

株式会社 KIT



 **RADEN 標準部品**

リファレンスマニュアル

はじめに

この度は当社のソフトウェア「RADEN」をご購入いただき、ありがとうございます。
本書では RADEN デザイナーにて標準で使用できる部品について説明します。

著作権および商標について

RADEN は、(株) KIT の登録商標です。

Microsoft および Windows は、米国マイクロソフト社の米国、およびその他の国における登録商標です。

その他、本書に記載されている会社名、製品名は各社の商標、または登録商標です。

本書の一部または全部を許可なく複製、複写、転載することを禁止します。

Copyright (c) 2012 KIT Co., Ltd. All Rights Reserved.

本書の構成

本書では、部品ごとに下図のような構成で説明いたします。

1 画面

1 画面

画面は、RADEN アプリケーションでウィンドウに表示する画面となる部品です。

●プロパティ

名称 画面の名称を指定します。

表示基準位置 画面を表示する際に、画面上のどこを基準にして表示するかを指定します。以下の3種類から選択します。

親ウィンドウ	親ウィンドウ(切り替え前の画面)の位置を基準にして表示します。
画面	画面全体を基準にして表示します。
カーソル位置	画面切り替え時のマウスカーソルの位置を基準にして表示します。

◇機能

データ更新 画面情報データを確定し、データリンク経由でデータを送信します。この機能を使用した場合、接続先となっているすべてのオブジェクトに対してデータリンクが実行されます。オブジェクトを個別に更新したい場合は、そのオブジェクトの更新用の機能呼び出ししてください。(「テーブル」の「更新」等)

イベント **初期化** 画面に切り替えられるときに発生するイベントです。初期表示状態の設定を行う場合はこのイベントにアクションを設定します。

部品の概要と、標準的なイメージを説明します。

部品のプロパティについて個別に説明します。プロパティ名の右側のアイコンは以下を表します。
 デザイン時に使用可能。
 アクションから使用可能。

部品の持つ機能について個別に説明します。

部品が発生させるイベントについて個別に説明します。

- 2 -

目次

1.	画面	1
1	画面	3
2	ダイアログ	6
3	ラベル	9
4	プログレスバー	11
5	テキストボックス	13
6	ボタン	16
7	ラジオボタン	18
8	チェックボックス	20
9	トグルボタン	21
10	コンボボックス	23
11	クリック可能なエリア	25
12	リスト	26
12.1	列	30
12.2	変更行	32
12.3	操作行	32
12.4	セルオブジェクト	33
12.5	変更セル	34
12.6	集計	34
13	画像	35
14	音声	37
15	動画	38
16	テロップ	40
17	日時選択	42
18	カレンダー	44
19	電子印	49
20	タイマー	50
21	手書き入力	51
22	直線	53
23	平行四辺形	54
24	台形	55
25	四角形	56
26	三角形	58
27	直角三角形	59
28	楕円	60
29	アーチ	61
30	パイ	63
31	メッセージボックス	64
32	ファイル選択	65
33	フォルダ選択	67

3 4	データボックス	67
3 4. 1	エラー情報	68
3 5	データテーブル	69
3 5. 1	エラー情報	70
3 6	アクション	71
2.	入力ルール	72
1	入力ルール	72
3.	スクリーンショット	73
1	スクリーンショット	73
4.	データストア	75
1	データストア	76
2	一時テーブル	76
3	テーブル	78
4	検索	79
5	集計	81
6	グループ集計	82
7	更新	84
8	削除	84
5.	ファイル	86
1	ファイル入力	87
2	ファイル出力	88
3	フォルダ	89
4	リソースフォルダ	93
5	ZIP 圧縮フォルダ	93
6.	モジュール	95
1	実行ファイル	96
2	RADEN アプリ	96
7.	メール	98
1	SMTP サーバ	99
2	メール	100
8.	その他	103
1	システム	104

1. 画面

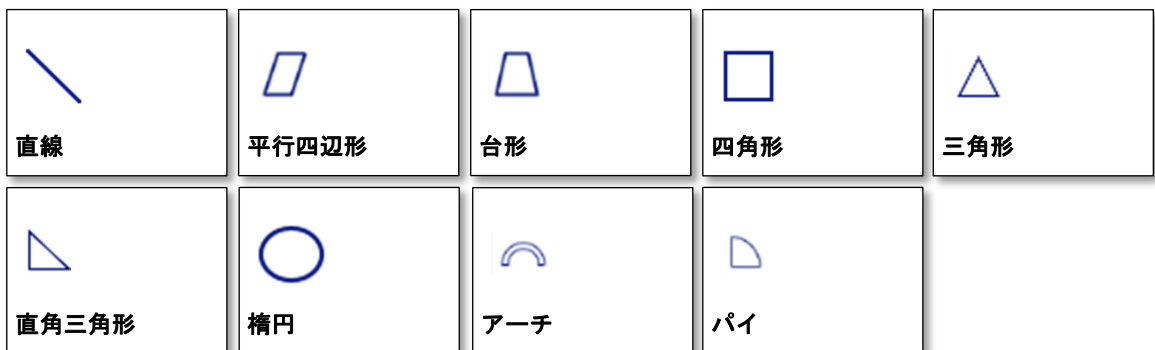
基本部品



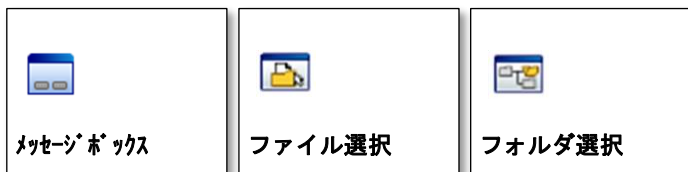
基本部品



図形



ダイアログ

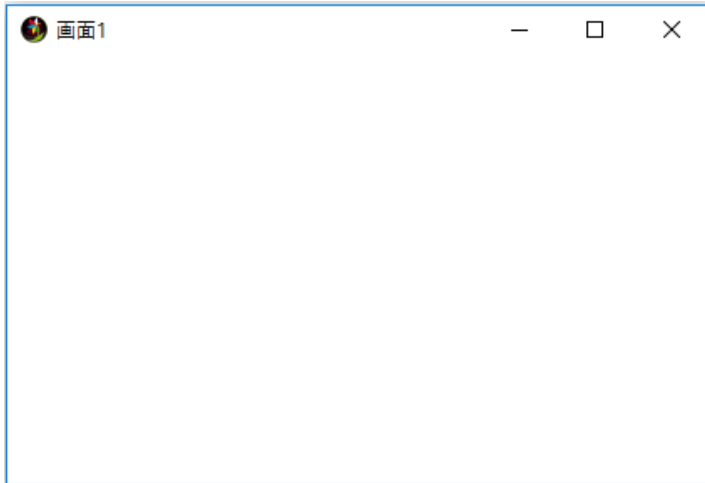


機能



1 画面

画面は、RADEN アプリケーションでウインドウに表示する画面となる部品です。



●プロパティ

📁 名称



画面の名称を指定します。

📁 サイズ



画面の表示サイズをピクセル単位で指定します。

📁 表示基準位置



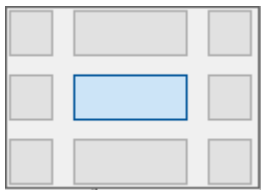
画面を表示する際に、画面上のどこを基準にして表示するかを指定します。
以下の3種類から選択します。

親ウインドウ	親ウインドウ(切り替え前の画面)の位置を基準にして表示します。
画面	画面全体を基準にして表示します。
カーソル位置	画面切り替え時のマウスカーソルの位置を基準にして表示します。

📁 アライメント



「表示基準位置」からの表示位置を指定します。配置したい位置を以下から選択します。



表示基準位置を起点にして以下の様に配置されます。



タイトル



画面を表示するウインドウのタイトルバーに表示するタイトルを指定します。
指定しない場合は「名称」に設定した文字列が表示されます。

背景色



画面の背景色を指定します。

背景画像



画面の背景に表示する画像を指定します。

背景画像レイアウト



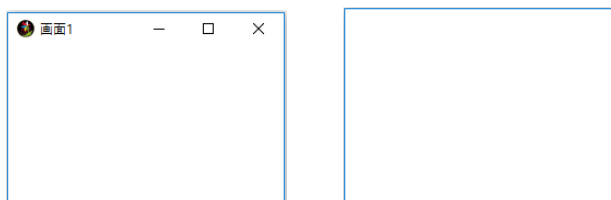
背景画像の表示方法を指定します。以下の3種類から選択します。

並べて表示	画面全体に並べて表示します。
中央に表示	画面中央に表示します。
画面に合わせる	画面に合わせて拡大・縮小して表示します。

タイトルバー表示



画面を表示するウインドウにタイトルバーを表示するかを指定します。



<表示>

<非表示>

閉じるボタン



画面に閉じるボタンを表示するかを指定します。

最前面表示



アプリケーション実行時に、画面を常に最前面に表示するかを指定します。「有効」に設定した場合、自分以外のアプリケーションを開いた時にも、画面が最前面に表示されます。

1 画面

位置・サイズ保存

プレーヤーでの起動時に画面の位置・サイズを保存するかを指定します。「有効」に設定した場合、画面の位置・サイズの変更を保存します。次の起動時、同じ位置・サイズで表示することができます。

フォルダ

フォルダプレースホルダが接続されている場合に使用するフォルダを選択できます。

ここで選択されたフォルダは背景画像の参照先のフォルダとして使用されます。

有効/無効

部品の有効/無効状態を設定します。

サイズ変更

プレーヤーでの実行時に、ユーザーの操作で画面のサイズ変更を行えるかを設定します。

◇機能

データ更新

画面情報データを確定し、データリンク経由でデータを送信します。

この機能を使用した場合、接続先となっているすべてのオブジェクトに対してデータリンクが実行されます。オブジェクトを個別に更新したい場合は、そのオブジェクトの更新用の機能呼び出ししてください。（「テーブル」の「更新」等）

データ要求

「データ更新」とは逆に、データリンク経由で各オブジェクトからデータを受け取ります。

この機能を使用した場合、接続先となっているすべてのオブジェクトからデータを受け取ります。個別にデータを受け取りたい場合は、そのオブジェクトのデータ送信用の機能呼び出ししてください。（「検索」クエリの「実行」等）

画面切り替え

表示中の画面からこの画面への切り替えを行います。

この機能は画面切り替えコネクタが接続された画面同士でのみ表示されます。

選択

画面を選択状態にします。

□イベント

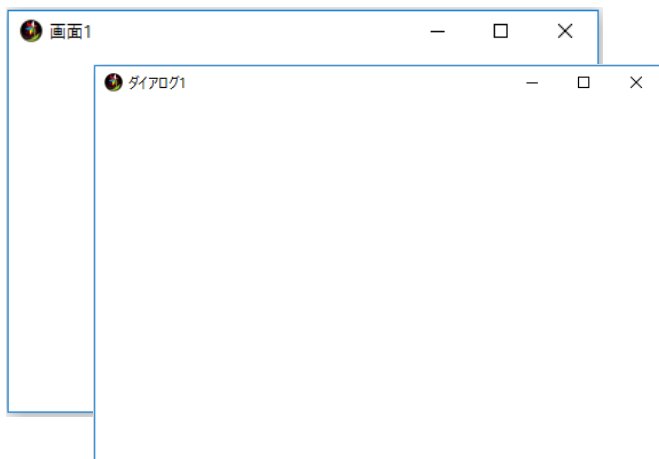
初期化

画面に切り替えられるときに発生するイベントです。

初期表示状態の設定を行う場合はこのイベントにアクションを設定します。

2 ダイアログ

ダイアログは、通常の画面部品とは別のウインドウで表示する部品です。



●プロパティ

🔍 名称



ダイアログの名称を指定します。

🔍 位置



ダイアログを表示する位置をピクセル単位で指定します。
実際に表示される位置はこのプロパティと「表示基準位置」「アライメント」プロパティによって決まります。

🔍 サイズ



表示サイズをピクセル単位で指定します。

🔍 表示基準位置



ダイアログを表示する際に、画面上のどこを基準にして表示するかを指定します。
以下の3種類から選択します。

親ウインドウ	親ウインドウ(切り替え前の画面)の位置を基準にして表示します。
画面	画面全体を基準にして表示します。
カーソル位置	画面切り替え時のマウスカーソルの位置を基準にして表示します。

🔍 アライメント



「表示基準位置」からの表示位置を指定します。配置したい位置を以下から選択します。



以下の様に配置されます。



🔍 タイトル

ダイアログを表示するウィンドウのタイトルバーに表示するタイトルを指定します。

指定しない場合は「名称」に設定した文字列が表示されます。

🔍 背景色

画面の背景色を指定します。

🔍 背景画像

画面の背景に表示する画像を指定します。

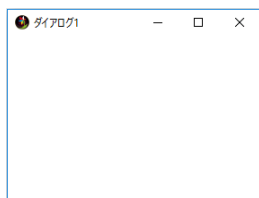
🔍 背景画像レイアウト

背景画像の表示方法を指定します。以下の3種類から選択します。

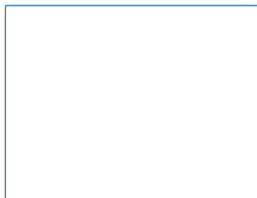
並べて表示	画面全体に並べて表示します。
中央に表示	画面中央に表示します。
画面に合わせる	画面に合わせて拡大・縮小して表示します。

