

# HT580 EasyJob 操作ガイド



ユニテック・ジャパン株式会社

<http://www.unitech-japan.co.jp>

2006年7月初版

# 目 次

概要	3
本プログラムの使用目的	3
ユーザインターフェース	4
用語	5
クイックスタートガイド	6
設計の考え方	9
新規プロジェクト	10
ファイルモジュールの定義	12
バージョン表示スクリーンの定義	14
スタートポイントと ShowVersion スクリーンをリンクする	18
在庫データ収集スクリーンの定義	21
“バーコードなし”スクリーンの定義	31
バージョン表示スクリーンとデータ収集スクリーンのリンク	33
“データ収集スクリーン”と各種要素とのリンク	34
“バーコードなし”スクリーンと各種要素とのリンク	37
プロジェクトの操作について	39
新規プロジェクト	39
プロジェクトを開く	40
プロジェクトを閉じる	40
プロジェクトを保存	40
プロジェクトモジュールリストからプロジェクトを削除する	40
機能モジュールの操作	40
日付の追加	40
“時刻の追加	41
ファイル定義の追加	41
スクリーン定義の追加	42
機能モジュールの削除方法	42
スクリーン定義モジュールの要素	42
「ラベル」の追加	42
テキスト定義の追加	43
検索定義の追加	44
"変更定義の追加	45
保存定義の追加	45
ブラウザ方向定義の追加	46
ブラウザ定義の追加	46
削除定義の追加	47
ファイルレコード番号カウンタの追加	47
スクリーン定義の要素を削除する方法	48

## 概要

### 本プログラムの使用目的

EasyJob プログラムを使用することによって、ソフトウェア開発にかかる工数を減らし、在庫管理等のアプリケーションをユーザが簡単に作ることができるようにすることがこのプログラムの使用目的です。

### 特徴と機能:

EasyJob は在庫管理などで使用される様々な機能、例えば、保存/読み込み、検索/再検索、変更/保存、表示、削除などの関連する機能を含んでいます。すべての機能は個々のモジュールになっていますので、カスタマイズされたプログラムを作成するにはユーザの要求に合わせてそれらを一緒にリンクするだけです。また、自動的にファイルをダウンロードする機能も持っています。これにより全くコーディングすることなしに速やかに新しいアプリケーションを作成することができます。

### バージョン

本書は V1.12 をベースにして説明をしています。

## ユーザインターフェース

ユーザインターフェースには4つの主なエリアがあります。

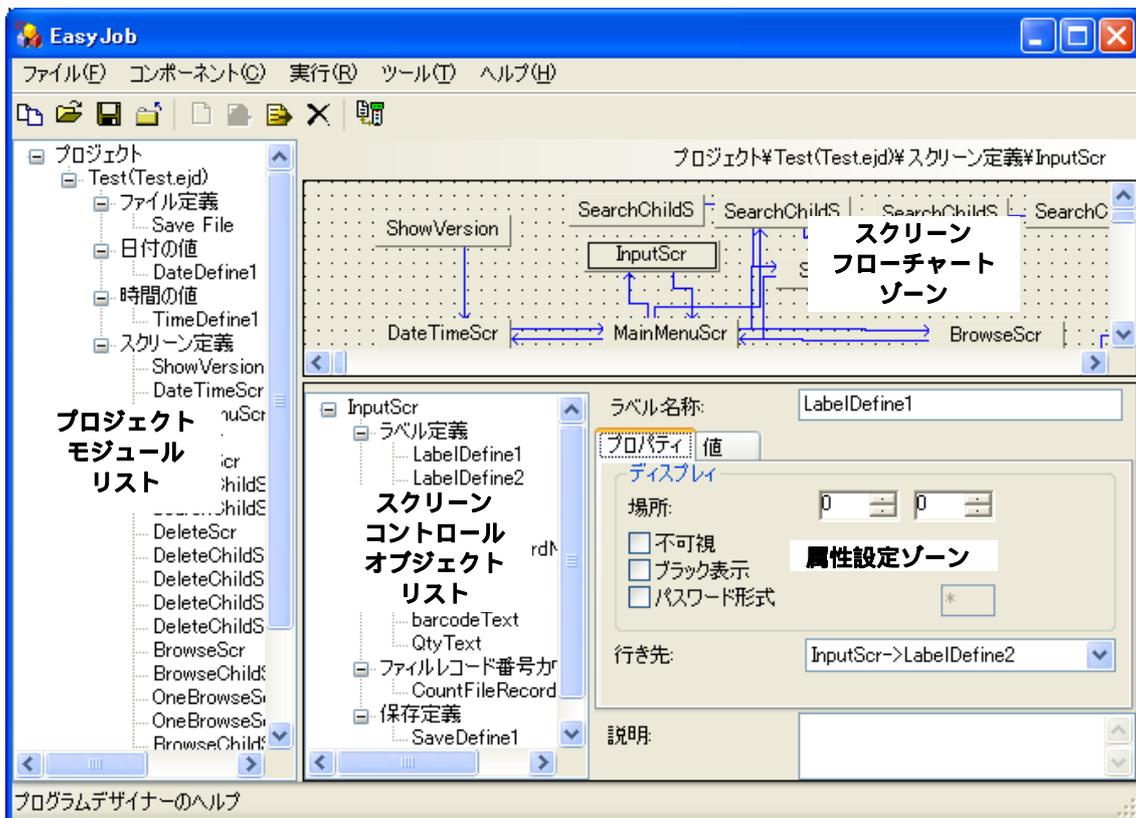
プロジェクトモジュールリスト

スクリーンフローチャートゾーン

スクリーンコントロールオブジェクトリスト

属性設定ゾーン

各エリアは以下の図の通りです。



## **用語**

本マニュアルでは以下の用語を使用しています。

### **プロジェクト**

EasyJob で設計された機能を持つすべてのプログラムは“プロジェクト”と呼ばれます。

### **機能モジュール**

EasyJob では、プロジェクトは通常 4 つの独立した機能モジュールを持っています。これらは：“日付”モジュール、“時刻”モジュール、“ファイル”モジュール、“スクリーン”モジュールです。そして各モジュールは機能を定義することができます。

### **スクリーンコントロール**

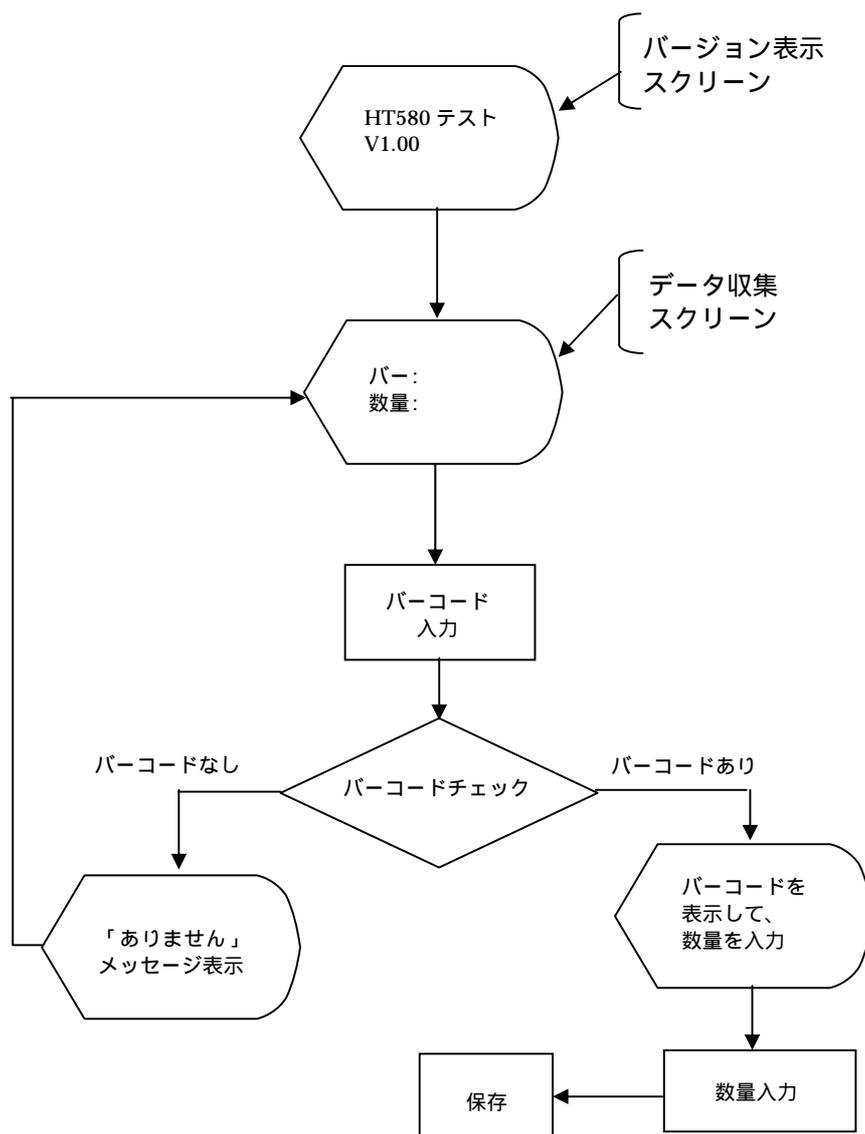
各スクリーンはしばしばいくつかの機能を使用しています。例えば、スクリーン表示で使用されるラベル機能、キーボードまたはバーコードスキャナ入力のテキスト機能、そしてデータ保存のための保存機能です。各機能には関連した特有の機能を持っています。

## クイックスタートガイド

簡単なデモプログラムを通して、EasyJob の在庫管理アプリケーションの作成方法をお見せいたします。

### フローチャートと仕様

プログラムのフローチャートは次の通りです。



### フローチャートについて:

1. プログラムがデータ入力画面のスクリーンに入ったとき、バーコードの内容またはキー入力は10文字以内で、そしてデータベースにバーコード同じデータの有無をさがします。そして「**バーコードなし**」を表示することによってデータベースにないことをユーザに知らせます。そうでなければ、入力したバーコードに対応する情報を読み込み、そしてその品名を表示し、さらに数量の入力を行い、データを保存します。終了時にバーコード入力のところに戻り、そして次のバーコード入力を待ちます。
2. 数量入力のフィールドで、バージョン表示スクリーンに抜けるために“F4”を押します。バーコード入力スクリーンで“F4”を押したときに、バージョン表示スクリーンへ行きます。

注: キー“F4”は、MENU キーを押し、そしてキー“4”を押します。

ファイルフォーマットについて:

ファイル名	Check.txt (データルックアップファイル)			フィールド 分離子	,		
データ フロー	ダウンロード			レコード 分離子	CRLF		
フィールド 番号	フィールド名	フィールド長		フィールドの埋め方	ソート	ルック アップ	フィールドフォーマット
		最小	最大				1. 数字 2. 英字 3. 英数字
1	バーコード	1	10	4	N	N	3
2	項目名	1	16	4	N	N	3

ファイル名	Data.txt (数量入力ファイル)			フィールド分離子	,		
データ フロー	ダウンロード			レコード分離子	CRLF		
フィールド 番号	フィールド名	フィールド長		フィールドの埋め方	ソート	ルック アップ	フィールド フォーマット
		最小	最大				1. 数字 2. 英字 3. 英数字
1	バーコード	1	10	4	N	N	3
2	数量	1	4	4	N	N	1

## 設計の考え方

EasyJob はプログラムの各機能モジュールを設計することができ、そして完全なプログラムにするためにモジュールを結合します。デモプログラムのフローチャートと仕様の情報から、デモのデータ収集プログラムはメイン機能モジュール、スクリーンモジュール、そしてファイルモジュールを持っていることがわかります。

### 1. スクリーンモジュール:

**バージョン表示:** 文字を表示するためにラベル定義機能を 3 回使用します。一つのラベル定義機能はスクリーンの一行を表示します。HT580 は 4 行 x 8 文字(漢字)または 4 行 x 16 文字(英数字)を表示することができます。

**在庫データ収集:** 文字を表示するためにラベル定義機能を 4 回使用し、データ入力のためにテキスト定義機能を 2 回使用、そしてデータ保存のために保存定義機能を 1 回、さらに検索定義機能を 1 回使用します。

**バーコードなし:** 入力したバーコードがデータベースになかったことをユーザに知らせます。

### 2. ファイルモジュールは以下を含んでいます:

ルックアップファイル:Check.txt

データ入力ファイル :Data.txt.

