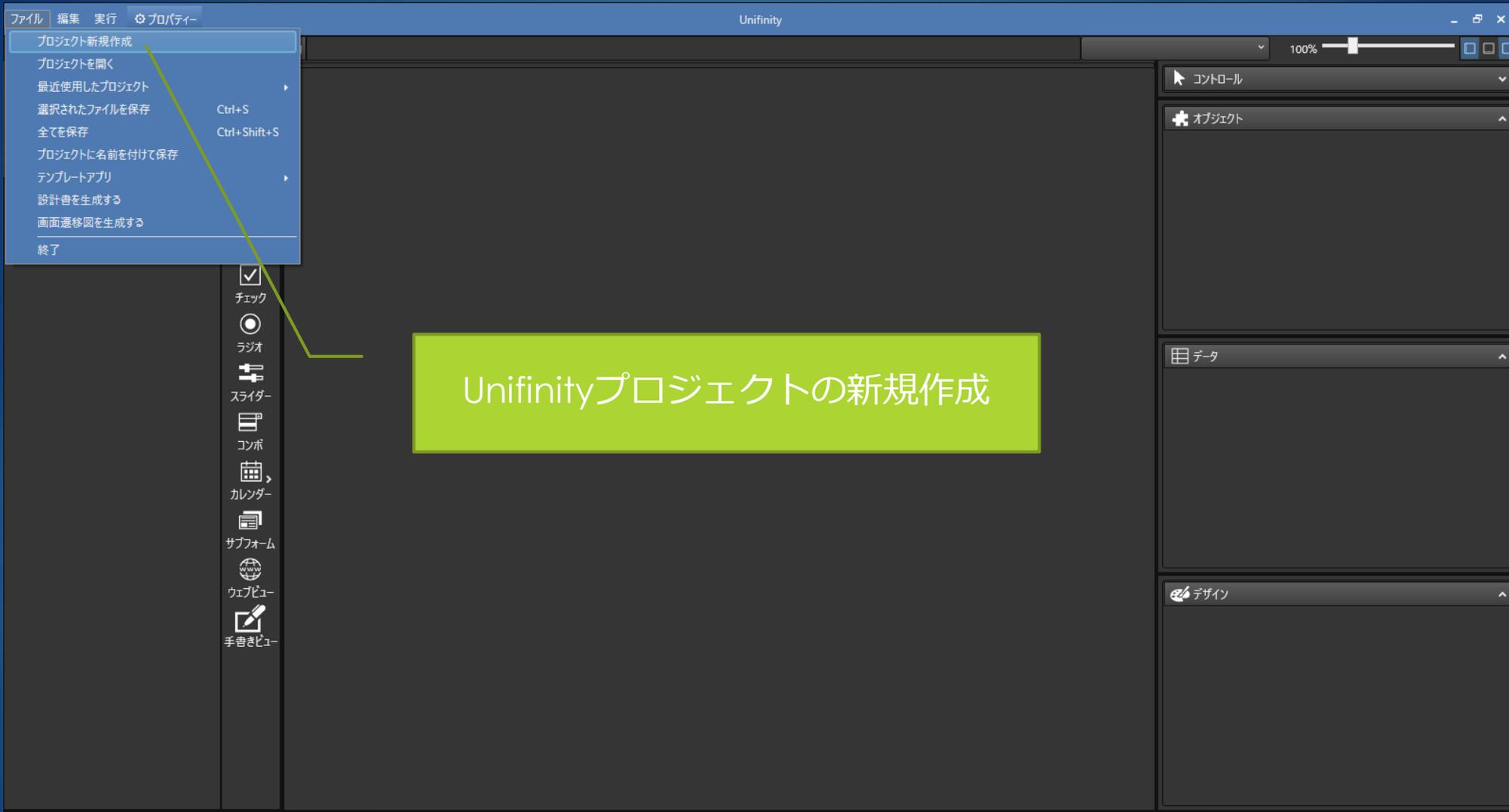


Unifinity基本マニュアル

操作編 基礎1

▶ 画面作成の基礎

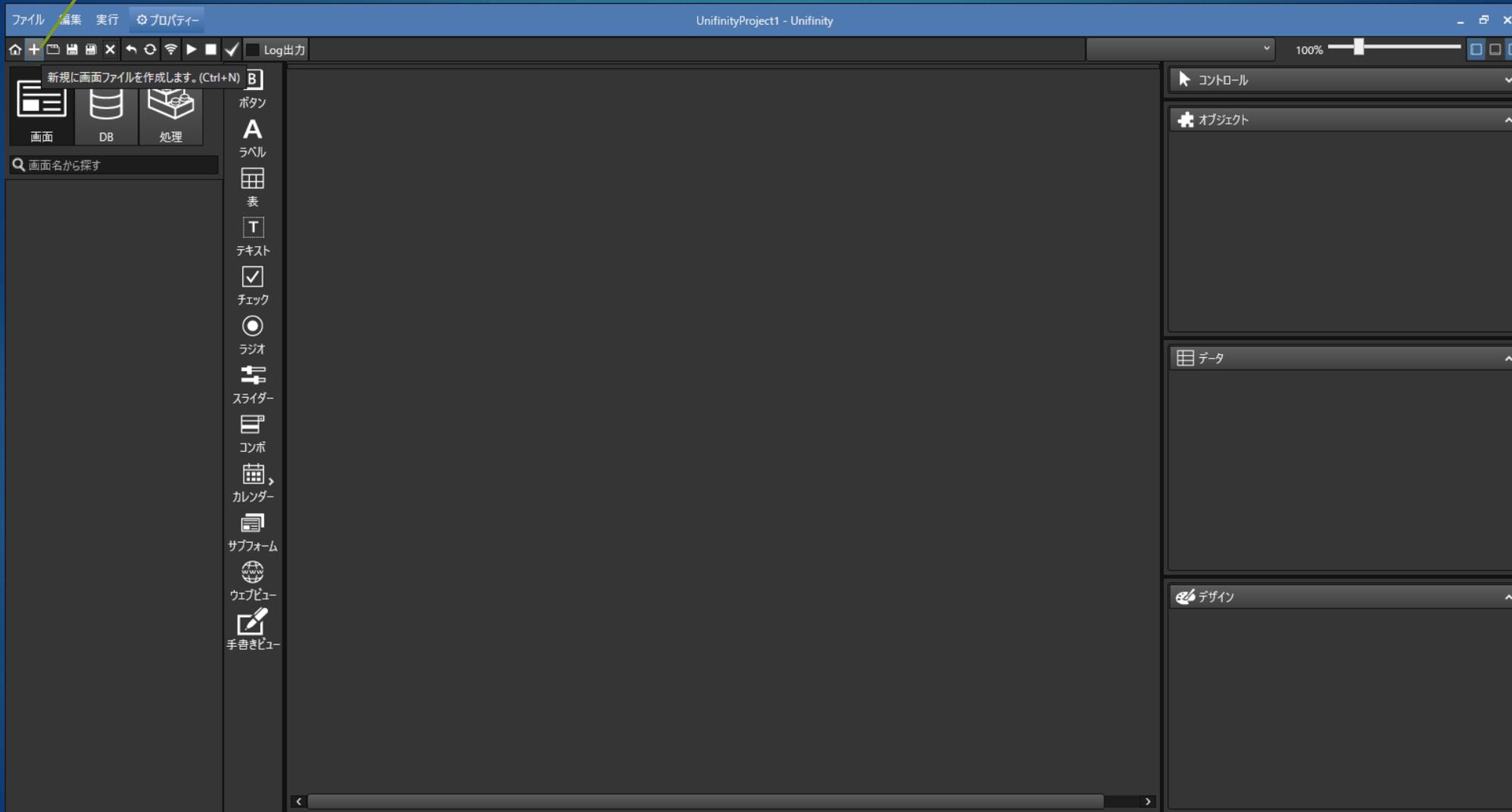
- ▶ アプリの基本である「画面設計」を行います。
- ▶ 二種類の画面を作成し、画面遷移の紙芝居を行えるようにします。
- ▶ リアルタイムプレビュー機能を使用し、作成している画面を、Unifinity Application Playerでリアルタイムに確認します。
 - ▶ リアルタイムプレビューを使用するためには、Unifinity StudioとUnifinity Application Playerが実行されているPCが、同じネットワークの同一セグメントに存在している必要があります。
 - ▶ リアルタイムプレビューは、作成中の画面を様々なデバイスにリアルタイムに表示する機能です。デバイス等からのアプリケーションの実行は基礎3 ***を参照



Unifinityプロジェクトの新規作成

画面設計の新規作成

3



UnifinityProject1 - Unifinity

ファイル 編集 実行 プロパティ

画面 DB 処理

画面名から探す

FormDesigner1

ボタン
ラベル
表
テキスト
チェック
ラジオ
スライダー
コンボ
カレンダー
サブフォーム
ウェブビュー
手書きビュー

960x540

コントロール

オブジェクト

基本情報 動作設定 説明

ファイル名 FormDesigner1.uff
名称 FormDesigner1
サイズ 幅 960 高さ 540
種類 画面

データ

内容

テーブル名
フィルター
ソート

遅延書込
新規行表示

デザイン

色と形 画像

背景色

デザイン／色と形 で
背景色を設定

サイドバーでコントロールを配置する

5

The screenshot displays the Unifinity Form Designer application. The main canvas is a blue grid with a white button labeled 'ボタン' and a white label labeled 'ラベル'. Three yellow callout boxes with white text point to these elements: 'ボタンを配置' (Place button), 'ラベルを配置' (Place label), and 'テキストを配置' (Place text). The left sidebar contains a vertical list of controls: ボタン, ラベル, 表, テキスト, チェック, ラジオ, スライダー, コンボ, カレンダー, サブフォーム, ウェブビュー, and 手書きビュー. The top menu bar includes 'ファイル', '編集', '実行', and 'プロパティ'. The right sidebar shows the 'コントロール' (Controls) panel with a search bar and a 'デザイン' (Design) panel with '色と形' (Color and Shape) and '画像' (Image) tabs.

