

Xone

Xone ツールガイド

Xone Personal Version1.0.5

(有)ファイバーワークス

■はじめに

このツールガイドでは、**Xone** をインストールしたフォルダを **XONE_HOME** とします。実際にインストールしたフォルダに適宜読みかえてください。また、各ツールの起動方法は **Windows** のものです。他の **OS** の場合は、同名のシェルスクリプトを実行してください。

Xone には、管理のためのツールがいくつかバンドルされています。これらは、**Xone** を利用したクライアントアプリケーションでもあります。バンドルされているツールは次のとおりです。

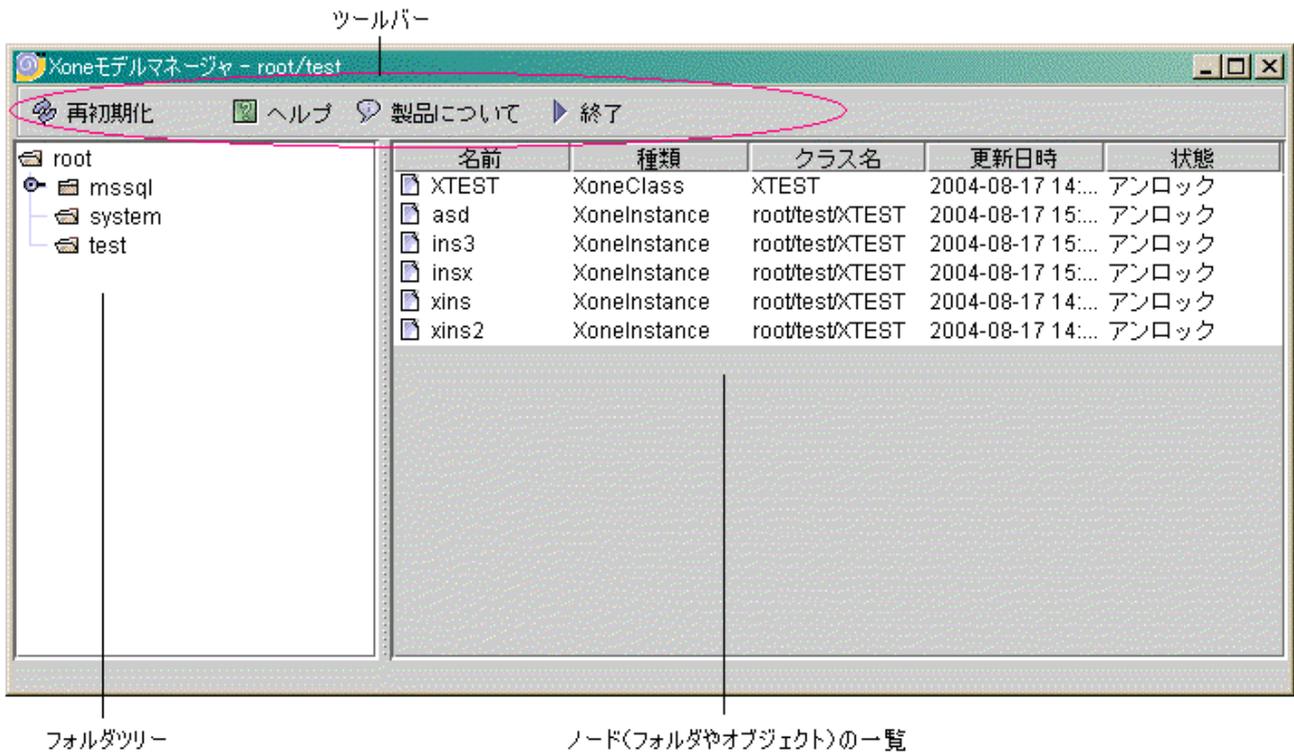
- モデルマネージャ
フォルダやオブジェクトの管理など、中心となるツール
- オブジェクトエディタ
オブジェクトの作成・編集ツール

