



# 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：設計書出力
    - 3.2.7. ステップ6：テンプレートの作成
    - 3.2.8. ステップ7：エレメントセットの作成
- 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. コンテンツをコピー作成する
    - 4.2.7. コンテンツに紐づくデザイナ画面を確認する
  - 4.3. 認可URI
    - 4.3.1. 認可URI を編集する
- 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と注意点
    - 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. 多言語の設定方法
- 5.5.6. 環境情報
- 5.5.7. エイリアスの設定
- 5.5.8. JSON形式を用いた代入値の設定
- 5.5.9. 変数名の変更に伴う影響範囲の修正
- 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
- 5.8. 使用箇所タブの機能説明
  - 5.8.1. 使用箇所タブを使用する
- 5.9. 設計書出力の機能説明
  - 5.9.1. 設計書出力で基本情報を出力する
  - 5.9.2. 設計書出力で改版情報を出力する
- 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ー画面を確認する
- 8. エlementセット
  - 8.1. カテゴリ
    - 8.1.1. エlementセットカテゴリを確認する
    - 8.1.2. エlementセットカテゴリを新規登録する
    - 8.1.3. エlementセットカテゴリを編集する
  - 8.2. エlementセット
    - 8.2.1. エlementセットを確認する
    - 8.2.2. エlementセットを新規登録する
    - 8.2.3. エlementセットを編集する
    - 8.2.4. エlementセットをコピー作成する
    - 8.2.5. エlementセットに紐づくデザイナー画面を確認する
    - 8.2.6. エlementセットを使用する
- 9. インポート・エクスポート
  - 9.1. 定義ファイルをインポートする
    - 9.1.1. インポート画面を確認する

- 9.1.2. インポート種別を選択する
- 9.1.3. インポートを実行する
- 9.2. 定義ファイルをエクスポートする
  - 9.2.1. エクスポート画面を確認する
  - 9.2.2. エクスポートタイプを選択する
  - 9.2.3. エクスポートを実行する
- 10. 付録
  - 10.1. CookBook
    - 10.1.1. 繰り返しエレメントの利用方法
    - 10.1.2. 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
    - 10.1.3. 「カスタムスクリプトを実行する」アクションアイテムの利用方法
    - 10.1.4. 「URLにリクエストを送信する」アクションアイテムの利用方法
    - 10.1.5. 一覧選択（一覧から選択した値を変数に代入）の利用方法
    - 10.1.6. カスタムスクリプトの利用方法・応用編
    - 10.1.7. 「複数選択組織検索ダイアログを表示する」の使い方
    - 10.1.8. グラフエレメントの使い方（基本編）
    - 10.1.9. グラフエレメントの使い方（円グラフ編）
    - 10.1.10. コンボボックスエレメントのサジェストにサーバから取得した値を表示する
    - 10.1.11. 「リッチテーブル」エレメントのサンプル集
    - 10.1.12. 「ファイルアップロード」エレメントの利用方法
    - 10.1.13. IM-BloomMaker でリモートワークの報告メールを送信するアプリを作ってみた
  - 10.2. 設計書出力のテンプレート
    - 10.2.1. テンプレートファイルの配置場所
    - 10.2.2. テンプレートのシート一覧
    - 10.2.3. セルで使用可能な特殊文字列
    - 10.2.4. COVER シート
    - 10.2.5. SUMMARY シート
    - 10.2.6. CONTAINER シート
    - 10.2.7. CONTAINER\_PAGE シート
    - 10.2.8. VARIABLE シート
    - 10.2.9. I18N シート
    - 10.2.10. ACTION シート
    - 10.2.11. ROUTING シート
    - 10.2.12. DIFF シート



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"><li>■ 「<a href="#">テンプレート</a>」を追加</li><li>■ 「<a href="#">定数の設定</a>」に「- (ハイフン)」の取り扱いについて追記</li><li>■ 「<a href="#">変数の設定</a>」に「- (ハイフン)」の取り扱いについて追記</li><li>■ 「<a href="#">プロパティ値</a>」を追記</li><li>■ 「<a href="#">アクションの機能と設定方法</a>」のアクションアイテム名「URLにアクセスする」を「URLにリクエストを送信する」に変更</li><li>■ 「<a href="#">CookBook</a>」のアクションアイテム名「URLにアクセスする」を「URLにリクエストを送信する」に変更</li><li>■ 「<a href="#">アクションの機能と設定方法</a>」に右ペインのタブについて追記</li><li>■ 「<a href="#">プロパティの詳細と設定</a>」のプロパティ種別名「クラス」を「CSSクラス」に変更</li><li>■ 操作ガイド中の画像を全体的に最新版へ更新</li></ul>
2020-04-01	第3版 下記を追加・変更しました <ul style="list-style-type: none"><li>■ 「<a href="#">アクションの機能と設定方法</a>」に「アクションアイテム」について追記</li><li>■ 全体的に「アクション」と「アクションアイテム」を分けて表記</li><li>■ 「<a href="#">変数タブの機能説明</a>」に「<a href="#">多言語の設定方法</a>」を追加</li><li>■ 「<a href="#">変数の設定方法</a>」に「<a href="#">IM-Repository から定義を追加する</a>」を追記</li><li>■ 「<a href="#">定数の設定方法</a>」に「<a href="#">IM-Repository から定義を追加する</a>」を追記</li><li>■ 「<a href="#">入力の設定方法</a>」に「<a href="#">IM-Repository から定義を追加する</a>」を追記</li></ul>
2020-08-01	第4版 下記を追加・変更しました <ul style="list-style-type: none"><li>■ 「<a href="#">IM-BloomMaker の概要</a>」 - 「<a href="#">IM-BloomMakerでアプリケーションを作成する流れ</a>」に「<a href="#">ステップ7: エlementセットの作成</a>」を追記</li><li>■ 「<a href="#">IM-BloomMaker の概要</a>」 - 「<a href="#">IM-BloomMakerでアプリケーションを作成する流れ</a>」の処理に「JavaScript (スクリプト開発モデル)」を追記</li><li>■ 「<a href="#">Elementセット</a>」を追加</li><li>■ 「<a href="#">デザイナー</a>」 - 「<a href="#">使用箇所タブの機能説明</a>」を追加</li><li>■ 「<a href="#">デザイナー</a>」 - 「<a href="#">変数名の変更に伴う影響範囲の修正</a>」を追加</li><li>■ 「<a href="#">変数タブの機能説明</a>」 - 「<a href="#">環境情報</a>」を追加</li><li>■ 「<a href="#">コンテンツカテゴリを新規登録する</a>」で、「<a href="#">ソート番号</a>」の記述を削除</li><li>■ 「<a href="#">コンテンツを新規登録する</a>」で、「<a href="#">ソート番号</a>」の記述を削除</li><li>■ 「<a href="#">テンプレートカテゴリを新規登録する</a>」で、「<a href="#">ソート番号</a>」の記述を削除</li><li>■ 「<a href="#">テンプレートを新規登録する</a>」で、「<a href="#">ソート番号</a>」の記述を削除</li><li>■ 「<a href="#">ルーティングカテゴリを新規登録する</a>」で、「<a href="#">ソート番号</a>」の記述を削除</li><li>■ 「<a href="#">ルーティングを新規登録する</a>」で、「<a href="#">ソート番号</a>」の記述を削除</li><li>■ 「<a href="#">プロパティの詳細と設定</a>」 - 「<a href="#">プロパティ値</a>」に、「<a href="#">論理演算子</a>」について追記</li><li>■ 「<a href="#">プロパティの詳細と設定</a>」 - 「<a href="#">プロパティ種別 (コンテナ)</a>」に、「<a href="#">コンテナを選択</a>」アイコンについて追記</li><li>■ 「<a href="#">CookBook</a>」の内容を更新</li></ul>

変更年月日	変更内容
2020-12-01	第5版 下記を追加・変更しました <ul style="list-style-type: none"><li>「<a href="#">デザイナー</a>」 - 「<a href="#">デザイナー画面の機能と各部の説明</a>」にコンテナページのタブ説明を追記</li><li>「<a href="#">プロパティの詳細と設定</a>」 - 「<a href="#">プロパティ値</a>」に、「<a href="#">三項演算子</a>」について追記</li><li>操作ガイド中の画像を全体的に最新版へ更新</li><li>「<a href="#">ルーティングを新規登録する</a>」に、「<a href="#">コンテンツバージョン番号</a>」について追記</li></ul>
2021-04-01	第6版 下記を追加・変更しました <ul style="list-style-type: none"><li>「<a href="#">コンテンツ</a>」に、「<a href="#">コンテンツをコピー作成する</a>」について追記</li><li>「<a href="#">環境情報</a>」に、「<a href="#">\$env.location.base</a>」・「<a href="#">\$env.location.path</a>」について追記</li><li>「<a href="#">ヘッダ</a>」で、「<a href="#">右ペインを分割/右ペインを統合</a>」の記述を削除</li><li>「<a href="#">使用箇所タブを表示する</a>」で、「<a href="#">右ペインを分割</a>」アイコンの表示位置を変更</li><li>「<a href="#">デザイナー</a>」 - 「<a href="#">エレメントパレットを非表示にする</a>」を追加</li><li>「<a href="#">デザイナー</a>」に「<a href="#">設計書出力の機能説明</a>」を追加</li><li>「<a href="#">付録</a>」に「<a href="#">設計書出力のテンプレート</a>」を追加</li></ul>
2021-08-01	第7版 下記を追加・変更しました <ul style="list-style-type: none"><li>「<a href="#">コンテンツ</a>」に、「<a href="#">認可URI</a>」について追記</li><li>「<a href="#">IM-BloomMakerにおける変数の仕組みと注意点</a>」に、変数値を送信する場合の変換について注意点を追記</li><li>「<a href="#">設計書出力のテンプレート</a>」 - 「<a href="#">ACTION シート</a>」に、「<a href="#">ACTION_ITEM_COMMENT</a>」を追加</li><li>「<a href="#">コンテンツを新規登録する</a>」で、「<a href="#">コンテンツ種別</a>」の内容を更新</li><li>「<a href="#">テンプレートを新規登録する</a>」で、「<a href="#">コンテンツ種別</a>」の内容を更新</li><li>「<a href="#">エレメントセットを新規登録する</a>」で、「<a href="#">コンテンツ種別</a>」の内容を更新</li><li>「<a href="#">エレメントセット</a>」に、「<a href="#">エレメントセットをコピー作成する</a>」について追記</li><li>「<a href="#">多言語の設定方法</a>」に、「<a href="#">多言語をCSVファイルからインポートする</a>」を追加</li><li>「<a href="#">多言語の設定方法</a>」に、「<a href="#">多言語をCSVファイルでエクスポートする</a>」を追加</li></ul>

## 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。
- [デザイナー](#)  
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。

## IM-BloomMakerでアプリケーションを作成する流れ

---

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](#)」 - 「[Java による前処理の実装](#)」
  - JavaScript（スクリプト開発モデル）
    - 「[IM-BloomMaker for Accel Platform プログラミングガイド](#)」 - 「[JavaScript（スクリプト開発モデル）による前処理の実装](#)」
  - IM-LogicDesigner
    - 「[IM-BloomMaker for Accel Platform プログラミングガイド](#)」 - 「[IM-LogicDesigner のフロー定義による前処理の実装](#)」
    - 「[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。
  - IM-LogicDesigner
    - IM-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：設計書出力

- コンテンツ定義と、それに紐づくルーティング定義の情報を、Excel 形式で取得できます。

## ステップ6：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。

## ステップ7：エレメントセットの作成

---

- 複数のエレメントと、変数・アクションの組み合わせをエレメントセットとして保存できます。  
エレメントセットは、コンテンツやテンプレートで使用できます。

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

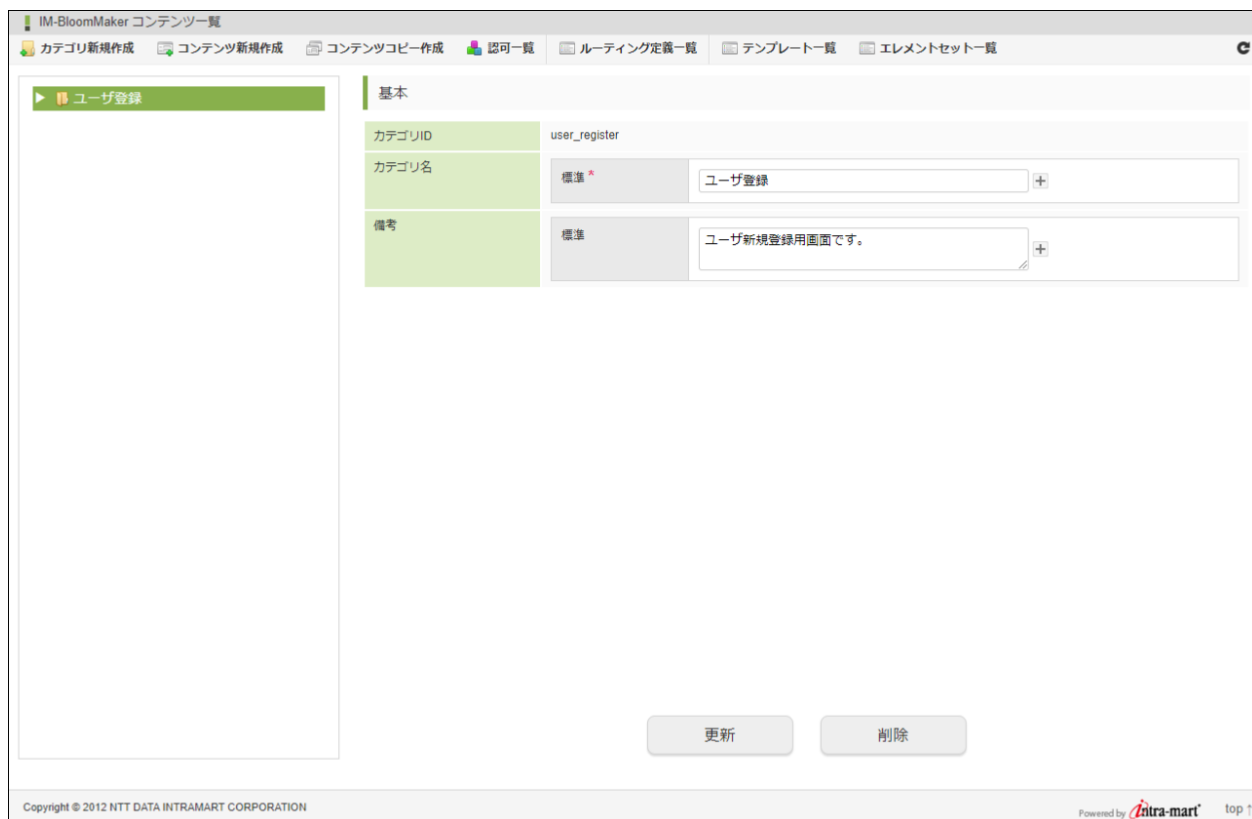
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「コンテンツ一覧」の順にクリックし、「コンテンツ一覧」画面を表示します。



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

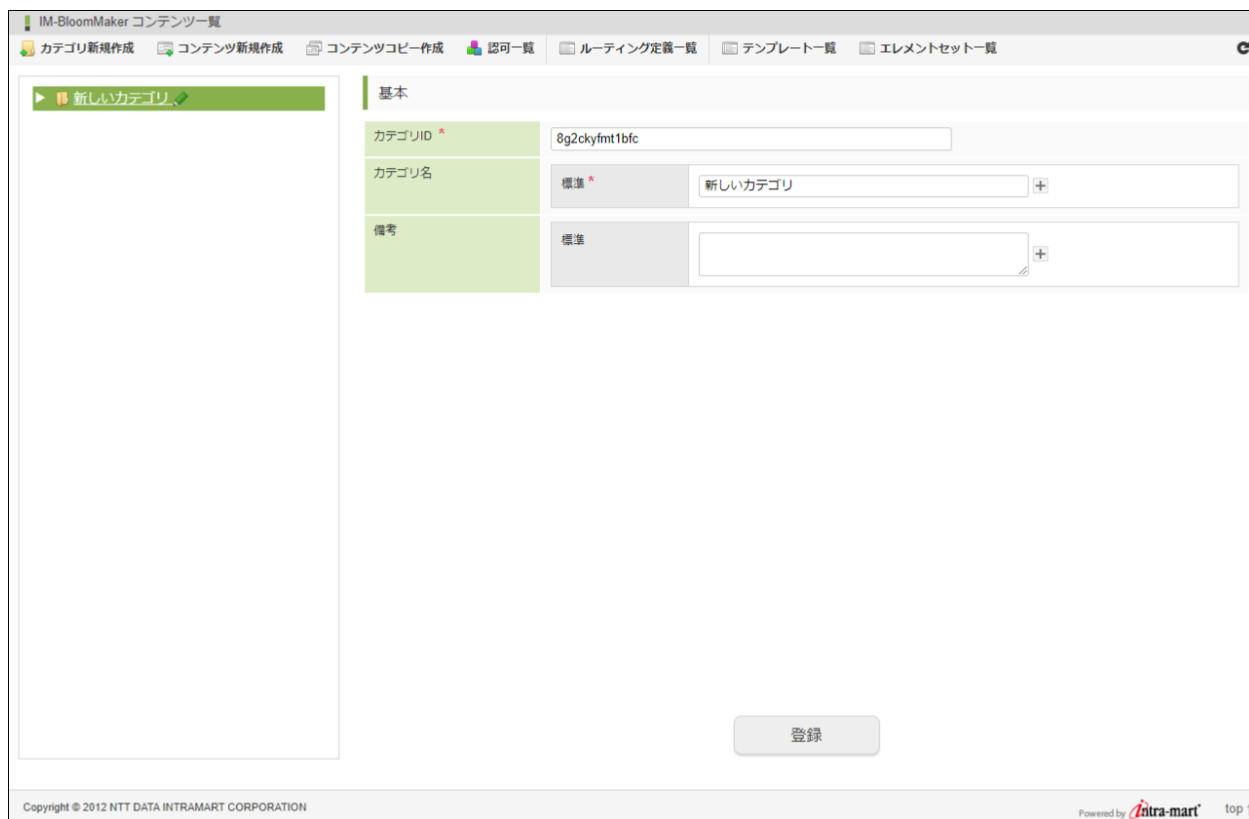
コンテンツカテゴリを新規登録する場合、事前に「コンテンツ一覧」画面を表示してください。表示方法は「[コンテンツカテゴリを確認する](#)」の手順を参照してください。

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. 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
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。 ユーザによる入力は不要です。 登録内容の変更はできません。

項目	必須	説明
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。 登録内容の変更はできません。
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。

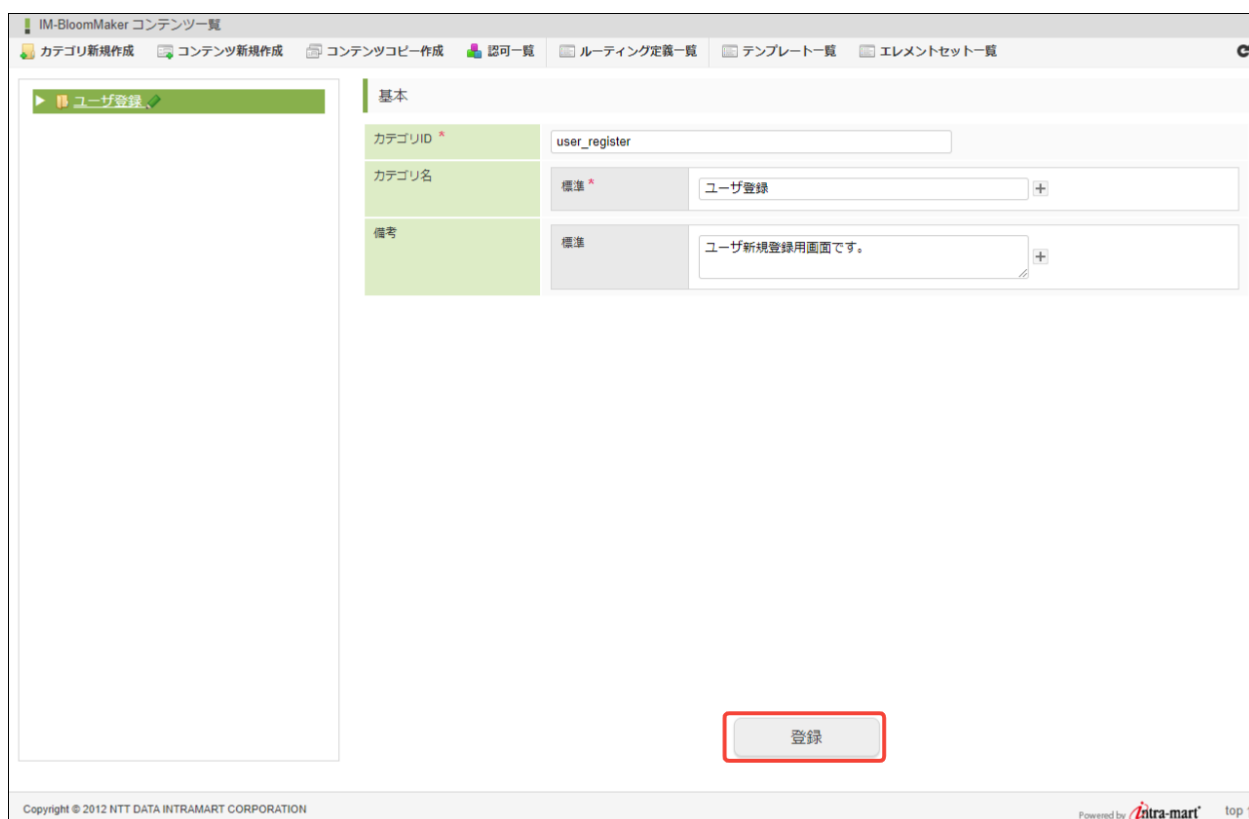
### コラム

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。



IM-BloomMaker コンテンツ一覧

カテゴリ新規作成 | コンテンツ新規作成 | コンテンツコピー作成 | 認可一覧 | ルーティング定義一覧 | テンプレート一覧 | エlementセット一覧

▶ ユーザ登録

基本

カテゴリID \* user\_register

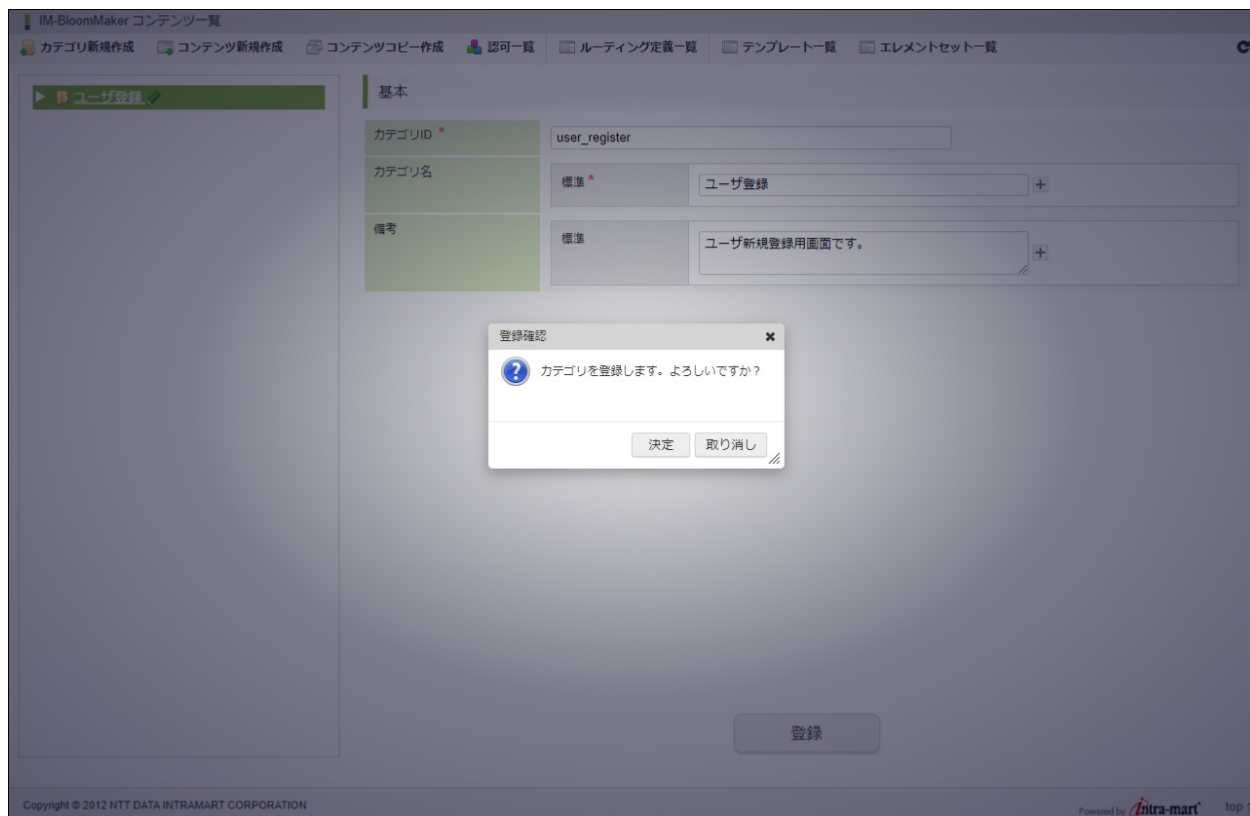
カテゴリ名 標準 \* ユーザ登録 +

備考 標準 ユーザ新規登録用画面です。 +

登録

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by Intra-mart top ↑

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

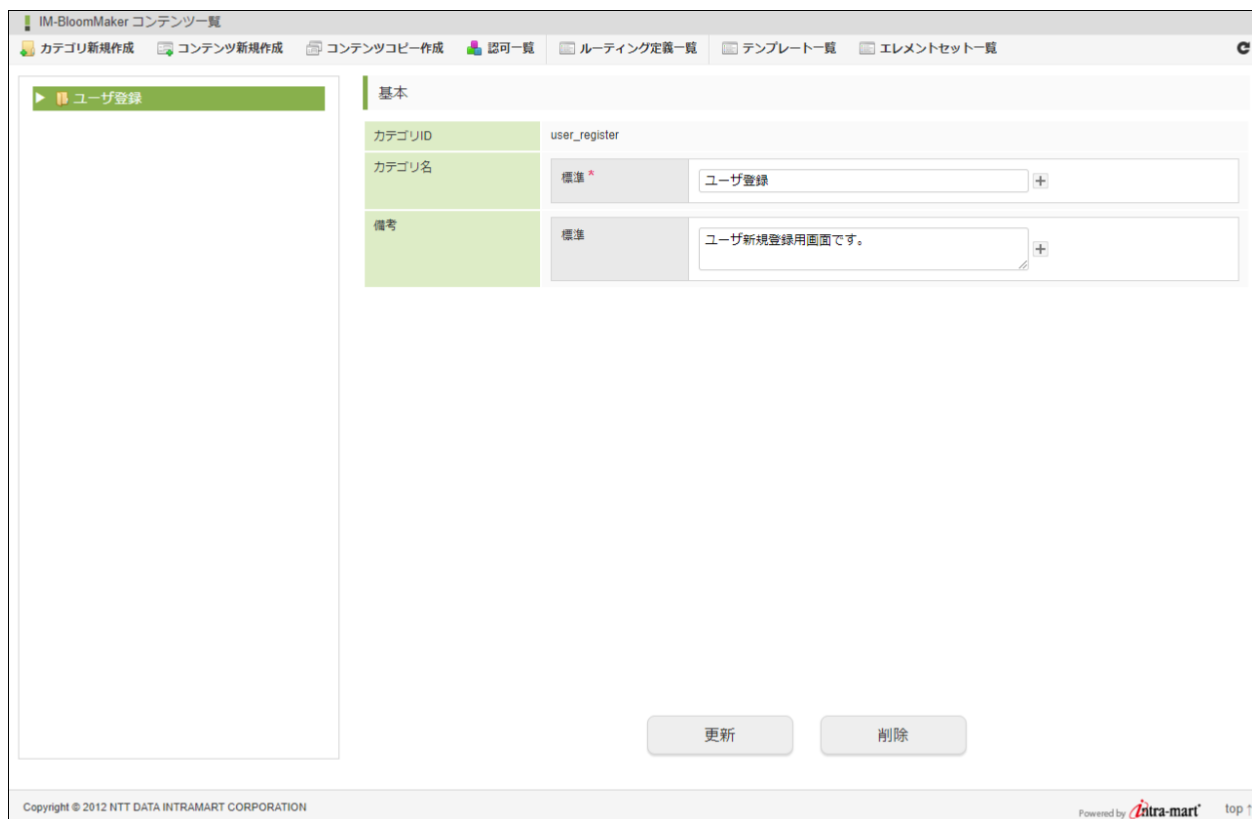
- [コンテンツカテゴリを更新する](#)
- [コンテンツカテゴリを削除する](#)

### 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。

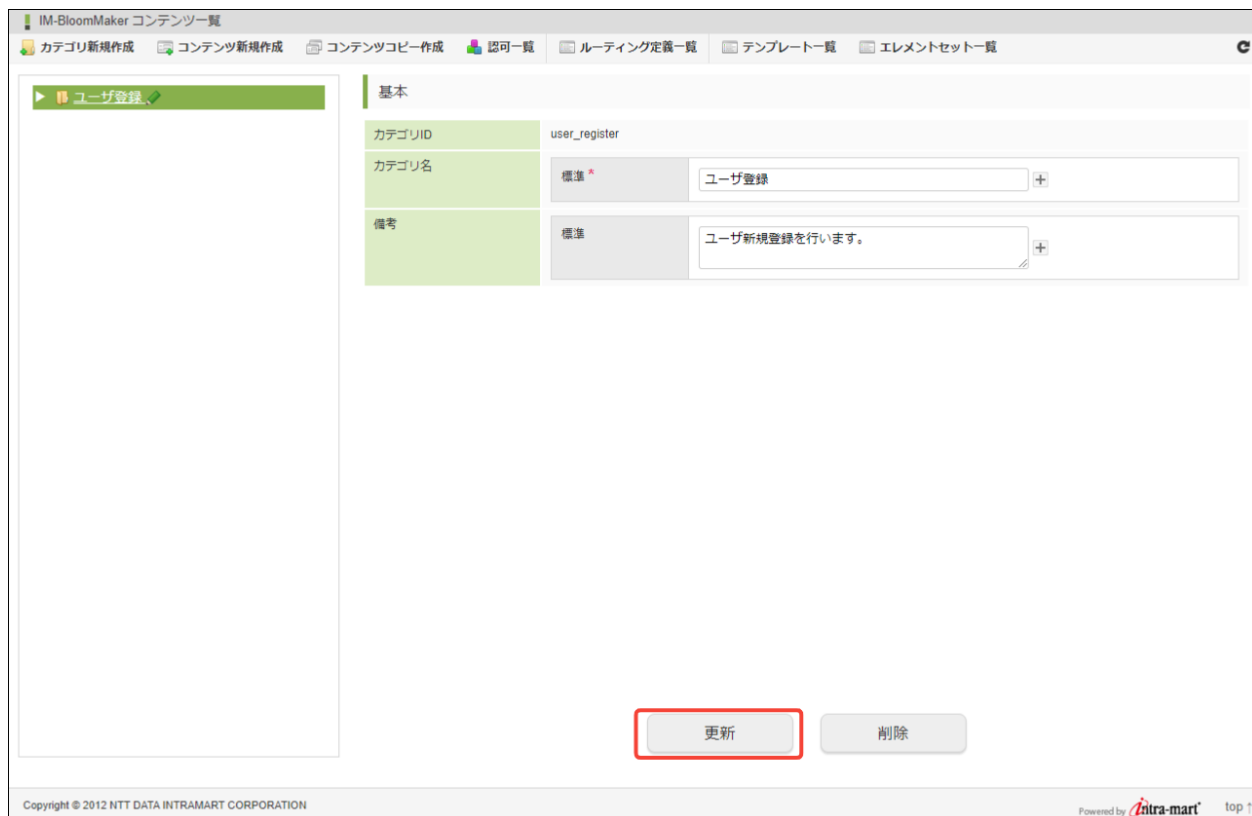


3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。

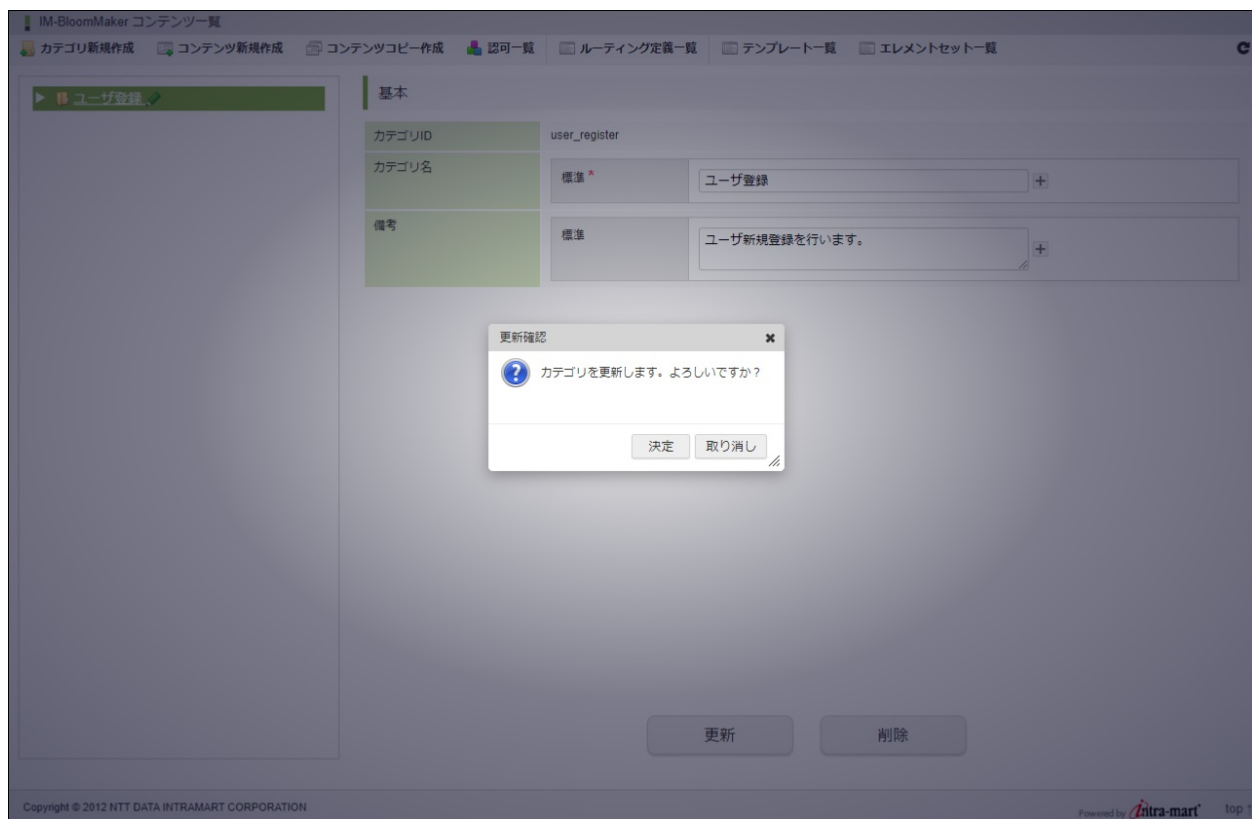


4. 更新内容を入力します。入力内容は「[コンテンツカテゴリを新規登録する](#)」を参照してください。

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

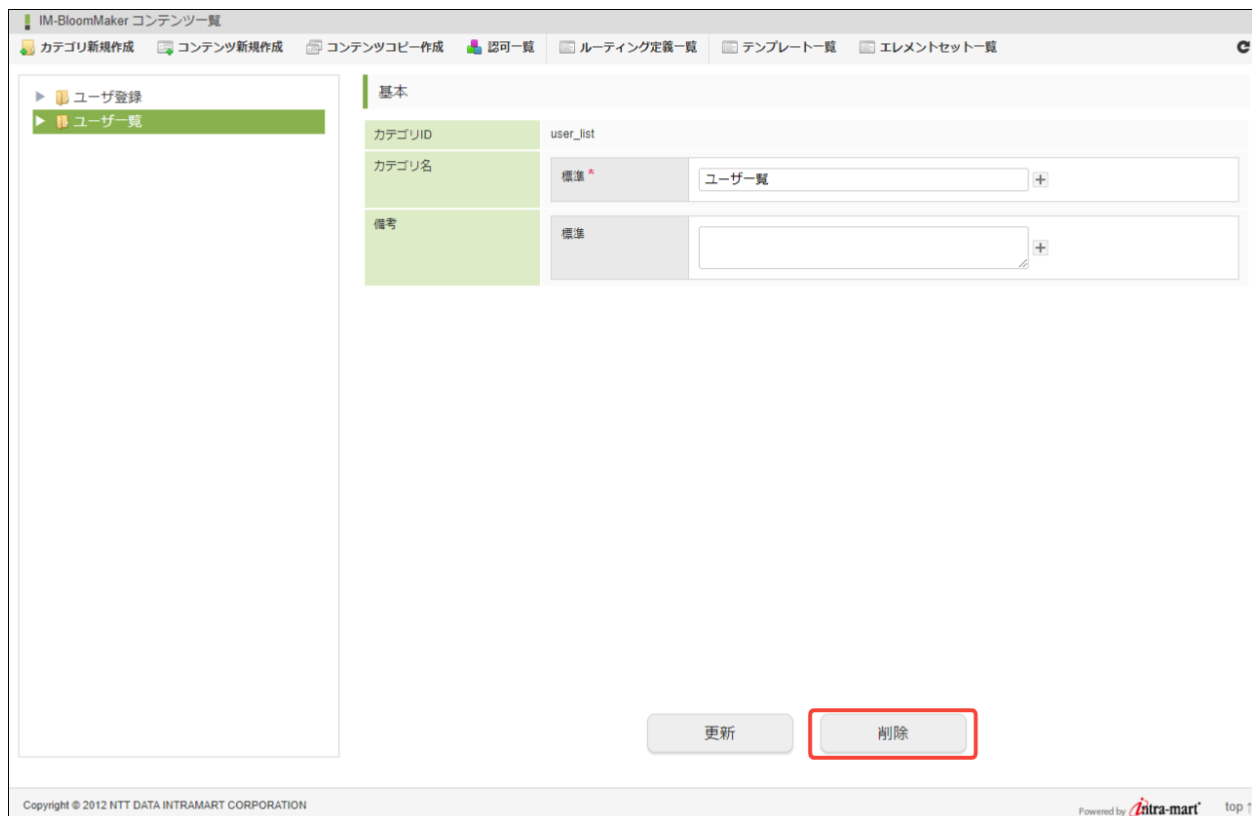
1. 「コンテンツカテゴリを確認する」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. コンテンツツリーから削除を行うコンテンツカテゴリをクリックします。



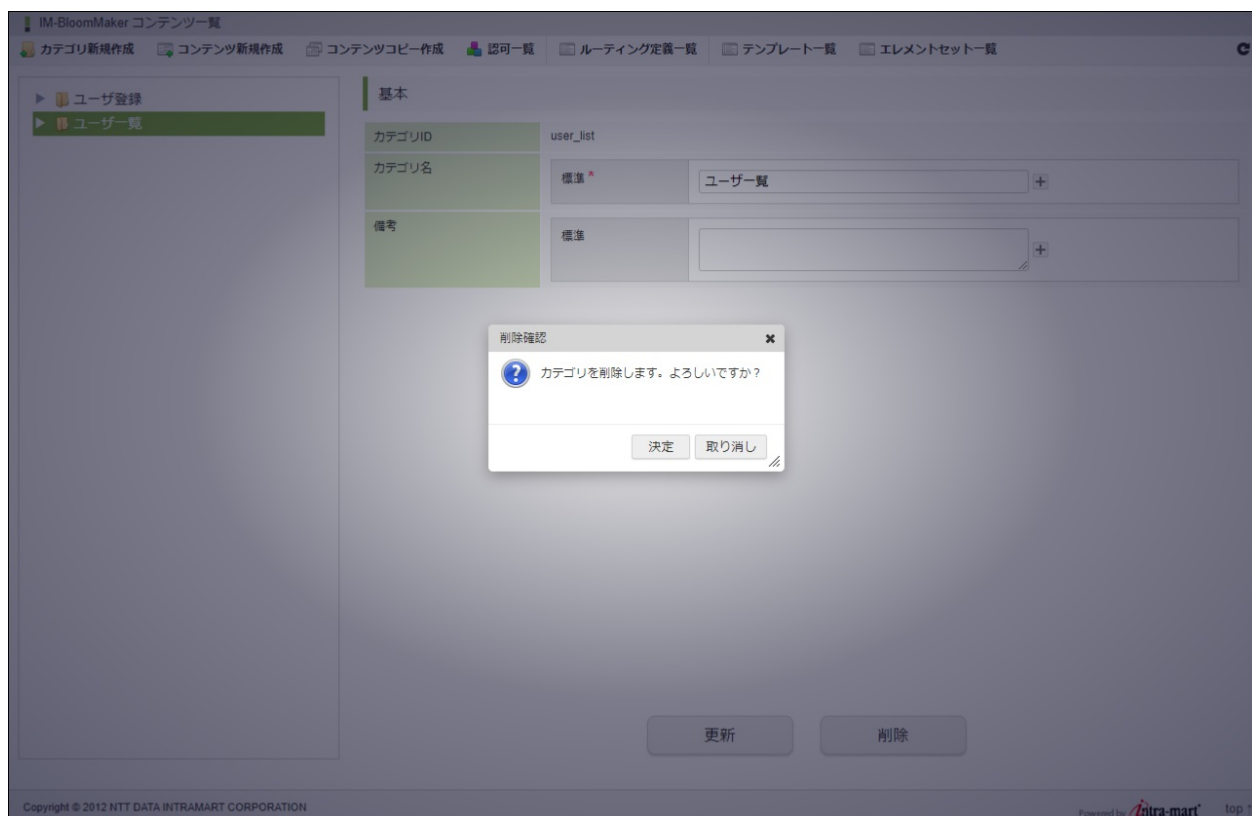
3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。



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。



### **i** 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。

## コンテンツ

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。

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。

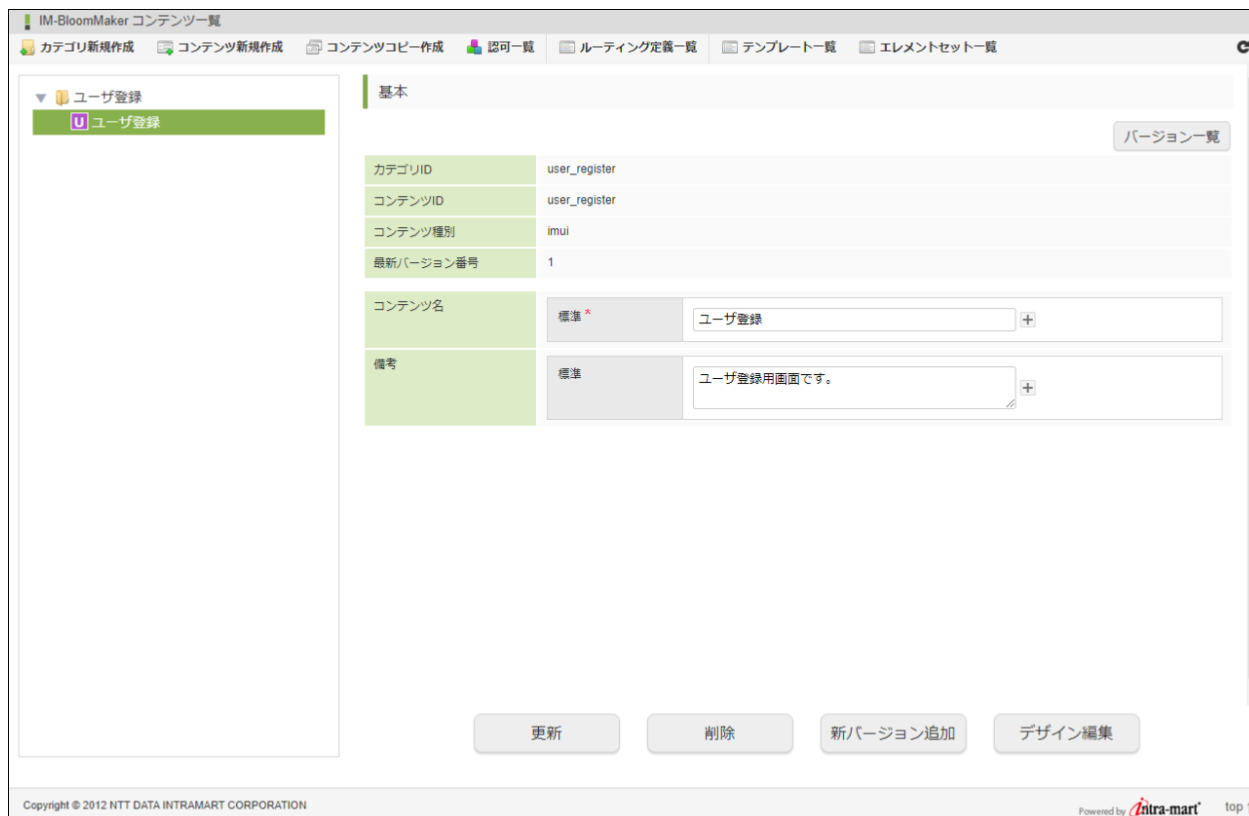


2. コンテンツカテゴリ横の矢印をクリックすると、そのコンテンツカテゴリに所属しているコンテンツを閲覧できます。確認を行うコンテンツをコンテンツツリーから選択しクリックします。



3. コンテンツ情報が表示されます。





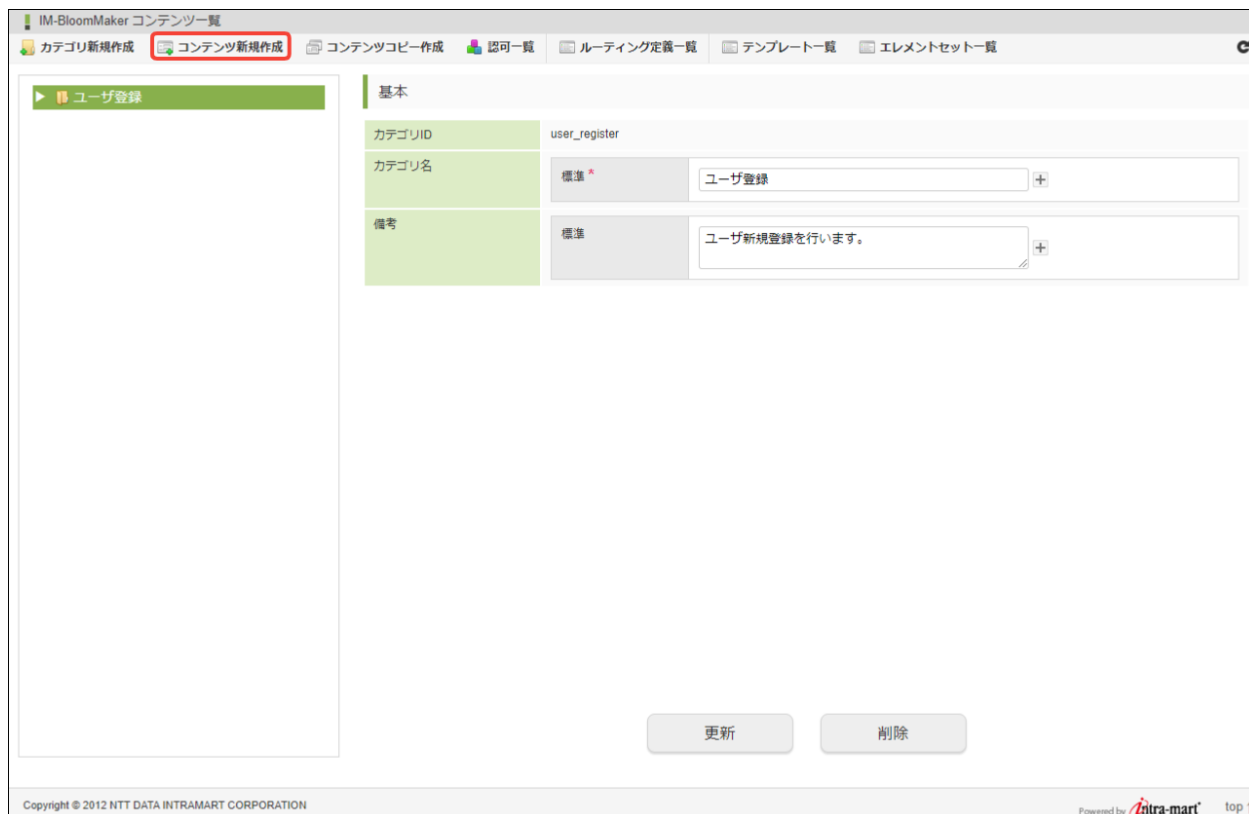
## コンテンツを新規登録する

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。 登録内容の変更はできません。

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。 Bulma または Bulma Theme Colored を利用時のみ、Bulma と Bulma Theme Colored 間での変更が可能です。
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。 登録内容の変更はできません。

### 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。

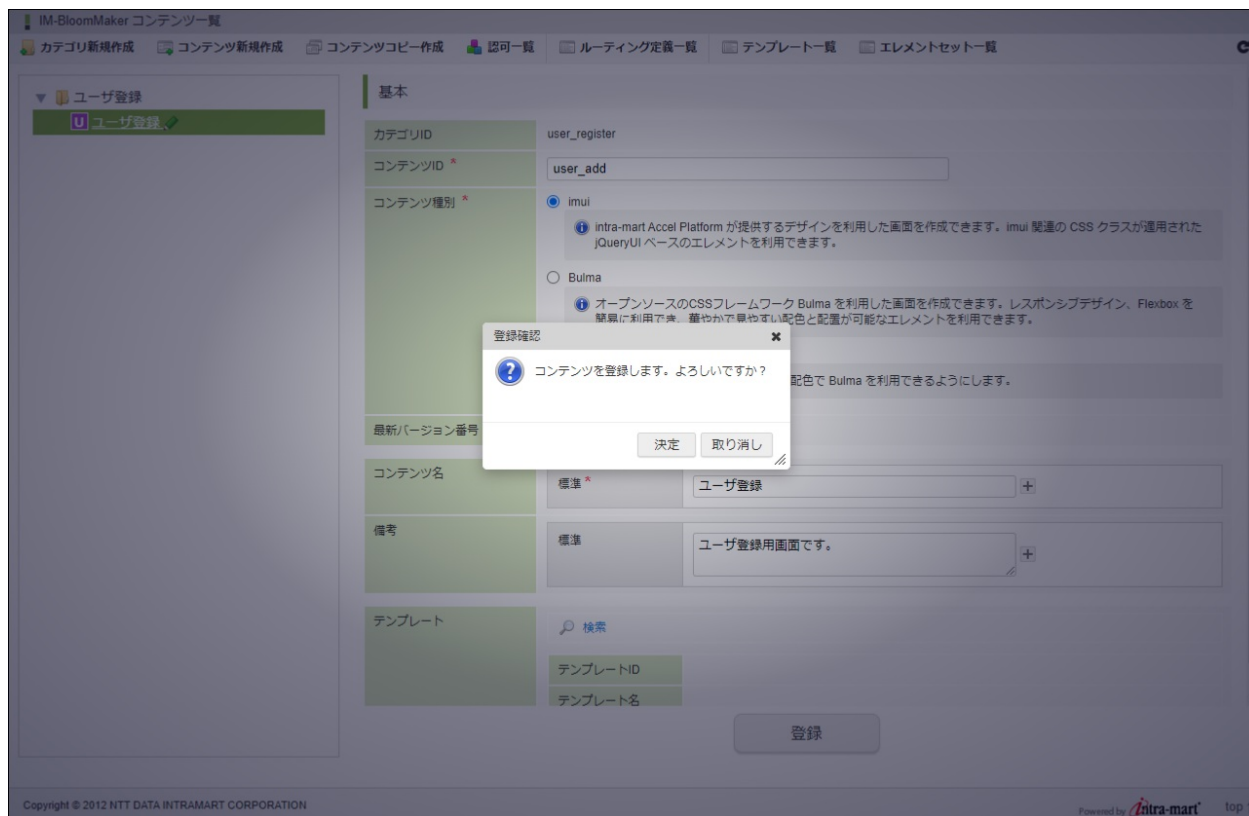
4. コンテンツ作成に必要な情報を入力します。

5. 「登録」をクリックします。



The screenshot shows the 'user\_register' content registration form. The 'Content Type' is set to 'imui'. The 'Content Name' field contains 'user\_register'. The 'Remarks' field contains 'user\_register 画面です。'. 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。

IM-BloomMaker コンテンツ一覧

カテゴリ新規作成 コンテンツ新規作成 コンテンツコピー作成 認可一覧 ルーティング定義一覧 テンプレート一覧 エlementセット一覧

▼ ユーザー登録

U ユーザー登録

基本

バージョン一覧

カテゴリID	user_register
コンテンツID	user_register
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 \* ユーザー登録 +