ボタンを選択すると
ボタンの設定項目が右に表示される

画面2に遷移する

ラベル

データ/内容より
ボタンのテキストを変更する

画面 200x540

UnifinityProject1 - Unifinity

ファイル 編集 実行 プロパティ

Log出力 Excel

100%

コントロール

オブジェクト

情報 動作設定 可否

上セル処理値

サイズ 幅 200 高さ 50

位置 左 80 上 120

余白 左 0 右 0 上 0 下 0

種類 ボタン

スタイル A

データ

内容 リソース画像

• 値入力 • フォーム • テーブル

文字 画面2に遷移する

書式

デザイン

色と形 画像

フォント 源ノ角ゴシック

サイズ 20

■ 太字 ■ 影

■ 折り返し ■ 複数行

縦配置 横配置

通常

画面2を作成し、選択する

7

画面2

ラベルを配置し、
テキストを変更する

コントロール

オブジェクト

基本情報 動作設定 説明

ファイル名 FormDesigner2.uff
名称 FormDesigner2

高さ 540

データ

内容

テーブル名

フィルター

ソート

遅延書込
 新規行表示

デザイン

色と形 画像

背景色

UnityProject1 - Unifinity

960x540

ボタンを選択して、
動作設定タブに切り替える

画面2に遷移する

遷移先を画面2に変更する

コントロール

オブジェクト

基本情報 動作設定 可否

遷移先 FormDesigner2

実行処理 別の画面に遷移する場合は選択します。

長押し処理

押下瞬間時処理

画面名から探す

FormDesigner1

FormDesigner2

ラベル

デザイン

色と形 画像

横配置

通常

使用不可

形

ボタンタイプ B

線の太さ 0 丸み 5 厚み 0

実行ボタンをクリック、
動作を確認する

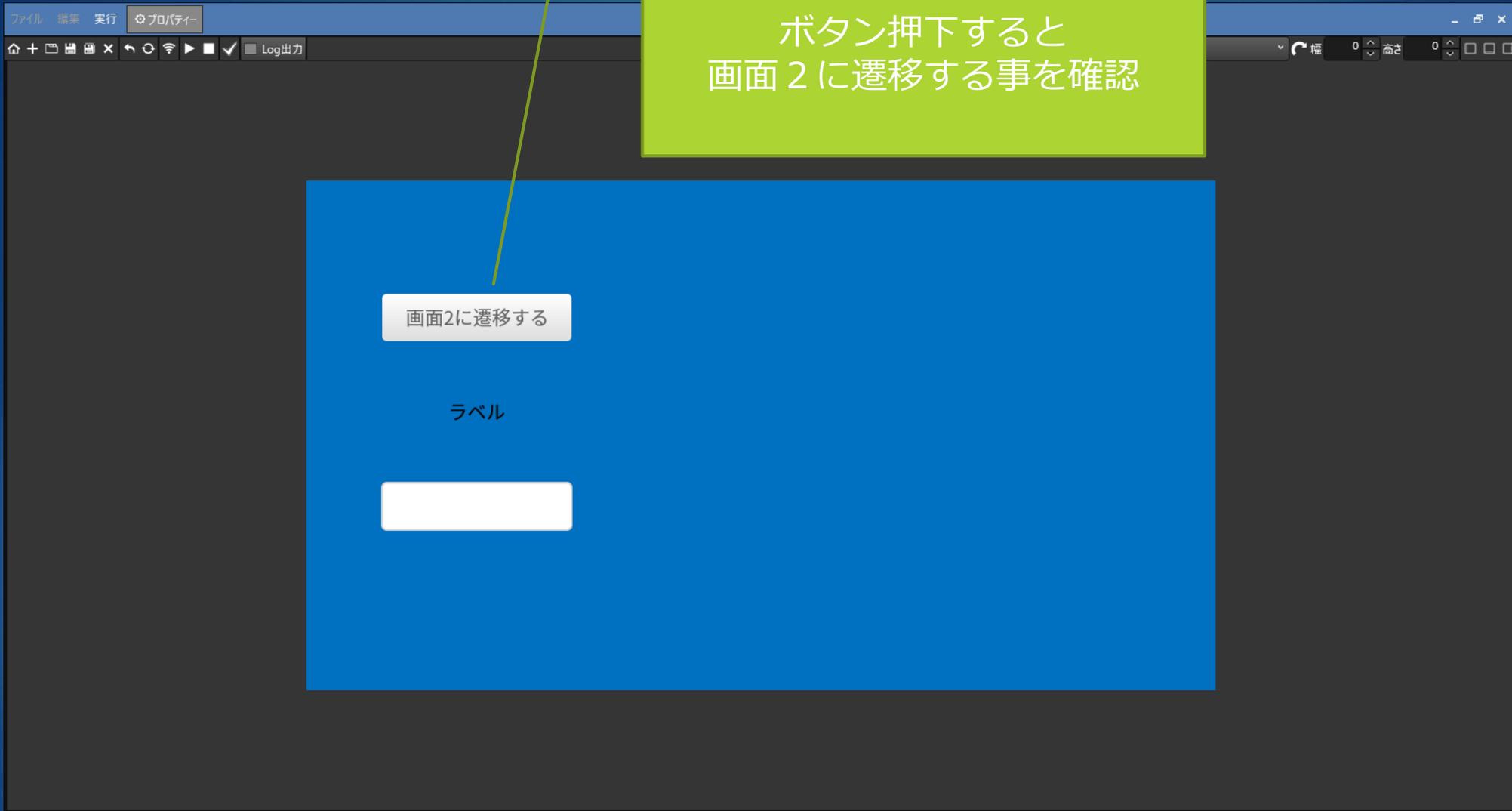
The screenshot displays the Unifinity software interface. The main workspace shows a blue grid with a white rectangular label and a button labeled '画面2に遷移する'. The '実行' (Execute) menu is open, listing the following options:

- 実行 (Execute) - F5
- 停止 (Stop) - Shift+F5
- エラーチェック (Error Check) - F6
- Log出力 (Log Output)
- デバイス待受 (Device Wait) - F10
- オブジェクト生成 (Object Generation)

The '実行' (Execute) option is highlighted with a green box. A callout box points to this option with the text:

メニューの
実行からでも可能
※ショートカットキーはF5

The interface also shows a left sidebar with various tool icons, a top menu bar with 'ファイル', '編集', '実行', and 'プロパティ', and a right sidebar with 'オブジェクト' and 'データ' panels.



ボタン押下すると
画面2に遷移する事を確認

リアルタイムプレビュー (Windows)

UNIFINITY STUDIOで作成している画面を、UNIFINITY APPLICATION PLAYERでリアルタイムに確認します。

※画面描画のみを確認する機能です。動作確認は基礎編3**を参照

プロパティを開く

12

The screenshot displays the Unifinity software interface. A central dialog box titled "Unifinity プロパティ" is open, showing the following settings:

- プロジェクト名: UnifinityProject1
- バージョン番号: 0 . 0 . 0 . 0
- アイコン: [Icon] 参照... クリア
- 開始画面: [Dropdown]
- 開始時処理: [Dropdown]
- 終了時処理: [Dropdown]
- システム表示: ステータスバー, ナビゲーションバー (android 4.4 以上), Windowsメニューバー
- 画面の向き: 固定しない

Buttons at the bottom of the dialog are "OK", "キャンセル", and "適用".

The background interface includes a top menu bar with "ファイル", "編集", "実行", and "プロパティ". A sidebar on the left contains various tool icons like "ボタン", "ラベル", "表", "テキスト", "チェック", "ラジオ", "スライダー", "コンボ", "カレンダー", "サブフォーム", "ウェブビュー", and "手書きビュー". A right-hand panel shows "オブジェクト" information for "FormDesigner1" with details like "ファイル名", "名称", "サイズ", and "種類".

