
CRT画面帳票作成ツール

SimpleMaster

レイアウト作成プログラム 説明書



目次

	ページ
1 概要 -----	1
2 メニュー -----	5
3 プロジェクト -----	18
4 レイアウト -----	23
5 描画要素 -----	26
6 描画要素詳細 -----	34

Windows 版 と Linux 版の相違点

レイアウト作成プログラム **SimpleMaster** ではダイアログボックスの表示形式などに相違点がありますが、設定する項目、内容は同一です。

作成したアプリケーションプログラムの実行内容は同一です。

その他、明確な相違点がある場合には説明書に記述しています。

改訂記録

2004/01/15	Ver1.01	新規作成
2004/06/01	Ver1.11	スプレッドシート機能追加

1 概要

レイアウト作成プログラム **SimpleMaster** は簡単なマウス操作、キーボード入力で CRT 画面表示、帳票印字用のレイアウトを作成することができます。

1 - 1 SimpleMaster の動作環境

SimpleMaster は Microsoft Windows が導入されたパーソナルコンピュータで実行することができます。

Windows 版

対応する OS Windows 95 / 98 / Me
 Windows NT 3.51 / 4.0
 Windows 2000 Professional
 Windows XP Home / Professional Edition
[注意] Windows95 の場合表示色に制約がありますが実行は可能です。

必要なハードウェア

Windows の実行に必要な マウス、キーボード など
必要なハードディスク容量 30 MByte 以下

必要なソフトウェア (SimpleMaster には含まれていません。)

アプリケーションプログラムの開発に下記のコンパイラが必要です。
Microsoft Visual C++ V6.0 または V7.0 (Microsoft Visual Studio .Net に付属)
Microsoft Excel (98 以降)
Excel が使用できない環境では一部の機能に制約がありますが実行は可能です。
Adobe Acrobat Reader
各種ドキュメントは PDF 形式のファイルで準備しています。
お客様のパソコンに Adobe Acrobat Reader がインストールされていない場合は
アドビシステムズの Web ページ <http://www.adobe.co.jp/> よりダウンロードしてください。

Linux / Unix 版

対応する OS

必要なハードウェア

必要なソフトウェア

1 - 2 SimpleMaster のインストール

Windows 版

SimpleMaster の CD - ROM を挿入するとインストールプログラムが自動起動します。
自動起動しない場合には CD - ROM の Install.exe を直接実行してください。

インストールプログラムでは次の処理を行います。

- (1) SimpleMaster および関連プログラム、データを指定されたドライブ、フォルダーへ複写します。
- (2) SimpleMaster のショートカットを作成し、スタートメニューおよびデスクトップに配置します。
- (3) プロジェクトファイル(拡張子 prj)、レイアウトファイル(拡張子 ptn)を SimpleMaster と関連付けします。

Linux 版

Linux 版 SimpleMaster にはインストールプログラムは付属していません。
次のコマンドで圧縮されたファイルを解凍してください。

```
#tar xvfz SimpleMaster.tar.gz
```

1 - 3 SimpleMaster の起動

Windows 版

次の方法で起動することができます。

- (1) デスクトップに置かれた SimpleMaster のアイコンをダブルクリック
 - (2) スタートメニューより SimpleMaster [レイアウト作成] を選択
 - (3) エクスプローラで SimpleMaster のプロジェクトファイル(拡張子 .prj)をダブルクリック
 - (4) エクスプローラで SimpleMaster のレイアウトファイル(拡張子 .ptn)をダブルクリック
- (1)または(2)の方法で起動した場合、前回に使用したプロジェクトが読み込まれた状態で起動します。
(3)の方法で起動した場合、指定されたプロジェクトが読み込まれた状態で起動します。
(4)の方法で起動した場合、レイアウトに対応したプロジェクトが読み込まれ、レイアウトが開かれた状態で起動します。ただし、プロジェクトファイルが同一のフォルダーに存在しない場合レイアウトは読み込まれません。

Linux 版

1 - 4 SimpleMaster の環境設定ファイル

SimpleMaster を実行するためには、実行プログラム(SimpleMaster.exe、Linux 版では SimpleMaster)と同一のフォルダーに環境設定ファイル(SimpleMaster.ini)が格納されていなければなりません。

環境設定ファイル には次の情報が設定されます。

No.	セクション名	設定内容	備考
1	PROJECT	前回に使用したプロジェクト情報	修正不可
2	PROJNAME	過去に使用したプロジェクト情報	(消去は可)
3	PROJDATA	プロジェクトデータ既定値	修正可
4	PTRNDATA	レイアウトデータ初期値	
5	FONTNAME	文字フォント名称	
6	PRINTER	ハードコピー用プリンター設定値	

[PROJECT] ; 前回使用したプロジェクト
PROJECT=SimpleDemo,D:¥SimpleMaster¥Sample¥Demo¥Ptrn
WINDOW=23,23,1013,792

[PROJNAME] ; プロジェクト名一覧
PROJNAME0=テスト,C:¥Program Files¥SimpleMaster¥Sample¥Test¥Ptrn
PROJNAME1=SimpleDemo,D:¥SimpleMaster¥Sample¥Demo¥Ptrn

前回使用したプロジェクト名と格納先フォルダー名
閉じた時のウィンドウの表示位置
過去に開いたことがあるプロジェクト名とプロジェクト格納先フォルダー名

フォルダー名の表記方法が Windows 版 と Linux 版 ではことなりますが、設定される内容は同一です。

[PROJDATA] ; プロジェクト既定値

No.	キー名	設定内容	備考
1	PTRNSIZE	フルスクリーン時の画面の大きさ 0:800×600 / 1:1024×768 / 2:1280×1024 3:1152×864 / 4:1280×960 / 5:1400×1050 6:1600×1200	
2	LANGUAGE	多国籍言語対応 0:1カ国 / 1:2ヶ国 / 2:3ヶ国	
3	COLORTYPE	表示色切替え 0:2系統 / 1:4系統	
4	NAME	プロジェクト名	親ウィンドウ用初期値
5	PTRN	プロジェクト情報格納先フォルダー名	
6	PROG	ロジック情報格納先フォルダー名	
7	MAIN1	タイトル領域 高さ、前景色、背景色番号	
8	MAIN2	タイトル文字 フォント番号、表示位置	子ウィンドウ用初期値
9	MAIN3	ロゴマーク表示、ハードコピーボタン表示	
10	MAIN4	バージョン情報画面、メンテナンス画面	
11	MAIN5	日付・時刻表示形式、文字フォント番号	
12	MAIN6	作業領域 背景色番号	
13	MAIN7	ボタン領域 高さ、背景色番号	
14	CHILD1	タイトル領域 高さ、前景色、背景色番号	
15	CHILD2	タイトル文字 フォント番号、表示位置	
16	CHILD3	作業領域 背景色番号	
17	CHILD4	外枠 枠幅、表示色番号	
18	CHILD5	作業領域の大きさ (初期値)	
19	MOUSE	マウス形状	
20	KEYCOLOR	キー入力時の 文字表示色、背景色番号	
21	GRIDDATA	方眼 X / Y間隔、表示色番号	
22	COLOR0 ~ 99	表示色選択画面での表示色初期値 (*1)	0 ~ 99 は表示色番号
23	FONT0 ~ 19	文字フォント (*2)	言語(1)用
24	FONT20 ~ 39		言語(2)用
25	FONT40 ~ 59		言語(3)用

[PTRNDATA] ; 画面/帳票データ初期値

ZOOM=2

TITLE=

レイアウトを新規作成する場合の初期値を設定します。

ZOOM 表示倍率を指定します。 0:500% / 1:200% / 2:100% / 3:75% / 4:50%

TITLE 画面名称の初期値を指定します。

[FONTNAME] ; 文字フォント名称

FONT0=標準ゴシック

FONT1=標準明朝

FONT2=M S ゴシック

文字フォント選択画面で選択可能な文字フォント名称を指定します。

FONT0 ~ FONT19 の20項目まで設定することができます。

(*2 で参照、Linux 版では不使用)

[PRINTER] ; ハードコピー

HARDCOPY=0,1,0,10,10

ハードコピー時のプリンター制御情報を指定します。

設定情報の数値は左側より次の内容を設定します。

用紙サイズ 1:A3 / 2:A4 / 3:A5 / 4:B4 / 5:B5

印字方向 0:縦 / 1:横

給紙装置 0:自動選択 / 1:上用紙トレイ / 2:中用紙トレイ

3:下用紙トレイ / 4:用紙カセット / 5:手差しフィーダ / 6:フロントトレイ

左右方向余白 印刷する用紙の大きさに対する比率(%)で設定します。

上下方向余白

用紙サイズに 0 を設定すると、プリンター使用開始時に「プリンター設定」のダイアログボックスが表示され、プリンターの選択、用紙、印字方向などを設定することができます。

[COLOR] ; 表示色設定 (Linux 版のみ)

CURSOR_FG=0,0,0

CURSOR_BG=256,256,256

XPM_COLR1=(Red 成分),(Green 成分),(Blue 成分)

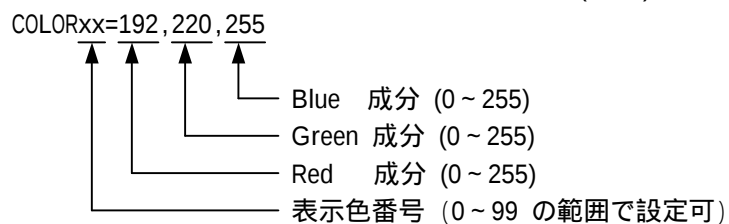
XPM_COLR2=(Red 成分),(Green 成分),(Blue 成分)

XPM_COLR3=(Red 成分),(Green 成分),(Blue 成分)

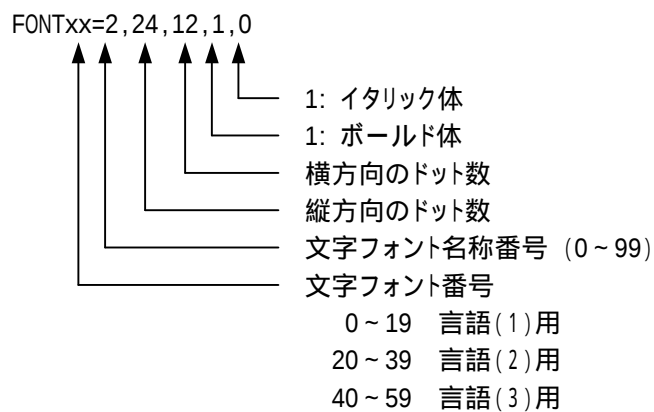
Linux 版では マウスカーソル、スピンボタンなどを XPM 形式のデータで作成しています。

これらの情報はプログラム内部に組み込まれていますので、色の変更はここで行います。

- (* 1) 表示色設定 表示色選択画面で表示される初期値を指定します。
ここで指定されなかった表示色は 黒(0,0,0) で初期化されます。



- (* 2) 文字フォント 文字フォント選択画面での初期値を指定します。



2 メニュー

SimpleMaster には3種類のメニューが準備されています。

ファイルメニュー

プロジェクト、レイアウトの設定を行います。

編集メニュー

レイアウトの編集を行います。

表示メニュー

レイアウトの表示方法を設定します。



2 - 1 ファイルメニュー

プロジェクトの新規作成

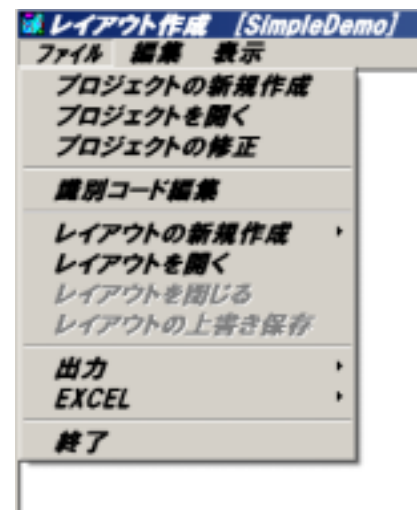
デフォルトの状態が設定されたプロジェクト設定画面が開きます。(詳細は 3 プロジェクト を参照)

プロジェクトを開く

過去に使用したプロジェクトの一覧が表示され、これから編集を行うプロジェクトを選択することができます。(詳細は 3 プロジェクト を参照)

プロジェクトの修正

現在読み込まれているプロジェクトの修正を行うためにプロジェクト設定画面が開きます。
(詳細は 3 プロジェクト を参照)



識別コード編集

ロジック作成に必要なファイルを作成します。
(詳細は ロジック作成の説明書 を参照)

レイアウトの新規作成

作成するウィンドウの種類を選択します。

親ウィンドウ

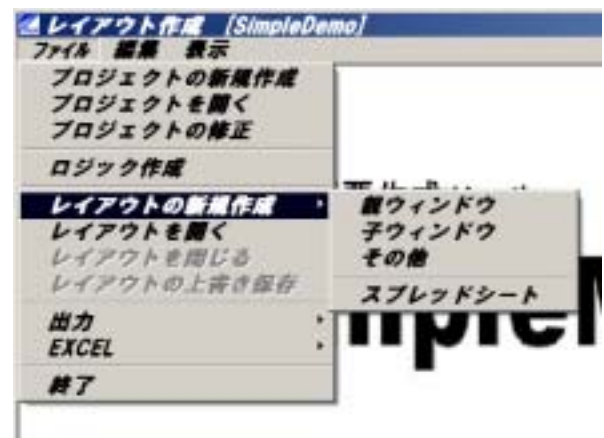
子ウィンドウ

その他

スプレッドシート

選択するとそれぞれのウィンドウに設定されたテンプレートが表示されます。

(詳細は 4 レイアウト を参照)



レイアウトを開く

プロジェクトで指定したフォルダー内のレイアウトの一覧が表示されます。

(詳細は 4 レイアウト を参照)

レイアウトを閉じる

修正したレイアウトを保存します。（詳細は 4 レイアウト を参照）

レイアウトの上書き保存

修正途中のレイアウトをハードディスクに書き込みます。

アプリケーションプログラム実行中にレイアウトを修正し、画面の再表示を行って修正結果を確認するときに使用します。（詳細は 4 レイアウト を参照）

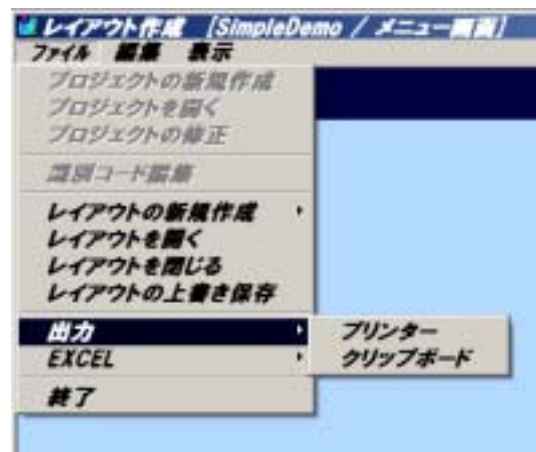
出力

開かれているレイアウトをクリップボードまたはプリンターへ出力します。

レイアウトの表示倍率が 100% の場合にのみ出力することができます。
（表示メニュー / ズーム 参照）

クリップボードへ出力したレイアウトは Microsoft Word などに [貼り付け] することができます。

[注] Linux 版にはこの項目は存在しません。



プリンターへ出力するためには環境設定

ファイル SimpleMaster.ini に出力先プリン

ターに関する情報を設定します。（詳細は 1 - 4 環境設定ファイル を参照）

[PRINTER]
HARDCOPY=0,1,0,10,10

; ハードコピー

Excel

Microsoft Excel とデータの読書きを行います。
Excel プログラムの起動/停止は SimpleMaster 側で行います。
[注] このメニューは Linux 版には存在しません。

