

SRCEditor 操作ガイド

目次

| | |
|------------------------------|----|
| 1、はじめに | 2 |
| 2、機能概要 | 2 |
| (1) プロジェクト管理機能 | 2 |
| (2) ラベル入力補助機能 | 2 |
| (3) 同一ファイル複数画面編集機能 | 2 |
| (4) 編集画面行番号表示機能 | 2 |
| (5) 編集補助機能 | 2 |
| 3、インストール | 3 |
| 4、起動 | 3 |
| 5、設定 | 4 |
| (1) プロジェクトファイルの設定 | 4 |
| ア、ソースファイルの追加 | 4 |
| ウ、ソースファイルの新規作成 | 5 |
| エ、ラベル定義編集 | 5 |
| 6、ソースファイル編集 | 10 |
| (1) ソースファイルを開く | 10 |
| (2) ソースファイルの編集 | 10 |
| (3) 編集補助機能 | 11 |
| (4) ソースファイル印刷機能 | 11 |
| (5) ソースファイルの保存 | 12 |
| 7、ソースファイルを作成する上でのポイント | 12 |
| 8、ライセンス認証及び送金方法、金額について | 12 |
| 9、不具合等の連絡先について | 13 |

1、はじめに

この操作ガイドは SRCEditorV01L01 の操作について記述いたします。また、一般的なテキストエディタと共通的な操作については記述を割愛いたします。

SRCEditor はアセンブラのソースコードを効率的に記述するための機能を特化しています。よって、一般的なテキストエディタと比較し設定等若干複雑な部分があります。予めご承知置き願います。

2、機能概要

SRCEditor の基本的な機能は以下の通りです。

- ・ プロジェクト管理機能
- ・ ラベル入力補助機能
- ・ 同一ファイル複数画面編集機能
- ・ 編集画面行番号表示機能
- ・ 編集ポイントへのクイック移動機能

（1）プロジェクト管理機能

SRCEditor はプロジェクトファイルに、編集対象ソースファイルおよびエディタ設定情報を格納しています。よって、SRCEditor を使用する際はまずプロジェクトファイル（既存または新規）を開く必要があります。

（2）ラベル入力補助機能

SRCEditor はソースコード中に記述したラベルを認識し、任意のキーワード入力を契機にラベル入力を補助するコンボボックスを表示します。ユーザーはコンボボックス内のラベルを選択することによりラベル入力を行なうことが出来ます。

（3）同一ファイル複数画面編集機能

SRCEditor は1つのソースファイルに対し複数の画面（最大5画面までに制限しています。）を開き編集することが可能です。

（4）編集画面行番号表示機能

SRCEditor は編集画面左側に1から始まる行番号を表示しています。

（5）編集補助機能

ソースファイル編集画面では、編集ポイントへのクイック移動機能、文字検索、文字置換

と言った編集補助機能を実装しています。編集ポイントへのクイック移動機能とは、ラベルにて指定した箇所にカーソルを移動する機能です。

3、インストール

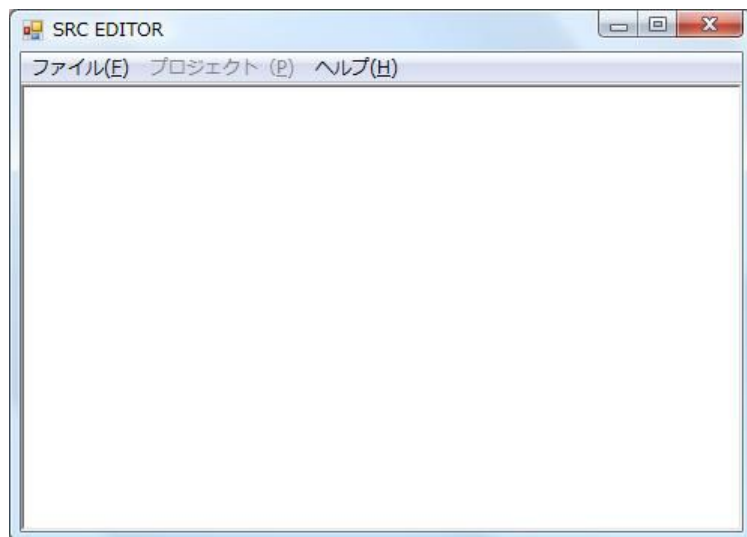
SRCEditor はマイクロソフト .Net Framework の機能を使用しています。よって、.Net Framework が PC にインストールされていない場合（最近の PC では購入時に既にインストールされているようです。）SRCEditor 起動前に .Net Framework をマイクロソフトのホームページよりダウンロードし、インストールする必要があります。.Net Framework は Ver2.0 以降であれば使用できます。

