

InfoSOSA™シリーズ

画面作成ツール

InfoSOSA Version 2.7

ビルダ操作マニュアル

株式会社ディ・エム・シー
<https://www.dush.co.jp/>

はじめに

このたびは、ディ・エム・シーの製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
本マニュアルは InfoSOSA 用の画面作成ツール<InfoSOSA ビルダ>の操作について記載したものです。
本マニュアルをよくお読みのうえ、正しくお使いください。

対象ユーザ

- ✓ InfoSOSA ビルダをご使用中に設定／操作の詳細を調べたい方
- ✓ InfoSOSA ビルダの便利な使い方を知りたい方

対象バージョン

本マニュアルは以下のバージョンの InfoSOSA ビルダについて記載しております。
バージョンにより一部動作が異なる場合がございます。
詳細は、別紙「InfoSOSA リリースノート」を参照ください。


InfoSOSA Builder	2.7.1
------------------	-------

安全に関する使用上の注意

本書には本製品を安全にご使用していただくための安全表記が記述されています。
本書ならびに関連ドキュメントをよくお読みいただき、InfoSOSA ビルダの正しい操作方法と機能を十分に
ご理解いただきますようお願いします。

□絵表示について

本書では、InfoSOSA を正しく使用していただくために、注意事項に次のような絵表示を使用しています。

 注意	正しく使用するために、注意すべき事項です。
--	-----------------------

著作権および商標に関する記述

- このソフトウェアは「ソフトウェア・ライセンス条件」に従ってご使用ください。
- このマニュアルの著作権は、株式会社ディ・エム・シーが所有しています。
- 本製品および本書内容の一部、または全てを無断で掲載することは禁止されています。
- 本製品および本書の内容は予告なしに変更することがあります。あらかじめご了承ください。
- 本製品および本書の内容に関しては万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、株式会社ディ・エム・シーまで御連絡ください。
- 本製品を使用したことによるお客様の損害その他の不利益、または第三者からのいかなる請求につきましても当社はその責任を負いません。あらかじめご了承ください。
- Microsoft®、Windows®、Windows® 10、Windows® 11、Microsoft® .NET Framework 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。
- その他の会社および製品名は、各社の商標または登録商標です。

画像ファイル、サウンドファイルの取り扱いについて

使用する画像ファイル、サウンドファイルはユーザ各位で作成したものをご利用ください。
著作権で保護されたファイルを無断で商用などに使用、配布することは法律で禁止されています。
著作権フリーの素材などでも使用条件に制限が付く場合がありますのでご注意ください。

表記について

製品を使用する上で必要な以下の項目について記述しています。

MEMO

操作、解説、設定についての補足情報を記述しています。



IMPORTANT

特に注意が必要な、操作、解説、設定についての大切な情報を記述しています。



関連ドキュメント

本書に関連するドキュメントは以下になります。目的に合わせて参照ください。

IS731 シリーズ スタートアップガイド

IS731 シリーズをご使用される方向けのマニュアルです。

IS731 シリーズの特徴のご紹介、チュートリアル、IS731 シリーズ固有の機能について記載しています。

対象ユーザ

- ✓ IS731 シリーズをご検討の方
- ✓ 初めて IS731 シリーズをご使用される方
- ✓ IS731 シリーズ固有の機能について確認されたい方

IS-APP スタートアップガイド

IS-APP をご使用される方向けのマニュアルです。

IS-APP の特徴のご紹介、チュートリアル、IS-APP 固有の機能／仕様について記載しています。

対象ユーザ

- ✓ IS-APP をご検討の方
- ✓ 初めて IS-APP をご使用される方
- ✓ IS-APP 固有の機能／仕様について確認されたい方

InfoSOSA リファレンスマニュアル

InfoSOSA の機能／仕様について記載しています。

対象ユーザ

- ✓ InfoSOSA の機能や仕様の詳細を調べたい方
- ✓ InfoSOSA とマイコン機器の通信仕様を調べたい方

InfoSOSA ビルダ操作マニュアル（本書）

このドキュメントです。

InfoSOSA ビルダの操作方法について記載しています。

対象ユーザ

- ✓ InfoSOSA ビルダをご使用中に設定／操作の詳細を調べたい方
- ✓ InfoSOSA ビルダの便利な使い方を知りたい方

上位通信テスト取扱説明書

上位通信の操作方法について記載しています。

※ 上位通信テストは、マイコン機器の代わりに PC で InfoSOSA と通信させるためのソフトウェアです。

対象ユーザ

- ✓ マイコン機器を使わずに、InfoSOSA と通信テストを行う方
- ✓ マイコン機器のデバッグを行う時に、通信コマンドの確認を行いたい方
- ✓ 上位通信テストをご使用中に設定／操作の詳細を調べたい方

InfoSOSA Version2.1 からの移行ガイド

InfoSOSA Version2.5 の新機能と Version2.0/Version2.1 プロジェクトを Version2.5 以降で使用する
方法について記載しています。

対象ユーザ

- ✓ InfoSOSA Version2.0/Version2.1 をご使用で Version2.5 以降への移行をご検討の方

InfoSOSA リリースノート

InfoSOSA のバージョンによる違いを記載しています。

対象ユーザ

- ✓ InfoSOSA をご使用でバージョンアップをご検討の方

目次

はじめに	i
関連ドキュメント	iii
目次	v
1章 InfoSOSA について	1
1.1 InfoSOSA とは	2
1.2 InfoSOSA アプリケーションとは	3
1.3 InfoSOSA ビルダとは	4
1.3.1 特徴	4
1.3.2 開発フロー	4
1.4 本書について	5
2章 InfoSOSA ビルダのインストール	6
2.1 InfoSOSA ビルダ動作環境	7
2.1.1 動作環境	7
2.2 InfoSOSA ビルダのインストール	8
2.2.1 インストール手順	8
2.2.2 アンインストール手順	13
2.3 USB デバイスドライバのインストール	14
2.3.1 インストール手順	14
2.3.2 アンインストール手順	20
3章 InfoSOSA ビルダの画面構成	23
3.1 InfoSOSA ビルダの画面構成	24
3.2 各画面の詳細	25
3.2.1 メニューバー	25
3.2.2 ツールバー	25
3.2.3 ツールボックス	27
3.2.4 作画エリア	28
3.2.5 画面リスト	29
3.2.6 プロパティエリア	29
4章 起動と終了	31
4.1 InfoSOSA ビルダの起動	32
4.1.1 デスクトップ上からの起動方法	32
4.1.2 スタートメニューからの起動方法	32
4.1.3 ipp ファイルからの起動方法	32
4.1.4 InfoSOSA ビルダの複数起動	33
4.2 新規プロジェクトの作成	34
4.3 既存のプロジェクトを開く	37
4.4 プロジェクトの保存	39

4.4.1	上書き保存	39
4.4.2	名前をつけて保存	40
4.5	プロジェクトを閉じる	41
4.6	最近使用したプロジェクトを開く	42
4.6.1	前回使用したプロジェクト	42
4.6.2	最近使用したプロジェクト	42
4.7	InfoSOSA ビルダの終了	43
4.8	バージョン確認	44
5 章	画面の作成	45
5.1	画面の作成	46
5.2	画面設定	47
5.2.1	画面の追加（空の画面）	47
5.2.2	画面の追加（コピーして作成）	49
5.2.3	画面の設定	51
5.2.4	画面の選択	53
5.2.5	画面の削除	54
5.2.6	画面のエラーチェック	55
5.3	部品の配置・移動	56
5.3.1	部品の選択	56
5.3.2	部品の配置	58
5.3.3	部品の移動（マウス、キーボード）	63
5.3.4	部品の移動（位置指定）	64
5.3.5	部品の拡大・縮小（マウス）	65
5.3.6	部品の拡大・縮小（大きさ指定）	66
5.3.7	部品の一括選択	67
5.3.8	部品の一括調整（縦位置）	69
5.3.9	部品の一括調整（横位置）	70
5.3.10	部品の一括調整（横幅）	71
5.3.11	部品の一括調整（高さ）	72
5.3.12	部品の一括調整（プロパティ）	73
5.3.13	部品順序の変更（最前面へ移動）	74
5.3.14	部品順序の変更（最背面へ移動）	75
5.3.15	部品順序の変更（前面へ移動）	76
5.3.16	部品順序の変更（背面へ移動）	77
5.3.17	部品のグループ化	78
5.3.18	グループの移動（マウス、キーボード）	79
5.3.19	グループの拡大・縮小（マウス）	80
5.3.20	グループ化された部品のプロパティ設定	81
5.3.21	部品の切り取り	82
5.3.22	部品のコピー	83
5.3.23	部品の貼り付け	84
5.3.24	部品の削除	85
5.3.25	元に戻す	86
5.3.26	やり直し	87

5.4	文字の表示	88
5.4.1	システムフォントの選択	88
5.4.2	文字の表示	89
5.4.3	イメージフォントの使用	90
5.4.4	文字色の変更	92
5.5	部品の色の変更	93
5.5.1	ベース画面の色の変更	93
5.5.2	部品の色の変更	94
5.5.3	部品の透過設定	95
5.6	画像の貼り付け	96
5.6.1	画面への画像貼り付け	96
5.6.2	部品への画像貼り付け	97
5.7	部品とメモリのリンク設定	98
5.7.1	部品のメモリへのリンク	98
5.8	部品のプロパティ設定	99
5.8.1	プロパティエリア	99
5.8.2	詳細プロパティ	100
5.9	図形を描画する	101
5.9.1	線・矢印部品	101
5.9.2	矩形部品	106
5.10	表を作成する	109
6章	作画エリアの表示設定	119
6.1	表示の拡大	120
6.2	グリッドの設定	122
6.2.1	グリッドの表示	122
6.2.2	グリッドに合わせる	123
6.2.3	グリッドの表示ドット幅を変更する	123
6.3	部品エリアの表示	124
6.4	表示言語の切り替え	125
6.5	タッチパネルボタン表示の切り替え	126
7章	イメージリソースの設定	128
7.1	イメージリソース	129
7.1.1	イメージリソース画面	129
7.1.2	イメージリソース情報	130
7.2	画像の登録・編集	131
7.2.1	画像の登録	131
7.2.2	画像の一括登録	134
7.2.3	画像の登録(ドラッグ&ドロップ)	136
7.2.4	画像のコピー	138
7.2.5	画像の新規作成	139
7.2.6	画像の編集	140
7.2.7	画像の削除	141
7.2.8	画像のエクスポート	142

8章	文字列リソースの設定.....	143
8.1	文字列リソース.....	144
8.1.1	文字列リソース画面.....	144
8.1.2	編集画面.....	145
8.1.3	文字列リソースセットの管理画面.....	145
8.2	文字列リソースの登録・編集.....	146
8.2.1	文字列リソースの登録.....	146
8.2.2	文字列リソースの編集.....	147
8.2.3	文字列リソースのコピー.....	148
8.2.4	文字列リソースの削除.....	149
8.2.5	文字列リソースのエクスポート/インポート.....	150
8.2.6	文字列リソースのソート表示.....	153
8.3	文字列リソースセットの登録・編集.....	154
8.3.1	文字列リソースセットの登録.....	154
8.3.2	文字列リソースセット名の編集.....	156
8.3.3	文字列リソースセットのコピー.....	156
8.3.4	文字列リソースセットの削除.....	158
9章	サウンドリソースの設定.....	159
9.1	サウンドリソース.....	160
9.1.1	サウンドリソース画面.....	160
9.2	サウンドリソースの登録・編集.....	161
9.2.1	サウンドリソースの登録.....	161
9.2.2	サウンドリソースの登録(ドラッグ&ドロップ).....	162
9.2.3	サウンドリソースの更新.....	164
9.2.4	サウンドリソースの削除.....	165
9.2.5	サウンドリソースのテスト再生.....	166
9.2.6	サウンドリソースのエクスポート.....	167
9.2.7	サウンドリソースのソート表示.....	168
10章	メモリの設定.....	169
10.1	メモリ.....	170
10.1.1	メモリの型.....	170
10.1.2	メモリ画面項目.....	170
10.1.3	画面メモリ.....	171
10.1.4	グローバルメモリ.....	172
10.2	メモリの基本設定.....	173
10.2.1	メモリの登録.....	173
10.2.2	メモリのコピー.....	174
10.2.3	メモリの削除.....	175
10.2.4	メモリのアクション設定.....	176
10.2.5	メモリの編集(直接入力).....	177
10.2.6	メモリの編集(プロパティ画面表示).....	178
10.2.7	メモリのソート表示.....	179
10.3	グローバルメモリのグループ設定.....	181

10.3.1	グループメモリの登録	182
10.3.2	グループメモリの削除	183
10.3.3	グループメモリの編集	184
11	アクションの設定	185
11.1	アクション設定	186
11.1.1	アクション設定の表示	186
11.1.2	アクションの設定	188
11.1.3	アクションのコピー	191
11.1.4	アクションの削除	193
11.1.5	アクションの編集	194
11.1.6	アクションブロックの設定	196
11.1.7	アクションブロックのコピー	202
11.1.8	アクションブロックの削除・編集	205
11.2	サブルーチン	206
11.2.1	サブルーチン画面	206
11.2.2	サブルーチンの登録	207
11.2.3	サブルーチンの編集	209
11.2.4	サブルーチンのコピー	210
11.2.5	サブルーチンの削除	211
11.2.6	サブルーチンのソート表示	212
12	シートキーの設定	213
12.1	シートキー設定	214
12.1.1	シートキー設定画面	214
12.2	LED 設定	215
12.2.1	LED 設定画面	215
12.2.2	LED の設定	215
12.3	SW 設定	216
12.3.1	SW 設定画面	216
12.3.2	スイッチの編集（プロパティ画面表示）	217
12.3.3	スイッチのアクション設定	218
12.3.4	他のスイッチへのコピー	219
13	システム設定	220
13.1	H/W 設定	221
13.2	通信設定（ターゲット側） 【IS】	228
13.2.1	SIO1 の通信設定	228
13.2.2	SIO2 の通信設定	229
13.2.3	アクションによる通信の設定	230
13.3	通信設定（ターゲット側） 【IS-APP】	232
13.3.1	SIO1 の通信設定	233
13.3.2	SIO2 の通信設定	234
13.3.3	LAN（TCP クライアント）の通信設定	235
13.3.4	LAN（UDP クライアント）の通信設定	236
13.3.5	アクションによる通信の設定	237

13.4	システムフォント設定	238
13.5	標準色設定	242
13.6	イメージフォント登録	244
14	ダウンロード	246
14.1	ダウンロードとは	247
14.2	データ作成(USB/IS-APP)	249
14.3	データ作成(SIO)	252
14.4	ダウンロード(USB)	254
14.5	ダウンロード(SIO)	261
14.6	エラーチェック	267
15	シミュレーション	270
15.1	シミュレータ	271
15.1.1	シミュレータ画面	271
15.1.2	シミュレータの起動	271
15.2	シミュレータの操作方法	273
15.2.1	表示	273
15.2.2	タッチパネル操作	275
15.2.3	ログ表示	275
15.2.4	シートキーSW	277
15.2.5	シートキーLED	278
15.2.6	再起動	279
15.2.7	シミュレータの終了	279
15.3	シミュレータの設定	280
15.3.1	設定方法	280
16	プロジェクト間コピー	282
16.1	プロジェクト間コピーとは	283
16.2	コピー可能なリソース	284
16.2.1	画面	284
16.2.2	部品、部品グループ	286
16.2.3	アクション	288
16.2.4	サブルーチン	291
16.2.5	画面メモリ、グローバルメモリ	292
16.2.6	グローバルメモリグループ	294
16.2.7	文字列リソース	295
16.2.8	イメージリソース	298
16.2.9	サウンドリソース	301
17	付録	304
17.1	機種名対応一覧	305
17.1.1	IS731 シリーズ	305
17.1.2	IS-APP	305

18章 その他.....	307
18.1 お問い合わせ	308

1 章 InfoSOSA について

章目次

1.1	InfoSOSA とは	2
1.2	InfoSOSA アプリケーションとは.....	3
1.3	InfoSOSA ビルダとは	4
1.4	本書について	5

1.1 InfoSOSAとは



InfoSOSA とは、マイコン用のタッチパネル付き液晶表示機です。

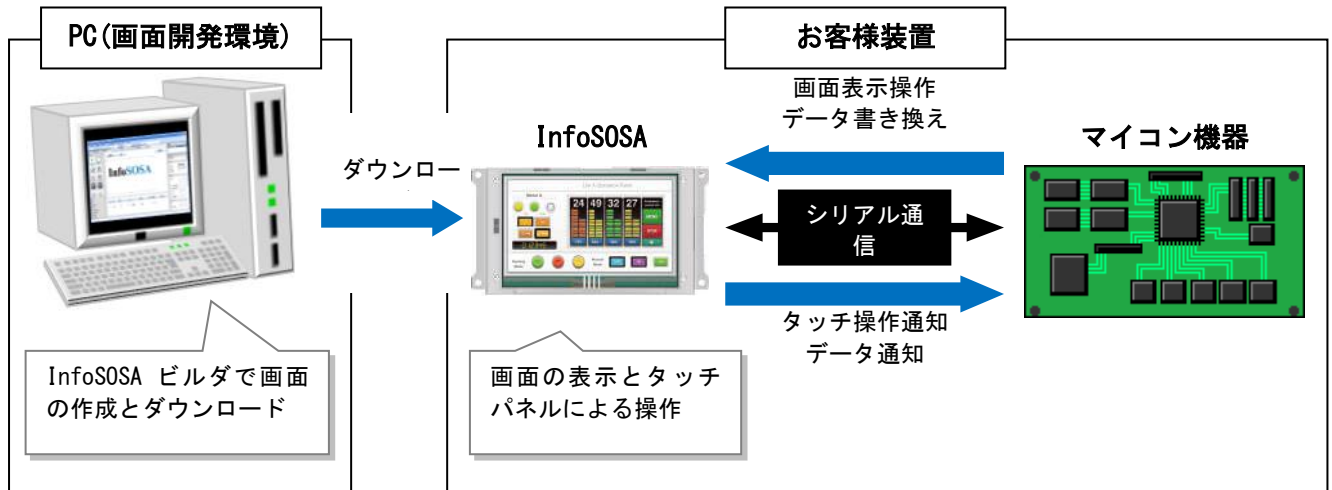
InfoSOSA とマイコンの接続に複雑な配線は必要なく、シリアルケーブル1本のみで簡単に接続できます。

画面の表示は全て InfoSOSA 側で処理するため、マイコン側で複雑な画面の表示処理は行いません。また、表示する画面は全て InfoSOSA のメモリに保存されるので、マイコン側で画面を保存するための特別なメモリを用意する必要はありません。

マイコンからは簡単なコマンドを InfoSOSA に送るだけで、InfoSOSA に保存されている画面の表示操作や、メモリの読み書き等が行えます。

これらの操作は InfoSOSA のタッチパネルから行うこともできます。

InfoSOSA に表示する画面は、付属の作画ソフト InfoSOSA ビルダを使用して、簡単に画面を作成することができます。



1.2 InfoSOSAアプリケーションとは

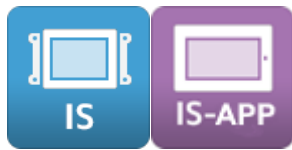


InfoSOSA アプリケーション(IS-APP)とは、作画ソフト InfoSOSA ビルダを使用して作成した画面データを、ディ・エム・シー製パネルコンピュータ上で動作させることができるソフトウェアです。

パネルコンピュータでも InfoSOSA ビルダを使用することで簡単に HMI を作成することができます。

また、InfoSOSA の標準機能ではできないことを、パネルコンピュータ上で動作するユーザアプリケーションと連携して拡張することができます。

1.3 InfoSOSAビルダとは



InfoSOSA ビルダは InfoSOSA 用の画面作成ツールです。
本ソフトウェアでは以下のことを行うことができます。

項目	内容
画面の作成	InfoSOSA で表示させる画面の作成ができます。
動作確認	作成した画面、設定をシミュレータで確認できます。
データ作成、ダウンロード	作成した画面、設定を InfoSOSA 本体へダウンロードできます。 ※IS-APP はデータ作成のみ行います。

1.3.1 特徴

■豊富な機能で多彩な画面作成。

ボタン、スイッチやランプ、画像表示、文字列など豊富な表示機能を搭載しております。

■部品はドラッグ&ドロップで画面に簡単配置。

InfoSOSA ビルダに搭載されているツールボックスから好きな部品をドラッグ&ドロップで画面に配置ができます。

■好きな画像を簡単にボタン化。

配置しているボタン等の部品に対して好きな画像を設定することによってオリジナルのボタンを使用することができます。

■データ資産をよりフレキシブルに活用。

作成したプロジェクトデータはすべての InfoSOSA シリーズで使用できます。

※ 解像度が異なる場合はレイアウトの調整などが必要です。

※ 変更先の機種に搭載されていない機能はご利用できません。

■部品の動作設定(アクション設定)も多様に設定。

上位通信や画面切り替えなど必要なアクション設定を選択するだけで簡単設定できます。

1.3.2 開発フロー

InfoSOSA ビルダでの主な開発手順です。

順序	項目	内容
①	インストール	InfoSOSA ビルダのインストール
②	画面作成・設定	InfoSOSA ビルダで画面作成、設定
③	画面のシミュレーション	InfoSOSA シミュレータを使用して PC 上で作成した画面の動作を確認
④	ダウンロード	InfoSOSA に作成した画面をダウンロード
⑤	通信のシミュレーション	InfoSOSA と PC を接続し、上位通信テストで上位通信の確認
⑥	最終確認	お客様装置と InfoSOSA を接続しての動作確認

1.4 本書について

本書は、InfoSOSA IS731 シリーズ（以下、IS シリーズと記載）と EM シリーズ上で動作する InfoSOSA アプリケーション（以下、IS-APP と記載）両方に対応しています。

IS シリーズと IS-APP は、基本的には共通の機能を持ちますが、一部 IS シリーズのみの機能、IS-APP のみの機能がございます。

各シリーズの対応機能について、以下のアイコンで示します。



IS シリーズ、IS-APP 両方を対象にした項目です。



IS シリーズを対象にした項目です。



IS-APP を対象にした項目です。

2章 InfoSOSA ビルダのインストール

章目次

2.1	InfoSOSA ビルダ動作環境.....	7
2.2	InfoSOSA ビルダのインストール.....	8
2.3	USB デバイスドライバのインストール.....	14

2.1 InfoSOSAビルダ動作環境



2.1.1 動作環境

項目	内容
対応 OS	Microsoft® Windows® 10 日本語版(64bit 版) または Microsoft® Windows® 11 日本語版(64bit 版)
必要なフレームワーク ランタイム	Microsoft® .NET Framework 3.5 Microsoft® .NET Framework 4.7 Microsoft Visual C++ 2015 ランタイム
プロセッサ(相当)	1GHz 以上
メモリ	4GB 以上 (推奨 : 8GB 以上)
ハードディスク	850MB 以上の空き (推奨 : 1GB 以上)
ディスプレイ	1024×768 ドット以上 True Color (32bit)を推奨
USB ポート	プロジェクト (画面データ) ダウンロードに使用
シリアルポート※	プロジェクト (画面データ) ダウンロードに使用

※ ご使用になる PC のシリアル(COM)ポートの出力信号レベルによって、通信エラーが発生することがあります。その場合は USB-シリアル変換ケーブルをご使用ください。

※ 仮想環境下での動作は、動作保証外とさせていただきます。

2.2 InfoSOSAビルダのインストール



注意

インストールを行う PC のハードディスクに十分な空き容量(850MB 以上)があることを確認してインストールを行ってください。



注意

インストールは Administrator (管理者) 権限で行ってください。



注意

インストールは、全てのユーザに対して行なわれます。



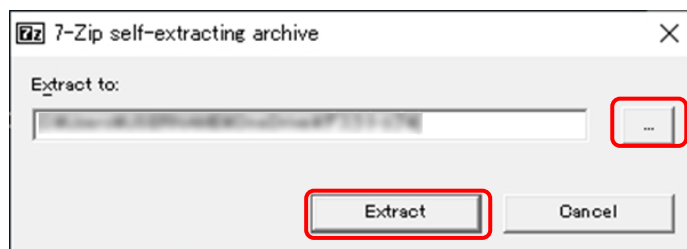
注意

バージョンアップの場合は、インストール済みのビルダを事前にアンインストールしてください。

2.2.1 インストール手順

InfoSOSA ビルダのインストールの開始

1. InfoSOSA 開発キットデータ内の「software」 - 「builder」フォルダの「InfoSOSABuilder*.*.*.exe」を実行してください。
2. 展開先を指定するダイアログが表示されます。[...]ボタンをクリックし、展開先(デスクトップ等)を指定して、[Extract]ボタンをクリックして下さい。



3. 上記 2.で指定した展開先に「InfoSOSABuilder*.*.*」フォルダが生成されます。
4. 生成されたフォルダ「InfoSOSABuilder*.*.*」内の「Setup.exe」を実行して下さい。

.NET Framework のインストール

InfoSOSA ビルダの実行には Microsoft® .NET Framework 3.5/.NET Framework 4.7 が必要です。

お使いの PC にインストールされていない場合は、インストールの開始時に「.NET Framework」のインストールダイアログが表示されます。

InfoSOSA ビルダのインストール画面が表示された場合は、そのまま [InfoSOSA ビルダのインストール手順](#)を行ってください。

「.NET Framework 4.7」は標準でインストールされています。「.NET Framework 3.5」がインストールされていない場合は、ビルダのインストール起動時に以下のようなダイアログが表示されます。「この機能をインストールします」を選択して、「.NET Framework 3.5」のインストールを行ってください。



※ 「.NET Framework」のインストールは、Windows Update を使用して行なわれるため、インターネット接続が必要です。

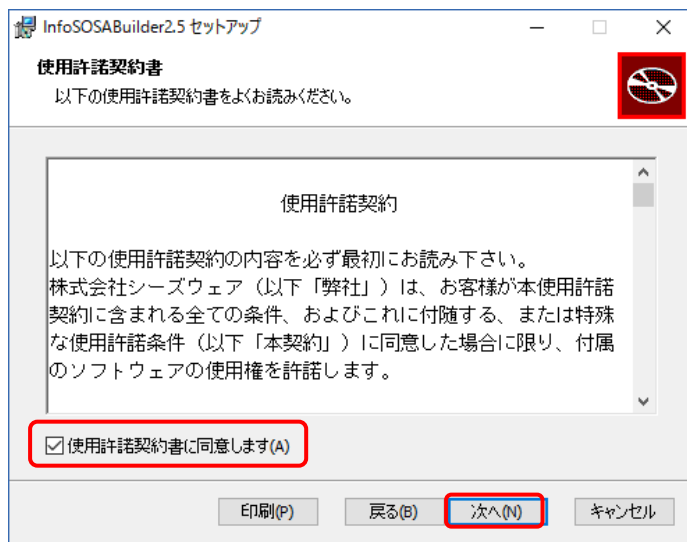
※ オフラインでインストールする場合は、Windows のインストールメディアをご使用頂く必要があります。

InfoSOSA ビルダのインストール手順

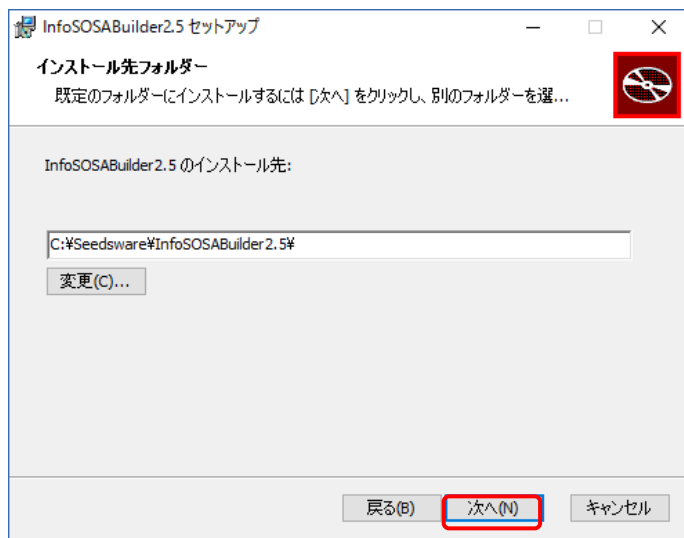
1. インストールを開始すると以下のようなダイアログが表示されます。
[次へ] ボタンをクリックします。



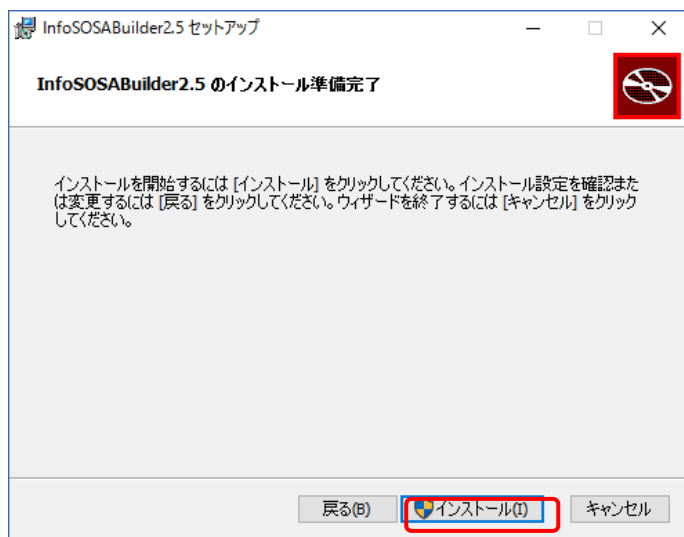
2. 使用許諾契約書をご確認頂き、[同意する] にチェックを入れて、[次へ] ボタンをクリックします。



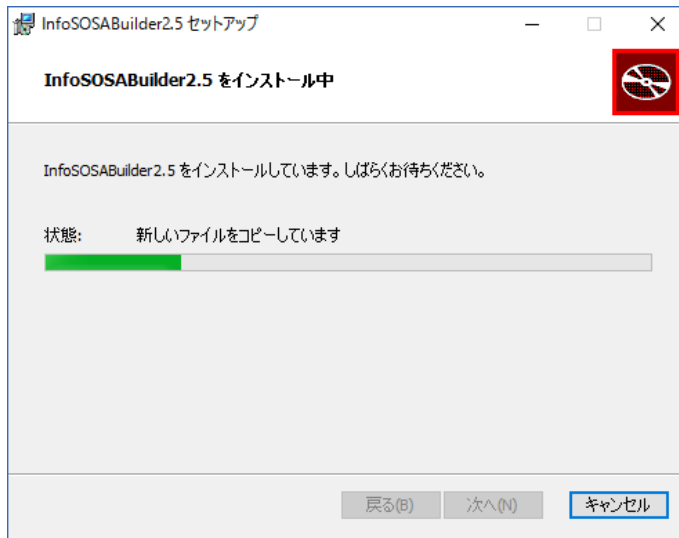
3. 保存先の指定を行い [次へ] ボタンをクリックします。



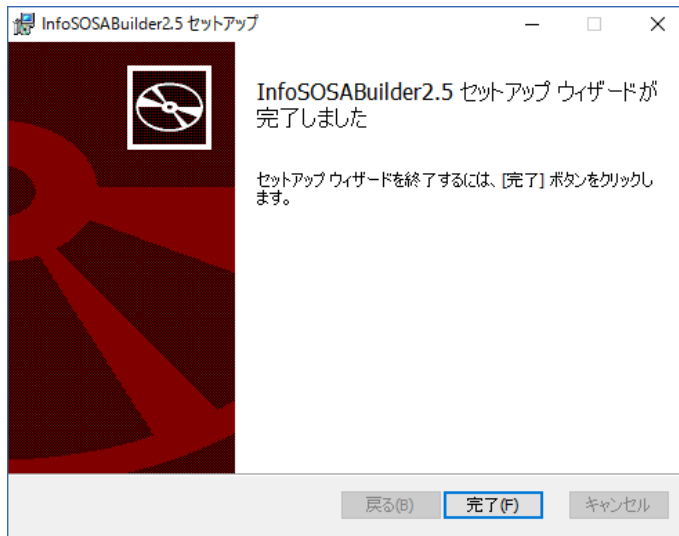
4. [インストール] ボタンをクリックします。




5. インストールが開始されます。



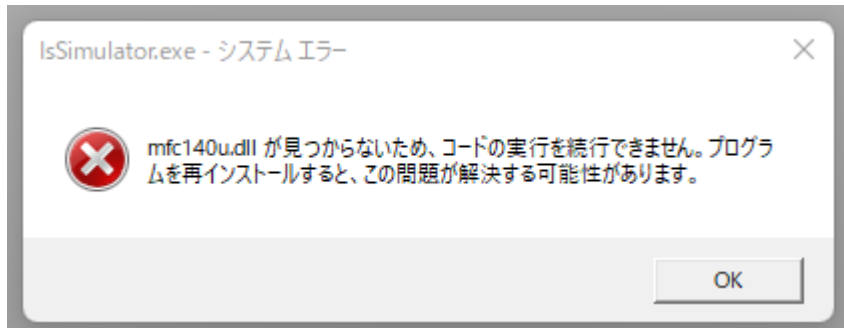
6. インストール完了です。



インストール後、 ショートカットがデスクトップに登録されます。

Microsoft Visual C++ 2015 ランタイムのインストール

以下のようなエラーが表示される場合は、以下の手順で「Microsoft Visual C++ 2015 再頒布可能パッケージ」をインストールしてください。



1. Microsoft 社のダウンロードページにアクセスします。

<https://learn.microsoft.com/ja-jp/cpp/windows/latest-supported-vc-redist?view=msvc-170>

2. Microsoft Visual C++ 2015 ランタイムの「X86」「X64」を両方ダウンロードします。

X86	https://aka.ms/vs/17/release/vc_redist.x86.exe
X64	https://aka.ms/vs/17/release/vc_redist.x64.exe

3. ダウンロードした「VC_redist.x64.exe」と「VC_redist.x86.exe」をそれぞれ実行してインストールしてください。

2.2.2 アンインストール手順

「アプリと機能」または、「コントロールパネル」の「プログラムと機能-プログラムのアンインストール」からアンインストールが行えます。

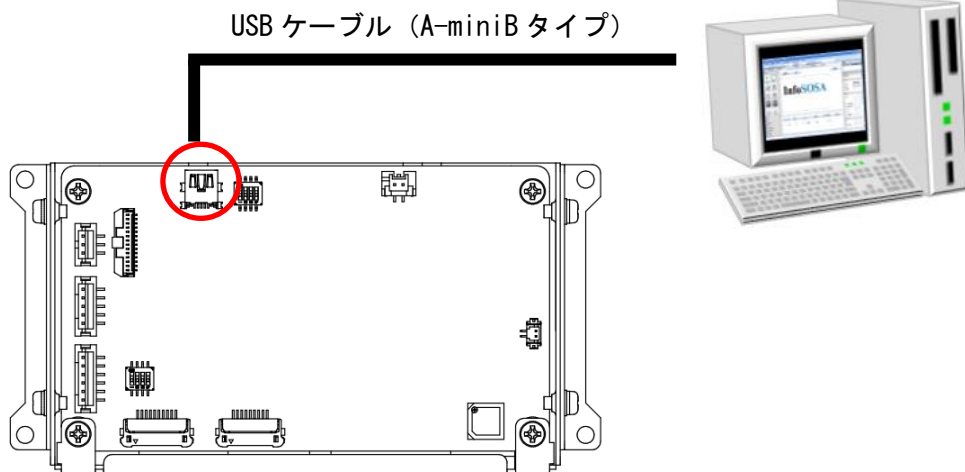
2.3 USBデバイスドライバのインストール



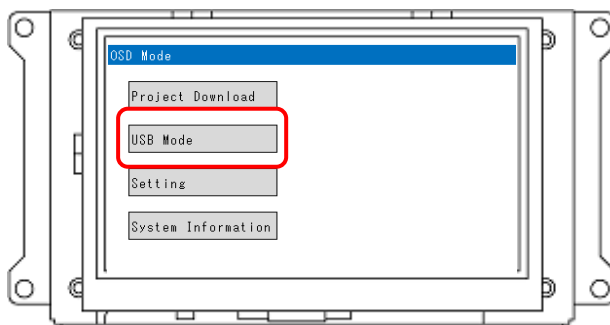
2.3.1 インストール手順

USBケーブルでプロジェクト（画面データ）のダウンロードを行うには、USB デバイスドライバをインストールする必要があります。

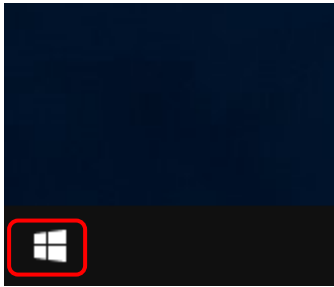
まず初めに、IS731 シリーズ本体と PC を USB ケーブル（A-miniB タイプ）で接続した状態で、IS731 シリーズ本体の電源を ON にしてください。



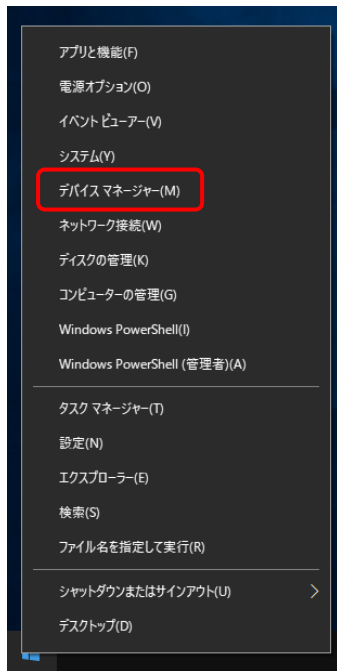
次に「USB Mode」ボタンをタッチします。



1. スタートメニューを右クリックします。

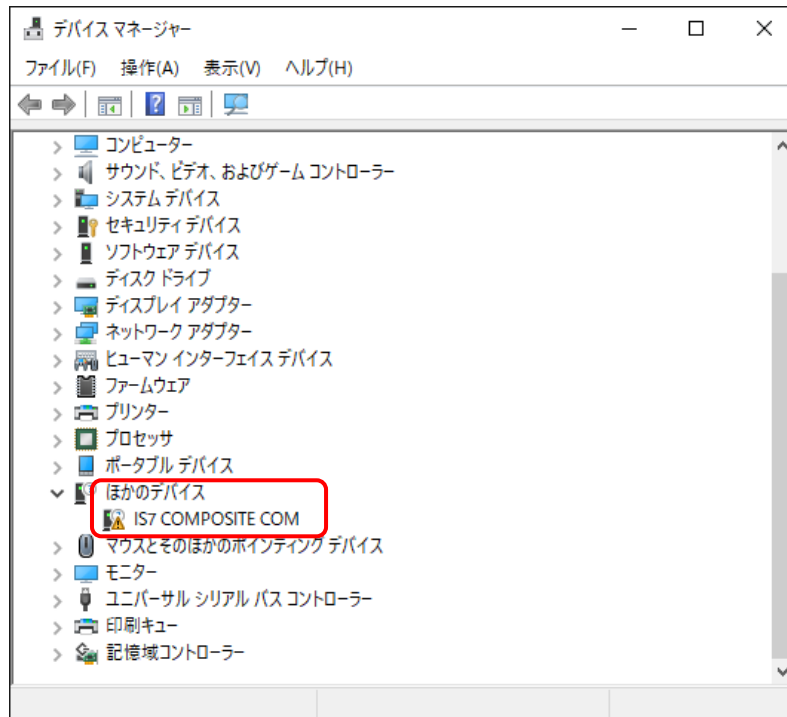


2. [デバイスマネージャー]をクリックします。

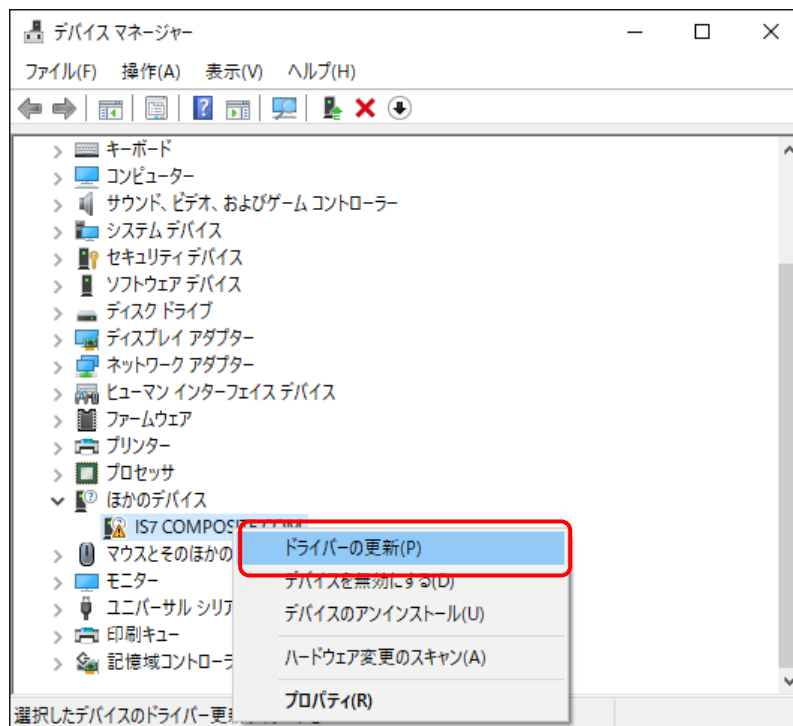


3. [ほかのデバイス]-[IS7 COMPOSITE COM]を右クリックします。

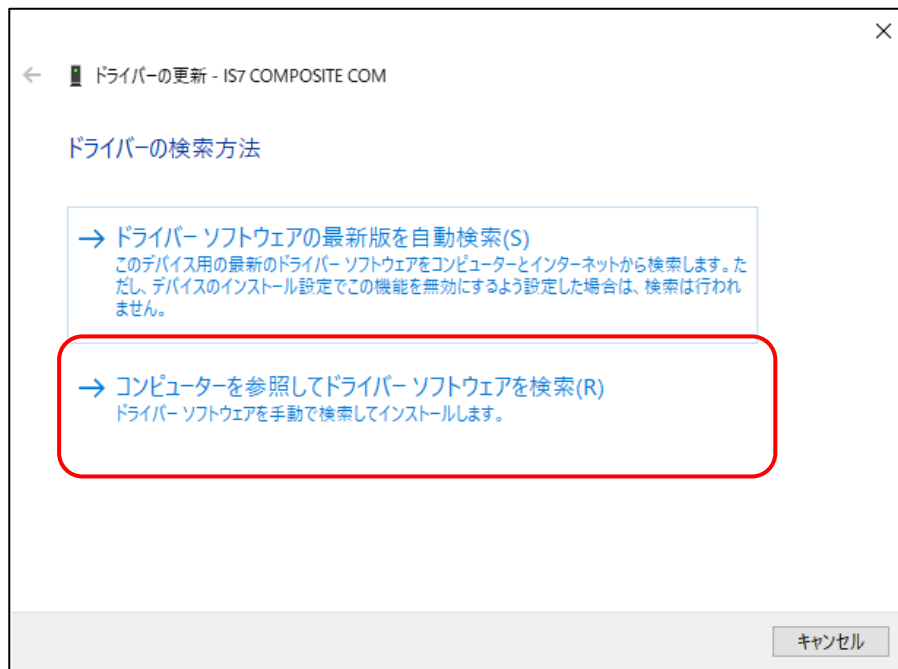
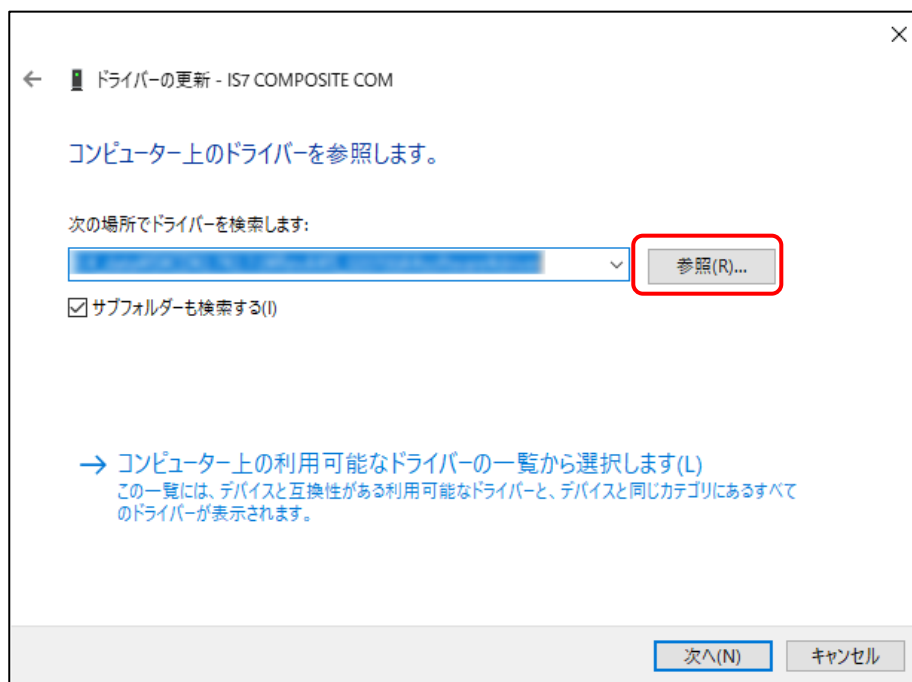
※ [InfoSOSA IS7]が表示される場合は、IS731 本体の[USB Mode]ボタンをタッチしてください。



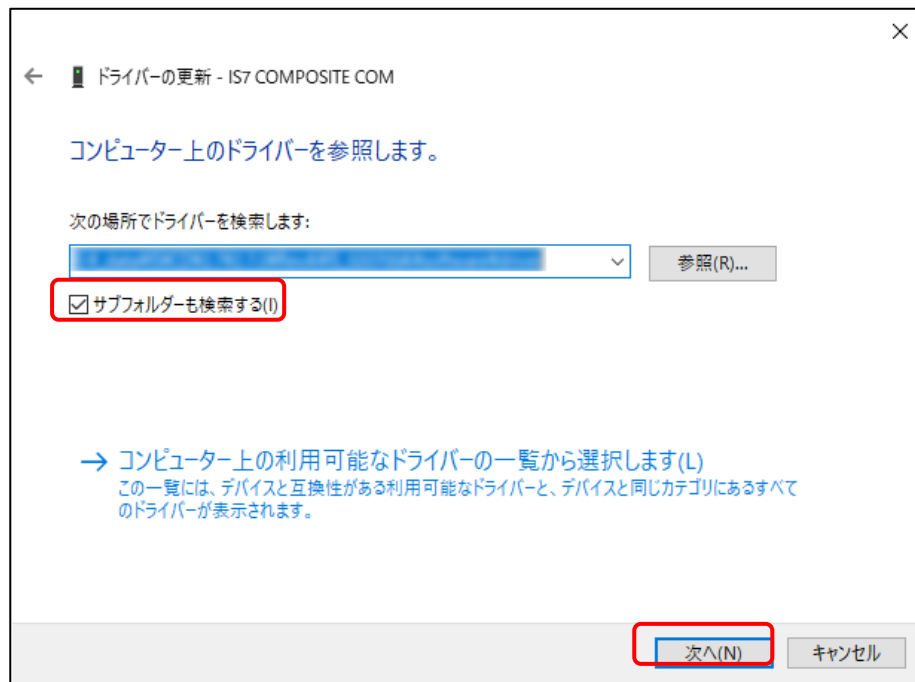
4. [ドライバーの更新]をクリックします。



5. [コンピュータを参照してドライバーソフトウェアを検索]をクリックします。

6. [参照]をクリックして、InfoSOSA 開発キットデータのフォルダ
またはデバイスドライバが保存されたフォルダを指定します。

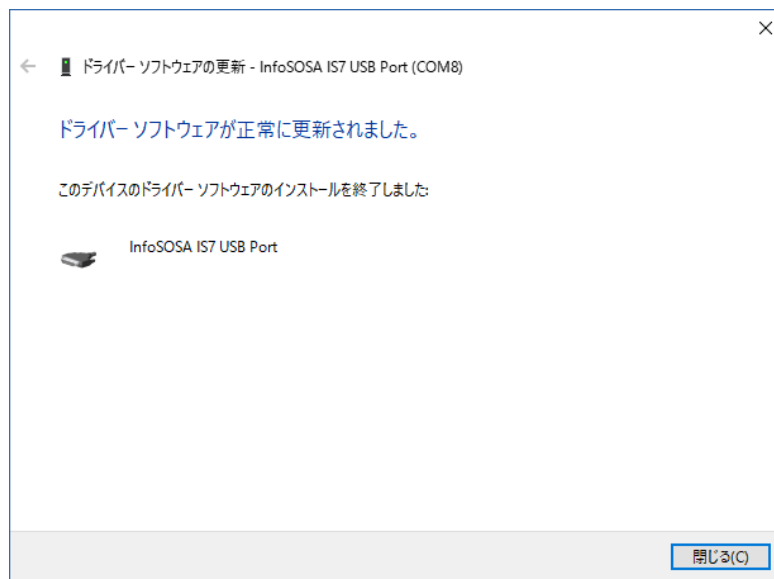
7. [サブフォルダーも検索する]にチェックを入れて、[次へ]ボタンをクリックします。



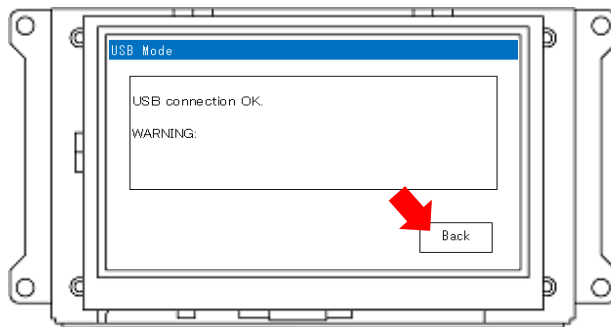
8. 以下の画面が表示された場合は、[インストール]をクリックします。



9. インストール完了です。



10. Back ボタンをタッチしてください。

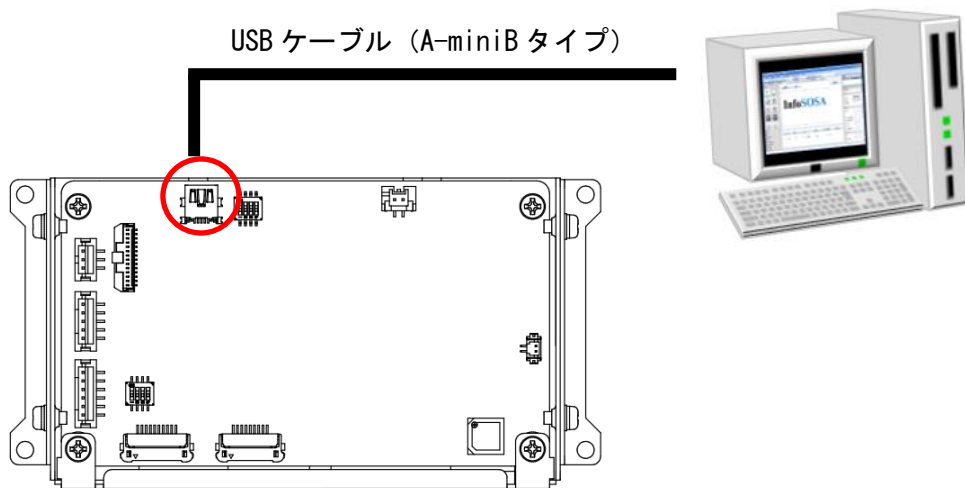


11. メニュー画面が表示された状態で電源を OFF にしてください。

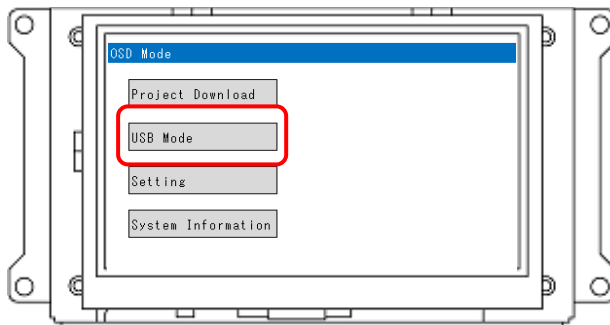
2.3.2 アンインストール手順

デバイスマネージャーからアンインストールが行えます。

1. IS731 シリーズ本体と PC を USB ケーブル (A-miniB タイプ) で接続した状態で、IS731 シリーズ本体の電源を ON にしてください。



2. 「USB Mode」 ボタンをタッチします。

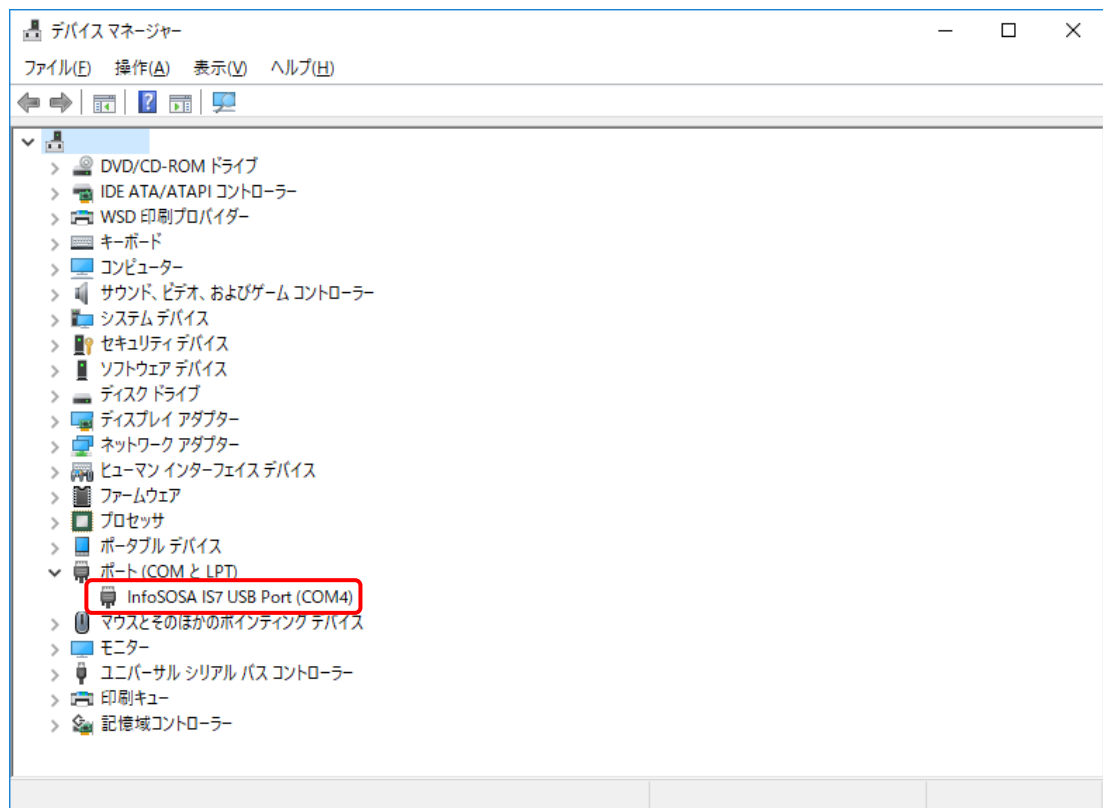


3. デバイスマネージャーを開きます。

※デバイスマネージャーの開き方は、インストール手順を参照ください。

4. [ポート(COMとLPT)]-[InfoSOSA IS7 USB Port (COM*)]を右クリックします。

※[InfoSOSA IS7 USB Port (COM*)]が複数存在する場合は4.~6.の手順で1つずつデバイスの削除を行ってください。

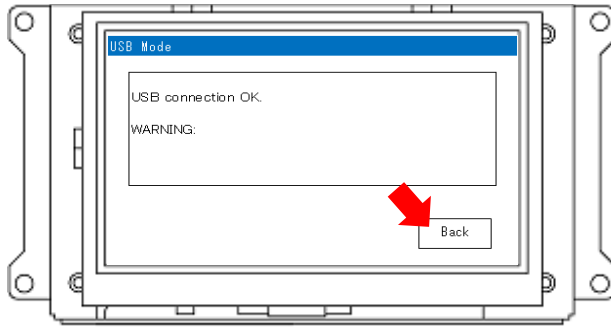


5. [デバイスのアンインストール]または[削除]をクリックします。

6. [このデバイスのドライバーソフトウェアを削除します。]にチェックを入れてアンインストールをクリックします。



7. 全ての[InfoSOSA IS7 USB Port (COM*)]がアンインストールされた状態で Back ボタンをタッチしてください。



8. 再度[ポート(COMとLPT)]-[InfoSOSA IS7 USB Port (COM*)]が表示されますので同様に右クリックします。

9. 同様に[デバイスのアンインストール]または[削除]をクリックしてアンインストールしてください。

アンインストール完了です。

3章 InfoSOSA ビルダの画面構成

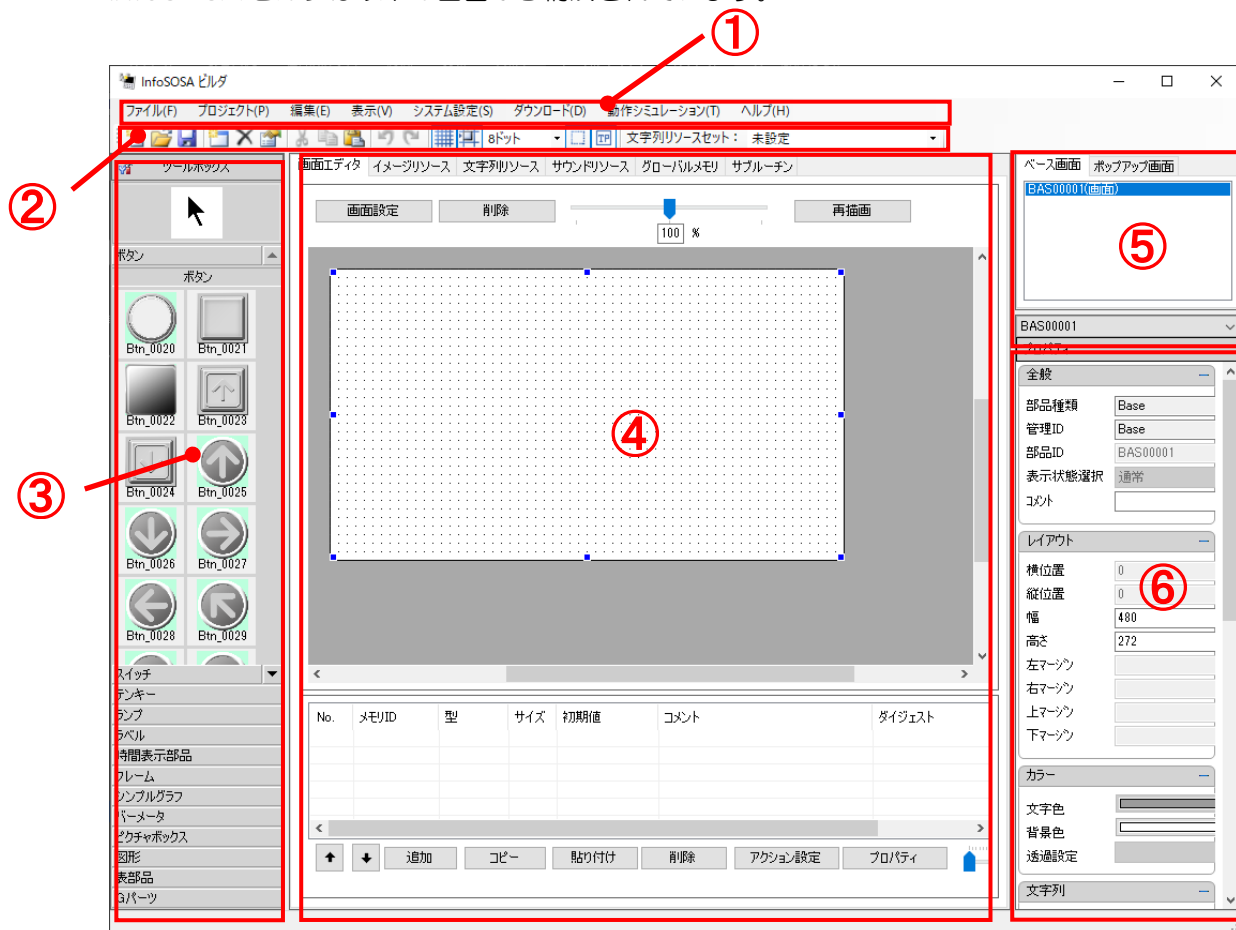
章目次

3.1	InfoSOSA ビルダの画面構成	24
3.2	各画面の詳細	25

3.1 InfoSOSAビルダの画面構成



InfoSOSA ビルダは以下の画面から構成されています。



No	項目	内容
①	メニューバー	メニューが表示されています。 ファイルの保存・作成、各種設定等の操作を行います。
②	ツールバー	使用可能なツールが表示されています。 薄い色で表示されているツールは、使用できないことを示しています。
③	ツールボックス	画面作成に使用できる部品がカテゴリごとに格納されています。 部品は画面エディタにドラッグ&ドロップして配置します。
④	作画エリア	作画を行うエリアです。 複数のタブから構成されています。
⑤	画面リスト	作成中の画面が一覧で表示されます。 作成中の画面の削除、設定が可能です。
⑥	プロパティエリア	「画面エディタ」内で選択した部品のプロパティが表示されます。 部品の大きさや色、レイアウトなど一部の設定を素早く行うことが可能です。 ※全てのプロパティを編集するには詳細プロパティダイアログから行ってください。

3.2 各画面の詳細



3.2.1 メニューバー

メニューバーは8つの項目で構成されています。








No	項目	内容
①	ファイル	プロジェクトファイルの新規作成や保存などが行えます。
②	プロジェクト	画面（ベース画面、ポップアップ画面）の管理が行えます。
③	編集	部品のコピーや削除などが行えます。
④	表示	グリッドの表示などが行えます。
⑤	システム設定	InfoSOSA 本体の通信設定などが行えます。
⑥	ダウンロード	InfoSOSA 本体へのプロジェクトのデータ転送が行えます。 IS-APP 用のデータ作成もこちらで行います。
⑦	動作シミュレーション	InfoSOSA 本体へ転送せずに、動作確認が行えます。
⑧	ヘルプ	バージョンを確認することができます。

3.2.2 ツールバー

よく使用する機能をアイコンで表示しています。



項目	内容
新しいプロジェクトを作成	プロジェクトを新規で作成します。 ➤ 4.2 新規プロジェクトの作成
開く	既存のプロジェクトファイルを開きます。 ➤ 4.3 既存のプロジェクトを開く
上書き保存	作画中のプロジェクトを上書き保存します。 ➤ 4.4.1 上書き保存
新しい画面を作成	新たに画面（ベース画面、ポップアップ画面）を作成します ➤ 5.2.1 画面の追加（空の画面）
選択中の画面を削除	選択中の画面を削除します。 ➤ 5.2.5 画面の削除
選択中の画面の設定	選択中の画面の ID やタイトルなどの編集を行いません。 ➤ 5.2.3 画面の設定
切り取り	画面上の選択した部品を切り取ります。 ➤ 5.3.21 部品の切り取り
コピー	画面上の選択した部品をコピーします。 ➤ 5.3.22 部品のコピー
貼り付け	「切り取り」や「コピー」を行なった部品を画面上に貼り付けます。

項目	内容
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 5.3.23 部品の貼り付け
 元に戻す	<p>部品プロパティの変更をひとつ前の状態に戻します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 5.3.25 元に戻す
 やり直し	<p>「元に戻す」を実行する前の状態に戻します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 5.3.26 やり直し
 グリッドを表示	<p>作画エリアにグリッドを表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6.2.1 グリッドの表示
 グリッドに合わせる	<p>部品がグリッド上に配置されるようにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6.2.2 グリッドに合わせる
 タッチパネルボタンを表示	<p>タッチパネルボタンを表示/非表示を切り替えます。タッチパネルボタンの下に配置した部品を確認/編集する場合は非表示にできます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6.5 タッチパネルボタン表示の切り替え
 グリッド幅	<p>グリッドの表示ドット幅を変更します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6.2.3 グリッドの表示ドット幅を変更する
 部品エリアを表示する	<p>作画エリアに配置されている部品に点線の枠を表示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 6.3 部品エリアの表示
文字列リソースセット: <input type="text" value="未設定"/> 文字列モードの変更	<p>使用する文字列リソースセットの切り替えを行いません。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 8.1.3 文字列リソースセットの管理画面

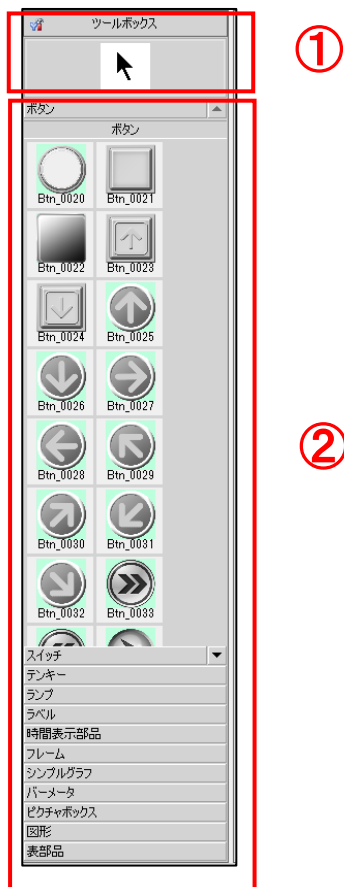
3.2.3 ツールボックス

画面作成に使用できる部品がカテゴリごとに格納されています。

部品は画面エディタにドラッグ&ドロップして配置します。

使用可能な部品は、選択中の機種によって変わります。

詳細は [5.3.1 部品の選択](#) を参照ください。



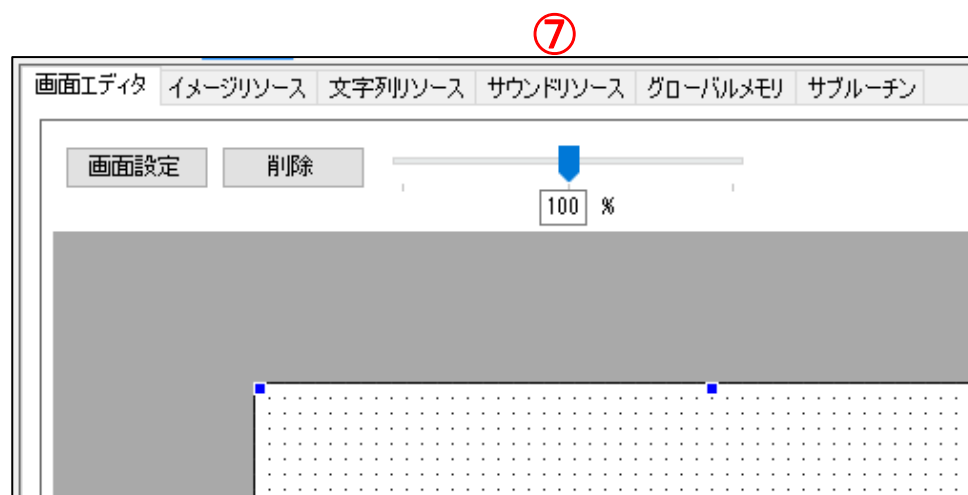
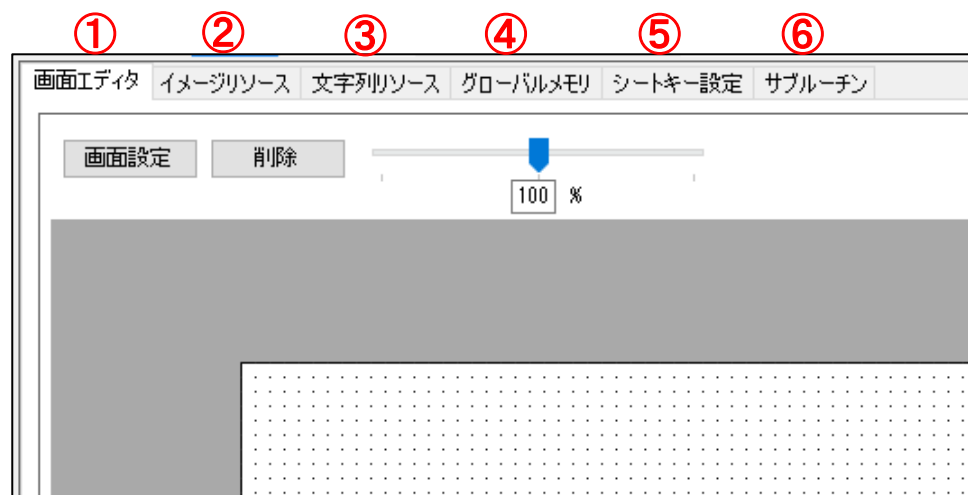
No	項目	内容
①	Pointer	部品配置モードの解除や、作画エリアに配置された部品の移動、拡大・縮小、プロパティ・アクション設定の呼び出しなどを行う時に使用します
②	部品	部品には、イベントを発生させるものや状態、文字、数字などを表示させるものがあります。これらの部品を InfoSOSA ビルダで配置、設定することで画面の作成を行います。

3.2.4 作画エリア

作画エリアは複数のタブで構成されています。

各タブをクリックすることで切り替えを行ないます。

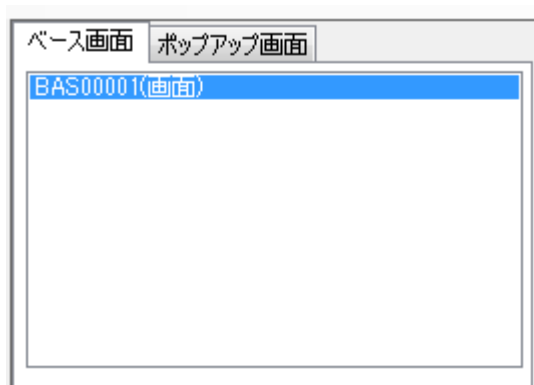
表示されるタブは、選択中の機種によって変わります。



No	項目	内容
①	画面エディタ	各部品を配置して InfoSOSA に表示する画面を作成する画面です。 画面エディタを選択時は「画面メモリ設定」も表示されます。
②	イメージリソース	画像の登録・削除・編集を行う画面です。
③	文字列リソース	ラベルに使用する固定文字列の追加・削除・編集を行う画面です。
④	グローバルメモリ	グローバルメモリの追加・削除・編集を行う画面です。
⑤	シートキー設定	シートキースイッチ、LED の各種設定を行う画面です。
⑥	サブルーチン設定	サブルーチンの登録・削除・編集を行う画面です。
⑦	サウンドリソース	サウンドデータの登録・削除・編集を行う画面です。

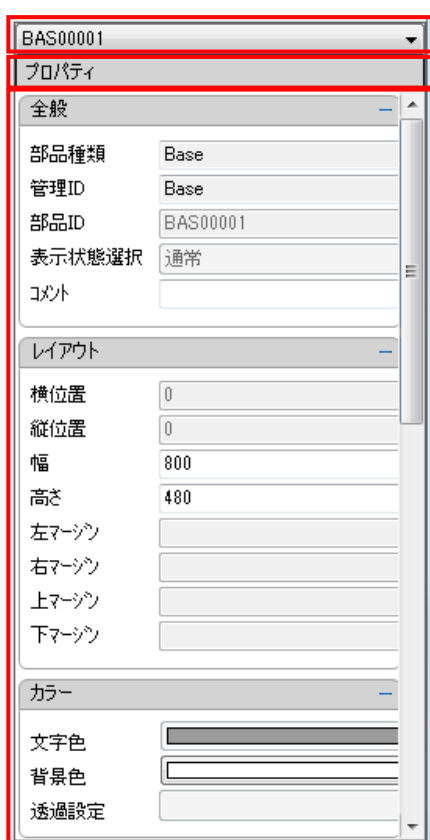
3.2.5 画面リスト

画面リストはベース画面タブとポップアップ画面タブで構成されています。
リストに表示されている画面 ID を選択すると、作画エディタに表示されます。



3.2.6 プロパティエリア

「画面エディタ」内で選択した部品のプロパティが表示されます。
※全てのプロパティを編集するには詳細プロパティダイアログから行ってください。



No	項目	内容
①	部品リスト	クリックすると部品リストが表示されます。
②	プロパティボタン	部品を選択してクリックすると詳細プロパティダイアログが開きます。
③	プロパティ表示エリア	選択した部品のプロパティが表示されます。

4章 起動と終了

章目次


4.1	InfoSOSA ビルダの起動.....	32
4.2	新規プロジェクトの作成.....	34
4.3	既存のプロジェクトを開く.....	37
4.4	プロジェクトの保存.....	39
4.5	プロジェクトを閉じる.....	41
4.6	最近使用したプロジェクトを開く.....	42
4.7	InfoSOSA ビルダの終了.....	43
4.8	バージョン確認.....	44

4.1 InfoSOSAビルダの起動



4.1.1 デスクトップ上からの起動方法



デスクトップ上にある  アイコンをダブルクリックすると InfoSOSA ビルダが起動します。

4.1.2 スタートメニューからの起動方法

スタートメニューから [Seedsware] - [InfoSOSABuilder**] の順に選択します。
InfoSOSA ビルダが起動します。 (**にはバージョン番号が入ります)

4.1.3 ipp ファイルからの起動方法

ipp ファイルを InfoSOSA ビルダに関連付けを行うことで、エクスプローラからダブルクリックなどで ipp ファイルを開くと InfoSOSA ビルダが起動します。

MEMO

◆ipp ファイルの関連付けは、インストール時に自動的に行われます。

4.1.4 InfoSOSA ビルダの複数起動

InfoSOS ビルダが起動している状態で、もう一度起動すると2つ目の InfoSOSA ビルダが起動します。（最大2つ）

IMPORTANT

- ◆2つ起動する場合は、必ず1つ目と同じバージョンの InfoSOSA ビルダを起動してください。正常な動作が行えない場合があります。
- ◆2つの InfoSOSA ビルダで同じプロジェクトを開くことはできません。
- ◆シミュレータの同時起動はできません。

MEMO

- ◆2つプロジェクトを開いて、プロジェクト間で各リソースのコピーが行えます。詳しくは [16章プロジェクト間コピー](#) を参照ください。

4.2 新規プロジェクトの作成




プロジェクトを新規で作成します。

方法

1. メニューバーから [ファイル] - [新しいプロジェクトを作成] の順に選択します。



キーボードの「Ctrl」+「Shift」+「P」やツールバーの  でも行うことができます。

2. お使いの製品に対応した機種名を選択します。

シリーズ名、代表型式、色数、多国語対応を選択すると、対応する機種名が表示されます。お使いの製品に対応した機種名をお選びください。

製品型式と機種名の対応については [17.1 機種名対応一覧](#)を参照してください。

新しいプロジェクトの作成ダイアログ

製品を選択してください。

シリーズ:

代表型式:

色数:

シリアル:

多国語

機種名:

IS731-4WQ(480 x 272)

S731-4WQ(480 x 272)

デフォルト画面サイズ: ×

プロジェクト名:

場所: 参照...

作成
キャンセル

対応する機種名を選択

機種名:

IS731-4WQ(480 x 272)

S731-4WQ(480 x 272)

デフォルト画面サイズ: 480 × 272

プロジェクト名: Project1

場所: C:\

参照...

作成

キャンセル

3. 「プロジェクト名」に作成するプロジェクト名を入力し、保存先を指定します。
「作成」をクリックすると、プロジェクトが作成されます。

新しいプロジェクトの作成ダイアログ

製品を選択してください。

シリーズ: IS7

代表型式: IS731-4WQ

色数: 65536

シリアル: RS232 | RS422/485

多国語

機種名:

IS731-4WQ(480 x 272)

IS731-4WQ(480 x 272)

デフォルト画面サイズ: 480 × 272

プロジェクト名: Project1

場所: C¥

作成 キャンセル

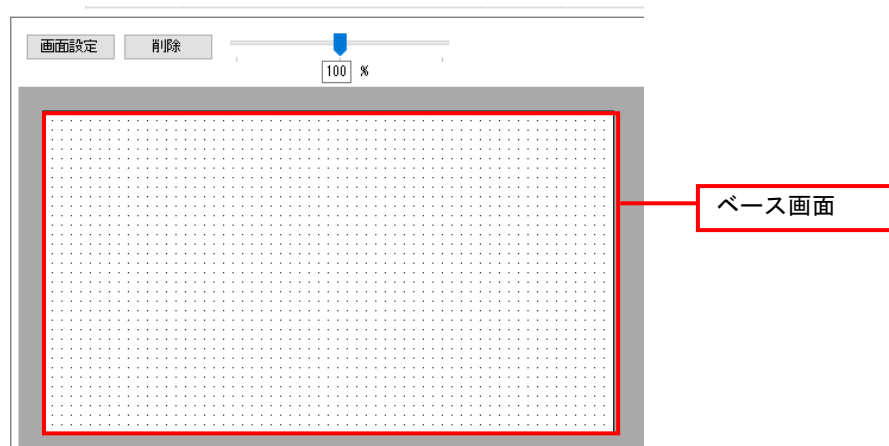
入力

参照...