レイアウト書込み

Microsoft Excel へレイアウト情報を書込みます。

レイアウト読み込み

Microsoft Excel で修正されたレイアウト情報を読み込みます。

Microsoft Excel への出力例



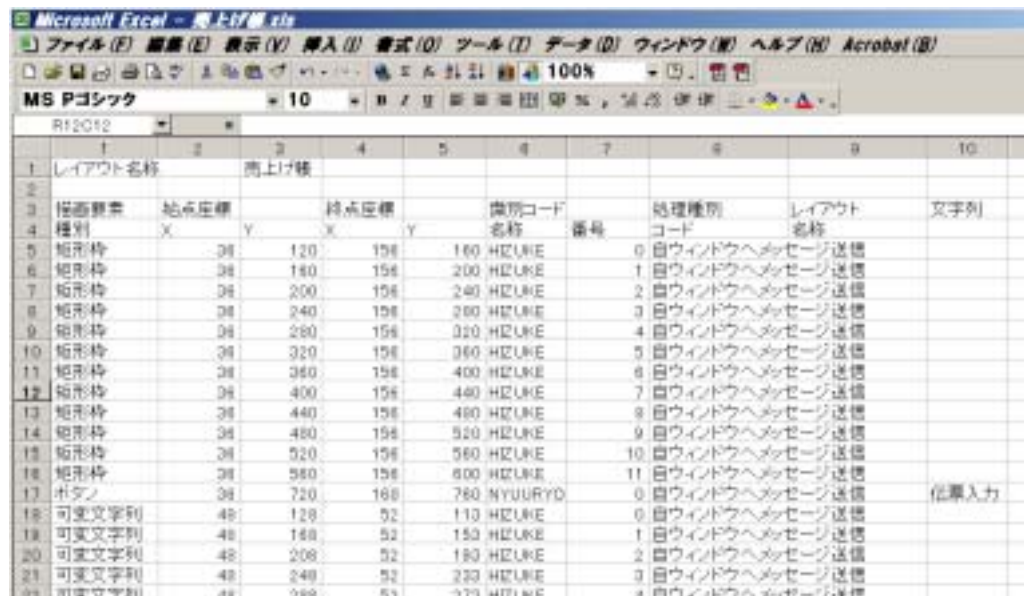
	1	2	3	4	5	6	28	29	30	31	32	33
1	8	64	100	320	180	10	0	1	0		0	売上げ額
2	9	64	220	320	300	10	0	2	0		0	設備回
3	9	912	720	992	790	10	0	12	0		0	終了
4	12	568	560	992	620	0	0	0	0		0	アノテア

1個分の描画要素を1行に書込んでいます。

データの詳細は パッケージプログラム SimplePack 説明書 Page 8/9 を参照してください。
表示色番号などを一括して変える場合に使用することができます。

識別コード

開かれているレイアウトで使用されている識別コードの一覧を出力します。



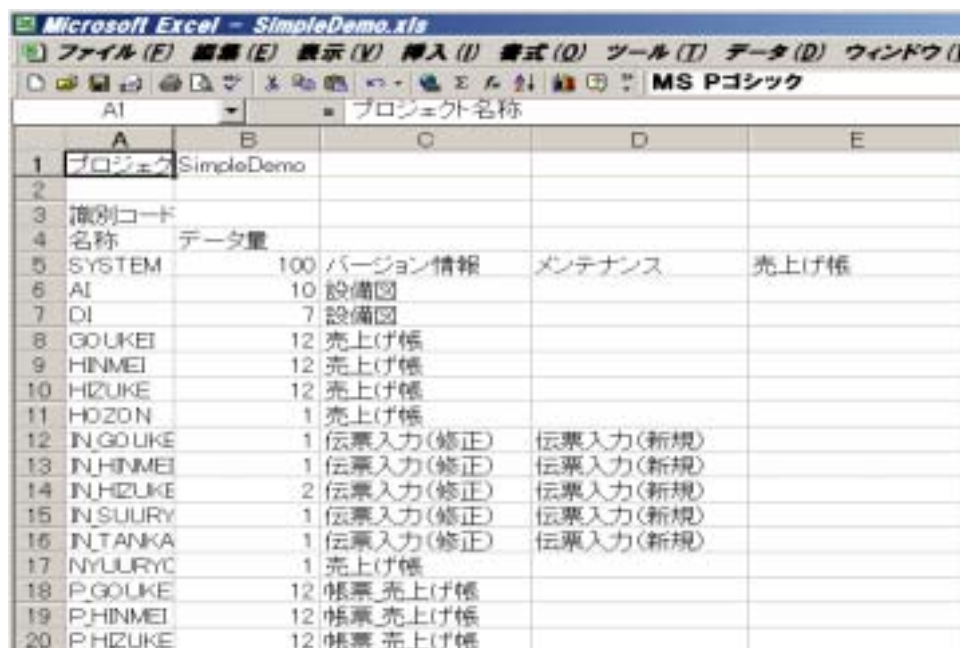
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	レイアウト名称	売上げ額								
2	描画要素	始点座標	終点座標	識別コード	番号	処理種別	レイアウト	文字列		
3	種別	X	Y	X	Y	コード	名称			
4	種別									
5	矩形枠	38	120	158	160	HZLINE	0	自ウィンドウへメッセージ送信		
6	矩形枠	38	180	158	200	HZLINE	1	自ウィンドウへメッセージ送信		
7	矩形枠	38	200	158	240	HZLINE	2	自ウィンドウへメッセージ送信		
8	矩形枠	38	240	158	280	HZLINE	3	自ウィンドウへメッセージ送信		
9	矩形枠	38	280	158	320	HZLINE	4	自ウィンドウへメッセージ送信		
10	矩形枠	38	320	158	360	HZLINE	5	自ウィンドウへメッセージ送信		
11	矩形枠	38	360	158	400	HZLINE	6	自ウィンドウへメッセージ送信		
12	矩形枠	38	400	158	440	HZLINE	7	自ウィンドウへメッセージ送信		
13	矩形枠	38	440	158	480	HZLINE	8	自ウィンドウへメッセージ送信		
14	矩形枠	38	480	158	520	HZLINE	9	自ウィンドウへメッセージ送信		
15	矩形枠	38	520	158	560	HZLINE	10	自ウィンドウへメッセージ送信		
16	矩形枠	38	560	158	600	HZLINE	11	自ウィンドウへメッセージ送信		
17	ボタン	38	720	168	780	NYUURYO	0	自ウィンドウへメッセージ送信		伝票入力
18	可変文字列	48	128	52	110	HZLINE	0	自ウィンドウへメッセージ送信		
19	可変文字列	48	168	52	150	HZLINE	1	自ウィンドウへメッセージ送信		
20	可変文字列	48	208	52	190	HZLINE	2	自ウィンドウへメッセージ送信		
21	可変文字列	48	248	52	230	HZLINE	3	自ウィンドウへメッセージ送信		
22	可変文字列	48	288	52	270	HZLINE	4	自ウィンドウへメッセージ送信		

このファイルはプロジェクトで設定された レイアウト格納フォルダー に Microsoft Excel 形式のファイル [レイアウト名.xls] として書込まれます。

識別コード(一括)

プロジェクト全体で使用されている識別コードの一覧と参照しているレイアウト名を出力します。

このファイルはプロジェクトで設定されたレイアウト格納フォルダー に Microsoft Excel 形式のファイル [プロジェクト名.xls] として書込まれます。



The screenshot shows a Microsoft Excel window titled "Microsoft Excel - SimpleDemo.xls". The menu bar includes "ファイル(F)", "編集(E)", "表示(V)", "挿入(I)", "書式(O)", "ツール(T)", "データ(D)", and "ウィンドウ(W)". The toolbar shows various icons, and the status bar at the bottom indicates "MS Pゴシック". The active sheet is named "プロジェクト名称". The table content is as follows:

	A	B	C	D	E
1	プロジェクト	SimpleDemo			
2					
3	識別コード				
4	名称	データ量			
5	SYSTEM	100	バージョン情報	メンテナンス	売上げ帳
6	AI	10	設備図		
7	DI	7	設備図		
8	GOUKEI	12	売上げ帳		
9	HINMEI	12	売上げ帳		
10	HIZUKE	12	売上げ帳		
11	HOZON	1	売上げ帳		
12	IN_GOUKEI	1	伝票入力(修正)	伝票入力(新規)	
13	IN_HINMEI	1	伝票入力(修正)	伝票入力(新規)	
14	IN_HIZUKE	2	伝票入力(修正)	伝票入力(新規)	
15	IN_SUIRY	1	伝票入力(修正)	伝票入力(新規)	
16	IN_TANKA	1	伝票入力(修正)	伝票入力(新規)	
17	NYUURYO	1	売上げ帳		
18	P_GOUKEI	12	帳票 売上げ帳		
19	P_HINMEI	12	帳票 売上げ帳		
20	P_HIZUKE	12	帳票 売上げ帳		

終了 SimpleMaster を終了します。

2 - 2 編集メニュー

元に戻す

直前の登録、削除などの操作を取消し、操作前の状態に戻します。

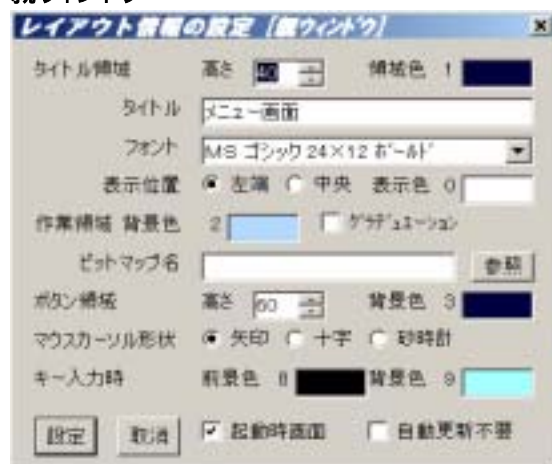
SimpleMaster では直前の10回までの操作を取消することができます。

[注] Linux 版では 文字フォント設定 メニューはありません。



レイアウト情報設定 レイアウト詳細設定画面が開きます。

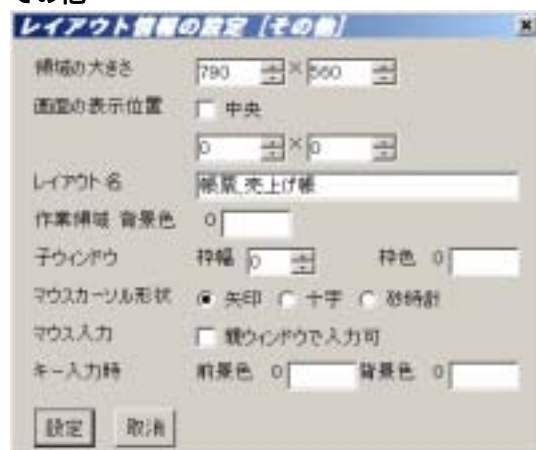
親ウィンドウ



子ウィンドウ



その他

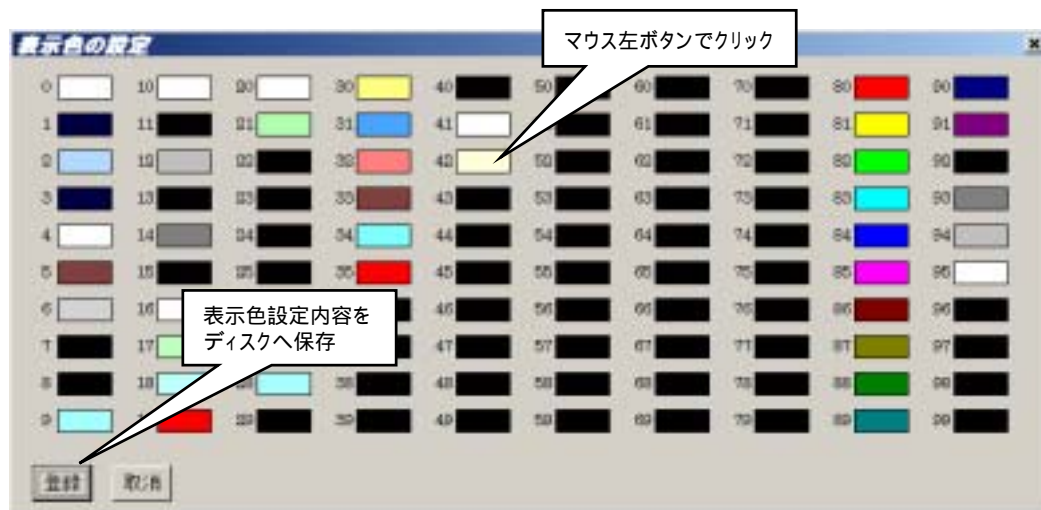


レイアウト名称などの設定を行います。
(詳細は 4 レイアウト を参照)

スプレッドシートに関しては専用の説明書を参照してください。

表示色設定

表示色設定画面が開きます。



表示色の枠内部をマウス左ボタンでクリックすると、Windows 標準の詳細設定ダイアログボックスが表示され、色の設定を行うことができます。



Linux 版では [色の設定] 画面の構成が異なりますが、Windows 版と同様の設定を行うことができます。

表示色の初期値は環境設定ファイルで設定することができます。
(詳細は 1 - 4 環境設定ファイル を参照)

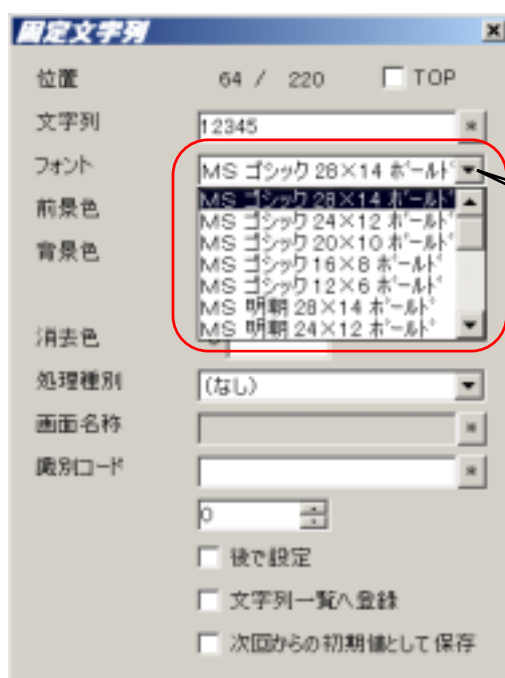
文字フォント設定

文字フォント設定画面が開きます。

Linux 版ではこの項目は存在しません。 文字フォントは環境設定ファイル SimpleMaster.ini で指定します。



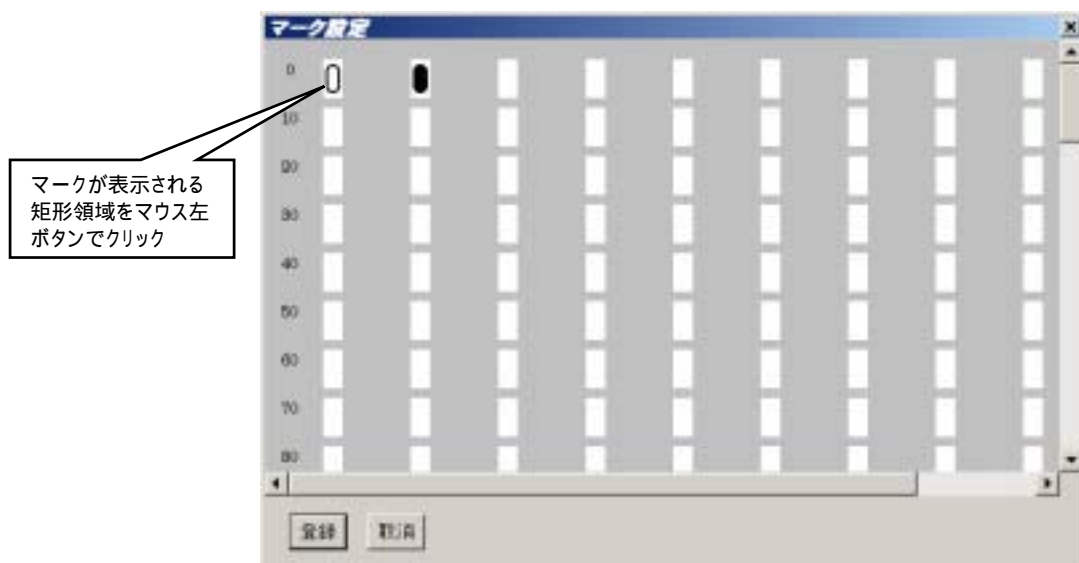
SimpleMaster では固定文字列、ボタンなどで文字列を表示するとき、あらかじめ設定された文字フォントのみを使用することができます。



