

CursorCommander & Soldier

説明書



CursorCommander Ver1.00

CursorSoldier Ver1.00

1 章

動作環境とパッケージ内容

1-1 動作環境

ここでは本ソフトウェアの動作環境について説明します。

1 OS

次のOS(オペレーティングシステム)でご利用頂けます。

- ・Windows XP 32bit
- ・Windows Vista 32bit
- ・Windows 7 32bit/64bit

2 必須プラットフォーム

本ソフトウェアはMicrosoft .NET Frameworkで動作します。

- ・Microsoft .NET Framework 3.5 以上が必要

ご使用のOSが Windows XP または Vista の場合、インストール状況を確認し、必要に応じて下記 Microsoft サイト から最新版をダウンロードして下さい。

<http://msdn.microsoft.com/ja-jp/vstudio/aa496123>

3 環境

本ソフトウェアをご利用頂くには次の環境が必要になります。

- ・2台以上のパソコン
- ・LANによるネットワーク環境

1-2 パッケージ内容

ここでは同封されているファイル等のパッケージ内容について説明します。

1 同封されているファイル

下記が同封されているファイルのリストです。

※●が付いているファイルは同一ディレクトリに置く必要があります。

・CursorCommander (Folder)

- CursorCommander.exe●実行ファイル
- KeeMoo.dll●キーボードとマウス関連のライブラリ
- ServerClient.dll●ネットワーク関連のライブラリ
- Setting.xml●設定ファイル
- Sample.xmlサンプルMapファイル

・CursorSoldier (Folder)

- CursorSoldier.exe●実行ファイル
- KeeMoo.dll●キーボードとマウス関連のライブラリ
- ServerClient.dll●ネットワーク関連のライブラリ
- Setting.xml●設定ファイル
- Sample.xmlサンプルパターンファイル

- ReadMe.txt簡易説明ファイル(必ずお読みください)
- 説明書.pdf説明書ファイル(必ずお読みください)

2 章

使用前の準備

2-1 使用前の準備

ここでは本ソフトウェアを使用する前に必要となる準備について説明します。

1 Microsoft .NET Framework インストール

本ソフトウェアを起動しようとしても、エラーにより起動できない場合があります。その場合、まずはMicrosoft .NET Frameworkのインストールを行なって下さい。※特にWindows XPをご使用の場合、この作業が必要になることがあります。

1. Microsoft サイト から最新版をダウンロード

<http://msdn.microsoft.com/ja-jp/vstudio/aa496123>

.NET Framework 3.5以上をダウンロードして下さい。

2. ダウンロードしたファイルを実行してインストール

ダイアログに従いインストールを行なって下さい。

2 CursorCommanderとCursorSoldierの設置

CursorCommanderとCursorSoldierはインストール不要でご利用頂けます。それぞれの実行ファイルは用途に合わせて、異なるパソコン上に設置します。設置の際はフォルダごと移動またはコピーして下さい。