目次

1	モデルマネージャ.....	3
1.1	ツールバー.....	3
1.2	フォルダの右クリックメニュー.....	4
1.3	リストの右クリックメニュー.....	9
2	オブジェクトエディタ.....	13

1 モデルマネージャ

フォルダやオブジェクトを操作・管理するもので、ファイルマネージャのようなツールです。また、このツールは、クラスやインスタンスを作成するオブジェクトエディタを起動します。モデルマネージャを起動するには、XONE_HOMEのbinフォルダにある、modelManager.batを実行します。最初にユーザ名、パスワードを入力するダイアログが表示されるので、それぞれ入力してください。ユーザ認証が終わると、次のような画面になります。



画面の左はフォルダのツリー構造を示し、画面右はそのフォルダ内のフォルダやオブジェクトの一覧を表示します。ノードの一覧の上部にある名前や種類などの欄をクリックすると、ソートできます。

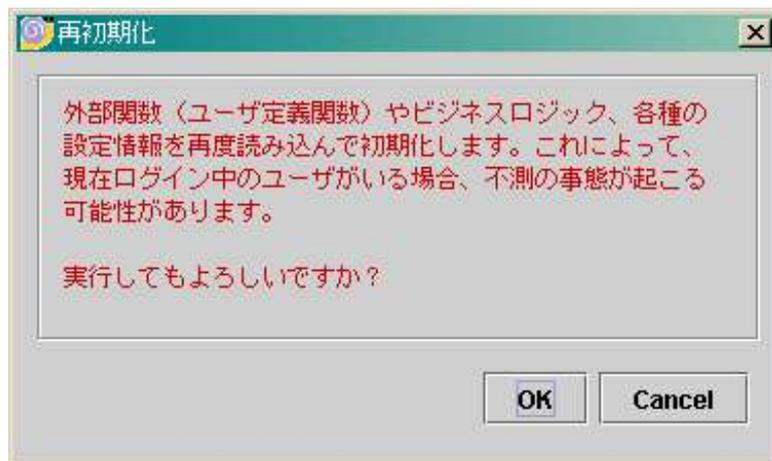
1.1 ツールバー

ツールバーには、次の4個のボタンがあります。



「ヘルプ」ボタンはヘルプ情報を表示します。「製品について」ボタンは製品情報を表示します。終了ボタンは、モデルマネージャを終了させます。

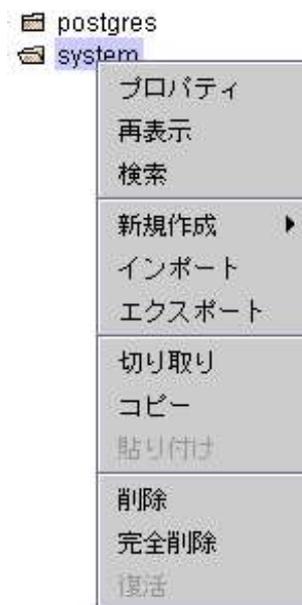
「再初期化」ボタンをクリックすると、次のようなダイアログが表示されます。



このダイアログで OK ボタンをクリックすると、外部関数(ユーザ定義関数)やビジネスロジック、`xone.properties` に書かれた各種の設定情報を再度読み込んで初期化します。このとき、ログイン中のユーザがいる場合、不測の事態が起こる可能性があります。そのため、セッションマネージャで他にログインしているユーザがないか確認してから実行してください。なお、`xone.properties` に書かれたルータの設定情報は反映されません。ルータの設定を変更したい場合は再起動が必要です。

1.2 フォルダの右クリックメニュー

フォルダツリー上では、基本的にマウスの右クリックで表示されたメニューで操作します。次の図は、右クリックしたときに表示されるメニューです(フォルダの状態によって表示は少々異なります)。