SRCEditor のインストールについては、任意のフォルダに実行ファイル（SRCEdit.exe）をコピーするのみです。

4、起動

SRCEditor を起動するとプロジェクトを管理する画面（画面 3－1）が表示されます。（ライセンス認証が済んでいない場合、ランセンス認証コードを入力する画面が表示されます。）画面が表示されたらプロジェクトファイル（既存または新規）を開きます。

●画面 3－1、プロジェクト管理画面



5、設定

(1) プロジェクトファイルの設定

ア、ソースファイルの追加

メニューバーの「プロジェクト」「ソースファイル追加・削除」「追加」を選択し（画面4-1）編集対象のソースファイルをプロジェクトに追加します。

●画面4-1、プロジェクト管理画面



イ、ソースファイルの削除

メニューバーの「プロジェクト」「ソースファイル追加・削除」「削除」を選択し（画面 4－1）ソースファイル削除画面（画面 4－2）を表示します。ソースファイル削除画面にて削除対象のソースファイルを選択（チェックボックス選択）し、「OK」ボタンを押し編集対象のソースファイルをプロジェクトより削除します。

●画面 4－2、ソースファイル削除画面



ウ、ソースファイルの新規作成

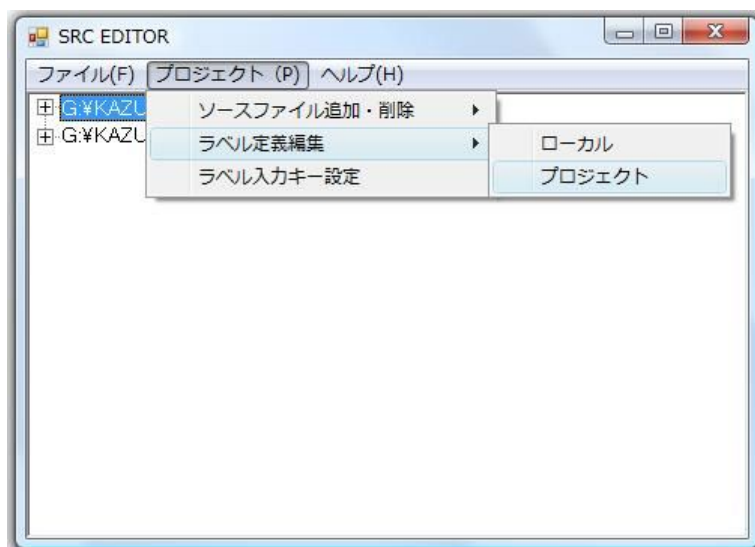
メニューバーの「プロジェクト」「ソースファイル追加・削除」「新規作成」を選択し（画面 4－1）編集対象のソースファイルをプロジェクトに追加します。通常のテキストエディタは保存時にファイル名をつけて保存する形式ですが、SRCEditor は新規作成するファイルの名前を最初に登録します。

