



**Ver.6→Ver.7 変更点について**

**NTTアドバンステクノロジー株式会社**

# WinActor Ver.7 とは

# WinActor Ver.7シリーズとは

WinActor Ver.6 シリーズをリメイクした全く新しいWinActorです。Ver.7シリーズでは、最大の特徴である「現場フレンドリー」の思想を一層進化・深化させ、初心者はもちろん上級プログラマにとっても対応可能な、誰もが使いやすいRPAを追求します。

1. GUI刷新
  - アイコン、フローチャート、見た目を新しくデザインしなおしました。
  - レイアウトの調整を行いました。
2. 開発環境刷新
  - シナリオエディタの大幅な改善を行いました。
3. 非Java化
  - Javaは不要になり、多くの処理が高速化されています。
4. これまでのWinActor との関係
  - Ver.5 または Ver.6 のシナリオを読み込んで実行できます。
  - Ver.5 または Ver.6 と同じPCで同時に使用できます。

# 変更点

# 変更点の表記について

このリリースノートではライセンス、機能毎の違いを説明するために、次の表記を用います。



この表記がある場合、NL版でご利用できます。



この表記がある場合、FL版でご利用できます。

FULL

この表記がある場合、フル機能版でご利用できます。

実行

この表記がある場合、実行版でご利用できます。

管理

この表記がある場合、管理実行版でご利用できます。

# WinActor Ver.7 環境

ハードウェア推奨環境および  
ソフトウェア動作環境が変わります。



## ハードウェア推奨環境

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には不要

※ 推奨環境に満たない場合、操作性や応答性能が低下する可能性があります。

## ソフトウェア動作環境

項目	仕様
オペレーティングシステム	Microsoft Windows 10 Pro Microsoft Windows Server 2016
実行環境	Microsoft .NET Framework 4.8以上

※WinActorをインストールした後にソフトウェア動作環境を変更すると正常に動作しない事があります。

## WinActor Ver.7 インストール後の .NETのバージョン確認の方法



WinActor Ver.7 は、インストール時に .NET のバージョンをチェックし、4.8 以上でない場合は警告を表示して注意を促します。しかしながら、インストール後に .NET のバージョンが変わってしまった場合は警告は表示されません。このような場合、WinActor Ver.7 が正常に動作しない場合があります。

以下の手順で、.NETのバージョンを確認することができます。.NETのバージョンが変更された可能性がある場合は、以下の手順を用いて、WinActor Ver.7 が動作可能な .NET であるかどうかご確認ください。

1. Windows の「コマンドプロンプト」を実行する。  
「Windows システム ツール」の下にあります。
2. 以下のコマンドを実行する。  
`reg query "HKEY_LOCAL_MACHINE¥SOFTWARE¥Microsoft¥NET Framework Setup¥NDP¥v4¥Full"`
3. コマンド実行結果の「Version」が、4.8 以上であれば問題ありません。

