株式会社 KIT

RADEN を使おう！

入門編 Part1

はじめに

この度は弊社ソフトウェア『RADEN』をご使用いただき、誠にありがとうございます。

本書は、RADEN を使用する方々を対象にした入門書です。RADEN にふれて使い方に慣れてもらうために、図を多く用いて具体的な操作手順を本書に示しました。

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) 2026 KIT Co.,Ltd. All Rights Reserved.

Copyright (c) 2026 KIT Co.,Ltd. All Rights Reserved.

目次

第１章　RADENについて....1
第２章　デザイナーについて....2
1　デザイナーの起動....2
2　デザイナーの終了....3
3　オブジェクトの配置....4
第３章　アプリケーション開発の進め方....7
1　画面の切り替え....8
2　画面の配置....9
3　画面と画面を繋ぐ....9
4　画面レイアウト....9
5　画面切り替え動作の設定....12
6　プロジェクトの保存....15
7　動作確認....15
第４章　データの登録と表示....16
1　プロジェクト設定....17
2　登録画面の作成....18
2.1　画面レイアウト....18
3　入力データの登録先....19
3.1　データストアの配置....19
3.2　テーブルの配置....20
3.3　データ項目の定義....20
4　登録画面と登録先を繋ぐ....21
4.1　データリンク設定....22
5　登録動作の設定....24
6　動作確認....25
6.1　デバッグ機能....26
7　表示画面の作成....28
7.1　画面のレイアウト....28
7.2　リストの設定....29
8　登録先と表示画面を繋ぐ....31
8.1　データリンク設定....31
9　表示動作の設定....32
10　起動画面の変更....32
11　動作確認....33
第５章　ファイルの書き込みと読み込み....34
1　ファイルにデータを書き出す....35
1.1　オブジェクトの配置....35
1.2　ファイル出力の設定....35
1.3　フォルダの設定....36
2　登録先とファイル出力を繋ぐ....37
2.1　データリンク設定....37

Copyright (c) 2015 KIT Co.,Ltd. All Rights Reserved.

3　画面レイアウト.....38
4　書き込み動作の設定.....38
5　動作確認 42
6　ファイルからデータを読み込む.....43
6.1　オブジェクトの配置 43
6.2　ファイル入力の設定 43
7　ファイル入力と登録先を繋ぐ.....44
7.1　データリンク設定 44
8　読み込み動作の設定.....45
9　動作確認 48
第６章　　帳票の印刷 50
1　帳票の作成 51
1.1　オブジェクトの配置 51
1.2　用紙の設定 51
1.3　帳票のレイアウト 52
2　登録画面と帳票を繋ぐ.....54
2.1　データリンク設定 55
3　出力先の設定 55
4　画面レイアウト.....56
5　印刷動作の設定.....56
6　動作確認 57
第７章　　プレーヤーについて 59
1　実行データファイルの作成.....59
2　プレーヤーの起動.....60
3　実行ファイルの登録.....61
4　プロジェクトの起動.....62
5　プロジェクトの設定.....63
6　プロジェクトの削除.....65

Copyright (c) 2015 KIT Co.,Ltd. All Rights Reserved.

第１章　　RADEN について

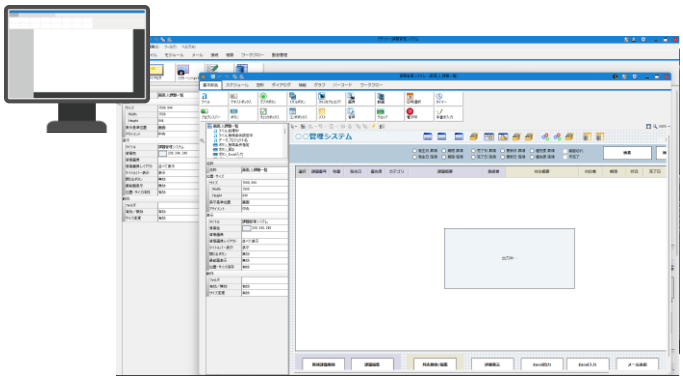
RADEN は、ユーザー自らの手でアプリケーション開発が行えるように、GUI(グラフィカルユーザーインターフェース)による直観的な操作を採用しています。難しいプログラミング技術が不要のため、RADEN の操作を覚えて頂ければ、アプリケーション開発経験のない方でもアプリケーションが作成できます。

『RADEN を使おう！ 入門編』と『RADEN を使おう！ 実践編』の Part1 では、基本的な使い方から実用的な開発方法までを学んで頂き、Part2 では代表的な機能や部品の使い方を学んで頂く構成になっています。

本書を通して、日常的に使えるアプリケーションの開発を目指しましょう。

RADEN は、アプリケーションの開発環境（RADEN デザイナー）と実行環境（RADEN プレーヤー）を提供しています。RADEN デザイナーで作成したアプリケーションは、RADEN プレーヤー上で動作します。

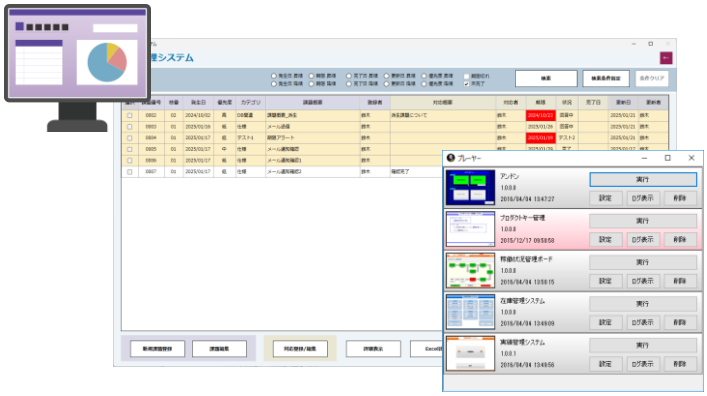
＜デザイナー：RADEN 開発環境＞



デザイナーが提供する部品を画面に配置し、画面設計を行います。配置した部品とデータとのリンク設定、画面部品の動作設定を行い、アプリケーションを開発します。

実行ファイル

＜プレーヤー：RADEN 実行環境＞



デザイナーで作成したアプリケーションは、プレーヤーで動作します。

第２章　　デザイナーについて

RADEN では、「デザイナー」と「プレーヤー」の２種類の環境を用意しています。アプリケーションの作成はデザイナーで行い、作成したアプリケーションをプレーヤーで使用します。

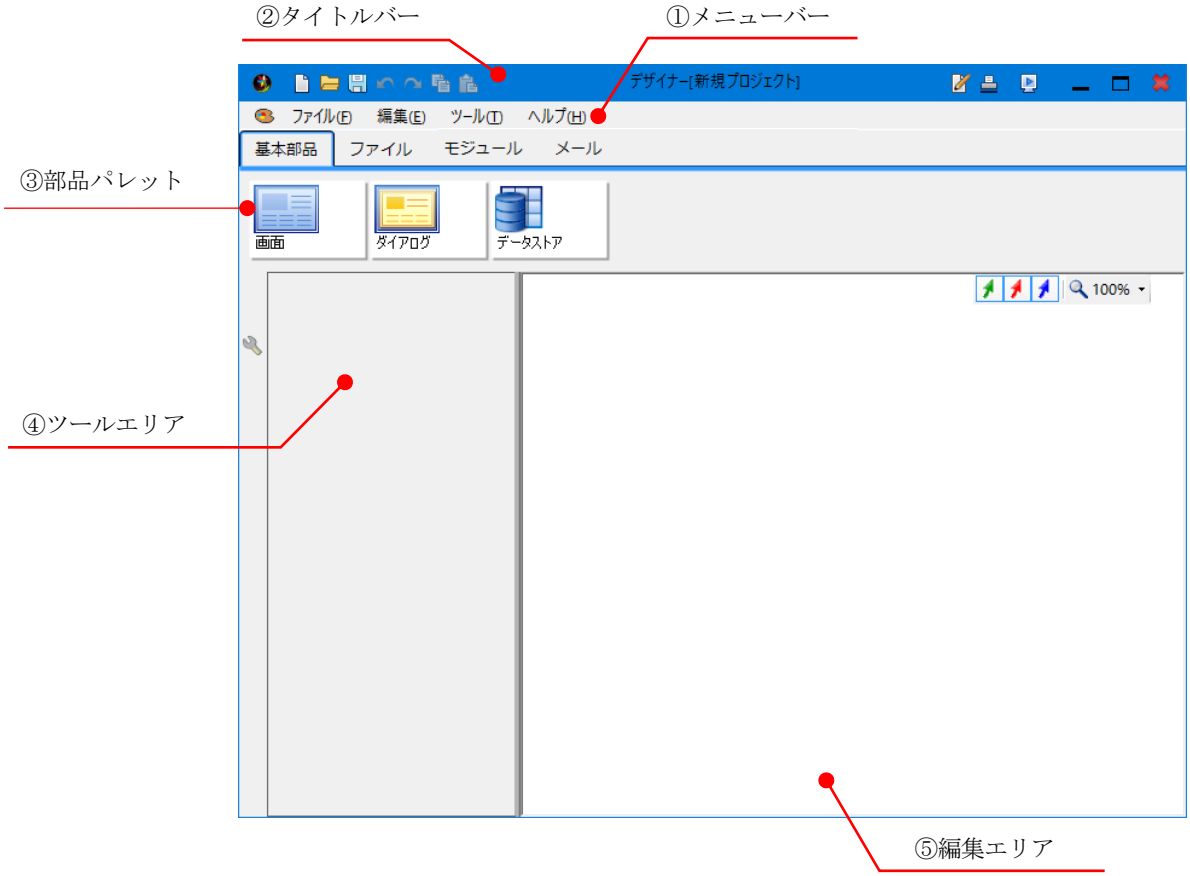
本章では、RADEN デザイナーの起動と終了、基本的な操作方法とアプリケーションの作成について説明します。

1　デザイナーの起動

RADEN デザイナーを起動します。

Windows のタスクバーから、[スタート]-[すべてのアプリ]-[RADEN]-[デザイナー]の順に選択します。

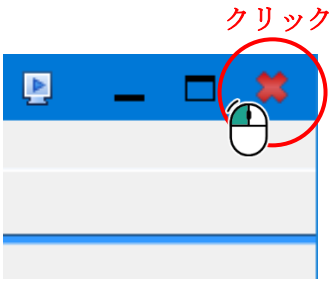
RADEN デザイナーを起動すると、デザイナーの基本画面が表示されます。



名称	概要
①メニューバー	デザイナーを操作するメインメニューです。保存や終了などの操作を行います。
②タイトルバー	よく使う機能のアイコンを表示します。マウスでクリックして操作することができます。
③部品パレット	部品パレットは、アプリケーションの作成に必要な部品を表示するパレットです。パレット上の部品を編集エリアにドラッグ＆ドロップして使用します。
④ツールエリア	ツールエリアにはオブジェクトのプロパティを表示・設定する為のプロパティグリッドを表示します。画面・帳票等の編集画面では、内部の部品の一覧も表示します。
⑤編集エリア	部品パレットから配置したオブジェクトを表示します。画面遷移、データリンクなど、オブジェクト間の繋がりを表します。

2　デザイナーの終了

画面右上の ボタンをクリックするとデザイナーが終了します。メインメニューの[ファイル(F)]-[終了(X)]を選択した場合も終了できます。

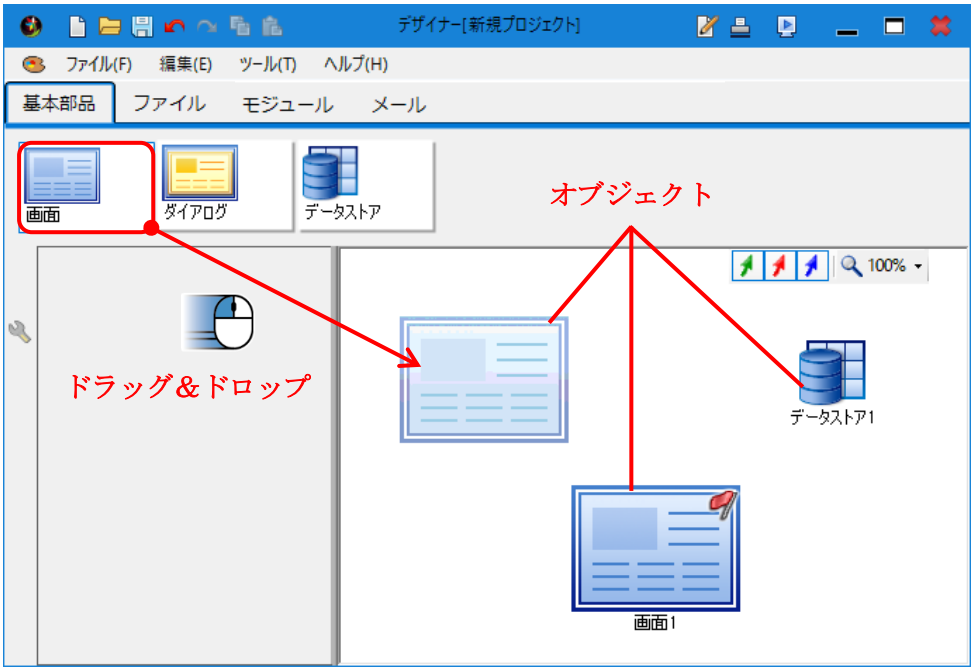


3　オブジェクトの配置

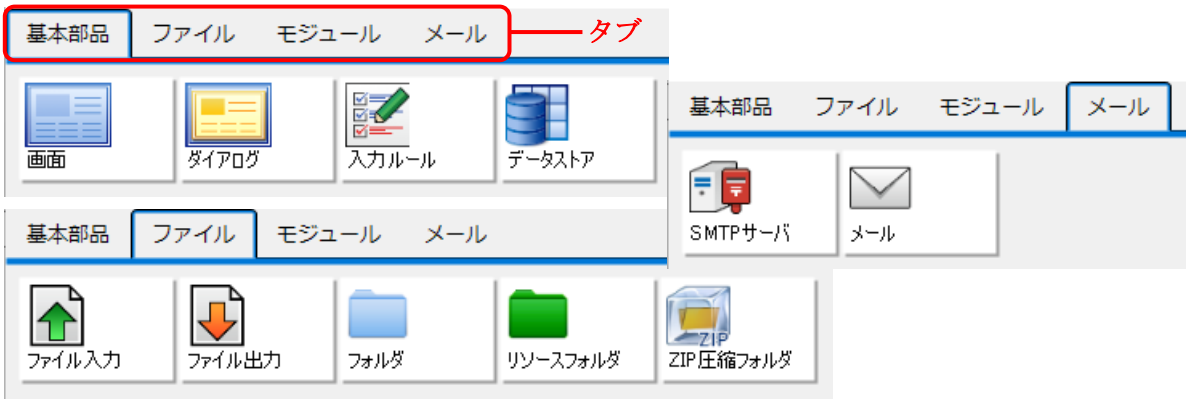
アプリケーションの開発は、編集エリアに「オブジェクト」を配置することから始まります。

部品パレットに表示された「画面」や「データストア」などのアプリケーションを構成する部品のことを、RADEN ではオブジェクトと呼びます。

まずは、部品パレットからオブジェクトを選択し、ドラッグ＆ドロップで編集エリアに配置してみましょう。



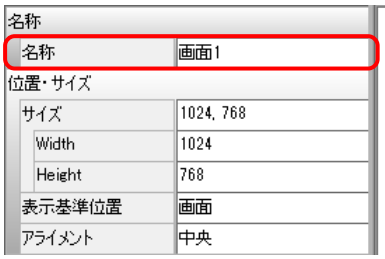
オブジェクトは「基本部品」「ファイル」「モジュール」「メール」など、グループごとのタブに格納されています。



帳票や Excel などオブジェクトは、プラグインをインストールすることで部品パレットに表示され、使用できるようになります。

配置したオブジェクトの名称は変更できます。

名称はオブジェクトの識別に使用するため、必ずユニーク(一意：どれにも重複しない)になるように設定してください。



※使用できない文字

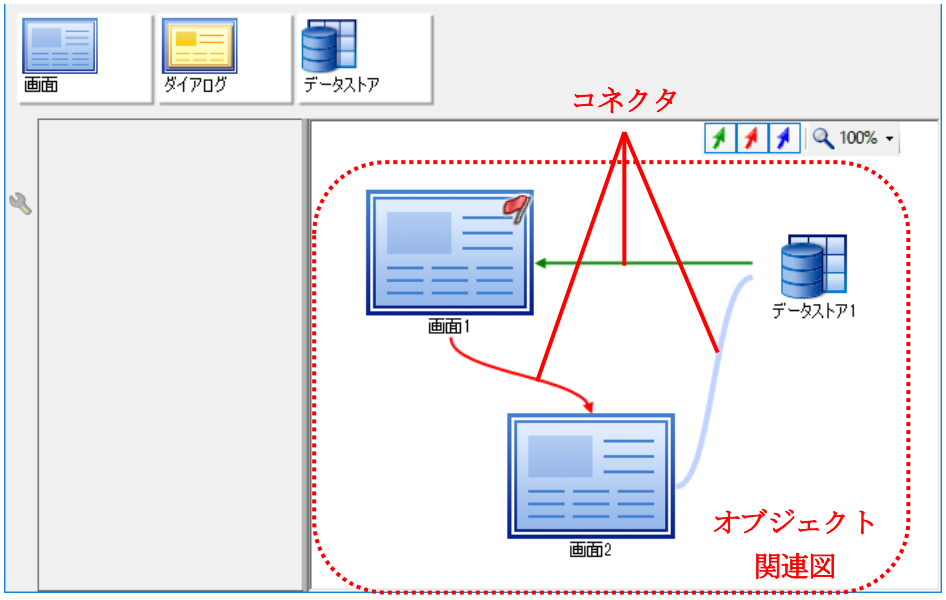
.	,	¥	”	’	=	+	−
*	/	!	(	)	<	>	{
}	[	]	|	&	;	@	

配置したオブジェクトを選択すると、オブジェクトの右側に複数のボタンが表示されます。このボタンを「オブジェクトメニュー」と呼びます。

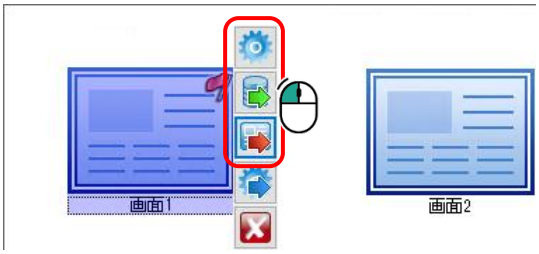
オブジェクトメニューからオブジェクトに関する設定や操作が行えます。オブジェクトの種類とその状態によって、使用できるボタンが表示されます。

ボタン	概要
	オブジェクト編集を行います。 画面やデータストアなどの、オブジェクト編集エリアでの設定が必要なオブジェクトに表示されます。
	別のオブジェクトと接続します。データのやり取りができるようになります。
	別の画面オブジェクトと接続します。画面遷移ができるようになります。 画面オブジェクトの場合のみ表示されます。
	別のオブジェクトと接続します。機能が参照できるようになります。
	オブジェクトを削除します。

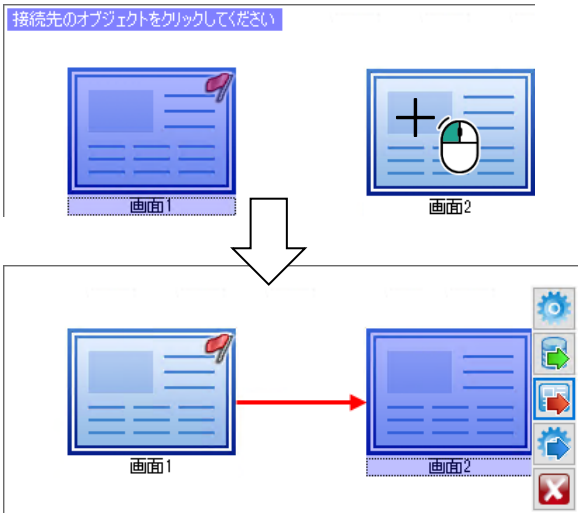
オブジェクト同士は「コネクタ」で繋ぐことで、画面遷移やデータの受け渡しを行うことができます。オブジェクトとコネクタで表された図のことを「オブジェクト関連図」と呼びます。



オブジェクトメニューの緑、赤、青の矢印がコネクタです。
コネクタを１つ選択し、画面同士を繋いでみましょう。



コネクタボタンをクリックすると、オブジェクト関連図エリアの左上に「接続先のオブジェクトをクリックして下さい」と表示されます。この状態で、コネクタを繋げる先のオブジェクトにカーソルを合わせ、カーソルが「＋」に変わった所でクリックするとオブジェクト間に選択したコネクタの線が表示されます。



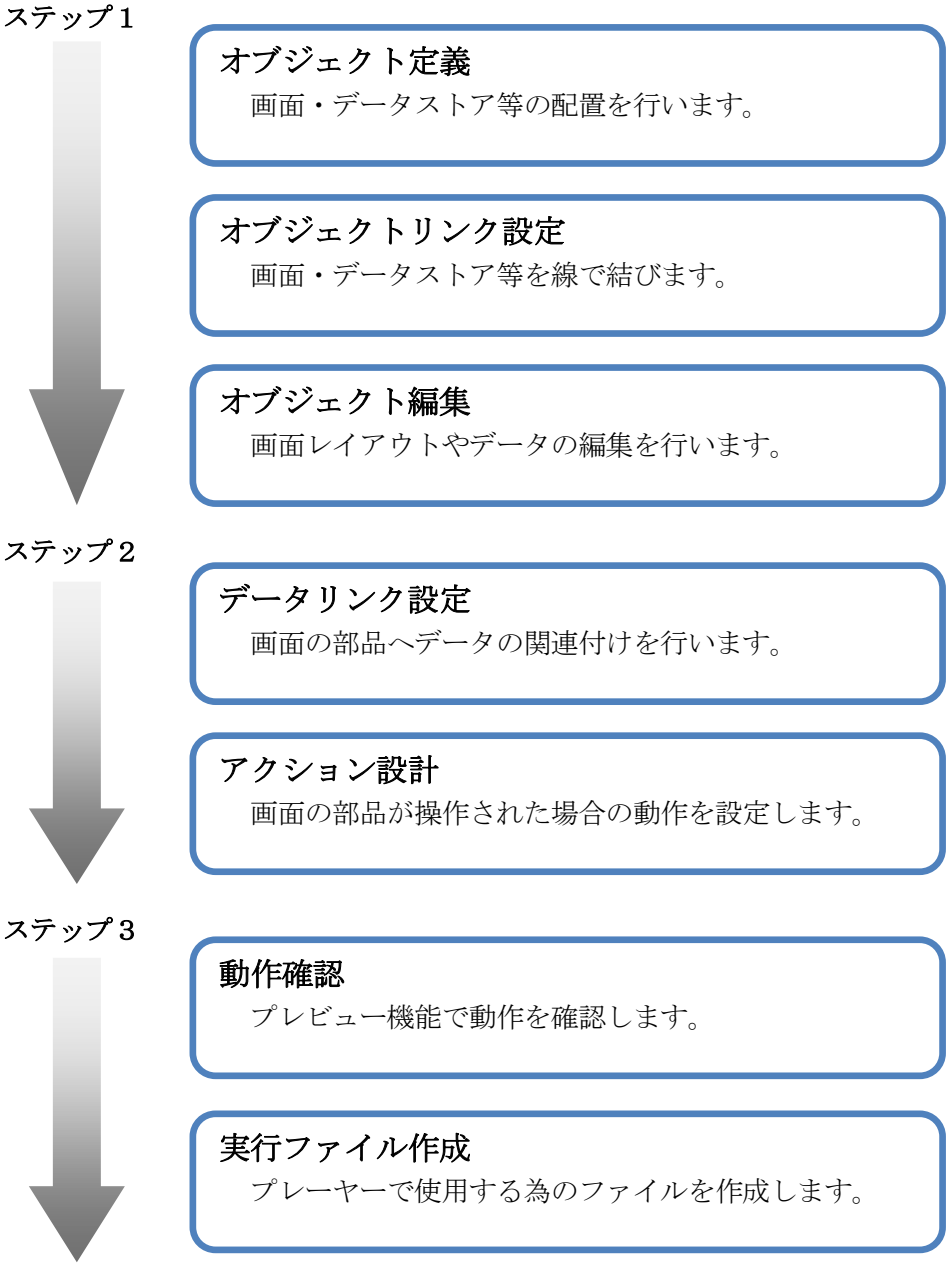
コネクタには３種類あり、色の違いでその関係性を見分けられます。

種類	ボタン・色		概要
データリンク			データの流れを表すコネクタです。ファイルから画面へのデータ入力など、データの移動を行うために使用します。
画面遷移			画面切り替えを表すコネクタです。画面と画面、画面とダイアログを繋ぐために使用します。
参照			他のオブジェクト内を参照する関係を表すコネクタです。データやプレースホルダを参照するために使用します。

第３章　　アプリケーション開発の進め方

本章から、実際に RADEN デザイナーを使用してアプリケーション開発をいます。

まずは、アプリケーション開発の流れを図で見てみましょう。RADEN では基本的に、次のような手順で開発を進めます。



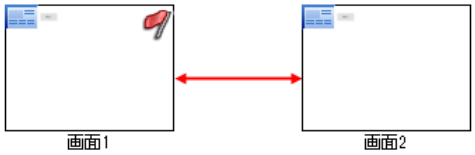
RADEN は開発が容易にできることから、上記のステップを繰り返しながら全体の完成度を上げていく方法を推奨しています。

1　画面の切り替え

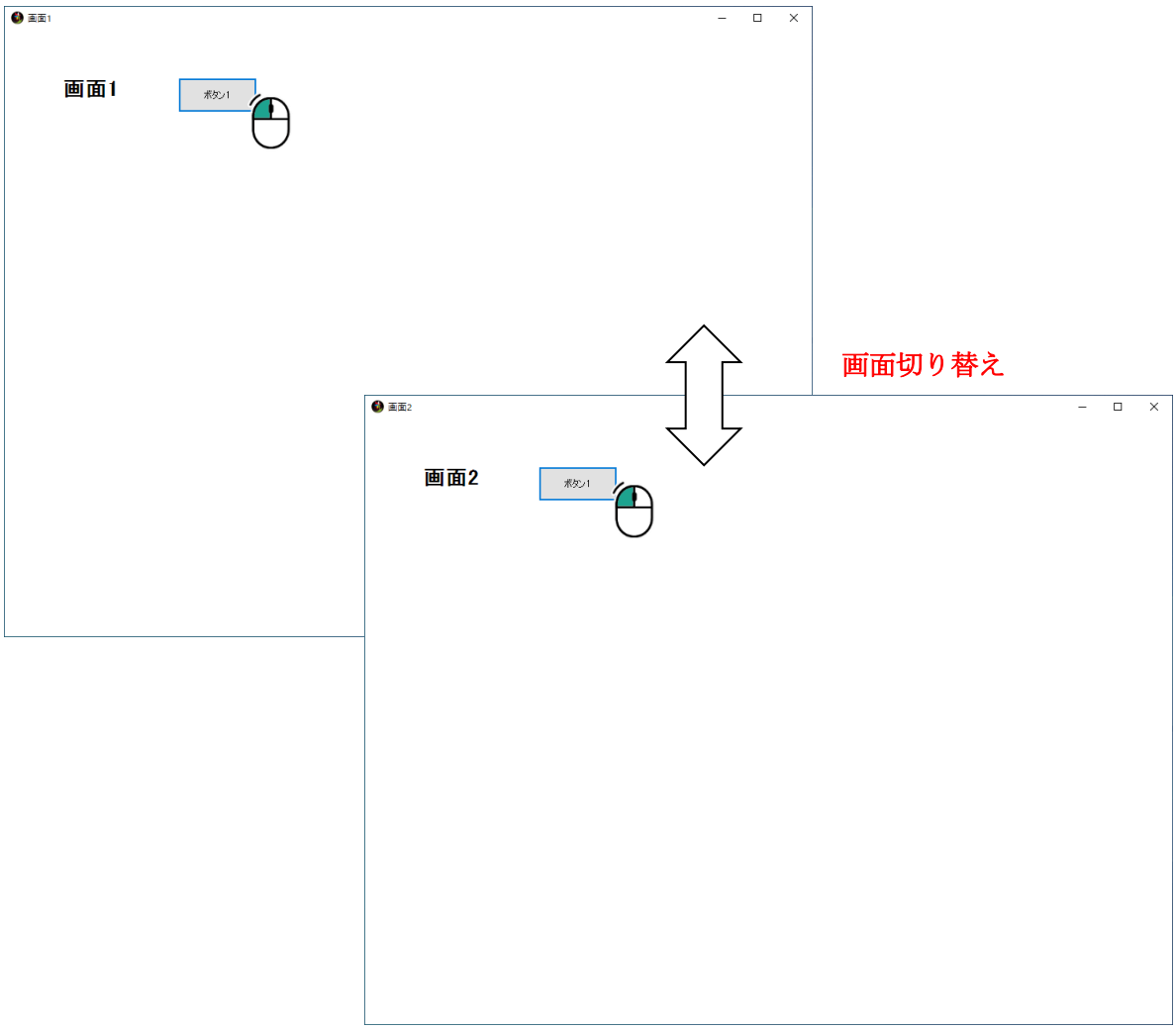
開発で使う頻度が多い「画面切り替え」機能を作成します。
アプリケーションの基本となる「画面切り替え」動作から、アプリケーションの作り方を覚えていきましょう。

【画面 1】のボタンをクリックしたら【画面 2】を表示し、【画面 2】のボタンをクリックしたら【画面 1】を表示することで、2 つの画面を交互に表示するアプリケーションが作成できます。
画面が切り替わることを「画面遷移」といいます。

