



目次

- 1. 改訂情報
- 2. IM-BloomMaker for Accel Platformへようこそ
 - 2.1. このガイドの目的
 - 2.2. このガイドの対象読者
 - 2.3. このガイドの構成
- 3. IM-BloomMaker の概要
 - 3.1. 概要
 - 3.1.1. IM-BloomMakerとは
 - 3.1.2. 用語
 - 3.2. IM-BloomMakerでアプリケーションを作成する流れ
 - 3.2.1. ステップ0：事前準備
 - 3.2.2. ステップ1：コンテンツの作成
 - 3.2.3. ステップ2：アプリケーション画面の作成
 - 3.2.4. ステップ3：ルーティング定義の作成
 - 3.2.5. ステップ4：定義のエクスポート/インポート
 - 3.2.6. ステップ5：テンプレートの作成
- 4. コンテンツ
 - 4.1. カテゴリ
 - 4.1.1. コンテンツカテゴリを確認する
 - 4.1.2. コンテンツカテゴリを新規登録する
 - 4.1.3. コンテンツカテゴリを編集する
 - 4.2. コンテンツ
 - 4.2.1. コンテンツを確認する
 - 4.2.2. コンテンツを新規登録する
 - 4.2.3. コンテンツを編集する
 - 4.2.4. コンテンツにバージョンを追加する
 - 4.2.5. コンテンツのバージョン一覧を確認する
 - 4.2.6. コンテンツに紐づくデザイン画面を確認する
- 5. デザイナ
 - 5.1. デザイナで画面を作成する
 - 5.1.1. デザイナ画面の機能と各部の説明
 - 5.1.2. IM-BloomMakerでアプリケーション画面を作成する
 - 5.2. エレメントの機能説明
 - 5.2.1. アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する
 - 5.3. プロパティタブの機能説明
 - 5.3.1. プロパティの詳細と設定
 - 5.4. アクションタブの機能説明
 - 5.4.1. アクションの機能と設定方法
 - 5.4.2. アクションエディタ画面の操作方法
 - 5.5. 変数タブの機能説明
 - 5.5.1. IM-BloomMakerにおける変数の仕組み
 - 5.5.2. 変数の設定方法
 - 5.5.3. 定数の設定方法
 - 5.5.4. 入力の設定方法
 - 5.5.5. エイリアスの設定
 - 5.5.6. JSON形式を用いた代入値の設定

- 5.6. プレビュー画面の機能説明
 - 5.6.1. プレビュー画面の利用方法
- 5.7. 画面構成タブの機能説明
 - 5.7.1. 画面構成タブを使用する
- 6. ルーティング
 - 6.1. カテゴリ
 - 6.1.1. ルーティングカテゴリを確認する
 - 6.1.2. ルーティングカテゴリを新規登録する
 - 6.1.3. ルーティングカテゴリを編集する
 - 6.2. ルーティング
 - 6.2.1. ルーティングを確認する
 - 6.2.2. ルーティングを新規登録する
 - 6.2.3. ルーティングを編集する
 - 6.2.4. 認可URI を編集する
- 7. テンプレート
 - 7.1. カテゴリ
 - 7.1.1. テンプレートカテゴリを確認する
 - 7.1.2. テンプレートカテゴリを新規登録する
 - 7.1.3. テンプレートカテゴリを編集する
 - 7.2. テンプレート
 - 7.2.1. テンプレートを確認する
 - 7.2.2. テンプレートを新規登録する
 - 7.2.3. テンプレートを編集する
 - 7.2.4. テンプレートに紐づくデザイナ画面を確認する
- 8. インポート・エクスポート
 - 8.1. 定義ファイルをインポートする
 - 8.1.1. インポート画面を確認する
 - 8.1.2. インポート種別を選択する
 - 8.1.3. インポートを実行する
 - 8.2. 定義ファイルをエクスポートする
 - 8.2.1. エクスポート画面を確認する
 - 8.2.2. エクスポートタイプを選択する
 - 8.2.3. エクスポートを実行する
- 9. 付録
 - 9.1. CookBook
 - 9.1.1. 繰り返しエレメントの利用方法
 - 9.1.2. 入力項目の値によってエレメントの表示/非表示を切り替える方法
 - 9.1.3. 「カスタムスクリプトを実行する」アクションの利用方法
 - 9.1.4. 「URLにリクエストを送信する」アクションの利用方法
 - 9.1.5. 一覧選択（一覧から選択した値を変数に代入）の利用方法
 - 9.1.6. カスタムスクリプトの利用方法・応用編

| 変更年月日 | 変更内容 |
|------------|--|
| 2019-08-01 | 初版 |
| 2019-12-01 | 第2版 下記を追加・変更しました <ul style="list-style-type: none">▪ 「テンプレート」を追加▪ 「定数の設定」に「- (ハイフン)」の取り扱いについて追記▪ 「変数の設定」に「- (ハイフン)」の取り扱いについて追記▪ 「プロパティ値」を追記▪ 「アクションの機能と設定方法」のアクション名「URLにアクセスする」を「URLにリクエストを送信する」に変更▪ 「CookBook」のアクション名「URLにアクセスする」を「URLにリクエストを送信する」に変更▪ 「アクションの機能と設定方法」に右ペインのタブについて追記▪ 「プロパティの詳細と設定」のプロパティ種別名「クラス」を「CSSクラス」に変更▪ 操作ガイド中の画像を全体的に最新版へ更新 |

このガイドの目的

このガイドでは、IM-BloomMaker for Accel Platform（以降IM-BloomMakerと表現します）を利用して各種アプリケーションを作成するために必要な情報と手順の概要を説明します。

- IM-BloomMakerを利用すると、HTMLやJavaScriptをはじめとする専門知識が少ないユーザでも簡単なWebアプリケーション画面を作成できます。
- IM-BloomMakerは、ブラウザ上でアプリケーションを作成します。アプリケーションを作成するユーザのPCに専用のソフトウェアなどをインストールする必要はありません。
- アプリケーションの作成前、作成中には、このガイドをよくお読みいただき、正しくご利用ください。

このガイドの対象読者

本書は、IM-BloomMakerを利用してアプリケーションを作成するユーザを対象としています。

- IM-BloomMakerを利用したアプリケーション作成方法の概要を知りたいユーザ

このガイドの構成

このガイドの構成は、以下の通りです。知りたい機能を探して参照してください。

- [IM-BloomMaker の概要](#)
IM-BloomMakerの概要と操作の流れについて説明します。
- [コンテンツ](#)
IM-BloomMakerで作成するアプリケーションを管理するためのコンテンツの設定方法について説明します。
- [デザイン](#)
IM-BloomMakerでアプリケーション画面を作成するためのデザイナー画面の利用方法について説明します。
- [ルーティング](#)
IM-BloomMakerで作成したアプリケーション画面にアクセスするためのルーティングの設定方法について説明します。
- [インポート・エクスポート](#)
IM-BloomMakerで作成したアプリケーションの定義情報をインポート・エクスポートする方法について説明します。
- [テンプレート](#)
IM-BloomMakerで作成するテンプレートの設定方法について説明します。

この章では、IM-BloomMakerの概要や操作の流れを説明します。

概要

- [IM-BloomMakerとは](#)
- [用語](#)

IM-BloomMakerとは

IM-BloomMakerは、intra-mart Accel Platform上でアプリケーション画面を簡単に作成できるアプリケーションです。IM-BloomMakerの特徴は以下の通りです。

- プログラミングに関する知識が少ない一般ユーザでも、アプリケーション画面を簡単に作成可能です。
- アプリケーション画面の作成にあたり、操作はブラウザ内で完結します。
- アプリケーション画面への変更は即時反映されます。アプリケーションのデプロイ・再起動は不要です。

用語

コンテンツ

コンテンツとは、アプリケーション画面を管理するための定義情報のことです。コンテンツはカテゴリに紐づけられる形で管理されています。

コンテナ

エレメントを配置する場所をコンテナといいます。

エレメント

アプリケーション画面を構成する部品をエレメントといいます。

プロパティ

コンテナに配置したエレメントに対し、見た目や大きさ、エレメントの動作などを設定するためのパラメータです。

アクション

エレメントに対して何らかの操作（エレメントをクリックする、など）が行われたとき実行する動作をアクションといいます。

ルーティング

ルーティングはアプリケーション画面のURLや認可など、ユーザが画面にアクセスするための情報のことです。

テンプレート

テンプレートとは雛形となるコンテンツを管理するための定義情報です。

ここでは、IM-BloomMakerでアプリケーションを作成する流れを説明します。詳細な操作方法は、各項目の該当ページを参照してください。

ステップ0：事前準備

IM-BloomMakerを利用してアプリケーションを作成するためには、別途サーバロジックを作成する必要があります。サーバロジックの作成方法は前処理とREST APIの2種類存在します。詳細は以下の通りです。

- 前処理
 - Java
 - [IM-BloomMaker for Accel Platform プログラミングガイド](#)
- LogicDesigner
 - 「[IM-LogicDesigner仕様書](#)」
 - 「[IM-LogicDesigner ユーザ操作ガイド](#)」
 - 「[IM-LogicDesigner チュートリアルガイド](#)」
- REST API
 - Java
 - 「[Web API Maker プログラミングガイド](#)」 を利用することで、REST APIを作成可能です。
 - LogicDesigner
 - LogicDesigner のルーティング定義を利用できます。詳細は「[IM-LogicDesigner仕様書](#)」の「[フロールーティング](#)」を参照してください。



コラム

ステップ1以降の手順を実施するユーザには「IM-BloomMaker 管理者」ロールが付与されていなければなりません。

ステップ1：コンテンツの作成

ステップ1以降はIM-BloomMakerの機能を利用して開発を行います。

- IM-BloomMakerで作成した画面をアプリケーション画面といいます。コンテンツ一覧画面を利用し、アプリケーション画面を管理するための「[コンテンツ](#)」を作成します。

ステップ2：アプリケーション画面の作成

- デザイナ画面を用いてアプリケーション画面を作成します。

ステップ3：ルーティング定義の作成

- ルーティング定義ではアプリケーション画面のURLや認可など、ユーザが画面にアクセスするための情報を管理しています。ルーティング定義一覧画面を利用してルーティング定義を作成します。

ステップ4：定義のエクスポート/インポート

- コンテンツまたはルーティング定義の情報をエクスポートすると、IM-BloomMakerで作成した内容を共有できます。
- エクスポートした定義情報はインポート画面を利用して取得できます。

ステップ5：テンプレートの作成

- 一度作成したコンテンツはテンプレートを利用して再利用できます。

この章では、IM-BloomMakerで「[コンテンツ](#)」定義を行う画面の機能について説明します。

コンテンツは、アプリケーション画面を管理するための定義情報です。

コンテンツはコンテンツカテゴリに紐づけられる形で管理されているため、はじめにコンテンツカテゴリの作成を行います。

カテゴリ

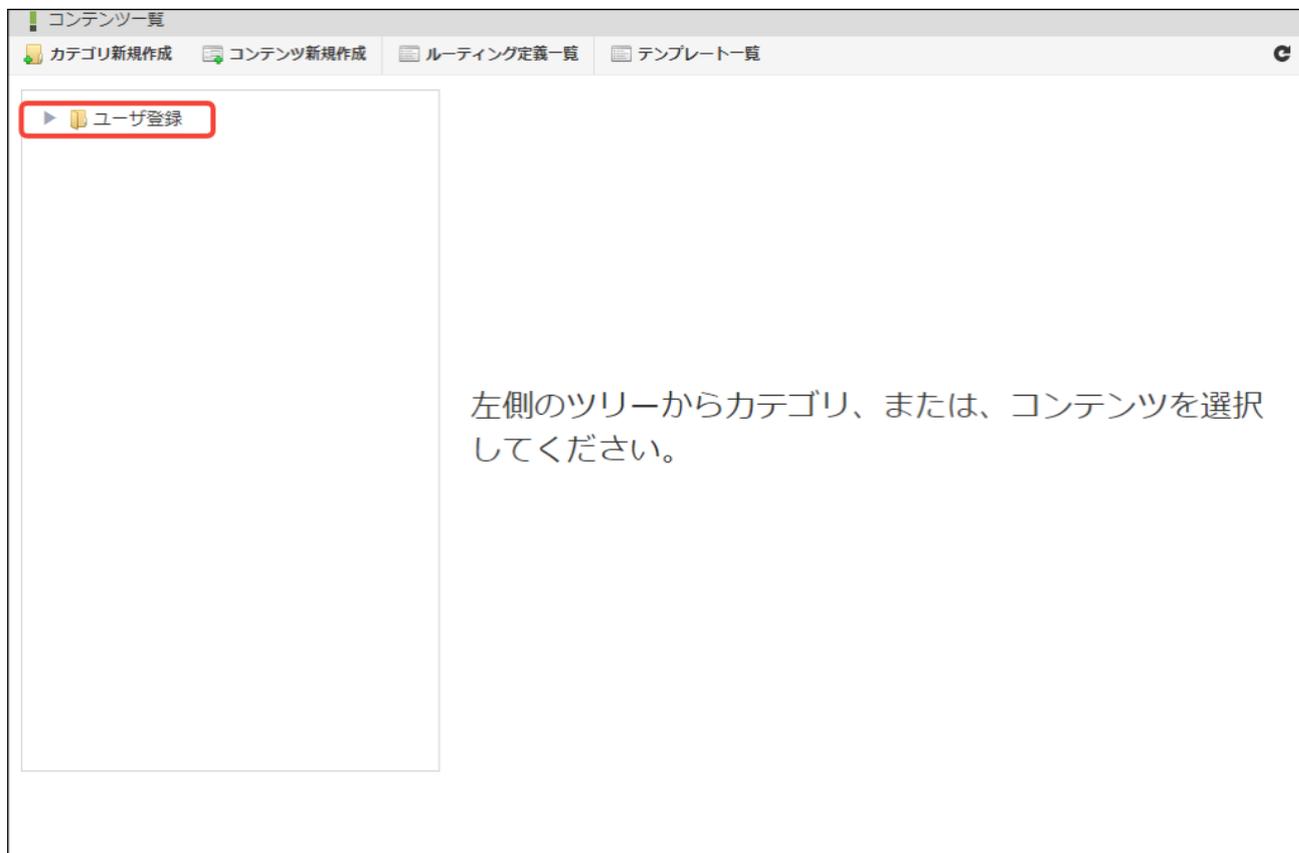
ここではIM-BloomMakerのコンテンツカテゴリを扱う画面の機能について説明します。

コンテンツカテゴリを確認する

1. 「サイトマップ」 → 「BloomMaker」 → 「コンテンツ一覧」の順にクリックし、「コンテンツ一覧」画面を表示します。



2. コンテンツは画面左側のコンテンツツリーで管理されています。確認を行うカテゴリをコンテンツツリーから選択しクリックします。



3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。

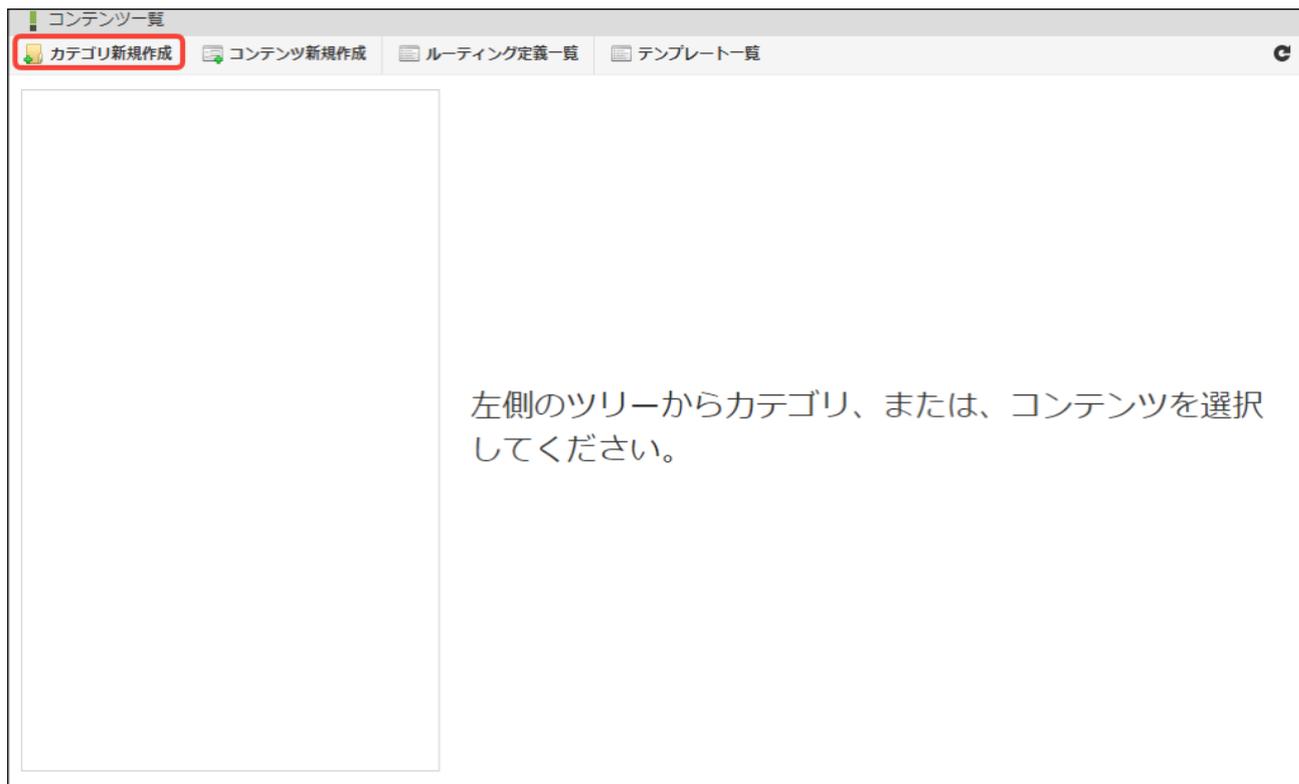


コンテンツカテゴリを新規登録する

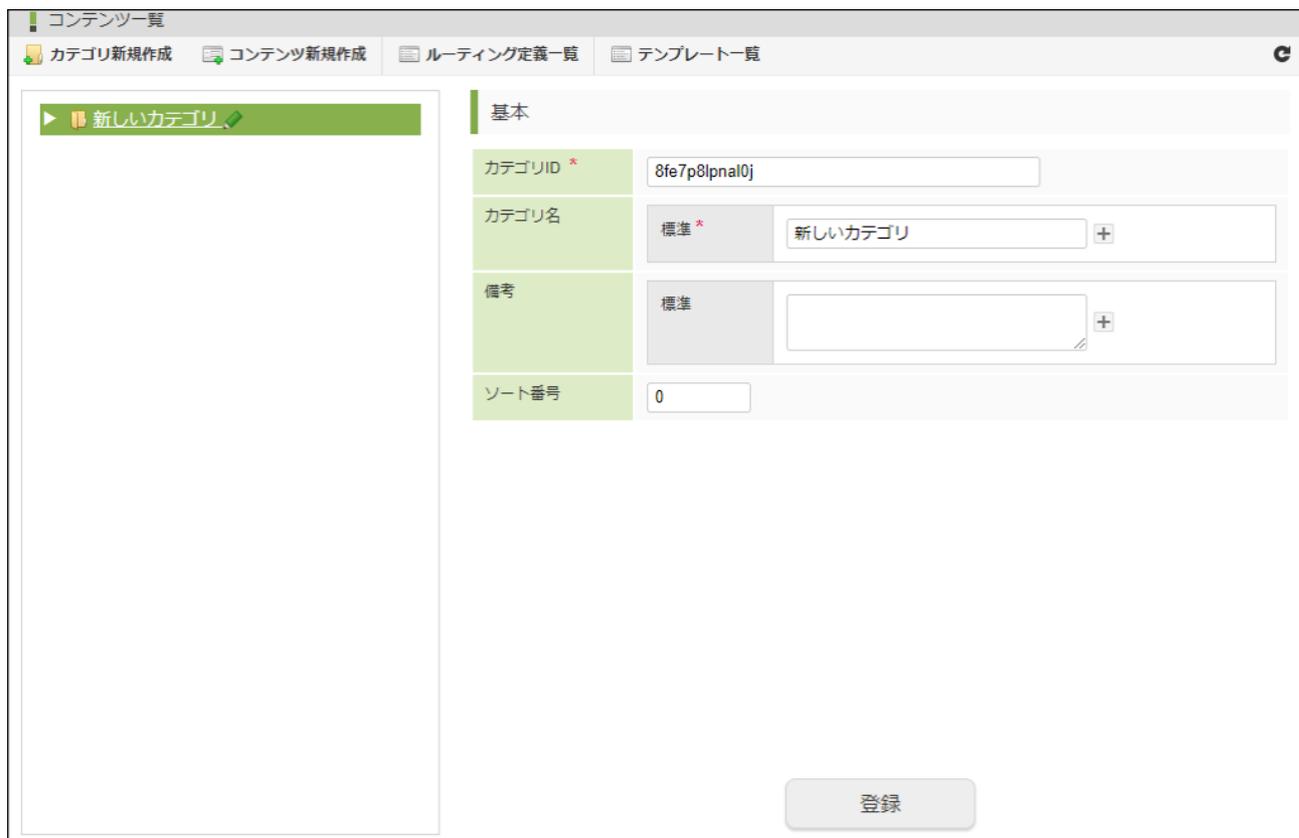
コンテンツカテゴリを新規登録する場合、事前に「コンテンツ一覧」画面を表示してください。表示方法は「[コンテンツカテゴリを確認する](#)」の手順を参照してください。

1. コンテンツカテゴリに新規カテゴリを追加する場合、追加先のコンテンツカテゴリをコンテンツツリーから選択し

2. 「カテゴリ新規作成」をクリックします。



3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。



<画面項目>

| 項目 | 必須 | 説明 |
|----|----|----|
|----|----|----|

| 項目 | 必須 | 説明 |
|---------|--------|---|
| 親カテゴリID | — | 既存のカテゴリに新しくカテゴリを追加する場合表示されます。 ユーザによる入力是不要です。 登録内容の更新はできません。 |
| カテゴリID | 必須 | カテゴリを一意に表す文字列を入力します。 登録内容の更新はできません。 |
| カテゴリ名 | 標準のみ必須 | カテゴリを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。 |
| 備考 | — | カテゴリの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。 |
| ソート番号 | — | カテゴリのソート番号を入力します。 ソート番号はコンテンツツリーの表示順として利用されます。 |

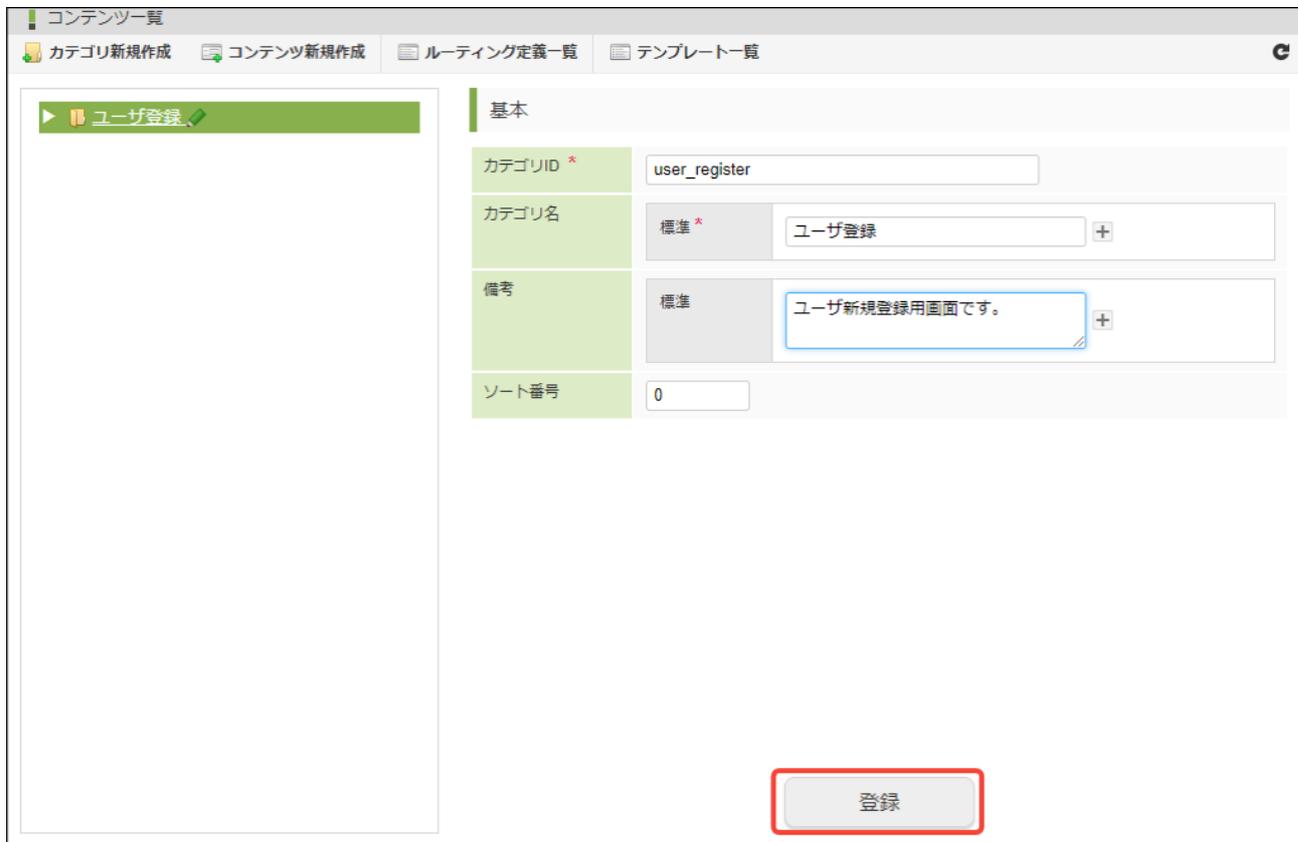
コラム

多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 日本語 (ja) ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
- 日本語 (ja) ロケール以外が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されます。

4. コンテンツカテゴリ作成に必要な情報を入力します。

5. 「登録」をクリックします。

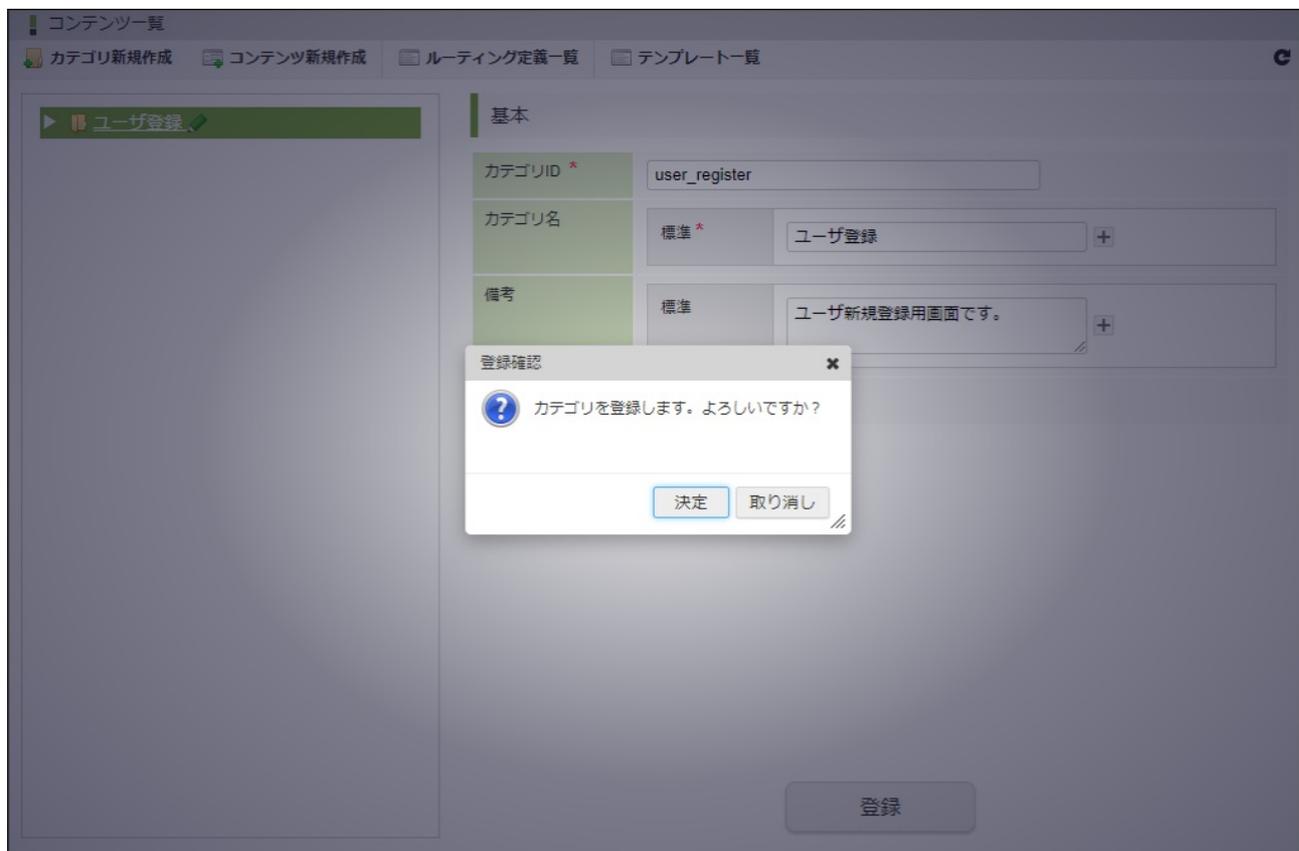


The screenshot shows the 'ユーザー登録' (User Registration) form in the IM-BloomMaker interface. The form is titled '基本' (Basic) and contains the following fields:

- カテゴリID ***: user_register
- カテゴリ名**: 標準 * ユーザー登録 +
- 備考**: 標準 ユーザー新規登録用画面です。 +
- ソート番号**: 0

A red box highlights the '登録' (Register) button at the bottom right of the form.

6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

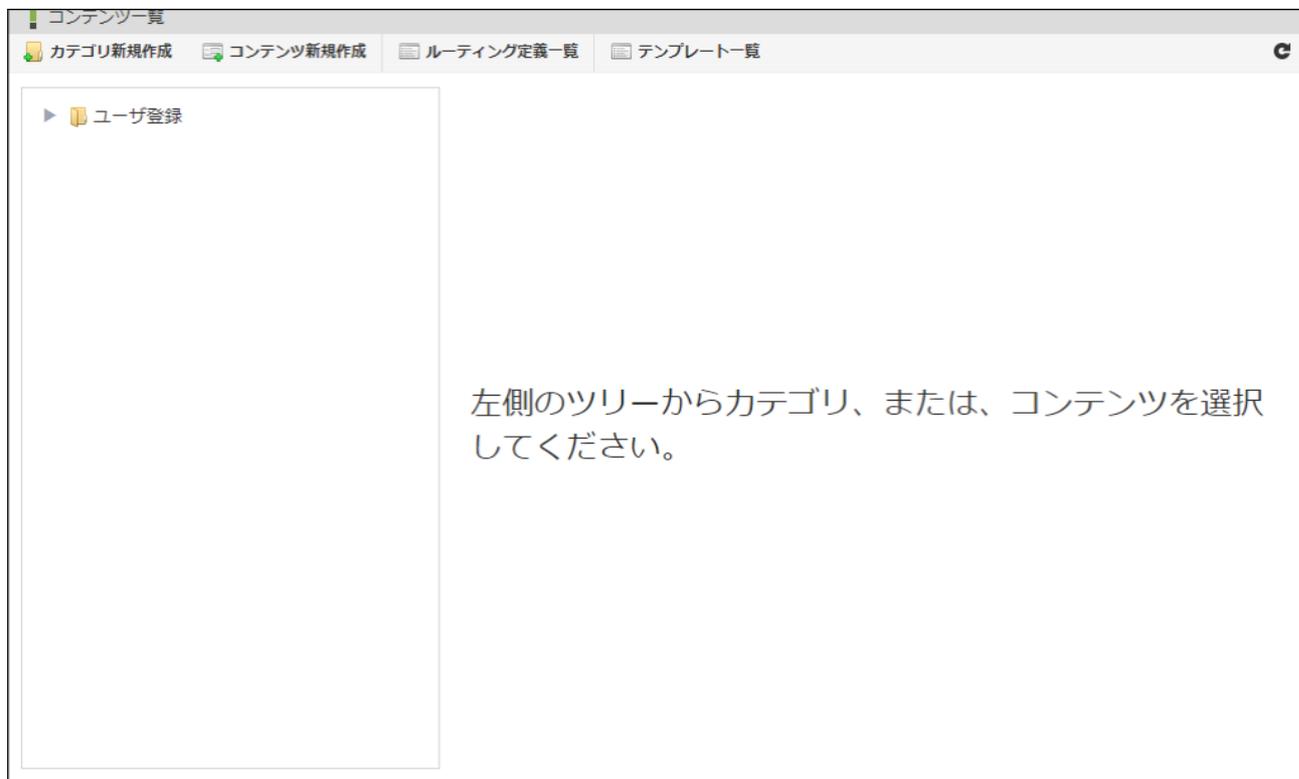


コンテンツカテゴリを編集する

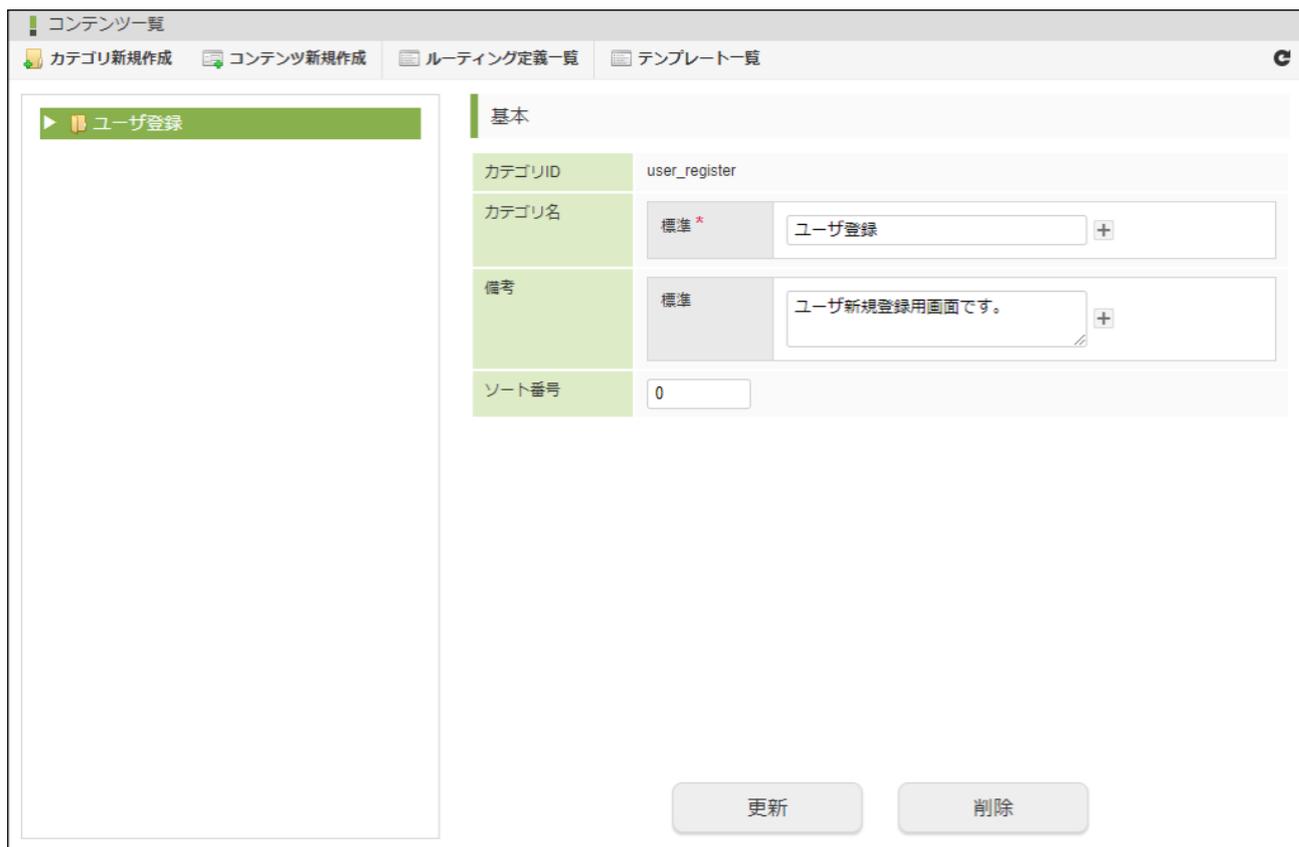
- [コンテンツカテゴリを更新する](#)
- [コンテンツカテゴリを削除する](#)

コンテンツカテゴリを更新する

1. 「[コンテンツカテゴリを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. コンテンツツリーから更新したいコンテンツカテゴリをクリックします。

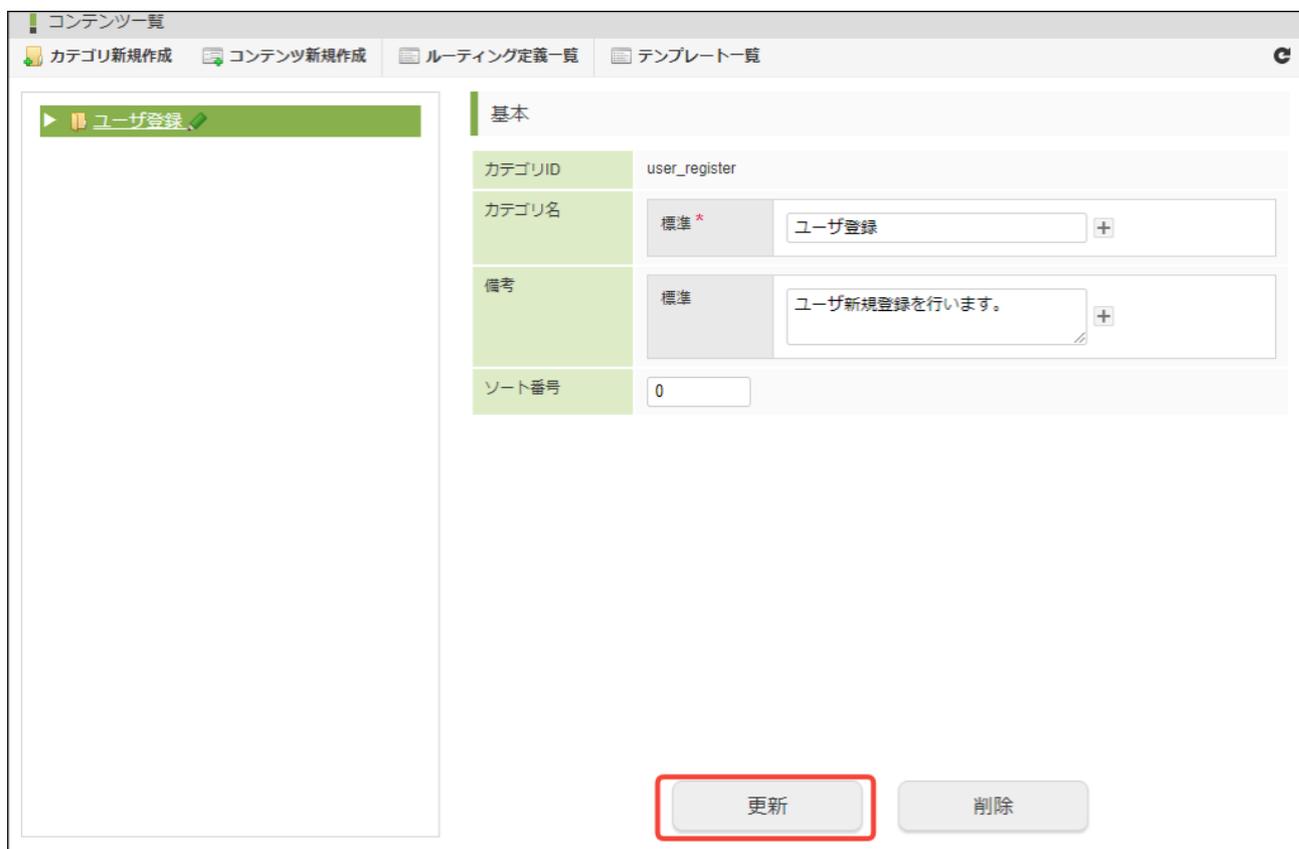


3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。

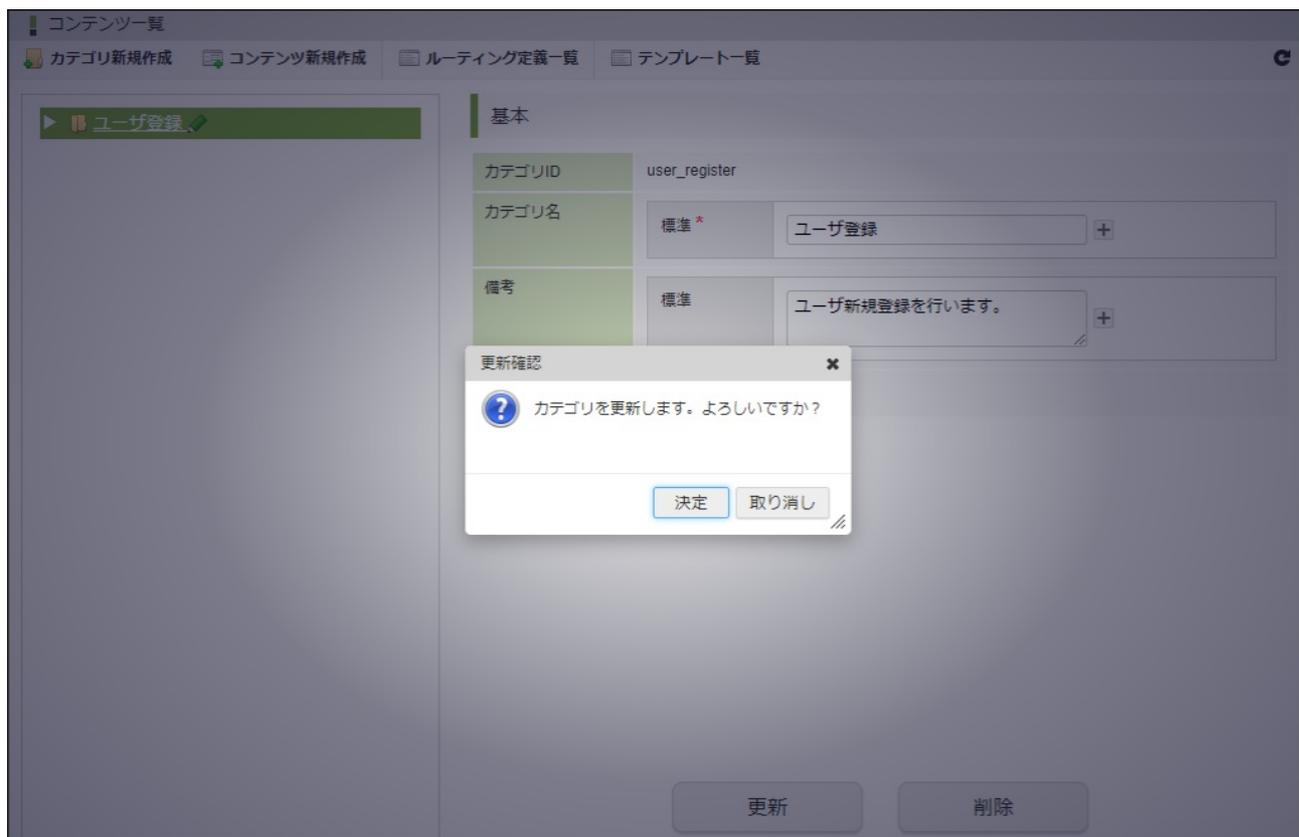


4. 更新内容を入力します。入力内容は「[コンテンツカテゴリを新規登録する](#)」を参照してください。

5. 「更新」をクリックします。

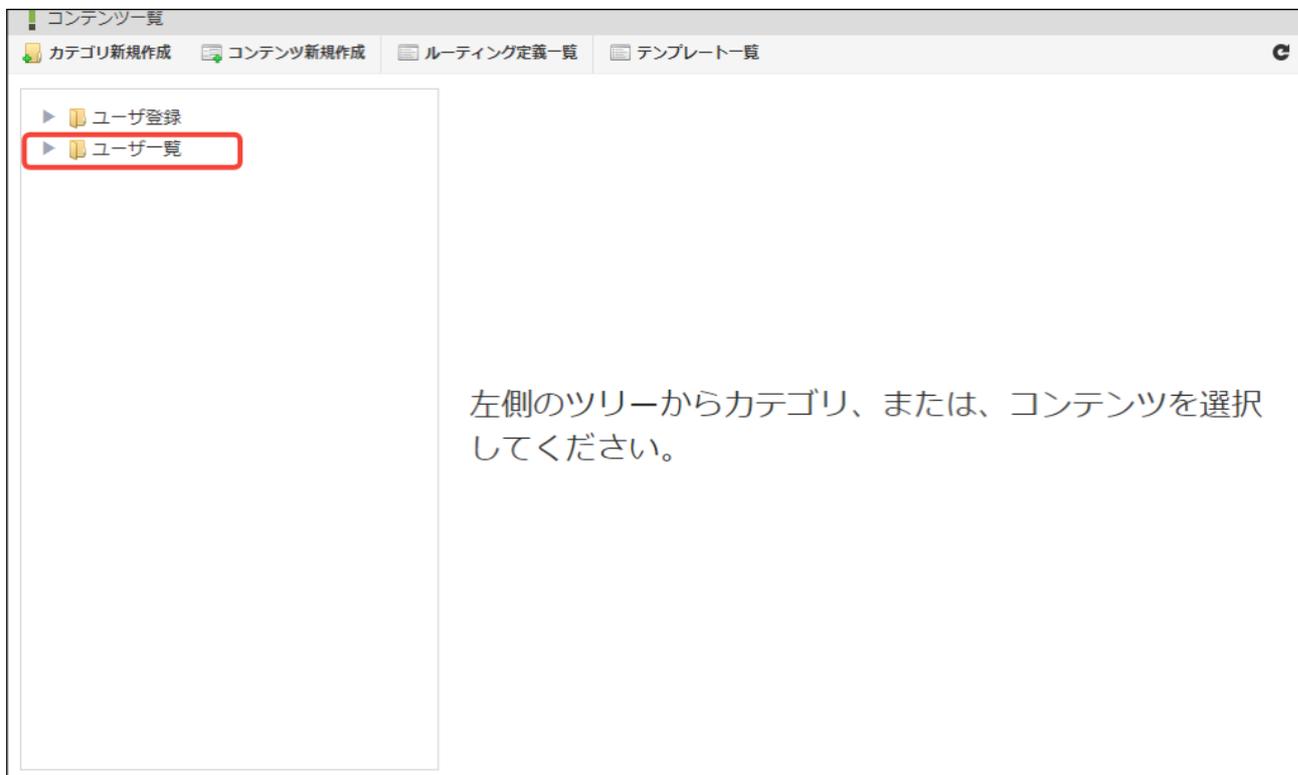


6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

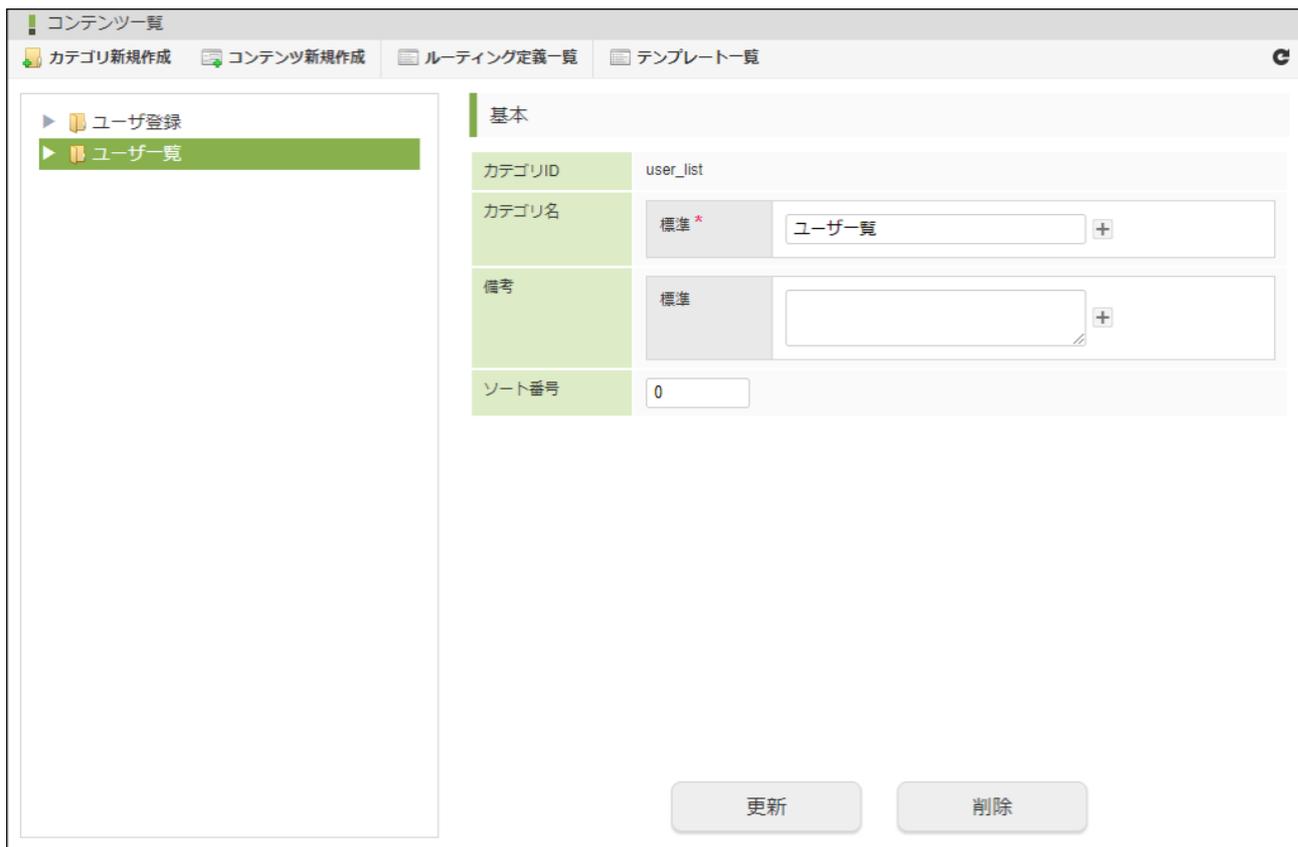


コンテンツカテゴリを削除する

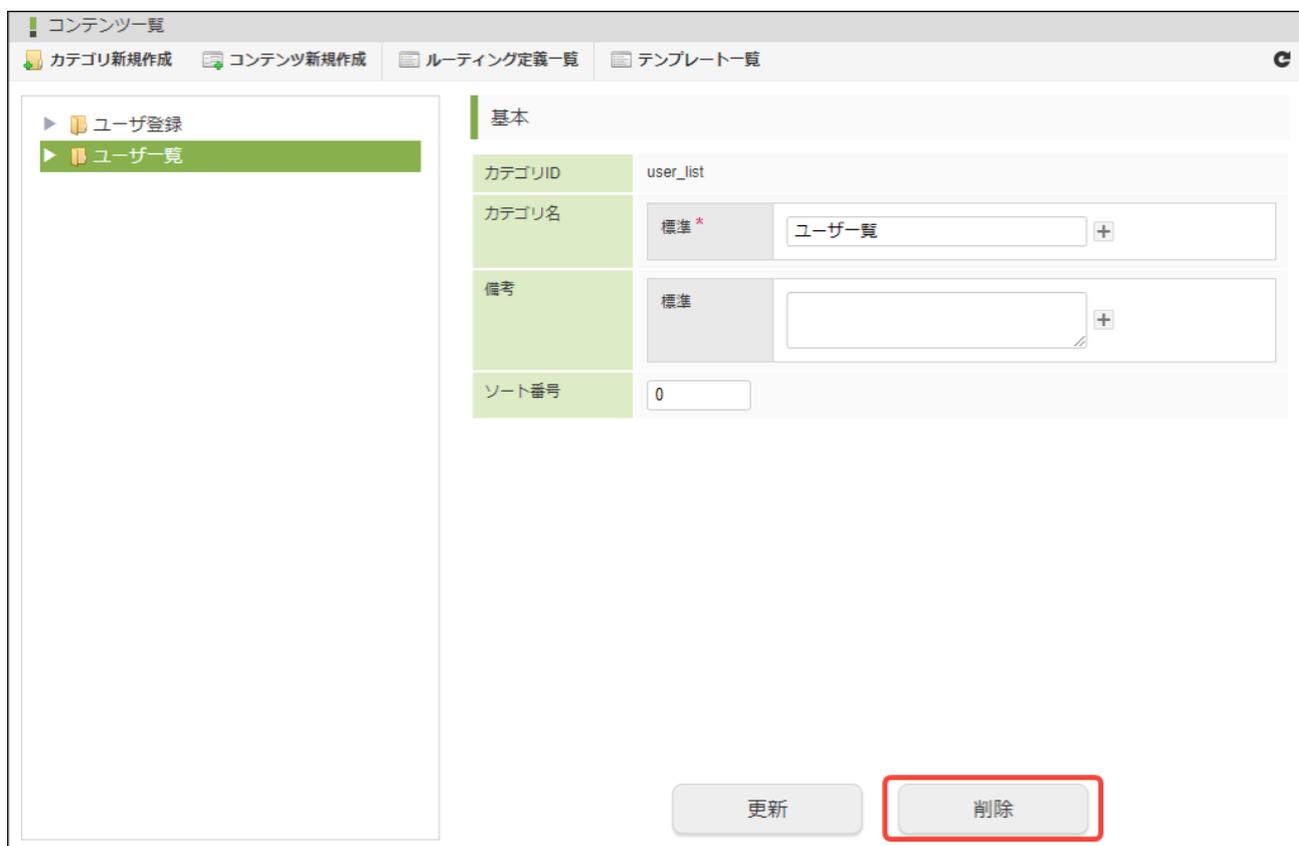
1. 「[コンテンツカテゴリを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. コンテンツツリーから削除を行うコンテンツカテゴリをクリックします。



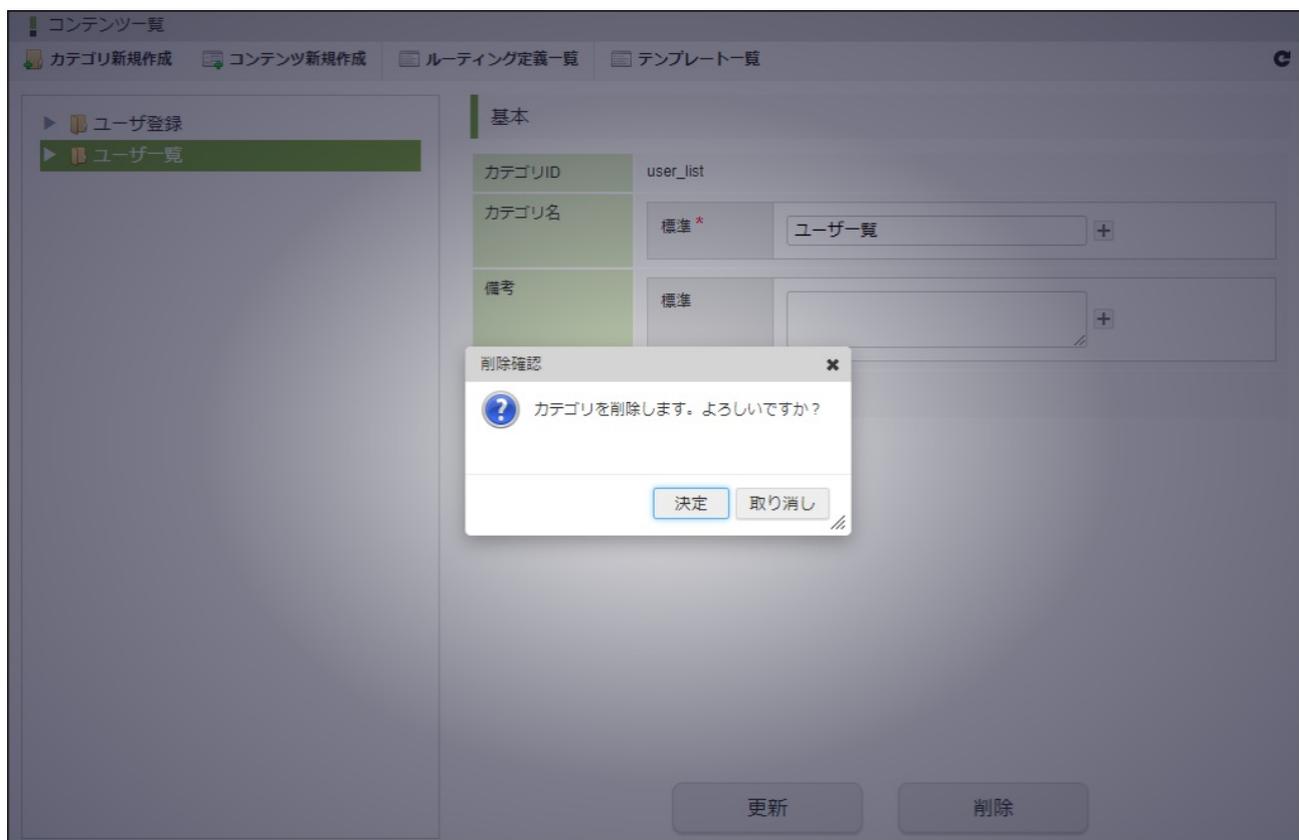
3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。



4. 「削除」をクリックします。



5. 削除確認画面で「決定」をクリックすると選択したコンテンツカテゴリが削除されます。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。



