

 **WinActor[®]**
Ver.7.5.0 リリースノート

NTTアドバンステクノロジー株式会社

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。

Ver.7.5.0には以下の特徴があります。

- シナリオ作成ガイド
- 生成AI連携
- ようこそ画面の新表示モード
- シナリオ編集補助
- ブラウザ操作改善
- Pythonスクリプト実行
- 画像マッチングプロパティ改善
- UIオートメーション改善
- ライブラリ拡充
- Box連携
- オンラインライセンス登録メール通知

1 新機能

Ver.7.5.0で追加される新機能について説明します。

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

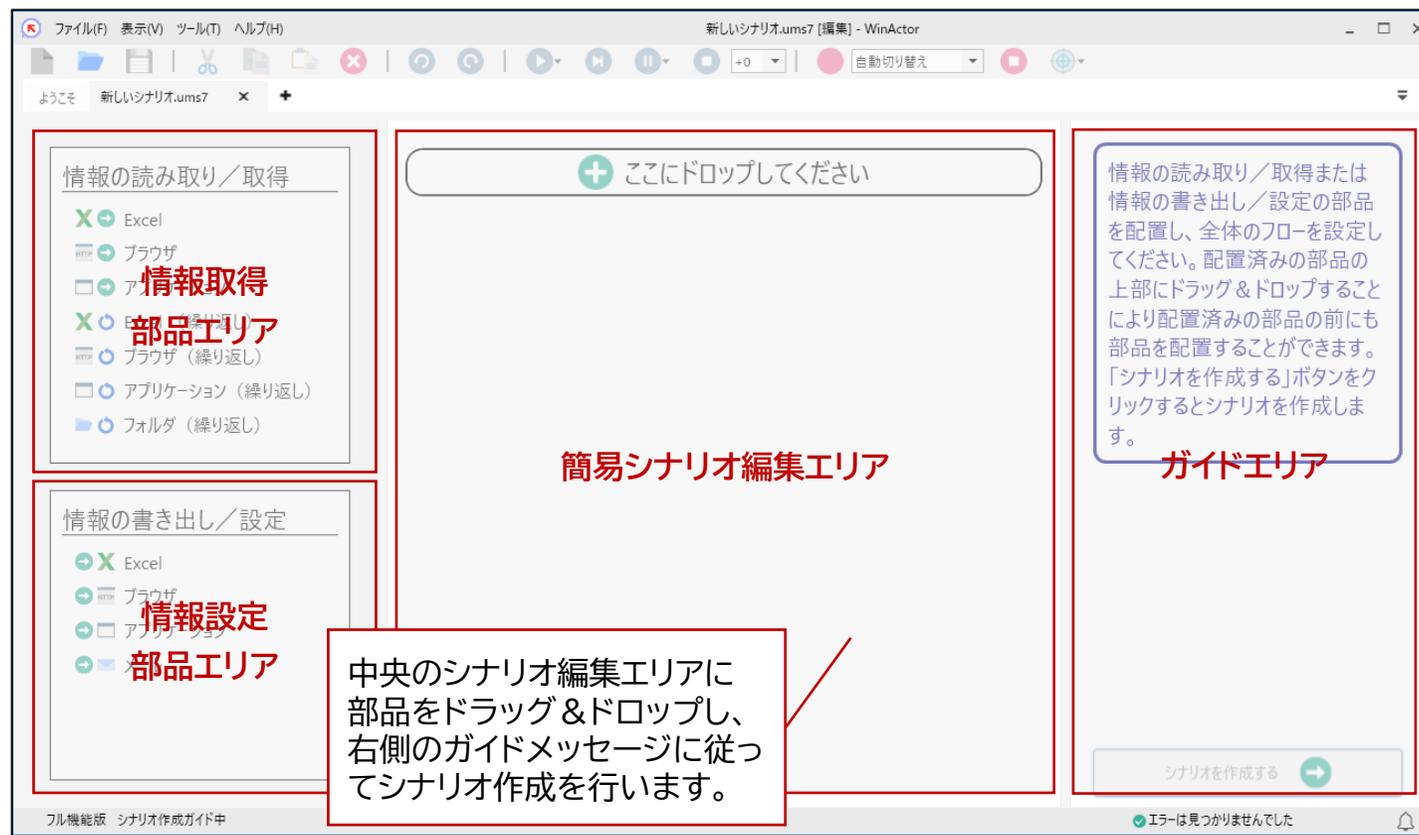
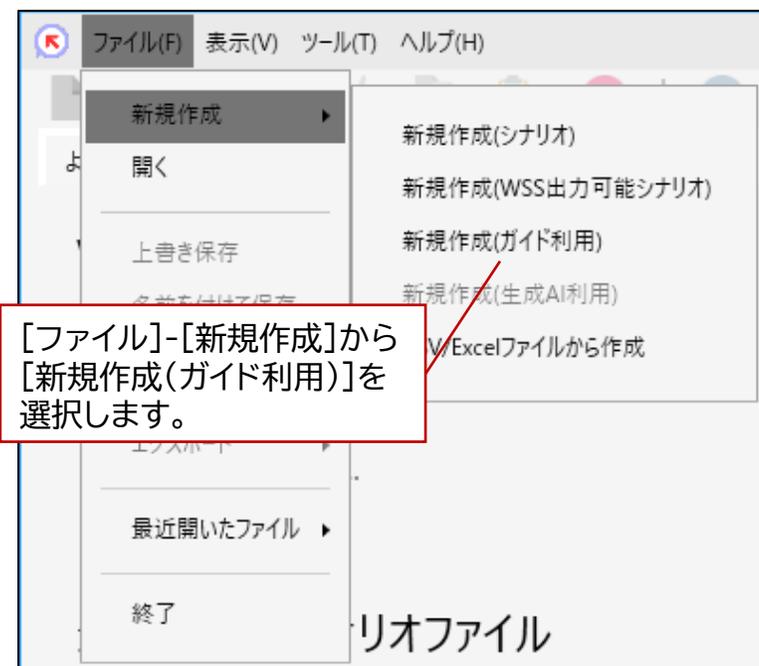
この表記がある場合、実行版でご利用できます。

管理

この表記がある場合、管理実行版でご利用できます。

シナリオ作成ガイド(1/3)

