



WinActor ノート
操作マニュアル

NTTアドバンステクノロジー株式会社

目次

1 はじめに	1
1.1 本書の位置づけ	1
1.2 ライセンス.....	1
1.3 WinActor ノートの起動	1
2 WinActor ノートとは	2
2.1 WinActor ノートとは	2
2.2 WinActor ノートの操作の流れ.....	2
3 画面構成	4
3.1 画面構成.....	4
3.2 カーソルとブロック.....	5
3.3 テキストエリアの色	6
3.4 TOP と EOT	7
3.4.1 1 ブロックずつ読み取るシナリオの解説.....	8
3.5 ステータスバー	10
3.6 テキストエリア	12
3.7 ドッキングウィンドウ.....	13
3.7.1 タイトルバーをドラッグ	13
3.7.2 タブをドラッグ	14
3.7.3 ドッキング(全体のエリア)	15
3.7.4 ドッキング	17
3.7.5 フローティング・ドッキングメニュー	20
3.7.6 レイアウト保存とレイアウト復元	21
3.8 言語設定.....	22
4 入力	22
4.1 入力機能とは	22
4.2 入力ツール.....	23
4.3 ファイルダンプ.....	27
4.4 クリア	28
4.5 ファイルから読み込み	28
4.6 クリップボードから貼り付け	30
5 出力	31
5.1 出力機能とは	31
5.2 出力ツール.....	32
5.3 ファイルに保存	33
5.4 選択されているブロックをコピー.....	34
5.5 すべてをコピー	35
6 ブロック抽出	36
6.1 ブロック抽出機能とは.....	36

6.2	ブロック抽出ツール.....	37
6.3	ブロック統合ツール.....	38
6.3.1	操作例.....	39
6.4	ブロック分割ツール.....	40
6.4.1	操作例1.....	41
6.4.2	操作例2.....	42
6.5	ブロック検索ツール.....	43
6.5.1	操作例.....	44
6.6	ブロック番号指定ツール.....	45
6.6.1	操作例.....	46
7	全体整形	47
7.1	全体整形機能とは.....	47
7.2	昇順ソート.....	48
7.3	降順ソート.....	49
8	カーソル移動	50
8.1	カーソル移動機能とは.....	50
8.2	カーソル移動ツール.....	51
8.3	前のブロックを選択.....	52
8.4	次のブロックを選択.....	52
8.5	ブロック番号指定ツール.....	52
9	マーク	53
9.1	マーク機能とは.....	53
9.2	マークツール.....	54
9.3	マーク付与.....	55
9.4	マーク除去.....	56
9.5	前のマーク箇所を選択.....	57
9.6	次のマーク箇所を選択.....	57
9.7	ブロック番号指定ツール.....	57
9.8	ブロック検索ツール.....	57
10	編集	58
10.1	編集機能とは.....	58
10.2	編集ツール.....	59
10.3	空白除去ツール.....	62
10.3.1	操作例.....	63
10.4	置換.....	64
10.4.1	操作例.....	65
10.5	差し込みツール.....	66
10.5.1	操作例 1(変数から差し込み).....	67
10.5.2	操作例 2(クリップボード改行区切り).....	69
10.5.3	操作例 3(クリップボード JSON 形式).....	70

10.5.4	操作例 4(ファイル改行区切り)	71
10.5.5	操作例 5(ファイル JSON 形式)	72
10.6	元に戻す	73
10.7	やり直す	73
11	端末	74
11.1	端末機能とは	74
11.2	シェルツール	76
11.3	SSH ツール	78
11.3.1	接続設定	80
11.3.2	SSH クライアント機能	83
11.3.3	SCP クライアントによるファイル送信機能	84
11.3.4	SCP クライアントによるファイル受信機能	86
11.4	Telnet ツール	88
11.4.1	接続設定	89
11.4.2	Telnet クライアント機能	91
11.5	パスワードファイル生成ツール	93
11.6	SSH 鍵生成ツール	95
11.7	接続先一覧ファイル生成ツール	97
12	ファイラー	99
12.1	ファイラー機能とは	99
12.2	フォルダ選択	100
12.3	更新	101
12.4	フォルダ移動	101
12.5	ファイルコピー	101
12.6	フォルダ作成	104
12.7	ファイル移動	104
12.7.1	「マークされたファイルを移動」を選択した場合の動作	105
12.8	実行	106
12.9	実行ツール	106
12.10	印刷	107
12.11	クリップボードにコピー	107
12.12	ファイル削除	108
13	タブ	109
13.1	タブ機能とは	109
13.2	タブツール	109
13.2.1	操作例(タブの追加)	111
14	マクロ	112
14.1	マクロ機能とは	112
14.2	マクロ編集	112
14.3	マクロエリア	113

14.4 作成.....	115
14.5 編集.....	116
14.6 実行.....	117
14.7 記録.....	118
14.8 マクロ項目編集.....	119
14.9 WinActor シナリオからのマクロ実行.....	120
15 注意事項.....	121
15.1 WinActor 本体のシナリオ実行中の動作について.....	121
15.2 接続者一覧ファイルについて.....	121
15.3 ファイルエンコーディングについて.....	121
15.4 シナリオファイル呼び出し時の動作について.....	121

1 はじめに

1.1 本書の位置づけ

本書は WinActor ノートの操作マニュアルです。

本マニュアルは、WinActor ノートを利用して WinActor 用のシナリオを作成される方を対象としています。

1.2 ライセンス

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

- ・ Windows、Windows PowerShell は、米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。
* Windows の正式名称は、Microsoft Windows Operating System です。
- ・ CentOS の名称は、CentOS Ltd.の商標または登録商標です。
- ・ Ubuntu は、Canonical Ltd.の商標または登録商標です。

1.3 WinActor ノートの起動

WinActor ノートの画面を表示するには、WinActor の「ツール」から「WinActor ノート」をクリックします。

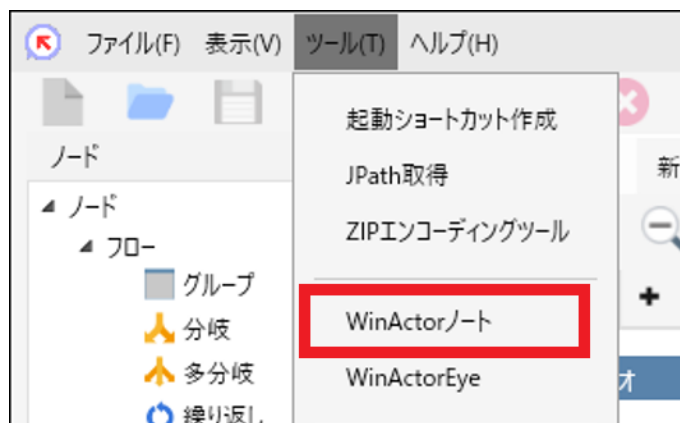


図 1 WinActor ノートの起動

2 WinActor ノートとは

2.1 WinActor ノートとは

WinActor ノートは、テキスト処理を組み合わせた WinActor ノートのマクロを作成・実行させることで、複雑なテキストの加工・抽出・利用をすることが可能となるツールです。

WinActor ノートと WinActor の関係は以下となります。

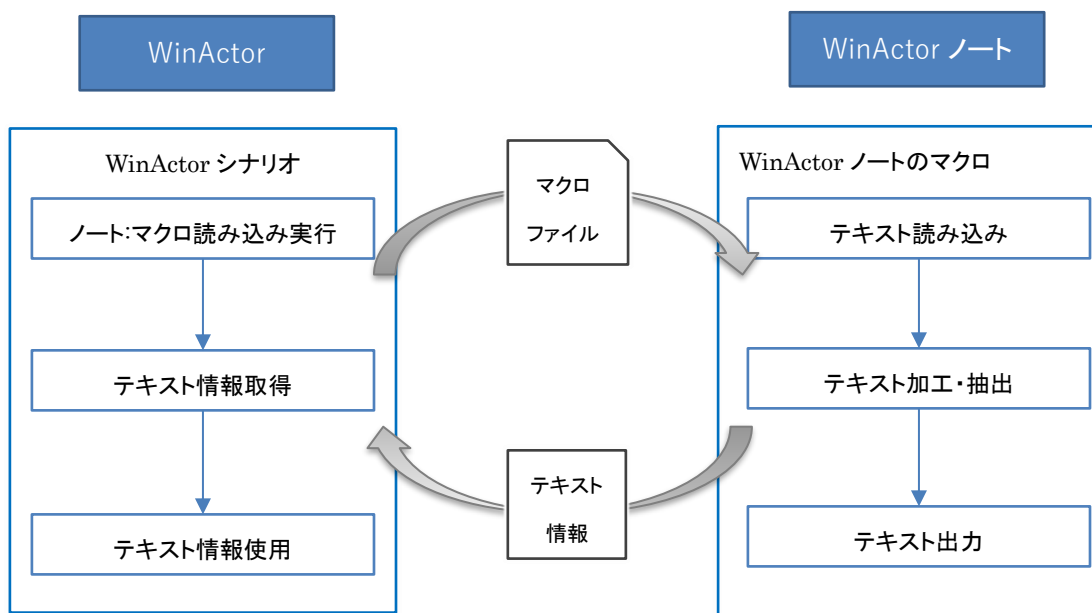


図 2 WinActor ノートと WinActor の関係図

WinActor のライブラリから WinActor ノートのマクロを指定して実行させることでマクロに記載された動作を WinActor ノートが実行します。WinActor は WinActor ノートからテキスト情報を取得し、既存のノード、ライブラリを使用することで、抽出したテキストをシナリオに利用することができます。

WinActor ノートを使用したシナリオ作成については、「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」をご参照ください。

2.2 WinActor ノートの操作の流れ

以下の様な流れで処理します。(詳しくは各章をご覧ください。)

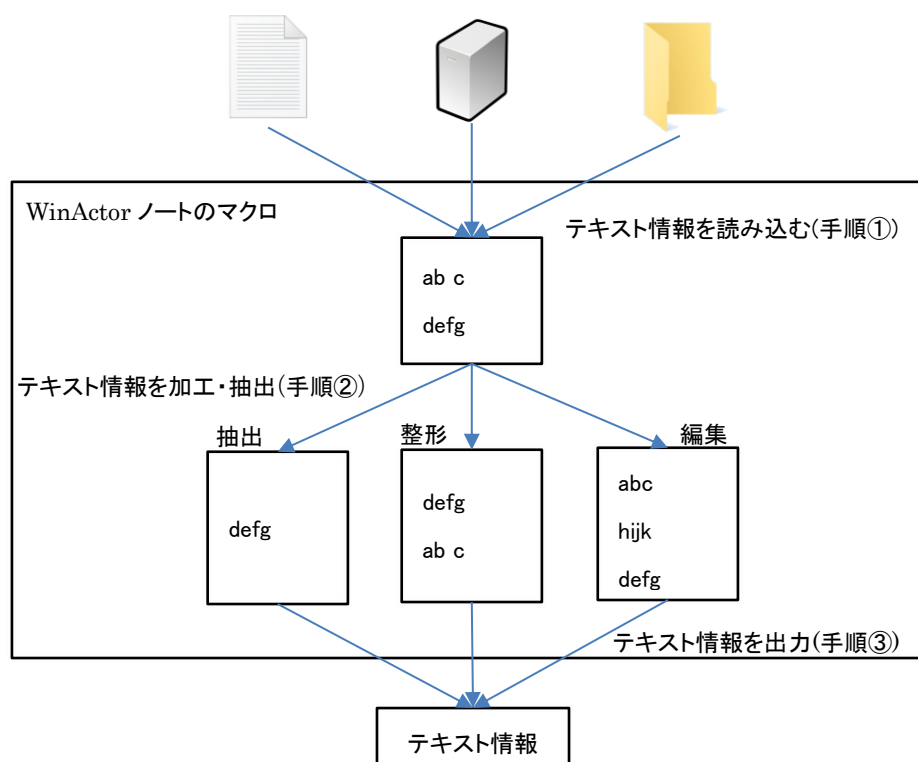


図 3 処理イメージ図

- ① テキスト情報を処理するためにファイル、クリップボード、または文字列を読み込みます。(4.入力を参照)
もしくは、SSH ツールや Telnet ツールなどの端末機能(11.端末を参照)、フォルダ選択などのファイラー機能(12.ファイラーを参照)を使用して、文字列を表示させます。
- ② 表示された文字列を加工・抽出する処理を実施します。(6.ブロック抽出、7.全体整形、8.カーソル移動、9.マーク、10.編集を参照)
- ③ 加工・抽出した文字列を出力します。(5.出力を参照)

3 画面構成

3.1 画面構成

WinActor ノートの画面構成は下図の通りです。

メニューバーには各機能を実行するためのメニューが並んでいます。

複数のテキストエリアをタブを切り替えながら操作することができます。

ステータスバーにはテキストエリアの状態が表示されます。

テキストエリア内の青色の箇所がカーソル位置になります。

動作モードを表示モードに変更すると、メニューバーが非活性となります。

※動作モードの説明については「WinActorノート テキスト処理シナリオ作成マニュアル」をご参照ください。

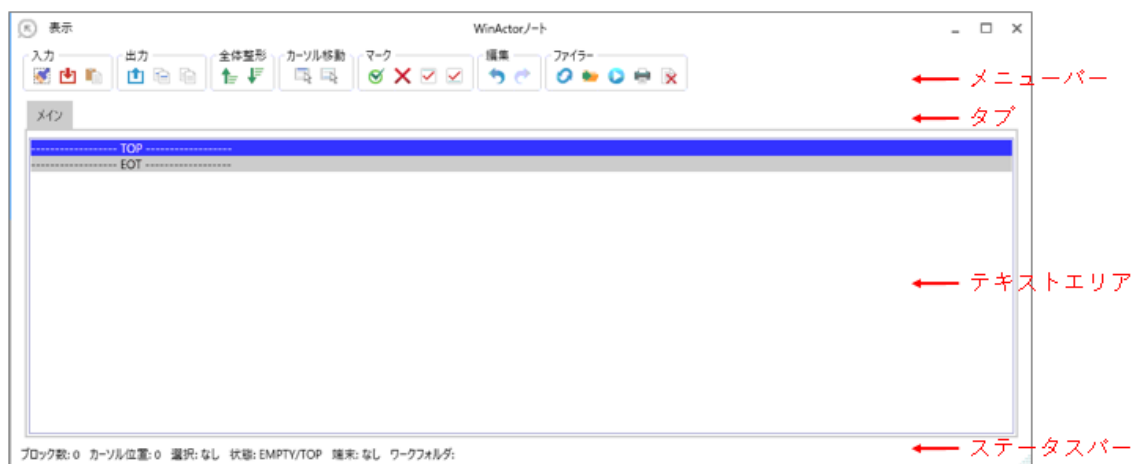


図 4 WinActor ノート画面構成

3.2 カーソルとブロック

テキストエリアの青色のバーがカーソルの場所を表しています。ステータスバーにカーソル位置が表示されます。

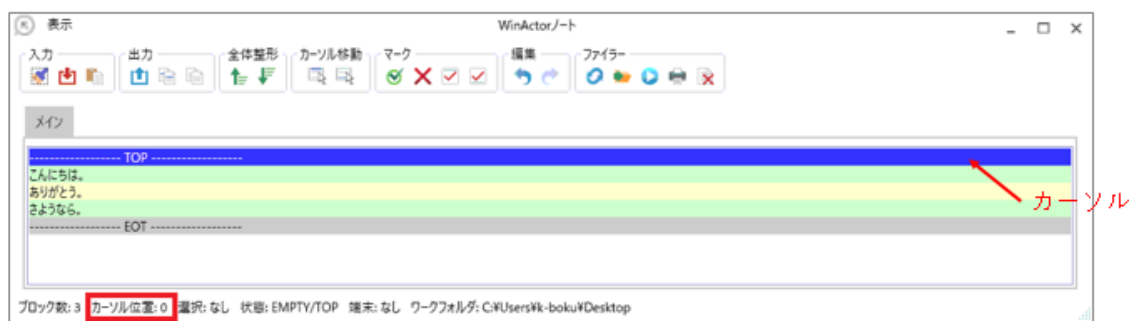


図 5 3行のテキストを読み込んだ WinActor ノート

WinActor ノートに3行のテキストファイルを読み込ませた場合、「TOP」に続いて、テキストファイルの3行、最後に「EOT」がテキストエリアに表示されます。

※EOT はテキスト終端(End Of Text)の意味です。

WinActor ノートでは、ブロックという単位でテキストを管理しています。

テキストファイルは、1行が1ブロックとして読み込まれますので、3行のテキストを読み込むとステータスバーには「【ブロック数】3」と表示されます。

後に紹介する「ブロック統合」を行うと、複数行を1ブロックとして扱うことができますので、必ずしも行数とブロック数は一致しません。

カーソルはブロックの選択状態を表します。

テキストファイル読み込み直後は、カーソル位置は「0」となっており、TOP を指しています。

3.3 テキストエリアの色

TOP と EOT は灰色です。

カーソルで選択されているブロックは青色になります。

通常のテキストのブロックは、薄い黄色、薄い緑色になります。

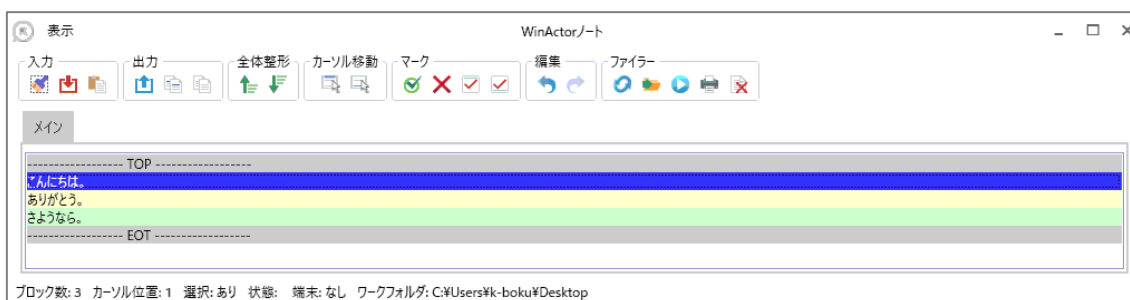


図 6 ブロックの色の違い

WinActor ノートには、ブロックごとにマークを付与する機能があり、マークされたブロックは背景が薄い赤色、文字が赤色になります。マークされたブロック上にカーソルがある場合は、背景が青色で、文字が赤色になります。

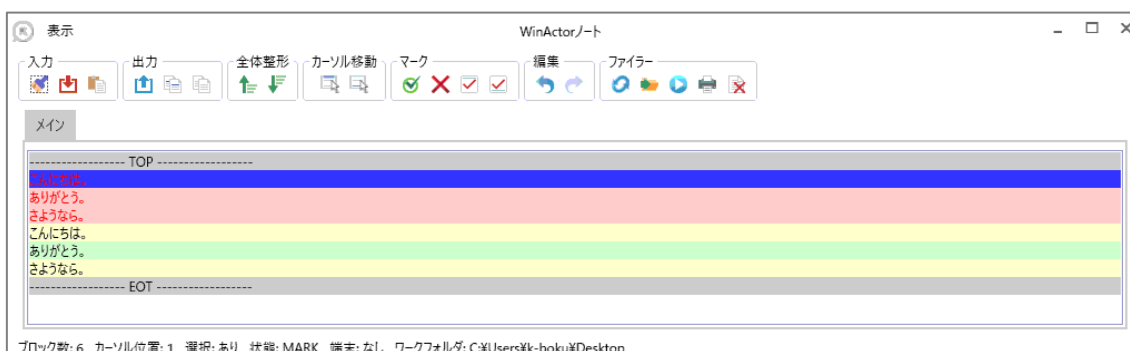


図 7 マークされたブロックの色

3.4 TOP と EOT

TOP(テキストの先頭)と EOT(テキストの終端)は WinActor シナリオとの連携動作で必要となる特別なブロックです。

WinActor ノートのテキストを1ブロックずつ読み進める WinActor シナリオは概ね下図の構造になります。

「カーソル移動と読み取り」「状態読み取り」を繰り返し実施することで読み進めていきます。「カーソル移動と読み取り」の箇所では、下にカーソルを移動した後でテキストの読み取りが行われます。「状態読み取り」で選択位置を読み取り、EOT の場所でテキスト読み取りが行われた場合、繰り返しを終了させるようにしています。

※WinActor のユーザライブラリに「1 ブロックずつ読み取り」が含まれております。

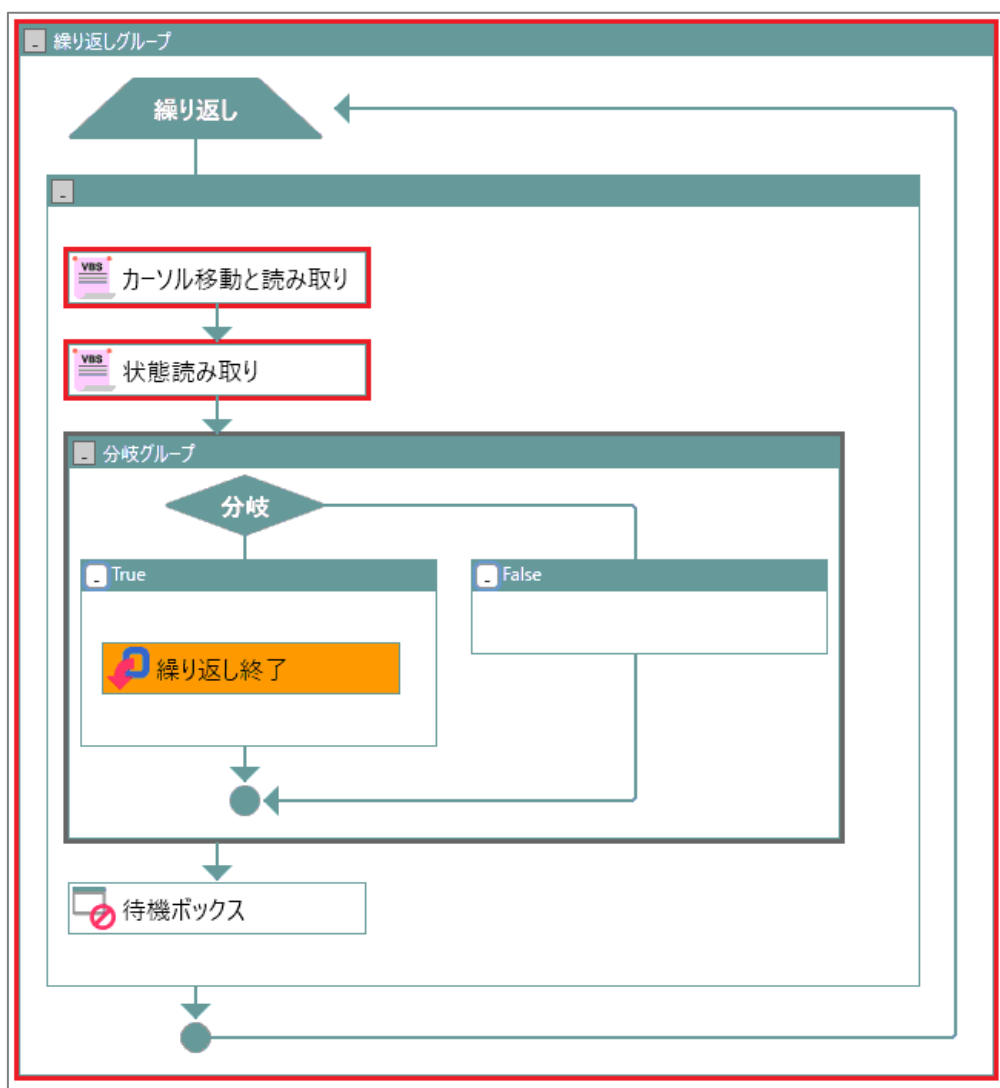


図 8 1 ブロックずつ読み取るシナリオの例

3.4.1 1 ブロックずつ読み取るシナリオの解説

「1 ブロックずつ読み取り」のシナリオは TOP にカーソルがある状態で実行します。

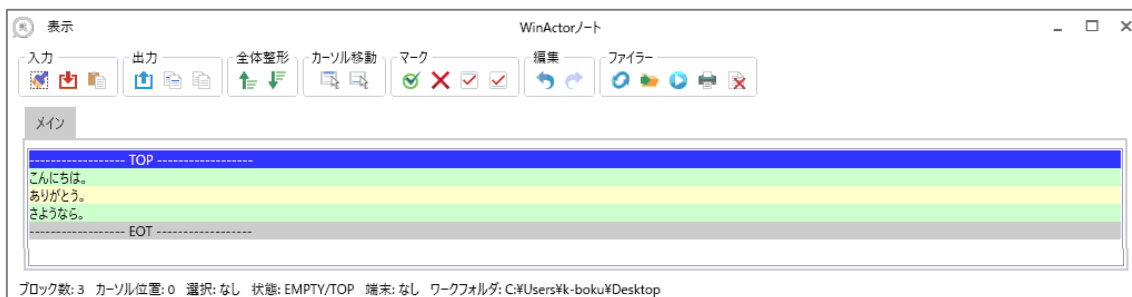



図 9 1 ブロックずつ読み取るシナリオの解説

1 回目の  カーソル移動と読み取り が実行されるとカーソルは一つ下に移り、「こんにちは。」を読み取ります。

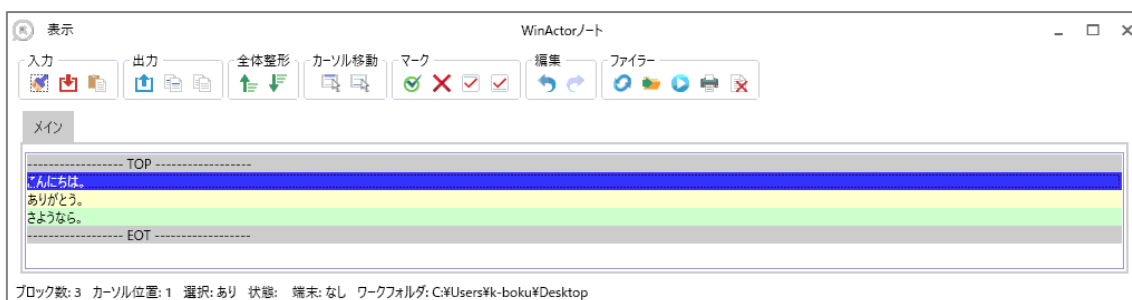



図 10 1 ブロックずつ読み取るシナリオの解説

2 回目の  カーソル移動と読み取り が実行されるとカーソルはさらに一つ下に移り、「ありがとう。」を読み取ります。

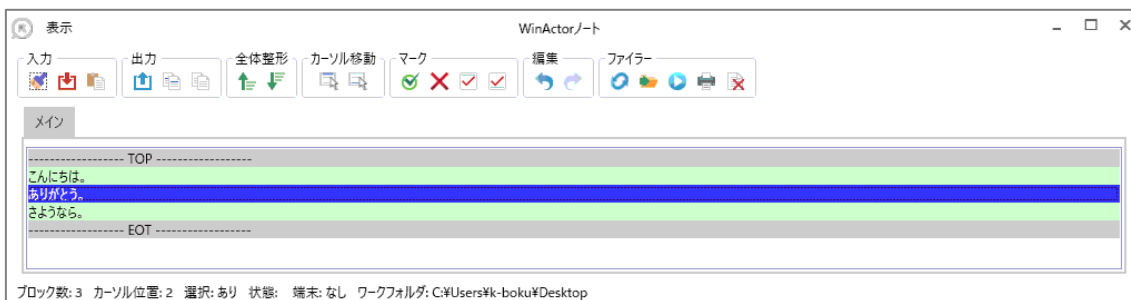



図 11 1ブロックずつ読み取るシナリオの解説

3回目の  カーソル移動と読み取り が実行されるとカーソルはさらに一つ下に移り、「さようなら。」を読み取ります。

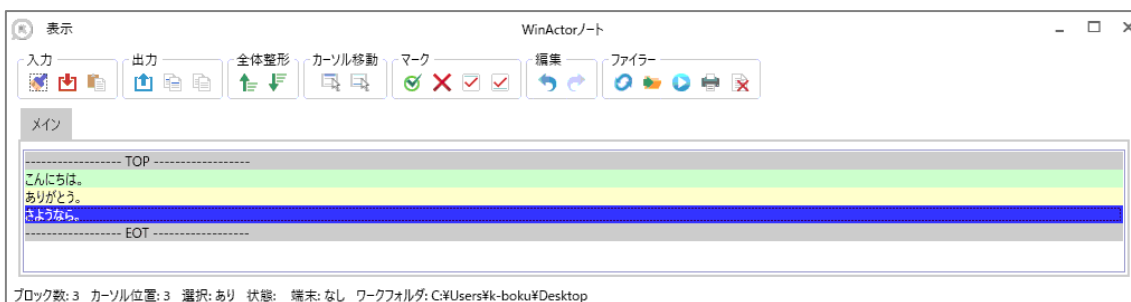




図 12 1ブロックずつ読み取るシナリオの解説

4回目の  カーソル移動と読み取り が実行されるとカーソルはさらに一つ下の EOT に移ります。EOT の箇所テキストを読み取った結果  繰り返し終了 が実行されますので、「1ブロックずつ読み取り」のシナリオが終了します。