エ、ラベル定義編集

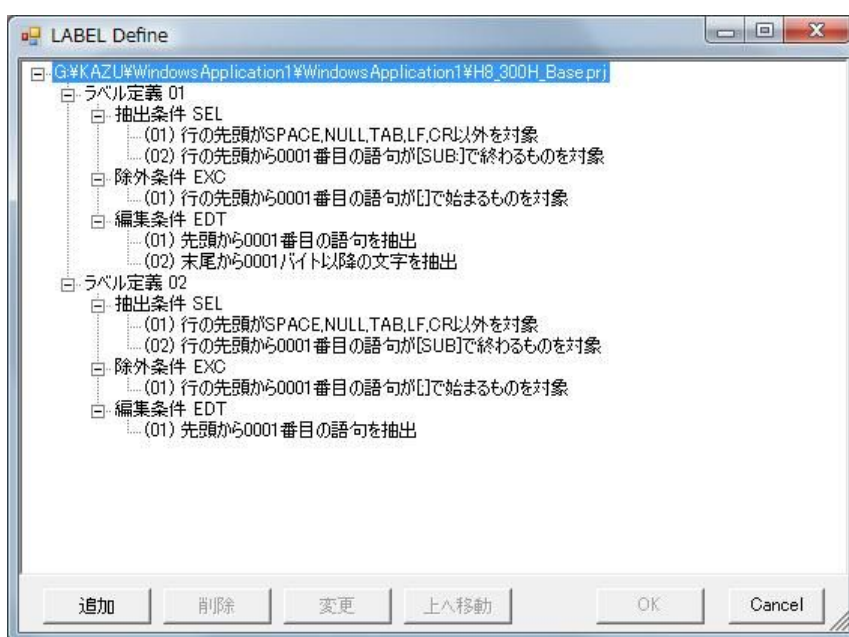
メニューバーの「プロジェクト」「ラベル定義編集」「ローカル」または「プロジェクト」を選択し（画面 4－3）ラベル定義画面（画面 4－4）を表示します。

ラベル定義の変更はラベル定義画面にて「追加」、「変更」ボタンを押下しラベル定義編集画面（画面 4－5）を表示し行ないます。

●画面 4－3



● 画面 4－4、ラベル定義画面



●画面 4－5、ラベル定義編集画面

●画面 4－5、ラベル定義編集画面

補足)

ラベル定義「ローカル」「プロジェクト」について

「ローカル」「プロジェクト」ラベル定義は、そのラベルの有効範囲に差異があります。「ローカル」ラベル定義は編集しているソースファイル内のみにて認識するラベルの定義になります。一方「プロジェクト」ラベル定義は、プロジェクト全体にて認識するラベルを定義します。

(ア) ラベル定義

ラベル定義は「ローカル」「プロジェクト」それぞれ複数定義することができます。ラベル定義は 01 から採番され、画面上は「ラベル定義 01」と表示されます。

ラベル定義は、抽出条件、除外条件、編集条件から構成されます。

抽出条件はソースファイル中のどの行をラベルとするかを定義します。抽出条件は複数定義することが出来、複数定義した場合全て成立しないとラベル行として扱いません。除外条件は成立するとラベル行として扱いません。これも複数定義することが出来、複数定義した場合は 1 つでも成立するとラベル行として扱いません。編集条件はラベル行として扱う行の中からラベルとして抽出する語句の条件を定義します。これも複数定義することが出来、定義した順（画面表示では上から）に定義を評価します。

抽出条件、除外条件リスト

- ・全ての行を対象
- ・行の先頭が SPACE, NULL, TAB, LF, CR 以外を対象
- ・行の先頭が . . . で始まるものを対象
- ・行の先頭が . . . 以外で始まるものを対象
- ・行の先頭から XXX 番目の語句が . . . で始まるものを対象
- ・行の先頭から XXX 番目の語句が . . . 以外で始まるものを対象
- ・行の先頭から XXX 番目の語句が . . . で終わるものを対象
- ・行の先頭から XXX 番目の語句が . . . 以外で終わるものを対象
- ・行の末尾が . . . であるものを対象
- ・行の末尾が . . . 以外であるものを対象
- ・行の末尾から XXX 番目の語句が . . . で始まるものを対象
- ・行の末尾から XXX 番目の語句が . . . 以外で始まるものを対象
- ・行の末尾から XXX 番目の語句が . . . で終わるものを対象
- ・行の末尾から XXX 番目の語句が . . . 以外で終わるものを対象

編集条件リスト

- ・先頭から XXX 番目の語句を抽出
- ・末尾から XXX 番目の語句を抽出
- ・先頭から XXX バイトの文字を抽出
- ・先頭から XXX バイト以降の文字を抽出
- ・末尾から XXX バイトの文字を抽出
- ・末尾から XXX バイト以降の文字を抽出