### 実行例

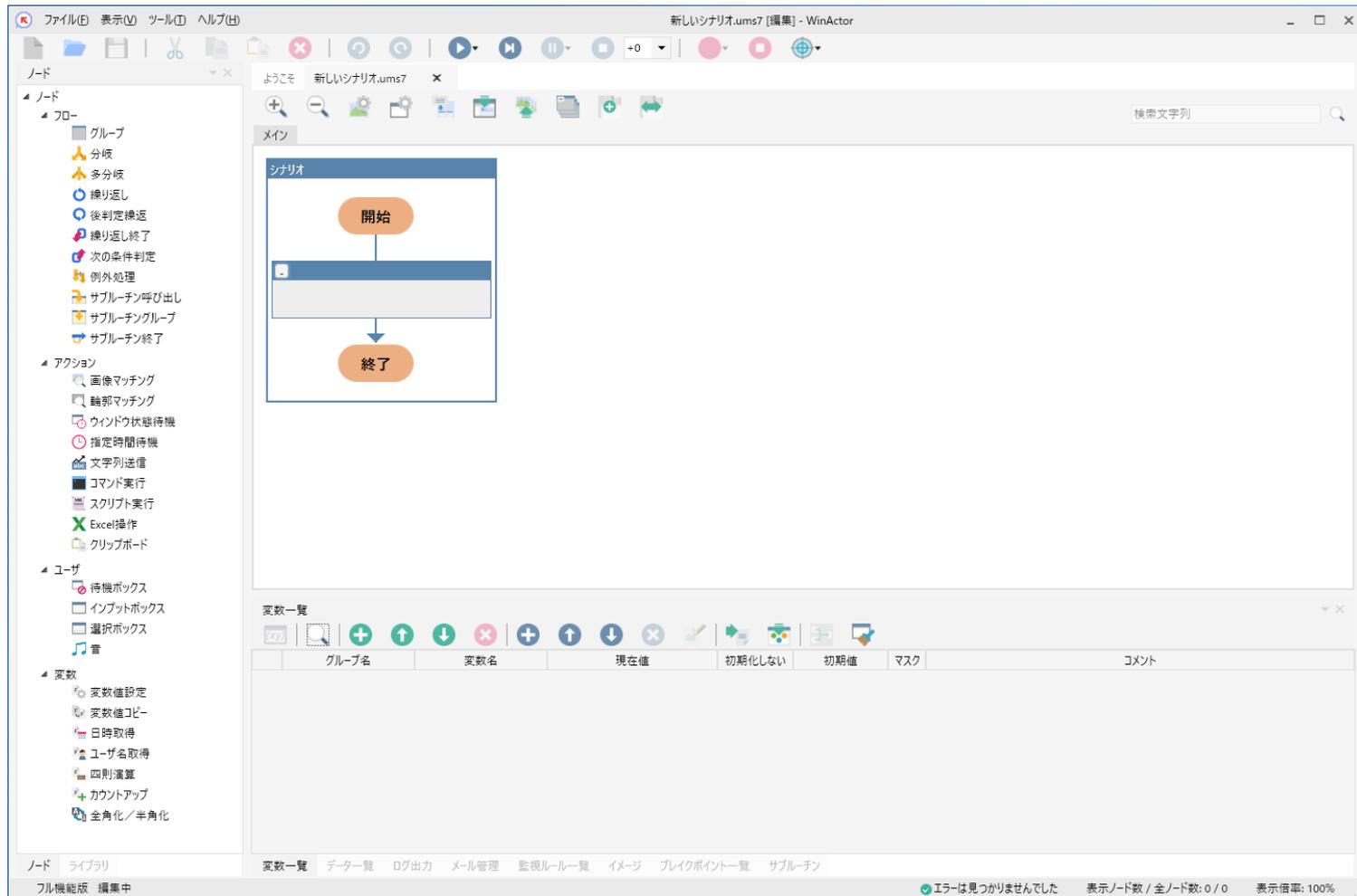
```
C:¥>reg query "HKEY_LOCAL_MACHINE¥SOFTWARE¥Microsoft¥NET Framework Setup¥NDP¥v4¥FULL"
```

```
HKEY_LOCAL_MACHINE¥SOFTWARE¥Microsoft¥NET Framework Setup¥NDP¥v4¥FULL
CBS REG_DWORD 0x1
Install REG_DWORD 0x1
InstallPath REG_SZ C:¥Windows¥Microsoft.NET¥Framework64¥v4.0.30319¥
Release REG_DWORD 0x80ea8
Servicing REG_DWORD 0x0
TargetVersion REG_SZ 4.0.0
Version REG_SZ 4.8.03752
```

4.8 以上であれば問題ありません。

# GUI刷新 – フル機能版

画面構成が大幅に変わります。



# GUI刷新 – 実行版/管理実行版



変数一覧

グループ名	変数名	現在値	初期化しない	初期値	マスク	コメント
▼ グループなし						
	N		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	TMP1		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	TMP2		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	FIB		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

実行版

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: 12 / 12 表示倍率: 100%

# GUI刷新 – ドッキングウィンドウ

各領域は任意の場所に  
移動させることができます。



タブ部分をドラッグ & ドロップ

# GUI刷新 – ドッキングウィンドウ

各領域はメインウィンドウの外に  
配置することもできます。

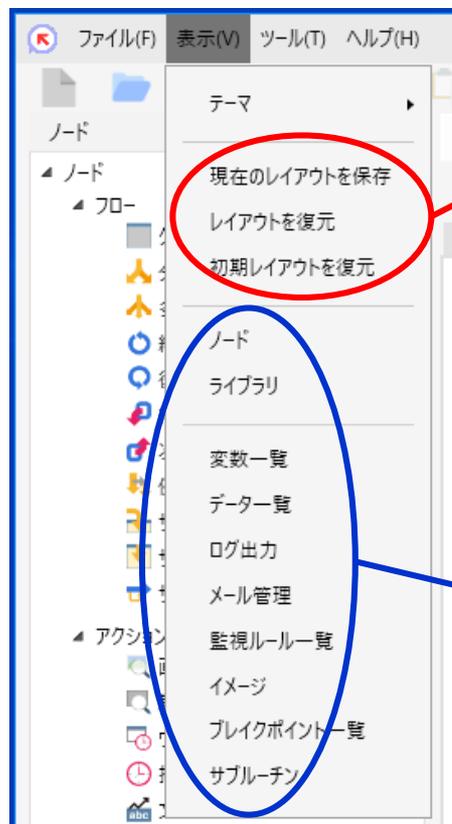


The screenshot displays the WinActor software interface. The main window shows a scenario editor with a flowchart containing '開始' (Start), '変数値設定' (Variable Value Setting), and '終了' (End) steps. A 'プロパティ' (Properties) dialog box is open for the '変数値設定' step, showing a list of variables: X, Y, Z, and a blank space. To the right, several docked windows are visible:

- ブレイクポイント一覧** (Breakpoint List): A table with columns for ID, 種別 (Type), 名前 (Name), and コメント (Comment).
- 監視ルール一覧** (Monitoring Rule List): A table with columns for No., 対応種別 (Corresponding Type), and 例外名/サブルール名 (Exception Name/Sub-rule Name).
- 変数一覧** (Variable List): A table with columns for グループ名 (Group Name), 変数名 (Variable Name), 現在値 (Current Value), 初 (Initial), and 初期値 (Initial Value).
- データ一覧** (Data List): A table with columns for 行目 (Row), 表示 (Display), and several data columns (V21\_預番, V22\_ループカウンタ, V23\_カウンタ判定, V24\_表の値予測値, V27\_四則演算値A, V28\_四則演算値B).
- ログ出力** (Log Output): A text area showing system logs.