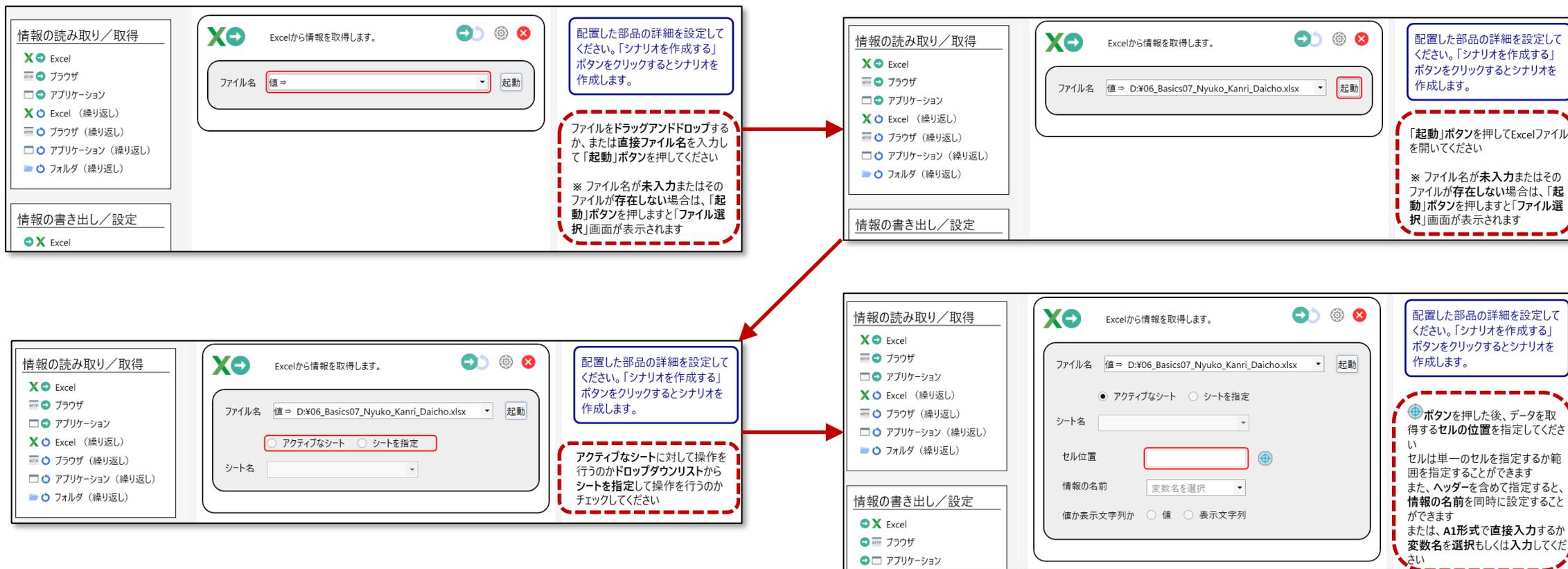
WinActor初心者にも簡単にシナリオを作成いただけるようにするため、ガイドに従って設定を進めるだけでシナリオを作成できる、シナリオ作成ガイドを追加しました。



※ 詳細は、同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「1.19「ガイド利用」でシナリオ作成」をご参照ください。

シナリオ作成ガイド(2/3)

ガイドメッセージは以下のように設定項目ごとに1ステップずつ表示されるため、迷わずに設定を進められます。



シナリオ作成ガイド(3/3)

設定が終わったら、右下の「シナリオを作成する」ボタンをクリックすると
そのまま実行可能なシナリオが生成されます。



配置した部品の詳細を設定してください。「シナリオを作成する」ボタンをクリックするとシナリオを作成します。

部品/設定を追加するかシナリオ作成ボタンを押してください

シナリオ

開始

Excelから情報取得

Excel操作(値の取得 2)

Excelへ情報設定

Excel操作(値の設定 2)

終了

プロパティ

スクリプト実行

名前 Excel操作(値の取得 2)

コメント

設定 スクリプト 注釈 バージョン情報

■機能概要
指定されたExcelファイルのセルの値を取得します。

※A1形式、またはR1C1形式でセルの指定可能

■設定項目
[ファイル名]
操作対象のファイルパスを指定してください。
相対パス、絶対パス、またはURLが利用可能です。

[シート名]
操作対象のシート名を指定してください。
空の場合はアクティブなシートが選択されます。

[セル(行)]
A1形式またはR1C1形式で行の位置を指定してください。
A1形式で3の場合、R1C1形式ではR3となります。

[セル(列)]

更新 元に戻す

生成AI連携(1/2)

生成AIと連携してWinActorシナリオを作成できる、
OpenAI、または、Azure OpenAIを利用したシナリオファイルのひな形機能を
追加しました。



[ファイル]-[新規作成]から
[新規作成(生成AI利用)]を
選択します。

事前にオプション画面
の「生成AI」タブより
設定します。

作成したいシナリオの内容を
入力し、「OK」ボタンをクリック
します。

生成されるシナリオのひな型には、
抜けや未設定箇所が含まれます。
必要に応じてノードの追加や設定
を行ってください。

検索ボタンをクリックします

クリック

天気情報を取得します

値の取得

Excelを起動してファイルを読み込みます

Excel開く (前面化)

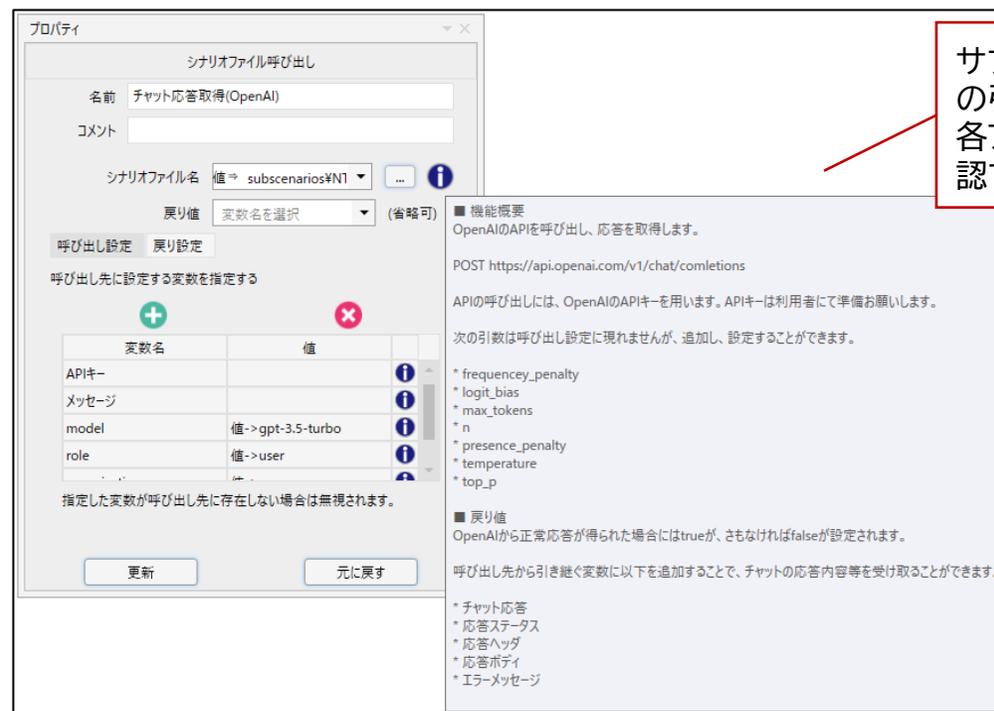
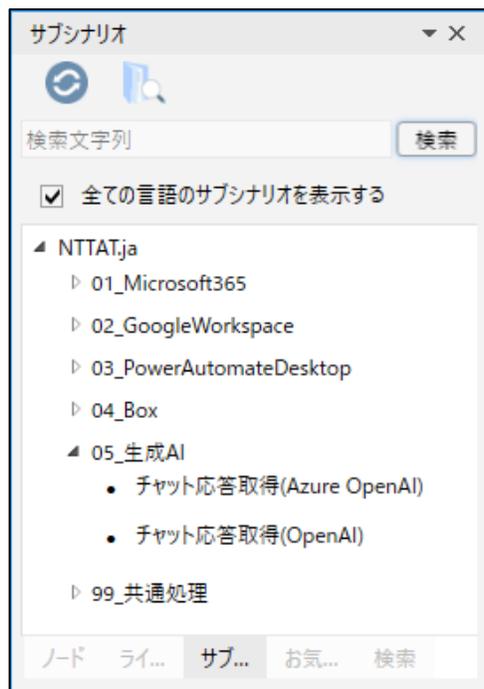
天気情報をExcelのA1セルに設定します