保存先を指定

※ 保存先は前回プロジェクトを保存した場所が表示されます。
インストール直後はユーザーフォルダの「ドキュメント¥Seedsware¥Project」になります。

4. 「画面エディタ」にベース画面が表示されます。



ベース画面に部品を配置することで画面の作成を行うことができます。



IS-APPは、ウィンドウサイズを自由に設定可能なため、ビルダ上では特定の解像度を規定していません。その為、基準となる画面サイズを自由に設定可能です。これを「デフォルト画面サイズ」と呼んでいます。

「デフォルト画面サイズ」はプロジェクトを作成するときに設定します。お使いの製品に合わせて、機種名を選択頂くと製品に合わせたデフォルト画面サイズに設定されます。

製品型式と機種名の対応については [17.1 機種名対応一覧](#) を参照してください。

新しいプロジェクトの作成ダイアログ

製品を選択してください。

シリーズ: IS-APP

代表型式: IS-APP-A7

色数: 65536

シリアル: RS232 | RS232

多国語

機種名:

EM8-W104A7
EM8-205A7
EM8-W104A7
EM8-W207A7
EM8-W310A7
EMP-W207A7

デフォルト画面サイズ: 480 × 272

プロジェクト名: Project1

場所: C:\

参照...

作成 キャンセル

MEMO

- ◆デフォルト画面サイズは、H/W 設定ダイアログで作成後に変更することも可能です。

4.3 既存のプロジェクトを開く




既存のプロジェクトファイルを選択し開きます。

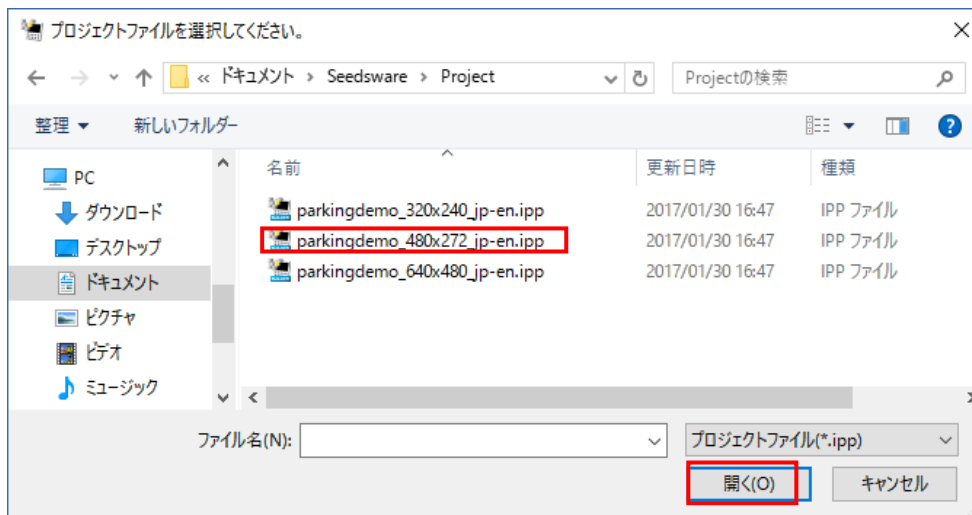
方法

1. メニューバーから [ファイル] - [開く] の順に選択します。



キーボードの「Ctrl」+「O」やツールバーの  でも行うことができます。

2. 表示するプロジェクト名を選択し、[開く] ボタンをクリックします。



※ 前回使用した場所が表示されます。

インストール直後はユーザーフォルダの「ドキュメント¥Seedsware¥Project」になります。

InfoSOSA ビルダ Ver2.5～Ver2.7 では、InfoSOSA ビルダ Ver2.0/Ver2.1 で作成したプロジェクトを開くことが可能です。Ver1.x のプロジェクトには対応しておりません。

バージョン	対応
InfoSOSA Ver1.x	×
InfoSOSA Ver2.0	○
InfoSOSA Ver2.1	○
InfoSOSA Ver2.5～Ver2.7	○
InfoSOSA ModelG Ver2.2	×

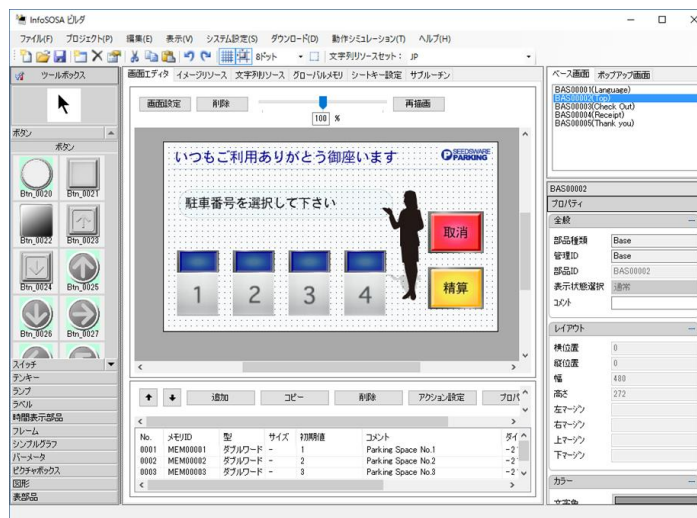
- ※ Ver2.0/Ver2.1 のプロジェクトは、一部修正が必要な場合があります。詳しくは別紙「InfoSOSA Ver2.1 からの移行ガイド」を参照ください。
- ※ Ver2.5～Ver2.7 で保存したプロジェクトは、Ver2.0/Ver2.1 では使用することができなくなります。
- ※ Ver2.0/Ver2.1 のプロジェクトを開いた場合は、同じフォルダに以下のファイル名でバックアップが自動的に行われます。

＜プロジェクト名>.bak_<旧バージョン番号>.ipp

例えば、バージョン 2.1.2.198 で作成した test.ipp というプロジェクトを開いた場合、以下のファイル名で同じフォルダにバックアップされています。

test.bak_2.1.2.198.ipp

3. 選択したプロジェクトが「画面エディタ」の作画エリアに表示されます。



MEMO

◆Ver2.7 以降では、プロジェクトファイル(.ipp)をエクスプローラなどからダブルクリックなどで開くと、ビルダが起動し、そのプロジェクトファイルを直接開くことが可能です。

4.4 プロジェクトの保存




4.4.1 上書き保存

現在作画中のプロジェクトを上書き保存します。

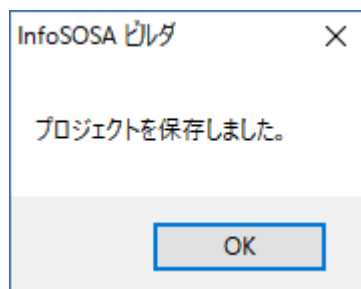
方法

1. メニューバーから [ファイル] - [上書き保存] の順に選択します。



キーボードの「Ctrl」+「S」やツールバーの  でも行うことができます。

2. 「プロジェクトを保存しました。」と表示されます。



4.4.2 名前をつけて保存

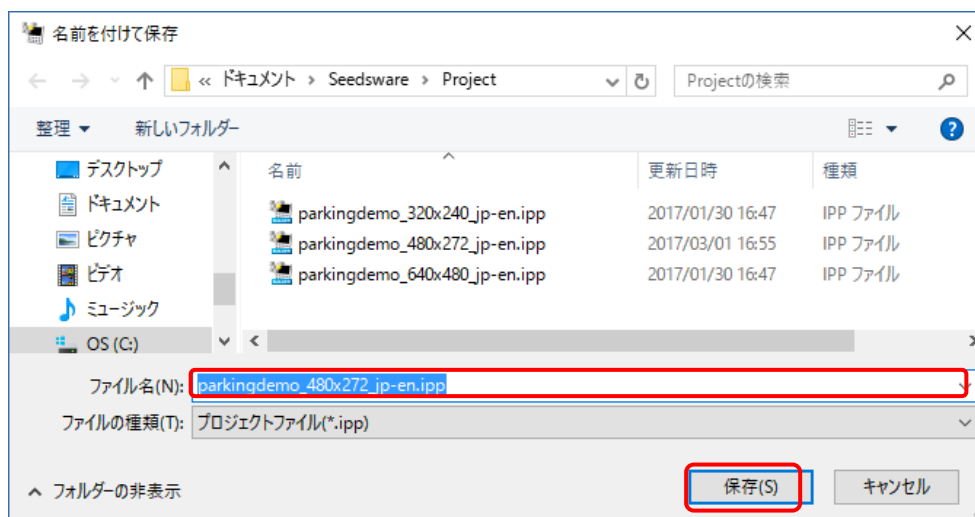
作画中のプロジェクトをプロジェクト名の指定をして保存します。

方法

1. メニューバーから [ファイル] - [名前を付けて保存] の順に選択します。



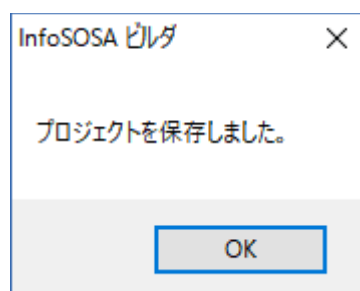
2. 「保存する場所」を選択し、「ファイル名」を入力後、[保存] ボタンをクリックします。



※ 前回使用した場所が表示されます。

インストール直後はユーザーフォルダの「ドキュメント¥Seedsware¥Project」になります。

3. 「プロジェクトを保存しました。」と表示されます。



4.5 プロジェクトを閉じる



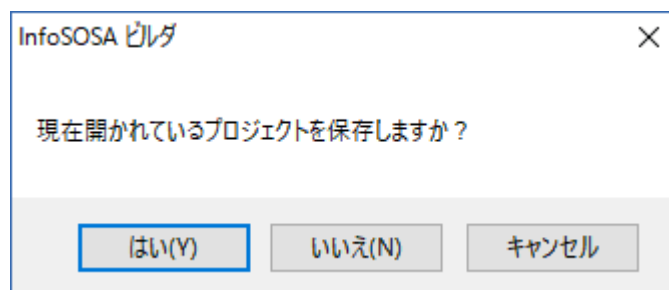
開いているプロジェクトを閉じます。

方法

1. メニューバーから [ファイル] - [閉じる] の順に選択します。



2. プロジェクトの保存を行う場合は [はい] ボタン、行わない場合は [いいえ] ボタンをクリックします。



※InfoSOSA ビルダを終了しない場合は [キャンセル] ボタンをクリックします。

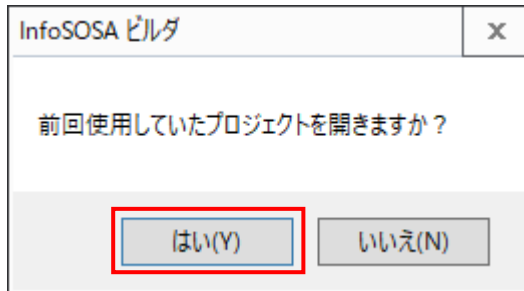
3. プロジェクトが閉じます。

4.6 最近使用したプロジェクトを開く



4.6.1 前回使用したプロジェクト

前回使用したプロジェクトは、起動時に表示されるメッセージに「はい」を選択すると開くことが可能です。※Ver2.5.6以降

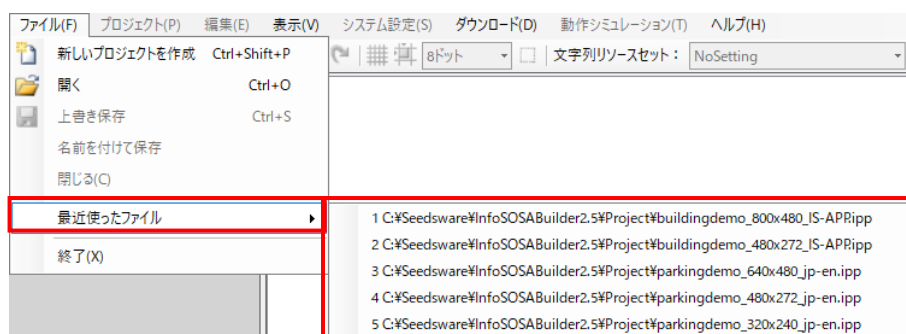


4.6.2 最近使用したプロジェクト

最近使用したプロジェクトは、以下の方法から開くことが可能です。

方法

1. メニューバーから [ファイル] - [最近使ったファイル] の順に選択します。
開くプロジェクトを選択します。



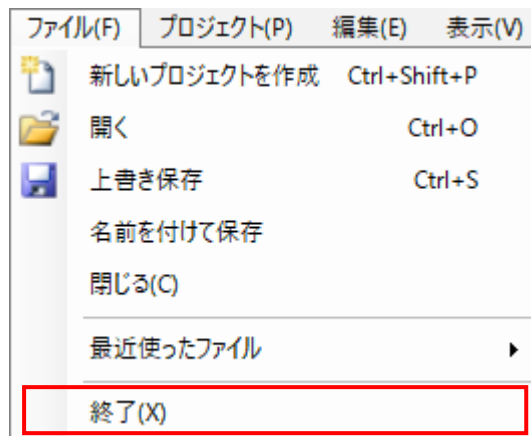
4.7 InfoSOSAビルダの終了



InfoSOSA ビルダを終了します。

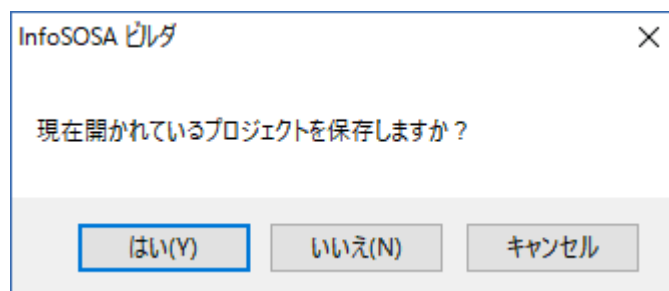
方法

1. メニューバーから [ファイル] - [終了] の順に選択します。



InfoSOSA ビルダの右上にある  でも行うことができます。

2. プロジェクトの保存を行う場合は [はい] ボタン、行わない場合は [いいえ] ボタンをクリックします。



※InfoSOSA ビルダを終了しない場合は [キャンセル] ボタンをクリックします。

3. InfoSOSA ビルダが終了します。

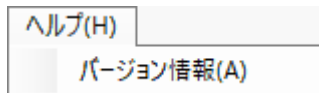
4.8 バージョン確認



InfoSOSA ビルダのバージョン情報を確認します。

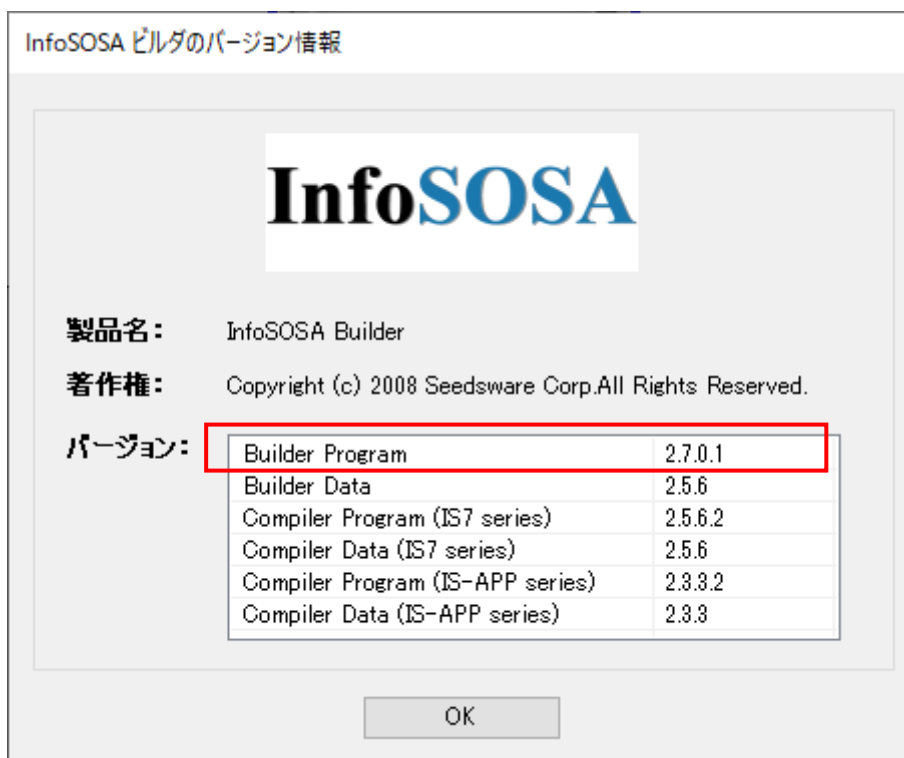
方法

1. メニューバーから [ヘルプ] - [バージョン情報] の順に選択します。



2. 「InfoSOSABuilder のバージョン情報」が表示されます。

InfoSOSA ビルダのバージョンは、「Builder Program」に表示されます。
(他は内部コンポーネントバージョンです)



※ バージョン番号は、インストールされる InfoSOSA ビルダにより異なります。

5章 画面の作成

章目次

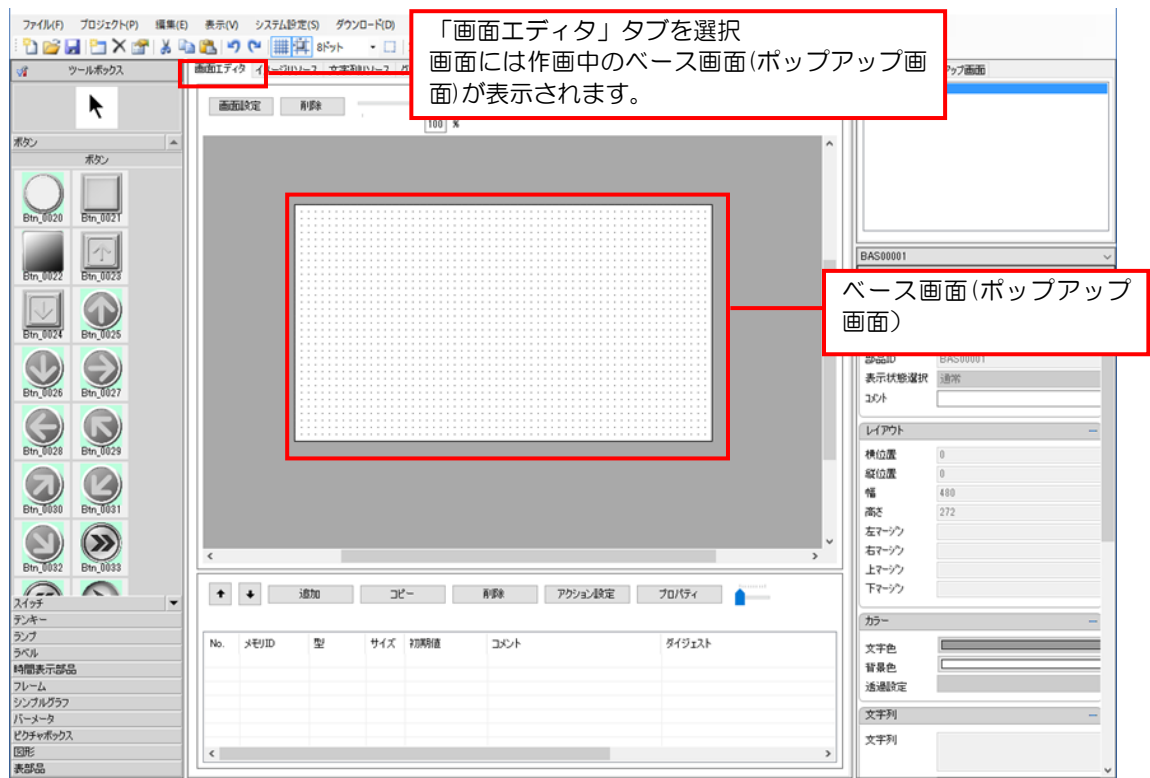
5.1	画面の作成.....	46
5.2	画面設定.....	47
5.3	部品の配置・移動.....	56
5.4	文字の表示.....	88
5.5	部品の色の変更.....	93
5.6	画像の貼り付け.....	96
5.7	部品とメモリのリンク設定.....	98
5.8	部品のプロパティ設定.....	99
5.9	図形を描画する.....	101
5.10	表を作成する.....	109

5.1 画面の作成



InfoSOSA の画面作成は、作画エリアの「画面エディタ」タブを選択し、「ベース画面（ポップアップ画面）」に部品を配置して行ないます。

※ 各部品の詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。



5.2 画面設定



ベース画面やポップアップ画面の設定や作成について説明します。

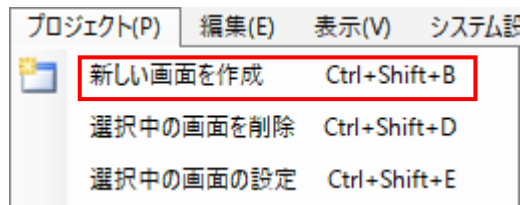
5.2.1 画面の追加(空の画面)


新たに空白の画面を作成し追加します。

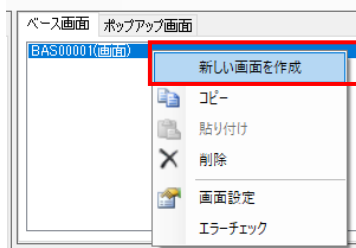
作成時にベース画面、ポップアップ画面 A、ポップアップ画面 B を選択します。

方法

1. メニューバーから [プロジェクト] - [新しい画面を作成] の順に選択します。

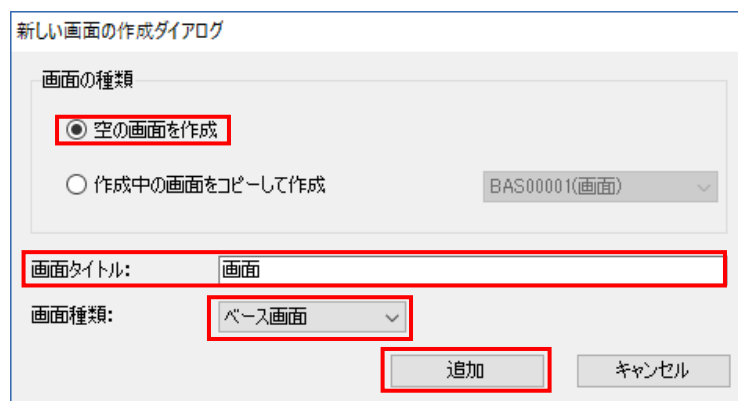


キーボードの「Ctrl」+「Shift」+「B」、ツールバーの 、画面リストの右クリックメニューの「新しい画面を作成」でも開くことが可能です。

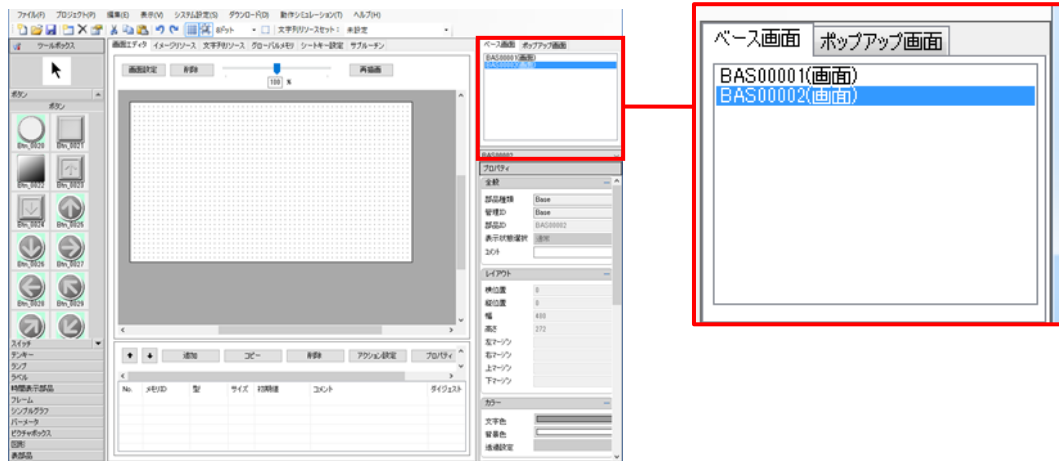


2. 「新しい画面を作成ダイアログ」が表示されるので、「空の画面を作成」をクリックして選択します。

「画面タイトル」を編集し、「画面種類」メニューから作成する画面を選択します。
設定後 [追加] ボタンをクリックします。



3. 空の画面が作成され、画面リストエリアに追加されます。



空の画面の大きさは、選択中の機種種の「解像度」になります。



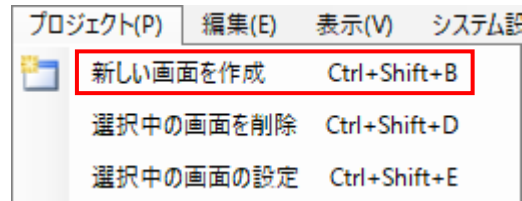
空の画面の大きさは、「デフォルト画面サイズ」の設定値になります。


5.2.2 画面の追加(コピーして作成)

既存の画面をコピーして画面を作成し追加します。

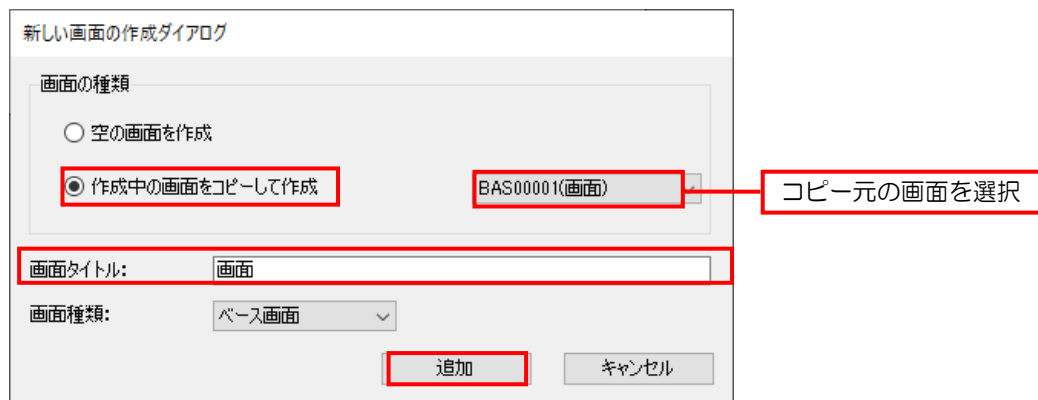
方法

1. メニューバーから [プロジェクト] - [新しい画面を作成] の順に選択します。



キーボードの「Ctrl」+「Shift」+「B」、ツールバーの  でも開くことが可能です。

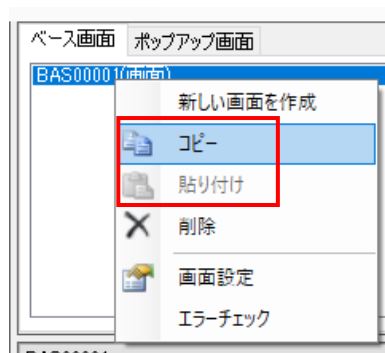
2. 「新しい画面を作成ダイアログ」が表示されるので、「作成中の画面をコピーして作成」をクリックして選択します。コピー元の画面を選択し、「画面タイトル」を編集します。設定後、「追加」ボタンをクリックします。



3. コピーされた画面が作成され、画面リストエリアに追加されます。



また、画面リストの右クリックメニューの「コピー」後に「貼り付け」を行うことでもコピー可能です。

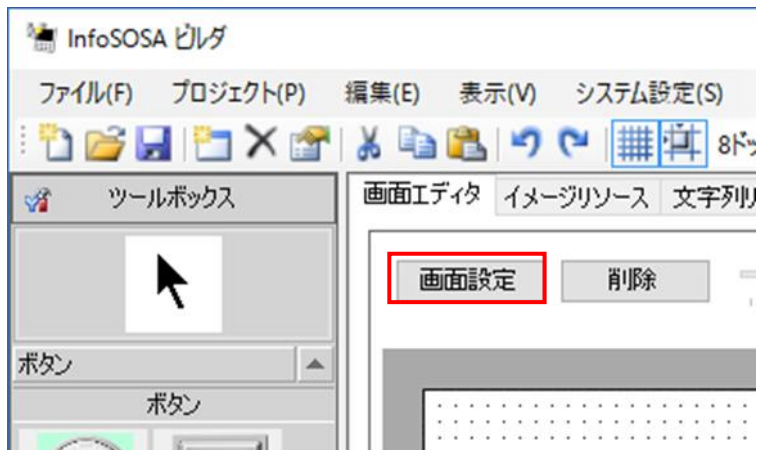


5.2.3 画面の設定

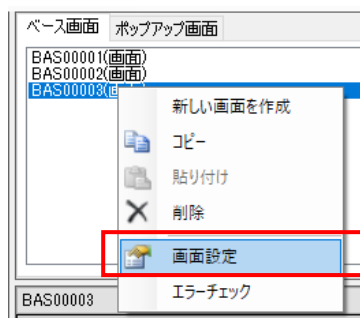
画面の ID やタイトルなどの編集を行ないます。

方法

1. 画面エディタ画面の「画面設定」ボタンをクリックします。



または、画面リストで設定を行う画面を選択し、右クリックメニューから「画面設定」をクリックします。



2. 「画面設定ダイアログ」が表示されます。
各項目を編集し [OK] ボタンをクリックします。

画面設定ダイアログ

画面のプロパティ

画面ID: ① BAS00001

画面タイトル: ② 画面

画面種類: ③ ベース画面

OK キャンセル

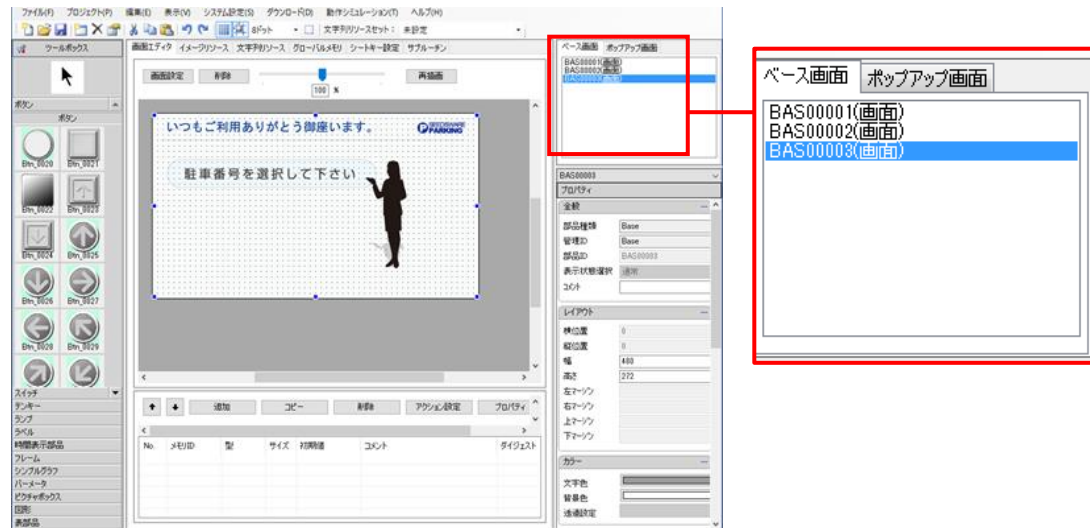
No	項目	内容
①	画面 ID	画面を識別するための ID を設定します。 ID はアクション設定や画面選択などを行うときに使用します。 既に登録されている画面 ID や部品 ID と同じものは設定できません。
②	画面タイトル	画面のタイトルを設定します。 入力できる文字は半角・全角文字、256 文字以内です。半角・全角文字とも 1 文字として数えます。
③	画面種類	画面の種類が表示されます。 画面の種類は「ベース画面」「ポップアップ画面 A」「ポップアップ画面 B」です。

5.2.4 画面の選択

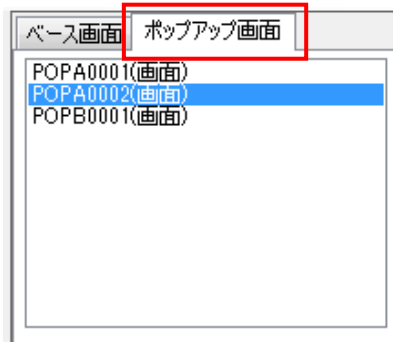
画面エディタに表示する画面を選択します。

方法

1. 画面リストから画面エディタに表示させたいベース画面を選択します。
画面エディタに選択されたベース画面が表示されます。



ポップアップ画面を表示させる場合は、画面リストの [ポップアップ画面] タブにある画面から選択します。

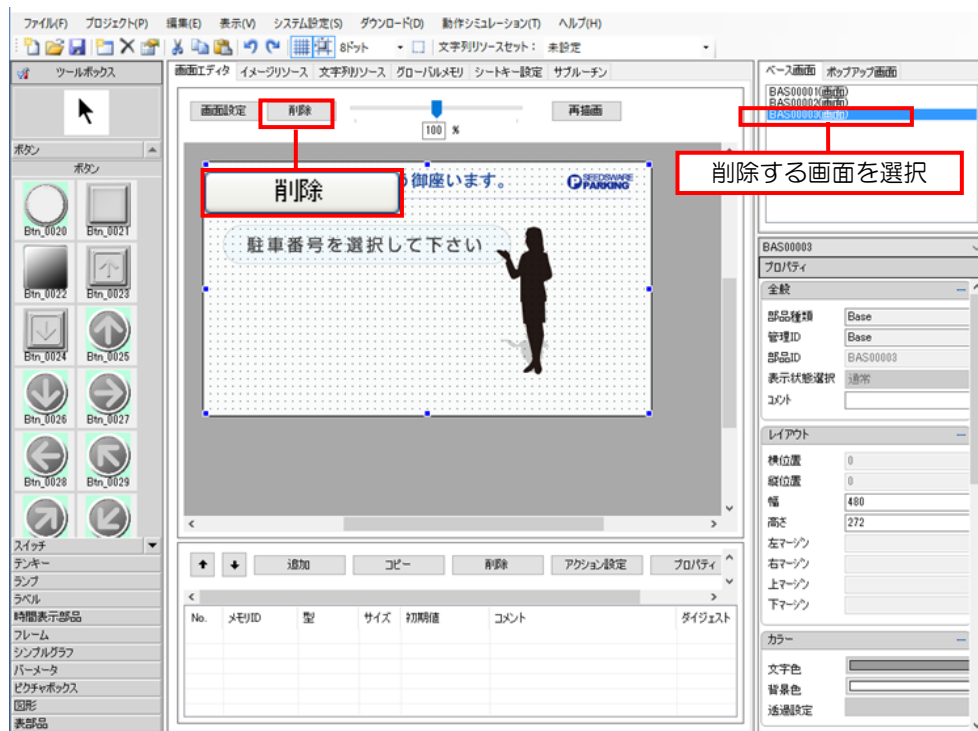


5.2.5 画面の削除

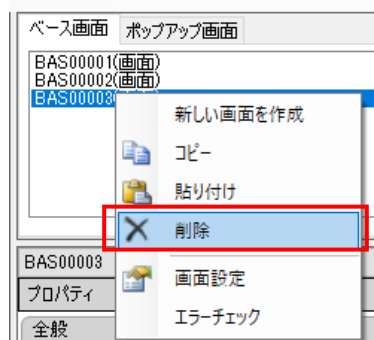
登録された画面を削除します。

方法

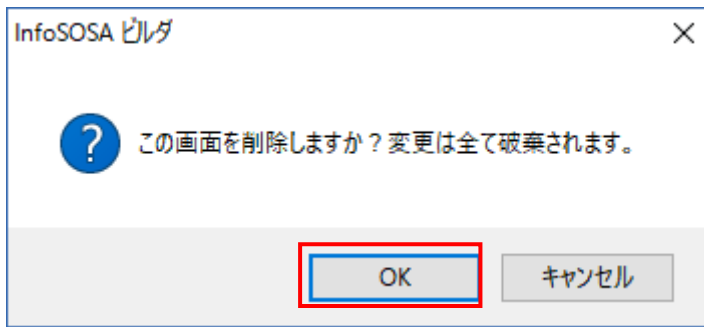
1. 画面リストから削除したい画面を選択します。
画面エディタの「削除」ボタンをクリックします。



または、画面リストで削除する画面を選択し、右クリックメニューから「削除」をクリックします。



2. 確認のメッセージが表示されるので [OK] ボタンをクリックします。



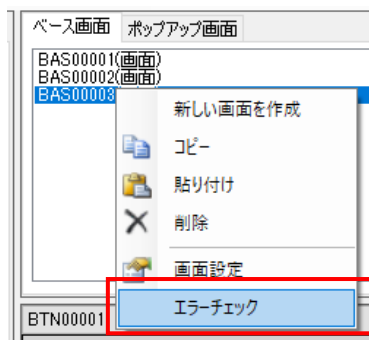
3. 画面が削除されます。

5.2.6 画面のエラーチェック

選択中画面のエラーチェックを行います。

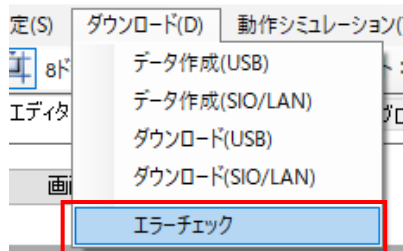
方法

1. 画面リストからエラーチェックを行いたい画面を選択します。
2. 右クリックメニューから「エラーチェック」をクリックします。



対象画面のみのエラーチェックを行います。

全ての画面のエラーチェックを行う場合は、上部メニュー「ダウンロード」内の「エラーチェック」を実行してください。



5.3 部品の配置・移動



部品の配置や移動方法について説明します。

5.3.1 部品の選択

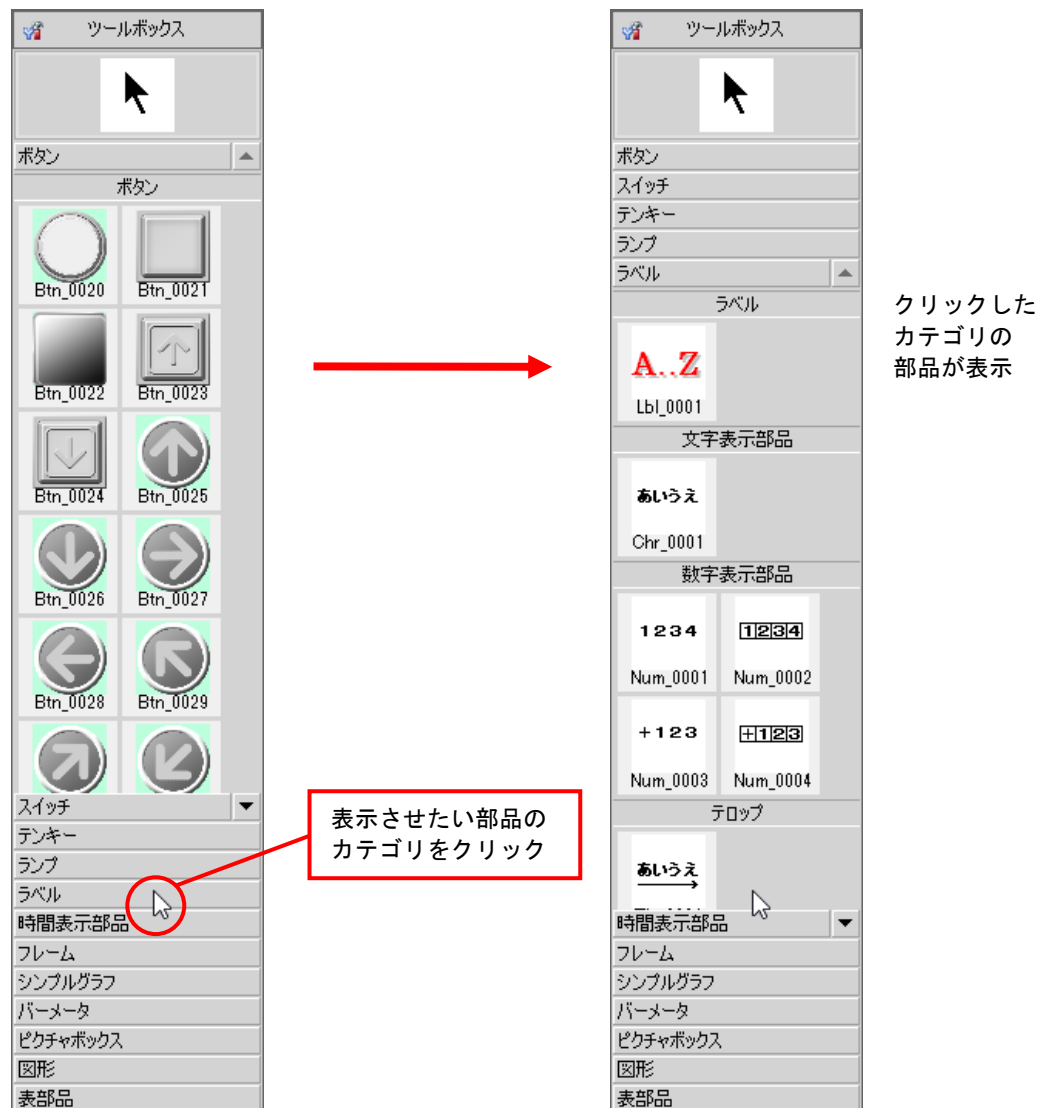
ツールボックスは、画面作成で使用する部品がカテゴリごとに格納されています。

※ 各部品の詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

部品の表示

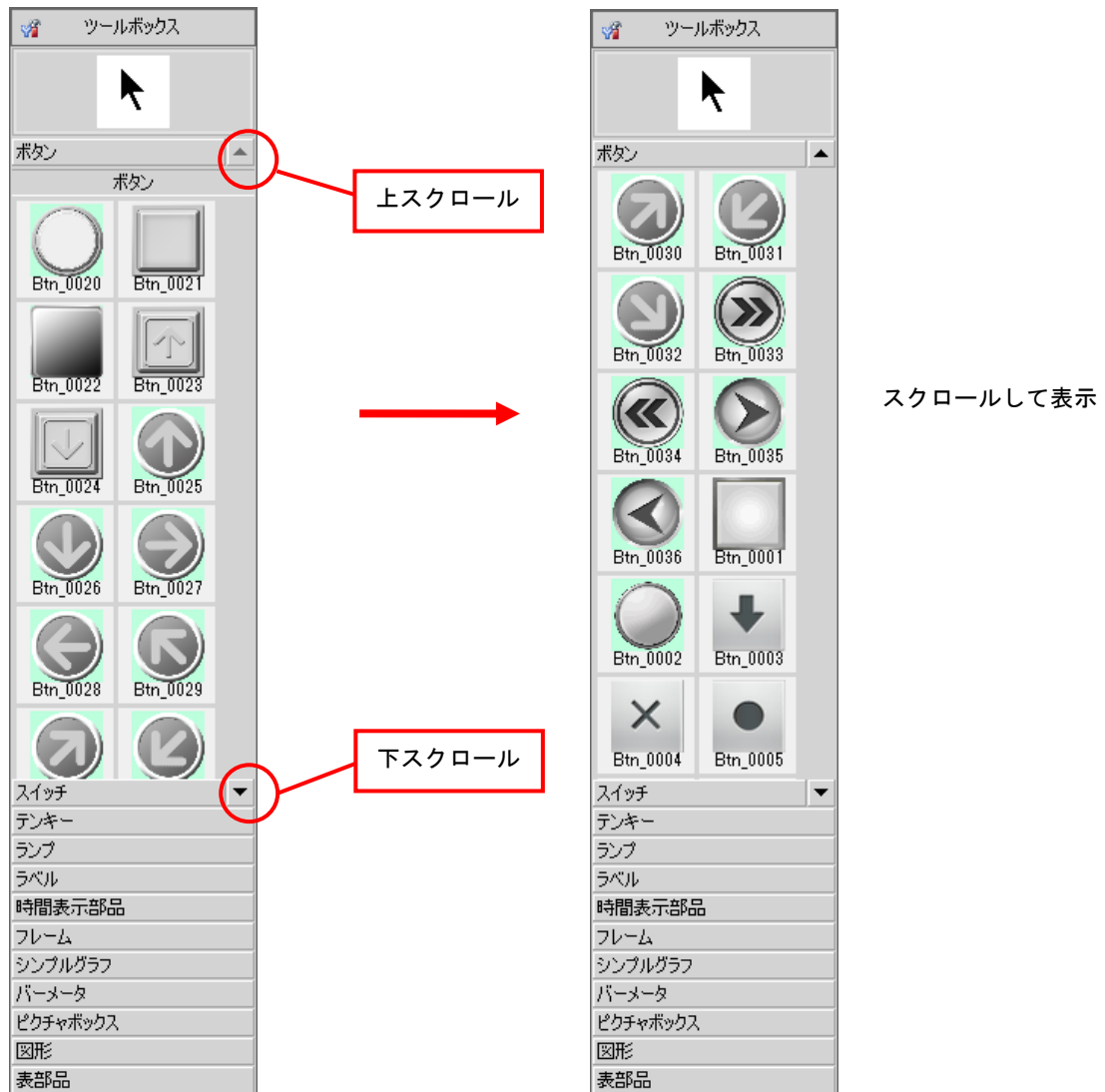
カテゴリの選択

カテゴリをクリックすると部品が表示されます。



スクロール表示

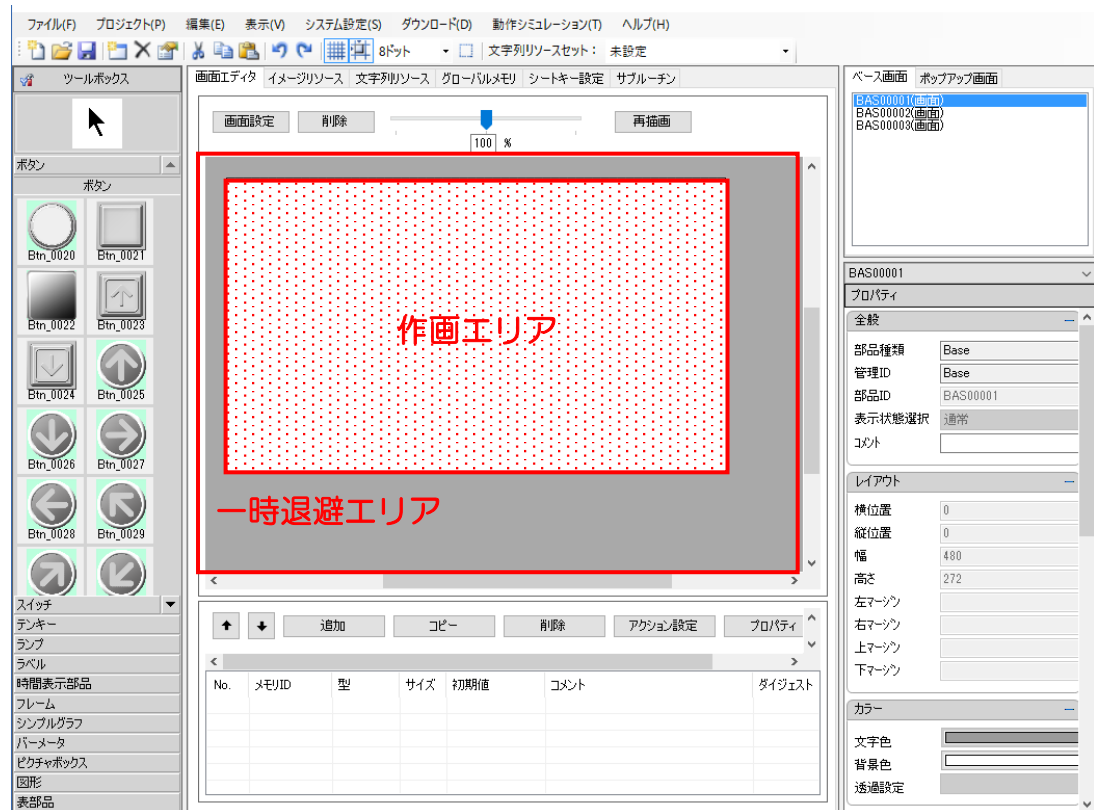
表示しきれない部品は横のカーソルでスクロールします。



5.3.2 部品の配置

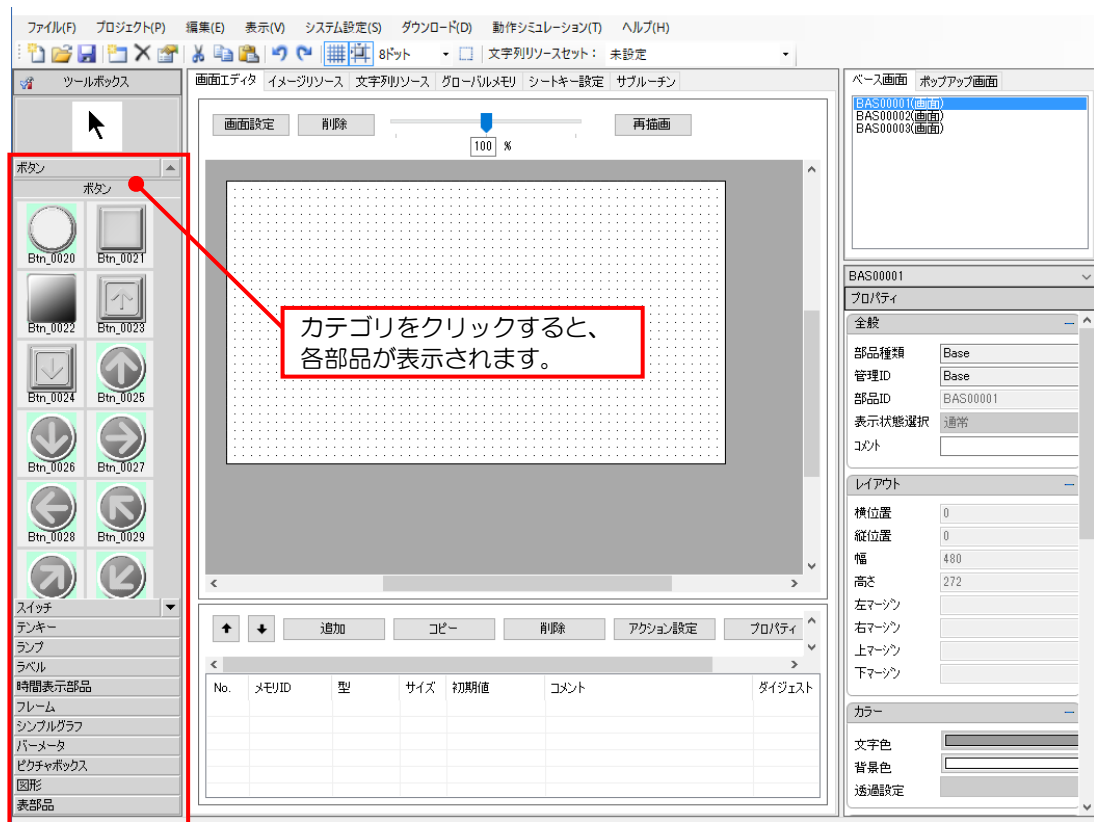
部品を画面に配置します。

作画エリア外に一時的に移動することは可能ですが、実行前に作画エリア内に配置してください。

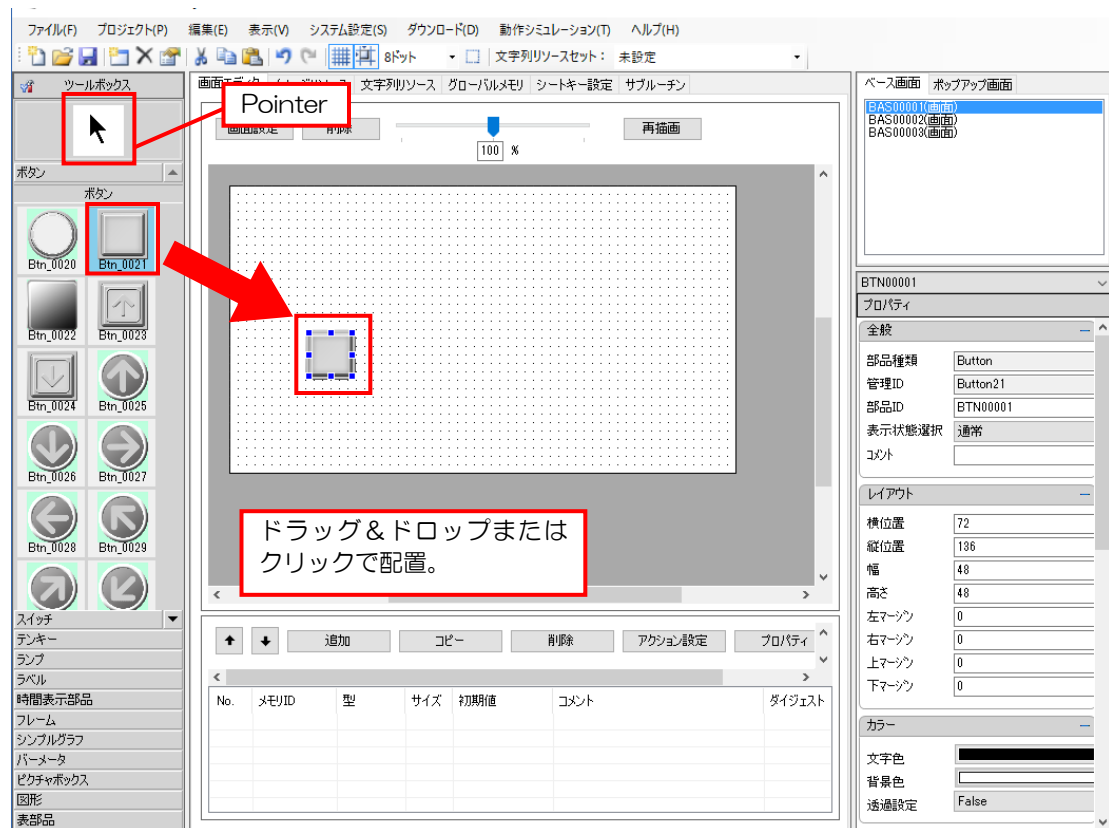


方法1 ツールボックスによる部品配置

1. ツールボックスから配置する部品のカテゴリをクリックします。



2. ツールボックスから配置する部品をクリックし、部品を選択状態にします。
画面上でクリックすると選択した部品が配置されます。
また、ドラッグ&ドロップでも配置することもできます。



部品を配置してもツールボックスで選択されている部品の状態は解除されません。
画面上で部品が配置されていない箇所をクリックすると、部品をつづけて配置することができます。
選択状態を解除するには、ツールボックスエリアの [Pointer] をクリックするか、画面上で右クリックします。

方法2 ドラッグ&ドロップによる部品配置

1. 登録したいイメージを Web ブラウザやエクスプローラなどから作画エリアにドラッグ&ドロップします。または、クリップボードから作画エリアに貼り付け (Ctrl+V) します。



※Web ブラウザのセキュリティ機能によってドラッグ&ドロップによるイメージ貼り付けが制限される場合があります。セキュリティ機能の解除方法は Web ブラウザのマニュアルを参照ください。

2. 部品種類を選択して、「設定」ボタンをクリックします。

機能設定ダイアログ

部品種類

レイアウト

横位置	<input type="text" value="100"/>	左マージン	<input type="text" value="0"/>
縦位置	<input type="text" value="100"/>	右マージン	<input type="text" value="0"/>
幅	<input type="text" value="48"/>	上マージン	<input type="text" value="0"/>
高さ	<input type="text" value="48"/>	下マージン	<input type="text" value="0"/>

3. 選択した部品が配置されます。

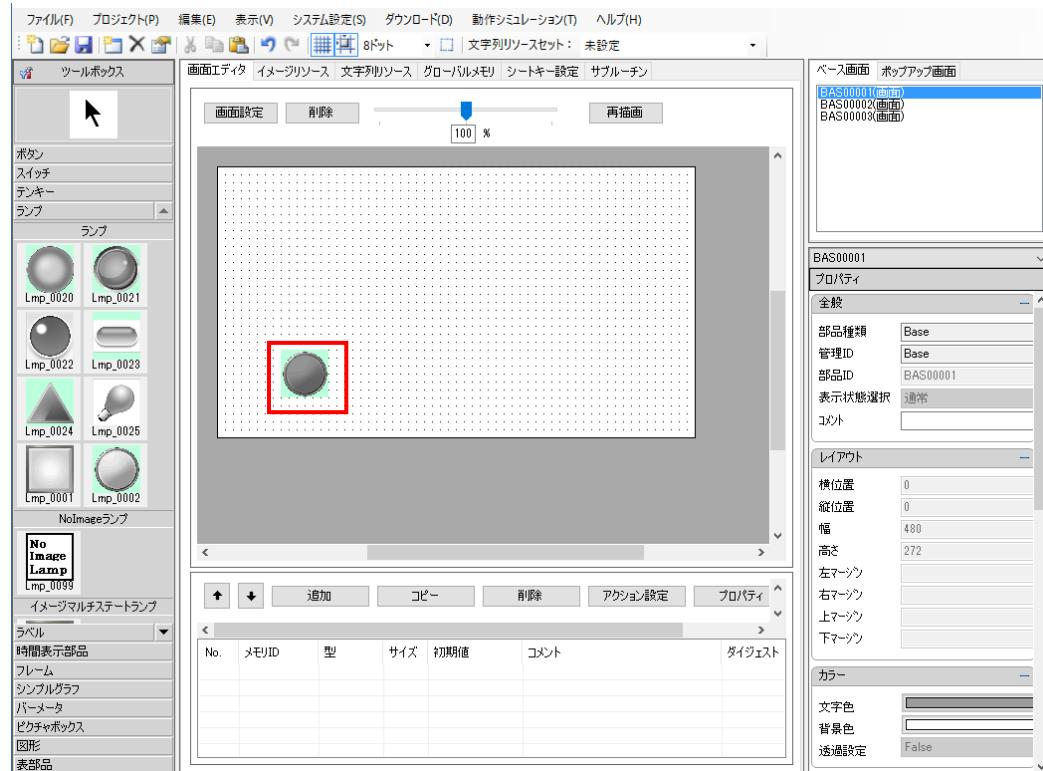


5.3.3 部品の移動(マウス、キーボード)

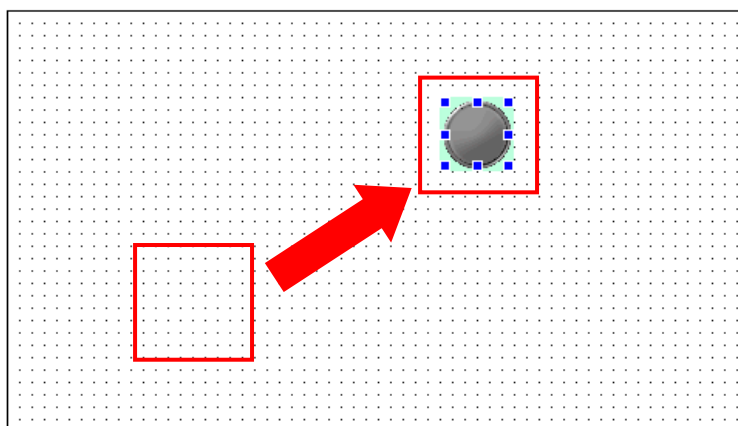
マウスやキーボードを使用して部品を移動します。

方法

1. 画面上の部品を選択します。



2. ドラッグ&ドロップで部品を移動します。
キーボードの「矢印キー」でも部品を移動できます。

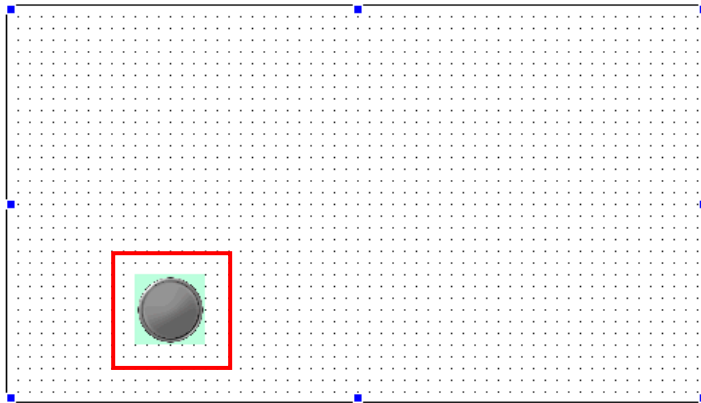


5.3.4 部品の移動(位置指定)

部品の位置を指定した座標に移動します。

方法

1. 移動する部品を選択します

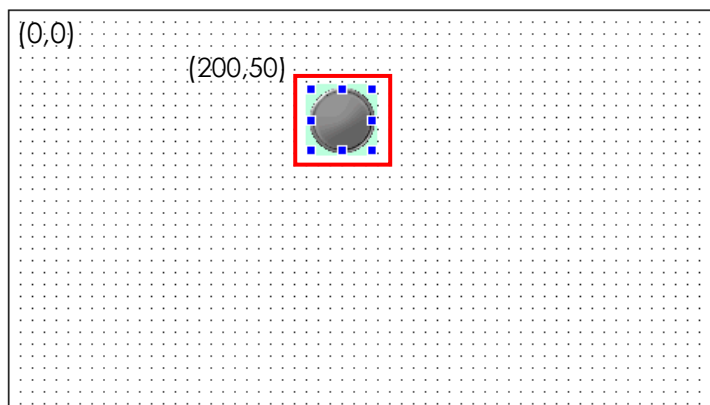


2. プロパティエリアの「レイアウト」にある、「横位置」、「縦位置」へ座標を入力します。
作画エリアの左上が原点(0,0)になります。
部品の座標は部品の左上が基準になります。

レイアウト	
横位置	<input type="text" value="200"/>
縦位置	<input type="text" value="50"/>
幅	<input type="text" value="48"/>
高さ	<input type="text" value="48"/>
左マージン	<input type="text" value="0"/>
右マージン	<input type="text" value="0"/>
上マージン	<input type="text" value="0"/>
下マージン	<input type="text" value="0"/>

※ 部品の詳細プロパティからも入力可能です。

3. 入力した位置へ部品が移動します。

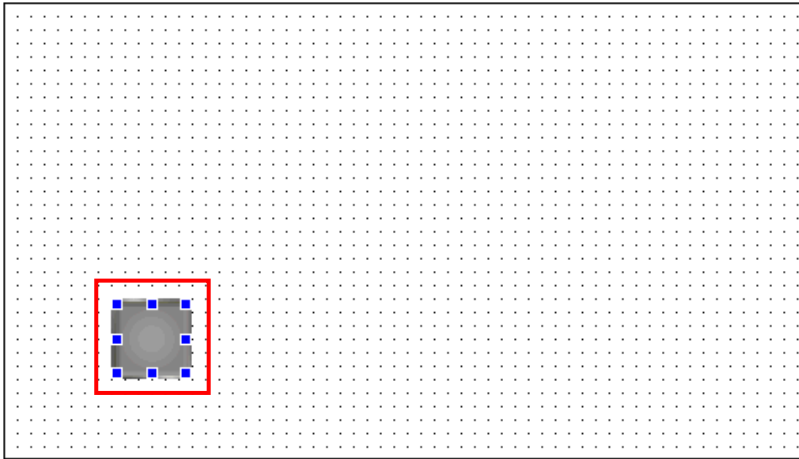


5.3.5 部品の拡大・縮小(マウス)

マウスを使用して部品を拡大・縮小します。

方法

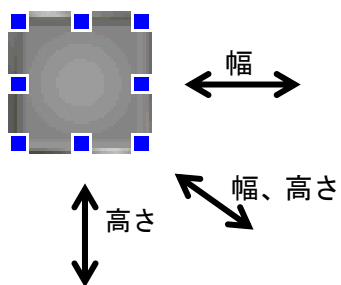
1. 拡大・縮小を行う部品を選択します。



2. 部品の隅にカーソルを合わせます。



3. マウスの左ボタンを押しながらドラッグし、部品を拡大・縮小します。

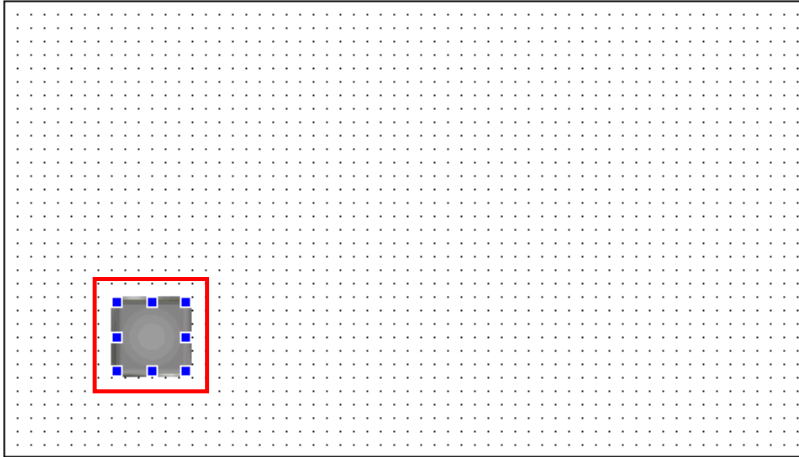


5.3.6 部品の拡大・縮小(大きさ指定)

大きさを指定して部品を拡大・縮小します。

方法

1. 拡大・縮小を行う部品を選択します。



2. 部品のプロパティの「レイアウト」にある、「幅」、「高さ」へ数値を入力します。
部品の拡大・縮小を行う場合、部品の左上隅を基準として拡大・縮小されます。
部品の座標を確認し、拡大後でも表示画面内に収まるよう設定してください。

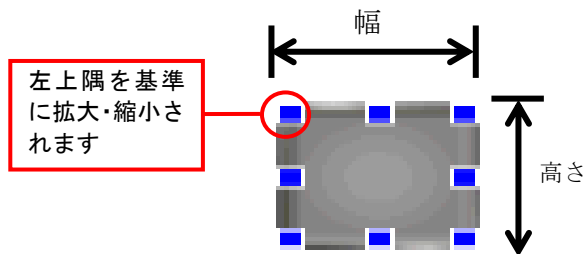
レイアウト	
横位置	200
縦位置	50
幅	48
高さ	48
左マージン	0
右マージン	0
上マージン	0
下マージン	0

数値にあわせて部品の横幅が変わります。

数値にあわせて部品の高さが変わります。

※ 部品の詳細プロパティからも入力可能です。

3. 部品の大きさが変わります。



5.3.7 部品の一括選択

画面エディタに配置された複数の部品を一度に選択します。

選択後、一括調整を行うことができます。

一括調整を行うためには、基準の部品を設定する必要があります。

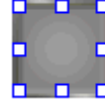
基準の部品

基準になる部品は選択状態が青くなります。

基準とされる部品（選択状態が青）



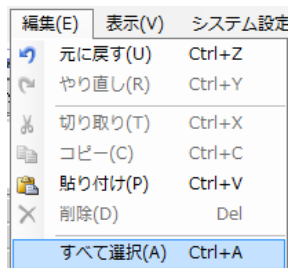
基準ではない部品（選択状態が白）



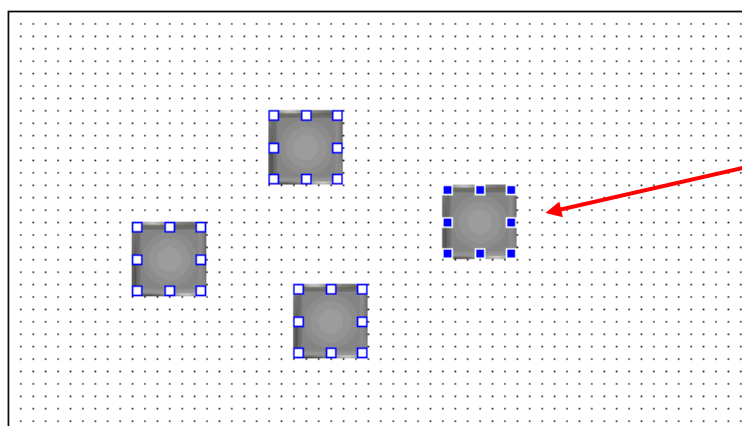
複数の部品の選択の仕方

画面上の全ての部品を選択

1. メニューバーから [編集] - [すべて選択] の順に選択します。
キーボードの「Ctrl」+「A」でも行うことができます。



2. 画面上の全ての部品が選択状態になります。

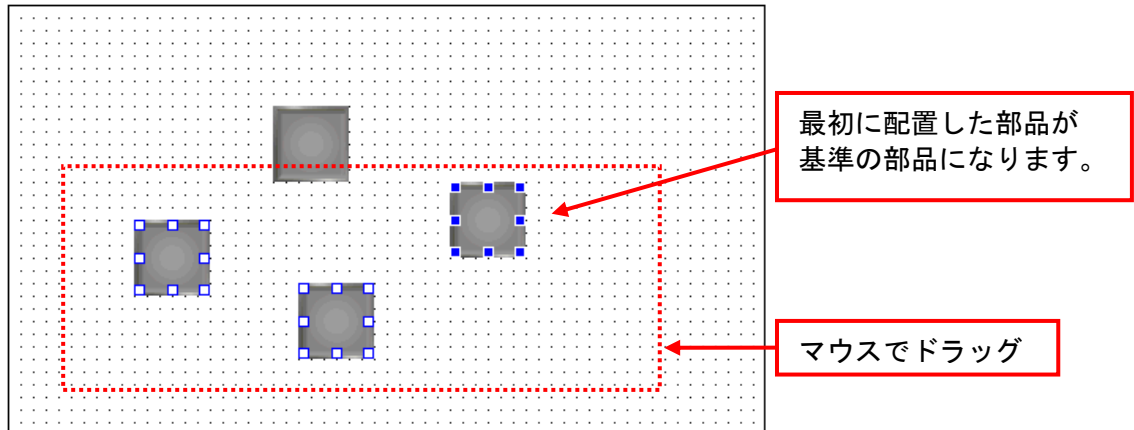


最初に配置した部品が基準の部品になります。

ドラッグで選択

マウスを使いドラッグで選択します。

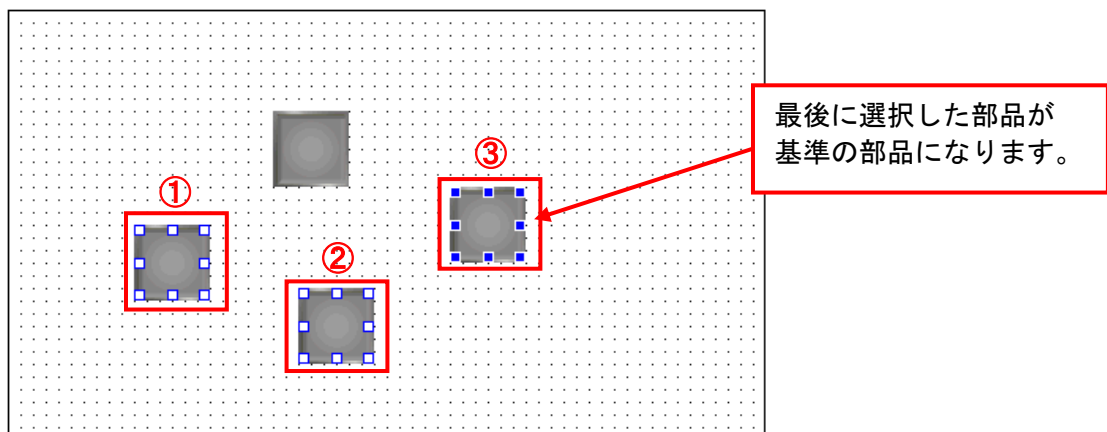
ドラッグした範囲内に入っている部品が選択状態になります。



「Ctrl」キーを使って選択

「Ctrl」を押しながら部品を順番にクリックしていきます。

クリックした部品が選択状態になっていきます。

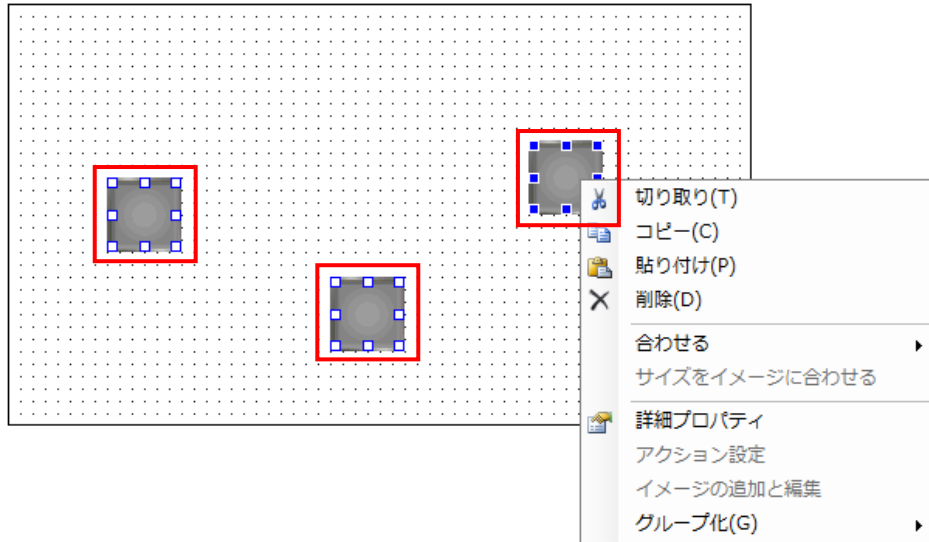


5.3.8 部品の一括調整(縦位置)

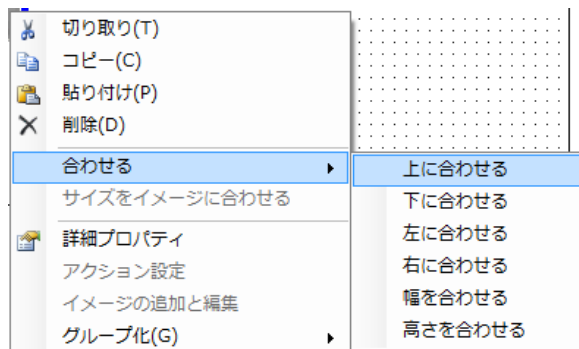
画面に配置した複数の部品の縦位置を基準の部品に合わせます。

方法

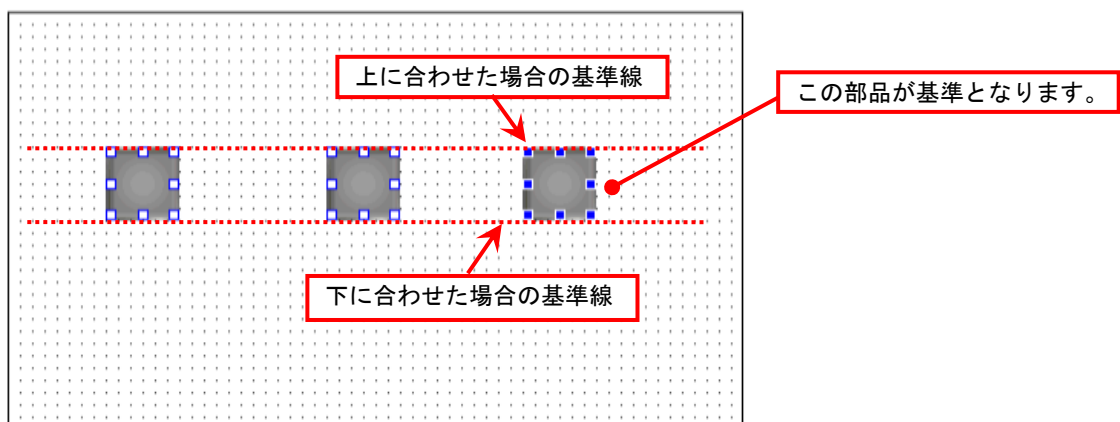
- 調整する部品を一括選択し、部品上で右クリックします。



- メニューから [合わせる] - [上に合わせる] または [下に合わせる] の順に選択します。



- 基準の部品の上辺または下辺に合わせて選択した部品が一括で整列されます。

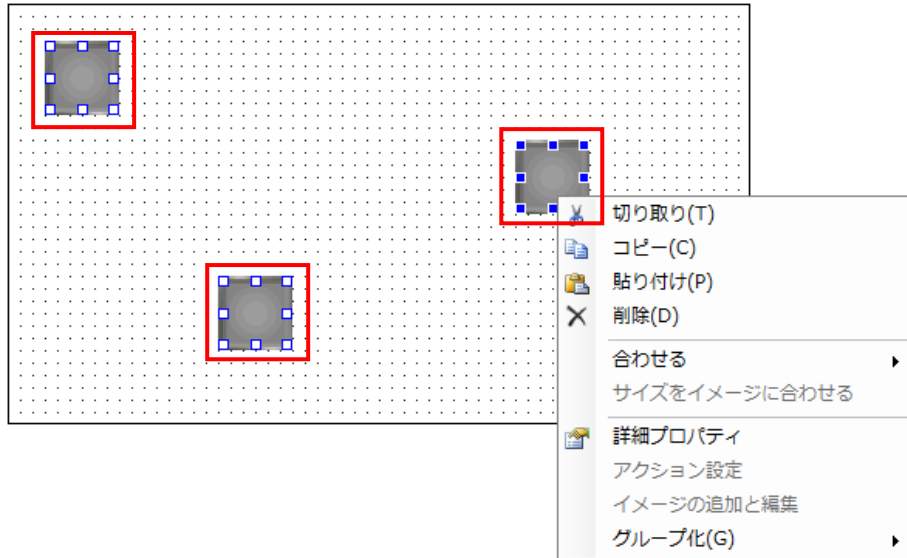


5.3.9 部品の一括調整(横位置)

