

## XupperII 体験版評価ガイド

JBCC株式会社  
2015年7月

### 1. はじめに

この資料は、XupperII 体験版をご評価いただく方のために、体験版のインストールから、評価開始までの作業を支援する目的で作成しております。XupperII を初めて使用する場合でも、この資料をお読みいただくことにより、評価使用に必要な資料の入手方法や、評価開始までの手順をご理解いただけます。

### 2. インストール

XupperII 体験版は、セットアッププログラムを実行していただき、画面の指示に従うだけで、簡単にインストールすることができます。

※XupperII 体験版をインストールされる前に、『Readme.txt』で下記の項目をご確認ください。

『Readme.txt』は、ダウンロードファイルを解凍したフォルダ (XupperII x.x.x.x Trial) 内にあります。

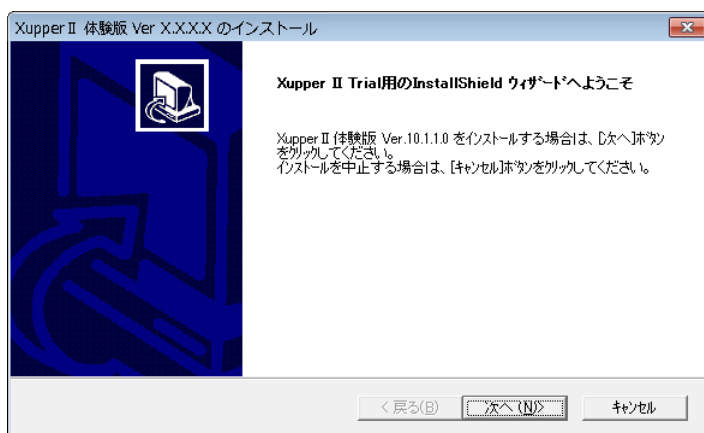
- XupperII 体験版のシステム要件について
- XupperII 体験版で使用するオンラインマニュアル、チュートリアルの実行に必要なファイルについて
- XupperII 体験版でシステムの保管・復元の実行に必要なファイルについて
- 体験版の制限について

XupperII 体験版のインストール後に『Readme.txt』をご覧になる場合は、[スタート]メニューの XupperII プログラムグループ内の[はじめにお読みください]で表示できます。

#### 【インストール】

#### 注意！

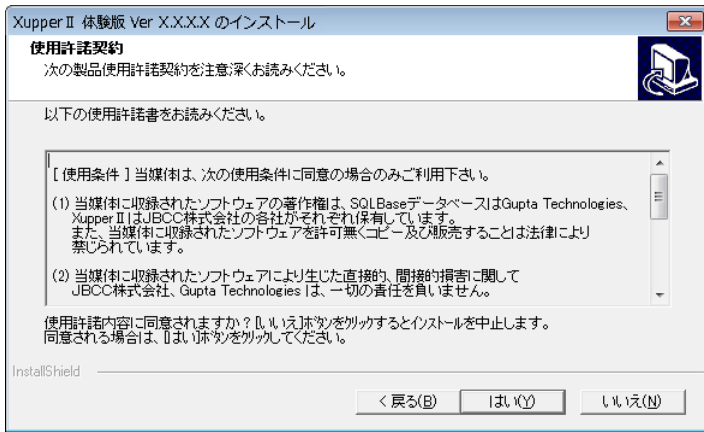
- ・インストール作業は、管理者アカウントで行って下さい。



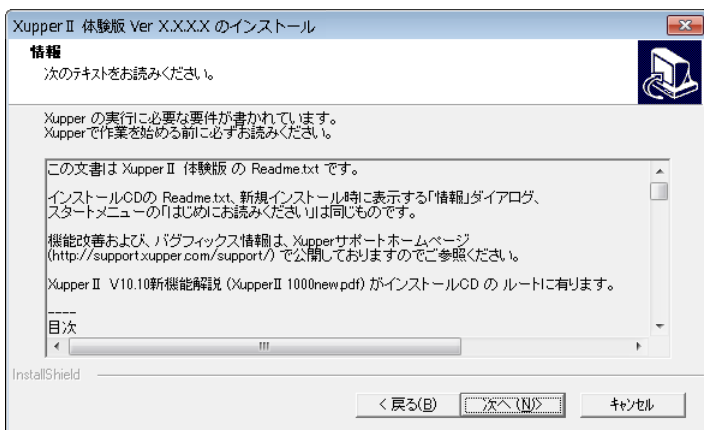
- ①ダウンロードファイルを解凍したフォルダ (XupperII x.x.x.x (XupperII のバージョンです) Trial) の Setup.exe を実行します。セットアップ CD-ROM の場合は、XupperII 体験版インストール CD の Setup.exe を実行します。XupperII 用の InstallShield が起動します。[次へ]ボタンをクリックします。

※CD-ROM を挿入すると「XupperII ご紹介ページ」が表示される場合があります。このページは簡単な製品紹介です。XupperII の位置づけやその効果をご覧いただけます。

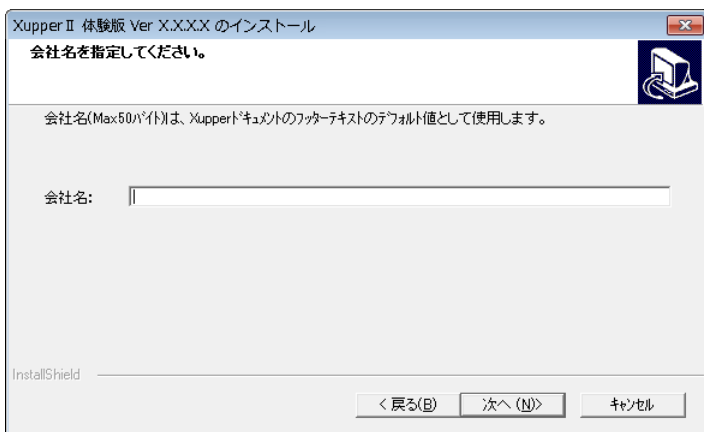
※Windows Vista 以降で実行する場合は、ユーザーアカウント制御が、実行確認を表示することがあります。許可を選択してください。ログオンユーザーが管理者で無い場合は、管理者アカウントのパスワードを入力して、OK ボタンを押してください。



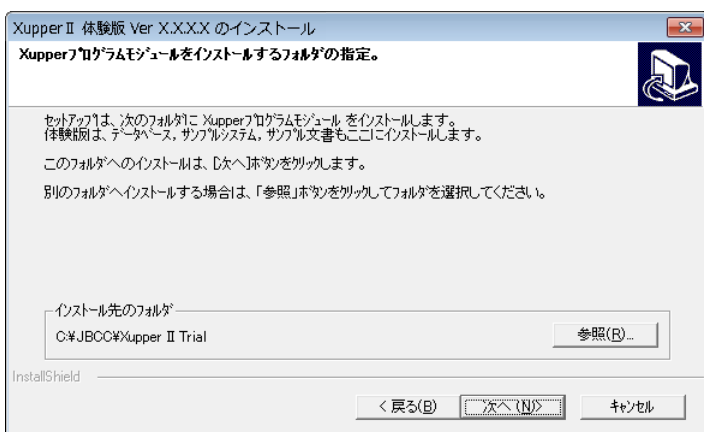
②使用許諾契約書が表示されますので確認してください。  
確認後、[はい]ボタンをクリックします。



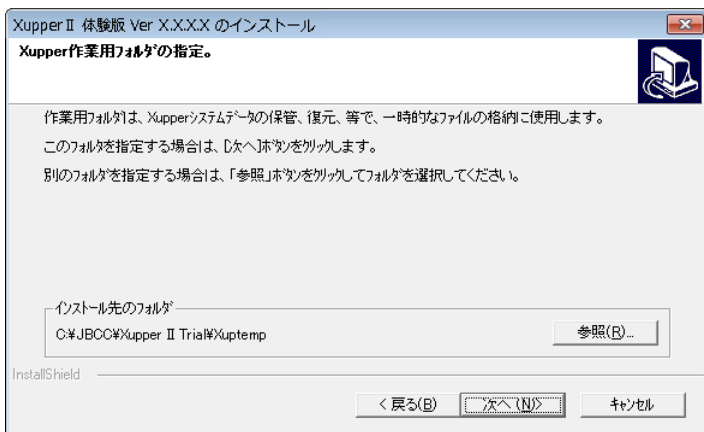
③インストール上の注意点が表示されます。  
内容を確認後[次へ]ボタンをクリックします。