Excel操作(値の設定)

- ※ 本機能を利用するには、OpenAI、または、Azure OpenAIのアカウントをユーザーが作成する必要があります。
- ※ ユーザーの入力とWinActorが独自に付与したデータを、OpenAI、または、Azure OpenAIのサービスが提供されるサーバーに送信します。
- ※ プロキシ環境下では、事前にオプション画面の「プロキシサーバ」タブより設定をお願いします。
- ※ 詳細は、同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「1.20 生成AIを利用してシナリオを作成」をご参照ください。

生成AI連携(2/2)

OpenAI、Azure OpenAIと連携するためのサブシナリオを提供します。
これにより、**業務シナリオの中で生成AIからの応答を利用**できるようになります。



サブシナリオの利用方法や呼び出し時の引数については、プロパティ画面で各アイコンにマウスオーバーすると確認できます。

※ 本機能利用時、OpenAI、または、Azure OpenAIのサービスが提供されるサーバーと通信します。

※ プロキシ環境下では、事前にオプション画面の「プロキシサーバ」タブより設定をお願いします。

※ 詳細は、同梱のサブシナリオサンプル説明書(WinActor_Subscenario_Sample_Manual)「5 生成AI」をご参照ください。

ようこそ画面の新表示モード

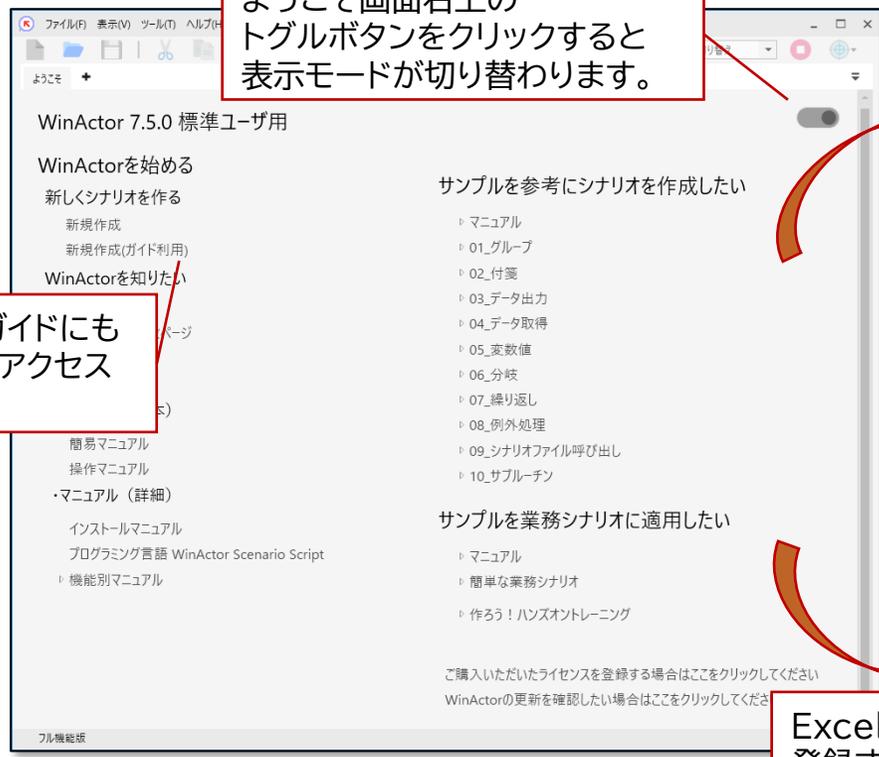
シナリオ作成に取りかかりやすくするため、ようこそ画面に新しい表示モードを追加しました。新しい表示モードでは、WinActorの理解に役立つ学習サンプルシナリオや、業務シナリオ作成時に参考となるサンプルシナリオが表示されます。