各メニューの内容は以下のとおりです。

- プロパティ

指定されたフォルダのプロパティを表示・変更します。このメニューを選択すると、次のようなダイアログが表示されます。

フォルダプロパティ

名前 test

更新日時 日付 2004-08-17
時間 14:37:44

説明

状態 アンロック

ヒント

OK Cancel Help

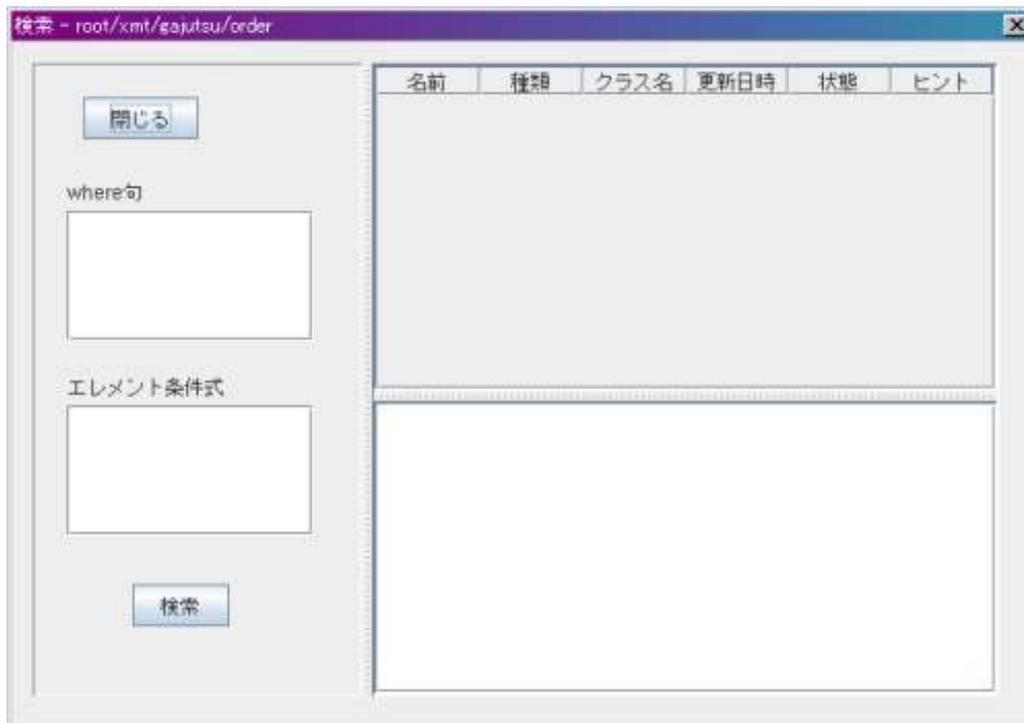
このダイアログでは名前、更新日時、説明、ヒントを変更できます。説明、ヒントには、それぞれ 255 文字までの文字列を入力できます。

•再表示

指定されたフォルダの内容を再表示します。フォルダの内容はいったん表示されるとキャッシュされて、再度表示するときはその内容が使われますが、再表示すると新たにサーバから内容を取得してから表示します。

・検索

オブジェクトを検索します。このメニューを選択すると、次のようなダイアログが表示されます。



ここで、左上の where 句、またはエレメント条件式の欄に検索条件を入力して、検索ボタンを押すと検索できます。where 句の欄には、オブジェクトを保存しているテーブル(オブジェクトテーブル)に対する SQL の where 句を指定できます(ただし、セミコロンで区切ることはできない)。オブジェクトテーブルは、次のような定義になっています。

フィールド名	型	内容
Name	文字列	オブジェクト名が格納されているフィールド
Type	文字列	オブジェクトのタイプが格納されているフィールド。 内容は XoneClass、XoneInstance、XoneClass のいずれかになっている
ClassName	文字列	オブジェクトのクラス名が格納されているフィールド。 XoneClass の場合はオブジェクト名と同じ
Timestamp	日時	オブジェクトが作成または更新された日時
Hint	文字列	オブジェクトの ID フィールド
Elements	文字列	エレメントの内容が文字列として格納されているフィールド