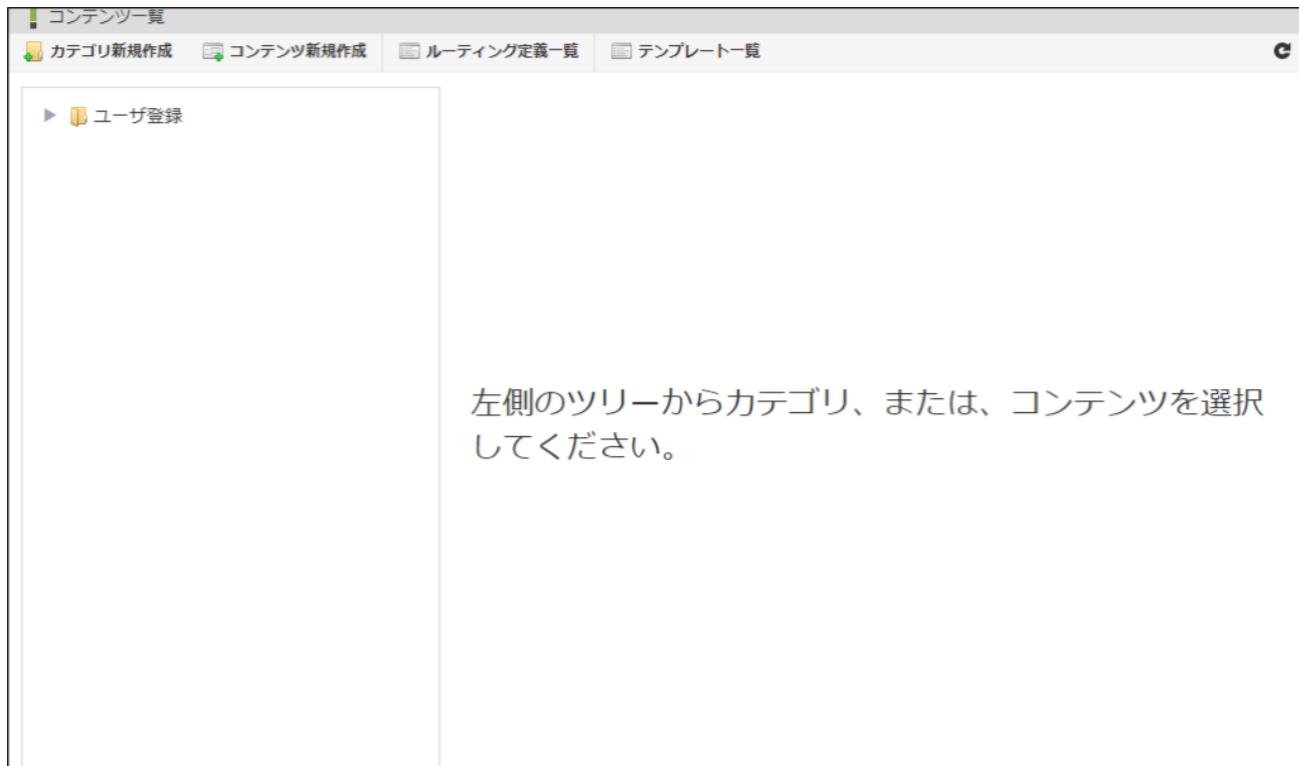
コラム

カテゴリを削除する場合、事前に紐づくコンテンツやルーティングを削除する必要があります。

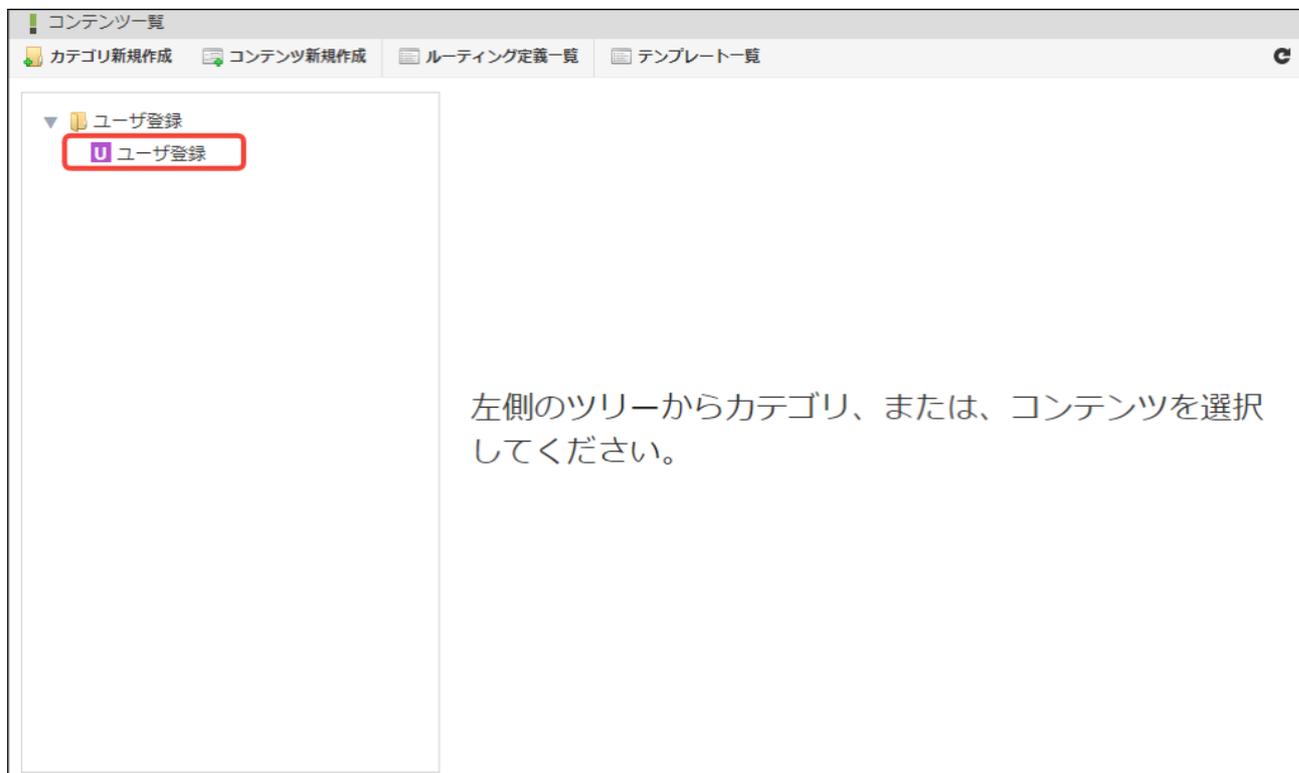
ここではIM-BloomMakerのコンテンツを扱う画面の機能について説明します。

コンテンツを確認する

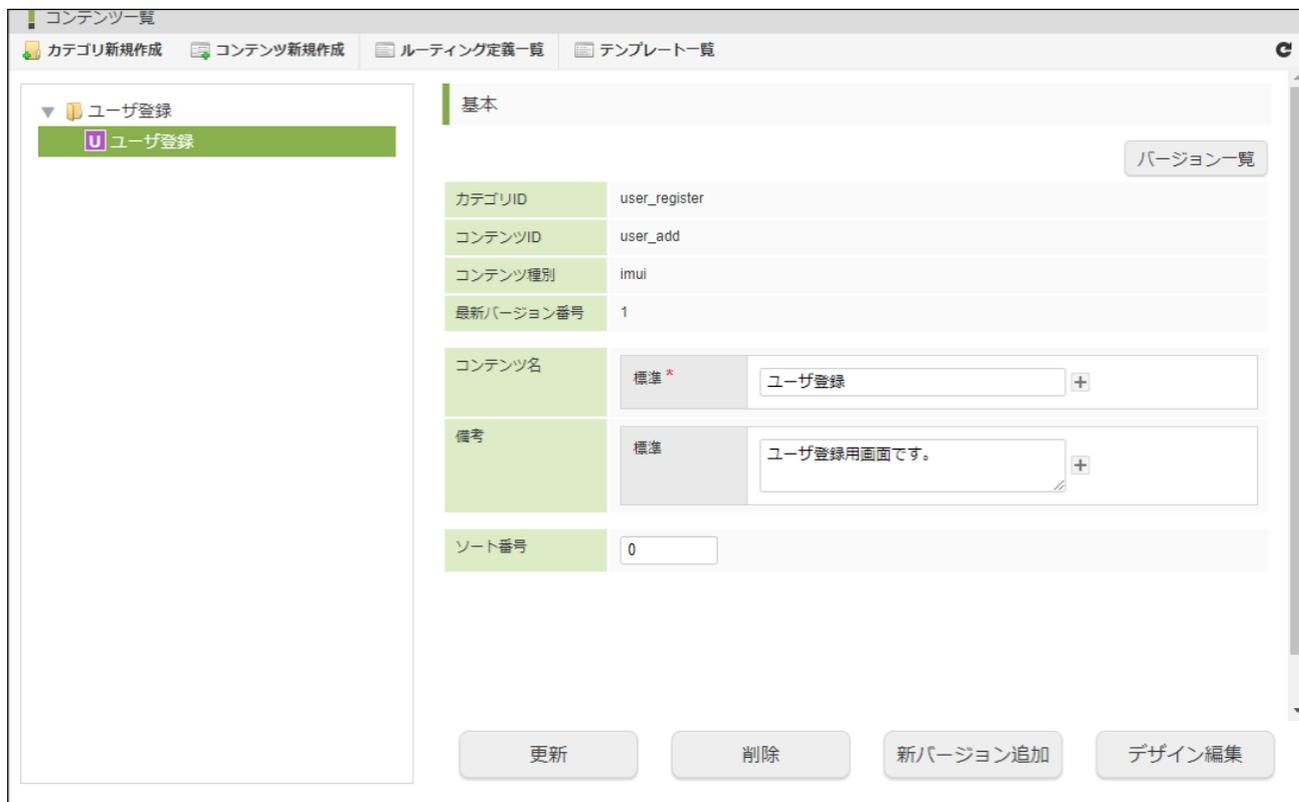
1. 「サイトマップ」 → 「BloomMaker」 → 「コンテンツ一覧」の順にクリックし、「コンテンツ一覧」画面を表示します。



2. コンテンツカテゴリ横の矢印をクリックすると、そのコンテンツカテゴリに所属しているコンテンツを閲覧できます。確認を行うコンテンツをコンテンツツリーから選択しクリックします。



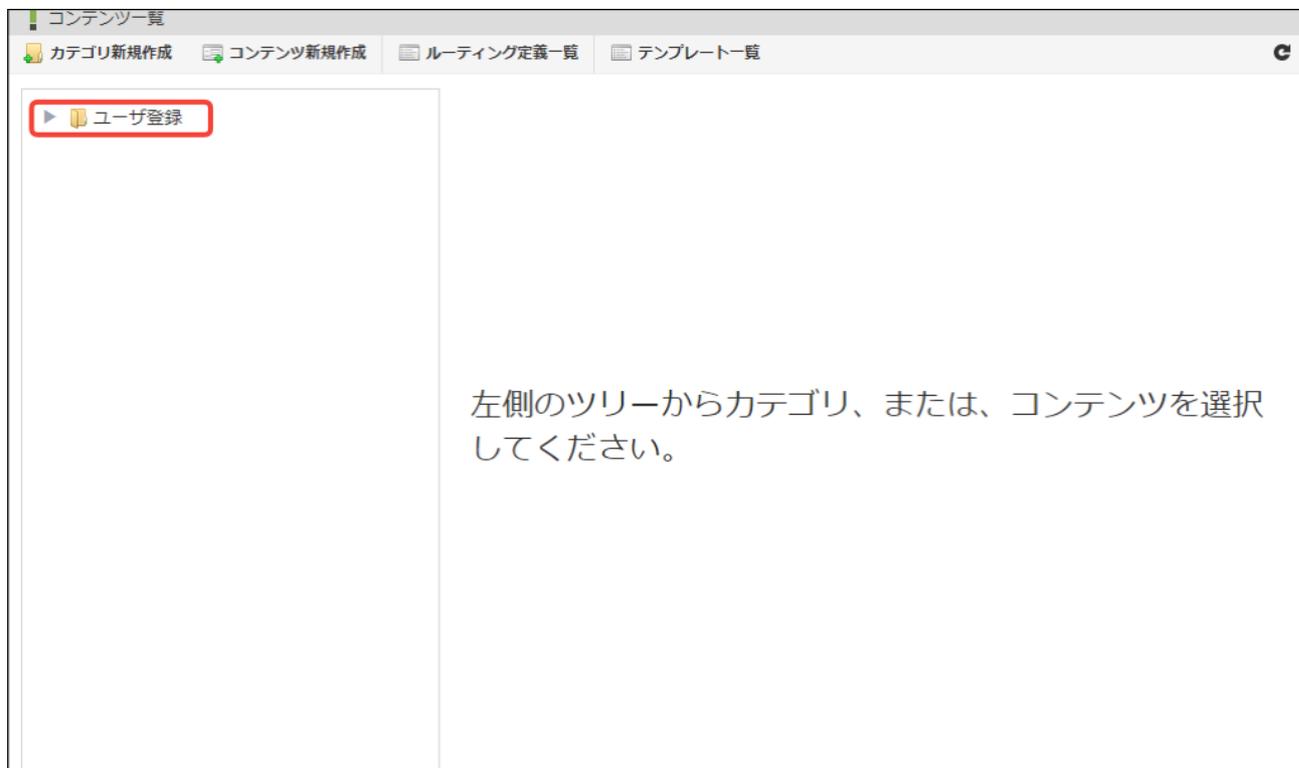
3. コンテンツ情報が表示されます。



コンテンツを新規登録する

コンテンツを新規登録する場合、事前に「コンテンツカテゴリ」画面を表示してください。画面の表示方法は「[コンテンツを確認する](#)」の手順を参照してください。

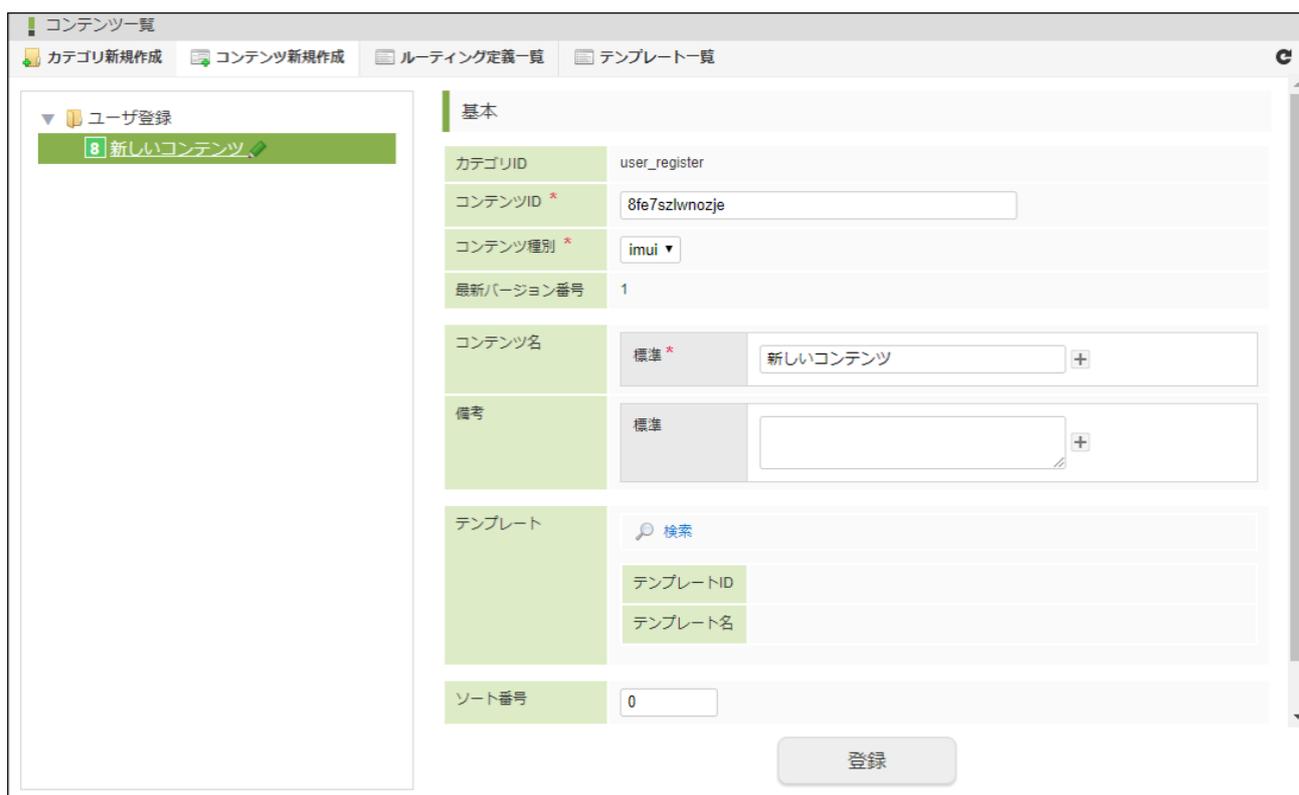
1. 新規コンテンツを追加するカテゴリをコンテンツツリーから選択してクリックします。



2. 「コンテンツ新規作成」をクリックします。



3. コンテンツ情報が表示されます。



<画面項目>

| 項目 | 必須 | 説明 |
|---------|----|-----------------------------------|
| カテゴリID | — | 登録するコンテンツが所属するカテゴリのIDです。 |
| コンテンツID | 必須 | コンテンツID を指定します。 登録内容の更新はできません。 |

| 項目 | 必須 | 説明 |
|-----------|--------|--|
| コンテンツ種別 | 必須 | コンテンツの種別 (CSS Framework) を指定します。 登録内容の更新はできません。 2019 Winter(Xanadu)ではimuiのみ選択可能です。 |
| 最新バージョン番号 | — | コンテンツの最新バージョン番号が表示されます。 |
| コンテンツ名 | 標準のみ必須 | コンテンツを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。 |
| 備考 | — | コンテンツの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。 |
| テンプレート | — | コンテンツの元となるテンプレートを指定します。 登録内容の更新はできません。 |
| ソート番号 | — | コンテンツのソート番号を入力します。 ソート番号はコンテンツツリーの表示順として利用されます。 |

コラム

多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 日本語 (ja) ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
- 日本語 (ja) ロケール **以外**が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されま
す。

コラム

テンプレートに値を設定してコンテンツを登録した場合
登録時点のテンプレート情報をコピーします。
コンテンツ登録後にテンプレートを更新しても反映されません。

4. コンテンツ作成に必要な情報を入力します。

5. 「登録」をクリックします。

The screenshot shows the 'コンテンツ一覧' (Content List) page for 'ユーザー登録' (User Registration). The '基本' (Basic) tab is active, displaying the following fields:

- カテゴリID: user_register
- コンテンツID *: user_add
- コンテンツ種別 *: imui
- 最新バージョン番号: 1
- コンテンツ名: 標準 * ユーザ登録
- 備考: 標準 ユーザ登録用画面です。
- テンプレート: 検索 (検索機能)
- テンプレートID
- テンプレート名
- ソート番号: 0

The '登録' (Register) button is highlighted with a red box at the bottom right of the form.

6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

The screenshot shows the same content management interface as above, but with a confirmation dialog box overlaid. The dialog box contains the following text:

登録確認
 ? コンテンツを登録します。よろしいですか?
 決定 取り消し

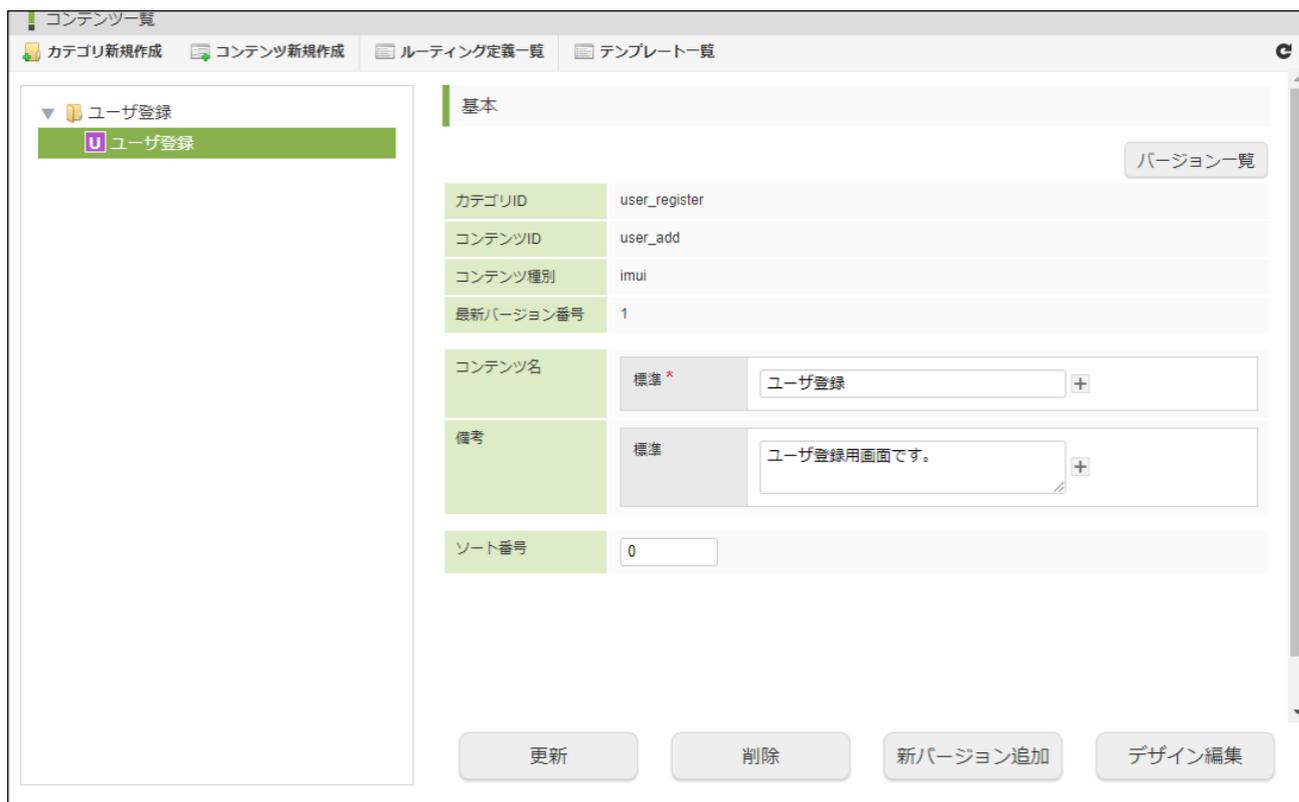
The '登録' (Register) button is visible at the bottom right of the interface, but it is dimmed due to the dialog box.

コンテンツを編集する

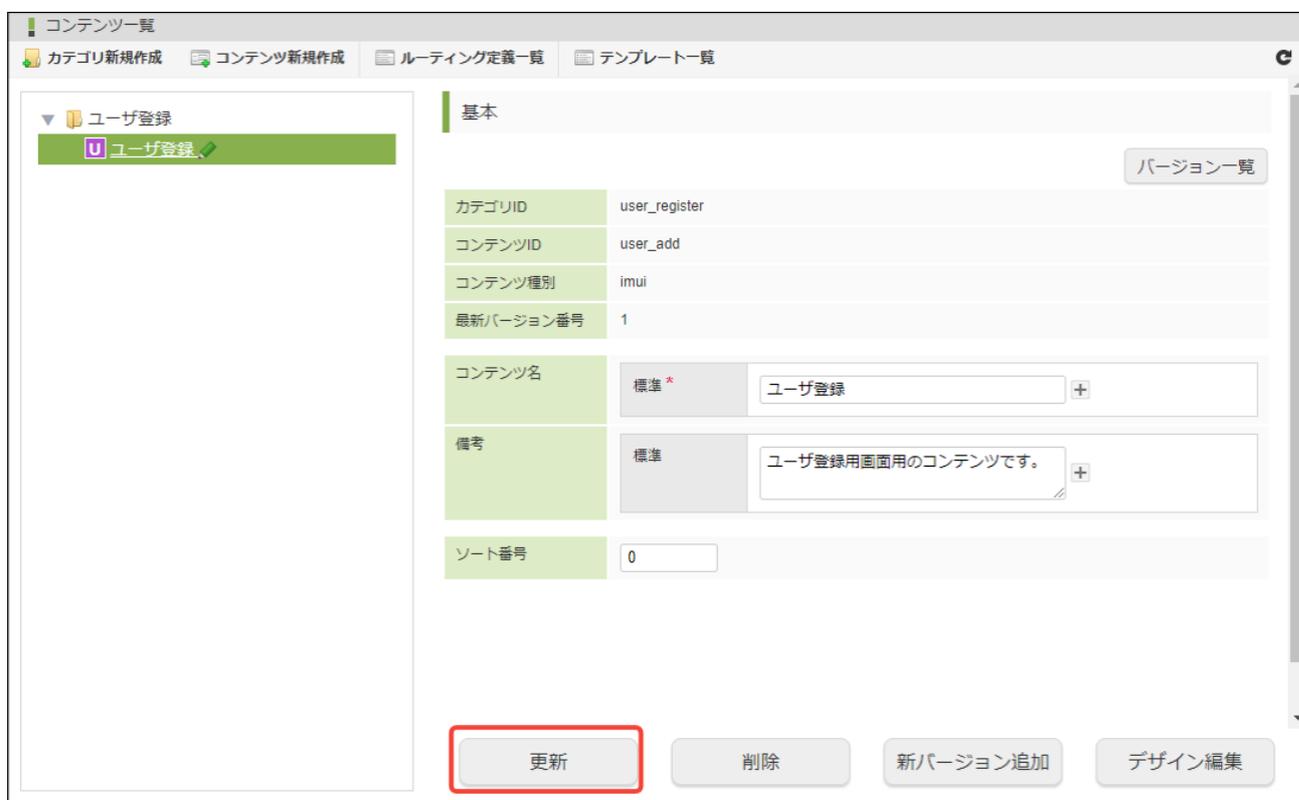
- コンテンツを更新する
- コンテンツを削除する

コンテンツを更新する

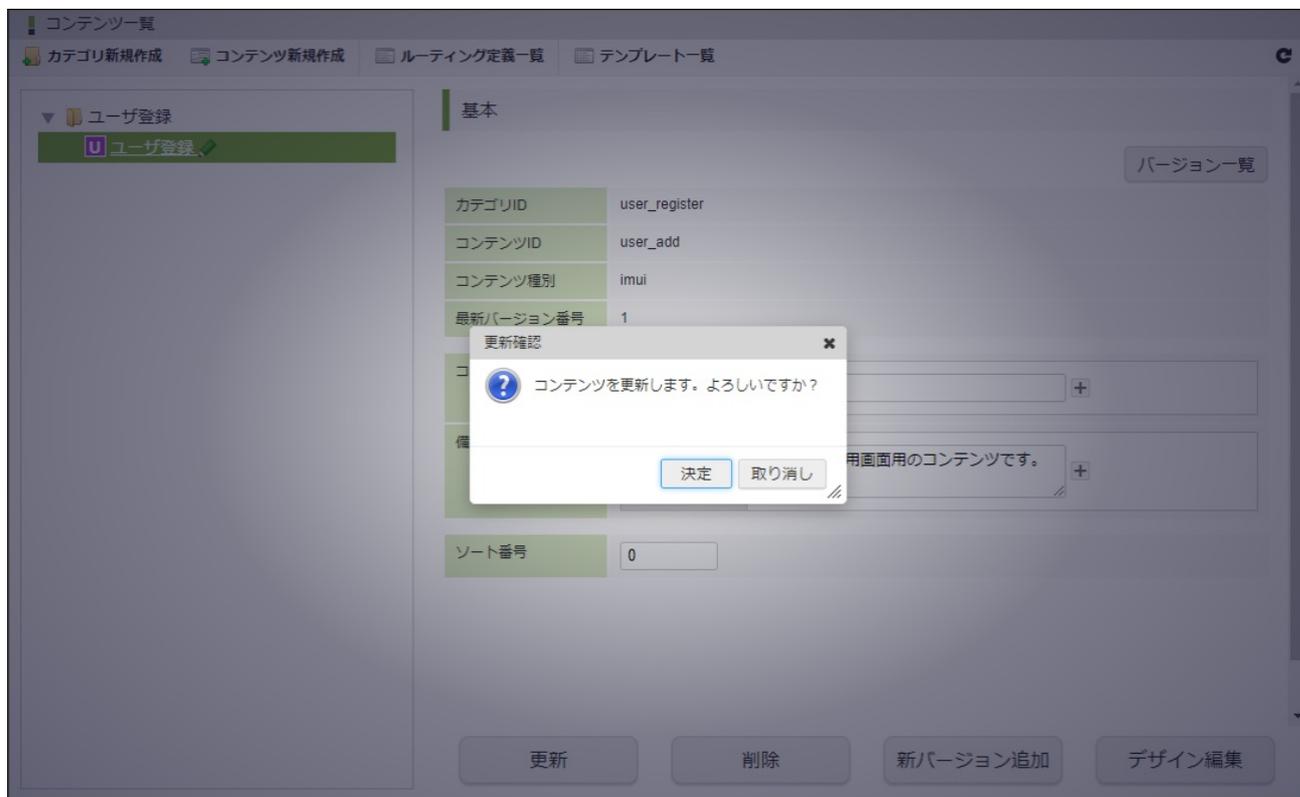
1. 「コンテンツを確認する」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. 更新したいコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。
3. コンテンツ情報が表示されます。



4. 更新内容を入力します。入力内容は「コンテンツを新規登録する」を参照してください。
5. 「更新」をクリックします。

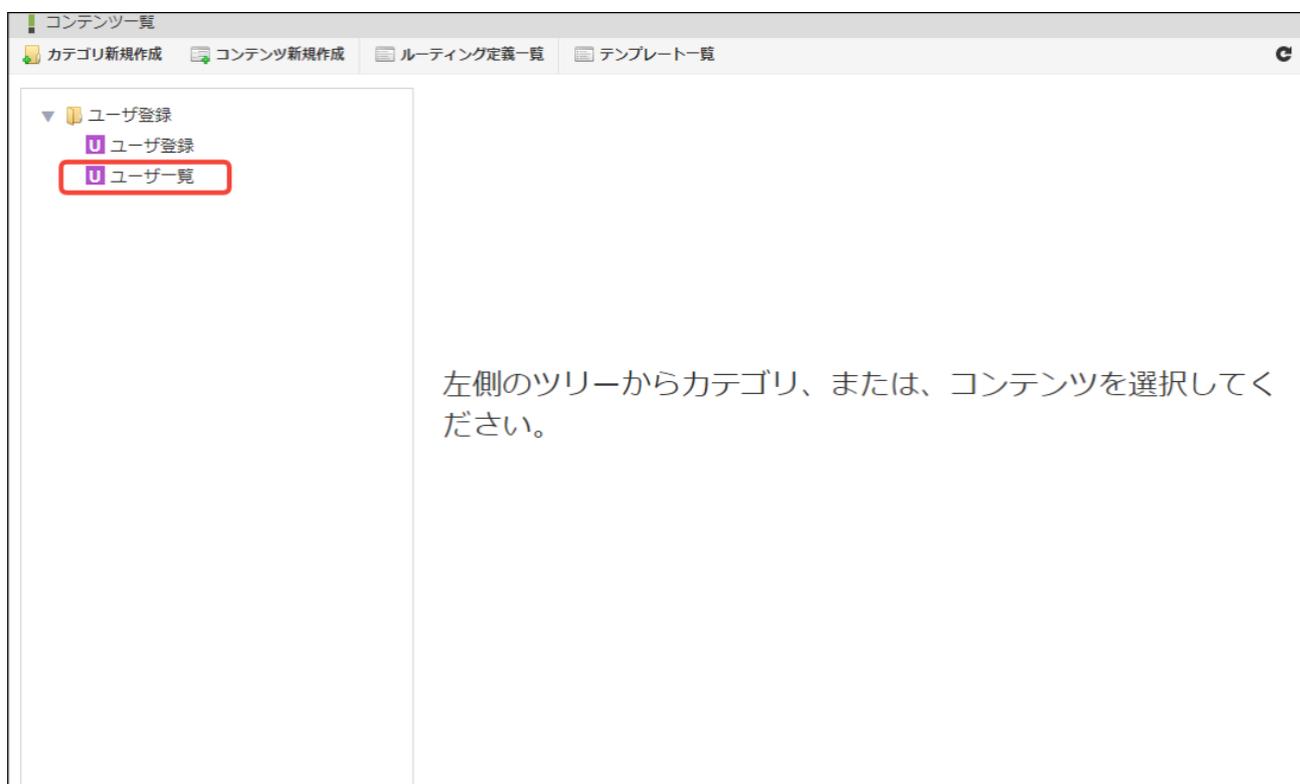


6. 更新確認画面で「決定」をクリックします。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

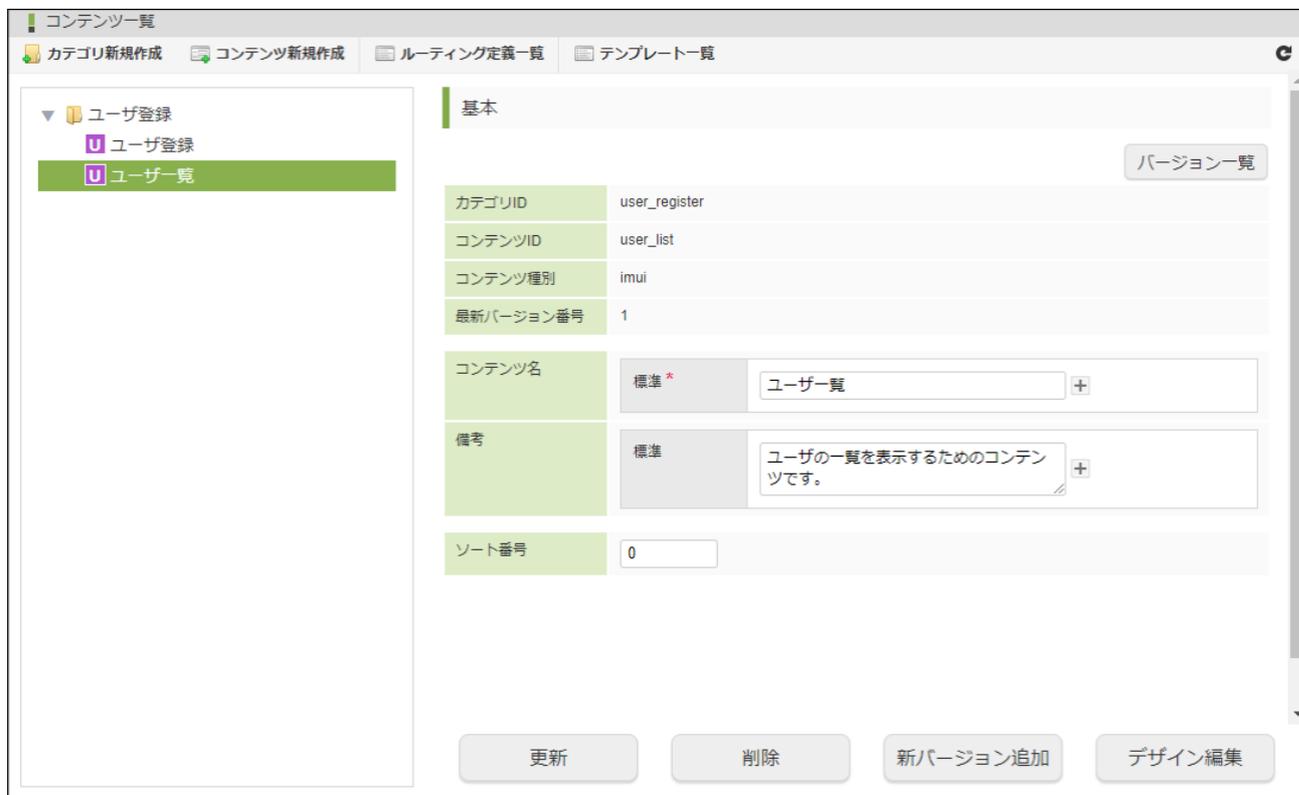


コンテンツを削除する

1. 「[コンテンツを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. 削除するコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。



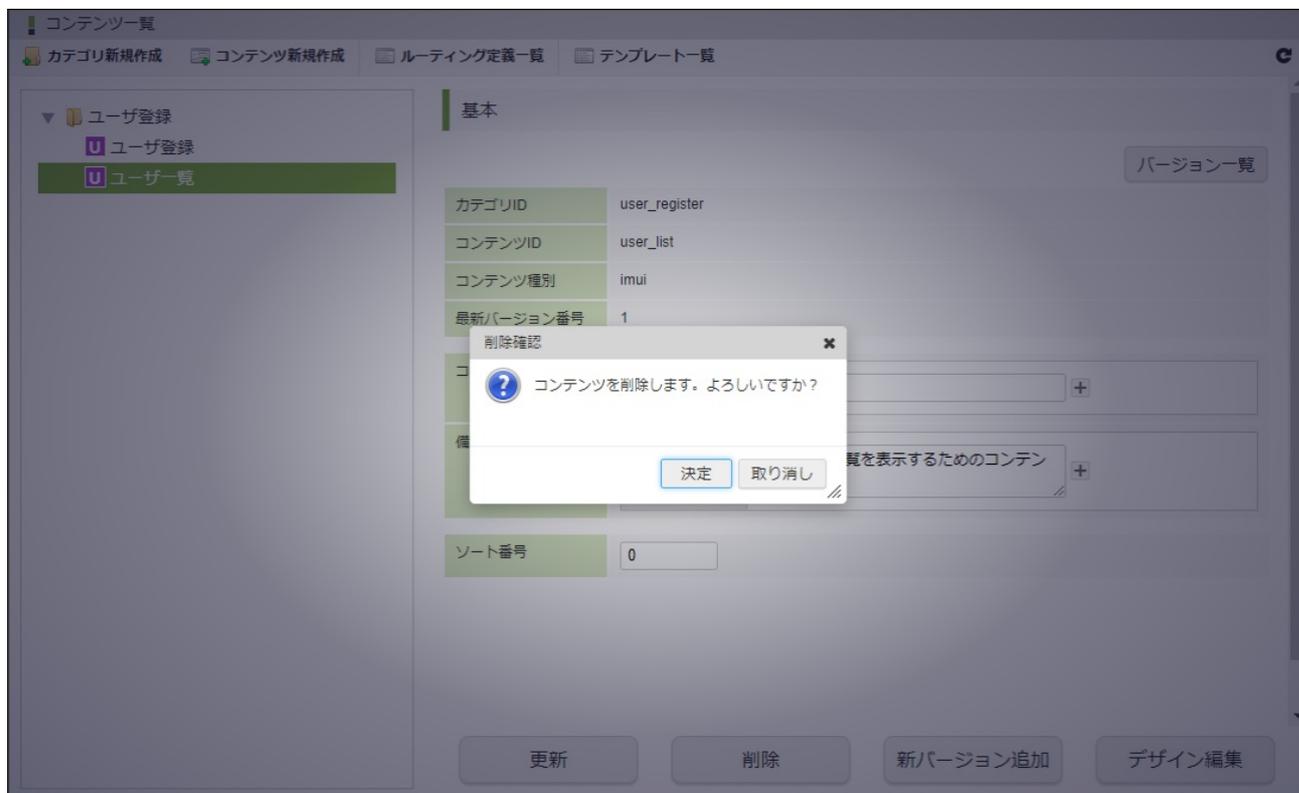
3. コンテンツ情報が表示されます。



4. 「削除」をクリックします。



5. 削除確認画面で「決定」をクリックすると選択したコンテンツが削除されます。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。

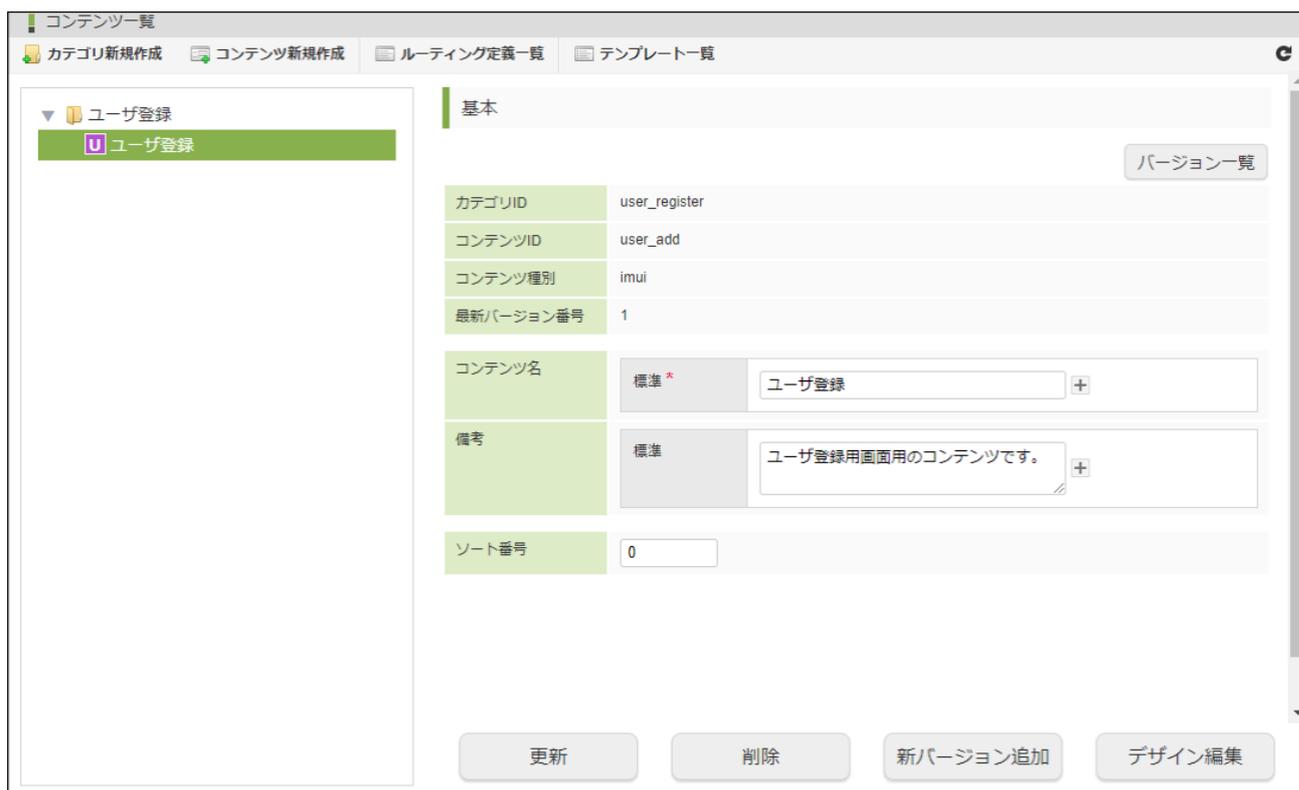


コラム

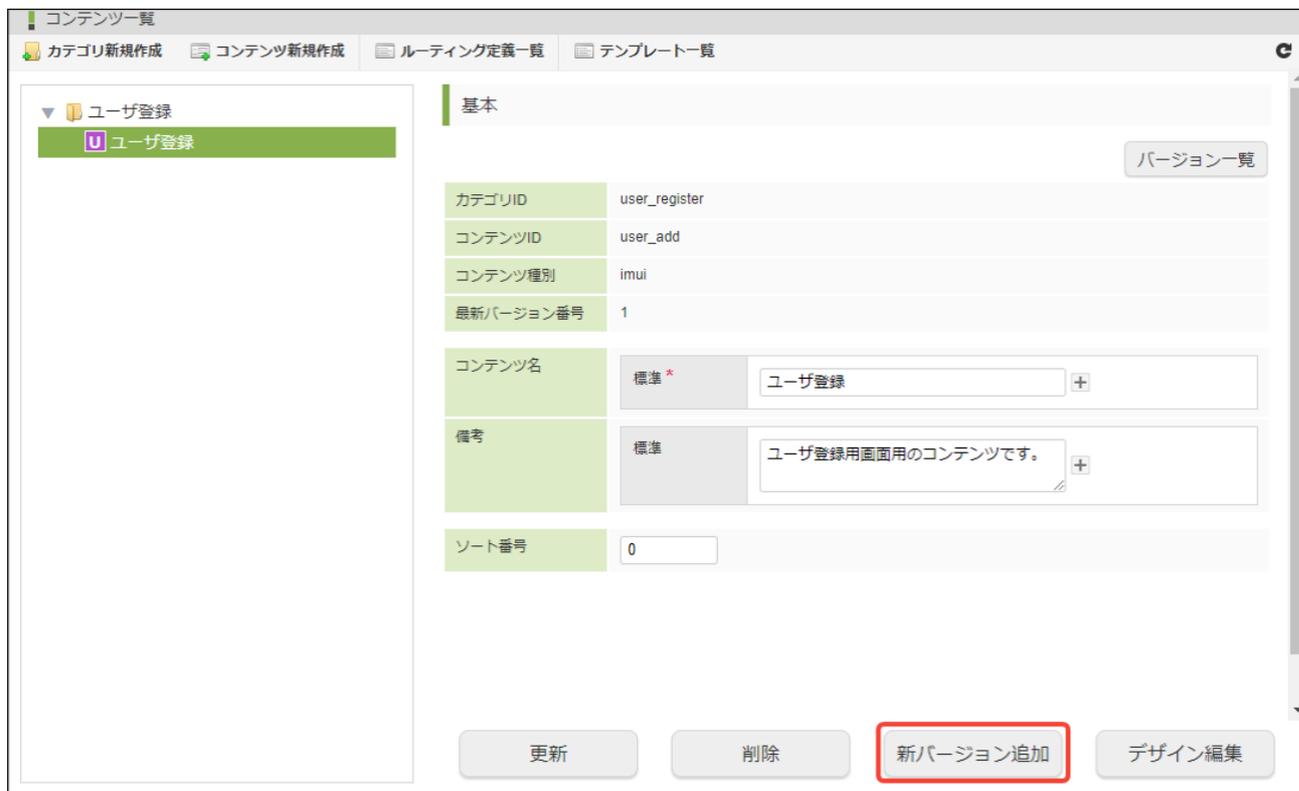
コンテンツを削除する場合、事前に紐づくルーティング定義を削除する必要があります。

コンテンツにバージョンを追加する

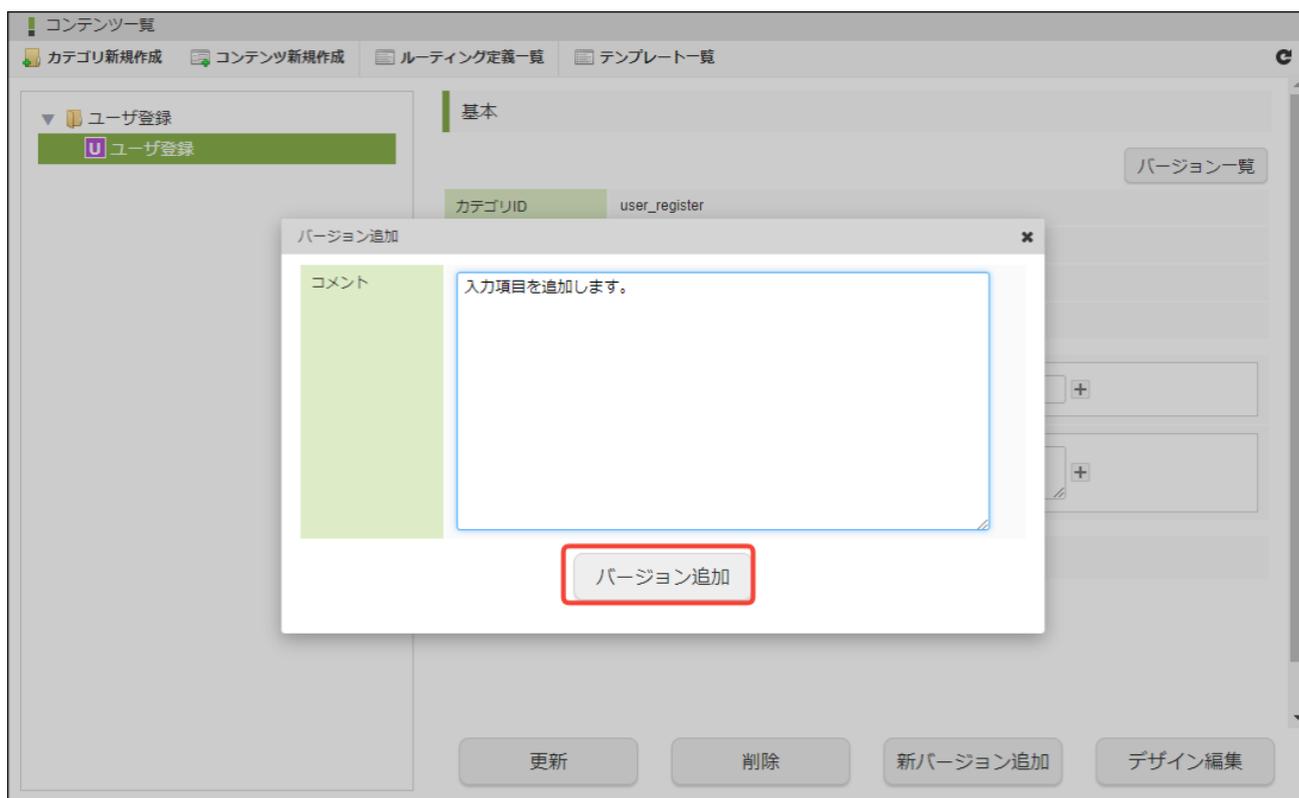
1. 「[コンテンツを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. バージョンを追加するコンテンツをコンテンツツリーから選択しクリックします。
3. コンテンツ情報が表示されます。



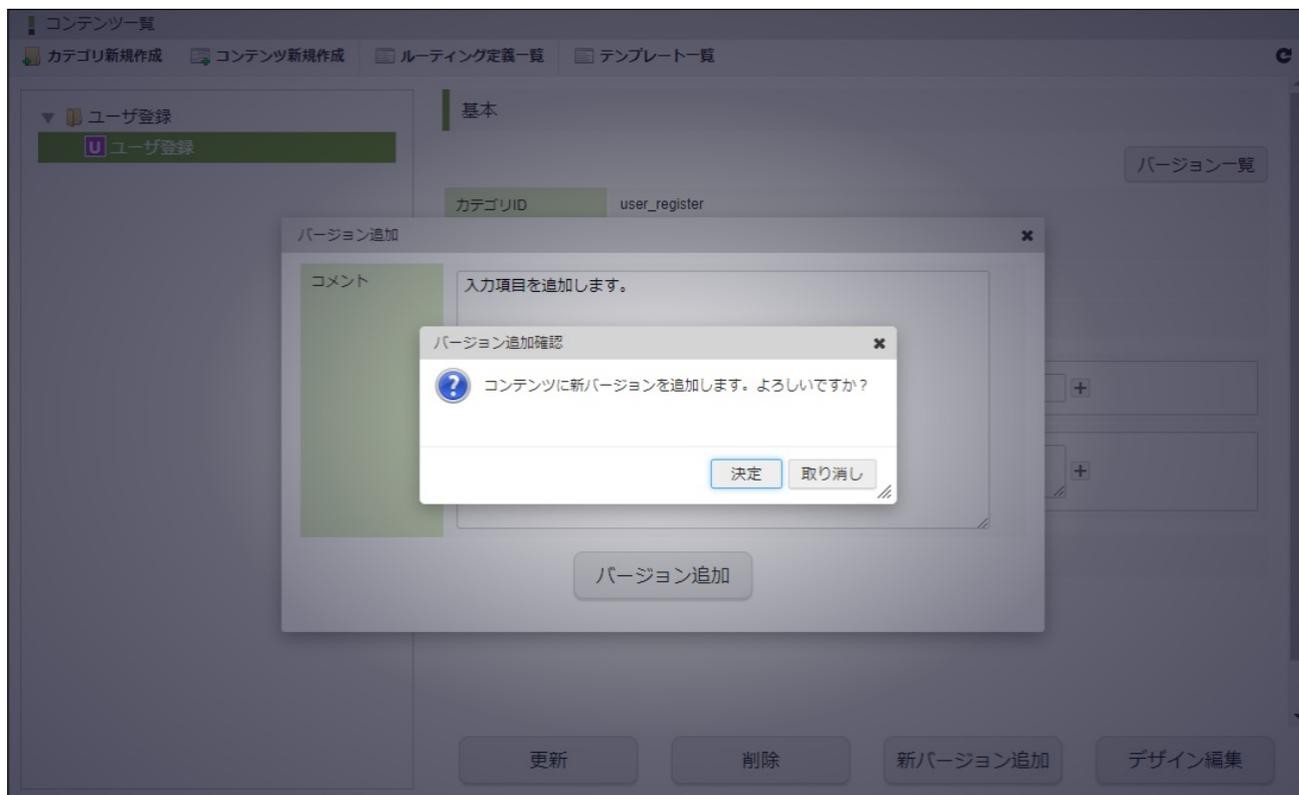
4. 「新バージョン追加」をクリックします。



5. バージョン追加画面でコメントを入力します。入力後「バージョン追加」をクリックします。



6. バージョン追加確認画面で「決定」をクリックするとバージョンが追加されます。「取り消し」をクリックするとバージョン追加画面に戻ります。



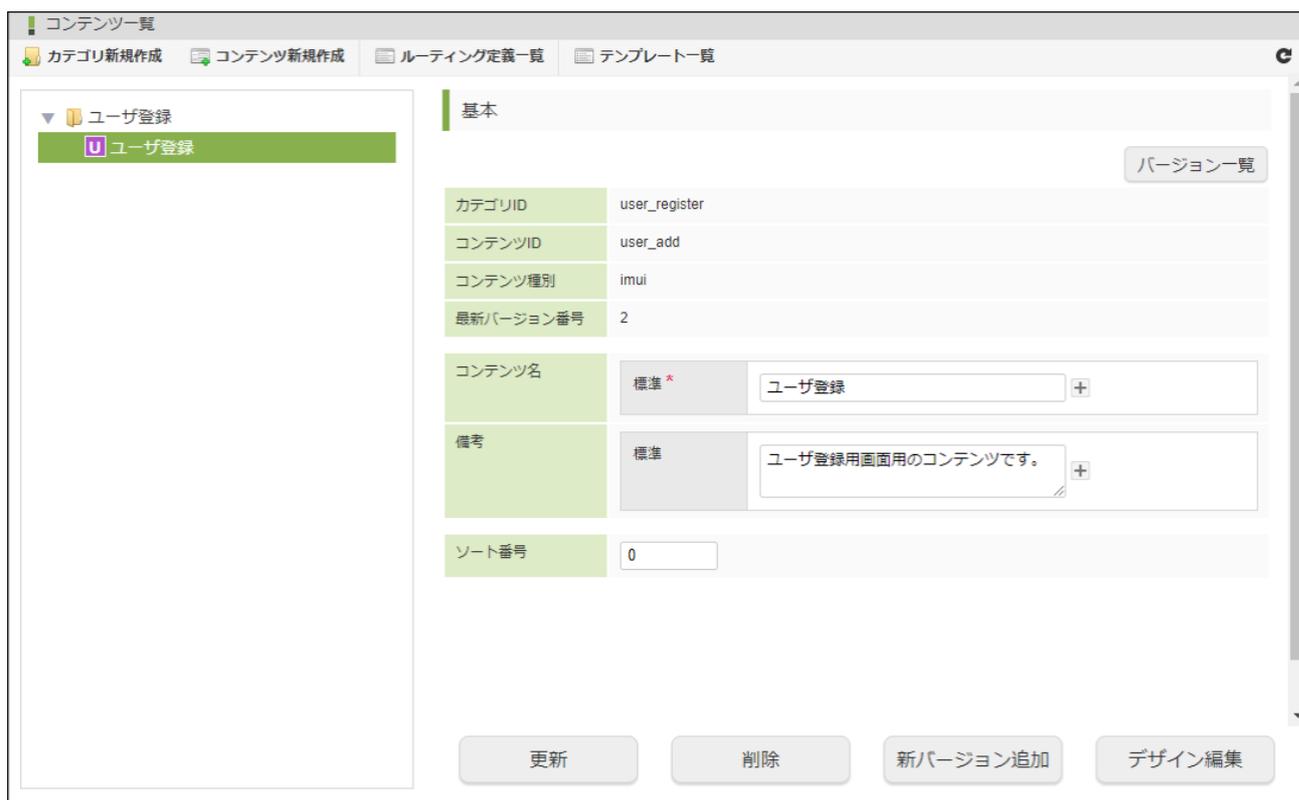
コラム

バージョン追加画面のコメントは必須入力ではありません。

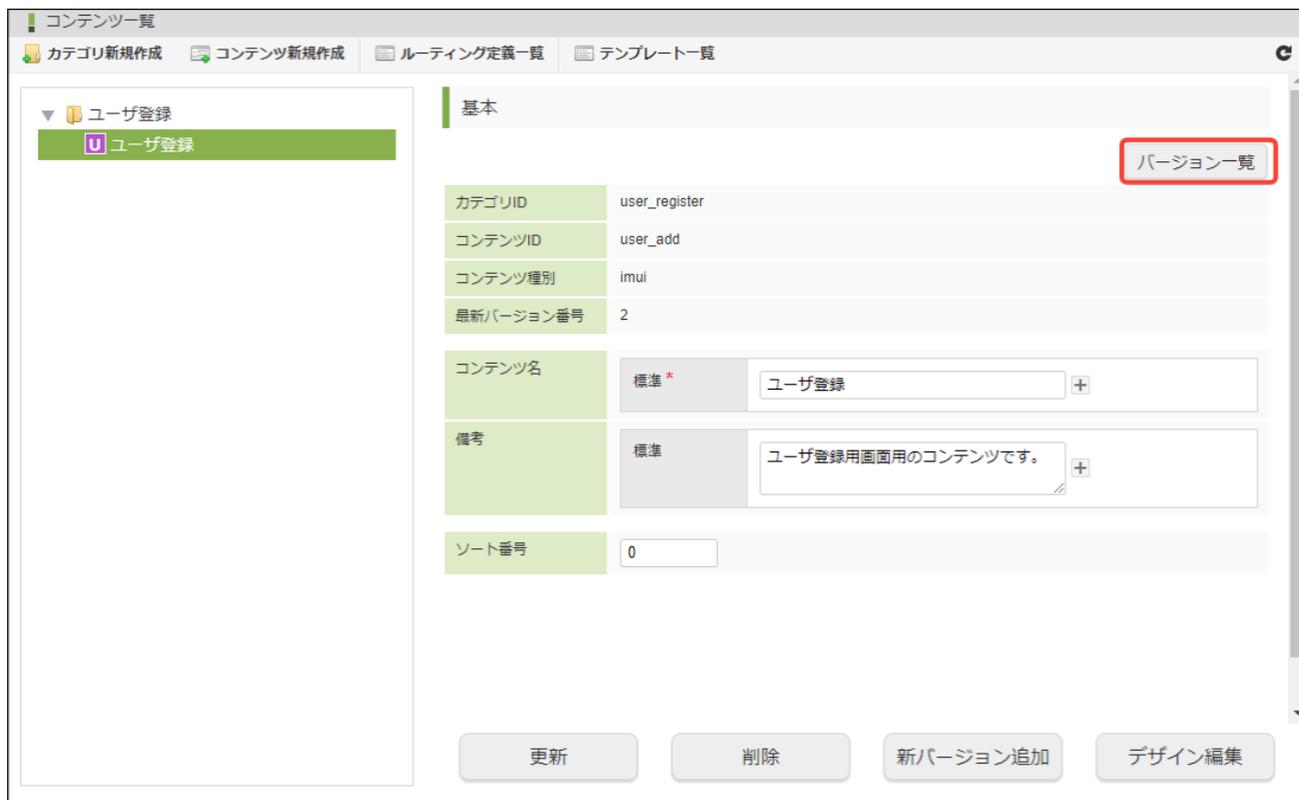
コンテンツのバージョン一覧を確認する

「[コンテンツを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。

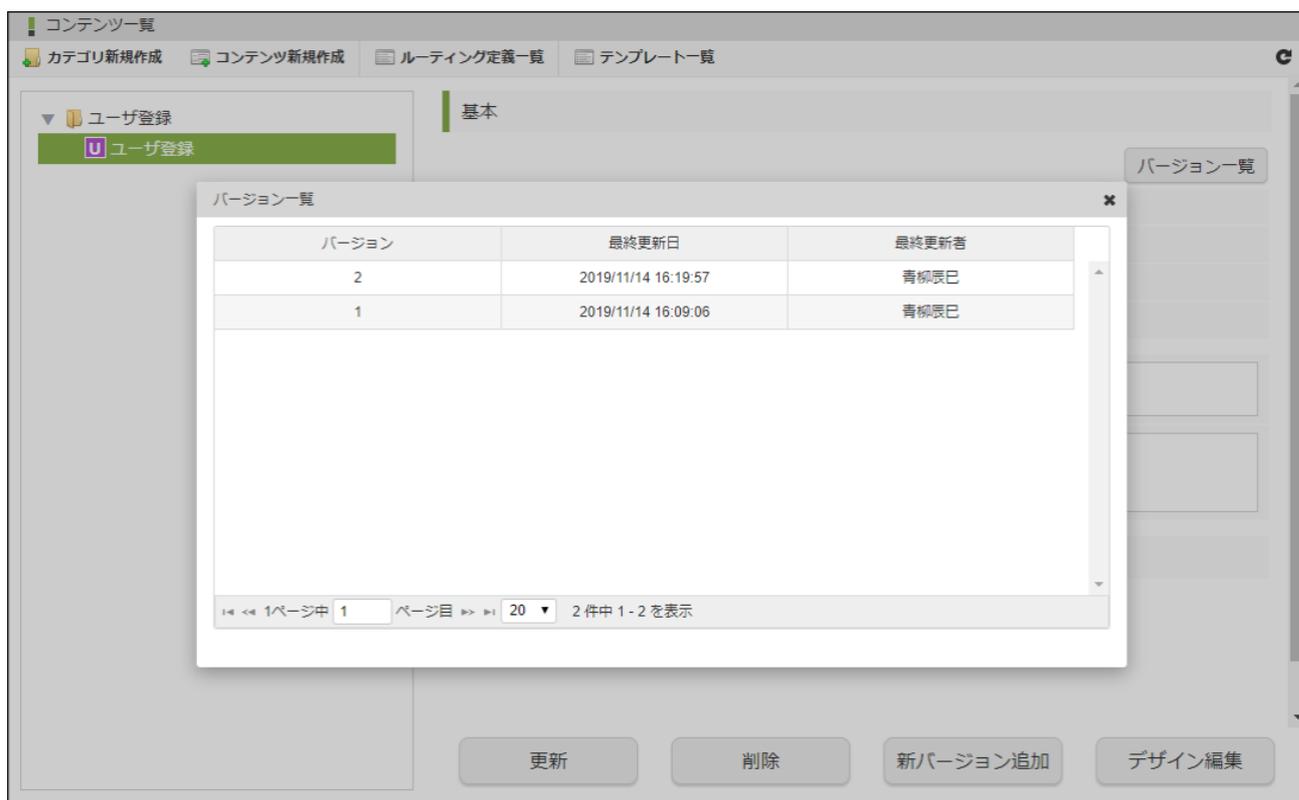
- 過去のバージョンを確認したいコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。
- コンテンツ情報が表示されます。



