

日本語 DEC FMS for OpenVMS

フォーム・エディタ利用者の手引き

AA-PYUJA-TE

1993年6月

ソフトウェア・バージョン: 日本語 DEC FMS バージョン 2.4

オペレーティング・システム: 日本語 OpenVMS AXP バージョン 1.0 以降

日本デジタル イクイップメント株式会社

初版 1993年6月

本書の著作権は日本デジタル イクイップメント株式会社 (日本 DEC) が保有しており、本書中の解説および図、表は日本 DEC の文書による許可なしに、その全体または一部を、いかなる場合にも再版あるいは複製することを禁じます。

また、本書に記載されている事項は、予告なく変更されることがありますので、あらかじめご承知おきください。万一、本書の記述に誤りがあった場合でも、日本 DEC は一切その責任を負いかねます。

本書で解説するソフトウェア (対象ソフトウェア) は、所定のライセンス契約が締結された場合に限り、その使用あるいは複製が許可されます。

日本 DEC は、日本 DEC または日本 DEC の指定する会社から納入された機器以外の機器で対象ソフトウェアを使用した場合、その性能あるいは信頼性について一切責任を負いかねます。

© Digital Equipment Corporation Japan 1993.

All Rights Reserved.

Printed in Japan.

本書は、日本語 VAX DOCUMENT V 2.1を用いて作成しています。

目次

1	フォーム・エディタとは?	
1.1	フォーム・エディタの機能.....	1-1
2	フォーム・エディタを呼び出すには?	
2.1	JFMS コマンド	2-1
3	フォーム・エディタ・キー	
3.1	フォーム・エディタで使用するキー	3-1
4	フォーム・エディタのエラー通知モード	
4.1	通知モードの設定	4-1
5	項目の選択	
5.1	フォーム・エディタ・メニュー	5-1
6	Form	
6.1	Form へ入る方法	6-2
6.2	Form を終了する方法.....	6-3
6.3	フォーム名	6-3
6.4	ヘルプ・フォーム名.....	6-4
6.5	バックグラウンド	6-4
6.6	スクリーン幅.....	6-4
6.7	画面文字セット	6-4
6.8	クリアする画面領域.....	6-5
6.9	フィールドの強調表示	6-5

6.10	ユーザ定義ルーチン名およびデータ	6-5
6.11	初期フィールド属性	6-6

7 Layout

7.1	Layout へ入る方法	7-3
7.2	Layout でのヘルプおよびフォームの表示	7-4
7.3	Layout を終了する方法	7-4
7.4	フィールド分割	7-5
7.5	無効	7-5
7.6	中央揃え	7-5
7.7	文字セット	7-5
7.8	カーソル移動	7-6
7.9	領域削除	7-8
7.10	日付フィールドの定義	7-9
7.11	削除	7-9
7.12	縦横倍	7-12
7.13	横倍	7-13
7.14	線引き	7-13
7.15	フィールド属性	7-13
7.16	空白行の挿入	7-14
7.17	モードの変更	7-14
7.18	領域回復	7-16
7.19	画面再表示	7-16
7.20	繰り返し	7-17
7.21	スクロール領域の作成	7-17
7.22	領域指定	7-19
7.23	領域表示	7-19
7.24	時間フィールド	7-20
7.25	ビデオ属性の設定	7-20

7.26	日本語の入力	7-21
8	Assign	
8.1	Assign へ入る方法	8-1
8.2	Assign を終了する方法	8-2
8.3	フィールド属性指定のメニュー	8-2
8.4	フィールド名	8-4
8.5	インデックス・フィールド	8-4
8.6	属性の指定	8-6
8.7	デフォルト値	8-7
8.8	ヘルプ・テキスト	8-7
8.9	フィールド対応ユーザ定義ルーチン	8-7
9	Data	
9.1	Data へ入る方法	9-2
9.2	Data を終了する方法	9-3
10	Order	
10.1	Order へ入る方法	10-1
10.2	フィールド・アクセス順序を変更する方法	10-2
10.3	スクロール領域内のフィールドを配列する方法	10-3
10.4	Order を終了する方法	10-3
11	Test	
11.1	Test へ入る方法	11-1
11.2	Test を終了する方法	11-2

12 Exit

12.1	Exit へ入る方法	12-1
12.2	Exit を終了する方法	12-2

図

3-1	フォーム・エディタのキーパッド	3-2
5-1	フォーム・エディタ・メニュー	5-1
6-1	フォーム属性設定画面	6-2
6-2	初期フィールド属性設定画面	6-7
6-3	ユーザ定義ルーチン設定画面	6-8
7-1	Layout のステータス行	7-1
7-2	全角文字の入力	7-22
8-1	フィールド属性指定のメニュー	8-3
8-2	フィールド属性設定画面	8-4
8-3	フィールド対応ユーザ定義ルーチン設定画面	8-8
9-1	ネームド・データ設定画面	9-3

表

3-1	すべての項目で使用できるキー	3-2
3-2	Layout でのみ使用できるキー	3-3
3-3	Order でのみ使用できるキー	3-3
3-4	Test でのみ使用できるキー	3-3
3-5	VT200	3-4
6-1	Form で使用できるキー	6-3
7-1	Layout のステータス行の項目とその意味	7-3
8-1	Assign のキー機能	8-2
9-1	Data のキー機能	9-2
10-1	Order のキー機能	10-1
11-1	Test のキー機能	11-1
12-1	Exit のキー機能	12-1

フォーム・エディタとは?

1.1 フォーム・エディタの機能

フォーム・エディタは、ビデオ端末装置上でフォームを作成したり、編集したりするための対話型ユーティリティです。

フォームを作成または編集するときには、次のような操作を行います。

- バックグラウンド・テキストの入力
- フィールドのセット・アップ
- フォーム、フィールド、ビデオ、および行の属性の選択
- フィールド・アクセス順序の設定
- スクロール領域の作成
- ユーザ定義ルーチンとフォームの対応づけ
- ネームド・データとフォームの対応づけ

新しいフォームを作成するときには、まず、バックグラウンド・テキストを入力し、フィールドをセット・アップします。バックグラウンド・テキストは、フォームの一部として常に画面に表示されます。この部分はアプリケーション・プログラム実行時にオペレータの手で変更することはできません。一方、フィールドはフォーム中の変更可能部分です。

JFMS アプリケーション・プログラム実行時には、オペレータがフィールドにデータを入力したり、アプリケーション・プログラムで値を設定して表示することもできます。フィールドをセットアップするときには、フィールド設定文字で指定します。この文字は実行時に入力可能な文字の型を示します。また、フィールド・マーカ文字を使うこともできます。このマーカを使うと、フィールドが見分けやすくな

フォーム・エディタとは？

1.1 フォーム・エディタの機能

ります。この他、フィールドに複数の属性を設定することもできます (例えば、自動タブ、エコー等)。

フォームには、画面のバック・グラウンド、スクリーン幅等、フォーム全体についての特性を指定することができます。これらの特性はフォーム属性と呼ばれます。

ユーザ定義ルーチンとは特定のフォームと対応づけられたサブルーチンのことで、実行中にオペレータがフィールドへの入力を終えたとき、または、HELP キーを押したときに呼び出されます。フォームを作成または編集するときに、ルーチンの名前とフォームの対応づけを行います。ユーザ定義ルーチンは、様々な機能を持つキー (ファンクション・キー等) と対応づけておくこともできます。こうしておけば、オペレータがアプリケーション・プログラム実行中にそのキーを押すと、対応するユーザ定義ルーチンが実行されます。

フォーム作成または編集時に、ネーム・データとフォームの対応づけも行います。ネーム・データというのは、アプリケーション・プログラムが使用する定数情報です。フォームと対応づけられていますが、画面には表示されません。ネーム・データには名前と番号がつけられていて、各定数にはその定数の名前または番号でアクセスします。この他にフォーム作成または編集時には、フィールド・アクセス順序を設定することができます。フィールド・アクセス順序というのは、アプリケーション・プログラム実行中にオペレータがフォーム中のフィールドにアクセスする順序のことです。オペレータがフォーム上で作業を進めるにつれて、カーソルが指定順序にしたがってフィールドを移動していきます。

フォーム・エディタには7つの作業項目があります。フォーム・エディタを使うと、前述の様々な作業は各項目で順々に実行して行くことができます。各項目にはフォーム・エディタ・メニューから入ります。

次に、フォーム・エディタの7つの作業項目を示します。

- Form
- Layout
- Assign
- Data
- Order

- Test
- Exit

新しいフォームを作成するときには、この作業項目リストの順に編集作業を進めるのが便利でしょう。しかし、フォーム・エディタの作業項目はどのような順序で実行してもかまいません。次に示すのは、新しいフォームを作成するときの作業の進め方の一例です。

1. フォーム属性、ファンクション・キーおよびヘルプのユーザ定義ルーチン名、フィールドの初期属性の指定。
2. フォームのバックグラウンド・テキストおよびフィールドのレイアウトの設定。
3. フィールド属性の設定。
4. ネームド・データの入力。
5. フィールド・アクセス順序の変更。
6. フォームのテスト。
7. フォームのセーブ。

フォーム・エディタを呼び出すと、画面にフォーム・エディタ・メニューが現れます。このメニューには、7つのフォーム・エディタ作業項目が示されています。実行したい項目の名前を入力してください。他の作業に移りたいときは、メニューに戻って新しい項目名を選択します。フォーム・エディタの作業項目の使い方は、本章の第5章～第12章で詳しく説明します。

ステップ1 - Form

ここでは、フォーム属性、ユーザ定義ルーチン名と関連データ、および初期フィールド属性を設定します。初期フィールド属性を設定しておく、現在の編集セッション中に作成するすべてのフィールドに対して、自動的にその属性が割り当てられます。次のLayout および Assign では、ここのフィールドに対して属性を割り当てることができます。

フォーム・エディタとは？

1.1 フォーム・エディタの機能

ステップ 2 - Layout

フォームのバックグラウンド・テキストおよびフィールドを設定します。バックグラウンド・テキストは、フォームが画面に表示されたときに常に表示されるテキストです。フィールドは、アプリケーション・プログラム実行中にオペレータが(またはアプリケーション・プログラムが自動的に)データを書き入れるためのスペースです。Layout は対話型の項目ですから、画面上でフォームを見ながらテキストを入力することができますし、フォームを編集するときには加えた変更をすぐに画面で見ることができます。画面最下段のステータス行には、現在行っている編集作業に関する情報が表示されます。

ステップ 3 - Assign

フォーム中のフィールドの属性を設定します。フィールド属性は、Form や Layout から割り当てることができます。Form では、現在のセッション中に作成するすべての新しいフィールドに割り当て属性を、あらかじめ指定しておくことができます。また Layout では、フォーム中のテキストやフィールドのレイアウトを設定するときに、個々のフィールドのフィールド属性を設定することができます。Assign では、変更されたフィールドや、ある特定のフィールド、またはフォーム中のすべてのフィールドに対して属性を設定することができます(ただし、すべてのフィールドの属性を一度に設定することはできません)。

ステップ 4 - Data

ネームド・データの入力を行います。

ステップ 5 - Order

アプリケーション・プログラム実行時にオペレータがフィールドにアクセスする順序を指定します。フォーム・ドライバは指定順序にしたがってカーソルを移動させます。

ステップ 6 - Test

現在のフォームが、アプリケーション・プログラムから呼び出されたときと同じように画面に表示されます。表示されたフォームのフィールドにデータを入力して、フィールドの確認テストを行います。

ステップ7 - Exit

フォーム・エディタを終了します。これまで作業を進めてきたフォームをセーブすることができます。

フォーム・エディタを呼び出すには?