Check.txt:

二つの文字列、バーコード文字列と品名の文字列を含んでいます。

Data.txt :

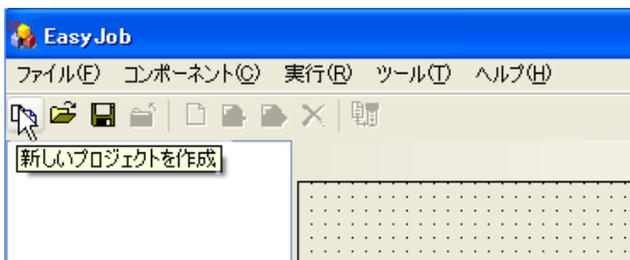
二つの文字列、バーコードの文字列と数量の文字列を含んでいます。

デモプログラムを作成するには以下のステップを使用します。

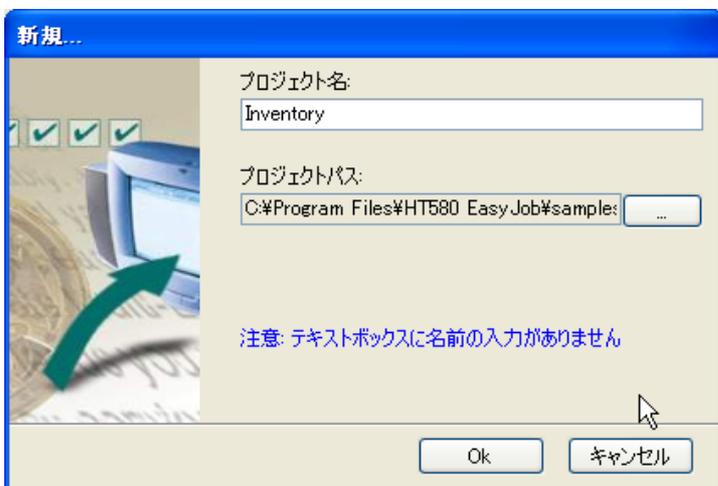
1. 新しいプロジェクトを作成します。
2. ファイル定義モジュールを作成します。(Check.txt および Data.txt の内容を定義)
3. 各プロジェクトはスクリーン表示が必要なので、スクリーン定義モジュールが各プログラムに必要です。従って、本プログラムはバージョン表示スクリーンと関連する設定から始まります。
4. プロジェクトの開始ポイントとバージョン表示スクリーン、そして各モジュールをリンクするために実行ポイント設定を使用します。
5. 在庫データ収集スクリーンと関連する定義を作成します。
6. バーコード無しスクリーンと関連する定義を作成します。
7. バージョン表示スクリーンを在庫データ収集スクリーンにリンクします。
8. 在庫データ収集スクリーンを使用する各種の機能とリンクします。
9. エラー表示のためにバーコード無しスクリーンをリンクします。

## 新規プロジェクト

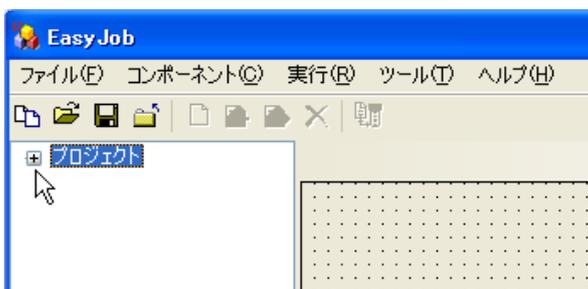
1. EasyJob プログラムデザイナーを実行し、以下の「新しいプロジェクトを作成」ボタンをクリックします。



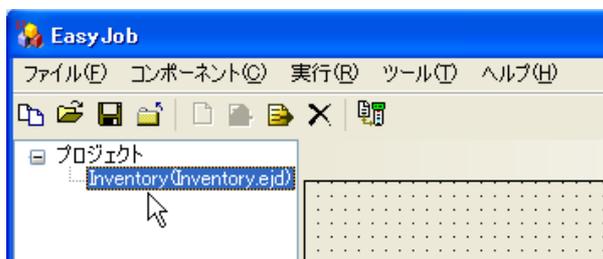
2. 新規プロジェクトダイアログが表示され、ここで任意のプロジェクト名とプロジェクトを保存するフォルダ名を入力します。



3. 終了したら、「OK」をクリックします。プロジェクトリストゾーンに「プロジェクト」が作成されます。



4. 新しく作成されたプロジェクト見るために「プロジェクト」の“+” マークをクリックしてリストを拡張します。



5. プロジェクト名をクリックすると属性設定ゾーンが表示されます。“属性設定ゾーン”はプロジェクトに関連する属性を表示し、そしてプロジェクトに関する三つの属性ページがあります。これらは“プロパティ”、“バーコード”と“版權”です。言語は「日本語 (Japanese)」に変更します。

プログラム名:	Inventory	
プロパティ	バーコード	版權
出力名称:	ezjb.ejs	
言語:	Japanese	
音量:	中	
開始:	なし	
<input checked="" type="checkbox"/> フォームスタートする		

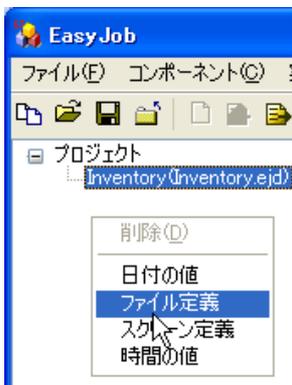
バーコードスキャンの設定は以下のように表示されます。



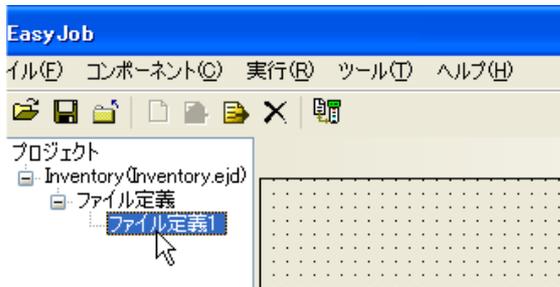
6. 新しいプロジェクトの作成はこれで終わりました。次のセクションはプロジェクトに機能と特徴を追加する方法をお見せします。

### ファイルモジュールの定義

1. プロジェクトモジュールのリストをマウスの右ボタンでクリックし、そして以下に示すように“ファイル定義”を選択します。



2. プロジェクトモジュールリストは“ファイル定義”リストを表示します。新しく作成したファイル定義を見るために“ファイル定義”の左側の“+”記号をクリックします。



3. “属性設定ゾーン”は以下の図のようにファイル定義の属性と設定をここで表示します。

ファイル定義名称:	ファイル定義1	レコードとフィールド情報					
操作ファイル名:		フィールド区切り:	.				
		レコード区切り:	CRLF				
		フィールド数:	0				
		レコード長:	0				
ファイルフィールド定義							
名前	タイプ	長さ	十進数	オフセット	文字埋めタ	文字埋め値	ソート
*							

最初に Check.txt ファイルを定義します。

ファイル定義名称:	checkFile	レコードとフィールド情報					
操作ファイル名:	check.txt	フィールド区切り:	.				
		レコード区切り:	CRLF				
		フィールド数:	2				
		レコード長:	29				
ファイルフィールド定義							
名前	タイプ	長さ	十進数	オフセット	文字埋めタ	文字埋め値	ソート
1	Barcode	string	10	0	1	EndFill	<input type="checkbox"/>
2	Name	string	16	0	12	EndFill	<input type="checkbox"/>
		string	1	0	1	EndFill	<input type="checkbox"/>

注 1: オフセットの値は、次の入力行(\*印)を表示させると自動的に計算されます。

注 2: ファイル定義名称、操作ファイル名、そしてファイルフィールド定義の名前は英数字を使って下さい。

4. データファイルを作成して属性を設定するために下図の様に上記のステップを繰り返します。

レコードとフィールド情報

ファイル定義名称: SaveFile  
 操作ファイル名: Data.txt

フィールド区切り: .      フィールド数: 2  
 レコード区切り: CRLF      レコード長: 17

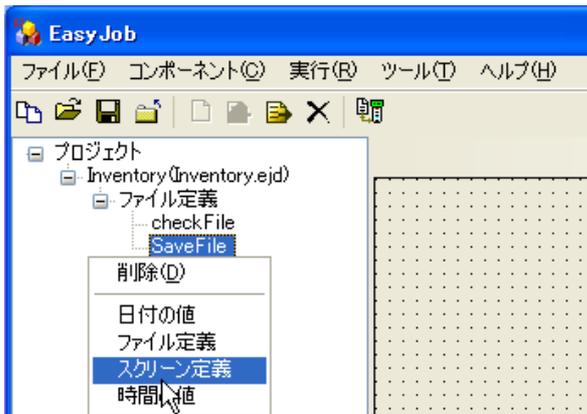
ファイルフィールド定義

	名前	タイプ	長さ	十進数	オフセット	文字埋めタ	文字埋め値	ソート
1	Barcode	string	10	0	1	EndFill		<input type="checkbox"/>
2	Qty	string	4	0	12	EndFill		<input type="checkbox"/>
▶		string	1	0	1	EndFill		<input type="checkbox"/>

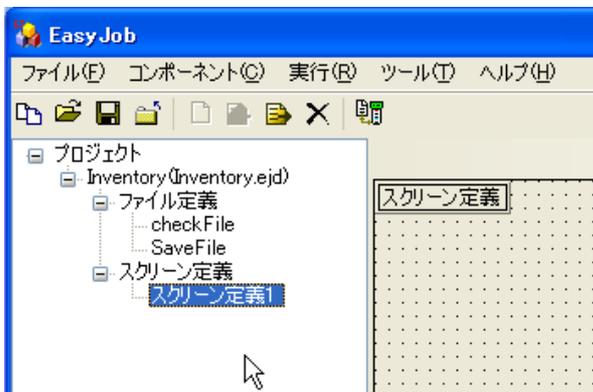
5. これでファイルモジュール定義が終わります。

### バージョン表示スクリーンの定義

1. プロジェクトモジュールリストのエリアをマウスで右クリックをし、以下のように“スクリーン定義”を選択します。



以下のように新しく作成した“スクリーン定義”を選択します。



2. 属性設定ゾーンは新しく作成した“スクリーン定義”属性を表示します。名前を「ShowVersion」に変更し、スクリーンクリア設定で“クリア”を選択します。

The screenshot shows the configuration window for a screen named 'ShowVersion'. The 'Information' tab is selected. Under the 'Screen Clear' section, the 'Clear' radio button is selected. The 'Start Line/Column' and 'End Line/Column' fields are both set to 0.