3. 「バージョン一覧」をクリックします。



4. バージョン一覧が表示されます。



コンテンツに紐づくデザイナー画面を確認する

1. 「[コンテンツを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. 閲覧したい「デザイナー」画面に紐づくコンテンツをクリックします。
3. 「デザイン編集」ボタンをクリックすると、「デザイナー」画面が表示されます。



ここではIM-BloomMakerでアプリケーション画面の作成を行うとき利用する、デザイナーの機能について説明します。

デザイナーで画面を作成する

ここではデザイナー画面でアプリケーション画面を作成する流れについて説明します。

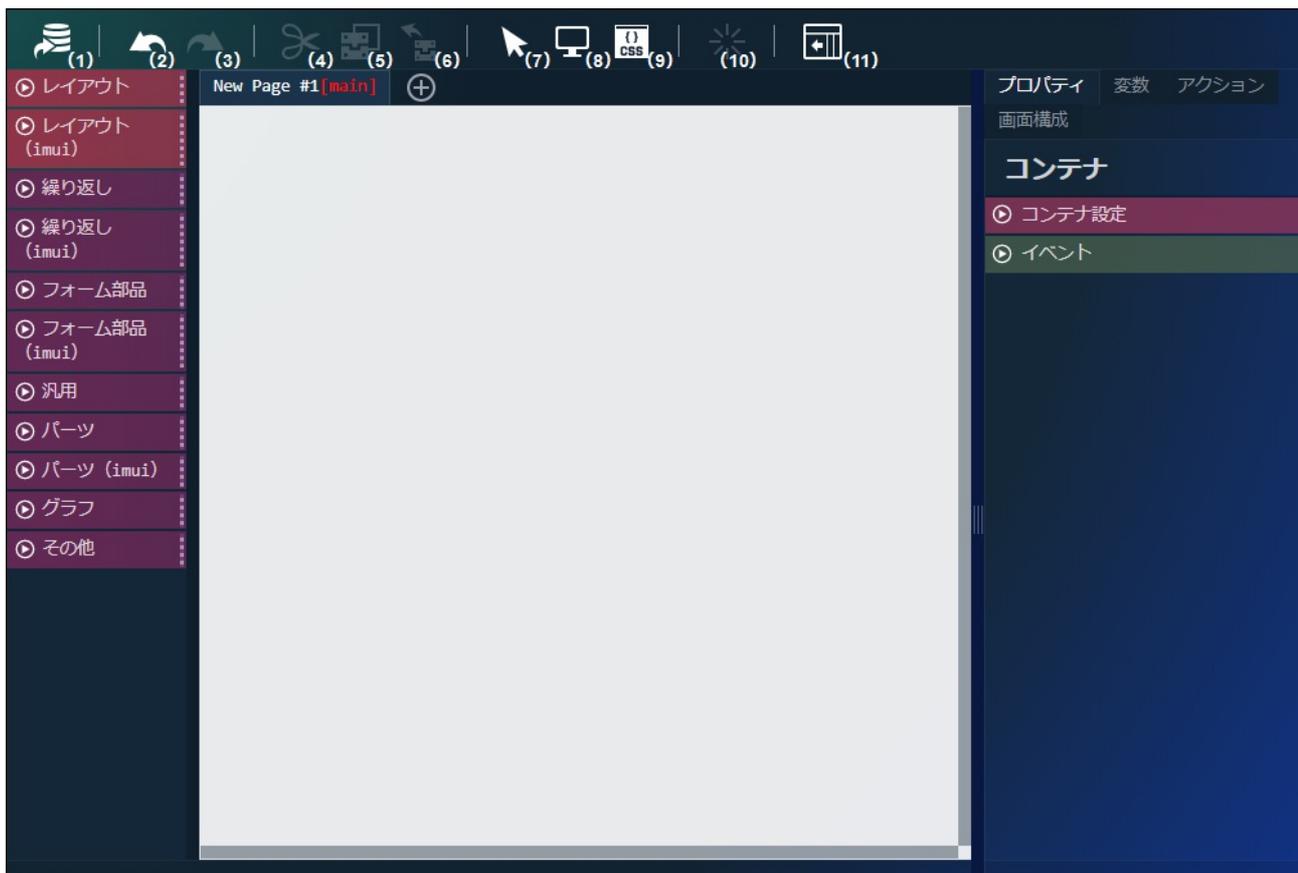
デザイナー画面の機能と各部の説明

ここではデザイナー画面の機能について説明します。

- ヘッダ
- エレメントパレット
- コンテナ
- コンテナヘッダ

ヘッダ

アプリケーション画面を構成する要素をエレメントといいます。ヘッダにはエレメントの操作を行うためのアイコンが配置されています。各アイコンをクリックすると、その機能を利用できます。



<画面項目>

1. 上書き保存
デザイナー画面で編集した内容を保存します。
2. 元に戻す
変更内容を取り消します。
ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctl」 + 「Z」で同じ操作が可能です。

Macintoshの場合「command/control」 + 「Z」で同じ操作が可能です。

3. やり直し

「元に戻す」の操作を取り消します。

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctl」 + 「Y」で同じ操作が可能です。

Macintoshの場合「command/control」 + 「Y」で同じ操作が可能です。

4. 切り取り

選択されているエレメントを削除します。削除するエレメントはクリップボードにコピーされます。

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctl」 + 「X」で同じ操作が可能です。

Macintoshの場合「command/control」 + 「X」で同じ操作が可能です。

5. コピー

選択されているエレメントをコピーします。コピーするエレメントはクリップボードにコピーされます。

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctl」 + 「C」で同じ操作が可能です。

Macintoshの場合「command/control」 + 「C」で同じ操作が可能です。

6. 貼り付け

クリップボードにコピーされているエレメントを貼り付けます。

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctl」 + 「V」で同じ操作が可能です。

Macintoshの場合「command/control」 + 「V」で同じ操作が可能です。

7. 範囲選択モード

クリックすると、エレメントの範囲選択ができます。マウスのドラッグ&ドロップで範囲選択を実行します。

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsまたはMacintoshの場合「Shift」キーを押している間、同じ操作が可能です。

8. プレビュー

作成したアプリケーション画面の見た目や機能を確認できます。使用方法は「[プレビュー画面の利用方法](#)」を参照してください。

9. CSS編集

クリックするとCSSエディタが表示されます。CSSエディタを利用すると、CSSを用いてエレメントにスタイルを適用できます。

10. 削除

選択されているエレメントを削除します。削除するエレメントはクリップボードにコピーされません。

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Delete」キーで同じ操作が可能です。

Macintoshの場合「command/control」 + 「delete」で同じ操作が可能です。

11. 右ペインを分割/右ペインを統合

右ペインのタブをプロパティタブとそれ以外のタブに分割します。

分割状態時にアイコンをクリックするとタブを統合します。



コラム

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、エレメントを選択した状態で「Ctl」キーを押しながらドラッグ&ドロップするとエレメントを複製できます。Macintoshの場合「command/control」キーを押しながらドラッグ&ドロップするとエレメントを複製できます。

エレメントパレット

エレメントパレットにはエレメントが配置されています。エレメントパレットの概要とエレメントの配置方法は「[アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する](#)」を参照してください。

コンテナ

一つの「[コンテナ](#)」に対して一つアプリケーション画面が紐づきます。

コンテナヘッダ

アプリケーション画面のページを設定する画面です。複数のアプリケーション画面が存在する場合、「main」と表示されているページがアプリケーション画面を開いたとき最初に表示されます。

プロパティタブ

コンテナに配置したエレメントに対し、エレメント固有の動作や見た目などを設定する画面です。設定方法は「[プロパティの詳細と設定](#)」を参照してください。

変数タブ

アプリケーション画面が保持している情報を変数として設定する画面です。設定方法は「[変数の設定方法](#)」を参照してください。

アクションタブ

エレメントに対して特定の操作が行われたときに実行される処理を設定する画面です。設定方法は「[アクションエディタ画面の操作方法](#)」を参照してください。

画面構成タブ

コンテナに配置されているエレメントの並び順や構成を閲覧するための画面です。利用方法は「[画面構成タブを使用する](#)」を参照してください。

IM-BloomMakerでアプリケーション画面を作成する

ここでは、IM-BloomMakerでアプリケーション画面を作成するために必要な手順の概要を説明します。事前に「[コンテンツに紐づくデザイナー画面を確認する](#)」の手順を参照の上、「デザイナー」画面を表示してください。

ステップ1：アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する

- エレメントをエレメントパレットからドラッグ&ドロップでコンテナに配置し、アプリケーション画面の見た目を作成します。

ステップ2：エレメントで使用する値を変数として設定する

- アプリケーション画面で取り扱いたい情報を「変数」、「定数」、または、「入力」として設定します。
- 「変数」、「定数」、または、「入力」の設定方法は各ページを参照してください。
 - [変数の設定方法](#)
 - [定数の設定方法](#)
 - [入力の設定方法](#)

ステップ3：アクションを設定する

- エレメントに対して操作があったとき実行する「アクション」を設定します。
 - 「アクション」の設定は省略できます。
- 「アクション」の設定方法は「[アクションエディタ画面の操作方法](#)」を参照してください。

ステップ4：各エレメントに対するプロパティの設定

- ステップ1で配置したエレメントの見た目や大きさなどを「プロパティ」に設定します。
- 「プロパティ」の設定方法は「[プロパティの詳細と設定](#)」を参照してください。

ステップ5：アプリケーション画面をプレビュー

- 「プレビュー画面」を用いて実際に表示されるアプリケーション画面の見た目を確認します。
- 「プレビュー画面」の利用方法は「[プレビュー画面の利用方法](#)」を参照してください。

ステップ6：アプリケーション画面の保存

- 「上書き保存」ボタンを用いて、作成したアプリケーション画面を保存します。

エレメントの機能説明

エレメントの利用方法について説明します。

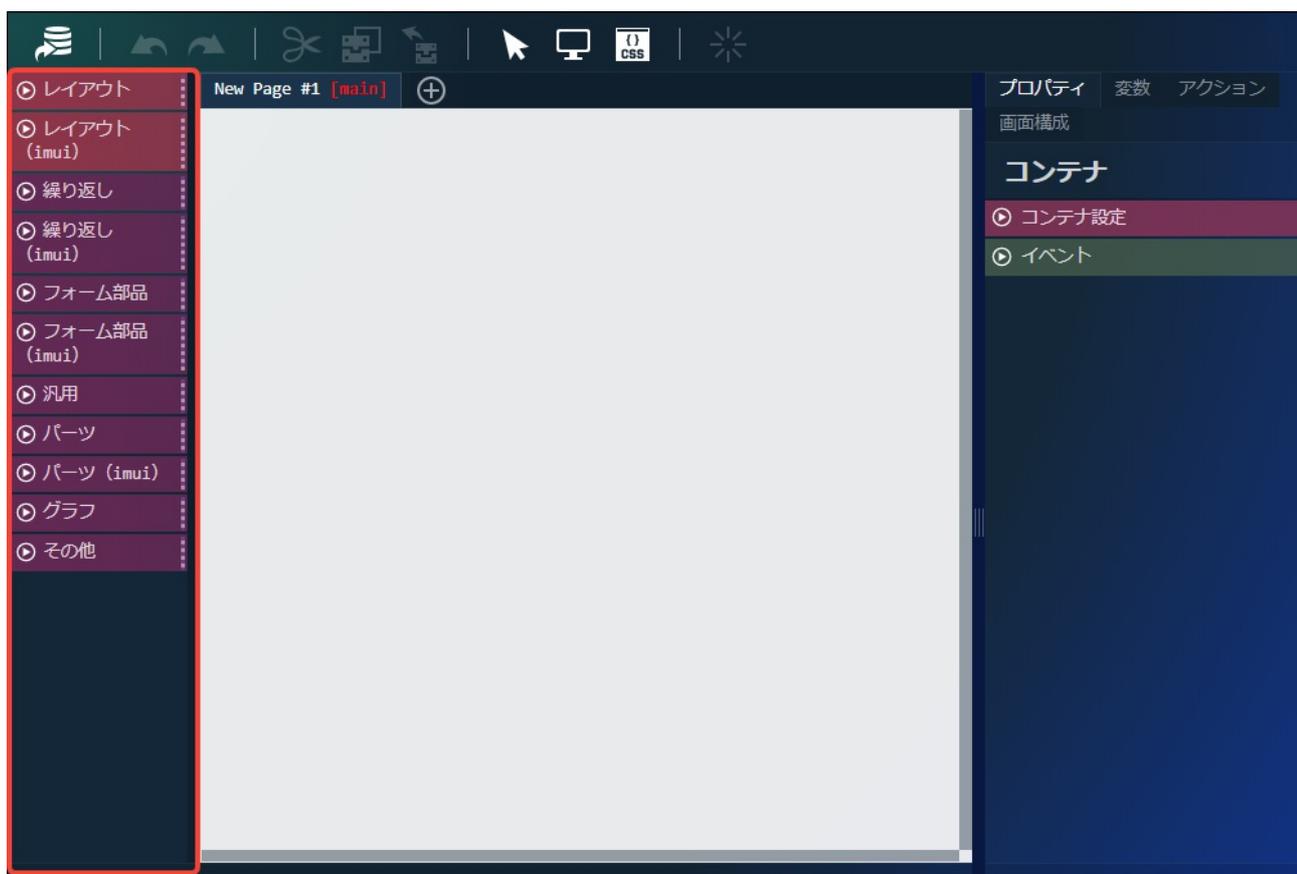
アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する

ここでは、エレメントを配置してアプリケーション画面を作成する方法を説明します。

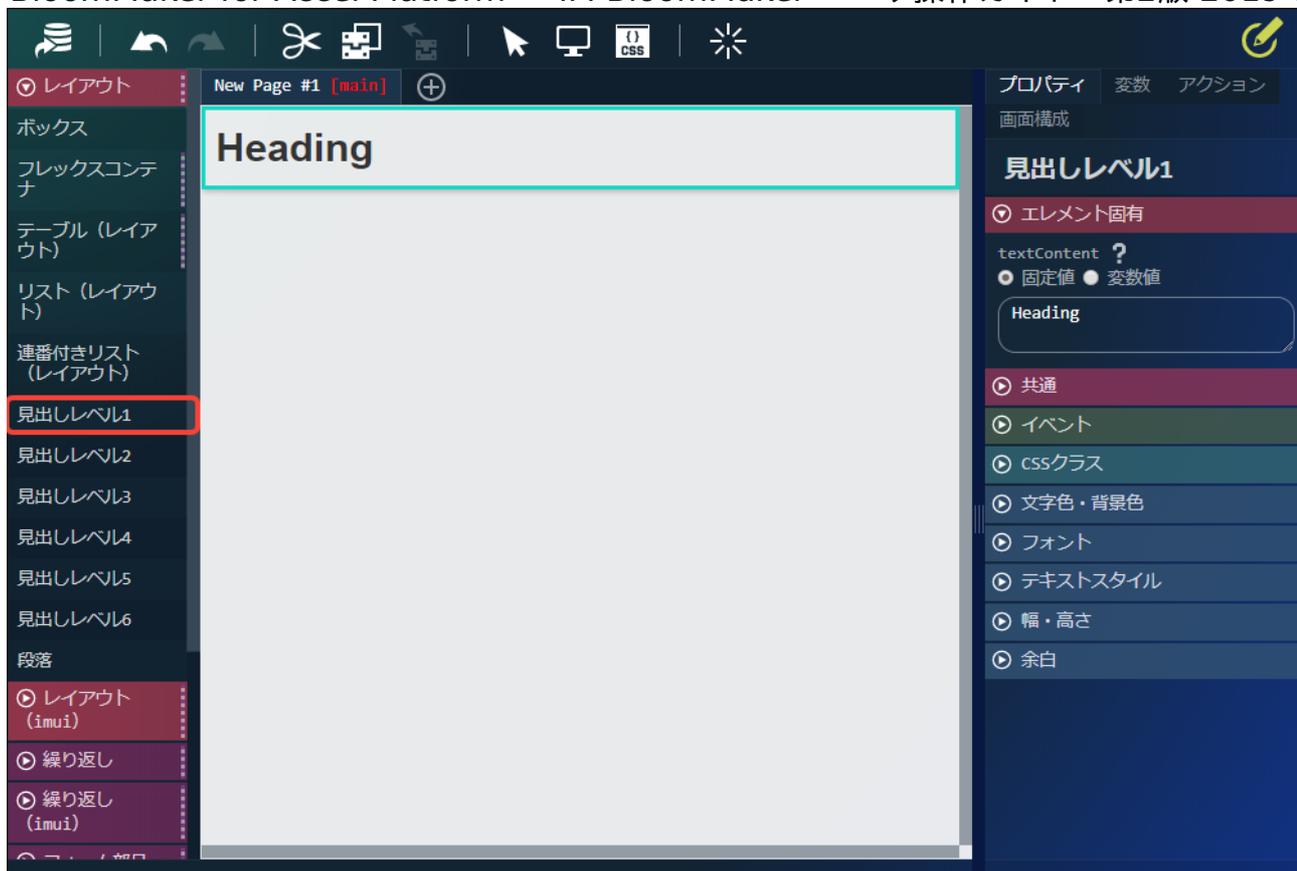
- [エレメントの選択と配置](#)
- [エレメントのカテゴリ](#)

エレメントの選択と配置

エレメントが格納されている場所をエレメントパレットといいます。



エレメントパレットからアプリケーション画面に表示させたいエレメントをドラッグ&ドロップでコンテナに配置します。



エレメントのカテゴリ

各エレメントのカテゴリについて説明します。それぞれのカテゴリに関する利用例は以下の通りです。

- レイアウト
 - エレメントの位置を調整するためのエレメントです。
 - 長さが決まっているリストや行数・列数が決まっているテーブルを配置したいとき
 - アプリケーション画面に見出しをつけたいとき
- 繰り返し
 - 同じエレメントを複数配置するためのエレメントです。
 - 長さが動的に変化するリストや行数が変化するテーブルを配置したいとき
 - エレメントを縦および横に並べて繰り返し配置したいとき
- フォーム部品
 - ユーザがアプリケーション画面に情報を入力するためのエレメントです。
 - テキスト入力欄を表示させたいとき
 - 入力した情報を送信するためのボタンを設置したいとき
- 汎用
 - テキストやハイパーリンクを表示するためのエレメントです。
 - アプリケーション画面にテキストを表示させたいとき
 - ハイパーリンクを設置したいとき
- パーツ
 - アプリケーション画面に画像や動画など、特定要素を表示するためのエレメントです。
 - アプリケーション画面に画像を表示させたいとき
 - アプリケーション画面に動画を表示させたいとき
- グラフ
 - グラフを表示するためのエレメントです。
 - アプリケーション画面にグラフを表示させたいとき
- その他

- 用途が特殊なエレメントは「その他」に分類されています。



コラム

カテゴリ名に (imui) と付与されているエレメントは、intra-mart Accel Platformが提供するテーマのデザインに準拠しています。

プロパティタブの機能説明

ここでは、プロパティの設定方法を説明します。

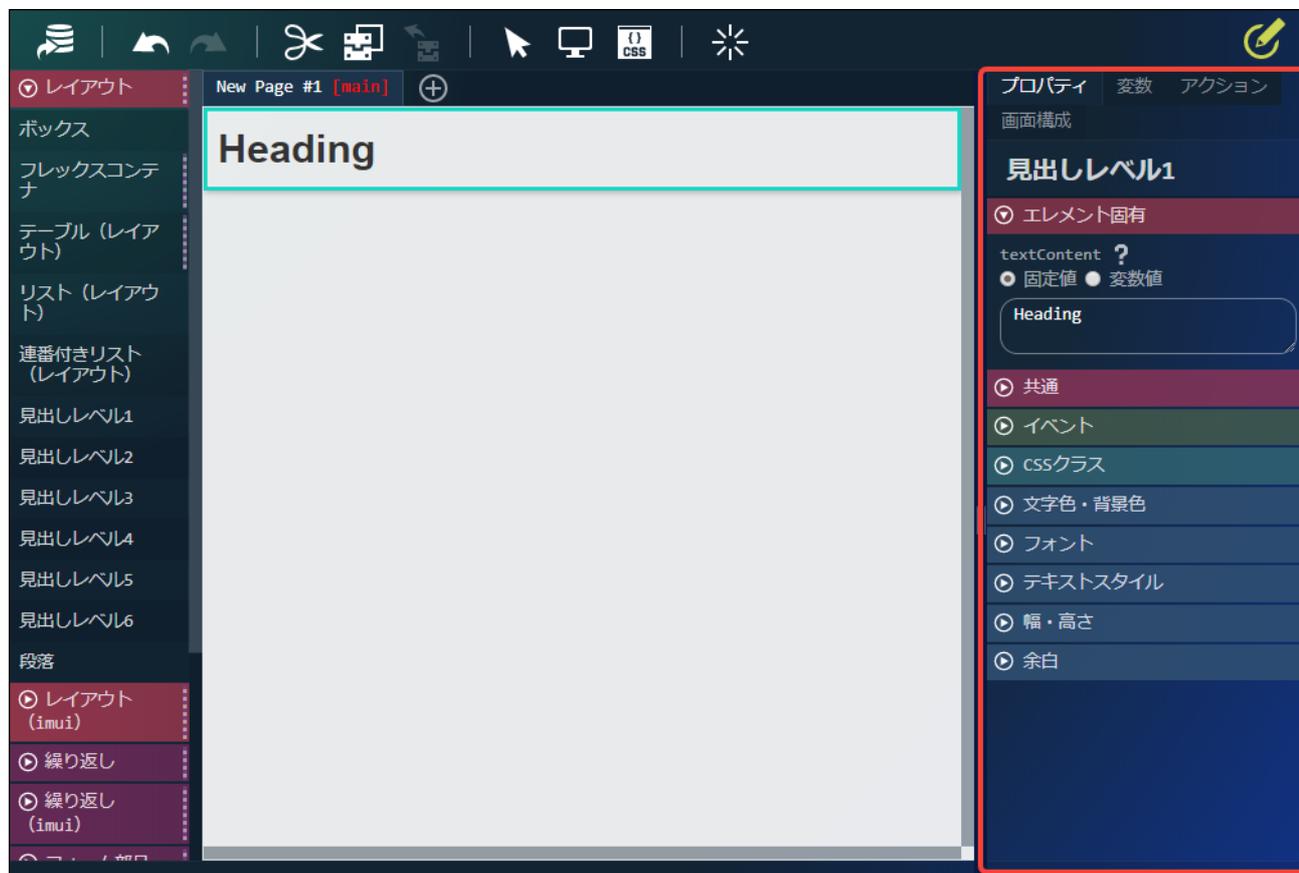
プロパティの詳細と設定

ここでは、プロパティとは何か、どのように設定するのか説明します。

- プロパティとは
- プロパティの設定
- プロパティ種別 (コンテナ)
- プロパティ種別 (エレメント)
- プロパティ値

プロパティとは

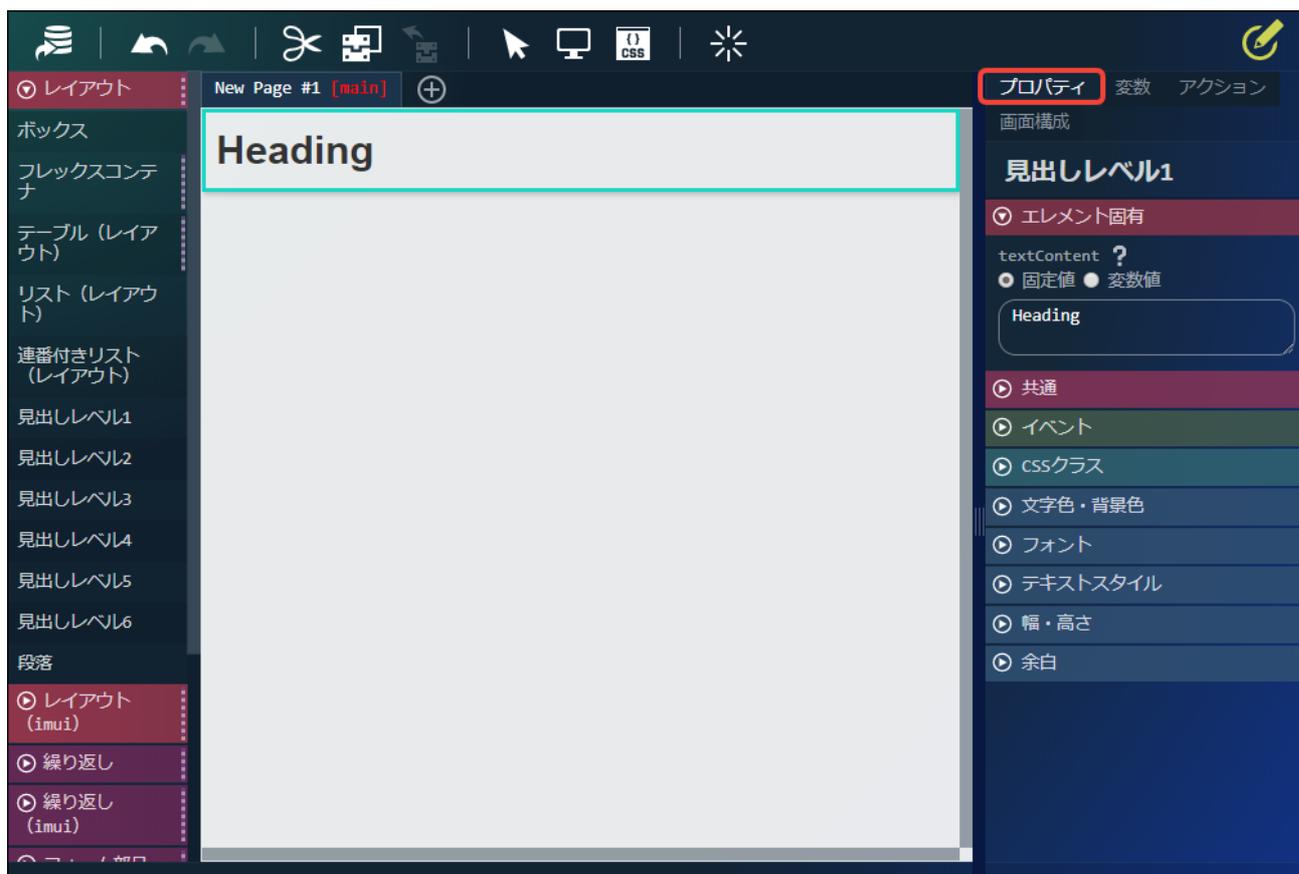
エレメントの見た目や大きさ、各エレメントごとに設定すべき情報を「プロパティ」といいます。エレメントごとに設定できるプロパティは異なります。



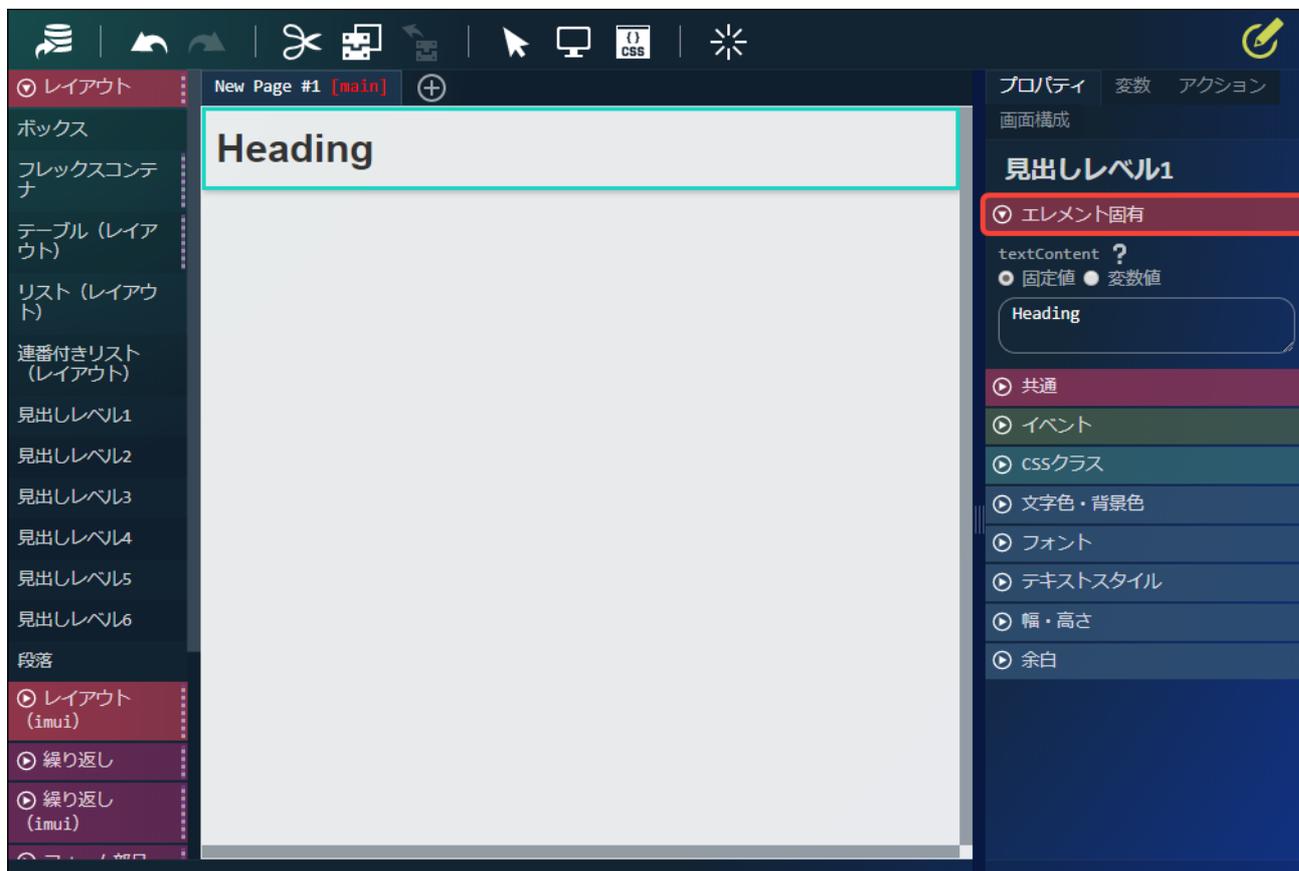
プロパティの設定

プロパティの設定手順は以下の通りです。設定の流れは全エレメント共通です。

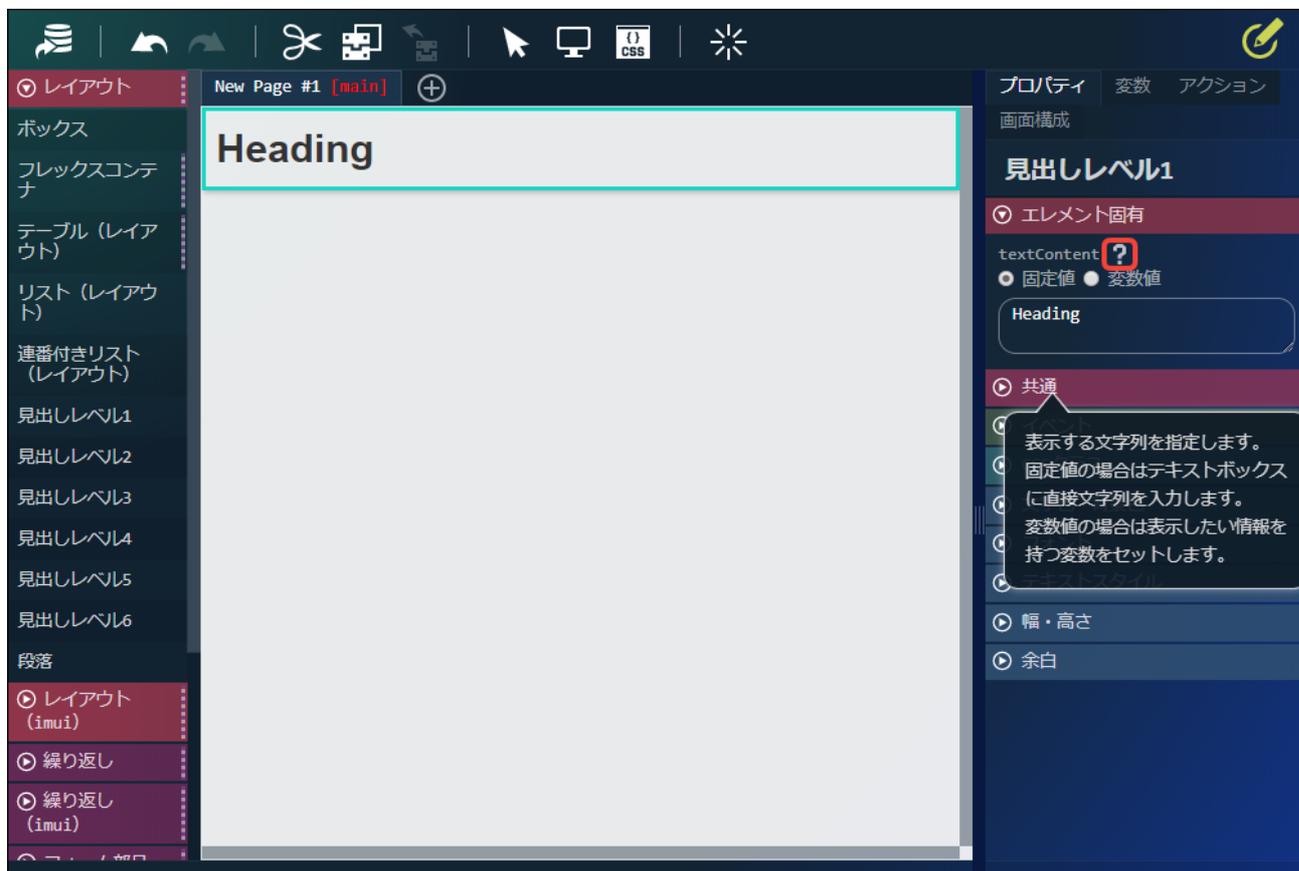
1. プロパティを設定したいエレメントをクリックします。コンテナ全体に対するプロパティを設定したい場合、エレメントまたはコンテナの選択状態を解除してください。選択状態の解除方法は「[アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する](#)」を参照してください。
2. 「プロパティ」をクリックし、エレメントのプロパティ設定欄を表示します。



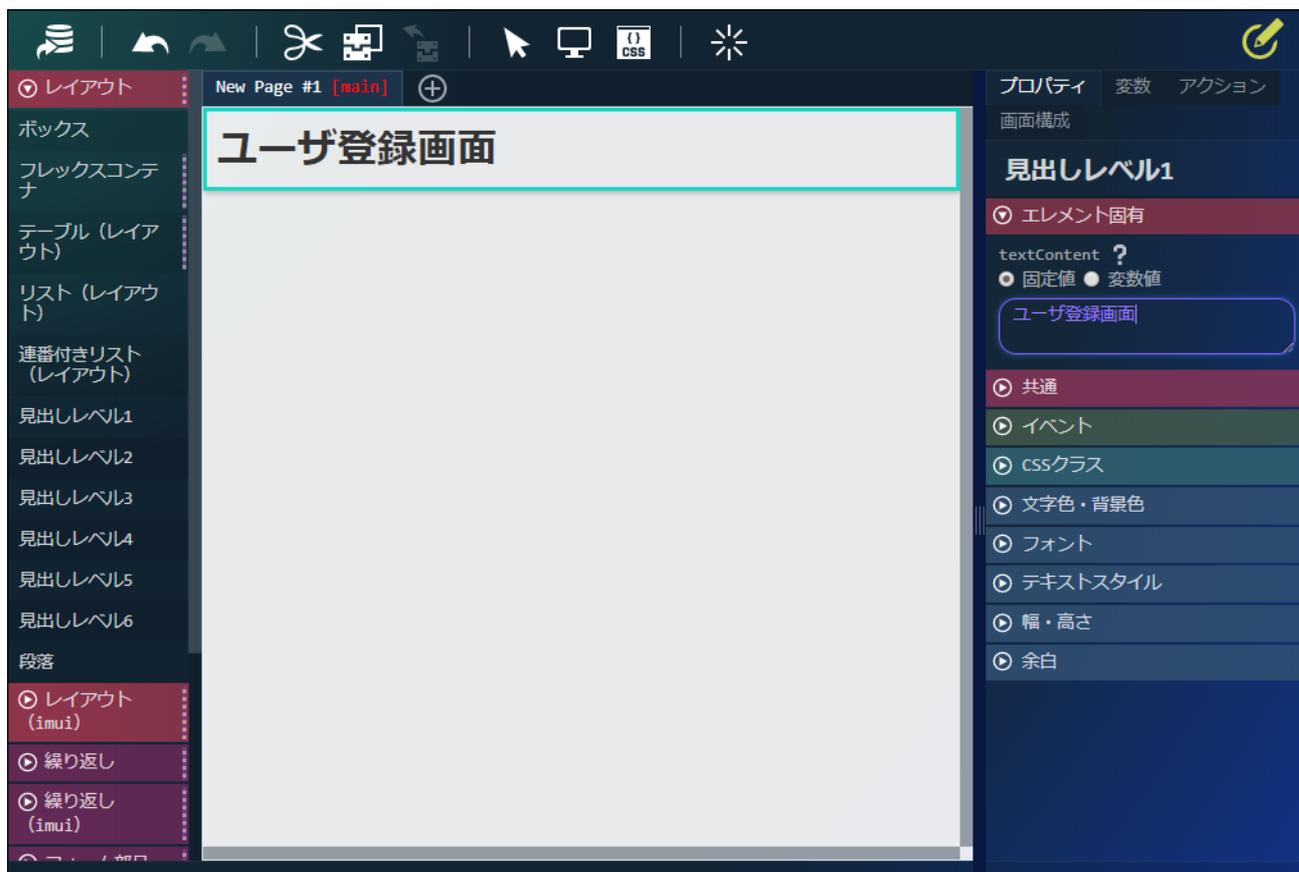
3. プロパティ種別名をクリックすると、プロパティの詳細が表示されます。



4. ヘルプを参照し、設定内容を確認します。



5. ヘルプの内容を確認し、プロパティの値を入力します。



プロパティ種別（コンテナ）

コンテナのプロパティを設定する場合、エレメントの選択状態を解除する必要があります。

ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctl」キーを押しながらエレメント、またはコンテナをクリックすると

エレメントの選択状態を解除できます。Macintoshの場合「command/control」キーを押しながらエレメント、またはコンテナをクリックするとエレメントの選択状態を解除できます。

コンテナに設定できるプロパティ種別は以下の通りです。

1. コンテナ設定
アプリケーション画面のメインページやページタイトルを設定するプロパティです。
2. イベント
アプリケーション画面の読み込み時、または離脱時に発生させる動作を設定するプロパティです。

プロパティ種別（エレメント）

エレメントに設定できるプロパティ種別は以下の通りです。

1. エレメント固有
各エレメントごとに内容は異なります。詳しくはプロパティのヘルプを参照してください。



コラム

入力系のエレメントに入力規則を設けたい場合、変数の入力規則を利用してください。入力規則の設定方法は「[変数の設定方法](#)」の「[変数の設定](#)」を参照してください。

2. 共通
設定できるプロパティは以下の通りです。
 - エレメントのID
 - エレメントの表示/非表示
 - ツールチップ
3. イベント
アクションタブで設定したアクションを実行するきっかけとなる動作を設定するプロパティです。
例えば「クリック時」にアクションを設定すると、設定対象のエレメントをクリックしたときに設定したアクションが動作します。
アクションの設定方法は「[アクションエディタ画面の操作方法](#)」を参照してください。
4. CSSクラス
エレメントに独自のクラスを付与できます。クラスを付与することで、クラスに対してCSSを設定できます。
5. 文字色・背景色
エレメントの色に関する事項を設定するプロパティです。
6. フォント
エレメントのフォントに関する事項を設定するプロパティです。
7. テキストスタイル
エレメントのテキストに関する事項を設定するプロパティです。
8. 幅・高さ
エレメントの幅・高さに関する事項を設定するプロパティです。
9. 余白
エレメントの余白に関する事項を設定するプロパティです。



コラム

CSSエディタを利用すると、エレメントに対し直接CSSを設定することも可能です。
以下の事例に当てはまる場合、CSSエディタを利用してください。

- エレメントに対しCSSを詳細に設定したい場合
- 複数のエレメントに対し、まとめて同じプロパティを設定したい場合

プロパティの値は「固定値」と「変数値」が設定できます。それぞれの役割は以下の通りです。

1. 固定値

画面デザインの時点であらかじめ値を決定する場合に選択します。

画面表示時の初期値として入力値が使用され、ユーザ操作によって値が変更されても他のエレメントの動作には影響しません。

2. 変数値

画面表示時の状況によって値が変わるなど、画面デザインの時点では決定できない変数値を採用する場合に選択します。

変数を直接指定、または、固定値と変数値を組み合わせた式を指定できます。



コラム

プロパティによって、「固定値」「変数値」のいずれかのみ指定できます。

「変数値」は、指定方法によってさらに「変数パス表現」と「式表現」が設定できます。それぞれの役割は以下の通りです。

1. 変数パス表現

使用する変数のツリー上の位置を「`$variable.foo`」などのパスで指定します。

画面表示後のユーザ操作によってこのプロパティ値に変更があった場合、指定した変数の値と連動し、同じ変数を使用した他のエレメントの動作に影響します。

2. 式表現

「= (イコール)」から始めることで、固定値と変数値を混在させた「`=$variable.foo+123`」などの式を指定できます。

式に変数が含まれていても、同じ変数を使用した他のエレメントの動作には影響しません。

■ 固定値

使用可能な固定値

| | |
|--|------------|
| <code>null</code> | データなし |
| <code>true</code> | 真偽値型：はい |
| <code>false</code> | 真偽値型：いいえ |
| <code>123</code> | 数値型（浮動小数型） |
| <code>'ABC'</code> <code>"ABC"</code> | 文字列型 |

■ 変数値

変数値を使用する場合は、変数パス表現を指定します。

型は、変数に設定されている型に準じます。

■ 四則演算子

四則演算子

| | | |
|---|----|--|
| + | 加算 | <p>A+B : A+B の結果を返します。</p> <p>A, Bのいずれかが「データなし」の場合は、「データなし」ではない方の値を返します。</p> <p>A, Bのいずれかが文字列型の場合は、文字列化して結合します。</p> <p>A, Bのいずれかが日付型の場合は、数値化した結果をミリ秒として扱い、日付型に戻します。</p> <p>上記以外の場合は、数値化して演算します。数値化できない場合は、「データなし」として返します。</p> |
| - | 減算 | <p>A-B : A-B の結果を返します。</p> <p>Bが「データなし」の場合は、Aを返します。</p> <p>A, Bのいずれかが日付型の場合は、数値化した結果をミリ秒として扱い、日付型に戻します。</p> <p>上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して演算します。数値化できない場合は、「データなし」として返します。</p> |
| * | 乗算 | <p>A*B : A×B の結果を返します。</p> <p>A, Bのいずれかが「データなし」の場合は、「データなし」ではない方の値を返します。</p> <p>上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して演算します。数値化できない場合は、「データなし」として返します。</p> |
| / | 除算 | <p>A/B : A÷B の結果を返します。</p> <p>A, Bのいずれかが「データなし」の場合は、「データなし」ではない方の値を返します。</p> <p>上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して演算します。Bが0の場合や数値化できない場合は、「データなし」として返します。</p> |
| % | 余り | <p>A%B : A÷B の余りを返します。</p> <p>A, Bのいずれかが「データなし」の場合は、「データなし」ではない方の値を返します。</p> <p>上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して演算します。Bが0の場合や数値化できない場合は、「データなし」として返します。</p> |

- 比較演算子

比較演算子

| | | |
|----------|--------|---|
| == | 一致 | <p>A==B : AとBが一致する場合、真偽値：はい を返します。</p> <p>A, Bの両方が文字列型の場合、文字列で比較します。</p> <p>上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して比較します。</p> |
| != | 不一致 | <p>A!=B : AとBが一致しない場合、真偽値：はい を返します。</p> <p>A, Bの両方が文字列型の場合、文字列で比較します。</p> <p>上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して比較します。</p> |
| < > | 大小比較 | <p>A<B : AよりBが大きい場合、真偽値：はい を返します。</p> <p>A>B : AよりBが小さい場合、真偽値：はい を返します。</p> <p>いずれもA, Bそれぞれ数値化して比較します。</p> |
| <= >= | 大小一致比較 | <p>A<=B : AとBが一致するかAよりBが大きい場合、真偽値：はい を返します。</p> <p>A>=B : AとBが一致するかAよりBが小さい場合、真偽値：はい を返します。</p> <p>最初に「一致」のルールで比較を行い、不一致判定の場合は「大小比較」のルールで比較を行います。</p> |

- 括弧計算

四則演算子、比較演算子よりも括弧の中が優先されます。

- 浮動小数型へ変換

式の計算において数値は内部的に高精度小数として扱うため、割り切れない数は「1/3」などの分数表記で取り扱われます。

常に数値表記でプロパティ値を指定したい場合は、「=+\$variable.foo」のように、「=（イコール）」の直後に「+（プラス）」を付けてください。

演算や比較が含まれる場合は、「=+(\$variable.foo/\$variable.bar)」のように、式全体を括弧で囲んでから「+（プラス）」を付けてください。

アクションタブの機能説明

ここではアクションの設定・利用方法について説明します。

アクションの機能と設定方法

ここでは、アクションの機能について説明します。

- [アクションについて](#)
- [「エディタ」画面での各部構成](#)
- [右ペインのタブについて](#)
- [実行条件について](#)

アクションについて

アクションは、エレメントに対して特定の操作が行われたときに実行される処理です。例えば「ボタンをクリックしたとき警告メッセージを表示する」動作を作成したい場合、「警告メッセージを表示する」部分をアクションで設定します。アクションを設定するための画面を「アクションエディタ」といいます。

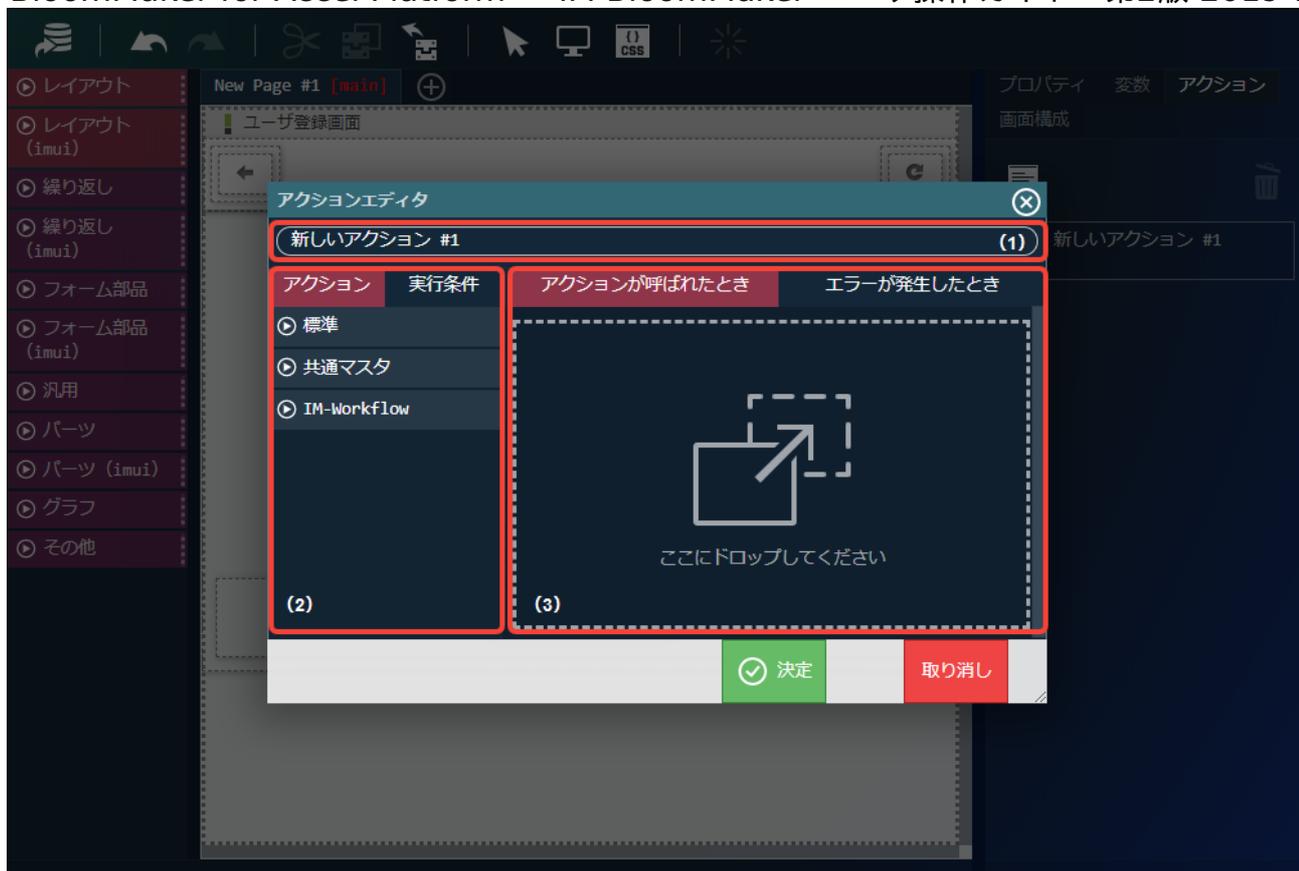


コラム

「URLにリクエストを送信する」アクションは、任意のREST APIを実行するアクションです。REST APIは、Web API Makerで開発した独自APIやIM-LogicDesignerのフロールーティングをはじめ、任意のREST APIを設定できます。Web API Makerの利用方法は「[Web API Maker プログラミングガイド](#)」 - 「[Web API Maker 概要](#)」を参照してください。フロールーティングの作成方法は「[IM-LogicDesigner ユーザ操作ガイド](#)」 - 「[フロールーティングを確認する](#)」を参照してください。

「エディタ」画面での各部構成

アクションエディタは3つの要素で構成されています。



1. アクション名

アクション名では設定したアクションに名前を指定できます。このアクションの名前をアクション名と呼びます。この名前はプロパティタブのイベントなど、実行するアクションを指定する画面で利用されます。

アクション名はデフォルトで仮の名前がつけられています。変更する場合、テキストボックスにアクション名を入力してください。

2. 左ペイン

アクションで実行する処理の内容を確認できます。

各アクションには実行される処理が定義されています。一覧から実行したい処理を選択します。

アクションを右ペインに配置すると、各アクションの詳細を閲覧できます。

3. 右ペイン

アクションの実行順序や、アクションのパラメータを設定します。

トグルがONになっているアクションは実行されるアクションです。

トグルがOFFになっているアクションは実行されません。

右ペインのタブについて

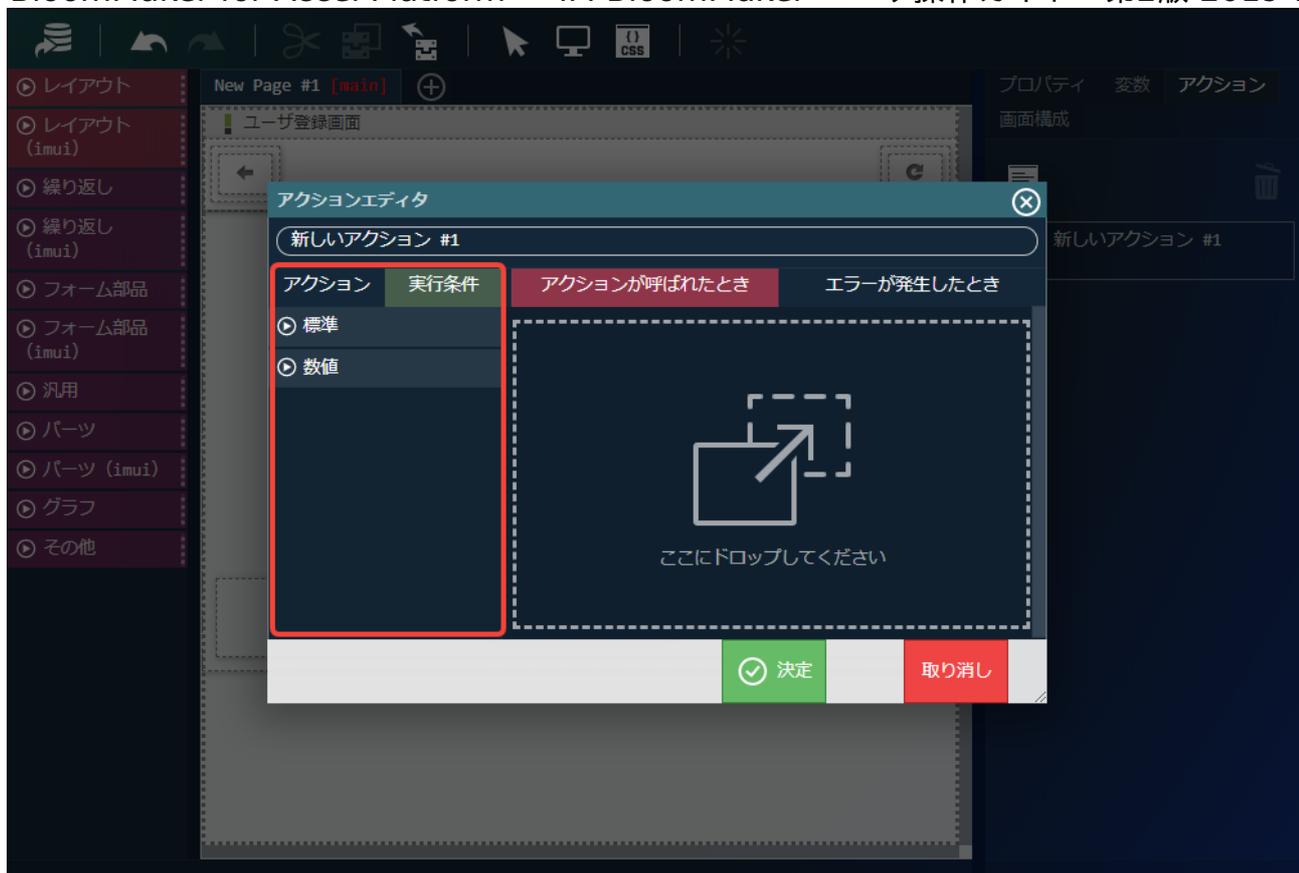
エレメントに対して特定の操作が行われたときに実行される処理と、その処理の実行に失敗したときの処理を設定します。