環境にあわせ好みの配置でシナリオの操作を行うことが可能となります。

WinActor終了時に  
ウィンドウの配置状態(レイアウト)を記録し、  
次回起動時に復元します。



メニューより

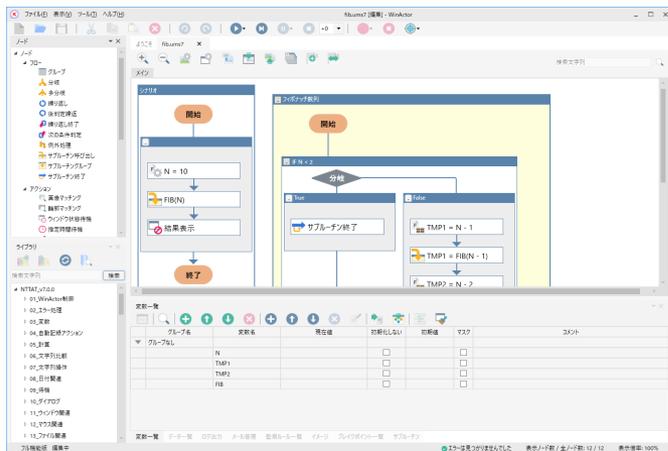
現在のレイアウトを保存したり  
保存したレイアウトを復元したり、  
インストール時の初期レイアウトを復元したり  
することができます。