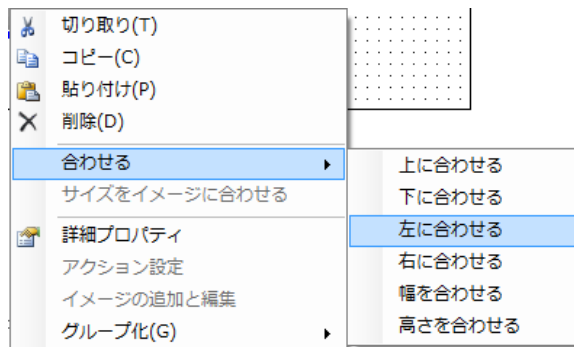
画面に配置した複数の部品の横位置を基準の部品に合わせます。

方法

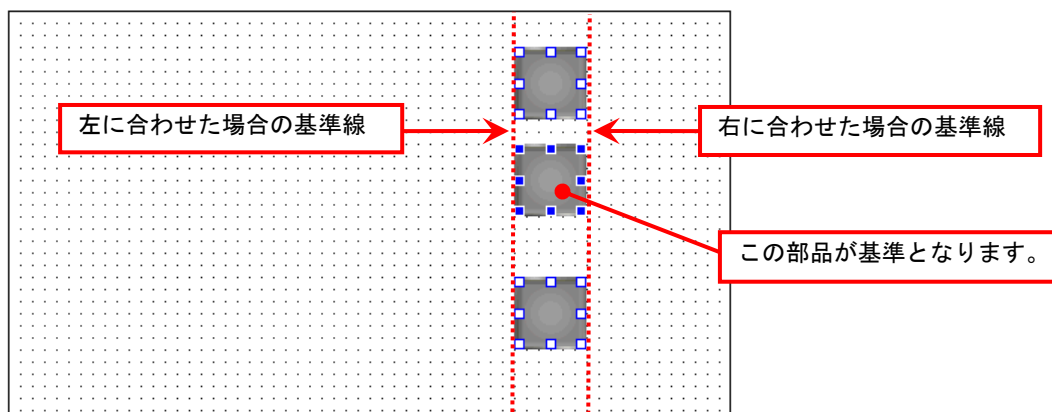
- 調整する部品を一括選択し、部品上で右クリックします。



- メニューから [合わせる] - [左に合わせる] または [右に合わせる] の順に選択します。



- 基準の部品の左辺または右辺に合わせて選択した部品が一括で整列されます。

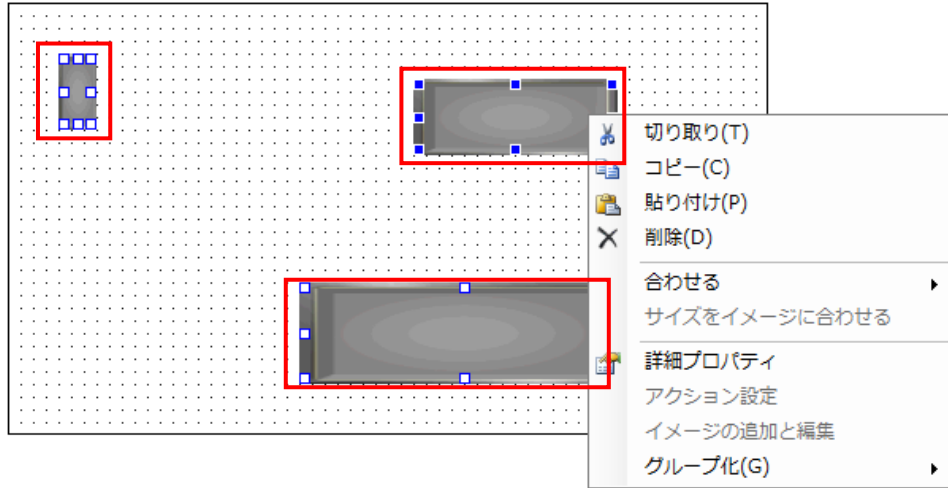


5.3.10 部品の一括調整(横幅)

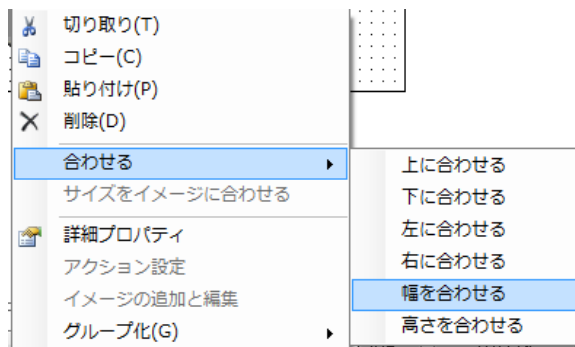
画面に配置した複数の部品の横幅を基準の部品に合わせます。

方法

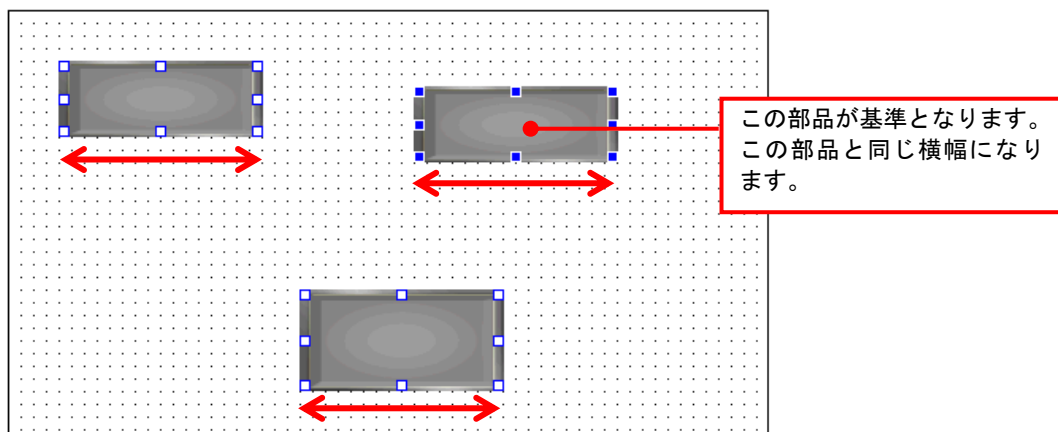
- 調整する部品を一括選択し、部品上で右クリックします。



- メニューから [合わせる] - [幅を合わせる] の順に選択します。



- 基準の部品に合わせて選択した部品が一括で同じ横幅になります。

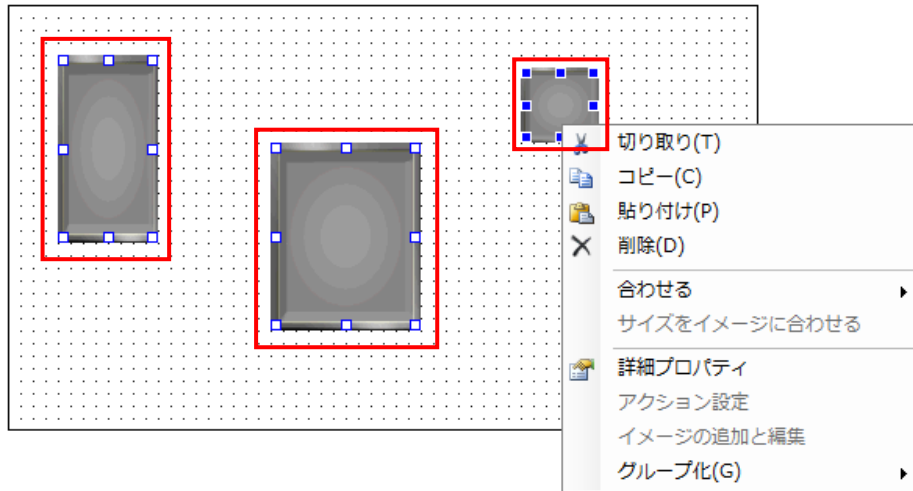


5.3.11 部品の一括調整(高さ)

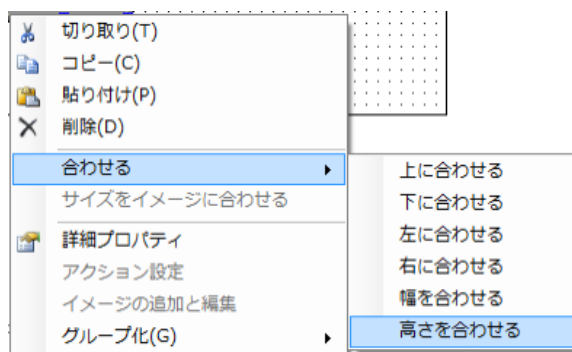
画面に配置した複数の部品の高さを基準の部品に合わせます。

方法

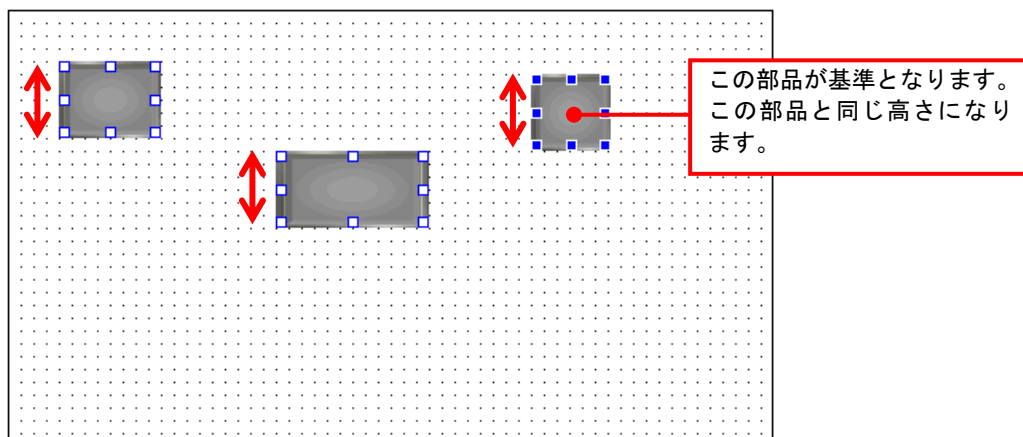
1. 調整する部品を一括選択し、部品上で右クリックします。



2. メニューから [合わせる] - [高さを合わせる] の順に選択します。



3. 基準の部品に合わせて選択した部品が一括で同じ高さになります。



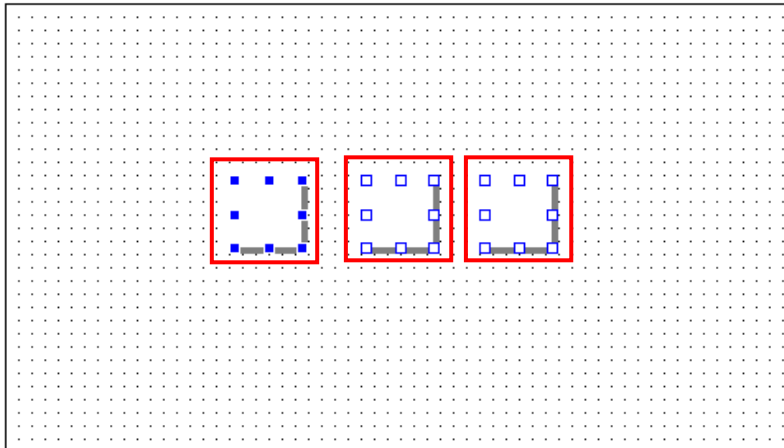
5.3.12 部品の一括調整(プロパティ)

画面に配置した複数の部品のプロパティを変更します。

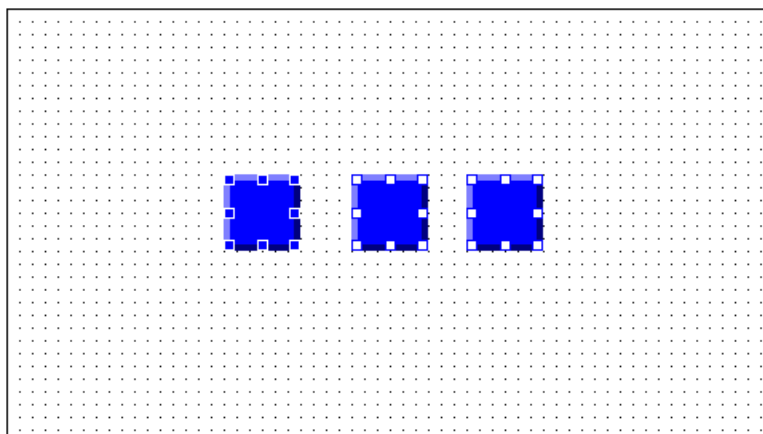
- ※ 一括変更の対象外のプロパティもあります。
- ※ 複数種類の部品を対象にする場合は共通のプロパティのみが対象になります。

方法

1. 変更する部品を一括選択し、プロパティエリアの共通のプロパティを変更します。



2. 選択した部品のプロパティが一括で変更されます。

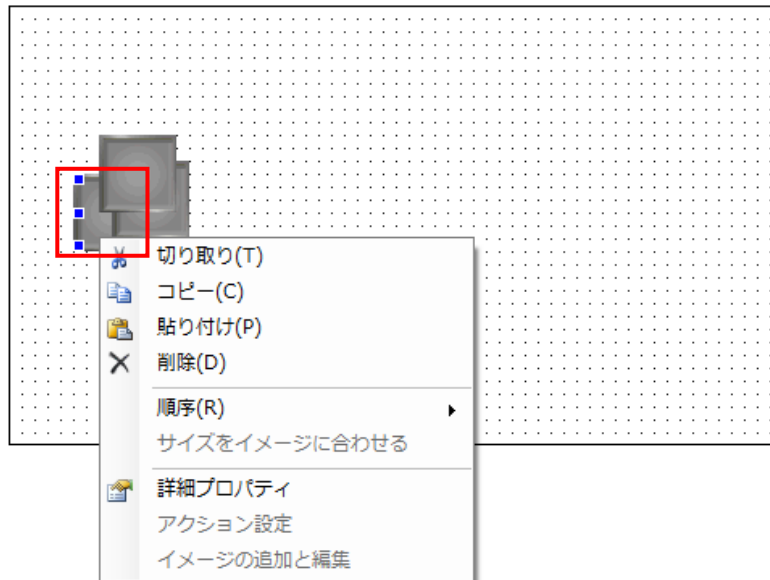


5.3.13 部品順序の変更(最前面へ移動)

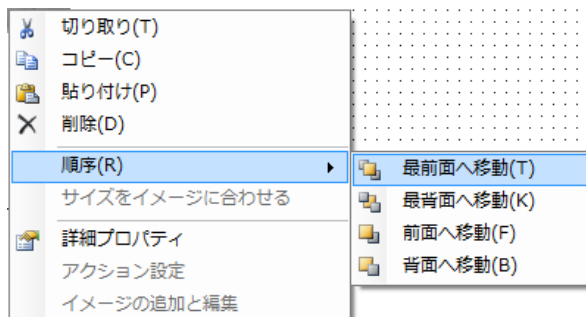
選択した部品を重ねた部品の最前面に表示させます。

方法

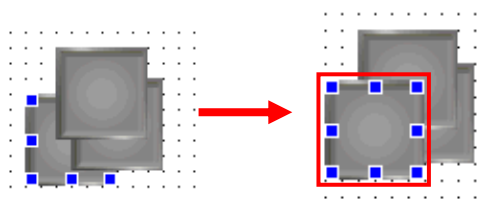
1. 最前面に表示させる部品を選択し、部品上で右クリックします。



2. メニューから「順序」 - 「最前面へ移動」の順に選択します。



3. 選択した部品が最前面で表示されます。

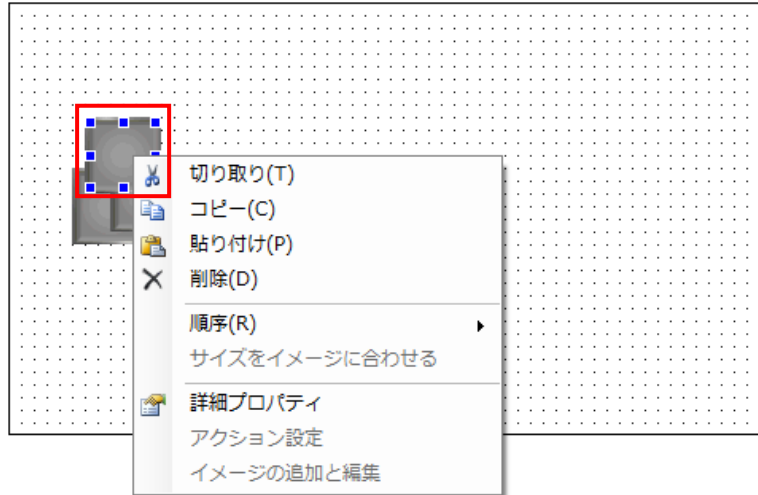


5.3.14 部品順序の変更(最背面へ移動)

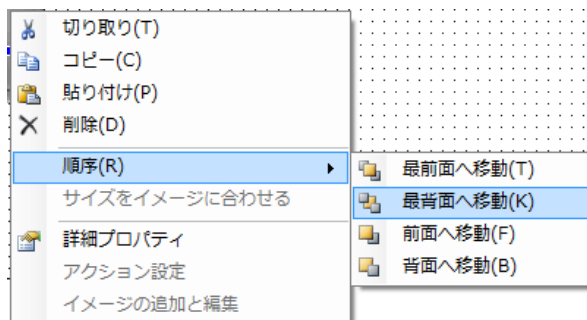
選択した部品を重なった部品の最背面に表示させます。

方法

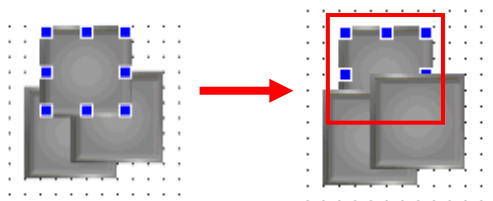
1. 最背面に表示させる部品を選択し、部品上で右クリックします。



2. メニューから [順序] - [最背面へ移動] の順に選択します。



3. 選択した部品が最背面で表示されます。

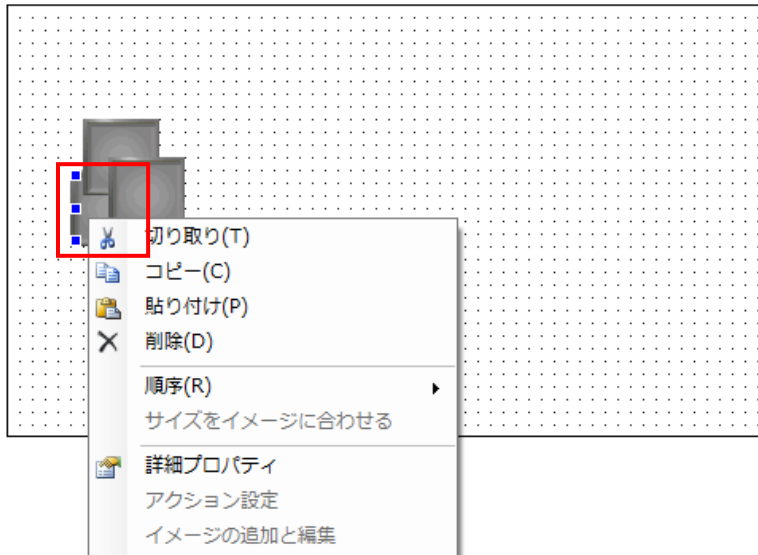


5.3.15 部品順序の変更(前面へ移動)

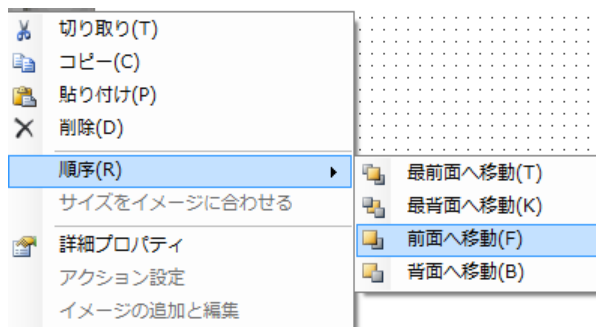
選択した部品の表示が1つ前面に移動します。

方法

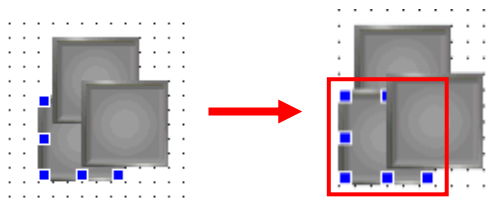
1. 前面に移動させる部品を選択し、部品上で右クリックします。



2. メニューから [順序] - [前面へ移動] の順に選択します。



3. 選択した部品が一つ前面に移動し表示されます。



5.3.16 部品順序の変更(背面へ移動)

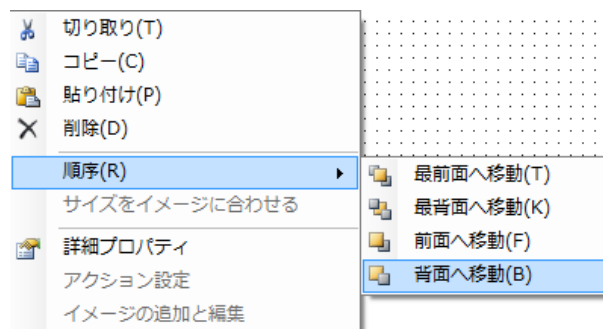
選択した部品の表示が 1 つ背面に移動します。

方法

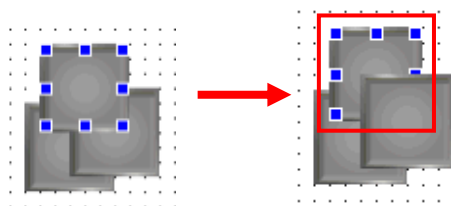
1. 背面に移動させる部品を選択し、部品上で右クリックします。



2. メニューから [順序] - [背面へ移動] の順に選択します。



3. 選択した部品が一つ背面に移動し表示されます。

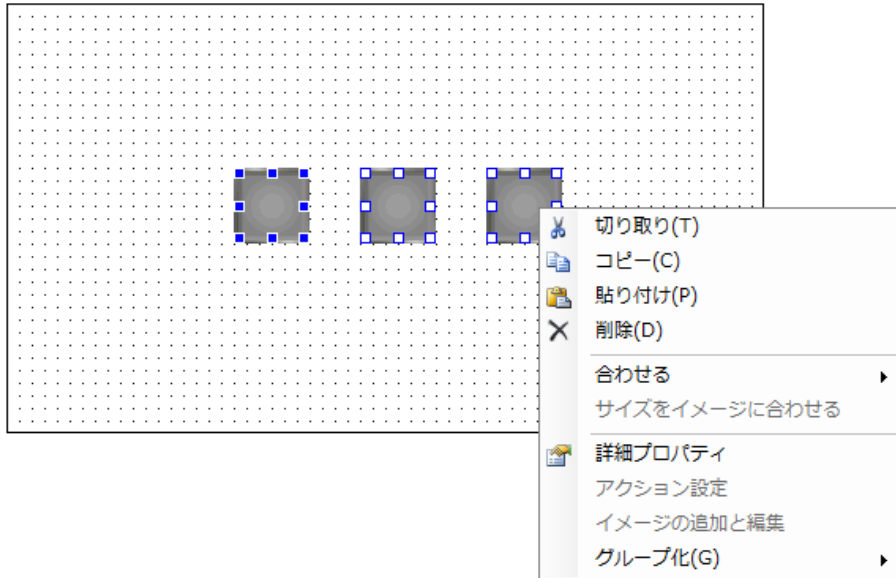


5.3.17 部品のグループ化

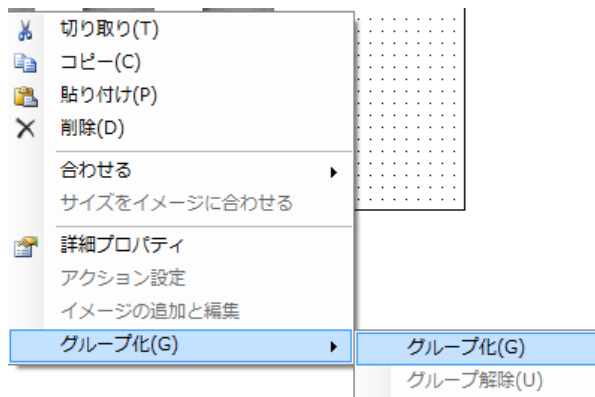
画面に配置した複数の部品をグループにします。

方法

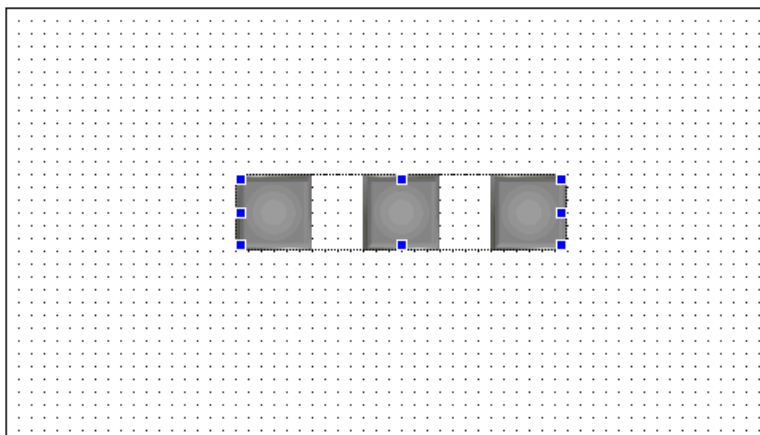
1. グループ化する部品を一括選択し、部品上で右クリックします。



2. メニューから [グループ化] - [グループ化] の順に選択します。



3. 選択した部品がグループ化されます。

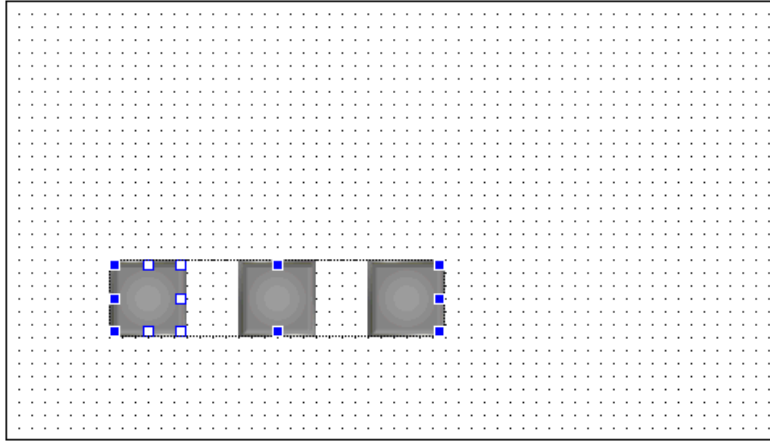


5.3.18 グループの移動(マウス、キーボード)

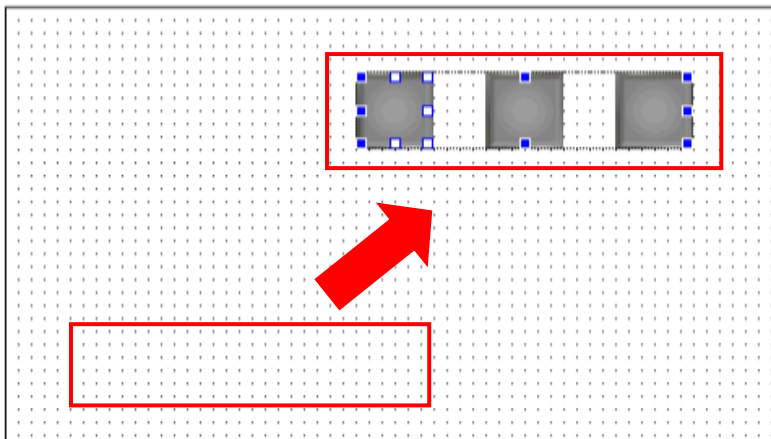
グループ化された部品を移動します。

方法

1. 画面上のグループを選択します。



2. ドラッグ&ドロップで部品を移動します。
キーボードの「矢印キー」でも部品を移動できます。



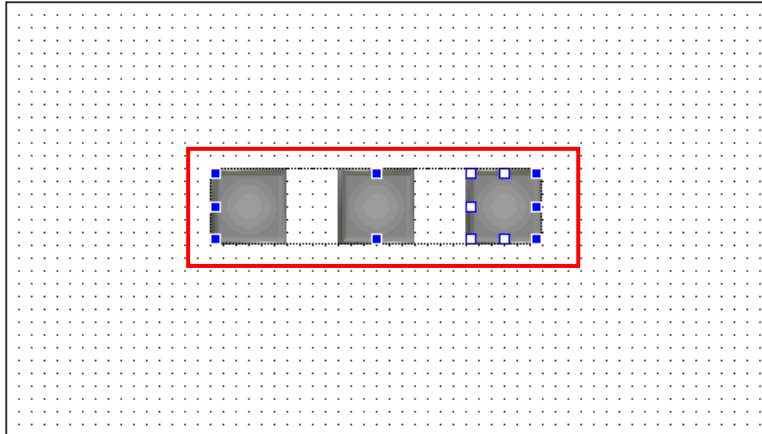
5.3.19 グループの拡大・縮小(マウス)

マウスを使用してグループを拡大・縮小します。

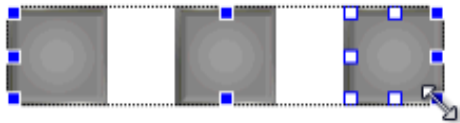
※ グループ内の部品すべてが拡大・縮小します。

方法

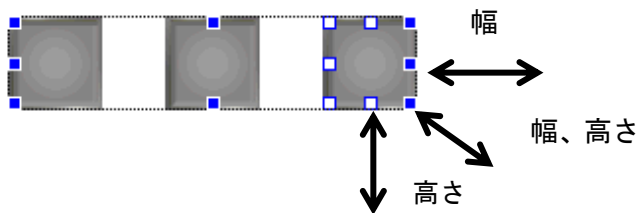
1. 拡大・縮小を行うグループを選択します。



2. グループの隅にカーソルを合わせます。



3. マウスの左ボタンを押しながらドラッグし、グループを拡大・縮小します。

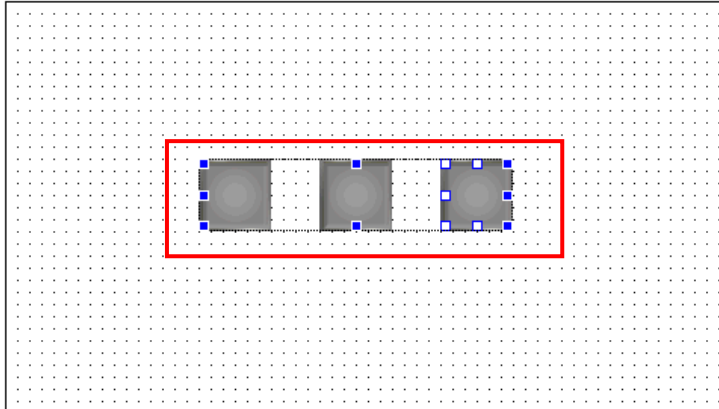


5.3.20 グループ化された部品のプロパティ設定

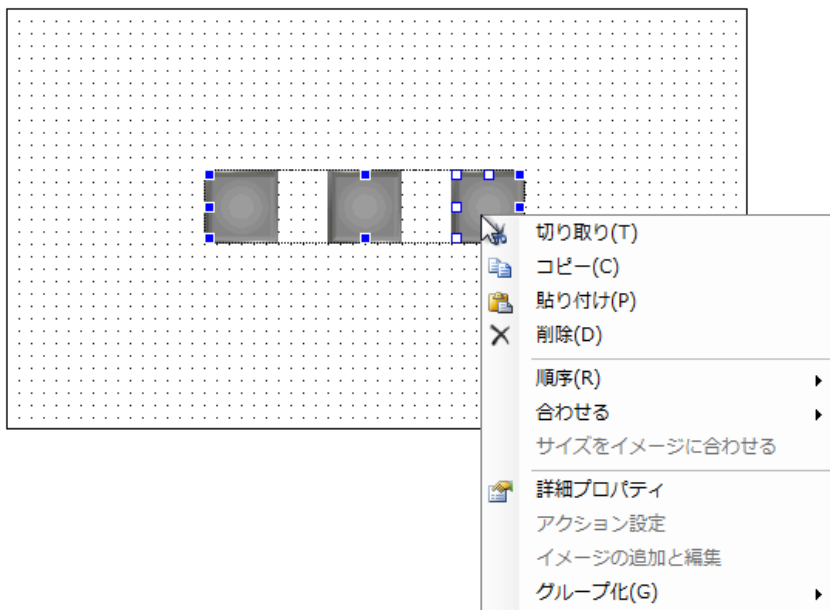
グループ化された部品のプロパティを変更します。

方法

1. グループを選択します。



2. 選択したグループ内の部品を選択し、右クリックします。メニューから「詳細プロパティ」を選択します。



または部品を「ダブルクリック」します。

3. 詳細プロパティダイアログが表示されます。

5.3.21 部品の切り取り

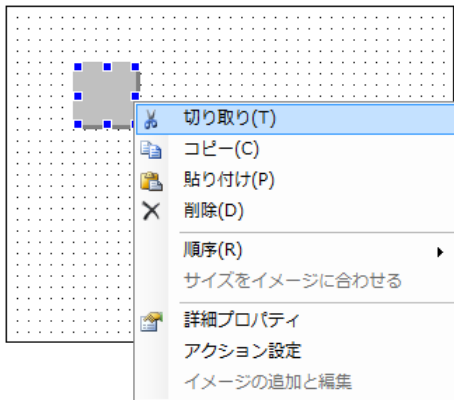
画面上の選択した部品を切り取ります。


「貼り付け」を行うと切り取った部品を画面に貼り付けることができます。

グループ化した部品もまとめて切り取ることができます。

方法

1. 切り取りを行う部品を選択して右クリックします。
メニューから、「切り取り」を選択します。



メニューバーの [編集] - [切り取り]、キーボードの「Ctrl」+「X」、ツールバーの  でも「切り取り」を行うことができます。

2. 部品がクリップボードに切り取られます。

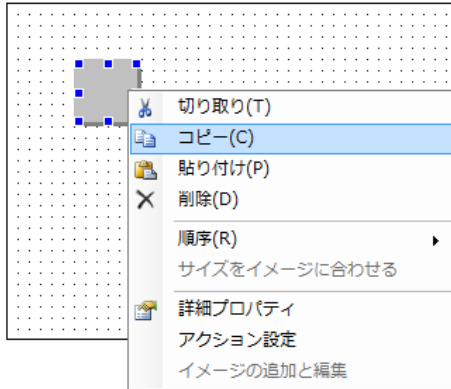
5.3.22 部品のコピー


画面上の選択した部品をコピーします。

「貼り付け」を行うとコピーした部品を画面に貼り付けることができます。

方法

1. コピーを行う部品を選択して右クリックします。
メニューから、[コピー] を選択します。



メニューバーの [編集] - [コピー]、キーボードの「Ctrl」+「C」、ツールバーの  でも「コピー」を行うことができます。

2. 部品がクリップボードにコピーされます。

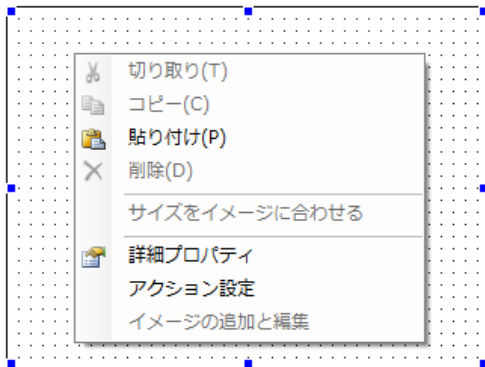
5.3.23 部品の貼り付け


「切り取り」や「コピー」を行なった部品を画面上に貼り付けます。
また、エクスプローラやペイントソフトでクリップボードにイメージをコピーして、部品として貼り付けることも可能です。

※ 画像ファイルの形式や、サイズにより貼り付けることができない場合もあります。

方法

1. 配置する画面を選択して右クリックします。
メニューから、[貼り付け] を選択します。



メニューバーの [編集] - [貼り付け]、キーボードの「Ctrl」+「V」、ツールバーの  でも「貼り付け」を行うことができます。

2. 「切り取り」や「コピー」を行なった部品が画面上に貼り付けられます。

イメージを貼り付ける場合、以下のダイアログが開きますので、部品種類、配置位置、サイズを設定してください。

※他のプロパティは配置後に編集可能です。

機能設定ダイアログ

部品種類

レイアウト

横位置	<input type="text" value="100"/>	左マージン	<input type="text" value="0"/>
縦位置	<input type="text" value="100"/>	右マージン	<input type="text" value="0"/>
幅	<input type="text" value="48"/>	上マージン	<input type="text" value="0"/>
高さ	<input type="text" value="48"/>	下マージン	<input type="text" value="0"/>

5.3.24 部品の削除

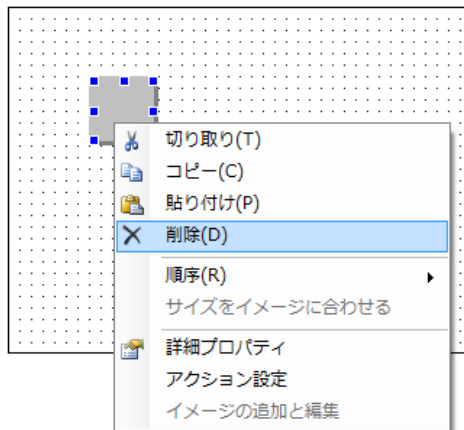
画面上の選択した部品を削除します。

また画面上の選択したグループも削除できます。

方法

削除を行う部品を選択して右クリックします。

メニューから、「削除」を選択します。



メニューバーの [編集] - [削除]、キーボードの「Delete」でも「削除」を行うことができます。

5.3.25 元に戻す


直前に行われた部品プロパティの変更を元に戻します。
最大 20 回まで行えます。

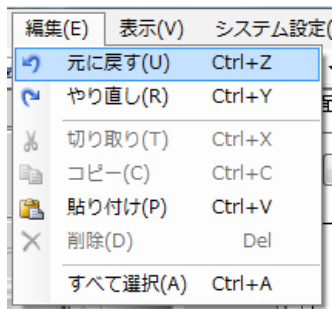
⊘ 注意

画面エディタタブの変更のみが対象です。
他のタブの変更は対象外になります。

方法

メニューバーから [編集] - [元に戻す] の順に選択します。

キーボードの「Ctrl」+「Z」、ツールバーの  でも行うことができます。



5.3.26 やり直し

「元に戻す」を実行する前の状態に戻します。

方法

メニューバーから [編集] - [やり直し] の順に選択します。

キーボードの「Ctrl」+「Y」、ツールバーの  でも行うことができます。



5.4 文字の表示



部品の文字の表示について説明します。

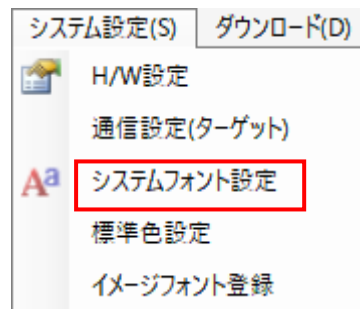
5.4.1 システムフォントの選択

システムフォントを使用して表示する場合のフォントを変更したり、日本語以外の言語を使用したりする場合は変更してください。全ての部品の文字（システムフォント）共通の設定になります。

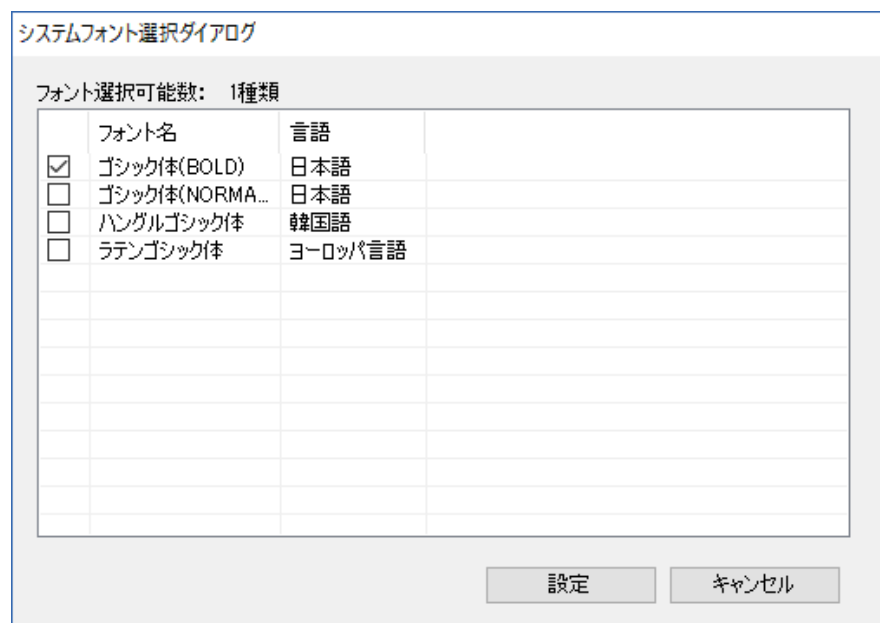
システムフォント設定ダイアログから行います。

方法

1. メニューバーの [システム設定] - [システムフォント設定] を選択します。



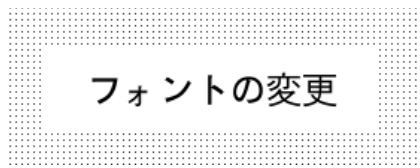
2. システムフォント設定ダイアログが開きます。



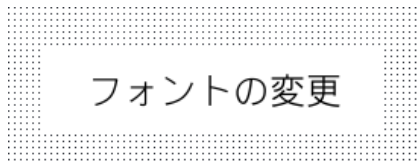
※ 選択可能な種類とフォント数は機種によって異なります。

3. 使用するシステムフォントにチェックを入れて、設定ボタンを押してください。

[日本語ゴシック体(BOLD)を選択した場合]



[日本語ゴシック体(NORMAL)を選択した場合]



詳しくは、[13.4 システムフォント設定](#)を参照ください。

5.4.2 文字の表示

部品に文字を表示させます。

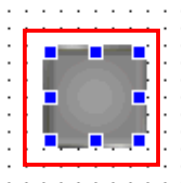
プロパティエリアの文字列に直接入力して表示させます。

文字列型メモリや文字列リソースをリンクさせて表示することもできます。

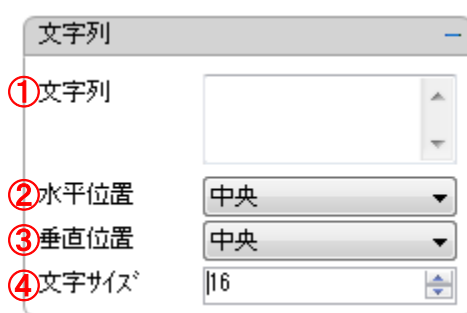
イメージフォントを使用する場合は、詳細プロパティから行なってください。

方法

1. 文字を表示する部品を選択します。



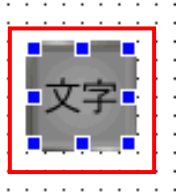
2. プロパティエリアの「文字列」カテゴリのプロパティを編集します。



※ プロパティエリア以外に部品の詳細プロパティからも設定可能です。

No	項目	内容
①	文字列	表示する文字列を入力します
②	文字水平配置	文字の水平配置を選択します。
③	文字垂直配置	文字の垂直配置を選択します。
④	文字サイズ	文字サイズを選択します。

3. ボタンにテキストが表示されます。

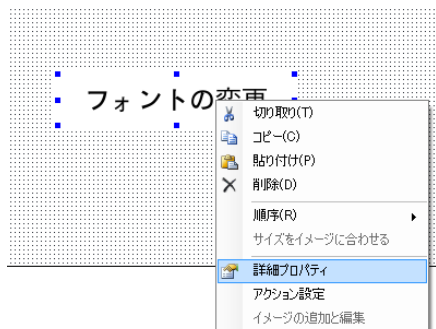


5.4.3 イメージフォントの使用

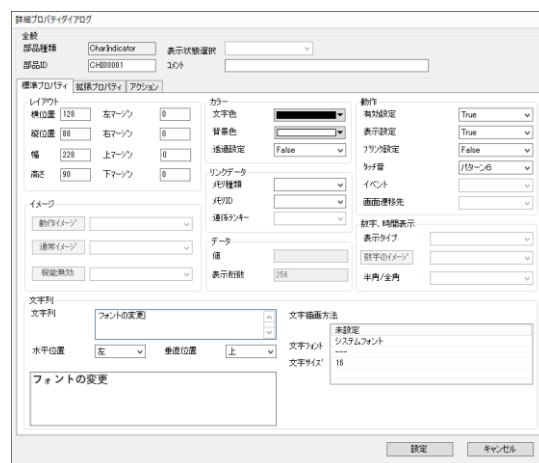
イメージフォントを使用すると、様々なフォントで表示することができます。

方法

1. フォント変更する部品の右クリックメニューから詳細プロパティを選択します。



2. 詳細プロパティダイアログが開きます。



3. 文字フォントをイメージフォントに変更してください。

文字描画方法

	未設定
文字フォント	システムフォント
文字サイズ	システムフォント

4. 使用するフォントを選択してください。

	MS UI Gothic
	MS ゴシック
	MS 明朝
	MT Extra
	MV Boli
文字描画方法	Myanmar Text
	Myriad Pro
	Nirmala UI
	Nirmala UI Semilight
文字フォント	MS ゴシック
文字サイズ	16

※ お使いのPCにインストールされているフォントが表示されます。



注意

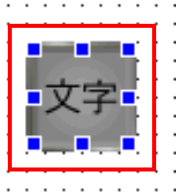
- イメージフォントをご使用になる場合は、フォントごとの利用条件を確認した上でご使用いただくようお願いいたします。
- ダウンロード後に、アクションや上位通信で文字を変更する場合はあらかじめイメージフォント登録が必要になります。詳しくは、[13.6 イメージフォント登録](#)を参照ください。
- プロジェクトを編集するPCが変わった場合、プロジェクトで使用しているフォントがPCにインストールされていない状況があります。その場合、プロジェクトを開くとエラーダイアログが表示されます。その状態ではダウンロードが行えませんので、対象のフォントをインストールするか、フォント設定を変更してエラーを解消してください。エラー箇所は「エラーチェック」を行うことで確認することができます。エラーチェックについては、[14.6 エラーチェック](#)を参照ください。

5.4.4 文字色の変更

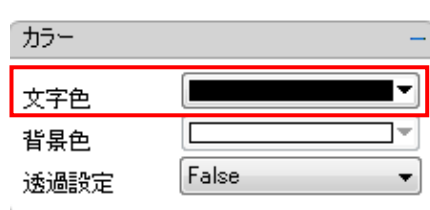
文字の色を変更方法について説明します。

方法

1. 文字色の変更を行う部品を選択します。



2. プロパティエリア「カラー」カテゴリの [文字色] をクリックします。

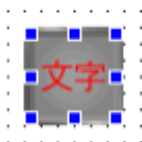


※ プロパティエリア以外に部品の詳細プロパティからも設定可能です。

3. カラーパレットより設定したい色を選択します。



4. 選択した色に文字が変更されます。



5.5 部品の色の変更



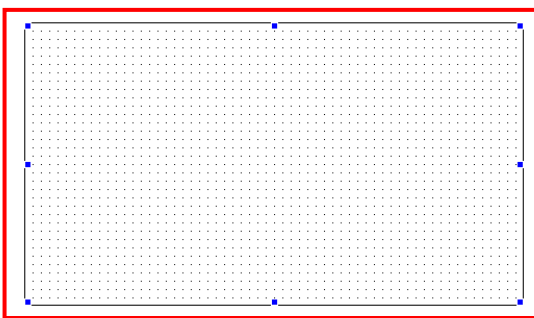
部品の色の変更方法について説明します。

5.5.1 ベース画面の色の変更

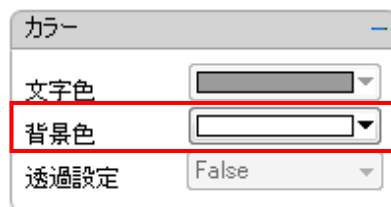
ベース画面、ポップアップ画面の背景色を変更します。

方法

1. ベース画面を選択します。



2. プロパティエリア「カラー」カテゴリの [背景色] をクリックします。

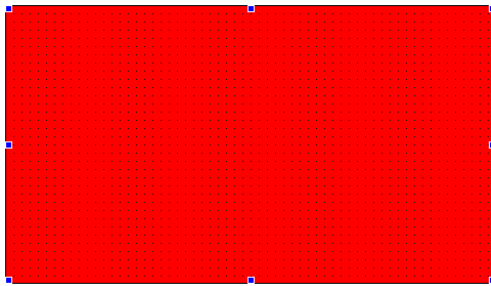


※ プロパティエリア以外に部品の詳細プロパティからも設定可能です。

3. カラーパレットより設定したい色を選択します。



4. 選択した色に背景が変更されます。

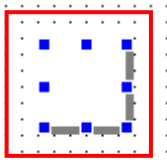


5.5.2 部品の色の変更

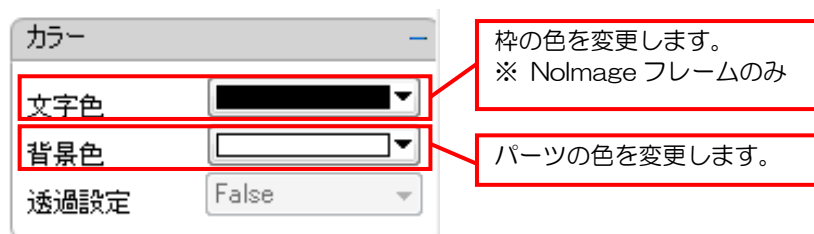
部品の色の変更方法について説明します

方法

1. 部品を選択します。



2. プロパティエリアの「カラー」カテゴリの「背景色」を選択します。

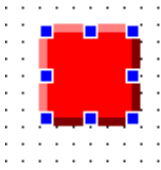


※ プロパティエリア以外に部品の詳細プロパティからも設定可能です。

3. カラーパレットより色を選択し、クリックします。



4. 選択した色が部品に表示されます。



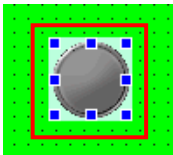
5.5.3 部品の透過設定

部品の透過設定について説明します。

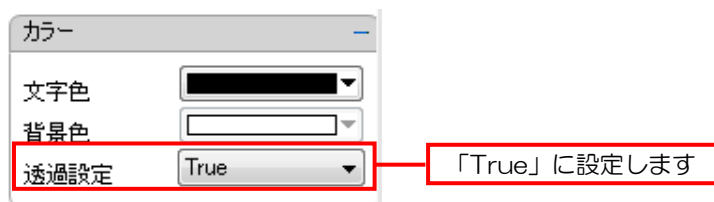
透過設定をすると部品の左上と同じ色が透過色（透明）になります。

方法

1. 部品を選択します。

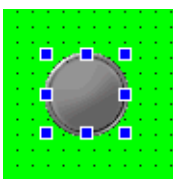


2. プロパティエリアの「カラー」カテゴリの [透過設定] メニューから「True」を選択します。



※ プロパティエリア以外に部品の詳細プロパティからも設定可能です。

3. 選択した部品が透過色になります。



5.6 画像の貼り付け



画面や部品の画像の貼り付け方法について説明します。

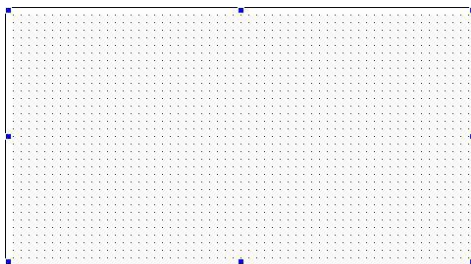
画像を使用するには事前にイメージリソースへ画像登録しておく必要があります。

5.6.1 画面への画像貼り付け

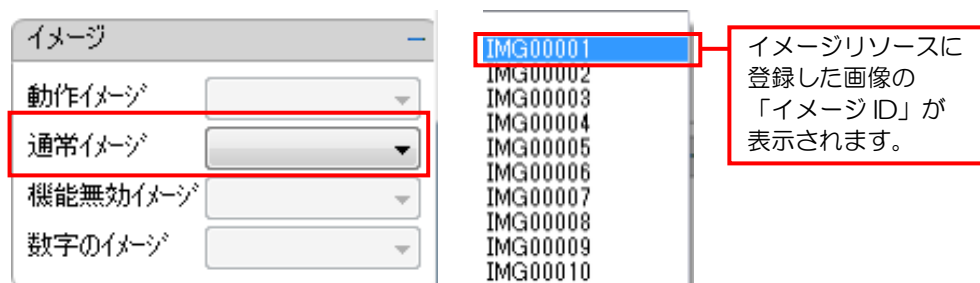
ベース画面やポップアップ画面へ画像を貼り付けます。

方法

1. 画面を選択します。

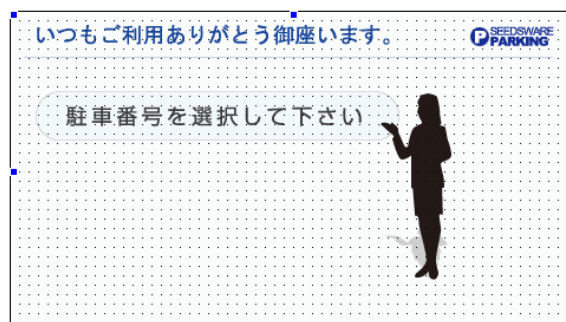


2. プロパティエリア「イメージ」カテゴリの [通常イメージ] メニューから貼り付ける画像のイメージ ID を選択します。



- ※ 部品の詳細プロパティからも設定可能です。
 詳細プロパティでは画像のイメージを確認しながら選択することができます。

3. 選択した画像が背景に表示されます。



注意

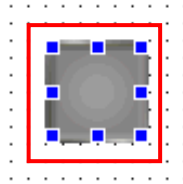
画面のサイズと画像のサイズが異なると、拡大・縮小した画像が自動的に作成されます。登録する画像のサイズを、あらかじめベース画面のサイズに合わせておくと、画像は作成されず、プロジェクトデータの容量を小さくすることができます。

5.6.2 部品への画像貼り付け

部品へ画像を貼り付け方法を説明します。

方法

1. 部品を選択します。



2. プロパティエリア「イメージ」カテゴリの「通常イメージ」メニューと「動作イメージ」メニューから貼り付ける画像のイメージ ID を選択します。

イメージ

動作イメージ グレーONランプ

通常イメージ グレーOFFランプ

機能無効イメージ

数字のイメージ

動作時の画像

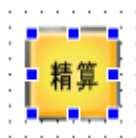
通常時の画像

グレーOFFランプ
 グレーONランプ
 グレーDisableランプ
 オレンジONランプ
 オレンジOFFランプ
 オレンジDisableランプ
 緑ONランプ
 緑OFFランプ
 緑Disableランプ
 赤ONランプ
 赤OFFランプ
 赤Disableランプ
 音ONランプ
 音OFFランプ
 音Disableランプ
 IMG00001
 IMG00002
 IMG00003
 IMG00004
 IMG00005
IMG00006
 IMG00007
 IMG00008
 IMG00009
 IMG00010

イメージリソースに登録した画像の「イメージ ID」が表示されます。

- ※ 詳細プロパティからも設定可能です。
 詳細プロパティでは画像のイメージを確認しながら選択することができます。

3. 選択した画像が部品に表示されます。



注意

部品のサイズと画像のサイズが異なると、拡大・縮小した画像が自動的に作成されます。

登録する画像のサイズを、あらかじめ部品のサイズに合わせておくと、画像は作成されず、プロジェクトデータの容量を小さくすることができます。

5.7 部品とメモリのリンク設定



部品とメモリのリンク方法について説明します。

配置した部品にメモリや文字列リソースをリンクすることができます。

リンクしたメモリや文字列リソースは、部品の状態や表示させる文字になります。

メモリ、文字列リソースは事前に登録を行なっておく必要があります。

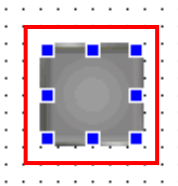
※ 各設定項目の詳細については、「リファレンスマニュアル」を参照してください。

5.7.1 部品のメモリへのリンク

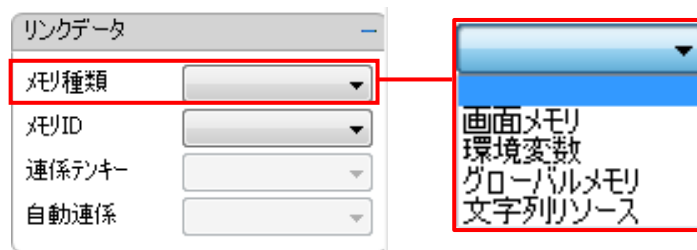
登録済みのメモリを部品へリンクします。

方法

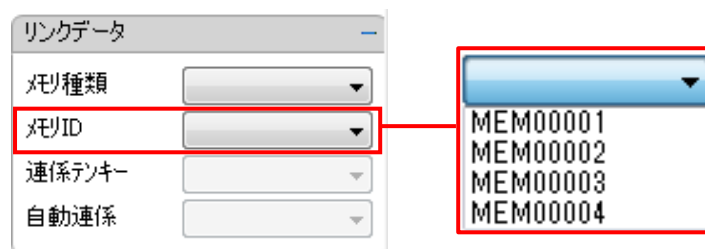
1. 部品を選択します。



2. プロパティエリアの「リンクデータ」カテゴリの [メモリ種類] メニューからリンクさせるメモリの種類を選択します。



3. プロパティエリアの「リンクデータ」カテゴリの [メモリ ID] メニューからリンクさせるメモリを選択します。



※ 詳細プロパティからも設定可能です。

5.8 部品のプロパティ設定



部品のプロパティの設定方法について説明します。

各部品にはプロパティが用意されています。

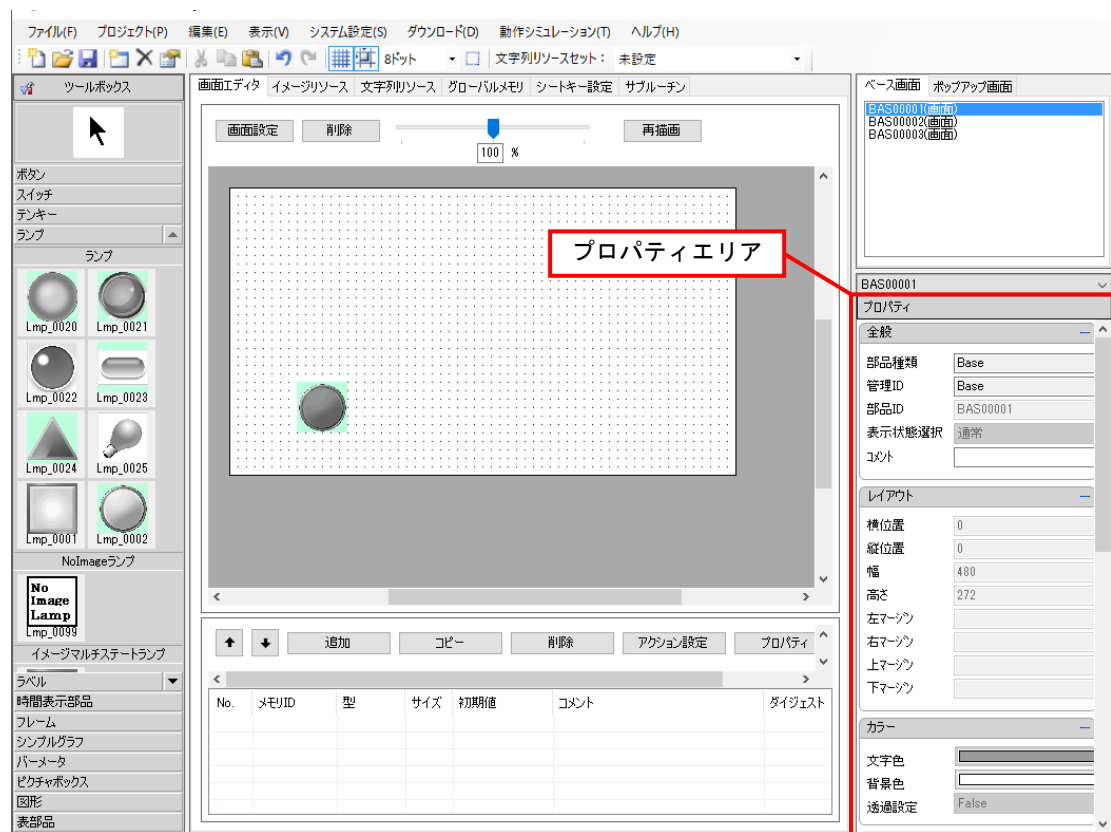
部品の設定はプロパティの値を変えることで行ないます。

プロパティの設定は「プロパティエリア」と「詳細プロパティ」から行ないます。

※ プロパティの詳細内容や各設定項目は部品により異なります。

5.8.1 プロパティエリア

プロパティエリアとはビルダの画面上にある、標準的なプロパティの値を設定するエリアです。設定したい部品を選択し、画面上から直接設定します。



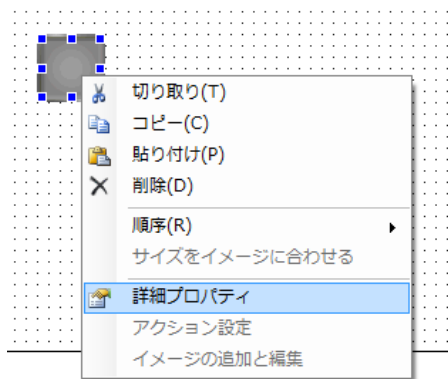
5.8.2 詳細プロパティ

詳細プロパティとは部品ごとに用意されたプロパティを設定できるダイアログです。部品ごとにダイアログの内容は異なります。

詳細プロパティダイアログ

詳細プロパティダイアログの表示方法

- 部品を選択し、右クリックします。メニューから「詳細プロパティ」を選択します。



または部品を「ダブルクリック」します。

- 詳細プロパティダイアログが表示します。部品ごとにダイアログの内容は異なります。各設定項目の詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

詳細プロパティダイアログ

全般
 部品種類 表示状態選択
 部品ID コント

標準プロパティ 拡張プロパティ アクション

レイアウト
 横位置 左マージン
 縦位置 右マージン
 幅 上マージン
 高さ 下マージン

カラー
 文字色
 背景色
 透過設定

リンクデータ
 種類
 ID
 関係アンキー

データ
 値
 表示桁数

動作
 有効設定
 表示設定
 フリック設定
 タッチ音
 イベント
 画面遷移先

数字、時間表示
 表示タイプ
 数字のイメージ
 半角/全角

イメージ
 動作イメージ
 通常イメージ
 機能無効

文字列
 文字列
 水平位置 垂直位置
 文字描画方法
 文字フォント
 文字サイズ

5.9 図形を描画する



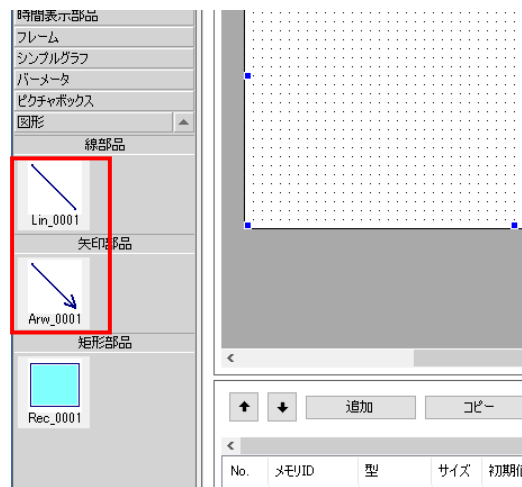
図形部品について説明します。

5.9.1 線・矢印部品

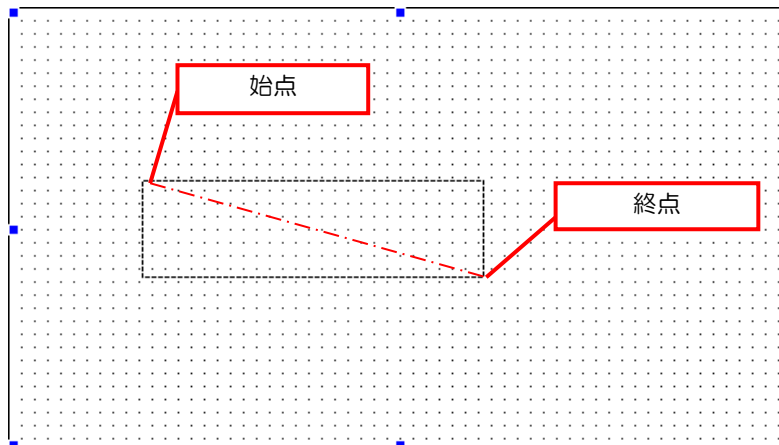
線または矢印を自由に引くことができます。

配置方法

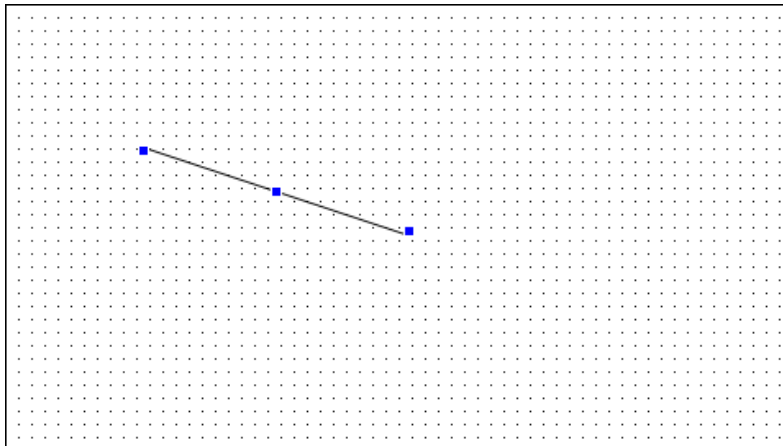
1. ツールボックスの線部品または矢印部品をクリックします。



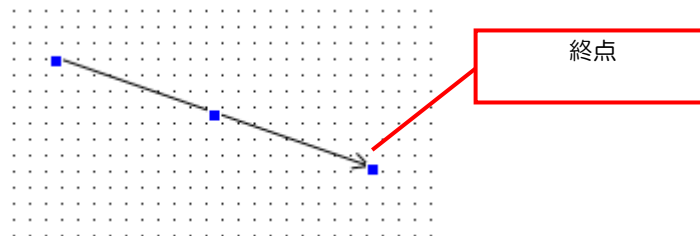
2. 画面上を左クリックしたまま、移動させると四角が表示されます。



3. 左クリックを離すと、開始した場所から離れた場所まで線が引かれます。



矢印の場合は終点に矢印が付きます。

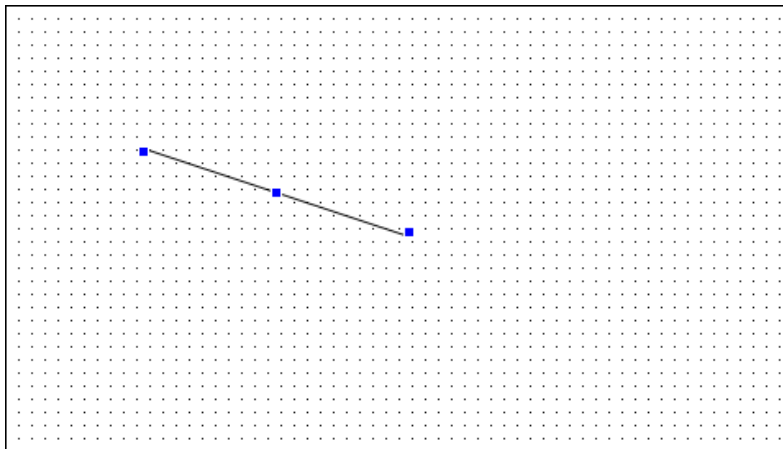


「Pointer」をクリックすると、描画状態が解除されます。

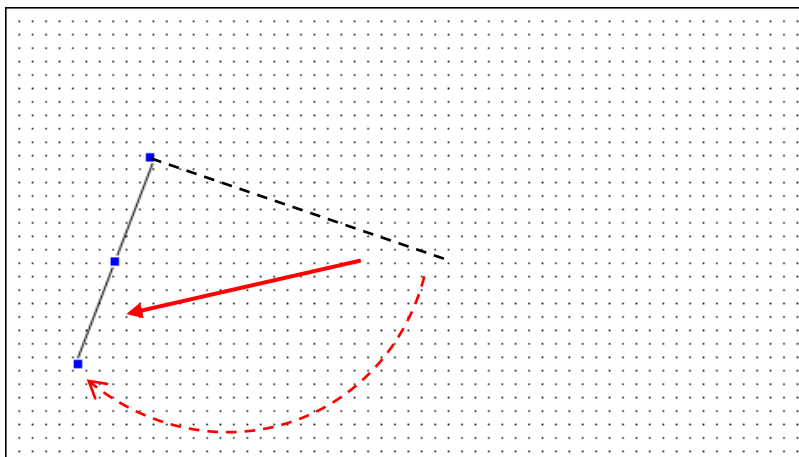


線の角度・長さの変更方法

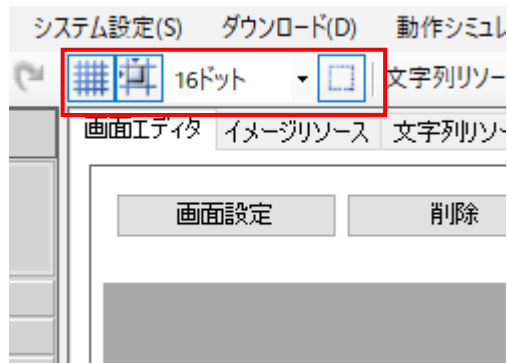
1. 線部品または矢印部品を一度選択します。



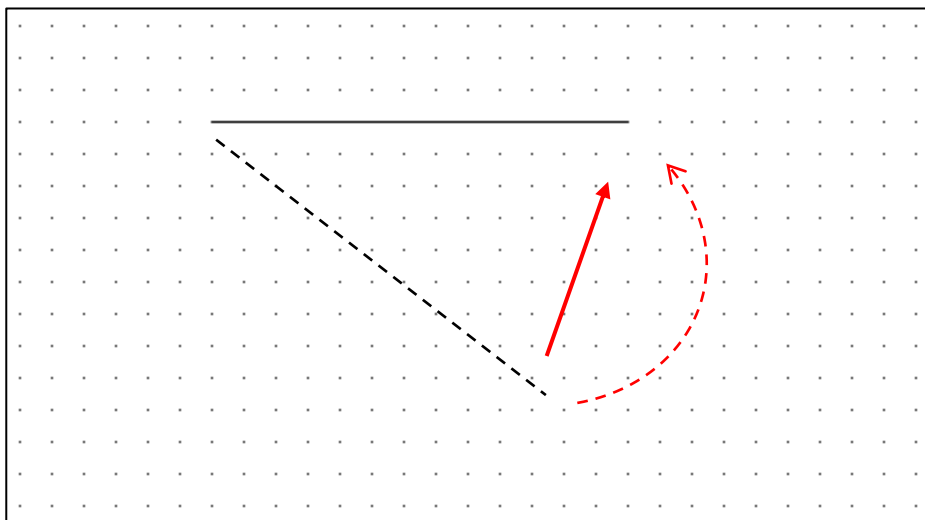
2. 線の端をクリックして、そのままドラッグすると、逆側の端を支点として長さや角度を自由に調整することができます。