- アクションが呼ばれたとき
エレメントに対して特定の操作が行われたときに実行される処理を設定できます。
- エラーが発生したとき
「アクションが呼ばれたとき」のタブに設定した処理が、実行に失敗したときに実行する処理を設定できます。

実行条件について

実行条件を指定すると、設定した変数の値が条件に当てはまる場合だけアクションを実行できます。

実行条件は一つのアクションに対し複数指定できます。



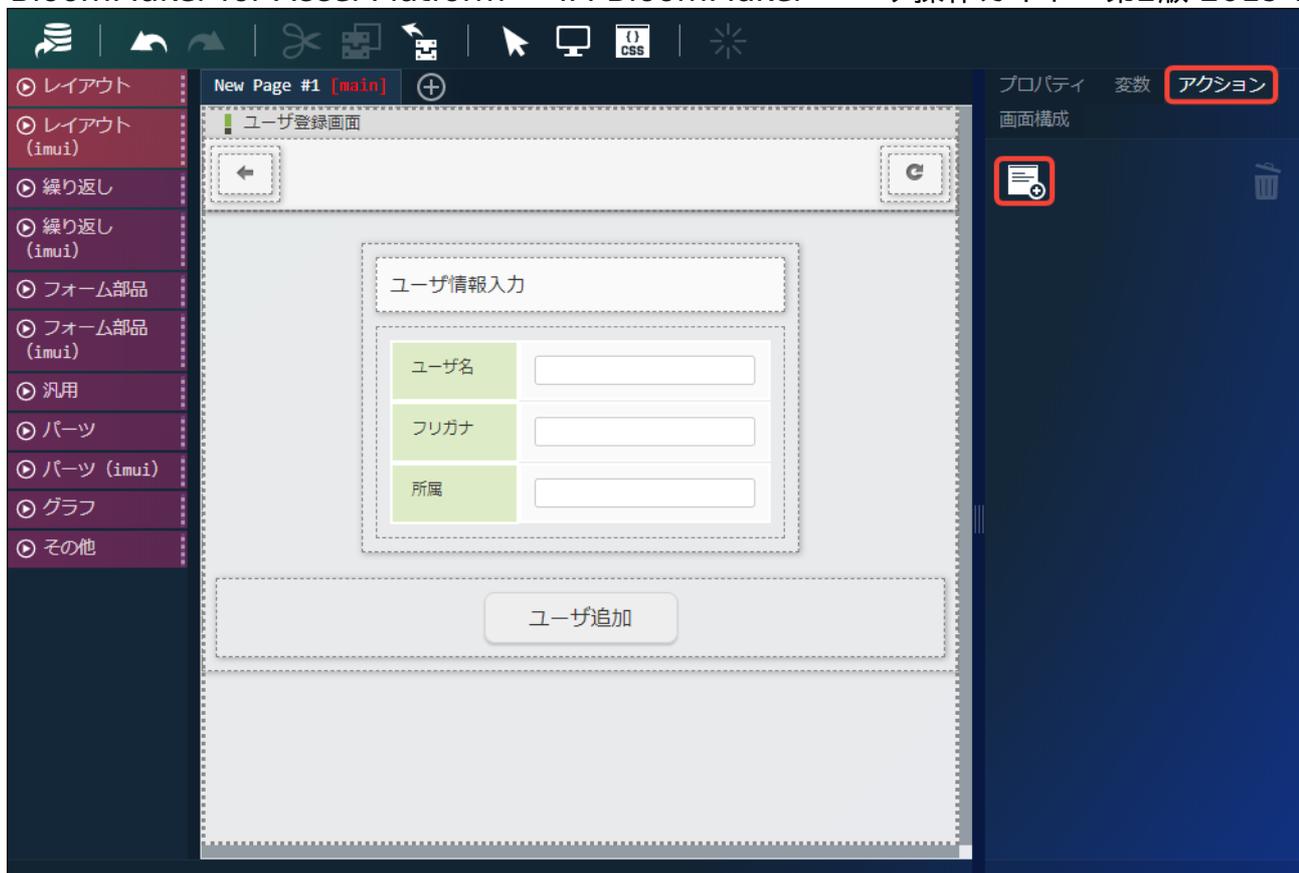
アクションエディタ画面の操作方法

この項では、アクションエディタを用いてアクションを作成する手順を説明します。

- アクションタブからアクションエディタを開く
- アクション名を設定する
- アクションエディタでアクションを選択する
- アクションの詳細・実行条件を設定する
- アクションを保存する

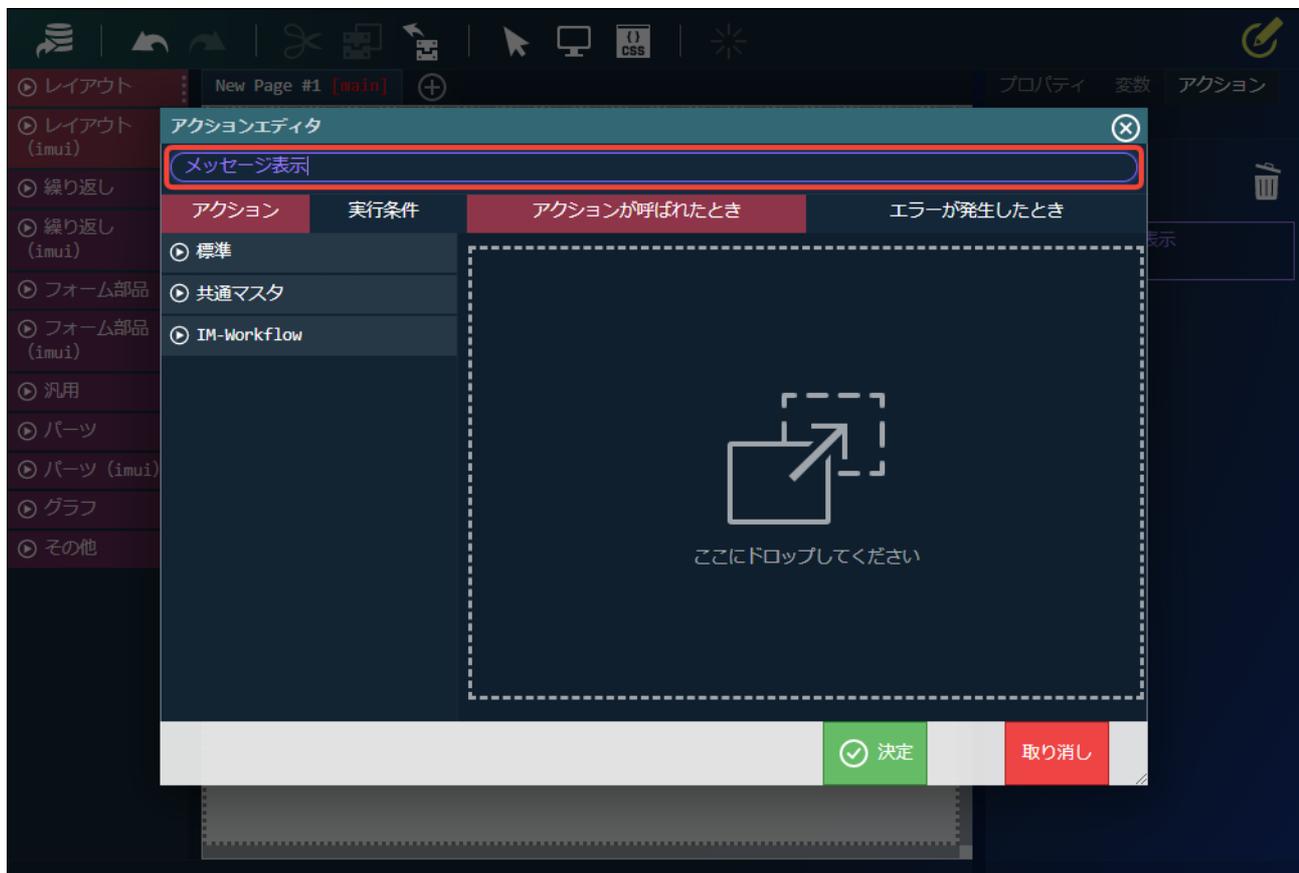
アクションタブからアクションエディタを開く

「アクション」をクリックし、エレメントのアクション設定欄を表示します。「新規作成」アイコンをクリックし、「アクションエディタ」を表示します。



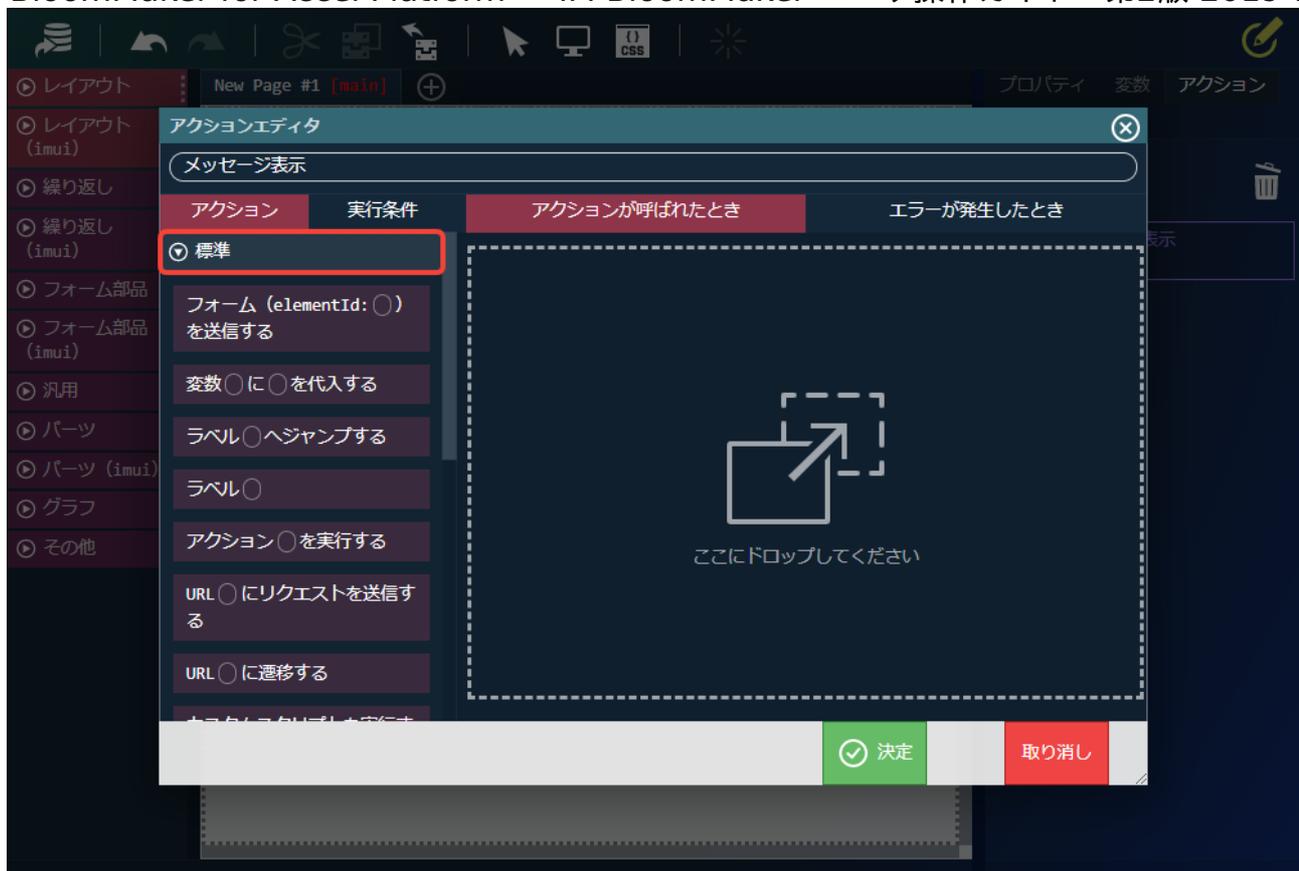
アクション名を設定する

テキストボックスにアクション名を入力します。

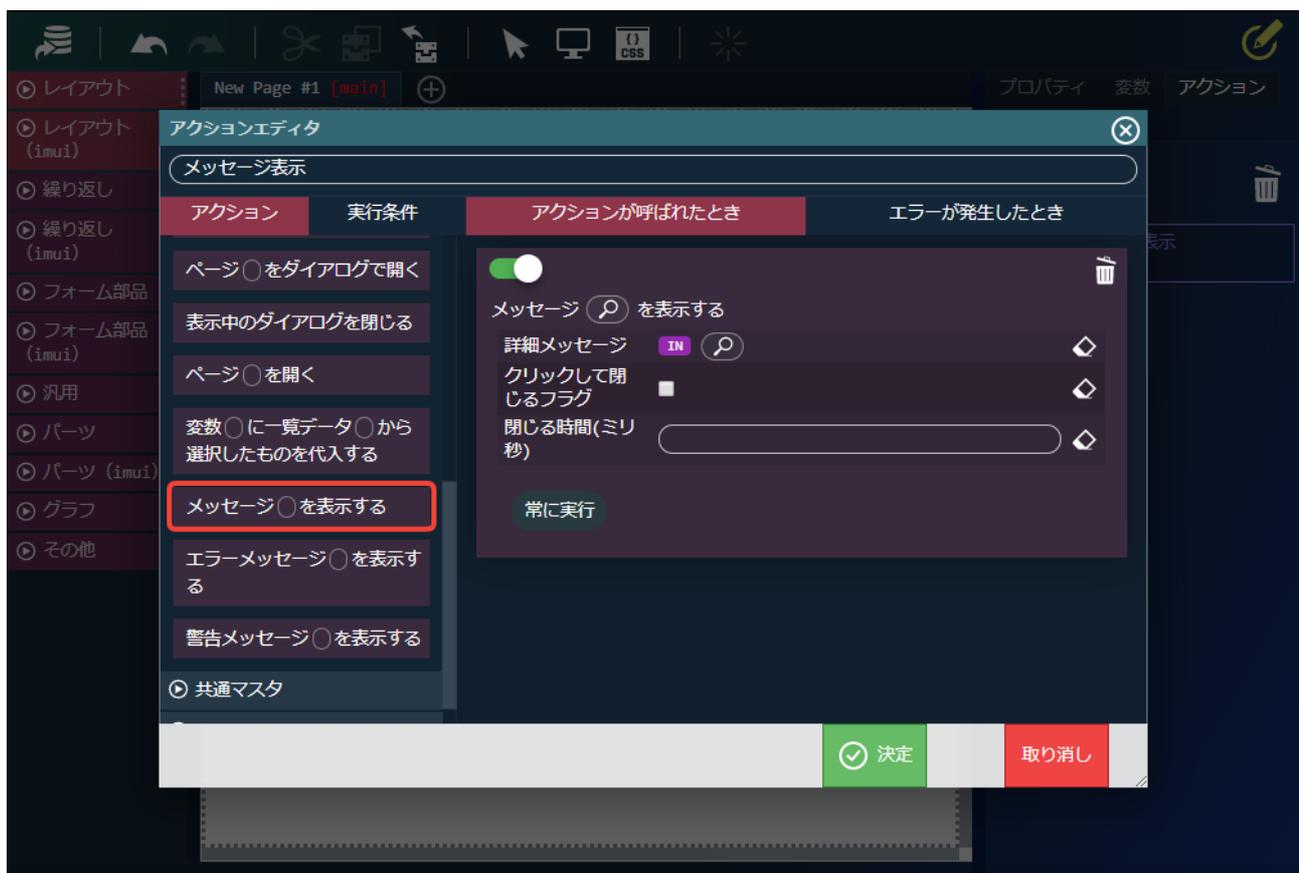


アクションエディタでアクションを選択する

「左ペイン」からアクションのカテゴリをクリックし、関連するアクションを表示します。



実行したいアクションをドラッグ&ドロップで右ペインに配置します。

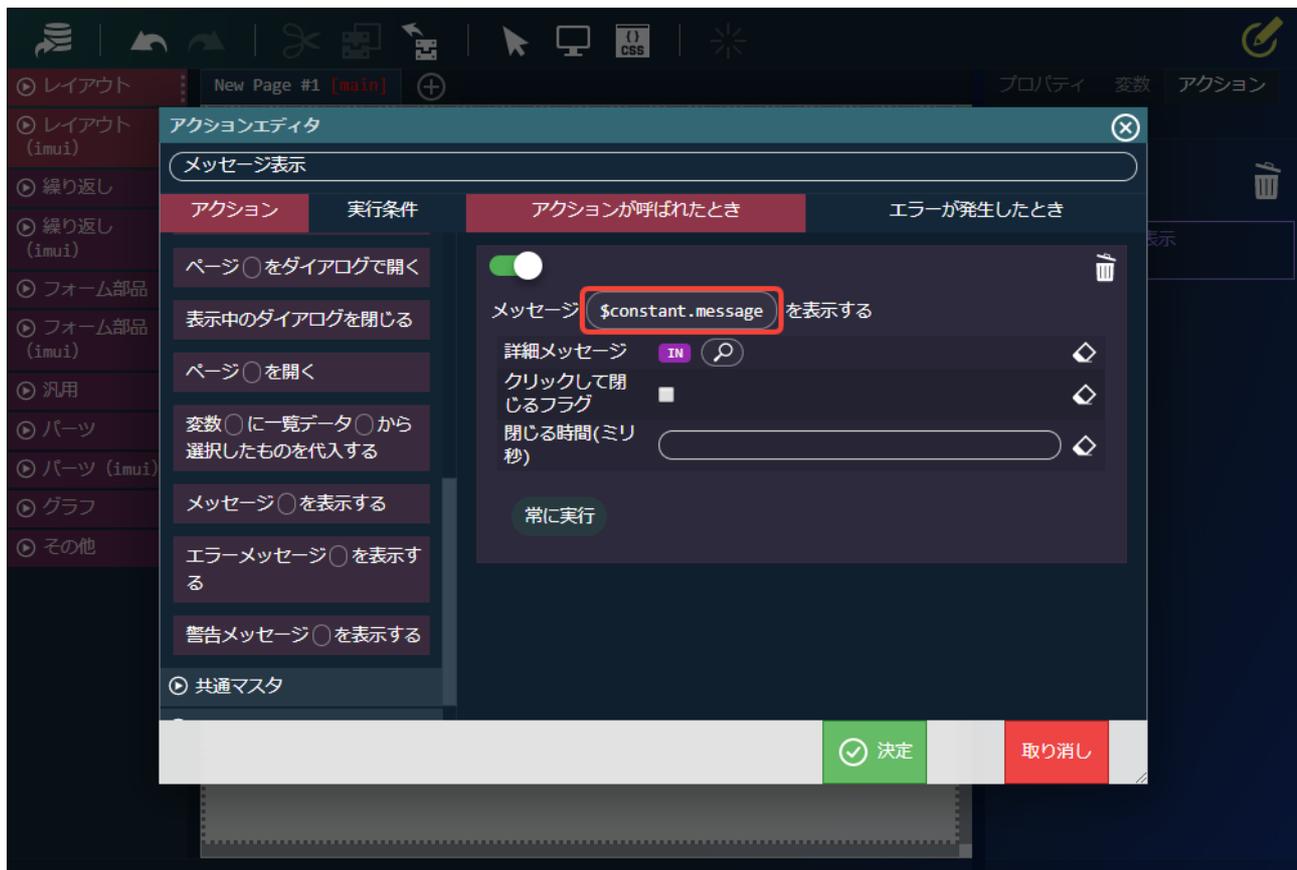


コラム

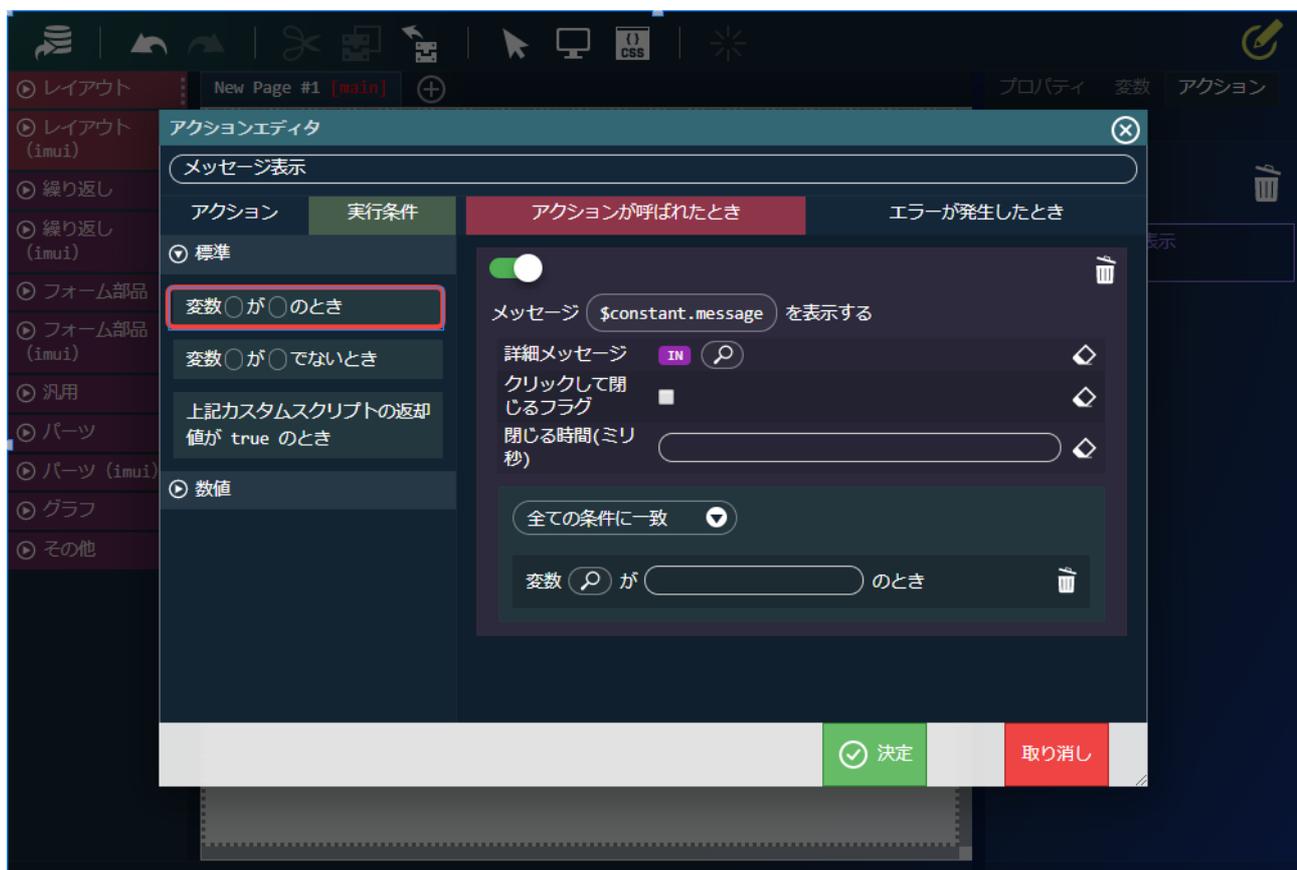
複数の「アクション」を右ペインに並べた場合、上に配置されているアクションから実行されます。

アクションの詳細・実行条件を設定する

アクションごとに設定内容は異なります。詳しくはアクションの内容を参照してください。



実行条件を指定する場合「左ペイン」の「実行条件」からアクションに対し、実行条件をドラッグ&ドロップします。



アクションを保存する

「決定」ボタンをクリックすると、設定内容を保存します。「取り消し」ボタンをクリックすると、入力内容を破棄してデザイン画面に戻ります。

ここでは、変数タブの機能について説明します。

IM-BloomMakerにおける変数の仕組み

IM-BloomMakerの変数はエレメントの値と変数値が双方向にバインドされます。エレメントに紐づけた変数の値を変更したとき、再代入の処理を使う必要はありません。例えば、画面の値が変化したとき変数の値も変化します。

変数のデータ型は自動で変換が行われます。JSONエディタ上における変換の対応表を示します。JSONエディタの利用方法は「[JSON形式を用いた代入値の設定](#)」を参照してください。

<JSONエディタ上における型変換の対応表>

元から変数に設定されているデータ型

| JSONエディタから入力する代入値の型 | 文字列 | 整数 | 浮動小数 | 高精度小数 | 真偽値 | 日付・時刻 | マップ |
|---------------------|------------|-----------|-------------|---------------|------------|---------------|------------|
| 文字列 | — | 整数 → 文字列 | 浮動小数 → 文字列 | 高精度小数 → 高精度小数 | 真偽値 → 文字列 | 日付・時刻 → 日付・時刻 | マップ → 文字列 |
| 整数 | 文字列 → 整数 | — | 浮動小数 → 浮動小数 | 高精度小数 → 高精度小数 | 真偽値 → 整数 | 日付・時刻 → 整数 | マップ → 整数 |
| 浮動小数 | 文字列 → 浮動小数 | 整数 → 浮動小数 | — | 高精度小数 → 高精度小数 | 真偽値 → 浮動小数 | 日付・時刻 → 浮動小数 | マップ → 浮動小数 |
| 真偽値 | 文字列 → 真偽値 | 整数 → 真偽値 | 浮動小数 → 真偽値 | 高精度小数 → 真偽値 | — | 日付・時刻 → 真偽値 | マップ → 真偽値 |
| マップ | 文字列 → マップ | 整数 → マップ | 浮動小数 → マップ | 高精度小数 → マップ | 真偽値 → マップ | 日付・時刻 → マップ | — |

変数の設定方法

変数の設定前に「コンテナ」内に「エレメント」を配置してください。配置方法は「[アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する](#)」を参照してください。

- [変数とは](#)
- [変数エディタの表示](#)
- [変数の設定](#)
- [配列の代入値の設定](#)
- [変数のコピー](#)

変数とは

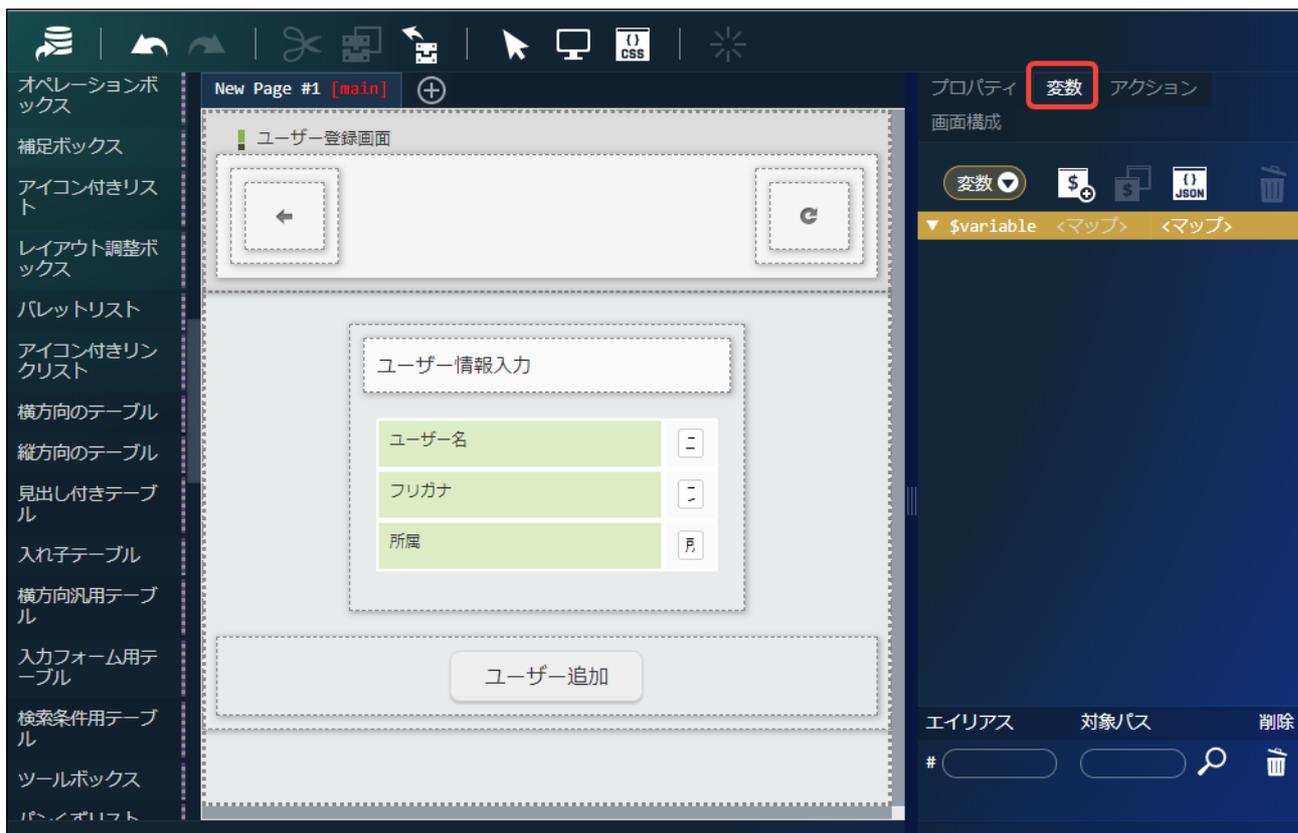
見出しのように、毎回同じ文字列を表示する場合はプロパティに直接内容を設定すれば要件を満たせます。しかし、ユーザ情報など情報を別のアプリケーションから取得して画面に表示する場合はプロパティに文字列を設定しておけません。さらに、大量の情報をテーブルに表示したい場合など、直接設定することが難しいものも存在します。

必要な情報を取り扱うための変数を作成すれば、これらの問題を解決できます。

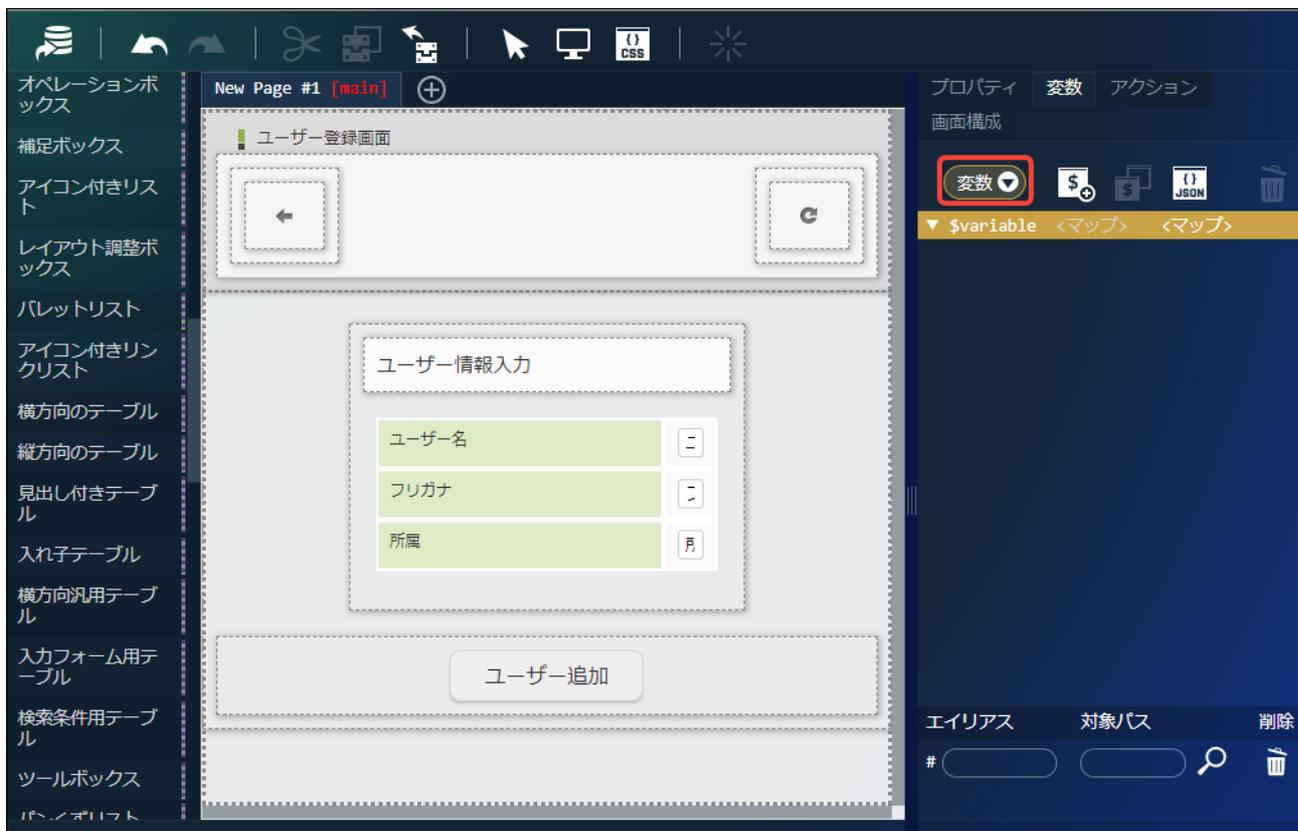
変数エディタの表示

変数エディタの表示方法を説明します。

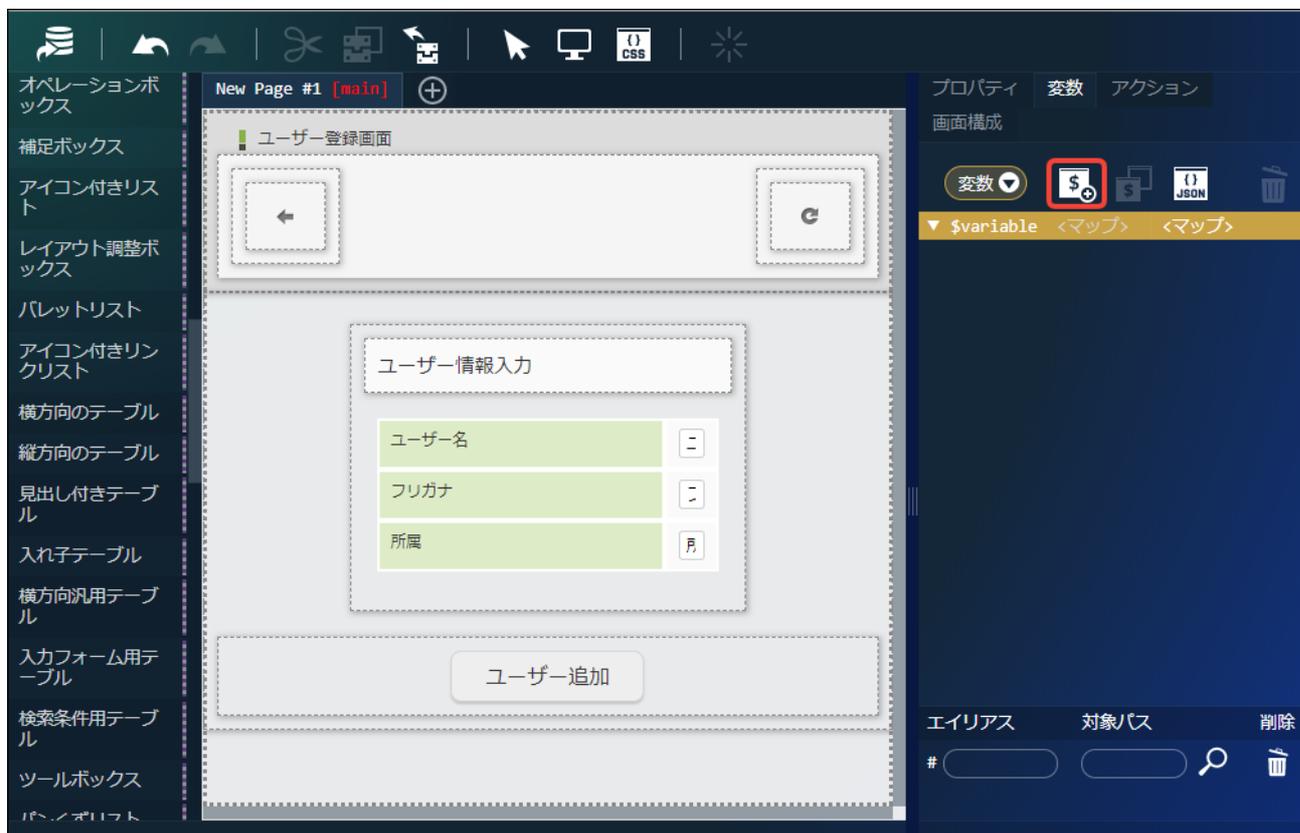
1. 変数タブをクリックします。



2. タブ左側のプルダウンが「変数」になっていることを確認します。

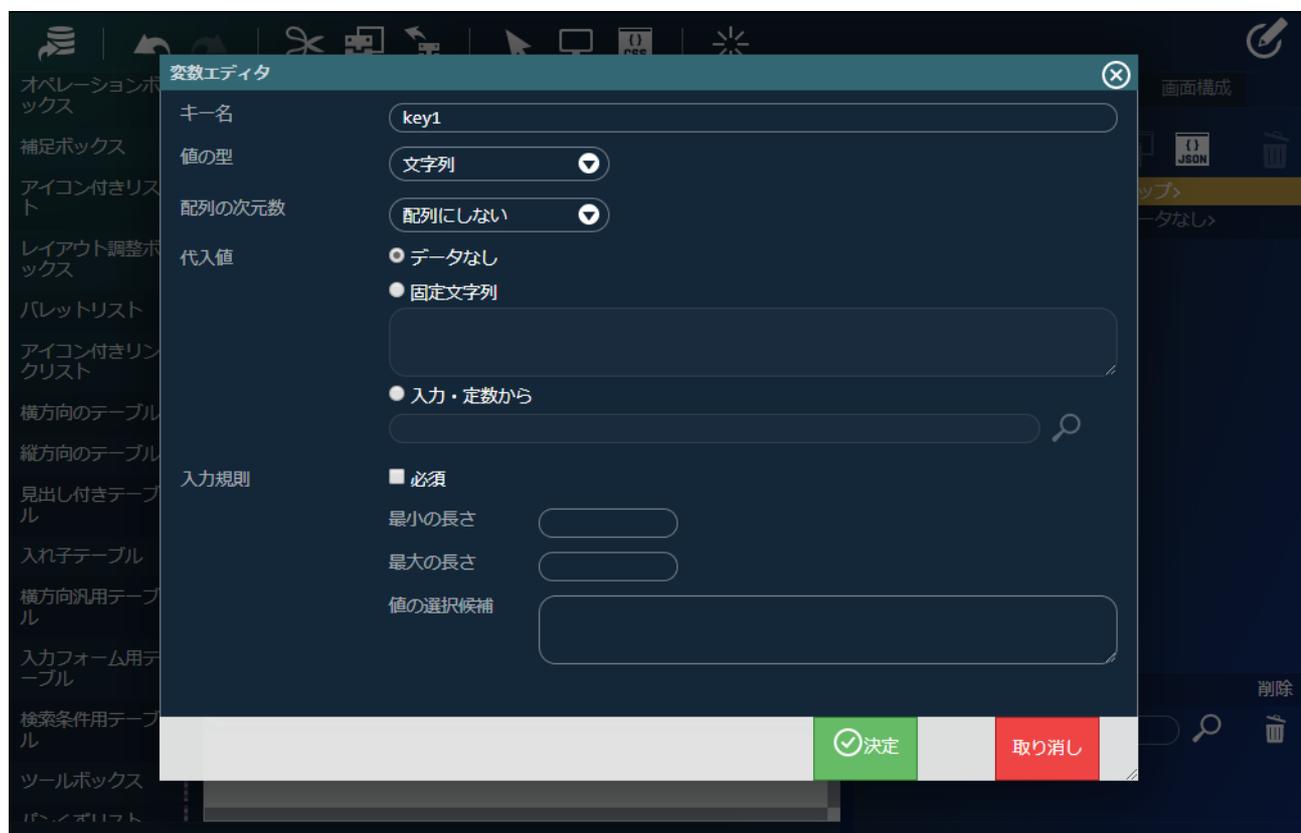


3. 「新規作成」アイコンをクリックし、変数エディタを表示します。



変数の設定

変数の詳細を設定する方法を説明します。



1. キー名の設定

変数のキー名を設定できます。テキストボックスに任意の値を入力してください。

キー名として利用できる文字列は半角英数字・「_ (アンダースコア)」・「- (ハイフン)」のいずれかです。

コラム

同一の親変数の直下には、同じキー名の変数を複数設定することはできません。

2. 値の型の設定

変数に設定する値の種別を設定します。

文字を表示する場合は「文字列」、整数を表示する場合は「整数」など、代入したい情報の種別に合わせて型を設定してください。

3. 配列の次元数の設定

変数を配列にするか設定します。配列を利用する場合、配列の次元数も合わせて指定します。

4. 配列の要素数の設定

配列の次元数の設定で「配列にしない」以外を選択したとき表示されます。

配列の要素数では、1つの配列に保存するデータの数を指定します。

5. 代入値の設定

変数に代入する値を設定します。

6. 入力規則

入力系のエレメントの「value」プロパティに変数を設定すると有効化されます。

例えば「値の型」が「文字列」の入力規則「最小の長さ」を設定すると、エレメントの入力文字数は「最小の長さ」以上の文字数にする必要があります。

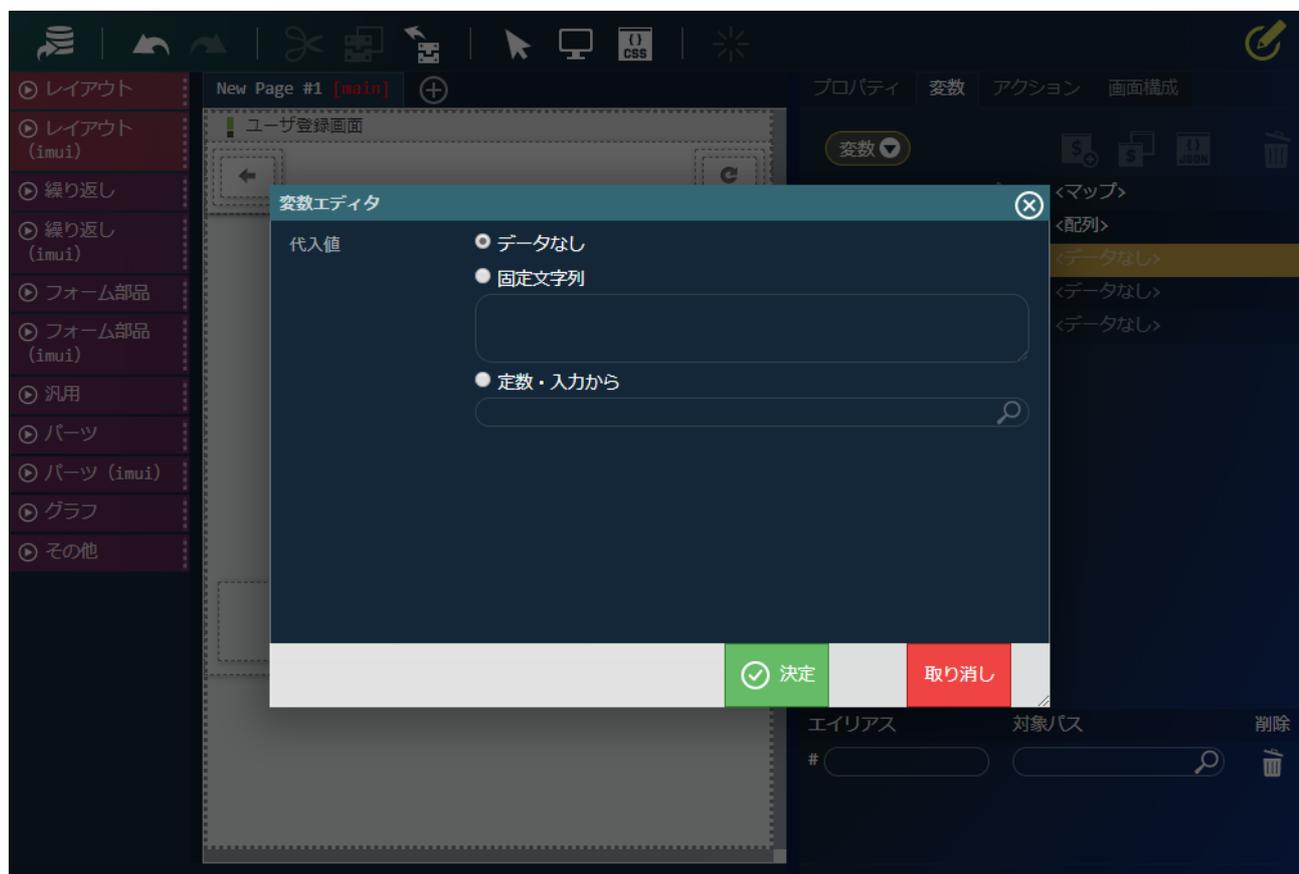
コラム

ドラッグ&ドロップで、変数構造における位置を移動可能です。

ただし、配列内の要素を移動することはできません。

配列の代入値の設定

配列の変数の作成後、代入値を設定する必要があります。代入値を設定する方法を説明します。



次に示す工程を配列の要素の数だけ繰り返します。

1. 変数エディタの表示

「データなし」と記載されている行の編集マークをクリックします。

2. 代入値の設定

代入値が不要な場合、「データなし」を選択します。

「入力・定数から」を選択した場合、「選択」をクリックして設定する入力または定数をクリックします。

代入値を変数エディタで設定する場合、代入値の型によって選択項目名と入力方法が異なります。

代入値の型は、配列で設定されている型と同じものが設定されます。

| 配列の型 | 代入値 | 入力方法 |
|-------|--------|--|
| 文字列 | 固定文字列 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 整数 | 固定数値 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 浮動小数 | 固定数値 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 高精度小数 | 固定数値 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 真偽値 | はい・いいえ | 値「true」を設定したい場合は「はい」、値「false」を設定したい場合は「いいえ」を選択 |
| 日付・時刻 | 固定日時 | テキストボックスの記載例を参考に日付・時間を入力 |
| マップ | マップ | — |

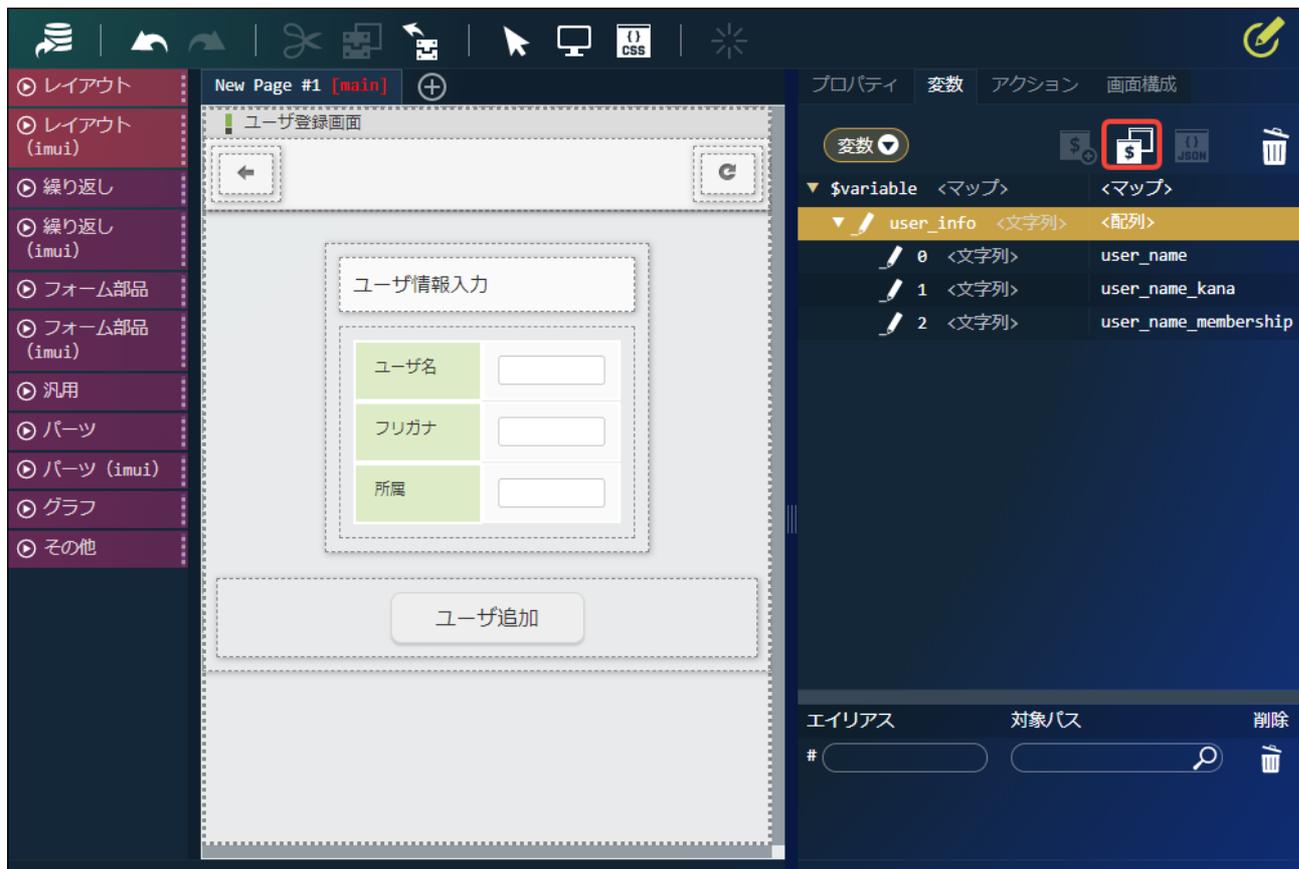
3. 入力規則の設定

必要に応じて入力規則を設定します。

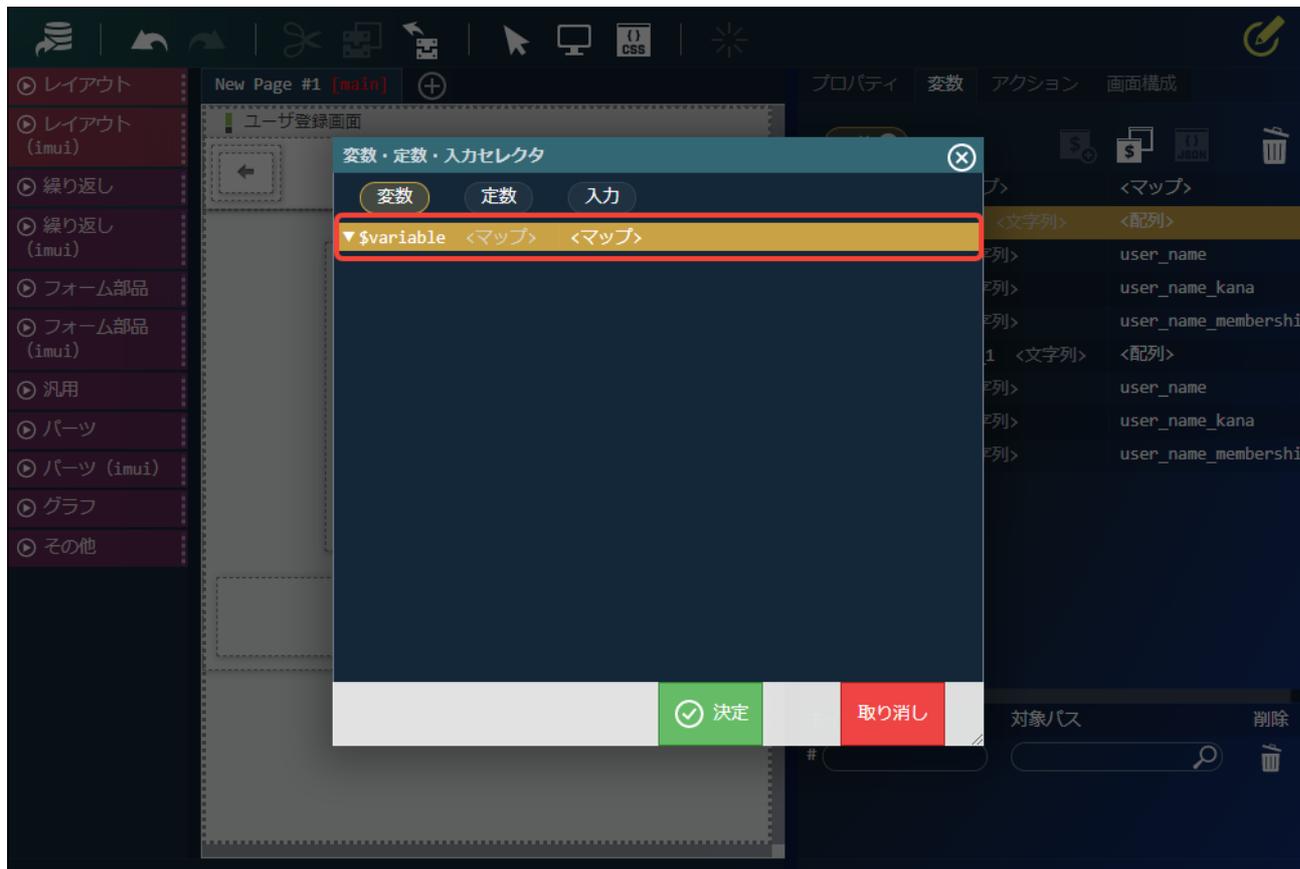
変数のコピー

作成した変数をコピーできます。コピー方法は変数・定数・入力で共通です。

1. コピーしたい変数をクリックします。
2. 「コピー」アイコンをクリックします。



3. 変数セレクトでコピー先としてほしい変数・定数・入力をクリックします。



4. 「決定」ボタンをクリックすると、設定内容を保存します。「取り消し」ボタンをクリックすると、入力内容を破棄してデザイナー画面に戻ります。



コラム

コピー先として選択できるのはマップ型の変数・定数・入力のみです。

定数の設定方法

- [定数とは](#)
- [定数エディタの表示](#)
- [定数の設定](#)
- [配列の代入値の設定](#)

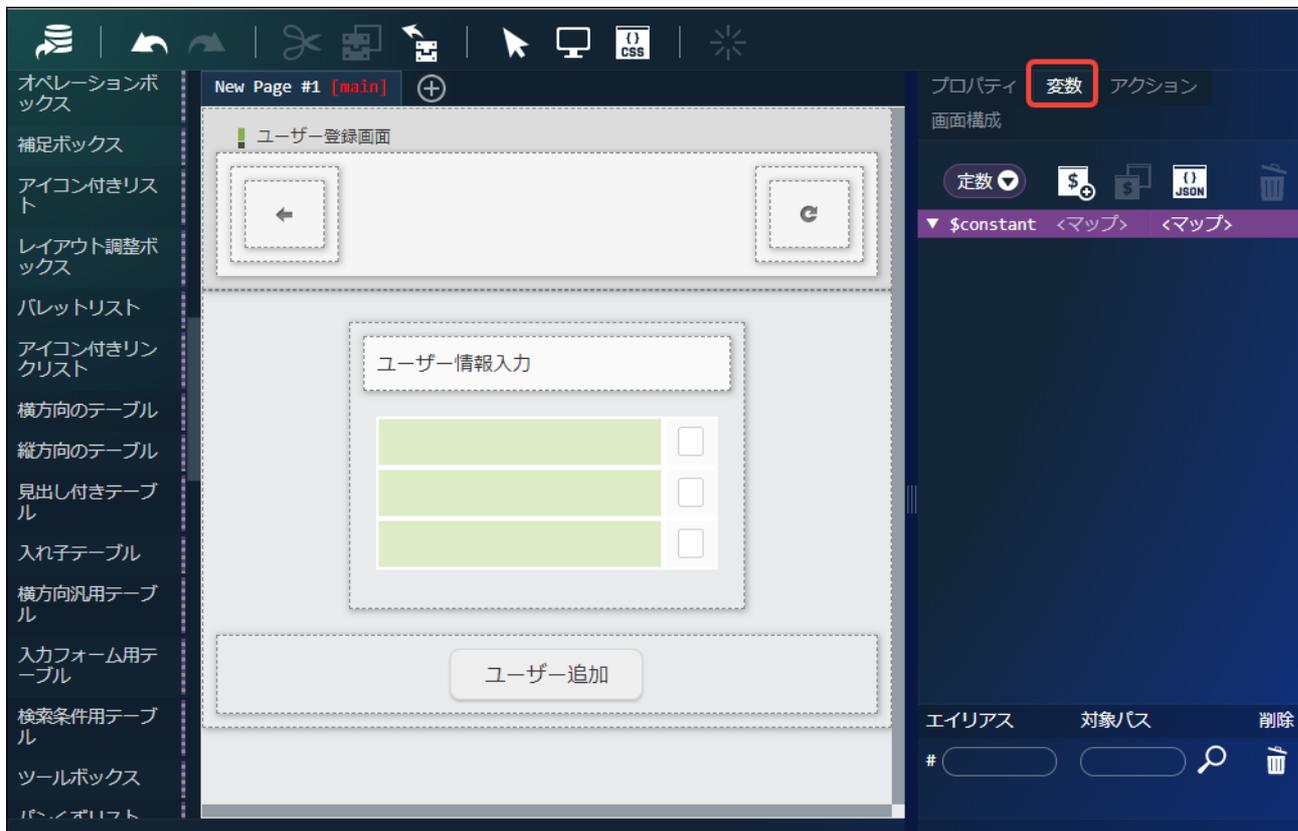
定数とは

定数とは、再代入ができない変数のことです。初期値に定義した値は変更できません。画面のタイトルや見出しの情報など、常に同じ値を表示する必要がある場合は定数を定義します。