・CursorCommander

ご利用者が直接操作するパソコン上に設置して下さい。



直接操作するPC



操作したいPC

・CursorSoldier

リモートで操作したいパソコン上に設置して下さい。



直接操作するPC

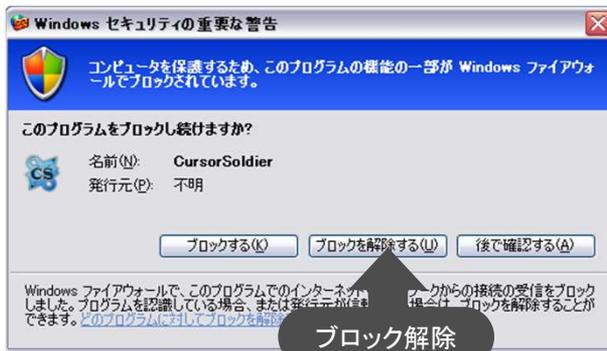


操作したいPC

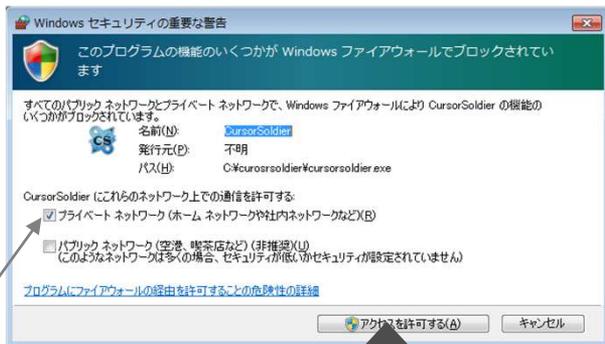
3 ファイアウォールの設定

本ソフトウェアはネットワーク通信を行うため、事前にファイアウォールへ例外登録が必要となります。ファイアウォールによるブロックが有効な場合、本ソフトウェアを初めて起動した際に次の様な警告が表示されますが、ブロックを解除することでファイアウォールへ例外登録が行われます。

・Windows セキュリティの重要な警告 (Windows XP)



・Windows セキュリティの重要な警告 (Windows 7)



※プライベートネットワークに
チェックが入っていること

ブロック解除

3 章

画面構成

3-1 CursorCommander 画面構成

ここではCursorCommanderの画面構成について説明します。

1 画面

[メイン]



[接続]



[その他]



2 部位説明

- ① 開かれているマップファイルの名称を表示
- ② スクリーンペイン: マップファイルの構造をビジュアル的に表示
- ③ バナーを表示
- ④ ステータス1: マウスカーソルの座標位置を表示
- ⑤ ステータス2: 動作情報を表示
- ⑥ 時計: 月日時刻を表示
- ⑦ 開くボタン: マップファイルを開くことができる
- ⑧ ON/OFFボタン: 指揮の開始、停止を行うことができる
- ⑨ 最小化ボタン: ウィンドウを最小化
- ⑩ サーバー情報: IPアドレスとTCPポート番号を表示
- ⑪ リモートペイン: 接続中のクライアントを一覧表示
- ⑫ バージョン情報
- ⑬ Webサイトへのリンク

3-2 CursorSoldier 画面構成

ここではCursorSoldierの画面構成について説明します。

1 画面



2 部位説明

- ① サーバー指定ボックス: サーバーへの接続情報を選択、入力できる
- ② 開かれているパターンファイルの名称を表示
- ③ パターン指定ボックス: 動作パターンを選択できる
- ④ ステータス: 動作情報を表示
- ⑤ 接続/切断ボタン: サーバーへの接続、切断が行える
- ⑥ 開くボタン: パターンファイルを開くことができる
- ⑦ 最小化ボタン: ウィンドウを最小化

4 章

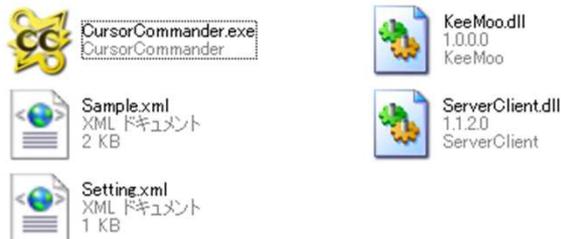
CursorCommander

4-1 起動

ここではCursorCommanderの起動について説明します。

1 CursorCommanderの起動

CursorCommander.exeをダブルクリックすることで、起動します。



2 起動後の初期画面

起動すると下図のような見た目のウィンドウが表示されます。また、前回使用したマップファイルが自動的に読み込まれます(付属のSample.xmlを読み込んだ状態)。



4-2 IPアドレスとポート番号

ここではCursorCommanderへ接続するためのIPアドレス、ポートについて説明します。

1 IPアドレスとポート番号の確認

IPアドレスとポート番号は、CursorSoldierがCursorCommanderに接続するために必要な情報です。これらの情報を確認するには、タブ[接続]のサーバー情報欄を見ます。



2 固定IPアドレスについて

CursorCommanderが動作するパソコンに固定のIPアドレスが付与されている場合、サーバー情報欄に表示されるIPアドレスは毎回同じになります。しかし、固定のIPアドレスが付与されていない場合、パソコンを再起動する度に、IPアドレスが変化してしまう可能性があります。CursorCommanderを動作させるパソコンは、固定IPアドレスにすることをおすすめします。