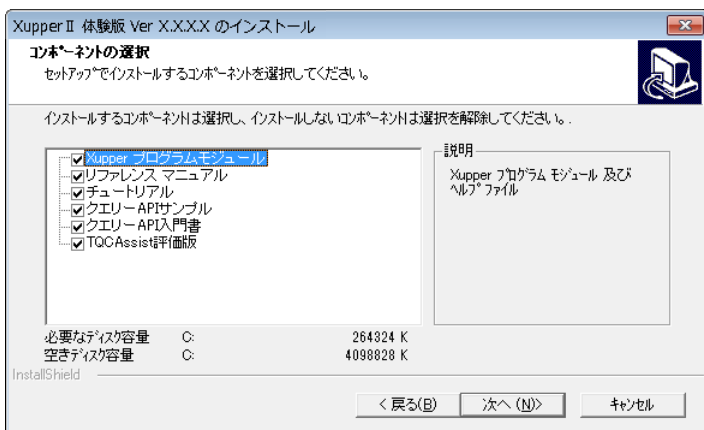
④[会社名]を入力します。  
この会社名は、管理用データベース作成時に設定する会社名の初期値になります。  
※管理用データベースの会社名は、システムデータベース作成時の[フッターテキスト]の初期値になり、システムのフッターテキストは Xupper ドキュメントに出力されます。  
[次へ]ボタンをクリックします。



⑤Xupper プログラムモジュールをインストールするフォルダを指定する画面が表示されます。  
インストールするフォルダを変更する場合は、[参照]ボタンをクリックして変更します。  
デフォルトのフォルダでよければ、[次へ]ボタンをクリックします。



⑥続いて、Xupper 作業用フォルダを指定する画面が表示されます。  
[次へ]ボタンをクリックします。

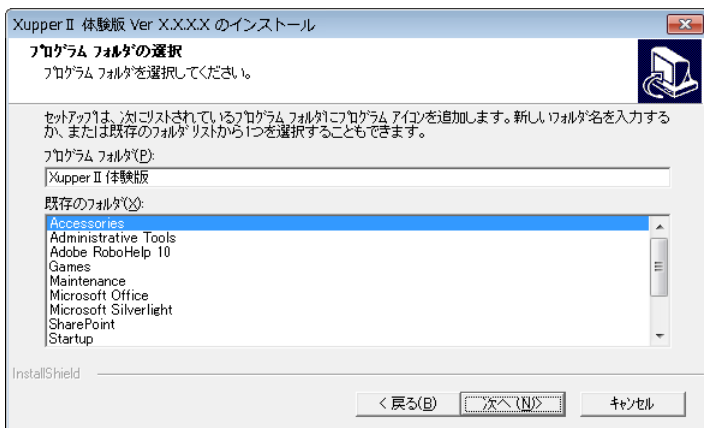


⑦コンポーネントを選択する画面が表示されます。  
すべてのコンポーネントをインストールすることをお勧めします。

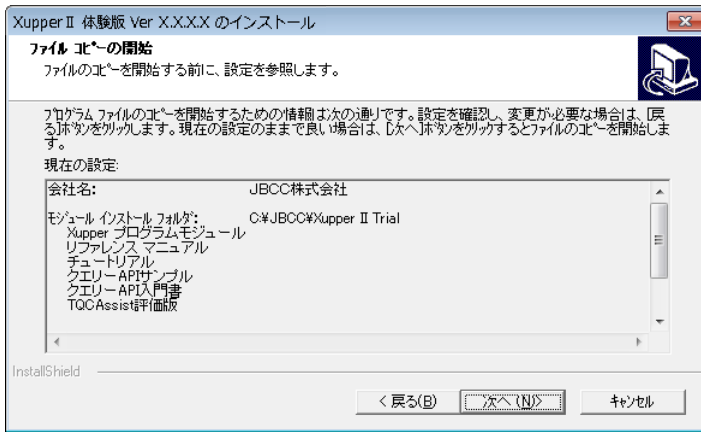
- ・Xupperプログラムモジュール・・・必須
- ・リファレンスマニュアル・・・XupperIIのマニュアルです。
- ・チュートリアル・・・Xupperを使用しての開発方法および操作方法の概要をなるべく短時間で習得するための自習形式のマニュアルです。
- ・クエリーAPIサンプル・・・Xupperのリポジトリ情報を取り出すAPI(クエリーAPI)を使用した、Excel VBAアプリケーションです。
- ・クエリーAPI入門書・・・クエリーAPIの基本的な使い方を習得するための自習形式のマニュアルです。
- ・クエリーAPI入門書の次のコンポーネントから・・・XupperIIのオプション製品です。

[次へ]ボタンをクリックします。

※チェックを外したものはインストールされませんが、再インストールを行い、セットアップタイプで「変更」を選択すると、いつでも追加インストールができます。

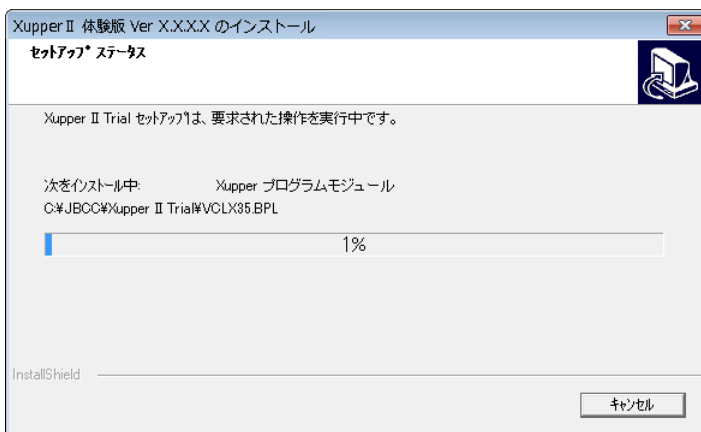


⑧プログラムフォルダを指定します。  
「XupperII 体験版」のまま、[次へ]ボタンをクリックします。

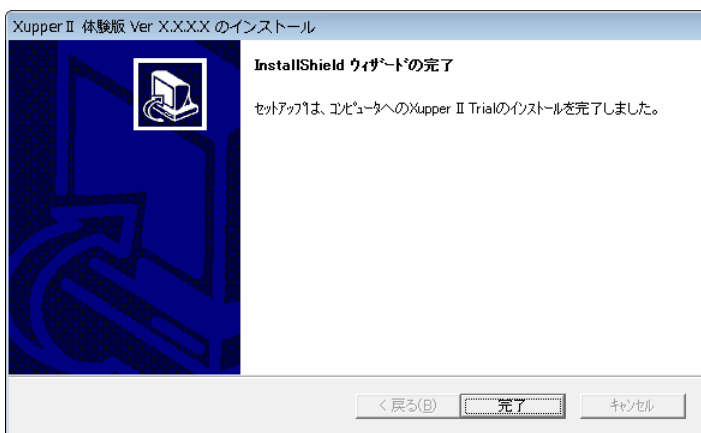


⑨ 今まで指定したインストール情報が表示されますので内容を確認します。  
表示内容が間違っている場合や、変更したい場合は[戻る]ボタンをクリックして前の画面で指定しなおしてください。

正しければ[次へ]ボタンをクリックします。



Xupper モジュールのインストールが始まります。



⑩ インストールを完了した旨が表示されたら、[完了]ボタンをクリックします。

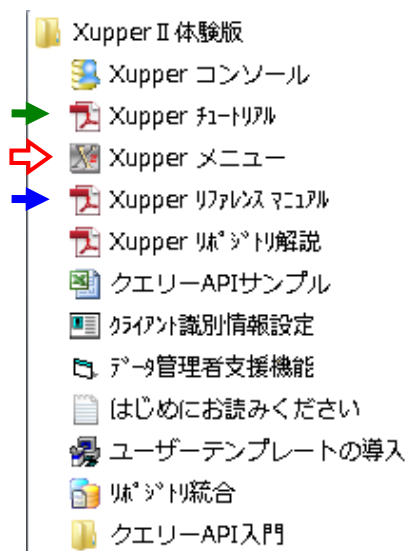


⑪ [スタート]メニューに XupperII プログラム (XupperII 体験版) が追加されます。

### 3. 体験版の構成

XupperII 体験版には、ご評価いただくための資料として、プログラムと解説書がいくつか含まれております。ここでは、XupperII を初めてお使いいただく方を前提として、最低限知っていただきたい内容について説明いたします。

#### (1) Xupper メニュー



XupperII を使用して分析や設計を行う際は、通常この『Xupper メニュー』プログラムを起動します。評価使用の対象もこのプログラムが中心になり、ビジネスフロー図、ユーザーインターフェース設計等はこの『Xupper メニュー』より起動して使用します。

体験版には、管理用データベース『TRIALADM』とその配下に『販売管理システム(体験版)』がバンドルされており、

ユーザーID : XUPPER

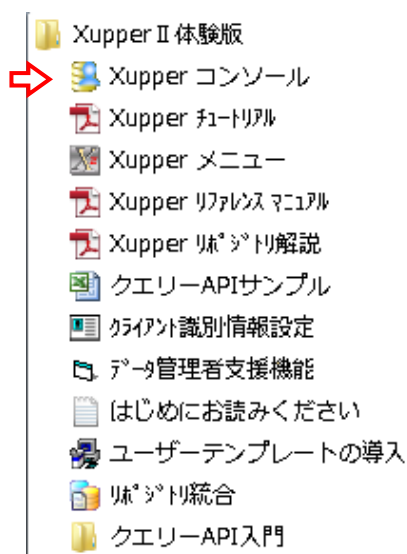
パスワード : XUPPER

で接続できます。『販売管理システム(体験版)』には、ビジネスフロー図や画面設計等、一通りのデータが既に登録してありますので、各機能を起動して、成果物のイメージを理解していただけます。操作の詳細に関しては、必要に応じて『Xupper リファレンスマニュアル』、または XupperII ヘルプを参照してください。