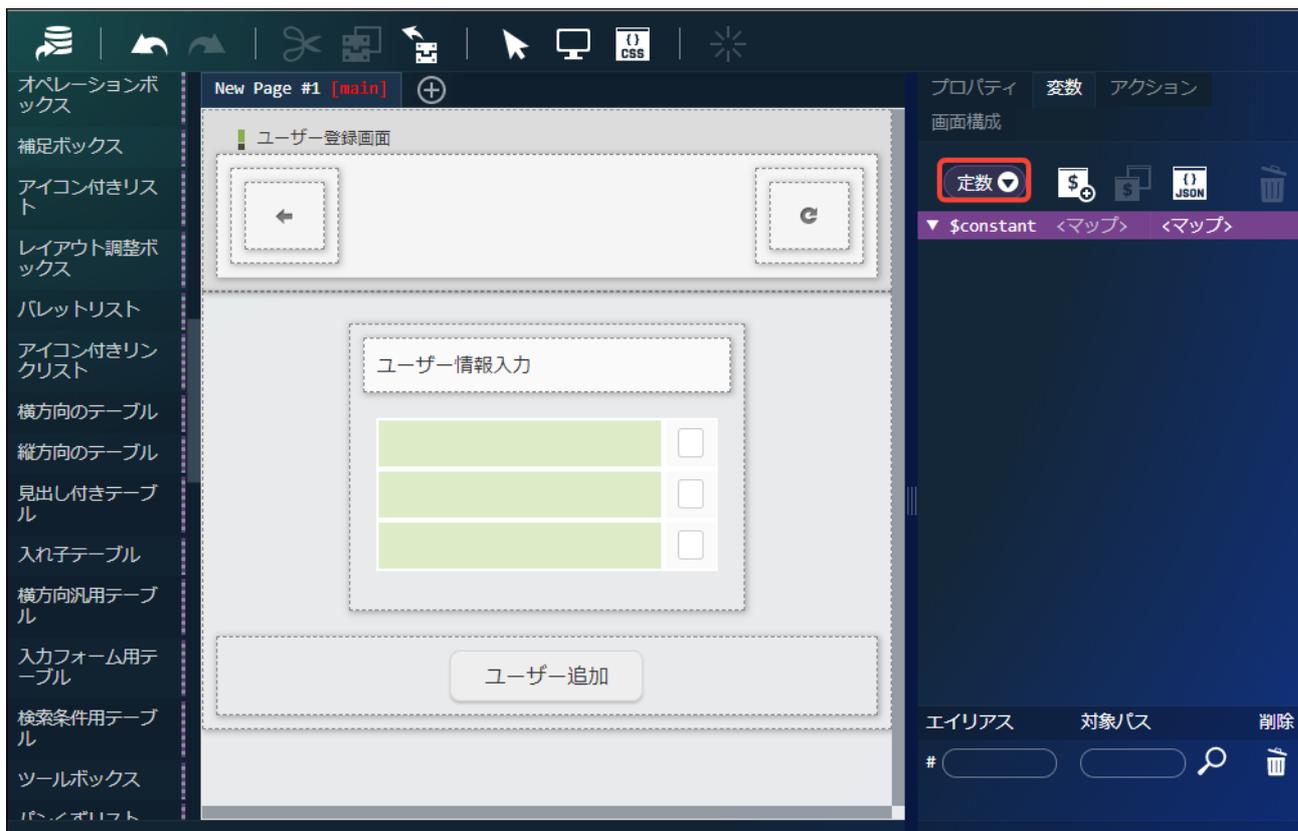
定数エディタの表示

定数エディタの表示方法を説明します。

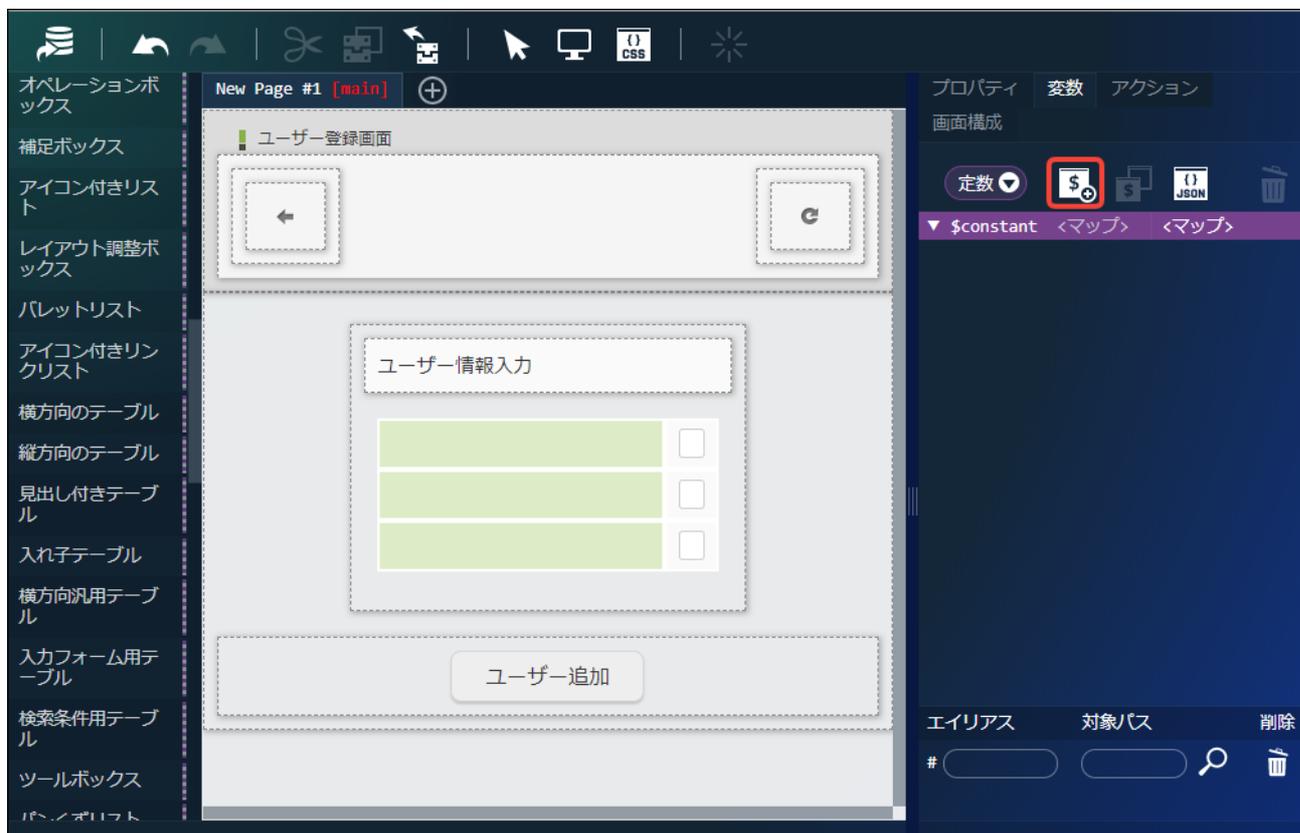
1. 変数タブをクリックします。



2. タブ左側のプルダウンが「定数」になっていることを確認します。



3. 「新規作成」アイコンをクリックし、定数エディタを表示します。



事前に「コンテナ」内に「エレメント」を配置してください。配置方法は「[アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する](#)」を参照してください。

定数の設定

定数の詳細を設定する方法を説明します。



1. キー名の設定

定数のキー名を設定できます。テキストボックスに任意の値を入力してください。

キー名として利用できる文字列は半角英数字・「_（アンダースコア）」・「-（ハイフン）」のいずれかです。

コラム

複数の定数に同じキー名を設定することはできません。

2. 値の型の設定

定数に設定する値の種別を設定します。

文字を表示する場合は「文字列」、整数を表示する場合は「整数」など、代入したい情報の種別に合わせて型を設定してください。

3. 配列の次元数の設定

変数を配列にするか設定します。配列を利用する場合、配列の次元数も合わせて指定します。

4. 配列の要素数の設定

配列の次元数の設定で「配列にしない」以外を選択したとき表示されます。

配列の要素数では、1つの配列に保存するデータの数を指定します。

5. 代入値の設定

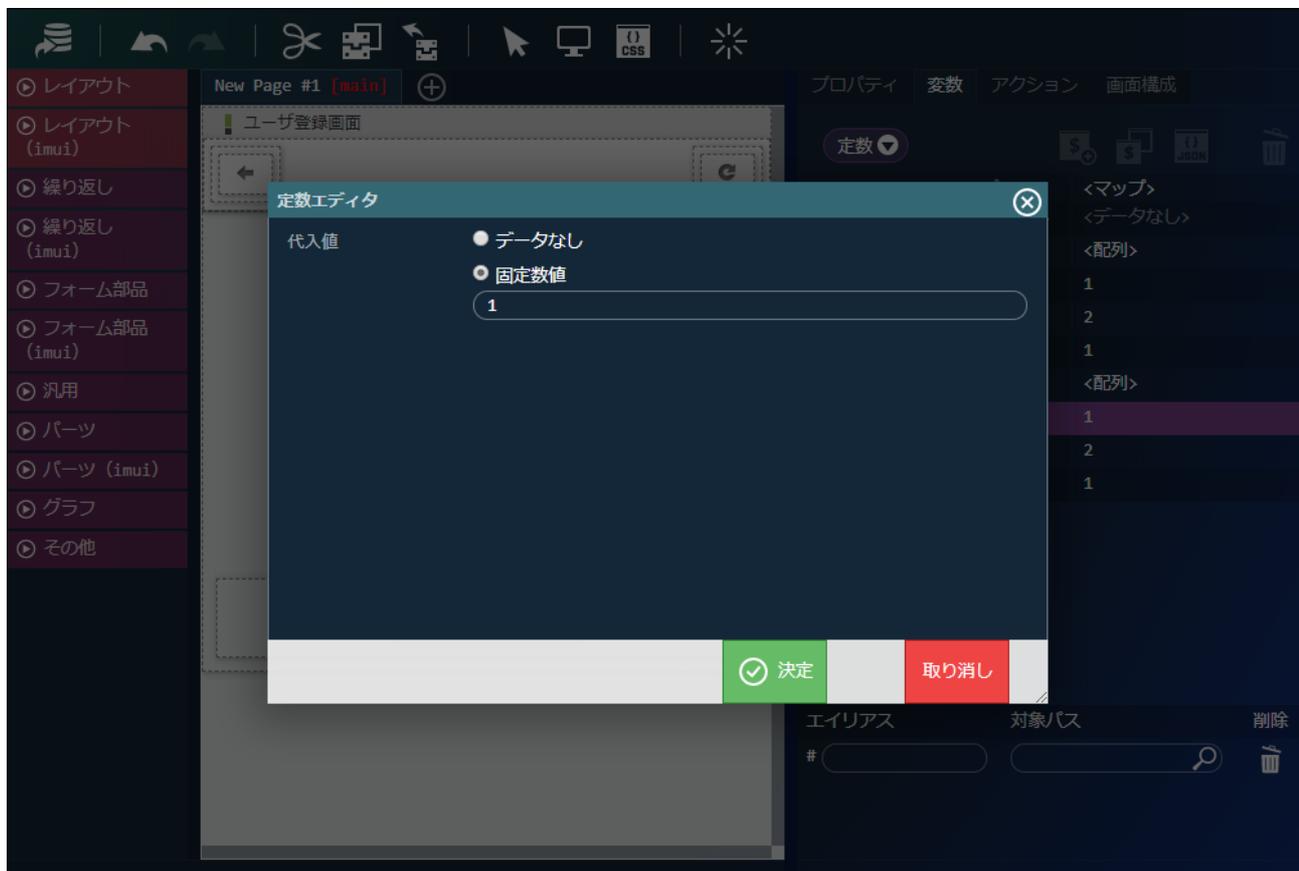
定数に代入する値を設定します。

コラム

ドラッグ&ドロップで、定数構造における位置を移動可能です。
ただし、配列内の要素を移動することはできません。

配列の代入値の設定

配列の定数の作成後、別途代入値を設定する必要があります。代入値を設定する方法を説明します。



次に示す工程を配列の要素の数だけ繰り返します。

1. 定数エディタの表示

「データなし」と記載されている行の編集マークをクリックします。

2. 代入値の設定

代入値が不要な場合、「データなし」を選択します。

代入値を定数エディタで設定する場合、代入値の型によって選択項目名と入力方法が異なります。

代入値の型は、配列で設定されている型と同じものが設定されます。

| 配列の型 | 代入値 | 入力方法 |
|-------|--------|--|
| 文字列 | 固定文字列 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 整数 | 固定数値 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 浮動小数 | 固定数値 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 高精度小数 | 固定数値 | 設定内容をテキストボックスへ直接入力 |
| 真偽値 | はい・いいえ | 値「true」を設定したい場合は「はい」、値「false」を設定したい場合は「いいえ」を選択 |
| 日付・時刻 | 固定日時 | テキストボックスの記載例を参考に日付・時間を入力 |
| マップ | マップ | — |

入力の設定方法

- [入力とは](#)
- [入力エディタの表示](#)
- [入力の設定](#)
- [配列の代入値の設定](#)
- [URLパラメータの設定](#)

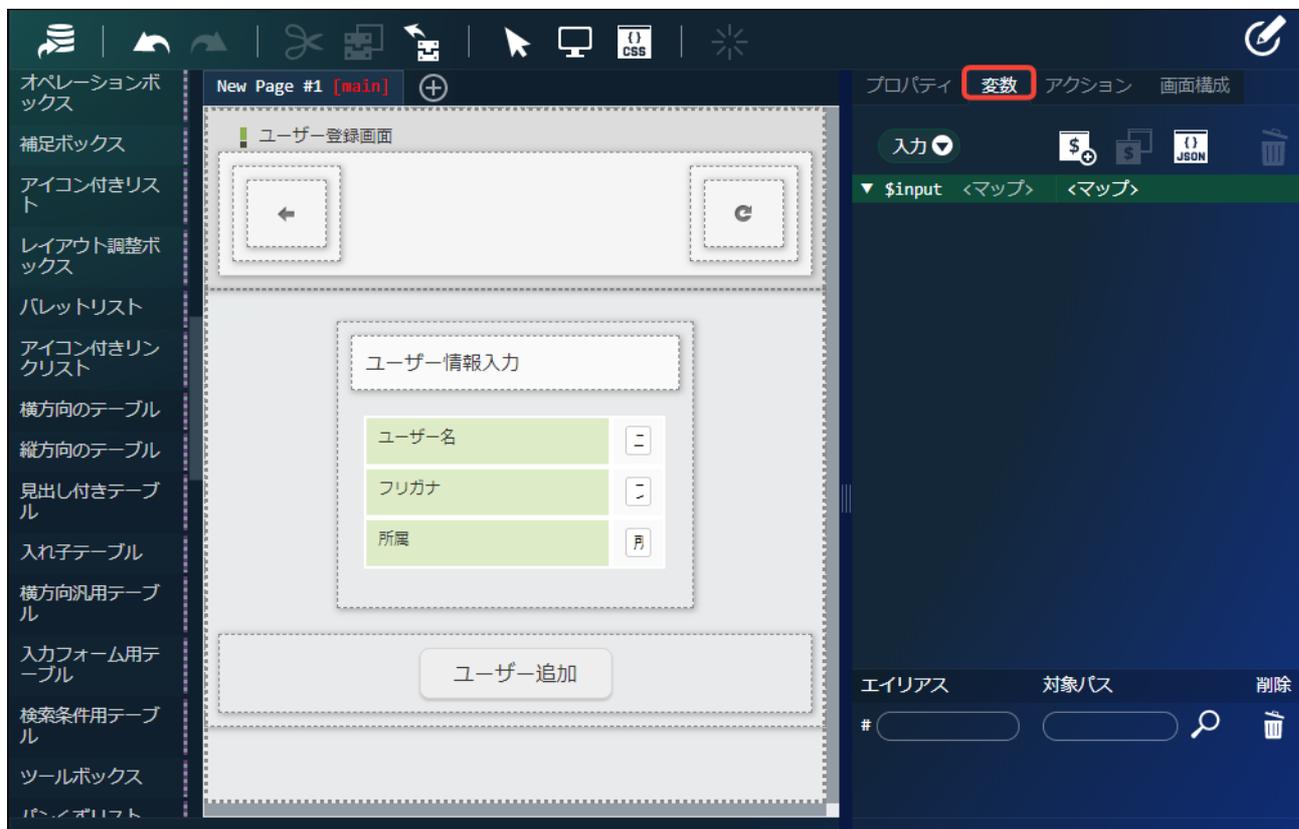
入力とは

前処理やサーバロジックから取得する値（引数）を設定します。この機能を利用するためにはルーティング定義の設定が必要です。ルーティング定義の設定方法は「[ルーティングを新規登録する](#)」を参照してください。

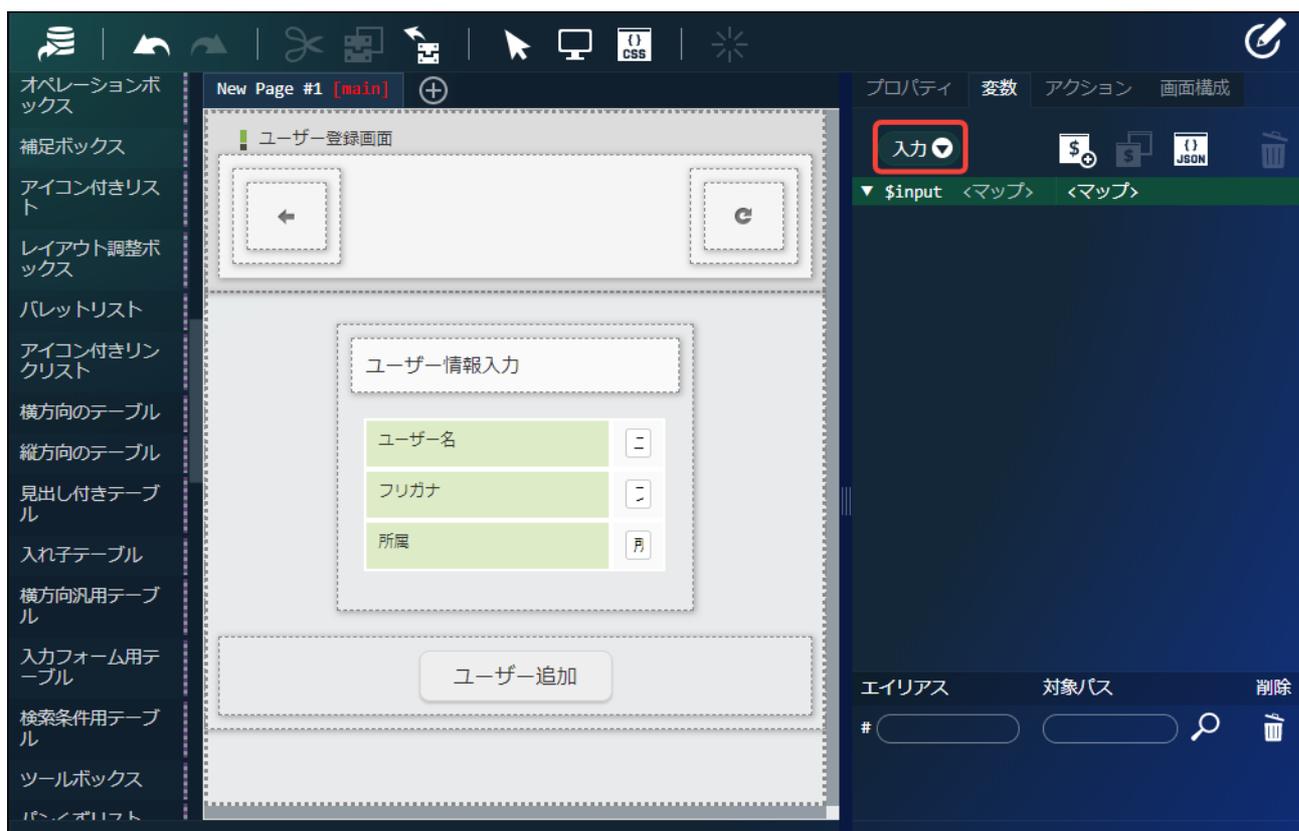
入力エディタの表示

入力エディタの表示方法を説明します。

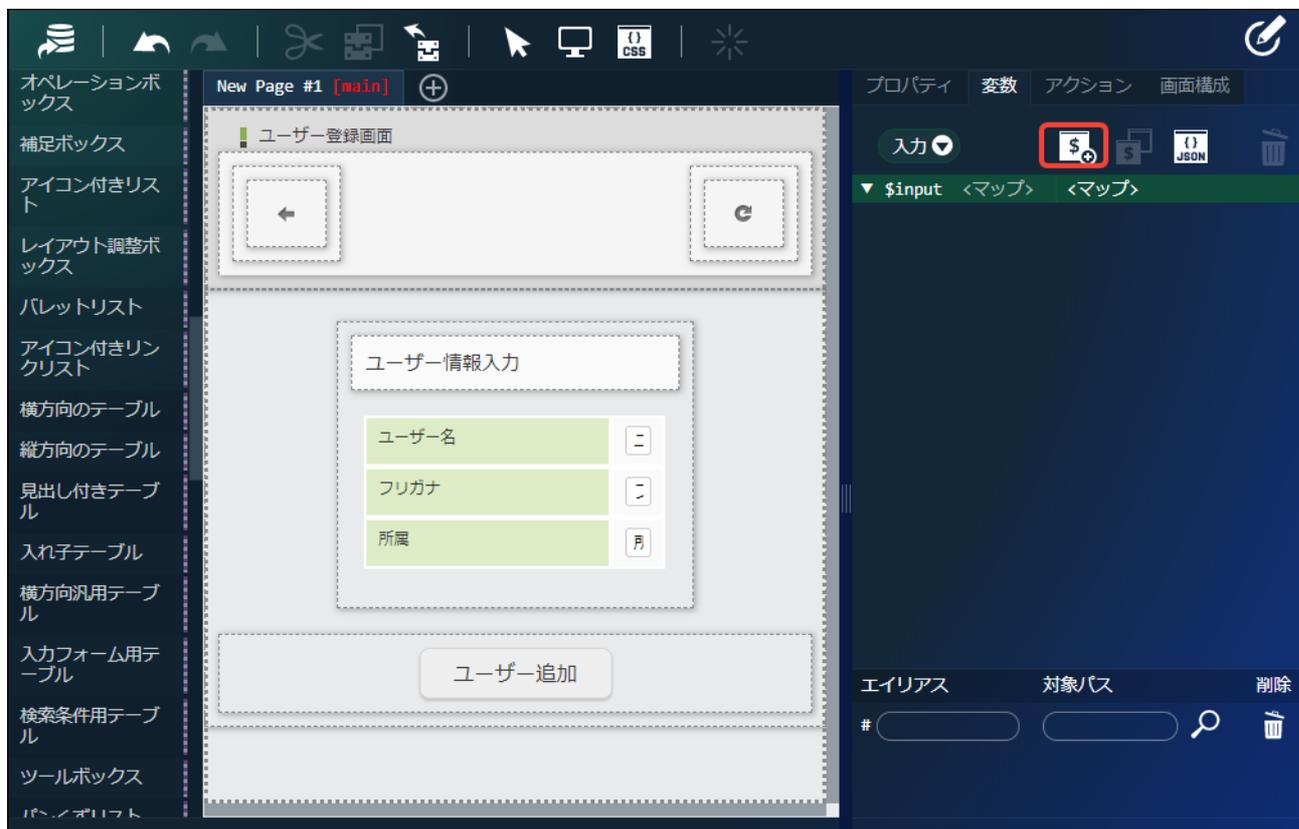
1. 変数タブをクリックします。



2. タブ左側のプルダウンが「入力」になっていることを確認します。



3. 「新規作成」アイコンをクリックし、入力エディタを表示します。



事前に「コンテナ」内に「エレメント」を配置してください。配置方法は「[アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する](#)」を参照してください。

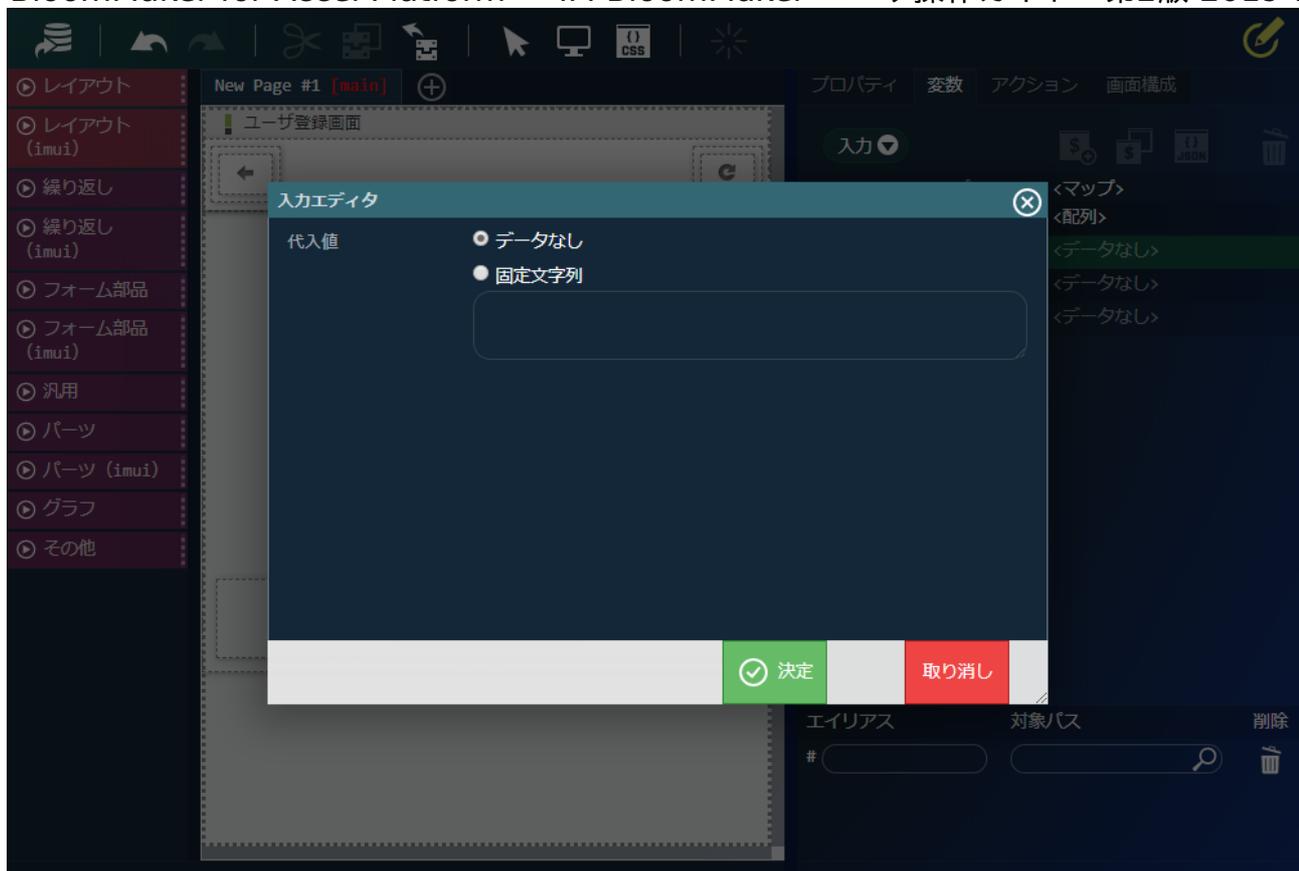
入力の設定

入力の詳細を設定する手順は、定数の設定方法と同様です。定数の設定方法は「[定数の設定方法](#)」を参照してください。

配列の代入値の設定

配列の入力の作成後、別途代入値を設定する必要があります。

代入値の設定内容は、定数の設定内容と同様です。設定内容は「[定数の設定方法](#)」を参照してください。



URLパラメータの設定

ルーティング定義のURL末尾にパラメータを設定した場合、パラメータをキー名として利用できます。この場合、URLのパラメータがキー名の値として代入されます。URLの設定方法は「[ルーティングを新規登録する](#)」を参照してください。

ルーティング定義でアプリケーション画面のURLを「foo/bar/{id}」と指定したときのURLパラメータの設定例を示します。

<設定例>

| 概要 | 設定例 |
|-------------------------|--------------|
| URL | foo/bar/{id} |
| (入力の) キー名 | id |
| アプリケーション画面にアクセスするときのURL | foo/bar/2 |
| 入りに代入される値 | 2 |

ルーティング定義のURLにURLパラメータを追加してアプリケーション画面にアクセスするときのURLパラメータの設定例を示します。

- ルーティング定義で設定するURL：「foo/bar/baz」
- 実際にアプリケーション画面にアクセスするときのURL：「foo/bar/baz?id=2」

<設定例>

| 概要 | 設定例 |
|-------------------------|------------------|
| URL | foo/bar/baz |
| (入力の) キー名 | id |
| アプリケーション画面にアクセスするときのURL | foo/bar/baz?id=2 |
| 入りに代入される値 | 2 |

これ以外にもURLパラメータにはロジックフロー・Javaプログラムの出力値を設定できます。

エイリアスの設定

エイリアスを利用すると、変数、定数、入力の値に別名を設定できます。

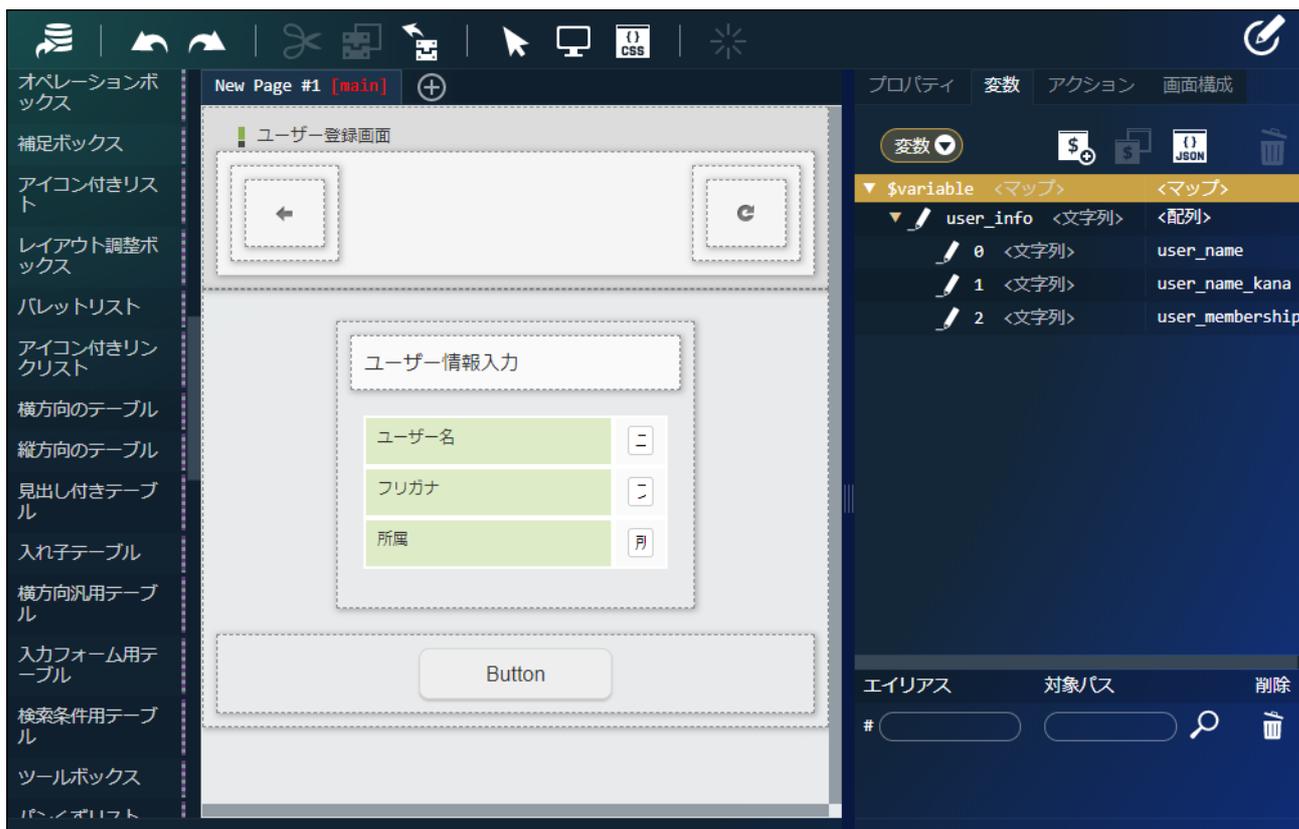
例えば、変数「\$variable.bar」にエイリアス「test」を設定した場合、エレメントのプロパティに「#test」と入力すると「\$variable.bar」の値が反映されます。

エイリアス名に指定できる文字列は半角英数字と「_（アンダースコア）」のいずれかです。

エイリアスの設定方法

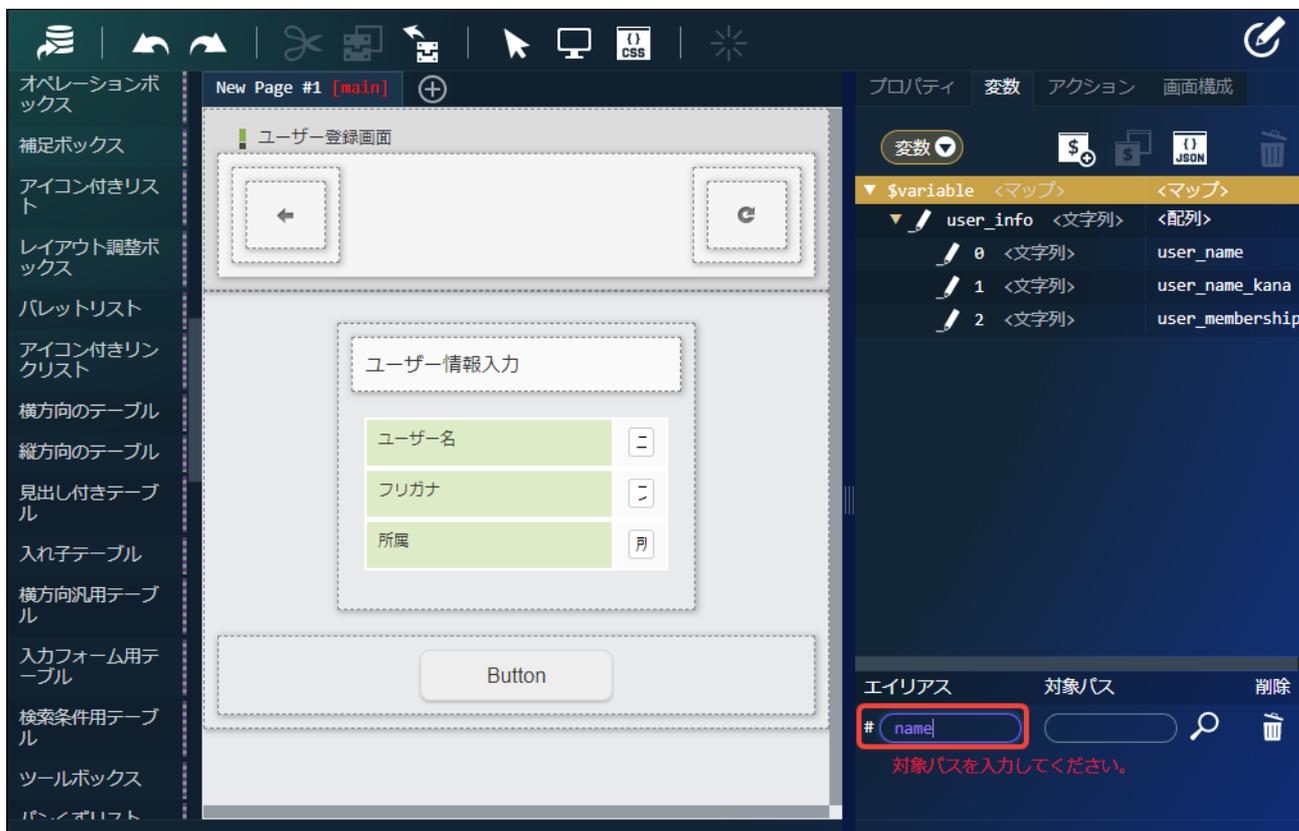
1. 変数タブの表示

変数タブをクリックし、エイリアスを設定したい変数、定数、または入力タブを開きます。



2. エイリアス名の入力

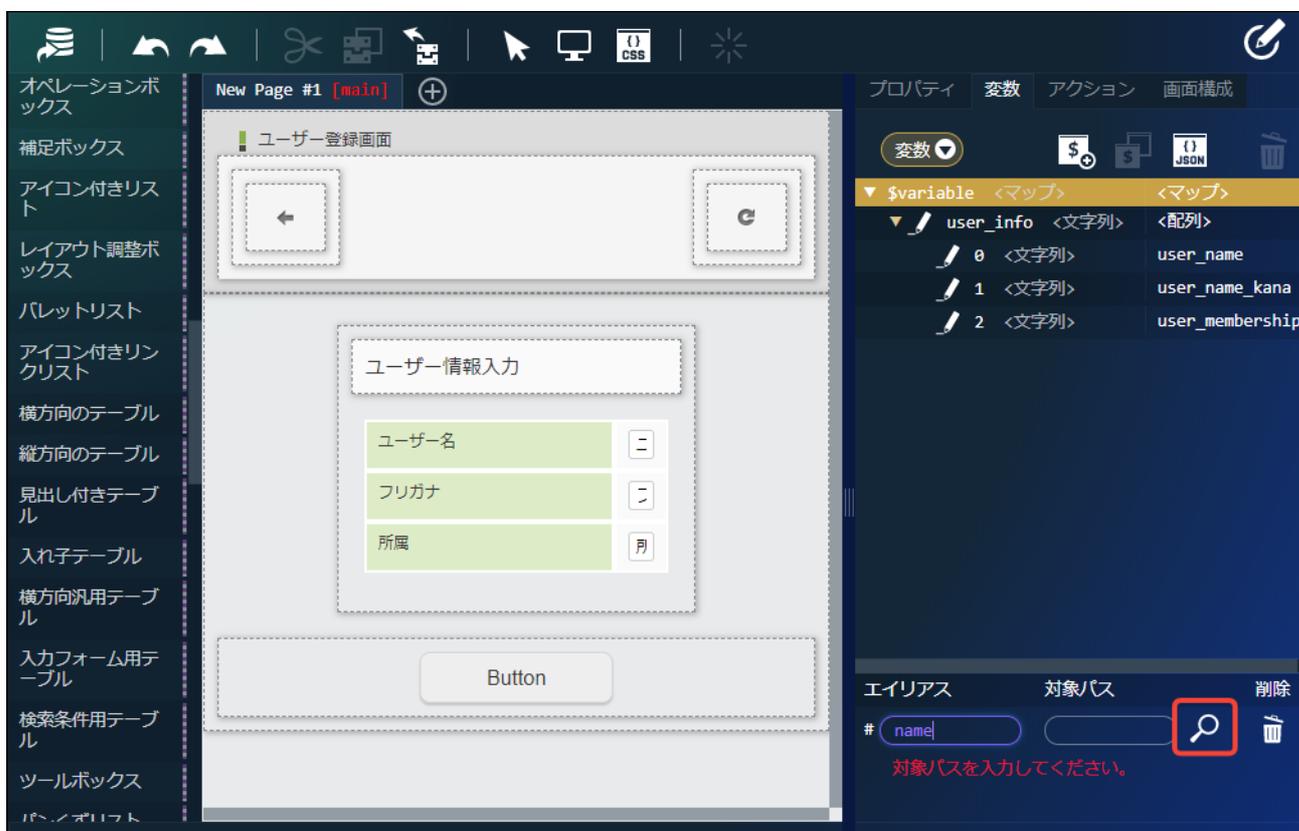
エイリアスのテキストボックスにエイリアス名を入力します。



3. 対象パスの入力

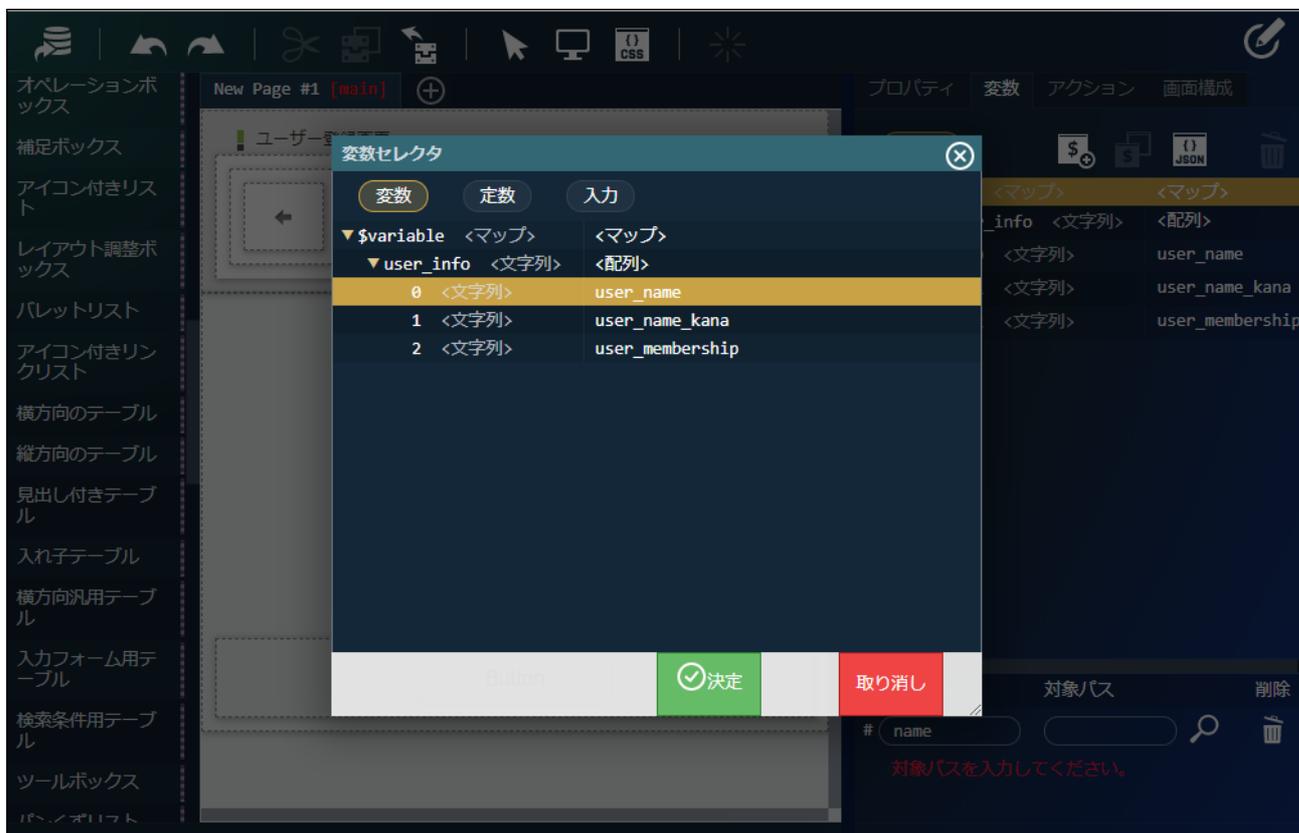
対象パスはエイリアスに関連づける変数、定数、または入力の名前です。

「検索」アイコンをクリックし、関連づける変数、定数、または入力をクリックします。



「決定」をクリックすると、変数セクタで選択した内容が対象パスに設定されます。

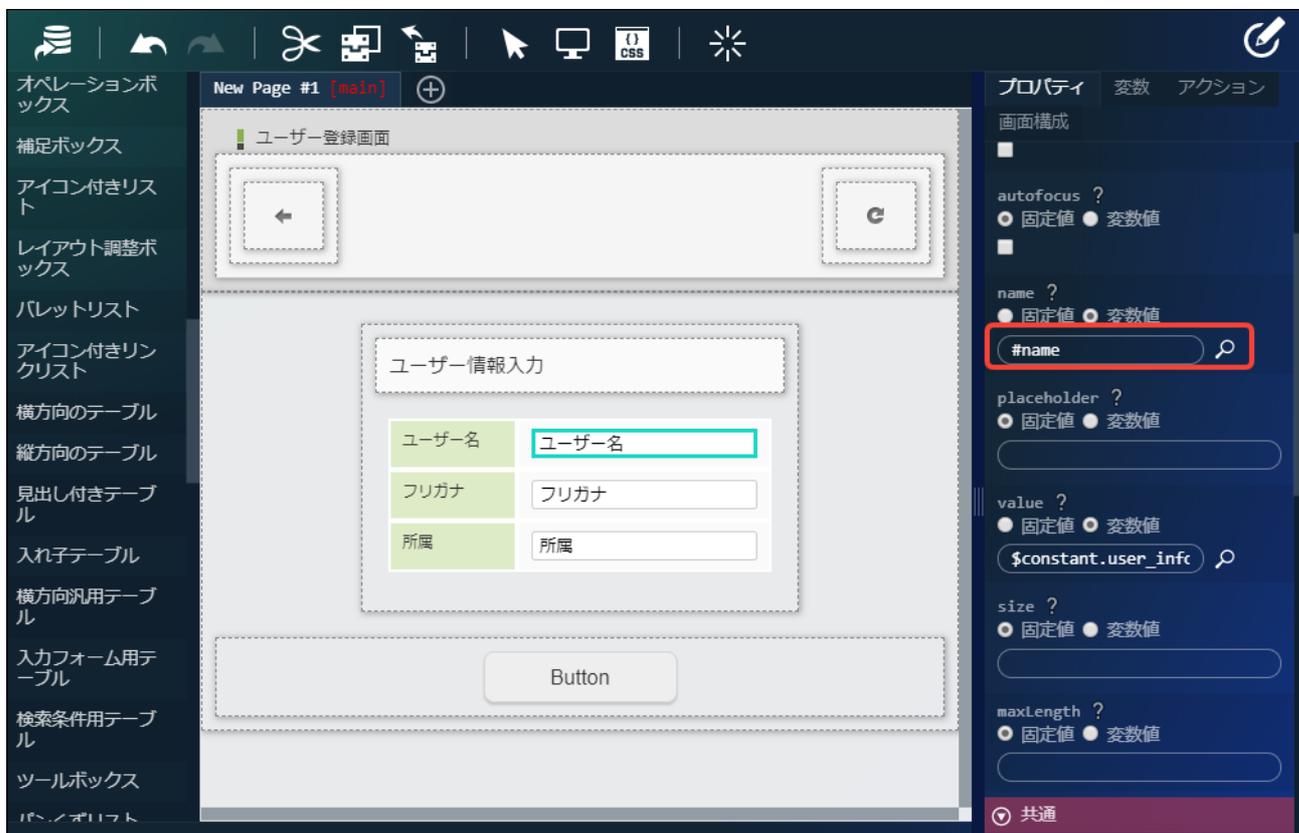
編集内容を保存せず変数セクタを終了したい場合、「取り消し」または「閉じる」ボタンをクリックします。



4. エレメントのプロパティにエイリアスを設定

エイリアスを設定するプロパティを表示します。プロパティの表示方法は「[プロパティの詳細と設定](#)」を参照してください。

変数値の設定画面で「#設定したエイリアス名」を入力します。



JSON形式を用いた代入値の設定

変数、定数、または入力を設定または編集するとき、JSON形式を利用することも可能です。

ここではJSONエディタの利用方法を説明します。

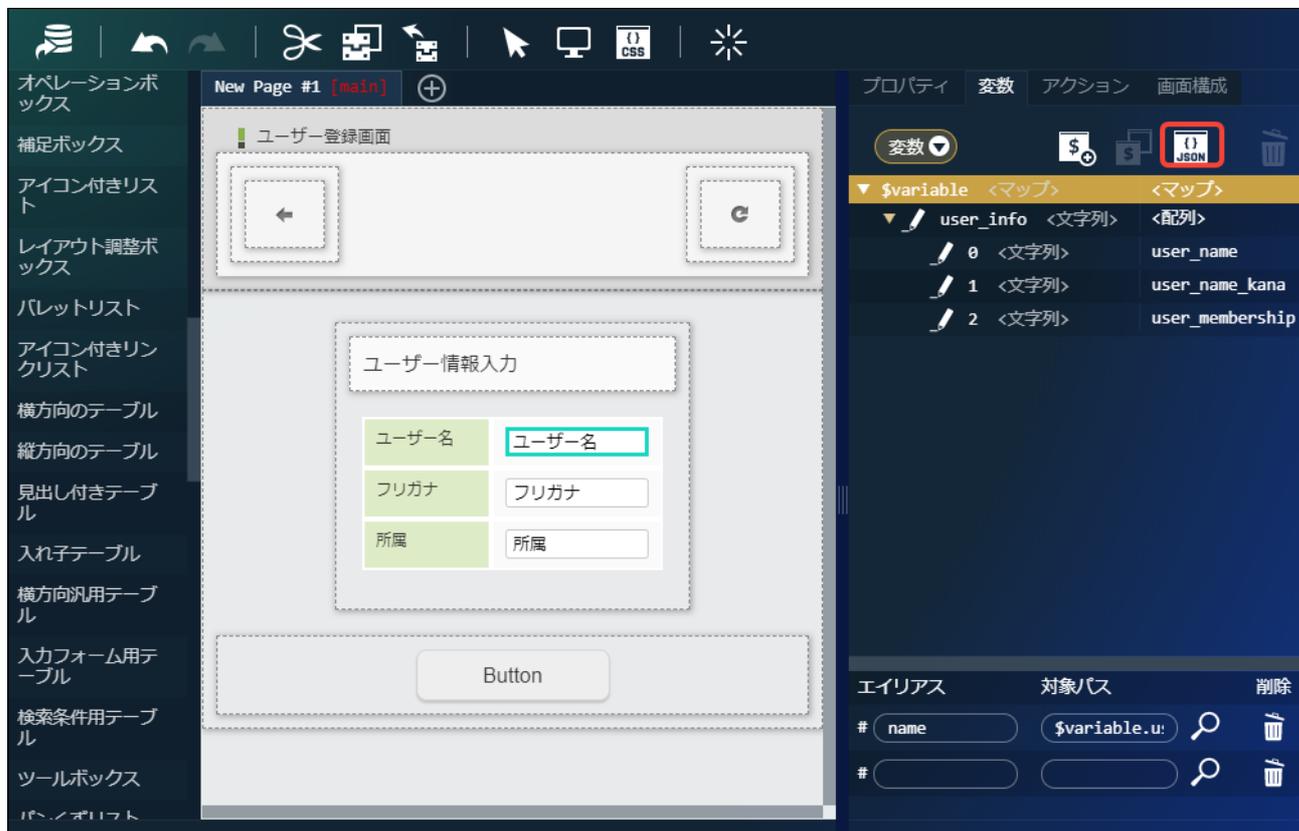
JSONエディタの表示方法

1. 変数タブの表示

変数タブをクリックします。必要に応じて変数、定数、または入力の種別を選択して切り替えます。

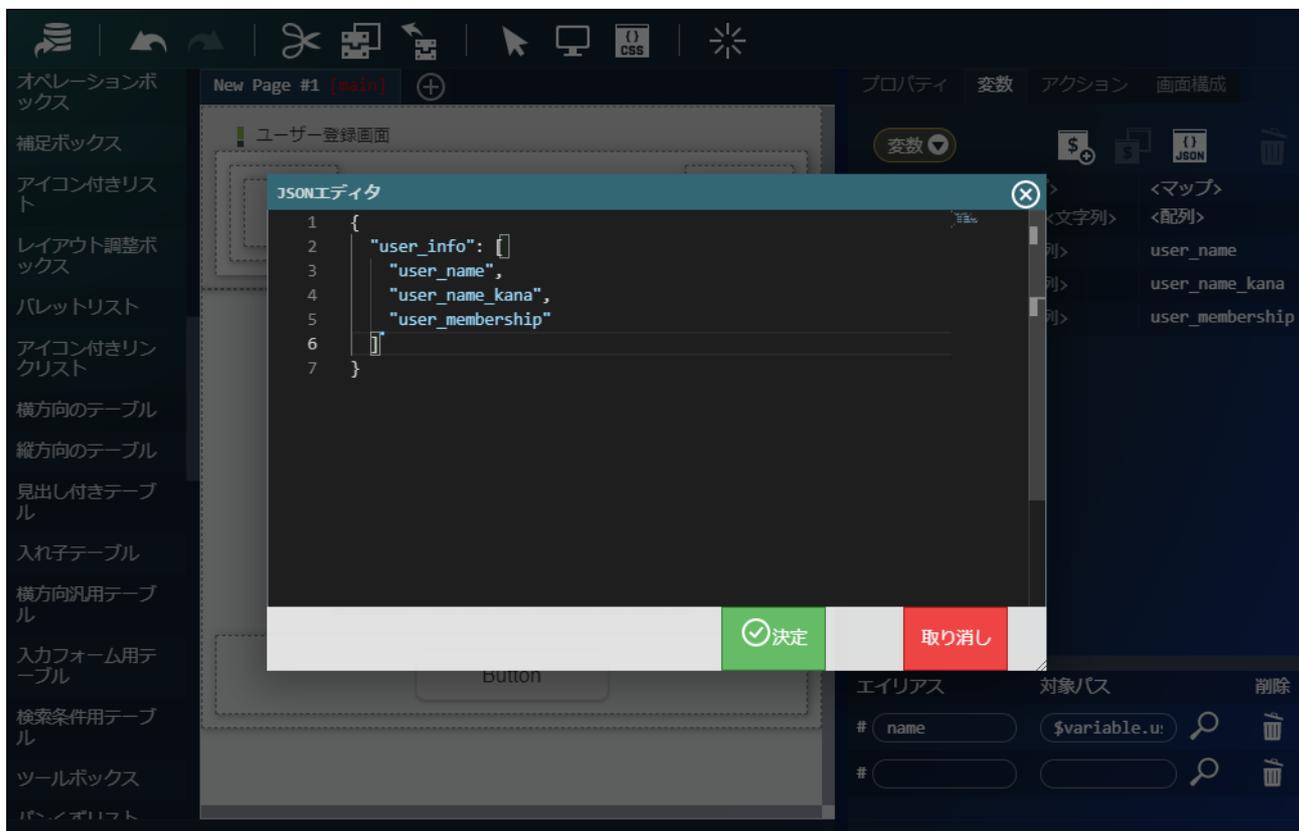
2. JSONエディタの表示

画面右上の「JSONエディタ」アイコンをクリックします。



3. 表示内容を編集

JSONエディタの入力欄をクリックし、JSON形式で内容を編集します。



4. 入力内容の保存

「決定」をクリックすると、編集内容を保存します。

編集内容を保存せずJSONエディタを終了したい場合、「取り消し」または「閉じる」ボタンをクリックします。



コラム

JSONエディタを用いた入力は代入値を直接設定するのではなく、JSONの構造をインポートするために利用することを推奨しています。利用例として、外部のREST APIを用いて取得したJSONデータをJSONエディタで入力し、変数の構造を定義する等があります。

プレビュー画面の機能説明

ここではプレビュー画面の利用方法について説明します。

プレビュー画面の利用方法

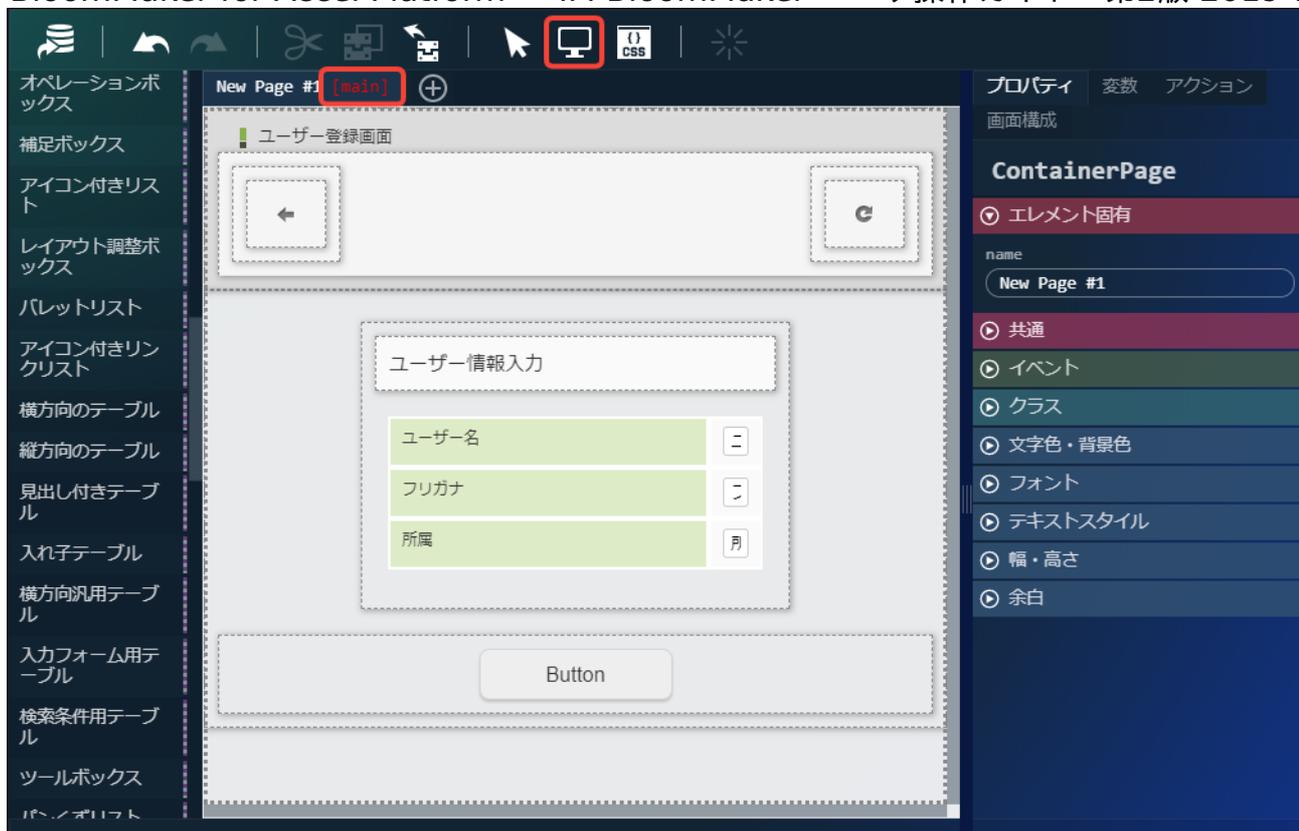
ここではプレビュー画面の利用方法について説明します。

プレビュー画面を利用すると、アプリケーション画面を表示して画面の見え方や動作を確認できます。

- [プレビュー画面を開く](#)
- [プレビュー画面の大きさ変更](#)
- [プレビュー画面の終了](#)

