

Visual Modeler



管理ガイド

Release 9.1

Visual Modeler



管理ガイド

Release 9.1

お願い

本書および本書で紹介する製品をご使用になる前に、173 ページの『特記事項』に記載されている情報をお読みください。

著作権

本書は、Visual Modeler バージョン 9.1、および新しい版で明記されていない限り、以降のすべてのリリースおよびモディフィケーションに適用されます。

© Copyright IBM Corporation 2007, 2011.

目次

第 1 章 Visual Modeler の作業チェック リスト	1	オプション・クラスへのオプション製品の追加	37
第 2 章 Visual Modeler の構成	3	オプション・クラスのコピー	38
第 3 章 新しいエンタープライズ・ユーザー の作成	5	オプション製品の変更	39
第 4 章 エンタープライズ・ユーザー・プ ロファイルの変更	7	オプション製品のコピー	39
第 5 章 エンタープライズ・ユーザーの削 除	9	オプション・クラスの削除	40
第 6 章 エンタープライズ・ユーザーの検 索	11	オプション・クラスの子の削除	41
第 7 章 ユーザーの検索	13	第 14 章 グループの操作	43
第 8 章 エンタープライズ・プロファイル の管理	15	グループの作成	43
第 9 章 ストアフロントの作成	17	グループの変更	43
第 10 章 Visual Modeler のインターフ ェース	19	オプション・クラス・グループのコピー	44
第 11 章 Visual Modeler へのアクセス	23	オプション・クラス・グループの組み込み	45
第 12 章 モデルおよびモデル・グループ の操作	25	オプション製品グループのコピー	46
モデル・グループの作成	25	オプション製品グループの組み込み	47
モデル・グループの変更	25	モデルまたは別のグループへのグループの関連付け	47
モデル・グループの子の削除	26	オプション・クラスへのモデル、オプション・クラ ス・グループ、またはオプション製品グループの関 連付け	48
モデル・グループのコピー	27	関連付けられたグループの構造の表示	49
モデルの作成	28	オプション・クラス・グループの関連付けのコピー	50
既存のモデルの変更	29	オプション製品グループの関連付けのコピー	51
モデルの削除	30	グループの削除	52
モデルの子の削除	30	グループの子の削除	52
モデル、オプション・クラス、またはオプション製 品への製品の関連付け	31	第 15 章 エンティティの検索	55
モデルのコピー	32	第 16 章 モデルへのサブモデルの組み込 み	57
モデル参照のコピー	32	第 17 章 特殊文字のエンコード	59
モデルの組み込み	33	第 18 章 モデルのテスト	61
第 13 章 オプション・クラスおよびオプ ション製品の操作	35	第 19 章 モデルのコンパイル	63
オプション・クラスの作成	35	モデルのコンパイル	63
オプション・クラスの変更	36	すべてのモデルのコンパイル	64
		第 20 章 製品カタログでの製品 ID の検 索	65
		第 21 章 タブ表示のユーザー・インター フェースの操作	67
		タブ表示のユーザー・インターフェースの作成	67
		タブの変更	68
		タブの削除	68
		第 22 章 Visual Modeler のプロパティ ー	71
		プロパティの定義	71
		プロパティの関連付け	72

プロパティ編集機能ウィンドウを使用したプロパティ値の編集	73
関連付けられたプロパティの変更または削除	74
プロパティ定義の変更または削除	75
第 23 章 ワークシートの使用	77
ワークシートの作成	77
ワークシートの変更	78
ワークシートのエクスポート	78
ワークシートのインポート	79
第 24 章 変数としてのプロパティ	81
第 25 章 Visual Modeler のプロパティ	83
第 26 章 Visual Modeler のリスト	85
第 27 章 リスト	87
リストの定義	87
リストの変更	87
リストの削除	88
第 28 章 ルール	89
ルールの定義	89
ルールの変更	90
ルールの分類の作成	90
ルールの添付	91
添付済みルールの詳細の表示	92
ルールの添付の表示	92
ルールの添付解除	93
ルールの削除	93
ルールの移動またはコピー	94
ルールの実行順序の指定	94
ルールの実行についての検討	95
ルール実行の制御	95
マルチパス・ルール・テストの強制実行	95
第 29 章 ルール・フラグメントの操作	97
foreach	98
単純なレベルのフラグメント作成する例	98
ネストされたフラグメントを作成する例	99
フラグメントの変更	100
フラグメントの削除	101
第 30 章 ルールのアクションの操作	103
メッセージ・アクションの作成	103
拡張アクションの作成	103
割り当てアクションの作成	105
expand の使用例	106
第 31 章 制約の操作	109
制約テーブルの作成	109
制約テーブルの変更	110
オプション制約の定義	110
オプション制約の変更	112

オプション制約の削除	112
制約テーブルの削除	113
第 32 章 モデル・グループまたはモデルのインポート	115
第 33 章 モデル・グループまたはモデルのエクスポート	117
第 34 章 動的インスタンス化	119
第 35 章 動的インスタンス化のテスト	121
第 36 章 レポートの実行	123
第 37 章 UI プロパティ	125
表示プロパティの操作	125
Visual Modeler の UI プロパティ	125
第 38 章 表示プロパティ値の定義	135
第 39 章 テーブル形式によるプロパティの表示	143
第 40 章 画像のプロパティ	145
モデルおよびオプション・クラスへの画像の関連付け	145
オプション項目への画像の関連付け	145
第 41 章 ユーザー入力値の定義	147
第 42 章 UI コントロールのリセット動作	149
第 43 章 システム設定の変更	151
第 44 章 構成プロパティ	153
ロケールの設定	153
表示名の定義	153
第 45 章 ジョブ・スケジューラーの設定	155
第 46 章 ビジネス・ルールの管理	157
第 47 章 ジョブ・スケジューリング・タスク	159
スケジュールされたジョブの表示	159
ジョブの作成	159
ジョブの変更	160
クローン・ジョブの即時実行	161
ジョブの削除	161
クローン・ジョブ履歴の表示	161

第 48 章 Visual Modeler クーロン・ジョブ	163
---------------------------------------	------------

第 49 章 サイト・システム管理	165
--------------------------	------------

システム管理ホーム・ページへのアクセス	165
システム管理者ユーザーの作成	166
システム管理者プロフィールの管理	166

システム・プロパティの更新	166
システム・クーロン・ジョブの作成	167
システム・ステータスの表示	167

索引	169
-----------	------------

特記事項	173
-------------	------------

第 1 章 Visual Modeler の作業チェックリスト

ここでは、Visual Modeler が適切に機能するようにするために実行する必要がある作業のチェックリストについて説明します。

- IBM Sterling Selling and Fulfillment Foundation をインストールし、必要な構成を行います。詳しくは、「*Selling and Fulfillment Foundation* インストール・ガイド」を参照してください。
- IBM Sterling Business Center アプリケーションを使用して製品を作成し、詳細を定義します。また、データ・ロード機能を使用して製品をロードすることもできます。Sterling Business Center アプリケーションを使用した製品の作成について詳しくは、「*Business Center* アイテム管理ガイド」を参照してください。
- Applications Manager を使用してストアフロントを作成し、ストアフロントの管理作業を実行します。組織の作成について詳しくは、「*Selling and Fulfillment Foundation* アプリケーション・プラットフォーム構成ガイド」を参照してください。
- 次の作業を実行して、モデルを構成します。
 - Visual Modeler アプリケーションをインストールし、情報を交換できるように Sterling Selling and Fulfillment Foundation と統合します。Visual Modeler と Sterling Selling and Fulfillment Foundation の統合について詳しくは、「*Visual Modeler* 実装ガイド」を参照してください。
 - Visual Modeler と Sterling Selling and Fulfillment Foundation が情報を交換できるように、Sterling Selling and Fulfillment Foundation を適切に構成します。Visual Modeler と Sterling Selling and Fulfillment Foundation の統合について詳しくは、「*Visual Modeler* 実装ガイド」を参照してください。
 - <INSTALL-DIR>/repository/external フォルダにある sic_properties.zip ファイルを解凍し、プロパティ・ファイルの保存場所として Applications Manager で構成されている場所に .properties ファイルをコピーします。
 - Visual Modeler アプリケーションで、Applications Manager で定義されているカタログ組織の組織コードと同じスキム ID でストアフロントを作成します。
 - Visual Modeler アプリケーションで、構成モデルを作成します。モデルを作成する際、製品をオプション製品に適切に関連付けてください。
 - モデルをコンパイルしてテストします。
- Sterling Business Center アプリケーションを使用して構成可能製品を作成し、それらの製品にモデルを関連付けます。詳しくは、「*Business Center* アイテム管理ガイド」を参照してください。
- 検索インデックスを生成します。検索インデックスの生成について詳しくは、「*Business Center* アイテム管理ガイド」を参照してください。
- IBM Sterling Web をインストールし、ユーザーがカートを作成して注文できるように適切に構成します。詳しくは、「アプリケーション・インストール・ガイド」および「*Sterling Web* 実装ガイド」を参照してください。
- Web チャネル・アプリケーションにアクセスし、注文ができることとその注文を処理できることを確認します。そのためには、次の作業を実行します。

- カタログを参照して、構成可能製品を探します。
- 製品を構成し、構成した製品をカートに追加します。
- カートの内容を注文します。
- 注文と出荷ステータスを確認します。

第 2 章 Visual Modeler の構成

Visual Modeler のプロパティは、一連の構成ファイルおよび知識ベースで定義されます。サブレット・コンテナが起動すると、Visual Modeler は構成ファイルをロードし、それらのファイルにアクセスして、Visual Modeler の設定を確認します。

各エンタープライズ (テナントおよびストアフロント) のシステム・プロパティは、CMGT_SYS_PROPERTIES データベース・テーブルで管理されます。ストアフロントを最初に作成する際、各ストアフロントについてデフォルト値が入力されます。Web UI を通じてシステム・プロパティが変更されると、新しい値がテーブルに保存されます。

実装後、「システム管理 (System Administration)」ページおよびビジネス・ルール・マネージャーを使用して設定を変更することができます。

サイト・システム管理

サイト・システム管理は、サイト・システム管理者によって実行されます。サイト・システム管理者は、次の形式のサイト管理 URL を使用して Visual Modeler にアクセスします。

```
http://server:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/admin
```

デフォルトのログイン ID は admin、パスワードは admin です。サイト・システム管理者は、ロギングなど、すべてのストアフロントに共通するプロパティを管理します。詳しくは、165 ページの『第 49 章 サイト・システム管理』を参照してください。

エンタープライズ・システム管理

エンタープライズ・システム管理では、Visual Modeler におけるエンタープライズ・レベル (テナントまたはストアフロント) の設定が管理されます。例えば、「システム・プロパティ (System Properties)」ページで E メールの設定を指定できます。

システム構成設定を変更できるのは、適切なアクセス・ロールを持っている場合のみです。Visual Modeler に付属している参照実装では、「プログラム管理 (Program Management)」機能を持つユーザーのみが「システム管理 (System Administration)」ページにアクセスできます。これらのユーザーは、次の形式のエンタープライズ管理 URL を使用して Visual Modeler にアクセスします。

```
http://server:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/matrix
```

エンタープライズ・システム管理者は、エンタープライズに固有のプロパティを管理します。エンタープライズ・システム管理者が行った変更は他のエンタープライズには影響しません。詳しくは、151 ページの『第 43 章 システム設定の変更』を参照してください。

ビジネス・ルール

ビジネス・ルールによって、Visual Modeler の動作が定義されます。例えば、パンチインおよびパンチアウトの仕様、インポートおよびエクスポートの動作、クラスターの構成、その他の製品管理の仕様などが含まれます。これらのビジネス・ルールは Visual Modeler のプロパティ・ファイルで指定され、ビジネス・ルール管理インターフェースを通じて管理されます。詳しくは、157 ページの『第 46 章 ビジネス・ルールの管理』を参照してください。

ジョブ・スケジューリング

Visual Modeler では、さまざまなアクティビティのクーロン・ジョブを作成することができます。ストアフロント・レベルのクーロン・ジョブとエンタープライズ・レベルのクーロン・ジョブがあります。各ストアフロントでは、独自のクーロン・ジョブのセットを管理します。エンタープライズ・レベルのクーロン・ジョブを管理できるのは、エンタープライズ管理者のみです。

特定の日時範囲内で特定の頻度に従って実行するように、システム・レベルまたはアプリケーション・レベルのクーロン・ジョブをスケジュールすることができます。

注: ジョブ・スケジューラーを使用してジョブが実行されると、実行ステータスが記録されます。ジョブが正常に実行されても、ステータスが「タイムアウト」として記録されることがあります。

第 3 章 新しいエンタープライズ・ユーザーの作成

このタスクについて

新しいエンタープライズ・ユーザーを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のエンタープライズ・ホーム・ページで、「システム管理 (System Administration)」パネルの「システム・ユーザー (System Users)」をクリックします。
2. 「ユーザー・リスト (User List)」ページが表示されます。「ユーザーの作成 (Create User)」をクリックします。

注: 「ユーザーの作成 (Create User)」ボタンが表示されるのは、新しいユーザーを作成するためのアクセス権がある場合のみです。

3. 「ユーザーの詳細 (User Detail)」ページが表示されます。新しいユーザーの詳細を入力します。次の点に注意してください。
 - ユーザー名 (Username): このユーザー名は、Visual Modeler 全体で固有でなければなりません。
 - パスワード (Password): キーボードの英数字を使用してください。スペースやその他の句読点は含めないでください。
 - ユーザー機能 (User Functions): 「プログラム管理 (Program Management)」チェック・ボックスにチェック・マークを付けます。そのユーザーが実行する他の機能を選択するには、該当するチェック・ボックスにチェック・マークを付けます。機能のリストは実装時に決定されます。

注: 標準ユーザーには ERPAdministrator ユーザー・タイプを選択しないでください。このユーザー・タイプのユーザーは、Web ユーザー・インターフェースからログインすることはできません。

- 優先ロケール (Preferred Locale): ユーザーのログイン時に適用する優先ロケールを選択します。サポートされているロケールの名前がドロップダウン・リストに表示されます。
4. 「保存 (Save)」をクリックします。

新しいタブが追加された「ユーザーの詳細 (User Detail)」ページが表示されません。

5. 「情報 (Info)」タブの情報を更新し、「保存 (Save)」をクリックすることができます。

第 4 章 エンタープライズ・ユーザー・プロフィールの変更

このタスクについて

ユーザーに対する適切なレベルの資格アクセス権がある場合、別のエンタープライズ・ユーザーまたはパートナー・ユーザーのユーザー・プロフィール情報を変更することができます。

エンタープライズ・ユーザー・プロフィールを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のエンタープライズ・ホーム・ページで、「システム管理 (System Administration)」パネルの「システム・ユーザー (System Users)」をクリックします。
2. 「ユーザー・リスト (User List)」ページが表示されます。プロフィールを変更するユーザーに対応するリンクをクリックします。詳細を更新するユーザーが表示されない場合は、ユーザーを検索することができます。
3. 「ユーザーの詳細 (User Detail)」ページが表示されます。必要に応じて、ユーザーの詳細を変更します。
4. 「保存 (Save)」をクリックします。

第 5 章 エンタープライズ・ユーザーの削除

このタスクについて

エンタープライズ・ユーザーを削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のエンタープライズ・ホーム・ページで、「システム管理 (System Administration)」パネルの「システム・ユーザー (System Users)」をクリックします。
2. 「ユーザー・リスト (User List)」ページが表示されます。削除するユーザーに対応する「削除 (Delete)」をクリックします。

ユーザーが Visual Modeler から削除されます。ただし、そのユーザーに属するユーザー名は引き続きシステムに保持されます。新しいユーザーにそのユーザー名を再利用することはできません。

第 6 章 エンタープライズ・ユーザーの検索

このタスクについて

エンタープライズ・ユーザーを検索する手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のエンタープライズ・ホーム・ページで、「システム管理 (System Administration)」パネルの「システム・ユーザー (System Users)」をクリックします。
2. ドロップダウン・リストから「ユーザー名 (Username)」、「名 (First Name)」、または「姓 (Last Name)」を選択し、検索ストリング全体または一部を入力します。ワイルドカード文字として「*」を使用できます。

例えば、「名 (First Name)」を選択して、「An*」と入力すると、Andrew や Anne など、名が「An」で始まるすべてのエンタープライズ・ユーザーが検出されます。

3. 「GO (Go)」をクリックします。
4. 「拡張検索 (Advanced Search)」をクリックすると、より詳細な検索を実行することができます。

第 7 章 ユーザーの検索

このタスクについて

Visual Modeler では、任意のユーザーのユーザー詳細を表示できます。適切な機能を持っていれば、ユーザー詳細を変更したり、Visual Modeler から削除したりすることもできます。

「名前によるユーザーの検索 (Search for User by Name)」パネルを使用して、ユーザーのクイック検索を実行することも、次のように拡張検索機能を使用することもできます。

手順

1. 「名前によるユーザーの検索 (Search for User by Name)」パネルで「**拡張検索 (Advanced Search)**」をクリックします。
2. 検索条件を入力し、「**GO (Go)**」をクリックします。

検索結果ページに、検索条件に一致するユーザーが表示されます。

3. 検索しているユーザーに対応するリンクをクリックします。

第 8 章 エンタープライズ・プロファイルの管理

Sterling Selling and Fulfillment Foundation と統合できるように作成されたストアフロントのプロファイルの管理は、エンタープライズ・ユーザーが担当します。情報は複数のタブにまとめられています。

次の表では、「プロファイル詳細 (Profile Detail)」ページに表示される主要なフィールドについて説明します。

フィールド	説明
「情報 (Info)」タブ	
プロファイル名 (Profile Name)	プロファイルの表示名。プロファイル名は固有でなくてもかまいません。ただし、ユーザー・インターフェースの一部の場所では、プロファイルがプロファイル名に従ってリストに表示されます。プロファイル名のリストに同じ名前前のプロファイルが 2 つあると、区別するのが困難な場合があります。プロファイル名が事実上固有になるような命名規則を使用してください。
「詳細 (Detail)」タブ	
組織 ID (Organization ID)	組織の固有 ID。この ID は、取引を行う各組織を一意に識別するためにエンタープライズで使用されます。
外部パートナー ID (External Partner ID)	Applications Manager を使用して作成されたカタログ組織の組織コード。これは、Sterling Selling and Fulfillment Foundation への XAPI 呼び出しを行う際に正しい組織コードが渡されるようにするために必要です。
「Commerce (Commerce)」タブ	
スキン URL (Skin Url)	プロファイルのスキン URL を指定するには、「 新規スキンの作成 (Create New Skin) 」ボタンをクリックします。スキン URL は単純なストリングにしてください。また、Visual Modeler 内で固有でなければなりません。このストリングは、ストアフロントへのアクセスに使用する URL で使用されます。

第 9 章 ストアフロントの作成

このタスクについて

Visual Modeler を使用して作成したストアフロントは、管理目的にのみ使用されます。Visual Modeler でモデルを定義する際に正しい製品情報が使用されるようにするには、カタログ組織の組織コードと同じスキン ID でストアフロントを作成する必要があります。

ストアフロントを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のホーム・ページで、「名前による組織の検索 (Search for Organization by Name)」パネルの「GO (Go)」をクリックします。
2. 「プロフィール・リスト (Profile List)」ページが表示されます。「ストアフロントの作成 (Create Storefront)」をクリックします。

「組織詳細: 新規プロフィール (Organization Detail: New Profile)」ページが表示されます。

3. 他のパートナーの場合と同様に、ストアフロント管理者パートナーに関する基本情報を入力します。* は、必須フィールドを表します。
4. 「詳細 (Detail)」タブの「外部パートナー ID (External Partner ID)」フィールドに、Applications Manager で定義されているカタログ組織の組織コードを入力します。これは、Sterling Selling and Fulfillment Foundation への XAPI 呼び出しを行う際に正しい組織コードが渡されるようにするために必要です。
5. 新しいストアフロントのスキン URL を入力します。スキン URL は単純なストリングにしてください。また、Visual Modeler 内で固有でなければなりません。例えば、「anderel」や「storefront」を使用できます。このストリングは、ストアフロントへのアクセスに使用する URL で使用されます。例えば、次のようになります。

`http://server:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/anderel`

6. 「保存 (Save)」をクリックします。

新しいストアフロントの最初のストアフロント管理者として機能するユーザーを少なくとも 1 つ作成する必要があります。ストアフロントを作成した組織に通知し、新しいストアフロントの URL とストアフロント管理者のユーザー ID を提供してください。

第 10 章 Visual Modeler のインターフェース

ここでは、Visual Modeler インターフェースの一般的なレイアウトについて説明します。

注: モデルは XML ファイルにコンパイルされます。そのため、モデルおよびモデル・エンティティ (グループ、プロパティ、ルールなど) に名前を付ける際に、「&」、「/」、「@」、「!」、および引用文字の「"」と「'」は使用しないでください。

「Visual Modeler (Visual Modeler)」ページは 3 つのフレームで構成されます。

- **モデル・グループ (Model Groups):** 「Visual Modeler (Visual Modeler)」ページに最初にアクセスした際、このフレームには、ルート・モデル・グループ、つまりモデル・グループ階層の最上位グループが表示されます。
- モデル・グループを展開して、そのグループ内のモデル・グループを表示するには、プラス (+) 記号をクリックします。
- **モデルおよびグループ (Models and Groups):** 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで選択したモデル・グループの子であるモデルおよびグループが表示されます。
- **コンテンツ (Content):** 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで選択したモデル・グループに関する情報が表示されます。情報は次のタブにまとめられています。
 - **一般情報 (General Info):** モデル・グループの子が表示されます (子の選択、削除、および並べ替えを行うことができます)。新しいモデル・グループ、新しいモデル、および新しいグループを作成することもできます。また、現在選択しているモデル・グループにモデルまたはモデル・グループをアップロードすることもできます。
 - **プロパティ (Properties):** このタブでは、新しいプロパティを定義することができます。その後、プロパティを定義したモデル・グループ内のモデル、オプション・クラス、またはオプション製品にそのプロパティを関連付けることができます。同様に、プロパティを定義したモデル・グループより下位の階層にあるモデルまたはモデル・グループについて定義するルールで、そのプロパティを使用することもできます。
 - **ルール (Rules):** モデル・グループのルールを定義することができます。これらのルールは、ルールを定義したモデル・グループより下位の階層にあるモデル、オプション・クラス、またはオプション製品に関連付けることができます。
 - **リスト (Lists):** ここで定義したリストは、リストを定義したモデル・グループより下位の階層の任意のプロパティで使用できます。

さらに、「Visual Modeler (Visual Modeler)」ページの上部にはツールバーがあります。このツールバーから次のタスクにアクセスできます。

- **編集 (Edit):** 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで強調表示したモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループを編集することができます。
- **コンパイル (Compile):** モデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループを XML ファイルにコンパイルすることができます。63 ページの『第 19 章 モデルのコンパイル』を参照してください。コンパイルされたモデルのみを構成可能製品に関連付けることができます。
- **テスト (Test):** 作成中または変更中のモデルをテストすることができます。61 ページの『第 18 章 モデルのテスト』を参照してください。
- **コピー (Copy):** 選択したエンティティ (モデル・グループ、モデル、オプション・クラス・グループなど) をコピーすることができます。
- **インポート (Import):** エンティティをエンティティのライブラリーにインポートすることができます。115 ページの『第 32 章 モデル・グループまたはモデルのインポート』を参照してください。
- **エクスポート (Export):** エンティティをエクスポートすることができます。117 ページの『第 33 章 モデル・グループまたはモデルのエクスポート』を参照してください。
- **レポート (Report):** モデル・ライブラリー内の特定のエンティティに関するレポートを生成することができます。123 ページの『第 36 章 レポートの実行』を参照してください。
- **検索 (Search):** 選択した検索パラメーターに基づいて、エンティティを検索することができます。55 ページの『第 15 章 エンティティの検索』を参照してください。

モデルを作成する際には、モデルの詳細ページを使用します。詳細ページには次のフレームがあります。

- **ツールバー:** 前述のとおりです。
- **ナビゲーション (Navigation):** モデルまたはグループを展開して、モデルまたはグループの要素 (サブモデル、オプション・クラス、オプション製品、またはグループ) を表示するには、プラス (+) 記号をクリックします。
- **コンテンツ (Content):** 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで選択したモデルに関する情報が表示されます。モデル内の特定のノードに移動することによって、そのノードに関する情報を作成したり更新したりすることができます。この情報は次のタブにまとめられています。
 - **一般情報 (General Info):** モデルまたはグループ、およびその子に関する一般情報が表示されます。このフレームでは、子を削除したり並べ替えたりすることができます。モデルの変換、モデルへの製品 ID の割り当て、オプション・クラスの作成、オプション製品の作成 (オプション製品グループの場合)、およびグループの関連付けを行うことができます。また、ここからモデルをダウンロードすることもできます。

注: オプション・クラス・グループまたはオプション製品グループについては、「一般情報 (General Info)」タブのみが表示されます。

 - **表示 (Display):** このタブでは、モデル・レベルの表示プロパティを定義することができます。このようなプロパティには、固定ガイド・テキスト、ピック前ガイド・テキスト、ピック後ガイド・テキストなどがあります。一部の表

示プロパティにはデフォルト値がありますが、オプション・クラス・レベルまたはオプション製品レベルで設定した表示値によってオーバーライドすることができます。「表示 (Display)」タブに表示されるプロパティはすべて、「プロパティ (Properties)」タブで UI プロパティを設定することによって設定することもできます。表示プロパティと UI プロパティについては、125 ページの『表示プロパティの操作』を参照してください。

- **プロパティ (Properties):** 現在のノードがモデルの場合、このタブは「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」の 2 つのタブで構成されます。それ以外の場合は、このタブを使用して、ノードにプロパティを関連付けることができます。「添付 (Attach)」タブでは、モデルがアクセスできるプロパティをモデルに関連付けることができます (モデルは、そのモデル自体に特別に定義されたプロパティにアクセスすることも、モデル・グループ階層でそのモデルより上位のモデル・グループに定義されたプロパティにアクセスすることもできます)。「定義 (Define)」タブでは、モデルの構造内でローカルに使用するプロパティを新しく定義することができます。
- **ルール (Rules):** 現在のノードがモデルの場合、このタブは「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」の 2 つのタブで構成されます。それ以外の場合は、このタブを使用して、ノードにルールを関連付けることができます。「添付 (Attach)」タブでは、モデルがアクセスできるルールをモデルに関連付けることができます (モデルは、そのモデルに特別に定義されたルールにアクセスすることも、モデル・グループ階層でそのモデルより上位のモデル・グループに定義されたルールにアクセスすることもできます)。「定義 (Define)」タブでは、モデルの構造内でローカルに使用するルールを新しく定義することができます。
- **リスト (Lists):** 現在のノードがモデルの場合、ここで定義したリストをローカルに使用することも、モデルに定義したプロパティで使用することもできます。
- **テーブル (Tables):** 現在のノードがモデルの場合、ここでは、制約テーブルを作成します。
- **タブ (Tabs):** 現在のノードがモデルの場合、ここでは、顧客向けにタブ・ベースの構成を作成することができます。67 ページの『タブ表示のユーザー・インターフェースの作成』を参照してください。
- **ワークシート (Worksheets):** 現在のノードがモデルの場合、このタブでは、ワークシートを使用してプロパティを管理することができます。ワークシートを使用すると、関連するプロパティおよびオプション製品を素早く表示して管理することができます。77 ページの『第 23 章 ワークシートの使用』を参照してください。

第 11 章 Visual Modeler へのアクセス

このタスクについて

Visual Modeler にアクセスする手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のホーム・ページで、「製品構成管理 (Product Configuration Administration)」パネルの「設定モデル (Configuration Models)」をクリックします。

「Visual Modeler (Visual Modeler)」ページが表示されます。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、モデルまたはグループをクリックします。

選択したモデルまたはグループの現在の構造 (オプション・クラス、オプション製品、およびグループ) が表示されます。左側にあるプラス (+) 記号をクリックして、モデルの構造を展開します。

3. タスクバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

モデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループの詳細ページが表示されます。

4. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、プラス (+) 記号をクリックしてモデルまたはグループを展開します。
5. オプション・クラスをクリックします。

「コンテンツ (Content)」フレームに次のタブが表示されます。

- **一般情報 (General Info):** このタブには、選択したオプション・クラスに関する一般情報が表示されます。リスト・ボックスには、そのオプション・クラスに属する子が表示されます。ここで製品 ID を割り当てたり、クラスの比率 (必要なオプション製品数量を取得するためにオプション製品数量に乘算する数) を定義したりすることもできます。ネストされたオプション・クラスやオプション製品を作成したり、グループを関連付けたりすることもできます。
 - **表示 (Display):** このタブでは、選択したオプション・クラスに固有の表示プロパティ値を設定することができます。
 - **プロパティ (Properties):** オプション・クラスがアクセスできるプロパティをオプション・クラスに関連付けることができます (オプション・クラスは、オプション・クラスが属するモデルに特別に定義されたプロパティにアクセスすることも、モデル・グループ階層でそのオプション・クラスより上位のモデル・グループに定義されたプロパティにアクセスすることもできます)。
 - **ルール (Rules):** モデル、およびモデルが属するモデル・グループ (つまり上位のモデル・グループ) に定義されたルールを関連付けることができます。
6. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、プラス (+) 記号をクリックしてオプション・クラスを展開します。