また、XupperII を初めてお使いになる方やそれに近い方は、『Xupper チュートリアル』を最初にお読みいただき、説明に従って使用していただくのが、XupperII について最も効率よく自習していただく方法です。『Xupper チュートリアル』をお読みいただくことにより、XupperII の操作とあわせてコンポーネント間の関係や、システム開発に関する基本的な考え方をご理解いただけます。

ただし、『Xupper チュートリアル』は XupperII の製品版を前提として作成しておりますので、体験版をお使いになる場合は、以下の点にご注意ください。

#### (2) Xupper コンソール



XupperII では、設計情報を『システム』という単位で管理しています。この『システム』の作成や削除、保管(バックアップ)、復元(リストア)などを行うためのプログラムが『Xupper コンソール』です。

※製品版では、システムを管理するグループとなる『管理用データベース』を作成することもできますが、体験版では管理用データベースは作成できません。体験版の管理用データベース『TRIALADM』をご使用ください。

体験版におけるデータの構成は、図 1 のようになっております。緑色の部分は体験版のセットアップと同時に導入され、使用可能な状態になります。ピンクの部分は、お客様の追加可能なデータで、追加する方法としては、新規に作成する方法と、添付の販売管理システムをコピーする方法があり、いずれも『Xupper コンソール』で行います。

業務フロー図やユーザーインターフェース、ディクショナリ内のフィールド(データ項目)等は、販売管理システム等のシステム単位に、それぞれ無制限に登録することができます。



図 1 XupperII 体験版におけるデータの構成

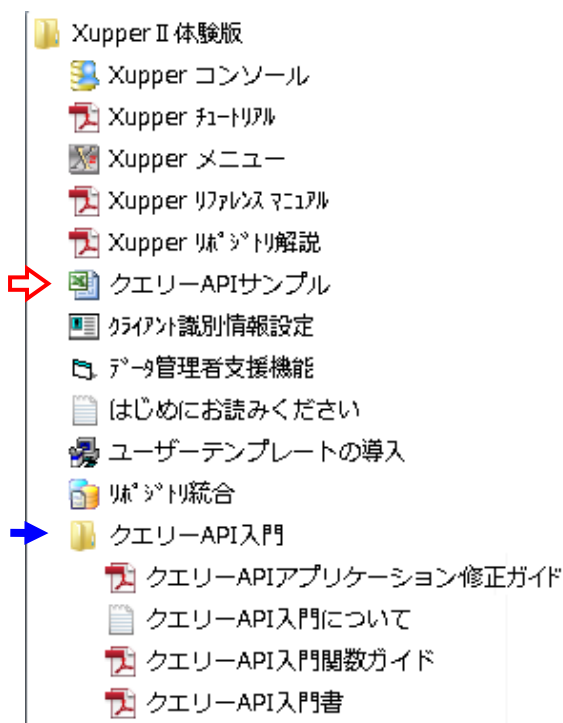
### (3)リポジット統合

- 📁 Xupper II 体験版
  - 📄 Xupper コンソール
  - 📄 Xupper フォトリアル
  - 📄 Xupper メニュー
  - 📄 Xupper リファレンス マニュアル
  - 📄 Xupper リポジット解説
  - 📄 クエリーAPIサンプル
  - 📄 クライアント識別情報設定
  - 📄 データ管理者支援機能
  - 📄 はじめにお読みください
  - 📄 ユーザーテンプレートの導入
  - ➡ 📄 リポジット統合
  - 📄 クエリーAPI入門

2つのシステムの設計情報を1つに統合するためのプログラムです。分散開発した結果の統合や、異なるシステム間で設計情報の一部をコピーする際に有効です。

図 1 の構成で言うと、“販売管理システム(体験版)”と“任意に追加したシステム1”など、任意のシステム間で、業務フロー図、ユーザーインターフェース、ディクショナリ等々、設計情報の一部あるいは全てをコピーすることができます。

#### (4)クエリーAPI サンプル



クエリーAPIを使用したサンプルプログラム集が『クエリーAPI サンプル』➡️です。このサンプルは全て Excel VBA を使用して作成しております。

『クエリーAPI サンプル』には、XupperII で定義したシステムの情報を Excel シートに出力するプログラムの他、システム間の差分を検査するプログラムが含まれています。

『クエリーAPI 入門』➡️を開くと、『クエリーAPI アプリケーション修正ガイド』、『クエリーAPI 入門について』、『クエリーAPI 入門関数ガイド』、および『クエリーAPI 入門書』の各文書を参照できます。

『クエリーAPI アプリケーション修正ガイド』は、XupperII のアップグレードに伴って、お客様が作成したユーザーアプリケーションの変更が必要になる場合の修正方法を解説したもので、評価使用の段階ではあまり必要ありません。

『クエリーAPI 入門関数ガイド』は『クエリーAPI 入門書』で使用している関数について解説しております。クエリーAPIを自習される場合はこの資料をお読みください。

『クエリーAPI 入門書』はユーザーアプリケーションを開発するための自習書となっております。クエリーAPI を使用して独自の

ブリッジや特殊なドキュメントの作成等を検討しているお客様は、この資料をお読みいただくことで、クエリーAPI について理解することができます。

※『クエリーAPI 入門書』を使用して自習される場合は、『クエリーAPI 入門について』で下記の項目をご確認ください。

- システム要件について
- スタートメニューのショートカットの構成について
- フォルダ及び、ファイル構成について
- 変更内容について

(5) その他

- 📁 Xupper II 体験版
  - 📄 Xupper コンソール
  - 📄 Xupper フォトリール
  - 📄 Xupper メニュー
  - 📄 Xupper リアルタイムマニュアル
  - ➡️ 📄 Xupper リポジトリ解説
  - 📄 クエリーAPIサンプル
  - ➡️ 📄 クライアント識別情報設定
  - ➡️ 📄 データ管理者支援機能
  - ➡️ 📄 はじめにお読みください
  - ➡️ 📄 ユーザーテンプレートの導入
  - 📄 リポジトリ統合
  - 📄 クエリーAPI入門

その他のプログラムや文書類は、一般的な評価使用では、それほど重要ではありませんので、まとめて簡単に説明します。

『Xupper リポジトリ解説』➡️ は、リポジトリの構造を説明したもので、『リポジトリ検索』や『クエリーAPI』を使用して、お客様独自にリポジトリのデータを参照する場合に参照していただく資料です。『リポジトリ検索』や『クエリーAPI』を使用して、リポジトリ内の情報を取得することを検討しているお客様には必須の資料となりますが、それ以外の用途では使用する必要はありません。

『クライアント識別情報設定』➡️ は、XupperII をクライアント/サーバー環境で使用する際に、クライアント毎にユニークな識別情報を設定するプログラムです。体験版はスタンドアロン環境ですので必要ありませんが、インストールしたクライアントで、初めて「Xupper コンソール」、「Xupper メニュー」、「システム差分検査」、「データ管理者支援機能」、または「リポジトリ統合」を実行したとき、「クライアント識別情報の変更」ダイアログが表示されます。(下図参照)

『データ管理者支援機能』➡️ は、特定の規則に従ってフィールド名を付与して管理する作業を支援するプログラムです。

『はじめにお読みください』➡️ は、この資料の先頭でも触れましたが、体験版の導入後に『Reademe.txt』を開くメニューとなります。

『ユーザーテンプレートの導入』➡️ は、システムに定義する文書 (Word、Excel など) のテンプレートを導入するプログラムです。

**【クライアント識別情報の設定について】**

クライアント識別情報は、XupperII をクライアント/サーバー形態で使用する場合に、クライアントを一意に認識するために設定する情報です。

体験版はスタンドアロン形態ですが、クライアント識別情報を設定するダイアログは表示されます。

「部署名」に任意の値を入力していただき、「ステーション・アドレス」と「ユーザー名」はデフォルトのまま、[OK]ボタンをクリックしてください。

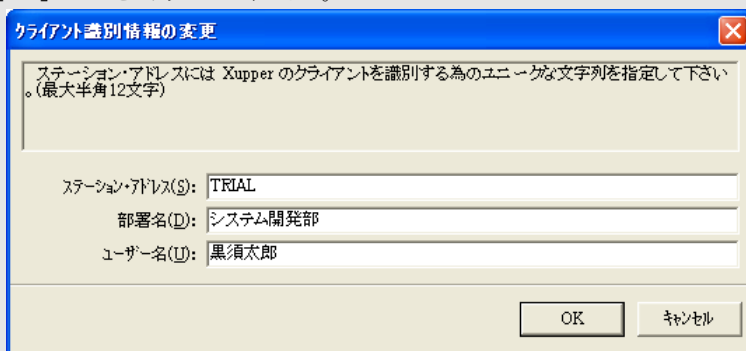


図 2 クライアント識別情報の変更



## 4. サンプルシステム

サンプルシステムは、紹介セミナー等で XupperII のデモに使用しているデータで、XupperII 全体にわたって、参考となる情報を登録しております。ここでは、サンプルシステムを使用して、XupperII における概念的なデータの構成と、簡単な操作をいくつかご紹介いたします。

