

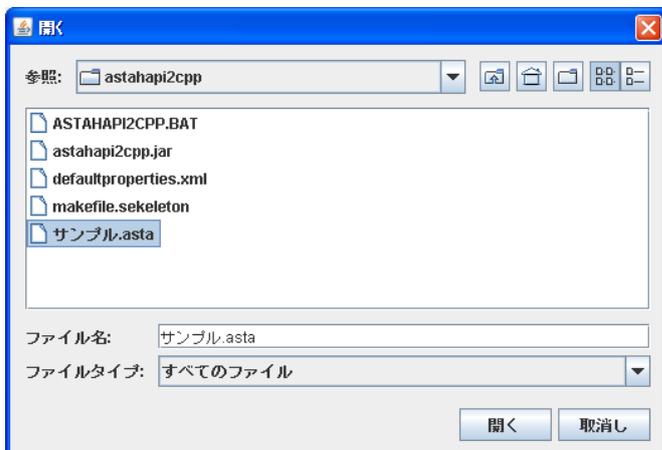
## ASTAHAPI2CPP の使い方

## 1. 起動画面



JUDE ファイル	クラスを定義している ASTAH ファイル
CPP ディレクトリ	ヘッダーファイルや CPP ファイルのあて先フォルダ
ターゲット名	実行ファイルの名前
makefile スケルトン	makefile のスケルトン
XXX 生成	チェックがあると、自動的に対応するメンバー関数を生成
ファイルの強制置き換え	チェックがあると、あて先フォルダに同名のファイルがあったときにメッセージを出さずに置き換え
物理名使用	チェックがあると、要素の定義(クラス、属性、操作)の部分に物理名 (@physical-name, @physical-parameter-names を使用することで、クラス名、メンバー変数名、メンバー関数名と、引数名の物理名を指定)を使用(物理名の指定がないときは、そのままの名前を使用)