オプション・クラスの子が表示されます。これらは、オプション製品またはオプション・クラスです。

7. オプション製品をクリックします。

「コンテンツ (Content)」フレームに次のタブが表示されます。

- **一般情報 (General Info):** このタブには、選択したオプション製品に関する一般情報 (名前と説明、有効日、および製品 ID を割り当てるためのフィールド) が表示されます。
- **表示 (Display):** 選択したオプション製品に固有の表示プロパティ値を設定することができます。
- **プロパティ (Properties):** オプション製品がアクセスできるプロパティをオプション製品に関連付けることができます (オプション製品は、オプション製品が属するモデルに特別に定義されたプロパティにアクセスすることも、モデル・グループ階層でそのオプション製品より上位のモデル・グループに定義されたプロパティにアクセスすることもできます)。
- **ルール (Rules):** アクセス可能なルールをオプション製品に関連付けることができます (オプション製品は、モデル・グループ階層でそのオプション製品より上位レベルで定義されたルールにアクセスすることができます)。

第 12 章 モデルおよびモデル・グループの操作

モデル・グループの作成

このタスクについて

モデル・グループを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. 新しいモデル・グループを作成するモデル・グループに移動して選択します。モデル・グループの表示方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。
2. 「新規モデル・グループ (New Model Group)」をクリックします。

「新規モデル・グループ (New Model Group)」タブが表示されます。

3. 新しいモデル・グループの名前と説明を入力します。

注: Windows プラットフォームでは、完全修飾パス名について 256 文字という制限があります (完全修飾名にはパス名とファイル名が含まれます)。そのため、Visual Modeler では、非 ASCII 文字を使用する場合は特に、モデル・グループにもモデルにも長い名前を使用しないよう注意してください。モデルをコンパイルすると、モデル・グループ構造がディレクトリーとしてファイル・システムに再作成されます。このプロセスで非 ASCII 文字が展開されます。

4. 「保存 (Save)」または「保存および編集 (Save and Edit)」をクリックして、新しいモデル・グループを保存します。

新しいモデル・グループが「モデル・グループ (Model Group)」フレームに表示されます。「保存および編集 (Save and Edit)」をクリックした場合は、「Visual Modeler (Visual Modeler)」ページが表示され、新しいモデル・グループを編集することができます。『モデル・グループの変更』を参照してください。

モデル・グループの変更

このタスクについて

モデル・グループを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. 変更するモデル・グループに移動して表示します。

モデル・グループの表示方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

「一般情報 (General Info)」タブが表示され、グループの名前および説明を変更することができます。次の作業を実行することもできます。

- モデル・グループ、または選択したモデル・グループの子であるモデルやグループを削除する (26 ページの『モデル・グループの子の削除』を参照)。

注: 「一般情報 (General Info)」タブを離れる前に、「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックして変更内容を保存してください。

- グループの子としてモデル・グループを作成する。25 ページの『モデル・グループの作成』を参照してください。
 - グループの子としてモデルを作成する。
 - オプション・クラス・グループまたはオプション製品グループを作成する。
2. 「プロパティ (Properties)」タブをクリックして、モデル・グループのプロパティを作成または変更します。

71 ページの『第 22 章 Visual Modeler のプロパティ』を参照してください。

注: 「プロパティ (Properties)」タブを離れる前に、「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックして変更内容を保存してください。

3. 「ルール (Rules)」タブをクリックして、モデル・グループのルールを作成または変更します。

89 ページの『ルールの定義』または 90 ページの『ルールの変更』を参照してください。

4. 「リスト (Lists)」タブをクリックして、モデル・グループのリストを作成または変更します。

87 ページの『リストの定義』または 87 ページの『リストの変更』を参照してください。

モデル・グループの子の削除

このタスクについて

グループ内の子 (モデル・グループ、モデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループ) を削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. 削除する子を含む親モデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループの表示方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. リスト・ボックスで、削除するモデル・グループ (MG)、モデル (M)、オプション・クラス・グループ (OCG)、またはオプション製品グループ (OIG) を 1 つ以上選択します。
- 子があるモデル・グループを削除することはできません。最初に子を削除する必要があります。
 - モデル・グループ階層のいずれかの場所でサブモデルとして関連付けられているモデルを削除することはできません。
 - 別のモデルまたはオプション・クラス・グループに関連付けられているオプション・クラス・グループを削除することはできません。
 - 別のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループに関連付けられているオプション製品グループを削除することはできません。

3. 「削除 (Delete)」をクリックします。
4. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

削除したアイテムがモデル・グループ階層に表示されなくなります。

5. コピー先のモデル・グループを入力します。
 - a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーまたは階層エンティティ選択機能 (Hierarchical Entity Chooser) が表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のモデル・グループを探します。
 - c. コピー先のモデル・グループを選択します。
 - d. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したモデル・グループが「インポート先モデル・グループ (Destination Model Group)」フィールドに表示されます。

6. 必要に応じて、「コピー先名 (Destination Name)」フィールドを変更します。

この名前は、デフォルトで、コピーするモデル・グループの名前に設定されます。

7. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

コピー先のモデル・グループにモデル・グループがコピーされます。

モデル・グループのコピー

このタスクについて

モデル・グループとそのコンポーネントを別のモデル・グループにコピーすることができます。

モデル・グループをコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. コピーするモデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループの表示方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

3. コピー先のモデル・グループを入力します。
 - a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーまたは階層エンティティ選択機能 (Hierarchical Entity Chooser) が表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のモデル・グループを探します。

- c. コピー先のモデル・グループを選択します。
- d. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したモデル・グループが「インポート先モデル・グループ (Destination Model Group)」フィールドに表示されます。

4. 必要に応じて、「コピー先名 (Destination Name)」フィールドを変更します。

この名前は、デフォルトで、コピーするモデル・グループの名前に設定されません。

5. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

コピー先のモデル・グループにモデル・グループがコピーされます。

モデルの作成

このタスクについて

モデルを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. モデルを作成するモデル・グループに移動して表示します。

モデル・グループの表示方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「一般情報 (General Info)」タブで、「新規モデル (New Model)」をクリックします。

「新規モデル (New Model)」タブが表示されます。

3. 新しいモデルの名前と説明を入力します。

モデルを製品 ID に関連付ける予定がある場合は、この手順をスキップすることを確認してください。名前および説明が製品 ID の名前および説明と一致する場合、手順 5 で製品 ID を割り当てる際にこれらのフィールドに自動的に入力することができます。

注: Windows プラットフォームでは、完全修飾パス名について 256 文字という制限があります (完全修飾名にはパス名とファイル名が含まれます)。そのため、Visual Modeler では、非 ASCII 文字を使用する場合は特に、モデル・グループにもモデルにも長い名前を使用しないよう注意してください。モデルを変換すると、モデル・グループ構造がディレクトリーとしてファイル・システムに再作成されます。このプロセスで非 ASCII 文字が展開されます。

4. モデルの開始日および終了日を選択します。

これらの日付範囲内で、モデルを構成に使用することができます。現在の日付がこれらの日付範囲外の場合、関連付けられているいずれの製品についても構成にモデルを使用することはできません。

5. 必要に応じて、製品 ID を割り当てます。

31 ページの『モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け』を参照してください。

6. 「保存 (Save)」または「保存および編集 (Save and Edit)」をクリックして、新しいモデルを保存します。

「保存 (Save)」をクリックした場合、「新規モデル (New Model)」タブが表示されたままになり、「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームに新しいモデルが表示されます。そのグループ内に別のモデルを作成することができます。

「保存および編集 (Save and Edit)」をクリックした場合は、モデルの詳細ページが表示され、「ナビゲーション (Navigation)」フレームに新しいモデルが表示されます。そのモデルのプロパティ、ルール、リスト、および制約テーブルを追加することができます。また、モデルを製品に関連付けることもできます。『既存のモデルの変更』を参照してください。

既存のモデルの変更

このタスクについて

モデルを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. モデル・グループ階層で、変更するモデルに移動して、モデルの詳細ページを表示します。

モデルの詳細ページの表示方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「一般情報 (General Info)」タブで、次の作業を実行することができます。
 - 名前、説明、開始日、終了日を変更する。
 - モデルに関連付けられているオプション・クラスまたはグループを削除する。30 ページの『モデルの子の削除』を参照してください。
 - リスト内で子の順序を調整する。
 - 製品をモデルに割り当てる、または現在の製品割り当てを変更する。

31 ページの『モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け』を参照してください。

注: 「一般情報 (General Info)」タブを離れる前に、「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックして変更内容を保存してください。

- オプション・クラスを作成する。35 ページの『オプション・クラスの作成』を参照してください。
 - オプション・クラス・グループを関連付ける。48 ページの『オプション・クラスへのモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループの関連付け』を参照してください。
 - 表示プロパティを変更する。125 ページの『表示プロパティの操作』を参照してください。
3. 「プロパティ (Properties)」タブをクリックして、モデルのプロパティを定義するか、モデルにプロパティを関連付けます。

71 ページの『第 22 章 Visual Modeler のプロパティ』を参照してください。

4. 「**ルール (Rules)**」タブをクリックして、モデルのルールを定義するか、モデルにルールを関連付けます。

89 ページの『ルールの定義』または 91 ページの『ルールの添付』を参照してください。

5. 「**リスト (Lists)**」タブをクリックして、モデルのリストを作成します。

87 ページの『リストの定義』を参照してください。

6. 「**テーブル (Tables)**」タブをクリックして、制約テーブルを作成または変更します。

109 ページの『制約テーブルの作成』または 110 ページの『制約テーブルの変更』を参照してください。

モデルの削除

このタスクについて

モデルを削除するには、その親であるモデル・グループを探し、そのグループからモデルを削除します。モデル・グループ階層のいずれかの場所でサブモデルとして関連付けられているモデルを削除することはできません。

手順については、26 ページの『モデル・グループの子の削除』を参照してください。

注: モデルを削除する際には、モデルが保存されている場所から、モデルの対応するコンパイル済み XML ファイルも削除する必要があります。この場所は、Applications Manager を使用して構成されます。

モデルの子の削除

このタスクについて

モデルの子であるオプション・クラスまたはグループを削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. 削除する要素を含むモデルに移動して、モデルの詳細ページを表示します。

モデルの表示方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

「**一般情報 (General Info)**」タブに、モデルの子であるオプション・クラス (OC)、オプション・クラス・グループ (OCG)、またはオプション製品グループ (OIG) を表示するリスト・ボックスがあります。

2. リスト・ボックスで、削除するオブジェクトを 1 つ以上選択します。
3. 「**削除 (Delete)**」をクリックします。

注: 関連付けられたサブモデルおよびグループは、この操作では削除されません。モデルおよびグループへの関連付けが削除されるだけです。52 ページの『グループの削除』を参照してください。

4. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

削除した子がモデル階層に表示されなくなります。

モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け このタスクについて

モデル、オプション・クラス、またはオプション製品を製品カタログの製品 ID に関連付けることができます。製品 ID が 1 つ以上の価格リストに割り当てられている場合、これによって、そのエンティティに価格を関連付けることができます。さらに、ある製品に関連付けられている製品が構成の一部として選択された場合、構成された製品をユーザーがカートに追加すると、その製品が関連する製品 ID および製品情報とともに表示されます。

モデル、オプション・クラス、またはオプション製品に製品を関連付ける手順は、次のとおりです。

手順

1. モデル・グループ階層で、製品 ID に関連付けるエンティティを探します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. モデル、オプション・クラス、またはオプション製品の「**一般情報 (General Info)**」タブで、「**参照... (Browse...)**」をクリックして、製品カタログで製品 ID を検索します。
 - 製品 ID が製品カタログに存在している必要があります。製品を作成するには、IBM Sterling Business Center アプリケーションを使用します。
 - 製品 ID の参照については、65 ページの『第 20 章 製品カタログでの製品 ID の検索』を参照してください。製品 ID を選択すると、「割り当て製品 ID (Assigned Product ID)」フィールドに製品 ID が表示され、該当するフィールドにその製品名と説明が自動的に入力されます。
 - 「割り当て製品 ID (Assigned Product ID)」フィールドに製品 ID を手動で入力することもできますが、「製品名 (Product Name)」および「製品説明 (Product Description)」フィールドには、情報を保存するまで自動的に入力されません。
 - 製品名を新しいモデルの名前として使用することができます。「名前 (Name)」フィールドが空白の場合、製品名がフィールドに自動的に入力されます。フィールドに既にエントリーがある場合、製品名を使用するよう求められます。
 - モデルを変更する場合は、「**製品の詳細 (Product Detail)**」をクリックすると、割り当てられた製品の詳細を表示することができます。
3. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

モデルのコピー

このタスクについて

モデルとそのコンポーネントをモデル・グループにコピーすることができます。

モデルをコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、コピーするモデルを含むモデル・グループに移動して選択します。「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームにモデル名が表示されます。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、コピーするモデルをクリックします。

モデルの現在の構造が表示されます。

3. タスクバーの「**コピー (Copy)**」をクリックします。

「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

4. コピー先のモデル・グループを入力します。
 - a. 「**参照... (Browse...)**」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. 階層を参照して、コピー先のモデル・グループを探します。
- c. コピー先のモデル・グループを選択します。
- d. 「**完了 (Done)**」をクリックします。

選択したモデル・グループが「インポート先モデル・グループ (Destination Model Group)」フィールドに表示されます。

5. 必要に応じて、「コピー先名 (Destination Name)」フィールドを変更します。

この名前は、デフォルトで、コピーするモデルの名前に設定されます。

6. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「**コピー (Copy)**」をクリックします。

コピー先のモデル・グループにモデルがコピーされます。

モデル参照のコピー

このタスクについて

モデルを再作成しなくても、別のエンティティの一部としてモデルを再利用することができます。そのためには、モデルをエンティティに関連付けます。その関連付けがモデル参照となります。このモデル参照をコピーすることができます。つまり、実際のモデルをコピーする代わりに、関連付けられたモデルへの参照をコピーできます。

モデル参照をコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、コピーするモデル参照を含むエンティティーが含まれているモデル・グループに移動して選択します。「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームにエンティティー名が表示されます。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、コピーする参照を含むエンティティーをクリックします。

エンティティーの現在の構造が表示されます。

3. タスクバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、コピーするモデル参照を探して選択します。

5. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

モデル参照をコピーするための「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

6. コピー先のオプション・クラスを入力します。

- a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のオプション・クラスを探します。
- c. コピー先のオプション・クラスを選択します。
- d. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したオプション・クラスが「コピー先オプション・クラス (Destination Option Class)」フィールドに表示されます。

7. 必要に応じて、「コピー先名 (Destination Name)」フィールドを変更します。

この名前は、デフォルトで、コピーするモデル参照の名前に設定されます。

8. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

コピー先のオプション・クラスにモデル参照がコピーされます。

モデルの組み込み

このタスクについて

オプション・クラス内にモデルを組み込むことができます。

モデルを組み込む手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、組み込むモデル構造を含むモデル・グループに移動して選択します。「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームにモデル名が表示されます。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、構造を組み込むモデルをクリックします。

モデルの現在の構造が表示されます。

3. タスクバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

モデルを組み込むための「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

5. 直接入力するか、または参照して、コピー先のオプション・クラスを入力します。

オプション・クラスを参照するには、次の手順を実行します。

- a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のオプション・クラスを探します。
- c. コピー先のオプション・クラスを選択します。
- d. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したオプション・クラスが「コピー先オプション・クラス (Destination Option Class)」フィールドに表示されます。

6. 必要に応じて、「コピー先名 (Destination Name)」フィールドを変更します。

この名前は、デフォルトで、組み込むモデルの名前に設定されます。

7. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

第 13 章 オプション・クラスおよびオプション製品の操作

オプション・クラスおよびオプション製品は、モデルの構成可能なパーツまたはサービスで構成されます。オプション・クラスは、質問または構成する必要があるコンポーネントを表し、オプション製品は、回答またはコンポーネントの選択肢を表すと考えることができます。場合によっては、質問に対する回答からさらなる質問が生じることがあります。そのような場合は、オプション・クラスを他のオプション・クラス内にネストして、ユーザーがニーズに最も適した構成を選択できるようにすると効果的です。

オプション・クラスの作成

このタスクについて

オプション・クラスを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. モデル・グループ階層で、オプション・クラスを作成するモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスに移動して表示します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

オプション・クラスは、別のオプション・クラス内、モデル内、またはオプション・クラス・グループ内に作成することができます。

2. モデルまたはオプション・クラス・グループの子としてオプション・クラスを作成するには、次の手順を実行します。
 - a. 「**新規オプション・クラス (New Option Class)**」をクリックします。

「新規オプション・クラス (New Option Class)」タブが表示されます。

- b. 手順 4 に進みます。
3. ネストされたオプション・クラスを作成するには、次の手順を実行します。
 - a. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、新しいクラスをネストするオプション・クラスに移動して選択します。
 - b. 「**新規オプション・クラス (New Option Class)**」をクリックします。

「新規オプション・クラス (New Option Class)」タブが表示されます。

- c. 手順 4 に進みます。
4. 新しいオプション・クラスの名前と説明を入力します。

オプション・クラスを製品 ID に関連付ける予定がある場合は、この手順をスキップすることを検討することをお勧めします。名前および説明が製品 ID の名前および説明と一致する場合、手順 6 で製品 ID を割り当てる際にこれらのフィールドに自動的に入力することができます。

5. 開始日および終了日を変更して、有効日を定義します。

カレンダー・アイコンをクリックして、カレンダーから日付を選択することができます。

- 必要に応じて、製品 ID を割り当てます。

31 ページの『モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け』を参照してください。

- 新しいオプション・クラスを保存し、「**新規オプション・クラス (New Option Class)**」タブを表示したままにするには (さらにオプション・クラスを作成する場合は、「**保存 (Save)**」をクリックします。新しいオプション・クラスを保存し、オプション・クラスのタブを表示して編集するには、「**保存および編集 (Save and Edit)**」をクリックします。

新しいオプション・クラスが「ナビゲーション (Navigation)」フレームに表示されます。新しいオプション・クラスが選択され、変更することができます。

オプション・クラスの変更

このタスクについて

オプション・クラスを変更する手順は、次のとおりです。

手順

- モデル・グループ階層で、目的のオプション・クラスを含むモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスに移動して表示します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

- 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、変更するオプション・クラスを探してクリックします。

オプション・クラスの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

- 必要に応じて、名前、説明、開始日、および終了日を変更します。
- 必要に応じて、「**比率 (Ratio)**」フィールドに比率を入力します。

「比率 (Ratio)」フィールドによって、顧客のオーダーに追加されるオプション製品の数量が決まります。子製品の「拡張」数量を計算するために、選択した子製品の数量にこの比率が乗算されます。例えば、自転車モデルに、比率「2」で定義されたホイール・オプション・クラスがあるとします。ユーザーがこのオプション・クラスから特定のホイール製品を選択すると、構成された製品にホイールが 2 つ追加されます。

「比率 (Ratio)」フィールドには、整数を入力することも小数を入力することもできます。

- 必要に応じて、子の順序を変更するか、または子を削除します。

41 ページの『オプション・クラスの子の削除』を参照してください。

- 必要に応じて、製品 ID を割り当てるか、または現在の割り当てを変更します。

31 ページの『モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け』を参照してください。

7. 他のタブをクリックする前に、「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。
8. 「**表示 (Display)**」タブをクリックして、オプション・クラスの表示プロパティを変更します。

125 ページの『表示プロパティの操作』を参照してください。

9. 「**プロパティ (Properties)**」タブをクリックして、オプション・クラスにプロパティを関連付けます。

72 ページの『プロパティの関連付け』を参照してください。

10. 「**ルール (Rules)**」タブをクリックして、オプション・クラスにルールを関連付けます。

91 ページの『ルールの添付』を参照してください。

オプション・クラスの変更が完了したら、「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

オプション・クラスのオプション製品を作成することもできます。『オプション・クラスへのオプション製品の追加』を参照してください。

オプション・クラスへのオプション製品の追加

このタスクについて

オプション・クラスにオプション製品を追加する手順は、次のとおりです。

手順

1. モデル・グループ階層で、オプション製品を追加するオプション・クラスに移動します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**一般情報 (General Info)**」タブで、「**新規オプション項目 (New Option Item)**」をクリックして、「**新規オプション項目 (New Option Item)**」タブを表示します。
3. 新しいオプション製品の名前と説明を入力します。

オプション製品を製品 ID に関連付ける予定がある場合は、この手順をスキップすることを検討することをお勧めします。名前および説明が製品 ID の名前および説明と一致する場合、手順 5 で製品 ID を割り当てる際にこれらのフィールドに自動的に入力することができます。

4. 開始日および終了日を変更して、有効日を定義します。
5. 必要に応じて、製品 ID を割り当てます。

31 ページの『モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け』を参照してください。

6. 「保存 (Save)」または「保存および編集 (Save and Edit)」をクリックします。

新しいオプション製品が「ナビゲーション (Navigation)」フレームのモデル階層に表示されます。

オプション・クラスのコピー

このタスクについて

オプション・クラスとそのコンポーネントをモデル、オプション・クラス・グループ、または別のオプション・クラスにコピーすることができます。

オプション・クラスをコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 目的のオプション・クラスを含むモデルまたはオプション・クラス・グループの親モデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、目的のオプション・クラスを含むモデルまたはオプション・クラス・グループをクリックします。

モデルまたはオプション・クラス・グループの現在の構造が表示されます。

3. タスクバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

モデルまたはオプション・クラス・グループの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、コピーするオプション・クラスを探してクリックします。

オプション・クラスの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

5. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

オプション・クラスの「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

6. 次の手順に従って、コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスを入力します。

- a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスを探し、選択します。

- c. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスが「コピー先モデル/OCG/オプション・クラス (Destination Model/OCG/Option Class)」フィールドに表示されます。

7. コピー先名を入力します。

この名前は、デフォルトで、コピーするオプション・クラスの名前に設定されます。

8. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「**コピー (Copy)**」をクリックします。

コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスにオプション・クラスがコピーされます。

オプション製品の変更

このタスクについて

オプション製品を変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. 変更するオプション製品を探します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

目的のオプション製品をクリックすると、「**一般情報 (General Info)**」タブが表示されます。

2. 必要に応じて、名前、説明、開始日、終了日を変更します。
3. 必要に応じて、製品 ID を割り当てます。

31 ページの『モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け』を参照してください。

注: 他のタブをクリックする前に、「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

4. 「**表示 (Display)**」タブをクリックして、オプション製品の表示プロパティーを変更します。

125 ページの『表示プロパティーの操作』を参照してください。

5. 「**プロパティー (Properties)**」タブをクリックして、オプション製品にプロパティーを関連付けます。

72 ページの『プロパティーの関連付け』を参照してください。

6. 「**ルール (Rules)**」タブをクリックして、オプション製品にルールを関連付けます。

91 ページの『ルールの添付』を参照してください。

オプション製品のコピー

このタスクについて

オプション製品をオプション製品グループまたはオプション・クラスにコピーすることができます。

オプション製品をコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. コピーするオプション製品を探します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

「ナビゲーション (Navigation)」フレームで目的のオプション製品をクリックすると、「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

2. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

オプション製品の「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

3. コピー先のオプション製品グループまたはオプション・クラスを入力します。

- a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、目的のオプション製品グループまたはオプション・クラスを探し、選択します。

- c. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したオプション製品グループまたはオプション・クラスが「宛先: オプション製品グループ、オプション・クラス (Destination: Option Item Group/Option Class)」フィールドに表示されます。

4. コピー先名を入力します。

この名前は、デフォルトで、コピーするオプション製品の名前に設定されます。

5. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

コピー先のオプション製品グループまたはオプション・クラスにオプション製品がコピーされます。

オプション・クラスの削除

オプション・クラスを削除するには、そのオプション・クラスが属する親の子としてオプション・クラスを削除します。オプション・クラスは、次のいずれかの子として存在します。

- モデル。30 ページの『モデルの子の削除』を参照してください。
- オプション・クラス。41 ページの『オプション・クラスの子の削除』を参照してください。
- オプション・クラス・グループ。52 ページの『グループの子の削除』を参照してください。

オプション・クラスを削除すると、オプション製品、ネストされたオプション・クラス、およびグループへの関連付けが自動的に削除されます。

注: オプション・クラスを削除しても、ネストされたグループは削除されません。それらのグループへの関連付けが削除されるだけです。

オプション・クラスの子の削除

このタスクについて

オプション製品、ネストされたオプション・クラス、およびグループへの関連付けを削除することができます。

オプション・クラスの子を削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. 目的のオプション・クラスを含むモデルまたはオプション・クラス・グループに移動して、詳細ページを表示します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、目的のオプション・クラスに移動して選択します。

「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。このタブには、オプション・クラスの子を表示するリスト・ボックスがあります。

3. 削除するアイテム (オプション製品 (OI)、オプション・クラス (OC)、モデル、オプション・クラス・グループ (OCG)、またはオプション製品グループ (OIG)) をクリックします。

注: ネストされたグループは削除されません。ただし、それらのグループへの関連付けは削除されます。

4. 「削除 (Delete)」ボタンをクリックします。
5. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

削除したアイテムが「ナビゲーション (Navigation)」フレームに表示されなくなります。

第 14 章 グループの操作

グループの作成

このタスクについて

グループを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」 フレームで、オプション・クラス・グループまたはオプション製品グループを作成するモデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

グループの「一般情報 (General Info)」 タブが表示されます。適切なモデル・グループ内にグループを作成していることを確認してください。作成したグループは、モデル・グループ階層でこのモデル・グループより下位のアイテムへの関連付けに使用することができます。

2. 「新規オプション・グループ (New Option Group)」 をクリックします。

「新規オプション・クラス/項目グループ (New Option Class/Item Group)」 タブが表示されます。

3. グループの名前と説明を入力します。
4. グループのタイプ (オプション・クラス・グループまたはオプション製品グループ) を選択します。
5. 「保存 (Save)」 または 「保存および編集 (Save and Edit)」 をクリックします。

作成したグループが階層に表示されます。これで、グループの構築を開始することができます。最初の手順はオプション・クラスの作成です。35 ページの『オプション・クラスの作成』を参照してください。

グループの変更

このタスクについて

グループを変更し、コンパイルした場合、そのグループが関連付けられているモデルが再コンパイルされると、変更内容がモデルに反映されます。

グループを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. モデル・グループ階層で、変更するオプション・クラス・グループまたはオプション製品グループに移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

グループの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

2. 名前および説明の変更、子の並べ替えや削除を行います。

グループの子を削除する方法については、52 ページの『グループの子の削除』を参照してください。

3. (オプション製品グループのみ) 必要に応じて、開始日/終了日を定義します。
4. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

次の作業を実行することもできます。

- オプション・クラスをオプション・クラス・グループに追加する。35 ページの『オプション・クラスの作成』を参照してください。
- グループに別のグループを関連付ける。47 ページの『モデルまたは別のグループへのグループの関連付け』を参照してください。

オプション・クラス・グループのコピー

このタスクについて

オプション・クラス・グループをモデル・グループにコピーすることができます。

オプション・クラス・グループをコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、コピーするグループを含むモデル・グループに移動して選択します (モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください)。
2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、コピーするグループをクリックします。

グループの現在の構造がコンテンツ・フレームに表示されます (ある場合)。

3. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

オプション・クラス・グループの「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

4. コピー先のモデル・グループを入力します。
 - a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のモデル・グループを探し、選択します。
- c. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したモデル・グループが「インポート先モデル・グループ (Destination Model Group)」フィールドに表示されます。

5. コピー先名を入力します。

この名前は、デフォルトで、コピーするオプション・クラス・グループの名前に設定されます。

6. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「**コピー (Copy)**」をクリックします。

コピー先のモデル・グループにオプション・クラス・グループがコピーされま
す。

オプション・クラス・グループの組み込み

このタスクについて

オプション・クラス・グループをモデル、別のオプション・クラス・グループ、ま
たはオプション・クラス内に組み込むことができます。

オプション・クラス・グループを組み込む手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、組み込むオプション・クラ
ス・グループを含むモデル・グループに移動して選択します。「モデルおよびグ
ループ (Models and Groups)」フレームにグループ名が表示されます。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章
Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、組み込むグループ
をクリックします。

グループの現在の構造が表示されます。

3. タスクバーの「**編集 (Edit)**」をクリックします。

「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. タスクバーの「**コピー (Copy)**」をクリックします。