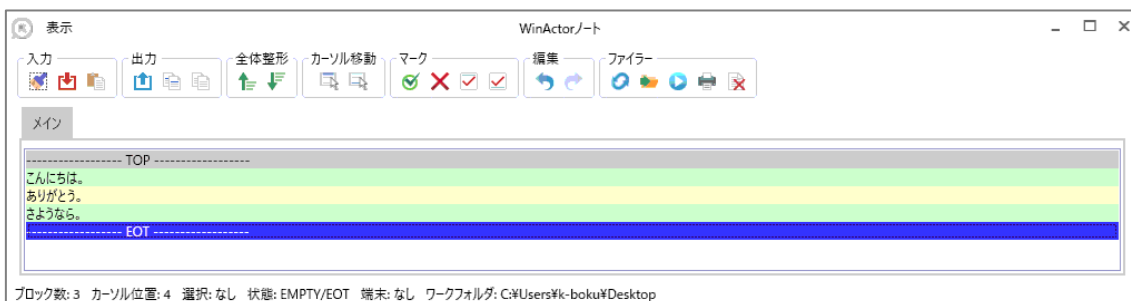


図 13 1ブロックずつ読み取るシナリオの解説

3.5 ステータスバー

ステータスバーには、テキストエリアの状態が表示されます。

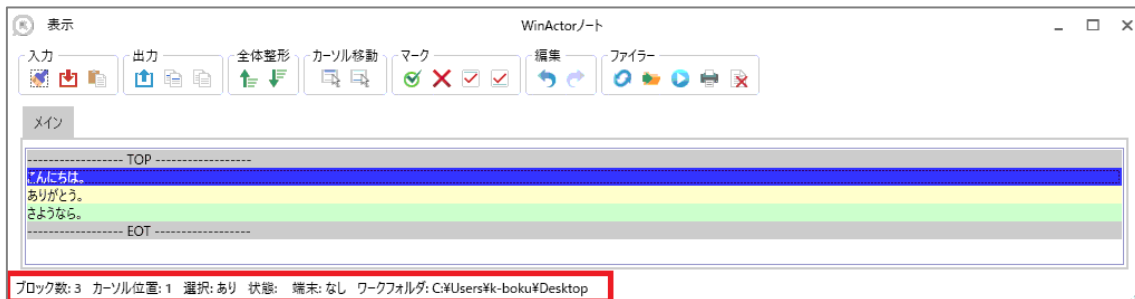


図 14 ステータスバー

表 1 ステータスバーの表示内容

項目	表示内容	説明
ブロック数	数値	テキストエリアに読み込まれているブロックの総数を表示します。TOP と EOT を含んでいない数になります。
カーソル位置	数値	カーソルが選択しているブロックの番号を表示します。TOP を選択している場合は 0 です。EOT を選択している場合はブロック数+1 になります。
選択	あり/なし	テキストが選択されているか否かを表示します。カーソルが TOP もしくは EOT を選択している場合は「なし」、それ以外を選択している場合は「あり」になります。
状態	EMPTY/TOP/ EOT/MARK	いくつかの状態が「/」区切りで表示されます。 EMPTY…選択しているブロックが空の場合 TOP…TOP を選択している場合 EOT…EOT を選択している場合 MARK…選択しているブロックがマークされている場合
端末	なし/ シェルツール/ SSH ツール/ Telnet ツール	表示されているテキストエリアについて、端末機能のどのセッションが開かれているか否かを表示します。 なし…セッションが開かれていない状態 シェルツール…PowerShell、またはコマンドプロンプトのセッションが開かれた状態 SSH ツール…SSH ツールのセッションが開かれた状態 Telnet ツール…Telnet ツールのセッションが開かれた状態
ワークフォルダ	ワークフォルダ パス	現在のワークフォルダを表示します。

3.6 テキストエリア

テキストエリアには編集集中のテキストが表示されます。

テキストエリア上では下表に示した操作を行うことができます。

表 2 カーソル移動に関するキー操作

キー	説明
↑	前のブロックにカーソルが移動します。
↓	次のブロックにカーソルが移動します。
Home	TOP にカーソルが移動します。
End	EOT にカーソルが移動します。
PageUp	上側に約 1 ページ分スクロールします。 注意)画面の大きさやテキストの内容によってカーソルの移動幅が異なります。
PageDown	下側に約 1 ページ分スクロールします。 注意)画面の大きさやテキストの内容によってカーソルの移動幅が異なります。
P	前のマーク箇所カーソルが移動します。 前方にマークがない場合は TOP に移動します。
N	次のマーク箇所カーソルが移動します。 後方にマークがない場合は EOT に移動します。

表 3 テキスト編集に関する操作

キー	説明
Delete	選択したブロックの先頭の 1 文字を削除します。
BackSpace	選択したブロックの末尾の 1 文字を削除します。
Shift+Delete	選択したブロックを削除します。
M	選択したブロックにマークを付与、およびマークを除去します。
Ctrl+Z	直前に行った編集操作を元に戻します。
Ctrl+Y	直前に元に戻した編集操作をやり直します。

3.7 ドッキングウィンドウ

ドッキングウィンドウは、メニューエリア、マクロ編集エリア、プロパティエリアを取り外(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。

3.7.1 タイトルバーをドラッグ

メニューエリア、マクロ編集エリア、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。

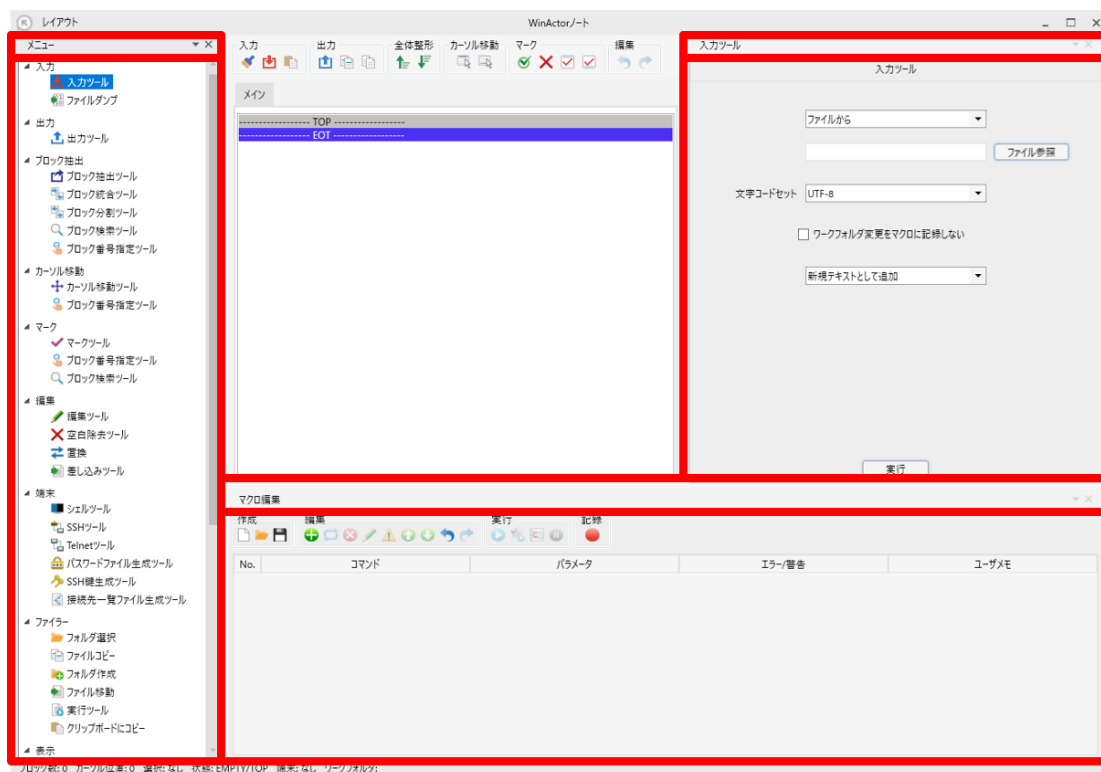


図 15 ドッキングウィンドウ画面

手順は下記の通りです。

- ① 例えば、入カツールの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。

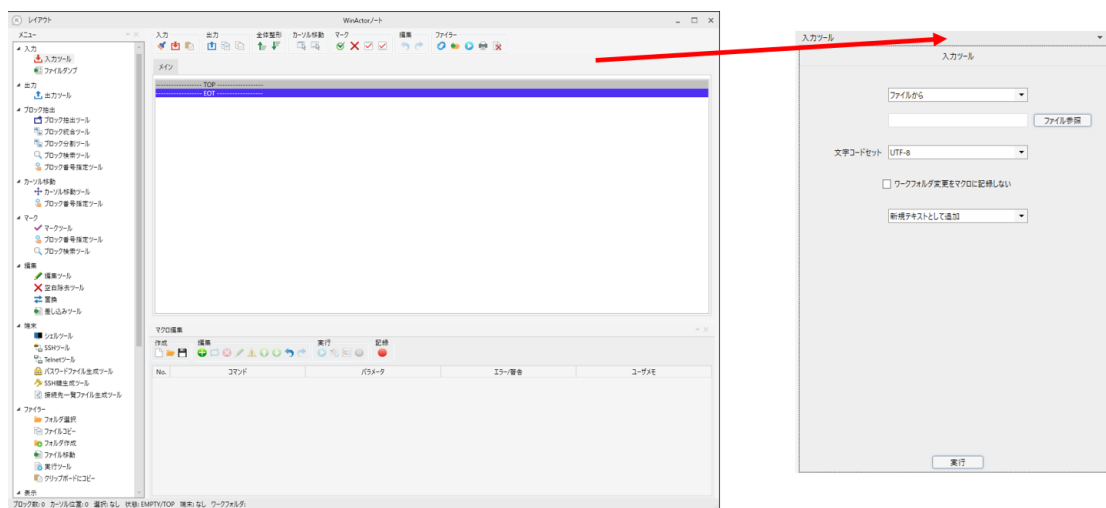


図 16 入カツールエリア位置変更

3.7.2 タブをドラッグ

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。

手順は下記の通りです。

- ① 例えば、入カツールタブをドラッグ&ドロップすると、位置を変更できます。

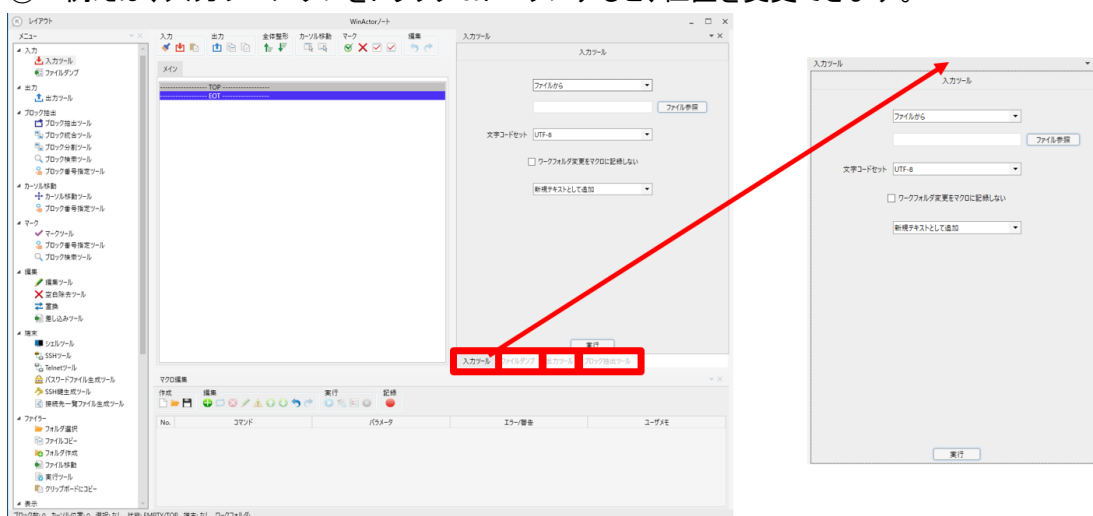


図 17 入カツールエリア位置変更

3.7.3 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 ノートにドラッグ&ドロップさせると、ウィンドウを WinActor ノート内に配置(ドッキング)させることができます。

手順は下記の通りです。

- ① フローティングしているウィンドウを、WinActor ノートにドラッグさせると、WinActor ノートの四辺にコントロールが表示されます。

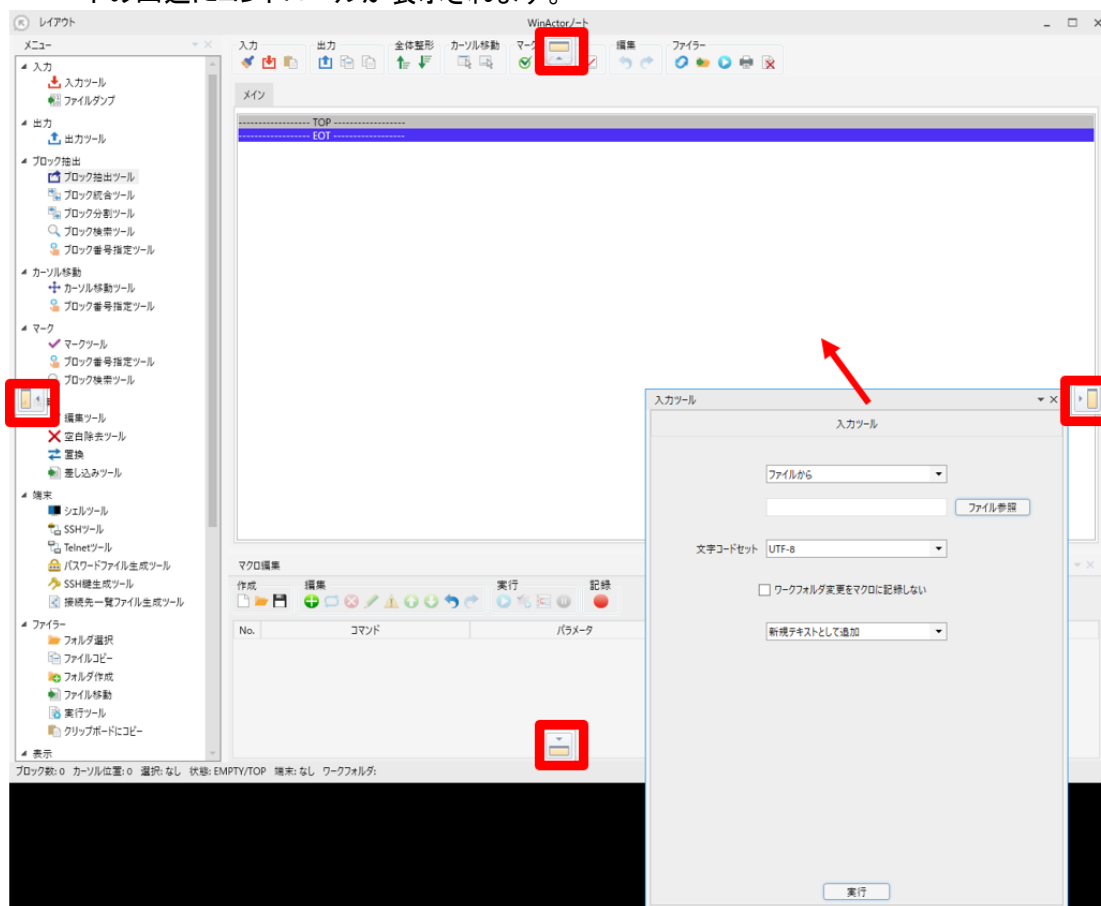


図 18 入カツールエリア配置

- 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。

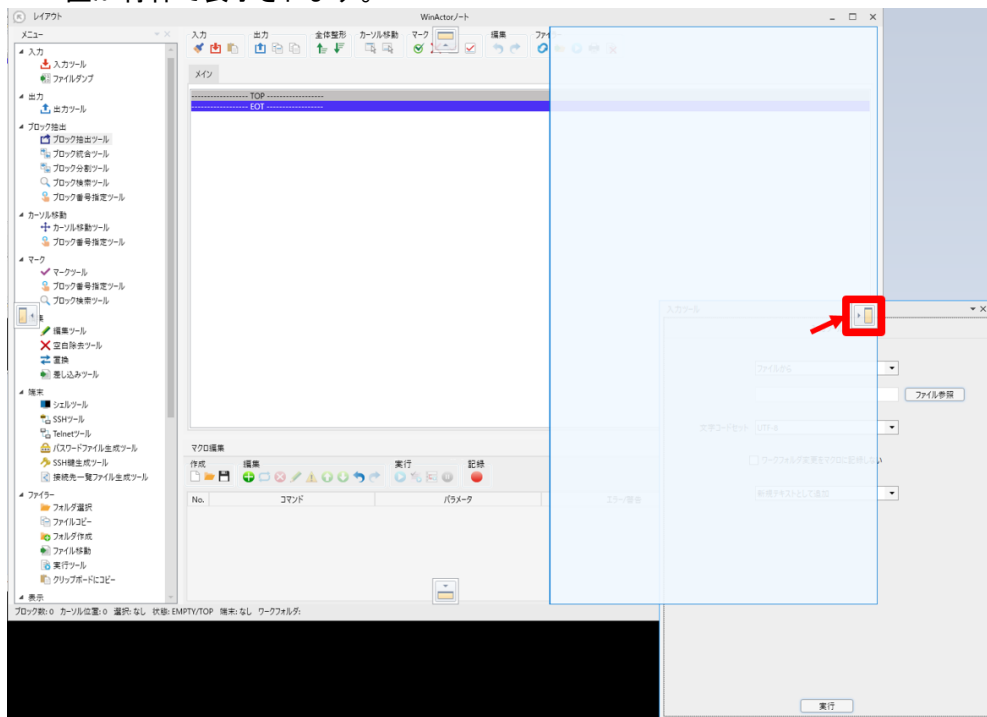


図 19 入力ツールエリア配置位置

- 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。

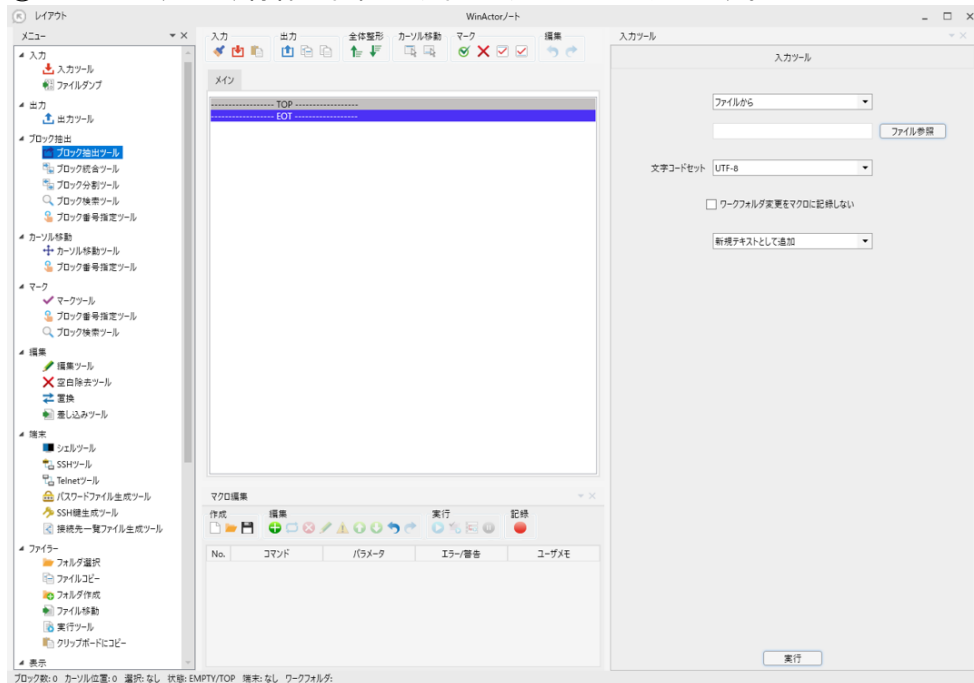


図 20 入力ツールエリア配置後

3.7.4 ドッキング

フローティングしているウィンドウを、メニューエリア、マクロ編集エリア、プロパティエリアにドラッグ&ドロップさせると、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。

手順は下記の通りです。

- ① フローティングしているウィンドウを、メニューエリア、マクロ編集エリア、プロパティ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。