### (1) 接続

スタートメニューより[Xupper メニュー]を実行した後、Xupper メニューの[接続]ボタンをクリックして、システムに接続します。

※Xupper メニュー起動時に「クライアント識別情報の作成」ダイアログが表示されたら、前ページの【クライアント識別情報の設定について】を参考に、情報を設定します。

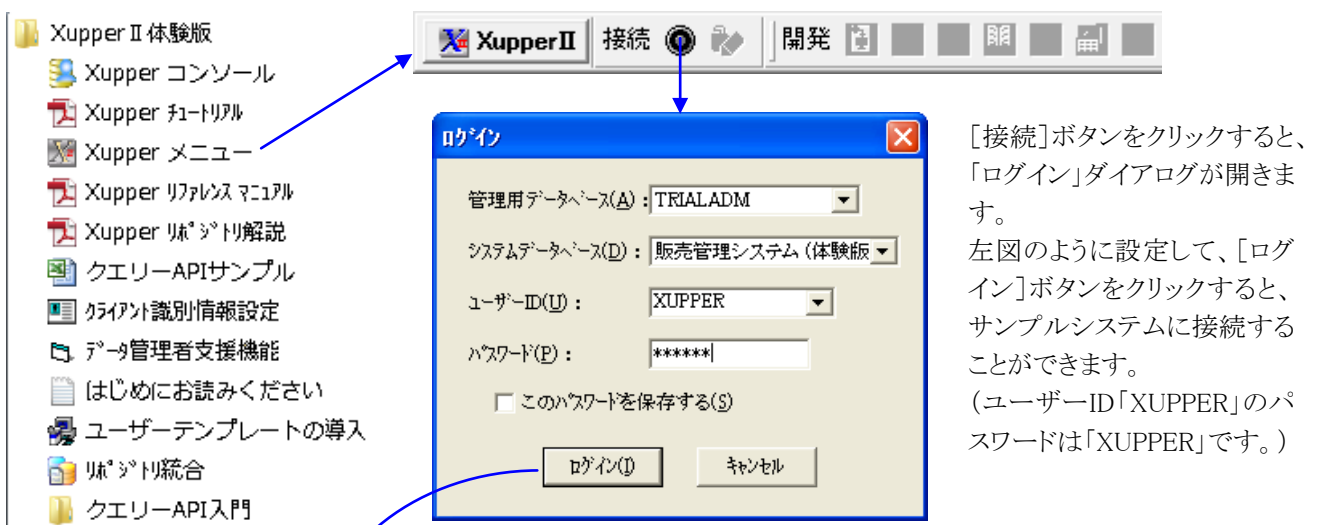
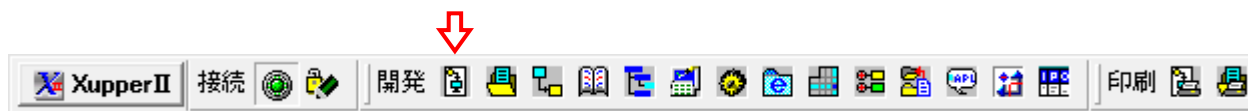


図 3 サンプルシステムにログインする際の設定



図 4 ログイン後の Xupper メニュー

### (2) ビジネスフロー図



#### ■ ビジネスフロー図の起動

Xupper メニューより、ビジネスフロー図の起動用のアイコンをクリックすると、ビジネスフロー図が起動できます。

#### ■ ビジネスフロー図のデータ構成

ビジネスフロー図に関するデータは、図5のように、ビジネスフロー階層と、階層ごとに作成するフローページで構成されます。階層の数やレベルの数には制限はなく、階層ごとのページ数にも制限はありません。逆に、フローページを作成しない階層があってもデータ上は問題ありません。

最上位にあるシステムレベルのビジネスフロー階層は、システムを作成すると自動的に作成され、それ以外の階層はすべて、必要に応じてお客様が作成します。この時、ビジネスフロー階層の名称は、システム内で重複は許されません。

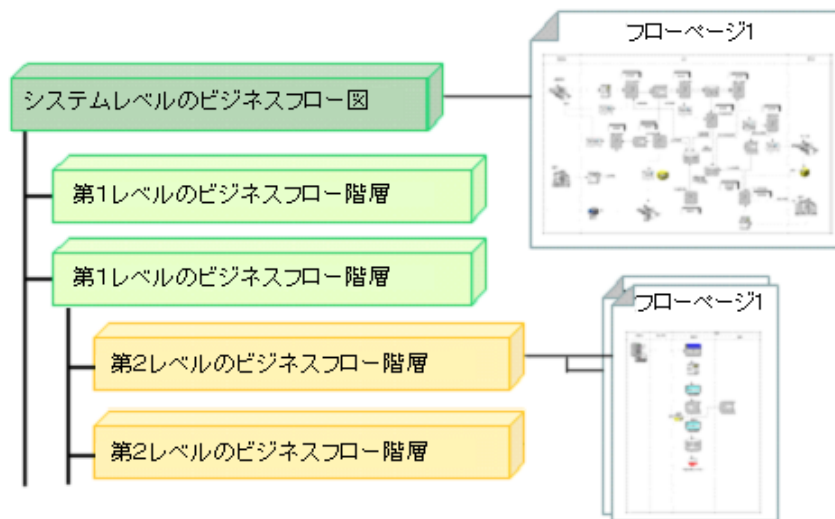


図 5 ビジネスフロー図に関するデータの構成

ビジネスフローページは全てお客様が作成します。また、ビジネスフローページでフロー図の作成に使用するツールは図 6 のとおり 12 種類あり、ツールごとにビットマップをいくつか用意していますので、そのビットマップを使用して、プロセスやデータ等の定義を行います。

図 6 の右側の列(ビジネスルールからユーザービューまで)は、業務分析が終了してシステム設計に進む際に、重要な入力情報となります。すなわち、ビジネスフロー図の中のプロセスに対してユーザーインターフェース等の設計を行う、あるいはビジネスフロー図の中のデータに対してさらに詳細な分析を行う等々の作業により、システム設計が進行することになります。

一方で、図 6 の左側の列にあるツールは、業務分析を行って改善点を盛り込んだ業務フロー図を作成した時、各担当者が共通の理解を得られるように正確に表現するために重要な働きをしますが、情報システムの設計作業に対して強く影響するものにはなりません。

<p><b>ユーザーツール</b> ビジネスフロー図を利用部門の担当者にも分かりやすく表現するためのツールです。お客様が任意に追加することができます。体験版システムUIは、イベントから建物まで、23種類のユーザーツールが用意されています。 ・イベント、メモ、電話、ファックスなど</p>	<p><b>ビジネスルール</b> ビジネスフロー図を補足する資料となります。ビジネスフロー図だけのためのツールではありませんが、業務遂行上の重要なルールは、ビジネスフロー図の作成時に記述します。</p>
<p><b>テキスト</b> ビジネスフロー図の中に記述する任意のテキストです。</p>	<p><b>プロセス</b> 業務上のプロセスを表します。以下の5種類があります。 ・帳票出力系プロセス ・画面入力系プロセス ・画面紹介系プロセス ・タッチ更新系プロセス ・人間作業系プロセス</p>
<p><b>コメント</b> ビジネスフロー図の中に記述する吹き出し付きのテキストです。</p>	<p><b>データ</b> 業務に関係するデータを表します。以下の2種類があります。 ・リソース系データ ・イベント系データ</p>
<p><b>イメージ</b> イメージファイルを張り付けるためのツールです。以下の2種類のファイルを使用できます。 ・ビットマップ ・メタファイル</p>	<p><b>ビジネスフロー図</b> 下の階層のビジネスフロー図を表します。通常、概要レベルのフロー図に使用します。</p>
<p><b>コネクタ</b> フロー図同士を接続するツールで、以下の2種類があります。 ・ソースコネクタ ・ターゲットコネクタ</p>	<p><b>ユーザービュー</b> データを参照、編集、あるいは入力するためのユーザーインターフェースが存在することを表します。この内容に基づいて、画面や帳票、データなどの設計を進めます。</p>
<p><b>図形</b> 検討する必要がある範囲の指定や、重要な部分の強調などに使用するツールです。 ・直線 ・四角形 ・角丸四角形 ・楕円</p>	
<p><b>フロー線</b> フローオブジェクト同士を結ぶ線です。以下の2種類があり、それぞれについて、点線と実線があります。また、矢印の向きは、片方と両方向が設定できます。 ・直交線 ・自由線</p>	