線を水平や垂直にする場合は「グリッドに合わせる」機能をご使用ください。

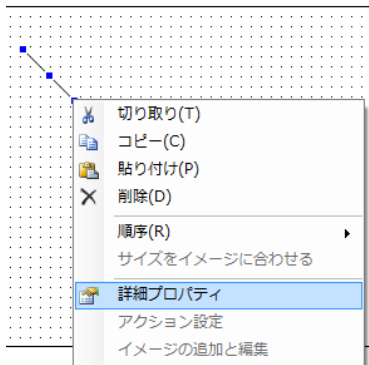


始点と終点がグリッド線に張り付きますので、水平や垂直に設定できます。



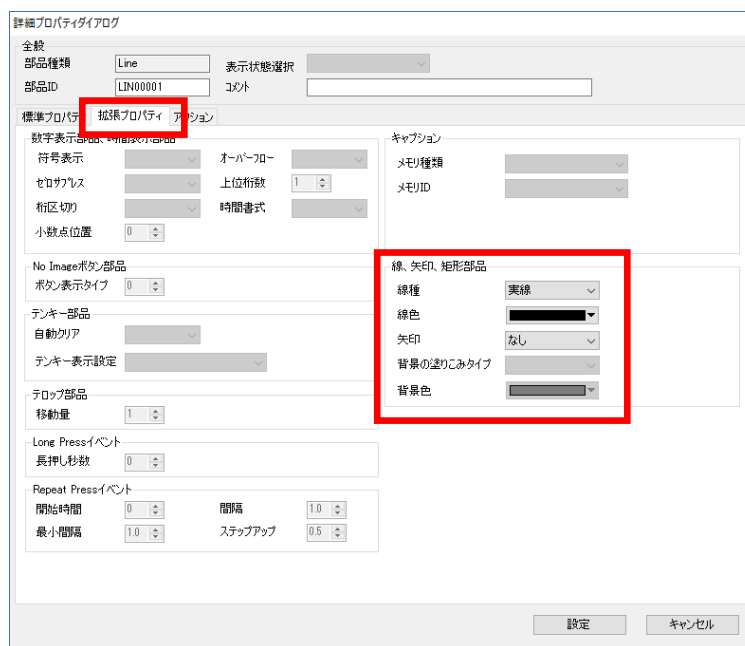
線種・線色の変更方法

1. 線部品または矢印部品を右クリックし、「詳細プロパティ」を選択します。

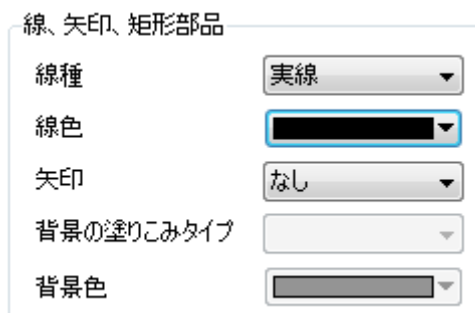


または線部品または矢印部品をダブルクリックします。

2. 詳細プロパティダイアログが表示されますので、拡張プロパティタブをクリックします。



3. 線、矢印、矩形部品のプロパティを変更することで線種、線色、矢印タイプを変更できます。

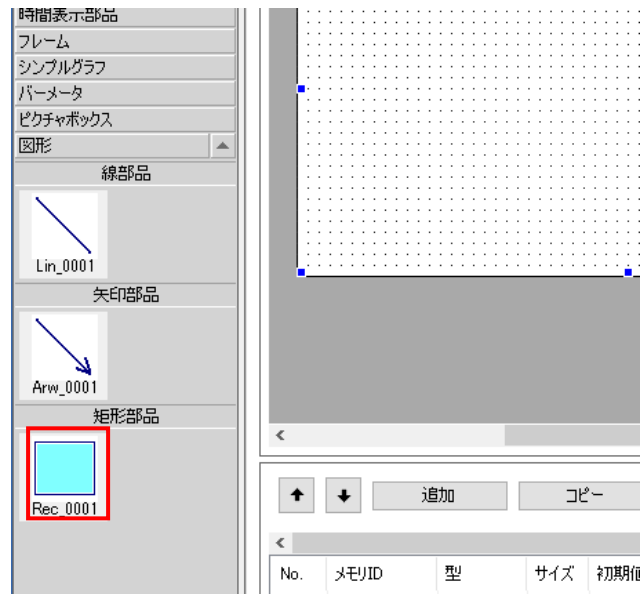


5.9.2 矩形部品

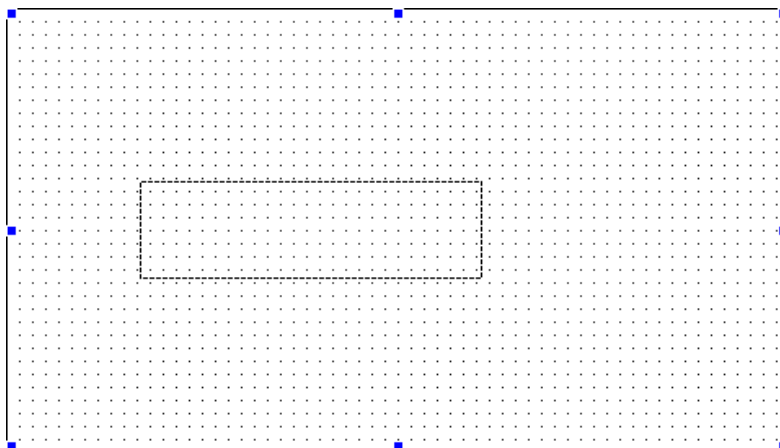
矩形を描画することができます。

配置方法

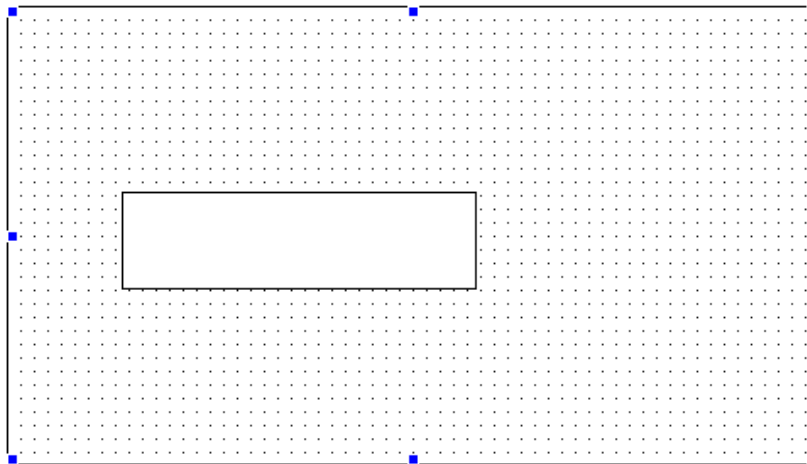
1. ツールボックスの矩形部品をクリックします。



2. 画面上を左クリックしたまま、移動させると四角が表示されます。



3. 左クリックを離すと、線が引かれます。

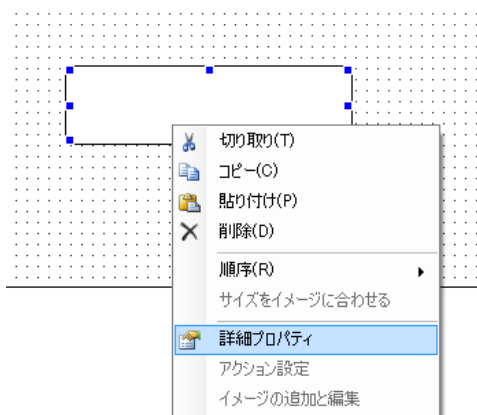


位置、大きさの変更方法

通常の部品（ボタンなど）と同じように変更できます。

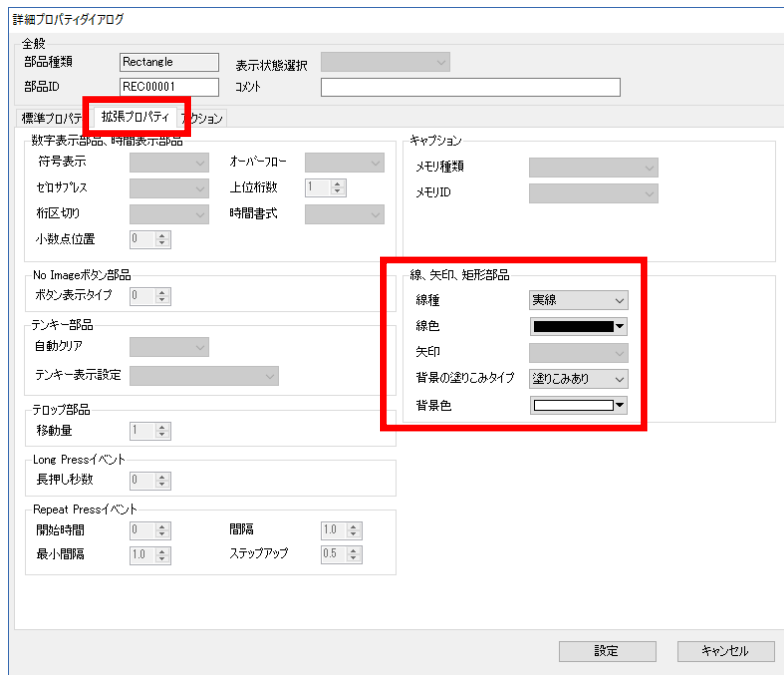
線種、線色、塗り込みの変更方法

1. 矩形部品を右クリックし、「詳細プロパティ」を選択します。

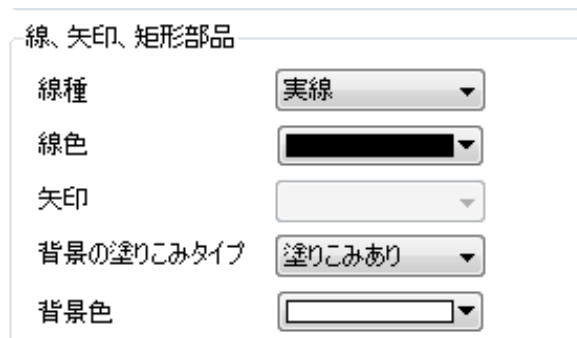


または矩形部品をダブルクリックします。

2. 詳細プロパティダイアログが表示されますので、拡張プロパティタブをクリックします。



3. 線、矢印、矩形部品のプロパティを変更することで線種、線色、塗り込みタイプ、背景色を変更できます。



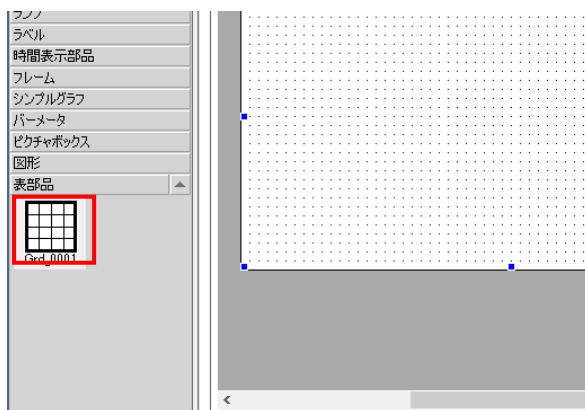
5.10 表を作成する



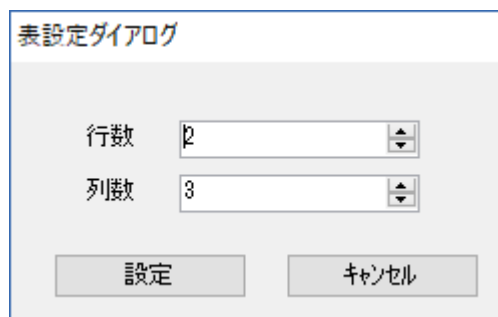
表部品について説明します。

配置方法

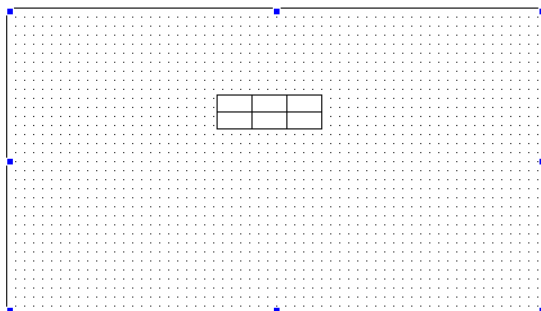
1. ツールボックスの表部品をクリックします。



2. 画面上を左クリックすると表設定ダイアログが表示されますので、行数と列数を選択し、設定ボタンを押してください。



3. 画面に表が配置されます。

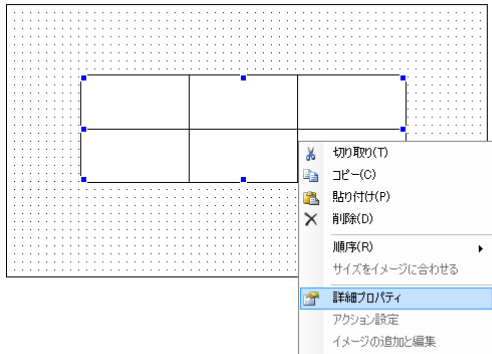


位置、大きさの変更方法

通常の部品（ボタンなど）と同じように変更できます。

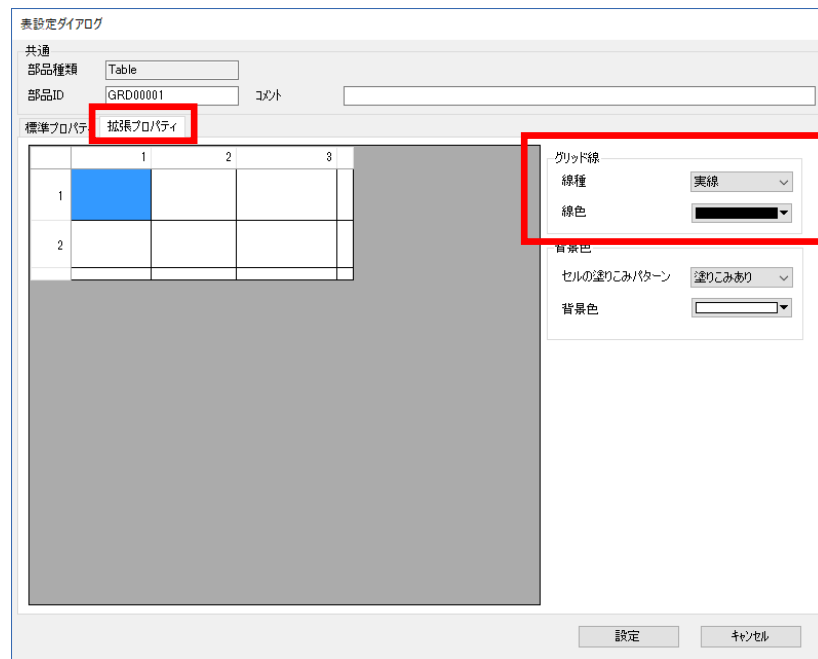
グリッド線種、線色の変更方法

1. 表部品を右クリックし、「詳細プロパティ」を選択します。



または表部品をダブルクリックします。

2. 詳細プロパティダイアログが表示されますので、拡張プロパティタブをクリックします。



3. グリッド線プロパティを変更することで線種、線色を変更できます。

グリッド線

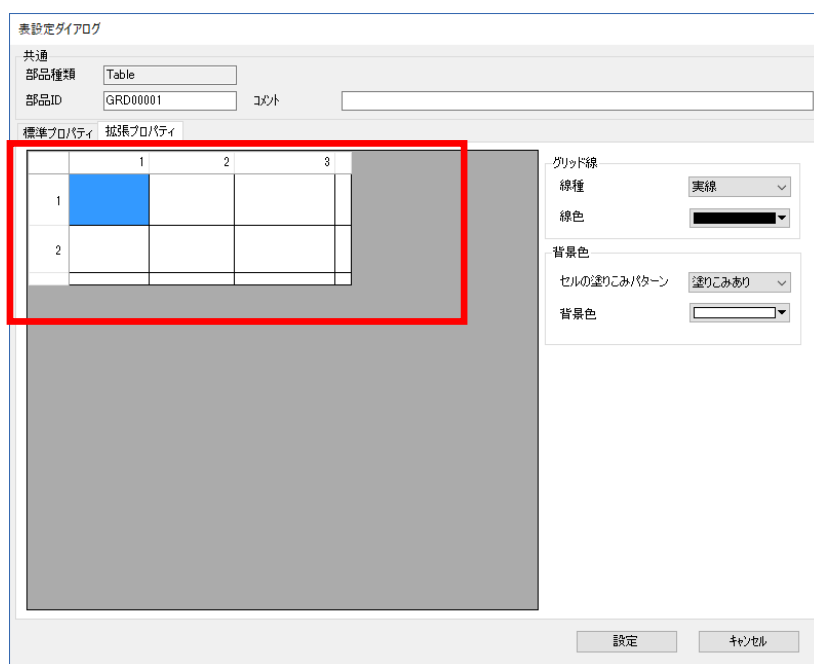
線種

線色

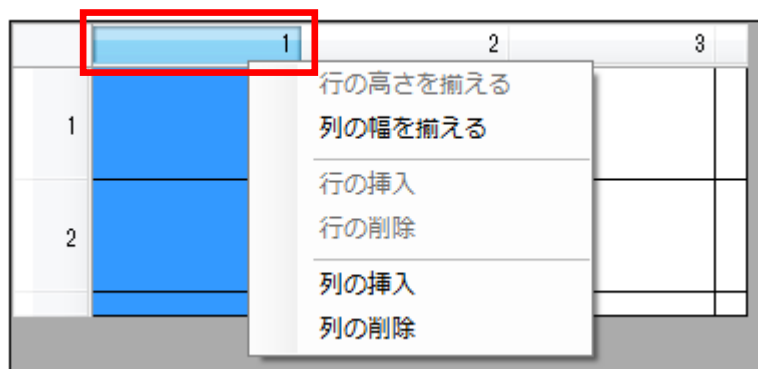
※ グリッド線プロパティは表全体の設定になります。

行/列の挿入

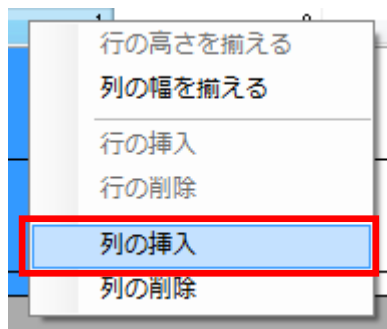
1. 表部品の拡張プロパティタブを開きます。



2. 列/行の上/左部を右クリックします。



3. 「列/行の挿入」を選択します。

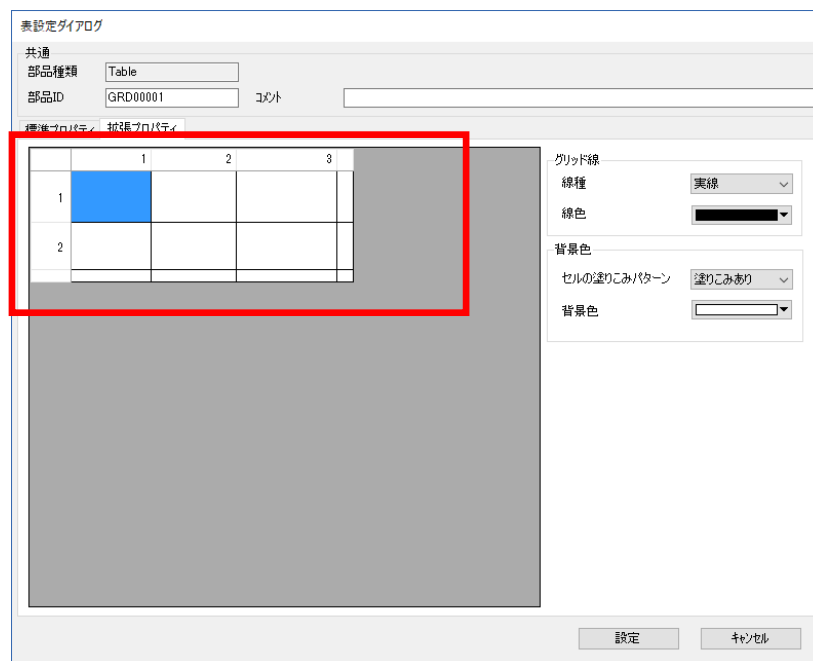


4. クリックした列/行の左/上に追加されます。

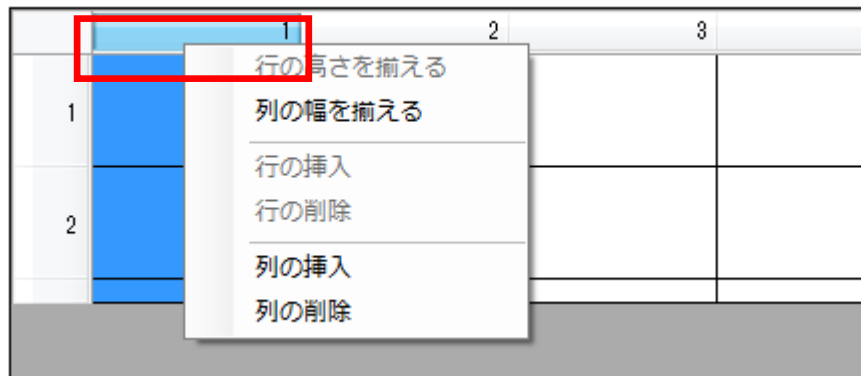
	1	2	3	4
1				
2				

行/列の削除

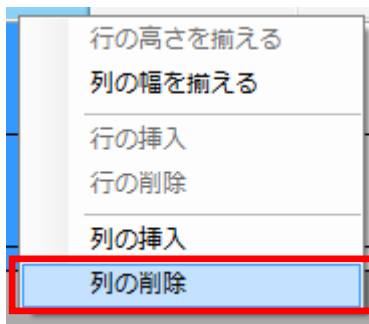
1. 表部品の拡張プロパティタブを開きます。



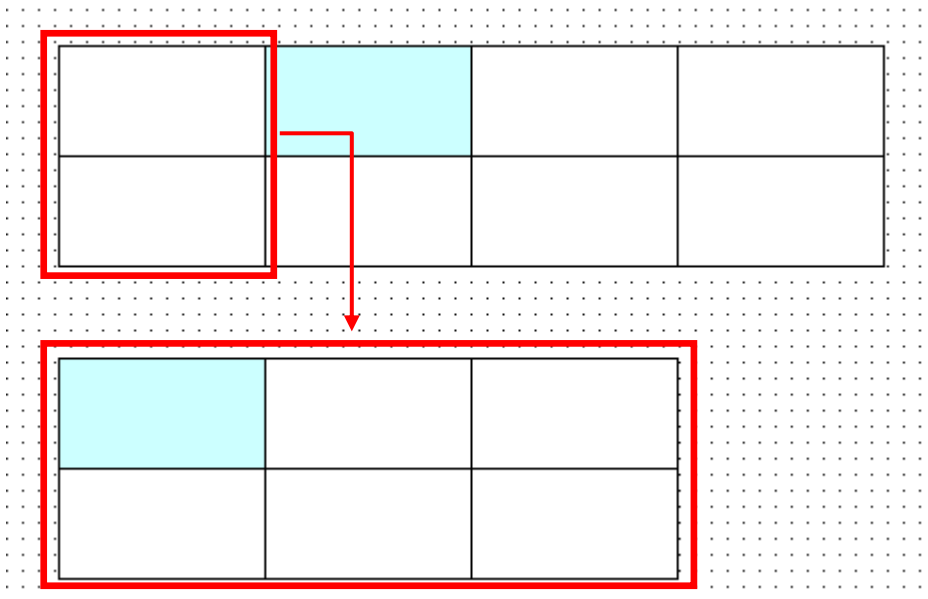
2. 列/行の上/左部を右クリックします。



3. 「列/行の削除」を選択します。

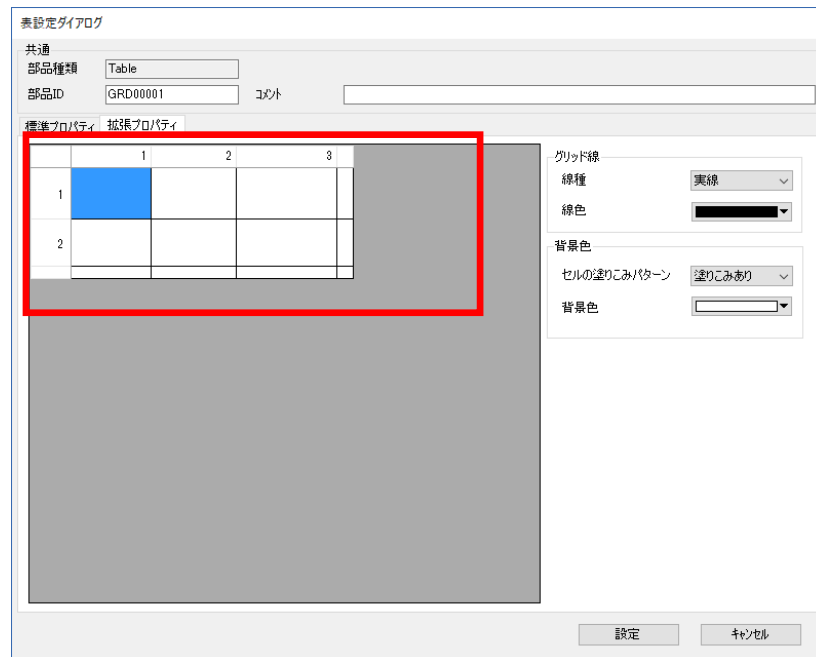


3. 列/行が削除されて、左/上に詰められます

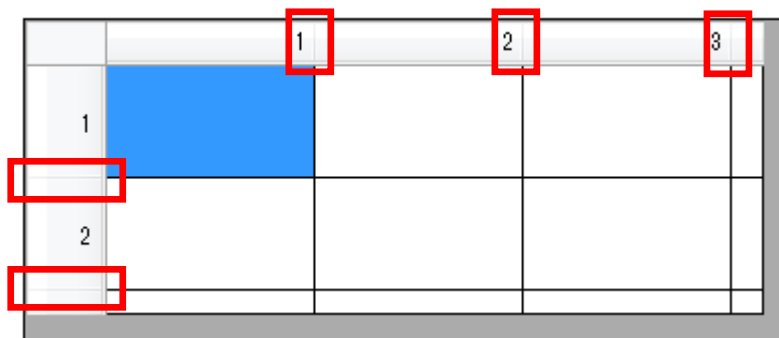


行/列の大きさ変更

1. 表部品の拡張プロパティタブを開きます。

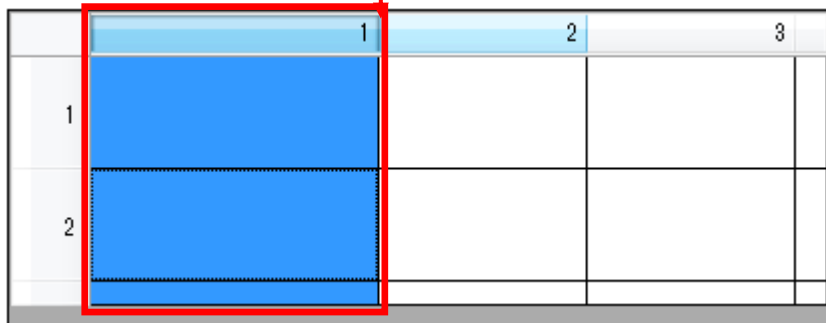
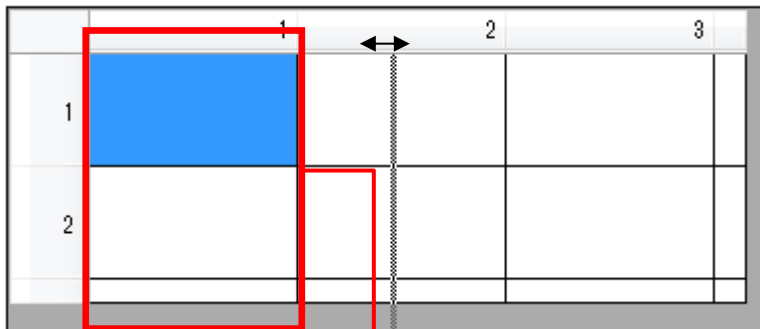
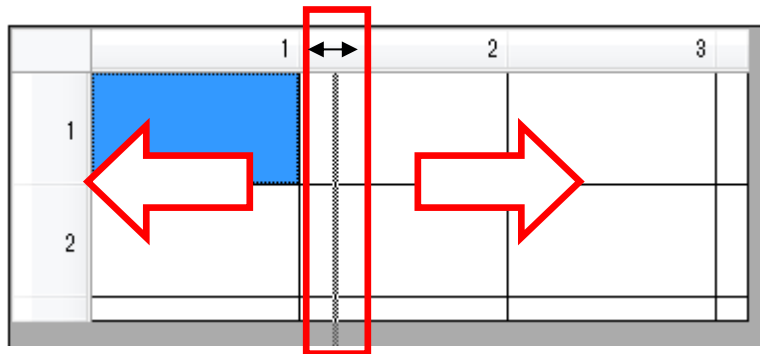


2. 行/列の区切り線にカーソルを移動させます。



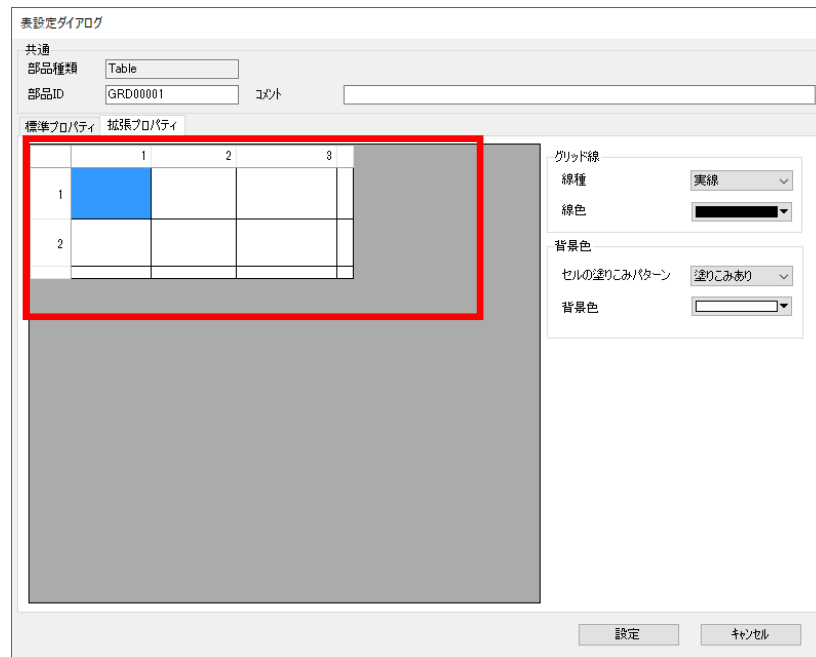
- ※ 区切り線の上ではマウスポインタ表示は下記のように変わります。
 列「 \leftrightarrow 」、行「 \updownarrow 」

3. そのままドラッグすることで大きさを変えることができます。

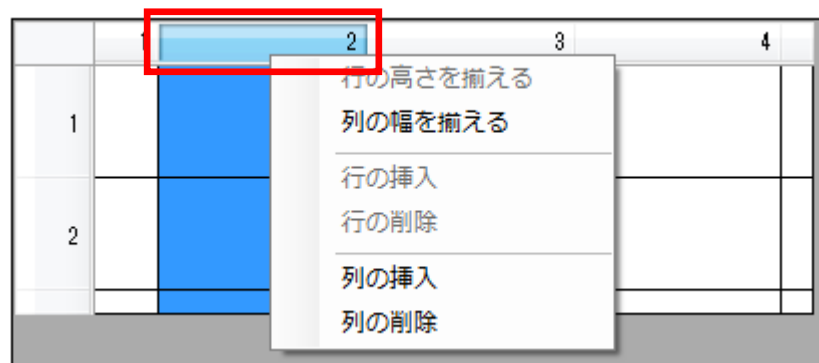


行/列の大きさを揃える

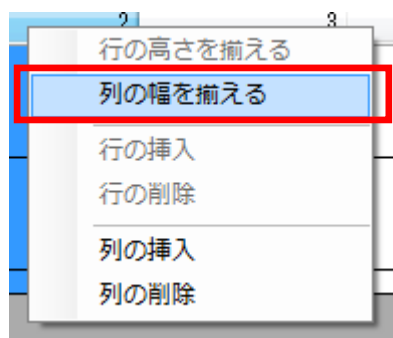
1. 表部品の拡張プロパティタブを開きます。



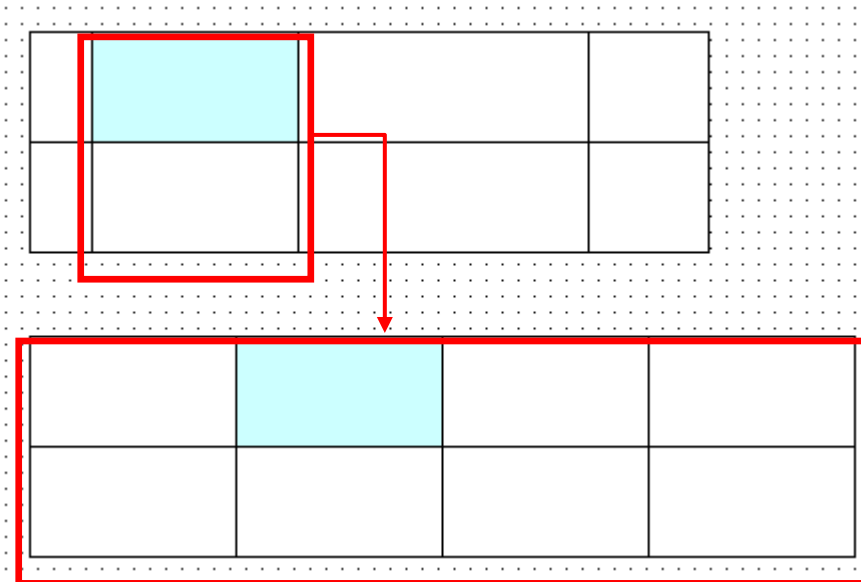
2. 列/行の上/左部を右クリックします。



3. 「列/行の幅/高さを揃える」を選択します。

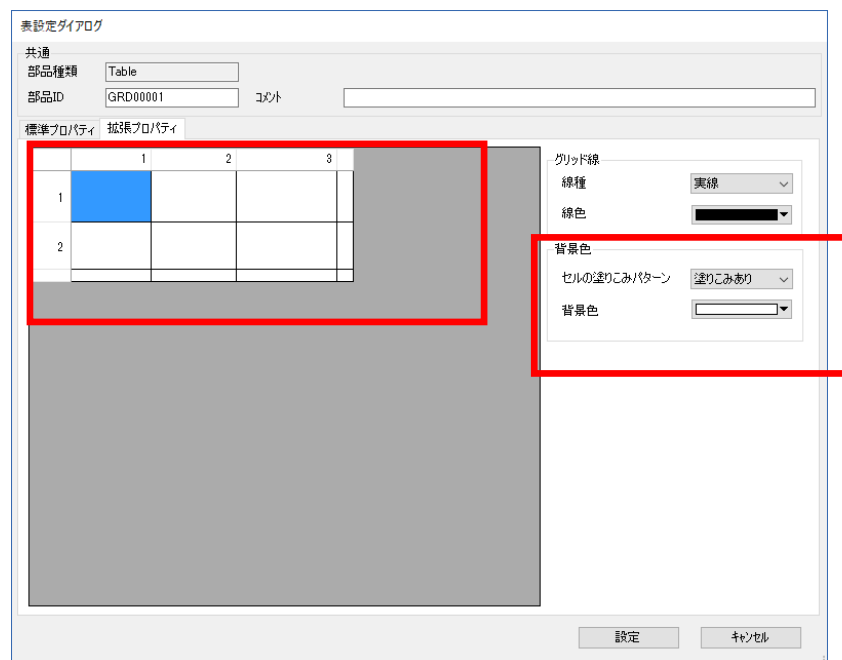


4. 全ての列の大きさ選択中の列/行に揃えます。

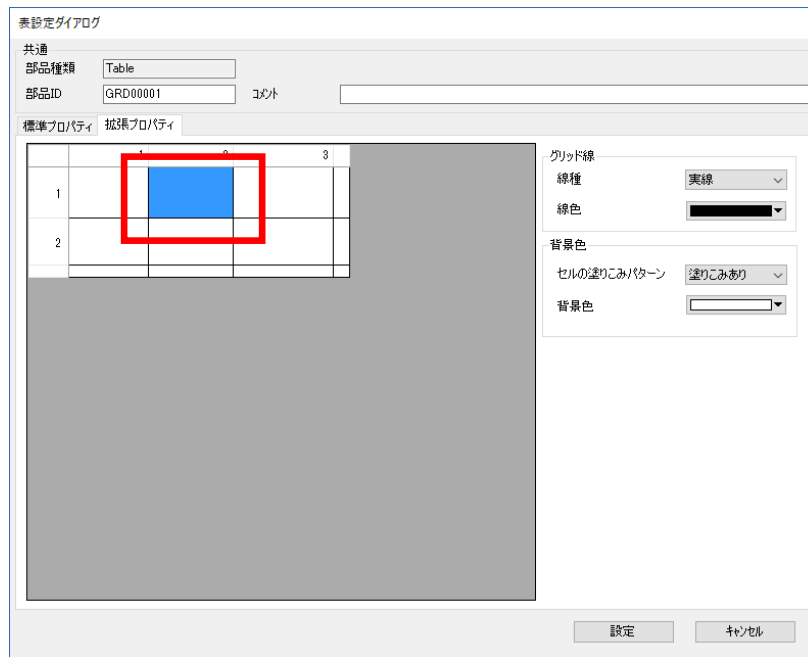


セルの塗り込みパターン、背景色の変更方法

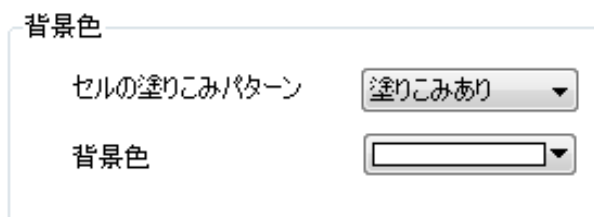
1. 表部品の拡張プロパティタブを開きます。



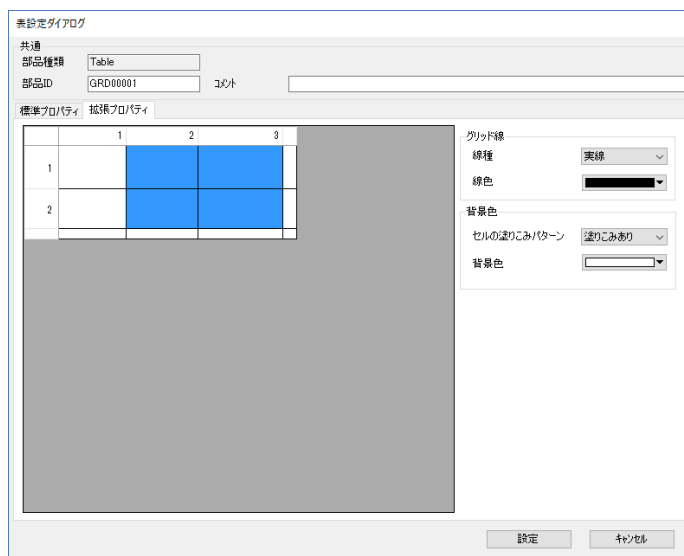
2. 変更するセルを選択します。



3. 背景色プロパティを変更することでセルの背景色、塗り込みパターンを変更できます。



- ※ 背景色プロパティはセルごとの設定になります。
- ※ Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらセルを選択することで複数同時に設定可能です。



6章 作画エリアの表示設定

章目次

6.1	表示の拡大.....	120
6.2	グリッドの設定.....	122
6.3	部品エリアの表示.....	124
6.4	表示言語の切り替え.....	125
6.5	タッチパネルボタン表示の切り替え.....	126

6.1 表示の拡大

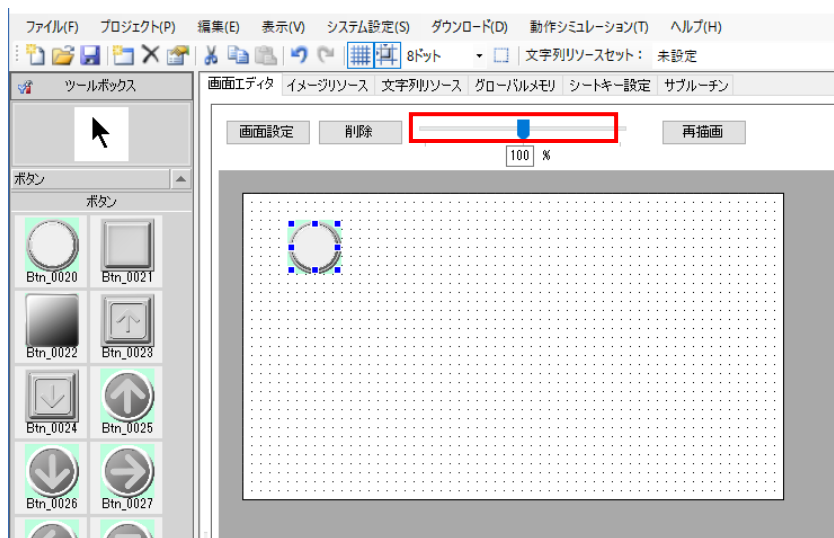


作画中の画面を拡大表示します。

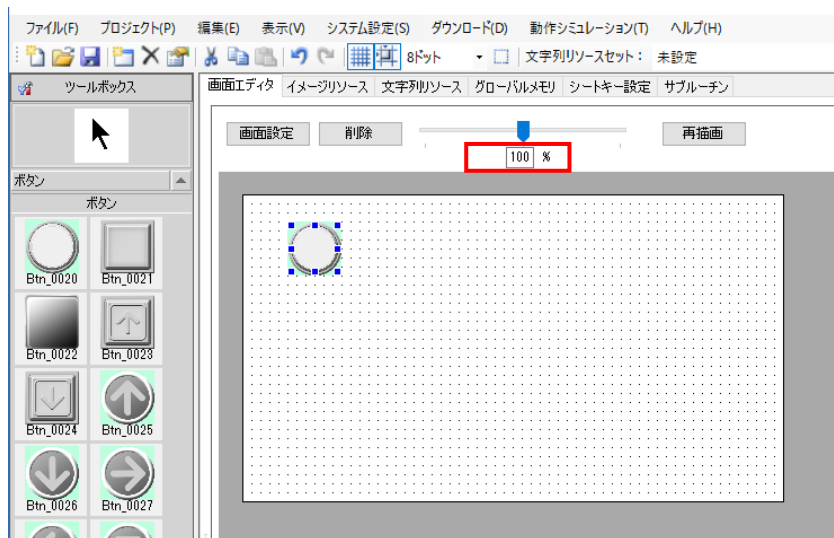
※ 表示の拡大機能は作画用の機能です。この倍率設定は、ダウンロード後の動作には影響しません。

方法

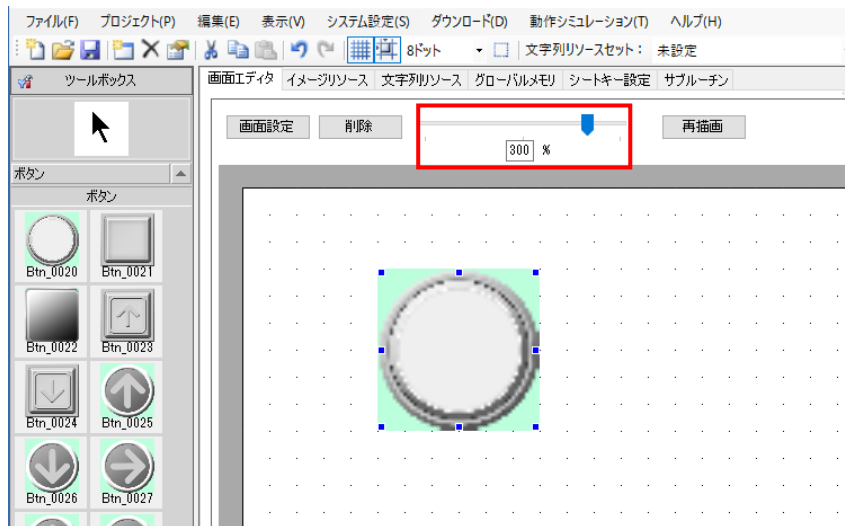
1. 画面エディタ画面のスライダーを動かします。



または倍率を直接入力することでも変更できます。



2. 表示倍率を変更されます。



6.2 グリッドの設定



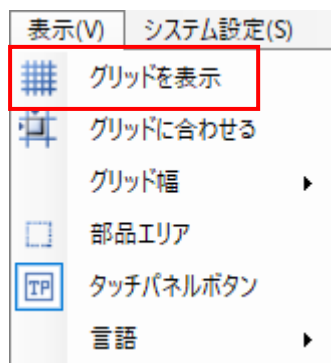
グリッドを使用することにより作画で配置する部品的位置合わせを容易にすることができます。

6.2.1 グリッドの表示

作画中の画面にグリッドを表示します。

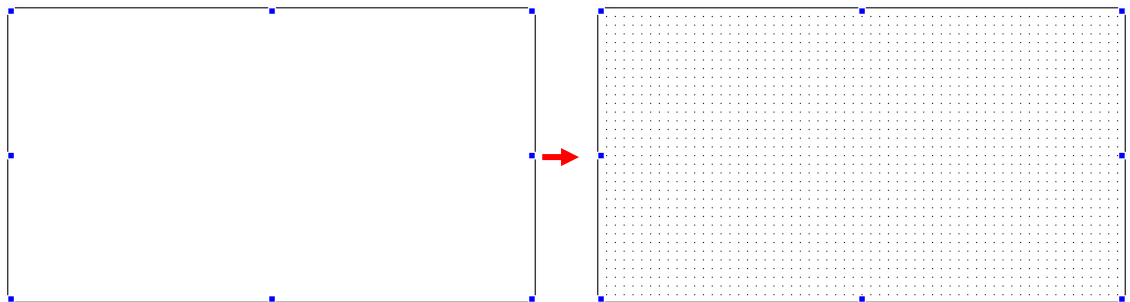
方法

1. メニューバーから [表示] - [グリッドを表示] の順に選択します。

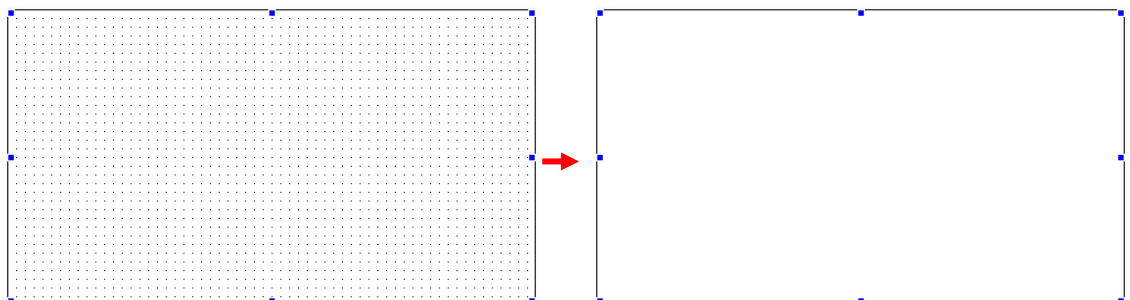


ツールバーの  でも行うことができます。

2. グリッドが画面に表示されます。



3. もう一度選択するとグリッドの表示が消えます。

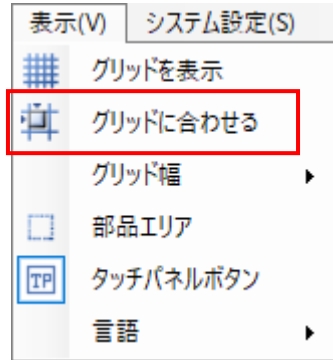



6.2.2 グリッドに合わせる

部品がグリッド上に配置されるようにします。

方法

1. メニューバーから [表示] - [グリッドに合わせる] の順に選択します。



ツールバーの  でも行うことができます。

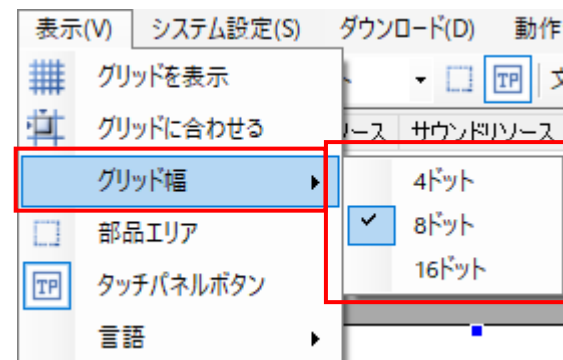
2. 次より部品の配置や移動等を行うとグリッド上に配置されます。
もう一度選択すると「グリッドに合わせる」の設定が解除されます。

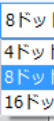
6.2.3 グリッドの表示ドット幅を変更する

グリッドの表示ドットの幅を設定します。

方法

1. メニューバーから [表示] - [グリッド幅] の順に選択します。
設定するドット幅を選択します。



ツールバーの  でも行うことができます。

2. グリッド間隔が設定された表示ドット幅に設定されます

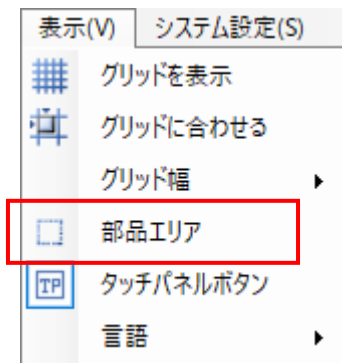
6.3 部品エリアの表示



部品エリアの表示機能を有効にすると、部品のエリアが破線で表示され、部品の位置とサイズの判別が容易になります。

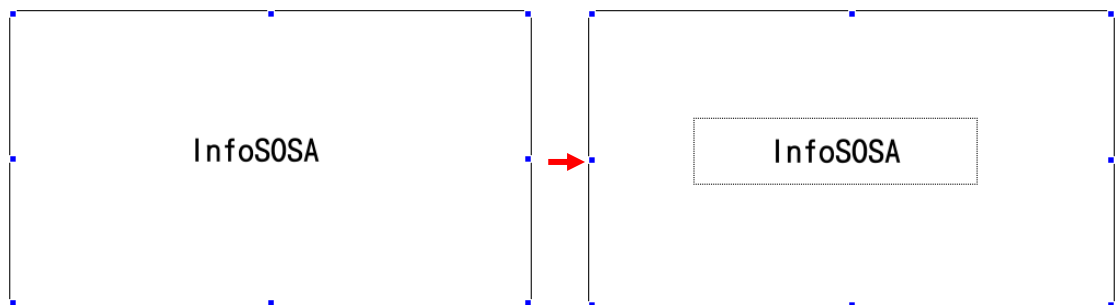
方法

1. メニューバーから [表示] - [部品エリア] の順に選択します。

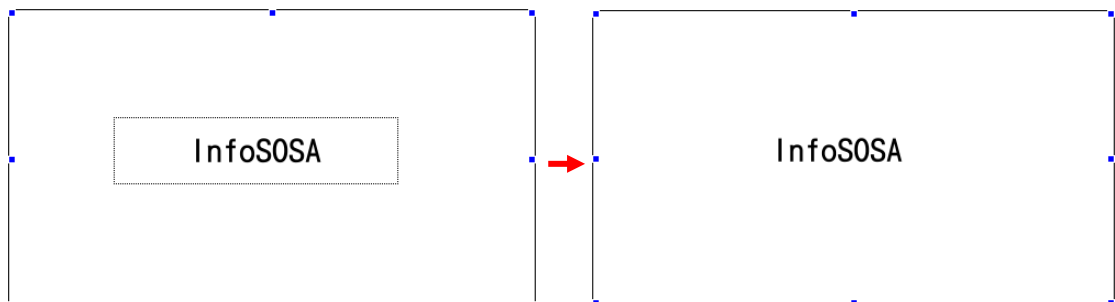


ツールバーの  でも行うことができます。

2. 部品エリアが画面に表示されます。



3. もう一度選択すると部品エリア表示が消えます。



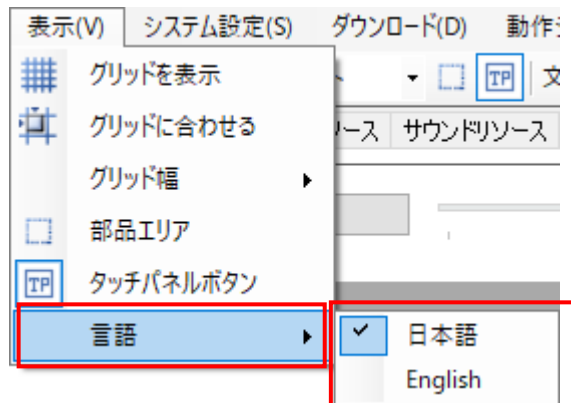
6.4 表示言語の切り替え



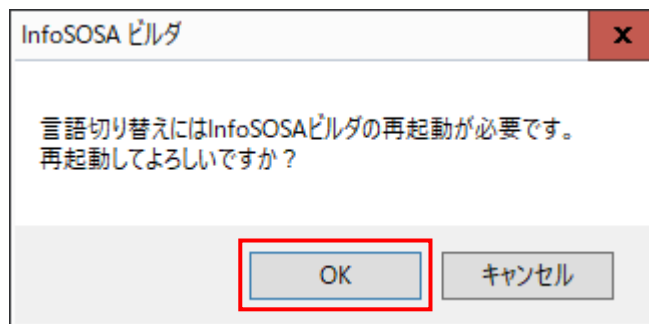
InfoSOSA ビルダは、日本語表示と英語表示を切り替えることが可能です。

方法

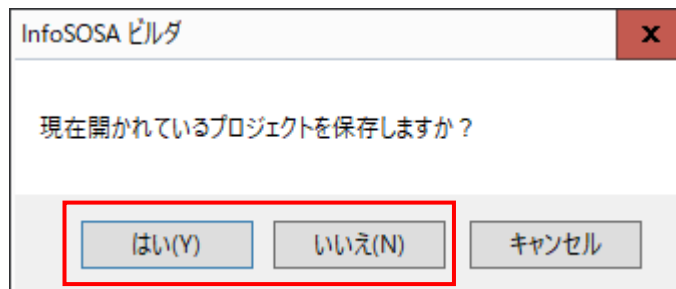
1. メニューバーから [表示] - [言語] の順に選択します。
設定する言語を選択します。



2. 言語切り替えには InfoSOSA ビルダの再起動が必要になります。
「OK」をクリックしてください。



3. プロジェクトを保存していない場合は、保存確認のダイアログが表示されます。
「はい」または「いいえ」をクリックしてください。



4. InfoSOSA ビルダの再起動後、選択した言語に切り替わります。

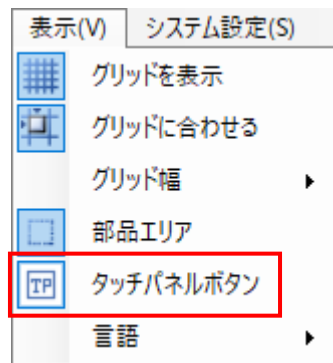
6.5 タッチパネルボタン表示の切り替え



タッチパネルボタンの下に配置した部品を確認/編集する場合は、タッチパネルボタンを一時的に非表示にできます。

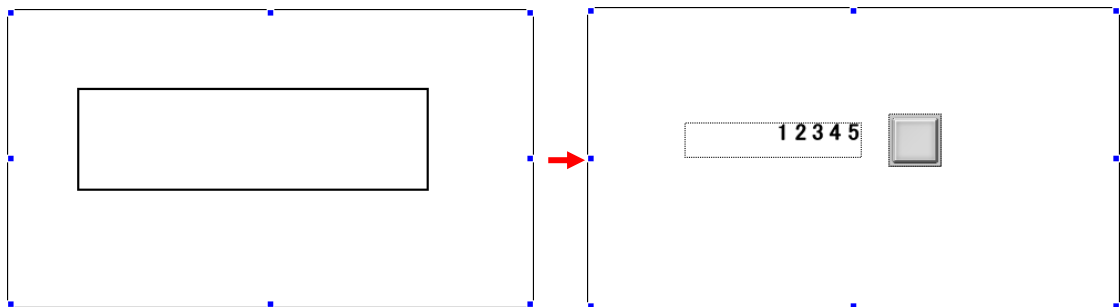
方法

1. メニューバーから [表示] - [タッチパネルボタン] の順に選択します。

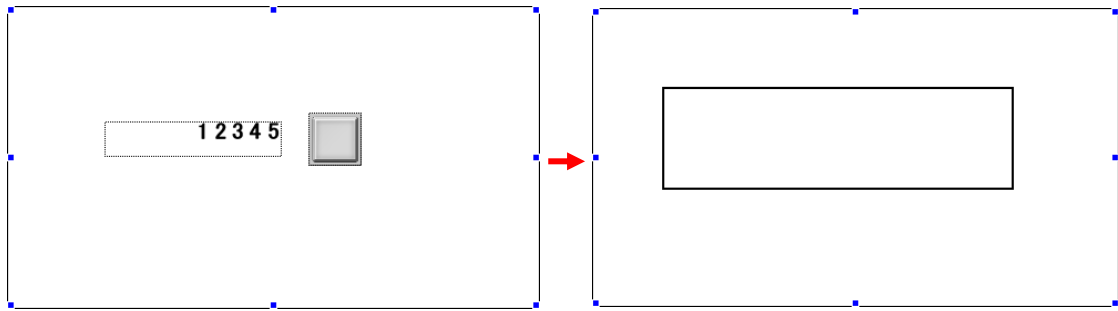


ツールバーの  でも行うことができます。

2. タッチパネルボタンが非表示になります。



3. もう一度選択するとタッチパネルボタンが表示されます。



本機能は、一時的にタッチパネルボタンの下に配置した部品を確認/編集するためのものです。

タッチパネルボタン表示/非表示の状態はダウンロード後の動作に影響はありません。

以下の動作で、自動的にタッチパネルボタンは表示状態に戻ります。

- 新規タッチパネルボタン配置
- 画面切り替え（画面リストエリアタッチ）
- プロジェクトオープン

7章 イメージリソースの設定

章目次

7.1	イメージリソース.....	129
7.2	画像の登録・編集.....	131

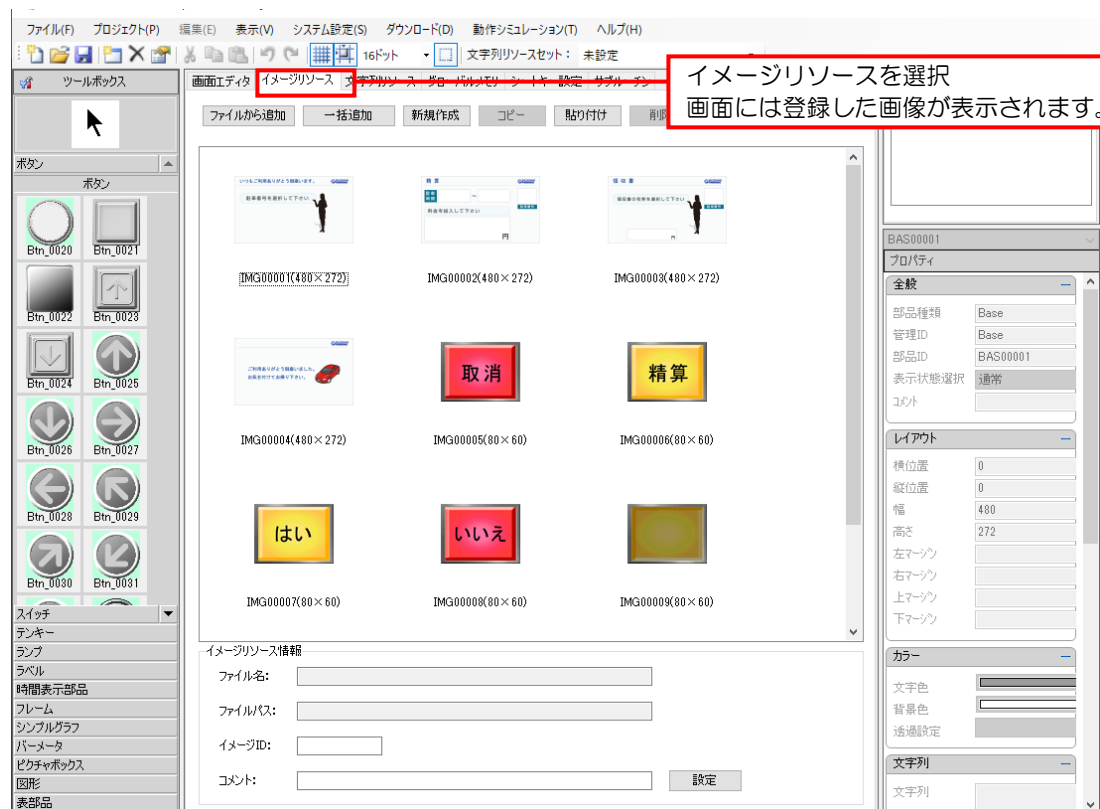
7.1 イメージリソース



InfoSOSA で画像ファイルを使用するにはイメージリソースへ登録する必要があります。
 イメージリソースに登録できるファイル形式は、BMP（24bit カラー、256 色インデックスカラー）、JPEG・JPG、GIF、PNG です。
 イメージリソースに登録可能な画像の最大サイズ/最大数は、機種によって異なります。
 詳細は、別紙「InfoSOSA リファレンスマニュアル」を参照ください。
 イメージリソースに登録された画像は画面上に配置している部品にリンクして使用することができます。

7.1.1 イメージリソース画面

イメージリソース画面は作画エリアの「イメージリソース」タブを選択すると表示されます。
 イメージリソース画面では画像の登録や編集、新規作成を行うことができます。



7.1.2 イメージリソース情報

イメージリソース情報ではイメージリソースに登録されている画像の情報を確認、編集することができます。

方法

イメージリソース画面にある画像を選択すると、「イメージリソース情報」に詳細が表示されます。

「イメージID」、「コメント」の編集を行うには、編集後 [設定] ボタンをクリックします。



イメージリソース情報

①ファイル名: base001.bmp

②ファイルパス: E:\Seedsware\InfoSOSABuilder.2.7\Image\parkingdemo(480x272)\bas

③イメージID: IMG00001

④コメント:

No	項目	内容
①	ファイル名	イメージリソース登録時に指定したファイル名
②	ファイルパス	元イメージのアドレス クリップボードからの取得した場合は空白になります。 ※実際のイメージデータはippファイル内に格納されるため、取得元のイメージを編集しても反映されません。
③	イメージID	イメージにアクセスするためのID アクション設定やリンク設定時にこのIDで指定します
④	コメント	備考 イメージIDだけでは分かりにくい時に設定しておくくと便利です ※ コメントは必須ではありません

7.2 画像の登録・編集

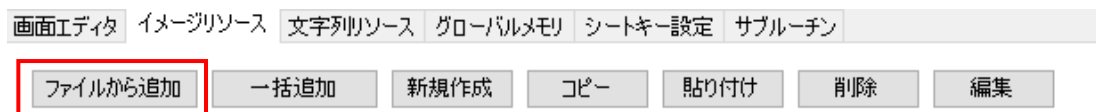


7.2.1 画像の登録

画像ファイルを一個ずつイメージリソースとして登録します。

方法

1. イメージリソース画面の [ファイルから追加] ボタンをクリックします。



2. 「イメージリソースの追加」ダイアログが表示されます。
[参照] ボタンをクリックします。

イメージリソース追加ダイアログ

追加するイメージリソースファイルを選択してください。

読み込みファイル名: 参照...

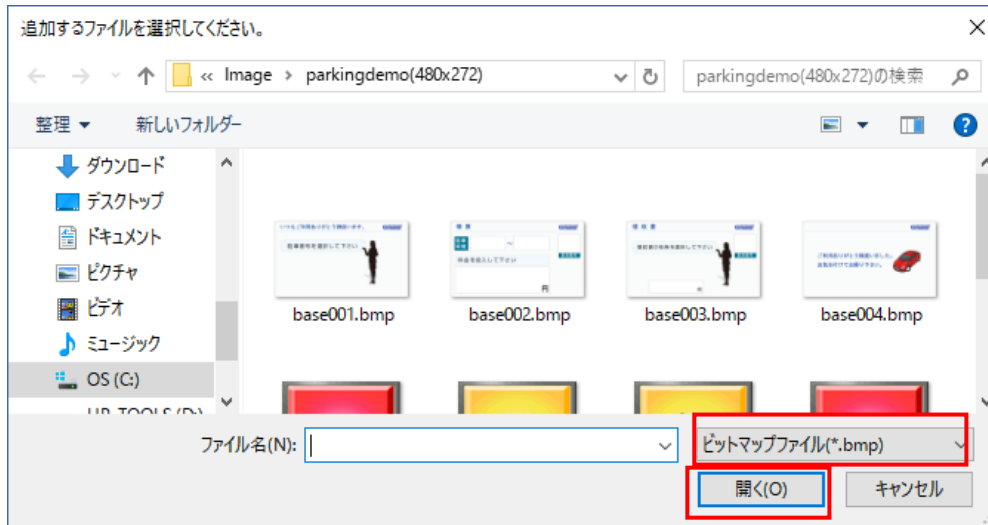
保存ファイル名:

イメージID:

コメント:

3. 登録する画像を選択し [開く] ボタンをクリックします。

※ビットマップファイル(*.bmp)を変更することで、他の形式のファイルも選択できます。

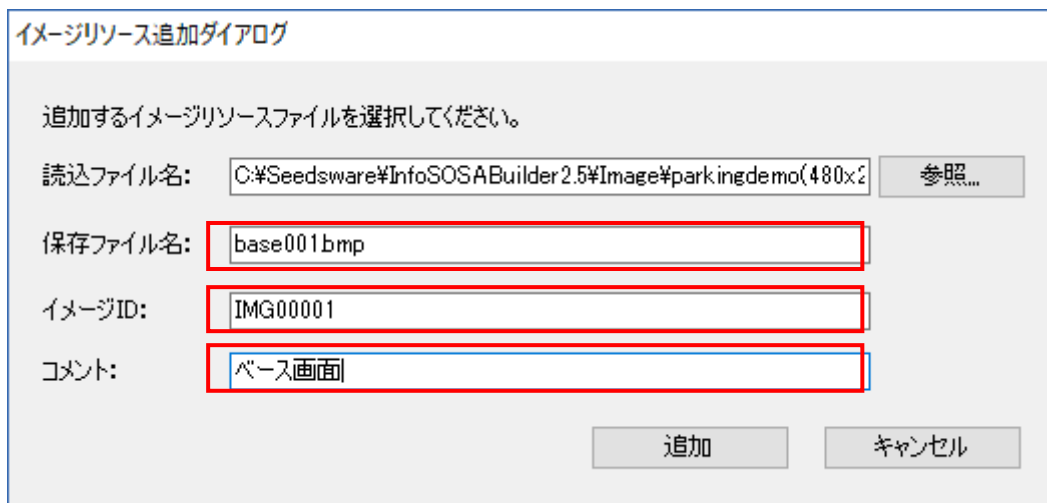


IMPORTANT

◆登録する画像ファイルが「読み取り専用」になっている場合は、登録前に解除してください。

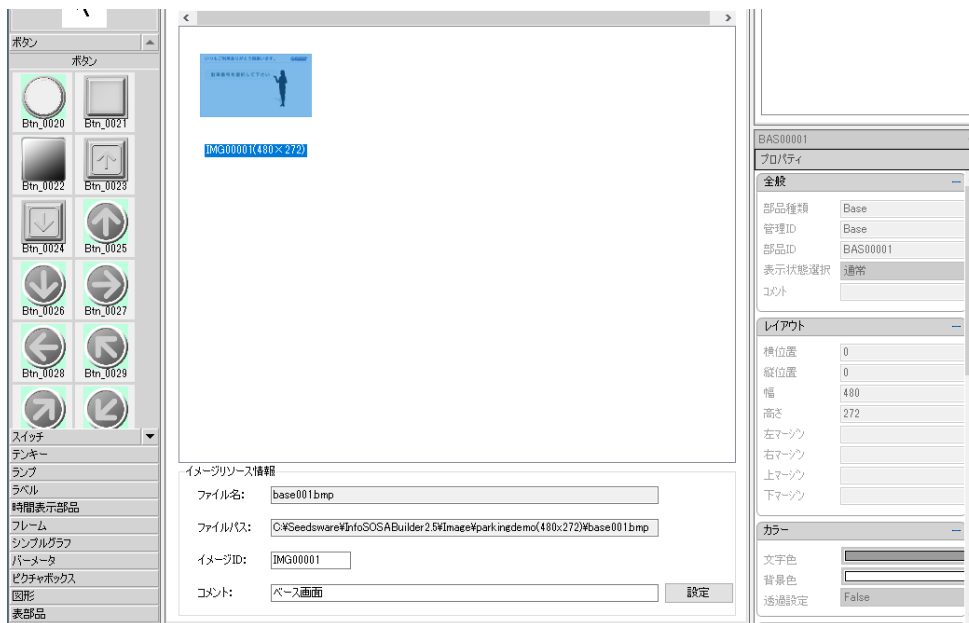
4. 「保存ファイル名」、「イメージID」、「コメント」の編集を行ないます。

[追加] ボタンをクリックします。



※ コメントは必須ではありません。

5. 画像がイメージリソース内に取り込まれます。

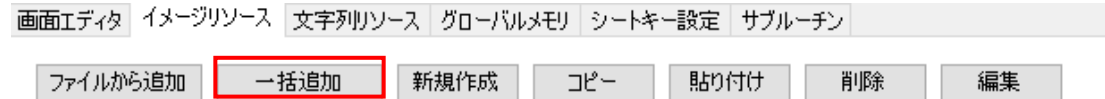


7.2.2 画像の一括登録

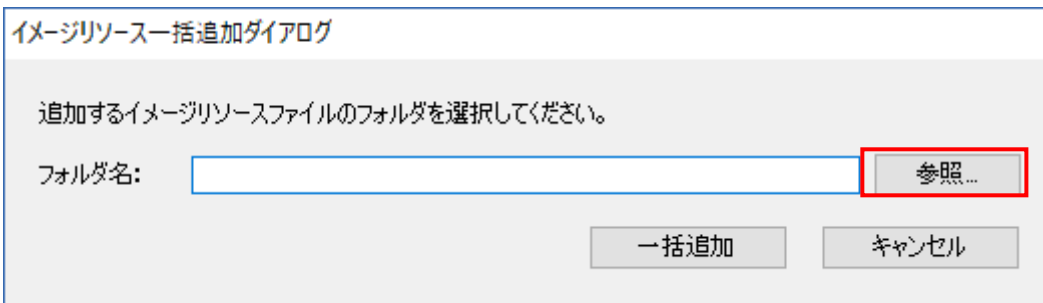
画像ファイルをフォルダ一括でイメージリソースとして登録します。

方法

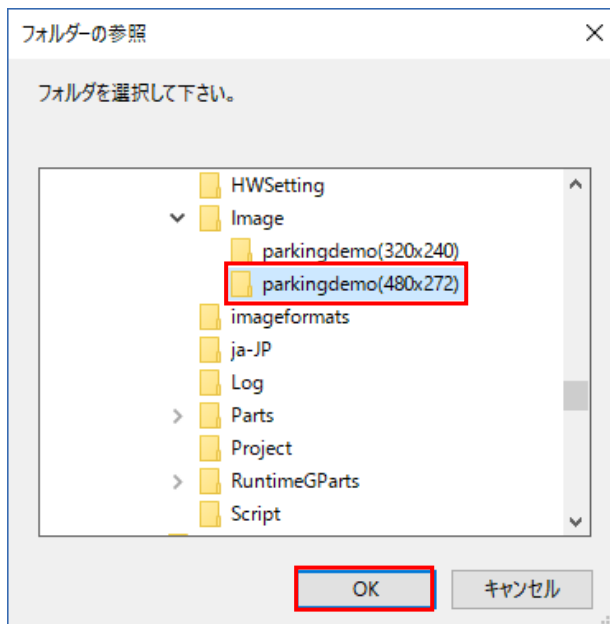
1. イメージリソース画面の [一括追加] ボタンをクリックします。



2. 「イメージリソースの一括追加」ダイアログが表示されます。
[参照] ボタンをクリックします。



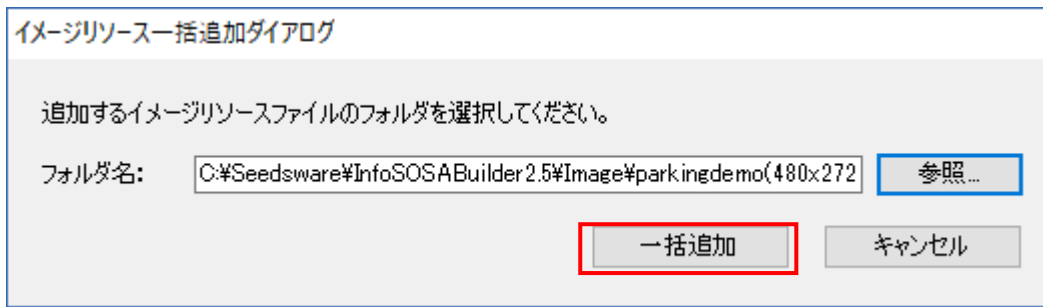
3. 取り込むフォルダを選択し [OK] ボタンをクリックします。



IMPORTANT

- ◆登録する画像ファイルが「読み取り専用」になっている場合は、登録前に解除してください。

4. [一括追加] ボタンをクリックします。



5. 指定したフォルダ内の画像が一括でイメージリソースに登録されます。

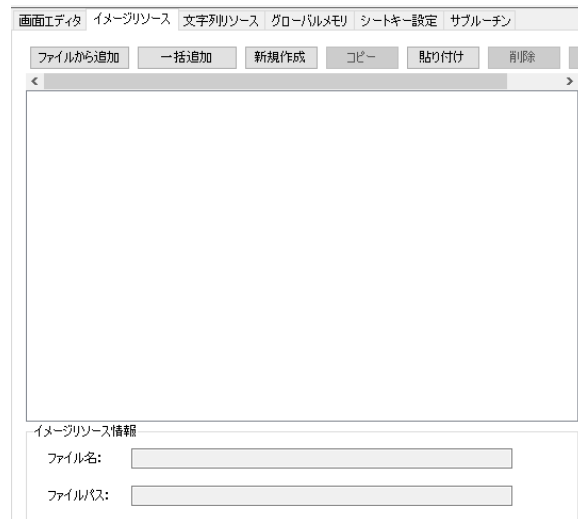


7.2.3 画像の登録 (ドラッグ&ドロップ)

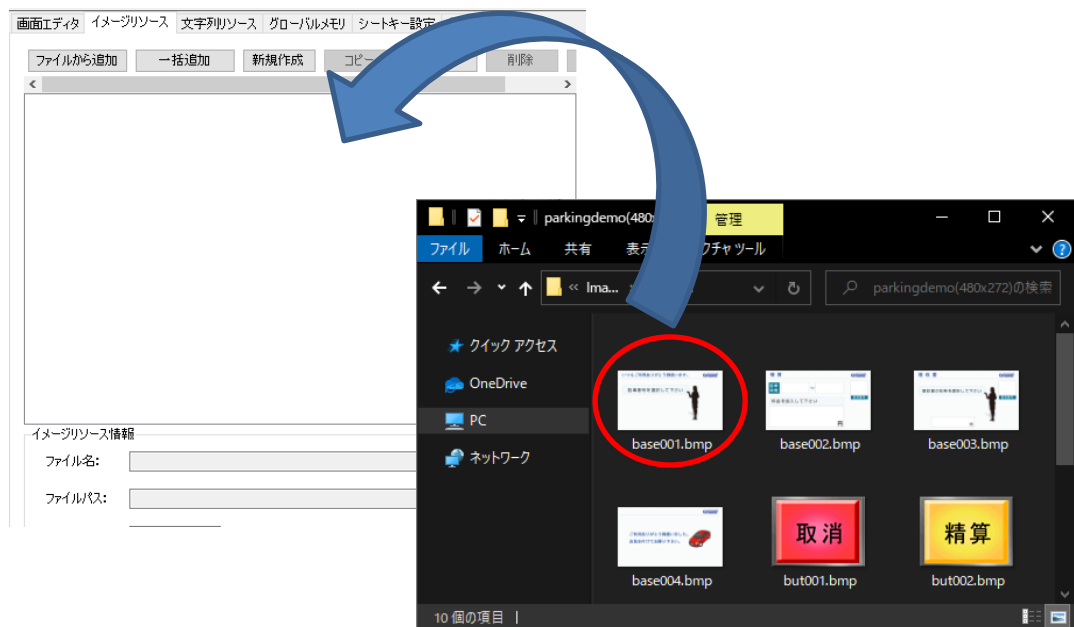
画像ファイルをドラッグ&ドロップで登録します。

方法

1. イメージリソース画面を表示します。



2. エクスプローラから登録する画像ファイルをドラッグ&ドロップします。(複数可)



3. 画像がイメージリソース内に取り込まれます。

**IMPORTANT**

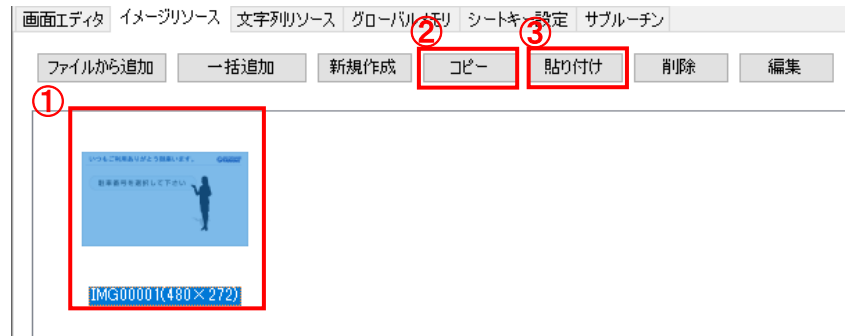
◆登録する画像ファイルが「読み取り専用」になっている場合は、登録前に解除してください。

7.2.4 画像のコピー

登録されている画像（イメージリソース）をコピーします。

方法

1. イメージリソース画面でコピーする画像を選択します。
選択後、[コピー] ボタンをクリックして[貼り付け]ボタンをクリックします。



2. 「イメージリソースのコピー」ダイアログが表示されます。
「保存ファイル名」、「イメージ ID」、「コメント」の編集を行ない [追加] ボタンをクリックします。