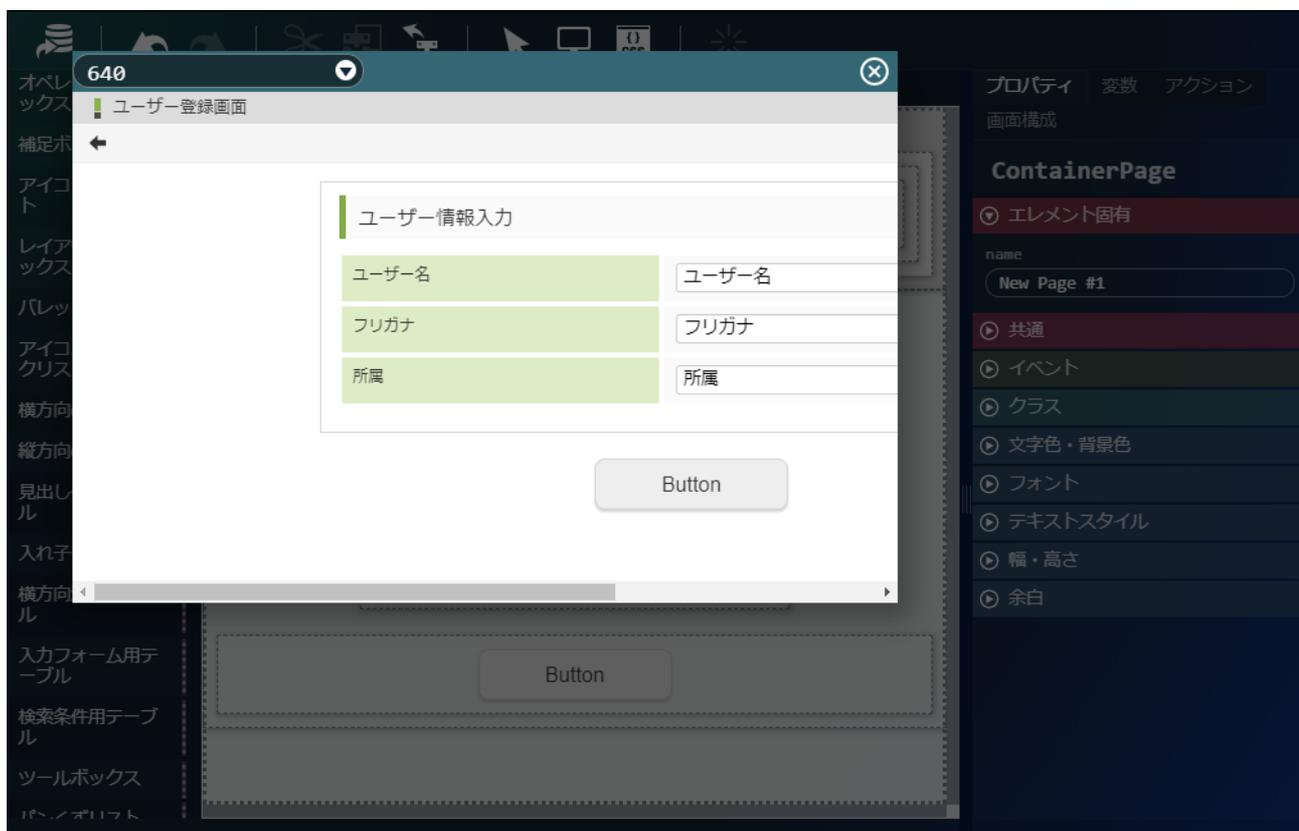
プレビュー画面を開く

プレビュー画面を開くためには、デザイナー画面のヘッダから「プレビュー」アイコンをクリックします。このとき、コンテンツヘッダに「main」と表示されているページのアプリケーション画面がプレビュー画面に表示されます。

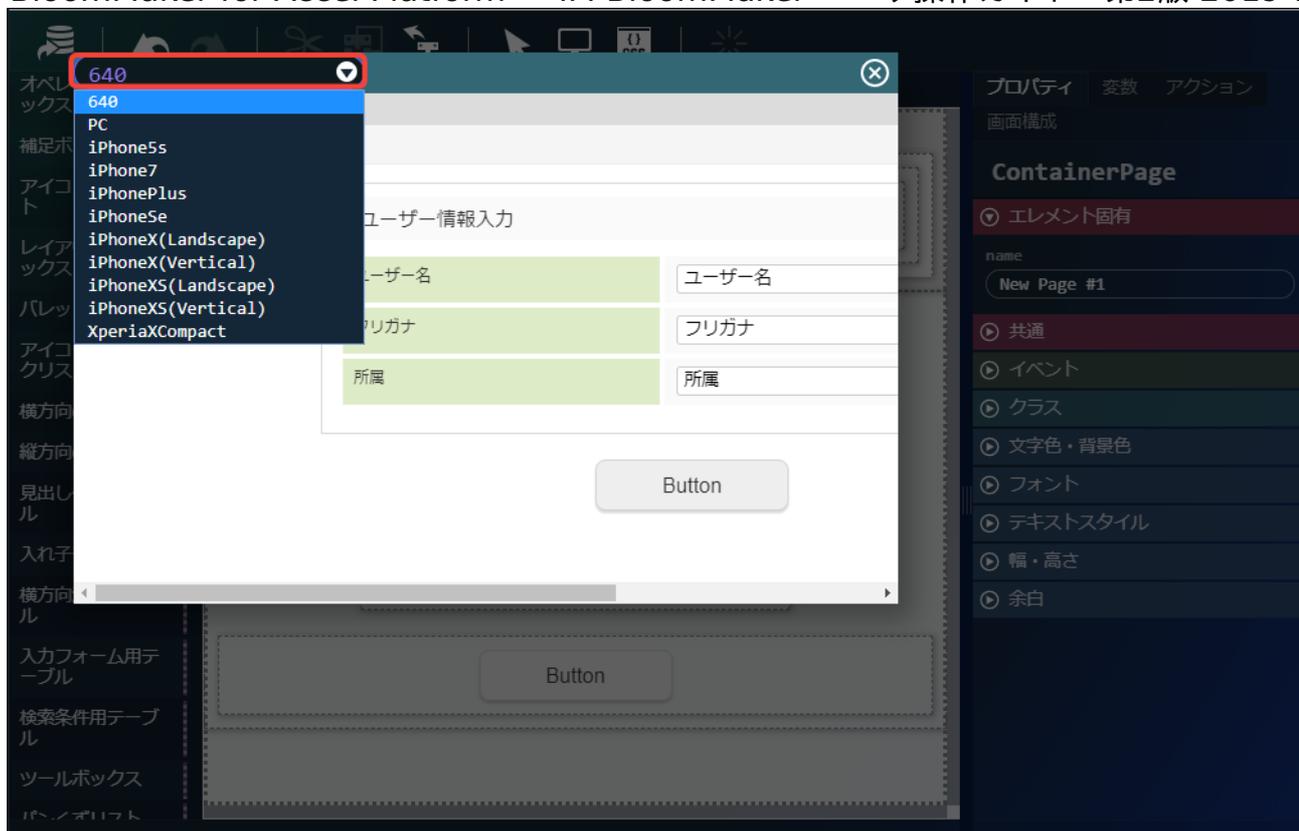


プレビュー画面の大きさ変更

プレビュー画面の大きさを変更できます。プルダウンをクリックすると、デバイス名が表示されます。



デバイス名を選択してクリックすると、選択肢に応じて画面の大きさが変化します。



プレビュー画面の終了

プレビュー画面を終了する場合、画面右上の×ボタンをクリックしてください。

画面構成タブの機能説明

ここでは画面構成タブの利用方法について説明します。

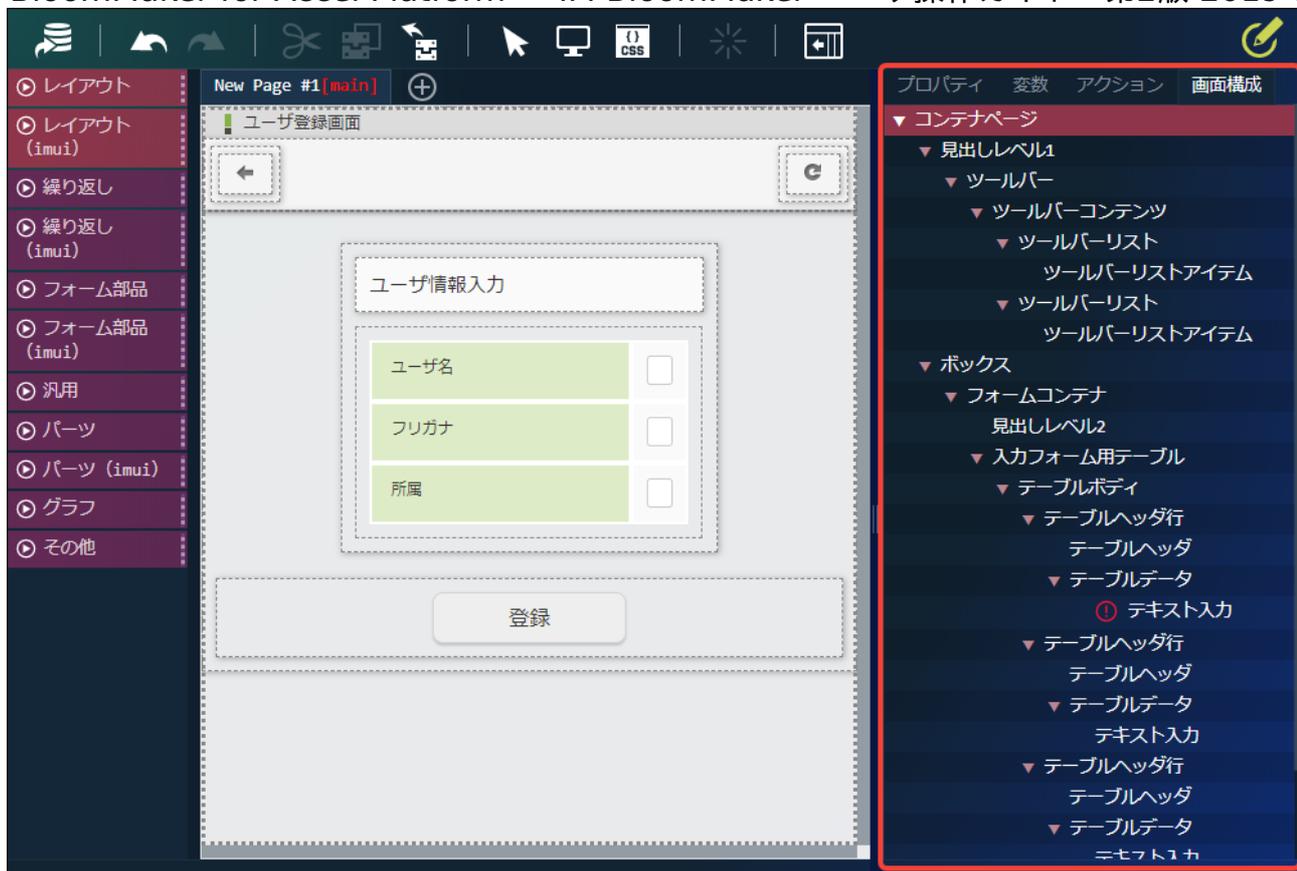
画面構成タブを使用する

ここでは、画面構成タブの機能について説明します。

- 画面構成について
- コンテナに配置されているエレメントの閲覧
- エレメントの選択

画面構成について

画面構成タブを利用すると、コンテナにどのようなエレメントが配置されているのか閲覧できます。

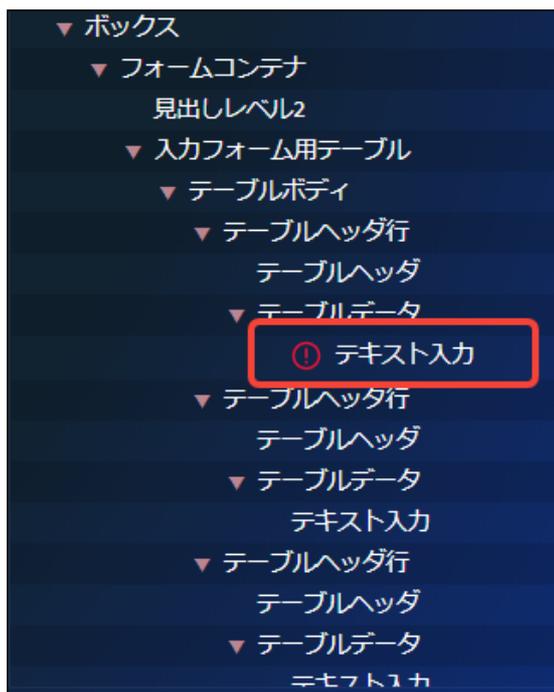


コンテナに配置されているエレメントの閲覧

「エレメントツリー」は「コンテナ」に配置されている「エレメント」の一覧です。エレメント名はプロパティタブで表示されている値と同じ名前が表示されます。

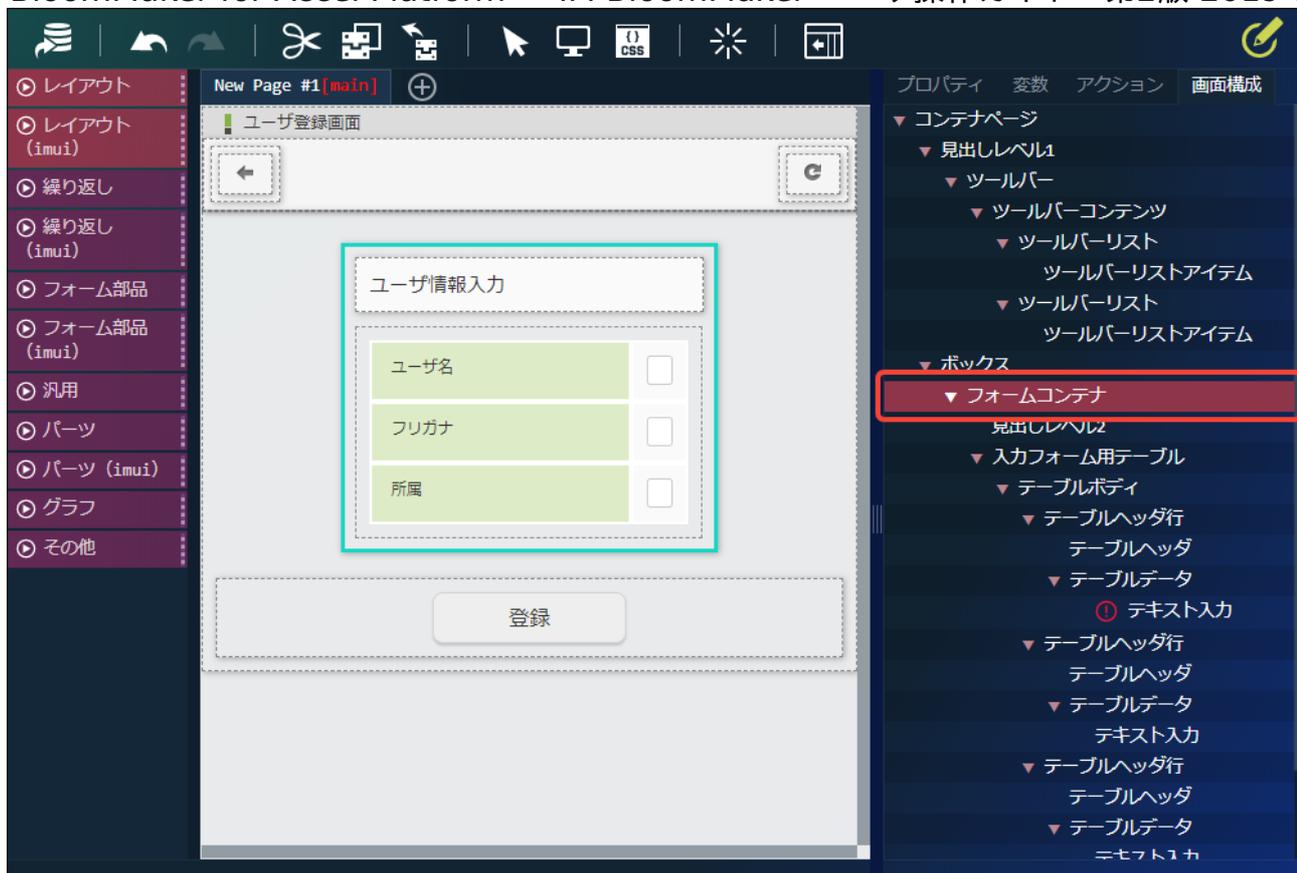
エレメント名の左側に表示されている矢印をツリー開閉アイコンといいます。「ツリー開閉」アイコンをクリックすると、エレメントの中に配置されているエレメントを閲覧できます。

プロパティにエラー項目があるエレメントは、エレメント名にエラーアイコンが表示されます。



エレメントの選択

エレメントツリーに表示されているエレメント名をクリックすると、対応するエレメントが選択状態に変化します。



ここではIM-BloomMakerでルーティング定義を行う画面の機能について説明します。

ルーティングは、ユーザがアプリケーション画面へアクセスするときに利用する定義情報です。

ルーティングはルーティングカテゴリに紐づけられる形で管理されているため、はじめにルーティングカテゴリの作成を行います。

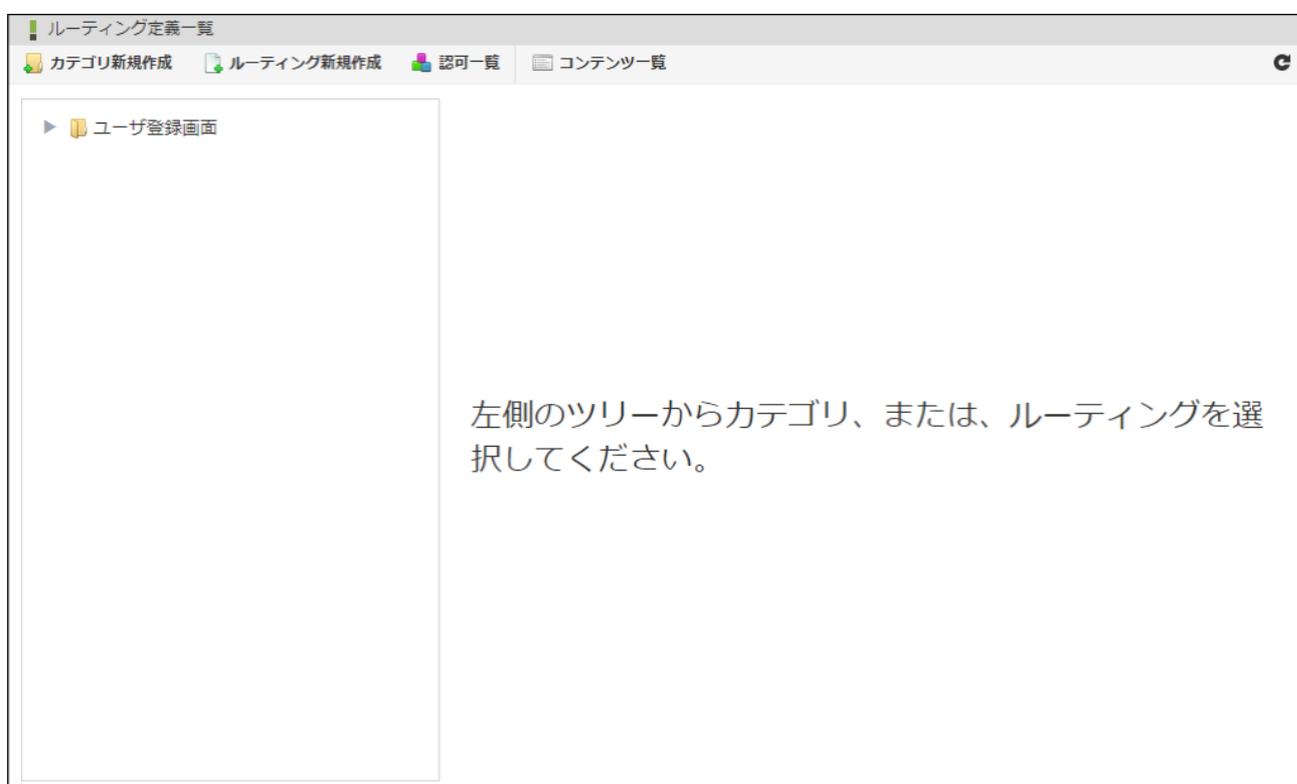
カテゴリ

ここではIM-BloomMakerのルーティングカテゴリを扱う画面の機能について説明します。

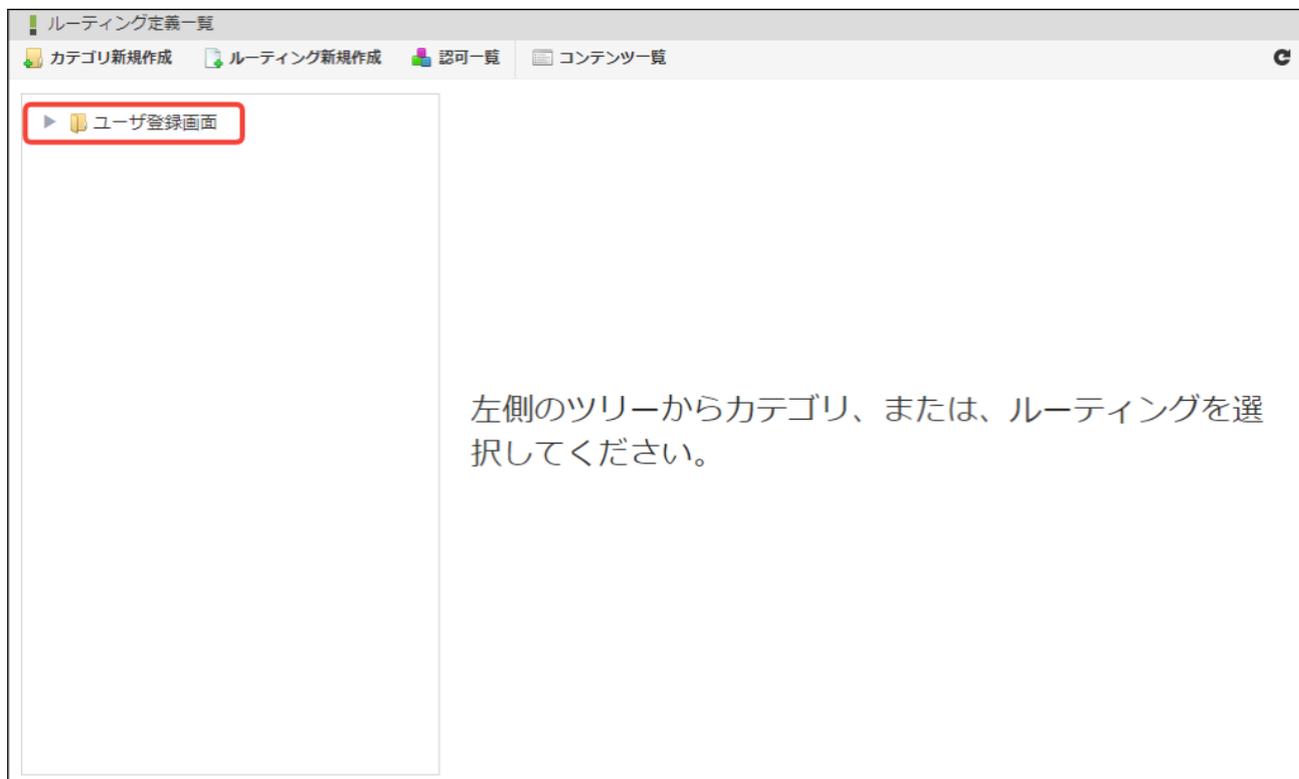
ルーティングカテゴリを確認する

ここでは作成したルーティングカテゴリの確認方法を示します。

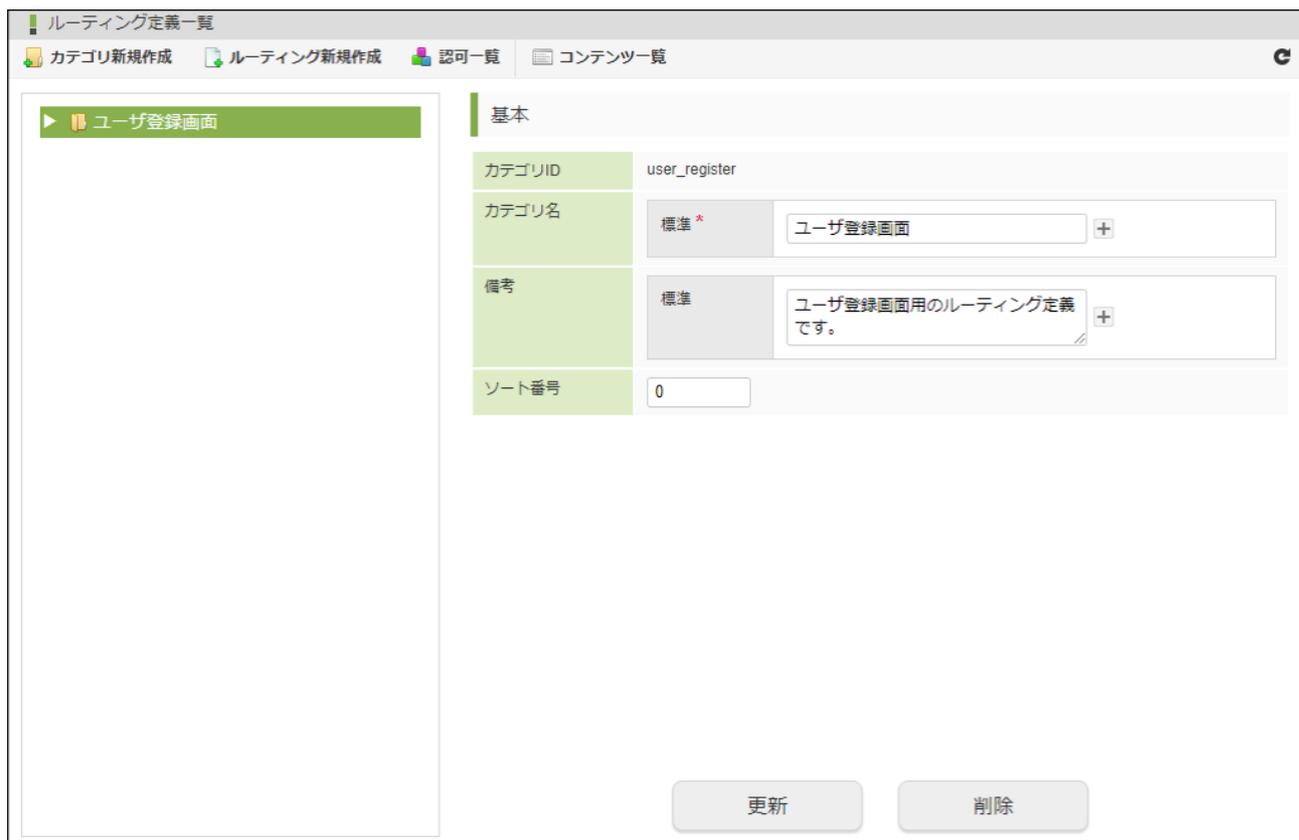
1. 「サイトマップ」 → 「BloomMaker」 → 「ルーティング定義一覧」の順にクリックし、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。



2. ルーティングは画面左側のルーティングツリーで管理されています。確認を行うルーティングをルーティングツリーから選択しクリックします。



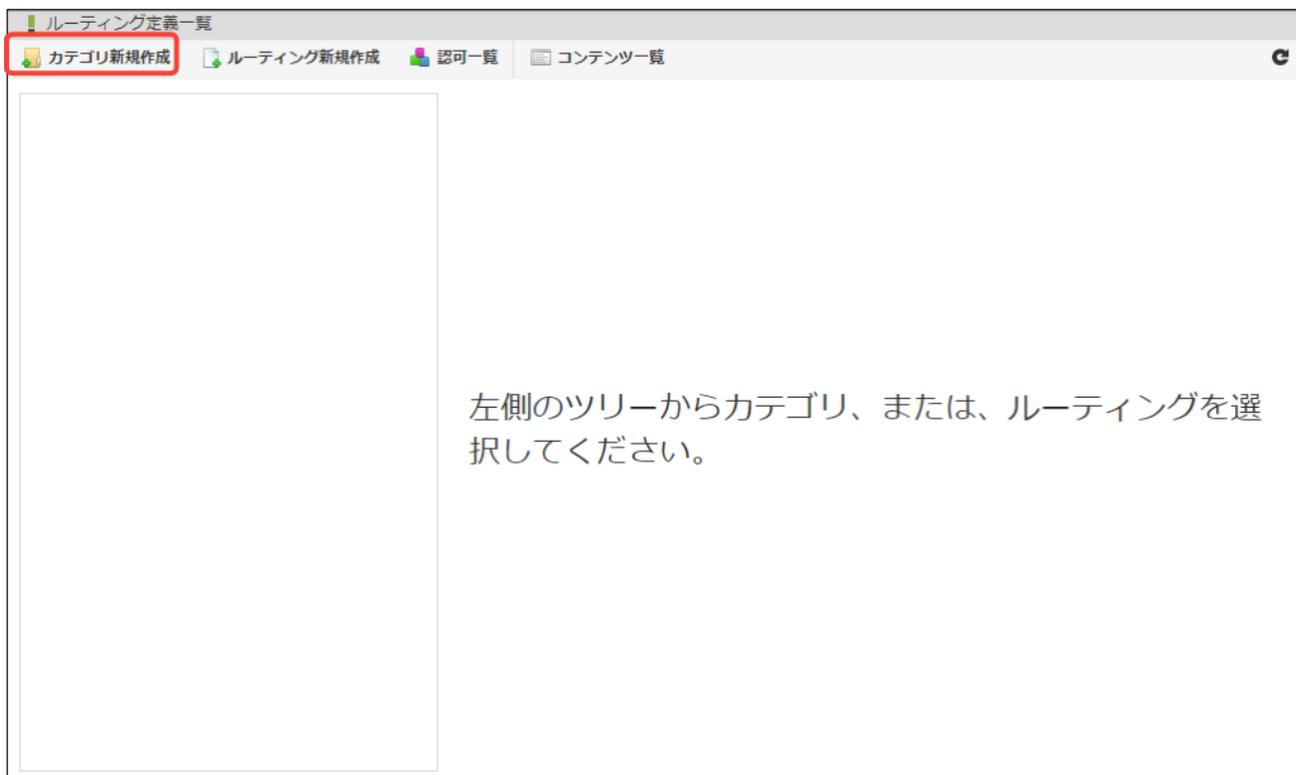
3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。



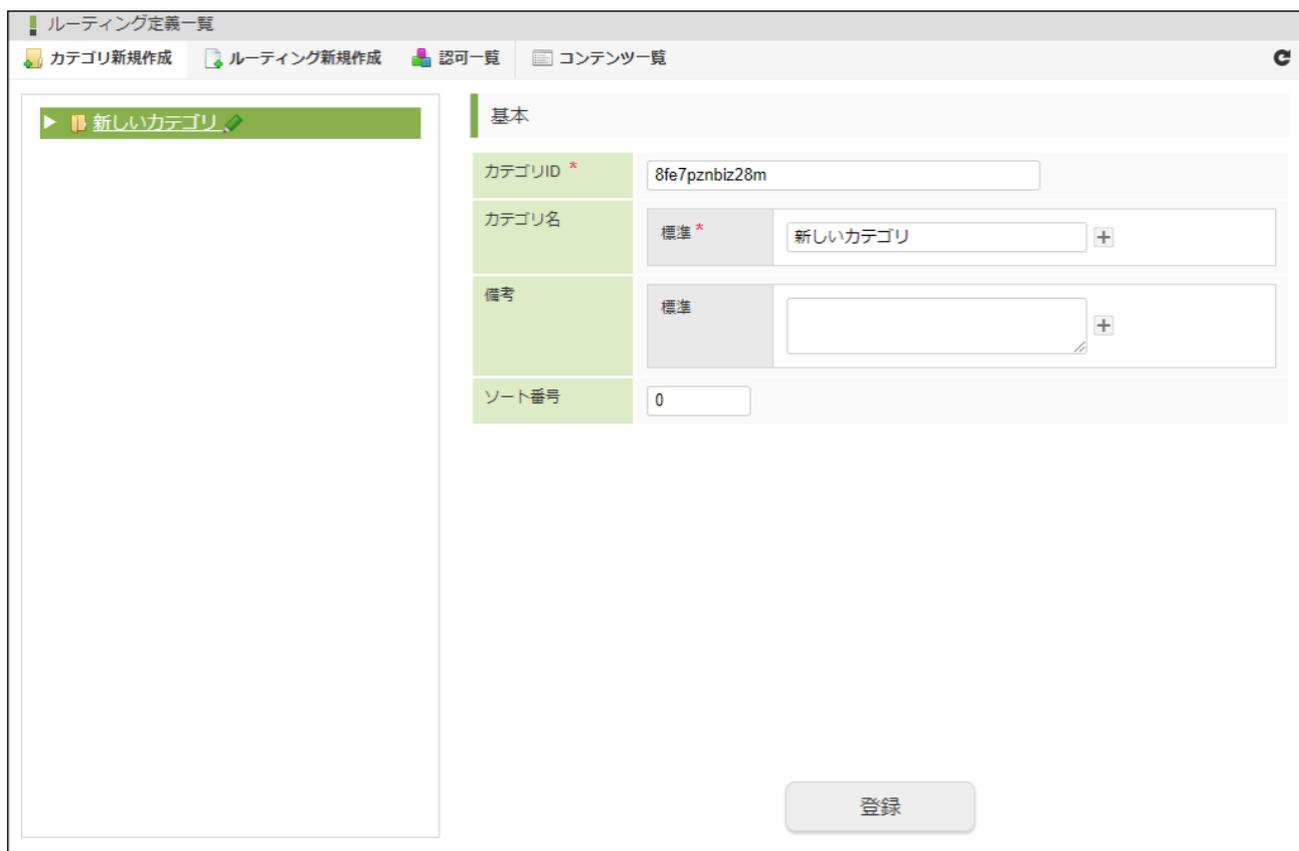
ルーティングカテゴリを新規登録する

ルーティングカテゴリを新規登録する場合、事前に「ルーティング定義一覧」画面を表示してください。画面の表示方法は「[ルーティングカテゴリを確認する](#)」の手順を参照してください。

1. ルーティングカテゴリに新規カテゴリを追加する場合、ルーティングカテゴリをルーティングツリーから選択してクリックします。
2. 「カテゴリ新規作成」をクリックします。



3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。



<画面項目>

| 項目 | 必須 | 説明 |
|---------|----|---|
| 親カテゴリID | — | 既存のカテゴリに新しくカテゴリを追加する場合表示されます。 ユーザによる入力是不要です。 登録内容の更新はできません。 |

| 項目 | 必須 | 説明 |
|-------|--------|--|
| カテゴリ | 必須 | カテゴリを一意に表す文字列を入力します。 登録内容の更新はできません。 |
| カテゴリ名 | 標準のみ必須 | カテゴリを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。 |
| 備考 | — | カテゴリの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。 |
| ソート番号 | — | カテゴリのソート番号を入力します。 ソート番号はルーティングツリーの表示順として利用されます。 |

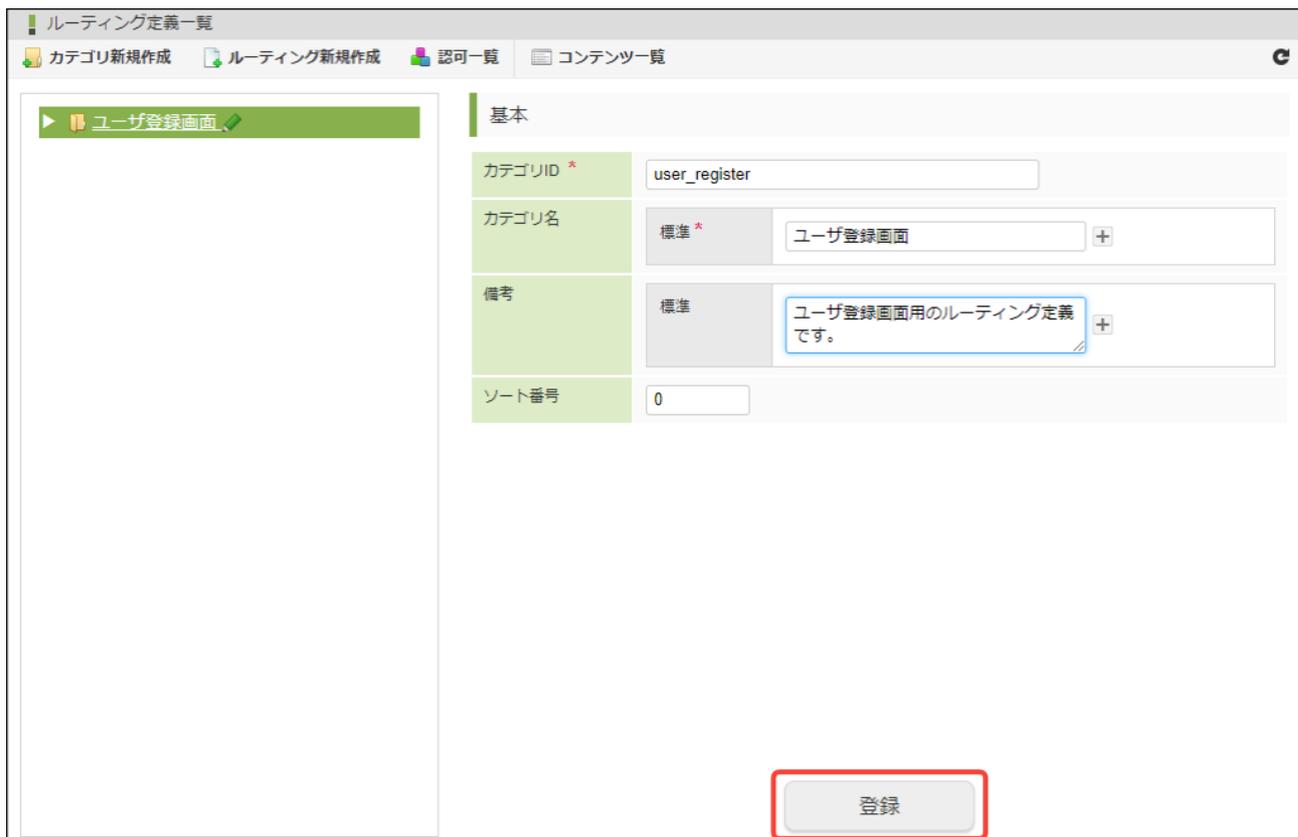
コラム

多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 日本語 (ja) ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
- 日本語 (ja) ロケール以外が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されます。

4. ルーティングカテゴリ作成に必要な情報を入力します。

5. 「登録」をクリックします。



ルーティング定義一覧

カテゴリ新規作成 ルーティング新規作成 認可一覧 コンテンツ一覧

▶ ユーザー登録画面

基本

カテゴリID * user_register

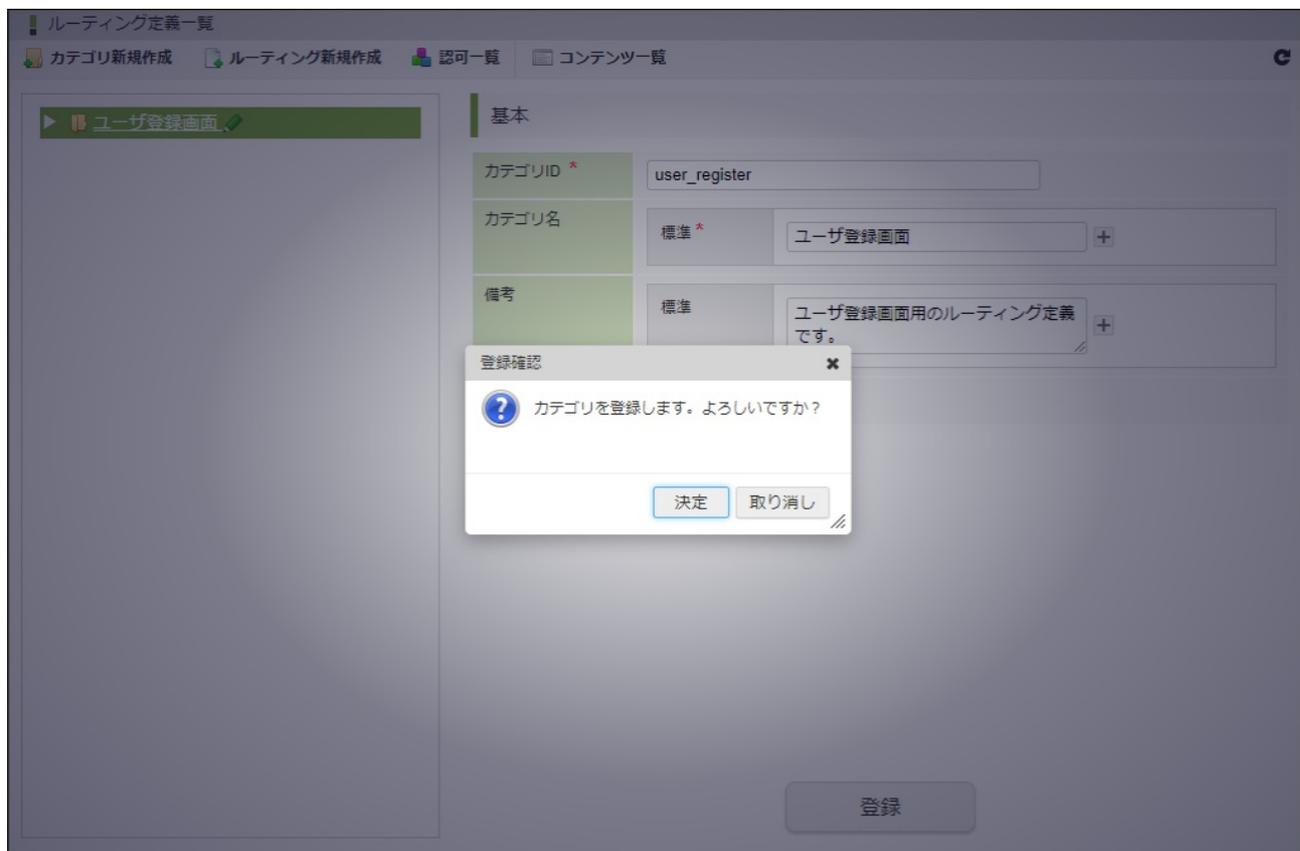
カテゴリ名 標準 * ユーザー登録画面 +

備考 標準 ユーザー登録画面用のルーティング定義です。 +

ソート番号 0

登録

6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

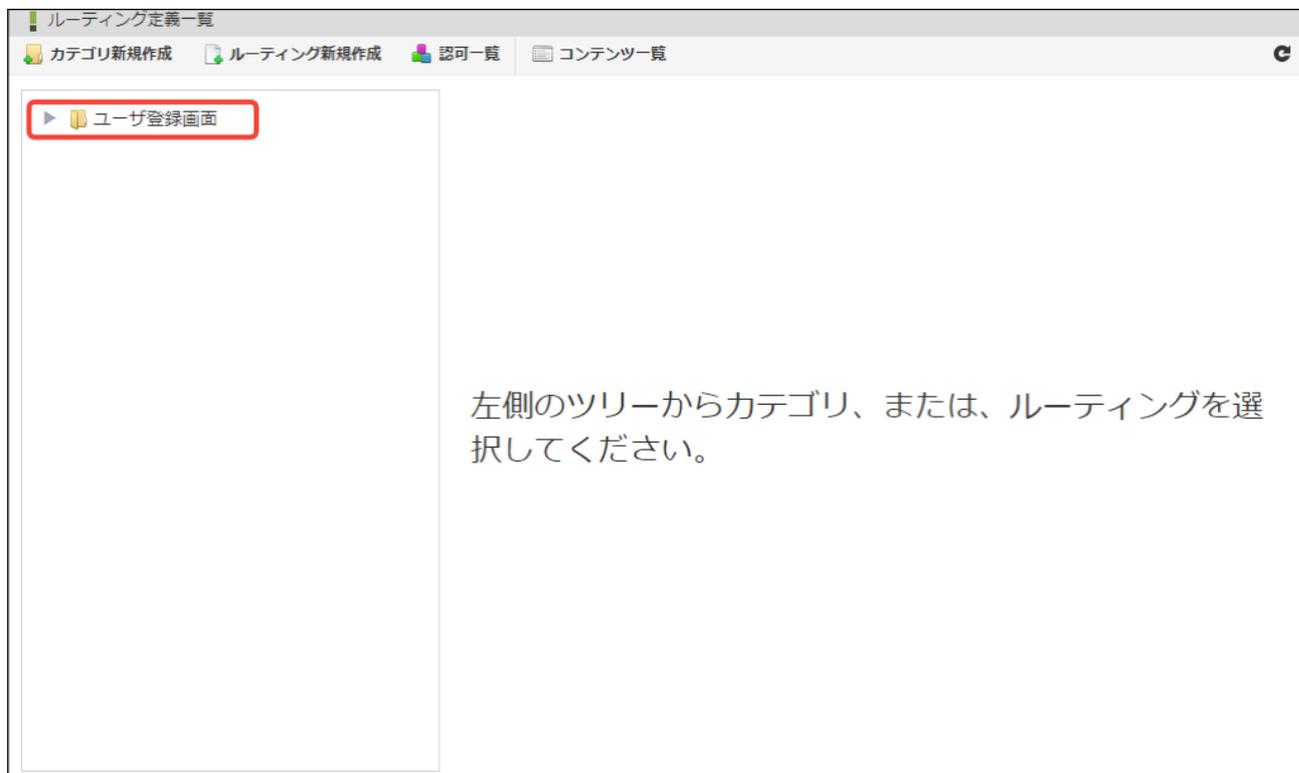


ルーティングカテゴリを編集する

- ルーティングカテゴリを更新する
- ルーティングカテゴリを削除する

ルーティングカテゴリを更新する

1. 「[ルーティングカテゴリを確認する](#)」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. ルーティングツリーから更新したいルーティングカテゴリをクリックします。



3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。



4. 更新内容を入力します。入力内容は「[ルーティングカテゴリを新規登録する](#)」を参照してください。
5. 「更新」をクリックします。

ルーティング定義一覧

カテゴリ新規作成 ルーティング新規作成 認可一覧 コンテンツ一覧

ユーザー登録画面

基本

カテゴリID user_register

カテゴリ名 標準* ユーザー登録画面 +

備考 標準 ユーザー登録画面用のルーティング情報です。 +

ソート番号 0

更新 削除

6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

ルーティング定義一覧

カテゴリ新規作成 ルーティング新規作成 認可一覧 コンテンツ一覧

ユーザー登録画面

基本

カテゴリID user_register

カテゴリ名 標準* ユーザー登録画面 +

備考 標準 ユーザー登録画面用のルーティング情報です。 +

ソート番号 0

更新確認

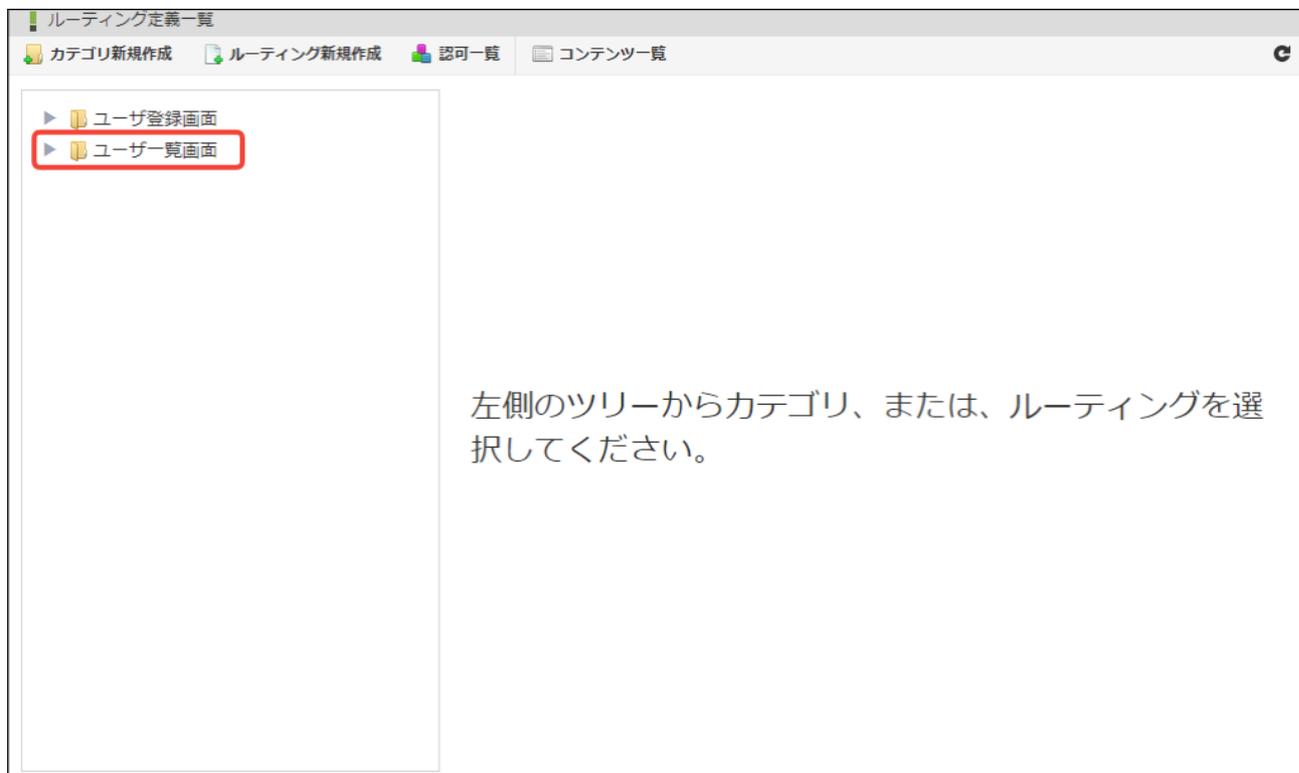
カテゴリを更新します。よろしいですか?