ホームアイコンからの
サブウィンドウの
プロパティからも開けます

ペアリングコードを入力し、
OKを押す

Unifinity プロパティ

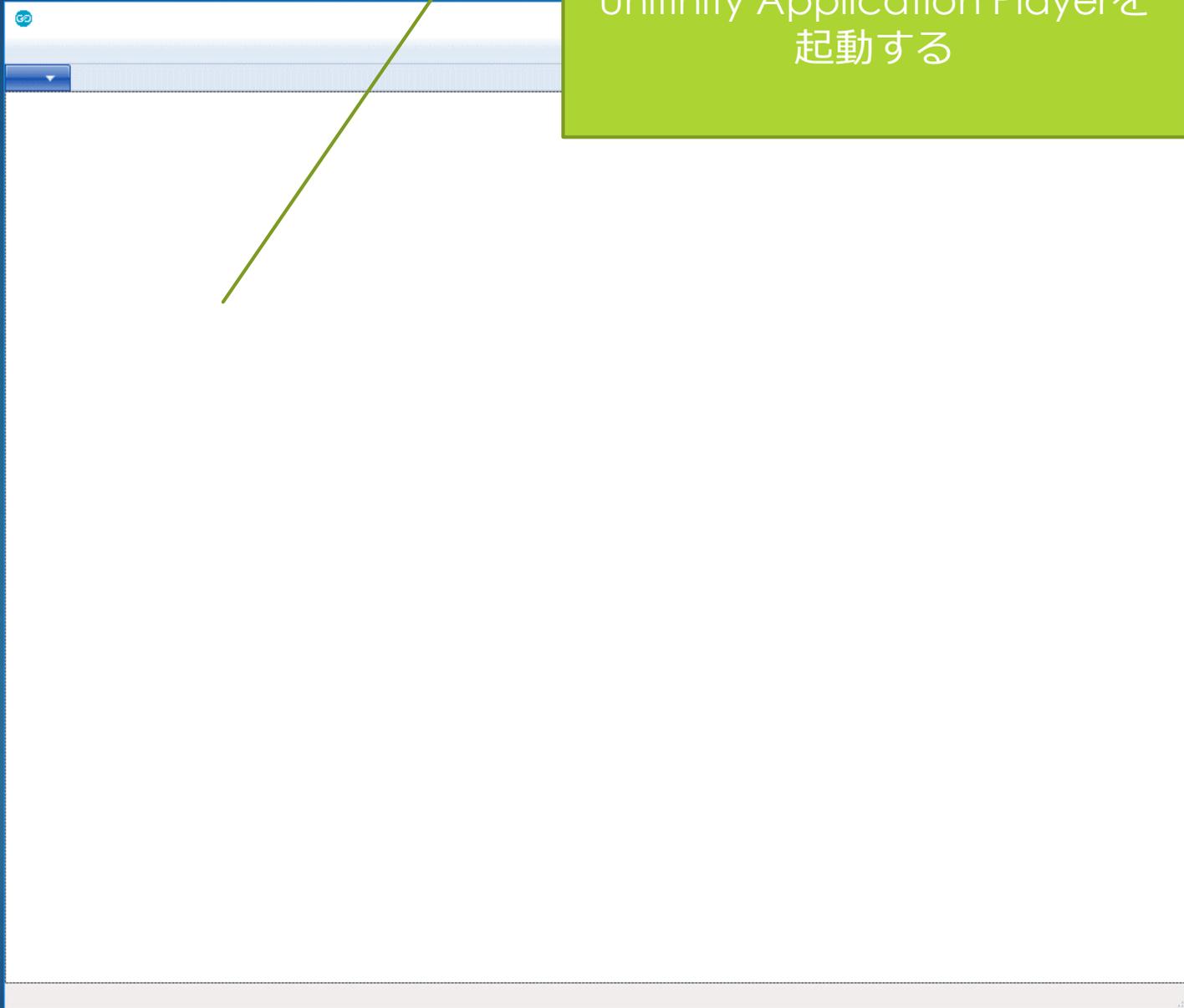
プロジェクト	フォームデザイナー
環境設定	
リソース	ガイドライン 横: 10 縦: 10
グローバル変数	<input checked="" type="checkbox"/> ガイドラインを表示する
Unifinityについて	<input checked="" type="checkbox"/> コントロールをガイドラインに合わせる
ライブラリーについて	画面コントロール設置動作
	<input type="radio"/> 設置モードを継続
	<input type="radio"/> 選択モードに戻る
	通信設定
	ペアリングコード test1234
	ポート番号 7500
	プロキシ接続設定
	<input type="checkbox"/> プロキシを使用する
	プロキシサーバー名
	ポート番号 8080
	設計書テンプレートファイル
	設計書
	画面遷移図

OK キャンセル 適用

ペアリングコードには、他人とは異なるコードを入力して下さい。

Unifinity Application Playerを
起動する

14





右上のメニューボタンをクリックして開き、
「設定」をクリックする

15

Unifinity Studioに入力したものと
同じペアリングコードを入力
します

プロパティ

環境設定

Unifinityについて

ライブラリーについて

フォルダ設定

アプリケーションフォルダ

通信設定

ペアリングコード test1234

ポート番号 7500

同一PCの開発環境と接続する

プロキシ接続設定

プロキシを使用する

プロキシサーバ名

ポート番号 8080

ログファイル

出力先

ユーザー情報

ユーザーID

パスワード

アプリID

トークン 121399de71cb4ab5aaf5fda2340a3d6f

OK

Unifinity Application Playerを
実行しているPCが、
Unifinity Studioと同一の場合は、
チェックを付けます

Unifinity Studioで「デバイス待受」をクリックします

The screenshot shows the Unifinity Studio interface. The '実行' (Execute) menu is open, displaying the following options:

実行	ショートカット
実行	F5
停止	Shift+F5
エラーチェック	F6
<input checked="" type="checkbox"/> Log出力	
<input checked="" type="checkbox"/> デバイス待受	F10
オブジェクト生成	