3 TCPポート番号の変更

CursorCommanderの既定TCPポート番号は「15050」です。このTCPポート番号を他のソフトウェアが既に使用している場合、正常に通信が行えない可能性があります。TCPポート番号の変更が必要な場合、CursorCommander.exeと同じディレクトリにある、Setting.xmlを編集します。

変更手順

1. Setting.xmlを右クリックし編集を選択
2. tcp-port="15050"という記述を探し、数字部分を任意の数値に変更
`<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>`
`<CursorCommanderSettings tcp-port="15050" />`
3. Setting.xmlを上書き保存
4. CursorCommanderを再起動すると新しいTCPポート番号が適用されます。

4-3 接続状況

ここでは接続状況の確認方法について説明します。

1 接続状況の確認

CursorCommanderにCursorSoldierが接続してくると、そのCursorSoldierを起動しているパソコンのIPアドレスとコンピュータ名が、リモートペインに表示されます。



CursorSoldierが切断すると、そのCursorSoldierはリモートペインから消えます。

4-4 マップファイル

ここではマップファイルについて説明します。

1 マップファイルとは

CursorCommanderは、スクリーン上の特定の領域(座標範囲)にマウスカーソルが移動することで、その領域に応じたコマンドをCursorSoldierに送ります。スクリーン上の領域定義とその領域に応じたコマンド定義を行うのがマップファイルの役割です。

2 マップファイルの様式

マップファイルはメモ帳などで編集および作成できますが、XML形式で記述する必要があります。保存の際の拡張子は「.xml」、文字コードは必ず「UTF-8」にしてください。

- 拡張子: xml
- 文字コード: UTF-8

3 マップファイルの要素とアトリビュート

<CursorCommanderMap>: ルート要素

- name: マップファイルの名前

<Range>: 領域定義要素(複数記述可)

- name: 領域名
- left: ポジション(左) 単位はピクセル
- top: ポジション(上) 単位はピクセル
- width: 幅 単位はピクセル
- height: 高さ 単位はピクセル
- command: コマンド文字列(CursorSoldierに送られるコマンド)
- mode: モード(Start=領域外になってもコマンドが無効にならない、OnOff=領域外になるとコマンドが無効化される)

※記述の例については、CursorCommander.exeと同じディレクトリのSample.xmlを参考にして下さい。

4-5 マップファイルを開く

ここではマップファイルの開き方について説明します。

1 ファイルを指定する

CursorCommanderのタブ[メイン]内にある”開くボタン”をクリックすると、ファイルを開くダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでマップファイルを選択し、ボックス内の”開く”ボタンを押します。



2 マップファイルを開いた後の画面

開かれたマップファイルの名称が表示され、スクリーンペインにマップファイルの構造がビジュアル化されます。



4-6 指揮

ここではCursorCommanderの指揮について説明します。

1 指揮とは

CursorCommanderは接続されているCursorSoldierに対して、コマンドを送ることができます。このコマンドを送る機能を指揮と言います。

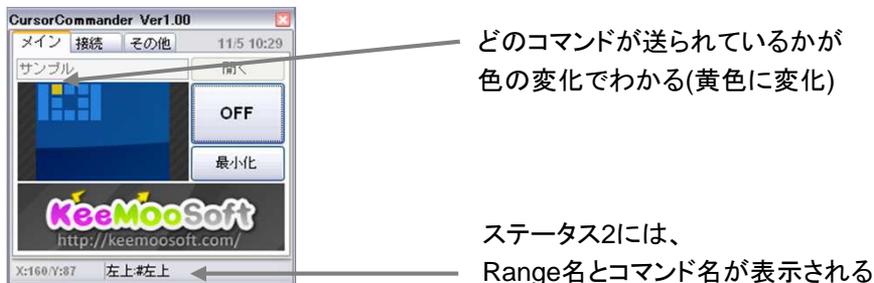
2 指揮の開始と停止

指揮はCursorCommanderのタブ[メイン]内にある”ONボタン”をクリックすることで開始されます。開始と同時に”ONボタン”は”OFFボタン”になり、”OFFボタン”をクリックすることで停止することができます。



3 コマンドを送る

指揮が開始されている状態で、マウスポインターを動かしマップファイルで定義したRange座標範囲へ移動させることで、対応するコマンドが接続されている全てのCursorSoldierに送られます。これによりCursorSoldierはコマンドに応じた動作を行います。