2.1 JFMS コマンド

フォーム・エディタを呼び出すには、JFMS/JEDI または JFMS/EDIT コマンドを使います。

シンタックス

```
$ JFMS[/JEDIT] { form-file-spec  
                  form-library-spec/FORM_NAME=form-name } [[/NO]OUTPUT [=file-spec]]
```

form-library-spec	フォーム・ライブラリのファイル仕様
form-file-spec	フォーム・ファイルのファイル仕様 (フォーム・ファイルとは、単一の2進フォームが書き込まれているファイル)
form-name	フォームの名前
form-spec	ファイル仕様

パラメータ `form-file-spec` を入力するときには、これから作成または編集するフォーム・ファイルのファイル仕様を指定してください。ファイルのタイプを指定しないと、省略時のファイル・タイプとして `.FRM` が設定されます。パラメータ `form-library-spec` を入力するときには、これから編集するフォームが入っているフォーム・ライブラリのファイル仕様を指定します。省略時のファイル・タイプは `.FLB` です。パラメータ `form-name` のところには、これから編集するフォームの名前を指定します。パラメータ `form-spec` には、出力ファイルのファイル仕様を指定します。

`/JEDI` は、省略時の JFMS コマンドです。ユーザが JFMS のあとにコマンドを指定しないと、JFMS は省略時のコマンドとして `/JEDI` を設定します。コマンドとして `/JEDI` を指定すると指定画面やヘルプが日本語で表示され、`/EDIT` を指定すると英語で表示されます。

フォーム・エディタを呼び出すには? 2.1 JFMS コマンド

修飾子

/OUTPUT[=file-spec]

/NOOUTPUT

/OUTPUT は、出力ファイルを作成することを指定する修飾子です。

出力ファイルのディレクトリを明示指定しないと、

(1) /OUTPUT 修飾子を指定しているときには現在のディレクトリが、

(2) /OUTPUT 修飾子を指定していないときには入力ディレクトリが

省略時のディレクトリになります。

出力ファイルのファイル仕様を指定しなかった場合には、省略時のファイル仕様として次の何れかに設定されます。

- 新しいフォーム作成時には所定のファイル仕様に省略時のタイプ.FRM をつけたもの
- フォーム・ファイルに入っている既存のフォーム編集時には入力ファイル仕様のバージョン番号が1増したもの
- フォーム・ライブラリに入っている既存のフォーム編集時にはフォーム名にファイル・タイプをつけたもの

出力ファイルを作成する必要がないときには、/NOOUTPUT 修飾子を指定してください。この修飾子は、書き込みアクセス権を持たないディレクトリ中のフォームを見たいときに有効です。

例

1. \$ JFMS MENU

フォーム・ファイル MENU.FRM の中にフォームを作成する、または、フォーム・ファイル MENU.FRM の中のフォームを編集する例です。

2. \$ JFMS/JEDI SAMP/FORM_NAME=DEPOSIT /OUTPUT=DEPOSIT1

フォーム・ライブラリ SAMP.FLB の中のフォーム DEPOSIT を編集する例です。出力ファイルには DEPOSIT1.FRM という名前が割り当てられます。

フォーム・エディタ・キー

3.1 フォーム・エディタで使用するキー

フォーム・エディタでは、編集機能を実行したり端末の画面上でカーソルを動かしたりするために、VT100/200 のメイン・キーボードとキーパッドを使います。図 3-1 に、キーパッドのキーを示します。

キーパッドの GOLD 7 (メニュー) を押すと、画面はいつでもフォーム・エディタ・メニューに戻ります。HELP キーを押すと、その時点で利用できるフォーム・エディタ・ヘルプが表示されます。

フォーム・エディタ・キー
3.1 フォーム・エディタで使用するキー

図 3-1 フォーム・エディタのキーパッド

GOLD	HELP 変換入力	重ね書き 挿入	行削除 行回復
ビデオ属性 メニュー	テキスト フィールド	スクロール スクロール 解除	線引き 線削除
行末移動 最後移動	スクロール 終了 先頭移動	領域削除 領域回復	字削除 字回復
中央揃え 文字セット	文末移動 行末削除	領域表示 フィールド 分割	ENTER
行先頭移動 空行挿入		領域指定 無効	フィールド 属性

表 3-1 ~ 表 3-4 にキーの機能を示します。

表 3-1 すべての項目で使用できるキー

キー	機能
RETURN	現在のフォームの表示を終了 (Layout では、カーソルを次の行に移動)。
DELETE	カーソルの左の文字を削除
LINEFEED	フィールドの内容を削除 (Layout では、カーソルを次の行の同一カラムに移動)。

(次ページに続く)

表 3-1 (続き) すべての項目で使用できるキー

キー	機能
TAB	カーソルを次のフィールドに移動 (Layout では、カーソルを次のタブ・ストップに移動)。
BACKSPACE	カーソルを前のフィールドに移動 (Layout では、カーソルをすぐ前の文字位置に移動)。
GOLD Q	ベルの代わりに、現在の画面背景を反転させてエラーを通知。
GOLD R	元のフィールド値を再設定 (Layout を除く)。
CTRL/R	画面を再表示。
GOLD/DELETE	ゴールド・シーケンスを終了。

表 3-2 Layout でのみ使用できるキー

キー	機能
GOLD n	キーまたは操作を n 回繰り返す。
GOLD D	日付フィールドを作成。
GOLD T	時間フィールドを作成。
GOLD S	現在の行を縦横倍にする。
GOLD W	現在の行を横倍にする。
CTRL/U	行の始めまで削除。

表 3-3 Order でのみ使用できるキー

キー	機能
GOLD C	従来のフィールド・アクセス順序を再設定。

表 3-4 Test でのみ使用できるキー

キー	機能
GOLD ↑	スクロール領域から前のフィールドへ戻る。

(次ページに続く)

フォーム・エディタ・キー
3.1 フォーム・エディタで使用するキー

表 3-4 (続き) Test でのみ使用できるキー

キー	機能
GOLD ↓	スクロール領域から次のフィールドへ戻る。

VT200 シリーズの端末には、フォーム・エディタ用の追加機能キー定義が 6 つあります。これらの機能、これらと対応するキー、および、これらの機能が有効な項目を次の表 3-5 にまとめて示します。

表 3-5 VT200

機能	(LK201 キーボード)	項目
BACKSPACE	F 12	Layout
DOWNLINE	F 13	Layout
HELP	HELP (F 15)	すべて
領域回復	E 2	Layout
領域削除	E 3	Layout
領域指定	E 4	Layout

フォーム・エディタのエラー通知モード

4.1 通知モードの設定

フォーム・エディタのエラー通知モードには、端末装置ベル・モード(ベル音あり)と静止モード(ベル音なし)の2種類があります。エラーが発生すると、現在のモードに応じた方法でエラーが通知されるとともに、画面最下段にエラー・メッセージが表示されます。このエラー・メッセージは、いずれのキー(どのキーでもかまいません)を押すと消えます。

端末装置ベル・モードでは、「ベル」の音でエラーを通知します。静止モードでは、ベルの代わりに現在の画面を反転させてエラーを通知します。GOLD Qでエラー通知モードが変更されます。

画面のバックグラウンドが指定されていない場合には、エラー・モードが静止モードに変更されると、画面が通常画面になります。

次の4つの機能実行中は、HELPキーを押したときにだけ画面最下段にエラー・メッセージが表示されます。しかし、メッセージは表示されなくても、エラーの発生は現在の通知モードに応じた形で通告されます。

- 日付フィールドの作成 - GOLD D
- 時間フィールドの作成 - GOLD T
- ビデオ属性の指定 - キーパッドの7
- 文字セットの指定 - キーパッドの GOLD 1

5.1 フォーム・エディタ・メニュー

フォーム・エディタ・メニュー (図 5-1 参照) から項目を選択するときには、項目名を入力してください。

図 5-1 フォーム・エディタ・メニュー

フォーム・エディタ メニュー	
	選択 : █ _____
Form	フォーム属性の指定
Layout	フォームの作成および編集
Assign	フィールド属性の指定
Data	ネームド・データの入力
Order	フィールド・アクセス順序の変更
Test	フォーム・ドライバによるフォームのテスト
Exit	終了
フォーム名: TEST	
入力ファイル: New form being created	

Form では、フォーム属性を割り当て、ユーザ定義ルーチンとフォームを対応づけ、初期フィールド属性を割り当てます。フォーム属性というのは、画面のバックグラウンドや1行の桁数等、フォーム全体に影響を与える特性のことです。ユーザ定義ルーチンというのは、特定のフォームと対応づけておき、アプリケーション・プログラム実行時にオペレータがファンクション・キーまたはHELP キーを押したときに JFMS が呼び出すルーチンのことです。これらの他に、Form ではフィールド属性の初期値が設定できます。このフィールド属性の初期値をあらかじめ設定しておく、以後はフォーム・エディタがその編集セッション中に作成されたすべてのフィールドにこれらのフィールド属性を自動的に割り当てます。

Form には、次の3つの設定画面があります。

1. フォーム属性の指定
2. フィールド属性の初期設定
3. ユーザ定義ルーチンの作成

2および3の設定画面は、フォーム属性の設定画面での最後の2つの質問にYと答えたときにだけ表示されます。図 6-1 ~ 図 6-3 に、各設定画面を示します。

Form では、次の属性が設定できます。

- フォーム名
- ヘルプ・フォーム名
- 画面バックグラウンド
- スクリーン幅
- 画面文字セット
- クリアする画面領域

- フィールドの強調表示方法
- ユーザ定義ルーチン名およびデータ
- 初期フィールド属性

6.1 Form へ入る方法

Form へ入りたいときには、フォーム・エディタ・メニューから FORM とタイプしてください。Form に入ると、フォーム属性設定画面が表示されます (図 6-1 参照)。