備考

標準 ユーザー登録用画面です。 +

更新 削除 新バージョン追加 デザイン編集

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by **Intra-mart** top ↑

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。

IM-BloomMaker コンテンツ一覧

カテゴリ新規作成 コンテンツ新規作成 コンテンツコピー作成 認可一覧 ルーティング定義一覧 テンプレート一覧 エlementセット一覧

▼ ユーザー登録

U ユーザー登録 ✓

基本

バージョン一覧

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 +

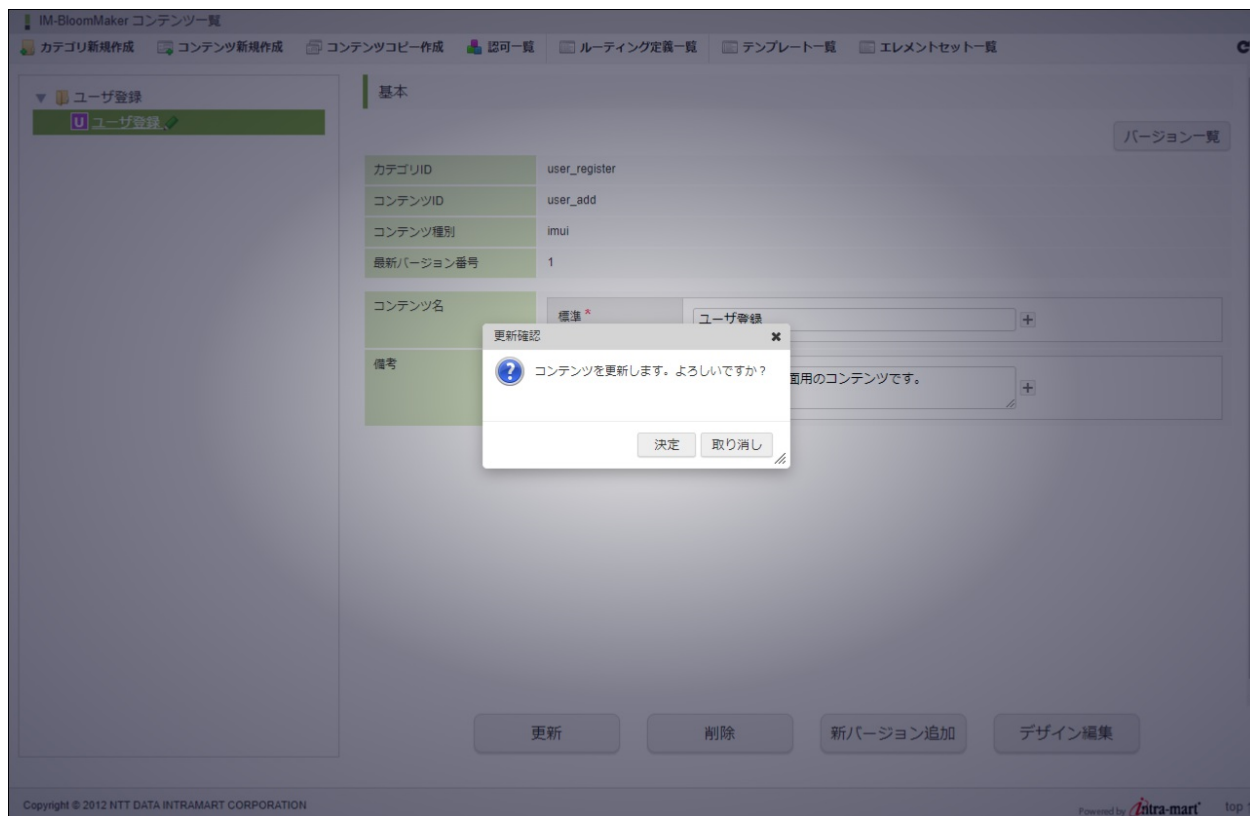
備考

標準 ユーザー登録用画面用のコンテンツです。 +

更新 削除 新バージョン追加 デザイン編集

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by **Intra-mart** top ↑

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。

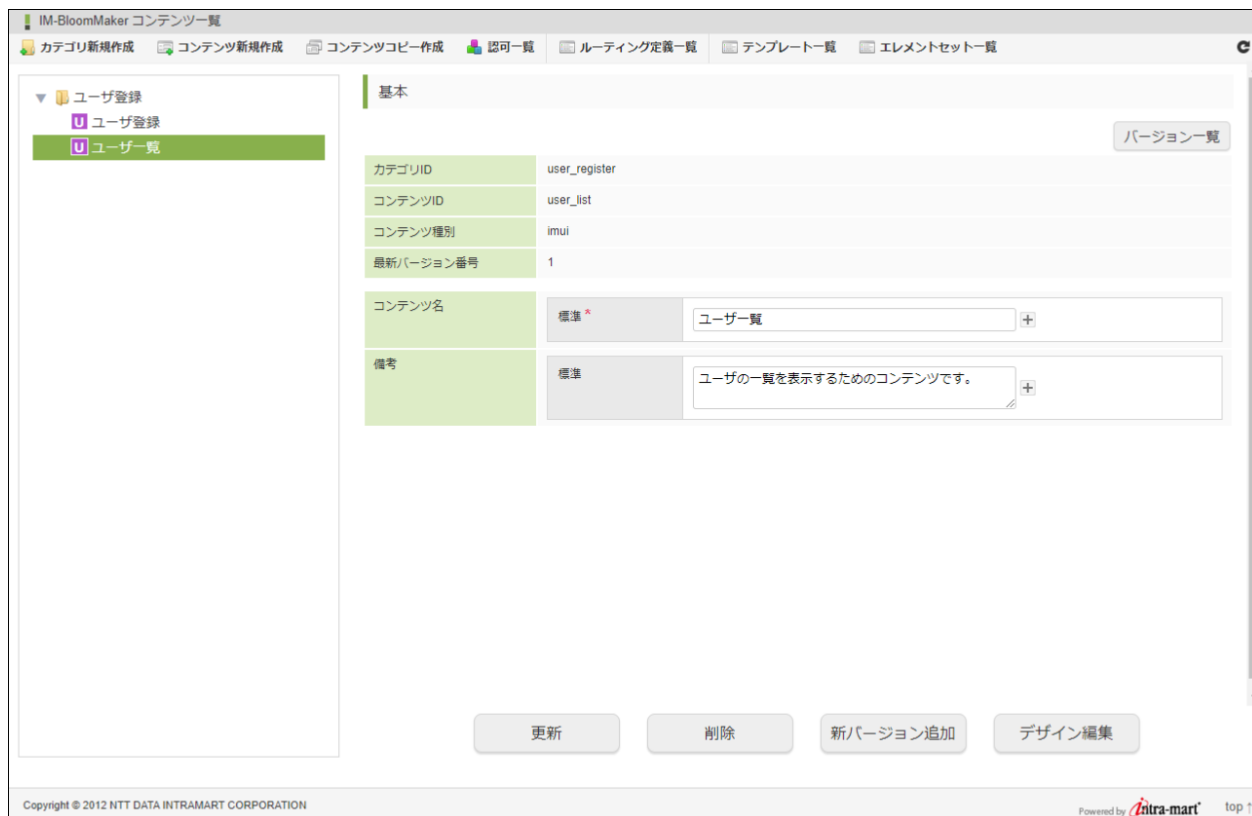


## コンテンツを削除する

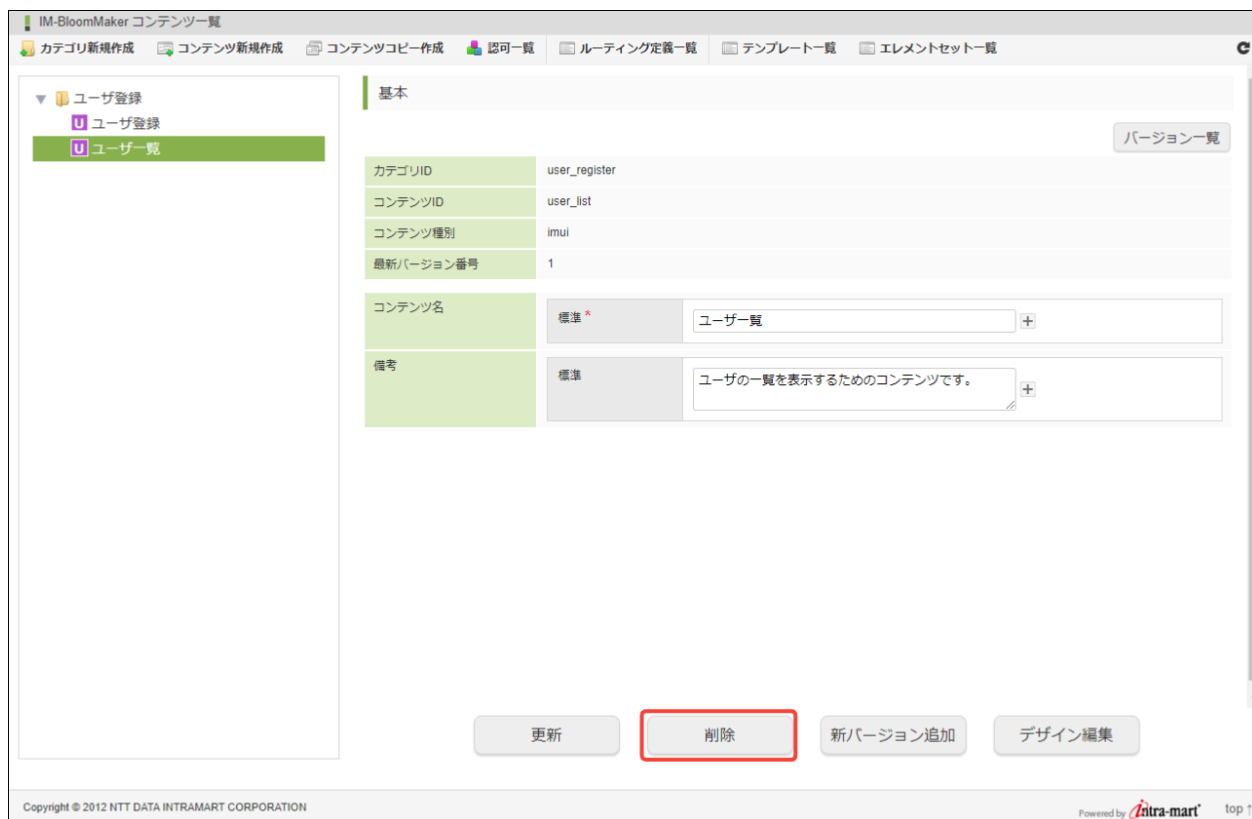
1. 「[コンテンツを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. 削除するコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。



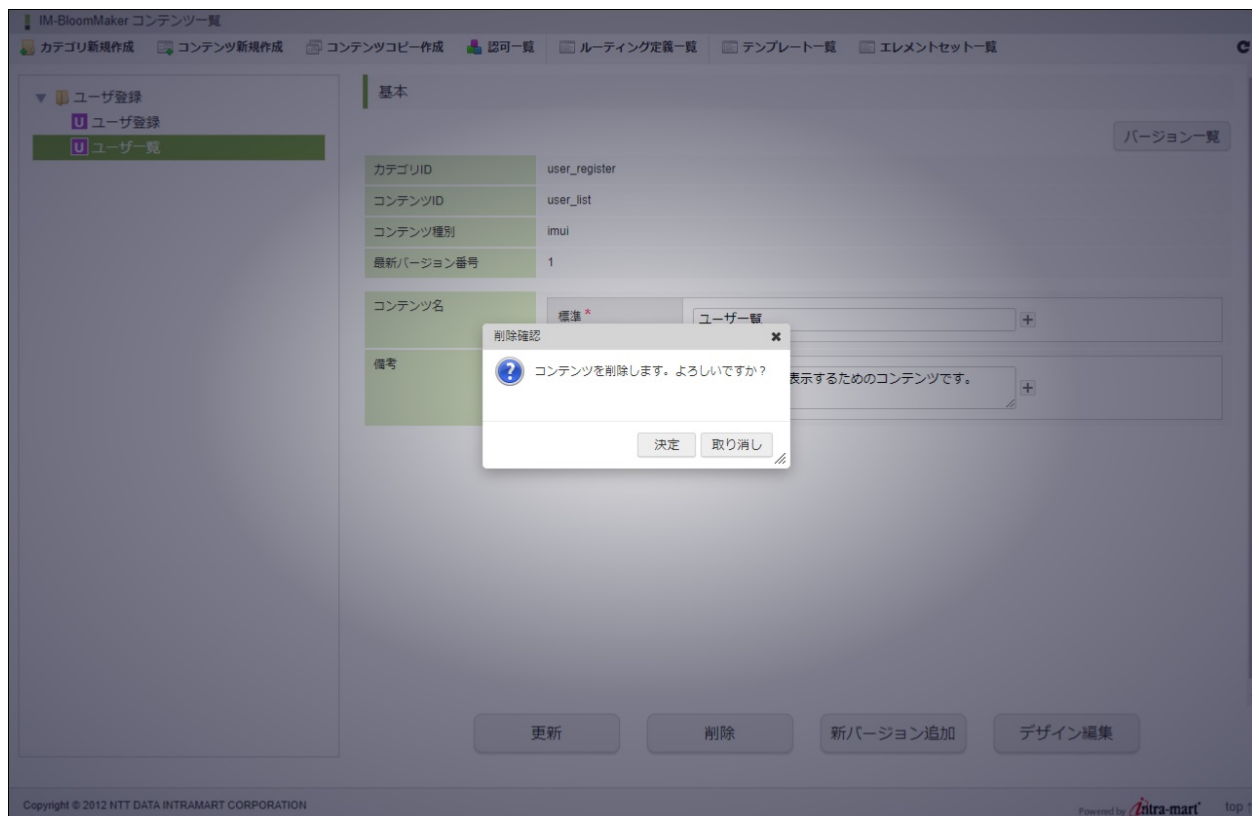
3. コンテンツ情報が表示されます。



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。

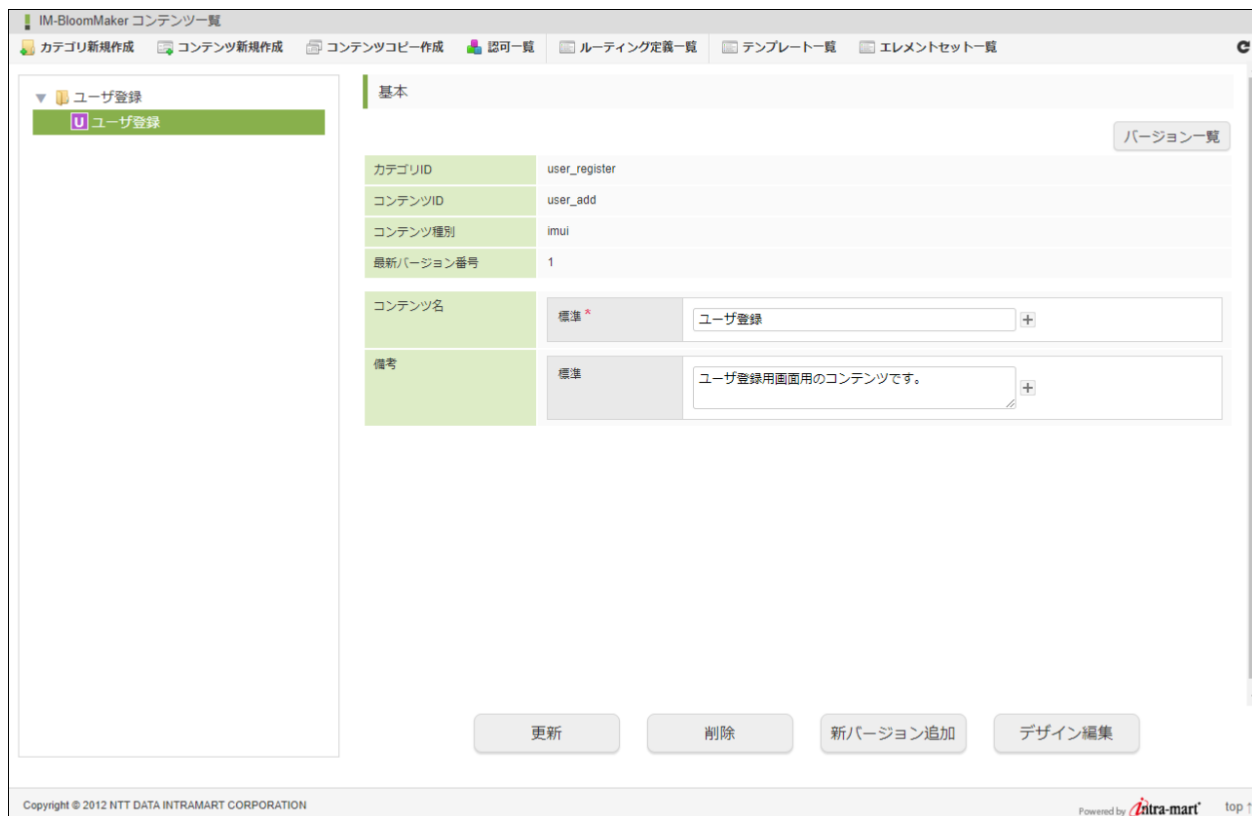


### コラム

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。

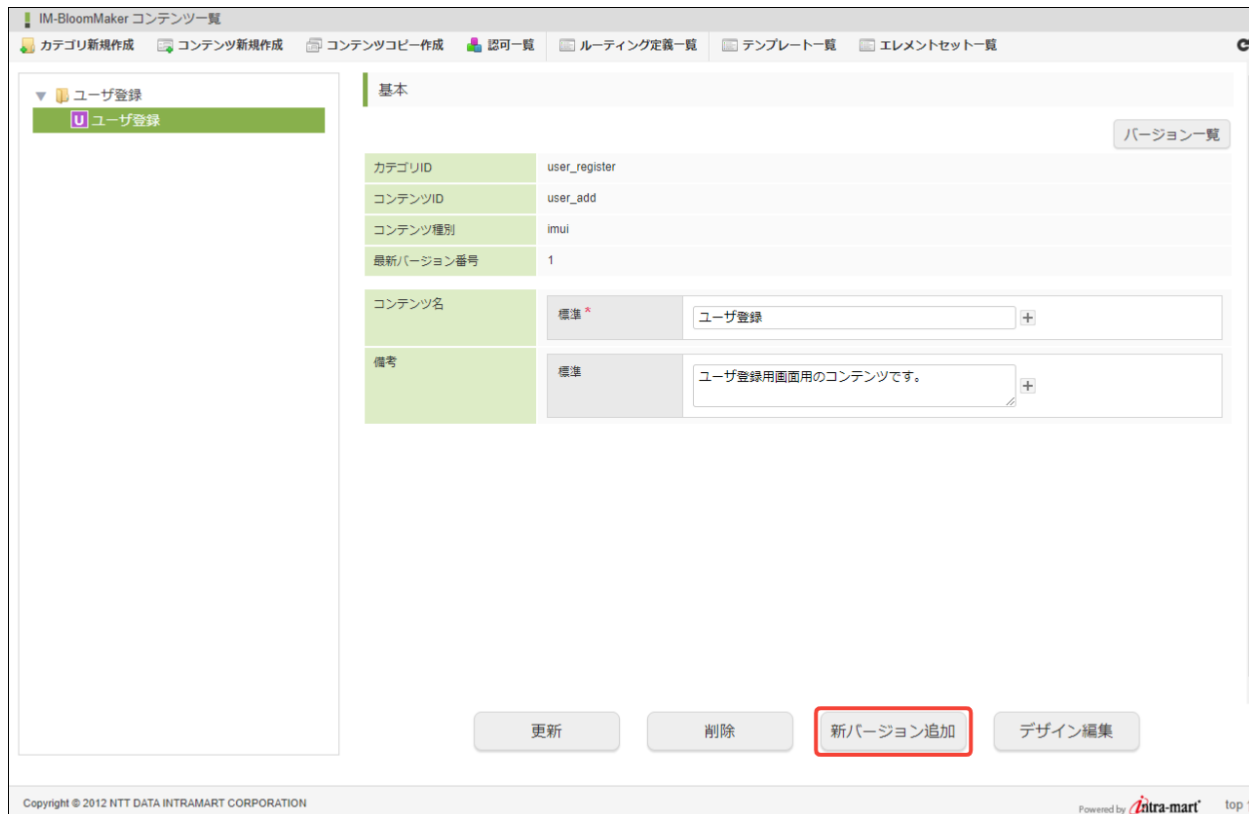
## コンテンツにバージョンを追加する

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。

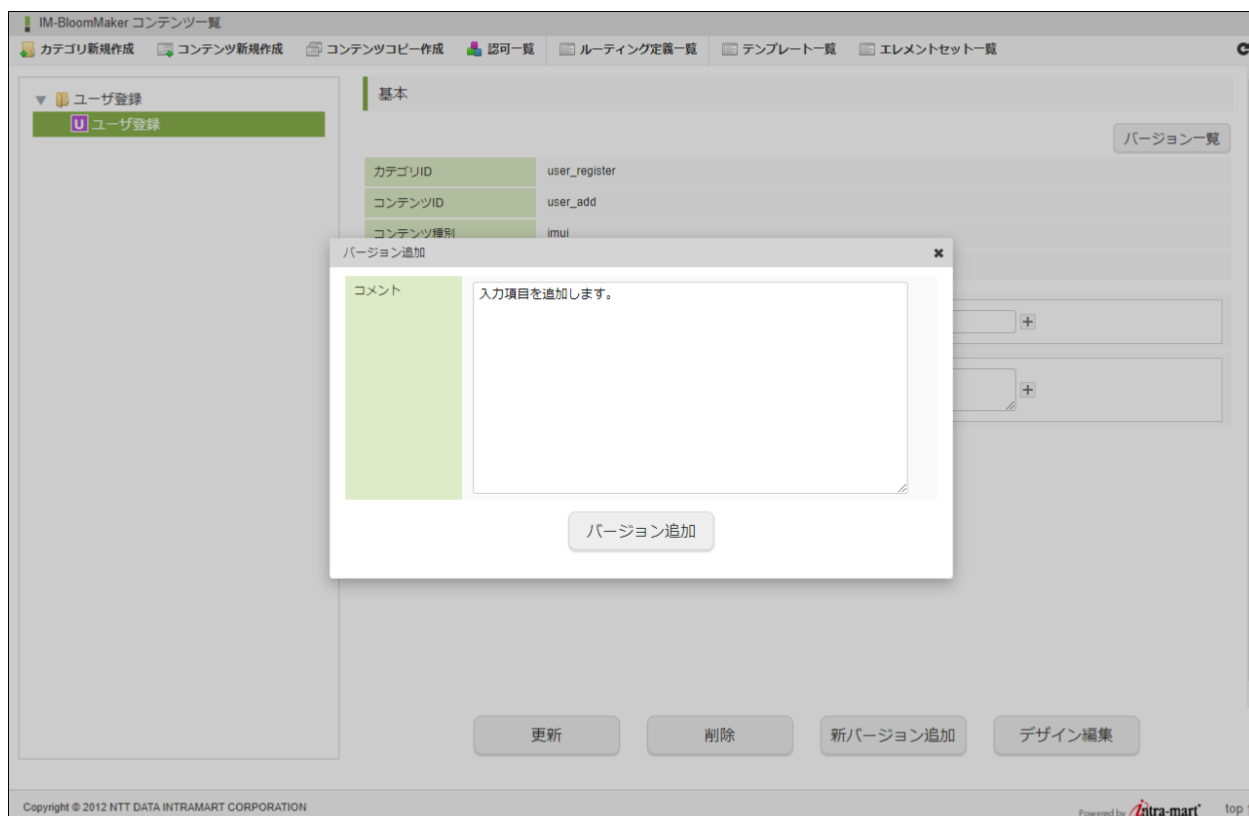




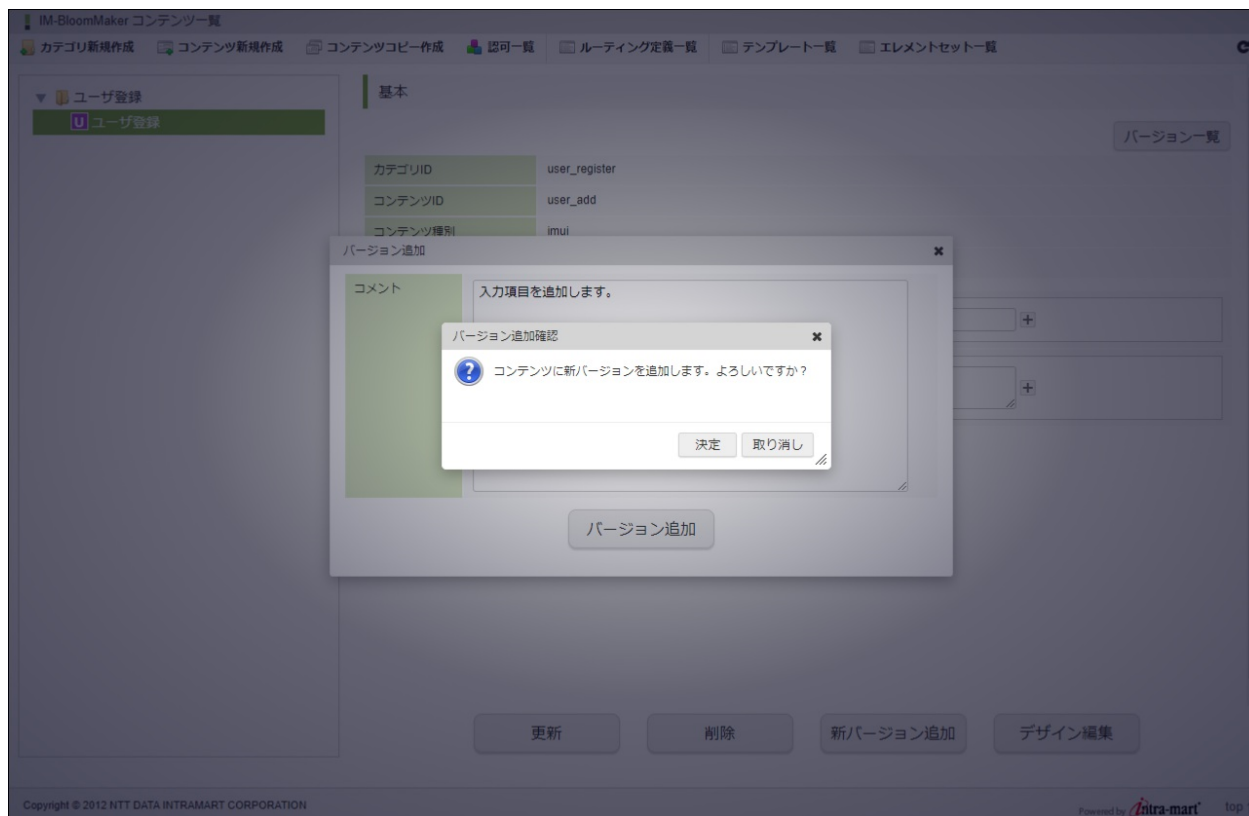
4. 「新バージョン追加」をクリックします。



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。



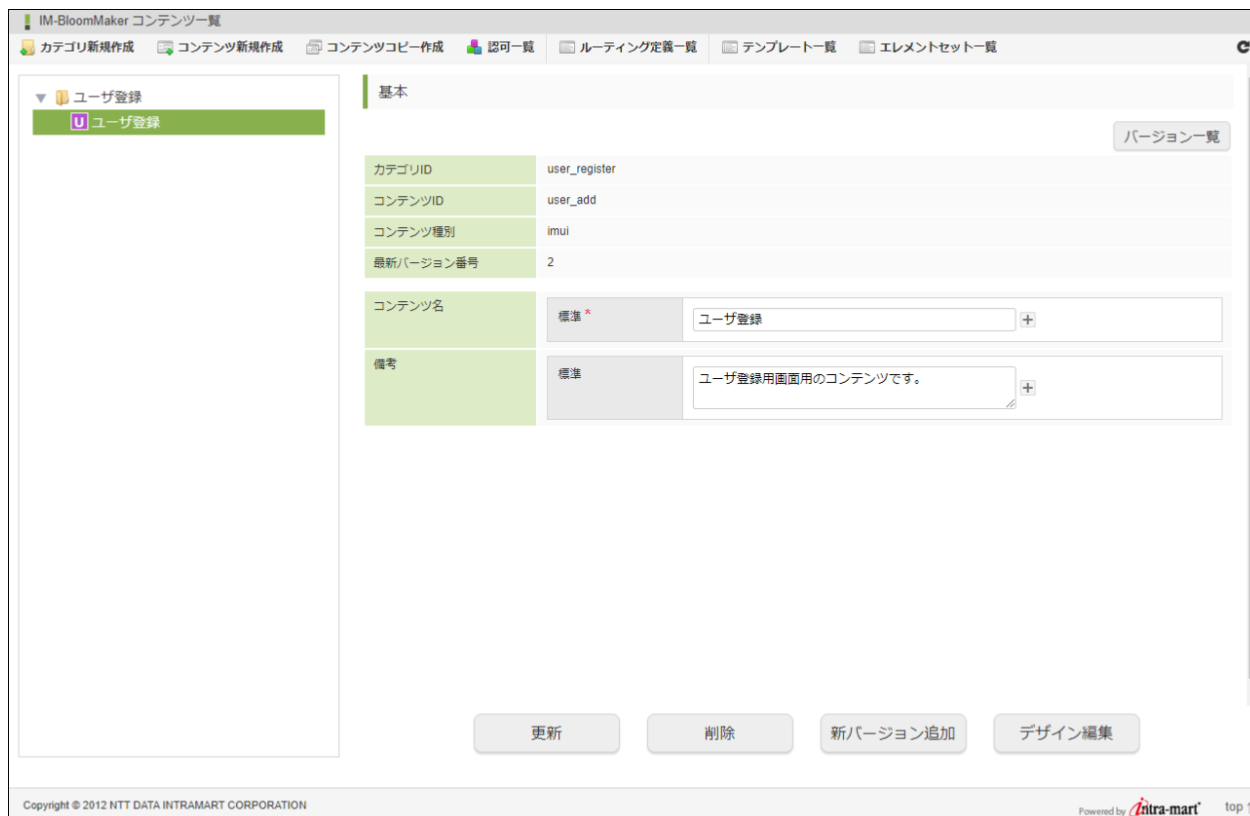
### コラム

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。

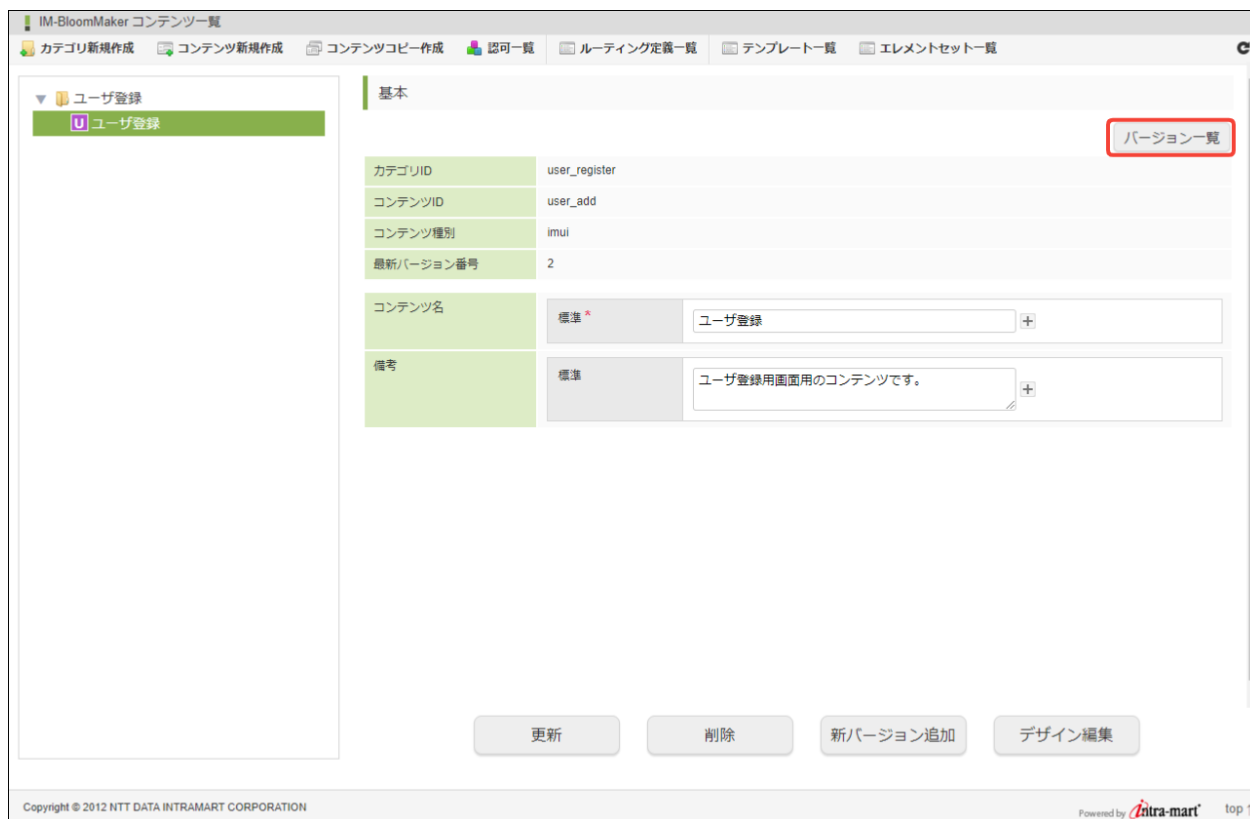
## コンテンツのバージョン一覧を確認する

「[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。

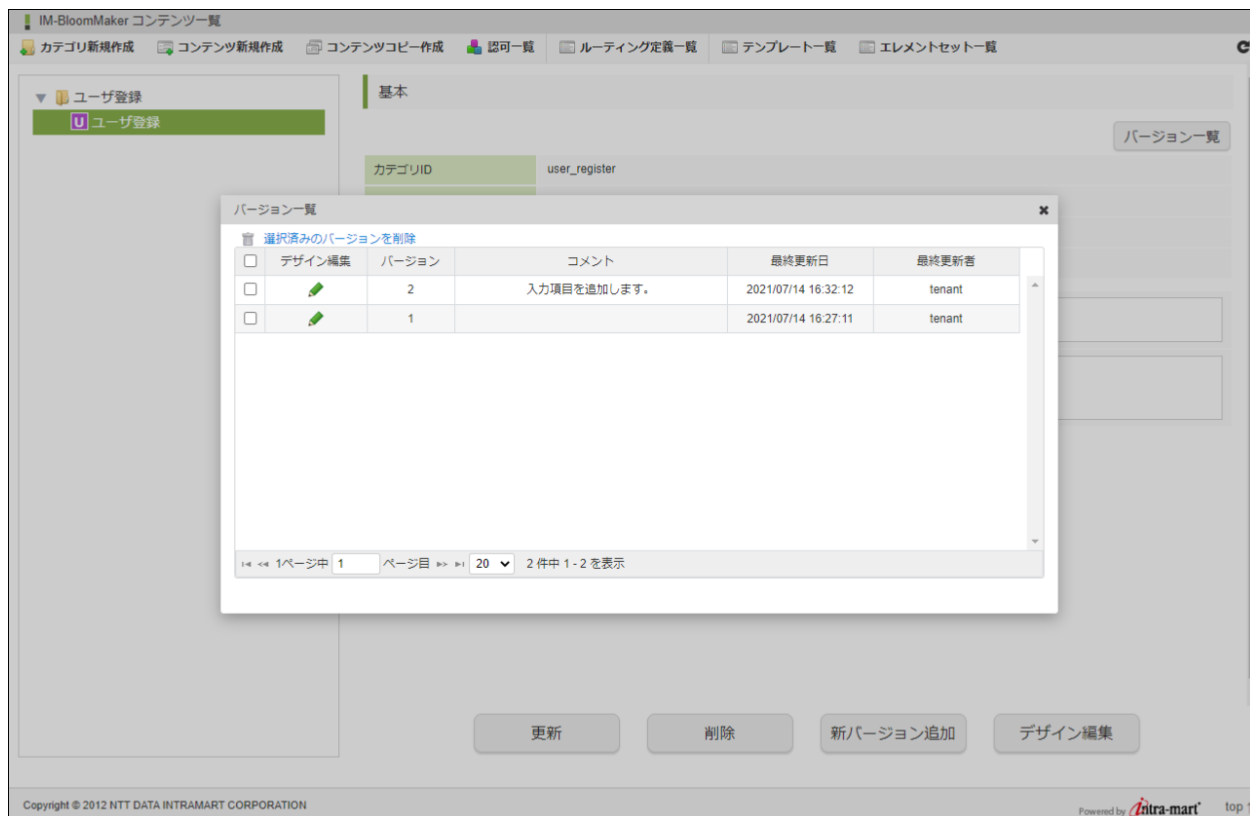
1. 過去のバージョンを確認したいコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。
2. コンテンツ情報が表示されます。



3. 「バージョン一覧」をクリックします。

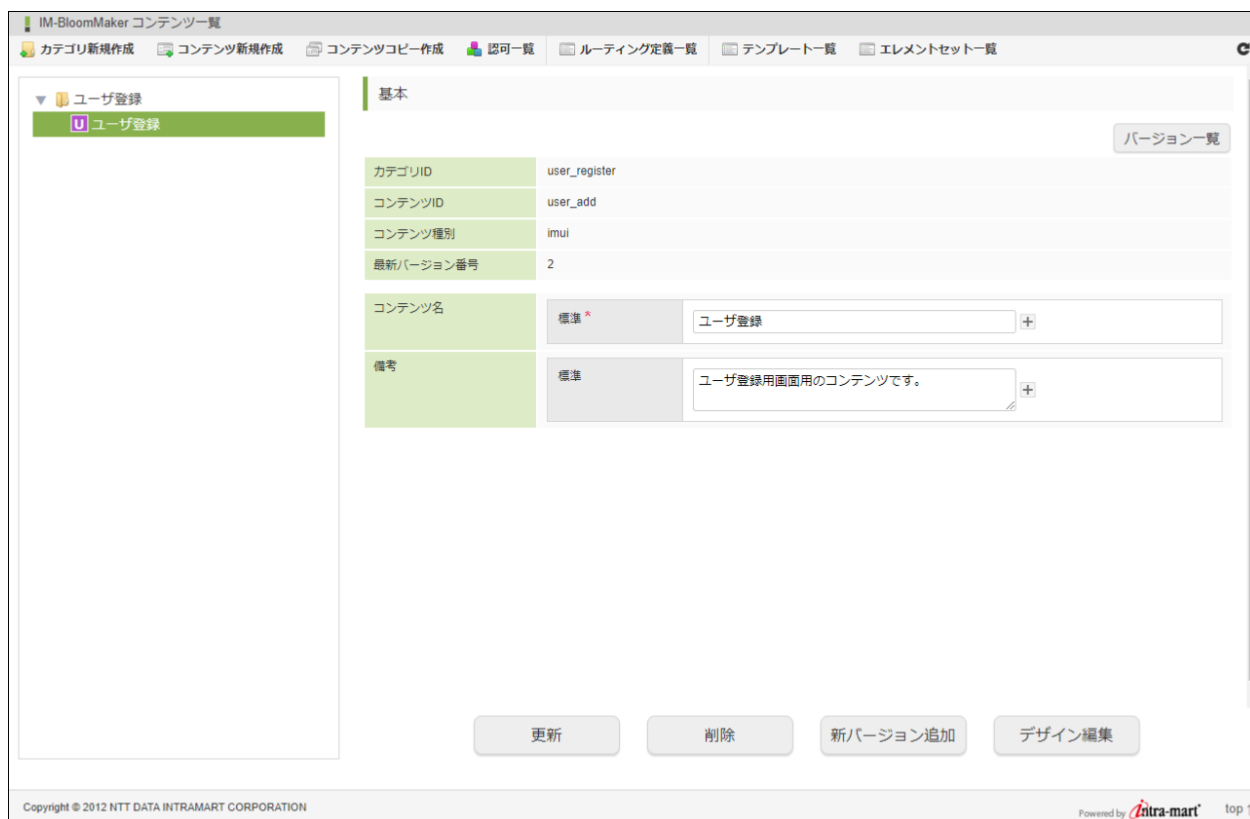


4. バージョン一覧が表示されます。

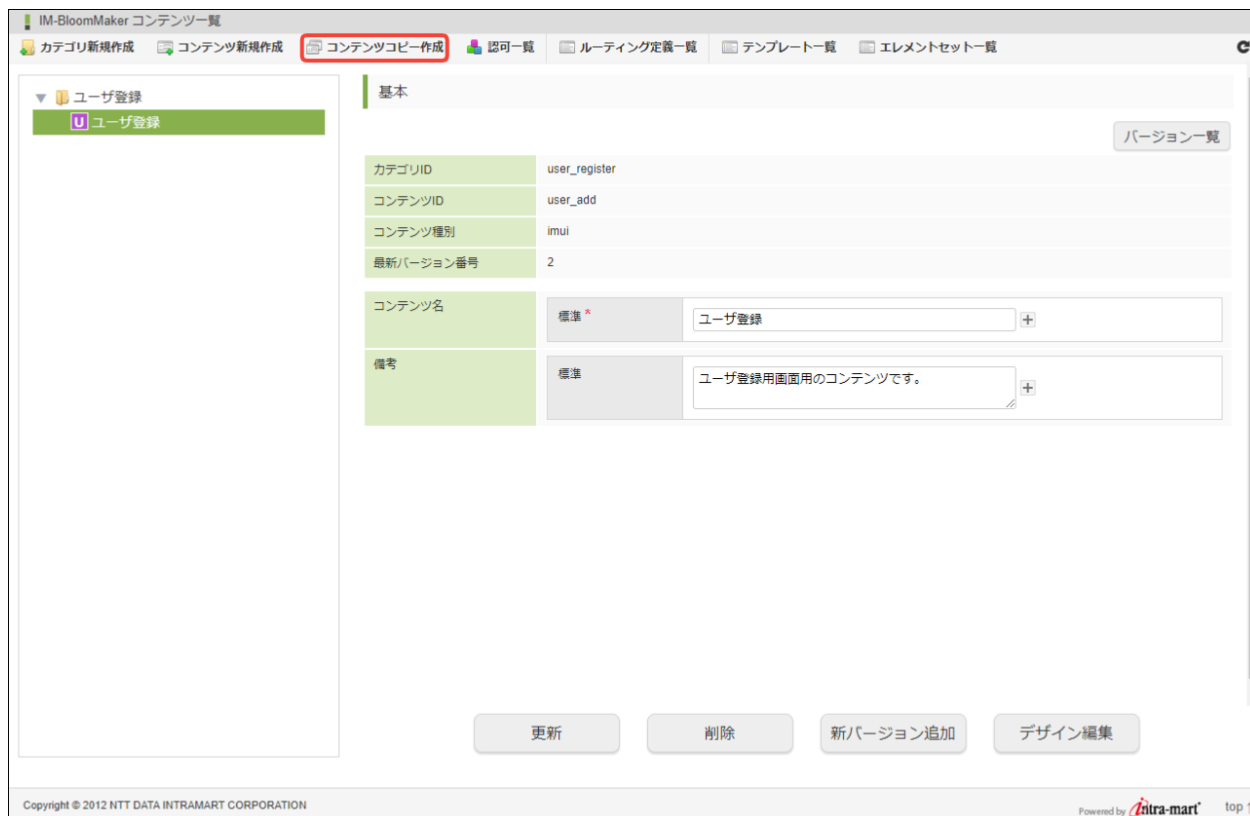


## コンテンツをコピー作成する

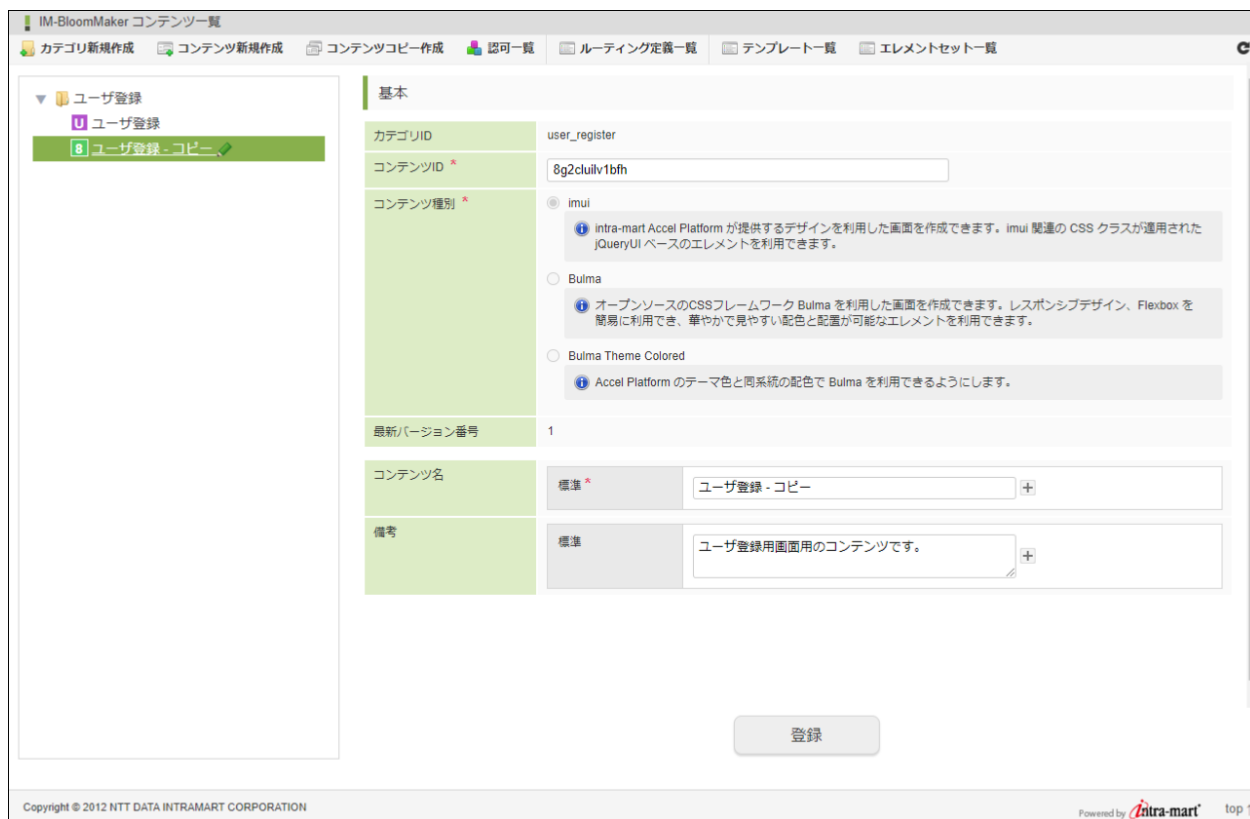
1. 「[コンテンツを確認する](#)」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. コピーしたいコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。



3. 「コンテンツコピー作成」をクリックします。



4. コピー元のコンテンツ情報が表示されます。

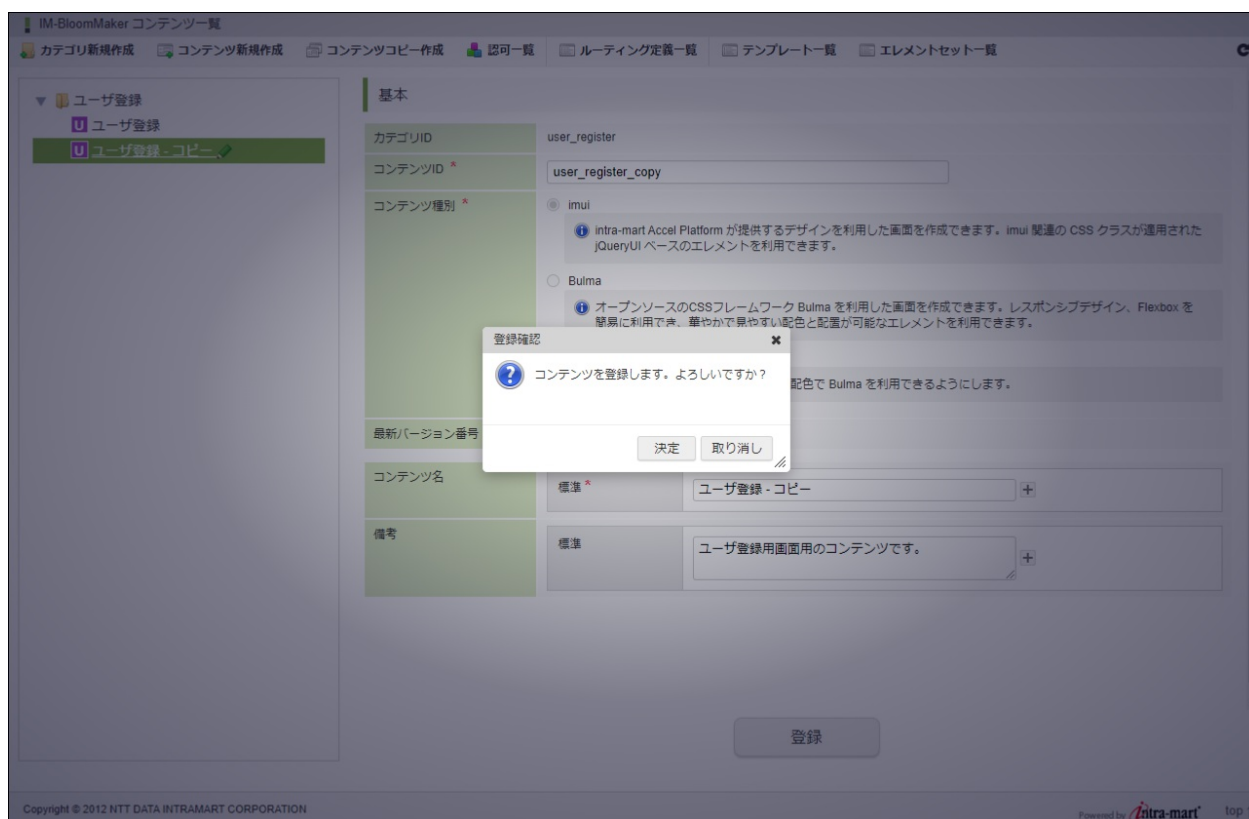


5. コンテンツ作成に必要な情報を入力します。

6. 「登録」をクリックします。



7. 「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。



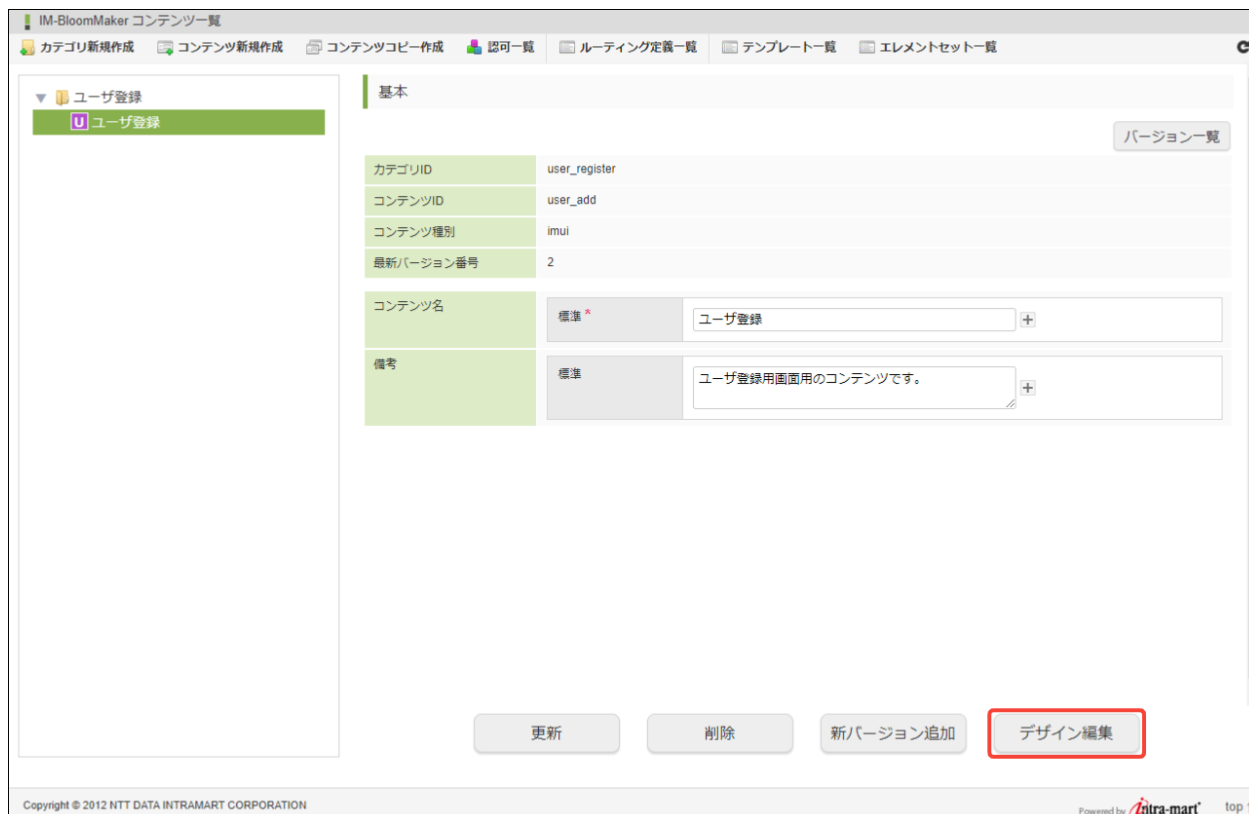
### **i** コラム

コピー元のコンテンツのバージョンはコピーされず、最新バージョン番号を1として採番されます。

## 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」画面が表示されます。



## 認可URI

ここではIM-BloomMakerの認可URIを扱う機能について説明します。

認可URIは、コンテンツカテゴリおよびコンテンツに対して認可によるアクセス制御を行うことができます。アクセス制御を行うことで以下のような運用を行うことができます。

- A組織に所属する運用管理者はコンテンツカテゴリA配下のコンテンツを、B組織に所属する運用管理者はコンテンツカテゴリB配下のコンテンツを管理させる
- 特定のユーザに特定のコンテンツのみの管理を委譲する

### 注意

認可処理を行う権限を持つユーザのみ設定できます。

## 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. 「[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. コンテンツ一覧画面で「認可一覧」をクリックします。



3. 「認可設定」画面が表示されます。

### 認可URI を編集する

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. コンテンツ一覧画面で「認可一覧」をクリックします。
3. 「認可設定」画面が表示されます。
4. 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」一覧をクリックした場合、認可設定画面は表示されません。「認可設定」画面が表示されない場合、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。

#### コラム

「コンテンツの認可URI」は、2021 Summer(Cattleya)で追加された機能です。



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

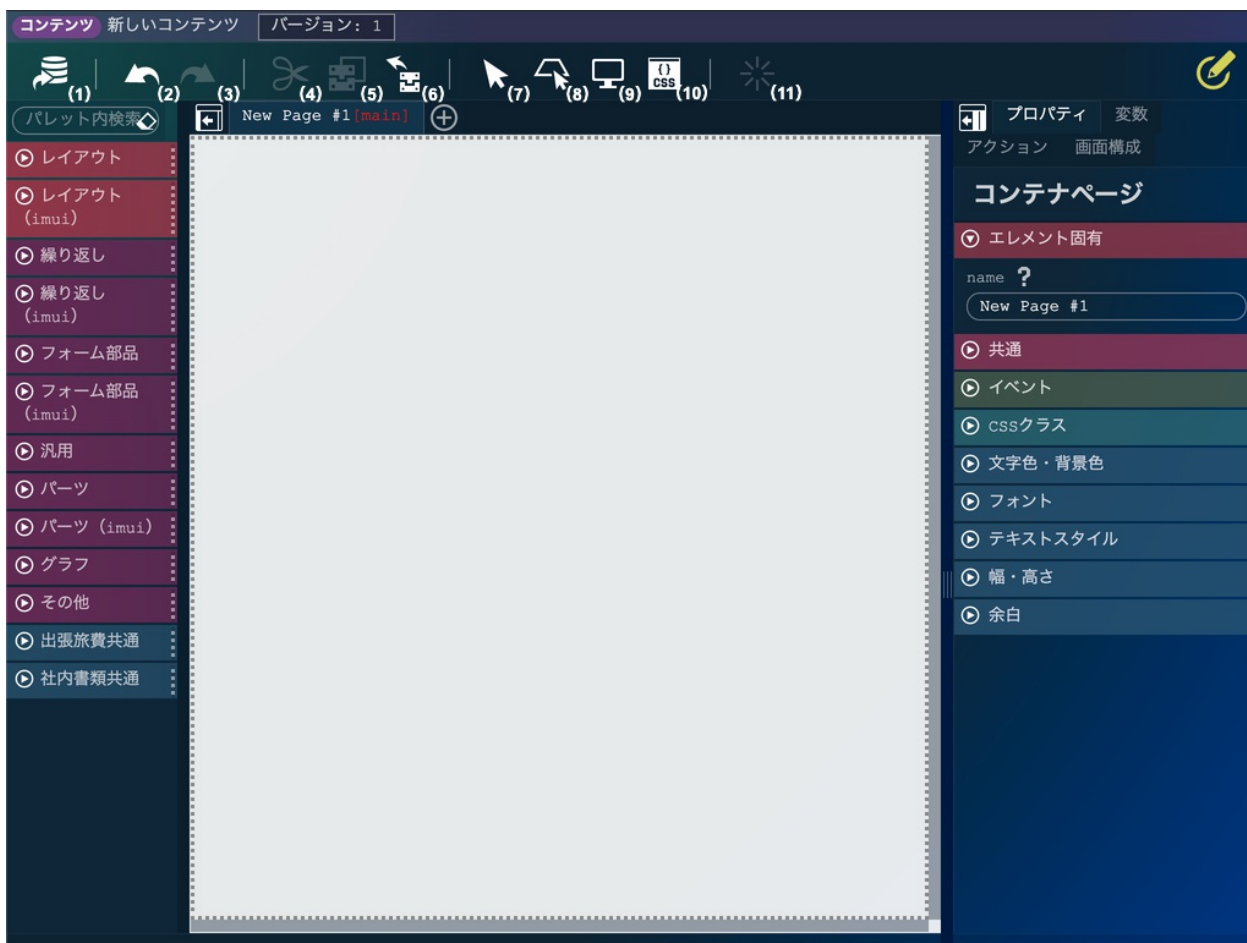
ここではデザイナー画面の機能について説明します。

- 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、「Ctrl」+「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、「Ctrl」+「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、「Ctrl」+「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、「Ctrl」+「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、「Ctrl」+「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. コンテナを選択

クリックすると、全てのコンテナの選択を解除して、コンテナを選択します。

コンテナのプロパティを簡単に設定できます。

## 9. 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。

## 10. 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。

## 11. 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。

### 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「Ctrl」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。

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。  
ページごとにタブが表示され、ドラッグ&ドロップで順序を変更できます。

アプリケーション画面を開いたときに、「main」と表示されているページが最初に表示されます。  
ページのタブをダブルクリックすると、「main」とするページを切り替えることが可能です。