🔍 タイトルバー表示

ダイアログを表示するウィンドウにタイトルバーを表示するかを指定します。



<表示>



<非表示>

🔍 閉じるボタン

ダイアログに閉じるボタンを表示するかを指定します。

🔍 フォルダ

フォルダプレースホルダが接続されている場合に使用するフォルダを選択できます。


ここで選択されたフォルダは背景画像の参照先のフォルダとして使用されます。

 **有効/無効** 

ダイアログ全体の有効/無効状態を設定します。

 **サイズ変更** 

プレーヤーでの実行時に、ユーザーの操作で画面のサイズ変更を行えるかを設定します。


 **戻り値** 

ダイアログの処理結果を設定します。

「OK」「キャンセル」「Yes」「No」のいずれかを選択します。


設定した値はほかのアクションから参照できます。ダイアログの処理結果によって処理を分岐するような場合に使用します。

◇機能

 **データ更新**

画面情報データを確定し、データリンク経由でデータを送信します。

この機能を使用した場合、接続先となっているすべてのオブジェクトに対してデータリンクが実行されます。オブジェクトを個別に更新したい場合は、そのオブジェクトの更新用の機能呼び出してください。（「テーブル」の「更新」等）

 **データ要求**

「データ更新」とは逆に、データリンク経由で各オブジェクトからデータを受け取ります。

この機能を使用した場合、接続先となっているすべてのオブジェクトからデータを受け取ります。個別にデータを受け取りたい場合は、そのオブジェクトのデータ送信用の機能呼び出してください。（「検索」クエリの「実行」等）

 **画面切り替え**

表示中の画面からこの画面への切り替えを行います。

この機能は画面切り替えコネクタが接続された画面同士でのみ表示されます。

 **閉じる**

ダイアログを閉じます。

 **選択**

画面を選択状態にします。

□イベント

 **初期化**

画面に切り替えられるときに発生するイベントです。

3 ラベル

固定の文字列を表示する部品です。

ラベル1

●プロパティ

 名称 




部品の名称を指定します。

 位置 



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ 




表示サイズをピクセル単位で指定します。

 テキスト  

表示する文字列を設定します。

 表示テキスト 

「書式」プロパティに従って変換された結果の文字列を取得します。

 フォント  

文字のフォントを指定します。

 文字色  

文字の色を指定します。

 文字点減色  

文字の点減色を指定します。

 背景色  

背景の色を指定します。

 背景点減色  

背景の点減色を指定します。

 テキスト配置  

文字列の配置を指定します。配置したい位置のボタンで指定します。



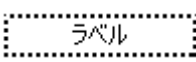
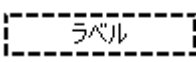
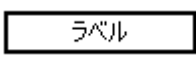
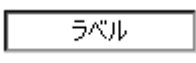
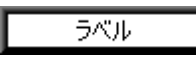
テキスト方向

テキストの表示方向を指定します。以下の4種類から選択します。

横書き	ラベル内の文字列は横書きで表示されます。
縦書き	ラベル内の文字列は縦書きで表示されます。
縦書き(左 90 度回転)	ラベル内の文字列は縦書きで表示されます。文字は左に 90 度回転した状態となります。
縦書き(右 90 度回転)	ラベル内の文字列は縦書きで表示されます。文字は右に 90 度回転した状態となります。

境界スタイル

境界のスタイルを指定します。以下から選択します。

未設定	スタイル設定が適用されます。
境界線なし	境界線は表示されません。
点線	 ラベル
破線	 ラベル
境界線あり	 ラベル
立体の境界	 ラベル
浮き出た境界	 ラベル

境界線の太さ

境界線の太さを指定します。

境界線の色

境界線の色を指定します。

表示状態

ラベルの表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

書式

表示の書式を指定します。文字列フォーマット設定画面をダイアログ表示します。設定画面より、テキスト/数値/通貨/日時を選択します。

点滅間隔

点滅の間隔を 1/1000 秒単位で指定します。「0」を設定した場合、無効となります。

点滅

点滅するかを指定します。ON/OFF から選択します。

グラデーション

点滅時にグラデーション表示をするかを指定します。ON/OFF から選択します。

1 画面

 縮小表示 

内容が表示できない場合に縮小表示するかを指定します。

 有効/無効 

部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

 テキスト変更

テキストが変更された時のイベントです。

4 プログレスバー

作業全体に対する進捗状況を表示する部品です。



●プロパティ

 名称 

部品の名称を指定します。

 位置 




部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ 

表示サイズをピクセル単位で指定します。

 値表示 

値の表示状態を指定します。以下から選択します。

表示なし	バーのみ表示します。 
表示あり	バー上に値を表示します。 
割合表示	バー上に割合を表示します 

 フォント 


文字のフォントを指定します。

 文字色 

文字の色を指定します。

 背景色

背景の色を指定します。

 表示色






バーの色を指定します。

 方向

表示方向を指定します。横/縦のどちらかを選択します。

 境界スタイル

境界のスタイルを指定します。以下から選択します。

未設定	スタイル設定が適用されます。
境界線なし	境界線は表示されません。
点線	
破線	
境界線あり	
立体の境界	
浮き出た境界線	

 境界線の太さ

境界線の太さを指定します。

 境界線の色

境界線の色を指定します。

 表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

 書式

表示の書式を指定します。書式設定画面をダイアログ表示します。設定画面より、数値の書式を設定します。

 全体値

プログレスバーが表す全体の値を指定します。

 現在値

プログレスバーが示す進捗部の値を指定します。

 閾値

閾値設定ダイアログより閾値と表示色/文字色を指定します。

 有効/無効

部品の有効/無効状態を設定します。

1 画面

 減少値

現在値に変化するにあたり減少した値を表現します。

例：10 を設定した場合

 増加値

現在値に変化するにあたり増加した値を表現します。

例：10 を設定した場合



◇機能

 カウント UP

現在値に 1 を足します。

 カウント DOWN

現在値から 1 を引きます。

□イベント

イベントはありません。

5 テキストボックス

実行時にユーザーから文字列の入力を受け付けるための部品です。

テキストボックス


●プロパティ

 名称


部品の名称を指定します。

 位置

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ

表示サイズをピクセル単位で指定します。

 テキスト

表示する文字列を設定します。

 値


「書式」が適用されていないデータを取得します。

複数行 

入力が複数行に対応するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

フォント  

文字のフォントを指定します。

文字色  

文字の色を指定します。

背景色  



背景の色を指定します。

文字数 

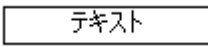
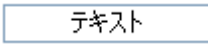
表示中の文字数を取得します。

テキスト配置  

文字列の配置を指定します。左/中央/右のいずれかを選択します。

**境界スタイル**  

境界のスタイルを指定します。以下から選択します。


境界線なし	境界線は表示されません。
境界線あり	
立体の境界	

入力桁数 

入力時の桁数を指定します。0 の場合、無効となります。

表示状態  


部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

パスワード 

パスワード入力用に設定します。「有効」にした場合、入力された文字は「●」で表示され、コピー&ペーストはできなくなります。

タブストップ 

画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。

タブオーダー 

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。

1 画面

 **有効/無効** 

部品の有効/無効状態を設定します。

 **日本語入力モード** 



入力時の日本語モードを指定します。以下から選択します。

コントロールなし	指定なしになります。
ON	日本語入力モードになります。
OFF	英数字入力モードになります。ユーザー操作で変更可能です。
使用不可	英数字入力モードになります。ユーザー操作で変更不可です。

 **書式** 

表示の書式を指定します。以下から選択します。

指定なし	変換なしで表示されます。
数値	数字のみ入力可能です。
数値（桁区切り）	カンマ（,）区切りで表示します。
金額	（¥）と（,）を付けて表示します。

 **入力ルール** 

入力時の入力ルールを設定します。オブジェクト関連図上に配置した「入力ルール」部品に設定済の「ルール名」から該当する入力ルールを選択します。

◇機能

 **選択**

部品を選択状態にします。

□イベント

 **テキスト変更**

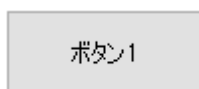
テキストが変更された時のイベントです。ユーザーが文字入力を行った場合、1文字入力するごとに発生します。

 **入力確定**

テキスト入力が確定された時のイベントです。ユーザーが文字列を入力して Enter キーを押下したとき、もしくは別の部品にフォーカスを移動したときに発生します。

6 ボタン

クリック時の動作を設定できる部品です。



●プロパティ

 名称




部品の名称を指定します。

 位置




部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ




表示サイズをピクセル単位で指定します。

 テキスト



表示する文字列を設定します。

 フォント



文字のフォントを指定します。

 文字色



文字の色を指定します。

 背景色



背景の色を指定します。

 テキスト配置




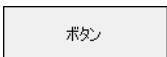
文字列の配置を指定します。配置したい位置のボタンで指定します。




 ボタンスタイル



境界のスタイルを指定します。以下から選択します。

通常	通常のボタンとして表示します。 
フラット	平面的なボタンとして表示します。 



1 画面

 **表示状態** 



部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

 **バッジテキスト** 



バッジに表示する文字列を指定します。

 **バッジ表示位置** 

バッジの配置を指定します。左上/右上/左下/右下から選択します。

 **バッジフォント** 

バッジテキストのフォントを指定します。

 **バッジ文字色** 



バッジテキストの文字色を指定します。

 **バッジ背景色** 



バッジの背景色を指定します。

 **バッジサイズ** 

バッジのサイズを指定します。

 **タブストップ** 



画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。
「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。

 **タブオーダー** 

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。

 **有効/無効** 

部品の有効/無効状態を設定します。

 **ショートカットキー** 

キーボードを使って、ボタンの「クリック」イベントを実行させるかを設定します。ショートカットキーに割り当てる、キー又はキーと修飾子の組み合わせを指定します。

◇機能

 **選択**

部品を選択状態にします。

□イベント

 **クリック**

ボタンがクリックされた時に発生するイベントです。

7 ラジオボタン

1つのパネルに複数のラジオボタンコントロールを配置する部品です。

- 項目1
 項目2


●プロパティ

 **名称** 

部品の名称を指定します。

 **位置** 


部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 **サイズ** 




表示サイズをピクセル単位で指定します。

 **フォント**  

文字のフォントを指定します。




 **背景色**  

背景の色を指定します。

 **境界スタイル**  

境界のスタイルを指定します。以下から選択します。

未設定	スタイル設定が適用されます。
境界線なし	境界線は表示されません。 <input type="radio"/> 項目1 <input type="radio"/> 項目2
点線	<input type="radio"/> 項目1 <input type="radio"/> 項目2
破線	<input type="radio"/> 項目1 <input type="radio"/> 項目2
境界線あり	<input type="radio"/> 項目1 <input type="radio"/> 項目2
立体の境界	<input type="radio"/> 項目1 <input type="radio"/> 項目2
浮き出た境界線	<input type="radio"/> 項目1 <input type="radio"/> 項目2


 **境界線の太さ**  

境界線の太さを指定します。

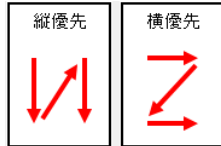
1 画面

 **境界線の色**  



境界線の色を指定します。

 **配置モード** 



配置時の順番を指定します。以下から選択します。

 **行(列)数** 


一行の行数、又は列数を設定します。

 **ラジオボタン縦間隔** 

ラジオボタンの縦の間隔をピクセル単位で設定します。

 **ラジオボタン横間隔** 

ラジオボタンの横の間隔をピクセル単位で設定します。

 **表示状態**  

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

 **選択リスト設定** 



配置するラジオボタンの番号、文字列および色を設定します。

 **選択値** 

選択項目の値を設定・取得します。

 **タブストップ** 

画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。
「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。

 **タブオーダー** 

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。

 **有効/無効**  

部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

 **選択**

部品を選択状態にします。

□イベント

 **選択変更**

選択されているラジオボタンが変更された時に発生するイベントです。

8 チェックボックス



チェック ON/OFF の状態を表示する部品です。

チェックボックス1



●プロパティ

 名称 	部品の名称を指定します。
 位置 	部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。
 サイズ 	表示サイズをピクセル単位で指定します。
 テキスト  	表示する文字列を設定します。
 フォント  	文字のフォントを指定します。
 文字色  	文字の色を指定します。
 背景色  	背景の色を指定します。
 表示状態  	部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。
 選択値 	選択されている選択肢の設定値を示します。
 選択状態  	チェックボックスの ON/OFF 状態を指定します。
 選択時 (ON) の値 	選択 ON 時の設定値を指定します。
 選択時 (OFF) の値 	選択 OFF 時の設定値を指定します。

1 画面

 タブストップ 

画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。
「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。

 タブオーダー 

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。

 有効/無効 


部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

 選択

部品を選択状態にします。

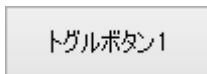
□イベント

 選択変更

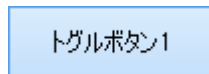
チェックボックスの ON/OFF が変更された時に発生するイベントです。

9 トグルボタン

ON/OFF の状態を保持するボタンです。OFF の状態でクリックすると ON 状態になり、ON 状態でクリックすると OFF になります。




<OFF 状態>



<ON 状態>

●プロパティ

 名称 

部品の名称を指定します。

 位置 

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ 

表示サイズをピクセル単位で指定します。

 テキスト 

表示する文字列を設定します。

🔍 フォント

文字のフォントを指定します。

🔍 文字色 (ON)

選択 ON 時のテキストの文字色を指定します。

🔍 文字色 (OFF)

選択 OFF 時のテキストの文字色を指定します。

🔍 背景色 (ON)

選択 ON 時のテキストの背景色を指定します。

🔍 背景色 (OFF)

選択 OFF 時のテキストの背景色を指定します。

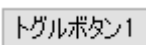
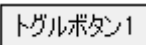
🔍 テキスト配置