図 6 ビジネスフロー図の作成に使用するツール

ビジネスフロー図を作成する際には、一連の業務の中で、どのようなシステム化可能なプロセスが存在するか、どのように変更するとシステム化が可能となるのか、またどんなデータが発生しているのかなどを捉えることが、重要なポイントとなります。

次の操作を行ってサンプルシステムのビジネスフロー図を開くと、このようなデータの関係を確認することができます。

ビジネスフロー図の画面で、ビジネスフロー階層図の『受注管理』を開き、次の階層にある『確定受注管理』のポップアップメニューから、[フローページ編集]を実行すると、図7にあるビジネスフローページのサンプルが開きます。

図7のコメントにあるように、フローページ内で、ビジネスルールやプロセス等のフローオブジェクトをダブルクリックすると、それぞれの詳細情報が開きます。

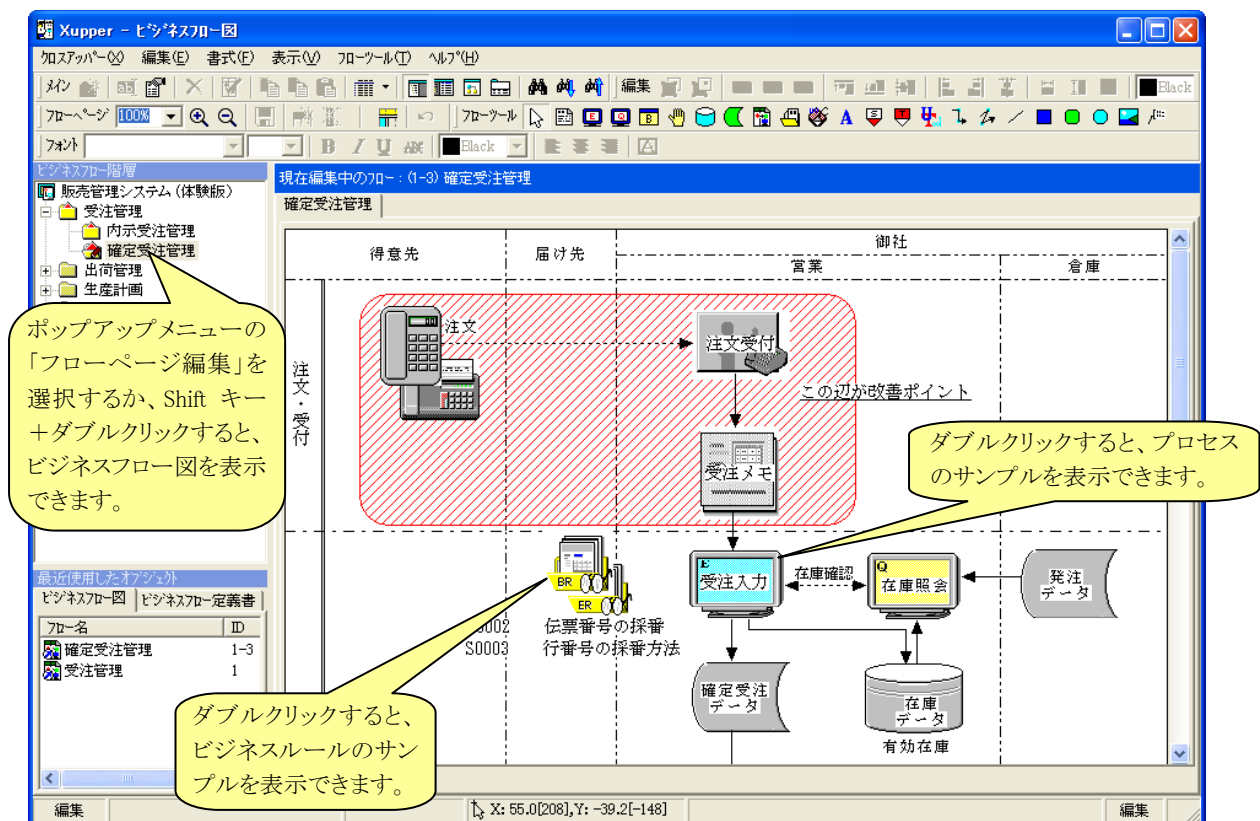


図7 ビジネスフロー図のサンプル

## ■ ビジネスフロー図に関する操作

### ● フローページの作成

- ・ フローページを作成していないフロー階層のポップアップメニューより「フローページ編集」を実行すると、新しいページを作成できます。
- ・ 開いているフローページの空白部分でポップアップメニューを表示し、「新規ページ」を実行すると、新しいページを追加できます。

### ● フローオブジェクトの追加

- ・ フローページに追加するツール(帳票出力系プロセス、画面入力系プロセス等)をツールバーより選択し、フローページ上のオブジェクトを追加したい位置でクリックすると、「帳票出力系プロセスの追加」等のダイアログが開きます。プロセス名を入力するか、[参照]ボタンをクリックして、既存のプロセスを選択して[OK]ボタンをクリックします。

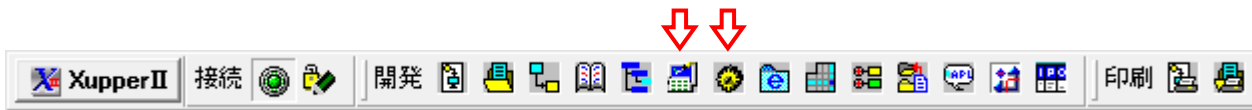
**●フロー線の追加**

- ・フロー線の始点となるオブジェクトをクリックすると、クリックしたオブジェクトの右下に●印が表示されます。この●印をクリック後、フロー線の終点となるオブジェクトをクリックすると、内部的な規則(※)に従って、自動的にフロー線が追加されます。  
整形が必要な場合は、フロー線の一部をドラッグ&ドロップして移動してください。  
※ 内部的な規則は、「Xupper メニュー」の「管理者」-「BFD フロールール編集」で設定します。  
規則が必要ない場合は、システムのオプションで「フロールールを無視する」も設定できます。



**●見出しの作成**

- ・フローページ上部(または左部)の見出し部分でポップアップメニューを表示し、「分割」を選びます。次に、分割の仕方により「同一レベル」または「下層レベル」を選び、最後に分割する数を選びます。分割により追加された線は、見出しの中でドラッグ&ドロップにより移動できます。

(3) ユーザーインターフェースの設計



■ ユーザーインターフェース設計の起動

Xupper メニューより、デバイス設計  または GUI フォーム設計  のアイコンをクリックすると、ユーザーインターフェース設計を行う画面を起動できます。CUI および HTML 用画面の設計は、『デバイス設計』で行い、GUI の設計は『GUI フォーム設計』で行います。

■ ユーザーインターフェース設計のデータ構成

ユーザーインターフェース設計に関するデータ構成は、図 8 のようになります。ビジネスフロー図で定義するプロセスのうち、『人間作業系プロセス』を除くプロセスに対して、ユーザーインターフェースの種類や数を問わず、自由に定義することができます。

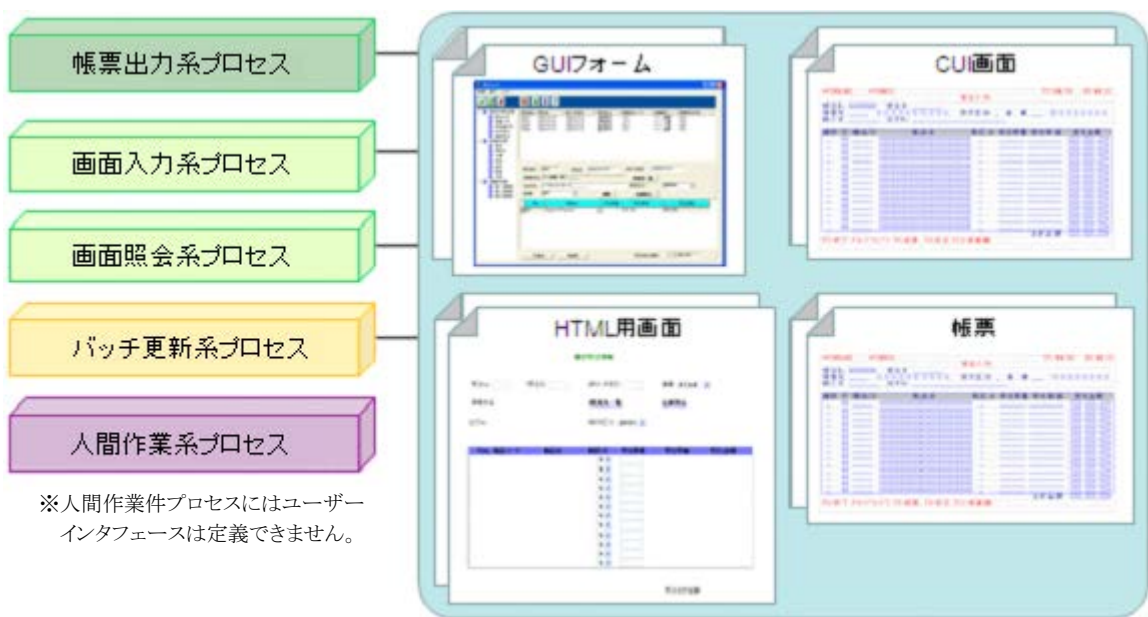


図 8 ユーザーインターフェース設計に関するデータの構成

すなわち、帳票出力系プロセスに GUI フォームや、HTML 用の画面等を設定することができますし、画面入力

系プロセスに帳票を設定することもできます。ただ、デバイスの名称は、システム内で重複することはできません。

ユーザーインターフェース上に設定したフィールドは、それぞれディクショナリ内のフィールドと関係しており、ディクショナリに登録していないフィールドをユーザーインターフェース設計で使用することはできません。

