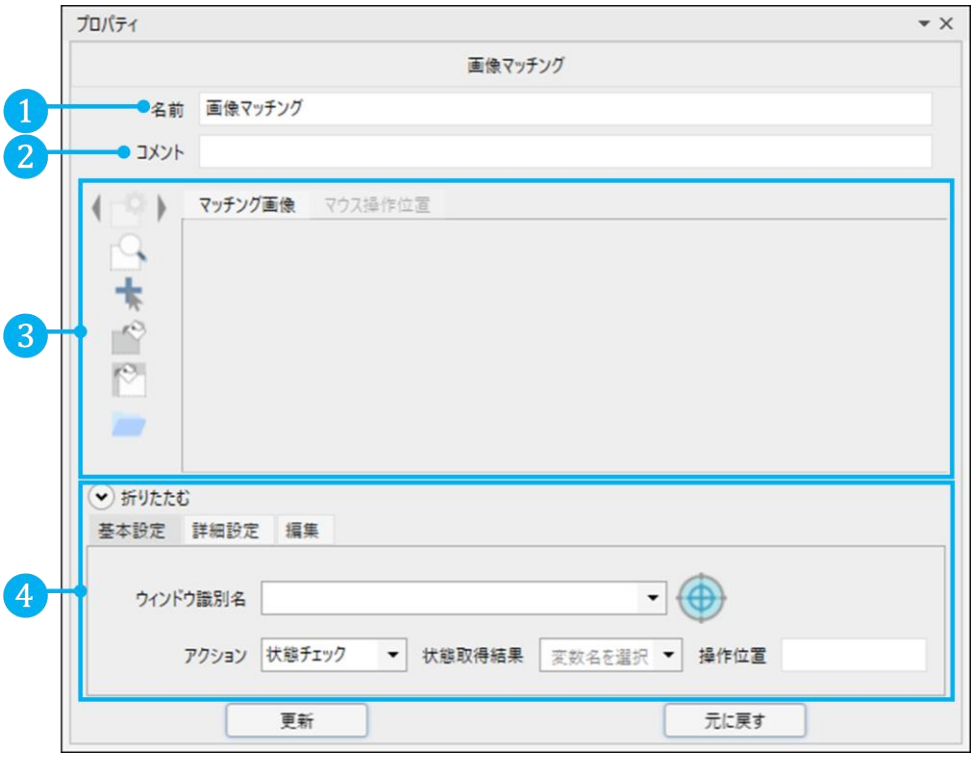


表 4-24 画像マッチングのプロパティ（エリア）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	画像指定エリア	マッチングを行う画像を指定するエリアです。
❹	条件指定エリア	画像マッチングの条件を設定します。

図 4-46 画像マッチングのプロパティ（マッチング画像タブ）



表 4-25 画像マッチングのプロパティ（マッチング画像タブ）

No.	名称	説明
❶	赤枠	マッチング画像の指定範囲です。画像マッチング実行時は、赤枠で指定した画像と類似する画像を探し、クリック等の操作を行います。赤枠は必須の設定項目です。ただし、実行時にマッチング画像を取得する場合は設定不要です。
❷	緑枠	検索範囲の指定範囲です。画像マッチング実行時は、緑枠で指定された範囲内に限って、マッチング画像を探します。緑枠は任意の設定項目です。指定がない場合は対象アプリケーションの画面全体が検索範囲になります。
❸	十字	マッチング画像からの相対位置でマウスの操作を行う場所を指定します。十字は任意の設定項目です。指定がない場合は、赤枠の中心がマウスの操作位置になります。
❹	マッチング画像	「マッチング画像」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより赤枠の範囲を指定することができます。 赤枠の形式を左右の矢印アイコンで選択することができます。選択可能な形式は、円形（楕円形）モードと矩形モードの 2 種類です。 選択するモードによって、マッチング結果が異なる場合があります。 意図した部分にうまくマッチングできない場合は、モードを切り替えてください。
❺	検索範囲	「検索範囲」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより緑枠の範囲を指定することができます。範囲指定をキャンセルするときは、キャプチャ画像上で左クリックします。
❻	マウス操作位置	「マウス操作位置」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でクリック操作を行うことにより十字の位置を指定することができます。十字の設定をキャンセルするときは、十字の上で、左クリックします。

No.	名称	説明
❼	マスク範囲(内側)	キャプチャ画像をマスクするときに使います。「マスク範囲(内側)」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより指定した範囲の内側が黒く塗りつぶされます。範囲指定を間違ってしまった場合は、プロパティ画面の［元に戻す］ボタンを押し、編集を破棄してください。
❽	マスク範囲(外側)	キャプチャ画像をマスクするときに使います。「マスク範囲(外側)」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより指定した範囲の外側が黒く塗りつぶされます。範囲指定を間違ってしまった場合は、プロパティ画面の［元に戻す］ボタンを押し、編集を破棄してください。
❾	キャプチャ画像選択ボタン	キャプチャ画像を画像ファイルから選択するときに使います。 キャプチャ画像の選択については『キャプチャ画像の指定』を参照してください。
❿	マッチング画像タブ	マッチングを行う画像を表示します。
⓫	マウス操作位置タブ	マウス操作位置を表示します。

図 4-47 画像マッチングのプロパティ（マウス操作位置タブ）

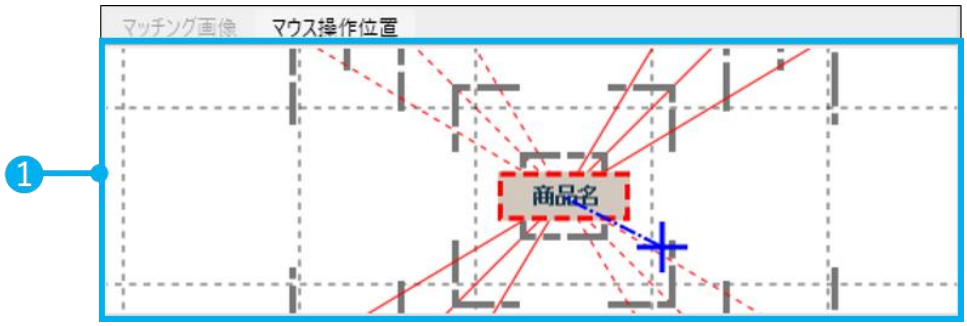


表 4-26 画像マッチングのプロパティ（マウス操作位置タブ）

No.	名称	説明
❶	マウス操作位置表示エリア	マッチング画像タブの赤枠で指定した範囲のマッチング画像およびマウス操作位置を表示します。

図 4-48 画像マッチングのプロパティ（折りたたむボタン）

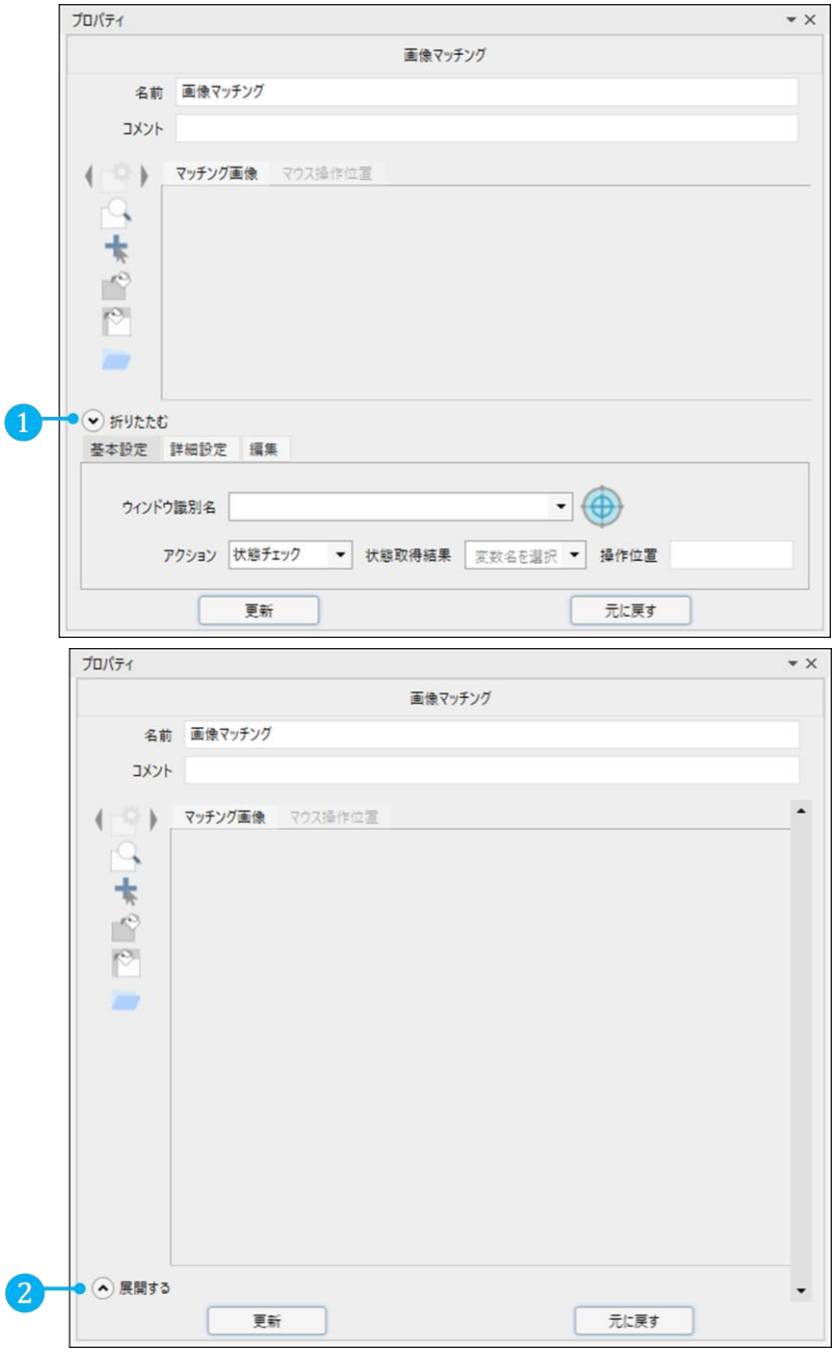


表 4-27 画像マッチングのプロパティ（折りたたむボタン）

No.	名称	説明
1	折りたたむボタン	条件指定エリアを非表示にします。
2	展開するボタン	条件指定エリアを表示します。

図 4-49 画像マッチングのプロパティ（基本設定タブ）



表 4-28 画像マッチングのプロパティ（基本設定タブ）

No.	名称	説明
❶	基本設定タブ	基本設定を表示します。
❷	ウィンドウ識別名	対象のウィンドウをリストの中から選択します。 または、ターゲット選択ボタン をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❸	アクション	画像マッチング後に行う操作を指定します。指定できる操作は、「状態チェック」、「左ボタンクリック」、「右ボタンクリック」、「左ボタンダブルクリック」、「右ボタンダブルクリック」、「マウス移動のみ」、「左ボタントリプルクリック」、「右ボタントリプルクリック」、「左クリックし、マッチング箇所までドラッグ」、「右クリックし、マッチング箇所までドラッグ」の 10 種類から選択します。
❹	状態取得結果	指定の変数名にマッチングの結果を格納します。マッチの場合は「true」、アンマッチの場合は「false」を格納します。 v5.1 以降では変数名入力を省略することが可能になっていますが、v5.0 でそのノード実行した際はエラーとなります。
❺	操作位置	十字（マウス操作位置）を、X 座標 Y 座標で指定します。マウス操作位置を指定しない場合（マッチング画像の中央がマウス操作位置）は、未入力状態になります。座標値はマッチング画像が指定されている場合は、マッチング画像の中央からの相対座標を指定し、マッチング画像が指定されていない場合は、左上を 0,0 とした座標を指定します。

図 4-50 画像マッチングのプロパティ（詳細設定タブ）

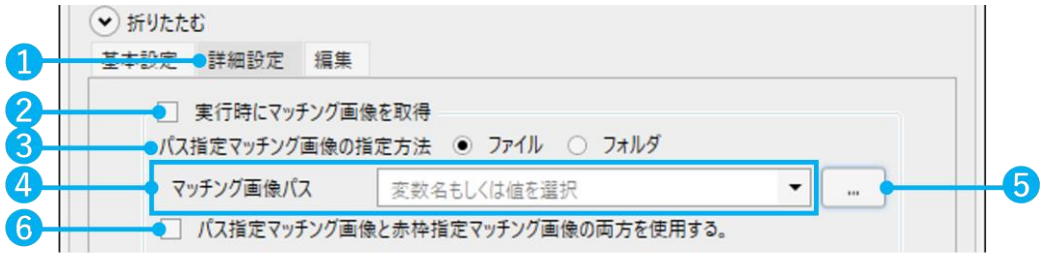


表 4-29 画像マッチングのプロパティ（詳細設定タブ）

No.	名称	説明
❶	詳細設定タブ	詳細設定を表示します。
❷	実行時にマッチング画像を取得	マッチング画像を画像ファイルから選択するときに使います。画像マッチング実行時に、指定した画像と類似する画像を探し、クリック等の操作を行います。 本設定は、『表 4-25 画像マッチングのプロパティ（マッチング画像タブ）』の❶赤枠より優先されます。
❸	パス指定マッチング画像の指定方法	マッチング画像の指定方法をファイルまたはフォルダから選択します。
❹	マッチング画像パス	実行時に使用するマッチング画像のファイルパスを指定します。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルを選択した場合は、ファイルを指定してください。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でフォルダを選択した場合は、フォルダを指定してください。フォルダ内の複数のファイルをマッチング画像として使用します。使用する順番は、ファイル名の拡張子が PNG、JPEG、BMP の順番です。拡張子が同じファイルについては、ファイル名の昇順でマッチング画像として使用します。 ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
❺	...	マッチング画像パスを指定するためのダイアログを開きます。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルを選択した場合は、ファイル選択ダイアログが表示されます。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でフォルダを選択した場合は、フォルダ選択ダイアログが表示されます。
❻	パス指定マッチング画像と赤枠指定マッチング画像の両方を使用する	チェックを入れると、画像指定エリアにて赤枠で指定したマッチング画像、マッチング画像パスで指定したファイルのマッチング画像の順番で、両方のマッチング画像を使用します。

図 4-51 画像マッチングのプロパティ（分割マッチング選択エリア）

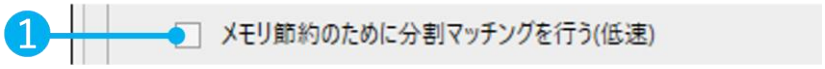


表 4-30 画像マッチングのプロパティ（分割マッチング選択エリア）

No.	名称	説明
1	メモリ節約のために分割マッチングを行う(低速)	キャプチャ画像を分割して画像マッチングするときに使います。 分割マッチングはキャプチャ画像のサイズが HD (1024×768) 以上の場合に実行されます。HD の画像サイズ未満では分割マッチングをせずに通常の画像マッチングが実行されます。 キャプチャ画像を分割して画像マッチングを行うため、通常の画像マッチング処理より低速となります。そのため、マッチング完了まで時間が掛かる場合があります。その間マウス操作等を行わないでください。

図 4-52 画像マッチングのプロパティ（検索範囲の指定方法）

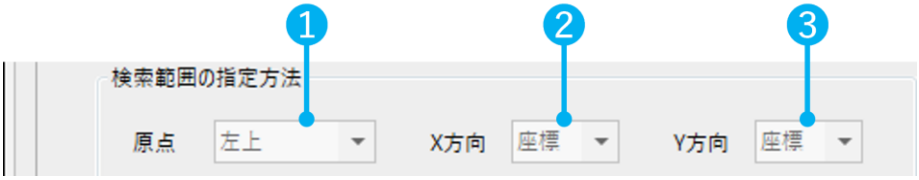


表 4-31 画像マッチングのプロパティ（検索範囲の指定方法）

No.	名称	説明
1	原点	検索範囲の座標の起点を、「左上」、「左下」、「右上」、「右下」から指定します。
2	X 方向	検索範囲の X 軸位置の単位を「座標」か「%」で指定します。
3	Y 方向	検索範囲の Y 軸位置の単位を「座標」か「%」で指定します。

図 4-53 画像マッチングのプロパティ（実行動作の指定方法）



表 4-32 画像マッチングのプロパティ（実行動作の指定方法）

No.	名称	説明
1	縮尺率	マッチング時の画像の縮尺率を「1 x」、「1/2」、「1/4」から指定します。 画像を縮小するとマッチングの速度が向上します。しかし、精度が下がりますので、必要に応じて「マッチ率」を下げて調整してください。
2	マッチ率	1～100 の間で整数単位に指定できます。 マッチ率を下げると若干の誤差があってもマッチと判定します。マッチ率を下げていくとより誤差を許容するようになるため、意図しない箇所をマッチと判定する可能性が高くなります。 なお、100 を指定した場合、マッチ率が 99 を超える画像が見つかった際に、マッチと判定します。 マッチング画像を円形モードで設定した場合、マッチ率の計算される範囲は、円（楕円）の内側に対する比率となります。
3	タイムアウト	タイムアウト時間（対象ウィンドウが表示されるまでの待ち時間）を設定します。この時間を経過すると、「基本設定タブ」の「アクション」にて「状態チェック」が選択されている場合、マッチング結果には「false」が格納され、シナリオは継続されます。それ以外の場合、アクション例外となります。 指定する時間の単位はミリ秒です。時間の範囲は 0～3,600,000 までです。

図 4-54 画像マッチングのプロパティ（編集タブ）

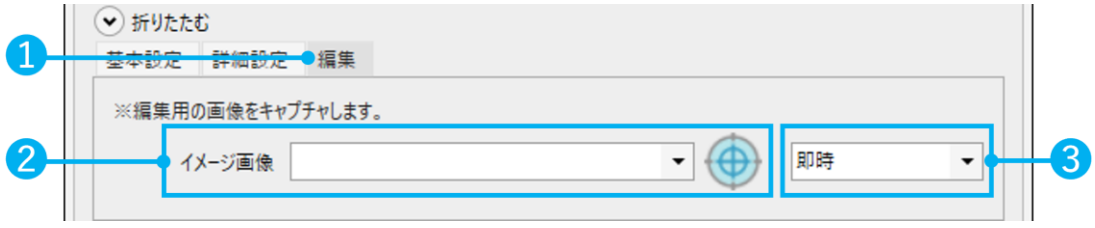


表 4-33 画像マッチングのプロパティ（編集タブ）

No.	名称	説明
1	編集タブ	編集を表示します。

No.	名称	説明
❷	イメージ画像	対象のイメージ画像をリストの中から選択します。 または、ターゲット選択ボタン  をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❸	取得タイミング	「イメージ画像」の「ターゲット選択ボタン」で、対象となるアプリケーションウィンドウを指定した際のキャプチャ取得までの時間を「即時」、「３秒後」、「１０秒後」、「３０秒後」から指定します。 「３秒後」、「１０秒後」、「３０秒後」は、対象ウィンドウのポップアップメニュー等を表示した状態で画像をキャプチャしたい際に使用します。 この設定項目は、ターゲット選択時の動作の設定であり、画像マッチング実行の動作には関係しません。また、シナリオファイルに保存される設定ではありません。

- 単色の領域をマッチング画像として指定すると、画像マッチングが正常に認識されない場合があります。
- マッチング画像として指定した領域をマスクすると、正常に画像認識されません。マッチング画像とマスク範囲は重ならないように配置してください。
- マスク範囲の選択に失敗した場合は、プロパティ画面の［元に戻す］ボタンをクリックすることで元に戻すことができます。(その際に、設定が完了していない入力値や範囲指定などは消えてしまいます。)
- 状態取得結果は v5.1 以降で変数名の入力を省略することが可能になっていますが、v5.0 でそのシナリオ（その画像マッチング）を実行した際にエラーとなります。

  状態取得結果を省略した画像マッチングを v5.0 で編集した場合、プロパティを開くことはできますが、そのまま［更新］ボタンをクリックすると「変数名が入力されていません。」のエラーが表示されます。変数名を設定して［更新］ボタンをクリックすると正常に終了します。
- 分割マッチングを実行すると、通常の画像マッチングと結果が異なる場合があります。
- 「実行時にマッチング画像を取得」を選択し、マッチング画像が存在しない状態で、マウス操作タブにてマウス操作位置(十字)を設定した場合、マッチング画像タブでは左上を(0,0)とした相対位置にマウス操作位置(十字)が表示されます。
- ウィンドウ識別名に「スクリーン」を指定しマルチディスプレイ環境で実行した場合、OS のディスプレイ認識順にディスプレイ単位でマッチングを実施します（メイン⇒サブ)。隣接ディスプレイの境界上に検索対象画像が配置されていた場合は画像一致と認識しません。検索範囲を指定した場合には、検索範囲の配置に該当するディスプレイのみを検索します。

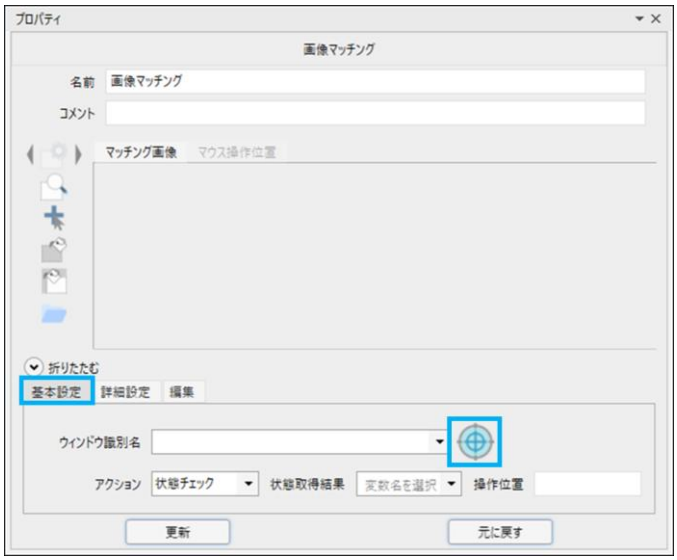
■　キャプチャ画像の指定

キャプチャ画像は、「ターゲット画面選択」「画像ファイルのドラッグ＆ドロップ」「画像ファイルの選択」のいずれかの方法により設定することができます。

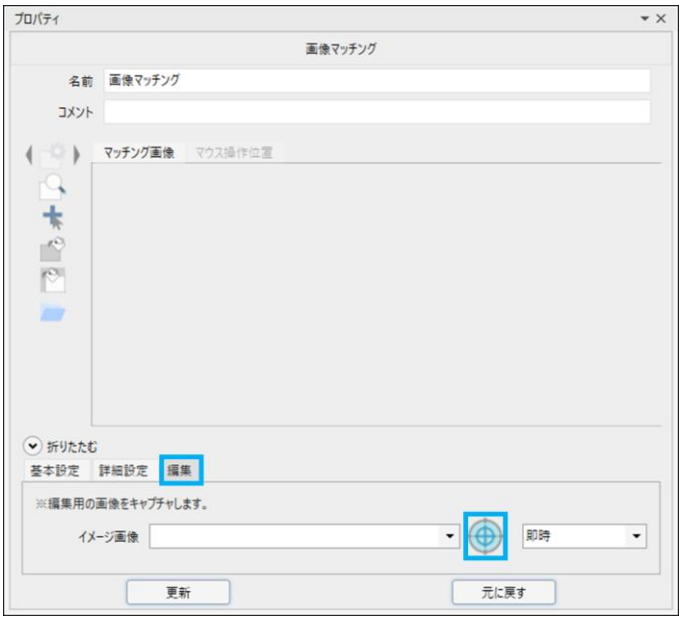
方法１：ターゲット画面選択

Steps

1. 基本設定のウィンドウ識別名のターゲット選択ボタン をクリックします。



または、編集のイメージ画像のターゲット選択ボタン をクリックします。



2. 操作対象の画面をクリックします。



画像指定エリアに操作対象画面の画面キャプチャが表示されます。



方法２：画像ファイルのドラッグ＆ドロップ

Steps

1. 画像ファイルをプロパティ画面の画像指定エリアにドラッグ&ドロップします。



画像指定エリアに操作対象画面の画面キャプチャが表示されます。

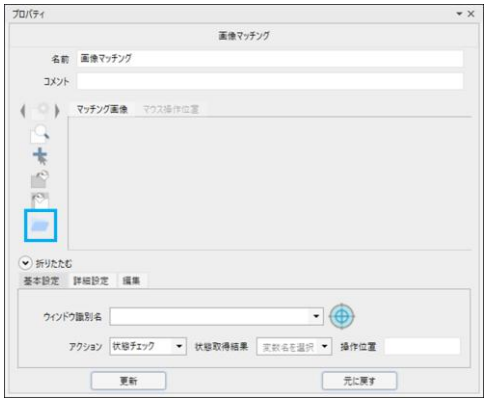


BMP、PNG、JPEG のファイルに対応しています。

方法３：画像ファイルの選択

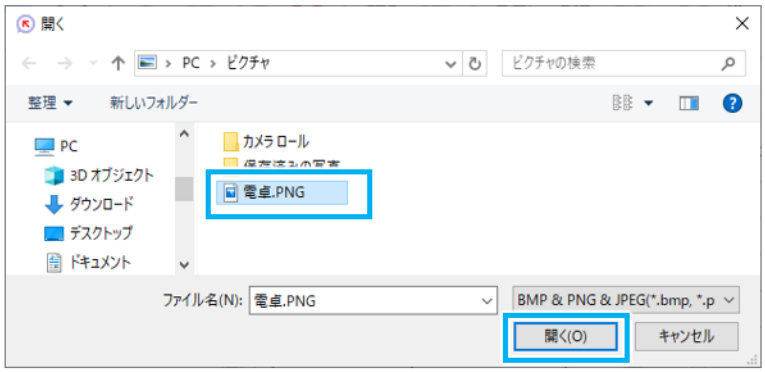
Steps

1. 「キャプチャ画像選択」アイコンをクリックします。



ファイル選択ダイアログが表示されます。

2. 画像ファイルを選択し、[開く]ボタンをクリックします。



画像指定エリアに選択した画像ファイルが表示されます。



BMP、PNG、JPEG のファイルに対応しています。

■　マッチング画像の指定

マッチングする画像を以下の手順で指定します。

Steps

1. 「マッチング画像」アイコンをクリックします。



2. マッチングさせたい画像領域を、画像表示エリア上でマウスをドラッグして選択します。

   指定領域は赤色の点線で表示されます。



単色の領域をマッチング画像として指定すると、画像マッチングが正常に認識されない場合があります。

指定領域の形状は、矩形と円形（楕円形）が選択できます。

詳細については、『画像マッチングのプロパティ』を参照してください。

■ 状態取得結果の指定

状態取得結果は以下の手順で設定します。

Steps

1. 画像マッチングの実行結果を格納する変数名を指定します。



2. ［更新］ボタンをクリックして設定を反映します。

- 状態取得結果は v5.1 以降で変数名の入力を省略することが可能になっていますが、v5.0 でそのシナリオ（その画像マッチング）を実行した際にエラーとなります。
- 状態取得結果を省略した画像マッチングを v5.0 で編集した場合、プロパティを開くことはできますが、そのまま［更新］ボタンをクリックすると「変数名が入力されていません。」とエラーメッセージが表示されます。変数名を設定して［更新］ボタンをクリックすると正常に終了します。

■　ドラッグ＆ドロップ操作の自動化

ドラッグ＆ドロップ操作の自動化を行う場合は、２つの画像マッチングを使います。

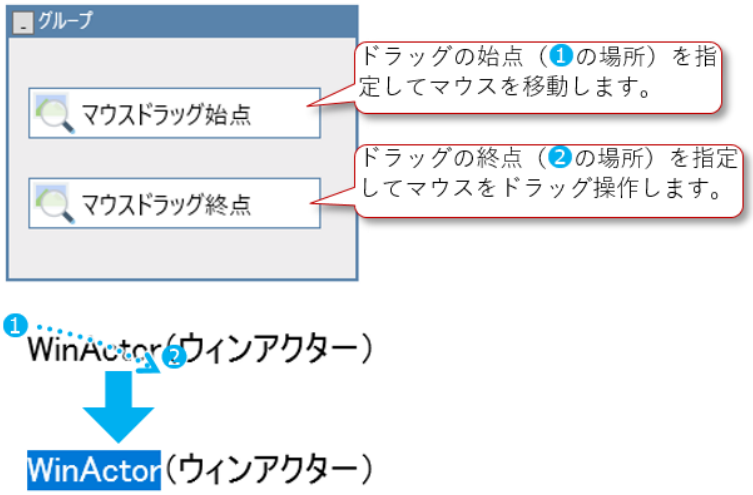
１つ目の画像マッチングで、ドラッグ開始位置（始点）を指定します。

画像マッチングのプロパティ画面ではアクションで「**マウス移動のみ**」を指定します。

２つ目の画像マッチングで、ドロップする位置（終点）を指定します。

画像マッチングのプロパティ画面ではアクションで「**左クリックし、マッチング箇所までドラッグ**」を指定します。

図 4-55 画像マッチングを使ったマウスドラッグの例



■　実行時にマッチング画像を取得

マッチング画像を実行時にファイルまたはフォルダで指定します。

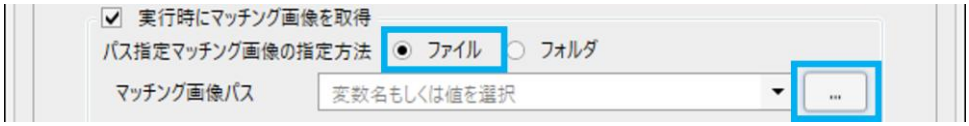
プロパティ画面で「実行時にマッチング画像を取得」にチェックを入れて、「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルまたはフォルダを選択し、「マッチング画像パス」を設定します。

「マッチング画像パス」は、「ファイルの選択」「フォルダの選択」「直接入力」のいずれかの方法により設定することができます。

方法 1：ファイルの選択

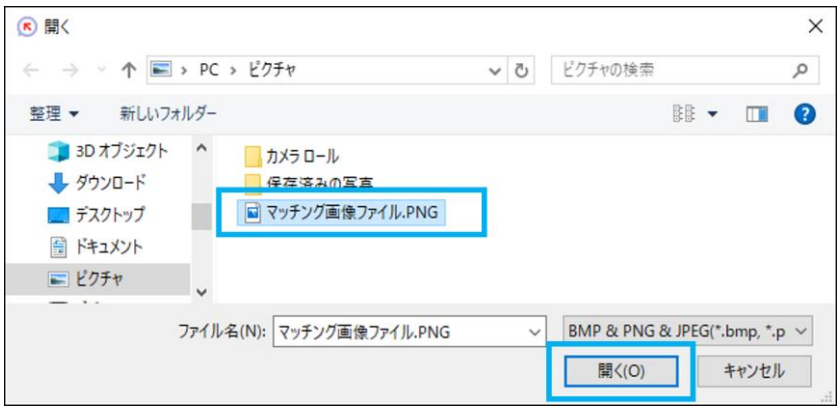
Steps

1. 「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルを選択して、「マッチング画像パス」の「...」ボタンをクリックします。

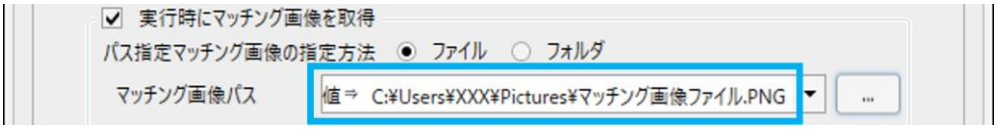


ファイル選択ダイアログが表示されます。

2. 画像ファイルを選択し、［開く］ボタンをクリックします。



「マッチング画像パス」に、選択したファイルの絶対パスが設定されます。

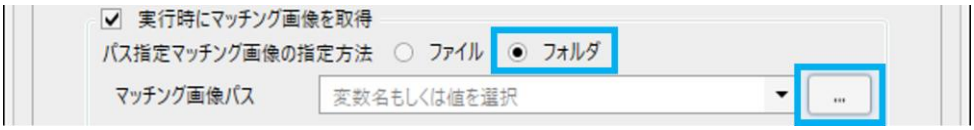


BMP、PNG、JPEG のファイルに対応しています。

方法 2：フォルダの選択

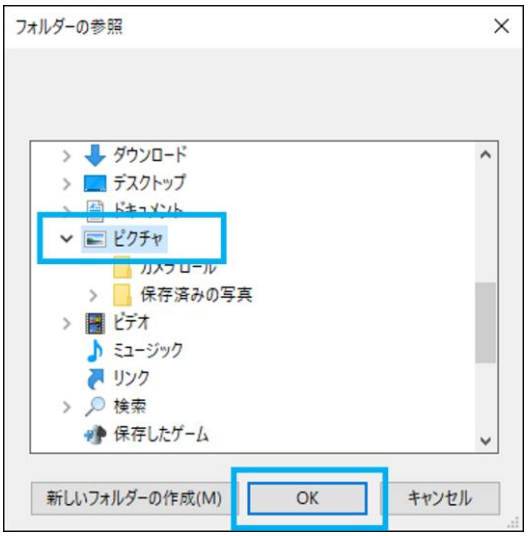
Steps

1. 「パス指定マッチング画像の指定方法」でフォルダを選択して、
「マッチング画像パス」の「...」ボタンをクリックします。

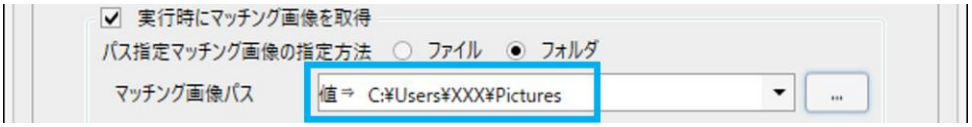


フォルダ選択ダイアログが表示されます。

2. フォルダを選択し、[OK] ボタンをクリックします。



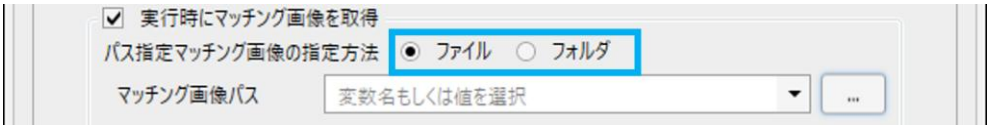
「マッチング画像パス」に、選択したフォルダの絶対パスが設定されます。



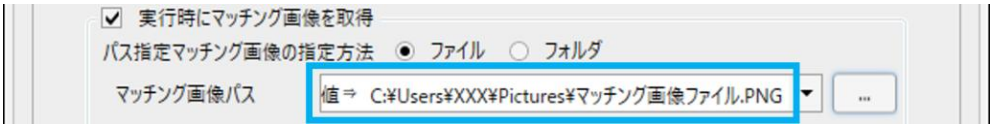
方法 3：直接入力

Steps

1. 「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルまたはフォルダを選択します。



2. 「マッチング画像パス」にファイルパスを入力します。「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルを選択した場合は、ファイルを指定します。「パス指定マッチング画像の指定方法」でフォルダを選択した場合は、フォルダを指定します。またはファイルパスを設定した変数名を入力します。



4.4.2　輪郭マッチング

輪郭マッチングは、指定ウィンドウと指定した画像のマッチングを行い、その結果を取得します。キャプチャ画像、マッチング画像の輪郭を抽出し、輪郭抽出した画像を拡大縮小を繰り返すマルチスケールでマッチングを行います。また、マッチングが成立した場合、その箇所に対しクリック等のマウス操作を行うことが可能です。

輪郭マッチングは、画像等の GUI 要素として認識されない要素について、クリック等のマウス操作を行いたい場合や、あるタイミングでウィンドウ内の画像変化を検知したい場面で使用します。

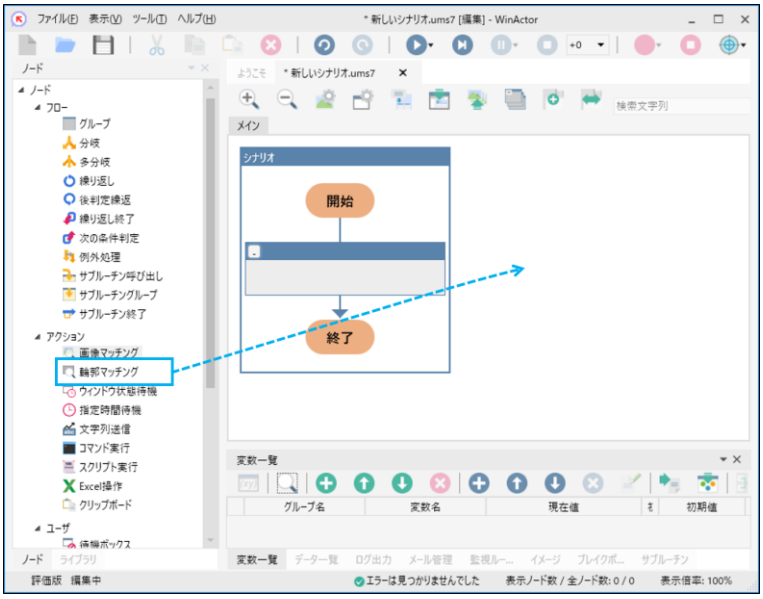
たとえば、以下の手順例ではマッチング対象として、Edge 画面の文字列「商品名」としています。ここでは、複数あるアイコンや入力欄から操作対象を判断するために、輪郭マッチングを使用します。

■　輪郭マッチングの配置手順

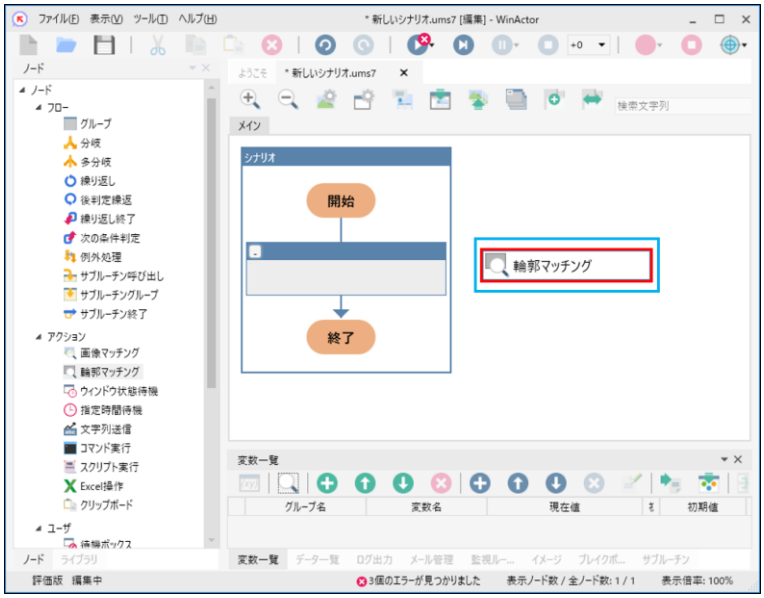
輪郭マッチングは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「輪郭マッチング」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「輪郭マッチング」が配置されます。



■ 輪郭マッチングのプロパティ

輪郭マッチングのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-56 輪郭マッチングのプロパティ（エリア）

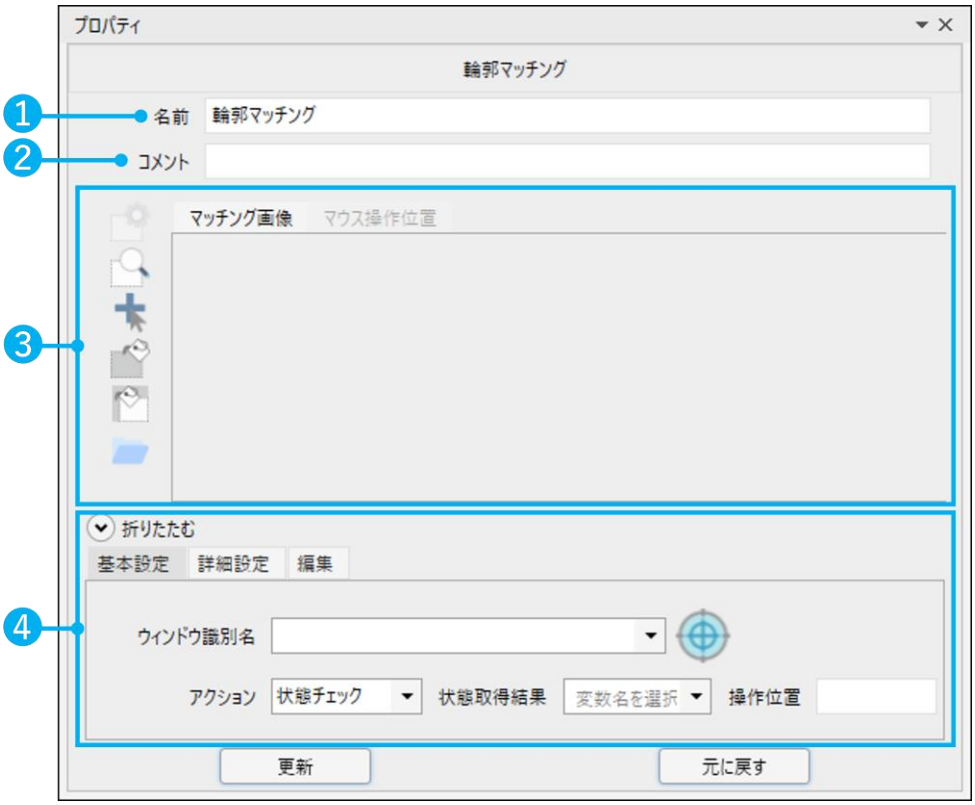


表 4-34 輪郭マッチングのプロパティ（エリア）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	画像指定エリア	マッチングを行う画像を指定するエリアです。
❹	条件指定エリア	輪郭マッチングの条件を設定します。

図 4-57 輪郭マッチングのプロパティ（マッチング画像タブ）



表 4-35 輪郭マッチングのプロパティ（マッチング画像タブ）

No.	名称	説明
❶	赤枠	マッチング画像の指定範囲です。輪郭マッチング実行時は、赤枠で指定した画像と類似する画像を探し、クリック等の操作を行います。赤枠は必須の設定項目です。ただし、実行時にマッチング画像を取得する場合は設定不要です。
❷	緑枠	検索範囲の指定範囲です。輪郭マッチング実行時は、緑枠で指定された範囲内に限って、マッチング画像を探します。緑枠は任意の設定項目です。指定がない場合は対象アプリケーションの画面全体が検索範囲になります。
❸	十字	マッチング画像からの相対位置でマウスの操作を行う場所を指定します。十字は任意の設定項目です。指定がない場合は、赤枠の中心がマウスの操作位置になります。
❹	マッチング画像	「マッチング画像」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより赤枠の範囲を指定することができます。
❺	検索範囲	「検索範囲」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより緑枠の範囲を指定することができます。範囲指定をキャンセルするときは、キャプチャ画像上で左クリックします。
❻	マウス操作位置	「マウス操作位置」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でクリック操作を行うことにより十字の位置を指定することができます。十字の設定をキャンセルするときは、十字の上で、左クリックします。
❼	マスク範囲(内側)	キャプチャ画像をマスクするときに使います。「マスク範囲(内側)」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより、指定した範囲の内側が黒く塗りつぶされます。範囲指定を間違ってしまった場合は、プロパティ画面の［元に戻す］ボタンを押し、編集を破棄してください。

No.	名称	説明
❽	マスク範囲(外側)	キャプチャ画像をマスクするときに使います。「マスク範囲(外側)」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより指定した範囲の外側が黒く塗りつぶされます。範囲指定を間違ってしまった場合は、プロパティ画面の［元に戻す］ボタンを押し、編集を破棄してください。
❾	キャプチャ画像選択	キャプチャ画像を画像ファイルから選択するときに使います。 » キャプチャ画像の選択については『キャプチャ画像の指定』の方法 3 を参照してください。
❿	マッチング画像タブ	マッチングを行う画像を表示します。
⓫	マウス操作位置タブ	マウス操作位置を表示します。

図 4-58 輪郭マッチングのプロパティ（マウス操作位置タブ）

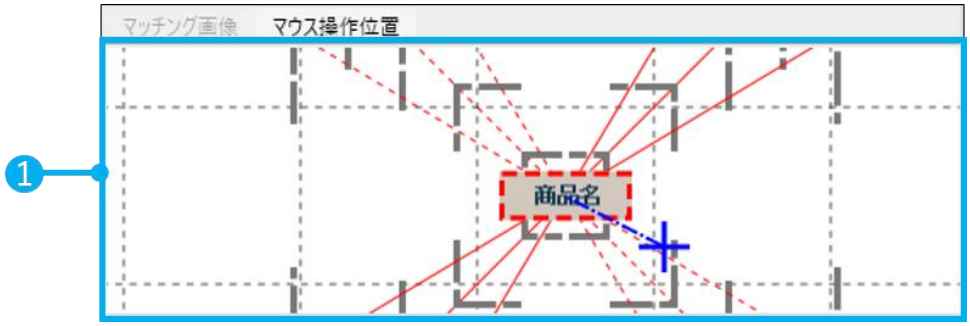


表 4-36 輪郭マッチングのプロパティ（マウス操作位置タブ）

No.	名称	説明
❶	マウス操作位置表示エリア	マッチング画像タブの赤枠で指定した範囲のマッチング画像及びマウス操作位置を表示します。

図 4-59 輪郭マッチングのプロパティ（折りたたむボタン）

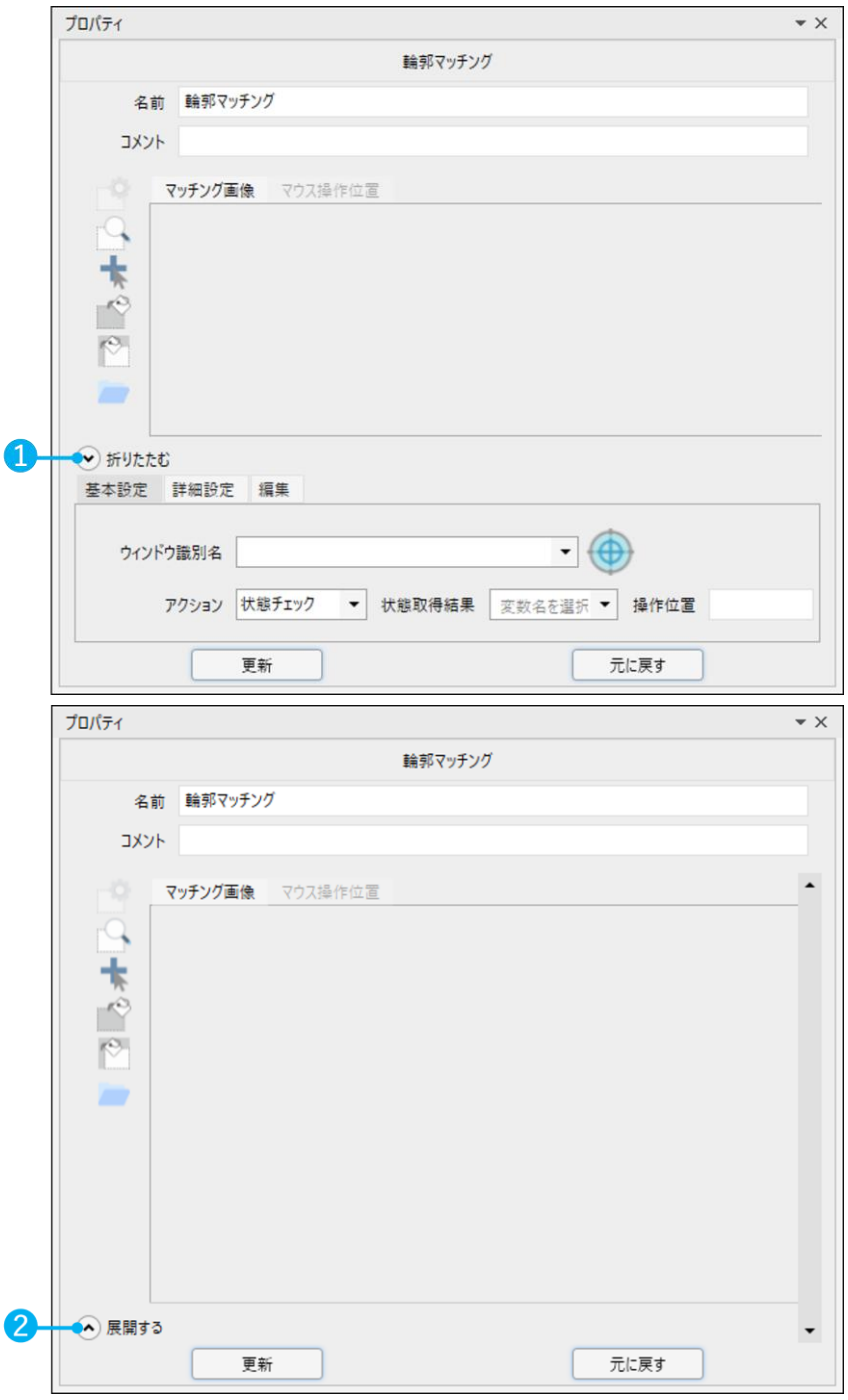


表 4-37 輪郭マッチングのプロパティ（折りたたむボタン）

No.	名称	説明
1	折りたたむボタン	条件指定エリアを非表示にします。
2	展開するボタン	条件指定エリアを表示します。

図 4-60 輪郭マッチングのプロパティ（基本設定タブ）



表 4-38 輪郭マッチングのプロパティ（基本設定タブ）

No.	名称	説明
❶	基本設定タブ	基本設定を表示します。
❷	ウィンドウ識別名	対象のウィンドウをリストの中から選択します。 または、ターゲット選択ボタン をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❸	アクション	輪郭マッチング後に行う操作を指定します。指定できる操作は、「状態チェック」、「左ボタンクリック」、「右ボタンクリック」、「左ボタンダブルクリック」、「右ボタンダブルクリック」、「マウス移動のみ」、「左ボタントリプルクリック」、「右ボタントリプルクリック」、「左クリックし、マッチング箇所までドラッグ」、「右クリックし、マッチング箇所までドラッグ」の 10 種類から選択します。
❹	状態取得結果	指定の変数名にマッチングの結果を格納します。マッチの場合は「true」、アンマッチの場合は「false」を格納します。
❺	操作位置	十字（マウス操作位置）を、X 座標 Y 座標で指定します。マウス操作位置を指定しない場合（マッチング画像の中央がマウス操作位置）は、未入力状態になります。座標値はマッチング画像が指定されている場合は、マッチング画像の中央からの相対座標を指定し、マッチング画像が指定されていない場合は、左上を 0,0 とした座標を指定します。

図 4-61 輪郭マッチングのプロパティ（詳細設定タブ）

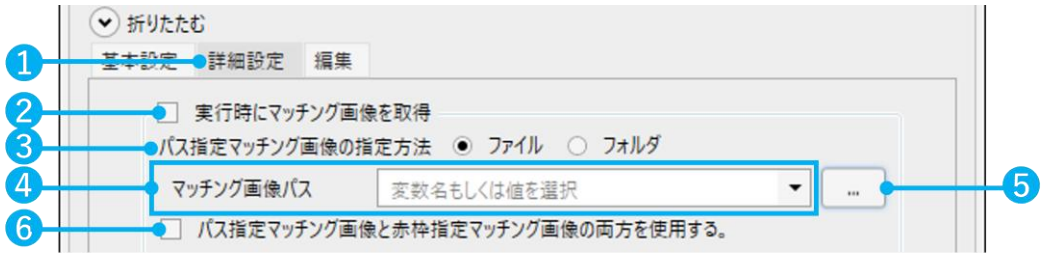


表 4-39 輪郭マッチングのプロパティ（詳細設定タブ）

No.	名称	説明
1	詳細設定タブ	詳細設定を表示します。
2	実行時にマッチング画像を取得	マッチング画像を画像ファイルから選択するときに使います。輪郭マッチング実行時に、指定した画像と類似する画像を探し、クリック等の操作を行います。
3	パス指定マッチング画像の指定方法	マッチング画像の指定方法をファイルまたはフォルダから選択します。
4	マッチング画像パス	実行時に使用するマッチング画像のファイルパスを指定します。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルを選択した場合は、ファイルを指定してください。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でフォルダを選択した場合は、フォルダを指定してください。フォルダ内の複数のファイルをマッチング画像として使用します。使用する順番は、ファイル名の拡張子が PNG、JPEG、BMP の順番です。拡張子が同じファイルについては、ファイル名の昇順でマッチング画像として使用します。 » ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
5	...	マッチング画像パスを指定するためのダイアログを開きます。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でファイルを選択した場合は、ファイル選択ダイアログが表示されます。 「パス指定マッチング画像の指定方法」でフォルダを選択した場合は、フォルダ選択ダイアログが表示されます。
6	パス指定マッチング画像と赤枠指定マッチング画像の両方を使用する	チェックを入れると、画像指定エリアにて赤枠で指定したマッチング画像、マッチング画像パスで指定したファイルのマッチング画像の順番で、両方のマッチング画像を使用します。

図 4-62 輪郭マッチングのプロパティ（分割マッチング選択エリア）

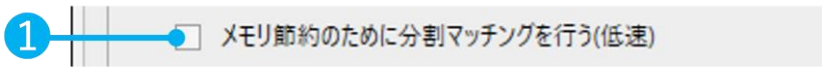


表 4-40 輪郭マッチングのプロパティ（分割マッチング選択エリア）

No.	名称	説明
1	メモリ節約のために分割マッチングを行う(低速)	キャプチャ画像を分割して輪郭マッチングするときに使います。 分割マッチングはキャプチャ画像のサイズが HD (1024×768) 以上の場合に実行されます。HD の画像サイズ未満では分割マッチングをせずに通常の輪郭マッチングが実行されます。 • キャプチャ画像が 1920×1080 を超える場合はチェックを入れてください。 • キャプチャ画像を分割して画像マッチングを行うため、通常の輪郭マッチング処理より低速となります。そのため、マッチング完了まで時間がかかる場合がありますが、その間マウス操作等を行わないでください。

図 4-63 輪郭マッチングのプロパティ（検索範囲の指定方法）

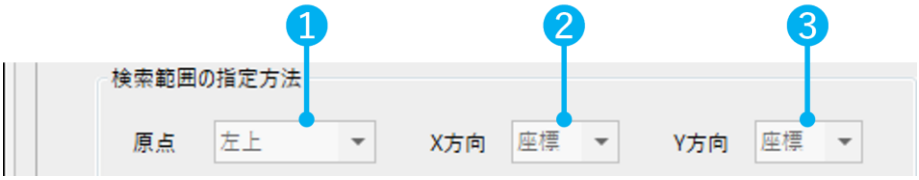


表 4-41 輪郭マッチングのプロパティ（検索範囲の指定方法）

No.	名　称	説　明
1	原点	検索範囲の座標の起点を、「左上」、「左下」、「右上」、「右下」から指定します。
2	X 方向	検索範囲の X 軸位置の単位を「座標」か「%」で指定します。
3	Y 方向	検索範囲の Y 軸位置の単位を「座標」か「%」で指定します。

図 4-64 輪郭マッチングのプロパティ（実行動作の指定方法）



表 4-42 輪郭マッチングのプロパティ（実行動作の指定方法）

No.	名　称	説　明
1	縮尺率	マッチング時の画像の縮尺率を「1 x」、「1/2」、「1/4」から指定します。 画像を縮小するとマッチングの速度が向上します。しかし、精度が下がりますので、必要に応じて「マッチ率」を下げて調整してください。
2	精度	精度を「低(速度優先)」、「中(標準)」、「高(精度優先)」から指定します。精度を下げるとマッチする可能性が低くなりますが、シナリオ実行時の速度は速くなります。精度を上げるとマッチする可能性が高くなりますが、速度は遅くなります。
3	タイムアウト	タイムアウト時間（対象ウィンドウが表示されるまでの待ち時間）を設定します。この時間を経過すると、「基本設定タブ」の「アクション」にて「状態チェック」が選択されている場合、マッチング結果には「false」が格納され、シナリオは継続されます。それ以外の場合、アクション例外となります。 指定する時間の単位はミリ秒です。 時間の範囲は 0～3,600,000 までです。

図 4-65 輪郭マッチングのプロパティ（編集タブ）

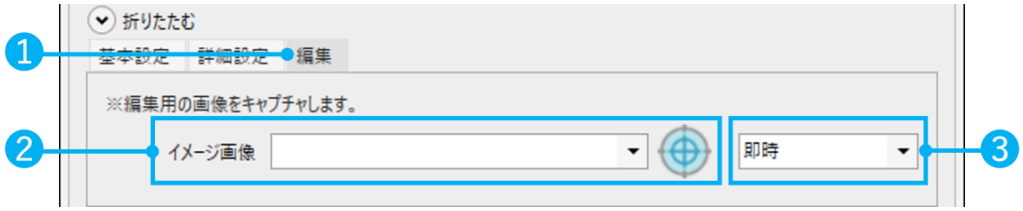


表 4-43 輪郭マッチングのプロパティ（編集タブ）

No.	名称	説明
1	編集タブ	編集を表示します。
2	イメージ画像	対象のイメージ画像をリストの中から選択します。 または、ターゲット選択ボタン をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。

No.	名称	説明
❸	取得タイミング	「イメージ画像」の「ターゲット選択ボタン」で、対象となるアプリケーションウィンドウを指定した際のキャプチャ取得までの時間を「即時」、「３秒後」、「１０秒後」、「３０秒後」から指定します。 「３秒後」、「１０秒後」、「３０秒後」は、対象ウィンドウのポップアップメニュー等を表示した状態で画像をキャプチャしたい際に使用します。 この設定項目は、ターゲット選択時の動作の設定であり、輪郭マッチング実行の動作には関係しません。 シナリオファイルに保存される設定ではありません。

- 単色の領域をマッチング画像として指定すると、輪郭マッチングが正常に認識されない場合があります。
- マッチング画像として指定した領域をマスクすると、正常に画像認識されません。マッチング画像とマスク範囲は重ならないように配置してください。
- マスク範囲の選択に失敗した場合は、プロパティ画面の［元に戻す］ボタンをクリックすることで元に戻すことができます。(その際に、設定が完了していない入力値や範囲指定などは消えてしまいます。)
- 状態取得結果は省略することが可能です。
- 分割マッチングを実施すると、通常の輪郭マッチングと結果が異なる場合があります。
- 「実行時にマッチング画像を取得」を選択し、マッチング画像が存在しない状態で、マウス操作タブにてマウス操作位置(十字)を設定した場合、マッチング画像タブでは左上を(0,0)とした相対位置にマウス操作位置(十字)が表示されます。
- ウィンドウ識別名に「スクリーン」を指定しマルチディスプレイ環境で実行した場合、OS のディスプレイ認識順にディスプレイ単位でマッチングを実施します（メイン⇒サブ)。隣接ディスプレイの境界上に検索対象画像が配置されていた場合は画像一致と認識しません。検索範囲を指定した場合には、検索範囲の配置に該当するディスプレイのみを検索します。

■　各種手順

以下の手順は画像マッチングと同様です。画像マッチングの章を参照してください。

- キャプチャ画像の指定
  『キャプチャ画像の指定』
- マッチング画像の指定
  『マッチング画像の指定』
- 状態取得結果の指定
  『状態取得結果の指定』
- ドラッグ＆ドロップ操作の自動化
  『ドラッグ＆ドロップ操作の自動化』
- 実行時にマッチング画像を取得
  『実行時にマッチング画像を取得』