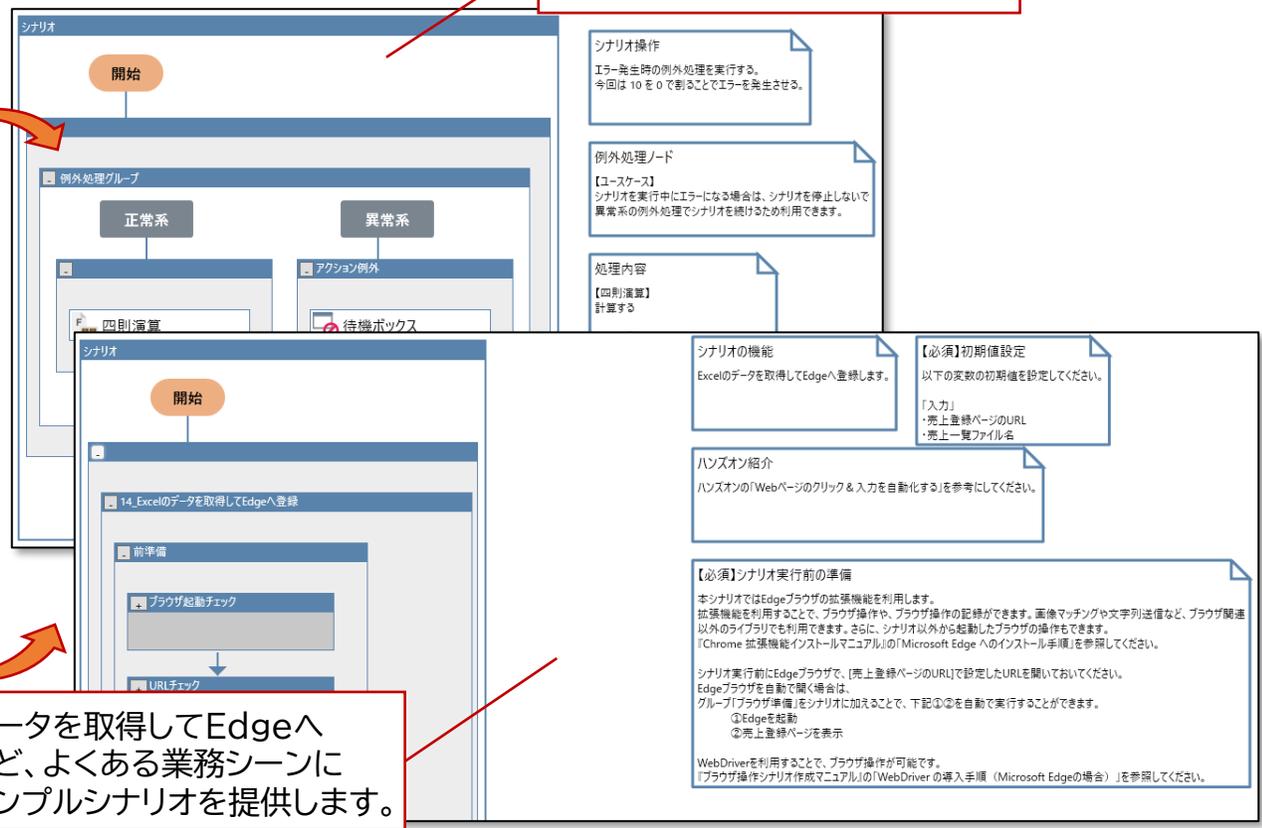
ようこそ画面右上のトグルボタンをクリックすると表示モードが切り替わります。

WinActorのノード種類に応じた活用方法を紹介します。

シナリオ作成ガイドにもワンクリックでアクセスできます。



Excelのデータを取得してEdgeへ登録するなど、よくある業務シーンに合わせたサンプルシナリオを提供します。



シナリオ編集補助(1/2)

シナリオエラーの解消を効率的に進めるため、シナリオ実行中にエラーが発生した際、修正箇所の候補を提示します。



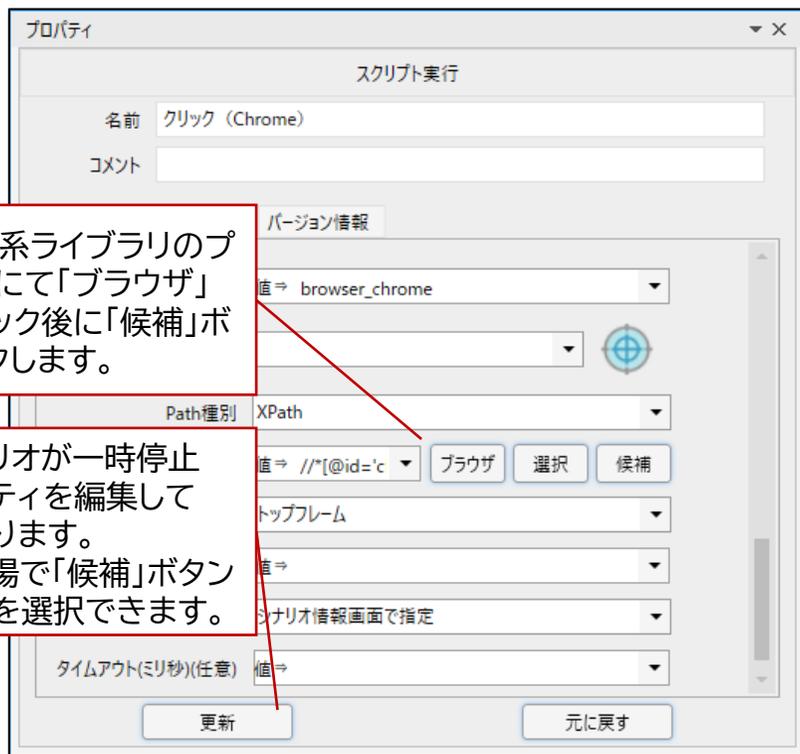
シナリオ実行中にエラーが発生した際、エラーが発生したノードではなく、それまでに実行しているノードがエラー原因である場合があります。
Ver.7.5.0ではシナリオ実行中にエラーが発生すると、エラーが発生したノードで使われている変数が最後に更新された場所を、実行ログに出力します。この情報を参考にすることで、エラーの原因箇所を素早く見つけてシナリオを修正できるようになります。

The screenshot displays the scenario editor interface. On the left, a vertical list of nodes is shown: '帳票読み込み', '支払金額のレート変換', '転記', and 'Excel操作(値の設定?)'. The '支払金額のレート変換' node is highlighted. In the center, a flowchart shows the execution sequence: '開始' (Start) -> '支払期日取得' -> '銀行コード取得' -> '支払先コード取得' -> '勘定コード取得' -> '支払金額取得' -> 'Excel操作(保存なしで閉じる)'. On the right, a 'プロパティ' (Properties) window for '四則演算' (Arithmetic) is open, showing '名前' (Name) as '円をドルに変換' and '計算結果' (Calculation Result) as '支払金額' with a value of '0.0066'. At the bottom, a 'ログ出力' (Log Output) window shows the following log entries:

- 2024-04-03 12:48:18.196+09:00 INFO 【グループ (終了)】「帳票読み込み」を終了。ノードID : 34
- 2024-04-03 12:48:18.202+09:00 INFO 【グループ (開始)】「支払金額のレート変換」を実行。ノードID : 22
- 2024-04-03 12:48:18.206+09:00 INFO 【アクション】「円をドルに変換」を実行。ノードID : 12
- 2024-04-03 12:48:18.214+09:00 ERROR 【エラー】「円をドルに変換」でエラーが発生しました。「入力された値2019/11/30は数値として解析できません。」一時停止します。ノードID : 12
- 2024-04-03 12:48:18.222+09:00 ERROR 【補足情報】変数「支払金額」の値は「支払金額取得」によって最後に更新されました。ノードID : 20
- 2024-04-03 12:49:38.404+09:00 INFO 一時停止を受け付けました。