文字フォントの初期値は環境設定ファイルで設定することができます。
(詳細は 1 - 4 環境設定ファイル を参照)

マーク設定

マーク設定画面が開きます。



マークが表示された矩形領域をマウス左ボタンでクリックすると、マーク編集画面が開きます。

マーク編集画面では

マウス左ボタンで ON のピクセル

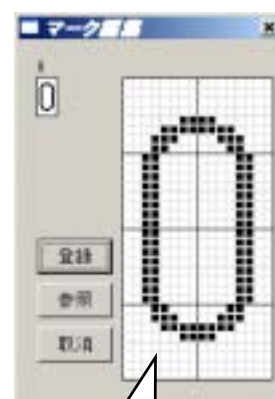
マウス右ボタンで OFF のピクセルを設定します。

[参照] ボタンで、設定済みのマークを複写したり、未設定のマークを選択してすべてのピクセルをクリアすることができます。

[登録] ボタンで編集されたマークデータをマーク選択画面へ登録します。

SimpleMaster ではマークを2値のビットマップとして画面上に配置することができます。

マークは ON / OFF のピクセルにそれぞれ異なった表示色を設定することができます。



マウス左または右ボタンを押したまま移動すると連続したピクセルを設定することができます。

描画要素選択

矩形枠 ~ スピンボタン

それぞれの描画要素が選択され、詳細設定ダイアログボックスが表示されます。

(5 描画要素 参照)



2 - 3 表示メニュー

再表示 レイアウトの再表示を行います。

ズーム レイアウトの表示倍率を切替えます。
500% / 200% / 100% / 75% / 50%
より選択することができます。



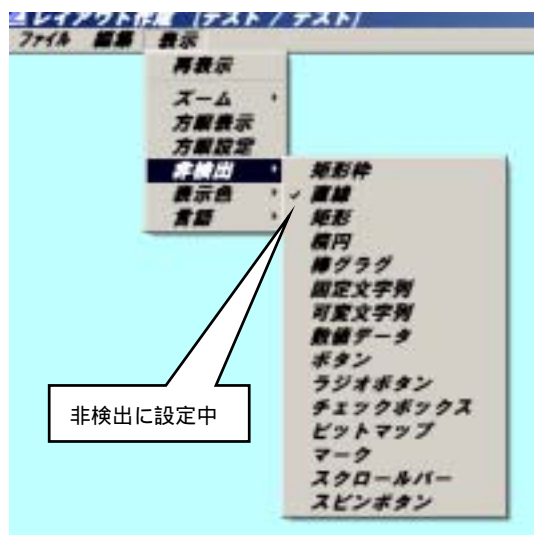
方眼表示 方眼の 表示 / 非表示 を切替えます。

方眼設定 方眼の間隔、表示色を設定します。

罫線の表示色
描画要素を選択した時の外形色
未確定描画要素の外形色



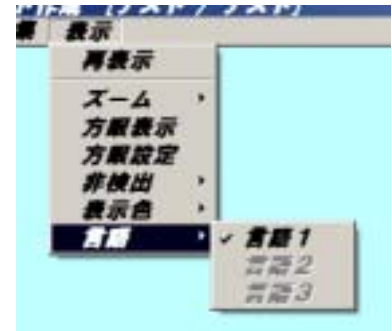
非検出 描画要素の一部を検出できないように設定します。
複数の描画要素が重なって配置されている時、特定の描画要素の選択ができない場合に設定します。



表示色 2系統 または 4系統の表示色を切替えます。表示色を指定する情報を強制的に書き換えるので予期していない表示が行われる場合があります。



言語 プロジェクトで多国籍言語対応が設定されている場合、表示する言語を切り替えます。タイトル、固定文字列、ボタン、ラジオボタン、チェックボックスに適応されます。



2 - 4 マウスメニュー

レイアウト作成プログラム **SimpleMaster** ではレイアウト作成時のマウス左右ボタンを次のように割り当てています。

マウス左ボタン	描画要素を貼り付け時の座標の設定
マウス右ボタン	ポップアップメニューを表示

ポップアップメニューは描画要素の選択状態に応じて次の2種類が準備されています。

描画要素非選択時	描画要素選択 他
描画要素選択時	登録、取消他

描画要素選択 他

再表示、ズーム、方眼表示
表示メニュー と同様の処理を行います。
(2 - 3 表示メニュー 参照)

矩形枠 ~ スピンボタン
それぞれの描画要素が選択され、詳細設定ダイアログ
ボックスが表示されます。(5 描画要素 参照)

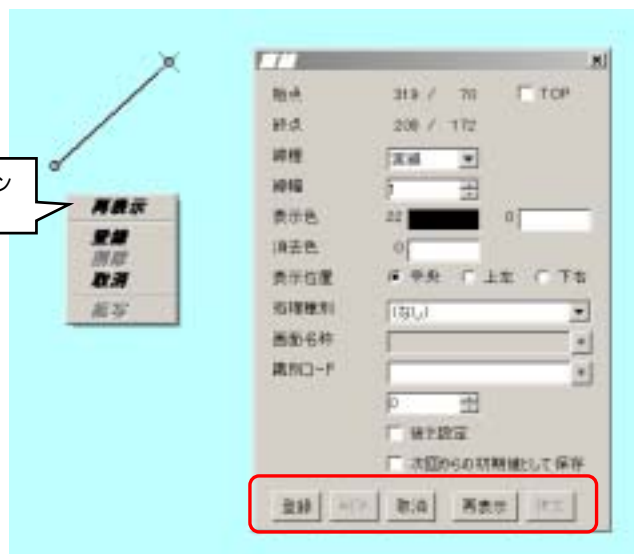


描画要素の登録、取消 他

描画要素選択中にマウス右ボタンをクリックすると登録などを行うポップアップメニューが表示されます。

詳細設定ダイアログボックス下部のボタンと同等の処理が行われます。

ここでマウス右ボタンをクリック



再表示

描画要素の選択が取消され、詳細設定ダイアログボックスは消去されます。

登録

選択中の描画要素をレイアウトとして登録し、選択状態は解除されます

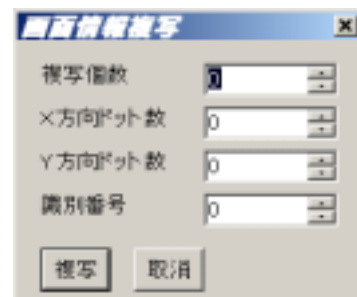
削除 選択中の描画要素をレイアウトから削除します。

取消 描画要素の選択状態を解除します。

複写 複写用詳細設定ダイアログボックスが表示されます。
複写する個数、間隔などを設定して複写を行うことができます。

X / Y 方向ドット数

複写時の間隔を設定します。
正の整数値を指定すると、右 / 下方向
負の整数値を指定すると、左 / 上方向 に複写されます。



3 プロジェクト

SimpleMaster ではレイアウトをプロジェクトを単位として管理します。
プロジェクトごとに専用のフォルダーを使用し、アプリケーションを構成するすべてのレイアウトや表示色などの情報を管理します。

[ファイルメニュー]で [プロジェクトの新規作成]または[プロジェクトの修正]を選択するとプロジェクトの設定画面が開きます。

3 - 1 全般



プロジェクト名

プロジェクト名を設定します。ここで設定された名称はファイル名として使用されます。

プロジェクトファイル 拡張子 .prj

環境設定ファイル 拡張子 .ini など

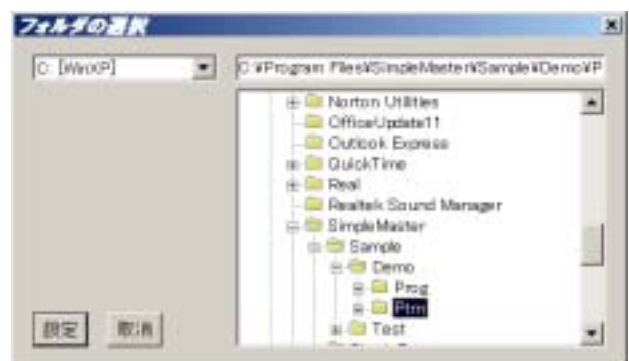
プロジェクト名として日本語を使用することもできます。

プロジェクト格納先フォルダー / ロジック格納先フォルダー

SimpleMaster で作成するレイアウト
ファイル、および、ソースプログラム
を格納するフォルダーを指定します。

右側の [変更] ボタンを押すと
フォルダー選択画面が開かれ既存の
フォルダー または 新規にフォルダー
を設定することができます。

プロジェクト修正時、プロジェクト
格納先フォルダー名が異なっ
ていたら、プロジェクトを構成する
ファイルが複写され、もとのフォルダーは保存されます。



画面の解像度

CRT画面をフルスクリーンで表示するときの画面の大きさを次の7組より選択します。

800×600 / 1024×768 / 1280×1024 /

1152×864 / 1280×960 / 1400×1050 / 1600×1200

多国籍言語対応

タイトル、固定文字列などに最大3組の文字列を設定することができます。

レイアウト情報を格納するファイルは標準で3組の領域を準備しているので日本語で作成し、完成後に英語を追加するようなこともできます。この時、ロジックの修正は不要です。

表示色切替え

直線、矩形、文字列など CRT 画面上に配置する描画要素は2系統、または4系統の表示色を設定しプログラム側から切替えることができます。

レイアウト情報を格納するファイルは標準で4系統分の領域を準備しているので途中で変更することができます。4系統を指定すると詳細設定ダイアログボックスが大きく表示されます。

VB用ロジック作成

ON に設定するとデータ処理部を Microsoft Visual Basic で作成する場合に使用するソースプログラムを自動生成します。

Microsoft Visual C++用のソースファイルは常に自動生成します。

表示色設定

表示色設定ウィンドウが開き、表示色の変更を行うことができます。

(2 - 2 編集メニュー を参照してください。)

フォント設定

文字フォント設定ウィンドウが開き、文字フォントの変更を行うことができます。

(2 - 2 編集メニュー を参照してください。)

規定値に戻す

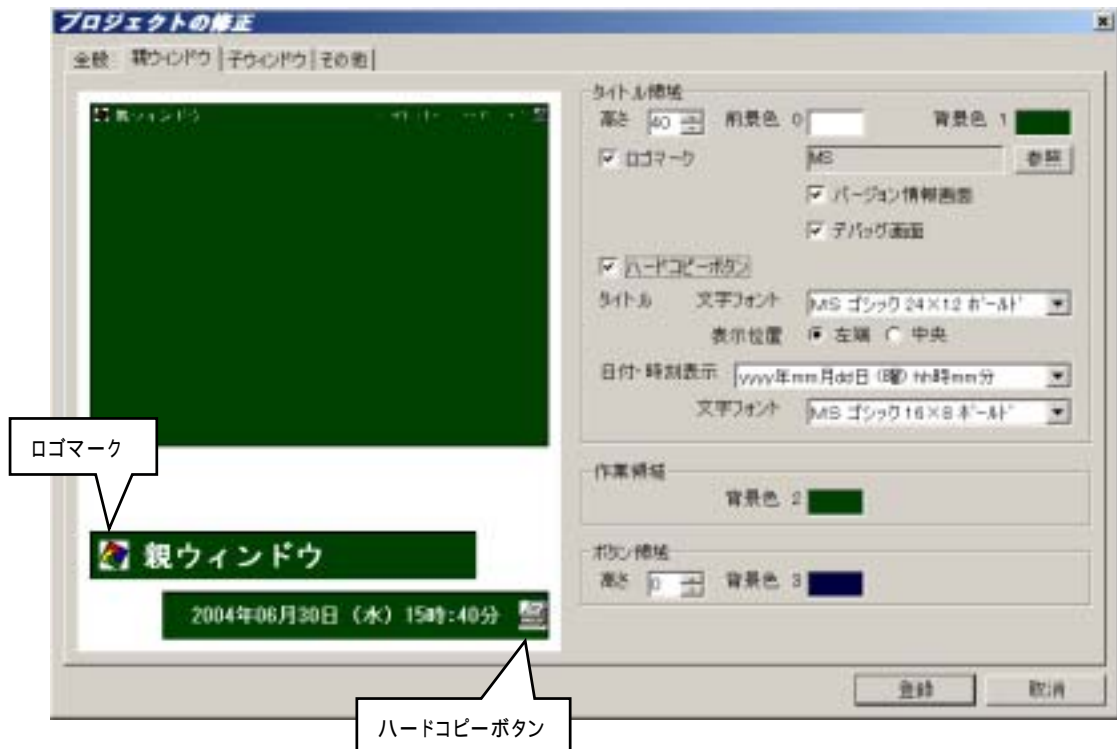
プロジェクトを構成する情報を初期値に戻します。

プロジェクトの初期値は環境設定ファイルで指定することができます。

(1 - 4 環境設定ファイル を参照してください。)

3 - 2 親ウィンドウ

親ウィンドウの表示形式を設定します。



タイトル領域

高さ、タイトル文字表示形式、背景の表示色などの設定を行います。

高さに 0 を設定するとタイトル領域は表示されません。

ロゴマーク

タイトル領域左端にビットマップを表示します。

参照 ボタンを使用して既存のビットマップファイルを選択してください。ここで選択されたビットマップファイルは ページ1/[全般]の画面で設定された [プロジェクト格納先フォルダー]へ複写されます。