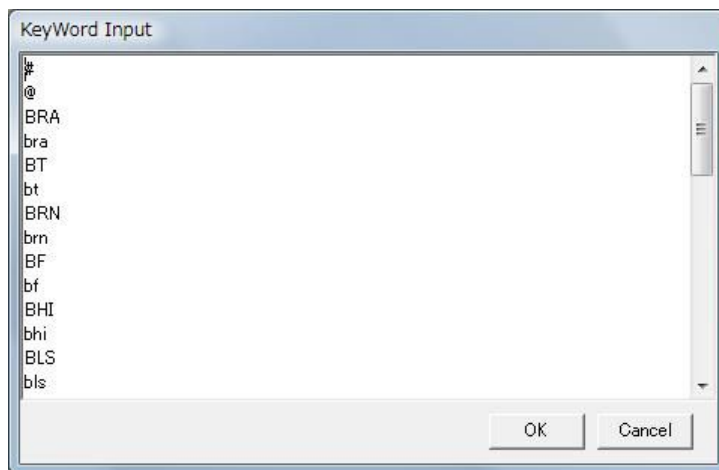
(イ) ラベル入力キー設定

ラベル入力キーとは、ラベル入力補助機能呼び出す為のキーボードから入力する任意の文字列です。例えば「**BRA**」とラベル入力キーを設定すれば、ソースコードを記述中に **BRA** とキー入力後にラベル入力を補助するコンボボックスが表示されます。

メニューバーの「プロジェクト」「ラベル入力キー設定」を選択し、ラベル入力キー設定画面（画面 4－6）を表示します。

ラベルはラベル入力キーに続いて入力されるため「**BRA**□」の様に設定すると **B**、**R**、**A**、スペースの順にキー入力すると **BRA** ラベル **x x** のように入力できます。

● 画面 4－6、ラベル入力キー設定画面



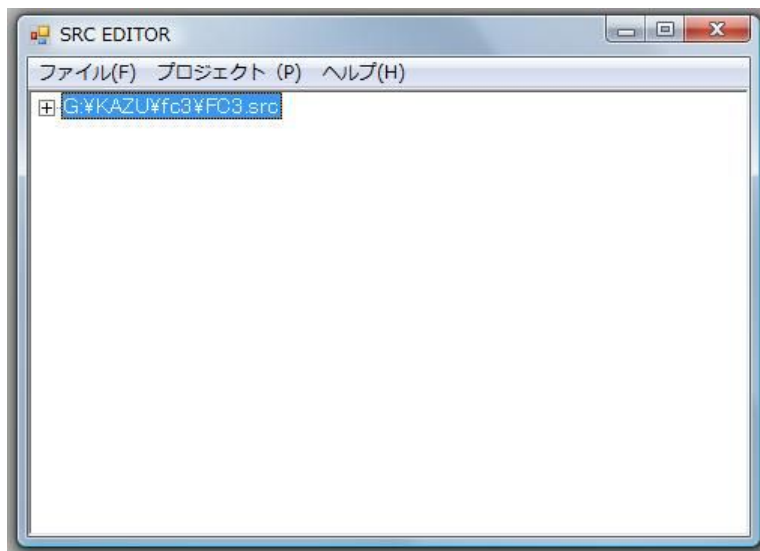
6、ソースファイル編集

(1) ソースファイルを開く

ソースファイルを開くにはプロジェクト管理画面にて編集対象のソースファイルをダブルクリックします。(画面 5-1)

ソースファイルを開くときに任意のラベル行に移動することが出来ます。この場合は、プロジェクト管理画面にツリー表示されているソースファイルを展開し、ラベル行を表示します。表示されたラベル行をダブルクリックすることにより、任意のラベル行に移動することができます。