決定 取り消し

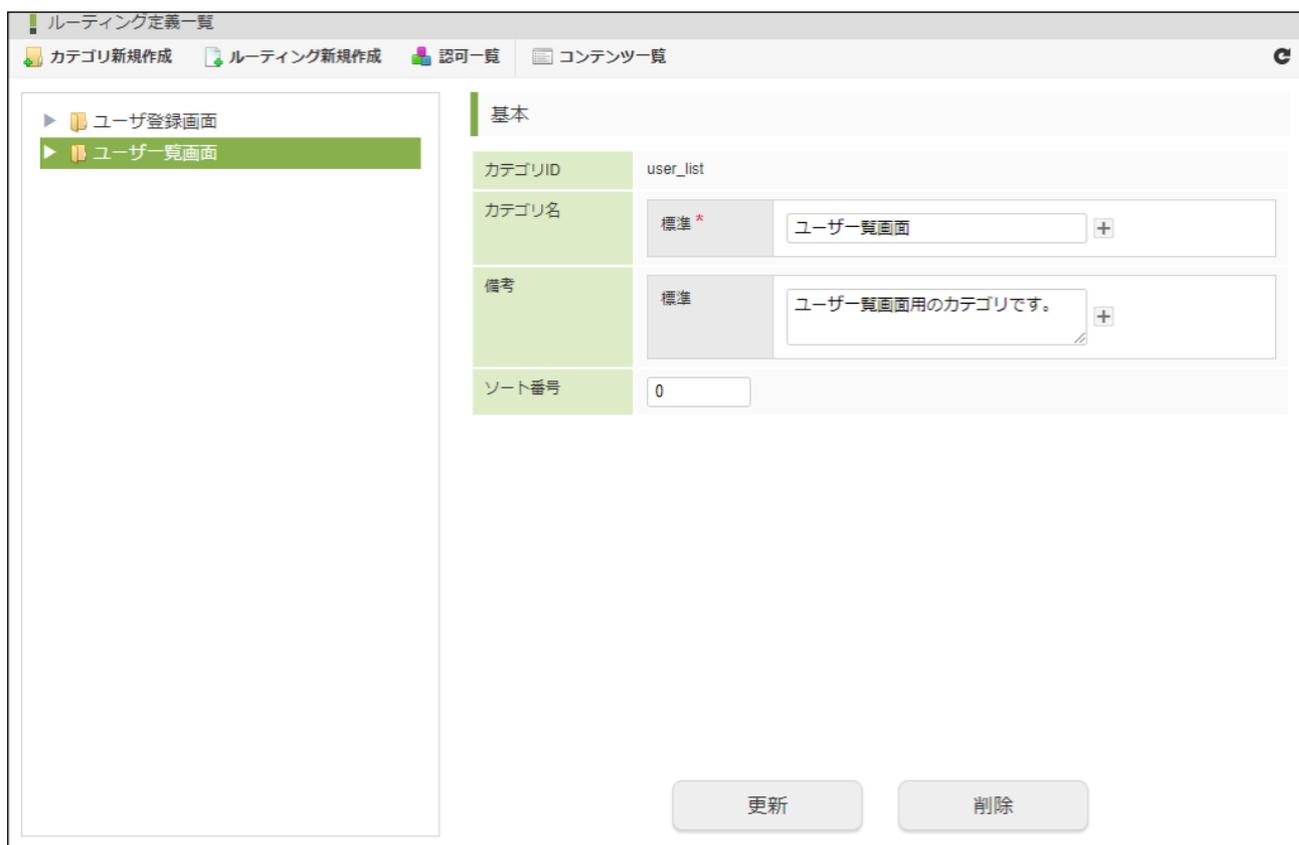
更新 削除

ルーティングカテゴリを削除する

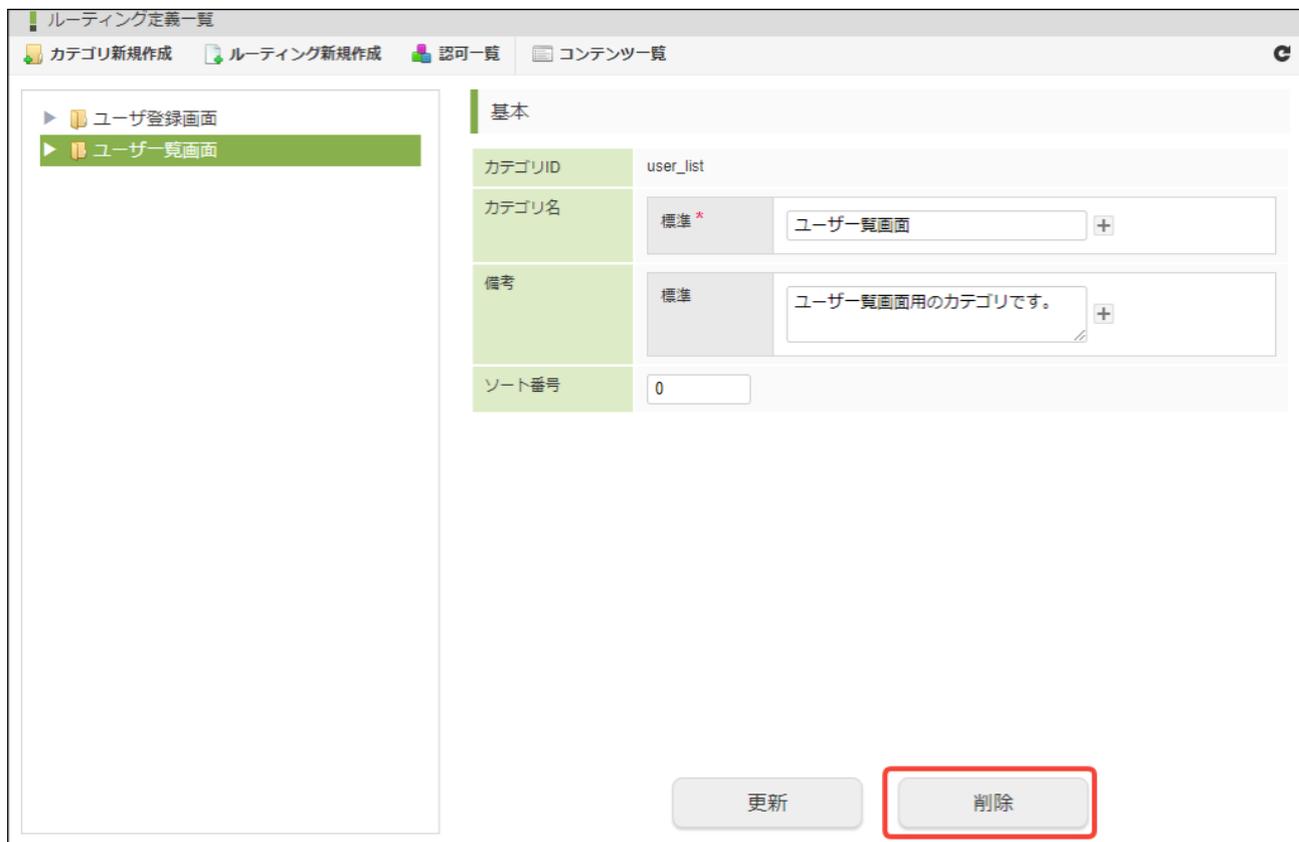
1. 「ルーティングカテゴリを確認する」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. 削除を行うルーティングカテゴリをルーティングツリーから選択してクリックします。



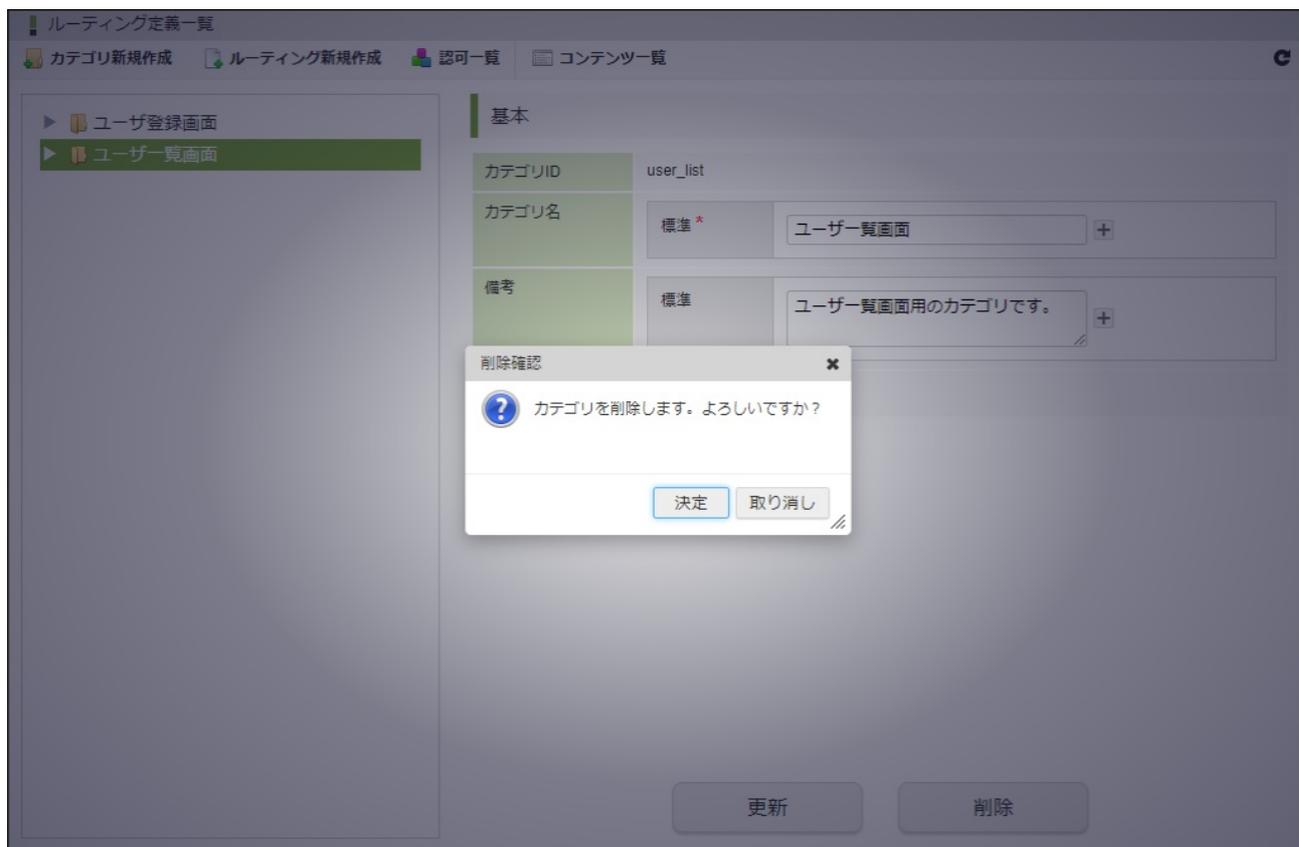
3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。



4. 「削除」をクリックします。



5. 削除確認画面で「決定」をクリックすると選択したルーティングカテゴリが削除されます。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。



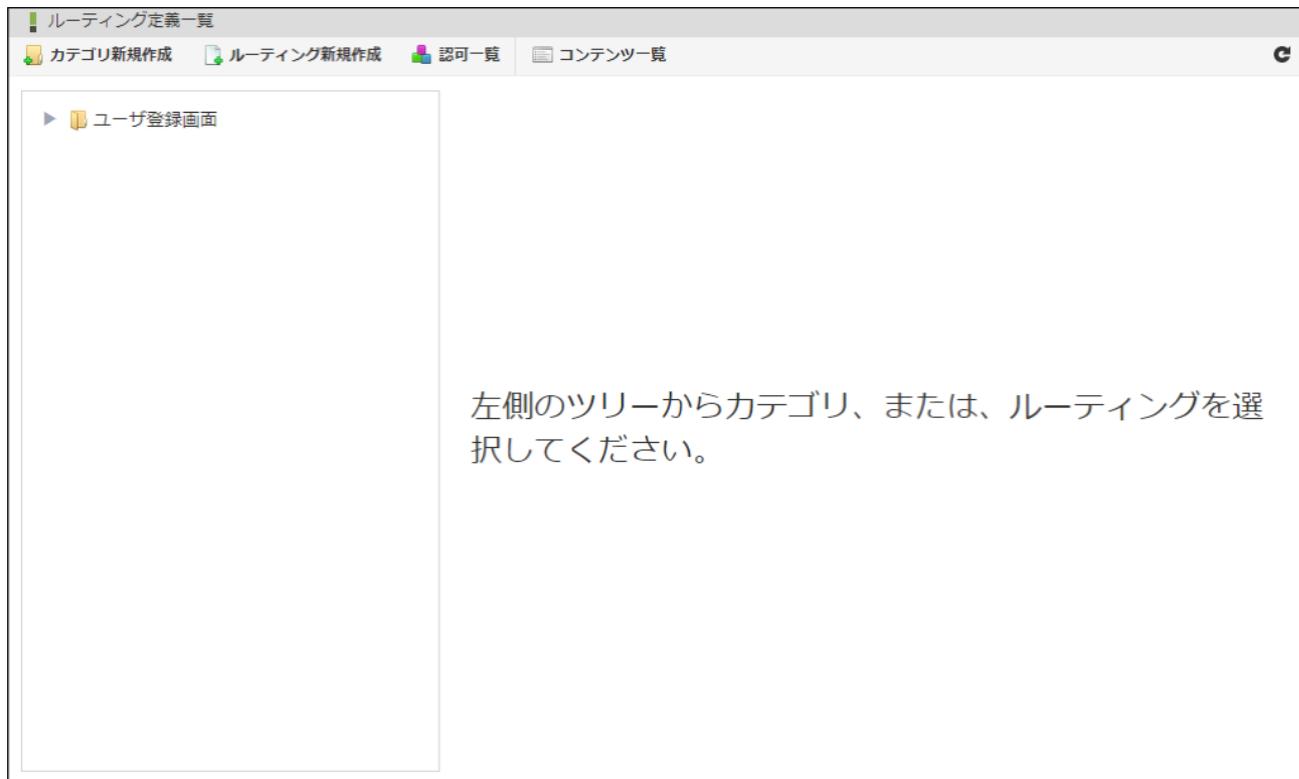
コラム

カテゴリを削除する場合、事前に紐づくルーティングを削除する必要があります。

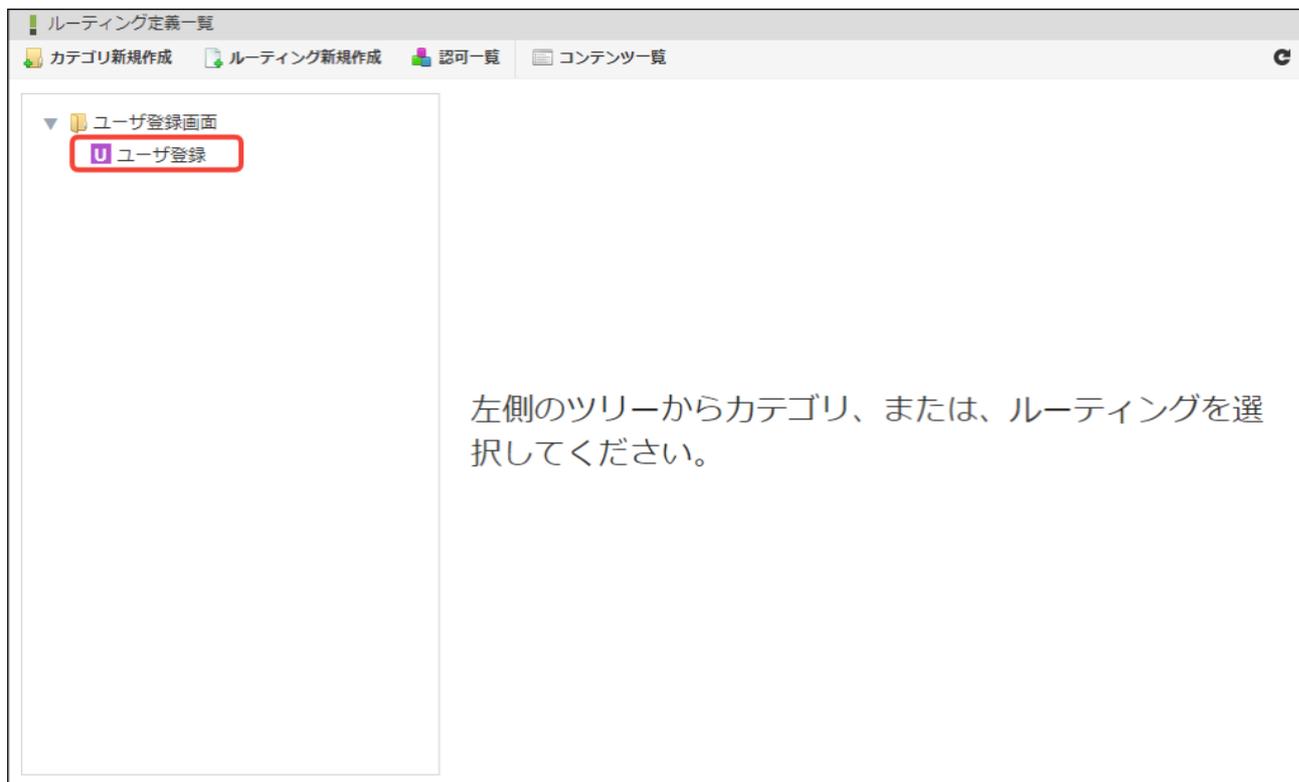
ここではIM-BloomMakerのルーティングを扱う画面の機能について説明します。

ルーティングを確認する

1. 「サイトマップ」 → 「BloomMaker」 → 「ルーティング定義一覧」の順にクリックし、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。



2. ルーティングカテゴリ横の矢印をクリックすると、そのルーティングカテゴリに所属しているルーティングを閲覧できます。
確認を行うルーティングをルーティングツリーから選択しクリックします。



3. ルーティング情報が表示されます。

ルーティングを新規登録する

ルーティングを新規登録する場合、事前に「ルーティング」画面を表示してください。画面の表示方法は「[ルーティングを確認する](#)」の手順を参照してください。

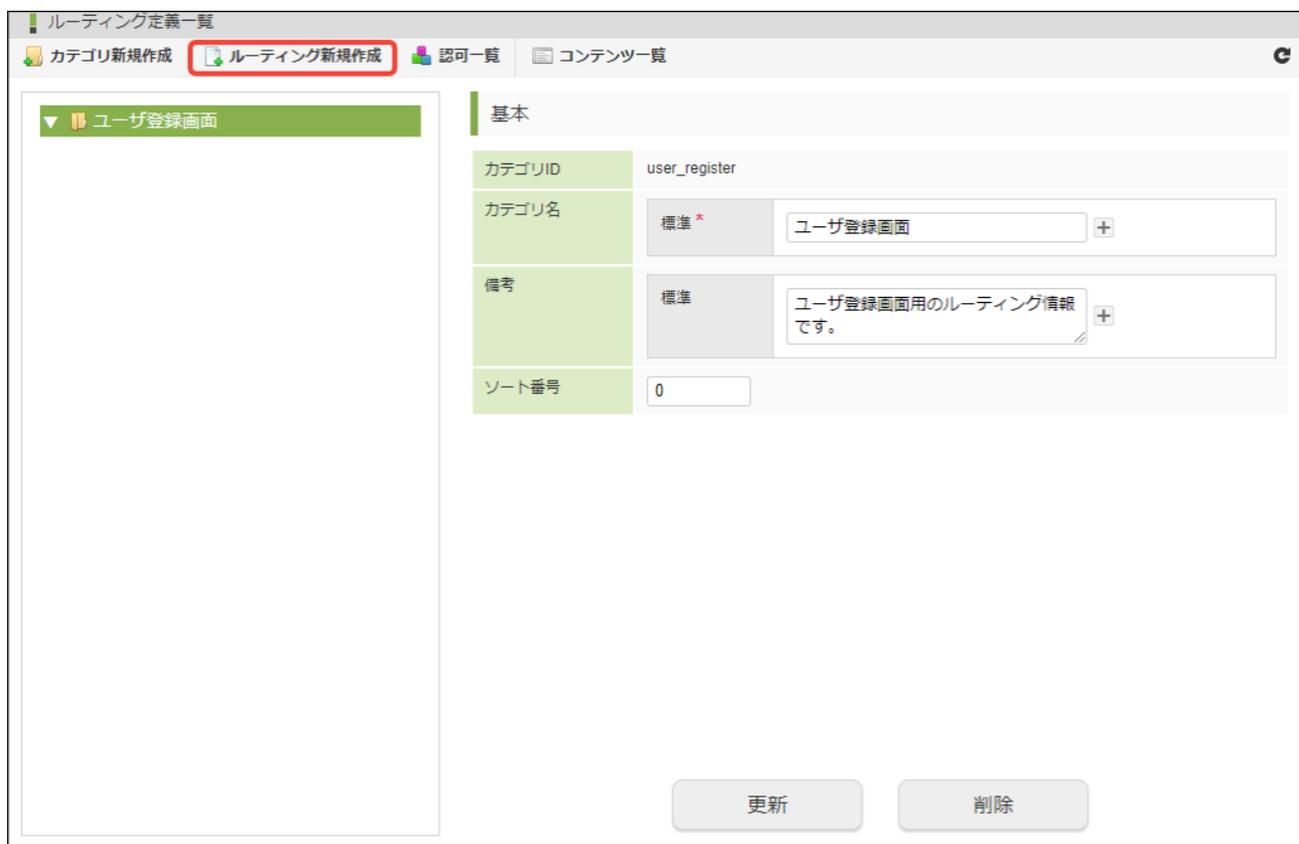
1. 新規ルーティングを追加するルーティングをカテゴリから選択しクリックします。



コラム

一つのコンテンツに対し、ルーティングを複数紐づけることが可能です。

2. 「ルーティング新規作成」をクリックします。



3. ルーティング情報が表示されます。



<画面項目>

| 項目 | 必須 | 説明 |
|--------|----|----------------------------------|
| カテゴリID | — | カテゴリID を表示します。 登録内容の更新はできません。 |

| 項目 | 必須 | 説明 |
|----------|--------|---|
| ルーティングID | 必須 | ルーティングID を設定します。 登録内容の更新はできません。 |
| コンテンツ | 必須 | コンテンツIDとコンテンツ名を指定します。 「検索」をクリックして紐づけを行うコンテンツを選択してください。 登録内容の更新はできません。 |
| メソッド | 必須 | ルーティングを呼び出す際に指定するHTTPメソッドを指定します。 登録内容の更新はできません。 |
| URL | 必須 | ルーティングを呼び出す際のURLを指定します。 登録内容の更新はできません。 |
| 認可URI | — | 認可URI を表示します。 登録内容の更新はできません。 |
| ルーティング名 | 標準のみ必須 | ルーティングを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。 |
| 備考 | — | ルーティングの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。 |
| ソート番号 | — | ルーティングのソート番号を入力します。 ソート番号はルーティングツリーの表示順として利用されます。 |

コラム

多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 日本語 (ja) ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
- 日本語 (ja) ロケール **以外**が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されま
す。

4. ルーティング作成に必要な情報を入力します。
5. 前処理を定義する場合、「追加」をクリックします。



6. 前処理情報の入力欄が表示されます。

<画面項目>

| 項目 | 説明 |
|----|---|
| 種別 | 「Java」、「JavaScript」または「ロジックフロー」を選択します。 |
| 処理 | 「Java」を選択した場合、処理を行うクラス名を入力します。 「JavaScript」を選択した場合、ファイルのパスを入力します。 「ロジックフロー」を選択した場合、フロー定義を選択します。 |



コラム

Javaプログラムの開発方法は「[IM-BloomMaker for Accel Platform プログラミングガイド](#)」を参照してください。ロジックフローの設定方法は「[ロジックフロー](#)」を参照してください。

1. 前処理の情報を入力し、「登録」をクリックします。
2. ルーティング定義情報の入力後、「登録」をクリックします。

ルーティング定義一覧

カテゴリ新規作成 ルーティング新規作成 認可一覧 コンテンツ一覧

ユーザー登録画面

ユーザー登録

ルーティング

前処理

カテゴリID user_register

ルーティングID * user_add

コンテンツ *

検索

コンテンツID user_add

コンテンツ名 ユーザー登録

メソッド * GET

URL * /mart/ user-add

認可URI im-bloommaker-content//contents/route/user_add

ルーティング名

標準 * ユーザー登録 +

備考

標準 ユーザー登録用のルーティング情報です。 +

ソート番号 0

登録

3. 登録確認画面で「決定」をクリックします。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

ルーティング定義一覧

カテゴリ新規作成 ルーティング新規作成 認可一覧 コンテンツ一覧

ユーザー登録画面

ユーザー登録

ルーティング

前処理

カテゴリID user_register

ルーティングID * user_add

コンテンツ *

検索

コンテンツID user_add

コンテンツ名 ユーザー登録

メソッド * GET

URL * /mart/ user-add

認可URI im-bloommaker-content//contents/route/user_add

ルーティング名

標準 * ユーザー登録 +

備考

標準 ユーザー登録用のルーティング情報です。 +

ソート番号 0

登録

登録確認

ルーティングを登録します。よろしいですか?

決定 取り消し

ルーティングURL

ルーティングのURLに指定できる文字列は「a-z」、「A-Z」、「0-9」、「{」、「}」、「-」、「_」、「/」、「.」、「*」のいずれかです。

**注意**

- ?,#,=,&,%,+の文字列はルーティングのURLに指定できません。
- URLを「/」から始めることはできません。
- URLをURLパラメータから始めることはできません。
- 「*/foo」、「{foo}/bar」、「{foo}/{bar}」の形式でURLは指定できません。

URLの指定例は以下の通りです。

| URL種別 | 設定例 |
|---------|--|
| 静的URL | foo/bar/baz |
| 動的URL | foo/bar/{URLパラメータ} foo/{URLパラメータ1}/{URLパラメータ2} foo/{URLパラメータ}/bar/{URLパラメータ} |
| ワイルドカード | foo/bar/* |

動的URLに指定したURLパラメータはアプリケーション画面の入力値として利用できます。詳しい指定方法は「[入力の設定方法](#)」を参照してください。

ルーティングを編集する

- [ルーティングを更新する](#)
- [ルーティングを削除する](#)

ルーティングを更新する

1. 「[ルーティングを確認する](#)」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. 更新したいルーティングをルーティングツリーから選択してクリックします。
3. ルーティング情報が表示されます。

ルーティング定義一覧

カテゴリ新規作成 ルーティング新規作成 認可一覧 コンテンツ一覧

ユーザー登録画面

ユーザー登録

ルーティング 前処理

カテゴリID user_register

ルーティングID user_add

コンテンツ

コンテンツID user_add

コンテンツ名 ユーザ登録

メソッド GET

URL /imart/user-add

認可URI im-bloommaker-content//contents/route/user_add

ルーティング名 標準 * ユーザ登録

備考 標準 ユーザ登録用のルーティング情報です。

ソート番号 0

更新 削除

4. 更新内容を入力します。入力内容は「[ルーティングを新規登録する](#)」を参照してください。

5. 「更新」をクリックします。

ルーティング定義一覧

カテゴリ新規作成 ルーティング新規作成 認可一覧 コンテンツ一覧

ユーザー登録画面

ユーザー登録

ルーティング 前処理

カテゴリID user_register

ルーティングID user_add

コンテンツ

コンテンツID user_add

コンテンツ名 ユーザ登録

メソッド GET

URL /imart/user-add

認可URI im-bloommaker-content//contents/route/user_add

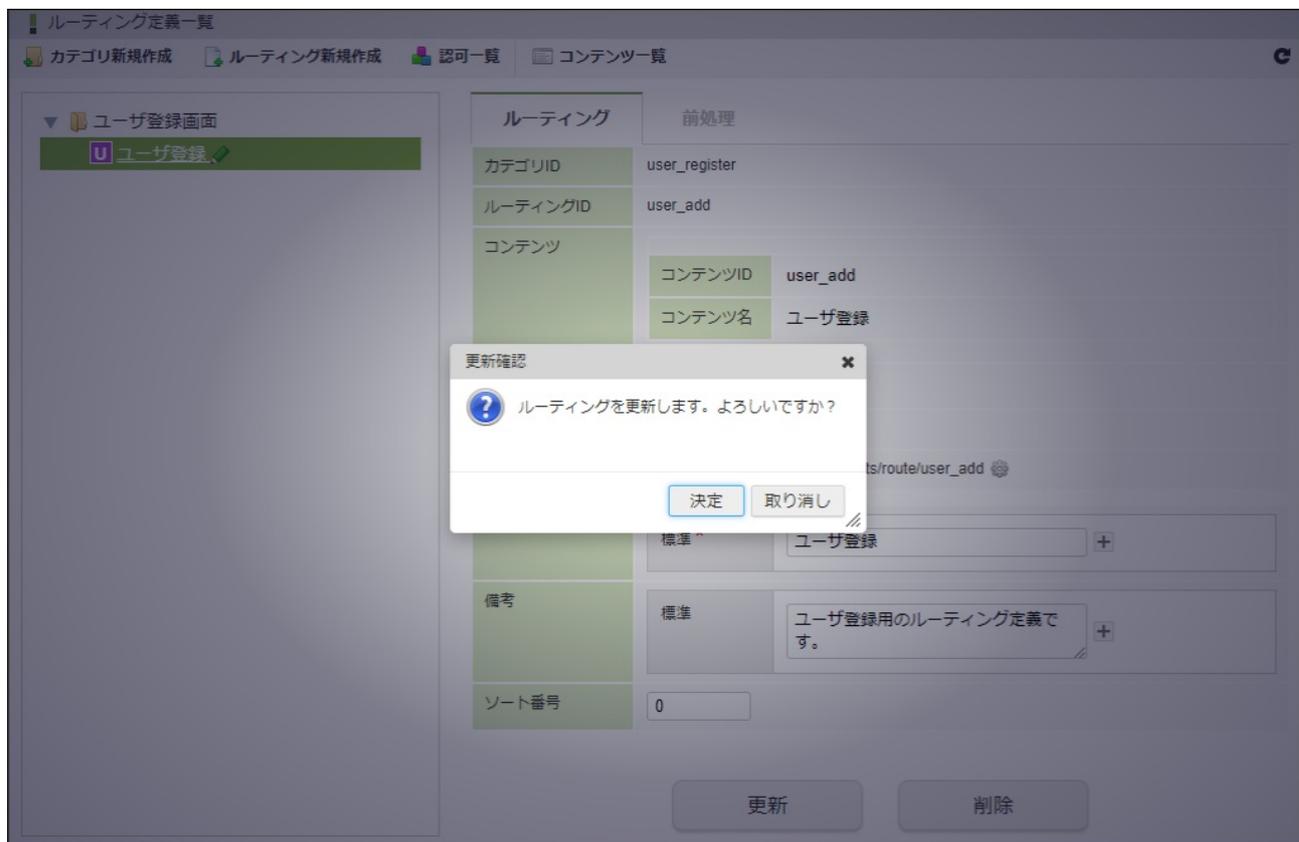
ルーティング名 標準 * ユーザ登録

備考 標準 ユーザ登録用のルーティング定義です。

ソート番号 0

更新 削除

6. 更新確認画面で「決定」をクリックします。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。

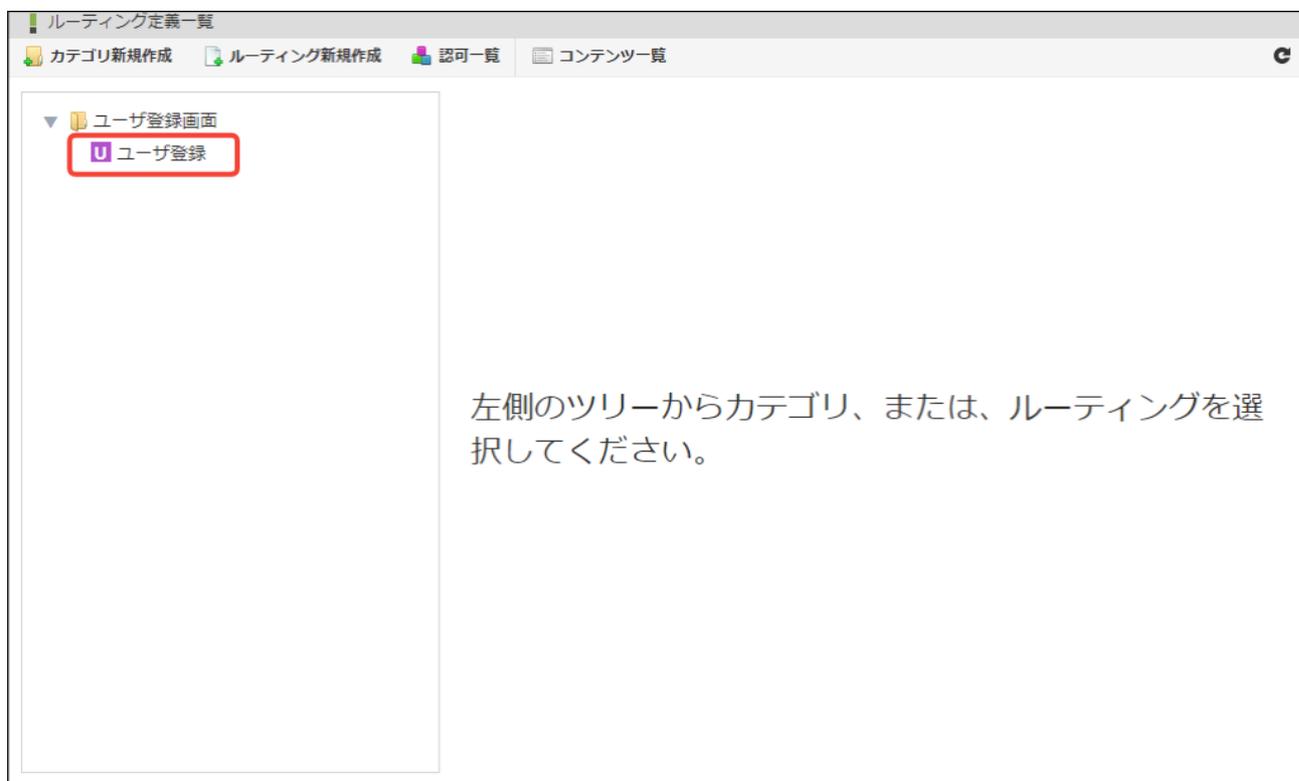


注意

前処理の情報を直接更新することはできません。既存の前処理の情報を更新したい場合、一度情報を削除したのち「追加」から新しい情報を記載してください。該当行の「削除」ボタンをクリックすると、前処理を削除できます。

ルーティングを削除する

1. 「[ルーティングを確認する](#)」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. 削除するルーティングをルーティングツリーから選択してクリックします。



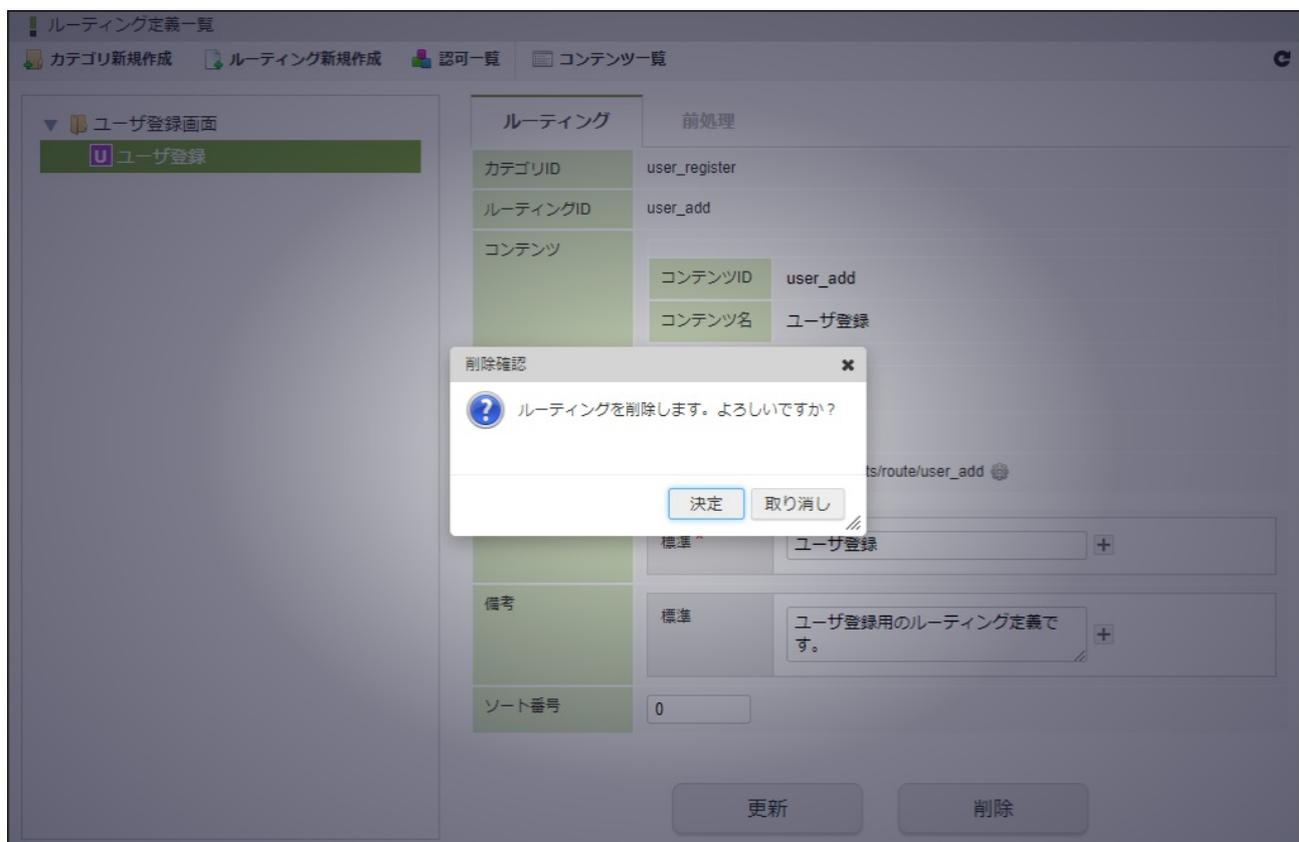
3. ルーティング情報が表示されます。



4. 「削除」をクリックします。



5. 削除確認画面で「決定」をクリックすると選択したルーティングが削除されます。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。



認可URI を編集する

- 認可URI を確認する
- 認可URI を編集する

認可URIを確認する

1. 「ルーティングを確認する」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. 更新するルーティングをルーティングツリーから選択してクリックします。
3. ルーティング画面で「認可設定」アイコンをクリックします。

4. 「認可設定」画面が表示されます。

認可URIを編集する

1. 「ルーティングを確認する」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. 更新するルーティングをルーティングツリーから選択してクリックします。
3. ルーティング画面で「認可設定」アイコンをクリックします。
4. 「認可設定」画面が表示されます。
5. 認可設定を行います。認可の設定方法は「[Intra-mart Accel Platform 認可仕様書](#)」の「[認可設定画面](#)」を参照してください。

 注意

認可処理を行う権限を持たないユーザが「認可」アイコンをクリックした場合、警告メッセージが表示されます。
 メッセージが表示された場合、操作を行ったユーザに対して適切な権限が付与されているか確認してください。

ここではIM-BloomMakerでテンプレート定義を行う画面の機能について説明します。

テンプレートは、ひな形となるコンテンツ情報です。

テンプレートはテンプレートカテゴリに紐づけられる形で管理されているため、はじめにテンプレートカテゴリの作成を行います。

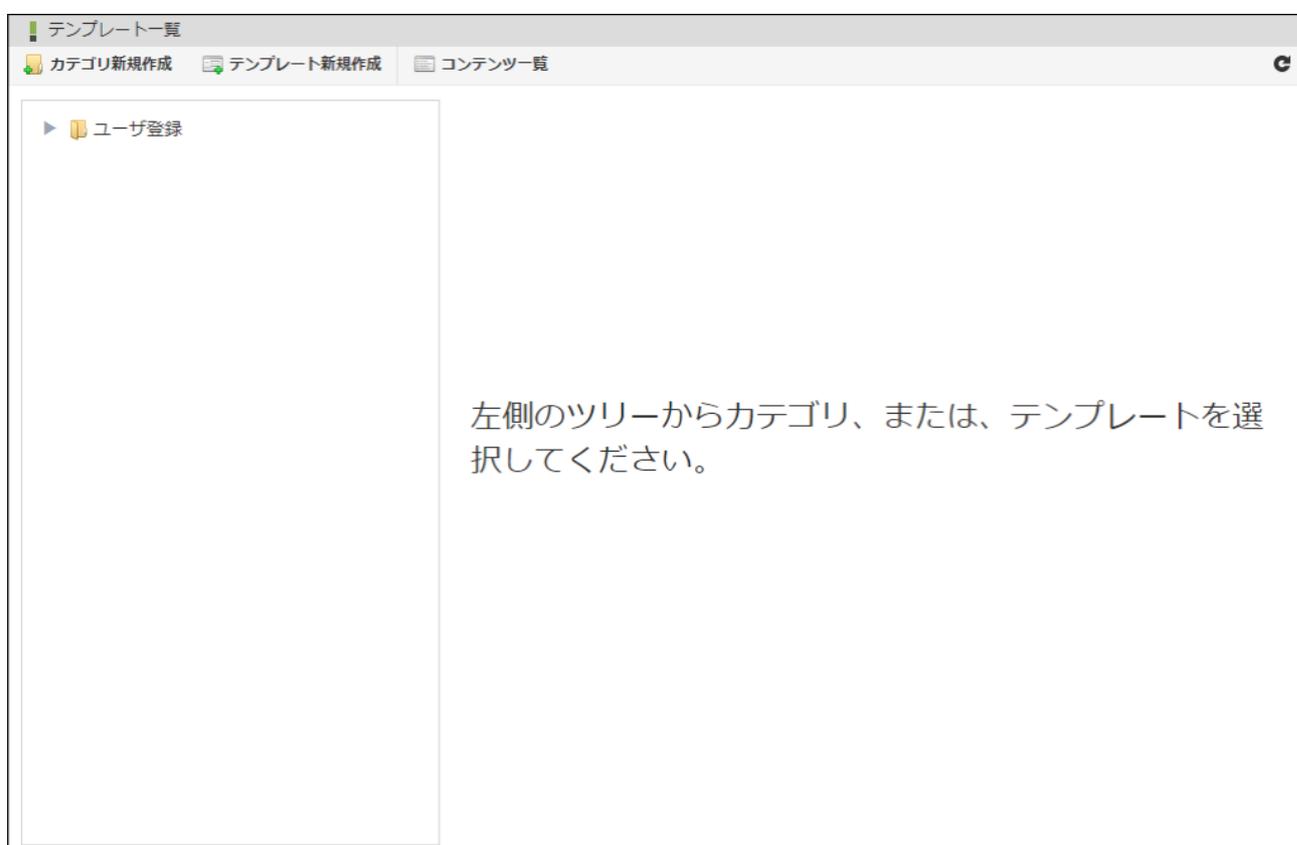
カテゴリ

ここではIM-BloomMakerのテンプレートカテゴリを扱う画面の機能について説明します。

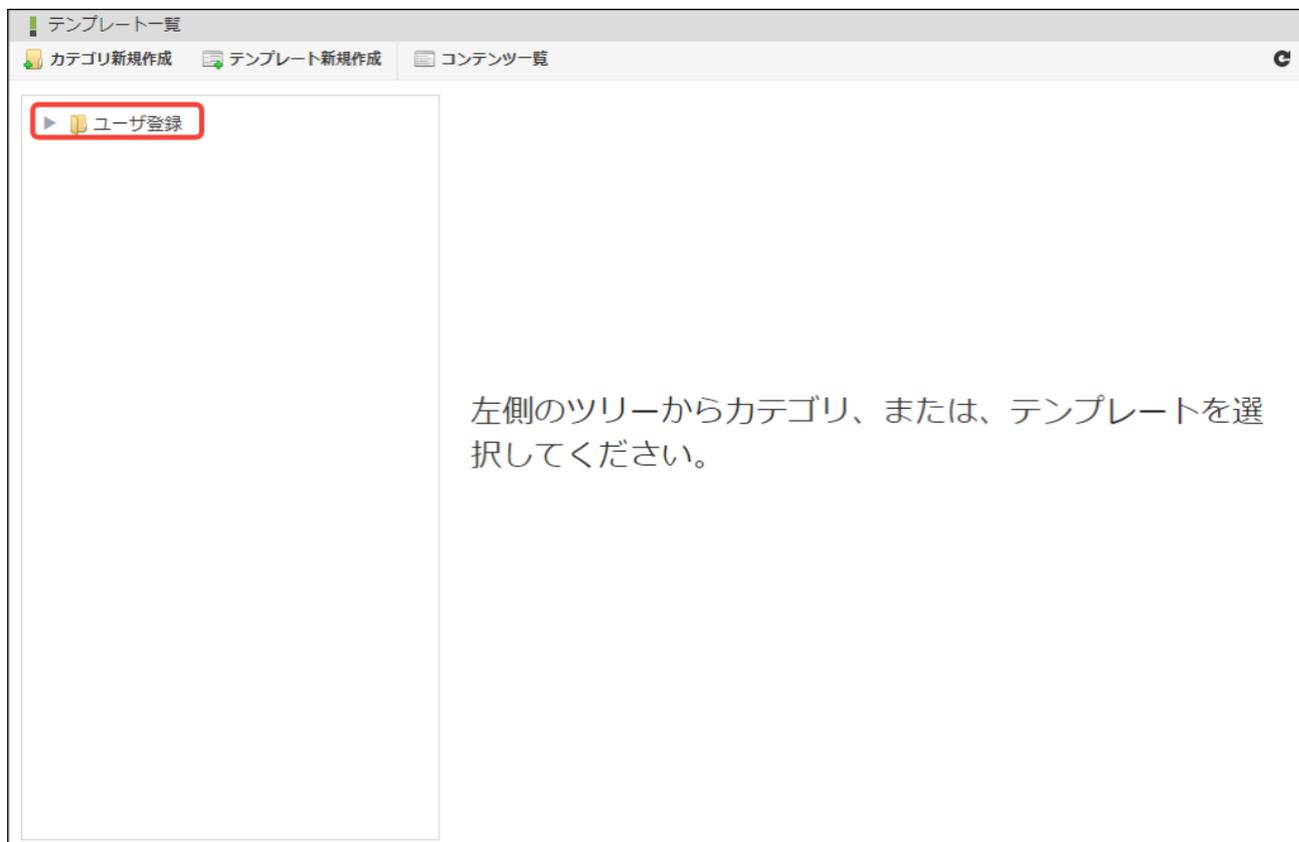
テンプレートカテゴリを確認する

ここでは作成したテンプレートカテゴリの確認方法を示します。

1. 「サイトマップ」 → 「BloomMaker」 → 「テンプレート一覧」の順にクリックし、「テンプレート一覧」画面を表示します。



2. テンプレートは画面左側のテンプレートツリーで管理されています。確認を行うテンプレートをテンプレートツリーから選択しクリックします。



3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。

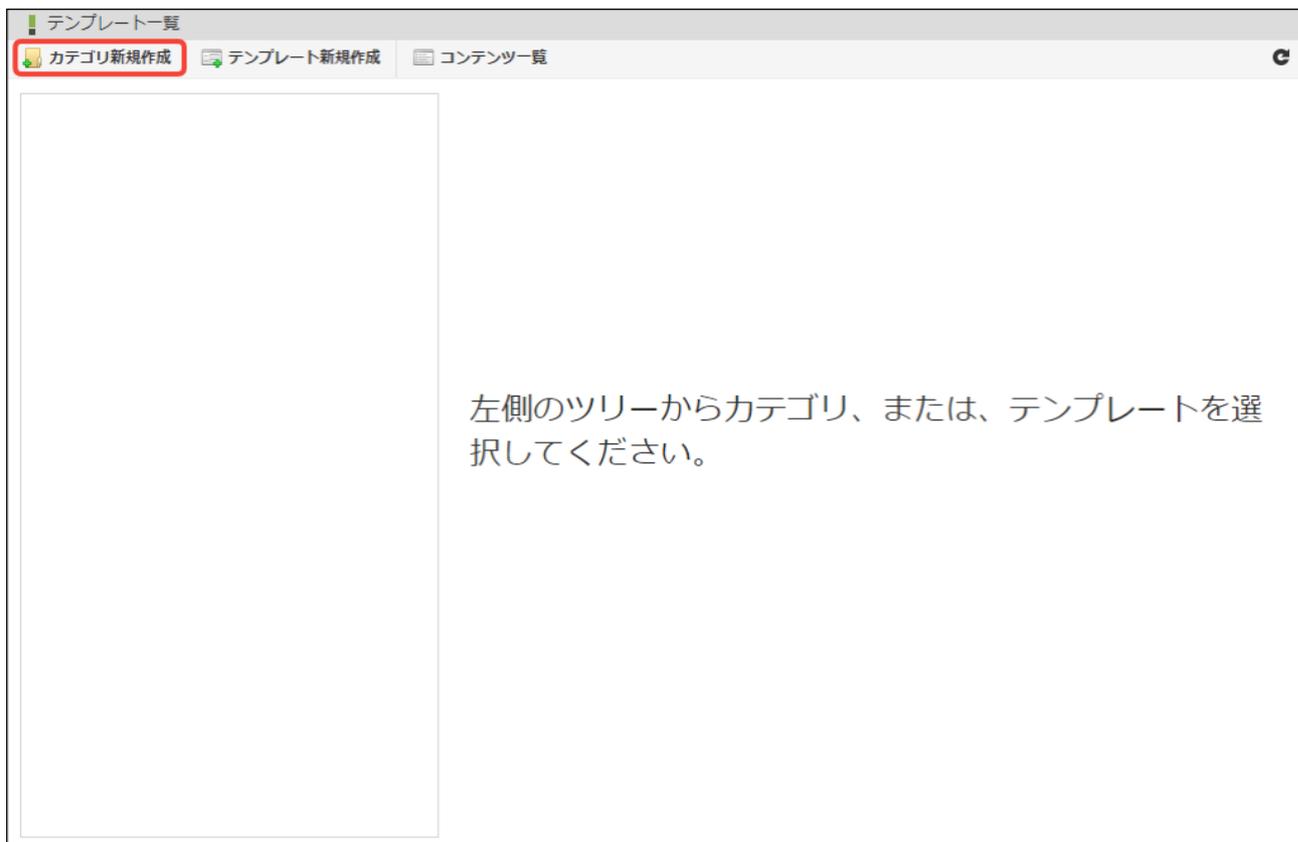


テンプレートカテゴリを新規登録する

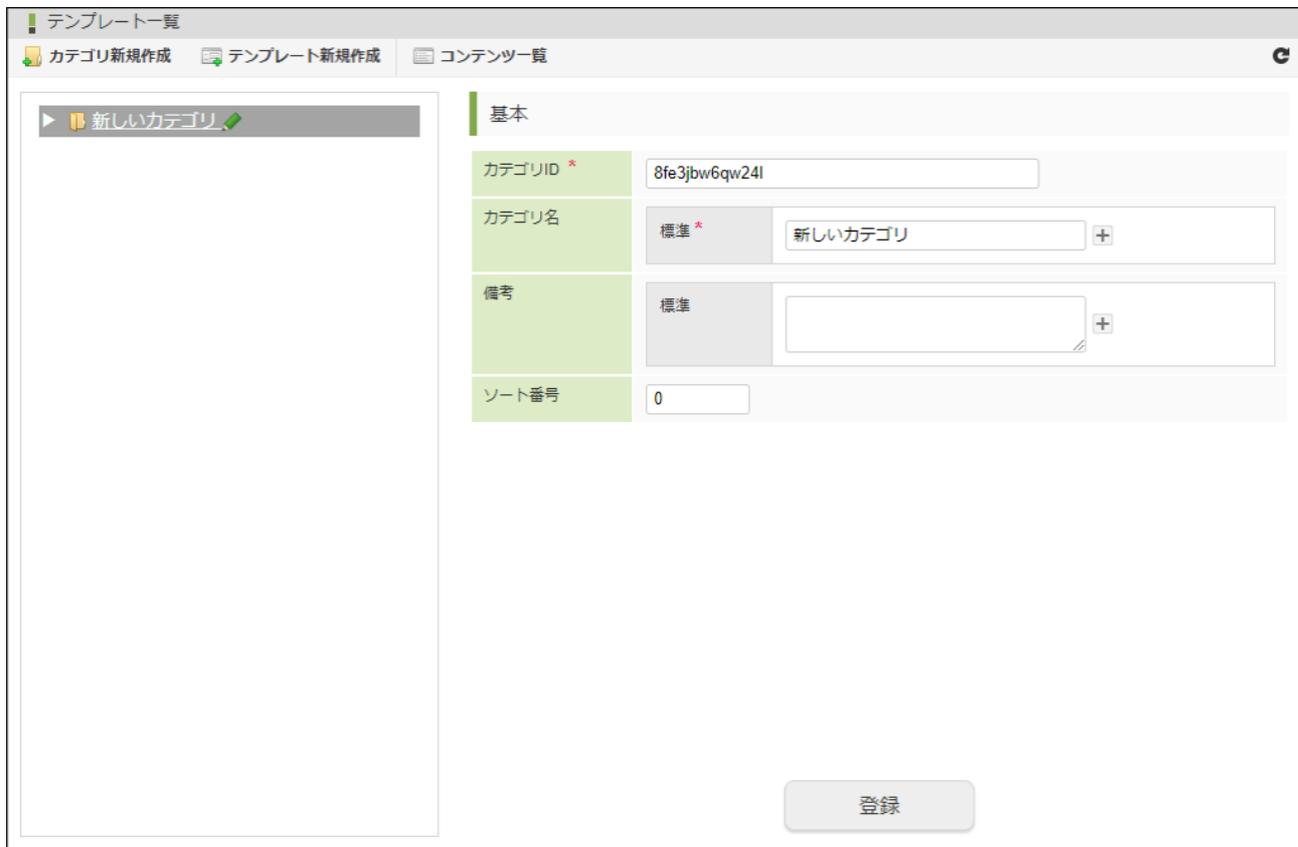
テンプレートカテゴリを新規登録する場合、事前に「テンプレート一覧」画面を表示してください。画面の表示方法は「[テンプレートカテゴリを確認する](#)」の手順を参照してください。

1. テンプレートカテゴリに新規カテゴリを追加する場合、テンプレートカテゴリをテンプレートツリーから選択してクリックします。

2. 「カテゴリ新規作成」をクリックします。



3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。



<画面項目>

| 項目 | 必須 | 説明 |
|----|----|----|
|----|----|----|

| 項目 | 必須 | 説明 |
|-------|--------|--|
| カテゴリ | 必須 | カテゴリを一意に表す文字列を入力します。 登録内容の更新はできません。 |
| カテゴリ名 | 標準のみ必須 | カテゴリを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。 |
| 備考 | — | カテゴリの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。 |
| ソート番号 | — | カテゴリのソート番号を入力します。 ソート番号はテンプレートツリーの表示順として利用されます。 |

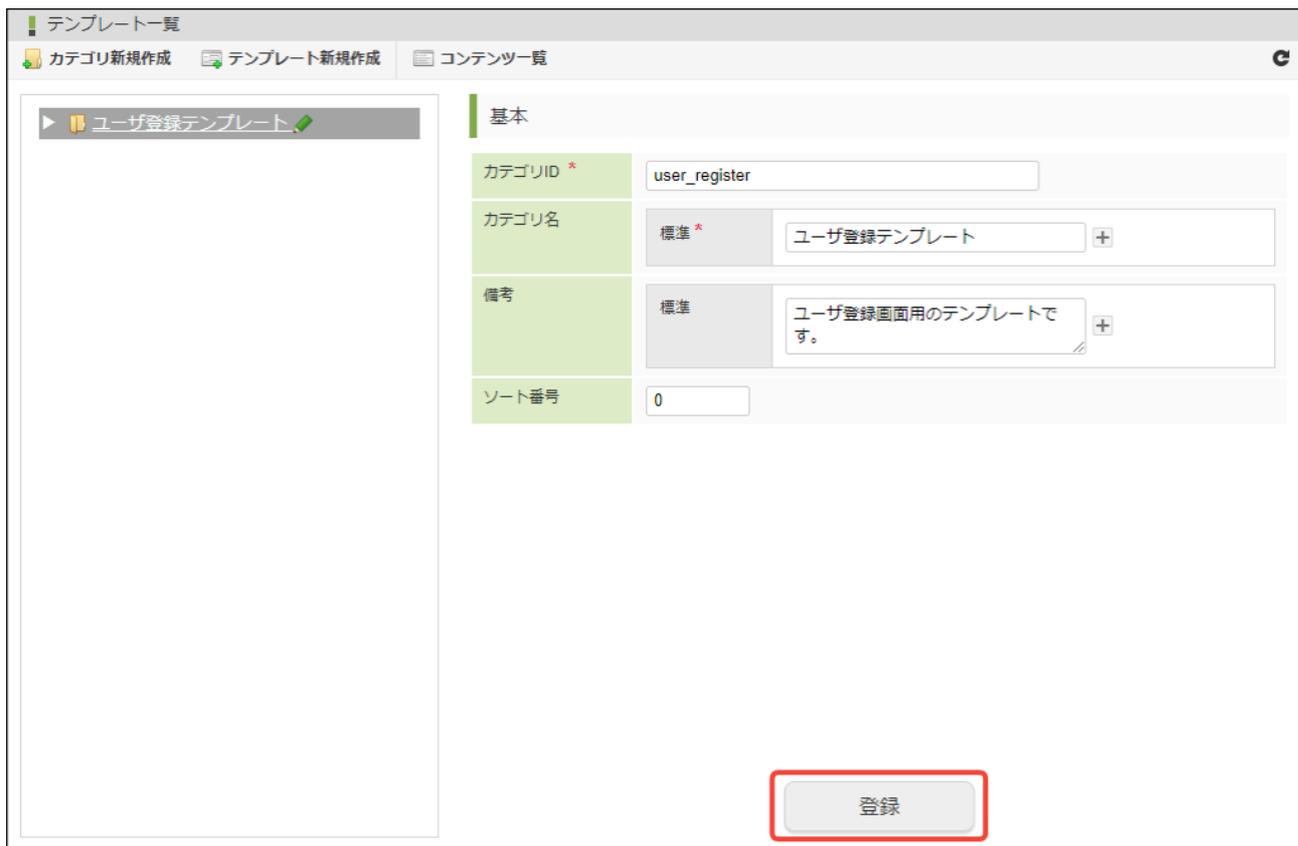
コラム

多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 日本語 (ja) ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
- 日本語 (ja) ロケール以外が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されます。

4. テンプレートカテゴリ作成に必要な情報を入力します。

5. 「登録」をクリックします。



テンプレート一覧

カテゴリ新規作成 | テンプレート新規作成 | コンテンツ一覧

ユーザー登録テンプレート

基本

カテゴリID * user_register

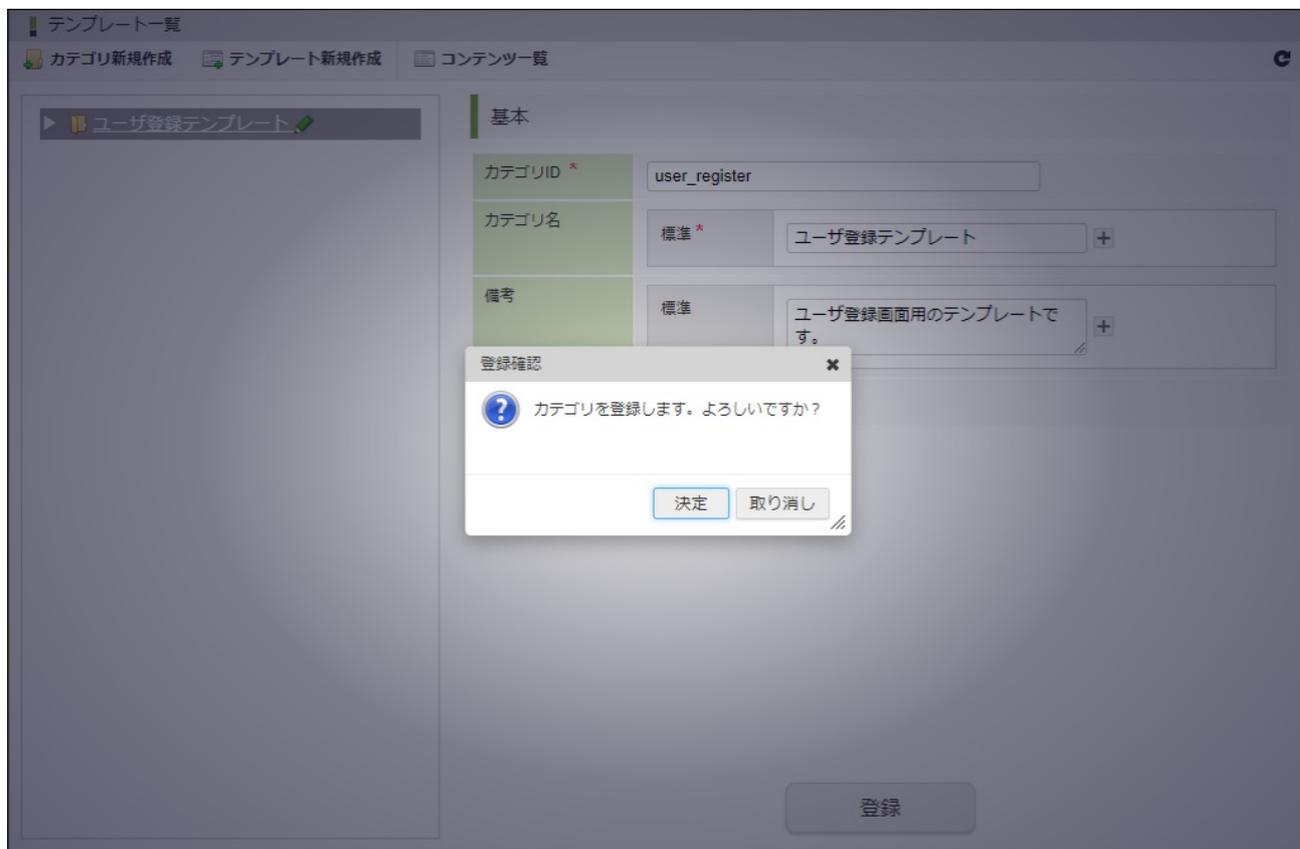
カテゴリ名 標準 * ユーザー登録テンプレート +

備考 標準 ユーザー登録画面用のテンプレートです。 +

ソート番号 0

登録

6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。



テンプレートカテゴリを編集する

- テンプレートカテゴリを更新する
- テンプレートカテゴリを削除する

テンプレートカテゴリを更新する

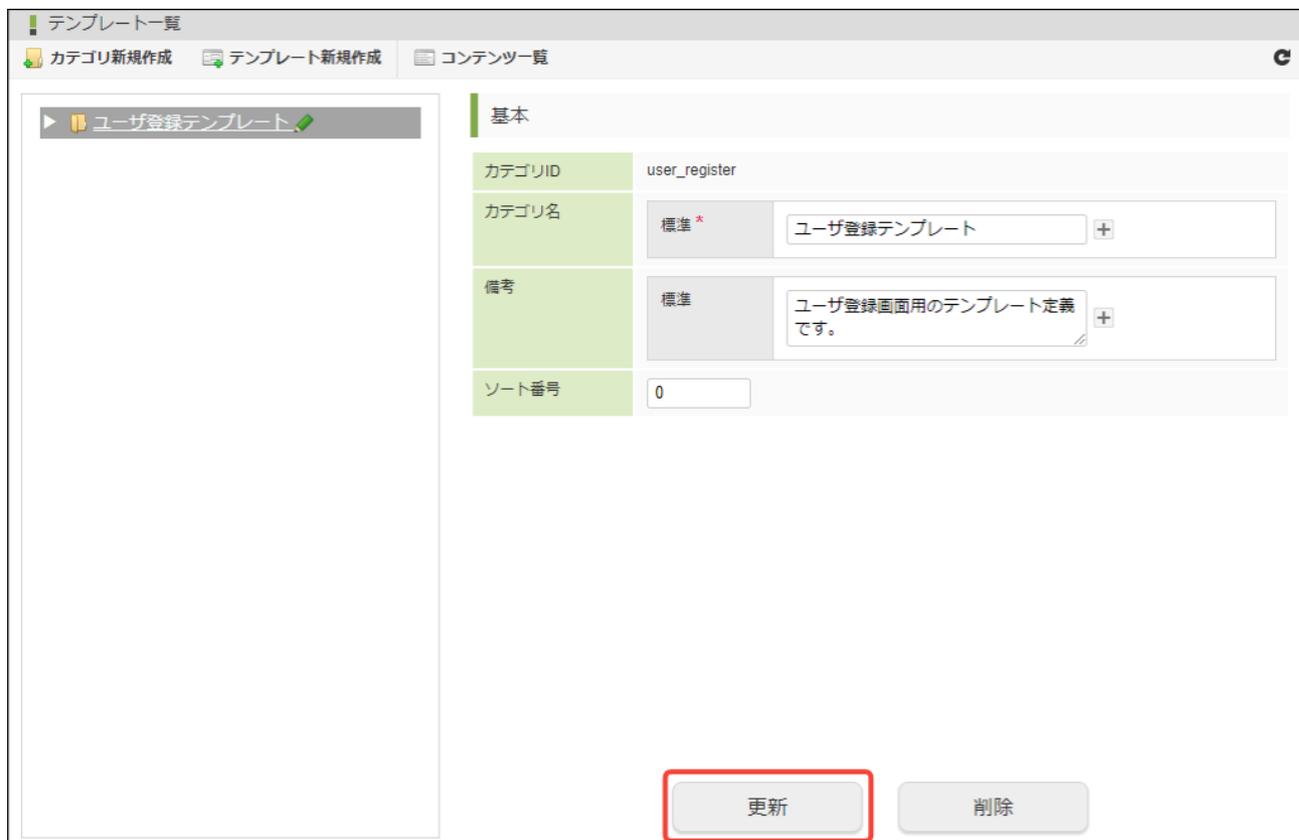
1. 「[テンプレートカテゴリを確認する](#)」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. テンプレートツリーから更新したいテンプレートカテゴリをクリックします。