＜オブジェクト関連図＞

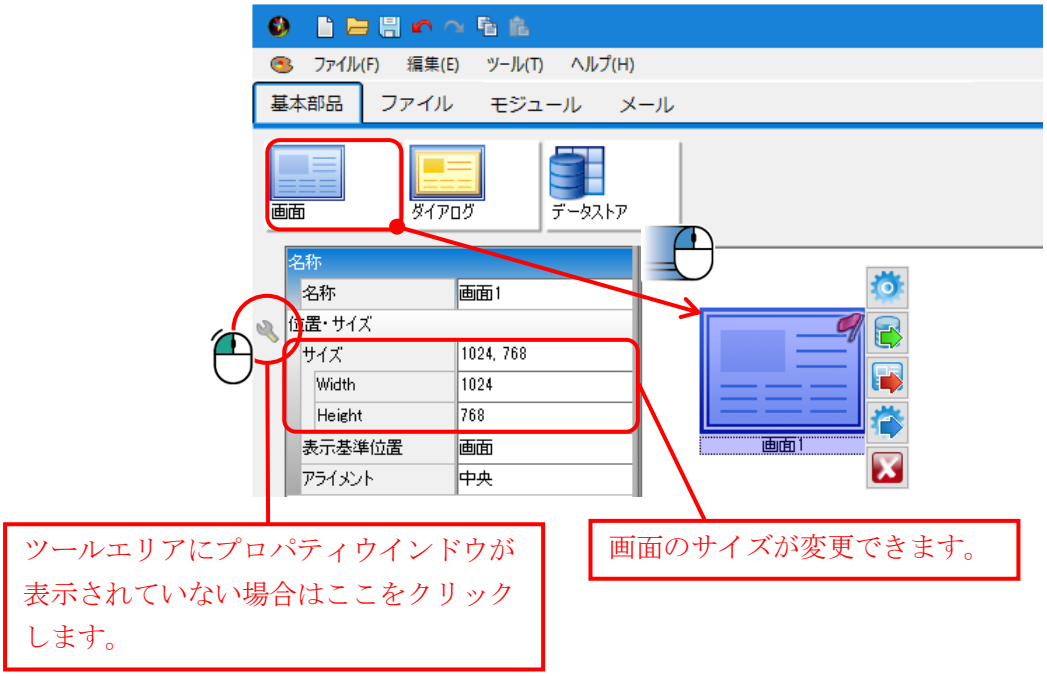


＜アプリケーション起動時＞



2　画面の配置

『第２章３　オブジェクトの配置』で行ったように、オブジェクト関連図に部品パレットから「画面」オブジェクトをドラッグ＆ドロップで配置します。



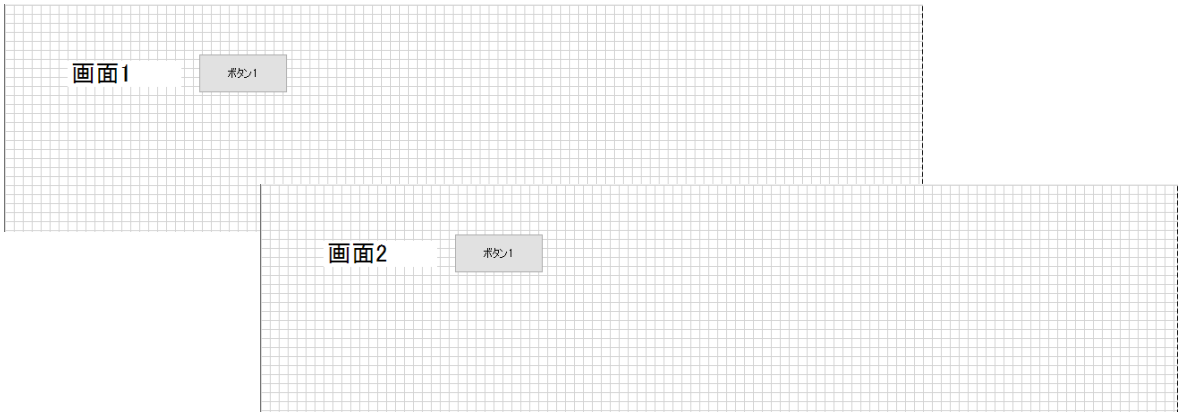
画面オブジェクトは【画面 1】と【画面 2】を配置します。

3　画面と画面を繋ぐ

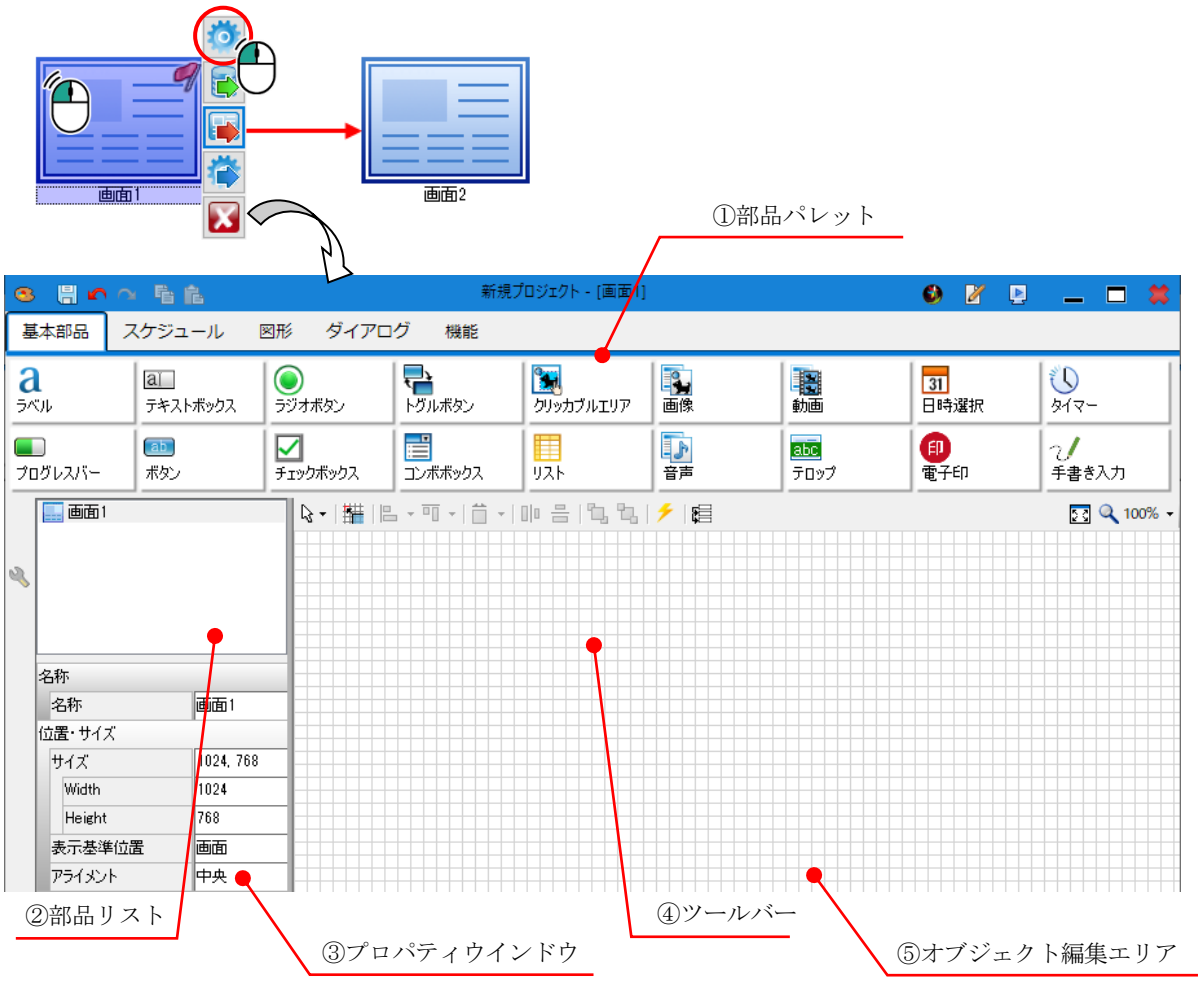
オブジェクト関連図に配置した画面オブジェクト間を「コネクタ」で繋ぎます。
オブジェクトメニューの「画面遷移コネクタ」で繋ぐことにより、他の画面への切り替え機能が使用可能になります。

4

画面切り替え用の簡単な画面レイアウトを作成します。

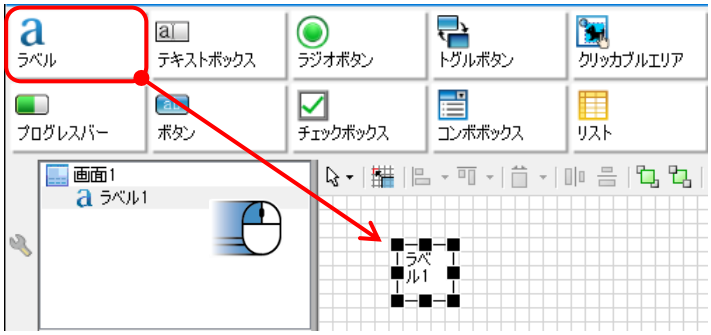


オブジェクト関連図の【画面 1】を選択し、オブジェクトメニューの「オブジェクト編集」ボタンのクリック、またはオブジェクトのダブルクリックで「オブジェクト編集」画面を開きます。

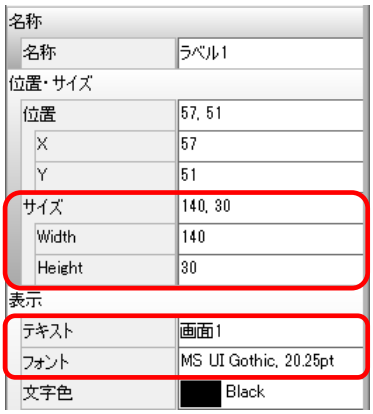


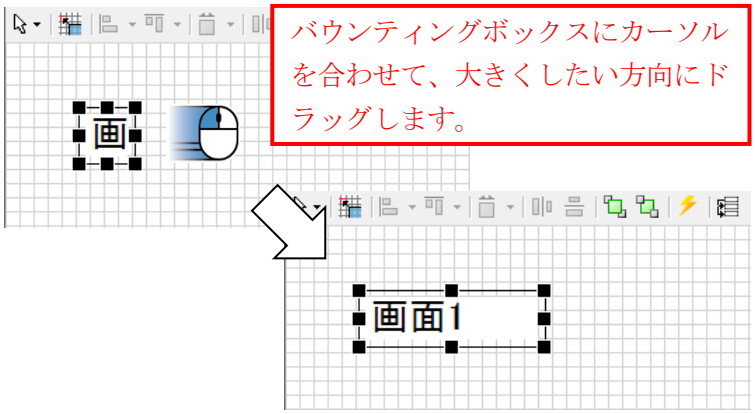
名称	概要
①部品パレット	部品パレットは、アプリケーションの作成に必要な部品を表示するパレットです。パレット上の部品をオブジェクト編集エリアにドラッグ＆ドロップして使用します。
②部品リスト	オブジェクト編集エリア内に配置した部品が一覧表示されます。 ここから部品を選択することもできます。
③プロパティウインドウ	部品のプロパティ（設定項目）を表示します。プロパティを変更することで、部品の表示や動作などを設定できます。
④ツールバー	画面レイアウトの調整機能を表示するツールバーです。位置やサイズ合わせなどの機能にすばやくアクセスできます。
⑤オブジェクト編集エリア	画面レイアウトを作成するエリアです。 編集エリアに画面を構成する部品を配置して画面を作成します。

画面に文字を表示するには「ラベル」部品を使用します。
部品パレットからラベル部品を選択し、「オブジェクト編集エリア」に配置します。



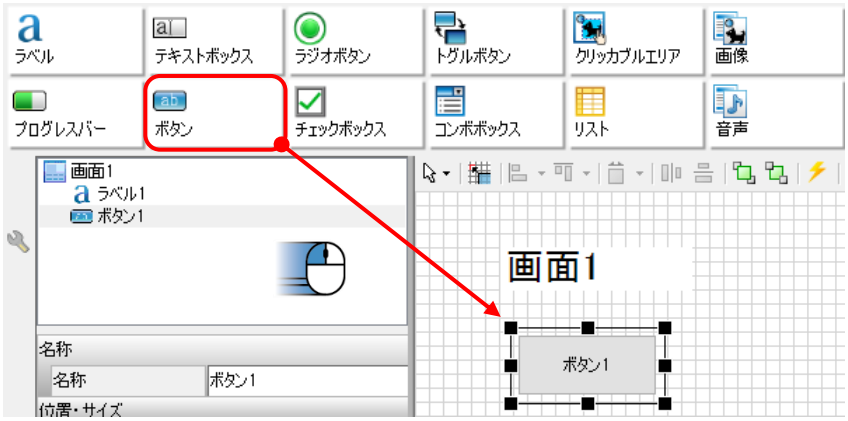
プロパティウインドウの「テキスト」には表示する文字を入力し、「フォント」から文字の種類やサイズを設定します。また、初期配置時の設定では表示範囲が小さいため、サイズを大きくしましょう。



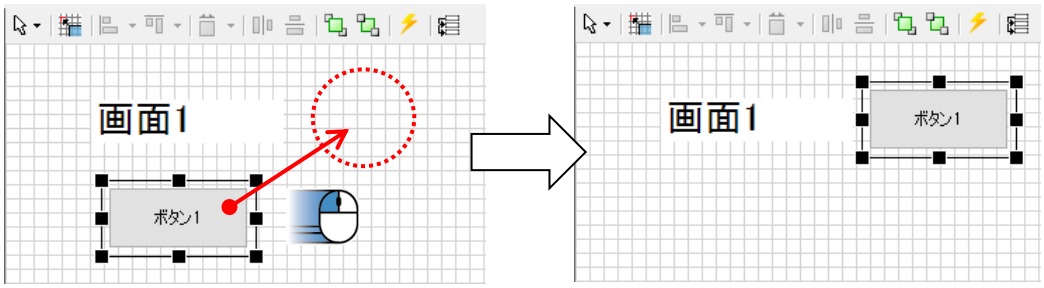


バウンティングボックスにカーソルを合わせて、大きくしたい方向にドラッグします。

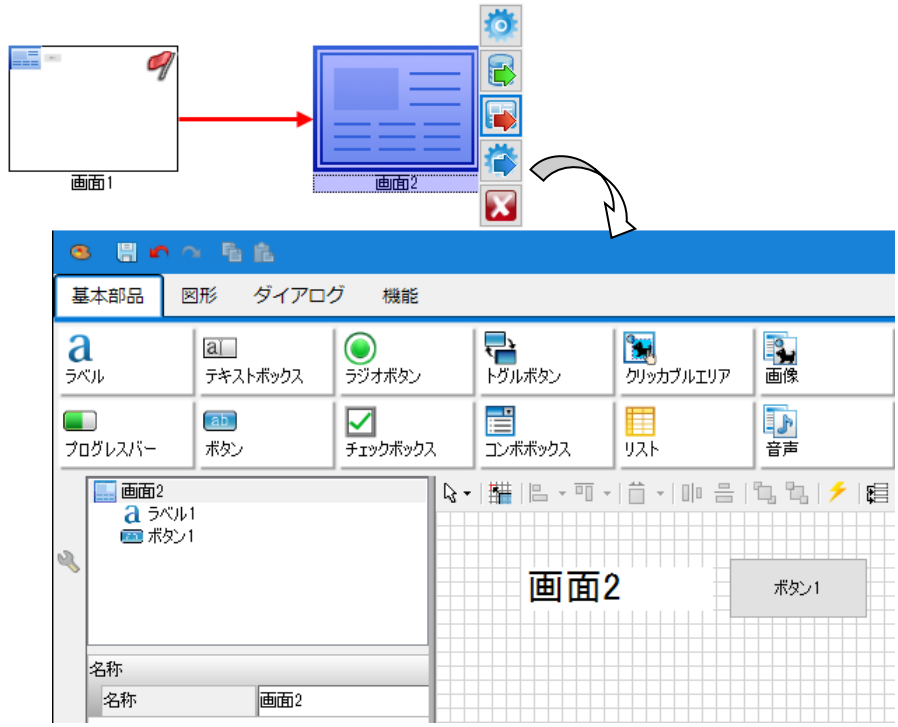
次に、ボタンのクリックで画面遷移を行うため、「ボタン」部品をオブジェクト編集エリアに配置します。



部品の移動はドラッグ＆ドロップで可能です。
配置したボタン部品を任意の場所に移動させます。

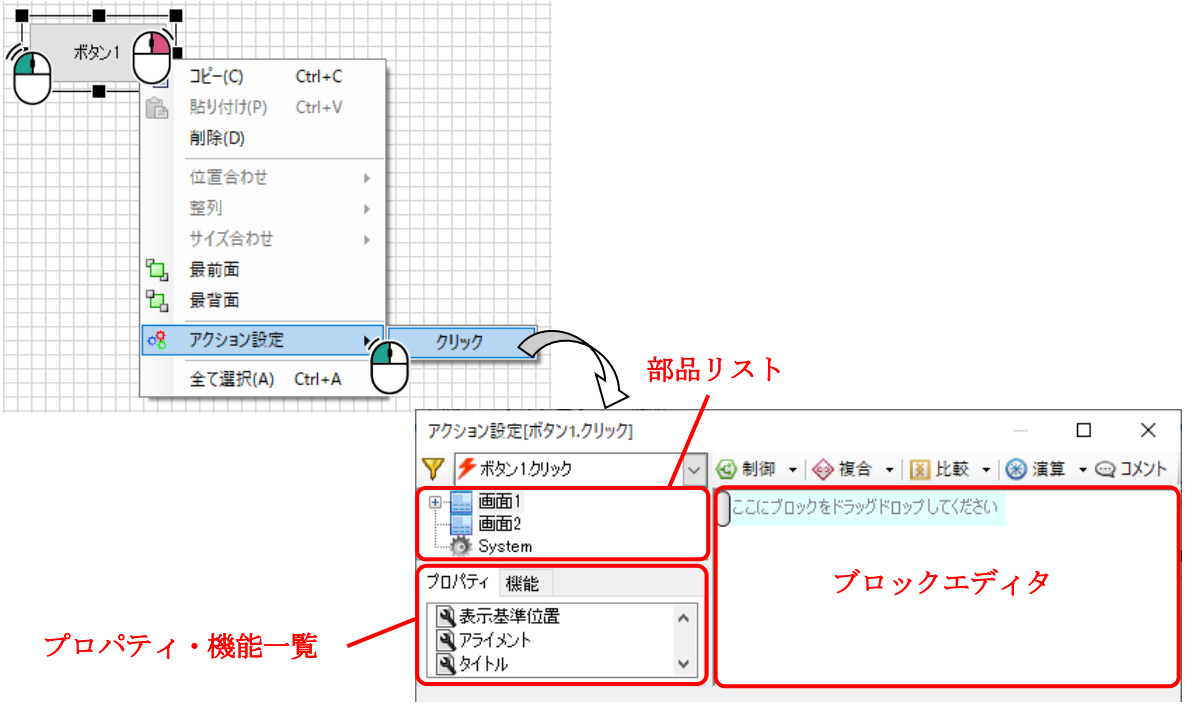


以上で「画面 1」のレイアウトが完成しました。
同じ手順で「画面 2」を作成してみましょう。

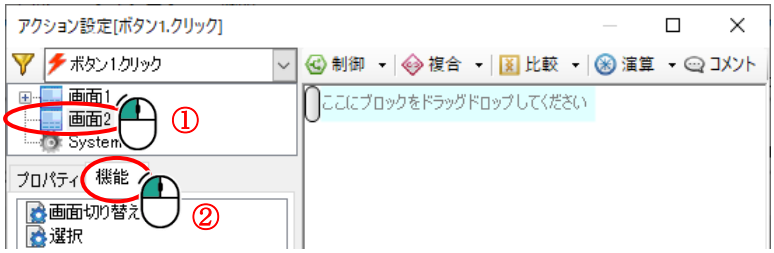


5　画面切り替え動作の設定

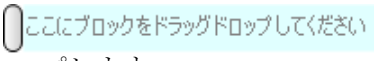
「【画面 1】のボタンをクリックした時、【画面 2】に遷移する」という動作を設定します。
動作が発生するタイミングは、ボタン部品の「クリック」やテキストボックス部品の「テキスト変更」など部品ごとに異なります。発生するタイミングのことを「イベント」と呼び、イベントに設定する動作のことを RADEN では「アクション」と呼びます。
【画面 1】のオブジェクト編集画面を表示し、ボタン部品を選択した状態で、右クリックから[アクション設定]-[クリック]、または部品のダブルクリックでアクション設定画面を開きます。



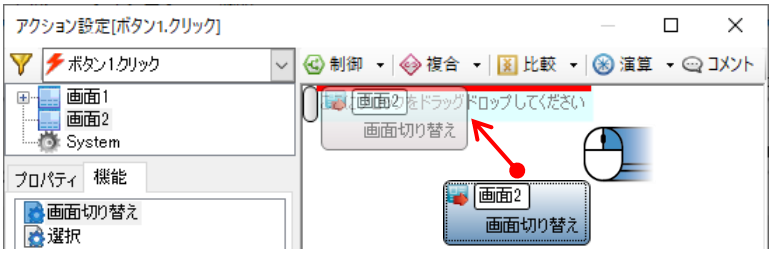
アクション設定画面の左上に表示されている「部品リスト」から【画面 2】を選択します。選択すると、部品リスト下の「プロパティ・機能一覧」に画面 2 のプロパティが表示され、タブを「機能」に切り替えると「画面切り替え」の項目が表示されます。



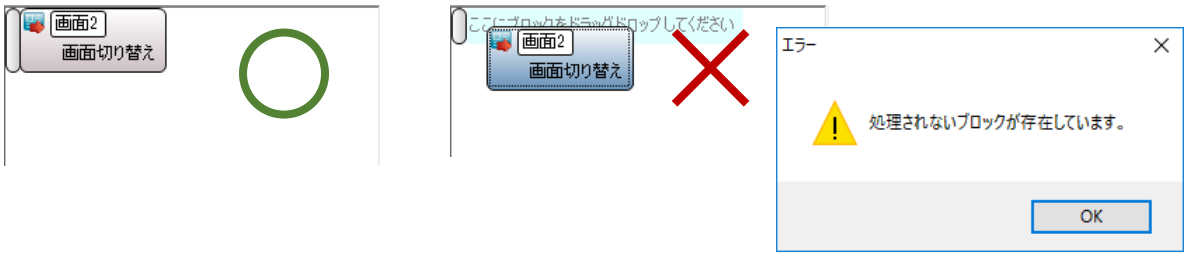
「画面切り替え」を選択し、右側の「ブロックエディタ」エリアまでドラッグ＆ドロップします。

作成されたブロックを 

と表示されている場所にドラッグし、赤い線が表示された所でドロップします。

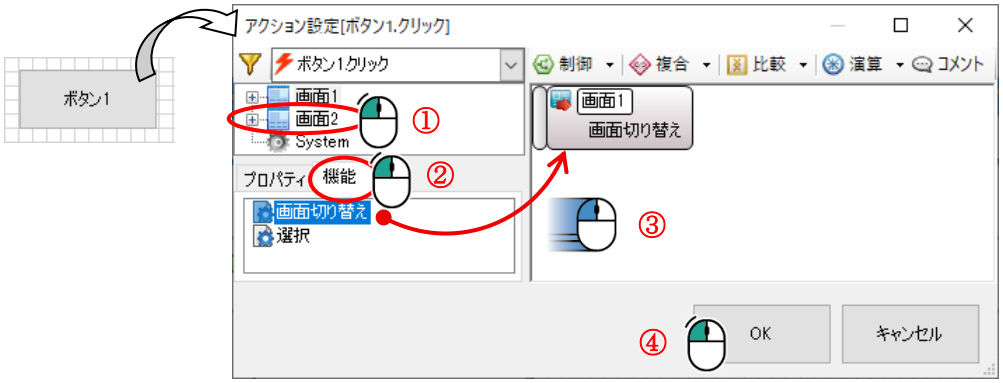


ドロップした時、左側にあるバーがブロックの高さに変化し、接している状態になれば正しく配置されています。正しく配置されていないまま「OK」をクリックすると、エラーのメッセージが表示されます。

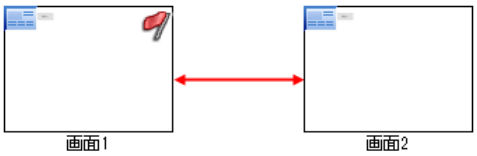


「OK」ボタンをクリックし、アクション設定画面を閉じます。

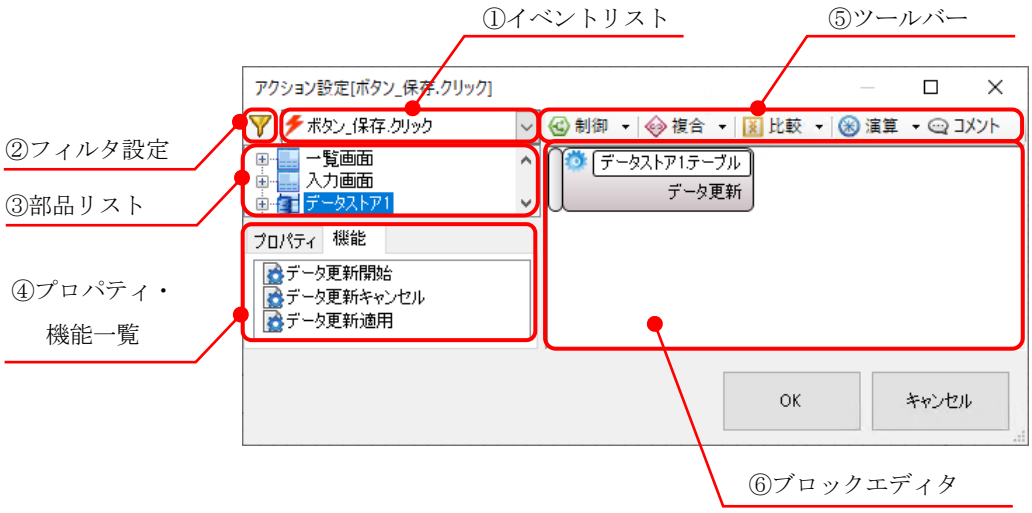
同様に、【画面 2】から【画面 1】への画面遷移動作も作成して、完成です。



両方の画面にアクションを設定すると、オブジェクト関連図の遷移コネクタが双方向の矢印に変わります。



「アクション」はアプリケーションの動作を決める、とても重要な設定です。
アクションの設定を間違えるとアプリケーションは正しく動作しなくなるため、「RADEN を使おう！」を通して部品の意味やどのような動作が行われるか覚えていきましょう。

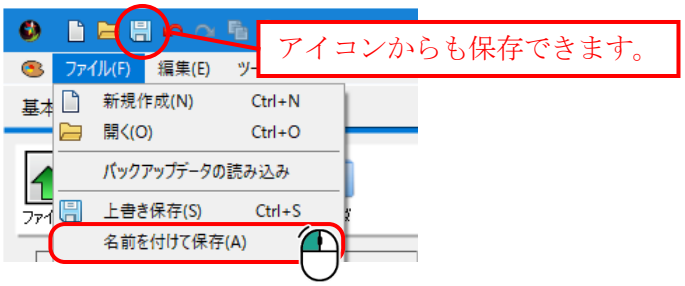


項目	概要
①イベントリスト	画面内のアクション設定可能なイベントを表示します。 クリックするとイベントの一覧が表示され、イベントを選択すると編集対象のイベントが切り替わります。
②フィルタ設定	部品リストに表示する部品の表示／非表示を選択します。
③部品リスト	アクションで使用できる部品の一覧が表示されます。 オブジェクト関連図でコネクタ接続中の別オブジェクトの部品も使用可能です。
④プロパティ・機能一覧	部品リストで選択している部品のプロパティ・機能の一覧が表示されます。 プロパティ・機能はタブで切り替えます。
⑤ツールバー	比較や演算などのアクションブロックを表示させます。
⑥ブロックエディタ	アクションブロックを配置し、アクションを組み立てるエリアです。

6　プロジェクトの保存

動作確認する前に、作成したプロジェクトを保存します。

［ファイル］-［名前を付けて保存（A）］で保存先を選択する画面が表示されます。ファイル名を指定し、RADEN プロジェクトを保存してください。



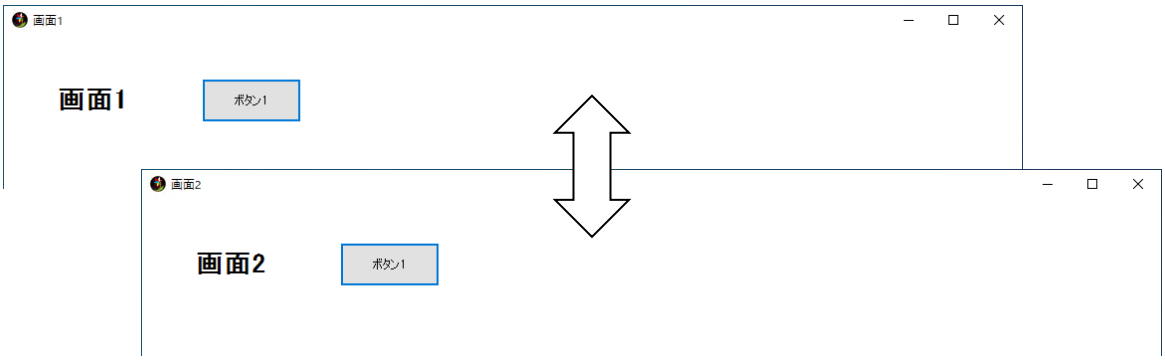
7　動作確認

デザイナーのプレビュー機能を使用し、作成したアプリケーションの動作確認を行います。

タイトルバーの「プレビュー」アイコンをクリックすると、プロジェクトが実行されます。

実行すると、【画面 1】が表示されます。

【画面 1】に配置したボタンをクリックすると【画面 2】に遷移します。【画面 2】に配置したボタンをクリックすると【画面 1】に遷移します。



画面の切り替えが確認できたら「×」ボタンでプレビューを終了します。

プレビューの画面表示サイズは、初期設定ではフルスクリーンに設定されています。

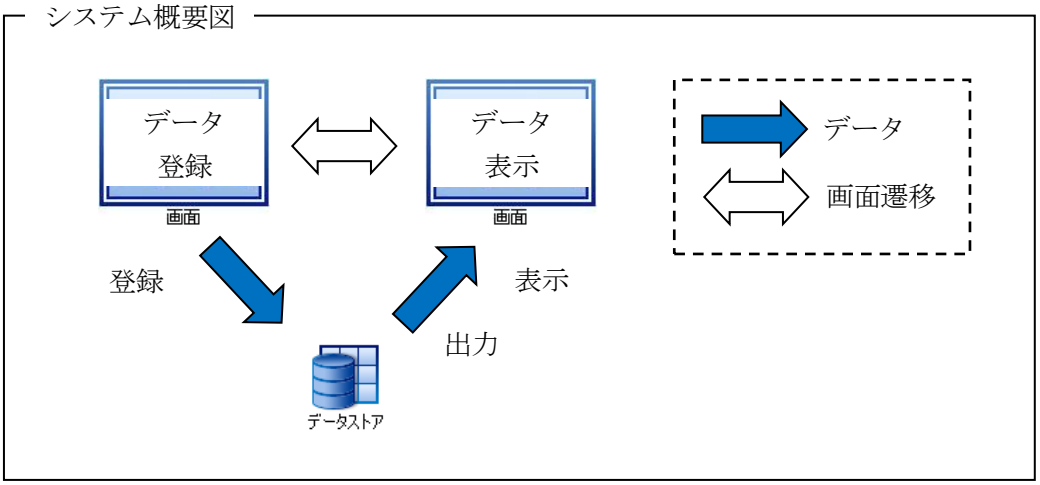
作成した画面サイズのまま表示したい場合は、［ツール(T)］-［設定］を選択して設定画面を開き、「表示」タブから「ウィンドウ」を選択します。

第４章　　データの登録と表示

第３章では、開発のための事前準備となる画面切り替えについて説明しました。

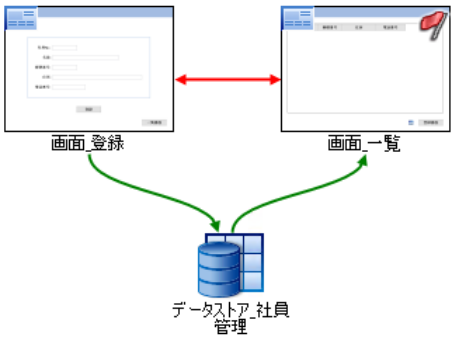
本章では、「画面から入力したデータを登録し、登録したデータの一覧を表示する」アプリケーションを作成しながら、データの登録と表示の方法について説明します。

システム概要図



【登録画面】でデータを入力し、【一覧画面】でデータの一覧を表示します。データは「データストア」オブジェクトに登録します。

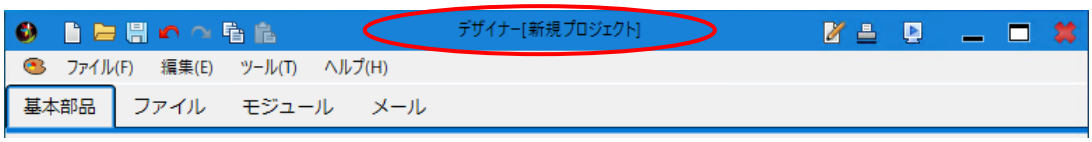
＜オブジェクト関連図＞



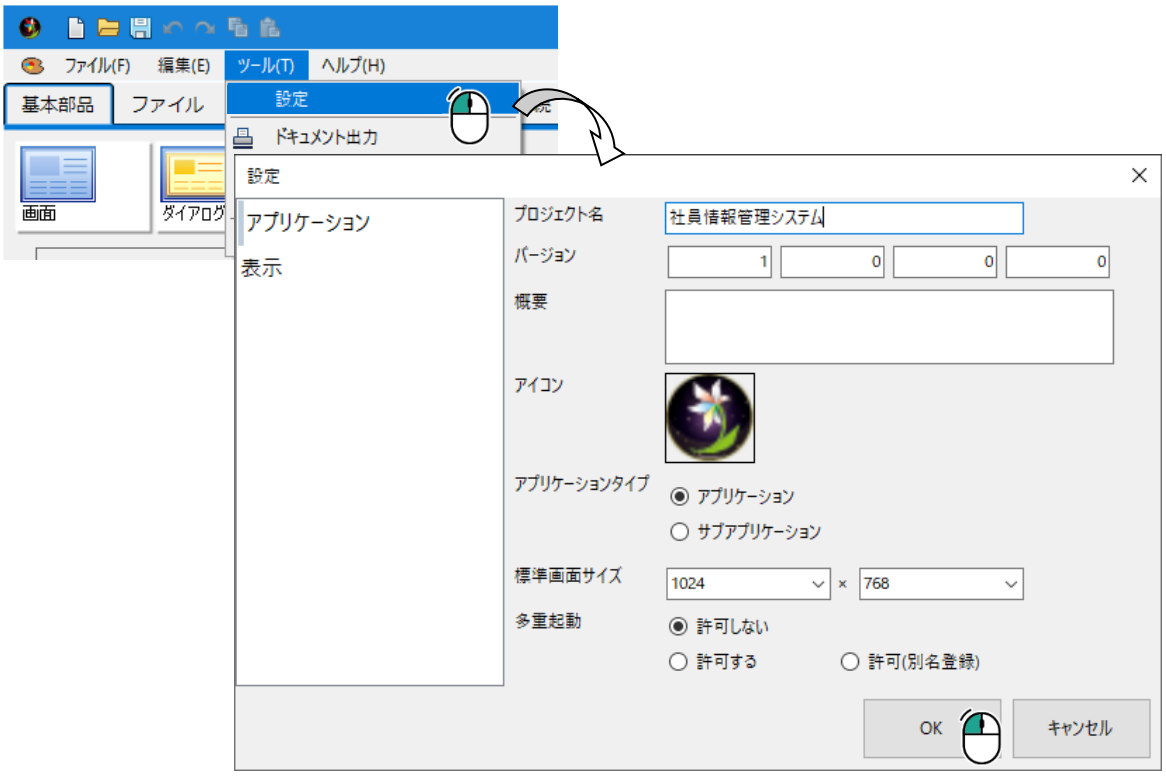
＜アプリケーション起動時＞

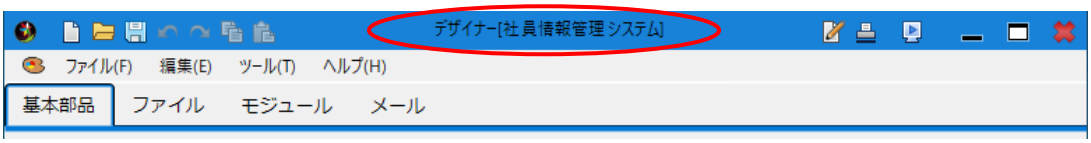
1　プロジェクト設定

本章では、第３章で作成した画面切り替えのアプリケーションを基に作成します。
初めに、プロジェクトに名前を付けます。
『第３章６　プロジェクトの保存』でファイル名を設定しましたが、プロジェクト名は RADEN 内部で使用する名称になります。プロジェクト名を設定すると、RADEN 画面の「タイトルバー」に設定した名前が表示されます。