### コラム

エレメントセットの編集時は、コンテナヘッダは表示されません。

## 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

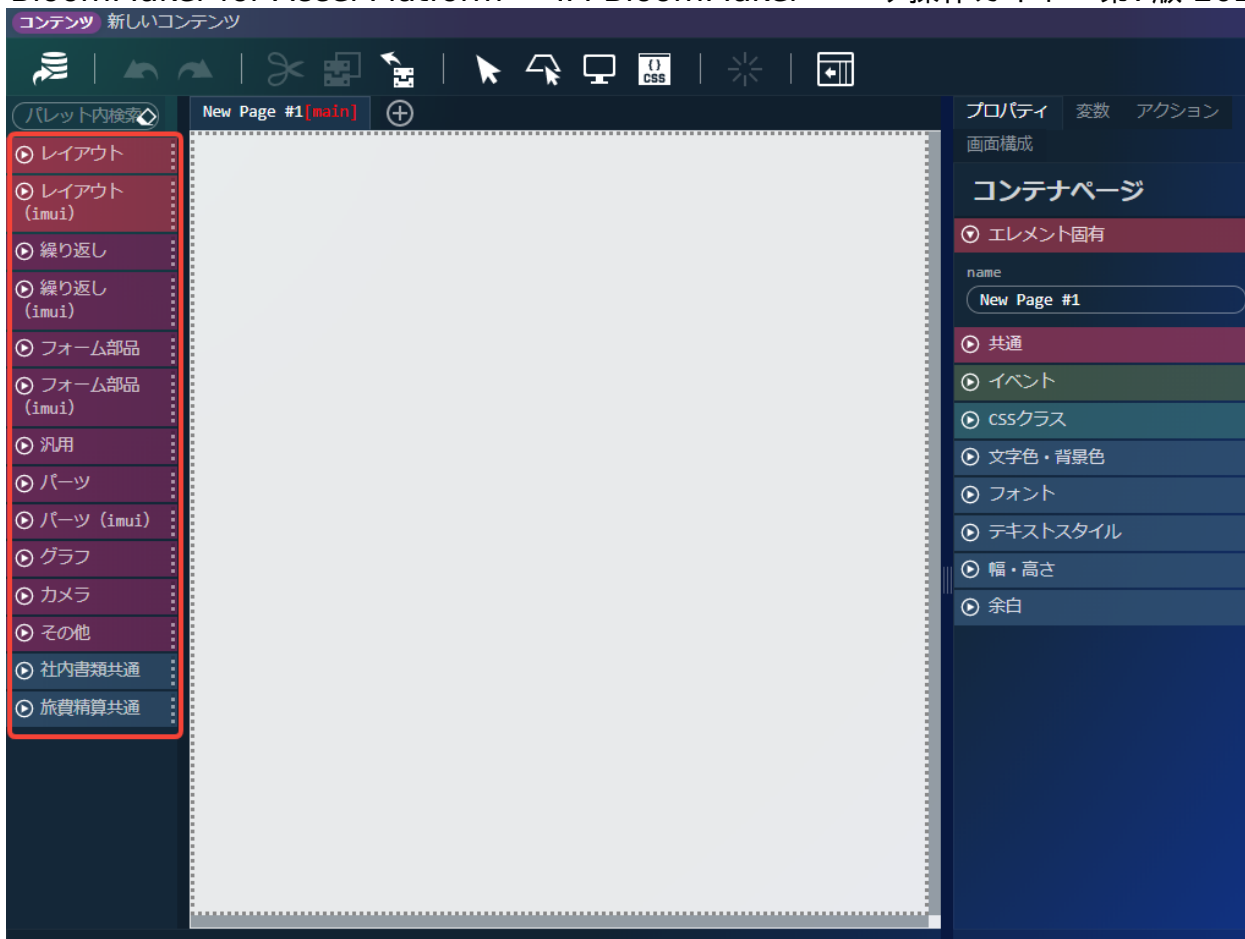
---

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。

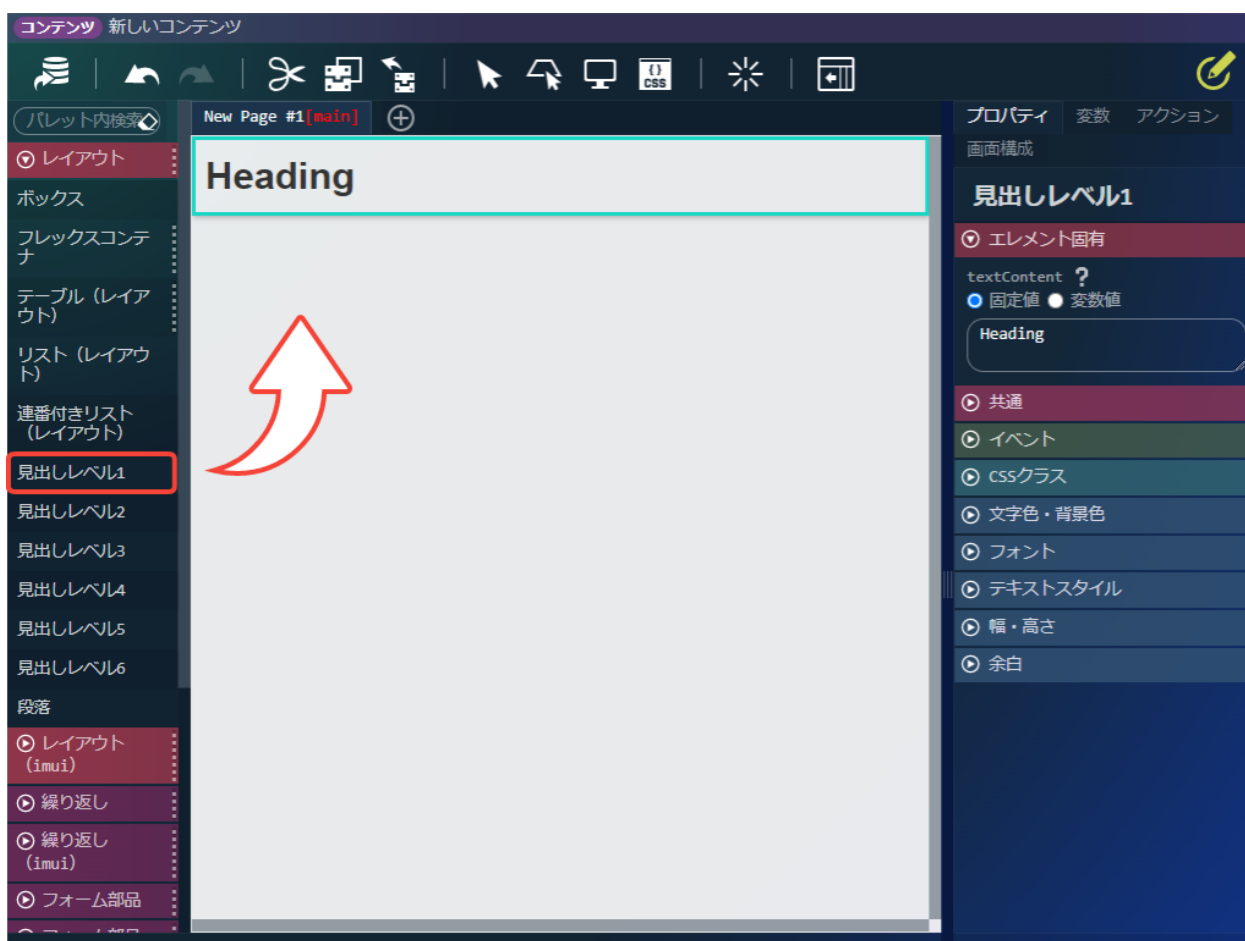
- [エレメントの選択と配置](#)
- [エレメントパレットを非表示にする](#)
- [エレメントのカテゴリ](#)

#### 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。

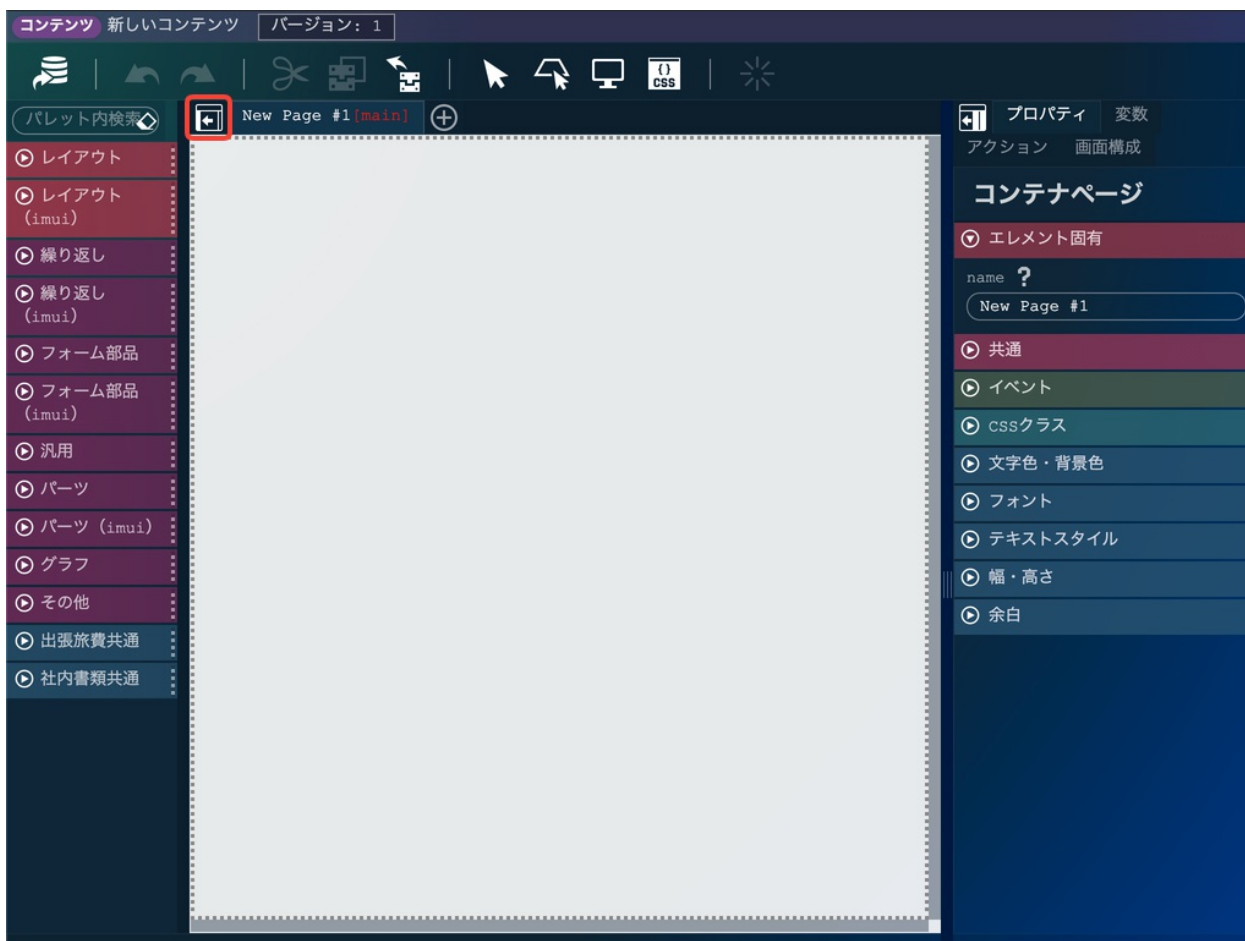


エレメントパレットからアプリケーション画面に表示させたいエレメントをドラッグ&ドロップでコンテナに配置します。



エレメントパレットを非表示にする

エレメントパレットを非表示にするには、「左ペインを非表示」アイコンをクリックします。  
 エレメントパレットが非表示のときに再度アイコンをクリックすると表示状態に戻ります。



## 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。

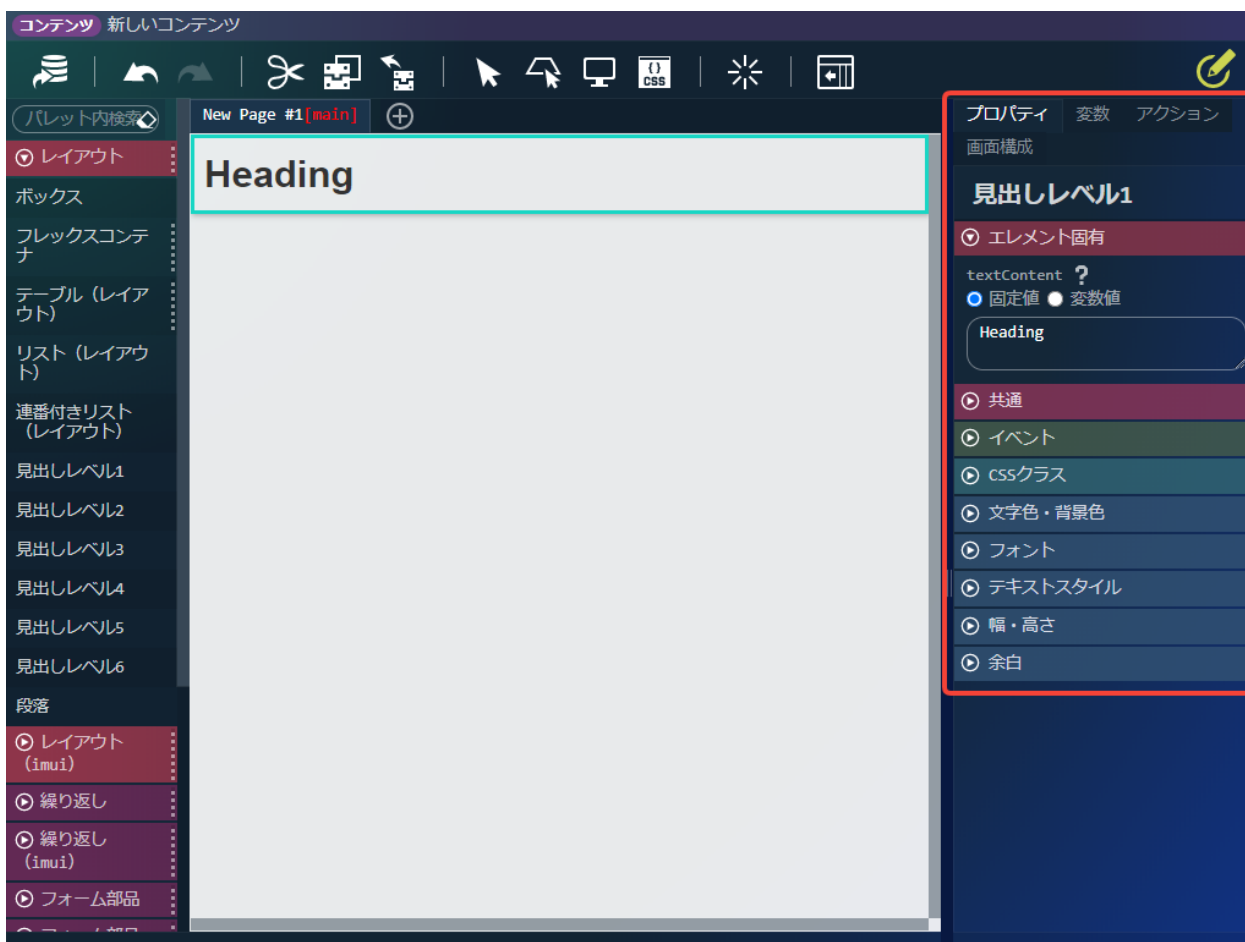
### プロパティの詳細と設定

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

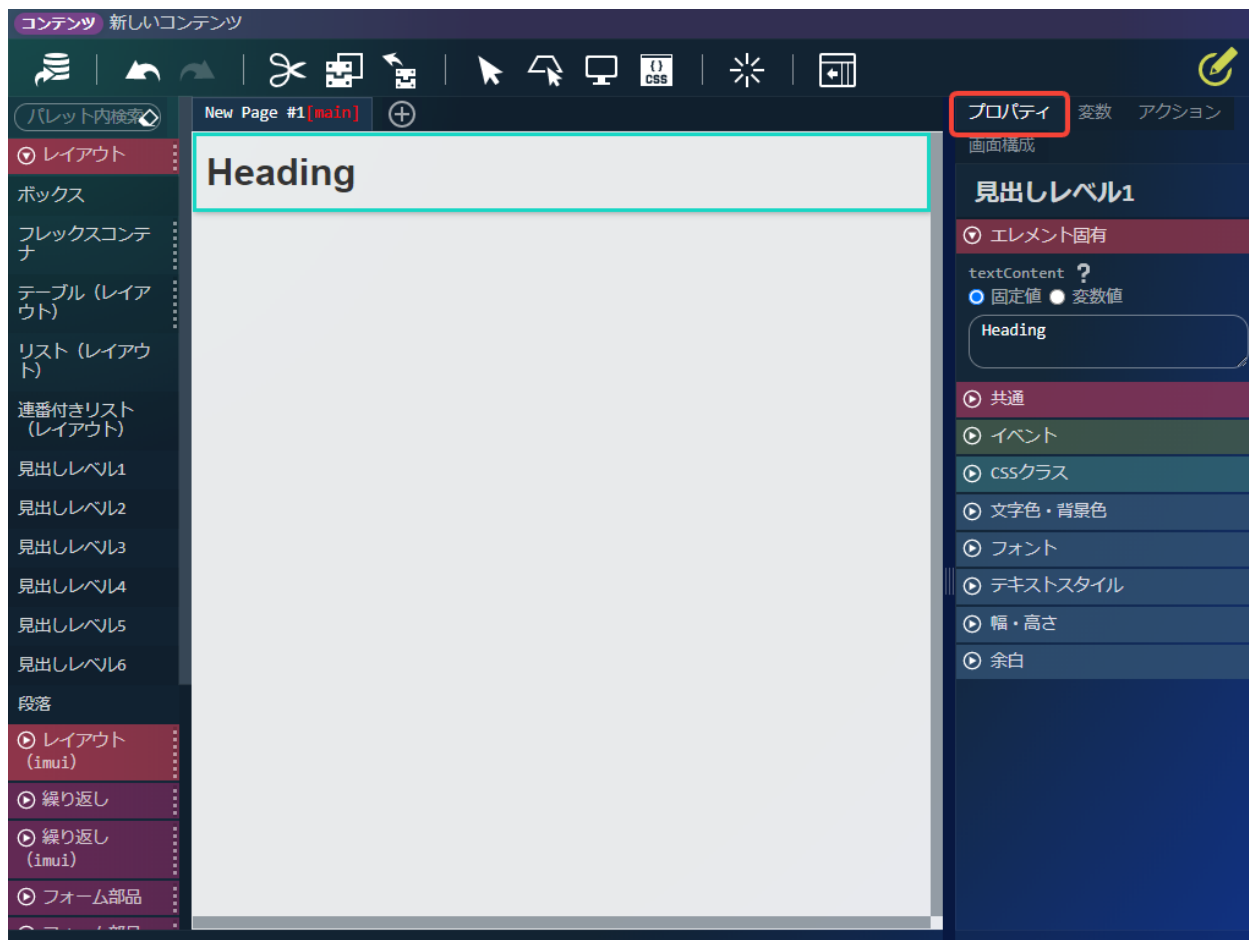
### プロパティとは

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。



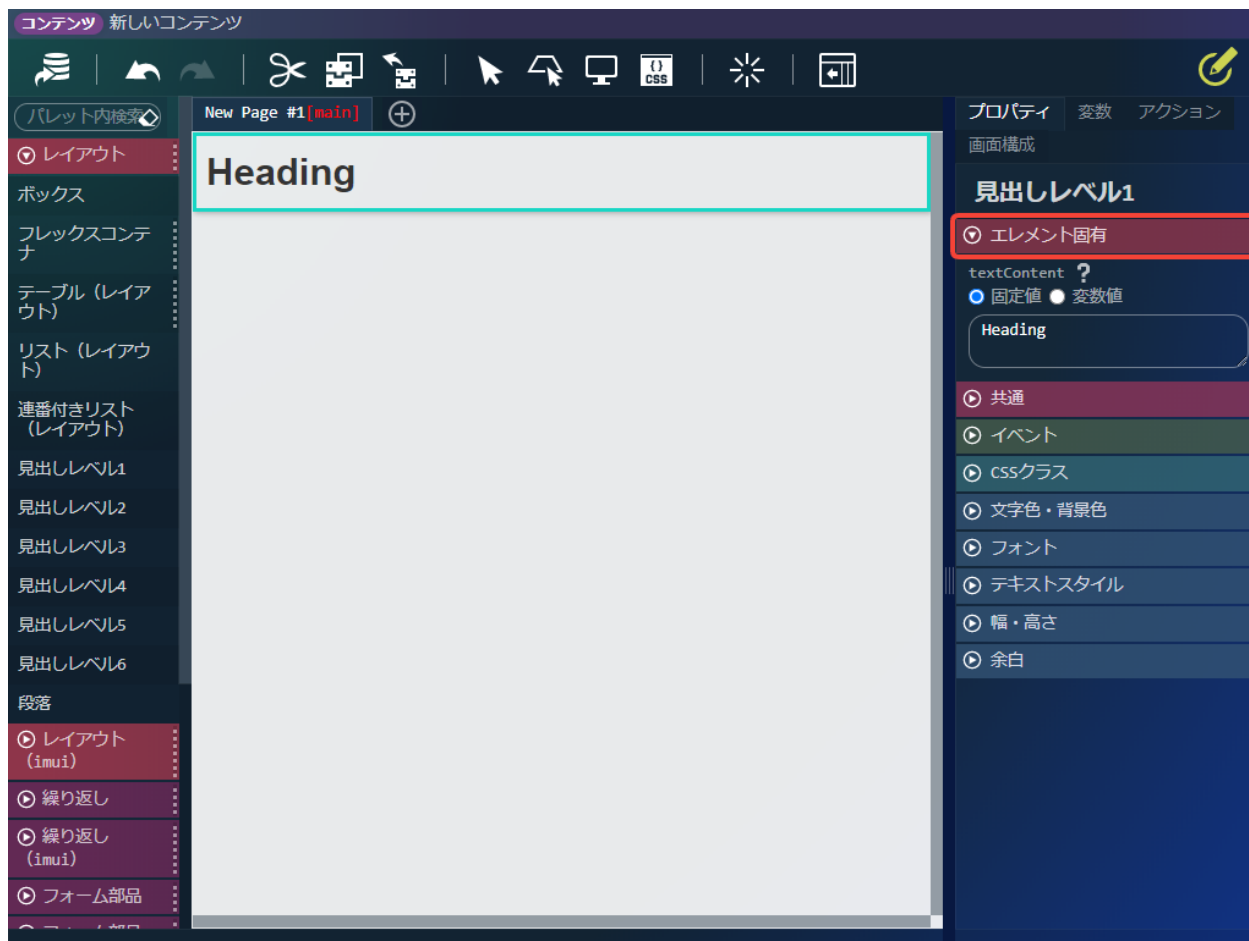
プロパティの設定手順は以下の通りです。設定の流れは全エレメント共通です。

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。

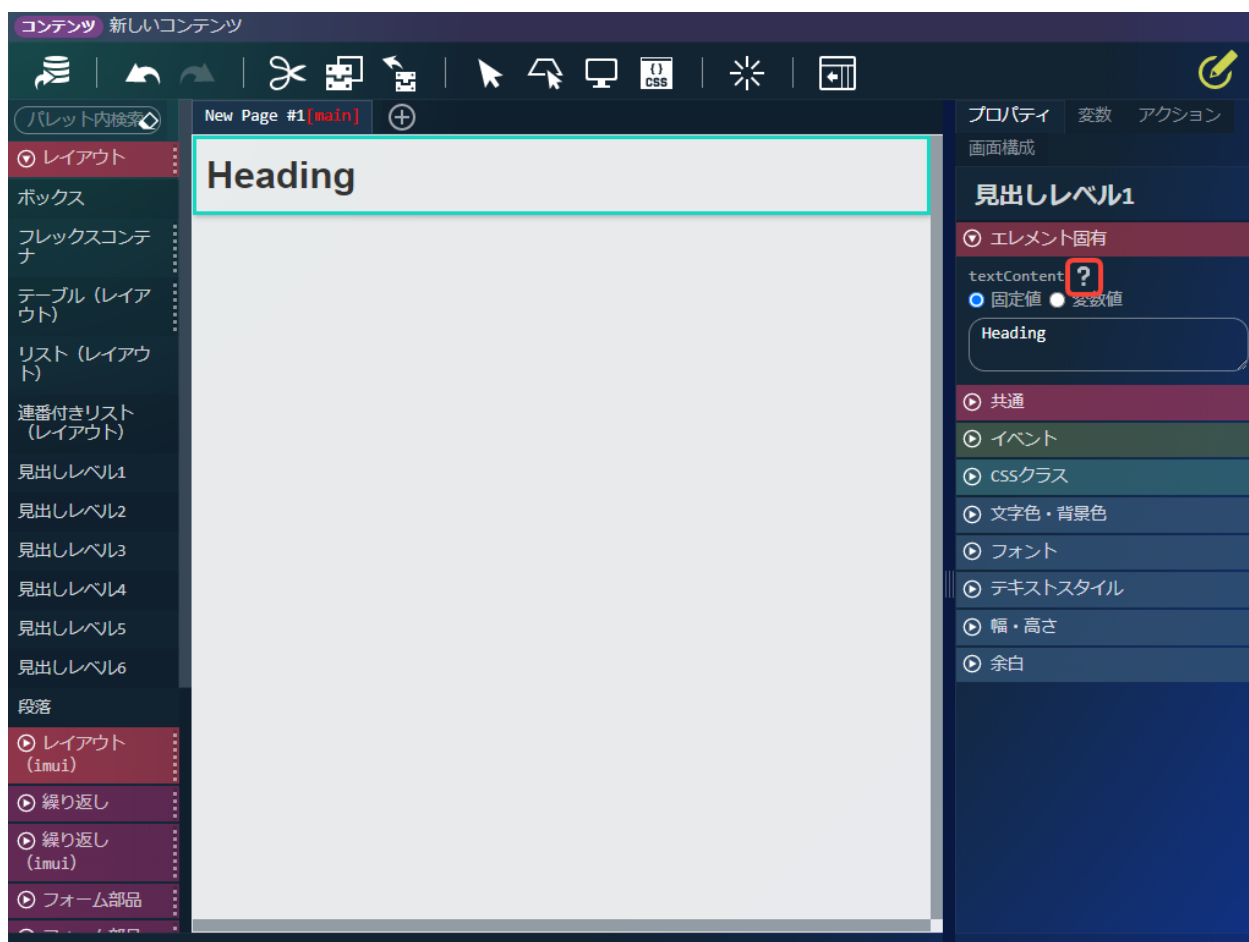


3. プロパティ種別名をクリックすると、プロパティの詳細が表示されます。

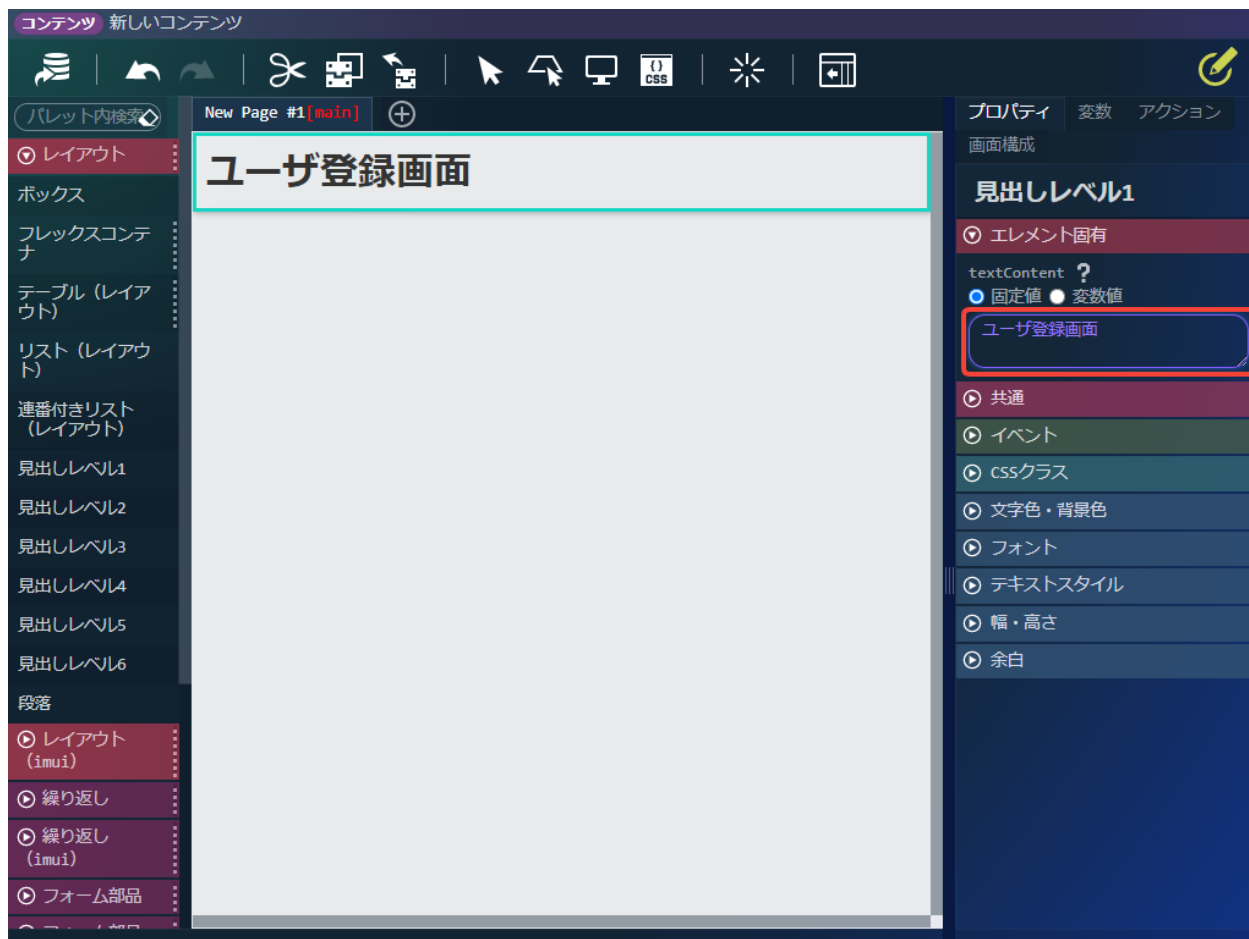




4. ヘルプを参照し、設定内容を確認します。



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。選択状態を解除するには、以下のいずれかの操作を行います。

- ツールバーの「コンテナを選択」アイコンをクリックします。  
この方法は、2020 Spring(Yorkshire) 以降のバージョンで使用可能です。



- ユーザーが操作しているPCのOSがWindowsの場合、コンテナページをクリックして選択後、「Ctrl」キーを押しながら再度コンテナページをクリックします。
- ユーザーが操作しているPCのOSがMacintoshの場合、コンテナページをクリックして選択後、「command/control」キーを押しながら再度コンテナページをクリックします。

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

## プロパティ値

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

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

- 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><b>A+B</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><b>A-B</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><b>A*B</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><b>A/B</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><b>A%B</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>
---	----	--

- 論理演算子

#### 論理演算子

&&	論理積	<p><b>A&amp;&amp;B</b> : A and B の結果を返します。</p> <p>Aの値を真偽値に変換した結果、真偽値：いいえ を示す値の場合は、Aを返します。</p> <p>上記以外の場合は、Bを返します。これにより、A, Bの両方が 真偽値：はい を示す値の場合、真偽値：はい と同等の値を返すとみなすことができます。最終的にA, Bのいずれかが返ることから、A, Bでどちらか有効な値 (B優先) を取得する目的として使用することもできます。</p>
	論理和	<p><b>A  B</b> : A or B の結果を返します。</p> <p>Aの値を真偽値に変換した結果、真偽値：はい を示す値の場合は、Aを返します。</p> <p>上記以外の場合は、Bを返します。これにより、A, Bのいずれかが 真偽値：はい を示す値の場合、真偽値：はい と同等の値を返すとみなすことができます。最終的にA, Bのいずれかが返ることから、A, Bでどちらか有効な値 (A優先) を取得する目的として使用することもできます。</p>
!	否定	<p><b>!A</b> : Aの値を真偽値に変換して、真偽値：はい と いいえ を入れ替えて返します。</p> <p>例えばAの値が 真偽値：はい と同等である場合、真偽値：いいえ を返します。</p>

- 比較演算子

#### 比較演算子

==	一致	<p><b>A==B</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><b>A!=B</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><b>A&lt;B</b> : AよりBが大きい場合、真偽値：はい を返します。</p> <p><b>A&gt;B</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><b>A&lt;=B</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><b>A&gt;=B</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>

- 三項演算子

**A?B:C** : Aの結果によって、BまたはCが選択される演算子です。

Aが真偽値：はい を示す値の場合は、Bを返します。

Aが真偽値：いいえ を示す値の場合は、Cを返します。

- 括弧計算

各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 (0.33333...) を使用したい場合は、「=+\$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

アクションで実行する処理をアクションアイテムといいます。

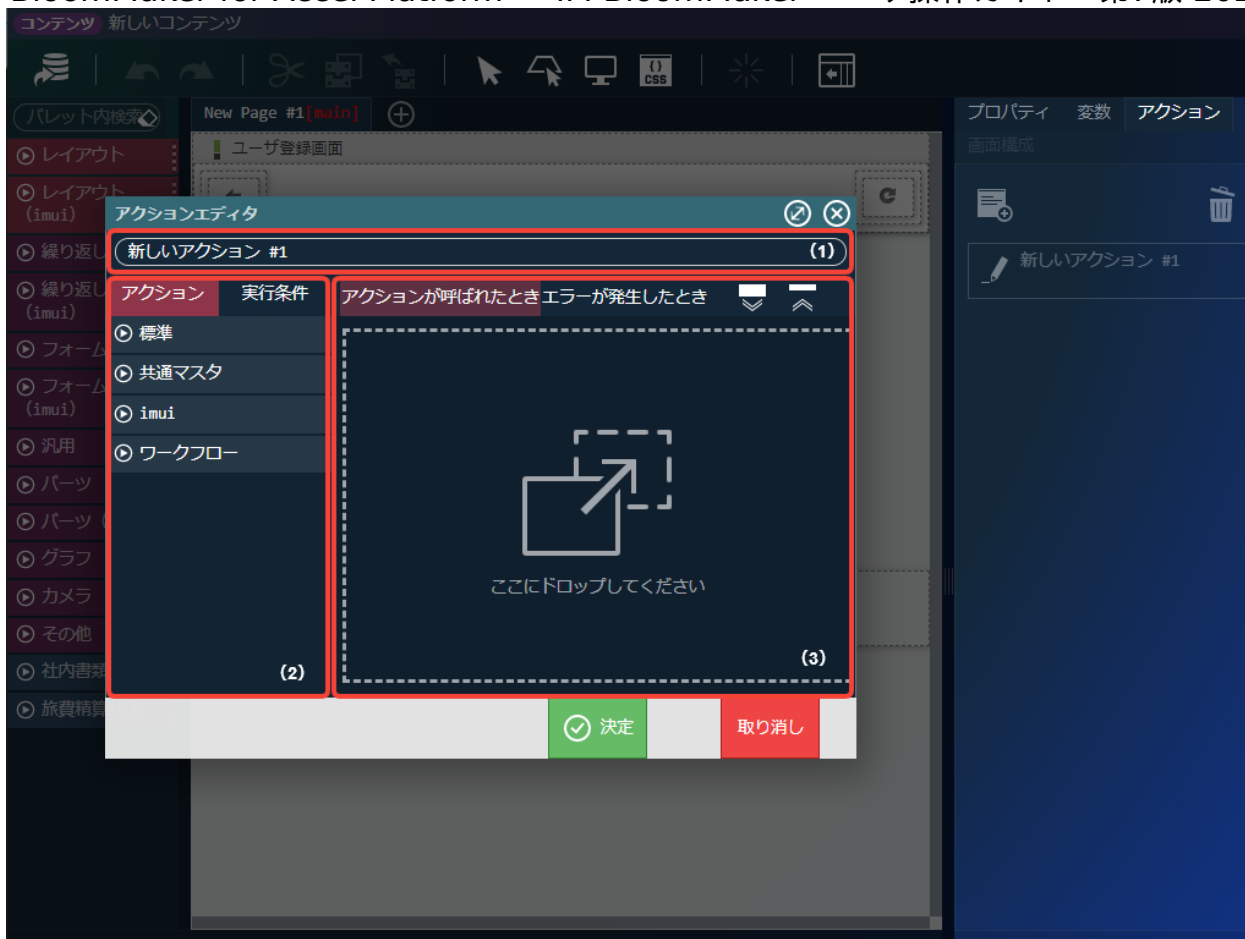
「URLにリクエストを送信する」アクションアイテムは、任意のREST APIを実行するアクションアイテムです。REST APIは、Web API Makerで開発した独自APIやIM-LogicDesignerのフロールーティングをはじめ、任意のREST APIを設定できます。

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。  
 各アクションアイテム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。  
 アクションアイテムを右ペインに配置すると、各アクションアイテムの詳細を閲覧できます。

### 3. 右ペイン

アクションアイテムの実行順序や、アクションアイテム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アイテムは実行されるアクションアイテムです。  
 トグルがOFFになっているアクションアイテムは実行されません。

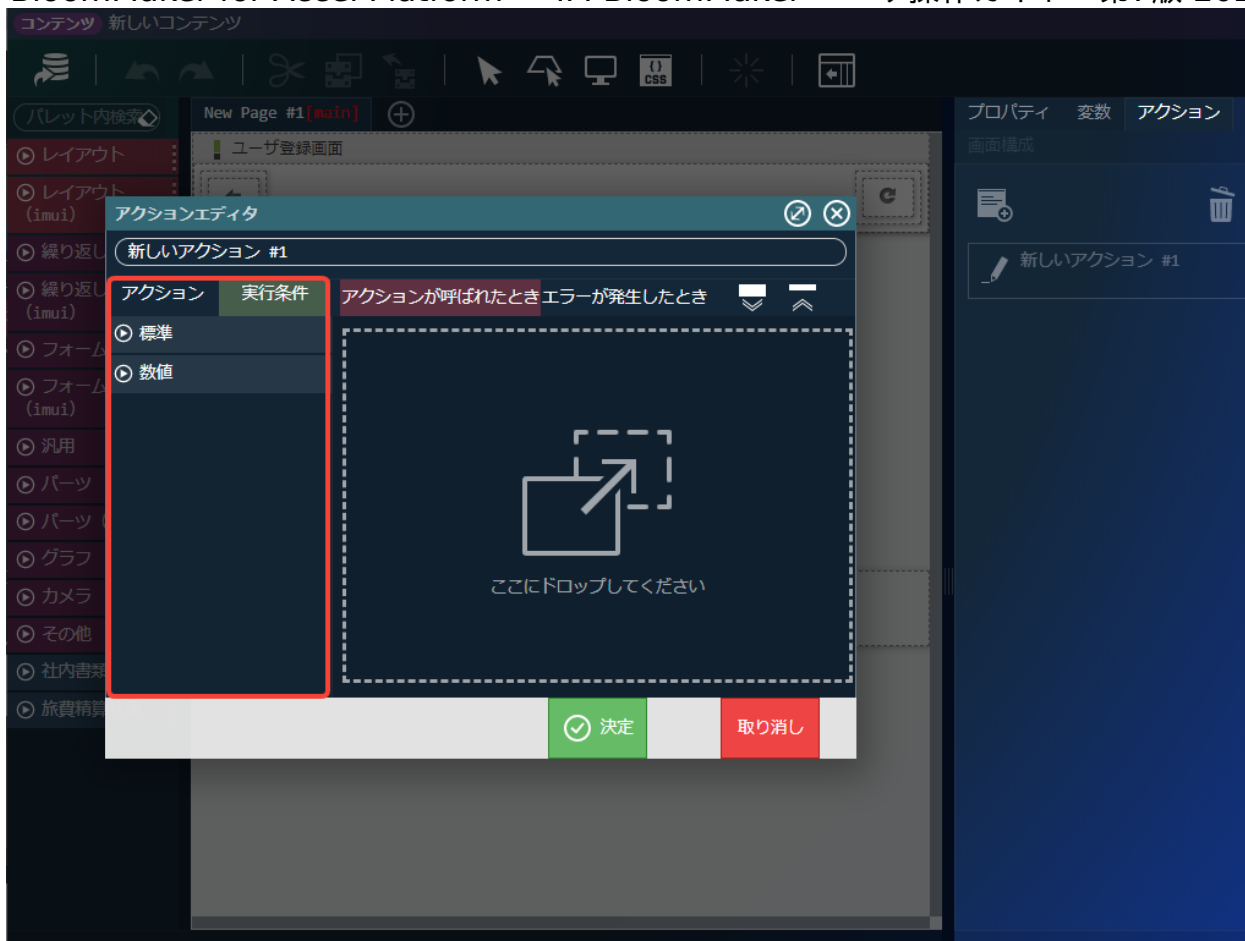
## 右ペインのタブについて

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アイテムを実行できます。  
 実行条件は一つのアクションアイテム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

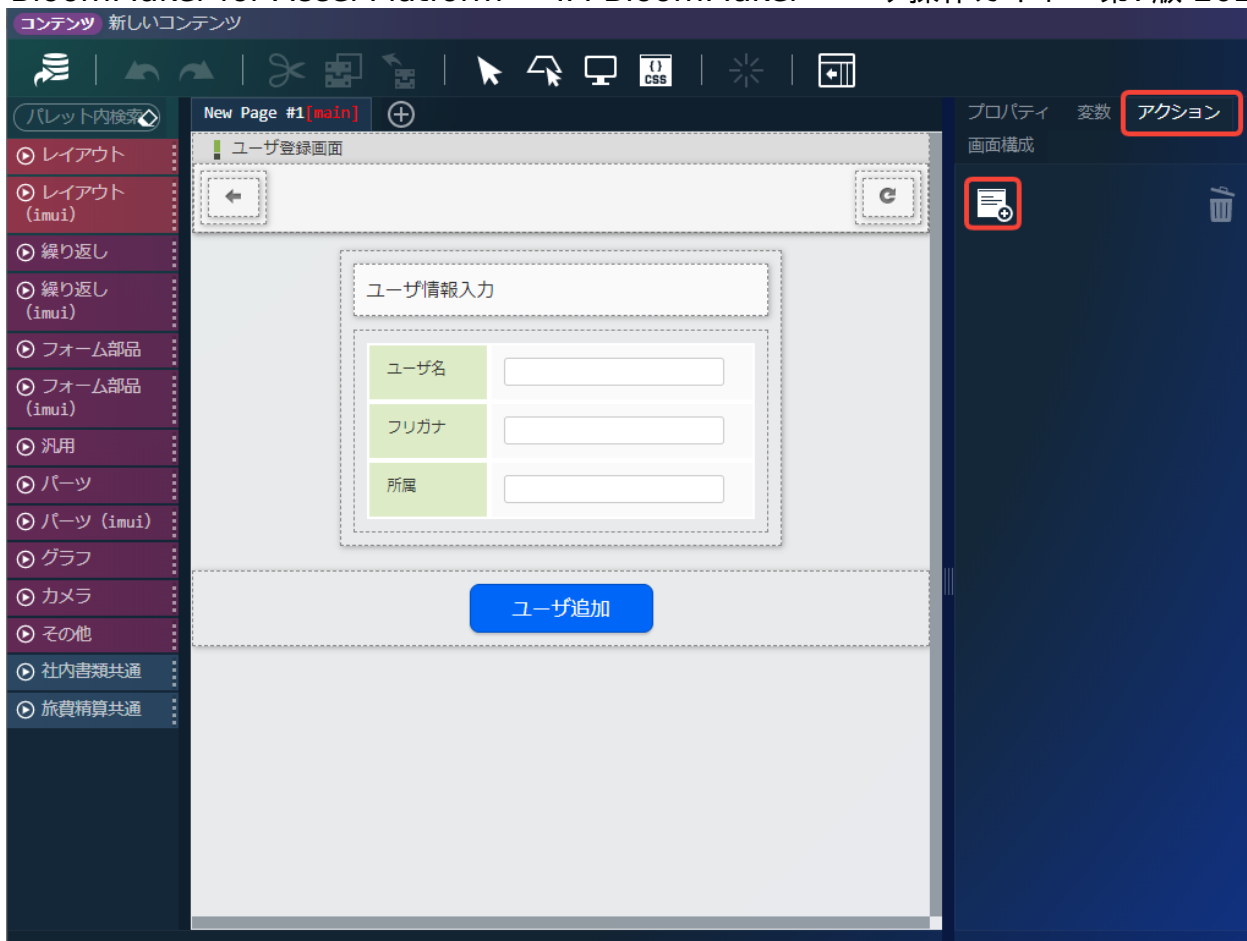
この項では、アクションエディタを用いてアクションを作成する手順を説明します。

- 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アイテムを選択する
- アクションアイテムの詳細・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

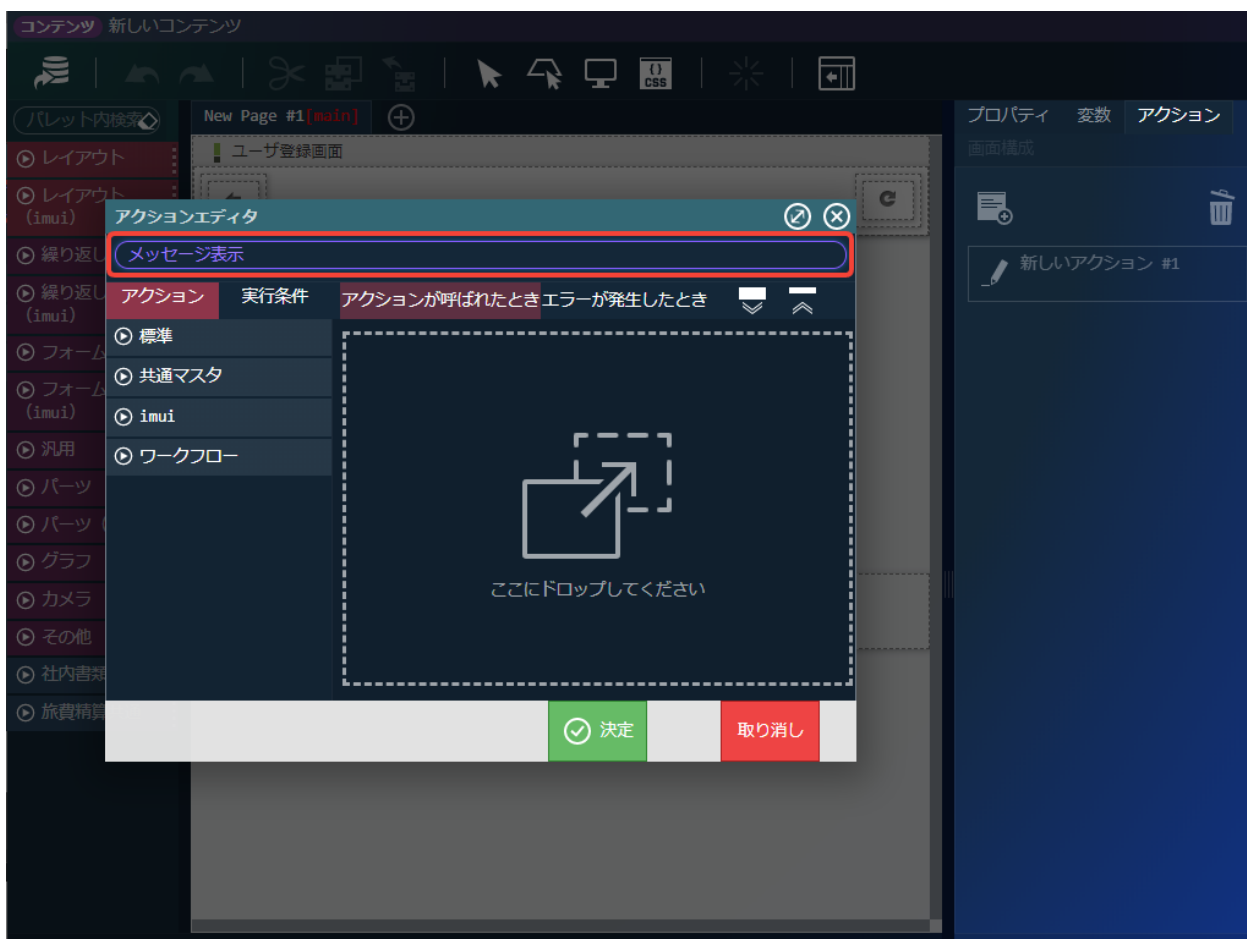
「アクション」をクリックし、エレメントのアクション設定欄を表示します。  
 「新規作成」アイコンをクリックし、「アクションエディタ」を表示します。





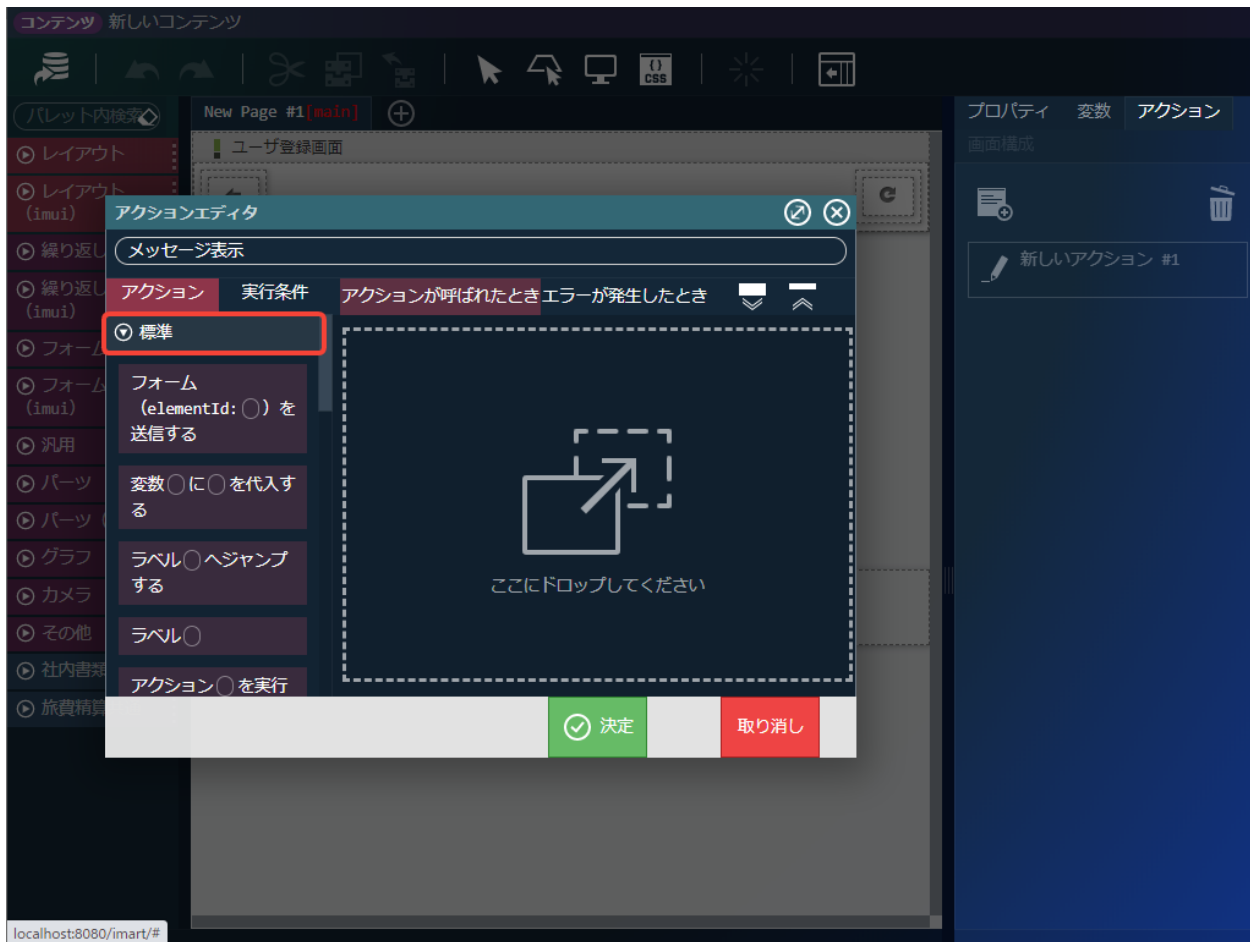
### アクション名を設定する

テキストボックスにアクション名を入力します。

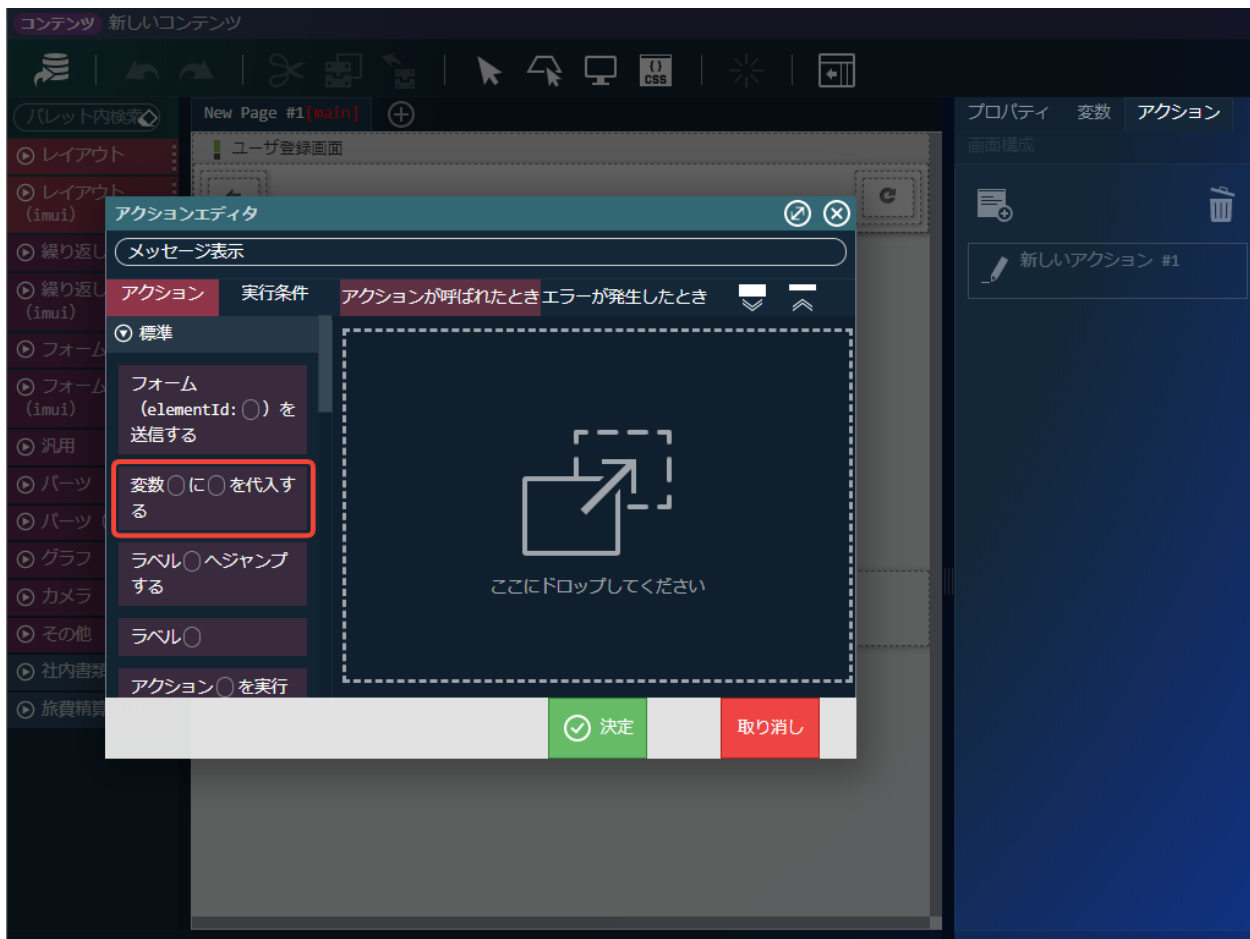


## アクションエディタでアクションアイテムを選択する

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



実行したいアクションアイテムをドラッグ&ドロップで右ペインに配置します。



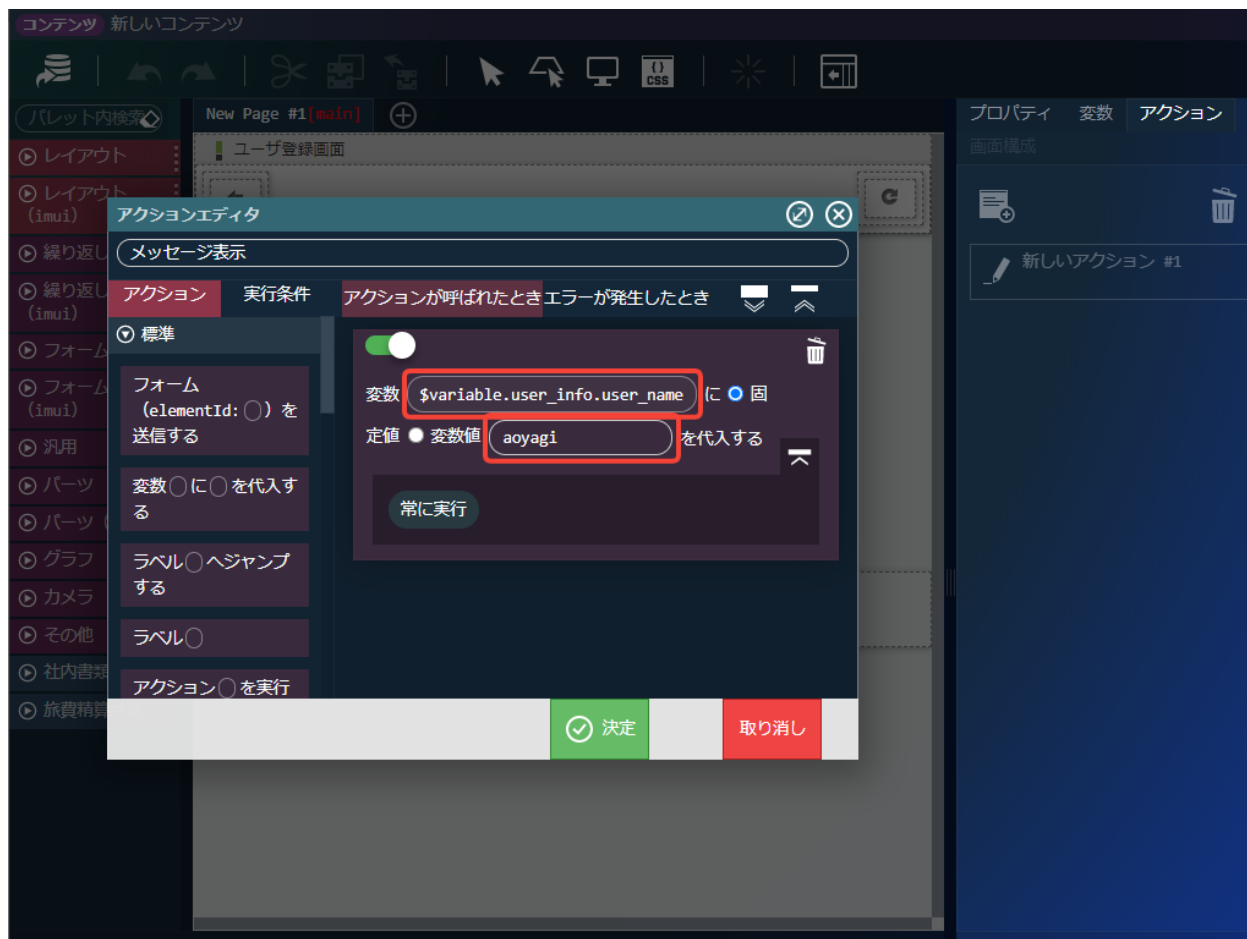
## コラム

複数の「アクションアイテム」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アイテムから実行されま  
す。