図 6-1 フォーム属性設定画面

フォーム属性の指定		
フォーム名:	<input type="text"/>	
ヘルプ・フォーム名:	<input type="text"/>	
バックグラウンド: <u>1</u>	スクリーン幅: <u>1</u>	文字セット: <u>1</u>
1. 指定なし	1. 指定なし	1. 指定なし
2. 通常画面	2. 80 桁	4. RULE
3. 反転画面	3. 132 桁	5. SET1
		6. SET2
画面のクリア	フィールドの強調表示	
開始行 <u>1</u>	<input checked="" type="checkbox"/> 強調表示なし	
終了行 <u>23</u>	<input type="checkbox"/> Blink (点滅)	<input type="checkbox"/> Reverse (反転)
	<input type="checkbox"/> Bold (濃輝度)	<input type="checkbox"/> Underline (下線)
このフォームに対してユーザ定義ルーチン (UAR) を指定しますか? (Y/N) <u>N</u>		
フィールド属性の初期値を設定しますか? (Y/N) <u>N</u>		

Form では、次のキーが使えます (表 6-1 参照)。

表 6-1 Form で使用できるキー

キー	機能
TAB	カーソルを次のフィールドに移動。
BACKSPACE	カーソルを前のフィールドに移動。
キーパッドの GOLD 7	フォーム・エディタ・メニューに戻る。
HELP	フィールドまたはフォーム項目に関するヘルプを表示。
RETURN または ENTER	次のフォームに移動。
DELETE	カーソルの左の文字を削除。
LINEFEED	フィールドの内容を削除。
GOLD Q	エラー通知モードを変更。

HELP キーを押すと、画面最下段にヘルプ情報が一行表示されます。もう一度 HELP キーを押すと、画面全体に Form に関するヘルプ情報が表示されます。

6.2 Form を終了する方法

フォーム属性の設定が終わったら、RETURN、ENTER、またはキーパッドの GOLD 7 を押してください。

6.3 フォーム名

JFMS では作業を行うフォームに名前を指定することができます。フォーム項目でフォームに名前を付けないと、JFMS は入力ファイルの名前をフォーム名として使います。ファイル名が数字で始まっているときには、JFMS はフォーム名であることを示すために先頭に F という文字を付けます。フォーム属性設定画面が最初に表示されたときには、カーソルは「フォーム名:」の右に位置しています。フォーム名を入力し、TAB キーを押してカーソルを「ヘルプ・フォーム名:」に移動させてください。

6.4 ヘルプ・フォーム名

作業中のフォームに対応させるヘルプ・フォームの名前を指定します。TAB キーを使ってカーソルを移動し、希望のヘルプ・フォーム名を入力してください。必要ない場合には、入力しなくてもかまいません。

6.5 バックグラウンド

アプリケーション・プログラムを実行するさいに、フォームを反転画面で表示するか通常画面で表示するかを指定します。TAB キーを使ってカーソルを移動し、番号を入力して画面のバックグラウンドを選択してください。

6.6 スクリーン幅

フォームの幅 (80 桁または 132 桁) を指定します。TAB キーを使ってカーソルを移動し、番号を入力してスクリーン幅を選択してください。

6.7 画面文字セット

5つの文字セットの中からアプリケーション・プログラム実行時に用いる文字セットを1つ選択します。VT100-互換の端末では、US、UK、およびRULE文字セットを標準文字セットとして使用することができます。VT100でSET1およびSET2文字セットを使用するときにはオプションのハードウェアが必要です。マルチナショナル文字セットを使いたいときは、VT200ユーザ・ガイドを参照してください。VT80およびVT282では、US、RULE、SET1が使用できます。TABキーを使ってカーソルを移動し、番号を入力して画面の文字セットを選択してください。

6.8 クリアする画面領域

実行時にフォームを表示したときにクリアする領域を指定します。クリア領域は、開始行と終了行で指定します。それぞれの省略時の設定値は 1 と 23 です。TAB キーを使ってクリアする画面領域の開始行フィールドにカーソルを移動し、番号を入力してください。次に終了行フィールドにカーソルを移動し、終わりの行の番号を入力してください。

6.9 フィールドの強調表示

この属性を選択すると、実行時にカーソルが置かれているフィールドの強調表示の方法を指定することができます。強調の方法は、点滅、高輝度、反転表示、下線または、これらの属性の組み合わせの中から選択することができます。強調表示を指定したい場合は、始めに TAB キーを使ってカーソルを移動し、“強調表示なし”のフィールドに既に書き込まれている X を消去し、次に希望する強調表示のフィールドに X を入力してください。

強調表示なしのフィールドに X が入力されていると、他の強調表示属性のフィールドにはアクセスできません。省略時の設定は強調表示なしです。

6.10 ユーザ定義ルーチン名およびデータ

ユーザ定義ルーチン (UAR) というのは、特定のフォームに対応づけておき、プログラム実行時にファンクション・キーまたは HELP キーが押されたときに呼び出されるルーチンのことです。

あるフォームに対してユーザ定義ルーチンを設定するときは、TAB キーを使ってフォーム属性設定画面中の該当フィールドにカーソルを移動し、Y を入力してから RETURN キーを押してください。UAR 設定画面が表示されます (図 6-3 参照)。画面中の該当フィールドにカーソルを移動し、ユーザ定義ルーチン名を入力してください。次に、実行時に UAR が利用するデータを入力してください。

6.11 初期フィールド属性

初期フィールド属性の指定を選択すると、現在の編集セッション中に新たに作成するすべてのフィールドにここで指定した属性が割り振られます。これらの属性はプログラム実行時およびテスト項目で有効となります。

TAB キーを使ってフォーム属性設定画面中の該当フィールドにカーソルを移動し、Y を入力してから RETURN キーを押してください。初期フィールド属性設定画面が表示されます (図 6-2 参照)。カーソルを移動して設定したい初期フィールド属性に X を入力してください。初期挿入文字のところには、実行時にフィールドに表示させたい文字を入力してください。デフォルト値のところには、このフォームが表示されたときにフィールドの中に書き入れたいデータまたは数字列を入力してください。ヘルプ・テキストのところには、80 文字 (半角) までの長さのヘルプ情報を入力してください。文字セットのところでは、1 ~ 6 文字セットの中から一つを選択してください。

図 6-2 初期フィールド属性設定画面

フィールド属性の初期設定		
<input checked="" type="checkbox"/> 自動タブ	<input type="checkbox"/> 右揃え	<input type="checkbox"/> 大文字
<input type="checkbox"/> エコーなし	<input type="checkbox"/> 固定10進数	<input type="checkbox"/> 全桁入力
<input type="checkbox"/> 表示のみ	<input type="checkbox"/> ゼロ挿入	<input type="checkbox"/> 入力必須
	<input type="checkbox"/> ゼロ抑制	<input type="checkbox"/> 条件付き
デフォルト値 :		初期挿入文字
ヘルプ・テキスト :		
ビデオ属性		文字セット: 1
<input type="checkbox"/> Blink (点滅)		1. 指定なし
<input type="checkbox"/> Bold (濃輝度)		2. US
<input type="checkbox"/> Reverse (反転)		3. UK
<input type="checkbox"/> Underline (下線)		4. RULE
		5. SET1
		6. SET2

図 6-3 ユーザ定義ルーチン設定画面

ユーザ定義ルーチン (UAR)	
フォーム名:	TEST
プリ・ヘルプ UAR 名: 関連データ:	■ _____
ポスト・ヘルプ UAR 名: 関連データ:	_____
ファンクション・キー UAR 名: 関連データ:	_____

Layout では、バックグラウンド・テキストの入力、およびデータを書き込むためのフィールドのセット・アップを行います。この項目は対話型の項目ですから、画面でフォームを見ながらタイプすることができますし、フォームを編集するときには加えた変更をすぐに画面で見ることができます。画面最下段のステータス行には、現在の編集作業に関する情報が表示されます。図 7-1 にステータス行の例を、表 7-1 にステータス行の表示意味を示します。

図 7-1 Layout のステータス行

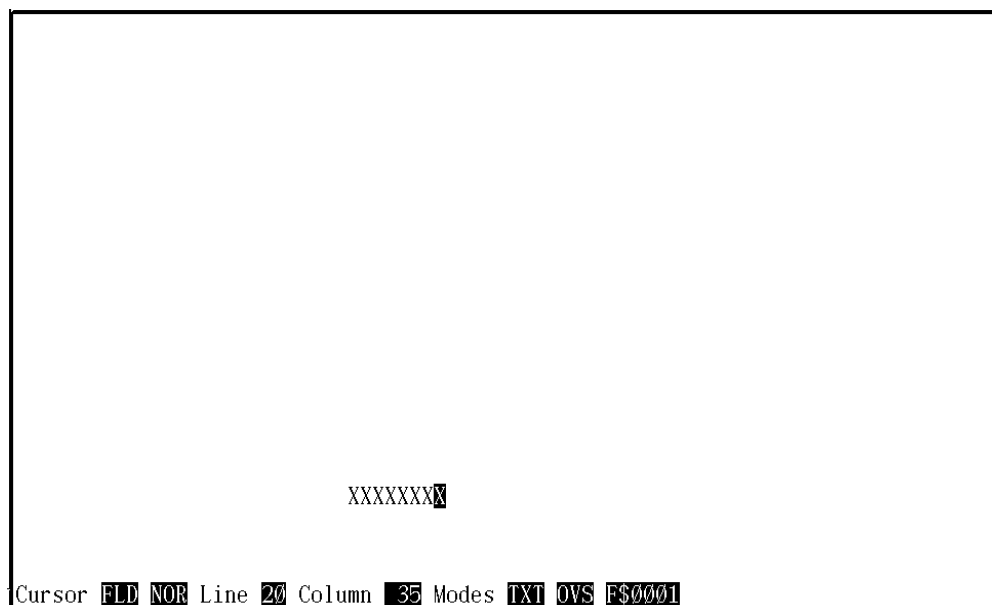


図 3-1 に示すフォーム・エディタ・キーを使って、簡単にカーソルを移動させたり、文字や行を削除したり、他のレイアウト作業を実行したりすることができます。編集モードとして、重ね書きモードと挿入モードの選択が可能です。また、バックグラウンド・テキストを入力するテキスト・モードとフィールドを作成または編集するためのフィールド・モードを選択することもできます。

レイアウト項目では、多くのフォーム編集作業を行うことができます。例えば、文字やスペースを挿入または削除することができます。フォームの一部を取り出して同一フォーム内の別の場所に置く領域削除や領域回復も可能です。フォームの中にスクロール領域と呼ばれる領域を設定することもできます。スクロール領域というのは同一フォーマットの複数の行で構成されたウィンドウのことで、ウィンドウ以外の部分に影響を及ぼさずにウィンドウ内部で自由にカーソルを移動することができます。