文字列の配置を指定します。配置したい位置のボタンで指定します。



🔍 ボタンスタイル

ボタンの境界のスタイルを指定します。以下から選択します。

通常	通常のボタンとして表示します。 
フラット	平面的なボタンとして表示します。 

🔍 表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

🔍 選択値

選択されている選択肢の設定値を示します。

🔍 選択状態

トグルボタンの ON/OFF を指定します。



🔍 選択時 (ON) の値

選択 ON 時のテキストの背景色を指定します。



🔍 選択時 (OFF) の値

選択 OFF 時のテキストの背景色を指定します。

1 画面

 タブストップ 

画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。
「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。

 タブオーダー 

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。

 有効/無効 


部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

 選択

部品を選択状態にします。

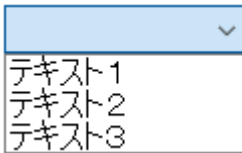
□イベント

 選択変更

トグルボタンの ON/OFF が変更された時に発生するイベントです。

10 コンボボックス


選択肢をドロップダウン形式で表示する部品です。



●プロパティ

 名称 


部品の名称を指定します。

 位置 

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ 

表示サイズをピクセル単位で指定します。

 フォント 

文字のフォントを指定します。

 文字色 

文字の色を指定します。

 背景色

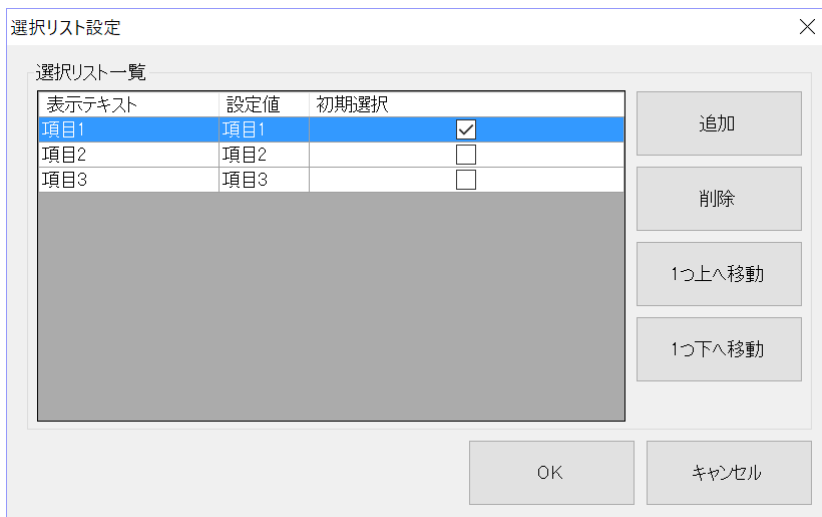
背景の色を指定します。

 表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

 選択リスト設定

選択項目のリストを設定します。以下のような設定画面から表示テキストと設定値を設定します。




表示テキスト	設定値	初期選択
項目1	項目1	<input checked="" type="checkbox"/>
項目2	項目2	<input type="checkbox"/>
項目3	項目3	<input type="checkbox"/>

 選択値

選択されている選択肢の設定値を示します。

 タブストップ

画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。
「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。

 タブオーダー

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。

 有効/無効

部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

 選択

部品を選択状態にします。

□イベント














 選択変更

コンボボックスのアイテム（選択肢）が選択された時に発生するイベントです。

11 クリックブルエリア

実行時に画面に表示されないクリック可能な領域を作成します。隠しボタンとして使用したり、画像の上に重ねて部分ごとに別のクリック動作を行うように設定したりできます。


●プロパティ

 名称 	部品の名称を指定します。
 位置 	部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。
 サイズ 	表示サイズをピクセル単位で指定します。
 背景色 	背景の色を指定します。
 表示状態 	部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。
 有効/無効  	部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

 クリック	部品がクリックされた時に発生するイベントです。
---	-------------------------

12 リスト

データをリスト形式で表示する部品です。データを入力することもできます。

新規列	新規列1	新規列2
0	A	110
1	B	120
2	C	130
3	D	100
4	E	120

リスト部品は編集時に他の部品と異なり、以下のような表示となります。
列の追加削除等は、図のようにメニューから行います。

列をクリックして選択すると、メニューが表示されます。

ボタンクリックで以下の操作ができます。

- 選択した列の前に新しい列を追加します。
- 選択した列を削除します。
- 選択した列の順序を左に移動します。
- 選択した列の順序を右に移動します。
- 選択した列の位置でスクロールロックします。
ロック状態の列ではロック解除します。

列が表示しきれない場合に表示されます。
クリックすると右に1列分スクロールします。

列が表示しきれない場合に表示されます。
クリックすると左に1列分スクロールします。

●プロパティ

名称

部品の名称を指定します。

位置

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

サイズ

表示サイズをピクセル単位で指定します。

表示開始行

表示を開始するインデックス(0～)を指定します。

1 画面

 **表示行数** 

リストに表示する行数を指定します。

 **ページ数** 

リストのページ数を取得します。

 **現在ページ** 

表示するページを取得します。

 **行の高さ** 

1行分の行の高さをピクセル単位で指定します。

 **フォント** 

レコードの文字のフォントを指定します。

 **文字色** 

レコードの文字の色を指定します。

 **背景色** 



レコードの背景の色を指定します。

 **ヘッダー表示** 

ヘッダーの表示状態を指定します。表示/非表示のどちらかを選択します。


 **ヘッダー行の高さ** 

ヘッダー行の高さをピクセル単位で指定します。

 **ヘッダーフォント** 

ヘッダーの文字のフォントを指定します。

列の「ヘッダーフォント」を設定した場合は、列の設定が優先されます。

 **ヘッダー文字色** 

ヘッダーの文字の色を指定します。

列の「ヘッダー文字色」を設定した場合は、列の設定が優先されます。

 **ヘッダー背景色** 

ヘッダーの背景の色を指定します。

列の「ヘッダー背景色」を設定した場合は、列の設定が優先されます。

 **ヘッダー文字配置** 

ヘッダーの文字列の配置を指定します。配置したい位置のボタンで指定します。

 **罫線表示** 



罫線の表示状態を指定します。表示/非表示のどちらかを選択します。

 **偶数行の背景色** 

偶数行の背景色を指定します。

 **奇数行の背景色** 

奇数行の背景色を指定します。

 **境界スタイル** 

境界のスタイルを指定します。以下から選択します。

境界線なし	境界線は表示されません。						
境界線あり	境界線が表示されます。 <table border="1" data-bbox="657 600 852 712"> <thead> <tr> <th>品番</th> <th>品名</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A001</td> <td>品名A</td> </tr> <tr> <td>B001</td> <td>品名B</td> </tr> </tbody> </table>	品番	品名	A001	品名A	B001	品名B
品番	品名						
A001	品名A						
B001	品名B						
立体の境界	立体的な境界線が表示されます。 <table border="1" data-bbox="657 779 852 891"> <thead> <tr> <th>品番</th> <th>品名</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A001</td> <td>品名A</td> </tr> <tr> <td>B001</td> <td>品名B</td> </tr> </tbody> </table>	品番	品名	A001	品名A	B001	品名B
品番	品名						
A001	品名A						
B001	品名B						

 **選択行** 



選択状態の行の番号を、先頭を 0 としたインデックスで取得・設定します。
未選択状態の場合は-1 となります。

 **表示状態** 



部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

 **選択モード** 


リストの選択方法を指定します。「セル」「行」の 2 つから選択します。

 **タブストップ** 

画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。
「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。


 **タブオーダー** 

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。


 **有効/無効** 

部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能


 **先頭ページ表示**

リストの先頭のページを表示します。


 **前ページ表示**

現在表示しているページの前のページを表示します。

1 画面

 次ページ表示


現在表示しているページの次のページを表示します。

 最終ページ表示

リストの最後のページを表示します。

 行追加

リストに新規行を追加します。

 データクリア

リストのデータを削除します。

 選択

部品を選択状態にします。

□ イベント

 行追加

リストに新規行が追加された時に発生するイベントです。

このイベントは「行追加」機能を使用した場合のみ発生します。追加された行の初期値を設定する用途で使用してください。

 選択変更

リストの選択レコードが変更された時に発生するイベントです。

 値変更

リストの値が変更された時に発生するイベントです。

ユーザーが入力を行った場合はセル単位で発生します。データリンクで複数のデータが投入される場合は、1レコードにつき1回発生します。

また、このイベント内でセルの値を書き換えた場合は発生しません。

 セルクリック

リストのセルがクリックされた時に発生するイベントです。

クリックされたセルは「選択セル」オブジェクトから取得できます。

12.1 列

リストの列は個別にプロパティを持ちます。

列のプロパティ編集を行うにはリスト部品上で列をクリックして下さい。デザイナーのプロパティグリッドは列のプロパティを一覧表示しますので、他の部品同様設定変更できます。

●プロパティ

名称

列のヘッダーに表示する名称を指定します。

幅

リストに表示する列の幅を指定します。

テキスト

列ヘッダーに表示する文字列を指定します。指定しない場合は名称が表示されます。

ヘッダーフォント

列ヘッダーの文字のフォントを指定します。リスト全体の「ヘッダーフォント」とこちらのプロパティ両方が設定されている場合、こちらの設定が優先されます。

ヘッダー文字色

列ヘッダーの文字の色を指定します。リスト全体の「ヘッダー文字色」とこちらのプロパティ両方が設定されている場合、こちらの設定が優先されます。

ヘッダー背景色

列ヘッダーの背景の色を指定します。リスト全体の「ヘッダー背景色」とこちらのプロパティ両方が設定されている場合、こちらの設定が優先されます。

フォント

列の文字のフォントを指定します。

文字色

列の文字の色を指定します。

背景色

列の背景の色を指定します。

テキスト配置

列の文字列の配置を指定します。

セル結合

値が同じセルを結合して表示するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

表示状態

列の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

1 画面

 書式 

表示の書式を指定します。文字列フォーマット設定画面をダイアログ表示します。設定画面より、テキスト/数値/通貨/日時を選択します。

 標準値 

セルが空白の場合に表示する値を設定します。

 リサイズモード 

列サイズの調整方法を指定します。変更なし/データに合わせる/フィルのいずれかを選択します。

 文字列の制御 

セル内の文字列の表示方法を指定します。なし/縮小/折り返しのいずれかを選択します。

 実行時リサイズ 

プレーヤーでの実行時にユーザー操作で列の幅を変更できるかを指定します。「有効」の場合はユーザー操作で列の幅が変更できます。

 編集タイプ 

列の読み取り専用を無効にした場合の編集タイプを指定します。テキストボックス/コンボボックス/チェックボックスのいずれかを選択します。

 読み取り専用 

列を読み取り専用にするかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。



 日本語入力モード 

入力時の IME モードを指定します。以下から選択します。

コントロールなし	指定なしになります。
ON	日本語入力モードになります。
OFF	英数字入力モードになります。ユーザーの操作で変更可能です。
使用不可	英数字入力モードになります。ユーザーの操作で変更不可です。

 入力ルール 

入力時の入力ルールを設定します。オブジェクト関連図上に配置した「入力ルール」部品に設定済の「ルール名」から該当する入力ルールを選択します。

 データ 

編集タイプが「コンボボックス」「チェックボックス」の場合に使用するデータを設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

12.2 変更行

「変更行」オブジェクトはリストのイベントから使用するオブジェクトです。「行追加」「選択変更」「値変更」「セルクリック」に設定したアクションから使用でき、それぞれが対象とする行のデータが参照できます。

●プロパティ

📁 インデックス ⚡

最上段の行を 0 とした行のインデックスを取得します。

📁 文字色 ⚡

行全体の文字色を取得・設定します。

📁 背景色 ⚡

行全体の背景色を取得・設定します。

◇機能

機能はありません。

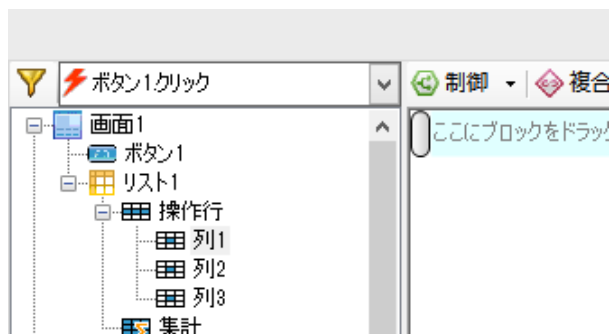
□イベント

イベントはありません。

12.3 操作行

「操作行」オブジェクトはリスト内のデータを取得・設定するオブジェクトです。「インデックス」に指定した行のデータを参照できます。

行内のセルの情報は、「操作行」オブジェクトの下に表示される「セル」からアクセスします。「セル」オブジェクトは各列の列名で表示されます。



●プロパティ

📁 インデックス ⚡

操作対象の行を、リストの最上段を 0 としたインデックスで指定します。

1 画面

文字色

操作対象の行全体の文字色を取得・設定します。

背景色

操作対象の行全体の背景色を取得・設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

12.4 セルオブジェクト

「セル」オブジェクトはリストの「変更行」「操作行」オブジェクトの下位オブジェクトです。「変更行」「操作行」の対象となった行の各セルの内容を参照・設定できます。

●「変更セル」オブジェクトのプロパティ

値

セルの値を取得・変更します。ここで値を変更した場合、「値変更」イベントは発生しません。

列名

列名を取得・変更します。

フォント

セルのフォントを取得・変更します。

読み取り専用

セルを読み取り専用を設定、もしくは解除します。

文字色

セルの文字色を取得・設定します。

背景色

セルの背景色を取得・設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

12.5 変更セル

「変更セル」はリストの「値変更」「選択変更」イベントで使用できるオブジェクトです。「値変更」時は値が変更されたセルを、「選択変更」時は変更後の選択されたセルを表します。

●「変更セル」オブジェクトのプロパティ



値



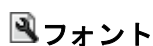
セルの値を取得・変更します。ここで値を変更した場合、「値変更」イベントは発生しません。