4-7 リモート制御

ここではリモート制御について説明します。

1 リモート制御とは

CursorCommanderに接続しているCursorSoldierを介して、そのCursorSoldierが起動されているPC上のマウスおよびキーボード操作をCursorCommanderのPCから制御する機能です。

2 対象の選択

CursorCommanderのタブ[接続]内にあるリモートペインには接続中のCursorSoldierが一覧表示されます。それぞれのCursorSoldierを示す項目には、左端にマークが付くようになっており、マークが付いているCursorSoldierがリモート制御の対象になります。マークを付けるには対象としたいCursorSoldierの項目をクリックします。



クリックして対象を選択

※同時に複数の対象を選択することはできません。

3 リモート制御の開始と終了

指揮が開始されている状態で[Ctrl+Win]キーを押すと、CursorCommanderはリモート制御状態になります。リモート制御の状態になると、マウスおよびキーボードの操作は、すべてフックされリモート制御の対象に伝送されます。もう一度[Ctrl+Win]キーを押すことで、リモート制御状態は解除され、元の通りマウスとキーボードを操作することができます。

※[Ctrl+Win]キーは、[Ctrl]キーから先に押す必要があります。

4-8 終了

ここではCursorCommanderの終了について説明します。

1 指揮を停止する

CursorCommanderが指揮開始状態の場合、“OFFボタン”を押し、指揮を停止させて下さい。

2 閉じる

CursorCommanderのウィンドウタイトルバーにある“×ボタン”をクリックして下さい。CursorCommanderのウィンドウが閉じられ、CursorCommanderが終了します。

5 章

CursorSoldier

5-1 起動

ここではCursorSoldierの起動について説明します。

1 CursorSoldierの起動

CursorSoldier.exeをダブルクリックすることで、起動します。



2 起動後の初期画面

起動すると下図のような見た目のウィンドウが表示されます。また、前回接続に成功したサーバー情報(IPアドレスとポート番号の組み合わせ)と、前回使用したパターンファイルが自動的に読み込まれます(付属のSample.xmlを読み込んだ状態)。



5-2 接続

ここではCursorCommanderへの接続について説明します。

1 接続先のIPアドレスとポート番号を指定する

CursorSoldierがCursorCommanderに接続するためには、CursorCommanderに割り当てられているIPアドレスとポート番号が必要です(4-2参照)。IPアドレスとポート番号は、「IPアドレス:ポート番号」の形式で、CursorSoldierのサーバー指定ボックスに入力します。



サーバー指定ボックス

IPアドレスとポート番号は「:」(コロン)区切りで入力

一度接続に成功したIPアドレスとポート番号の組み合わせは自動的に保存され、サーバー指定ボックス右側のボタンをクリックすることで一覧表示されます。一覧の中からサーバーへの接続情報を選択することも可能です。



一覧から選択可能

一覧から不要な接続情報を削除したい場合は、まず一覧から対象となる接続情報を選択し、その後、サーバー指定ボックスを右クリック→取り除くを選択して下さい。



右クリック

取り除くを選択

2 接続と切断

サーバー指定ボックスにIPアドレスとポート番号の組み合わせが指定されると、とりにある”接続ボタン”がクリックできるようになります。このボタンをクリックするとCursorCommanderへの接続が行われます。接続が成功すると”接続ボタン”は”切断”ボタンに変わり、”切断ボタン”をクリックすることで切断が行われます。

※接続の成功および失敗は、ステータスバーに表示されます。

5-3 通信設定の変更

ここでは通信設定の変更について説明します。

1 UDPポート番号の変更

CursorSoldierの既定UDPポート番号は「15050」です。このUDPポート番号を他のソフトウェアが既に使用している場合、正常に通信が行えない可能性があります。UDPポート番号の変更が必要な場合、CursorSoldier.exeと同じディレクトリにある、Setting.xmlを編集します。