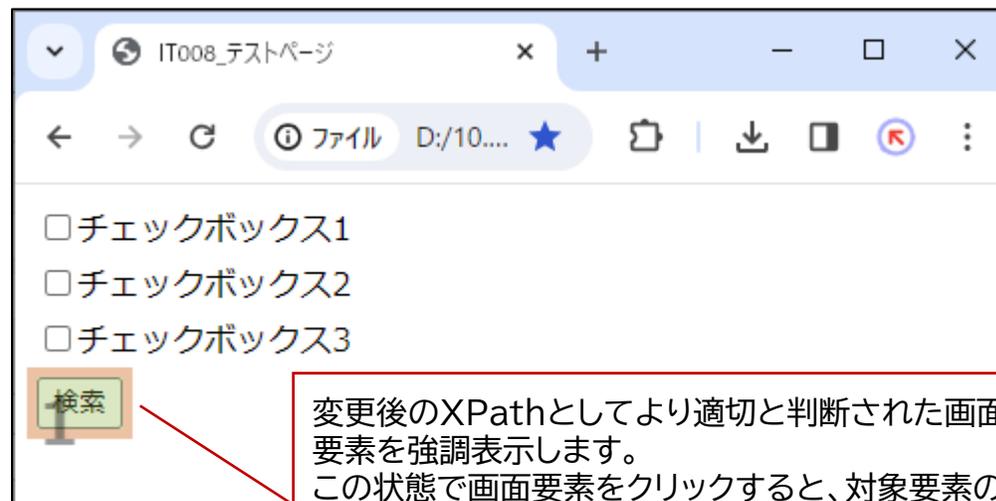
A red dashed box highlights the error log entry for node 12, and a red arrow points from a text box to it. The text box contains the instruction: '実行ログをダブルクリックすると、変数を最後に更新したノードを自動的にフォーカスします。' (Double-clicking the execution log automatically focuses the node that last updated the variable.)

Webページデザイン変更時のシナリオ修正を効率的に進めるため、Webページが更新された際にXPathの修正案を提示するボタンを追加しました。



ブラウザ操作系ライブラリのプロパティ画面にて「ブラウザ」ボタンをクリック後に「候補」ボタンをクリックします。

実行エラー等でシナリオが一時停止している間もプロパティを編集して更新できるようになります。エラー発生時にその場で「候補」ボタンから新しい操作対象を選択できます。



変更後のXPathとしてより適切と判断された画面要素を強調表示します。この状態で画面要素をクリックすると、対象要素のXPathがプロパティ画面に設定されます。複数候補がある場合は、より適切と判断されたものから順に番号を付けて強調表示します。

※ 本機能利用時には別途ブラウザ拡張機能の導入が必要です。

※ 「候補」ボタンは修正案を提示可能な場合に活性化します。詳細は、同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「3.8.5その他タブ 表3-56 No.8」、ブラウザ操作シナリオ作成マニュアル(WinActor_Browser_Operation_Scenario_Creation_Manual.pdf)「3.3. XPath候補ボタン」をご参照ください。

ブラウザ操作改善(1/2)

より多くのWeb画面を操作できるようにするため、
ブラウザ操作時の対象要素選択方式にCSSセレクタ(Selector)を追加しました。



プロパティ

スクリプト実行

名前 クリック

コメント

設定 スクリプト 注釈 バージョン情報

ブラウザ名 値⇒

ウィンドウ識別名

Path種別 Selector

要素のPath 値⇒ html>body>div;span>div>a

ブラウザ 選択 候補

選択するフレーム 最後に選択したフレーム

フレームのPath 値⇒

更新 元に戻す

Path種別を「Selector」にすると、CSSセレクタで操作対象要素を指定できます。

自動記録や、プロパティ画面の選択ボタンで操作対象を選択した際、対象要素がXPathで指定できない要素であった場合、自動的に「Path種別」をSelectorにしてPathを取得します。XPathで指定できる要素であった場合は、これまで通りXPathでPathを取得します。

※ 自動記録やプロパティ画面の選択ボタンでCSSセレクタのPathを取得する際には、別途ブラウザ拡張機能の導入が必要です。

ブラウザ操作改善(2/2)

個々のブラウザ操作ライブラリで、フレーム選択しながら対象要素を操作できるようになります。フレームを切り替えるために個々にフレーム選択ライブラリを使う必要がなくなり、**ブラウザ操作を伴うシナリオ作成が効率化**されます。



Ver.7.4以前

Ver.7.4まではフレームを跨ぐ度に「フレーム選択」を行う必要がありました。

Ver.7.5.0

プロパティ

「選択するフレーム」と「フレームのPath」を組み合わせて設定します。
入れ子構造のフレームの場合は半角のセミコロン';'で区切って複数Pathを記載してください。
自動記録やプロパティ画面から選択ボタンをクリックした際、対象要素がフレーム内にある場合は自動的にフレームのPathが設定されます。

Ver.7.5.0では各ブラウザ操作ライブラリで個別にフレーム選択が可能となります。

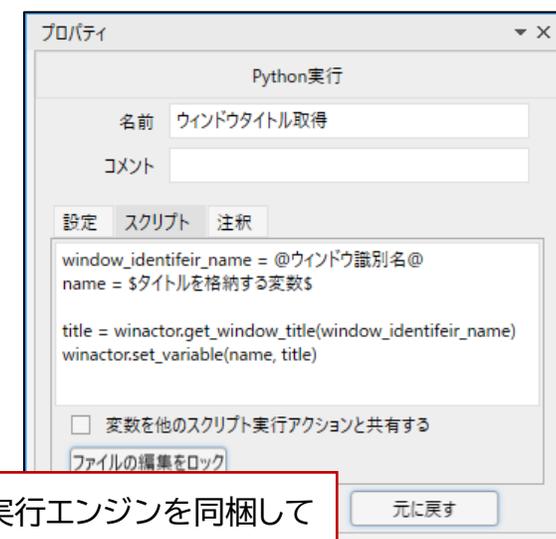
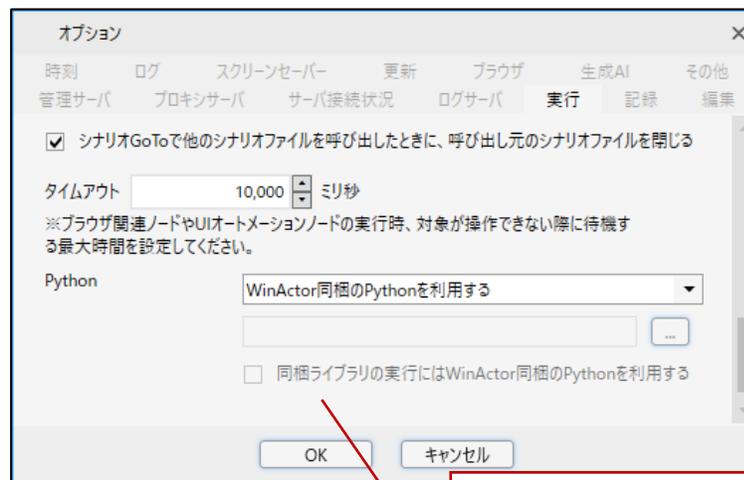
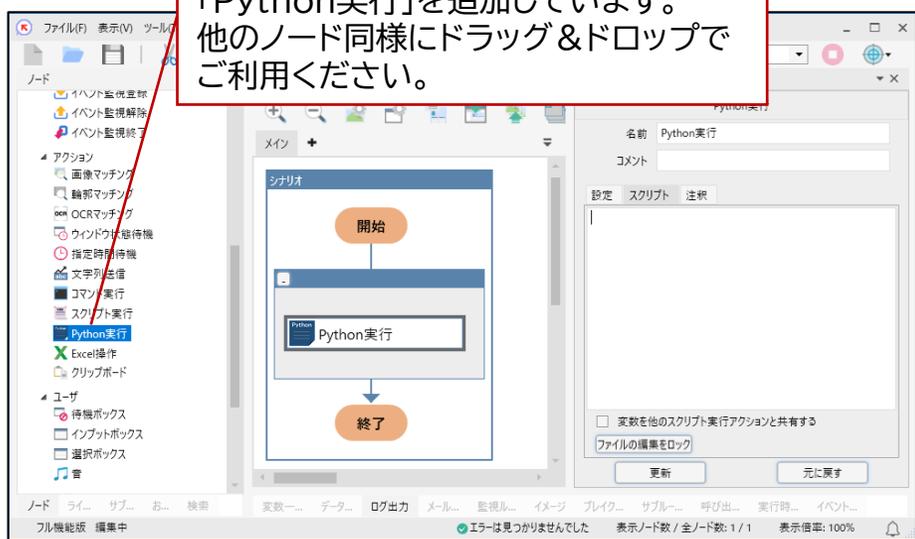
※ 自動記録やプロパティ画面の選択ボタンでCSSセレクタのPathを取得する際には、別途ブラウザ拡張機能の導入が必要です。