列名



列名を取得・変更します。



フォント



セルのフォントを取得・変更します。



読み取り専用



セルを読み取り専用を設定、もしくは解除します。



文字色



セルの文字色を取得・設定します。



背景色



セルの背景色を取得・設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

12.6 集計

「集計」はリストの列ごとのデータを取得するためのオブジェクトです。単体での使用は出来ず、集計ファンクションと組み合わせて使用します。

●プロパティ



列名



リストに設定した列がプロパティとして表示されます。このプロパティをファンクションに設定して使用します。

例：新規列の合計をラベル1のテキストに設定



集計単位

集計を行う単位を設定します。「全データ」「ページ単位」のどちらかを選択します。

13 画像

画面に画像を表示する部品です。

●プロパティ

名称

部品の名称を指定します。

位置

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

サイズ



表示サイズをピクセル単位で指定します。

ファイル名

表示する画像のファイルパスを指定します。
対象となるファイルの種類は、（拡張子.bmp/.jpg/.gif/.png）の4つです。

リサイズモード

画面の表示モードを指定します。以下から選択します。

サイズ変更無し	指定の画像をそのまま表示します。画像が部品サイズより大きい場合は、切り捨てられます。 
部品サイズに合わせる	部品のサイズに合わせて画像を拡大縮小します。 

縦横比を維持

画像の縦横比を維持するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 配置

画像の配置を指定します。配置したい位置のボタンで指定します。

 背景色

背景の色を指定します。

 境界スタイル

境界のスタイルを指定します。以下から選択します。

未設定	スタイル設定が適用されます。
境界線なし	境界線は表示されません。 
点線	
破線	
境界線あり	
立体の境界	
浮き出た境界線	

 境界線の太さ

境界線の太さを指定します。

 境界線の色

境界線の色を指定します。

 表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

 バッジテキスト

バッジに表示する文字列を指定します。



 バッジ表示位置

バッジの配置を指定します。左上/右上/左下/右下から選択します。



 バッジフォント

バッジテキストのフォントを指定します。

1 画面

 **バッジ文字色** 


バッジテキストの文字色を指定します。

 **バッジ背景色** 

バッジの背景色を指定します。

 **バッジサイズ** 

バッジのサイズを指定します。

 **有効/無効** 

部品の有効/無効状態を設定します。

 **フォルダ** 

ファイルの保存先のプレースホルダを設定します。ファイル名に相対パスを指定した場合、プレースホルダに設定したフォルダ内のファイルを表示するように出来ます。

◇機能

機能はありません。

□イベント

 **クリック**

部品がクリックされた時に発生するイベントです。

14 音声


画面に画像を表示する部品です。

この部品を使用するには、WindowsMediaPlayer がインストールされている必要があります。

●プロパティ

 **名称** 

部品の名称を指定します。

 **位置** 

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 **ファイル名** 

再生する音楽のファイルパスを指定します。

対象となるファイルの種類は、（拡張子.wav/.mp3/.wma）です。

 **自動再生** 

ファイルの読み込み後、自動的に音楽の再生を開始するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 **リピート** 

再生終了後、リピート再生するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 **有効/無効** 

部品の有効/無効状態を設定します。

 **フォルダ** 


ファイルの保存先のプレースホルダを設定します。ファイル名に相対パスを指定した場合、プレースホルダに設定したフォルダ内のファイルを表示するように出来ます。

◇機能 **再生**


音楽ファイルを再生します。

 **停止**

音楽ファイルを停止します。

 **一時停止**

再生中の音楽ファイルを一時停止します。

□イベント **再生終了**

再生が終了した時に発生するイベントです。「リピート」が設定されている場合は停止するまで1回再生終了するごとに発生します。

15 動画

画面上で動画を再生する部品です。

この部品を使用するには、WindowsMediaPlayer がインストールされている必要があります。

●プロパティ **名称** 

部品の名称を指定します。

 **位置** 

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 **サイズ** 

表示サイズをピクセル単位で指定します。

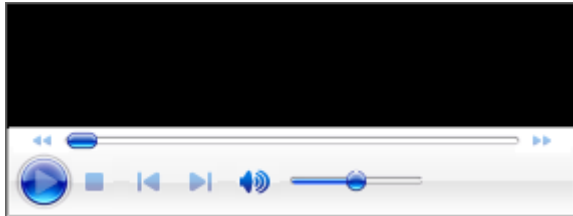
1 画面

📁 ファイル名

再生する動画のファイルパスを指定します。
対象となるファイルの種類は、（拡張子.avi/.mpg/.wmv）です。

📁 操作 UI 表示

実行時に操作 UI を表示するかを指定します。表示/非表示から選択します。
「表示」を選択した場合、以下のように表示されます。



📁 表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

📁 自動再生

ファイルの読み込み後、自動的に動画の再生を開始するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

📁 リピート

再生終了後、リピート再生するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

📁 フォルダ

ファイルの保存先のプレースホルダを設定します。ファイル名に相対パスを指定した場合、プレースホルダに設定したフォルダ内のファイルを表示するように出来ます。

📁 保存先フォルダ

スクリーンショットの保存先のプレースホルダを設定します。
「画像保存」機能でファイル名に相対パスを指定すると、このフォルダ以下に保存されます。

◇機能

再生

音楽ファイルを再生します。

停止

音楽ファイルを停止します。

一時停止

再生中の音楽ファイルを一時停止します。

⚙️ 画像保存

再生中の動画のフレームを画像として保存します。

□ イベント

⚡ クリック

部品をクリックしたときに発生するイベントです。

⚡ 再生終了

再生が終了したときに発生するイベントです。「リピート」が設定されている場合は停止するまで1回再生終了するごとに発生します。

16 テロップ

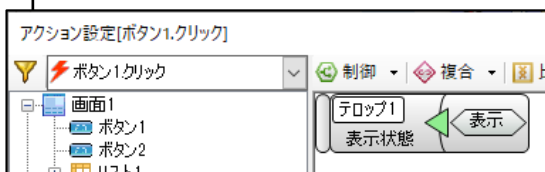
画面上に背景を透過した文字列を表示する部品です。

設備C	稼働状態
設備1	稼働
設備2	休止
設備3	メンテナンス

テロップ部品は、配置した状態では画面に表示されません。

アクションから「表示状態」を「表示」に変更すると「表示領域」に設定された位置と高さで表示されます。

設備	稼働状態
設備1	稼働
設備2	休止
設備3	メンテナンス



設備C	稼働状態
設備1	稼働
設備2	休止
設備3	メンテナンス

デザイン時は、画面上で表示領域を設定できます。

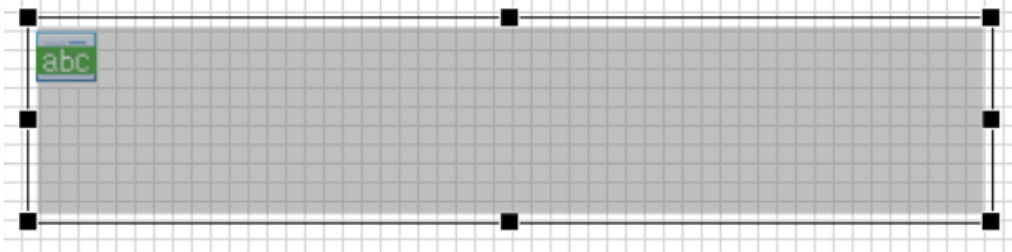
画面に配置したテロップ部品を選択すると、表示領域が半透明で表示されます。

他の画面部品のように、表示領域をマウスでドラッグして設定して下さい。

〈非選択状態〉



〈選択状態〉



●プロパティ

 名称




部品の名称を指定します。

 表示領域




テロップの表示位置・サイズを指定します。

 文字列




テロップに表示する文字列を指定します。

 スクロール速度




文字列のスクロール速度を指定します。

0を指定した場合はスクロールを行いません。1以上を指定した場合、文字列をスクロールします。指定した数値が大きくなる程、スクロール速度は速くなります。

 フォント



文字列の表示フォントを指定します。

 文字色



文字列の表示色を指定します。

 背景色



テロップ領域の背景色を指定します。

 表示状態



テロップの表示状態を指定します。

◇機能

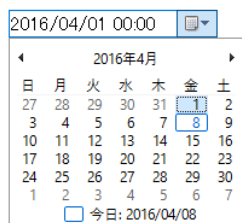
機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

17 日時選択

日時を選択入力する部品です。



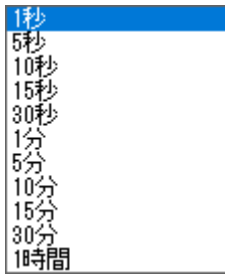
●プロパティ

- | | |
|---|---|
|  名称 |  |
| 部品の名称を指定します。 | |
|  位置 |  |
| 部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。 | |
|  サイズ |  |
| 表示サイズをピクセル単位で指定します。 | |
|  テキスト |  |
| 表示中の日時を表示形式で取得します。 | |
|  日時 |  |
| 選択している日時を取得・設定します。 | |
|  初期表示 |  |
| 部品の初期表示時に現在の日時を表示させるか、「日時」プロパティに設定した日時を表示するかを指定します。 | |
|  フォント |  |
| 文字のフォントを指定します。 | |
|  文字色 |  |
| 文字の色を指定します。 | |
|  背景色 |  |
| 背景の色を指定します。 | |
|  表示状態 |  |
| 部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。 | |
|  表示形式 |  |
| 日時の形式を指定します。 | |



1 画面

 単位時間 

日時の単位時間を指定します。

 タブストップ 

画面上で Tab キーを押したときに部品を入力状態にするかを指定します。
「有効」に設定した場合は、「タブオーダー」が一つ前の部品で Tab キーを押下した際、入力状態になります。

 タブオーダー 

画面上で Tab キーを押下した際に入力状態となる順番を 0 以上の数値で設定します。同一の値を複数に設定した場合、順番は不定となります。

 有効/無効 

部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

 選択

部品を選択状態にします。

□イベント

 日時変更

日時が変更された時に発生するイベントです。

18 カレンダー

画面上にカレンダーを表示する部品です。

1 か月から 12 か月までのカレンダーを同時に表示できます。

2020年7月						
日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

<1 か月表示>

2020年7月							2020年8月							2020年9月							2020年10月						
日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31
							30	31																			

2020年11月							2020年12月							2021年1月							2021年2月						
日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13
8	9	10	11	12	13	14	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
15	16	17	18	19	20	21	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27
22	23	24	25	26	27	28	27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	28						
29	30													31													

2021年3月							2021年4月							2021年5月							2021年6月						
日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
28	29	30	31				25	26	27	28	29	30	23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30				
														30	31												

<12 か月表示>

カレンダーに表示する内容は、プロパティ「詳細設定」から設定します。

カレンダー-詳細設定

2020年7月						
日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

全体表示
 複数月表示
 個別項目表示

年月表示: 高さ:

前月・次月の日付を表示
 月切り替えボタンを表示

週の開始曜日:

表示言語:

カレンダーの境界線:
メモ表示行数:

境界線の幅:

メモフォント:

グリッド線 幅:
メモ表示色:

日付の表示位置:
メモの表示位置:

1 画面

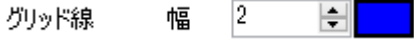
設定項目は以下となります。


項目	内容
年月表示 <input type="text" value="年月表示"/> 高さ <input type="text" value="24"/>	カレンダーに表示するヘッダーの内容と、表示する高さを設定します。
<input type="checkbox"/> 前月・次月の日付を表示	カレンダーで表示している月の前月・次月の日付を表示するかを指定します。
<input type="checkbox"/> 月切り替えボタンを表示	月の切り替えボタンを表示するかを指定します。
週の開始曜日 <input type="text" value="日"/>	週の開始曜日を指定します。
表示言語 <input type="text" value="既定の言語"/>	カレンダーの表示言語を設定します。 「既定の言語」を選択した場合は、システムの言語で表示されます。
カレンダーの境界線 <input type="text" value="境界線あり"/> 境界線の幅 <input type="text" value="1"/>	カレンダーの境界線を設定します。 境界線のスタイル、幅、色を指定します。 スタイルは、以下から選択します。

グリッド線 幅

カレンダー内部のグリッド線の幅と色を設定します。

グリッド線 幅





日付の表示位置

カレンダー内の日付の表示位置を指定します。

水

1

<左上>

水

1

<上>

水

1

<右上>

水

1

<左>

水

1

<中央>

水

1

<右>

水

1

<左下>

水

1

<下>

水

1

<右下>

メモ表示行数


メモフォント

メモ表示色

メモの表示位置

メモ欄の表示設定を行います。

メモの表示位置は、左/中央/右のいずれかを選択します。



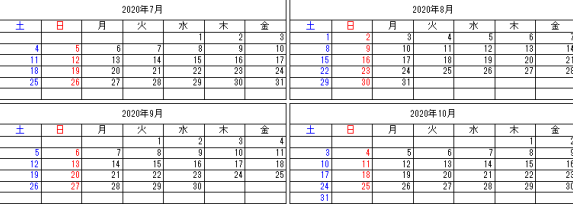
全体表示 複数月表示 個別項目表示

表示月数


表示列数

カレンダーの間隔 X

複数月表示のカレンダー設定を行います。



<表示月数:4 表示列数:2>



<表示月数:12 表示列数:6>

- 46 -

1 画面

全体表示 複数月表示 個別項目表示

カレンダー全体の設定

フォント

背景色

文字色

カレンダー上で選択した項目の表示設定を行います。
設定可能な項目は以下となります。

項目名	設定対象
年月ヘッダ	年月の表示部分。
曜日ヘッダ	曜日表示部分。
日曜～土曜の日付	各曜日の日付部分。
前月の日付	カレンダーの前月日付表示部分。
次月の日付	カレンダーの次月日付表示部分。