変更手順

1. Setting.xmlを右クリックし編集を選択
2. udp-port="15050"という記述を探し、数字部分を任意の数値に変更

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>  
<CursorSoldierSettings tcp-port="15050" />
```
3. Setting.xmlを上書き保存
4. CursorSoldierを再起動すると新しいUDPポート番号が適用されます。

5-4 パターンファイル

ここではパターンファイルについて説明します。

1 パターンファイルとは

CursorSoldierはCursorCommanderからのコマンドを受け取ると、そのコマンドに応じたマクロを実行します(リアクション)。このリアクションの定義を行うのがパターンファイルです。1つのコマンドに対応するリアクションは1つだけですが、パターン区分により、コマンドに対応するリアクションを簡単に切り替えることも可能になっています。

2 パターンファイルの様式

パターンファイルはメモ帳などで編集および作成できますが、XML形式で記述する必要があります。保存の際の拡張子は「.xml」、文字コードは必ず「UTF-8」にしてください。

- 拡張子: xml
- 文字コード: UTF-8

3 パターンファイルの要素とアトリビュート

<CursorSoldierPattern>: ルート要素

- name: パターンファイルの名前

<Pattern>: パターン区分要素(複数記述可)

- name: パターンの名前

<ReAction>: リアクション定義要素(複数記述可)

- command: コマンド文字列(CursorCommanderからのコマンドに対応するもの)
 - mode: マクロ動作モード "IntervalMode(ミリ秒)" ミリ秒=50以上を指定
 - loop: ループ回数(0=無限)
- >MacroCommand<: マクロコマンドを記述

※記述の例については、CursorSoldier.exeと同じディレクトリのSample.xmlを参考にしてください。

4 マクロコマンド

マクロコマンドはReActionエレメントのインナーテキストとして記述します。記述したマクロコマンドはリアクション時に実行されます。一つ一つのマクロコマンドは、改行で区切る必要があるので注意して下さい。

例：「AキーをDown&Up」コマンドが送られてきた時のリアクション