4.4.3　OCR マッチング

OCR マッチングは、指定ウィンドウ内で指定した文字列の検索を行い、その結果を取得します。

マッチング処理に成功した場合、その箇所に対しアクションを実行することが可能です。

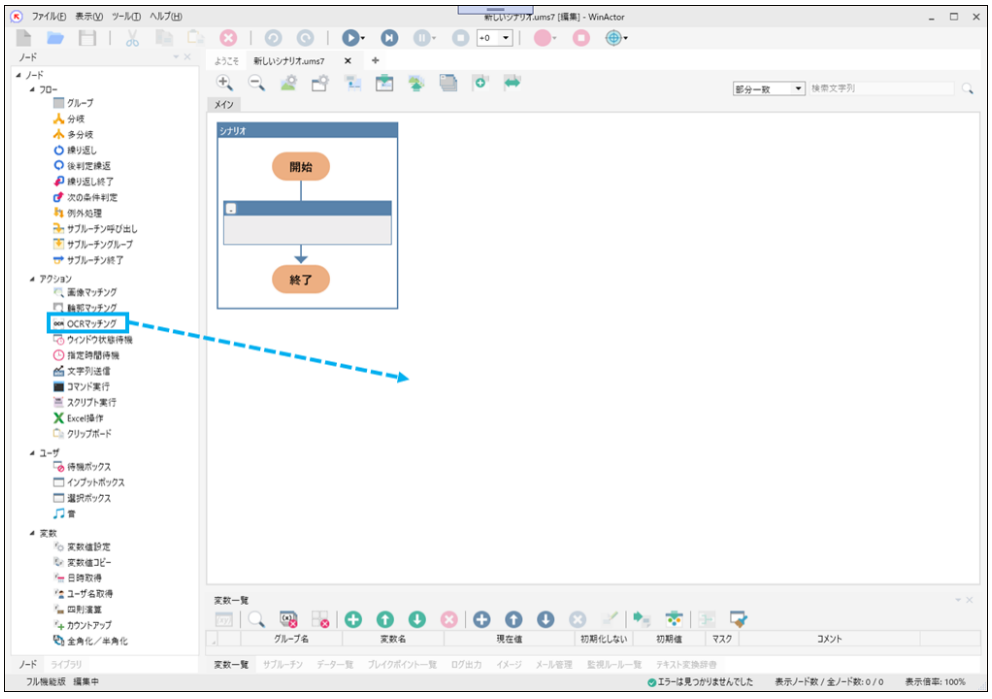
OCR マッチングは、画像マッチングや輪郭マッチングでは認識されない要素に対してクリック等のマウス操作を行いたい場合や、あるタイミングでウィンドウ内の文字変化を検知したい場面で使用します。

■　OCR マッチングの配置手順

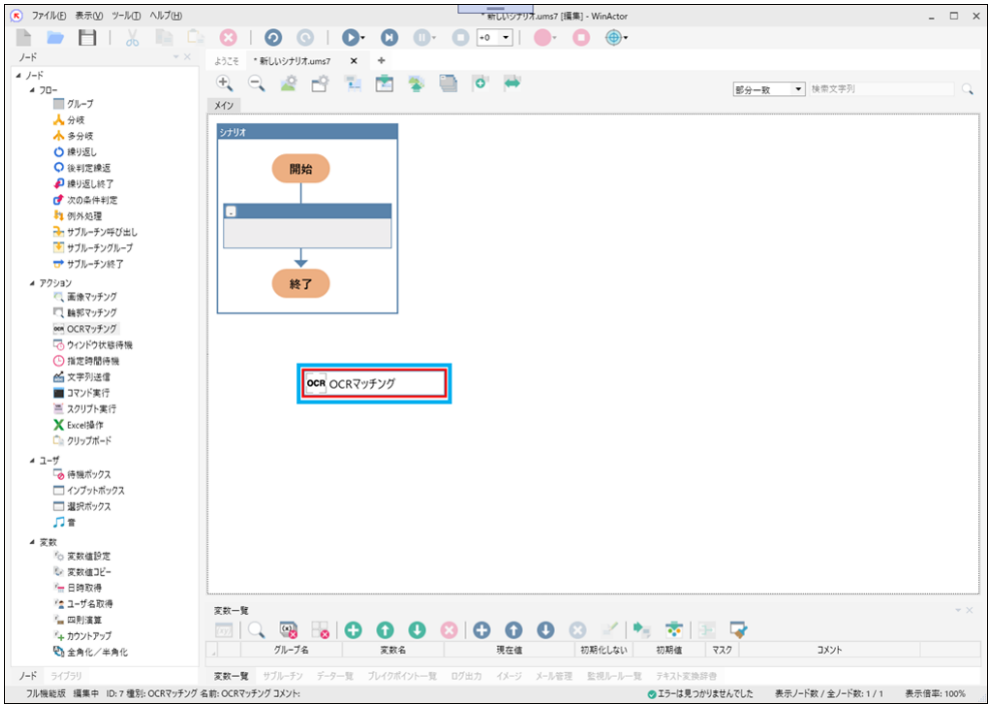
OCR マッチングは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「OCR マッチング」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「OCR マッチング」が配置されます。



■ OCR マッチングのプロパティ

OCR マッチングのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-66 OCR マッチングのプロパティ（エリア）

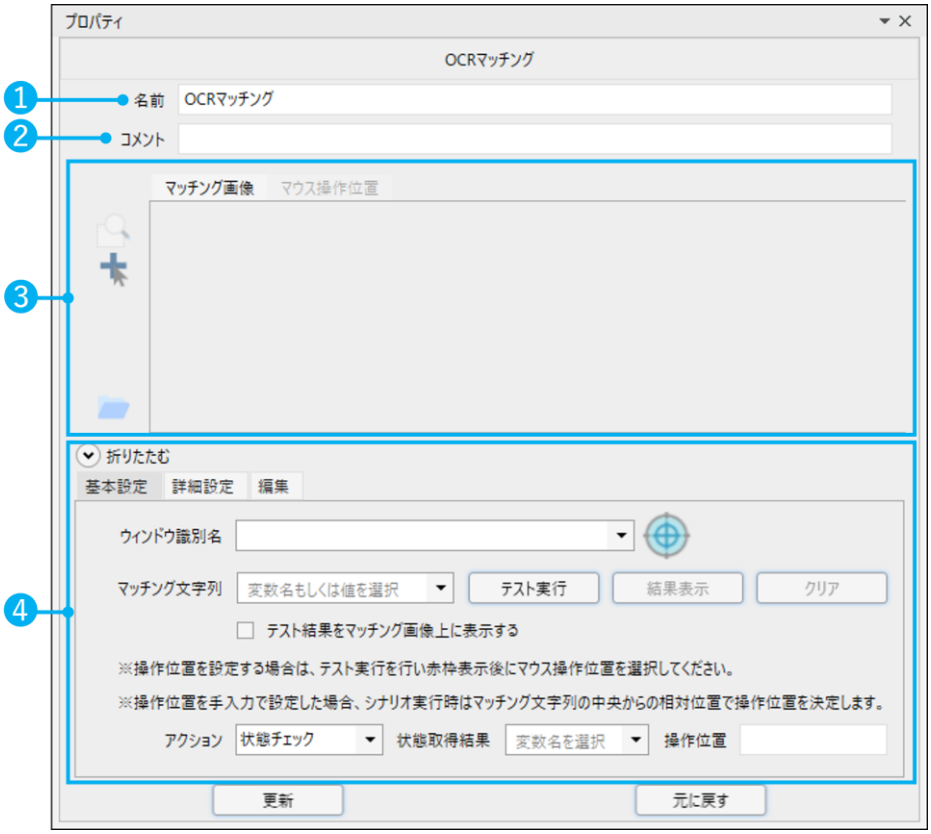


表 4-44 OCR マッチングのプロパティ（エリア）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	画像指定エリア	マッチングを行う画像を指定するエリアです。
❹	条件指定エリア	OCR マッチングの条件を設定します。

図 4-67 OCR マッチングのプロパティ（マッチング画像タブ）

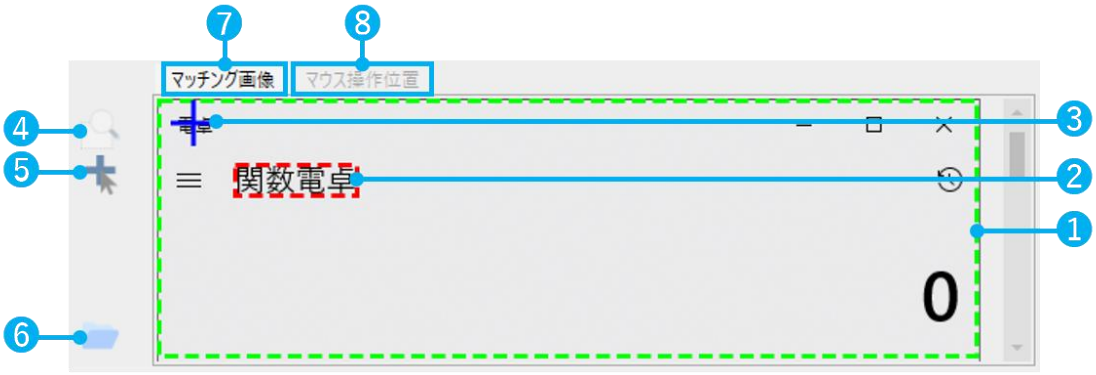


表 4-45 OCR マッチングのプロパティ（マッチング画像タブ）

No.	名称	説明
❶	緑枠	検索範囲を指定します。OCR マッチング実行時は、緑枠で指定された範囲内に限って、マッチング文字列を探します。緑枠は任意の設定項目です。指定がない場合は対象アプリケーションの画面全体が検索範囲になります。 検索範囲を指定する場合、マッチング文字列のフォントや大きさに応じた十分に広い範囲を指定してください。指定する範囲の広さの目安は、マッチング文字列の高さと幅のおよそ 4 倍以上です。検索範囲が狭い場合、シナリオ実行時に文字を認識できず、マッチング処理に失敗してしまう可能性があります。
❷	赤枠	「テスト実行」でマッチング文字列と一致した箇所が赤枠で表示されます。 「テスト実行」については『表 4-49 OCR マッチングのプロパティ（マッチング文字列入力）』を参照してください。
❸	十字	マウスの操作を行う位置を、赤枠の中心からの相対位置で指定します。 十字は任意の設定項目です。指定がない場合は、マッチング文字列と一致した箇所の中心がマウスの操作位置になります。
❹	検索範囲	「検索範囲」アイコンをクリックした後、キャプチャ画像上でドラッグ操作を行うことにより緑枠の範囲を指定することができます。範囲指定をキャンセルするときは、キャプチャ画像上で左クリックします。
❺	マウス操作位置	赤枠を表示させた後に「マウス操作位置」アイコンをクリックして、さらにキャプチャ画像上をクリックすることにより、マウス操作位置を示す十字の位置を指定することができます。十字の設定をキャンセルするときは、十字の上で左クリックします。

No.	名称	説明
❻	キャプチャ画像選択	キャプチャ画像を画像ファイルから選択するときに使います。 キャプチャ画像の選択については『キャプチャ画像の指定』の方法 3 を参照してください。
❼	マッチング画像タブ	マッチングを行う画像を表示します。
❽	マウス操作位置タブ	マウス操作位置を表示します。

図 4-68 OCR マッチングのプロパティ（マウス操作位置タブ）

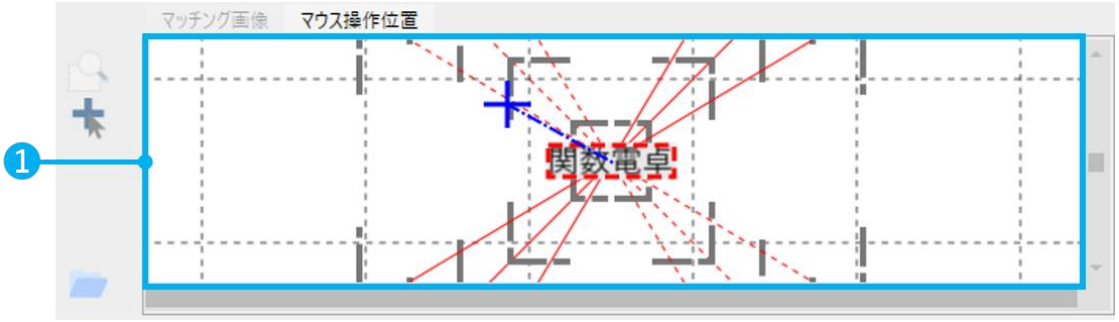


表 4-46 OCR マッチングのプロパティ（マウス操作位置タブ）

No.	名称	説明
❶	マウス操作位置表示エリア	マッチング文字列で指定した文字列およびマウス操作位置を表示します。

図 4-69 OCR マッチングのプロパティ（折りたたむボタン）

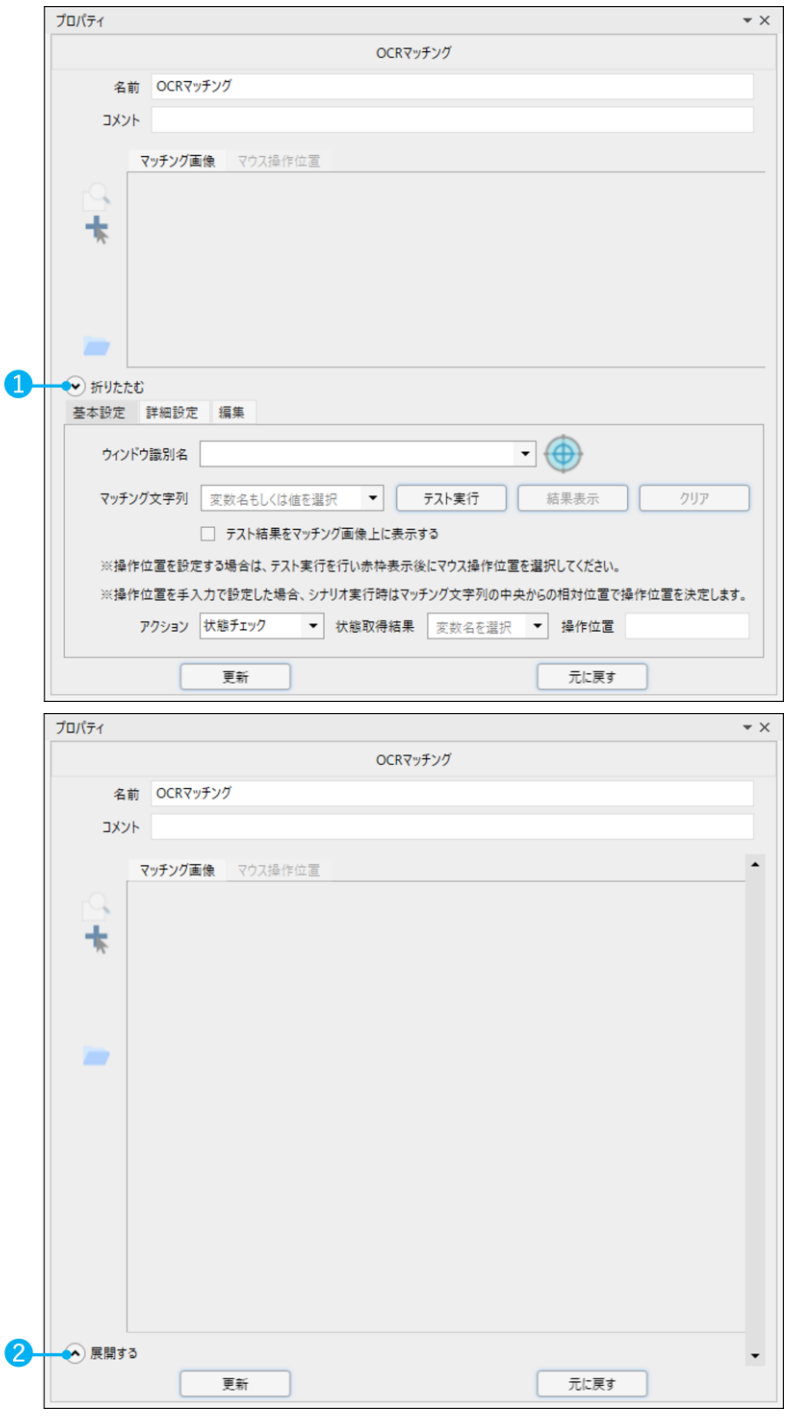


表 4-47 OCR マッチングのプロパティ（折りたたむボタン）

No.	名称	説明
1	折りたたむボタン	条件指定エリアを非表示にします。
2	展開するボタン	条件指定エリアを表示します。

図 4-70 OCR マッチングのプロパティ（基本設定タブ）

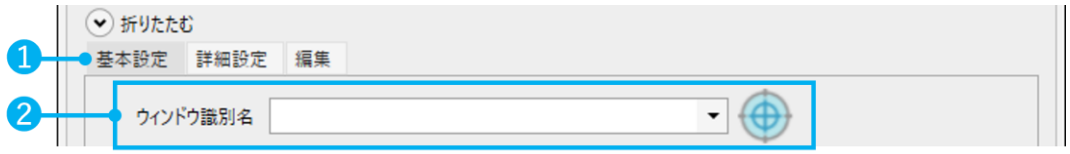


表 4-48 OCR マッチングのプロパティ（基本設定タブ）

No.	名称	説明
❶	基本設定タブ	基本設定を表示します。
❷	ウィンドウ識別名	対象のウィンドウをリストの中から選択します。 または、ターゲット選択ボタン をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。

図 4-71 OCR マッチングのプロパティ（マッチング文字列入力）

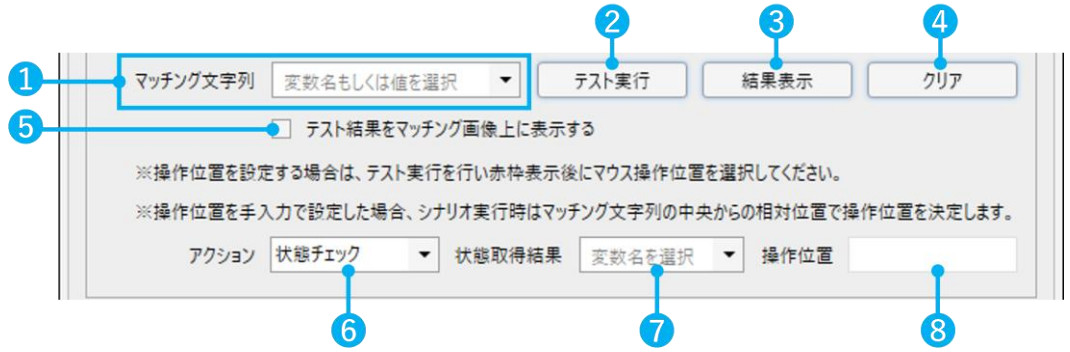


表 4-49 OCR マッチングのプロパティ（マッチング文字列入力）

No.	名称	説明
❶	マッチング文字列	検索する文字列を指定します。変数で指定する場合、文字列を格納した「変数名」を選択します。 値を直接入力する場合、「値」を選択し、値をテキストに入力します。値の文字数制限は 1024 文字までです。ただし、シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを外すことで文字数制限を解除することができます。
❷	テスト実行	イメージ画像の検索範囲内で❶のマッチング文字列を検索します。マッチング文字列と一致した場合は、該当箇所を赤い矩形（赤枠）で表示します。 一致しなかった場合は、エラーメッセージを表示します。
❸	結果表示	テスト実行時にイメージ画像の検索範囲から抽出した文字を、ダイアログで表示します。

No.	名称	説明
❹	クリア	テスト実行で文字列が一致した場合に表示される赤枠をクリアします。 また、マウス操作位置の十字をクリアし、マウス操作位置の指定をキャンセルします。
❺	テスト結果をマッチング画像上に表示する	チェックを付けると、テスト実行時にイメージ画像の検索範囲から抽出した文字を、イメージ画像に重ね合わせて表示します。
❻	アクション	OCR マッチング後に行う操作を指定します。指定できる操作は、「状態チェック」、「左ボタンクリック」、「右ボタンクリック」、「左ボタンダブルクリック」、「右ボタンダブルクリック」、「マウス移動のみ」、「左ボタントリプルクリック」、「右ボタントリプルクリック」、「左クリックし、マッチング箇所までドラッグ」、「右クリックし、マッチング箇所までドラッグ」の 10 種類から選択します。
❼	状態取得結果	指定の変数名にマッチングの結果を格納します。マッチの場合は「true」、アンマッチの場合は「false」を格納します。
❽	操作位置	十字（マウス操作位置）を、X 座標 Y 座標で指定します。 マウス操作位置を指定してしない場合は、未入力状態になります。この場合、マッチング文字列と一致した箇所の中心がマウス操作位置です。 座標値は、赤枠の有無に関わらず、マッチング文字列と一致した箇所の中心からの相対座標を指定します。

テスト実行で使用するイメージ画像は、縮小されずにそのままの画像サイズで保存されます。「オプション」画面の［記録］タブの「画像サイズ」は無視されます。

「画像サイズ」については、『記録タブ』を参照してください。

図 4-72 OCR マッチングのプロパティ（詳細設定タブ）



表 4-50 OCR マッチングのプロパティ（詳細設定タブ）

No.	名　称	説　明
❶	詳細設定タブ	詳細設定を表示します。
❷	原点	検索範囲の座標の起点を、「左上」、「左下」、「右上」、「右下」から指定します。
❸	X 方向	検索範囲の X 軸位置の単位を「座標」か「%」で指定します。
❹	Y 方向	検索範囲の Y 軸位置の単位を「座標」か「%」で指定します。
❺	タイムアウト	タイムアウト時間（対象ウィンドウが表示されるまでの待ち時間）を設定します。この時間を経過すると、「基本設定タブ」の「アクション」にて「状態チェック」が選択されている場合、マッチング結果には「false」が格納され、シナリオは継続されます。それ以外の場合、アクション例外となります。 指定する時間の単位はミリ秒です。 時間の範囲は 0～3,600,000 までです。

図 4-73 OCR マッチングのプロパティ（編集タブ）

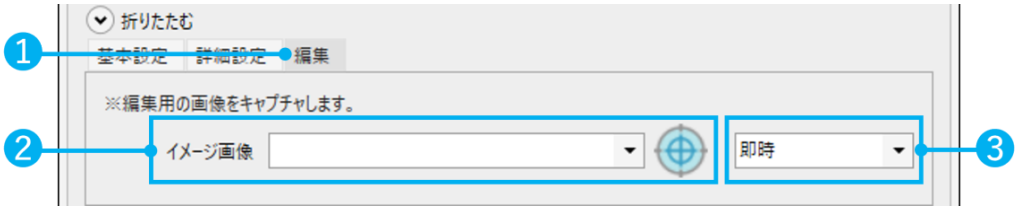


表 4-51 OCR マッチングのプロパティ（編集タブ）

No.	名称	説明
❶	編集タブ	編集を表示します。
❷	イメージ画像	対象のイメージ画像をリストの中から選択します。 または、ターゲット選択ボタン をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。

No.	名称	説明
❸	取得タイミング	「イメージ画像」の「ターゲット選択ボタン」で、対象となるアプリケーションウィンドウを指定した際のキャプチャ取得までの時間を「即時」、「３秒後」、「１０秒後」、「３０秒後」から指定します。 「３秒後」、「１０秒後」、「３０秒後」は、対象ウィンドウのポップアップメニュー等を表示した状態で画像をキャプチャしたい際に使用します。 この設定項目は、ターゲット選択時の動作の設定であり、OCR マッチング実行の動作には関係しません。シナリオファイルに保存される設定ではありません。

- 同じシナリオを実行した場合でも、対象ウィンドウの文字の大きさやフォントの種類等により、マッチング文字列が検出される場合と検出されない場合があります。
- 文字の大きさやフォントの種類等により、他の文字や記号として検出される場合があります。

  例）
  - 長音記号「ー」と半角ハイフン「-」
  - 漢字の"くち"「口」とカタカナの「ロ」、カタカナの「ユ」
- OCR マッチングで検出できる文字は Windows の言語環境に依存します。

■ 各種手順

以下の手順は画像マッチングと同様です。画像マッチングの章を参照してください。

- キャプチャ画像の指定
  『キャプチャ画像の指定』
- 状態取得結果の指定
  『状態取得結果の指定』
- ドラッグ＆ドロップ操作の自動化
  『ドラッグ＆ドロップ操作の自動化』

4.4.4　ウィンドウ状態待機

ウィンドウ状態待機は、現在表示している、またはこれから表示されるウィンドウの状態を監視し、指定した状態となるまでシナリオ実行を停止します。もしくは、監視対象のウィンドウの現在の状態について確認できます。

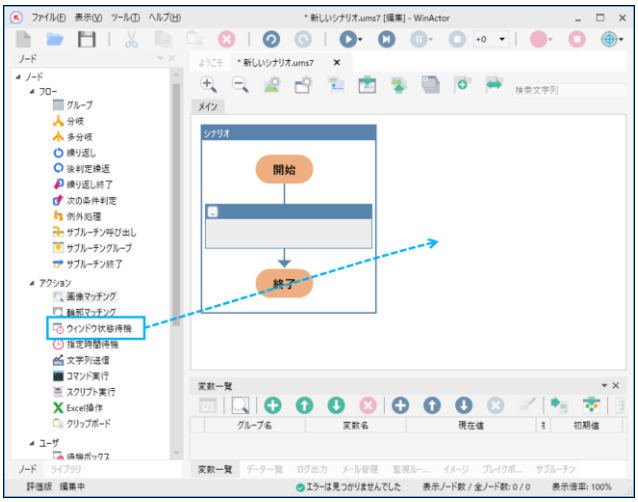
ウィンドウ状態待機の使用例としては、「指定したウィンドウが操作可能となるまで待機」、「表示されるまで待機」、「閉じられるまで待機」等があります。

■　ウィンドウ状態待機の配置手順

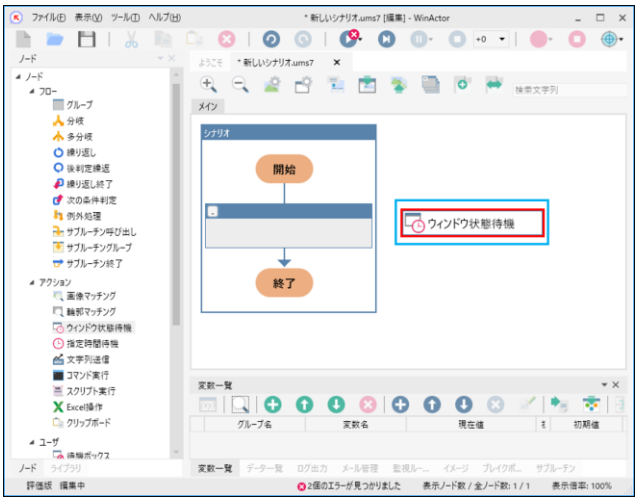
ウィンドウ状態待機は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「ウィンドウ状態待機」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「ウィンドウ状態待機」が配置されます。



■　ウィンドウ状態待機のプロパティ

ウィンドウ状態待機のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-74 ウィンドウ状態待機のプロパティ



表 4-52 ウィンドウ状態待機のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	取得結果	指定の変数名にウィンドウ状態待機の結果を格納します。指定した「画面の変化」を検出した場合は「true」、検出しなかった場合は「false」を格納します。

No.	名称	説明
❹	ターゲット選択	ターゲット選択ボタン  をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❺	ウィンドウ識別名	対象のウィンドウをリストの中から選択します。 ウィンドウの選択は❹、❺のどちらかの方法で行います。
❻	画面の変化	ウィンドウ状態の監視対象の画面が、どのように変化することを監視するか、設定します。
❼	待機種別	「状態取得のみ」か「一定時間待つ」から選択します。
❽	タイムアウト	待機種別に「一定時間待つ」を選択した場合に、タイムアウト時間を設定します。 指定する時間の単位はミリ秒です。 時間の範囲は 0～3,600,000 までです。

■ 画面の変化と待機種別

ウィンドウ状態待機の値の取得は、「画面の変化」の設定条件と「待機種別」によって、取得値が異なります。

- 「画面の変化」の設定項目は 6 種類、「待機種別」の設定項目は 2 種類あります。
- 「待機種別」が「状態取得のみ」の場合、「画面の変化」に指定された状態の真(true)、偽(false)を即時取得して、指定した変数に格納します。
- 「待機種別」が「一定時間待つ」の場合、「画面の変化」に指定した状態になるまで、「タイムアウト」に指定した時間待ちます。タイムアウトの時間に満たない時間で、「画面の変化」に指定した状態になった場合、指定した変数に「true」を値として格納します。ただし、タイムアウトした場合、「false」を値として格納します。

画面の変化は、以下の 6 種類の状態のいずれかを確認または監視します。

表 4-53 画面の変化と待機種別について

No.	画面の変化	待機種別	
		状態取得のみ	一定時間待つ
❶	画面が表示されるまで	指定したウィンドウが 表示していれば「true」 非表示ならば「false」	タイムアウト前に指定した ウィンドウが表示されれば 「true」 タイムアウトした場合は 「false」
❷	画面が手前になるまで	指定したウィンドウが 手前にあれば「true」 無ければ「false」	タイムアウト前に指定した ウィンドウが手前にくれば 「true」 タイムアウトした場合は 「false」

No.	画面の変化	待機種別	
		状態取得のみ	一定時間待つ
❸	画面が操作可能になるまで	指定したウィンドウが操作可能なら「true」 不可能なら「false」	タイムアウト前に指定したウィンドウが操作可能になれば「true」 タイムアウトした場合は「false」
❹	画面が消えるまで	指定したウィンドウが非表示ならば「true」 表示ならば「false」	タイムアウト前に指定したウィンドウが非表示になれば「true」 タイムアウトした場合は「false」
❺	画面が手前でなくなるまで	指定したウィンドウが手前になければ「true」 手前ならば「false」	タイムアウト前に指定したウィンドウが手前になくなれば「true」 タイムアウトした場合は「false」
❻	画面が操作不可能になるまで	指定したウィンドウが操作不可能なら「true」 可能なら「false」	タイムアウト前に指定したウィンドウが操作不可能になれば「true」 タイムアウトした場合は「false」

4.4.5　指定時間待機

指定時間待機は、シナリオ実行を指定時間または指定時刻まで停止します。また、シナリオ実行時に現在時刻と指定時刻との比較結果を変数に取得することができます。

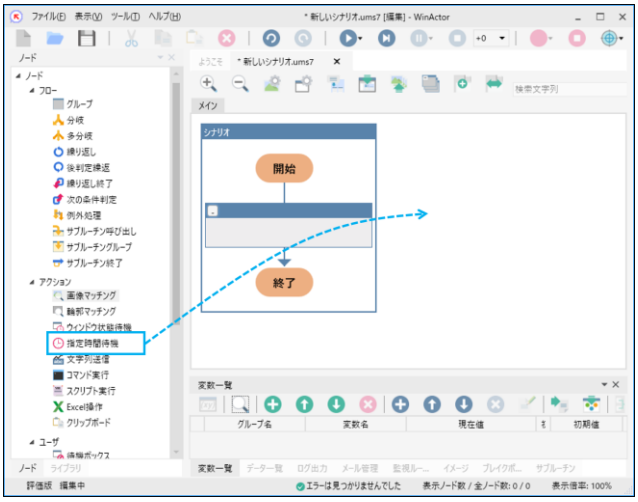
指定時間待機は、アプリケーションがファイル読み込み等により、おおよその間隔で処理が待機となる場面でシナリオを同様に待機させたい場合や、任意の時刻にシナリオを開始または終了したい場合に使用します。

■　指定時間待機の配置手順

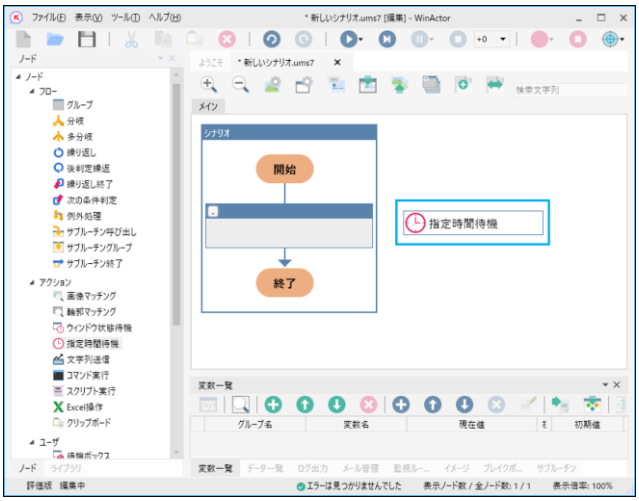
指定時間待機の配置は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「指定時間待機」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「指定時間待機」が配置されます。



■　指定時間待機のプロパティ

指定時間待機のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-75 指定時間待機のプロパティ



表 4-54 指定時間待機のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	待機時間	「指定した時間待つ」の場合、処理を停止する時間を値入力または変数で指定します。 指定する時間の単位はミリ秒です。 時間の範囲は 0～3,600,000 までです。
❹	時刻	「指定した時刻まで待つ」または「指定時間チェック」の場合、時刻を値入力または変数で指定します。
❺	チェック結果	「指定時間チェック」の場合、指定の変数名に指定時刻チェックの結果を格納します。実行時に現在時刻が指定した「時刻」の範囲内の場合は「true」、範囲外の場合は「false」を格納します。
❻	日付形式	入力する日付形式を指定します。 日付形式で、「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」を選んだ場合、各画面で指定した日付形式となります。
❼	タイムゾーン	入力する時間のタイムゾーンを指定します。 タイムゾーンで、「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」を選んだ場合、各画面で指定したタイムゾーンとなります。

プロパティのラジオボタンで「指定した時間待つ」か「指定した時刻まで待つ」か「指定時刻チェック」のいずれかを選択します。選択した項目によって設定するプロパティが異なります。

■ 時刻指定フォーマット

指定した時刻まで待つ場合と指定時間チェックの場合、「時刻」の設定条件と実行結果は以下のとおりです。

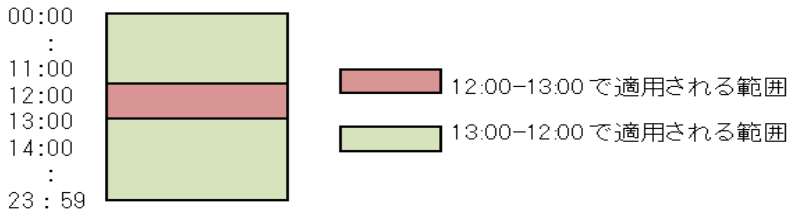
表 4-55 時刻指定フォーマットと設定毎の実行結果について

No.	フォーマットと入力例	適用される時刻範囲	実行結果	
			指定した時刻まで持つ	指定時刻チェック
❶	HH:mm （開始時刻）	－	現時刻が、適用時刻範囲外 ・待機する 適用時刻範囲内 ・待機しない	現時刻が、適用時刻範囲外 ・ チェック結果「false」 適用時刻範囲内 ・ チェック結果「true」
	00:00※1	00:00:00.000 ～23:59:59.999		
	13:30	13:30:00.000 ～23:59:59.999		
❷	yyyy/MM/dd HH:mm （開始日時）	－	現時刻が、適用時刻以降	現時刻が、適用時刻以降

No.	フォーマットと入力例		適用される時刻範囲	実行結果	
				指定した時刻まで持つ	指定時刻チェック
		2014/04/01 13:10	2014/04/01 13:10.00.000～	・待機する 適用時刻より前 ・待機しない	・チェック結果「false」 適用時刻より前 ・チェック結果「true」
❸	HH:mm-HH:mm（開始時刻）-（終了時刻）		－	現時刻が、適用時刻範囲外 ・待機する 適用時刻範囲内 ・待機しない	現時刻が、適用時刻範囲外 ・チェック結果「false」 適用時刻範囲内 ・チェック結果「true」
		00:00-00:00※1	00:00:00.000～23:59:59.999		
		12:00-13:00※2	12:00:00.000～12:59:59.999		
		13:00-12:00※2	13:00:00.000～11:59:59.999		
❹	yyyy/MM/dd HH:mm-yyyy/MM/dd HH:mm（開始日時）-（終了日時）		－	現時刻が、適用時刻範囲外 ・待機する 適用時刻範囲内 ・待機しない	現時刻が、適用時刻範囲外 ・チェック結果「false」 適用時刻範囲内 ・チェック結果「true」
		2014/04/01 13:10-2014/04/03 00:00※3	2014/04/01 13:10.00.000～2014/04/02 23:59.59.999		

※1　全ての時刻を指定したことになります。

※2　「開始時刻＜終了時刻」と「開始時刻＞終了時刻」では、適用される時刻範囲は以下に示すように異なります。



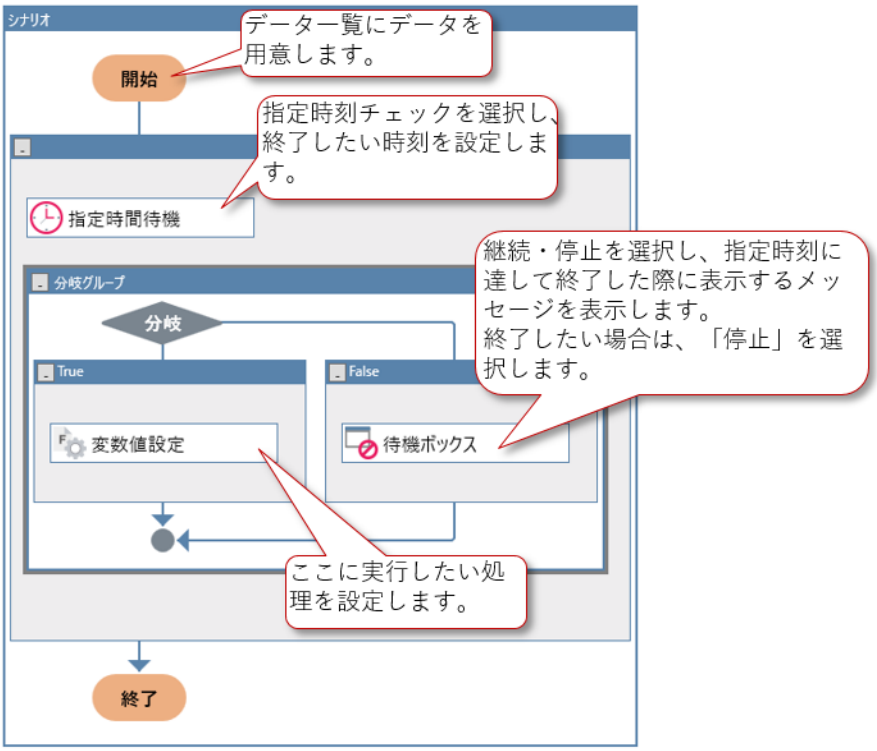
※3　「指定した時刻まで待つ」は、終了日時を過去に設定すると、シナリオ実行時に「過去の時刻範囲が指定されています。」のエラーメッセージが表示されます。これは、シナリオ実行前の時点で未来であった終了日時が、シナリオ実行中に過去となってしまった場合でも同様です。

※4　日付フォーマットは「yyyy/mm/dd」が指定されてある場合の例です。日付形式で指定しているフォーマットで入力してください。

■ 指定時間待機のシナリオ例

指定時間待機の使用例として指定時刻チェックの結果で、実際に実行したい処理を実行するかどうかを判定するシナリオ例を以下に示します。

図 4-76 シナリオ例



4.4.6　文字列送信

文字列送信は、指定したウィンドウ（または、コントロール）に対し文字列を送信します。ウィンドウを指定した場合は、実行の際、フォーカスされている（マウスカーソルが当たっている）GUI 要素に文字列を送信します。コントロールを指定した場合は、コントロールに文字列が送信されます。

文字列送信の用途としては、エミュレーションモードでしか操作できないウィンドウに対し、文字列を入力したい場面等で使用します。可能な限り、文字列設定を利用してください。

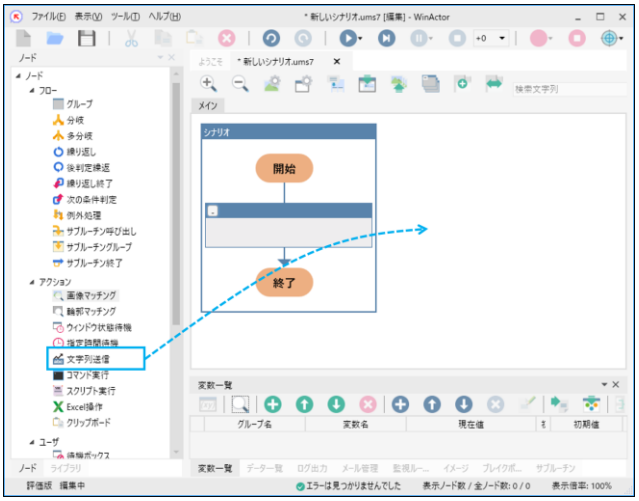
文字列設定については、『4.7.2 文字列設定』を参照してください。

■　文字列送信の配置手順

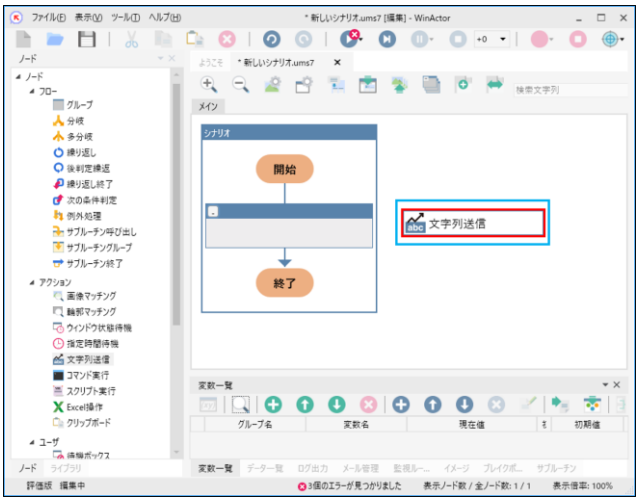
文字列送信は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「文字列送信」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「文字列送信」が配置されます。



■ 文字列送信のプロパティ

文字列送信のプロパティ画面の設定項目について説明します。

文字列送信のプロパティは「基本設定」タブと「詳細設定」タブから構成されています。

図 4-77 文字列送信のプロパティ（基本設定）

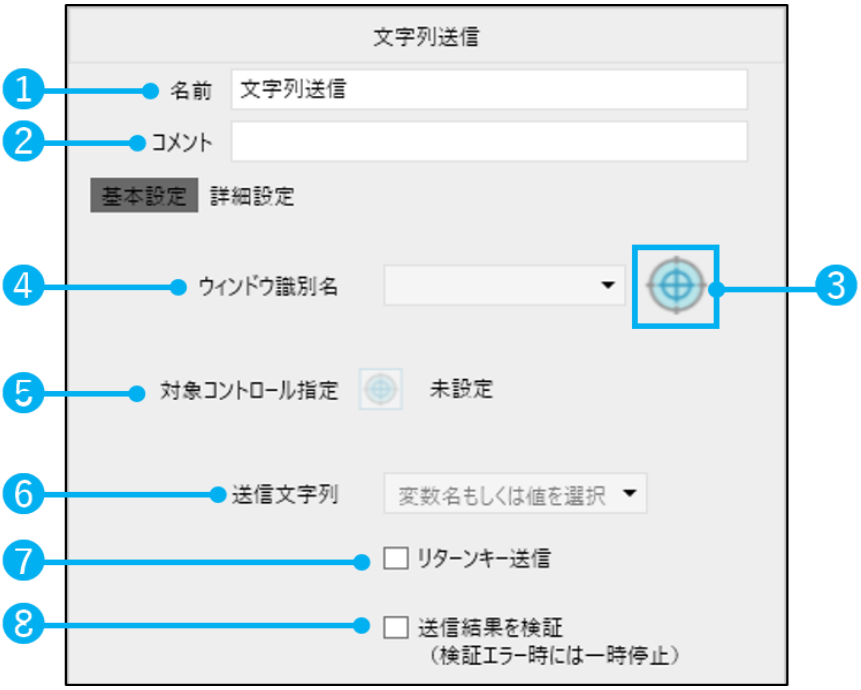


表 4-56 文字列送信のプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ターゲット選択	ターゲット選択ボタン をクリックして、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	ウィンドウ識別名	対象のウィンドウをリストの中から選択します。 ウィンドウの選択は❸、❹のどちらかの方法で行います。
❺	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックして、実行対象となるアプリケーションウィンドウまたはコントロールを指定します。
❻	送信文字列	送信する文字列が格納される「変数名」もしくは「値」を選択します。 値を直接入力する場合は、「値」を選択し、値をテキストに入力します。値の文字数制限は 1024 文字までです。ただし、シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを外すことで文字数制限を解除することができます。 シナリオ情報については『3.8 シナリオ情報画面』を参照してください。
❼	リターンキー送信	OS が使用する IME のバージョンによっては、送信した文字列が未確定状態（アンダーラインの付いた変換中の状態）となる場合があります。 このような場合にチェックを付けることで、文字列送信中に一定の文字入力間隔でリターンキーを送信し、確定状態にすることができます。
❽	送信結果を検証	文字列送信実行後に、送信した文字列と実際に入力された文字列を比較し、正しく入力がされたかを検証します。 検証結果に誤りがあった場合はアクション例外が発生します。

- 「リターンキー送信」は、不用意にチェックを付けると、意図しないところにリターンキーが送信される場合がありますので、使用の際は注意してください。
- 「送信結果を検証」では、検証の際にクリップボードを使用して実際に入力された文字列を取得しています。そのため、文字列送信の実行前と実行後では、クリップボードの内容が書き変わってしまいますので、使用の際は注意してください。
- 「送信結果を検証」は、OS やアプリケーション等の設定でクリップボードが使用不可能な状態であった場合、使用することができませんので注意してください。
- 「リターンキー送信」と「送信結果を検証」の両方にチェックを付けていた場合、対象のアプリケーションや OS が使用する IME の状態によっては正常に動作しない場合があります。

図 4-78 文字列送信のプロパティ（詳細設定）



表 4-57 文字列送信のプロパティ（詳細設定）

No.	名称	説明
❶	全選択／全選択解除	チェックを付けると、対象特定種別をすべて選択します。 チェックを外すと、選択中の対象特定種別をすべて選択解除します。
❷	instance	コントロールに割り当てられた通番を表示します。値は数値です。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 基本設定のウィンドウ識別名でウィンドウを指定した場合、0 となります。コントロールを指定した場合 1 以上の数値となります。
❸	text	コントロールに表示されている文字列を表示します。値は文字列です。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 デフォルトは OFF（チェックなし）です。 基本設定のウィンドウ識別名でウィンドウを指定した場合、ウィンドウタイトルが表示されます。コントロールを指定した場合、ラベル（例えばボタンであれば表面の文字）が表示されます。
❹	position	コントロールの座標で対象ウィンドウからの相対座標を表します。値は、x,y 形式です。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 デフォルトは OFF（チェックなし）です。 基本設定のウィンドウ識別名でウィンドウを指定した場合 0,0 となり、コントロールを指定した場合、コントロールの配置座標が表示されます。

基本設定のウィンドウ識別名でウィンドウを指定した場合、0,0 となり、コントロールを指定した場合、コントロールの配置座標が表示されます。

4.4.7　コマンド実行

コマンド実行では、指定したコマンドを実行します。また、コマンドの出力を変数に取得することができます。

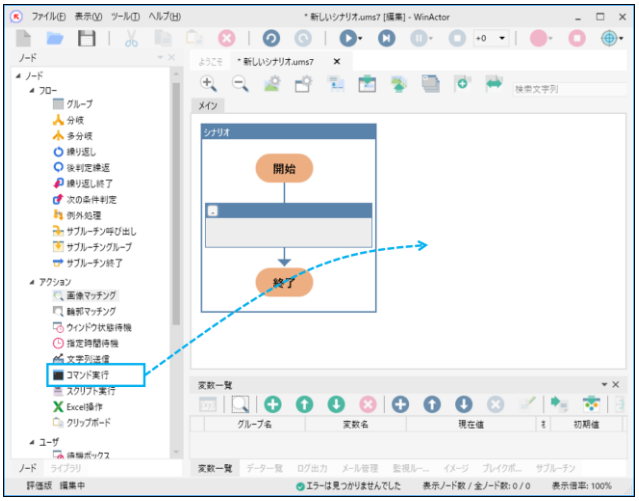
コマンド実行は、コマンドを実行して、その結果を取得したい場面や、操作対象となるアプリケーションをシナリオ実行中に起動したい場合に使用します。

■　コマンド実行の配置手順

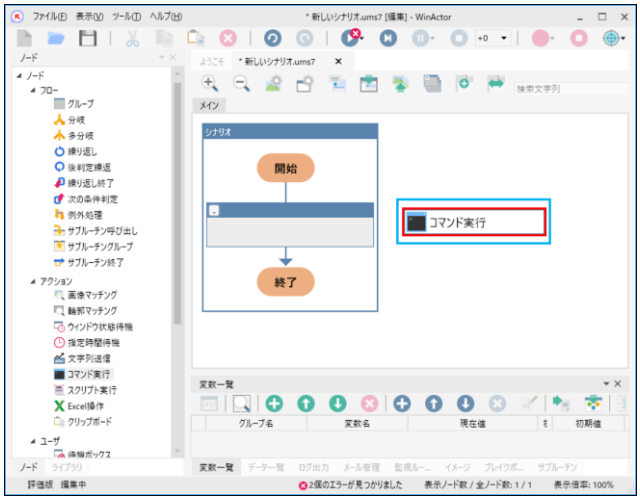
コマンド実行は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「コマンド実行」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「コマンド実行」が配置されます。



■ コマンド実行のプロパティ

コマンド実行のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-79 コマンド実行のプロパティ



表 4-58 コマンド実行のプロパティ

No.	名　称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	コマンド	実行するコマンドを指定します。 ファイル名のみを単独で指定した場合は、OS の PATH に従います。OS の PATH を検索してファイル名が一致した場合にコマンドとして実行します。 ファイル選択ダイアログから選択した場合、あるいはファイルパスを値入力または変数で指定した場合は、ファイルパスとして扱い、指定されたファイルを実行します。 コマンドは 255 文字以内で指定してください。 » ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
❹	オプション	コマンドを実行する際のオプションを値入力または変数で指定します。 オプションは 1024 文字以内です。 シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを外すことで文字数制限を解除することができます。 » シナリオ情報については『3.8 シナリオ情報画面』を参照してください。

No.	名　称	説明
❺	ラジオボタン	「起動のみ（追加起動しない）」か「起動のみ（追加起動する）」か「起動終了まで待つ（出力を受け取る）」のいずれかを選択します。 • 「起動のみ（追加起動しない）」の場合、対象が既に起動している場合はコマンドを実行しません。 • 「起動のみ（追加起動する）」の場合、対象が既に起動している場合でもコマンドを実行します。 • 「起動終了まで待つ（出力を受け取る）」の場合、コマンドの終了まで待機します。
❻	出力先変数名	「起動終了まで待つ（出力を受け取る）」の場合、指定の変数名にコマンドの出力を格納します。なお、格納される文字列は、標準出力の最初の 1 行目のみとなります。



- コマンドプロンプト上のコマンドを実行する場合は、以下のように設定してください。

  例）　dir コマンドを実行する場合
  　　コマンド　　cmd.exe
  　　オプション　　/c dir

- 「オプション」で存在しない変数名が指定された場合は変数展開しません。



- コマンドプロンプト（cmd.exe）は、オプションの指定方法によっては画面が表示されない場合があります。
- move コマンドのようなコマンドプロンプトが解釈するコマンド（実行ファイルの実体がないもの）を実行したい場合は、コマンドを「cmd」とし、オプションを「/c コマンド オプション」とする必要があります。
- 空白を含むオプションを一つのオプションとして渡したい場合は、あらかじめダブルクォーテーションで囲む必要があります。
- シナリオ作成時には、部分実行を利用して動作確認を行ってください。

4.4.8　スクリプト実行

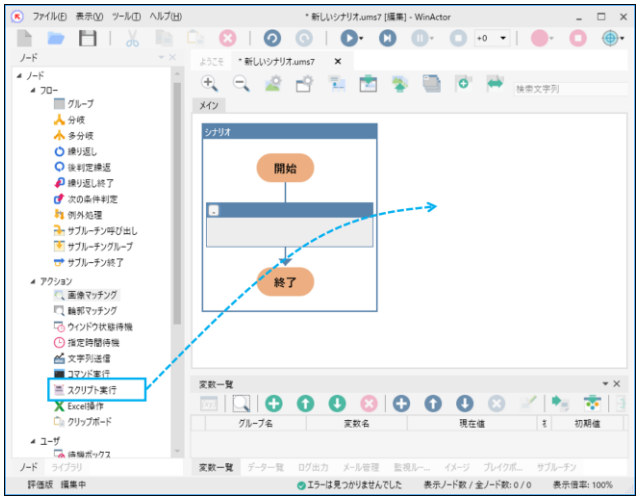
スクリプト実行は、VBScript で記述したスクリプトを WinActor の中で実行します。スクリプト実行により、WinActor の動作を拡張することができます。

■　スクリプト実行の配置手順

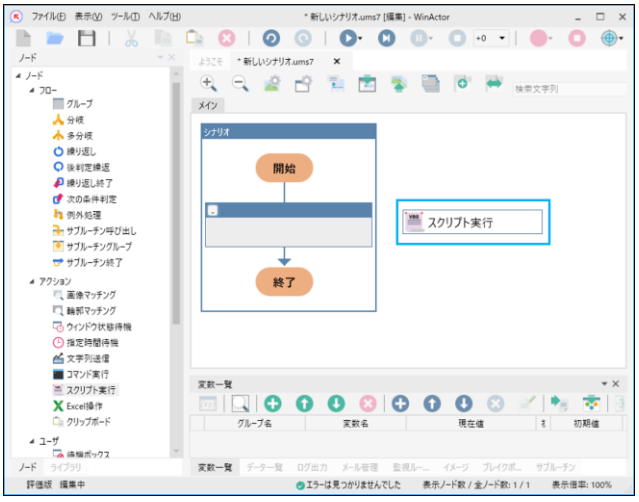
スクリプト実行は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「スクリプト実行」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「スクリプト実行」が配置されます。



■　スクリプト実行のプロパティ

スクリプト実行のプロパティ画面の設定項目について説明します。

スクリプト実行のプロパティは「設定」タブ、「スクリプト」タブ、「注釈」タブから構成されています。

図 4-80 スクリプト実行のプロパティ

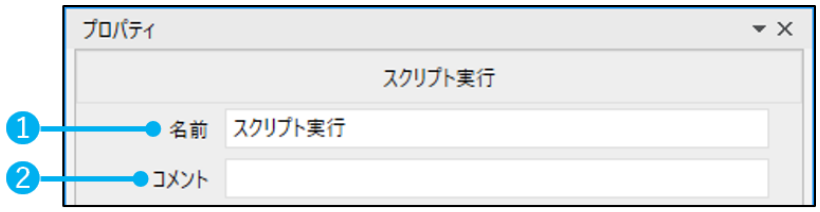


表 4-59 スクリプト実行のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	アクションの名前を設定できます。
❷	コメント	アクションのコメントを設定できます。

図 4-81 スクリプト実行のプロパティ（設定）

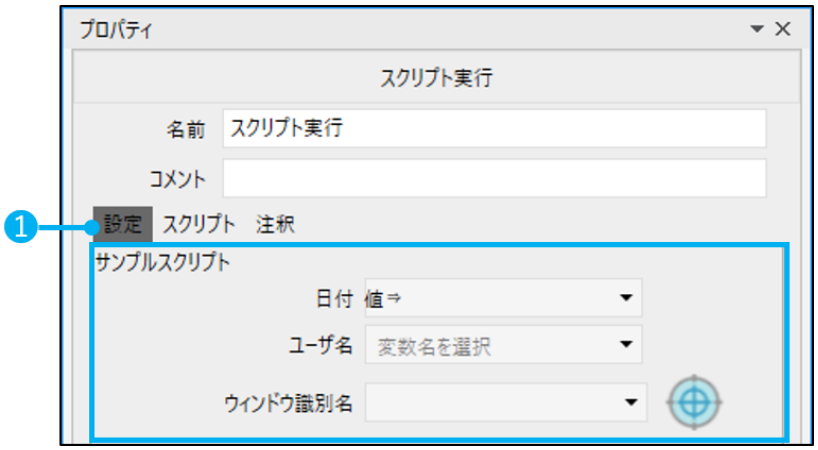


表 4-60 スクリプト実行のプロパティ（設定）

No.	名称	説明
❶	「設定」タブ	「注釈」タブで入力したコメントが上部に表示されます。 「スクリプト」タブで入力したパラメータを設定できます。

図 4-82 スクリプト実行のプロパティ（スクリプト）

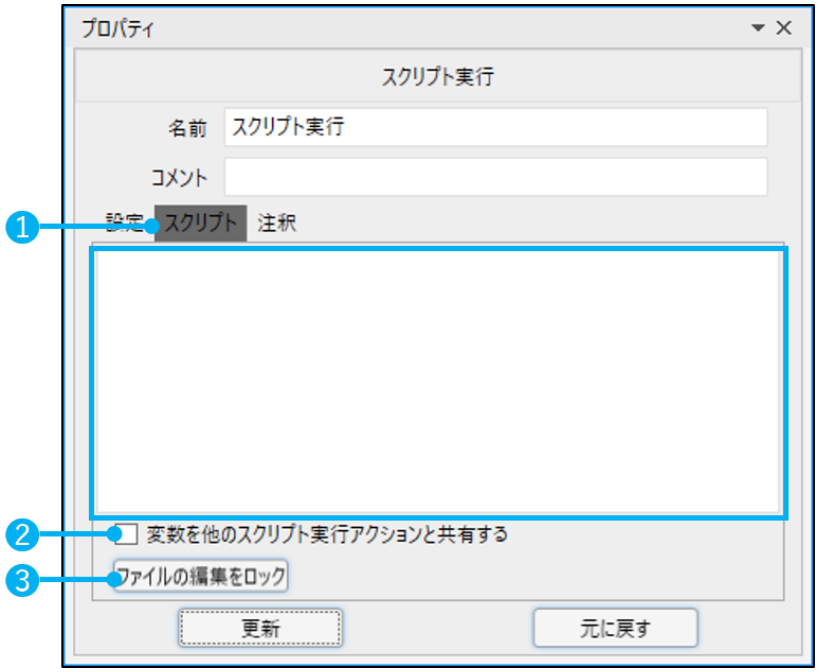
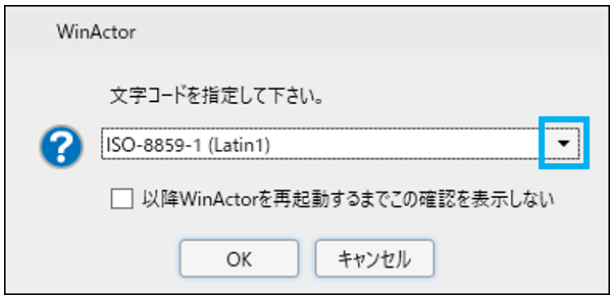


表 4-61 スクリプト実行のプロパティ（スクリプト）

No.	名称	説明
❶	「スクリプト」タブ	実行するスクリプトを入力します。入力するスクリプトコードは、Windows 標準のスクリプトである VBScript の言語標準に準拠します。 「スクリプト」タブでは、WinActor とやり取りをするパラメータ(『表 4-63 スクリプトパラメータ』参照)と関数(『表 4-64 WinActor 独自関数』参照）を使用することができます。 編集エリアに任意のファイルをドラッグ＆ドロップすることで、スクリプトを読み込むことができます。この際、文字コードを指定するダイアログが表示されます。『▼』をクリックしてプルダウンメニューから適切な文字コードを選択して、［OK］ボタンをクリックしてください。 
❷	変数を他のスクリプト実行アクションと共有する	チェックを付けると、スクリプト実行間で変数を共有することができ、値を引き継ぐことができます。