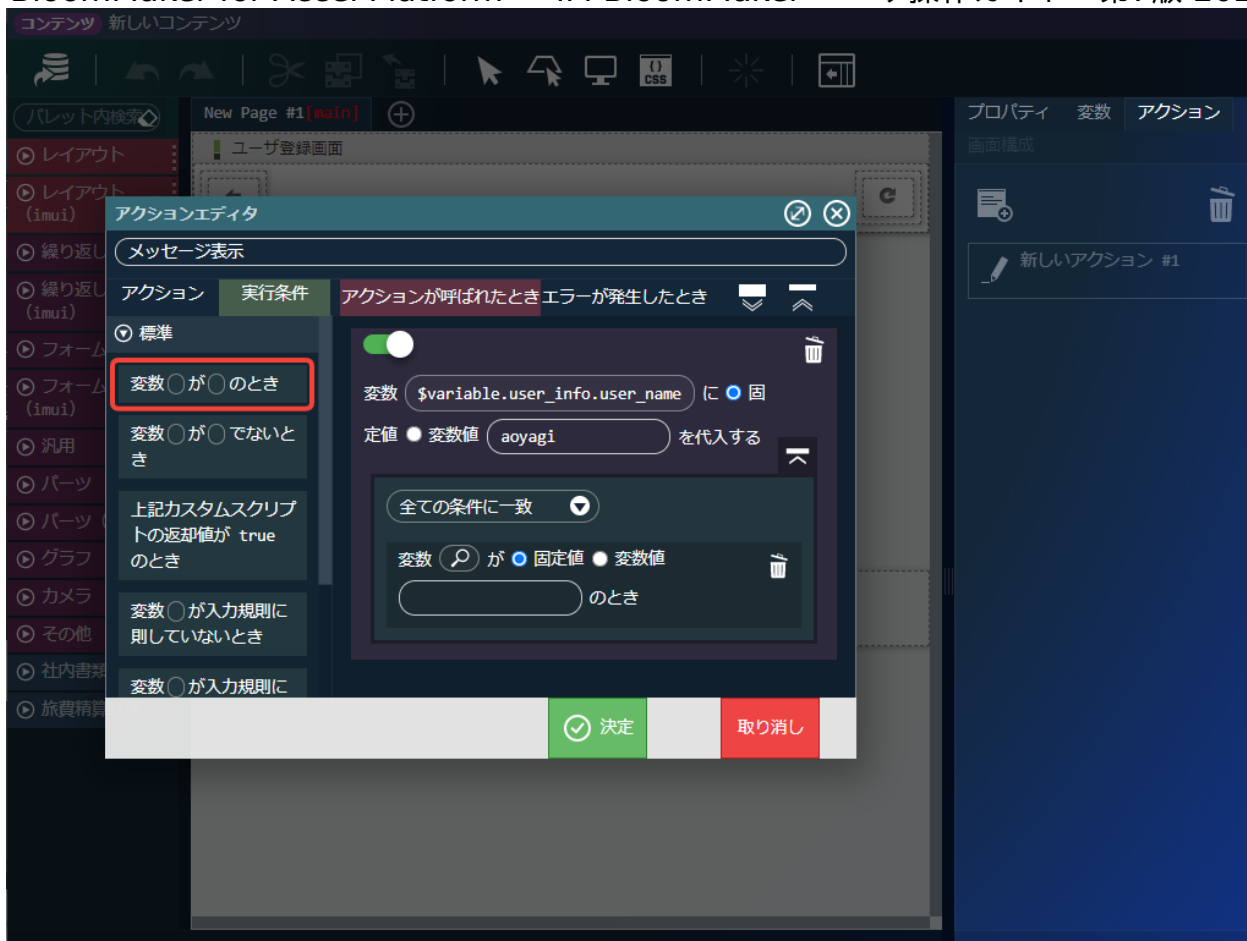
### アクションアイテムの詳細・実行条件を設定する

アクションアイテムごとに設定内容は異なります。

詳しくは、アクションアイテム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」からアクションアイテムに対し、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ナー画面に戻ります。

## 変数タブの機能説明

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と注意点

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いとき、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

## JSONエディタ

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
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	—

IM-BloomMakerは通常ブラウザで扱えない特殊な型を使用しています。そのため、IM-BloomMakerで作成した別のコンテンツや外部サービスのAPIなど、コンテンツ外に変数の値を受け渡す場合は、ブラウザで取り扱える一般的な形式に変換が行われません。

- 高精度小数

この型の変数値は、文字列に変換されます。

割り切れない数（1/3など）は、分数表記に変換されますので、変数値の受け取り側が分数表記に対応していない場合は、正しく値の受け渡しができません。

この場合、浮動小数型の変数に値を入れ替えてください。ただし、特に割り切れない数を取り扱った場合、小数の精度が低下し桁落ちが発生することがあります。

- 日付・時刻

この型の変数値は、ISO8601形式の文字列に変換され、タイムゾーン情報も一緒に送信されます。変数値の受け取り側がISO8601形式に対応していない場合は、正しく値の受け渡しができません。

受け取り側がエポックミリ秒を想定している場合、整数型の変数に値を入れ替えてください。ただし、エポックミリ秒にはタイムゾーン情報が含まれないため、受け取り側でタイムゾーンが変わる場合があります。

IM-LogicDesignerに日付・時刻型の変数値を受け渡す場合は、タイムゾーンをサポートしたimdatetime型を入力値として定義してください。date型などタイムゾーンをサポートしていない型を使用すると、システムタイムゾーンで扱われるため、表示上の日付や時刻にずれが生じる場合があります。

基準日のような「日付のみ」を扱う場合、IM-BloomMakerの日付入力エレメントでは、アカウントコンテキストのタイムゾーンで0時として日時が設定されます。例えば日本の標準時の場合、日付で「2021年1月1日」を表したときは、変数値には「2021-01-01T09:00:00+0900」として扱います。

IM-LogicDesignerのような外部とのデータ連携で「日付のみ」を扱う場合は、連携元と連携先でログインユーザのアカウントコンテキストのタイムゾーンに統一するようにしてください。

## 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](#)
- [IM-Repository から定義を追加する](#)

## 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

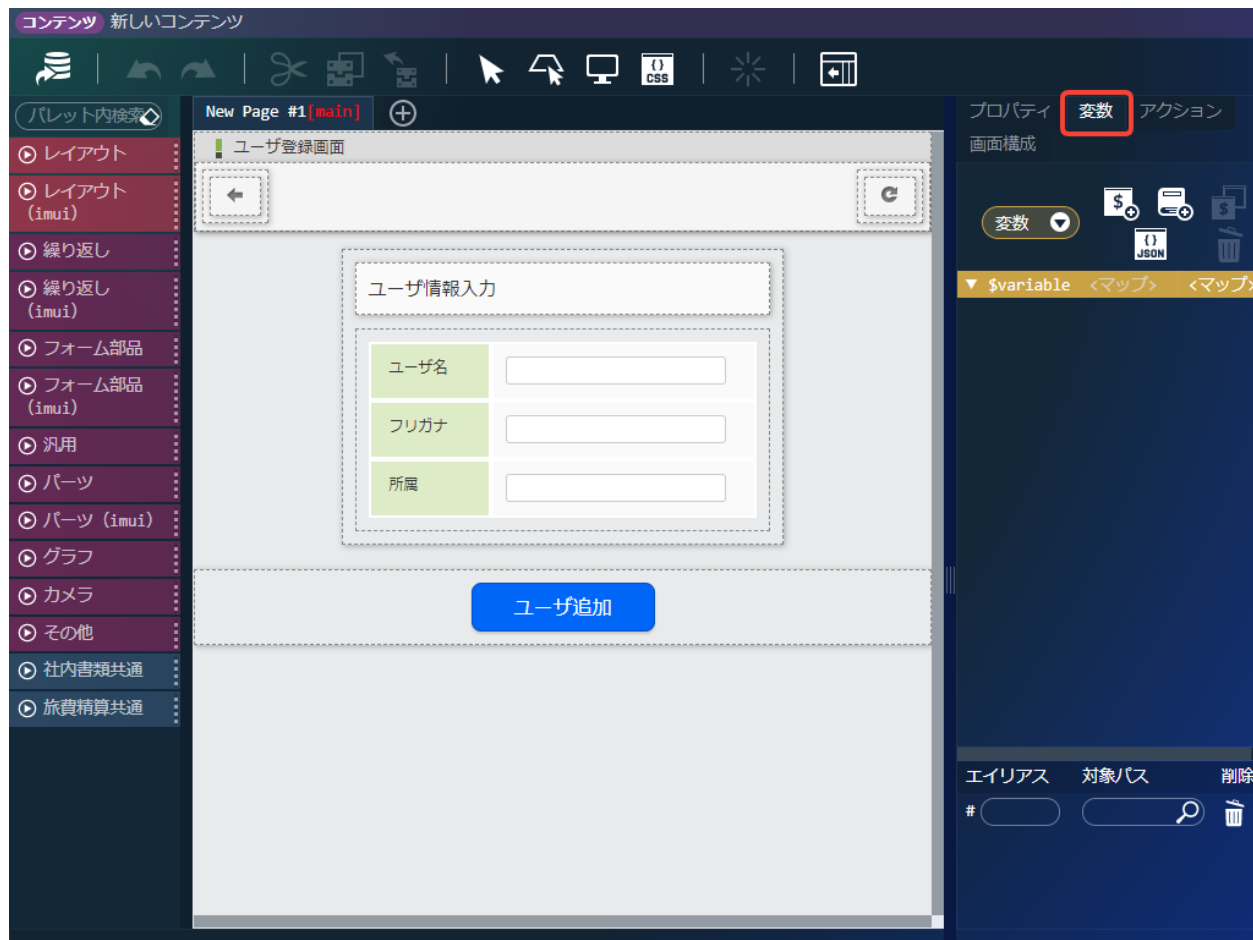
情報をテーブルに表示したい場合など、直接設定することが難しいものも存在します。

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。

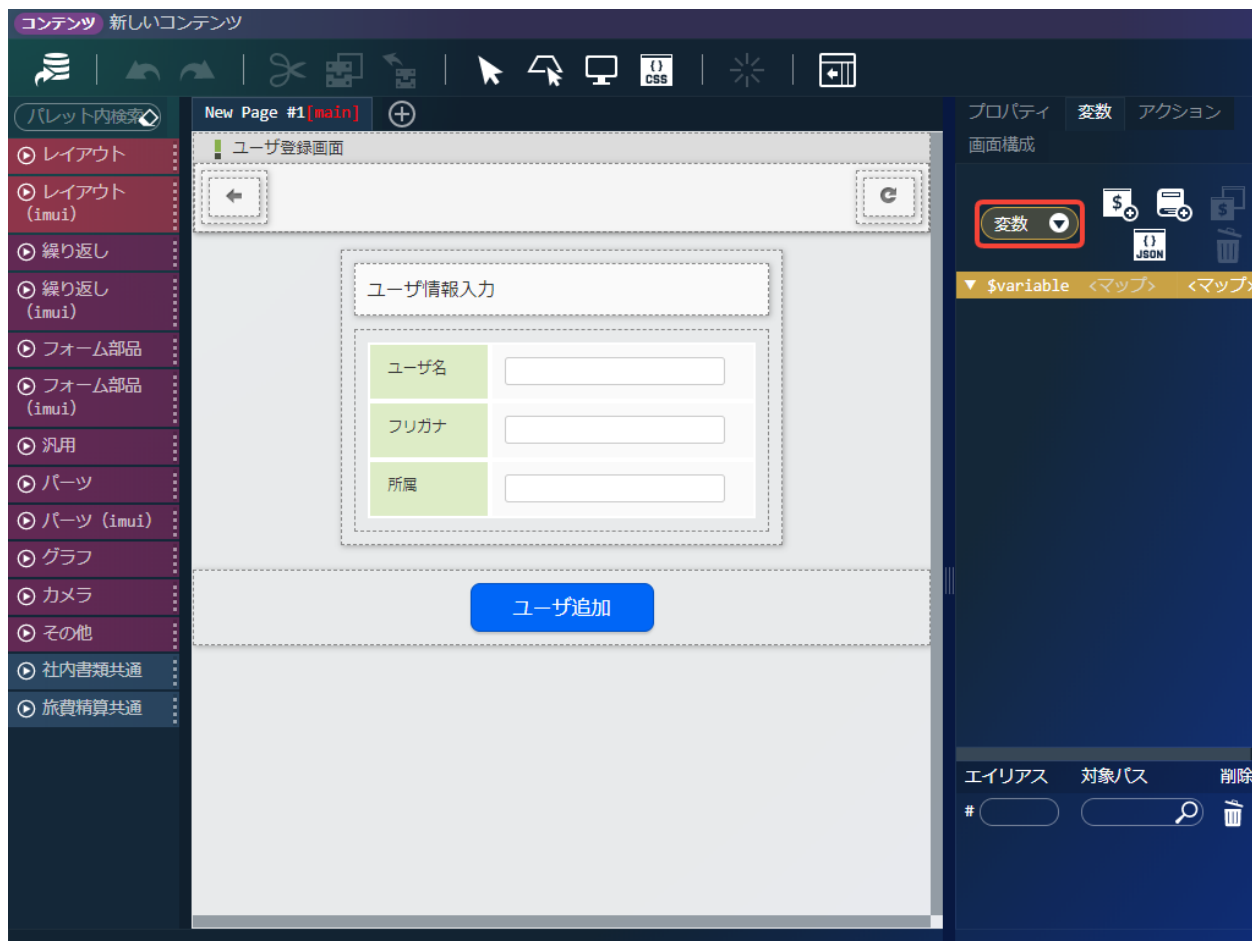
## 変数エディタの表示

変数エディタの表示方法を説明します。

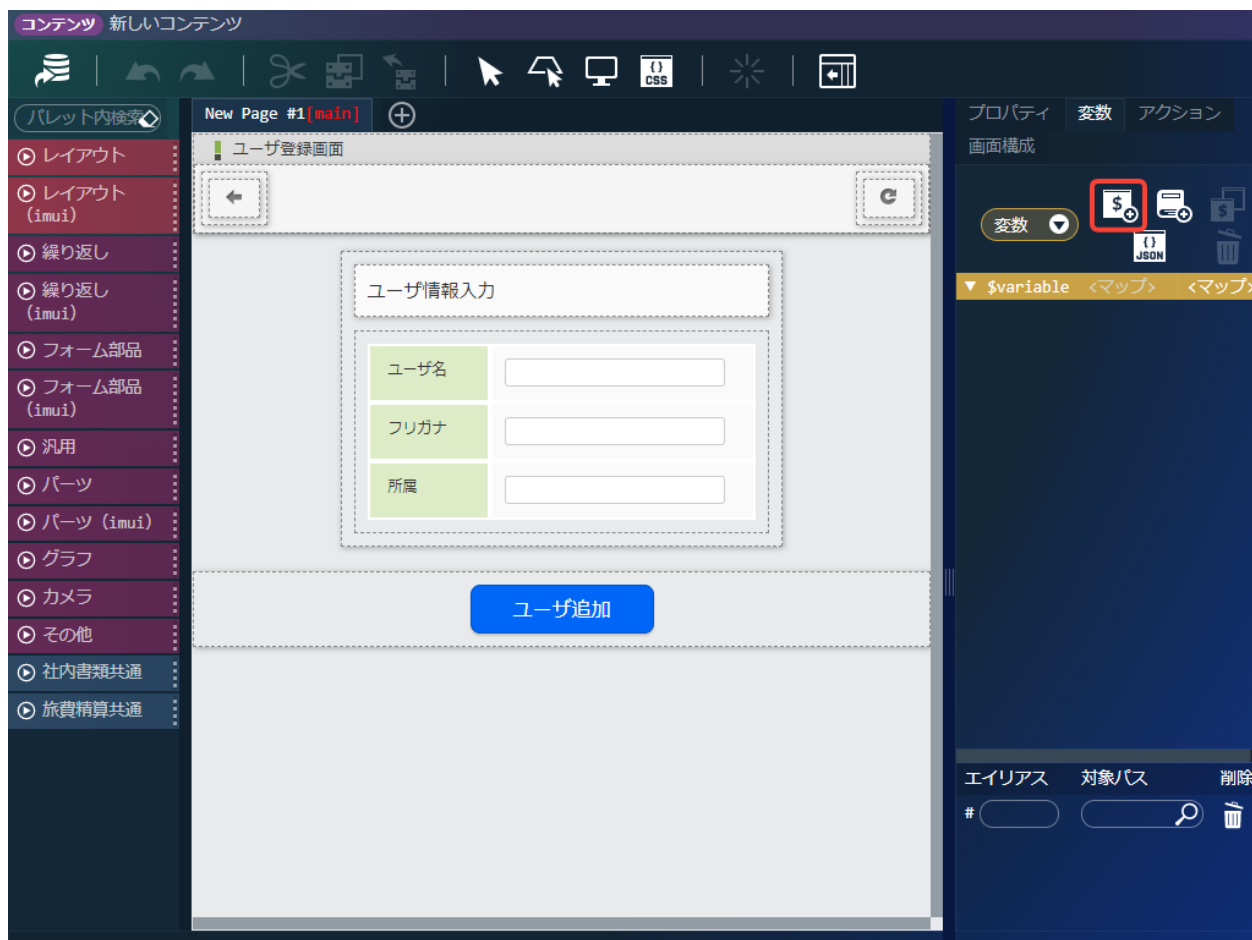
1. 変数タブをクリックします。



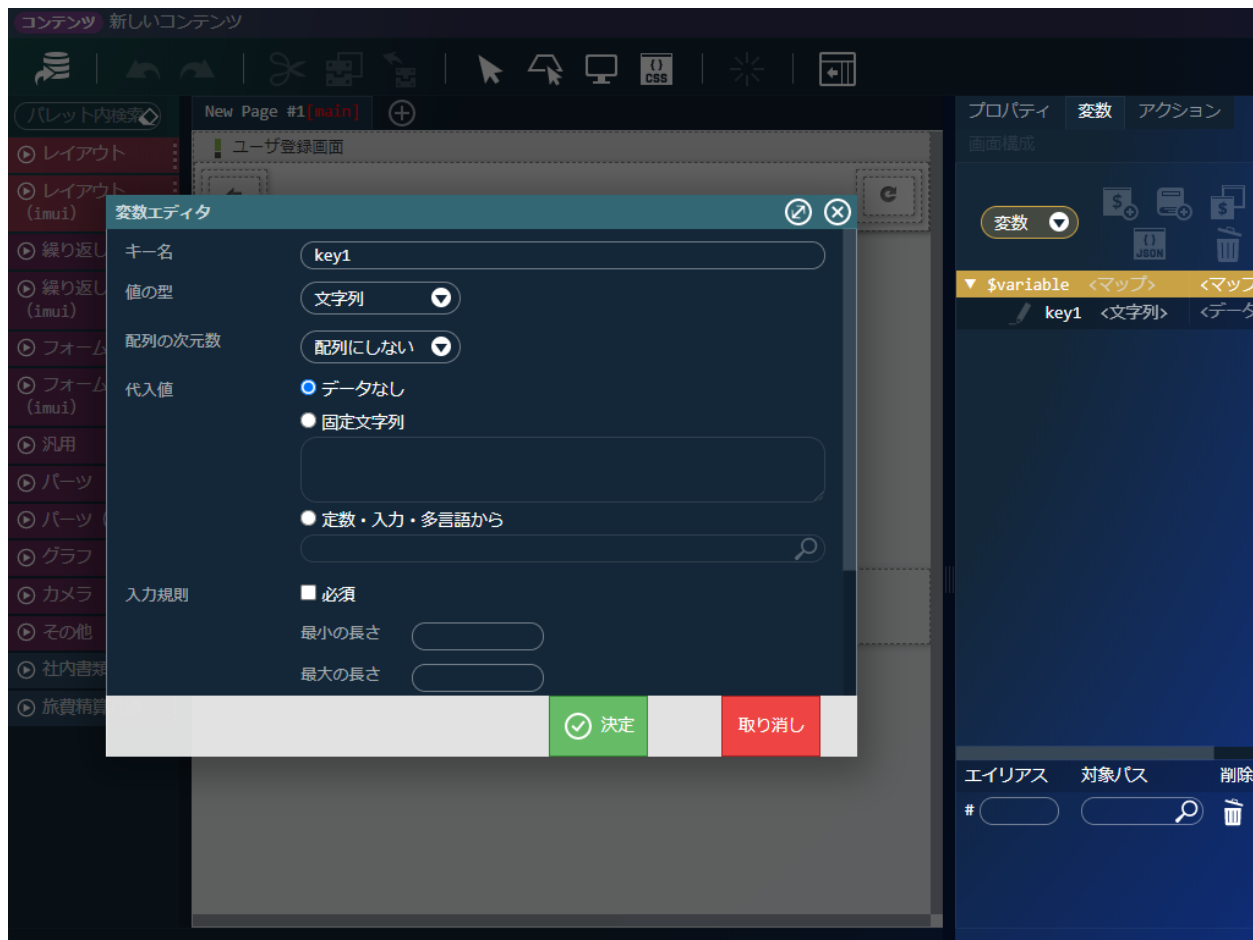
2. タブ左側のプルダウンが「変数」になっていることを確認します。



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

入力系の要素の「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、要素の入力文字数は「最小の長さ」以上の文字数にする必要があります。

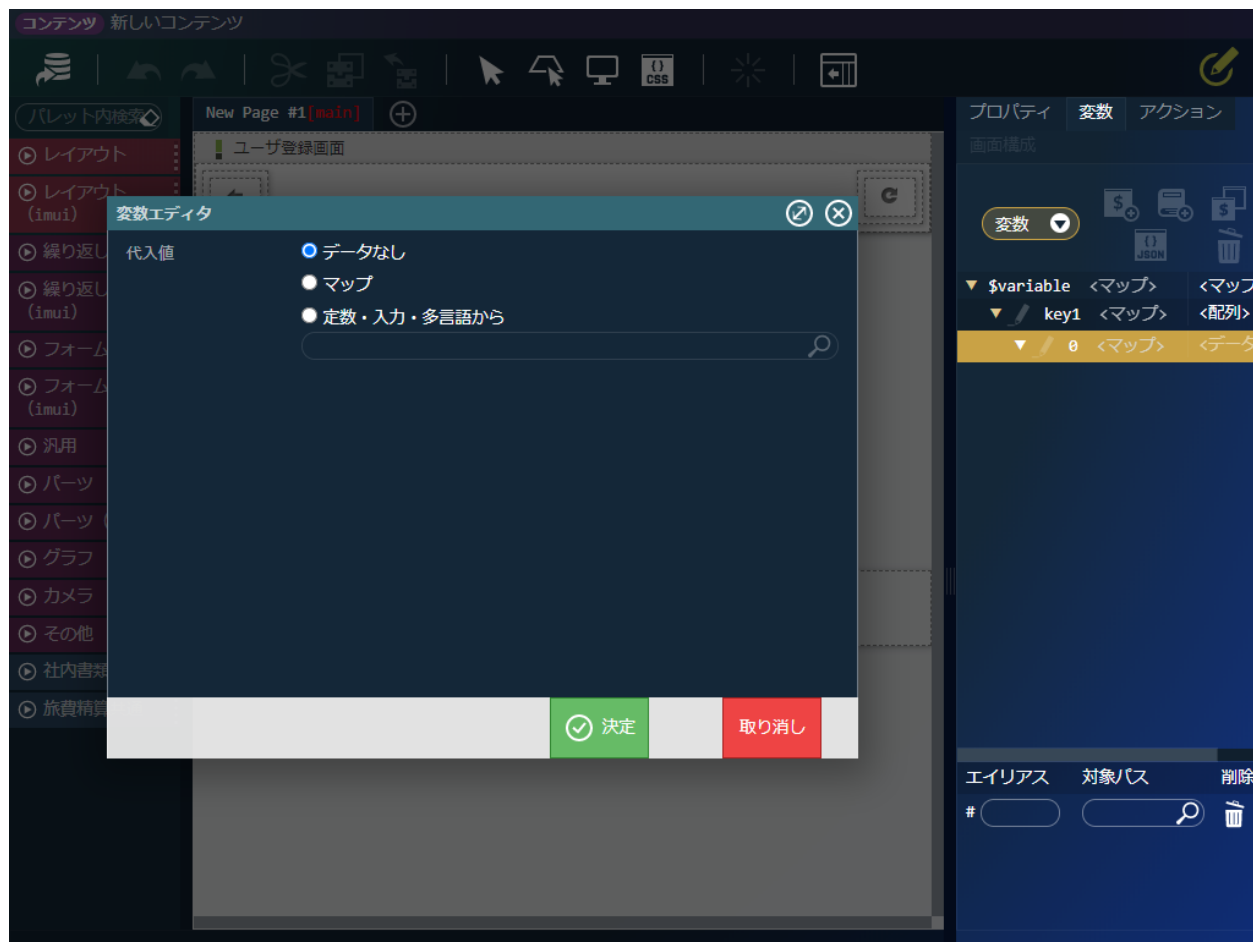


## コラム

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

配列の型	代入値	入力方法
マップ	マップ	—

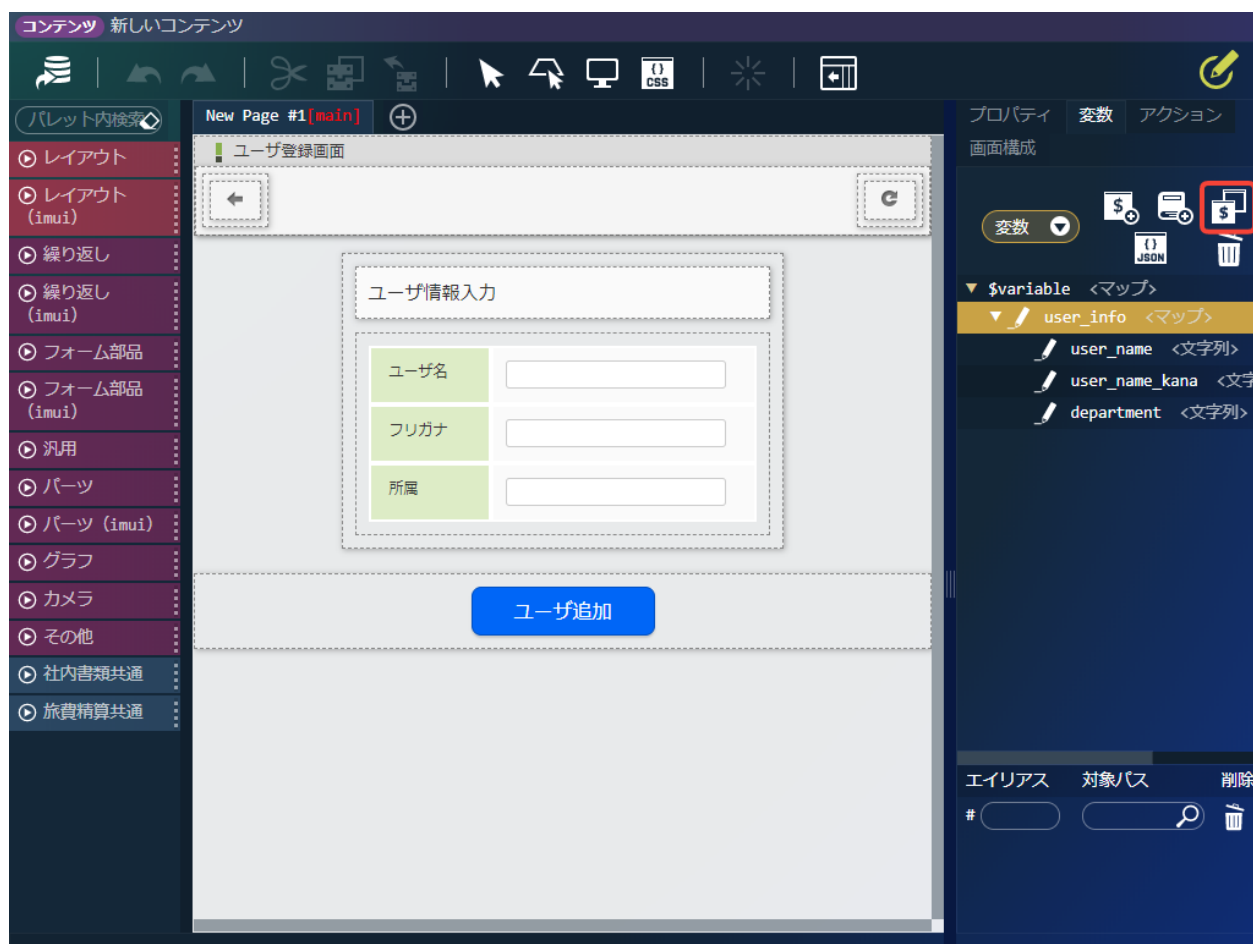
### 3. 入力規則の設定

必要に応じて入力規則を設定します。

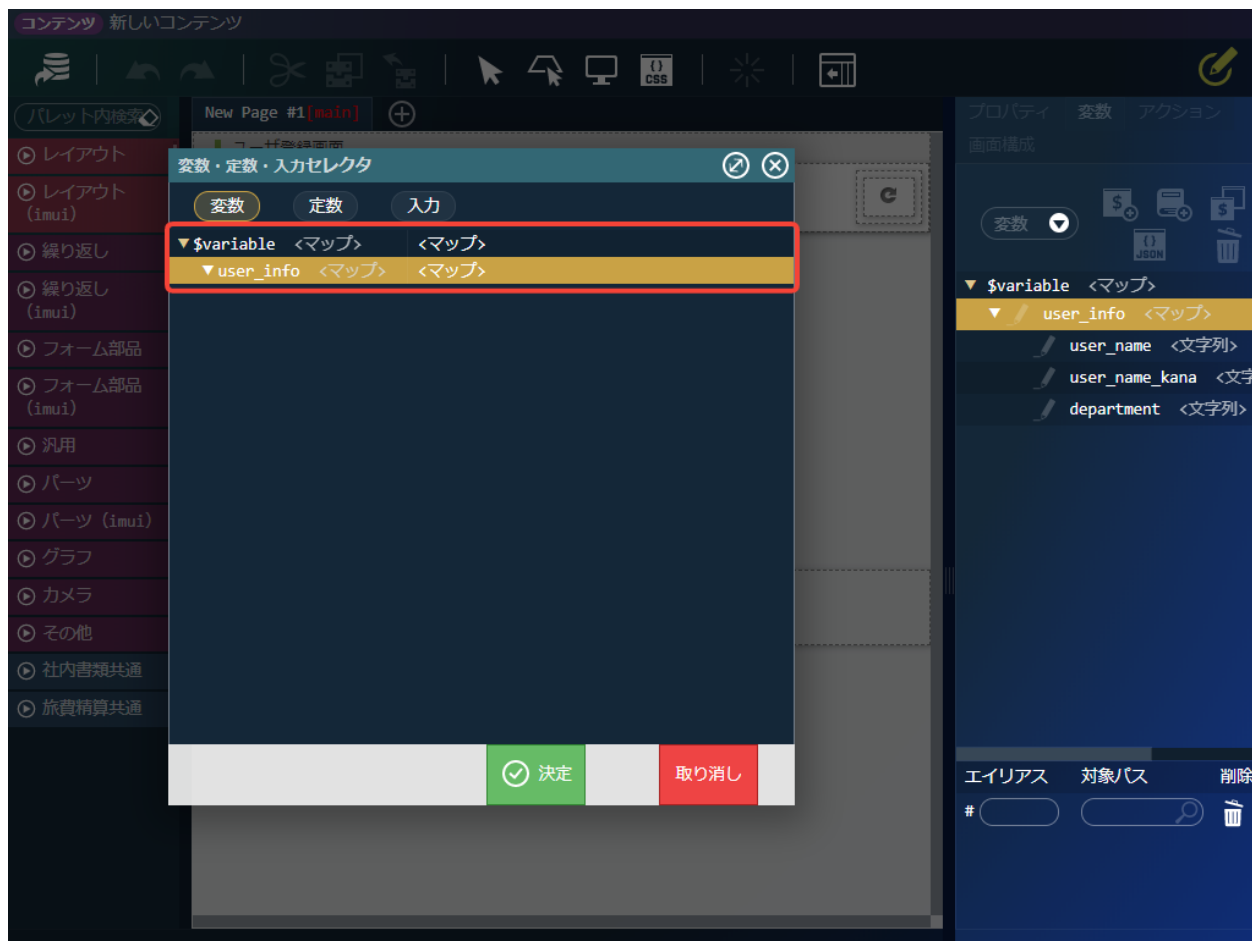
## 変数のコピー

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。



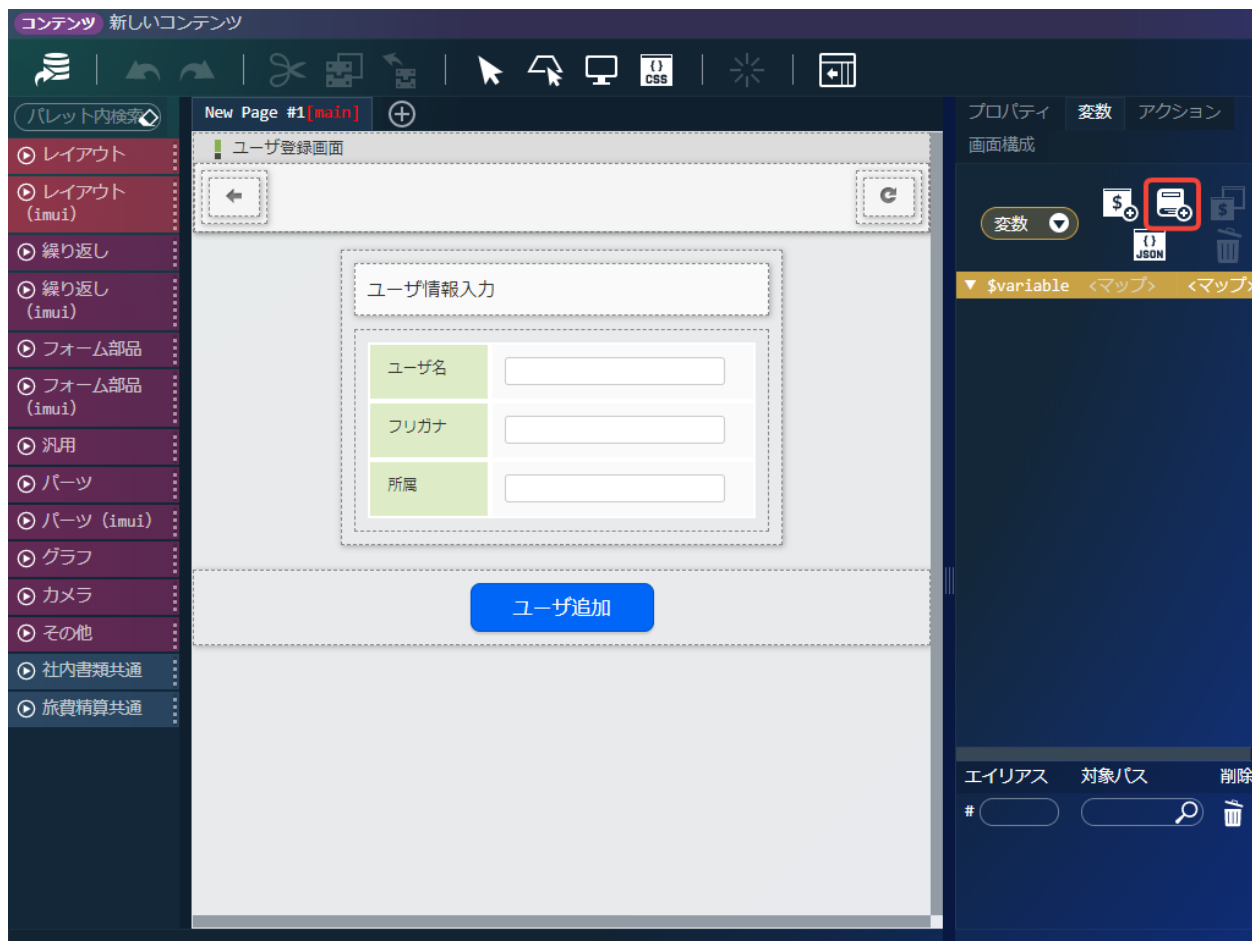
#### コラム

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。

## IM-Repository から定義を追加する

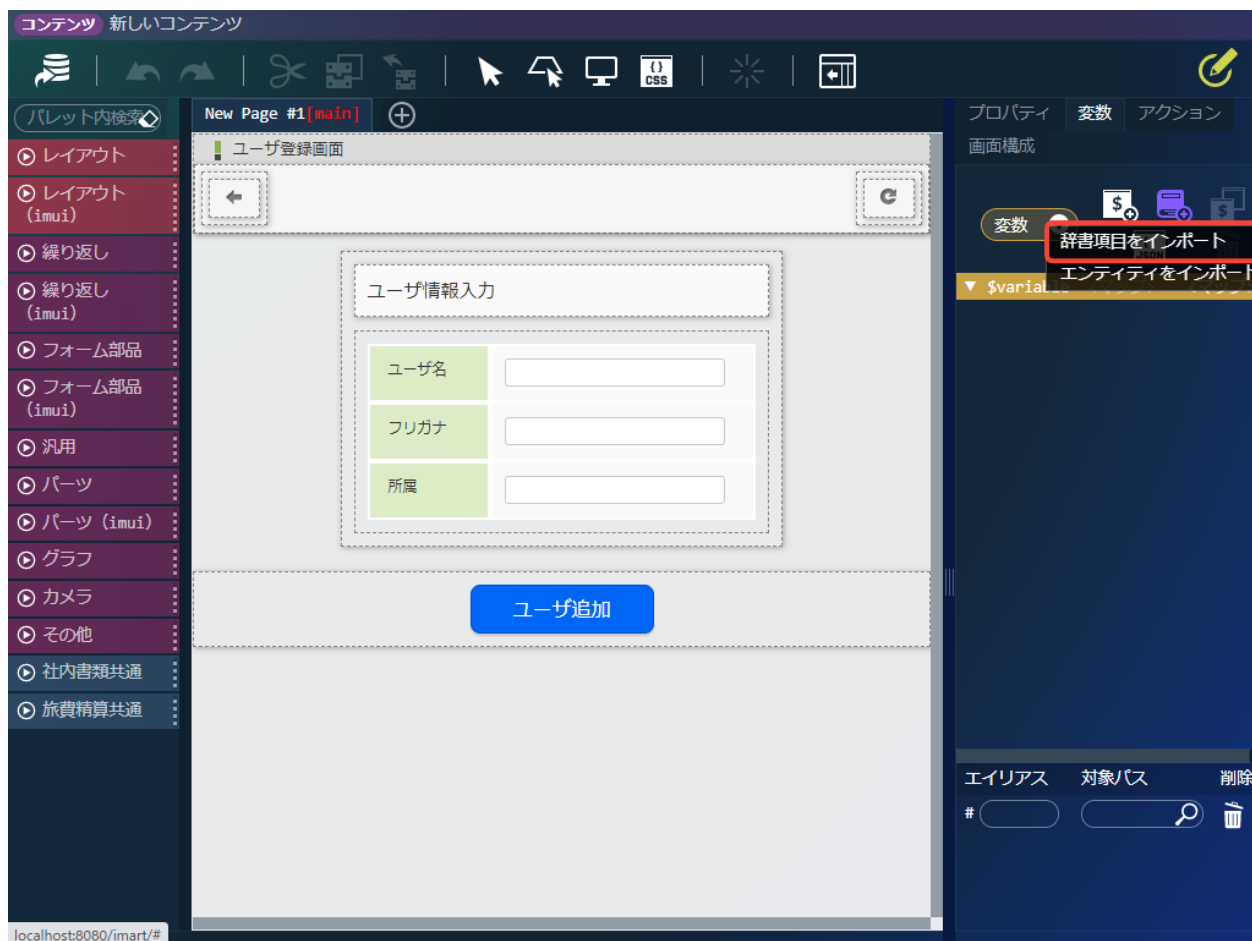
IM-Repository で作成した定義を追加できます。

1. 「Repositoryから作成」アイコンをクリックします。

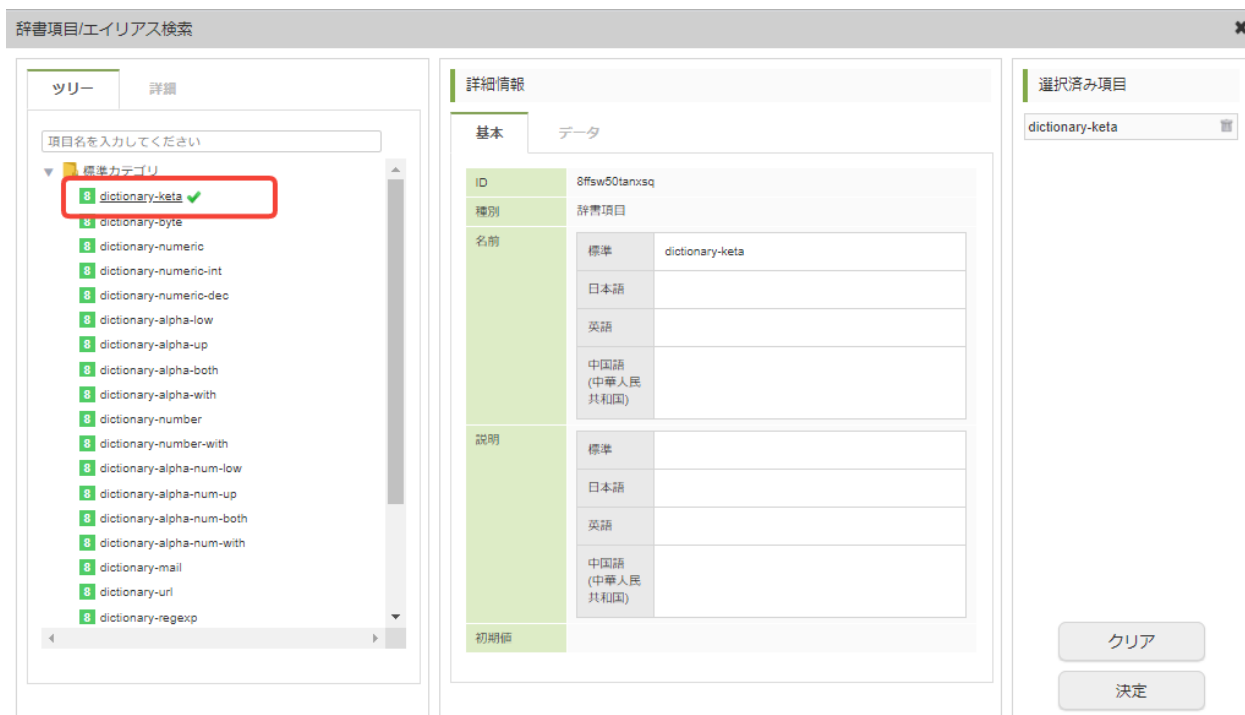


2. 辞書項目の定義を追加する場合は「辞書項目をインポート」、列挙型の定義を追加する場合には「エンティティをインポート」を選択します。

今回は「辞書項目をインポート」を選択します。



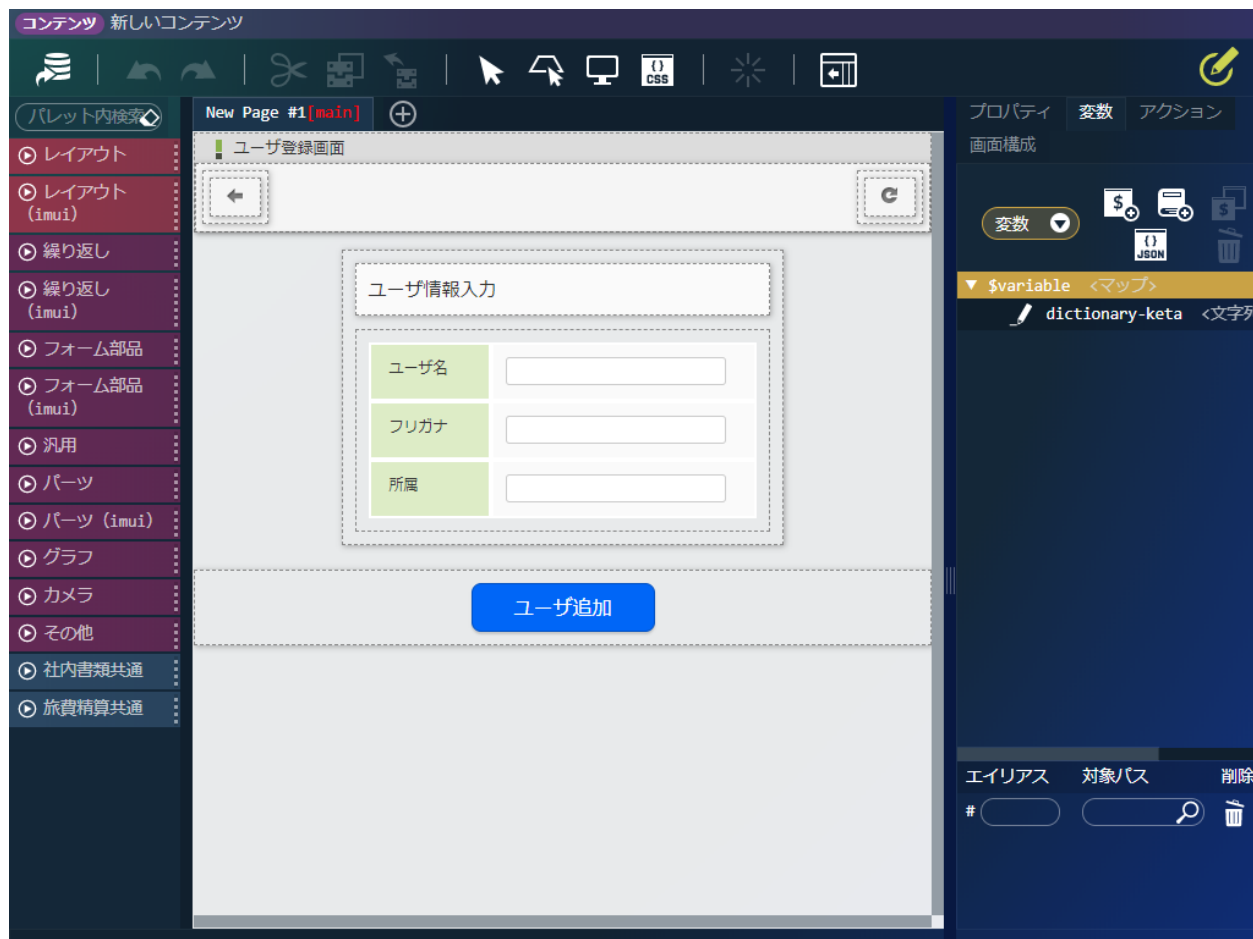
3. 辞書項目/エイリアス検索ダイアログ（エンティティの場合はエンティティ検索ダイアログ）にて、追加する定義を選択します。



4. 「決定」ボタンをクリックします。



5. ダイアログで選択した項目が \$variable 配下に追加されます。



### **i** コラム

IM-Repository の定義から変数を作成する場合は、「サイトマップ」→「Repository」→「辞書項目一覧」または「列挙型一覧」であらかじめ定義を登録しておく必要があります。

### **i** コラム

IM-Repository の定義を変数として追加した際の変数名の命名ルールは下記のとおりです。

- 辞書項目
  - 辞書項目の「用途」→「データ」にある JavaScript の「変数名」項目に設定された名称を使用します。
  - 上記名称が未定義であった場合は辞書項目名（標準）を使用します。
  - キー名として使用できない文字が含まれている場合は、「key」を使用します。
  - 変数のキー名がすでに使用されている場合は、末尾に連番を付与します。
- エンティティ
  - エンティティ名（標準）を使用します。
  - キー名として使用できない文字が含まれている場合は、「key」を使用します。
  - 変数のキー名がすでに使用されている場合は、末尾に連番を付与します。