ロゴマークを使用するように設定するとロゴマークへのマウス操作でバージョン情報画面とメンテナンス画面を表示できるようになります。

ロゴマークをマウス左ボタンでクリック	バージョン情報画面を表示
ロゴマークをマウス右ボタンでクリック	メンテナンス画面を開く

ハードコピーボタン

タイトル領域右端にビットマップが表示され、マウス左ボタンでクリックすることで画面のハードコピーがプリンターへ出力されます。

Print Screen キーでもハードコピーを出力することもできます。

作業領域

背景色を設定します。

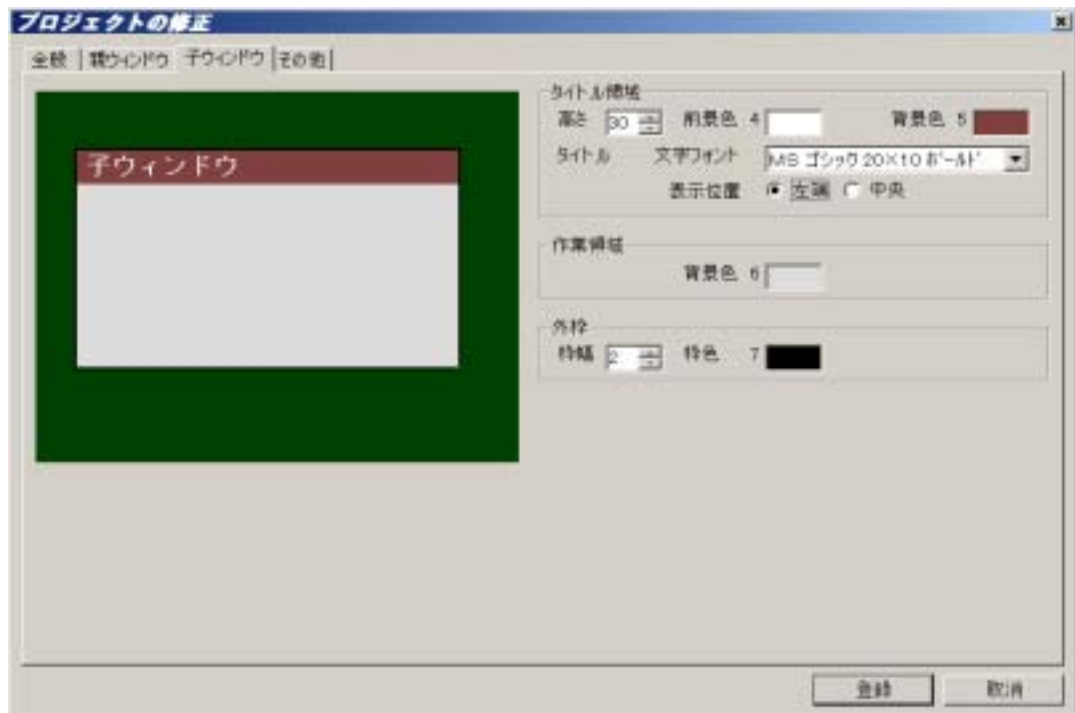
ボタン領域

CRT 画面下部にボタンを配置するための領域として確保することができます。

不要な場合は高さを 0 に設定してください。この領域にはボタン以外の描画要素を貼り付けることもできます。

3 - 3 子ウィンドウ

子ウィンドウの表示形式を設定します。



タイトル領域

高さ、タイトル文字表示形式、背景の表示色などの設定を行います。

ポップアップウィンドウなどでタイトル領域が不要な場合には 高さを0 に設定 してください。

作業領域

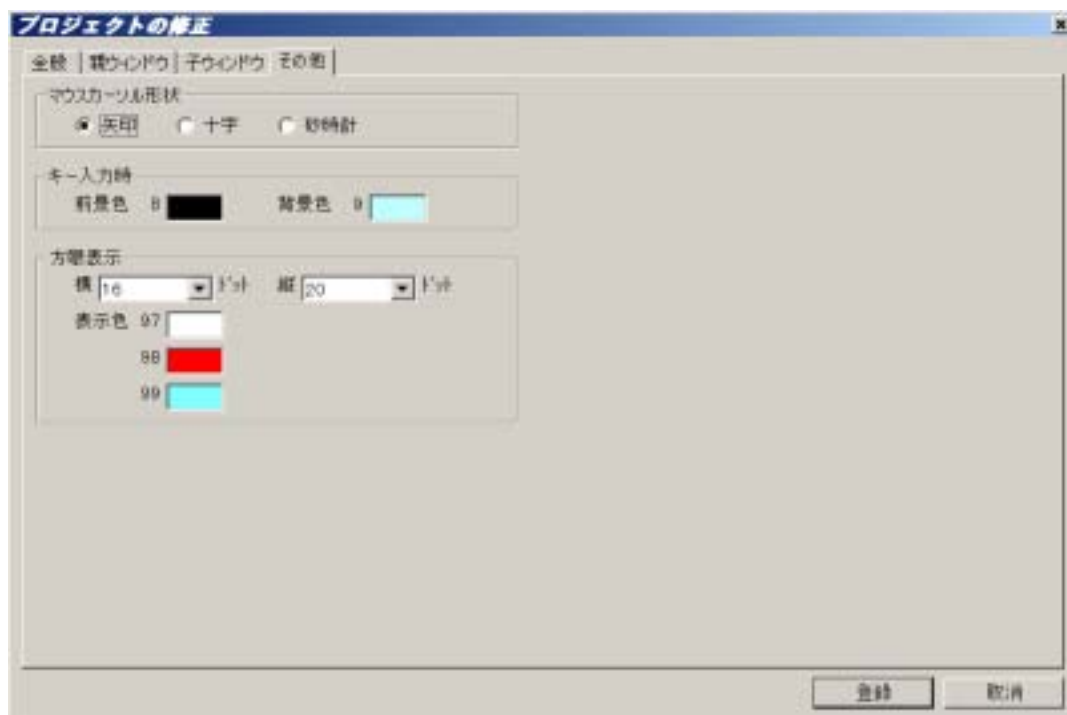
背景色を設定します。

外枠

子ウィンドウの外側に枠を指定された色で表示します。

外枠が不要な場合は 枠幅を0 に設定してください。

3 - 4 その他

**マウスカーソル形状**

矢印 / 十字 / 砂時計 より選択することができます。

SimpleMaster のレイアウトを参照して表示される CRT 画面ではウィンドウごとにマウスカーソルの形状を設定することができます。

キー入力時の表示色

キーボード入力中の文字の表示色 (前景色) と背景色を設定します。

方眼表示

レイアウト作成時に方眼を表示する場合の初期値を設定します。

この設定値はレイアウト作成中に簡単に変更することができます。

表示色

罫線の表示色

描画要素を選択した時の外形色

未確定描画要素の外形色 の3種類を設定します。

4 レイアウト

4 - 1 レイアウトの種類

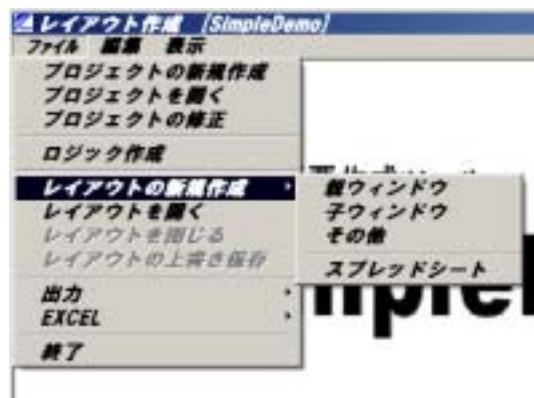
SimpleMaster ではレイアウトを次の3種類に分けて管理します。

親ウィンドウ	プロジェクトで定義されたフルスクリーンで CRT 画面上に表示されます。
子ウィンドウ	フルスクリーンよりも小さい大きさで CRT 画面上に表示されます。
その他	大きさに制約がないウィンドウで、左右上下にスクロールするウィンドウや帳票に使用します。
スプレッドシート	簡単な操作で表形式のレイアウトを作成します。

レイアウトの種類は新規作成時に決まります。

[注意] 親ウィンドウ と 子ウィンドウ

レイアウト作成時、親ウィンドウと子ウィンドウは CRT 画面に表示される時の大きさを意味し、アプリケーションプログラム運用時の親子関係とは異なります。



親ウィンドウ または 子ウィンドウ を作成する場合にはプロジェクトで設定されたそれぞれのテンプレートが開かれ、詳細設定画面で個別の設定を行うことができます。

プロジェクトで設定するテンプレート画面はプロジェクト全体で CRT 画面のイメージを統一化するために使用しています。個々の CRT 画面でテンプレートとは異なるイメージの画面を作成することもできます。

スプレッドシートに関しては専用の説明書を参照してください。

4 - 2 レイアウトの設定

レイアウトの新規作成を選択すると、レイアウトの詳細設定画面が開きます。

レイアウトを開いた状態で [編集]メニュー [レイアウト詳細設定] を選択した場合にも同様の詳細設定画面が開かれます。

親ウィンドウ

タイトル領域

高さを 0 に設定するとタイトル領域は表示されません。

タイトル名はレイアウトファイル名として使用する ので必ず設定します。

作業領域

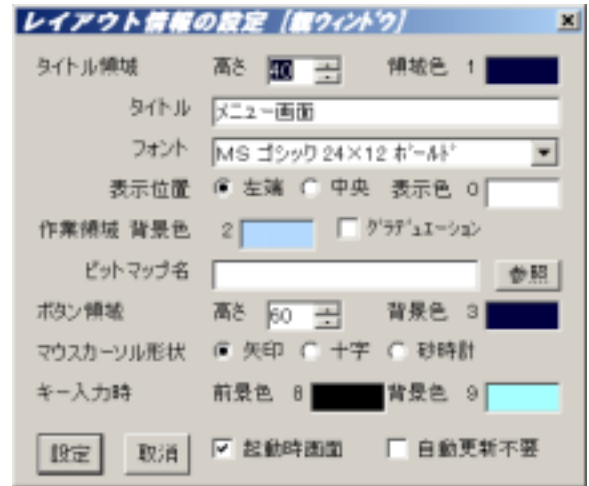
背景にビットマップを表示することができます。直接入力する場合、拡張子.bmp は入力不要です。

参照 ボタンを押すとハードディスク上を探することができます。

ビットマップ名を空白にすると表示は行われません。

ビットマップファイルは次のフォルダーへ複写されます。

(プロジェクト情報格納先フォルダー)¥Bitmap



グラデュエーション をセットすると次のような背景を表示することができます。



ボタン領域

高さを 0 に設定するとボタン領域は表示されません。

キー入力時の前景色、背景色

キーボード入力時に入力域の背景と入力された文字列の表示色を設定することができます。

起動時画面

セットするとアプリケーション起動時に最初に最上位画面として表示されます。

他の画面が起動時画面として設定済みの場合、ここで設定された画面に置換えられます。

自動更新不要

プロジェクトを修正するとプロジェクトに属する 親ウィンドウ / 子ウィンドウ も自動的に修正されます。 自動修正を行いたくない場合にセットします。

子ウィンドウ

画面の大きさ

任意の大きさを設定することができます。

表示位置

中央 をセットすると親ウィンドウの中央に表示されます。

または子ウィンドウの左上座標を設定することができます。

子ウィンドウはタイトル領域をマウス左ボタンでつかみ移動させることができます。移動不可 をセットすると移動することができなくなります。

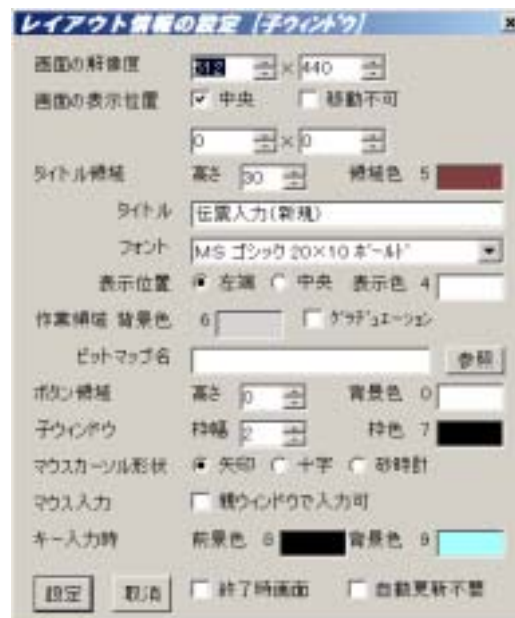
子ウィンドウをアプリケーションプログラムから開く場合は表示位置をプログラムで直接指定することができます。

子ウィンドウ枠

子ウィンドウの境界を明確にするため枠を表示することができます。

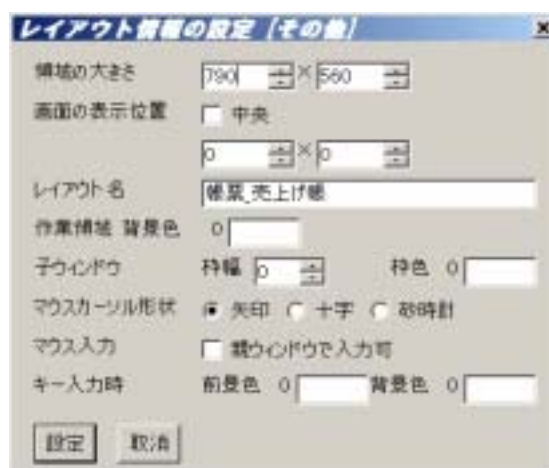
枠幅に 0 以外の数値を設定することで有効となります。

その他の項目は親ウィンドウの説明を参照してください。



その他

作業領域の大きさ、タイトル、背景色などを設定することができます。領域の大きさに制約はありません。



5 描画要素

レイアウトは CRT 画面または帳票用に設定した作業領域に部品 (描画要素) を配置することで作成します。
描画要素として次の15種類が準備されています。

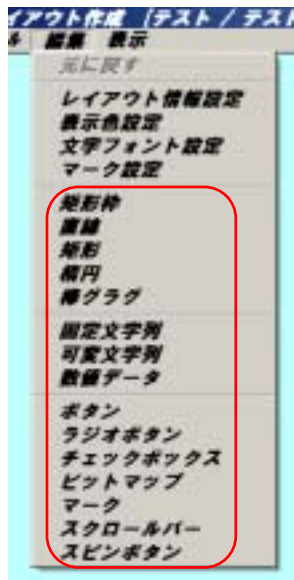
基本図形	矩形枠、直線、矩形、楕円、棒グラフ
文字列	固定文字列、可変文字列、数値データ
コントロール	ボタン、ラジオボタン、チェックボックス ビットマップ、マーク、スクロールバー、スピンボタン

5 - 1 描画要素の選択

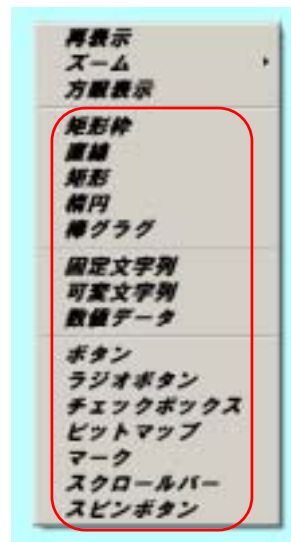
描画要素は次の方法で選択することができます。

- (1) [編集]メニュー より選択
- (2) 作業領域上でマウス右ボタンをクリックしポップアップメニューより選択
- (3) すでに配置済みの描画要素の境界部分をマウス左ボタンでクリック

編集メニュー



マウス右ボタン



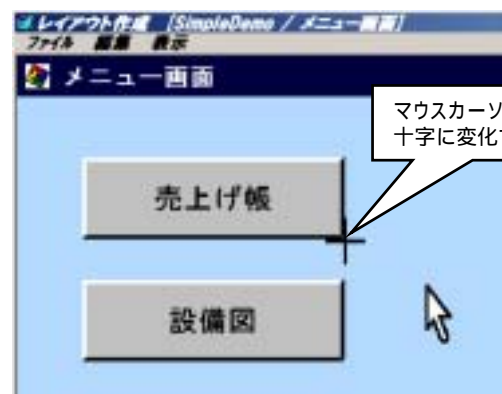
すでに配置済みの描画要素をマウスで選択する場合は次のような操作を行います。
マウスを描画要素の境界部分に移動するとマウスカーソルの形状が 矢印 から 十字 に変化します。
マウスカーソルが十字のときマウス左ボタンをクリックすると選択され、詳細設定ダイアログボックスが表示されます。