メインメニューの[ツール(T)]-[設定]を選択して設定画面を開きます。
「プロジェクト名」を変更して[OK]のクリックで設定できます。



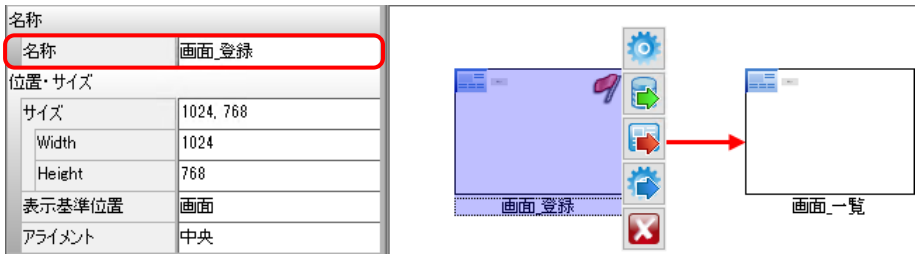


プロジェクト設定で入力した情報はプレーヤーにも反映されます。
同一システムはプロジェクト名で管理されるため、初めにプロジェクト情報を確定させましょう。
プレーヤーについては『第７章１ 実行データファイルの作成』で説明します。

2　登録画面の作成

第３章で作成した画面切り替えのアプリケーションを基に画面を作成します。

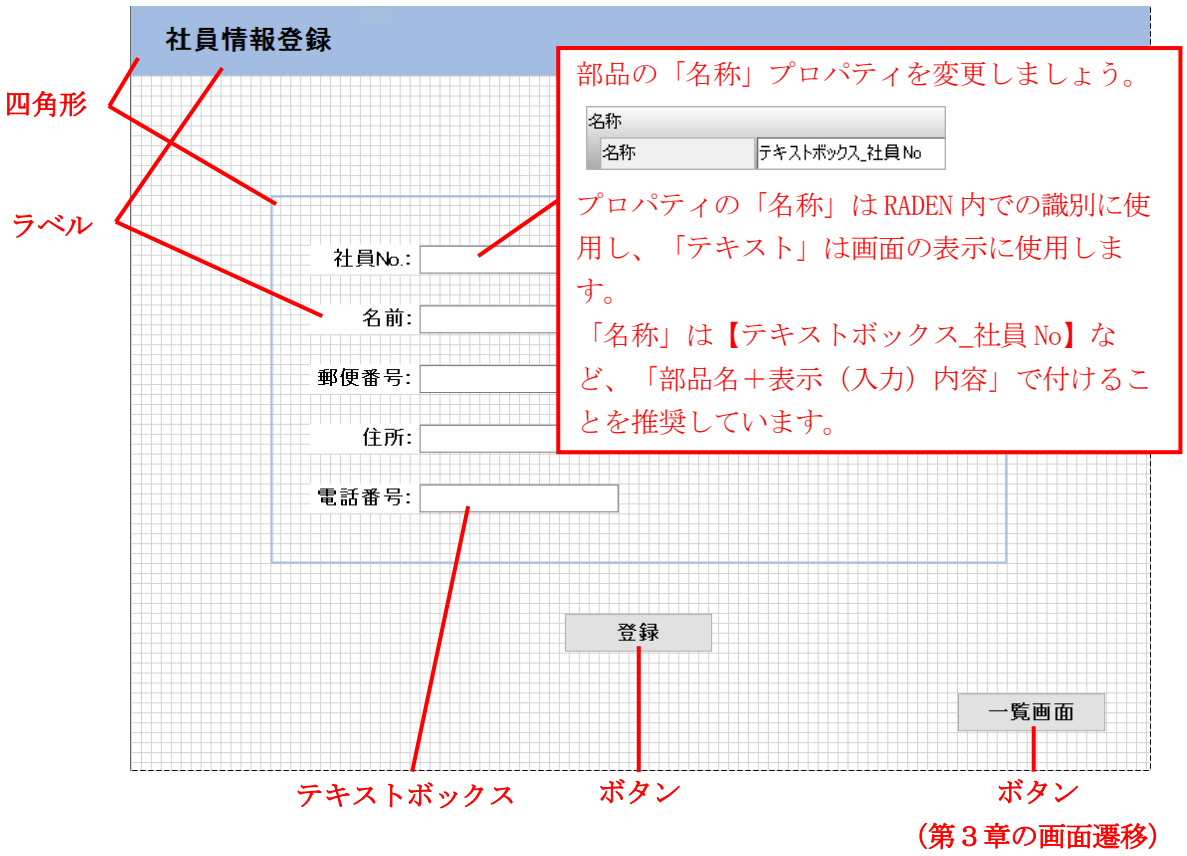
初めに、【画面 1】のオブジェクト名称を「画面_登録」、【画面 2】を「画面_一覧」に変更します。オブジェクトや部品の「名称」プロパティは、この後行うデータリンク設定やアクション設定で表示される名称になる為、識別可能な名称に変更しましょう。



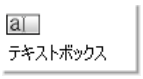
2.1　画面レイアウト

【画面_登録】のオブジェクト編集画面を開き、部品パレットの基本部品から「ラベル」「テキストボックス」「ボタン」部品を、図形から「四角形」部品を配置し、部品を組み合わせて画面をレイアウトしましょう。

＜レイアウト例＞



部品の配置には、ツールバーにある「レイアウト調整ツール」が便利です。

種類	ボタン	概要
ラベル		画面に文字を表示する部品です。アプリケーション作動時、入力内容の変更はできません。
テキストボックス		画面から文字を入力する部品です。ラベルと違い、アプリケーション作動時、文字入力が可能です。
ボタン		クリック時の動作（アクション）を設定できる部品です。
四角形		画面を飾るための部品です。

3　入力データの登録先

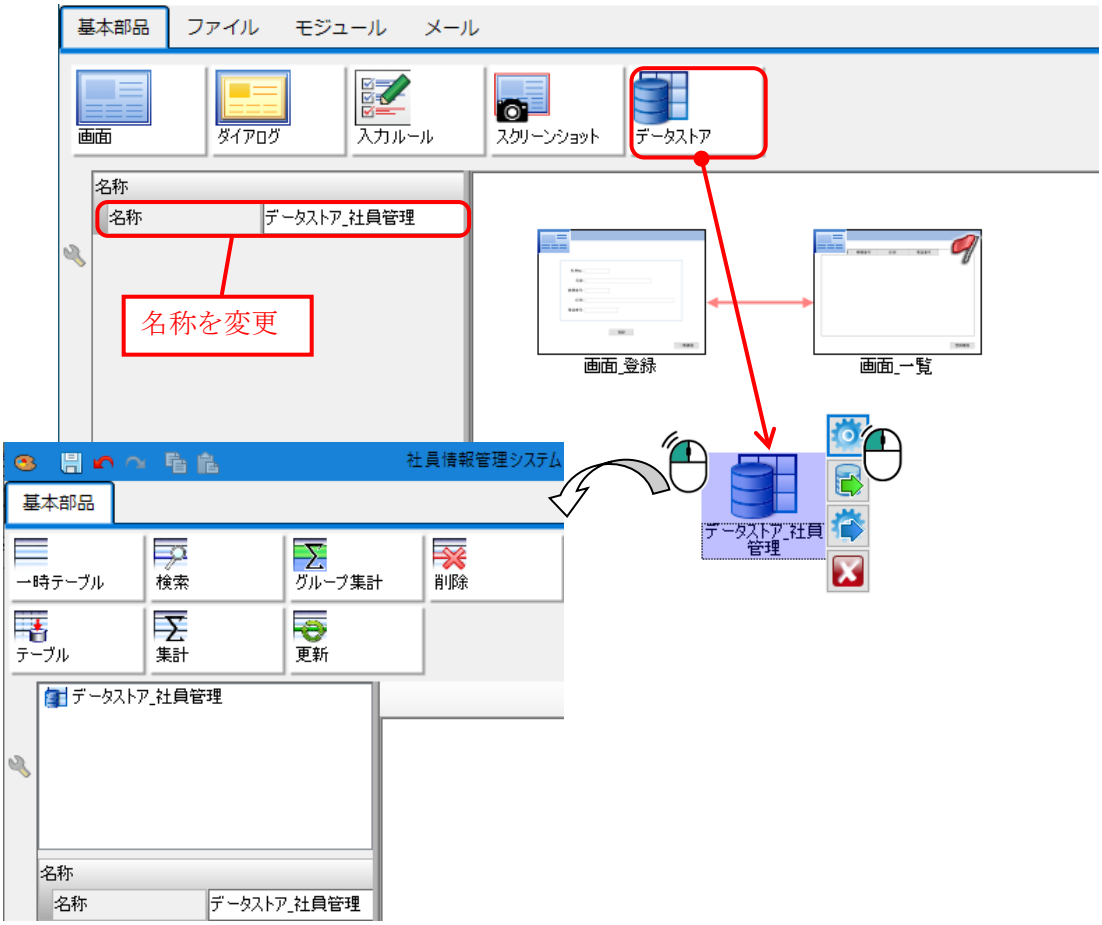
データの登録には「データストア」オブジェクトを使用します。

データストアは、RADEN 内でデータを貯蔵する倉庫のような役割を果たします。データストアという倉庫に、「テーブル」という棚を配置することで、データを登録できるようになります。

3.1　データストアの配置

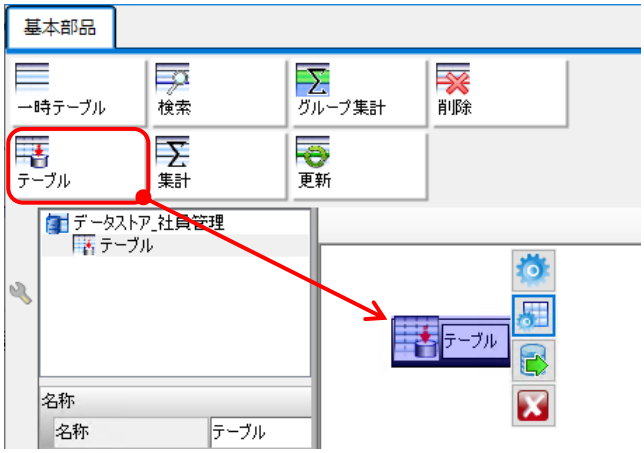
オブジェクト関連図に「データストア」オブジェクトを配置します。

データストアを選択し、オブジェクトメニューの「オブジェクト編集」ボタンのクリック、またはオブジェクトのダブルクリックで「オブジェクト編集」画面を開きます。



3.2　テーブルの配置

表示したオブジェクト編集画面に「テーブル」部品を配置します。



配置した「テーブル」部品を選択すると、オブジェクトの右側にボタンが表示されます。このボタンを「部品オブジェクトメニュー」と呼びます。

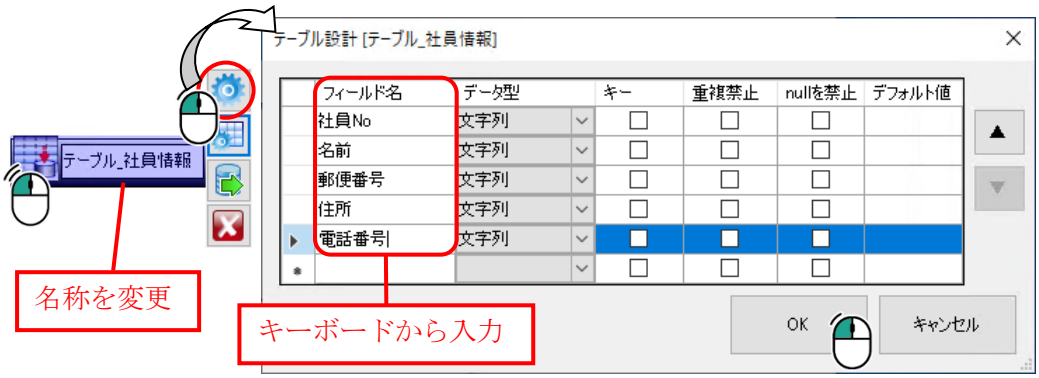
部品オブジェクトメニューからオブジェクトに関する設定や操作が行えます。オブジェクトの種類とその状態によって、使用できるボタンのみが表示されます。

ボタン	概要
	テーブル部品では、データ項目の定義を行います。クエリ部品では、データの要求内容を定義します。
	テーブル部品の初期データを編集します。
	他の部品へデータリンクコネクタを接続します。
	部品を削除します。接続中のコネクタも削除されます。

3.3　データ項目の定義

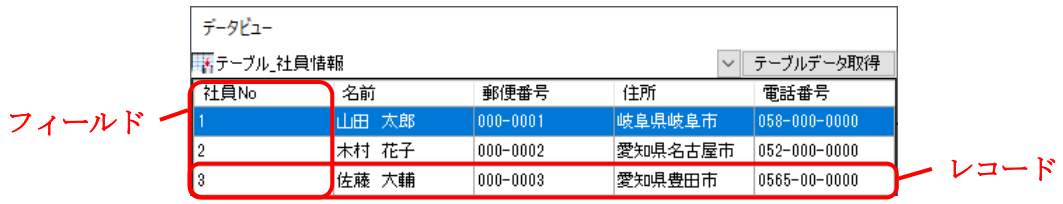
テーブル部品に登録する、データ項目を定義します。部品オブジェクトメニューの　　ボタンをクリック、またはオブジェクトのダブルクリックでテーブル設計画面を表示します。

「フィールド名」を入力し、[OK]ボタンの押下でテーブルに項目が追加されます。

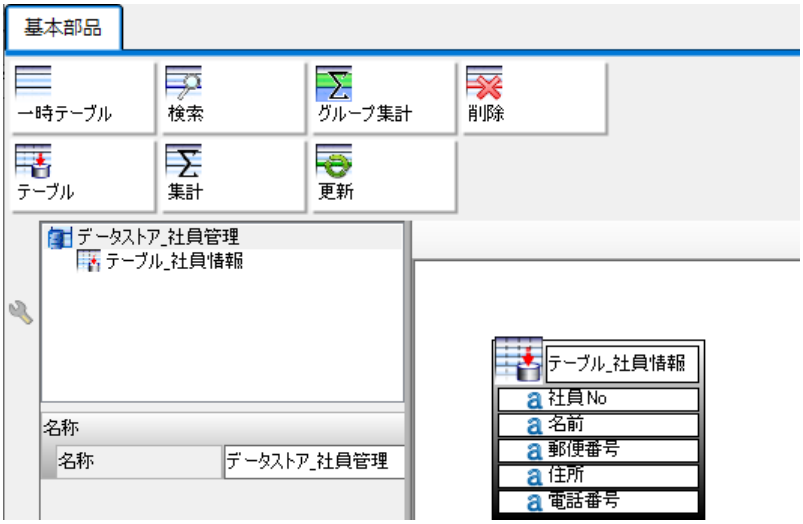


「フィールド」とは、テーブルという棚につく引き出しのようなものです。引き出しに名前（フィールド名）を付けて、その中に該当するデータを蓄積していきます。

実際にデータを登録すると、テーブル内は下図のようにデータが蓄積されます。
データ項目の定義で設定した「フィールド」はテーブルの列のことで、行のことは「レコード」と呼びます。また、レコードとはデータ１件分のことを指しています。

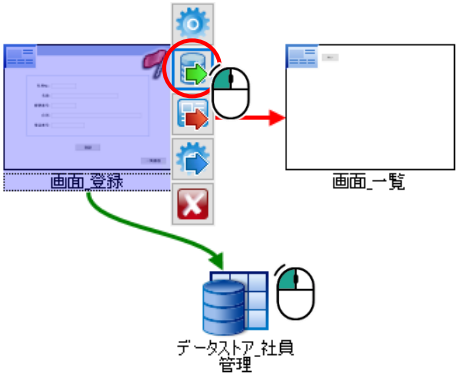


フィールドを作成すると、以下の様なテーブルが作成されます。



4　登録画面と登録先を繋ぐ

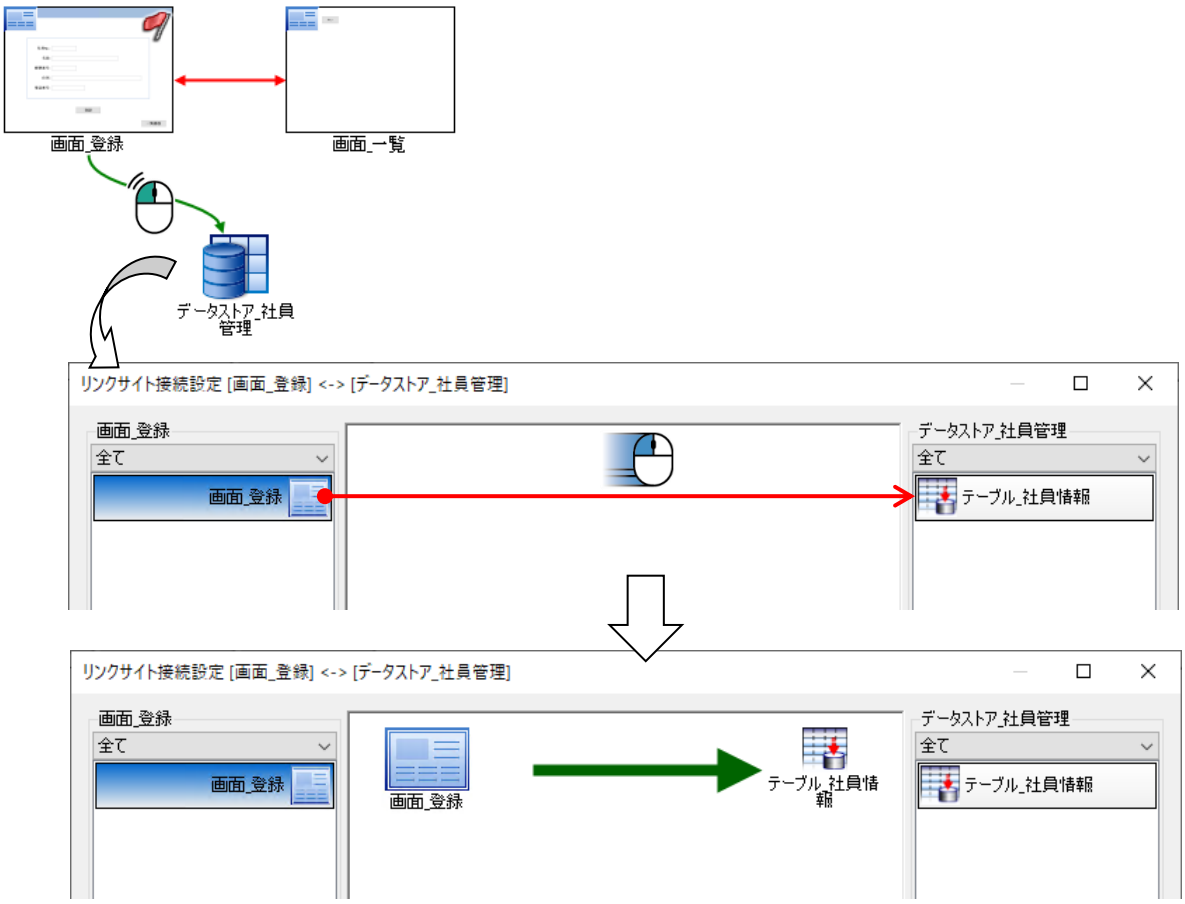
画面から入力したデータを登録するための設定を行います。
データをどこに登録するかは「データリンク設定」で設定し、登録の動作はボタンのクリックイベントにアクション設定します。
まずは、「データリンクコネクタ」で【画面_登録】と【データストア_社員管理】を接続します。



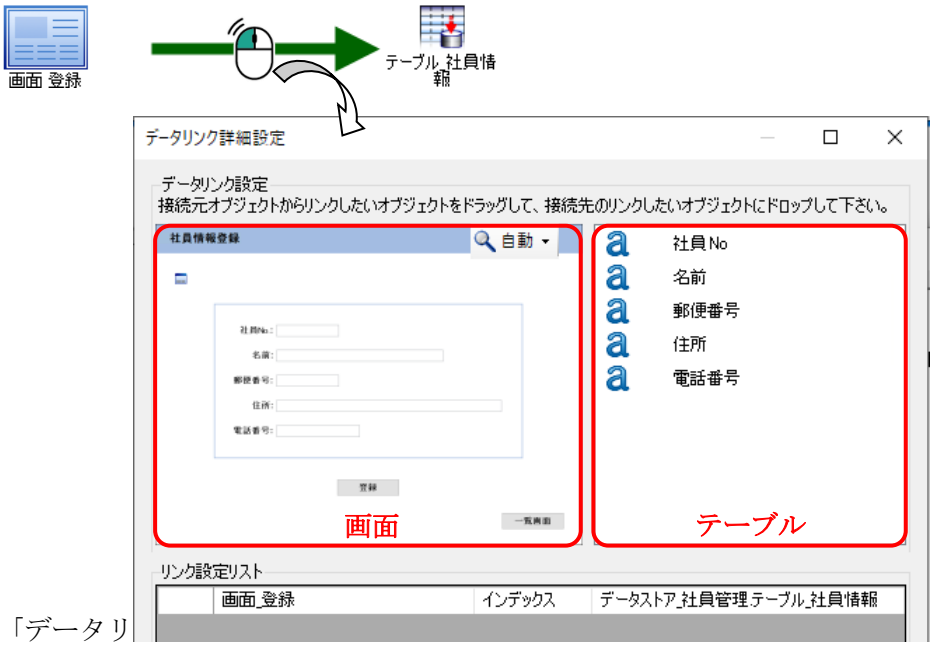
4.1　データリンク設定

作成したデータリンクコネクタをダブルクリックすると「リンクサイト接続設定」画面が開きます。

【画面_登録】を選択し【テーブル_社員情報】にドラッグ＆ドロップすると、コネクタを繋ぐことができます。

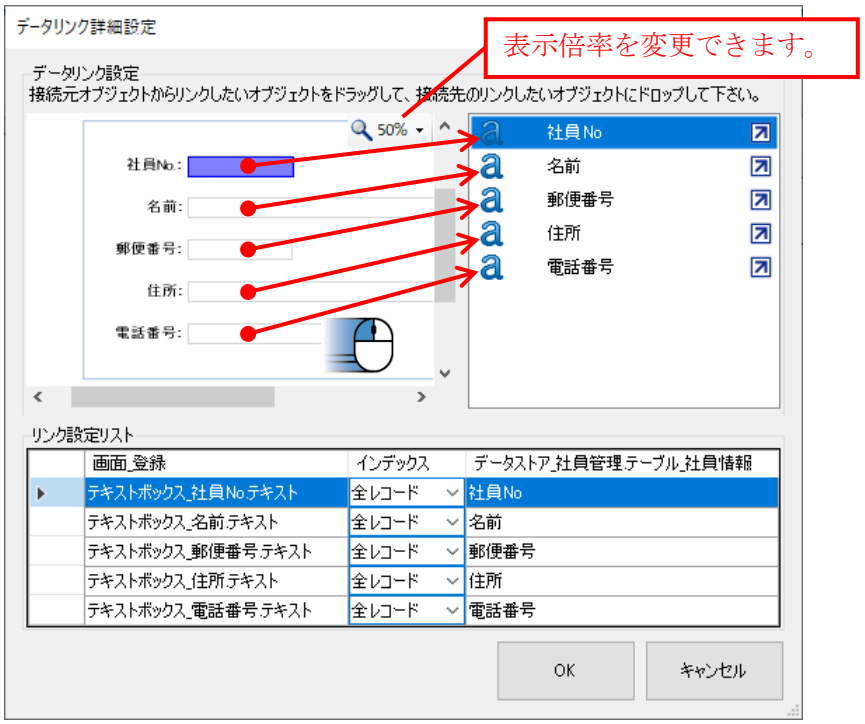


コネクタの矢印の向きはデータの流れる方向を表し、ダブルクリックするとさらに詳細な設定を行う「データリンク設定」画面が開きます。



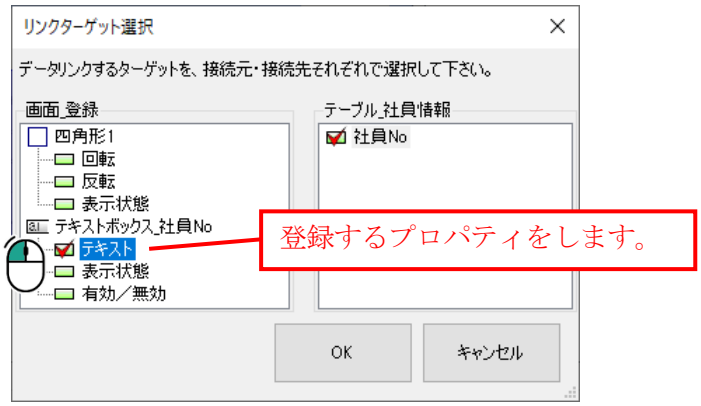
「データリ

テキストボックス部品から登録するフィールド項目に向かってドラッグ＆ドロップでリンクを設定します。

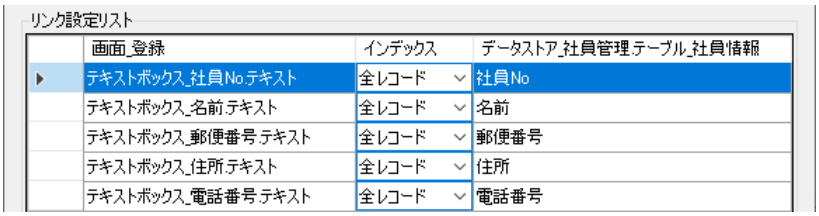


リンク設定時、複数の部品が選択された場合や、1つの部品に対してリンク項目が複数ある場合は「リンクターゲット選択」画面が開きます。

リンクターゲット選択画面が表示された場合は、選択項目の中からリンクしたい項目にチェックを入れます（複数選択できます）。



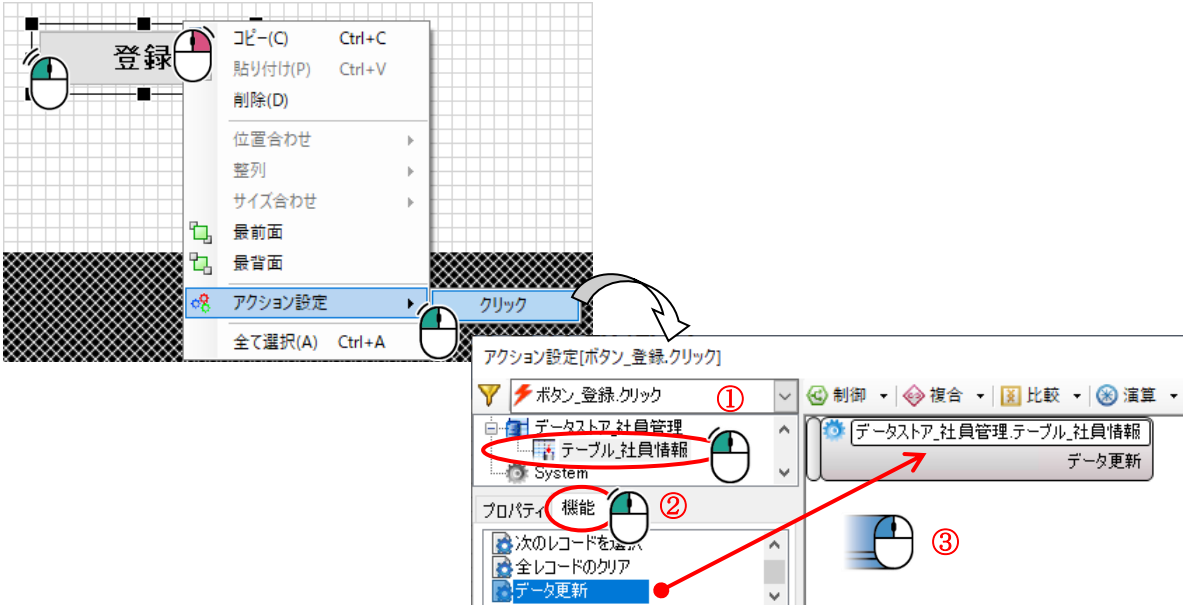
「リンク設定リスト」の項目をクリックすると、リンクされた箇所に色が付くので、正しく繋がれていることを確認しましょう。間違っていた場合は、「リンク設定リスト」の項目を選択し［Delete］キーの押下で削除できます。



5　登録動作の設定

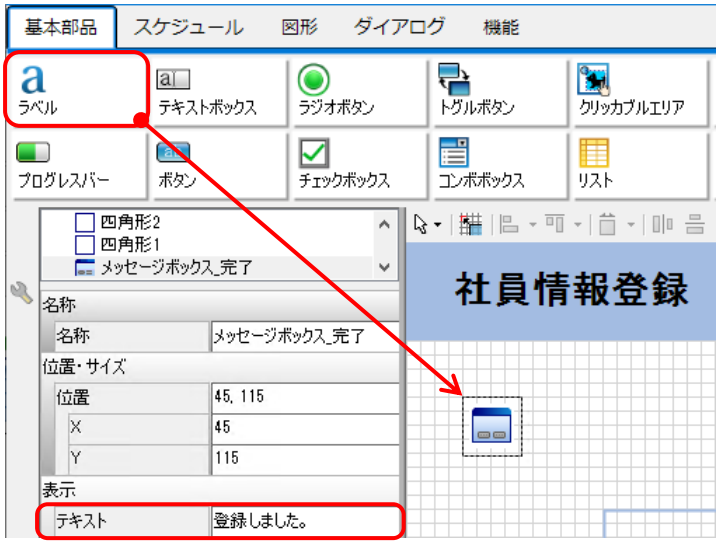
データを登録する動作を登録用のボタン部品のクリックイベントに作成します。

アクション設定画面を開き、【データストア_社員管理】の【テーブル_社員情報】を選択します。機能から「データ更新」を選択し、ブロックを配置します。

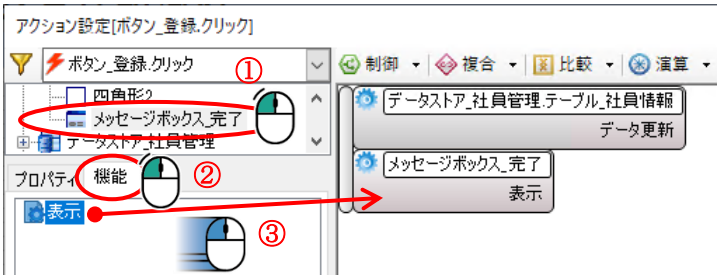


次に、データ登録されたことをユーザーに知らせるメッセージボックスを表示します。

【画面_登録】のオブジェクト編集エリアに、部品パレットの「ダイアログ」から「メッセージボックス」部品を配置して、「テキスト」プロパティに表示するメッセージを入力します。