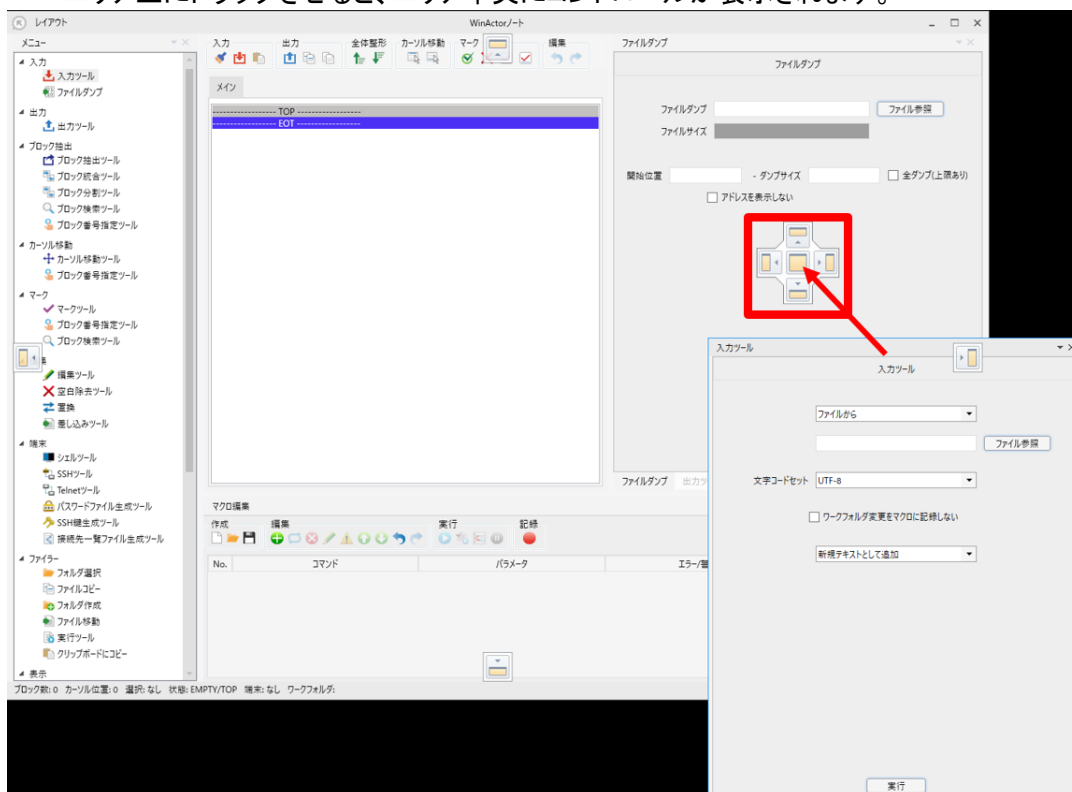


図 21 入力ツールエリア配置

- 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。

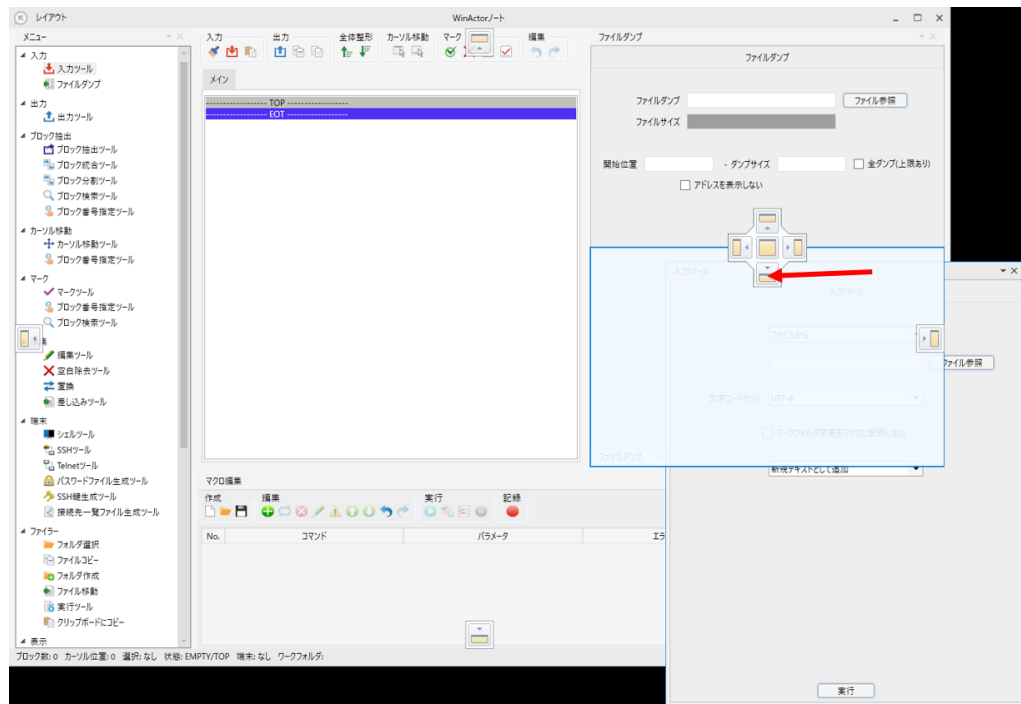


図 22 入力ツールエリアドッキング位置選択

- ③ 対応する方向(上下左右)に並んでドッキングします。

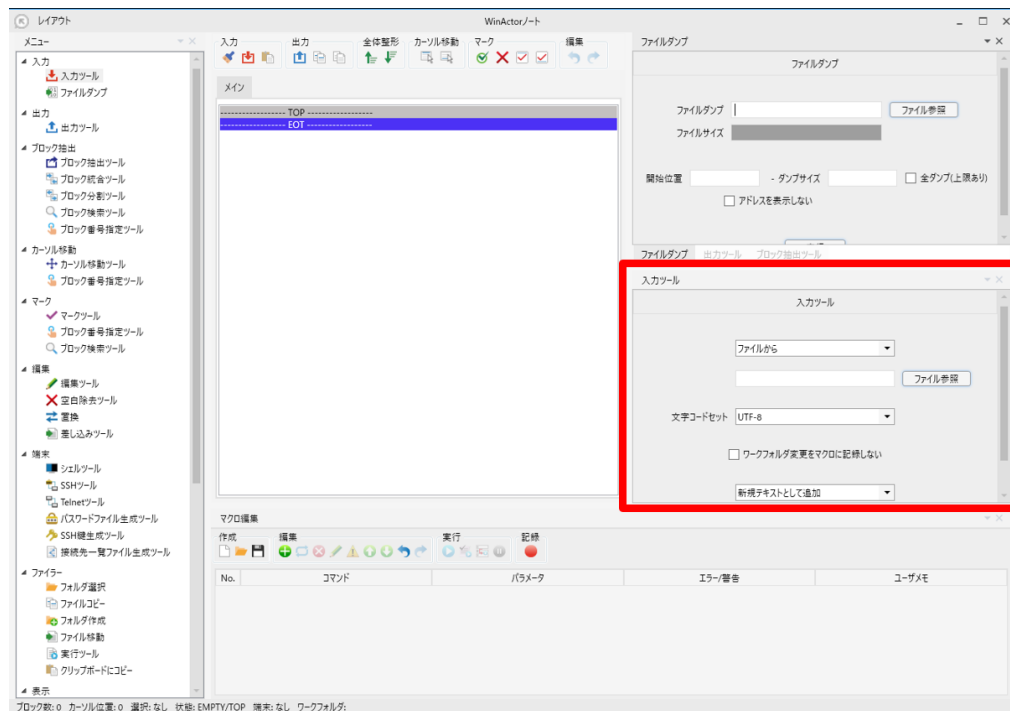


図 23 入力ツールエリアドッキング

④ 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。

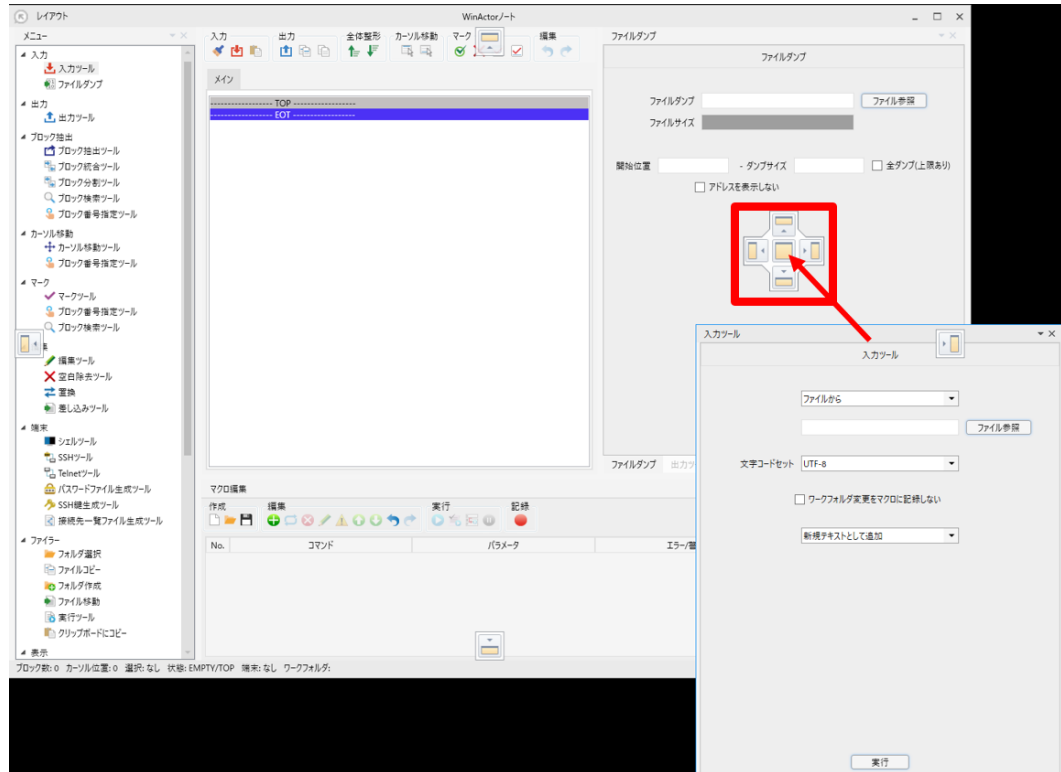


図 24 入力ツールエリアドロップ

⑤ 重ねてタブ化されます。

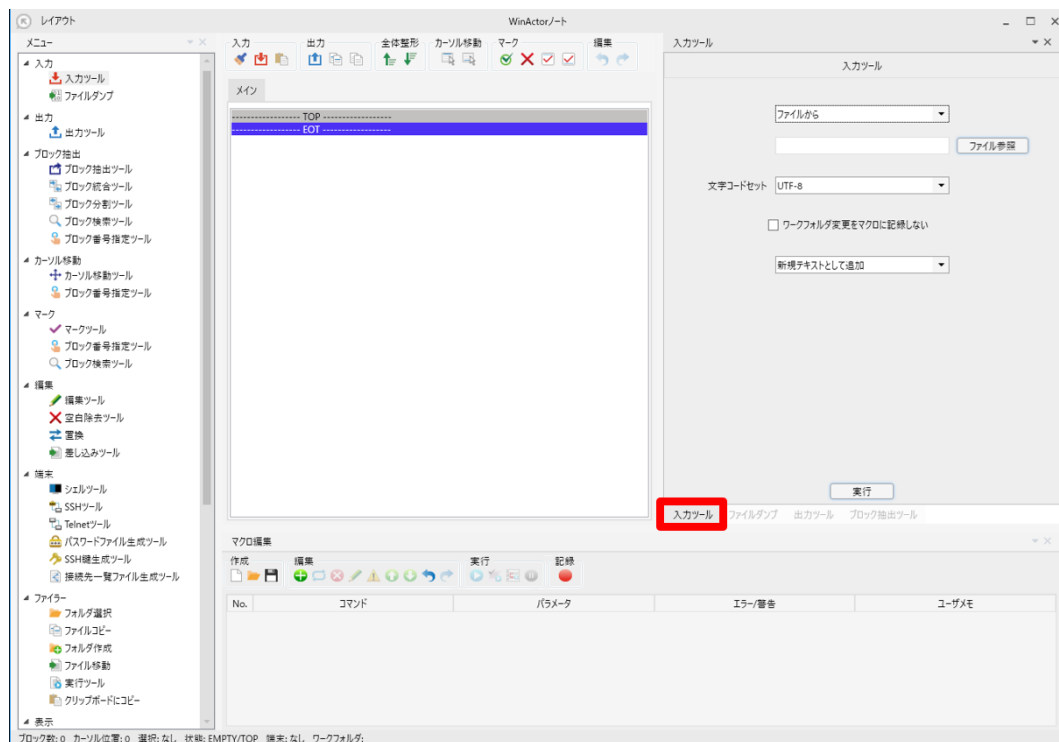


図 25 入力ツールエリアタブ化

3.7.5 フローティング・ドッキングメニュー

メニューエリア、マクロ編集エリア、プロパティエリアの右上にある▼からフローティング・ドッキングが可能です。

手順は下記の通りです。

- ① メニューエリア、マクロ編集エリア、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。

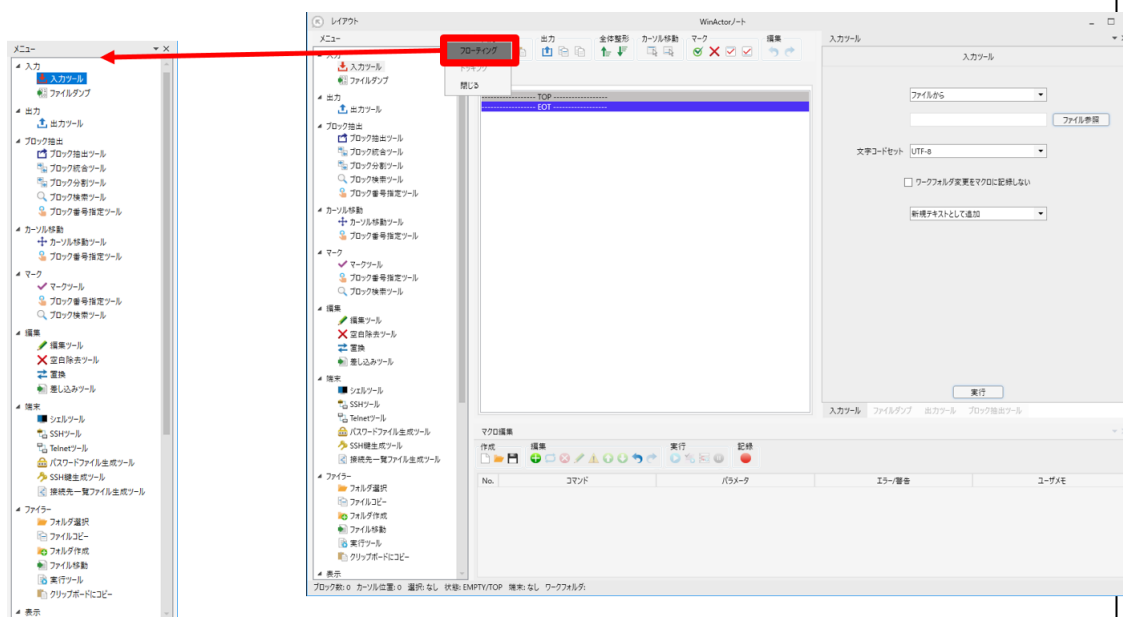


図 26 フローティング選択画面

- 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。
- ③ 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。

3.7.6 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。フローティングウィンドウ、メインウィンドウの位置とサイズをレジストリに保存、起動時にレジストリから復元します。

- ・ 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「レイアウト」メニューで、レイアウトの保存と復元ができます。

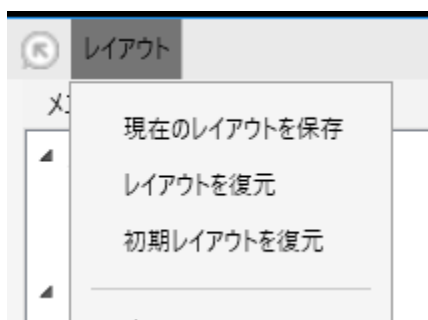


図 27 レイアウトメニュー

表 4 レイアウトメニュー

番号	メニュー名	説明
1	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。
2	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。
3	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。

3.8 言語設定

起動時に WinActor 本体の言語に従い設定を切り替えます。

4 入力

4.1 入力機能とは

入力機能とは、WinActor ノートのテキストエリアに、テキストデータを読み込む機能です。クリップボードもしくはファイルから読み込むときに使用します。

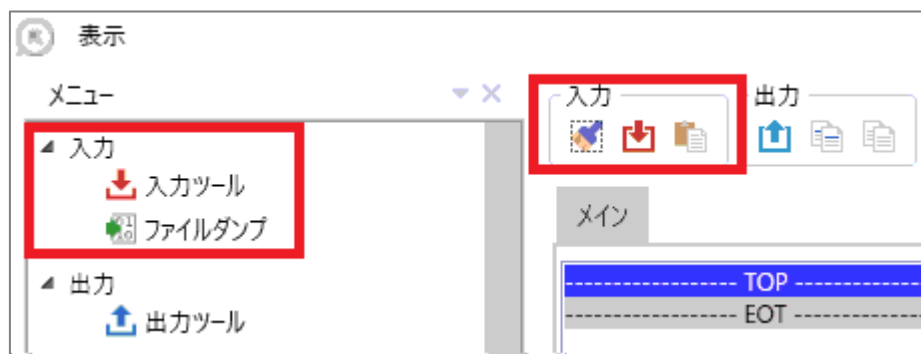


図 28 入力メニュー

4.2 入カツール

「入カツール」はファイルもしくはクリップボードからテキストを読み込ませるための画面です。「入カツール」をクリックすると、入カツール画面が表示されます。

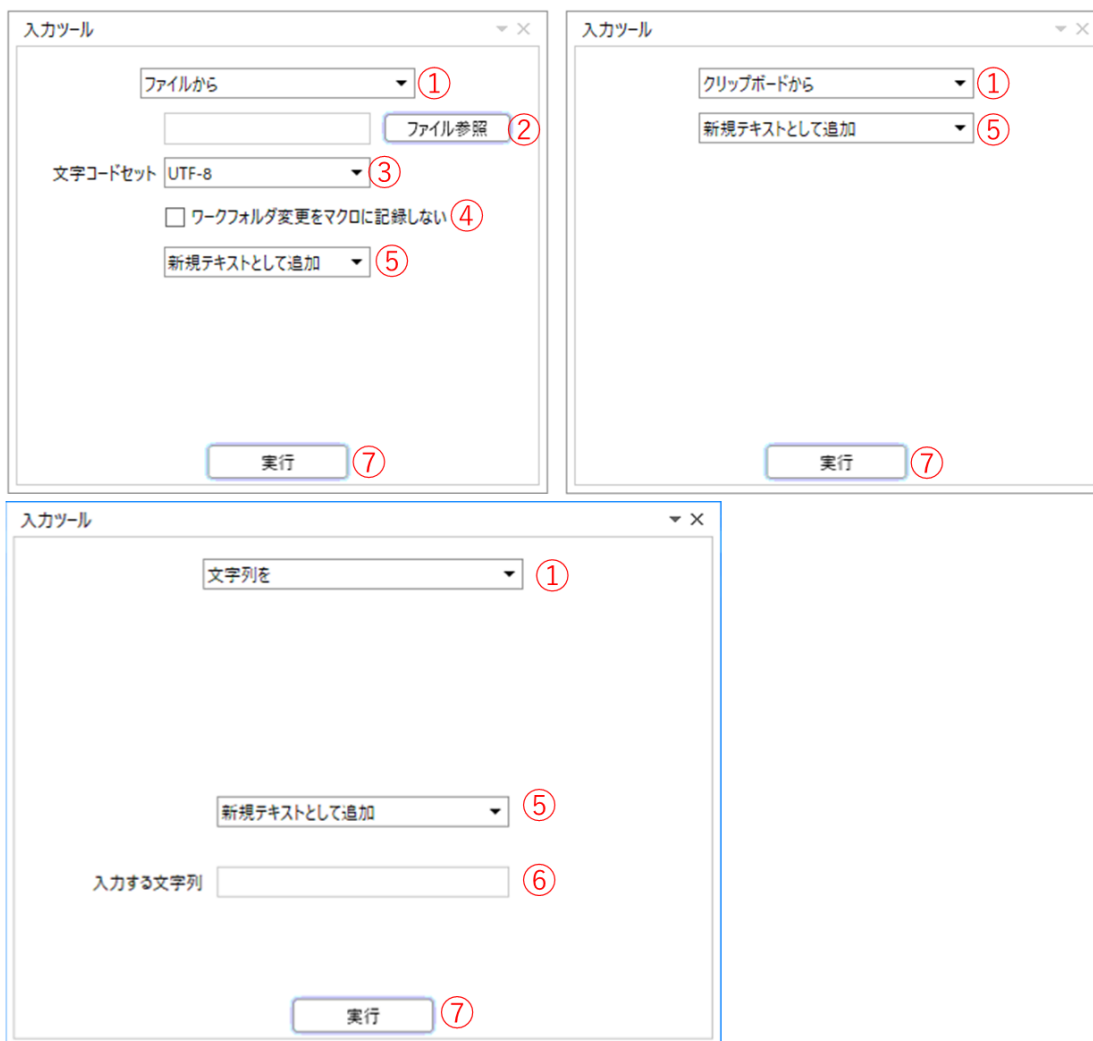


図 29 入カツール画面構成

入カツール画面の操作手順は下記の通りです。

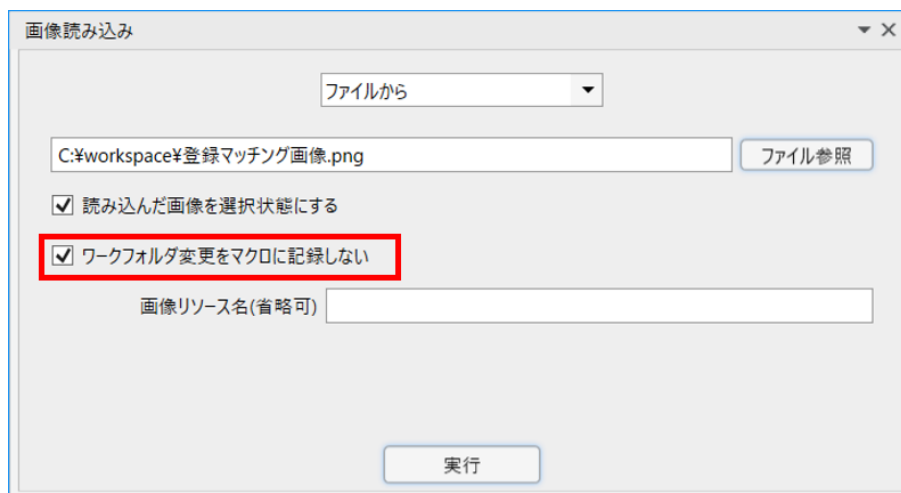
- ① テキストデータを読み込む元として、「ファイルから」、「クリップボードから」、「文字列を」を選択します。
- ② ファイルの参照先を指定します。
(①で「ファイルから」が選択されている時に表示されます)
- ③ 文字コードセットを指定します。
(①で「ファイルから」が選択されている時に表示されます)
- ④ マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択します。
(①で「ファイルから」が選択されている時に表示されます)
- ⑤ テキストデータ読込方法を選択します。
 - ・ 新規テキストとして追加
 - ・ 先頭に追加
 - ・ 最後に追加
 - ・ カーソル位置に追加
 - ・ カーソルの次に追加
- ⑥ 文字列を入力します。
(①で「文字列を」が選択されているときに表示されます)
- ⑦ ①～⑥で行った設定をもとに、テキストデータを読み込んで画面に表示します。



「ワークフォルダ変更をマクロに記録しない」について補足します。

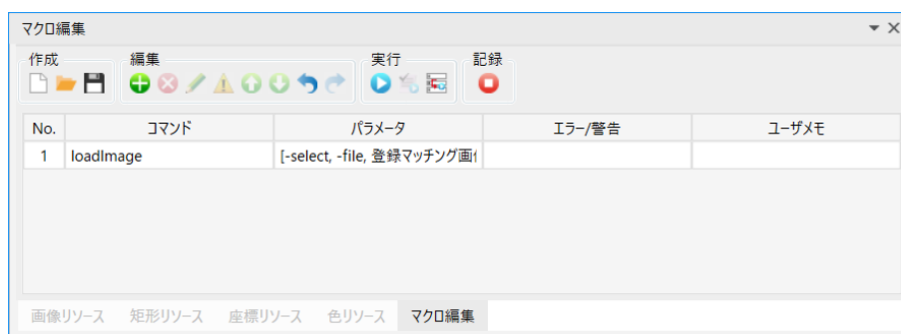
WinActor ノートの「入カツール」や WinActorEye の「画像読み込み」といったファイル入出力を行う機能には「ワークフォルダ変更をマクロに記録しない」という設定項目があります。これは、「マクロ記録」で作成するマクロに、ワークフォルダの移動を追記するかしないかを指定する設定です。

WinActorEye の「画像読み込み」を例に説明します。



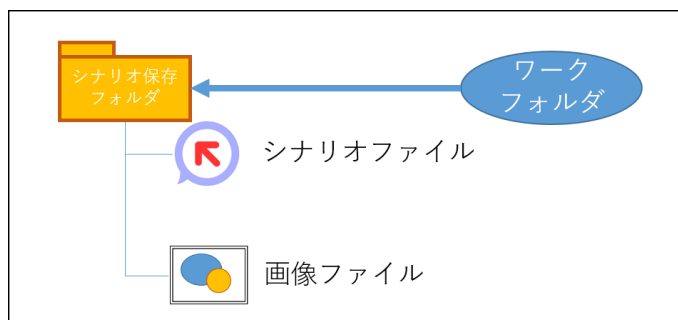
- 【チェックあり】ワークフォルダの変更をマクロに記録しない場合

「マクロ記録」で作成されたマクロに、ワークフォルダを変更する行は作成されていません。



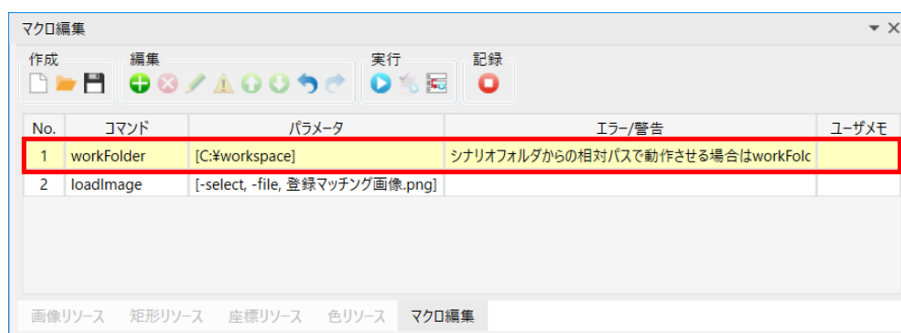
ワークフォルダのデフォルトはシナリオ保存フォルダですので、あらかじめ保存されたシナリオファイルと同じフォルダに、WinActorEye が読み込む画像ファイルが配置されているという使い方を想定しています。

シナリオファイルとシナリオで使用するファイルを同一のフォルダに格納することで、他の PC にフォルダごとコピーすれば、マクロ内に書かれたファイルパスを修正することなく、シナリオを利用することができます。



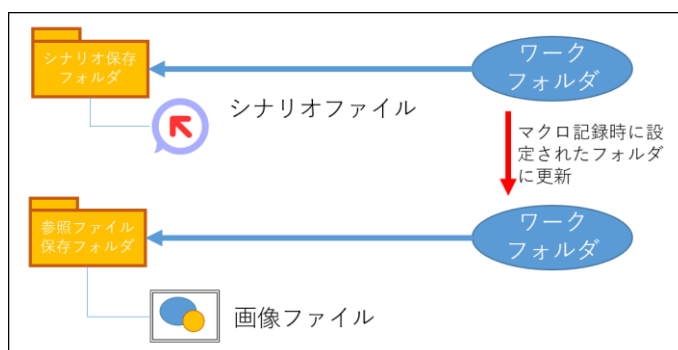
- 【チェックなし】ワークフォルダの変更をマクロに記録する場合

「マクロ記録」で作成されたマクロに、ワークフォルダを変更する行が作成されます。



画像ファイルが、シナリオファイルとは別の、特定のフォルダに集められているという使い方を想定しています。

シナリオファイルとシナリオで使用するファイルを独立したフォルダに格納することで、シナリオを保存するフォルダの変更が容易になります。



「シナリオファイル呼び出し」ノード実行後、またはサブシナリオ実行後に WinActor ノートのライブラリを実行させる場合、ワークフォルダが呼び出し先のシナリオファイルパスに切り替わっていますので、WinActor ノートのライブラリの前に、「ノート：ワークフォルダ設定」を配置して、プロパティのフォルダ指定を「シナリオフォルダ」に設定するか、「ノート：マクロ読み込み実行」のマクロ内で、ワークフォルダを設定してください。

4.3 ファイルダンプ

「ファイルダンプ」はファイルから16進ダンプイメージでテキストを読み込ませるための画面です。「ファイルダンプ」をクリックすると、ファイルダンプ画面が表示されます。

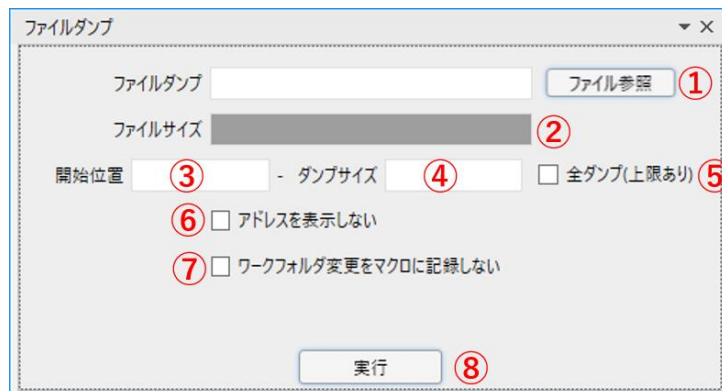


図 30 ファイルダンプ画面構成

ファイルダンプ画面の操作手順は下記の通りです。

- ① ファイルの参照先を指定します。
- ② ファイルのサイズが表示されます。
- ③ ファイルをダンプする開始位置をバイト単位で指定します。(初期値は空です。)
- ④ ファイルをダンプするサイズをバイト単位で指定します。
(ダンプできるサイズは最大、1048576 バイトまでです。)
- ⑤ チェックボックスをオンにした場合④に最大値「1048576」が自動設定されます。ダンプサイズは変更不可になります。チェックをオフにすると、チェックを入れる前の値に戻し変更可にします。
- ⑥ アドレス表示を行うか否かを選択します。
- ⑦ マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択します。
- ⑧ ①～⑦で行った設定をもとに、ファイルを読み込んで16進ダンプイメージで画面に表示します。表示された画面を以下に示します。

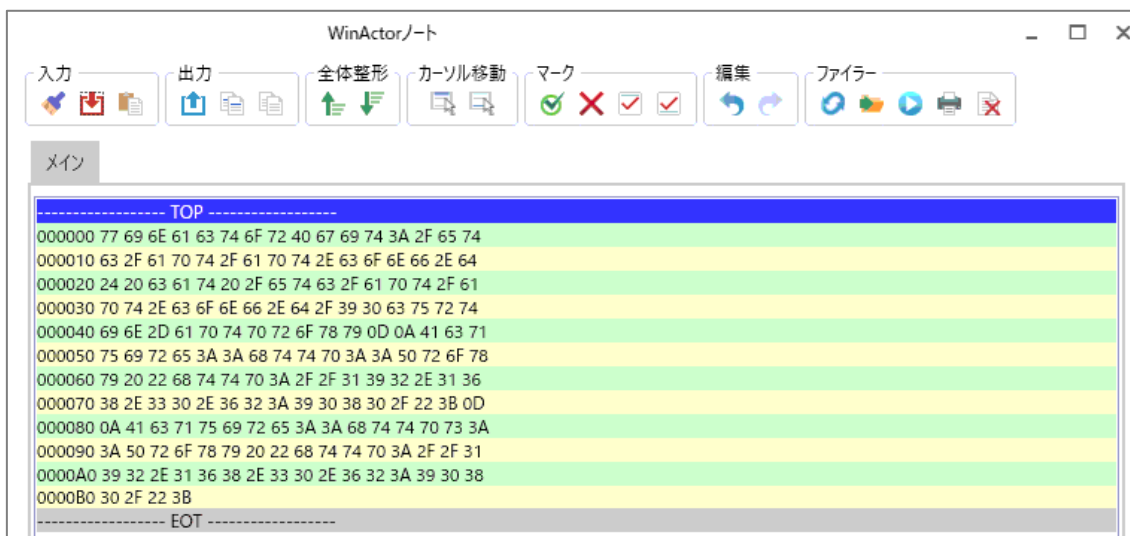


図 31 ファイルダンプ例(アドレス表示有)

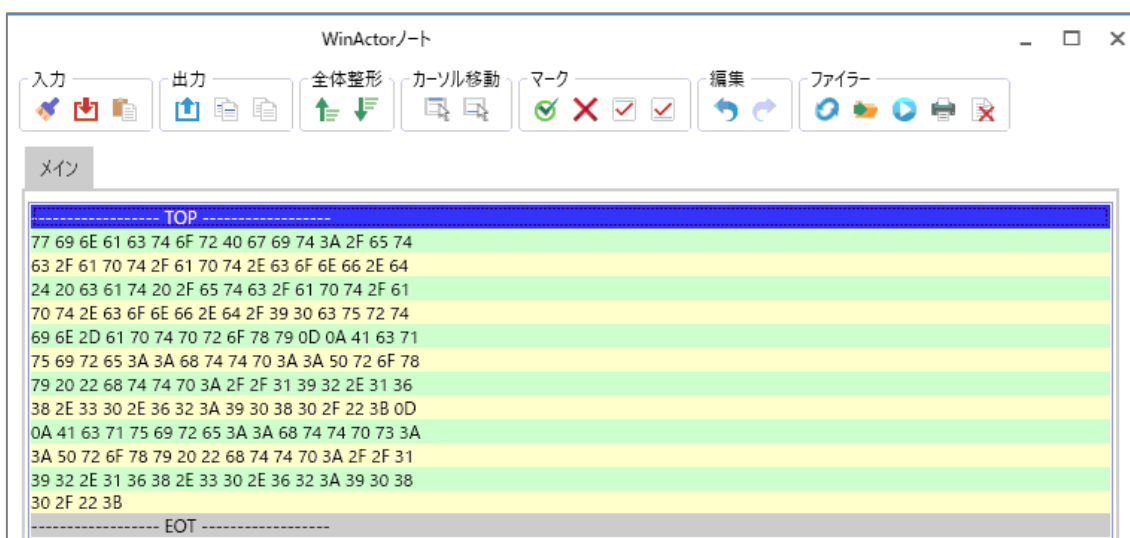


図 32 ファイルダンプ例(アドレス表示無)