No.	名称	説明
❸	ファイルの編集をロック	スクリプトタブと注釈タブが非表示となり、スクリプトの編集や確認を行えない状態にします。

ロックしたスクリプト実行は二度と編集できなくなります。

図 4-83 スクリプト実行のプロパティ（注釈）

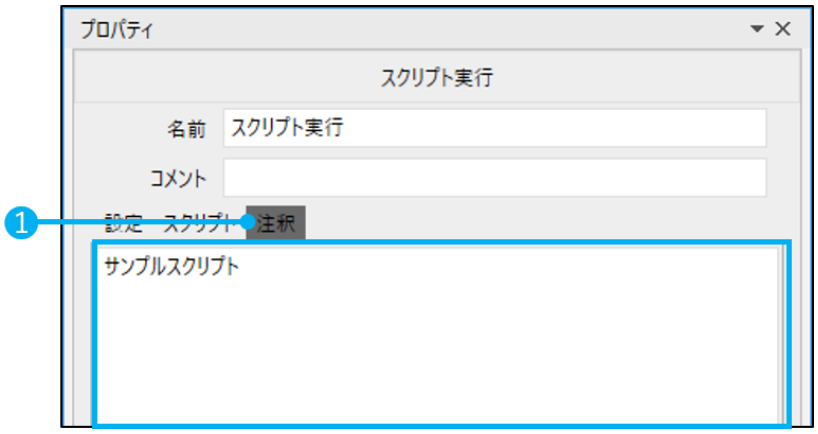


表 4-62 スクリプト実行のプロパティ（注釈）

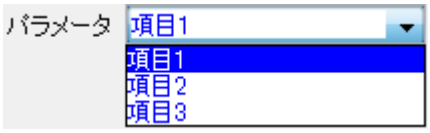
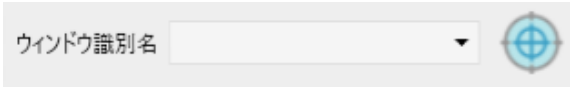
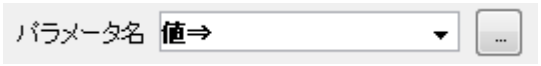
No.	名称	説明
❶	注釈タブ	スクリプトの使い方などのコメントを記入できます。 ここでの入力は実行には一切影響しません。

■ スクリプトパラメータ

スクリプトにパラメータを定義することができます。パラメータを定義すると、「設定」タブにパラメータの入力欄が表示されます。

表 4-63 スクリプトパラメータ

No.	パラメータ	内　容
❶	!パラメータ名!	設定タブに パラメータ名 変数名もしくは値を選択 を表示します。 「値⇒」と変数名が設定可能なパラメータです。スクリプトコード内で値を直接指定して利用する際や変数が保持している値を参照する際に使用します。このパラメータは、スクリプトコード内に複数使用できます。同じパラメータ名が使用された場合、同じパラメータとして扱われます。

No.	パラメータ	内　容
❷	!パラメータ|項目 1,項目 2,項目 3!	設定タブに  を表示します。 パラメータで指定した項目がプルダウンメニューとして表示され、選択された項目がスクリプト内で値として扱われます。 項目名は青色で表示されます。 同じパラメータ名が使用された場合、同じパラメータとして扱われます。
❸	$パラメータ名$	設定タブに  を表示します。 変数名が設定可能なパラメータ。スクリプトコード内で変数名を扱う際に使用します。このパラメータは、スクリプトコード内に複数使用できます。同じパラメータ名が使用された場合、同じパラメータとして扱われます。
❹	@パラメータ名@	設定タブに  を表示します。 ウィンドウ識別名が設定可能なパラメータ。スクリプトコード内でウィンドウ識別名を扱う際に使用します。このパラメータは、スクリプトコード内に 1 つのみ使用できます。
❺	! パラメータ名|FILE|!	設定タブに  を表示します。 ファイル選択ダイアログ(拡張子指定なし)が表示可能なパラメータ。スクリプトコード内でファイルパスを扱う際に使用します。このパラメータは、スクリプトコード内に複数使用できます。同じパラメータ名が使用された場合、同じパラメータとして扱われます。
❻	! パラメータ名 |FILE:EXCEL|!	ファイル選択ダイアログ(拡張子指定:Excel)が表示可能なパラメータです。
❼	! パラメータ名 |FILE:ZIP|!	ファイル選択ダイアログ(拡張子指定:Zip)が表示可能なパラメータです。
❽	! パラメータ名 |FILE:CSV|!	ファイル選択ダイアログ(拡張子指定：CSV)が表示可能なパラメータです。
❾	! パラメータ名 |FILE:IMG|!	ファイル選択ダイアログ(拡張子指定：画像)が表示可能なパラメータです。

■ WinActor 独自関数

WinActor に埋め込むスクリプトでは下記の関数を使って、WinActor の変数等にアクセスすることができます。

表 4-64 WinActor 独自関数

No.	関数(引数)	戻り値	内　容
❶	GetUMSVariable (変数名)	文字列(変数値)	変数読み込み関数
❷	SetUMSVariable (変数名, 値)	文字列(設定した値)	変数書き込み関数
❸	GetUMSWindowTitle (ウィンドウ識別名)	文字列 (ウィンドウタイトル)	ウィンドウタイトル取得関数
❹	GetUMSWindowHandle (ウィンドウ識別名)	文字列 (ウィンドウハンドル)	ウィンドウハンドル取得関数
❺	ShowUMSHighlight (ウィンドウハンドル)	真偽値(成功時：true、失敗時：false)	指定ウィンドウ枠ハイライト表示関数

■ スクリプト内エラー

スクリプト内でエラーが発生した場合は、スクリプト実行がエラーとなります。

強制的にエラーを発生させる場合は、Err.Raise 関数を使います。

第 1 引数でエラー番号、第 3 引数でエラーメッセージを指定できます。

表 4-65 エラーを発生させる Err.Raise 関数

```
Err.Raise 123, "", "エラーメッセージを記入します。"
```

図 4-84 Err.Raise によるエラー画面



■ スクリプトの制限事項

スクリプト内で標準入出力を使用することはできません。

また、[On Error Resume Next] ステートメントで、エラー発生後も処理を継続する場合には、必ず [On Error GoTo 0] ステートメントや [Error.Clear] メソッドを使用して、エラー情報をクリアする必要があります。

4.4.9　Python 実行

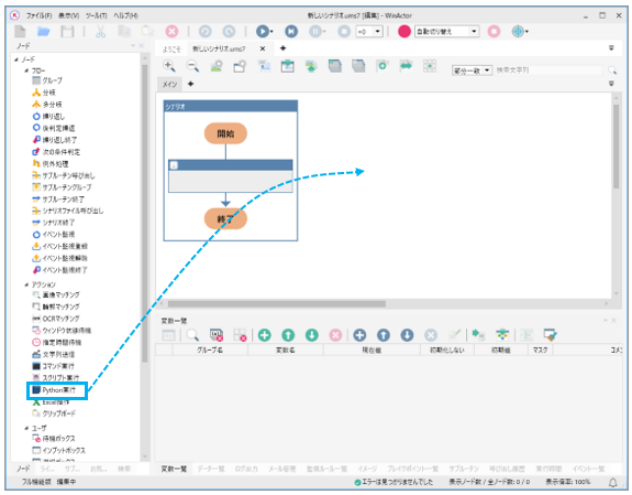
Python 実行は、Python で記述したスクリプトを WinActor の中で実行します。Python 実行により、WinActor の動作を拡張することができます。

■　Python 実行の配置手順

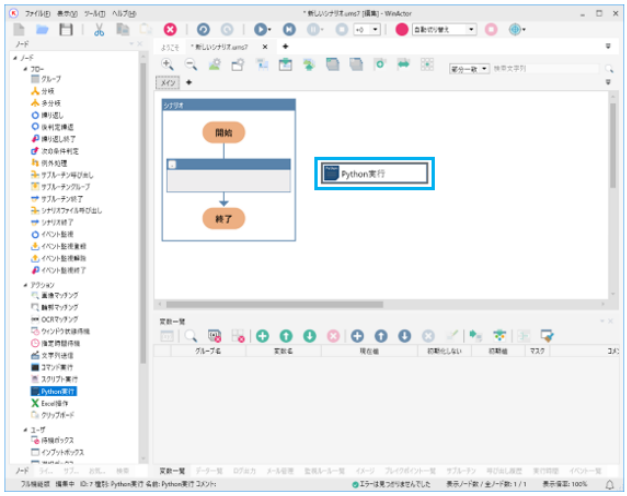
Python 実行は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「Python 実行」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「Python 実行」が配置されます。



■ Python 実行のプロパティ

Python 実行のプロパティ画面の設定項目について説明します。

Python 実行のプロパティは「設定」タブ、「スクリプト」タブ、「注釈」タブから構成されています。

図 4-85 Python 実行のプロパティ



表 4-66 Python 実行のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	アクションの名前を設定できます。
❷	コメント	アクションのコメントを設定できます。

図 4-86 Python 実行のプロパティ（設定）

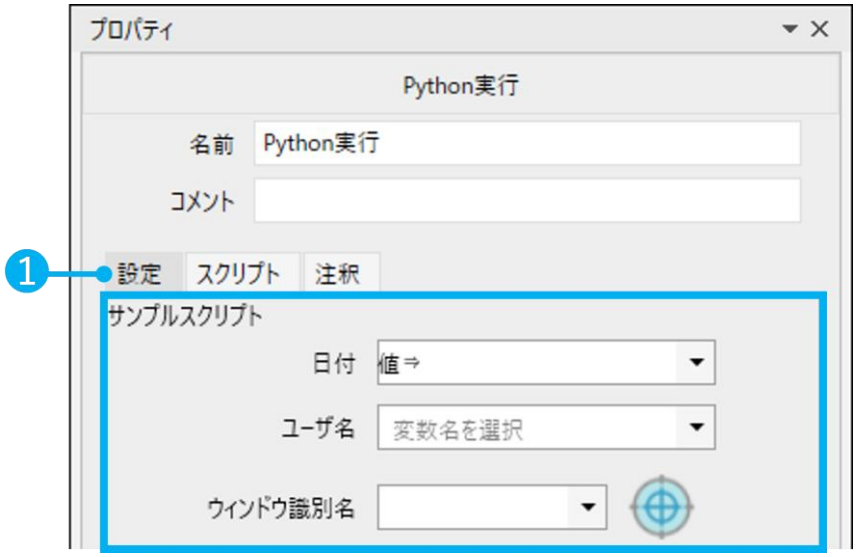


表 4-67 Python 実行のプロパティ（設定）

No.	名称	説明
❶	「設定」タブ	「注釈」タブで入力したコメントが上部に表示されます。 「スクリプト」タブで入力したパラメータを設定できます。

図 4-87 Python 実行のプロパティ（スクリプト）

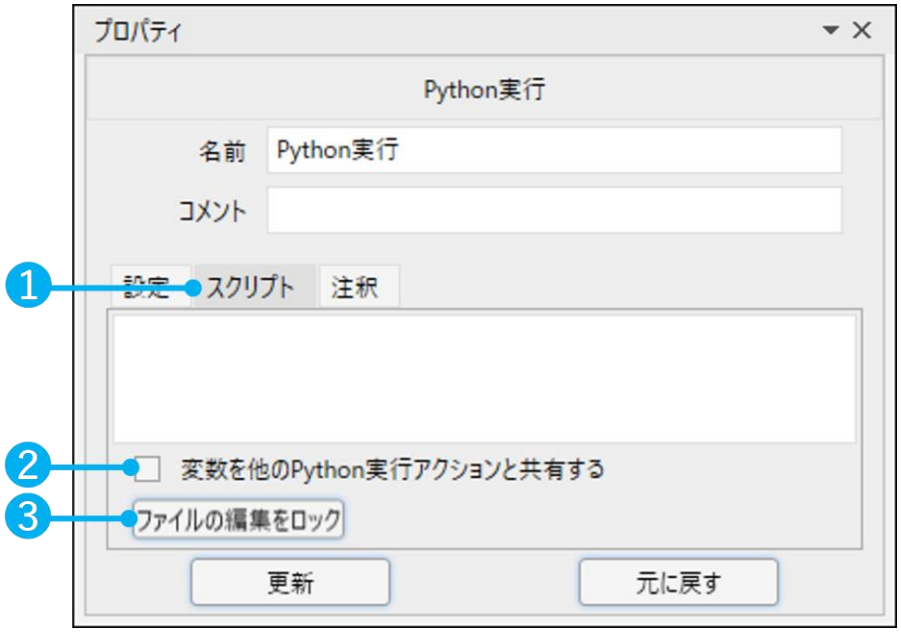
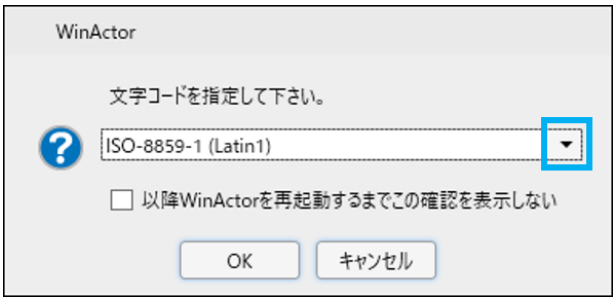


表 4-68 Python 実行のプロパティ（スクリプト）

No.	名称	説明
1	「スクリプト」タブ	実行するスクリプトを入力します。入力するスクリプトコードは、Python に準拠します。 「スクリプト」タブでは、WinActor とやり取りをするのパラメータ（『表 4-63 スクリプトパラメータ』参照）と関数（『表 4-70 WinActor 独自関数（Python 実行）』参照）を使用することができます。 編集エリアに任意のファイルをドラッグ＆ドロップすることで、スクリプトを読み込むことができます。この際、文字コードを指定するダイアログが表示されます。『▼』をクリックしてプルダウンメニューから適切な文字コードを選択して、［OK］ボタンをクリックしてください。 

No.	名称	説明
❷	変数を他の Python 実行アクションと共有する	チェックを付けると、Python 実行間で変数を共有することができ、値を引き継ぐことができます。 なお、オプション画面で「指定した Python を利用する」を選択して「同梱ライブラリの実行には WinActor 同梱の Python を利用する」を有効にしている場合、同梱ライブラリとその他のライブラリの間で変数を共有することはできません。 設定方法については、『実行タブ』を参照してください。
❸	ファイルの編集をロック	スクリプトタブと注釈タブが非表示となり、スクリプトの編集や確認を行えない状態にします。

ロックしたスクリプト実行は二度と編集できなくなります。

図 4-88 Python 実行のプロパティ（注釈）

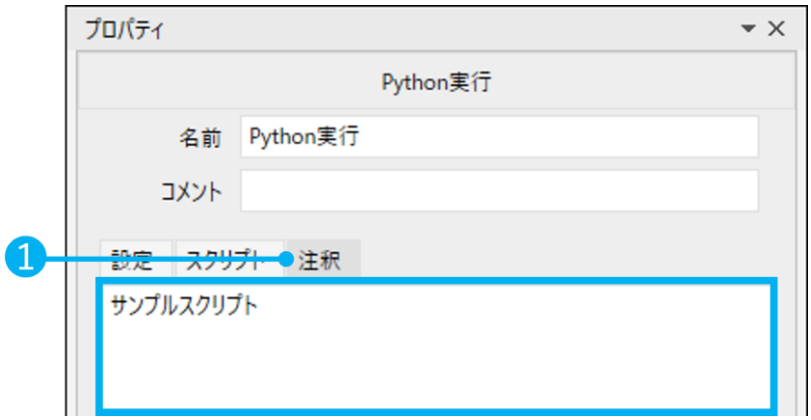


表 4-69 スクリプト実行のプロパティ（注釈）

No.	名称	説明
❶	注釈タブ	スクリプトの使い方などのコメントを記入できます。 ここでの入力は実行には一切影響しません。

■ スクリプトパラメータ

スクリプトにパラメータを定義することができます。パラメータを定義すると、「設定」タブにパラメータの入力欄が表示されます。

Python 実行では、スクリプト実行と同じパラメータ（『表 4-63 スクリプトパラメータ』参照）を利用することができます。

■ WinActor 独自関数

WinActor に埋め込むスクリプトでは下記の関数を使って、WinActor の変数等にアクセスすることができます。

表 4-70 WinActor 独自関数（Python 実行）

No.	関数(引数)	戻り値	内　容
❶	winactor.get_variable (変数名)	文字列(変数値)	変数読み込み関数
❷	winactor.set_variable（変数名，値)	文字列(設定した値)	変数書き込み関数
❸	winactor.get_window_title (ウィンドウ識別名)	文字列 (ウィンドウタイトル)	ウィンドウタイトル取得関数
❹	winactor.get_window_handle(ウィンドウ識別名)	文字列 (ウィンドウハンドル)	ウィンドウハンドル取得関数
❺	winactor.show_highlight (ウィンドウハンドル)	真偽値(成功時：true、失敗時：false)	指定ウィンドウ枠ハイライト表示関数

■ スクリプト内エラー

スクリプト内で Python の例外が発生した場合は、スクリプト実行がエラーとなります。
強制的にエラーを発生させる場合は、winactor.WinActorError クラスを利用できます。
第 1 引数でエラー番号、第 2 引数でエラーメッセージを指定できます。

表 4-71 エラーを発生させる

```
raise winactor.WinActorError(123, 'エラーメッセージを記入します。')
```

図 4-89 raise によるエラー画面



■ スクリプトの制限事項

スクリプト内で標準入出力を使用することはできません。

4.4.10 Excel 操作

Excel 操作を使って、CSV ファイルや Excel ファイルの読み書きと、Excel 形式ファイルに保存されているマクロを実行することができます。

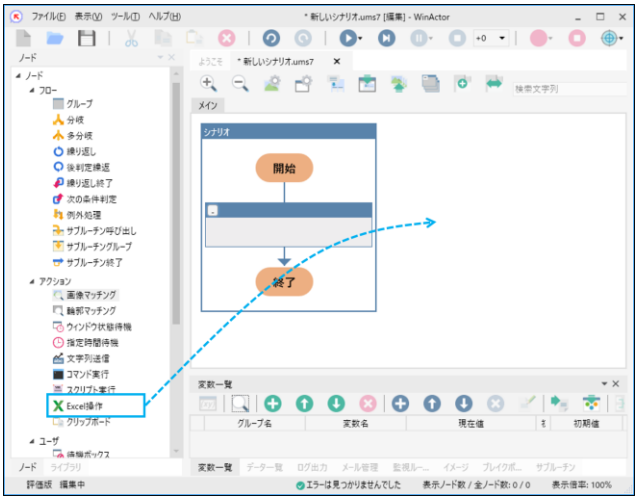
.csv、.xls、*.xlsx、*.xlsm のファイルに対応しています。

■ Excel 操作の配置手順

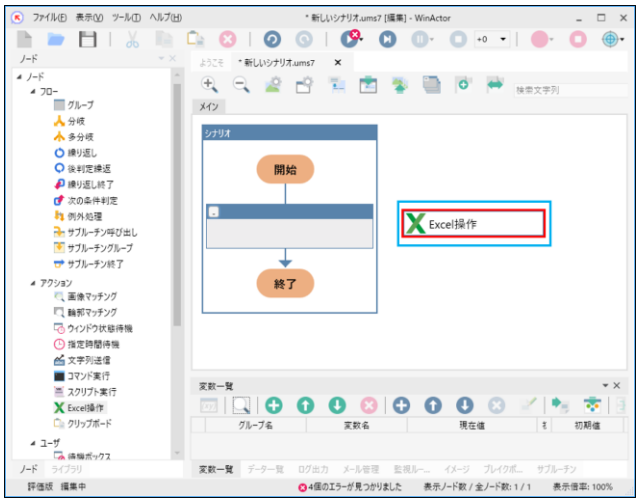
Excel 操作は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「Excel 操作」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「Excel 操作」が配置されます。



■ Excel 操作のプロパティ

Excel 操作のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-90 Excel 操作のプロパティ

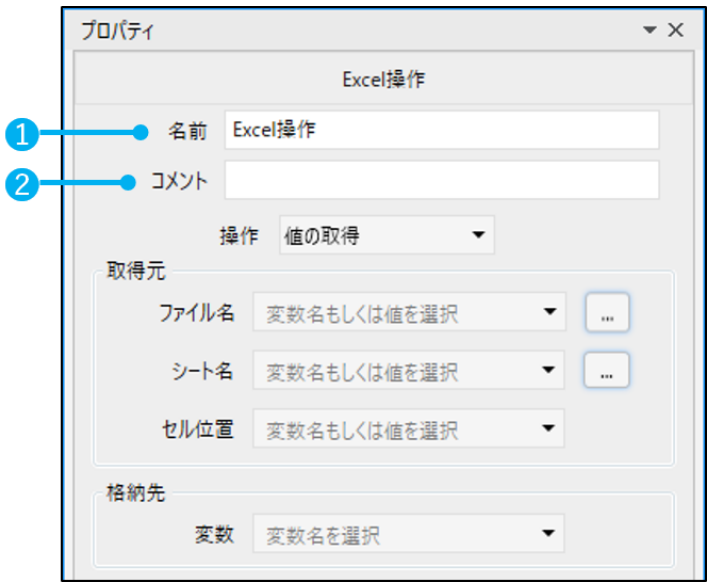


表 4-72 Excel 操作のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。

「操作」で選択する項目は「値の取得」、「値の設定」、「マクロ実行」です。選択する項目によって、Excel 操作のプロパティの設定内容が変わります。

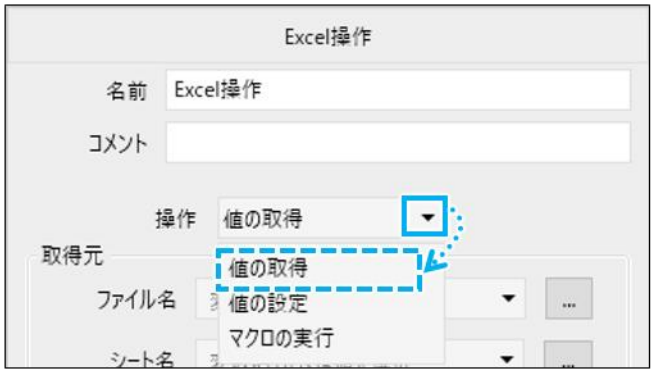
■ 値の取得

Excel ファイルからデータを取得します。

以下の手順で設定を行います。

Steps

1. 「操作」から「値の取得」を選択します。



2. 「取得元」と「格納先」の項目を設定します。
3. ［更新］ボタンをクリックして設定を反映します。

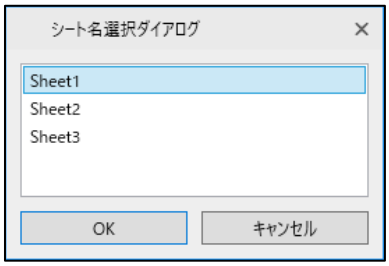
図 4-91 Excel 操作（値の取得）のプロパティ



表 4-73 Excel 操作（値の取得）のプロパティ

No.	名称		説明
❶	取得元	ファイル名	操作対象となる Excel ファイルをファイル選択ダイアログから選択するか、ファイルパスを値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 ファイルパスには、ローカルパス、UNC パス、http/https スキーマの URI の 3 種類が使用できます。 ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
❷		シート名	操作対象の Excel ファイルに存在するシート名をシート名選択ダイアログから選択するか、シート名を値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 シート名選択については『図 4-92 シート名選択ダイアログ』を参照してください。
❸		セル位置	Excel ファイルの値を取得したいセル位置を値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。
❹	格納先	変数	取得した結果を格納する変数名を指定します。

図 4-92 シート名選択ダイアログ



シート名選択ダイアログでは、指定した Excel ファイルに存在するシート名がリストで表示されます。

Excel ファイルの指定方法が「変数」の場合、シート名選択ダイアログは表示されません。

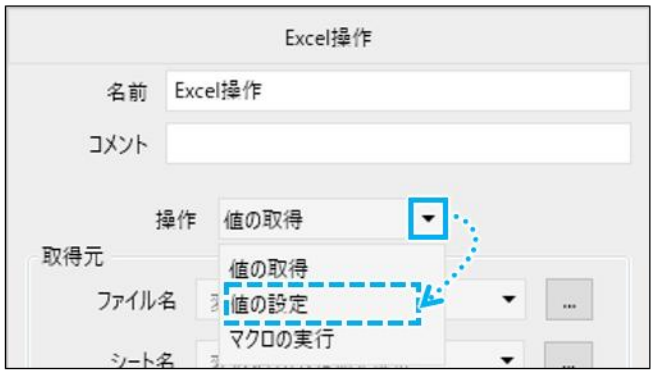
■ 値の設定

Excel ファイルにデータを書き込みます。

以下の手順で設定を行います。

Steps

1. 「操作」から「値の設定」を選択します。



Excel 操作のプロパティが「値の設定」用の項目に変わります。

2. 「設定値」と「設定先」の項目を設定します。
3. ［更新］ボタンをクリックして設定を反映します。

図 4-93 Excel 操作（値の設定）のプロパティ

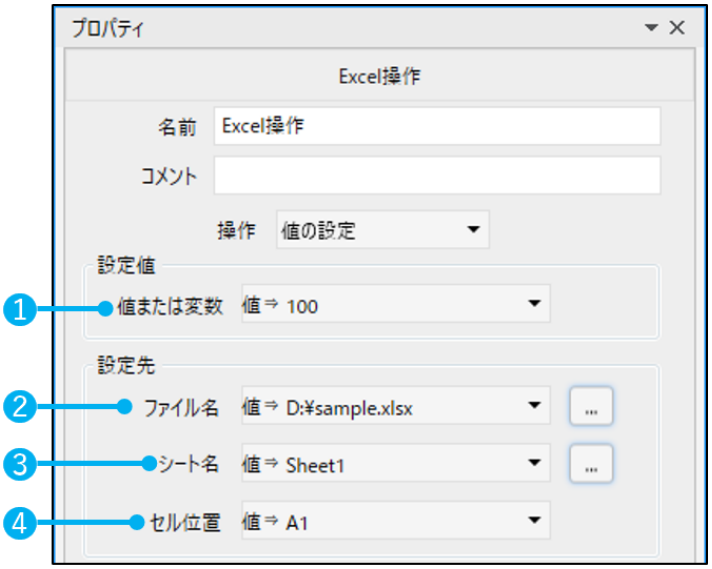


表 4-74 Excel 操作（値の設定）のプロパティ

No.	名称		説明
❶	設定値	値または変数	Excel ファイルに設定する値、または値を格納した変数を指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。
❷	設定先	ファイル名	操作対象となる Excel ファイルをファイル選択ダイアログから選択するか、ファイルパスを値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 ファイルパスには、ローカルパス、UNC パス、http/https スキーマの URI の 3 種類が使用できます。 » ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
❸		シート名	操作対象の Excel ファイルに存在するシート名をシート名選択ダイアログから選択するか、シート名を値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 » シート名選択については『図 4-92 シート名選択ダイアログ』を参照してください。
❹		セル位置	Excel ファイルの値を設定したいセル位置を値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。

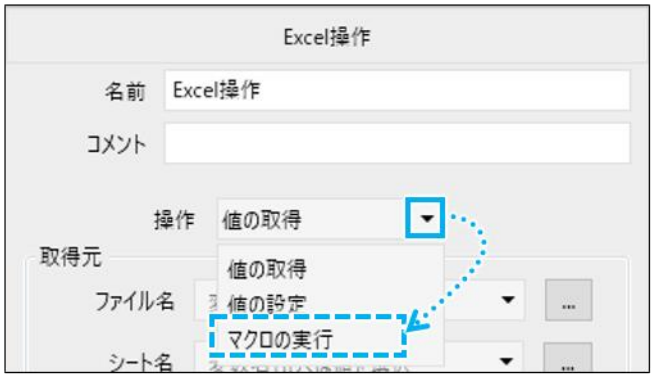
■　マクロ実行

Excel ファイルのマクロを実行します。

以下の手順で設定を行います。

Steps

1. 「操作」から「マクロ実行」を選択します。



Excel 操作のプロパティが「マクロ実行」用の項目に変わります。

2. 「マクロ」の項目を設定します。
3. ［更新］ボタンをクリックして設定を反映します。

図 4-94 Excel 操作（マクロ実行）のプロパティ

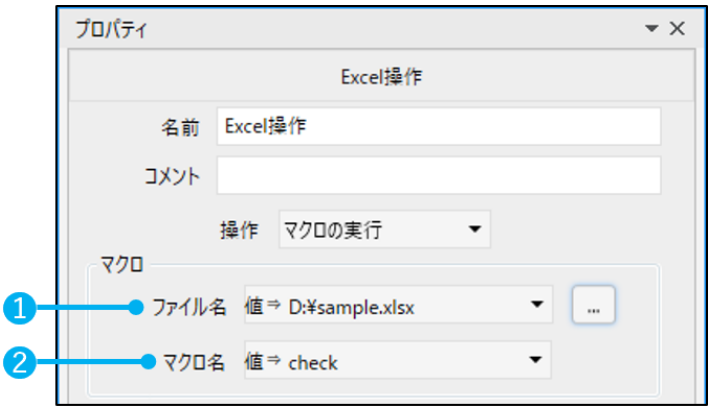


表 4-75 Excel 操作（マクロ実行）のプロパティ

No.	名称		説明
❶	マクロ	ファイル名	操作対象となる Excel ファイルをファイル選択ダイアログから選択するか、ファイルパスを値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。 ファイルパスには、ローカルパス、UNC パス、http/https スキーマの URI の 3 種類が使用できます。 » ファイルパスについては『5.6 ファイルパス』を参照してください。
❷		マクロ名	実行対象となるマクロ名を値入力または変数で指定します。 %変数名%の形で、変数名を使った指定をすることもできます。

4.4.11 クリップボード

クリップボードは、クリップボードへ値を設定します。また、クリップボードの値を変数に取得することができます。

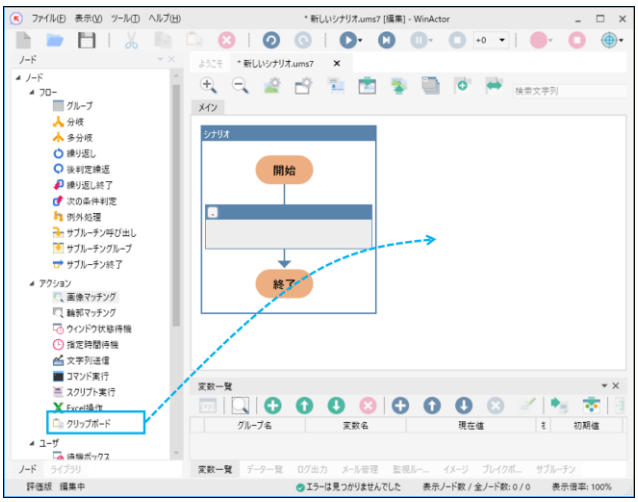
クリップボードは、クリップボードを介して値の送信/受信を行いたい場面で使用します。

■　クリップボードの配置手順

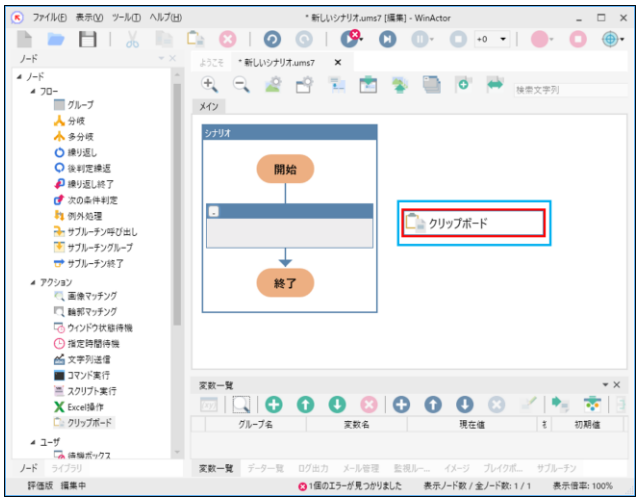
クリップボードは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「クリップボード」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「クリップボード」が配置されます。



■　クリップボードのプロパティ

クリップボードのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-95 クリップボードのプロパティ

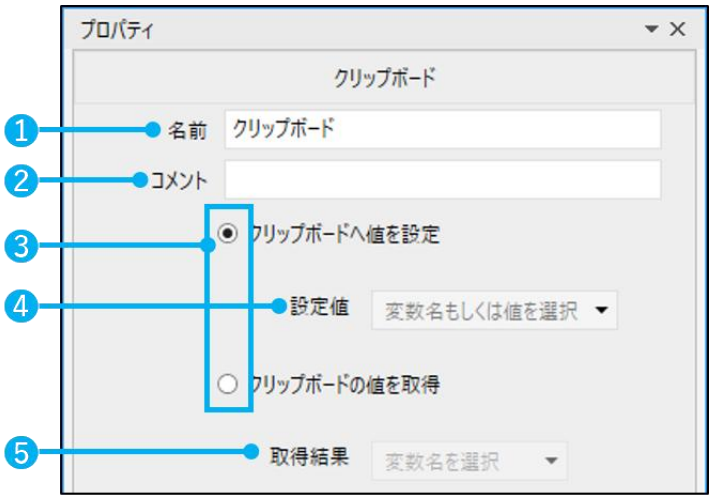


表 4-76 クリップボードのプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ラジオボタン	「クリップボードへ値を設定」か「クリップボードの値を取得」のどちらかを選択します。
❹	設定値	「クリップボードへ値を設定」の場合、クリップボードへ設定する文字列が格納される「変数名」もしくは「値」を選択します。値を直接入力する場合は、「値」を選択し、値をテキストに入力します。値の文字数制限は 1024 文字までです。ただし、シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを外すことで文字数制限を解除することができます。 文字数制限については『3.8 シナリオ情報画面』を参照してください。
❺	取得結果	「クリップボードの値を取得」の場合、指定の変数名にクリップボードの値を格納します。なお、格納できるのはテキスト形式のみとなり、それ以外の形式（画像形式等）の場合は、空文字が格納されます。

4.5　ユーザカテゴリのノード

4.5.1　待機ボックス

待機ボックスは、シナリオ実行を一時的に待機させ、ユーザーに注意を促すメッセージを表示したい場合に使用します。また、注意を促した後、そのまま処理を継続するか、処理を停止するかの選択を可能にします。

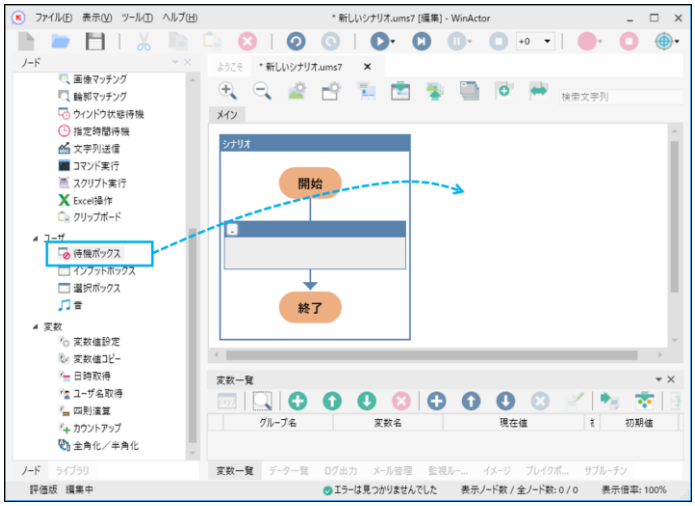
待機ボックスは、アプリケーションに対してユーザー操作を必要とする場面で、シナリオを一時待機させる場面で使用します。

■　待機ボックスの配置手順

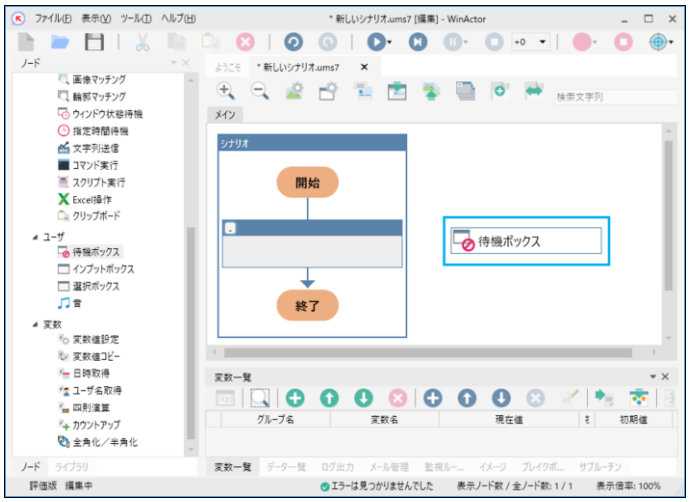
待機ボックスは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「待機ボックス」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「待機ボックス」が配置されます。



■ 待機ボックスのプロパティ

待機ボックスのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-96 待機ボックスのプロパティ

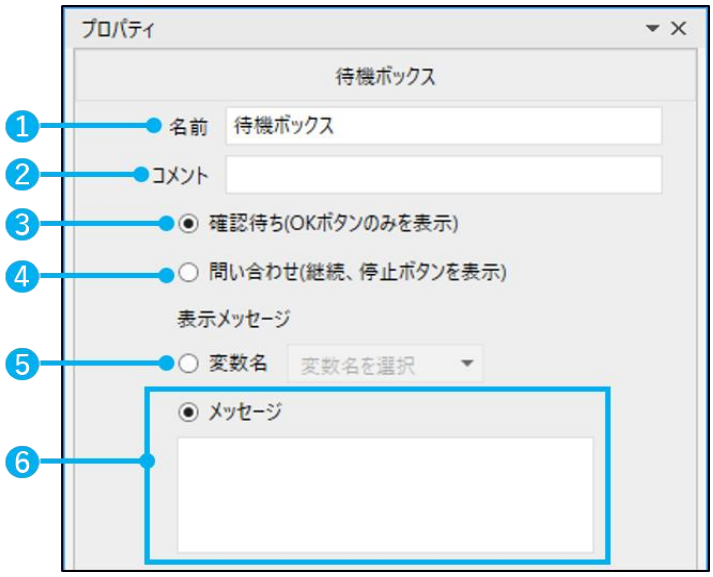


表 4-77 待機ボックスのプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	確認待ち (OK ボタンのみを表示)	待機ボックスを表示します。メッセージと［OK］ボタンが表示されます。

No.	名称	説明
❹	問い合わせ (継続、停止ボタンを表示)	待機ボックスを表示します。 メッセージと［継続］ボタンと［停止］ボタンが表示されます。 ［継続］ボタンをクリックするとシナリオ実行を継続し、［停止］ボタンをクリックするとシナリオ実行を停止します。
❺	表示メッセージ (変数名)	画面に表示するメッセージの変数名を指定します。
❻	表示メッセージ (メッセージ)	画面に表示するメッセージを入力します。この欄に入力できるメッセージは 1024 文字以内です。表示メッセージには文字列に加えて、変数名を指定することができます。表示メッセージ内に%変数名%の形で指定すると、実行時にはその部分を当該変数値のデータで置換して表示します。

待機ボックスは、「予期せぬマウス/キーボード操作による一時停止」による一時停止の対象外です。

■ 実行時に表示される画面

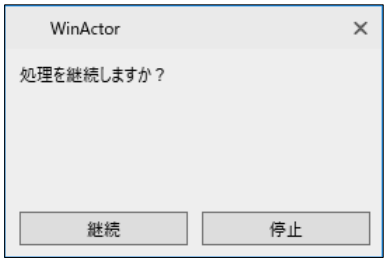
プロパティのラジオボタンで「確認待ち」を選択した場合、以下の画面が表示されます。

図 4-97 実行時に表示される画面（確認待ち）



プロパティのラジオボタンで「問い合わせ」を選択した場合、以下の画面が表示されます。

図 4-98 実行時に表示される画面（問い合わせ）



4.5.2　インプットボックス

インプットボックスは、シナリオ実行を一時的に待機させ、変数に保存したい内容をユーザーに問い合わせる場合に使用します。

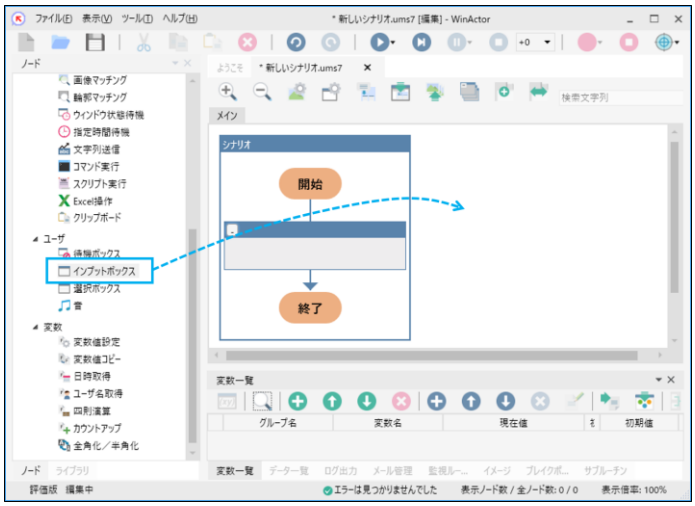
インプットボックスは、ループの回数や、シナリオ実行時にユーザーがパラメータを決定する場面で使用します。

■　インプットボックスの配置手順

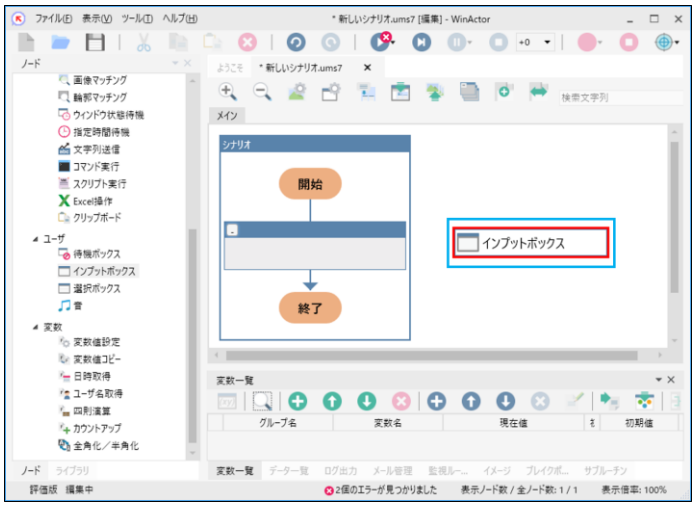
インプットボックスは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「インプットボックス」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「インプットボックス」が配置されます。



■　インプットボックスのプロパティ

インプットボックスのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-99 インプットボックスのプロパティ

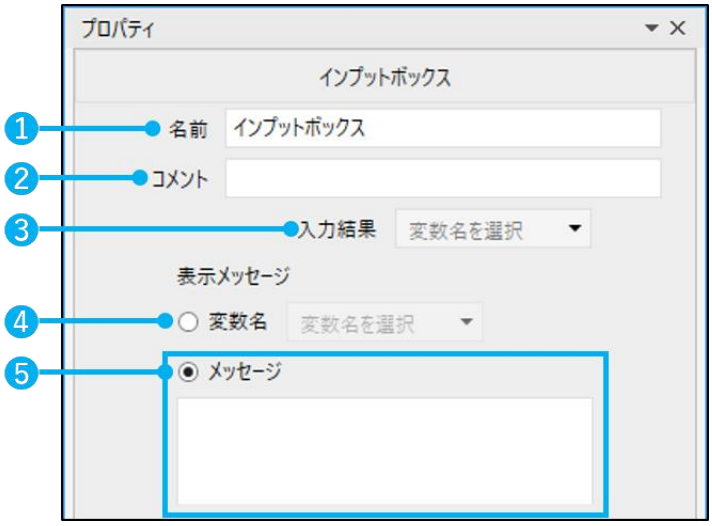


表 4-78 インプットボックスのプロパティ

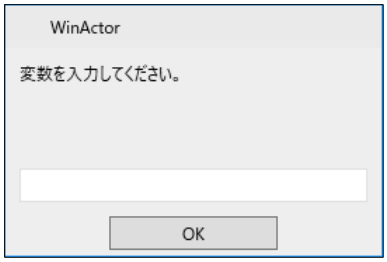
No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	入力結果	入力された値を格納する変数名を指定します。
❹	表示メッセージ (変数名)	画面に表示するメッセージの変数名を指定します。
❺	表示メッセージ (メッセージ)	入力を促す画面に表示するメッセージを入力します。この欄に入力できるメッセージは 1024 文字以内です。表示メッセージには文字列に加えて、変数名を指定することができます。表示メッセージ内に%変数名%の形で指定すると、実行時にはその部分を当該変数値のデータで置換して表示します。

インプットボックスは、「予期せぬマウス/キーボード操作による一時停止」による一時停止の対象外です。

■　実行時に表示される画面

インプットボックスが実行された場合、以下の画面が表示されます。

図 4-100 実行時に表示される画面



4.5.3　選択ボックス

選択ボックスは、シナリオ実行を一時待機し、あらかじめ決められた文字列の選択をユーザーに促します。選択された文字列は、指定した変数に格納されます。

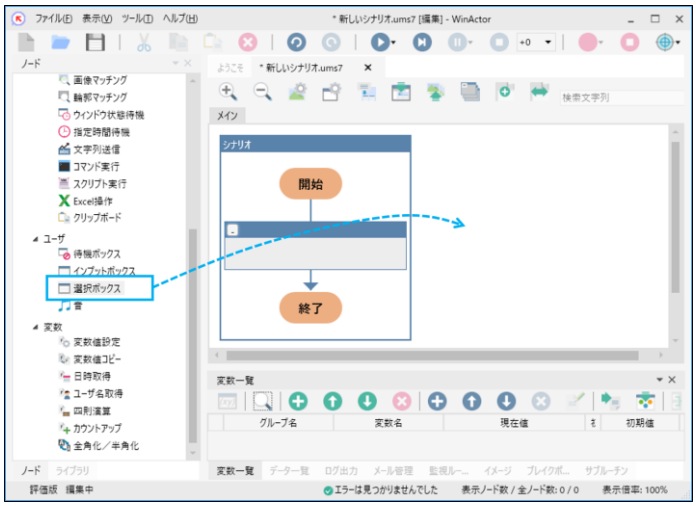
選択ボックスは、シナリオの分岐点で、ユーザーに分岐の選択を促す場面で使用します。

■　選択ボックスの配置手順

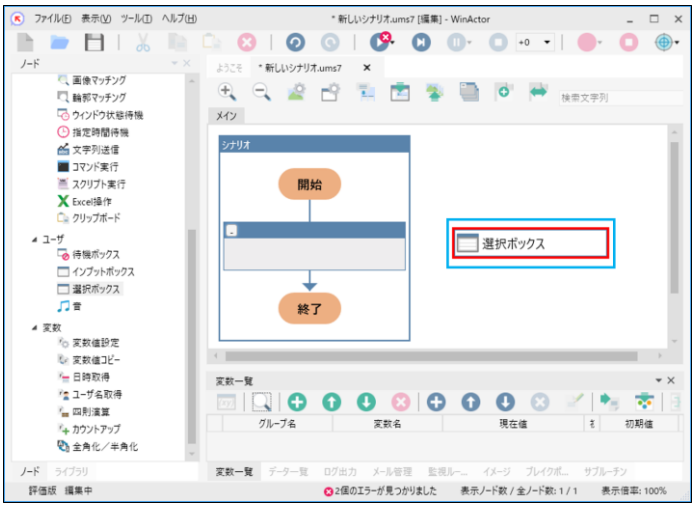
選択ボックスは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「選択ボックス」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「選択ボックス」が配置されます。



■ 選択ボックスのプロパティ

選択ボックスのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-101 選択ボックスのプロパティ

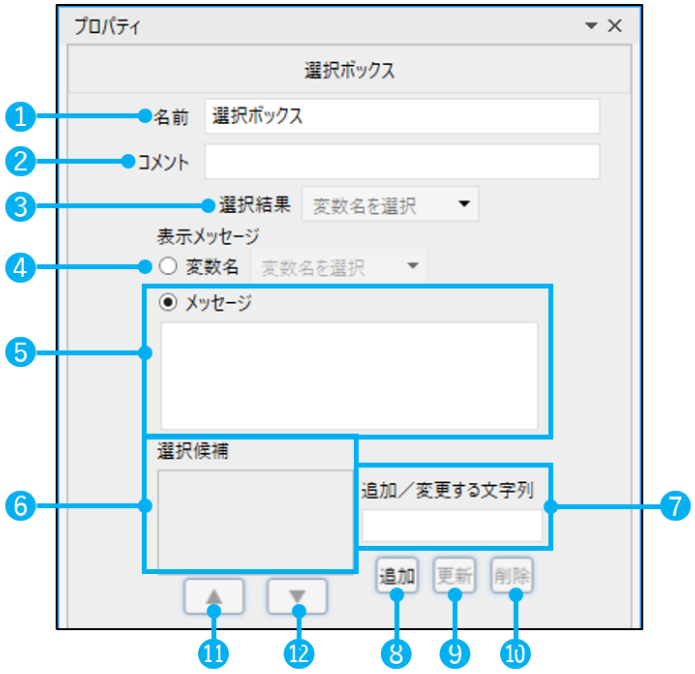


表 4-79 選択ボックスのプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。

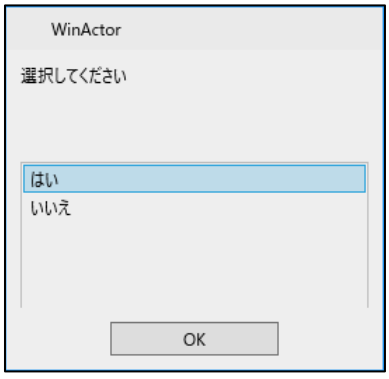
No.	名称	説明
❸	選択結果	選択された値を格納する変数名を指定します。
❹	表示メッセージ(変数名)	画面に表示するメッセージの変数名を指定します。
❺	表示メッセージ(メッセージ)	入力を促す画面に表示するメッセージを入力します。この欄に入力できるメッセージは 1024 文字以内です。表示メッセージには文字列に加えて、変数名を指定することができます。表示メッセージ内に%変数名%の形で指定すると、実行時にはその部分を当該変数値のデータで置換して表示します。
❻	選択候補	ユーザーが選択する候補の文字列を予めリストとして登録します。登録済みのリストが表示されます。選択候補の文字数制限は 255 文字以内です。
❼	追加／変更する文字列	選択候補に追加する文字列を入力します。
❽	追加	選択候補欄に「追加／変更する文字列」の内容を追加する時に押すボタンです。
❾	更新	選択候補欄の内容を「追加／変更する文字列」の内容で更新する時に押すボタンです。
❿	削除	選択候補欄で選択した内容を削除する時に押すボタンです。
⓫	▲	選択候補欄で選択した内容の順序を変更する時に押すボタンです。
⓬	▼	選択候補欄で選択した内容の順序を変更する時に押すボタンです。

選択ボックスは、「予期せぬマウス/キーボード操作による一時停止」による一時停止の対象外です。

■ 実行時に表示される画面

選択ボックスが実行された場合、以下の画面が表示されます。

図 4-102 実行時に表示される画面



4.5.4　音

音は、実行中にユーザーへの警告として音を発生することができます。

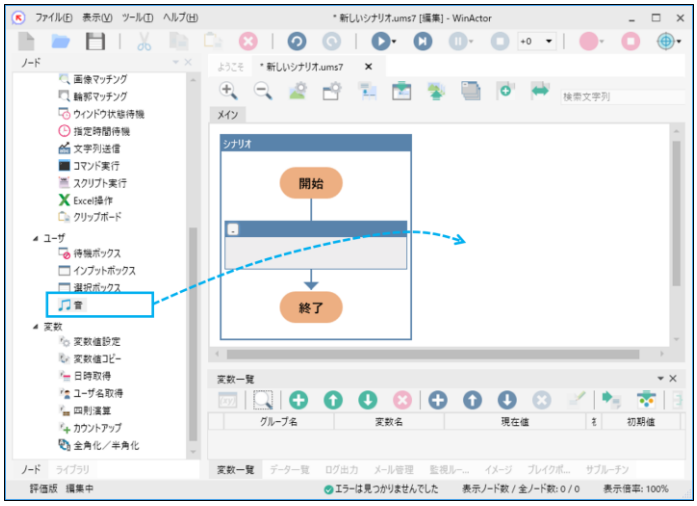
音は、インプットボックスや、選択ボックスの直前に配置し、処理が入力待ちとなっていることを、音によりユーザーに促す場面で使用します。

■　音の配置手順

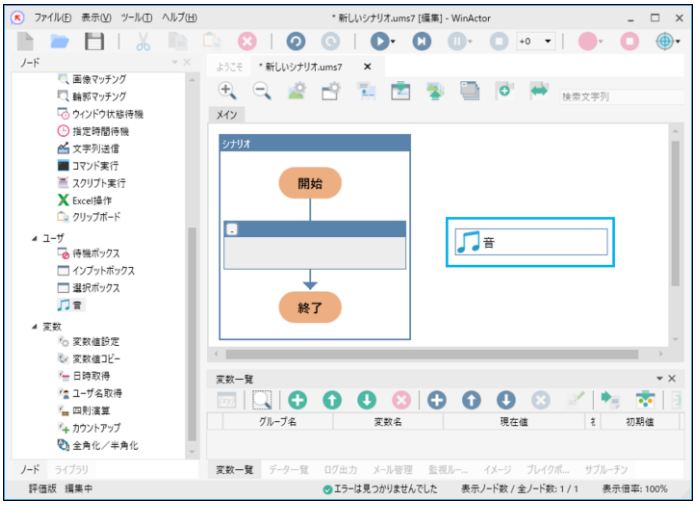
音は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「音」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「音」が配置されます。



■ 音のプロパティ

音のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-103 音のプロパティ

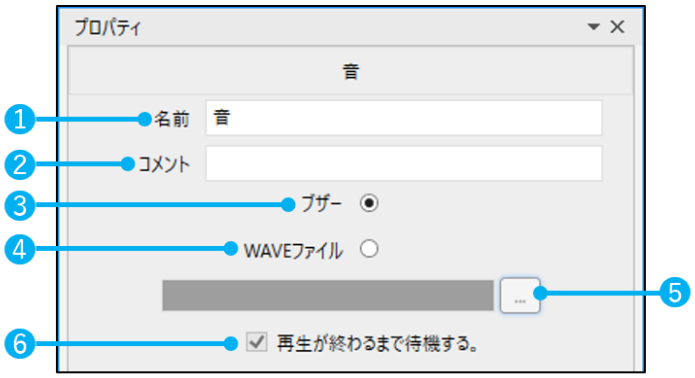


表 4-80 音のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ブザー	発生する音をブザーとする場合に選択します。
❹	WAVE ファイル	発生する音の WAVE ファイルで指定する場合に選択します。
❺	[...] ボタン	WAVE ファイルをファイル選択する時にクリックします。
❻	再生が終わるまで待機する	WAVE ファイルの再生時に、再生が終わるまでは次の処理を行いたくない場合にチェックを付けます。



リニア PCM 形式で保存された WAVE ファイル以外は再生できません。

4.6　変数カテゴリのノード

4.6.1　変数値設定

変数値設定は、あらかじめ設定した変数に任意の値を設定します。

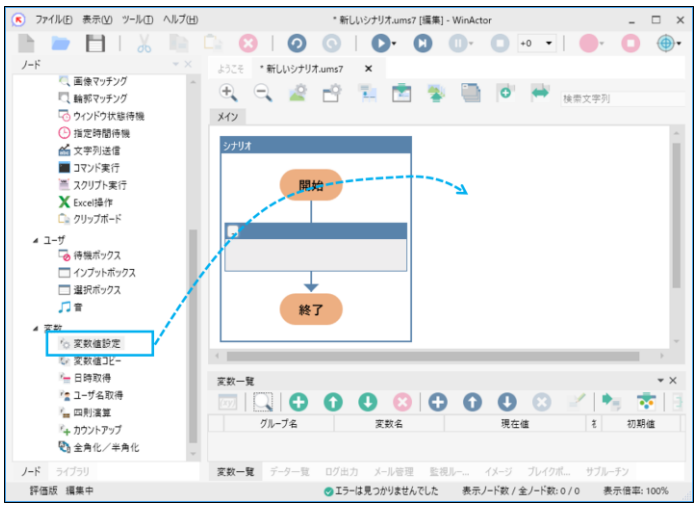
変数値設定の使用例としては、ループで使用するカウントアップ用の変数を初期化（= 0）する場合等に使用します。

■　変数値設定の配置手順

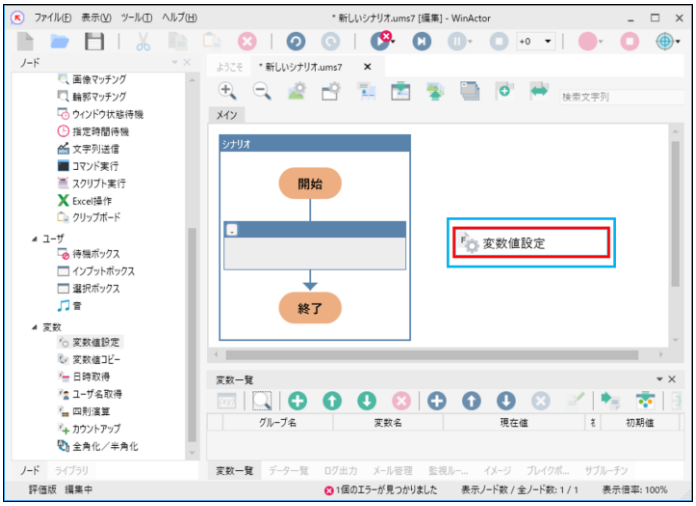
変数値設定は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「変数値設定」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「変数値設定」が配置されます。



■　変数値設定のプロパティ

変数値設定のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-104 変数値設定のプロパティ

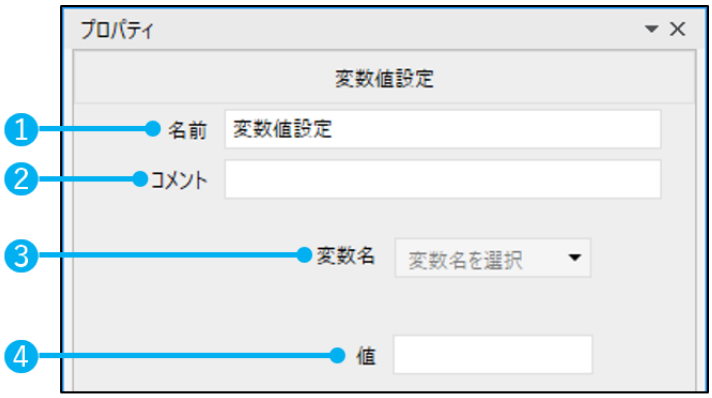


表 4-81 変数値設定のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	変数名	値を格納する変数名を指定します。

No.	名称	説明
❹	値	値を入力します。指定可能な値の範囲は、1024 文字以下です。値には、文字列に加えて、%変数名%の形で変数名を指定することができます。%変数名%の形で指定すると、実行時にはその部分を当該変数値のデータで置換して使用します。 シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを外すことで文字数制限を解除することができます。 文字列制限の解除については『3.8 シナリオ情報画面』を参照してください。