表示を削除した領域はメニューより再表示さ  
せることができます。

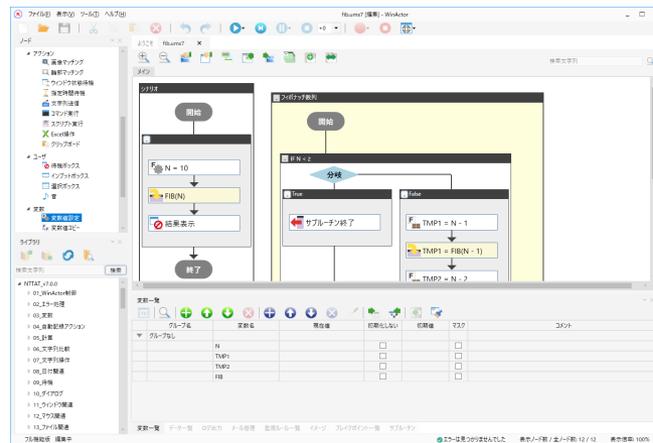
# GUI刷新 – テーマ

ウィンドウの配色について

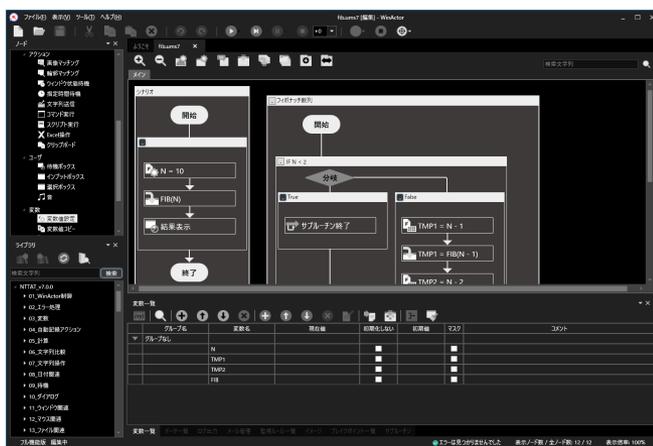
三つのテーマを選ぶことができるようになります。



メイン



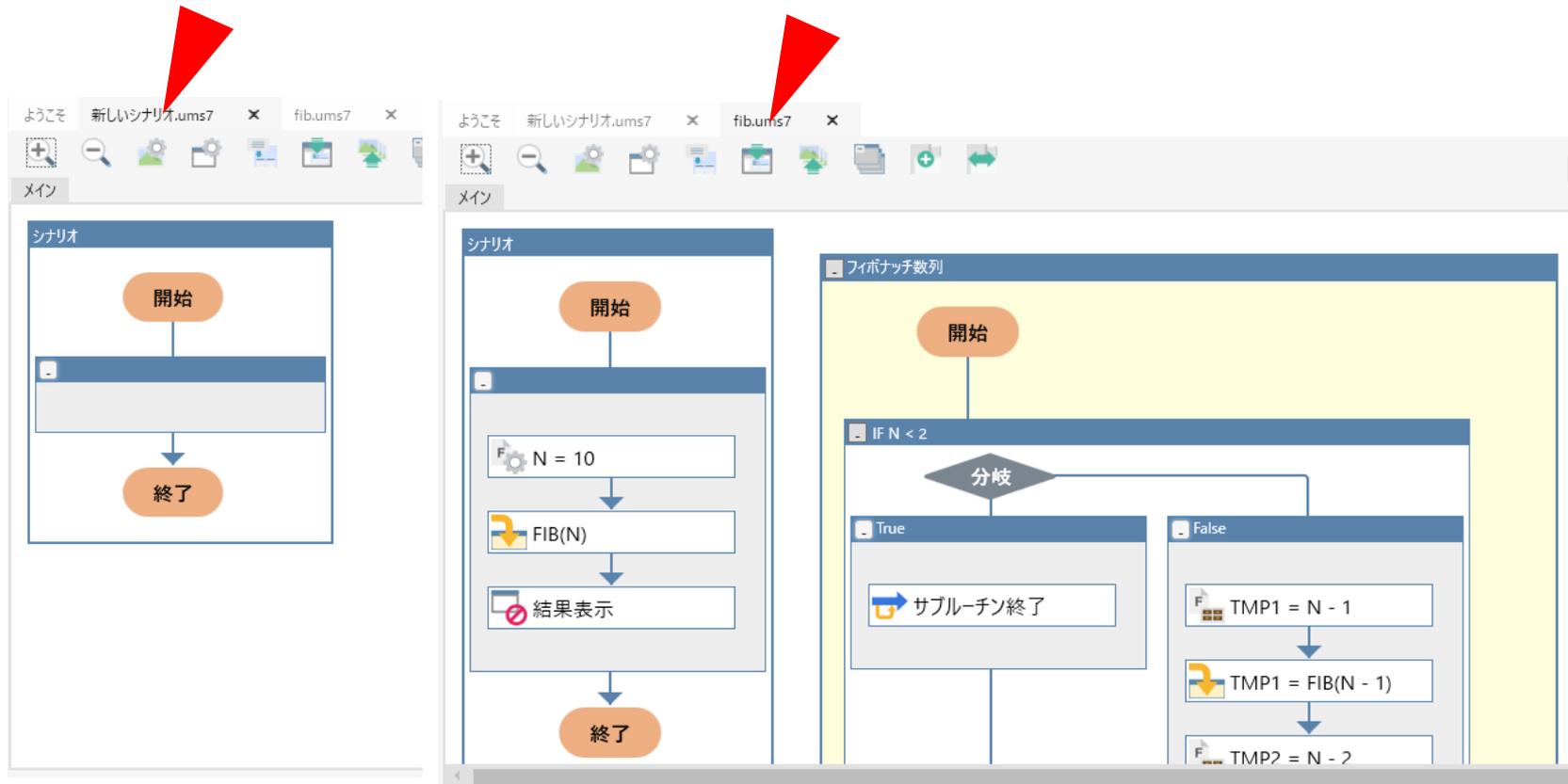
クラシック



ダーク

同時に複数のシナリオファイルを開くことができるようになります。

タブを切り替えることにより、操作対象のシナリオを切り替えることができます。



シナリオ間で要素をコピーすることができるようになります。

① 要素を選択し、「コピー(Ctrl+C)」または「切り取り(Ctrl+X)」

② 貼り付けたいシナリオファイルにて、「貼り付け(Ctrl+V)」

③ 要素が使用していた変数も含めてコピーされます。

変数一覧	グループ名	変数名	現在値	初期化しない	初期値	マクロ	コメント
グループなし		N		<input type="checkbox"/>			
		TMP1		<input type="checkbox"/>			
		TMP2		<input type="checkbox"/>			
		FIB		<input type="checkbox"/>			