4.4 クリア

「クリア」をクリックすると、テキストデータを破棄して WinActor ノートを初期状態に戻します。

4.5 ファイルから読み込み

「ファイルから読み込み」をクリックすると、ファイル選択画面が表示されます。

「開く」を押すことで選択したテキストファイルを WinActor ノートの画面上に読み込みます。「文字コードセット」を指定することができます。

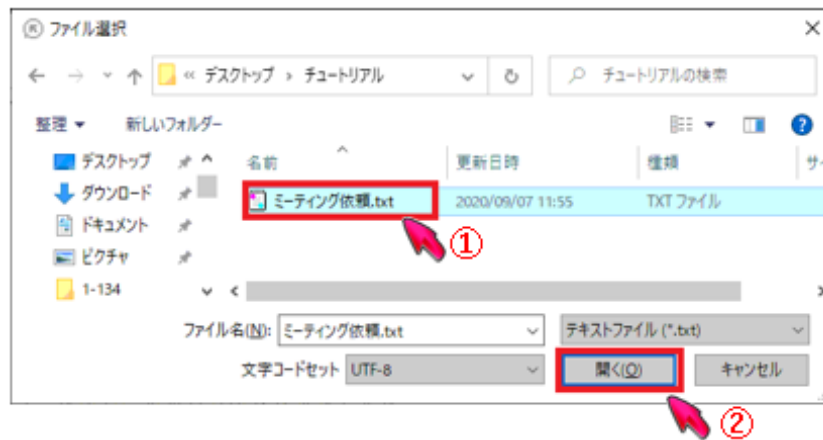


図 33 ファイルから読み込み

4.6 クリップボードから貼り付け

「クリップボードから貼り付け」をクリックすると、クリップボードにあるテキストデータを WinActor ノート画面に貼り付けます。

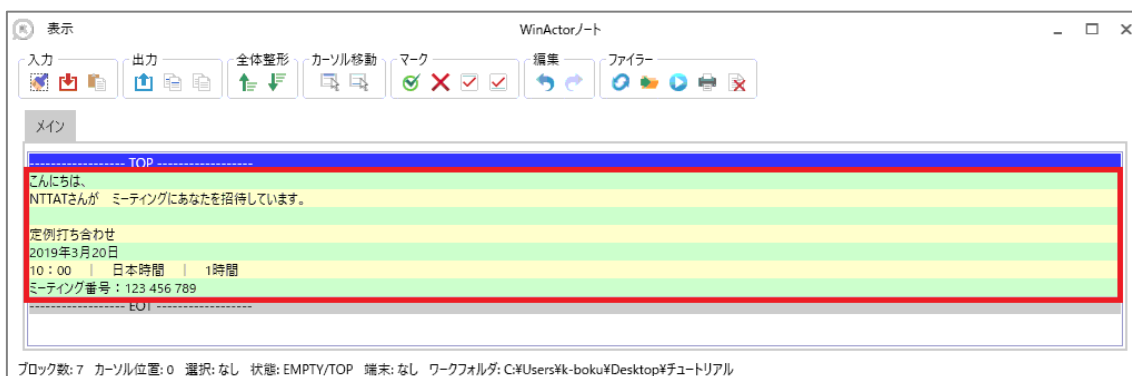


図 34 クリップボードから貼り付け

5 出力

5.1 出力機能とは

出力機能とは、WinActor ノート上で作成・編集したテキストデータをファイルもしくはクリップボード上に出力する機能です。

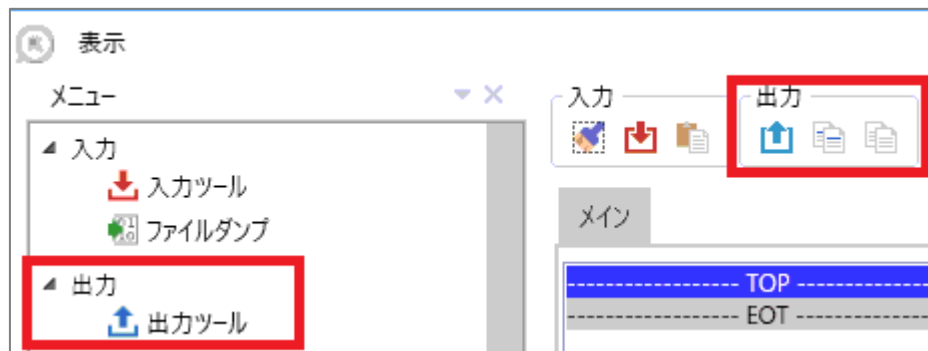


図 35 出力メニュー

5.2 出カツール

「出カツール」はファイルもしくはクリップボードにテキストを保存するための画面です。「出カツール」をクリックすると、出カツール画面が表示されます。

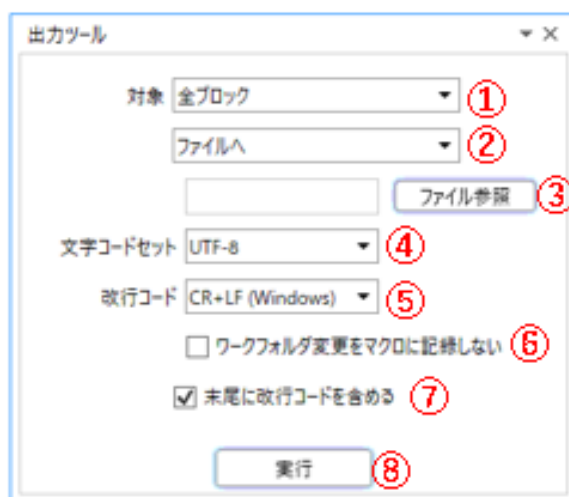


図 36 出カツール画面構成

出カツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 出力するテキストデータの対象範囲を選択します。
- ② 出力先を「ファイルへ」もしくは「クリップボードへ」を選択します。
- ③ 出力先ファイルパスを指定します。
(②で「ファイルへ」が選択されている時に表示されます)
- ④ 文字コードを指定します。
(②で「ファイルへ」が選択されている時に表示されます)
- ⑤ 改行コードを指定します。
(②で「ファイルへ」が選択されている時に表示されます)
- ⑥ マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択します。
(②で「ファイルへ」が選択されている時に表示されます)
- ⑦ 末尾に改行コードを含めるか否かを選択します。
- ⑧ ①～⑦で行った設定をもとに、テキストデータを出力します。

5.3 ファイルに保存

「ファイルに保存」をクリックすると、ファイル選択画面が表示されます。
ファイル名、文字コードセット、改行コードの種類を選択し、
「保存」を押すことでテキストデータをファイルに保存します。

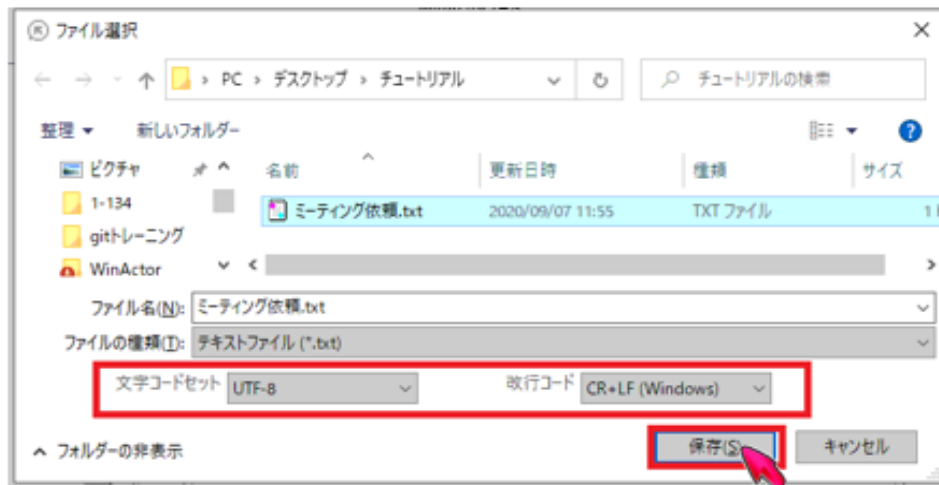


図 37 ファイルに保存

5.4 選択されているブロックをコピー

「選択されているブロックをコピー」をクリックすると、選択されているテキストデータをクリップボードにコピーします。

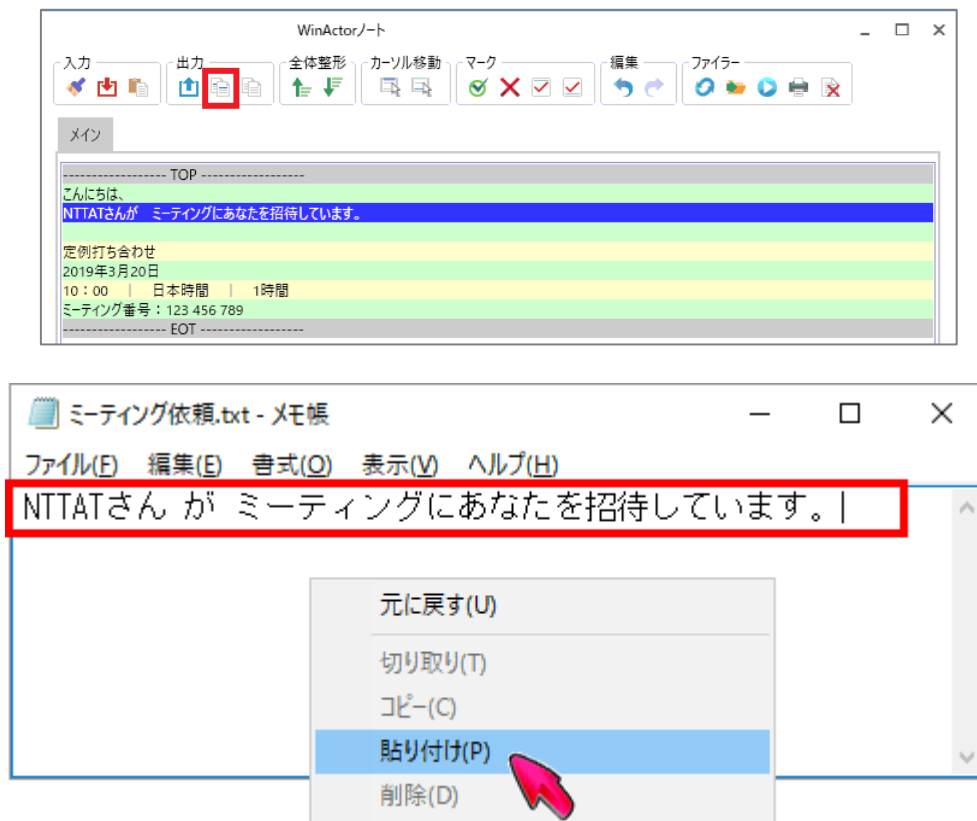


図 38 選択されているブロックをコピー

5.5 すべてをコピー

「すべてをコピー」をクリックすると、全てのテキストデータをクリップボードにコピーします。

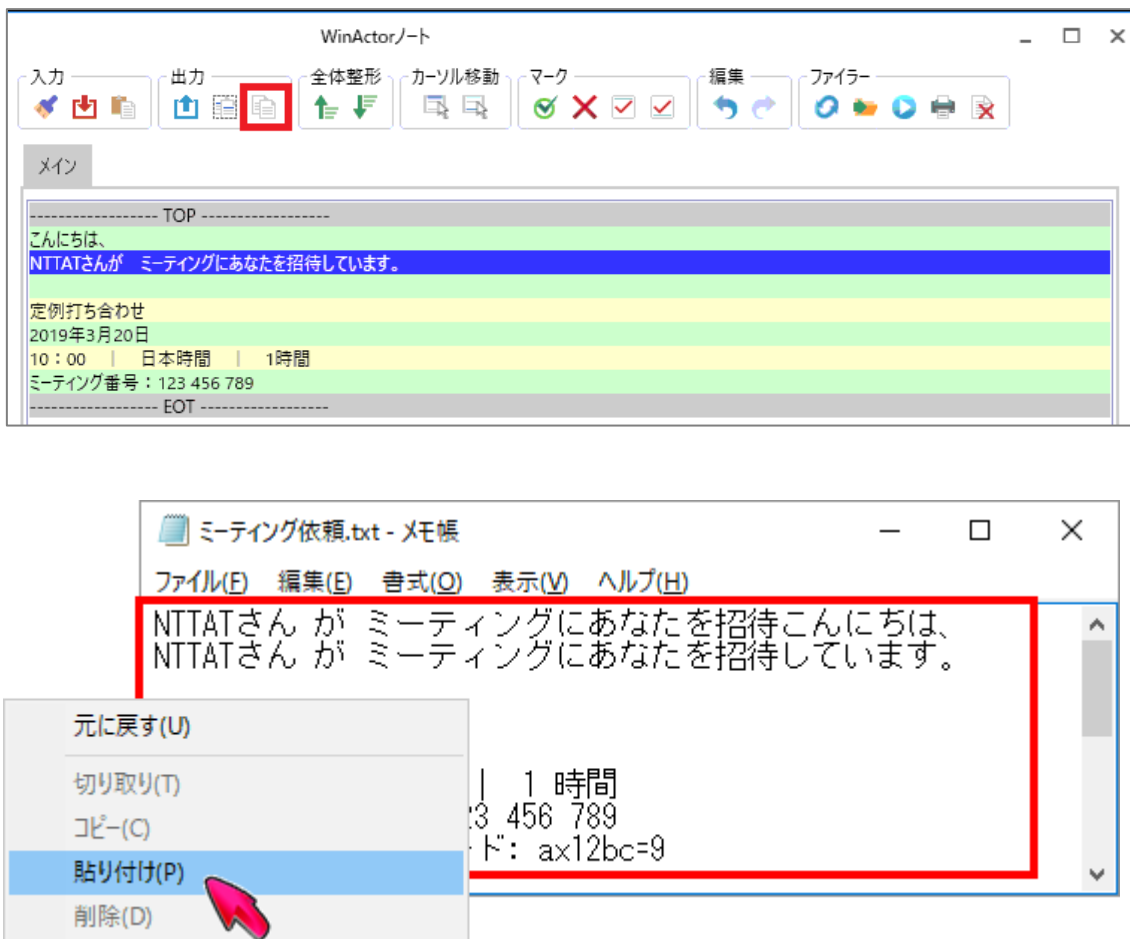


図 39 全てをコピー

6 ブロック抽出

6.1 ブロック抽出機能とは

WinActor ノートのテキストデータは、「ブロック」と呼ばれる単位で管理されています。

基本的には1行のテキストが1ブロックですが、ブロック統合等の操作で複数行を1ブロックとして扱うこともできます。

WinActor ノートでは、選択したブロックを対象としたテキスト編集機能が多く用意されています。

ブロック抽出機能では、ブロックの削除、統合、分割、検索などの操作を行うことができます。

空白行(空白のブロック)を削除するなどの前捌きで、テキスト編集手順が簡易なものになることがあります。状況に応じて、テキスト編集操作をしやすいためのブロック加工を行ってください。

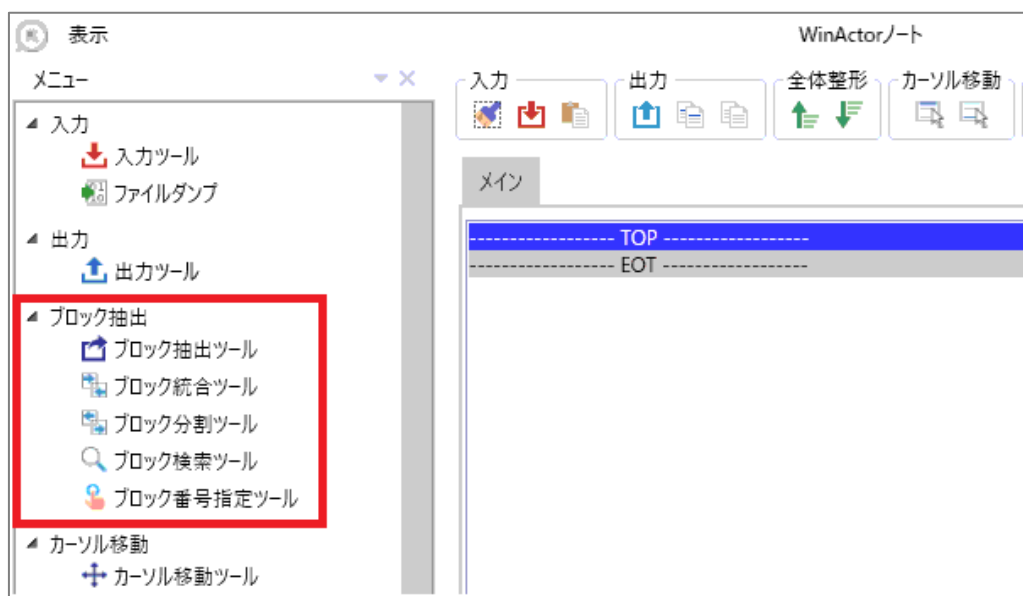


図 40 ブロック抽出メニュー

6.2 ブロック抽出ツール

「ブロック抽出ツール」は、不要なブロックを削除し必要なブロックを抽出していくための画面です。「ブロック抽出ツール」をクリックすると、ブロック抽出ツール画面が表示されます。

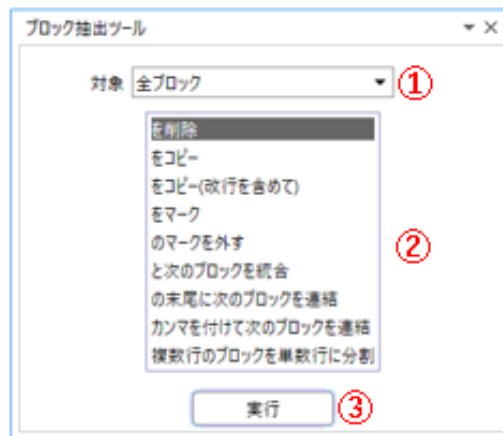


図 41 ブロック抽出ツール

ブロック抽出ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① ブロック抽出の対象となる範囲を指定します。
単体のブロックだけではなく、「選択箇所以降のブロック」などを指定することで複数のブロックを対象とすることもできます。
- ② ①で指定した範囲のブロックに対して行う操作内容を指定します。
- ③ ①と②で設定した内容をもとにブロック抽出操作を実行します。

6.3 ブロック統合ツール

「ブロック統合ツール」は複数のブロックを1つのブロックに統合していくための画面です。
「ブロック統合ツール」をクリックすると、ブロック統合ツール画面が表示されます。

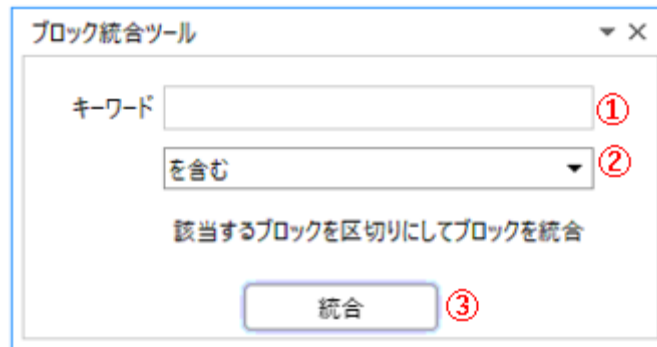


図 42 ブロック統合ツール

ブロック統合ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① ブロック統合のための区切りとなるキーワードを指定します。
- ② ①で指定したキーワードに対する条件を選択します。
- ③ ①と②で設定した内容をもとにブロック統合を実行します。

6.3.1 操作例

下図のテキストが読み込まれたとき、初期状態では1行が1ブロックの単位になっています。

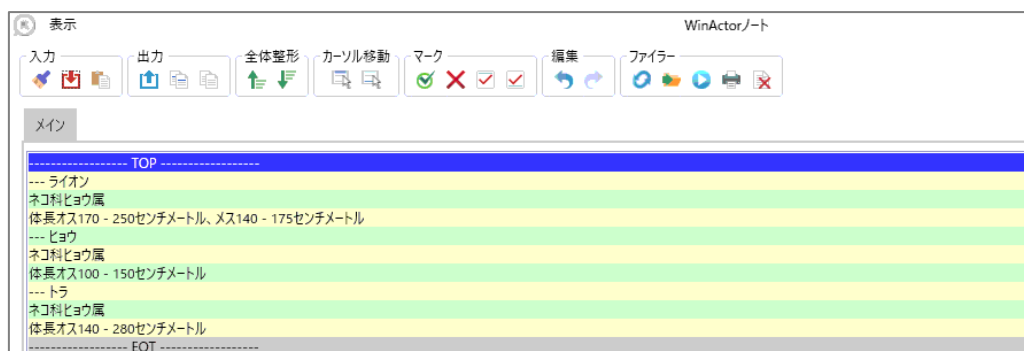


図 43 統合操作前(1行1ブロック)

このテキストを3行毎に1ブロックとして管理する場合、「---」を含むブロックを区切りにしてブロックを統合する操作が有効です。

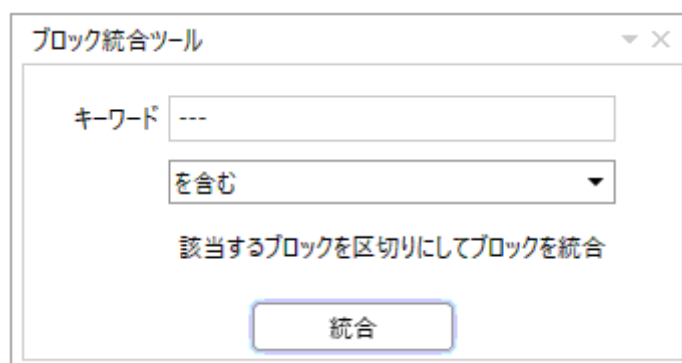


図 44 ブロック統合ツール操作例

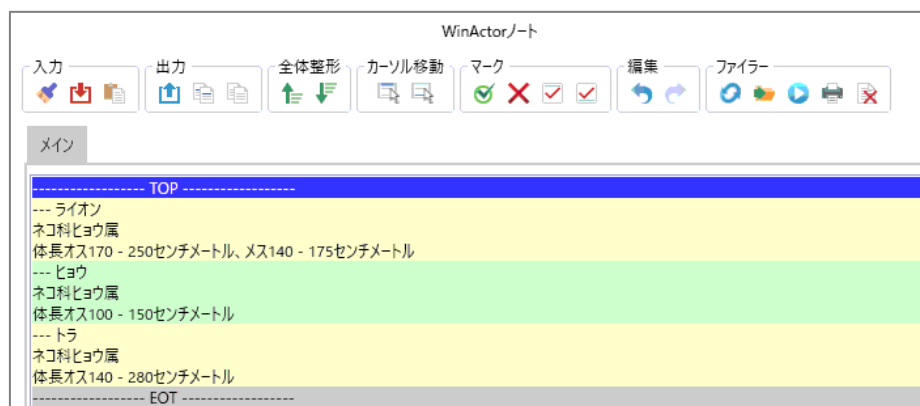


図 45 統合操作結果(3行1ブロック)

6.4 ブロック分割ツール

「ブロック分割ツール」は1つのブロックを複数のブロックに分割していくための画面です。「ブロック分割ツール」をクリックすると、ブロック分割ツール画面が表示されます。

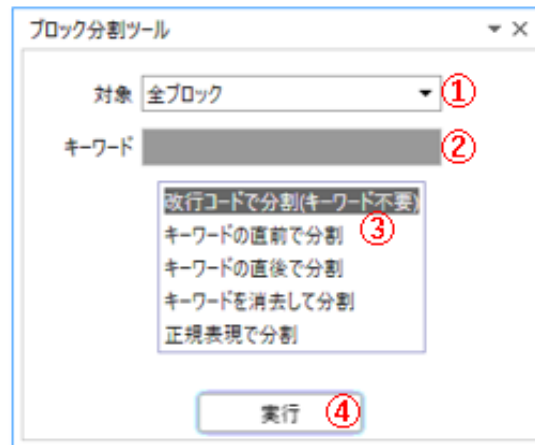


図 46 ブロック分割ツール

ブロック分割ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① ブロック分割の対象となる範囲を指定します。
単体のブロックだけではなく、「選択箇所以降のブロック」などを指定することで複数のブロックを対象とすることも可能です。
- ② キーワードを区切りとしてブロック分割を行いたい場合に指定します。
- ③ ブロック分割の条件を指定します。
- ④ ①～③で設定した内容をもとにブロック分割を実行します。

6.4.1 操作例1

下図の3行1ブロックの単位を1行1ブロックにする場合は、改行コードで分割が有効です。

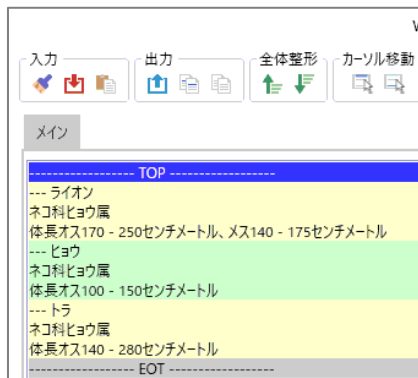


図 47 分割操作前(3行1ブロック)

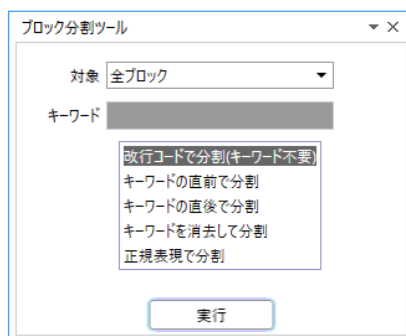


図 48 ブロック分割ツール操作例

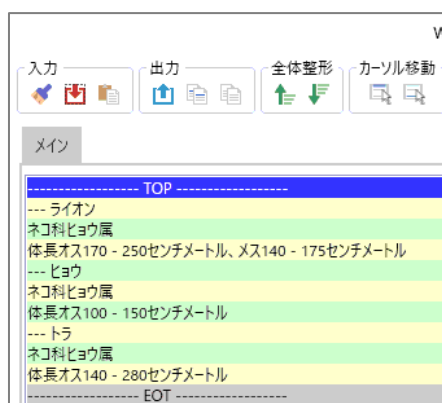


図 49 分割操作後(1行1ブロック)

6.4.2 操作例2

下図のようなカンマ区切りのテキストからカンマを取り除き、1行1ブロックにする場合は、キーワード「,」を消去して分割が有効です。



図 50 分割操作前(カンマ区切り)

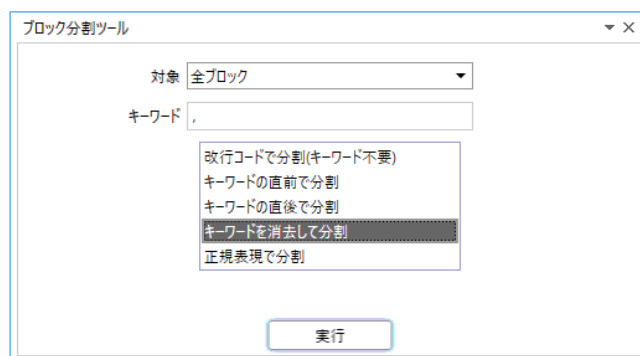


図 51 ブロック分割ツール操作例



図 52 分割操作後(1行1ブロック)

6.5 ブロック検索ツール

「ブロック検索ツール」は、条件を与えてブロックを検索するための画面です。

「ブロック検索ツール」をクリックすると、ブロック検索ツール画面が表示されます。

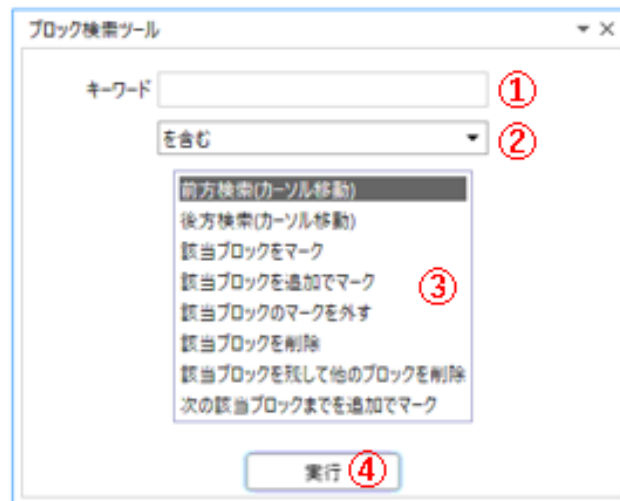


図 53 ブロック検索ツール

ブロック検索ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 検索キーワードを指定します。
- ② ブロックの検索条件を指定します。
- ③ 検索がヒットした際に行う動作を指定します。
- ④ ①～③で設定した内容をもとにブロック検索を実行します。

6.5.1 操作例

特定の文字が含まれるブロックだけに絞り込む場合は「該当ブロックを残して他のブロックを削除」が有効です。

下図の例では、「体長」が含まれるブロックに絞り込みます。



図 54 検索操作前

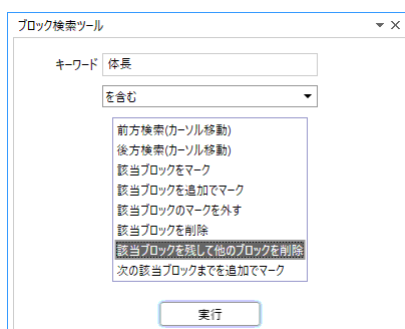


図 55 ブロック検索ツール操作例

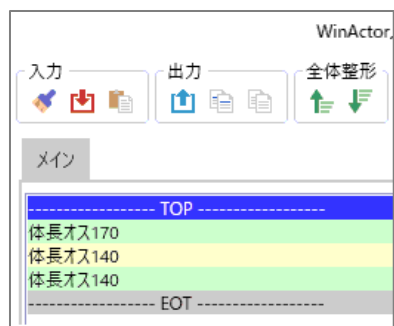


図 56 検索操作後

6.6 ブロック番号指定ツール

「ブロック番号指定ツール」は数字で指定したブロックに操作を行うための画面です。「ブロック番号指定ツール」をクリックすると、ブロック番号指定ツール画面が表示されます。

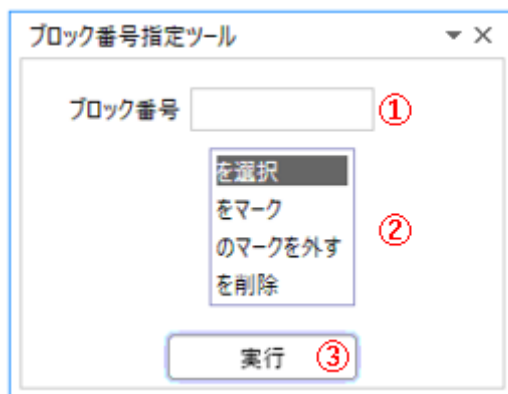


図 57 ブロック番号指定ツール

ブロック番号ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 操作を行うブロックの番号を指定します。
 - ②で「を選択」を指定する場合は、1つのブロック番号を指定します。
 - ②で「をマーク」「のマークを外す」「を削除」を指定する場合は、1つのブロック番号もしくは複数のブロック番号を指定します。
 - 「2,3,5」と指定した場合は 2 と 3 と 5 のブロック番号が対象となります。
 - 「2-5」と指定した場合は 2 から 5 までのブロック番号が対象となります。
 - 「2-5,8-10」と指定した場合は 2 から 5 までのブロック番号と 8 から 10 までのブロック番号が対象となります。
 - 「3-」と指定した場合は 3 ブロック目以降が対象となります。
- ② ①で指定したブロックに対して行う操作を指定します。
- ③ ①と②の設定内容をもとに、操作を実行します。