Pythonスクリプト実行

より多様な業務をシナリオで実現できるようにするため、Pythonスクリプトを実行するためのノードを新たに追加しました。



ノードパレットのアクションカテゴリに「Python実行」を追加しています。他のノード同様にドラッグ&ドロップでご利用ください。

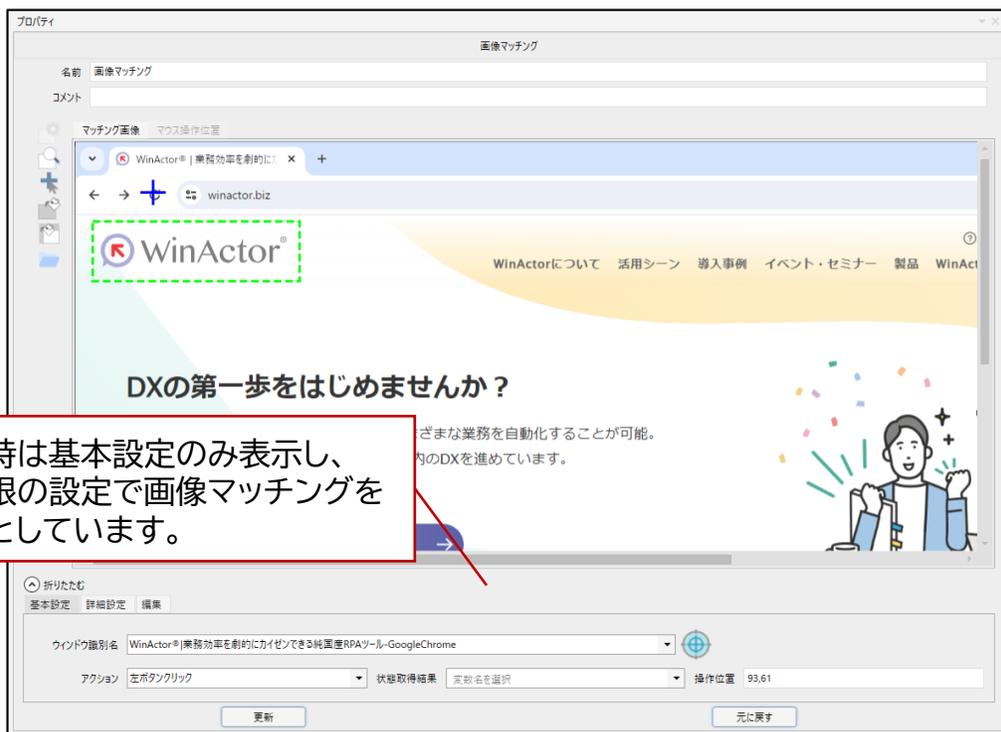


WinActorにPython実行エンジンを同梱しています。独自にライブラリ等を追加したPython実行エンジンを利用したい場合は、オプション画面の実行タブから設定を変更してください。

※ 詳細は、同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「3.14 オプション画面 ■実行タブ 表3-122」、「4.4.9 Python実行」をご参照ください。

画像マッチングプロパティ改善

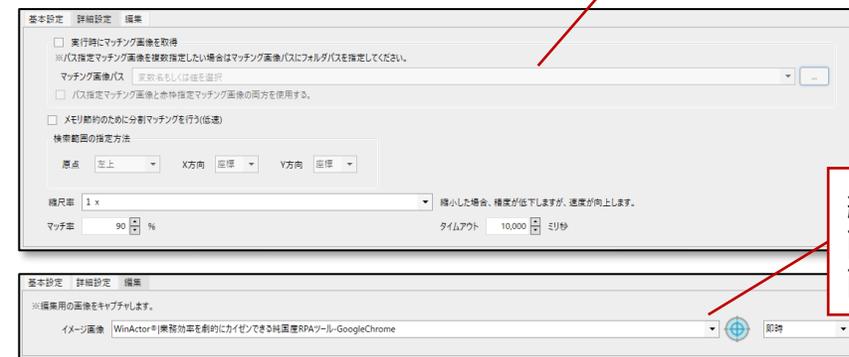
画像マッチングノードをより使いやすくするため、プロパティ画面の構成を見直しました。