スクリーン名称:	ShowVersion	
プロパティ	情報	ファンクションキー
スクリーンクリア		
<input type="radio"/> クリアしない	<input checked="" type="radio"/> クリア	
<input type="radio"/> 部分クリア		
開始行/列:	0	0
終了行/列:	0	0

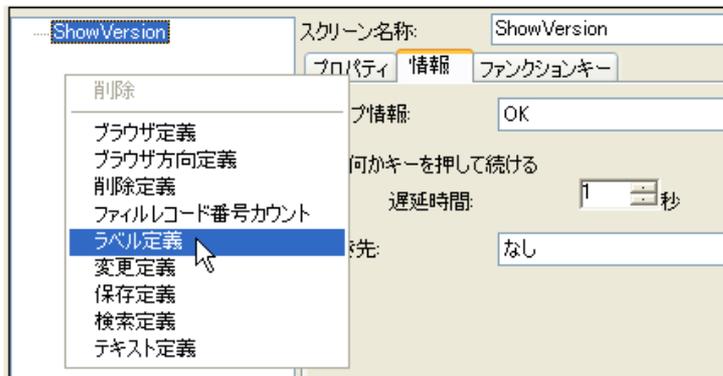
注: スクリーン名称は英数字を使って下さい。

“情報”スクリーンを以下のように設定します。

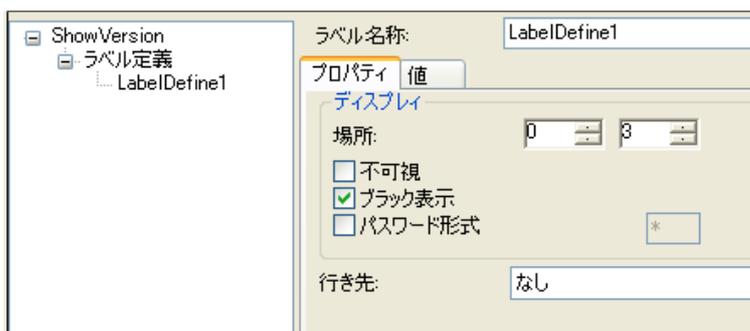
The screenshot shows the configuration window for a screen named 'ShowVersion'. The 'Information' tab is selected. The 'Beep Information' field is set to 'OK'. The 'Continue on any key' checkbox is unchecked. The 'Delay Time' is set to 1 second. The 'Destination' field is set to 'なし'.

スクリーン名称:	ShowVersion	
プロパティ	情報	ファンクションキー
ビープ情報:	OK	
<input type="checkbox"/> 何かキーを押して続ける		
遅延時間:	1	秒
行き先:	なし	

3. スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアでマウスを右クリックします。そして以下に示すように“ラベル定義”機能を追加します。



4. 新しく作成されたラベルを選択し、以下のスクリーンのようにラベルのプロパティを変更します。



注：ラベル名称は英数字を使って下さい。

5. 属性の“値”設定で、“固定値”を選択し、以下のように「HT580 デモ」を入力します。



6. さらに二つのラベルを作成するためにステップ 3、4 と 5 を繰り返し、以下のように属性を変更します。

ラベル名称: LabelDefine2

プロパティ 値

ディスプレイ

場所: 1 2

不可視

ブラック表示

パスワード形式 \*

行き先: なし

ラベル名称: LabelDefine2

プロパティ 値

固定値  
データ収集

基準値  
なし

ラベル名称: LabelDefine3

プロパティ 値

ディスプレイ

場所: 2 4

不可視

ブラック表示

パスワード形式 \*

行き先: なし

ラベル名称: LabelDefine3

プロパティ 値

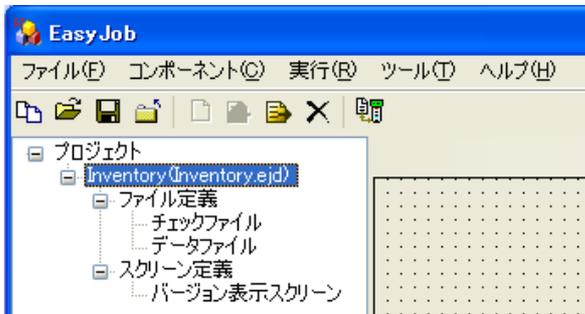
固定値  
V. 1.00

基準値  
なし

7. ここでバージョン表示スクリーンの定義は終わります。

## スタートポイントと ShowVersion スクリーンをリンクする

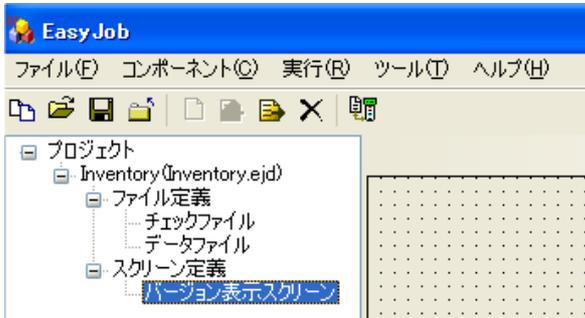
1. 以下のようにプロジェクトモジュールリストでプロジェクトを選択します。



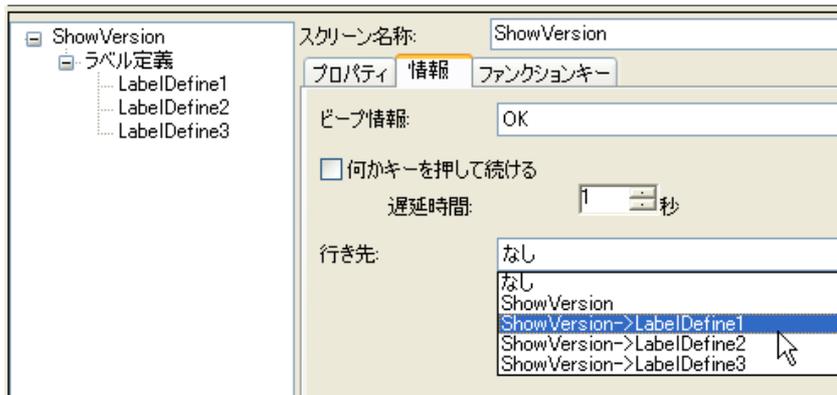
2. 属性設定ゾーンにプロジェクトの属性が表示されます。“開始”プルダウンリストを選択し、図のように「ShowVersion -> LabelDefine1」にリンクします。



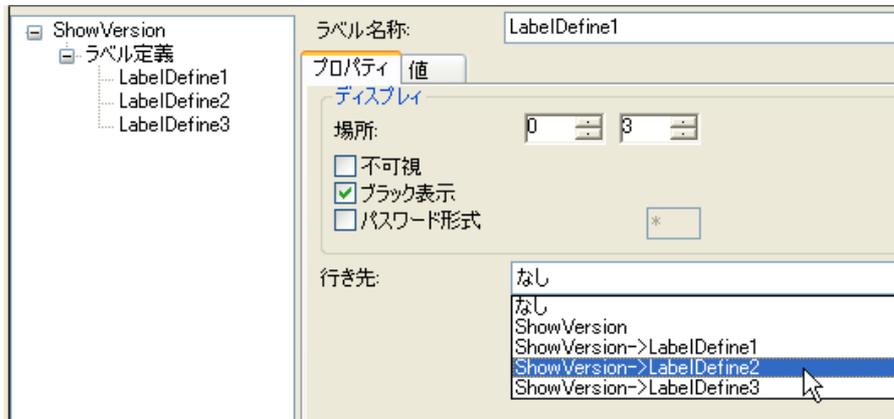
3. 以下のようにプロジェクトモジュールリストで、“バージョン表示スクリーン”を選択します。



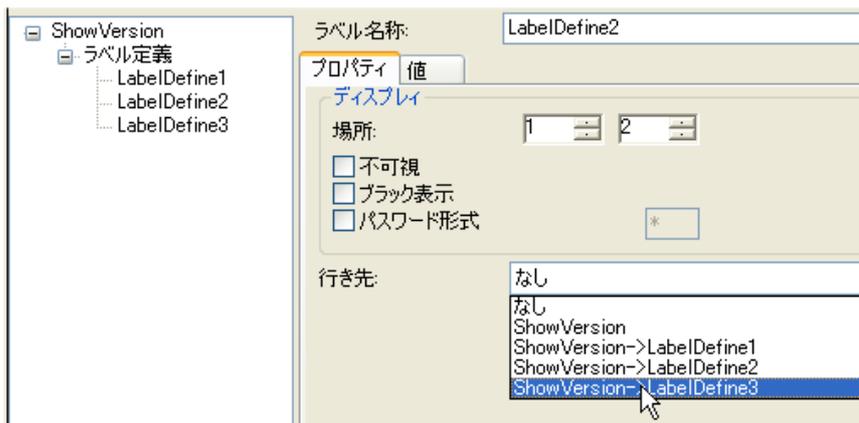
4. 属性設定ゾーンで、“情報”ページを選択し、そして“行き先”プルダウンメニューを選択し、以下のように「ShowVersion -> LabelDefine1」を選択します。



5. スクリーンコントロールオブジェクトリストで、“LabelDefine1”を選択し、そして以下のように“行き先”の設定は「ShowVersion -> LabelDefine2」を選択します。



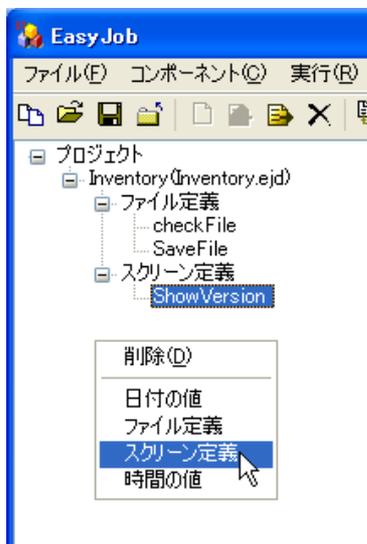
6. “LabelDefine2”についてステップ5と同じステップを繰り返し、次の図のように“行き先”を“ShowVersion -> LabelDefine3”を選択します。