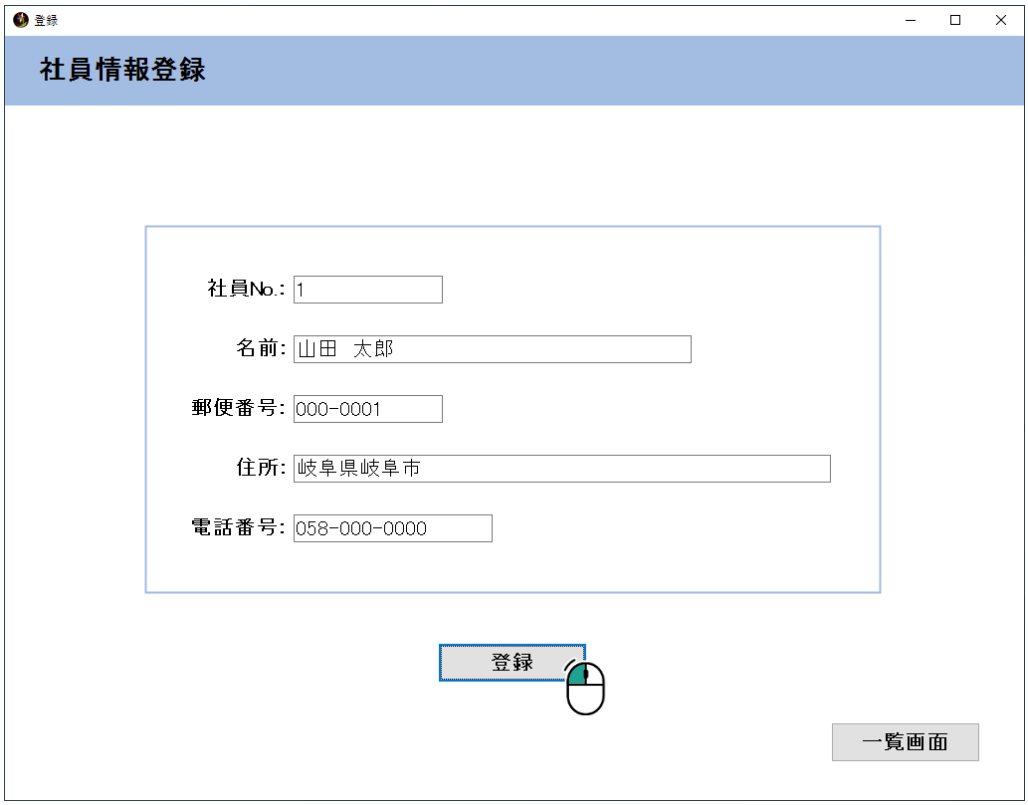
「ボタン」部品のアクション設定画面を開き、【画面_登録】の【メッセージボックス_完了】を選択します。機能から「表示」を選択し、ブロックを配置します。



6　動作確認

データ登録の動作確認を行いましょう。
タイトルバーのプレビューアイコンをクリックすると、プロジェクトが実行されます。

登録画面が表示されます。
全てのテキストボックスにデータを入力して、「登録」ボタンをクリックします



入力したデータがテーブルに登録され、メッセージボックスが表示されます。

6.1　デバッグ機能

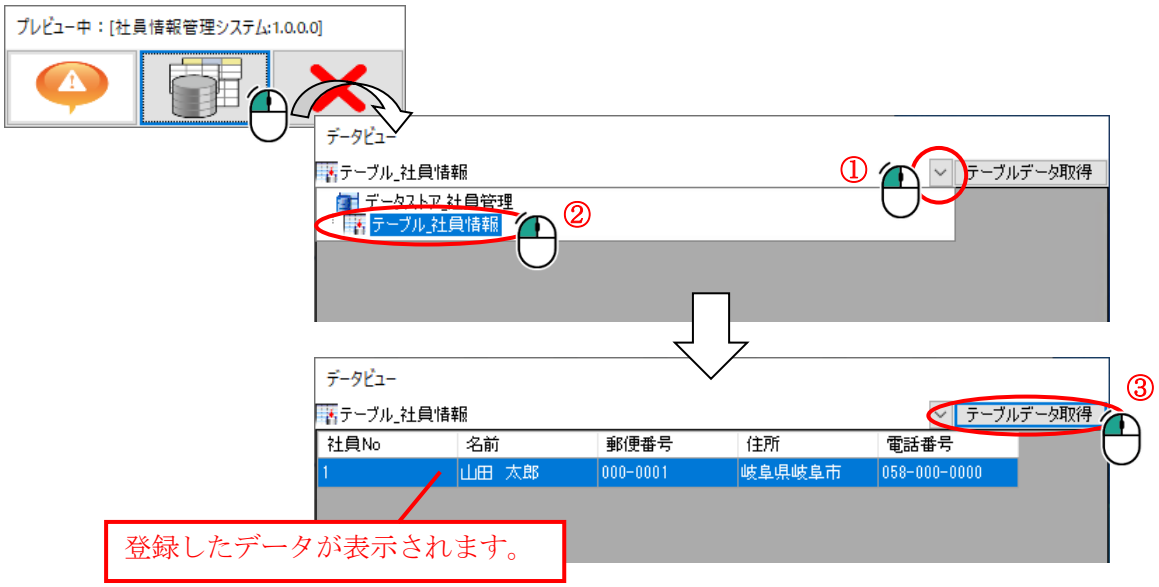
プレビュー中は、デバッグ機能が使用できます。動作の内容と、RADEN の内部データを確認することができ、動作確認に役立ちます。

プレビュー実行を開始すると画面右上に「プレビュー中」画面が表示されます。

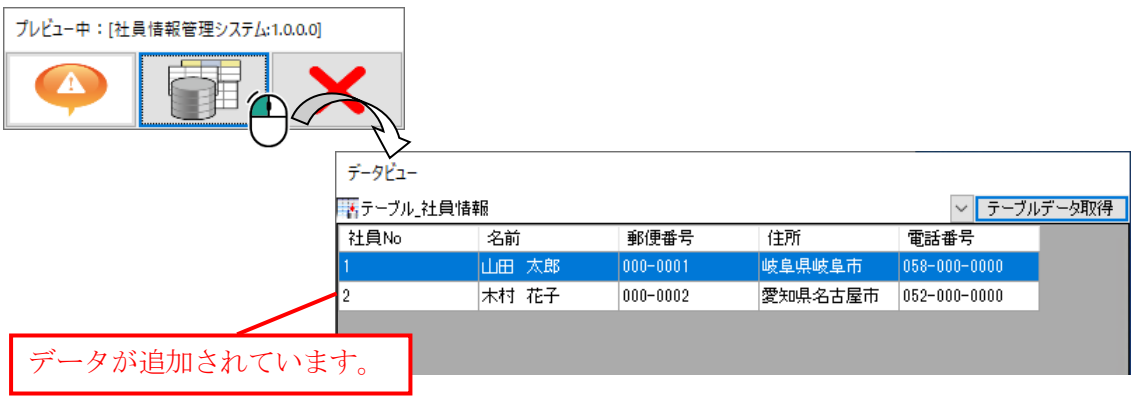
「プレビュー中」画面の「メッセージ」ボタンをクリックすると動作メッセージが表示されます。ウィンドウを閉じるには再度「メッセージ」ボタンをクリックします。

メッセージは「表示行数」「メッセージタイプ」「日時検索フィルタ」での絞り込みや、項目名のクリックで並び替えが行えます。

「データ表示」ボタンをクリックすると RADEN 内部に登録しているデータが表示されます。
『第４章６　動作確認』で登録したデータが正しく登録されているか、確認してみましょう。



登録画面から別のデータを登録し、「データ表示」で登録されたデータを確認します。



メッセージタイプに「警告」「異常」と出ている場合や、テーブルに登録が行われていないなど不具合が見つかった時は、不具合の原因を調査し、正常に動作するように修正してください。

7　表示画面の作成

テーブルに登録した複数のデータを、一覧表示できるようにリスト部品を使用した画面を作成します。

7.1　画面のレイアウト

【画面_一覧】のオブジェクト編集画面を開き、【テーブル_社員情報】からデータの表示ができるように部品を配置します。

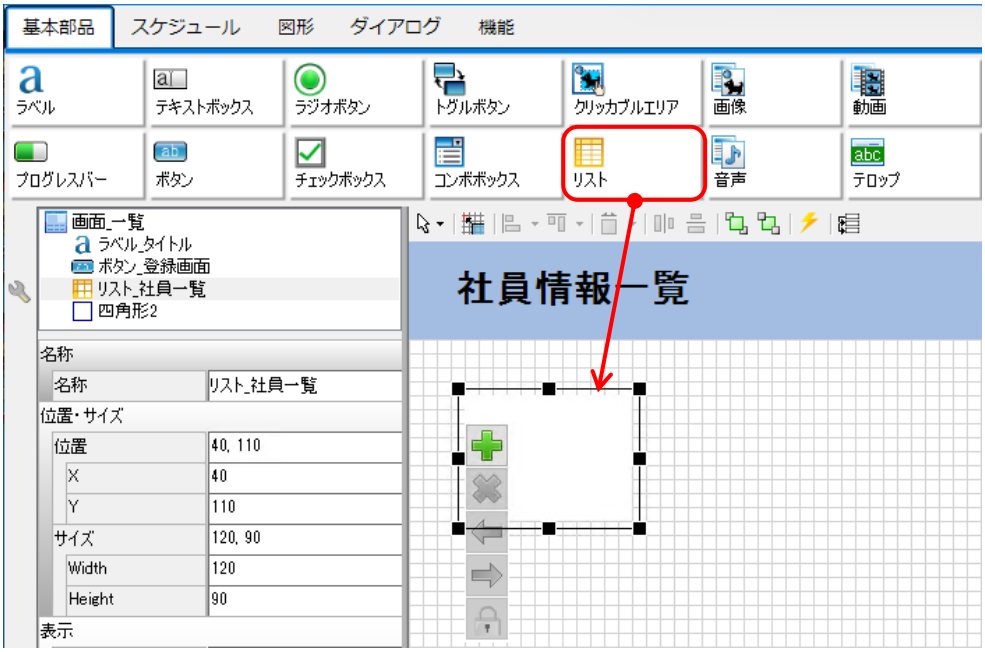
部品パレットの基本部品から「ラベル」「リスト」「ボタン」部品を配置し、部品を組み合わせてレイアウトしてみましょう。

＜レイアウト例＞

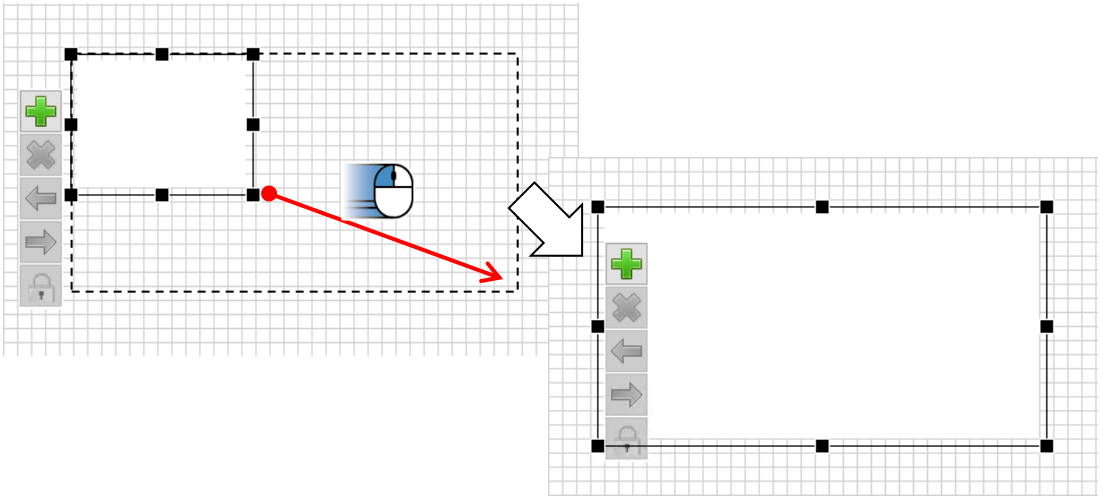
種類	ボタン	概要
リスト		画面に表を作成し、データを一覧で表示する部品です。 複数のデータを一度に表示する時に使用します。

7.2　リストの設定

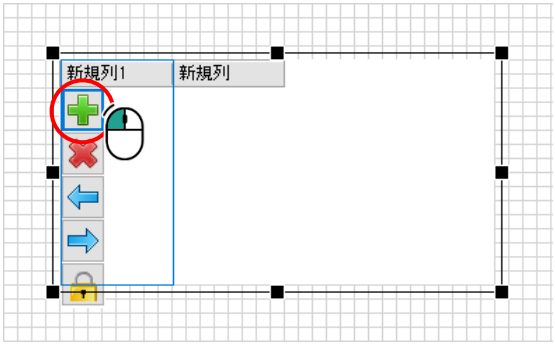
リスト部品は、複数データの一覧表示やセルへのデータ入力、集計など様々な機能を持つ部品です。



配置したリスト部品のサイズを大きくします。

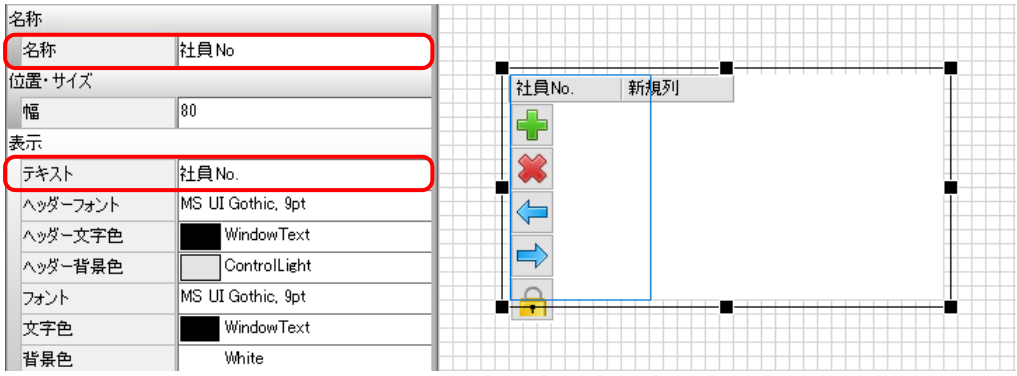


リスト部品に列の設定を行うことで、複数のデータを表示できます。
選択すると表示されるメニューから ボタンをクリックすると「新規列」が追加できます。列の削除 をクリックします。



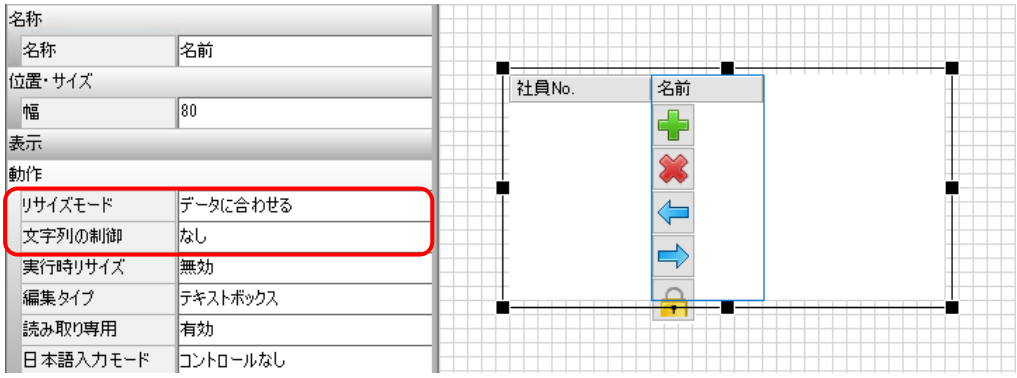
追加した列を選択すると、プロパティウインドウに列の設定項目が表示されます。

「名称」に項目名を入力すると、ヘッダーのテキストが変更されます。（「テキスト」プロパティにも項目名が入力でき、テキストが入力されている場合はこちらが優先的に表示されます。）

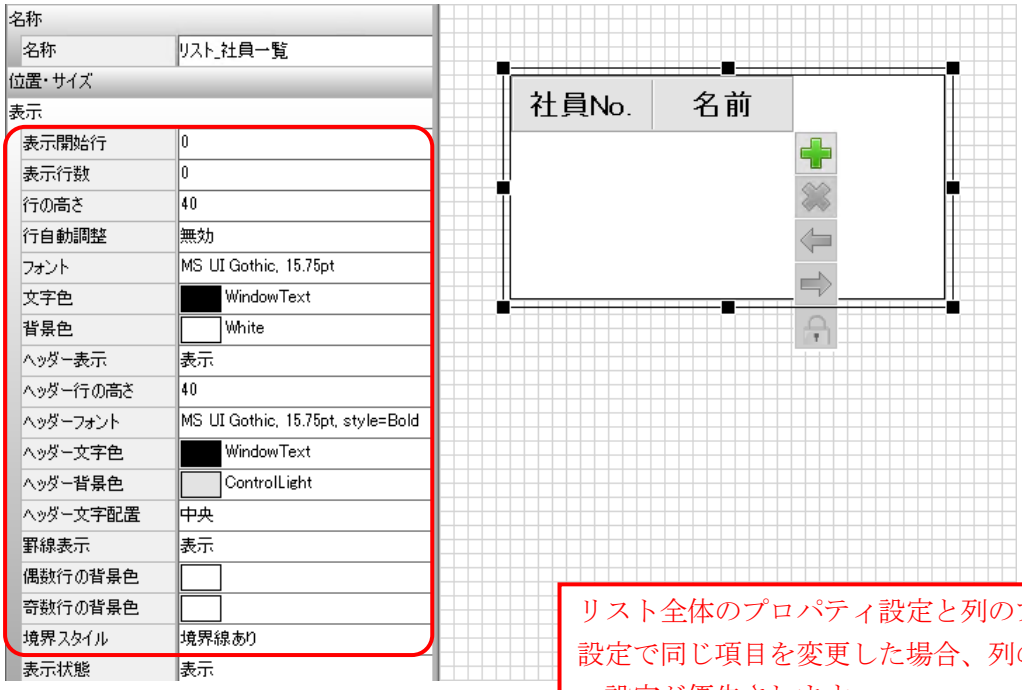


また、列ごとに「幅」「フォント」「テキスト配置」などが設定できます。

列の幅を文字数に自動調整したい場合や、幅に合わせて文字を縮小させたい場合は、「リサイズモード」「文字列の制御」で設定できるため、表示するデータに合わせて設定してください。



リスト全体を選択すると、全ての列に共通する設定が行えます。「フォント」「行の高さ」「ヘッダー」などを変更して、リストのレイアウトを作成しましょう。



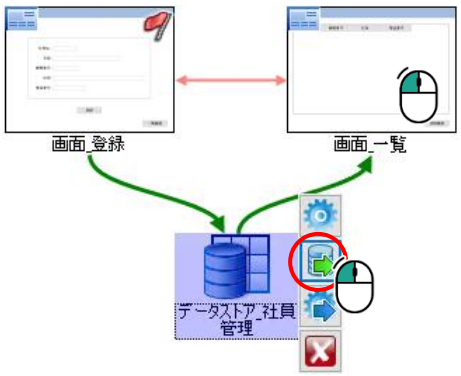
リスト全体のプロパティ設定と列のプロパティ設定で同じ項目を変更した場合、列のプロパティ設定が優先されます。

8　登録先と表示画面を繋ぐ

登録したデータを画面へ表示するための設定を行います。

データをどこに表示するかは「データリンク設定」で設定し、表示の動作は一覧画面の初期化イベントにアクション設定します。

まずは、「データリンクコネクタ」で【データストア_社員管理】と【画面_一覧】を接続します。

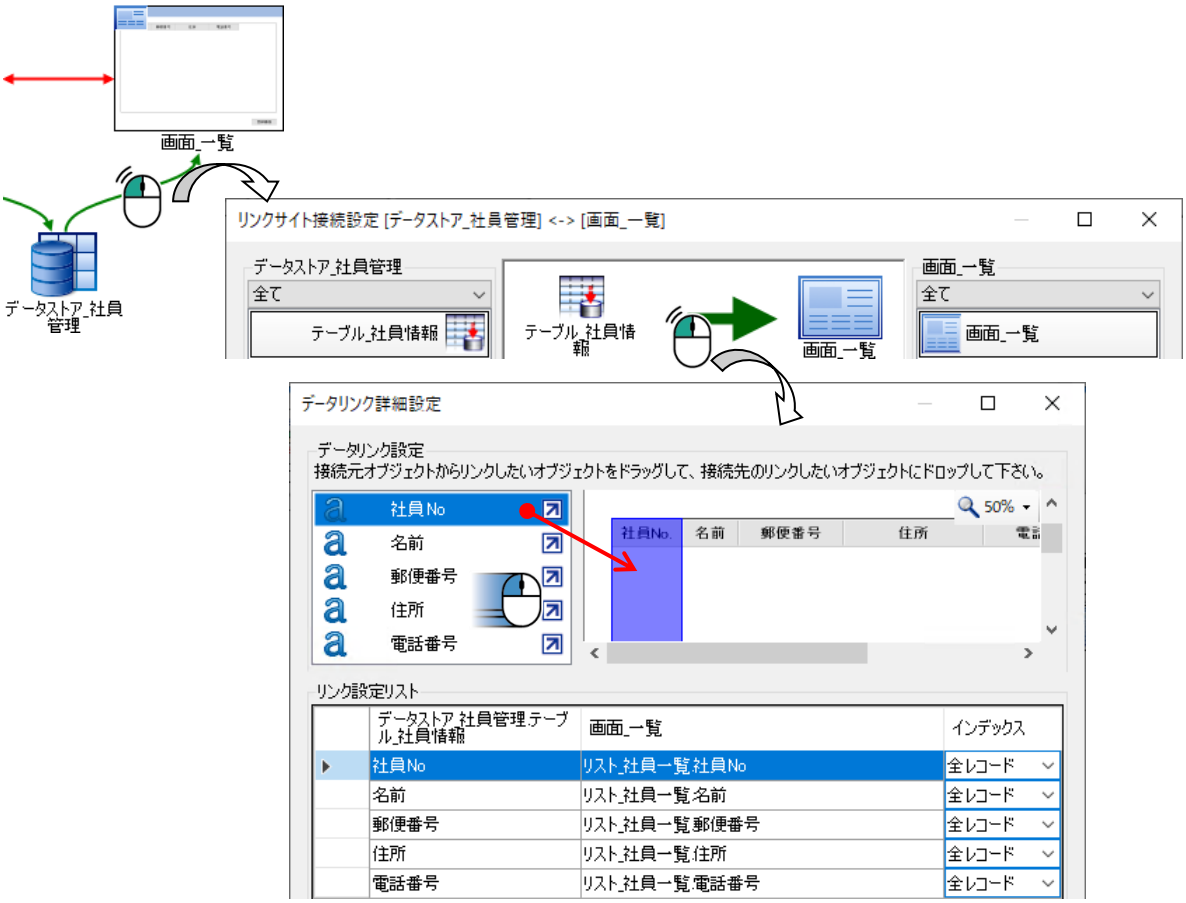


8.1　データリンク設定

【データストア_社員管理】から【画面_一覧】へのデータリンク設定を行います。

データリンクコネクタをダブルクリックして「リンクサイト接続設定」画面を開きます。【テーブル_社員情報】を選択し【画面_一覧】にドラッグ＆ドロップすると、コネクタを繋ぐことができます。

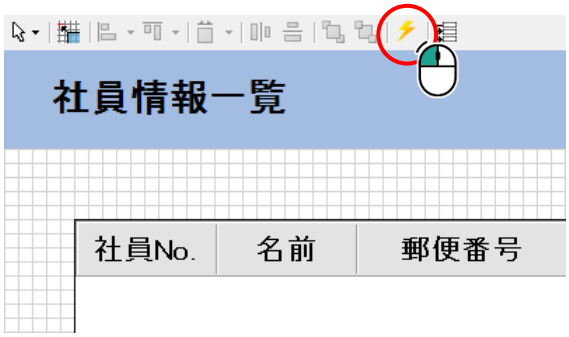
コネクタをダブルクリックして「データリンク詳細設定」を開き、リンク設定を行います。



9　表示動作の設定

画面の表示時にデータを取得する場合は、画面オブジェクトの「初期化」イベントにアクションを設定します。

オブジェクト編集エリア上の部品の置かれていない箇所で右クリックから[アクション設定]-[初期化]、またはツールバーの「アクション」ボタンのクリックで初期化イベントのアクション設定画面が開きます。



テーブルに登録されているデータを画面側から要求するアクション設定をします。

【画面_一覧】の機能から「データ要求」ブロックを配置します。

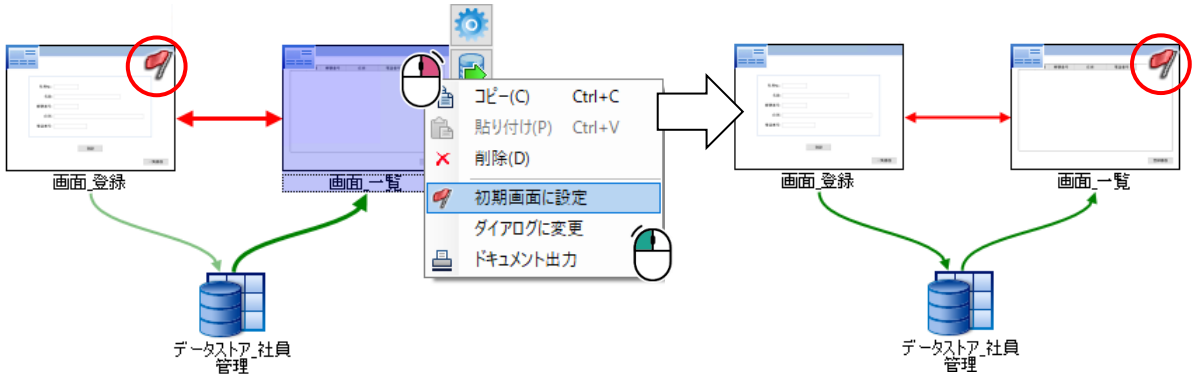
10　起動画面の変更

アプリケーションを起動した際に最初に開く画面のことを「初期画面」と呼び、画面オブジェクトに付いた赤い旗がその目印となっています。

初期画面は一番最初にオブジェクト関連図に配置した画面オブジェクトに設定されますが、任意の画面オブジェクトに変更することができます。

【画面_登録】に設定されている初期画面を【画面一覧】に変更してみましょう。

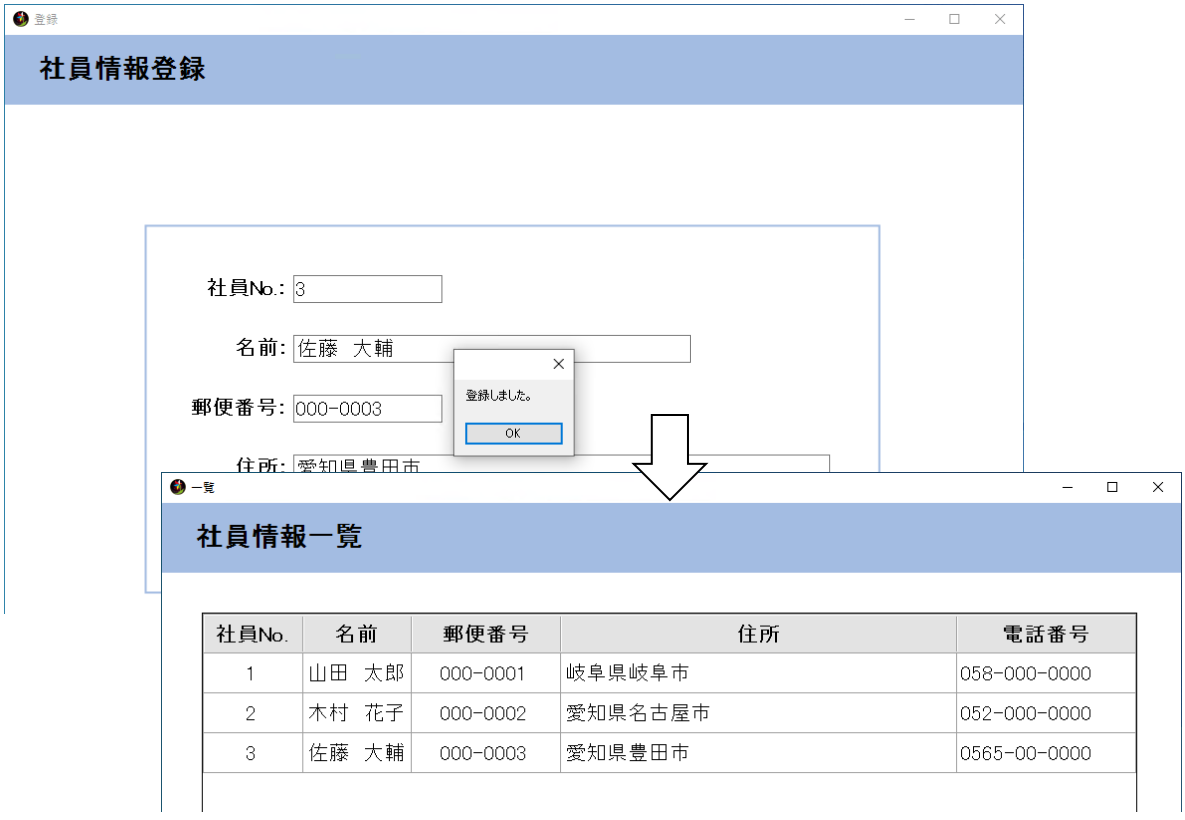
設定する画面オブジェクトの右クリックから[初期化画面に設定]で変更できます。



11　動作確認

データ表示の動作確認を行いましょう。
プレビューを実行すると、一覧画面が表示され、テーブルに登録したデータが表示されます。

「登録画面」ボタンのクリックで登録画面に遷移し、新しくデータを入力、登録します。一覧画面に戻り、登録したデータが表示されるか確認しましょう。



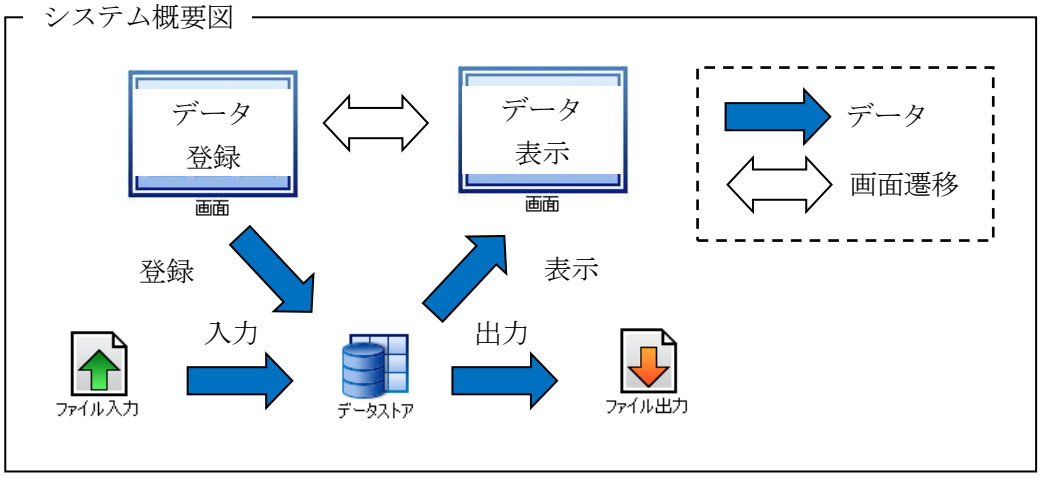
第５章　　ファイルの書き込みと読み込み

RADEN の「ファイル入力」「ファイル出力」機能の使い方を説明します。

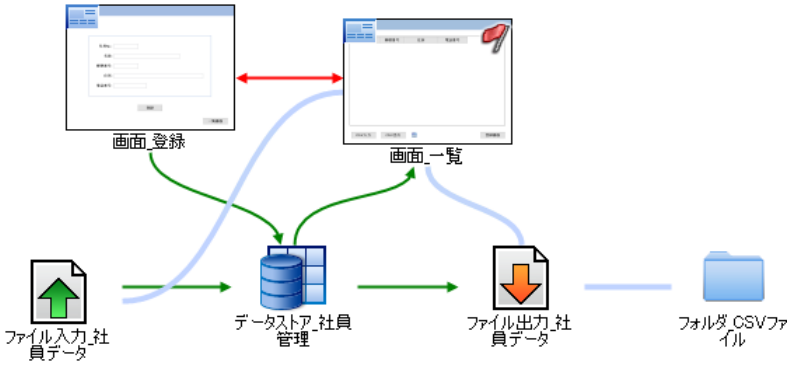
CSV ファイルの入出力機能を付けることで、ファイルに書き出されたデータを編集し、編集したデータを RADEN に読み込むことが可能になります。さらに、他のアプリケーションで作成した CSV ファイルを読み込むことや、CSV ファイルにバックアップデータを保持することも可能です。