●プロパティ

- 名称

部品の名称を指定します。
- 位置

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。
- サイズ

表示サイズをピクセル単位で指定します。
- 表示月

表示する月を指定します。
- 年月表示

年月の表示形式を指定します。無し/月表示/年月表示のいずれかを選択します。
- 週の開始曜日

週の開始となる曜日を指定します。
- 表示言語

表示言語を指定します。既定の言語/日本語/English のいずれかを選択します。
- 詳細設定

カレンダーの表示情報を設定します。詳細設定ダイアログよりカレンダーに表示する内容を指定します。
- 表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。
- データ

カレンダー内部で使用するデータ項目を設定します。
- 選択日数

選択している日数を取得・設定します。

 **選択日付**  

選択している日付を取得・設定します。

 **選択モード** 


日付または月のどちらを選択するかを設定します。

 **複数選択** 

複数の日付を同時に選択するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 **有効/無効**  


部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能 **次月表示**


現在表示の翌月のカレンダーを表示します。

 **前月表示**


現在表示の前月のカレンダーを表示します。

 **データクリア**

カレンダーに表示中のデータをクリアします。

□イベント **データ変更**

データが変更された時に発生するイベントです。

 **日付クリック**

カレンダー上の日付をクリックした時に発生するイベントです。

 **選択変更**

カレンダー上の選択日付が変更された時に発生するイベントです。

 **表示月変更**

カレンダーの表示月が変更された時に発生するイベントです。

19 電子印

電子印を画面に表示する部品です。



●プロパティ

 名称




部品の名称を指定します。

 位置




部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ




表示サイズをピクセル単位で指定します。

 フォント



印のテキスト表示に使用するフォントを指定します。

 表示色



印の色を指定します。

 背景色



背景色を指定します。

 組織



上段に表示する文字列を設定します。

 日付



中段に表示する日付を設定します。

 氏名



下段に表示する文字列を設定します。

 表示状態



部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

 有効/無効



部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

20 タイマー

一定間隔で処理を実行できる部品です。

●プロパティ

📄 名称



部品の名称を指定します。

📄 位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

📄 イベント発生間隔



イベントを発生する間隔を秒単位で指定します。
※0 を指定した場合は無効となります。

📄 有効/無効



部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

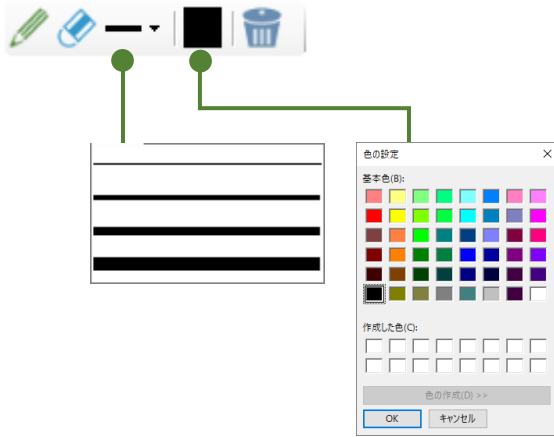
⚡ 時間経過

タイマー起動後、「イベント発生間隔」経過毎に発生するイベントです。

21 手書き入力

表示画面に手書き入力する部品です。

ツールバーのアイコンをクリックし、各種設定を行います。



ツール	概要
	ペン入力モードに切り替えます。
	削除モードに切り替えます。
	線のサイズを設定します。 4つのサイズから指定します。
	線の色を設定します。
	画面に入力した内容をすべて削除します。 背景画像は削除されません。

●プロパティ

名称



部品の名称を指定します。

位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

サイズ



表示サイズをピクセル単位で指定します。

背景色



背景色を指定します。

背景画像



表示する背景画像のファイルパスを指定します。
対象となるファイルの種類は、拡張子.bmp/.jpg/.gif/.pngの4つです。

背景リサイズ



部品のサイズに合わせて画像を拡大縮小するかを指定します。
有効/無効から選択します。

フォルダ



画像ファイルが存在するプレースホルダを設定します。
背景画像に相対パスを指定した場合、プレースホルダに設定したフォルダ内のファイルを表示します。

表示状態



部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

読み取り専用

部品の表示状態を指定します。有効/無効から選択します。

出力先フォルダ

入力した内容を保存する、プレースホルダを設定します。

ファイル名に相対パスを指定した場合、プレースホルダに設定したフォルダ内に出
力します。

指定したフォルダが存在しない場合、フォルダを新規作成します。

有効/無効

部品の有効/無効状態を設定します。

◇機能

画像保存

入力した内容を保存し、設定した出力先フォルダに出力します。



◆パラメータ


ファイル名

出力するファイル名を設定します。

ファイル名が指定されなかった場合は、「<部品名称>_<現在日時>」がファイル名と
なります。


例. ファイル名が「picture」の場合

指定したフォルダに「picture.png」を出力します。

 picture.png

例. ファイル名が空白の場合

指定したフォルダに「<部品名称>_<現在日時>.png」を出力します。

 手書き入力1_20220311103006.png

例. ファイル名が「<サブフォルダ>%picture」の場合

サブフォルダに「picture.png」を出力します。

サブフォルダが存在しない場合、サブフォルダを新規作成します。

□イベント

イベントはありません。

22 直線

直線を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 始点



直線を表示する始点の位置をピクセル単位 (X・Y座標) で指定します。

 終点



直線を表示する終点の位置をピクセル単位 (X・Y座標) で指定します。

 線種



表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線
破線	-----
実線	_____

 線の太さ



表示する線の太さをポイント単位で指定します。

 線の色



表示する線の色を指定します。

 表示状態



部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。































□イベント

イベントはありません。

23 平行四辺形

平行四辺形を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ

 名称 	部品の名称を指定します。										
 位置 	部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。										
 サイズ 	表示サイズをピクセル単位で指定します。										
 線種 	表示する線の種類を指定します。以下から選択します。										
<table border="1" data-bbox="359 981 1428 1310"> <tr> <td>未設定</td> <td>線は表示されません。</td> </tr> <tr> <td>線なし</td> <td>線は表示されません。</td> </tr> <tr> <td>点線</td> <td></td> </tr> <tr> <td>破線</td> <td></td> </tr> <tr> <td>実線</td> <td></td> </tr> </table>	未設定	線は表示されません。	線なし	線は表示されません。	点線		破線		実線		
未設定	線は表示されません。										
線なし	線は表示されません。										
点線											
破線											
実線											
 線の太さ 	表示する線の太さをポイント単位で指定します。										
 線の色 	表示する線の色を指定します。										
 背景色 	部品内部の塗りつぶしの色を指定します。										
 背景透過 	背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。										
 底辺の幅 	底辺の幅を全体の幅に対する割合で設定します。1以下の数値を設定します。										
 回転 	平行四辺形の回転角度を時計回りで設定します。										
 反転 	平行四辺形を左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。										

1 画面

 **表示状態** 

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

24 台形

台形を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ

 **名称** 


部品の名称を指定します。

 **位置** 




部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 **サイズ** 

表示サイズをピクセル単位で指定します。

 **線種** 

表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線	
破線	
実線	

 **線の太さ** 

表示する線の太さをポイント単位で指定します。

 **線の色** 

表示する線の色を指定します。

 **背景色** 

部品内部の塗りつぶしの色を指定します。

 **背景透過** 

背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 上底の幅

上底の幅を全体の幅に対する割合で設定します。1 以下の数値を設定します。

 回転

台形の回転角度を時計回りで設定します。

 反転

台形を左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。

 表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

25 四角形

四角形を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。


●プロパティ

 名称

部品の名称を指定します。

 位置




部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ

表示サイズをピクセル単位で指定します。

 線種

表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線	
破線	
実線	

1 画面

 線の太さ 

表示する線の太さをポイント単位で指定します。

 線の色 


表示する線の色を指定します。

 背景色 

部品内部の塗りつぶしの色を指定します。

 背景透過 

背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 角の形状 

四角形の角の形状を指定します。以下の3種類から選択します。



〈通常〉



〈丸め〉



〈切り落とし〉

 角のサイズ 

四角形の角のサイズを指定します。1以上の数値を設定します。

 回転 

四角形の回転角度を時計回りで設定します。

 反転 

四角形を左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。

 表示状態 

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

26 三角形

三角形を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ

 名称




部品の名称を指定します。

 位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ






表示サイズをピクセル単位で指定します。

 線種



表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線	
破線	
実線	

 線の太さ



表示する線の太さをポイント単位で指定します。

 線の色



表示する線の色を指定します。

 背景色



部品内部の塗りつぶしの色を指定します。

 背景透過



背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 回転



三角形の回転角度を時計回りで設定します。

 反転



三角形を左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。

 表示状態



部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

1 画面

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

27 直角三角形

直角三角形を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ

🔍 名称



部品の名称を指定します。

🔍 位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

🔍 サイズ



表示サイズをピクセル単位で指定します。

🔍 線種



表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線	
破線	
実線	

🔍 線の太さ



表示する線の太さをポイント単位で指定します。

🔍 線の色



表示する線の色を指定します。

🔍 背景色



部品内部の塗りつぶしの色を指定します。

🔍 背景透過



背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

🔍 回転



直角三角形の回転角度を時計回りで設定します。



反転



直角三角形を左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。



表示状態



部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

28 楕円

楕円を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ



名称



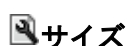
部品の名称を指定します。



位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。



サイズ



表示サイズをピクセル単位で指定します。



線種



表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線	
破線	
実線	



線の太さ



表示する線の太さをポイント単位で指定します。



線の色



表示する線の色を指定します。

1 画面

 背景色  

部品内部の塗りつぶしの色を指定します。

 背景透過  

背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 回転  

楕円の回転角度を時計回りで設定します。

 反転  

楕円を左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。

 表示状態  

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

29 アーチ

アーチを描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ

 名称 

部品の名称を指定します。

 位置 




部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 サイズ 

表示サイズをピクセル単位で指定します。

 線種  

表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線	
破線	
実線	

 **線の太さ** 

表示する線の太さをポイント単位で指定します。

 **線の色** 

表示する線の色を指定します。

 **背景色** 

部品内部の塗りつぶしの色を指定します。

 **背景透過** 


背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 **回転** 

アーチの回転角度を時計回りで設定します。

 **反転** 

アーチを左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。

 **開始角度** 


アーチの描画開始角度を設定します。

 **終了角度** 

アーチの描画終了角度を設定します。

 **幅** 

アーチの幅を部品サイズの幅との割合で指定します。0.1~1.0の範囲で指定でき、1.0にすると半円になります。

 **表示状態** 

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

30 パイ

扇形を描画する部品です。画面上の区切り線などとして使用できます。
ただし、図形部品以外の部品より前には表示されません。

●プロパティ

名称



部品の名称を指定します。

位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

サイズ



表示サイズをピクセル単位で指定します。

線種



表示する線の種類を指定します。以下から選択します。

未設定	線は表示されません。
線なし	線は表示されません。
点線	
破線	
実線	

線の太さ



表示する線の太さをポイント単位で指定します。

線の色



表示する線の色を指定します。

背景色



部品内部の塗りつぶしの色を指定します。

背景透過



背景を透過するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

回転



パイの回転角度を時計回りで設定します。

反転



パイを左右反転するかを指定します。反転しない/左右反転から選択します。

開始角度



パイの描画開始角度を設定します。

終了角度

パイの描画終了角度を設定します。

表示状態

部品の表示状態を指定します。表示/非表示から選択します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

31 メッセージボックス

メッセージボックスを表示する部品です。

●プロパティ

名称

部品の名称を指定します。

位置

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

テキスト

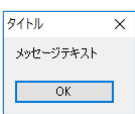
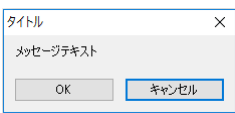
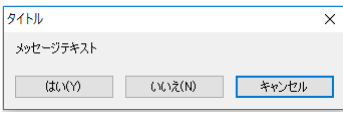
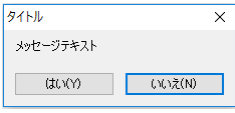
表示するメッセージを設定します。

タイトル

メッセージボックスのタイトルを設定します。

スタイル





メッセージボックスのスタイルを指定します。以下から選択します。

OK	
OK キャンセル	
YesNo キャンセル	
YesNo	

1 画面

 アイコン  

メッセージボックスに表示するアイコンを指定します。以下から選択します。

なし	アイコンを表示しません。
エラー	
クエスチョン	
警告	
情報	

 フォント  

文字のフォントを指定します。

 戻り値 

ユーザーの選択結果を示します。OK/キャンセル/Yes(はい)/No(いいえ)のいずれかが設定されます。

◇機能

 表示

メッセージボックスを表示します。

□イベント

イベントはありません。

32 ファイル選択

ファイル選択用のダイアログを表示する部品です。

●プロパティ

 名称 




部品の名称を指定します。

 位置 

部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 タイトル  

ファイル選択ダイアログのタイトルを設定します。

 選択タイプ  

ファイル選択ダイアログのタイプを指定します。開く/保存のどちらかを選択します。

 ファイルパス  

初期状態として表示するファイルパスを設定、ユーザーが選択したファイルを選択します。

ファイル名

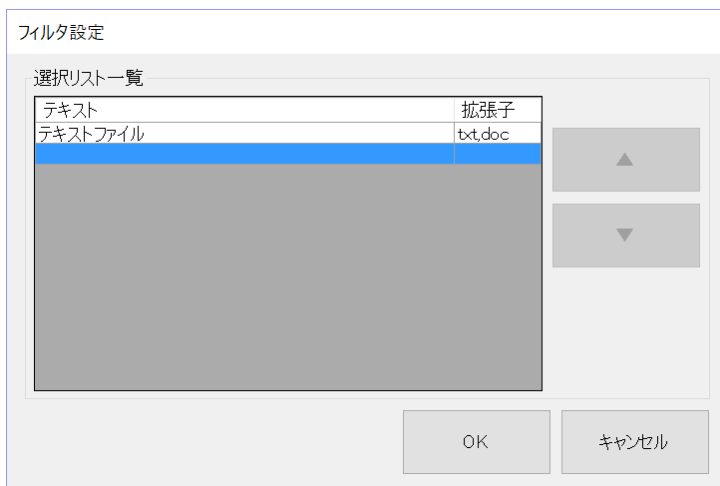
「ファイルパス」に設定されたファイルのファイル名部分のみを取得します。

フォルダ名

「ファイルパス」に設定されたファイルのフォルダ名部分のみを取得します。

フィルタ

選択対象のファイルのフィルタを設定します。
設定画面から表示文字列と拡張子を設定します。



テキスト	拡張子
テキストファイル	txt.doc

※アクションからは文字列として設定します。その場合「|」を区切り文字として、表示文字列・フィルタ文字列を対にして設定します。フィルタ文字列には「;」を区切り文字として複数の条件を設定できます。