初期表示時は基本設定のみ表示し、必要最小限の設定で画像マッチングを利用可能としています。



条件指定エリアを折り畳んで、画像指定エリアを広く表示できます。



詳細設定タブでは動作時の詳細設定が可能です。「マッチング画像パス」にフォルダを指定すると複数ファイルを指定できます。

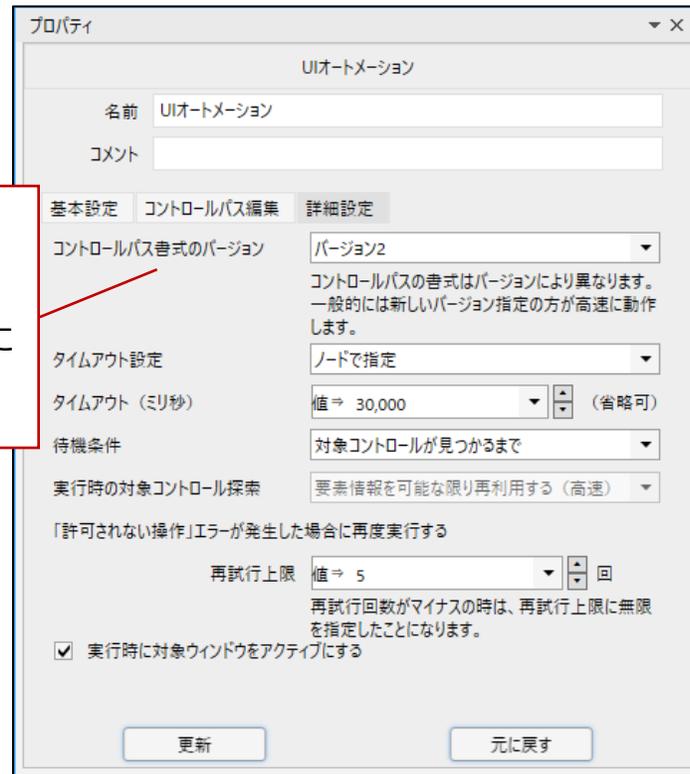
編集タブでは画像指定エリアの画像を変更できます。

※ 輪郭マッチングノードとOCRマッチングノードのプロパティ画面も、同様に構成を見直しました。詳細は、同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「4.4.1 画像マッチング」、「4.4.2 輪郭マッチング」、「4.4.3 OCRマッチング」をご参照ください。

UIオートメーションを利用した自動記録やシナリオ実行をより使いやすくするため、コントロールパスの新しい指定方式を追加しました。



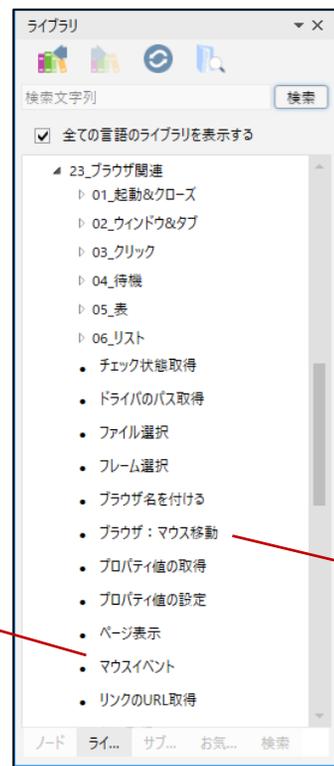
プロパティ画面の詳細設定タブに「コントロールパス書式のバージョン」を追加しています。Ver.7.5.0にて自動記録等でUIオートメーションノードを新規に生成するとデフォルトで新しい指定方式の「バージョン2」が使われます。



もし「バージョン2」で操作対象を上手く認識できない場合は「バージョン1」をお試しください。ただし、バージョン切り替えの際、設定済みのコントロールパスがクリアされますのでご注意ください。

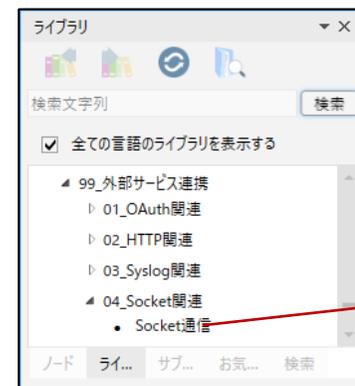
※ 詳細は、同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「4.9 ■UI オートメーションのプロパティ」をご参照ください。

より幅広い業務に対応できるようにするため、
ブラウザ操作系ライブラリ2種と汎用ソケット通信ライブラリを追加しました。



「マウスイベント」は対象要素に対するマウス操作をエミュレートします。JavaScriptによるエミュレーションですので実際のマウスポインタは移動しません。

「ブラウザ: マウス移動」は対象要素の上にマウスを移動させる操作(マウスホバー)をエミュレートします。JavaScriptによるエミュレーションですので実際のマウスポインタは移動しません。



「Socket通信」はソケットを用いた基本的なTCP通信を行います。

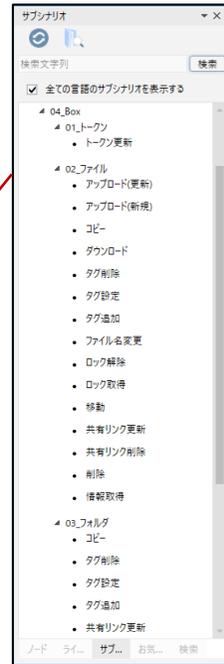
※ 新しい2種類のブラウザ操作系ライブラリをブラウザ拡張機能で実行する際は、別途ブラウザ拡張機能の導入が必要です。

※ ブラウザ操作系ライブラリの詳細は、ブラウザ操作シナリオ作成マニュアル(WinActor_Browser_Operation_Scenario_Creation_Manual)の「5.7.17」および「5.7.18」、汎用ソケット通信ライブラリの詳細は、ユーザライブラリサンプル説明書(WinActor_User_Library_Sample_Manual)の「99.4.1」をご参照ください。

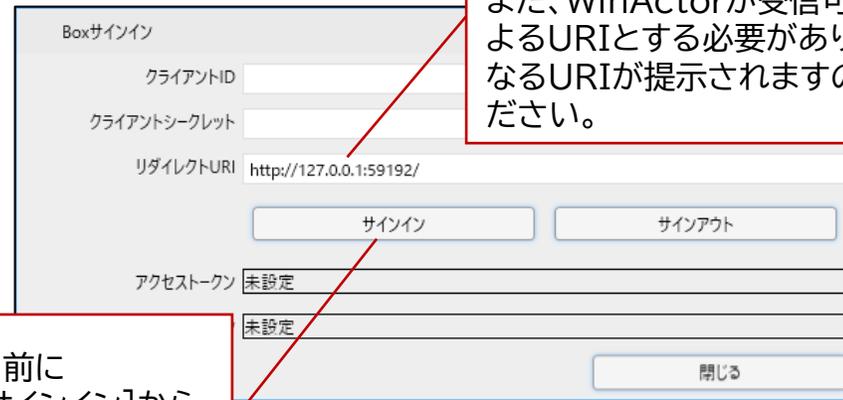
Boxを利用したファイルのアップロード・ダウンロード、
Box上での検索やタグ設定を業務シナリオに組み込めるようにするため、
Boxと連携するサブシナリオを提供します。



サブシナリオパレットの
[04 Box]カテゴリから
ご利用ください。



サブシナリオ利用前に
[ツール]-[Boxサインイン]
からBoxへのサインインを
実施してください。



リダイレクトURIは、Box側のOAuth 2.0リダイレクトURIと同じものを設定する必要があります。また、WinActorが受信可能なループバックアドレスによるURIとする必要があります。ダイアログ表示時に候補となるURIが提示されますので、Boxの設定にご利用ください。