図 9 のように、デバイス設計の画面が開いた後、『1. プロセスフォルダの選択』、『2. プロセスの選択』、『3. デバイスの選択』を順に行うと、サンプルシステム内にあるユーザーインターフェースを開くことができ、このようなデータの関係を確認することができます。

ユーザーインターフェースが開いた後は、その中のフィールドをダブルクリックすると、詳細な設計情報が開き、ディクショナリとの関係も確認できます。

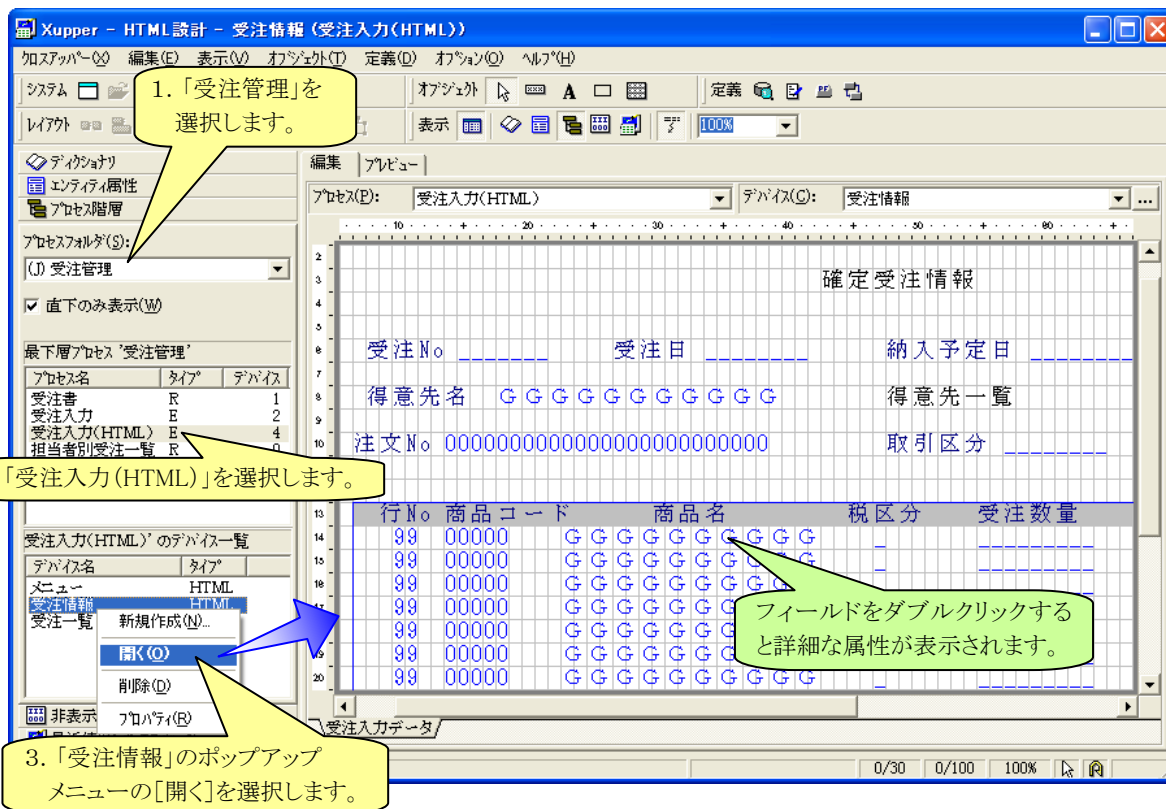


図 9 ユーザーインターフェース設計のサンプル

### ■ ユーザーインターフェース設計に関する操作

XupperII のユーザーインターフェース設計は、設計の対象によって設定する情報が異なることから、操作性の異なっている部分があります。特に GUI フォーム設計の操作性は、キャラクタインタフェースの画面や HTML 用の画面設計と大きく異なっており、また、HTML 用画面とキャラクタインタフェースの画面も、GUI フォーム設計ほどの違いはありませんが、部分的に異なっています。

そこで、お客様の混乱を避けるため、ユーザーインターフェース設計に関する操作性の説明は、キャラクタインタフェースの画面設計を中心に行います。この資料の目的が、全ての操作をご理解いただくことではなく、評価に必要な基本的な情報を提供することであるため、最もシンプルな操作性となっているキャラクタインタフェースに関する操作の説明を通じて、XupperII におけるユーザーインターフェース設計の仕組みをご理解いただければ充分だからです。

#### ● 既存のデバイスを開く

- デバイス設計の画面左のクイックパネルより「プロセス階層」を選択します。「プロセスフォルダ」にプロセスフォルダを選択します。プロセスフォルダにプロセスが存在する場合は、プロセスの一覧が表示されます。一覧内の「デバイス」欄は、プロセスに作成しているデバイスの数を表しますので、この値が1以上のプロセスをクリックします。デバイス一覧にデバイスが表示されます。ダブルクリックすると既存のデバイスを開くことができます。

### ● デバイスの作成

- ・ デバイス設計の画面左のクイックパネルより「プロセス階層」を選択します。「プロセスフォルダ」を使用して、プロセス一覧にデバイスを作成するプロセスを表示します。プロセスのポップアップメニューから「新規作成」を実行すると、「デバイスの作成」ダイアログが開きます。ダイアログの指示に従って操作すると、デバイスを作成できます。また、デバイスを作成するプロセスの他のデバイスが、デバイス設計に表示されている場合は、「クロスアップパー」メニューの「新規作成」によりデバイスを作成できます。

### ● エントリーフィールドの追加

- ・ 編集するデバイスを開いた状態で、画面左のクイックパネルより「ディクショナリ」を選択します。「ディクショナリ」パネルが開くと、左上に再表示ボタンがありますので、クリックしてフィールド一覧を表示します。次に、フィールド一覧より任意のフィールドをドラッグして、デバイスの編集領域内でドロップします。「エントリーの追加」ダイアログが開きますので、そのまま[OK]ボタンをクリックします。

### ● HTML の生成

- ・ 編集領域に HTML タイプのデバイスを表示している状態で、「クロスアップパー」メニューの「HTML 生成」を実行します。「HTML 生成」ダイアログが開きますので、そのまま[HTML 生成]ボタンをクリックします。

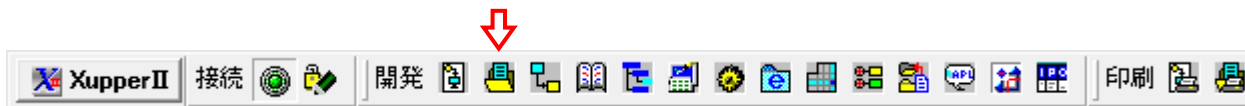
生成後、[ブラウザで表示]ボタンをクリックすると、生成結果を確認できます。

- ※ HTML 生成は、「配置階層」機能から一括して生成することも可能です。「配置階層」は「Xupper メニュー」の「ツール」-「配置階層」で起動します。

### ● プロトタイピング

- ・ プロトタイピングを行うデバイスを開き、「クロスアップパー」メニューの「プロトタイプ実行」を実行します。

## (4) ビジネスルール



### ■ ビジネスルールの起動

Xupper メニューより、ビジネスルールのアイコンをクリックして起動します。

### ■ ビジネスルールのデータ構成

ビジネスルールのデータ構成は図 10 のようになっております。ビジネスルールの分類は、基本的にお客様が作成しますが『未分類のビジネスルール』だけは、システムを作成すると自動的に追加されます。多くのビジネスルールを分類する作業は簡単ではありませんが、分類できないビジネスルールを『未分類のビジネスルール』に登録することにより、他の設計作業への影響を最小限に止めることができます。