例：テキストファイル(*.txt, *.doc)を設定する場合

「テキストファイル(*.txt, *.doc) | *.txt;*.doc」

戻り値

ユーザーの選択結果を示します。-/OK/キャンセルのいずれかが設定されます。

◇機能

表示

ファイル選択ダイアログを表示します。

□イベント

イベントはありません。

33 フォルダ選択

フォルダ選択用のダイアログを表示する部品です。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 フォルダ名




初期状態のフォルダのパスを設定、ユーザーが選択したフォルダのパスを取得します。

 注釈



ダイアログに表示する注釈文を設定します。

 新しいフォルダ



新しいフォルダ作成ボタンを表示するかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 戻り値



ユーザーの選択結果を示します。-/OK/キャンセルのいずれかが設定されます。

◇機能

 表示

フォルダ選択ダイアログを表示します。

□イベント

イベントはありません。

34 データボックス

画面に表示されないデータを保持する為の部品です。

●プロパティ


 名称



部品の名称を指定します。

 位置


部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

 データ

データボックス内部のデータのリストを設定します。

データボックスの内部データは、このプロパティの設定画面で追加・編集します。

※アクションでは、「データ」プロパティの設定で追加したデータ項目を個別にプロパティとして扱うことができます。


 エラー点数

データボックス内で発生しているエラー点数を取得します。

 有効/無効


部品の有効/無効状態を設定します。「無効」の場合、データリンクの設定が行われていてもデータの送受信は行われません。

◇機能

 リセット

データボックス内のデータを、設計時の初期値にリセットします。リセットした結果、データが変更された場合「データ変更」イベントが発生します。

□イベント

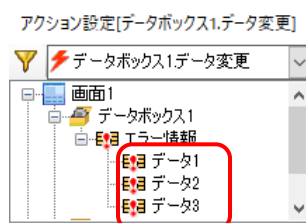
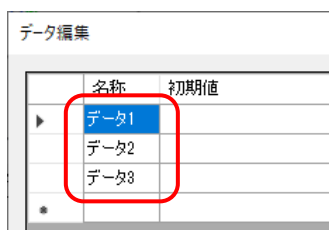
 データ変更

データボックス内部のデータが変更されたときに発生するイベントです。


34.1 エラー情報

「エラー情報」オブジェクトでは、「データボックス」内で発生したエラーの内容を取得することができます。

データボックス内のデータ項目ごとにエラーの有無を取得できます。



●プロパティ

 エラーメッセージ

エラーメッセージを取得します。このメッセージには、データ項目に設定した「入力ルール」で判定された結果のメッセージが設定されます。エラーが発生していない場合は空白になります。

1 画面

◇機能

機能はありません。

□イベント

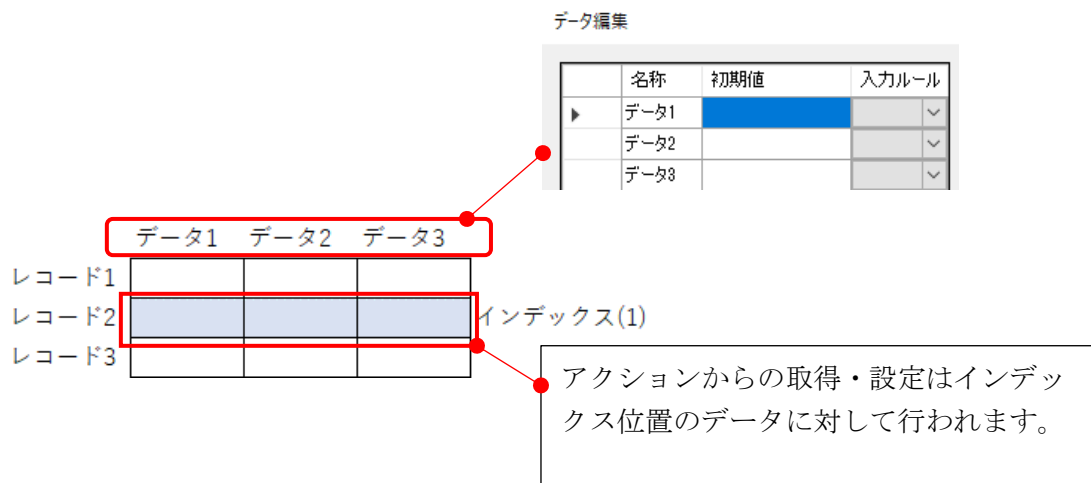
イベントはありません。

35 データテーブル

画面に表示されないデータを保持する為の部品です。

保持したデータは、「データ」プロパティに設定した項目を列として複数の行(レコード)を保持するテーブルのような形で保持します。

使用するレコードは「インデックス」プロパティで指定します。



●プロパティ

🔍 名称



部品の名称を指定します。

🔍 位置



部品を表示する位置をピクセル単位で指定します。

🔍 データ

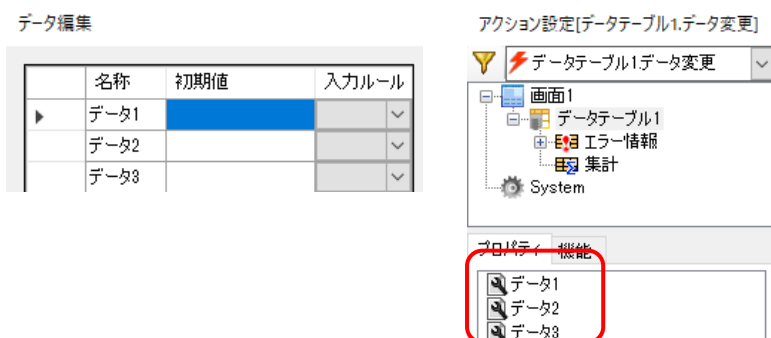


データボックス内部のデータのリストを設定します。

データボックスの内部データは、このプロパティの設定画面で追加・編集します。

各データには、初期値と適用する入力ルールを設定できます。入力ルールについては、「RADEN デザイナーユーザーズガイド」の「7. 入力ルールの設定」をご参照ください。

※アクションでは、「データ」プロパティの設定で追加したデータ項目を個別にプロパティとして扱うことが出来ます。このプロパティではデータの取得と設定が行えます。



📄 レコード数

データボックスが保持しているレコード数を取得します。

📄 インデックス

選択レコードの位置を 0～の数値で取得・設定します

📄 エラー点数

データテーブル内で発生しているエラー点数を取得します。

📄 レコードエラー点数

「インデックス」で指定したレコード内で発生しているエラー点数を取得します。

📄 有効/無効

部品の有効/無効状態を設定します。「無効」の場合、データリンクの設定が行われていてもデータの送受信は行われません。

◇機能

⚙️ リセット

データボックス内のデータを、設計時の初期値にリセットします。リセットした結果、データが変更された場合「データ変更」イベントが発生します。

□イベント

⚡ データ変更

インデックス位置のデータが変更されたときに発生するイベントです。

⚡ インデックス変更

インデックスが変更されたときに発生するイベントです。

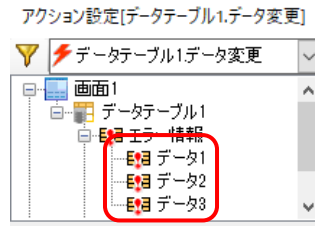
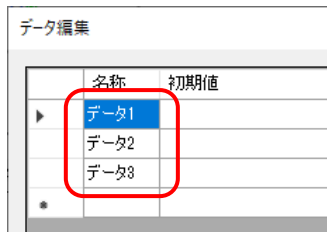
35.1 エラー情報

「エラー情報」オブジェクトでは、「データテーブル」内で発生したエラーの内容を取得することができます。


データテーブルの「インデックス」で指定したレコードで発生したエラー情報を取得できます。

データボックス内のデータ項目ごとにエラーの有無を取得できます。

1 画面



●プロパティ

 エラーメッセージ


エラーメッセージを取得します。このメッセージには、データ項目に設定した「入力ルール」で判定された結果のメッセージが設定されます。エラーが発生していない場合は空白になります。

◇機能

機能はありません。


□イベント

イベントはありません。

36 アクション

画面内でよく使われる処理を定義する為の部品です。

●プロパティ

 ショートカットキー


キーボードを使って、アクションの「実行」イベントを実行させるかを設定します。ショートカットキーに割り当てる、キー又はキーと修飾子の組み合わせを指定します。

◇機能

 実行

アクションを実行します。

□イベント

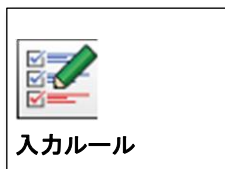
 実行

アクションを実行します。

このイベントは、アクションから「実行」機能が呼び出された時のみ発生します。

2. 入力ルール

基本部品



1 入力ルール

テキストボックスなどの入力関連部品に対する入力ルールを定義する部品です。
使用方法は「RADEN デザイナーユーザーズガイド」の「7. 入力ルールの設定」をご参照ください。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

◇機能

機能はありません。

□イベント

イベントはありません。

3. スクリーンショット

基本部品



1 スクリーンショット

表示中の RADEN 画面を画像として保存、または印刷する部品です。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 出力先



画像を出力する出力先を指定します。

 撮影範囲



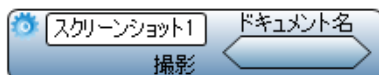
スクリーンショットの撮影範囲を指定します。
以下の 3 種類から選択します。

画面全体	全ての画面の内容を撮影します。
現在のウインドウ (枠あり)	ウインドウ枠を含む、RADEN で現在表示している画面全体を撮影します。
現在のウインドウ (枠なし)	ウインドウ枠を含まない、RADEN で現在表示している画面内容を撮影します。

◇機能

 撮影

画面を撮影し、撮影したスクリーンショットを設定した出力先に出力します。



◆ パラメータ

📄 ドキュメント名


出力するファイル名またはドキュメント名を設定します。

ドキュメント名が指定されなかった場合は、「<部品名称>_<現在日時>」がドキュメント名となります。


「出力先」にフォルダが設定されている場合、ドキュメント名をファイル名として使用します。

「出力先」にプリンタが設定されている場合は、出力するドキュメント名として使用します。

例. 出力先がフォルダでドキュメント名が「document」の場合
指定したフォルダに「document.png」を出力します。

 document.png

例. 出力先がフォルダでドキュメント名が空白の場合
指定したフォルダに「<部品名称>_<現在日時>.png」を出力します。

 スクリーンショット1_20220114105008.png

例. 出力先がフォルダでドキュメント名が「<サブフォルダ>¥document」の場合
サブフォルダに「document.png」を出力します。
サブフォルダが存在しない場合、サブフォルダを新規作成します。

例. 出力先がプリンタでドキュメント名が「document」の場合
出力するドキュメント名を「document」で設定します。



例. 出力先がプリンタでドキュメント名が空白の場合
出力するドキュメント名を「<部品名称>_<現在日時>」で設定します。



□ イベント

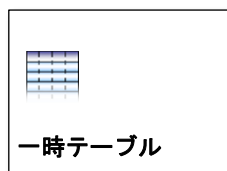
イベントはありません。

4. データストア

基本部品



基本部品



1 データストア

RADEN アプリケーション内で扱うデータ領域となる部品です。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 接続状態



データストアとデータベースとの接続状態を取得します。接続されている場合は「接続」、接続されていない場合は「未接続」となります。

◇機能

 データ更新開始

データベースのトランザクションを開始します。当機能呼び出した以降のデータ更新は全てトランザクション内で実行されます。

 データ更新キャンセル

前回「データ更新開始」を呼び出してからの変更をすべてキャンセルし、トランザクションを終了します。

 データ更新適用

前回「データ更新開始」を呼び出してからの変更をすべて適用し、トランザクションを終了します。

□イベント

イベントはありません。

2 一時テーブル

プロジェクト実行時、一時的に保持されるデータを定義する部品です。
保持したデータは、プロジェクト終了時に削除されます。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 レコード数



テーブルのレコード数を取得します。

4 データストア

 カーソル位置 

テーブル内のカーソル位置を取得・設定します。

 オフセット  

データを取得する際、読み飛ばす件数を設定します。

「10」を設定した場合、先頭の 10 レコードは読み飛ばされ 11 レコード目以降のデータが取得されます。

 取得件数  


データを取得する件数を設定します。

「10」を設定した場合、最大 10 件までのデータを取得し、それ以降のデータは取得しません。ただし、この場合でも「レコード数」プロパティはテーブル全体のレコード数を返します。