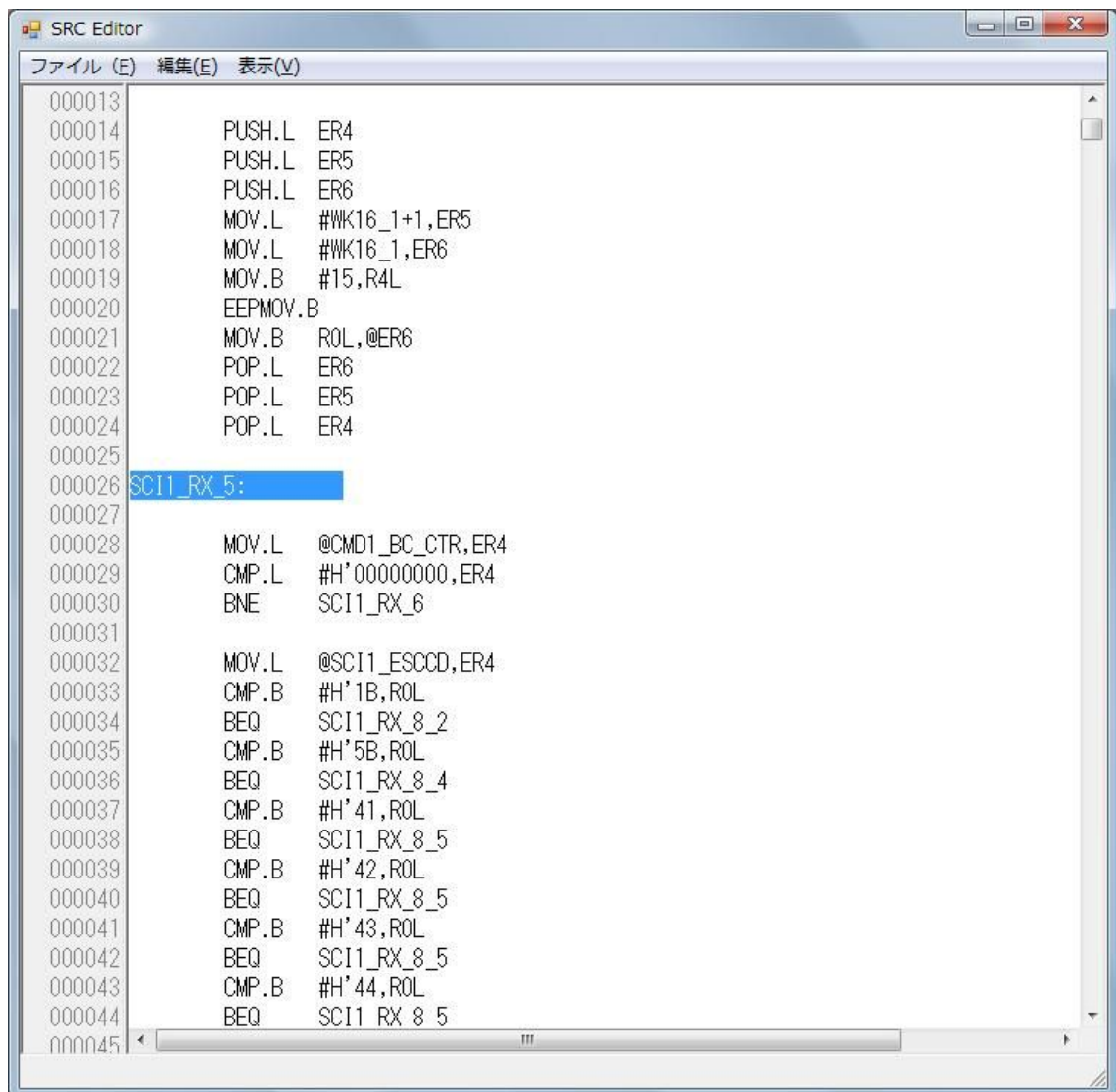
● 画面 5-1、プロジェクト管理画面



(2) ソースファイルの編集

ソースファイルの編集は、ソース編集画面(画面 5-2)にて行ないます。編集画面はリッチテキストで構成していますので、他のリッチテキストエディタからのカットアンドペーストで文字の属性もコピーされますが、ファイルへの保存時にて文字の属性は破棄されます。(今後の SRCEditor では予約語のカラー表示機能の実装を検討しています)

● 画面 5 - 2、ソース編集画面



(3) 編集補助機能

編集補助機能を有効するにはソースファイル編集画面の「表示」「編集ツール」「表示」を選択します。

(4) ソースファイル印刷機能

ソースファイル印刷機能は、ソースファイル編集画面の「ファイル」メニューにて選択可能です。「印刷形式」メニューでは行番号印刷、2列印刷を選択することができます。そのほかの機能は一般的なテキストエディタと同様です。