## 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
- IM-Repository から定義を追加する

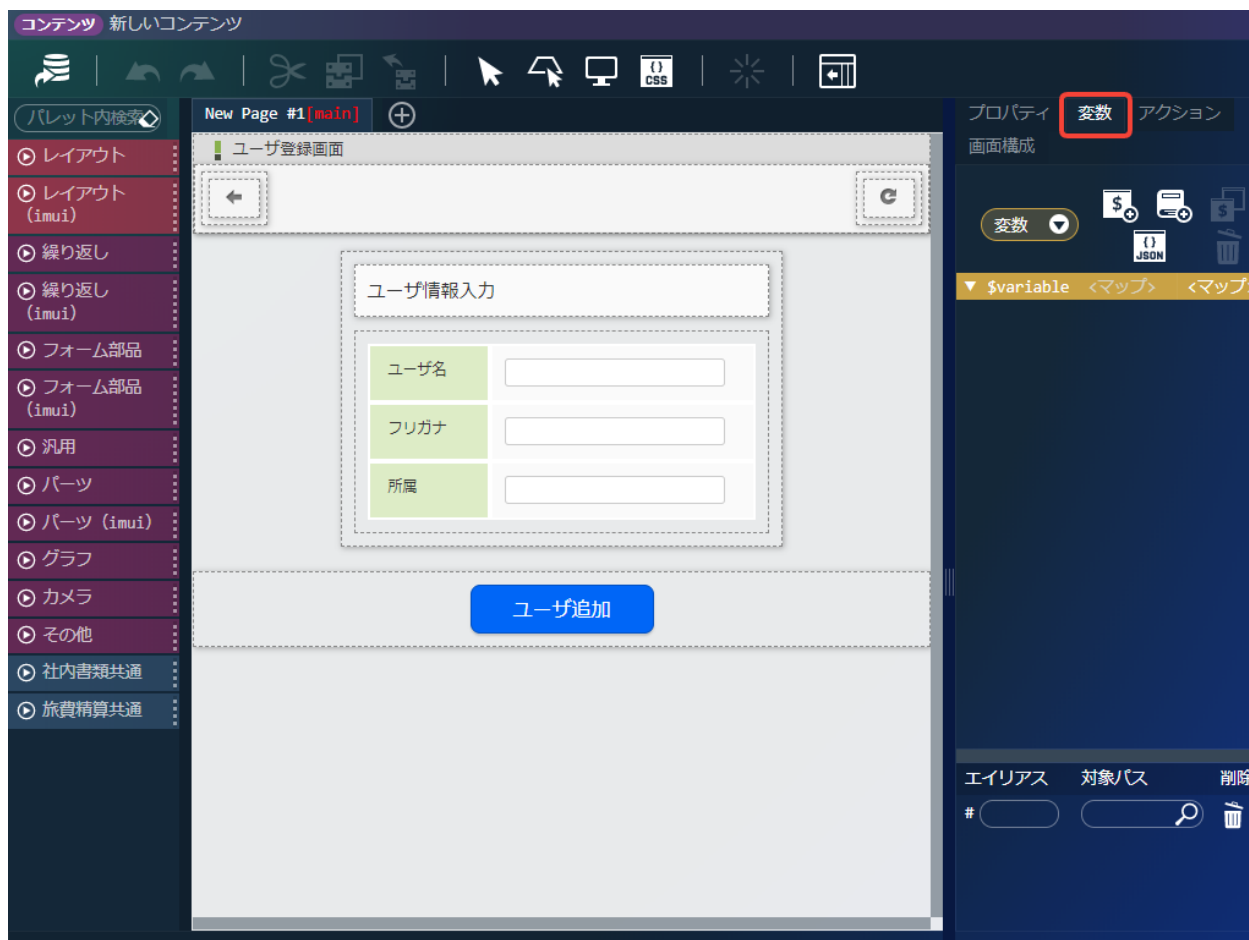
## 定数とは

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。

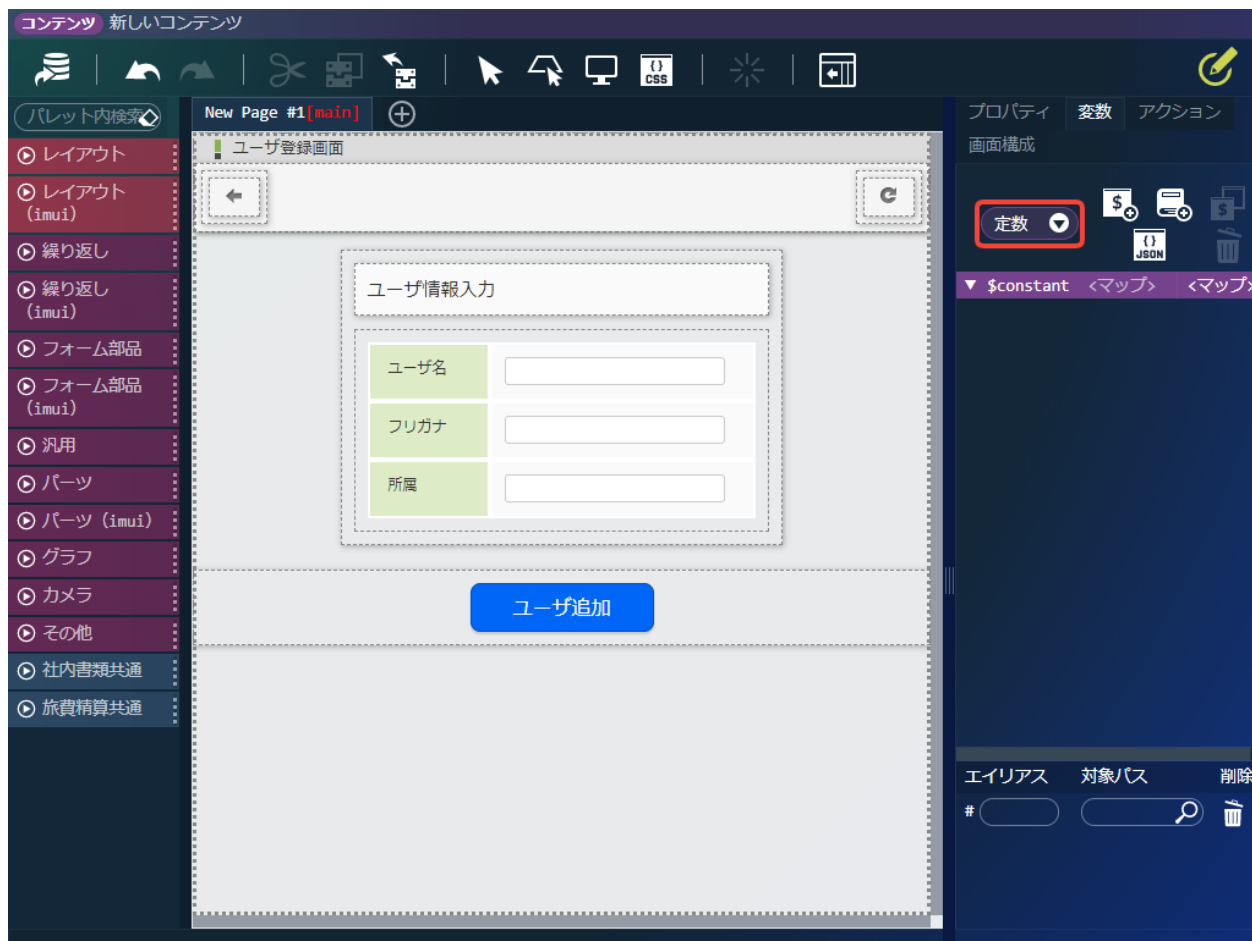
## 定数エディタの表示

定数エディタの表示方法を説明します。

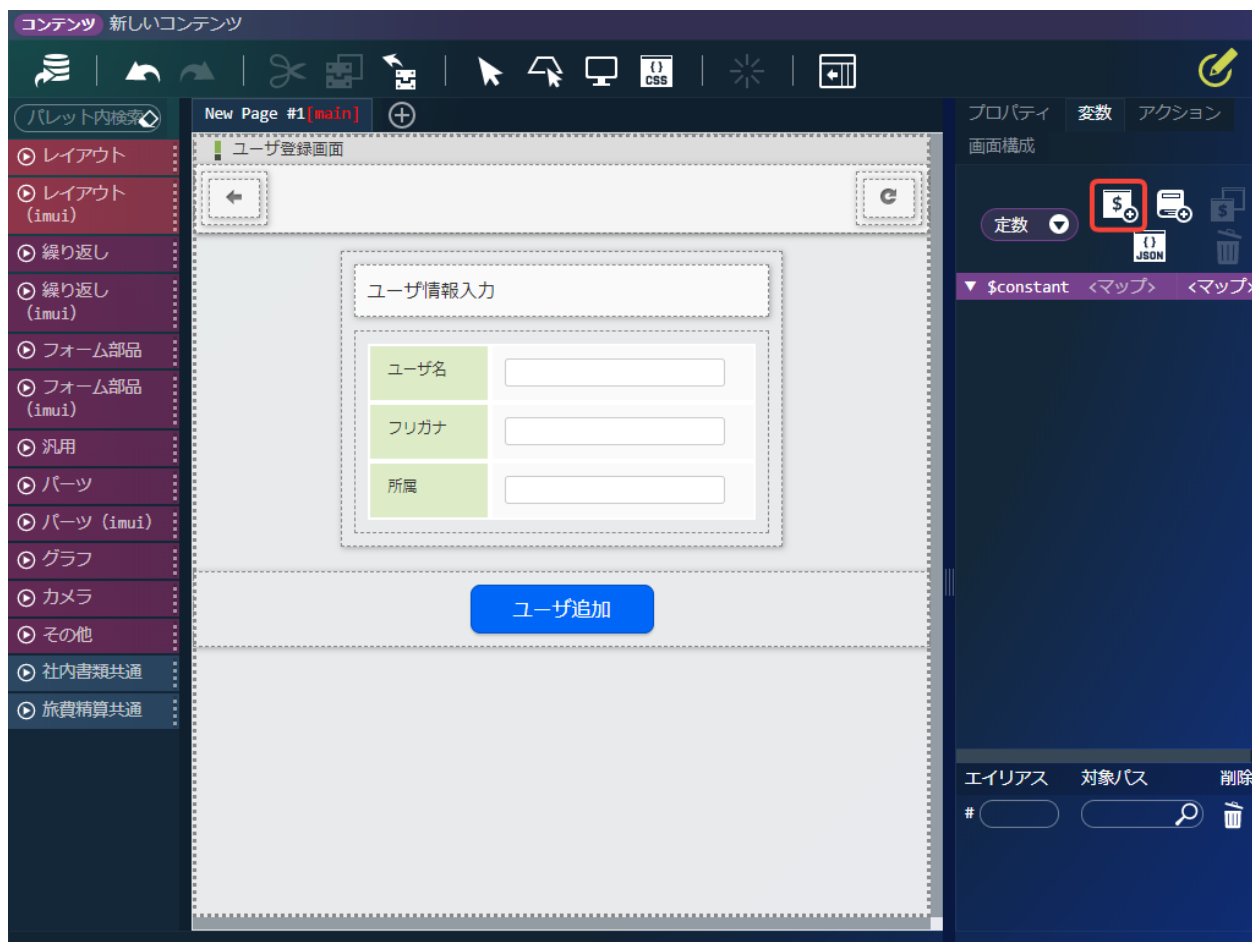
1. 変数タブをクリックします。



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。

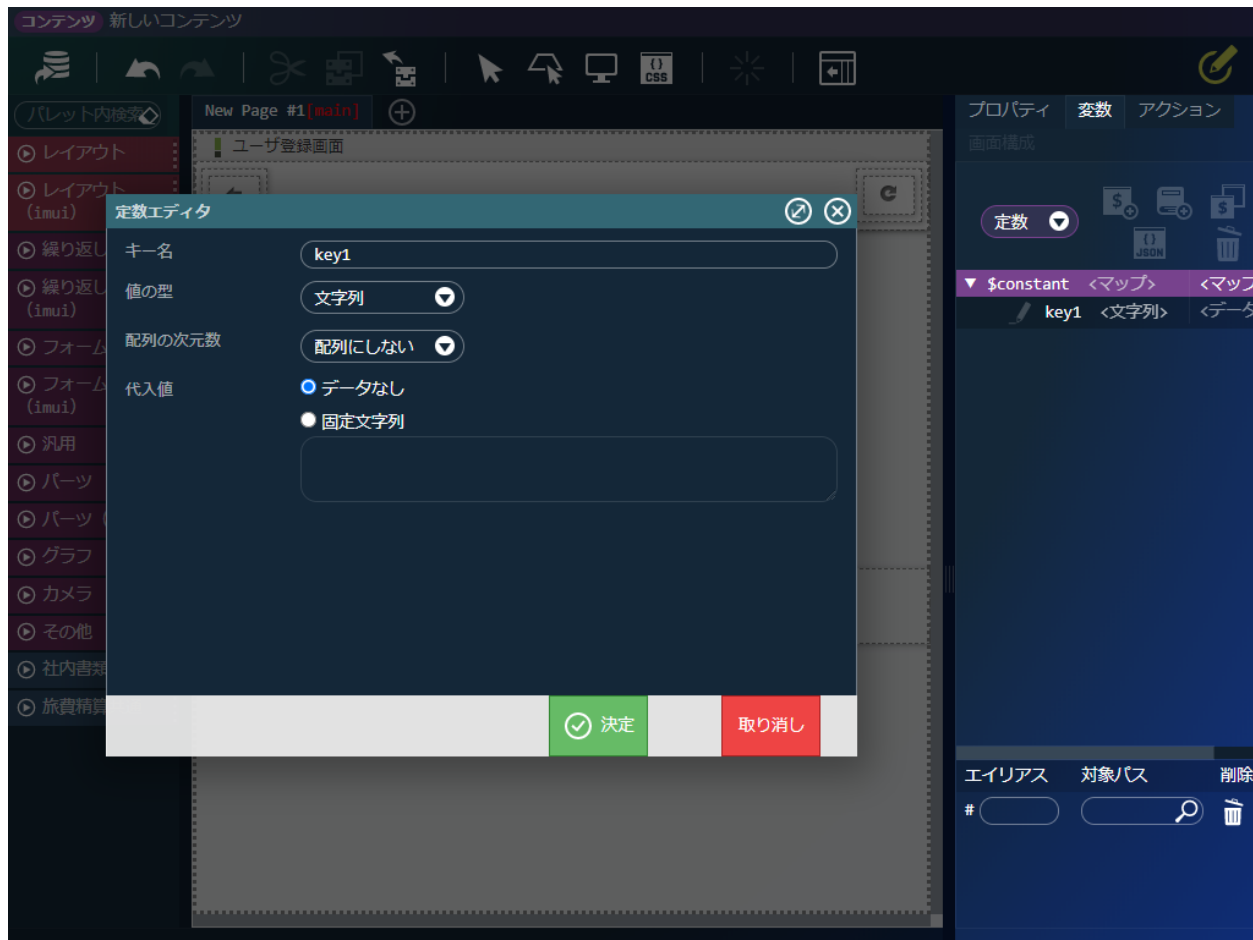


事前に「コンテナ」内に「エレメント」を配置してください。配置方法は「[アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する](#)」を参照してください。



## 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。

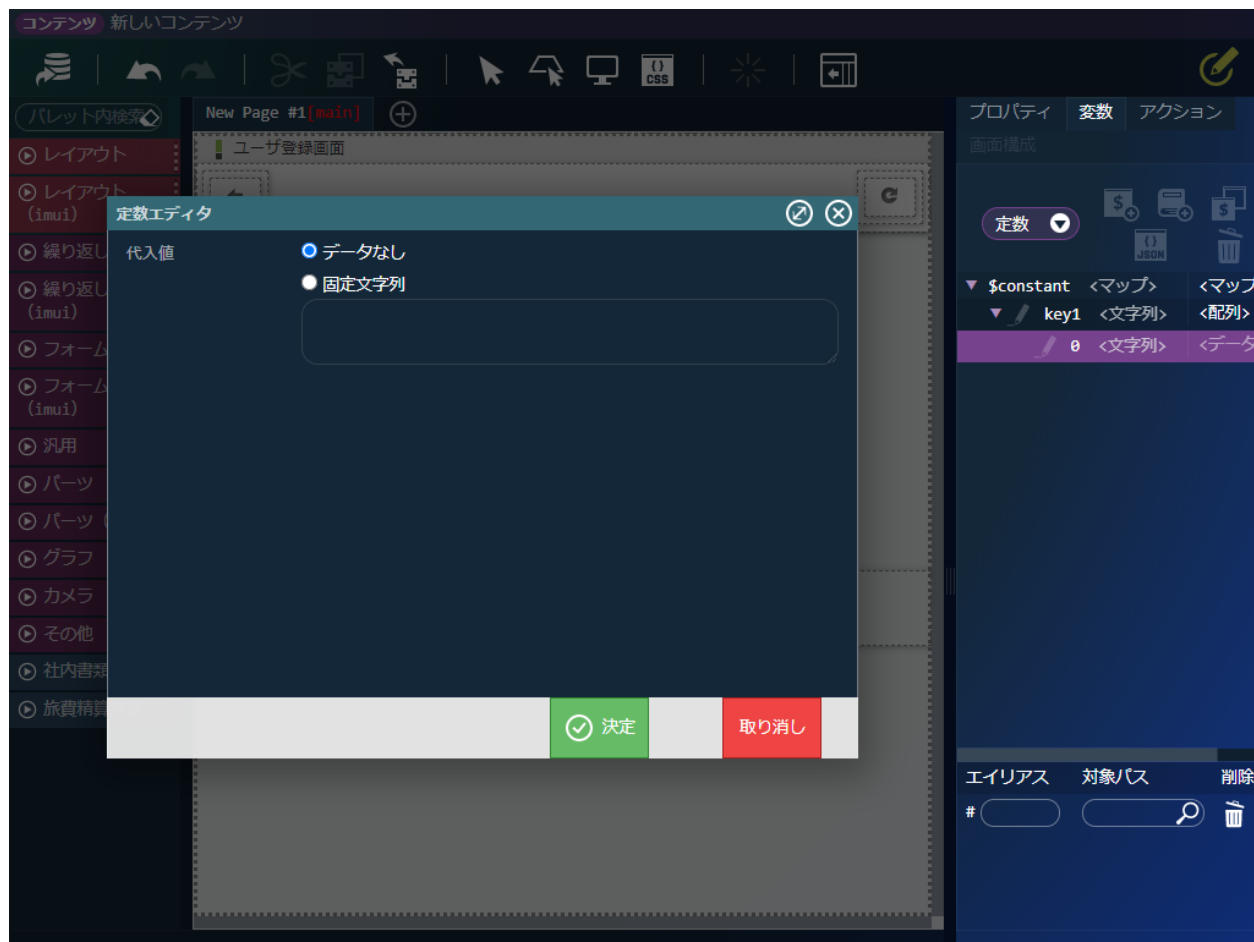
### コラム

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。

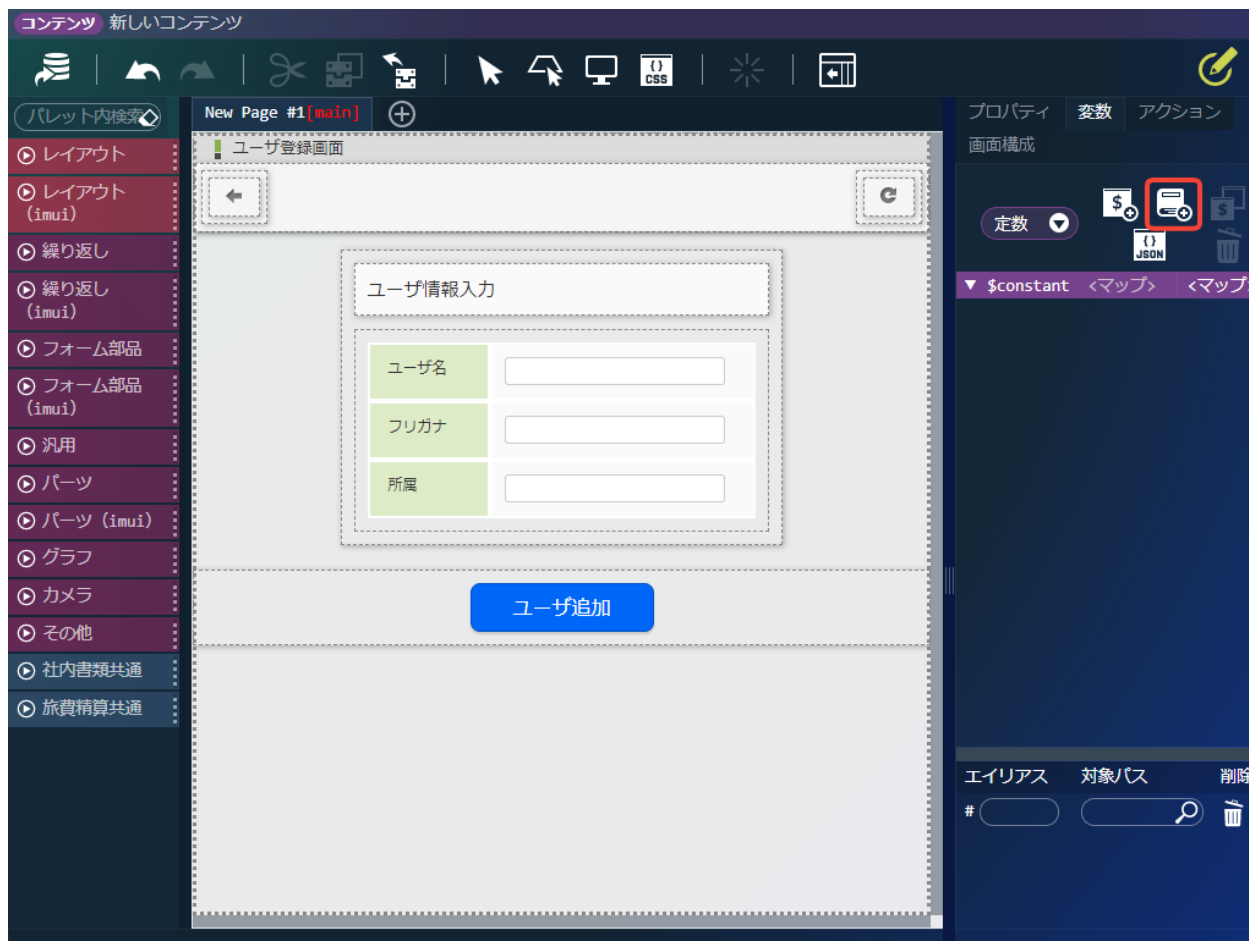
代入値の型は、配列で設定されている型と同じものが設定されます。

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	—

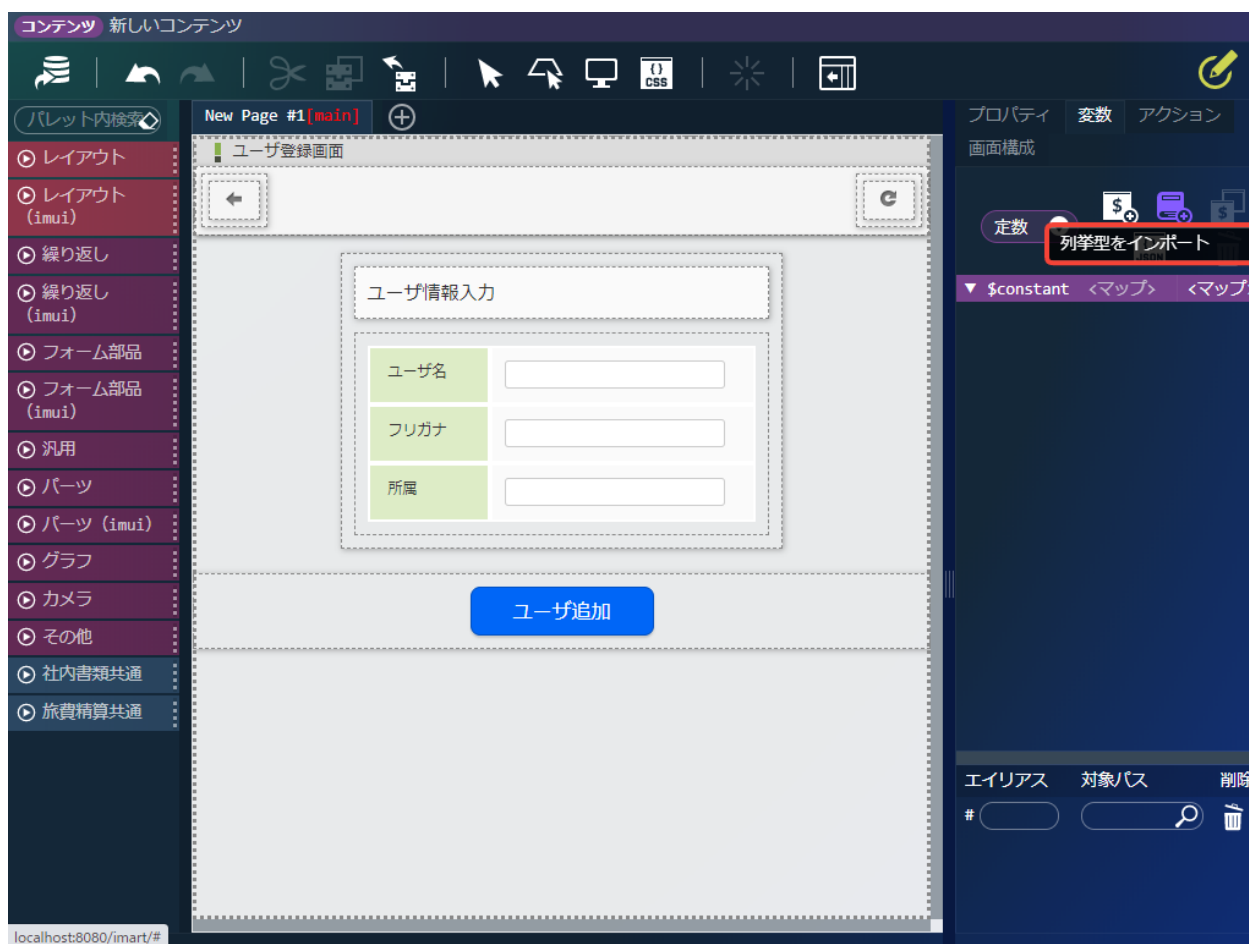
## IM-Repository から定義を追加する

IM-Repository で作成した定義を追加できます。

## 1. 「Repositoryから作成」アイコンをクリックします。



2. 「列挙型をインポート」を選択します。



3. 列挙型検索ダイアログにて、追加する定義を選択します。

列挙型検索

列挙IDまたは列挙名を入力してください

標準カテゴリ

ユーザー種別

詳細情報

列挙ID: USER\_TYPE

列挙名	標準	日本語	英語	中国語 (中華人民共和国)
	ユーザー種別	ユーザー種別	User Type	

説明

標準	日本語	英語	中国語 (中華人民共和国)

列挙項目

表示文字列	値
標準	User
日本語	
英語	
中国語 (中華人民共和国)	

決定

4. 「決定」ボタンをクリックします。

列挙型検索

列挙IDまたは列挙名を入力してください

標準カテゴリ

ユーザー種別

詳細情報

列挙ID: USER\_TYPE

列挙名	標準	日本語	英語	中国語 (中華人民共和国)
	ユーザー種別	ユーザー種別	User Type	

説明

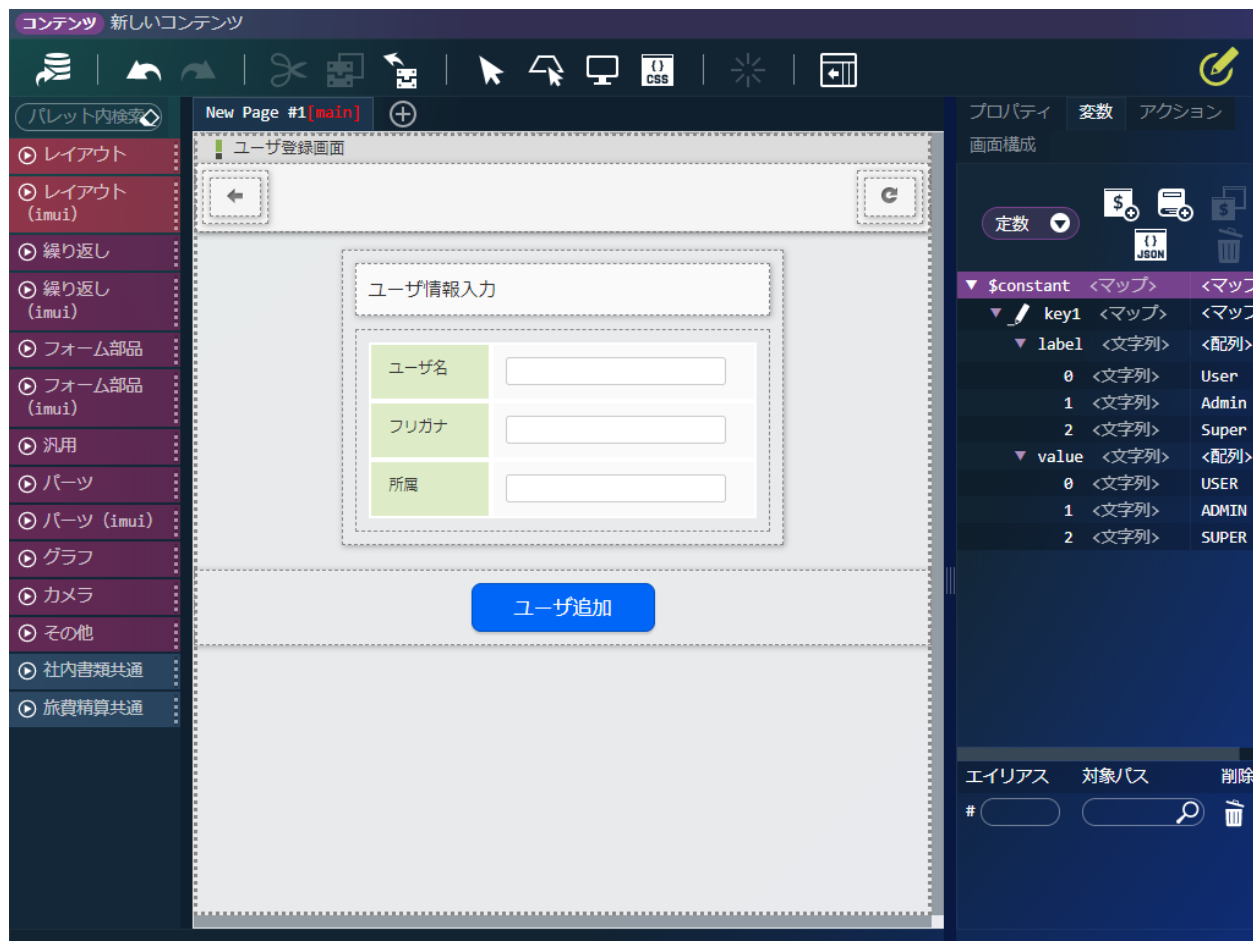
標準	日本語	英語	中国語 (中華人民共和国)

列挙項目

表示文字列	値
標準	User
日本語	
英語	
中国語 (中華人民共和国)	

決定

5. ダイアログで選択した項目が \$constant 配下に追加されます。



### **i** コラム

IM-Repository の定義から変数を作成する場合は、「サイトマップ」→「Repository」→「列挙型一覧」であらかじめ定義を登録しておく必要があります。

### **i** コラム

**IM-Repository** の定義を変数として追加した際の変数名の命名ルールは下記のとおりです。

- 列挙型
  - 「列挙名」（標準）を使用します。
  - キー名として使用できない文字が含まれている場合は、「key」を使用します。
  - 変数のキー名がすでに使用されている場合は、末尾に連番を付与します。

## 入力の設定方法

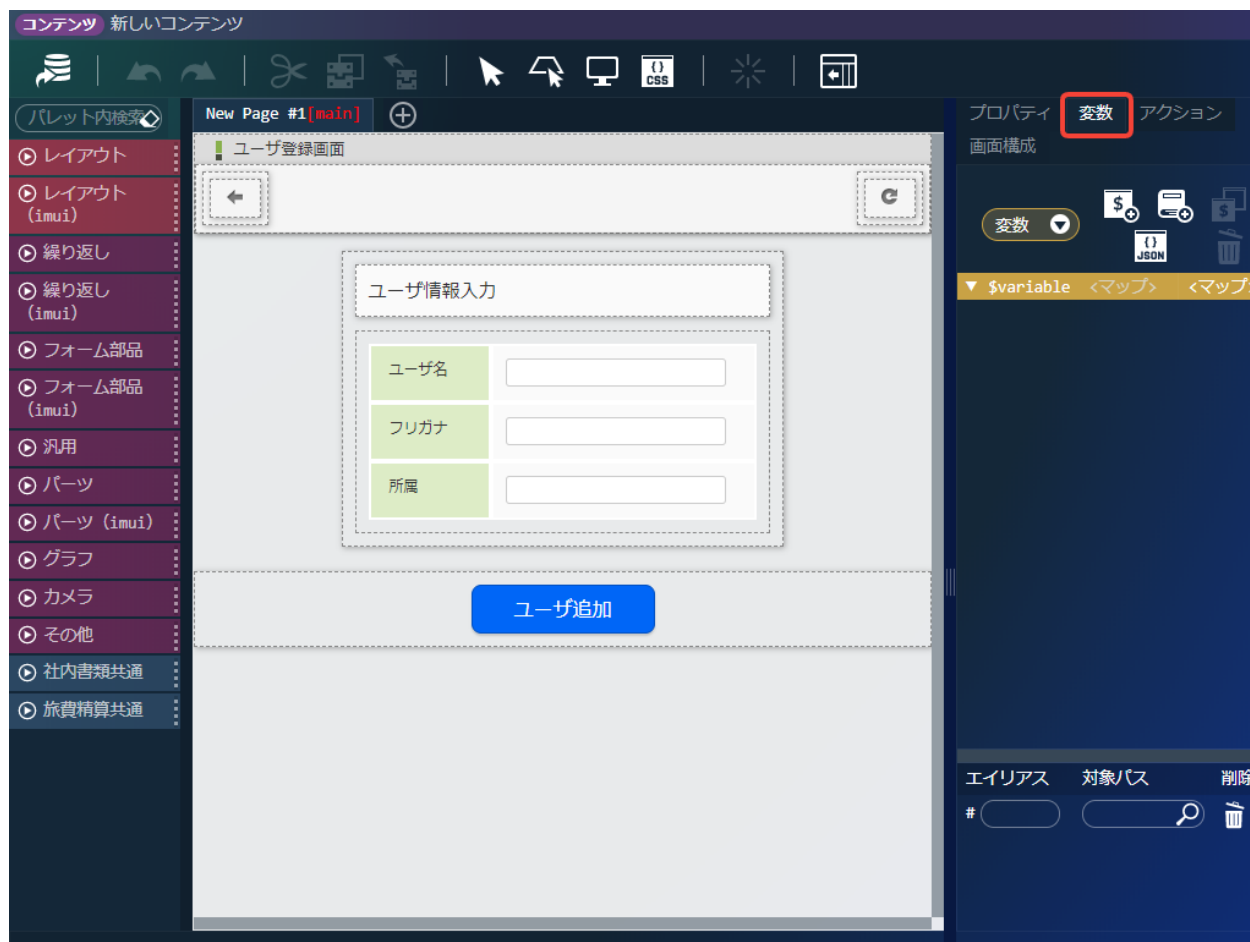
- 入力とは
- 入力エディタの表示
- 入力の設定
- 配列の代入値の設定
- URLパラメータの設定
- IM-Repository から定義を追加する

### 入力とは

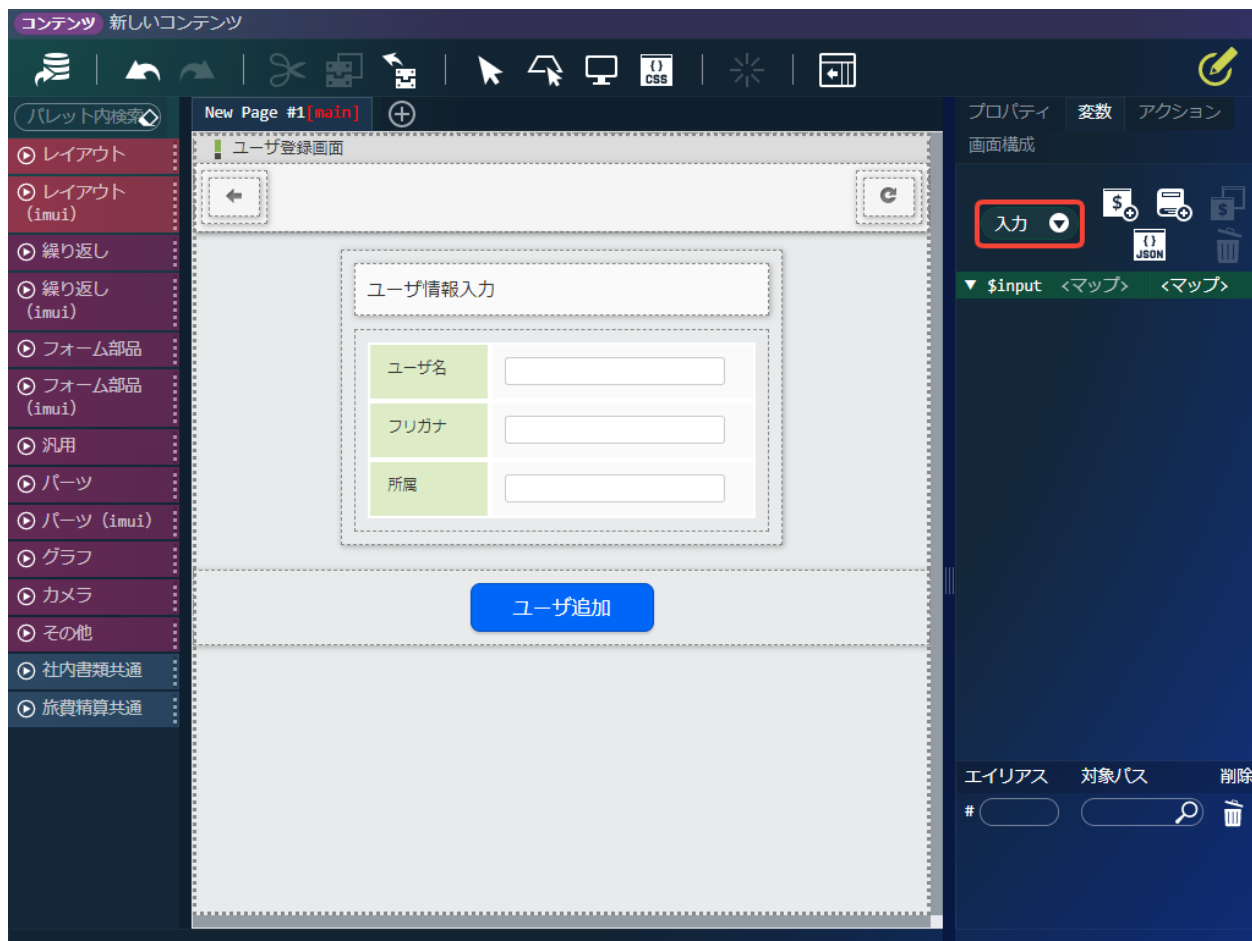
前処理やサーバロジックから取得する値（引数）を設定します。この機能を利用するためにはルーティング定義の設定が必要です。ルーティング定義の設定方法は「[ルーティングを新規登録する](#)」を参照してください。

入力エディタの表示方法を説明します。

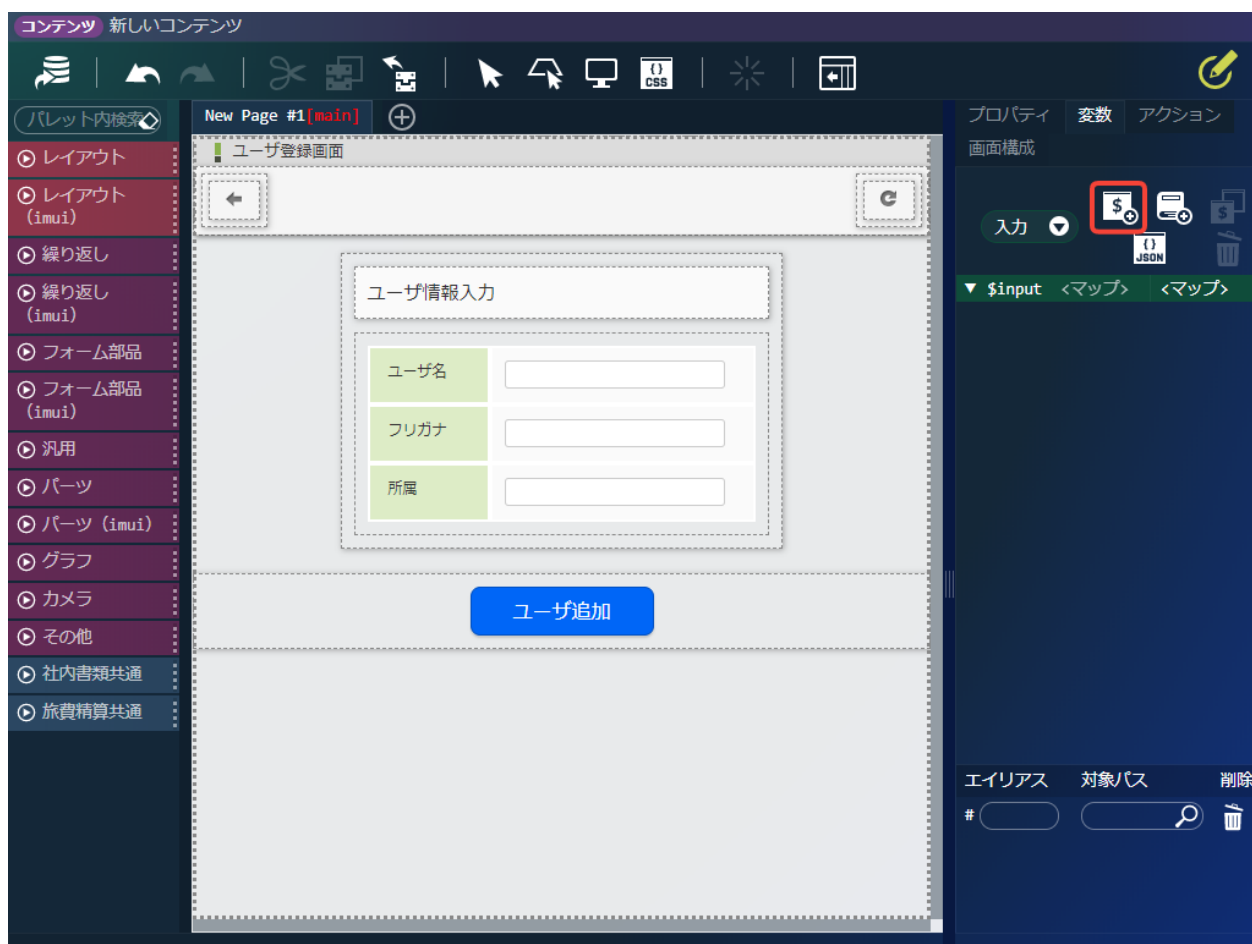
1. 変数タブをクリックします。



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。

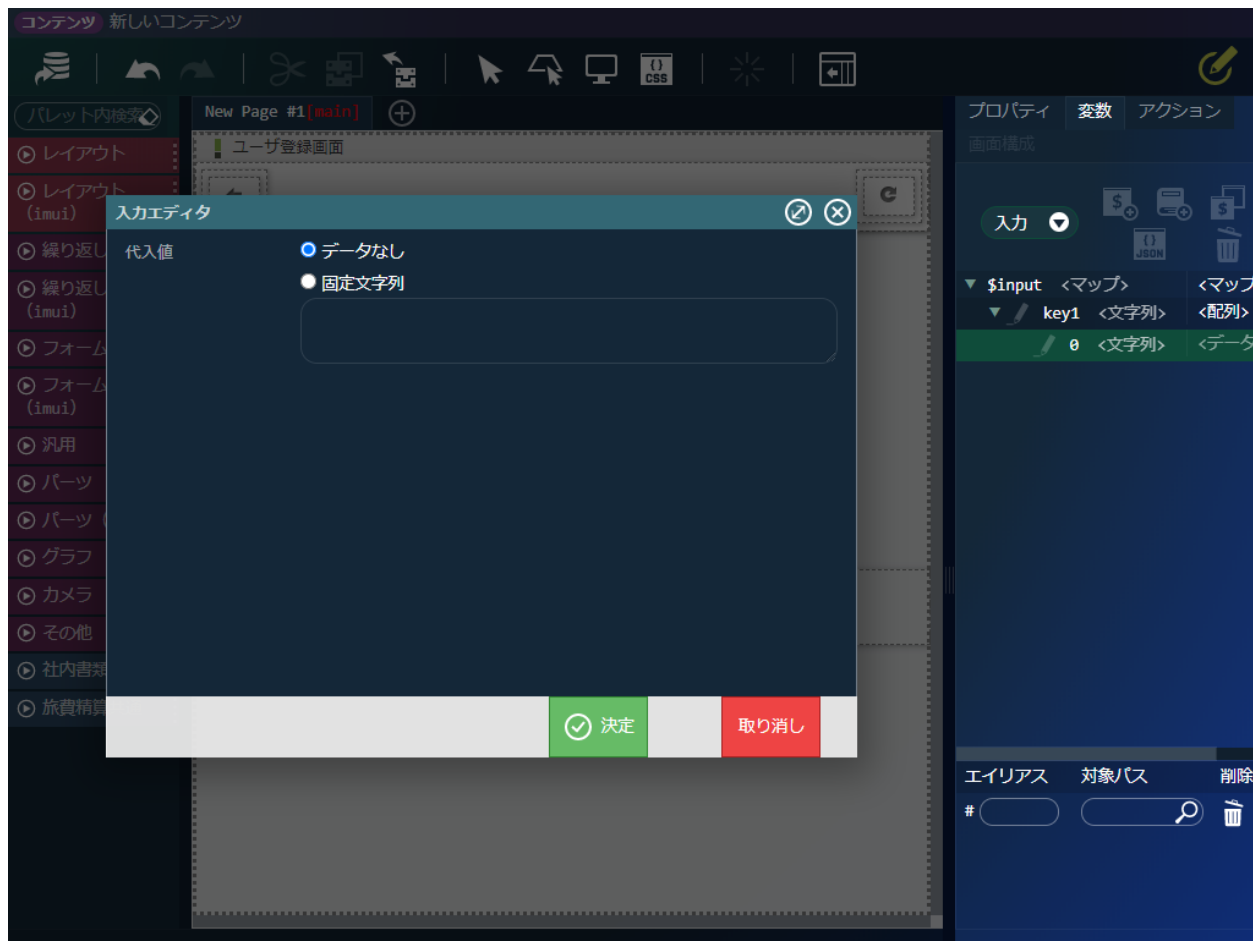
## 入力の設定

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
入力に代入される値	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」



&lt;設定例&gt;

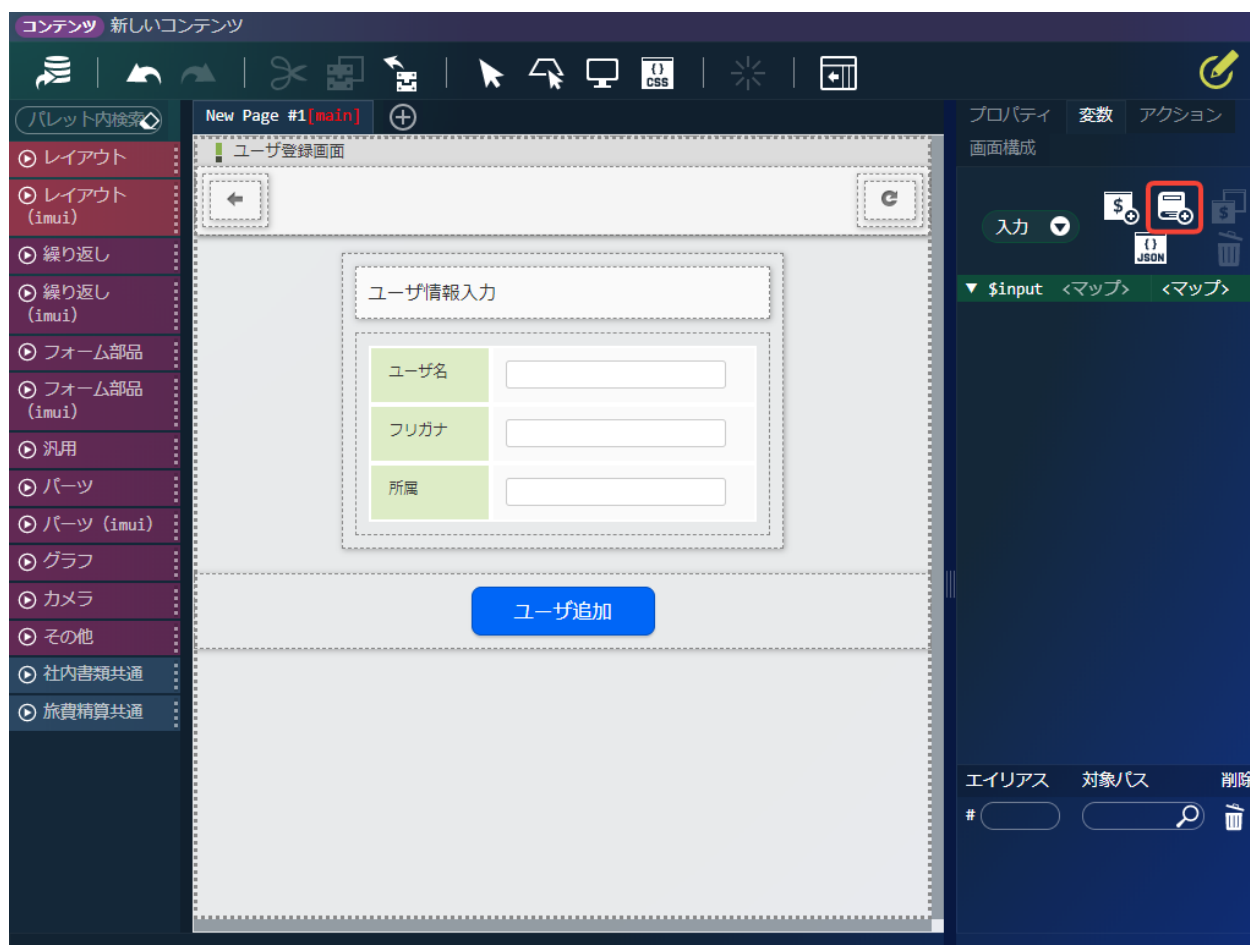
概要	設定例
URL	foo/bar/baz
(入力の) キー名	id
アプリケーション画面にアクセスするときのURL	foo/bar/baz?id=2
入りに代入される値	2

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。

## IM-Repository から定義を追加する

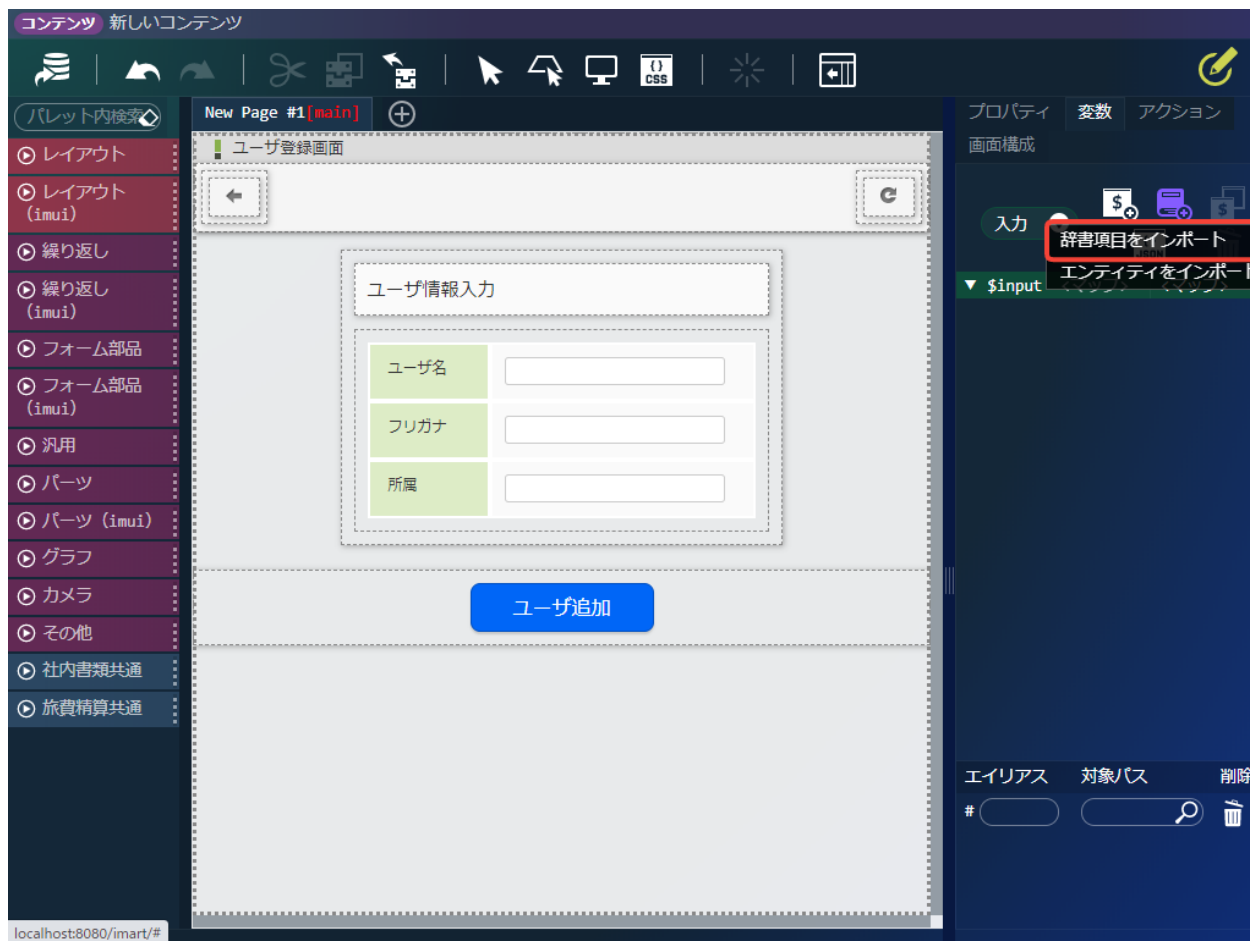
IM-Repository で作成した定義を追加できます。

1. 「Repositoryから作成」アイコンをクリックします。

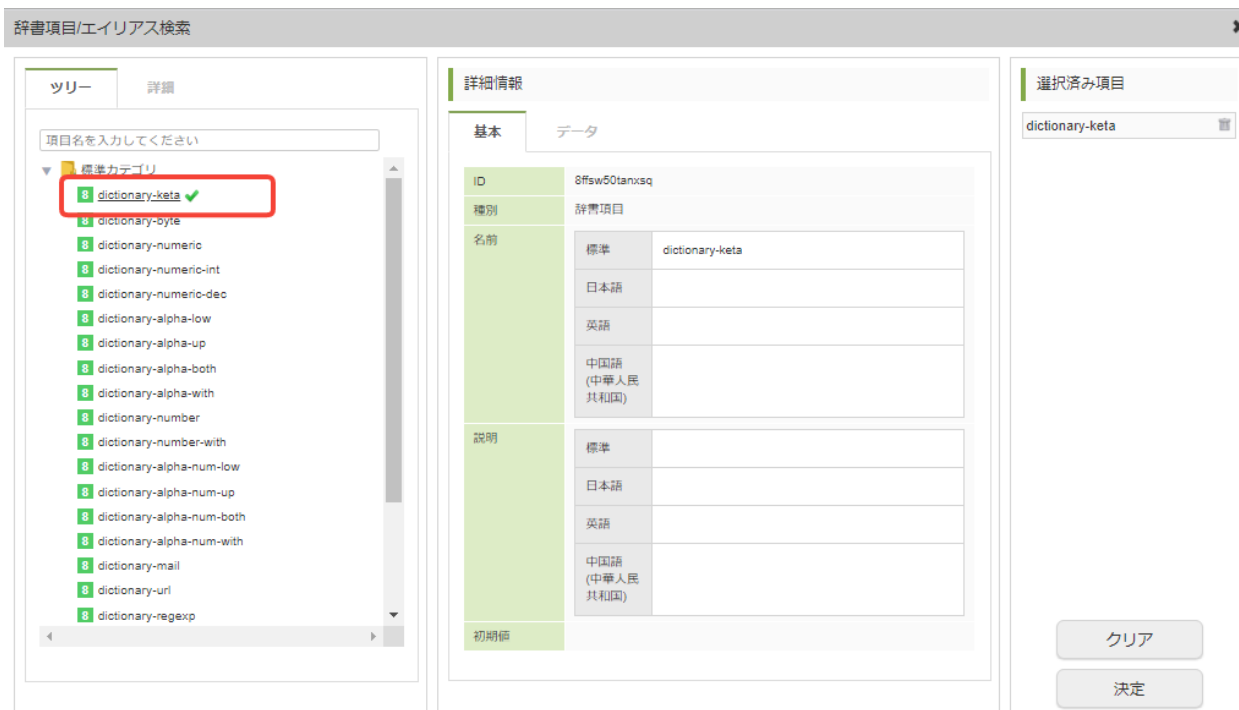


2. 辞書項目の定義を追加する場合は「辞書項目をインポート」、列挙型の定義を追加する場合には「エンティティをインポート」を選択します。

今回は「辞書項目をインポート」を選択します。



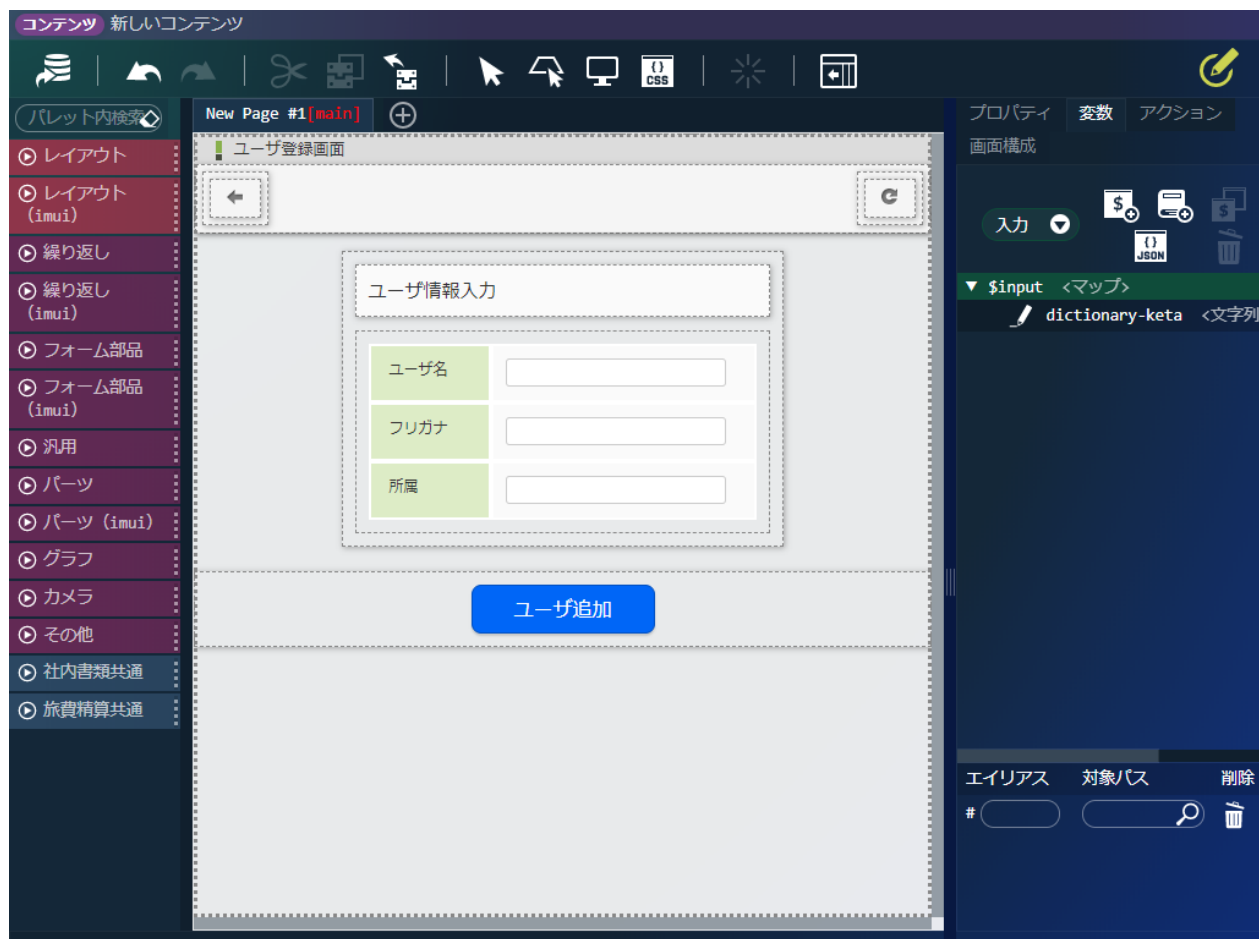
- 辞書項目/エイリアス検索ダイアログ（エンティティの場合はエンティティ検索ダイアログ）にて、追加する定義を選択します。