イメージコピーダイアログ

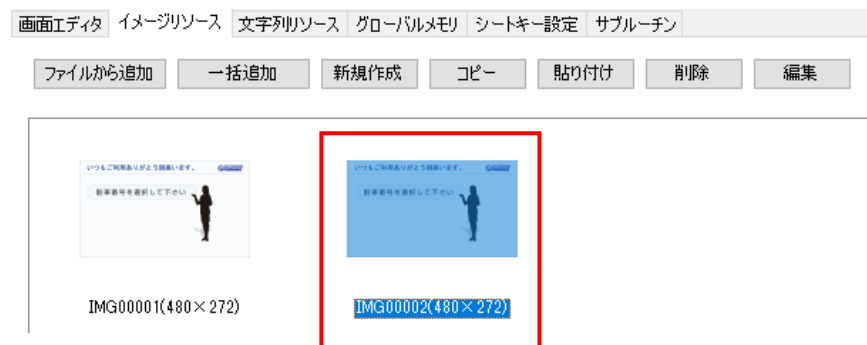
保存ファイル名:

イメージID:

コメント:

※ コメントは必ず入れる必要はありません。

3. コピーした画像がイメージリソースに登録されます。



7.2.5 画像の新規作成

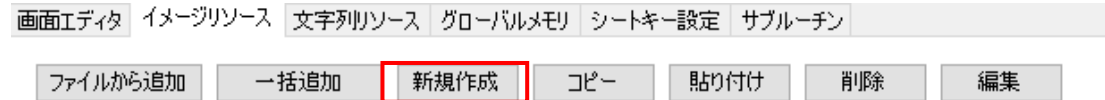
画像を新規で作成し、イメージリソースとして登録します。

※ 本機能は使用するにはPCに画像編集用ソフトがインストールされている必要があります。

例) Microsoft ペイント

方法

1. イメージリソース画面の「新規作成」ボタンをクリックします。



2. 「イメージリソースの新規作成」ダイアログが表示されます。

「保存ファイル名」、「イメージID」、「コメント」、「横幅」、「縦幅」を入力し、「作成」ボタンをクリックします。

イメージリソース新規作成ダイアログ

新しいイメージリソースファイルを作成します。

保存ファイル名:

イメージID:

コメント:

横幅(Width): 縦幅(Height):

3. 「システム設定」の「標準色設定」で設定された画像編集ソフトが起動します。
画像編集用ソフトを使用して画像を作成します。
4. 作成した画像を上書き保存すると、イメージリソースに登録されます。

7.2.6 画像の編集

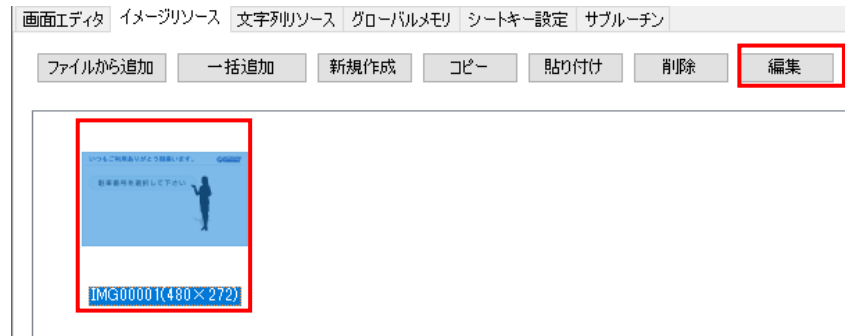
イメージリソースに登録された画像を編集します。

※ 本機能は使用するにはPCに画像編集用ソフトがインストールされている必要があります。

例) Microsoft ペイント

方法

1. イメージリソース画面で編集する画像を選択します。
選択後、「編集」ボタンをクリックします。



2. 「システム設定」の「標準色設定」で設定された画像編集ソフトが起動します。
画像編集用ソフトを使用して画像を編集することができます。
3. 編集した画像を上書き保存すると、イメージリソースに登録されます。

IMPORTANT

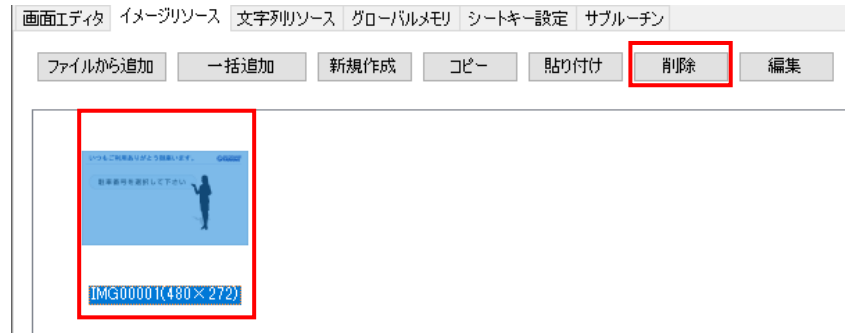
◆必ず上書き保存を行ってください。別名で保存すると正常に認識されなくなります。

7.2.7 画像の削除

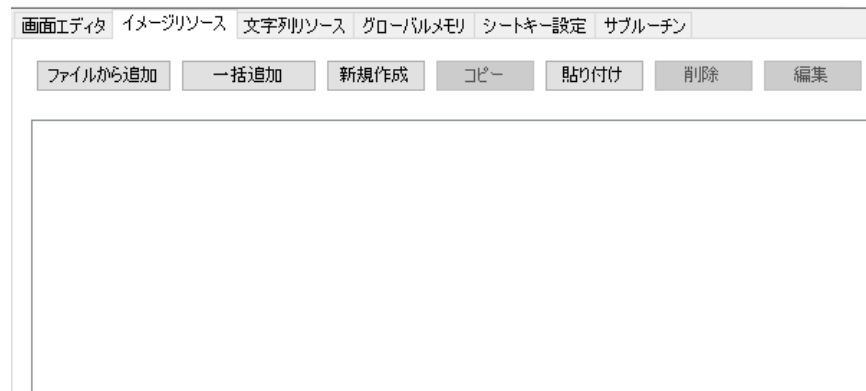
イメージリソースに登録された画像を削除します。

方法

1. イメージリソース画面で削除する画像を選択します。
選択後、[削除] ボタンをクリックします。



2. イメージが削除されます。



MEMO

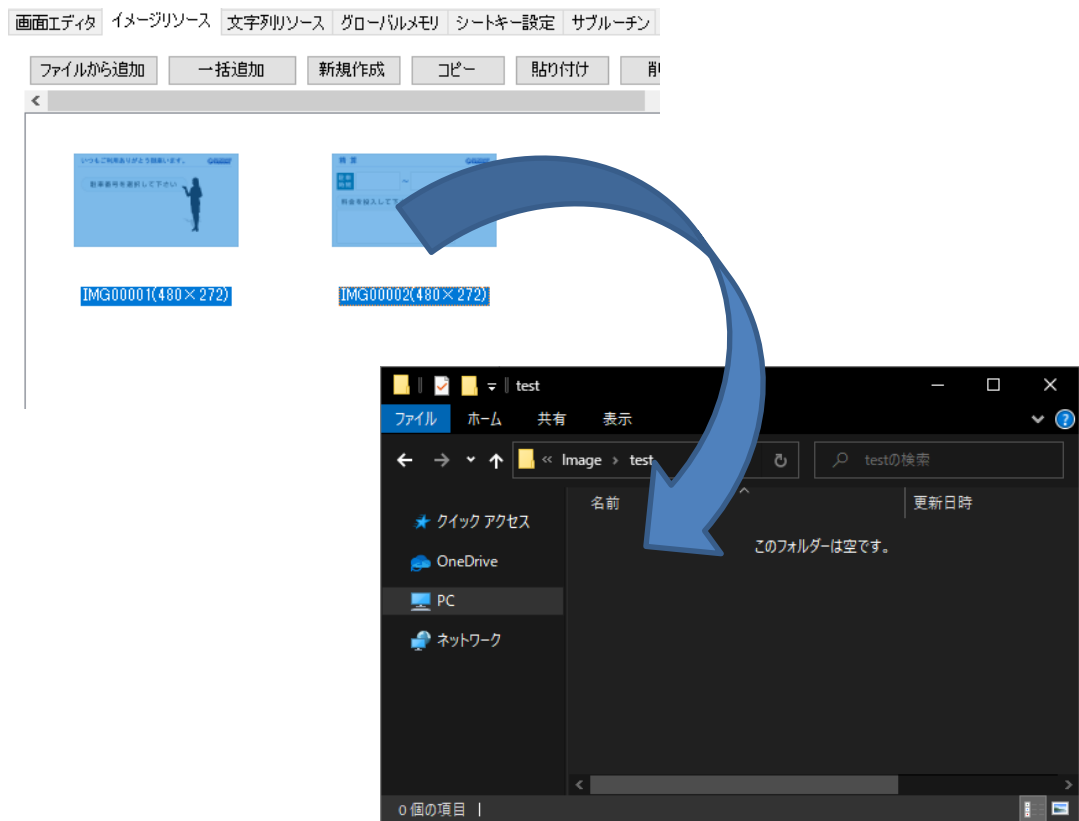
◆Shift キー（またはCtrl キー）を押しながら画像を選択することで、複数まとめて削除することができます。

7.2.8 画像のエクスポート

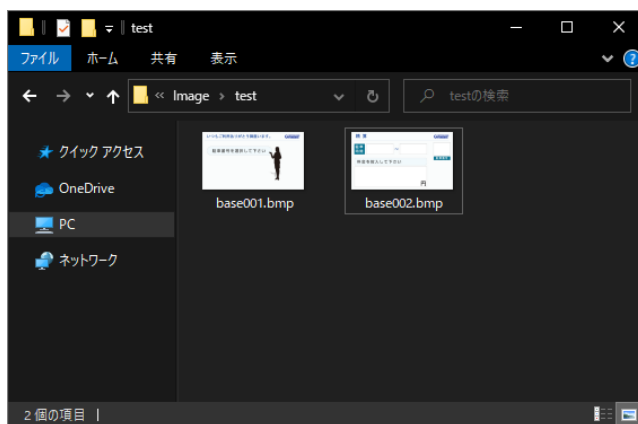
プロジェクトに登録されているイメージリソースをファイルとして取り出します。

方法

1. イメージリソース画面で取り出す画像をエクスプローラにドラッグ&ドロップします。Shiftキー（またはCtrlキー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。



2. 画像がエクスポートされます。



8章 文字列リソースの設定

章目次

8.1	文字列リソース.....	144
8.2	文字列リソースの登録・編集	146
8.3	文字列リソースセットの登録・編集	154

8.1 文字列リソース



文字列リソース画面では、画面作成で使用する文字列を資源として管理・登録することができます。

複数の文字列を 1 つの関連付けた文字列として登録することができます。

文字列リソースに登録した文字は、ラベル等にリンクさせて表示することができます。

ラベルには、文字列モードに設定した文字列リソースセットに対応した文字が表示されるため、文字列モードを切り替えることで一括に表示を替えることができます。

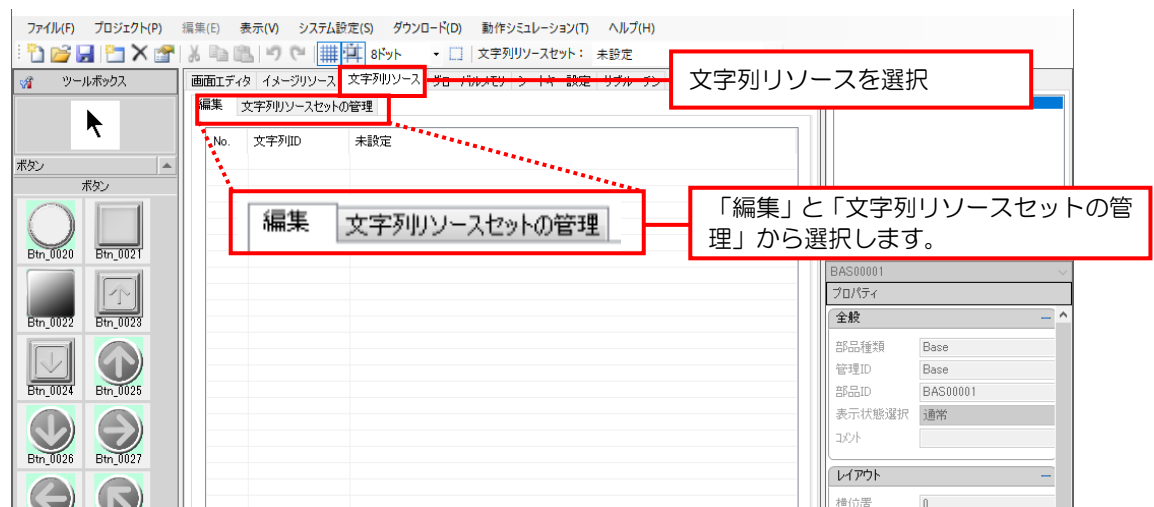
文字列モードの初期値は変更する場合は、ツールバーの「文字列リソースセット」に設定する「文字列リソースセット名」を選択してください。

動作中に変更する場合は、アクション設定または上位通信コマンドで、環境変数「STRMODE」に文字列リソースセット ID を設定してください。

8.1.1 文字列リソース画面

文字列リソース画面はエディタ表示エリアの「文字列リソース」を選択すると表示されます。

文字列リソース画面には「編集画面」と「文字列リソースセット管理画面」があります。



8.1.2 編集画面

編集画面で文字列 ID の登録/編集を行ないます。

1つの文字列 ID に対して、登録されている文字列リソースセットの数だけ文字列を登録することが出来ます。

文字列リソースセット管理画面で登録した「文字列リソースセット名」が表示されます。

No.	文字列ID	日本語	英語
0001	STR00001	おはようございます	Good morning
0002	STR00002	ありがとうございます	Thank you

アクセス時に使用する文字列 ID を登録します。

文字列を登録します。
文字列リソースセットごとに異なる文字列を登録できます。

8.1.3 文字列リソースセットの管理画面

文字列リソースセットの管理画面では文字列リソースセット ID、文字列リソースセット名の登録や編集を行ないます。

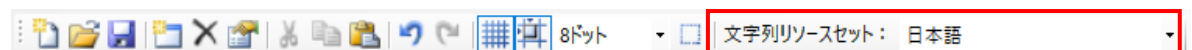
編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語
0002	STM00002	英語

文字列モードの初期値はツールバーの「文字列リソースセット」で設定します。

※「文字列リソースセット名」が表示されます。

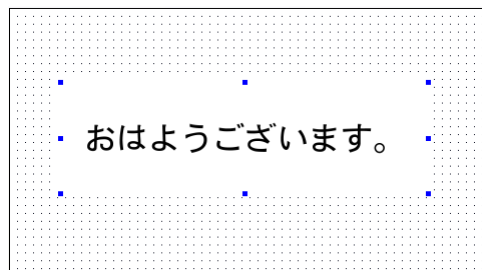
※ 文字列モードは全ての文字列リソースに対して共通の設定です。



例) 2つの文字列リソースセットが登録されている文字列リソースを、ラベルにリンクさせて表示した場合

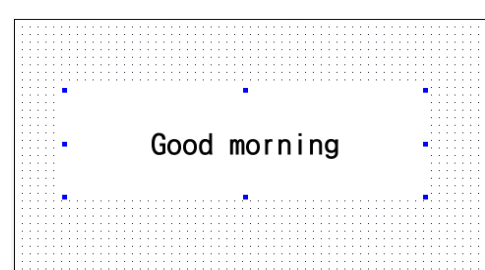
日本語を選択した場合

文字列リソースセット: 日本語



英語を選択した場合

文字列リソースセット: 英語



8.2 文字列リソースの登録・編集

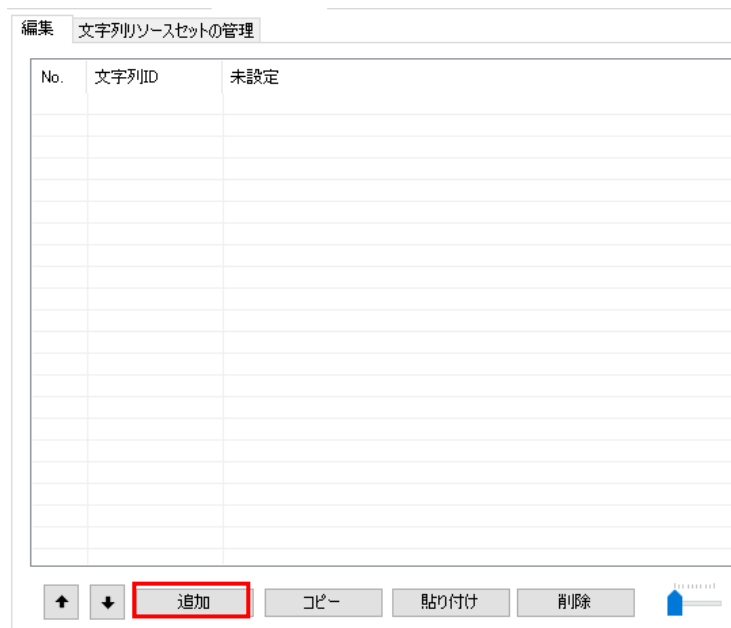


8.2.1 文字列リソースの登録

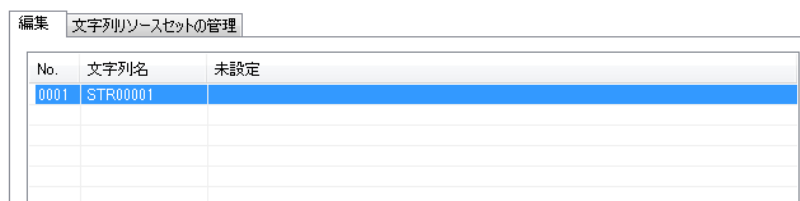
新しい文字列リソースの登録方法を説明します。

方法

1. 「編集」タブの [追加] ボタンをクリックします。



2. 新しく「文字列 ID」が追加されます。



3. 「文字列 ID」はリストから直接変更可能です。

No.	文字列名	未設定
0001	STR00001	

※ID に使用できる文字は、半角英数及び[-]「」です。（但し先頭は英字である必要があります）

8.2.2 文字列リソースの編集

文字列の編集方法を説明します。

方法

1. 文字列リソースセット名の列をクリックすると文字列設定ダイアログが表示されます。

文字列リソースセット名は登録されていないと「未設定」と表示されます。

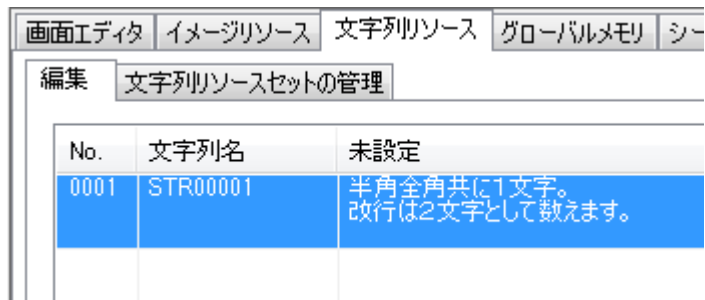
No.	文字列名	未設定
0001	STR00001	


2. 文字列設定ダイアログに文字列を入力してください。
※最大 256 文字です。（半角全角文字は共に 1 文字。改行は 2 文字として数えます）

文字列設定ダイアログ

全角半角共に1文字。
改行は2文字として数えます。|

3. ダイアログ以外の場所をクリックすると確定されます。



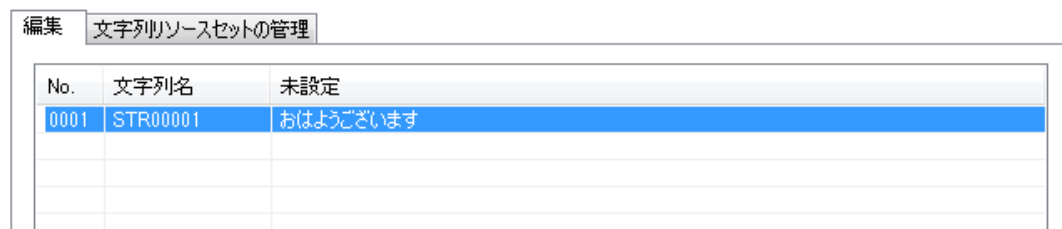
※文字列の表示エリアは画面下部の  で調整できます。

8.2.3 文字列リソースのコピー

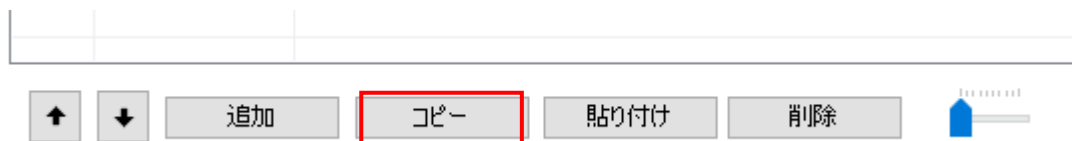
文字列のコピー方法を説明します。

方法

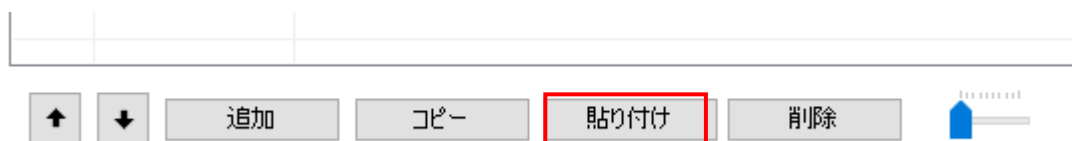
1. 「編集」タブから、コピーする文字列を選択します。



2. [コピー] ボタンをクリックします。



3. [貼り付け] ボタンをクリックします。



4. 文字列がコピーされます。※文字列 ID は自動採番されます。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列名	未設定
0001	STR00001	おはようございます
0002	STR00002	おはようございます

8.2.4 文字列リソースの削除

文字列の削除方法を説明します。

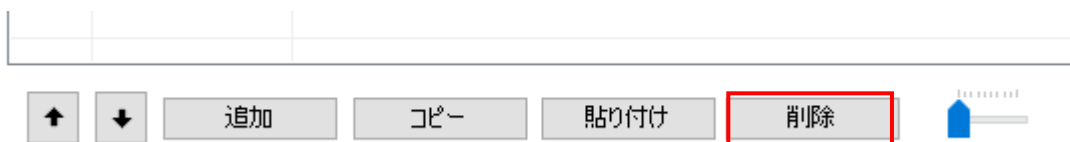
方法

1. 「編集」タブから、削除する文字列を選択します。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列名	未設定
0001	STR00001	おはようございます
0002	STR00002	おはようございます

2. [削除] ボタンをクリックします。



3. 文字列が削除されます。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列名	未設定
0001	STR00001	おはようございます

MEMO

◆Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら文字列を選択することで、複数まとめて削除することができます。

8.2.5 文字列リソースのエクスポート/インポート

クリップボード経由で外部エディタとのエクスポート/インポートが行えます。

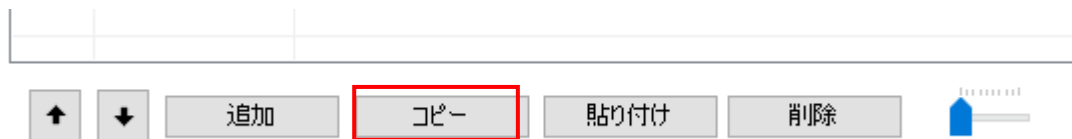
エクスポート方法

- 「編集」タブから、エクスポートする文字列を選択します。
Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらクリックすることで複数の行を選択できます。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列ID	日本語	英語
0001	STR00001	開始	START
0002	STR00002	停止	STOP

- 「コピー」ボタンをクリックします。



文字列リソースが TAB 区切りのテキストデータとしてクリップボードにコピーされます。

- 表計算ソフトやテキストエディタなどの外部エディタを開いて、クリップボードから貼り付け (ctrl+v) を行います。

	A	B	C	D
1	1	STR00001	開始	START
2	2	STR00002	停止	STOP
3				

クリップボードのデータが外部エディタにエクスポートされます。

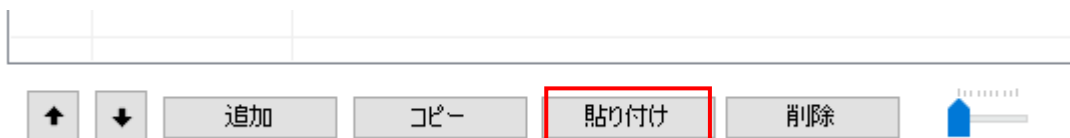
- ※ ご使用される外部エディタの仕様によっては、エクスポートできない場合がございます。詳しくは、後述の「インポート/エクスポート形式」を参照ください。

インポート方法

1. 外部エディタで修正/追加後、範囲選択してクリップボードへコピー(Ctrl+c)を行います。

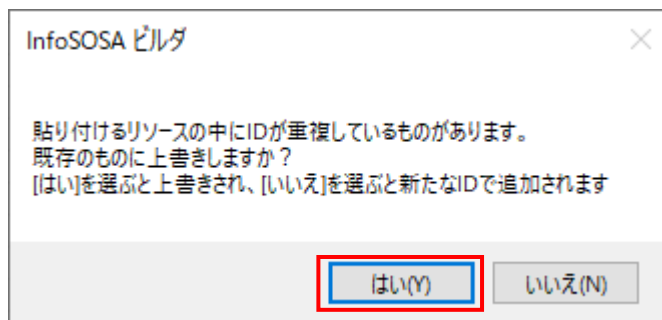
	A	B	C	D
1	1	STR00001	開始	RUN
2	2	STR00002	停止	STOP
3	3	STR00003	設定	SETTING
4				

2. InfoSOSA ビルダに戻り「編集」タブの「貼り付け」ボタンをクリックします。



- ※ ご使用される外部エディタの仕様によっては、インポートできない場合がございます。詳しくは、後述の「インポート/エクスポート形式」を参照ください。

3. 上書きする場合は、[はい]を選択してください。
※[いいえ]を選択すると新規に別 ID として追加します。



4. クリップボード内のデータがインポートされます。

No.	文字列ID	日本語	英語
0001	STR00001	開始	RUN
0002	STR00002	停止	STOP
0003	STR00003	設定	SETTING

エクスポート/インポート形式

InfoSOSA ビルダは、以下のデータ形式で文字列リソースをテキストデータとしてエクスポート/インポートを行います。

【データ形式】

```
No<TAB>ID<TAB>S1<TAB>S2<TAB>S3...S10<CR><LF>
No<TAB>ID<TAB>S1<TAB>S2<TAB>S3...S10<CR><LF>
No<TAB>ID<TAB>S1<TAB>S2<TAB>S3...S10<CR><LF>
      .
      .
      .
```

1行は1つの文字列リソースです。複数の文字列リソースをコピーする場合は、複数行になります。

項目	内容
No	文字列リソースの通し番号 ※インポート時は自動的に再設定されます。
ID	文字列 ID(最大 8 文字) ※ID に使用できる文字は、半角英数及び[-] [] です。(但し先頭は英字である必要があります)
S1~S10	文字列リソースセットごとの文字列 ※文字列内に改行を含む場合は文字列を""(ダブルクォーテーション)で囲みます。文字列内の改行コードは LF(0x0a) です。 ※インポート先のプロジェクトに登録されている文字列リソースセットと数を合わせる必要があります。
<TAB>	TAB(0x09)を示します
<CR><LF>	文字列リソースが複数ある場合は CRLF(0x0d,0x0a)で区切られます

IMPORTANT

◆ご使用される外部エディタが、このデータ形式をサポートしていない場合は、エクスポート/インポートできない場合がございます。

8.2.6 文字列リソースのソート表示

指定した項目でソートして、目的の文字列リソースを探しやすくする機能です。

方法

基準にする列のヘッダ部をクリックします。

列ヘッダ部をクリックするごとに降順→昇順→解除で切り替わります。

No.	文字列ID	日本語	英語
0001	B1	型式A文字列C	ModelA-SrtC
0002	STR00002	型式B文字列C	ModelB-SrtC
0003	A1	型式A文字列A	ModelA-SrtA
0004	STR00004	型式B文字列A	ModelB-SrtA
0005	STR00005	型式A文字列B	ModelA-StrB
0006	A2	型式B文字列B	ModelB-StrB

■文字列ID ソート表示

ここをクリック

No.	<↑>文字列ID	日本語	英語
0003	A1	型式A文字列A	ModelA-SrtA
0006	A2	型式B文字列B	ModelB-StrB
0001	B1	型式A文字列C	ModelA-SrtC
0002	STR00002	型式B文字列C	ModelB-SrtC
0004	STR00004	型式B文字列A	ModelB-SrtA
0005	STR00005	型式A文字列B	ModelA-StrB

■文字列ソート表示

ここをクリック

No.	文字列ID	<↑>日本語	英語
0003	A1	型式A文字列A	ModelA-SrtA
0005	STR00005	型式A文字列B	ModelA-StrB
0001	B1	型式A文字列C	ModelA-SrtC
0004	STR00004	型式B文字列A	ModelB-SrtA
0006	A2	型式B文字列B	ModelB-StrB
0002	STR00002	型式B文字列C	ModelB-SrtC

MEMO

◆ソート表示は一時的なものです。プロジェクトオープン時は、解除状態になります。

8.3 文字列リソースセットの登録・編集



8.3.1 文字列リソースセットの登録

文字列リソースセットの登録方法を説明します。

方法

1. 「文字列リソースセットの管理」タブの [追加] ボタンをクリックします。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	未設定

↑ ↓ 追加 コピー 貼り付け 削除

2. 新しく「文字列リソースセット」が追加されます。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	未設定
0002	STM00002	未設定

3. 「文字列リソースセット ID」はリストから直接変更可能です。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	未設定
0002	STM00002	未設定

※ID に使用できる文字は、半角英数及び[-][_]及び、[@]で始まる特殊な ID（フォント指定文字列リソースセット ID）です。

※先頭は英字である必要があります。（フォント指定文字列リソースセット ID は除く）

MEMO

◆文字列リソースセット ID に「フォント指定文字列リソースセット ID」を指定すると指定フォントを優先して表示可能です。
詳しくは、[13.4 システムフォント設定](#)を参照ください。

8.3.2 文字列リソースセット名の編集

文字列リソースセット名の編集方法を説明します。

方法

1. 「文字列リソースセットの管理」タブで登録されている文字列リソースセットの文字列リソースセット名を直接入力して編集します。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語
0002	STM00002	文字列リソースセット名を直接入力して変更

文字列リソースセット名はツールバーの「文字列リソースセット」に表示されます。

8.3.3 文字列リソースセットのコピー

文字列リソースセットのコピー方法を説明します。

方法

1. 「文字列リソースセットの管理」タブから、コピーする文字列リソースセットを選択し、[コピー] ボタンをクリックします。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語

↑ ↓ 追加 **コピー** 貼り付け 削除

2. [貼り付け] ボタンをクリックします。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語

↑ ↓ 追加 コピー **貼り付け** 削除

3. 文字列リソースセットがコピーされます。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語
0002	STM00002	日本語

↑ ↓ 追加 コピー 貼り付け 削除

8.3.4 文字列リソースセットの削除

文字列リソースセットの削除方法を説明します。
※文字列リソースセット ID は最低 1 個必要です。

方法

1. 「モード管理画面」から、削除するモードを選択し [削除] ボタンをクリックします。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語
0002	STM00002	日本語

↑ ↓ 追加 コピー 貼り付け **削除**

2. 文字列リソースセット ID が削除されます。

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語

↑ ↓ 追加 コピー 貼り付け 削除

MEMO

- ◆Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらモードを選択することで、複数まとめて削除することができます。

9章 サウンドリソースの設定

章目次

9.1	サウンドリソース.....	160
9.2	サウンドリソースの登録・編集.....	161

9.1 サウンドリソース



InfoSOSA でサウンドを使用するにはサウンドファイルをサウンドリソースへ登録する必要があります。

サウンドリソースに登録できるファイル形式は、リニア PCM 形式の WAV ファイルです。

サウンドリソースに登録可能な最大サイズは、1 ファイル 16Mbyte となります。

サウンドリソースに登録されたサウンドファイルはアクションや上位通信で使用することができます。

9.1.1 サウンドリソース画面

サウンドリソース画面は作画エリアの「サウンドリソース」タブを選択すると表示されます。

サウンドリソース画面ではサウンドファイルの登録や削除を行うことができます。

サウンドリソースを選択画面には登録したサウンドファイルが表示されます。

サウンドID	ファイル	コメント
SOUND001	C:\sound\sound1.wav	
SOUND002	C:\sound\sound2.wav	

9.2 サウンドリソースの登録・編集



9.2.1 サウンドリソースの登録

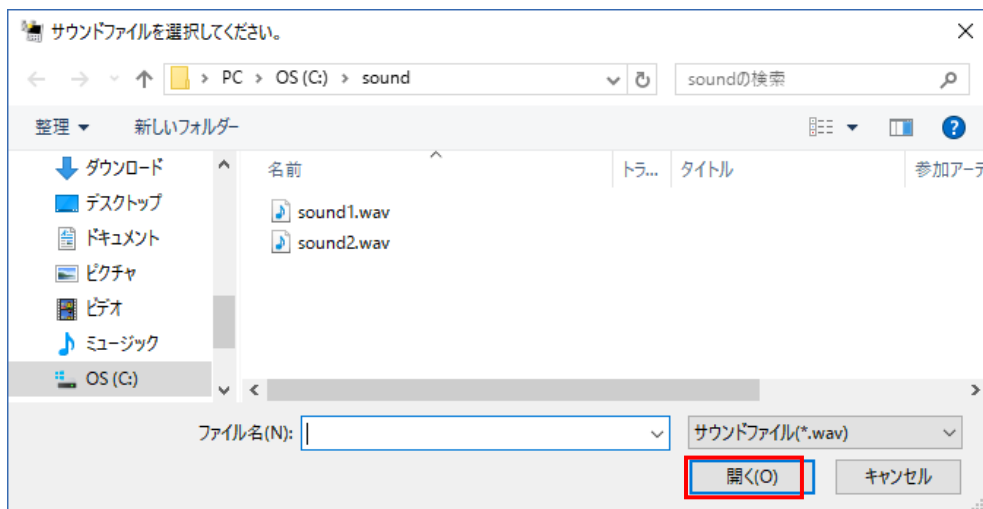
サウンドリソースの登録方法を説明します。

方法

1. [ファイルから追加] ボタンをクリックします。

No	サウンドID	ファイル	コメント

2. 登録するファイルを選択し [開く] ボタンをクリックします。



IMPORTANT

◆登録するサウンドファイルが「読み取り専用」になっている場合は、登録前に解除してください。

3. サウンドリソースに登録されます。

サウンドID	ファイル	コメント
SOUND001	C:\sound\sound1.wav	

9.2.2 サウンドリソースの登録 (ドラッグ&ドロップ)

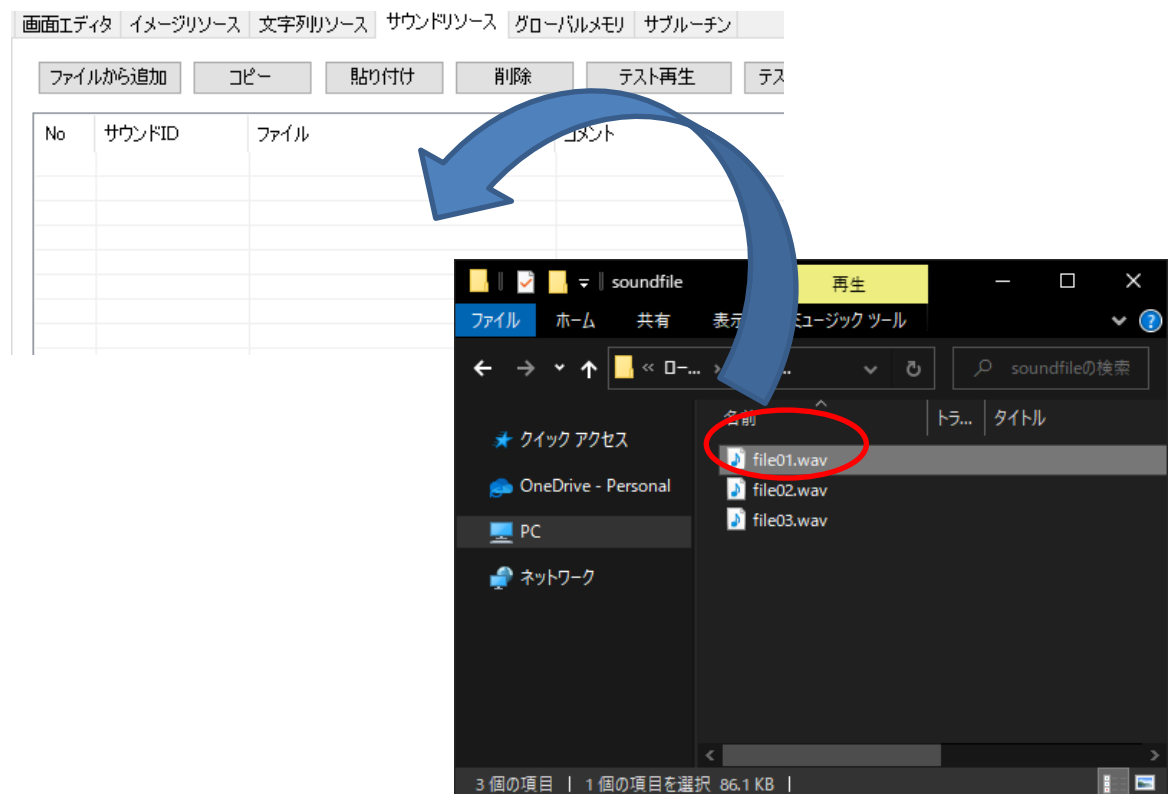
サウンドファイルをドラッグ&ドロップで登録します。

方法

1. サウンドリソース画面を表示します。



2. エクスプローラから登録するサウンドファイルをドラッグ&ドロップします。(複数可)



3. サウンドファイルがサウンドリソース内に取り込まれます。

画面エディタ イメージリソース 文字列リソース サウンドリソース グローバルメモリ

ファイルから追加 コピー 貼り付け 削除

No	サウンドID	ファイル	コメント
0001	SOUND001	E:\soundfile\file01.wav	

IMPORTANT

◆登録するサウンドファイルが「読み取り専用」になっている場合は、登録前に解除してください。

9.2.3 サウンドリソースの更新

登録済みのサウンドリソースの更新方法を説明します。

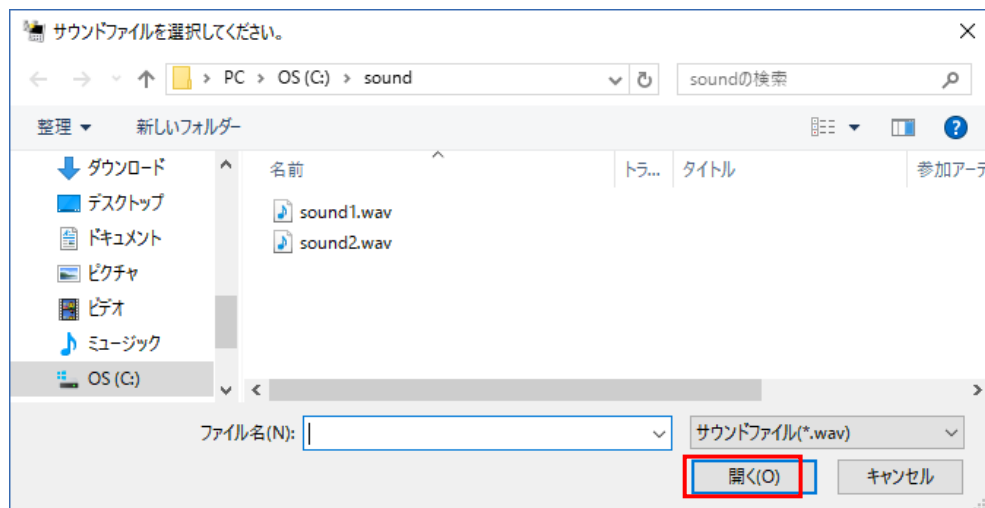
登録したサウンドリソースは、プロジェクトファイル内に取り込んでいますので、元データを変更しても更新されません。更新する場合は以下の手順を行なってください。

方法

1. [ファイルパス] をダブルクリックします。

<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> ファイルから追加 削除 テスト再生 テスト再生停止 </div>		
サウンドID	ファイル	コメント
SOUND001	C:\sound\sound1.wav	

2. 登録するファイルを選択し [開く] ボタンをクリックします。



3. サウンドリソースが選択したファイルに差し替わります。

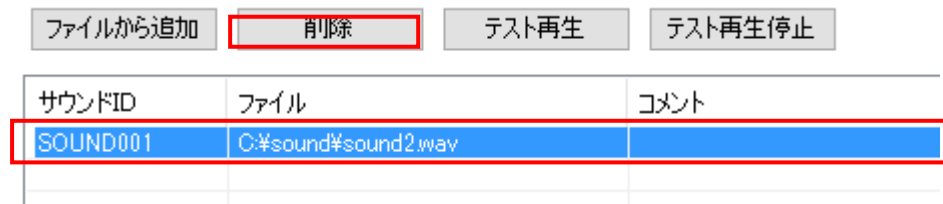
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> ファイルから追加 削除 テスト再生 テスト再生停止 </div>		
サウンドID	ファイル	コメント
SOUND001	C:\sound\sound2.wav	

9.2.4 サウンドリソースの削除

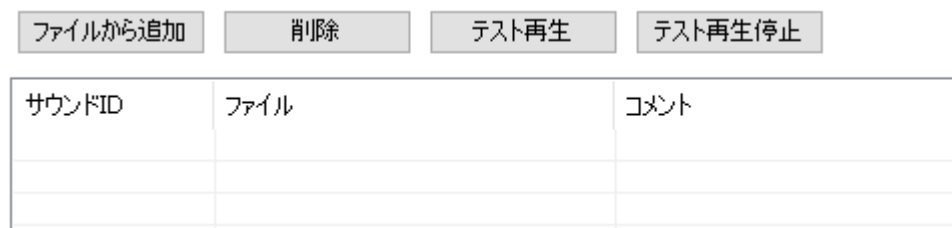
登録済みのサウンドリソースの削除方法を説明します。

方法

1. サウンドリソース画面で削除する画像を選択します。
選択後、[削除] ボタンをクリックします。



2. サウンドリソースが削除されます。



MEMO

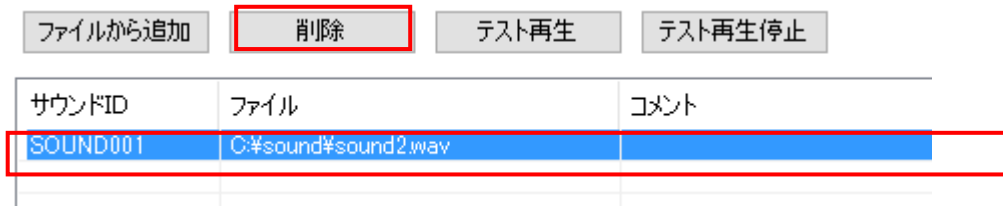
◆Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらサウンドリソースを選択することで、複数まとめて削除することができます。

9.2.5 サウンドリソースのテスト再生

登録済みのサウンドリソースをテスト再生する方法を説明します。

方法

1. サウンドリソース画面でテスト再生するサウンドを選択します。
選択後、[テスト再生] ボタンをクリックします。



登録したサウンドファイルを一度だけ再生します。

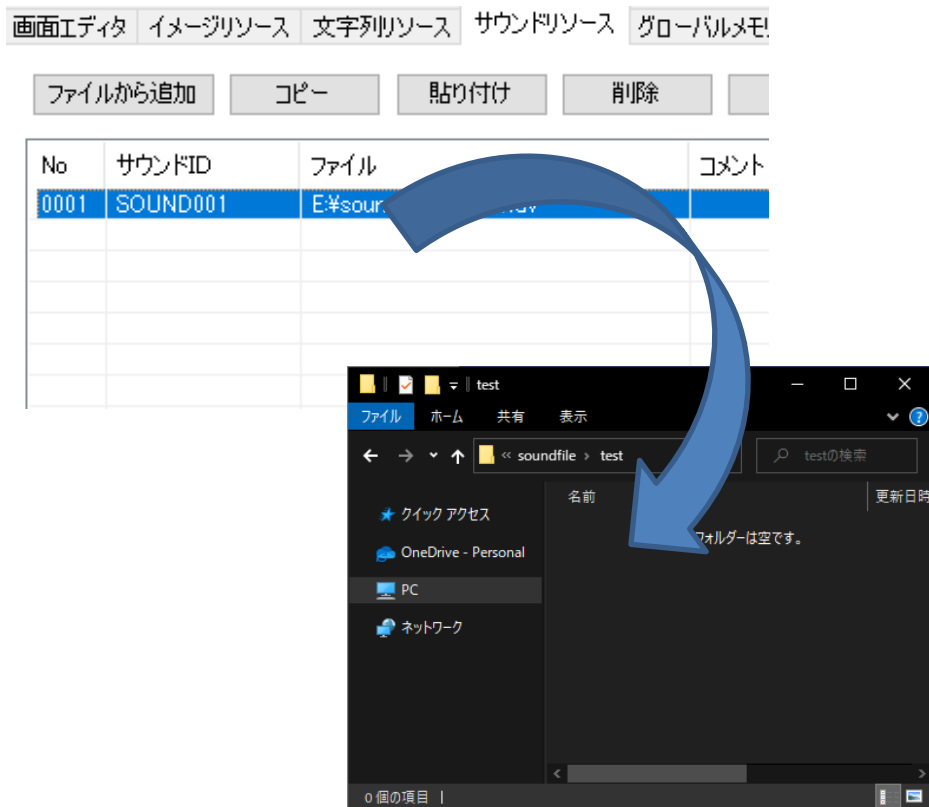
途中で止める場合は、[テスト再生停止] ボタンをクリックしてください。

9.2.6 サウンドリソースのエクスポート

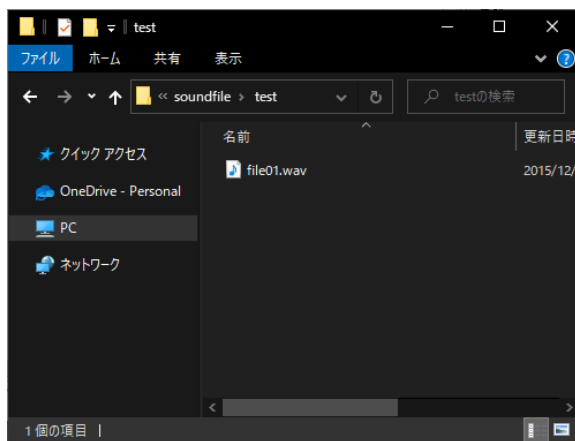
プロジェクトに登録されているサウンドリソースをファイルとして取り出します。

方法

1. サウンドリソース画面で取り出すサウンドリソースをエクスプローラにドラッグ&ドロップします。Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。



2. サウンドリソースがエクスポートされます。



9.2.7 サウンドリソースのソート表示

指定した項目でソートして、目的のサウンドリソースを探しやすくする機能です。

方法

基準にする列のヘッダ部をクリックします。

列ヘッダ部をクリックすることにより降順→昇順→解除で切り替わります。

No	サウンドID	ファイル	コメント
0001	SOUND001	E:\soundfile\file01.wav	グループB
0002	A001	E:\soundfile\file02.wav	グループC
0003	SOUND003	E:\soundfile\sample.wav	グループB
0004	SOUND004	E:\soundfile\file03.wav	グループA

■サウンド ID ソート表示

ここをクリック

No	<↑>サウンドID	ファイル	コメント
0002	A001	E:\soundfile\file02.wav	グループC
0001	SOUND001	E:\soundfile\file01.wav	グループB
0003	SOUND003	E:\soundfile\sample.wav	グループB
0004	SOUND004	E:\soundfile\file03.wav	グループA

■ファイル名ソート表示

ここをクリック

No	サウンドID	<↑>ファイル	コメント
0001	SOUND001	E:\soundfile\file01.wav	グループB
0002	A001	E:\soundfile\file02.wav	グループC
0004	SOUND004	E:\soundfile\file03.wav	グループA
0003	SOUND003	E:\soundfile\sample.wav	グループB

ここをクリック

■コメントソート表示

No	サウンドID	ファイル	<↑>コメント
0004	SOUND004	E:\soundfile\file03.wav	グループA
0001	SOUND001	E:\soundfile\file01.wav	グループB
0003	SOUND003	E:\soundfile\sample.wav	グループB
0002	A001	E:\soundfile\file02.wav	グループC

MEMO

◆ソート表示は一時的なものです。プロジェクトオープン時は、解除状態になります。

10章 メモリの設定

章目次

10.1	メモリ.....	170
10.2	メモリの基本設定.....	173
10.3	グローバルメモリのグループ設定.....	181

10.1 メモリ



メモリとは InfoSOSA 内で使用する内部変数です。

メモリには「画面メモリ」と「グローバルメモリ」の2種類があります。

「画面メモリ」は、画面に設定されるメモリで、画面に配置した部品と同様に別の画面からアクセスできません。

「グローバルメモリ」は、全ての画面からアクセス可能なメモリです。

メモリは使用用途に応じてメモリ型を設定し使用します。

また、InfoSOSA 固有の変数として環境変数があります。

※ 各設定項目の詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

10.1.1 メモリの型

画面メモリ、グローバルメモリには整数型（ブール、バイト、ワード、ダブルワード）、文字列型、タイマー型、配列キュー型（画面メモリのみ）があります。

整数型（ブール型を除く）は、符号付き整数です。

メモリ型	内容
ブール	真(True,1)、偽(False,0)の2値のみを扱う。
バイト	1バイト符号付整数。(-128~127)
ワード	2バイト符号付整数。(-32,768~32,767)
ダブルワード	4バイト符号付整数。(-2,147,483,648~2,147,483,647)
文字列	文字列を扱う
タイマー	指定した時間でイベントを発生させます
配列キュー	折れ線グラフ専用

10.1.2 メモリ画面項目

画面メモリエリア、グローバルメモリの編集画面では下記のリストが表示されます。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト

No	項目	内容
①	メモリ ID	部品にリンクさせる際に使用する ID を登録します。
②	型	使用する型を選択します。
③	サイズ	「文字列型」で使用する文字の長さを設定します。
④	初期値	初期値として設定する値を登録します。
⑤	コメント	設定しておくことアクション設定やリンク設定時にメモリ ID 後方に表示されます。 メモリ ID だけでは分かりにくい時に設定しておくこと便利です

No	項目	内容
⑥	ダイジェスト	メモリの設定内容を表示します。

10.1.3 画面メモリ

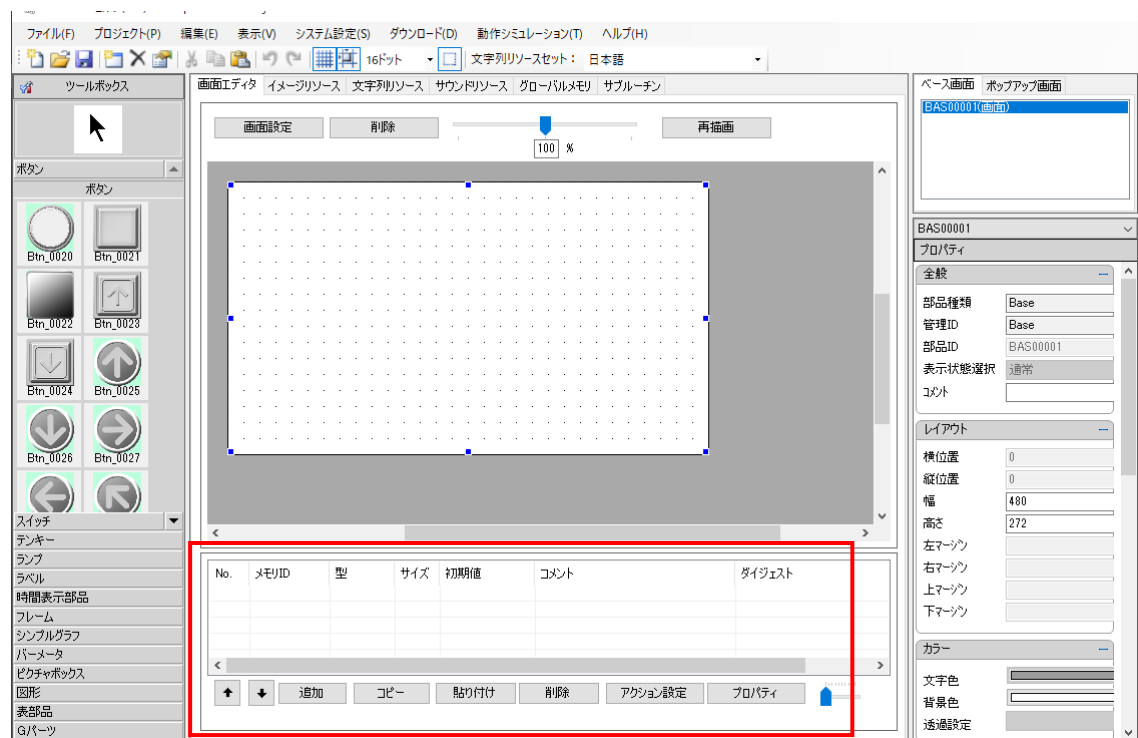
画面メモリとは同じ画面の部品状態の変数(パラメータ)を共有したり、値を一時的に保持したりする為のメモリです。設定された画面からのみ変更でき、他の画面からは変更できません。また、画面表示時は毎回初期値が読み込まれます。

画面メモリエリア

画面メモリエリアは「画面エディタ」の下部にあります。

ベース画面ごとに用意されています。

画面メモリの登録や編集は画面メモリエリアで行ないます。



10.1.4 グローバルメモリ

グローバルメモリは、全ての画面から使用できるメモリです。

また、グローバルメモリは複数を1つのグループとして管理できます。

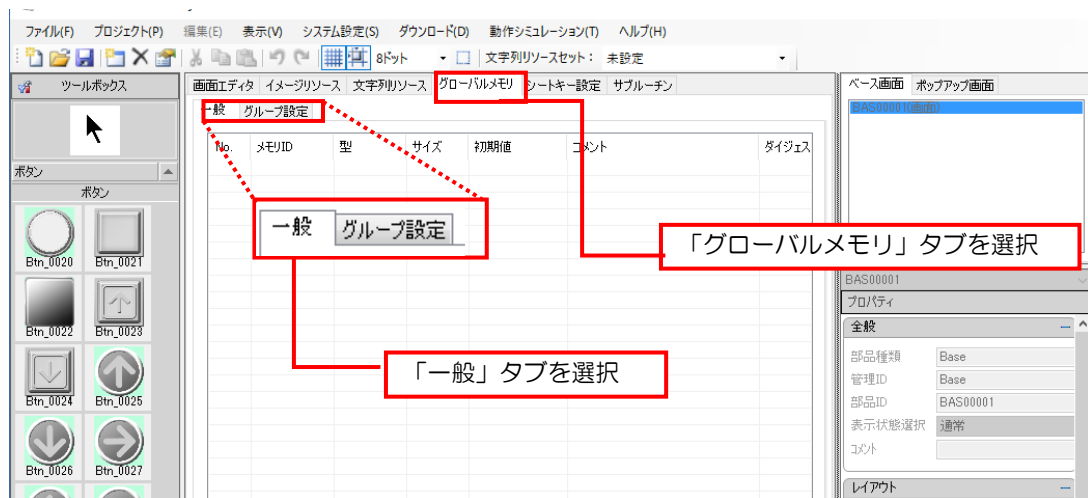
グローバルメモリ画面

グローバルメモリは作画エリアの「グローバルメモリ」タブを選択すると表示されます。

グローバルメモリ画面には「編集」タブと「グループ設定」タブがあります。

編集画面

編集画面ではグローバルメモリの登録や編集を行いません。



グループ設定画面

グループ設定画面ではグローバルメモリのグループ設定を行いません。



10.2 メモリの基本設定



各メモリの登録や編集は、画面メモリエリアやグローバルメモリの編集画面に用意された次のボタンで行います。



10.2.1 メモリの登録

メモリを新規で登録します。

方法

1. [追加] ボタンをクリックします。



2. 新規のメモリが表示されます。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	プール	-	0		

10.2.2 メモリのコピー

メモリをコピーします。

方法

1. 登録されているメモリを選択します。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	ブール	-	0		

2. [コピー] ボタンをクリックします。



3. [貼り付け] ボタンをクリックします。



4. コピーされたメモリが追加されます。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	ブール	-	0		
0002	GME00002	ブール	-	0		

MEMO

- ◆Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらメモリを選択することで、複数まとめてコピーすることができます。
- ◆画面メモリとグローバルメモリを相互にコピーすることができます。

10.2.3 メモリの削除

メモリを削除します。

方法

1. 登録されているメモリを選択します。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	ブール	-	0		
0002	GME00002	ブール	-	0		

2. [削除] ボタンをクリックします。



3. 選択したメモリが削除されます。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	ブール	-	0		

MEMO

- ◆Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらメモリを選択することで、複数まとめて削除することができます。

10.2.4 メモリのアクション設定

メモリのアクション設定をします。アクション設定できるメモリ型は「数値型」「タイマー」です。「数値型」にアクションを設定する場合はメモリの「値変化イベント」を「あり」に設定する必要があります。

方法

1. 登録されているタイマー型のメモリを選択します。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	タイマー	-	1		0.ストップ

2. [アクション設定] ボタンをクリックします。



3. 「アクション設定ダイアログ」が表示されます。部品からと同じ方法でアクションを設定します。

アクション設定ダイアログ

ID: GME00001

イベント: Timer

.... ActionRoutine

10.2.5 メモリの編集(直接入力)

登録されているメモリの各項目をリストから直接入力して編集します。

直接入力で編集できる項目は「メモリID」「サイズ」「初期値」「コメント」です。

「サイズ」の編集は文字列のみで行うことができます。

方法

1. 各項目を直接入力して編集します。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	タイマー	-	1		0.ストップ

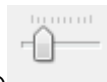
文字列型メモリの場合は、文字列設定ダイアログが表示されます。

※「サイズ」の値まで入力できます。（半角全角文字は共に1文字。改行は2文字として数えます）

文字列設定ダイアログ

全角半角共に1文字。
改行は2文字として数えます。|



※表示エリアの大きさは画面下部の  で調整できます。

10.2.6 メモリの編集(プロパティ画面表示)

登録されているメモリを「詳細プロパティダイアログ」から編集します。
リストに載っていない項目や直接編集できない項目も編集することができます。

方法

1. 登録されているメモリを選択します。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント	ダイジェスト
0001	GME00001	ブール	-	0		

2. [プロパティ] ボタンをクリックします。



3. 「詳細プロパティダイアログ」が表示します。
各項目を選択、編集して設定します。
メモリ型により設定できる項目は異なります。

詳細プロパティダイアログ

メモリID: 型: ▼

初期値: アンダーフロー: ▼

最小値: オーバーフロー: ▼

最大値: 値変化イベント: ▼

コメント:

文字列型

文字列長:

配列キュー型

CH: ▼ サイズ:

タイマー型

タイムアップ値: ▼ ループ回数:

タイマー状態: ▼ (ループ回数0は、無限ループ)

※ メモリの型をバイト・ワード・ダブルワード間で変更した場合、最大値・最小値は変更前の設定が保持されます。

10.2.7 メモリのソート表示

指定した項目でソートして、目的のメモリを探しやすくする機能です。

方法

基準にする列のヘッダ部をクリックします。

列ヘッダ部をクリックすることにより降順→昇順→解除で切り替わります。

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント
0001	GME00001	ブール	-	0	機能A
0002	GME00002	タイマー	-	0.1	機能B
0003	A001	ダブルワード	-	50	機能B
0004	GME00004	ダブルワード	-	0	機能A
0005	B005	バイト	-	10	機能B
0006	GME00006	タイマー	-	0.1	機能B
0007	A002	バイト	-	20	機能C
0008	GME00008	バイト	-	0	機能A



■メモリID ソート表示

ここをクリック

No.	<↑>メモリID	型	サイズ	初期値	コメント
0003	A001	ダブルワード	-	50	機能B
0007	A002	バイト	-	20	機能C
0005	B005	バイト	-	10	機能B
0001	GME00001	ブール	-	0	機能A
0002	GME00002	タイマー	-	0.1	機能B
0004	GME00004	ダブルワード	-	0	機能A
0006	GME00006	タイマー	-	0.1	機能B
0008	GME00008	バイト	-	0	機能A

■型ソート表示

ここをクリック

No.	メモリID	<↓>型	サイズ	初期値	コメント
0001	GME00001	ブール	-	0	機能A
0007	A002	バイト	-	20	機能C
0005	B005	バイト	-	10	機能B
0008	GME00008	バイト	-	0	機能A
0003	A001	ダブルワード	-	50	機能B
0004	GME00004	ダブルワード	-	0	機能A
0002	GME00002	タイマー	-	0.1	機能B
0006	GME00006	タイマー	-	0.1	機能B

ここをクリック

■コメントソート表示

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	<↑>コメント
0001	GME00001	ブール	-	0	機能A
0008	GME00008	バイト	-	0	機能A
0004	GME00004	ダブルワード	-	0	機能A
0002	GME00002	タイマー	-	0.1	機能B
0006	GME00006	タイマー	-	0.1	機能B
0005	B005	バイト	-	10	機能B
0003	A001	ダブルワード	-	50	機能B
0007	A002	バイト	-	20	機能C

MEMO

◆ソート表示は一時的なものです。プロジェクトオープン時は、解除状態になります。

10.3 グローバルメモリのグループ設定



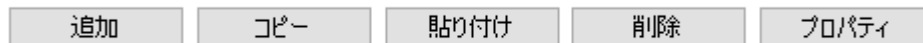
複数のグローバルメモリを1つのグループとして管理できます。

グループメモリを設定すると、1つのコマンドで複数のグローバルメモリの値を読み書きできます。

グローバルメモリのグループ設定はグローバルメモリのグループ設定画面で行います。



グループ設定画面に用意された次のボタンを使用します。

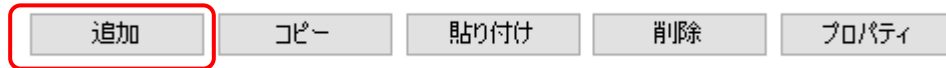


10.3.1 グループメモリの登録

グループメモリを新規で追加します。

方法

1. [追加] ボタンをクリックします。



2. ダイアログが表示されるので、グループに登録したいメモリを選択して [→] ボタンをクリックします。※Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら選択することで複数選択可能です。



3. グループメモリに登録されます。
必要に応じて 2 の手順を繰り返します。
登録が全て終わったら [設定] ボタンをクリックします。



※ 間違えて登録した場合は、戻したいメモリを選択して [←] ボタンをクリックします。

※ グローバルメモリの No.順に自動ソートされます。

10.3.2 グループメモリの削除

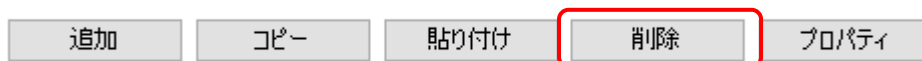
登録済みのグループメモリを削除します。

方法

1. 削除したいグループメモリを選択します。

一般		グループ設定			
No.	グループID	データ数	変数	データバックアップ	コメント
0001	GRP0001	2	GME00001,GME00002	しない	
0002	GRP0002	3	GME00003,GME00004,GME00...	しない	

2. [削除] ボタンをクリックします。



3. グループメモリが削除されます。

一般		グループ設定			
No.	グループID	データ数	変数	データバックアップ	コメント
0001	GRP0001	2	GME00001,GME00002	しない	

10.3.3 グループメモリの編集

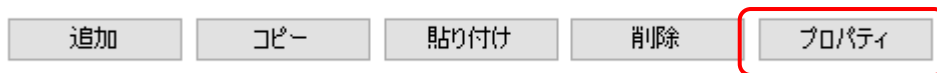
登録済みのグループメモリの設定を変更します。

方法

1. 編集したいグループメモリを選択します。

一般		グループ設定			
No.	グループID	データ数	変数	データバックアップ	コメント
0001	GRP0001	2	GME00001,GME00002	しない	
0002	GRP0002	3	GME00003,GME00004,GME00...	しない	

2. [プロパティ] ボタンをクリックします。



3. 表示されたグループ設定ダイアログで設定を変更します。

グループ設定ダイアログ

グループ ID:

コメント:

登録できるメモリ

- GME00001
- GME00002
-
-
-
-
-
-

→

←

登録されたメモリ

- GME00003
- GME00004
- GME00005
-
-
-
-
-

設定
キャンセル

11章 アクションの設定

章目次

11.1	アクション設定.....	186
11.2	サブルーチン.....	206

11.1 アクション設定



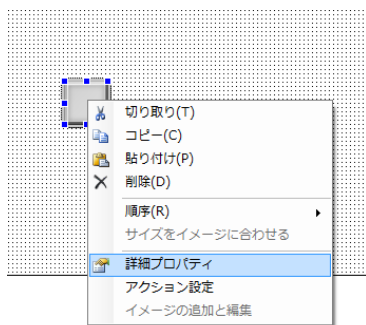
配置した部品から発生するイベントごとにアクション(動作)を設定することができます。
詳細プロパティダイアログのアクションタブから設定できます。

※ イベントやアクションの項目の詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

11.1.1 アクション設定の表示

方法

- 画面エディタ上の部品を選択して右クリックします。
メニューから「詳細プロパティ」を選択します。



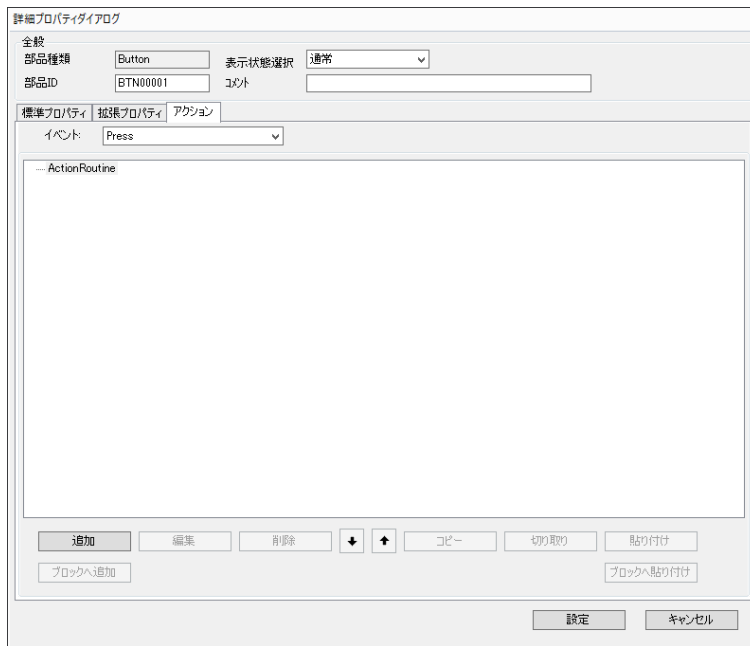
「詳細プロパティダイアログ」の「アクション」タブをクリックします。

The screenshot shows the '詳細プロパティダイアログ' (Detailed Properties Dialog) with the 'アクション' (Action) tab selected. The dialog is divided into several sections:

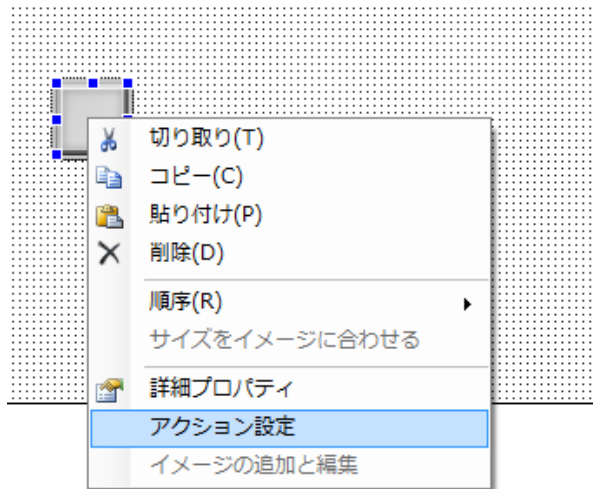
- 全般 (General):** Includes '部品種類' (Component Type) set to 'Button', '部品ID' (Component ID) 'BTN00001', and '表示状態選択' (Display State Selection) set to '通常' (Normal).
- 標準プロパティ (Standard Properties):** Includes 'レイアウト' (Layout) settings for position and size, and 'イメージ' (Image) settings for '動作イメージ' (Action Image) set to '白ONボタン' (White ON Button).
- カラー (Color):** Includes '文字色' (Text Color) set to black, '背景色' (Background Color), and '透過設定' (Transparency Setting) set to 'False'.
- リンクデータ (Link Data):** Includes 'イベント種類' (Event Type), 'イベントID' (Event ID), and '関係リンク' (Relationship Link).
- データ (Data):** Includes '値' (Value) and '表示桁数' (Number of Digits) set to 256.
- 動作 (Action):** Includes '有効設定' (Effective Setting) set to 'True', '表示設定' (Display Setting) set to 'True', 'フリック設定' (Flick Setting) set to 'False', 'タッチ音' (Touch Sound) set to 'パターン6', 'イベント' (Event), '画面遷移先' (Screen Transition Destination), '数字、時間表示' (Number, Time Display) set to '表示タイプ', '数字のイメージ' (Number Image), and '半角/全角' (Half/Full Width).
- 文字列 (Text):** Includes '文字列' (Text) input field, '文字描画方法' (Text Drawing Method) set to '未設定' (Not Set), '文字フォント' (Text Font) set to 'システムフォント' (System Font), and '文字サイズ' (Text Size) set to 16.

The 'アクション' tab is highlighted with a red box in the original image.