※ Box側の設定として、Boxのアプリタイプは「カスタムアプリ」、認証方式は「ユーザー認証 (OAuth 2.0)」を設定してください。

※ プロキシ環境下では、事前にオプション画面の「プロキシサーバ」タブより設定をお願いします。

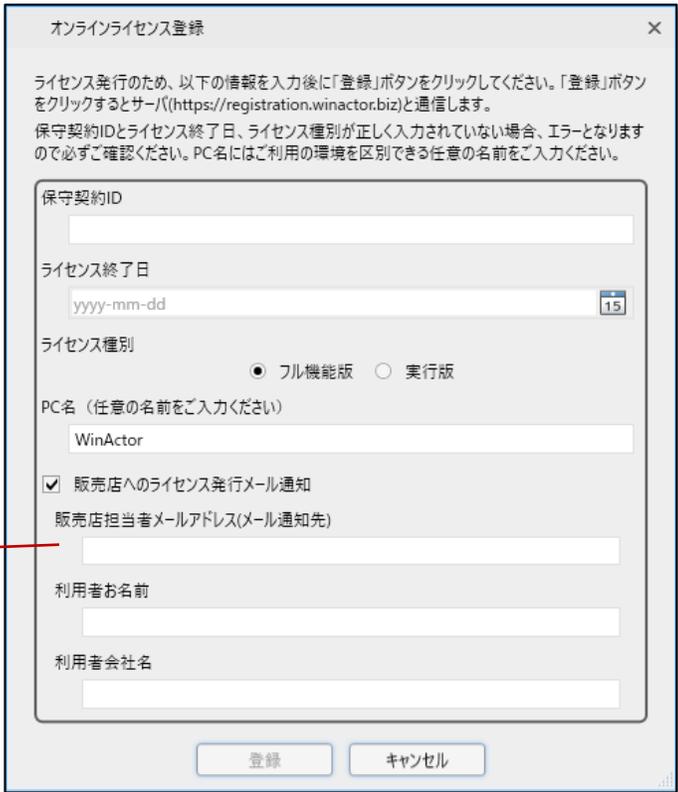
※ 詳細は、同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「3.2.3 ツールメニュー ■ Box サインイン画面」、および、サブシナリオサンプル説明書(WinActor_Subscenario_Sample_Manual)「4 Box」をご参照ください。

オンラインライセンス登録メール通知

ライセンス発行サイトと同様にライセンス発行を販売店へ通知できるよう、
オンラインライセンス登録画面に、メール通知のための情報を入力できるようにしました。



販売店へライセンス発行をメールで通知する場合は、「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、販売店担当者メールアドレス、利用者お名前、利用者会社名を入力してください。



オンラインライセンス登録

ライセンス発行のため、以下の情報を入力後に「登録」ボタンをクリックしてください。「登録」ボタンをクリックするとサーバ(<https://registration.winactor.biz>)と通信します。
保守契約IDとライセンス終了日、ライセンス種別が正しく入力されていない場合、エラーとなりますので必ずご確認ください。PC名にはご利用の環境を区別できる任意の名前をご入力ください。

保守契約ID
[Text Input Field]

ライセンス終了日
yyyy-mm-dd [Calendar Icon]

ライセンス種別
 フル機能版 実行版

PC名 (任意の名前をご入力ください)
WinActor

販売店へのライセンス発行メール通知
販売店担当者メールアドレス(メール通知先)
[Text Input Field]

利用者お名前
[Text Input Field]

利用者会社名
[Text Input Field]

登録 キャンセル

※ 詳細は同梱の操作マニュアル(WinActor_Operation_Manual)「3.13.3 ノードロックライセンス ■ オンラインライセンス登録」をご参照ください。

2 改善に伴う注意事項

Ver.7.5.0で行った改善に伴う注意事項について説明します。

Ver.7.5.0で実施した改善に伴う注意事項について、説明します。

① ブラウザ自動記録における、クリック操作対象要素の拡張

Edge/Chrome/Firefoxのブラウザを使用した自動記録の際、クリック操作が可能な要素の範囲を拡張しました。これまでクリック操作を記録できなかったWebページの要素に対してもクリックを記録できるようになり、より手軽にシナリオを作成できます。

この改善に伴い、これまで自動記録の対象でなかったWebページ要素も記録されるようになります。

意図しない操作を記録しないため、自動記録中は不要なクリック操作を実施しないようご注意ください。

② ブラウザ拡張機能による、非表示・非活性項目の操作不可対応

ブラウザ拡張機能を利用してブラウザ操作する際、非表示・非活性の項目を操作できなくなるよう修正しました。**ブラウザ拡張機能で以下のライブラリを使用して、非表示・非活性の項目を操作するシナリオを作成していた場合、シナリオの修正が必要となります。**

「23_ブラウザ関連¥03_クリック¥クリック」、「23_ブラウザ関連¥プロパティ値の取得」、

「23_ブラウザ関連¥プロパティ値の設定」、「23_ブラウザ関連¥属性値の取得」、

「23_ブラウザ関連¥属性値の設定」、「23_ブラウザ関連¥値の取得」、「23_ブラウザ関連¥値の設定」

改善に伴う注意事項(2/2)

③ オプション画面の初期値変更(※)

スムーズなシナリオ編集のため、WinActorを初回起動した際のオプション画面の初期値の一部を修正しました。

■ 記録タブ

「記録時にWinActorの画面を小さくする」

初期値 チェックOFF → チェックON

■ 編集タブ

「ターゲット選択時にWinActorの画面を消す」

初期値 チェックOFF → チェックON

④ シナリオ情報画面の初期値変更

新規シナリオ作成時のシナリオ情報画面の初期値の一部を修正しました。

■ その他タブ

「変数値の文字数を制限する」

初期値 チェックON → チェックOFF



※ WinActorを既にご利用の環境では、設定内容が引き継がれますので影響ありません。

3 改善・要望の一覧

Ver.7.5.0で行った改善・要望の一覧について説明します。

Ver.7.5.0にて行った改善の一覧(36件)は「WinActor_v750_改善の一覧.pdf」に記載しています。

Ver.7.5.0にて対応した要望の一覧(2件)は「WinActor_v750_要望の一覧.pdf」に記載しています。

また、上記一覧とは別に、WinActor及びWinActor Storyboardで表示するメッセージ、および、マニュアルの内容がより読みやすく、分かりやすくなるよう、文言・表現を見直しました。

 **WinActor[®] Ver.7.5.0 リリースノート**

NTTアドバンステクノロジー株式会社

Copyright(c) 2024 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-K-0624