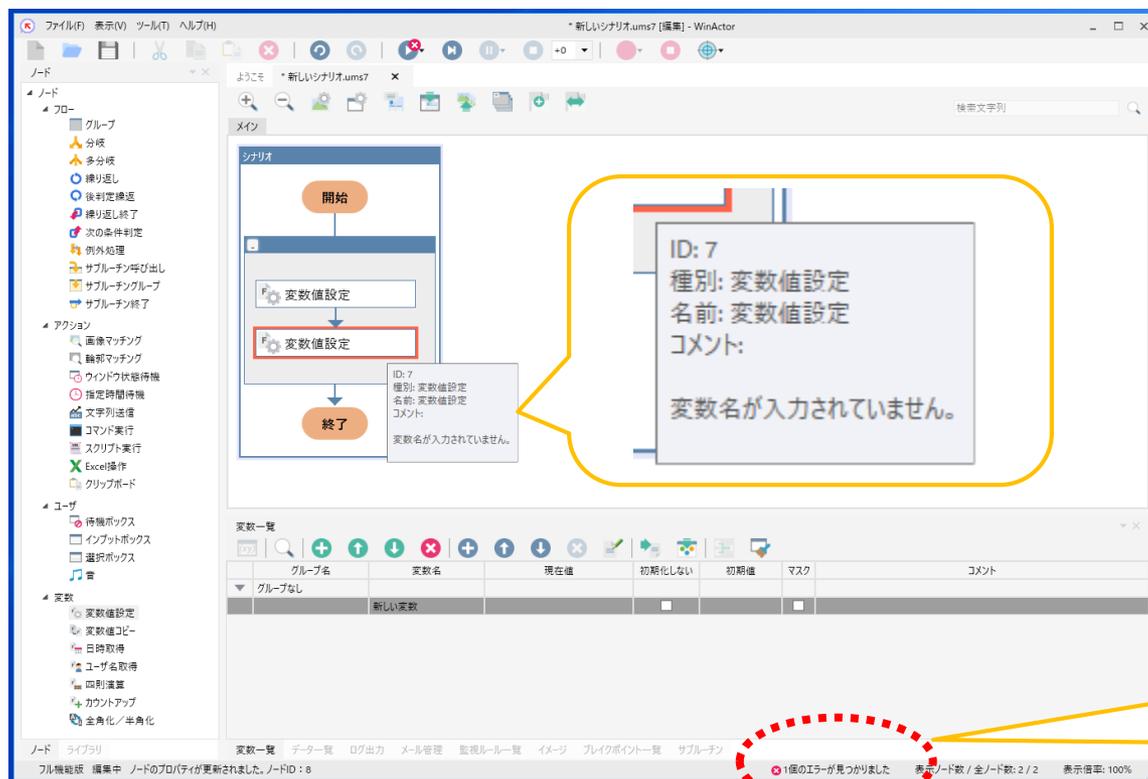
シナリオのエラー報告の方式が変更されました。



エラーのある要素が**赤枠**で表示されるようになります。

エラーのある要素にマウスを当てるとツールチップにエラー内容が表示されるようになります。

フッターにエラーの個数が報告されるようになります。

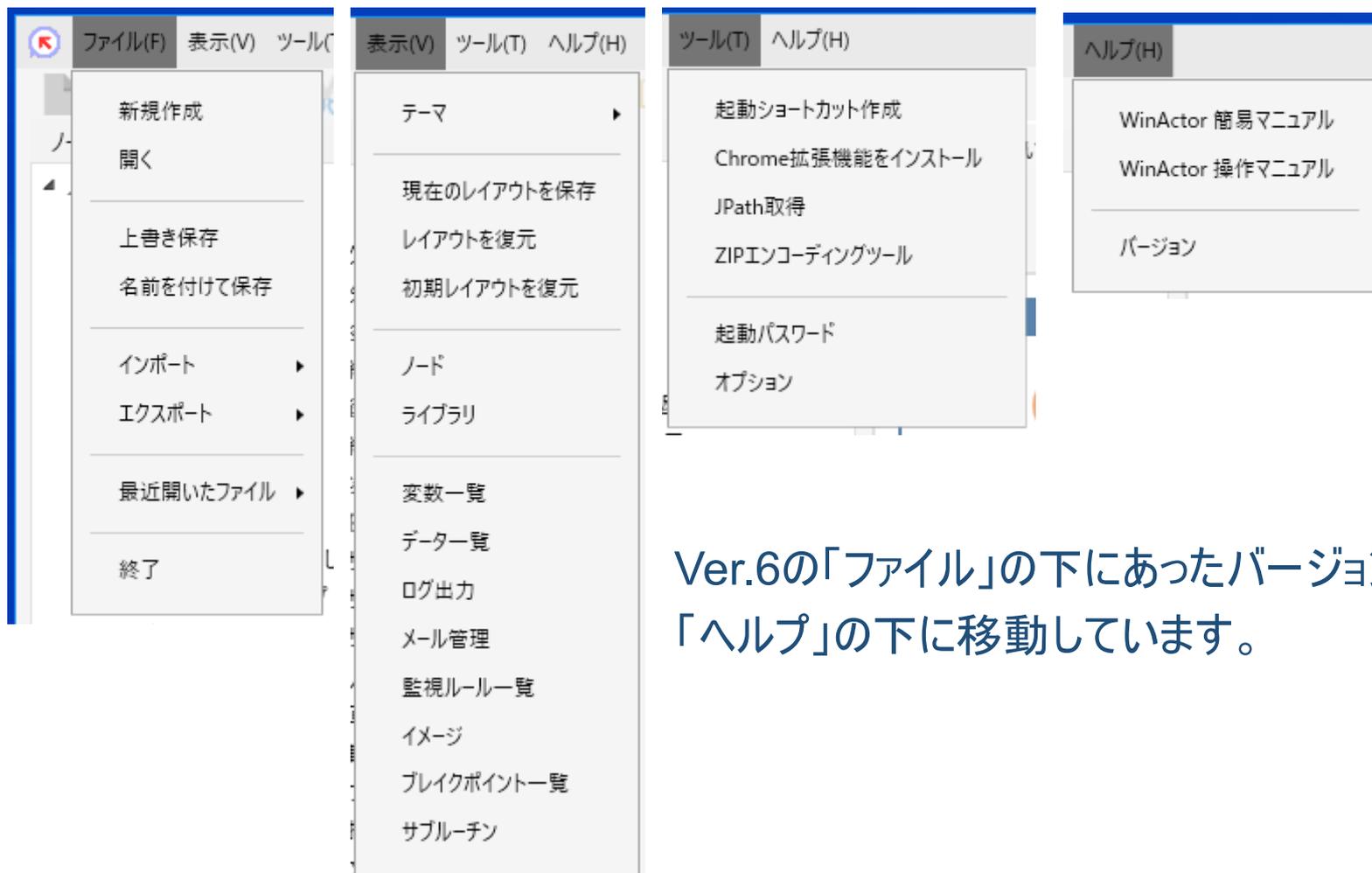


エラーのある状態でもプロパティ画面で更新ボタンを押下し、他の要素の編集を行うことが可能となりました。

✖ 1個のエラーが見つかりました

✔ エラーは見つかりませんでした

メニューの構成が変更されます。





分岐、多分岐、繰り返し、後判定繰返の  
条件式で扱える数値の範囲を広げました。  
小数が利用可能となります。

対象条件式	$=, \neq, >, <, \geq, \leq$
整数範囲	$-9,223,372,036,854,775,808 \sim 9,223,372,036,854,775,807$
Ver.6 整数範囲	$-2,147,483,648 \sim 2,147,483,647$
小数	$-1.79769313486232E+308 \sim 1.79769313486232E+308$

整数と小数の比較も可能です。

今までユーザライブラリを利用して行っていた数値比較の多くが、  
条件式で直接比較を行うことが可能になります。

**四則演算ノード**で扱える数値の範囲を  
広げました。小数が利用可能となります。



整数範囲	-9,223,372,036,854,775,808 ~ 9,223,372,036,854,775,807
Ver.6 整数範囲	-2,147,483,648 ~ 2,147,483,647
小数	-1.79769313486232E+308 ~ 1.79769313486232E+308

整数  $\pm$  整数, 整数  $\times$  整数 は整数範囲に収まる場合は結果は整数となります。  
整数  $\div$  整数は、割り切れる場合は整数、割り切れない場合は小数となります。  