描画要素が選択されている時は、マウス右ボタンでメニューを表示することはできません。

描画要素の選択を解除するには、

マウス右ボタンをクリックして表示されるメニューより、[再表示]または[取消]をクリックします。

または、作業領域上で描画要素が配置されていない部分にマウスを移動しマウス左ボタンをクリックします。



マウスカーソル形状が十字に変化する。



5 - 2 表示位置の設定

描画要素により次の2種類があります。

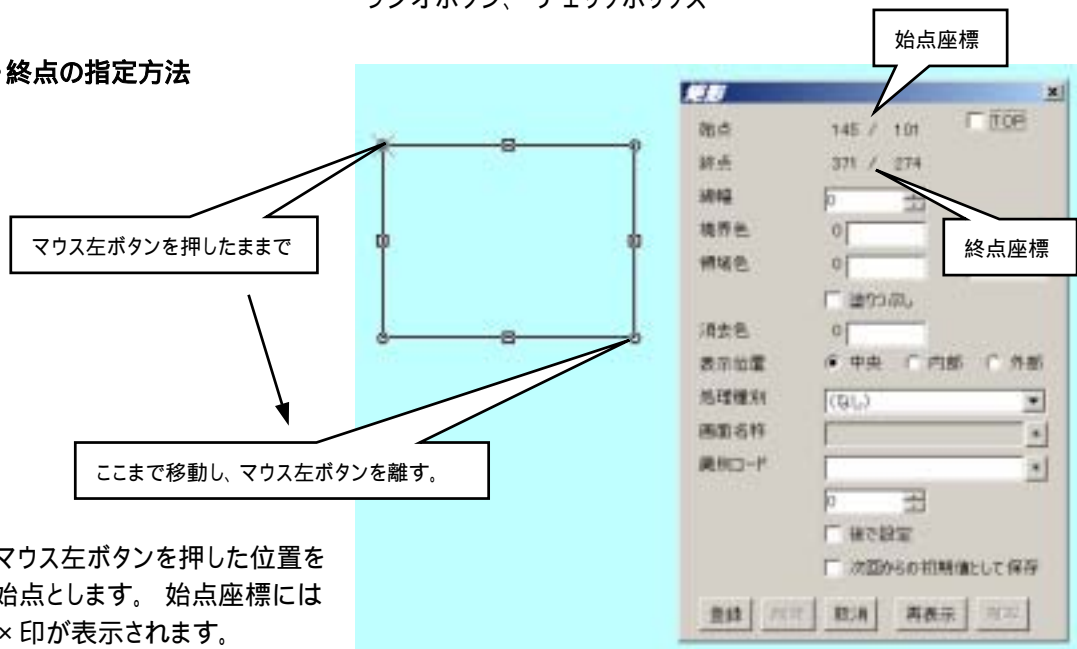
始点・終点を指定する。

矩形枠、直線、矩形、楕円、棒グラフ

始点のみを指定する。

ボタン、ビットマップ、マーク、スクロールバー、スピンドット
固定文字列、可変文字列、数値データ、
ラジオボタン、チェックボックス

始点・終点の指定方法



マウス左ボタンを押した位置を
始点とします。始点座標には
×印が表示されます。

始点のみの指定方法

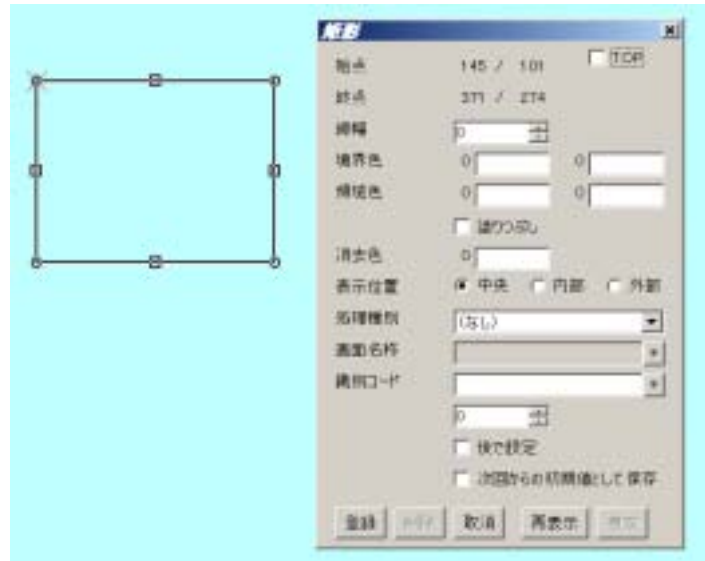
マウス左ボタンを押した位置を始点(×印を表示)とし、マウスを離した位置は無関係とします。
描画要素の大きさは、文字数、文字フォントの大きさに決まります。

始点・終点を指定するとき、上図とは逆に 右下座標 左上座標 の順に指定することもできます。
始点/終点座標は描画要素を登録するとき両者を比較し、左上座標を始点、右下座標を終点 として保存
します。

5 - 3 表示位置と大きさの変更

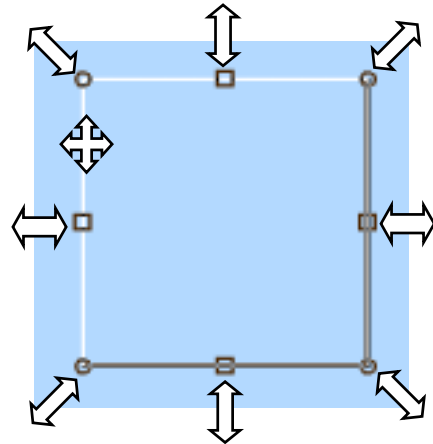
CRT画面上に配置された描画要素の境界部分にマウスカーソルを移動するとカーソル形状が矢印 → 十字 に変化します。マウスカーソル形状が 十字 に変化したときマウス左ボタンをクリックすると描画要素が選択されます。

描画要素選択時、図形の境界部分が右図のように表示され、詳細設定ダイアログボックスが表示されます。



選択された描画要素の境界付近にマウスカーソルを移動すると、マウスカーソル形状が十字から右図のように変化します。

マウスカーソル形状が右図のように変化したときマウス左ボタンを押したままでマウスを移動するとカーソルの方向に従って図形が拡大・縮小されます。所定の大きさに達したときマウス左ボタンを離すと図形の大きさが確定します。



 のカーソルが表示されているときは、大きさは変化せず表示位置のみを移動させることができます。

図形の表示位置と大きさは グリッド線の間隔の 1/2 で揃えられます。

固定文字列などでは、 のカーソルが表示され、表示位置の変更のみが可能です。表示位置はグリッド線の間隔で揃えられます。

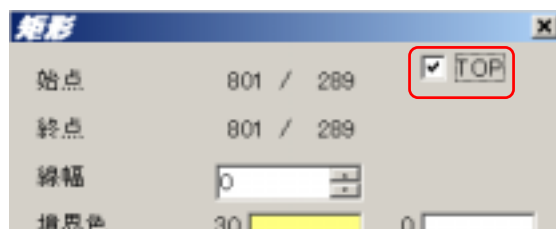
5 - 4 表示順序

SimpleMaster では CRT 画面への表示は次の順序で行います。

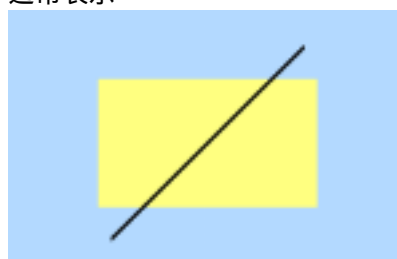
(最初) 矩形枠 矩形 楕円 棒グラフ 直線 ビットマップ マーク
スクロールバー スピンボタン ボタン ラジオボタン チェックボックス
固定文字列 可変文字列 数値データ (最後)

先に表示された描画要素は後で表示される描画要素で上書きされます。

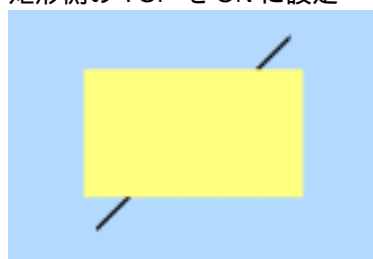
詳細設定ダイアログボックス右上の TOP をセットすることで表示の順序を変更することができます。



通常表示



矩形側の TOP を ON に設定



矩形と直線を重ね合わせて表示するとき、通常は矩形が先に表示され、あとで直線が表示されます。矩形の詳細設定ダイアログボックスで TOP を ON に設定すると表示順序が逆になります。

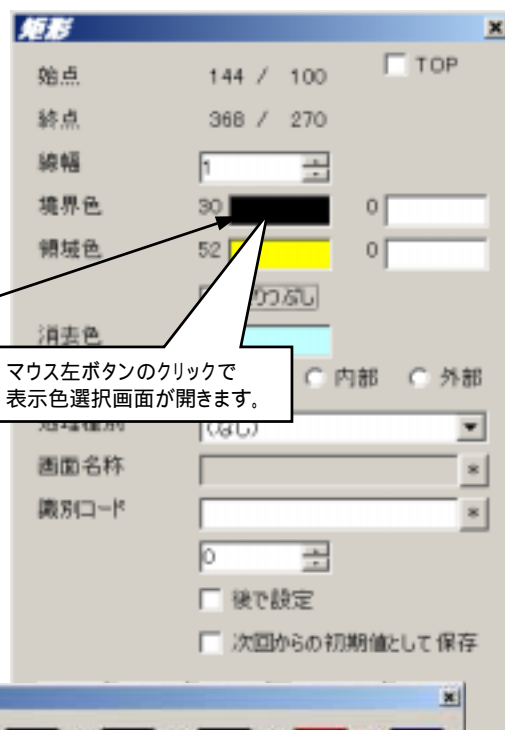
SimpleMaster では TOP が OFF に設定された描画要素を表示順序に従って表示し、その後、TOP が ON に設定された描画要素を表示順序に従って表示します。

5 - 5 表示色選択

SimpleMaster では描画要素に表示色を設定することができます。
表示色はプロジェクト全体で共有されます。

詳細設定ダイアログボックスで表示色の矩形領域をマウス左ボタンでクリックすると、表示色選択画面が開きます。

詳細設定ダイアログボックス



表示選択画面でマウス左ボタンで表示色を選択します。
マウス右ボタンで表示色の矩形領域をクリックすると、表示色作成画面が開きます。
表示色作成後はマウス左ボタンで表示色を選択します。

表示色は [編集メニュー] [表示色作成] でも設定することができます。

マウス左ボタンのクリックで表示色が選択されます。

表示色選択画面



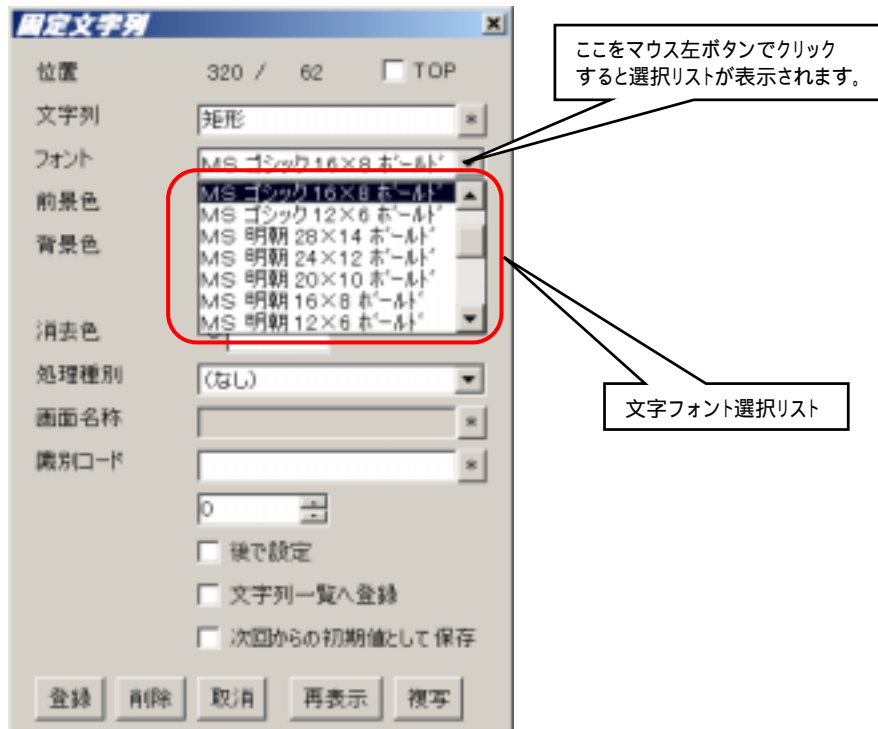
表示色作成画面



Linux 版では画面の構成は異なりますが Windows 版と同様の設定を行うことができます。

5 - 6 文字フォント選択

SimpleMaster では表示速度を早くするためあらかじめ文字フォントを作成しています。
 使用できる文字フォントは 1プロジェクト / 1言語あたり 20個 に制限しています。



プロジェクトで使用できる文字フォントは [編集メニュー] [文字フォント設定] で指定することができます。

(Linux 版では環境設定ファイル SimpleMaster.ini で設定し、プログラム上で修正はできません。)



各言語で選択することができる文字フォントは 環境設定ファイル(SimpleMaster.ini) で設定します。
 文字の大きさ、太字、斜体はこの設定画面で指定することができます。

[注意] ボールド(太字)を指定した場合、文字列は横方向に引き伸ばされ、予定していた領域に正確に表示されない場合があります。横方向の大きさを 1ドット 小さくすることで解決します。

5 - 7 処理種別選択

すべての描画要素には、CRT 画面で表示された描画要素上でマウス左ボタンをクリックした時の処理を定義することができます。

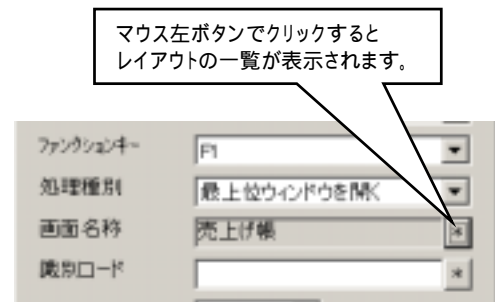
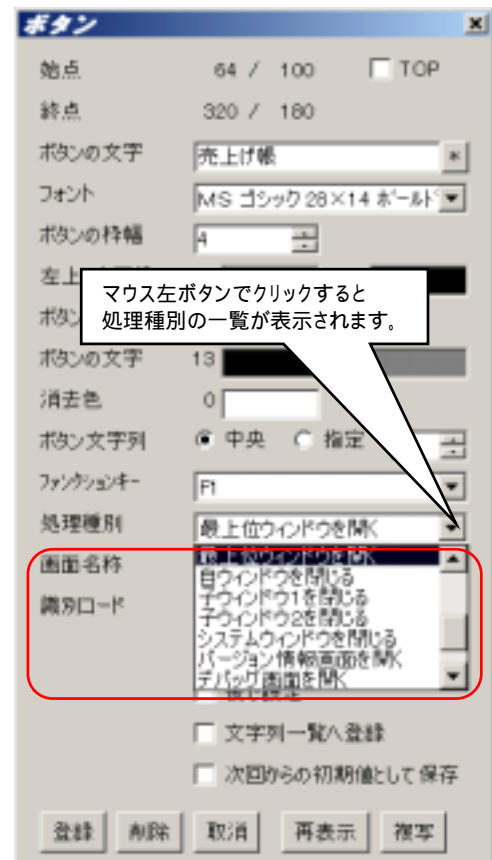
処理種別は次の16種類より選択することができます。