2. 「アクション設定」が表示されます。



※ 右クリックメニューの [アクション設定] から直接開くことも可能です。

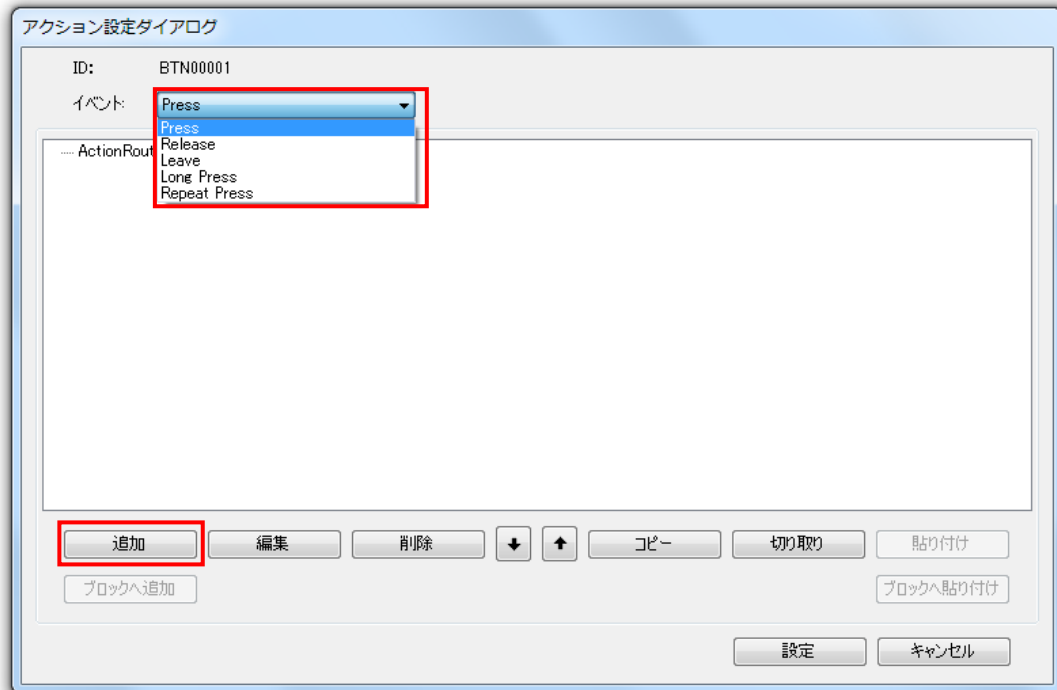


11.1.2 アクションの設定

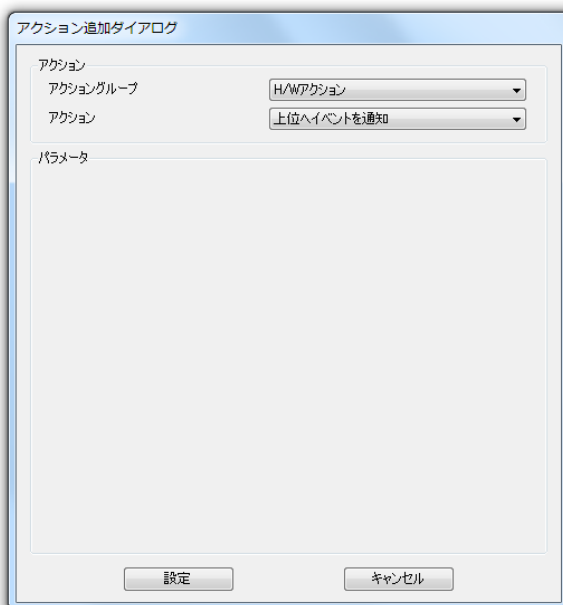
アクション設定ダイアログからアクション設定をします。

方法

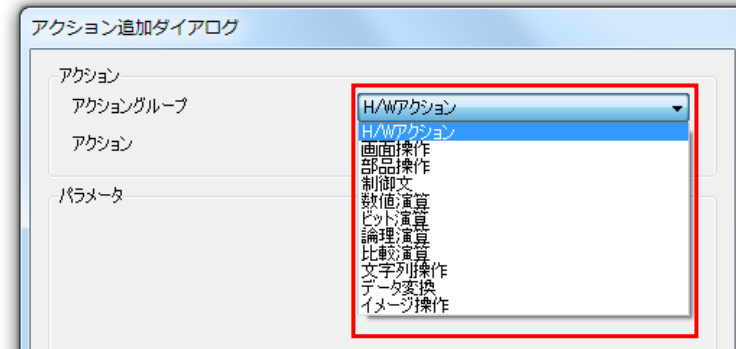
1. 「アクション設定ダイアログ」の [イベント] メニューからからアクションを実行するイベントを選択します。
選択後、 [追加] ボタンをクリックします。



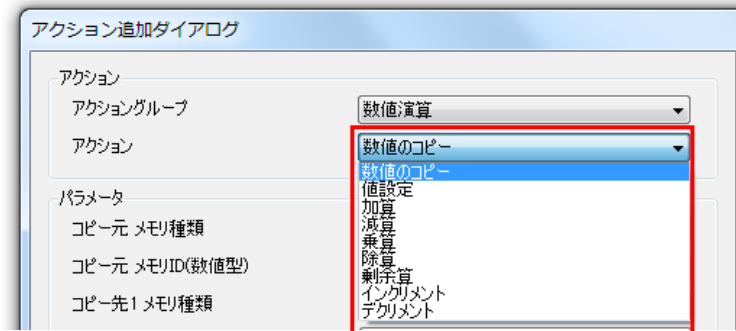
2. 「アクション追加ダイアログ」が表示されます。



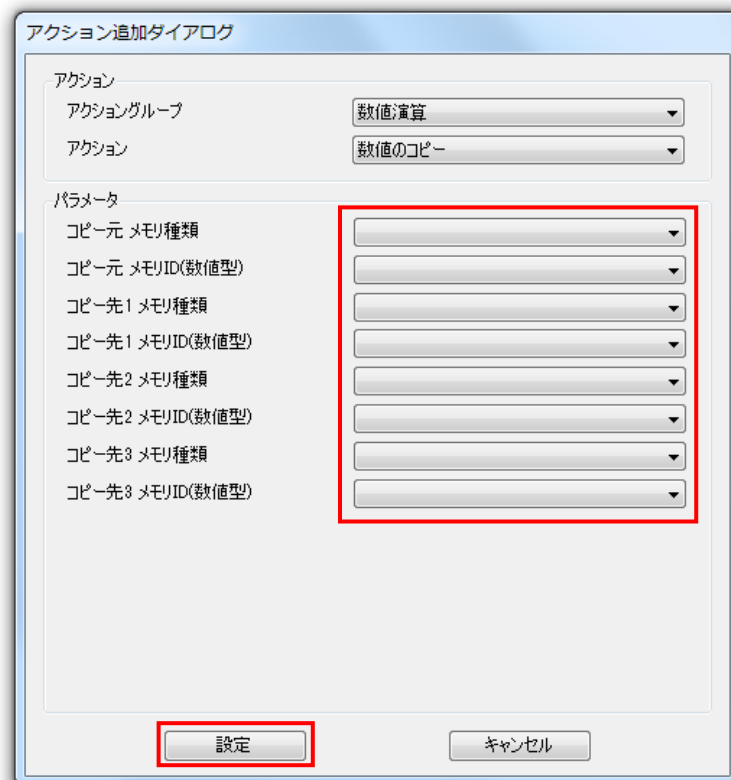
3. [アクショングループ] メニューから設定するアクショングループを選択します。



4. [アクション] メニューから設定するアクションを選択します。

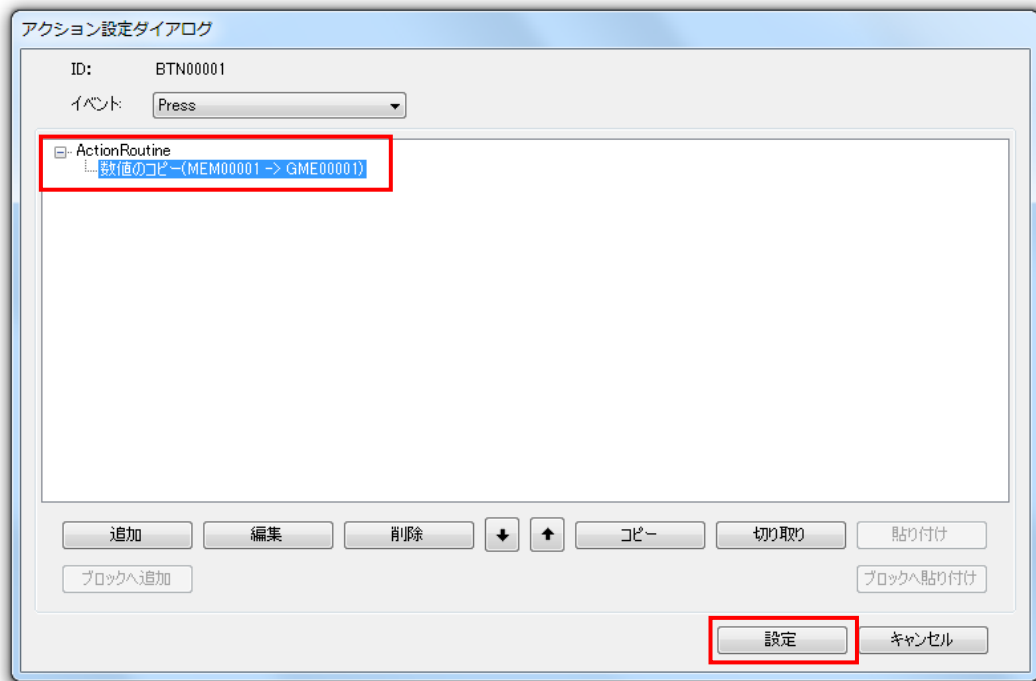


5. 各パラメータを設定します。
全ての設定が終わったら [設定] ボタンをクリックします。



※ アクションの設定内容は選択したアクションにより異なります。

6. 「アクション設定ダイアログ」にアクション設定内容が追加されます。
[設定] ボタンをクリックします。



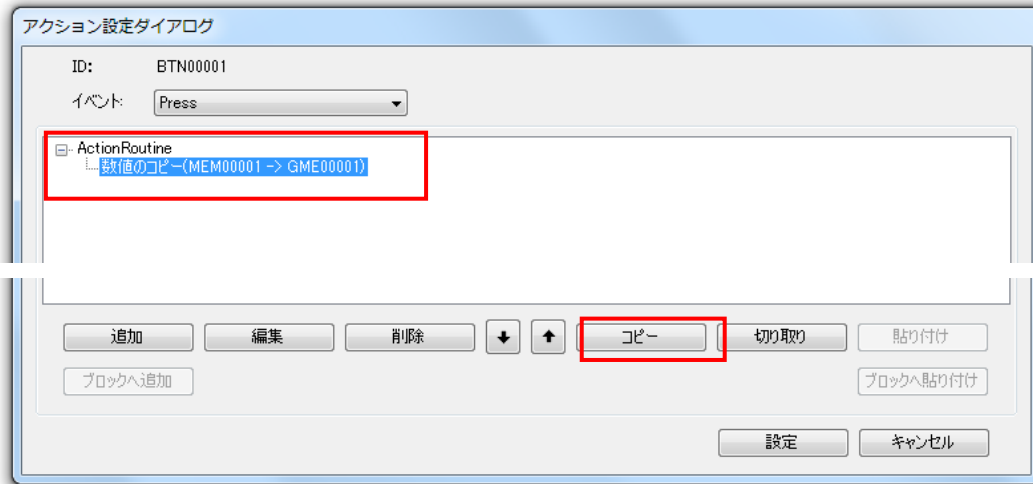
続けて別のアクションを追加する場合は、1～5の手順を繰り返します。

11.1.3 アクションのコピー

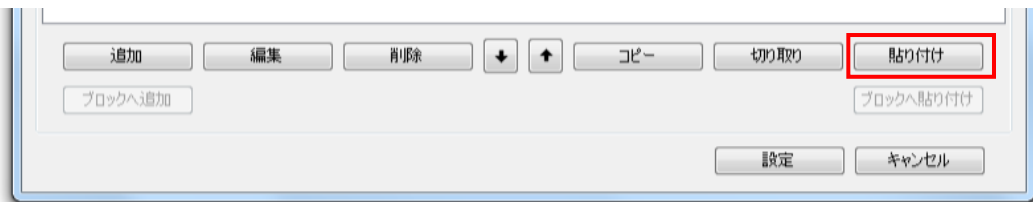
登録済みのアクションをコピーし追加します。

方法

1. 「アクション設定ダイアログ」からコピーするアクションを選択します。
選択後、[コピー] ボタンをクリックします。



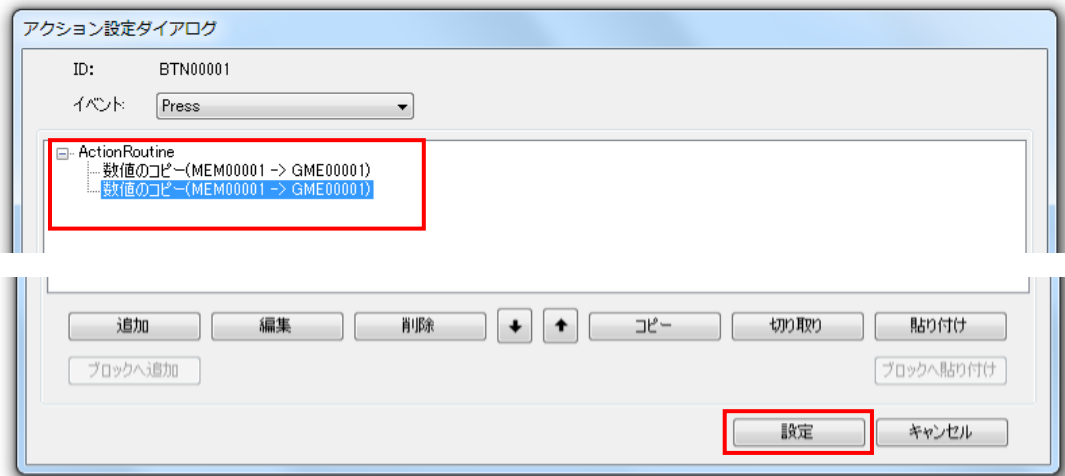
2. [貼り付け] ボタンをクリックします。



MEMO

◆Ver2.7 からは、コピーしたアクションを別部品に貼り付けることが可能になりました。

3. コピーしたアクションが追加されます。追加後、[設定] ボタンをクリックします。

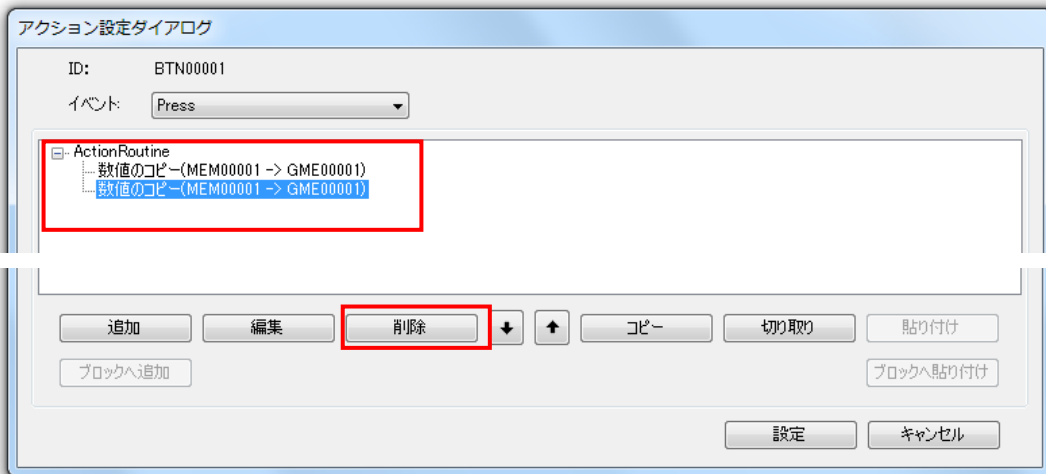


11.1.4 アクションの削除

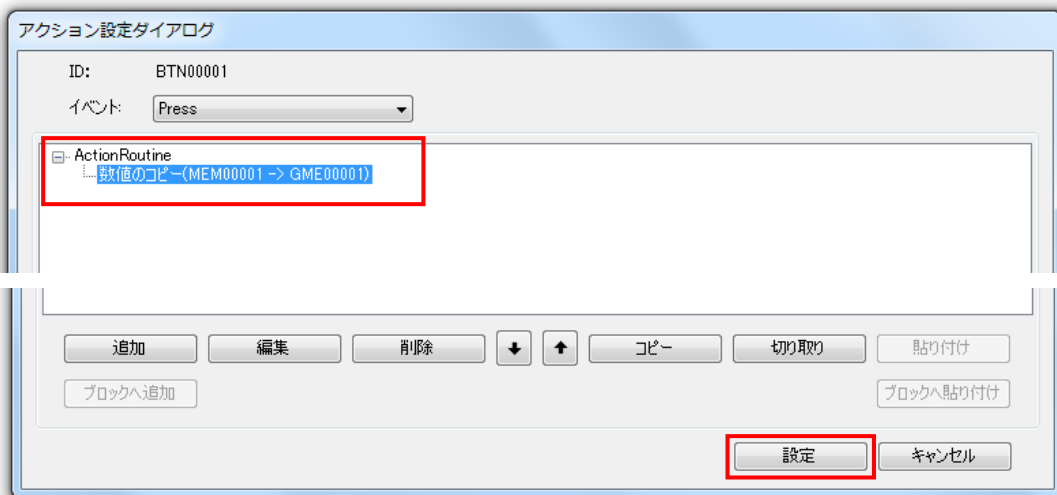
登録済みのアクションを削除します。

方法

1. 「アクション設定ダイアログ」から削除するアクションを選択します。
選択後、[削除] ボタンをクリックします。



2. 選択したアクションが削除されます。削除後、[設定] ボタンをクリックします。

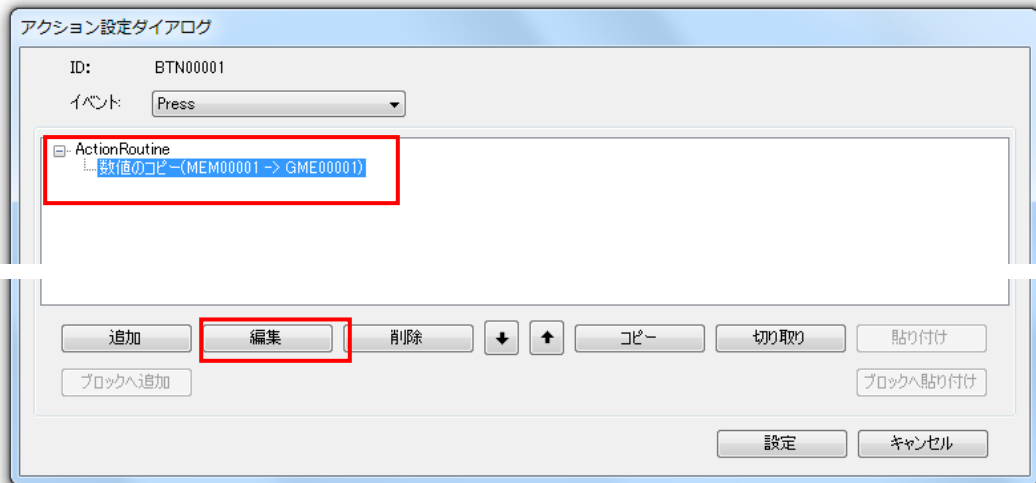


11.1.5 アクションの編集

登録済みのアクションを編集し再設定します。

方法

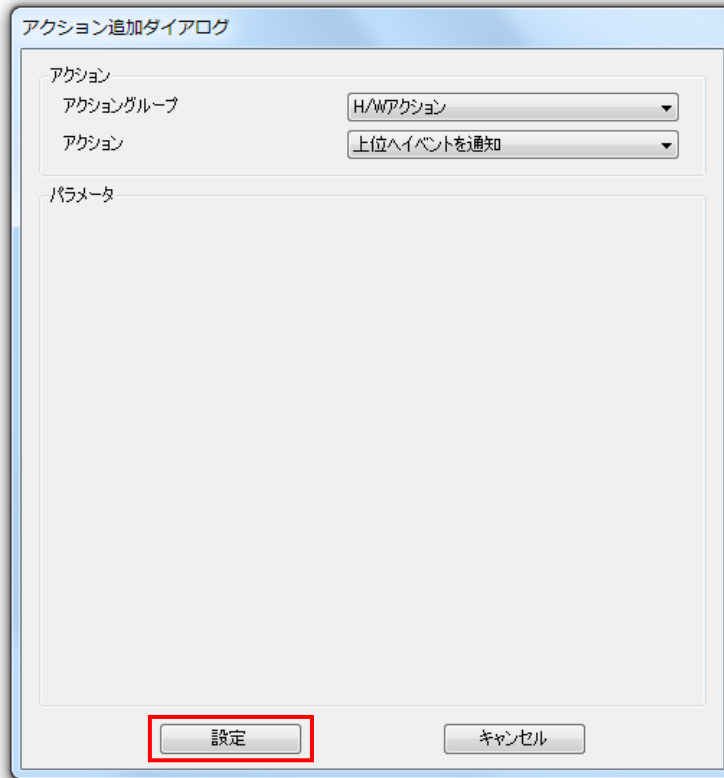
1. 「アクション設定ダイアログ」から編集するアクションを選択します。
選択後、[編集] ボタンをクリックします。



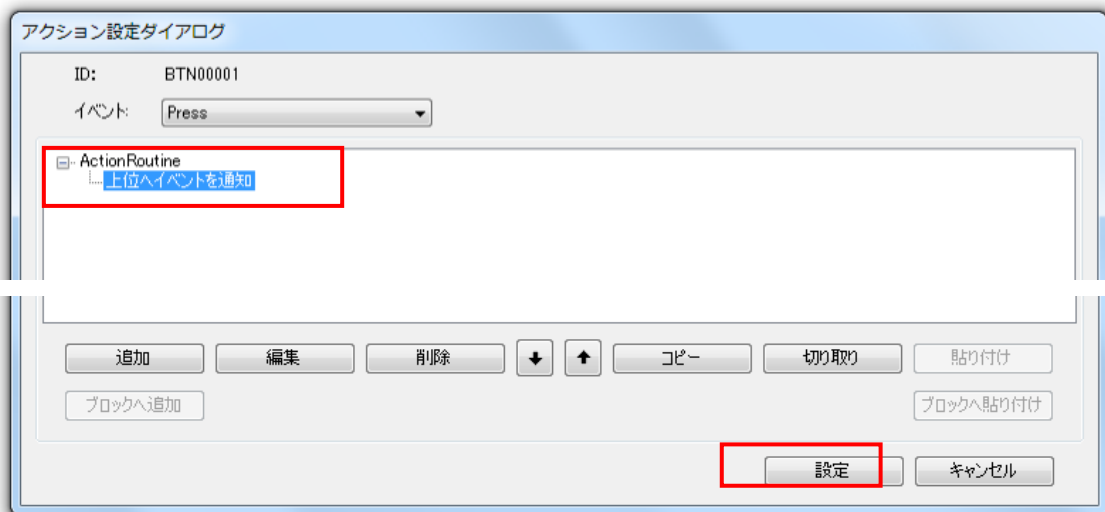
2. 「アクション更新ダイアログ」が表示されます。



3. アクションを再設定し、[設定] ボタンをクリックします。



4. 再設定後のアクション設定内容が表示されます。
[設定] ボタンをクリックします。



11.1.6 アクションブロックの設定

アクションブロックを設定します。

アクションブロックは IF 文や FOR 文、WHILE 文を設定するときに使用します。

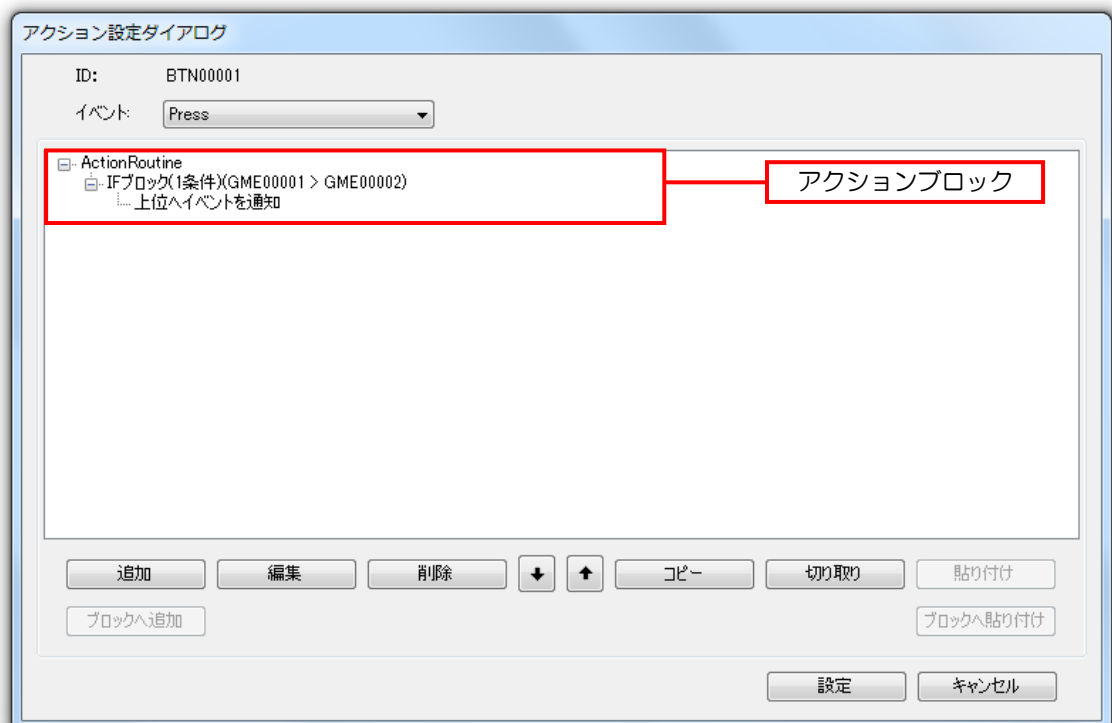
アクションブロックの構成

アクションブロックは条件式となるアクションと実際に実行するアクションからなります。

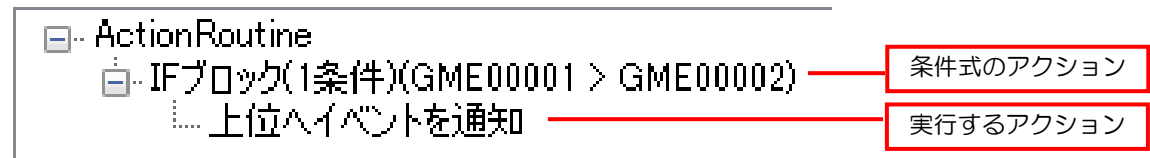
まず条件式となるアクションを「実行制御」のアクショングループに属する各ブロックから設定します。

設定後、実際に行実行するアクションをアクションブロックへ追加します。

アクションブロックの構成画面



アクションブロック構成



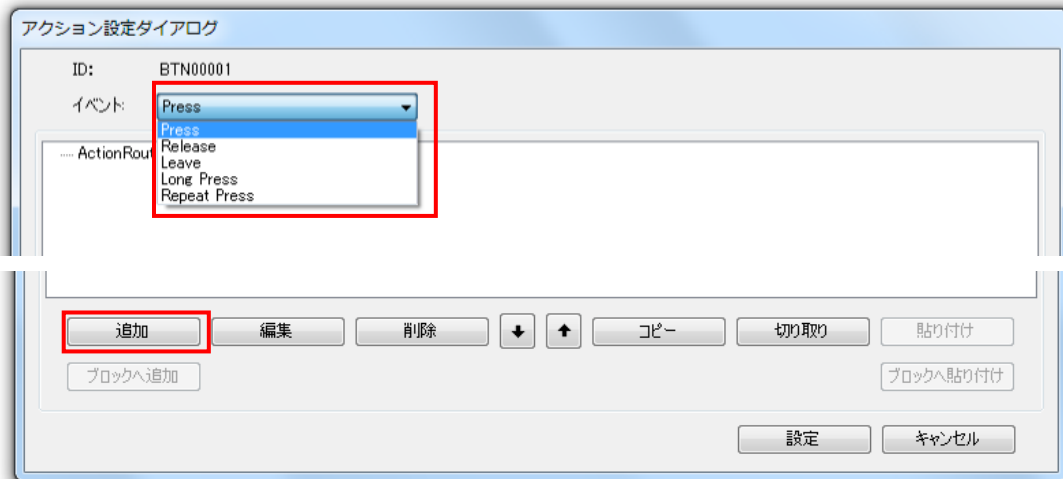
条件式(アクション)の設定

条件式となるアクションを設定します。

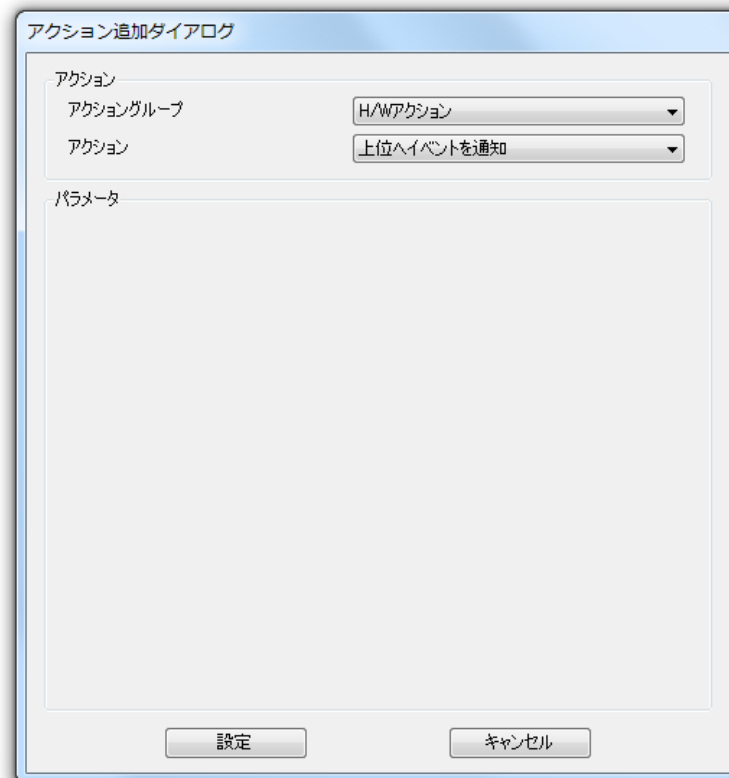
通常のアクション設定と同様に「アクション追加ダイアログ」から設定します

方法

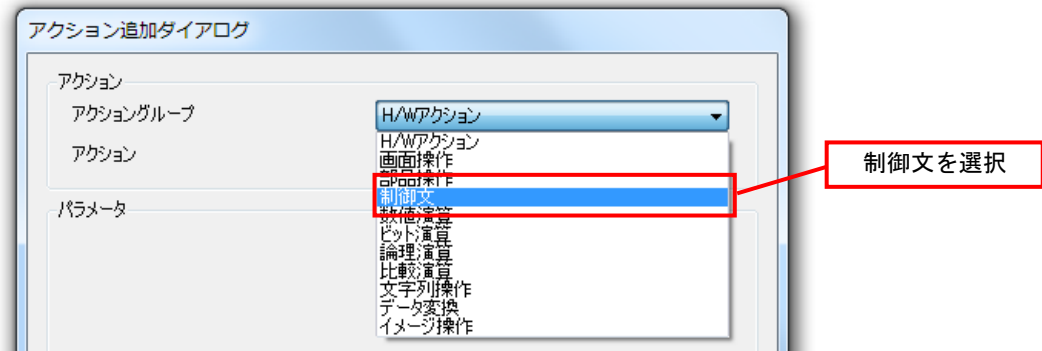
1. 「アクション設定ダイアログ」の [イベント] メニューからからアクションを実行するイベントを選択します。
選択後、 [追加] ボタンをクリックします。



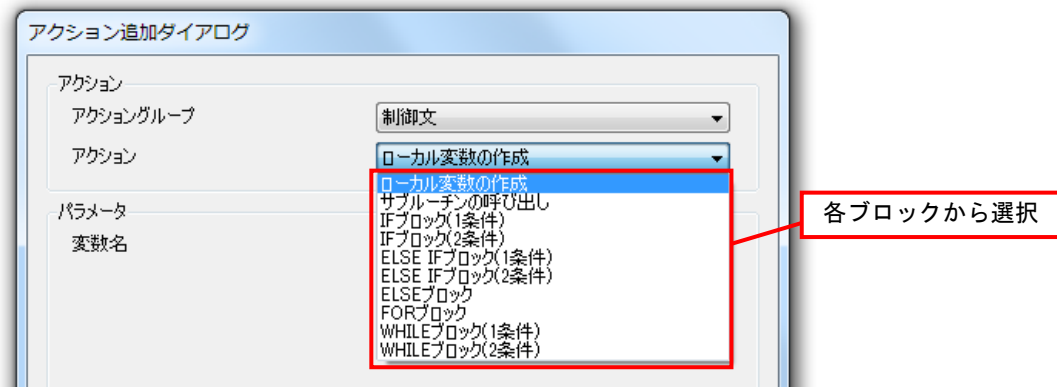
2. 「アクション追加ダイアログ」が表示されます。



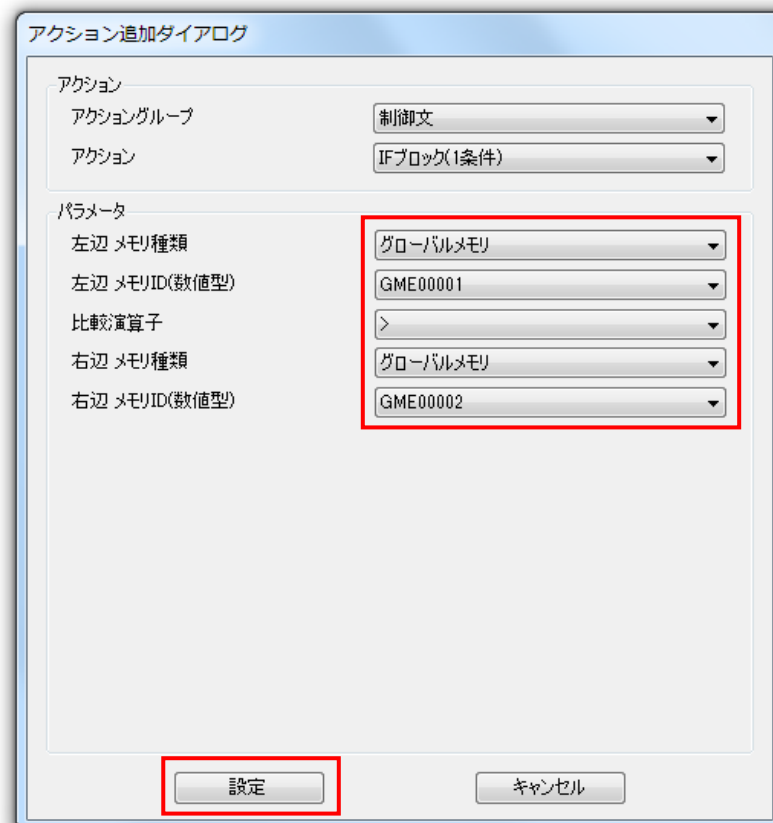
3. [アクショングループ] メニューから [制御文] を選択します。



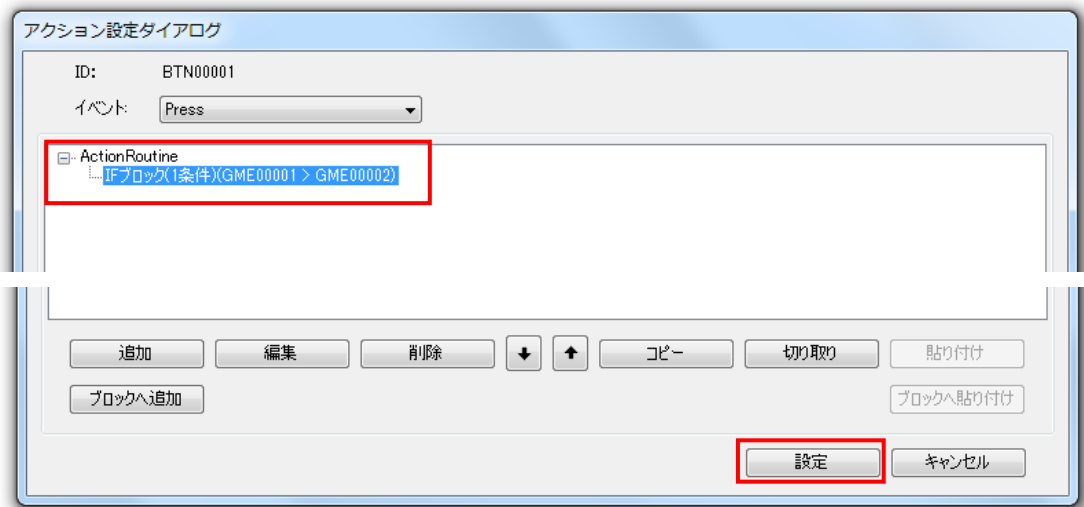
4. [アクション] メニューから設定したい条件式のアクションブロックを選択します。



5. 各パラメータを設定します。
全ての設定が終わったら [設定] ボタンをクリックします。



6. 「アクション設定ダイアログ」に条件式のアクション設定内容が追加されます。
「設定」をクリックします。

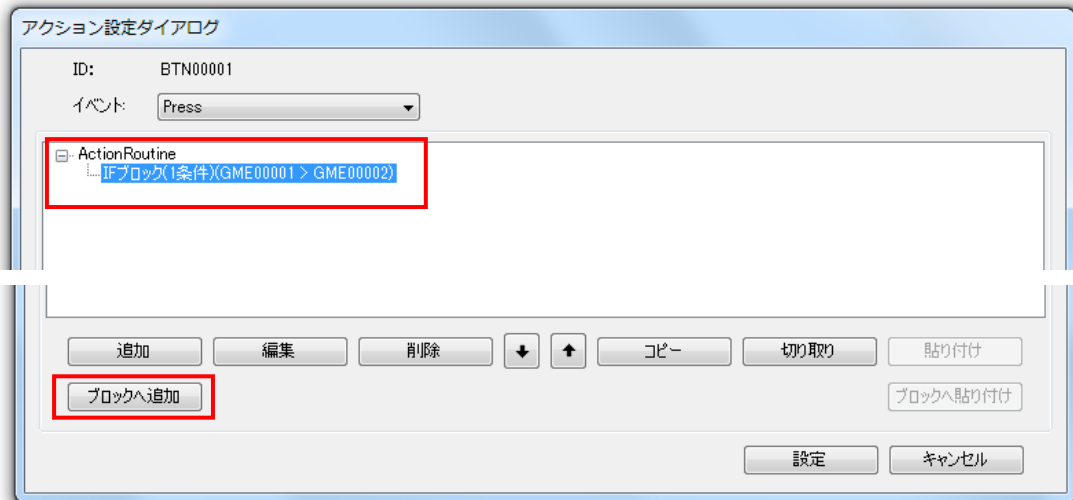


アクションブロックへのアクション追加

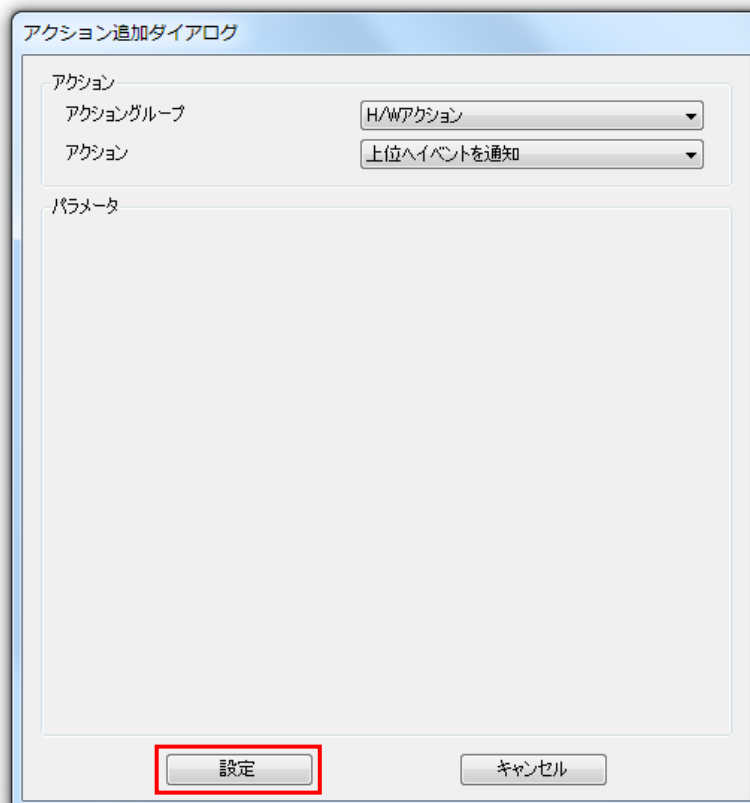
実際に実行するアクションを条件式の設定されたアクションブロックに追加します。

方法

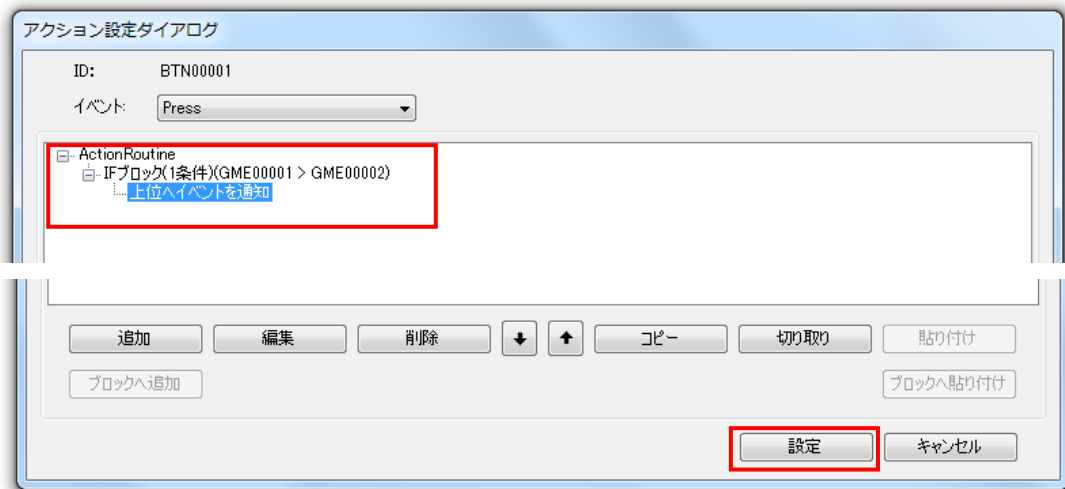
1. 「アクション設定ダイアログ」からアクションを追加したいアクションブロックを選択します。
選択後、「ブロックへ追加」をクリックします。



2. 「アクション更新ダイアログ」が表示されます。
アクション設定を行ない [設定] ボタンをクリックします。



3. アクションブロックに新しいアクションが追加されます。
[設定] ボタンをクリックします。



11.1.7 アクションブロックのコピー

アクションブロックにアクションをコピーすることができます。

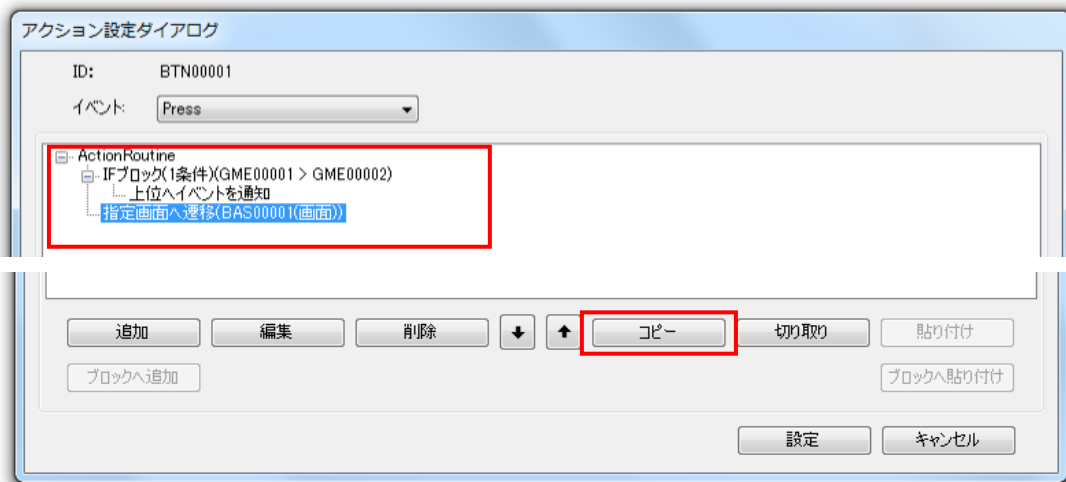
またアクションブロック全体も通常のアクションと同じようにコピーすることができます。

アクションブロックへのコピー

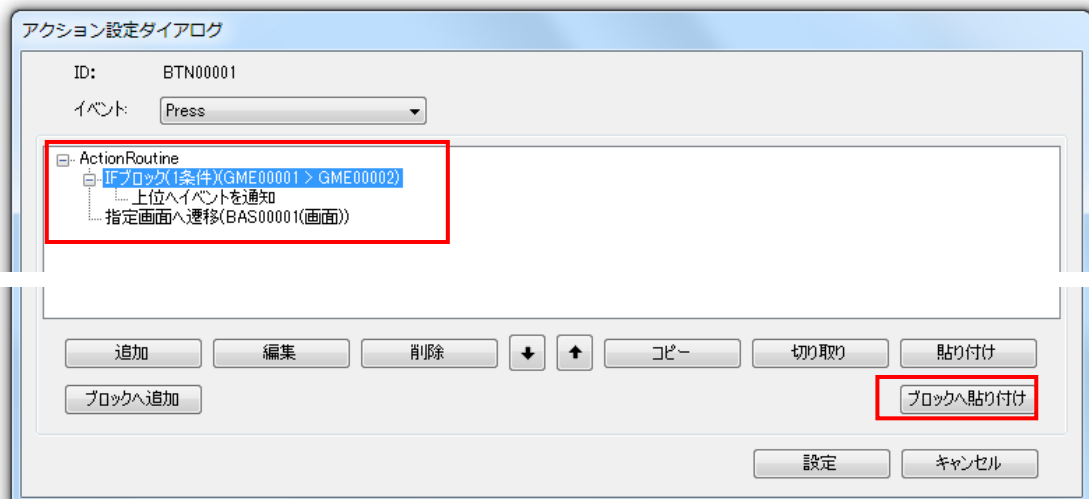
アクションブロックへコピーしたアクションを追加します。

方法

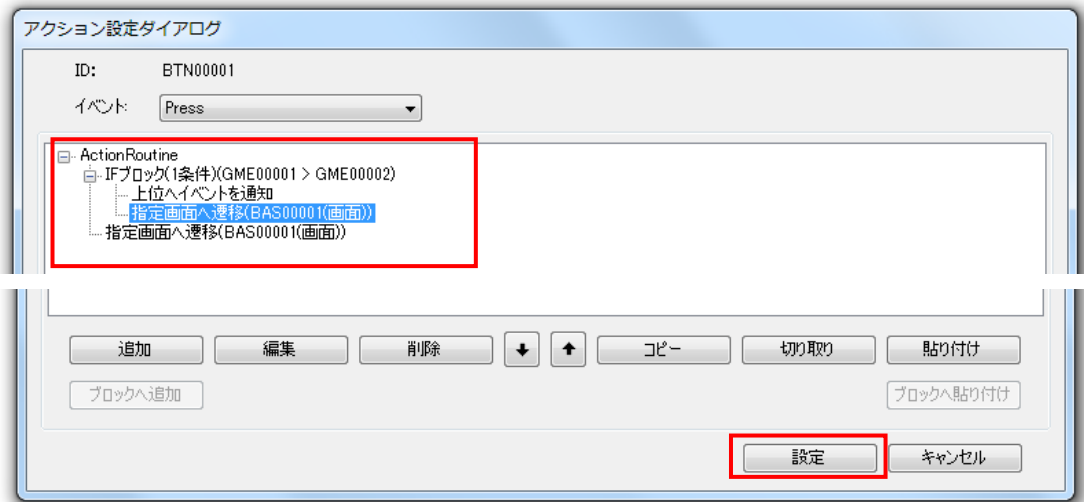
1. 「アクション設定ダイアログ」からコピーしたいアクションを選択します。
選択後、[コピー] ボタンをクリックします。



2. アクションを貼り付けたいアクションブロックを選択し、[ブロックへ貼り付け] ボタンをクリックします。



3. コピーしたアクションが指定したブロック内に追加されます。
[設定] ボタンをクリックします。



MEMO

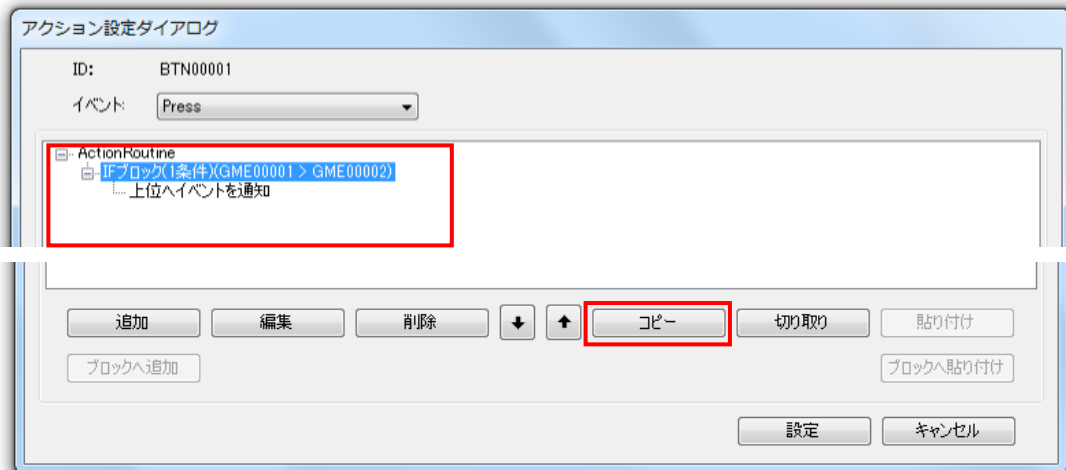
- ◆Ver2.7 からは、コピーしたアクションを別部品に貼り付けることが可能になりました。

アクションブロックのコピー

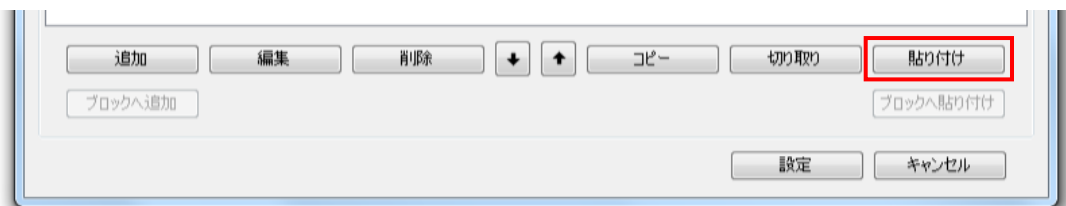
アクションブロック全体を通常のアクションと同じようにコピーします。

方法

1. 「アクション設定ダイアログ」からコピーしたいアクションブロックを選択します。
選択後、[コピー] ボタンをクリックします。



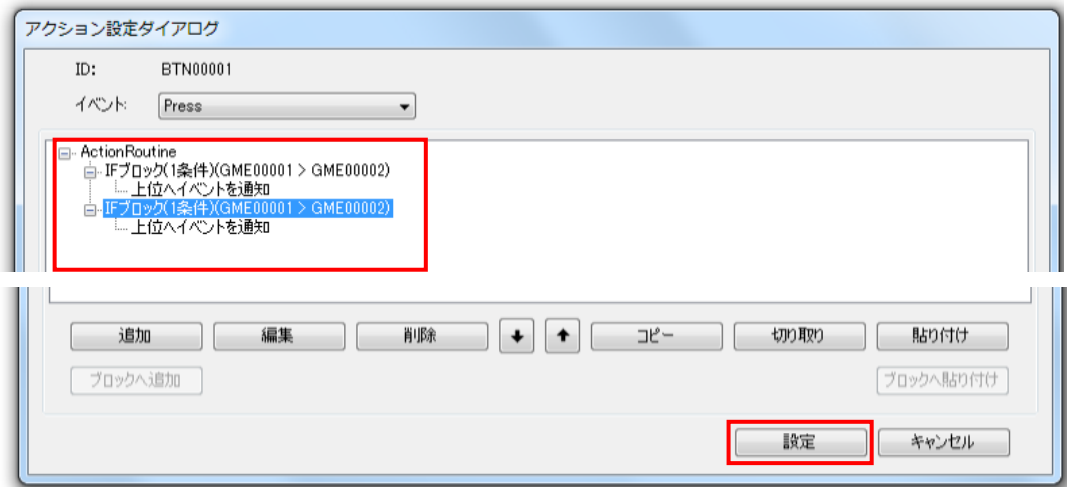
2. [貼り付け] ボタンをクリックします。



MEMO

- ◆Ver2.7 からは、コピーしたアクションブロックを別部品に貼り付けることが可能になりました。

3. コピーしたアクションブロックが追加されます。
[設定] ボタンをクリックします。



11.1.8 アクションブロックの削除・編集

アクションブロックの削除や編集は通常のアクションと同じように [削除] ボタン、 [編集] ボタンで行ないます。

11.2 サブルーチン



よく使うアクションをサブルーチンとして登録することができます。
 サブルーチンは「サブルーチン呼び出し」のアクションで使用することができます。
 ※ 各設定項目の詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

11.2.1 サブルーチン画面

サブルーチン画面はエディタ表示エリアの「サブルーチン」タブを選択すると表示されます。
 サブルーチン画面から登録や編集を行うことができます。



11.2.2 サブルーチンの登録

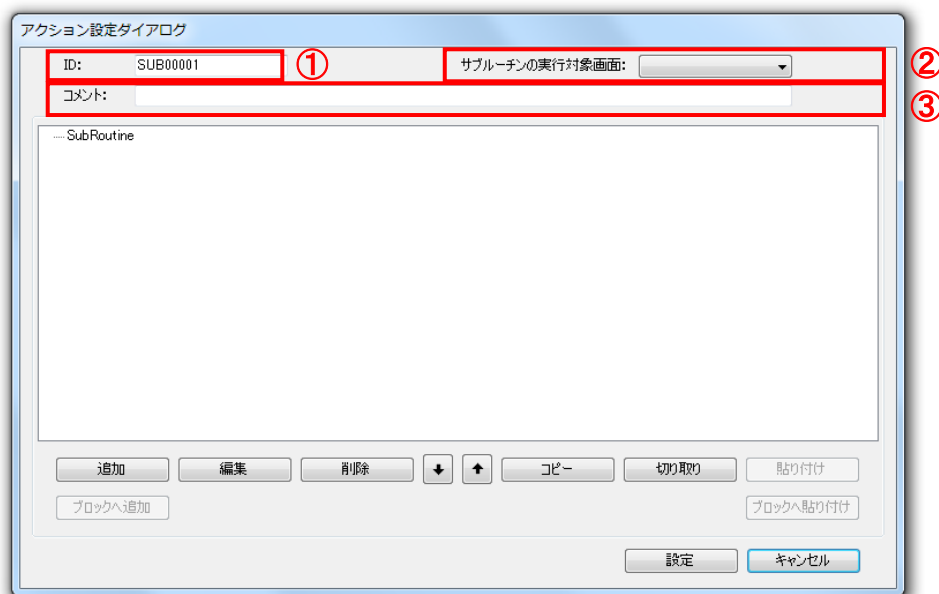
サブルーチンを登録します。

方法

1. 「サブルーチン画面」の「追加」ボタンをクリックします。



2. サブルーチン用のアクション設定ダイアログが表示されます。
「サブルーチンID」「サブルーチンの実行対象画面」「コメント」を入力します。



No	項目	内容
①	ID	「サブルーチン呼び出し」のアクション、上位通信でサブルーチンを選択するときを使用します。
②	サブルーチンの実行対象画面	サブルーチンは全ての画面から呼び出すことが可能です。 そのため、アクションのパラメータにはグローバルメモリのみ使用できます。 但し、実行対象画面を設定した場合は、対象画面の部品や画面メモリを使用することができるようになります。 ※実行対象画面を指定した場合は、指定した画面以外からは実行できなくなります。
③	コメント	入力は省略できます。

3. 以降のアクション設定の方法は通常のアクション設定と同じです。

4. アクションを設定するとサブルーチン画面のリストにサブルーチンが登録されます。

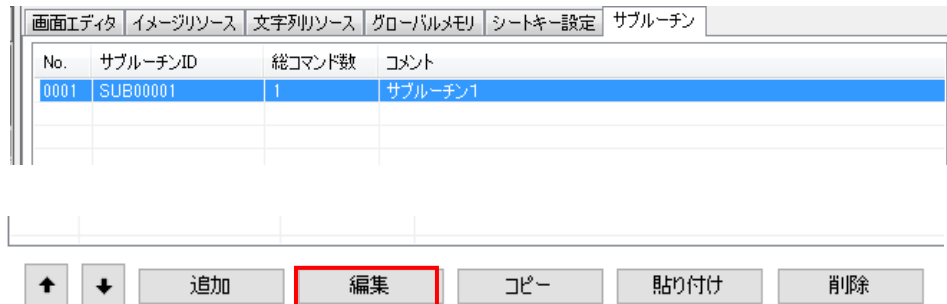
No.	サブルーチンID	総コマンド数	コメント
0001	SUB00001	1	サブルーチン1

11.2.3 サブルーチンの編集

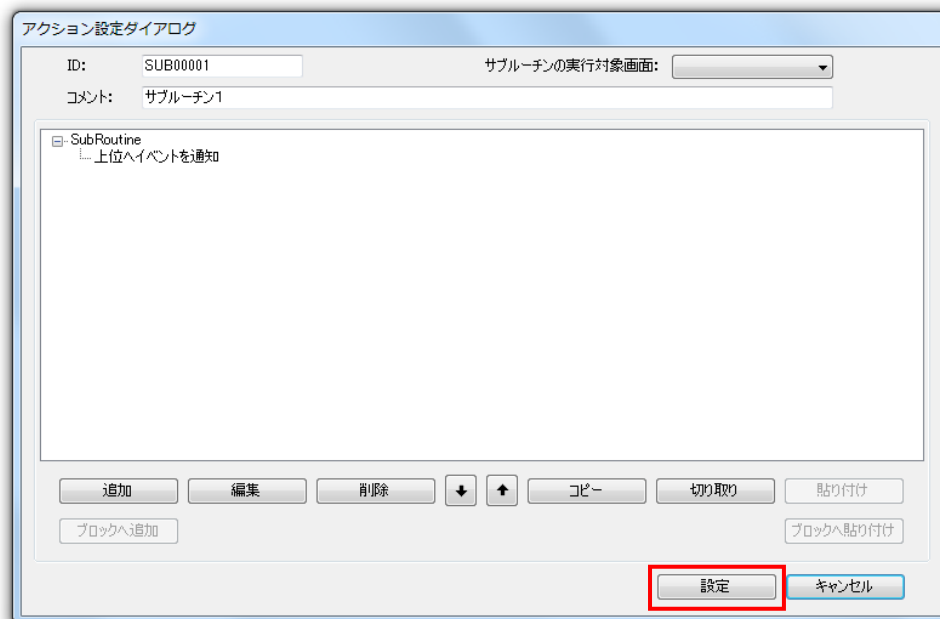
登録済みのサブルーチンを編集します。

方法

1. 「サブルーチン画面」から編集するサブルーチンを選択します。
選択後、[編集] ボタンをクリックします。



2. サブルーチン用の「アクション設定ダイアログ」が表示されます。
サブルーチン ID やコメントの編集、アクション内容の追加や編集などを行ない、[設定] ボタンをクリックします。
アクションの追加や編集方法は通常のアクション設定と同じです。

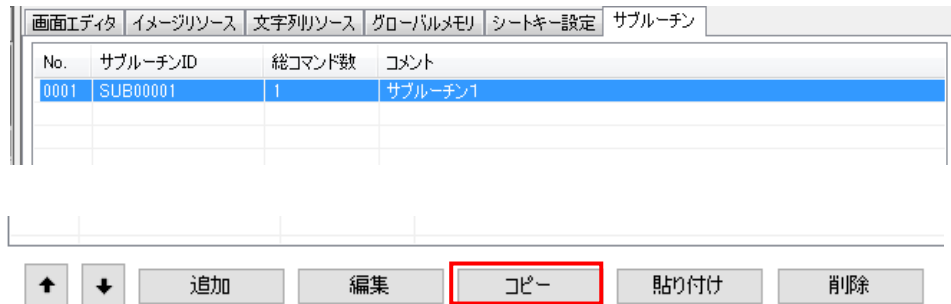


11.2.4 サブルーチンのコピー

登録済みのサブルーチンをコピーします。

方法

1. 「サブルーチン画面」からコピーするサブルーチンを選択します。
選択後、[コピー] ボタンをクリックします。



2. [貼り付け] ボタンをクリックします。



3. サブルーチン画面のリストにコピーしたサブルーチンが登録されます。

No.	サブルーチンID	総コマンド数	コメント
0001	SUB00001	1	サブルーチン1
0002	SUB00002	1	サブルーチン1

MEMO

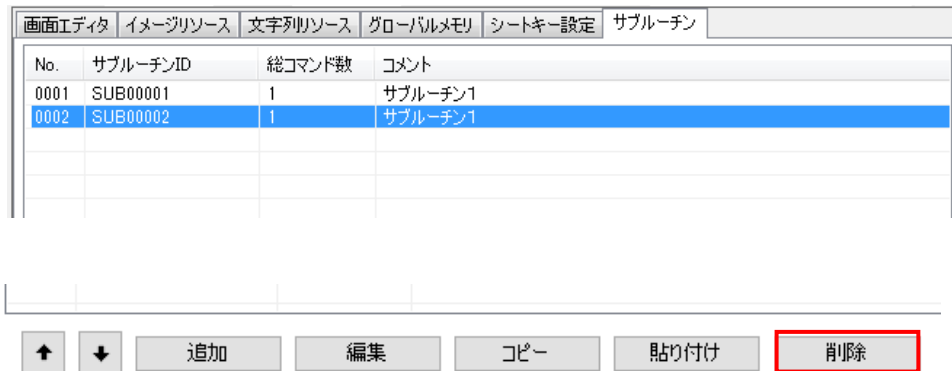
◆Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらサブルーチンを選択することで、複数まとめてコピーすることができます。

11.2.5 サブルーチンの削除

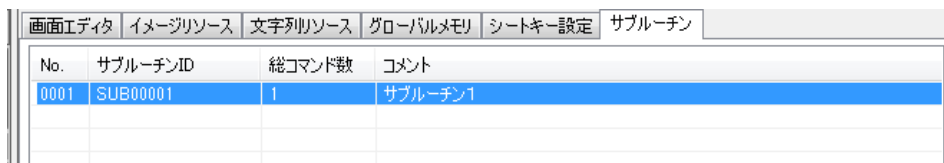
登録済みのサブルーチンを削除します。

方法

1. 「サブルーチン画面」から削除するサブルーチンを選択します。
選択後、[削除] ボタンをクリックします。



2. . 選択したサブルーチンが削除されます。



MEMO

◆Shift キー（または Ctrl キー）を押しながらサブルーチンを選択することで、複数まとめて削除することができます。

11.2.6 サブルーチンのソート表示

指定した項目でソートして、目的のサブルーチンを探しやすくする機能です。

方法

基準にする列のヘッダ部をクリックします。

列ヘッダ部をクリックするごとに降順→昇順→解除で切り替わります。

No.	サブルーチンID	総コマンド数	コメント
0001	SUB00001	1	グループA
0002	A001	6	グループB
0003	SUB00003	16	グループA
0004	B001	11	グループB
0005	SUB00005	5	グループA

■サブルーチンID ソート表示

ここをクリック

No.	<↑>サブルーチンID	総コマンド数	コメント
0002	A001	6	グループB
0004	B001	11	グループB
0001	SUB00001	1	グループA
0003	SUB00003	16	グループA
0005	SUB00005	5	グループA

■コメントソート表示

ここをクリック

No.	サブルーチンID	総コマンド数	<↑>コメント
0001	SUB00001	1	グループA
0003	SUB00003	16	グループA
0005	SUB00005	5	グループA
0002	A001	6	グループB
0004	B001	11	グループB

MEMO

◆ソート表示は一時的なものです。プロジェクトオープン時は、解除状態になります。

12章 シートキーの設定

章目次

12.1	シートキー設定	214
12.2	LED 設定	215
12.3	SW 設定	216

12.1 シートキー設定



シートキーのスイッチ、LED の設定を行うことができます。

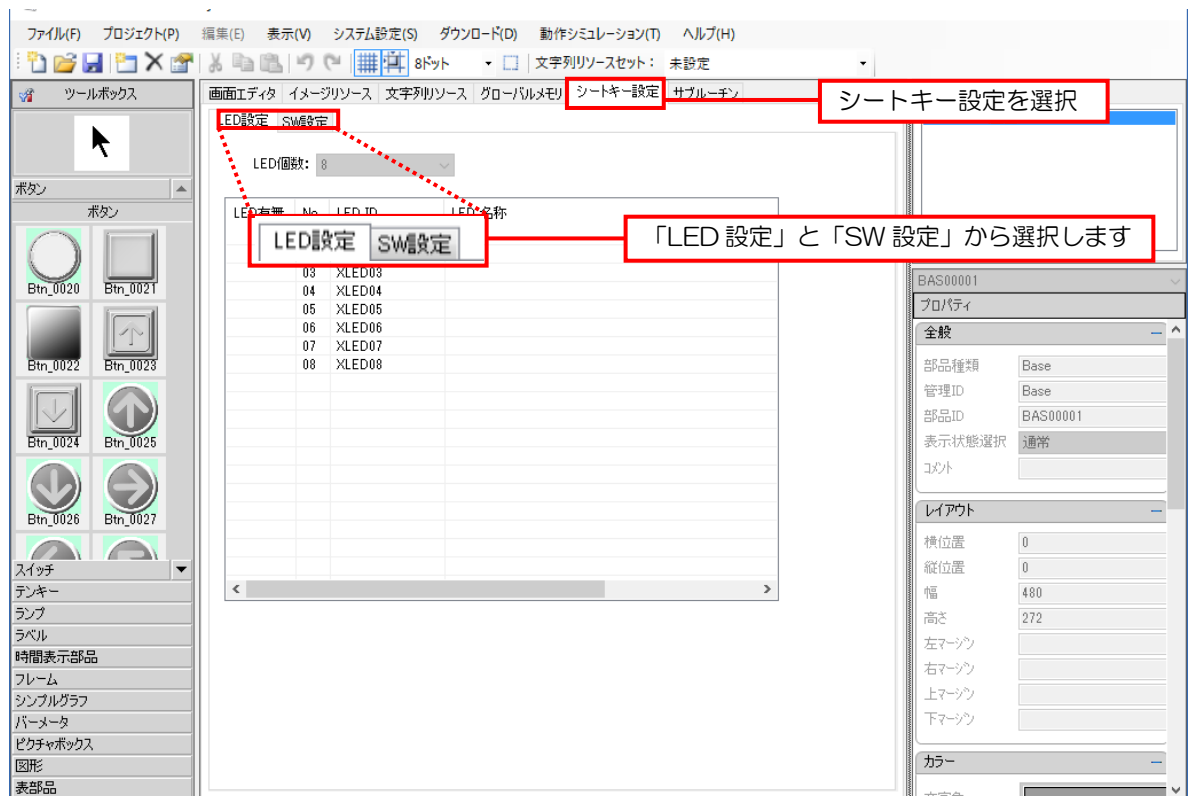
※ シートキー対応機種のみ設定することができます。

※ シートキーはオプションです。

12.1.1 シートキー設定画面

シートキー設定画面は作画エリアの [シートキー設定] タブを選択すると表示されます。

シートキー設定画面には「LED 設定画面」と「SW 設定画面」があります。



12.2 LED設定



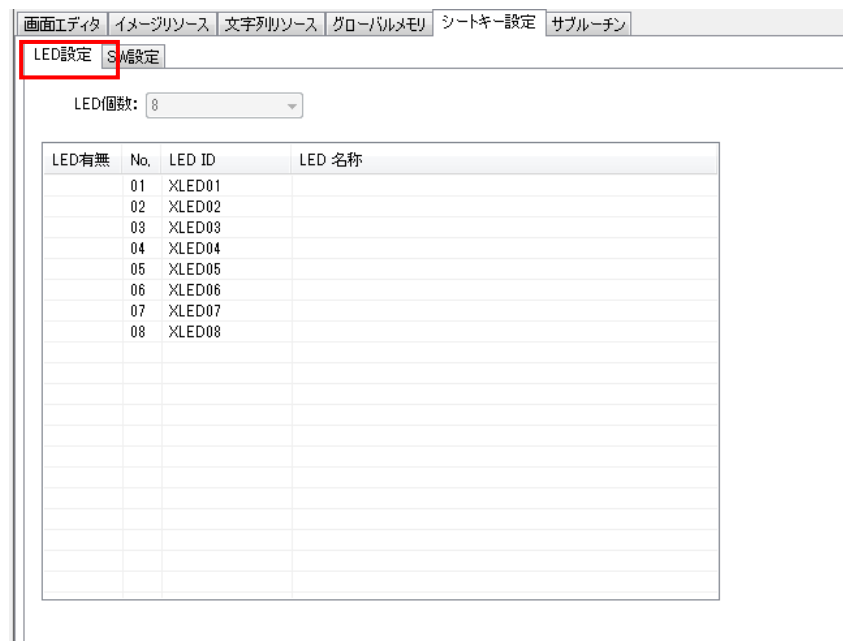
シートキーLED を設定します。

「LED 有無」を有り(空白)に設定した LED は「LED 出力」のアクションで選択できるようになります。

※ 詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

12.2.1 LED 設定画面

LED 設定画面はシートキー設定画面の [LED 設定] タブを選択すると表示されます。



12.2.2 LED の設定

シートキーLED の有無を設定します。

方法

1. LED 設定画面から、設定する LED の [LED 有無] メニューをクリックし、「空白 (有)」「× (無)」を選択します。



※ 「LED 名称」は直接入力し編集することができます

12.3 SW設定



シートキースイッチのプロパティ設定とアクション設定を行うことができます。

※ 詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

12.3.1 SW 設定画面

SW 設定画面はシートキー設定画面の [SW 設定] タブを選択すると表示されます。

No.	SW ID	SW 名称	SW有無	入力方式
01	XSW01			操作SW入力
02	XSW02			操作SW入力
03	XSW03			操作SW入力
04	XSW04			操作SW入力
05	XSW05			操作SW入力
06	XSW06			操作SW入力
07	XSW07			操作SW入力
08	XSW08			操作SW入力
09	XSW09			操作SW入力
10	XSW10			操作SW入力
11	XSW11			操作SW入力
12	XSW12			操作SW入力
13	XSW13			操作SW入力
14	XSW14			操作SW入力
15	XSW15			操作SW入力
16	XSW16			操作SW入力
17	XSW17			操作SW入力
18	XSW18			操作SW入力
19	XSW19			操作SW入力
20	XSW20			操作SW入力

SW 設定画面項目

①	②	③	④	⑤
No.	SW ID	SW 名称	SW有無	入力方式

No	項目	内容
①	No.	スイッチ番号。編集はできません。
②	SWID	スイッチの ID。編集はできません。
③	SW 名称	スイッチの名称を設定します。リスト上及び詳細プロパティダイアログで編集します。
④	SW 有無	スイッチの「有り/無し」を設定します。「空白 (有)」「× (無)」を設定します。
⑤	入力方式	「操作 SW 入力」固定になります。

12.3.2 スイッチの編集(プロパティ画面表示)

スイッチのプロパティを設定します。

方法

1. SW 設定画面からプロパティを設定するスイッチを選択します。
選択後、[プロパティ] ボタンをクリックします。

No.	SW ID	SW 名称	SW有無	入力方式
01	XSW01			操作SW入力
02	XSW02			操作SW入力
03	XSW03			操作SW入力
04	XSW04			操作SW入力
05	XSW05			操作SW入力

プロパティ

プロパティおよびアクションのコピー

2. スイッチ用の「詳細プロパティダイアログ」が表示されます。
各項目を選択、編集して設定します。

詳細プロパティダイアログ

共通 SW ID: XSW01 SW 名称: <input type="text"/>	操作SW入力設定 画面ID: BAS00001(画面)
基本設定 <input checked="" type="checkbox"/> SW有効 入力方式 <input checked="" type="radio"/> 操作SW入力 <input type="radio"/> 汎用入力	画面毎の設定 動作 タッチ音: なし <input type="button" value="アクション設定"/> Long Press イベント 長押し秒数: 0
	Repeat Press イベント 開始時間: 0 間隔: 0.2 最小間隔: 0.2 ステップアップ: 0.0
	<input type="button" value="別画面に設定をコピー"/> <input type="button" value="全ての画面に設定をコピー"/>
	<input type="button" value="設定"/> <input type="button" value="キャンセル"/>

※ 各設定項目の詳細については、別紙「リファレンスマニュアル」を参照してください。

12.3.3 スイッチのアクション設定

スイッチのアクションを設定します。

方法

1. SW 設定画面からプロパティを設定するスイッチを選択します。
選択後、[プロパティ] ボタンをクリックします。

No.	SW ID	SW 名称	SW有無	入力方式
01	XSW01			操作SW入力
02	XSW02			操作SW入力
03	XSW03			操作SW入力
04	XSW04			操作SW入力
05	XSW05			操作SW入力

プロパティ プロパティおよびアクションのコピー

2. スイッチ用の「詳細プロパティダイアログ」が表示されます。
アクションは画面毎ごとに設定可能です。
設定を行いたい画面 ID を選択後、アクション設定ボタンを押してください。

詳細プロパティダイアログ

共通
SW ID: XSW01
SW 名称:

基本設定
 SW有効
入力方式
 操作SW入力
 汎用入力

操作SW入力設定
画面ID: BAS00001(画面)

画面毎の設定
動作
タッチ音: なし アクション設定

Long Press イベント
長押し秒数: 0

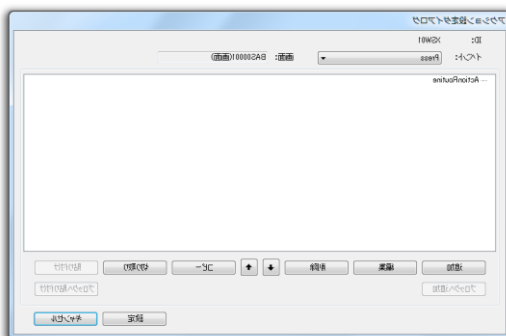
Repeat Press イベント
開始時間: 0 間隔: 0.2
最小間隔: 0.2 ステップアップ: 0.0

別画面に設定をコピー 全ての画面に設定をコピー

設定 キャンセル

※ 「別画面に設定をコピー」または「全ての画面に設定をコピー」ボタンで、他の画面へのアクションのコピーを行うことができます。

3. 以降のアクション設定の方法は、部品へのアクション設定と同じです。

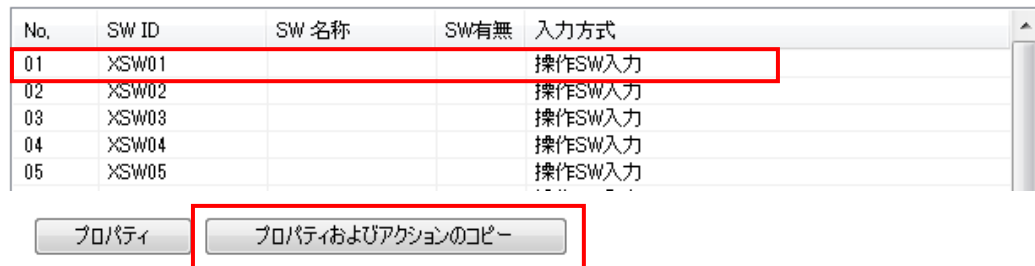


12.3.4 他のスイッチへのコピー

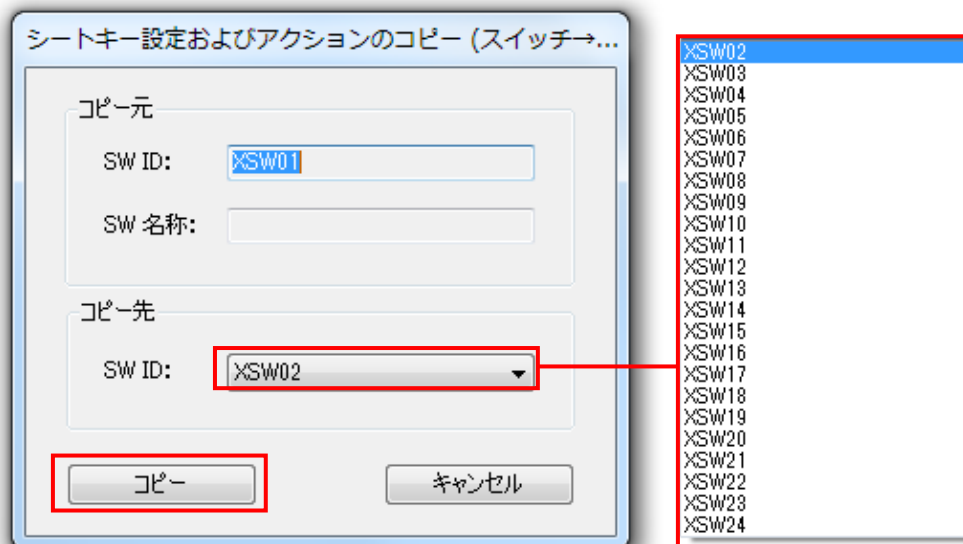
プロパティ設定とアクション設定を別のスイッチへ一括してコピーします。

方法

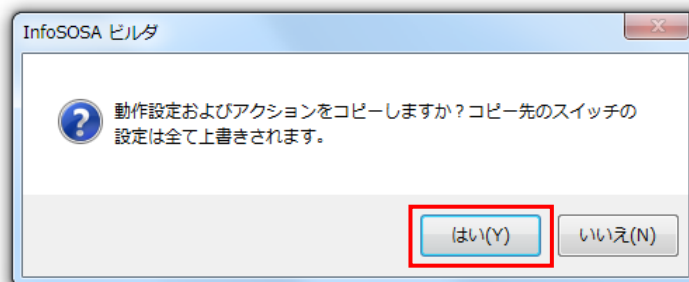
1. SW 設定画面からコピー元のスイッチを選択し [プロパティおよびアクションのコピー] ボタンをクリックします。



2. 「シートキー設定およびアクションコピーダイアログ」が表示されます。アクション設定のコピー先を選択し、[コピー] 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るので、[はい] ボタンをクリックします。



4. 選択したスイッチにプロパティ設定とアクション設定がコピーされます。

13章 システム設定

章目次

13.1	H/W 設定.....	221
13.2	通信設定（ターゲット側） 【IS】	228
13.3	通信設定（ターゲット側） 【IS-APP】	232
13.4	システムフォント設定.....	238
13.5	標準色設定	242
13.6	イメージフォント登録.....	244

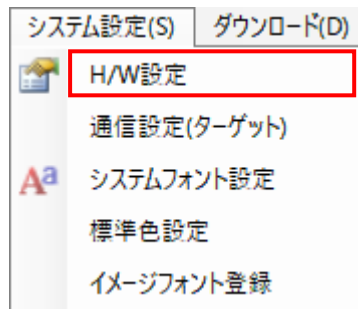
13.1 H/W設定



H/W 設定では機種の変更や輝度の初期値のなどの設定ができます。

設定方法

1. メニューバーから [システム設定] - [H/W 設定] の順に選択します。
H/W 設定ダイアログが表示されます。



2. 各項目を設定し [設定] ボタンをクリックします。



H/W設定ダイアログ

製品を選択してください。

シリーズ名: IS7

① 代表型式: IS731-4WQ

色数: 65536

シリアル: RS232 | RS422/485

多国語

機種名:

IS731-4WQ(480 x 272)

IS731-4WQ(480 x 272)

デフォルト画面サイズ設定

デフォルト画面サイズ: 480 × 272

ストレージ設定

ストレージ: SDカード

起動画面有無: 無 有

ファイル選択 プレビュー

タッチパネル設定

⑨ デフォルト操作音: パターン6

バージョン

⑩ ユーザーバージョン: 1.0.0

② 解像度: 480 x 272

③ 色数: 65536 (16bit)

④ 自動オフ: しない

⑤ 輝度: 4

⑥ 回転角度: 0°

⑦ 起動直後の画面: BAS00001(画面)

⑧ 制御文字入力: 有 無

設定 キャンセル

設定項目(IS)

No	項目	内容
①	製品選択	使用する InfoSOSA の機種名を選択します。 シリーズ名、代表型式、色数、多国語対応を選択し、右枠から機種名を選んでください。InfoSOSA ビルダで表示される機種名と製品型式との対応は、 17.1 機種名対応一覧 を参照してください。
②	解像度	選択した機種の液晶解像度が表示されます。
③	色数	選択した機種の液晶表示色が表示されます。
④	自動オフ	バックライトの自動オフ時間を設定します。デフォルト設定は「しない」です。
⑤	輝度	バックライトの輝度を設定します。 輝度は「1」～「8」より選択します。 1 が最も暗く、8 が最も明るい設定です。 デフォルト設定は「4」です。
⑥	回転角度	画面の回転角度を設定します。 「0°」「90°」「180°」「270°」から選択します。 デフォルト設定は「0°」です。
⑦	起動直後の画面	InfoSOSA の起動後、最初に表示するベース画面を設定します。 デフォルト設定はビルダで最初に作成した画面「BAS00001」です。
⑧	制御文字入力	「有」に設定すると制御文字入力が可能になります。 デフォルト設定は「無」です。 アクション「上位へ文字列型メモリの文字列を出力する」で制御文字を出力する場合に使用します。
⑨	デフォルト操作音	タッチ入力可能な部品の操作音を設定します。 ツールボックスから新たに配置する部品が対象です。 既に配置されている部品の操作音は変化しません。配置済みの部品の操作音は部品のプロパティで設定します。 操作音は「なし」又はパターン 1～9 から選択します。音程はパターン 1 が最も低く、パターン 9 が最も高くなります。 デフォルト設定は「パターン 6」です。
⑩	ユーザーバージョン	任意のバージョンを設定します。作画されたプロジェクトのバージョン等を設定することができます。 ここで設定した値は上位通信で取得できます。 入力できる文字は半角英数字で 16 文字以内です。 使用できる記号は「.(ピリオド)」「-(ハイフン)」「_(アンダースコア)」です。