整数と小数の四則演算の結果は小数になります。小数の演算では誤差が生じます。  
(表示上整数に見える場合もあります)

**シナリオの挙動が変わる可能性があります。**

ウィンドウ枠の座標の取得方法が  
変更されます。



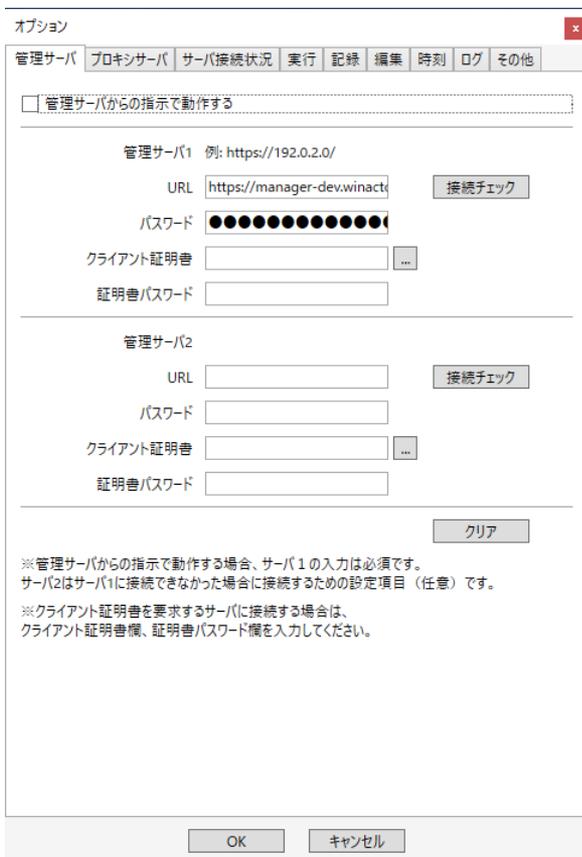
Ver.6では、ウィンドウの影の領域を含んで枠のサイズが取得されています。この影はユーザーのOSテーマ設定等で変わる可能性があります。



Ver.7では、シナリオの挙動がユーザーのOSテーマ設定に依存しないようにするために、影の領域を含まずにウィンドウ枠のサイズを決定します。

Ver.6のシナリオファイルにてウィンドウの4隅からの相対座標で指定されたアクションがVer.7では正しく動かなくなる可能性があります。

オプションダイアログにサーバ設定をまとめました。



オプション

管理サーバ プロキシサーバ サーバ接続状況 実行 記録 編集 時刻 ログ その他

管理サーバからの指示で動作する

管理サーバ1 例: https://192.0.2.0/

URL  接続チェック

パスワード

クライアント証明書  ...

証明書パスワード

管理サーバ2

URL  接続チェック

パスワード

クライアント証明書  ...

証明書パスワード

クリア

※管理サーバからの指示で動作する場合、サーバ1の入力は必須です。  
サーバ2はサーバ1に接続できなかった場合に接続するための設定項目（任意）です。

※クライアント証明書を要求するサーバに接続する場合は、  
クライアント証明書欄、証明書パスワード欄を入力してください。

OK キャンセル

Ver.6のバージョン情報にあったサーバ設定をオプションにまとめました。  
管理サーバ、および、プロキシサーバの設定を合わせて行うことができます。

# オプションダイアログ FL版



オプションダイアログにサーバ設定をまとめました。

Ver.6のバージョン情報にあったサーバ設定をオプションにまとめました。機能選択とライセンスサーバの設定は一つのタブにまとめられています。管理サーバ、プロキシサーバ、機能選択、および、ライセンスサーバの設定を合わせて行うことができます。