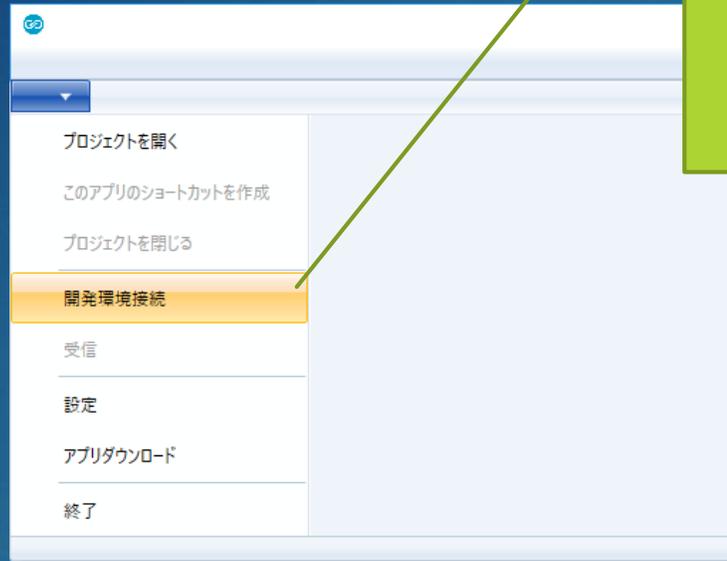
The 'デバイス待受' (Device Standby) option is highlighted with a blue selection bar. The background shows a design canvas with a blue grid and a white button labeled '画面2に遷移する' (Move to Screen 2). The interface includes various toolbars and panels, such as 'オブジェクト' (Object) and 'デザイン' (Design).

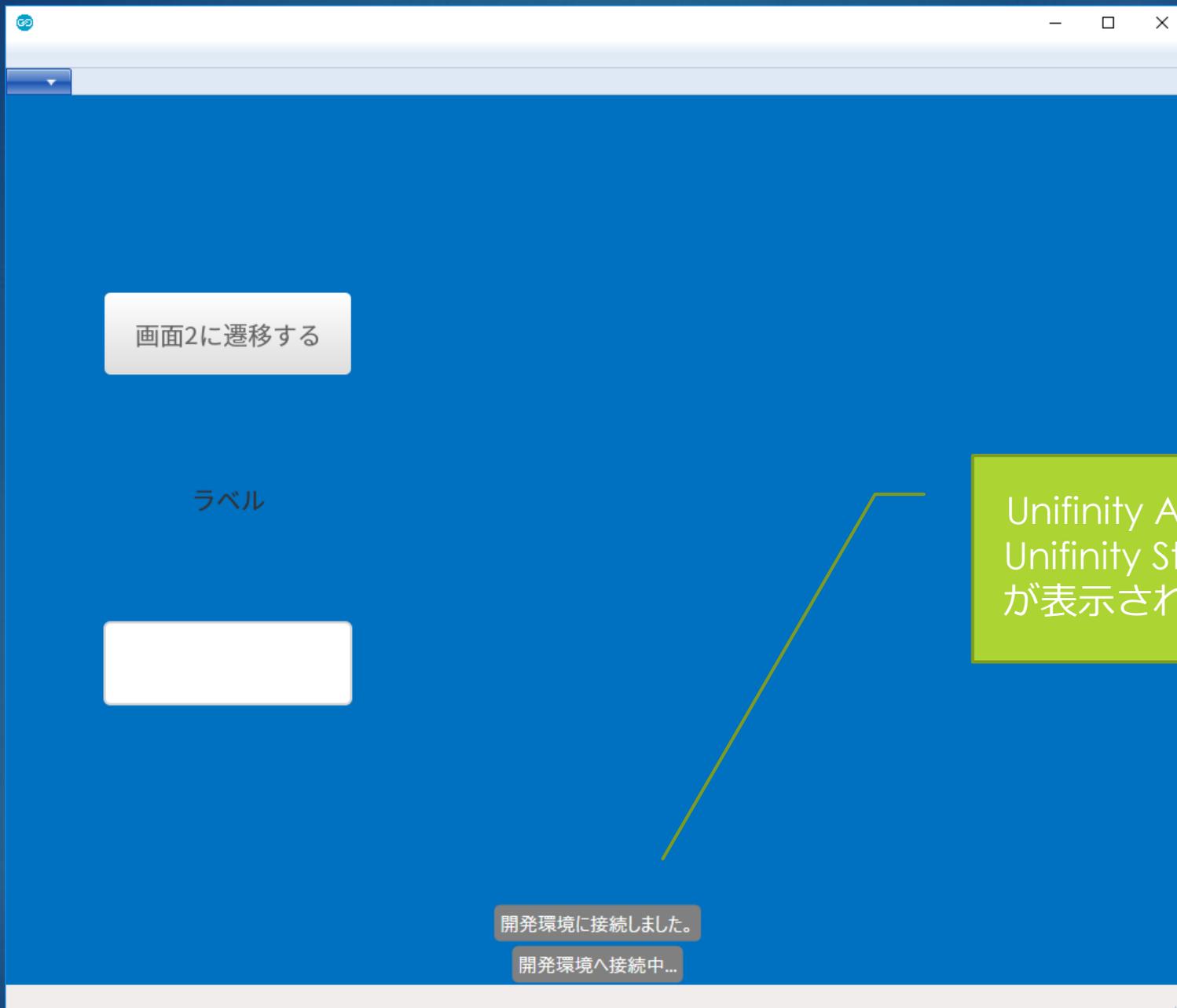
メニューの実行> デバイス待ち受け
でも同様のことができます
※ショートカットはF10