※第４章で作成した「データの登録と表示」のプロジェクトを基に作成します。

システム概要図

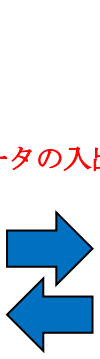


＜オブジェクト関連図＞



＜アプリケーション完成図＞

データの入出力



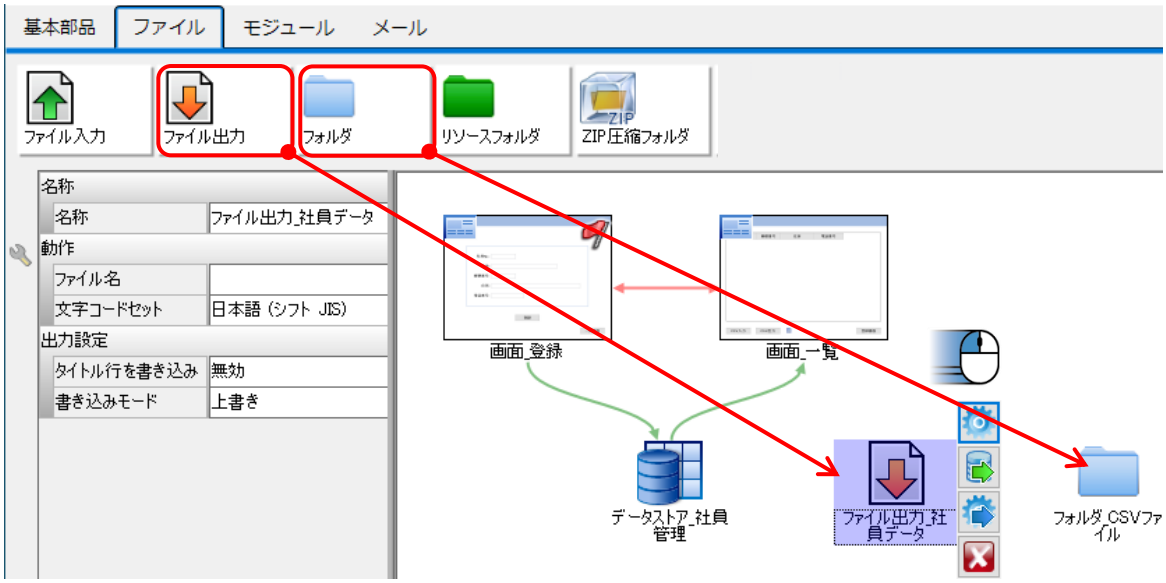
1　ファイルにデータを書き出す

テーブルに登録されているデータを、「ファイル出力」オブジェクトを使用して CSV ファイルに出力します。

ファイル名はアクションで設定し、フォルダは「フォルダ」オブジェクトを使用して固定の場所に出力されるように作成します。

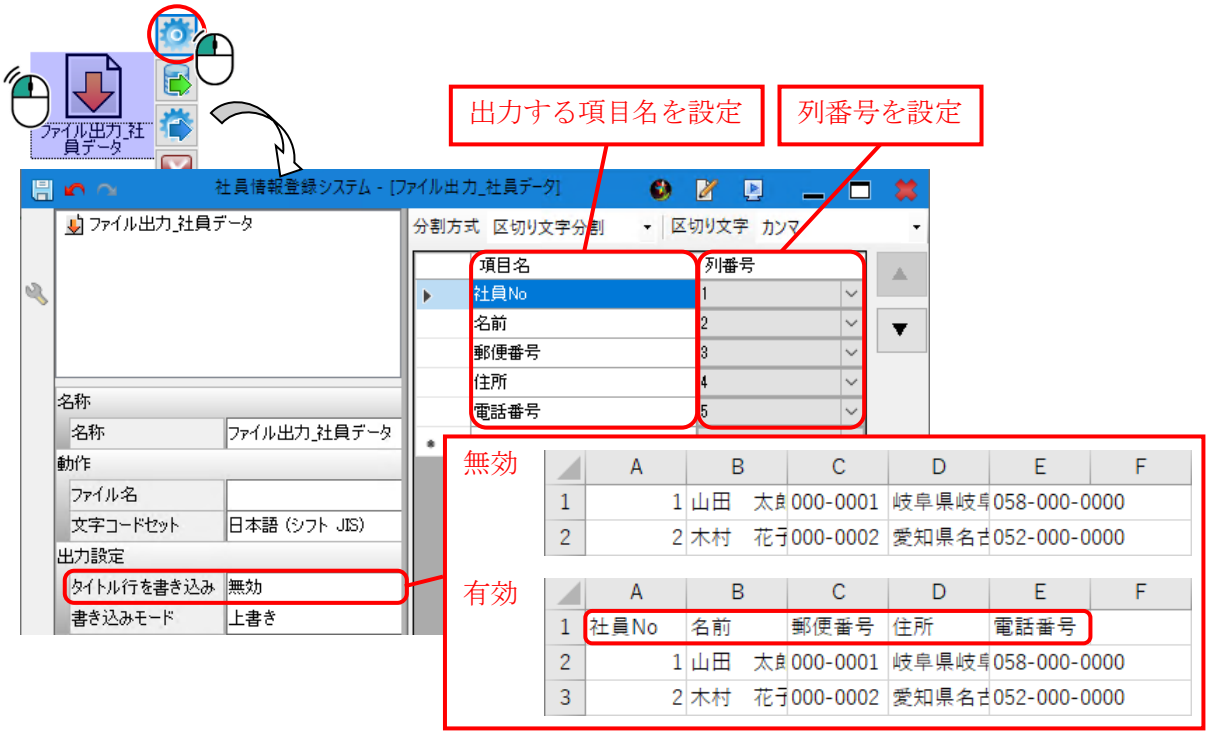
1.1　オブジェクトの配置

オブジェクト関連図に「ファイル出力」「フォルダ」オブジェクトを配置します。



1.2　ファイル出力の設定

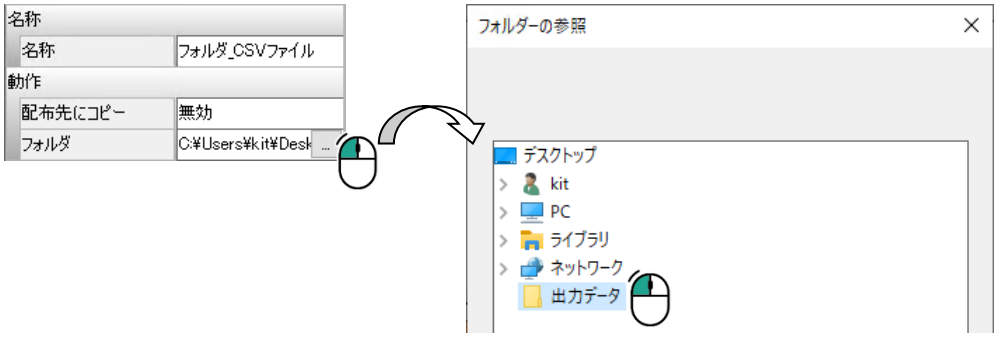
出力項目の設定は、ファイル出力のオブジェクト編集画面で定義します。



1.3　フォルダの設定

「フォルダ」オブジェクトは、ファイルが置いてある場所（フォルダのパス）を保持する部品で、プレースホルダとも呼びます。出力先のフォルダが固定の場合、「フォルダ」オブジェクトを使用することで出力時にユーザーがフォルダを指定する必要がなくなり、またプレーヤー側でフォルダの変更が可能になります。

「フォルダ」オブジェクトを選択し、「フォルダ」プロパティの … ボタンをクリックして、「フォルダーの参照」画面から CSV ファイルを保存するフォルダを選択します。

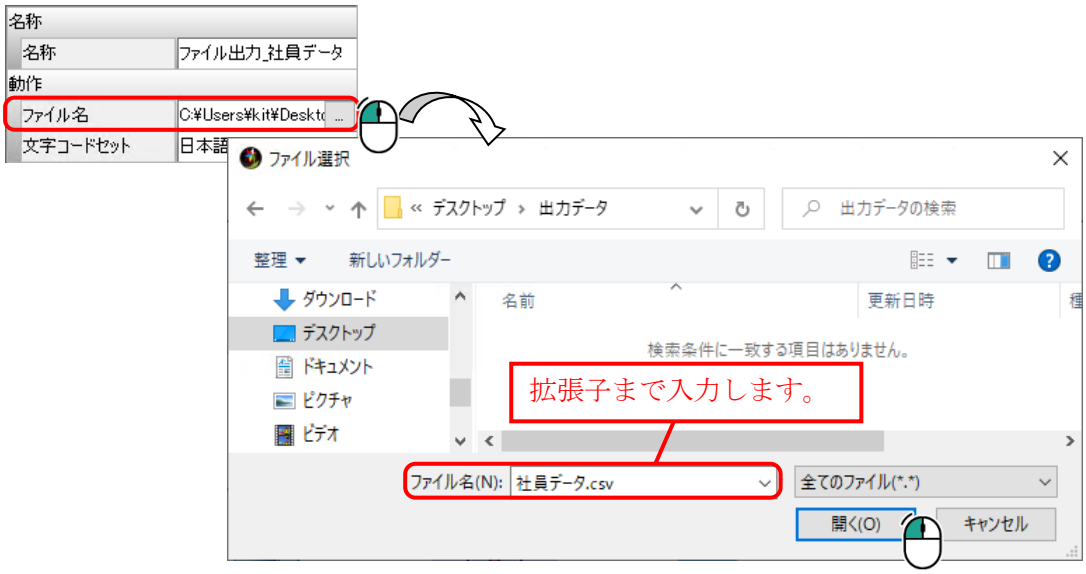


フォルダオブジェクトを使用する場合は、フォルダ情報を参照するオブジェクトと接続する必要があります。

オブジェクトの参照を行う場合は、「参照コネクタ」を接続します。

「フォルダ」のパスは RADEN プレーヤー側で変更することができ、端末ごとに参照するフォルダを変えたい場合にも便利なため、ファイルを扱うシステムを作成する時は使用することをおすすめします。

固定のファイルを使用する場合は、「ファイル出力」オブジェクトにファイルパスを設定することも出来ます。その場合は、「ファイル名」プロパティの … ボタンからファイル選択画面を表示して、保存フォルダを選択とファイル名の入力を行います。



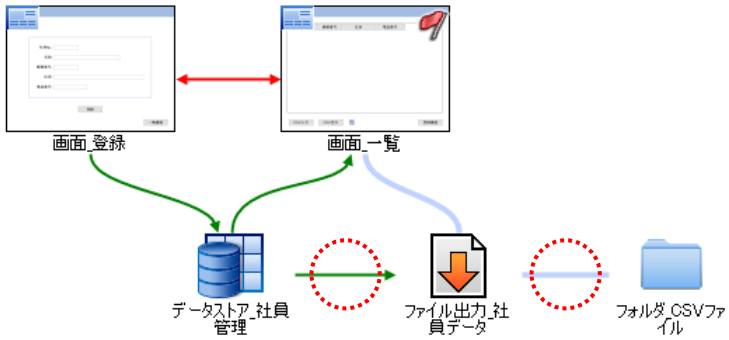
2　登録先とファイル出力を繋ぐ

テーブルに登録されているデータをファイルへ書き込むための設定を行います。

どのデータをファイルのどの項目に書き込むかは「データリンク設定」で設定し、出力の動作はボタンのクリックイベントにアクション設定します。

まずは、【データストア_社員管理】から【ファイル出力_社員データ】へ「データリンクコネクタ」を接続します。

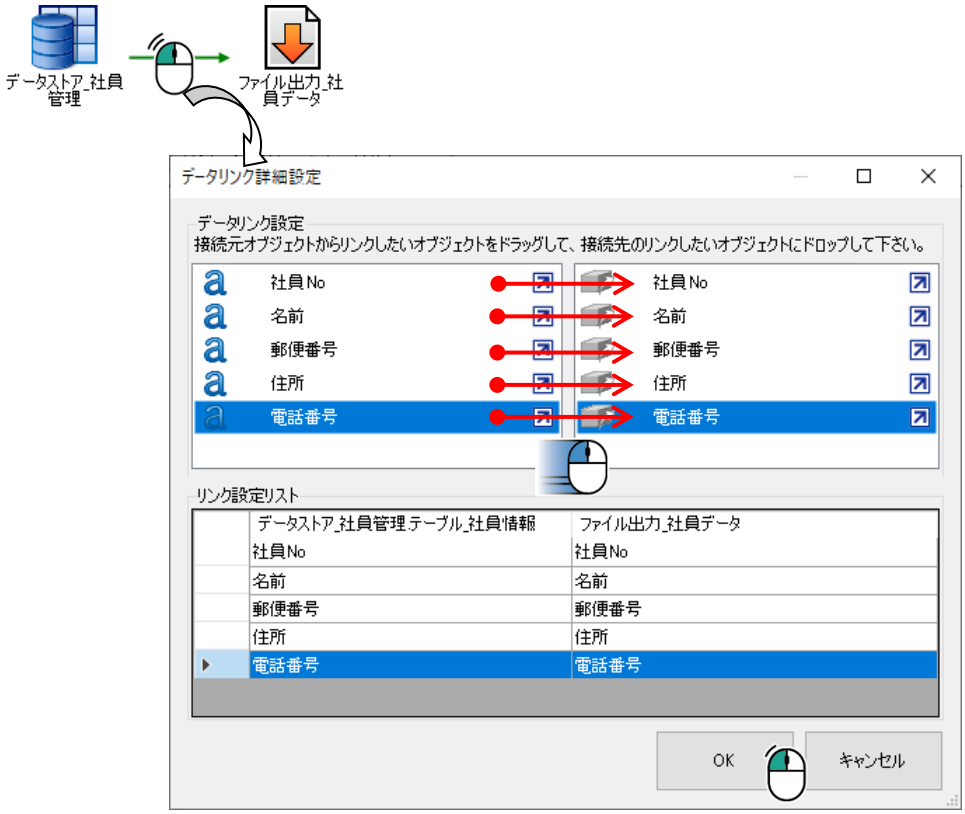
画面からファイル出力の動作を行う場合はコネクタで接続されている必要があるため、【画面_一覧】と【ファイル出力_社員データ】を「参照コネクタ」を接続します。



2.1　データリンク設定

【データストア_社員管理】から【ファイル出力_社員データ】へのデータリンクコネクタをダブルクリックして、データリンク詳細設定画面を表示します。

テーブル項目とファイル出力項目をドラッグ＆ドロップでリンク設定します。



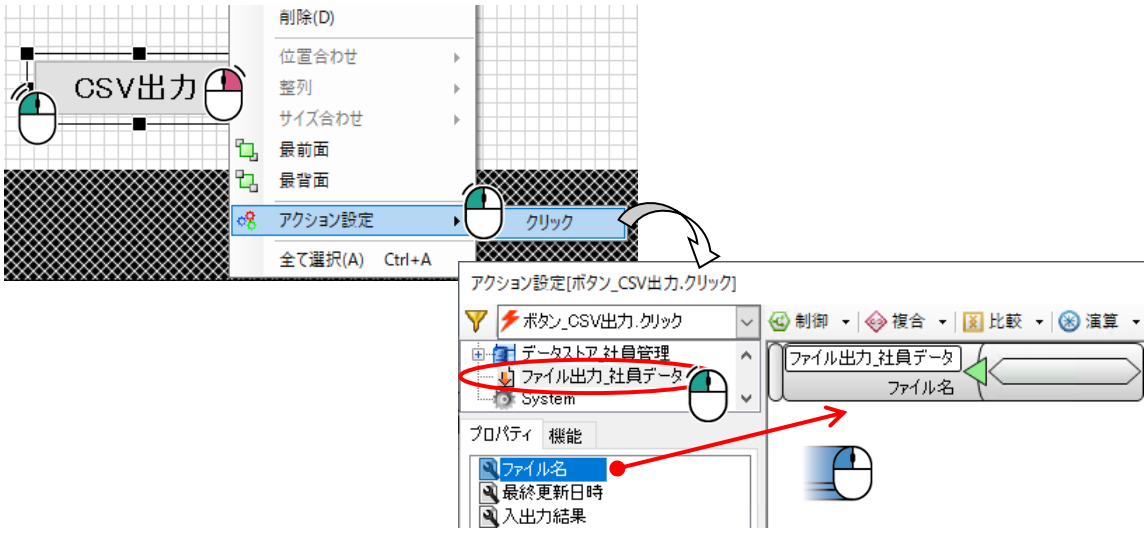
3　画面レイアウト

【画面_一覧】から CSV 出力が行えるように、画面レイアウトを行います。
ファイル入力、出力を行う「ボタン」部品、動作後のメッセージを表示するための「メッセージボックス」部品を配置します。

＜レイアウト例＞

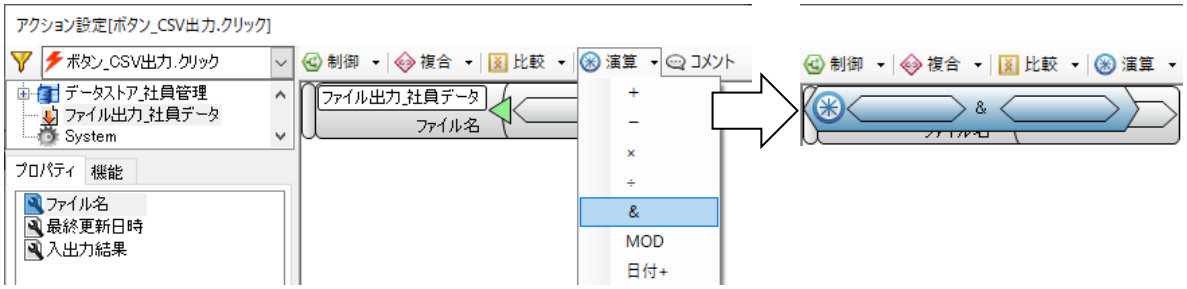
4　書き込み動作の設定

CSV ファイルを出力する動作を「CSV 出力」ボタンのクリックイベントに作成します。
アクション設定画面を開き、【ファイル出力_社員データ】のプロパティから「ファイル名」ブロックを配置します。



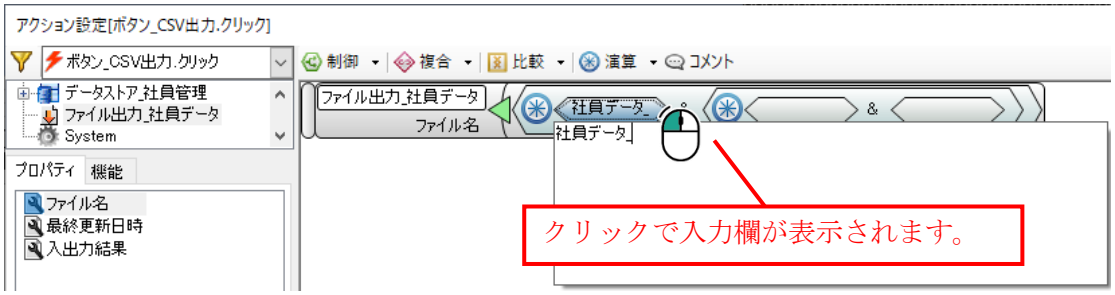
「ファイル名」ブロックに出力ファイルの名称を入力します。ここでは、「演算（&）」ブロックを使用して固定の名称と現在日付を結合したファイル名を作成します。

ツールバーの「演算」をクリックし、一覧から「&」を選択します。

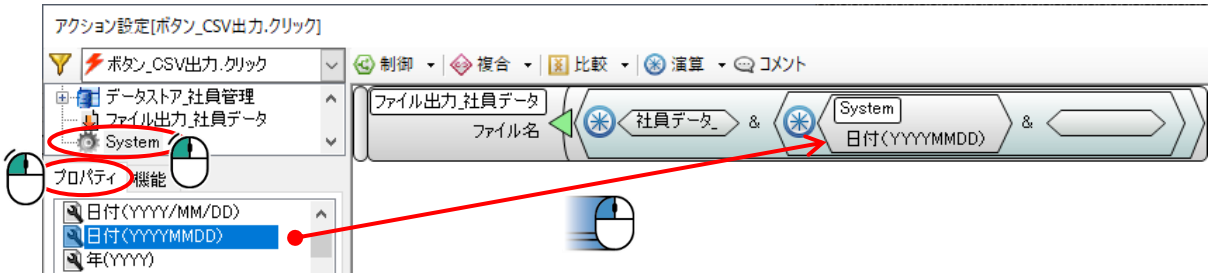


「ファイル名」ブロックに「演算（&）」ブロックを２つ配置します。

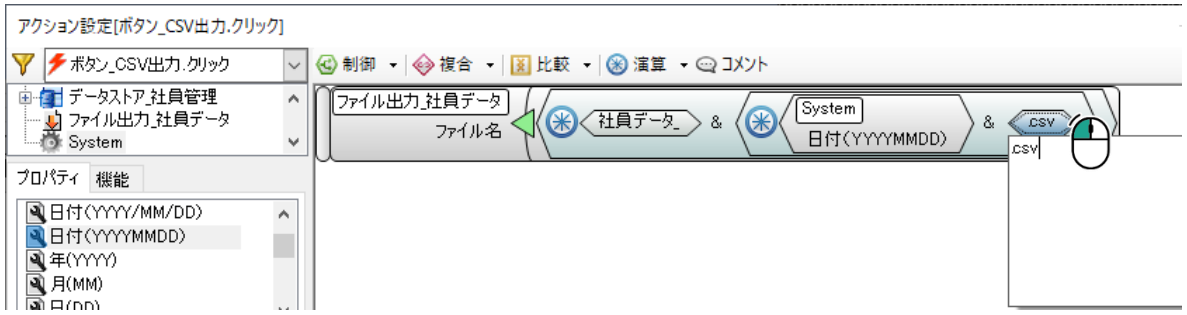
配置した「演算（&）」ブロックの左端の［　　］に固定の名称を入力します。



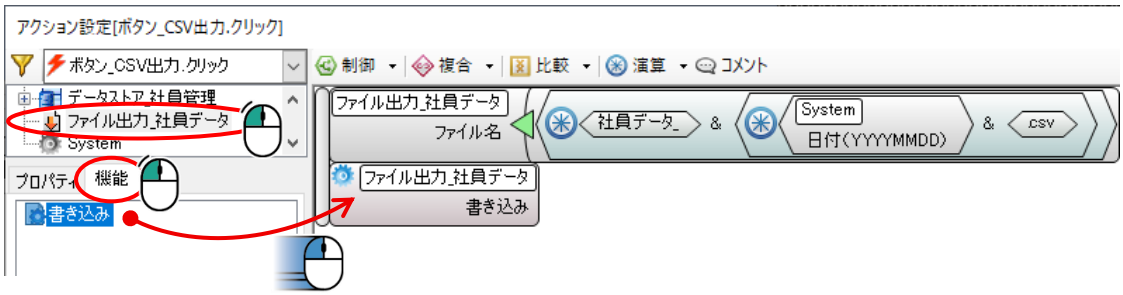
現在日付は「System」から取得できます。「部品リスト」から「System」をクリックして、プロパティから「日付(YYYYMMDD)」ブロックを配置します。



右端の［　　］には拡張子となる「.csv」を入力します。

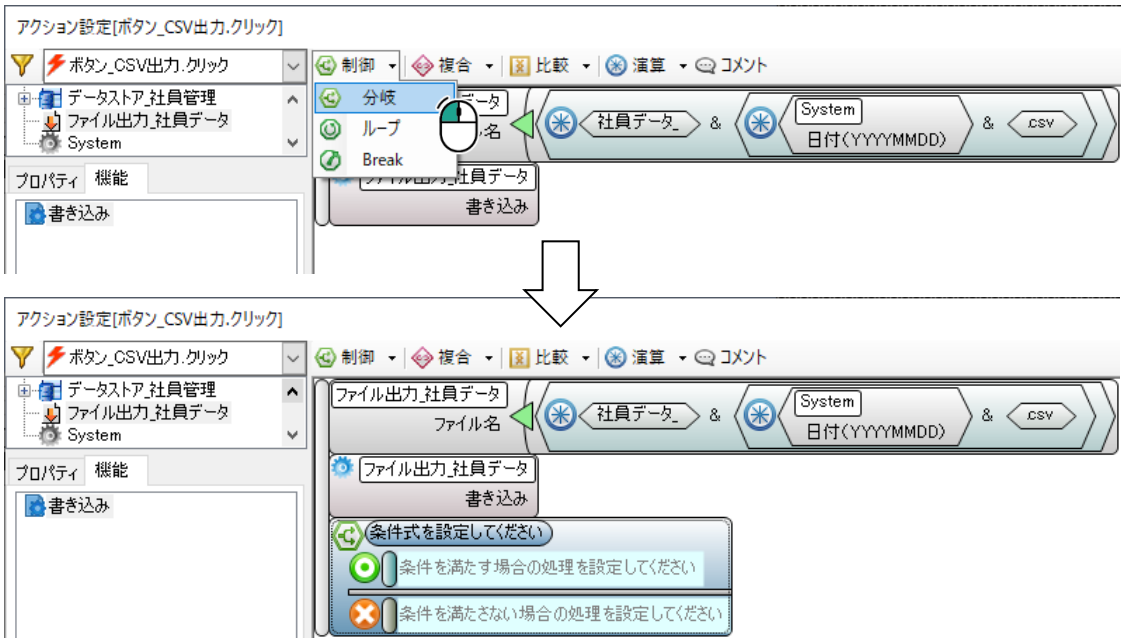


次に、【ファイル出力_社員情報】の機能から「書き込み」ブロックを配置します。



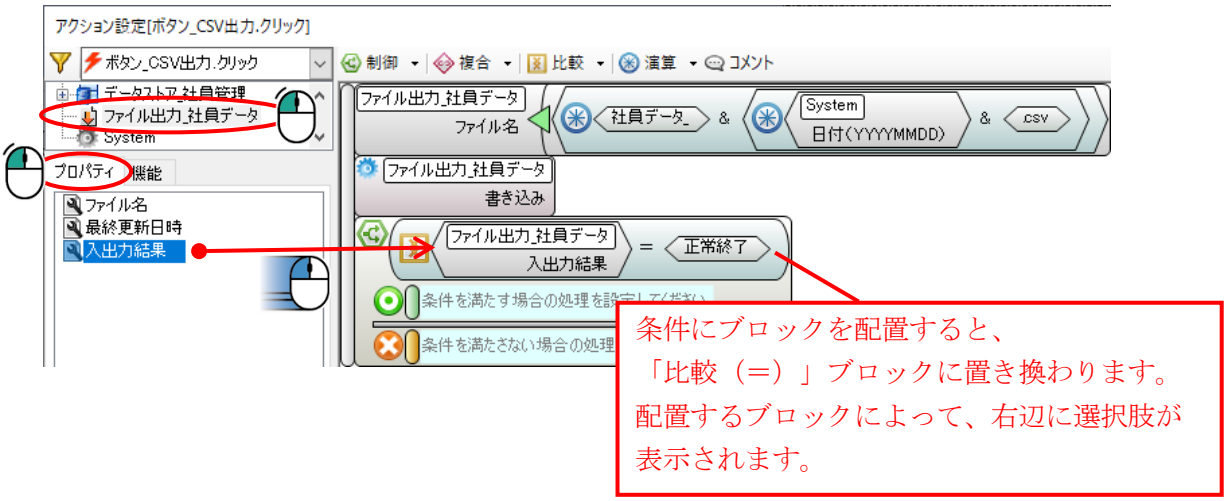
最後に、ファイル出力の結果をユーザーに知らせるメッセージボックスを表示します。ファイルを出力した際に、何らかの原因（ディスク容量が不足している、ファイルが開かれているなど）で出力に失敗することがあります。成功した場合と失敗した場合でメッセージを変えて表示してみましょう。

条件を指定して動作を分岐させる場合は、「制御」から「分岐」ブロックを配置します。



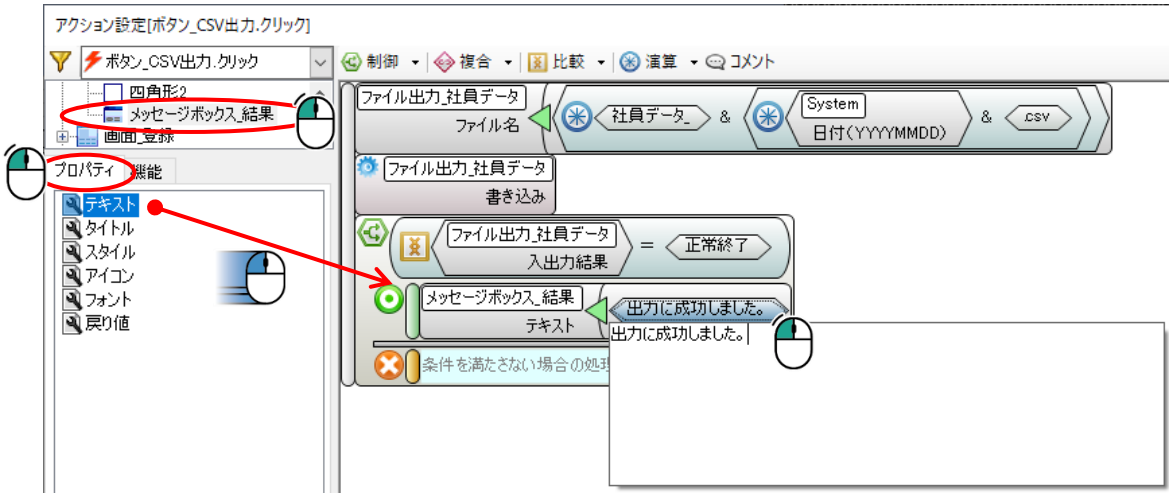
「分岐」は、条件式の設定と、条件を満たす場合、満たさない場合の処理を作成し動作を分けることができるブロックです。

ここでは、分岐の条件に【ファイル出力_社員データ】のプロパティから「入出力結果」ブロックを配置します。

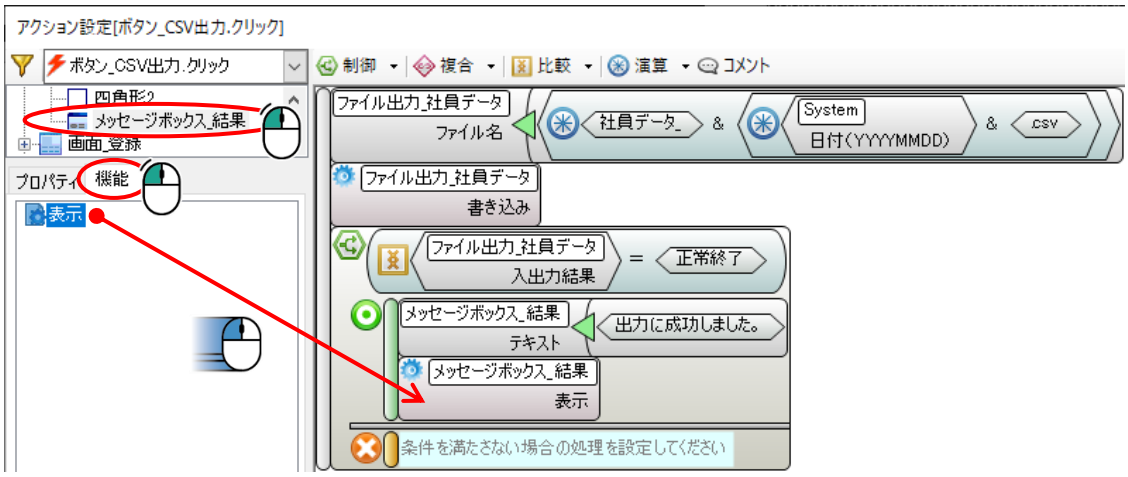


【画面_一覧】の「メッセージボックス」部品を選択し、プロパティの「テキスト」を分岐ブロックの「条件を満たす場合の処理を設定してください」と書かれた〇の方に配置します。

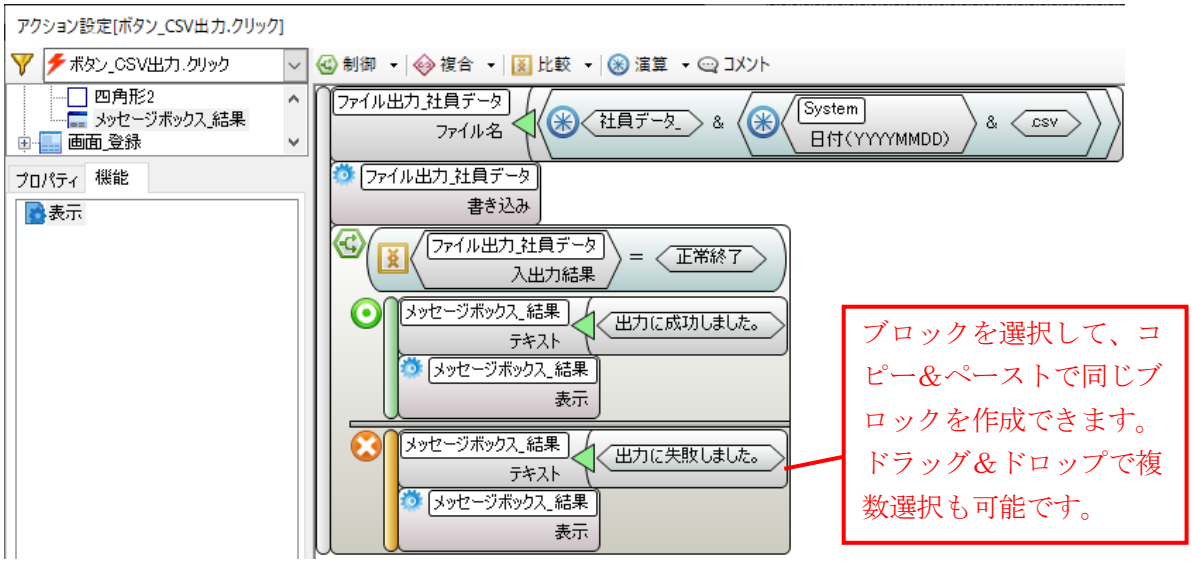
正常終了したことをを示すため、「テキスト」ブロックに「出力に成功しました。」と入力します。