- 「決定」ボタンをクリックします。



5. ダイアログで選択した項目が \$input 配下に追加されます。



### **i** コラム

IM-Repository の定義から変数を作成する場合は、「サイトマップ」→「Repository」→「辞書項目一覧」または「列挙型一覧」であらかじめ定義を登録しておく必要があります。



### コラム

**IM-Repository** の定義を変数として追加した際の変数名の命名ルールは下記のとおりです。

- 辞書項目
  - 辞書項目の「用途」→「データ」にある JavaScript の「変数名」項目に設定された名称を使用します。
  - 上記名称が未定義であった場合は辞書項目名（標準）を使用します。
  - キー名として使用できない文字が含まれている場合は、「key」を使用します。
  - 変数のキー名がすでに使用されている場合は、末尾に連番を付与します。
- エンティティ
  - エンティティ名（標準）を使用します。
  - キー名として使用できない文字が含まれている場合は、「key」を使用します。
  - 変数のキー名がすでに使用されている場合は、末尾に連番を付与します。

## 多言語の設定方法

- [多言語とは](#)
- [多言語の設定](#)
- [多言語の詳細設定](#)
- [多言語をCSVファイルからインポートする](#)
- [多言語をCSVファイルでエクスポートする](#)

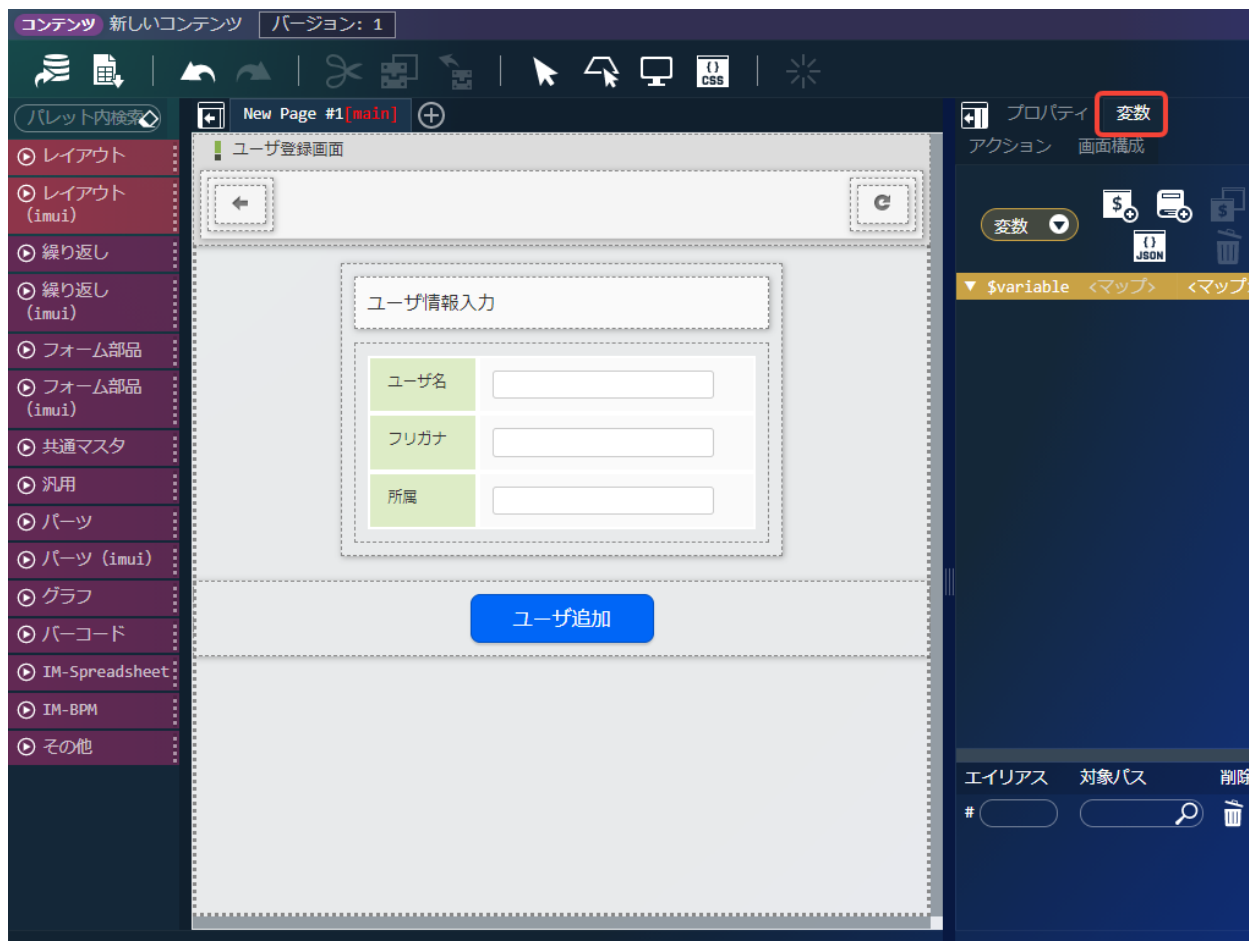
### 多言語とは

多言語とは、複数の言語によって値を使い分けられる変数のことです。ユーザが設定しているロケールに応じた値を表示する必要がある場合は多言語を定義します。

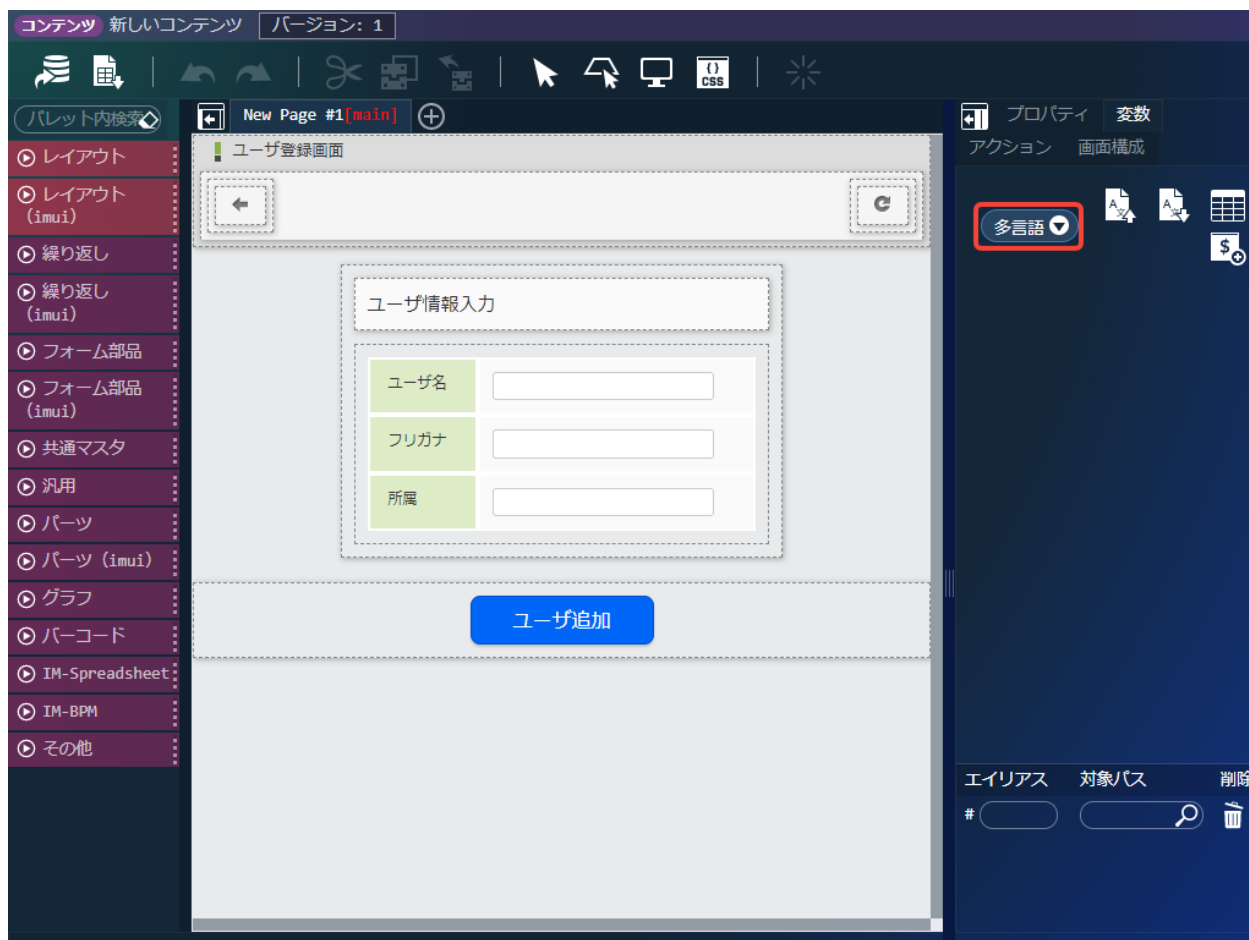
### 多言語の設定

多言語を設定する方法を説明します。

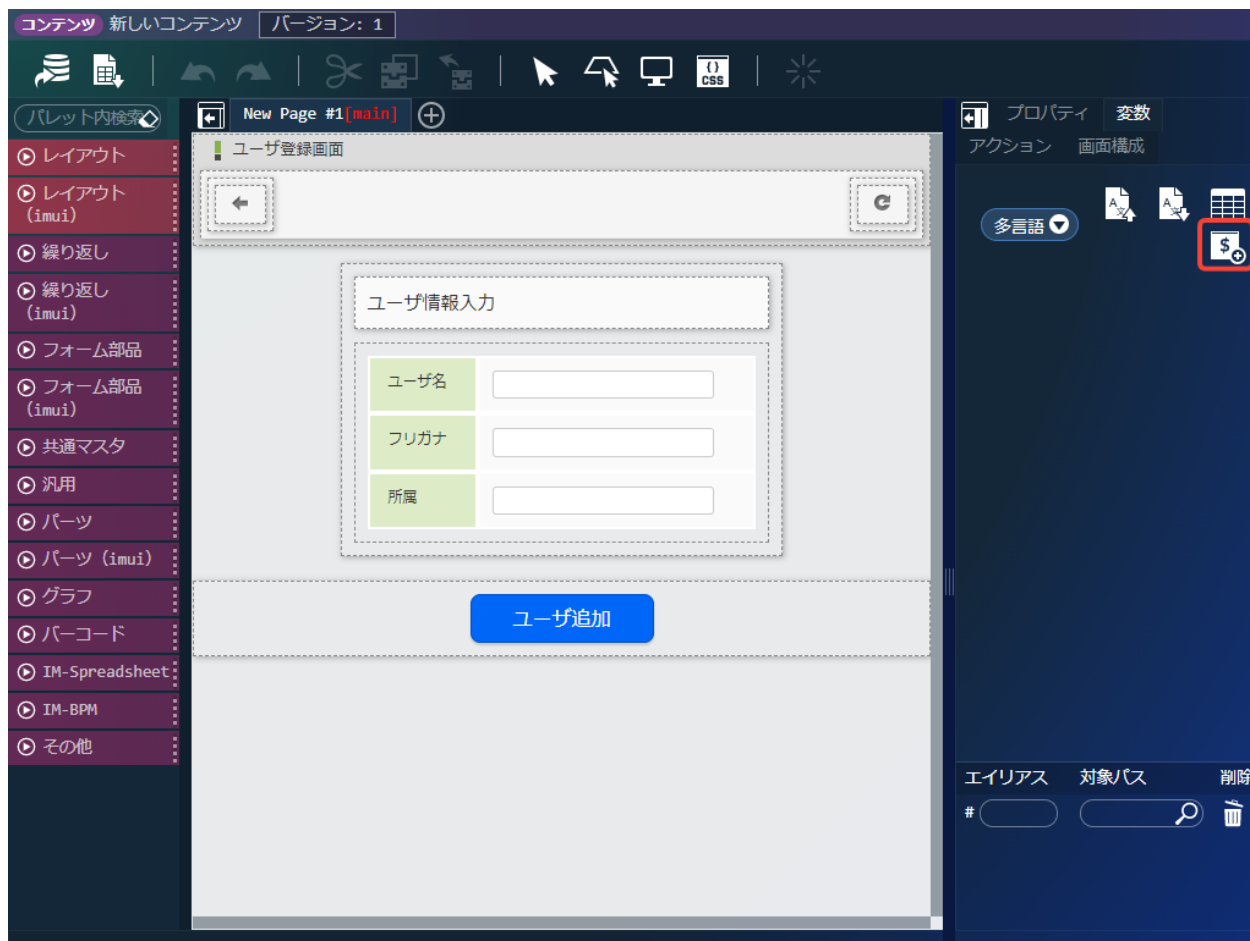
1. 変数タブをクリックします。



2. タブ左側のプルダウンが「多言語」になっていることを確認します。

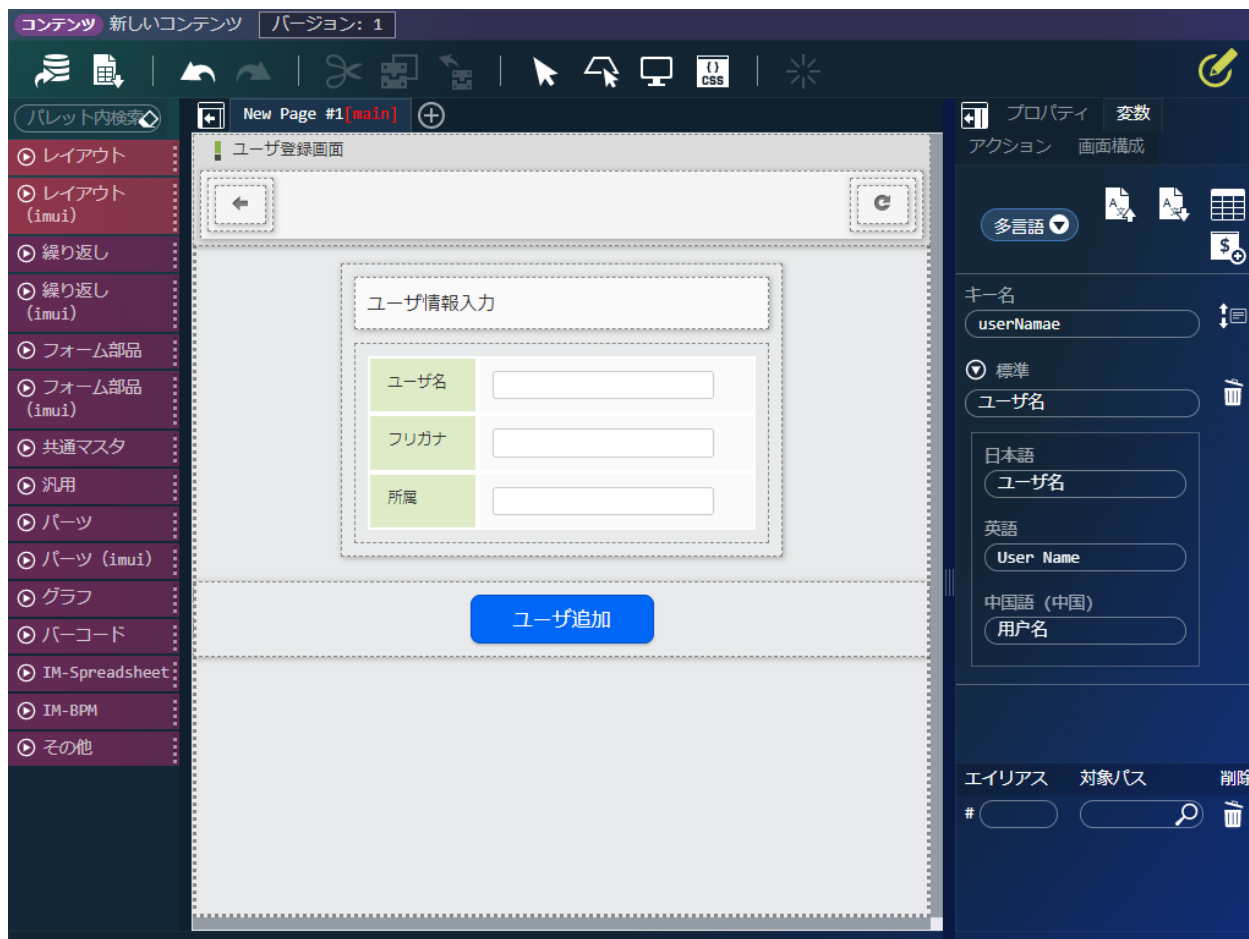


3. 「新規作成」アイコンをクリックします。



### 多言語の詳細設定

多言語の詳細を設定する方法を説明します。



1. キー名の設定

多言語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。

**i コラム**  
 同じキー名の多言語を複数設定することはできません。

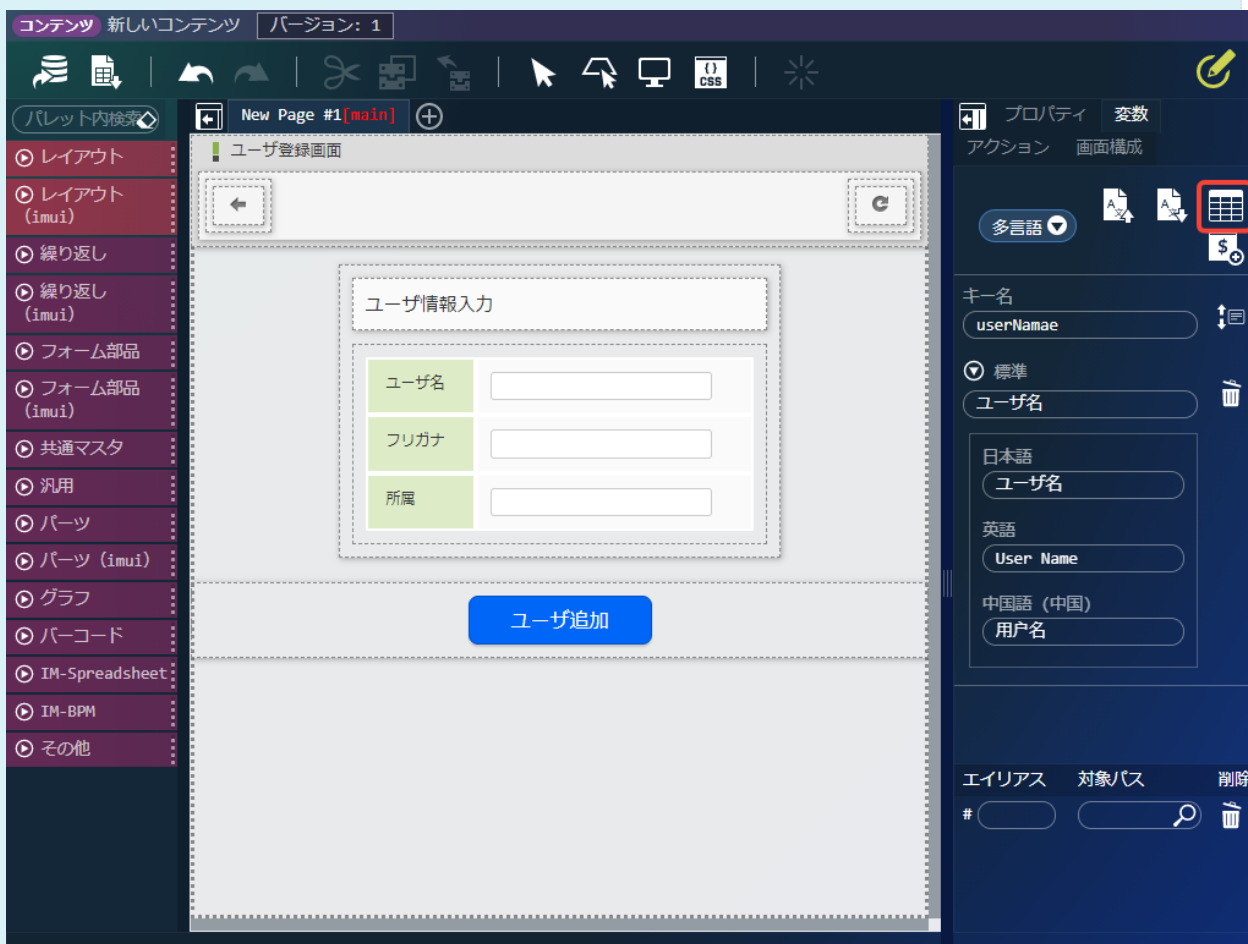
2. 標準の値の設定

ロケール毎に値が設定されていない場合に表示される値を設定します。

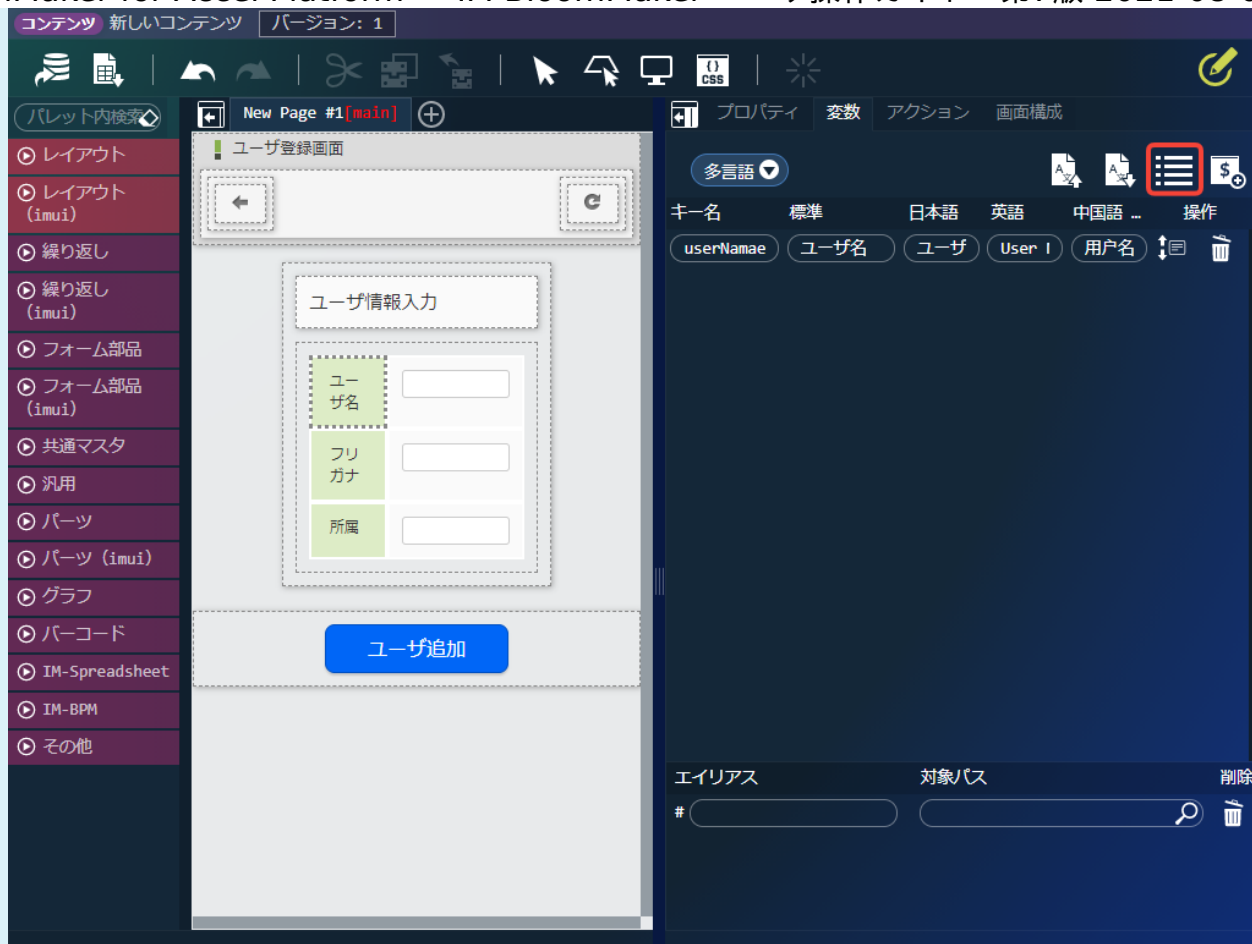
3. ロケール毎の値の設定

ユーザが定義している言語毎に値を設定します。

**i コラム**  
 「表示切替」アイコンをクリックすることで、エディタのリスト表示とテーブル表示の切替ができます。  
 リスト表示時：



テーブル表示時：

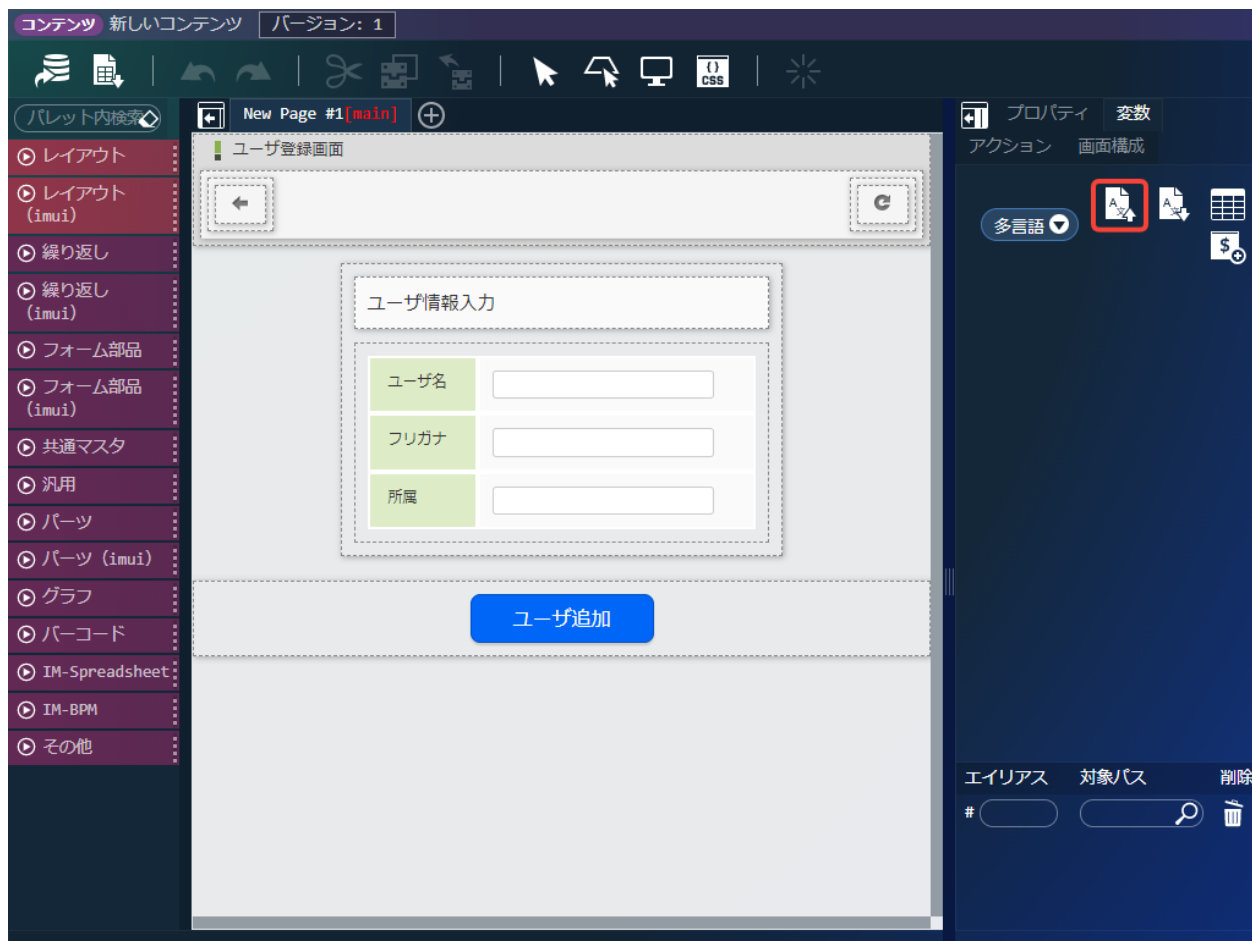


### 多言語をCSVファイルからインポートする

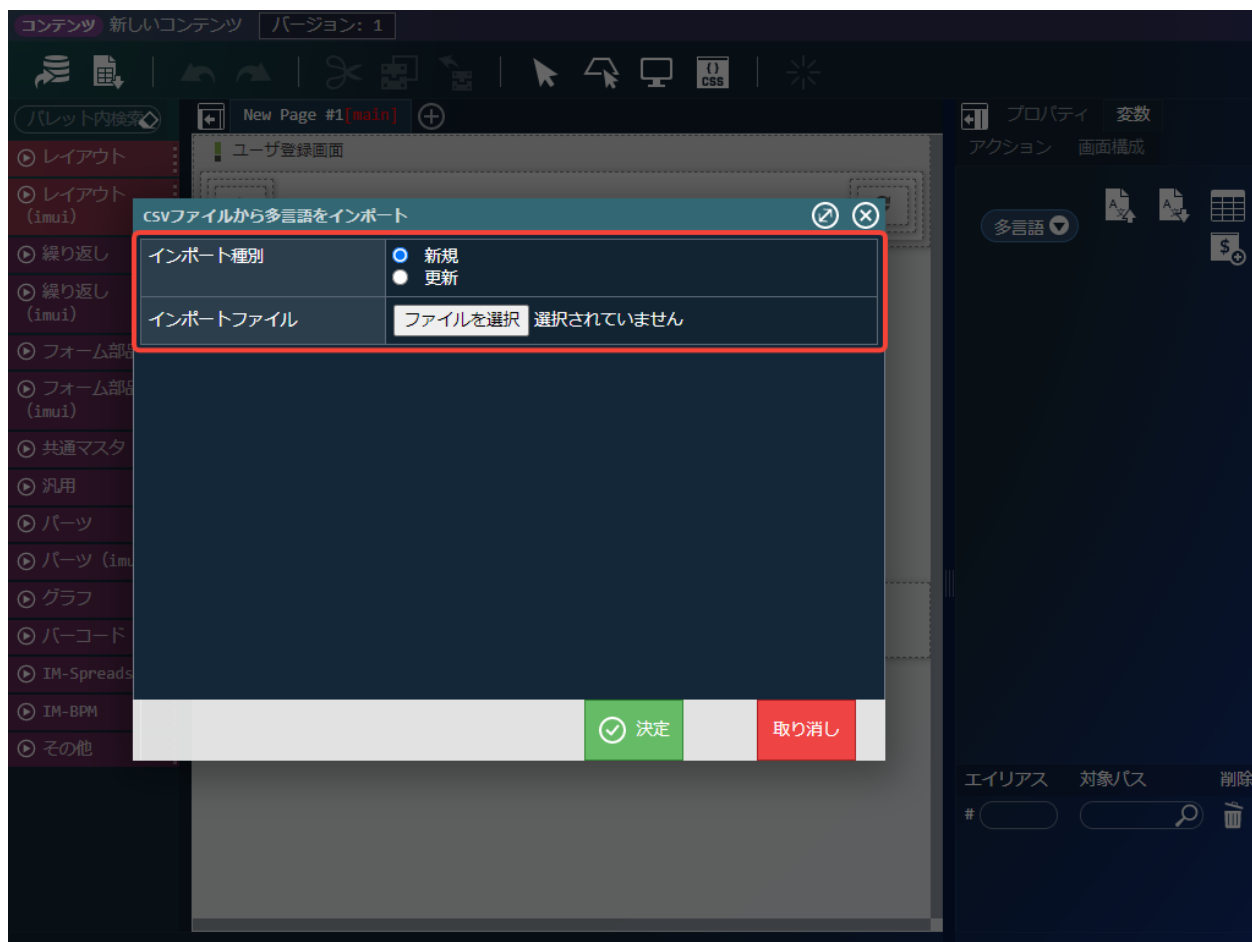
多言語をCSVファイルからインポートする方法を説明します。

1. 「多言語をCSVファイルからインポート」アイコンをクリックします。

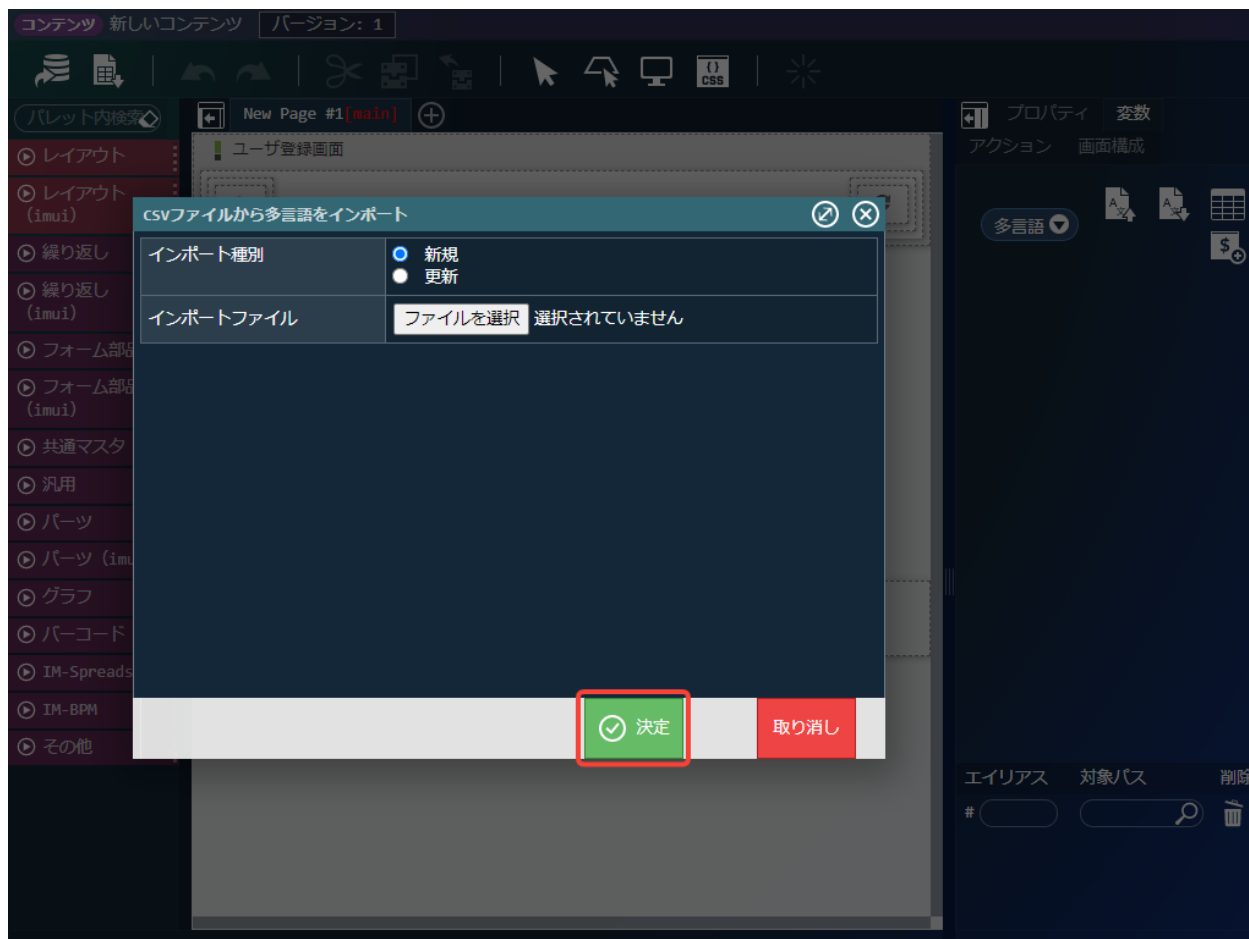




2. 「CSVファイルから多言語をインポート」ダイアログでインポート種別とCSVファイルを選択します。



3. 「CSVファイルから多言語をインポート」ダイアログの決定ボタンをクリックします。



### **i** コラム

CSVファイルの1行目にはヘッダ情報を定義し、2行目以降に多言語の情報を定義してください。

例：

```
key,standard,ja,en,zh_CN
userName,User Name,ユーザ名,User Name,用名
furigana,Furigana,フリガナ,Furigana,假名
department,Department,所属,Department,部
```

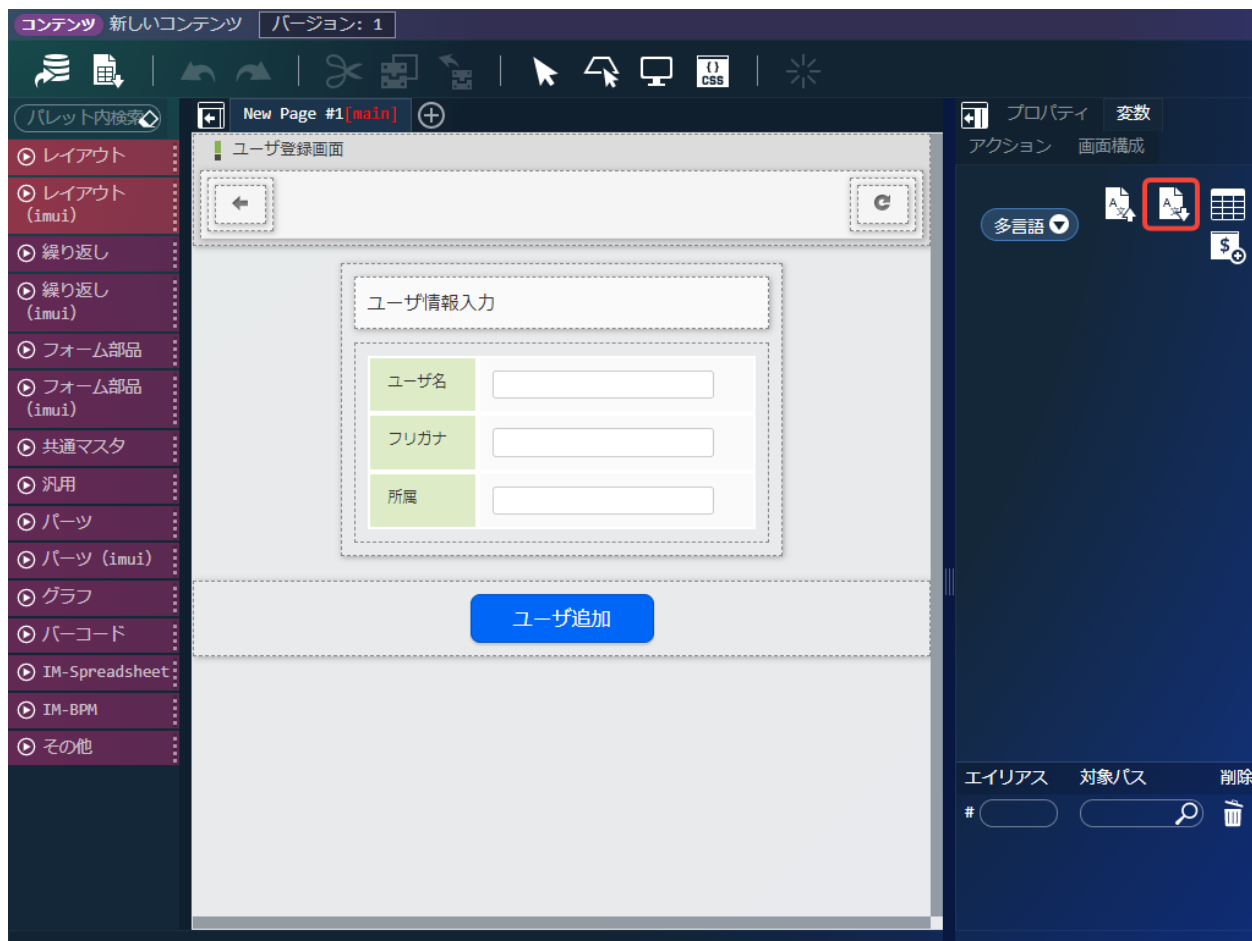
### **!** 注意

CSVファイルの文字コードはUTF-8を使用してください。UTF-8以外の文字コードを使用した場合、インポートした多言語が文字化けすることがあります。

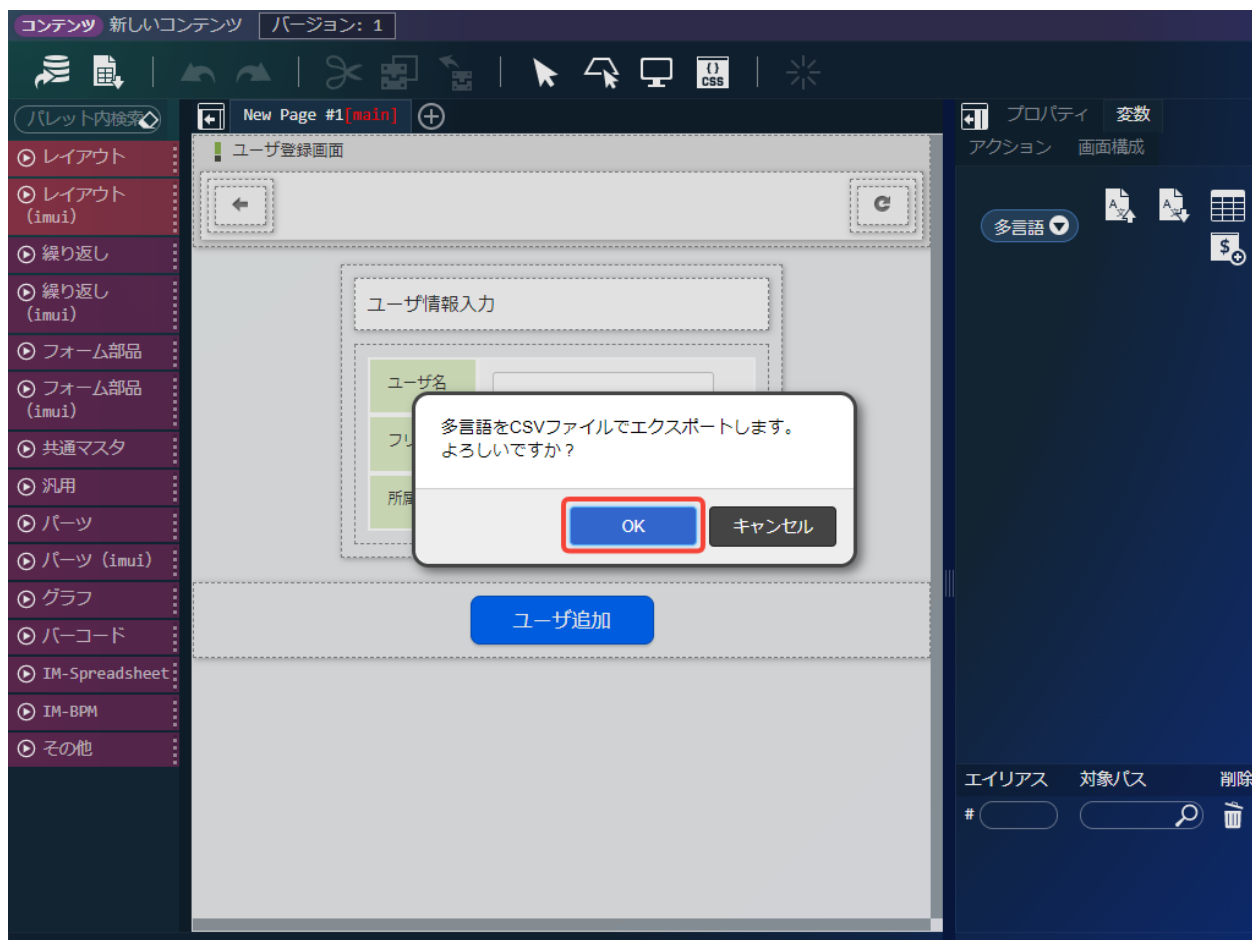
## 多言語をCSVファイルでエクスポートする

多言語をCSVファイルでエクスポートする方法を説明します。

1. 「多言語をCSVファイルでエクスポート」アイコンをクリックします。



2. 確認ダイアログのOKボタンをクリックします。



- 環境情報とは
- 環境情報の表示方法

## 環境情報とは

実装環境に依存する情報を変数として定義したものです。

情報としては、アカウントコンテキスト、クライアント情報、ユーザコンテキストを持ちます。

また、コンテンツ種別が「Bulma」の場合は修飾情報が追加されます。

修飾情報には、文字色、背景色、非表示情報が含まれます。

### i コラム

iPhone、iPadでブラウザ「Safari」の「デスクトップ用Webサイトを表示」設定がONになっている場合、クライアント情報のosをMacとして判定します。

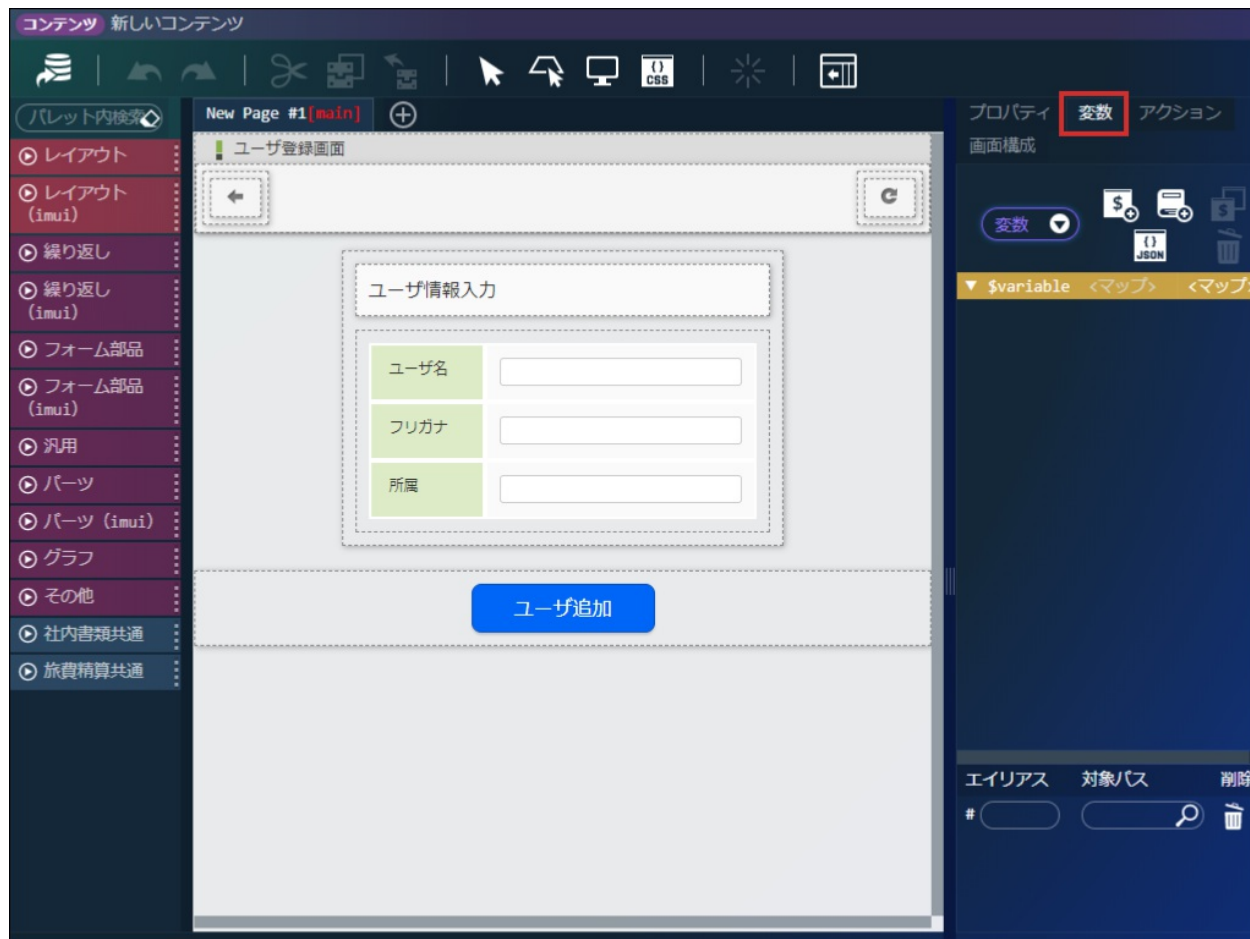
### i コラム

環境変数「`$env.location.base`」・「`$env.location.path`」には、実行画面でのみ画面のURL情報が渡されます。

- `$env.location.base` : すべての相対URLの基点となるURLです。  
intra-mart Accel Platform では、URLスキームからURLのパスの最初の部分であるコンテキストパスまでを含みます。  
例 : `https://example.com:8080/imart/`
- `$env.location.path` : 現在のページのURLから「`$env.location.base`」の値を取り除いた相対パスです。

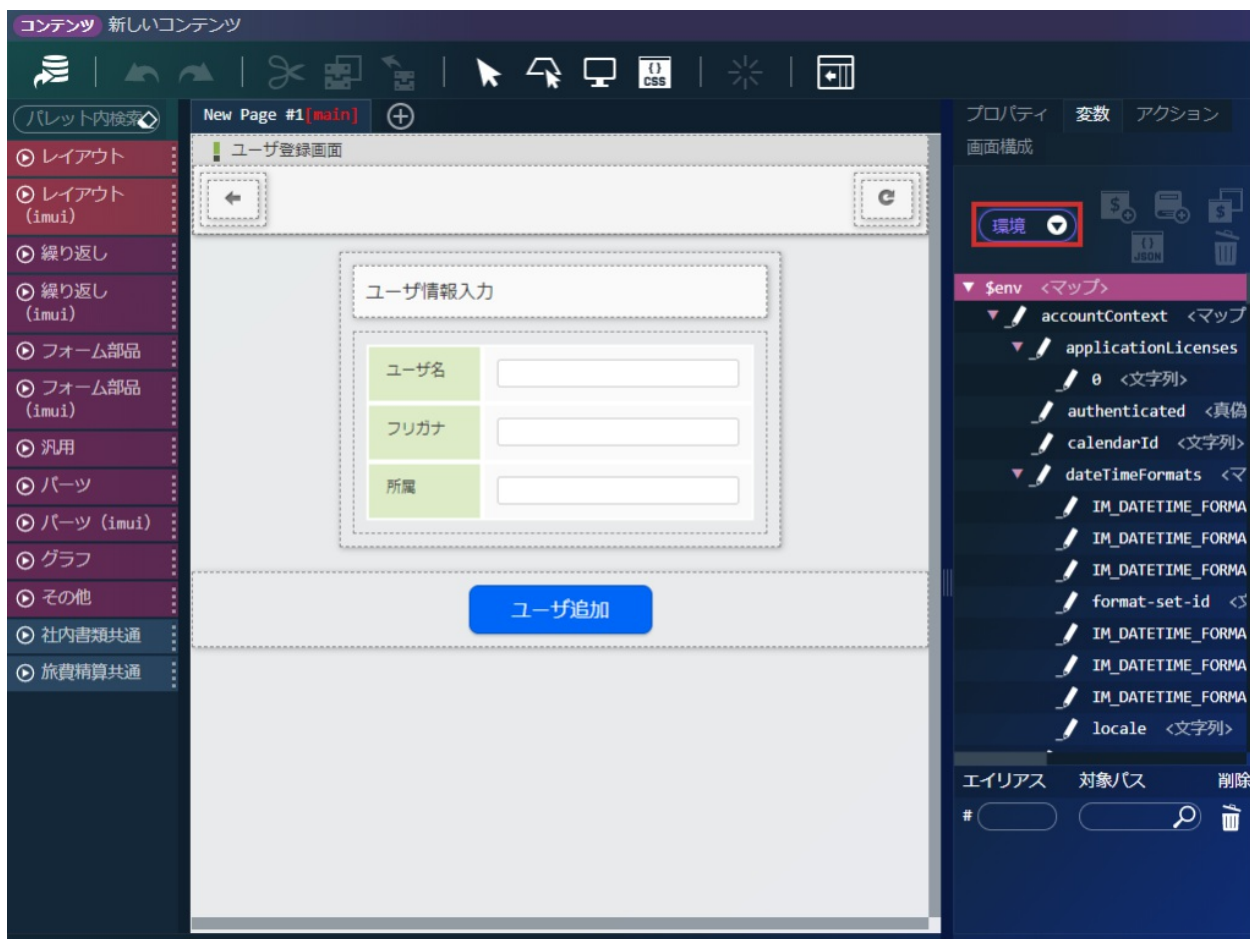
## 環境情報の表示方法

1. 変数タブをクリックします。



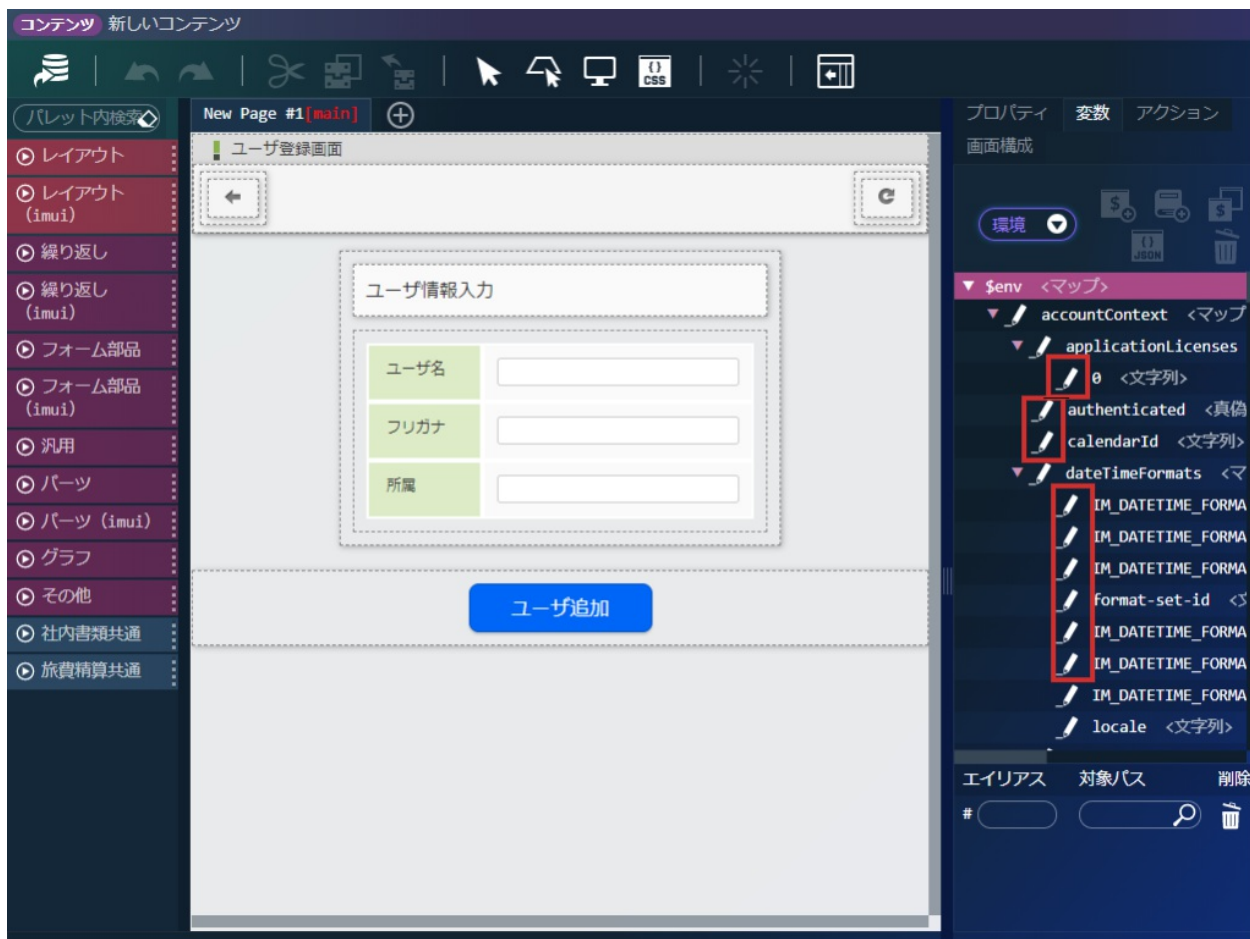
1. 環境情報の表示

タブ左側のプルダウンが「環境」になっていることを確認します。



## 2. 表示内容を編集

編集アイコンをクリックし、表示内容を編集します。



### **i** コラム

編集した内容はプレビュー時にのみ適用されます。アプリケーション画面表示時に変更した内容は適用されません。

## 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。

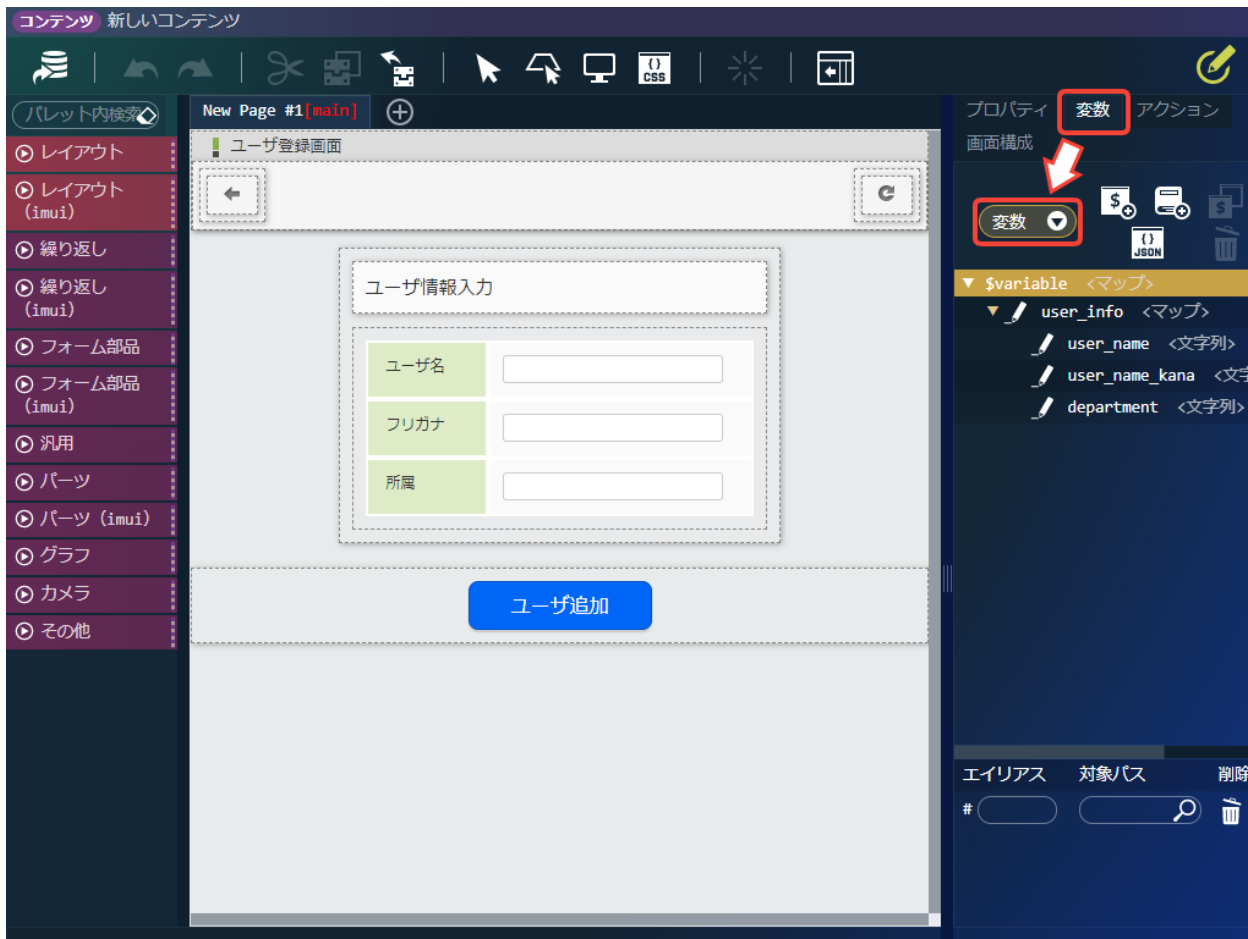
例えば、変数「\$variable.bar」にエイリアス「test」を設定した場合、エレメントのプロパティに「#test」と入力すると「\$variable.bar」の値が反映されます。