 更新結果 

テーブルを更新した結果を取得します。以下のいずれかとなります。

未実施	更新処理が行われていません。
正常終了	更新処理が正常に終了しました。
接続失敗	データソースへの接続に失敗しました。
更新の競合	外部の要因によってデータが更新されているため、更新を中止しました。
クエリ不正	要求が不正に終了しました。


 更新チェック 

データ更新の際に、他の処理によってデータが更新されていないかをチェックする為のフィールドを指定します。


◇機能

 先頭レコードを選択

カーソル位置を先頭のレコードに移動します。

 終端レコードを選択


カーソル位置を終端のレコードに移動します。

 前のレコードを選択


カーソル位置を現在のレコードの前のレコードに移動します。

 次のレコードを選択

カーソル位置を現在のレコードの次のレコードに移動します。

 全レコードのクリア

全てのレコードデータを削除します。

 データ更新

データリンク経由でデータを要求し、受け取ったデータで自身の内部データを更新します。

□ イベント

イベントはありません。

3 テーブル

プロジェクト終了時に保持するデータを定義する部品です。

● プロパティ

🔍 名称



部品の名称を指定します。

🔍 レコード数



テーブルのレコード数を取得します。

🔍 カーソル位置



テーブル内のカーソル位置を取得・設定します。

🔍 オフセット



データを取得する際、読み飛ばす件数を設定します。

「10」を設定した場合、先頭の 10 レコードは読み飛ばされ 11 レコード目以降のデータが取得されます。

🔍 取得件数



データを取得する件数を設定します。

「10」を設定した場合、最大 10 件までのデータを取得し、それ以降のデータは取得しません。ただし、この場合でも「レコード数」プロパティはテーブル全体のレコード数を返します。

🔍 更新結果



テーブルを更新した結果を取得します。以下のいずれかとなります。

未実施	更新処理が行われていません。
正常終了	更新処理が正常に終了しました。
接続失敗	データソースへの接続に失敗しました。
更新の競合	外部の要因によってデータが更新されているため、処理を中止しました。
クエリ不正	要求が不正に終了しました。

🔍 更新チェック




データ更新の際に、他の処理によってデータが更新されていないかをチェックする為のフィールドを指定します。

◇ 機能


⚙️ 先頭レコードを選択

カーソル位置を先頭のレコードに移動します。


4 データストア

 終端レコードを選択


カーソル位置を終端のレコードに移動します。

 前のレコードを選択


カーソル位置を現在のレコードの前のレコードに移動します。

 次のレコードを選択

カーソル位置を現在のレコードの次のレコードに移動します。

 全レコードのクリア

全てのレコードデータを削除します。

 データ更新

データリンク経由でデータを要求し、受け取ったデータで自身の内部データを更新します。

 イベント

イベントはありません。

4 検索

条件を指定してデータの検索を行う部品です。


●プロパティ

 名称

部品の名称を指定します。

 レコード数

検索処理結果のレコード数を取得します。

 カーソル位置

検索結果内のカーソル位置を取得・設定します。

 カーソル制御モード 

処理実行後のカーソル位置の動作を設定します。以下のどちらかを選択します。

先頭に戻す	実行後にカーソル位置を先頭に戻します。
現在の位置を維持	実行前のカーソル位置を維持します。

 自動更新

クエリで使用しているテーブルが更新された時に自動で再検索を行うかを設定します。有効/無効のどちらかを選択します。

オフセット 

データを取得する際、読み飛ばす件数を設定します。

「10」を設定した場合、検索結果の先頭から 10 レコードは読み飛ばされ 11 レコード目以降のデータが取得されます。

取得件数 


データを取得する件数を設定します。

「10」を設定した場合、最大 10 件までのデータを取得し、それ以降のデータは取得しません。ただし、この場合でも「レコード数」プロパティは検索結果全体のレコード数を返します。

実行結果 

検索処理を実行した結果を取得します。以下のいずれかとなります。

未実施	処理が行われていません。
正常終了	処理が正常に終了しました。
接続失敗	データソースへの接続に失敗しました。
更新の競合	外部の要因によってデータが更新されているため、処理を中止しました。
クエリ不正	要求が不正に終了しました。

◇機能**先頭レコードを選択** 

カーソル位置を先頭のレコードに移動します。

終端レコードを選択 

カーソル位置を終端のレコードに移動します。

前のレコードを選択 

カーソル位置を現在のレコードの前のレコードに移動します。

次のレコードを選択 

カーソル位置を現在のレコードの次のレコードに移動します。

実行 

データの検索処理を実行します。

結果のクリア 

前回のデータ検索結果を削除します。

□イベント

イベントはありません。

5 集計


データの集計を行う部品です。

この部品では検索条件にあてはまる全てのレコードの集計が取得されます。


●プロパティ

🔍 名称 

部品の名称を指定します。

🔍 レコード数 

集計処理結果のレコード数を取得します。

🔍 カーソル位置 

集計結果内のカーソル位置を取得・設定します。

🔍 カーソル制御モード 

処理実行後のカーソル位置の動作を設定します。以下のどちらかを選択します。

先頭に戻す	実行後にカーソル位置を先頭に戻します。
現在の位置を維持	実行前のカーソル位置を維持します。

🔍 自動更新  

クエリで使用しているテーブルが更新された時に自動で再度処理を行うかを設定します。有効/無効のどちらかを選択します。

🔍 オフセット  

データを取得する際、読み飛ばす件数を設定します。

「10」を設定した場合、検索結果の先頭から 10 レコードは読み飛ばされ 11 レコード目以降のデータが取得されます。

🔍 取得件数  

データを取得する件数を設定します。

「10」を設定した場合、最大 10 件までのデータを取得し、それ以降のデータは取得しません。ただし、この場合でも「レコード数」プロパティは検索結果全体のレコード数を返します。

🔍 実行結果 

集計処理を実行した結果を取得します。以下のいずれかとなります。

未実施	処理が行われていません。
正常終了	処理が正常に終了しました。
接続失敗	データソースへの接続に失敗しました。
更新の競合	外部の要因によってデータが更新されているため、処理を中止しました。
クエリ不正	要求が不正に終了しました。

◇機能

⚙️ 先頭レコードを選択

カーソル位置を先頭のレコードに移動します。

⚙️ 終端レコードを選択

カーソル位置を終端のレコードに移動します。

⚙️ 前のレコードを選択

カーソル位置を現在のレコードの前のレコードに移動します。

⚙️ 次のレコードを選択

カーソル位置を現在のレコードの次のレコードに移動します。

⚙️ 実行

データの集計処理を実行します。

⚙️ 結果のクリア

前回の実行結果を削除します。

□イベント

イベントはありません。

6 グループ集計

グループ毎にデータの集計を行う部品です。

「集計」との違いは、「フィールド」に指定した項目の中で集計関数を含まないものすべてをグループ条件として、そのグループごとの集計結果を取得できることです。

例えば下図左のようなデータがあった場合に、中央のように設定すると、「生徒ID」毎に平均値が集計され、右の様に結果を取得できます。

生徒ID	年度	点数
00000001	2014	70
00000001	2015	80
00000001	2016	90
00000002	2014	50
00000002	2015	90
00000002	2016	100
00000003	2014	10
00000003	2015	20
00000003	2016	30

使用テーブル

一時テーブル
生徒ID
年度
点数

フィールド | 検索条件 | 並べ替え | グループ条件

重複するレコードを除外

フィールド名	式	
生徒ID	一時テーブル.生徒ID	...
点数	平均(一時テーブル.点数)	...

ID	点数
00000001	80
00000002	80
00000003	20


●プロパティ

📄 名称




部品の名称を指定します。

4 データストア

 レコード数

集計処理結果のレコード数を取得します。

 カーソル位置

集計結果内のカーソル位置を取得・設定します。


 カーソル制御モード

処理実行後のカーソル位置の動作を設定します。以下のどちらかを選択します。

先頭に戻す	実行後にカーソル位置を先頭に戻します。
現在の位置を維持	実行前のカーソル位置を維持します。

 自動更新

クエリで使用しているテーブルが更新された時に自動で再度処理を行うかを設定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 オフセット

データを取得する際、読み飛ばす件数を設定します。

「10」を設定した場合、検索結果の先頭から 10 レコードは読み飛ばされ 11 レコード目以降のデータが取得されます。

 取得件数

データを取得する件数を設定します。


「10」を設定した場合、最大 10 件までのデータを取得し、それ以降のデータは取得しません。ただし、この場合でも「レコード数」プロパティは検索結果全体のレコード数を返します。

 実行結果

集計処理を実行した結果を取得します。以下のいずれかとなります。

未実施	処理が行われていません。
正常終了	処理が正常に終了しました。
接続失敗	データソースへの接続に失敗しました。
更新の競合	外部の要因によってデータが更新されているため、処理を中止しました。
クエリ不正	要求が不正に終了しました。


◇機能

 先頭レコードを選択


カーソル位置を先頭のレコードに移動します。

 終端レコードを選択

カーソル位置を終端のレコードに移動します。

 前のレコードを選択

カーソル位置を現在のレコードの前のレコードに移動します。

 次のレコードを選択

カーソル位置を現在のレコードの次のレコードに移動します。

実行

データのグループ集計処理を実行します。

結果のクリア

前回の実行結果を削除します。

□ イベント

イベントはありません。

7 更新

指定した条件に合致するデータを一括で更新する部品です。

● プロパティ**🔍 名称**

部品の名称を指定します。

🔍 実行結果

処理を実行した結果を取得します。以下のいずれかとなります。

未実施	処理が行われていません。
正常終了	処理が正常に終了しました。
接続失敗	データソースへの接続に失敗しました。
更新の競合	外部の要因によってデータが更新されているため、処理を中止しました。
クエリ不正	要求が不正に終了しました。

◇ 機能**実行**

データの更新処理を実行します。

□ イベント

イベントはありません。

8 削除

指定した条件に合致するデータを一括で削除する部品です。

● プロパティ**🔍 名称**

部品の名称を指定します。

4 データストア

実行結果

処理を実行した結果を取得します。以下のいずれかとなります。

未実施	処理が行われていません。
正常終了	処理が正常に終了しました。
接続失敗	データソースへの接続に失敗しました。
更新の競合	外部の要因によってデータが更新されているため、処理を中止しました。
クエリ不正	要求が不正に終了しました。

◇機能

実行

データの削除処理を実行します。

□イベント

イベントはありません。

5. ファイル

ファイル



1 ファイル入力

外部ファイルからデータを読み込む部品です。

●プロパティ

名称

部品の名称を指定します。

ファイル名

対象ファイルのパスを指定します。

文字コードセット

ファイルの文字コードセットを指定します。

タイトル行を無視

読み込み対象のファイルのタイトル行を入力無視するかどうかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。「有効」の場合、タイトル行を無視します。

データ更新方法

ファイルから読み込んだデータのデータリンク方法を指定します。以下から選択します。

追加・更新	読み込んだデータを追加・更新用としてデータリンクします。
置き換え	読み込んだデータを置き換え用のデータとしてデータリンクします。

最終更新日時

読み込み対象のファイルの最終更新日時を取得します。入力ファイルが複数になる場合、このプロパティは使用できません。

入出力結果

入力処理の結果を取得します。以下のいずれかとなります。

正常終了	入力処理が正常終了しました。
ユーザーによるキャンセル	入力処理がユーザーによってキャンセルされました。
入出力対象が存在しない	ファイルが存在しません。
入出力対象のオープンに失敗	ファイルのオープンに失敗しました。
入出力対象にアクセスできない	ファイルにアクセスできません。
識別できないエラー	上記以外の要因でファイルの読み込みに失敗しました。

入力監視

入力ファイルの変更を監視します。有効/無効のどちらかを選択します。「有効」の場合、実行開始と同時に監視を行います。

読み込み後削除  

読み込み処理の完了後に対象のファイルを削除するかを設定します。有効/無効のどちらかを選択します。

「有効」の場合、対象ファイルが削除されます。

◇機能

読み込み 

ファイルが存在する場合、そのファイルを読み込みます。

□イベント

イベントはありません。

2 ファイル出力

外部ファイルヘータを書き込む部品です。

●プロパティ**名称** 

部品の名称を指定します。

ファイル名  


対象ファイルのパスを指定します。

文字コードセット 

ファイルの文字コードセットを指定します。

タイトル行を書き込み 

項目名をタイトルとしてタイトル行を書き込みするかを設定します。有効/無効のどちらかを選択します。

書き込みモード 

ファイル出力時に既に対象ファイルが存在していた場合の動作を指定します。上書き/追記のどちらかを選択します。

最終更新日時 

出力対象のファイルの最終更新日時を取得します。出力ファイルが複数になる場合、このプロパティは使用できません。

入出力結果 

出力処理の結果を取得します。以下のいずれかとなります。

正常終了	出力処理が正常終了しました。
ユーザーによるキャンセル	出力処理がユーザーによってキャンセルされました。

5 ファイル

入出力対象が存在しない	ファイルが存在しません。
入出力対象のオープンに失敗	ファイルのオープンに失敗しました。
入出力対象にアクセスできない	ファイルにアクセスできません。
識別できないエラー	上記以外の要因でファイルへの書き込みに失敗しました。

◇機能

書き込み

ファイルが存在する場合、そのファイルに書き込みます。

□イベント

イベントはありません。

3 フォルダ

画像・音声などのファイルを保存したフォルダのパスを保持する部品です。

●プロパティ

名称



部品の名称を指定します。

フォルダ



対象フォルダのパスを指定します。

配布先にコピー



フォルダ内のファイルを配布先にコピーするかを設定します。有効/無効のどちらかを選択します。「有効」にした場合、フォルダ内のすべてのファイルが実行データファイルに同梱されるようになります。同梱されたファイルは、プレーヤーに登録する時に作成時と同じフォルダに展開されます。