（５）ソースファイルの保存

ソースファイルの保存は、ソースファイル編集画面の「ファイル」メニューで行なえます。操作は一般的なテキストエディタと同様です。名前をつけて保存した場合は、必要に応じてプロジェクトにて管理しているファイルを変更願います。（変更しない場合、次回プロジェクトを開いた時、以前のソースファイルが開かれます。）

7、ソースファイルを作成する上でのポイント

一般的にある程度大きなアセンブラコードを記述する場合、大きな機能毎にファイルを分けると共に、個別の機能はサブルーチン化し、複数個所からコールされることとなります。サブルーチンのエントリーポイント等を明確にし、ラベルの命名規則を正しく決めていけば、アセンブラコードが見易くなるばかりではなく処理内容等についても理解しやすくなります。

SRCEditor を効率良く使用する上でもソースコード内に記述するラベルの命名規則を適正に定めることは重要です。特に **SRCEditor** ではローカルラベル、プロジェクトラベルを区別して取り扱う為、重要です。例えば、サブルーチンのエントリーポイントは「**_SUB:**」で終わるラベルと決め、プロジェクトラベルとしてラベル抽出条件に指定すれば、プロジェクト内のどのソースコードからでもラベル入力できます。（なんでもかんでもプロジェクトラベルとして扱くと低スペックの PC では処理が重くなる可能性があります。また、ラベル入力する際、大量のラベル候補がコンボボックスに登録される為、対象のラベルを選択しにくくなります。）

8、ライセンス認証及び送金方法、金額について

SRCEditor はシェアウェアです。試用期間経過後（試用期間は初回起動より 30 日間）は送金が必要です。

ライセンス認証は、起動後に表示されるライセンス認証画面にライセンスキーを入力することで行ないます。（画面 6-1）

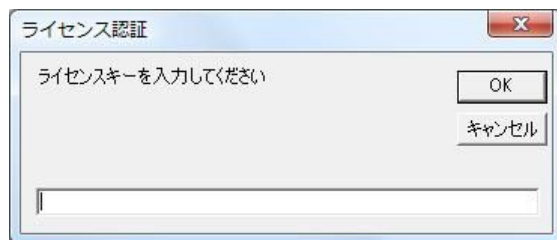
一度ライセンス認証を行えば以降は表示されません。また、ライセンスキーには有効期限（約 1 ヶ月間）がありますので、ライセンスキー取得後は速やかに認証願います。ライセンスはユーザーに対して発行されます。よってユーザー数分のライセンス購入が必要です。

なお、ライセンスキーは **Vector** のシェアレジにて送金することにより入手できます。

送金方法：Vector シェアレジ

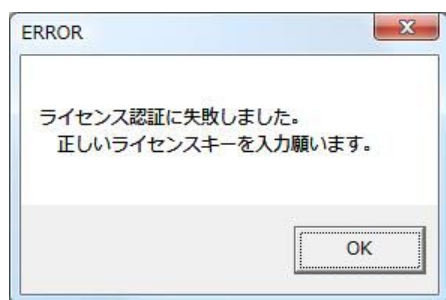
ライセンス料金：¥2,184（手数料、税込）

● 画面 6－1、ライセンス認証画面



ライセンス認証を行っていない場合、または認証を失敗している場合はライセンス認証エラー通知画面（画面 6－2）が表示されます。試用期間経過後は、プロジェクト管理画面（画面 1）のファイルメニューが使用不可になります。

● 画面 6－2、ライセンス認証エラー通知画面



9、不具合等の連絡先について

当ソフトウェアにバグ等の不具合を発見した場合、お手数ですが以下の連絡先にメール願います。その際、実行環境（PC 機種、OS 及び適用済みサービスパック、メモリ容量）、発生状況等の情報及び返信先メールアドレスを記載願います。

| | |
|----------|--|
| 連絡先 | k_kazu17@hotmail.com |
| ソフトウェア作者 | K_KAZU |