正確には、オブジェクトテーブルには上記の他にもフィールドはありますが、検索で使うのはこれぐらいだと思います。

where 句の例:

```
ClassName = 'Order'
```

この例は、オブジェクトのクラス名が'Order'であるものを検索します。

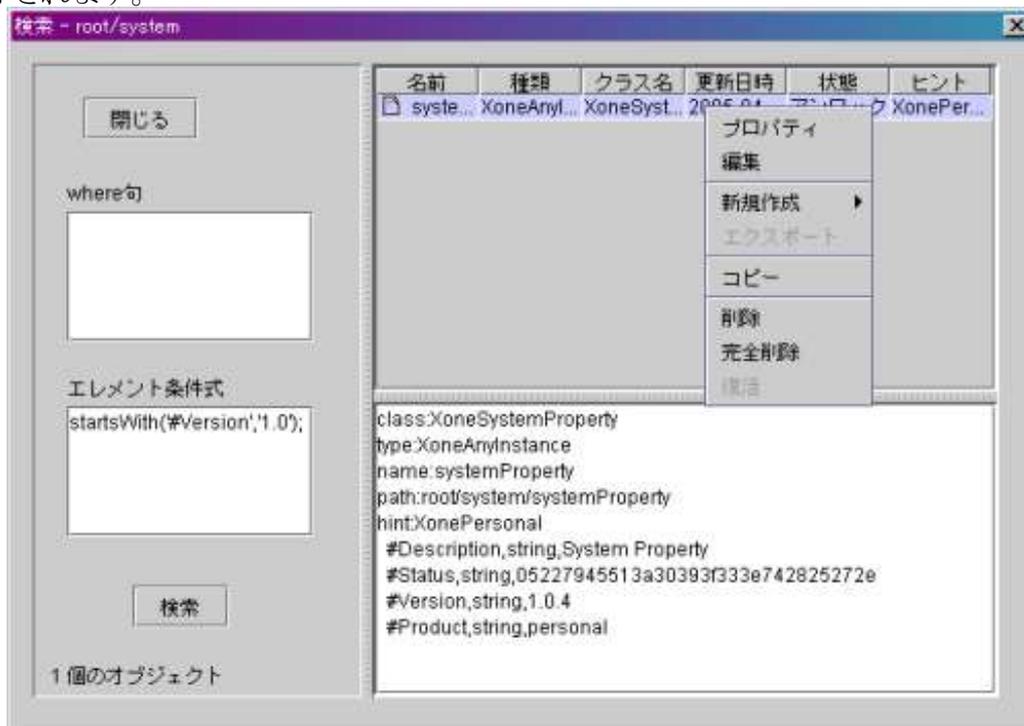
エレメント条件式の欄には、エレメントに対する条件式を指定します。条件式については、開発ガ

イドの「3.2.2 オブジェクトの読み込み」を参照してください。where 句とエレメント条件式の両方に条件式を定義した場合、その and で検索されます。

エレメント条件式の例:

```
startsWith('#name','伊藤');
```

この例は、name というエレメントの値が伊藤'で始まるオブジェクトを検索します。検索結果は、次のように表示されます。



右の検索結果の一覧では、オブジェクトの編集などができます。これらのメニューについては、「1.3 リストの右クリックメニュー」を参照してください。

- 新規作成

新規作成には、フォルダ、クラス、インスタンス、Any インスタンスの4つのサブメニューがあります。

- フォルダの新規作成

サブメニューからフォルダを選択すると、プロパティメニューと同様のダイアログが表示されるので、名前、説明、ヒントを入力します。

・オブジェクト(クラス、インスタンス、Any インスタンス)の新規作成

オブジェクトの新規作成の場合、オブジェクトの種類によって操作は変わります。クラスを選んだ場合、次のようなダイアログが表示されます。

クラス新規作成

名前

タイプ

クラス名

更新日時 日付
時間

状態

ヒント

次へ... Cancel Help

ここで、名前とヒントを入力し、「次へ...」ボタンをクリックします(名前は必須です)。画面には、次のようなオブジェクトエディタが表示されます。

オブジェクトエディタ - test(XoneClass)