オプション・クラス・グループを組み込むための「コピー (Copy)」ウィンドウ
が表示されます。

5. 次の手順に従って、コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、または
オプション・クラスを入力します。

- a. 「**参照... (Browse...)**」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のモデル、オプション・クラ
ス・グループ、またはオプション・クラスを探し、選択します。

- c. 「**完了 (Done)**」をクリックします。

選択したモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラ
スが「コピー先モデル/オプション・クラス・グループ/オプション・クラス
(Destination Model/Option Class Group/Option Class)」フィールドに表示され
ます。

6. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「**コピー (Copy)**」をクリックします。

コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスにオプション・クラス・グループが組み込まれます。

オプション製品グループのコピー

このタスクについて

オプション製品グループをモデル・グループにコピーすることができます。

オプション製品グループをコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、コピーするオプション製品グループを含むモデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、コピーするオプション製品グループをクリックします。

グループの現在の構造がコンテンツ・フレームに表示されます (ある場合)。

3. タスクバーの「**コピー (Copy)**」をクリックします。

オプション製品グループのコピー・ウィンドウが表示されます。

4. コピー先のモデル・グループを入力します。
 - a. 「**参照... (Browse...)**」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のモデル・グループを探します。
- c. コピー先のモデル・グループを選択します。
- d. 「**完了 (Done)**」をクリックします。

選択したモデル・グループが「インポート先モデル・グループ (Destination Model Group)」フィールドに表示されます。

5. コピー先名を入力します。

この名前は、デフォルトで、コピーするオプション製品グループの名前に設定されます。

6. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「**コピー (Copy)**」をクリックします。

コピー先のモデル・グループにオプション製品グループがコピーされます。

オプション製品グループの組み込み

このタスクについて

オプション製品グループを別のオプション製品グループまたはオプション・クラス内に組み込むことができます。

オプション製品グループを組み込む手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、組み込むオプション製品グループを含むモデル・グループに移動して選択します。「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームにグループ名が表示されます。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、コピーするグループをクリックします。

グループの現在の構造が表示されます。

3. タスクバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

オプション製品グループを組み込むための「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

5. コピー先のオプション製品グループまたはオプション・クラスを入力します。

- a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のオプション製品グループまたはオプション・クラスを探し、選択します。
- c. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したオプション製品グループまたはオプション・クラスが「コピー先 OIG/オプション・クラス (Destination OIG/Option Class)」フィールドに表示されます。

6. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

コピー先のオプション製品グループまたはオプション・クラスにオプション製品グループが組み込まれます。

モデルまたは別のグループへのグループの関連付け

このタスクについて

モデルを関連付けることができるのは、オプション・クラスのみです (48 ページの『オプション・クラスへのモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループの関連付け』を参照)。オプション・クラス・グループは、モデ

ル、オプション・クラス、または別のオプション・クラス・グループに関連付けることができます。オプション製品グループは、オプション・クラスまたは別のオプション製品グループに関連付けることができます。

モデルまたは別のグループにグループを関連付ける手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、グループを関連付けるモデルまたはグループを含むモデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、オプション・クラス・グループまたはオプション製品グループを関連付けるモデルまたはグループをクリックします。
3. 「編集 (Edit)」をクリックします。

モデルまたはグループの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. 「一般情報 (General Info)」タブで、「添付 (Attach)」をクリックします。

「添付 (Attach)」タブが表示されます。

5. グループまたはモデルの名前と関連付けに関する説明を入力します。
6. 関連付けるオプション・クラス・グループまたはオプション製品グループを選択します。
 - a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、目的のオプション・クラス・グループまたはオプション製品グループを探します。
- c. 目的のグループを選択します。
- d. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したグループが選択フィールドに表示されます。

7. 「割り当て (Assign)」をクリックします。

「一般情報に戻る (Return to General)」をクリックすると、「一般情報 (General Info)」タブに戻ることができます。

関連付けられたグループまたはモデルについて入力した名前が「ナビゲーション (Navigation)」フレームのモデル階層に表示されます。

オプション・クラスへのモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループの関連付け

このタスクについて

オプション・クラスにモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループを関連付ける手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、目的のオプション・クラスを含むモデルが含まれているモデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、目的のオプション・クラスを含むモデルまたはオプション・クラス・グループをクリックします。

モデルまたはグループの現在の構造がコンテンツ・フレームに表示されます (ある場合)。

3. 「編集 (Edit)」をクリックします。

モデルまたはグループの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、グループを関連付けるオプション・クラスに移動して選択します。

オプション・クラスの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

5. 「一般情報 (General Info)」タブで、「添付 (Attach)」をクリックします。

「添付 (Attach)」タブが表示されます。

6. 関連付けられるグループまたはモデルの名前と説明を入力します。

7. 関連付けるモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループを選択します。

- a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、目的のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループを探します。

- c. 目的のモデルまたはグループを選択します。

- d. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したモデルまたはグループが選択フィールドに表示されます。

8. 「割り当て (Assign)」をクリックします。

「一般情報に戻る (Return to General)」をクリックすると、「一般情報 (General Info)」タブに戻ることができます。

関連付けられたモデルまたはグループについて入力した名前が「ナビゲーション (Navigation)」フレームのモデル階層に表示されます。

関連付けられたグループの構造の表示

このタスクについて

グループが関連付けられると、グループの構造を表示することができます。

関連付けられたグループの構造を表示する手順は、次のとおりです。

手順

1. 目的のグループが関連付けられている階層内のレベル (モデル、オプション・クラス、またはオプション製品) に移動します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「詳細の表示 (Show Detail)」をクリックします。

グループの構造の読み取り専用ビューが表示されます。

オプション・クラス・グループの関連付けのコピー

このタスクについて

オプション・クラス・グループへの参照をコピーすることができます。つまり、グループ自体をコピーする代わりに、グループへの参照をコピーします。参照は、モデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスにコピーできます。

オプション・クラス・グループの関連付けをコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、コピーするオプション・クラス・グループの関連付けを含むエンティティが含まれているモデル・グループに移動して選択します (モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください)。
2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、コピーする関連付けを含むエンティティをクリックします。

モデルの現在の構造がコンテンツ・フレームに表示されます。

3. タスクバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

「ナビゲーション (Navigation)」フレームにモデルが表示され、グループの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、モデルをナビゲートして、コピー対象の関連付けられたグループを探します。
5. 関連付けられたグループをクリックします。
6. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

オプション・クラス・グループの関連付けの「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

7. 次の手順に従って、コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスを入力します。
 - a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスを探し、選択します。

c. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスが「コピー先モデル/オプション・クラス・グループ/オプション・クラス (Destination Model/Option Class Group/Option Class)」フィールドに表示されます。

8. コピー先名を入力します。

この名前は、デフォルトで、コピーするオプション・クラス・グループの名前に設定されます。

9. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

コピー先のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション・クラスに関連付けがコピーされます。

オプション製品グループの関連付けのコピー

このタスクについて

オプション製品グループへの参照をコピーすることができます。つまり、グループ自体をコピーする代わりに、グループへの参照をコピーします。参照は、オプション製品グループまたはオプション・クラスにコピーできます。

オプション製品グループの関連付けをコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、コピーするオプション製品グループの関連付けを含むエンティティが含まれているモデル・グループに移動して選択します (モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください)。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、コピーする関連付けを含むエンティティをクリックします。

エンティティの現在の構造がコンテンツ・フレームに表示されます。

3. タスクバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

「ナビゲーション (Navigation)」フレームにエンティティが表示され、グループの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

4. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、エンティティをナビゲートして、コピー対象の関連付けられたグループを探します。

5. 関連付けられたグループをクリックします。

6. タスクバーの「コピー (Copy)」をクリックします。

「コピー (Copy)」ウィンドウが表示されます。

7. コピー先のオプション製品グループまたはオプション・クラスを入力します。

a. 「参照... (Browse...)」をクリックします。

階層ブラウザーが表示されます。

- b. モデル・グループ階層を参照して、目的のオプション製品グループまたはオプション・クラスを探し、選択します。
- c. 「完了 (Done)」をクリックします。

選択したオプション製品グループまたはオプション・クラスが「宛先: オプション製品グループ、オプション・クラス (Destination: Option Item Group/Option Class)」フィールドに表示されます。

8. 「コピー (Copy)」ウィンドウで「コピー (Copy)」をクリックします。

コピー先のオプション製品グループまたはオプション・クラスに関連付けがコピーされます。

グループの削除

このタスクについて

グループを削除するには、削除するグループの親であるモデル・グループを探し、そのモデル・グループから目的のグループを削除します。手順については、26 ページの『モデル・グループの子の削除』を参照してください。

グループを削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. 削除するグループの親であるモデル・グループに移動して選択します。
2. リスト・ボックスで、削除するモデル・グループ (MG)、オプション・クラス・グループ (OCG)、またはオプション製品グループ (OIG) を 1 つ以上選択します。
 - 子があるモデル・グループを削除することはできません。最初に子を削除する必要があります。
 - 別のモデルまたはオプション・クラス・グループに関連付けられているオプション・クラス・グループを削除することはできません。
 - 別のモデル、オプション・クラス・グループ、またはオプション製品グループに関連付けられているオプション製品グループを削除することはできません。
3. 「削除 (Delete)」をクリックします。
4. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

削除したアイテムがモデル・グループ階層に表示されなくなります。

グループの子の削除

このタスクについて

グループの子であるオプション・クラスまたはグループを削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. 削除する子を含むグループが含まれている親モデル・グループに移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、目的のグループをクリックします。

グループの現在の構造が表示されます。

3. 「編集 (Edit)」をクリックします。

「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。このタブには、グループに属する子を表示するリスト・ボックスがあります。これには、オプション・クラス (OC) およびオプション・クラス・グループ (OCG) が含まれます。

4. リスト・ボックスで、削除する要素を 1 つ以上選択します。
5. 「削除 (Delete)」をクリックします。

注: グループは、この操作では削除されません。グループへの関連付けが削除されるだけです。52 ページの『グループの削除』を参照してください。

6. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

削除した要素がモデル階層に表示されなくなります。

第 15 章 エンティティの検索

このタスクについて

パラメーターとして指定したプロパティおよびプロパティ値を含むエンティティを検索することができます。階層全体で検索することも、モデル・グループ、モデル、オプション・クラス、オプション製品、およびルールに検索を絞り込むこともできます。また、さらに、現在選択しているモデルやグループに検索を絞り込むこともできます。

エンティティを検索する手順は、次のとおりです。

手順

1. 「Visual Modeler」 ページにアクセスします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 特定のモデルまたはグループ内で検索する場合は、目的のモデルまたはグループに移動して選択します。
3. ツールバーの「**検索 (Search)**」をクリックします。

「検索 (Search)」 ウィンドウが表示されます。

4. 「検索 (Search)」 ドロップダウン・リストから検索の範囲を選択します。

すべてのエンティティを検索することも、モデル・グループ、モデル、オプション・クラス、オプション製品、またはルールに検索を絞り込むこともできます。特定のモデルまたはグループ内で検索する場合は、**現在のモデル**または**現在のグループ**に検索を絞り込むことができます。

5. プロパティ名またはプロパティ値、またはその両方を入力します。

「**参照... (Browse...)**」をクリックしてブラウザー・ウィンドウを表示し、Visual Modeler のすべてのプロパティのリストからプロパティを選択します。

ドロップダウン・リストを使用して、「および (AND)」または「または (OR)」を選択します。選択した「プロパティ名 (Property Name)」パラメーターと「プロパティ値 (Property Value)」パラメーターの両方を含む検索結果を生成するには、「および (AND)」を選択します。いずれかのパラメーターを含む検索結果を生成するには、「または (OR)」を選択します。

プロパティ値を入力すると、入力したプロパティ値を含むプロパティ値が検索結果に含まれます。例えば、「75」と入力した場合、値「75」を持つプロパティに加えて、「7550-1」や「MX-75-1」などのプロパティ値も検索結果に含まれます。

6. 「**検索 (Search)**」をクリックします。

パラメーターの下に検索結果が表示されます。デフォルトでは、結果はプロパティ名に従って昇順にソートされます。次のいずれかの列をクリックして、ソートすることができます。

- プロパティ名 (Property Name)
- 値 (Value)
- ロケーション (Location)

最初に列タイトルをクリックしたときに、その列が昇順にソートされます。

第 16 章 モデルへのサブモデルの組み込み

このタスクについて

親モデルのサブコンポーネントを別個にモデル化および構成できるように、モデルを別のモデルに組み込むことができます。

モデル A があるとします。さらに、モデル A でモデル B をオプション製品として使用して、エンド・ユーザーがモデル A を構成するセッションの一部としてモデル B コンポーネントを構成できるようにするとします。

モデルにサブモデルを組み込む手順は、次のとおりです。

手順

1. それ自体を 1 つのモデルとしてモデル B を作成し、コンパイルします。モデル・グループおよびモデル階層におけるこのモデルの場所をメモしてください。例えば、Matrix/Computers/Workstations/Configurable Monitors/Matrix Monitor のようになります。
2. モデル A、およびモデル B をオプション製品として組み込むモデル階層内の場所に移動します。
3. オプション製品を作成し、名前、説明、および有効日を入力します。「**保存 (Save)**」をクリックします。
4. 「**プロパティ (Properties)**」タブをクリックします。
5. 「未添付プロパティ (Unattached Properties)」ドロップダウン・リストで「CONFIG: SUBMODEL NAME」を選択します。
6. 「値 (Value)」フィールドに、モデル B の完全修飾名を入力します。例えば、Matrix/Computers/Workstations/Configurable_0020Monitors/Matrix_0020Monitor のように入力してください。スペースなどの特殊文字をエンコードするためのエスケープ文字の使用に注意してください。詳しくは、59 ページの『第 17 章 特殊文字のエンコード』を参照してください。
7. 「**添付 (Attach)**」をクリックします。
8. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。
9. CONFIG: SUBMODEL RETURN という別のプロパティは、エンド・ユーザーが子モデルを構成した後にメイン・モデルに戻るかどうかを制御します。
 - a. エンド・ユーザーがモデル B を構成し終わった後、メイン・モデルに戻るようするには、CONFIG: SUBMODEL RETURN の値を「true」に設定します。
 - b. エンド・ユーザーがモデル B を構成し終わった後、呼び出し元のアプリケーションに直接戻るようするには、CONFIG: SUBMODEL RETURN の値を「false」に設定します。
10. 「**添付 (Attach)**」をクリックします。
11. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。
12. 「**コンパイル (Compile)**」をクリックして、モデル A を再コンパイルします。

13. モデルをテストするには、「**テスト (Test)**」をクリックします。

第 17 章 特殊文字のエンコード

モデル・グループのパス名およびモデル名を指定する際には、モデル・グループ名およびモデル名内の特殊文字をエンコードする必要があります。

次の表は、一般的な特殊文字のエンコードのリストです。

文字 エンコード

" (空白)

 _0020

-" _002D

/" _002F

!" _0021

@" _0040

#" _0023

\$" _0024

第 18 章 モデルのテスト

このタスクについて

モデルは、作成中のいずれの時点でもテストすることができます。

モデルのテスト機能では次の手順が実行されます。

1. モデルを XML ファイルにコンパイルする。
2. ブラウザーを起動する。
3. モデルを HTML ページとして表示する。

モデルをテストする手順は、次のとおりです。

手順

1. テストするモデルに移動します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**コンパイル (Compile)**」をクリックします。

コンパイルが正常に終了したことを報告するダイアログ・ボックスが表示されません。

3. 「**テスト・モデル (Test Model)**」をクリックします。

現在のモデルに基づいて、エンド・ユーザーに表示されるのと同様に構成ウィンドウが表示されます。

注: 「**コンパイルとテスト (Compile and Test)**」をクリックすると、両方の操作が実行されます。

4. モデルの表示に関連する環境変数を変更する場合は、「**デフォルトの設定 (Set Defaults)**」をクリックします。

モデルの表示に関連する環境変数には次のようなものがあります。

- **現在の有効日 (Current Effective Date):** このフィールドの日付を変更すると、指定した日付に顧客に表示されるのと同様にモデルが表示されます。つまり、その日付に有効なオプション・クラスとオプション製品のみが表示されます。表示される価格は、その日付に有効な価格リストに基づきます。
- **現在のパートナー (Current Partner):** パートナーを選択すると、その特定のパートナーのユーザーに表示されるのと同様にモデルが表示されます。パートナーへの価格リストの割り当てに応じて、表示されるオプション・クラスおよびオプション製品が変わることがあります。
- **垂直市場 (Vertical Market):** 顧客は、カートやオーダーを作成する際に顧客タイプを指定することができます。これは、価格の計算に使用される価格リストのフィルター操作に使用されます。顧客タイプを選択すると、同じ顧客タイプを選択した顧客にモデルがどのように表示されるかを確認することができます。

- 通貨 (Currency): 顧客は、カートやオーダーを作成する際に通貨を指定することができます。これは、価格の計算に使用される価格リストのフィルター操作に使用されます。通貨を選択すると、同じ通貨を選択した顧客にモデルがどのように表示されるかを確認することができます。

第 19 章 モデルのコンパイル

構成可能製品にモデルを関連付け、製品を構成するために作成したモデルを顧客が使用できるようにするには、モデルを XML 形式にコンパイルし、IBM Sterling Configurator からアクセス可能な場所に保存しておく必要があります。コンパイルされたモデルのみを構成可能製品に関連付けることができます。モデルを作成したら、ボタンをクリックして、モデルを XML ファイルにコンパイルしてください。モデルをテストする際、USD はデフォルト通貨と見なされません。通貨と組織コードは、製品の価格設定に必要な必須パラメーターです。通貨の値は、ユーザーが Applications Manager で設定したプリファレンスに基づいてフェッチされます。組織コード、および通貨の定義について詳しくは、「*Selling and Fulfillment Foundation アプリケーション・プラットフォーム構成ガイド*」を参照してください。Visual Modeler で現在のストアフロントに設定されている組織コードが使用されます。

注: Visual Modeler で構成されているロケールのすべてのモデルをコンパイルするには、「すべてのロケールをコンパイル (Compile All Locales)」チェック・ボックスにチェック・マークを付けます。

モデルのコンパイル

このタスクについて

モデルをコンパイルする手順は、次のとおりです。

手順

1. コンパイルするモデルに移動します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「コンパイル (Compile)」をクリックします。

タスクの結果

モデルが XML ファイルにコンパイルされます。この XML ファイルは、debs_home/Sterling/WEB-INF/data/config/ 内の次の場所に置かれます。このディレクトリーには、ロケールごとに 1 つずつ、複数のディレクトリーがあります。モデルは、優先ロケールを表すディレクトリー内のルート・モデル・グループ・フォルダーを表すフォルダー、またはルート・モデル・グループ内のモデル・グループを表すいずれかのフォルダーにあります。これらは、Visual Modeler のクラスター実装の共有ロケーションに保存されます。

注: Visual Modeler の実装でステージング・システムと実動システムを使用する場合は、XML ファイルを実稼働環境に移動しなければならない可能性があります。または、モデル・ディレクトリーをシステム間で共有する必要があります。さらに、構成可能製品の知識ベース内の製品レコードを、XML ファイルの場所を指すように更新しなければならない可能性もあります。

モデル・グループおよびモデル階層に特殊文字 (非英数字) が含まれている場合は、対応するディレクトリーおよびファイル名でそれらの文字がエンコードされます。詳しくは、59 ページの『第 17 章 特殊文字のエンコード』を参照してください。

すべてのモデルのコンパイル

このタスクについて

モデルを 1 つずつコンパイルする代わりに、モデル・グループ内のすべてのモデルを一度にコンパイルすることもできます。

モデル・グループ内のすべてのモデルをコンパイルする手順は、次のとおりです。

手順

1. コンパイルするモデルを含むモデル・グループに移動します。これは、最上位のモデル・グループである場合があります。
2. 「すべてコンパイル (Compile All)」をクリックします。
3. 「すべてのモデルのコンパイル (Compile All Models)」ウィンドウで、「すべてのモデルのコンパイル (Compile All Models)」をクリックします。
4. 「すべてのモデル・ステータスをコンパイル (Compile All Models Status)」ウィンドウが表示されます。
5. すべてのモデルがコンパイルされたことを報告するメッセージが表示されたら、「閉じる (Close)」をクリックします。

第 20 章 製品カタログでの製品 ID の検索

このタスクについて

製品カタログを検索する手順は、次のとおりです。

手順

1. 製品 ID を割り当てる際、「参照... (Browse...)」をクリックして、階層エンティティ選択機能 (Hierarchical Entity Chooser) を表示することができます。
2. このウィンドウでは、階層をナビゲートして、モデル・オブジェクトに割り当てる製品 ID を探すことができます。「検索 (Search)」タブをクリックすると、いずれの製品カテゴリーにも割り当てられていない製品を検索できます。
3. 割り当てる製品 ID が見つかったら、「完了 (Done)」をクリックします。「割り当て製品 ID」フィールドに製品 ID が表示されます。

第 21 章 タブ表示のユーザー・インターフェースの操作

タブ表示のユーザー・インターフェースの作成

このタスクについて

オプション・クラスが 1 つのフレームに表示されるのではなく、一連のタブに表示されるように、エンド・ユーザー・インターフェースを設計することができます。そのためにはまず、モデル・レベルでタブ付きコンフィギュレーター JSP テンプレートを選択します。これによって、表示プロパティ UI: JSP FILENAME が設定されます (125 ページの『表示プロパティの操作』を参照)。次に、「**タブ (Tabs)**」タブを使用して、エンド・ユーザー・インターフェースを設計します。

タブ表示のユーザー・インターフェースを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. タブ付きインターフェースを作成するモデルに移動します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**表示 (Display)**」タブをクリックします。

「**表示 (Display)**」タブが表示されます。

3. 「JSP テンプレート (JSP Template)」ドロップダウン・リストから「タブ付きコンフィギュレーター (Tabbed Configurator)」を選択します。

UI: JSP FILENAME プロパティが自動的に Configurator_Tabbed.jsp に設定されます。

4. 「**タブ (Tabs)**」タブをクリックします。

「**タブ (Tabs)**」タブが表示されます。

5. 「**タブ名 (Tab Name)**」フィールドにタブの名前を入力します。
6. 「**追加 (Add)**」をクリックします。

コンテンツ・フレームに、新しいタブを編集するための領域が表示されます。

7. タブのオプション・クラスまたはオプション・クラス・グループを選択します。

a. ドロップダウン・リストからオプション・クラスまたはオプション・クラス・グループを選択します。

b. 「**追加 (Add)**」をクリックします。

8. タブに表示するオプション・クラスまたはオプション・クラス・グループそれぞれについて、最後の手順を繰り返します。

注: タブ付き UI を作成する場合、すべてのオプション・クラスがタブで考慮されていなければならないわけではありません。タブで考慮されていないオプション・クラスは、エンド・ユーザーには表示されません。

9. 「上方へ移動 (Move Up)」または「下方へ移動 (Move Down)」をクリックして、エンティティの順序を調整します。エンティティを削除するには、目的のエンティティをクリックし、「削除 (Remove)」をクリックします。
10. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

タブの変更

このタスクについて

タブを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. タブ付きインターフェースがあるモデルに移動します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。
2. 「**タブ (Tabs)**」タブをクリックします。

「タブ (Tabs)」タブが表示されます。
3. 変更するタブ要素を探します。
4. タブ内でエンティティの順序を並べ替えるには、次の手順を実行します。
 - a. 移動するエンティティを探して選択します。
 - b. 「**上方へ移動 (Move Up)**」または「**下方へ移動 (Move Down)**」をクリックします。
5. エンティティを削除するには、次の手順を実行します。
 - a. 削除するエンティティを探して選択します。
 - b. 「**削除 (Remove)**」をクリックします。
6. タブのリスト内でタブの位置を変更するには、右端にある上矢印または下矢印をクリックします。
7. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

タブの削除

このタスクについて

タブを削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. タブ付きインターフェースがあるモデルに移動します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。
2. 「**タブ (Tabs)**」タブをクリックします。

「タブ (Tabs)」タブが表示されます。
3. 削除するタブ要素を探します。
4. 右端で、そのタブの「**削除 (Delete)**」アイコン (X) をクリックします。

5. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

第 22 章 Visual Modeler のプロパティー

プロパティーは、モデル、オプション・クラス、またはオプション製品の属性です。ルール作成の基本的なビルディング・ブロックとして使用されます。

Visual Modeler には、Sterling Configurator エンジンで認識される一連の組み込みプロパティーが用意されています。これらのプロパティーによって、エンジンの動作やエンド・ユーザーに対するモデルの表示が制御されます。これらのプロパティーの概要は、83 ページの『第 25 章 Visual Modeler のプロパティー』で説明しています。

プロパティーを変数として使用し、value や expand などの関数を使用してプロパティーの値を推論するルールを作成することもできます。

プロパティーの定義

このタスクについて

プロパティーを定義する手順は、次のとおりです。

手順

1. モデル・グループ階層で、プロパティーを作成する場所に移動して選択します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

これが重要なのは、プロパティーを作成する場所によって、そのプロパティーを使用できる階層内のオブジェクトが決まるためです。

2. 適切なレベルを選択したら、「**プロパティー (Properties)**」タブをクリックします。
3. モデル内で作業する場合は、「**プロパティー (Properties)**」タブ内の「**定義 (Define)**」タブをクリックします。
4. プロパティーの名前を入力します。

注: プロパティー名の先頭に「UI:」または「CONFIG」を付けないでください。また、プロパティー名にピリオド (.) を使用しないでください。

5. ドロップダウン・リストからプロパティー・タイプを選択します。
 - **数値 (Number):** 値が数値で測定されるプロパティーには、これを使用します。例えば、製品の重量は、実際のグラム数 (小数を含む) で表すことができます。
 - **ストリング (String):** 単語または句で表されるプロパティーには、これを使用します。例えば、オプション製品の色を示すために、ストリング値のプロパティーを使用することができます。

このタイプを選択すると、「ローカライズ (Localize)」フィールドが有効になります。このチェック・ボックスにチェック・マークを付けると、サポートさ

れているすべてのロケールでそのプロパティの値を入力することができます。つまり、元の値を英語で入力した場合、システム・ロケールをドイツ語に変更すると、プロパティの値をドイツ語で変更することができます。ロケールがドイツ語のユーザーにはドイツ語の値が表示され、ロケールが英語のユーザーには英語の値が表示されます。

- **リスト (List):** プロパティの値をリストから選択する必要があるプロパティには、これを使用します。例えば、製品の在庫状況が曜日の指定に制限されるとします。日曜日や月曜日などの値があり、土曜日で終わる「曜日」というリストを定義することによって、これをプロパティの形式で取り込むことができます。
6. 必要に応じて、プロパティがとるデフォルト値を定義します。製品またはクラスにプロパティを適用する際、この値をオーバーライドすることができます。

プロパティ・タイプとして「リスト (List)」を選択した場合は、「値 (Value)」フィールドに、現在使用可能なリストのドロップダウン・リストが表示されます。リストを 1 つ選択してください。リストの作成については、87 ページの『リストの定義』を参照してください。

7. 「追加 (Add)」をクリックします。

新しいプロパティがフィールドの下のボックスに表示されます。

8. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックして、新しいプロパティを保存します。

プロパティの関連付け

このタスクについて

プロパティは、モデル・グループ・レベルまたはモデル・レベルで定義します (71 ページの『プロパティの定義』を参照)。プロパティは、モデル、オプション・クラス、またはオプション製品に関連付けます。

プロパティを関連付ける手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のホーム・ページで、「製品構成管理 (Product Configuration Administration)」パネルの「設定モデル (Configuration Models)」をクリックします。
2. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、プロパティを関連付けるオブジェクトに移動します。
3. 「プロパティ (Properties)」タブをクリックします。

2 組のフィールドが表示されます。プロパティを選択し、その値を定義するための「未添付プロパティ (Unattached Properties)」というフィールドと、現在関連付けられているプロパティを表示する「添付プロパティ (Attached Properties)」というフィールドです。

注: モデルの「プロパティ (Properties)」タブには、「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」という 2 つのタブがあります。プロパティを定義する場合は、「定義 (Define)」タブを使用します。71 ページの『プロパティの定義』を参照してください。

4. 「未添付プロパティ (Unattached Properties)」ドロップダウン・リストからプロパティを選択します。

そのプロパティに定義されているデフォルト値が表示されます。

5. プロパティの値を入力します。プロパティの値を設定するには、テキスト・フィールドに値を入力します。また、プロパティ編集機能ウィンドウを使用して、値を設定することもできます。『プロパティ編集機能ウィンドウを使用したプロパティ値の編集』を参照してください。
6. 「添付 (Attach)」をクリックします。