領域削除、領域回復、線引き、中央揃え、文字セットおよびビデオ属性の変更等を行うためには、まず領域を指定しなくてはなりません。選択したい領域の先頭にカーソルを持ってきて、キーパッドの.(ピリオド)を押してください。この位置が選択領域の開始点になります。次に、カーソルを選択領域の最後の位置まで移動してください。この位置が選択領域の終了点になります。フォーム・エディタは、選択された領域を反転して表示します。

次に、Layout でどのような作業が行えるかを示します。

- ・分割 : 1つのフィールドを隣り合う2つのフィールドに分割します。
- ・無効 : Select, GOLD または Scroll を無効にします。
- ・中央揃え : 指定された領域に対して中央揃えをします。
- ・文字セット : 指定された領域の文字セットを変更します。
- ・カーソル : カーソルを移動します。
- ・領域削除 : 領域の削除を行います。
- ・日付 : 日付フィールドを定義します。
- ・削除 : 文字や行を削除します。
- ・縦横倍 : 行を縦横倍にします。
- ・横倍 : 行を横倍にします。
- ・線引き : 線を引いたり枠を作成します。

- ・フィールド属性 : フィールド属性を指定します。
- ・挿入 : 空白行を挿入します。
- ・モード : 重ね書き / 挿入, テキスト / フィールド, ベル音あり / なしの各モード間の切り換えをします。
- ・領域回復 : 削除された領域を回復します。
- ・再表示 : 現在のフォームを再表示します。
- ・繰り返し : 文字または操作を繰り返します。
- ・スクロール : スクロール領域を作成します。
- ・領域指定 : 選択領域を定義します。
- ・領域表示 : 回復する領域をテストします。
- ・時間 : 時間フィールドを定義します。
- ・ビデオ属性 : ビデオ属性を指定します。

7.1 Layoutへ入る方法

フォーム・エディタ・メニューから LAYOUT と入力してください。空白の画面が表示されます。最下段にステータス行が一行だけ表示されています。

ステータス行は(図 7-1 参照), 現在のカーソル位置に関する情報(バックグラウンド・テキスト上にあるかフィールド上にあるか, スクロールか標準行か, 行番号およびカラム番号), 現在のモード(テキストまたはフィールド, 重ね書きまたは挿入), および現在のフィールド名(カーソルがフィールド上に位置しているときのみ)を示します。

表 7-1 Layout のステータス行の項目とその意味

項目	意味
Cursor(カーソル)	
TXT/FLD	カーソルが置かれている文字がテキストか (TXT), フィールドか (FLD)
NOR/SCR	カーソルが置かれている行が標準行か (NOR), スクロール行か (SCR)

(次ページに続く)

表 7-1 (続き) Layout のステータス行の項目とその意味

項目	意味
LINE(1-23)	行番号
COLUMN(1-132)	カラム番号
Modes(モード)	
TXT/FLD	バックグラウンド・テキストを入力するモードか (TXT) , フィールドを作成するモードか (FLD)
OVS/INS	文字入力モードが重ね書きモードか (OVS) , 挿入モードか (INS)
フィールド名	現在のフィールドの名前 (カーソルがフィールド上に置かれているときのみ)

7.2 Layoutでのヘルプおよびフォームの表示

Layout では、HELP キーを押すといつでもヘルプ情報を得ることができます。

Layout では、フォームは画面中の長方形の領域として示され、領域内には文字 (省略時にはスペース) が挿入されます。キャリッジ・リターン (CR)、ラインフィード (LF) 等の改行を示す文字は Layout では表示されません (他のテキスト・エディタではこれらの文字が表示されます)。Layout では、これらの文字はカーソル移動キーとして用いることができます。

7.3 Layoutを終了する方法

キーパッドの GOLD 7(メニュー) を押してください。Layout が終了し、フォーム・エディタ・メニューに戻ります。キーパッドの GOLD 7 はいつでも入力することができます。

7.4 フィールド分割

キーパッドの GOLD 3 (フィールド分割) を押すと、現在のフィールドが隣り合う 2 つのフィールドに分割されます。分割後、カーソルは新たに作成された 2 番目のフィールドに置かれます。カーソルがフィールド内に置かれていないとき、または、フィールドの長さが 2 文字に満たないときには、キーパッドの GOLD 3 を入力してもエラーとなり、フィールドは分割されません。

フィールド分割を実行すると、フォーム・エディタはフィールド内のカーソルの左側の部分を変更されたフィールドとして記録し、この部分には元のフィールドの属性を保持します。カーソルの右側の部分は新しいフィールドとして記録され、この部分には省略時の属性が割り振られます。その後、Assign に入り、新しいフィールドの属性を指定することができます。

7.5 無効

キーパッドの GOLD . (無効) を押すと、現在の領域指定、GOLD キー、スクロールが無効になります。カーソルは移動しません。

7.6 中央揃え

キーパッドの 1 (中央揃え) を押すと、行の内容または選択領域の内容が行の中央に移動します。テキストの前後のスペースは、文字とは見なされません。複数の行の中央揃えを行うには、中央揃えする行の領域をあらかじめ選択しておいてください。選択せずにキーパッドの 1 を押すと、現在の行だけが中央に移動します。

7.7 文字セット

フォーム中の特定部分の文字セットを指定することができます。VT100 端末装置は US, UK, RULE 文字セットを、VT80 および VT282 は US, RULE, SET1 を備えています。

文字セットを指定したい領域を選択した後、キーパッドの GOLD 1 (文字セット) を押します。“CHRSET:” のプロンプトが表示されますから、これに答えて US, UK, RULE, SET1, SET2 のいずれかを入力してください。SAVE と入力すると、一番最後に選択した文字セットに設定されます。領域の選択がなされておらずカーソルがフィールド内に置かれている場合には、このフィールド全体が選択領域として使われます。領域の選択がなされておらずカーソルがフィールド内に置かれていない場合には、現在カーソルのある文字が選択されます。

処理中にエラーが発生したときは、現在のエラー通知モード (ベル音あり / なし) に応じてエラーの発生が通知されます。エラー・メッセージは、HELP キーを押さない限り表示されません。HELP 以外のキーを押すと (どのキーでもかまいません)、文字セットの選択を求めるプロンプトに戻ります。

7.8 カーソル移動

Layout でのカーソルの移動には、キーパッド・キーとキーボード・キーを同じ様に使うことができます。

- 上の行への移動

上向き矢印(↑)キーを押すと、カーソルが一行上の行の前と同じカラムに移動します。カーソルを画面の一番上の行に置いて上向き矢印(↑)キーを入力すると、エラーとなります。

標準サイズの行から縦横倍または横倍の行に移動すると (または、その逆の移動を行うと)、画面上のカラム位置は変わりませんが、カラム番号は変更されません。

- 下の行への移動

下向き矢印(↓)キーを押すと、カーソルが一行下の行の前と同じカラムに移動します。標準サイズの行から縦横倍または横倍の行に移動すると (または、その逆の移動を行うと)、画面上のカラム位置は変わりませんが、カラム番号は変更されます。

カーソルを画面の一番下の行に置いて下向き矢印(↓)キーを入力すると、エラーとなります。下向き矢印(↓)キーの代わりに LINEFEED キーでも同じ機能を実行することができます。下向き矢印(↓)キーを押すと、カーソルは一行下の行の前と同じカラムに移動します。

- 右方向への移動

右向き矢印(→)キーを押すと、カーソルが同一行上で1つ右の文字位置に移動します。カーソルが行の右端にあるときには、次の行の先頭に移動します。

- 左方向への移動

左向き矢印(←)キーを押すと、カーソルが同一行上で1つ左の文字位置に移動します。カーソルが行の左端にあるときには、次の行の末尾に移動します。BACKSPACE キーを押しても、左向き矢印(←)キーと同様にカーソルが同一行上で一つ左の文字位置に移動します。カーソルが行の左端にあるときに BACKSPACE キーを押すと、エラーとなりカーソルは移動しません。

- 同一行上の次のタブ位置への移動

TAB キーを押すと、カーソルが次の固定タブ位置へ移動します。タブ位置は、1, 9, 17, 25, 33, 41, 49, 57, 65, および 73 カラムです。132 カラムのフォームの場合には、上記の他に 81, 89, 97, 105, 113, 121, および 129 カラムが加わります。VT100 に SET-UP A でセットしたタブ位置は無視されます。

カーソルをある行の最後のタブ位置に置いて TAB キーを押すと、カーソルは次の行の最初のタブ位置に移動します。カーソルを画面の最後の行の最後のタブ位置に置いて TAB キーを押すと、エラーとなりカーソルは移動しません。TAB キーで移動するのはカーソルだけで、フォームの内容は変化しません。

- 現在の行の先頭への移動

キーボードの 0 (行先頭移動) を押すと、カーソルが現在の行の先頭に移動します。カーソルを行の先頭に置いて RETURN を押すと、カーソルは一行上の行の先頭に移動します。カーソルを画面の一番上の行の先頭に置いてキーボードの 0 を入力すると、エラーとなりカーソルは移動しません。

- 次の行の先頭への移動

RETURN (または ENTER) キーを押すと、カーソルが次の行の先頭に移動します。カーソルを画面の一番下の行の先頭に置いてキーパッドの 0 を押すと、エラーとなりカーソルは移動しません。

- 現在の行の末尾への移動

キーパッドの 4 (行末移動) を押すと、カーソルが現在の行の末尾に移動します。カーソルを行の末尾に置いてキーパッドの 4 を押すと、カーソルは次の行の末尾に移動します。カーソルを画面の一番下の行の末尾に置いてキーパッドの 4 を入力すると、エラーとなりカーソルは移動しません。

- テキスト末尾への移動

キーパッドの 2 (文末移動) を押すと、カーソルが現在の行の最後の非空白文字の右隣りへ移動します。カーソルが行の最後の文字位置にある時は、次の行のテキストの末尾に移動します。

- 画面最下段への移動

キーパッドの GOLD 4 (最後移動) を押すと、カーソルが画面最下段の左端に移動します。カーソルを画面最下段の左端に置いてキーパッドの GOLD 4 を押すと、エラーとなりカーソルは移動しません。

- 画面最上段への移動

キーパッドの GOLD 5 (先頭移動) を押すと、カーソルが画面最上段の左端に移動します。カーソルを画面最上段の左端に置いてキーパッドの GOLD 5 を押すと、エラーとなりカーソルは移動しません。

7.9 領域削除

キーパッドの 6 (領域削除) を押すと、選択領域内のすべての文字がペースト・バッファ内にセーブされます。画面上の選択領域はスペースで置換されます。文字はペースト・バッファ内にセーブされても、ビデオ属性を保持しています。

領域が指定されていない状態で、カーソルをフィールド内に置いてキーパッドの 6 を押すと、そのフィールドが選択領域になります。カーソルがフィールド内に置かれていないときは、現在の文字が選択領域になります。