XoneElement

エレメント名	タイプ	値
--------	-----	---

boolean

追加 変更 削除

XoneElementList

エレメントリスト名

追加 変更 削除

読込 評価

OK Cancel Help

オブジェクトエディタの操作については後述します。

オブジェクトの種類として Any インスタンスを選んだ場合、さきほどのクラスを選んだ場合とほとんど同じ次のダイアログが表示されます。

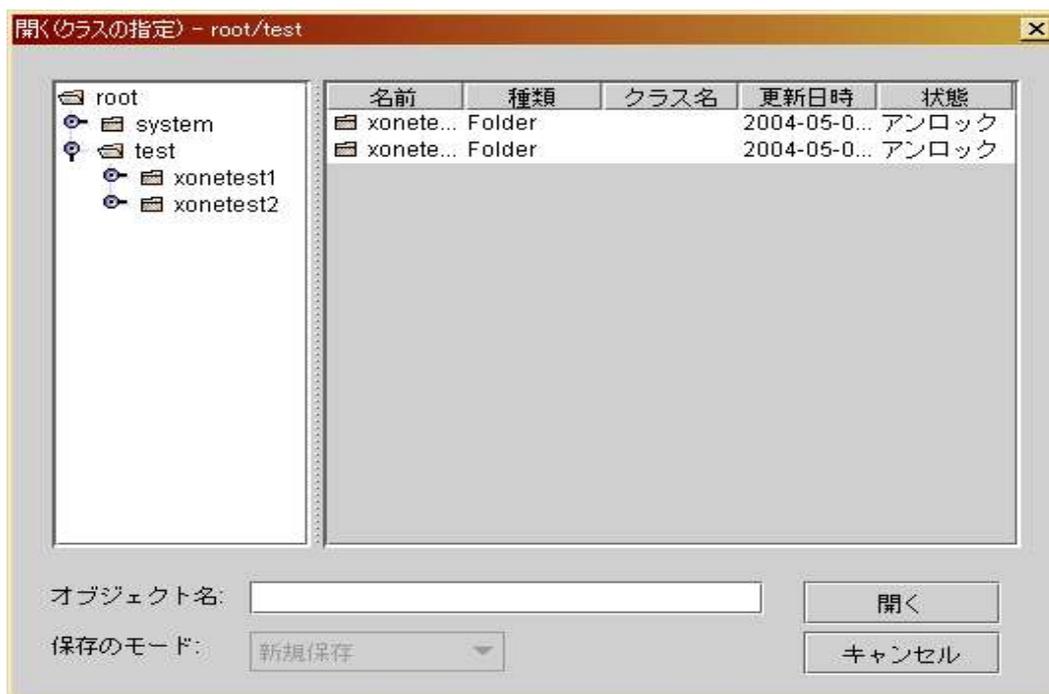


A dialog box titled "Anyインスタンス新規作成" (Create New Any Instance) with a close button in the top right corner. It contains several input fields and buttons:

- 名前 (Name): An empty text input field.
- タイプ (Type): A dropdown menu showing "XoneAnyInstance".
- クラス名 (Class Name): An empty text input field.
- 更新日時 (Update Date/Time): Two input fields, "日付" (Date) with "2004-05-13" and "時間" (Time) with "11:24:18".
- 状態 (Status): An empty text input field.
- ヒント (Hint): A large empty text area.
- Buttons at the bottom: "次へ..." (Next...), "Cancel", and "Help".

ここで、名前とクラス名、ヒントを入力し、「次へ...」ボタンをクリックします(名前とクラス名は必須です)。画面には、さきほどと同様のオブジェクトエディタが表示されます。

オブジェクトの種類としてインスタンスを選んだ場合、まずその元となるクラスを指定します。画面にはクラスを選択するために、次のような画面が表示されます(これは ObjectChooser のダイアログです)。



A dialog box titled "開く(クラスの指定) - root/test" (Open (Class Selection) - root/test) with a close button in the top right corner. It features a tree view on the left and a table on the right:

- Tree view (left): Shows a hierarchy starting with "root", containing "system" and "test" folders. Under "test", there are two sub-folders: "xonetest1" and "xonetest2".
- Table (right): A table with columns: "名前" (Name), "種類" (Type), "クラス名" (Class Name), "更新日時" (Update Date/Time), and "状態" (Status).