6.6.1 操作例

予め決まった番号のブロックをマークする操作では、ブロック番号指定ツールが有効です。ブロック番号指定ツールでは、「1,3-5,8」のような記述で、複数の番号を一度に指定できます。



図 58 番号指定操作前

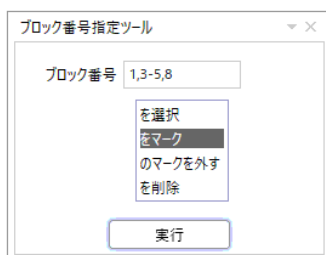


図 59 ブロック番号指定ツール操作例



図 60 番号指定操作後

7 全体整形

7.1 全体整形機能とは

全体整形機能は、WinActor ノートのテキストデータ全体に対して整形を行う機能です。

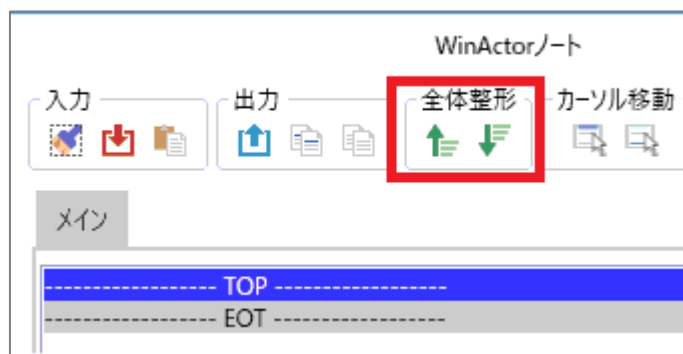


図 61 全体整形メニュー

7.2 昇順ソート

「昇順ソート」をクリックすると、ブロックを昇順に並び替えます。



図 62 昇順ソート操作例

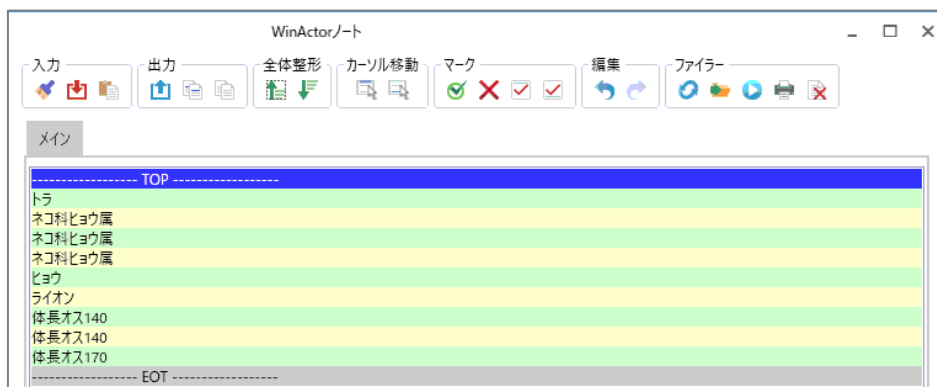


図 63 昇順ソート操作結果

7.3 降順ソート

「降順ソート」をクリックすると、ブロックを降順に並び替えます。

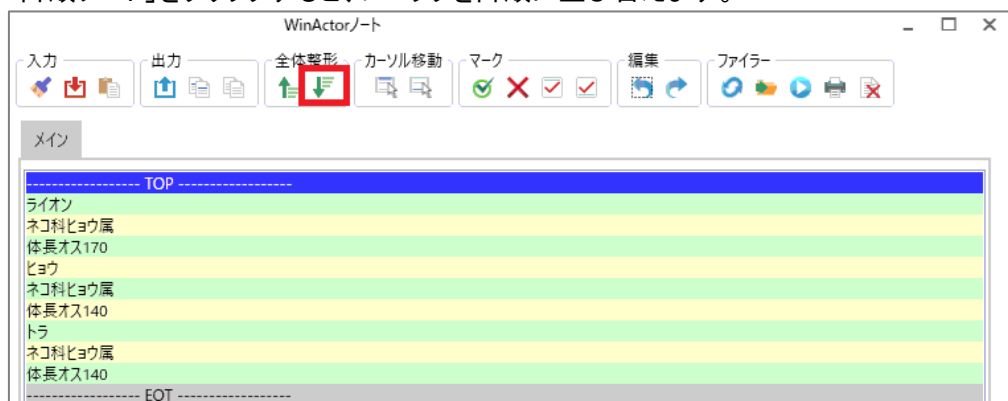


図 64 降順ソート操作例

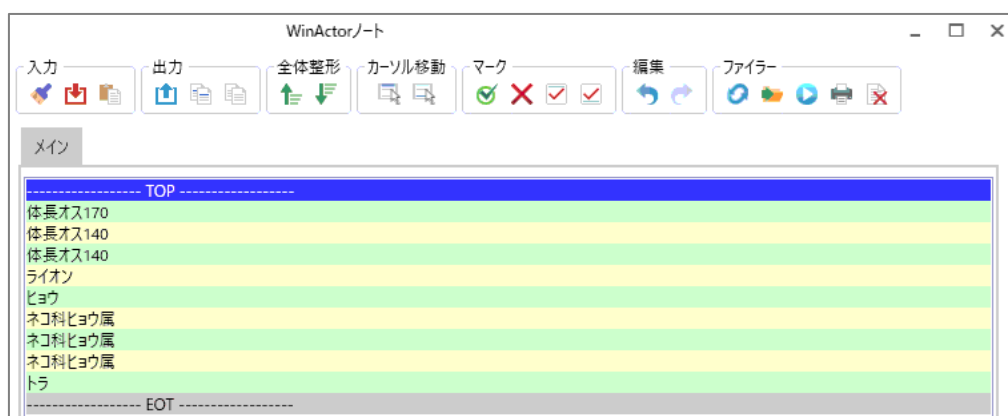


図 65 降順ソート操作結果

8 カーソル移動

8.1 カーソル移動機能とは

カーソル移動機能は、テキストエリア上の「カーソル」を移動させるための機能です。



図 66 カーソル移動メニュー

8.2 カーソル移動ツール

「カーソル移動ツール」はカーソルを移動させるための画面です。「カーソル移動ツール」をクリックすると、カーソル移動ツール画面が表示されます。

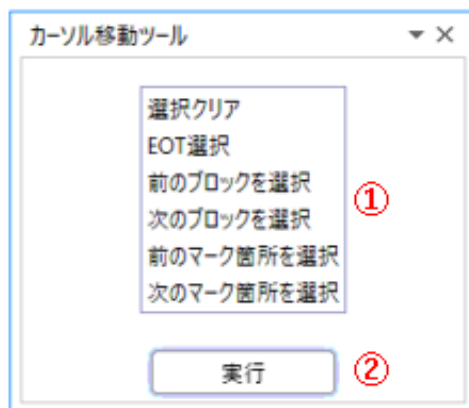


図 67 カーソル移動ツール

カーソル移動ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① どのように移動させるかを選択します。
- ② ①で指定した位置にカーソルを移動させます。

表 5 カーソル移動ツールによる操作

キー	カーソル移動ツール	説明
Home	選択クリア	TOP にカーソルが移動します。
End	EOT 選択	EOT にカーソルが移動します。
↑	前のブロックを選択	前のブロックにカーソルが移動します。
↓	次のブロックを選択	次のブロックにカーソルが移動します。
P	前のマーク箇所を選択	前のマーク箇所にカーソルが移動します。 前方にマークがない場合は TOP に移動します。
N	次のマーク箇所を選択	次のマーク箇所にカーソルが移動します。 後方にマークがない場合は EOT に移動します。

8.3 前のブロックを選択

「前のブロックを選択」をクリックすると、前のブロックにカーソルが移動します。

8.4 次のブロックを選択

「次のブロックを選択」をクリックすると、次のブロックにカーソルが移動します。

8.5 ブロック番号指定ツール

「ブロック番号指定ツール」をクリックすると、ブロック番号指定ツール画面が表示されます。

動作の詳細については「6.6 章」をご参照ください。

9 マーク

9.1 マーク機能とは

WinActor ノートでは、ブロックに「マーク」を付与することができます。

マークしているブロックにカーソルを移動したり、マークされているブロックだけを対象に編集操作を行うことができます。

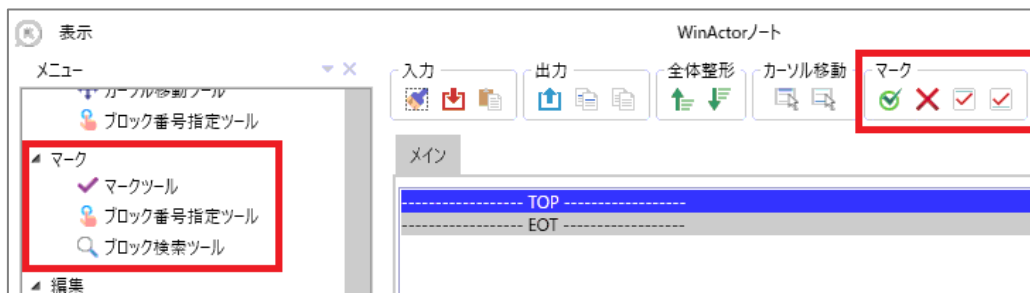


図 68 マークメニュー

9.2 マークツール

「マークツール」はマークの付与、削除およびマークされたブロックに対する操作を指示するための画面です。「マークツール」をクリックすると、マークツール画面が表示されます。

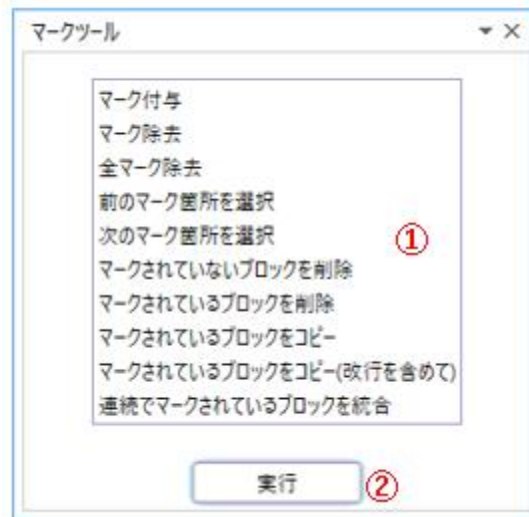


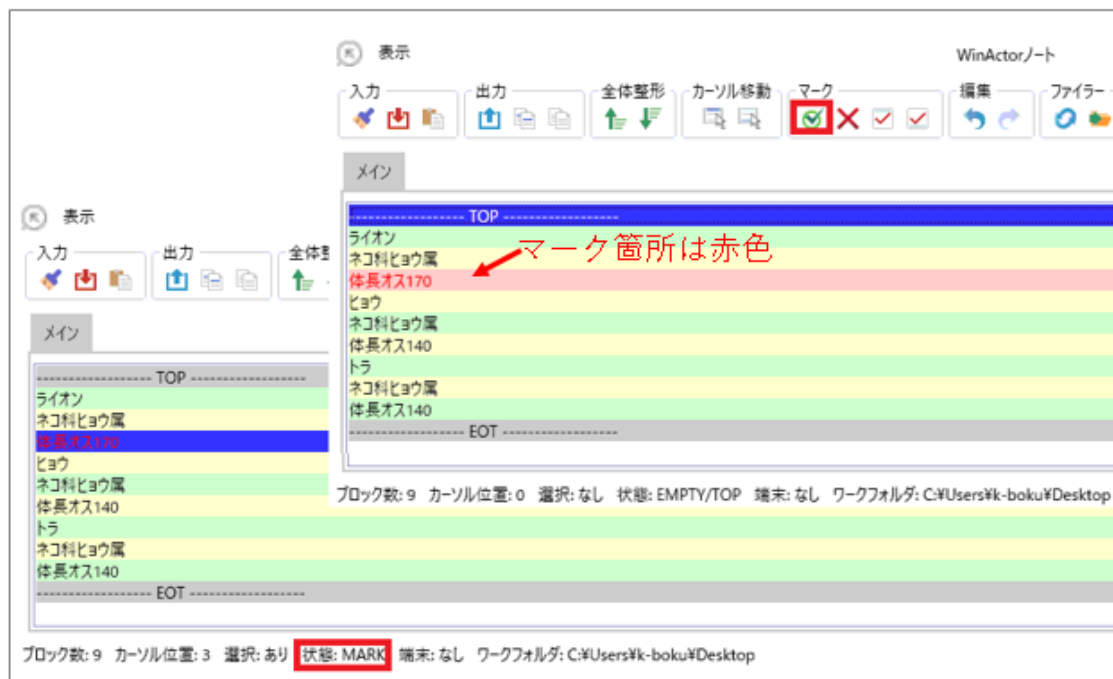
図 69 マークツール

マークツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① マークに関連する操作を指定します。
- ② ①で指定した操作を実行します。

9.3 マーク付与

「マーク付与」をクリックすると、現在選択されているブロックに対してマークを付与します。マークが付与されたブロックは、赤色表示になります。

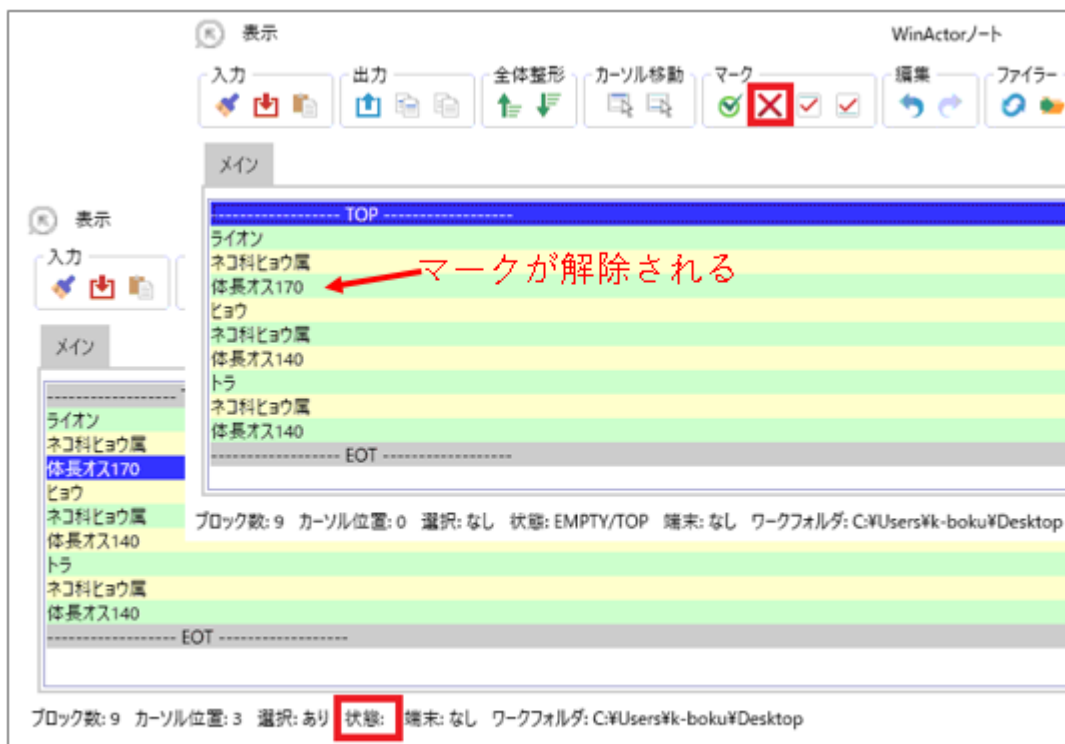


【状態】にMARKが追加される

図 70 マーク付与操作結果

9.4 マーク除去

「マーク除去」をクリックすると、現在選択されているブロックのマークを除去します。



【状態】からMARKが除去される

図 71 マーク除去操作結果

9.5 前のマーク箇所を選択

「前のマーク箇所を選択」をクリックすると、前のマーク箇所にカーソルが移動します。
前方にマークがない場合は TOP に移動します。

9.6 次のマーク箇所を選択

「次のマーク箇所を選択」をクリックすると、次のマーク箇所にカーソルが移動します。
後方にマークがない場合は EOT に移動します。

9.7 ブロック番号指定ツール

ブロック番号指定ツール画面を表示します。
動作の詳細については 6.6 章をご参照ください。

9.8 ブロック検索ツール

ブロック検索ツール画面を表示します。
動作の詳細については 6.5 章をご参照ください。

10 編集

10.1 編集機能とは

編集機能は、ブロック内のテキストの変更・整形・削除などを行うための機能です。



図 72 編集メニュー

10.2 編集ツール

「編集ツール」はブロック内のテキストに対して、追加、削除などの編集操作を行うための画面です。「編集ツール」をクリックすると、編集ツール画面が表示されます。

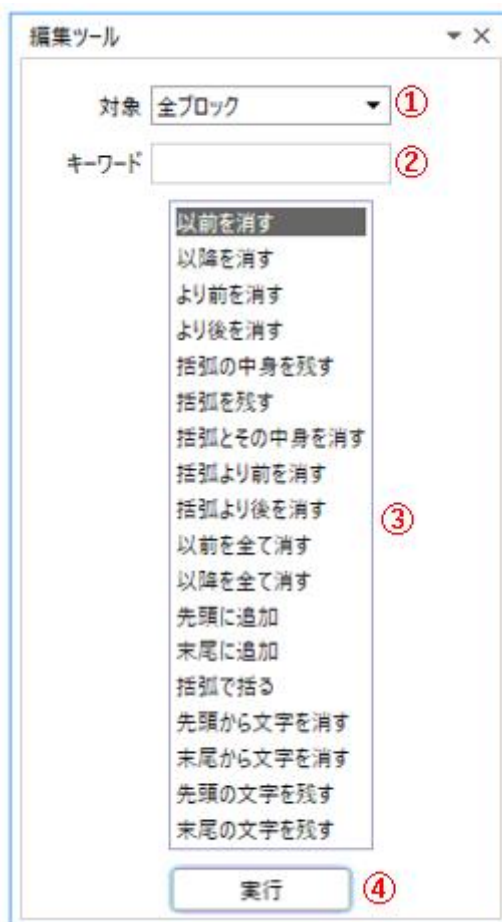


図 73 編集ツール

編集ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 編集対象とするブロックの範囲を指定します。
- ② キーワードを指定します。
③の選択内容によって入力欄が「キーワード」「括弧」「文字数」のいずれかに切り替わります。
- ③ 編集操作を指定します。
- ④ ①～③で設定した内容をもとに編集を実行します。

表 6 編集ツールの編集機能一覧

No	編集操作	処理内容
1	以前を消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最初に出現した箇所より前のテキストデータを削除する。
2	以降を消す	指定したキーワードよりも後の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最後に出現した箇所より後のテキストデータを削除する。
3	より前を消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含まない）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最初に出現した箇所より前のテキストデータを削除する。
4	より後を消す	指定したキーワードよりも後の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含まない）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最後に出現した箇所より後のテキストデータを削除する。
5	括弧の中身を残す	キーワードで指定された括弧（例: 「」, (), <>など）の中にあるテキストのみを残し、それ以外のテキストを削除する。括弧は削除される。
6	括弧を残す	キーワードで指定された括弧（例: 「」, (), <>など）とその中にあるテキストを残し、それ以外のテキストを削除する。括弧は削除されない。
7	括弧とその中身を消す	キーワードで指定された括弧（例: 「」, (), <>など）とその中にあるテキストを削除し、それ以外のテキストを残す
8	括弧より前を消す	キーワードで指定された括弧（例: 「」, (), <>など）で囲われたテキストよりも前にあるテキストを全て削除する
9	括弧より後を消す	キーワードで指定された括弧（例: 「」, (), <>など）で囲われたテキストよりも後にあるテキストを全て削除する
10	以前を全て消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最後に出現した箇所より前のテキストデータを削除する
11	以降を全て消す	指定したキーワードよりも前の位置にあるテキストデータ（キーワード部分を含む）を削除する。指定したキーワードが複数出現する場合は、最初に出現した箇所より後のテキストデータを削除する
12	先頭に追加	対象ブロックそれぞれのテキストの先頭に、キーワードで指定したテキストを追加する
13	末尾に追加	対象ブロックそれぞれのテキストの末尾に、キーワードで指定したテキストを追加する
14	括弧で括る	キーワードで指定された括弧（例: 「」, (), <>など）を用いて、対象ブロックそれぞれのテキストデータ全体を囲う

15	先頭から文字を消す	文字数で指定された数の文字を、テキストの先頭から削除する。
16	末尾から文字を消す	文字数で指定された数の文字を、テキストの末尾から削除する。
17	先頭の文字を残す	テキストの先頭から、文字数で指定された数の文字を残し、それ以外のテキストを削除する。
18	末尾の文字を残す	テキストの末尾から、文字数で指定された数の文字を残し、それ以外のテキストを削除する。

10.3 空白除去ツール

「空白除去ツール」は、テキスト内の余計な空白を取り除くための画面です。

業務システムに情報を転記する際に、余計な空白が含まれているとエラーとなるケースが多々あります。空白除去ツールを使うことで余計な空白を取り除きエラーを回避することができます。

「空白除去ツール」をクリックすると、空白除去ツール画面が表示されます。

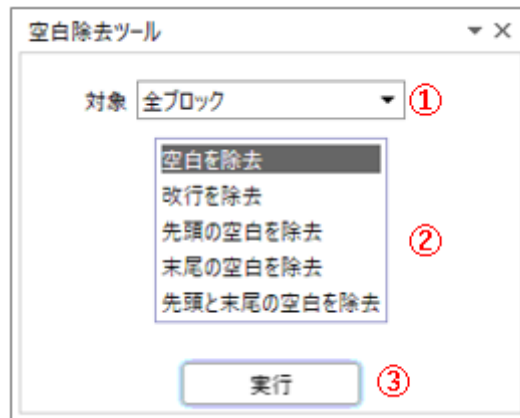


図 74 空白除去ツール

空白除去ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 対象とするブロックの範囲を指定できます。
- ② どの空白を除去するかを指定できます。
- ③ ①と②で指定した条件で実行します。

10.3.1 操作例

行頭にある空白を取り除きます。

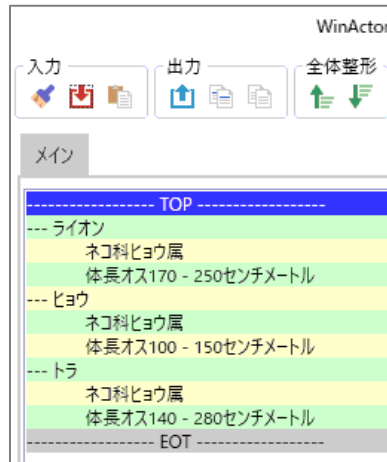


図 75 空白除去操作前

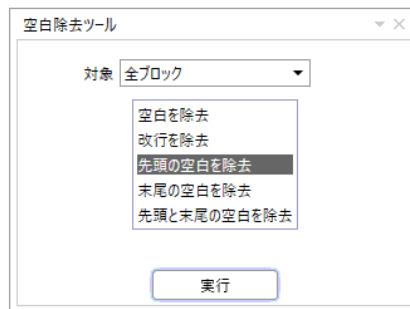


図 76 空白除去操作例



図 77 空白除去操作後

10.4 置換

「置換」は特定の文言を別の文字に置き換えるための画面です。

「置換」をクリックすると、置換画面が表示されます。



図 78 置換画面

置換画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 対象とするブロックの範囲を指定します。
- ② 置換対象とするテキストを指定します。
- ③ ②で正規表現を使う場合に✓を入れます。
- ④ 置換後のテキストを指定します。
- ⑤ ①～④で設定した内容をもとに置換を実行します。

10.4.1 操作例

単純な挨拶文などに名前を差し込む場合には、置換が有効です。
※差し込む情報が多い場合は差し込みツールが有効です。

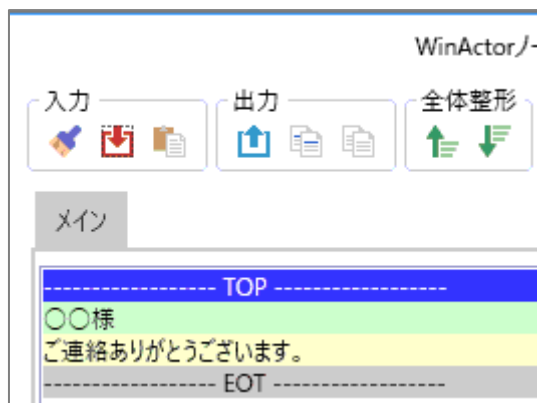


図 79 置換操作前



図 80 置換操作例



図 81 置換操作後

10.5 差し込みツール

「差し込みツール」を使って文章のテンプレートに情報を差し込むことができます。

「差し込みツール」をクリックすると、差し込みツール画面が表示されます。

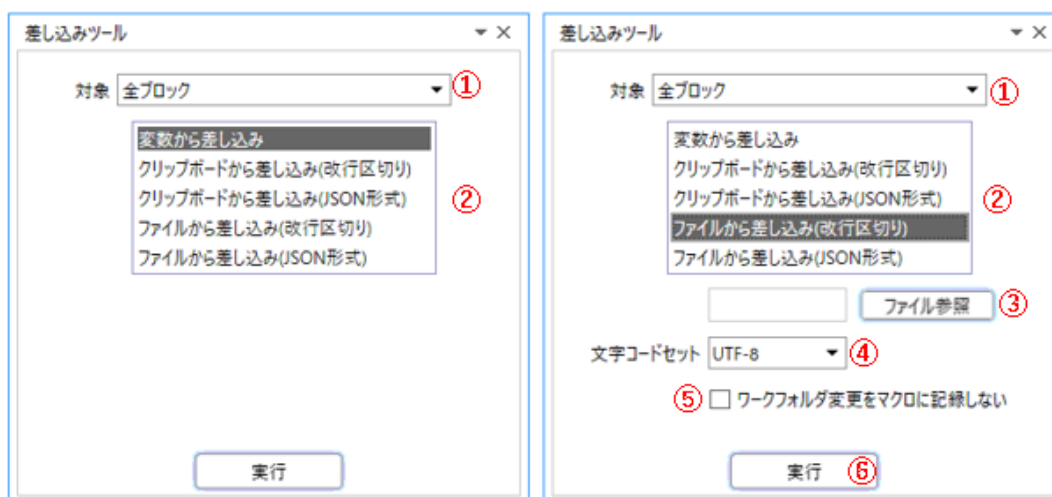


図 82 差し込みツール

差し込みツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 対象ブロックを指定します。
- ② 差し込みデータを指定します。
- ③ ファイルパスを指定します。
(②で「ファイルから」を選択しているときのみ表示されます)
- ④ 差し込みデータの文字コードを指定します。
(②で「ファイルから」を選択しているときのみ表示されます)
- ⑤ マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択します。
(②で「ファイルから」を選択しているときのみ表示されます)
- ⑥ ①～⑤の設定をもとに差し込みを実行します。

10.5.1 操作例 1(変数から差し込み)

「変数から差し込み」は WinActor 変数の現在値をテキストに差し込む機能です。

WinActor 変数の現在値は、WinActor シナリオ実行時のみ有効となるため、WinActor シナリオから「変数から差し込み」を実行指示された時にしか動作しません。

差し込みツール画面の「変数から差し込み」を実行した場合、特に何も実行されませんが、マクロ記録時では「変数から差し込み」操作がマクロとして記録されます。

WinActor シナリオからこのマクロの実行が指示された場合、「変数から差し込み」が動作します。

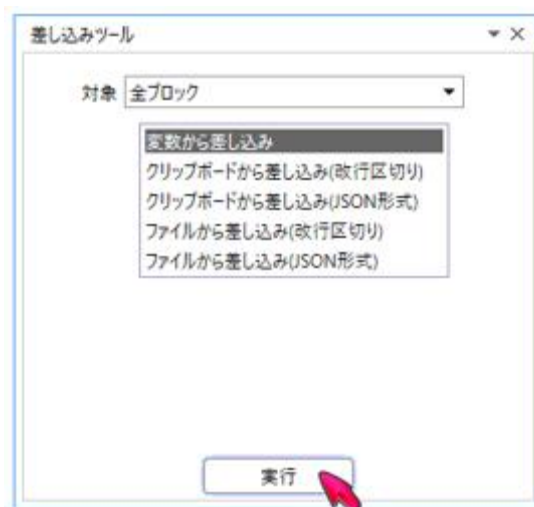
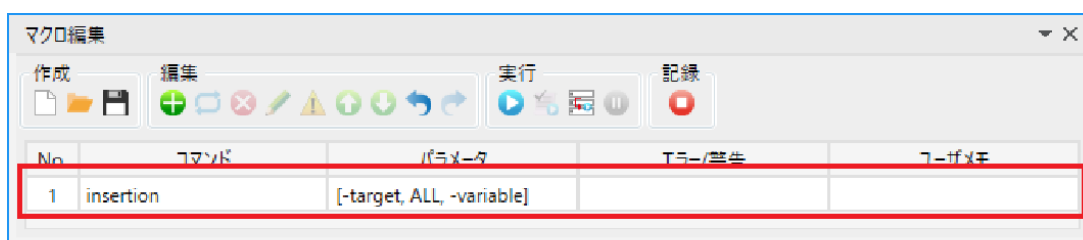


図 83 変数から差し込みのマクロ記録



変数から差し込みのマクロ

図 84 変数から差し込みのマクロ記録結果

The screenshot shows two windows. On the left is the '変数一覧' (Variable List) window, which contains a table with the following data:

グループ名	変数名	現在値
グループなし	名前	NTTAT
	日付	2019/2/1
	開始時刻	10:00
	終了時刻	11:00
	場所	東京

The right window is the 'シナリオ' (Scenario) window, showing a flowchart with three steps: '開始' (Start), 'マクロ読み込み実行' (Execute Macro Loading), and '終了' (End).