スクロール領域も選択領域として定義することができますが、この場合にはスクロール領域全体を選択領域としなければなりません。

スクロール領域の一部だけを選択領域として定義すると、エラーとなり領域削除は実行されません。領域削除実行後は、カーソルは前の選択領域の左上の角に置かれます。

7.10 日付フィールドの定義

GOLD D キーを押すと、日付メニューが表示されますから、この中から希望の日付フィールド・フォーマットを選択します。希望の日付フィールドのタイプの番号を入力し、RETURN キーを押してください。選択した日付フィールドが画面に挿入されます。選択した日付フィールドは、画面上の現在のカーソル位置の右側に挿入されます。挿入後、カーソルは新しく挿入されたフィールドの右に置かれます。

画面に挿入した後で、日付フィールドを編集することはできません。変更が必要なときは、領域削除または行削除を使ってフィールド全体を削除します。処理中にエラーが発生したときには、現在のエラー通知モード(ベル音あり/なし)に応じた方法でエラーの発生が通知されます。エラー・メッセージは、HELP キーを押さない限り表示されません。HELP 以外のキーを押すと(どのキーでもかまいません)、日付メニューに戻ります。

7.11 削除

フォーム・エディタでは削除された文字や行は一旦文字および行バッファに保存されますから、削除後に回復することができます。一番最後に削除された文字または行が回復されます。

- カーソルの左の文字の削除

DELETE キーを押すと、カーソルの左の1文字が削除されます。この文字は文字バッファに記憶され、キーパッドの GOLD (字回復) を押すことで回復できます。カーソルを行の左端に置いて DELETE キーを押すと、エラーとなり削除は実行されません。

重ね書きモードで DELETE キーを押すと、カーソルの左の 1 文字が空白で置換され、カーソルが 1 文字分左に移動します。挿入モードでは、カーソルとカーソルの右に位置するすべての文字が 1 文字分左に移動します。

キーパッドの GOLD (字回復) を押すと、削除された文字が現在のカーソル位置に回復されます。この文字は、バッファにも保存されています。バッファが空のときには、エラーとなりカーソルは移動しません。

- カーソルの位置の文字の削除

キーパッドの (字削除) を押すと、カーソルが置かれている文字が削除されます。この文字は文字バッファに記憶され、キーパッドの GOLD (字回復) を押すことで回復できます。バッファには常に一番最後に削除された文字が入っています。重ね書きモードでキーパッドの (字削除) を押すと、カーソル位置の文字が空白で置換され、カーソルが 1 文字分右に移動します。

挿入モードでは、カーソルの右に位置するすべての文字が 1 文字分左に移動します。カーソルは現在の位置に留り、行の末尾にスペースが 1 つ挿入されます。キーパッドの GOLD (字回復) を押すと、削除された文字が現在のカーソル位置に回復されます。この文字は、バッファにも保存されています。バッファが空のときには、エラーとなりカーソルは移動しません。

- 行の先頭までの文字の削除

CTRL/U キーを押すと、現在のカーソル位置から同一行の先頭までのすべての文字が空白で置換されます。カーソルは移動しません。カーソルを行の先頭に置いて CTRL/U を入力すると、上の行が一行削除されます。カーソルをフィールドの中央に置いて CTRL/U を入力すると、エラーとなります。フィールドの一部を削除することはできません。必ずフィールド全体に対して CTRL/U を入力してください。削除された行は行バッファに記憶されますから、キーパッドの GOLD PF4 (行回復) で回復することができます。行の先頭までの文字を削除していた場合には、キーパッドの GOLD PF4 を入力するとカーソルの左に文字が回復されます。

- 行の末尾までの文字の削除

キーパッドの GOLD 2 (行末削除) を押すと、現在のカーソル位置から同一行の末尾までのすべての文字がスペースで置換されます。カーソルは移動しません。カーソルを行の末尾に置いて GOLD 2 を入力すると、次の行が一行削除されます。カーソルをフィールドの中央に置いてキーパッドの GOLD 2 を押

すとエラーになります。フィールドの一部を削除することはできません。必ずフィールド全体に対して GOLD 2 を入力してください。

削除された行は行バッファに記憶されますから、キーパッドの GOLD PF4 (行回復) で回復することができます。行の末尾までの文字を削除していた場合には、キーパッドの GOLD PF4 を入力するとカーソルの右に文字が回復されません。

- 行削除

キーパッドの PF4 (行削除) を押すと、現在の行全体が削除されます。

挿入モードでキーパッドの PF4 を押すと、現在の行が削除され、それより下のすべての行が一行ずつ上に繰り上がります。カーソルは、削除する行のどこに置いてかまいません。削除された行は行バッファに格納されます。画面の一番下には空行が一行挿入されます。重ね書きモードでキーパッドの PF4 を押すと、現在の行が削除され、行は空白行になります。

キーパッドの PF4 で削除した行は、キーパッドの GOLD PF4 を押すと回復することができます。重ね書きモードでは、現在の行に文字が回復されます。回復する行が二行にまたがる場合、空白行ではないところにカーソルが置かれている場合、文字バッファが空の場合には、キーパッドの GOLD PF4 を押してもエラーとなり、行回復は行われません。挿入モードでは、画面が一行スクロール・ダウンされ、削除していた行が画面に挿入されます。一番下の行が空白行でないときには、行回復はエラーとなり、回復は行われません。

7.12 縦横倍

カーソルを標準サイズの行に置いて GOLD S キーを押すと、その行のすべての文字が縦横倍になります。カーソルを縦横倍の行に置いて GOLD S キーを押すと、その行は標準サイズに戻ります。

縦横倍の 1 文字は、標準サイズ 4 文字分の場所に表示されます。行の上で横方向に 2 文字分、その真下に 2 文字分のスペースをとります。画面上の残りの行は一行ずつ繰り下がり、一番下の行が画面から消えます。

80 桁のフォームは最大で 23 行なので、縦横倍にすると行数は 11 行になり、一行当たりの文字数はアドバンスト・ビデオ・オプション (AVO) を装備した場合でも最大 40 字 (132 桁では 66 字) になります。AVO を装備していない 132 桁フォームでは、一画面当たりの縦横倍行数は最大 6 行、一行当たりの文字数は最大 66 文字となります。縦横倍にすると行の長さが 80 桁フォームで 40 字、132 桁で 66 字を越えるような場合は、GOLD S はエラーとなり、文字サイズの変更は行われません。また、画面の一番下の行が空白行でないときも、行を削除することができないので、やはり GOLD S はエラーになります。

7.13 横倍

カーソルを標準サイズの行に置いて GOLD W キーを押すと、その行のすべての文字の幅が倍になります。カーソルを横倍の行に置いて GOLD W キーを押すと、その行は標準サイズに戻ります。

横倍 1 文字は標準サイズの 2 文字分の領域に表示されます。

80 桁のフォームでは、横倍の行には最大 40 字まで表示できます。132 桁のフォームでは、横倍の行に最大 66 字まで表示することができます。

7.14 線引き

直線または四角の線を引くときには、まずキーパッドの (領域指定) を押して領域を指定しなくてはなりません。線引きでは、画面全体に渡る直線、画面一部の直線、および四角の枠が作成できます。

領域を指定したら、キーパッドの - (線引き) を押してください。指定された領域の周囲に線が引かれます。

選択領域の周囲にスペースや線以外の文字が含まれていると、エラーとなり、線は引かれません。

線を消したいときには、まずキーパッドの (領域指定) を押して線を選択し、次にキーパッドの GOLD - (線削除) を押してください。選択した領域に普通の文字が含まれていると、線削除はエラーとなり、線は消えません。

7.15 フィールド属性

カーソルをフィールド内に置いてキーパッドの GOLD ENTER (フィールド属性) を押すと、Layout から直接 Assign に入ることができます。

キーパッドの GOLD ENTER では、現在のフィールドの属性しか設定できません。

フィールドの属性を設定したら，RETURN キーを押してください。Layout に戻ります。直接フォーム・エディタ・メニューに戻りたいときは，キーパッドの GOLD 7 (メニュー) を押してください。

カーソルがフィールド内に置かれていないと，キーパッドの GOLD ENTER を押してもエラーとなり，属性の割り当ては行えません。

7.16 空白行の挿入

キーパッドの GOLD 0 (空白行挿入) を押すと，現在のカーソル位置に空白行が挿入され，これ以下の行が一行ずつ繰り下がります。キーパッドの GOLD 0 は重ね書きモードでも挿入モードでも入力でき，カーソルは行のどこにあってもかまいません。

画面の一番下の行が空白でないときはエラーとなり，カーソルは移動しません。

7.17 モードの変更

Layout では次のモードを使用することができます。

- 重ね書き / 挿入 - 画面上に文字を入力する方法
- テキスト / フィールド - 入力可能な文字の種類
- ベル音あり / なし - エラーの通知方法

同時に両方を指定することはできません。

モードは，端末のキーボード上のキーを押すことで選択できます。省略時のモードは，それぞれ，重ね書き，テキスト，ベル音ありです。挿入モードに入りたいときはキーパッドの GOLD PF3 (挿入) を，フィールド・モードに入りたいときはキーパッドの GOLD 8 (フィールド) を，ベル音なしモードに入りたいときは GOLD Q キーを入力してください。

キーパッドの PF3 (重ね書き) を押すと、文字入力モードが重ね書きに変わります。このモードでは、現在のカーソルの位置の文字が新たに入力した文字で置換され、カーソルは一文字右に移動します。このモードで文字を削除すると、その文字位置には空白が入ります。重ね書きモードで DELETE キーを押すと、カーソルは左に移動しますが、その行の残りの文字は移動しません。このモードは、Layout の省略時の入力モードです。

キーパッドの GOLD PF3 (挿入) を押すと、文字入力モードが挿入に変わります。このモードでは、入力した文字が現在のカーソル位置に挿入され、カーソルは一文字右に移動します。カーソルの右にある文字はすべて右にシフトされます。カーソル位置にある文字も同じく右に移動します。行の最後の文字が空白でないときにはエラーとなり、文字の挿入は行われません。挿入モードで DELETE キーを押すと、その文字が削除され、カーソルの右のすべての文字が左に移動します。

Layout では、どちらのモードでも文字を入力するとカーソルは新たに入力された文字のすぐ右に置かれます。カーソルが行の最後の桁にあるときは、文字を挿入してもカーソルは右に移動できません。しかし、フォーム・エディタはあたかもカーソルが右に移動したかのように処理を行い、ステータス行のカラム番号には行の最大桁数よりも 1 つ大きい桁番号が表示されます。この状態をハンギング・カーソル位置と呼びます。この位置では、文字を入力することはできませんが、DELETE キーやカーソルを動かすキーは使えます。