4.6.2 変数値コピー

変数値コピーは、変数の内容を別の変数にコピーします。

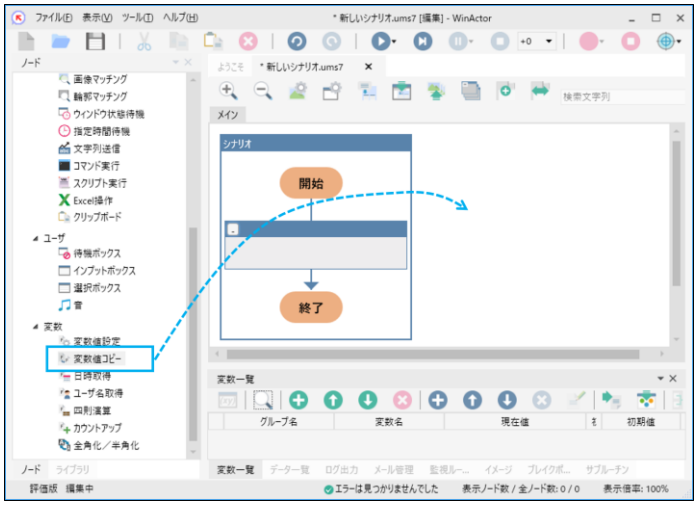
変数値コピーの使用例としは、演算で使用する（書き換わる）変数の内容を保存しておきたい場合等に使用します。

■ 変数値コピーの配置手順

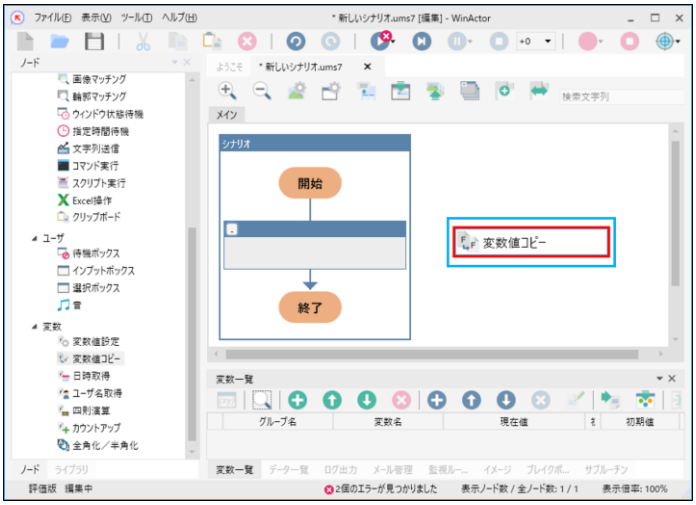
変数値コピーは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「変数値コピー」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「変数値コピー」が配置されます。



■　変数値コピーのプロパティ

変数値設定コピーのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-105 変数値コピーのプロパティ

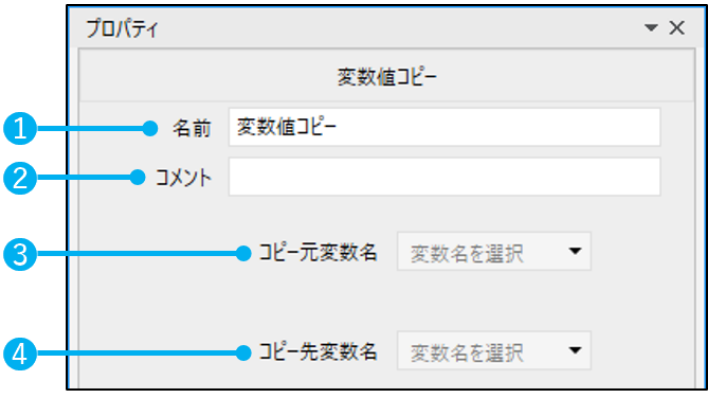


表 4-82 変数値コピーのプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	コピー元変数名	変数内容のコピー元変数名を指定します。
❹	コピー先変数名	変数内容のコピー先変数名を指定します。

4.6.3　日時取得

日時取得は、OS（Windows）の現在時刻を取得します。

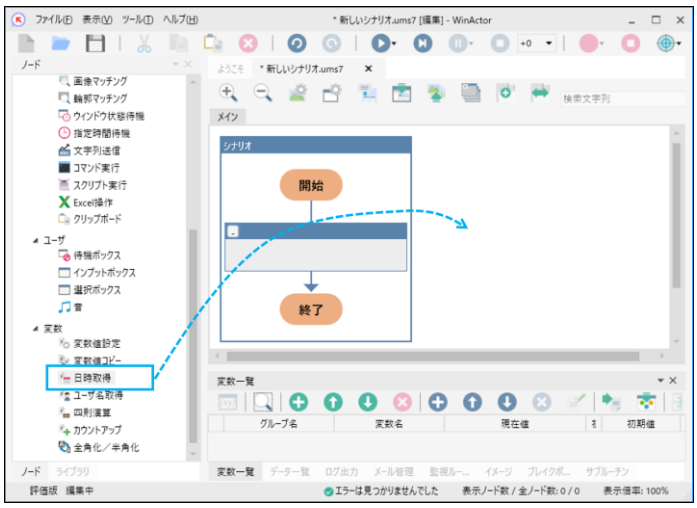
日時取得の使用例として、実行履歴があげられます。データ一覧を用いたシナリオにおいて、当該のデータ一覧から取得したデータを使用してシナリオの実行をした際に、その実行日時を変数に格納することで、データ一覧に保存しておくことが可能です。

■　日時取得の配置手順

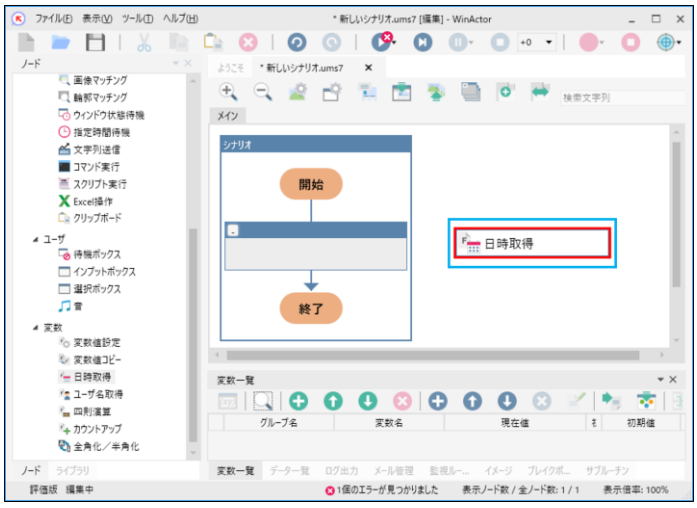
日時取得は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「日時取得」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「日時取得」が配置されます。



■ 日時取得のプロパティ

日時取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-106 日時取得のプロパティ

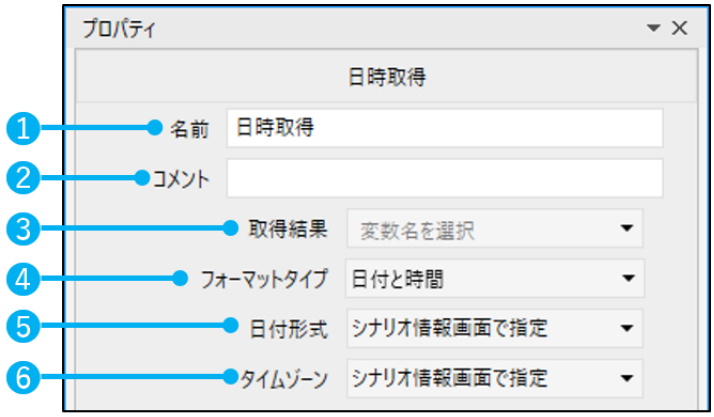


表 4-83 日時取得のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	取得結果	取得した日時を格納する変数名を指定します。
4	フォーマットタイプ	日時のフォーマットを指定します。指定可能なフォーマットタイプは、「日付と時間」、「日付のみ」、「時間のみ」の 3 種類です。
5	日付形式	取得する日付の日付形式を指定します。 日付形式で、「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」を選んだ場合、各画面で指定した日付形式となります。
6	タイムゾーン	取得する時間のタイムゾーンを指定します。 タイムゾーンで、「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」を選んだ場合、各画面で指定したタイムゾーンとなります。

4.6.4　ユーザ名取得

ユーザ名取得は、現在 OS（Windows）にログイン中のユーザー名を取得します。

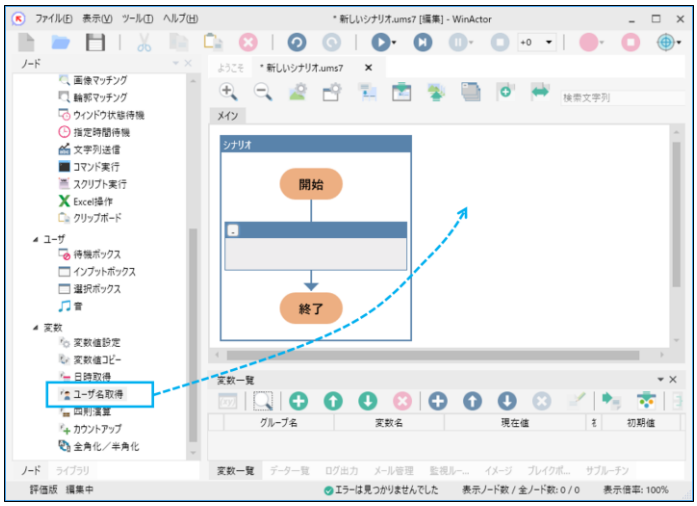
ユーザ名取得は、日時取得と同様に、データ一覧を用いたシナリオにおいて、当該のデータ一覧から取得したデータを使用してシナリオの実行をした際に、そのユーザー名を変数に取得し保存することで、実行履歴に使用することが可能です。

■　ユーザ名取得の配置手順

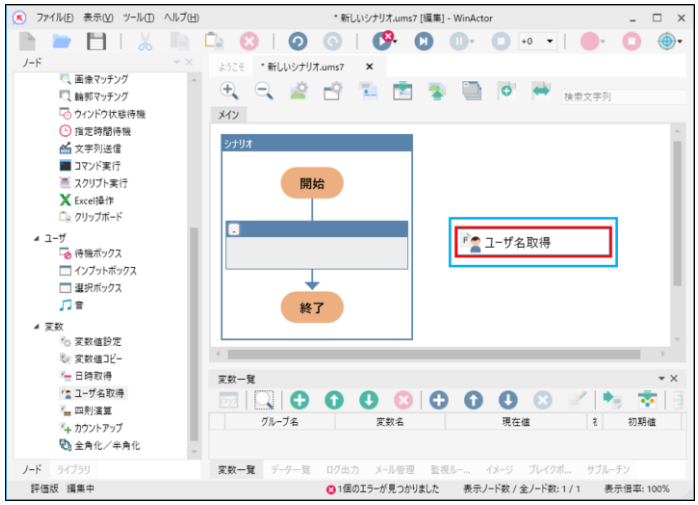
ユーザ名取得は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「ユーザ名取得」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「ユーザ名取得」が配置されます。



■　ユーザ名取得のプロパティ

ユーザ名取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-107 ユーザ名取得のプロパティ

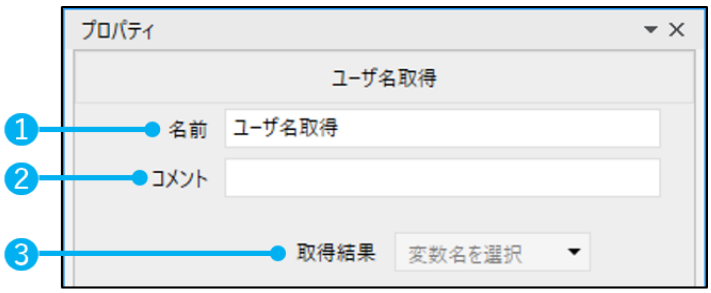


表 4-84 ユーザ名取得のプロパティ

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	取得結果	取得したユーザー名を格納する変数名を指定します。

4.6.5　四則演算

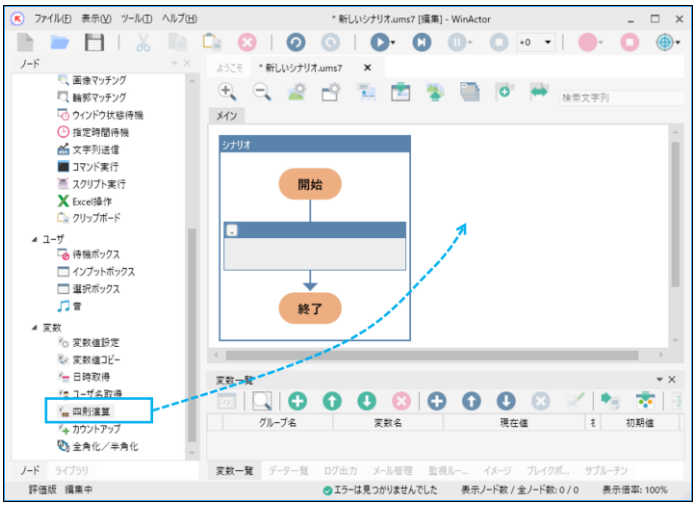
数値の演算を行う際に利用します。演算の結果を変数に格納します。

■　四則演算の配置手順

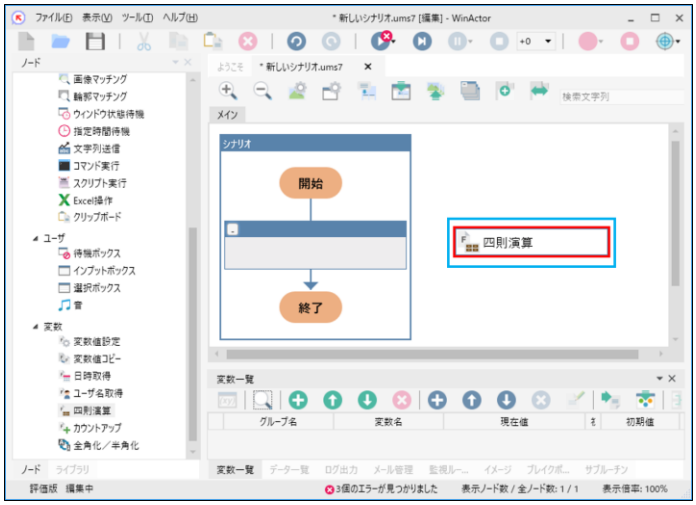
四則演算は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「四則演算」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「四則演算」が配置されます。



■　四則演算のプロパティ

四則演算のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-108 四則演算のプロパティ

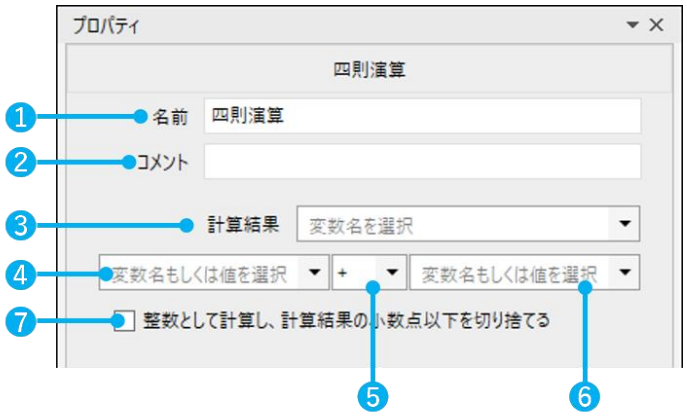


表 4-85 四則演算のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	計算結果	演算結果を格納する変数名を指定します。
❹	左辺	一つめの数値を指定します。
❺	演算子	演算の種類をリストから選択します。 「＋」「－」「×」「÷」
❻	右辺	二つめの数値を指定します。
❼	整数として計算し、 計算結果の小数点以下を切り捨てる	チェックを付けると、計算結果の小数点以下を切り捨てます。 また、実行時に❹左辺と❻右辺の値が整数でない場合にエラーとなります。 初期値は、チェックが OFF になっています。

- 数値は、整数または小数です。
- 整数＋整数、整数－整数、整数×整数の結果は、整数になります。
- 整数÷整数の結果は、割り切れる場合は整数、割り切れない場合は小数になります。
- 整数と小数の四則演算の結果は、小数になります。
- 小数の演算には誤差が生じます。このため表示上、整数に見える場合があります。

Ver.5 または Ver.6 で作られたシナリオファイルを読み込んだ場合、互換性のため、❼のチェックが付いた状態で読み込まれます。

4.6.6　カウントアップ

カウントアップは、あらかじめ設定した変数に、プロパティで指定した「加算値」を加算します。

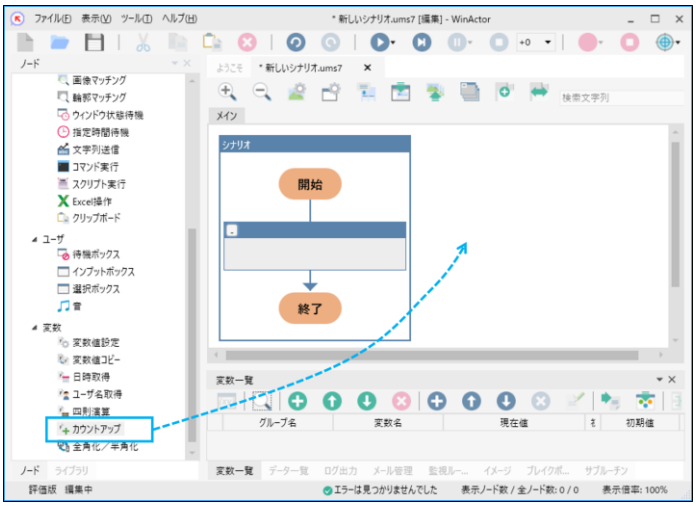
カウントアップの使用例としては、シナリオ内の特定のノードを複数回実行（ループ）する場合、設定した変数の値で繰り返し回数を判断するのに使用します。または、特定の条件の間処理を繰り返し、その処理を何回繰り返し実行したかをカウントするのに使用します。

■　カウントアップの配置手順

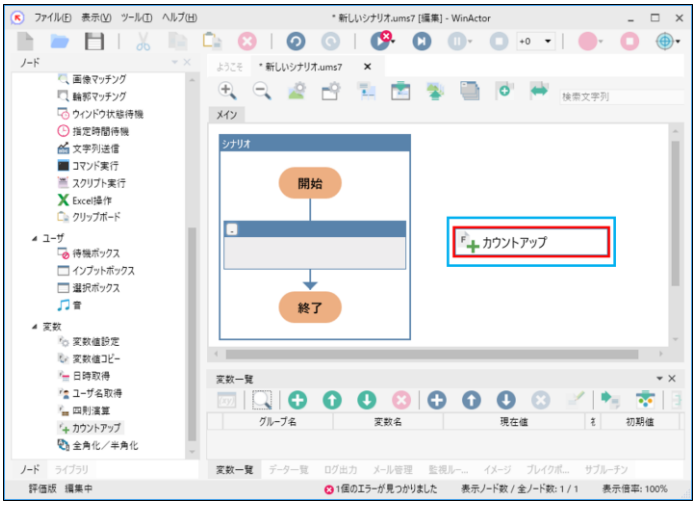
カウントアップは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「カウントアップ」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「カウントアップ」が配置されます。



■　カウントアップのプロパティ

カウントアップのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-109 カウントアップのプロパティ

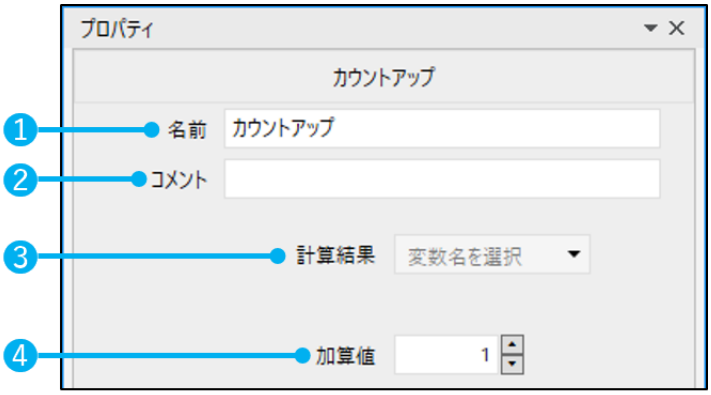


表 4-86 カウントアップのプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	計算結果	カウントアップする変数名を指定します。
❹	加算値	カウントアップ数を入力します。 指定可能な数値の範囲は、整数で 1～999,999 です。

4.6.7　全角化/半角化

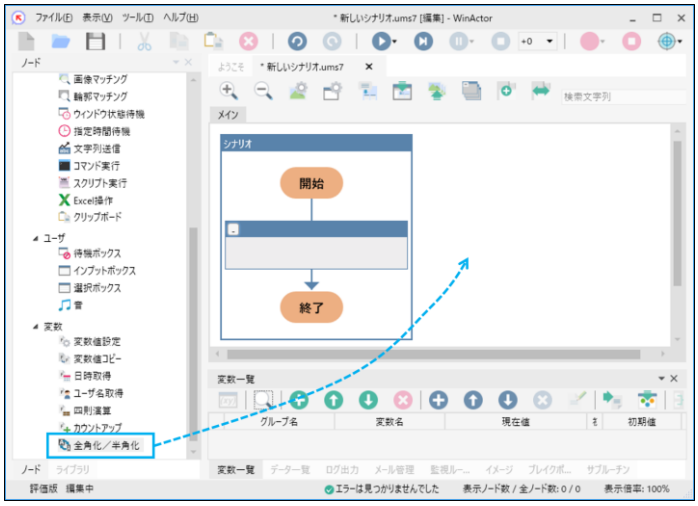
全角化/半角化は、変数に格納された文字列に含まれる文字を、全角文字または半角文字に統一します。

■　全角化/半角化の配置手順

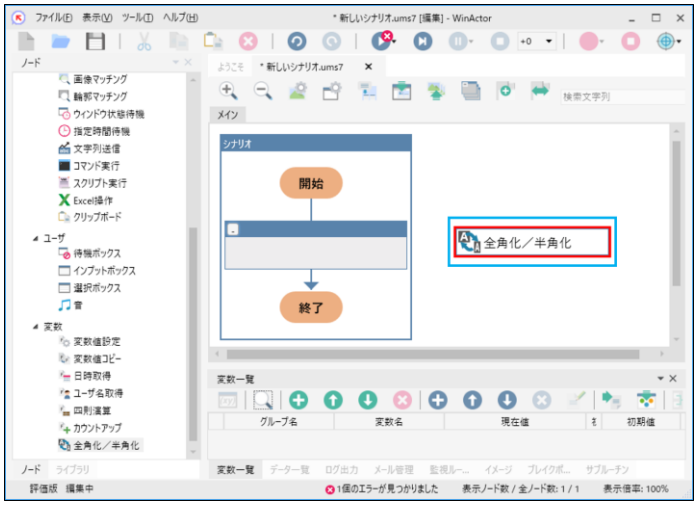
全角化/半角化は以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ノード」タブに表示されている「全角化/半角化」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「全角化/半角化」が配置されます。



■ 全角化/半角化のプロパティ

全角化/半角化のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-110 全角化/半角化のプロパティ

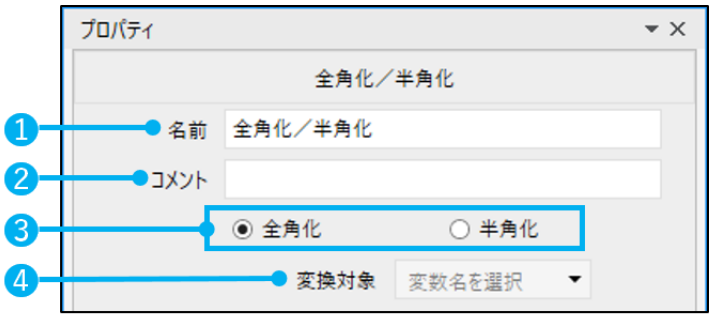


表 4-87 全角化/半角化のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	全角化・半角化	文字列を全角文字に統一する場合。 文字列を半角文字に統一する場合に選択します。
❹	変換対象	変換対象の文字列を格納する変数名を指定します。

全角化/半角化の実行結果は変換対象の変数に上書きされてしまいますので注意してください。

4.7　自動生成ノード（イベントモード、IE モード）

イベントモード、IE モードで記録される操作は、ノードという単位で記録されます。ノードには、記録対象のウィンドウ、コントロール（ボタン、テキストボックス、リストボックスなど）に対して行った操作の情報が記録されます。

表 4-88 自動生成ノード一覧

No.	ノード種別	説明
❶	クリック	ボタン、チェックボックス、ラジオボタンをクリックする操作です。
❷	文字列設定	テキストボックスに文字列を設定する操作です。
❸	リスト選択	リストボックスやコンボボックスの項目を選択する操作です。
❹	タブ選択	タブの切り替え操作です。イベントモードのみの対応です。
❺	文字列取得	テキストボックスから文字列を取得して、変数に格納する操作です。
❻	リスト取得	リストボックス、コンボボックスから現在選択されているリストの値又はインデックスを取得して、変数に格納する操作です。
❼	リスト一括取得	リストボックス、コンボボックスから現在選択可能な一覧を取得してファイルに保存する操作です。
❽	表の値取得	Edge の IE モード上の表の行数や列数、セルの値を読み取り、変数に格納する操作です。IE モードのみの対応です。
❾	有効無効状態取得	コントロールの有効無効状態（操作可能かどうか）を読み取り、変数に格納する操作です。
❿	チェック状態取得	チェックボックス、ラジオボタンからチェック状態を読み取り、変数に格納する操作です。

4.7.1　クリック

クリックは、ボタンクリック操作を記録したノードです。

■　クリックの配置手順

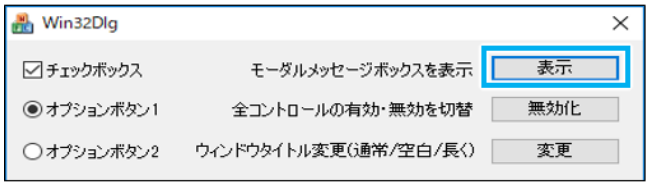
クリックは以下の手順で配置します。

Steps

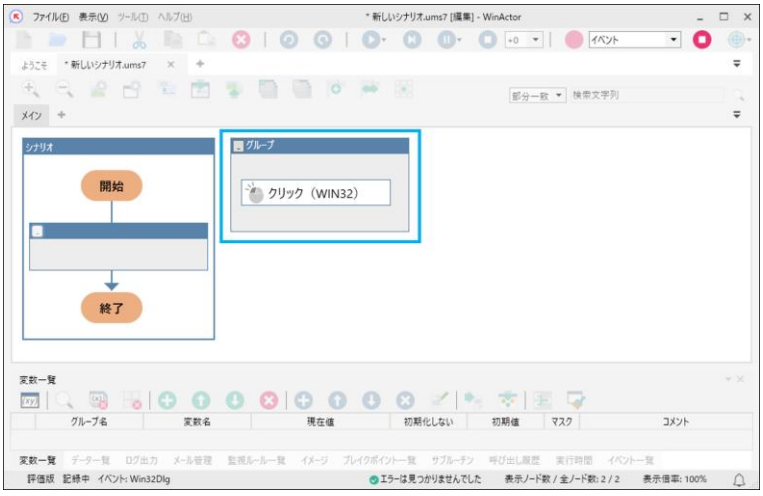
1.　「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



2.　記録対象のコントロールをクリックします。



フローチャート表示エリアに「クリック」が配置されます。



■　クリックのプロパティ

クリックのプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-111 クリックのプロパティ（基本設定）



表 4-89 クリックのプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。

4.7.2　文字列設定

文字列設定は、文字入力操作を記録したノードです。

■　文字列設定の配置手順

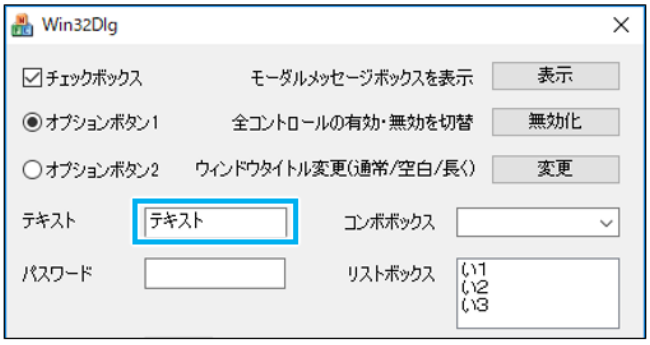
文字列設定は以下の手順で配置します。

Steps

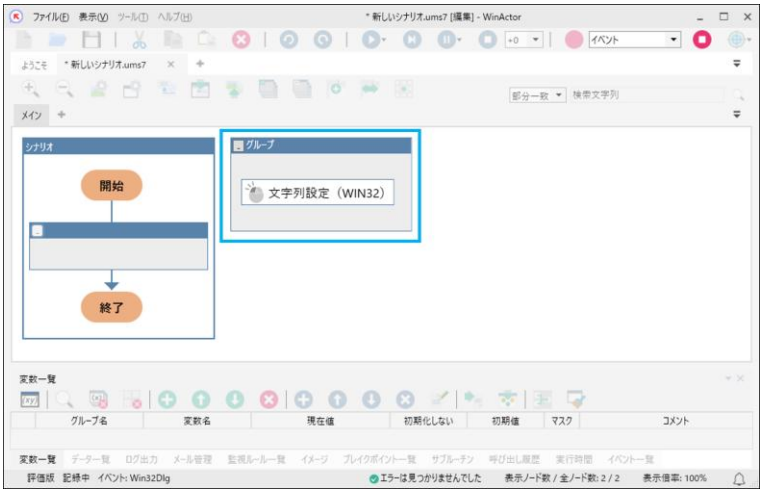
1.　「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



2.　記録対象のテキストボックスに文字列を入力します。



フローチャート表示エリアに「文字列設定」が配置されます。



■ 文字列設定のプロパティ

文字列設定のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-112 文字列設定のプロパティ（基本設定）

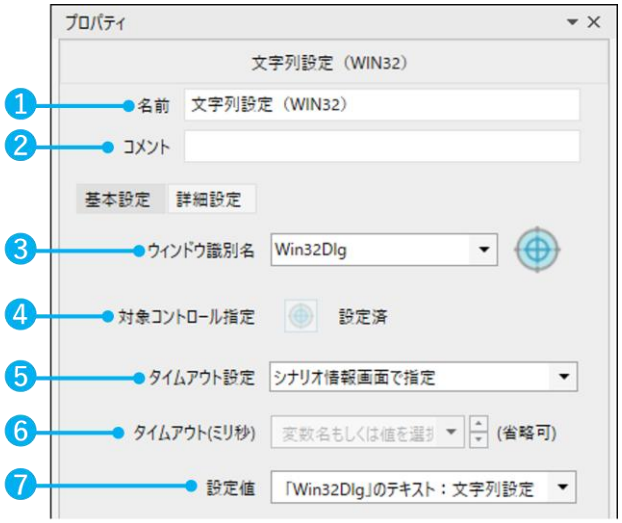


表 4-90 文字列設定のプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。

No.	名称	説明
❼	設定値	指定されたテキストエリアへ設定する値、もしくは値が格納された変数名を指定します。変数名は変数生成時に自動的に付与されます。記録された文字列は、値指定で記録される、もしくは当該変数に格納されます。

■　変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合

文字列設定では、ノードの生成と同時に変数を自動生成し、変数一覧に登録します。

自動生成される変数名は、文字列設定のプロパティの変数名と対応します。変数の初期値は、記録時にテキストエリアに設定されていた文字列となります。

図 4-113 文字列設定生成時に登録される変数



『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

文字列設定では、記録時にテキストエリアに設定された文字列をプロパティの設定値に値指定で記録されます。

図 4-114 文字列設定のプロパティ



4.7.3　リスト選択

リスト選択は、ドロップダウンリスト、コンボボックスなどのリスト選択操作を記録したノードです。

■　リスト選択の配置手順

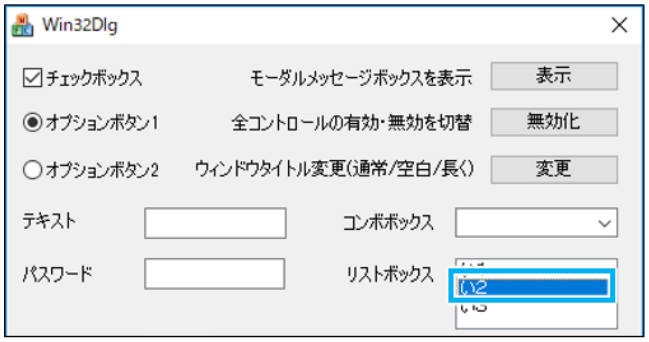
リスト選択は以下の手順で配置します。

Steps

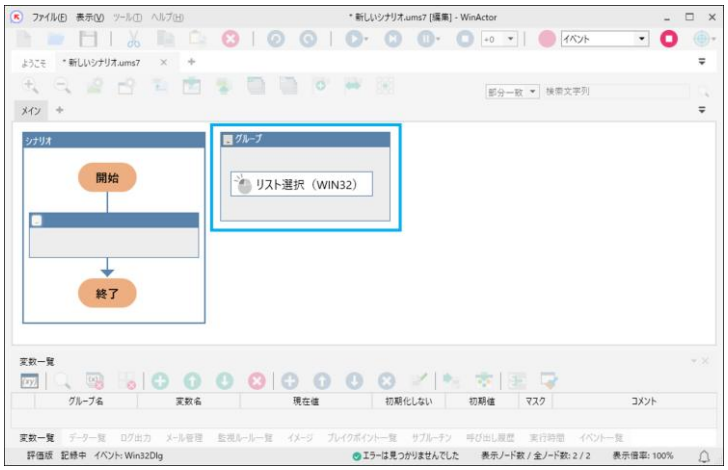
1. 「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



2. 記録対象のリストボックス、コンボボックスで項目を選択します。



フローチャート表示エリアに「リスト選択」が配置されます。



■　リスト選択のプロパティ

リスト選択のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-115 リスト選択のプロパティ(基本設定)



表 4-91 リスト選択のプロパティ(基本設定)

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。

No.	名称	説明
❼	選択内容	指定されたリストボックスの選択する値、もしくは値が格納された変数名を指定します。
❽	値	「値」はリストに表示されている文字列でリストを選択します。
❾	インデックス	「インデックス」はインデックス（0 始まり）を指定してリストを選択します。

■ 変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

リスト選択では、記録時にリストボックスで選択された文字列をプロパティの設定値に値指定で記録します。

図 4-116 リスト選択のプロパティ



4.7.4　タブ選択

タブ選択は、タブの切り替え操作を記録したノードです。

■　タブ選択の配置手順

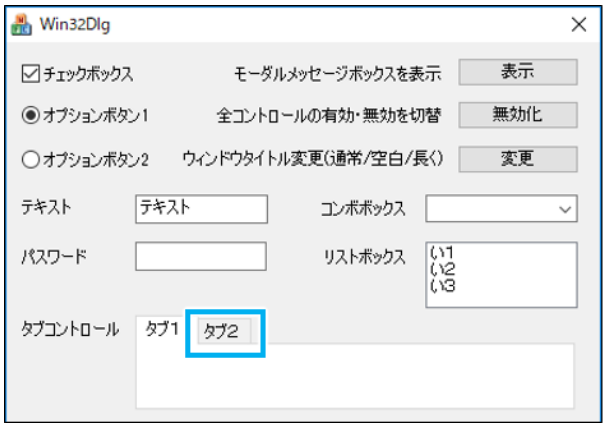
タブ選択は以下の手順で配置します。

Steps

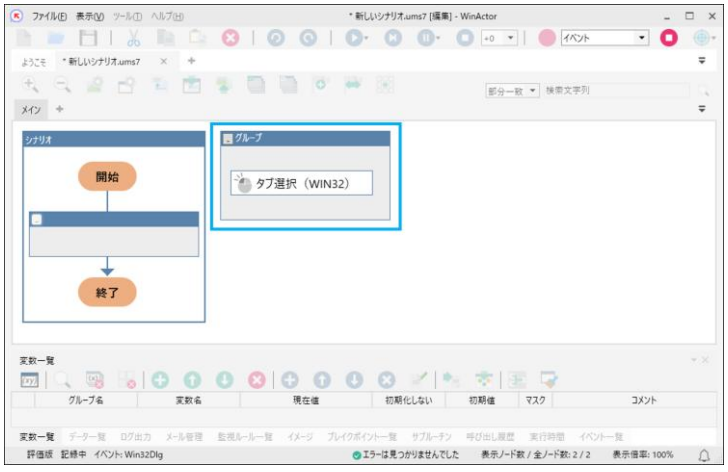
1.　「イベント」の記録モードで記録を開始します。



2.　記録対象のタブを選択します。



フローチャート表示エリアに「タブ選択」が配置されます。



■　タブ選択のプロパティ

タブ選択のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-117 タブ選択のプロパティ（基本設定）



表 4-92 タブ選択のプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。

No.	名称	説明
❼	選択内容	ここで指定したタブを選択します。
❽	値	「値」はタブ名でタブを指定します。
❾	インデックス	「インデックス」はインデックス（0 始まり）を指定してタブを選択します。

■　変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合

タブ選択では、ノードの生成と同時に変数を自動生成し、変数一覧に登録します。

自動生成される変数名は、タブ選択のプロパティの変数名と対応します。変数の初期値は、記録時に選択したタブ名となります。

図 4-118 タブ選択生成時に登録される変数



『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

タブ選択では、記録時タブに表示されている文字列をプロパティの設定値に値指定で記録します。

図 4-119 タブ選択のプロパティ



4.7.5　文字列取得

文字列取得は、画面上の文字列を取得し、変数に格納するノードです。

■　文字列取得の配置手順

文字列取得は以下の手順で配置します。

Steps

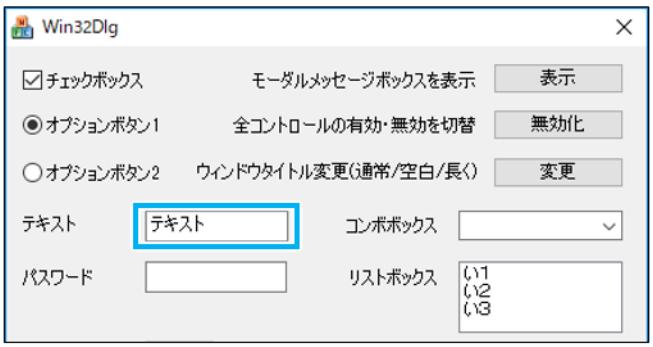
1.　「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



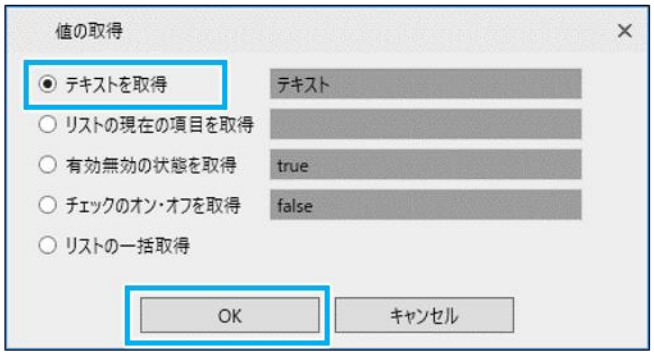
2.　変数一覧にある、値の取得・設定ボタン  をクリックします。



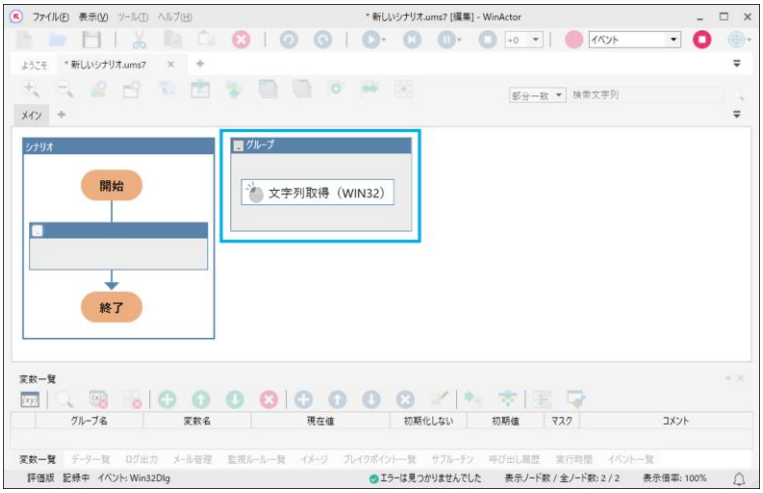
3.　記録対象のテキストボックスを選択します。



4. 値の取得画面で「テキストを取得」を選択して、[OK]ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアに「文字列取得」が配置されます。



■ 文字列取得のプロパティ

文字列取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-120 文字列取得のプロパティ（基本設定）



表 4-93 文字列取得のプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。
❼	取得結果	結果を格納する変数名です。初期値は、値の取得で自動生成（または、ユーザーにより作成）された変数名です。

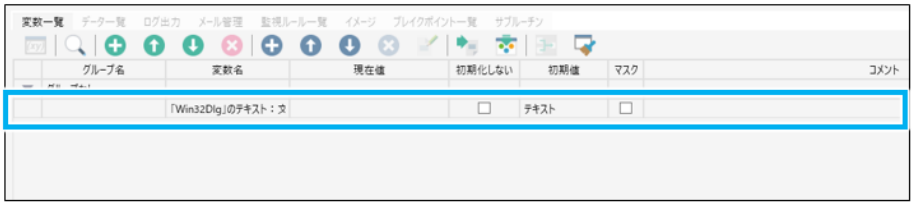
■　変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合

文字列取得では、ノードの生成と同時に変数を自動生成し、変数一覧に登録します。

自動生成される変数名は、文字列取得のプロパティの変数名と対応します。変数の初期値は、記録時にテキストエリアに設定されていた文字列となります。

図 4-121 文字列取得生成時に登録される変数



『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

文字列取得では、記録時に変数名設定画面が表示され、変数名を選択または設定します。

4.7.6　リスト取得

リスト取得は、画面上のリストの選択状態を取得し、変数に格納するノードです。

■　リスト取得の配置手順

リスト取得は以下の手順で配置します。

Steps

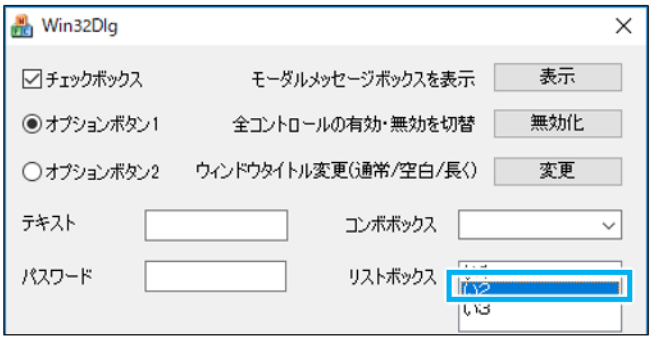
1.　「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



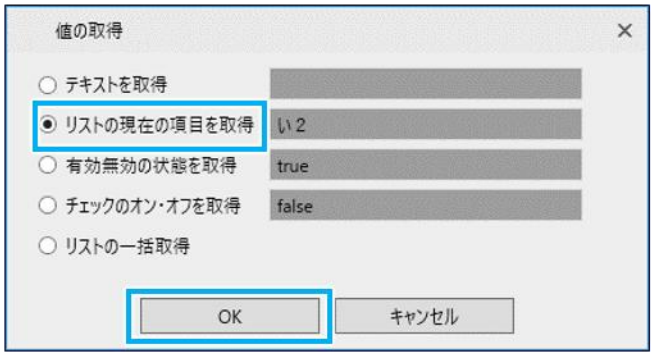
2.　変数一覧にある、値の取得・設定ボタン  をクリックします。



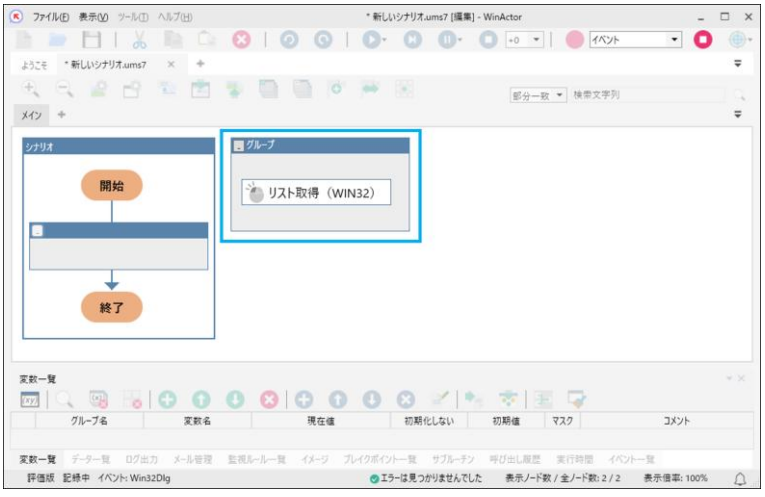
3. 記録対象のリストボックス、コンボボックスを選択します。



4. 値の取得画面で「リストの現在の項目を取得」を選択して、[OK]ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアに「リスト取得」が配置されます。



■ リスト取得のプロパティ

リスト取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『詳細設定タブ（イベントモードで記録されたノード）』『詳細設定タブ（IE モードで記録されたノード）』を参照してください。

図 4-122 リスト取得のプロパティ（基本設定）

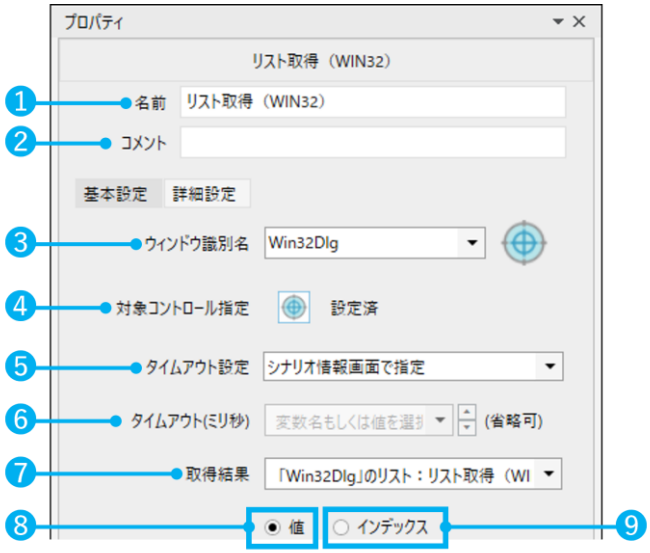


表 4-94 リスト取得のプロパティ(基本設定)

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
4	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
5	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。

No.	名称	説明
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。
❼	取得結果	結果を格納する変数名です。初期値は、値の取得で自動生成（または、ユーザーにより作成）された変数名です。
❽	値	リストで選択されている要素の名前を取得結果に格納します。
❾	インデックス	リストで選択されている要素のインデックスを取得結果に格納します。

■ 変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合

リスト取得では、ノードの生成と同時に変数を自動生成し、変数一覧に登録します。

自動生成される変数名は、リスト取得のプロパティの変数名と対応します。変数の初期値は、記録時にリストで選択されていた項目の文字列となります。

図 4-123 リスト取得生成時に登録される変数



『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

リスト取得では、記録時に変数名設定画面が表示され、変数名を選択または設定します。

4.7.7　リスト一括取得

リスト一括取得は、画面上のリストの選択肢を取得し、ファイルに保存するノードです。

■　リスト一括取得の配置手順

リスト一括取得は以下の手順で配置します。

Steps

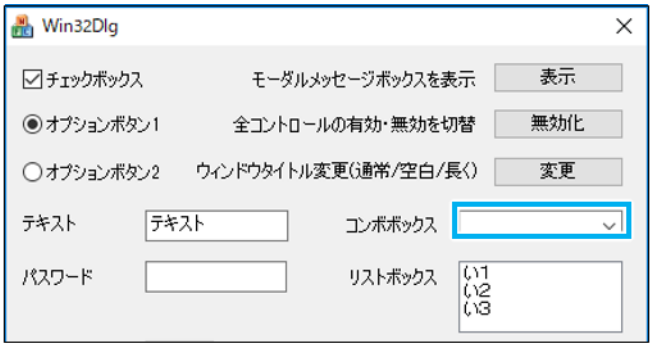
1.　「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



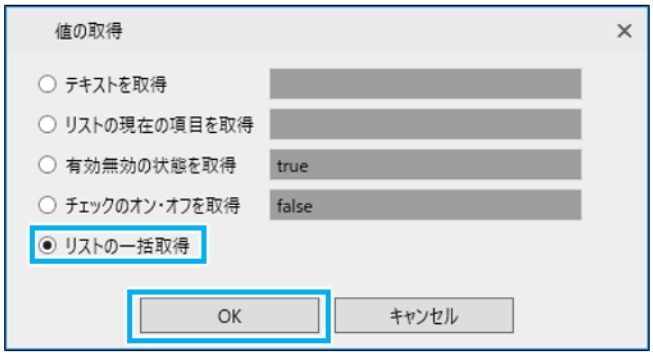
2.　変数一覧にある、値の取得・設定ボタン  をクリックします。



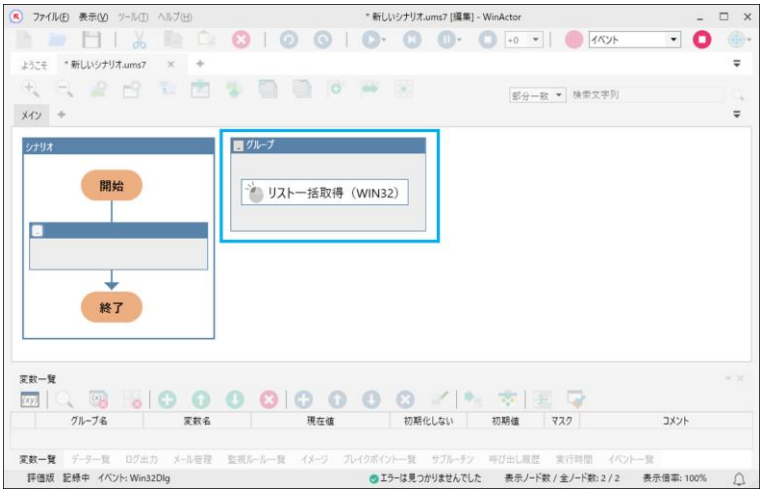
3.　記録対象のリストボックス、コンボボックスを選択します。



4. 値の取得画面で「リストの一括取得」を選択して、[OK] ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアに「リスト一括取得」が配置されます。



■ リスト一括取得のプロパティ

リスト一括取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-124 リスト一括取得のプロパティ（基本設定）



表 4-95 リスト一括取得のプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン  をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン  をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。
❼	ファイル名	結果を出力するファイル名を指定します。 初期値は次ページの『変数自動生成指定について』を参照してください。

WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。

保存できないフォルダについては『6.1 ファイル保存場所の制限事項』を参照してください。

■ 変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合

「ファイル名」の初期値は、自動生成された変数名です。

変数はノードの生成と同時に自動生成され、変数一覧に登録されます。

変数の初期値は、空白です。

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

「ファイル名」の初期値は、空の値です。

4.7.8　表の値取得

表の値取得は、画面上の表の状態を取得し、変数に格納するノードです。

■　表の値取得の配置手順

表の値取得は以下の手順で配置します。

Steps

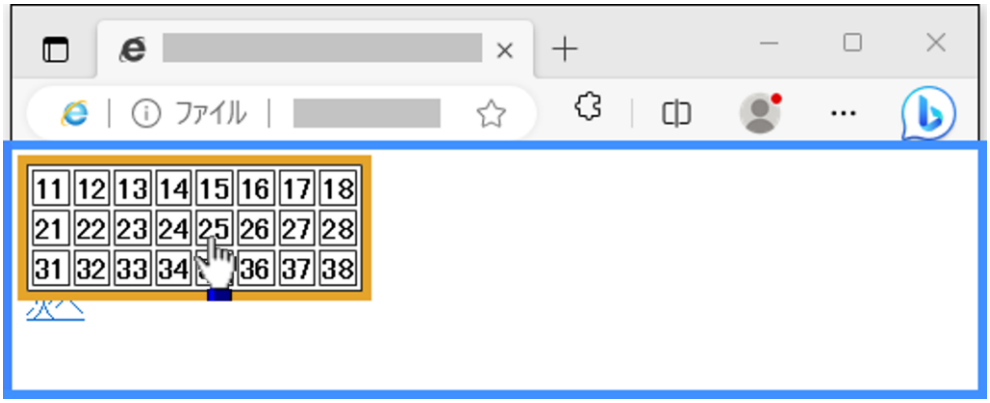
1.　「IE」の記録モードで記録を開始します。



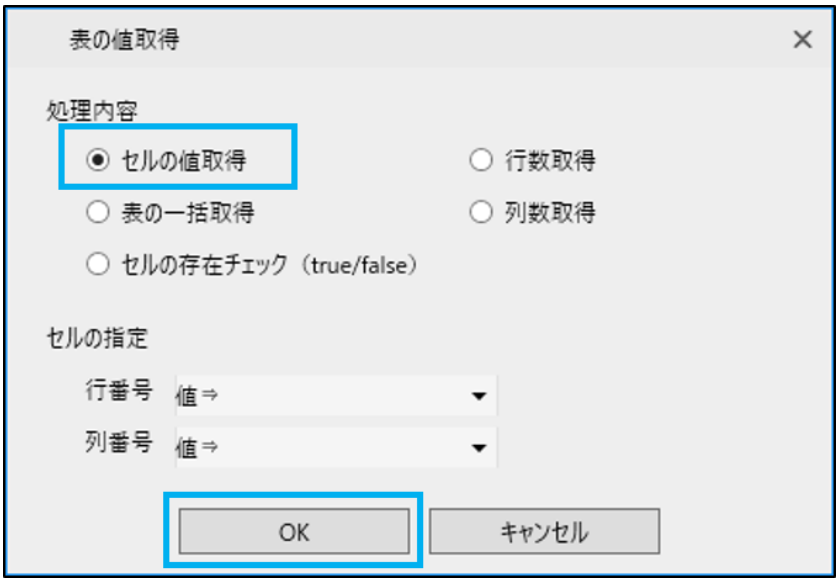
2.　変数一覧にある、値の取得・設定ボタン (xy) をクリックします。



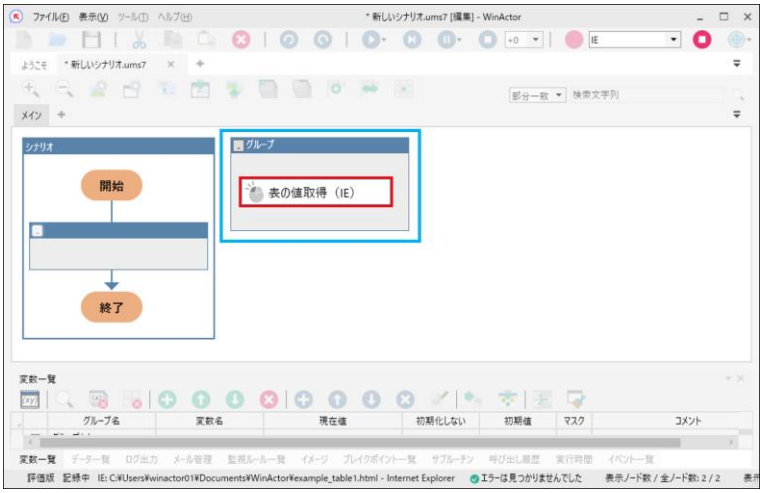
3.　記録対象の表を選択します。



4. 表の値取得画面で「セルの値取得」を選択して、[OK]ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアに「表の値取得」が配置されます。



■ 表の値取得のプロパティ

表の値取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『詳細設定タブ（イベントモードで記録されたノード)』『詳細設定タブ（IE モードで記録されたノード)』を参照してください。

図 4-125 表の値取得（IE）のプロパティ（基本設定）



表 4-96 表の値取得のプロパティ(基本設定)

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。

No.	名称	説明
❸	タイムアウト設定 （IE モードのみ）	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❹	タイムアウト(ミリ秒) （IE モードのみ）	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。
❺	処理内容	処理内容を選択します。 処理内容の項目は『表 4-97 表の値取得のプロパティ（処理内容）』を参照してください。
❻	セルの指定	処理対象のセル・ファイル・変数を指定します。 セルの指定の項目は『表 4-98 表の値取得のプロパティ（セルの指定）』を参照してください。

図 4-126 表の値取得(IE)のプロパティ（処理内容）

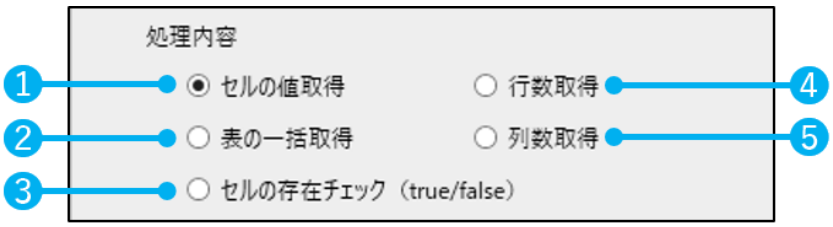


表 4-97 表の値取得のプロパティ（処理内容）

No.	名称	説明
❶	セルの値取得	表領域の指定したセルからテキスト情報を値として取得します。
❷	表の一括取得	表全体の内容を取得し、csv ファイルに出力します。
❸	セルの存在チェック	表領域の指定したセルが存在すれば「true」、存在しなければ「false」となります。
❹	行数取得	表全体の行数を取得します。セルの指定はできません。
❺	列数取得	表全体の列数を取得します。セルの指定はできません。

図 4-127 表の値取得(IE)のプロパティ（セルの指定）



表 4-98 表の値取得のプロパティ（セルの指定）

No.	名称	説明
❶	行番号	「表の 2 行目の 1 列目」の値を取得したい場合は行番号に 2、列番号に 1 を入力して指定します。行番号、列番号にコンボボックスから選んで変数を指定することも可能です。
❷	列番号	「表の 2 行目の 1 列目」の値を取得したい場合は行番号に 2、列番号に 1 を入力して指定します。行番号、列番号にコンボボックスから選んで変数を指定することも可能です。
❸	取得結果	「セルの値取得」「セルの存在チェック」「行数取得」「列数取得」の結果を格納する変数名です。 初期値は次ページの『変数自動生成指定について』を参照してください。
❹	ファイル名	「表の一括取得」の取得結果を保存する csv ファイル名を指定します。 初期値は下記の『変数自動生成指定について』を参照してください。

- WinActor からファイル保存できないフォルダがあります。
  保存できないフォルダについては『6.1 ファイル保存場所の制限事項』を参照してください。
- 「セルの値取得」「表の一括取得」で取得できる表の最大サイズは縦方向 1000 行×横方向 100 列となります。

■　変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合

「取得結果」と「ファイル名」の初期値は、自動生成された変数名です。

変数はノードの生成と同時に自動生成され、変数一覧に登録されます。

変数の初期値は、空白です。

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

「取得結果」の初期値は、ノードの生成時に「変数名設定」画面で利用者が設定した変数名です。

「ファイル名」の初期値は、空の値です。

4.7.9　有効無効状態取得

有効無効状態取得は、画面上のチェックボックス、ラジオボタンなどの有効/無効状態を取得し、変数に格納するノードです。

■　有効無効状態取得の配置手順

有効無効状態取得は以下の手順で配置します。

Steps

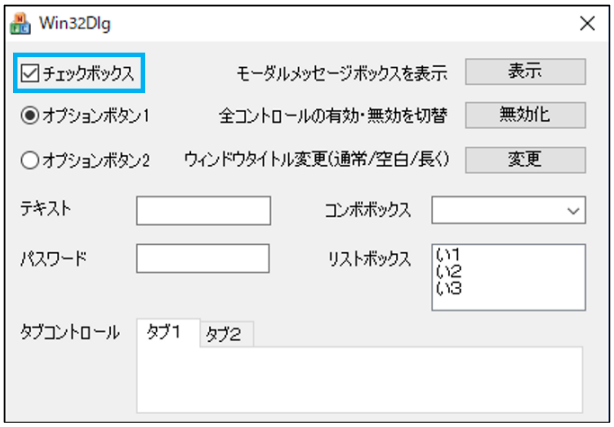
1. 「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