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

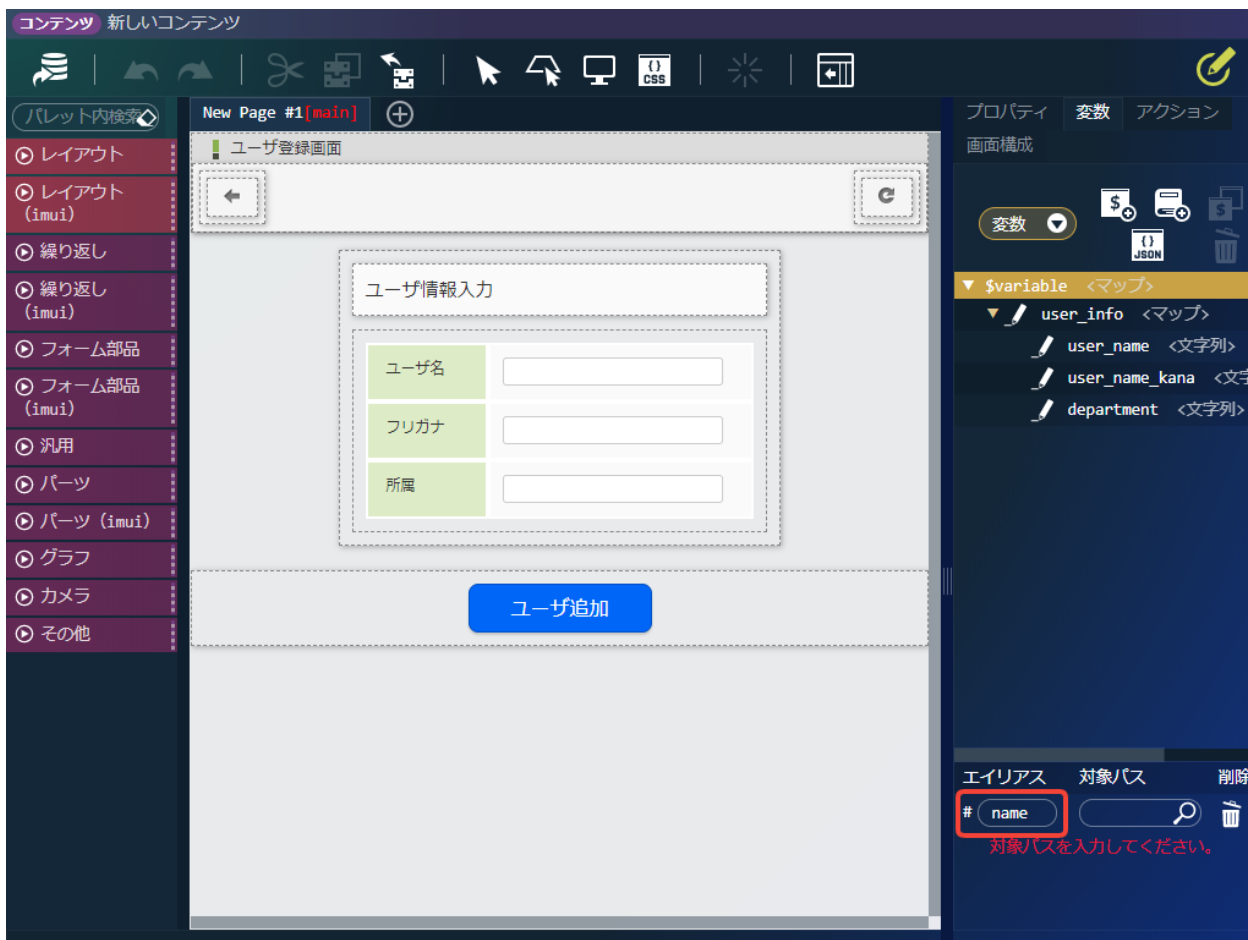
### 1. 変数タブの表示

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。

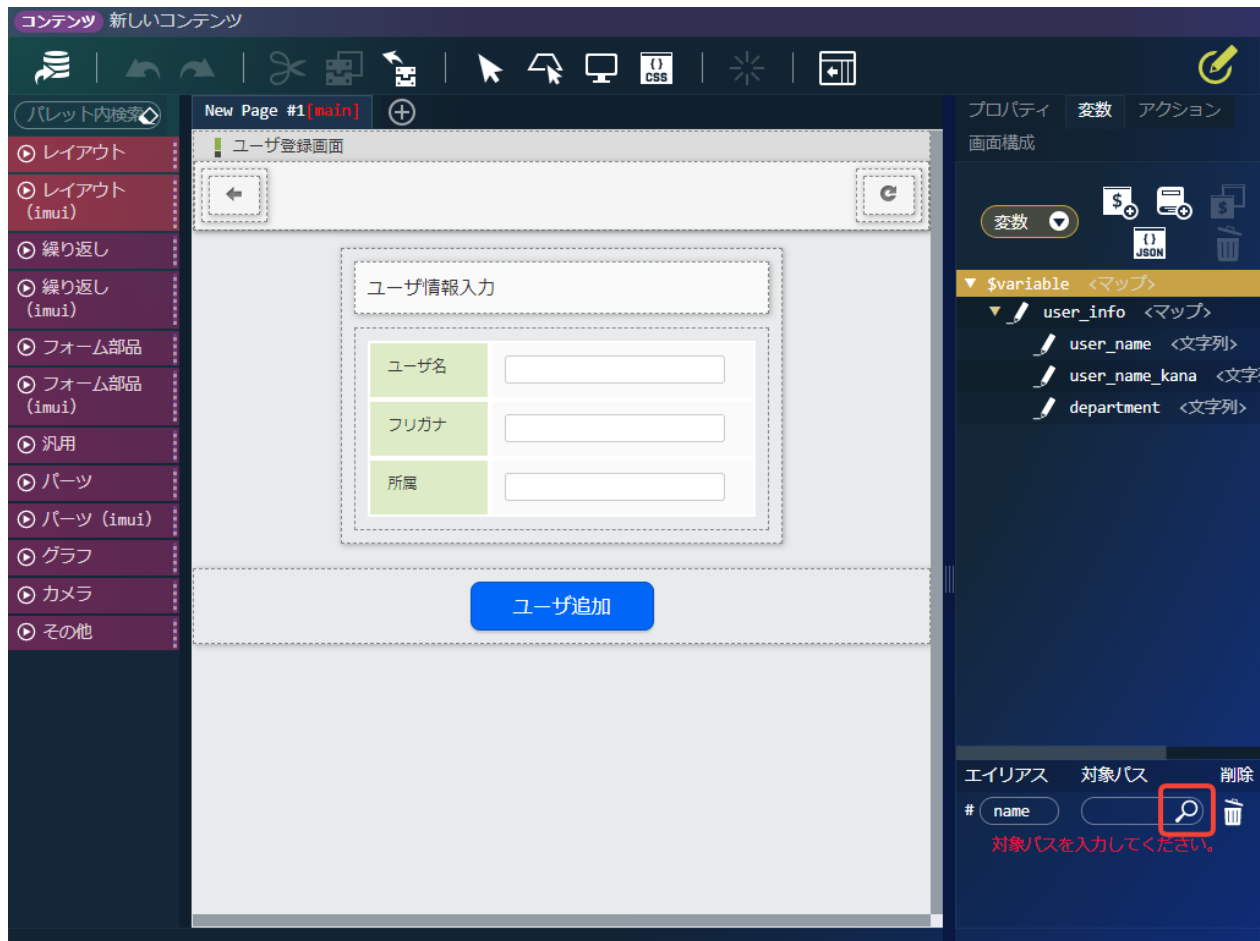




## 3. 対象パスの入力

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、変数セレクト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レクトを終了したい場合、「取り消し」または「閉じる」ボタンをクリックします。

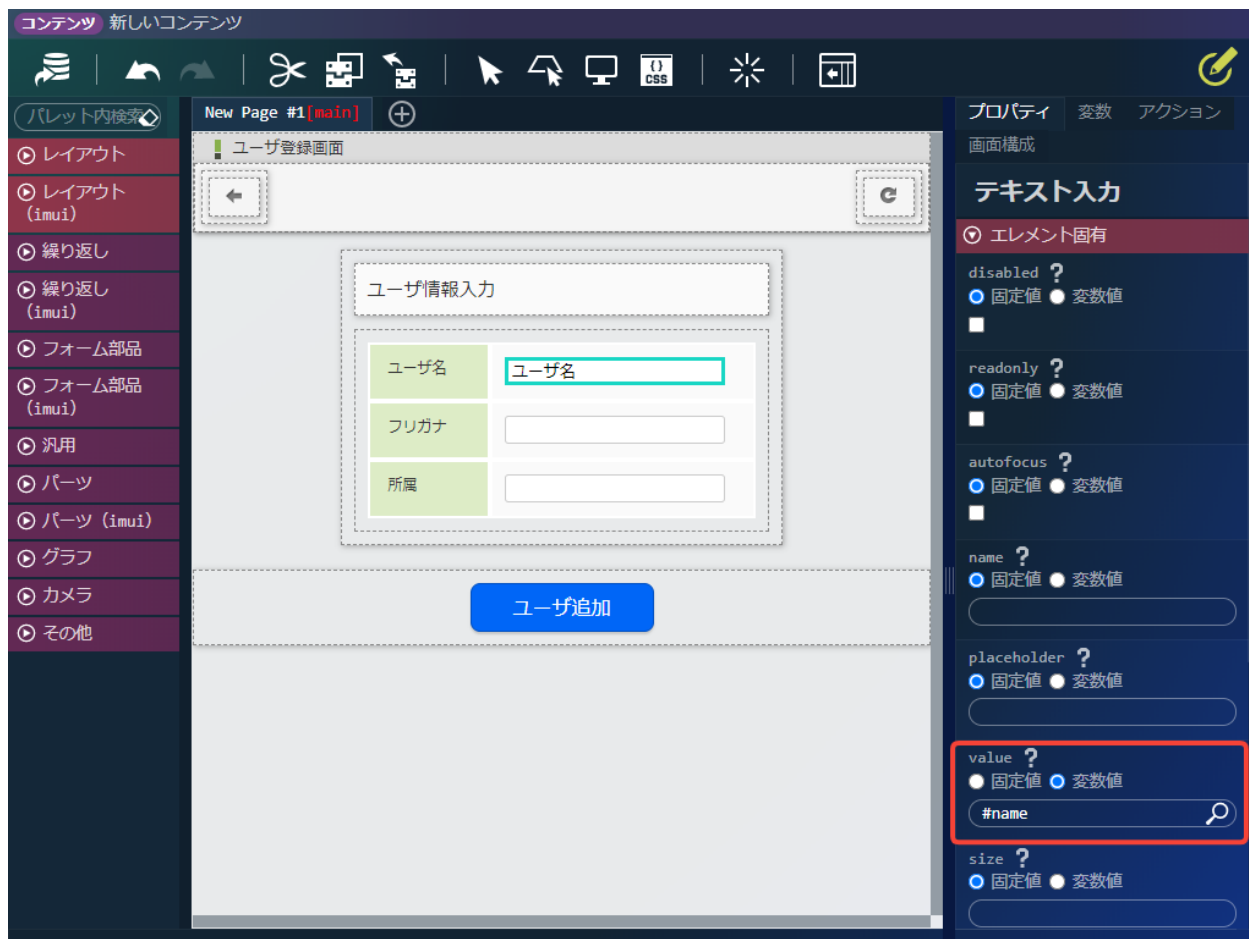




#### 4. エレメントのプロパティにエイリアスを設定

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。

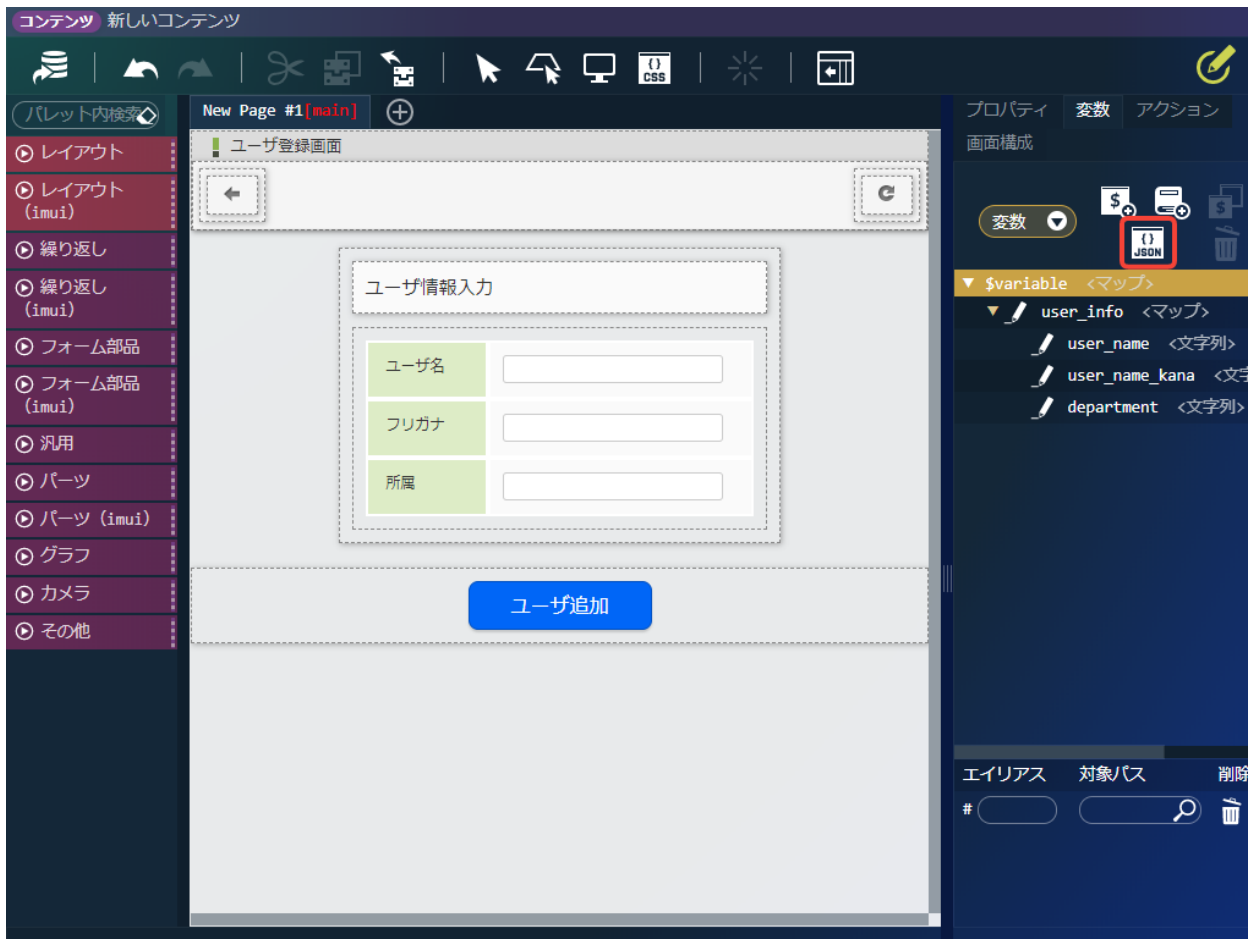
### JSONエディタの表示方法

#### 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。

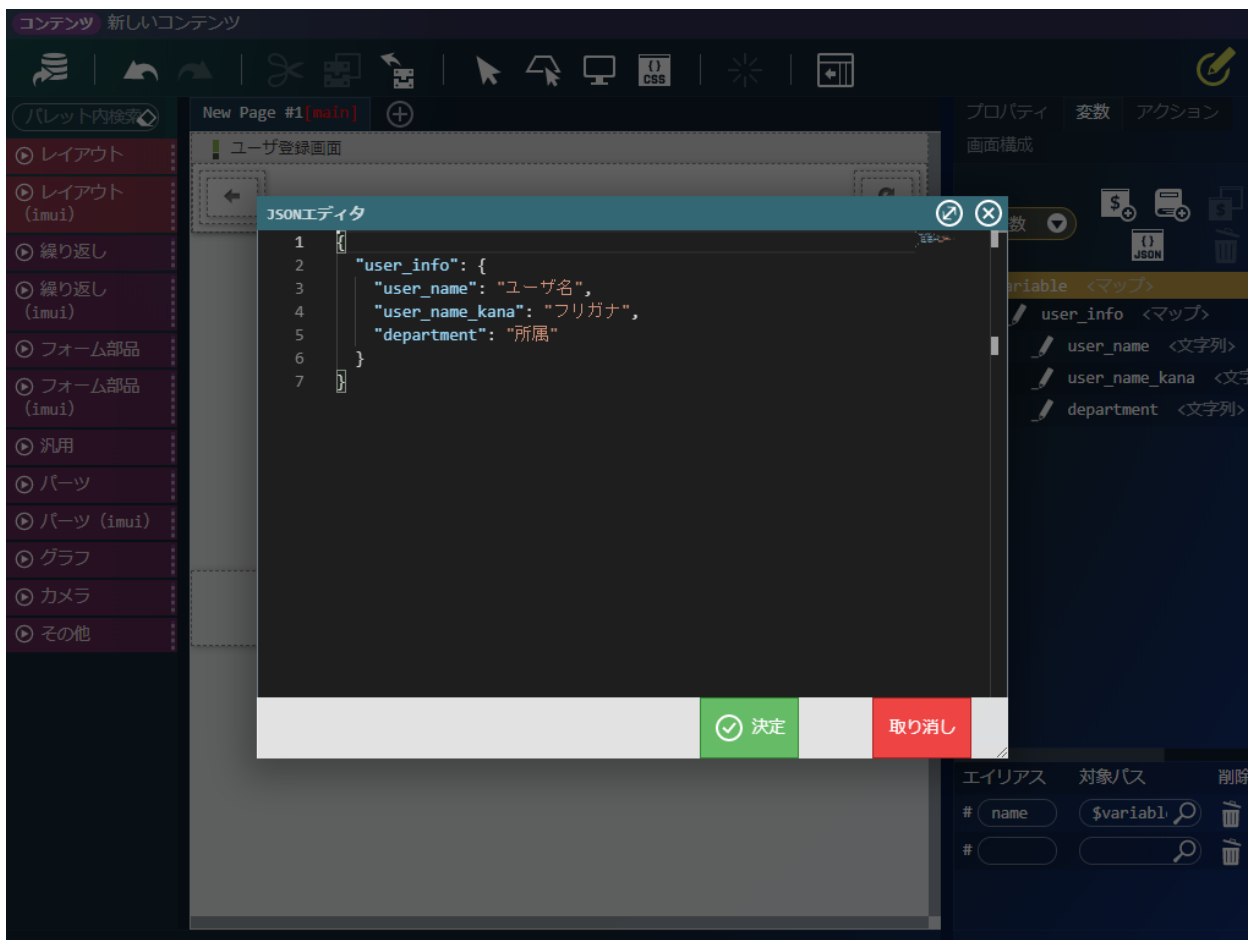
#### 2. JSONエディタの表示

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。

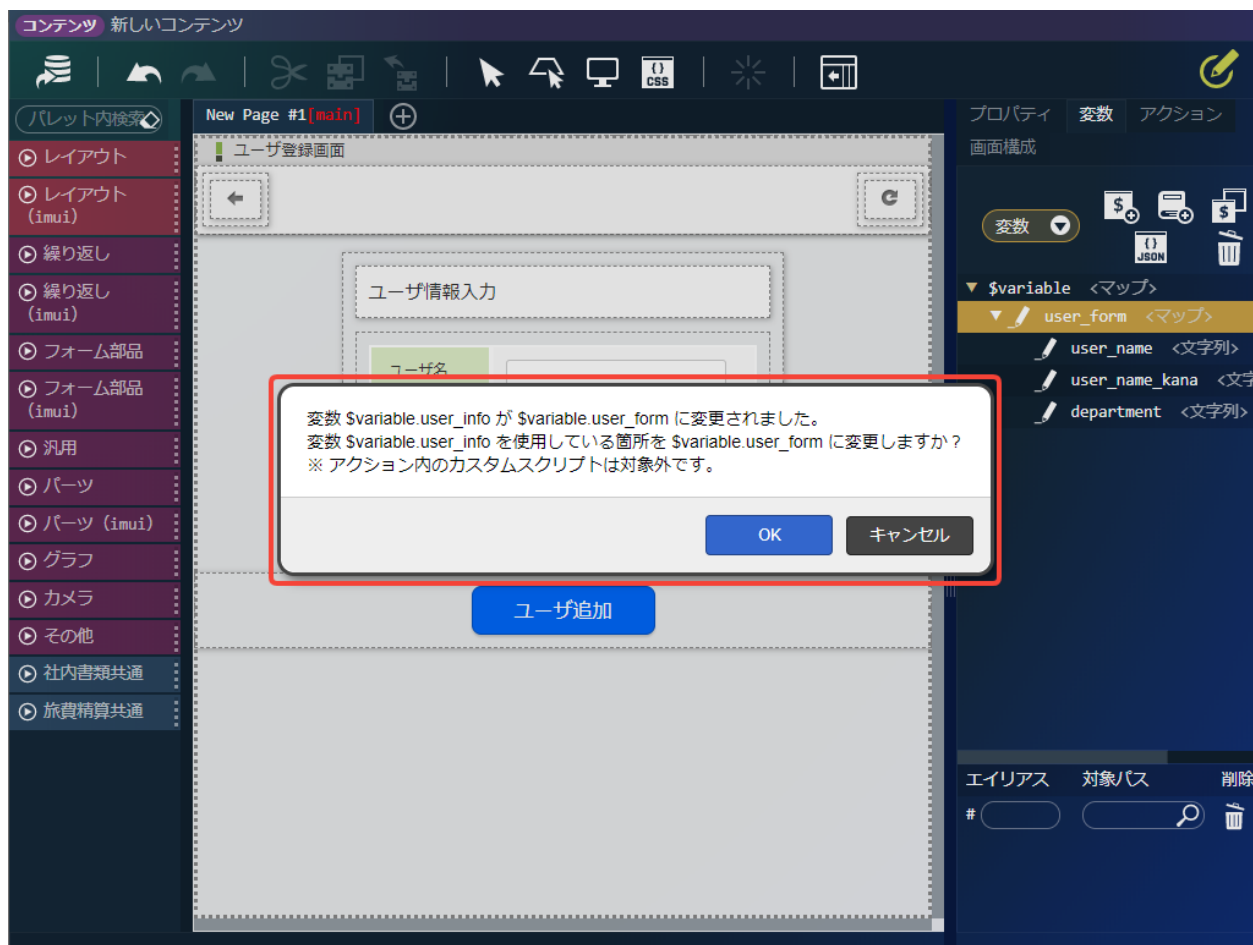


## コラム

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。

## 変数名の変更に伴う影響範囲の修正

変数、定数、入力、または多言語のキー名を変更した後、変更前のキー名がすでに使用されている箇所がある場合、自動的に修正する旨の確認ダイアログが表示されます。



すでに変数がエレメントのプロパティ等で使用されている場合、キー名を変更すると各設定箇所を新しいキー名に再設定する必要があります。

ここでは、影響範囲の修正方法について説明します。



## コラム

キー名を変更する前に変数の使用箇所を調べたい場合は、「[使用箇所タブを使用する](#)」を参照してください。

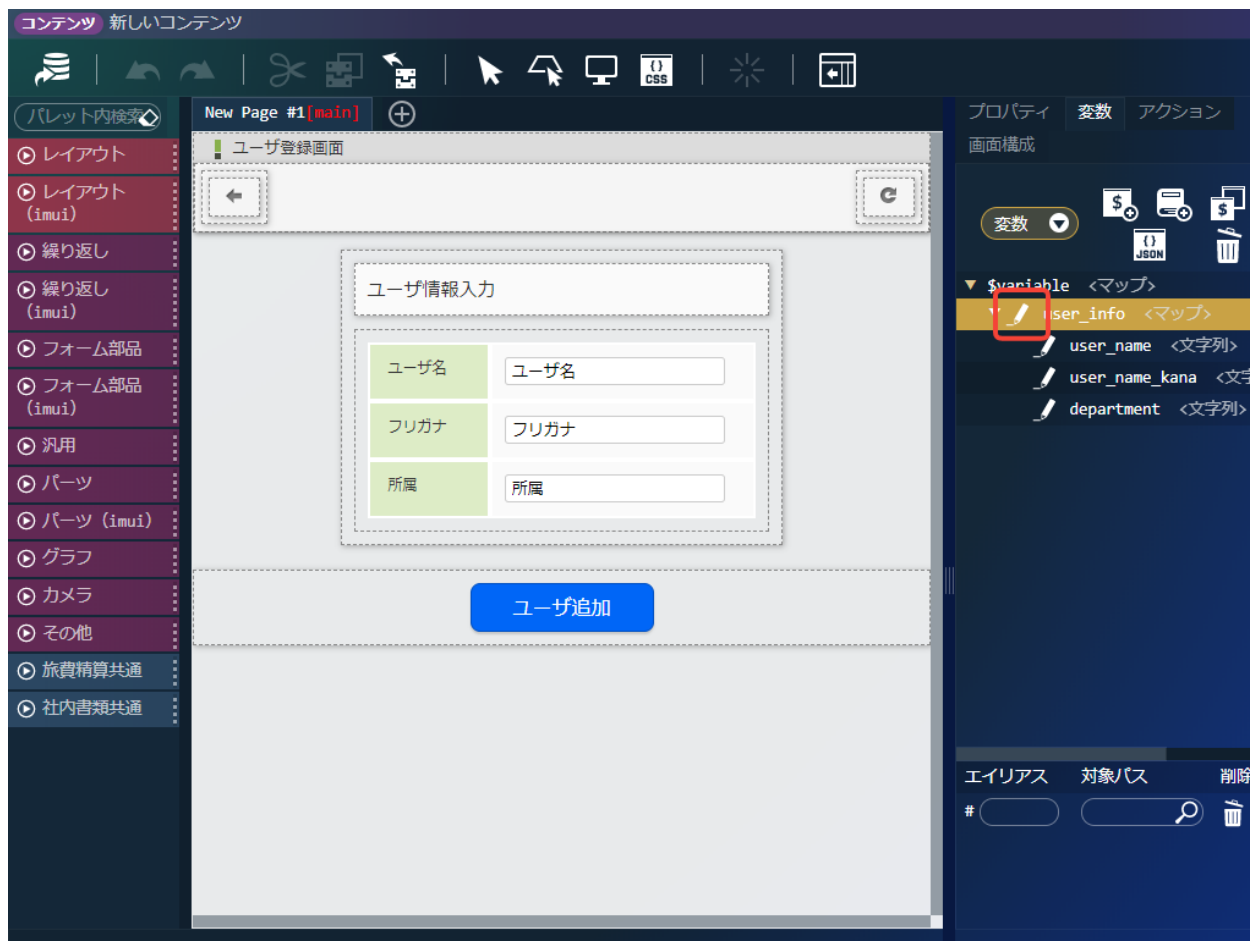


## 注意

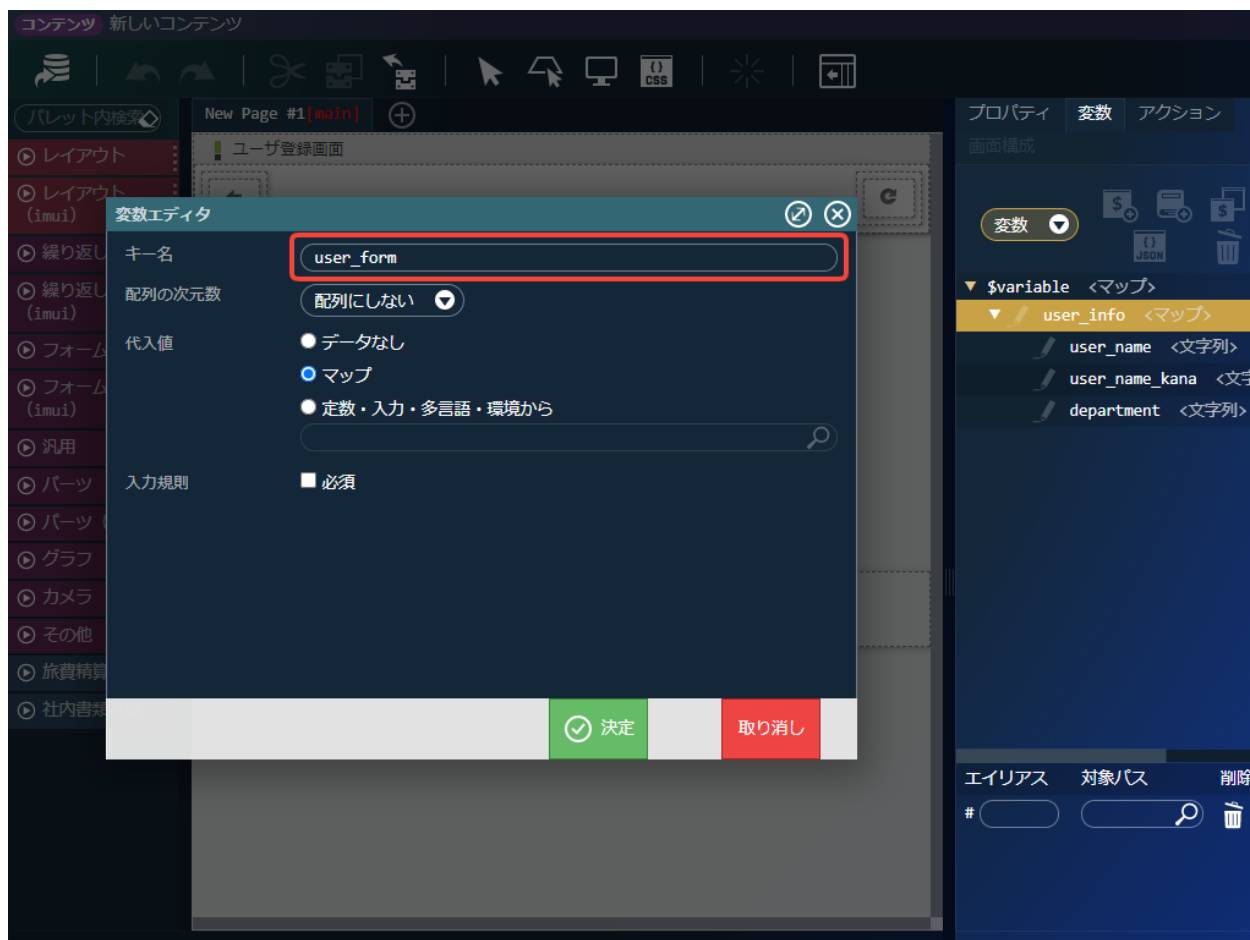
- 変数のエイリアス設定における「対象パス」は、変数パスの一部のみ入力している場合、自動修正されません。
- アクションの「カスタムスクリプト」内の変数パスは、自動修正されません。

## 変数のキー名変更に伴う影響範囲を修正する

1. キー名を変更したい変数、定数、入力の「編集」アイコンをクリックしてエディタを表示します。



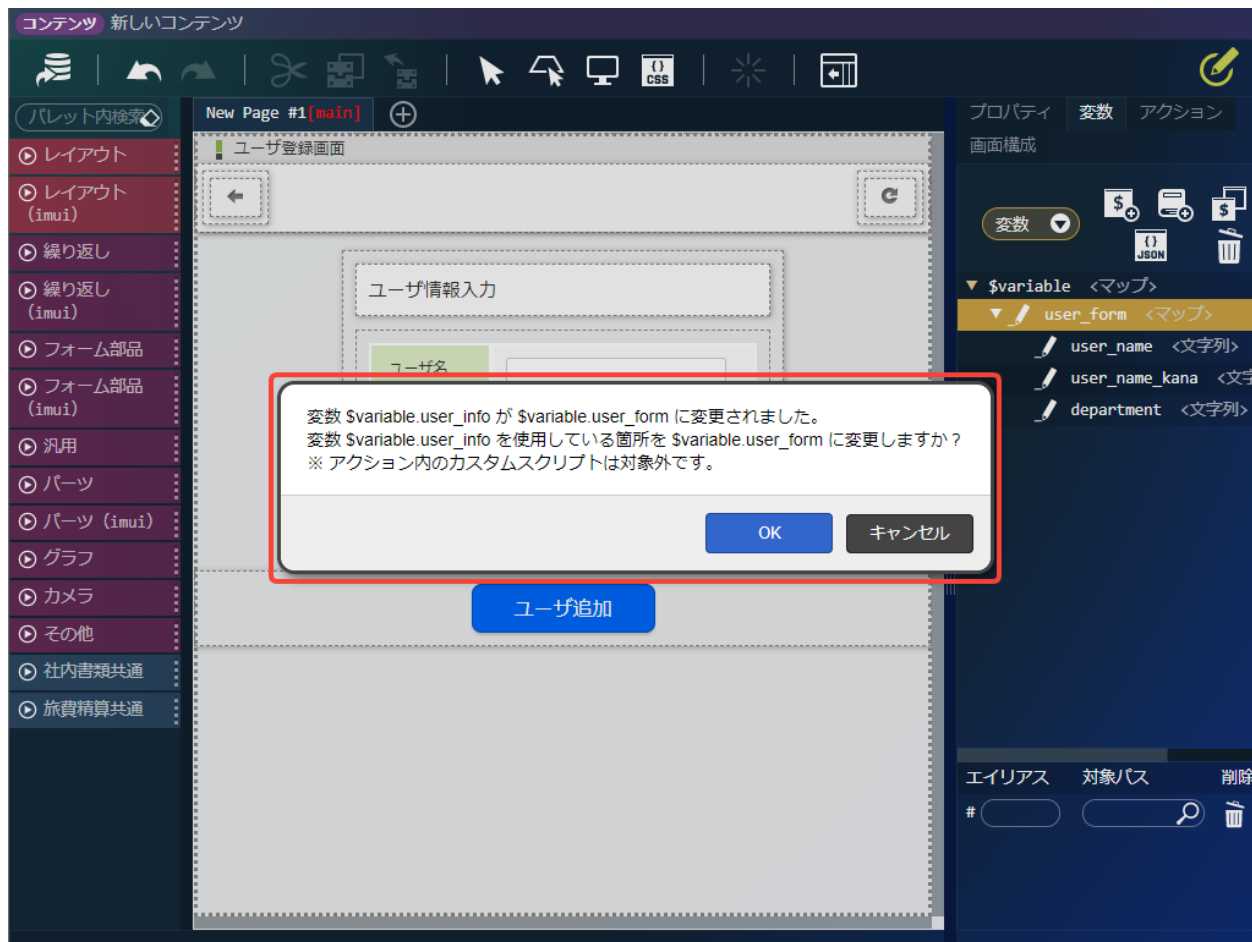
2. 「キー名」を変更して、「決定」ボタンをクリックします。



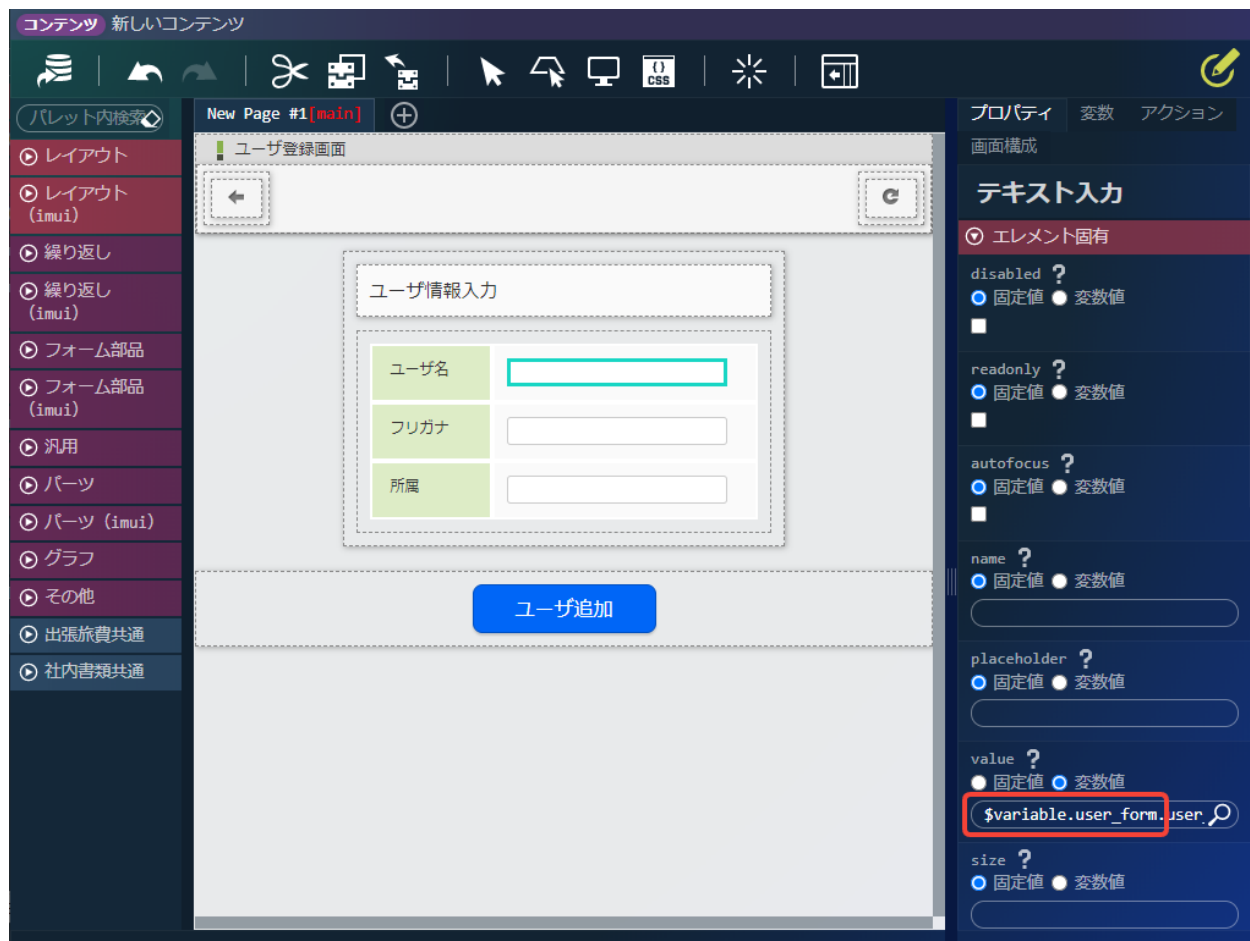
**コラム**

「多言語」の場合は、「キー名」のテキストボックスの値を直接変更して、他のテキストボックスを選択します。

3. 変更前のキー名がすでに使用されている箇所がある場合、自動的に修正する旨の確認ダイアログが表示されます。



4. 「決定」ボタンをクリックします。変数を使用している箇所のキー名が、新しいキー名に変更されます。



## 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

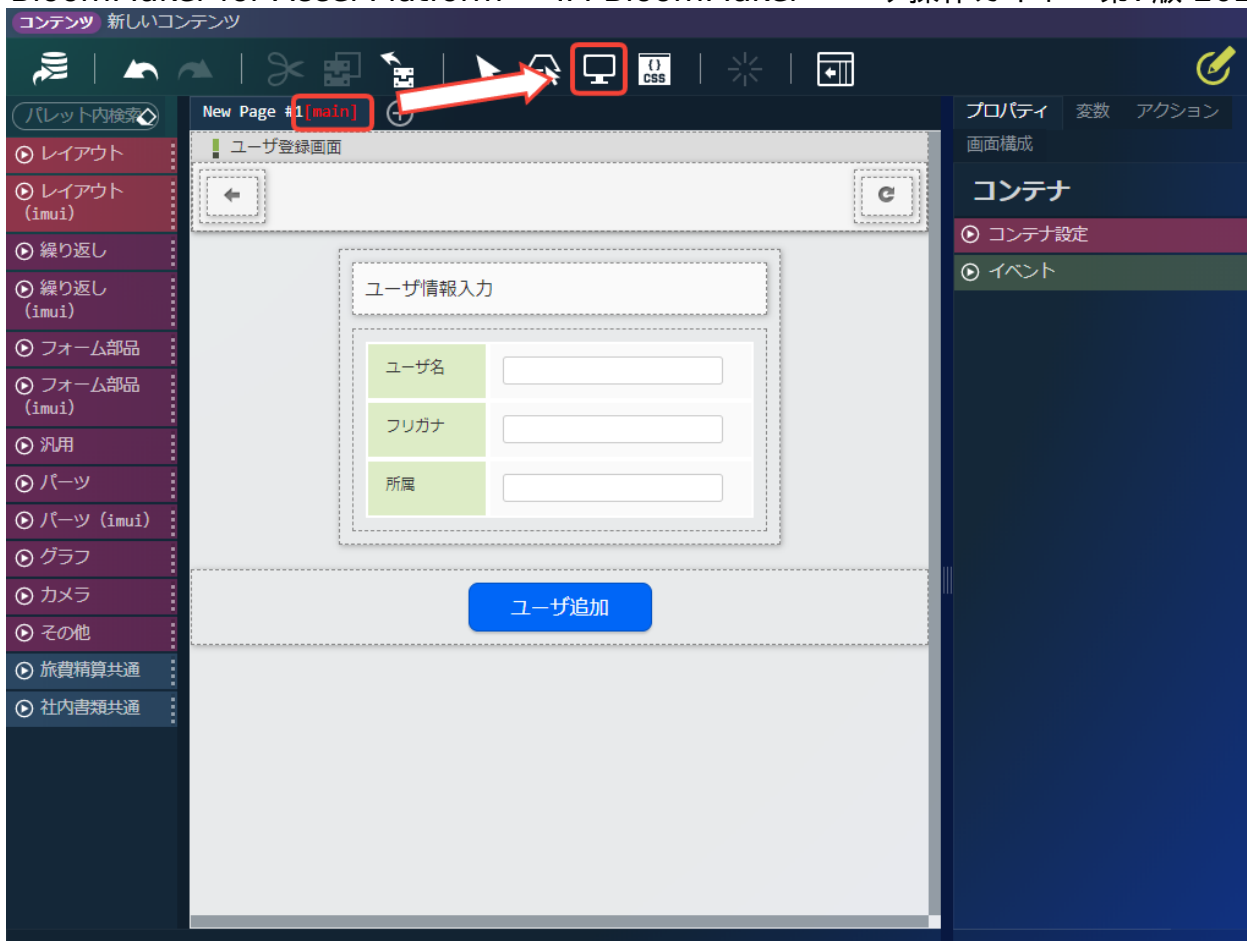
ここではプレビュー画面の利用方法について説明します。

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た目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](#)

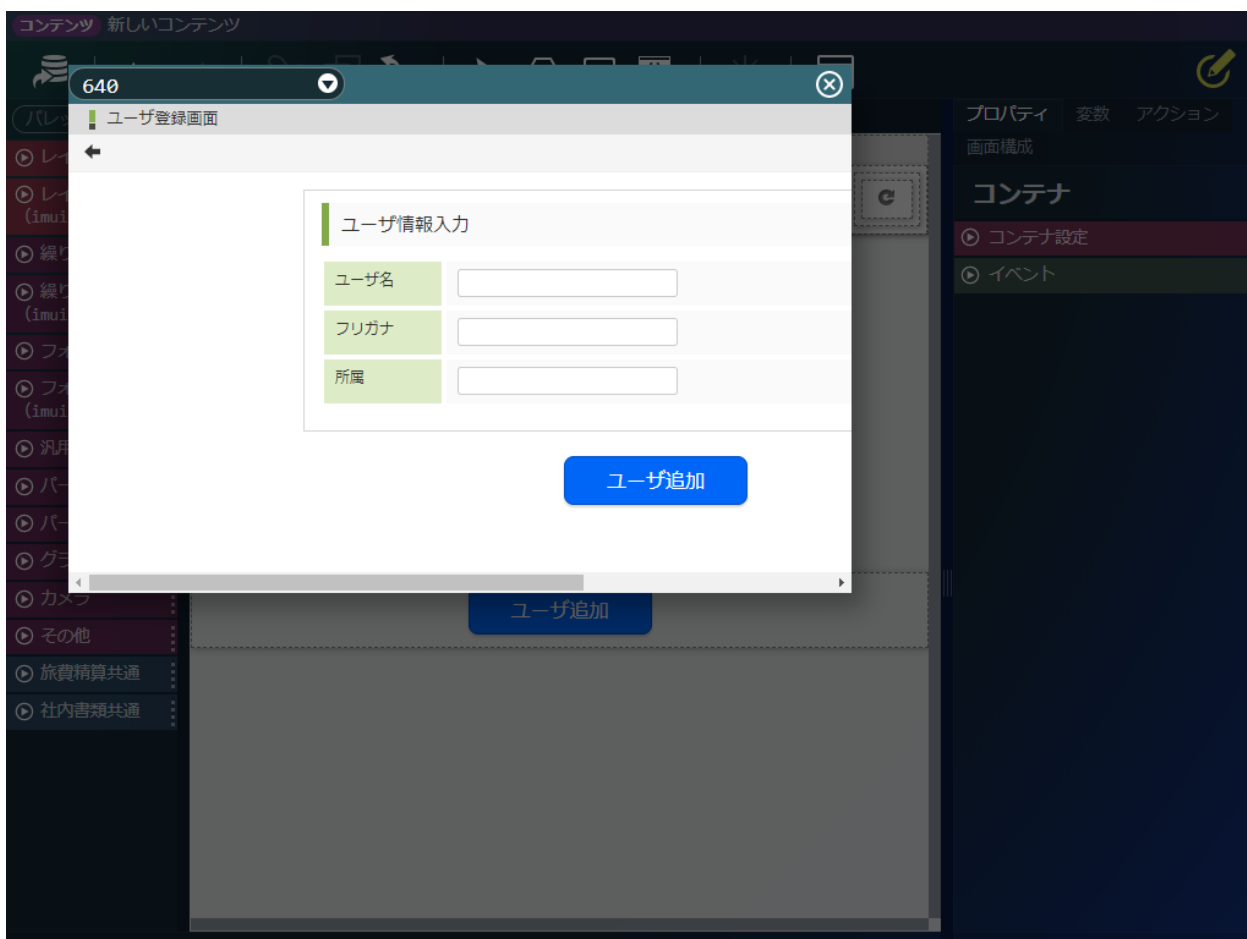
#### プレビュー画面を開く

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、コンテナヘッダに「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。