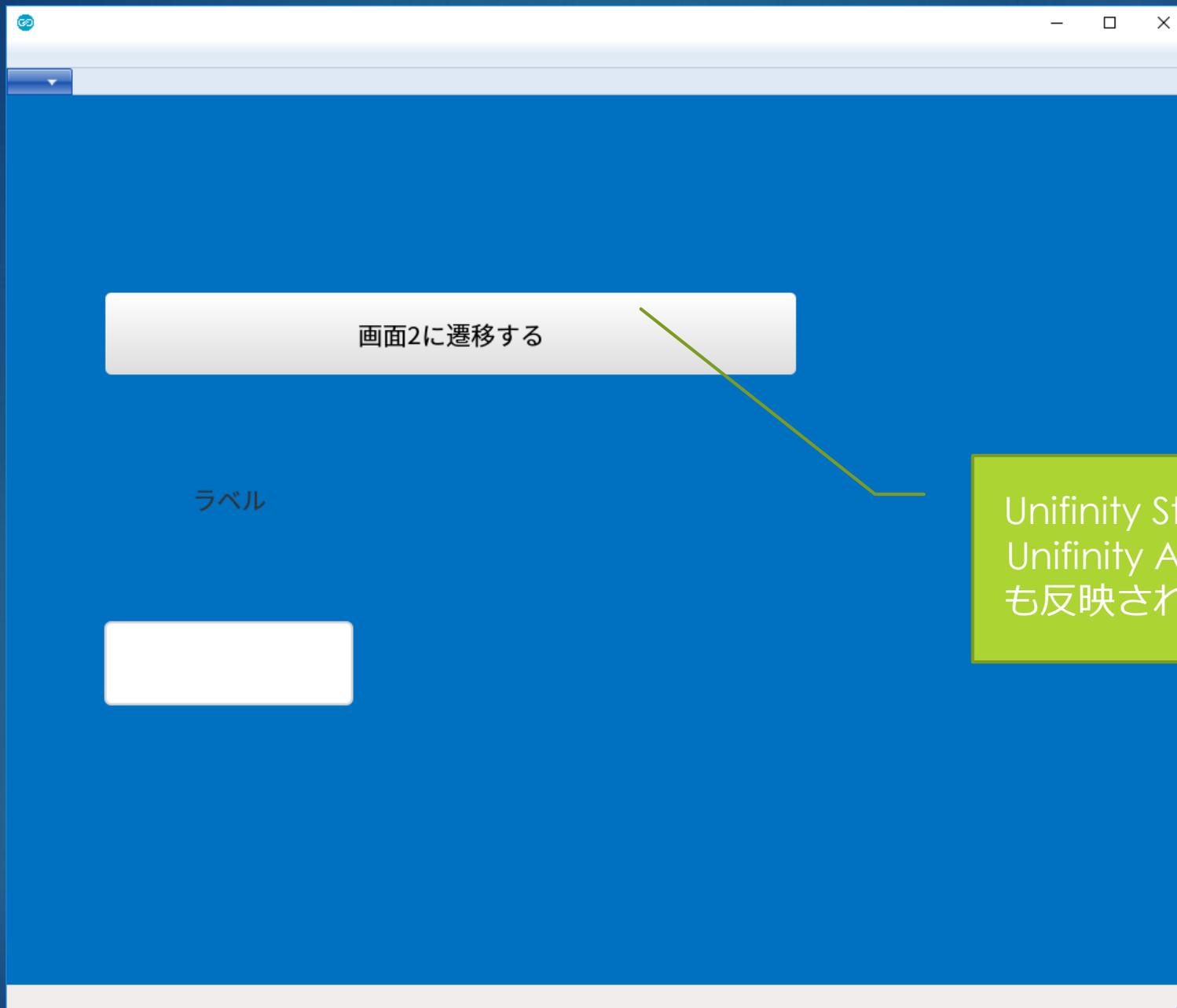
ペアリングコード:test1234で待ち受けを開始します。

Unifinity Application Playerで
「開発環境接続」をクリックし
ます

18







デバイス待受の状態
同ボタンを押すと、リアルタイム
プレビューは終了します

ファイル 編集 実行 プロパティ

画面 DB 処理

画面名から探す

FormDesigner1

FormDesigner2

ボタン

ラベル

表

テキスト

チェック

ラジオ

スライダー

コンボ

カレンダー

サブフォーム

ウェブビュー

手書きビュー

960x540

画面2に遷移する

ラベル

コントロール

オブジェクト

基本情報 動作設定 可否

名称 ボタン1

サイズ 幅 550 高さ 50

位置 左 80 上 120

余白 左 0 右 0 上 0 下 0

種類 ボタン

スタイル A

データ

内容 リソース画像

• 値入力

• フォーム

• テーブル

文字 画面2に遷移する

書式

デザイン

色と形 画像

構配道

通常

使用不可

形

ボタンタイプ B

線の太さ 0 丸み 5 厚み 0

リアルタイムプレビューが終了すると、
Unifinity Application PlayerはUnifinity
Studioから切断されます

サーバーから切断されました。

リアルタイムプレビュー (iOS)