分類の数や階層には制限はなく、一つの分類内に登録できるビジネスルールの数にも制限はありません。また、ビジネスルールごとにページ数の制限もありませんが、ビジネスルールの分類名とビジネスルールのタイトルは、システム内でユニークなものにする必要があります。

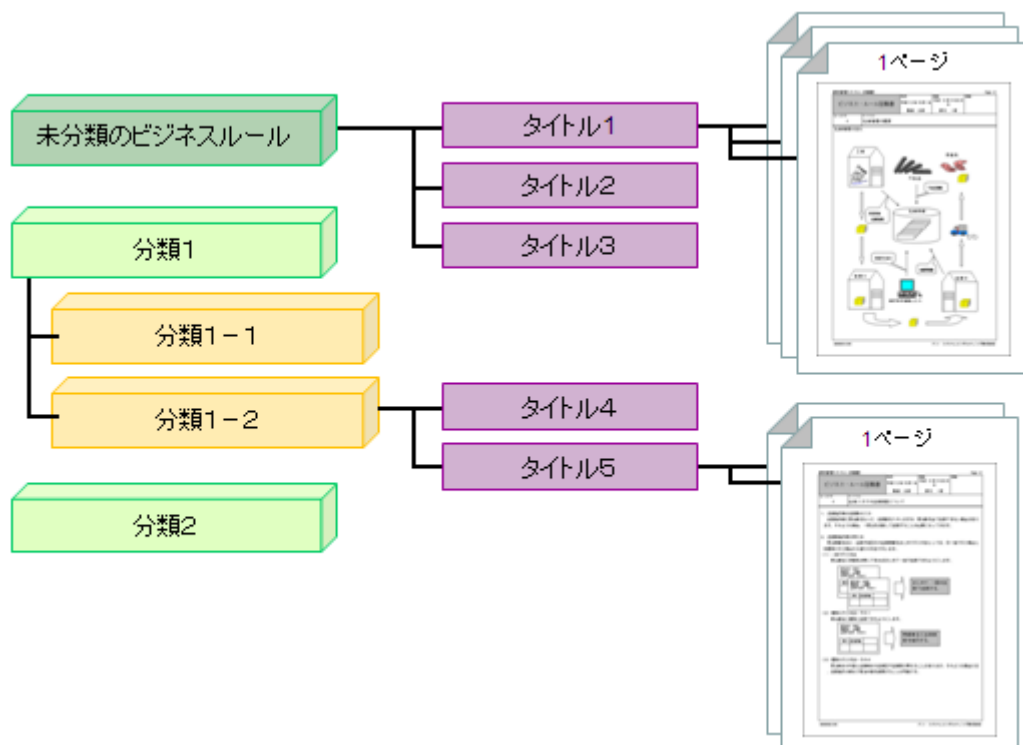


図 10 ビジネスルールに関するデータの構成

このようなデータの構成は、サンプルシステムのビジネスルールを起動していただくと、確認することができます。図 11 は、サンプルシステムのビジネスルールで、『未分類のビジネスルール』を開いた状態です。

分類の階層が複数あること、一つの分類内に複数のタイトルがあり、文書を作成しているタイトル(リストビューの[文書]の値が0でないタイトル)と、文書を作成していないタイトルがあることがわかります。

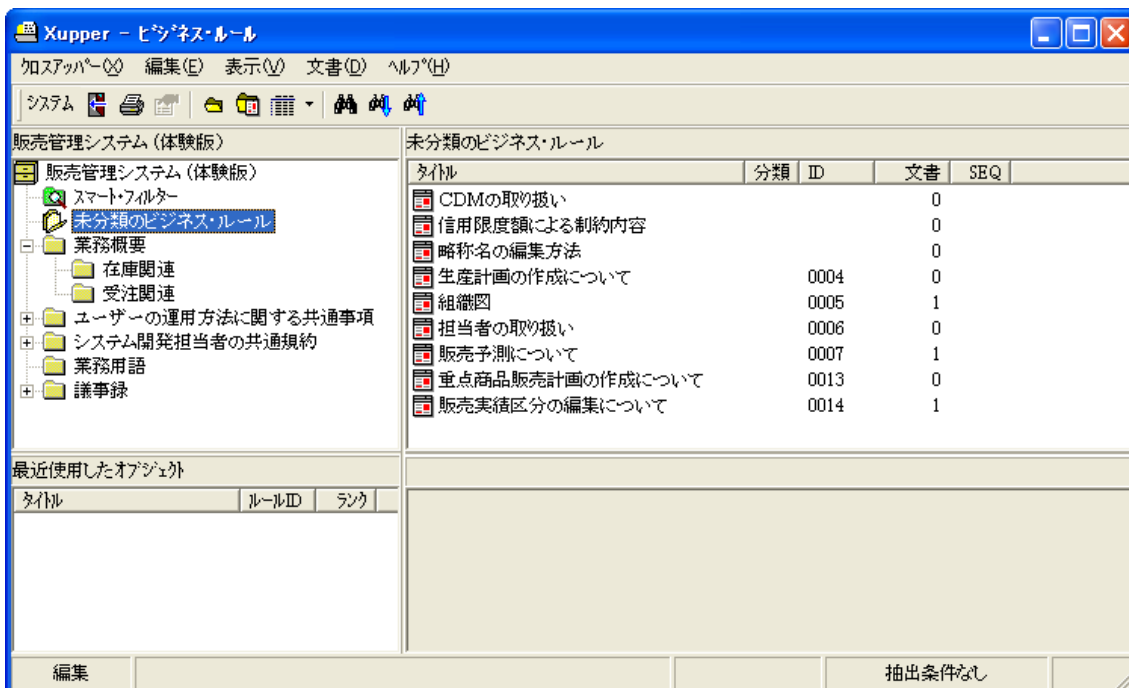


図 11 ビジネスルールのサンプル

ビジネスルールは、Word や Excel など、ビジネスルールの内容に適したアプリケーションで作成した文書を管理することを目的としており、単一のファイルで完結しているデータはファイルの形式に関わらず、すべて一元管理することができます。

なお、サンプルシステムのビジネスルールは、基本的に Word と Excel で作成しておりますが、『未分類のビジ

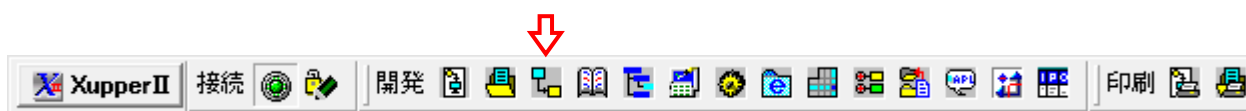
ネスルール』内にある、『組織図』は、Power Point で作成しているため、Power Point を導入していない環境では開けませんのでご注意ください。

■ ビジネスルールに関する操作

●ビジネスルールのインポート

- ・「クロスアップパー」メニューの「ビジネスルール文書のインポート」を選択し、「ビジネスルール文書のインポート」ダイアログで「インポート先の分類」を選択して[追加]ボタンをクリックします。「インポートファイルの選択」ダイアログが開きますので、対象のファイルを選択して[開く]ボタンをクリックします。「ビジネスルール文書のインポート」ダイアログに戻ったところで、[インポート]ボタンをクリックします。

(5)エンティティ関連図



■ エンティティ関連図の起動

Xupper メニューより、エンティティ関連図のアイコンをクリックして起動します。

■ エンティティ関連図のデータ構成

XupperII では、ER図を作成する単位をダイアグラムと読んでいます。また、そのダイアグラムは、アプリケーション・エリアというデータの単位に属しており、全体の構成は図 12 のようになっております。

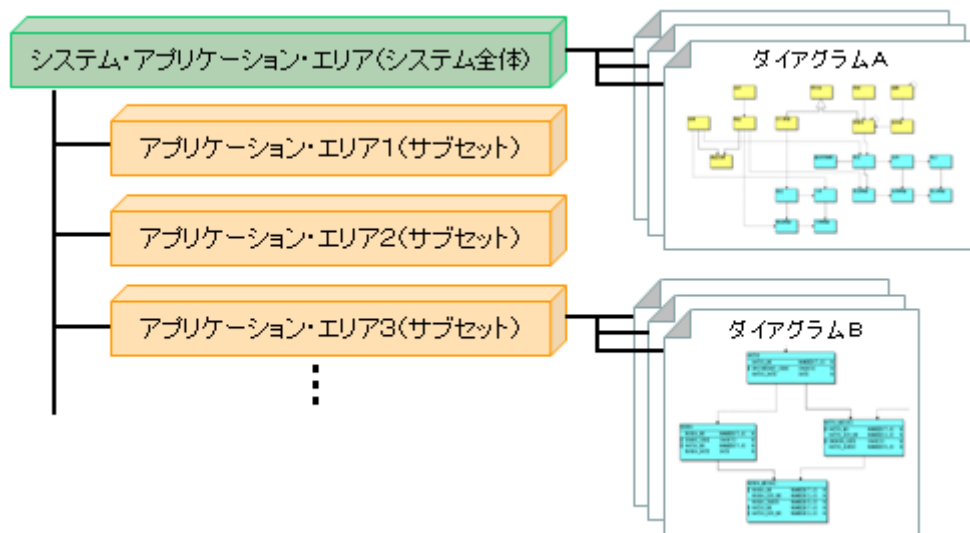


図 12 エンティティ関連図に関するデータの構成

アプリケーション・エリアは、システム全体を表す『システム・アプリケーション・エリア』(図 12 の緑色の部分)と、任意の数の『アプリケーション・エリア』(図 12 のオレンジ色の部分)から構成され、『アプリケーション・エリア』は、『システム・アプリケーション・エリア』の一部分を表しています。また、『アプリケーション・エリア』はお互いフラットな関係にあり、階層関係は定義できません。