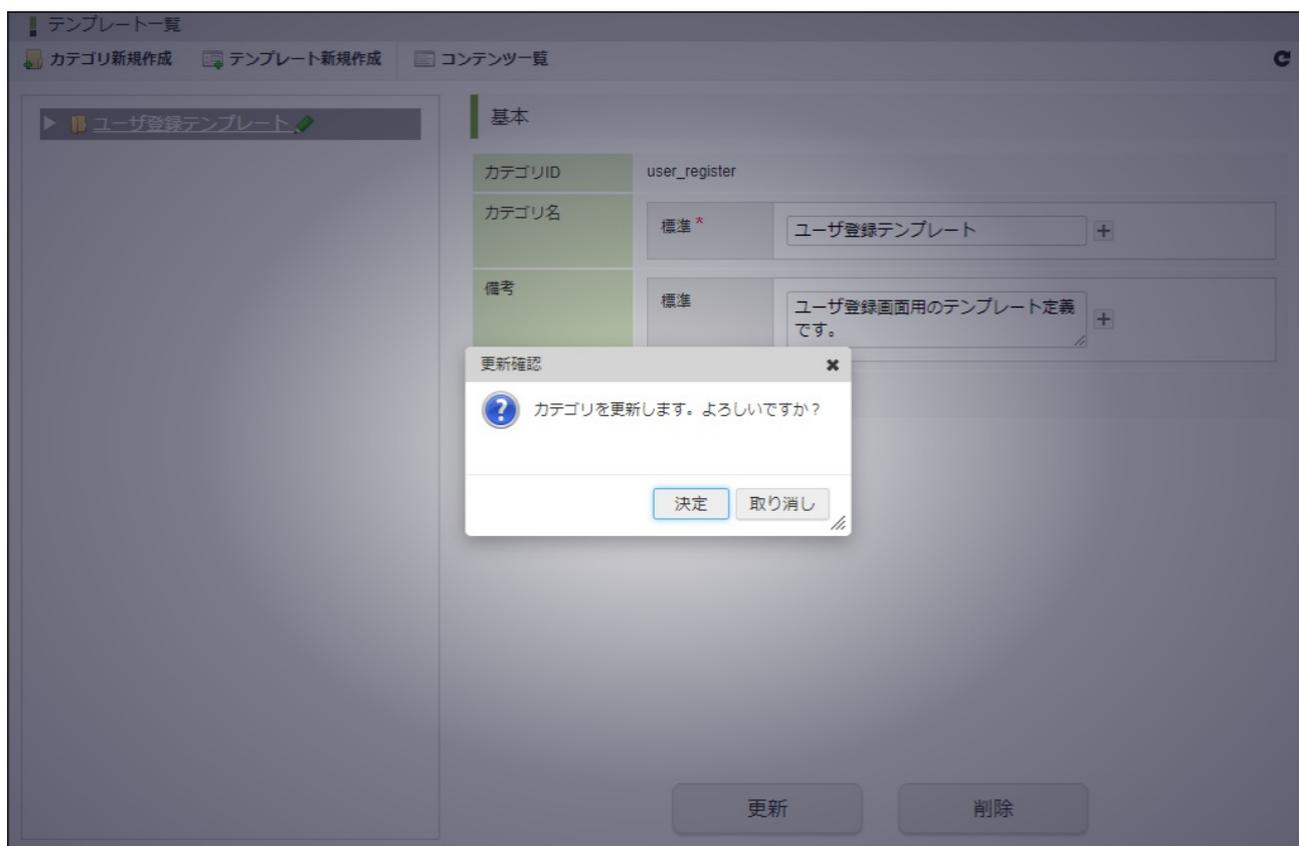
3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。



4. 更新内容を入力します。入力内容は「[テンプレートカテゴリを新規登録する](#)」を参照してください。
5. 「更新」をクリックします。

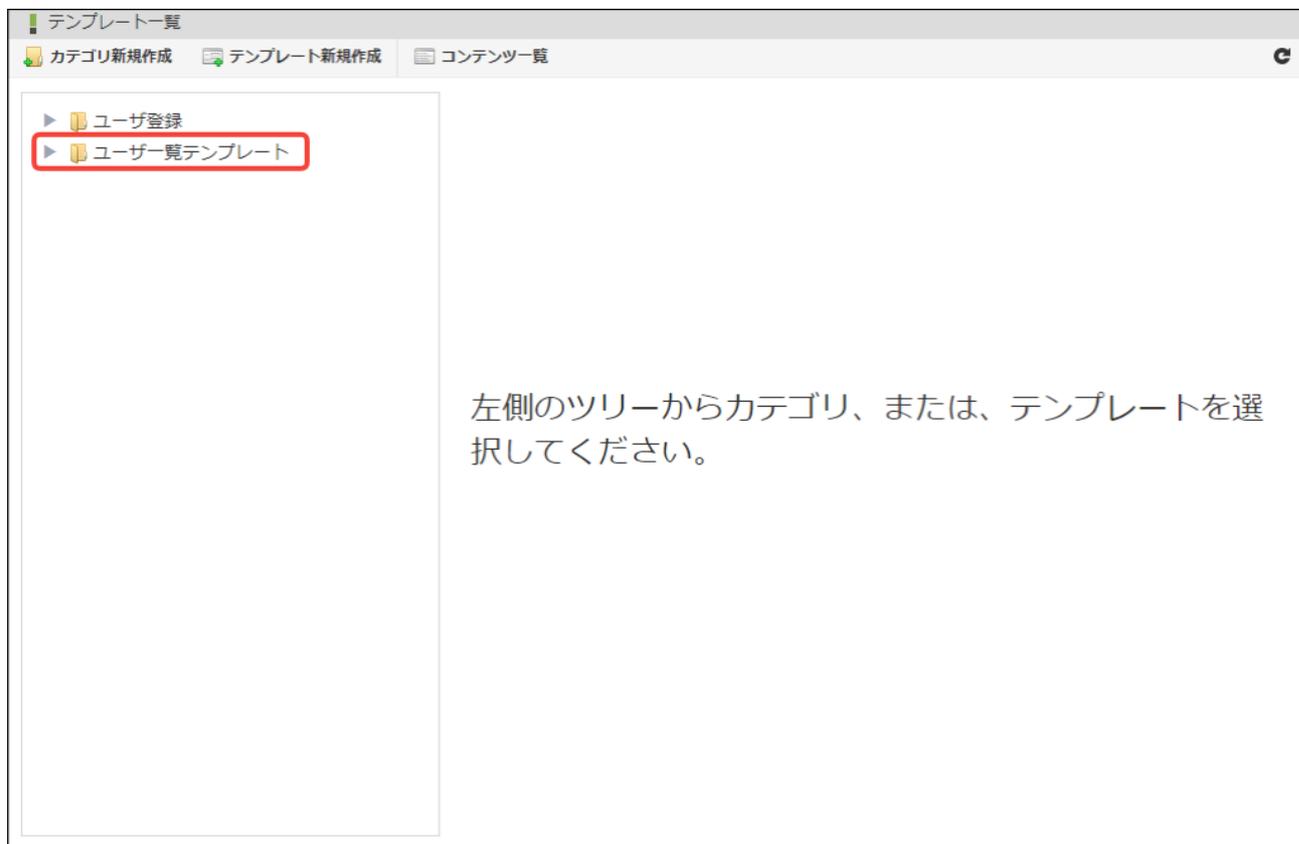


6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。



テンプレートカテゴリを削除する

1. 「[テンプレートカテゴリを確認する](#)」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 削除を行うテンプレートカテゴリをテンプレートツリーから選択してクリックします。



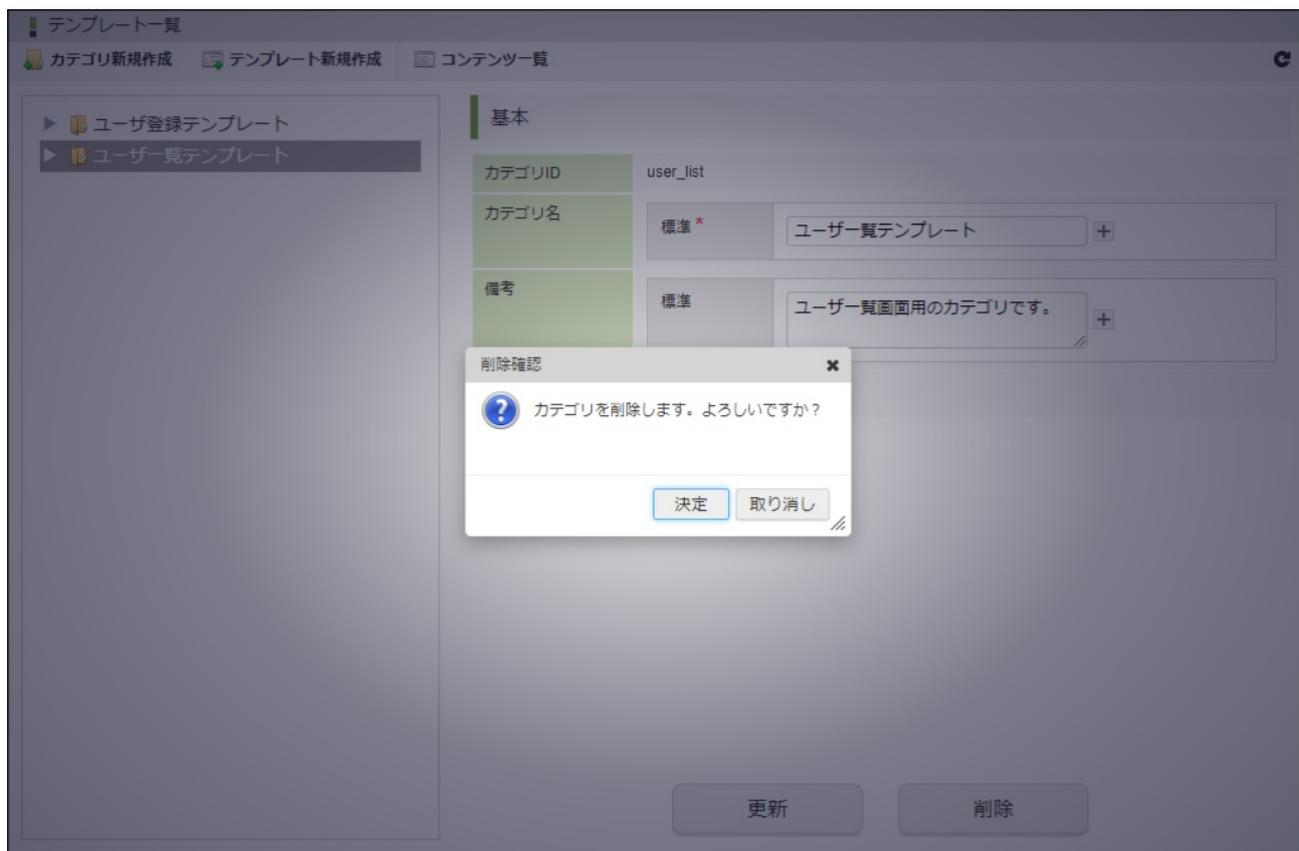
3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。



4. 「削除」をクリックします。



5. 削除確認画面で「決定」をクリックすると選択したテンプレートカテゴリが削除されます。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。



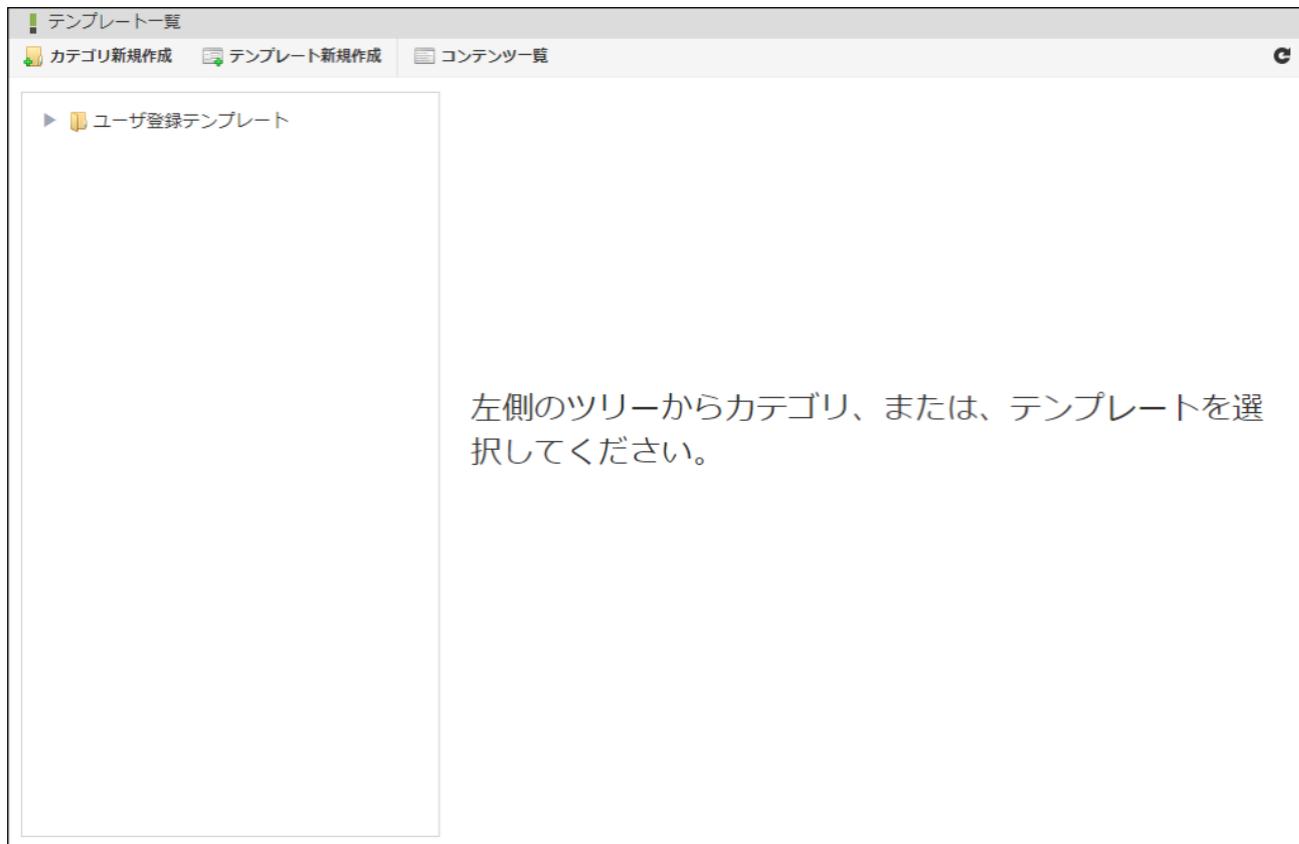
コラム

カテゴリを削除する場合、事前に紐づくテンプレートを削除する必要があります。

ここではIM-BloomMakerのテンプレートを扱う画面の機能について説明します。

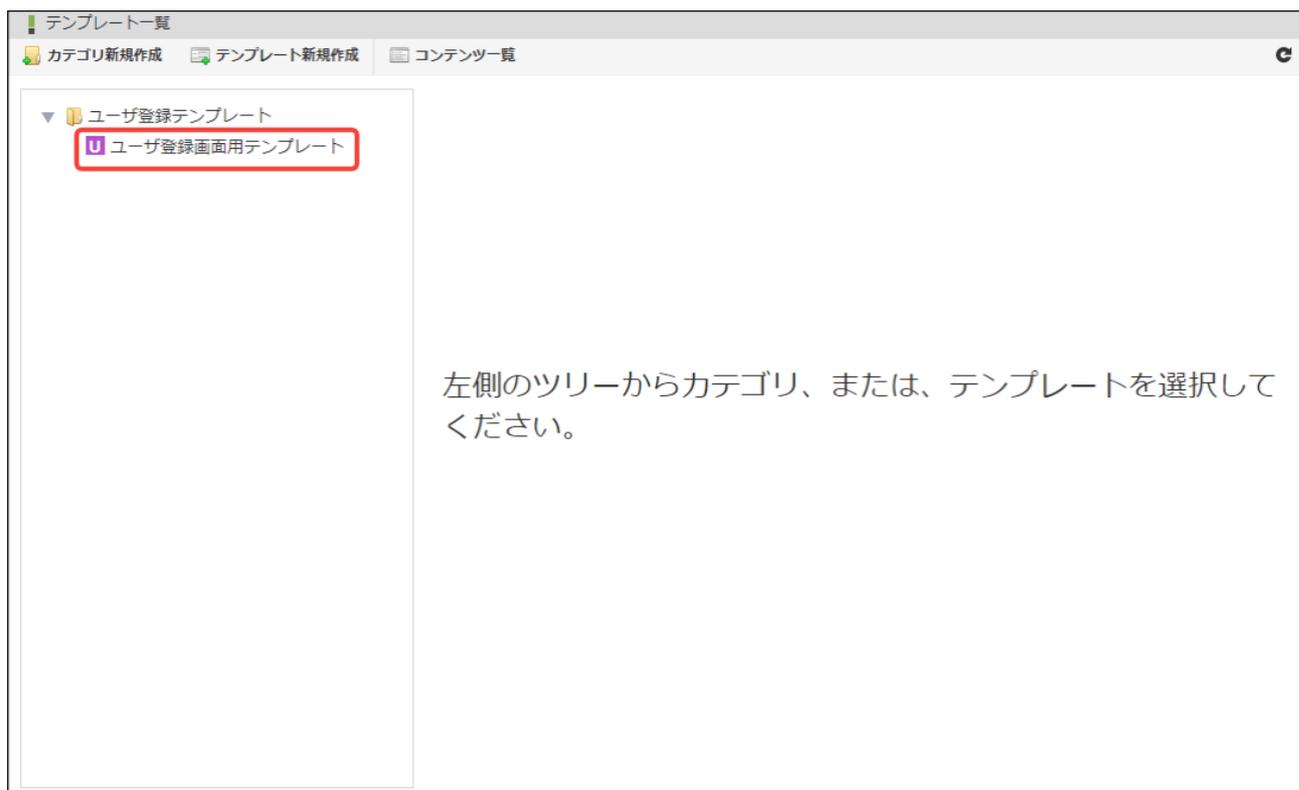
テンプレートを確認する

1. 「サイトマップ」 → 「BloomMaker」 → 「テンプレート一覧」の順にクリックし、「テンプレート一覧」画面を表示します。



2. テンプレートカテゴリ横の矢印をクリックすると、そのテンプレートカテゴリに所属しているテンプレートを閲覧できます。

確認を行うテンプレートをテンプレートツリーから選択しクリックします。



3. テンプレート情報が表示されます。

テンプレート一覧

カテゴリ新規作成 テンプレート新規作成 コンテンツ一覧

▼ ユーザー登録テンプレート

ユーザー登録画面用テンプレート

テンプレート 関連コンテンツ

テンプレートID user_add

テンプレート名 標準 * ユーザー登録画面用テンプレート +

コンテンツ種別 imui

備考 標準 ユーザー登録画面用テンプレートです。 +

ソート番号 0

更新 削除 デザイン編集

4. テンプレートを元にして作成されたコンテンツを確認する場合は「関連コンテンツ」タブをクリックします。

テンプレート一覧

カテゴリ新規作成 テンプレート新規作成 コンテンツ一覧

▼ ユーザー登録テンプレート

ユーザー登録画面用テンプレート

テンプレート 関連コンテンツ

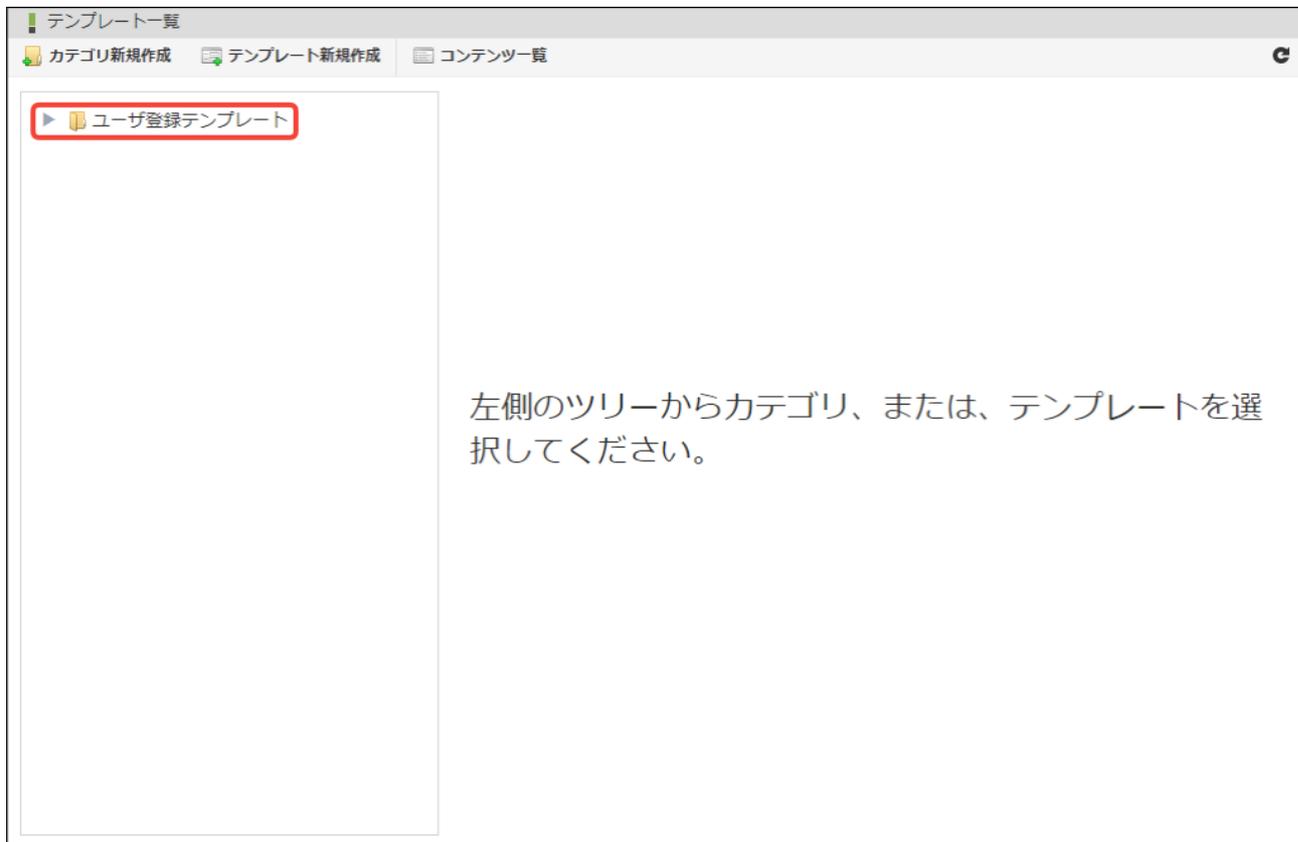
| コンテンツID | コンテンツ名 | 備考 | バージョン |
|----------|--------|----|-------|
| user_add | ユーザー登録 | | 1 |

更新 削除 デザイン編集

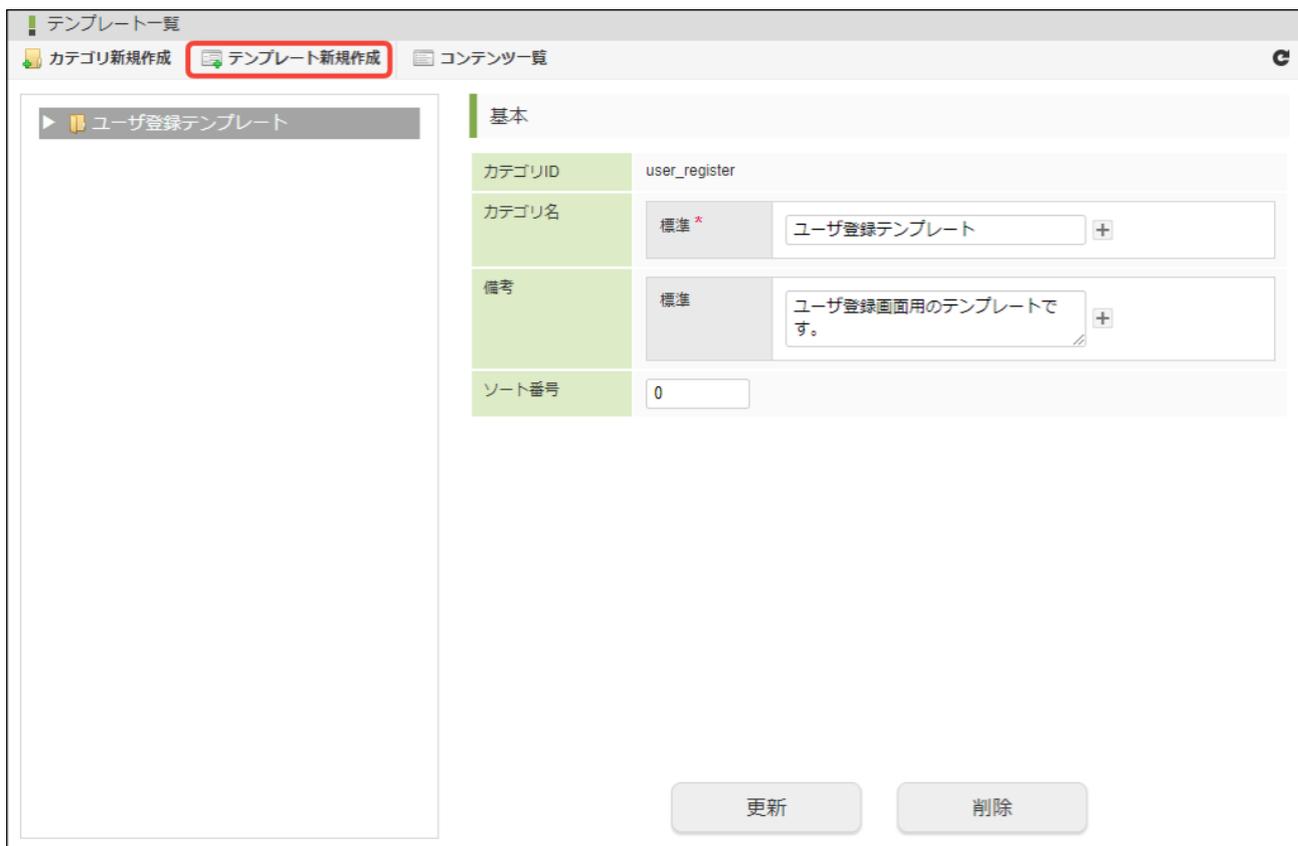
テンプレートを新規登録する

テンプレートを新規登録する場合、事前に「テンプレートカテゴリ」画面を表示してください。画面の表示方法は「[テンプレートを確認する](#)」の手順を参照してください。

1. 新規テンプレートを追加するカテゴリをテンプレートツリーから選択してクリックします。



2. 「テンプレート新規作成」をクリックします。



3. テンプレート情報が表示されます。

<画面項目>

| 項目 | 必須 | 説明 |
|-----------|--------|---|
| テンプレートID | 必須 | テンプレートID を指定します。 登録内容の更新はできません。 |
| テンプレート種別 | 必須 | テンプレートの種別（CSS Framework）を指定します。 登録内容の更新はできません。 2019 Winter(Xanadu)ではimuiのみ選択可能です。 |
| テンプレート名 | 標準のみ必須 | テンプレートを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。 |
| 備考 | — | テンプレートの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。 |
| コピー元コンテンツ | — | テンプレートの元となるコンテンツを指定します。 登録内容の更新はできません。 |
| ソート番号 | — | テンプレートのソート番号を入力します。 ソート番号はテンプレートツリーの表示順として利用されます。 |



コラム

多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 日本語 (ja) ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
- 日本語 (ja) ロケール 以外が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されます。

4. テンプレート作成に必要な情報を入力します。
5. 「登録」をクリックします。

テンプレート一覧

カテゴリ新規作成 テンプレート新規作成 コンテンツ一覧

▼ ユーザ登録テンプレート

U ユーザ登録画面用テンプレート

基本

テンプレートID * user_add

テンプレート名 標準 * ユーザ登録画面用テンプレート +

コンテンツ種別 * imui

備考 標準 ユーザ登録画面用テンプレートです. +

コピー元コンテンツ

検索

コンテンツID

コンテンツ名

ソート番号 0

登録

6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。

テンプレート一覧

カテゴリ新規作成 テンプレート新規作成 コンテンツ一覧

▼ ユーザ登録テンプレート

U ユーザ登録画面用テンプレート

基本

テンプレートID * user_add

テンプレート名 標準 * ユーザ登録画面用テンプレート +

コンテンツ種別 * imui

備考 標準 ユーザ登録画面用テンプレートです. +

登録確認

テンプレートを登録します。よろしいですか?

決定 取り消し

コンテンツ名

ソート番号 0

登録

テンプレートを編集する

- テンプレートを更新する
- テンプレートを削除する

1. 「[テンプレートを確認する](#)」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 更新したいテンプレートをテンプレートツリーから選択してクリックします。
3. テンプレート情報が表示されます。

The screenshot shows the 'テンプレート一覧' (Template List) screen. On the left, a tree view shows 'ユーザー登録テンプレート' (User Registration Template) expanded, with 'ユーザー登録画面用テンプレート' (User Registration Screen Template) selected. The main area displays the details for this template:

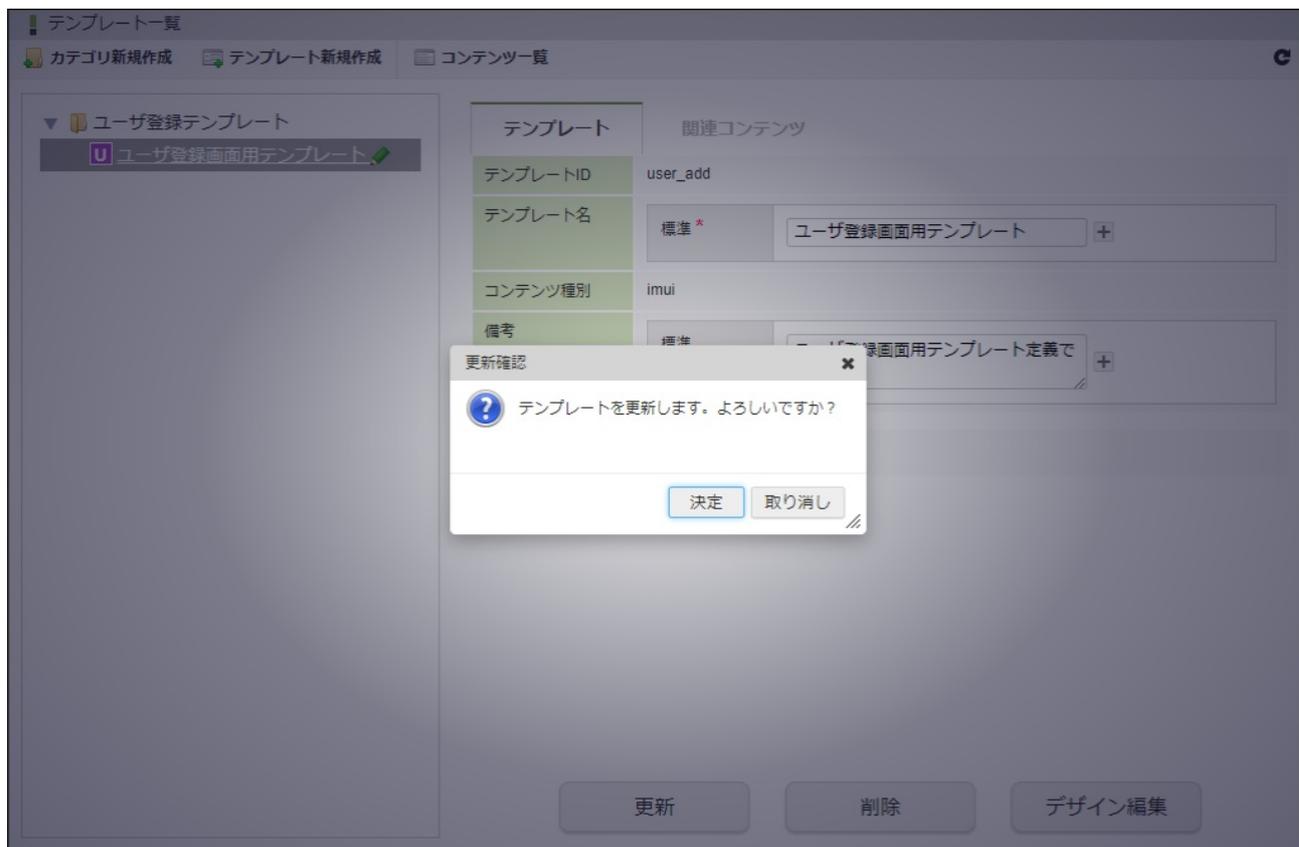
| テンプレート | 関連コンテンツ |
|----------|-------------------------|
| テンプレートID | user_add |
| テンプレート名 | 標準* ユーザー登録画面用テンプレート + |
| コンテンツ種別 | imui |
| 備考 | 標準 ユーザー登録画面用テンプレートです。 + |
| ソート番号 | 0 |

At the bottom, there are three buttons: '更新' (Update), '削除' (Delete), and 'デザイン編集' (Edit Design).

4. 更新内容を入力します。入力内容は「[テンプレートを新規登録する](#)」を参照してください。
5. 「更新」をクリックします。

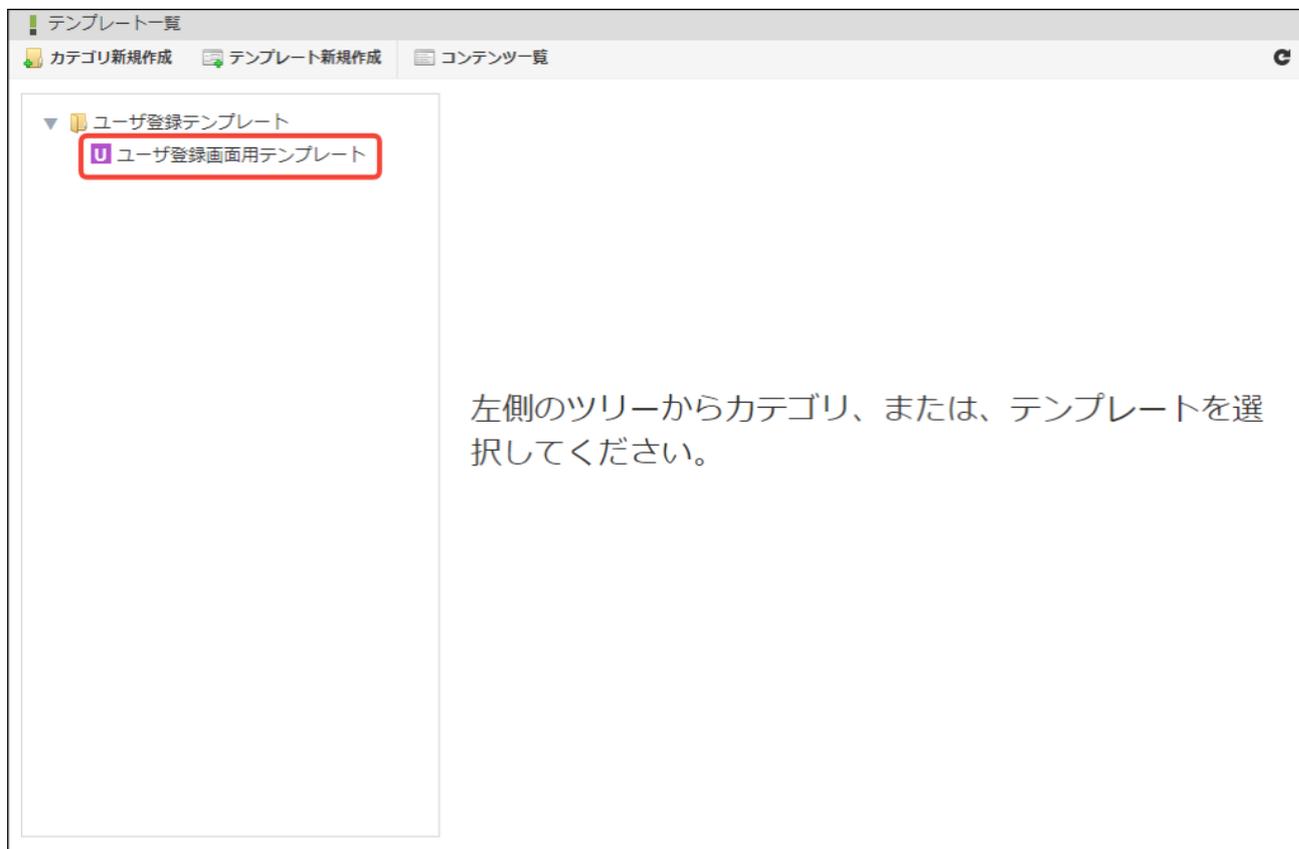
This screenshot is identical to the previous one, but with a red box highlighting the '更新' (Update) button at the bottom. Additionally, the '備考' (Remarks) field now contains the text 'ユーザー登録画面用テンプレート定義です。' (This is the definition of the user registration screen template.)

6. 更新確認画面で「決定」をクリックします。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。



テンプレートを削除する

1. 「[テンプレートを確認する](#)」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 削除するテンプレートをテンプレートツリーから選択してクリックします。



3. テンプレート情報が表示されます。

テンプレート一覧

カテゴリ新規作成 テンプレート新規作成 コンテンツ一覧

▼ ユーザー登録テンプレート

ユーザー登録画面用テンプレート

| テンプレート | 関連コンテンツ |
|----------|---------------------------|
| テンプレートID | user_add |
| テンプレート名 | 標準* ユーザー登録画面用テンプレート + |
| コンテンツ種別 | imui |
| 備考 | 標準 ユーザー登録画面用テンプレート定義です。 + |
| ソート番号 | 0 |

更新 削除 デザイン編集

4. 「削除」をクリックします。

テンプレート一覧

カテゴリ新規作成 テンプレート新規作成 コンテンツ一覧

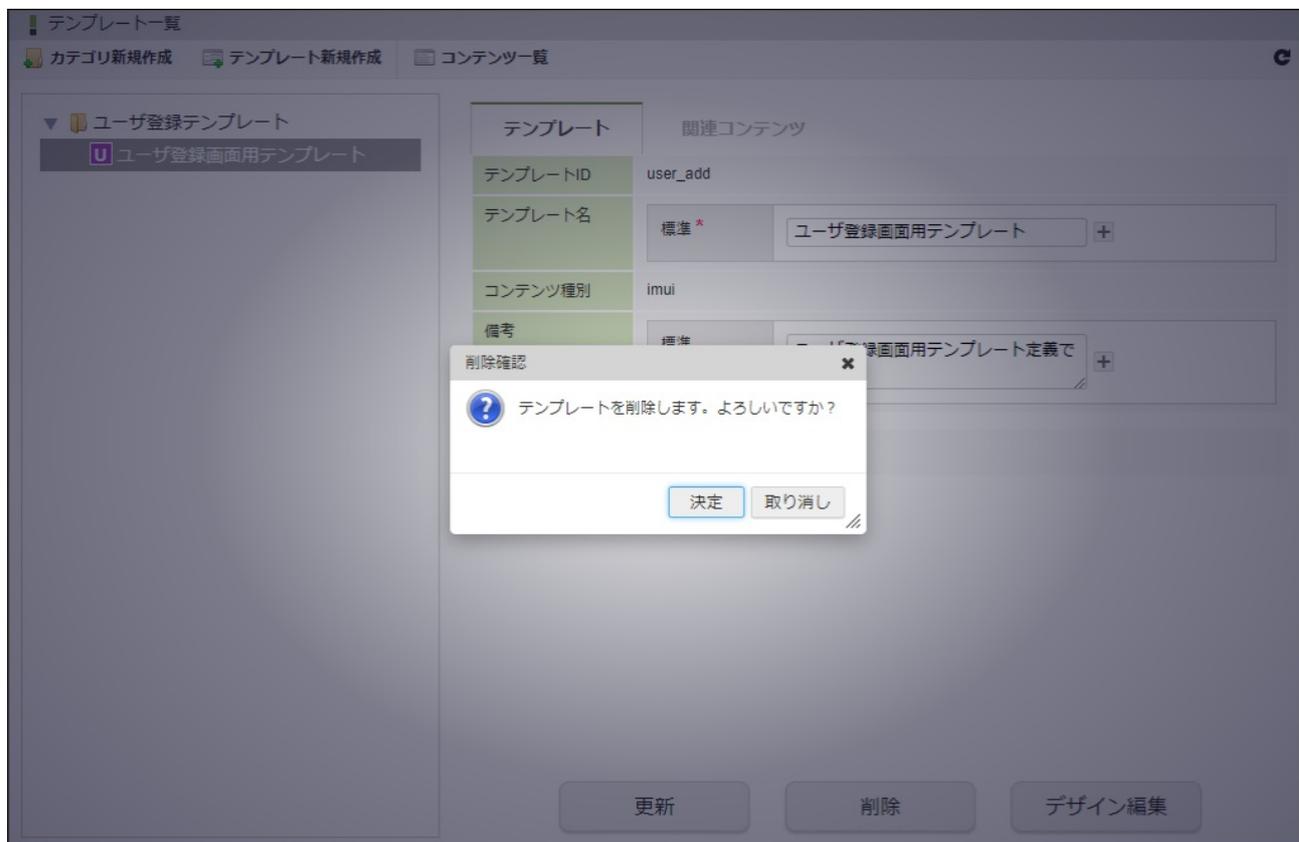
▼ ユーザー登録テンプレート

ユーザー登録画面用テンプレート

| テンプレート | 関連コンテンツ |
|----------|---------------------------|
| テンプレートID | user_add |
| テンプレート名 | 標準* ユーザー登録画面用テンプレート + |
| コンテンツ種別 | imui |
| 備考 | 標準 ユーザー登録画面用テンプレート定義です。 + |
| ソート番号 | 0 |

更新 **削除** デザイン編集

5. 削除確認画面で「決定」をクリックすると選択したテンプレートが削除されます。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。



コラム

テンプレートを削除する場合、事前に紐づくコンテンツ定義を削除する必要があります。

テンプレートに紐づくデザイナー画面を確認する

1. 「[テンプレートを確認する](#)」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 閲覧したい「デザイナー」画面に紐づくテンプレートをクリックします。
3. 「デザイン編集」ボタンをクリックすると、「デザイナー」画面が表示されます。

The screenshot shows the 'コンテンツ一覧' (Content List) page for the 'user_register' category. The left sidebar shows a tree view with 'ユーザー登録' (User Registration) selected. The main area displays the '基本' (Basic) information for the selected content. The 'バージョン一覧' (Version List) button is visible in the top right. The 'コンテンツ名' (Content Name) field is set to 'ユーザー登録' (User Registration). The '備考' (Remarks) field contains the text 'ユーザー登録用画面用のコンテンツです。' (This content is for the user registration screen). The 'ソート番号' (Sort Number) is set to 0. At the bottom, there are buttons for '更新' (Update), '削除' (Delete), '新バージョン追加' (Add New Version), and 'デザイン編集' (Edit Design), with the latter being highlighted by a red box.

| | |
|-----------|--------------------------|
| カテゴリID | user_register |
| コンテンツID | user_add |
| コンテンツ種別 | imui |
| 最新バージョン番号 | 2 |
| コンテンツ名 | 標準* ユーザー登録 + |
| 備考 | 標準 ユーザー登録用画面用のコンテンツです。 + |
| ソート番号 | 0 |

更新 削除 新バージョン追加 **デザイン編集**



コラム

「テンプレート」は、2019 Winter(Xanadu)で追加された機能です。

ここでは IM-BloomMakerで作成した定義をインポート・エクスポートする方法について説明します。

定義ファイルをインポートする

インポート画面を利用すると、IM-BloomMakerで作成したコンテンツ定義をインポートできます。インポート機能を利用する場合、事前に定義をエクスポートする必要があります。エクスポートの方法は「[定義ファイルをエクスポートする](#)」を参照してください。

- インポート画面を確認する
- インポート種別を選択する
- インポートを実行する

インポート画面を確認する

「サイトマップ」→「IM-BloomMaker」→「インポート」をクリックし、「インポート」画面を表示します。

The screenshot shows the 'Import' interface. At the top, there are tabs for 'Import' and 'Export'. Below the tabs, there are two main sections. The first section is 'Import Type*' with two radio buttons: 'New' (selected) and 'Update'. The second section is 'Import File*' with a 'Select File' button and the text 'Not selected'. At the bottom center, there is a large 'Import' button.

インポート種別を選択する

インポート種別は「新規」または「更新」の2種類が存在します。

- 新規：インポート対象の情報が存在しない場合のみインポートを行います。
- 更新：全ての情報のインポートを行います。インポート対象の情報が存在する場合、上書きされます。

既存のコンテンツ定義やルーティング定義の情報を上書きする場合「更新」を選択します。

インポートを実行する

新規にインポートする

1. インポート画面で「新規」をクリックします。

インポート

エクスポート

インポート種別 * 新規 更新

インポートファイル * 選択されていません

2. 「ファイルを選択」をクリックし、インポートする定義ファイルを選択します。
3. 「インポート実行」をクリックします。

インポート

エクスポート

インポート種別 * 新規 更新

インポートファイル * im_bloomm...-data.zip

既に存在する定義の情報を更新する

1. インポート画面で「更新」をクリックします。

インポート

エクスポート

インポート種別 * 新規 更新

インポートファイル * 選択されていません

2. 「ファイルを選択」をクリックし、インポートする定義ファイルを選択します。

3. 「インポート実行」をクリックします。



定義ファイルをエクスポートする

エクスポート画面を利用すると、IM-BloomMakerで作成した定義情報をエクスポートできます。

- エクスポート画面を確認する
- エクスポートタイプを選択する
- エクスポートを実行する

エクスポート画面を確認する

「サイトマップ」→「IM-BloomMaker」→「エクスポート」をクリックし、「エクスポート」画面を表示します。



エクスポートタイプを選択する

エクスポートタイプは「全て」または「選択」の2種類が存在します。

コンテンツ定義に含まれている情報を一括でエクスポートする場合、「全て」を選択します。

ユーザがエクスポートするコンテンツ・ルーティング定義を選択する場合、「選択」を選択します。

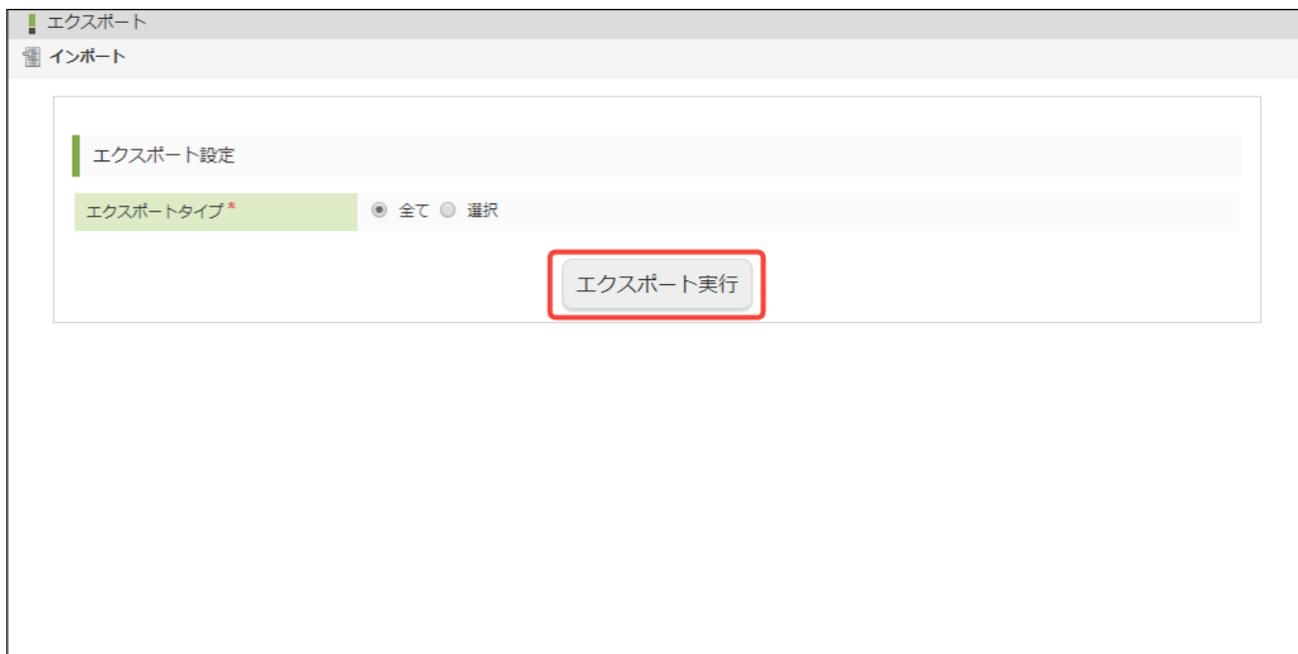
エクスポートを実行する

全ての定義をエクスポートする

1. エクスポート画面で「全て」をクリックします。

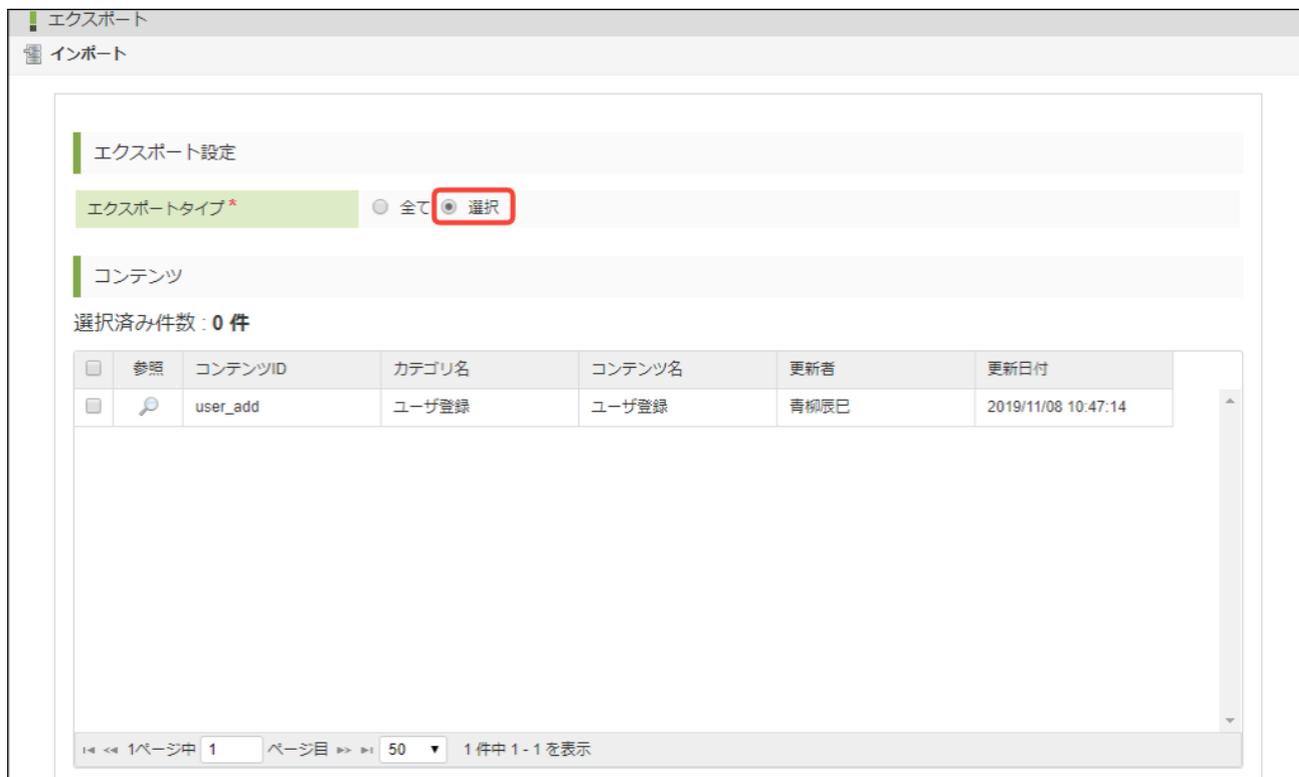


2. 「エクスポート実行」をクリックします。



対象を選択してエクスポートする

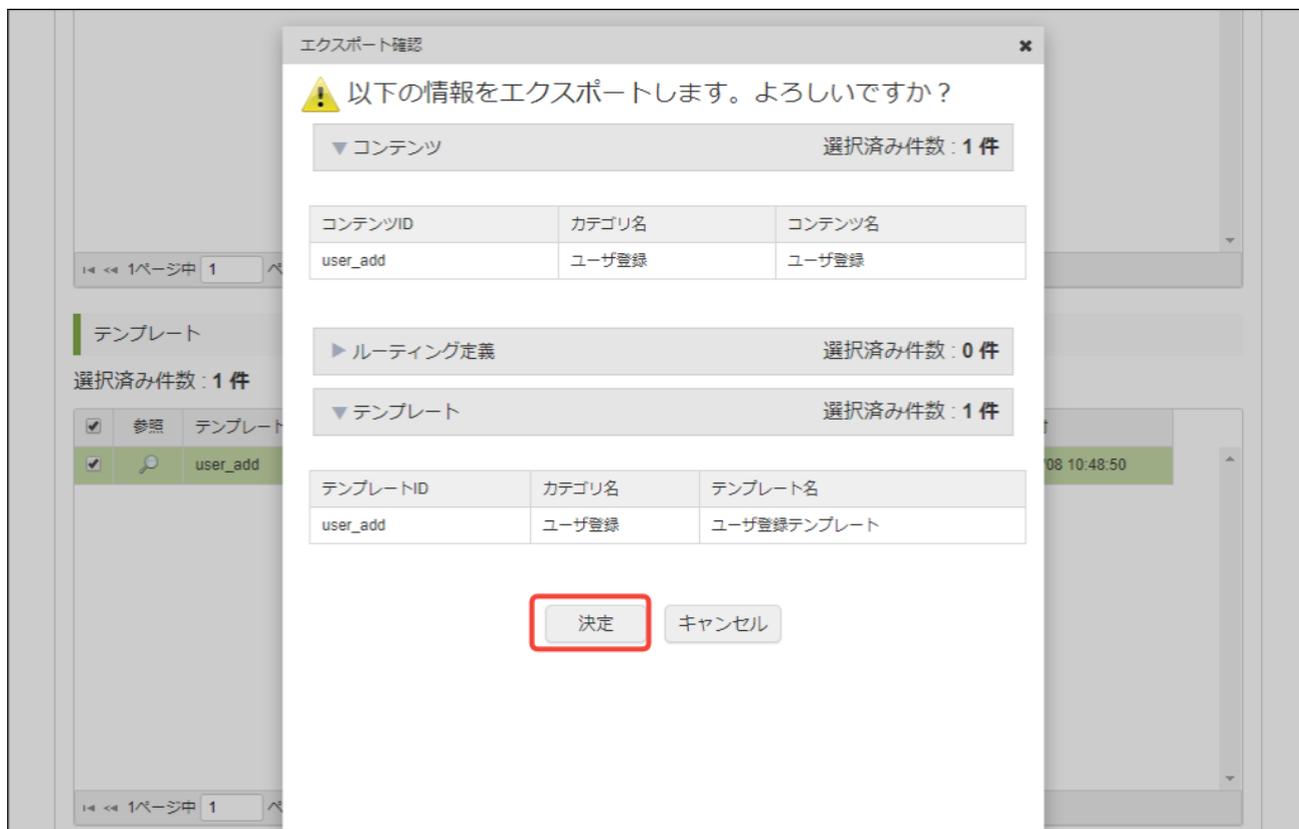
1. エクスポート画面で「選択」をクリックします。



2. コンテンツ定義・ルーティング定義・テンプレート定義からエクスポートする定義にチェックをつけ、「エクスポート実行」をクリックします。



3. 「決定」をクリックします。



注意

エクスポートした定義情報には認可URIの情報は含まれません。よって、インポート処理実施後に改めて認可URIの設定を行う必要があります。

認可URIの設定方法は「[認可URI を編集する](#)」を参照してください。

CookBook

IM-BloomMakerに関するCookBookの一覧です。必要に応じてご利用ください。今後、記事は追加される予定です。

- [繰り返しエレメントの利用方法](#)
- [入力項目の値によってエレメントの表示/非表示を切り替える方法](#)
- [「カスタムスクリプトを実行する」アクションの利用方法](#)
- [「URLにリクエストを送信する」アクションの利用方法](#)
- [一覧選択（一覧から選択した値を変数に代入）の利用方法](#)
- [カスタムスクリプトの利用方法・応用編](#)

繰り返しエレメントの利用方法

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook163289/>

入力項目の値によってエレメントの表示/非表示を切り替える方法

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook163621/>

「カスタムスクリプトを実行する」アクションの利用方法

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook163287/>

「URLにリクエストを送信する」アクションの利用方法

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook163288/>

一覧選択（一覧から選択した値を変数に代入）の利用方法

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook163551/>

カスタムスクリプトの利用方法・応用編

- 「\$im.resolve」の使い方
 - <https://dev.intra-mart.jp/cookbook163295/>