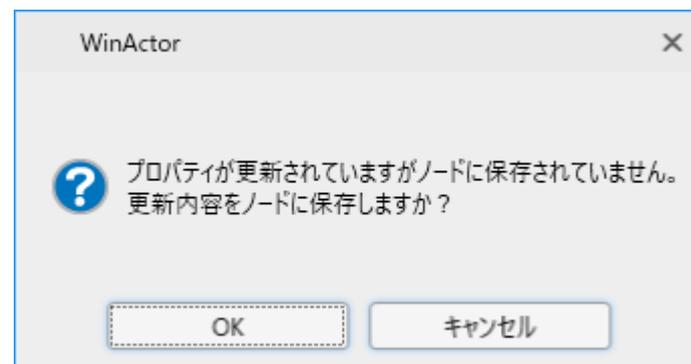
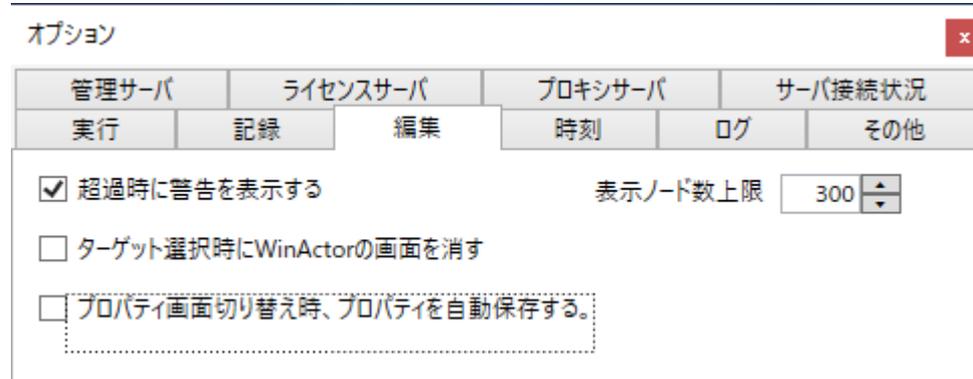
# オプションダイアログ 編集タブ



オプションダイアログの編集タブに  
「プロパティ画面の切り替え時、プロパティを自動保存する。」  
が追加されました。

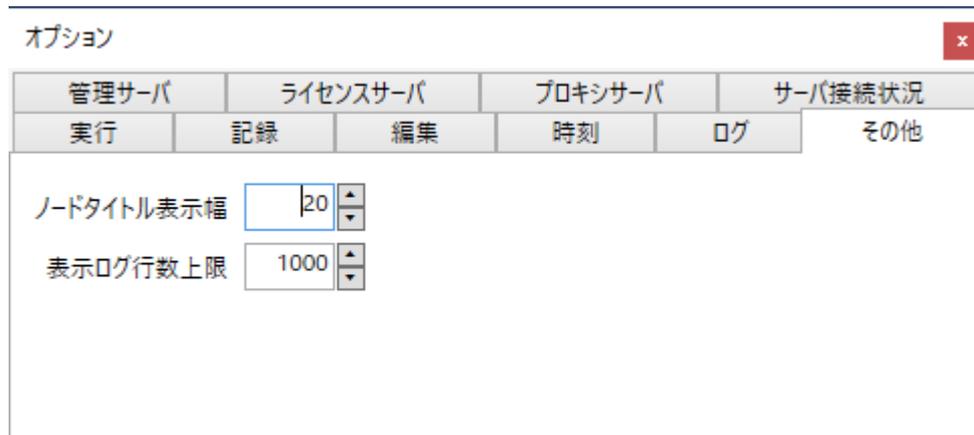
チェックがついていない場合(初期状態)、  
プロパティ画面の項目の値を変更し、  
「更新」ボタンが押されていない状態で、  
プロパティ画面が閉じられると、  
確認ダイアログが表示され、  
プロパティ画面の更新内容をノードに  
保存するか否かを確認することができます。

チェックがついている場合は、  
確認ダイアログなしに保存が行われます。



# オプションダイアログ その他タブ

オプションダイアログの編集タブに  
「表示ログ行数上限」  
が追加されました。



ログ管理画面にて表示されるログの行数の上限を設定することができます。  
ただし、高速化のため、ログの表示行数は1行単位では管理されていないので、  
ログの表示行数は100行前後ずれることがあります。

# 変更点（実行ファイル）



- ① 実行ファイル名をWinActor.exeからWinActor7.exeに変更しました。
- ② インストーラで作成されるショートカットおよびプログラムグループをWinActorからWinActor7に変更しました。
- ③ WinActorの複数起動を試みた場合、Ver.5またはVer.6では先に起動していたWinActor Ver.5またはVer.6を停止する事がありましたが、Ver.7では後から起動したWinActor Ver.7を終了するようにしました。  
(Ver.5またはVer.6と、Ver.7の同時起動は可能です)

# 変更点(上限について)



Ver.7では以下の上限を撤廃しています。**Ver.6の各上限を越えたシナリオを作成することができるようになりました。**ただし、大量に設定することは実行速度等に影響を与えますので、実行環境に合わせた調整をお願いします。