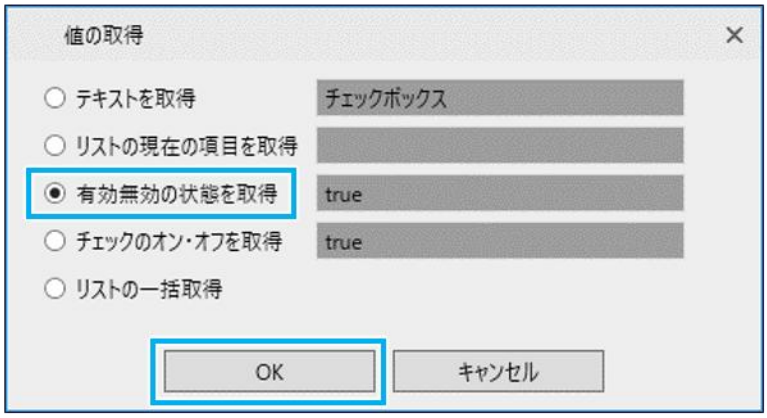
2. 変数一覧にある、値の取得・設定ボタン  をクリックします。



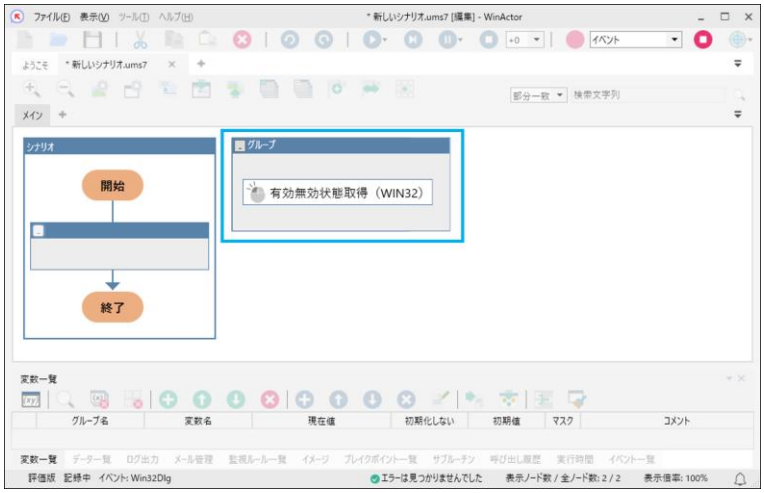
3. 記録対象のコントロールを選択します。



4. 値の取得画面で「有効無効の状態を取得」を選択して、[OK] ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアに「有効無効状態取得」が配置されます。



■ 有効無効状態取得のプロパティ

有効無効状態取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-128 有効無効状態取得のプロパティ（基本設定）



表 4-99 有効無効状態取得のプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。

No.	名称	説明
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。
❼	取得結果	結果を格納する変数名です。初期値は、値の取得で自動生成(または、ユーザーにより作成）された変数名です。

■ 変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

有効無効状態取得では、記録時に変数名設定画面が表示され、変数名を選択または設定します。

4.7.10 チェック状態取得

チェック状態取得は、画面上のチェックボックス、ラジオボタンなどの ON/OFF 状態を取得し、変数に格納するノードです。

■　チェック状態取得の配置手順

チェック状態取得は以下の手順で配置します。

Steps

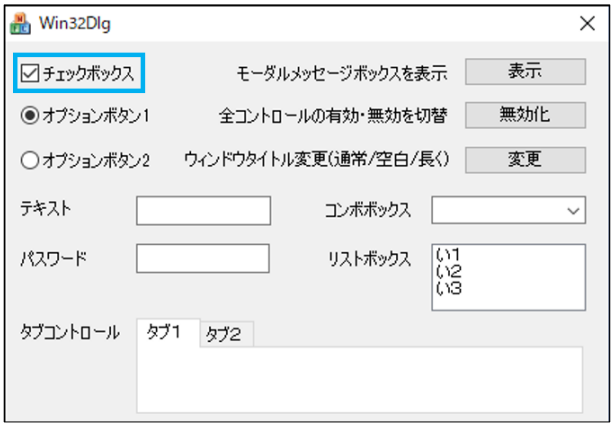
1. 「イベント」または「IE」の記録モードで記録を開始します。



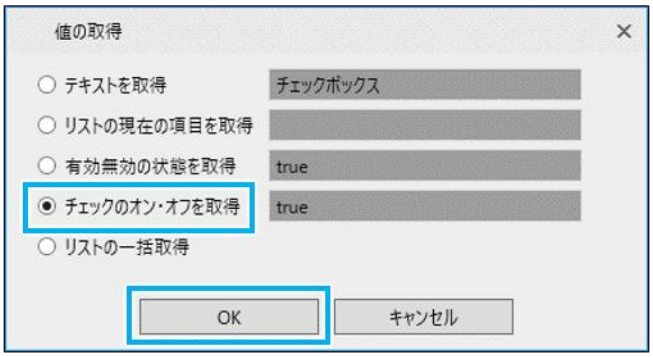
2. 変数一覧にある、値の取得・設定ボタン  をクリックします。



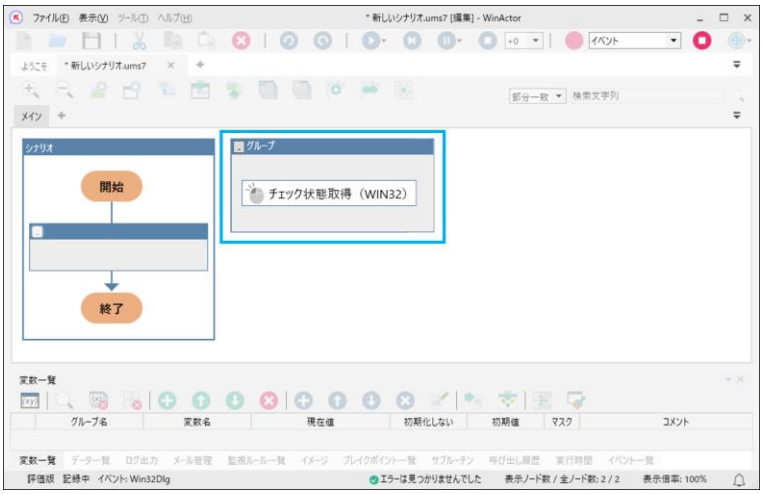
3. 記録対象のコントロールを選択します。



4. 値の取得画面で「チェックのオン・オフを取得」を選択して、[OK]ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアに「チェック状態取得」が配置されます。



■　チェック状態取得のプロパティ

チェック状態取得のプロパティ画面の設定項目について説明します。

詳細設定については、『3.6.1 プロパティ画面の構成』を参照してください。

図 4-129 チェック状態取得のプロパティ（基本設定）



表 4-100 チェック状態取得のプロパティ（基本設定）

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。
❹	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、実行対象となるコントロールを指定します。
❺	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❻	タイムアウト(ミリ秒)	状態が変化するまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。

No.	名称	説明
❼	取得結果	結果を格納する変数名です。初期値は、値の取得で自動生成（または、ユーザーにより作成）された変数名です。

■　変数自動生成指定について

『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合

チェック状態取得では、記録時に変数名設定画面が表示され、変数名を選択または設定します。

4.8　エミュレーションノード

4.8.1　エミュレーション

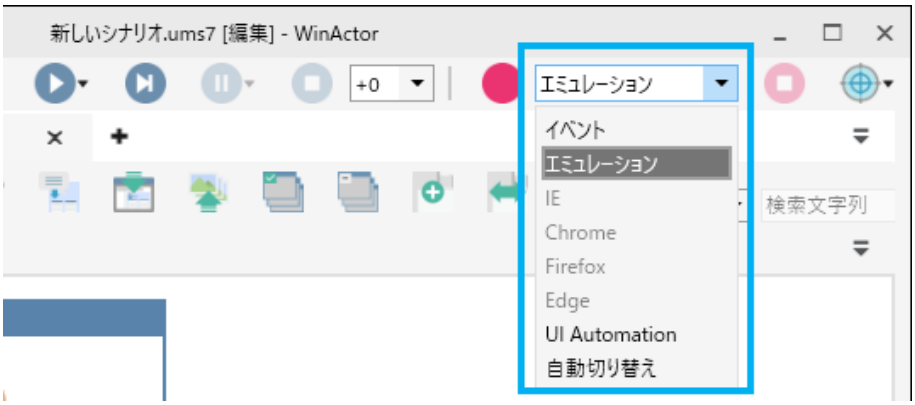
エミュレーションは、キーボードタッチのタイミング、マウスクリックの位置、タイミングを記録するノードです。

■　エミュレーションの配置手順

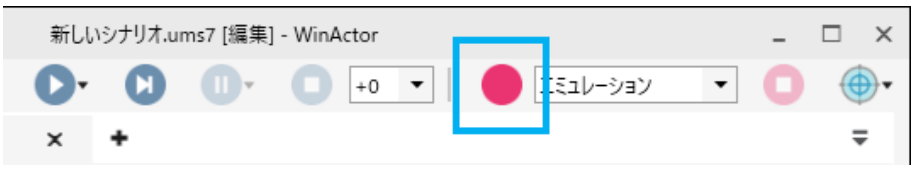
エミュレーションは以下の手順で配置します。

Steps

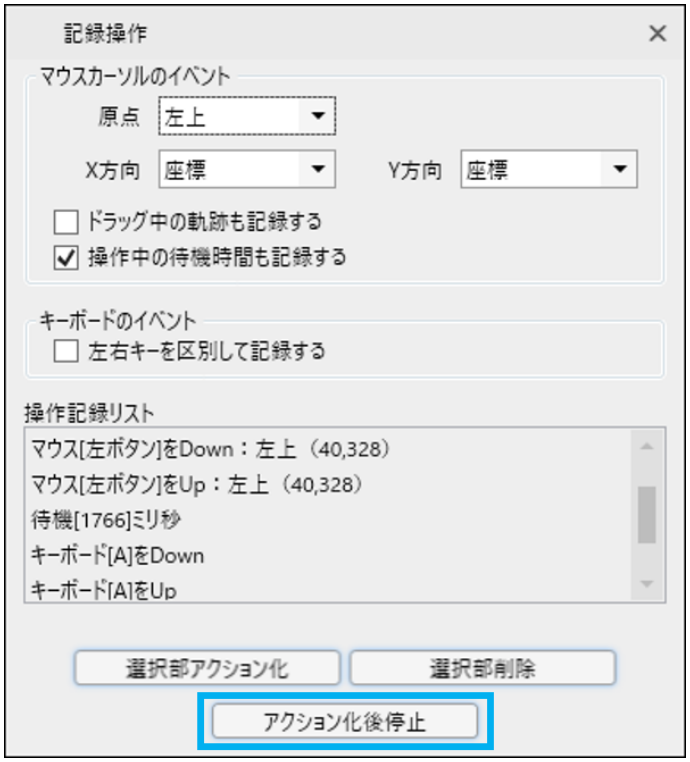
1. 記録モードを「エミュレーション」に切り替えます。



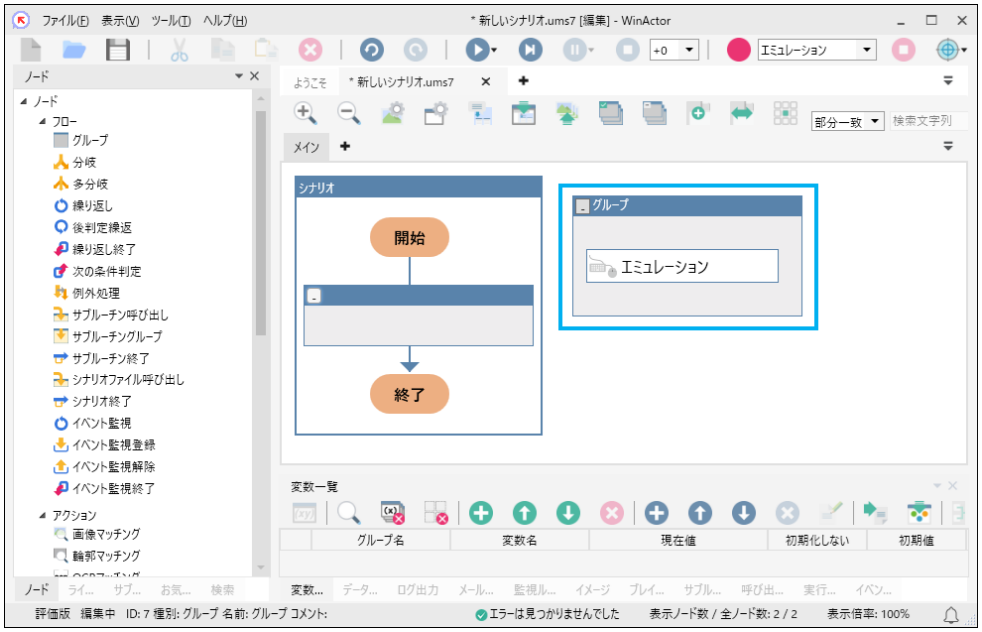
2. 記録を開始します。



3. 見本操作を行った後、記録操作画面で［アクション化後停止］ボタンをクリックします。



フローチャート表示エリアに「エミュレーション」が配置されます。



■　エミュレーションのプロパティ

エミュレーションのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-130 エミュレーションのプロパティ 1



表 4-101 エミュレーションのプロパティ 1

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタン をクリックし、実行対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。デスクトップ画面を選択した場合「(スクリーン)」と表示されます。 Windows の Aero 機能が ON の環境でデスクトップ画面を選択した場合、「(空のウィンドウタイトル)」と表示される可能性があります。その場合、Aero 機能が OFF の環境で実行できなくなります。よって Aero 機能が OFF の環境で記録することを推奨します。
4	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒)」の値が有効になります。
5	タイムアウト(ミリ秒)	操作対象のウィンドウを見つけるまで待機する時間です。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定の場合、10,000 ミリ秒の値が採用されます。

図 4-131 エミュレーションのプロパティ 2

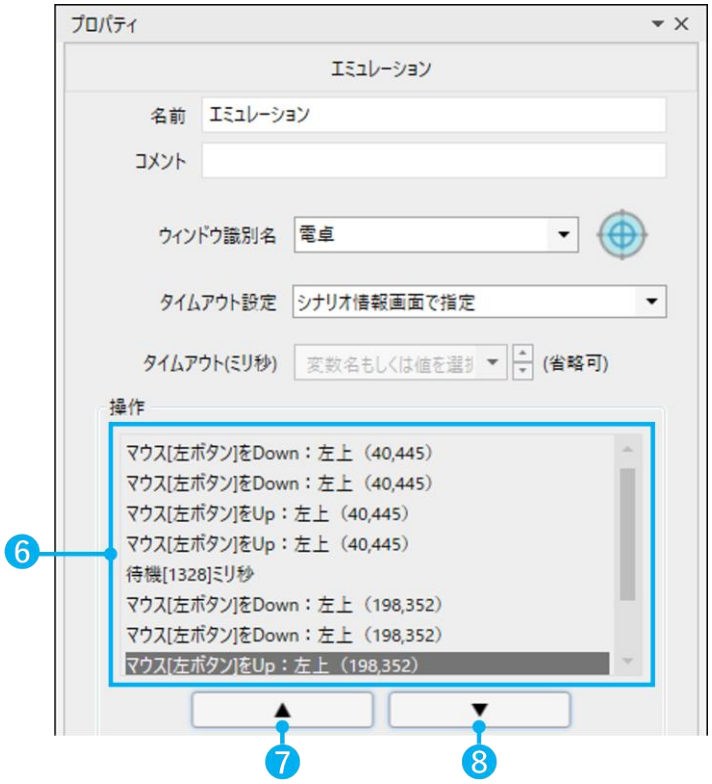


表 4-102 エミュレーションのプロパティ 2

No.	名称	説明
6	操作記録	記録された操作内容を表示します。
7	順序を上へ	選択した操作の順序を 1 つ上にします。
8	順序を下へ	選択した操作の順序を 1 つ下にします。

図 4-132 エミュレーションのプロパティ 3

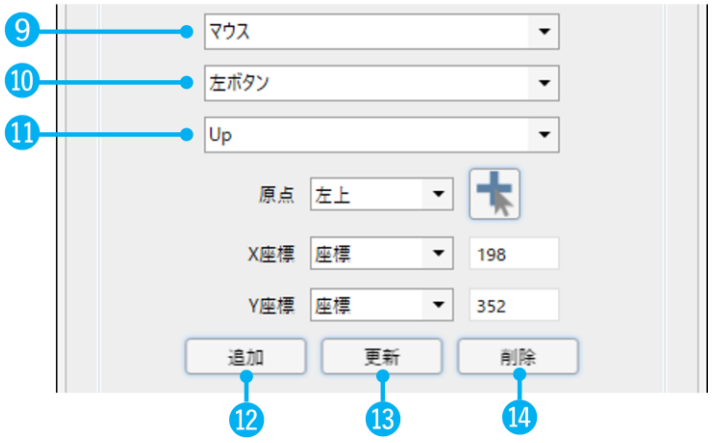


表 4-103 エミュレーションのプロパティ 3

No.	名称	説明
⑨	操作種別	操作の種別として「マウス」、「キーボード」、「待機」、「移動」から選択します。
⑩	操作内容	操作種別が「マウス」の場合、「左ボタン」、「右ボタン」、「ミドルボタン」の何れかを選択します。「キーボード」の場合、入力可能なキーを表示します。「待機」の場合、待機時間を指定します。「移動」には、設定項目はありません。
⑪	操作	操作種別が「マウス」の場合、ボタンの「Down」、「Up」を指定します。「キーボード」の場合、キーの「Down」、「Up」を指定します。「待機」と「移動」には、設定項目はありません。
⑫	追加	「キーボード」、「マウス」および「待機」操作は、本画面で操作の追加ができます。
⑬	更新	選択している操作の内容に、変更したプロパティの内容を適用するときに押します。更新ボタンは、記録した操作を選択すると有効になります。
⑭	削除	選択した操作を削除します。

図 4-133 エミュレーションのプロパティ 4

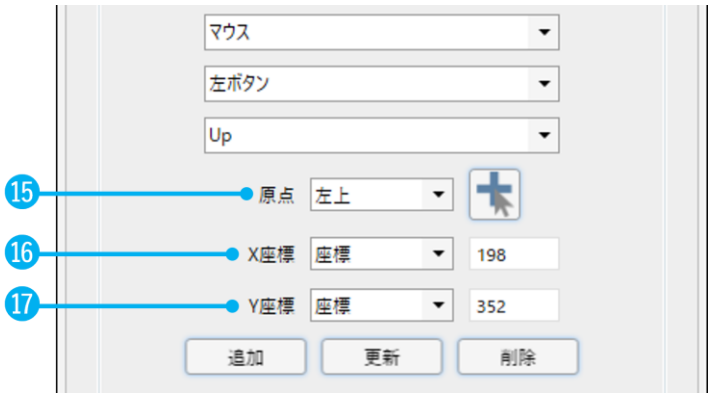


表 4-104 エミュレーションのプロパティ 4

No.	名称	説明
⑮	原点	操作種別が「マウス」の場合、操作位置指定の原点を「左上」、「左下」、「右上」、「右下」から選択します。「キーボード」と「待機」と「移動」には、設定項目はありません。
⑯	X 座標	操作種別が「マウス」の場合、操作位置の X 方向の指定方法を「座標」か「%」から選択します。「キーボード」と「待機」と「移動」には、設定項目はありません。操作種別が「マウス」の場合、操作位置の X 方向の値を指定します。「キーボード」と「待機」と「移動」には、設定項目はありません。
⑰	Y 座標	操作種別が「マウス」の場合、操作位置の Y 方向の指定方法を「座標」か「%」から選択します。「キーボード」と「待機」と「移動」には、設定項目はありません。

図 4-134 エミュレーションのプロパティ 5



表 4-105 エミュレーションのプロパティ 5

No.	名称	説明
⑱	「座標確認」アイコン	座標確認画面を表示します。 操作種別が「マウス」の場合のみボタンが有効になります。
⑲	X 座標	座標確認画面での座標指定結果が入力されます。
⑳	Y 座標	座標確認画面での座標指定結果が入力されます。

■　座標確認画面

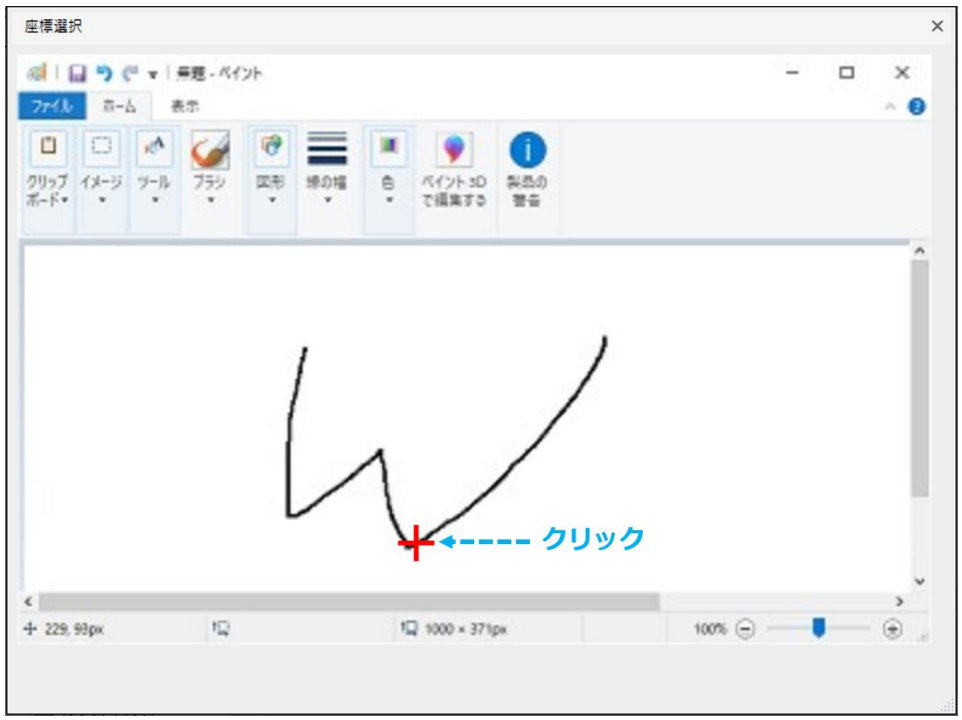
座標確認画面はマウスのクリック位置を修正するための画面です。

エミュレーションのプロパティで「座標確認」アイコンをクリックすると表示されます。

以下の手順でクリック位置を修正します。

Steps

1. プロパティの「座標確認」アイコンをクリックすると、座標確認画面に現在のクリック位置が表示されます。
2. 画面上で修正したい位置をクリックします。



クリックした位置に十字マークが移動し、プロパティ画面の X 座標、Y 座標にクリック位置が入力されます。



3. 座標確認画面を閉じた後、［更新］ボタンをクリックします。



4.9　UI オートメーションノード

4.9.1　UI オートメーション

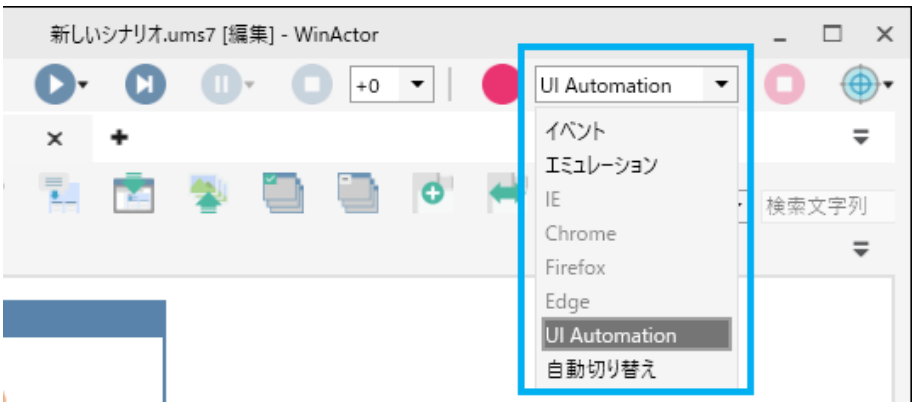
UI オートメーションは、アプリケーションを GUI の要素レベルで操作するノードです。

■　UI オートメーションの配置手順

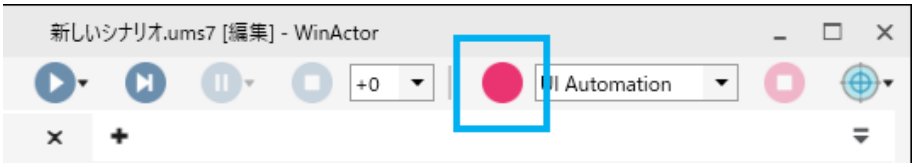
UI オートメーションは以下の手順で配置します。

Steps

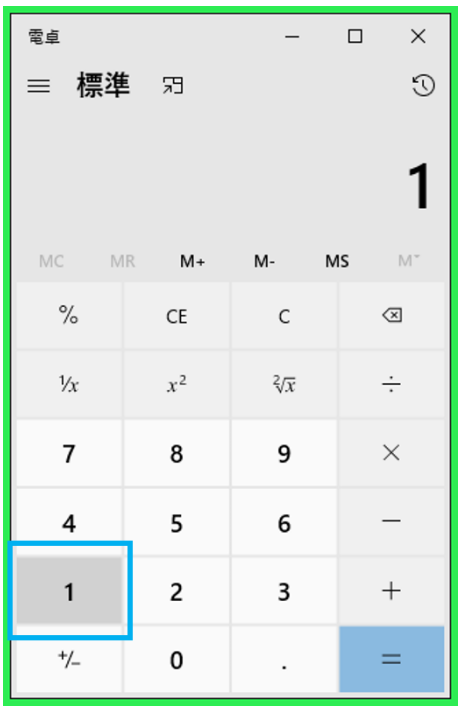
1. 記録モードを「UI オートメーション」に切り替えます。



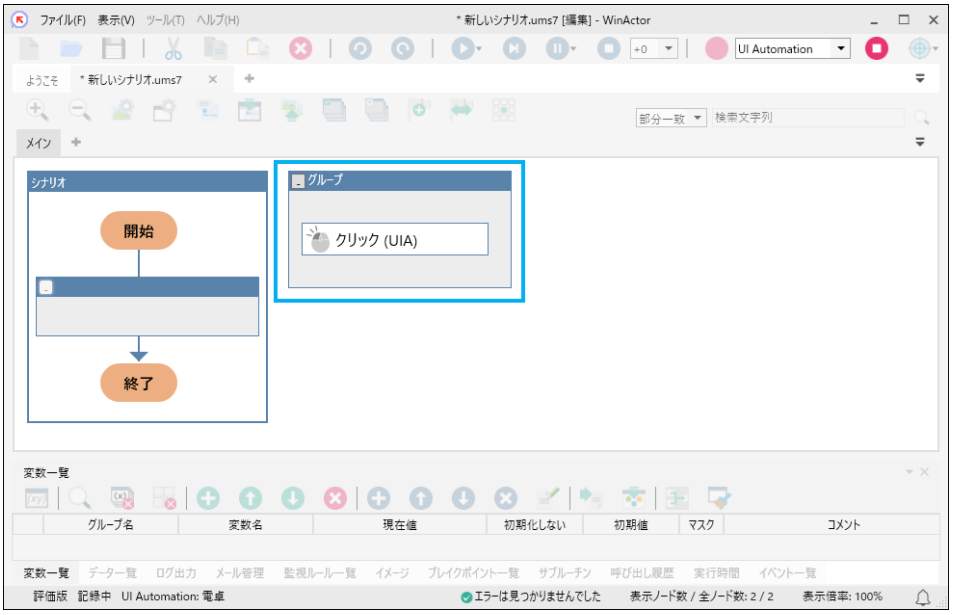
2. 記録を開始します。



3. 記録対象のコントロールをクリックします。



フローチャート表示エリアに「クリック（UIA)」が配置されます。





UI オートメーションは、ユーザライブラリの「04_自動記録アクション」の「UI オートメーション」を、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップしても配置できます。

■ UI オートメーションのプロパティ

UI オートメーションのプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-135 UI オートメーションのプロパティ（基本設定タブ）

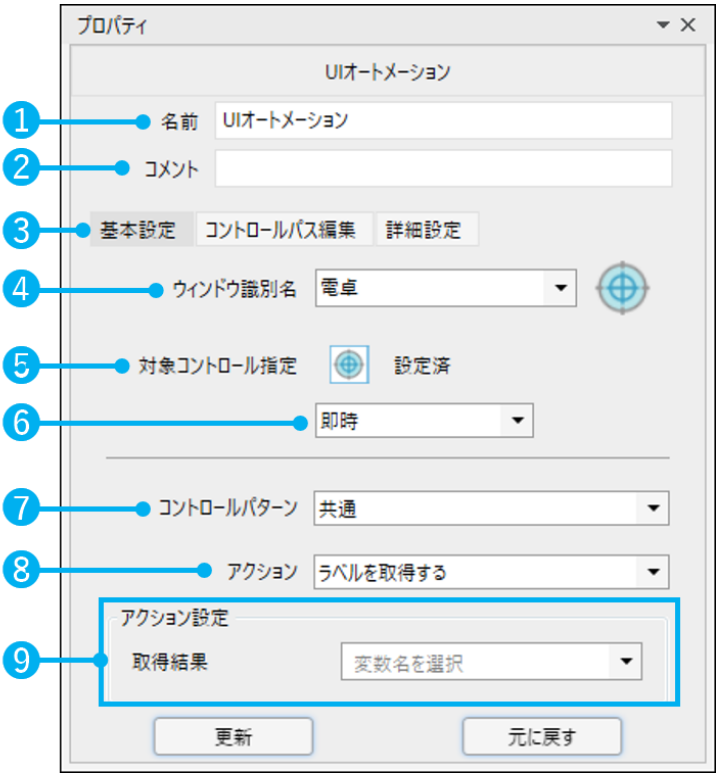


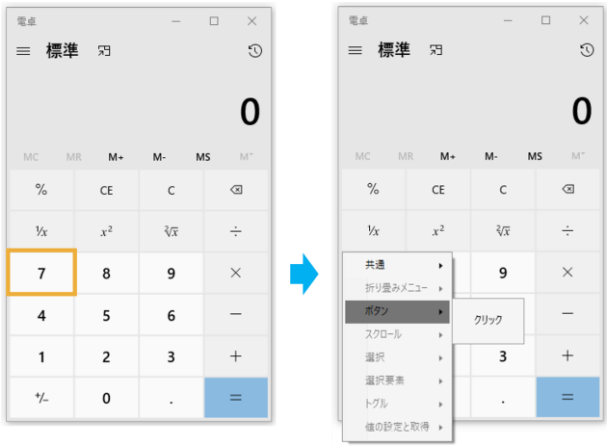
表 4-106 UI オートメーションのプロパティ（基本設定タブ）

No.	名称	説明
1	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
2	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
3	基本設定タブ	基本設定を表示します。
4	ウィンドウ識別名	リストの中から選択する、もしくはターゲット選択ボタンをクリックし、対象となるアプリケーションウィンドウを指定します。 [詳細設定タブ]で「コントロールパス書式のバージョン」の設定を変更すると、ウィンドウ識別名は未設定状態に戻ります。 コントロールパス書式のバージョンについては『UI オートメーションのプロパティ（詳細設定タブ）』を参照してください。

No.	名称	説明
❺	対象コントロール指定	対象コントロール指定ボタン をクリックし、対象となるコントロールを指定します。 [詳細設定タブ]で「コントロールパス書式のバージョン」の設定を変更すると、対象コントロール指定は未設定状態に戻ります。 コントロールパス書式のバージョンについては『UI オートメーションのプロパティ（詳細設定タブ）』を参照してください。
❻	待ち時間	対象コントロールの指定開始までの待ち時間を「即時」、「３秒」、「１０秒」、「３０秒」から選択できます。 ポップアップメニューなど、目的の要素を表示させた状態で対象コントロールを指定したい際に使用します。
❼	コントロールパターン	対象コントロールに対する操作の種類を、「共通」、「折り畳みメニュー」、「ボタン」、「スクロール」、「選択」、「選択要素」、「トグル」、「値の設定と取得」から選択します。
❽	アクション	コントロールパターン毎に定められた操作を選択します。
❾	アクション設定	アクション毎に定められた設定項目が表示されます。 設定がない場合は何も表示されません

❼のコントロールパターンを設定していない状態で、❺の対象コントロール指定ボタンをクリック後に、対象ウィンドウにマウスを乗せると、選択中の要素がオレンジ枠で表示されます。

左クリックで要素を決定すると、メニューが表示され、❼コントロールパターンと❽アクションを選択できます。



コントロールパターンを設定した状態の場合、その要素で選択可能なコントロールパターンであればオレンジ枠が表示されます。選択できないコントロールパターンであれば赤黒い枠が表示されます。

枠がどちらの色でも、左クリックでメニューが表示されます。



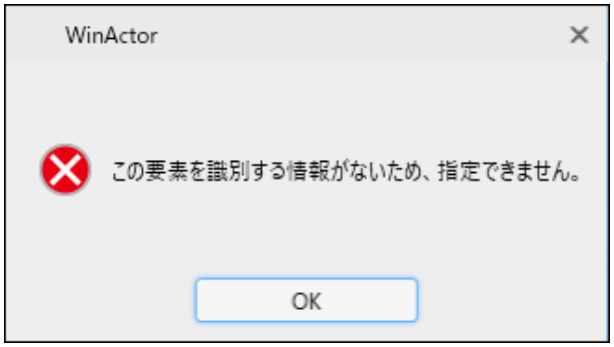


❺の対象コントロール指定の際、または自動記録の際に、下記のエラーが表示される場合があります。

この要素は、場所の特定に必要な情報を持っておらず、コントロールパスを生成できないため、操作対象とすることができません。



コントロールパスについては『UI オートメーションのプロパティ（コントロールパス編集タブ）』を参照してください。



コントロールパターン「共通」は、各要素共通の操作をします。

表 4-107 コントロールパターン「共通」のアクション

No.	アクション	機能	
❶	ラベルを取得する	要素のラベル（Name 属性）を取得します。	
		アクション設定	設定項目
		取得結果	取得したラベルを格納する変数名を指定します。

コントロールパターン「折り畳みメニュー」は、メニューやドロップダウンリストなど、折り畳める要素を操作します。

表 4-108 コントロールパターン「折り畳みメニュー」のアクション

No.	アクション	機能
❶	開く	折り畳まれている要素を開きます。既に開いている場合はそのままにします。
❷	閉じる	開いている要素を閉じます。既に閉じている場合はそのままにします。

コントロールパターン「ボタン」は、ボタンなど、クリック可能な要素を操作します。

表 4-109 コントロールパターン「ボタン」のアクション

No.	アクション	機能
❶	クリック	クリックします。マウスの左ボタンでクリックしたのと同じ効果を得ます。

コントロールパターン「スクロール」は、スクロール可能な領域全体を 1 つの要素として操作します。

表 4-110 コントロールパターン「スクロール」のアクション

No.	アクション	機能	
❶	水平スクロール可能かを取得	水平スクロール可能な場合は「true」、不可能な場合は「false」を取得します。	
		アクション設定	設定項目
		取得結果	取得した結果を格納する変数名を指定します。
❷	水平方向のスクロール位置を取得	水平方向についてコンテンツサイズに対するスクロール位置を 100 分率(0-100)で取得します。左端が 0、右端が 100、真ん中が 50 です。	
		アクション設定	設定項目
		取得結果	取得した結果を格納する変数名を指定します。
❸	水平方向の表示割合を取得	水平方向についてコンテンツサイズに対する表示領域のサイズの比率（全体の何%が見えているか）を 100 分率(0-100)で取得します。	
		アクション設定	設定項目
		取得結果	取得した結果を格納する変数名を指定します。
❹	水平方向にスクロール	水平方向にスクロールします。	
		アクション設定	設定項目

<table>
<tr><th>No.</th><th>アクション</th><th colspan="2">機能</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td>水平スクロール量</td><td>スクロール量を「右スクロール（大）」、「右スクロール（小）」、「左スクロール（大）」、「左スクロール（小）」から選択します。</td></tr>
<tr><td>❺</td><td>垂直スクロール可能かを取得</td><td colspan="2">垂直スクロール可能な場合は「true」、不可能な場合は「false」を取得します。<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❻</td><td>垂直方向のスクロール位置を取得</td><td colspan="2">垂直方向についてコンテンツサイズに対するスクロール位置を 100 分率(0-100)で取得します。上端が 0、下端が 100、真ん中が 50 です。<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❼</td><td>垂直方向の表示割合を取得</td><td colspan="2">垂直方向についてコンテンツサイズに対する表示領域のサイズの比率（全体の何%が見えているか）を 100 分率(0-100)で取得します。<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❽</td><td>垂直方向にスクロール</td><td colspan="2">垂直方向にスクロールします。<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>垂直スクロール量</td><td>スクロール量を「下スクロール（大）」、「下スクロール（小）」、「上スクロール（大）」、「上スクロール（小）」から選択します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❾</td><td>水平垂直にスクロール</td><td colspan="2">水平方向と垂直方向にスクロールします。<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>水平スクロール量</td><td>スクロール量を「右スクロール（大）」、「右スクロール（小）」、「左スクロール（大）」、「左スクロール（小）」から選択します。</td></tr><tr><td>垂直スクロール量</td><td>スクロール量を「下スクロール（大）」、「下スクロール（小）」、「上スクロール（大）」、「上スクロール（小）」から選択します。</td></tr></table></td></tr>
</table>

コントロールパターン「選択」は、メニューなど、複数項目から選択する要素を操作します。

表 4-111 コントロールパターン「選択」のアクション

<table>
<tr><th>No.</th><th>アクション</th><th colspan="2">機能</th></tr>
<tr><td>❶</td><td>複数選択可能かを取得</td><td colspan="2">複数選択可能であれば「true」、単一選択であれば「false」を取得します。
<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❷</td><td>選択必須かどうかを取得</td><td colspan="2">選択が必須であれば「true」、選択が任意であれば「false」を取得します。
<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❸</td><td>選択要素をテキストで取得</td><td colspan="2">選択した要素をカンマ区切りのテキスト文字列で取得します。
<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❹</td><td>選択要素をインデックスで取得</td><td colspan="2">選択した要素をカンマ区切りのインデックス文字列で取得します。
<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❺</td><td>指定した値を持つ要素を選択</td><td colspan="2">指定した値を持つ要素を選択します。
複数ある場合は、最初の 1 つを選択します。
該当する要素がない場合は、選択しません。
<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>選択要素の値</td><td>選択する値を指定します。
変数名または、値が指定できます。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❻</td><td>指定したインデックスの要素を選択</td><td colspan="2">指定したインデックスの要素を選択します。
該当する要素がない場合、またはマイナスのインデックスが指定された場合は、選択しません。
<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>インデックス</td><td>選択するインデックスを指定します。
変数名または、値が指定できます。</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>❼</td><td>選択可能な要素の数を取得</td><td colspan="2">選択可能な要素の数を取得します。
<table><tr><th>アクション設定</th><th>設定項目</th></tr><tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr></table></td></tr>
</table>

No.	アクション	機能	
❽	選択可能な要素をテキストで取得	選択可能な全ての要素の値をカンマ区切りのテキスト文字列で取得します。	
		アクション設定	設定項目
		取得結果	取得した結果を格納する変数名を指定します。

コントロールパターン「選択要素」は、複数の選択項目に含まれる 1 つの要素を操作します。

表 4-112 コントロールパターン「選択要素」のアクション

No.	アクション	機能	
❶	選択されているかどうかを取得	選択されている状態であれば「true」、選択されていない状態であれば「false」を取得します。	
		アクション設定	設定項目
		取得結果	取得した結果を格納する変数名を指定します。
❷	この要素を追加選択する	この要素を追加選択します。既に選択中の場合はそのままとします。	
❸	この要素を選択から外す	この要素を選択解除します。	
❹	この要素を選択する	他の選択要素を選択解除状態にして、この要素を選択状態にします。	

コントロールパターン「トグル」は、チェックボックスなど、操作のたびに状態が入れ替わる要素を操作します。

表 4-113 コントロールパターン「トグル」のアクション

No.	アクション	機能	
❶	トグル状態を切り替える	トグル状態を切り替えます。既にオンであればオフ、オフであればオンにします。	
❷	現在のトグル状態を取得する	トグル状態がオンであれば「true」、オフであれば「false」を取得します。	
		アクション設定	設定項目
		取得結果	取得した結果を格納する変数名を指定します。

コントロールパターン「値の設定と取得」は、テキストボックスなど、値を保持している要素を操作します。

表 4-114 コントロールパターン「値の設定と取得」のアクション

<table>
<tr><th>No.</th><th>アクション</th><th colspan="2">機能</th></tr>
<tr><td rowspan="2">❶</td><td rowspan="2">読み取り専用かどうかを取得する</td><td colspan="2">読み取り専用であれば「true」、読み書き可能であれば「false」を取得します。</td></tr>
<tr><td>アクション設定</td><td>設定項目</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr>
<tr><td rowspan="3">❷</td><td rowspan="3">値を取得する</td><td colspan="2">値を取得します。
Password 属性の場合は、エラーとなり、シナリオ実行が一時停止します。</td></tr>
<tr><td>アクション設定</td><td>設定項目</td></tr>
<tr><td>取得結果</td><td>取得した結果を格納する変数名を指定します。</td></tr>
<tr><td rowspan="5">❸</td><td rowspan="5">値を設定する</td><td colspan="2">指定した値を設定します。
読み取り専用の場合は、エラーとなり、シナリオ実行が一時停止します。</td></tr>
<tr><td>アクション設定</td><td>設定項目</td></tr>
<tr><td>設定値</td><td>設定する値を指定します。
変数名または、値が指定できます。</td></tr>
<tr><td>通常入力モード</td><td>UI オートメーションの共通インターフェースを使って値を設定するモードです。初期設定はこのモードです。</td></tr>
<tr><td>キーイベント送信モード</td><td>対象要素をテキストフォームと見なして、キーイベントを送信することで入力するモードです。</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Excel のセル入力モード</td><td>Excel のセル入力に特化して、キーイベントを送信することで入力するモードです。</td></tr>
</table>

図 4-136 UI オートメーションのプロパティ（コントロールパス編集タブ）

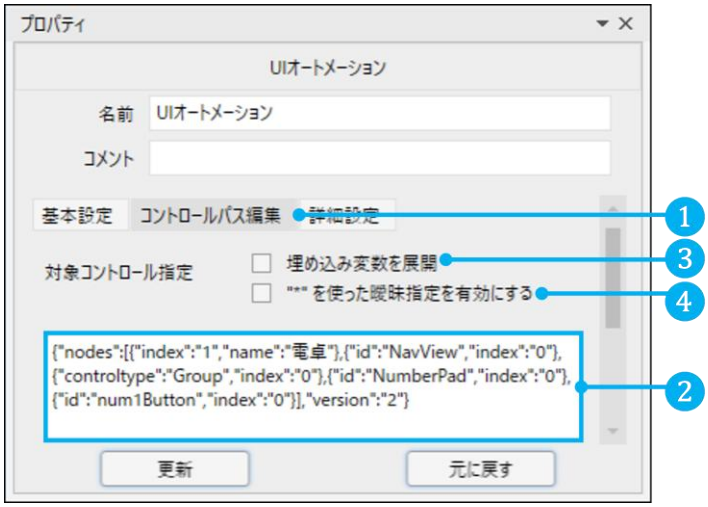


表 4-115 UI オートメーションのプロパティ（コントロールパス編集タブ）

No.	名称	説明
❶	コントロールパス編集タブ	コントロールパス編集を表示します。
❷	対象コントロール指定	対象コントロールのコントロールパスを表示します。 コントロールパスは、[基本設定タブ]で「対象コントロール指定」を設定すると、自動的に生成されます。 コントロールパスは、この画面で直接編集することができます。 コントロールパス内に%変数名%を記述することで、実行時にその部分を変数の値で置換することができます。 [詳細設定タブ]で「コントロールパス書式のバージョン」の設定を変更すると、対象コントロール指定は未設定状態に戻ります。 コントロールパス書式のバージョンについては『UI オートメーションのプロパティ（詳細設定タブ）』を参照してください。
❸	埋め込み変数を展開	チェックを付けると、実行時に対象コントロール指定内の%変数名%の部分を変数の値で置換します。 チェックを外すと、置換しません。

No.	名称	説明
❹	“*” を使った曖昧指定を可能にする	チェックを付けると、コントロールパスを構成する一部の値の指定に、”*” を使った曖昧指定を行うことができます。 ”*”文字は 1 文字以上のいずれかの文字を意味しており、例えば”abc*”は”abcd”,”abcdef”,”abc123”のいずれにも合致するとみなされます。0 文字は対象にならなため、”abc”には合致しません。 曖昧指定が可能な値は、以下の通りです。 • “id”キー(AutomationId 指定)に対応する値 • “name”キー(Name 指定)に対応する値 曖昧指定によって、実行時に複数のコントロールが見つかる場合には、曖昧指定に合致するものに対して”index”キーで指定されるコントロールを指定したことになります。 ウィンドウ識別ルールや対象コントロールの再選択を行うと、チェックが外れた状態に戻ります。



コントロールパスとは、操作対象となる要素の場所を示すテキスト形式のデータです。

要素は対象ウィンドウ内で階層的に配置されているため、コントロールパスは、対象ウィンドウを起点として、これら要素の場所を階層的に表現しています。

コントロールパスの書式にはバージョン 1 とバージョン 2 があり、[詳細設定タブ] で指定できます。

コントロールパス書式のバージョンについては『UI オートメーションのプロパティ（詳細設定タブ)』を参照してください。

図 4-137 UI オートメーションのプロパティ（詳細設定タブ）

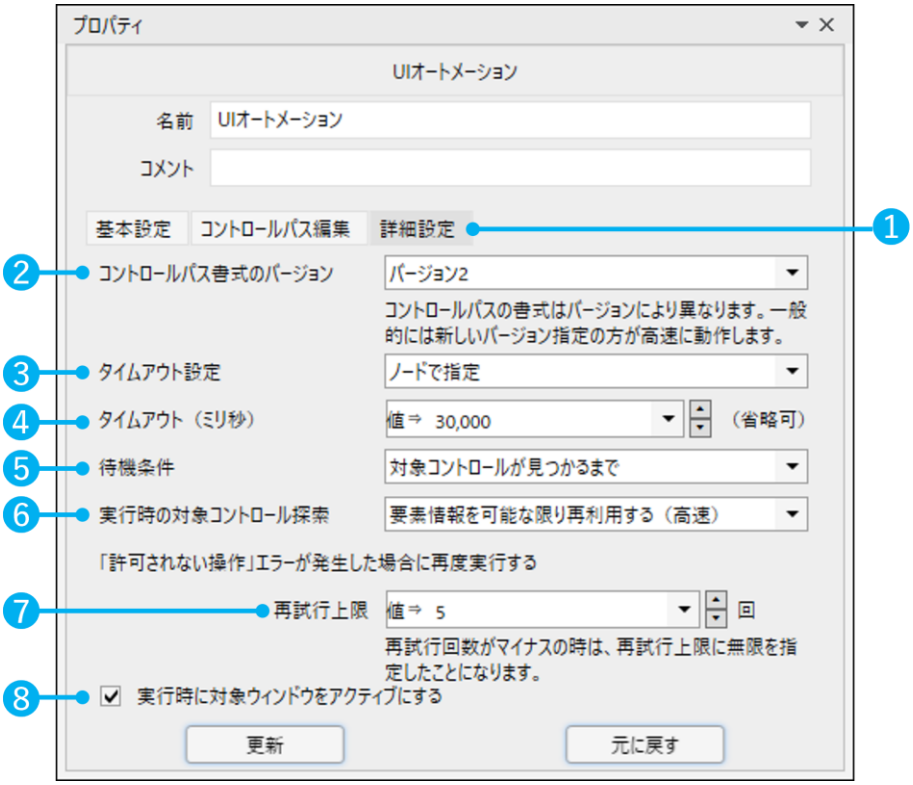


表 4-116 UI オートメーションのプロパティ（詳細設定タブ）

No.	名称	説明
1	詳細設定タブ	詳細設定を表示します。
2	コントロールパス書式のバージョン	コントロールパス書式のバージョンを指定します。 指定可能なバージョンは、「バージョン 1」または「バージョン 2」です。 バージョン 1 は WinActor7.4.4 までのシナリオと互換性がある書式です。 バージョン 2 は WinActor7.5.0 以降で使用できる書式です。バージョン 2 のほうが、[基本設定タブ]で対象コントロール指定を開始して要素を選択する動作、およびシナリオ実行時の動作が高速です。 バージョンの指定を変更すると、[基本設定タブ]のウィンドウ識別名設定、対象コントロール指定、および[コントロールパス編集タブ]の対象コントロール指定が全て未設定状態になります。 初期値は、バージョン 2 です。 また、自動記録にて生成された UI オートメーションのノードでは、バージョン 2 が自動的に設定されます。

No.	名称	説明
❸	タイムアウト設定	タイムアウト設定の参照先を指定します。 「シナリオ情報画面で指定」、「オプション画面で指定」、「ノードで指定」から選択します。 「シナリオ情報画面で指定」の場合、シナリオ情報画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「オプション画面で指定」の場合、オプション画面で設定されたタイムアウトの設定値が有効になります。 「ノードで指定」の場合、「タイムアウト（ミリ秒）」の値が有効になります。
❹	タイムアウト（ミリ秒）	タイムアウト時間の長さです。 「タイムアウト設定」で「ノードで指定」を選択した場合のみ有効です。 時間の範囲は 100～3,600,000 までです。 未設定で更新ボタンをクリックした場合には、30,000 ミリ秒が設定されます。
❺	待機条件	ノードの実行開始からタイムアウトをチェックする期間を指定します。 「ウィンドウが見つかるまで」または「対象コントロールが見つかるまで」から選択します。 「ウィンドウが見つかるまで」の場合、ウィンドウが見つかるまでにタイムアウト時間が経過するとエラーとなります。 「対象コントロールが見つかるまで」の場合、ウィンドウが見つかり、対象コントロールを探索するための要素情報を取得し、対象コントロールを発見して実行するまでの一連の動作が完了するまでに、タイムアウト時間が経過するとエラーとなります。
❻	実行時の対象コントロール探索	ウィンドウを発見した後、対象コントロールを探索するための要素情報をウィンドウから取得する動作を指定します。 「要素情報を毎回最新に更新してから探索（低速）」または「要素情報を可能な限り再利用する（高速）」から選択します。 「要素情報を毎回最新に更新してから探索（低速）」の場合、ウィンドウの要素情報を取得してから探索します。 「要素情報を可能な限り再利用する（高速）」の場合、既に取得済みの要素情報を再利用して探索するため、UI オートメーションノードの動作が高速になります。ただし、シナリオ開始後に UI オートメーションノードが初めて操作するウィンドウの場合、対象コントロールが見つからない場合、または「許可されない操作」エラーが発生した場合には、設定に関わらず、要素情報を取得します。 「コントロールパス書式のバージョン」で「バージョン 2」を選択した場合、本設定は指定できません。常にウィンドウの要素情報を取得してから探索する動作となります。

No.	名称	説明
❼	「許可されない操作」エラーが発生した場合に再度実行する再試行上限	対象コントロールの操作を実行したときに「許可されない操作」エラーが発生した場合に、実行の再試行を試みる上限回数を設定します。 対象コントロールの操作が成功すると、実行は完了となります。 この設定項目は再試行の回数です。 0 を指定すると再試行しません。 マイナスを指定すると再試行の上限なしとなります。ただし「待機条件」が「ウィンドウが見つかるまで」の場合、マイナスを指定できません。また、「対象コントロールが見つかるまで」の場合、タイムアウトのチェック対象となります。
❽	実行時に対象ウィンドウをアクティブにする	チェックを付けると、実行時に対象ウィンドウをアクティブにしてから、対象コントロールを操作します。 チェックを外すと、対象ウィンドウをアクティブにせずに対象コントロールを操作します。



WinActor Ver.7.2.x 以前のシナリオを読み込んだ場合の設定値は以下の通りです。

タイムアウト設定：オプション画面で指定

待機条件：ウィンドウが見つかるまで

実行時の対象コントロール探索：要素情報を毎回最新に更新してから探索（低速）

「許可されない操作」エラーが発生した場合に再度実行する再試行上限：0

4.10 ユーザライブラリのノード

4.10.1 ユーザライブラリ

ユーザライブラリは、シナリオ作成に活用できる部品（一連のまとまった操作手順）です。インストール時にライブラリが配置されますが、利用者がカスタマイズすることができます。

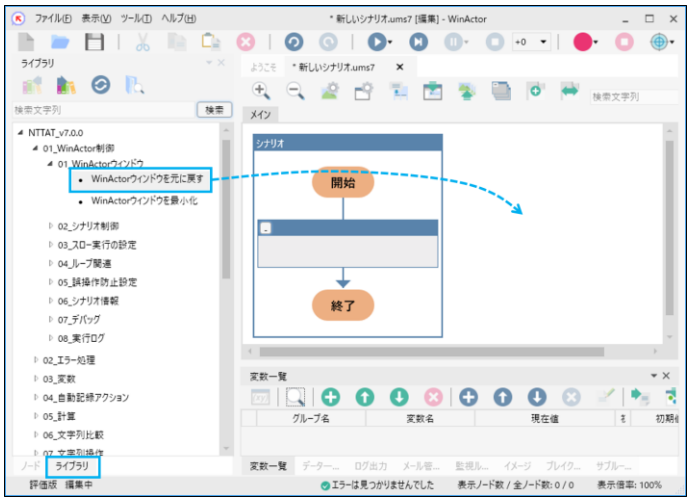
詳細は『3.4.2 ライブラリパレット』を参照してください。

■ ユーザライブラリの配置手順

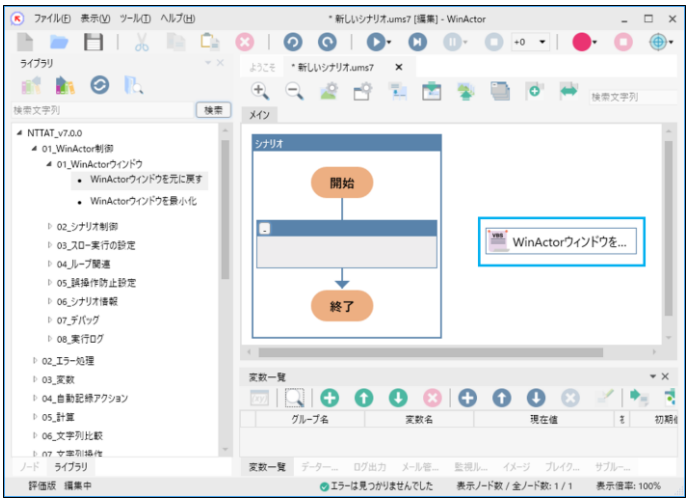
ユーザライブラリは以下の手順で配置します。

Steps

1. パレットエリアの「ライブラリ」タブに表示されているユーザライブラリを、フローチャート表示エリアにドラッグ&ドロップします。



フローチャート表示エリアに「ユーザライブラリ」が配置されます。



■ ユーザライブラリのプロパティ

ユーザライブラリの使い方は、その部品によって異なります。

インストール時に配置されるユーザライブラリの説明については、WinActor_Documents に収められている『WinActor ユーザライブラリサンプル説明書』を参照してください。

フォルダ構成は『1.2.2 フォルダ構成』を参照してください。

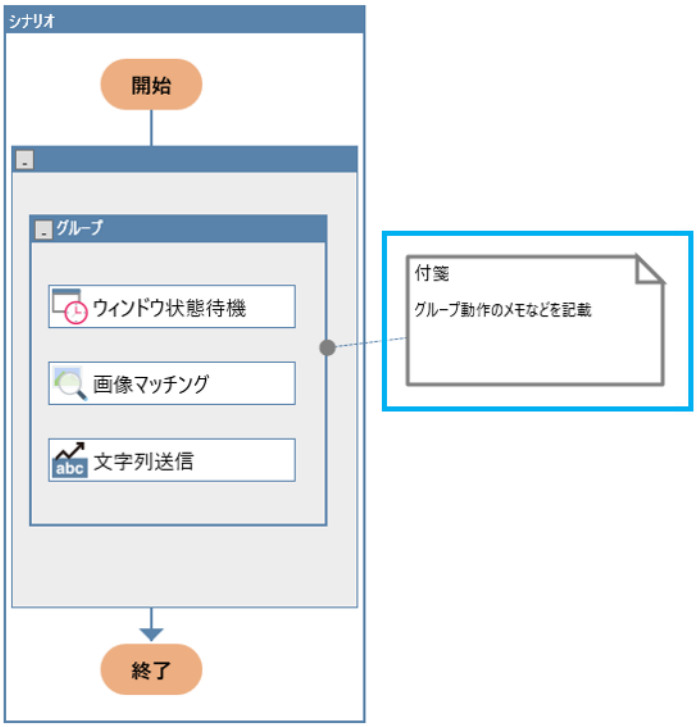
4.11 付箋ノード

付箋は、グループノードやアクションノードなどに動作説明やメモ書きをフローチャートに表示させる機能です。

■ 付箋の配置手順

付箋の追加は、フローチャート画面の右クリックメニューから行えます。
詳細は『3.5.5 右クリックメニュー』を参照してください。

図 4-138 付箋



■ 付箋のプロパティ

付箋のプロパティ画面の設定項目について説明します。

図 4-139 付箋のプロパティ



表 4-117 付箋のプロパティ

No.	名称	説明
❶	名前	名前を設定できます。フローチャート上の表示名です。
❷	コメント	コメントを設定できます。シナリオ作成時のメモ欄です。
❸	表示管理位置	付箋の表示位置をリストの中から選択します。 「ノードからの相対座標」は、関連付けたノードをフローチャート上で移動させると、付箋も一緒に移動します。 「フローチャート上の絶対座標」は、関連付けたノードをフローチャート上で移動させても、付箋は移動しません。
❹	内容	付箋の表示内容です。 URL を記載するとハイパーリンクで表示され、クリックすると Web ブラウザで表示されます。