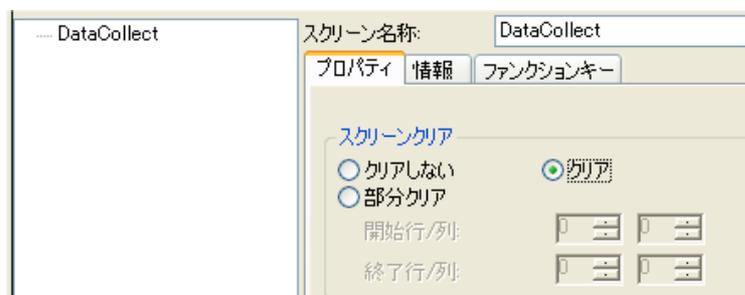
7. ここでバージョン表示スクリーンモジュールの実行ポイントのリンクは終わりました。

## 在庫データ収集スクリーンの定義

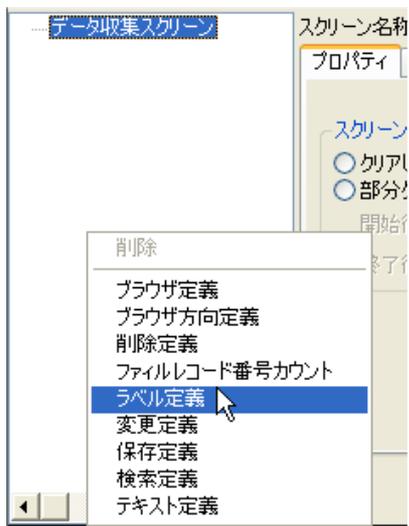
1. プロジェクトモジュールリストのエリアをマウスで右クリックし、“スクリーン定義”を選択します。



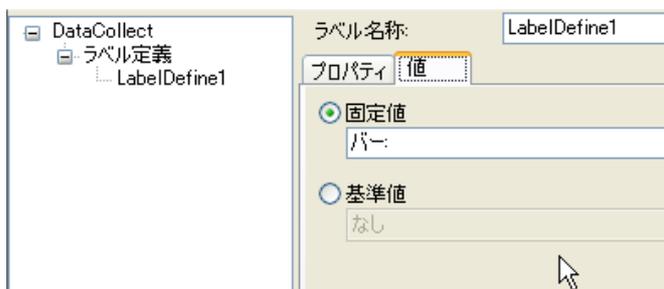
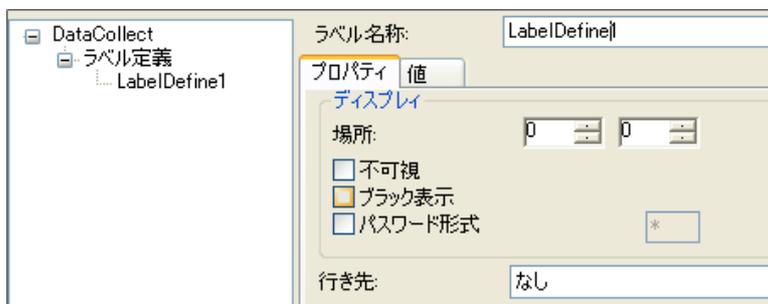
2. “属性設定ゾーン”で、名前を「DataCollect」に変更し、“スクリーンクリア”オプションの“クリア”をチェックします。



3. “データ収集スクリーン”スクリーンオブジェクトリストでマウスを右クリックし、“ラベル定義”を選択します。



4. “ラベル定義 1”を「LabelDefine1」に変更した後、“プロパティ”で、場所を 0 と 0 にセットします。そして値タブを開き“固定値”を選択し、下の入力フィールドに“バー:”を入力します。



注：ラベル名称は英数字を使って下さい。

5. “Label Define2” と “Label Define3” を作成するために上記のステップを繰り返し、以下の図に示す値を入力します。

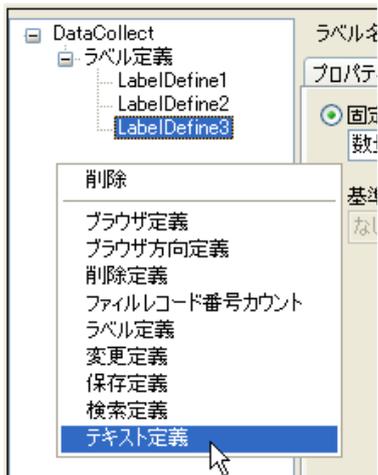
The screenshot shows the configuration for Label Define2. The left pane shows a tree view with 'DataCollect' expanded to 'ラベル定義', which contains 'LabelDefine1' and 'LabelDefine2'. The right pane has 'ラベル名称:' set to 'LabelDefine2'. The 'プロパティ' tab is active, showing '値' as '1' and '0'. Under the 'ディスプレイ' section, '場所:' is set to '1' and '0'. There are three unchecked checkboxes: '不可視', 'ブラック表示', and 'パスワード形式'. The '行き先:' is set to 'なし'.

This screenshot shows the '固定値' (Fixed Value) property for Label Define2. The 'ラベル名称:' is 'LabelDefine2'. The '固定値' radio button is selected, and the value is '品名|'. The '基準値' (Reference Value) radio button is unselected, with a value of 'なし'.

The screenshot shows the configuration for Label Define3. The left pane shows 'DataCollect' expanded to 'ラベル定義', which contains 'LabelDefine1', 'LabelDefine2', and 'LabelDefine3'. The right pane has 'ラベル名称:' set to 'LabelDefine3'. The 'プロパティ' tab is active, showing '値' as '3' and '0'. Under the 'ディスプレイ' section, '場所:' is set to '3' and '0'. There are three unchecked checkboxes: '不可視', 'ブラック表示', and 'パスワード形式'. The '行き先:' is set to 'なし'.

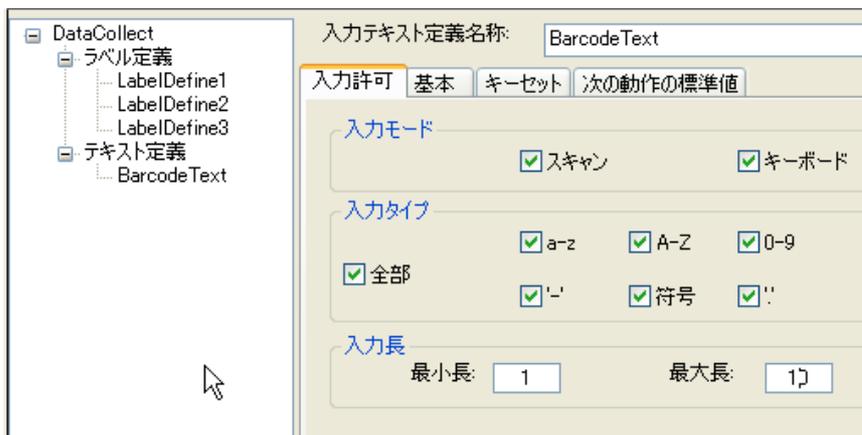
This screenshot shows the '固定値' (Fixed Value) property for Label Define3. The 'ラベル名称:' is 'LabelDefine3'. The '固定値' radio button is selected, and the value is '数量|'. The '基準値' (Reference Value) radio button is unselected, with a value of 'なし'.

6. “DataCollect” のスクリーンコントロールオブジェクトリストで、マウスの右ボタンをクリックして、入力フィールドを作成するために “テキスト定義” を選択します。

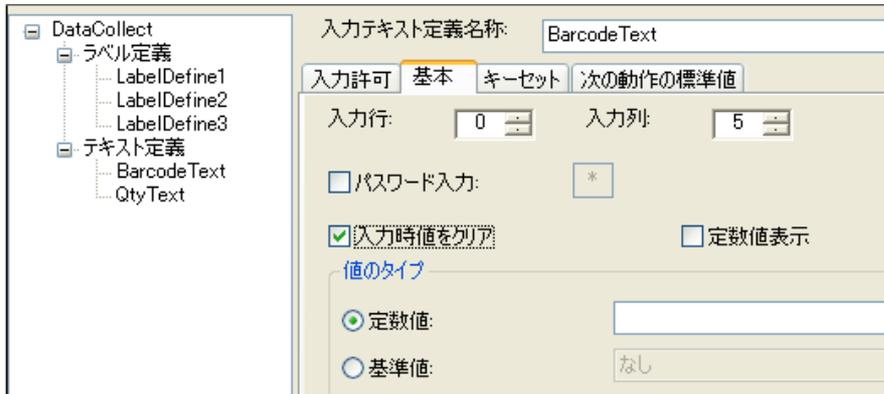


7. “属性設定ゾーン” で新しい入力フィールドを作成します。

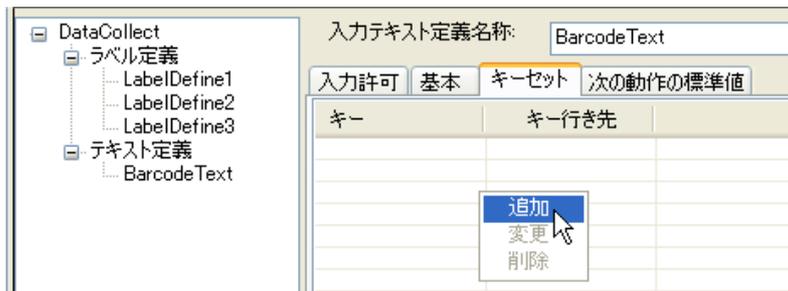
- 1) “属性設定ゾーン” の “入力許可” ページで、入力モード、入力タイプと入力長をセットします。



2) 次に“基本”ページを開き、以下の図のように入力の行と列をセットします。



3) “キーセット” ページで、以下の図のようにマウスを右クリックします。



4) 上のメニューが現れたら、“追加”を選択します。



8. ステップ 6 と 7 を繰り返し、以下の設定に従って別な入力フィールドを追加します。

入力テキスト定義名称: QtyText

入力許可: 基本 | キーセット | 次の動作の標準値

入力モード:  スキャン  キーボード

入力タイプ:  a-z  A-Z  0-9  
 全部  ' '  符号  .