- ① **変数登録数の上限**について、Ver.6では256個までとなっていましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。
- ② **多分岐ノードの分岐数の上限**について、Ver.6では52個までとなっていましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。
- ③ **例外処理ノードの例外処理数の上限**について、Ver.6では11個までとなっていましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。
- ④ **監視ルール数の上限**について、Ver.6では50個までとなっていましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。

# 変更点(ハイライト枠)

- ① オプション画面の「実行」タブで指定したハイライト枠の色は、実行時のみ設定された色としました(Ver.6では選択時も指定した色としています)。
- ② 文字列送信ノード等のコントロール選択にて、Officeのリボン上のコントロールを選択する場合、Ver.6ではマウスオーバ時にはリボン全体に枠が表示され、クリックしたときに該当コントロールに枠が表示されていましたが、Ver.7ではマウスオーバ時点で対象コントロールに枠が表示されるようにしました。
- ③ ノードの枠の色について、実行中のノードには青色の枠、選択されているノードには灰色の枠、エラーのあるノードには赤色の枠、ブレイクポイントが設定されているノードには橙色の枠が表示されるようにしました。

# 変更点(ユーザライブラリ)

- ① 組み込みのユーザライブラリに含まれるスクリプト実行ノードのバージョン情報について、Ver.6では「提供バージョン」を「NTTAT\_v6.2.0」と表記していましたが、Ver.7では「バージョン」を「1.0.0」とし、WinActorの提供タイミングとは同期しないバージョン管理としました。
- ② 04\_自動記録アクションの「リスト一括取得(IE)」にて、選択肢が一つもないリストをファイルに保存した場合、Ver.6では""が出力されますが、Ver.7では空のファイルを出力するようにしました。
- ③ 04\_自動記録アクションの「リスト取得(Win32)」にて、何も選択されていないリストボックスは、Ver.6ではエラーとなりますが、Ver.7では、インデックス番号として-1を、文字列として空文字列を取得するようにしました。
- ④ 04\_自動記録アクションの「リスト選択(Win32)」にて、インデックス番号に-1を設定したとき、Ver.6では何も選択せずエラーとなりますが、Ver.7では何も選択されていない状態に設定するようにしました。
- ⑤ 24\_Java関連の「値の取得」にて、AWTおよびSwingのlabelコントロールに対応しました。
- ⑥ 99\_外部サービス連携/02\_HTTP関連の「HTTP」にて、POSTリクエストボディのJSONについて、Ver.6では要素が全て文字列となっていたましたが、Ver.7では、設定されている型を用いて要素を出力するようにしました。

# 変更点 (Java非依存化によるもの)

- ① 紀元前の日時を扱えなくしました。
- ② スクリプト実行ノードのプロパティ画面のスクリプトタブにて、扱えるVBSファイルの文字コードからCESU-8、EUC-TWを除外しました。
- ③ メニュー/ツールのZIPエンコーディングツールのプルダウンで指定できる文字コードをIS-8859-1(Latin1), UTF-8, MS932, EUC-JP, EUC-KR, EUC-CNに変更しました。

# 変更点(その他)

- ① Windows 10における設定情報について、Ver.6では同一PC上の全てのWindowsユーザで共通の設定情報を使用しておりましたが、Ver.7ではWindowsユーザごとに設定情報を持つように変更しました。
- ② ユーザライブラリ管理画面にてライブラリ更新ボタンをクリックした場合、Ver.6では第一階層が閉じた状態となりましたが、Ver.7では第一階層が開いた状態としました。
- ③ 各ノードの実行時の相対パスの解釈について、(1)シナリオファイルからの相対パス、(2)WinActor7.exeからの相対パス、の順番で探索を行うよう統一しました。
- ④ エミュレーション記録中、変数一覧の「値の取得／設定」を使用不可としました。
- ⑤ イベントモードまたはIEモードでの記録中の「値の取得／設定」にて、変数一覧の変数を対象コントロールにドロップした時、ノードは作成されますが、対象のコントロールの状態は変化しないようにしました。
- ⑥ ログ管理画面の対象ノードの表示について、Ver.6ではIDのリンクをクリックしていましたが、Ver.7ではIDのリンクはなく、行全体がクリックできるようにしました。また、Ver.6ではログ一行の一部をテキストとしてコピーすることができましたが、Ver.7ではログは行単位でのテキストのコピーとしました。
- ⑦ ダイアログおよびログのメッセージについて一部見直しを行っています。
- ⑧ その他多くの細かい修正を行いました。

# 今後の対応予定

# 今後の対応予定

以下の機能はVer.7.1にて対応予定です。

- ① WinActorノート、および、ユーザライブラリ「25\_WinActorノート」
- ② Cloud Library
- ③ フローチャートの全体表示を行う機能  
(メインシナリオノードをクリックすることにより、  
プロパティ画面に全体を表示させることができますが、  
Ver.7.1では全体表示を行う専用の機能を提供する予定です)

# WinActor Ver.6→Ver.7変更点について

NTTアドバンステクノロジー株式会社

Copyright(c) 2013-2020 NTT Corp. & 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。  
本書の内容は予告なく変更される場合があります。

64-G-0205