「テキスト」ブロックの下に、「メッセージボックス」部品の機能から「表示」ブロックを配置します。



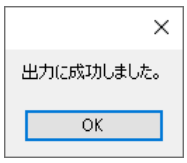
「条件を満たさない場合の処理を設定してください」と書かれた×の方にも同じブロックを配置して、「テキスト」ブロックに「CSV ファイルの出力に失敗しました。」と入力します。

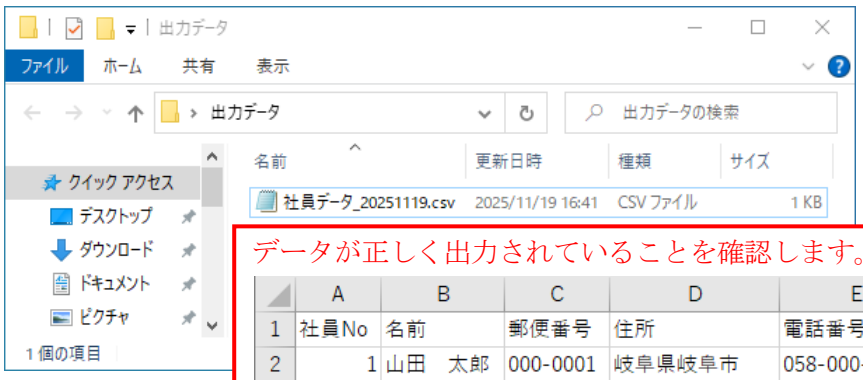


5　動作確認

データ出力の動作確認を行いましょう。
プレビューを実行すると、一覧画面が表示され、データが一覧表示されます。
「CSV 出力」ボタンをクリックします。

正常終了した場合のメッセージボックスが表示され、「フォルダ」オブジェクトに指定したフォルダに CSV ファイルが出力されます。

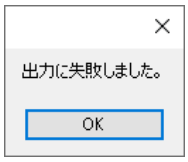




データが正しく出力されていることを確認します。

	A	B	C	D	E
1	社員No	名前	郵便番号	住所	電話番号
2	1	山田　太郎	000-0001	岐阜県岐阜市	058-000-0000
3	2	木村　花子	000-0002	愛知県名古屋市	052-000-0000
4	3	佐藤　大輔	000-0003	愛知県豊田市	0565-00-0000

エラーメッセージの確認をします。
出力した CSV ファイルを Excel で開き「CSV 出力」ボタンをクリックするなど、エラーが出る状態にして出力を行うと、正常終了しなかった場合のメッセージボックスが表示されます。



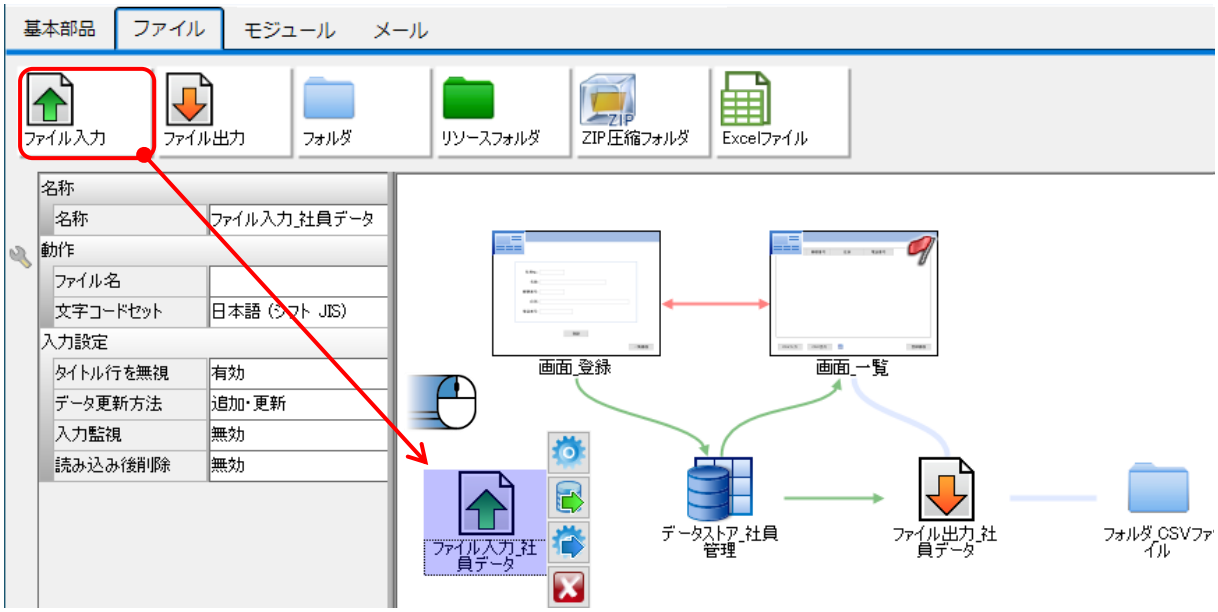
6　ファイルからデータを読み込む

「ファイル入力」オブジェクトを使用して、CSV ファイルから RADEN のデータストアにデータを登録します。

読み込むファイルはファイル選択画面から選択できるように作成します。

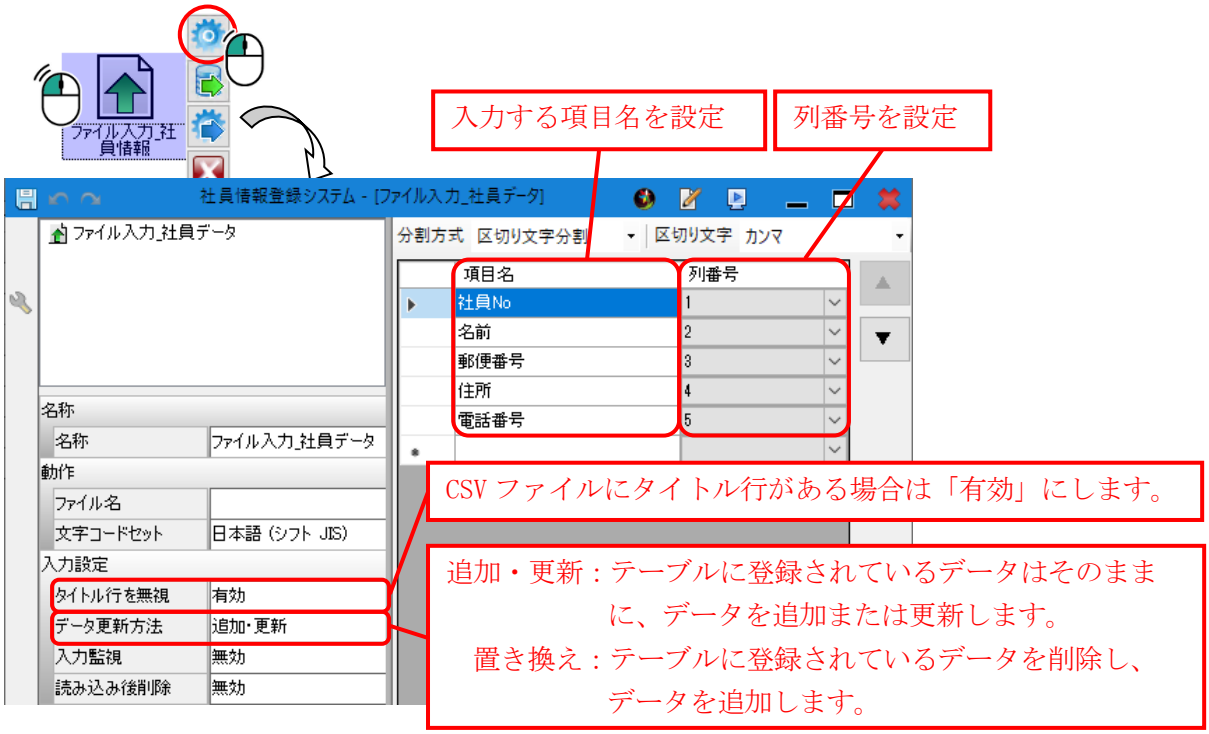
6.1　オブジェクトの配置

オブジェクト関連図に「ファイル入力」オブジェクトを配置します。



6.2　ファイル入力の設定

入力項目の設定は、ファイル入力のオブジェクト編集画面で定義します。



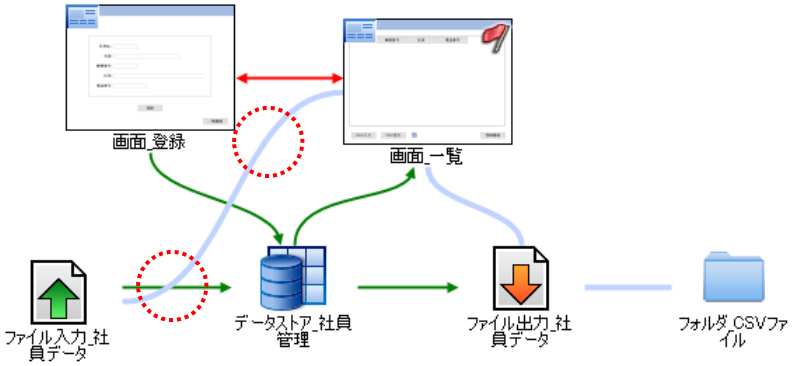
7　ファイル入力と登録先を繋ぐ

ファイルから RADEN へデータを読み込むための設定を行います。

ファイルの項目をどこに読み込むかは「データリンク設定」で設定し、入力の動作はボタンのクリックイベントにアクション設定します。

まずは、【ファイル入力_社員データ】から【データストア_社員管理】へ「データリンクコネクタ」を接続します。

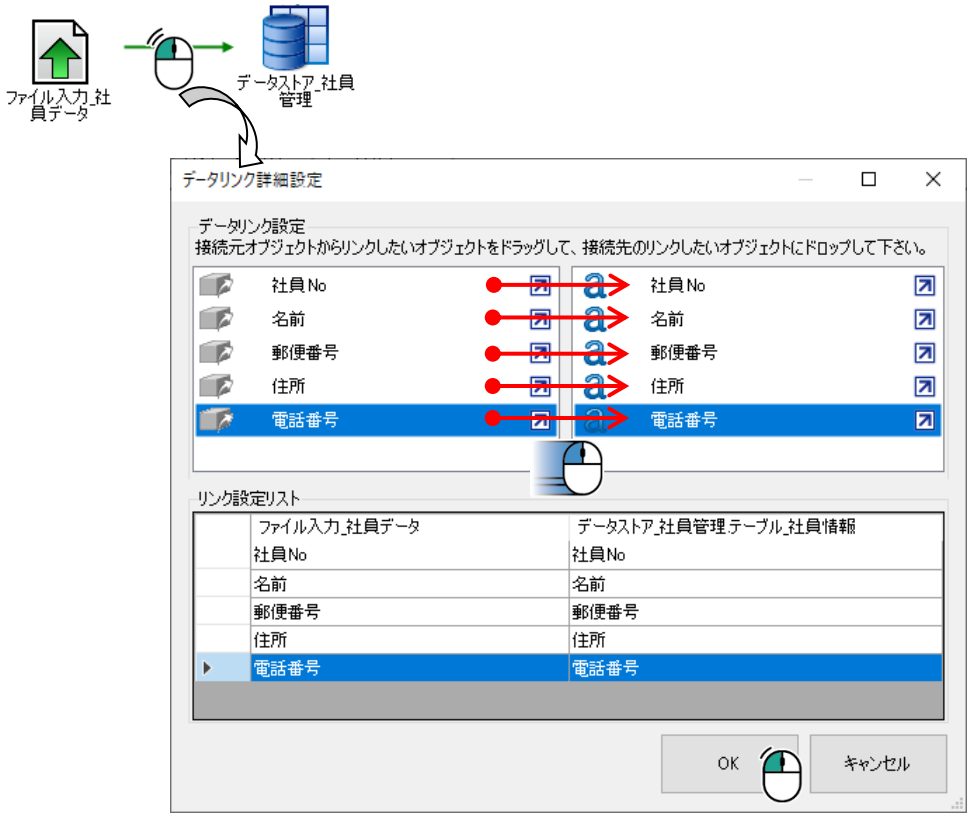
画面からファイル入力の動作を行う場合はコネクタで接続されている必要があるため、【画面_一覧】から【ファイル入力_社員情報】へ「参照コネクタ」を接続します。



7.1　データリンク設定

【データストア_社員管理】から【ファイル入力_社員データ】へのデータリンクコネクタをダブルクリックして、データリンク詳細設定画面を表示します。

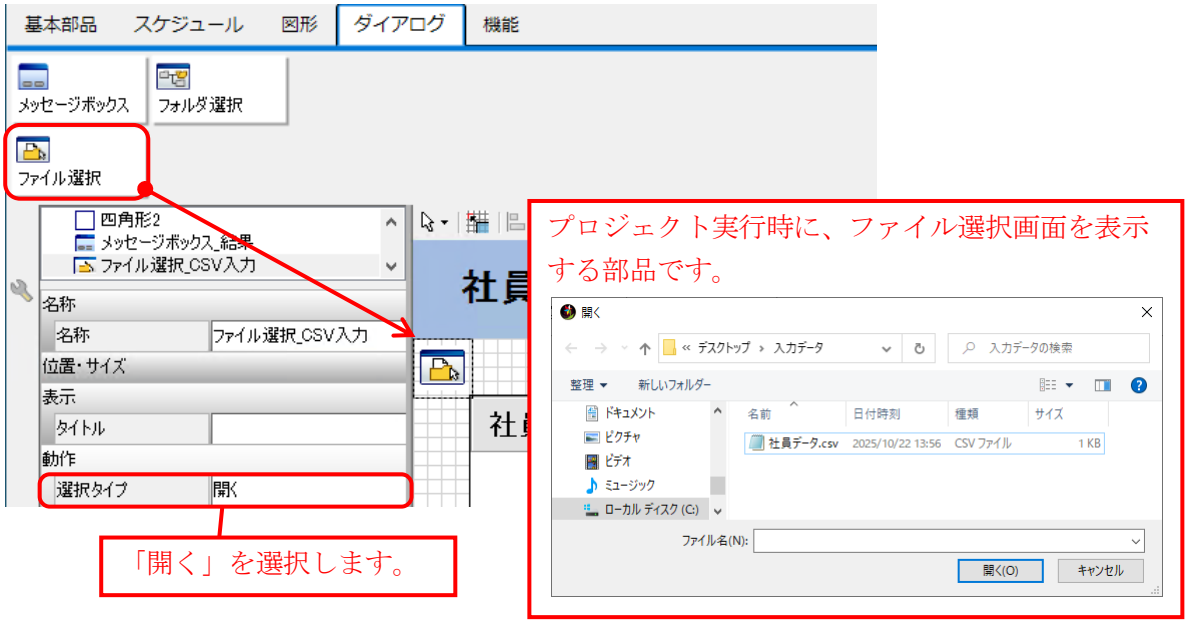
テーブル項目とファイル出力項目をドラッグ＆ドロップでリンク設定します。



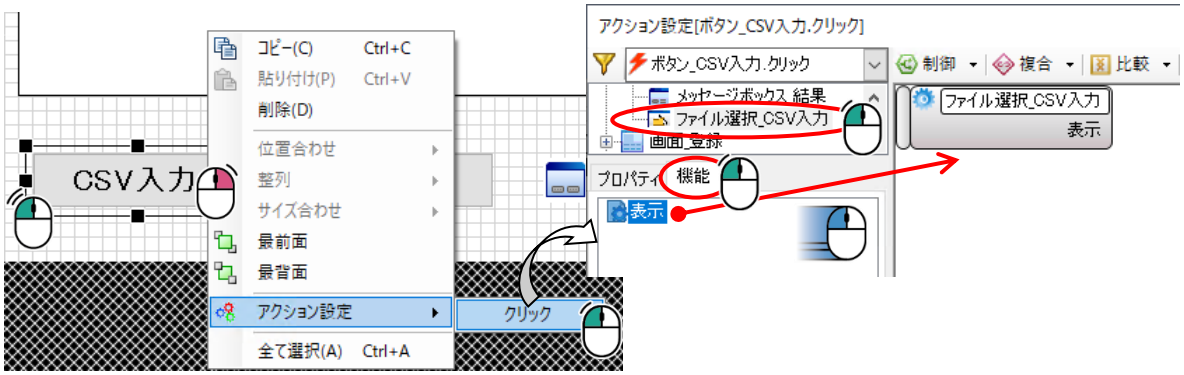
8　読み込み動作の設定

CSV ファイルを入力する動作を「CSV 入力」ボタンのクリックイベントに作成します。

アクションを設定する前に、入力するファイルを使用者に選択させるための「ファイル選択」部品を、部品パレットの「ダイアログ」から配置します。

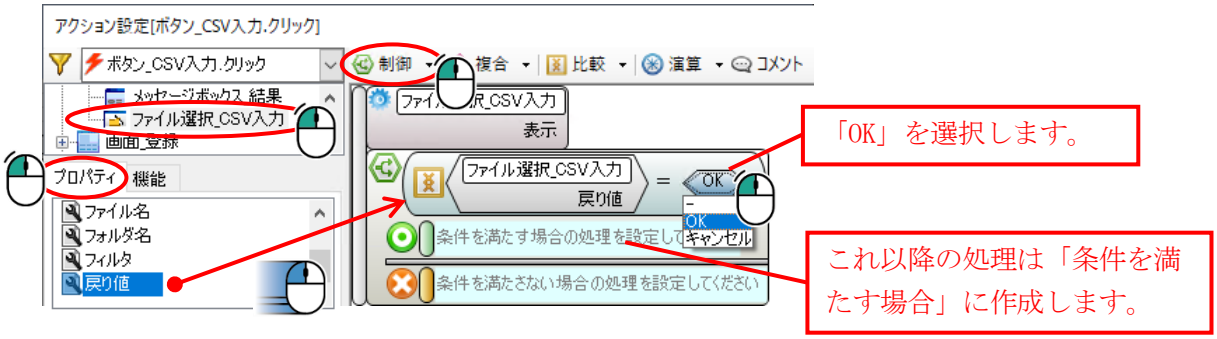


アクション設定画面を開き、【画面_一覧】の【ファイル選択_CSV 入力】を選択し、機能から「表示」ブロックを配置します。



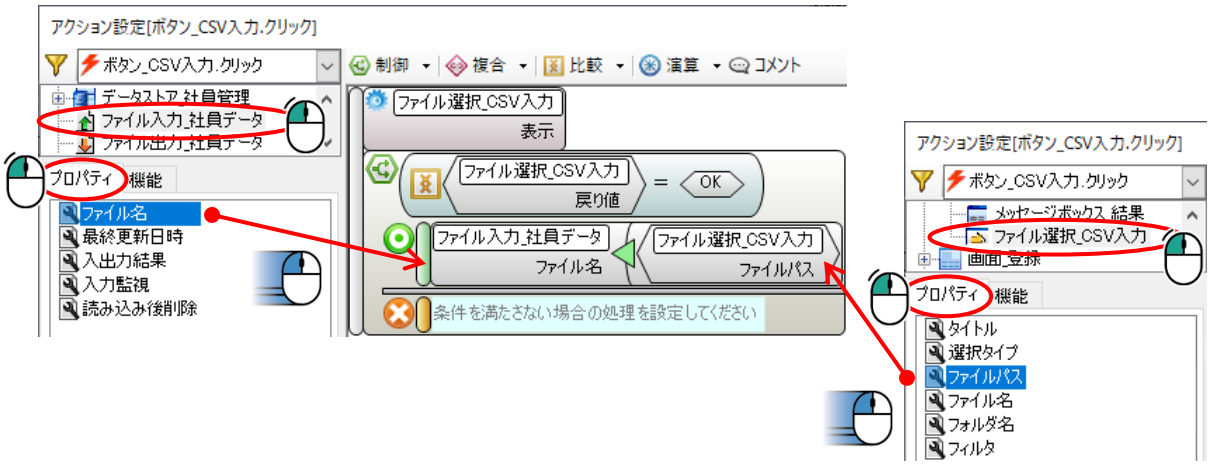
ファイル選択画面でユーザーが操作した結果を取得し、結果によって動作を分岐させることができます。

ファイルを選択して「開く」をクリックされた時のみファイル読み込みを動作させたい場合は、「制御」から「分岐」を配置します。「分岐」の条件には【画面_一覧】の【ファイル選択_CSV 入力】を選択し、プロパティから「戻り値」を配置します。

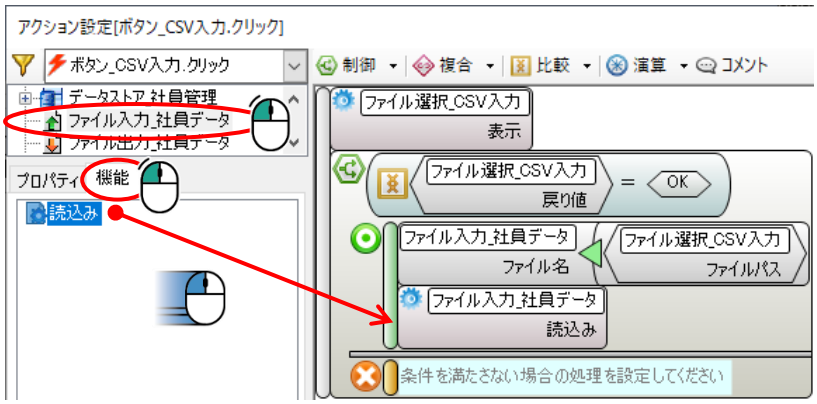


ファイル選択画面で選択した CSV ファイルのパスを【ファイル入力_社員データ】の「ファイル名」に代入することで、入力ファイルの設定を行います。

【ファイル入力_社員データ】のプロパティから「ファイル名」ブロックを配置します。【画面_一覧】の【ファイル選択_CSV 入力】を選択し、プロパティから「ファイルパス」を代入します。

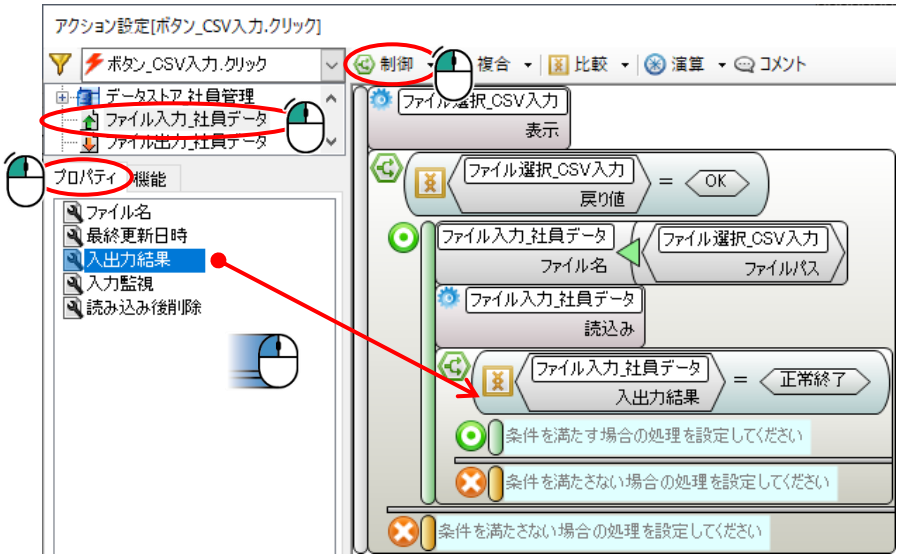


次に、【ファイル入力_社員データ】の機能から「読込み」ブロックを配置します。



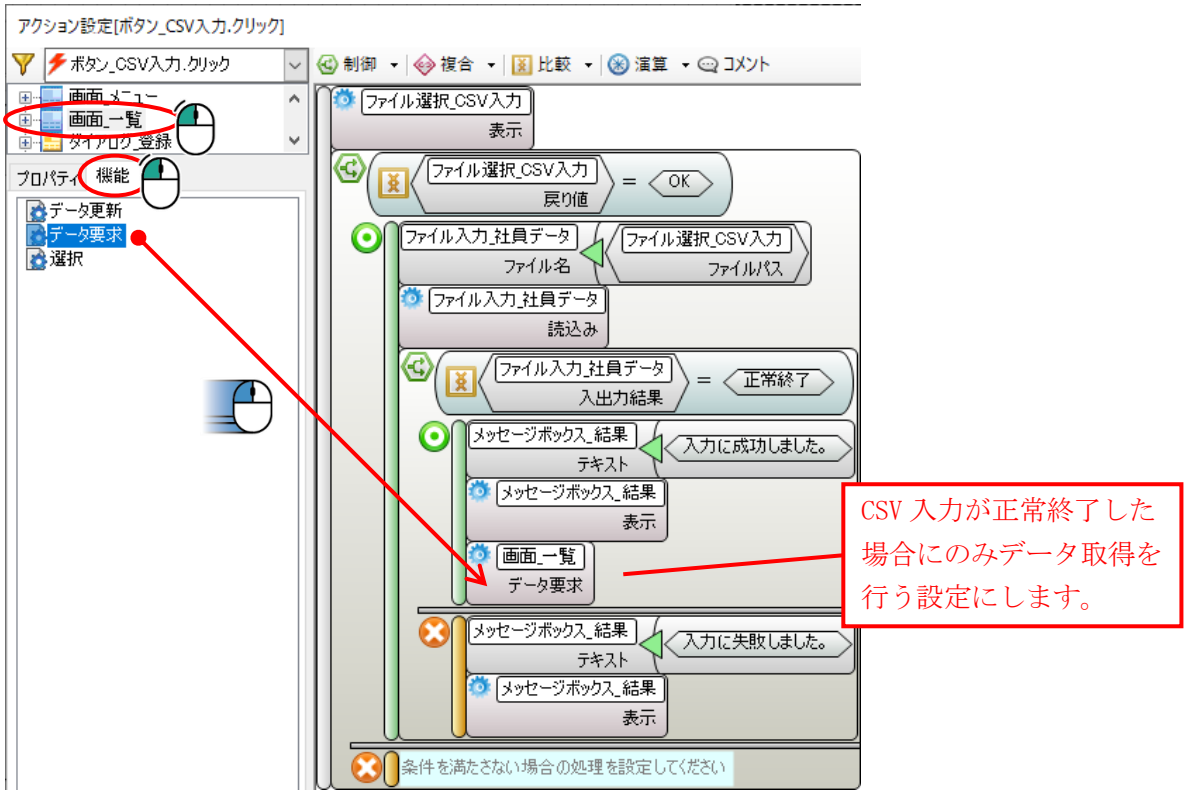
最後に、ファイル出力の結果をユーザーに知らせるメッセージボックスを表示します。

「制御」から「分岐」ブロックを配置します。分岐の条件には【ファイル入力_社員データ】のプロパティから「入出力結果」ブロックを配置します。



【画面_一覧】の「メッセージボックス」部品を選択し、プロパティから「テキスト」、機能から「表示」を分岐ブロックに配置して、メッセージ表示の処理を作成します。

最後に、【画面_一覧】の機能から「データ要求」を配置することで、テーブルに登録したデータを画面へ再表示できます。

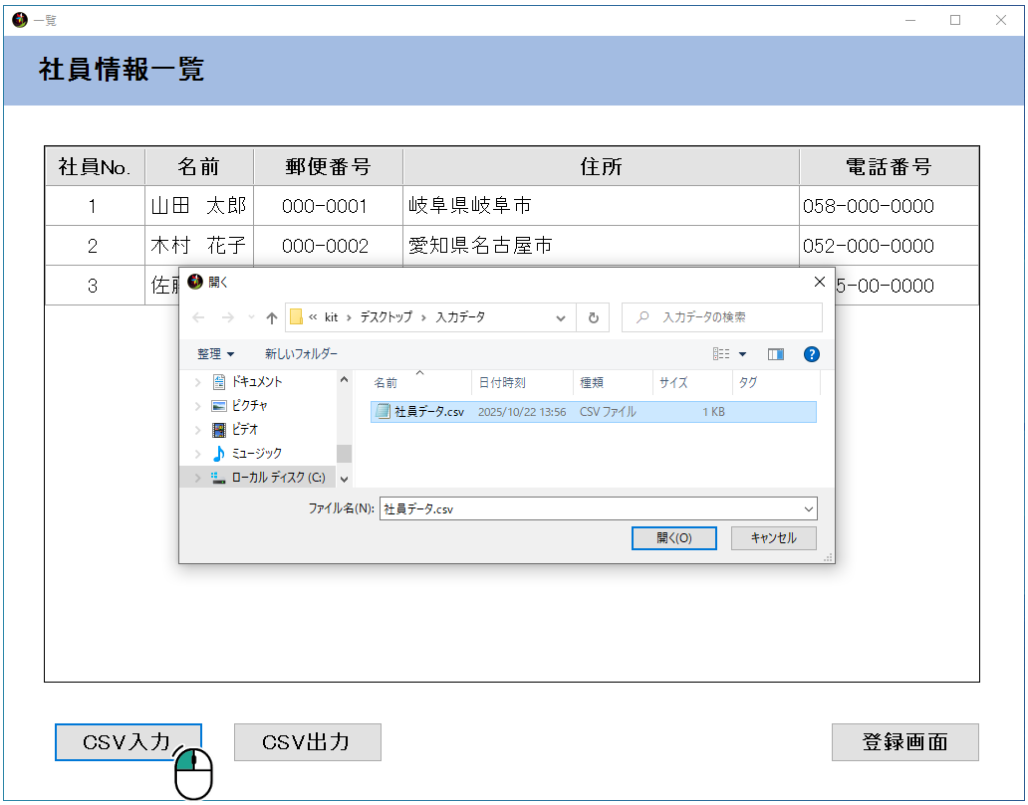


9　動作確認

動作確認を行う前に、CSV ファイルを作成します。
データはテーブルに登録されていないデータを入力します。

	A	B	C	D	E
1	社員No	名前	郵便番号	住所	電話番号
2	4	鈴木　春奈	000-0004	岐阜県関市	0575-00-0000
3	5	田中　信二	000-0005	愛知県知立市	0566-00-0000
4	6	木村　孝也	000-0006	三重県伊勢市	0596-00-0000

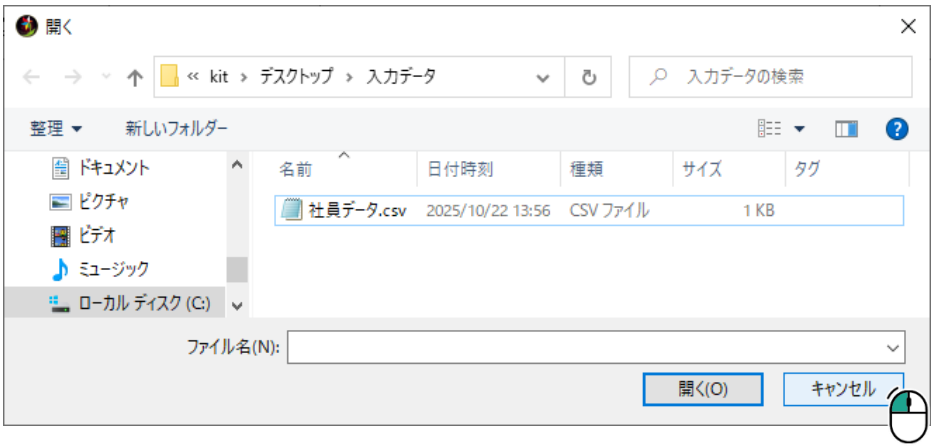
プレビューを実行すると、一覧画面が表示され、データが一覧表示されます。
「CSV 入力」ボタンをクリックすると、ファイル選択画面が表示されます。



入力する CSV ファイルを選択して、「開く(0)」ボタンをクリックするとファイルからデータが読み込まれ、画面に表示されます。

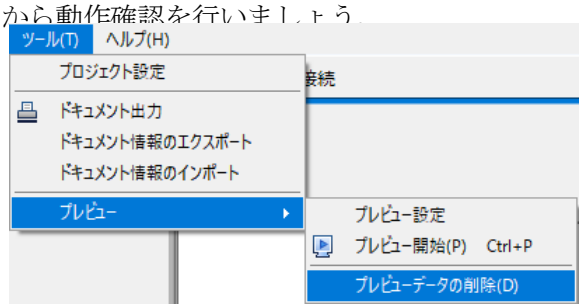
再度「CSV 入力」ボタンをクリックしてファイル選択画面を開き、次は「キャンセル」をクリックします。