This screenshot shows a 'WinActor Note' window with a 'メイン' (Main) tab. The content is a template for a message, with variables in curly braces: 'こんにちは、{名前}さん。', '会議室が予約されましたので、会議にご参加ください。', '日付：{日付}', '時刻：{開始時刻}～{終了時刻}', and '場所：{場所}'. The text is enclosed in a dashed box labeled 'TOP' at the top and 'EOT' at the bottom.

差し込み前

This screenshot shows the same 'WinActor Note' window after the variables have been replaced with their current values from the variable list. The message now reads: 'こんにちは、NTTATさん。', '会議室が予約されましたので、会議にご参加ください。', '日付：2019/2/1', '時刻：10:00～11:00', and '場所：東京'. The text is still enclosed in a dashed box labeled 'TOP' and 'EOT'.

差し込み後

図 85 WinActor 変数の現在値を WinActor ノートに差し込む

10.5.2 操作例 2(クリップボード改行区切り)

「クリップボードから差し込み(改行区切り)」はクリップボード上の情報をテキストに差し込む機能です。

- ① WinActor ノートに文章のテンプレートを読み込ませます。
差し込みを行う部分に、{0}、{1}、{2} …というテキストを埋め込んでおきます。
- ②クリップボードに改行区切りの情報をコピーしておきます。
クリップボード上の情報は、1 行目が{0}、2 行目が{1}、3 行目が{2}に対応しています。
- ③「クリップボードから差し込み(改行区切り)」を実行することで、テンプレートの{0}、{1}、{2} … にクリップボードの情報が差し込まれます。

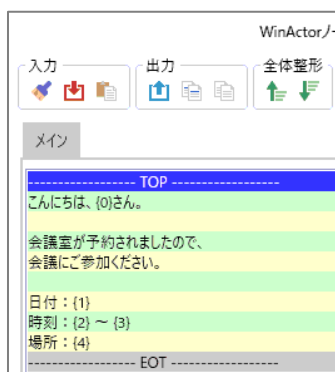


図 86 差し込み前(文章のテンプレート)

クリップボード(改行区切り)

```
NTTAT
2019/2/1
10:00
11:00
東京
```

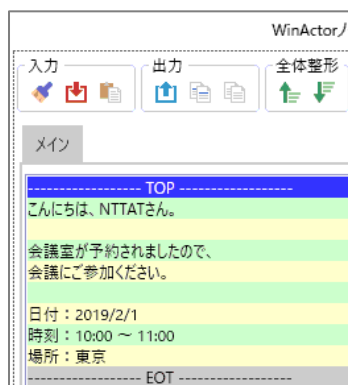


図 87 差し込み後

10.5.3 操作例 3(クリップボード JSON 形式)

「クリップボードから差し込み(JSON形式)」はクリップボード上の情報をテキストに差し込む機能です。

- ①WinActor ノートに文章のテンプレートを読み込ませます。
差し込みを行う部分に、{情報名}というテキストを埋め込んでおきます。
- ②クリップボードに JSON 形式の情報をコピーしておきます。
JSON 形式では、“名前”：“NTTAT” のように情報名とデータを列挙します。
- ③「クリップボードから差し込み(JSON形式)」を実行することで、テンプレートの{情報名}にクリップボードの情報が差し込まれます。



図 88 差し込み前(文章のテンプレート)

クリップボード(JSON形式)

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



図 89 差し込み後

10.5.4 操作例 4(ファイル改行区切り)

「ファイルから差し込み(改行区切り)」はファイル上の情報をテキストに差し込む機能です。

- ①WinActor ノートに文章のテンプレートを読み込ませます。
差し込みを行う部分に、{0}、{1}、{2} …というテキストを埋め込んでおきます。
- ②ファイルに改行区切りの情報を保存しておきます。
ファイル上の情報は、1 行目が{0}、2 行目が{1}、3 行目が{2}に対応しています。
- ③「ファイルから差し込み(改行区切り)」を実行することで、テンプレートの{0}、{1}、{2} … にファイルの情報が差し込まれます。

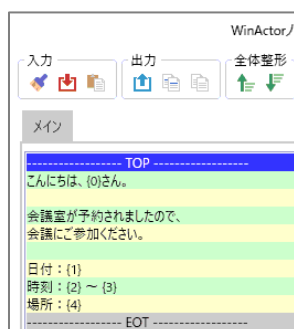


図 90 差し込み前(文章のテンプレート)

ファイル内容(改行区切り)

```
NTTAT
2019/2/1
10:00
11:00
東京
```

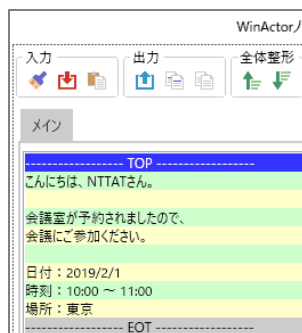


図 91 差し込み後

10.5.5 操作例 5(ファイル JSON 形式)

「ファイルから差し込み(JSON形式)」はファイル上の情報をテキストに差し込む機能です。

- ① WinActor ノートに文章のテンプレートを読み込ませます。
差し込みを行う部分に、{情報名}というテキストを埋め込んでおきます。
- ② ファイルは JSON 形式で差し込む情報を保存しておきます。
JSON 形式では、“名前”：“NTTAT” のように情報名とデータを列挙します。
- ③ 「ファイルから差し込み(JSON形式)」を実行することで、テンプレートの{情報名}にファイルの情報が差し込まれます。

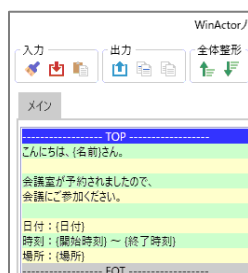


図 92 差し込み前(文章のテンプレート)

ファイル(JSON形式)

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



図 93 差し込み後

10.6 元に戻す

直前に行った編集操作を元に戻します。

10.7 やり直す

直前に元に戻した編集操作をやり直します。

11 端末

11.1 端末機能とは

端末機能には、以下の 1~3 の機能があります。

1. WinActor ノートが動作している Windows PC 上のコマンドプロンプト・Windows PowerShell(以降 PowerShell と略します)、および SSH サーバ・Telnet サーバに対して、接続・コマンド実行・切断をする機能
2. SCP クライアントによるファイルを送受信する機能
3. 接続に必要なパスワードファイル、SSH 鍵および接続先一覧ファイルを生成する機能

図 94 のように WinActor ノート画面左上のタブから「端末」を選択すると、選択可能な機能がボタンとして図 95 のように一覧表示されます。

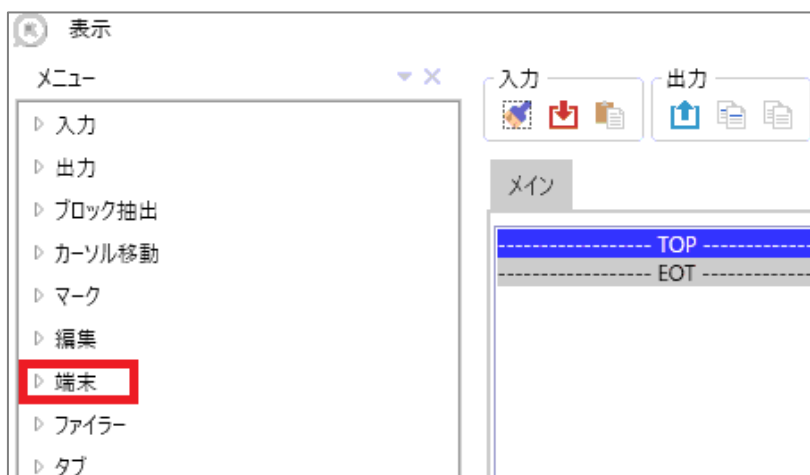


図 94 端末メニュー

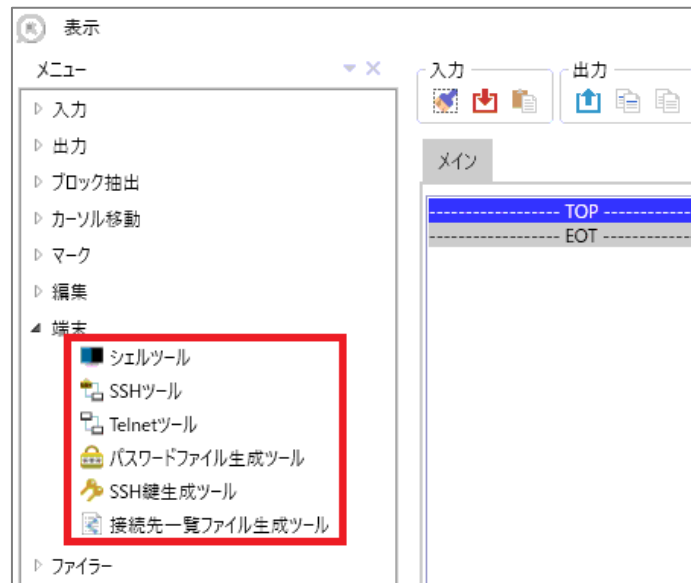


図 95 端末機能のボタン一覧

以降の 11.2～11.7 では、各機能の内容について説明します。

11.2 シェルツール

「シェルツール」をクリックすると、図 96 のようにシェルツール画面が新規ウィンドウで開きます。

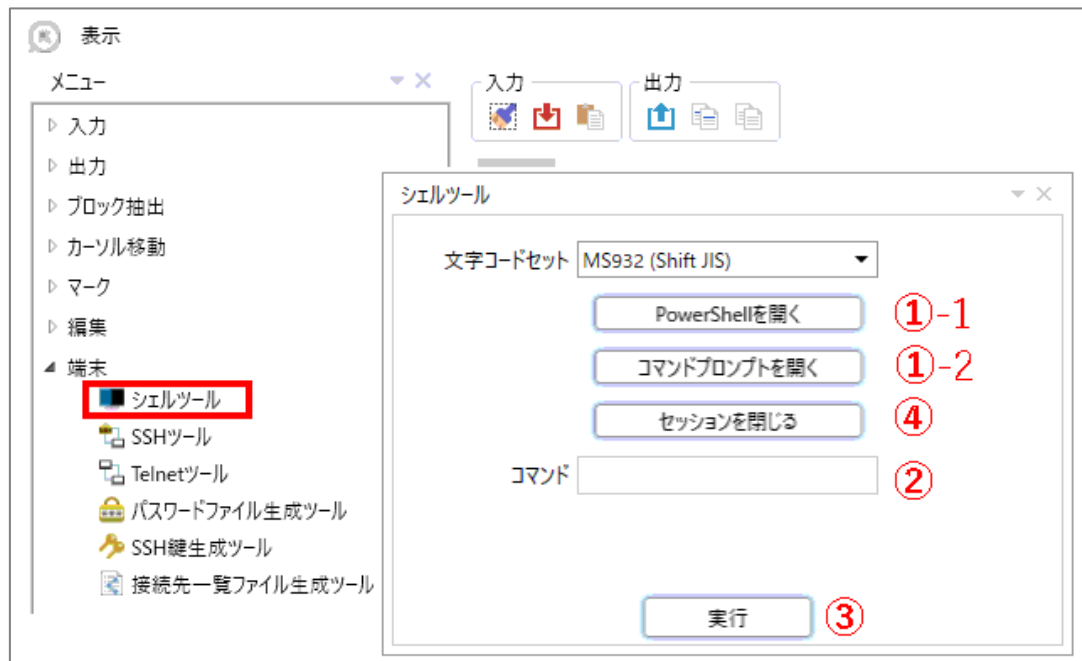


図 96 シェルツール

PowerShell、およびコマンドプロンプトに接続・コマンド実行・切断する一連の操作は以下の通りとなります(文中の①-1~④は図 96 を参照)。

[PowerShell の操作]

- 1) ①-1 のボタンをクリックすることで PowerShell を開きます。
- 2) ②に PowerShell 上で実行したいコマンドを入力します。
- 3) ③のボタンをクリックすることで、②に入力されたコマンドを PowerShell 上で実行します。
- 4) ④のボタンをクリックすることで、PowerShell のセッションを閉じます。

[コマンドプロンプトの操作]

- 1) ①-2 のボタンをクリックすることでコマンドプロンプトを開きます。
- 2) ②にコマンドプロンプトで実行したいコマンドを入力します。
- 3) ③のボタンをクリックすることで、②に入力されたコマンドをコマンドプロンプト上で実行します。
- 4) ④のボタンをクリックすることで、コマンドプロンプトのセッションを閉じます。

[注意事項]

- 1) PowerShell は、以下の環境で動作を確認しています。すべてのバージョンの PowerShell の動作については保証いたしません。バージョン 2.0.4.0 は動作しません。

<PowerShell 動作確認済バージョン>

5.1.14498.1005、5.1.17763.592、5.1.18362.752

- 2) PowerShell とコマンドプロンプトを同時に操作することはできません。
- 3) ①-1 もしくは①-2 のボタンをクリックした後は、必ず④のボタンをクリックしセッションを閉じてから、シェルツールのウィンドウを閉じてください。

11.3 SSH ツール

「SSH ツール」をクリックすると、図 97 のように SSH ツール画面が新規ウィンドウで開きます。

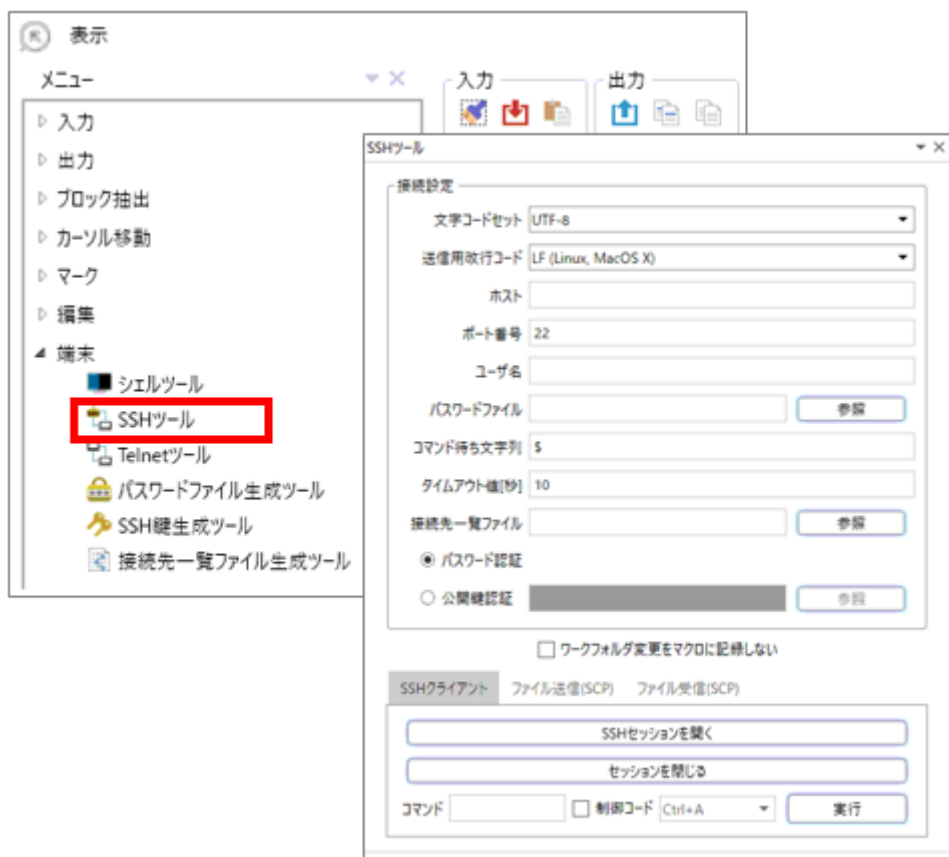


図 97 SSH ツール

SSH ツールには、以下の 3 つの機能があります。

1. SSH サーバへの接続・コマンド実行・切断機能
(以降、SSH クライアント機能と略します)
2. SCP クライアントによるファイル送信機能
3. SCP クライアントによるファイル受信機能

3 つの機能の一連の操作について、11.3.2 から 11.3.4 で説明します。

11.3.2 から 11.3.4 の操作の最初に行う接続設定について 11.3.1 で説明します。

[注意事項]

- 1) 本ツールによる SSH クライアント機能については、以下の環境で動作を確認しています。すべての環境の動作については保証いたしません。

<SSH ツール動作確認環境>

OS: CentOS Linux release 7.6.1810 / SSH サーバ: OpenSSH 7.4p1

OS: Ubuntu 18.04.5 LTS / SSH サーバ: OpenSSH_7.6p1

- 2) 本ツールではプロキシサーバを経由した接続はできません。
- 3) パスワード認証はアカウントクラックの恐れがあります。可能な限り公開鍵認証により接続することを推奨します。
- 4) SSH 鍵やパスフレーズの指定を省略可能とする認証エージェントとの連携動作はしません。

11.3.1 接続設定

11.3.2 から 11.3.4 の操作の最初に行う接続設定について説明します。

接続設定の画面について、図 97 のうち接続設定の部分を図 98 に示します。



図 98 接続設定(左:パスワード認証の場合、右:公開鍵認証の場合)

以下の[設定手順]および[注意事項]の文中の A-①、B-①～B-②-2、③～⑪については図 98 をご参照ください。

[設定手順]

- 最初にパスワード認証か公開鍵認証かを選択します。図 98 のパスワード認証、公開鍵認証の左にあるラジオボタン(中抜き円形ボタン、A-①・B-①付近)をクリックすることで選択してください。
- (公開鍵認証の場合のみ) B-②-1 に 11.6 で作成した秘密鍵のファイルをドラッグ・アンド・ドロップするか、B-②-2 のボタンをクリックして秘密鍵のファイルを選択してください。
- その他、③～⑪については表 7 に従って値を設定してください。

表 7 接続設定(図 98 の③~⑩の設定内容)

図 98 の番号	設定内容	備考
③	サーバへ送信、および WinActor ノートへ出力する際の文字コード形式を指定してください。	
④	サーバへ送信する際の改行コード形式を指定してください。	
⑤	接続する SSH サーバの IPv4 アドレスを指定してください。	<IPv4 アドレスの入力例> 192.168.1.5
⑥	接続する SSH サーバのポート番号を指定してください。	
⑦	SSH サーバへログインする際のログイン名を指定してください。	
⑧-1, ⑧-2	<p>⑧-1 に 11.5 で作成したパスワードファイルをドラッグ・アンド・ドロップするか、⑧-2 のボタンをクリックしてパスワードファイルを選択してください。</p> <p><パスワード認証の場合> SSH サーバにログインする際に必要なパスワードを含むパスワードファイルを使用してください。</p> <p><公開鍵認証の場合> 秘密鍵に設定したパスフレーズを含むパスワードファイルを使用してください。</p>	
⑨	<p>ログインが完了した際に表示されるプロンプトの末尾を含む文字列を入力してください。 ここで指定された文字列を末尾に含むものをサーバから受信することで、本ツールはログインが完了したと判断します。</p> <p>プロンプトが “[user@demosever ~]\$ ” のように表示された場合、“\$ ” を⑨の値として使用可能です(※1)。</p> <p>複数指定したい場合は、カンマ区切りで入力してください。(例) “\$ ” と “# ” を指定したい場合、“\$, # ”。</p>	※1 文中の “ ” は文字列として含みません。
⑩	SSH サーバへのログイン処理の各段階での最大待ち時間を秒単位で指定します。ご使用になる環境に応じて適切な値を調整してください。	

⑪-1,⑪-2	⑪-1に11.7で作成した接続先一覧ファイルをドラッグ・アンド・ドロップするか、⑪-2のボタンをクリックして接続先一覧ファイルを選択してください。 この項目を設定することで、あらかじめ接続先一覧ファイル生成ツールで接続の確認がとれた接続先のみ接続を限定することができます。	
---------	---	--

[注意事項]

- 1) パスワード認証の場合は、パスワードファイル(⑧-1)、接続先一覧ファイル(⑪-1)の2つのドライブ名を一致させてください。
公開鍵認証の場合、パスワードファイル(⑧-1)、秘密鍵ファイル(B-②-1)、および接続先一覧ファイル(⑪-1)の3つのドライブ名を一致させてください。

11.3.2 SSH クライアント機能

SSH サーバへ接続・コマンド実行・切断する操作について説明します。
 SSH サーバへ接続するには最初に 11.3.1 の接続設定を事前に行ってください。
 SSH クライアントの操作に関連する画面について、図 99 に示します。

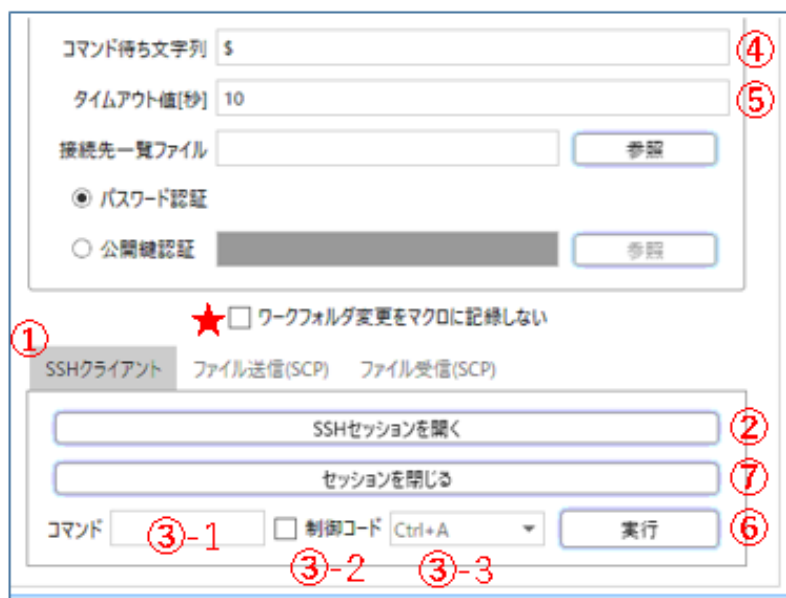


図 99 SSH クライアントの操作

SSH クライアントの操作は以下の通りとなります(文中の①～⑦、および★は図 99 を参照)。

★のチェックボックスにより、マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択できます。

[SSH クライアントの操作]

- 1) ①のタブを選択します。
- 2) ②のボタンをクリックすることで SSH クライアントを開きます。
- 3) ③-1 に SSH クライアントで実行したいコマンドを入力します。または、③-2 のチェックを入れることで、制御コードが有効になり、③-3 の制御コードを選択することができます。
- 4) ④にコマンド処理が完了したことを表すメッセージの末尾を含む文字列を指定します。
- 5) ⑤に④の文字列が表示されるまでの最大待ち時間を指定します。
- 6) ⑥のボタンをクリックすることで、③-1(③-2 で制御コード有効時は③-3)に入力されたコマンドを SSH クライアント上で実行します。
- 7) ⑦のボタンをクリックすることで、SSH クライアントのセッションを閉じます。

[注意事項]

- 1) ②のボタンをクリックした後は、必ず⑦のボタンをクリックしセッションを閉じてから、

SSH ツールのウィンドウを閉じてください。

- ③-1(コマンド欄)はテキストのみ入力可能です。制御文字を③-1(コマンド欄)にペーストした場合、意図した制御文字をサーバへ送信することはできないことがあります。制御文字の送信には③-2 および③-3 をご使用ください。
- サーバから制御コードを受信すると、WinActor ノート画面に□など意図しない文字が表示されることがあります。この制御コードを表す□文字は、ブロック検索ツール(6.5 参照)等各ツールのキーワードに指定することはできません。

11.3.3 SCP クライアントによるファイル送信機能

SCP クライアントによりファイル送信を行う操作について説明します。

SCP クライアントによるファイル送信する際には最初に 11.3.1 の接続設定を事前に行ってください。

SCP クライアントによるファイル送信の操作に関連する画面について、図 100 に示します。

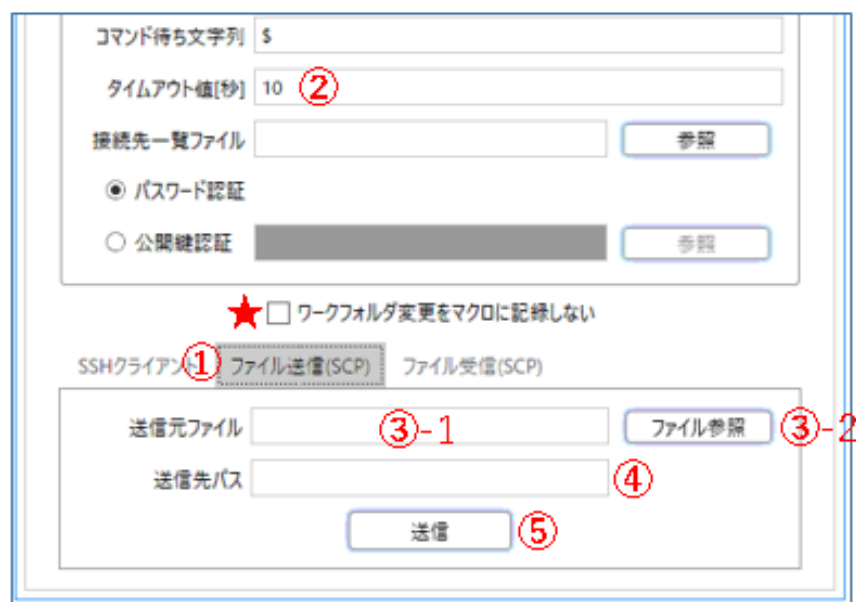


図 100 SCP によるファイル送信操作

SCP によるファイル送信の操作は以下の通りとなります(文中の①～⑤、および★は図 100 を参照)。

★のチェックボックスにより、マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択できます。

[SCP によるファイル送信操作]

- ①のタブを選択します。
- ②にSSHサーバへのログイン処理の各段階での最大待ち時間を秒単位で指定します。ご使用になる環境に応じて適切な値を設定してください。
- ③-1 に送信するファイルをドラッグ・アンド・ドロップするか、③-2 のボタンをクリック

して送信するファイルを選択します。

- 4) ④に SSH サーバ上の③-1 のファイルの格納先のパスを入力します。〈SSH ツール 動作確認環境〉では/home/user/destination のような指定方法となります。
- 5) ⑤のボタンをクリックしてファイルを送信します。

[注意事項]

- 1) 送信元ファイル(③-1)には単一のファイルのみ指定できます。複数ファイルやフォルダは指定できません。
- 2) パスワード認証の場合は、送信元ファイル(③-1)、パスワードファイル(図 98 中の⑧-1)、および接続先一覧ファイル(図 98 中の⑪-1)の 3 つのドライブ名を一致させてください。

公開鍵認証の場合は、送信元ファイル(③-1)、パスワードファイル(図 98 中の⑧-1)、接続先一覧ファイル(図 98 中の⑪-1)、および秘密鍵ファイル(図 98 中の B-②-1)の 4 つのドライブ名を一致させてください。

11.3.4 SCP クライアントによるファイル受信機能

SCP クライアントによりファイル受信を行う操作について説明します。

SCP クライアントによるファイル受信する際には最初に 11.3.1 の接続設定を事前に行ってください。

SCP クライアントによるファイル受信の操作に関連する画面について、図 101 に示します。

図 101 SCP によるファイル受信操作

SCP によるファイル受信の操作は以下の通りとなります(文中の①～⑤および★は図 101 を参照)。

★のチェックボックスにより、マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択できます。

[SCP によるファイル受信操作]