UNIFINITY STUDIOで作成している画面を、UNIFINITY APPLICATION PLAYERでリアルタイムに確認します。

事前にUNIFINITY STUDIOで「デバイス待受」を行ってください。

※画面描画のみを確認する機能です。動作確認は基礎編3**を参照

メニューから「設定」
を選択します



Unifinity Studioで設定
したポート番号とペア
リングコードを入力し
ます。

SIMなし

Unifinity Application Playerで
「開発環境接続」をクリックし
ます

Project

開発環境接続

端末情報

アプリダウンロード

設定

バージョン情報

ライブラリについて

キャンセル



設備管理



Unifinity Application Playerに
Unifinity Studioで作成中の画面
が表示されたことを確認します



設備を追加

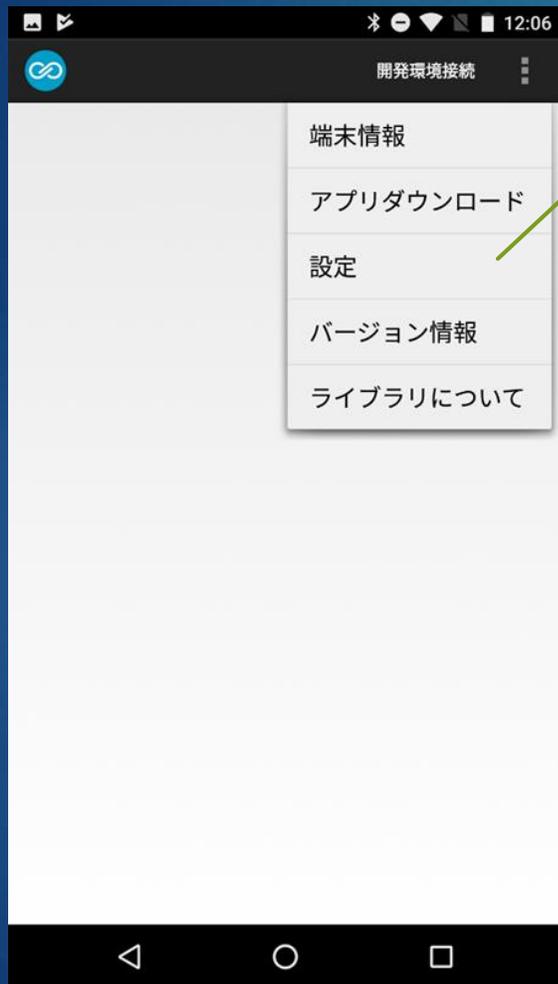
リアルタイムプレビュー (Android)

UNIFINITY STUDIOで作成している画面を、UNIFINITY APPLICATION PLAYERでリアルタイムに確認します。

事前にUNIFINITY STUDIOで「デバイス待受」を行ってください。

※画面描画のみを確認する機能です。動作確認は基礎編3**を参照

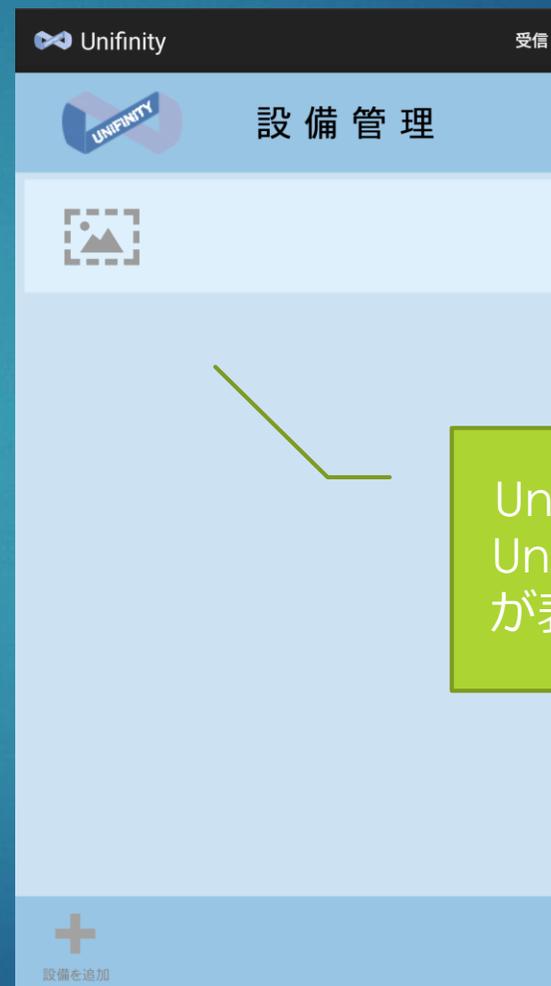
メニューから「設定」
を選択します



Unifinity Studioで設定
したポート番号とペア
リングコードを入力し
ます。



Unifinity Application Playerで
「開発環境接続」をクリックし
ます



Unifinity Application Playerに
Unifinity Studioで作成中の画面
が表示されたことを確認します