入力長: 最小長: 1 最大長: 4

入力テキスト定義名称: QtyText

入力許可: 基本 | キーセット | 次の動作の標準値

入力行: 3 入力列: 5

パスワード入力: \*

入力時値をクリア  定数値表示

値のタイプ:  定数値:   
 基準値: なし

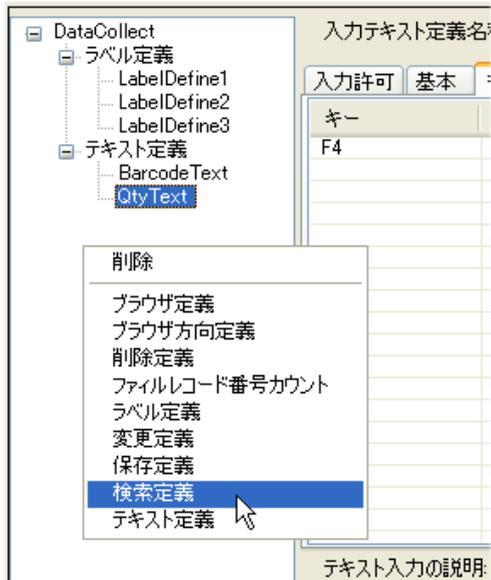
追加

キーを押す: F4

実行ポイント: DataCollect->BarcodeText

OK キャンセル

9. “データ収集スクリーン”のスクリーンコントロールオブジェクトリストでマウスを右クリックし、“検索定義”を選択します。

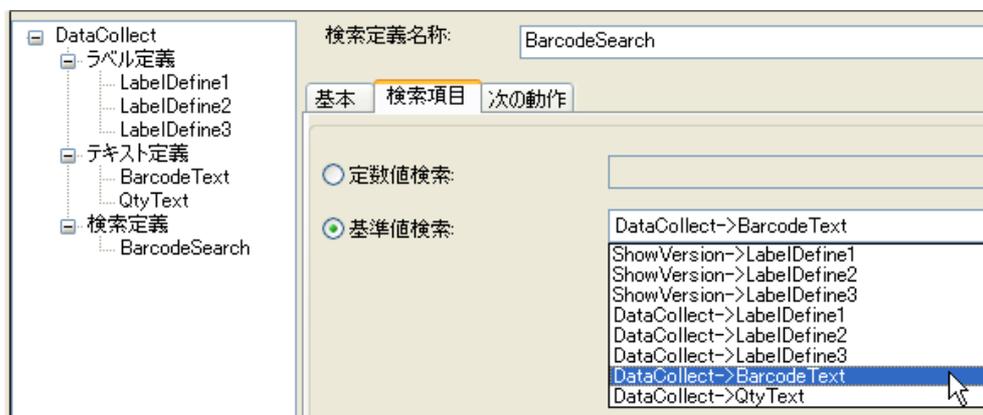


10. 以下のように、属性を定義します。

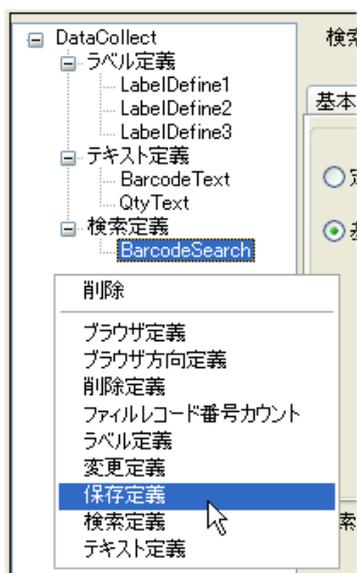
“基本”ページ



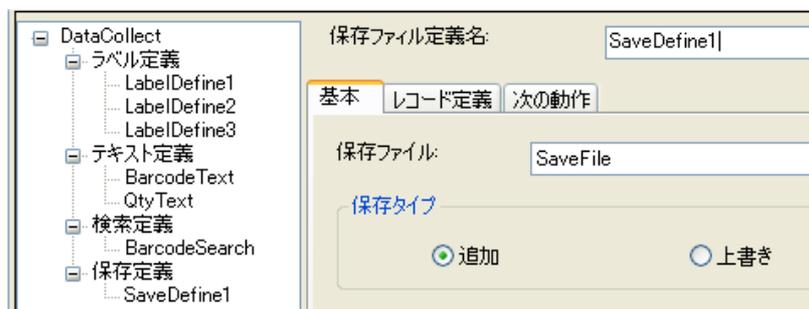
“検索項目”ページ



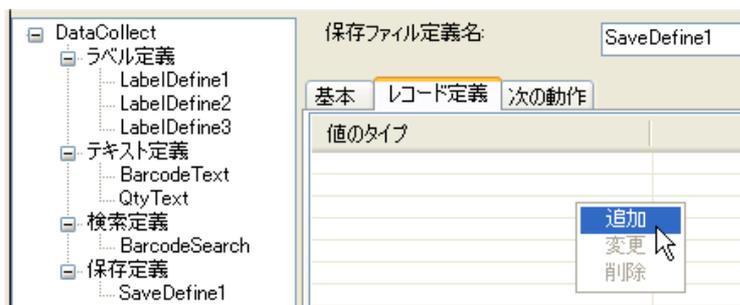
11. 再度“データ収集スクリーン”でマウスの右ボタンをクリックし、ここで以下のように“保存定義”を選択します。

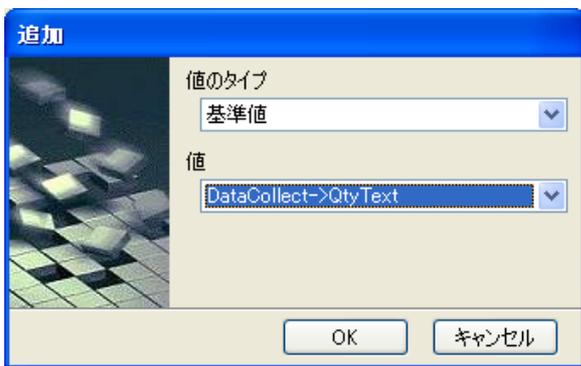


“基本”ページ

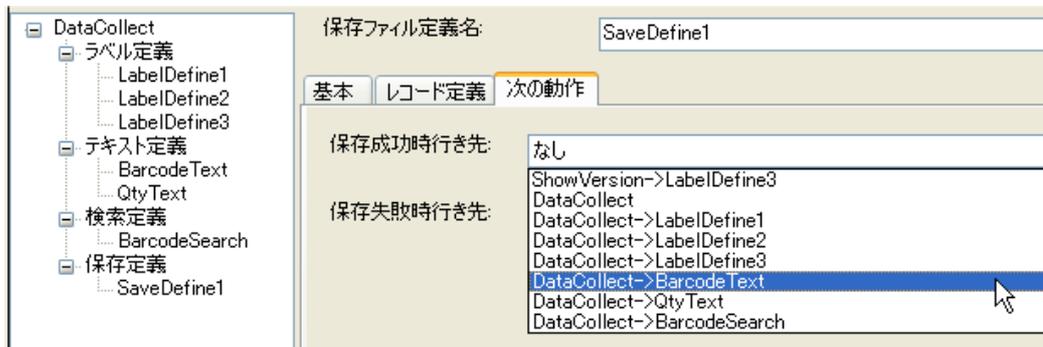


“レコード定義”ページ

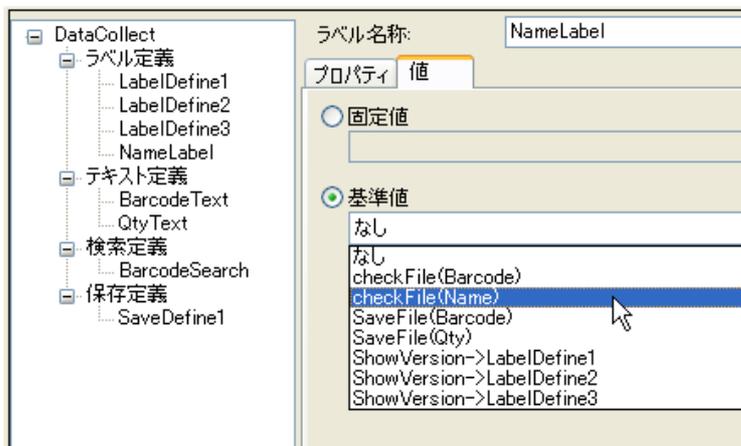
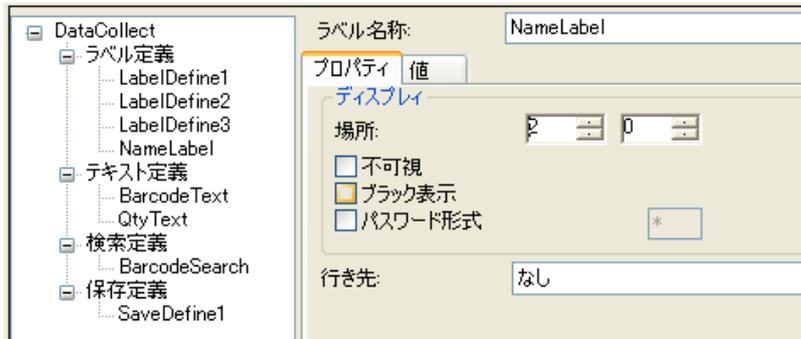




次の動作ページで、“保存成功時行き先”を「DataCollect -> BarcodeText」にセットとします。



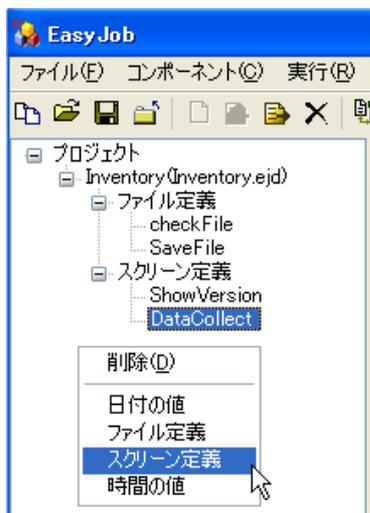
12. 新しい“ラベル定義”を追加し、以下のようにセットします。



13. “データ収集スクリーン”の設定はこれで終わりです。

## “バーコードなし”スクリーンの定義

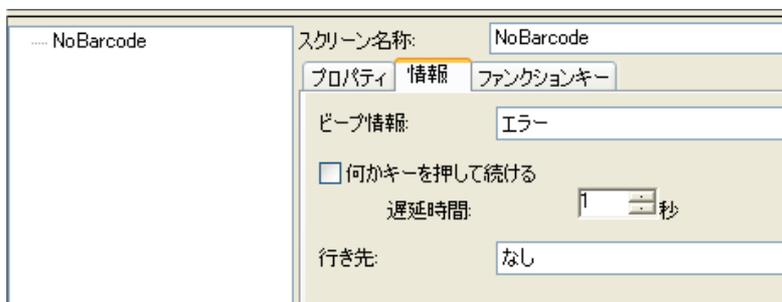
1. “プロジェクトモジュールリスト”でマウスを右クリックし、以下のように“スクリーン定義”を選択します。