名前	種類	クラス名	更新日時	状態
xonete...	Folder		2004-05-0...	アンロック
xonete...	Folder		2004-05-0...	アンロック
- Buttons at the bottom: "オブジェクト名:" (Object Name) with an empty input field, "保存のモード:" (Save Mode) with a dropdown menu set to "新規保存" (New Save), "開く" (Open), and "キャンセル" (Cancel).

ここで、クラスを指定し、「開く」ボタンをクリックすると、次のダイアログが表示されます。

インスタンス新規作成

名前

タイプ

クラス名

更新日時 日付
時間

状態

ヒント

次へ... Cancel Help

ここで、名前とヒントを入力し、「次へ...」ボタンをクリックします(名前は必須です)。画面には、オブジェクトエディタが表示されます。

•インポート

指定されたフォルダに、XML ファイルからオブジェクトを読み込みます。ファイルダイアログが表示されるので、ファイルを指定してください。

•エクスポート

指定されたフォルダ内のオブジェクトを XML ファイルとして書き出します。ファイルダイアログが表示されるので、ファイルを指定してください。なお、このとき書き出されるオブジェクトはそのフォルダ内のオブジェクトに限られ、そのサブフォルダ内のオブジェクトまでは書き出されません。

•切り取り、コピー、貼り付け

フォルダの切り取り、コピー、貼り付けを行います。

•削除

フォルダを削除します。ただし、実際には削除マークが付けられるだけで、内容は削除されません(削除された状態のとき、他者が上書きしてしまう可能性があります)。削除されると、そのフォルダは赤く表示されます。削除されたフォルダ内の子フォルダやオブジェクトはマゼンタで表示され、これは無効であることを示します。無効の場合は単独で復活することはできず、その削除された親フォルダを復活してください。

•完全削除

フォルダをそれに含まれるサブフォルダやオブジェクトを含めて完全に削除します。後で復活する

ことはできません。

・復活

削除されたフォルダを復活します。

1.3 リストの右クリックメニュー

モデルマネージャの右側には、左のフォルダツリーで指定されたフォルダの子フォルダやオブジェクトのリストが表示されます。このリスト上でも、基本的にマウスの右クリックで表示されたメニューで操作します。また、リスト上では複数のフォルダやオブジェクトを選択できます。次の図は、右クリックしたときに表示されるメニューです（選択した状態で表示は少々異なります）。



各メニューの内容は以下のとおりです。

・プロパティ

指定されたフォルダまたはオブジェクトのプロパティを表示・変更します。フォルダのプロパティについては、フォルダのメニューと同じです。オブジェクトの場合、次のようなダイアログが表示されます。

オブジェクトプロパティ

名前: xo1501

タイプ: XoneAnyInstance

クラス名: Any_XoneTest

更新日時: 日付: 2004-05-10
時間: 17:43:57

状態: アンロック

ヒント: 1

OK Cancel Help

このダイアログでは、名前、更新日時、ヒントを変更できます。

・表示

選択されているオブジェクトの内容を表示します。

注文

オブジェクトの内容:

```
class:root/test/xonetest1/注文
type:XoneClass
name:注文
path:root/test/xonetest1/注文
hint:
#合計価格,int,2000
#注文日,date,null
list_restrictionList
#合計価格,string,#@ > 1000;
list_restrictionMessageList
#合計価格,string,
```

OK

・編集

選択されているオブジェクトを編集します。次のようなオブジェクトエディタが表示されます。

エレメント名	タイプ	値
合計価格	int	2000
注文日	date	

オブジェクトエディタの操作については後述します。

・新規作成

新規作成には、フォルダ、クラス、インスタンス、Any インスタンスの4つのサブメニューがあります。これらはフォルダのメニューの操作と同じで、現在のフォルダ内にそれぞれを新規作成します。