ダイアグラムは、アプリケーション・エリアに対して、エンティティの位置、キーや属性の表示／非表示など、ER図としての表現方法を規定する情報を加えるものです。同一アプリケーション・エリア内に複数定義できますが、



所属するエンティティは全て同じになります。そしてER図は、ダイアグラムごとに一つ作成できます。

エンティティは『リソース系』(マスタファイル)と『イベント系』(トランザクションファイル)に区分して作成します。また、リレーションには、『従属関係』、『参照関係』、『拡張関係』、および『汎化関係』があります。なお、アプリケーション・エリア名とエンティティ名はシステム内でユニークとなり、ダイアグラム名は所属するアプリケーション・エリア内でユニークになる必要があります。

このような関係は、サンプルシステムで確認することができます。Xupper メニューよりエンティティ関連図を起動し、画面左のツリービューより『<システム・アプリケーション・エリア>』をクリックすると、右側のリストビューに、『<システム・アプリケーション・エリア>』内のダイアグラム(物理(全属性・物理名)、論理(エンティティ・論理名)、および論理(全属性・論理名))と、エンティティの一覧が表示されます。次に、ダイアグラムの『論理(全属性・論理名)』をダブルクリックすると、ダイアグラムが開いて図 13 の状態になります。別のダイアグラムをダブルクリックすると、そのダイアグラムが開いて、設計情報としては同じ意味を持っている同一アプリケーション・エリア内で、ダイアグラム毎に異なるER図を作成できることが確認できます。

ダイアグラムの中で、エンティティをダブルクリックすると、エンティティの詳細情報が開き、リレーションをダブルクリックすると、リレーションの詳細情報が開きます。エンティティの詳細情報にはエントリーフィールド(エンティティ内のフィールド)があり、エントリーフィールドはデバイス上のフィールドと同じく、ディクショナリに登録されたものだけが使用できます。

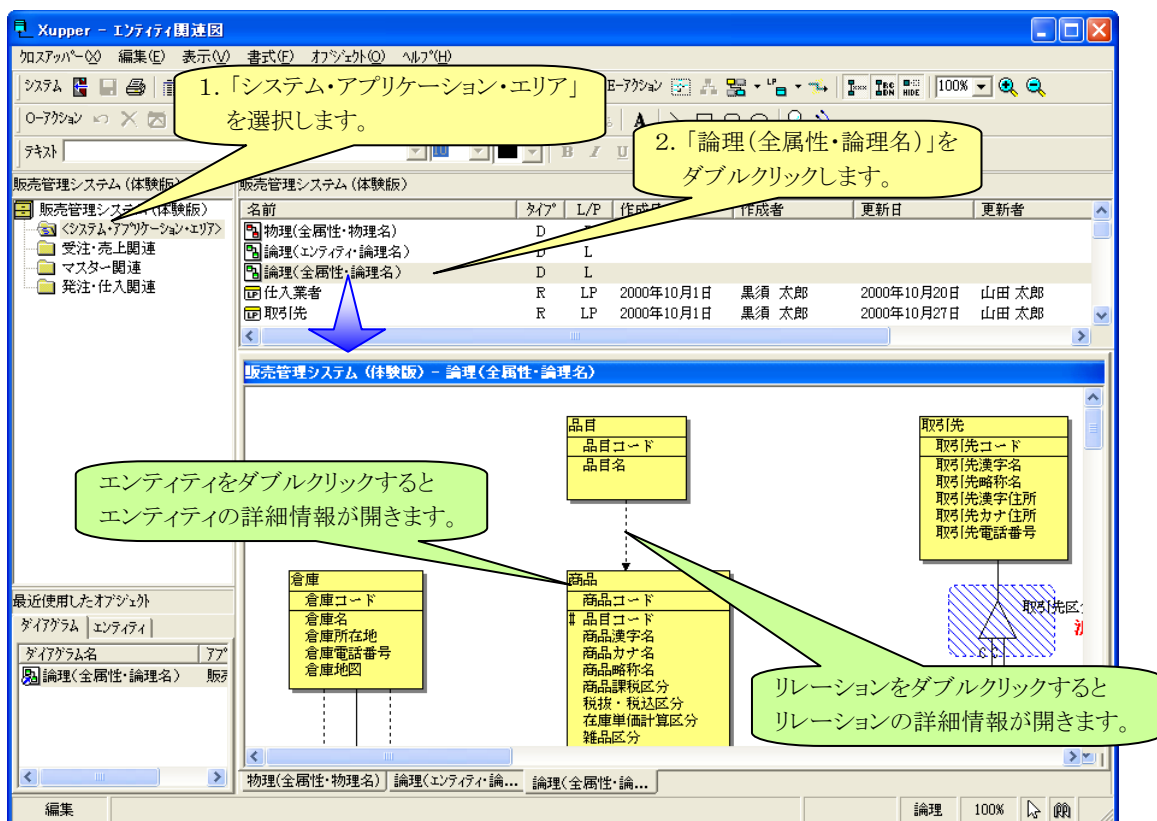


図 13 エンティティ関連図のサンプル

## ■ エンティティ関連図に関する操作

### ● エンティティの追加

- ・ ツールバーの[エンティティ]をクリック後、ダイアグラム上のエンティティを追加する位置をクリックします。「エンティティの作成」ダイアログが開きますので、必要事項を設定して[OK]ボタンをクリックします。

### ● リレーションの追加

- ・ ツールバーよりリレーションの種類(従属、参照、拡張、汎化)を選択します。リレーションの上位となるエンティティをクリックし、次に下位となるエンティティをクリックします。

#### ●エンティティのエントリーフィールドの追加

- ・ エントリーフィールドを追加するエンティティをダブルクリックして「エンティティのプロパティ」ダイアログを開きます。「エントリー」タブウィンドウを前面に表示して[一括編集]ボタンをクリックし、「エントリーの一括編集」ダイアログを開きます。「フィールド名」欄にフィールド名を入力するか、「<選択画面で選択する...>」を選択して「フィールドの選択」ダイアログから既存のフィールドを選択します。[保存]ボタンをクリックします。

#### ●ビューの追加

- ・ ツールバーの[ビュー]をクリック後、ダイアグラム上のビューを追加する位置をクリックします。「ビューの作成」ダイアログが開きますので、必要事項を設定して[OK]ボタンをクリックします。
  - ※ ビューは、表示クラスが「物理」のダイアグラムに追加します。編集領域に「論理」のダイアグラムを表示している場合は、ツールバーの[ビュー]はクリックできません。

#### ●ビューの結合テーブルの追加

- ・ ツールバーの[結合リレーション]をクリック後、結合テーブルとなるエンティティをクリックし、次に対象のビューをクリックします。

#### ●ビューのエントリーフィールドの追加

- ・ エントリーフィールドを追加するビューをダブルクリックして「ビューのプロパティ」ダイアログを開きます。「エントリー」タブウィンドウを前面に表示して「取得元一覧」で結合テーブルを選択します。右側の一覧のフィールドをダブルクリックします。すべて選択する場合は[<<]ボタンをクリックします。

## 5. 体験版の制限事項

ライセンスの有効期限が1ヶ月となっているほか、『リポジトリ統合』や『データ管理者支援機能』におけるデータ件数の制限など、評価に支障のない範囲で、いくつかの制限を設けております。詳細は、『Readme.txt』を参照してください。

## 6. お問い合わせ

XupperII 体験版を評価中のお客様からも、XupperII に関する技術的な質問をお受けしております。お問い合わせは下記 E-mail 宛にお送りください。

- E-mail: [xuptec@jbcc.co.jp](mailto:xuptec@jbcc.co.jp)

※メールの本文に体験版をご使用いただいている旨をご記入ください。

※XupperII 体験版がインストールされている PC からお問い合わせされる場合は、Xupper メニューの[XupperII] – [ヘルプ] – [サポートセンター宛メール作成]を選択すると、クライアントの既定のメールソフトを使用して Xupper サポートセンター宛の問い合わせメールのスケルトンを作成できます。

- ホームページ: <http://support.xupper.com/support/>

## 7. アンインストール

アンインストールの方法に関しては、『Readme.txt』を参照してください。

以上