ファイル選択画面が閉じ、それ以降の処理は動作しないことを確認します。



プレビュー時のデータは、デザイナーが終了するまでテーブル内に保持されます。

プレビューで登録したデータが不要な時は、[ツール]-[プレビュー]-[プレビューデータの削除]で削除してから動作確認を行いましょう。



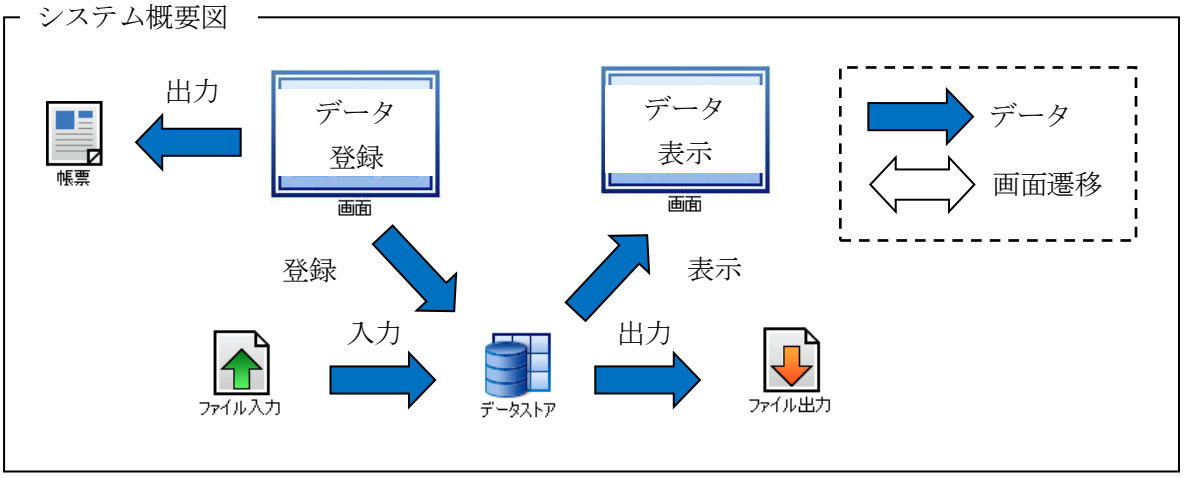
第６章　　帳票の印刷

画面の表示内容を印刷したい場合、「帳票」オブジェクトを使用します。「帳票」オブジェクトは、帳票プラグインをインストールすることで使用できるようになります。

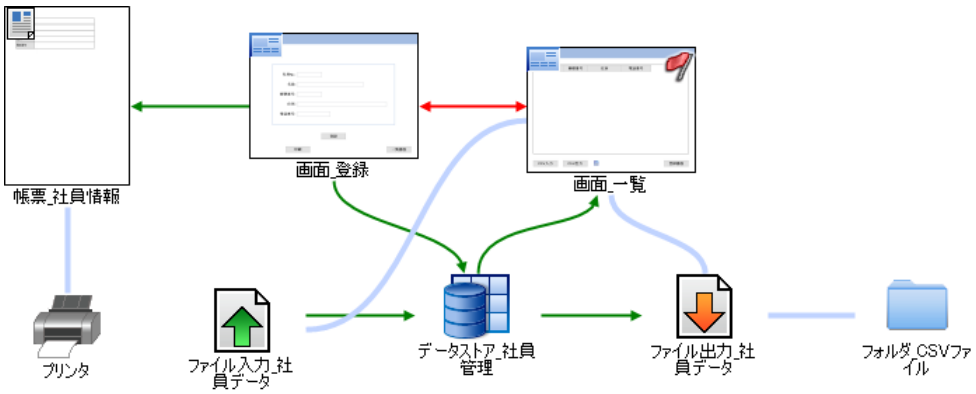
本章では、「画面に表示した１件分のデータを帳票に印刷する」機能を作成しながら、データの印刷とプリンタの設定方法について説明します。

※帳票プラグインがインストールされていない場合は『第７章　プレーヤーについて』までスキップしてください。

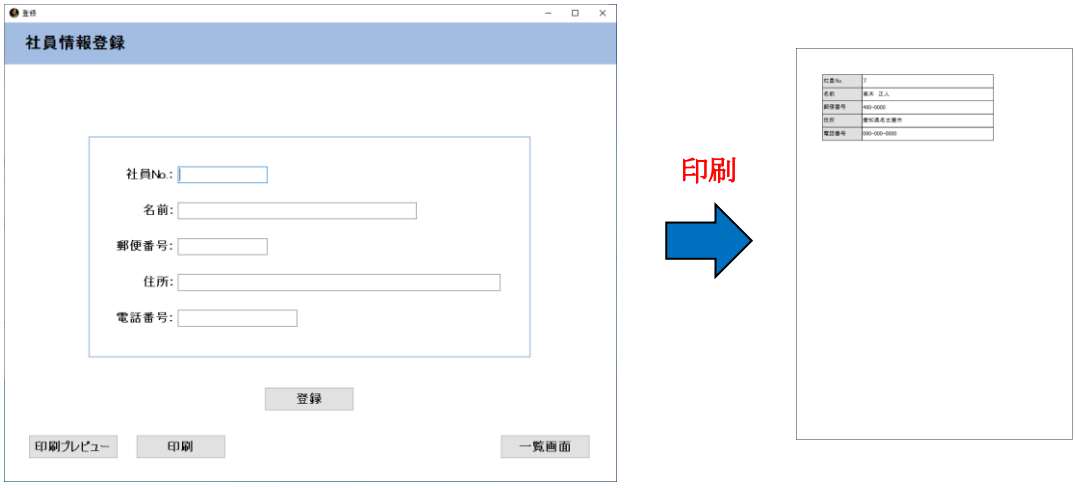
システム概要図



＜オブジェクト関連図＞



＜アプリケーション完成図＞

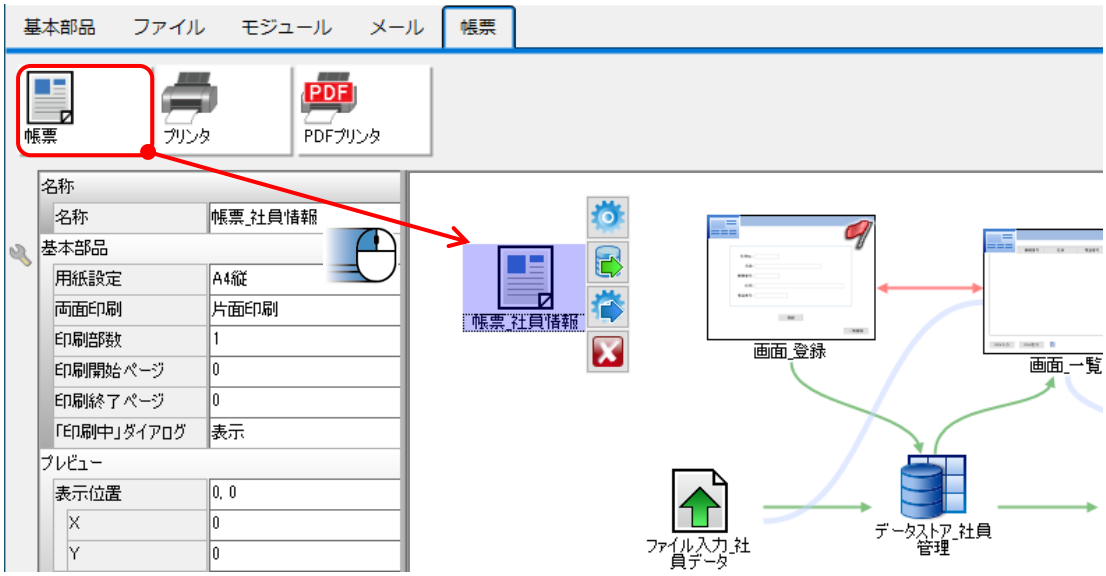


1　帳票の作成

【画面_登録】に入力したデータを、「帳票」オブジェクトを使用して印刷します。
帳票のレイアウトは画面のレイアウトと同じように部品を配置して行います。自由に配置できるため、様々な種類の帳票が作成できます。

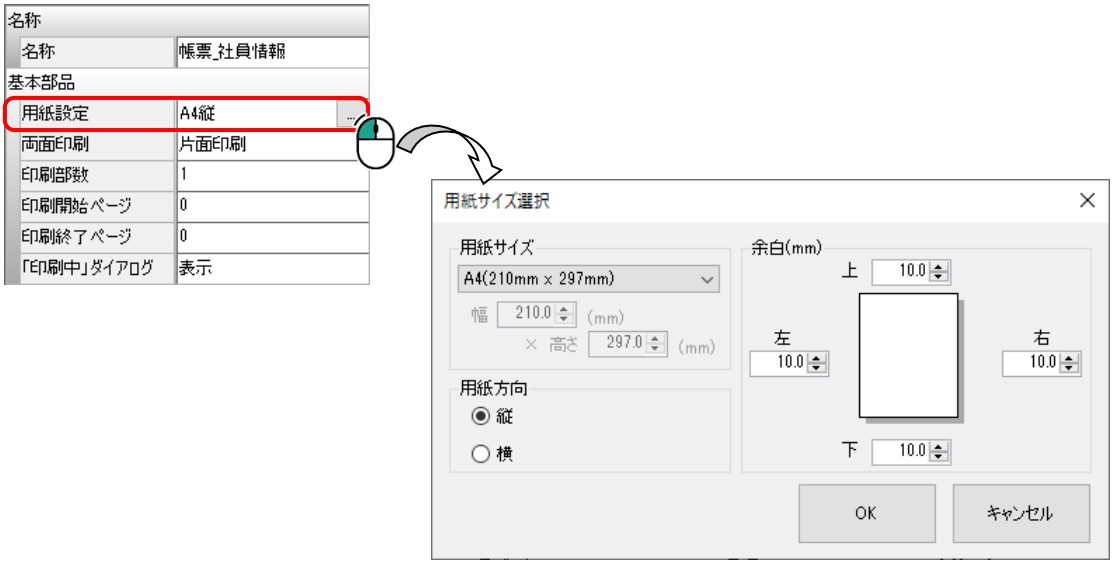
1.1　オブジェクトの配置

オブジェクト関連図に「帳票」オブジェクトを配置します。



1.2　用紙の設定

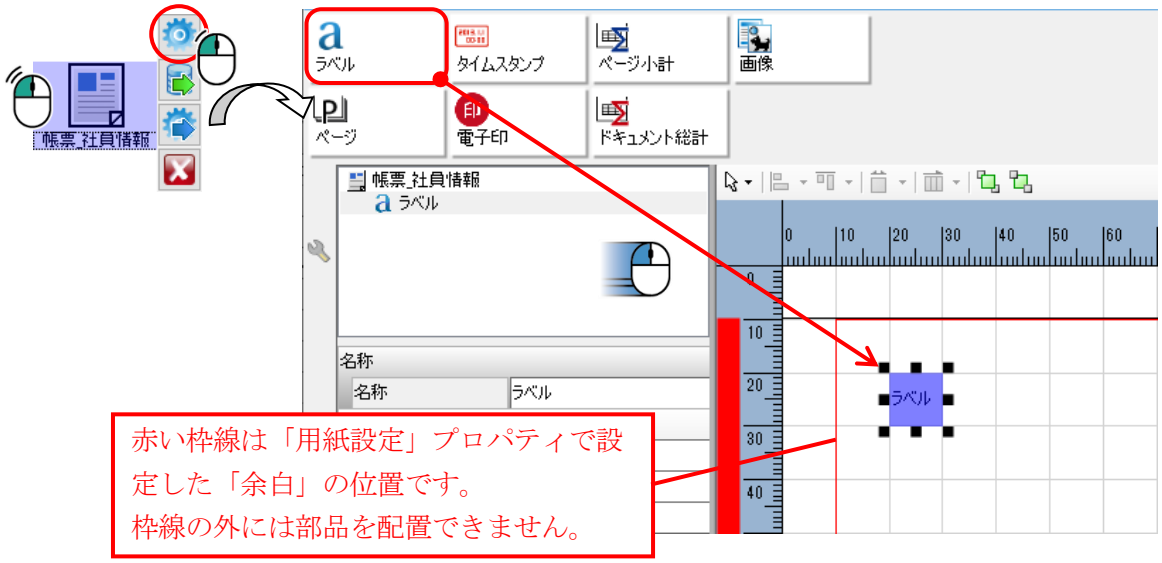
帳票の「用紙設定」プロパティから印刷する用紙のサイズや余白の設定をします。
レイアウトを作成する前に設定しておきましょう。



用紙サイズで「カスタム」を選択すると、幅と高さが自由に設定できます。

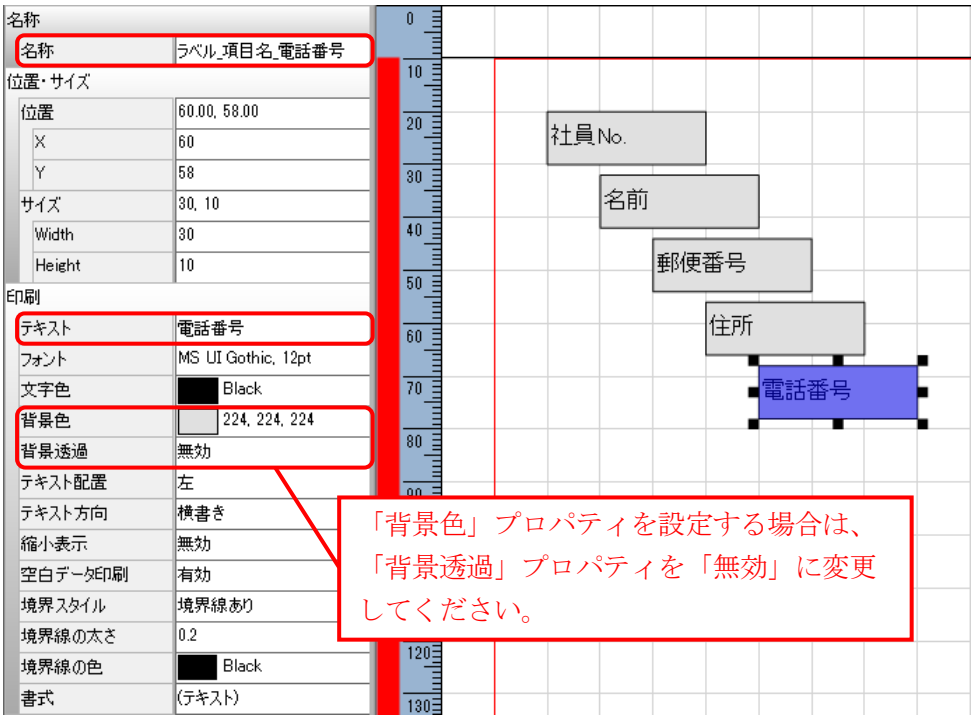
1.3　帳票のレイアウト

帳票のオブジェクト編集画面で、専用の部品を使用してレイアウトを作成します。
画面オブジェクトのレイアウトと同じように部品パレットから各部品を配置します。
ラベル部品を選択し、「オブジェクト編集エリア」に配置してみましょう。



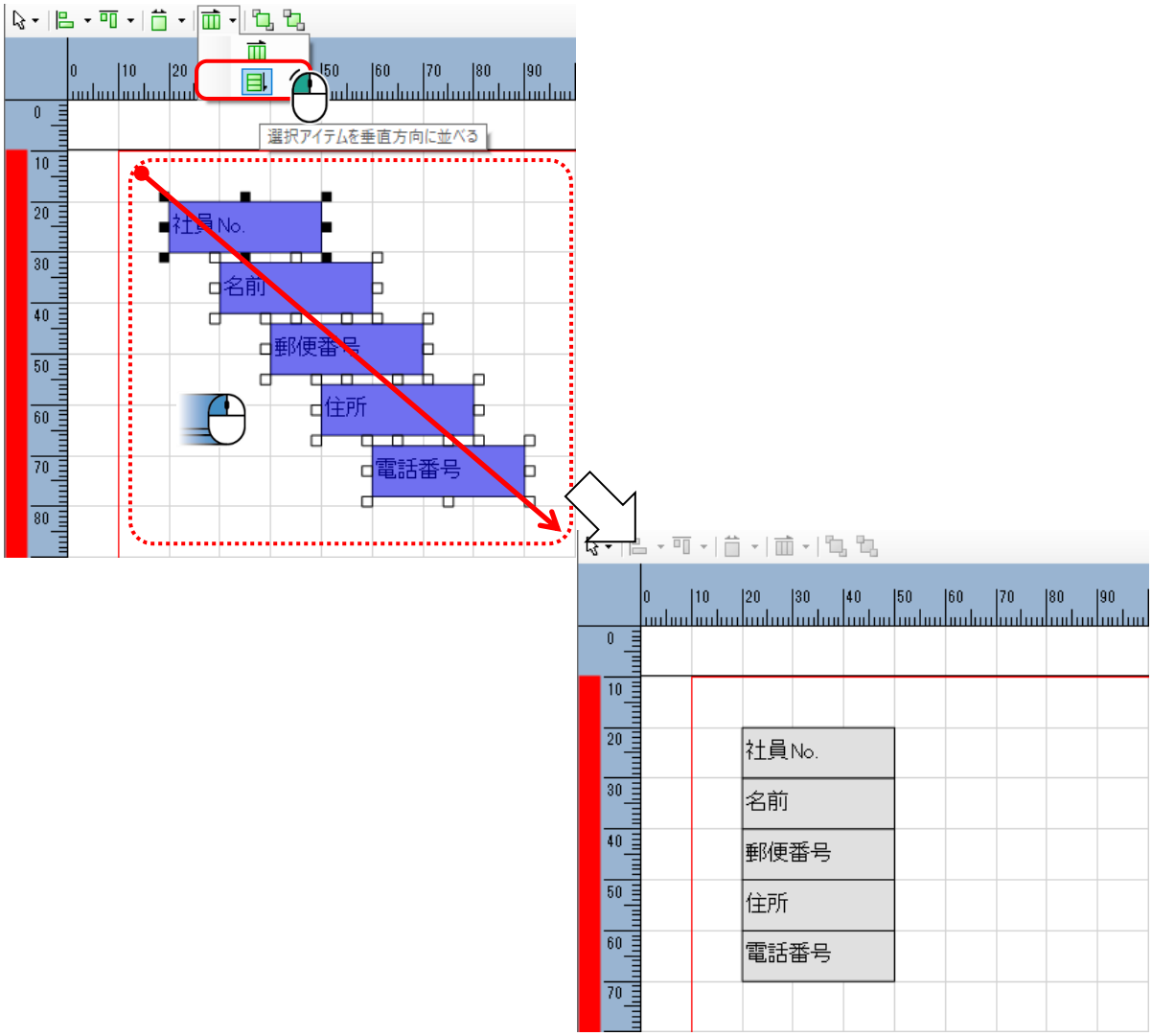
【画面_登録】の項目を基に、ラベル部品のテキストプロパティに項目名を入力し、サイズ、背景色、境界線などを設定します。

作成したラベル部品をコピー&ペーストして、全ての項目を作成します。

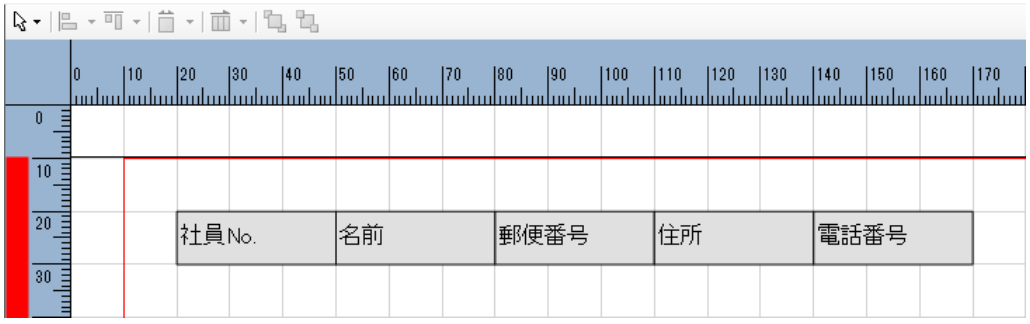


レイアウト作成時はサイズ合わせや整列機能など、ツールバーにある「レイアウト調整ツール」が便利です。

帳票には専用の機能として、「水平方向に並べる」「垂直方向に並べる」機能があります。
並べたい部品をドラッグ＆ドロップで全て選択状態にし、「選択アイテムを垂直方向に並べる」アイコンをクリックすると、自動で部品が整列できます。



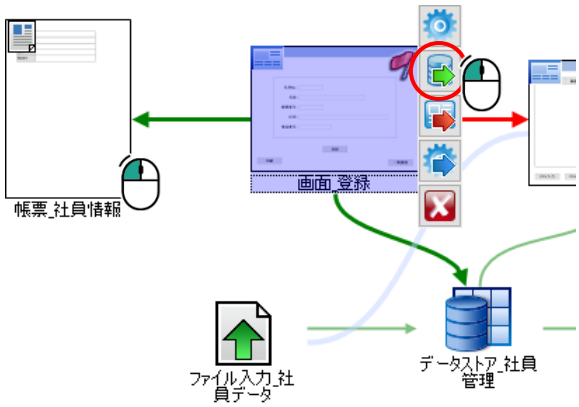
「水平方向に並べる」を選択すると、横並びに整列されます。



【画面_登録】に入力した情報を印字する為のラベル部品を配置します。
項目名の右側に並べて、プロパティを調整したら帳票レイアウトの完成です。

2　登録画面と帳票を繋ぐ

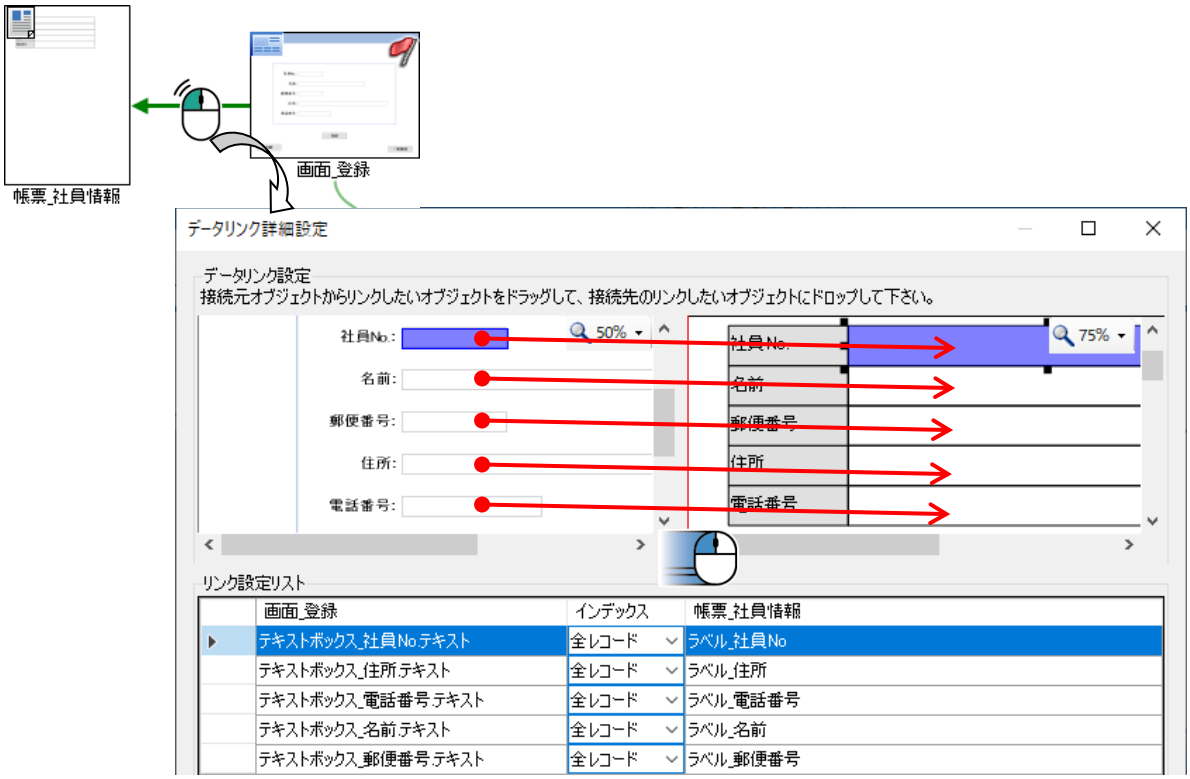
画面に入力したデータを帳票へ渡すための設定を行います。
データをどこに印字するかは「データリンク設定」で設定し、印刷の動作はボタンのクリックイベントにアクション設定します。
まずは、「データリンクコネクタ」で【画面_登録】と【帳票_社員情報】を接続します。



2.1　データリンク設定

【画面_登録】から【帳票_社員情報】へのデータリンクコネクタをダブルクリックして、データリンク詳細設定画面を表示します。

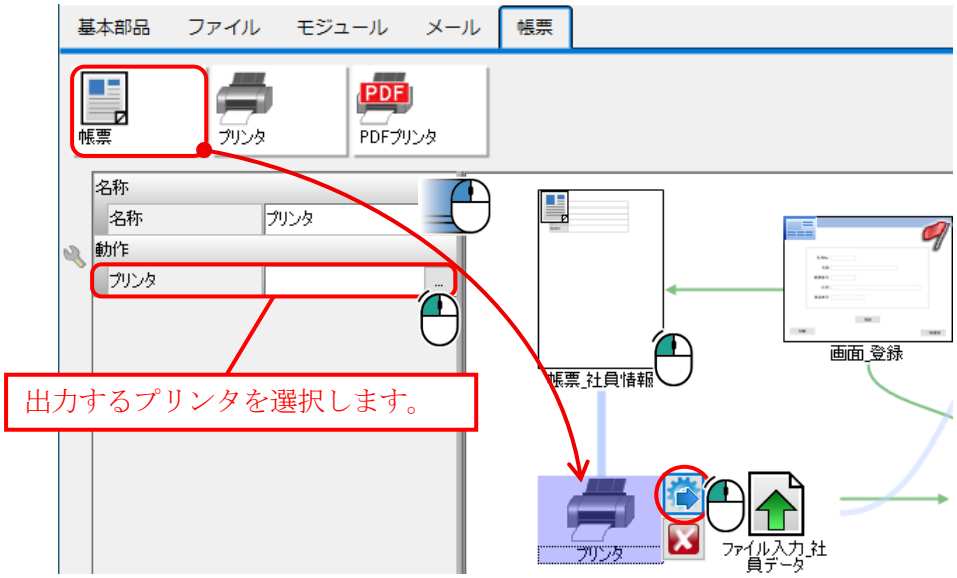
画面のラベル部品と帳票のラベル部品をドラッグ＆ドロップでリンク設定します。



3　出力先の設定

帳票オブジェクトを使用して印刷する場合、初期状態ではPCのデフォルトプリンタに出力されます。それ以外のプリンタを使用する場合は「プリンタ」オブジェクトで設定します。

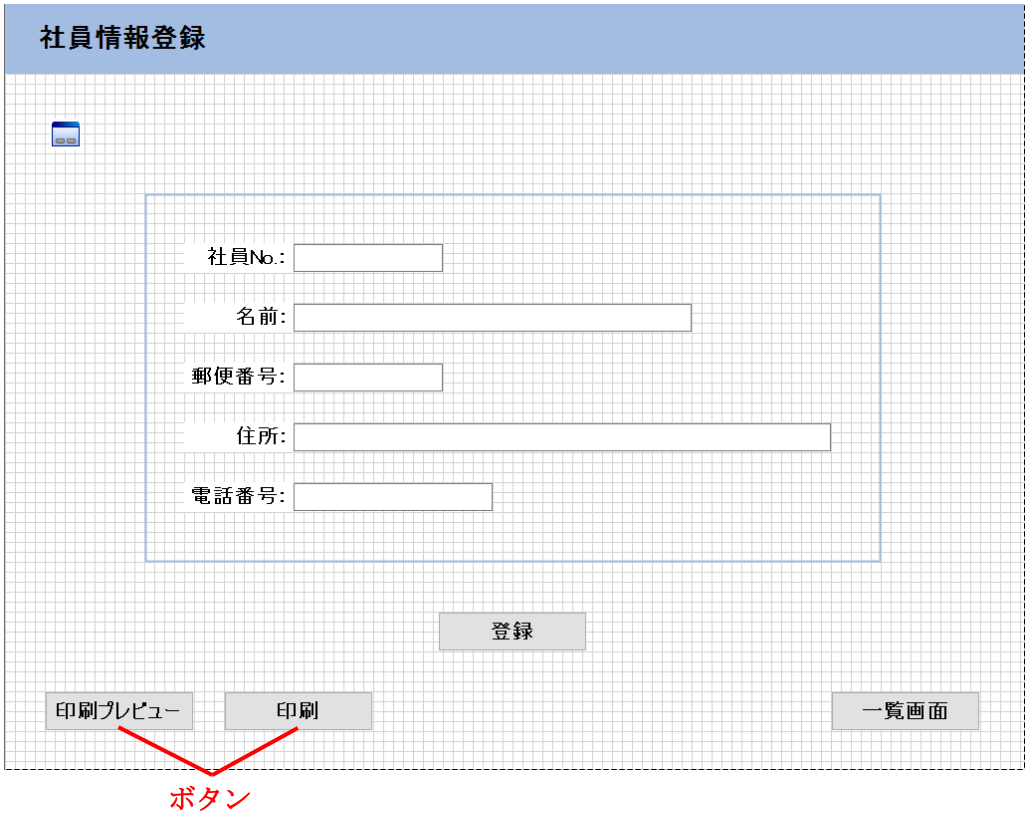
プリンタオブジェクトをオブジェクト関連図に配置し、帳票オブジェクトと参照コネクタで接続することで、「プリンタ」プロパティに設定したプリンタが使用できます。