自ウィンドウへメッセージ送信
 子ウィンドウ(1)へメッセージ送信
 子ウィンドウ(2)へメッセージ送信
 親ウィンドウへメッセージ送信
 指定されたウィンドウへ識別コード
 (次項参照)をメッセージとして送ります。メッセージに対応したロジックの記述が必要となります。

子ウィンドウ(1)を開く
 子ウィンドウ(2)を開く
 システムウィンドウを開く
 最上位ウィンドウを開く
 画面名称欄に設定された画面を開きます。ロジックの記述は不要です。

自ウィンドウを閉じる
 子ウィンドウ(1)を閉じる
 子ウィンドウ(2)を閉じる
 システムウィンドウを閉じる
 指定された画面を閉じます。ロジックの記述は不要です。

バージョン情報画面を開く
 デバッグ画面を開く
 ハードコピー
 システム終了
 指定された処理を行います。ロジックの記述は不要です。



5 - 8 識別コード設定

すべての描画要素には識別コードを設定することができます。識別コードはアプリケーションプログラム実行時にメモリ上に確保された領域を参照するための情報で、それぞれの描画要素が識別コードを参照して描画されます。その他、マウス操作時にロジック部に渡すメッセージなどにも使用されます。

識別コードは 文字列と4桁の数値(0 ~ 9999)で指定します。

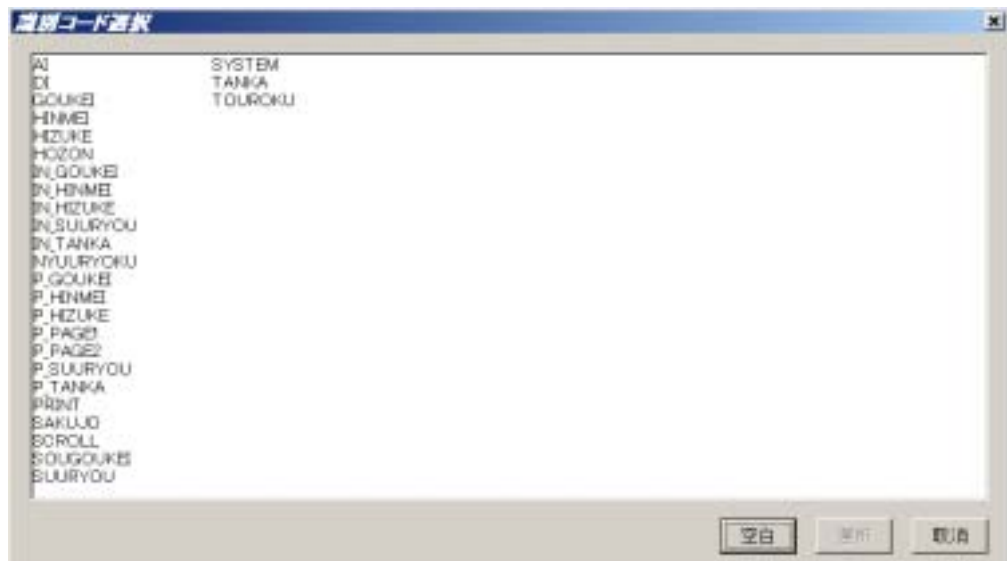
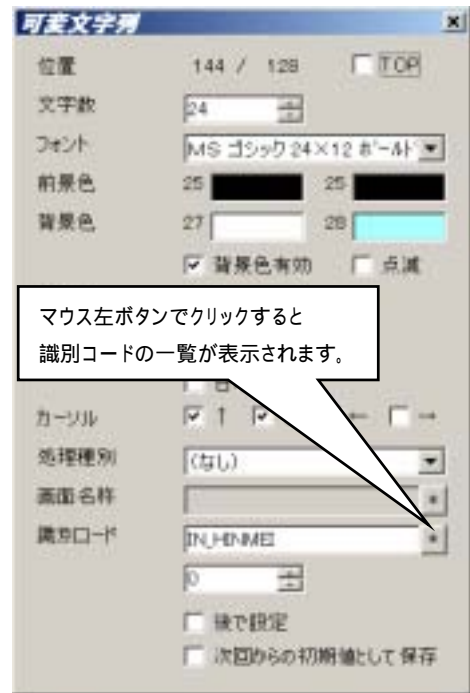
識別コード(文字列)はロジック側で定数名として使用されます。したがって C + + 言語の 名前付け規則に従って設定します。

SimpleMaster では次の条件を満たした文字列を識別コードとして受付けることができます。

- 文字種 英字(大文字/小文字は区別されます)
- 数字(0 ~ 9)
- 特殊記号(アンダースコアのみ)
- 文字数 20文字以内
- 先頭文字 英字

識別コードは最初にキーボードより入力し、描画要素を登録すると一覧表に登録されます。

次からは一覧表より選択することができます。



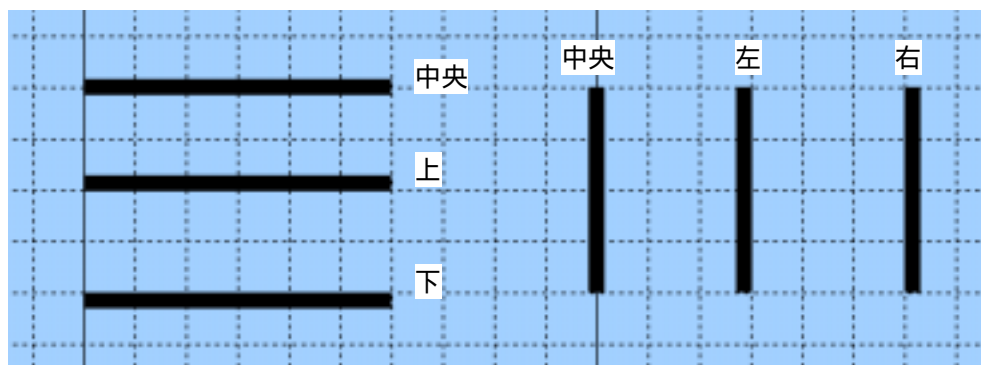
レイアウトの修正 / 削除などで識別コードが使用されなくなった場合、一覧表からは削除されません。
[編集メニュー] [ロジック作成]で再編集されます。

6 - 2 直線

始点 / 終点を結ぶ直線を描画します。



線種 実線、破線、点線 より選択することができます。
 線幅 1～99ドットの範囲で設定することができます。
 表示位置 水平、垂直線の場合、表示位置を 方眼に対して中央 / 上左 / 下右 の3種類より選択することができます。



6 - 3 矩形

始点 / 終点を結ぶ矩形を描画します。



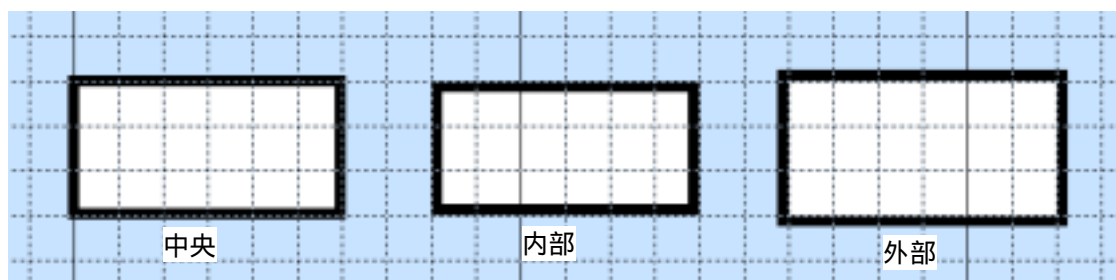
線幅 0 ~ 99ドットの範囲で設定することができます。

境界色 矩形の枠の部分の描画色を設定します。 線幅が 0 の場合は描画されません。

領域色 矩形の内部の描画色を設定します。

[塗りつぶし] がセットされている場合のみ有効となります。

表示位置 境界線の表示位置を方眼に対して中央 / 内部 / 外部 の3種類より選択することができます。



6 - 4 楕円

始点 / 終点を頂点とする矩形領域に内接する楕円を描画します。



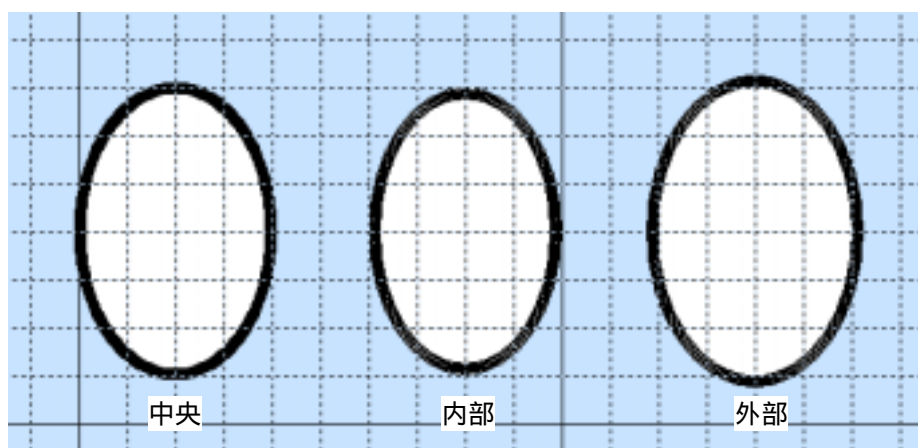
線幅 0 ~ 99ドットの範囲で設定することができます。

境界色 楕円の枠の部分の描画色を設定します。 線幅が 0 の場合は描画されません。

領域色 楕円の内部の描画色を設定します。

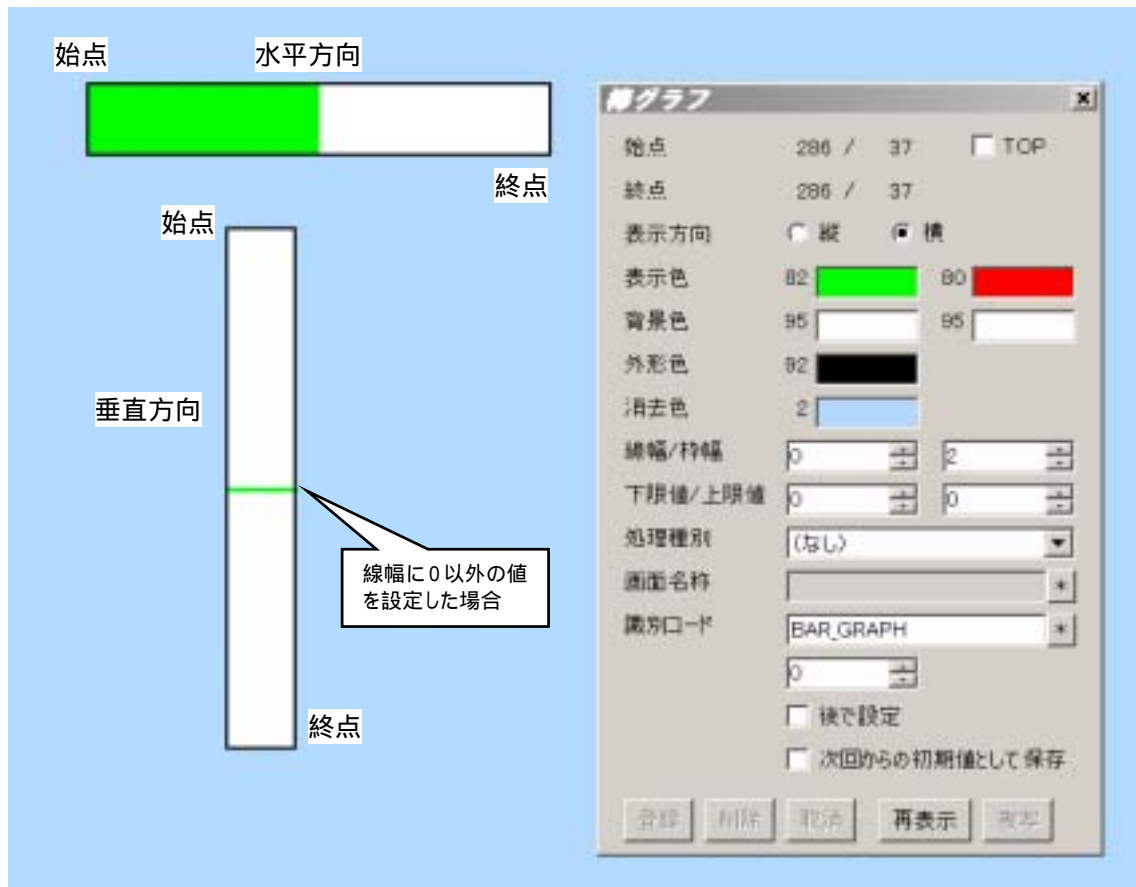
[塗りつぶし] がセットされている場合のみ有効となります。

表示位置 境界線の表示位置を方眼に対して中央 / 内部 / 外部 の3種類より選択することができます。



6 - 5 棒グラフ

始点 / 終点を頂点とする矩形領域にプログレスバー (棒グラフ) を描画します。 -



- 線幅** 0 が設定された場合、上図 水平方向 の形式で描画されます。
0 以外の数値が設定された場合、上図 垂直方向 の形式で表示されます。
- 枠幅** 0 が設定されている場合、外枠は描画されません。
- 下限値/上限値** 表示の対象となる数値データの最小 / 最大値を設定します。
この情報を元にスケーリング処理を行い棒グラフを表示します。
上下限值がともに 0 の場合、上下限值設定ファイル(注)より識別コードに対応した上下限值を取得します。
上下限值設定ファイルにも設定されていない場合、枠の描画のみを行い、棒グラフは表示されません。
- 識別コード** 棒グラフに変換する数値データを取得するために必要です。

(注) 上下限值設定ファイル (LimtData.xls)