・インポート

現在のフォルダに、XML ファイルからオブジェクトを読み込みます。ファイルダイアログが表示されるので、ファイルを指定してください。

・エクスポート

選択されたオブジェクトを XML ファイルとして書き出します。ファイルダイアログが表示されるので、ファイルを指定してください。

・切り取り、コピー、貼り付け

選択されたフォルダやオブジェクトの切り取り、コピー、貼り付けを行います。

・削除

選択されたフォルダやオブジェクトを削除します。ただし、実際には削除マークが付けられるだけ

で、内容は削除されません(削除された状態のとき、他者が上書きしてしまう可能性はあります)。削除されると、赤く表示されます。削除されたフォルダ内の子フォルダやオブジェクトはマゼンタで表示され、これは無効であることを示します。無効の場合は単独で復活することはできず、その削除された親フォルダを復活してください。

- 完全削除

選択されたフォルダやオブジェクトを完全に削除します。後で復活することはできません。

- 復活

削除された選択されたフォルダやオブジェクトを復活します。

2 オブジェクトエディタ

モデルマネージャでオブジェクトの新規作成や編集を行うと、次のようなオブジェクトエディタが表示されます。

エレメント名	タイプ	値
合計価格	int	2000
注文日	date	

オブジェクトエディタでの操作は、オブジェクトの種類によって少々異なります。

・クラスと Any インスタンス

クラスと Any インスタンスの場合、エレメントやエレメントリストは自由に追加・削除できます。タイプの欄には、コンボボックス内のリストから選ぶこともできますし、また自由にキー入力できます。コンボボックスから「(クラス...)」を選ぶと、クラスを選ぶためのダイアログ (ObjectChooser) が表示されます。そこで、クラスを選ぶとタイプの欄には、そのクラスのパスが入ります。

Any インスタンスの場合、エレメントリストの内容を編集できます。編集するには、エレメントリストを選択して右クリックメニューを表示し、「内容の編集...」をクリックします。次のようなダイアログが表示されるので、内容を編集します。

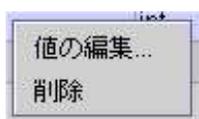


エレメントリストを削除するときは、削除するエレメントリストで右クリックメニューを表示し、「削除」をクリックします。

Any インスタンスの場合は、「読み込み」ボタンをクリックしてサーバから複数のオブジェクトを読み込むことができます(クラスを読み込むことはできません)。なお、このとき同じ名前のエレメントやエレメントリストがあったときは、後から読み込んだものに上書きされます。

クラスの場合、エレメントリストの追加・削除はできますが、その内容の編集はできません。Any インスタンスと同様に「読み込み」ボタンをクリックしてサーバから複数のオブジェクトを読み込むことができます(クラスも読み込むことができます)。

エレメント上で右クリックすると、次のようなメニューが表示されます。



ここで、「値の編集...」を選ぶと、クラスの場合は次のようなダイアログが表示されます。

値(制約・メッセージ)の編集

エレメント名:

タイプ:

値:

制約式:

メッセージ:

テスト

OK Cancel Help

ここで、値(インスタンスのデフォルト値になる)、制約式、制約式のメッセージを入力できます。制約式をテストするときは、「テスト」ボタンをクリックします。制約式には、セミコロンを忘れずに付けてください。

Any インスタンスで「値の編集...」を選ぶと、次のようなダイアログが表示されます。



・インスタンス

インスタンスの編集の場合、エレメントはその値のみ編集できます。エレメントを追加・削除したり、型を変更することはできません。また、エレメントリストの変更や追加・削除はできませんが、その内容は自由に編集できます。エレメントリストの内容を編集するには、編集するエレメントリストで右クリックメニューを表示し、「内容の編集...」をクリックします。

「評価」ボタンをクリックすると、設定したエレメントの値に対して、クラスで定義されている制約式に合致するかどうか評価できます。