- 1) ①のタブを選択します。
- 2) ②に SSH サーバへのログイン処理の各段階での最大待ち時間を秒単位で指定します。ご使用になる環境に応じて適切な値を設定してください。
- 3) ③に SSH サーバ上の受信するファイルを入力します。〈SSH ツール動作確認環境〉では /home/user/source/data.txt のような指定方法となります。
- 4) ④-1 に③のファイルを格納するフォルダをドラッグ・アンド・ドロップするか、④-2 のボタンをクリックしてフォルダを選択します。
- 5) ⑤のボタンをクリックしてファイルを受信します。

[注意事項]

- 1) 送信元ファイル(③)にはファイルのみ指定できます。〈SSH ツール動作確認環境〉ではファイルにワイルドカード(*や?)を使用できます。フォルダは指定できません。
- 2) パスワード認証の場合は、送信元ファイル(③)、パスワードファイル(図 98 中の

⑧-1)、および接続先一覧ファイル(図 98 中の⑪-1)の 3 つドライブ名を一致させてください。

公開鍵認証の場合は、送信元ファイル(③)、パスワードファイル(図 98 中の⑧-1)、接続先一覧ファイル(図 98 中の⑪-1)、および秘密鍵ファイル(図 98 中の B-②-1)の 4 つのドライブ名を一致させてください。

11.4 Telnet ツール

「Telnet ツール」をクリックすると、図 102 のように Telnet ツール画面が新規ウィンドウで開きます。

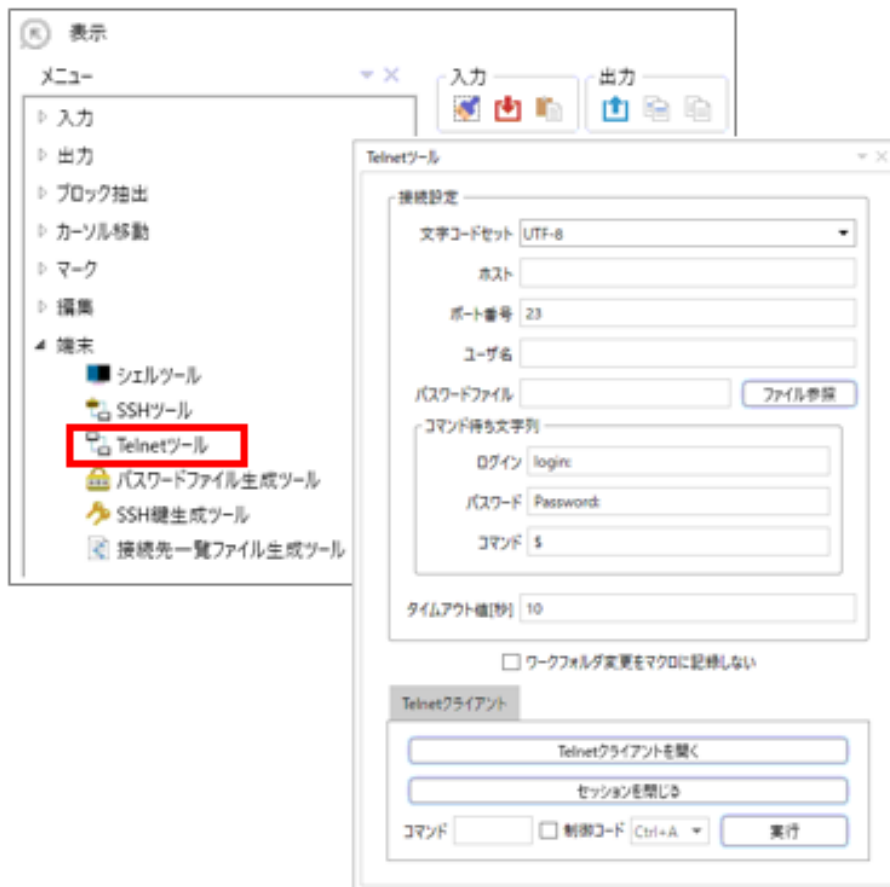


図 102 Telnet ツール

Telnet サーバへの接続・コマンド実行・切断機能(以降、Telnet クライアント機能と略します)の一連の操作について、11.4.1 から 11.4.2 で説明します。

[注意事項]

- 1) 本ツールによる Telnet クライアント機能については、以下の環境で動作を確認しています。すべての環境の動作については保証いたしません。

<Telnet ツール動作確認環境>

OS: CentOS Linux release 7.8.2003 / Telnet サーバ: Telnet-server-0.17-65

- 2) 本ツールではプロキシサーバを経由した接続はできません。
- 3) Telnet は認証情報やコマンドの内容を平文のデータで通信を行います。そのため信頼された内部ネットワークでのみ使用することとし、インターネット経由でのご利用は避けてください。
- 4) 送信用改行コードは CR+LF 固定となります。

11.4.1 接続設定

Telnet サーバへの接続を行う前に行う接続設定について説明します。
接続設定の画面について、図 102 のうち接続設定の部分を図 103 に示します。

The screenshot shows the '接続設定' (Connection Settings) dialog box for the Telnet tool. The fields are as follows:

- 文字コードセット: UTF-8 (1)
- ホスト: (2)
- ポート番号: 23 (3)
- ユーザ名: (4)
- パスワードファイル: (5-1) [ファイル参照] (5-2)
- コマンド待ち文字列:
 - ログイン: login: (6)
 - パスワード: Password: (7)
 - コマンド: \$ (8)
- タイムアウト値[秒]: 10 (9)

図 103 接続設定

以下の[設定手順]の文中の①～⑨については図 103 をご参照ください。

[設定手順]

- ①～⑨については表 8 に従って値を設定してください。

表 8 接続設定(図 103 の①～⑨の設定内容)

図 103 の番号	設定内容	備考
①	サーバへ送信、および WinActor ノートへ出力する際の文字コード形式を指定してください。	
②	接続するサーバの IPv4 アドレスを指定してください。	<IPv4 アドレスの入力例> 192.168.1.5
③	Telnet サーバのポート番号を指定してください。	
④	Telnet サーバへログインする際のログイン名を指定してください。	
⑤-1, ⑤-2	⑤-1 に 11.5 で作成したパスワードファイルをドラッグ・アンド・ドロップするか、⑤-2 のボタンをクリックしてパスワードファイルを選択してください。	
⑥	Telnet サーバがユーザ名の入力を促すメッセージの末尾を含む文字列を指定します。 <Telnet ツール動作確認環境>では、デフォルト値として設定されている”login: “が入力値として使用可能です。	
⑦	Telnet サーバがパスワードの入力を促すメッセージの末尾を含む文字列を指定します。 <Telnet ツール動作確認環境>では、デフォルト値として設定されている”Password: “を入力値として使用可能です。	
⑧	ログイン処理が完了した際に表示されるプロンプトの末尾を含む文字列を指定します。 <Telnet ツール動作確認環境>では、デフォルト値として設定されている”\$ “を入力値として使用可能です。複数指定したい場合は、カンマ区切りで入力してください。(例)”\$ ”と”# ”を指定したい場合、”\$,# ”。	
⑨	Telnet サーバへのログイン処理の各段階での最大待ち時間を秒単位で指定します。ご使用になる環境に応じて適切な値を調整してください。	

11.4.2 Telnet クライアント機能

Telnet サーバへ接続・コマンド実行・切断する操作について説明します。
 Telnet サーバへ接続する際には最初に 11.4.1 の接続設定を事前に行ってください。
 Telnet クライアントの操作に関連する画面について、図 104 に示します。

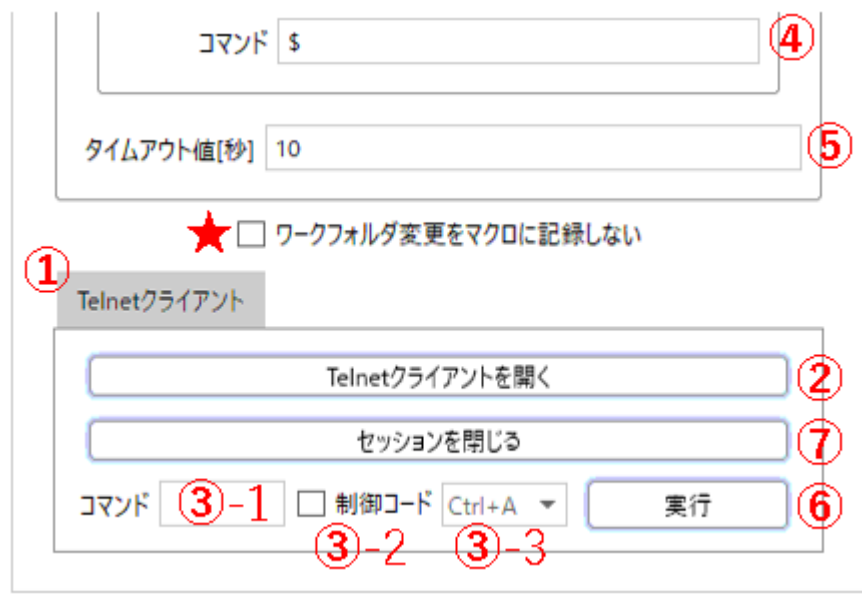


図 104 Telnet クライアントの操作

Telnet クライアントの操作は以下の通りとなります(文中の①～⑦、および★は図 104 を参照)。

★のチェックボックスにより、マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択できます。

[Telnet クライアントの操作]

- 1) ①のタブを選択します。
- 2) ②のボタンをクリックすることで Telnet クライアントを開きます。
- 3) ③-1 に Telnet クライアントで実行したいコマンドを入力します。または、③-2 のチェックを入れることで、制御コードが有効になり、③-3 の制御コードを選択することができます。
- 4) ④にコマンド処理が完了したことを表す文字列の末尾を含むものを指定します。
- 5) ⑤に④の文字列が表示されるまでの最大待ち時間を指定します。
- 6) ⑥のボタンをクリックすることで、③-1(③-2 で制御コード有効時は③-3)に入力されたコマンドを Telnet クライアント上で実行します。
- 7) ⑦のボタンをクリックすることで、Telnet クライアントのセッションを閉じます。

[注意事項]

- 1) ②のボタンをクリックした後は、必ず⑦のボタンをクリックしセッションを閉じてから、Telnet ツールのウィンドウを閉じてください。

- 2) ③-1(コマンド欄)はテキストのみ入力可能です。制御文字を③-1(コマンド欄)にペーストした場合、意図した制御文字をサーバへ送信することはできないことがあります。制御文字の送信には③-2 および③-3 をご使用ください。
- 3) サーバから制御コードを受信すると、WinActor ノート画面に□など意図しない文字が表示されることがあります。この制御コードを表す□文字は、ブロック検索ツール(6.5 参照)等各ツールのキーワードに指定することはできません。

11.5 パスワードファイル生成ツール

「パスワードファイル生成ツール」をクリックすると、図 105 のようにパスワードファイル生成ツール画面が新規ウィンドウで開きます。①②欄を選択、もしくは入力後、③「生成」ボタンをクリックすると保存画面が表示されます。

④欄にて出力先ファイル名を指定した後、⑤「保存」ボタンをクリックするとパスワードファイルが生成されます。

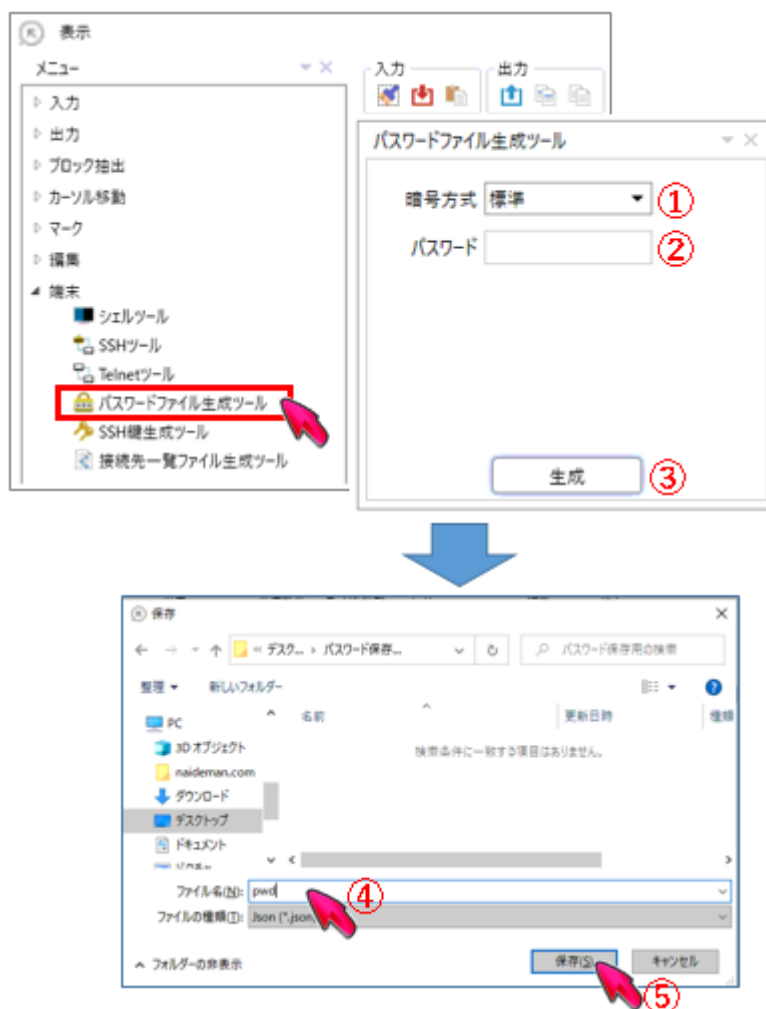


図 105 パスワードファイル生成ツール

パスワードファイル生成ツールの各選択欄(図 105 の①~②参照)の詳細は以下のようになっています。

- ① パスワードを暗号化する際の暗号方式を指定できます。
現時点では「標準」のみ指定可能です。
- ② 暗号化するパスワードを入力します。半角文字のみ使用できます。

[注意事項]

- 1) パスワードファイルおよびその内容は、第三者に利用されないよう管理を厳重に行ってください。
- 2) 本ツールはマクロ機能(14章参照)の対象外です。

11.6 SSH 鍵生成ツール

「SSH 鍵生成ツール」をクリックすると、図 106 のように SSH 鍵生成ツール画面が新規ウィンドウで開きます。①②欄を選択、もしくは入力後、③「生成」ボタンをクリックすると保存画面が表示されます。

③ 欄にて出力先フォルダ名を指定した後、⑤「OK」ボタンをクリックすると公開鍵・秘密鍵ファイルが生成されます。



図 106 SSH 鍵生成ツール

SSH 鍵生成ツールの各選択欄(図 106 の①～②参照)の詳細は以下のようになっています。

- ① 生成する SSH 鍵(公開鍵・秘密鍵)の鍵種別を指定できます。
- ② 秘密鍵に設定するパスフレーズを設定できます。未入力時はパスフレーズなしの秘密鍵となります。パスフレーズは半角文字のみ使用できます。

生成されるファイル名は、以下のルールに従います。文中の例は鍵種別として RSA-2048bit を指定した場合のものになります。

- ・ 公開鍵ファイル
鍵種別(①)で選択した名称から「bit」を取り除いたものに「_pub」を付与したもの。
例: RSA-2048_pub
- ・ 秘密鍵ファイル(パスフレーズなし)
鍵種別(①)で選択した名称から「bit」を取り除いたもの。
例: RSA-2048
- ・ 秘密鍵ファイル(パスフレーズあり)
鍵種別(①)で選択した名称から「bit」を取り除いたものに「_pw」を付与したもの。
例: RSA-2048_pw

[注意事項]

- 1) 秘密鍵ファイルおよびその内容は、第三者に利用されないよう管理を厳重に行ってください。
- 2) SSH サーバへの公開鍵の設定方法については、使用する SSH サーバのマニュアルをご参照ください。
- 3) 本ツールはマクロ機能(14 章参照)の対象外です。

11.7 接続先一覧ファイル生成ツール

「接続先一覧ファイル生成ツール」をクリックすると、図 107 のように接続先一覧ファイル生成ツール画面が新規ウィンドウで開きます。①②③欄を入力後、④「生成」ボタンをクリックすると保存画面が表示されます。

⑤欄にて出力先ファイル名を指定した後、⑥「保存」ボタンをクリックすると接続先一覧ファイルが生成されます。

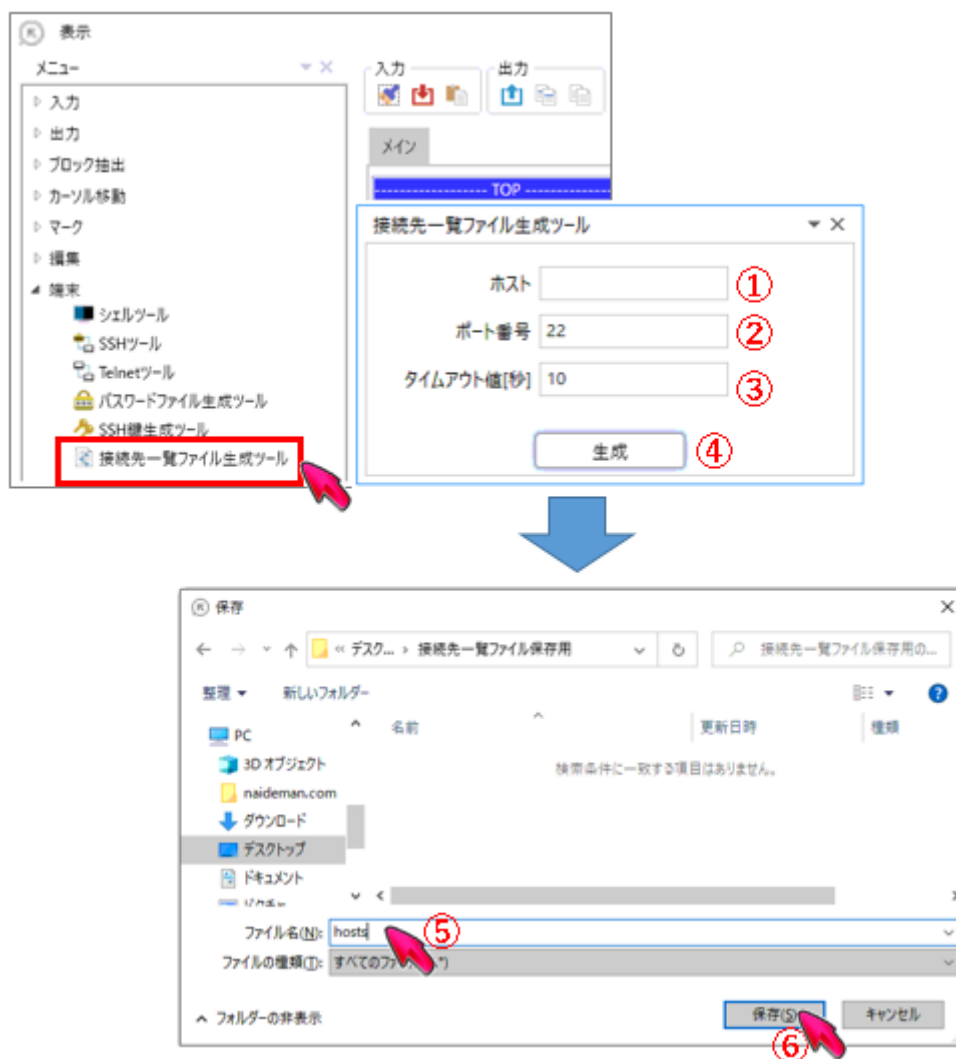


図 107 接続先一覧ファイル生成ツール

接続先一覧ファイル生成ツールの各選択欄(図 107 の①～③参照)の詳細は以下のようになっています。

- ① 接続を許可するホスト名を指定できます。
- ② 接続を許可するホストのポート番号を指定できます。
- ③ 接続時のタイムアウト値[秒]を設定できます。

複数の接続先を、接続先一覧ファイルに設定したい場合、一度生成した接続先一覧ファイルに対して再度保存を指定すると、追記の確認ダイアログ(図 108)が表示されます。このダイアログで「はい」を選択することで1つの接続先一覧ファイルに複数の接続先を設定できます。

追記の確認ダイアログ(図 108)の図と、各ボタンを選択した際の動作を次に示します。

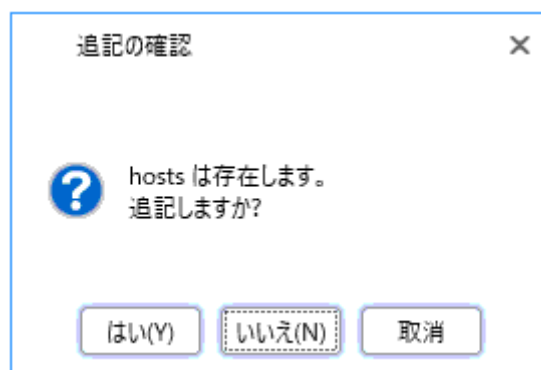


図 108 追記の確認ダイアログ

- 「はい」を選択した場合、
指定した接続先一覧ファイルに追記します。
- 「いいえ」を選択した場合、
接続先一覧ファイルを選択しなおすために保存画面に戻ります。
- 「取消」を選択した場合、
処理を中断し接続先一覧ファイル生成ツール画面に戻ります。

[注意事項]

- 1) 本ツールはマクロ機能(14章参照)の対象外です。

12 ファイラー

12.1 ファイラー機能とは

ファイラー機能には以下の機能があります。

1. WinActor ノートが動作している Windows PC 上のフォルダ内容を読み取り表示する。
2. ファイルコピー、移動、削除、フォルダ作成
3. ファイルの関連付け実行と印刷
4. クリップボードコピー

図 109 ファイラーメニューのように WinActor ノート画面上のタブから「ファイラー」を選択すると、選択可能な機能が表示されます。

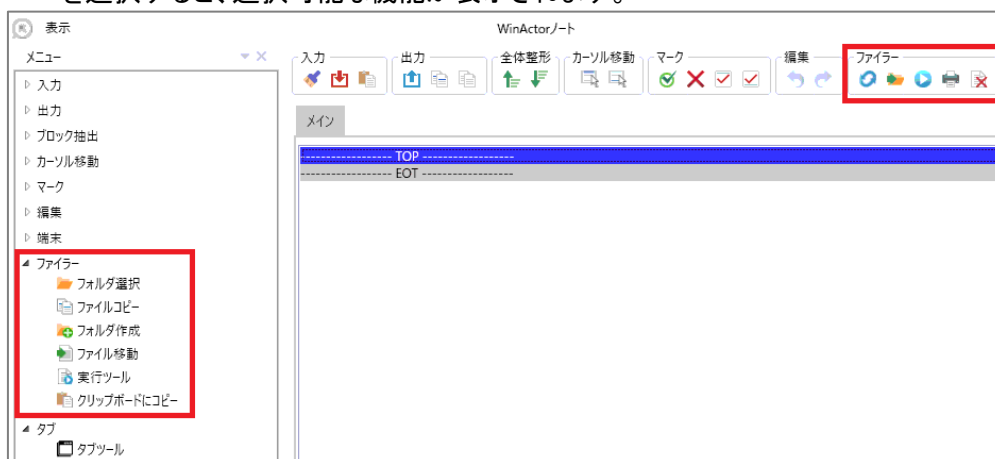


図 109 ファイラーメニュー

12.2 フォルダ選択

「フォルダ選択」はフォルダ内容の一覧をテキストエリアに表示する機能です。

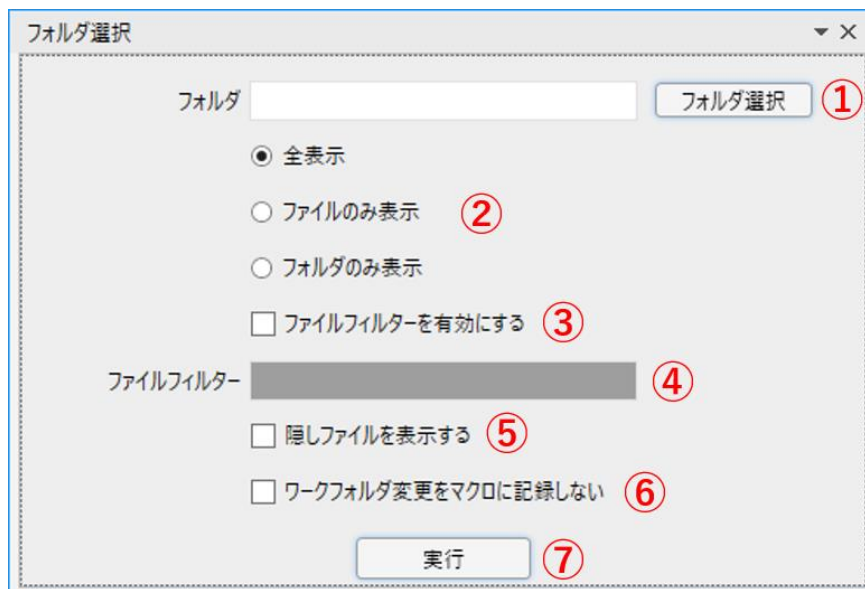


図 110 フォルダ選択画面

フォルダ選択画面の操作手順は下記の通りです。

- ① フォルダ内容の一覧を表示する、フォルダを選択します。
(フォルダが未指定の場合は、現在のユーザのホームディレクトリとなります。)
- ② 表示する対象を選択します。全表示はファイル、フォルダ共に表示します。
- ③ ファイルフィルターを有効にするか否かを選択します。(※1)
- ④ ③でファイルフィルターを有効にした場合、ファイルフィルターを指定します。(※1)
(未入力の場合、ファイルフィルターは無効となります。)
- ⑤ 隠しファイルを表示するか否かを選択します。
- ⑥ マクロ記録時にワークフォルダの変更を記録するか否かを選択します。
- ⑦ ①～⑥で行った設定をもとに、フォルダ内容の一覧を画面に表示します。
表示例を図 111 に示します。

※1 ファイルフィルターは正規表現にマッチしたファイル、フォルダのみを表示する機能です。

表 9 ファイルフィルタールール

No.	ルール	意味
1	.	1文字にマッチします。
2	?	0または1文字にマッチします。
3	*	0文字以上にマッチします。

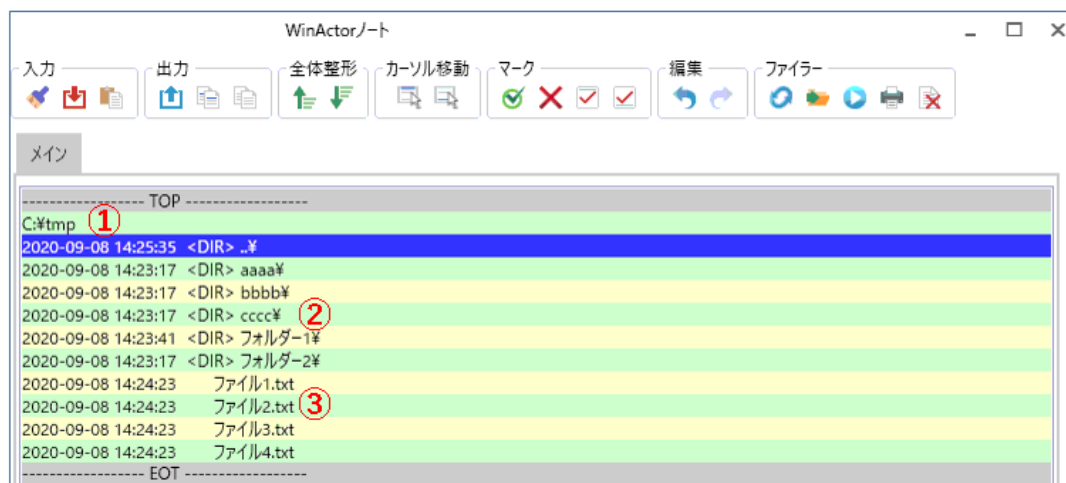


図 111 フォルダ内容の一覧画面

表 10 フォルダ内容の一覧画面の説明

No.	説明
1	1行目は一覧を表示している、フォルダパスを示します。
2	フォルダの場合の表示例です。
3	ファイルの場合の表示例です。

12.3 更新

12.2 項のフォルダ選択で指定したフォルダを再度読み込み、フォルダ内容の一覧を更新します。

12.4 フォルダ移動

図 111 フォルダ内容の一覧画面で選択した行がフォルダの場合、そのフォルダに移動して、フォルダ内容の一覧を表示します。ファイルを選択している場合は動作しません。