数値データ入力可能範囲、スピンボタン入力可能範囲、および 棒グラフのスケーリングに使用しています。

Microsoft Excel 形式の表に、識別コード、識別コードのデータ番号の範囲、上下限值 などを設定することができます。

6 - 6 固定文字列

固定文字列の描画を行います。

文字列

最大100文字(半角文字換算)まで設定することができます。

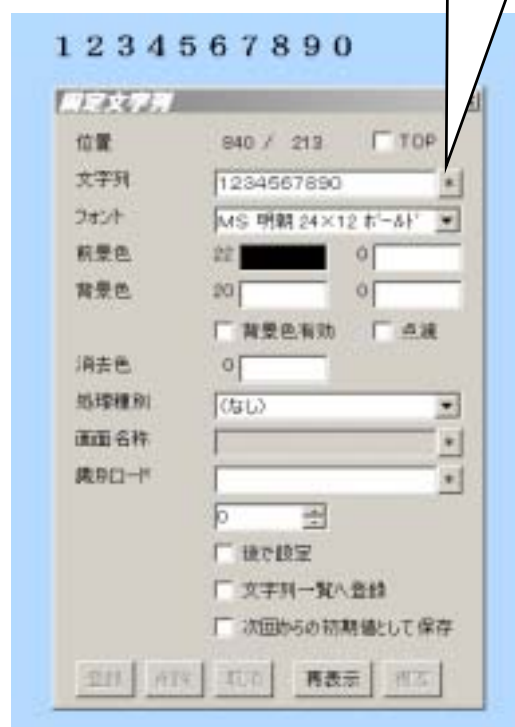
複数行にまたがって設定することはできません。

前景色/背景色

点滅表示を行う場合には、背景色、背景色有効の設定が必要です。

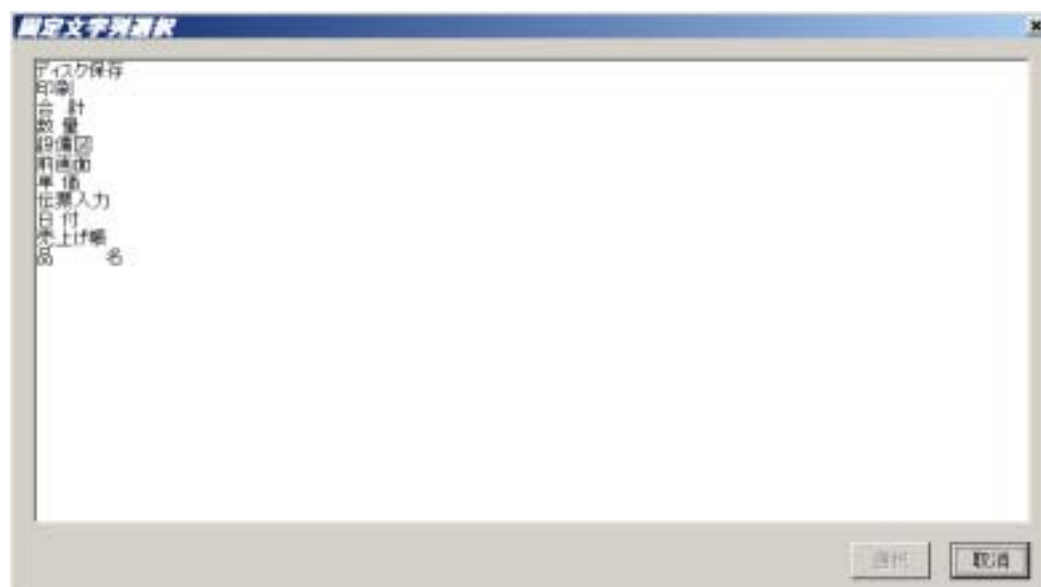
文字列一覧へ登録

ON に設定すると登録時に入力された文字列が一覧表に登録されます。



文字列一覧からの固定文字列入力

文字列入力域右端のボタンをマウス左ボタンでクリックすると、固定文字列選択画面が開きます。マウス左ボタンのダブルクリック、またはシングルクリックで選択後 **選択** ボタンをクリックすると文字列が詳細設定画面に複写されます。



文字列の一覧表への登録と一覧表からの選択は、固定文字列、ボタン、ラジオボタン、チェックボックスで使うことができます。

6 - 7 可変文字列

共有データ領域 文字列データに設定された文字列の描画、およびキーボード入力を設定します。

表示桁数

描画 / 入力可能最大文字数を設定します。

最大100文字(半角換算)まで設定することができます。

前景色/背景色

アプリケーションプログラム実行時に文字列データが変化し再表示が行われる場合、および、キーボード入力が行われる場合、点滅表示を使用する場合には背景色の設定が必要です。

入力可

セットされていると、文字列をマウス左ボタンでクリックするとキーボード入力が始まります。

日本語入力

セットされていると、入力開始時に日本語IMEをON、終了時にOFFに設定します。

カーソル

キーボード入力時の終了コードとして使用可能なカーソルキーを指定します。

キーボード入力は、Enter / Tab / Esc および カーソルキー の入力で終了します。

表などの入力で、キーボード入力を継続したい場合にはここで終了キーとして使用できるキーを指定します。

識別コード

描画、およびキーボード入力の対象となる共有データ領域の指定が必要です。



6 - 8 数値データ

共有データ領域 数値データに設定された数値の描画、およびキーボード入力を設定します。

表示桁数

描画 / 入力可能最大文字数を設定します。(左側)
 小数点以下も描画する場合は、その桁数を設定します。(右側)
 左側の桁数には、
 符号(負の場合のみ)、
 小数点(小数点以下桁数が設定されている場合)
 も含まれます。
 桁区切り が指定されている場合には 区切り文字(, カンマ) も含まれます。

前景色/背景色

アプリケーションプログラム実行時に数値データが変化し再表示が行われる場合、および、キーボード入力が行われる場合、点滅表示を使用する場合には背景色の設定が必要です。



入力可

セットされていると、数値データをマウス左ボタンでクリックするとキーボード入力が始まります。

桁区切り

整数部に3桁ごとに区切り文字(, カンマ)を挿入します。

カーソル

キーボード入力時の終了コードとして使用可能なカーソルキーを指定します。

識別コード

描画、およびキーボード入力の対象となる共有データ領域の指定が必要です。

6 - 9 ボタン

始点 / 終点を頂点とする矩形領域にボタンを描画します。

ボタンの文字

最大100文字まで設定することができます。
指定された 文字フォント、描画色、位置 に表示されます。

枠幅

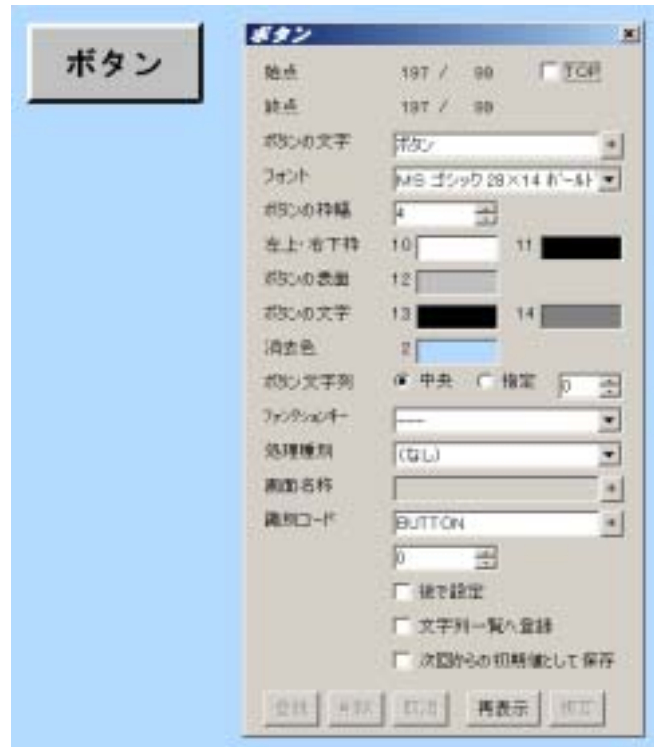
0 ~ 99 の範囲で設定することができます。
枠幅が 0 の場合、上下左右の枠は描画されません。

描画色

上・左枠、下・右枠、表面、およびボタン文字の描画色を設定することができます。

ボタン文字の表示位置

中央 または 左端からの位置を設定することができます。
上下方向は中央に描画されます。



ボタン文字の描画色

識別コードが指定されている場合、WORD 型データの最下位ビットで描画色が異なります。
最下位ビットが 0 の場合 左側の色で描画
最下位ビットが 1 の場合 右側の色で描画、この時ボタンの操作は無視されます。

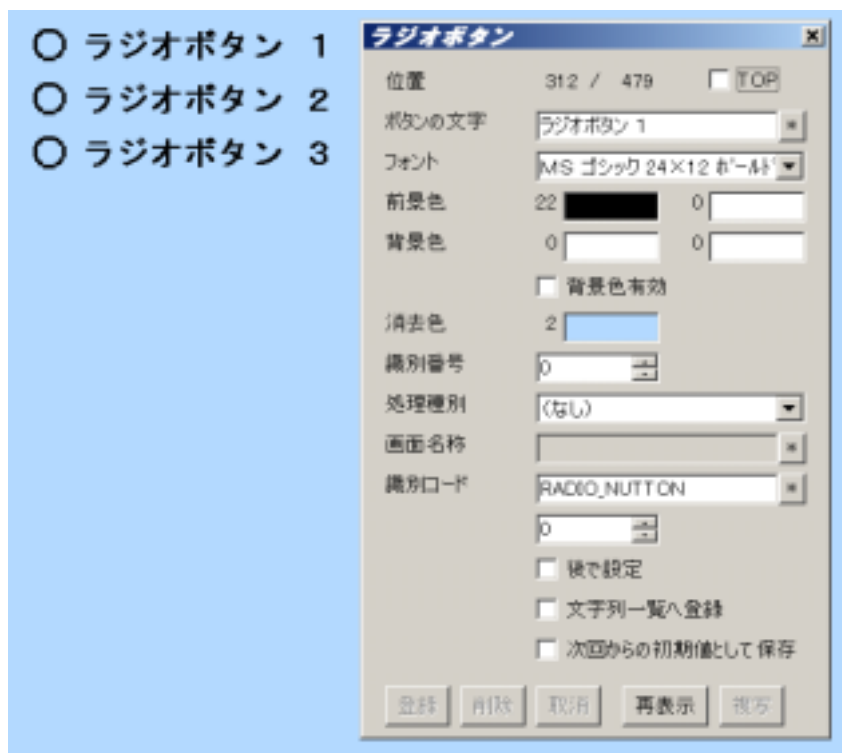
ファンクションキー

ボタンにファンクションキー F1 ~ F12 を割り付けることができます。



6 - 10 ラジオボタン

ON/OFFに対応したマークと固定文字列を組合わせて Windows に準備されたラジオボタンコントロールを模擬します。

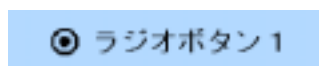


前景色 / 背景色 ラジオボタンのマーク、文字列の表示色を設定します。
 識別コード ラジオボタンの操作結果を格納するため必ず設定します。
 文字列一覧へ登録 ON に設定しておく登録時に設定されたボタンの文字列が一覧表に登録されます。ここで登録された文字列は、固定文字列、ボタン、ラジオボタン、チェックボックスで参照することができます。

複数のラジオボタンが同一の識別コードを共有します。

上図の場合、識別コード RADIOBUTTON を共有し、識別番号が 1/2/3 に設定されています。

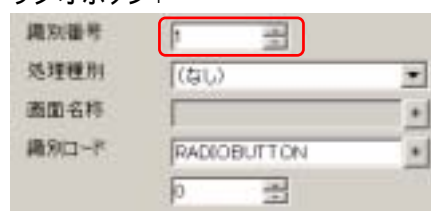
識別コード RADIOBUTTON の数値データ領域に 1 が設定されているとラジオボタンの表示が下図のように変わります。



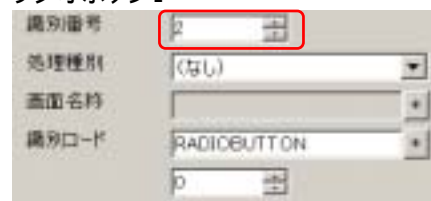
ラジオボタンがマウス左ボタンで操作されると識別番号が数値データ領域に設定され表示変化します。

ラジオボタンの表示形式は次ページ チェックボックスと同一です。

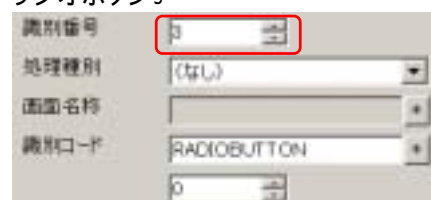
ラジオボタン1



ラジオボタン2

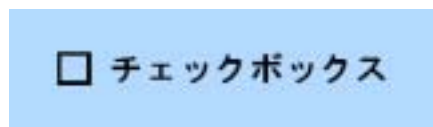


ラジオボタン3



6 - 11 チェックボックス

ON/OFFに対応したマークと固定文字列を組合わせて Windows に準備されたチェックボックスコントロールを模擬します。



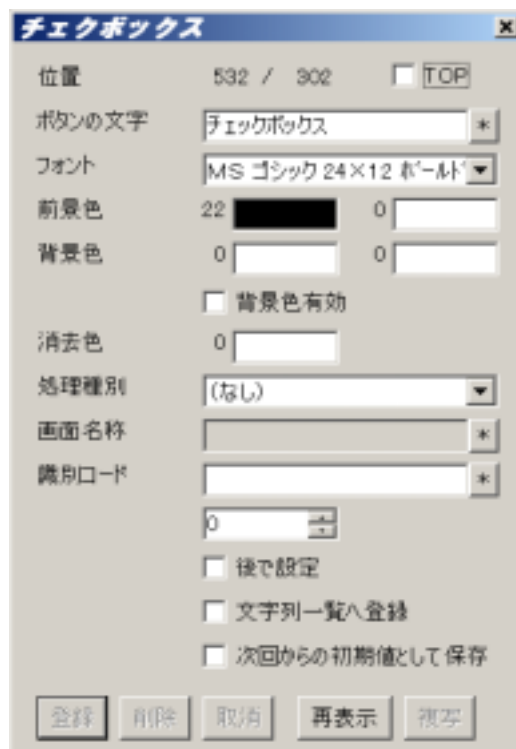
前景色 / 背景色

チェックボックスのマーク、文字列の表示色を設定します。

識別コード

チェックボックスの操作結果を格納するため必ず設定します。
チェックボックスの ON/OFF の状態は識別コードで指定された共有データ領域の数値データ部に設定されます。

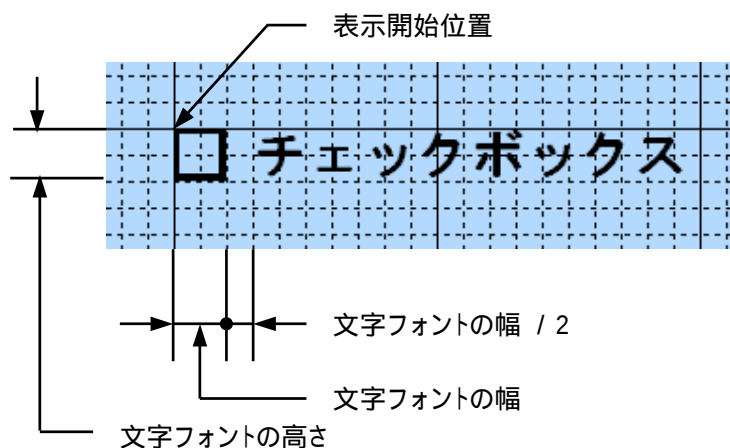
数値データ部 0 : OFF
 1 : ON



文字列一覧へ登録

ON に設定しておくで登録時に設定されたボタンの文字列が一覧表に登録されます。
ここで登録された文字列は、固定文字列、ボタン、ラジオボタン、チェックボックスで参照することができます。

チェックボックスの表示フォーマット



6 - 12 ビットマップ

ビットマップファイルを始点 / 終点を頂点とする矩形内に拡大 / 縮小して描画します。



Linux 版では次の形式の図形

ファイルを表示することができます。

BMP ファイル (拡張子 png)

PNG ファイル (拡張子 png)

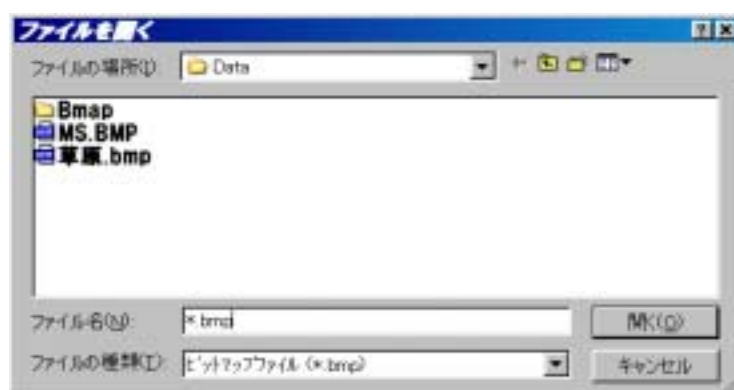
JPG ファイル (拡張子 png)