新しく関連付けられたプロパティが「添付プロパティ (Attached Properties)」に表示されます。

7. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

注: この最後の手順を必ず実行してください。実行しないと、プロパティは関連付けられません。

プロパティ編集機能ウィンドウを使用したプロパティ値の編集

このタスクについて

プロパティ値の編集には、「数値プロパティ編集機能 (Numeric Property Editor)」ウィンドウと「string プロパティ編集機能 (String Property Editor)」ウィンドウを使用します。

プロパティ編集機能ウィンドウを使用してプロパティ値を編集する手順は、次のとおりです。

手順

1. プロパティ編集機能ウィンドウを呼び出すには、プロパティの横にある「編集 (Edit)」ボタンをクリックします。

これによって、プロパティ編集機能ウィンドウが表示されます。

2. このウィンドウでは、プロパティの固定値を指定したり、実行時に値の計算に使用される数式を指定したりすることができます。テキスト領域の先頭の文字が「=」の場合、編集機能ウィンドウでは、数式を作成するものと想定して、数式を定義できるように拡張フィールドがアクティブになります。
3. 数式の構文は、数値プロパティとstring プロパティのどちらを編集するかによって異なります。

数値プロパティを編集する場合、数式を指定する際には、ドロップダウン・リストを次のように使用します。

- a. 関数 (Function): 定義されている関数をいずれか 1 つ選択します。

- b. プロパティ (Property): 関数の計算に値を使用するプロパティを指定します。
- c. ロケーション (Location): 指定したプロパティが置かれている場所を指定します。オプション製品を選択するか、その場所について次のいずれかの値を選択することができます。
 - 指定なし (unspecified): 指定したプロパティが定義されているモデル内のいずれかの場所のプロパティを使用する場合、これを選択します。まず、現在の場所がチェックされて、プロパティがその場所で定義されているかどうかを確認されます。定義されていない場合、標準アルゴリズムに従って、モデル内の他のいずれかの場所でプロパティが定義されているかどうかを確認されます。
 - 相対 (relative): 現在の場所の指定したプロパティを使用する場合、これを選択します。

string・プロパティを編集する場合、数式を指定する際には、ドロップダウン・リストを次のように使用します。

- d. 「収集 (gather)」、「照合 (match)」、および「拡張 (expand)」の中から選択します。
 - 収集 (gather): string・プロパティにアクションを割り当てる際、これを使用します。プロパティ・プール内で、指定したプロパティのすべての出現箇所が検出され、それらの出現箇所の値をセミコロンで区切ったstringが作成されます。
 - 照合 (match): ルール・フラグメントを作成する際、これを使用します。stringをプロパティの値と比較するメカニズムが提供されます。
 - 拡張 (expand): expand 関数を使用します。使用方法については、125 ページの『表示プロパティの操作』を参照してください。

関連付けられたプロパティの変更または削除

このタスクについて

関連付けられたプロパティの値は、そのプロパティが関連付けられているローカル・レベルでのみ変更できます。名前またはデフォルト値の変更については、75 ページの『プロパティ定義の変更または削除』を参照してください。

関連付けられたプロパティを変更または削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のホーム・ページで、「製品構成管理 (Product Configuration Administration)」パネルの「設定モデル (Configuration Models)」をクリックします。
2. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、目的のプロパティが関連付けられている要素に移動します。

プロパティがモデルに関連付けられている場合は、次の手順を実行します。

- a. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、目的のモデルを含むモデル・グループをクリックします。

- b. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、目的のプロパティが関連付けられているモデルをクリックします。
 - c. ツールバーの「編集 (Edit)」をクリックします。

プロパティがオプション・クラスまたはオプション製品に関連付けられている場合は、次の手順を実行します。
 - d. 「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで、目的のオプション・クラスまたはオプション製品を含むモデルまたはグループが含まれているモデル・グループをクリックします。
 - e. 「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで、目的のモデルまたはグループをクリックします。
 - f. ツールバーの「編集 (Edit)」をクリックします。
 - g. 「ナビゲーション (Navigation)」フレームで、目的のオプション・クラスまたはオプション製品を探してクリックします。
3. 「プロパティ (Properties)」タブをクリックします。

このタブには 2 組のフィールドが表示されます。プロパティを選択し、その値を定義するための「未添付プロパティ (Unattached Properties)」というフィールドと、現在関連付けられているプロパティを表示する「添付プロパティ (Attached Properties)」というフィールドです。

注: プロパティがモデルに関連付けられている場合は、「プロパティ (Properties)」タブ内に「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」の 2 つのタブが表示されます。「添付 (Attach)」タブが自動的に表示されます。

4. 変更または削除するプロパティを探します。
5. 関連付けられたプロパティを変更または削除します。
 - 必要に応じて、プロパティの値を変更します。

注: 値は、プロパティが関連付けられているレベルでローカルに変更されるだけです。プロパティのデフォルト値の変更については、『プロパティ定義の変更または削除』を参照してください。

- 関連付けられたプロパティを削除するには、「削除 (Remove)」をクリックします。
6. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

プロパティ定義の変更または削除

このタスクについて

プロパティ定義を変更または削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. Visual Modeler のホーム・ページで、「製品構成管理 (Product Configuration Administration)」パネルの「設定モデル (Configuration Models)」をクリックします。
2. モデル・グループ階層で、プロパティが定義されている場所に移動して選択します。

- ルート・モデル・グループ・レベルの場合

Visual Modeler にアクセスすると、「Visual Modeler (Visual Modeler) ページ」にはルート・モデル・グループが自動的に表示されます。ルート・モデル・グループが選択されていない場合は、ルート・モデル・グループをクリックしてください。

- モデル・グループ・レベルの場合、「モデル・グループ (Model Groups)」フレームで目的のモデル・グループに移動してクリックします。
- モデル・レベルの場合、目的のモデルを含むモデル・グループに移動してクリックします。次に、「モデルおよびグループ (Models and Groups)」フレームで目的のモデルをクリックします。ここで、ツールバーの「**モデルの編集 (Edit Model)**」をクリックします。

これらのすべての場合において、グループまたはモデルの「一般情報 (General Info)」タブが表示されます。

3. 「**プロパティ (Properties)**」タブをクリックします。

モデル・グループ・レベルでは、そのレベルで定義されているプロパティが表示されます。

モデル・レベルでは、「**添付 (Attach)**」と「**定義 (Define)**」という 2 つのタブが表示されます。モデル・グループ階層のいずれかの場所でプロパティが関連付けられている場合、プロパティ・タイプを変更することはできません。モデル・グループ階層のいずれかの場所でプロパティが関連付けられている場合、プロパティ定義を削除することはできません。

4. 関連付けられていないプロパティを変更するには、「**定義 (Define)**」タブをクリックします。「**定義 (Define)**」タブ内で、変更または削除するプロパティを探します。
5. 関連付けられたプロパティを変更するには、「**添付 (Attach)**」タブをクリックします。「**添付 (Attach)**」タブ内で、変更または削除するプロパティを探します。
6. プロパティ定義 (プロパティ・タイプまたは値) を変更または削除します。
7. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

変更した名前や値は、プロパティが関連付けられているすべての場所に伝搬されます。変更した値は、プロパティのデフォルト値です。関連付けられたプロパティの値セットがオーバーライドされることはありません。

第 23 章 ワークシートの使用

ワークシートを使用すると、プロパティのグループに素早くアクセスでき、モデルのプロパティすべてを 1 か所で簡単に管理することができます。ワークシートは、オプション製品にプロパティ値を割り当てる表です。

- 行はオプション製品を表します。
- 列はプロパティを表します。

各ワークシートは 1 つのモデルに属します。ワークシートを使用して、そのモデルのプロパティの値を設定することができます。72 ページの『プロパティの関連付け』に記載されている方法でプロパティの値を設定することもできます。

例えば、コンピューターのモデルにハード・ディスクのオプション・クラスがあるとしめます。各ハード・ディスク・オプション製品には、容量、RPM、待ち時間、バッファ・キャッシュなどのさまざまなプロパティがあります。次の表のようなワークシートを作成することで、ハード・ディスクのプロパティを管理することができます。

オプション製品	容量	RPM	待ち時間	バッファ・ キャッシュ
WD Protege	160	5400	5.00	2
WD Caviar	250	7200	4.20	2
WD Caviar SE	250	7200	4.20	8
WD Essential	250	7200	4.20	2

ワークシートの作成

このタスクについて

ワークシートを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. ワークシートを作成するモデルに移動します。
2. 「ワークシート (Worksheets)」タブをクリックします。
3. 「新規 (New...)」をクリックします。
4. 「新規ワークシート (New Worksheet)」ウィンドウで、ワークシートの名前を入力し、「作成 (Create)」をクリックします。
5. そのワークシートを使用してプロパティを設定するオプション製品を追加します。そのためには、「行の追加 (Add Row)」をクリックし、エンティティ・ピッカー・ウィンドウを使用して各オプション製品に移動します。
6. ワークシートにプロパティを追加します。そのためには、「列の追加 (Add Column)」をクリックし、「列の追加 (Add Column)」ダイアログ・ボックスで、そのモデルに定義されているプロパティのドロップダウン・リストから各プロパティを選択します。新しいプロパティを作成するには、「列の追加

(Add Column)」ウィンドウで「新規プロパティ (New Property)」をクリックし、「新規プロパティの定義 (Define New Property)」ウィンドウで新しいプロパティの詳細を入力します。

7. ワークシートの行と列を追加したら、各オプション製品およびプロパティの値を入力することができます。
8. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

ワークシートの変更

このタスクについて

ワークシートはいつでも変更できます。プロパティ値に対する変更はすぐに有効になり、次にモデルをコンパイルするときに、モデルのその他の詳細と共にコンパイルされます。

ワークシートを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. ワークシートが属するモデルに移動します。
2. 「ワークシート (Worksheets)」タブをクリックします。
3. ドロップダウン・リストから目的のワークシートの名前を選択します。
4. 「選択 (Select)」をクリックします。
5. ワークシートで、次の作業を実行することができます。
 - ワークシート名の変更: ワークシート名をクリックし、ワークシートの新しい名前を入力します。
 - 新しい行の追加: 「行の追加 (Add Row)」をクリックし、必要に応じてオプション製品を選択します。
 - 行の移動: 行へのリンクをクリックし、行のドロップダウン・リストから新しい位置を選択します。
 - 行の削除: 行へのリンクをクリックし、「削除 (Delete)」をクリックします。
 - 新しい列の追加: 「列の追加 (Add Column)」をクリックし、ドロップダウン・リストからプロパティを選択します。
 - 列の移動: 列名をクリックし、列のドロップダウン・リストから新しい位置を選択します。
 - 列の削除: 列名をクリックし、「削除 (Delete)」をクリックします。

ワークシートのエクスポート

このタスクについて

ワークシートをスプレッドシートの形式でローカル・マシンに保持しておく、プロパティの値をより簡単に管理できる場合があります。コンマ区切り値 (CSV) ファイルの形式でワークシートをエクスポートし、任意のスプレッドシート・プログラムでそのファイルを開いて、値を管理することができます。その後、変更したス

プレッドシートをインポートして、ワークシートで値を更新できます。ワークシートのインポートについては、『ワークシートのインポート』を参照してください。

ワークシートをエクスポートする手順は、次のとおりです。

手順

1. ワークシートが属するモデルに移動します。
2. 「ワークシート (Worksheets)」タブをクリックします。
3. ドロップダウン・リストから目的のワークシートの名前を選択します。
4. 「選択 (Select)」をクリックします。
5. 「エクスポート... (Export...)」をクリックします。
6. 「ファイルのダウンロード (File Download)」ウィンドウで、「保存 (Save)」をクリックします。
7. 「名前を付けて保存 (Save As)」ウィンドウで、ファイルを保存するローカル・マシン上のディレクトリに移動し、「保存 (Save)」をクリックします。

ローカル・マシンにファイルが保存されます。

ワークシートのインポート

このタスクについて

ワークシートのスプレッドシートを編集し終わったら、コンマ区切り値 (CSV) ファイルとして保存します。次の手順に従って、ワークシートを Visual Modeler にインポートしてください。

ワークシートをインポートする手順は、次のとおりです。

手順

1. ワークシートが属するモデルに移動します。
2. 「ワークシート (Worksheets)」タブをクリックします。
3. 「インポート... (Import...)」をクリックします。
4. 「ワークシートのインポート (Worksheet Import)」ウィンドウで、「参照... (Browse...)」ボタンをクリックします。
5. 「ファイルの選択 (Choose File)」ウィンドウで、インポートするスプレッドシートに移動して選択します。
6. 「開く (Open)」をクリックします。
7. 「ワークシートのインポート (Worksheet Import)」ウィンドウで、「今すぐインポート (Import Now)」をクリックします。

スプレッドシートが Visual Modeler にインポートされます。

第 24 章 変数としてのプロパティ

ルールおよびプロパティを定義する際に、`${function(...)}` という構文を使用して、プロパティの値を評価することができます。これによって、プロパティを別のプロパティの関数として定義できます。これは、表示プロパティを定義するときや、ルールの数式を定義するときに便利です。例えば、モデルの表示プロパティに `${expand(property[,default[,format]])}` を使用できます。

例えば、画面サイズをインチで表す一連のモニターについて「Monitor Size」という数値プロパティが定義されているとします。さらに、その情報を「17.00 インチ」という形式で表に表示するとします。この場合、「`${expand("Monitor Size","n/a",0.00)}` インチ」によって Display Monitor Size というプロパティを定義することができます。モデルの表示にこの新しいプロパティを使用すると、基になる Monitor Size プロパティの値が「17」の場合、「17.00 インチ」として表されたサイズがユーザーに表示されます。Monitor Size プロパティが定義されていない場合は、「n/a インチ」が表示されます。

第 25 章 Visual Modeler のプロパティ

次の表は、Visual Modeler に組み込まれているプロパティをまとめたものです。UI プロパティについては、125 ページの『Visual Modeler の UI プロパティ』を参照してください。

プロパティ	型	コメント
CONFIG: FIRST FIRE	数値	ルールを初めて起動する場合は 1、それ以外の場合は 0。
CONFIG: POOL SIZE	数値	モデル・プール内に保持するモデルのコピー数。
CONFIG: REPEAT FIRING	ストリング	「yes」または「true」に設定すると、ルール・エンジンでループがオンになり、現在の状態が変化し続ける限り、ルールが起動します。ルールがルール・リストから削除されると、ルールが起動しても、無限ループにはなりません。
CONFIG: SUBMODEL NAME	ストリング	別のモデルのエンコード名。エンコードによって、安全でないファイル・システム文字が _XXXX に置換される可能性があります。XXXX は、Unicode 文字コードの16進表記です。例えば、スペースは「_0020」で表されます。詳しくは、59 ページの『第 17 章 特殊文字のエンコード』を参照してください。
CONFIG: SUBMODEL RETURN	ストリング	「yes」または「true」に設定すると、前述のプロパティによって指定されたサブモデルにパンチンすると、そのモデルの子としてモデルの BOM が返されます。
_cacheKey	ストリング	モデル・キャッシュにモデルを保存するのに使用されるキーを格納するためにモデル・ノードで使用されます。
_description	ストリング	製品の説明。
_errorCount	数値	ルールの起動時に発生したエラーの数。
_fileSize	ストリング	モデルの XML ファイルのサイズを表す long 値のストリング表記。
_lastModified	ストリング	ストリングで表されるモデルの最終変更日時 (重要な日時以降の秒数)。
_modelTabs	リスト	モデルのタブ名のリスト。
_name	ストリング	オプション製品、オプション・クラス、またはモデルの名前。
_parent.<item names>	状況による	サブモデルが親から継承したプロパティ。
_pickItems	リスト	ピックされた製品を追跡するために内部で使用されます。
_pickmap.<itemKey>	ストリング	オプション・クラスへの製品のマッピング。
_picks	リスト	ピックされた製品を追跡するために内部で使用されます。
_quantity	整数	選択された数量。>0 の場合、製品はピックされています。

プロパティ	型	コメント
_sequence	数値	ルールの起動順序。0 の場合はループ全体で 1 回目、1 は 2 回目のようになります。
_tabMembers<#>	リスト	<#> はタブ番号 (0 から N) です。これらのプロパティには、インデックスが <#> のタブの一部であるルート・レベル・オプション・クラスの名前が含まれます。

第 26 章 Visual Modeler のリスト

多くの場合、プロパティがとることができる値は、数値または文字ストリングとして表すことができます。ただし、特定の数の事前指定値 (曜日など) のいずれか、または一連の製造業者指定フォーマット (SM、M、L、または XL) のいずれかをとる必要があるプロパティもあります。

このような場合には、「リスト (List)」タイプのプロパティを定義するのが最適です。その後、「リスト (List)」プロパティの値であるリスト内に最初のプロパティの値あるかどうかをテストするルールを作成することができます。

例えば、ShirtSize というプロパティがある場合、ユーザーが SM、M、L、または XL を選択できる選択肢を制限するには、次の手順を実行します。

1. ShirtSizeList というリストを作成します。リストの値 (この場合は SM、M、L、および X) を入力します。
2. 「リスト (List)」タイプのプロパティ AvailableShirtSizes というプロパティを作成し、値 ShirtSizeList を割り当てます。
3. ShirtSize プロパティを作成し、必要に応じてオプション製品に割り当てます。
4. ShirtSize プロパティの値が AvailableShirtSizes プロパティのリスト内に存在する必要があることを指定するルールを作成します。

第 27 章 リスト

リストの定義

このタスクについて

リストを定義する手順は、次のとおりです。

手順

1. リストを定義するモデル・グループまたはモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「リスト (Lists)」タブをクリックします。

定義済みのリストがあれば表示されます。

3. 「新規 (New...)」をクリックします。

「新規リスト (New List)」タブが表示されます。

4. リストの名前と説明を入力します。

5. リストの値を定義します。

a. 「新しい値 (New Value)」フィールドに値を入力します。

b. 「アイテムの追加 (Add Item)」をクリックします。

6. 追加するそれぞれの値について、前のステップを繰り返します。

7. 「保存 (Save)」をクリックすると値が保存され、引き続き「新規リスト (New List)」タブが表示されます。

「保存して戻る (Save and Return)」をクリックすると、値が保存されてから「リスト (Lists)」タブに戻ります。新しいリストが、定義済みのリストに表示されます。

リストの変更

このタスクについて

リストを変更する場合は、次の手順に従います。

手順

1. 変更するリストを含むモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「リスト (Lists)」タブをクリックします。

定義済みのリストがあれば表示されます。

3. 変更するリストの名前をクリックします。

- 「リストの編集 (Edit List)」タブが表示されます。
- 名前または説明を変更します。
 - リストから値を削除します。
 - リストから 1 つ以上の値を選択します。
 - 「**削除 (Delete)**」をクリックします。
 - リストに値を追加します。
 - 「**新しい値 (New Value)**」フィールドに値を入力します。
 - 「**アイテムの追加 (Add Item)**」をクリックします。
 - リストの値を変更します。
- 1 回のステップで値を変更する方法はありません。古い値を削除してから新しい値を追加する必要があります。
- 「**保存 (Save)**」をクリックすると値が保存され、引き続き「**リストの編集 (Edit List)**」タブが表示されます。
- 「**保存して戻る (Save and Return)**」をクリックすると、変更が保存されてから「**リスト (Lists)**」タブに戻ります。

リストの削除

このタスクについて

リストを削除する手順は、次のとおりです。

手順

- 削除するリストを含むモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

- 「**リスト (Lists)**」タブをクリックします。

定義済みのリストがあれば表示されます。

- 定義済みのリストの中から削除するリストを探します。
- 削除するリストと同じ行にある「**削除 (Delete)**」をクリックします。

定義済みのリストから、削除したリストが消えます。

注: 次の最後のステップは重要です。「**削除 (Delete)**」をクリックしても、「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックしなければリストは削除されません。

- 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

第 28 章 ルール

ルールの定義

このタスクについて

ルールを定義する手順は、次のとおりです。

手順

1. ルールを作成するモデル・グループまたはモデルの詳細ページにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「ルール (Rules)」タブをクリックします。
 - a. モデルのレベルでルールを定義する場合は、「ルール (Rules)」タブに「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」という 2 つのタブが表示されます。「定義 (Define)」タブをクリックします。
 - b. モデル・グループのレベルでは、ルールを定義するためのタブが 1 つあります。
3. 「新規 (New...)」をクリックします。

「新規ルール (New Rule)」タブが表示されます。

4. ルールの分類を選択して優先順位を指定します。

ルールの分類は、独自に作成できます。90 ページの『ルールの分類の作成』を参照してください。ルールの優先順位は、ルールを実行する順序を決定するために使用されます。優先順位の低いルールから先に実行されます。0 から 100 までの値を指定可能であり、デフォルト値は 50 です。

5. ルールの名前と説明を入力します。また、ルールの条件に一致する場合 (成功) または一致しない場合 (失敗) に、ルールがトリガーされるかどうかを選択します。
6. ルールのフラグメントを定義します。

97 ページの『第 29 章 ルール・フラグメントの操作』を参照してください。

7. ルールのアクションを定義します。

表示されるメッセージやルール拡張数式を定義したり、プロパティーや値を割り当てたりできます。103 ページの『第 30 章 ルールのアクションの操作』を参照してください。

注: ルールでは構文検査は実行されません。割り当てられたルールに構文エラーがある場合、コンフィギュレーター・エンジンはモデルのロードに失敗します。

8. 「保存 (Save)」をクリックします。

ルールの変更

このタスクについて

ルールを変更するには、次の手順に従います。

手順

1. ルールが作成されたモデル・グループまたはモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「ルール (Rules)」タブをクリックします。

モデル・レベルの「ルール (Rules)」タブには、「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」という 2 つのタブが表示されます。ルールを変更するには「定義 (Define)」タブをクリックします。モデル・グループのレベルでは、ルールを定義するためのタブが 1 つあります。

「ルール (Rules)」タブには、現在定義されているルールが表形式で表示されます。

3. 変更するルールを探して、「編集 (Edit)」アイコンをクリックします。

「ルールの編集 (Edit Rule)」タブが表示されます。

4. 必要に応じて名前と説明を変更します。
5. 必要に応じてコメントを追加または変更します。
6. ルールの条件に一致する場合 (成功) または一致しない場合 (失敗、必要に応じて) にルールがトリガーされるかどうかの指定を変更します。
7. 「フラグメント (Fragments)」テーブルでルールのフラグメントを変更します。

97 ページの『第 29 章 ルール・フラグメントの操作』を参照してください。

8. 「アクション (Actions)」領域でアクションを追加または変更します。

表示されるメッセージやルール拡張数式を定義したり、プロパティや値を割り当てたりできます。103 ページの『第 30 章 ルールのアクションの操作』を参照してください。

上記のステップを、変更するそれぞれのルールに対して繰り返します。タブの下部にある「使用される場所 (Where Used)」をクリックして、ルールが添付されているエンティティを参照することができます。92 ページの『ルールの添付の表示』を参照してください。

ルールの分類の作成

このタスクについて

ルールの分類を作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. ルール作成ページにナビゲートします。89 ページの『ルールの定義』を参照してください。

2. 「分類 (Classification)」ドロップダウン・リストの横にある「...」をクリックします。
3. 「ルール分類 (Rule Classification)」ウィンドウで分類の名前を入力し、「アイテムの追加 (Add Item)」をクリックします。
4. 「保存して戻る (Save and Return)」をクリックします。

ルールの添付

このタスクについて

ルールを添付する手順は、次のとおりです。

手順

1. ルールを添付するモデル階層内のレベル (モデル、オプション・クラスまたはオプション項目) にナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「ルール (Rules)」タブをクリックします。

モデル・レベルでは、「ルール (Rules)」タブには、「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」という 2 つのタブがあります。オプション・クラスおよびオプション項目のレベルでは、「ルール (Rules)」タブは「添付 (Attach)」タブと同様です。

「添付 (Attach)」タブには未添付のルールがドロップダウン・リストで表示されるほか、現在添付されているルールが表形式で表示されます。

3. 「未添付ルール (Unattached Rules)」の表内のドロップダウン・リストから、ルールを選択します。
4. 「添付 (Attach)」をクリックします。

「添付ルール (Attached Rules)」の表内の現在のルールの最後に、ルールが追加されます。

5. ルールの開始日と終了日を定義します。
6. このルールをチェックポイントとして設定する場合は、「実行停止 (Stop Firing)」列にチェック・マークを付けます。

チェック・マークを付けると、このルールはチェックポイントとして機能します。ルールの実行時にこのポイントまででエラーが発生すると、このポイントで処理が停止してエラーが表示されます。エラーが発生しなければ、すべてのルールが実行されるか次のチェックポイントに達するまで、引き続きルールが実行されます。

7. シーケンスを決定します。

ルールは、そのルールが添付されている要素内で、リストでのルールの出現順に従って実行されます。ルールの右側の上矢印または下矢印を使用して順序を変更できます。

8. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

添付済みルールの詳細の表示

このタスクについて

ルールを添付すると、「添付 (Attach)」タブ内のルール名をクリックして添付済みルールの詳細を表示できます。

添付済みルールの詳細を表示する手順は、次のとおりです。

手順

1. ルールが添付されている階層内のレベル (モデル、オプション・クラスまたはオプション項目) にナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「ルール (Rules)」タブをクリックします。

モデル・レベルでは、「ルール (Rules)」タブには、「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」という 2 つのタブがあります。オプション・クラスおよびオプション項目のレベルでは、「ルール (Rules)」タブは「添付 (Attach)」タブと同様です。

「添付 (Attach)」タブには未添付のルールがドロップダウン・リストで表示されるほか、現在添付されているルールが表形式で表示されます。

3. フレームの下部にある添付済みルールのリストの中からルールを探します。
4. ルール名をクリックします。

ルールの詳細ビューアーが表示されます。

ルールの添付の表示

このタスクについて

この手順によって、ルールが添付されている場所を参照できます。

ルールの添付を表示する手順は、次のとおりです。

手順

1. ルールが作成されたモデル・グループまたはモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「ルール (Rules)」タブをクリックします。

モデル・レベルの「ルール (Rules)」タブには、「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」という 2 つのタブが表示されます。ルールを変更するには「定義 (Define)」タブをクリックします。モデル・グループのレベルでは、ルールを定義するためのタブが 1 つあります。

「ルール (Rules)」タブには、現在定義されているルールが表形式で表示されます。

3. 変更するルールを探して、「**編集 (Edit)**」アイコンをクリックします。

「**ルールの編集 (Edit Rule)**」タブが表示されます。

4. 「**使用される場所 (Where Used)**」をクリックします。

「**ルールの使用法 (Rule Usage)**」ウィンドウが表示されます。

ルールの添付解除

このタスクについて

ルールの添付を解除する手順は、次のとおりです。

手順

1. ルールが添付されているモデル階層内のレベル (モデル、オプション・クラスまたはオプション項目) にナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**ルール (Rules)**」タブをクリックします。

モデル・レベルでは、「**ルール (Rules)**」タブには、「**添付 (Attach)**」と「**定義 (Define)**」という 2 つのタブがあります。オプション・クラスおよびオプション項目のレベルでは、「**ルール (Rules)**」タブには添付のみが含まれます。

「**ルール (Rules)**」タブには未添付のルールがドロップダウン・リストで表示されるほか、現在添付されているルールが表形式で表示されます。

3. 「**添付ルール (Attached Rules)**」の表からルールを探します。
4. 表内の、ルールのある行の端にある**削除記号 (X)** をクリックします。

ルールが「**未添付ルール (Unattached Rules)**」の表に戻ります。

5. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

ルールの削除

このタスクについて

ルールを削除する手順は、次のとおりです。

必要のなくなったルールは、削除できます。

注: モデル階層内のいずれかのノードに現在添付されているルールは、削除できません。

手順

1. ルールが作成されたモデル・グループまたはモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**ルール (Rules)**」タブをクリックします。

モデル・レベルでは、「ルール (Rules)」タブには、「添付 (Attach)」と「定義 (Define)」という 2 つのタブがあります。モデル・グループのレベルでは、定義のみが可能です。削除するルールがモデルのレベルで作成された場合は、「定義 (Define)」タブをクリックします。

3. 削除するルールを探します。
4. 削除するルールの横の「削除 (Delete)」アイコンをクリックします。
5. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

ルールの移動またはコピー

このタスクについて

モデル階層は再編成が必要になる場合がありますが、そのときにルール定義の移動も必要になる可能性があります。ルールは、移動またはコピーできます。移動とは元の場所からルール定義を削除することを意味し、コピーとは元の定義を削除せずにルールのコピーを作成することを意味します。

ルールを移動またはコピーする手順は、次のとおりです。

手順

1. 移動またはコピーするルール定義にナビゲートします。
2. 「ルールのコピー (Copy Rule)」をクリックします。「ルールのコピーまたは移動 (Rule Copy or Move)」ウィンドウが表示されます。
3. 「参照 (Browse...)」をクリックしてエンティティ選択ウィンドウを開きます。
4. ルール定義の移動先またはコピー先のモデル・グループまたはモデルにナビゲートして選択してから「完了 (Done)」をクリックします。
5. 必要な場合はルール定義の名前を変更できます。
6. 必要に応じて「移動 (Move)」または「コピー (Copy)」をクリックします。