キーパッドの 8 (テキスト) を押すと、テキスト・モードに入ります。このモードでは、画面のバックグラウンド・テキストを入力することができます。このモードは Layout の省略時の入力モードです。キーパッドの GOLD 8 (フィールド) を押すと、フィールド・モードに入ります。このモードでは、フィールドを作成することができます。フィールド・モードで入力できるのはフィールド文字だけです。フィールド文字は、フィールド設定文字 (A, C, N, X, 9) またはフィールド・マーカ文字 (B, \$, _, %, #等) です。

GOLD Q キーを押すと、現在のエラー通知モードがベル音ありからなし (または、その逆) に変わります。画面のバックグラウンドが特に指定されていない場合は、ベル音なしのモードに入ると画面が通常画面に変わります。

ベル音ありモードでは、ベル音でエラーの発生を知らせます。ベル音なしのモードでは、ベルの代わりに現在の画面を反転させてエラーの発生を知らせます。省略時のエラー通知モードは、ベル音ありです。

7.18 領域回復

キーパッドの GOLD 6 (領域回復) を押すと、ペースト・バッファ内の文字およびスペースがこれらと同じサイズの領域に挿入されます。文字は、画面の左から右へ挿入され、カーソルは回復された領域の右下に位置します。文字は異なるタイプの行にまたがってあるいは、空白ではない文字の上に領域回復は行えません。挿入される文字が他の文字に重なってしまう場合にはエラーとなり、領域回復は行われません。

領域回復により隣接したスクロール領域を作成することができますが、これらの領域は領域回復後も各々独立した領域のままとなります。

縦横倍または横倍の行も回復可能です。ただし、これらの行が現在の行よりも長いとエラーとなります。行の属性は、行全体を削除または回復したときにのみ保持されます。80 桁の画面では縦横倍または横倍の行の最大文字長は 40 字、132 桁では 66 字です。

7.19 画面再表示

CTRL/R キーを押すと、現在のフォームが再表示されます。再表示は、何らかの理由で画面の表示が乱れてしまった場合に有効です。

カーソルは移動しません。

7.20 繰り返し

GOLD n を押すと、数字以外の文字または動作が n 回繰り返されます。例えば、"A" という文字を 35 回反復したいときには、GOLD キーを押してから 35 という数字をタイプしてください。REPEAT プロンプトが表示されます。このプロンプトに対して "A" とタイプすれば、文字 "A" が 35 回繰り返し表示されます。

文字や行の削除および回復に繰り返しを指定することはできません。これは、文字および行バッファの内容を削除してしまわないよう、また、画面表示に思わぬ変更を加えてしまわないようにするためです。数字キーは繰り返し回数の指定につかいますから、数字に対して繰り返しを指定することはできません。

7.21 スクロール領域の作成

キーパッドの 9 (スクロール) を押すと、スクロール領域の定義が開始されます。標準サイズの現在の行がスクロール行になります。スクロール領域は反転表示されません。

スクロール領域を上方向に広げるときには、次のいずれかのキーを使ってカーソルを画面の上に移動させてください。

- キーパッドの 0 (行先頭移動)
- 上向き矢印 ()

スクロール領域を下方向に広げるときには、次のいずれかのキーを使ってカーソルを画面の下に移動させてください。

- LINEFEED
- 下向き矢印 ()
- ENTER
- RETURN

行はフィールドやバックグラウンド・テキストを入力する前でも、入力した後でも、どちらでもスクロール行に指定することができます。縦横倍または横倍の行をスクロール行に指定するとき、または、スクロール領域に含めるときには、あらかじめ縦横倍または横倍の属性を設定しておかなければなりません。

スクロール領域内のスクロール行(フィールドおよびバックグラウンド・テキスト)にデータを入力すると、自動的に他のスクロール行にも同じ文字が表示されます。最初にスクロール領域に指定された行以外の行が空白行でないときには、エラーとなります。

既存のスクロール領域を拡張したいときは、スクロール領域の最初の行または最後の行にカーソルを置いてキーパッドの 9 を押してから、前記のキーを押してください。

キーパッドの 5 (スクロール終了) を押すと、スクロール領域の定義が終了します。画面はスクロール定義中の反転表示から標準に戻ります。

スクロールの定義を無効にしたいときは、キーパッドの GOLD . (無効) キーを押してください。画面が元に戻ります。

キーパッドの GOLD 9 (スクロール解除) を押すと、現在の行からスクロール属性が消去され、その行のすべての文字が削除されます。キーパッドの GOLD 9 で属性を削除された行は、空白行で置換されます。

スクロール解除を指定できるのは、スクロール領域内の一番上の行または一番下の行だけです。スクロール領域内に最後に残った一行に対してスクロール解除を指定すると、スクロール属性のみが消去され、フィールドやバックグラウンド・テキストはそのまま残ります。これらのフィールドやバックグラウンド・テキストを削除したいときは、DELETE キーを押してください。スクロール行以外の行でキーパッドの GOLD 9 を押すと、エラーが通知されます。

スクロール領域内のいずれかの行の内容または属性を変更すると、全スクロール領域が自動的に変更されます。

スクロール定義中に HELP キーを押すと、ヘルプ情報が表示されます。

7.22 領域指定

キーパッドの. (領域指定) を押すと、現在のカーソル位置が領域指定開始点になります。カーソルを移動し、止めた位置が領域指定の終了点になります。選択領域は反転表示されます。

選択領域は画面上に長方形の領域として定義されます。

選択された領域に対して、次の操作が行えます。

操作	キー
領域削除	キーパッドの 6
文字セット	キーパッドの GOLD 1
中央揃え	キーパッドの 1
線引き	キーパッドの -
線削除	キーパッドの GOLD -
ビデオ属性	キーパッドの 7
無効	キーパッドの GOLD .

指定された領域に対して前記のいずれかの操作が行われると、画面は元に戻ります。選択領域定義中には、カーソルは同じ長さの行の間でしか移動できません。また、選択領域には標準サイズと縦横倍の行を混在させることはできません。標準サイズと縦横倍の行を選択領域に入れようとする、エラーが通知されます。

7.23 領域表示

キーパッドの 3 (領域選択) を押すと、前回削除した文字の長さが挿入予定スペースに適合するかどうかテストすることができます。キーパッドの 3 を押すと、カーソルの現在位置から、挿入予定領域のアウトラインが反転表示されます。いずれかのキーを押すと (どのキーでもかまいません)、画面が元に戻ります。

7.24 時間フィールド

GOLD T キーを押すと、時間メニューが表示されます。このメニューの中から時間フィールドを選択します。希望の時間フィールド・タイプの番号を入力してください。RETURN キーを押すと、選択したフィールドが画面に挿入されます。

選択した時間フィールドは現在のカーソル位置の右に挿入され、カーソルは挿入されたフィールドの右に移動します。

フィールド文字を入力後に編集することはできません。フィールド文字を変更したいときは、領域削除または行削除でフィールド全体を削除してください。

処理中にエラーが発生すると、現在のエラー通知モード (ベル音あり/なし) に応じた方法でエラーの発生が通知されます。エラー・メッセージは、HELP キーを押さない限り表示されません。HELP 以外のキーを押すと (どのキーでもかまいません)、画面は時間メニューに戻ります。

7.25 ビデオ属性の設定

指定された領域に対してビデオ属性を設定できます。領域が指定されていないときは、現在のカーソル位置または現在のフィールドが対象になります。

キーパッドの 7 (ビデオ属性) を押すと、画面最下段に VIDEO: のプロンプトが表示されます。選択領域は反転表示されています。VIDEO: のプロンプトに対して、次の入力が行えます。

- Blink (点滅)
- Bold (高輝度)
- Clear (全ビデオ属性のクリア)
- Restore (元のビデオ属性に回復)
- Reverse (反転)
- Underline (下線)
- Save (現在指定したビデオ属性をセーブし、編集画面に戻る)

VIDEO プロンプトに対しては、複数のビデオ属性を入力することができます。複数のビデオ属性を入力するときは、カンマまたはスペースで区切ってください。

ビデオ属性の入力を行うと再び VIDEO: プロンプトが表示されます。ENTER キーを押すか、SAVE と入力してください。エディタに戻ります。

処理中にエラーが発生すると、現在のエラー通知モード (ベル音あり / なし) に応じた方法でエラーの発生が通知されます。エラー・メッセージは、HELP キーを押さない限り表示されません。HELP 以外のキーを押すと (どのキーでもかまいません)、VIDEO: のプロンプトに戻ります。

7.26 日本語の入力

全角文字

キーパッドの GOLD HELP (変換入力) を押すと、画面最下段に INSERT: のプロンプトが表示されます。このプロンプトに対して、ローマ字・かな漢字変換を使って日本語の入力が行えます (図 7-2 参照)。変換に用いるキーは標準の日本語 OpenVMS システムと同様です。入力が終了したら ENTER キーを押してください。現在の入力モード (重ね書き / 挿入) に応じて、カーソルの右側に日本語が表示されます。

新たに入力された日本語はすべて強調表示なしの状態画面に挿入されますので、必要な場合は領域を指定してビデオ属性を設定してください。カーソルの右側に十分なスペースが無い場合はエラーとなり、何も挿入されません。

半角カタカナ

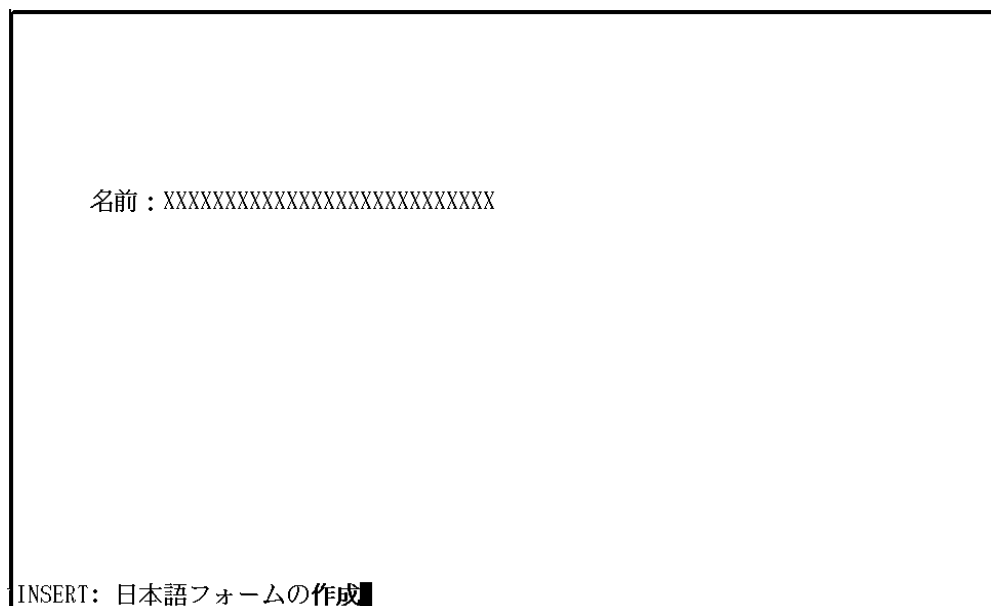
始めに半角カタカナを入力したい領域を選択して、その領域の文字セットを SET1 に設定してください。文字セットが SET 1 に設定されている場所でカナ・キーを押すと、英数字と同様の方法で半角カタカナが入力できます。