ビットマップ名

ビットマップファイル名 (拡張子 .bmp は不要) を指定します。

通常は [参照] ボタンを押し、ファイル選択ダイアログボックスより選択します。

ここで指定されたビットマップファイルはレイアウトファイルと同一のフォルダーへ複写されます。

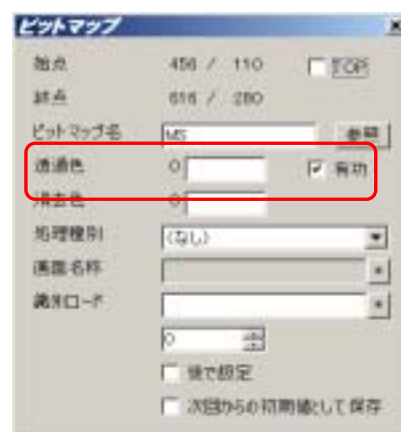


透過色

透過色有効を ON に設定すると、透過色と同一色のピクセルの色を背景の色に置換えることができます。



透過色 (白) が背景色に
置き帰られます。



6 - 13 マーク

マークは2値のビットマップで、実行時に表示色を設定し描画することができます。
始点 / 終点を頂点とする矩形内に拡大 / 縮小して描画します。



前景色 / 背景色

背景色有効時

ON のピクセルを前景色で、
OFF のピクセルを背景色で
描画します。

背景色無効時

ON のピクセルのみを前景色
で描画します。

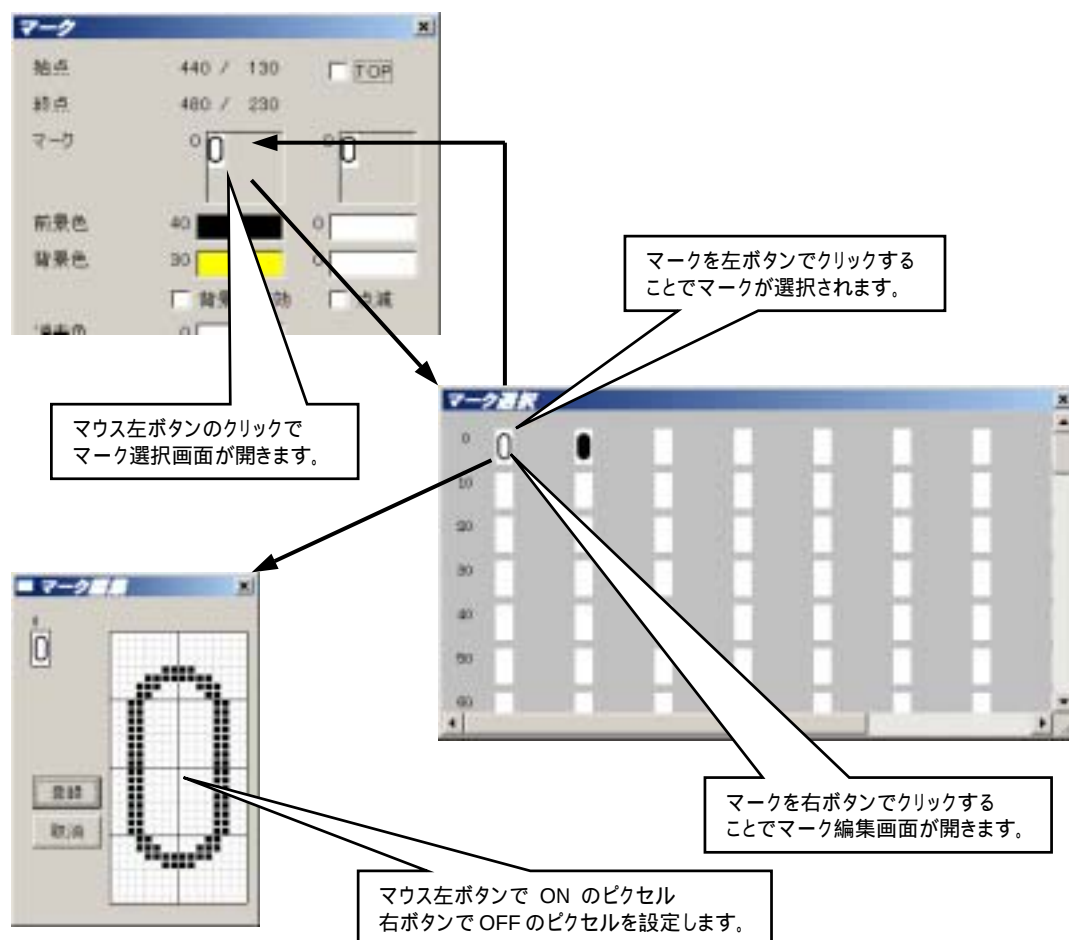


背景色無効時の表示例

マークの作成

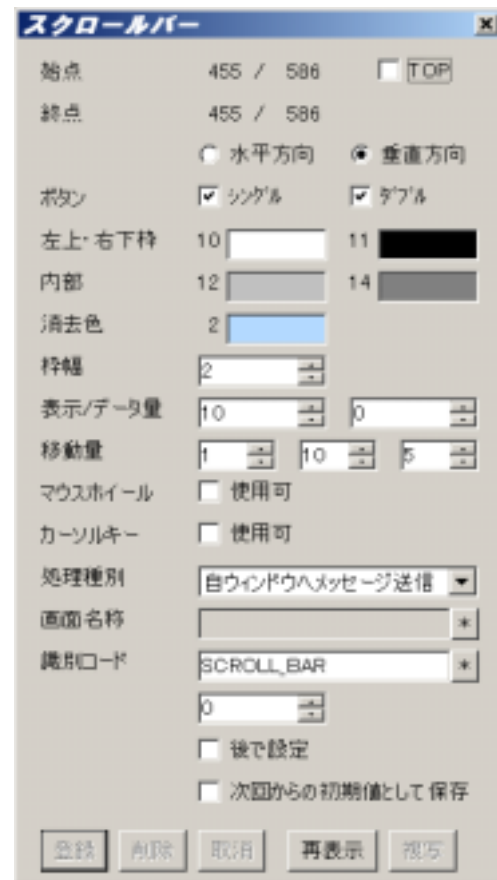
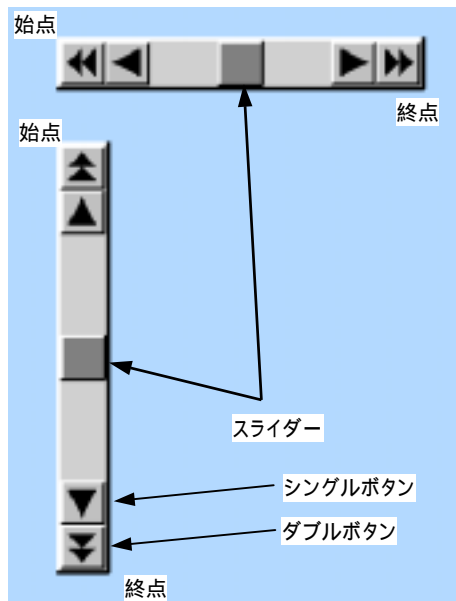
マークはマーク選択画面より作成することができます。

[編集]メニュー → [マーク設定] でも同様の処理を行うことができます。



6 - 14 スクロールバー

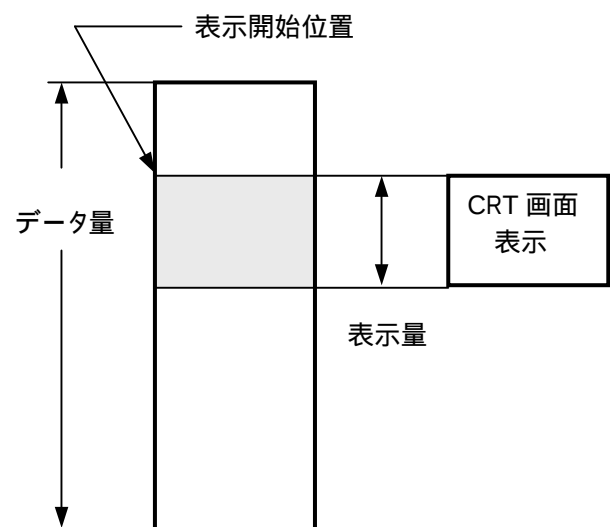
始点 / 終点を頂点とする矩形領域にスクロールバーを描画します。



- 方向 水平、または垂直方向にスクロールバーを配置することができます。
- ボタン スクロールバーの両端に矢印ボタンを配置するかどうかを指定します。
- 表示色 左上枠、右下枠、内部、スライダー部の表示色を設定します。
- 消去色 スクロールバーを消去する可能性がある場合に設定します。

表示量とデータ量 (右図参照)
表示量は画面のレイアウト作成時に決まりますが、データ量は実行時に決まる場合があります。
SimplePack では専用の関数を使用して、データ量と表示開始位置を設定することができます。
表示量 データ量 の場合スクロ、ールバーは消去色で消去されます。

移動量
シングルボタン、ダブルボタン、ボタンの内側(スライダー部を除く)をマウスでクリックした時の表示開始位置の変化する量を設定します。



- マウスホイール スライダーをマウスホイールの操作で移動させることができます。
マウスホイール1ピッチの操作でシングルボタン1回の操作に対応した移動を行います。
- カーソルキー シングル/ダブルボタンへの操作をカーソルキーの操作で行うことができます。
- | | | |
|--------------|------|-------------|
| ↑ キー | 垂直方向 | シングルボタン(上側) |
| ↓ キー | 垂直方向 | シングルボタン(下側) |
| ← キー | 水平方向 | シングルボタン(左側) |
| → キー | 水平方向 | シングルボタン(右側) |
| Page Up キー | 垂直方向 | ダブルボタン (上側) |
| Page Down キー | 垂直方向 | ダブルボタン (下側) |
- 識別コード 表示開始位置情報を設定 / 保存するために使用します。
スクロールバーを操作された時には、識別コードを引数として CRT 画面を処理するクラスへメッセージを送ります。

スクロールバー ボタンの表示色

スクロールバーに使用するボタンはビットマップ形式のファイルを参照します。

格納先フォルダー : (プロジェクトが格納されたフォルダー)¥Bitmap

標準ではグレーを基調に作成していますが、アプリケーション側で任意の色に変更することができます。

Linux 版 では XPM 形式のデータでプログラム内に記述しています。

```
gchar* XPM_LeftArrow1[] = { "32 32 3 1",
    " c #FFFFFF",
    ". c #COCOCO",
    "X c #000000",
    "                                     ", // 0
    "                                     X", // 1
    " .....XX", // 2
    " .....XX", // 3
    " .....XX", // 4
    " .....XX", // 5
    " .....XX.....XX", // 6
    " .....XXXX.....XX", // 7
    " .....XXXXXX.....XX", // 8
    " .....XXXXXXXX.....XX", // 9
    (以下 省略)
```

XPM 形式の画像データでは、画像を定義した文字に表示色を割当てます。

文字 スペース に対応した表示色を指定

文字 ピリオド に対応した表示色を指定

文字 'X' に対応した表示色を指定

この表示色は初期設定ファイル SimpleMaster.ini で一括して設定します。

[COLOR] ; 表示色設定 (Linux 版のみ)

XPM_COLR1=(Red 成分),(Green 成分),(Blue 成分) <---- に該当

XPM_COLR2=(Red 成分),(Green 成分),(Blue 成分) <---- に該当

XPM_COLR3=(Red 成分),(Green 成分),(Blue 成分) <---- に該当

省略した場合はプログラム中での記述が優先します。

次ページ スピンボタン の表示色も一括して変更されます。

6 - 15 スピンボタン

始点 / 終点を頂点とする矩形内に上下の矢印が組み合わされたビットマップを表示します。
上 または 下側の 矢印 をマウス左ボタンでクリックすることにより、識別コードで指定された共有データ領域の数値データを +1 または -1 します。



上下限值

スピンボタンでの入力範囲を直接指定することができます。

上下限設定値が共に 0 の場合、上下限值判定ファイル情報が有効となります。(注)

識別コード

スピンボタンの操作結果を格納するためか必ず設定します。

(注) 上下限值判定ファイル

識別コードに対応した数値データの範囲を設定します。

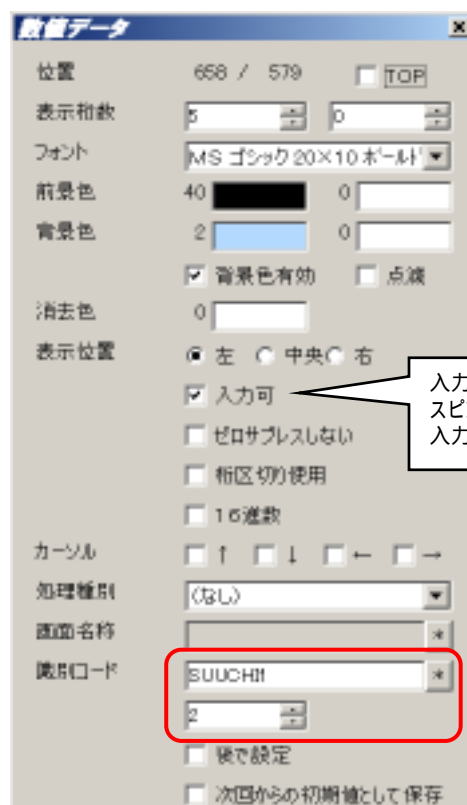
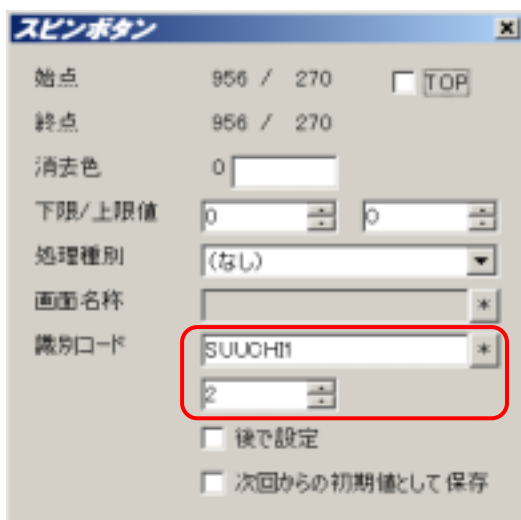
数値データに対するキーボード入力完了時にエラーチェックに使用します。その他、棒グラフ、スピンボタンで参照しています。

通常は数値データのキーボード入力とともに使用します。

No.	数値(1)	数値(2)
***	*****	*****
***	*****	*****
***	*****	*****
***	*****	*****
***	*****	*****
***	*****	*****
***	*****	*****
***	*****	*****

左図の例では 識別コードが同一の 数値データ、スピンボタンを定義しています。

スピンボタンをクリックすれば、数値データが +1 または -1 します。



SimpleMaster へのお問合せは下記へお願いします。

株式会社	フジテクニカ
住所	〒812-0013 福岡市博多区博多駅東2丁目9番25号
TEL	092-431-0800
FAX	092-431-2018
URL	http://www.fuji-technica.jp/
E-Mail	master@fuji-technica.jp