H/W設定ダイアログ

製品を選択してください。

① シリーズ名: IS-APP
 代表型式: IS-APP-A7
 色数: 65536
 シリアル: RS232 | RS232

機種名:
 EM8-W104A7
 EM8-205A7
 EM8-W104A7
 EM8-W207A7
 EM8-W310A7
 EMP-W207A7

多国語

デフォルト画面サイズ設定
 ④ デフォルト画面サイズ: 480 × 272

ストレージ設定
 ストレージ: SDカード

起動画面有無: 無 有
 ファイル選択 プレビュー

LCD設定
 解像度: ---
 色数: 65536 (16bit)
 自動オフ: しない
 輝度: 8
 回転角度: 0°

② 起動直後の画面: BAS00001(画面)
 ③ 制御文字入力: 有 無

タッチパネル設定
 ⑤ デフォルト操作音: パターン6

バージョン
 ⑥ ユーザーバージョン: 1.0.0

設定 キャンセル

設定項目(IS-APP)

No	項目	内容
①	製品選択	使用する InfoSOSA の機種名を選択します。 シリーズ名、代表型式を選択し、右枠から機種名を選んでください。 InfoSOSA ビルダで表示される機種名と製品型式との対応は、 17.1 機種名対応一覧 を参照してください。
②	起動直後の画面	InfoSOSA の起動後、最初に表示するベース画面を設定します。 デフォルト設定はビルダで最初に作成した画面「BAS00001」です。
③	制御文字入力	「有」に設定すると制御文字入力が可能になります。 デフォルト設定は「無」です。 アクション「上位へ文字列型メモリの文字列を出力する」で制御文字を出力する場合に使用します。
④	デフォルト画面サイズ	ベース画面／ポップアップ画面の基本サイズです。新規に作成した画面は、この大きさになります。IS-APP は、特定のハードウェアを持たないため、実行環境に合わせて設定してください。
⑤	デフォルト操作音	タッチ入力可能な部品の操作音を設定します。 ツールボックスから新たに配置する部品が対象です。 既に配置されている部品の操作音は変化しません。配置済みの部品の操作音は部品のプロパティで設定します。 操作音は「なし」又はパターン 1～9 から選択します。音程はパターン 1 が最も低く、パターン 9 が最も高くなります。 デフォルト設定は「パターン 6」です。

No	項目	内容
⑥	ユーザーバージョン	任意のバージョンを設定します。作画されたプロジェクトのバージョン等を設定することができます。 ここで設定した値は上位通信で取得できます。 入力できる文字は半角英数字で 16 文字以内です。 使用できる記号は「.(ピリオド)」「-(ハイフン)」「_(アンダースコア)」です。

機種変更について



「①製品選択」からプロジェクトに設定された機種を変更することができます。
お使いの製品と機種の対応は、[17.1 機種名対応一覧](#)を参照ください。
その際に画面サイズが変わる場合は、部品サイズ、位置のリサイズを行うか選択することができます。

画面サイズ変更の確認

変更前解像度 × ⇒ 変更後解像度 ×

画面サイズ変更のオプション

ベース画面サイズ変更のオプション

② 画面サイズに合わせてベース画面サイズ・部品サイズの変更を行う
 画面サイズに合わせてベース画面サイズは変更するが、部品サイズの変更は行わない
 ベース画面サイズ・部品サイズの変更は行わない

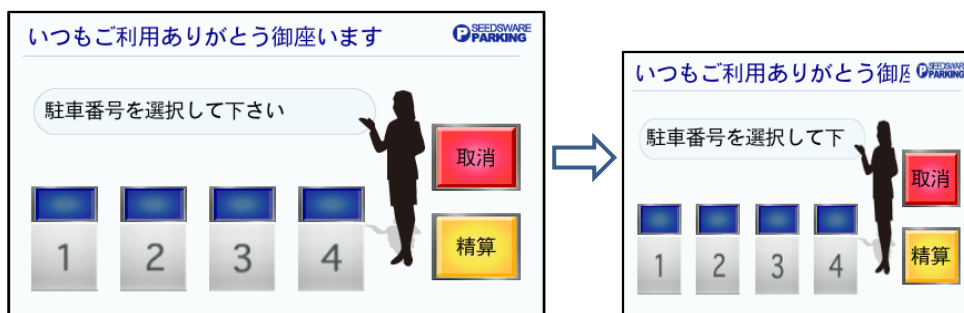
ポップアップ画面サイズ変更のオプション

③ 画面サイズに合わせてポップアップ画面サイズ・部品サイズの変更を行う
 画面サイズに合わせてポップアップ画面サイズは変更するが、部品サイズの変更は行わない
 ポップアップ画面サイズ・部品サイズの変更は行わない

No	項目	内容
①	変更サイズ	変更前の解像度、変更後の解像度が表示されます。 IS-APP の場合は、デフォルト画面サイズが表示されます。
②	ベース画面サイズ変更のオプション	ベース画面のリサイズの有無を選択します。
③	ポップアップ画面サイズ変更のオプション	ポップアップ画面のリサイズの有無を選択します。

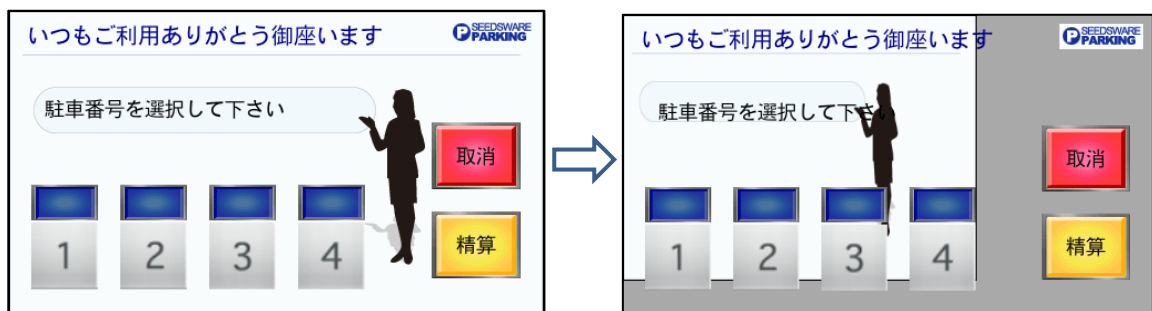
画面サイズに合わせて画面サイズ・部品サイズの変更を行う

画面サイズ、部品サイズのリサイズを行います。



画面サイズに合わせて画面サイズは変更するが、部品サイズの変更は行わない

画面サイズのリサイズを行います。



画面サイズ・部品サイズの変更は行わない

リサイズを行いません。

※ ベース画面は変更先がIS-APP の時のみ選択可能です。



MEMO

◆部品の横位置、縦位置、幅、高さ以外のプロパティの変更は行われません。文字サイズなどは、機種変更後に行ってください。

IMPORTANT

◆機種変更時は下記ダイアログの設定が初期化されますのでご注意ください。

- H/W 設定ダイアログ
- 通信設定(ターゲット側) ダイアログ

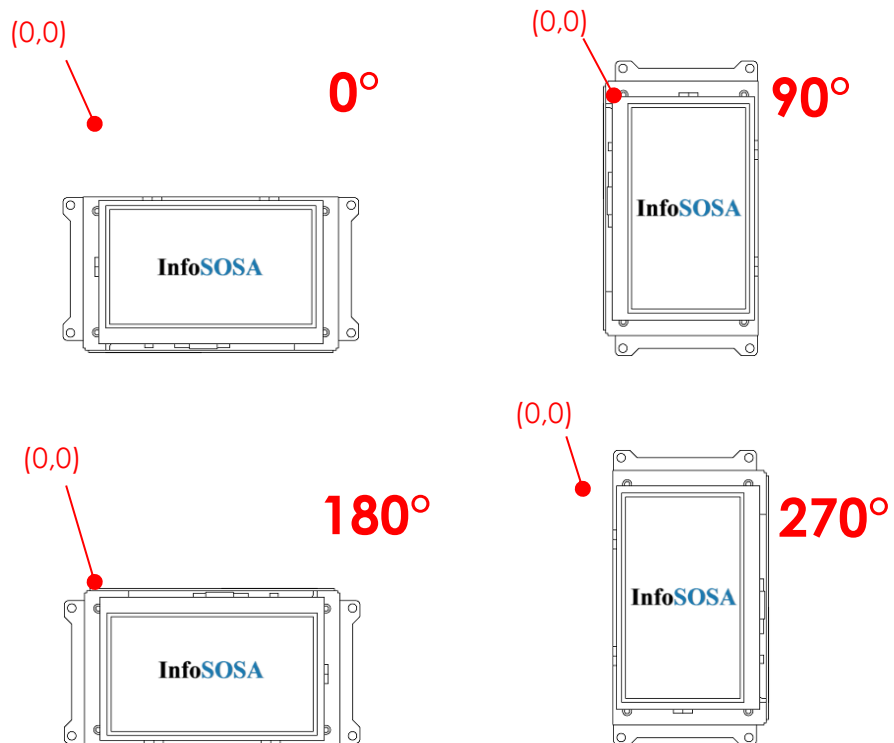
各項目の詳細説明



回転角度

回転角度で指定されたときの画面表示は、以下通りとなります。

いずれも画面上の原点座標は左上となります。



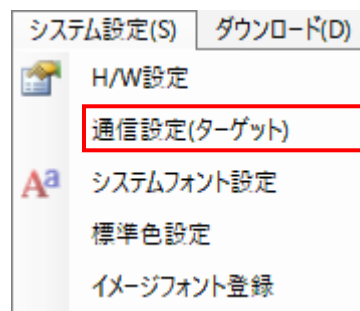
13.2 通信設定(ターゲット側)【IS】



選択中のプロジェクトがIS731シリーズの場合は、このダイアログで行った設定がダウンロード後のInfoSOSAと上位（マイコンボードなど）の通信設定になります。

設定方法

1. メニューバーから [システム設定] - [通信設定 (ターゲット側)] の順に選択します。
通信設定 (ターゲット) ダイアログが表示されます。



2. 共通項目と各ポート (SIO1、SIO2) の通信設定を行ない [設定] ボタンをクリックします。

13.2.1 SIO1 の通信設定

通信設定 (ターゲット) ダイアログの [SIO1] タブをクリックし各項目を設定します。

通信設定 (ターゲット) ダイアログ

SIO1 SIO2 アクションによる通信

① 通信プロトコル 上位

通信設定

② 通信モード: InfoSOSAプロトコル

③ デバイス: RS232

④ 通信速度: 115200

⑤ キャラクタビット: 8

⑥ ストップビット: 1

⑦ パリティビット: なし

⑧ フロー制御: あり

RS485

アドレス: 0

再送回数: 0

再送間隔(単位:10msec): 0

設定 閉じる

No	項目	内容
①	通信プロトコル	SIO1 ポートに割り当てる機能を設定します。 「使用しない」「上位」から設定します。 SIO1 ポートを使用する場合は「上位」を設定してください。
②	通信モード	SIO1 ポートの上位との通信モードを設定します。 「InfoSOSA プロトコル」「通常プロトコル」から選択します。 ・InfoSOSA プロトコル：上位からの取得コマンドにのみ応答するモードです。設定コマンドには応答しません。 ・通常プロトコル：上位からの設定・取得コマンド全てに応答するモードです。
③	デバイス	通信インタフェースが表示されます。 「RS232」固定です。
④	通信速度	通信速度を設定します。 4800, 9600, 19200, 38400, 57600, 115200 (bps) より選択します。
⑤	キャラクタビット	キャラクタビットが表示されます。「8」固定です。
⑥	ストップビット	ストップビットが表示されます。「1」固定です。
⑦	パリティビット	パリティビットを設定します。「なし」「偶数」「奇数」から選択します。
⑧	フロー制御	H/W フロー制御を設定します。 「あり」「なし」から設定します。

13.2.2 SIO2 の通信設定

通信設定（ターゲット）ダイアログの [SIO2] タブをクリックし各項目を設定します。

通信設定（ターゲット）ダイアログ

SIO1 SIO2 アクションによる通信

① 通信プロトコル 上位

通信設定 RS485

② 通信モード: InfoSOSAプロトコル ⑧ アドレス: 1

③ デバイス: RS422(全二重)/485(半二重) ⑨ 再送回数: 3

④ 通信速度: 115200 ⑩ 再送間隔(単位:10msec): 100

⑤ キャラクタビット: 8

⑥ ストップビット: 1

⑦ パリティビット: なし

設定 閉じる

No	項目	内容
①	通信プロトコル	SIO2 ポートに割り当てる機能を設定します。 「使用しない」「上位」から設定します。 SIO2 ポートを使用する場合は「上位」を設定してください。
②	通信モード	SIO2 ポートの上位との通信モードを設定します。 「InfoSOSA プロトコル」「通常プロトコル」から選択します。 ・InfoSOSA プロトコル：上位からの取得コマンドにのみ応答するモー

No	項目	内容
		ドです。設定コマンドには応答しません。 ・通常プロトコル：上位からの設定・取得コマンド全てに応答するモードです。
③	デバイス	設定されている通信インタフェースが表示されます。 「RS422（全二重）/485（半二重）」固定です。 ※RS422/485 の切換えは基板上のハードウェアスイッチにて行います。詳細は製品仕様書を参照ください。
④	通信速度	通信速度を設定します。 4800, 9600, 19200, 38400, 57600, 115200 (bps) より選択します。
⑤	キャラクタビット	キャラクタビットが表示されます。「8」固定です。
⑥	ストップビット	ストップビットが表示されます。「1」固定です。
⑦	パリティビット	パリティを設定します。「なし」「偶数」「奇数」から選択します。
⑧	アドレス	RS485 通信使用時に割り当てる機器アドレスです。 「1」～「31」から選択します。「0」は上位を示すため割り当てることはできません。デバイスが、「RS485」の時有効となり、「RS422」の時は「0」固定となります。
⑨	再送回数	RS485 通信の時、回線衝突が発生した時 InfoSOSA から上位へ送信伝文を再送するとき回数を設定します。 「0」～「10」で設定します。デフォルト値は「3」です。
⑩	再送間隔	RS485 通信の時、再送間隔を設定します。 「0」～「1000」で設定します。デフォルト値は「100」です。 単位は 10msec です。 ※通信完了後の待機時間になるため、通信速度によって間隔は変わります。

13.2.3 アクションによる通信の設定

通信設定（ターゲット）ダイアログの［アクションによる通信の設定］タブをクリックし各項目を設定します。

InfoSOSA の発生したイベントの出力先およびイベント再送の設定をします。

通信設定（ターゲット）ダイアログ

SIO1 SIO2 **アクションによる通信**

① イベントを通知する上位: SIO1

② 通知方法: 即時通知

③ 文字列を送信する上位: 上位通信なし

④ イベント応答監視時間: 1

⑤ イベント再送回数: 3

設定 閉じる

No	項目	内容
①	イベントを通知する上位	アクション「イベントを上位へ通知する」と「値を上位へ通知する」を実行時にコマンドを送信するインタフェースを設定します。 SIO1,SIO2 の設定タブで「通信プロトコル」を「上位」と設定したインタフェースの中から1つ選択できます。 「上位通信なし」と設定した場合、イベントはどのインタフェースにも出力されません。
②	通知方法	イベントの通知方法を設定します。 「即時通知」「上位から要求」から選択します。 ・即時通知：アクション実行時にすぐに上位へイベントを送信します。 ・上位から要求：上位から「イベントの取得」コマンドを受信するまでイベントを送信しません。 ※イベントは、InfoSOSA 内に最大 10 個まで溜めることができます。 イベントが一杯になった場合、古いイベントから消去されます。
③	文字列を送信する上位	アクション「上位へ文字列型メモリの文字列を出力」を実行時に文字列を出力するインタフェースを設定します。 SIO1,SIO2 の設定タブで「通信プロトコル」を「上位」と設定したインタフェースの中から1つ選択できます。「上位通信なし」と設定した場合、イベントはどのインタフェースにも出力されません。
④	イベント応答監視時間	イベントを上位機器へ通知したときに、タイムアウト時間を設定します。 「1」～「5」で設定します。(単位は秒です) 通信モードが「通常プロトコル」のとき有効です。
⑤	イベント再送回数	イベント応答がタイムアウトしたときに、再送する回数を設定します。 「0」～「3」から設定します。(単位は回です) 通信モードが「通常プロトコル」のとき有効です。

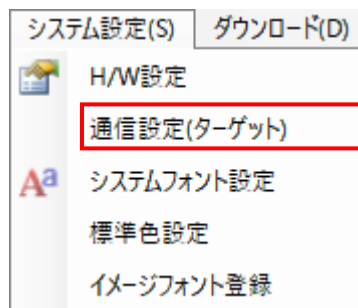
13.3 通信設定(ターゲット側)【IS-APP】



選択中のプロジェクトが IS-APP の場合は、このダイアログで行った設定は、シミュレーション時のみ適用されます。実際の通信設定は、InfoSOSA アプリケーション起動のコマンドライン引数で行います。詳しくは、別紙「IS-APP スタートアップガイド」を参照ください。

設定方法

1. メニューバーから [システム設定] - [通信設定 (ターゲット側)] の順に選択します。
通信設定 (ターゲット) ダイアログが表示されます。



2. 共通項目と各ポート (SIO1、SIO2、LAN) の通信設定を行ない [設定] ボタンをクリックします。

13.3.1 SIO1 の通信設定

通信設定（ターゲット）ダイアログの [SIO1] タブをクリックし各項目を設定します。

通信設定（ターゲット）ダイアログ

SIO1 SIO2 LAN アクションによる通信

① 通信プロトコル 上位

通信設定

② 通信モード: InfoSOSAプロトコル

③ デバイス: RS232

④ 通信速度: 115200

⑤ キャラクタビット: 8

⑥ ストップビット: 1

⑦ パリティビット: なし

⑧ フロー制御: あり

RS485

アドレス: 0

再送回数: 0

再送間隔(単位:10msec): 0

※本製品の通信設定は実機上で行って下さい
※本画面で行った設定はシミュレーション時にも適用されます

設定 閉じる

No	項目	内容
①	通信プロトコル	SIO1 ポートに割り当てる機能を設定します。 「使用しない」「上位」から設定します。 SIO1 ポートを使用する場合は「上位」を設定してください。
②	通信モード	SIO1 ポートの上位との通信モードを設定します。 「InfoSOSA プロトコル」「通常プロトコル」から選択します。 ・InfoSOSA プロトコル：上位からの取得コマンドにのみ応答するモードです。設定コマンドには応答しません。 ・通常プロトコル：上位からの設定・取得コマンド全てに応答するモードです。
③	デバイス	通信インタフェースが表示されます。 「RS232」固定です。 ※シミュレーション時の通信は「RS232」のみになります。
④	通信速度	通信速度を設定します。 4800, 9600, 19200, 38400, 57600, 115200 (bps) より選択します。
⑤	キャラクタビット	キャラクタビットが表示されます。「8」固定です。
⑥	ストップビット	ストップビットが表示されます。「1」固定です。
⑦	パリティビット	パリティビットを設定します。「なし」「偶数」「奇数」から選択します。
⑧	フロー制御	H/W フロー制御を設定します。 「あり」「なし」から設定します。

13.3.2 SIO2 の通信設定

通信設定（ターゲット）ダイアログの [SIO2] タブをクリックし各項目を設定します。

通信設定 (ターゲット) ダイアログ

SIO1 **SIO2** LAN アクションによる通信

① 通信プロトコル 上位

通信設定

② 通信モード: InfoSOSAプロトコル

③ デバイス: RS232

④ 通信速度: 115200

⑤ キャラクタビット: 8

⑥ ストップビット: 1

⑦ パリティビット: なし

⑧ フロー制御: なし

RS485

アドレス: 0

再送回数: 0

再送間隔(単位:10msec): 0

※本製品の通信設定は実機上で行って下さい
 ※本画面で行った設定はシミュレーション時のみ適用されます

設定 閉じる

No	項目	内容
①	通信プロトコル	SIO2 ポートに割り当てる機能を設定します。 「使用しない」「上位」から設定します。 SIO2 ポートを使用する場合は「上位」を設定してください。
②	通信モード	SIO2 ポートの上位との通信モードを設定します。 「InfoSOSA プロトコル」「通常プロトコル」から選択します。 ・InfoSOSA プロトコル：上位からの取得コマンドにのみ応答するモードです。設定コマンドには応答しません。 ・通常プロトコル：上位からの設定・取得コマンド全てに応答するモードです。
③	デバイス	通信インタフェースが表示されます。 「RS232」固定です。 ※シミュレーション時の通信は「RS232」のみになります。
④	通信速度	通信速度を設定します。 4800, 9600, 19200, 38400, 57600, 115200 (bps) より選択します。
⑤	キャラクタビット	キャラクタビットが表示されます。「8」固定です。
⑥	ストップビット	ストップビットが表示されます。「1」固定です。
⑦	パリティビット	パリティビットを設定します。「なし」「偶数」「奇数」から選択します。
⑧	フロー制御	H/W フロー制御を設定します。 「あり」「なし」から設定します。

13.3.3 LAN(TCPクライアント)の通信設定

通信設定（ターゲット）ダイアログの [LAN] タブ、「TCPクライアント」タブを順にクリックし各項目を設定します。

通信設定（ターゲット）ダイアログ

SIO1 SIO2 **LAN** アクションによる通信

② 通信プロトコル 上位

① 通信モード: 通常プロトコル

TCPクライアント UDPクライアント

上位通知先IPアドレス: 上位通知先ポート:

③ 0 0 0 0 ④ 51111 ⑤ コネクション接続時間(秒): 5

0 0 0 0 51114

0 0 0 0 51115

0 0 0 0 51116

※ポート番号は、1024以上、51110、51112、51113以外で設定してください

※本製品の通信設定は実機上で行って下さい
 ※本画面で行った設定はシミュレーション時にも適用されます

設定 閉じる

No	項目	内容
①	通信プロトコル	LAN ポートに割り当てる機能を設定します。 「使用しない」「上位」から設定します。 LAN ポートを使用する場合は「上位」を設定してください。
②	通信モード	LAN ポートの上位との通信モードを設定します。 「InfoSOSA プロトコル」「通常プロトコル」から選択します。 ・InfoSOSA プロトコル：上位からの取得コマンドにのみ応答するモードです。設定コマンドには応答しません。 ・通常プロトコル：上位からの設定・取得コマンド全てに応答するモードです。
③	上位通知先アドレス	InfoSOSA と通信する上位機器の IP アドレスを設定します。 使用しない場合は、「0.0.0.0」を設定します。
④	上位通知先ポート	InfoSOSA と通信する上位機器のポート番号を設定します。 ポートは、「1024」～「65535」の値を設定します。 「51110」「51111」「51112」のポートは予約済のため使用できません。
⑤	コネクション接続時間	TCP コネクション接続の試行時間を設定します。 「0」～「99」で設定します。（単位は秒です）

13.3.4 LAN(UDPクライアント)の通信設定

通信設定（ターゲット）ダイアログの [LAN] タブ、「UDPクライアント」タブを順にクリックし各項目を設定します。

通信設定（ターゲット）ダイアログ

SIO1 SIO2 **LAN** アクションによる通信

① 通信プロトコル 上位

② 通信モード: 通常プロトコル

TCPクライアント **UDPクライアント**

上位通知先IPアドレス: 上位通知先ポート:

③ 192 168 0 100 ④ 51111

0 0 0 0 51114

0 0 0 0 51115

0 0 0 0 51116

※ポート番号は、1024以上、51110、51112、51113以外で設定してください

※本製品の通信設定は実機上で行って下さい
※本画面で行った設定はシミュレーション時にも適用されます

設定 閉じる

No	項目	内容
①	通信プロトコル	LAN ポートに割り当てる機能を設定します。 「使用しない」「上位」から設定します。 LAN ポートを使用する場合は「上位」を設定してください。
②	通信モード	LAN ポートの上位との通信モードを設定します。 「InfoSOSA プロトコル」「通常プロトコル」から選択します。 ・InfoSOSA プロトコル：上位からの取得コマンドにのみ応答するモードです。設定コマンドには応答しません。 ・通常プロトコル：上位からの設定・取得コマンド全てに応答するモードです。
③	上位通知先アドレス	InfoSOSA と通信する上位機器の IP アドレスを設定します。 使用しない場合は、「0.0.0.0」を設定します。
④	上位通知先ポート	InfoSOSA と通信する上位機器のポート番号を設定します。 ポートは、「1024」～「65535」の値を設定します。 「51110」「51111」「51112」のポートは予約済のため使用できません。

13.3.5 アクションによる通信の設定

通信設定（ターゲット）ダイアログの「アクションによる通信の設定」タブをクリックし各項目を設定します。

InfoSOSA の発生したイベントの出力先およびイベント再送の設定をします。

通信設定（ターゲット）ダイアログ

SIO1 SIO2 LAN **アクションによる通信**

① イベントを通知する上位: SIO1

② 通知方法: 即時通知

③ 文字列を送信する上位: 上位通信なし

④ イベント応答監視時間: 1

⑤ イベント再送回数: 3

※本製品の通信設定は実機上で行って下さい
※本画面で行った設定はシミュレーション時にもみ適用されます

設定 閉じる

No	項目	内容
①	イベントを通知する上位	アクション「イベントを上位へ通知する」と「値を上位へ通知する」を実行時にコマンドを送信するインターフェースを設定します。 SIO1,SIO2,LAN の設定タブで「通信プロトコル」を「上位」と設定したインターフェースの中から1つ選択できます。 「上位通信なし」と設定した場合、イベントはどのインターフェースにも出力されません。
②	通知方法	イベントの通知方法を設定します。 「即時通知」「上位から要求」から選択します。 ・即時通知：アクション実行時にすぐに上位へイベントを送信します。 ・上位から要求：上位から「イベントの取得」コマンドを受信するまでイベントを送信しません。 ※イベントは、InfoSOSA 内に最大 10 個まで溜めることができます。 イベントが一杯になった場合、古いイベントから消去されます。
③	文字列を送信する上位	アクション「上位へ文字列型メモリの文字列を出力」を実行時に文字列を出力するインターフェースを設定します。 SIO1,SIO2 の設定タブで「通信プロトコル」を「上位」と設定したインターフェースの中から1つ選択できます。※LAN には出力できません。 「上位通信なし」と設定した場合、イベントはどのインターフェースにも出力されません。
④	イベント応答監視時間	イベントを上位機器へ通知したときに、タイムアウト時間を設定します。 「1」～「5」で設定します。（単位は秒です） 通信モードが「通常プロトコル」のとき有効です。
⑤	イベント再送回数	イベント応答がタイムアウトしたときに、再送する回数を設定します。 「0」～「3」から設定します。（単位は回です） 通信モードが「通常プロトコル」のとき有効です。

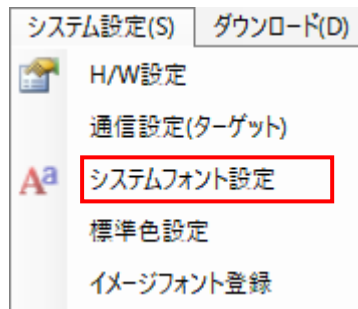
13.4 システムフォント設定



システムフォント設定では、使用するシステムフォントの種類を選択します。

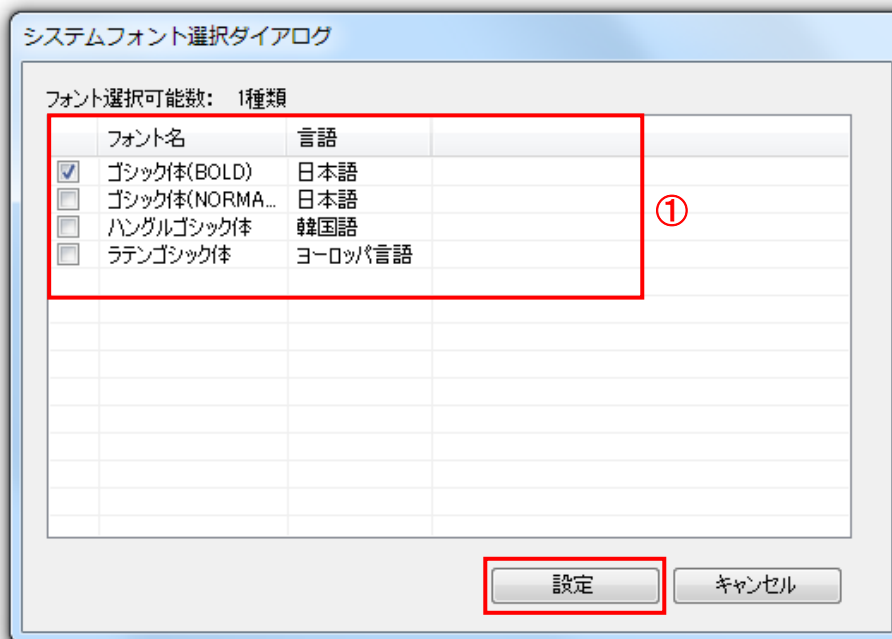
設定方法

1. メニューバーから [システム設定] - [システムフォント設定] の順に選択します。
システムフォント選択ダイアログが表示されます。



2. 各項目を設定し [設定] ボタンをクリックします。

設定項目



No	項目	内容
①	使用フォント	使用するフォントを選択します。 InfoSOSA で使用できるフォントは、以下の通りです。 <ul style="list-style-type: none"> ・「ゴシック体 BOLD (日本語)」 ・「ゴシック体 NORMAL (日本語)」 ・「簡体字ゴシック体 (中国語)」 ・「繁体字ゴシック体 (中国語)」

No	項目	内容
		<ul style="list-style-type: none"> ・「ハングルゴシック体（韓国語）」 ・「ラテンゴシック体（ヨーロッパ言語）」 ※英字は全てのフォントに含まれています。 ※日本語の「BOLD」は太字、「NORMAL」は細字です。 ※フォントは言語によりファイルサイズが異なります。プロジェクトによっては、言語を変更すると InfoSOSA に画面をダウンロードできなくなる場合があります。 ※表示されるフォントは機種により異なります。

各フォントで対応される言語

フォント名	文字コード規格	対応言語
ゴシック体	JIS-X0201	日本語(英数字)
BOLD/NORMAL	JIS-X0208	日本語(ひらがな、カタカナ、漢字)
繁体字ゴシック体	Big5	中国語(繁体字)
簡体字ゴシック体	GB18030	中国語(簡体字)
ハングルゴシック体	KSC-5601	韓国語(ハングル文字)
ラテンゴシック体	ISO8859-1 (Latin-1)	英語、フランス語、スペイン語、ドイツ語、イタリア語、ポルトガル語、インドネシア語、スウェーデン語、オランダ語、デンマーク語、ノルウェー語、フィンランド語、アイスランド語、フェロー語
	ISO8859-2 (Latin-2)	クロアチア語、チェコ語、ハンガリー語、ポーランド語、ルーマニア語、スロバキア語、スロベニア語、ソルビア語
	ISO8859-3 (Latin-3)	エスペラント語、マルタ語、トルコ語(旧)
	ISO8859-4 (Latin-4)	エストニア語、ラトビア語、リトアニア語
	ISO8859-5	ブルガリア語、マケドニア語、ロシア語、セルビア語、ウクライナ語
	ISO8859-7	現代ギリシャ語
	ISO8859-9 (Latin-5)	トルコ語(新)

フォントの使用制限

InfoSOSA は、機種により使用可能なフォントが異なります。
使用可能なフォントの種類により「標準機」「多国語対応機」の2種類あります。

※ 製品の機種名とフォントの関係は [17.1 機種名対応一覧](#) を参照してください。

フォント名	標準機	多国語対応機
ゴシック体 BOLD/NORMAL	○	○
繁体字ゴシック体	×	○
簡体字ゴシック体	×	○
ハングルゴシック体	○	○
ラテンゴシック体	○	○
同時使用可能フォント数	1	5

各フォントの表示優先順位

InfoSOSA は、UNICODE (UTF-16LE) の文字コードを使用しています。
InfoSOSA では、ダウンロードされたフォントと文字コードから自動的に適切な文字の表示を行います。
UNICODE (UTF-16LE) では、一つの文字コードに対して複数の文字が割当てられているため、下記ルールに従い使用するフォントを決定します。

- 1) 1文字列1フォントで表示されます。
- 2) 文字列がヨーロッパ言語 (ISO8859) で表示可能かつラテンゴシック体のフォントがダウンロードされていれば、ラテンゴシック体で表示します。
- 3) 文字判定は、「ゴシック体 (日本語) > 繁体字ゴシック体 > 簡体字ゴシック体 > ハングルゴシック体 > ラテンゴシック体」で優先順位をつけて行います。

上記のルールに従い自動判別されるため、通常はフォントを指定する必要はありませんが、特定のフォントを優先して表示する場合は、文字列リソースセット ID を「フォント指定文字列リソース ID」に変更してください。

[フォント指定文字列リソースセット ID]

フォント指定文字列リソースセット ID	優先されるフォント
@JA、@JA_1 ~ @JA_9	ゴシック体 BOLD/NORMAL (日本語)
@ZHBIG、@ZHBIG_1 ~ @ZHBIG_9	繁体字ゴシック体 (中国語)
@ZHGB、@ZHGB_1 ~ @ZHGB_9	簡体字ゴシック体 (中国語)
@KR、@KR_1 ~ @KR_9	ハングルゴシック体 (韓国語)
@EN、@EN_1 ~ @EN_9	ラテンゴシック体 (ヨーロッパ言語)

※優先されるフォントがダウンロードされていない場合は、通常の自動判別が行なわれます。

同じフォントを指定した文字列リソースセットを複数作成する場合は、以下のように別の言語指定文字列リソースセット ID を使用してください。

使用例：同じラテンゴシック体フォントに含まれるドイツ語とフランス語の言語切り替えを行う場合

文字列リソースセット ID	言語
@EN_1	ドイツ語
@EN_2	フランス語

※登録可能な文字列リソースセットは最大 10 つです。

13.5 標準色設定

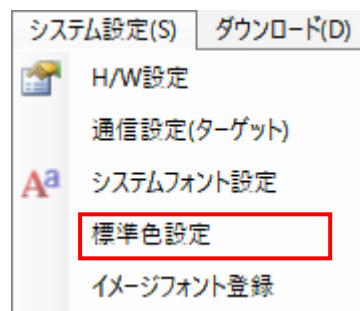


標準色設定では InfoSOSA ビルダで使用する画像編集ソフトと、部品の背景色や文字色などを設定する時に使用するカラーパレットのカラー配置を設定することができます。

ここで設定した内容はプロジェクトに保存されます。

設定方法

1. メニューバーから [システム設定] - [標準色設定] の順に選択します。
標準色設定ダイアログが表示されます。



2. 各項目を設定し [設定] ボタンをクリックします。

設定項目



No	項目	内容
①	画像編集ソフト選択	イメージリソースの編集で使用する画像編集ソフトを設定します。 [参照] ボタンをクリックし画像編集ソフトを選択します。

No	項目	内容
		デフォルト設定は、MS ペイントです。
②	標準の色	カラーパレットに表示される色と配置を設定します。 カラーパレットは部品の背景色や文字色等を変更するときに表示されます。 変更したい色をクリックすると新たに色を選択することができます。 [初期値に戻す] ボタンをクリックすると、デフォルトのカラー配置に戻ります ※設定した色によっては、機種に合わせて色数が減色される場合があります。

13.6 イメージフォント登録

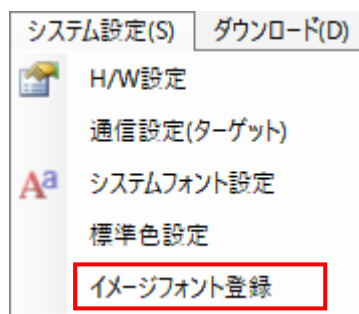


特定の文字を任意のイメージフォントで登録します。

上位からの文字列変更など、ある特定の部品にあらかじめ設定されていない文字をイメージフォントで表示させたい場合に登録します。

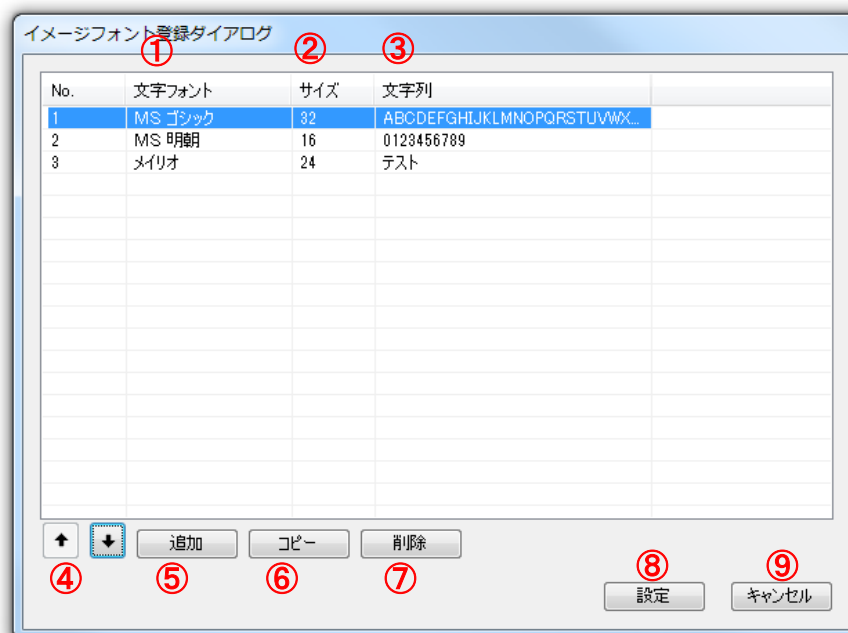
設定方法

1. メニューバーから [システム設定] - [イメージフォント登録] の順に選択します。
イメージフォント登録ダイアログが表示されます。



2. 各項目を設定し [設定] ボタンをクリックします。

設定項目



No.	項目	内容
①	文字フォント	イメージフォントの種類を設定します。 イメージフォントを表示させる部品の文字フォントに合わせます。 選択できるフォントはご使用の PC によって異なります。
②	サイズ	イメージフォントのサイズを設定します。 イメージフォントを表示させる部品の文字サイズに合わせます。 設定可能なサイズは 8pt～256pt です。
③	文字列	登録する文字を設定します。 最大 256 文字まで設定可能です。
④	並び替え	登録済みのイメージフォントの並び替えを行います。
⑤	追加	イメージフォントを新規で追加します。
⑥	コピー	登録済みのイメージフォントをコピーします。
⑦	削除	登録済みのイメージフォントを削除します。
⑧	設定	設定内容を反映してダイアログを閉じます。
⑨	キャンセル	設定内容を破棄してダイアログを閉じます。

※ イメージフォントは文字フォント及び文字サイズを部品と合わせないと正しく表示されません。

※ 文字は 1 文字ずつイメージフォントに登録されます。例えば「Seedsware」という文字列をイメージフォントで表示させる場合、「Sedswar」と登録しても表示できます。

14章 ダウンロード

章目次

14.1	ダウンロードとは	247
14.2	データ作成(USB/IS-APP)	249
14.3	データ作成(SIO)	252
14.4	ダウンロード(USB)	254
14.5	ダウンロード(SIO)	261
14.6	エラーチェック	267

14.1 ダウンロードとは

ダウンロードメニューには、編集可能なプロジェクトデータを InfoSOSA 本体用の実行データに変換する「データ作成」と作成した実行データを InfoSOSA 本体へ転送する「ダウンロード」があります。

IMPORTANT

◆データ作成/ダウンロード前には、エラーチェックを実施してください。エラーチェックについては、「14.6 エラーチェック」を参照ください。

データ作成



項目	内容	IS7	IS-APP
データ作成 (USB/IS-APP)	編集可能なプロジェクトデータを InfoSOSA 本体用の実行データに変換します。USB ダウンロードと IS-APP で使用します。	○	○
データ作成(SIO)	Ver2.1 互換方式です。IS-APP では使用できません。	○	-

ダウンロード



ダウンロードは、以下の方法があります。

ダウンロード方法	特徴	IS7	IS-APP
USB	<ul style="list-style-type: none"> Ver2.5 からの新方式 Ver2.0/Ver2.1 より高速なダウンロードが可能 複数台への同時ダウンロード 本体へプロジェクトのバックアップが可能 開いているプロジェクトを転送可能 保存済みのデータ（コンパイル済みのデータ）を転送可能 プロジェクト実行アプリケーションの更新有り 	○	-
SIO	<ul style="list-style-type: none"> Ver2.0/Ver2.1 互換方式 ダウンロード速度は Ver2.0/Ver2.1 と同等 1台ずつのダウンロード プロジェクトバックアップ不可 開いているプロジェクトを転送可能 	○	-

ダウンロード方法	特徴	IS7	IS-APP
	<ul style="list-style-type: none">保存済みのデータ（コンパイル済みのデータ）の転送は不可プロジェクト実行アプリケーションの更新有り※ ※Ver2.5の場合は無し		



IS-APP はダウンロードには対応しておりません。作成した実行データの転送方法については、別紙「IS-APP スタートアップガイド」を参照ください。

14.2 データ作成 (USB/IS-APP)



データ作成とは、ダウンロード自体は行なわずに、IS731 シリーズへの USB ダウンロード用ならびに IS-APP 用のデータ作成（コンパイル）のみを行う機能です。

作成したデータは、以下の用途があります。

- ◆ ダウンロード(USB)の「保存済みのデータ」
使用方法は、「[14.4 ダウンロード\(USB\)](#)」を参照ください。
- ◆ IS731 シリーズ USB ダウンロードツール使用時のダウンロード用データ
ツールは InfoSOSA 開発キットに同梱しております。
- ◆ InfoSOSA アプリケーション (IS-APP) の実行用データ
使用方法は、別紙「IS-APP スタートアップガイド」を参照ください。

データ作成方法

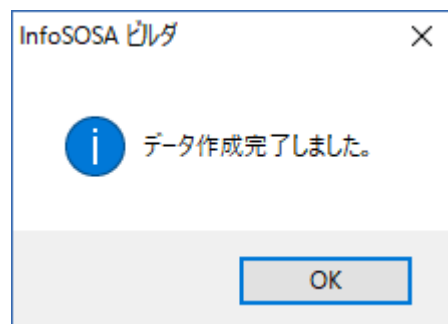
1. データ作成を行うプロジェクトを開きます。
2. メニューバーから [ダウンロード] - [データ作成(USB/IS-APP)] の順に選択します。



3. 「データ作成ダイアログ」が表示されます。
 [参照]ボタンをクリックするとデータの保存先を変更できます。
 [作成]ボタンをクリックしてください。

No	項目	内容
①	ダウンロードデータ	作成を行うデータの情報が表示されます。
②	保存先	作成したデータの保存先が表示されます。参照ボタンをクリックしてフォルダを選択します。
③	データ作成後に保存先フォルダを開く	チェックを入れると、データ作成後に保存先のフォルダを開きます。

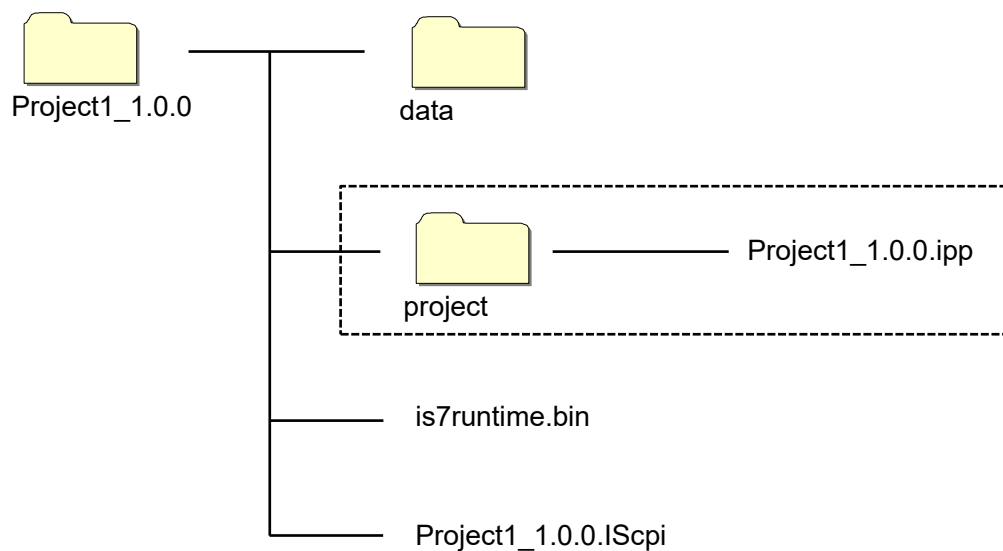
データ作成が完了すると以下のメッセージが表示されます。



データ構成

「データ作成」で作成したダウンロード用（InfoSOSA での実行用）データは以下の構成になります。ダウンロードには全てのファイルが必要になりますので、フォルダごと保管ください。
※プロジェクトバックアップを行わない場合は、「project」フォルダは不要です。

プロジェクト名：Project1
ユーザーバージョン：1.0.0



項目	内容
Project1_1.0.0	このフォルダ以下のデータを全て保存してください。
data	InfoSOSA での実行用に変換されたプロジェクトデータが格納されるフォルダです。
project	編集可能なプロジェクトデータが格納されるフォルダです。
Project1_1.0.0.ipp	「プロジェクトを本体にバックアップする」にチェックを入れた場合は、このファイルがダウンロードされます。
is7runtime.bin	プロジェクトデータを実行するための、アプリケーションです。 プロジェクトデータと共にダウンロードされます。 ※機種によってファイル名が異なります。
Project1_1.0.0.IScpi	ダウンロードデータの構成などが記述されたシステムファイルです。 ダウンロードする時は、このファイルを指定してください。

14.3 データ作成 (SIO)



データ作成(SIO)は、ダウンロード自体は行なわずに、IS731 シリーズへの SIO ダウンロード用のデータ作成（コンパイル）のみを行う機能です。

旧バージョンからの互換方式になります。通常は USB ケーブルでのダウンロードをご使用ください。

作成したデータは、以下の用途があります。

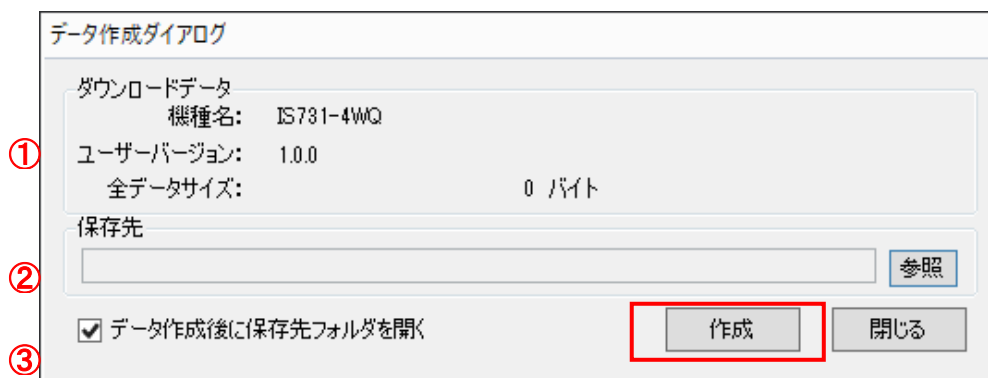
- ◆ IS731 シリーズシリアルダウンロードツール使用時のダウンロード用データツールは InfoSOSA 開発キットに同梱しております。

データ作成方法

1. データ作成を行うプロジェクトを開きます。
2. メニューバーから [ダウンロード] - [データ作成(SIO)] の順に選択します。

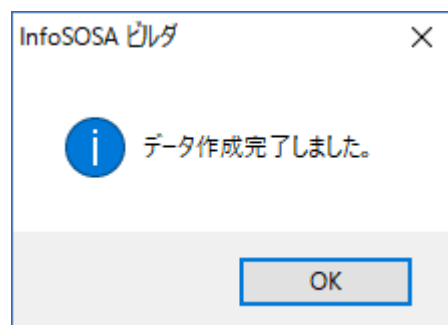


3. 「データ作成ダイアログ」が表示されます。
[参照]ボタンをクリックするとデータの保存先を変更できます。
[作成]ボタンをクリックしてください。



No	項目	内容
①	ダウンロードデータ	作成を行うデータの情報が表示されます。
②	保存先	作成したデータの保存先が表示されます。参照ボタンをクリックしてフォルダを選択します。
③	データ作成後に保存先フォルダを開く	チェックを入れると、データ作成後に保存先のフォルダを開きます。

データ作成が完了すると以下のメッセージが表示されます。

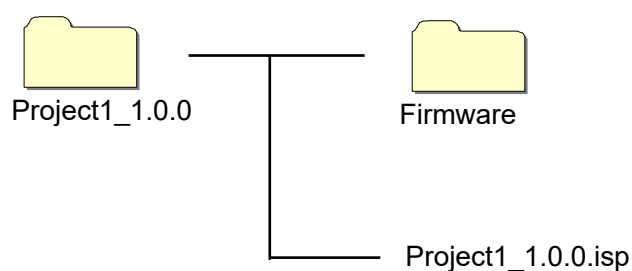


データ構成

「データ作成」で作成したダウンロード用（InfoSOSA での実行用）データは以下の構成になります。ダウンロードには全てのファイルが必要になりますので、フォルダごと保管ください。

プロジェクト名：Project1

ユーザーバージョン：1.0.0



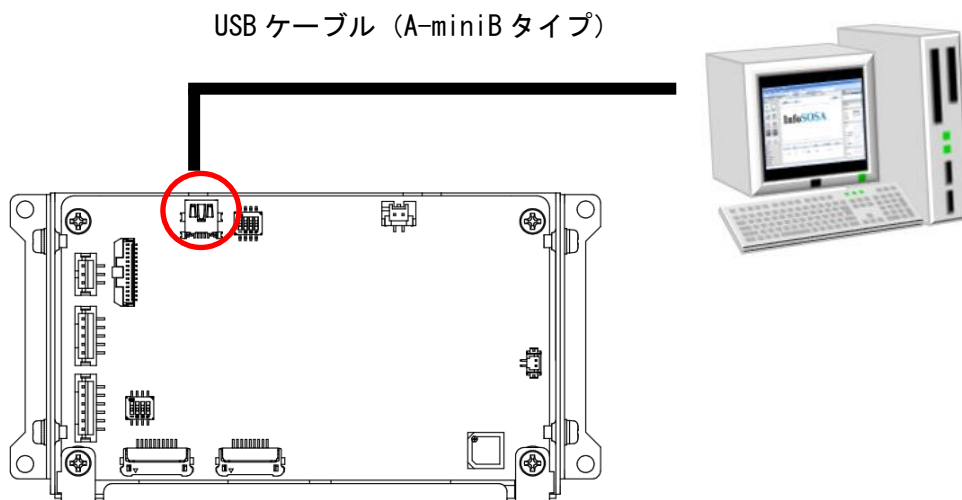
項目	内容
Project1_1.0.0	このフォルダ以下のデータを全て保存してください。
Firmware	プロジェクトデータを実行するためのアプリケーションが格納されたフォルダです。プロジェクトデータと共にダウンロードされます。
Project1_1.0.0.isp	InfoSOSA での実行用に変換されたプロジェクトデータです。

14.4 ダウンロード (USB)



ダウンロード方法

1. ビルダが起動している PC と InfoSOSA を USB ケーブル (A-miniB) 転送用のケーブルで接続します。



IMPORTANT

- ◆InfoSOSA の電源が OFF の状態で接続してください。

2. InfoSOSA の電源を ON にします。

電源投入時に PC と接続されている場合は OSD モードで起動します。

MEMO

◆OSD モードとは

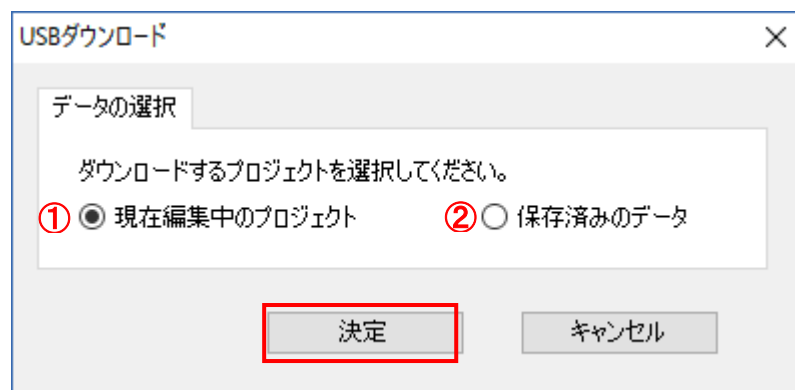
USB ケーブルでのプロジェクトのダウンロードや、通信設定、輝度の変更などを行えるモードです。電源投入時に PC と接続されている場合は OSD モードで起動します。詳しくは、別紙「IS731 シリーズ スタートアップガイド」を参照ください。

3. メニューバーから [ダウンロード] - [ダウンロード(USB)] の順に選択します。



4. 「データ選択ダイアログ」が表示されます。

ダウンロードするプロジェクトを選択して、[決定]ボタンをクリックします。



No	項目	内容
①	現在編集中的プロジェクト	現在開いているプロジェクトをダウンロードします。データ作成とダウンロードを続けて行います。
②	保存済みのデータ	「データ作成」で作成した保存済みのデータをダウンロードします。ダウンロードするデータは手順 7 で選択します。 「データ作成」については、 14.2 データ作成(USB/IS-APP) を参照ください。

5. ダウンロードするプロジェクトに「現在編集集中のプロジェクト」を選択した場合は、「データ作成ダイアログ」が表示されます。

[参照]ボタンをクリックするとデータの保存先を変更できます。

[作成]ボタンをクリックしてください。

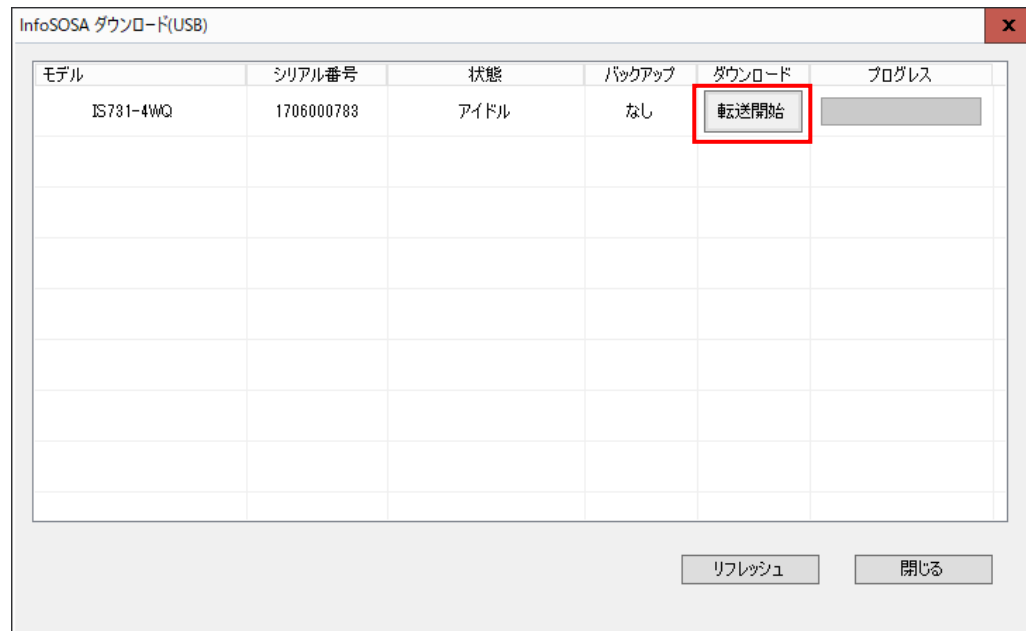
No	項目	内容
①	ダウンロードデータ	作成を行うデータの情報が表示されます。
②	保存先	作成したデータの保存先が表示されます。参照ボタンをクリックしてフォルダを選択します。
③	データ作成後に保存先フォルダを開く	チェックを入れると、データ作成後に保存先のフォルダを開きます。

MEMO

◆全データサイズ

データ作成後に表示されます。ここに表示されるサイズが実際のダウンロードデータのサイズになります。但し、InfoSOSA にダウンロード後のサイズは、InfoSOSA 側のファイルシステムのクラスタサイズに影響されるため、容量不足でダウンロードできない場合があります。

6. 「ダウンロード(USB)」ダイアログが表示されます。
接続中の InfoSOSA が表示されます。
[転送開始]ボタンをクリックしてください。



MEMO

◆複数台ダウンロード

PC に複数の InfoSOSA が接続されている場合は、リストにそれぞれ表示されます。ダウンロードする InfoSOSA の[転送開始]ボタンをクリックしてください。

※同時に転送可能な最大数は、お使いの PC 環境によって変わります。転送エラーになる場合は接続数を減らしてください。

※USB Hub をご使用された場合、Hub によっては正常に認識されない場合があります。

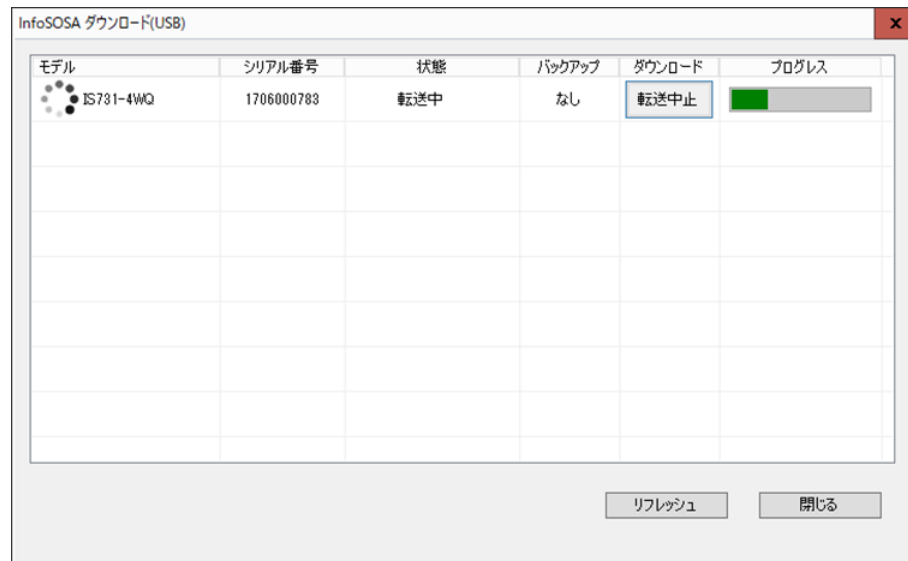
7. 「転送データ設定」ダイアログが表示されます。

ダウンロードデータ、転送のオプションを選択して、[転送開始]ボタンをクリックしてください。

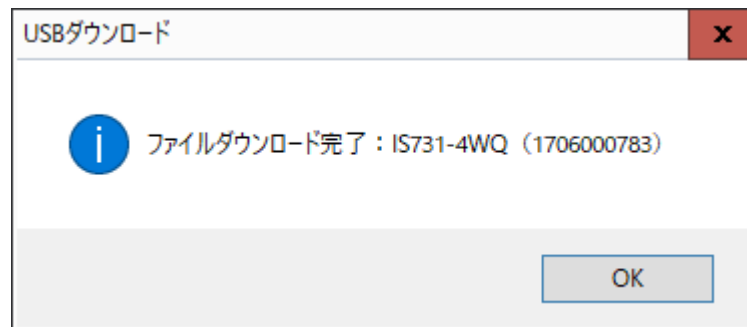
 プロジェクトデータを本体にバックアップする' with a note about capacity and '③ 以前のバックアップが有る場合は、ファイルを残す'. At the bottom, there are two buttons: '転送開始' (Transfer Start) and 'キャンセル' (Cancel). The '転送開始' button is highlighted with a red box."/>

No	項目	内容
①	ダウンロードデータ	ダウンロードを行うデータが表示されます。 手順 4 で「現在編集集中のプロジェクト」を選択していた場合は、自動的に設定されています。 「保存済みのデータ」を選択していた場合は、「データ作成」したデータ群の「コンパイル済みプロジェクトファイル(*.Iscpi)」を選択してください。
②	プロジェクトを本体にバックアップする	本体に編集可能な形式のプロジェクトファイル(.ipp)をダウンロードするか選択します。本体の空き容量が足りない場合は、ダウンロードできない場合があります。バックアップしたプロジェクトの取り出し方は、別紙「IS731 シリーズスタートアップガイド」を参照ください。
③	以前のバックアップが有る場合は、ファイルを残す	本体にバックアップ済みのプロジェクトファイル(*.ipp)を残すか、消去するかを選択します。バックアップ可能なプロジェクトは1つの為、新規にバックアップする場合は古いバックアップは消去されます。

ダウンロードが開始されます。



完了すると以下のダイアログが表示されます。



InfoSOSA は自動的に再起動し、ダウンロードしたプロジェクトが表示されます。
USB ケーブルを取り外してください。

IMPORTANT

◆ダウンロード中は、USB ケーブルを抜いたり、InfoSOSA 本体の電源を OFF にしたりしないでください。データが破損する可能性があります。データが破損した場合は、InfoSOSA 本体のデータ領域のフォーマットが必要になります。フォーマット方法については、別紙「IS731 シリーズ スタートアップガイド」を参照ください。

MEMO

ダウンロードができない場合は？

- 「ダウンロード(USB)」ダイアログに接続中の InfoSOSA が表示されない場合は、一度全ての USB デバイスドライバをアンインストールして再度インストールを行ってください。
- Ver2.5 の場合、ダウンロード(USB)は、外部ストレージとして認識された InfoSOSA にデータコピーを行います。USB メモリへのコピーを制限しているセキュリティソフト等が動作しているとダウンロードが行えない場合があります。Ver2.6 へバージョンアップをお願い致します。

プロジェクトデータのバックアップについて

通常は、InfoSOSA での実行用データのみがダウンロードされます。「プロジェクトを本体にバックアップする」にチェックを入れると、上記に加えて、編集可能なプロジェクトファイル (*.ipp) が本体にバックアップされます。バックアップファイルの取り出し方は、別紙「IS731 シリーズ スタートアップガイド」を参照ください。

MEMO

- ◆プロジェクトバックアップを行う場合は、追加の容量が必要になります。容量が足りない場合は、バックアップは行なえません。

ダウンロードツールについて

InfoSOSA 開発キットには、IS731 シリーズ USB ダウンロードツールが同梱されています。ダウンロードツールとは、あらかじめビルダでデータ作成を行ったダウンロードデータの転送のみを行うツールです。編集は行えないため、プロジェクト（画面データ）の完成後、量産品へのダウンロードを行う用途に適しています。詳細は、別紙「IS731 シリーズ スタートアップガイド」を参照ください。

14.5 ダウンロード (SIO)



旧バージョンからの互換方式になります。通常は USB ケーブルでのダウンロードをご使用ください。

IMPORTANT

◆Ver2.5 では、ダウンロード(SIO)の場合、プロジェクト実行アプリケーションの更新は行われません。

InfoSOSA ビルダ Ver2.5 をご使用の場合は、初回ダウンロードはダウンロード(USB)を行う必要があります。

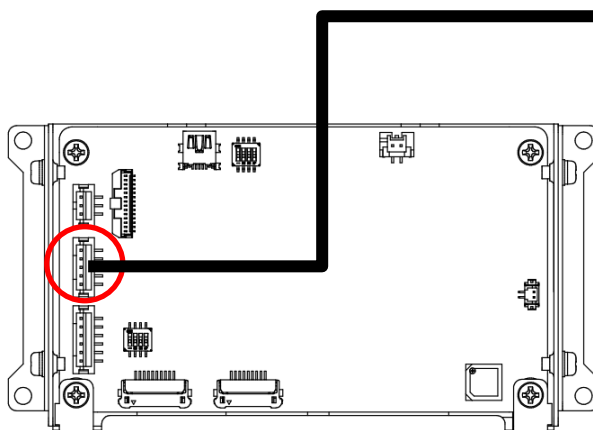
ダウンロード方法

1. ビルダが起動しているPCとInfoSOSAのSIO1ポートをシリアルケーブルで接続します。

※ SIO2ポートからはダウンロード出来ません。

インタフェース	IS7	IS-APP
SIO1	○	-
SIO2	-	-

SIO1用シリアルケーブル



2. InfoSOSA の電源を ON にします。

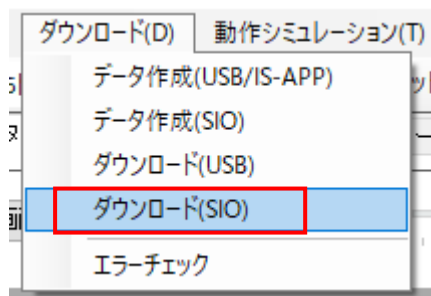
IMPORTANT

◆プロジェクトデータがダウンロードされていない場合、エラー画面が表示されます。ダウンロード(SIO)を行う場合は、そのままお待ち頂き、エラー画面からダウンロード画面へ切り替わってから、以下の通信設定にてダウンロードを行ってください。

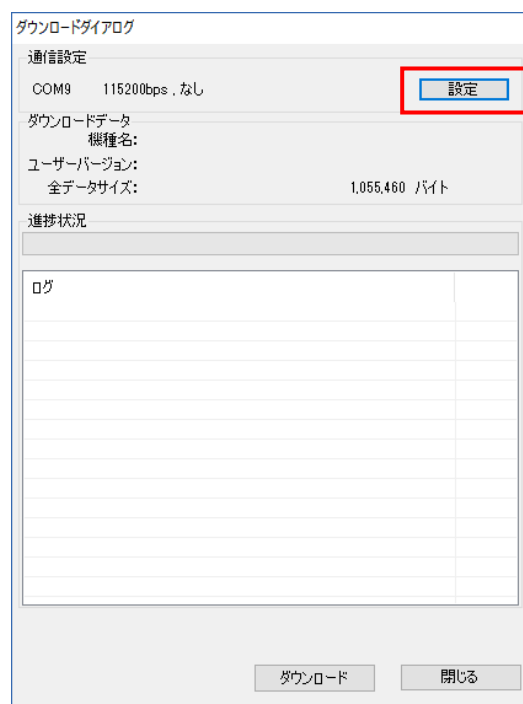
通信速度：115200bps パリティ：無し

※この場合は、プロジェクト実行アプリケーションの更新が行われません。正常起動状態で再ダウンロードを行ってください。

3. ダウンロードするプロジェクトを開きます。
4. メニューバーから [ダウンロード] - [ダウンロード(SIO)] の順に選択します。



5. 「ダウンロード(SIO)」ダイアログが表示されます。
[設定]ボタンをクリックします。



6. 「通信設定」ダイアログが表示されます。
 ポート、通信速度、パリティを設定し、[選択]ボタンをクリックします。

通信設定ダイアログ

① ポート: COM9 ▼

② 通信速度: 115200 ▼

③ パリティ: なし ▼

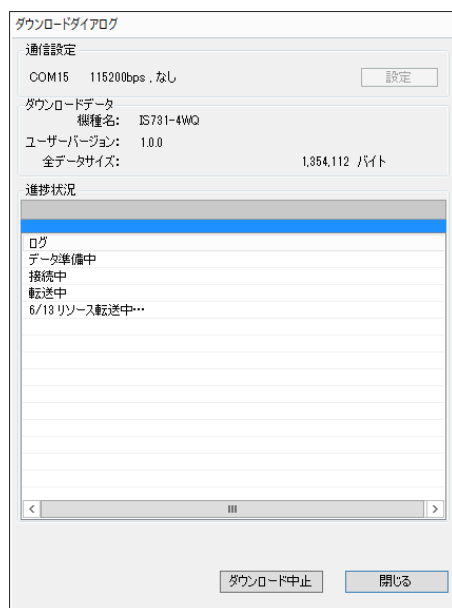
選択 キャンセル

No	項目	内容
①	ポート	ダウンロードを行う PC 側のポートを設定します。 使用する「COM ポート」を選択します。 ※有効な「COM ポート」のみが表示されます。
②	通信速度	通信速度を設定します。 InfoSOSA に設定されている「通信速度」を選択します。（「通信設定（ターゲット）ダイアログ」で設定された通信速度） ※工場出荷時は「115200」で設定されています。
③	パリティ	通信設定をします。（パリティ） InfoSOSA に設定されている「パリティ」を選択します。（「通信設定（ターゲット）ダイアログ」で設定されたパリティ） ※工場出荷時は「なし」で設定されています。

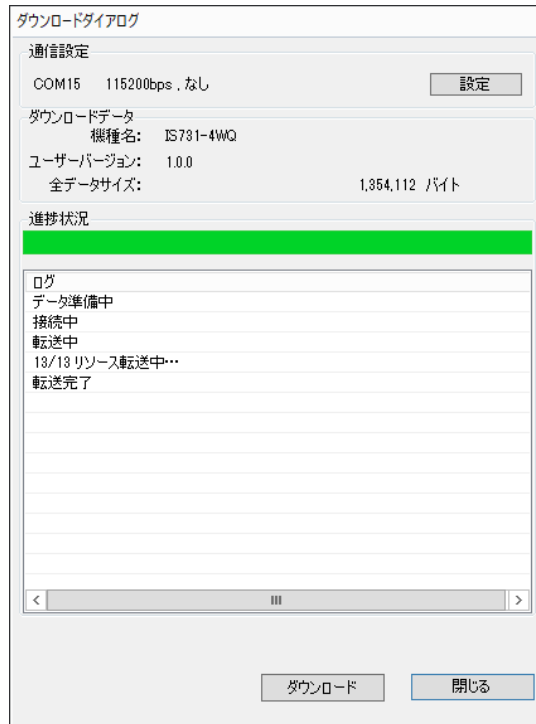
7. 「ダウンロード(SIO)」ダイアログの[ダウンロード]ボタンをクリックします。



自動的にデータ作成が行われ、ダウンロードが開始されます。



完了すると以下のメッセージが表示されます。



InfoSOSA は自動的に再起動し、ダウンロードしたプロジェクトが表示されます。

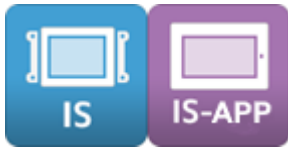
MEMO

- ◆ 「接続できませんでした」と表示される場合は？
 - ダウンロード対象の InfoSOSA の SIO1 ポートにシリアルケーブルが接続されていますか？
※SIO2 からはダウンロードできません。
 - ダウンロード対象の InfoSOSA に、プロジェクトデータが表示されていますか？
※OSD Mode と表示されている場合はダウンロードできません。ダウンロード(USB)をご使用ください。
 - ダウンロード対象の InfoSOSA に表示されているプロジェクトデータの通信設定と手順 5 で設定した通信設定が一致していますか？

IMPORTANT

◆ダウンロード中は、シリアルケーブルを抜いたり、InfoSOSA 本体の電源を OFF にしたりしないでください。データが破損する可能性があります。データが破損した場合は、InfoSOSA 本体のデータ領域のフォーマットが必要になります。フォーマット方法については、別紙「IS731 シリーズ スタートアップガイド」を参照ください。

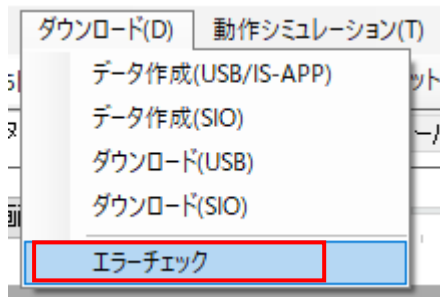
14.6 エラーチェック



エラーチェックとは、プロジェクトのパラメータ設定の不備などが無いかチェックする機能です。「ダウンロード」「データ作成」前に実施してください。

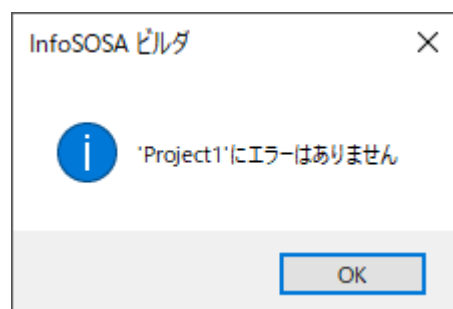
実行方法

1. エラーチェックを行うプロジェクトを開きます。
2. メニューバーから [ダウンロード] - [エラーチェック] の順に選択します。

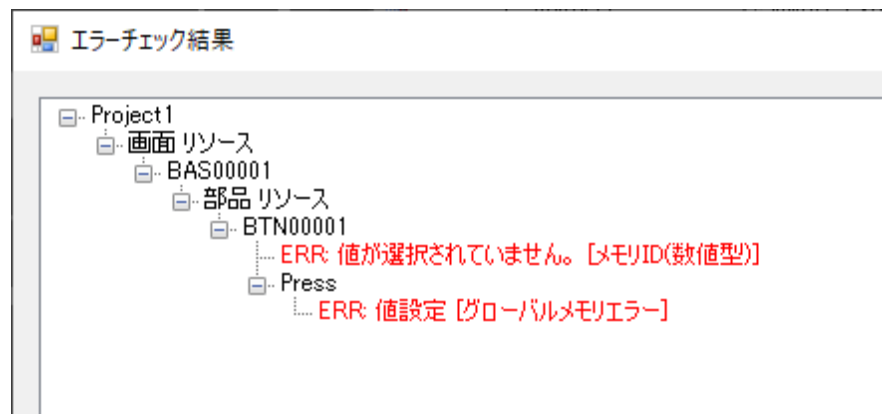


全リソースを対象にエラーチェックを行います。
エラーチェックが完了すると以下のメッセージが表示されます。

[エラー無し]

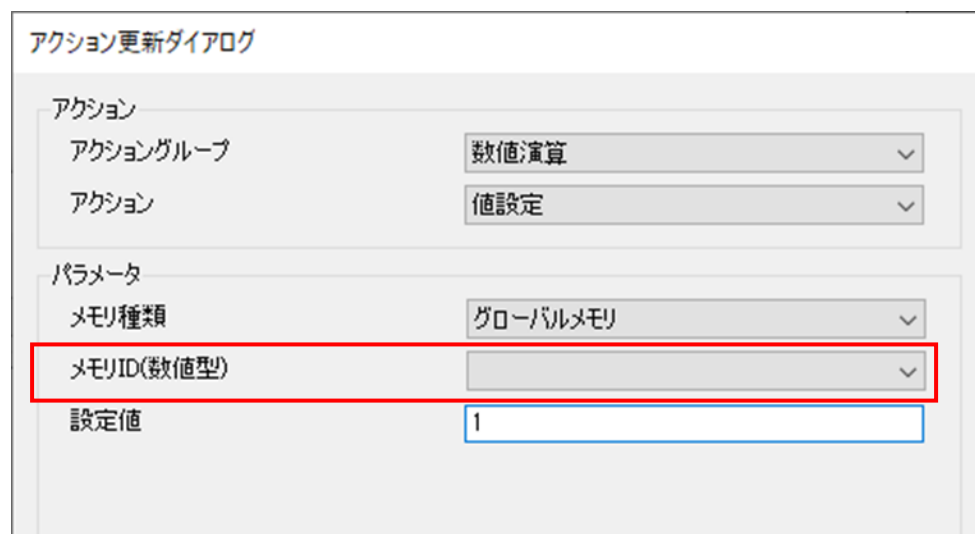


[エラー有り]

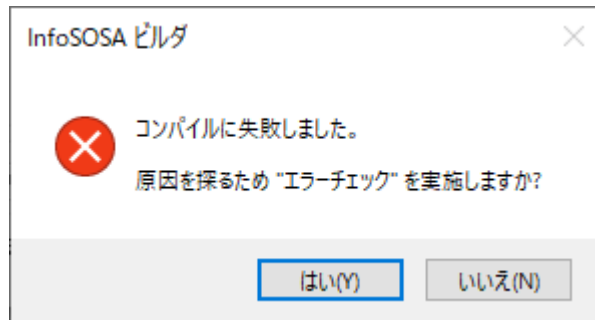


上記の場合は、画面「BAS00001」の部品「BTN00001」のイベント「Press」のアクション「値設定」でパラメータ「メモリ ID(数値型)」の値が選択されていないというエラーが発生しています。

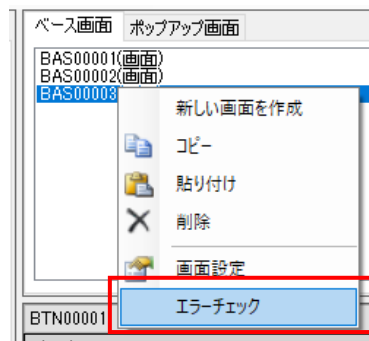
パラメータに設定していたグローバルメモリを削除したことにより、以下のようにパラメータ「メモリ ID(数値型)」の値が未選択になっております。対象メモリの再設定を行うことでエラーが解消されます。