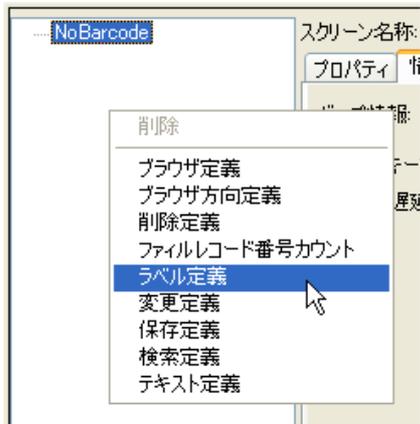
2. 属性設定ゾーンで、スクリーン名称を“NoBarcode”として、スクリーンクリアを“クリア”にセットします。



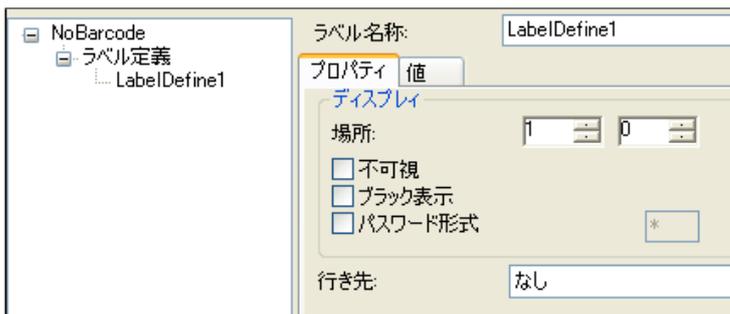
“情報”ページで、以下の図のように設定します。



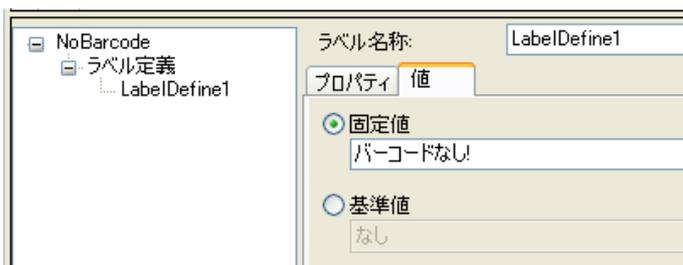
3. 以下のように“NoBarcode” スクリーンについて新しいラベルを追加します。



4. スクリーンコントロールオブジェクトゾーンで、新しい“ラベル定義”を追加して、以下の図のようにセットします。



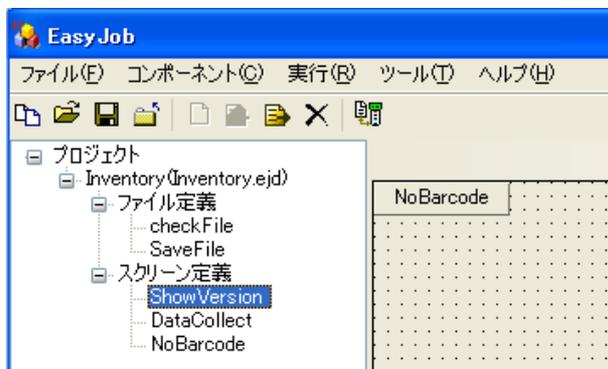
5. ラベルの“値”ページで、固定値を選択し、そして入力フィールドに“バーコードなし!”を入力します。



6. バーコードなしスクリーンの設定はこれで終わりです。

## バージョン表示画面とデータ収集画面のリンク

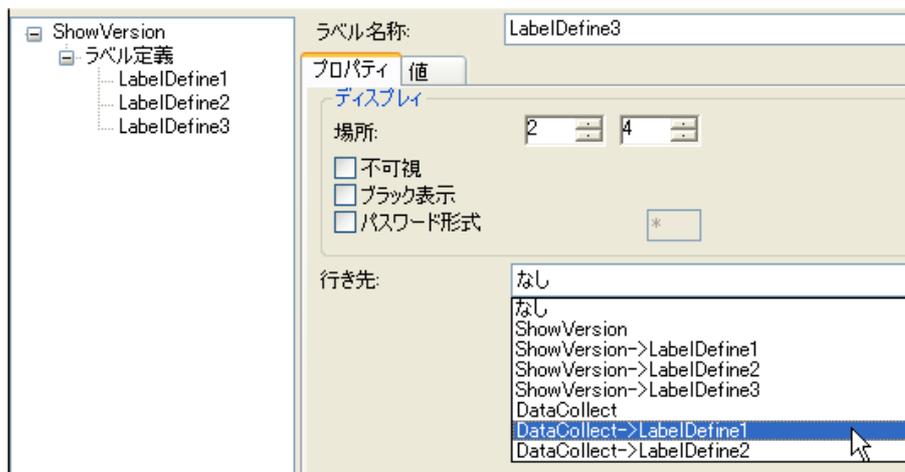
1. プロジェクトモジュールリストで“画面定義”をクリックし、“ShowVersion”を選択します。



2. 画面コントロールオブジェクトリストで“LabelDefine3”を選択します。



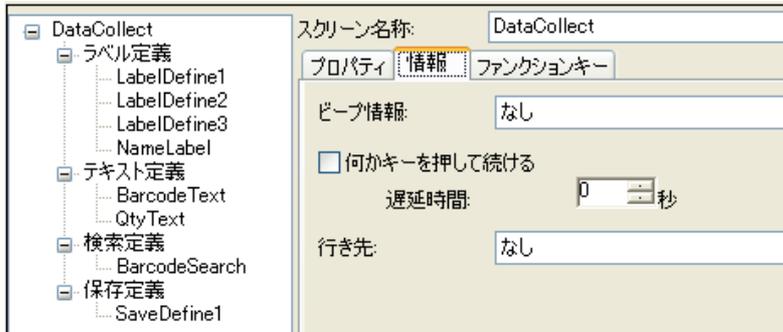
3. 属性設定ゾーンのパルダウン“行き先”メニューで“DataCollect -> LabelDefine1”を選択します。



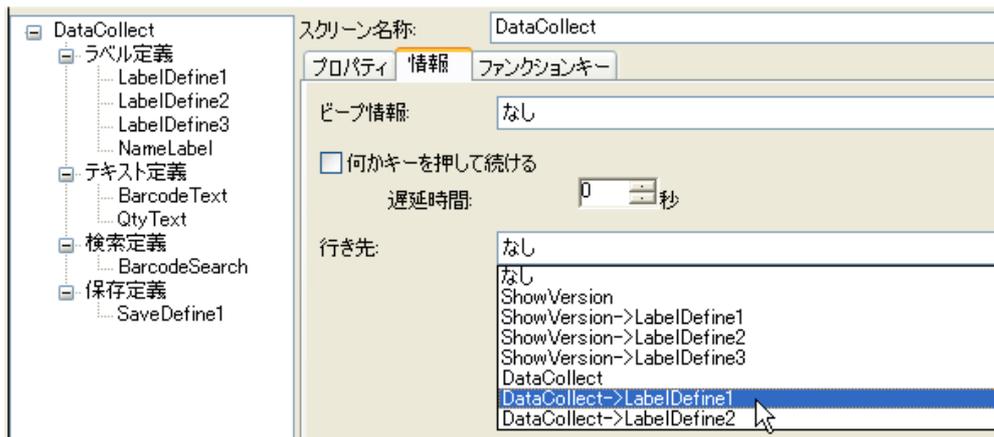
4. “ShowVersion” と “DataCollect” のリンクはこれで終わりです。

## “データ収集スクリーン” と各種要素とのリンク

1. プロジェクトモジュールリストの“DataCollect”をクリックし、スクリーンコントロールオブジェクトリストに進み、データ収集スクリーンについて属性設定を行うために“DataCollect”をクリックします。情報ページを開きます。



2. “行き先” で “DataCollect -> LabelDefine1” を選択します。



3. スクリーンコントロールで “LabelDefine1” をクリックし、行き先を “DataCollect -> LabelDefine2” にセットします。





4. 前のステップのように、ここで“LabelDefine2”を選択し、行き先を“DataCollect -> LabelDefine3”にセットします。



5. “LabelDefine3”で、行き先を“DataCollect -> BarcodeText”にセットします。



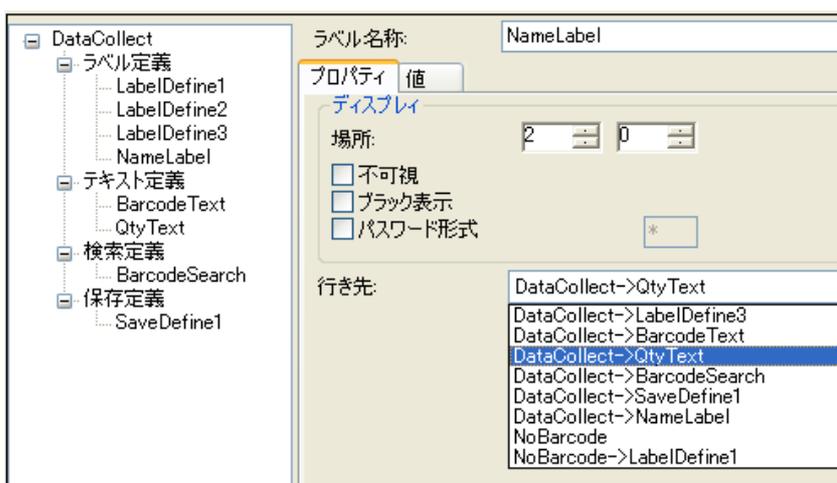
6. スクリーンコントロールオブジェクトエリアで“BarcodeText”をクリックし、“次の動作の標準値”を“DataCollect -> BarcodeSearch”にセットします。



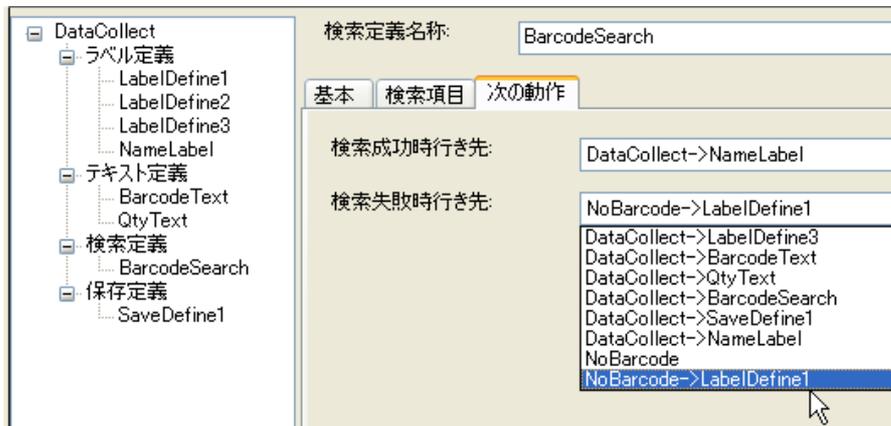
7. スクリーンコントロールオブジェクトエリアで“BarcodeSearch”を選択し、“検索成功時行き先”を“DataCollect -> NameLabel”にセットします。