5. シナリオ作成のヒント

FULL

5.1 変数

5.1.1 変数とは

変数はデータをしまっておく箱のようなものです。変数を使うことでシナリオの中で収集したデータを保持したり、保持しておいたデータを参照したりすることができます。

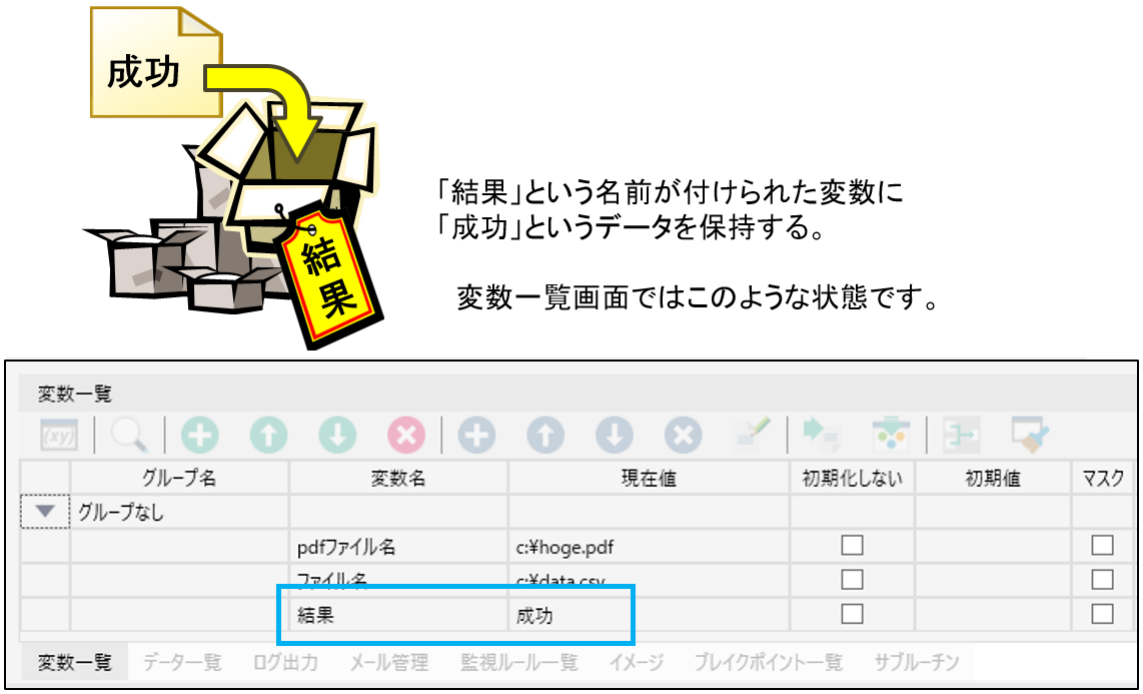
変数の状態確認や変数に関する操作を行うには、変数一覧画面を使います。

変数一覧画面の現在値に表示されている内容が、変数に保持されているデータです。

現在値はシナリオ実行中の時のみ表示されます。

『3.9.1 変数一覧タブ画面』

図 5-1 変数のデータ格納イメージ



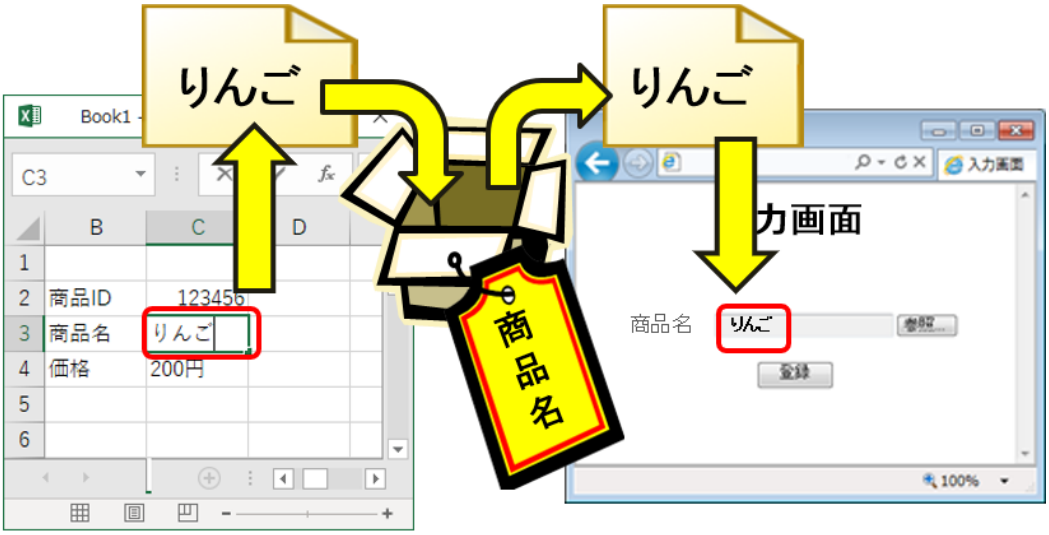
Excel ファイルから業務システムにデータを投入するシナリオでは、

①Excel ファイルから取り出したデータを変数に保持する

②変数に保持したデータを業務システムに投入する

という 2 ステップの操作が必要になります。

図 5-2 Excel から業務システムへのデータ転記イメージ



①「商品名」という名前が付けられた変数に
Excelから取り出したデータを保持する。
②「商品名」という名前が付けられた変数から
取り出したデータを業務システムに投入する

5.1.2　変数名

データをしまっておく箱(変数)には名前やコメント、初期値を付けておくことができます。
変数につける名前を変数名と呼びます。

変数名、コメント、初期値の設定は、変数一覧画面で行います。

『3.9.1 変数一覧タブ画面』

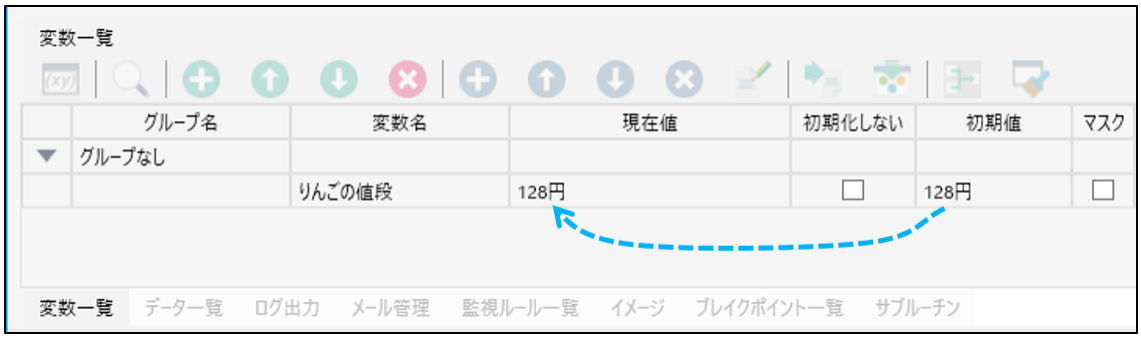
5.1.3　変数の初期化

■　初期値による初期化

シナリオ開始直後、変数は初期値を使って初期化されます。

初期値が変数の現在値に格納されます。

図 5-3 変数の初期化（初期値）



■　変数値設定による初期化

シナリオの中では、変数値設定を使って変数に格納されている値を変更することができます。

変数値設定については『4.6.1 変数値設定』を参照してください。

変数の現在値を変更することができます。

図 5-4 変数の初期化（変数値設定）



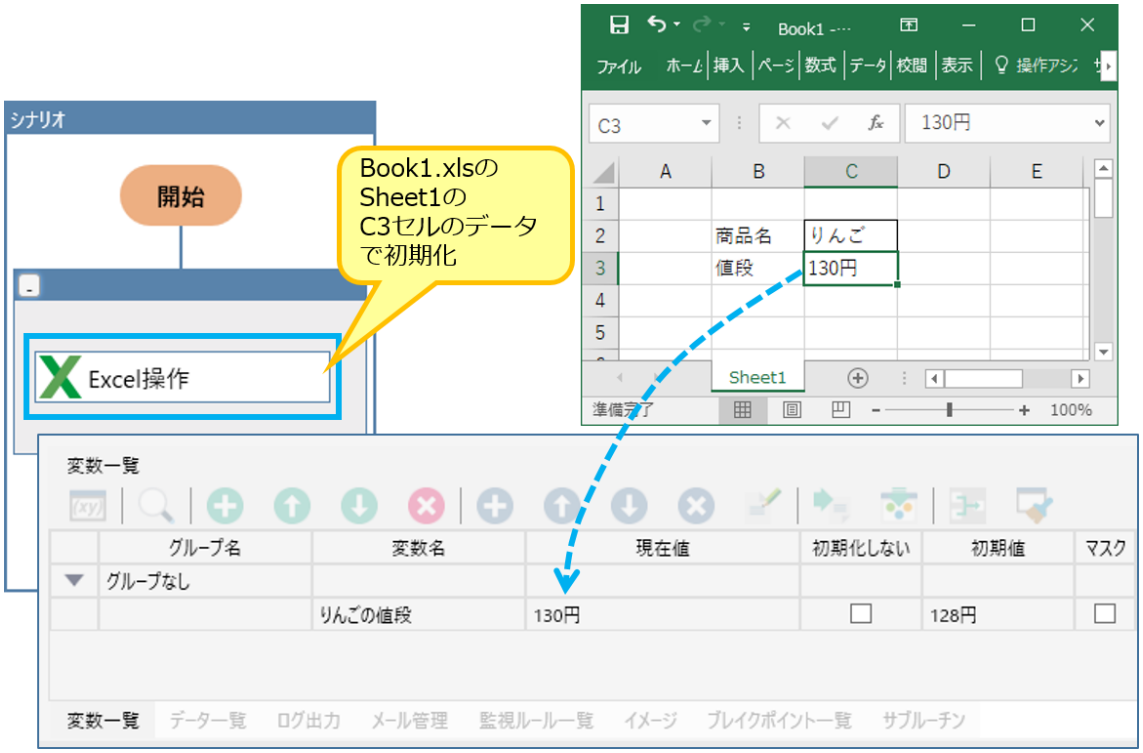
■ Excel ファイルを使った初期化（単票形式、帳票形式）

Excel ファイルのデータを使って変数を初期化することができます。

Excel ファイルの決まったセルのデータで変数を初期化する場合は、Excel 操作を使います。

Excel 操作については『4.4.10 Excel 操作』を参照してください。

図 5-5 変数の初期化（Excel 操作）



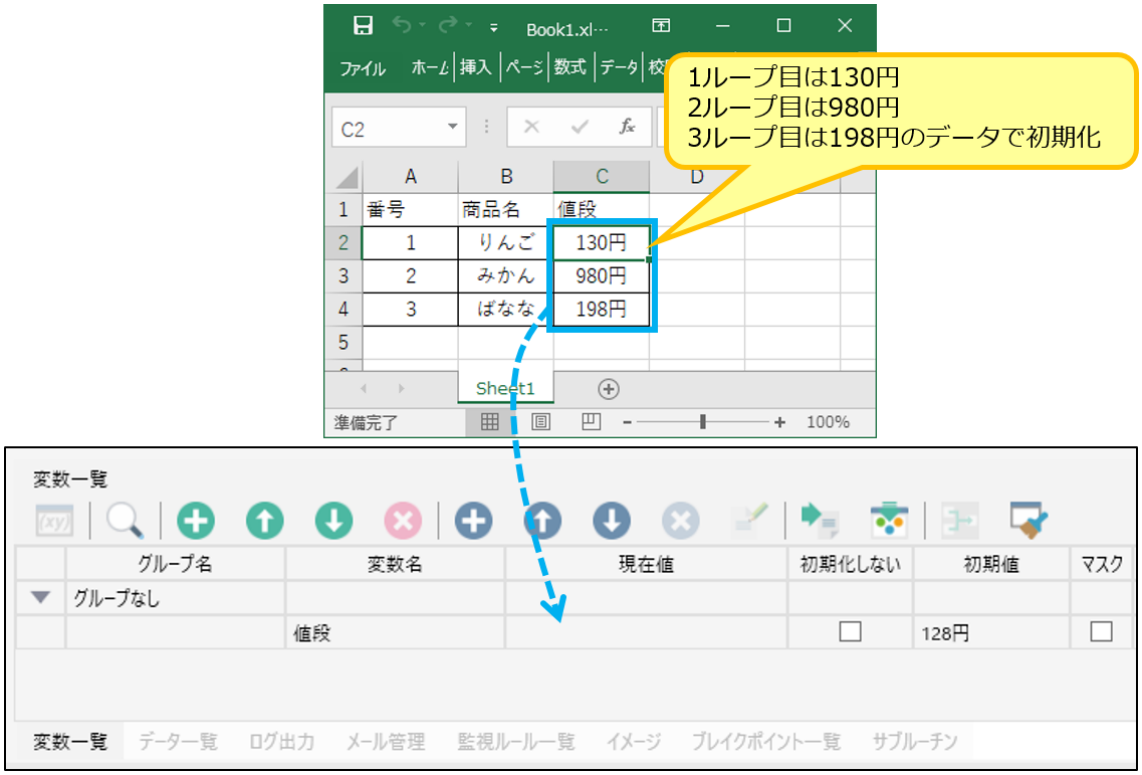
■ Excel ファイルを使った初期化（表形式）

表形式となっている Excel ファイルのデータを使って変数を初期化することができます。

データー覧画面で Excel ファイルを読み込むことで表形式のデータを扱うことができます。データー覧画面で Excel ファイルを読み込んだ場合、ループ実行という実行方式になります。

データー覧画面については『3.9.2 データー覧タブ画面』を参照ください。
ループ実行については『5.4.8 ループ実行』を参照ください。

図 5-6 変数の初期化（データー覧）



5.1.4　変数に関する制限事項

変数に関する制限事項は以下のとおりです。

- 「変数名」は、255 文字以下で設定してください。
- 「変数名」に、空白文字(半角スペース、全角スペース、タブ、改行)を含めることはできません。また「$」で始まる変数名は設定できません。
- 変数は、1024 文字を超えるデータを保持できません。「初期値」「現在値」は、1024 文字以下のデータを設定するようにしてください。ただし、シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを OFF にすることで文字数制限を解除することができます。

  シナリオ情報画面の『3.8.5 その他タブ』
- 「コメント」は、255 文字以下で設定してください。

5.1.5　特殊変数

変数にはあらかじめ用意された特殊変数があります。特殊変数は通常の変数と同様に、シナリオ内で利用することができます。ただし、同名の変数を作成することはできません。

表 5-1 特殊変数一覧

No.	分　類	変数名	値の種類	R/W	説　明
❶	経過時間	$ELAPSED_TIME	整数値	R	実行時の経過時間(秒)。
❷	実行モード	$IS_PARTIAL_EXEC	真偽値	R	実行モードの判定用。 全体実行時：false 部分実行時：true ここから実行時：true
❸	データ一覧利用	$DATALIST-USING	真偽値	R	データ一覧使用の判定用。 データ一覧で一行以上のデータがチェックされており、全体実行されている場合に true。 それ以外は false。 ※false の場合は変数の初期値を使って実行されている。
❹	ループ実行実行数	$LOOP_NUM	整数値	R	連続実行の現在の実行回数(1～)。
❺	ループ実行全体数	$LOOP_MAX	整数値	R	連続実行の予定されている全ループ回数。
❻	ループ実行初回	$IS_FIRST_LOOP	真偽値	R	最初のループが実行中かを表す真偽値。
❼	ループ実行最終回	$IS_LAST_LOOP	真偽値	R	最後のループが実行中かを表す真偽値。
❽	誤動作防止モード	$DETECT_USER_OPERATION	真偽値	R/W	「予期せぬマウス/キーボード操作による一時停止」が有効か否かを表す真偽値。 ※オプション画面の「予期せぬマウス/キーボード操作による一時停止」の設定をシナリオ実行時に変更できる。
❾	データ一覧行番号	$DATALIST-CURRENT_LINE	整数値	R	実行中のデータリストの行番号。
❿	データ一覧先頭番号	$DATALIST-FIRST_LINE	整数値	R	データリストの最初の行番号。

No.	分　類	変数名	値の種類	R/W	説　明
⑪	データ一覧末尾番号	$DATALIST-LAST_LINE	整数値	R	データリストの最後の行番号。
⑫	データ一覧ファイルパス	$DATALIST-FILE	文字列	R	データ一覧で開いている Excel ファイルや CSV ファイルのファイルパス。
⑬	データ一覧フォルダ	$DATALIST-FOLDER	文字列	R	データ一覧で開いている Excel ファイルや CSV ファイルの格納フォルダ。
⑭	データ一覧データソース	$DATALIST-DBNAME	文字列	R	データ一覧で DB 連携しているデータソース名。
⑮	シナリオファイルパス	$SCENARIO-FILE	文字列	R	シナリオファイルのファイルパス。
⑯	シナリオフォルダ	$SCENARIO-FOLDER	文字列	R	シナリオファイルの格納フォルダ。
⑰	実行速度	$SLOWEXECUTION-VALUE	整数値	R/W	シナリオの実行速度を調整。実行する各ノードの前に待機時間を設ける。設定した値×0.1 秒ずつ待機時間が増える（0～10 が設定できる範囲）。
⑱	サブルーチン呼び出し情報	$SUBROUTINE-INVOKE_ACTION_ID	整数値	R	サブルーチンを呼び出したノードのノード ID。サブルーチン外では、「-1」。
⑲	エラーノード名	$ERROR_NODE_NAME	文字列	R/W	エラー発生箇所のノード名。 このエラー情報をクリアする場合は、変数に空を設定してください。
⑳	エラーノード ID	$ERROR_NODE_ID	文字列	R/W	エラー発生箇所のノード ID。 このエラー情報をクリアする場合は、変数に空を設定してください。
㉑	エラーメッセージ	$ERROR_MESSAGE	文字列	R/W	エラーメッセージ。 このエラー情報をクリアする場合は、変数に空を設定してください。
㉒	エラー発生シナリオファイル	$ERROR_SCENARIO	文字列	R/W	エラーの発生元となったシナリオのシナリオファイルパス。 このエラー情報をクリアする場合は、変数に空を設定してください。

No.	分　類	変数名	値の種類	R/W	説　明
㉓	マッチング位置	$IMAGE_MATCH-MOUSE_POS	文字列	R/W	マウス操作を実施する位置「x 座標,y 座標」。 画像マッチングに失敗した場合は空となる。
㉔	マシン情報	$OS_BIT	文字列	R	64bit 環境で動作時は 64、32bit 環境で動作時は 32 を格納します。
㉕	バージョン番号	$WINACTOR_VERSION	文字列	R	WinActor のバージョン番号。（例 7.1.0）
㉖	ライセンス種別	$WINACTOR_EDITION	文字列	R	「フル機能版」「実行版」などのライセンス種別。
㉗	ファイルパス解決	$PARSE_FILE_PATH	文字列	R/W	パス名を設定すると、パス解決後のパス名を読み出せます。 パス解決に失敗したときは、空文字列になります。
㉘	ファイルパス解決方法	$FILE_PATH_TYPE	整数値	R/W	$PARSE_FILE_PATH でのパス解決の方法を指定します。下表参照。
㉙	共通タイムアウト	$WINACTOR_TIMEOUT	整数値	R	オプション画面で設定されたタイムアウト値
㉚	シナリオ別タイムアウト	$SCENARIO_TIMEOUT	整数値	R	シナリオ情報画面で設定されたタイムアウト値

R は読み込み可能、W は書き込み可能を表す。

表 5-2 $FILE_PATH_TYPE の設定値

値	説明
0, 10	ドライブ名・パス名の補完なし
1, 11	補完あり、指定したファイルの存在を確認
2, 12	補完あり、指定したファイルを含むフォルダの存在を確認
3, 13	補完あり、指定したフォルダの存在を確認
4, 14	補完あり、ファイル・フォルダの存在確認なし

0～4 はローカルパス・UNC パス・http/https を許容。
10～14 はローカルパス・UNC パスのみ許容。
初期値は 0 。

5.1.6　%変数名%の利用

%変数名%という書きかたを使って、変数の現在値を差し込むことができます。

『5.1.7 現在値の確認方法』にメッセージボックスを使った変数確認の利用例を記載しています。

シナリオ情報画面のその他タブのチェックボックス「変数名の値を取得する際に%変数名%の展開を行うか否か V6 の挙動に合わせる」にて、%変数名%の展開を利用できる箇所をWinActor Ver.6 と同様とすることができます。

設定方法については、シナリオ情報画面の『その他タブ』を参照してください。

チェックを付けると、Ver.6 と同じ箇所でのみ%変数名%の展開を利用できます。

表 5-3 チェックを付けた場合に%変数名%を利用できる箇所

No.	種別	箇 所
❶	ノード	文字列送信のプロパティ画面 詳細設定タブの値入力欄
❷		コマンド実行のプロパティ画面 オプション入力欄
❸		Excel 操作のプロパティ画面 「変数名もしくは値」指定の入力欄
❹		待機ボックスのプロパティ画面 表示メッセージ入力欄
❺		インプットボックスのプロパティ画面 表示メッセージ入力欄
❻		選択ボックスのプロパティ画面 表示メッセージ入力欄
❼		変数値設定のプロパティ画面 値入力欄
❽	ユーザライブラリ	自動生成ノードのプロパティ画面 詳細設定タブの値入力欄

チェックを外すと、上表に加えて、%変数名%の展開を利用できる箇所が追加されます。

表 5-4 チェックを外した場合に追加される%変数名%を利用できる箇所

No.	種別	箇 所
❶	ノード、 ユーザライブラリ	各ノードのプロパティ画面 「変数名もしくは値」指定の入力欄
❷	ノード	例外処理のプロパティ画面 例外名入力欄
❸		選択ボックスのプロパティ画面 追加／変更する文字列入力欄
❹	ユーザライブラリ	UI オートメーションのプロパティ画面 コントロールパス編集タブの対象コントロール指定欄
❺		Gmail 受信設定のプロパティ画面 保存設定タブの拡張子入力欄
❻		メール受信設定のプロパティ画面 保存設定タブの拡張子入力欄
❼		JSON 形式書き込みのプロパティ画面 詳細設定タブのキー入力欄

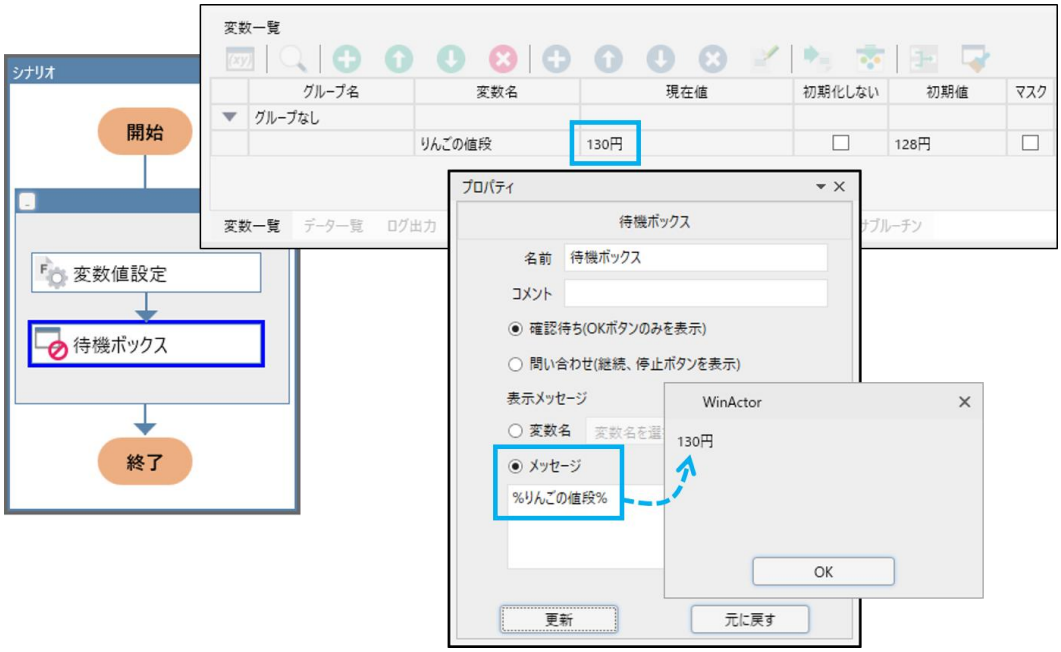
No.	種別	箇 所
❽		JSON 形式読み込みのプロパティ画面 詳細設定タブのキー入力欄
❾		HTTP のプロパティ画面 要求タブ内のヘッダータブ キー入力欄
❿		HTTP のプロパティ画面 要求タブ内のボディタブ キー入力欄
⓫		HTTP のプロパティ画面 応答タブ内のヘッダータブ キー入力欄
⓬		HTTP のプロパティ画面 応答タブ内のボディタブ キー入力欄
⓭		HTTP（詳細）のプロパティ画面 要求タブ内のボディタブ ボディ入力欄

5.1.7 現在値の確認方法

シナリオに待機ボックスを配置することで、待機ボックスを閉じるまでの間、変数の現在値を変数一覧画面で確認することができます。

また、待機ボックスの表示メッセージ欄に　%変数名%　のように記載すると任意の変数の内容を待機ボックスのメッセージとして表示することができます。

図 5-7 変数の現在値を確認



5.2　ウィンドウ識別ルール

5.2.1　ウィンドウ識別ルールとは

ウィンドウ識別ルールとは、WinActor が自動操作を行う画面の検索条件です。

ウィンドウ識別ルールはウィンドウ識別名という名前が付けられて、ウィンドウ識別ルール画面で管理されています。

「ウィンドウタイトル」「ウィンドウクラス名」「プロセス名」「ウィンドウサイズ」が自動操作を行う画面の検索条件として指定できます。

図 5-8 ウィンドウ識別ルールの確認 1

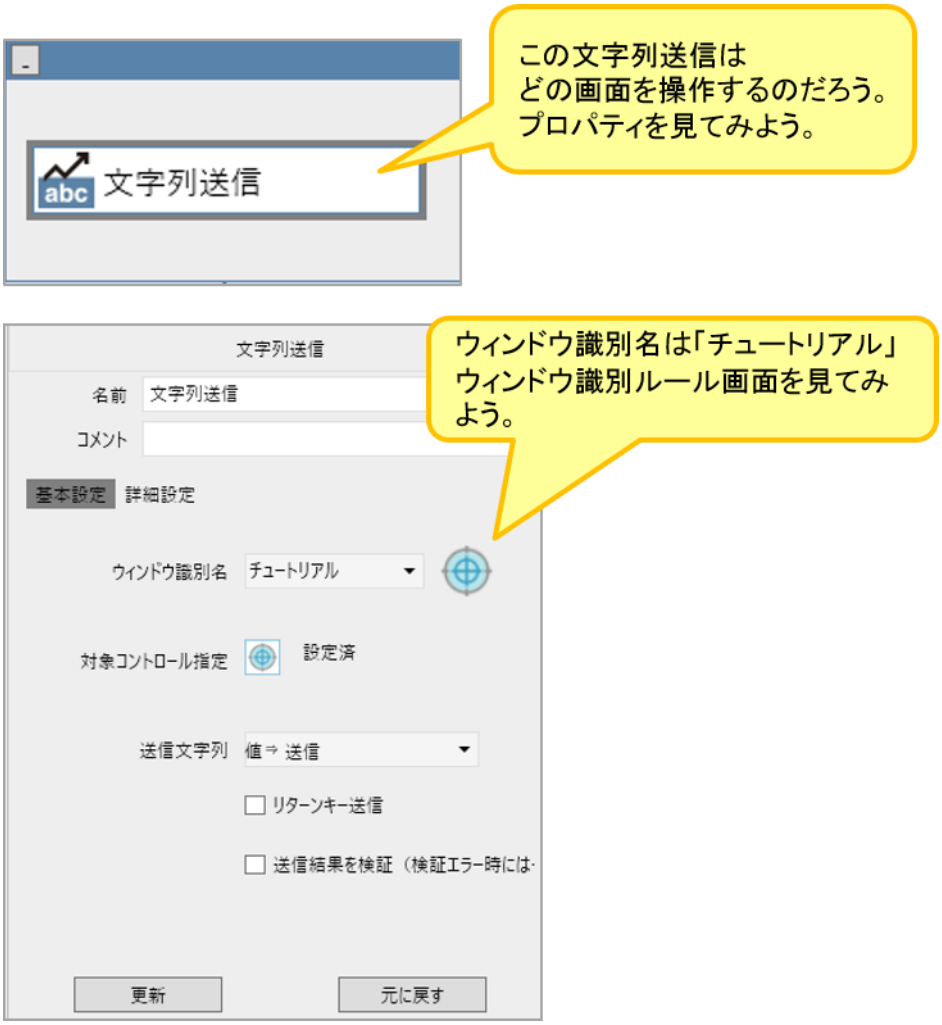
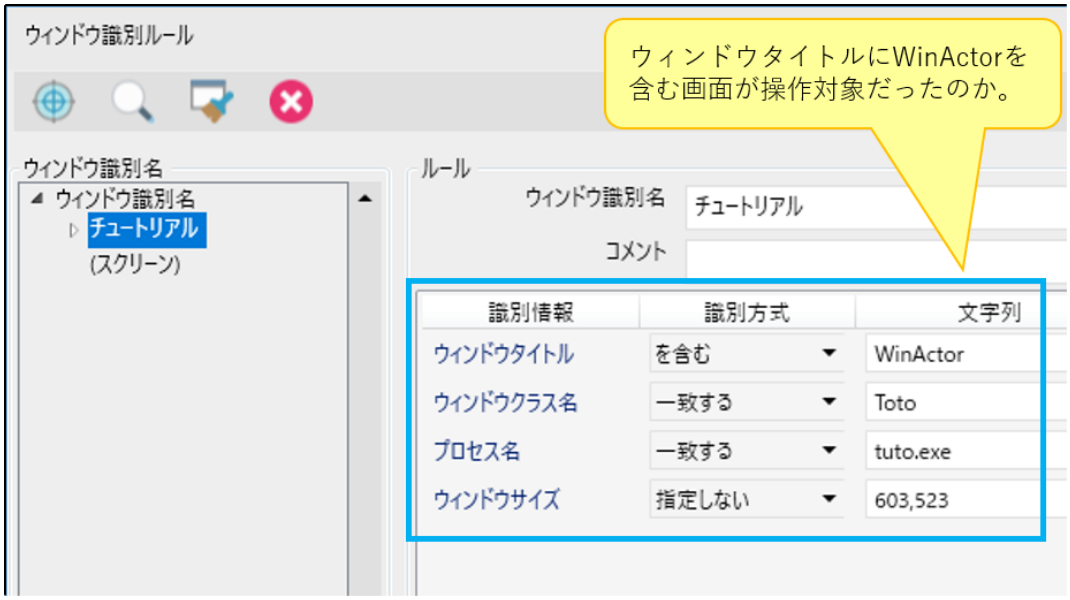


図 5-9 ウィンドウ識別ルールの確認 2



ウィンドウ識別ルールの画面操作については『3.5.6 ウィンドウ識別ルール画面』を参照ください。

5.3　監視ルール

5.3.1　監視ルールとは

シナリオ実行中に特定の画面が表示された場合の動作を決めておくことができます。

監視ルールの登録手順は『3.9.5 監視ルール一覧タブ画面』を参照ください。

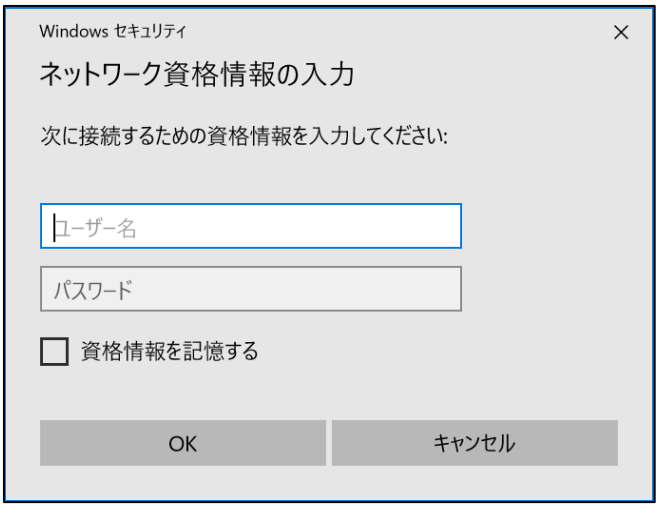
監視ルールの登録数が多いとシナリオ全体の実行速度が遅くなります。

5.3.2　監視ルール利用例

■　サブルーチンの実行

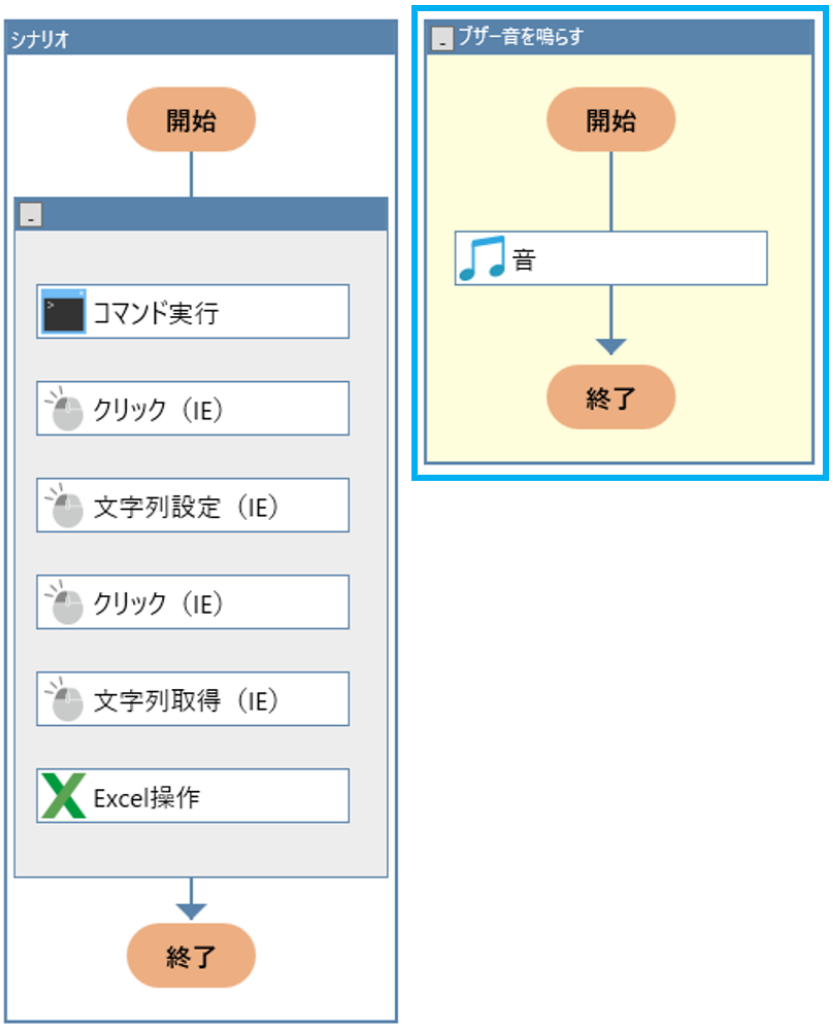
ここでは、パスワード入力画面を監視ルールに登録して、シナリオ実行中にパスワード入力画面が表示された場合にブザー音を鳴らす方法を説明します。

図 5-10 監視ルール利用例 1

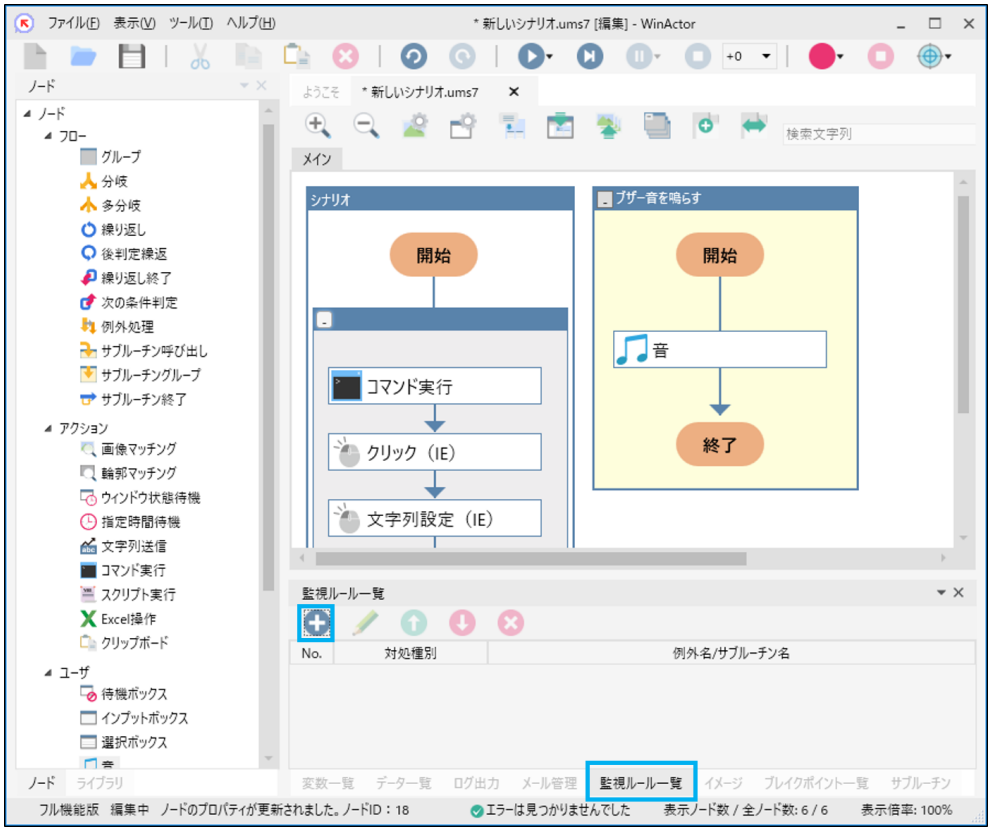


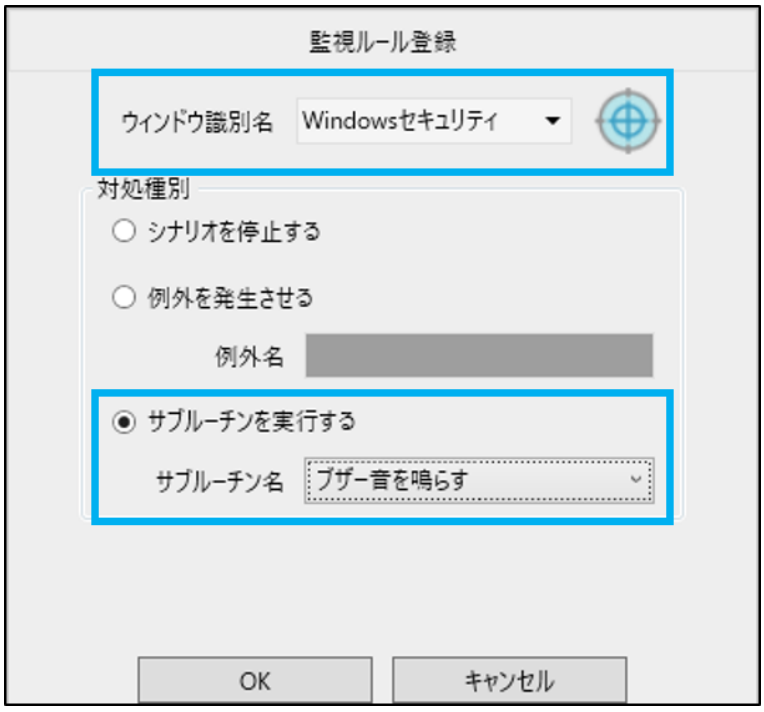
Steps

1. 任意のシナリオとともに、ブザー音を鳴らすサブルーチンを作成します。



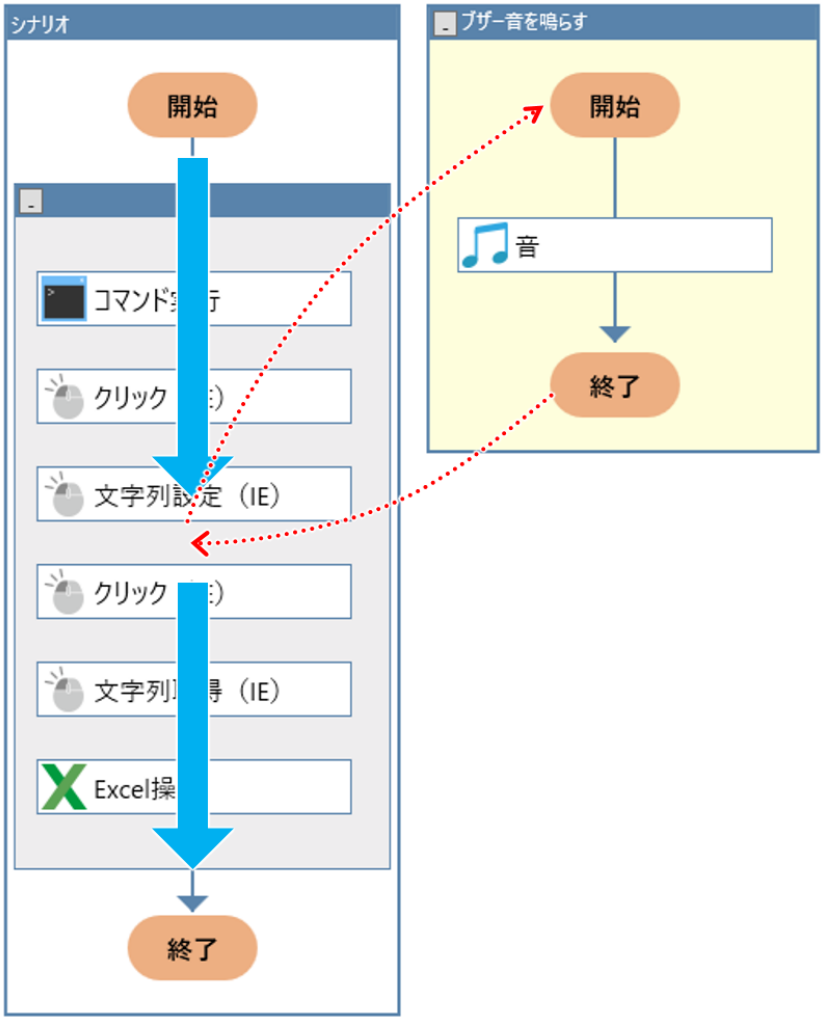
2. 監視ルールを追加し、パスワード入力画面が表示されたらサブルーチン「ブザー音を鳴らす」を実行する監視ルールを登録します。





3. シナリオを実行します。シナリオ実行中にパスワード入力画面が表示された場合、表示されたタイミングでブザーを鳴らすサブルーチンの処理が実行されます。サブルーチン終了後は、シナリオの続きを実行します。

図 5-11 パスワード入力画面が表示された場合の流れ

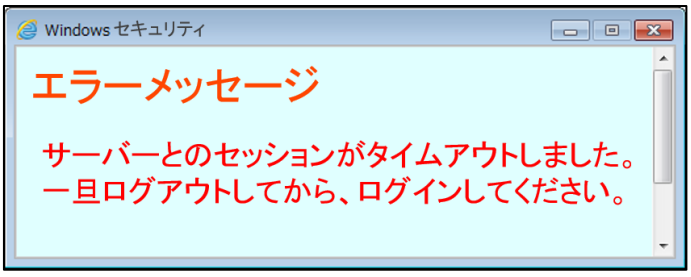


シナリオ実行中にパスワード入力画面が表示されない場合は、開始から終了までのノードを実行して終了します。ブザーを鳴らすサブルーチンは実行されません。

■ シナリオの停止

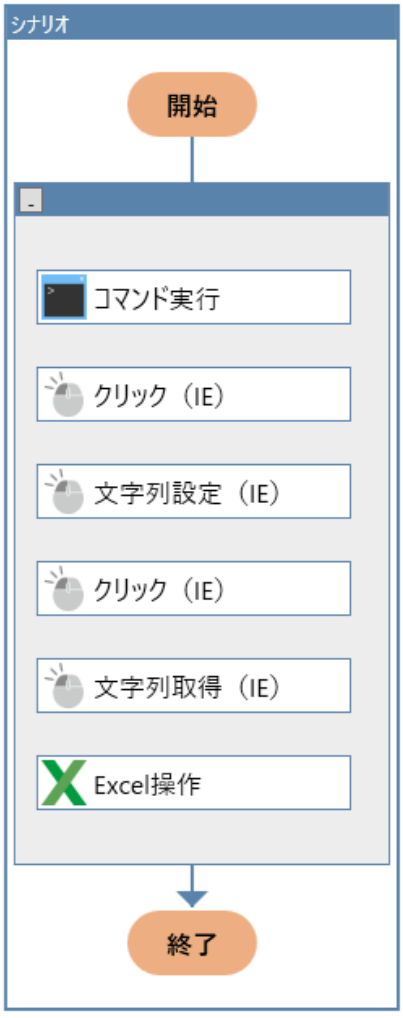
ここでは、タイムアウト画面を監視ルールに登録して、シナリオ実行中にタイムアウト画面が表示された場合にシナリオを停止させる方法を説明します。

図 5-12 監視ルール利用例 2

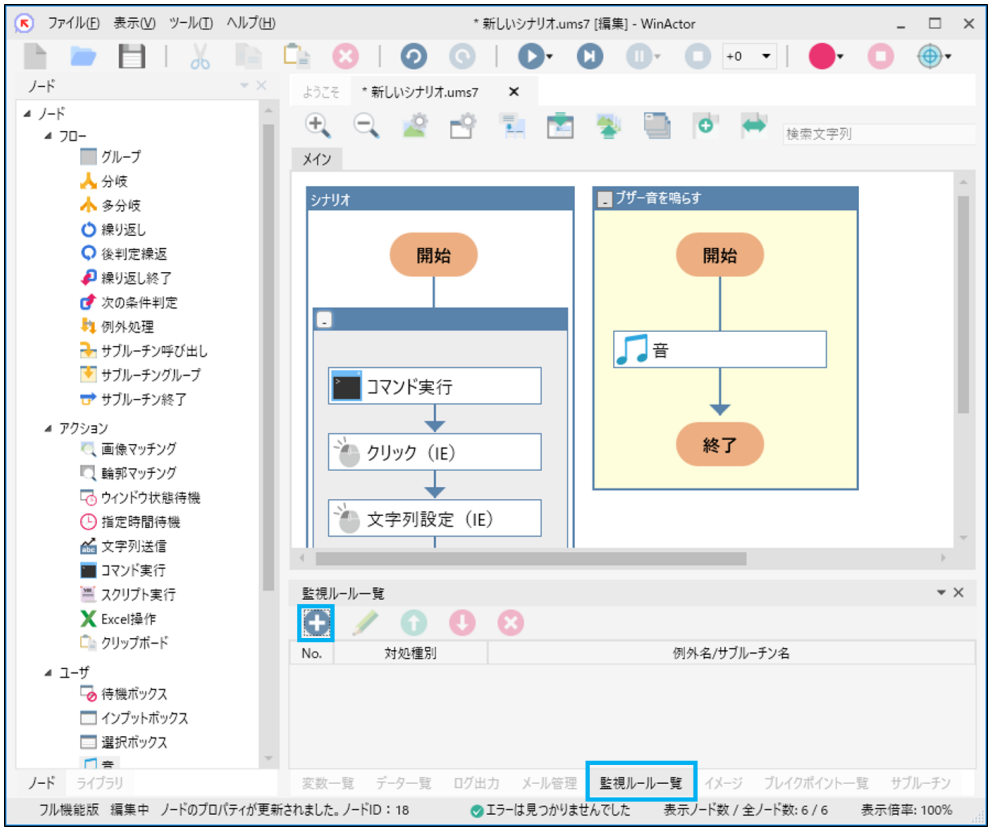


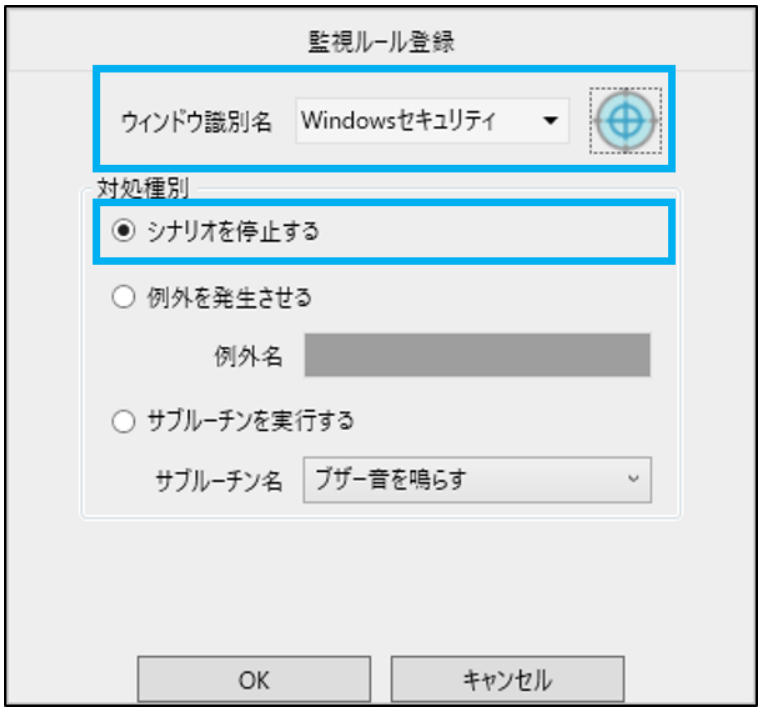
Steps

1. シナリオを作成します。



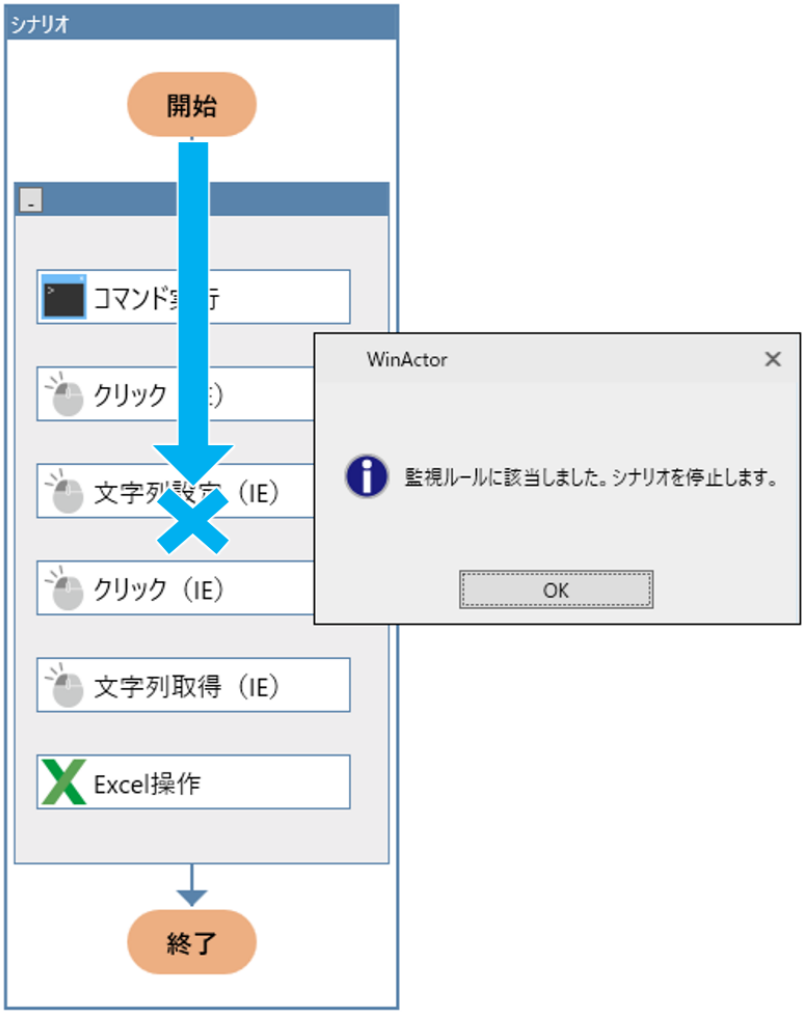
2. 監視ルールを追加し、タイムアウト画面が表示されたらシナリオを停止させる監視ルールを登録します。





3. シナリオを実行します。シナリオ実行中にタイムアウト画面が表示された場合、表示されたタイミングでシナリオ停止メッセージが表示されます。[OK]ボタンをクリックするとシナリオが停止します。

図 5-13 タイムアウト画面が表示された場合



シナリオ実行中にタイムアウト画面が表示されない場合、開始から終了までのノードを実行して終了します。

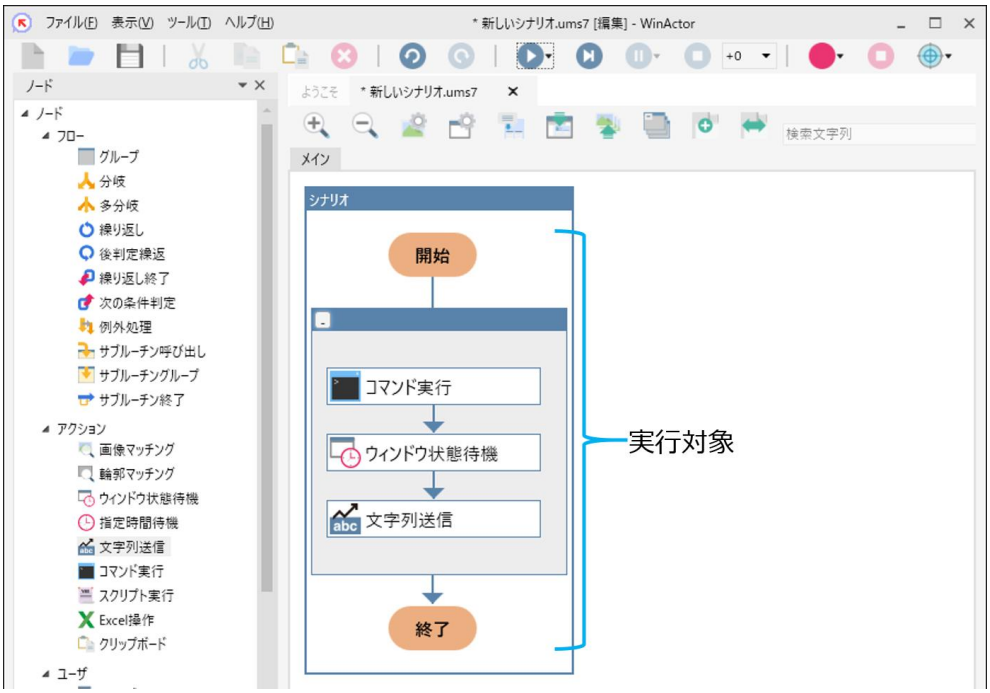
5.4　実行

シナリオに沿って、自動操作を行うことを実行と呼びます。実行モードとして全体実行と部分実行、ここから実行が選択できます。

5.4.1　全体実行

全体実行ではメインシナリオの開始から終了までが実行対象になります。

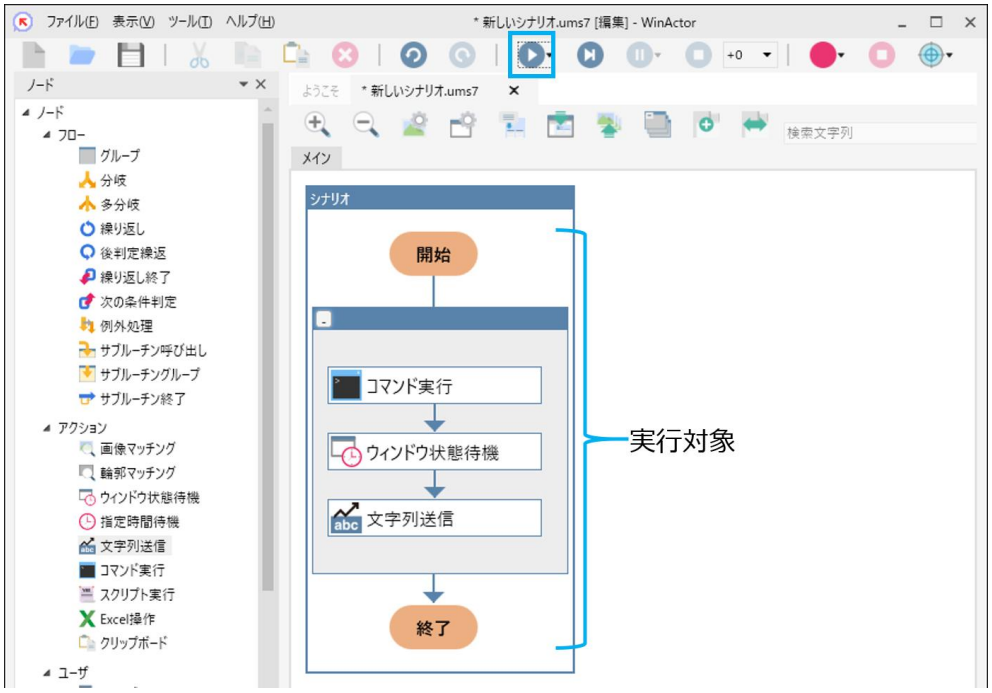
図 5-14 全体実行の実行対象



■　全体実行の操作手順

Steps

1. 実行ボタンをクリックすると、全体実行が行われます。



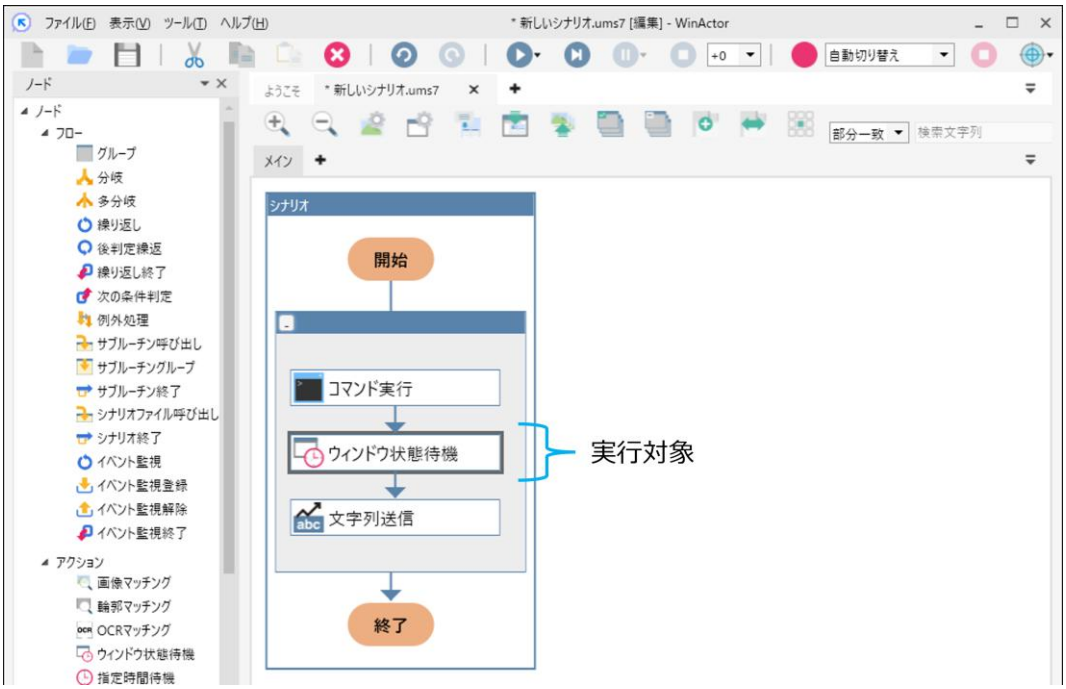
ショートカットキー「F5」でも、全体実行を開始させることができます。

5.4.2　部分実行

シナリオの一部分だけを実行したい場合に部分実行を使います。

部分実行ではフローチャート画面で選択状態となっているノードが実行対象になります。

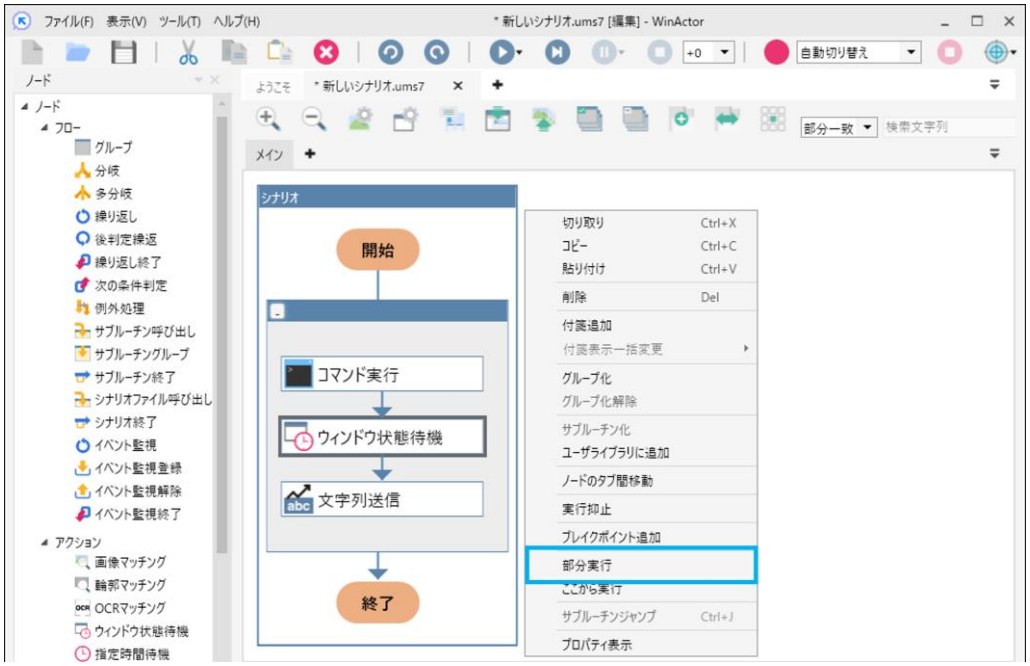
図 5-15 部分実行の実行対象



■　部分実行の操作手順

Steps

1. 部分実行したいノードを選択し、右クリックメニューから「部分実行」を選択します。



選択したノードが実行されます。

部分実行では、データインポートで読み込んだ外部ファイルの値は使用せず、変数の初期値を使用して実行を行います。

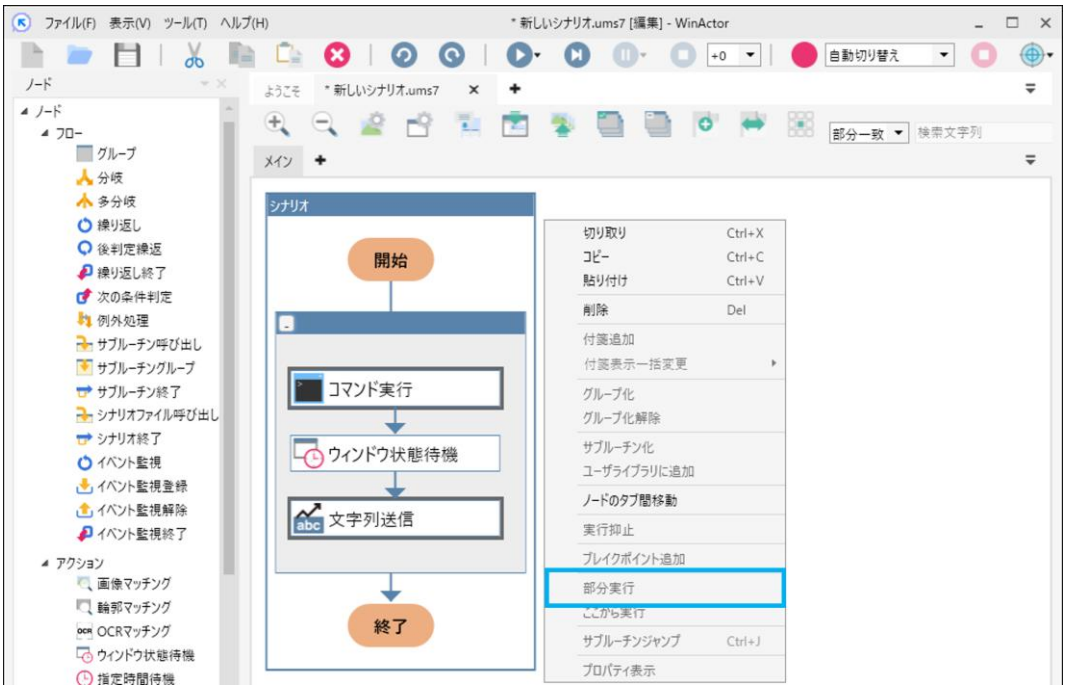
データインポートについては、『3.9.2 データ一覧タブ画面』の『データインポート』を参照してください。