## 2. JUDE (ASTAH) ファイルを指定する。

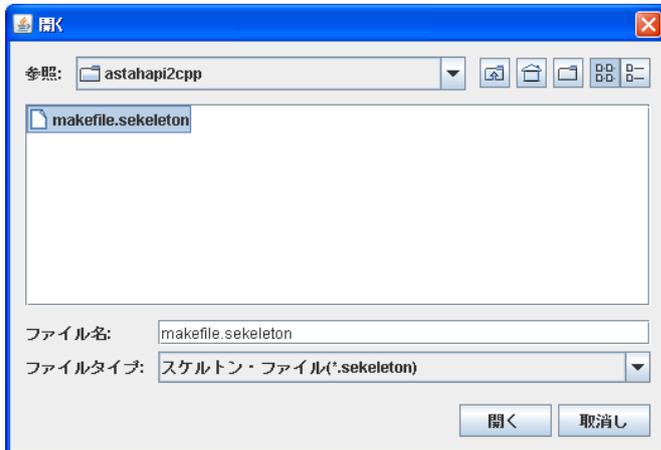


注: ファイルタイプは「すべてのファイル」にしておく。

### 3. CPP ファイルを出力するフォルダを指定する

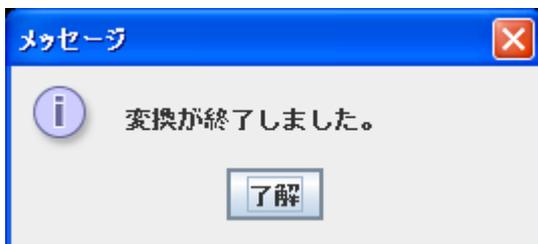
このフォルダはなるべく、出力目的専用にしておいたほうがよい。

### 4. make ファイルのスケルトンファイルを指定する

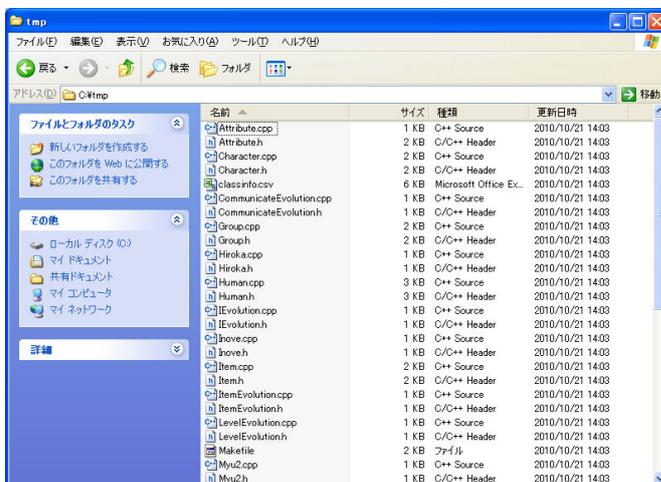


### 5. 実行する

実行が終了したら、つぎのメッセージが表示。



### 6. CPP ファイルを生成したフォルダ



生成したファイル:

クラスの情報ファイル(classinfo.csv)

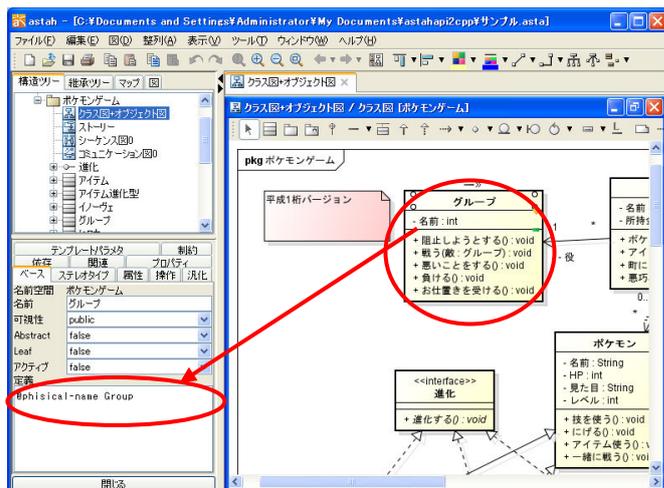
ヘッダーファイル(.h)

CPP ファイル(.cpp)

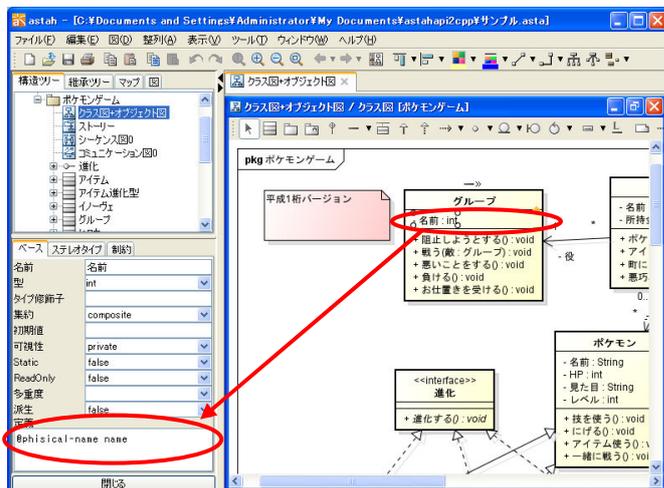
make ファイル(Makefile)

## 7. 物理名の指定例

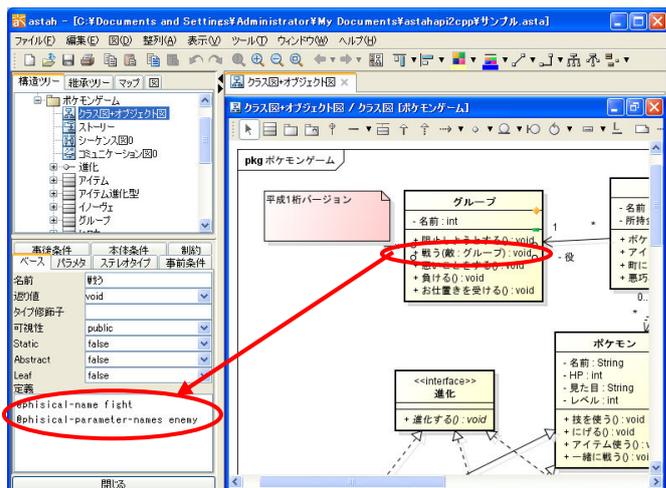
### クラスの設定



### 属性の設定



## 操作とその引数の設定



以上