目的の場所に同じ名前のルールが既に存在する場合は、エラー・メッセージが表示されます。ルール内で参照されているプロパティが目的の場所に存在しない場合は、ルールの移動またはコピーと同時にプロパティが作成されます。

7. 「クローズ (Close)」をクリックします。

ルールの実行順序の指定

このタスクについて

モデルが検証されるたびにルールが実行され、各ルールが成功したか、失敗したかが判定されます。各ルールの優先順位を設定することによって、ルールの実行順序を制御できます。

ルールの実行順序を指定する手順は、次のとおりです。

手順

1. モデルにナビゲートします。
2. 「ルール (Rules)」タブをクリックします。

3. 「実行順序 (Firing Sequence)」サブタブをクリックします。「実行順序 (Firing Sequence)」タブが表示されます。
4. 各ルールの優先順位の値を入力します。値は 0 から 100 までの整数である必要があります。

値が大きいくほど優先順位は低くなります。つまり、優先順位の値が小さいルールが、大きな値のルールよりも先に実行されます。デフォルト値は 50 です。

ルールの実行についての検討

このタスクについて

モデルのテスト中に、ルールの実行動作について検討できます。

ルールの実行動作についての検討手順は、次のとおりです。

手順

1. ルールの実行について検討するモデルにナビゲートします。
2. 「テスト (Test)」をクリックします。
3. 「商品コンフィギュレーター (Product Configurator)」ウィンドウで、「トレース・ログの表示 (Show Trace Log)」をクリックします。
4. 2 次ウィンドウにルールの実行結果のトレースが表示されます。トレースについて検討することで、ルールが予測どおりに実行されているかどうかを判断できます。

ルール実行の制御

Sterling Configurator では、モデルおよび現行のピックのセットを検証するときに、各ルールを順番にテストして成功か失敗かを評価したうえで、必要に応じて拡張アクションおよび割り当てアクションを実行します。ルールは、次の 2 つのいずれかの方法で実行されます。

- モデルを検証するときに、各ルールを 1 回のみテストします。これを、シングルパス・ルール実行と呼びます。
- いずれかのルールが実行された場合に、実行されたルールがルール・リストから削除され、それ以外のルールについて再びテストが実行されるようにモデルを構成できます。この処理は、実行するルールがなくなるまで続行されます。これを、マルチパス・ルール実行と呼びます。

CONFIG: REPEAT FIRING プロパティがこの動作を制御します。デフォルトでは、「シングルパス・ルール実行 (single-pass firing)」のみが実行されます。

マルチパス・ルール・テストの強制実行

このタスクについて

ルールを 1 回のみ実行するか、複数回実行するかを指定できます。

ルールの実行を制御する手順は、次のとおりです。

手順

1. ルールの実行を制御するモデルにナビゲートします。
2. 「プロパティ (Properties)」をクリックします。
3. 「未添付プロパティ (Unattached Properties)」ドロップダウン・リストから、「CONFIG: REPEAT FIRING」を選択します。
4. プロパティの値を「true」に設定し、「添付 (Attach)」をクリックします。
5. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

95 ページの『ルールの実行についての検討』で説明したステップに従って、ルールが 1 回だけ実行されていることを検証できます。トレース・ログのサマリー・セクションで、ルールの実行フェーズが 1 回のみであることを確認します。


第 29 章 ルール・フラグメントの操作


ルールを作成するときには、ルールのロジックを実行するルール・フラグメントを作成する必要があります。本章では、ルールを作成（89 ページの『ルールの定義』）または変更（90 ページの『ルールの変更』）するときの、ルール・フラグメントの定義または変更の手順について説明します。


「ルール・フラグメントの表示 (Display Rule Fragment)」アイコンをクリックし、「フラグメント (Fragments)」領域のセクションの表示を切り替えて、それらのセクションで操作できるようにします。例えば、矢印をクリックして foreach セクションを表示します。

次の表に、「新規ルール (New Rule)」タブの「フラグメント (Fragments)」領域に表示されるボタンを示します。

ボタン 名前

 「ルール・フラグメントの表示 (Display Rule Fragment)」

 「新規演算子 (New Operator)」ボタン

 「新規フラグメント (New Fragment)」ボタン

 「削除 (Delete)」ボタン

 「編集 (Edit)」ボタン

「新規演算子 (New Operator)」アイコンをクリックして、フラグメントを作成するためのネスト・レベルを作成します。新しいレベルには、「新規フラグメント (New Fragment)」と「新規演算子 (New Operator)」のリンクが新たに表示されます。この「新規フラグメント (New Fragment)」のリンクを使用して、このネスト・レベルにフラグメントを作成します。このレベルで「新規演算子 (New Operator)」をクリックすると、このレベルの下に、別のネスト・レベルがそのレベルに対する別の「新規フラグメント (New Fragment)」および「新規演算子 (New Operator)」のリンクとともに作成されます。

「新規フラグメント (New Fragment)」アイコンをクリックすると、ルール構造内の現在表示されているレベル（この場合は最上位）にフラグメントが作成されます。再び「新規フラグメント (New Fragment)」をクリックして、現在表示されているレベルに 2 番目のフラグメントを作成します。つまり、ルールは次のような形式になります。

FragmentA AND FragmentB

「削除 (Delete)」 ボタンをクリックするとフラグメントが削除されます。

「編集 (Edit)」 ボタンをクリックするとフラグメントを変更できます。

foreach

ルールの条件は foreach プロパティと呼ぶプロパティを持つことができます。foreach プロパティを使用すると、プロパティ・プール内でのループ、指定されたプロパティのすべてのインスタンスの特定、検出された値のセットに対する処理の実行が可能になります。foreach プロパティはモデルで定義したプロパティに関連付けます。各 foreach プロパティは、「as」プロパティと結合されま

す。

例えば、SKU MXDS-7500 の値を持ち、かつ rackMountable プロパティの値が true であるノードをモデル内で検出して価格を増やすには、次に示す方法で foreach を使用します。

```
foreach sku as tempSku
  IF value(tempSku) == literal(MXDS-7500)
  AND propval(itemType) == literal("rackMountable")
  THEN UI: PRICE = value(UI: PRICE) * 1.1
```

単純なレベルのフラグメント作成する例

このタスクについて

この例では、1 つの演算子で結合される 2 つのフラグメントから成り、ネスト・レベルを持たないルール「FragmentA AND FragmentB」を作成します。タブにアクセスすると、「新規ルール (New Rule)」タブが表示されます。

手順

1. この例のフラグメントを結合するブール演算子を選択します。
2. 「新規フラグメント (New Fragment)」アイコンをクリックします。

「新規フラグメントタブが表示されます。」
3. フラグメントを定義します。
 - a. 「NOT (sum(PropertyA <= 250))」のようにフラグメントを否定演算子で定義する場合は、「NOT」チェック・ボックスを選択します。
 - b. 「関数 1 (Function1)」ドロップダウン・リストから最初の関数を選択します。
 - c. 「プロパティ 1 (Property1)」ドロップダウン・リストからプロパティを選択します。
 - d. 演算子を選択します。
 - e. 「関数 2 (Function2)」ドロップダウン・リストから 2 番目の関数を選択します。
 - f. 「プロパティ 2 (Property2)」フィールドでドロップダウン・リストからプロパティを選択するか、フィールドにリテラル値を入力します (関数として「リテラル (literal)」を選択した場合)。

- g. 「指定されていない場合 (If Not Specified)」ドロップダウン・リストの値を選択します。
4. 「保存して戻る (Save and Return)」をクリックします。

新しいフラグメントとともに「新規ルール (New Rule)」タブが再表示されます。

5. 「新規フラグメント (New Fragment)」アイコンをクリックして、ルールの次のフラグメントを作成します。
6. ステップ 3 を繰り返して 2 番目のフラグメントを定義します。
7. 「保存して戻る (Save and Return)」をクリックします。

作成したフラグメントとともに「新規ルール (New Rule)」タブが再表示されます。

「保存 (Save)」をクリックすると、ルールを保存してから引き続きルールを定義できます。「保存して戻る (Save and Return)」をクリックすると、「定義 (Define)」タブ内のルールのリストに戻ります。

ネストされたフラグメントを作成する例

このタスクについて

この例では、モデラーにより、次に示すようなネストされたフラグメントを持つルールが作成されます。

(FragmentA AND FragmentB) OR (FragmentC AND FragmentD)

手順

1. 「新規演算子 (New Operator)」アイコンをクリックします。

「新規ルールタブに、ネスト・レベルが表示されます。このレベルは独自のドロップダウンのブール演算子を持っているほか、「新規フラグメント (New Fragment)」、「新規演算子 (New Operator)」および「演算子の削除 (Delete Operator)」の各アイコンを持っています。

2. 98 ページの『単純なレベルのフラグメント作成する例』で説明した 2 つのフラグメントを作成します。

ネストされたドロップダウン・リストを使用して、それらのフラグメントに対するブール演算子を選択します。デフォルトは、AND です。

ネストされた「新規フラグメント (New Fragment)」アイコンを使用して、このネスト・レベルでフラグメントを作成します。

2 つのフラグメントを作成し終わると、「新規ルール (New Rule)」タブが表示されます。

ネストされた「新規演算子 (New Operator)」アイコンをクリックすれば、フラグメントを必要なだけネストできます。クリックするたびに、ネストされた新しい演算子が、ネストされた新しいアイコンのセットとともに表示されます。これらのネストされたアイコンを使用して、ネスト・レベルのフラグメントを作成します。

3. 最上位のリストを使用して、ネストされた 2 つのレベルを結合するブール演算子 (この例では OR) を選択します。
4. 最上位で「新規演算子 (New Operator)」アイコンをクリックします。

新しいネスト・レベルが「フラグメント (Fragments)」タブに表示されます。このレベルは独自のドロップダウンのブール演算子を持っているほか、「新規フラグメント (New Fragment)」、「新規演算子 (New Operator)」および「演算子の削除 (Delete Operator)」の各アイコンを持っています。

5. 98 ページの『単純なレベルのフラグメント作成する例』で説明した 2 つのフラグメントを作成します。

これらのフラグメントに対して、ネストされたブール演算子のドロップダウン・リストおよびネストされた「新規フラグメント (New Fragment)」アイコンを使用します。

2 つのフラグメントを作成し終わると、「新規ルール (New Rule)」タブが表示されます。

フラグメントの変更

このタスクについて

フラグメントを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. 変更するフラグメントをクリックします。「フラグメントの編集 (Edit Fragment)」タブが表示されます。
2. フラグメントの 1 つ以上の要素を変更します。
 - a. 「NOT (sum(PropertyA <= 250))」のようにフラグメントを否定演算子で定義する場合は、「NOT」チェック・ボックスを選択します。
 - b. 「関数 1 (Function1)」ドロップダウン・リストから最初の関数を選択します。
 - c. 「プロパティ 1 (Property1)」ドロップダウン・リストからプロパティを選択します。
 - d. 演算子を選択します。
 - e. 「関数 2 (Function2)」ドロップダウン・リストから 2 番目の関数を選択します。
 - f. 「プロパティ 2 (Property2)」フィールドでドロップダウン・リストからプロパティを選択するか、フィールドにリテラル値を入力します (関数として「リテラル (literal)」を選択した場合)。
 - g. 「指定されていない場合 (If Not Specified)」ドロップダウン・リストの値を選択します。
3. 「保存して戻る (Save And Return)」をクリックします。

フラグメントの削除

このタスクについて

フラグメントの表から削除するフラグメントを探し、フラグメントと同じ行の「アクション (Actions)」列にある「**削除 (Delete)**」アイコンをクリックします。

第 30 章 ルールのアクションの操作

ルールを作成 (89 ページの『ルールの定義』) または変更 (90 ページの『ルールの変更』) するときに、ルールのアクションを含めることができます。「**新規ルール (New Rule)**」タブまたは「**ルールの編集 (Edit Rule)**」タブの下部でルールのアクションを定義します。ルールのアクションには次の 3 種類があります。

- **メッセージ・アクション**: ルールがトリガーされる时表示されるメッセージです。
- **数式および拡張アクション**: ルール拡張数式に基づいて拡張アクションを定義します。
- **割り当てアクション**: ルールがトリガーされるときに、ルールの数式によって計算された値を 1 つ以上のプロパティに割り当てます。

メッセージ・アクションの作成

このタスクについて

ルールを作成 (89 ページの『ルールの定義』) または変更 (90 ページの『ルールの変更』) する場合は、「**新規ルール (New Rule)**」タブまたは「**ルールの編集 (Edit Rule)**」タブの「**メッセージ・アクション (Message Actions)**」領域内でその作業を行います。

メッセージ・アクションを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. ドロップダウン・リストからメッセージ・アクションの種類 (「エラー (Error)」、「警告 (Warning)」または「提案 (Suggestion)」) を選択します。
2. メッセージを入力します。
3. 「**アイテムの追加 (Add Item)**」をクリックします。
4. 以上のステップを繰り返して追加メッセージを入力します。
5. 「**保存 (Save)**」をクリックするとメッセージ・アクションが保存され、編集を継続することができます。「**保存して戻る (Save and Return)**」をクリックするとメッセージが保存され、「**定義 (Define)**」タブに戻ります。

拡張アクションの作成

このタスクについて

ルールを作成 (89 ページの『ルールの定義』) または変更 (90 ページの『ルールの変更』) する場合は、「**新規ルール (New Rule)**」タブまたは「**ルールの編集 (Edit Rule)**」タブの「**拡張アクション (Expansion Actions)**」領域内でその作業を行います。

拡張アクションを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. 数式を入力します。

数式の結果を使用して拡張が実行されます。

2. 数式の結果の最小値と最大値を入力します。

最小値は、ルールの数式の結果がそれを上回る必要のある値です。最小値には負の値または 0 以上の値を指定できます。最小値は最大値 (Max) よりも小さい値である必要があります。最大値は、ルールの数式の結果が一致する必要のある最大の値です。最大値は最小値 (Min) よりも大きい値である必要があります。

注: Min および Max の働きにはわずかな違いがあり、フラグメントが true と評価されるためには、ルールの数式の結果は Min の値を上回る必要がありますが、Max の値とは等しいかまたはそれを下回る必要があります。

3. 拡張項目の数量 (0 以上) を入力します。サポート関数を使用して数量を計算可能なため、プロパティの関数として数量を指定できます。例えば、

`2*value(Memory Cards)` のように指定します。

4. 拡張される項目を入力します。

現在のモデル内での、拡張項目への絶対パスを入力する必要があります。例えば、現在のモデル内の `AutoMemory` オプション・クラスにある、`64MB`、`128MB` または `256MB` のいずれかのオプション項目がルールで追加されます。

1 つのルールが複数のモデルで使用される場合は、完全修飾パスを指定することは困難です。ルールが添付されているすべてのモデルの現在のモデル名が「MXWS-7650」となっているような可能性は低いからです。複数モデルにわたる拡張ルールの使用を進めるために、次のような特殊記号を使用します。

- パスをピリオド (.) から始めることができます。これは、「ルールが添付されている位置から」という意味になります。つまり、ルールをモデルに添付する場合、「`.Memory.64MB`」は、「現在のモデル内の `Memory` というオプション・クラスの `64MB` というオプション項目」を意味します。
- パスをアスタリスク (*) から始めることができます。これは、モデル・グループ階層のルートから始まることを意味します。
- パスの構成要素の名前に引用文字 (' または ") が含まれる場合は、引用文字をエスケープするか、パス全体を引用符で囲む必要があります。例えば、`gauge` プロパティを `Tubing.3"pipe.threading` オプション項目から取得する場合は、次のように入力します。

```
x = value(Tubing.3\"pipe.threading.gauge)
```

または

```
x = value('Tubing.3"pipe.threading.gauge')
Board.8'plank.thickness を取得する場合は、次のように入力します。
```

```
x = value(Board.8\'plank.thickness)
```

または

```
x = value("Board.8'plank.thickness")
```

5. 以上のステップを繰り返して追加項目を入力します。
6. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

拡張アクションの結果として、オプション項目で選択された数量がピックされます。オプション項目の数量がドロップダウン・リストに表示される場合は、計算で得られる可能性のある値がピック可能な値と確実に一致するようにします。そうしないと、計算された値がドロップダウン・リストに表示されません。

割り当てアクションの作成

このタスクについて

ルールを作成（89 ページの『ルールの定義』）または変更（90 ページの『ルールの変更』）する場合は、「新規ルール (New Rule)」タブまたは「ルールの編集 (Edit Rule)」タブの下部にある「代入アクション (Assignment Actions)」領域内でその作業を行います。

割り当てアクションを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. ドロップダウン・リストからプロパティを選択します。次の表に、割り当て可能な特殊プロパティの一部がまとめられています。
2. プロパティの値を入力します。サポート関数を使用して値を計算することができるため、プロパティの関数として値を指定できます。例えば、`2*value(Memory Cards)` のように指定します。

ストリング・タイプのプロパティに値を割り当てるときには、次の構文に従ってプロパティを参照する必要があります。

```
_${function}(arg1, arg2, ..., arg N)
```

例えば、`_${expand}("Color", "Black", 0)` のように記述します。expand 関数の使用方法に関する他の例は、106 ページの『expand の使用例』を参照してください。

3. プロパティとその値を割り当てるエンティティを入力します。

このフィールドを空白のままにすると、デフォルトで、ルールが添付されているエンティティに割り当てられます。

4. 「アイテムの追加 (Add Item)」をクリックします。
5. 以上のステップを繰り返して追加アイテムを入力します。
6. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

割り当て可能なプロパティの一部を次の表に示します。これらのプロパティはリリースごとに変わる可能性があるため、詳しい情報が必要な場合は、担当者に確認してください。

プロパティ

アクション

`_constraintMessage`

ストリング: 制約理由に関するアイテム上のメッセージ

`_constraintType`

整数: 制約の種類。0 は 提案、1 は 警告、2 は エラー

<code>_description</code>	文字列: アイテムの説明
<code>_amEntitled</code>	整数: 0 は FALSE、1 は TRUE
<code>_isConstrained</code>	整数: 0 は FALSE、1 は TRUE
<code>_isSelected</code>	整数: 0 は FALSE、1 は TRUE
<code>_isViewable</code>	整数: 0 は FALSE、1 は TRUE
<code>_itemKey</code>	整数: アイテムのデータベース・キー
<code>_pickOverride</code>	整数: 0 は FALSE、1 は TRUE (ピックがルールによってオーバーライド)
<code>_quantity</code>	整数: 数量。数量が 0 の場合はルール・プールに含まれない。
<code>_ratio</code>	数値: このアイテムの、子に対する比率。別の親からネストされている場合に計算
<code>_rawRatio</code>	数値: 前回の計算で使用された未加工の比率
<code>_rulePick</code>	整数: 0 は FALSE、1 は TRUE
<code>_tabLevel</code>	整数: このアイテムの深さ

expand の使用例

expand 関数の構文: `${expand(property[,defaultValue[,format[,lookup]])}`

例えば、モデル名を、関連する製品の名前で製品の説明とともに表示する場合を考えてみます。モデルのレベルで、UI: DISPLAY NAME プロパティの値を `${expand("UI: PRODUCT NAME")}` または `${expand("UI: PRODUCT DESCRIPTION","Description not available")}` に設定します。

これにより、製品名または製品説明を変更してモデルを再コンパイルすると、次に製品を構成するときに新しいバージョンとともにそれらの名前や説明が表示されるようになります。

expand 関数の例を、さらにいくつか次に示します。

- 文字列値のプロパティ:
 - `${expand("color")}`
 - `${expand("color", "Black")}`
- 数値のプロパティ:

- `${expand("weight")}`
- `${expand("weight", 0.0)}`
- `${expand("weight", 0.0, #.00)}`

第 31 章 制約の操作

制約テーブルの作成

このタスクについて

制約テーブルを使用すると、1 つ以上のオプション項目に対し、顧客による別のオプション項目の選択に基づいて、顧客の選択を制限することができます。例えば車の場合、車体の色の選択によって車内の色の選択を制限することができます。制約テーブルを作成することでオプション制約を作成できます。制約テーブルは、モデルのレベルで定義します。

制約テーブルを作成する手順は、次のとおりです。

手順

1. 制約テーブルを作成するモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**テーブル (Tables)**」タブをクリックします。

「**一般情報 (General Info)**」および「**レコード (Records)**」の 2 つのタブが表示されます。「**一般情報 (General Info)**」タブには、「**テーブル名 (Table Name)**」フィールドに表示されているテーブルについての一般情報が表示されます。

3. 「**新規 (New...)**」をクリックします。

「**新規制約テーブルの作成 (Create New Constraint Table)**」タブが表示されます。

4. テーブルに対して、テーブル名、説明および日付範囲 (開始日/終了日) を入力します (「**カレンダー (Calendar)**」アイコンをクリックしてカレンダーから日付を選択できます)。
5. メッセージを入力します。

このメッセージは、エンド・ユーザーによる選択がテーブルで定義されている制約に反していた場合に表示されます。

- a. メッセージの種類 (エラー、警告または提案) を選択します。
 - b. 「**メッセージ (Message)**」フィールドにメッセージを入力します。
6. 「**変更の保存 (Save Changes)**」をクリックします。

「**テーブル (Tables)**」タブが、「**テーブル名 (Table Name)**」フィールドに新しいテーブルが追加されて再表示されます。次のステップでは、テーブルの一部であるオプション制約を作成します。オプション制約は「**レコード (Records)**」タブで作成します。110 ページの『オプション制約の定義』を参照してください。

制約テーブルの変更

このタスクについて

制約テーブルを変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. 変更するテーブルを含むモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**テーブル (Tables)**」タブをクリックします。
3. 「**テーブル名 (Table Names)**」ドロップダウン・リストからテーブルを選択します。
4. テーブルを変更します。次の変更が可能です。
 - オプション制約を定義します (『オプション制約の定義』を参照してください)。
 - オプション制約を変更します (112 ページの『オプション制約の変更』を参照してください)。
 - オプション制約を削除します (112 ページの『オプション制約の削除』を参照してください)。
 - 「**一般情報 (General Info)**」タブで、名前、説明または有効日を変更します。
 - 「**一般情報 (General Info)**」タブで、エラー、警告または提案メッセージを変更します。

オプション制約の定義

このタスクについて

制約を与えるテーブルおよびオプション・クラスを作成してから、制約を定義します。テーブルの各行は制約を表します。

オプション制約を定義する手順は、次のとおりです。

手順

1. 制約を定義するテーブルを含むモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**テーブル (Tables)**」タブをクリックします。

「**一般情報 (General Info)**」および「**レコード (Records)**」の 2 つのタブが表示されます。「**一般情報 (General Info)**」タブには、「**テーブル名 (Table Name)**」フィールドに表示されているテーブルについての一般情報が表示されます。「**レコード (Records)**」タブで制約を定義します。
3. 「**テーブル名 (Table Names)**」ドロップダウン・リストからテーブルを選択します。
4. 「**レコード (Records)**」タブをクリックします。

現在定義されているオプション制約が表示されます。

5. 制約テーブルに列を追加します。
 - a. 「テーブル列名 (Table Column name)」ドロップダウン・リストからオプション・クラスを選択します。

ドロップダウン・リストには、オプション・クラス内でネストされているオプション・クラスなど、モデルに属するすべてのオプション・クラスが表示されます。さらに、モデルに添付されているオプション・クラス・グループの一部であるオプション・クラスも表示されます。ドロップダウン・リストには、モデルに相対的な、オプション・クラスへのパスが表示されます。

例えば、ドロップダウン・リストに **Monitor** および **Software** という 2 つの選択肢があるとします。その場合、ナビゲーション・フレームでは、モデルの直下にこれらの名前が 2 つのオプション・クラスが表示されます。

ドロップダウン・リストには、別の選択肢 **Software.Application** もあります。モデルの直下には **Software** というオプション・クラスがあり、そこに **Application** というオプション・クラスがネストされています。また、ドロップダウン・リストでの、モデルに相対的なパスの表示方法 (**Software.Application**) にも注目してください。

ドロップダウン・リストには、**MX-7500 Service.Warranty** という選択肢もあります。この選択肢は、モデルの直下にある **MX-7500 Service** というオプション・クラス・グループに対応しています。**Warranty** は、このグループ内のオプション・クラスです。

- b. 「追加 (Add)」をクリックします。

テーブルに列名が追加されます。
 - c. 追加するすべての列について、最後の 2 つのステップを繰り返します。
6. オプション制約を定義します。
 - a. 「新規制約 (New Constraint)」をクリックしてテーブルに新しい行を追加します。
 - b. 「編集 (Edit)」をクリックします。

オプション・クラスがオプション項目とともにテーブル列として表示されます。

表示されるオプション項目には、オプション・クラスに添付されたあらゆるオプション項目グループに属するあらゆるオプション項目が含まれています。

- c. 互換性を定義します (「選択した値はすべて (Selected Values are all))。つまり、1 つの列での選択が、その他の列での選択に対しても有効か無効かを定義します。
 - d. それぞれの列で 1 つ以上のオプション項目を選択します。
 - e. 「保存 (Save)」をクリックします。

テーブルに新しい行が表示されます。

7. 定義するそれぞれの制約について、最後のステップを繰り返します。

オプション制約の変更

このタスクについて

オプション制約を変更する手順は、次のとおりです。

手順

1. 変更する制約のあるテーブルを含むモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「テーブル名 (Table Names)」ドロップダウン・リストからテーブルを選択します。
3. 「レコード (Records)」タブをクリックします。

現在定義されているオプション制約が表示されます。

4. 変更する制約の行を探して「編集 (Edit)」をクリックします。

制約情報が表示されます。

5. 制約情報を変更します。

- a. 互換性を変更します。

1 つの列での選択が、その他の列での選択に対しても有効か無効かを定義します。

- b. それぞれの列でオプション項目を変更します。
- c. 「保存 (Save)」をクリックします。

変更内容に従って行が変更されます。

オプション制約の削除

このタスクについて

オプション制約を削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. 削除する制約のあるテーブルを含むモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「テーブル (Tables)」タブをクリックします。
3. 「テーブル名 (Table Names)」ドロップダウン・リストからテーブルを選択します。
4. 「レコード (Records)」タブをクリックします。

現在定義されているオプション制約が表示されます。

5. 削除する制約の行を探します。
6. 「削除 (Delete)」(X) をクリックします。

制約の行が削除されます。

制約テーブルの削除

このタスクについて

制約テーブルを削除する手順は、次のとおりです。

手順

1. 削除する制約のあるテーブルを含むモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「**テーブル (Tables)**」タブをクリックします。
3. 「**テーブル名 (Table Names)**」ドロップダウン・リストからテーブルを選択します。
4. 「**削除 (Delete)**」ボタンをクリックします。

制約テーブルが削除されます。

第 32 章 モデル・グループまたはモデルのインポート

このタスクについて

モデル・グループまたはモデルを XML 形式のファイルからインポートできます。インポート元のルート・モデル・グループに相対的なエンティティにインポートするか、インポート先の場所を指定することができます。モデルはナビゲーション・フレームに表示され、モデラーはインポートされるモデルを追加または変更できます。

モデル・グループまたはモデルをインポートする手順は、次のとおりです。

手順

1. 「Visual Modeler」 ページにアクセスします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 選択した場所にインポートする場合は、ファイルのインポート先のモデル・グループにナビゲートします。
3. ツールバーの「**インポート (Import)**」をクリックします。

「Visual Modeler インポート (Visual Modeler Import)」ウィンドウが表示されます。

4. 「**参照 (Browse...)**」をクリックして、インポートする XML ファイルを探します。

ファイルを選択すると、ファイルへの絶対パスとともにファイルがフィールドに表示されます。

5. インポート・オプションを選択します。
 - **ルート・モデル・グループに対するオリジナル構造でインポートします。**

これを選択すると、インポート処理では、ウィンドウの上部に示された「インポート先モデル・グループ (Destination Model Group)」が無視されます。

- **選択したインポート先モデル・グループにインポートします。**
6. 「**今すぐインポート (Import Now)**」をクリックします。

選択したインポート・オプションに従って、モデル・グループまたはモデルがその構造とともにインポートされます。

第 33 章 モデル・グループまたはモデルのエクスポート

このタスクについて

モデル・グループまたはモデルをエクスポートする手順は、次のとおりです。

手順

1. エクスポートするモデル・グループまたはモデルにナビゲートします。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. ツールバーの「**エクスポート (Export)**」をクリックします。