「ダウンロード」または「データ作成」時にコンパイルエラーになった場合には、以下のダイアログが表示されますので、こちらからも実行することができます。



画面リストからエラーチェックを行い、対象画面のみエラーチェックを行うことも可能です。画面リストの右クリックメニューから「エラーチェック」をクリックします。



15章 シミュレーション

章目次

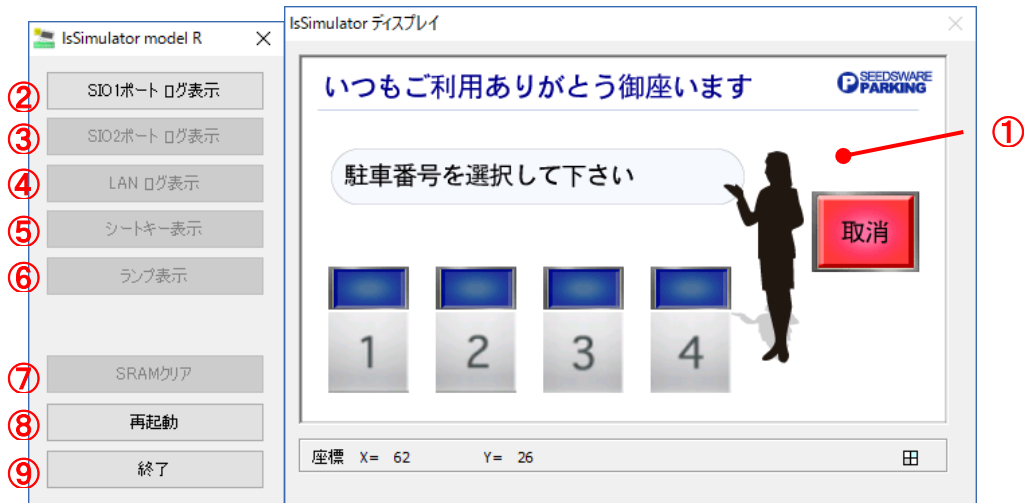
15.1	シミュレータ.....	271
15.2	シミュレータの操作方法.....	273
15.3	シミュレータの設定.....	280

15.1 シミュレータ



InfoSOSAにダウンロードを行わずにPC上での動作シミュレーションを行うことができます。

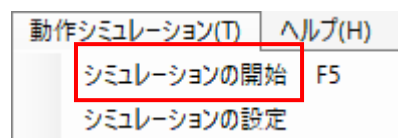
15.1.1 シミュレータ画面



No	項目	内容
①	IsSimulator ディスプレイ	作成したプロジェクトの画面が表示されます。マウスのクリックでタッチ操作ができます
②	SIO1 ポートログ表示	SIO1 ポートの送受信ログ画面の表示のON/OFFを行ないます。
③	SIO2 ポートログ表示	SIO2 ポートの送受信ログ画面の表示のON/OFFを行ないます。
④	LAN ログ表示	LANの送受信ログ画面の表示のON/OFFを行ないます。
⑤	シートキー表示	シートキーSW画面のON/OFFを行ないます。
⑥	ランプ表示	シートキーLED画面のON/OFFを行ないます。
⑦	SRAM クリア	現在は使用できません。
⑧	再起動	シミュレータを再起動します。
⑨	終了	シミュレータを終了します。

15.1.2 シミュレータの起動

1. メニューバーから [動作シミュレーション] - [シミュレーションの開始] の順に選択します。

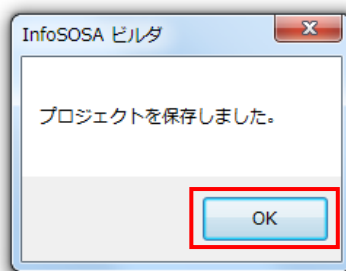
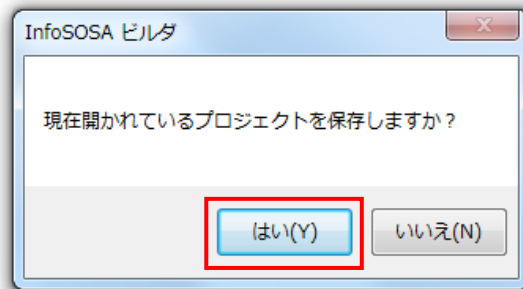


キーボードの「F5 キー」でも行うことができます。

2. プロジェクトが保存されていない場合は下図のダイアログが表示されます。

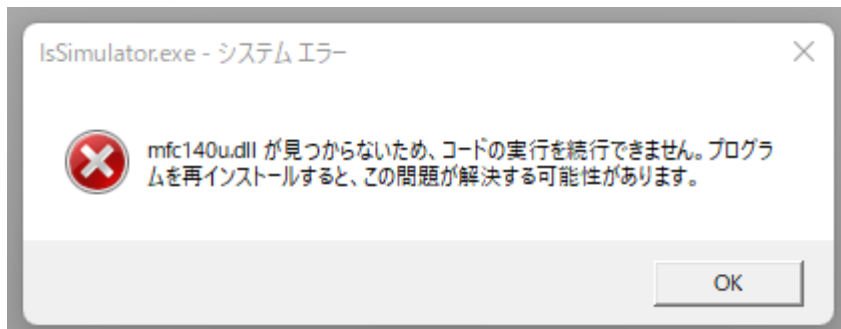
[はい] ボタンをクリックしてプロジェクトを保存します。

確認ダイアログが表示されるので、「OK」ボタンをクリックします。



3. シミュレータが起動します。

以下のようなエラーが表示される場合は、以下の手順で「Microsoft Visual C++ 2015 再頒布可能パッケージ」をインストールしてください。



詳しくは「Microsoft Visual C++ 2015 ランタイムのインストール」を参照ください。

MEMO

◆ビルダを2つ起動している場合、片方のビルダでシミュレータを起動している時に、もう片方のビルダでシミュレータを実行するとエラーになります。

15.2 シミュレータの操作方法



シミュレータでは画面の表示、タッチパネル操作、シートキーSW、シートキーLED の確認を行うことができます。

15.2.1 表示

シミュレータを起動すると「IsSimulator ディスプレイ」に作成した画面が表示されます。操作を行うと設定した通りに画面が変化します。

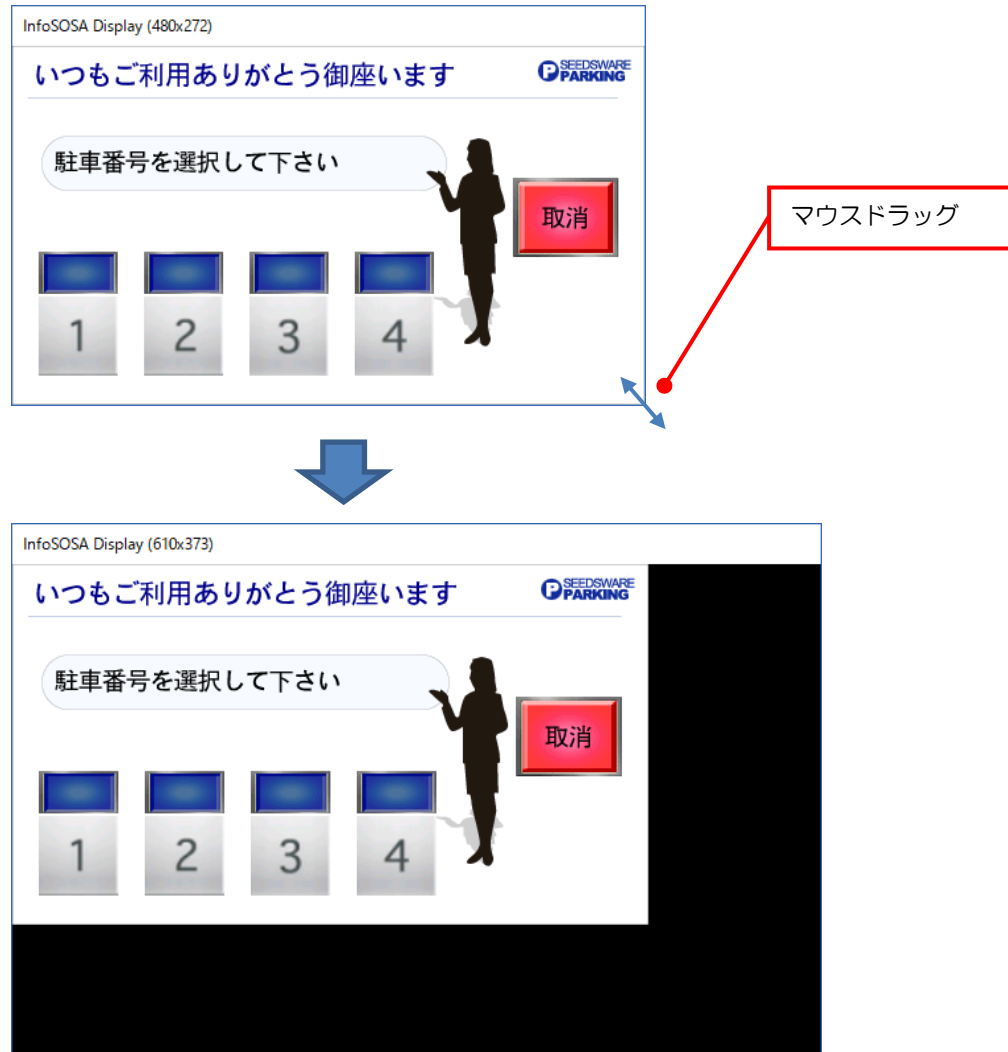
ランプの点灯や画面遷移、文字表示、数字表示などの確認ができます。



シリーズによる違い



IS-APP では、シミュレータの画面表示ウィンドウのサイズを変更することが可能です。



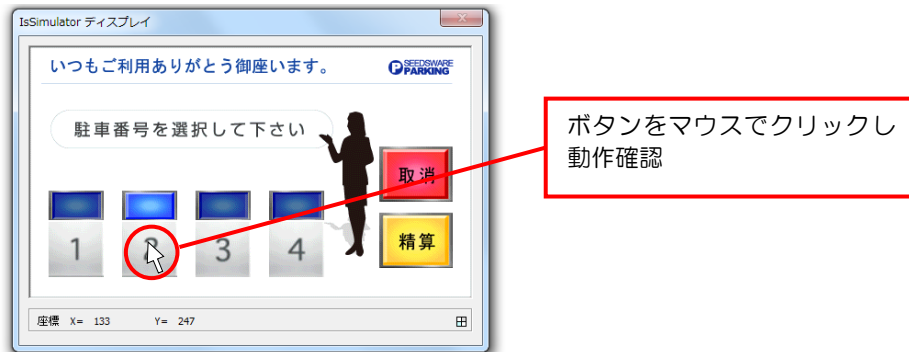
※ ベース画面外は黒く表示されます。

MEMO

◆起動時のウィンドウサイズは、最初に表示されるベース画面サイズになります。

15.2.2 タッチパネル操作

画面上をマウスでクリックするとタッチパネル操作を行うことができます。配置したボタンなどをクリックすると設定したアクションが実行されます。ボタン、テンキーなどの確認ができます。



2点タッチが必要なジェスチャーもマウスで行うことができます。

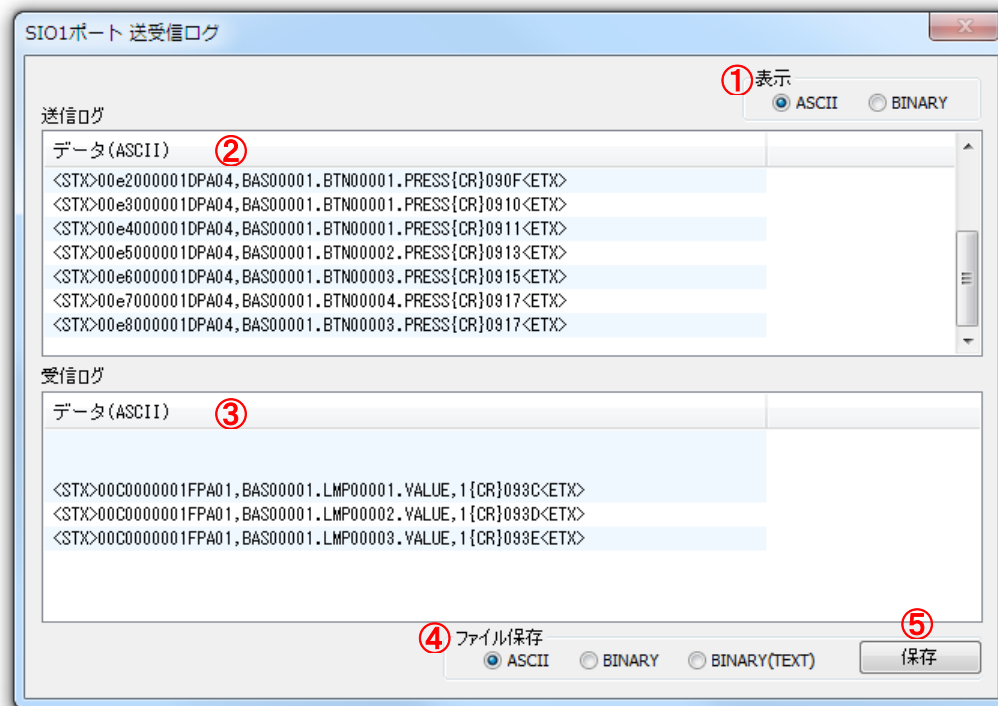
ジェスチャー	マウス操作
ピンチ	マウスホイール
ターン	右クリックしたままドラッグ

15.2.3 ログ表示

各ポートのログ表示ボタンをクリックすると「送受信ログ」が表示されます。PCとマイコンを接続することで通信電文を確認することができます。



※使用するには「シミュレーションの設定」で各ポートを有効にする必要があります。



No	項目	内容
①	表示	送受信ログの表示方法を設定します。
②	送信ログ	シミュレータからの送信電文を表示します。
③	受信ログ	上位からの受信電文を表示します。
④	ファイル保存	保存形式を設定します。 ※BINARY にチェックと入れて保存した場合 .bin で保存されます。
⑤	保存	ファイル保存で設定された形式で保存します。

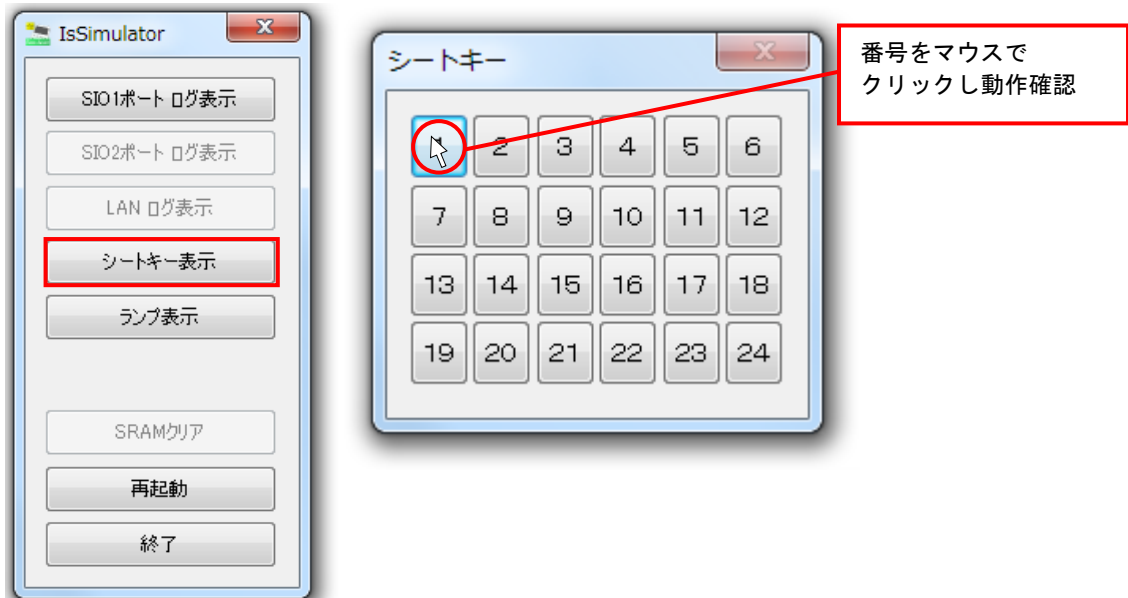
15.2.4 シートキーSW

〔シートキー表示〕 ボタンをクリックすると「シートキー画面」が表示されます。

シートキーSW の動作確認ができます。

シートキーの番号をマウスでクリックすると設定したアクションが実行されます。

〔シートキー表示〕 ボタンをもう一度クリックすると「シートキー画面」が閉じます。

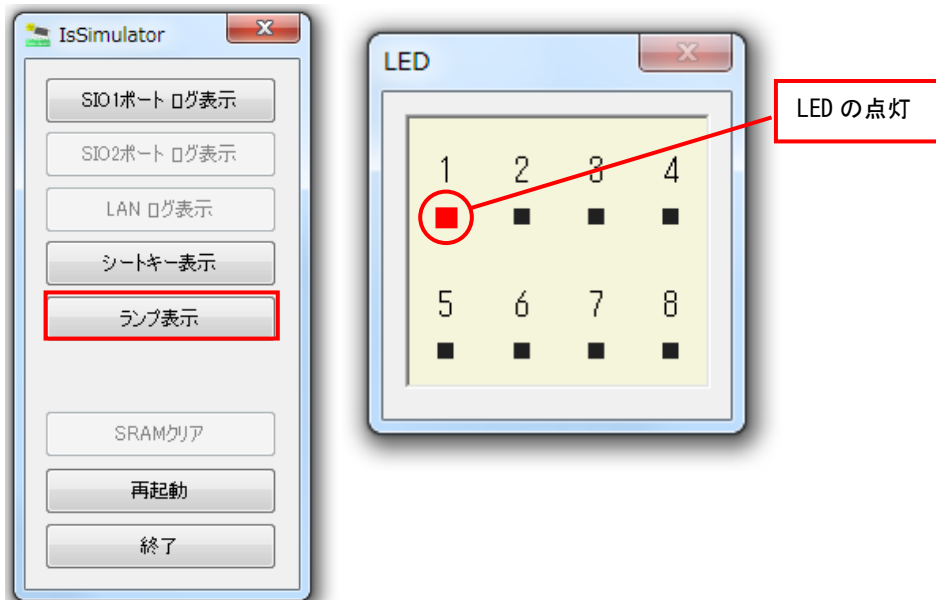


※シートキーSWは、デフォルトでは無効となっています。

使用するには「シミュレーションの設定」で有効にする必要があります。

15.2.5 シートキーLED

[ランプ表示] ボタンをクリックすると「LED画面」が表示されます。
シートキーLEDの動作確認ができます。設定に合わせてLEDが点灯、消灯します。
[ランプ表示] ボタンをもう一度クリックすると「LED画面」が閉じます。



※シートキーSWは、デフォルトでは無効となっています。
使用するには「シミュレーションの設定」で有効にする必要があります。

15.2.6 再起動

[再起動] ボタンをクリックすると、「IsSimulator ディスプレイ画面」が再起動します。動作確認を初期状態からやり直したい時などに使用します。



15.2.7 シミュレータの終了

[終了] ボタンをクリックすると、シミュレータが終了します。

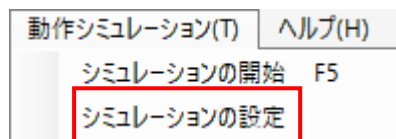


15.3 シミュレータの設定

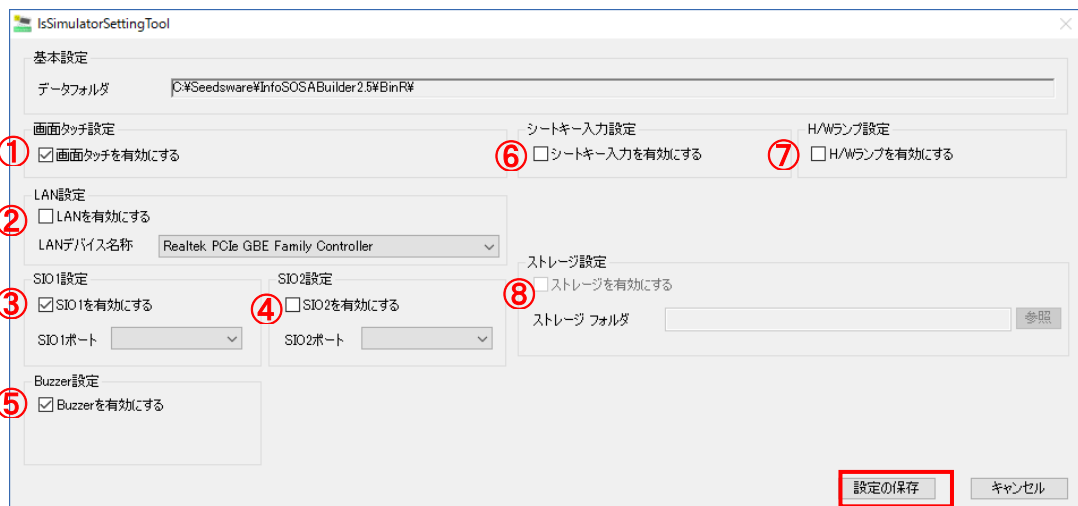


15.3.1 設定方法

1. メニューバーから [動作シミュレーション] - [シミュレーションの設定] の順に選択します。



2. 下記の設定ダイアログが表示します。
必要項目にチェックし [設定の保存] ボタンをクリックします。



No	項目	内容
①	画面タッチ設定	チェックを入れるとシミュレータでタッチパネル（マウスで操作）確認が行えるようになります。
②	LAN 設定	チェックを入れるとPCのLANで上位通信が行えるようになります。使用するLAN デバイスの選択ができます。上位機器とPC間で通信のシミュレーションを行う用途にお使いいただけます。
③	SIO1 設定	チェックを入れると PC のシリアルポートで SIO1 の上位通信が行えるようになります。使用する COM ポートを選択してください。上位機器と PC 間で通信のシミュレーションを行う用途にお使いいただけます。
④	SIO2 設定	チェックを入れると PC のシリアルポートで SIO2 の上位通信が行えるようになります。使用する COM ポートを選択してください。上位機器と PC 間で通信のシミュレーションを行う用途にお使いいただけます。 ※デバイスが RS422/485 の場合でも、シミュレーションでは RS232 として動作します。
⑤	Buzzer 設定	チェックを入れると、InfoSOSA のブザー音が PC のスピーカーから鳴るようになります。

No	項目	内容
⑥	シートキー入力設定	チェックを入れると [シートキー表示] ボタンが有効になります。
⑦	H/W ランプ設定	チェックを入れると [ランプ表示] ボタンが有効になります。
⑧	ストレージ設定	現在は使用できません。

16章 プロジェクト間コピー

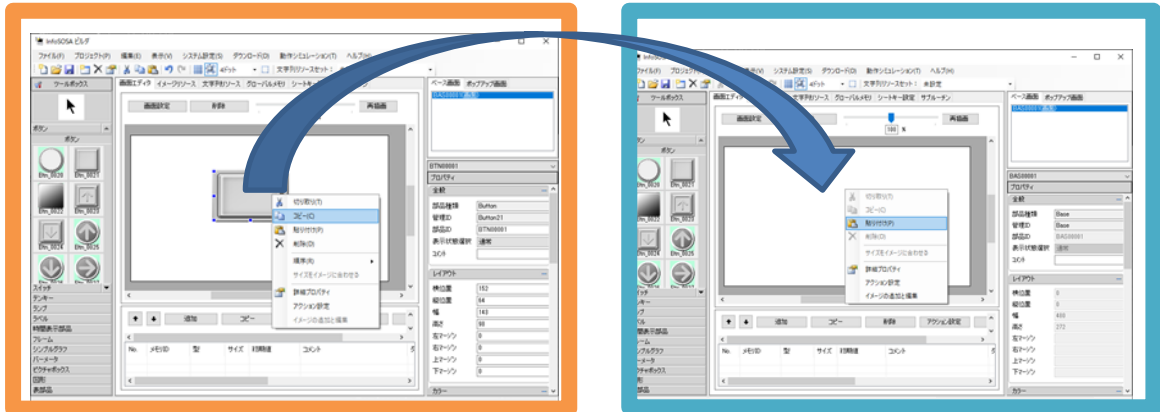
章目次

16.1	プロジェクト間コピーとは.....	283
16.2	コピー可能なリソース.....	284

16.1 プロジェクト間コピーとは



プロジェクト間コピーとは、InfoSOSA ビルダを2つ起動し、それぞれのビルダで異なるプロジェクトを開いた状態で、その2つのプロジェクト間で各リソースをコピーする機能です。



IMPORTANT

- ◆コピー元のビルダとコピー先のビルダは必ず同じバージョンを使用してください。異なるバージョンへは正常にコピーが行われません。
- ◆部品、アクションに設定している関連リソース（メモリ、イメージなど）は、別途コピーが必要です。コピー漏れを防ぐため、コピー後は必ずエラーチェックを実施してください。

16.2 コピー可能なリソース

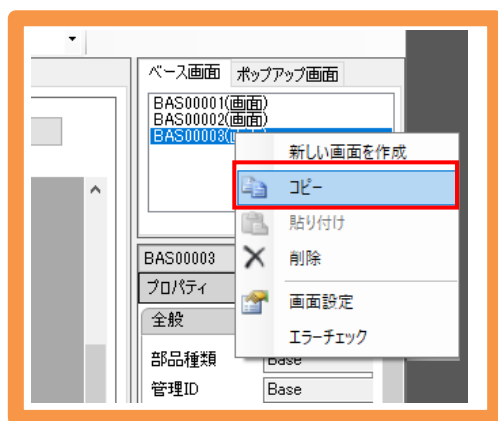


16.2.1 画面

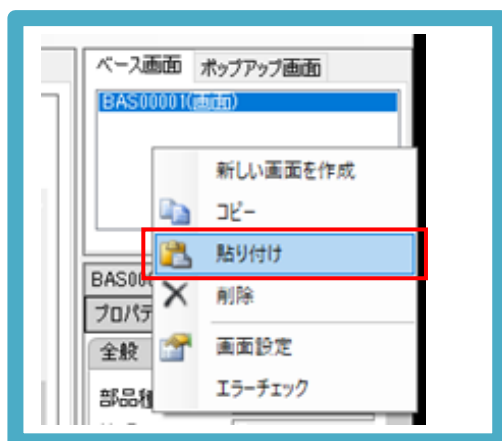
指定した画面をコピーします。対象画面内の部品、画面メモリ、アクション設定も含まれます。

方法① コピー&貼り付け

1. コピー元のビルダの画面リストでコピーを行う画面を右クリックして「コピー」をクリックします。



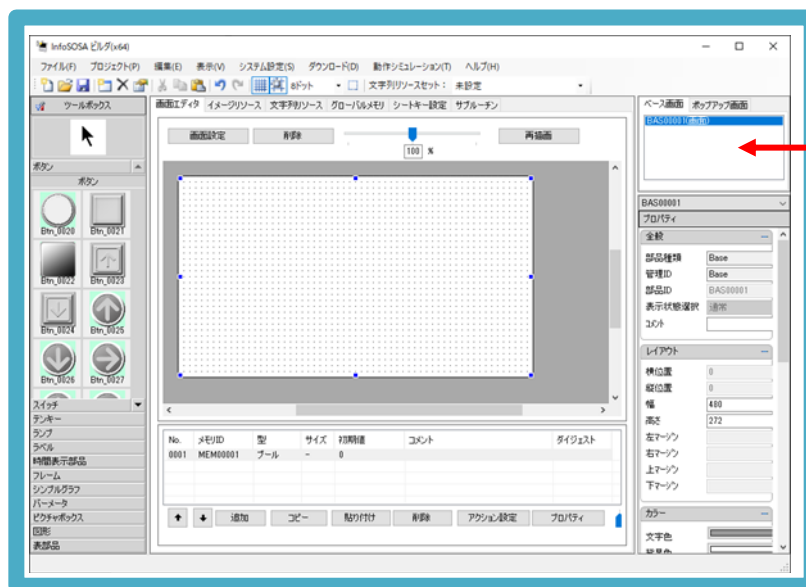
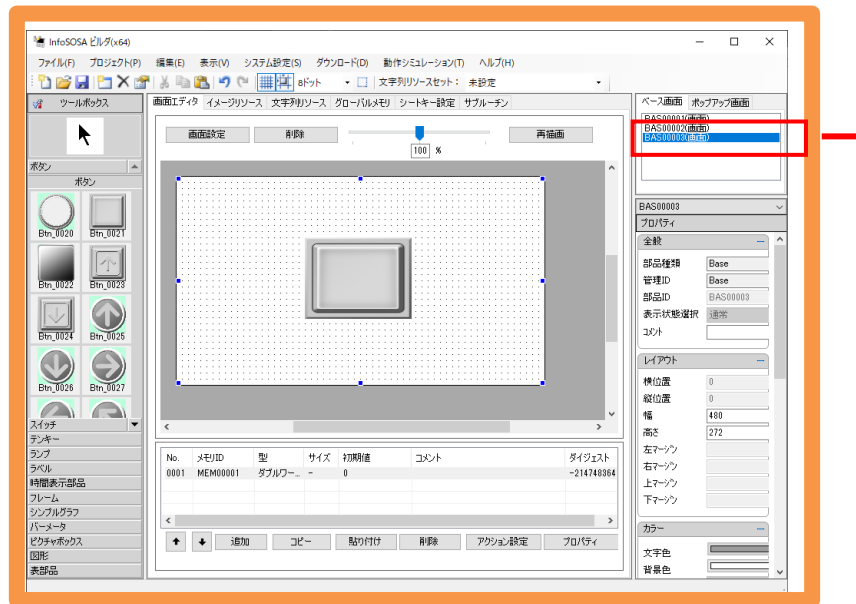
2. コピー先のビルダの画面リストを右クリックして「貼り付け」をクリックします。



以上の操作でコピー先のビルダに画面がコピーされます。

方法② ドラッグ&ドロップ

1. コピー元のビルダの画面リストでコピーを行う画面をドラッグして(左クリックしたまま)、コピー先のビルダの画面リストでドロップします。(左クリックを離す)



以上の操作でコピー先のプロジェクトに画面がコピーされます。

注意事項

- ◆ コピーする画面の ID と同じ ID の画面が、コピー先のプロジェクトに既に存在している場合は、コピーされた画面は新規作成時の ID 付与ルールに従い変更されます。
- ◆ コピーする画面内に設定されたアクションが、グローバルメモリや文字列リソースなどのグローバルデータを参照している場合は、そのグローバルメモリなどを別途コピーまたは作成が必要になります。
- ◆ コピー先のプロジェクトに対象のグローバルメモリなどと同じ ID が既に存在していた場合は、そのメモリが対象になります。ご注意ください。
- ◆ 画面サイズの異なるプロジェクトに画面をコピーする場合は、コピー前に画面サイズをコピー先に合わせてください。H/W 設定ダイアログから、「代表型式」または「デフォルト画面サイズ」を変更することで、一括変更を行うことが可能です。

IMPORTANT


◆部品に設定している関連リソース（メモリ、イメージなど）は、別途コピーが必要です。コピー漏れを防ぐため、コピー後は必ずエラーチェックを実施してください。

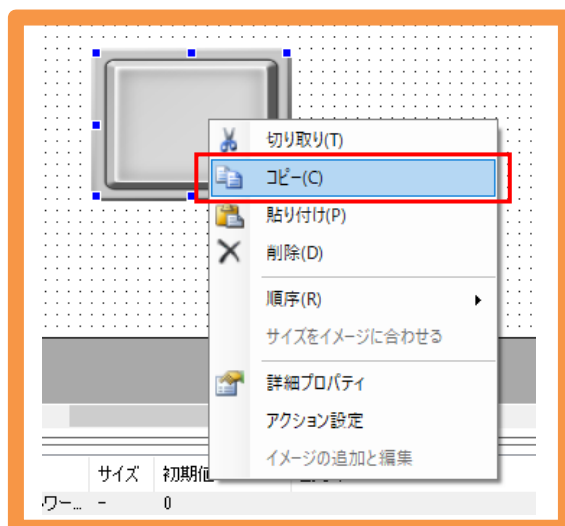
16.2.2 部品、部品グループ

指定した部品または部品グループをコピーします。対象部品内のアクション設定も含まれます。


方法① コピー&貼り付け

1. コピー元のビルダの部品または部品グループを右クリックして「コピー」をクリックします。

メニューバーの [編集] - [コピー]、キーボードの「Ctrl」+「C」、ツールバーの  でも「コピー」を行うことができます。



2. コピー先のビルダの画面を右クリックして「貼り付け」をクリックします。

メニューバーの [編集] - [貼り付け]、キーボードの「Ctrl」+「V」、ツールバーの  でも「貼り付け」を行うことができます。



以上の操作でコピー先のプロジェクトに部品がコピーされます。

注意事項

- ◆ コピーする部品の ID と同じ ID の部品が、コピー先のプロジェクトに既に存在している場合は、コピーされた部品は新規作成時の ID 付与ルールに従い変更されます。
- ◆ コピーする部品に設定されたアクションが、グローバルメモリや文字列リソースなどのグローバルデータを参照している場合は、そのグローバルメモリなどを別途コピーまたは作成が必要になります。
- ◆ コピー先のプロジェクトに対象のグローバルメモリなどと同じ ID が既に存在していた場合は、そのメモリが対象になります。ご注意ください。

IMPORTANT

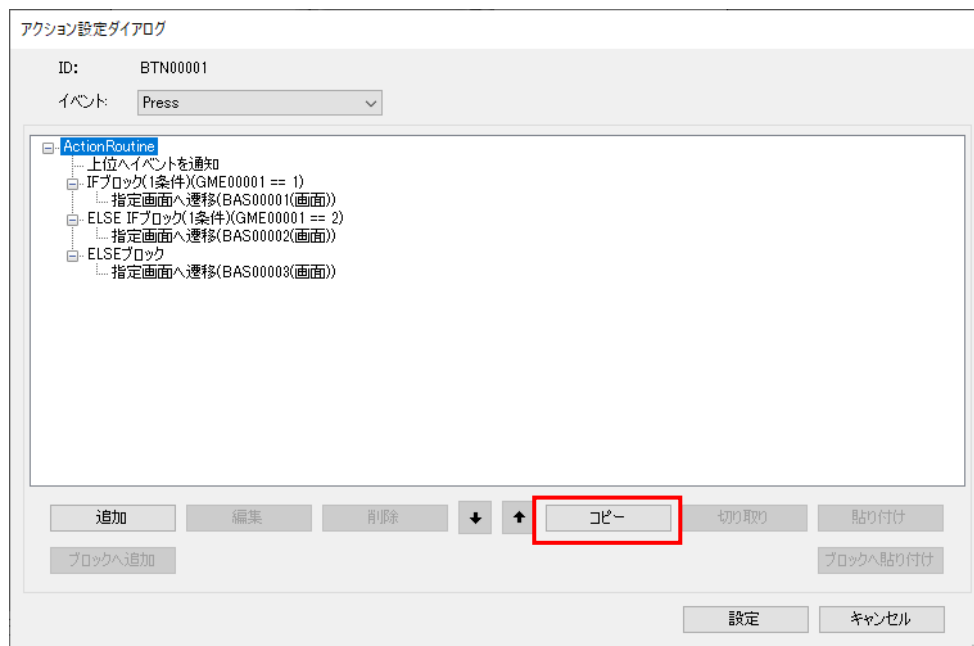
◆部品に設定している関連リソース（メモリ、イメージなど）は、別途コピーが必要です。コピー漏れを防ぐため、コピー後は必ずエラーチェックを実施してください。

16.2.3 アクション

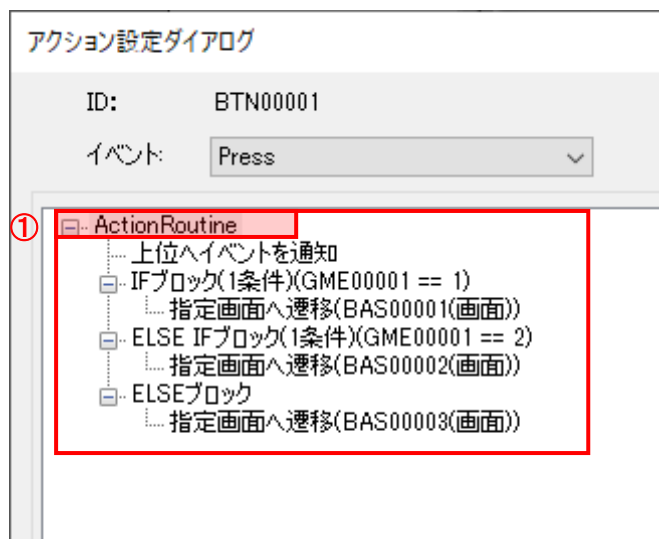
指定したアクションをコピーします。

方法① コピー&貼り付け

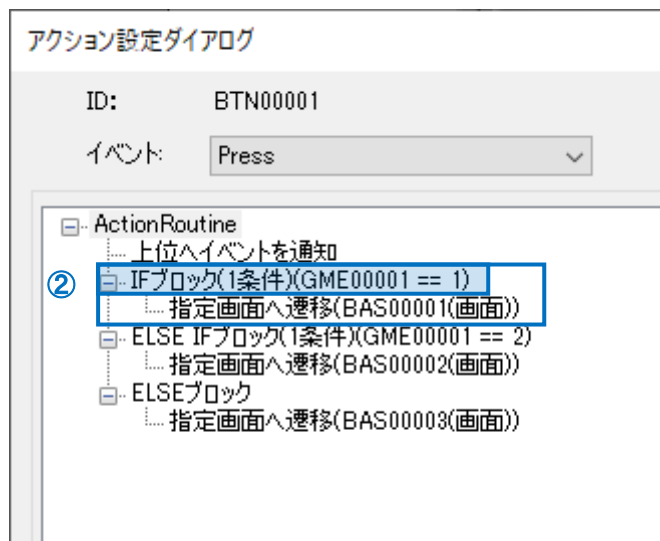
1. コピー元のビルダのアクションを選択して、「コピー」をクリックします。ブロック単位でコピーすることが可能です。



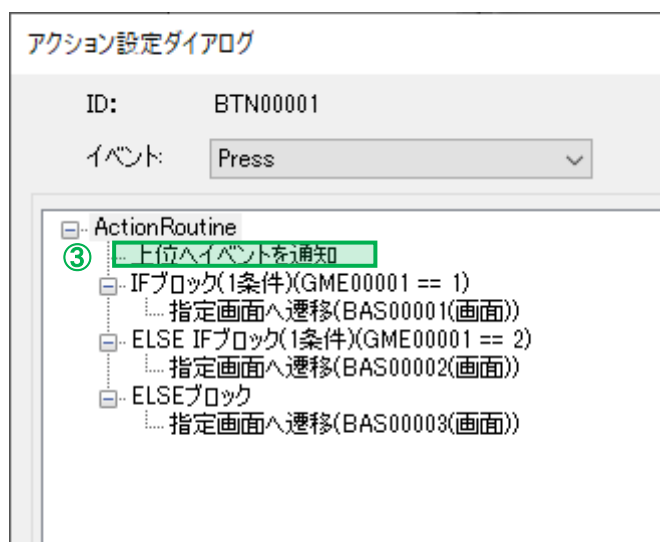
①を選択した場合は、赤枠の範囲（全て）が対象になります。



②を選択した場合は、青枠の範囲（IF ブロック）が対象になります。



③を選択した場合は、そのアクションのみが対象になります。

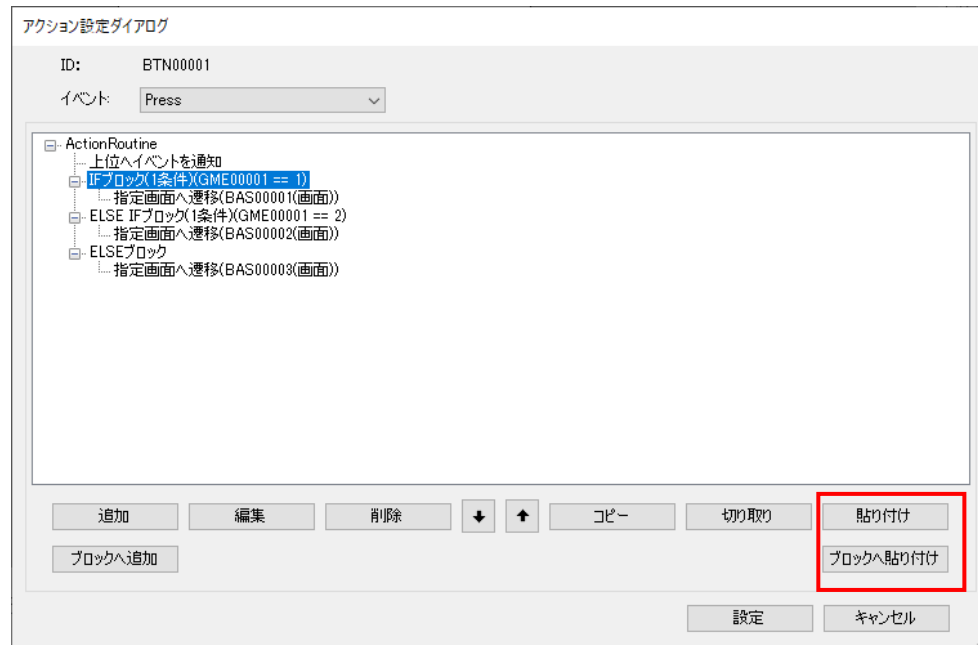


2. コピー先のビルダのアクション設定ダイアログを開いてください。

MEMO

◆Ver2.7以降は同じビルダの別部品のアクション設定ダイアログにもコピー可能です。

3. 貼り付け位置を選択し、コピー先のアクション設定ダイアログの「貼り付け」または「ブロックへ貼り付け」をクリックします。



「貼り付け」をクリックした場合は、選択行の下に追加されます。

「ブロックへ貼り付け」をクリックした場合は、選択ブロック内の最終行の下に追加されます。

注意事項

- ◆ コピーするアクション内のパラメータで参照しているリソース（画面、グローバルメモリや文字列リソースなど）は、別途コピーまたは作成が必要になります。
- ◆ コピー先のプロジェクトに対象のグローバルメモリなどと同じ ID が既に存在していた場合は、そのメモリが対象になります。ご注意ください。
- ◆ IF ブロックなどをコピーした場合は、対になる ELSE ブロックなどもコピーしてください。不足があるとコンパイルエラーになります。

IMPORTANT

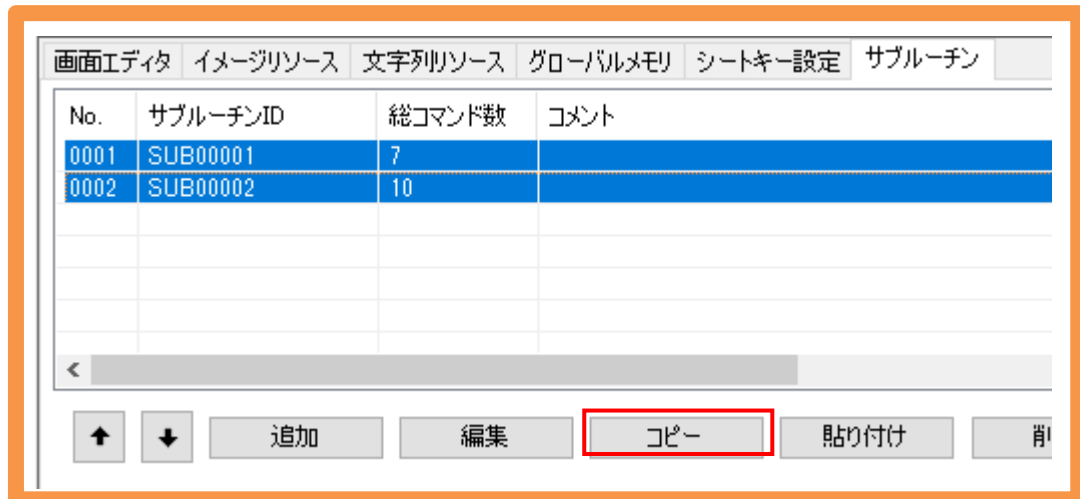
◆アクションに設定している関連リソース（メモリ、イメージなど）は、別途コピーが必要です。コピー漏れを防ぐため、コピー後は必ずエラーチェックを実施してください。

16.2.4 サブルーチン

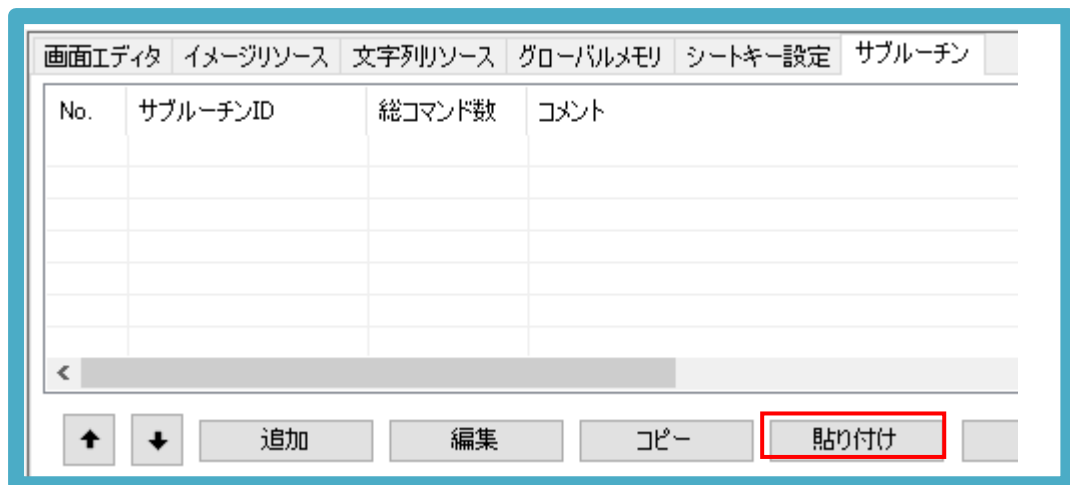
指定したサブルーチンをコピーします。対象サブルーチン内のアクション設定も含まれます。

方法① コピー&貼り付け

1. コピー元のビルダのサブルーチンを選択して「コピー」をクリックします。Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。



2. コピー先のビルダのサブルーチンの「貼り付け」をクリックします。



注意事項

- ◆ コピーするサブルーチンの ID と同じ ID のメモリが、コピー先のプロジェクトに既に存在している場合は、コピーされたサブルーチンは新規作成時の ID 付与ルールに従い変更されます。

- ◆ コピーするサブルーチンに設定されたアクションが、グローバルメモリや文字列リソースなどのグローバルデータを参照している場合は、そのグローバルメモリなどを別途コピーまたは作成が必要になります。
- ◆ コピー先のプロジェクトに対象のグローバルメモリなどと同じ ID が既に存在していた場合は、そのメモリが対象になります。ご注意ください。

IMPORTANT

◆アクションに設定している関連リソース（メモリ、イメージなど）は、別途コピーが必要です。コピー漏れを防ぐため、コピー後は必ずエラーチェックを実施してください。

16.2.5 画面メモリ、グローバルメモリ

指定した画面メモリ、グローバルメモリをコピーします。対象メモリ内のアクション設定も含まれます。

方法① コピー&貼り付け

1. コピー元のビルダの画面メモリ、グローバルメモリを選択して、「コピー」をクリックします。Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。

【画面メモリ】

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント
0001	MEM00001	ダブルワード	-	0	

<

↑ ↓ 追加 **コピー** 貼り付け 削除 アクシ

【グローバルメモリ】

画面エディタ イメージリソース 文字列リソース グローバルメモリ シートキー設定

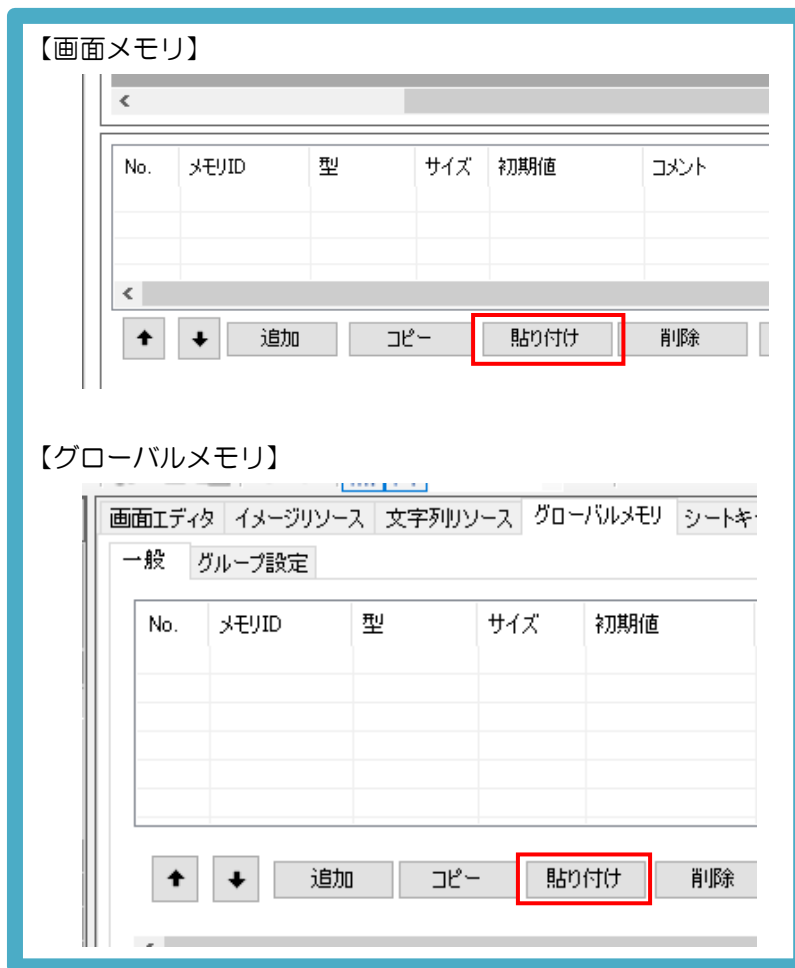
一般 グループ設定

No.	メモリID	型	サイズ	初期値	コメント
0001	GME00001	ダブルワード	-	0	
0002	GME00002	ダブルワード	-	0	
0003	GME00003	ダブルワード	-	0	

<

↑ ↓ 追加 **コピー** 貼り付け 削除 アクシ

2. コピー先のビルダの画面メモリ、グローバルメモリの「貼り付け」をクリックします。



以上の操作でコピー先のプロジェクトにメモリがコピーされます。

注意事項

- ◆ コピーするメモリのIDと同じIDのメモリが、コピー先のプロジェクトに既に存在している場合は、コピーされたメモリは新規作成時のID付与ルールに従い変更されます。
- ◆ コピーするメモリに設定されたアクションが、グローバルメモリや文字列リソースなどのグローバルデータを参照している場合は、そのグローバルメモリなどを別途コピーまたは作成が必要になります。
- ◆ コピー先のプロジェクトに対象のグローバルメモリなどと同じIDが既に存在していた場合は、そのメモリが対象になります。ご注意ください。

IMPORTANT

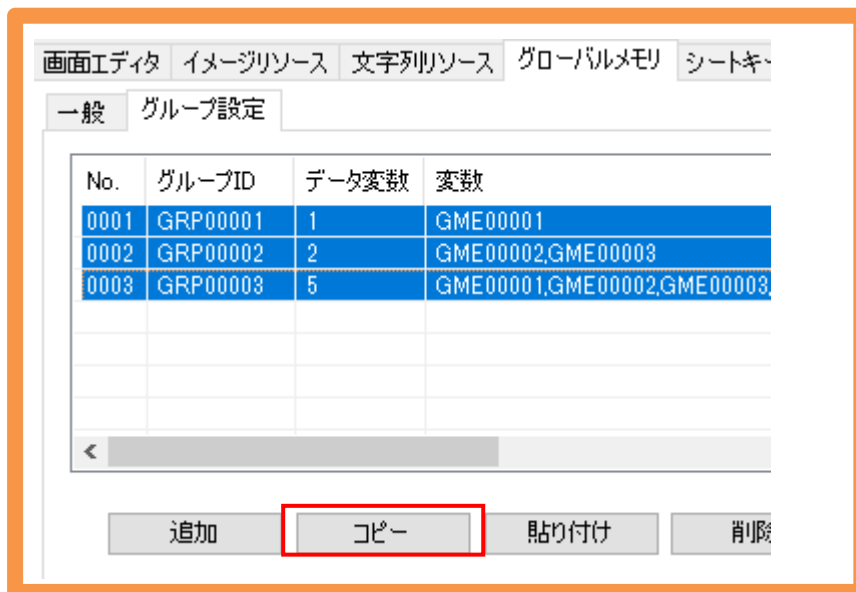
◆部品に設定している関連リソース（メモリ、イメージなど）は、別途コピーが必要です。コピー漏れを防ぐため、コピー後は必ずエラーチェックを実施してください。

16.2.6 グローバルメモリグループ

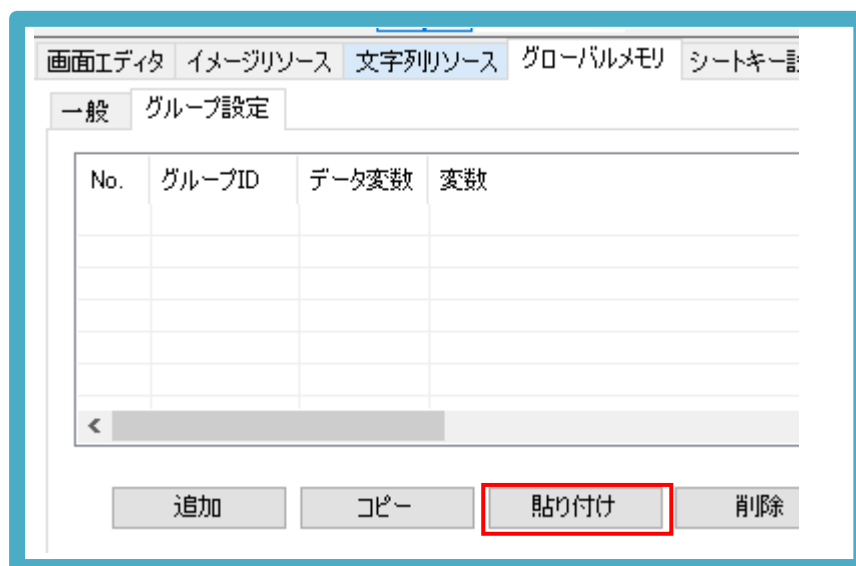
指定したグローバルメモリグループをコピーします。

方法① コピー&貼り付け

1. コピー元のビルダのグローバルメモリグループを選択して、「コピー」をクリックします。Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。



2. コピー先のビルダのグローバルメモリグループの「貼り付け」をクリックします。



以上の操作でコピー先のプロジェクトにグローバルメモリグループがコピーされます。

注意事項

- ◆ コピーするグローバルメモリグループのIDと同じIDのグローバルメモリグループが、コピー先のプロジェクトに既に存在している場合は、コピーされたグローバルメモリグループは新規作成時のID付与ルールに従い変更されます。
- ◆ コピー先のプロジェクトにグローバルメモリグループ内のグローバルメモリが存在しない場合は、グローバルメモリグループから対象のグローバルメモリは除外されます。グローバルメモリグループのコピー前に所属するグローバルメモリをコピーしてください。
- ◆ コピー先のプロジェクトにグローバルメモリグループ内のグローバルメモリと同じIDが既に存在していた場合は、そのグローバルメモリが対象になります。ご注意ください。

16.2.7 文字列リソース

指定した文字列リソースをコピーします。

文字列リソースをコピーする前に、文字列リソースセットの数を揃える必要があります。

方法① コピー&貼り付け

1. コピー元プロジェクトの文字列リソースセットとコピー先プロジェクトの文字列リソースセットを揃えてください。

画面エディタ イメージリソース 文字列リソース グローバルメモリ シート

編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語
0002	STM00002	英語

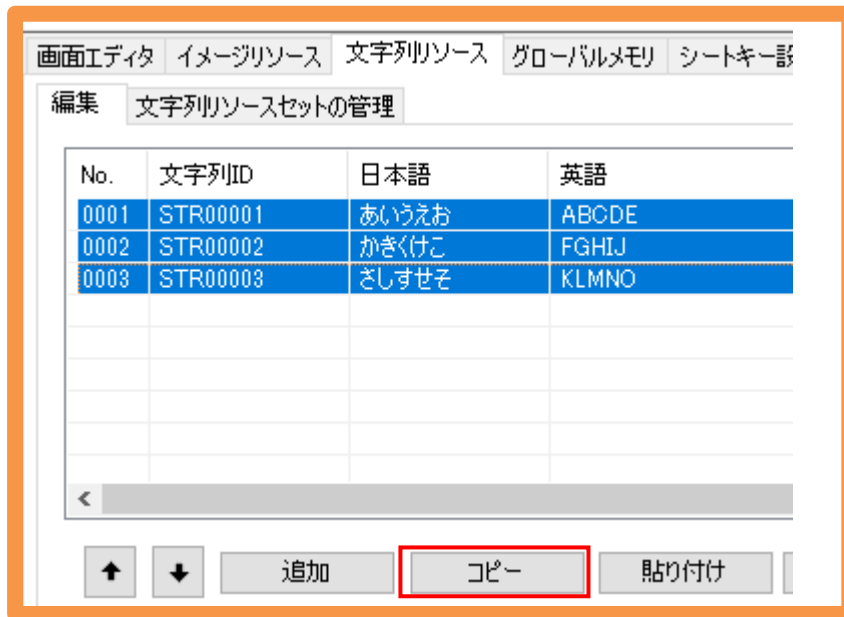
揃える

画面エディタ イメージリソース 文字列リソース グローバルメモリ シート

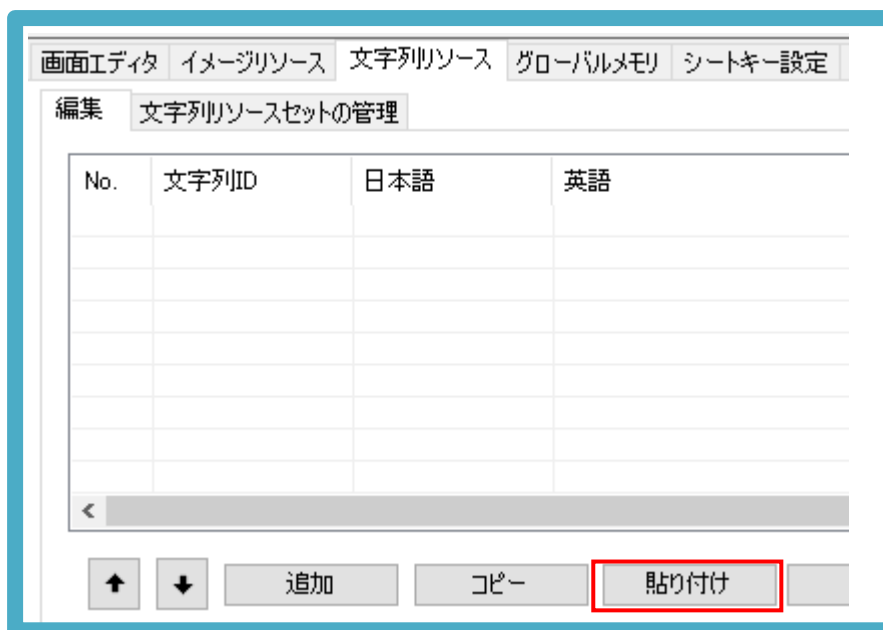
編集 文字列リソースセットの管理

No.	文字列リソースセットID	文字列リソースセット名
0001	STM00001	日本語
0002	STM00002	英語

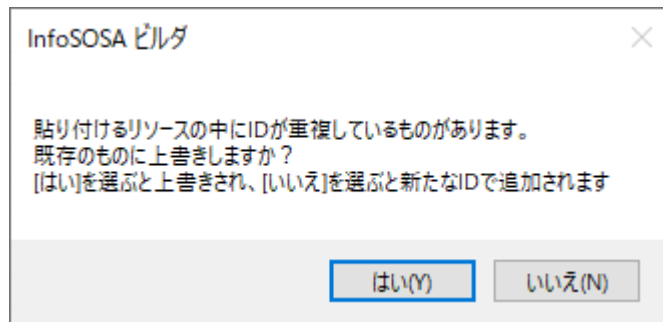
2. コピー元のビルダの文字列リソースタブを選択して、「コピー」をクリックします。Shiftキー（またはCtrlキー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。



3. コピー先のビルダの文字列リソースタブの「貼り付け」をクリックします。



4. コピー先のプロジェクトに同じIDの文字列リソースがある場合は、上書きするか、新規IDとして追加するかを選択できます。



以上の操作でコピー先のプロジェクトに文字列リソースがコピーされます。

注意事項

- ◆ コピー元とコピー先の文字列リソースセット数が同じであれば、コピーすることは可能です。順番などが異なる場合でも、そのままコピーされますのでご注意ください。

16.2.8 イメージリソース

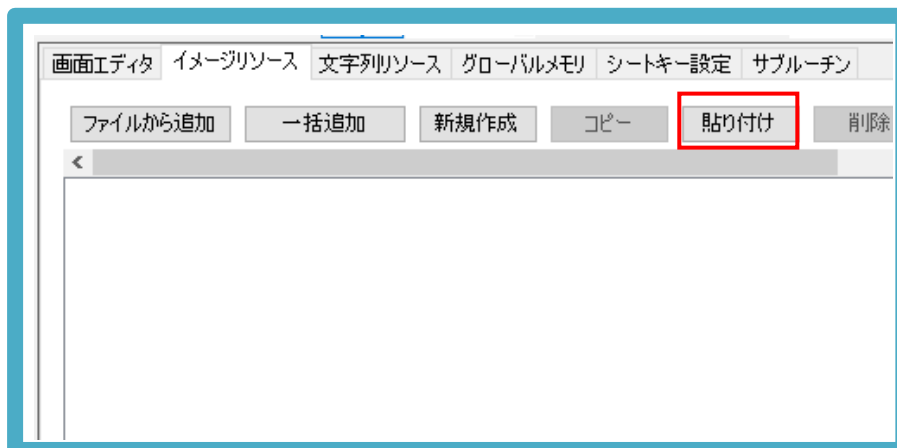
指定したイメージリソースをコピーします。

方法① コピー&貼り付け

1. コピー元のビルダのイメージリソースを選択して「コピー」をクリックします。Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。



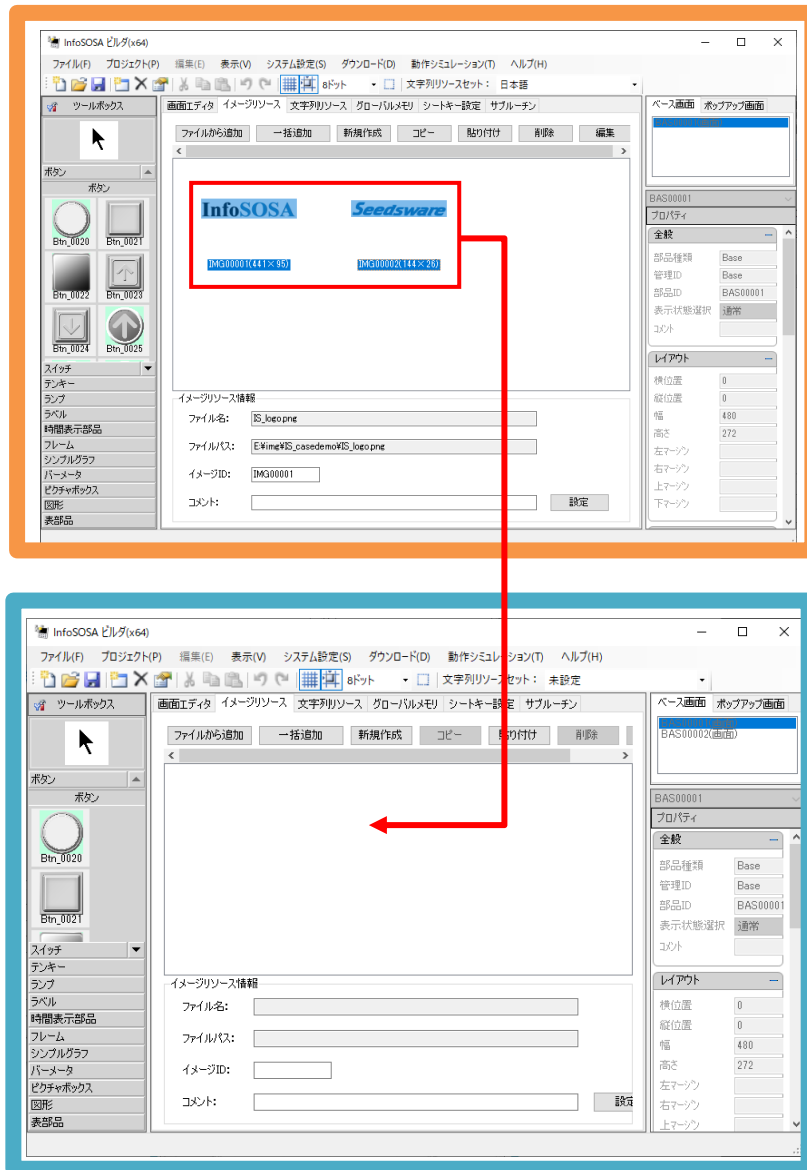
2. コピー先のビルダのイメージリソースの「貼り付け」をクリックします。



以上の操作でコピー先のプロジェクトにイメージリソースがコピーされます。

方法② ドラッグ&ドロップ

1. コピー元のビルダのイメージリソースをドラッグして（左クリックしたまま）、コピー先のビルダの画面リストでドロップします。（左クリックを離す）



以上の操作でコピー先のプロジェクトにイメージリソースがコピーされます。

注意事項

- ◆ コピーするイメージリソースのIDと同じIDのイメージリソースが、コピー先のプロジェクトに既に存在している場合は、コピーされたイメージリソースは新規作成時のID付与ルールに従い変更されます。
- ◆ コピー先のプロジェクトに同じファイル名のイメージリソースが登録されていた場合は、上書きされます。

InfoSOSA Seedsw

IMG00001(441×95) IMG00002(144)

イメージリソース情報

ファイル名: IS_logo.png

ファイルパス: E:\img\IS_casedemo\IS_logo.png

イメージID: IMG00001

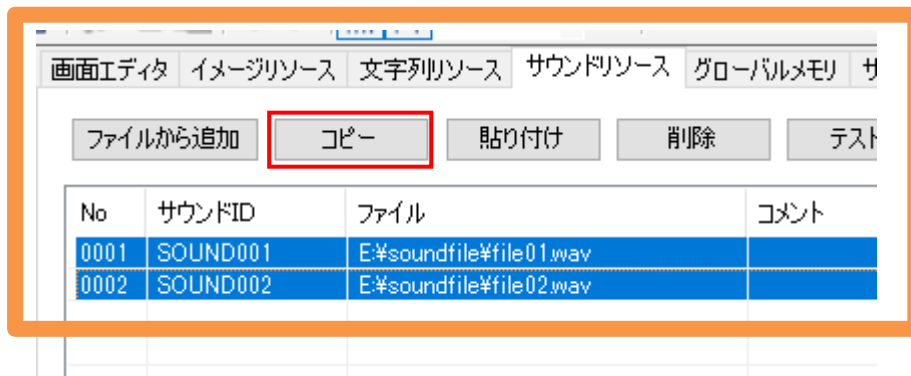
コメント:

16.2.9 サウンドリソース

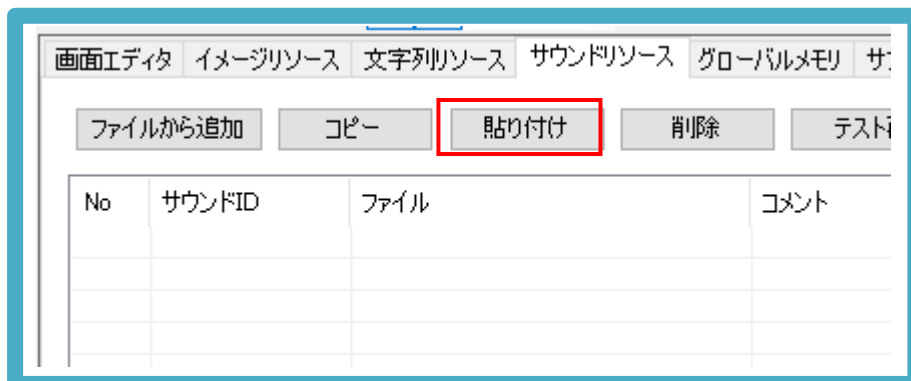
指定したサウンドリソースをコピーします。

方法① コピー&貼り付け

1. コピー元のビルダのサウンドリソースを選択して「コピー」をクリックします。Shift キー（または Ctrl キー）を押しながら選択することで、複数選択可能です。



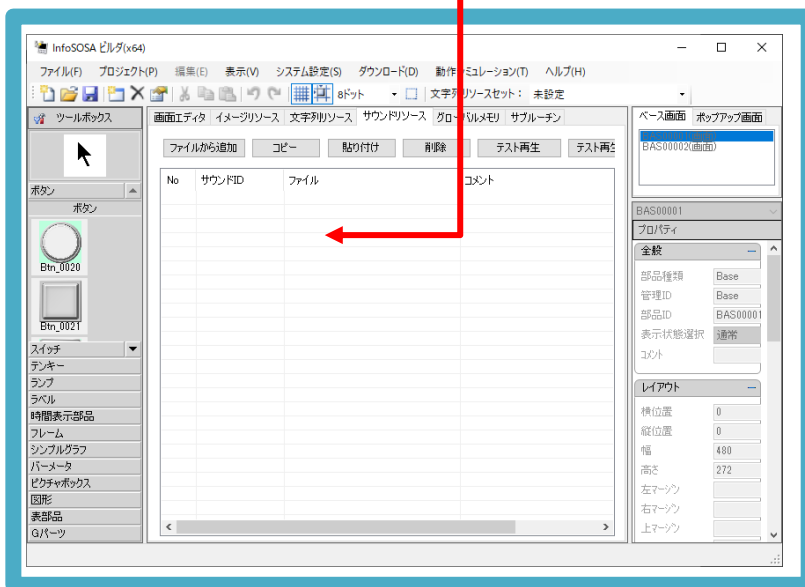
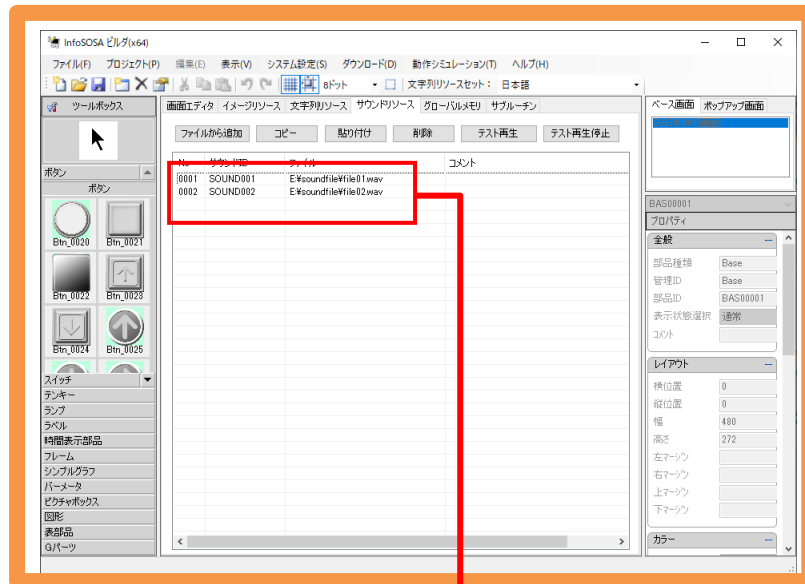
2. コピー先のビルダのサウンドリソースの「貼り付け」をクリックします。



以上の操作でコピー先のプロジェクトにサウンドリソースがコピーされます。

方法② ドラッグ&ドロップ

1. コピー元のビルダのサウンドリソースをドラッグして（左クリックしたまま）、コピー先のビルダの画面リストでドロップします。（左クリックを離す）



以上の操作でコピー先のプロジェクトにサウンドリソースがコピーされます。

注意事項

- ◆ コピーするサウンドリソースのIDと同じIDのサウンドリソースが、コピー先のプロジェクトに既に存在している場合は、コピーされたサウンドリソースは新規作成時のID付与ルールに従い変更されます。
- ◆ コピー先のプロジェクトに同じファイル名のサウンドリソースが登録されていた場合は、エラーになります。(コピーされません)

ファイルから追加	コピー	貼り付け	
No	サウンドID	ファイル	
0001	SOUND001	E:\soundfile\file01.wav	
0002	SOUND002	E:\soundfile\file02.wav	

17章 付録

章目次

17.1	機種名対応一覧.....	305
------	--------------	-----

17.1 機種名対応一覧

機種名と製品型式の対応表です。



17.1.1 IS731 シリーズ

製品型式	代表型式	色数	多国語	機種名
IS731-3Q-D**	IS731-3Q	65536		IS731-3Q
IS731-3Q-D**-ML		65536	○	IS731-3Q-ML
IS731-4WQ-D**	IS731-4WQ	65536		IS731-4WQ
IS731-4WQ1-D**		65536		
IS731-4WQ-D**-ML		65536	○	IS731-4WQ-ML
IS731-4WQ1-D**-ML		65536	○	
IS731-5V-D**	IS731-5V	65536		IS731-5V
IS731-5V-D**-ML		65536	○	IS731-5V-ML



17.1.2 IS-APP

製品型式	代表型式	色数	多国語	機種名
EM8-W104A7-****-1*7	IS-APP-A7	-	○	EM8-W104A7
EMG8-W104A7-****-1*7				
EM8-W104A7-****-2*7			※1	
EMG8-W104A7-****-2*7				
EM8-205A7-****-1*7			○	EM8-205A7
EMG8-205A7-****-1*7				
EM8-205A7-****-2*7			※1	
EMG8-205A7-****-2*7				
EM8-W207A7-****-1*7			○	EM8-W207A7
EMG8-W207A7-****-1*7				
EM8-W207A7-****-2*7			※1	
EMG8-W207A7-****-2*7				
EM8-W310A7-****-1*7			○	EM8-W310A7
EMG8-W310A7-****-1*7				
EM8-W310A7-****-2*7			※1	
EMG8-W310A7-****-2*7				
EMP-W207A7-****-2*7			※1	EMP-W207A7

製品型式	代表型式	色数	多国語	機種名
EMG7-W207A8-****-1*7	IS-APP-A8	-	○	EMG7-W207A8
EMG7-310A8-****-1*7				EMG7-310A8
EMG7-312A8-****-1*7				EMG7-312A8

※1 IS-APP では、作画データは製品型式に関わらず共通のため多国語の設定は可能ですが、動作時に本体のライセンス情報を参照し、実行の可否を判断しますので、多国語非対応製品では実行エラーになります。ご注意ください。

18章 その他

章目次

18.1	お問い合わせ.....	308
------	-------------	-----

18.1 お問い合わせ

本書に関するお問い合わせは、下記へお願い致します。

お電話でのお問い合わせ

 **06-6147-6645**

株式会社ディ・エム・シー 大阪技術センター

受付時間：平日 9:00~17:00

※土日・祝祭日・年末年始を除く

メールでのお問い合わせ

お問い合わせフォームで受け付けています。下記からご連絡ください。



www.dush.co.jp/contact/

よくあるご質問と回答集



www.dush.co.jp/support/faq/

Microsoft®、Windows®、Windows® 10、Windows® 11、Microsoft® .NET Framework 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。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。

2023年12月 第12版

発行所 株式会社ディ・エム・シー

〒108-0074 東京都港区高輪 2-18-10 高輪泉岳寺駅前ビル 11F

TEL : (03)-6721-6731 (代) FAX : (03)-6721-6732

URL : <https://www.dush.co.jp/>

本製品及び本書は著作権法によって保護されていますので、無断で複写、複製、転載、改変する事は禁じられています。