半角カタカナに対して字回復を行う場合は、あらかじめ字回復を行いたい場所の文字セットを SET 1 に設定してください。文字セットが SET 1 ではない場所での半角カタカナの入力および字回復は行えません。

文字セットの変更

日本語が表示されている領域の文字セットを変更することはできません。文字セットを変更したい場合は、表示されている日本語を削除してから、領域を指定してキーパッドの GOLD 1 (文字セット) を押してください。

図 7-2 全角文字の入力



Assign では、フォーム中のフィールドの属性を設定します。属性は他の項目からも設定することができます。Assign では、前回の属性設定以後に変更されたフィールドの属性を設定したり、1つのフィールドだけに属性を設定したり、すべてのフィールドの属性を設定できます。

Assign では、次の3つの設定画面が表示されます。

- メニュー
- フィールド属性の指定
- フィールド対応ユーザ定義ルーチン (フィールド対応 UAR) の指定

8.1 Assign へ入る方法

フォーム・エディタ・メニューで ASSIGN と入力し、ENTER キーを押してください。画面の下部にメニューが表示されます (図 8-1)。フィールド属性設定画面 (図 8-2) ではフィールド属性を指定し、フィールド対応ユーザ定義ルーチン画面 (図 8-3) ではフィールド UAR 名および関連データを入力します (ユーザ定義ルーチンについて詳しくは、『DEC FMS for OpenVMS Systems Form Driver Reference Manual』を参照してください)。

Assign では、次のキーが使用できます (表 8-1 参照)。

表 8-1 Assign のキー機能

キー	機能
TAB	カーソルを次のフィールドに移動。
BACKSPACE	カーソルを前のフィールドに移動。
DELETE	カーソルの左の文字を削除
LINEFEED	現在のフィールドの内容を削除し、固定 10 進で右揃えのフィールドの時には挿入モード、それ以外のフィールドの時には重ね書きモードに設定。
HELP	現在のフィールドおよび設定項目に関するヘルプ情報の表示。
RETURN	現在の設定画面を終了し、次の設定画面に移動 (該当時のみ)。

フィールドに対する設定が終了した時に RETURN を押すと、カーソルは次のフィールドに移動し (該当時のみ)、再度フィールド属性設定画面を表示します。

8.2 Assign を終了する方法

キーパッドの GOLD 7(メニュー) を押してください。フォーム・エディタ・メニューに戻ります。

8.3 フィールド属性指定のメニュー

フィールド属性の指定メニューでは、どのフィールドの属性を設定するかを指定します。新しいフィールドが変更されたフィールドか、特定のフィールドか、すべてのフィールドか、番号を選択して入力してください (図 8-1)。

- フォーム中のすべてのフィールドの属性を設定したいときは、"1"を選択してください。
- フォーム中の新しいフィールドまたは変更されたフィールドの属性を設定したいときは、"2"を選択してください。
- 特定のフィールドの属性を設定したいときは、"3"を選択してください。

フィールド属性設定画面にはフィールド属性の選択肢が表示されますから (図 8-2) この中からフィールドに設定したい属性を選択してください。例えば、自動タブの属性を設定したいときは、画面の「自動タブ」の左に X を入力してください。

フィールド属性設定画面は、現在のフィールドの位置に応じて画面の上部または下部に表示されます。例えば、フィールドが画面下部にあるときには、設定画面は画面上部に表示されます。AVO を装備していない VT100 の 132 桁モードでは、設定画面が表示されるときには編集集中のフォームは表示されません。

フィールド属性設定中には、対象フィールドはすべてのビデオ属性 (高輝度、点滅、反転、下線) で画面に表示されます。フィールド文字 (フィールド設定文字およびフィールド・マーカ文字) も同様に表示されます。

図 8-1 フィールド属性指定のメニュー

フォーム・エディタ メニュー	
	選択 : <u>A</u> ssign
Form	フォーム属性の指定
Layout	フォームの作成および編集
Assign	フィールド属性の指定
Data	ネームド・データの入力
Order	フィールド・アクセス順序の変更
Test	フォーム・ドライバによるフォームのテスト
Exit	終了

フォーム名: TEST
入力ファイル: New form being created

属性を指定するフィールド: 2

1. すべてのフィールド
2. 新/変更されたフィールド
3. 特定のフィールド

図 8-2 フィールド属性設定画面

フィールド属性の指定		
フィールド名: <input type="text" value="F\$0001"/>		インデックス <u>0</u> 全項目数 <u>0</u>
- 自動タブ	- 右揃え	- 大文字
- エコーなし	- 固定10進数	- 全桁入力
- 表示のみ	- ゼロ挿入	- 入力必須
	- ゼロ抑制	- 条件付き
デフォルト値 :		初期挿入文字 UAR ? (Y,N) <u>N</u>
ヘルプ・テキスト :		
XXXXXXXXXX		

8.4 フィールド名

フィールド名のところには、フォーム中のフィールドの名前を入力します。フィールド属性設定画面が表示されると、カーソルは自動的にフィールド名の右隣りに置かれます。フィールド名には、省略時のフィールド名 F\$nnnn が表示されています。nnnn は4桁の数字で、フィールドが作成された順につけられます。違う名前を入力したいときは、LINEFEED キーを押して省略時のフィールド名を削除し、新しい名前を入力してください。

8.5 インデックス・フィールド

インデックス・フィールドというのは、インデックス番号のついた同じ名前のフィールドのことです。インデックス・フィールドとして指定するためには、フィールド文字および属性が同じでなければなりません。個々のインデックス・フィールドは、画面のどこに位置していてもかまいません。

フォーム・エディタでインデックス・フィールドを作成するには、まず、フィールドを1つ作成し、このフィールドのインデックスに"1"を入力します。Assignでインデックス"1"を割り当てたらLayoutに戻り、領域削除および領域回復を行って、インデックス・フィールドの各項目に加えます。

フィールド属性設定画面のインデックスは現在のフィールドのインデックス番号を、全項目数はインデックス・フィールドの総数を示しています。インデックス番号には値を入力できませんが、全項目数にはフォーム・エディタが自動的に値を設定します。

インデックス・フィールドを作成すると、フォーム・エディタは領域回復によるフィールドの作成順序にしたがってインデックス番号に省略時の値を割り当てます。このインデックス番号を指定すれば、インデックス・フィールドを再編成することができます。インデックス番号は、フィールドに1から順に割り当てていかなければなりません。インデックス番号が重複していたり、範囲外の値が割り振られたりした場合には、フォームをセーブしようとするときエラー・メッセージが表示されます。フォーム・エディタは、無効インデックス番号を持つフィールドをAssignで発見しやすいように変更されたフィールドとして扱います。

インデックス番号0を割り当てると、そのフィールドは状況に応じて次のように処理されます。

- インデックス・フィールドが1つしかなくて、フィールドのインデックス番号にゼロが指定されると、このフィールドはインデックス・フィールドではなくなります。
- インデックス・フィールドが複数ある場合は、インデックス番号にゼロが指定されたフィールドに、新しい省略時のインデックス番号が設定されます。現在のインデックス番号が無効な場合に、インデックス番号にゼロを指定すれば有効なインデックス番号が自動的に割り当てられて便利です。

インデックス・フィールドは同一のフィールド文字を持たなければならないので、インデックス・フィールドのフィールド文字を変更することはできません。インデックス・フィールドの文字を変更したいときは、まずそのフィールドをインデックス・フィールドから削除しなくてはなりません。フィールドは、名前を変更すればインデックス・フィールドから削除することができます。しかし、このフィール

ドの名前を元に戻しても、他のインデックス・フィールドとフィールド文字が異なっている場合にはもとのインデックス・フィールドに戻すことはできません。インデックス・フィールド中の1つのフィールドのフィールド属性を変更すると、すべてのインデックス・フィールドの属性が同様に変更されます(フィールド名およびインデックス属性は変わりません)。

インデックス・フィールドは、Layout で複数のフィールドに同一のフィールド文字を指定し、Assign でこれらのフィールドに同一名を割り当てても作成することができます。ただし、この方法でインデックス・フィールドにフィールドを追加する場合は、すべてのフィールド属性が同一でないと同じフィールド名が付けられません。

Order でのフィールド・アクセス順序の変更は、インデックス・フィールドに影響を与えません。

8.6 属性の指定

属性を指定するときは、TAB キーと BACKSPACE キーを使ってカーソルを希望の属性の指定部分まで移動させ、X を入力してください。設定できる属性は自動タブ、エコーなし、表示のみ、右揃え、固定 10 進数、ゼロ挿入、ゼロ抑制、大文字、全桁入力、入力必須、条件付きです。初期挿入文字を指定するときは、TAB キーを押してカーソルを移動させ、文字(表示可能な文字であればどの文字でもかまいません)を入力してください。UAR に対して Y を入力すると UAR 設定画面が表示されます。UAR 設定画面では、実行時にこのフィールドと対応させる 1 つまたは 2 つ以上の UAR に名前および関連データを入力します。1 つのフィールドに対応づけることができるフィールド UAR の数は最大で 15 個までです。フィールド属性設定画面に戻りたいときは、RETURN キーを押してください。フィールドに UAR を対応させる必要がないときは、N を入力してください。UAR の省略時の設定は N です。

8.7 デフォルト値

デフォルト値には、オペレータがデータを入力する前にフィールドに始めから表示しておく文字列を指定します。オペレータがフィールドを変更しなければ、このデフォルト値がそのままアプリケーション・プログラムに返されます。

8.8 ヘルプ・テキスト

ヘルプ・テキストには、端末のオペレータがフィールドにデータを入力するときの手助けになるような文を入力します。ヘルプ・テキスト: プロンプトの後ろにヘルプ情報を一行入力してください。この情報は、アプリケーション・プログラム実行時にフィールド内にカーソルがあるときに HELP キー (PF2) を押すと表示されます。フィールド属性の設定が終了したら、RETURN キーを押してください。

8.9 フィールド対応ユーザ定義ルーチン

フィールド属性設定画面の UAR に対して "Y" と答えると、フィールド対応ユーザ定義ルーチン設定画面が表示されます (図 8-3 参照)。1 つのフィールドに、15 個までのユーザ定義ルーチンを割り当てることができます。データ項目と同じように TAB キーと BACKSPACE キーを使って、この画面の必要な項目に入力してください。