12.5 ファイルコピー

ファイルコピーは指定したファイルをコピーします。フォルダが選択されている場合は、配下のファイル、フォルダもコピーされます。

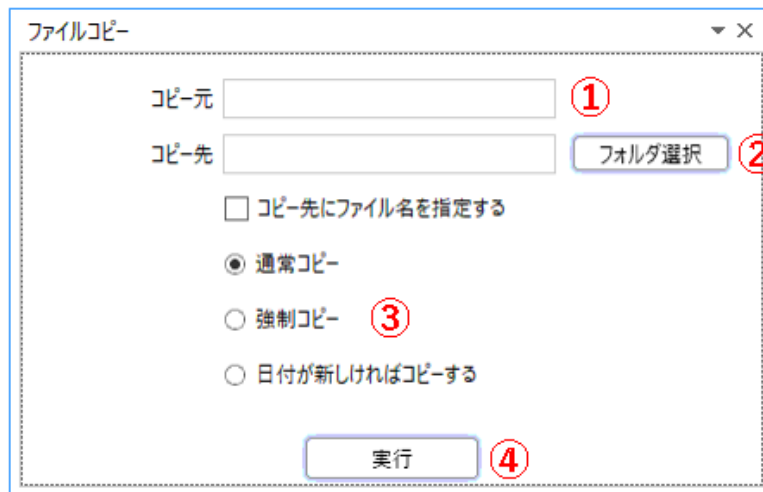


図 112 ファイルコピー画面

ファイルコピー画面の操作手順は下記の通りです。

① コピー元ファイル名を指定します。(※1)

(図 111 フォルダ内容の一覧画面でファイル、フォルダを選択している場合は選択したファイル、フォルダが設定されます。)

② コピー先ファイル名またはコピー先フォルダ名を指定します。(※1)

③ コピーする種別を選択します。(※2)

④ ①～③の設定を元にコピーを行います。

※1 絶対パスまたは、ワークフォルダからの相対パスで指定してください。

※2 「コピーする種別」の説明は以下の通りです。

表 11 コピー種別の説明

No.	種別	説明
1	通常コピー	通常のコピーを行います。コピー先に同一ファイル名のファイルが存在する場合、エラーとなります。
2	強制コピー	コピー先に同一ファイル名のファイルが存在しても、強制的にコピーを行います。
3	日付が新しければコピー	コピー先に同一ファイル名が存在する場合、コピー元ファイルの日付、時間が新しければコピーを行います。

12.6 フォルダ作成

フォルダ作成はフォルダを作成します。フォルダを作成する場合、必ず、12.2 項のフォルダ選択後、フォルダ作成を選択してください。

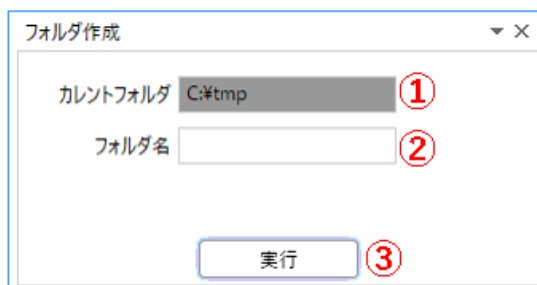


図 113 フォルダ作成画面

フォルダ作成画面の操作手順は下記の通りです。

① カレントフォルダが表示されます。

(12.2 項のフォルダ選択を行わない場合、フォルダが作成できません。)

② フォルダ名を指定します。

③ ①～②の設定を元にフォルダを作成します。(※1)

※1 同名のフォルダが有る場合は、エラーとなります。

12.7 ファイル移動

ファイル移動は指定したファイルを移動します。フォルダが選択されている場合は、配下のファイル、フォルダも移動されます。

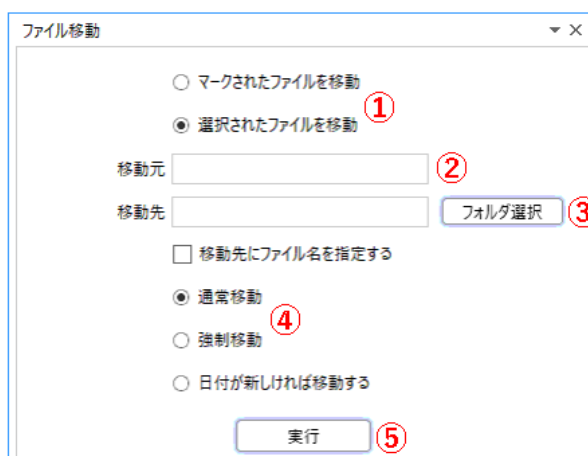


図 114 ファイル移動画面

ファイル移動画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 「マークされたファイルを移動」か、「選択されたファイルを移動」を選択します。
- ② 移動元ファイル名を指定します。(※1)
 - ・ 図 111 フォルダ内容の一覧画面でファイル、フォルダを選択している場合は選択しているファイル、フォルダが設定されます。
 - ・ ①の選択が「マークされたファイルを移動」の場合は、指定できません。
- ③ 移動先ファイル名または移動先フォルダ名を指定します。(※1)
- ④ 移動種別を選択します。(※2)
- ⑤ ①～④の設定を元に移動を行います。

※1 絶対パスまたは、ワークフォルダからの相対パスで指定してください。

※2 移動種別の説明は以下の通りです。

表 12 移動種別の説明

No.	種別	説明
1	通常移動	通常の移動を行います。移動先に同一ファイル名が存在する場合はエラーとなります。
2	強制移動	移動先に同一ファイル名が存在しても、強制的に移動を行います。但し、フォルダ指定の場合はエラーとなります。
3	日付が新しければ移動	移動先に同一ファイル名が存在する場合、移動元のファイルの日付が新しければ、移動を行います。但し、フォルダ指定の場合はエラーとなります。

12.7.1 「マークされたファイルを移動」を選択した場合の動作

「マークされたファイルを移動」を選択した場合、図 111 フォルダ内容の一覧画面で、「9.3 マーク付与」のマークされたファイルを移動します。

下記に移動例を示します。

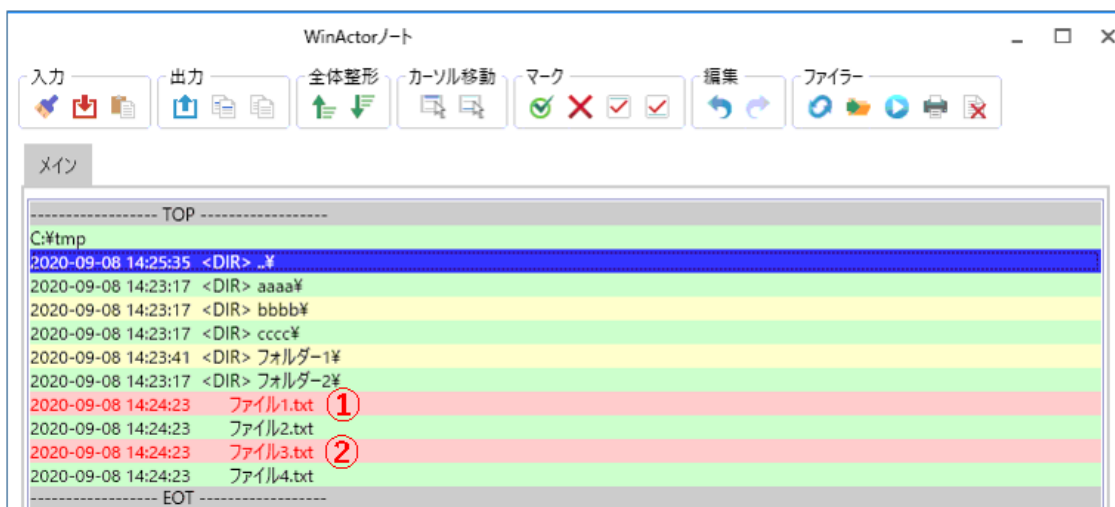


図 115 マークされたファイル移動の例

- ・①、②のマークされたファイルが移動先へ移動されます。

12.8 実行

図 111 フォルダ内容の一覧画面で選択しているファイルを拡張子の関連付けに従って実行します。

12.9 実行ツール

選択したファイルを拡張子の関連付けに従って実行します。また、引数を指定することができます。

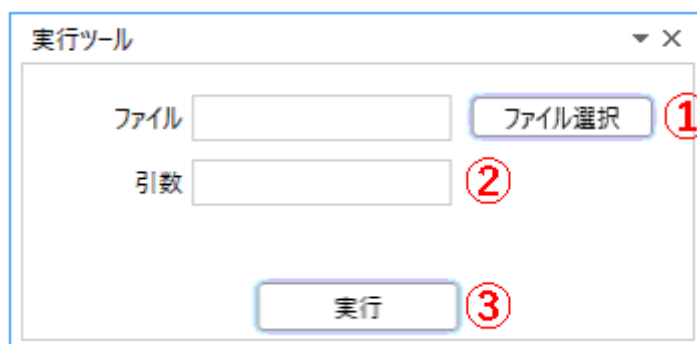


図 116 実行ツール画面

実行ツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 関連付け実行を行いたいファイルを絶対パスまたは、ワークフォルダからの相対パスで指定します。
- ② 引数を指定します。
(拡張子の関連付けの設定によっては有効にならない場合があります。)
- ③ ①～②の設定に従って、関連付け実行を行います。

12.10 印刷

図 111 フォルダ内容の一覧画面で選択しているファイルを Windows PC 上印刷設定に従って印刷を行います。

12.11 クリップボードにコピー

図 111 フォルダ内容の一覧画面で選択しているファイルのファイル名または、ファイル自体をクリップボードにコピーします。

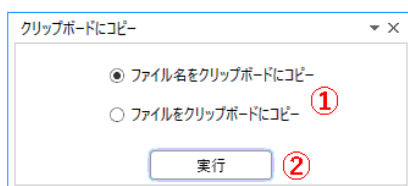


図 117 クリップボードにコピー画面

クリップボードにコピー画面の操作手順は下記の通りです。

- ① クリップボードにコピーしたい種別を選択します。
- ② ①の設定に従ってクリップボードにコピーします。

表 13 クリップボードにコピー画面の説明

No.	コピーしたい種別	説明
1	ファイル名をクリップボードにコピー	選択しているファイル名(絶対パス)をクリップボードにコピーします。
2	ファイルをクリップボードにコピー	ファイル自体をクリップボードにコピーします。実行後、ctrl+v のキー操作により、ファイルをコピーできます。

12.12 ファイル削除

図 111 フォルダ内容の一覧画面で選択しているファイルを削除します。フォルダを選択している場合は、配下のファイル、フォルダも削除します。

ファイルを削除する場合は、「ファイル削除」をクリックして以下のダイアログを表示し、「はい」をクリックします。

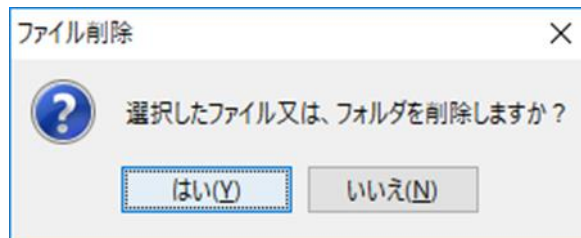


図 118 ファイル削除確認画面

13 タブ

13.1 タブ機能とは

タブ機能を使うことで、複数のテキストを開いた状態で編集操作ができるようになります。テキストエリアに、タブ名を付けて管理します。

13.2 タブツール

「タブツール」はタブの追加、削除、選択(前面化)を行うための画面です。メニューから「タブツール」をクリックすると、タブツール画面が表示されます。

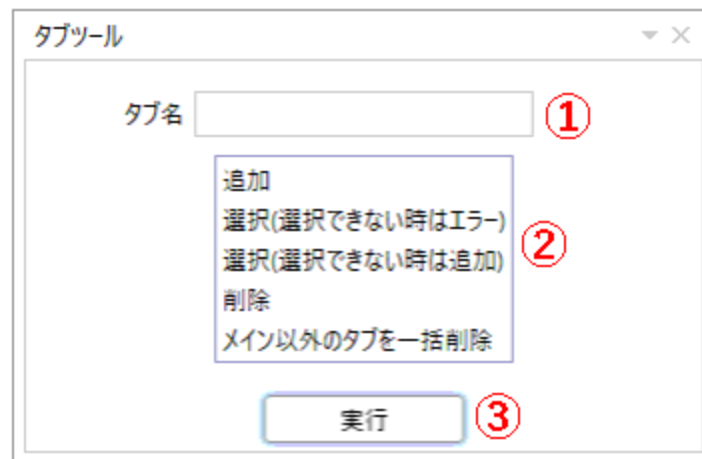


図 119 タブツール

タブツール画面の操作手順は下記の通りです。

- ① 操作対象のタブ名を指定します。
- ② タブに行う操作を指定します。
- ③ ①～②で設定した内容をもとにタブ操作を実行します。

表 14 タブツールの機能一覧

No	機能	処理内容
1	追加	タブ名を指定して新しいタブを作ります。 新しく作られたタブが選択状態になります。 同名のタブが存在する場合はエラーとなります。
2	選択 (選択できない時はエラー)	タブ名で指定したタブを選択し、そのタブのテキストが編集できるようにします。 指定したタブが存在しない場合はエラーとなります。
3	選択 (選択できない時は追加)	タブ名で指定したタブを選択し、そのタブのテキストが編集できるようにします。 指定したタブが存在しない場合はタブを追加してから選択します。
4	削除	タブ名で指定したタブを削除します。指定したタブが存在しない場合はエラーとなります。 メインタブを削除することはできません。
5	メイン以外のタブを一括削除	メイン以外のタブを全て削除します。

13.2.1 操作例(タブの追加)

「新規タブ」を追加します。

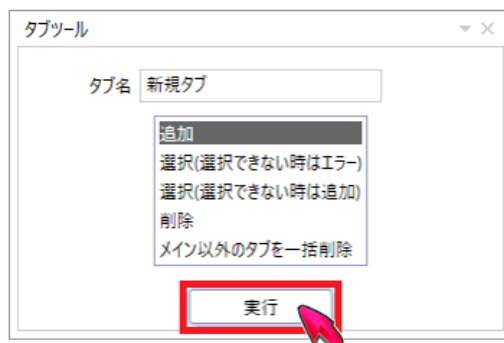


図 120 タブの追加操作

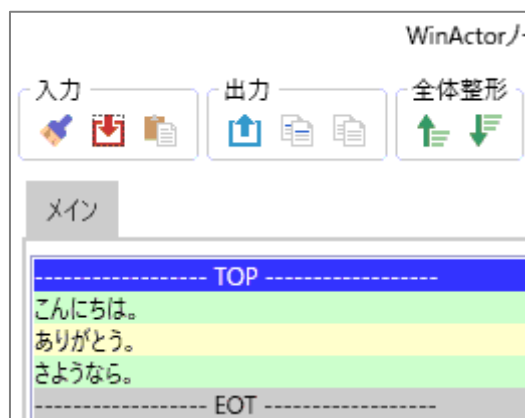


図 121 タブ追加前

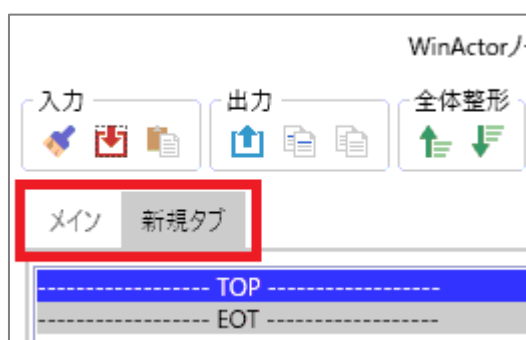


図 122 タブ追加後

「メイン」「新規タブ」の2面のテキストエリアでそれぞれ独立したテキスト編集を行うことができます。

14 マクロ

14.1 マクロ機能とは

マクロ機能を使うことで、WinActor ノート上での編集手順をファイルに保存しておくことができます。WinActor ノートのマクロは、WinActor のシナリオから実行させることができます。

14.2 マクロ編集

「マクロ編集」画面(ペイン)では、WinActor ノートのマクロの編集を行うことができます。画面が表示されていない場合は「表示」メニューから「マクロ編集」をクリックすると表示されます。

マクロ編集画面の構成は下図の通りです。

メニューバーには各機能を実行するためのメニューが並んでいます。

マクロエリアには編集中のマクロが表示されます。

マクロ記録機能を「ON」にした状態で、WinActor ノートのテキストエリアで編集操作を行うと、行った編集操作がマクロエリアに記録されていきます。

「編集」機能を使って、記録されたマクロの順序の並び替えやパラメータ変更、不要箇所の削除等を行うことができます。

「実行」機能を使って、作成したマクロの動作を確認することができます。

「作成」機能を使って、作成したマクロの保存操作、読み込み操作を行うことができます。



図 123 マクロ編集画面

14.3 マクロエリア

マクロエリアにはマクロの「コマンド」「パラメータ」「エラー/警告」「ユーザメモ」が表示されます。「コマンド」「パラメータ」は、マクロ記録時に自動的に設定されます。「エラー/警告」にはマクロ記録時の警告やマクロ実行のエラーを表示します。「ユーザメモ」にメモを記入しておくことができます。

マクロエリア上では下表に示した操作を行うことができます。

表 15 マクロエリア上の操作

キー	マウス	説明
↑	—	前のマクロを選択します。
↓	—	次のマクロを選択します。
PageUp	—	マクロエリアを上側にスクロールします。
PageDown	—	マクロエリアを下側にスクロールします。
—	クリック	クリックしたマクロを選択します。
Enter	ダブルクリック	マクロのパラメータを編集するためのマクロ項目編集画面を開きます。 14.8をご参照ください。
Delete	—	選択したマクロを削除します。
Insert	—	空のマクロを追加します。
Shift + Insert	—	ループマクロ (do/while) を追加します。
- ※	—	選択したマクロの順序を上側に移動します。
+ ※	—	選択したマクロの順序を下側に移動します。
. ※	—	選択したマクロのエラー/警告を除去します。
F2	ダブルクリック	ユーザメモ欄のダブルクリックもしくはF2キー入力で、ユーザメモの編集モードになります。
F5	—	マクロを全て実行します。
F6	—	マクロを1ステップずつ実行します。
F7	—	マクロ実行を停止します。
F9	—	記録機能をON/OFFします。
Ctrl+Z	—	直前に行った編集操作を元に戻します。
Ctrl+Y	—	直前に元に戻した編集操作をやり直します。
Ctrl+N	—	マクロエリアをクリアし、初期状態にします。

Ctrl+O	-	ファイルに保存されたマクロを読み込むためのファイル選択ダイアログを表示します。
Ctrl+S	-	編集中のマクロファイルを出力するためのファイル選択ダイアログを表示します。

※ テンキーでのみ操作できます。

14.4 作成

作成メニューは作成したマクロの保存操作、読み込み操作を行うためのメニューです。



図 124 作成メニュー

表 16 作成メニューの説明

番号	メニュー名	説明
1	新規作成	マクロエリアをクリアし、初期状態に戻ります。
2	開く	ファイルに保存されたマクロを読み込みます。 ファイル選択ダイアログが表示されますので、読み込むファイルを選択してください。
3	保存	マクロエリアのマクロをファイルに保存します。 ファイル選択ダイアログが表示されますので、保存するファイルを選択してください。

14.5 編集

「編集」機能を使って、記録されたマクロの順序の並び替えやパラメータ変更、不要箇所の削除等を行うことができます。

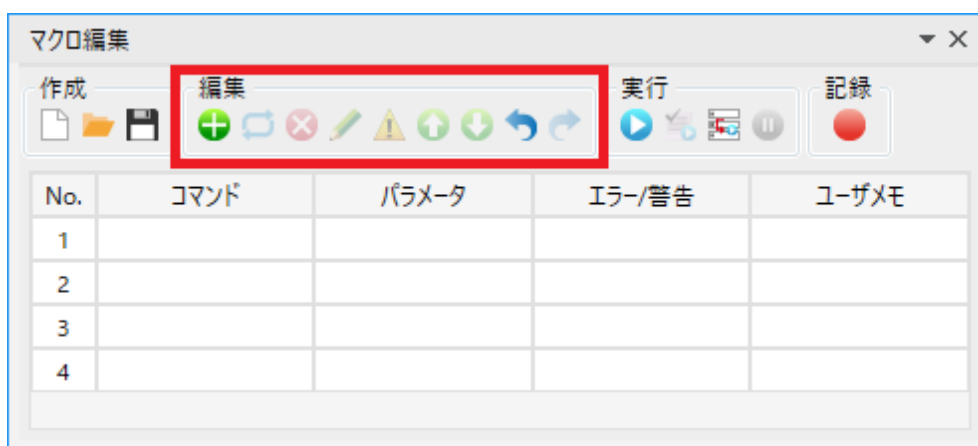


図 125 編集メニュー

表 17 編集メニューの説明

番号	メニュー名	説明
1	追加	空のマクロを追加します。
2	ループ追加	選択したマクロの前後に do・while を追加し、繰り返し実行が可能になります。
3	削除	選択したマクロを削除します。
4	マクロ項目編集	マクロのパラメータを編集するためのマクロ項目編集画面を開きます。 14.8 をご参照ください。
5	エラー/警告 除去	選択したマクロのエラー/警告を除去します。
6	上へ	選択したマクロの順序を上側に移動します。
7	下へ	選択したマクロの順序を下側に移動します。
8	元に戻す	直前に行った編集操作を元に戻します。
9	やり直す	直前に元に戻した編集操作をやり直します。

14.6 実行

「実行」機能を使って、作成したマクロの動作を確認することができます。

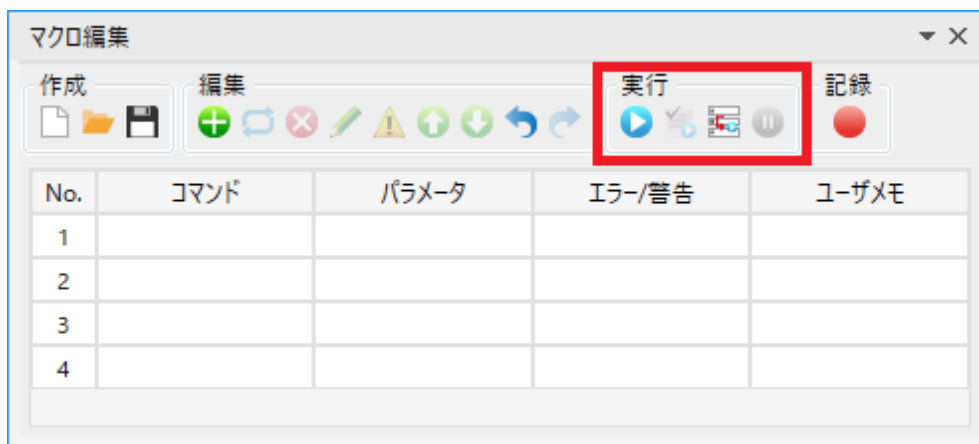


図 126 実行メニュー

表 18 実行メニューの説明

番号	メニュー名	説明
1	全て実行	マクロを全て実行します。 No.1 から最後までマクロが実行されます。 エラーが発生した場合はその行で実行を中断します。
2	選択実行	選択したマクロを実行します。
3	ステップ実行	マクロを1ステップずつ実行します。
4	マクロ実行停止	マクロ実行を停止します。

14.7 記録

「記録」メニューからマクロ記録機能の「ON」「OFF」を切り替えることができます。



図 127 記録メニュー

表 19 記録状態とその表示

記録機能	表示
ON	
OFF	

14.8 マクロ項目編集

「マクロ項目編集」画面ではマクロの「コマンド名」「パラメータ」「エラー/警告」「ユーザメモ」の編集ができます。

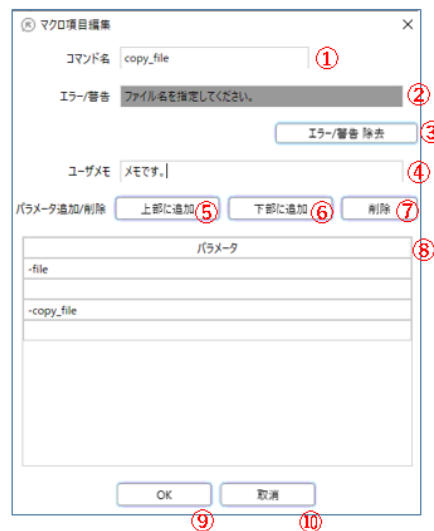


図 128 マクロ項目編集画面

表 20 マクロ項目編集画面の説明

番号	名前	説明
1	コマンド名	コマンド名を入力します。
2	エラー／警告	エラー／警告を表示します。
3	エラー／警告 除去	エラー／警告を除去します。
4	ユーザメモ	メモを記入できます。
5	上部に追加	パラメータを上側に追加します。
6	下部に追加	パラメータを下側に追加します。
7	削除	選択したパラメータを削除します。
8	パラメータ	編集中的パラメータを表示します。
9	OK	編集内容を確定します。
10	取消	編集内容を破棄します。

14.9 WinActor シナリオからのマクロ実行

WinActor シナリオから WinActor ノートのマクロ実行させる場合は、ライブラリとして提供されている「マクロ読み込み実行」を使います。WinActor のフローチャート画面に「マクロ読み込み実行」を配置し、プロパティ画面で保存したマクロのファイルパスを指定することで、設定が完了します。

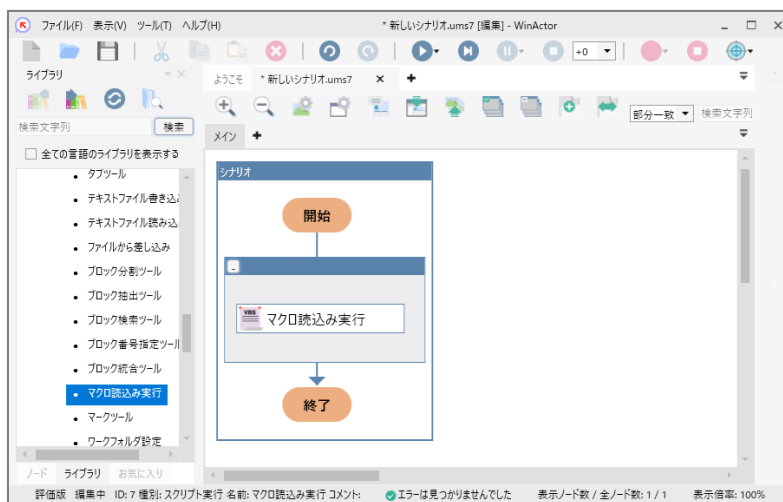


図 129 マクロ読み込み実行

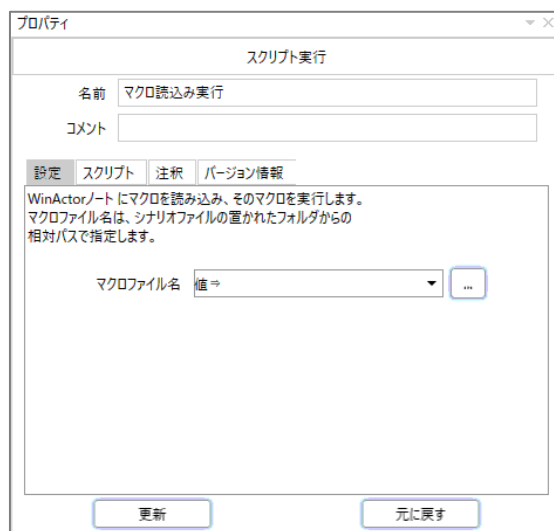


図 130 マクロ読み込み実行プロパティ画面

15 注意事項

15.1 WinActor 本体のシナリオ実行中の動作について

WinActor 本体側のシナリオ実行中 WinActor ノートは編集不可になります。

ノートには編集モード(画面を直接編集するモード)があります。この編集モード中に、本体からシナリオ実行要求を受けた場合、ノート側の編集操作と本体側のシナリオ実行が競合する可能性があるため、シナリオ実行中は WinActor ノート側の画面編集操作が不可になります。また、既に行われているマクロはシナリオ実行要求を受けた場合停止します。

15.2 接続者一覧ファイルについて

WinActor ノート v6 で使用していた接続者一覧ファイルは更新が必要です。

SSH 鍵生成アルゴリズムを `ecdsa-sha2-nistp256`→`ssh-ed25519` に変更したためこのアルゴリズムを利用して生成した接続者一覧ファイルを更新する必要があります。

15.3 ファイルエンコーディングについて

ファイルエンコーディングによって WinActor ノート Ver.7.2 より前と Ver.7.2 以降でシナリオ動作が変わる可能性があります。

表 21 ファイルエンコーディング指定の注意事項

WinActor ノート ver.7.2 より前でのエンコーディング	WinActor ノート Ver.7.2 以降でのシナリオ動作
UTF-16	バイト順序(エンディアン)の変更のため読み込みに失敗する可能性があります (Ver.7.2 より前:ビッグエンディアン、Ver.7.2 以降:リトルエンディアン)
UTF8、UTF-16、UTF-16BE、UTF-16LE、UTF_32、UTF_32BE、UTF_32LE	BOM 有無の変更のため読み込みに失敗する可能性があります (Ver.7.2 より前:BOM なし、Ver.7.2 以降:BOM あり)
EUC_TW	UTF-8 として読み込みます

15.4 シナリオファイル呼び出し時の動作について

読み込んだデータは、WinActor 本体でのシナリオ実行開始時、「シナリオファイル呼び出しノード」実行時、または「シナリオ GOTO ライブラリ」実行時に初期化されません。



NTTアドバンステクノロジー株式会社

Copyright© 2022 NTT Advanced Technology Corp. All Rights Reserved.

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-O-20220328