■ 部分実行が選択できない場合

以下の場合、部分実行は選択できません。

- 複数のノードが飛び飛びに選択されている場合
- ノードが選択されていない場合

図 5-16 飛び飛びな選択状態

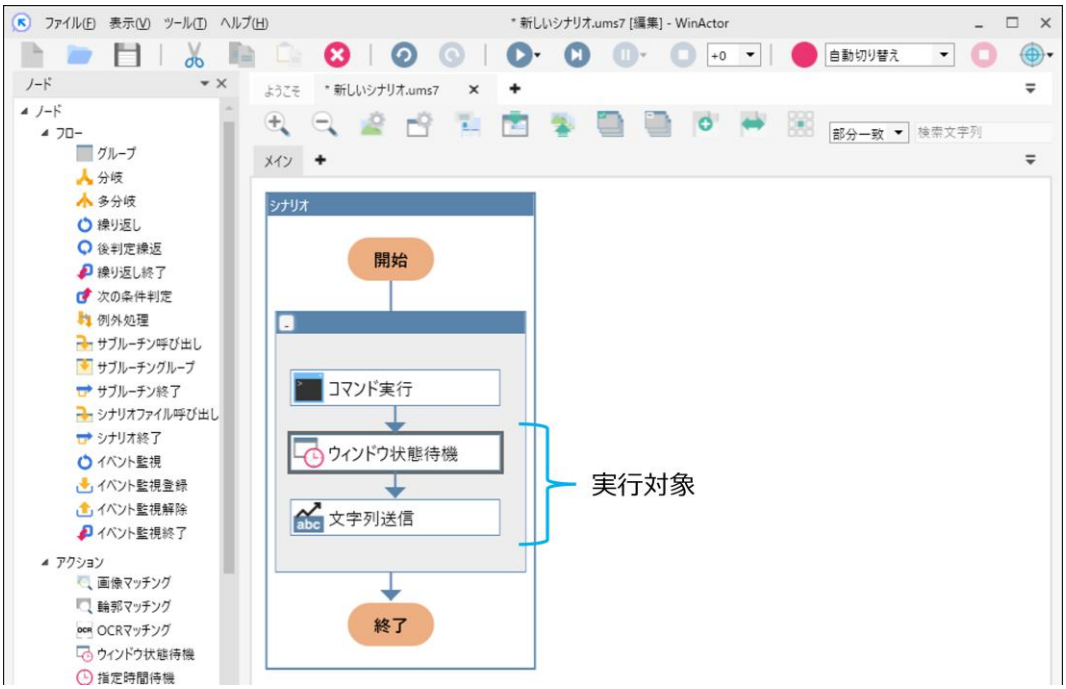


5.4.3　ここから実行

シナリオを途中から実行したい場合に、ここから実行を使います。

ここから実行では、フローチャート画面で選択状態となっているノード以降が実行対象になります。

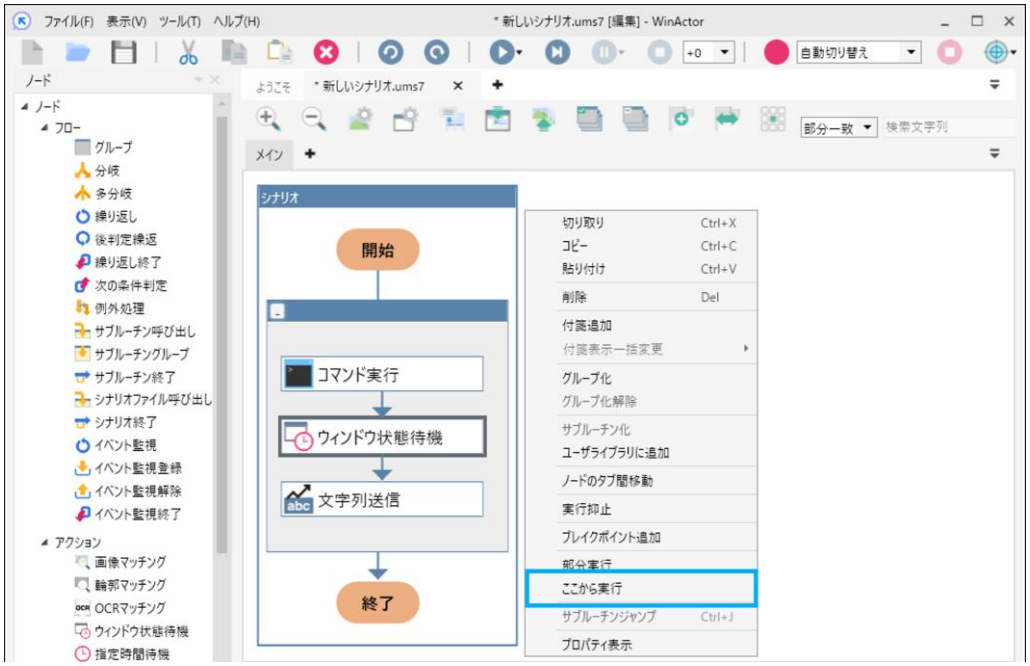
図 5-17 ここから実行の実行対象



■　ここから実行の操作手順

Steps

1. 実行を開始したいノードを選択し、右クリックメニューから「ここから実行」を選択します。



選択したノード以降が実行されます。

- ここから実行では、データインポートで読み込んだ外部ファイルの値は使用せず、変数の初期値を使用して実行を行います。
- 繰り返しグループ内のノード、または後判定繰返グループ内のノードを選択して、ここから実行を実行した場合、2 周目の繰り返しは実行されません。また、後続のノードも実行されません。
- サブルーチングループ本体、またはサブルーチングループ内のノードを選択して、ここから実行を実行した場合、サブルーチングループ内のノードのみの実行となります。呼び出し元には戻りません。

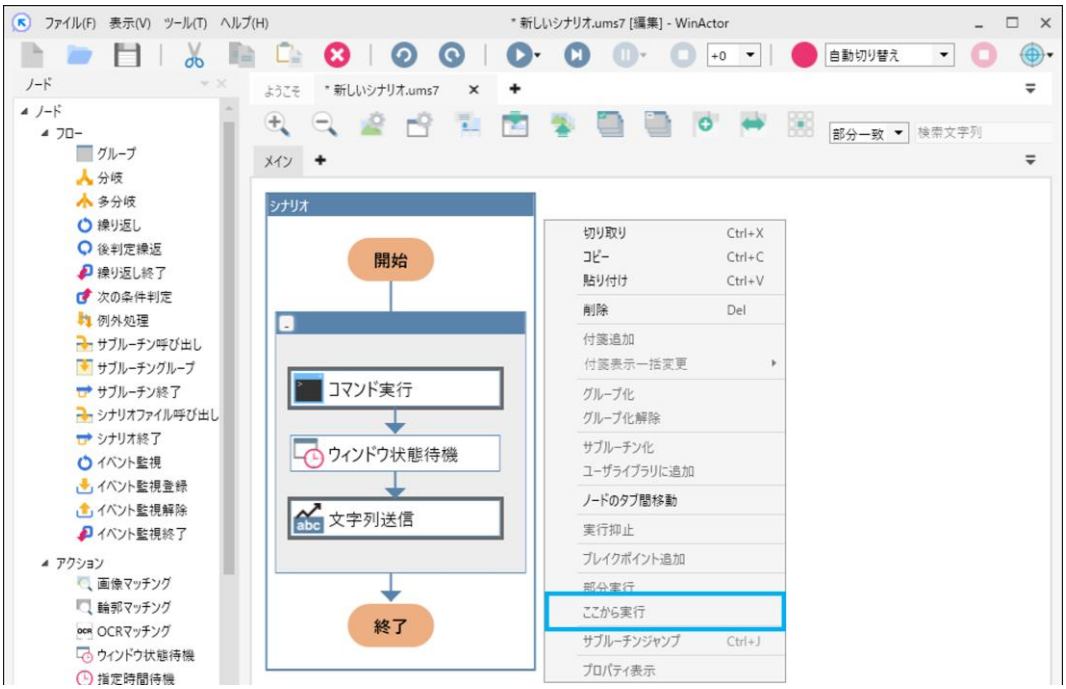
データインポートについては、『3.9.2 データ一覧タブ画面』の『データインポート』を参照してください。

■　ここから実行が選択できない場合

以下の場合、ここから実行は選択できません。

- 複数のノードが選択されている場合
- ノードが選択されていない場合

図 5-18 複数のノードが選択されている状態



5.4.4　実行速度の調整

メイン画面のプルダウンを操作して、シナリオ全体の実行速度を調整することができます。

各ノードを実行する前に待機時間を設けます。+が増えるごとに 0.1 秒ずつ待機時間が増えます。+0 を選択すると、実行時に待機時間が挿入されず、+10 を選択すると、実行時に+1.0 秒の待機時間が挿入されます。

図 5-19 実行速度の調整



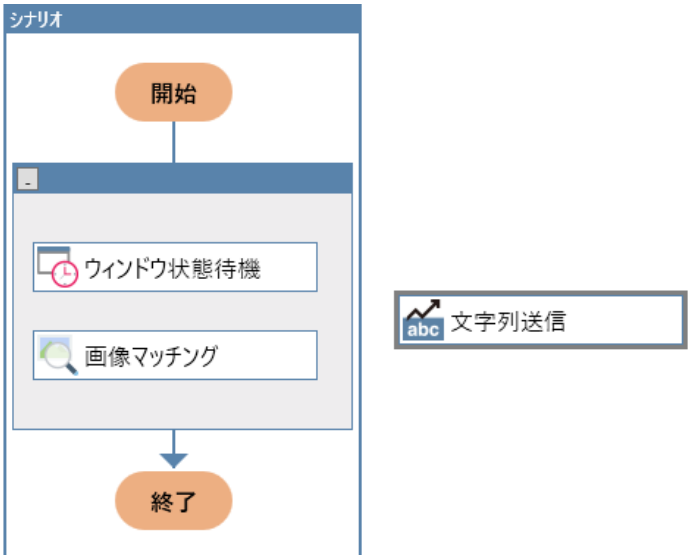
5.4.5　実行抑止

一部のノードを実行せずスキップされる場合は、実行抑止を使います。

実行抑止の設定手順については『実行抑止』を参照してください。

また、シナリオからノードを取り除くことで、実行抑止させることもできます。

図 5-20 シナリオからノードを取り除いた実行抑止



5.4.6　実行前の警告

プロパティの未設定の項目があったり、実行されないノードが存在したりする場合、実行操作を行ったときに警告が表示されます。

ログ出力画面には、時刻、実行を行ったノード ID、結果などが表示されます。

エラーや警告が発生した場合は、ログ出力画面に表示されたノード ID を使って検索を行うことにより、エラーや警告発生箇所を特定することができます。

検索手順は『ノード ID クリックによるノードジャンプ』を参照してください。

図 5-21 警告画面の例



5.4.7　実行時エラー

実行中にエラーが発生するとシナリオ実行は一時停止状態となります。エラー原因を解消後、エラー発生箇所から実行を再開することが可能です。

エラー発生時に、シナリオ実行を一時停止したくない場合は、例外処理を使います。

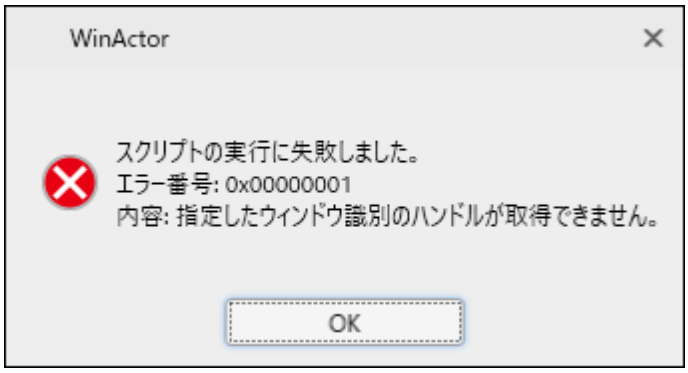
例外処理は『4.3.8 例外処理』を参照してください。

ログ出力画面に、時刻、実行を行ったノード ID、結果などが表示されます。

エラー・警告が発生した場合は、ログ出力画面に表示されたノード ID を使って検索を行うことにより、エラー・警告発生箇所を特定することができます。

検索手順は『ノード ID クリックによるノードジャンプ』を参照してください。

図 5-22 実行エラー発生時の画面





■　代表的なエラーとその対処

表 5-5 代表的なエラーとその対処

No.	エラーメッセージ	対処方法
❶	操作が実行できませんでした。以下の原因が考えられます。 ・〇〇に一致するウィンドウが存在しない。 ・詳細設定に一致するコントロールが存在しない。 ・コントロールが操作できない状態である。	操作しようとしている画面が表示されていない場合、直前の操作が失敗し、画面遷移が正しくされなかった可能性があります。 →ボタンクリックなどの直前操作が確実に行われるように、指定時間待機等を配置してください。
		再開した場合に正しく実行できる場合、操作を行う画面が表示されるまでに時間がかかり、タイムアウトしてしまった可能性があります。 →指定時間待機、ウィンドウ状態待機を使って画面が表示されるまでの待機を行ってください。
		操作を行う画面のウィンドウタイトルが変更されており、記録時のウィンドウタイトルと異なっている可能性があります。 →ウィンドウ識別ルールのウィンドウタイトルで「～と一致する」の条件を「～を含む」のような条件に変えることで対処できます。 ※起動ごとにウィンドウタイトルが変わるアプリケーション、保存操作を行うとウィンドウタイトルが変わるアプリケーションはご注意ください。
		ボタンや入力欄が増減する画面では、記録時に存在していたボタンが表示されていない可能性があります。 →プロパティ画面の詳細設定タブで、コントロールを選択する条件を見直してください。
❷	マッチング画像が存在しません。	操作しようとしている画面が表示されていない場合、直前の操作が失敗し、画面遷移が正しくされなかった可能性があります。 →ボタンクリックなどの直前操作が確実に行われるように、指定時間待機等を配置してください。

No.	エラーメッセージ	対処方法
		操作しようとしている画面が表示されている場合、クリックしようとしている箇所の画像が指定されたマッチング画像と異なっている可能性があります。人の目で判別できない誤差の場合もあります。 →画像マッチングのプロパティでマッチ率を下げてください。

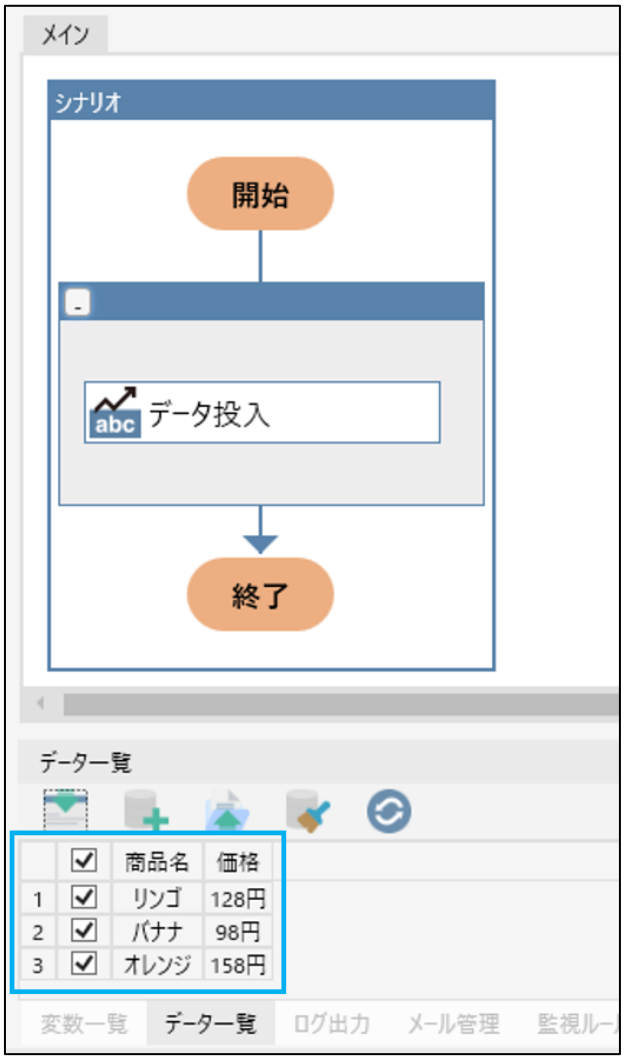
5.4.8　ループ実行

ループ実行とは、データ一覧画面に読み込まれた表形式のデータと連携して、シナリオを実行する機能です。表形式データを用いて、大量データを繰り返し投入することができます。

シナリオ実行時には、表形式データの一行ごとにシナリオが一回実行されます。

例えば、図 5-23 のようにデータ一覧タブ画面に 3 行分のデータが読み込まれた状態でシナリオを実行すると、シナリオの「開始」から「終了」までを 3 回（3 行分）繰り返し実行します。

図 5-23 データ一覧（データインポート後）

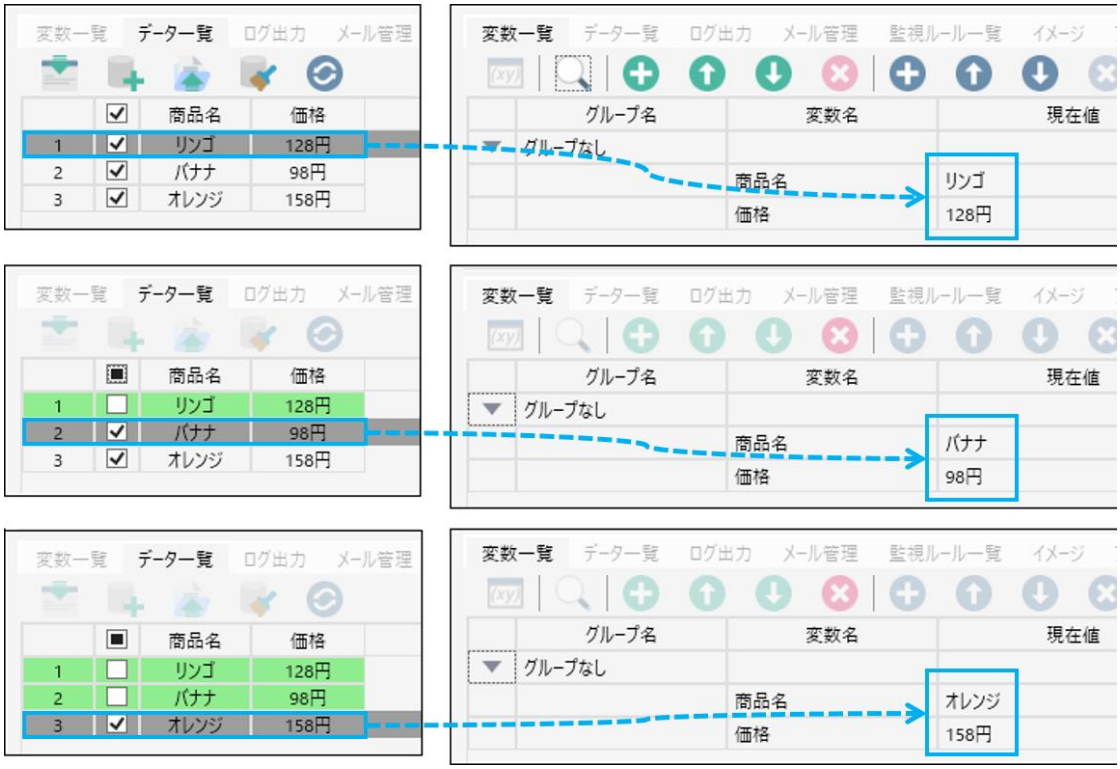


■　データ一覧を使った変数の初期化

データ一覧画面に表形式データを読み込ませると、変数と表形式データが関連付けられます。データ一覧のデータ名と変数一覧の変数名で関連付けがされます。

ループするごとにシナリオの開始箇所でデータ一覧から変数にデータが引き渡されます。

図 5-24 データ一覧を使った変数の初期化



■　データ一覧を使った表形式データの更新

データ一覧画面に表形式データを読み込ませると、変数と表形式データが関連付けられます。データ一覧のデータ名と変数一覧の変数名で関連付けがされます。

データ一覧と関連付けされた変数を変更すると、データ一覧のデータを更新することができます。シナリオの終了箇所で変数のデータがデータ一覧に差し戻されます。

図 5-25 表形式データを更新するシナリオ例

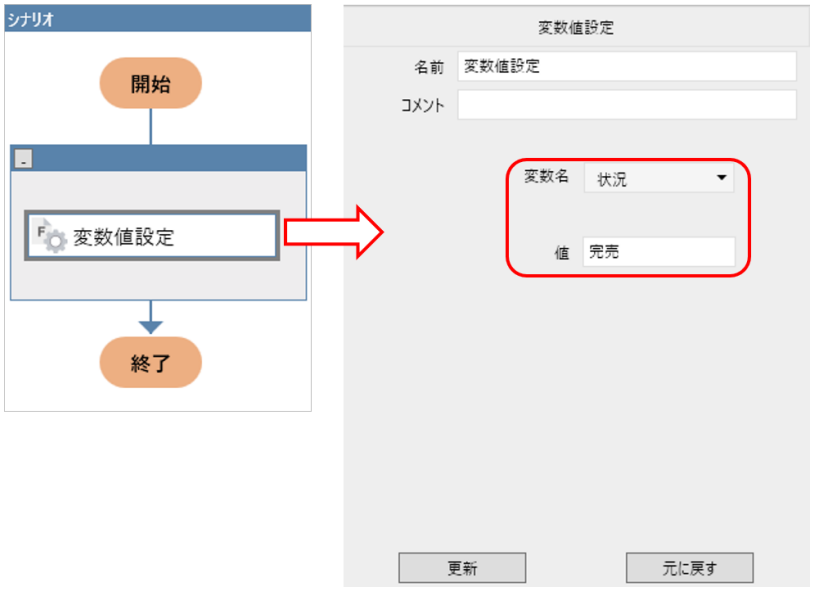


図 5-26 表形式データを更新するシナリオ実行結果イメージ

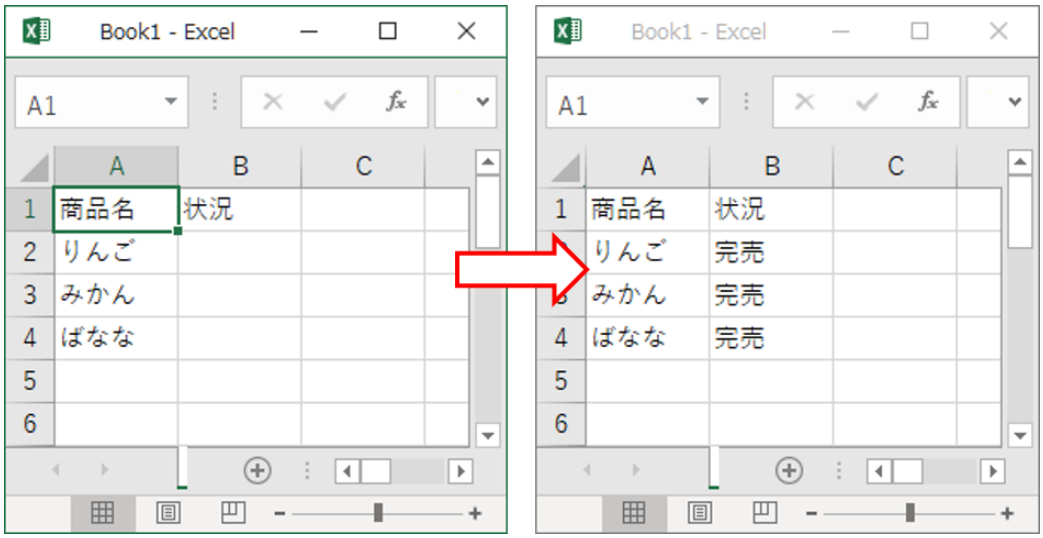
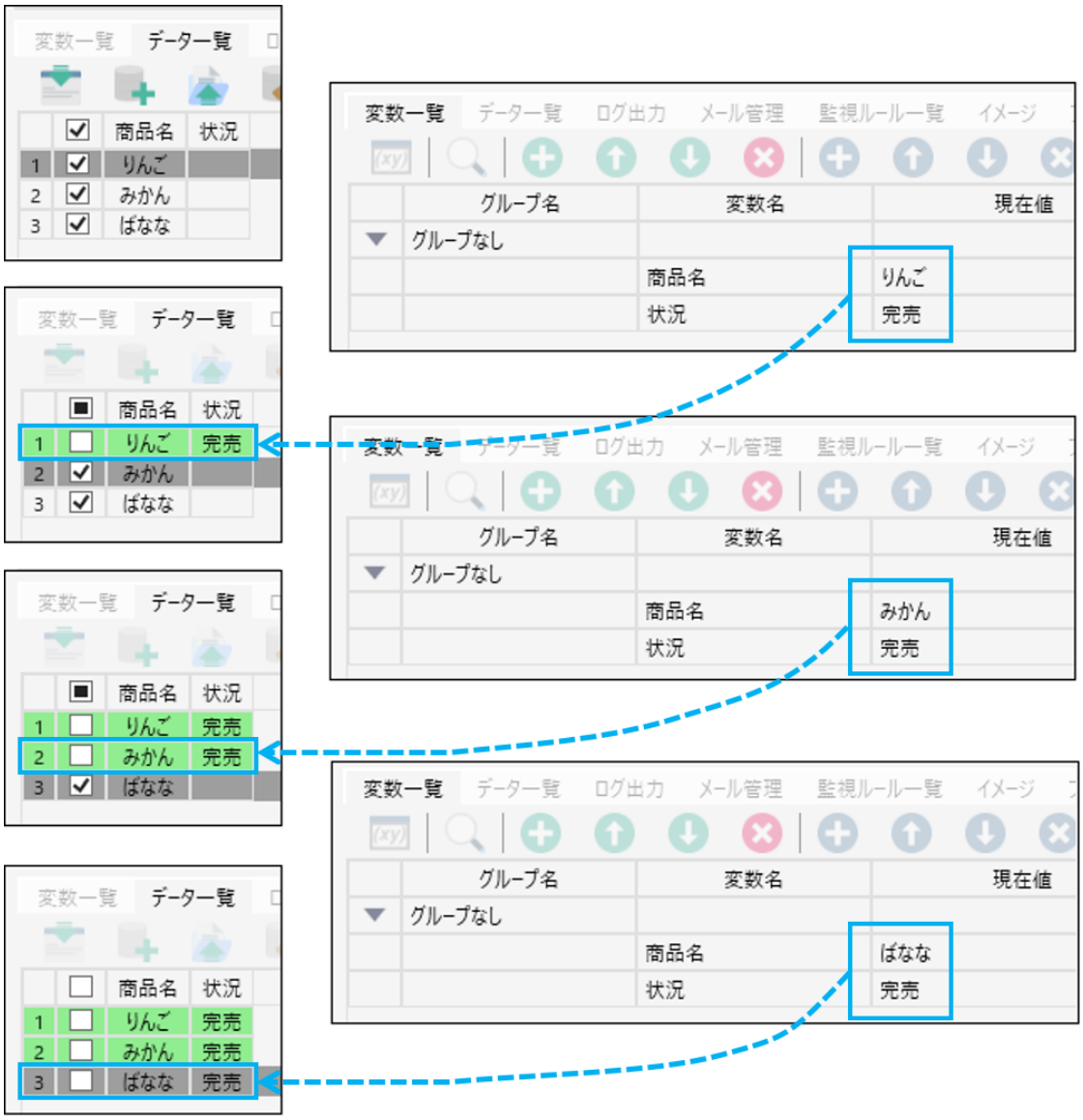


図 5-27 表形式データを更新するシナリオ実行イメージ



■　ループ実行で扱えるデータ形式

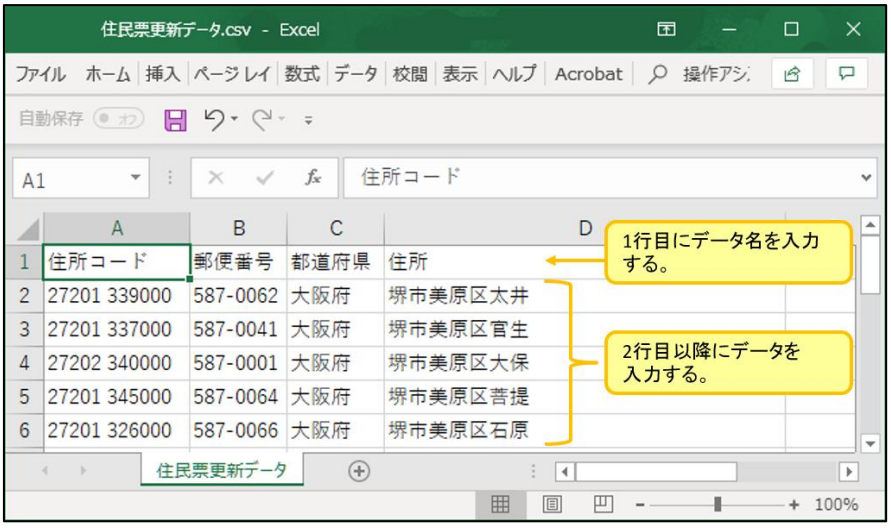
ループ実行で扱うデータは、１行目にデータ名、２行目以降に実際のデータを記入します。
データ名は連携する変数の変数名と合わせてください。

シナリオが先にできている状態からデーター覧で扱うファイルを新規に作成する場合、雛形ファイルを作成すると便利です。

データが先にあり新規にシナリオを作成する場合は変数名をインポートすると便利です。

『雛形ファイル作成』
『変数名インポート』

図 5-28 ループ実行で扱えるデータ形式



	A	B	C	D
1	住所コード	郵便番号	都道府県	住所
2	27201 339000	587-0062	大阪府	堺市美原区太井
3	27201 337000	587-0041	大阪府	堺市美原区官生
4	27202 340000	587-0001	大阪府	堺市美原区大保
5	27201 345000	587-0064	大阪府	堺市美原区菩提
6	27201 326000	587-0066	大阪府	堺市美原区石原

図 5-29 データー覧（データインポート後）



		住所コード	郵便番号	都道府県	住所
1	☑	27201 339000	587-0062	大阪府	堺市美原区太井
2	☑	27201 337000	587-0041	大阪府	堺市美原区官生
3	☑	27202 340000	587-0001	大阪府	堺市美原区大保
4	☑	27201 345000	587-0064	大阪府	堺市美原区菩提
5	☑	27201 326000	587-0066	大阪府	堺市美原区石原

■ 注意事項

表形式データに Excel ファイルを指定した場合、Excel アプリケーションが起動します。WinActor はこの Excel アプリケーションと連動して動作しますので、Excel アプリケーションを起動したままにしておいてください。

ループ実行が終わる前に Excel アプリケーションを閉じると、WinActor の実行エラーになります。

ただし、ループの最後ではエラーになりません。ループの最後とは、ループ実行おいて、データ一覧の最終行のデータを使ったシナリオ実行を示しています。

データ一覧内のデータを更新するシナリオの場合は、ループ実行が終わる前に Excel アプリケーションを閉じると、WinActor の書き込みエラーになります。この場合は、ループの最後でもエラーになります。

表形式データに csv ファイルを指定した場合、データは WinActor のメモリ上で扱われます。データサイズが大きい場合メモリ不足になる可能性があります。メモリ不足となった場合は、一度に読み込むデータの行数を少なくしてください。

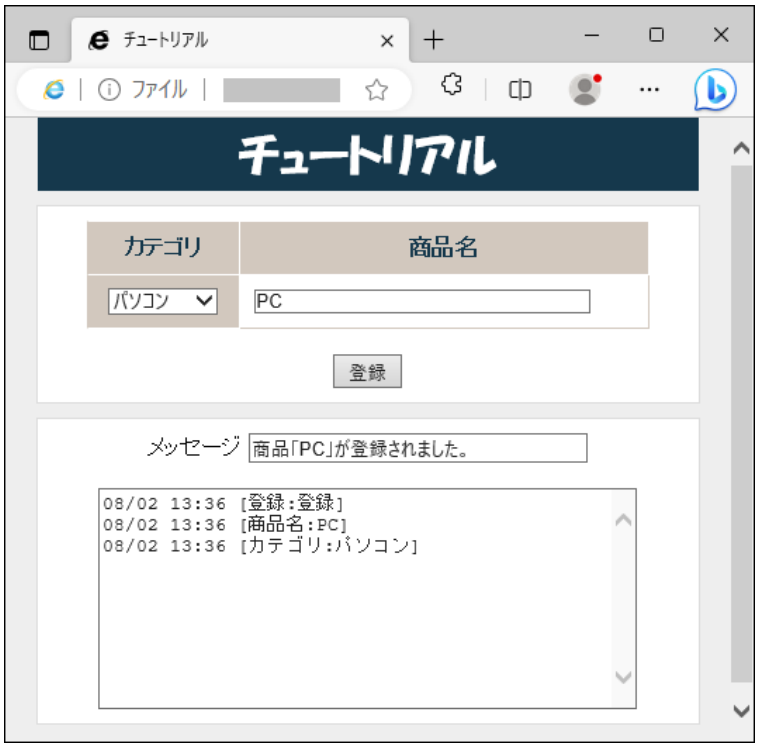
5.5　シナリオ作成操作

5.5.1　値の取得

値の取得のシナリオは、下記の手順で作成できます。対象アプリケーションに Edge の IE モードを用いて例を示します。

Steps

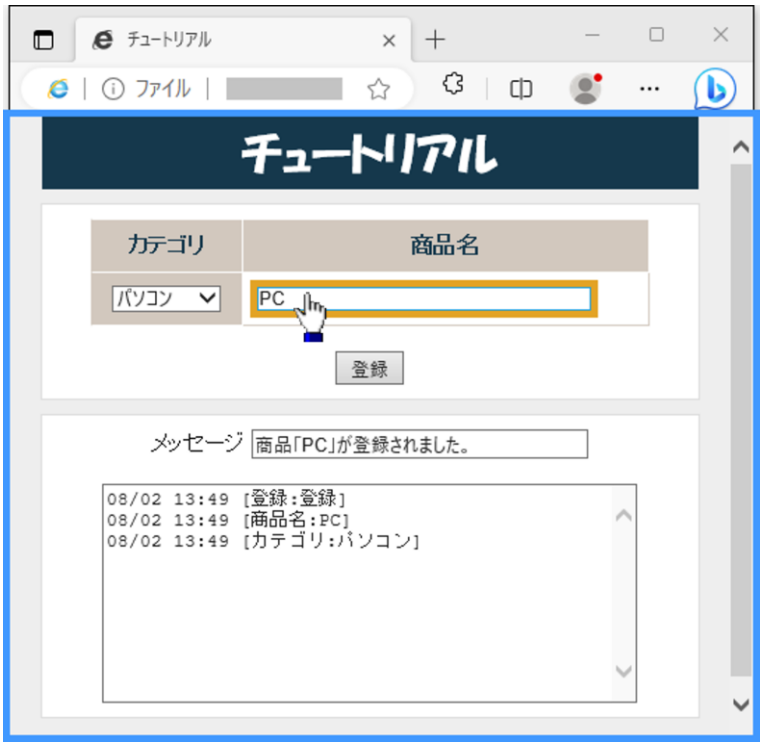
1. 値を取得したいページを Edge の IE モードで開きます。WinActor の記録対象アプリケーションとして選択した後に、IE モードでシナリオの記録を開始します。



2. 変数一覧の「値の取得・設定」アイコンをクリックして、マウスポインタを指さしマークに変えます。

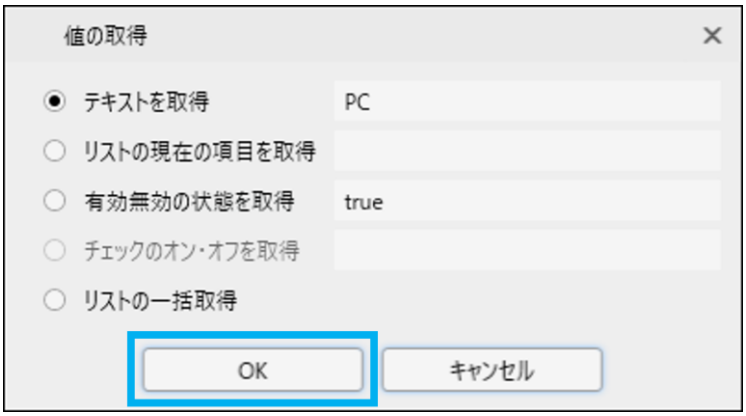


3. マウスポインタが指さしマークのときに、値の取得対象となる領域で、マウスの左ボタンを押し、マウスの左ボタンを離します。



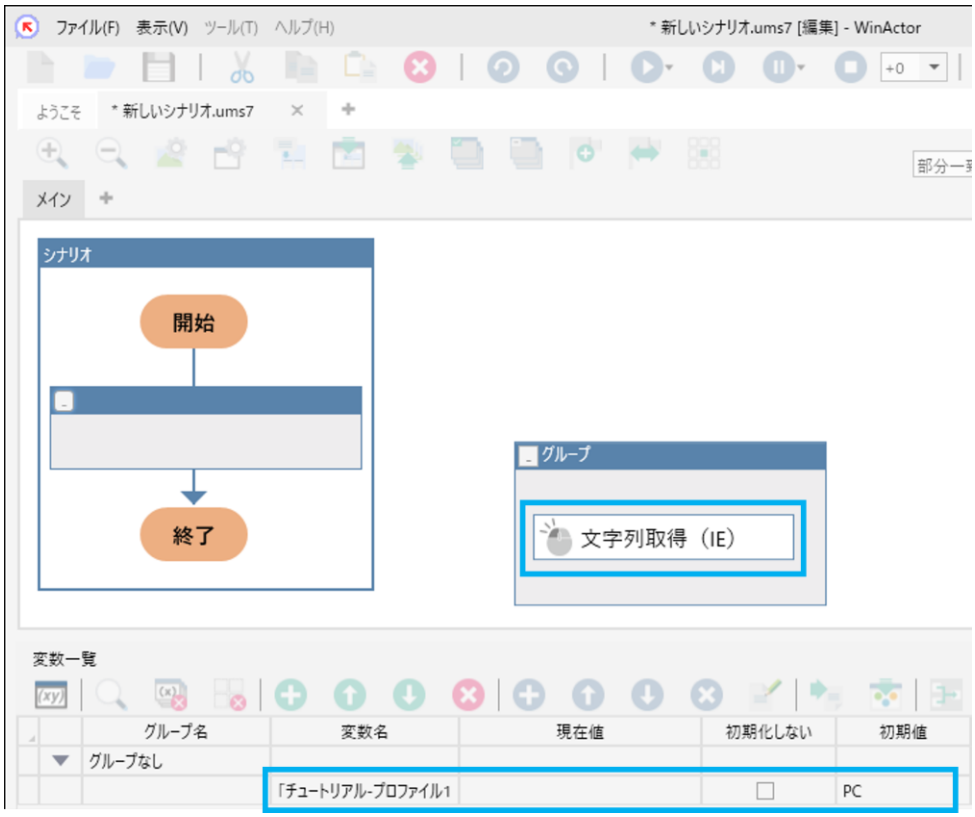
4. 値の取得画面（取得ルール）が表示されますので、[OK]ボタンをクリックします。

『3.17 値の取得画面』



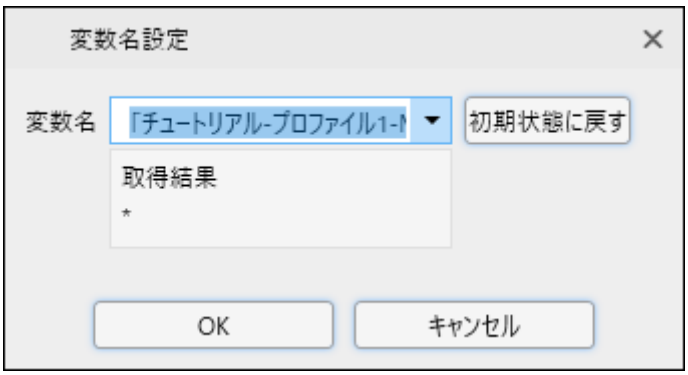
5. 『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合：

値の取得画面で[OK]ボタンをクリックすると、変数一覧画面に登録した変数の表示(「チュートリアル-プロファイル 1-MicrosoftEdge」のテキスト：文字列取得(IE))と、フローチャート画面に「文字列取得」が追加されます。

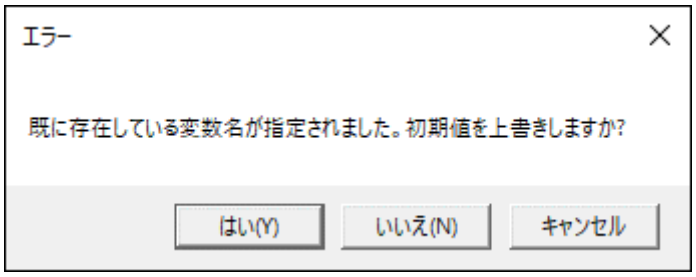


6. 『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合：

値の取得画面で[OK]ボタンをクリックすると、変数名設定画面が表示されます。変数名設定画面では、取得した値を格納する変数をプルダウンの中から選択する、または手入力で設定することができます。



- 変数名設定画面で「OK」を押した際に、既に変数一覧画面に登録されている変数名を設定した場合は、初期値上書き確認のダイアログが表示されます。ダイアログの「はい」を押すと、設定した変数の初期値が値の取得画面で表示されていた値に書き換わります。「いいえ」を押すと、変数の初期値は変わりません。



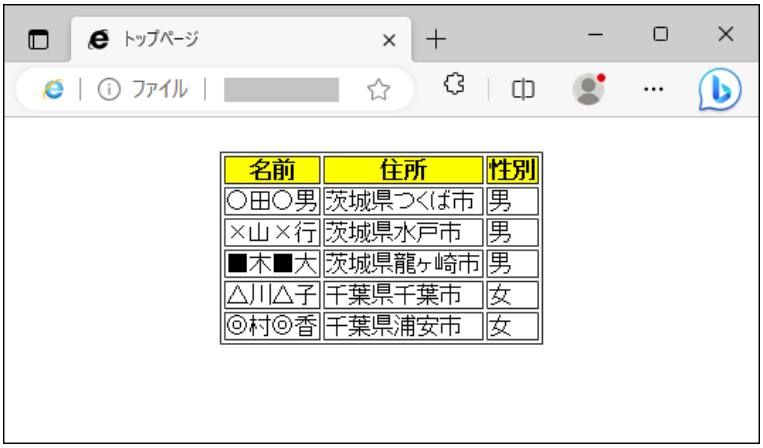
- 初期値上書き確認のダイアログで「はい」または「いいえ」を押した場合、または変数名設定画面で新しい変数名を設定した場合には、変数一覧画面で設定した変数が表示され、フローチャート画面に「文字列取得」が追加されます。

5.5.2　表の値取得

Web ブラウザに表示された表から値を取得するシナリオは、下記の手順で作成できます。
対象アプリケーションに Edge の IE モードを用いて例を示します。

Steps

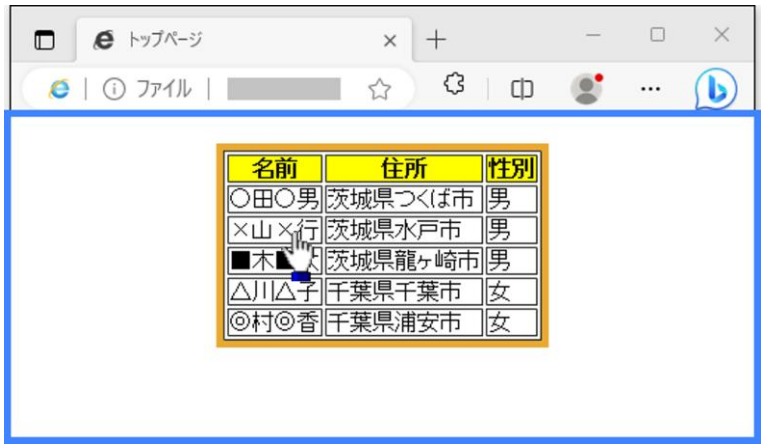
1. 表の値を取得したいページを Edge の IE モードで開きます。WinActor の記録対象アプリケーションとして選択した後に、IE モードでシナリオの記録を開始します。



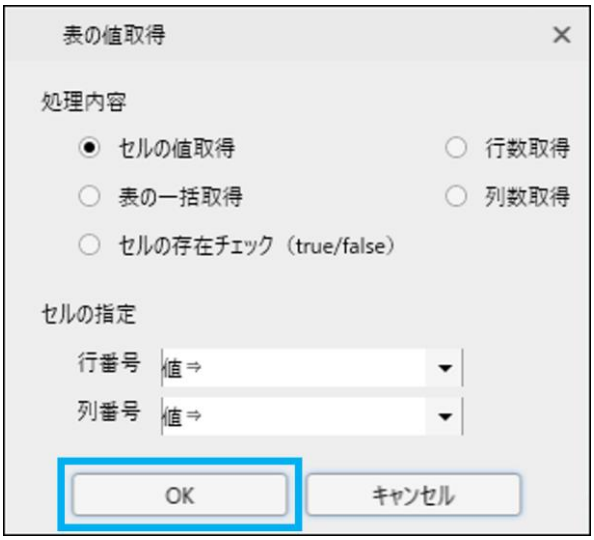
2. 変数一覧の「値の取得・設定」アイコンをクリックして、マウスポインタを指さしマークに変えます。



3. マウスポインタが指さしマークのときに、値の取得対象となる表領域で、マウスの左ボタンを押し、マウスの左ボタンを離します。



4. 表の値取得画面で取得ルールを設定します。



No.	項目名	説　明
❶	セルの値取得	対象表領域の指定セルからテキスト情報を値として取得します。
❷	セルの存在チェック	対象表領域の指定セルが存在すれば「true」、存在しなければ「false」を取得します。
❸	行数取得	対象表領域の全行数を取得します。
❹	列数取得	対象表領域の全列数を取得します。

No.	項目名	説　明
❺	表の一括取得	対象表領域の全体を取得して csv ファイルに保存します。
❻	セルの指定	「セルの値取得」、「セルの存在チェック」が選ばれた場合活性化します。対象表領域で値を取得したいセルを数値で指定します。例えば「〇田〇男」の値を取得したい場合は行番号に 2、列番号に 1 を入力して指定します。行番号、列番号にコンボボックスから選んで変数を指定することも可能です。

セルの指定では１０２４文字以下の数値を入力してください。ただし、シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを OFF にすることで文字数制限を解除することができます。

『シナリオ情報』

5. 『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が ON の場合：表の値取得画面で「OK」を押すと、変数一覧画面に登録した変数の表示（「トップページ-プロファイル 1-MicrosoftEdge」のテーブル：表の値取得（IE））と、フローチャート画面に「表の値取得」が追加されます。



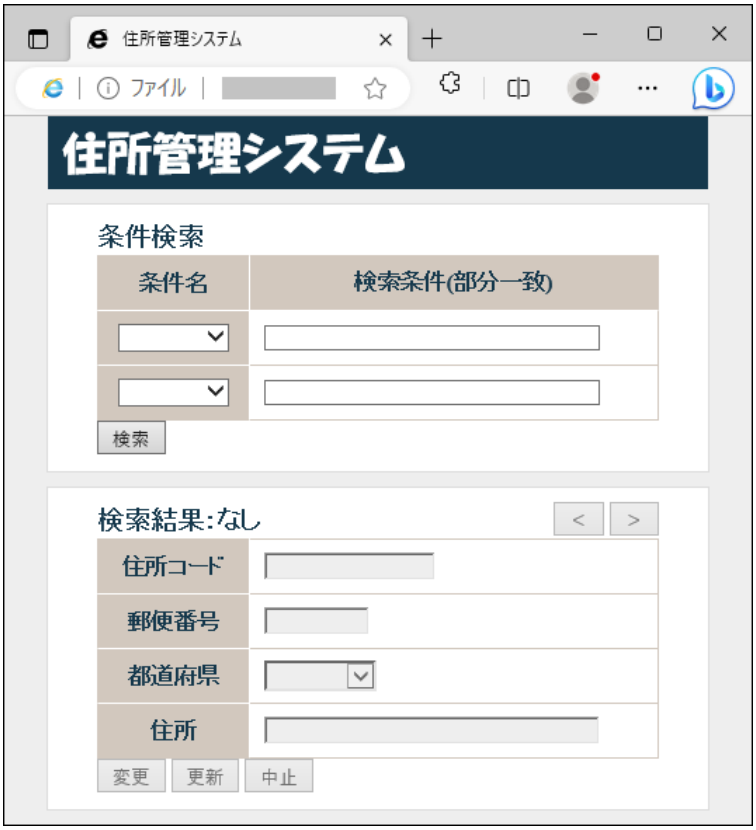
6. 『表 3-132 オプション画面の記録タブ』の❶変数自動生成指定が OFF の場合：記録時に変数名設定画面が表示され、変数名を選択または設定します。詳しくは、【値の取得】の項を参照してください。

5.5.3　値の設定

値の設定のシナリオは、下記の手順で作成できます。対象アプリケーションに Edge の IE モードを用いて例を示します。

Steps

1. 値を設定したいページを Edge の IE モードで開きます。WinActor の記録対象アプリケーションとして選択した後に、IE モードででシナリオの記録を開始します。



2. 変数一覧の「値の取得・設定」アイコンをクリックして、マウスポインタを指さしマークに変えます。

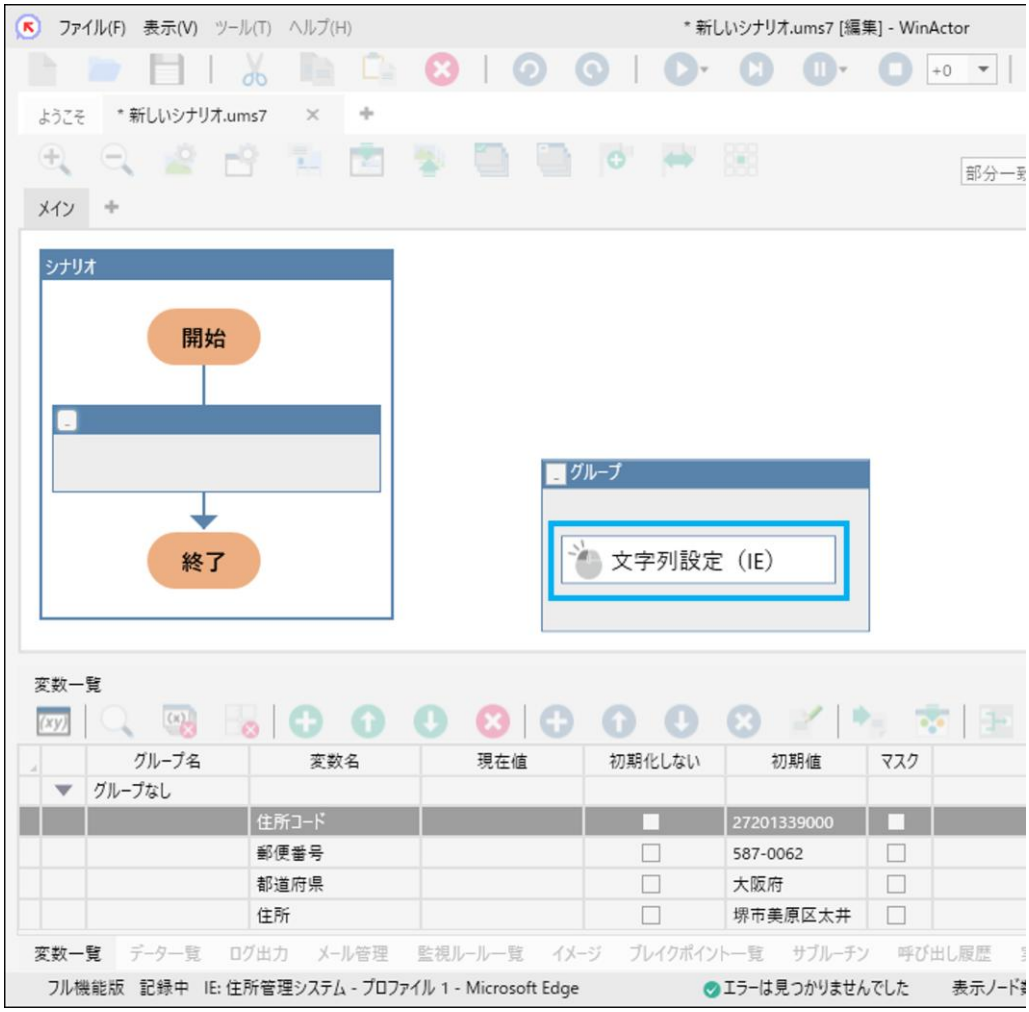


3. マウスポインタが指さしマーク のときに、変数一覧画面から設定したい変数の行で、左ボタンを押します。

4. マウスの左ボタンを押すと、マウスポインタが握りマーク に変わります。
マウスの左ボタンを押したまま Edge の設定対象領域までポインタを持っていき、マウスの左ボタンを離します。



5. フローチャート画面に「文字列設定」が追加されます。



5.6　ファイルパス

WinActor におけるファイルパスの扱いについて説明します。

ファイルパスは、ファイルやフォルダがある場所を表しています。

5.6.1　ファイルパスの種類

WinActor で使えるファイルパスは 3 種類です。

1. ローカルパス
2. UNC パス
3. http/https スキーマの URI

■　ローカルパス

ローカルパスは、ドライブ名、フォルダ名、ファイル名を使って、PC 内のファイルやフォルダの場所を表します。
以下の 2 通りの表記が可能です。

1. ドライブ名:¥フォルダ名¥ファイル名
2. file:///ドライブ名:/フォルダ名/ファイル名

ドライブ名は ： で区切ります。
フォルダ名とファイル名は、表記方法により、¥ または / で区切ります。

■　UNC パス

UNC パスは、コンピュータ名、共有名、フォルダ名、ファイル名を使って、ファイルサーバなどのネットワーク上のフォルダやファイルの場所を表します。
以下の 2 通りの表記が可能です。

1. ¥¥コンピュータ名¥共有名¥フォルダ名¥ファイル名
2. file://コンピュータ名/共有名/フォルダ名/ファイル名

フォルダ名とファイル名は、表記方法により、¥ または / で区切ります。
1 の表記方法では、コンピュータ名の前に ¥¥ が付きます。

■　http/https スキーマの URI

http/https スキーマの URI は、http または https プロトコルを使ってアクセスするインターネット上のファイルやフォルダの場所を表します。
Microsoft Office などでは、OneDrive 上のファイルを、このファイルパスで指定する場合があります。

例　https://example.com/personal/account_name/Documents/sample.docx

WinActor では、http/https スキーマの URI を使ったファイル指定は、一部のノードとライブラリでのみ使用できます。使用できる場合はマニュアルに明記されます。