Assign

8.9 フィールド対応ユーザ定義ルーチン

図 8-3 フィールド対応ユーザ定義ルーチン設定画面

フィールド対応ユーザ定義ルーチン (UAR)	
フィールド名: F\$0001	
1	UAR 名: <input type="text"/> 関連データ: <input type="text"/>
2	UAR 名: <input type="text"/> 関連データ: <input type="text"/>
XXXXXXXX	

Data では、ネームド・データと作業中のフォームを対応づけます。ネームド・データというのは、アプリケーション・プログラムが使用する定数で、フォームに対応づけられていますが、画面には表示されません。フォーム用のネームド・データは定数から成り、それぞれ名前と番号が付けられています。ネームド・データへのアクセスは、その名前でも番号でも行えます。約 6 万のネームド・データが定義できます。

Data に入ると、ネームド・データ設定画面が表示されます。

ネームド・データ設定画面の第 1 ページでは、1 ~ 5 のネームド・データを入力できます。5 つ目のネームド・データの入力が終わったら、TAB キーを押してください。画面は次のページに移り、6 ~ 10 のネームド・データ設定画面が表示されます。元のページに戻りたいときは、BACKSPACE キーを押してください。

ネームド・データ設定画面が表示されると、カーソルは最初のネームド・データの名前を入力するフィールドに置かれます。ネームド・データに指定する名前を入力してください。次の行に移り、データを入力してください。この手順で、フォームに対応づけるネームド・データをすべて入力します。

9.1 Data へ入る方法

フォーム・エディタ・メニューから DATA とタイプし、RETURN キーを押してください。ネームド・データ設定画面が表示されます (図 9-1 参照)。

ここでは次のキーが使えます (表 9-1 参照)。

表 9-1 Data のキー機能

キー	機能
TAB	カーソルを次のフィールドに移動。
BACKSPACE	カーソルを前のフィールドに移動。
RETURN , または ENTER	フォーム・エディタ・メニューに戻る。
HELP	個々のフィールドおよびデータ項目全般に関するヘルプ情報を表示。
DELETE	カーソルの左の文字を削除。
LINEFEED	現在のフィールドの内容を削除。
GOLD Q	エラー通知モード (ベル音あり / なし) の変更。

ネームド・データ名には、画面に表示される文字であればどこでも含めることができます。

9.2 Data を終了する方法

RETURN または ENTER キーを押してください。Data が終了し、フォーム・エディタ・メニューに戻ります。

図 9-1 ネームド・データ設定画面

ネームド・データ	
1	名前 _____
2	名前 _____
3	名前 _____
4	名前 _____
5	名前 _____

フォーム・ドライバが実行時にフィールドにアクセスする順序を指定します。アクセス順序というのは、実行時にオペレータまたはプログラム(プログラムがフィールドに対して GET を実行する順序を特に変更しない場合)がフィールドにアクセスする順序のことです。TAB キーが押される度に、カーソルはここで指定された順序にしたがってフィールドを移動して行きます。フォーム中の全フィールドのアクセス順序を変更することも、一部のフィールドのアクセス順序を変更することもできます。省略時のフィールド・アクセス順序は、フィールドが作成された順序です。

10.1 Order へ入る方法

フォーム・エディタ・メニューで ORDER と入力してください。Order ではキー操作が他の項目とは異なります。これらを、表 10-1 にまとめて示します。HELP キーを押すと、オンライン情報が表示されます。キーパッドの GOLD 7 を押すと、フォーム・エディタ・メニューに戻ります。

表 10-1 Order のキー機能

キー	機能
TAB	次のフィールドに移動。
BACKSPACE	前のフィールドに移動。
.(ピリオド)	カーソルのあるフィールドを現在設定中のアクセス順序に付け加える。または、新しいアクセス順序の先頭にする。
GOLD	現在のアクセス順序を無効にする。

(次ページに続く)

表 10-1 (続き) Order のキー機能

キー	機能
ENTER	現在指定中のアクセス順序に設定する。設定後もメニューには戻らないので、変更した順序のテストや他のフィールドのアクセス順序の変更を行うことができる。
RETURN	ENTER と同じ。
GOLD 7	フィールド・アクセス順序を設定し、フォーム・エディタ・メニューに戻る。
GOLD R(RESTORE)	Order に入る前に有効であったフィールド・アクセス順序に再設定。
CTRL/R(REFRESH)	フォームを再表示。
GOLD C	アクセス順序を、左から右へ、上から下へ設定。
GOLD Q	エラー通知モードをベル音ありからベル音なしへ、または、その逆に変更。

10.2 フィールド・アクセス順序を変更する方法

Order では、実行時にフォーム・ドライバがフィールドにアクセスする順序を変更することができます。アクセス順序の変更は、フォーム中の全フィールドを対象として行うことも、また、いくつかのフィールドだけを対象として行うこともできます。省略時のフィールド・アクセス順序は、フィールドが作成された順序です。

フィールドのアクセス順序を変更したいときには、TAB キーと BACKSPACE キーを使ってカーソルを次に指定したいフィールドに移動し、キーパッドの.(ピリオド)を押してください。例えば、"field2, field4, field3"の順にアクセスしたい場合は、まずカーソルを field2 に置いてキーパッドの.(ピリオド)を押します。現在アクセス順序を指定中ではない場合には、この操作で新しいアクセス順序の指定が始まります。次にカーソルを field4 へ移動してキーパッドの. を押し、次に field3 へ移動してキーパッドの. を押します。配列シーケンスの指定が終わったら、ENTER キーまたは RETURN キーを押してください。この操作で、これまでのフィールド・アクセス順序が今指定したアクセス順序に設定されます。TAB キーや BACKSPACE キーを押すと、カーソルは新しい順序にしたがってフィールドを移動して行きます。

この時点からは、次のどの操作に移ることも可能です。

1. 他のフィールド・アクセス順序を指定する。
2. 現在のフィールド・アクセス順序に設定してフォーム・エディタ・メニューに戻る。
3. Order に入る前に有効であったフィールド・アクセス順序に再設定する。
4. 左から右、上から下のフィールド・アクセス順序に設定する (GOLD C)。

フィールド・アクセス順序を指定している途中でミスをしたときは、キーパッドの GOLD . (無効) を押ししてください。現在指定中のアクセス順序が無効になります。表 10-1 に、Order で有効なキー機能をまとめて示します。

10.3 スクロール領域内のフィールドを配列する方法

スクロール領域内のフィールドのアクセス順序は連続していなければなりません。アクセス順序の指定はどのフィールドから始めてもかまいません。同一のスクロール領域内のフィールド・アクセス順序が必ず連続するように、フォーム・エディタは次のルールを採用しています。

- 非スクロール領域からスクロール領域へ入ってフィールドを指定すると、スクロール領域内の残りのフィールドが現在のフィールド・アクセス順序に自動的に付加されます。
- スクロール領域内でフィールド・アクセス順序を設定しているときは、最後のフィールドからしかスクロール領域の外に出られません。スクロール領域の、最後以外のフィールドのつぎに、スクロール領域以外のフィールドを指定してフィールド・アクセス順序を設定することはできません。

10.4 Order を終了する方法

ENTER キーまたは RETURN キーを押すと、指定したアクセス順序に設定されません。設定後も Order に残りますから、変更したアクセス順序をテストしたり、つぎのフィールド・アクセス順序の指定を行えます。

Order

10.4 Order を終了する方法

Order を終了したいときは、キーパッドの GOLD 7 を押してください。新しいアクセス順序に設定され、フォーム・エディタ・メニューに戻ります。

Test では、プログラムが表示するのと同じように現在のフォームが表示されますから、フィールドにデータを入力してフィールドの確認テストを行うことができます。

Test からは、ヘルプ・フォームやユーザ定義ルーチンにアクセスすることはできません。

11.1 Test へ入る方法

フォーム・エディタ・メニューで TEST と入力してください。

Test では次のキーが使えます (表 11-1 参照)。

表 11-1 Test のキー機能

キー	機能
TAB	カーソルを次のフィールドに移動。
BACKSPACE	カーソルを前のフィールドに移動。
キーパッドの GOLD 7, RETURN, または ENTER	フォーム・エディタ・メニューに戻る。
HELP	フォーム中のフィールドに関し一行のヘルプ情報を表示。
GOLD Q	エラー通知モード (ベル音あり / なし) を変更。
DELETE	カーソルの左の文字を削除。

(次ページに続く)

Test

11.1 Test へ入る方法

表 11-1 (続き) Test のキー機能

キー	機能
LINEFEED	現在のフィールドの内容を削除。

11.2 Test を終了する方法

RETURN , ENTER またはキーパッドの GOLD 7 を押してください。Test が終了し、フォーム・エディタ・メニューに戻ります。この項目で入力したデータはセーブされません。

Exit では、フォーム・エディタを終了し、これまで作業を行ってきたフォームをセーブします。

12.1 Exitへ入る方法

フォーム・エディタ・メニューで EXIT と入力してください。画面下部にこのフォームをセーブするかどうかの質問が表示されます。

Exit では次のキーが使えます (表 12-1 参照)。

表 12-1 Exit のキー機能

キー	機能
キーパッドの GOLD 7	フォーム・エディタ・メニューに戻る。
HELP	Exit に関するヘルプ情報を表示。
GOLD Q	エラー通知モード (ベル音あり / なし) を変更。
DELETE	カーソルの左の文字を削除。
LIEFEED	現在のフィールドの内容を削除。

質問に対し、これまで編集していたフォームをセーブするときは RETURN または ENTER キーを押し、セーブしない場合は "N" を入力してください。入力ファイルは、どちらの場合にも変更されません。

フォーム・エディタに入ったときにコマンド行に /NOOUTPUT という修飾子を指定した場合には、この質問に対して RETURN または ENTER を入力してもフォームは出力されません。

12.2 Exit を終了する方法

Exit ではこれまで作業を行ってきたフォームに誤りがあるかどうかの確認を行った後、このフォームをフォーム・ファイルにセーブします。CTRL/Yを入力してもフォーム・エディタを終了することができますが、この場合にはフォームはセーブされません。フォームをセーブする前に、フォーム・エディタはフィールド文字がフィールド属性に適合しているかどうか正当性の確認をします。不適合箇所が発見されたときは、問題箇所を訂正してください。Assign では、エラーのフィールドは変更されたフィールドと見なされます (Assign に入って、新しいまたは変更されたフィールドとして選択することができます)。

日本語 DEC FMS for OpenVMS フォーム・エディタ利用者の手引き

1993年6月 発行

日本デジタル イクイップメント株式会社

〒170 東京都豊島区東池袋 3-1-1 サンシャイン 60 35 階

電話 (03)3989-7111 (大代表)

AA-PYUJA-TE