8. スクリーンコントロールオブジェクトエリアで“NameLabel”をクリックし、“行き先”を“DataCollect -> QtyText”にセットします。



9. “検索失敗時行き先” を “NoBarcode -> LabelDefine1” に変更します。



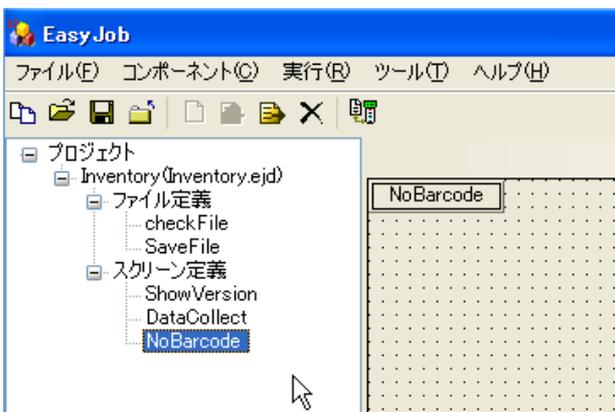
10. スクリーンコントロールオブジェクトリストで “QtyText” を選択し、“次の動作の標準値” を “DataCollect -> SaveDefine1” にセットします。



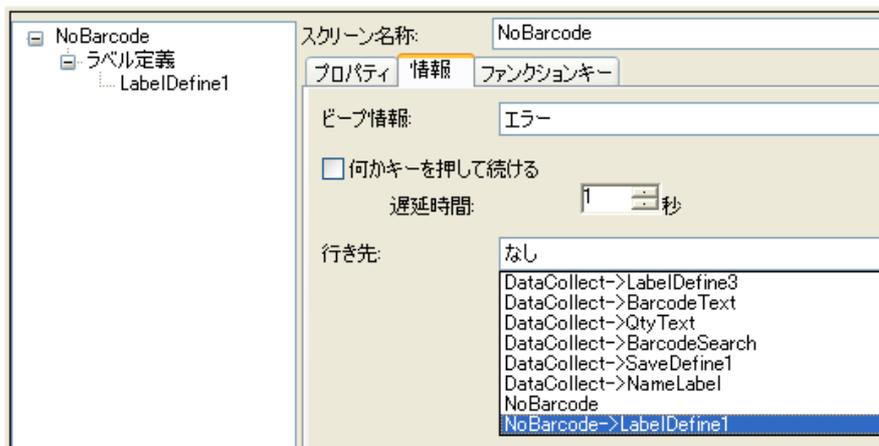
11. これで “データ収集スクリーン” の各種要素とのリンクが終わりです。

## “バーコードなし” スクリーンと各種要素とのリンク

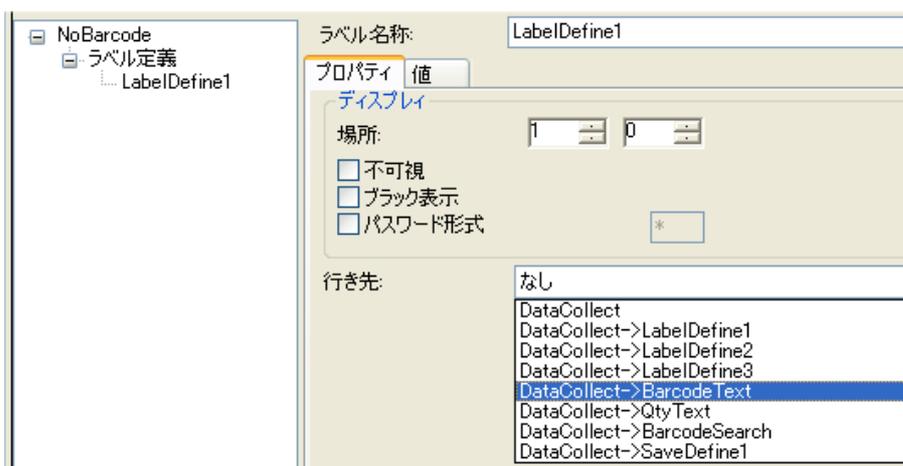
1. プロジェクトモジュールリストで “NoBarcode” を選択します。



2. “NoBarcode” の属性で、情報ページの行き先を “NoBarcode -> LabelDefine1” に設定します。



3. スクリーンコントロールオブジェクトリストで “LabelDefine1” を選択し、行き先を “DataCollect -> BarcodeText” にセットします。



4. “バーコードなしスクリーン”と各種要素とのリンクはこれで終わりです。

## プロジェクトの操作について

HT580 EasyJob を使用して、新しいプロジェクトの作成、既存のプロジェクトの変更、そして保存または読み込み、あるいはプロジェクトの削除を行うことができます。

### 新規プロジェクト

1. HT580 EasyJob を起動します。
2. 「ファイル」メニューを選択し、「新規」そして「プロジェクト」を選択、あるいはツールバーの「新しいプロジェクトを作成」アイコンをクリックします。
3. ここで「新規プロジェクト」ダイアログがスクリーンに表示されます。以下のステップを行います。
  - a> プロジェクト名の入力。
  - b> プロジェクトを保存するフォルダを選択。
  - c> 終了したら、新規プロジェクトを作成するために OK をクリック。
4. プロジェクトとプロジェクト名をスクリーンに表示するためにプロジェクトモジュールリストの“+”マークをクリックします。
5. プロジェクト名を選択すると対応するオプションが属性設定ゾーンに表示されます。
  - a> プログラム名、プロジェクトの標準名、要求にあった名前に変更することが出来ます。
  - b> プロパティ設定ページでは以下を設定できます。
    - I> 「出力名称」、プロジェクトの作成完了時に生成される最終ファイルのファイル名、HT580 の標準プログラムを作成、ezjb.ejs の名前が付けられます。
    - II> 「言語」と「音量」を選択します。
    - III> 「開始」オプションはこの段階では使用しません。
    - IV> 「ウォームスタート」は、プログラム実行の途中でウォームスタートを許すか、あるいは禁止するかを指定します。
  - c> 「バーコード」設定  
バーコードスキャンの二重確認をするかどうかと、スキャンを行うバーコードのタイプを指定します。
  - d> 「著作権」設定  
これはオプションで、プログラム作成の著作権についての情報を入力します。
  - e> 「説明」  
これはオプションで、プログラムについての説明を記述します。
6. 終了

## プロジェクトを開く

1. HT580 EasyJob を起動。
2. ファイルメニューをクリック、そして「プロジェクトを開く」を選択するか、あるいはツールバーの「プロジェクトファイルを開く」アイコンをクリックします。
3. 「プロジェクトファイルを開く」ダイアログで、拡張子 .ejb の付いたファイルを選択し、そしてそのファイル名をダブルクリックします。選択したプロジェクトが開かれます。
4. 終了

## プロジェクトを閉じる

1. ファイルメニューを開き、「プロジェクトを閉じる」を選択します。
2. 終了

## プロジェクトを保存

1. ファイルメニューをクリック、そして「プロジェクト保存」を選択するか、あるいはツールバーの「プロジェクトファイルを保存」アイコンをクリックします。
2. 終了

## プロジェクトモジュールリストからプロジェクトを削除する

プロジェクトモジュールリストの削除したいモジュールをマウスで右クリックし、「削除」を選択します。

## 機能モジュールの操作

HT580 EasyJob は多数の異なる機能モジュールを含むことができます。こからは「日付モジュール」、「時刻モジュール」、「ファイルモジュール」、「スクリーンモジュール」です。各モジュールは、いくつかの機能要素を内部に含むことができ、HT580 EasyJob を使用してモジュールに機能要素を追加したり、あるいは削除したりすることができます。

## 日付の追加

1. プロジェクトモジュールリストで開くか新規作成したプロジェクトをマウスで右クリックし、「日付の値」を選択します。
2. 「日付の値」がプロジェクトモジュールリストのプロジェクト名の下に表示されます。そしてその属性を変更/定義することができます。
  - a> 「日付名称」：名称を付けることができます。
  - b> 「区切り」：日付表示の分離子文字を定義することができます。
  - c> 「フォーマット」：日付情報の出力を西暦等に定義することができます。
3. 設定終了

### “時刻の追加

1. プロジェクトモジュールリストで開くか新規作成したプロジェクトをマウスで右クリックし、「時刻の値」を選択します。
2. 「時刻の値」がプロジェクトモジュールリストのプロジェクト名の下に表示されます。そしてその属性を変更/定義することができます。
  - a> 「時間の名前」：時刻の名称を付けることができます。
  - b> 「区切り」：時刻表示の分離子文字を定義することができます。
  - c> 「フォーマット」：時刻表示の出力フォーマットを定義します。
3. 設定終了

### ファイル定義の追加

1. プロジェクトモジュールリストで開くか新規作成したプロジェクトをマウスで右クリックし、「ファイル定義」を選択します。
2. 「ファイル定義」がプロジェクトモジュールリストのプロジェクト名の下に表示されます。そしてその属性を変更/定義することができます。
  - a> 「ファイル定義名称」<sub>1</sub>、本プロジェクトで使用されるファイル名。
  - b> 「操作ファイル名」<sub>1</sub>、実際のファイル名、8.3 フォーマット。
  - c> 「レコードとフィールド情報」<sub>1</sub>、フィールド分離子とレコード分離子を設定。
  - d> 「ファイルフィールド定義」：
    - 1> ファイルフィールドを番号順に定義。
    - 2> 「名前」<sub>1</sub>、プロジェクトで使用するフィールド名。
    - 3> 「タイプ」と「長さ」
    - 4> 「オフセット」<sub>1</sub>、ソフトウェアで自動的に入力。
    - 5> 「文字埋めタイプ」<sub>1</sub>、スペースで前、後ろを埋める、もしくは埋めない。
3. 終了

(メモ: フィールドが入力されるたびに、プログラマは入力した変更を保存するために次の行をクリックしなければなりません。)

## スクリーン定義の追加

1. プロジェクトモジュールリストで開くか新規作成したプロジェクトをマウスで右クリックし、「スクリーン定義」を選択します。
2. 「スクリーン定義」がプロジェクトモジュールリストのプロジェクト名の下に表示されます。そしてその属性を変更/定義することができます。
  - 1> 「スクリーン名称」<sub>」</sub>、特定のスクリーンに名前を付けます、そしてスクリーンのフローチャートゾーン対応する名称とスクリーンコントロールオブジェクトの名前が同時に変更されます。
  - 2> 「プロパティ」ページ  
「スクリーンクリア」<sub>」</sub>、「クリアしない」<sub>」</sub>、「クリア」<sub>」</sub>、そして「部分クリア」のいずれかをセットすることができます。
  - 3> 「情報」ページ
    - a> 「ビープ情報」はこのスクリーンが表示されたときにビープ音を出すようにセットすることができます。そしてどのようなビープ音を出すかを定義することができます。
    - b> 「何かキーを押して続ける」はスクリーンが表示されたときにいったん停止し、何らかのキー入力を待ちます。
    - c> 「遅延時間」はスクリーンが表示された後の遅延時間を設定します。
    - d> 「行き先」はプログラムの他の場所へジャンプするように設定します。すでに作成された場所をセットするか、プログラムの作成が終わったときまでブランクにして後で修正することもできます。
  - 4> 「ファンクションキー」ページ  
プログラムのフローをコントロールするために HT580 の各キーを使用することができます。モジュールを繰り返す場所へジャンプ、あるいはジャンプをやめる、あるいは別の制御をすることができます。
3. 終了