4　画面レイアウト

【画面_登録】から帳票印刷が行えるように、画面レイアウトを行います。
印刷と印刷プレビューを実行するボタン部品を配置します。

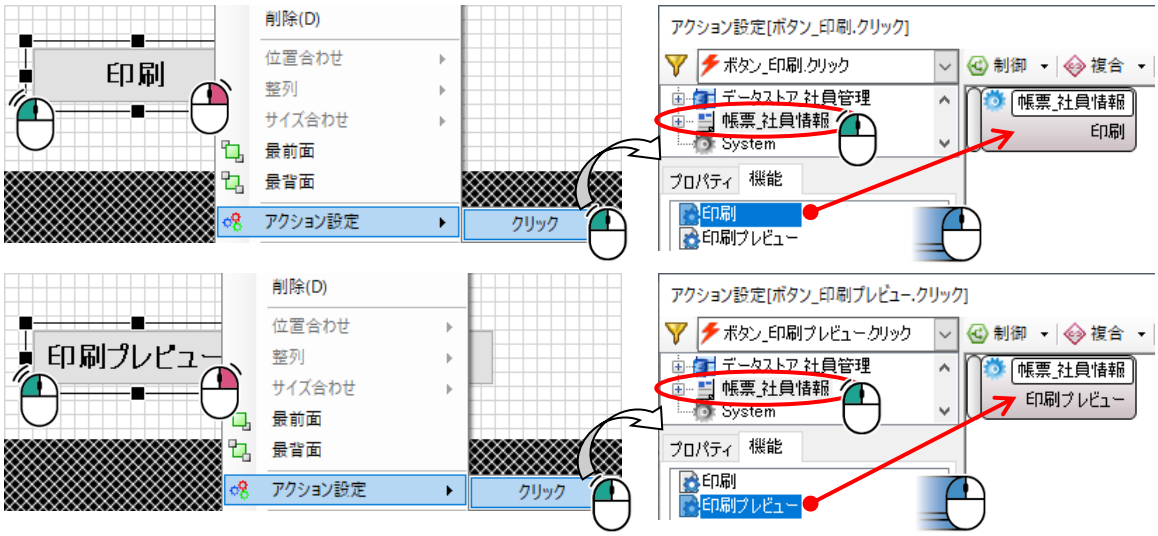
＜レイアウト例＞



5　印刷動作の設定

帳票を印刷する動作を「印刷」ボタンに、印刷プレビューを表示する動作を「印刷プレビュー」ボタンに、それぞれのクリックイベントにアクションを設定します。

アクション設定画面を開き、【帳票_社員情報】の機能から「印刷」ブロック、「印刷プレビュー」ブロックを配置します。



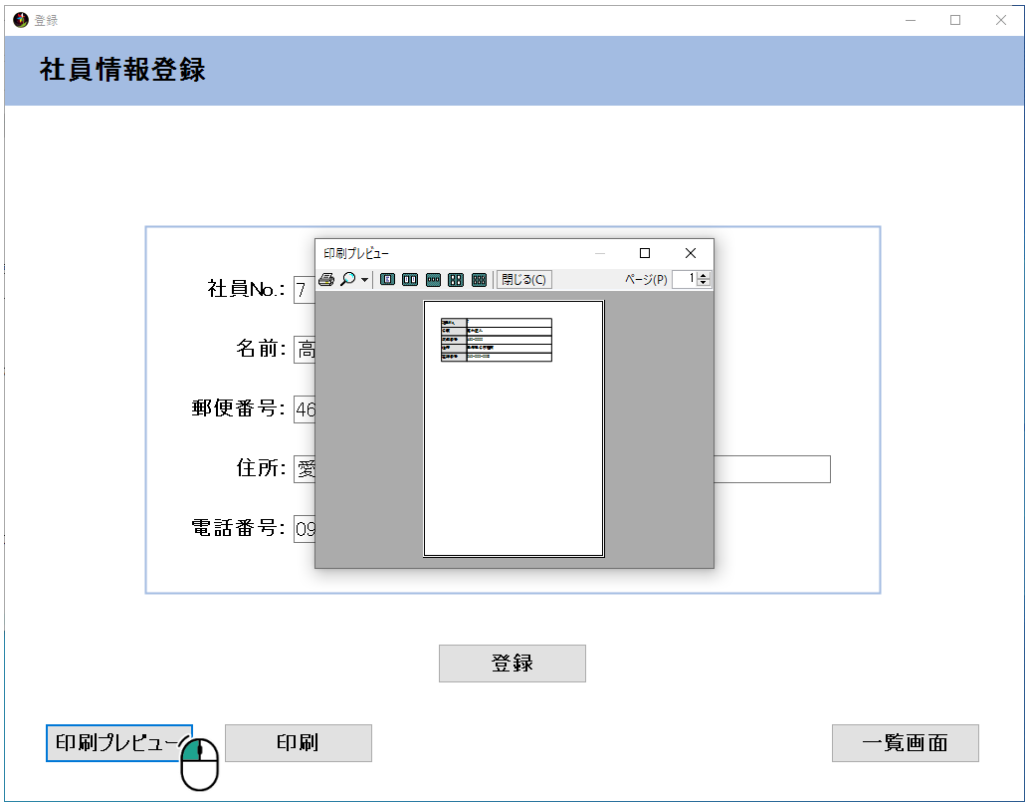
6　動作確認

帳票印刷の動作確認を行いましょう。

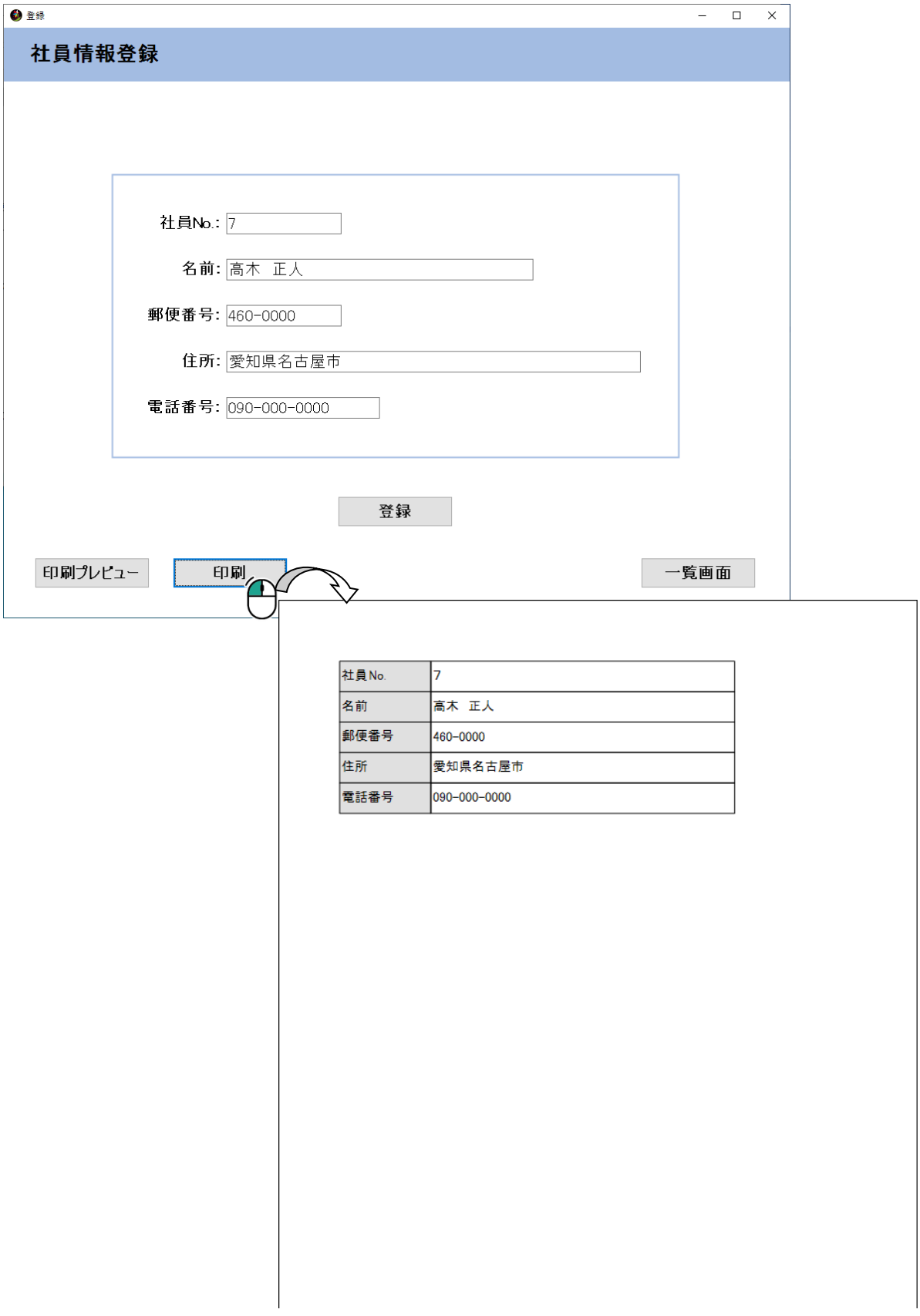
プレビューを実行すると、一覧画面が表示されます。「登録画面」ボタンの押下で登録画面に遷移します。

社員情報を入力して、「印刷プレビュー」ボタンを押下します。

印刷プレビュー画面が表示され、作成した帳票レイアウトにデータが表示されていることを確認します。



次に「印刷」ボタンを押下し、印刷されることを確認します。
※プリンタから印刷されたくない場合は、プリンタオブジェクトの「プリンタ」プロパティを[Microsoft Print to PDF]に設定し、PDF ファイルが出力されることを確認してください。



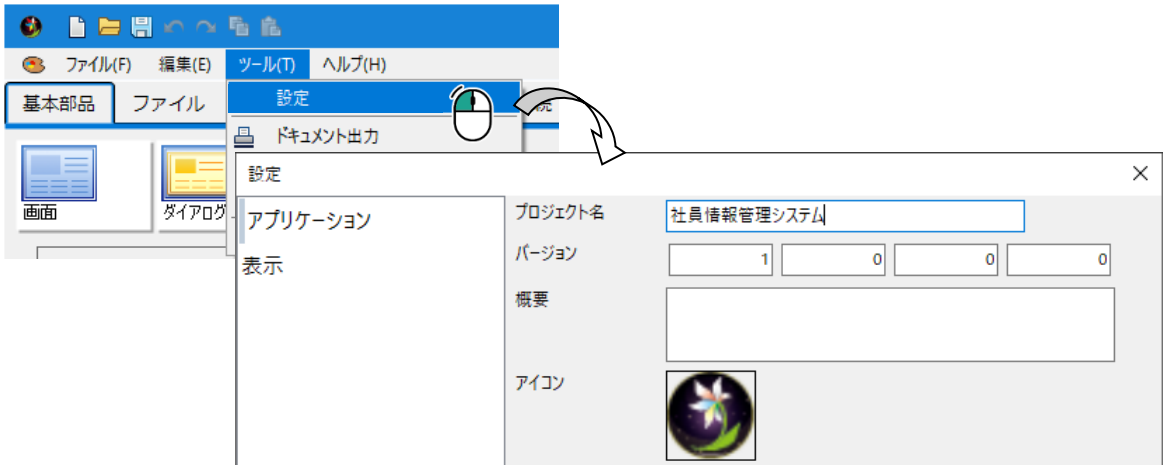
第７章　　プレーヤーについて

RADEN デザイナーで作成したプロジェクトを使用するには、RADEN プレーヤーを使用します。
プレビュー機能はあくまでも動作確認用のため、完成させたアプリケーションを実際運用する際はプレーヤーに登録して使用しましょう。

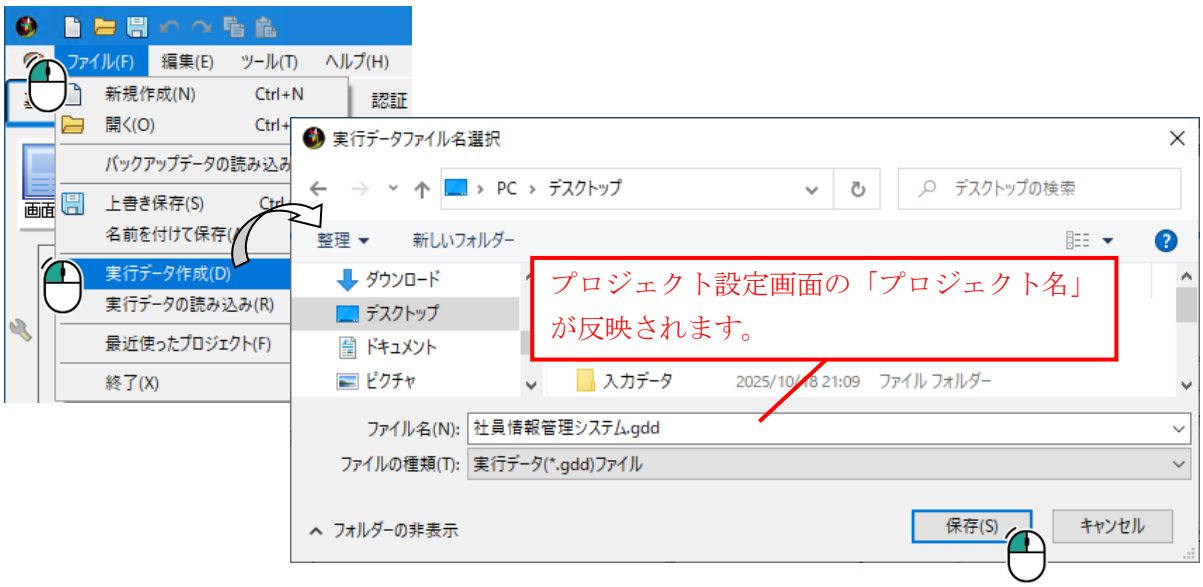
1　実行データファイルの作成

アプリケーションが完成したら、プレーヤーで使用するために実行データファイルを作成します。
実行データファイルをプレーヤーに登録すると、デザイナーで作成したアプリケーションがプレーヤーで使用できるようになります。

実行データファイルを作成する前に、プロジェクト情報を確認しましょう。
メニューバーの[ツール(T)]-[プロジェクト設定]を選択すると「プロジェクト設定画面」が表示され、「プロジェクト名」や「バージョン」を変更できます。
※この画面で設定した情報はプレーヤーに反映されます。

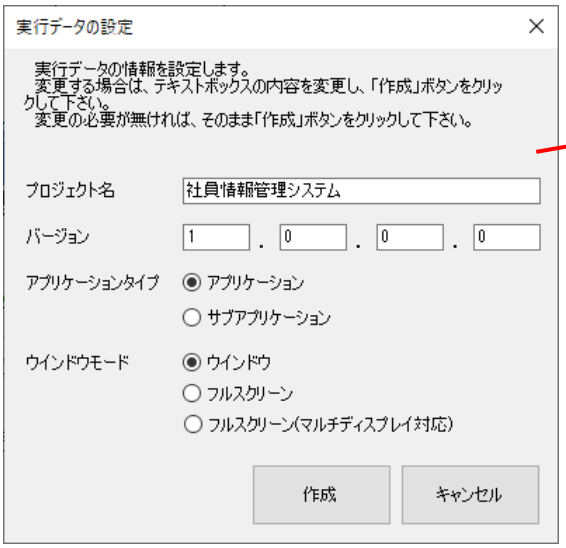


メニューバーの[ファイル(F)]－[実行データ作成(D)]を選択すると、「実行データファイル名選択」画面が表示されます。



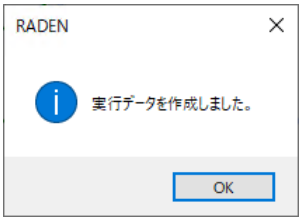
「保存(S)」ボタンをクリックすると「実行データの設定」画面が開くので、設定の最終確認と変更を行います。

※変更した内容はプロジェクト設定画面には反映されません。



プロジェクト設定画面の情報が反映されます。

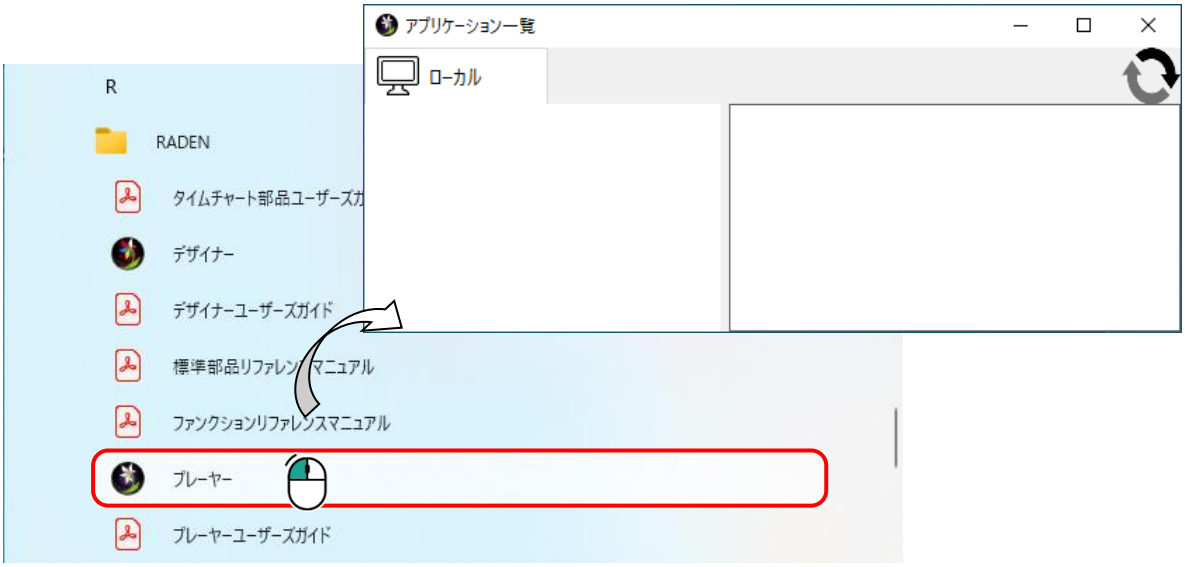
「作成」ボタンをクリックすると実行データファイルの生成が行われ、完了するとメッセージが表示されます。



2　プレーヤーの起動

RADEN プレーヤーは、Windows のアプリビューから起動します。

「タスクバーのスタート」－「すべて」－「RADEN」内の「プレーヤー」の順に選択します。

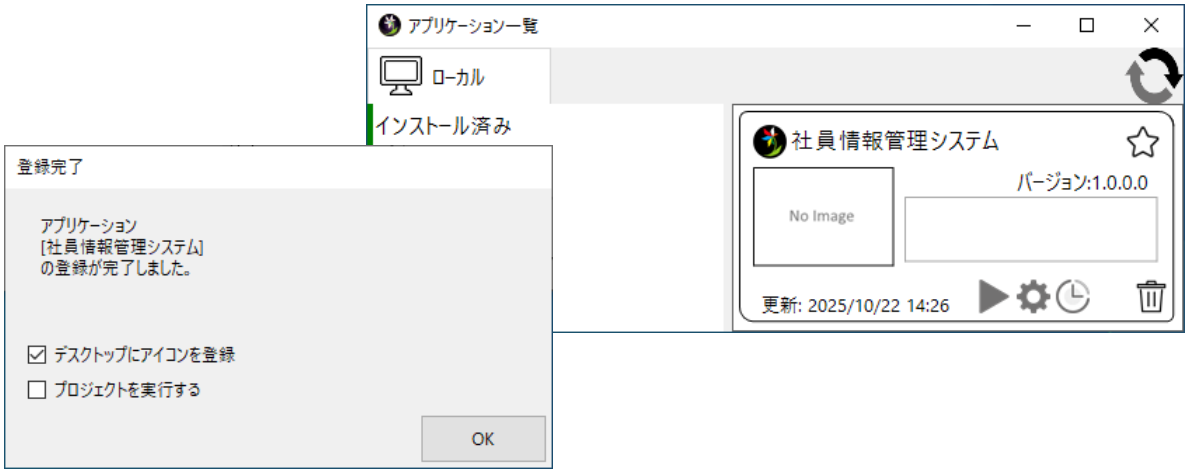


3　実行ファイルの登録

起動したプレーヤーに「実行データファイル」(拡張子 gdd)を登録する事で、アプリケーションが使用できるようになります。

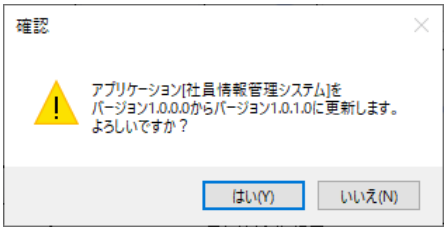
作成した実行データファイルのダブルクリックか、プレーヤーへドラッグ＆ドロップをすると、確認メッセージが表示されるので、確認後「はい」を選択します。

実行データファイルの登録が完了すると、登録完了画面が表示されます。必要な項目にチェックを付け「OK」を押下すると登録が完了します。



デザイナーでプロジェクトの修正を行い、プレーヤーのプロジェクトを更新する場合は、「プロジェクト名」は変えず「バージョン」を上げた実行データファイルをプレーヤーに登録します。

※プレーヤーに登録されているバージョンより古いバージョンは登録できません。



バージョンは「A.B.C.D」の４桁で付けることができます。付ける際は以下の例を参考に、統一したルールでバージョン管理をしてください。

A：リニューアル
B：機能追加
C：不具合
D：不具合確認

プレーヤーへの登録は手動でも行えますが、自動配信を行う「クライアントマネージャー」を提供しています。

「クライアントマネージャー」は、RADEN アプリケーションやプログラムを一元管理して自動的にクライアントに配信することができるため、プロジェクトを登録する端末が多い場合にも配信作業が簡単に行えます。

4　プロジェクトの起動

登録したアプリケーションはプレーヤーのアプリケーション一覧から　　ボタンのクリックで起動します。

また、プレーヤー登録時「デスクトップにアイコンを登録」にチェックを付けショートカットを作成しておくと、アイコンのダブルクリックでアプリケーションを起動できます。日常的に使用する場合は、こちらの方法が適当です。

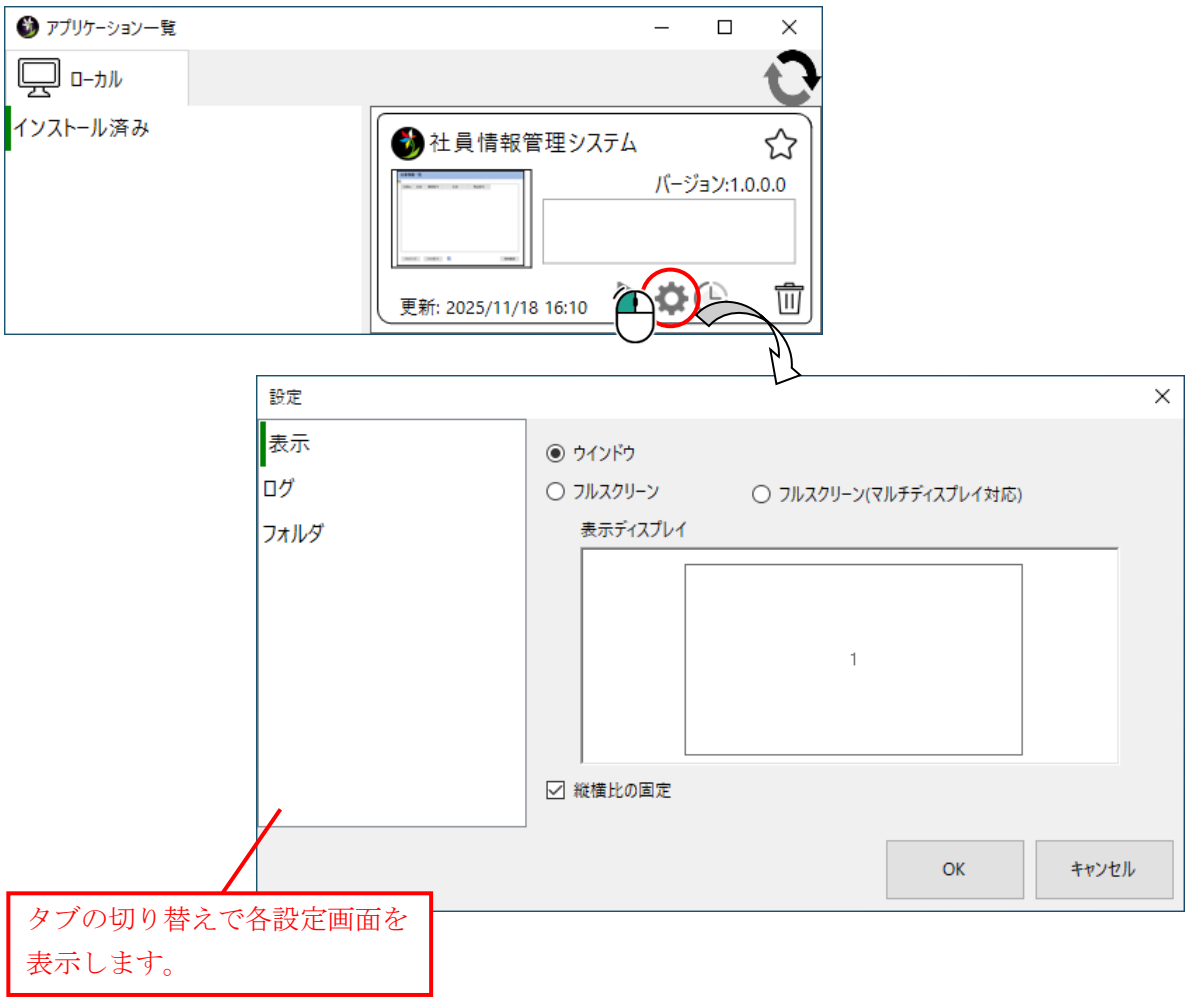
実行データ登録時にショートカットを作成しなかった場合、プレーヤーからデスクトップなどにドラッグ＆ドロップすると、ショートカットが作成されます。

5　プロジェクトの設定

プロジェクトの設定は実行データファイル作成時の状態で登録されています。

使用環境に応じて設定を変更する場合は、RADEN プレーヤーの各プロジェクトの　　ボタンをクリックして設定画面を開きます。

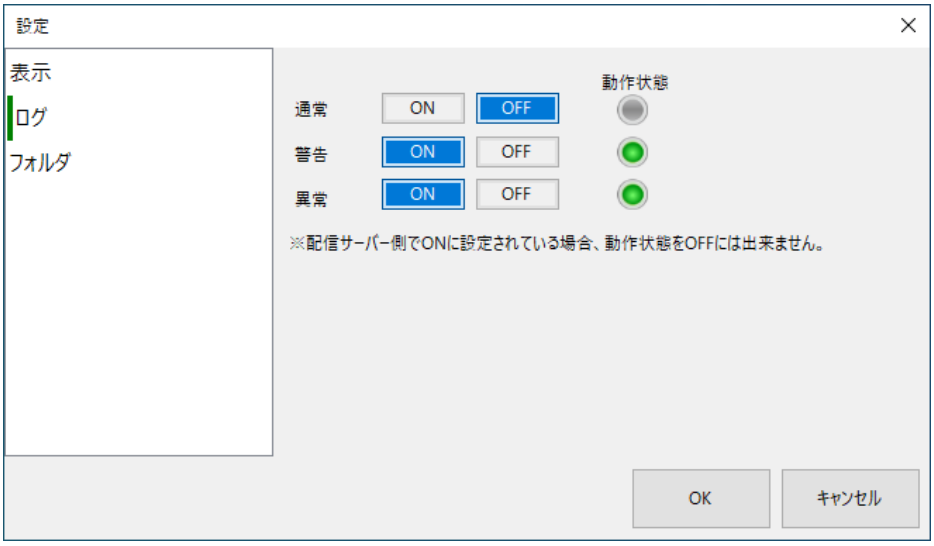
「表示」タブではアプリケーションを実行した際の表示サイズを指定できます。



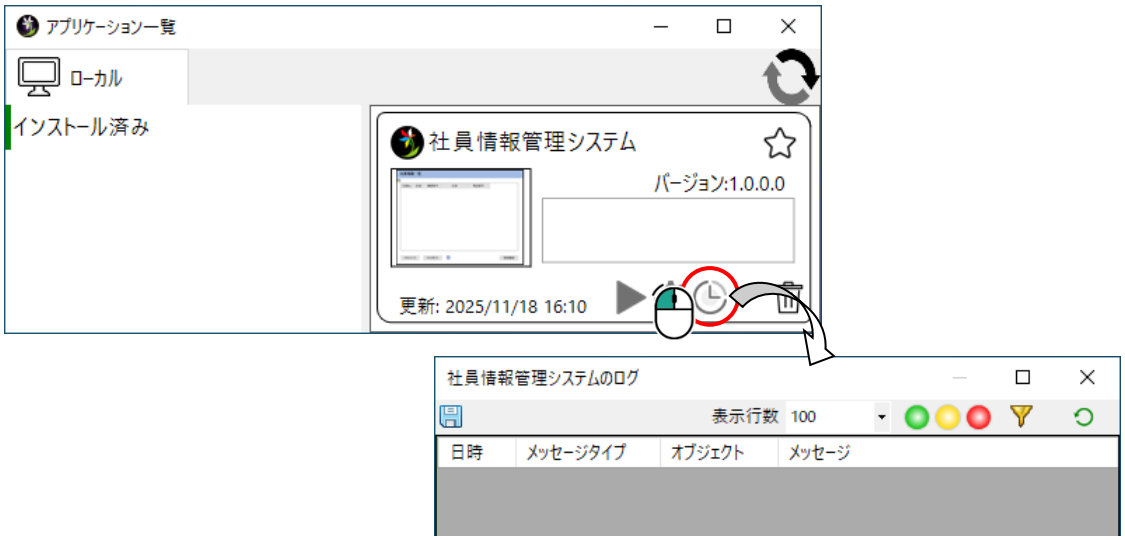
アプリケーション実行時の動作を記録する場合は、「ログ出力」タブで設定を行います。

ログは主にアプリケーションに異常があった際、調査するために使用し、「通常」「警告」「異常」から記録したい項目を「ON」に設定します。

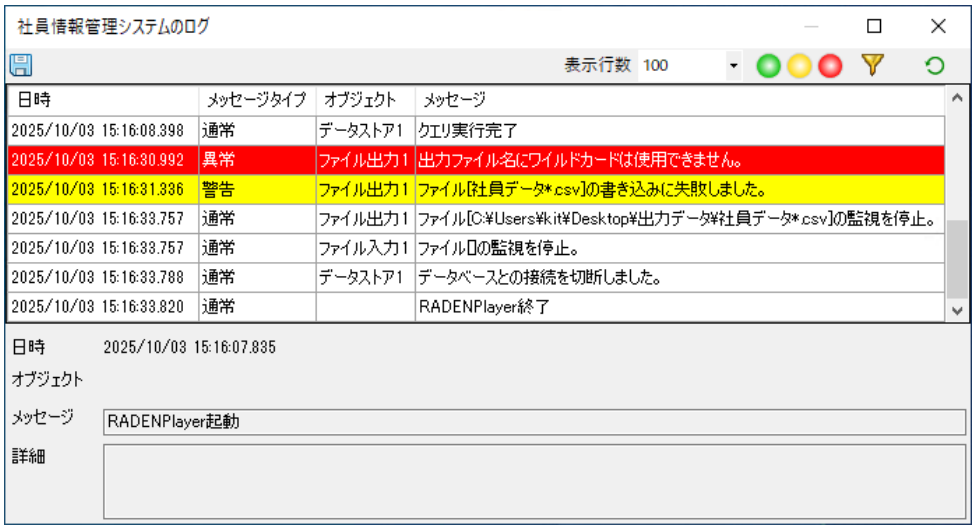
※本運用開始後は「警告」と「異常」のログ出力する設定を推奨します。



ログの出力はプレーヤーの ボタンをクリックして、ログ表示画面を開きます。

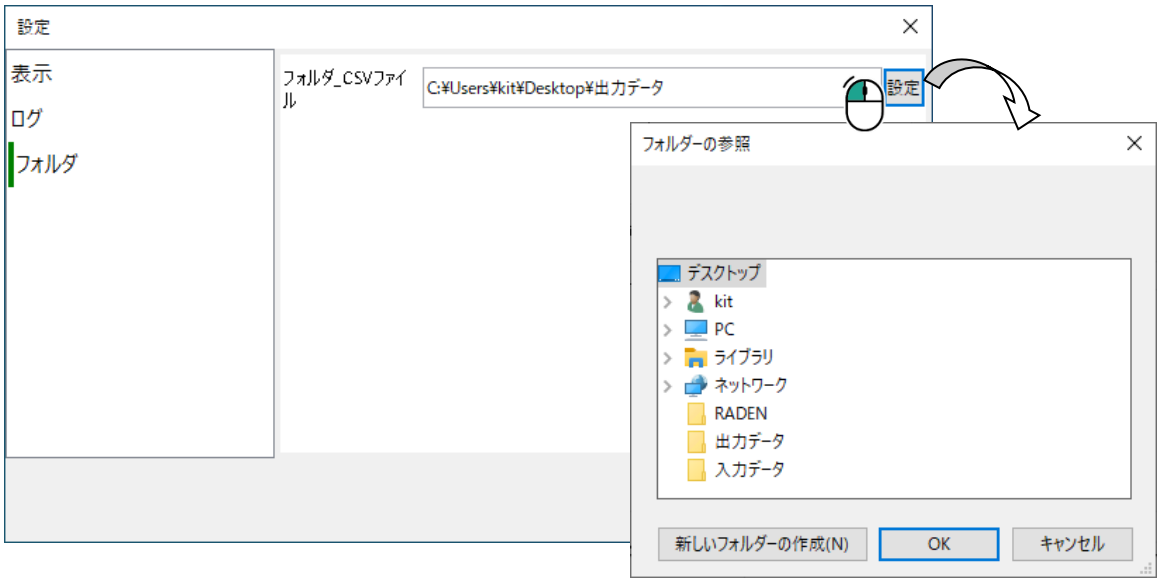


「通常」「警告」「異常」を「ON」に設定した場合のログ表示



フォルダオブジェクトを使用している場合、「フォルダ」タブで確認、変更することができます。

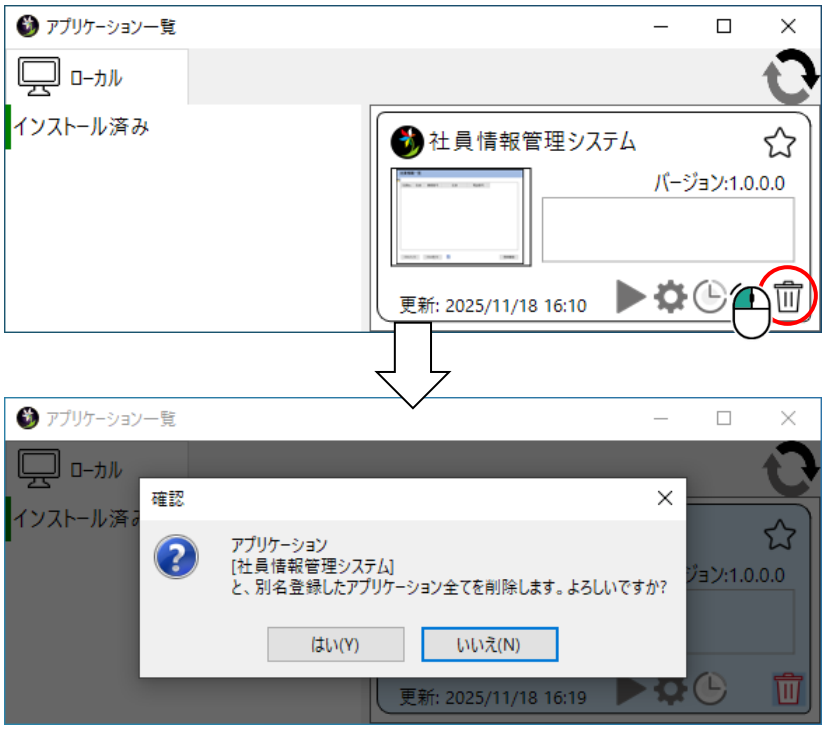
フォルダの変更は右端の「設定」ボタンをクリックし、表示される画面に従い設定を行います。



6　プロジェクトの削除

プレーヤーに登録したアプリケーションが不要になった場合は、　　ボタンをクリックすると削除できます。

削除した後も実行データファイルから再登録できますが、RADEN 内に登録していたデータは削除されてしまうため、十分に確認を行った上で削除しましょう。



以上で『RADEN を使おう！ 入門編 Part1』は終了です。お疲れ様でした。
引き続き、『RADEN を使おう！ 入門編 Part2』を取り組んでください。

RADEN を使おう！

入門編　Part1

２０２６年　５月１４日　第１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) 2026 KIT Co.,Ltd. All Rights Reserved.