使用するテキスト処理ツールを選択して現在の場所で XML ファイルを開くか、指定した場所に XML ファイルを保存することができます。

第 34 章 動的インスタンス化

動的インスタンス化は、モデルで考えられる各製品構成のオプション項目を作成することなく製品を構成できるようにするための手段をユーザーに提供します。サーバー・ラックを例に挙げて説明しましょう。ユーザーは、必要なスロットの数を決定して、コンポーネントの種類ごとに (スロットに適合するサーバーやストレージ・アレイ、AC 電源、DC 電源など)、動的にインスタンス化されたコントロールを作成できます。ユーザーはモデラーとしてラックのモデルを作成し、ラックの構成可能な機能 (サーバーやストレージ・アレイなど) ごとにオプション・クラスを作成して、それらに動的にインスタンス化されたコントロール・クラスを設定します。コンピューター・ラックを購入するエンド・ユーザーは、サイトのラック製品のページにナビゲートして、選択したサーバーとストレージ・アレイの横にある「**構成 (Configure)**」ボタンをクリックします。これによって、構成可能な機能に対する新しいオプション項目がモデルに追加されます。ユーザーは、追加された各項目の横に表示される「**構成 (Configure)**」ボタンをクリックすることで、それぞれのオプション項目を構成することができます。ラック全体および構成可能なすべての機能を追加して構成したら、「**コンフィギュレーター (Configurator)**」ページの上部のボタン・バーにある「**追加 (Add)**」ボタンをクリックしてラックをカートに追加します。

第 35 章 動的インスタンス化のテスト

このタスクについて

動的インスタンス化の処理の動作をテストするには、次のステップを実行します。

手順

1. 「モデル・グループのナビゲーション (Model Group Navigation)」ページで「**新規モデル (New Model)**」をクリックします。

「新規モデル (New Model)」ページが表示されます。

2. モデルの名前を入力し、「**保存および編集 (Save and Edit)**」をクリックします。

新規モデルに対する「モデル・ナビゲーション (Model Navigation)」ページが表示されます。

3. 「**新規オプション・クラス (New Option Class)**」をクリックします。

「新規オプション・クラス (New Option Class)」ページが表示されます。

4. 新規オプション・クラスの名前を入力し、「**保存および編集 (Save and Edit)**」をクリックします。

5. 「**表示 (Display)**」タブをクリックして、「**UI コントロール (UI Control)**」ドロップダウン・リストから「動的インスタンス化 (Dynamic Instantiation)」を選択します。

必要に応じて他の表示プロパティを設定してから「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

6. 「**プロパティ (Properties)**」タブをクリックし、「**未添付プロパティ (Unattached Properties)**」ドロップダウン・リストから次のプロパティを設定します。

- a. CONFIG: SUBMODEL NAME

プロパティの値に既存のサブモデル名を入力してから「**添付 (Attach)**」をクリックします。

- b. CONFIG: SUBMODEL RETURN

エンド・ユーザーが「**追加 (Add)**」ボタンをクリックした後に戻る先の既存サブモデルの名前を入力してから、「**添付 (Attach)**」をクリックします。

7. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。
8. 新規モデルのルート・ノードに戻り、「**コンパイルとテスト (Compile and Test)**」アイコンをクリックして、動的にインスタンス化されたオプション・クラスをテストします。

第 36 章 レポートの実行

このタスクについて

指定したモデルについてレポートを実行できます。レポートには、次のような種類の情報を選択して含めることができます。

- ルール定義
- リスト定義
- プロパティ定義
- 表示設定
- 添付済みプロパティ
- 添付済みルール
- グループの拡張

レポートを実行する手順は、次のとおりです。

手順

1. 「Visual Modeler」 ページにアクセスします。

23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. ツールバーの「**レポート (Report)**」をクリックします。

「レポート入力 (Report Entry)」ウィンドウが表示されます。

3. レポートするモデルを入力します。

「参照 (Browse...)」をクリックしてモデル階層内でモデルを探し、選択します。

4. レポートが実行されるロケールを選択します。
5. レポートの日付を選択します。

これによって、選択した日付がモデルの有効期間に含まれる場合に、そのモデルのレポートが作成されるようになります。選択した日付がモデルの有効期間に含まれない場合は、そのモデル (またはモデル内のエンティティ) はレポートに表示されません。

6. レポートに含める情報を選択します。
7. 「**レポートの実行 (Run Report)**」をクリックします。

入力したパラメーターに従ってレポートが表示されます。

第 37 章 UI プロパティ

プロパティは、モデル、オプション・クラス、またはオプション製品の属性です。UI プロパティは、製品の構成時のルック・アンド・フィールの決定に使用されます。UI プロパティを使用すると、基本的なガイド・テキストおよび図以外に、オプション・クラスの表示方法、オプション項目のプロパティの表示方法も制御できます。

Visual Modeler は、Sterling Configurator エンジンで認識可能な組み込みの UI プロパティを備えています。これらのプロパティによって、エンジンの動作やエンド・ユーザーに対するモデルの表示が制御されます。これらのプロパティの概要は、135 ページの『第 38 章 表示プロパティ値の定義』で説明しています。

表示プロパティの操作

Visual Modeler には、事前定義の表示プロパティが用意されています。これらの表示プロパティは、モデルやその要素のさまざまなアスペクトを定義する値の指定を可能にし、カスタマー・エクスペリエンスを向上させます。これらはすべて、モデル、オプション・クラス、およびオプション項目の「表示 (Display)」タブを使用して、または「プロパティ (Properties)」タブで UI プロパティとして指定できます。例えば、「表示 (Display)」タブで定義するか、「プロパティ (Properties)」タブで UI: PRE-PICK GUIDING TEXT プロパティの値を指定することによって、オプション・クラスにピック前ガイド・テキストを定義できます。

表示プロパティでは、エンド・ユーザーが指定値ではなく独自の値の入力に使用できるフィールドやオプションも作成できます。147 ページの『第 41 章 ユーザー入力値の定義』を参照してください。「表示 (Display)」タブに表示されるプロパティはすべて、UI プロパティに対応します。このため、UI プロパティと表示プロパティの対応を認識している場合は、「プロパティ (Properties)」タブを使用しても、表示プロパティを設定できます。詳しくは、135 ページの『第 38 章 表示プロパティ値の定義』を参照してください。

Visual Modeler の UI プロパティ

次の表は、Visual Modeler に組み込まれている UI プロパティの概要をまとめたものです。

プロパティ	型	コメント
UI: ADDITIONAL DESCRIPTION	ストリング	オプション・クラスに追加の説明テキストを加えます。このプロパティは、UI: DISPLAY RESULTS プロパティとともに使用します。
UI: ALIGNMENT	ストリング	ラジオ・ボタンおよびチェック・ボックス・コントロールのレイアウトを、「水平 (Horizontal)」または「垂直 (Vertical)」で制御します。

プロパティ	型	コメント
UI: AUTOMATIC POST	ストリング	<p>「yes」または「true」で、オプション・クラスの自動通知をオンにします。</p> <p>一般に顧客がオプション項目のピックを実行した後は、ルールの起動、および使用可能なオプション・クラスに対する変更の表示を可能にするため、サーバーによってページを再表示する必要があります。ただし、オプション・クラスのピックで再表示を起動しない場合は、このプロパティを「no」または「false」に設定します。これは「サーバーに送信 (Submit to Server)」表示プロパティ・ドロップダウン・リストから「ユーザー要求時 (On User Request)」を選択した設定に相当します。</p> <p>このオプション・クラスでピックを実行すると、オプション・クラスに「更新 (Update)」ボタンも表示され、ユーザーは「更新 (Update)」ボタンをクリックしてページの再表示をサーバーに要求できます。</p>
UI: CLASS DISPLAY NAME	ストリング	<p>モデル・レベルで使用し、オプション・クラスの表示名として表示する内容を決定します。デフォルトの場合、このプロパティは値 <code>\${expand("_description")}</code> を取得し、オプション・クラスの「説明 (Description)」フィールドの値が表示されます。</p> <p>例えば、説明ではなくオプション・クラス名を表示する場合は、このプロパティを <code>\${expand("_name")}</code> に設定します。UI: DISPLAY NAME プロパティを使用すると、この値を単一クラスで上書きすることができます。</p>
UI: COLUMN ALIGNMENT	ストリング	<p>テーブル表示コントロールで使用され、列における値の位置合わせを指定します。テーブル表示コントロールでは、エントリー間の区切りに文字「;」が使用されるため、この列の形式は次のようになります。</p> <p>「left;left:center;right」</p>
UI: COLUMN HEADINGS	ストリング	<p>テーブル表示コントロールで使用され、列のタイトルを指定します。各タイトルは文字「;」を使用して相互に区切られます。例:</p> <p>「Speed;Pins;Manufacturer」</p> <p>このプロパティの使用例については、143 ページの『第 39 章 テーブル形式によるプロパティの表示』を参照してください。</p>

プロパティ	型	コメント
UI: COLUMN PROPERTIES	ストリング	<p>プロパティのテーブル表示で使用される、プロパティ名のセミコロン区切りのリスト。例えば「SPEED;NOPINS;SUPPLIER」の場合、SPEED、NOPINS、および SUPPLIER は 1 つのオプション・クラス内のオプション項目に定義されているプロパティです。</p> <p>このプロパティの使用例については、143 ページの『第 39 章 テーブル形式によるプロパティの表示』を参照してください。</p>
UI: COLUMN SPAN	数値	<p>モデルの顧客向け表示で、特定のオプション・クラスの表示に必要な列数を制御します。これは、「表示 (Display)」タブの「列数 (Number of Columns)」フィールドに数値を入力する設定と同じです。</p>
UI: CONFIG CELL HTML CLASS	ストリング	<p>HTML の CSS クラス属性を設定します。セルのロック・アンド・フィールドの制御に使用します。Visual Modeler ではモデルのテスト時に internal.css CSS ファイルが使用されます。</p>
UI: CONSTANT GUIDING TEXT	ストリング	<p>特定のオプション・クラスに常に表示されるガイド・テキストを定義します。これは、「表示 (Display)」タブの「固定ガイド・テキスト (Constant Guiding Text)」フィールドにテキストを入力する設定と同じです。</p>
UI: CONTROL	ストリング	<p>オプション・クラスのレンダリングに使用される JSP フラグメントの名前です。オプション・クラス・レベルでは UI: JSP FILENAME を使用しないでください。</p>
UI: DEFAULT SELECTION	ストリング	<p>特定の項目で「true」または「yes」に設定すると親のオプション・クラス内でその項目がデフォルト選択になります。</p>
UI: DISPLAY ADDITIONAL INFO	ストリング	<p>サブモデルの特定のインスタンスに固有の説明の指定に使用します。このプロパティをサブモデルのルート・ノードに添付して親モデルに対する出カプロパティとして渡すと、親モデルでは、そのモデル内の項目の横に説明が表示されます。これによって、サブモデルの構成状況に関するフィードバックをエンド・ユーザーに提供できます。これは、特定のサブモデルにそれぞれ構成が異なる複数のインスタンスが存在し、サブモデルのインスタンスのそれぞれに適切な説明を指定する必要がある場合など、動的インスタンス化で特に役立ちます。</p>
UI: DISPLAY NAME	ストリング	<p>オプション・クラスの表示名として表示する内容の決定に使用します。デフォルトの場合、このプロパティは値 <code>\${expand("_description")}</code> を取得し、オプション・クラスの「説明 (Description)」フィールドの値が表示されます。</p>

プロパティ	型	コメント
UI: DISPLAY RESULTS	ストリング	<p>このプロパティは非推奨になりました。項目の説明とともに表示されるプロパティ。テキスト拡張マクロの使用も可能にする特殊なプロパティです。現在は、次がサポートされています。</p> <pre> <code> $\{\text{expand}(\text{propname}[\text{defaultValue}[\text{pictureString}]])\}$ </code> </pre> <p>ただし、この「関数」の名前 (この例では <code>expand</code>) にはオブジェクト・マネージャーからアクセスします。</p> <p>使用例としては、UI: ADDITIONAL DESCRIPTION プロパティの説明ストリングを設定し、このプロパティの値を <code>\{\text{expand}("UI: ADDITIONAL DESCRIPTION")\}</code> に設定します。</p>
UI: HELP URL	ストリング	<p>オプションクラスの記述のハイパーリンクへの変換に使用される URL で、通常はオプション・クラスの用途に関する追加情報の提供に使用されますが、データ・シートやその他のハイパーリンクの場合もあります。ハイパーリンクをクリックするとリンク先ページが新しいウィンドウで表示されます。これは、「表示 (Display)」タブの「ヘルプ URL (Help URL)」フィールドにテキストを入力する設定と同じです。</p>
UI: ICON GRAPHIC	ストリング	<p>オプション・クラスで使用され、オプション・クラスの説明とともに画像を表示します。これは、「表示 (Display)」タブの「イメージ (Image)」フィールドにテキストを入力する設定と同じです。このフィールドの値を URL に対して解決する方法については、145 ページの『オプション項目への画像の関連付け』を参照してください。</p>
UI: IGNORE IN QUOTE	ストリング	<p>「yes」または「true」に設定されている場合は、このプロパティが添付されている項目にかかわらず、サマリー・ページから除外され、ショッピング・カートには追加されません。これは、「表示 (Display)」タブの「引用符内を無視 (Ignore in Quote)」チェック・ボックスを選択した場合と同じです。</p> <p>通常このフィールドは、選択したオプション項目のみがショッピング・カートに表示され、ショッピング・カート内の項目のリストのオプション・クラスが抑止されることを保証するために使用されます。</p>
UI: JSP FILENAME	ストリング	<p>モデルのレンダリングを行う JSP ページの名前 Configurator_Tabbed.jsp または configurator.jsp です。このプロパティはカスタマイズを容易にし、最終的にモデルごとに異なるプレゼンテーションを実現することを目的に追加されています。Sterling Configurator に組み込みのカスタマイズ要素を使用すると、ページの動的な変更も実現できます。</p>

プロパティ	型	コメント
UI: LEAD TIME	数値	モデル内の項目に付加されます。これを使用して、現在選択されているすべての項目の最大リード・タイムを検出することによって、モデル全体の最大リード・タイムを構築します。
UI: NUMBER OF COLUMNS	数値	<p>エンド・ユーザー・コンフィギュレーターのパresentationを分割する列数。このプロパティはモデル・レベルで定義され、モデルのオプション・クラスの表示に使用される列数を管理します。</p> <p>このプロパティは、UI: COLUMN SPAN、UI: ROW SPAN、および UI: SKIP COLUMNS コントロールとともに、オプション・クラスのページ上の配置を制御します。これは、「表示 (Display)」タブの「列数 (Number of Columns)」プロパティの設定と同じです。</p>
UI: OPTION CLASS REQUIRED	ストリング	「yes」または「true」にすると、Sterling Configurator では、オプション・クラスにおける選択が必須に設定されます。ラジオ・ボタンの場合は、「なし (None)」の選択肢が削除されます。
UI: OPTION CLASS SELECT	ストリング	<p>このプロパティは固有の UI: CONTROL 値が指定されていない場合に使用される UI コントロールの指定に使用されます。これは、外部構成システムや、以前のリリースの Visual Modeler からのモデルのインポートのサポートを主用途としています。</p> <p>値は「single」または「multiple」で、特定のオプション・クラスに対してラジオ・ボタンまたはチェック・ボックスのコントロールを表示する必要があるかを判定する UI: CONTROL プロパティが存在しない場合にのみ使用されます。</p>
UI: OPTION CLASS TYPE	ストリング	廃止: 使用しないでください。
UI: OPTION CLASS VIEW	ストリング	<p>「POPUP」、「POPUP-QTY」または「INVISIBLE」。オプション・クラスの表示動作を制御します。「POPUP」の場合は標準オプション・クラスが表示され、「POPUP-QTY」を選択した場合は数量ボックスが、コントロール内の選択した項目のそれぞれに表示されます。最後の「INVISIBLE」は、コントロール全体の表示の抑止に使用されます。</p> <p>INVISIBLE は、顧客が実行する他のピックでクラスの表示が必要になるまで、オプション・クラスを非表示にする場合によく使用されます。</p>

プロパティ	型	コメント
UI: POPUP-QTY ALLOWED VALUES	ストリング	<p>ポップアップ・ドロップダウン・リストで選択可能な値を制御します。これを使用する際は、併せてオプション・クラス・レベルで UI: OPTION CLASS VIEW を「POPUP■QTY」に設定します。</p> <p>使用可能値のリストは「,」で区切ります。範囲は「-」で指定できます。例えば「1-4,7-9」は、「1,2,3,4,7,8,9」と同じです。このフィールドを空白にした場合は、テキスト・フィールドに現在値が表示され、それ以外の場合は使用可能値のドロップダウン・リストが表示されます。</p>
UI: POST PICK GUIDING TEXT	ストリング	<p>ユーザーがオプション・クラス内で 1 つ以上のピックを実行したときに、オプション・クラスの説明とともにガイド・テキスト・メッセージが表示されます。これは、「表示 (Display)」タブの「ピック前ガイド・テキスト (Pre-Pick Guiding Text)」フィールドにテキストを入力する設定と同じです。</p> <p>このプロパティは顧客がピックを実行するまで表示されません。</p>
UI: PRE PICK GUIDING TEXT	ストリング	<p>ユーザーがオプション・クラス内でピックを実行していないときに、オプション・クラスの説明とともにガイド・テキスト・メッセージが表示されます。これは、「表示 (Display)」タブの「ピック後ガイド・テキスト (Post-Pick Guiding Text)」フィールドにテキストを入力する設定と同じです。</p> <p>ピックが実行されると、このプロパティの表示が終了します。</p>
UI: PREVENT SELECTION	ストリング	<p>「yes」または「true」にすると、Sterling Configurator は、ユーザーが制約テーブル・ルールに違反する項目選択を実行できないようにします。制約選択表示プロパティが「制約された項目の非表示 (Hide constrained items)」に設定されている場合は、このプロパティが「yes」に設定されます。</p>
UI: PRICE	数値	<p>ビジネス・ルールで STATIC_PRICING、または OVERRIDE_PRICING が設定されている場合にのみ使用されるアイテムの価格。OVERRIDE_PRICING の場合、この値はアイテムの価格が価格リストで見つからない場合にのみ、この値が使用されます。</p>
UI: PRICING SKU	ストリング	<p>価格リストでアイテムをルックアップする際に使用される SKU。このプロパティに製品 ID を設定すると、価格の決定時に「割り当て製品 ID (Assigned Product ID)」の値がオーバーライドされることに注意してください。</p>

プロパティ	型	コメント
UI: PRICING STYLE	ストリング	<p>一般にこのプロパティはオプション・クラス・レベルで使用されます。オプション項目の価格がどのようにエンド・ユーザーに表示されるかを、次のように制御します。</p> <p>NONE: ユーザーの製品構成時に価格を表示しません。</p> <p>ABSOLUTE: オプション項目の横に価格を絶対価格として表示します。</p> <p>DELTA: オプション項目の横に価格を構成済みの製品全体の価格に対する影響度として表示します。</p> <p>このプロパティは、「表示 (Display)」タブの「価格設定スタイル (Pricing Style)」の設定と同じです。</p>
UI: PRODUCT ID	ストリング	<p>製品がモデルのノードに関連付けられている場合は、このプロパティで関連付けられた製品の製品 ID を取得できます。</p> <p>このプロパティの値は、コンパイル時に解決されるため、製品 ID が変更された場合はモデルを再コンパイルして変更内容を有効化します。</p>
UI: PRODUCT NAME	ストリング	<p>製品がモデルのノードに関連付けられている場合は、このプロパティで関連付けられた製品の製品名を取得できます。</p> <p>このプロパティの値は、コンパイル時に解決されるため、製品名が変更された場合はモデルを再コンパイルして変更内容を有効化します。</p>
UI: PRODUCT DESCRIPTION	ストリング	<p>製品がモデルのノードと関連付けられている場合は、このプロパティで関連付けられた製品の説明を取得できます。</p> <p>このプロパティの値は、コンパイル時に解決されるため、製品説明が変更された場合はモデルを再コンパイルして変更内容を有効化します。</p>
UI: QUANTITY AVAILABLE	数値	<p>このリリースでは使用しません。</p> <p>数量マトリックスで使用され、マトリックスの項目にオプションで付加できます。付加された場合は各項目の使用可能な数量を設定します。コントロールで使用可能な数量を表示するように設定されている場合は、このプロパティの値が各項目の 2 番目の行に表示されます。</p>
UI: REQUIRED	ストリング	<p>廃止: 使用しないでください。</p>

プロパティ	型	コメント
UI: ROW SPAN	数値	ページのエンド・ユーザー向け表示で、特定のオプション・クラスの表示に必要な行数を制御します。このプロパティは、UI: NUMBER OF COLUMNS および UI: COLUMN SPAN とともに、エンド・ユーザーに表示されるページのレイアウトを制御します。これは、「表示 (Display)」タブの「行数 (Number of Rows)」フィールドに数値を入力する設定と同じです。
UI: SHOW ITEM IMAGES	ストリング	「yes」または「true」で製品画像を表示するかどうかを制御します。
UI: SKIP COLUMNS	数値	このクラスの後スキップする列数。オプション・クラスのレイアウトでの使用セル数を追跡する、カウント変数への追加に使用されます。これは、「表示 (Display)」タブの「スキップする列数 (Number of Columns to Skip)」フィールドに数値を入力する設定と同じです。 別のオプション・クラスで UI: COLUMN SPAN プロパティまたは UI: ROW SPAN プロパティを使用している場合は、このプロパティを使用して複数のスパン・クラスで使用されるレイアウトのテーブル・セル数が評価されます。
UI: SUPPRESS NAME DISPLAY	ストリング	「yes」または「true」にすると、Sterling Configurator では、オプション・クラスの名前が表示されません。
UI: SUPPRESS NONE SELECTION	ストリング	「yes」または「true」にすると、ラジオ・ボタンの NONE 選択値が抑止されます。
UI: SUPPRESS UEV NONE VALUE	ストリング	「yes」または「true」にすると、UEV 組み合わせボックスの NONE 選択肢が抑止されます。これは、UI: UEV ALLOWED VALUES プロパティとともに使用されます。 例えば、ユーザー入力値のフィールドで、Red、Green、Blue のみを可能値とするように指定している場合、このプロパティの値が「Yes」に設定されていると、選択可能値のドロップダウン・リストに None は表示されません。このプロパティの値を「no」に設定した場合、またはこのプロパティを付加しない場合は、None が選択可能値になります。

プロパティ	型	コメント
UI: UEV ALLOWED VALUES	ストリング	<p>組み合わせボックス UEV コントロールの値のコンマ区切りリスト。</p> <p>色の小さいリストから 1 色のみを入力を顧客に許可する必要があるとします。この場合に次のようなりストを入力します。</p> <p>Black,Blue,Green,Red,White</p> <p>このプロパティが設定されていると、ユーザー入力値のオプション項目がこれらの値のドロップダウン・リストとして表示されます。UI: SUPPRESS UEV NONE VALUE プロパティを「yes」に設定していない場合は、「None」も選択可能オプションとして表示されます。</p> <p>このプロパティは、「許容値 (Allowed Values)」表示プロパティでの値の設定と同じです。</p>
UI: UEV ASSIGNMENT PROPERTY	ストリング	<p>UEV が値を格納するプロパティの名前。このプロパティは UEV の格納に適切なタイプであることが必要です。注: INTEGER UEV、および NUMERIC UEV の格納には数値プロパティを使用できます。</p> <p>プロパティの値がプロパティ名の場合、そのプロパティは現在の項目に設定されます。</p> <p>値にプロパティだけではなくプロパティへのパスも含まれる場合、そのプロパティはパスが存在する限りそのパスで参照される項目に設定されます。</p> <p>ユーザーがユーザー入力値フィールドでピックを実行すると、他のプロパティと同様に、割り当てられたプロパティをルールまたはモデルの表示で使用できます。</p> <p>このプロパティは、「値をプロパティに割り当て (Assign Value to Property)」表示プロパティでの値の設定と同じです。</p>
UI: UEV INTEGER VALUE	整数	<p>整数 UEV に値が存在する場合にエンジンによって入力されます。これによって他のプロパティに割り当てることなく、そのフィールドの値を参照する手段が提供されます。</p>
UI: UEV LIST VALUE	リスト	<p>リスト UEV に値が存在する場合にエンジンによって入力されます (現在使用されていません)。これによって他のプロパティに割り当てることなく、そのフィールドの値を参照する手段が提供されます。</p>

プロパティ	型	コメント
UI: UEV NUMERIC VALUE	数値	数値 UEV に値が存在する場合にエンジンによって入力されます。これによって他のプロパティに割り当てることなく、そのフィールドの値を参照する手段が提供されます。
UI: UEV POSTFIX	ストリング	UEV 入力フィールド後に表示されるテキストのストリング。 このプロパティは「入力フィールド後テキスト (Text After Entry Field)」表示プロパティでの値の設定と同じです。
UI: UEV PREFIX	ストリング	UEV 入力フィールド前に表示されるテキストのストリング。 このプロパティは「入力フィールド前テキスト (Text Before Entry Field)」表示プロパティでの値の設定と同じです。
UI: UEV SELECTION	状況による	廃止: 使用しないでください。
UI: UEV SPECIAL	ストリング	ユーザー入力値コントロールで、ファイル・リストまたはメモのコントロールの有効化に使用されます。これは段階的に廃止され、今後のリリースで新しいファイル付加コントロールおよびメモのコントロールに置き換えられる計画です。使用しないでください。
UI: UEV STRING VALUE	ストリング	ストリング UEV に値が存在する場合にエンジンによって入力されます。これによって他のプロパティに割り当てることなく、そのフィールドの値を参照する手段が提供されます。
UI: UEV TYPE	ストリング	「string」、「integer」または「numeric」。UEV コントロールのタイプ。
注: さらにマクロを追加するには、IExpansionHandler インターフェースを実装するクラスを新規定義して、そのクラスへの参照をオブジェクト・マネージャーに導入します。		

第 38 章 表示プロパティ値の定義

このタスクについて

表示プロパティ値を定義するには:

手順

1. モデル、オプション・クラス、またはオプション項目の詳細ページにナビゲートして表示します。

モデル・グループ階層のナビゲート方法については、23 ページの『第 11 章 Visual Modeler へのアクセス』を参照してください。

2. 「表示 (Display)」タブをクリックします。

ここでは、レベルに応じた表示プロパティが表示されます。

3. 必要に応じてフィールドを編集します。

プロパティ、可能な割り当て先、および意味のアルファベット順リストについては、次の表を参照してください。表示プロパティのそれぞれが UI プロパティに対応しているため、この表には対応する UI プロパティの名前も記載されています。各 UI プロパティの詳細については、125 ページの『Visual Modeler の UI プロパティ』を参照してください。

4. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

フィールド名/プロパティ名	使用先	説明
自動ポスト (Automatic Post)/UI: AUTOMATIC POST	モデル オプション・クラス	選択した値に応じて、次のようにポストの実行内容が指定されます。 <ul style="list-style-type: none">• なし: 顧客がオプション項目を選択したときに更新は実行されません。• 更新: 顧客がオプション項目を選択したときにインクリメンタル更新が発生します。• 最終 (final) (デフォルト): 顧客がオプション項目を選択したときに最終更新が発生します。
固定ガイド・テキスト/UI: CONSTANT GUIDING TEXT	モデル オプション・クラス	表示された HTML ページに付加テキストを追加する際に使用されます。このテキストは「固定」のため、選択の実行後も含めて常時表示されます。例えば、構成可能なカムコーダーのガイド・テキストとして、「このモデルでは、必ずリチウム電池型式 XYZ をご使用ください」といったテキストを設定できます。

フィールド名/プロパティ名	使用先	説明
コントロール/UI: CONTROL	オプション・クラス	<p>オプション項目の表示方法を決定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ラジオ・ボタン (Radio button): 項目がラジオ・ボタンとして表示されます。顧客は 1 つのみ選択できます。 • チェック・ボックス (Checkbox): オプション項目がチェック・ボックスとともに表示されます。複数選択が可能です。 • ドロップダウン・リスト (Drop down list): 項目がドロップダウン・リストに表示されます。 • コンボ・ボックス (Combobox): 項目がドロップダウン・リストに表示されますが、エンド・ユーザーの入力による選択も可能です。 • 複数選択リスト・ボックス (Multiple Selection listbox): 項目がスクロール可能リストに表示され、顧客はそこから複数の項目を選択できます。 • すべての子を表示 (Display All Children): オプション・クラスをネストした場合、ネストされたオプション・クラスが表示されるときにはそのオプション項目も表示されます (ネストされたオプション・クラスがピックアップされたときのみに表示されるオプション項目とは異なります)。 • ユーザー入力値 (User Entered Value): 項目がユーザー入力可能フィールドとして表示されます。 • テーブル表示 (Tabular Display): 項目がテーブル内の行として表示されます。
デフォルト選択/UI: DEFAULT SELECTION	モデル オプション・クラス オプション項目	<p>ユーザーがオプション・クラス内のエンティティを選択しなかった場合にこのエンティティ (組み込みモデル、ネストされたオプション・クラス、またはオプション項目) が自動的に選択されるように指定します。</p> <p>このプロパティは「オプション・クラス必須 (Option Class Required)」特別プロパティとともに使用できます。</p> <p>これは 1 つのオプション・クラス内でオプション項目 1 つのみに割り当てることができます。</p>
表示テンプレート (Display Template)	モデル	<p>ドロップダウン・リストから、「タブ表示 UI (Tabbed UI)」と「タブなし UI (Non-tabbed UI)」のいずれかを選択します。</p> <p>67 ページの『タブ表示のユーザー・インターフェースの作成』を参照してください。</p>