```
<ReAction command="AキーをDown&Up" mode="IntervalMode(50)" loop="1">  
Keyname(A/Down)  
Keyname(A/Up)  
</ReAction>
```

5 インターバル(動作間隔)

マクロコマンドはインターバル実行されるようになっており、このインターバルの設定を行うのが、ReActionエレメントのmodeアトリビュートです。modeアトリビュートに指定された"IntervalMode()"のカッコ内に、ミリ秒でインターバル(動作間隔)を指定できます。

例：IntervalMode(100) と設定すると0.1秒毎にマクロコマンドが実行されます。

6 ループ

ReActionエレメントのloopアトリビュートは、1つのコマンドに対応するリアクションを何回実行させるかを定義します。1回だけならloop="1"、2回ならloop="2"、無制限ならloop="0"と指定します。無制限の場合、別のリアクションが実行される際に、強制的に停止されます。

7 マクロコマンドの種類

マクロコマンドにはいくつかの種類があります。

KeyName(Key/State)キー名称を指定してキー操作をシミュレートする

Key: A-Z、D0-D9(数字キー) など ※キー名一覧を参照

State: Down=押す、Up=放す

MouseMove(x/y).....マウスを指定の座標へ移動させる

x: x座標(横)

y: y座標(縦)

OffsetMove(LeftRight/UpDown) ..マウスを現在の座標から指定しただけ移動させる

LeftRight: -(マイナス)n=左へ、+(プラス)n=右へ

UpDown: -(マイナス)n=上へ、+(プラス)n=下へ

MouseWheel(UpDown)マウスホイールをシミュレートする

UpDown: -(マイナス)n=下(手前)へ回転、+(プラス)n=上(奥)へ回転

MouseButton(Button/State).....マウスボタンの操作をシミュレートする

Button: L=左、M=中央、R=右

State: Down=押す、Up=放す

None(n)指定した動作回数、何もしない

n: 回数を指定

ResetKeys使用したすべてのキーの状態をUpにする

※マクロコマンドは大文字と小文字がすべて正しく記述されている必要があります。
大文字で記述すべきところを小文字にすると正しく認識されません。

キー名一覧

マクロコマンド[KeyName]に使用するキー名称

キャラクターキー Character keys

key name	notes
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	
D0	0
D1	1
D2	2
D3	3
D4	4
D5	5
D6	6
D7	7
D8	8
D9	9
OemSemicolon	:
OemPlus	+ (.)
Oemcomma	,
OemMinus	- (=)
OemPeriod	.
OemQuestion	?
Oemtilde	@
OemOpenBrackets	[
OemPipe	¥ ()
OemCloseBrackets]
OemQuotes	^
OemBackslash	¥ (_)

ファンクションキー Function keys

key name	notes
F1	
F2	
F3	
F4	
F5	
F6	
F7	
F8	
F9	
F10	
F11	
F12	
F13	
F14	
F15	
F16	
F17	
F18	
F19	
F20	
F21	
F22	
F23	
F24	

数字キーパッド Numeric keypad

Key name	notes
NumPad0	0
NumPad1	1
NumPad2	2
NumPad3	3
NumPad4	4
NumPad5	5
NumPad6	6
NumPad7	7
NumPad8	8
NumPad9	9
Multiply	*
Add	+
Subtract	-
Decimal	.
Divide	/

修飾キー Modifier keys

key name	notes
LShiftKey	Shift(L)
RShiftKey	Shift(R)
LControlKey	Ctrl(L)
RControlKey	Ctrl(R)
LMenu	Alt(L)
RMenu	Alt(R)

編集キー Editing keys

key name	notes
Back	BackSpace
Enter	
Return	Enter
Space	
Insert	
Delete	
IMENonconvert	無変換
IMEConvert	変換
Eisuu	英数
Hankaku	半角
Zenkaku	全角

ナビゲーションキー Navigation key

key name	notes
Tab	
PageUp	
PageDown	
End	
Home	
Left	←
Up	↑
Right	→
Down	↓

ロックキー Lock keys

Key name	notes
CapsLock	
NumLock	
Scroll	Scroll Lock

システムキー System keys

key name	notes
Escape	Esc
LWin	Windows(L)
RWin	Windows(R)
Apps	メニュー
Pause	Pause
PrintScreen	PrtScn

5-5 パターンファイルを開く

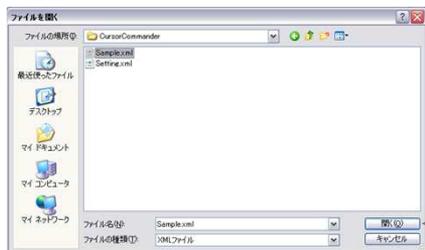
ここではパターンファイルの開き方について説明します。

1 ファイルを指定する

CursorSoldierの”開くボタン”をクリックすると、ファイルを開くダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでパターンファイルを選択し、ボックス内の”開くボタン”を押します。



開くボタンをクリック



ファイルを選択し、
開くボタンをクリック

2 パターンファイルを開いた後の画面

開かれたパターンファイルの名称が表示され、パターン選択ボックスにパターンのリストが表示されます。



ファイル名が表示される

パターンがリスト表示される

5-5 パターン選択

ここではパターン選択について説明します。

1 パターンを選択する

CursorSoldierのパターン選択ボックスから、パターンを選択することができます。パターン変更は基本的にいつでも行えますが、できる限り、リアクション動作が行われていない時に変更して下さい。



パターンを選択する

2 パターンを指定しない

CursorSoldierのパターン選択ボックスには何らかのパターンを指定しますが、空欄を指定することでパターンを未選択状態にできます。パターンが未選択状態になっていれば、CursorCommanderからのコマンドに対応するリアクションは行われなくなります。意図しない挙動を防ぐのに有効な場合があります。

5-8 終了

ここではCursorSoldierの終了について説明します。

1 切断する

CursorSoldierが接続状態の場合、“切断ボタン”を押し、CursorCommanderとの接続を切断して下さい。

2 閉じる

CursorSoldierのウィンドウタイトルバーにある“×ボタン”をクリックして下さい。
CursorSoldierのウィンドウが閉じられ、CursorSoldierが終了します。

6 章

アンインストール

6-1 アンインストール

ここでは本ソフトウェアのアンインストール方法を説明します。

1 アンインストール

本ソフトウェアはインストール不要タイプですので、アンインストールも不要です。ご不要になった際には、設置したフォルダ、ファイルを削除して下さい。

・設置したフォルダ、ファイルを削除

※少量ではありますがレジストリを使用していますので、気になる方はレジストリエディタにて消去して下さい。「CursorCommander」および「CursorSoldier」で検索することで該当するレジストリデータを見つけることができます。

KeemoSoft