## 機能モジュールの削除方法

削除したいモジュールを選択し、マウスで右クリックし、そして選択したモジュールを削除するためにメニューの「削除」を選択します。

## スクリーン定義モジュールの要素

プロジェクトの「スクリーン定義」モジュールには多数の要素があり、HT580 EasyJob は要素を追加、修正、そして削除するために要素にアクセスすることができます。

### 「ラベル」の追加

1. 対象となるスクリーンのスクリーンコントロールオブジェクトエリアでマウスボタンを右クリックします。そしてそのスクリーンの新しいラベルを作成するために「ラベ

ル定義」を選択します。定義したラベルを選択すると属性設定ゾーンにラベルの現在の属性が表示されます。

2. 属性設定エリアで、「ラベル定義」について以下のオプションがあります。

1> ラベルの名前を定義する「ラベル名称」。ラベル名称は英数字を使用します。

2> 「プロパティ」ページ

a> 「ディスプレイ」、「場所」、ラベルの表示を開始する行と列。

b> 「不可視」、これを選択した場合、プロジェクトの実行時ラベルは見えません。

c> 「ブラック表示」、これを選択した場合、ラベルを白黒反転させて表示します。通常は黒の背景に白抜き文字を表示します。

「パスワード形式」、文字をパスワード入力の形式で表示します。実際の文字はユーザには見えません。表示される情報は後で入力することができます。

「行き先」はプログラムの他の場所へジャンプするように設定します。すでに作成された場所をセットするか、プログラムの作成が終わったときまでブランクにして後で修正することもできます。

3> 「値」ページ

ラベルの値を固定した値にセットするか、あるいは他の要素から値をインポートします。目的の要素がまだできていなければ、空白のままにして完成したときにセットすることができます。

3. 終了

### テキスト定義の追加

1. 対象とするスクリーンのスクリーンコントロールオブジェクトエリアで右マウスボタンをクリックし、新しい「テキスト定義」を作成するために「テキスト定義」を選択します。作成した「テキスト定義」を選択すると属性設定ゾーンは現在の属性を表示します。

2. 属性設定エリアで、以下のオプションが「テキスト定義」にあります。

1> 「入力テキスト定義名称」は「テキスト定義」の名前を定義します。英数字を使用します。

2> 「入力許可」ページ

「入力モード」はスキャナ入力またはキーボード入力、あるいは両方の使用をするかどうかを決めます。

「入力タイプ」は、入力するデータのタイプ、数字、英字等を定義します。

「入力長」は、入力の最小長と最大長を定義します。

3> 「基本」ページ:

「入力行」と「入力列」は入力フィールドの場所を定義します。

「パスワード入力」は、入力がパスワードスタイルの保護が必要かどうかをセットします。

「入力時値をクリア」は、プログラムが入力フィールドのエリアをクリアしなければならぬ場合にセットします。

「定数値表示」は、フィールドに標準の固定値がある場合にセットします。これを選択した場合、「定数値」の入力フィールドに値を入力してください。

「参照値」(あるいは「基準値」)は、プログラム中の他の要素を参照して値を示す場合にセットします。

#### 4> 「キーセット」ページ

特定のキーを押すとある指定した場所へプログラムが移動するように定義します。これはメニューなどに便利です。フィールドで右マウスボタンをクリックし、「追加」を選択、「キーを押す」でキーを選択、そして「実行ポイント」で行き先を選択します。

#### 5> 「次の動作の標準値」ページ

1) 「ENT を押し続ける」を選択した場合、続けるためには「ENT」キーを押さなければなりません。

ここではプログラムがこの実行終了時にどこに行くかを定義します。

2) 「テキスト入力の説明」

テキスト定義の説明をここに入力することができます。

### 3. 終了

#### 検索定義の追加

スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアで、右マウスボタンをクリックし「検索定義」を選択します。そして“検索定義 n”の新しい項目を表示します。その属性は属性設定ゾーンの右側に表示されます。

属性設定ゾーンで、以下の設定を行うことができます。

検索定義名称: 名前を定義します。英数字を使用します。

「基本」ページ

検索ファイル: どのファイルを検索するかを指定します。

検索開始: 最初のレコードから、現在のレコードから、あるいは最後のレコードから

検索モード: 検索の方向、“前方”あるいは“後方”

「検索項目」ページ

定数値検索: 固定キーでレコード検索

基準値検索(あるいは参照値検索): 前に定義したフィールドでレコード検索

「次の動作」ページ

次に実行する動作を定義します。

検索成功時行き先: 項目の検索が成功した場合にこの動作を実行します。

検索失敗時行き先: 項目が見つからなかった場合にこの動作を実行します。

検索の説明: この設定の説明を入力します。

## "変更定義の追加

スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアで、右マウスボタンをクリックし「変更定義」を選択します。そして「変更定義 n」の新しい項目を表示します。その属性は属性設定ゾーンの右側に表示されます。

属性設定ゾーンで、以下の設定を行うことができます。

変更ファイル定義名称：名前を定義します。英数字を使用します。

基本ページ

変更ファイル：どのファイルとフィールドを変更するかを指定します。

変更タイプ：

加算：前に定義したフィールドとデータを加えます。そして「変更ファイル」にまた保存します。

減算：前に定義したフィールドから現在のデータを引きます。そして変更ファイルにまた保存します。

上書き：現在のデータを前に定義したフィールドに上書きします。

検索項目ページ

定数値(または固定値)：固定キーでレコードを検索します。

基準値(または参照値)：前に定義したフィールドでレコードを検索します。

次の動作ページ：次に実行する動作を定義します。

変更成功時行き先：項目の変更が成功した場合にこの動作を実行します。

変更失敗時行き先：項目が変更できなかった場合にこの動作を実行します。

変更の説明：この設定の説明を入力します。

## 保存定義の追加

スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアで、右マウスボタンをクリックし「保存定義」を選択します。そして“保存定義 n”の新しい項目を表示します。その属性は属性設定ゾーンの右側に表示されます。

属性設定ゾーンで、以下の設定を行うことができます。

保存ファイル定義：名前を定義します。英数字を使用します。

基本ページ

保存ファイル：どのファイルとフィールドを保存するかを指定します。

保存タイプ：「追加」または「上書き」

レコード定義ページ：

レコードファイルにフィールドを追加するために右マウスボタンをクリックします。

次の動作：次に実行する動作を定義します。

保存成功時行き先：データの保存ができた場合にこの動作を実行します。

保存失敗時行き先：データの保存ができなかった場合にこの動作を実行します。

保存の説明：この設定の説明を入力します。

## ブラウザ方向定義の追加

(注: この機能は「ブラウザ定義」と一緒に使用しなければなりません。一般に、前/次のレコードまたは前/次のページを見るために2回「ブラウザ方向定義」を使用します。ブラウザ機能を開始するときに、方向を前方にセットし、そして「ブラウザ方向定義」設定に従います。)

スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアで、右マウスボタンをクリックし「ブラウザ方向定義」を選択します。そして“ブラウザ方向定義 n”の新しい項目を表示します。その属性は属性設定ゾーンの右側に表示されます。

属性設定ゾーンで、以下の設定を行うことができます。

ブラウザ方向定義名称: 名前を定義します。

基本ページ

ブラウザ方向: ブラウザの方向。「前方」または「後方」

行き先標準値: 次に実行する項目を定義します。

ブラウザ方向の説明: この設定の説明を入力します。

## ブラウザ定義の追加

(注: 「ブラウザ定義」は「ブラウザ方向定義」と一緒に使用しなければなりません。言い換えると、これは「ブラウザ方向定義」の実行を必要とし、その後に「ブラウザ定義」を実行します。)

スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアで、右マウスボタンをクリックし「ブラウザ定義」を選択します。そして“ブラウザ定義 n”の新しい項目を表示します。その属性は属性設定ゾーンの右側に表示されます。

属性設定ゾーンで、以下の設定を行うことができます。

ブラウザファイル定義名): 名前を定義します。英数字を使用します。

基本ページ

ブラウザファイル: 追加したファイルとフィールド名を選択します。

ブラウザタイプ: 「連続」: 「連続」はファイルの最初からレコードを表示します。

検索: 前に定義したデータによります。

ブラウザモード(または Browser モード):

1レコード表示: 一つのレコードだけを表示します。

ページ表示: 同じページのいくつかのレコードを表示します。各ページのレコード数を定義する必要があります。

検索項目:

ブラウザ定数値(またはブラウザ固定値): 固定キーによってレコードを検索します。

ブラウザ基準値(またはブラウザ参照値): 前に定義したフィールドに従ってレコードを検

索します。

次の動作：次に実行しなければならない動作を定義します。

先頭レコードブラウズ：最初のレコードにスクロールする場合

最終レコードブラウズ：最後のレコードにスクロールする場合

メッセージ初期値：標準メッセージ

ブラウザの説明：この設定の説明を入力します。

### 削除定義の追加

スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアで、右マウスボタンをクリックし「削除定義」を選択します。そして“削除定義 n”の新しい項目を表示します。その属性は属性設定ゾーンの右側に表示されます。

属性設定ゾーンで、以下の設定を行うことができます。

削除定義名称：名前を定義します。

### 基本ページ

削除ファイル：削除するファイルを選択します。(ファイル定義で定義したもの)

削除モード：

ファイル全体：ファイル全体を削除します。

現在のレコード：現在のレコードを削除します。

最後のレコード：最後のレコードを削除します。

次のレコード表示：削除の後に次のレコードを表示します。

次の動作ページ：「削除定義」を実行した後の次の動作を定義します。

削除成功の行き先：ファイル/レコードを正常に削除した後でこの項目を実行します。

削除失敗の行き先：ファイル/レコードの削除に失敗した場合、この項目を実行します。

削除の説明：この設定の説明を入力します。

### ファイルレコード番号カウン트의追加

ファイルのレコード数を数えるために、スクリーンコントロールオブジェクトリストのエリアで、右マウスボタンをクリックし「ファイルレコード番号カウン트」を選択します。そして“ファイルレコード番号カウン트 n”の新しい項目を表示します。その属性は属性設定ゾーンの右側に表示されます。

属性設定ゾーンで、以下の設定を行うことができます。

名称：名前を定義します。

ファイル名：カウンツするターゲットファイルです。

次の動作：次に実行する項目です。

カウンツの説明：この設定の説明を入力します。

### **スクリーン定義の要素を削除する方法**

マウスをスクリーンコントロールオブジェクトのエリアに移動し、リストツリーを広げ、右マウスボタンで「削除」を選択します。