フィールド名/プロパティ名	使用先	説明
ヘルプ URL/UI: HELP URL	モデル オプション・クラス	モデル、オプション・クラス、またはオプション項目に関する詳細が記載されたページへのリンク (URL) を表示できます。
アイコン・グラフィック/UI: ICON GRAPHIC	モデル オプション・クラス	モデル、オプション・クラス、またはオプション項目の横に表示される GIF 形式ファイルの場所を完全修飾パスで指定します。
引用符内を無視/UI: IGNORE IN QUOTE	モデル オプション・クラス オプション項目	オプション・クラスおよびオプション項目に付加される特別なプロパティで、顧客によって、または拡張ルールに従ってオプション項目が選択された場合に、これらのオプション項目がサマリー・ページに転送されないようにします。
リード・タイム/ UI: LEAD TIME	モデル オプション・クラス オプション項目	顧客がこの項目を含む製品を発注した時点から、製品の出荷が可能になると予測される時点までのリード・タイムの指定を可能にします。
オプション・クラス必須 (Option Class Required)/UI: OPTION CLASS REQUIRED	オプション・クラス	顧客が指定のオプション・クラスの選択を実行しないと構成を完了できないようにするかどうかを指定できます。顧客が構成を完了するには、オプション項目のいずれかを選択する必要があります。
オプション・クラス表示 (Option Class View)/UI: OPTION CLASS VIEW	オプション・クラス	<p>(1) 当該のオプション・クラスを表示するかどうか、(2) オプション項目の横にポップアップ数量を表示するかどうかを決定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ポップアップ: 顧客がドロップダウン矢印をクリックすると、明細が展開され、すべての項目が表示されます。 • ポップアップ数: 顧客が数量フィールドに数値を入力します。この入力値は、そのオプション・クラスでオーダーされるオプション項目の数量に影響します。 • 非表示: オプション・クラスとその項目が顧客に表示されません。これは通常、顧客が構成に含まれる追加オプション項目を認識している必要がない場合に、自動展開で使用されます。例えば、顧客が特殊なホイールを発注したときに、その特殊ホイールに含まれるナットやボルトなどの非表示のオプション項目が存在する場合があります。
ポップアップ数の値 (Popup-Qty Values)/ UI: POPUP-QTY ALLOWED VALUES	オプション・クラス	その項目の数量を設定できます。指定された数量は項目の横の数量ボックスの選択可能値として表示されます。

フィールド名/プロパティ名	使用先	説明
ピック後ガイド・テキスト/UI: POST PICK GUIDING TEXT	モデル オプション・クラス	顧客が選択を実行した後に HTML ページに表示される付加テキストの追加に使用されます。例えば、コンピューターのモデルに「オペレーティング・システム (Operating System)」というオプション・クラスがあり、そのオプション・クラスに「Windows 2000」というオプション項目があるとしめます。このオプション項目に、「Windows 2000 には最小 256MB の RAM が必要です。選択した RAM のサイズが 256 MB 以上であることを確認してください」といったピック後ガイド・テキストを設定できます。
ピック前ガイド・テキスト/UI: PRE PICK GUIDING TEXT	モデル オプション・クラス	オプション・クラス・レベルに割り当てられる特別なプロパティで、HTML ページに表示される付加テキストの追加に使用されません。このテキストは選択の実行後は表示されません。例えば、構成可能コンピューターの CPU オプション・クラスに「プロセッサを選択してください」といったピック前ガイド・テキストを設定できます。プロセッサが選択されると、このテキストは表示されません。
制約エラーが発生する項目の選択を防止 (Prevent Selection of Items Resulting in Constraint Errors)/UI: PREVENT SELECTION	オプション・クラス	このクラスで、顧客が別のクラスの項目と両立しない項目の選択を実行できないようにします (オプション制約テーブルに従う)。 「制約選択 (Constraint Selections)」表示プロパティが「制約された項目の非表示 (Hide constrained items)」に設定されている場合は、このプロパティが「はい (yes)」に設定されます。 「オプション・クラス必須 (Option Class Required)」が選択されている場合、このボックスにはチェック・マークを付けられません。

フィールド名/プロパティ名	使用先	説明
価格設定スタイル/UI: PRICING STYLE	モデル オプション・クラス	<p>オプション・クラスの項目の価格情報の表示方法を指定できる特別なプロパティです。次の 3 つの可能値があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • なし: このプロパティに値「なし (<i>none</i>)」を割り当てている場合、オプション・クラスの項目が価格設定情報なしで表示されます。 • デルタ: このプロパティに値「デルタ (delta)」を割り当てている場合、構成可能製品の合計基本価格との関係に従って価格設定情報が表示されます。 <p>エンド・ユーザーがオプション・クラスを最初に表示したときにオプション項目に、この項目を選択すると現在のモデルの構成価格に追加される額として「\$xxx.xx の追加」と表示されるとします。エンド・ユーザーがこのオプション項目を選択すると、このオプション項目の選択がどのように価格に作用するかに応じて、他のオプション項目に「\$xxx.xx の追加」または「\$xxx.xx 差し引く」が表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 絶対価格: このプロパティに値「絶対価格 (absolute)」を割り当てている場合、オプション項目にはその項目の総コストとして価格設定情報が表示されます。この種の価格設定情報に合計基本価格との関連はありません。その項目の単なるコストです。 • 価格情報の表示の際は、オプション・クラス・レベルで設定された「絶対価格 (absolute)」プロパティのみが反映されます。 •
価格/UI: PRICE	モデル オプション・クラス オプション項目	<p>項目に固有の価格を割り当てることができる特別なプロパティです。モデル、オプション・クラス、またはオプション項目が製品 ID に関連付けられていない場合に、このプロパティを使用してモデルに価格を付加します (31 ページの『モデル、オプション・クラス、またはオプション製品への製品の関連付け』を参照してください)。</p> <p>注: この方法でオプション項目に割り当てられた価格は、構成製品がカートに戻されると保存されません。</p>

フィールド名/プロパティ名	使用先	説明
サブモデルから戻る/CONFIG: SUBMODEL RETURN	オプション 項目	このプロパティを「いいえ (no)」に設定すると、エンド・ユーザーはあるモデルから次のモデルに移動できます。ユーザーがモデルから戻ると、選択内容と派生プロパティのすべてがリセットされます。
ユーザー入力値タイプ/UI: UEV TYPE	オプション 項目	項目が属するオプション・クラスの「コントロール (Control)」表示プロパティで「ユーザー入力値 (User entered value)」を選択した場合にのみ表示されるプロパティです。このプロパティでは、「 ストリング (string) 」、「 整数 (integer) 」、または「 数値 (numeric) 」のタイプを定義できます。
ユーザー入力値接頭辞 (User Entered Value Prefix)/UI: UEV PREFIX	オプション 項目	項目が属するオプション・クラスの「コントロール (Control)」表示プロパティで「ユーザー入力値 (User entered value)」を選択した場合にのみ表示されるプロパティです。これを使用すると、ユーザー入力値の前に配置されるテキスト・ストリングを指定できます (例: 「\$」)。
ユーザー入力値接尾辞 (User Entered Value Postfix)/UI: UEV POSTFIX	オプション 項目	項目が属するオプション・クラスの「コントロール (Control)」表示プロパティで「ユーザー入力値 (User entered value)」を選択した場合にのみ表示されるプロパティです。これを使用すると、ユーザー入力値に続くテキスト・ストリングを指定できます (例: 「インチ」、「フィート」など)。
ユーザー入力値許容値 /UI: UEV ALLOWED VALUES	オプション 項目	項目が属するオプション・クラスの「コントロール (Control)」表示プロパティで「ユーザー入力値 (User entered value)」を選択した場合にのみ表示されるプロパティです。このプロパティでは数値のコンマ区切りリスト (1-3, 5, 9, 10-12 など) を定義できます。ストリングの場合は、リスト・プロパティの名前を入力できます。

フィールド名/プロパティ名	使用先	説明
サブモデルの検証/CONFIG: VALIDATE SUBMODEL	オプション 項目	この設定は、ネストされた構成シナリオでサブモデルが正しく構成されていることを保証します。「サブモデルの検証 (Validate Submodel)」は「サブモデルから戻る (Submodel Return)」プロパティとともに使用します。デフォルトの動作の場合、親モデルに戻った後はサブモデル構成が検証されません。このプロパティを「はい (yes)」に設定し、「サブモデルから戻る (Return From Submodel)」プロパティを「はい (yes)」にすると、ユーザーが親モデルに戻った後、および、親または兄弟モデルを構成サブモデルの構成中にサブモデルの構成が検証されます。パフォーマンス上の問題が発生する可能性があるため、この設定の使用は慎重に検討してください。
自動ポスト (Automatic Post)/UI: AUTOMATIC POST	モデル オプション・クラス	選択した値に応じて、次のようにポストの実行内容が指定されます。 <ul style="list-style-type: none"> • なし: 顧客がオプション項目を選択したときに更新は実行されません。 • 更新: 顧客がオプション項目を選択したときにインクリメンタル更新が発生します。 • 最終 (final) (デフォルト): 顧客がオプション項目を選択したときに最終更新が発生します。
固定ガイド・テキスト/UI: CONSTANT GUIDING TEXT	モデル オプション・クラス	表示された HTML ページに付加テキストを追加する際に使用されます。このテキストは「固定」のため、選択の実行後も含めて常時表示されます。例えば、構成可能なカムコーダーのガイド・テキストとして、「このモデルでは、必ずリチウム電池型式 XYZ をご使用ください」といったテキストを設定できます。

第 39 章 テーブル形式によるプロパティの表示

このタスクについて

特定のオプション・クラスで、2 つまたは 3 つのオプション項目からユーザーが選択する際に操作を容易にするため、オプション項目それぞれの 1 つ以上のプロパティをテーブル形式で表示すると見やすくできることがあります。例については、特定のオプション・クラスのテーブル表示を参照してください。

ピック可能オプション項目ではテーブル表示を使用できません。ユーザーの選択実行を許可する別のオプション・クラスのテーブル表示を使用してください。

表示プロパティをテーブル形式で表示するには:

手順

1. オプション項目をテーブル形式で表示するオプション・クラスに移動します。
2. 次のいずれかの手順を使用します。
 - a. 「表示 (Display)」タブをクリックします。
 - b. 「コントロール (Control)」ドロップダウン・リストで、「テーブル表示 (Tabular Display)」を選択します。
 - c. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。または、
 - d. 「プロパティ (Properties)」タブをクリックします。
 - e. 「未添付プロパティ (Unattached Properties)」ドロップダウン・リストで「UI: CONTROL」を選択し、値として「controls/displayProps.jsp」を入力します。
 - f. 「添付 (Attach)」をクリックします。
3. 「未添付プロパティ (Unattached Properties)」ドロップダウン・リストで、「UI: COLUMN HEADINGS」を選択し、値として見出しのセミコロン区切りリストを入力します。

例えば、「Size;Weight;Color」のようなリストです。

4. 「添付 (Attach)」をクリックします。
5. 「未添付プロパティ (Unattached Properties)」ドロップダウン・リストで「UI: COLUMN PROPERTIES」を選択し、値としてプロパティ名のセミコロン区切りリストを入力します。

例えば「Monitor Size;Monitor Weight;Monitor Color」のように入力します。

必要なプロパティ値を正確に表示するには、81 ページの『第 24 章 変数としてのプロパティ』で説明されているプロパティ値を使用できます。

6. 「添付 (Attach)」をクリックします。

テーブルの列数は UI: COLUMN PROPERTIES プロパティで定義されたプロパティの数から導出されます。

7. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。
8. ここで「テスト (Test)」をクリックすると、オプション・クラスがテーブルとして表示され、各オプション項目が 1 行に、指定されたプロパティのそれぞれが 1 列に表示されることを検証できます。

第 40 章 画像のプロパティー

モデルおよびオプション・クラスへの画像の関連付け

このタスクについて

モデルおよびオプション・クラスの場合は「表示 (Display)」タブの「アイコン・グラフィック (Icon Graphic)」フィールドを使用します。これは UI: ICON GRAPHIC プロパティーに対応します。

オプション項目への画像の関連付け

オプション項目に画像を関連付け、オプション項目のそれぞれに対する画像を指定する UI: ITEM IMAGE NAME プロパティーを使用してエンド・ユーザーに表示できます。UI: SHOW ITEM IMAGES プロパティーは、オプション・クラス・レベルで「true」に設定する必要があります。

UI: ITEM IMAGE NAME の値は、相対 URL または絶対 URL として解釈できます。

- 「2of4stars.gif」または「../images/2of4stars.gif」と入力すると、場所を次のように解決して画像が表示されます。

`http://server:port/Sterling/en/US/images/2of4stars.gif`

- 絶対 URL を使用すると、Web 上の任意の場所を指示できます。これは、Web サイトの静的コンテンツの提供に別の Web サーバーを使用する場合に特に有益です。例:

`http://imageserver:port/configurator/images/2of4stars.gif`

第 41 章 ユーザー入力値の定義

このタスクについて

ユーザーによる構成可能製品のオプションへの値入力を許可するように設定できます。例えば、モデルに事前定義されていない色をユーザーが入力できるようにしたり、製品カタログに掲載されておらず、特別オーダーで対応可能な製品の製品 ID を入力できるようにする場合などです。

テーブルに記述される「ユーザー入力値 (User Entered Value)」プロパティによって、顧客は値への入力が可能になります。例えば、構成可能製品があり、ユーザーに独自の色の選択を指定させる場合などがあります。

ユーザー入力値を定義するには:

手順

1. モデルに移動して「編集 (Edit)」をクリックします。
2. 「新規オプション・クラス (New Option Class)」をクリックします。
3. 「名前 (Name)」フィールドに「カスタム色クラス (Custom Color Class)」を入力します。
4. 「説明 (Description)」フィールドに「お好きな色を入力してください」と入力します。
5. 「保存 (Save)」をクリックします。
6. 「表示 (Display)」タブをクリックします。
7. 「コントロール (Control)」表示プロパティを「ユーザー入力値 (User Entered Values)」に設定します。
8. 「引用符内を無視 (Ignore in Quote)」チェック・ボックスにチェック・マークを付けます。
9. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。
10. 「一般情報 (General Info)」タブをクリックします。
11. 「新規オプション項目 (New Option Item)」をクリックします。
12. 「名前 (Name)」フィールドに「カスタム色の項目 (Custom Color Item)」と入力します。
13. 「説明 (Description)」フィールドに、「出荷前に色合わせを行います。」と入力します。
14. 「ナビゲーション (Navigation)」パネルで「カスタム色の項目 (Custom Color Item)」オプション項目に移動します。
15. 「表示 (Display)」タブをクリックします。
16. 「ユーザー入力値タイプ (User Entered Value Type)」ドロップダウン・リストから、「ストリング (String)」、「整数 (Integer)」または「数値 (Numeric)」を選択します。
17. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

18. 「コンパイル (Compile)」をクリックします。

注: ルールでは、適切な UEV プロパティ UEV: NUMERIC VALUE (整数値または数値) または UEV: STRING VALUE (ストリング値) を参照することによってユーザー入力値を使用できます。

第 42 章 UI コントロールのリセット動作

UI コントロールの一部は、ユーザーが選択をリセット (クリア) して開始しなおすことができます。このリセット動作は、デフォルトで構成 UI に表示される「**クリア (Clear)**」ボタンを使用して実行できます。次の表は、UI コントロールにおける「**クリア (Clear)**」ボタンのデフォルトの動作をまとめたものです。

UI コントロール	デフォルトの表示	デフォルト選択	実行が許可されるユーザー・アクション
チェック・ボックス	すべての値が表示されます。	モデルのデフォルト選択にチェックが付けられています。デフォルト値がない場合は、何もチェックは付けられていません。	値にチェック・マークを付けたり外したりします。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、デフォルト値にチェックが付けられます。デフォルト値がない場合に「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。
ラジオ・ボタン	すべての値が表示されます。	モデルのデフォルト選択が選択されています。デフォルト値がない場合は、何も選択されていません。	値にチェック・マークを付けたり外したりします。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、デフォルト値が選択されます。デフォルト値がない場合に「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。
リスト・ボックス	すべての値が表示されます。	モデルのデフォルト選択が選択されています。デフォルト値がない場合は、何も選択されていません。	リスト・ボックスの任意の値を選択します。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、デフォルト値が選択されます。デフォルト値がない場合に「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。
複数選択リスト・ボックス	すべての値が表示されます。	モデルのデフォルト選択が選択されています。デフォルト値がない場合は、何も選択されていません。	任意の値を選択/選択解除します。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、デフォルト値が選択されます。デフォルト値がない場合に「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。
すべての子を表示	すべての値が表示されます。	デフォルト選択はありません。	ユーザーが実行できるアクションはありません。

UI コントロール	デフォルトの表示	デフォルト選択	実行が許可されるユーザー・アクション
ドロップダウン・リスト	ドロップダウンのすべての値が表示されます。	モデルのデフォルト選択が選択されています。デフォルト値がない場合は、何も選択されていません。	ドロップダウン・リストの任意の値を選択します。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、デフォルト値が選択されます。デフォルト値がない場合に「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。
動的インスタンス化	何も表示されていません。	デフォルト選択はありません。	ユーザーが実行できるアクションはありません。
テーブル表示	何も表示されていません。	デフォルト選択はありません。	ユーザーが実行できるアクションはありません。
単一選択テーブル表示	すべての値と「 リセット (Reset) 」ボタンが表示されます。	モデルのデフォルト選択が選択されています。デフォルト値がない場合は、何も選択されていません。	任意の値を選択します。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、デフォルト値が選択されます。デフォルト値がない場合に「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。「 リセット (Reset) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。
複数選択テーブル表示	すべての値が表示されます。	モデルのデフォルト選択が選択されています。デフォルト値がない場合は、何も選択されていません。	値を選択/選択解除します。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、デフォルト値が選択されます。デフォルト値がない場合に「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。
テーブル表示 (数量のボックス 選択あり)	数量ボックスのすべての値が表示されます。	モデルのデフォルト選択が選択されています。デフォルト値がない場合は、何も選択されていません。	ユーザーが実行できるアクションはありません。
ユーザー入力の 値	テキスト・ボックスですべてが表示されます。	デフォルト選択はありません。	値を入力します。「 クリア (Clear) 」をクリックすると、すべての値がクリアされます。

第 43 章 システム設定の変更

このタスクについて

システム管理タスクは、Visual Modeler 管理ページの「システム管理 (System Administration)」リンクから実行します。このリンクには、権限がある担当者のみがアクセスできます。

システム構成の設定は、適切なアクセス機能がある場合にのみ変更できます。Visual Modeler に付属している参照実装では、プログラム管理機能 (Entitlements.xml 構成ファイルで EnterpriseProgramManagement として定義) が指定されたユーザーのみが「システム管理 (System Administration)」ページにアクセスできます。

システム設定を変更するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「システム管理 (System Administration)」パネルで「システム・サービス (System Services)」をクリックします。

システム構成プロパティは、論理的に関連するグループにまとめられています。

2. 「システム管理 (System Administration)」ページの対応するリンクをクリックして、各グループにアクセスします。

リンクのそれぞれは、各プロパティの現在値を表示する新しいページに移動します。

3. 必要に応じて適宜変更します。

プロパティ・セットそれぞれの説明については、153 ページの『ロケールの設定』および 153 ページの『表示名の定義』を参照してください。

4. 「すべて保存してリストに戻る (Save All and return to List)」をクリックします。
5. デフォルトでは、システム・プロパティ値の変更は即時有効化され、ファイル・システムに保持されます。サーバーの再始動は必要ありませんが、サーバーを再始動した場合は、プロパティの新しい値の有効性が保持されます。

第 44 章 構成プロパティ

ロケールの設定

インストールでサポートされるロケール名は、ISO-639 言語コードと ISO-3166 国または地域コードの組み合わせです。Visual Modeler ではこれらのロケール名に表示される表示名を定義できます。表示名はサポート対象のロケールごとに定義できます。このため、サポート対象のロケールごとに各ロケールの名前がどのように表示されるかを定義できることとなります。例えば、en_us ロケールでは「en_us」が「United States」と表示され、de_de ロケール (ドイツ) では「Vereinigte Staaten」と表示されるように設定できます。

注: セッション時に有効なロケールのロケール名に表示名が定義されていない場合は、そのロケール名のフィールドが空白で表示されます。

ロケール名に対する変更は、Visual Modeler の再起動後にアクティブになります。

表示名の定義

このタスクについて

表示名を定義するには:

手順

1. 「有効ロケール (Effective Locale)」ドロップダウン・リストから有効ロケールを選択します。

サポート対象のロケールのロケール名が「ロケール名 (Locale Name)」列に表示されます。存在する場合は、各ロケールの現在の表示名が次のフィールドに有効ロケールの言語で表示されます。

2. 各ロケール名の横のテキスト・フィールドで、各ロケール名に表示する表示名を入力します。
3. サポート対象のロケールのそれぞれで、最後の 2 つの手順を繰り返します。
4. 「保存 (Save)」をクリックして変更内容を保存し、引き続き「ロケールの設定 (Locale Settings)」ページを使用します。「すべて保存してリストに戻る (Save All and return to List)」をクリックして変更内容を保存し、「システム管理 (System Administration)」ページを再表示します。

「保存 (Save)」をクリックすると、「有効ロケール (Effective Locale)」フィールドに国際化対応プロパティでの定義に従ってデフォルトのシステム・ロケールが再表示されます。

「有効ロケール (Effective Locale)」ドロップダウン・リストのロケールのそれぞれに対して、上記の手順を繰り返します。

注: 「保存 (Save)」をクリックしないで有効ロケールを変更すると、表示名に対する未保存の変更が失われます。

第 45 章 ジョブ・スケジューラーの設定

Visual Modeler では、クローン・ジョブとして定期的に行う必要があるタスクをスケジュールする機能がサポートされます。

クローン・ジョブには、システムとアプリケーションの 2 タイプがあります。

- システム・クローン・ジョブは、セッション情報なし、および、Visual Modeler ユーザーの関連付けなしで実行されます。一般に、ガーベッジ・コレクションなどの低レベルのバックグラウンド・タスクに使用されます。システム・クローン・ジョブでは、クラスター内の複数のサーバー上で同じジョブが実行される場合があるため、最終実行時間や実行ステータスは知識ベースに保存されません。
- アプリケーション・クローン・ジョブは、ジョブの実行にセッション情報 (ユーザー名やロケールなど) が必要な場合や、データ・オブジェクトの実行状況を判定する監査情報が必要になる可能性がある場合に使用されます。アプリケーション・クローン・ジョブは、クローン・ジョブのメッセージ URL を使用して XML メッセージを Visual Modeler に通知し、アプリケーション・クローン・ジョブを有効にすることによって開始されるため、この URL を正確に設定するように注意する必要があります。

例えば、次のメイン URL を使用して Visual Modeler にアクセスするとします。

```
http://server:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/matrix
```

この場合は、クローン・ジョブのメッセージ URL を次のように設定します。

```
http://server:port/Sterling/msg/matrix
```

同様に、次のメイン URL を使用して Visual Modeler にアクセスするとします。

```
http://server:port/store/en/US/enterpriseMgr/andere1
```

この場合は、クローン・ジョブのメッセージ URL を次のように設定します。

```
http://server:port/store/msg/andere1
```

使用する実装環境でいずれのクローン・ジョブ・タイプを許可するか、不許可にするかは選択できます。

注: 検索インデックス・ビルダーなど、一部のクローン・ジョブはアプリケーション・クローン・ジョブとして実行する必要があります。拡張検索をサポートするには、アプリケーション・クローン・ジョブを有効にしなければなりません。

アプリケーション・クローン・ジョブは、Visual Modeler ユーザーのユーザー名とパスワードを指定して作成されます。CronConfig データ・オブジェクトの Password データ・フィールドに片方向暗号化値の格納が設定されていないことを保証する必要があります。

Visual Modeler のクラスター・インストールで、クラスター内のすべてのサーバーでジョブを実行する場合は、そのジョブをシステム・クーロン・ジョブにします。ジョブの実行がクラスター内の単一サーバーでのみ必要な場合は、アプリケーション・クーロン・ジョブにします。

第 46 章 ビジネス・ルールの管理

このタスクについて

実装時に Visual Modeler に付属しているプロパティ・ファイルを編集することで、ビジネス・ルールを構成できます。実装後は「ビジネス・ルール・マネージャー (Business Rules Manager)」ページからビジネス・ルールを管理できます。ビジネス・ルール管理の概要については、3 ページの『第 2 章 Visual Modeler の構成』を参照してください。

Visual Modeler でビジネス・ルールを管理するには、一般にプログラム管理機能などの適切な機能が割り当てられたエンタープライズ・ユーザーであることが要求されます。

ビジネス・ルールを管理するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「システム管理 (System Administration)」パネルで「ビジネス・ルール (Business Rules)」をクリックします。

「ビジネス・ルール・マネージャー (Business Rules Manager)」ページが表示されます。

このタスクの実行に適切な機能が割り当てられている場合にのみ、Visual Modeler ホーム・ページに「ビジネス・ルール (Business Rules)」リンクが表示されます。

2. リンクをクリックして、必要なビジネス・ルール・セットを変更します。

ビジネス・ルールのそれぞれに、ルールを説明するヘルプ・テキストが含まれています。

3. 「保存 (Save)」をクリックします。
4. 特に指示がある場合を除き、ビジネス・ルールの値の変更は即時有効化され、ファイル・システムに保持されます。このためサーバーの再始動は必要ありませんが、サーバーを再始動した場合、新しいビジネス・ルールの値が引き続き使用されます。

第 47 章 ジョブ・スケジューリング・タスク

スケジュールされたジョブの表示

このタスクについて

スケジュールされたジョブを表示するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「システム管理 (System Administration)」パネルで「ジョブ・スケジューラー (Job Scheduler)」をクリックします。
2. クーロン・ジョブの名前をクリックすると、選択したジョブの詳細が表示されます。

ジョブの作成

このタスクについて

注: Visual Modeler のインスタンスを複数実行している場合は、クーロン・ジョブの作成や変更が同じ知識ベース・インスタンスを実行するインスタンスのいずれかに影響することがあります。

ジョブを作成するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「システム管理 (System Administration)」パネルで「ジョブ・スケジューラー (Job Scheduler)」をクリックします。
2. 「新規ジョブの作成 (Create New Job)」をクリックします。

「クーロン・ジョブの構成 (Cron Job Configuration)」ページが表示されます。

3. ジョブに関する情報を入力します。

フィールド

説明

ジョブ名

クーロン・ジョブの名前。

プログラム

ジョブを実行する Java 実装クラス。

コマンド・ライン引数

ジョブに関する情報を提供するコマンド・ライン引数パラメーター。

例えば、RequestTimeout パラメーターを次のように設定することによって、クーロン・ジョブが 300 秒 (5 分) 後にタイムアウトになるように指定できます。

```
RequestTimeout=300
```

クローン・ジョブ・タイプ

クローン・ジョブのタイプ。システム・レベルのクローン・ジョブ (キャッシュのクリーニングなど)、またはアプリケーション・レベルのクローン・ジョブ (インポート/エクスポートなど)。

「**アプリケーション (Application)**」を選択した場合は、特定のデータへのアクセスに必要なユーザー名とパスワードを入力する必要があります。

頻度 3 日ごと、毎週、5 分ごとのように、ジョブの実行頻度を決定します。

開始日時/

終了日時

クローン・ジョブが実行される期間の有効な開始日時と終了日時。これと頻度を合わせて、ジョブの実行時点が決定されます。例えば、頻度に 3 日と入力した場合、ジョブはタスクの開始日時からタスクの終了日時に達するまで、3 日ごとに実行されます。

両方の日時に同じ日時を入力できます。この場合はジョブが指定時間に 1 回のみ実行されます。

4. 「**アクティブ (Active)**」の横のボックスにチェック・マークをつけると、ジョブの実行が可能になります。
5. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

ジョブの変更

このタスクについて

注: Visual Modeler のインスタンスを複数実行している場合、クローン・ジョブの作成や変更が、クローン・ジョブと同じ知識ベース・インスタンスを実行するインスタンスのいずれかに影響することがあります。

ジョブを変更するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「**システム管理 (System Administration)**」パネルで「**ジョブ・スケジューラー (Job Scheduler)**」をクリックします。
2. クローン・ジョブの名前をクリックすると、選択したジョブの詳細が表示されます。