パス



アクション実行時にフォルダのパスを取得します。

◇機能

フォルダからコピー

フォルダ内のファイル・サブフォルダを指定のパスにコピーします。

◆パラメータ

コピー先

ファイル・サブフォルダのコピー先をフルパスで設定します。
コピー対象にワイルドカードを指定する場合は、コピー先はフォルダ名である必要があります。

コピー対象にワイルドカードを指定せず単体のファイル名を指定する場合は、コピー先はファイル名かフォルダ名のどちらでも使用できます。

ファイル名を指定した場合は、コピー対象ファイルをコピー先に指定したファイル名に改名してコピーします。

フォルダ名を指定した場合は、そのフォルダ以下にコピー対象と同じ名称のファイル・サブフォルダとしてコピーします。この場合、フォルダ名は「D:¥Data¥」のように末尾に¥マークを付ける必要があります。

📁 コピー対象

コピー対象を指定します。未指定の場合はフォルダ内の全ファイル・全サブフォルダが対象となります。

「*.csv」のようにワイルドカードを使用して複数のファイルを指定することができます。

📁 上書きモード

コピー先に同名のファイル・サブフォルダが存在する場合の処理を指定します。以下の3種類から選択します。

中止	コピー処理を中止します。
スキップ	対象のファイル・サブフォルダをコピーせずに、コピー処理を継続します。
上書き	対象のファイル・サブフォルダを上書きします。

📁 コピーモード

コピー処理のモードを設定します。以下のどちらかを選択します。

コピー	コピー対象のファイル・サブフォルダを保持してコピー処理を行います。
移動	コピー完了後にコピー対象のファイル・サブフォルダを削除します。

📁 サブフォルダ処理

ワイルドカード指定した場合に、そのフォルダ以下のサブフォルダに存在するファイルも処理するかを指定します。

「有効」を選択すると、サブフォルダ内の該当ファイルもコピーします。

○ 戻り値

以下のいずれかを返します。

戻り値	概要
コピー先パス不正	コピー先の指定が不正です。
ファイルが存在しない	コピー対象のファイルが存在しない。
ファイル重複	コピー先に同名のファイルが存在します。

	(上書きモードに「中止」を設定した場合に返されます。)
正常終了	コピーが正常に行われました。
エラー	1つ以上のファイル・サブフォルダのコピー処理に失敗しました。

フォルダにコピー

指定したファイル・フォルダをフォルダにコピーします。

◆ パラメータ

コピー元

ファイル・フォルダのコピー元をフルパスで設定します。

「*.csv」のようにワイルドカードを使用して複数のファイルを指定することができます。

コピー先

フォルダ内のコピー先フォルダを指定します。

未指定の場合はフォルダ直下にコピーされます。

上書きモード

フォルダに同名のファイル・フォルダが存在する場合の処理を指定します。

以下の3種類から選択します。

中止	コピー処理を中止します。
スキップ	対象のファイル・フォルダをコピーせずに、コピー処理を継続します。
上書き	対象のファイル・フォルダを上書きします。

コピーモード

コピー処理のモードを設定します。以下のどちらかを選択します。

コピー	コピー元のファイル・フォルダを保持してコピー処理を行います。
移動	コピー完了後にコピー元のファイル・フォルダを削除します。

サブフォルダ処理

コピー元にサブフォルダが存在する場合に、そのフォルダ以下のサブフォルダに存在するファイルも処理するかを指定します。

「有効」を選択すると、サブフォルダ内の該当ファイルもコピーします。

○ 戻り値

以下のいずれかを返します。

戻り値	概要
コピー先パス不正	コピー先の指定が不正です。
ファイル名不正	コピー元のファイルが未指定です。

ファイルが存在しない	コピー対象のファイルが存在しない。
ファイル重複	コピー先に同名のファイルが存在します。 (上書きモードに「中止」を設定した場合に返されます。)
正常終了	コピーが正常に行われました。
エラー	1つ以上のファイル・フォルダのコピー処理に失敗しました。

削除

フォルダ内の指定したファイル・サブフォルダを削除します。

◆ パラメータ

削除対象

削除対象を指定します。未指定の場合はフォルダ内の全ファイル・全サブフォルダを対象とします。

「*.csv」のようにワイルドカードを使用して特定の種類のファイルを削除することができます。

サブフォルダ処理

ワイルドカード指定した場合に、フォルダ内のサブフォルダに存在するファイルも処理するかを指定します。

「有効」を選択すると、サブフォルダ内の該当ファイルも削除します。

○ 戻り値

以下のいずれかを返します。

戻り値	概要
ファイル名不正	削除対象のファイル・サブフォルダが存在しない。
正常終了	削除処理が正常に行われました。
エラー	1つ以上のファイル・サブフォルダの削除に失敗しました。

検索

指定したファイル・サブフォルダが存在しているかを確認します。

◆ パラメータ

パス

検索するファイル・サブフォルダの名称を指定します。

○ 戻り値

以下のいずれかを返します。

戻り値	概要
なし	指定のファイル・サブフォルダが存在しない。
あり	指定のファイル・サブフォルダが存在する。
エラー	指定のパスを確認する際エラーが発生した。

□ イベント

イベントはありません。

4 リソースフォルダ


RADEN アプリケーション内部で使用するフォルダのパスを保持する部品です。

● プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 フォルダ



対象フォルダのパスを指定します。

◇ 機能

機能はありません。

□ イベント

イベントはありません。

5 ZIP 圧縮フォルダ

ZIP ファイルとして書き出しすることが出来るフォルダを定義する部品です。

このフォルダに「ファイル出力」部品などを使用して作成したファイルは「保存」機能で ZIP ファイルに圧縮することが出来ます。複数ファイルのデータを送信する場合等に使用します。

● プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 パス



対象フォルダのパスを指定します。

◇機能

 保存

ZIP 圧縮フォルダに対象ファイルを保存します。

□イベント

イベントはありません。

6. モジュール

モジュール



実行ファイル



RADEN アプリ

1 実行ファイル

外部の実行ファイルを指定する部品です。この部品からは、コマンドを指定して外部の実行ファイルを実行させることができます。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

 実行ファイルパス



実行するファイルの絶対パスを指定します。

 パラメータ




プログラム実行時のパラメータを指定します。

 終了待ち合わせ



外部プログラムの実行を待ち合わせるかを指定します。有効/無効のどちらかを選択します。

 終了コード



外部プログラムから返された終了コードを取得します。
このプロパティを使用する場合は「終了待ち合わせ」を有効にしてください。
「終了待ち合わせ」が無効の場合正しい値が取得できません。

◇機能

 実行

実行ファイルを実行します。

□イベント

イベントはありません。

2 RADEN アプリ

RADEN アプリケーションから別の RADEN アプリケーションを呼び出すための部品です。
呼び出すアプリケーションは事前にプレーヤーに登録しておく必要があります。

●プロパティ

 名称



部品の名称を指定します。

6 モジュール

アプリケーション名

実行する RADEN アプリケーションを指定します。

パラメータ

アプリケーション実行時のパラメータを指定します。

終了コード

RADEN アプリケーションの実行を待ち合わせるかを指定します。

◇機能

実行

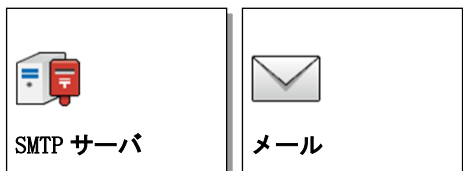
RADEN アプリケーションを実行します。

□イベント

イベントはありません。

7. メール

メール



1 SMTP サーバ

メール送信に使用する送信サーバで、メール部品と参照コネクタで接続して使用します。メールを相手のメールサーバーまで届ける為の部品です。メール部品から送信された電子メールを受け取り、送信先となるユーザーの SMTP サーバを探し出して送信します。送信サーバのアドレスやポート番号は、プロパティに設定してください。具体的な設定値は、プロバイダ（またはサーバ管理者）からの案内を参照してください。

SMTP サーバ部品と、メール部品を参照コネクタで接続して使用します。

名称	
名称	SMTPサーバ1
動作	
サーバ名	smtp.mail.yahoo.co.jp
ポート番号	465
SSL	有効
認証	
ユーザー名	kit
パスワード	*****

SMTP サーバのホスト名、または IP アドレス

SMTP サーバへのログイン ID

SMTP サーバへのパスワード

●プロパティ

🔍 名称



部品の名称を指定します。

🔍 サーバ名



送信サーバのホスト名、または IP アドレスを指定します。

🔍 ポート番号



送信サーバのポート番号を指定します。

🔍 SSL



SSL（暗号化）を使用して送信するかを指定します。

🔍 ユーザー名



送信サーバのユーザー名を指定します。

🔍 パスワード



送信サーバのパスワードを指定します。

◇機能

機能はありません。

□ イベント

イベントはありません。

2 メール

電子メールを作成する部品で、SMTP サーバ部品と参照コネクタで接続して使用します。この部品では、メールの件名・本文や送信先の相手の情報を保持して、SMTP サーバに渡します。

● プロパティ

📁 名称



部品の名称を指定します。

📁 差出人名



メールの差出人を指定します。

📁 差出人アドレス



メールの差出人（送信アドレス：FROM）を指定します。

📁 返信先

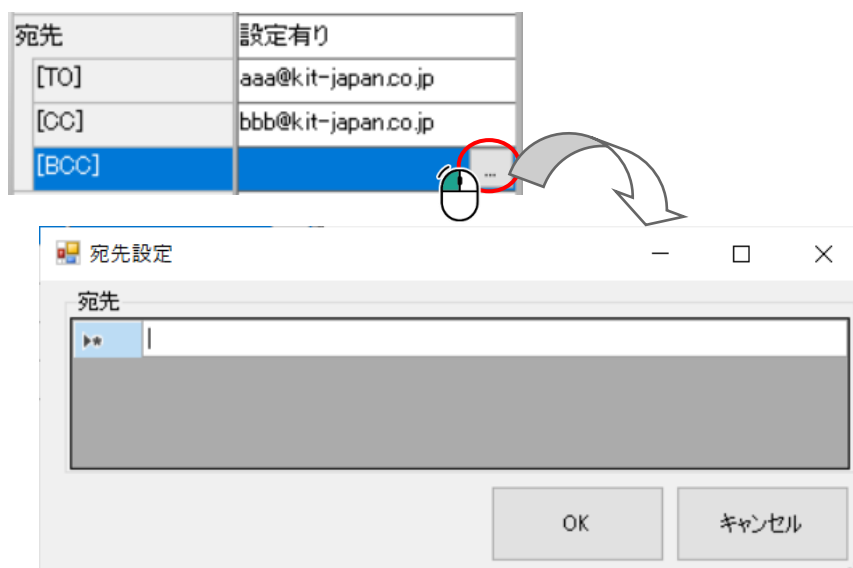


メールの返信先（Reply-to）を指定します。

📁 宛先



メールの宛先 [TO] [CC] [BCC] を指定します。



📁 件名



メールの件名を指定します。

7 メール

 本文

メールの本文を指定します。

 送信結果


メール送信の結果を取得します。
 正常終了/異常終了のいずれかを返します。
 メール送信エラー:[エラーメッセージ]を出力します。

エラーメッセージ
送信者メールアドレスが指定されていません。
メールの宛先が指定されていません。
以下のアドレスにメールを配信できませんでした。xxx@xxx
メールの送信に失敗しました。補足情報:XXX


◇機能

 送信

メールを送信します。
 メールを送信するには、SMTP サーバと参照コネクタで接続し、送信サーバの設定が必要です。

 TO(宛先)追加


TOに宛先を追加します。宛先を複数件指定する場合、「,」で区切って指定します。

 TO(宛先)クリア


TOの宛先をクリアします。

 CC追加

CCに宛先を追加します。宛先を複数件指定する場合、「,」で区切って指定します。

 CCクリア


CCの宛先をクリアします。

 BCC追加

BCCに宛先を追加します。宛先を複数件指定する場合、「,」で区切って指定します。


 BCCクリア

BCCの宛先をクリアします。

 添付ファイル追加

ファイル名をフルパスで指定して、添付ファイルを追加します。



 添付ファイルクリア

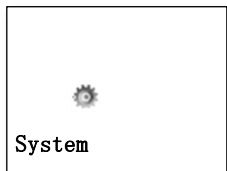
添付ファイルをクリアします。

 イベント

イベントはありません。

8. その他

システム部品



1 システム

RADEN 内のシステム部品について説明します。
アクション設定内で使用できます。

●プロパティ

日付



システムの日付を取得します。以下のフォーマットから選択します。

YYYY 年 MM 月 DD 日

YYYY/MM/DD

YYYYMMDD

年



システムの年(YYYY)を取得します。

月



システムの月(MM)を取得します。

日



システムの日(DD)を取得します。

時間



システムの時間を取得します。以下のフォーマットから選択します。

12H 時 MM 分 SS 秒

12H:MM:SS

12HMMSS

24H 時 MM 分 SS 秒

24H:MM:SS

24HMMSS

12H 時 MM 分

12H:MM

12HMM

24H 時 MM 分

24H:MM

24HMM

分



システムの分(MM)を取得します。

秒



システムの秒(SS)を取得します。

◇機能

⚙️ パラメータ

アプリケーションのパラメータを設定します。

⚙️ 終了

アプリケーションを終了します。

□イベント

イベントはありません。

 **RADEN 標準部品**
リファレンスマニュアル

2017年 4月19日 第4版
2018年12月 4日 第5版
2020年 7月 1日 第6版
2021年 2月17日 第7版
2023年 3月28日 第8版

発 行

株式会社 KIT

〒460-0026

愛知県名古屋市中区伊勢山2丁目11-15 ASビル金山

Copyright (c) 2012 KIT Co., Ltd. All Rights Reserved.