5.6.2 絶対パス

絶対パスは、最上位から目的のファイルまでのパスを全て記述したものです。

絶対パスは、ローカルパス、UNC パス、http/https スキーマの URI の 3 種類のファイルパスで使用できます。

ローカルパスでは、ドライブ名から目的のファイルまでのパスを全て記述します。

UNC パスでは、コンピュータ名から目的のファイルまでのパスを全て記述します。

http/https スキーマの URI では、ドメインから目的のファイルまでのパスを全て記述します。

ファイルやフォルダが絶対パスで指定されている場合、シナリオ実行中の WinActor は、絶対パスが指すファイルやフォルダにそのままアクセスします。

5.6.3 相対パス

相対パスは、基準となるパスの位置から目的のファイルまでのパスを記述したものです。

WinActor では、相対パスはローカルパスでのみ使用できます。

UNC パスと http/https スキーマの URI では、相対パスを使用できません。

■ 基準パス

相対パスでの、基準となるパスを「基準パス」と呼びます。
WinActor では、基準パスは下表の 3 つです。
基準パスには、ローカルパスと UNC パスの 2 種類の表記方法が使われます。

表 5-6 基準パスの種類

No.	基準パス	説　明
❶	シナリオパス	現在開いているシナリオファイルが保存されているフォルダを指すパスです。 既存のシナリオファイルを開いた場合や、新規に作成したシナリオを保存した場合に、シナリオパスは存在します。 新規シナリオを作成した場合、ファイルに保存する前は、シナリオパスは存在しません。
❷	WinActor パス	現在ログインしているユーザーのドキュメントフォルダの直下にある WinActor フォルダを指すパスです。
❸	インストールパス	実行している「WinActor7.exe」が置かれているフォルダを指すパスです。

■　ドライブ名・パス名の補完

ファイルやフォルダが相対パスで指定されている場合、シナリオ実行中の WinActor は、基準パスを使ってドライブ名とパス名を補完します。
基準パスの優先順位は、シナリオパス→WinActor パス→インストールパスの順番です。
まず、シナリオパスを基準として相対パスを補完し、指定されたファイルやフォルダが存在するか等を確認します。
存在すれば補完は完了です。
存在しなければ、次は WinActor パスを基準として補完します。
それでも存在しなければ、インストールパスを基準として補完します。

補完の例を示します。
例 1: 基準パスのドライブ名とパス名（C:¥Dir-A¥Dir-B）を補完します。
（基準パス）C:¥Dir-A¥Dir-B
（相対パス）Dir-C¥File.txt
（補完結果）C:¥Dir-A¥Dir-B¥Dir-C¥File.txt

例 2: 基準パス全体（¥¥Computer¥Share¥Dir）を補完します。
（基準パス）¥¥Computer¥Share¥Dir
（相対パス）File.txt
（補完結果）¥¥Computer¥Share¥Dir¥File.txt

■　パス名のみ補完

相対パスがドライブ名を含む場合は、同じドライブ名を含む基準パスを使って、パス名のみを補完します。
異なるドライブ名を含む基準パスは使われず、次の優先順位の基準パスに進みます。
また、UNC パスはドライブ名を含まないため、基準パスが UNC パスの場合は使われず、次の優先順位の基準パスに進みます。

パス名のみ補完の例を示します。
例 1: ドライブ名が C:で一致するため、基準パスのパス名（¥Dir-A¥Dir-B）を補完します。
（基準パス）C:¥Dir-A¥Dir-B
（相対パス）C:File.txt
（補完結果）C:¥Dir-A¥Dir-B¥File.txt

例 2: ドライブ名が一致しないため、補完は行われません。
（基準パス）C:¥Dir-A¥Dir-B
（相対パス）D:File.txt
（補完結果）補完されない

例 3: 基準パスが UNC パスの場合、ドライブ名を含んでいないため、補完は行われません。
（基準パス）¥¥Computer¥Share¥Dir
（相対パス）D:File.txt
（補完結果）補完されない

■　ドライブ名のみ補完

相対パスが、ドライブ名が省略されていて、かつ、ルートからのパス名の場合は、ドライブ名のみを補完します。ローカルパスでのルートからのパス名は、¥ で始まります。

相対パスのルートから始まるパス名が、基準パスを含んでいる場合（基準パスと一致、あるいは基準パスの下位フォルダの場合）、基準パスのドライブ名を補完します。
基準パスを含まない場合は、次の優先順位の基準パスに進みます。
全ての基準パスが含まれない場合、パス名を無視して、ドライブ名の補完のみを行います。

つまり、ドライブ名のみの補完では、基準パスを 2 周します。
1 周目の補完ではパス名を比較しながら、シナリオパス→WinActor パス→インストールパスの順でチェックし、
2 周目の補完ではパス名を無視して、シナリオパス→WinActor パス→インストールパスの順でチェックします。

なお、UNC パスはドライブ名を含まないため、基準パスが UNC パスの場合は使われず、次の優先順位の基準パスに進みます。

ドライブ名のみ補完の例を示します。
例 1: 相対パスのルートから始まるパス名が、基準パスを含んでいるため、基準パスのドライブ名（C:）を補完します。
（基準パス）C:¥Dir-A¥Dir-B
（相対パス）¥Dir-A¥Dir-B¥File.txt
（補完結果）C:¥Dir-A¥Dir-B¥File.txt

例 2: 相対パスのルートから始まるパス名が、基準パスを含んでいるため、基準パスのドライブ名（C:）を補完します。
（基準パス）C:¥Dir-A¥Dir-B
（相対パス）¥Dir-A¥Dir-B¥Dir-C¥File.txt
（補完結果）C:¥Dir-A¥Dir-B¥Dir-C¥File.txt

例 3: 相対パスのルートから始まるパス名が、基準パスを含んでいないため、1 周目で補完は行われません。 2 周目で基準パスのドライブ名（C:）を補完します。
（基準パス）C:¥Dir-A¥Dir-B
（相対パス）¥Dir-A¥File.txt
（補完結果）C:¥Dir-A¥File.txt

6. 制限事項

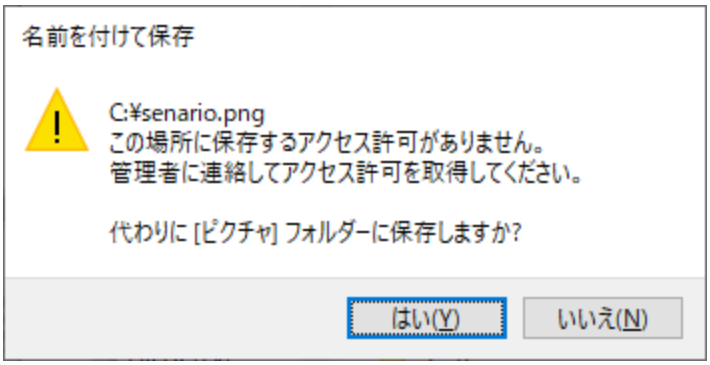
6.1 ファイル保存場所の制限事項

Windows OS の仕様上、ファイルを保存する際に管理者権限が必要となるフォルダがあります。

WinActor にはファイル保存に関する機能があります。例えば、シナリオの保存、データ一覧のエクスポート、表の一括取得、ログ出力先などです。

これらの保存先に管理者権限の必要なフォルダを指定した場合、下図のようなダイアログが表示され、保存先に別のフォルダが提案されますのでご注意ください。

図 6-1 保存先に管理者権限が必要なフォルダを指定した一例



管理者権限が必要なフォルダの一例を下表に示します。

表 6-1 管理者権限が必要なフォルダの一例

No.	フォルダ名	説　明
❶	c:¥	c ドライブの直下
❷	c:¥Program Files	アプリケーションインストールフォルダ
❸	c:¥Windows	OS インストールフォルダ

6.2　AcrobatReader の保護モード

Acrobat Reader で保護モードが有効となっている場合、以下の事象が発生する場合があります。保護モードを解除してご利用ください。

- ターゲットとして選択できない（タイトルバークリック時は選択できる）。
- 値の取得・設定（表も含む）が記録できない。
- エミュレーションが記録できない。
- 「停止」・「ループ完了後一時停止」のショートカットキーが受け付けられない。
- シナリオの実行がエラーになる。

6.3　Edge の IE モードの保護モード

Edge の IE モードで保護モード、拡張保護モードが有効となっている場合、以下の事象が発生する場合があります。保護モードを解除してご利用ください。

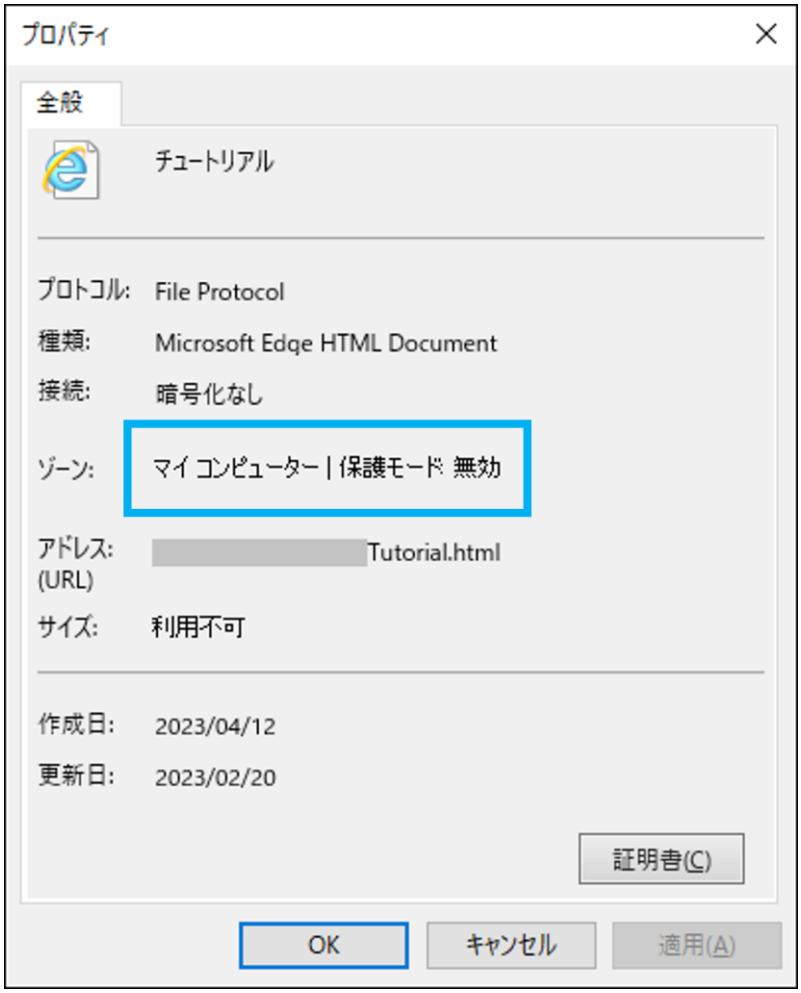
- ターゲットとして選択できない（タイトルバークリック時は選択できる）。
- 値の取得・設定（表も含む）が記録できない。
- エミュレーションが記録できない。
- 「停止」・「ループ完了後一時停止」のショートカットキーが受け付けられない。
- シナリオの実行がエラーになる。

保護モードの状態は、Edge の IE モードのプロパティ画面で確認できます。

保護モードが有効となっている場合は、インターネットオプションのセキュリティ設定で信頼済みサイトに Web ページを登録することで対処できます。

同様に、「制限付きサイト」に登録されているサイトに対して、記録を開始できない場合があります。

図 6-2 保護モードの確認方法



6.4 Edge の IE モードのターゲット枠の位置ずれに関する制限事項

Edge の IE モードの「拡大レベル」が 100%以外に設定されている場合、WinActor 実行時に、ターゲット枠の描画位置がズレてしまいますので、注意してください。

6.5 管理者権限で起動されたアプリケーションに関する制限事項

管理者権限で操作対象アプリケーションが起動されている場合、以下の事象が発生する場合があります。一般権限で操作対象アプリケーションを起動するか、WinActor を管理者権限で起動してください。

- ターゲットとして選択できない（タイトルバークリック時は選択できる）。
- 値の取得・設定（表も含む）が記録できない。
- エミュレーションが記録できない。
- 「停止」・「ループ完了後一時停止」のショートカットキーが受け付けられない。
- シナリオの実行がエラーになる。

6.6 評価ライセンスで作られたシナリオには試用期限が付きます

評価ライセンスで作られたシナリオには試用期限が付きます。試用期限を外す場合は、フル機能版の製品ライセンスが登録されている WinActor でシナリオを保存する必要があります。

6.7 Excel からデータを読み込む際の制限事項



- Excel ファイルでセルの幅がデータに対して小さすぎる場合、取得されるデータが「#（シャープ記号）」に置き換えられる場合があります。
- Excel ファイルのセルに数値を入力した時、セルの幅が入力した値より幅が狭い等の理由でシート上に「####」等と表示されているセルをコピーする際、取得されるデータはシート上で表示されているデータ(「####」)となります。
- Excel ファイルでセルの内容に問題がある場合（例：数式が正しくない場合）、取得されるデータが「#NULL!」「#VALUE!」等となることがあります。
- WinActor で Excel ファイルを扱う場合、事前にその Excel ファイルが Excel プログラムで開いた状態にしないで下さい。
- Excel 非対応のファイルを指定した場合、Excel の警告ダイアログが表示される場

合があります。警告ダイアログを閉じた後に WinActor を操作してください。

- WinActor での操作によって開かれた Excel アプリケーション上で、セルを編集状態にしないで下さい。
- Excel ファイルの読み込み、または書き込みが可能なデータサイズは 1024 文字までです。
  シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを OFF にした場合は、8221 文字まで読み込みが可能です。(参考：シナリオ情報画面の『3.8.5 その他タブ』)
- サイズの大きい CSV ファイルを読み込んだ際、メモリ不足でエラーとなる場合があります。この場合は、CSV ファイルの行数や列数を適当なサイズに減少させることをご検討ください。

6.8 記録環境と実行環境について

シナリオを安定動作させるために、記録を行った環境と実行を行う環境で、OS や Web ブラウザ、各種ソフトウェアのバージョンやデスクトップテーマ、画面解像度を合わせておくことを推奨します。

6.9 タッチパネル操作について

タッチパネル操作の記録、実行はサポートしておりません。

6.10 DB 連携の制限事項



- DB 連携で使用するデータベースは、Microsoft Office Access 推奨となります。
- DB 連携を行う場合、事前に Windows の管理ツール　データソース(ODBC)、または ODBC データソース(32 ビット)に使用するデータベースを登録しておく必要があります。
- データソース(ODBC)、または ODBC データソース(32 ビット)に連携するデータベースのドライバーが無い場合は、別途データベースの ODBC ドライバー(32bit)を入手し、インストールしてください。
  Access ODBC ドライバー32bit（Microsoft Access データベース エンジン 2016）は、下記 URL からダウンロードできます。
  https://www.microsoft.com/ja-jp/download/details.aspx?id=54920
- Microsoft Office 2019 64bit がインストールされている環境に、Access ODBC ドライバー32bit（Microsoft Access データベース エンジン 2016）をインストールすると、インストールエラーとなります。
  その際は、Microsoft Office 2019 32bit をご使用していただくか、『6.10.1 Microsoft Office 64bit インストール環境に Access ODBC ドライバー(Access データベース エンジン)32bit をインストールする方法』を参照し、Access ODBC ドライバー32bit をインストールしてください。

- DB 連携にて、データベースのデータ型と異なるデータ型の値を書き込もうとした場合、データベースへの書き込みに失敗します。
  また、正常な値に直しても、書込みが失敗する場合は、DB 連携を再度実施してください。
- Access のレプリケーション ID は、WinActor での読み込み、または書き込みは行えません。
- データベースのデータ型がオートナンバー型および集計のデータは、WinActor から書き換えは行えません。書き換えを行うと、書き込み失敗となります。
- データベースのデータ型が日付/時刻型のデータに対して時分秒のみの値を書き込もうとした場合、データベースへの書き込みに失敗します。日付/時刻型のデータに対しては、年月日時分秒、または年月日のみの値での書き換えが行えます。
- DB 連携で読み込み、または書き込みが可能なデータサイズは 1,024 文字までです。
  この制限を解除するには、シナリオ情報の「変数値の文字数を制限する」のチェックを OFF にします。(参考：シナリオ情報画面の『3.8.5 その他タブ』)

6.10.1 Microsoft Office 64bit インストール環境に Access ODBC ドライバー(Access データベース エンジン)32bit をインストールする方法

Steps

1. 「スタート」ボタン右の「ここに入力して検索」に「cmd」と入力し、「コマンドプロンプト」を選択してください。コマンドプロンプトが表示されます。
2. コマンドプロンプトに Access ODBC ドライバー32bit（Microsoft Access データベース エンジン　2016）のファイルパス、ファイル名を入力し、合わせてスペース、”/quiet”と入力してください。
   例：C:¥Users¥winactor¥Downloads¥AccessDatabaseEngine.exe /quiet
3. 表示された内容に従い、Access ODBC ドライバー32bit（Microsoft Access データベース エンジン 2016）のインストールを行ってください。

6.10.2 テーブル名として使用できない文字について

テーブル名として、以下の文字を使用することはできません。

表 6-2 テーブル名として使用できない半角文字

記号			
（スペース）	!（感嘆符）	"（ダブルクォート）	#（番号記号）
$（ドル記号）	%（パーセント）	&（アンパサンド）	'（アポストロフィ）
,（コンマ）	-（ハイフン、負記号）	.（ピリオド）	/（斜線）
;（セミコロン）	<（不等号（より小））	=（等号）	>（不等号（より大））
?（疑問符）	@（単価記号）	[（左大かっこ）	]（右大かっこ）
^（アクサンシルコンフレックス）	`（アクサングラーブ）	{（左中かっこ）	|（縦線）
}（右中かっこ）	~（チルダ）		

6.11 制御文字の入力制限

操作の記録により記録可能な制御文字はタブ、キャリッジリターン、ラインフィード(TAB、CR、LF)です。これ以外の制御文字は記録されません。

6.12 操作の記録（Chrome モード・Firefox モード・Edge モード）での制限事項

6.12.1 マルチリスト選択の記録

Chrome モード、Firefox モードおよび Edge モードには、マルチリスト選択の記録について同様の制限事項があり、回避手順も同様です。以下は Chrome モードについて記述していますが、Firefox モードおよび Edge モードでも同様です。

操作の記録（Chrome モード）では、下図のようなマルチリストに対する操作は「リスト選択（Chrome)」として記録されます。

図 6-3 マルチリストの例（Google Chrome）

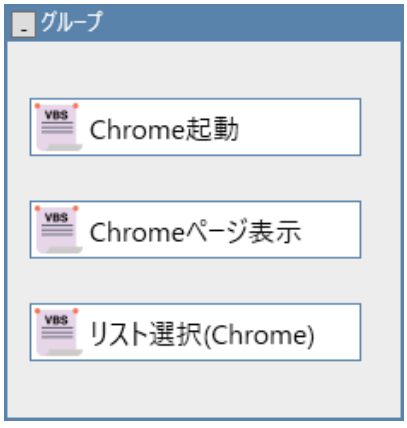


結果、このシナリオを実行すると、複数項目の選択は行えず、単一の項目の選択として動作してしまいます。

マルチリストで複数項目を選択させるシナリオを作成したい場合は、次の手順で記録時に生成された「リスト選択（Chrome)」を、ユーザライブラリの「マルチリスト選択」に差し替えることで実現できます。

Steps

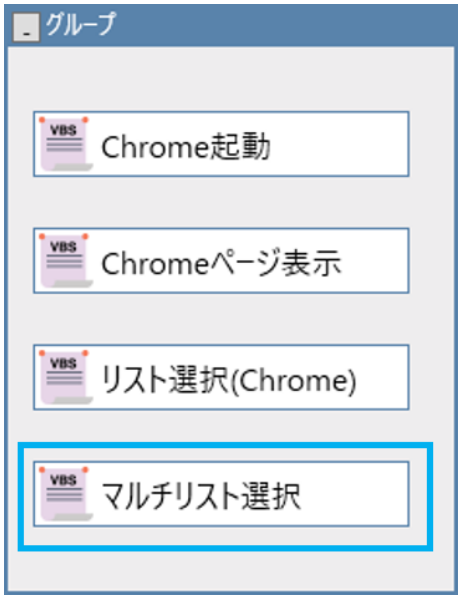
1. 対象の Web 画面を Chrome で開き、操作の記録（Chrome モード）でマルチリストの操作を記録します。



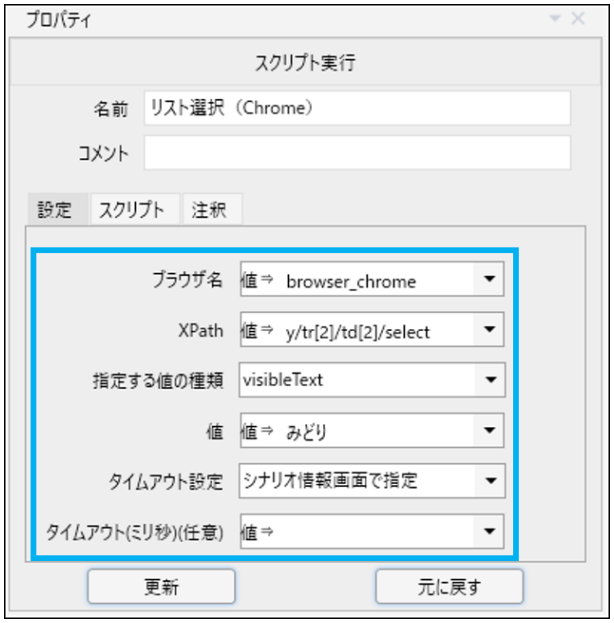
アクションがフローチャートに生成されます。

2. フローチャート画面のユーザライブラリタブを選択し、「23_ブラウザ関連」→「マルチリスト選択」を選択します。

3. 選択した「マルチリスト選択」をドラッグし、手順 1 で作成した「リスト選択（Chrome）」の下にドロップします。

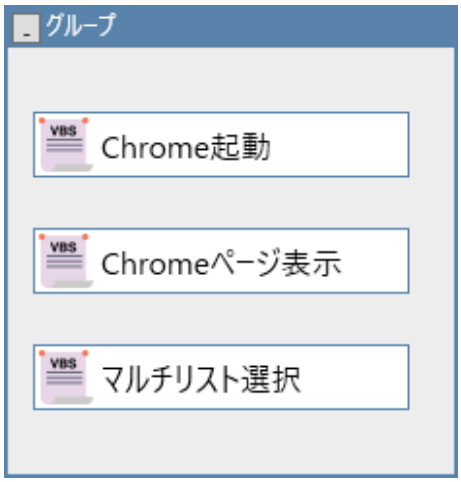


4. 「リスト選択（Chrome）」アクションをクリックし、プロパティ画面を表示します。下図の 6 つのプロパティ項目を確認し、「マルチリスト選択」アクションのプロパティ画面の同じ項目にも同じ値を設定します。

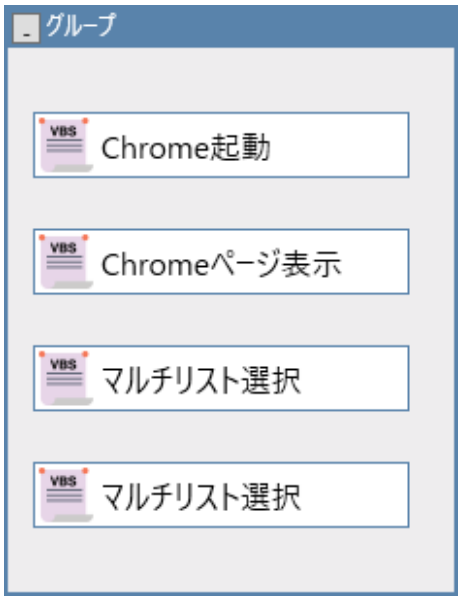


「リスト選択（Chrome）」アクションと「マルチリスト選択」アクションのプロパティ項目は、共通した 6 項目です。

5. 「リスト選択（Chrome)」アクションを削除します。



6. 「マルチリスト選択」アクションをコピー・貼り付けして複製し、プロパティ項目の「値」を 2 番目に選択させたい値に変更し、フローチャートに含めます。



7. 3 つ以上の項目を複数選択させる場合、手順 **6** の操作を繰り返します。

6.13　日時の制限事項

紀元前の日時を扱うことはできません。

7. 付録

7.1 用語集

本書の中で用いられる、または WinActor を利用するに当たり用いられる言葉を、以下に示します。

表 7-1 WinActor 用語集

No.	用語	説　明
❶	AP	アプリケーションソフトの略。
❷	Cloud Library	WinActor のユーザーがクラウド上のサイトに掲載された最新のユーザライブラリやサンプルシナリオを検索してダウンロードするためのプラットフォーム。
❸	IE モード	Edge の IE モードを対象とした記録モード。
❹	JRE	Java Runtime Environment の略であり、Java 言語で開発されたソフトウェアを実行するために必要なソフトウェアのセット。
❺	SBC クライアント(シンクライアント)	SBC クライアントとは、Server Based Computing クライアントの略で、クライアント側からキーボードやマウスの入力情報をサーバ側に送り、サーバ側で OS やアプリケーションを実行し、画面データをクライアントに送信するシステム構成におけるクライアントを指す。シンクライアントの方式の一つ。
❻	Web ページダイアログ	Web ブラウザ上で表示されるモーダルダイアログ。
❼	空エリア(あきエリア)	フローチャート表示エリア上のノード以外のエリアを指す。
❽	アクション	操作が記述されている最小単位。フロー表示上での編集の最小単位の一つ。
❾	アクションノード	フローチャート上でアクションを表すノードのこと。
❿	アクション例外	アクション実行が正常終了しない場合に発生する例外。例外処理グループでエラー発生時に実行するシナリオを作ることができる。
⓫	アクティブとなっているシート	Excel 形式ファイルに存在する複数のシートのうち、現在選択されているシートのこと。
⓬	異常系ノード	フローチャート上の例外処理グループの中で異常系を表すノードのこと。
⓭	イベントモード	ウィンドウ（ボタン、テキストボックス等）に対する操作イベント（クリック、テキストの変更）を記録する記録モード。
⓮	イメージ画像	対象となるアプリケーションの操作内容を、記録中にキャプチャした画像。
⓯	イメージ表示切替	イメージ画面の内容の切り替えを行う。

No.	用語	説　明
⑯	インポート	他のシナリオファイルや CSV、Excel 形式のファイルを読み込むこと。WinActor では CSV、Excel 形式のファイルをインポートし、データや変数名のリストとして利用できる他、他のシナリオファイルからシナリオをインポートすることが可能。
⑰	ウィンドウ識別ルール	WinActor の操作対象となるウィンドウを識別するための情報。ウィンドウタイトル、プロセス名等からなる。
⑱	浮きフロー	メインフローに属さずに配置されている制御ノードまたはアクションノード。制御ノードによって 1 つのグループとなっている場合には、グループ全体を 1 つの浮きフローと数える。
⑲	エクスポート	WinActor で作成したデータを CSV、Excel 形式で保存すること。
⑳	エミュレーションモード	ユーザーが行うマウス操作（座標、ボタンクリック）、キーボード操作（キー入力）を模倣する記録モード。
㉑	開始ノード	フローチャートに表示されている、処理の始まりを表すノード。
㉒	監視ルール	ダイアログ等の出現を、シナリオ上で処理可能な例外やサブルーチンへと結びつけるための規則。
㉓	起動パスワード	起動時に必要なパスワード。起動パスワードを設定した時のみ有効。
㉔	記録機能	WinActor で記録を行う際に使用される機能および情報のこと。
㉕	記録モード	WinActor が記録を行う際の記録方式。
㉖	グループ	複数のノードを 1 つにまとめたもの。
㉗	コントロール	ボタンやテキスト入力ボックス等の画面部品を指す。
㉘	サブルーチン	いくつかのアクション、フロー制御指示、グループを 1 つにまとめ再利用可能にしたもの。
㉙	実行機能	WinActor で実行を行う際に使用される機能および情報のこと。
㉚	実行速度調整コンボ	WinActor で実行を行う際に、実行の速度を調節する為のコンボボックス。
㉛	シナリオ	WinActor が行う自動操作の手順を定義したもの。 フローチャート、監視ルール、変数、シナリオ情報、ウィンドウ識別ルール、イメージ画像等の情報が含まれる。
㉜	シナリオファイル (*.ums7)	WinActor が行う自動操作の手順を保存したファイル。シナリオ、変数、ルール等が保存される。WinActor で実行や編集を行う際に読み込むファイル。
㉝	シナリオフローエリア	フローチャート画面の、フローチャートを表現しているエリアのこと。
㉞	終了ノード	フローチャートに表示されている、処理の終了を表すノード。
㉟	条件式	分岐、多分岐、繰り返し、後判定繰返で設定する条件のこと。

No.	用語	説　明
36	制御ノード	フローチャート上のフローを制御するノードのこと。分岐、多分岐、繰り返し、後判定繰返、繰り返し終了、次の条件判定、例外処理、サブルーチン呼び出し、サブルーチングループ、サブルーチン終了の総称。
37	正常系ノード	フローチャート上の例外処理グループの中で正常系を表すノードのこと。
38	絶対パス	ファイルやフォルダが存在する場所（パス）を、最上位のドライブから表記する方法。
39	相対パス	ファイルやフォルダが存在する場所（パス）を、起点となる現在位置から、目的のファイルやフォルダまでの経路を表記する方法。
40	ターゲット	WinActor で記録対象となるアプリケーション。または、それを指定すること。
41	ノード	シナリオを構成する部品。フローチャート画面上、箱型で表示されます。
42	ノード ID	フローチャート上のノードを一意に判別する ID のこと。
43	ブレイクポイント	ノードに対して設定可能な情報の 1 つで、設定されたノードはシナリオ実行前に一時停止状態となる。
44	編集機能	WinActor で編集を行う際に使用される機能および情報のこと。
45	変数	シナリオ内で扱われる、文字列を格納する書き換え可能な識別子。プログラミングで用いられる変数と同義。ただし、型は文字列のみ。
46	変数リスト	シナリオファイルの構成する情報の 1 つで、変数情報の集合。
47	メインフロー	開始ノード終了ノードの間に配置されたすべてのノード。
48	メインフローグループ	フローチャート上でメインフローのまとまりを表すグループノード。
49	モーダルダイアログ	一度開いたダイアログを閉じるまで、他の操作をできなくするダイアログのこと。
50	文字数	文字数とは、その文字の種別（半角、英数、記号、全角）を問わない、文字の数。「文字数制限」と書かれた場合の文字数の数え方。
51	元に戻す	行った編集処理（ノードの移動、追加、削除、インポート、プロパティ変更等）を取り消し、直前の状態に戻す。
52	やり直す	「元に戻す」を使用して、取り消した同じ操作をやり直すことができる。
53	ユーザー	WinActor の使用者。
54	ユーザライブラリ	ユーザーが作成したシナリオを容易に再利用できるようにしたもの。
55	ユーザライブラリファイル	ユーザライブラリの情報を保持するファイル。ユーザライブラリ 1 つに対し 1 ファイル生成される。

No.	用語	説　明
56	ルート	階層構造の最上位、もしくは根幹。
57	例外	シナリオ実行時に発生するエラー。 プロパティ未設定、非存在ウィンドウへの操作、比較演算子の誤り、などがある。
58	ログ	WinActor の動作状況や操作などを記録したファイル。
59	論理演算子	論理演算に用いられる演算子。制御ノードで設定する AND、OR、NOT のこと。

7.2　画面要素と呼び名について

画面要素とその呼び名、機能について説明します。

図 7-1 画面要素（1/8）

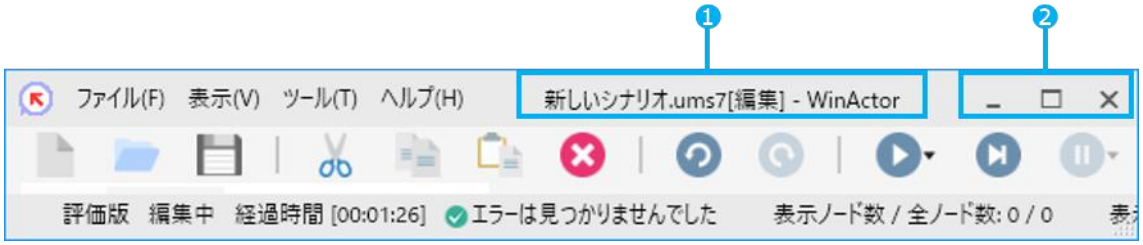


表 7-2 画面要素（1/8）

No.	要素名	機能説明
❶	タイトルバー	ウィンドウタイトルを表示する領域です。
❷	画面制御ボタン	画面の「最小化」、「最大化」、「閉じる」等の操作を行うボタンです。画面ごとに表示されるボタンは異なります。

図 7-2 画面要素（2/8）

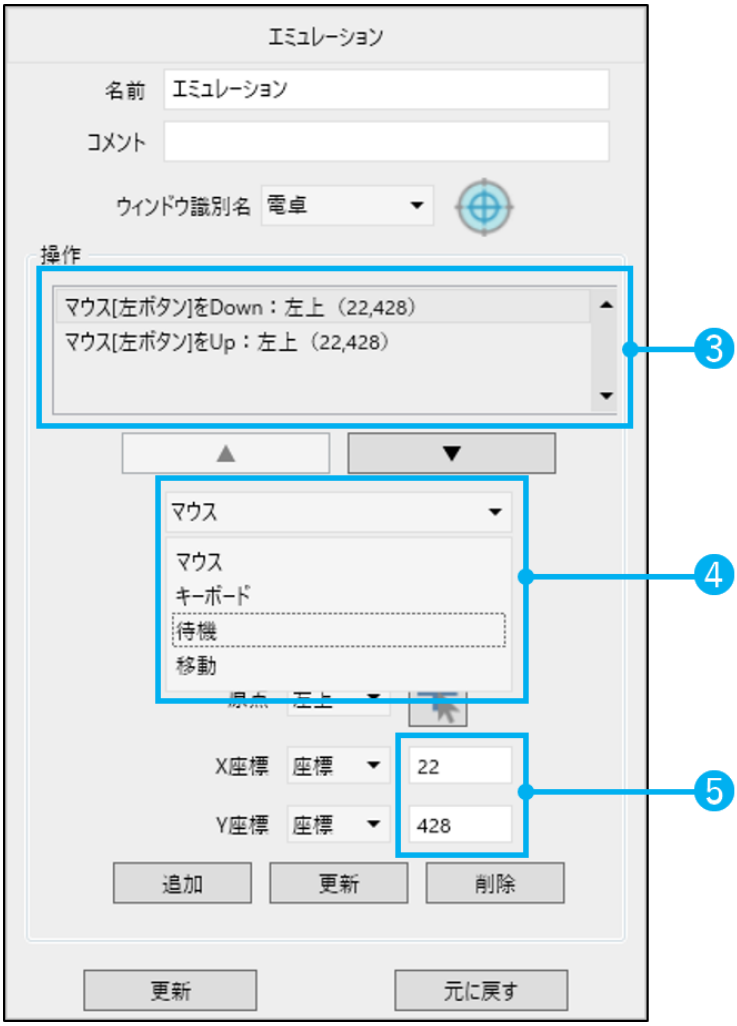


表 7-3 画面要素（2/8）

No.	要素名	機能説明
❸	リストボックス	選択項目の中から選択させる画面要素です。1つを選択させる場合と複数の項目を選択させる場合があります。
❹	ドロップダウンリスト	通常は選択されている項目のみが1行で表示されています。この画面要素をクリックすると、選択項目が表示され、項目を選択するモードになります。
❺	テキストフィールド	文字や数値の入力欄です。 ※タブを入力した場合、入力欄をスクロールさせても最後の文字まで完全に表示できない場合があります。

図 7-3 画面要素（3/8）

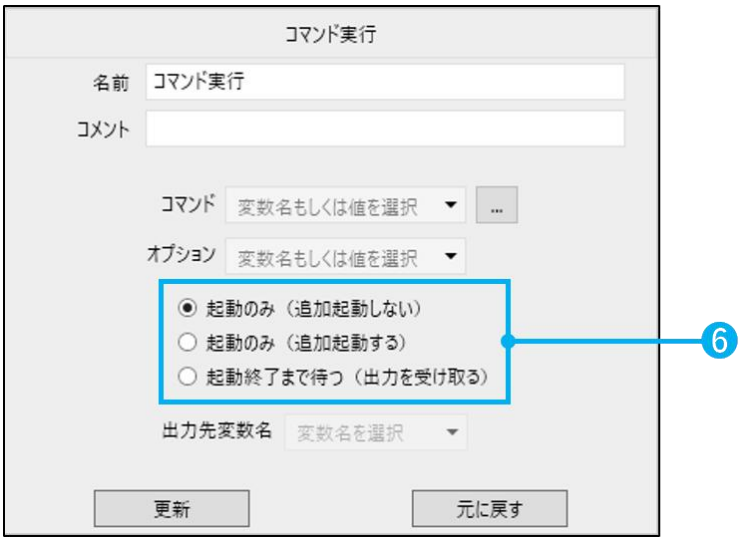


表 7-4 画面要素（3/8）

No.	要素名	機能説明
6	ラジオボタン	複数の選択肢の中から 1 つを選択させる画面要素です。

図 7-4 画面要素（4/8）

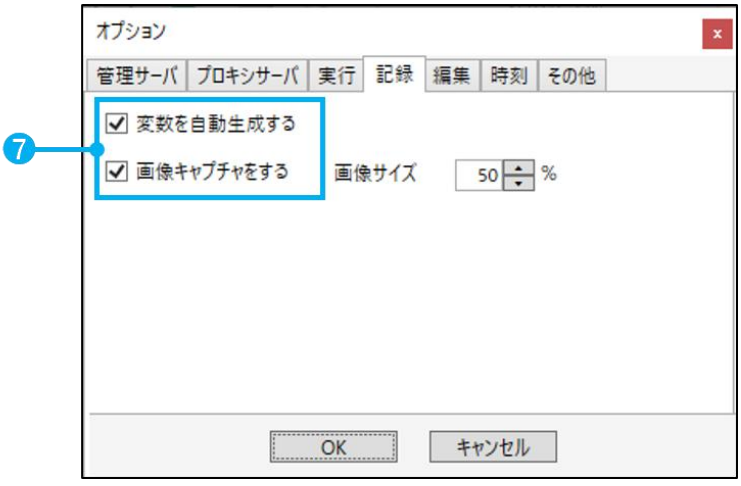


表 7-5 画面要素（4/8）

No.	要素名	機能説明
7	チェックボックス	チェックマークを入れることができる画面要素です。複数項目選択式の入力欄や機能の有効・無効を切り替える入力欄で使用されます。クリックすることでチェック状態（レ点表示）が反転します。

図 7-5 画面要素（5/8）

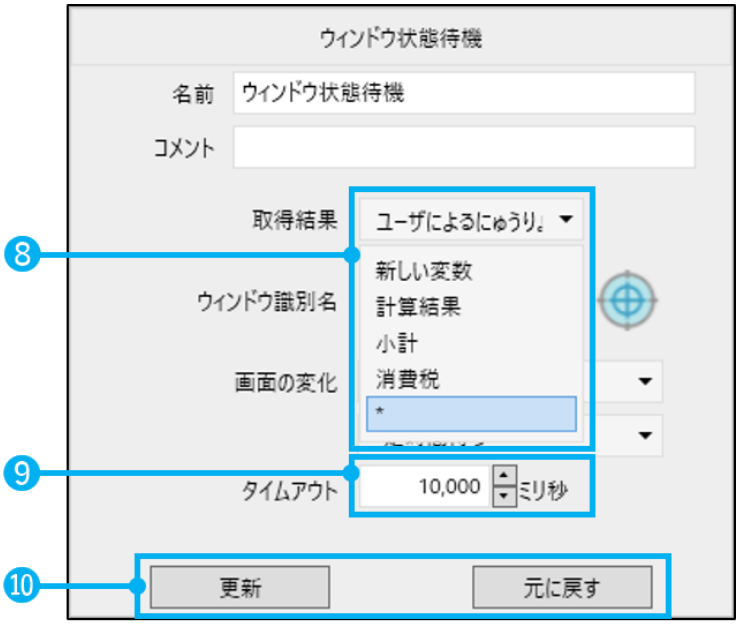


表 7-6 画面要素（5/8）

No.	要素名	機能説明
⑧	コンボボックス	テキストフィールドとドロップダウンリストの機能を併せ持つ画面要素です。「入力欄での文字入力」「ドロップダウンリストからの選択」いずれかの方法で入力することができます。
⑨	スピン	数値の入力欄です。▲もしくは▼のボタンを押して、入力値を上下させることができます。
⑩	ボタン	クリック（押下）することにより、ボタンに割り当てられた機能を実行することができます。

図 7-6 画面要素（6/8）

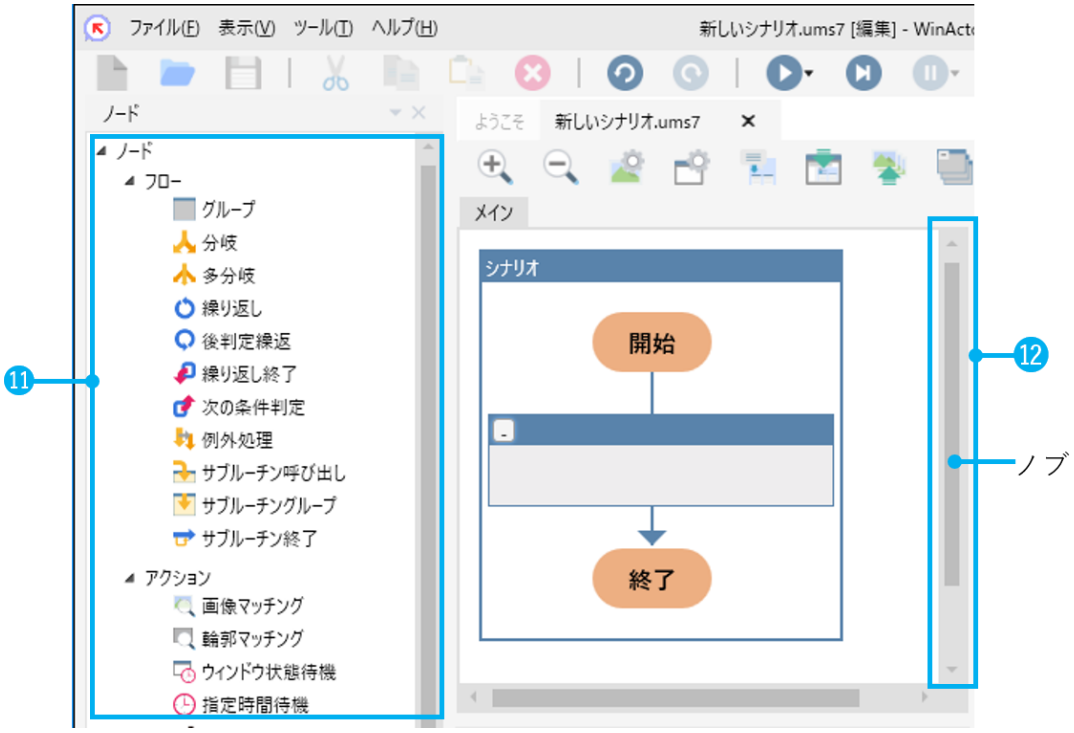


表 7-7 画面要素（6/8）

No.	要素名	機能説明
⑪	ツリー	項目を階層表示するための画面要素です。『▷』『◢』 をクリックすることで、階層の開閉操作を行うことができます。
⑫	スクロールバー	画面表示しきれない領域が存在する場合に表示されます。スクロールバーのノブ（つまみ）を上下もしくは左右に動かすことで表示領域を変えることがきます。

図 7-7 画面要素（7/8）

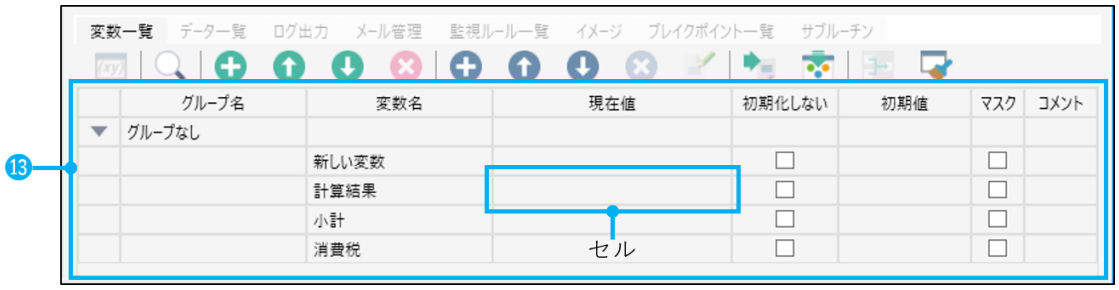


表 7-8 画面要素（7/8）

No.	要素名	機能説明
13	テーブル	表形式の情報を表示する画面要素です。表内のデータ表示枠をセルといいます。

図 7-8 画面要素（8/8）

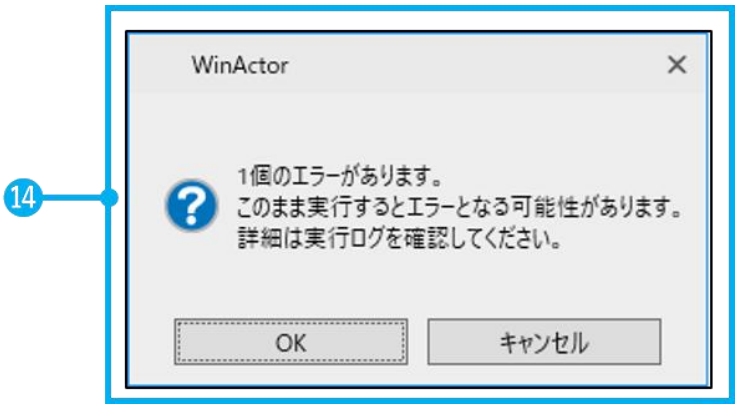


表 7-9 画面要素（8/8）

No.	要素名	機能説明
14	ダイアログ	情報表示、警告表示、情報入力など、ユーザーとの対話用に表示される画面です。閉じるまで他の操作ができなくなるダイアログをモーダルダイアログといいます。

7.3　正規表現の入力例

正規表現の入力例を下記の表に示します。

表 7-10 正規表現の入力例

No.	要素名	機能説明
❶	^(ABC).*$	「ABC」から始まる文字列かどうかを判別します。
❷	.*(ABC)$	「ABC」で終わる文字列かどうかを判別します。
❸	.*(ABC).*$	ABC を含む文字列かどうかを判別します。
❹	^[0-9]+$	半角数字のみの文字列かどうかを判別します。
❺	^[^0-9]*$	半角数字以外の文字列かどうかを判別します。
❻	^[A-Za-z]+$	半角英字のみの文字列かどうかを判別します。



上記正規表現のフォーマットは System.Text.RegularExpressions.Regex クラスに準じます。これは、WinActor Ver.6 以前での正規表現とは異なります。

詳細なフォーマットについては、下記の URL を参照してください。

Regex

https://docs.microsoft.com/ja-jp/dotnet/api/system.text.regularexpressions.regex

7.4　ログ出力例

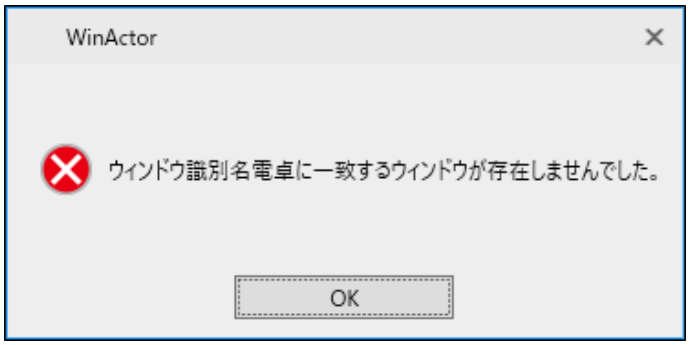
各ログの出力例を記載しています。

ログ出力例で記載している日付形式は、オプション画面で設定した日付形式（ログ）で表示されます。

日付形式の指定は『3.8.3 時刻タブ』を参照してください。

7.4.1　エラー発生時のログ出力

図 7-9 実行エラー発生時のログ出力例



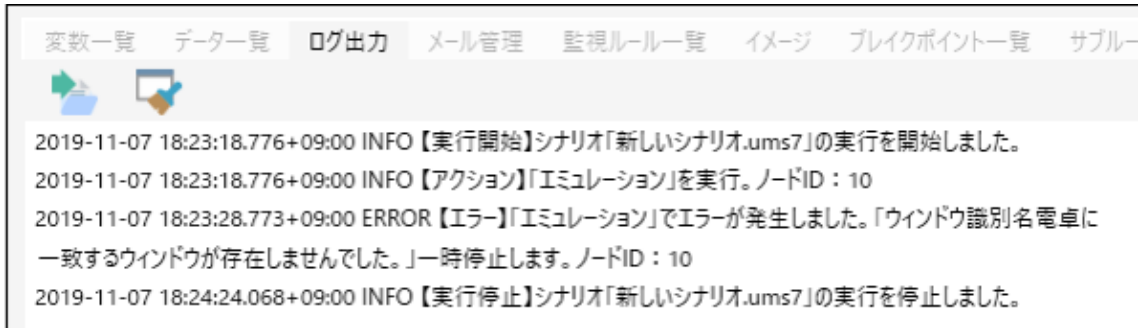
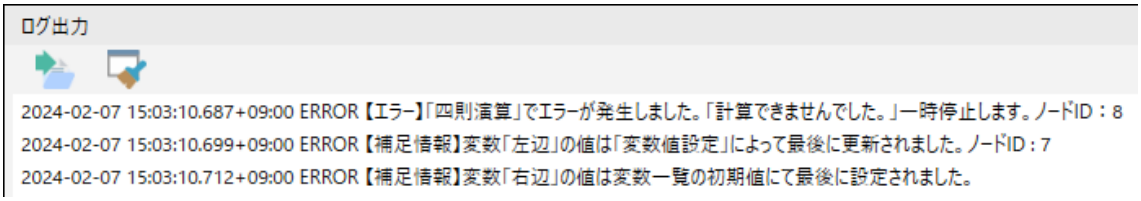
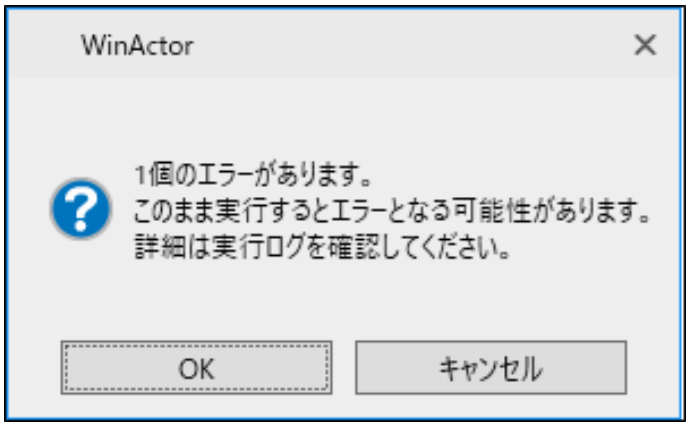


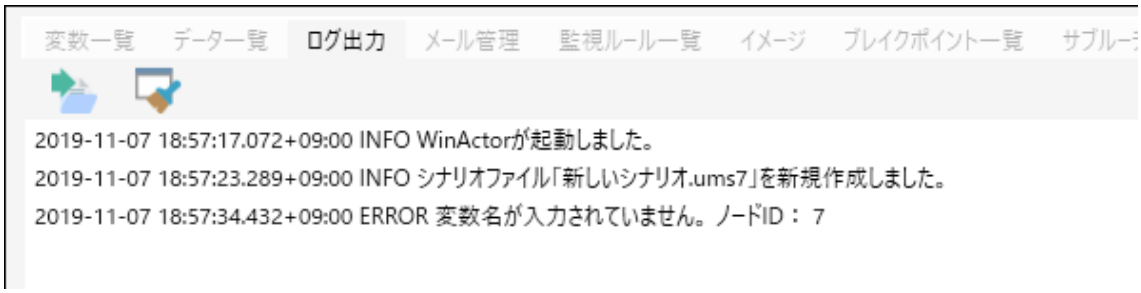
図 7-10 変数を使用したノードにおけるエラー発生時の【補足情報】例



7.4.2　実行前警告表示時のログ出力例

図 7-11 実行前警告表示時のログ出力例





7.4.3　制御ノード実行時のログ出力

制御ノードを実行した際の条件判定結果は、ログ出力画面に表示されます。

下表の青字部分は処理対象の処理名や論理式、ノード ID 等が表示されます（実際は黒字）。

表 7-11 制御ノード実行時のログ出力例

制御ノード	出力例
グループ	「グループ」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【グループ（開始）】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「グループ」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【グループ（終了）】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID
分岐	「分岐」評価時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【分岐（評価）】「ノード名」の条件式評価：論理式の真偽値。ノード ID：ノード ID
	「分岐」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【分岐（開始）】「ノード名」の「分岐名」処理を実行。ノード ID：ノード ID
	「分岐」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【分岐（終了）】「ノード名」の「分岐名」処理を終了。ノード ID：ノード ID
多分岐	「多分岐」評価時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【多分岐（評価）】「ノード名」の条件式評価：論理式の真偽値。ノード ID：ノード ID
	「多分岐」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【多分岐（開始）】「ノード名」の「分岐名」処理を実行。ノード ID：ノード ID
	「多分岐」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【多分岐（終了）】「ノード名」の「分岐名」処理を終了。ノード ID：ノード ID
繰り返し	「繰り返し」評価時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【繰り返し（評価）】「ノード名」の条件式評価：論理式の真偽値。ノード ID：ノード ID
	「繰り返し」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【繰り返し（開始）】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「繰り返し」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【繰り返し（終了）】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID

制御ノード	出力例
後判定繰返	「後判定繰返」評価時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【後判定繰返（評価）】「ノード名」の条件式評価：論理式の真偽値。ノード ID：ノード ID
	「後判定繰返」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【後判定繰返（開始）】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「後判定繰返」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【後判定繰返（終了）】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID
繰り返し終了	「繰り返し終了」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【繰り返し終了(開始)】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「繰り返し終了」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【繰り返し終了(終了)】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID
次の条件判定	「次の条件判定」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【次の条件判定（開始)】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「次の条件判定」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【次の条件判定（終了)】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID
例外処理	「例外処理」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【例外処理（開始）】「ノード名」で例外「例外名」が発生しました、例外処理を開始します。ノード ID：ノード ID
	「例外処理」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【例外処理（終了）】「例外名」の例外処理を終了します。ノード ID：ノード ID
	「正常処理」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【正常処理（開始）】「ノード名」の正常処理を実行。ノード ID：ノード ID
	「正常処理」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【正常処理（終了）】「ノード名」の正常処理を終了。ノード ID：ノード ID
サブルーチン呼び出し	「サブルーチン呼び出し」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【サブルーチン(呼出)】「ノード名」を実行。「サブルーチン名」を呼び出します。呼び出しノード ID：ノード ID
	「呼び出したサブルーチン」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO 【サブルーチン(復帰)】「ノード名」を終了。「サブルーチン名」から復帰します。呼び出しノード ID：ノード ID

制御ノード	出力例
サブルーチン	「サブルーチン」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【サブルーチン（開始)】「サブルーチン名」を開始します。ノード ID：ノード ID
	「サブルーチン」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【サブルーチン（終了)】「サブルーチン名」を終了します。ノード ID：ノード ID
サブルーチン終了	「サブルーチン終了」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【サブルーチン終了(開始)】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「サブルーチン終了」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【サブルーチン終了(終了)】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID
イベント監視	「イベント監視」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視（開始)】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「イベント監視」監視対象検出時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視（イベント検出)】イベント監視「イベント監視名」の実行準備中。
	「イベント監視」呼び出し処理実行時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視（イベント実行)】イベント監視「イベント監視名」を実行。
	「イベント監視」呼び出し処理実行完了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視（イベント実行)】イベント監視「イベント監視名」を実行完了。
	「イベント監視」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視（終了)】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID
イベント監視登録	「イベント監視登録」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視登録（開始)】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID。イベント監視名：イベント監視名
	「イベント監視登録」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視登録（終了)】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID
イベント監視解除	「イベント監視解除」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視解除（開始)】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID。イベント監視名：時間(指定時間)
	「イベント監視解除」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視解除（終了)】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID

制御ノード	出力例
イベント監視終了	「イベント監視終了」開始時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視終了（開始）】「ノード名」を実行。ノード ID：ノード ID
	「イベント監視終了」終了時： yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　【イベント監視終了（終了）】「ノード名」を終了。ノード ID：ノード ID

7.4.4　サブルーチンパラメータチェック時のログ出力

サブルーチンパラメータチェックでサブルーチン呼び出しとサブルーチングループの引数の数に差が有る場合ログ出力画面に表示されます。

下表の青字部分は処理対象の処理名や論理式、ノード ID 等が表示されます（実際は黒字）。

表 7-12 サブルーチンパラメータチェック時のログ出力例

出力例
yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　「サブルーチン呼び出し」と「サブルーチングループ」で引数の数が異なっています。サブルーチングループのノード ID:ノード ID サブルーチン呼び出しのノード ID:ノード ID
yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　「イベント監視」と「サブルーチングループ」で引数の数が異なっています。イベント監視名:イベント監視名　サブルーチングループのノード ID:ノード ID

7.4.5　サブルーチングループ使用箇所のログ出力

サブルーチングループ「使用箇所をログ出力」の実行、および使用箇所が有るサブルーチングループ削除した場合にログ出力画面に表示されます。

下表の青字部分は処理対象の処理名や論理式、ノード ID 等が表示されます（実際は黒字）。

表 7-13 サブルーチングループ使用箇所のログ出力

出力例
yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　サブルーチングループのノード ID:ノード ID　は、サブルーチン呼び出しのノード ID:ノード ID　から利用されています。
yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　サブルーチングループのノード ID:ノード ID　は、監視ルール No:監視ルール No　から利用されています。
yyyy-mm-dd hh:mm:ss.sss+9:00 INFO　サブルーチングループのノード ID:ノード ID　は、イベント監視:イベント監視名　から利用されています。

7.5　パスワードで使用できる文字

使用できるパスワードの文字は、以下のとおりです。

表 7-14 パスワードで使用できる文字

英文字	abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ※ 大文字、小文字は区別されます			
数字	0123456789			
記号	! （感嘆符）	" （ダブルクォート）	# （番号記号）	$ （ドル記号）
	% （パーセント）	& （アンパサンド）	' （アポストロフィ）	(（左小かっこ）
	) （右小かっこ）	* （アステリスク）	+ （正符号）	, （コンマ）
	- （ハイフン、負記号）	. （ピリオド）	/ （斜線）	: （コロン）
	; （セミコロン）	< （不等号（より小））	= （等号）	> （不等号（より大））
	? （疑問符）	@ （単価記号）	[（左大かっこ）	¥ （円記号）
	] （右大かっこ）	^ （アクサンシルコンフレックス）	_ （アンダーライン）	` （アクサングラーブ）
	{ （左中かっこ）	| （縦線）	} （右中かっこ）	~ （チルダ）

7.6　動画ログについて

オプション画面のログタブにて「動画ログを出力する」を ON にすると、WinActor はシナリオ実行中に操作したアプリケーションの画面キャプチャを記録し、GIF 形式の動画ログを出力します。

動画ログの出力後に再度同じシナリオを実行した場合、前回実行時に出力した動画ログは削除されます。



動画ログの記録対象は、プロパティにウィンドウ識別ルールを持つノードです。また、オプション画面のブラウザタブやシナリオ情報にて、ブラウザ操作に WebDriver の利用を指定した場合は、ブラウザ関連ライブラリも記録対象です。

動画ログは、シナリオ実行時に、これら記録対象のノードやライブラリが操作するアプリケーションの画面キャプチャを記録します。

WinActor®

WinActor 操作マニュアル

NTTアドバンステクノロジ株式会社

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-J-20250604