この詳細は「クローン・ジョブの構成 (Cron Job Configuration)」ページに表示されます。

3. ジョブに関する情報を入力します。
4. 「**アクティブ (Active)**」の横のボックスにチェック・マークをつけると、ジョブの実行が可能になります。
5. 「**すべての変更を保存 (Save All Changes)**」をクリックします。

クーロン・ジョブの即時実行

このタスクについて

クーロン・ジョブを即時実行することが必要な状況もあります。

クーロン・ジョブを即時実行するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「システム管理 (System Administration)」パネルで「ジョブ・スケジューラー (Job Scheduler)」をクリックします。
2. クーロン・ジョブのリストで、即時実行するジョブを特定します。
3. 「即時実行 (Run Now)」をクリックします。

クーロン・ジョブが即時実行されるようにスケジュールされますが、クーロン・ジョブ・キューに先行するジョブが存在する場合は、これらのジョブが完了するまで実行されません。

ジョブの削除

このタスクについて

ジョブを削除するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「システム管理 (System Administration)」パネルで「ジョブ・スケジューラー (Job Scheduler)」をクリックします。
2. 削除するジョブの横のボックスにチェック・マークを付けます。
3. 「アクション (Action)」列の削除アイコン (X) をクリックします。

クーロン・ジョブ履歴の表示

このタスクについて

過去のクーロン・ジョブの実行状況を確認する必要がある場合もあります。

クーロン・ジョブの履歴を表示するには:

手順

1. Visual Modeler ホーム・ページの「システム管理 (System Administration)」パネルで「ジョブ・スケジューラー (Job Scheduler)」をクリックします。
2. クーロン・ジョブのリストで、履歴を表示するジョブを特定します。
3. 「履歴の表示 (Show History)」をクリックします。

第 48 章 Visual Modeler クーロン・ジョブ

Visual Modeler を参照データとともにインストールすると、ここで説明する事前定義のクーロン・ジョブも含まれています。

Visual Modeler を最小データでインストールした場合は、キャッシュのクリーンアップ・ジョブのみが組み込まれています。その他のジョブを実装する必要がある場合は、159 ページの『ジョブの作成』に記載された手順に従って作成する必要があります。後続の各セクションでは、このようなジョブの作成に必要な情報を説明します。

クーロン・ジョブのタイムアウト値のすべてが秒単位で指定されることに注意してください。

タイムアウト値に -1 を指定すると、クーロン・ジョブでタイムアウトが発生しません。

キャッシュのクリーンアップ

このプロパティ・グループは、キャッシュのクリーニングに使用されるクーロン・ジョブの頻度とクラスを決定します。

構成の管理

このクーロン・ジョブは、指定の構成タイプで保存されている構成が指定した経過時間より古い場合にその構成を削除します。デフォルトの削除までの経過時間は 10 日間です。

クーロン・ジョブ・フィールド
 エントリー

プログラム

com.comergent.apps.configurator.main.ConfigMaintenanceCron

コマンド・ライン引数

ConfigType=Config&AgeInDays=10

クーロン・ジョブ・タイプ
 アプリケーション

第 49 章 サイト・システム管理

システム管理 と エンタープライズ管理 は次のように区別されます。

- システム管理はシステム管理者 が担当します。この管理者は、Visual Modeler の基本的なシステム・プロパティ、およびシステム・クーロン・ジョブを管理します。
- エンタープライズ管理は、エンタープライズ・ユーザーが担当します。このユーザーは、エンタープライズ・データを管理します。例えば、エンタープライズ・ユーザーはモデルの管理などを担当します。

システム管理者が管理できるものは次のとおりです。

- システム・ユーザー: 166 ページの『システム管理者ユーザーの作成』を参照してください。
- システム・プロファイル: 166 ページの『システム管理者プロファイルの管理』を参照してください。
- システム・プロパティ: 166 ページの『システム・プロパティの更新』を参照してください。
- システム・クーロン・ジョブ: 「167 ページの『システム・クーロン・ジョブの作成』を参照してください。
- システム・ステータス: 167 ページの『システム・ステータスの表示』を参照してください。

これらのタスクはすべて、システム管理ホーム・ページから実行されます。

システム管理ホーム・ページへのアクセス

このタスクについて

システム管理ホーム・ページにアクセスするには:

手順

1. ブラウザーで、システム管理 URL を指定します。デフォルトでは次のとおりです。

```
http://server:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/admin
```

サイトのドキュメンテーションをチェックしてこの URL を確認してください。

2. システム管理者としてログインします。Visual Modeler の初回インストール時のデフォルトのユーザー名/パスワードの組み合わせは、admin/admin です。他のシステム管理者ユーザーが作成されている場合は、そのユーザー ID のいずれかを使用してログインできます。

注: システムを無許可アクセスから保護するため、少なくとも admin ユーザーのパスワードは変更する必要があります。別のシステム管理者ユーザーを作成して、admin ユーザーを削除することが推奨されます。

3. 後続の各セクションで説明するタスクは、このページから実行できます。

システム管理者ユーザーの作成

このタスクについて

システム管理者ユーザーを作成するには:

手順

1. システム管理者としてログインします。
2. 「システム・ユーザー (System Users)」をクリックします。
3. 「ユーザーの作成 (Create User)」をクリックします。
4. 必要に応じて新しいユーザーの情報を入力します。
5. 「保存 (Save)」をクリックします。

新しいユーザーの情報が保存されます。

6. ログアウトしてから新たに作成したユーザーとしてログインしなおして、新しいユーザーが正常に作成されていることを検証します。

システム管理者プロフィールの管理

このタスクについて

システム管理者プロフィールを管理するには:

手順

1. システム管理者としてログインします。
2. 「組織プロフィールの表示 (View Your Organization Profile)」をクリックします。
3. 必要に応じてプロフィールの詳細を変更します。
4. 「保存 (Save)」をクリックします。

システム・プロパティの更新

このタスクについて

システム管理者は、ロギング設定の構成、ジョブ・スケジューラー・カテゴリー、コンフィギュレーターの設定 (キャッシュに入れるモデルの数、デフォルトのテンプレート・ディレクトリー、およびページ・テンプレート) などの Visual Modeler のシステム・レベルのプロパティについて、セッション・ベースのキャッシュで使用するかどうかなどを管理できます。

システム・プロパティを更新するには:

手順

1. システム管理者としてログインします。
2. 「システム・サービス (System Services)」をクリックします。
3. 更新するプロパティのセットへのリンクをクリックします。
4. 必要に応じてプロパティの値を変更します。

5. 「すべて保存してリストに戻る (Save All and Return to List)」をクリックします。

システム・クローン・ジョブの作成

このタスクについて

システム管理者は、システム・クローン・ジョブを管理できます。

システム・クローン・ジョブを作成するには:

手順

1. システム管理者としてログインします。
2. 「ジョブ・スケジューラー (Job Scheduler)」をクリックします。
3. 「新規クローン・ジョブの作成 (Create New Cron Job)」をクリックします。
4. 必要に応じて新しいシステム・クローン・ジョブの詳細を入力します。
5. 「すべての変更を保存 (Save All Changes)」をクリックします。

システム・ステータスの表示

このタスクについて

システム・ステータスを表示するには:

手順

1. システム管理者としてログインします。
2. 「システム・ステータス (System Status)」をクリックします。
3. 必要に応じて、システム・ステータスの詳細を確認します。

索引

日本語, 数字, 英字, 特殊文字の順に配列されています。なお, 濁音と半濁音は清音と同等に扱われています。

[ア行]

アイコン・グラフィック 137
「アイコン・グラフィック (Icon Graphics)」表示プロパティ 135, 141
「アイコン・グラフィック (Icon Graphic)」フィールド 145
アクション・タイプ「拡張アクション (Expansion Action)」の定義 103
アクション・タイプ「メッセージ・アクション (Message Action)」の定義 103
アクション・タイプ「割り当てアクション (Assignment Action)」の定義 103
値
プロパティ 74
アプリケーション・カーロン・ジョブ 155
一般情報に戻る (Return to General) 48, 49
「引用符内を無視 (Ignore In Quote)」表示プロパティ 137
エンタープライズ・システム管理 3
オプション項目
オプション制約内 111
価格の設定 139
オプション製品
オプション・クラスへの追加 37
コピー 39
製品 ID, 割り当て 39
製品の割り当て 31
表示プロパティ, 設定 39
ルール, 関連付け 39
オプション製品グループ
オプション製品のコピー 39
オプション・クラスへの関連付け 48
オプション・クラスへの関連付けの削除 41
関連付け, 表示 49
グループへの関連付け 47
グループへの関連付けの削除 52
削除 52
作成 43
オプション制約
削除 112
定義 110

オプション制約 (続き)
変更 112
オプション制約テーブル
削除 113
作成 109
変更 110
オプション制約テーブルの削除 113
オプション制約の削除 112
オプション制約の定義 110, 111
オプション制約の変更 112
オプション・クラス
オプション製品のコピー 39
オプション製品の追加 37
オプション制約の定義 111
価格の設定 139
コピー 38
削除 40
作成 35
製品 ID, 割り当て 36
製品の割り当て 31
表示プロパティ, 設定 36
比率, 設定 36
プロパティ, 関連付け 36
モデルの組み込み 33
ルール, 関連付け 36
「オプション・クラス必須 (Option Class Required)」表示プロパティ 137
「オプション・クラス表示 (Option Class View)」表示プロパティ 137
オプション・クラス・グループ
オプション・クラスのコピー 38
オプション・クラスへの関連付け 48
オプション・クラスへの関連付けの削除 41
関連付け, 表示 49
グループへの関連付けの削除 52
削除 52
作成 43
モデルへの関連付けの削除 30
モデルまたはグループへの関連付け 47

[カ行]

価格
モデル, オプション・クラス, またはオプション項目の設定 139
「価格 (Price)」表示プロパティ 139
「価格設定スタイル (Pricing Style)」表示プロパティ 139

拡張 (expand)
string・プロパティ・ウィンドウで使用 74
拡張アクション
作成 103
「拡張アクション (Expansion Action)」の定義 103
拡張アクションの作成 103
関数 73
「関数 (Function)」ドロップダウン・リスト
「数値プロパティ編集機能 (Numeric Property Editor)」ウィンドウで使用 73
キャッシュのクリーンアップ (カーロン・ジョブ) 163
カーロン・ジョブ
アプリケーション 155
クラスターでの実行 156
削除 161
作成 159
システム 155
システム設定 155
事前定義ジョブ 163
即時実行 161
表示 159
変更 160
メッセージ URL 155
履歴の表示 161
カーロン・ジョブの削除 161
カーロン・ジョブの作成 159
カーロン・ジョブの即時実行 161
カーロン・ジョブの表示 159
カーロン・ジョブの変更 160
カーロン・ジョブのメッセージ URL 155
カーロン・ジョブの履歴の表示 161
クラスター
カーロン・ジョブの実行 156
グループ
オプション製品の開始日および終了日 43
関連付けられたグループ, 表示 49
製品 ID, 割り当て 43
変更 43
グループの拡張
レポート 123
検索インデックス・ビルダー
アプリケーション・カーロン・ジョブとして実行 155
構成の管理 163

構成ファイル
 定義 3
 Entitlements.xml 151
 顧客タイプ
 モデルのテストで使用 61
 「固定ガイド・テキスト (Constant Guiding Text)」表示プロパティ 135, 141
 コントロール 136
 「コントロール (Control)」表示プロパティ 135, 141

[サ行]

サイト・システム管理 3
 サブモデル 57
 「サブモデルから戻る (Return From Submodel)」表示プロパティ 140
 「サブモデルの検証 (Validate Submodel)」表示プロパティ 141
 システム管理 3
 システム管理 URL 165
 システム管理者 165
 システム・クーロン・ジョブ 155
 実行停止 (列) 91
 実動
 コンパイル済みモデルの移動 63
 指定なし (unspecified)
 プロパティの場所 74
 「自動ポスト (Automatic Post)」表示プロパティ 135, 141
 収集 (gather)
 スtring・プロパティ・ウィンドウで使用 74
 照合 (match)
 スtring・プロパティ・ウィンドウで使用 74
 ジョブ・スケジューリング
 事前定義ジョブ 163
 シングルパス・ルール実行 95
 ステージング
 コンパイル済みモデルの移動 63
 ストアフロント
 作成 17
 「String プロパティ編集機能 (String Property Editor)」ウィンドウ 73
 すべてのモデルのコンパイル 64
 製品
 モデル、オプション・クラス、オプション製品への割り当て 31
 制約エラーが発生する項目の選択を防止 (Prevent Selection of Items Resulting in Constraint Errors) 138
 「制約選択 (Constraint Selections)」表示プロパティ 138

制約テーブル
 削除 113
 作成 109
 変更 110
 相対 (relative)
 プロパティの場所 74

[タ行]

タブ表示のユーザー・インターフェース 136
 ツールバー 19
 通貨
 モデルのテストで使用 62
 テーブル
 プロパティの表示に使用 143
 デフォルト選択 136
 「デフォルト選択 (Default Selection)」表示プロパティ 135, 141
 添付済みプロパティ
 レポート 123
 添付済みルール
 レポート 123
 動的インスタンス化 119
 特殊文字
 Visual Modeler でのエンコード 59

[ナ行]

名前の引用文字 104

[ハ行]

パートナー
 モデルのテストで使用 61
 パスワード 5
 ビジネス・ルール
 概要 4
 タスクの管理 157
 ビジネス・ルールの管理 157
 「ピック後ガイド・テキスト (Post-Pick Guiding Text)」表示プロパティ 138
 「ピック前ガイド・テキスト (Pre-Pick Guiding Text)」表示プロパティ 138
 表示設定
 レポート 123
 表示テンプレート (Display Template) 136
 「表示テンプレート (Display Template)」表示プロパティ 135, 141
 表示プロパティ 125
 アイコン・グラフィック 135, 141
 値の定義 135
 引用符内を無視 137

表示プロパティ (続き)
 オプション・クラス必須 (Option Class Required) 137
 オプション・クラス表示 (Option Class View) 137
 価格 139
 価格設定スタイル 139
 固定ガイド・テキスト 135, 141
 コントロール 135, 141
 サブモデルから戻る 140
 サブモデルの検証 141
 自動ポスト (Automatic Post) 135, 141
 デフォルト選択 135, 141
 ピック後ガイド・テキスト 138
 ピック前ガイド・テキスト 138
 表示テンプレート (Display Template) 135, 141
 ヘルプ URL 135, 141
 ポップアップ数の値 (Popup-Qty Values) 137
 ユーザー入力値許容値 140
 ユーザー入力値接頭辞 (User Entered Value Prefix) 140
 ユーザー入力値接尾辞 (User Entered Value Postfix) 140
 ユーザー入力値タイプ 140
 リード・タイム 137
 表示プロパティの定義 135
 比率、設定 36
 頻度 (クーロン・ジョブ) 160
 フラグメント
 単純なフラグメント、作成 98
 ネストされたフラグメント、作成 99
 変更 100
 プログラム管理機能 157
 プロパティ 71, 125
 関連付け 72
 関連付けの削除 74
 関連付けられた値の変更 74
 定義 71
 定義の変更 75
 デフォルト値 72
 「プロパティ (Property)」ドロップダウン・リスト
 「数値プロパティ編集機能 (Numeric Property Editor)」ウィンドウで使用 74
 プロパティ、関連付け 39
 プロパティ値 74
 評価 81
 プロパティ値の評価 81
 プロパティ定義
 レポート 123
 プロパティ定義の変更 75
 プロパティの関連付け 72
 プロパティの検索 55

- プロパティのテーブル表示 143
- プロパティのデフォルト値 72
- プロパティの変更 74
- プロパティ編集機能ウィンドウ 73
- プロパティ・タイプ
 - 数値 71
 - ストリング 71
 - リスト 72
- プロパティ・タイプとしての数値 71
- プロパティ・タイプとしてのストリング 71
- プロパティ・タイプとしてのリスト 72
- ヘルプ URL 137
- 「ヘルプ URL (Help URL)」表示プロパティ 135, 141
- 「ポップアップ数の値 (Popup-Qty Values)」表示プロパティ 137

[マ行]

- マルチパス・ルール実行 95
- メッセージ・アクション
 - 作成 103
 - 「メッセージ・アクション (Message Action)」の定義 103
 - メッセージ・アクションの作成 103
 - 文字
 - モデルで無効 19
- モデル
 - オプション・クラスのコピー 38
 - オプション・クラスへの関連付け 48
 - 開始日 28
 - 価格の設定 139
 - 組み込み 33
 - 子の削除 30
 - コピー 32
 - 削除 30
 - 作成 28
 - 終了日 28
 - すべてコンパイル 64
 - 製品の割り当て 31
 - 変更 29
 - 無効な文字 19
 - モデル参照のコピー 32
 - 有効日 28
- モデルのインポート 115
- モデルの子の削除 30
- モデルの削除 30
- モデルの作成 28
- モデルの変更 29
- モデルへのサブモデルの組み込み 57
- モデル・グループ
 - 子の削除 26
 - コピー 27
 - 作成 25
 - 変更 25

- モデル・グループ (続き)
 - モデルのコピー 32
- モデル・グループのインポート 115
- モデル・グループのコピー 27
- モデル・グループの削除 26

[ヤ行]

- ユーザー
 - 検索 11
 - 削除 9
 - 作成 5
 - 変更 7
 - 優先ロケールの設定 5
- ユーザー機能 5
- 「ユーザー入力値許容値 (User Entered Value Allowed Values)」表示プロパティ 140
- 「ユーザー入力値接頭辞 (User Entered Value Prefix)」表示プロパティ 140
- 「ユーザー入力値接尾辞 (User Entered Value Postfix)」表示プロパティ 140
- 「ユーザー入力値タイプ (User Entered Value Type)」表示プロパティ 140
- ユーザーの検索 11
- ユーザーの削除 9
- 「ユーザーの詳細 (User Detail)」ページ 5
- ユーザー名 5
- 有効日
 - モデルのテストで使用 61
- 有効ロケール 153
- 優先順位
 - ルールの実行 94
- 優先ロケール 5

[ラ行]

- 「リード・タイム (Lead Time)」表示プロパティ 137
- リスト 85
 - 定義 87
 - 変更 87
- リスト定義
 - レポート 123
- リストの定義 87
- ルール
 - 移動 94
 - コピー 94
- ルール (Visual Modeler)
 - 実行シーケンス 91
 - ルールのアクション 103
- ルール定義
 - レポート 123

- ルール内でネストされたフラグメント 99
- ルールの移動 94
- ルールのコピー 94
- ルールの実行 91
 - 制御 95
 - テスト 95, 96
- ルールの実行順序 94
- ルールの実行のトレース 95, 96
- ルール・フラグメントの変更 100
- ロギング設定、構成 166
- 「ロケーション (Location)」ドロップダウン・リスト
 - 「数値プロパティ編集機能 (Numeric Property Editor)」ウィンドウで使用 74
- ロケール
 - 表示名の設定 153

[ワ行]

- ワークシート 77
 - インポート 79
 - エクスポート 78
 - 作成 77
- ワークシートのインポート 79
- ワークシートのエクスポート 78
- ワークシートの作成 77
- 割り当てアクション
 - 作成 105
 - 「割り当てアクション (Assignment Action)」の定義 103
 - 割り当てアクションの作成 105
 - 割り当てアクションのプロパティ 105

C

- CMGT_SYS_PROPERTIES テーブル 3
- CONFIG
 - REPEAT FIRING プロパティ 95
 - SUBMODEL NAME プロパティ 97
 - SUBMODEL RETURN プロパティ 57
- CronConfig データ・オブジェクト 155

E

- ERPAdministrator ユーザー・タイプ 5
- expand 関数
 - 構文 106

F

- foreach 98

I

ISO-3166 国または地域コード 153
ISO-639 言語コード 153

[特殊文字]

\$ モデルにおける表記 81

P

Password データ・フィールド 155

U

UI

ICON GRAPHIC プロパティ 145
ITEM IMAGE NAME プロパティ 145
PRICE プロパティ 130
PRICING SKU プロパティ 130
PRICING STYLE プロパティ 131
ROW SPAN プロパティ 132
SHOW ITEM IMAGES プロパティ 132, 145
UI コントロールの「クリア (Clear)」ボタン 149
UI: NUMBER OF COLUMNS 129
UI: OPTION CLASS VIEW 129
UI: POPUP-QTY ALLOWED VALUES 130
UI: PRODUCT DESCRIPTION プロパティ 131
UI: PRODUCT ID プロパティ 131
UI: PRODUCT NAME プロパティ 131
UI: SUPPRESS NAME DISPLAY 132
UI: SUPPRESS NONE SELECTION 132
UI: SUPPRESS UEV NONE VALUE 132
UI: UEV ALLOWED VALUES 133
UI: UEV ASSIGNMENT PROPERTY 133
UI: UEV POSTFIX 134
UI: UEV PREFIX 134
URL システム管理 165

V

Visual Modeler

アクセス 23
タブ表示のユーザー・インターフェース 136
ツールバー 19

Visual Modeler のルール

定義 89
添付解除 93
添付済みルール、表示 92
ルールの削除 93

特記事項

本書は米国 IBM が提供する製品およびサービスについて作成したものです。

本書に記載の製品、サービス、または機能が日本においては提供されていない場合があります。日本で利用可能な製品、サービス、および機能については、日本 IBM の営業担当員にお尋ねください。本書で IBM 製品、プログラム、またはサービスに言及していても、その IBM 製品、プログラム、またはサービスのみが使用可能であることを意味するものではありません。これらに代えて、IBM の知的所有権を侵害することのない、機能的に同等の製品、プログラム、またはサービスを使用することができます。ただし、IBM 以外の製品とプログラムの操作またはサービスの評価および検証は、お客様の責任で行っていただきます。

IBM は、本書に記載されている内容に関して特許権 (特許出願中のものを含む) を保有している場合があります。本書の提供は、お客様にこれらの特許権について実施権を許諾することを意味するものではありません。実施権についてのお問い合わせは、書面にて下記宛先にお送りください。

〒242-8502

神奈川県大和市下鶴間1623番14号

日本アイ・ビー・エム株式会社

法務・知的財産

知的財産権ライセンス渉外

以下の保証は、国または地域の法律に沿わない場合は、適用されません。 IBM およびその直接または間接の子会社は、本書を特定物として現存するままの状態を提供し、商品性の保証、特定目的適合性の保証および法律上の瑕疵担保責任を含むすべての明示もしくは黙示の保証責任を負わないものとします。国または地域によっては、法律の強行規定により、保証責任の制限が禁じられる場合、強行規定の制限を受けるものとします。

この情報には、技術的に不適切な記述や誤植を含む場合があります。本書は定期的に見直され、必要な変更は本書の次版に組み込まれます。IBM は予告なしに、随時、この文書に記載されている製品またはプログラムに対して、改良または変更を行うことがあります。

本書において IBM 以外の Web サイトに言及している場合がありますが、便宜のため記載しただけであり、決してそれらの Web サイトを推奨するものではありません。それらの Web サイトにある資料は、この IBM 製品の資料の一部ではありません。それらの Web サイトは、お客様の責任でご使用ください。

IBM は、お客様が提供するいかなる情報も、お客様に対してなんら義務も負うことのない、自ら適切と信ずる方法で、使用もしくは配布することができるものとします。

本プログラムのライセンス保持者で、(i) 独自に作成したプログラムとその他のプログラム (本プログラムを含む) との間での情報交換、および (ii) 交換された情報の相互利用を可能にすることを目的として、本プログラムに関する情報を必要とする方は、下記に連絡してください。

IBM Corporation

J46A/G4

555 Bailey Avenue

San Jose, CA 95141-1003

U.S.A.

本プログラムに関する上記の情報は、適切な使用条件の下で使用することができませんが、有償の場合もあります。

本書で説明されているライセンス・プログラムまたはその他のライセンス資料は、**IBM** 所定のプログラム契約の契約条項、**IBM** プログラムのご使用条件、またはそれと同等の条項に基づいて、**IBM** より提供されます。

この文書に含まれるいかなるパフォーマンス・データも、管理環境下で決定されたものです。そのため、他の操作環境で得られた結果は、異なる可能性があります。一部の測定が、開発レベルのシステムで行われた可能性がありますが、その測定値が、一般に利用可能なシステムのもと同じである保証はありません。さらに、一部の測定値が、推定値である可能性があります。実際の結果は、異なる可能性があります。お客様は、お客様の特定の環境に適したデータを確かめる必要があります。

IBM 以外の製品に関する情報は、その製品の供給者、出版物、もしくはその他の公に利用可能なソースから入手したものです。**IBM** は、それらの製品のテストは行っておりません。したがって、他社製品に関する実行性、互換性、またはその他の要求については確認できません。**IBM** 以外の製品の性能に関する質問は、それらの製品の供給者にお願いします。

IBM の将来の方向または意向に関する記述については、予告なしに変更または撤回される場合があります、単に目標を示しているものです。

表示されている **IBM** の価格は **IBM** が小売り価格として提示しているもので、現行価格であり、通知なしに変更されるものです。卸価格は、異なる場合があります。

本書はプランニング目的としてのみ記述されています。記述内容は製品が使用可能になる前に変更になる場合があります。

本書には、日常の業務処理で用いられるデータや報告書の例が含まれています。より具体性を与えるために、それらの例には、個人、企業、ブランド、あるいは製品などの名前が含まれている場合があります。これらの名称はすべて架空のものであり、名称や住所が類似する企業が実在しているとしても、それは偶然にすぎません。

著作権使用許諾:

本書には、様々なオペレーティング・プラットフォームでのプログラミング手法を例示するサンプル・アプリケーション・プログラムがソース言語で掲載されています。お客様は、サンプル・プログラムが書かれているオペレーティング・プラットフォームのアプリケーション・プログラミング・インターフェースに準拠したアプリケーション・プログラムの開発、使用、販売、配布を目的として、いかなる形式においても、IBM に対価を支払うことなくこれを複製し、改変し、配布することができます。このサンプル・プログラムは、あらゆる条件下における完全なテストを経ていません。従って IBM は、これらのサンプル・プログラムについて信頼性、利便性もしくは機能性があることをほのめかしたり、保証することはできません。これらのサンプル・プログラムは特定物として現存するままの状態を提供されるものであり、いかなる保証も提供されません。IBM は、お客様の当該サンプル・プログラムの使用から生ずるいかなる損害に対しても一切の責任を負いません。

それぞれの複製物、サンプル・プログラムのいかなる部分、またはすべての派生的創作物にも、次のように、著作権表示を入れていただく必要があります。

© IBM 2011。このコードの一部は、IBM Corp. のサンプル・プログラムから取られています。 © Copyright IBM Corp. 2011。

この情報をソフトコピーでご覧になっている場合は、写真やカラーの図表は表示されない場合があります。

商標

IBM、IBM ロゴおよび ibm.com は、世界の多くの国で登録された International Business Machines Corp. の商標です。他の製品名およびサービス名等は、それぞれ IBM または各社の商標である場合があります。現時点での IBM の商標リストについては、<http://www.ibm.com/legal/copytrade.shtml> をご覧ください。

Adobe、Adobe ロゴ、PostScript、PostScript ロゴは、Adobe Systems Incorporated の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

IT Infrastructure Library は英国 Office of Government Commerce の一部である the Central Computer and Telecommunications Agency の登録商標です。

Intel、Intel ロゴ、Intel Inside、Intel Inside ロゴ、Intel Centrino、Intel Centrino ロゴ、Celeron、Intel Xeon、Intel SpeedStep、Itanium、Pentium は、Intel Corporation または子会社の米国およびその他の国における商標または登録商標です。

Linux は、Linus Torvalds の米国およびその他の国における商標です。

Microsoft、Windows、Windows NT および Windows ロゴは、Microsoft Corporation の米国およびその他の国における商標です。

ITIL は英国 Office of Government Commerce の登録商標および共同体登録商標であって、米国特許商標庁にて登録されています。

UNIX は The Open Group の米国およびその他の国における登録商標です。

Java およびすべての Java 関連の商標およびロゴは Oracle やその関連会社の米国およびその他の国における商標または登録商標です。

Cell Broadband Engine, Cell/B.E は、米国およびその他の国における Sony Computer Entertainment, Inc. の商標であり、同社の許諾を受けて使用しています。

Linear Tape-Open, LTO, LTO ロゴ、Ultrium および Ultrium ロゴは、米国およびその他の国における HP、IBM Corp. および Quantum の商標です。

Connect Control Center[®]、Connect:Direct[®]、Connect:Enterprise、Gentran[®]、Gentran:Basic[®]、Gentran:Control[®]、Gentran:Director[®]、Gentran:Plus[®]、Gentran:Realtime[®]、Gentran:Server[®]、Gentran:Viewpoint[®]、Sterling Commerce[™]、Sterling Information Broker[®]、および Sterling Integrator[®] は、Sterling Commerce, Inc.、IBM Company の商標です。



Printed in Japan