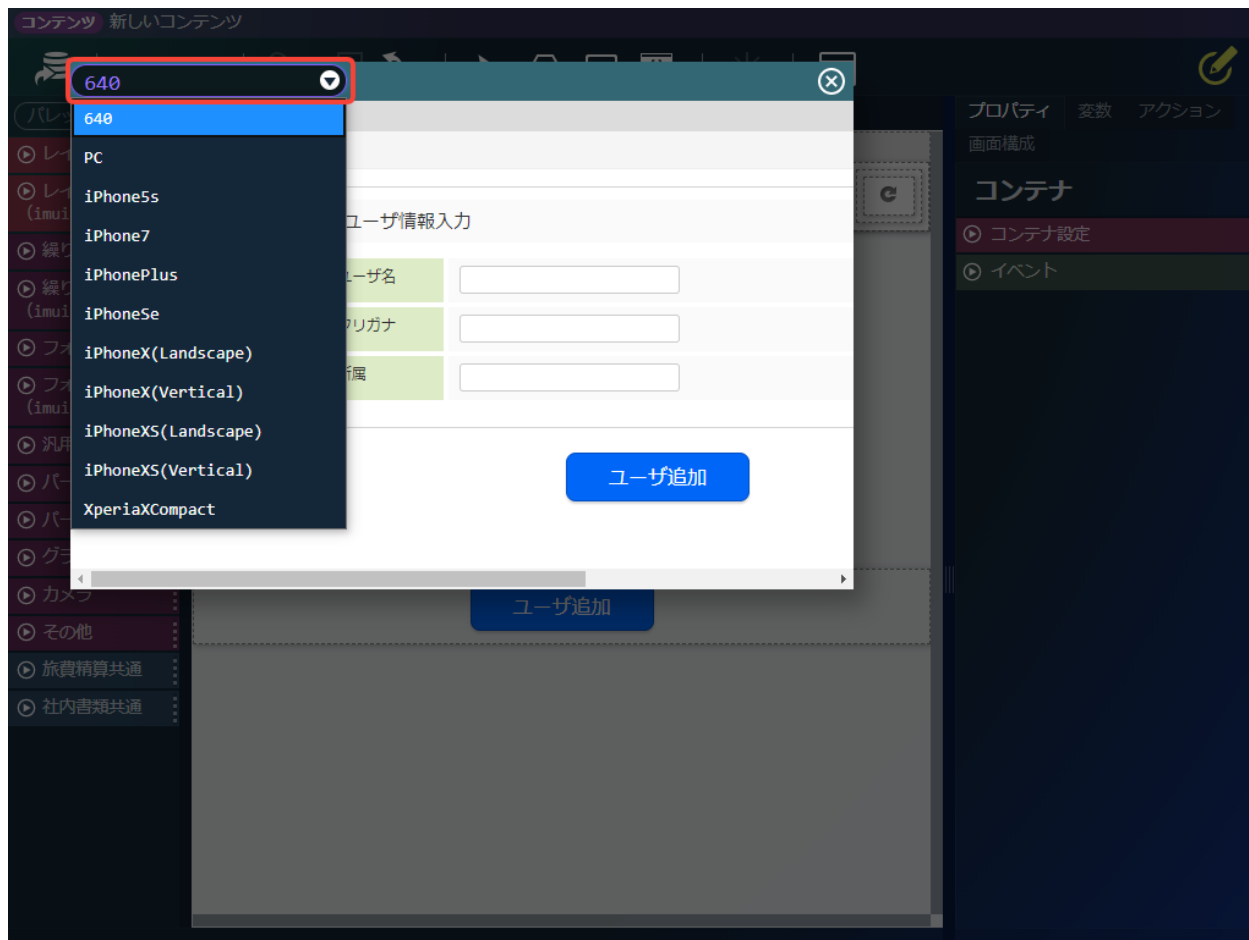
### プレビュー画面の大きさ変更

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。



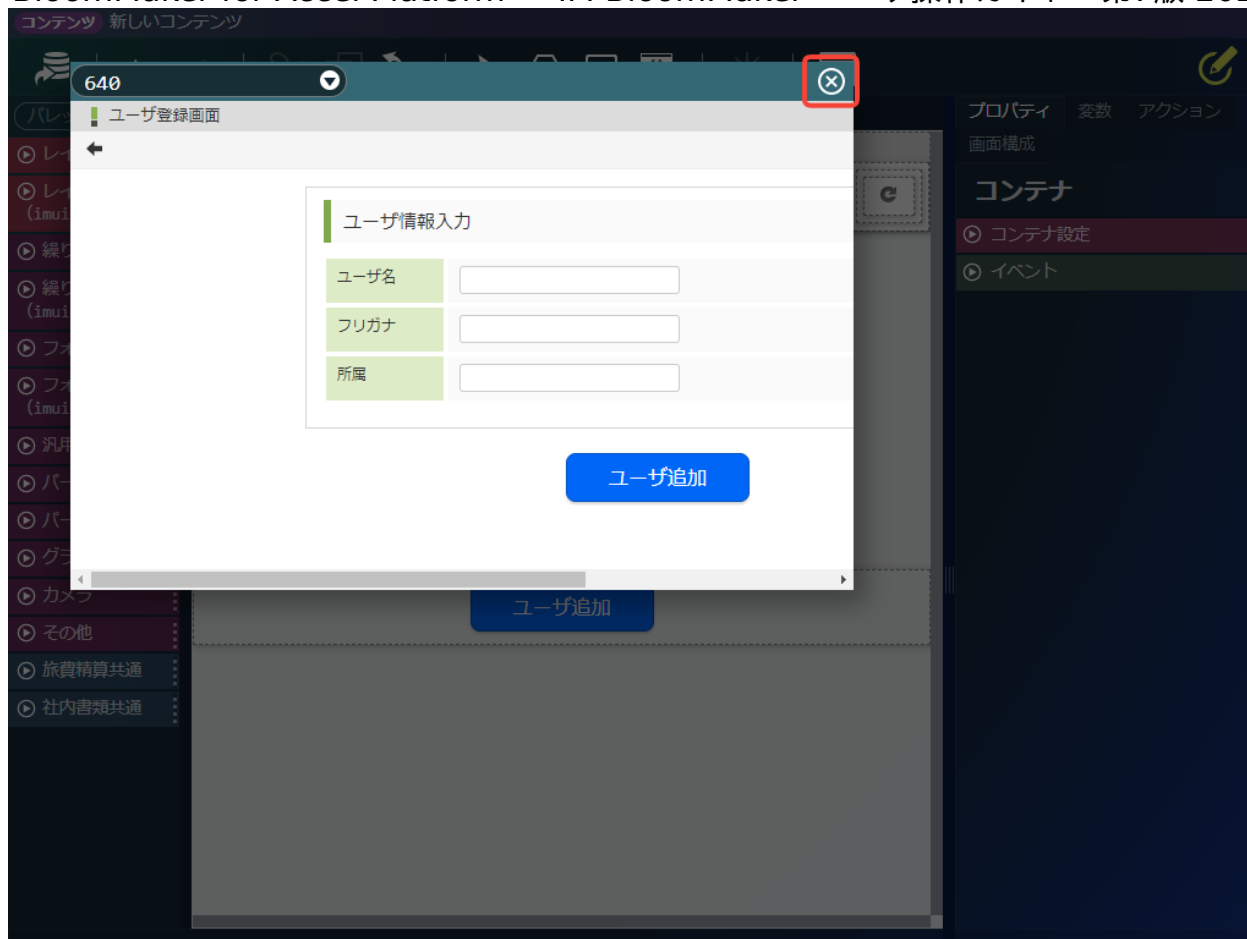


デバイス名を選択してクリックすると、選択肢に応じて画面の大きさが変化します。



### 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。

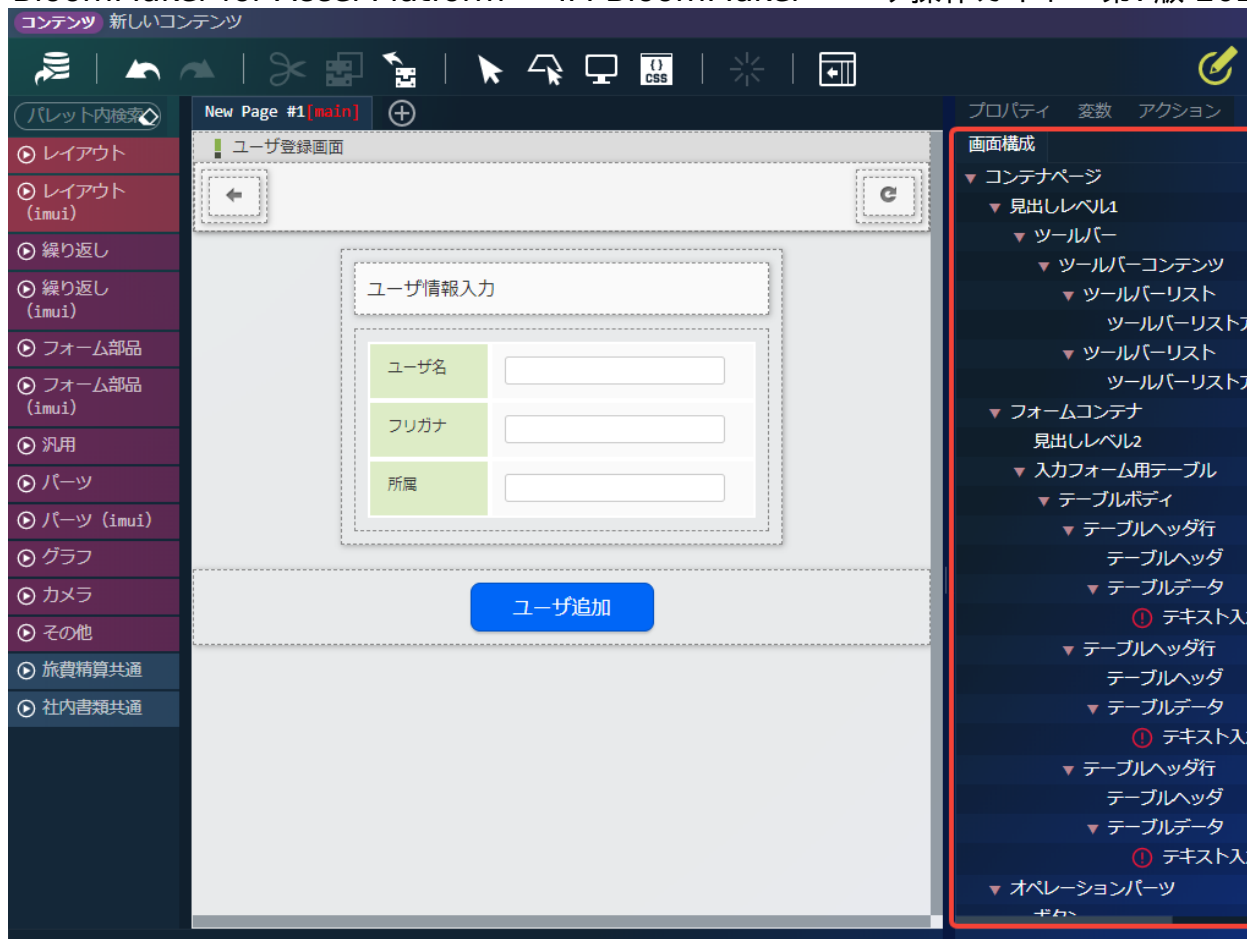
### 画面構成タブを使用する

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。

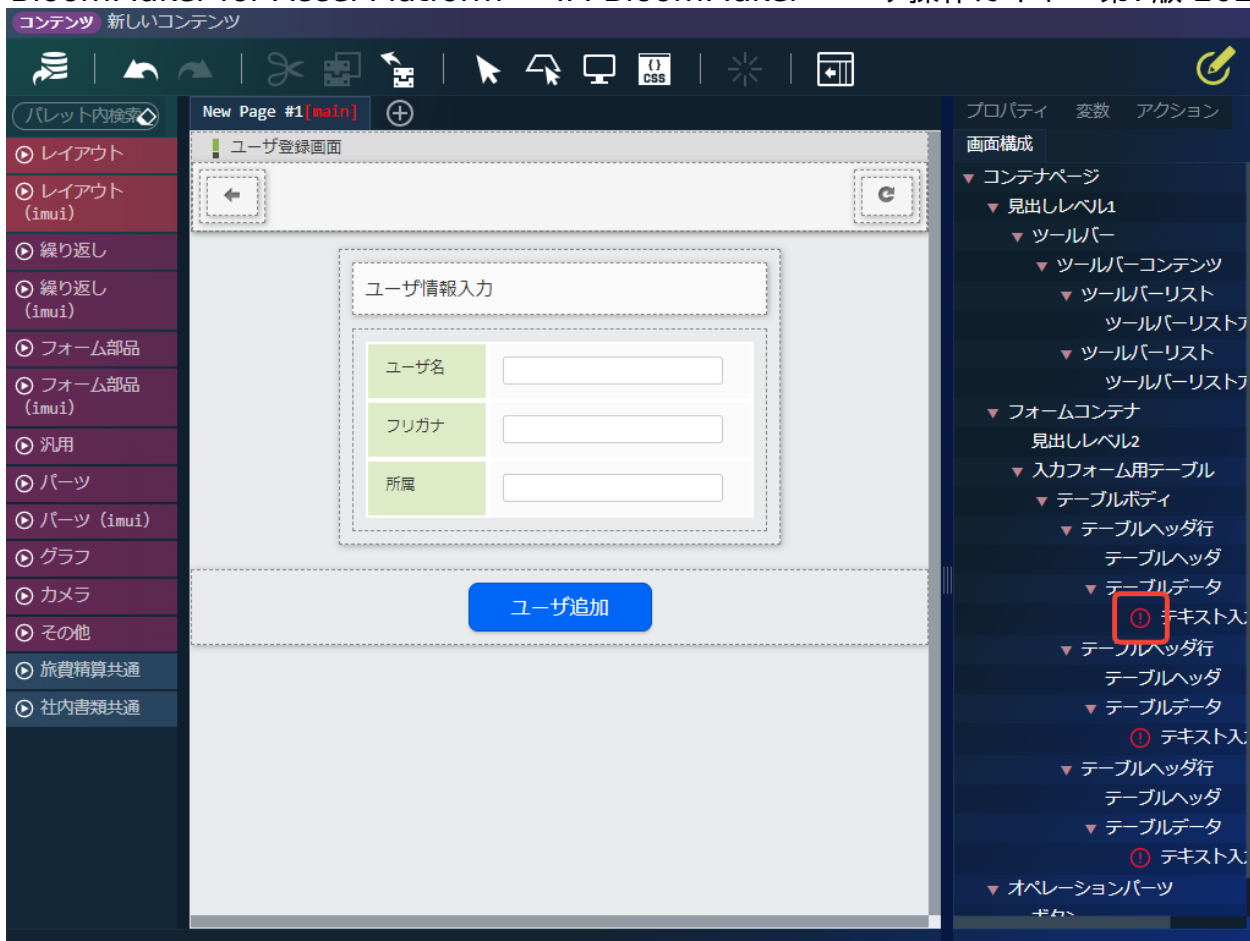


## コンテナに配置されているエレメントの閲覧

「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。

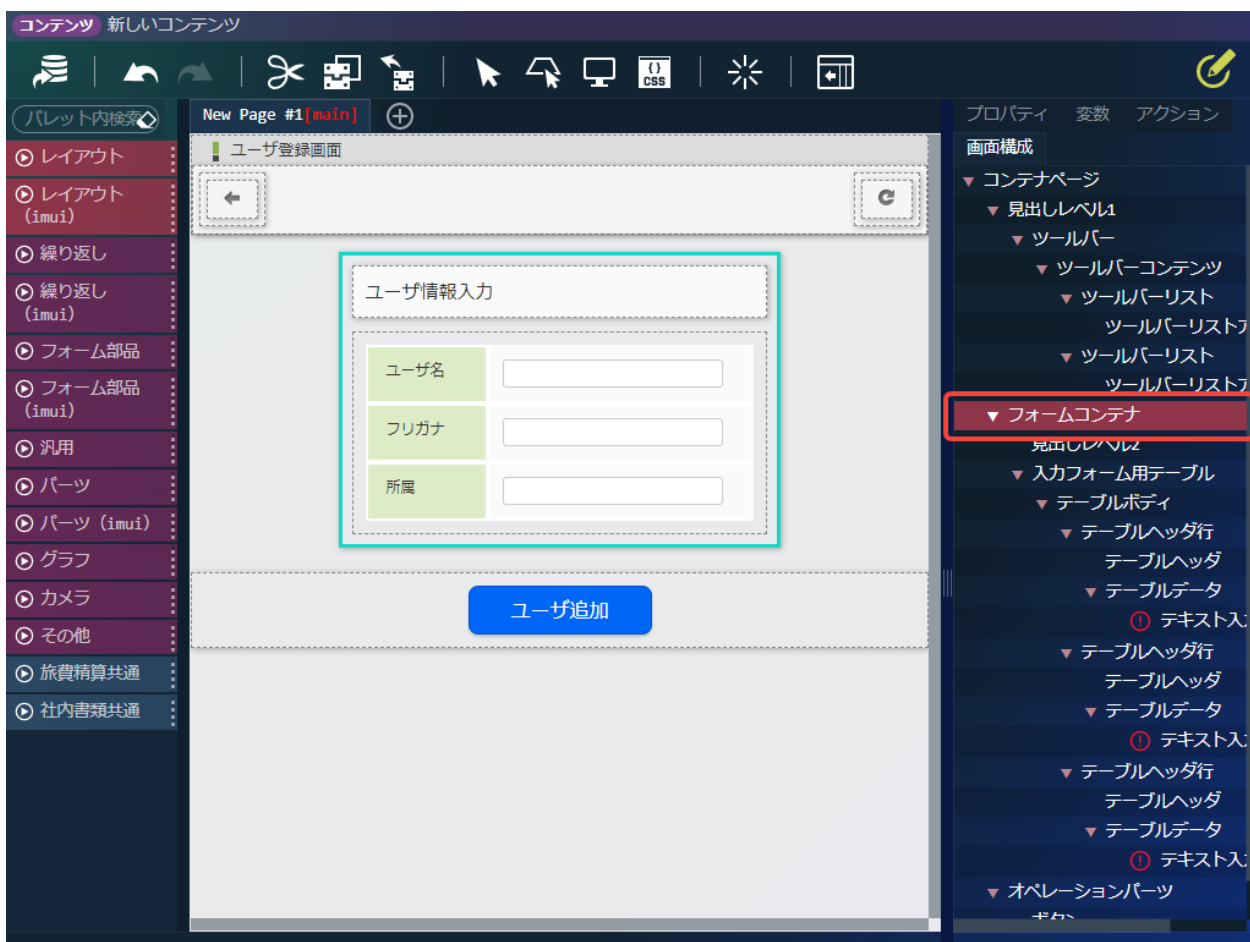
エレメント名の左側に表示されている矢印をツリー開閉アイコンといいます。「ツリー開閉」アイコンをクリックすると、エレメントの中に配置されているエレメントを閲覧できます。

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。



ここでは使用箇所タブの利用方法について説明します。

## 使用箇所タブを使用する

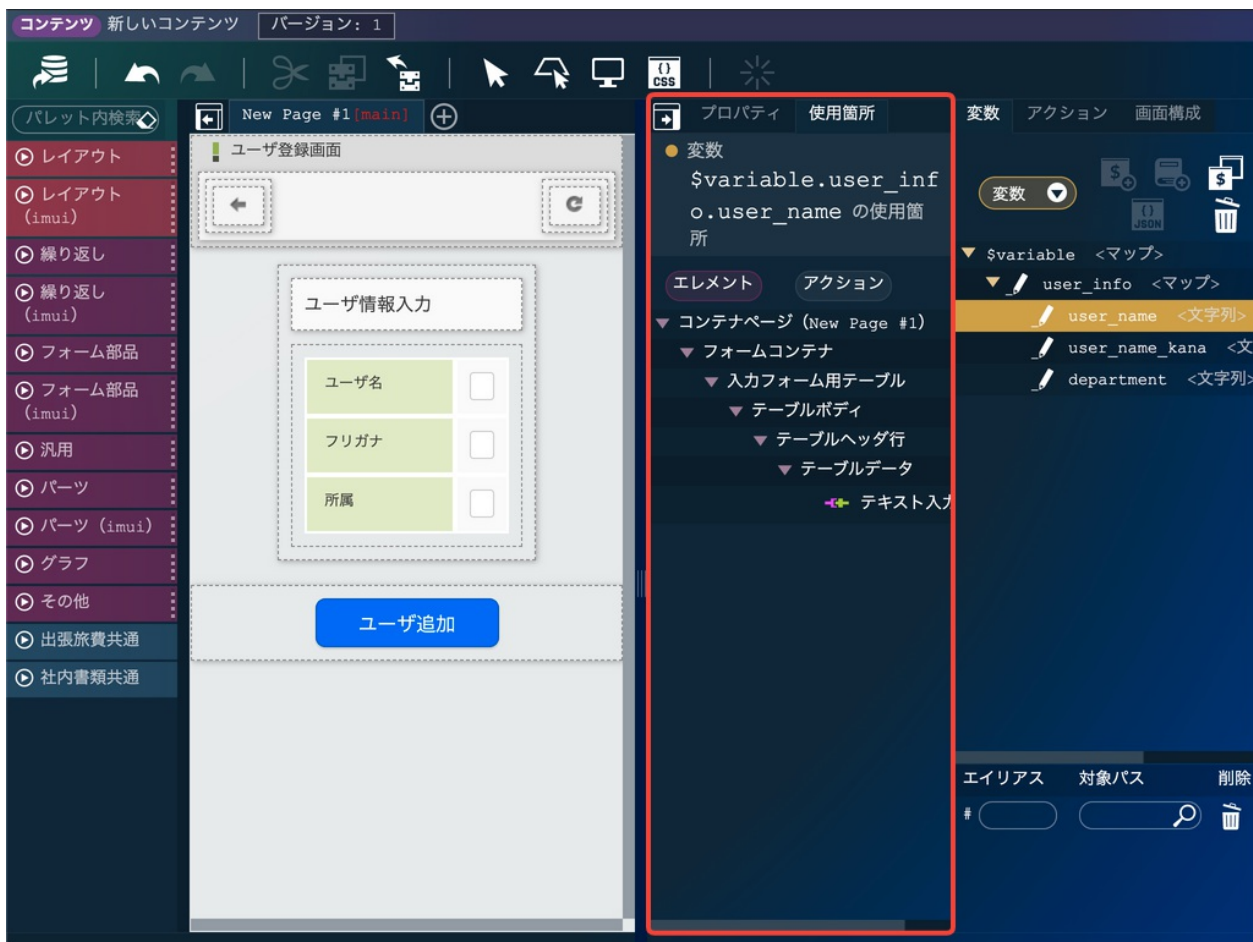
ここでは、使用箇所タブの機能について説明します。

- [使用箇所について](#)
- [使用箇所タブを表示する](#)
- [変数・定数・入力・環境変数の使用箇所を閲覧する](#)
- [多言語の使用箇所を閲覧する](#)
- [アクションの使用箇所を閲覧する](#)

## 使用箇所について

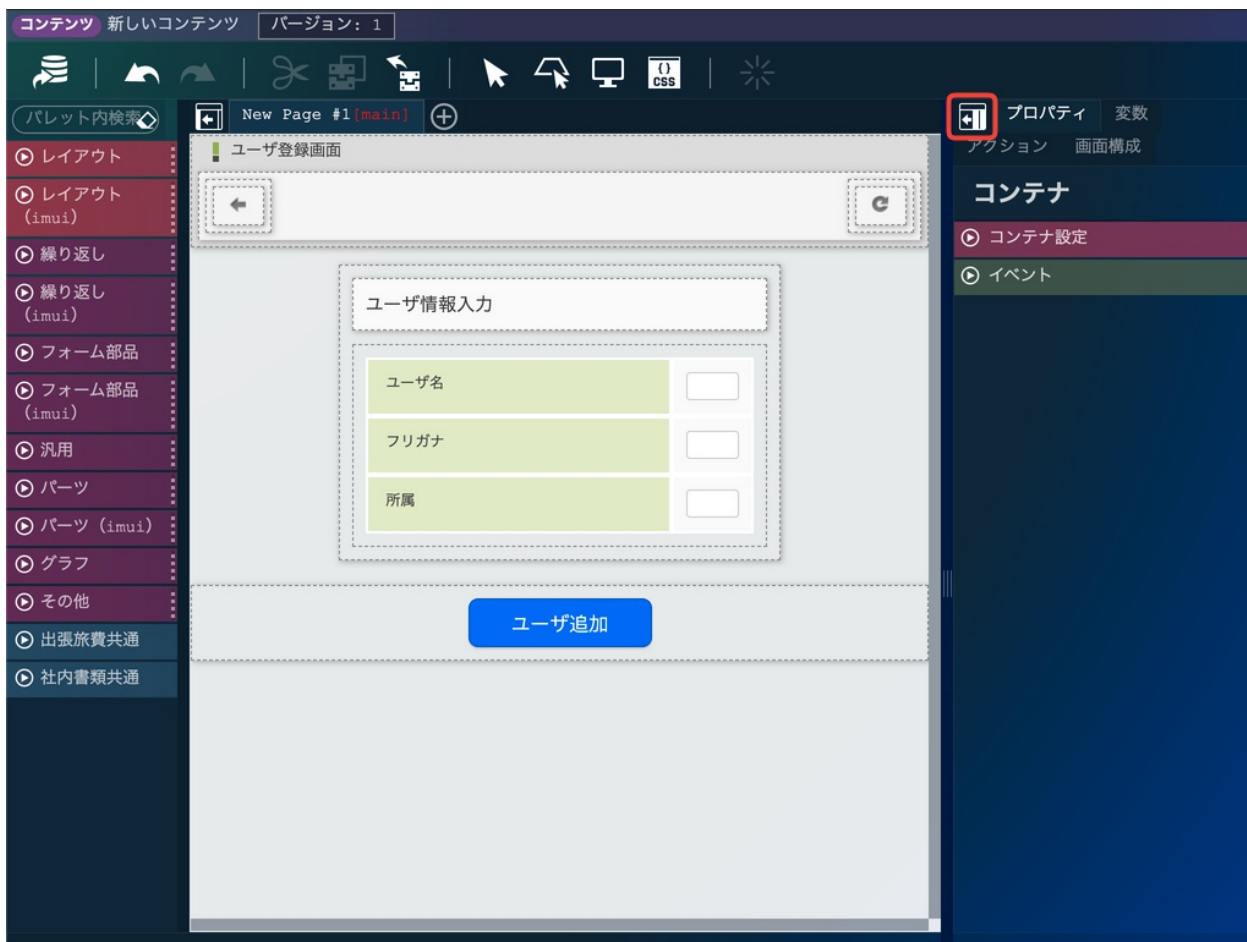
使用箇所タブを利用すると、以下の組み合わせで使用箇所を閲覧できます。

- 特定の変数・定数・入力・多言語・環境変数をプロパティに設定しているコンテナ
- 特定の変数・定数・入力・多言語・環境変数をプロパティに設定しているエレメント
- 特定のアクションをプロパティに設定しているコンテナ
- 特定のアクションをプロパティに設定しているエレメント
- 特定の定数・入力・多言語・環境変数を参照元に設定している変数
- 特定の変数・定数・入力・多言語・環境変数をアクションアイテムのパラメータに設定しているアクション
- 特定の変数・定数・入力・多言語・環境変数を実行条件のパラメータに設定しているアクション
- 特定のアクションをアクションアイテムのパラメータに設定しているアクション
- 特定のアクションを実行条件のパラメータに設定しているアクション



## 使用箇所タブを表示する

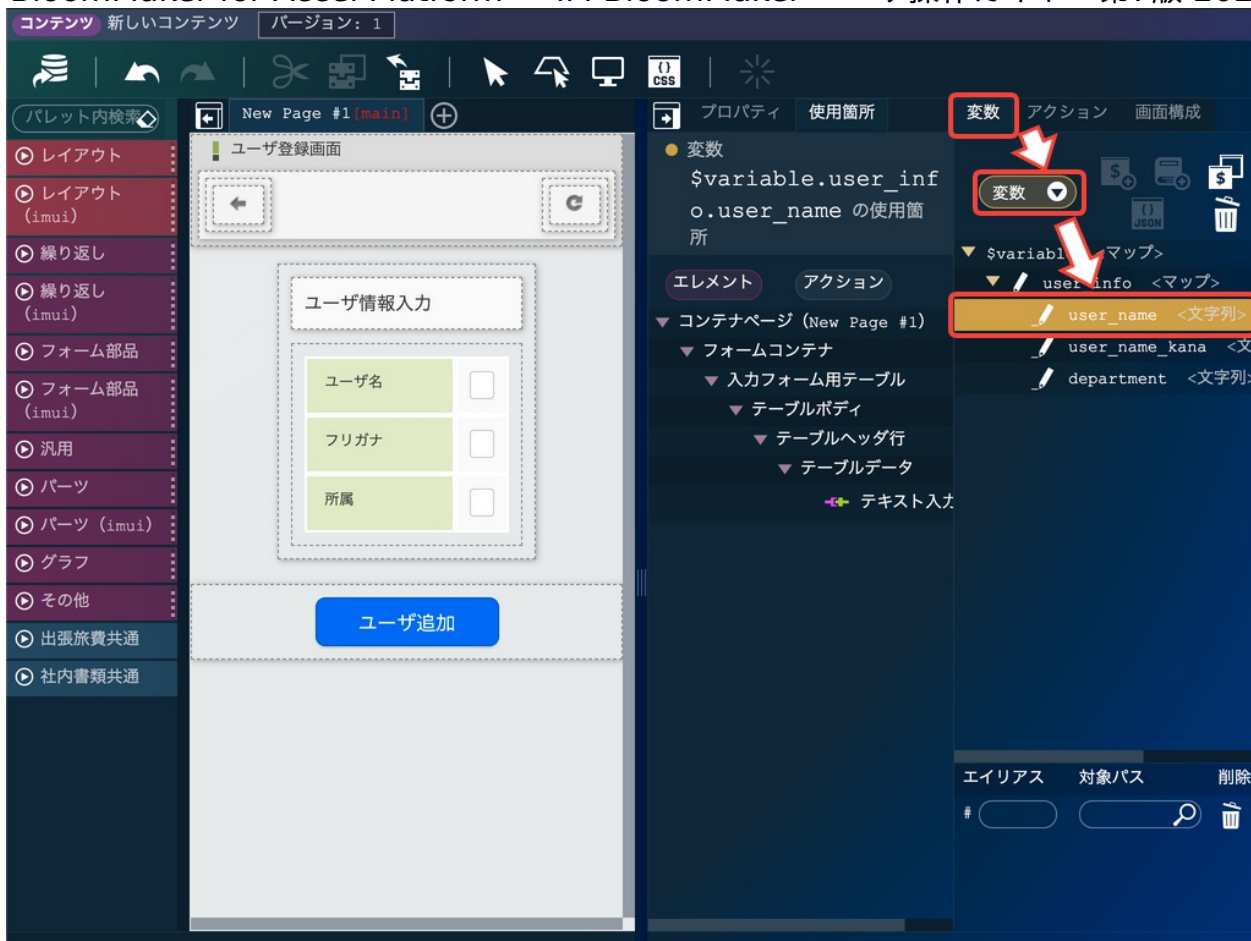
使用箇所タブを表示するには、プロパティタブ横の「右ペインを分割」アイコンをクリックします。



## 変数・定数・入力・環境変数の使用箇所を閲覧する

特定の変数・定数・入力・環境変数の使用箇所を閲覧する場合は、以下の操作を行います。

1. 使用箇所タブを表示します。
2. 右ペインの変数タブをクリックします。
3. プルダウンから「変数」「定数」「入力」「環境」のいずれかを選択します。
4. 変数ツリーから、閲覧したい変数を選択します。



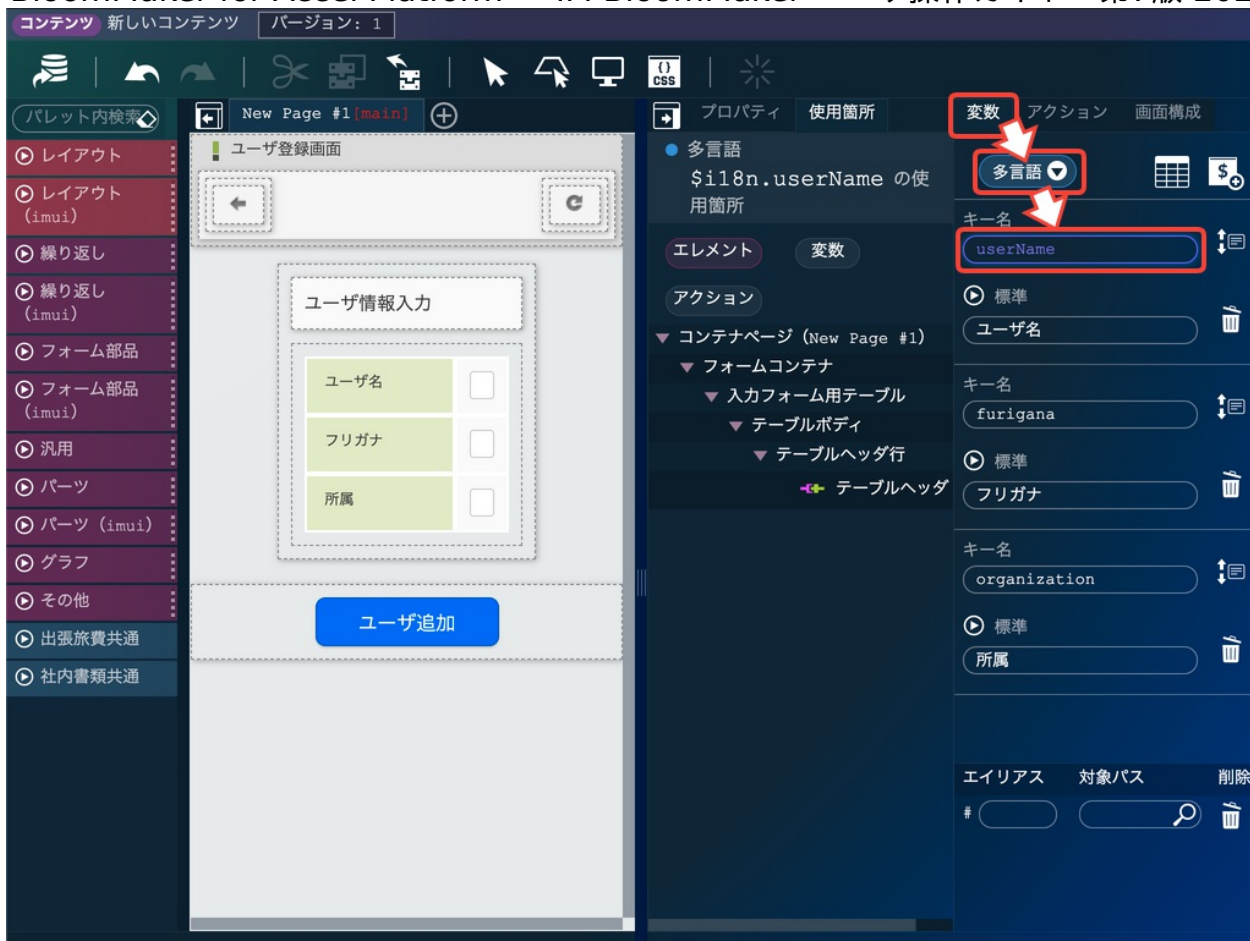
使用箇所タブに、選択した変数を使用しているコンテナ、エレメント、変数、および、アクションが表示されます。

### 多言語の使用箇所を閲覧する

特定の多言語の使用箇所を閲覧する場合は、以下の操作を行います。

1. 使用箇所タブを表示します。
2. 右ペインの変数タブをクリックします。
3. プルダウンから「多言語」を選択します。
4. 閲覧したい多言語のテキストボックスを選択します。





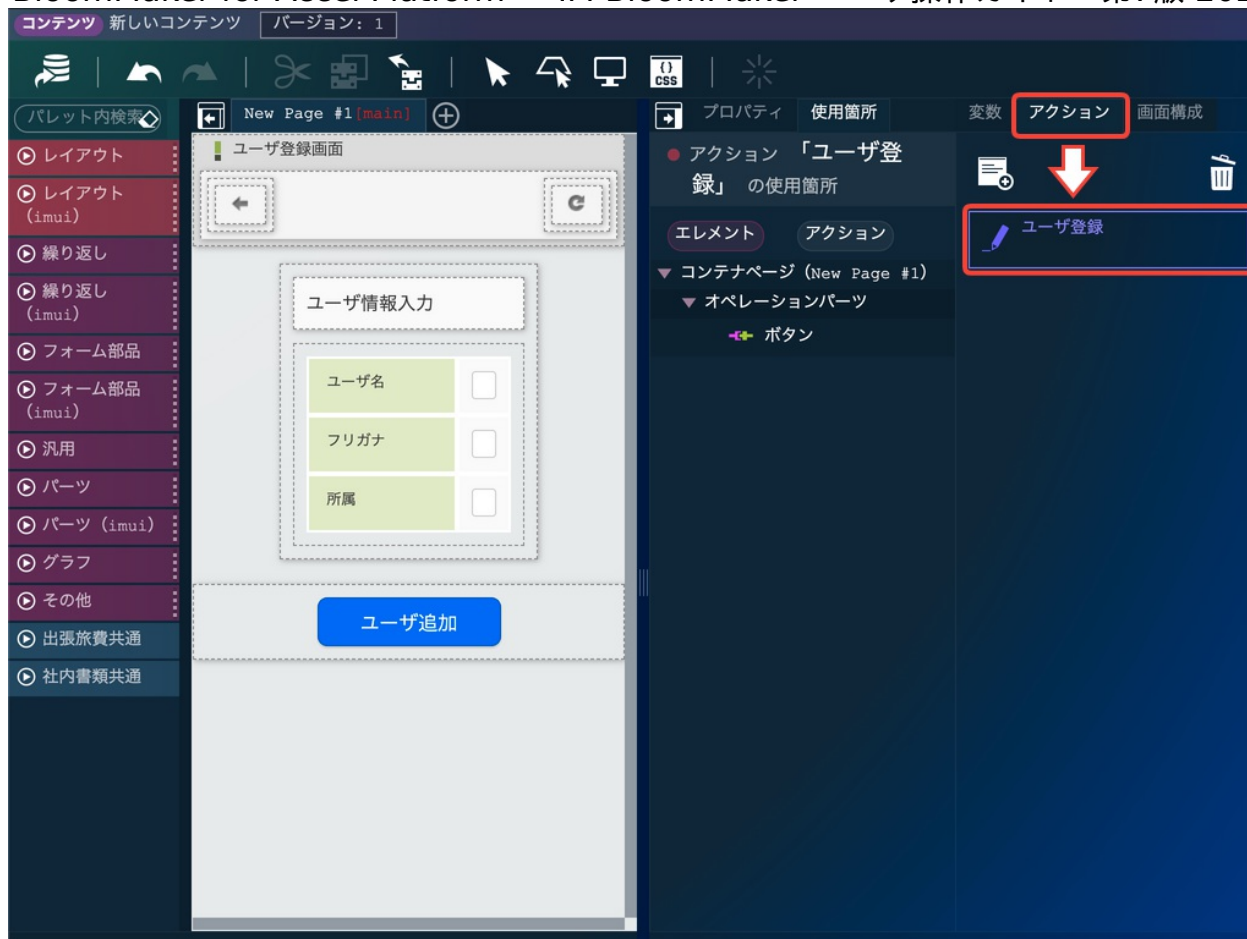
使用箇所タブに、選択した多言語を使用しているコンテナ、エレメント、変数、および、アクションが表示されます。

### アクションの使用箇所を閲覧する

特定のアクションの使用箇所を閲覧する場合は、以下の操作を行います。

1. 使用箇所タブを表示します。
2. 右ペインのアクションタブをクリックします。
3. アクション一覧から、閲覧したいアクションを選択します。





使用箇所タブに、選択したアクションを使用しているコンテナ、エレメント、および、アクションが表示されます。

## 設計書出力の機能説明

ここでは設計書出力の利用方法について説明します。

### 設計書出力で基本情報を出力する

ここでは、設計書出力の機能のうち、基本情報出力について説明します。

- [設計書出力の機能](#)
- [設計書を出力する](#)

### 設計書出力の機能

設計書出力を利用すると、以下の情報が格納された Excel 形式のファイルをダウンロードできます。

- コンテンツ定義の情報
- コンテナの情報
- コンテナページと、配下のエレメント
- 変数・定数・入力・変数のエイリアス・多言語
- アクション
- コンテンツに紐づくルーティング定義の情報

新しいコンテンツ ver.1

コンテンツ概要	
コンテンツID	8fx42ry971woe
コンテンツ名	新しいコンテンツ
バージョン	1
備考	
コンテンツカテゴリID	8fq5902avswk
コンテンツカテゴリ名	要件
作成者	tenant
作成日時	2021/03/01 12:00
更新者	tenant
更新日時	2021/03/01 13:20

設計書出力機能は、IM-BloomMakerの機能拡張モジュールとして提供されています。

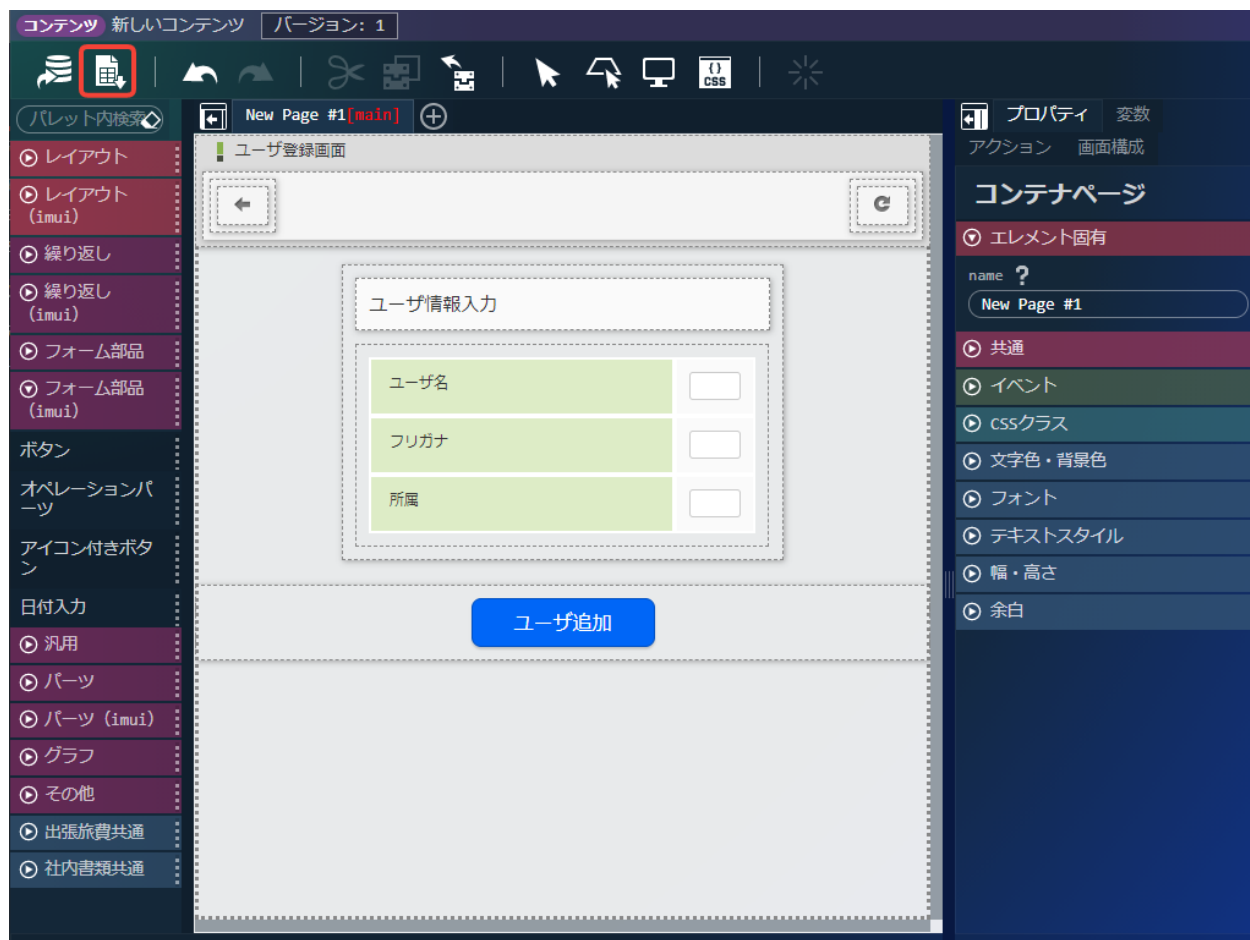
intra-mart Accel Platform のデフォルト構成には含まれないため、以下のモジュールを構成に含めて war を作成してください。

モジュールID	モジュール名	バージョン
jp.co.intra_mart.im_bloommaker_development	intra-mart Accel Platform 設計書出力	8.0.0

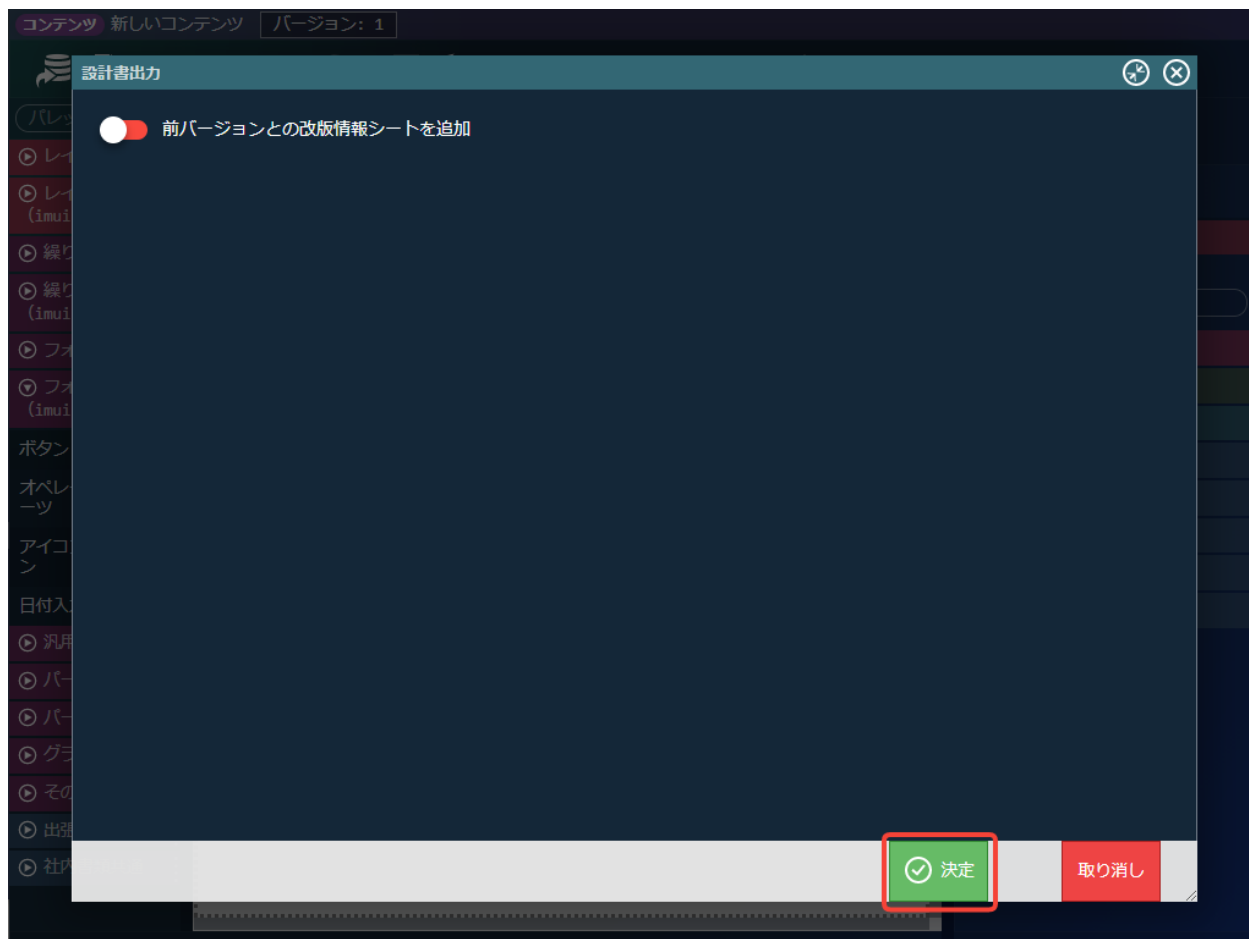
## 設計書を出力する

設計書を出力するためには、以下の手順で操作します。

1. デザイナ を開き、ツールバーの「設計書出力」アイコンをクリックします。



2. 「設計書出力」ダイアログが表示されたら、「決定」ボタンをクリックします。



## 設計書出力で改版情報を出力する

ここでは、設計書出力の機能のうち、バージョン間の差分を改版情報として出力する方法について説明します。

- [設計書出力の付録](#)
- [バージョン間の改版情報シートを追加した設計書を出力する](#)

### 設計書出力の付録

設計書出力で以前のバージョンを指定すると、最新バージョンとの改版情報が格納された Excel 形式のファイルをダウンロードできます。

改版情報には、以下の情報が含まれます。

- コンテナページの増減、プロパティの変更
- エレメントの増減、プロパティの変更
- 変数の増減、値・入力規則の変更
- 変数エイリアスの増減、変数パスの変更
- 多言語の増減、テキストの変更
- アクションの増減、アクションアイテム・実行条件の変更
- コンテンツに紐づくルーティング定義の増減、設定内容の変更

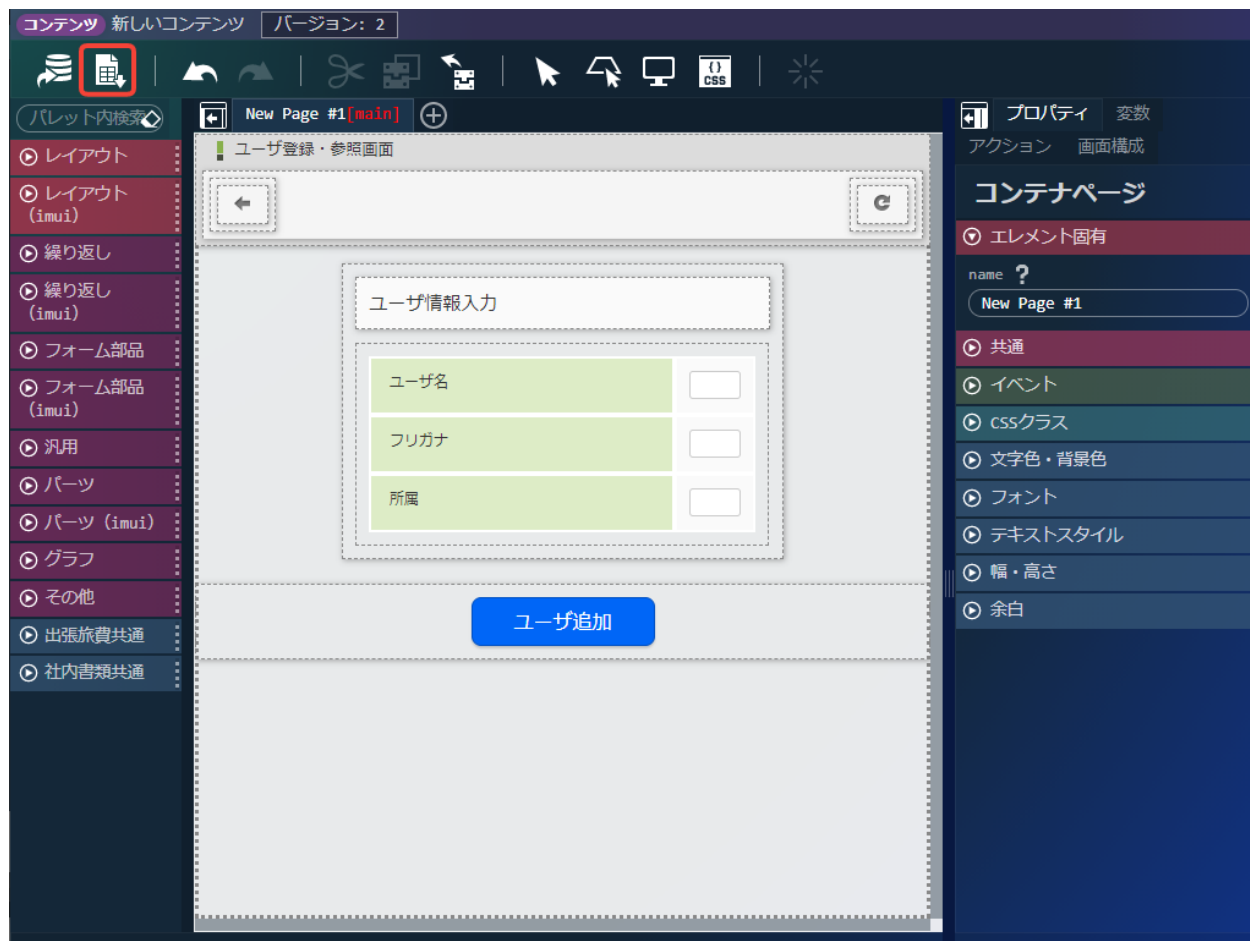
新しいコンテンツ ver.2

改版情報		
バージョン	変更前バージョン: 1	変更後バージョン: 2
コンテナ		
プロパティ	-	-
プロパティ: "メインページ" を変更しました。		
画面デザイン		
更新	New Page #1	New Page #2
プロパティ: "name" を変更しました。		
エレメント		
更新	New Page #1>見出しレベル1	New Page #2>見出しレベル1
プロパティ: "textContent" を変更しました。		

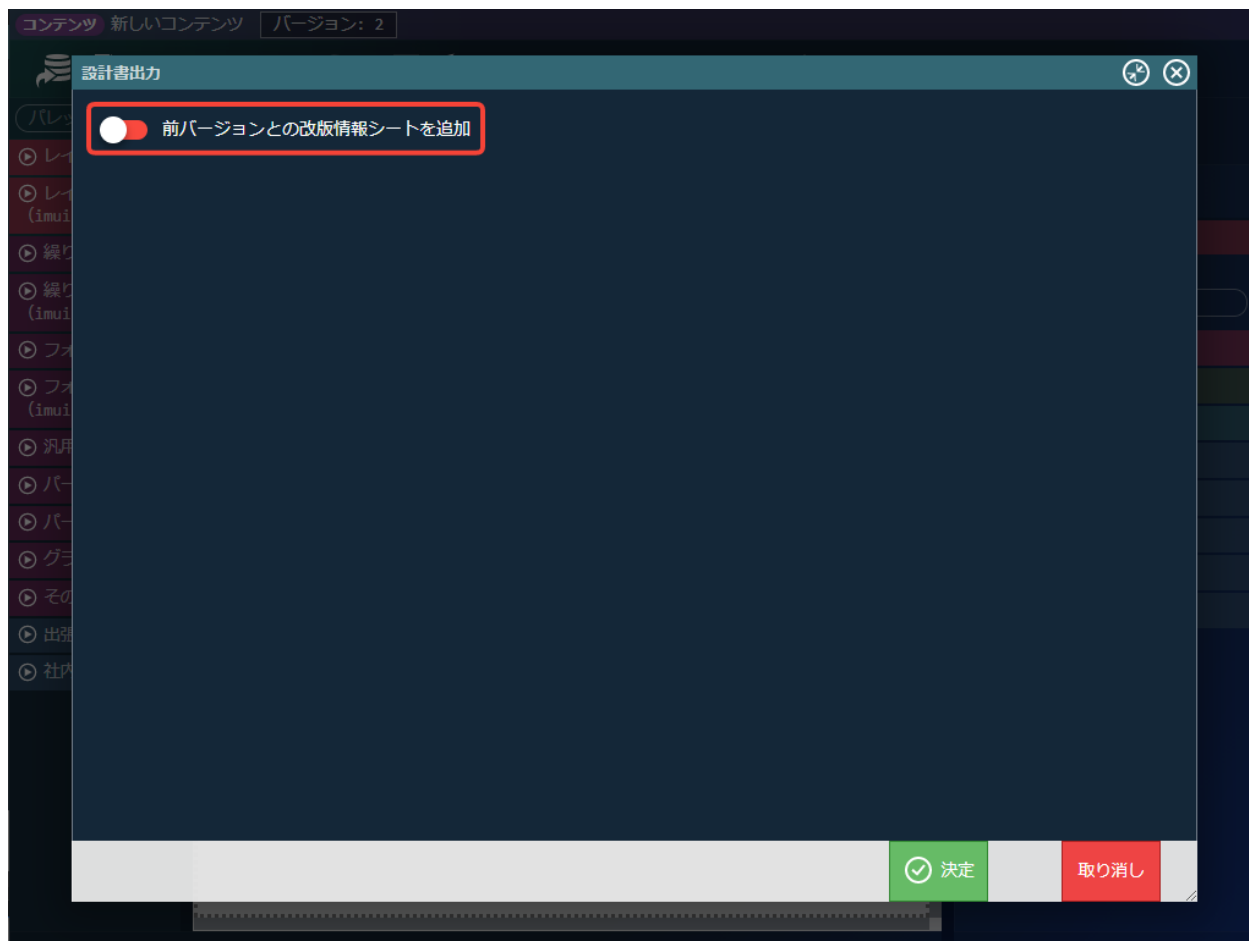
### バージョン間の改版情報シートを追加した設計書を出力する

バージョン間の改版情報シートを追加した設計書を出力するためには、以下の手順で操作します。

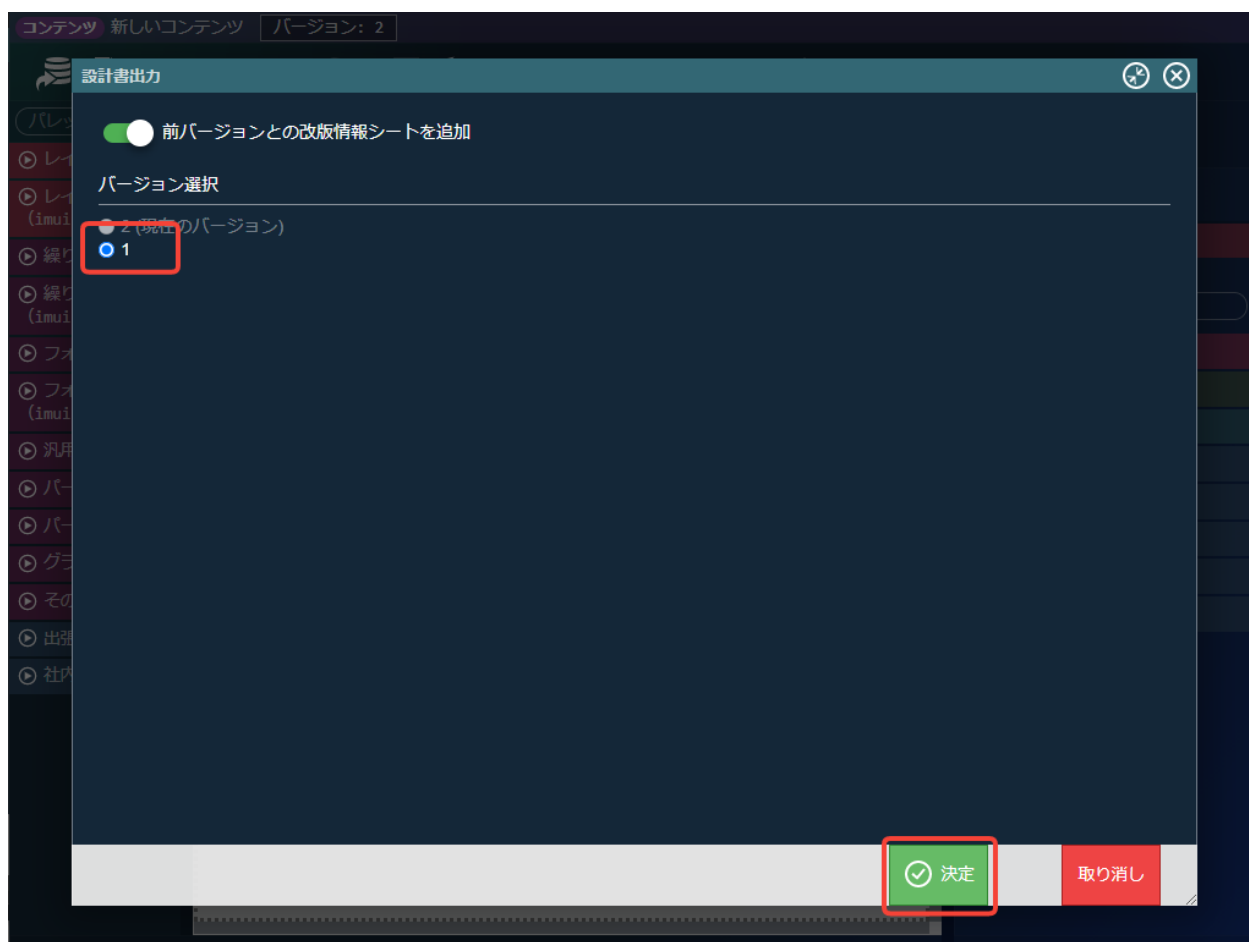
1. デザイナを開き、ツールバーの「設計書出力」アイコンをクリックします。



2. 「設計書出力」ダイアログが表示されたら、「前バージョンとの改版情報シートを追加」をオンにします。



3. 改版情報を出力したい対象のバージョン番号を選択して、「決定」ボタンをクリックします。



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。

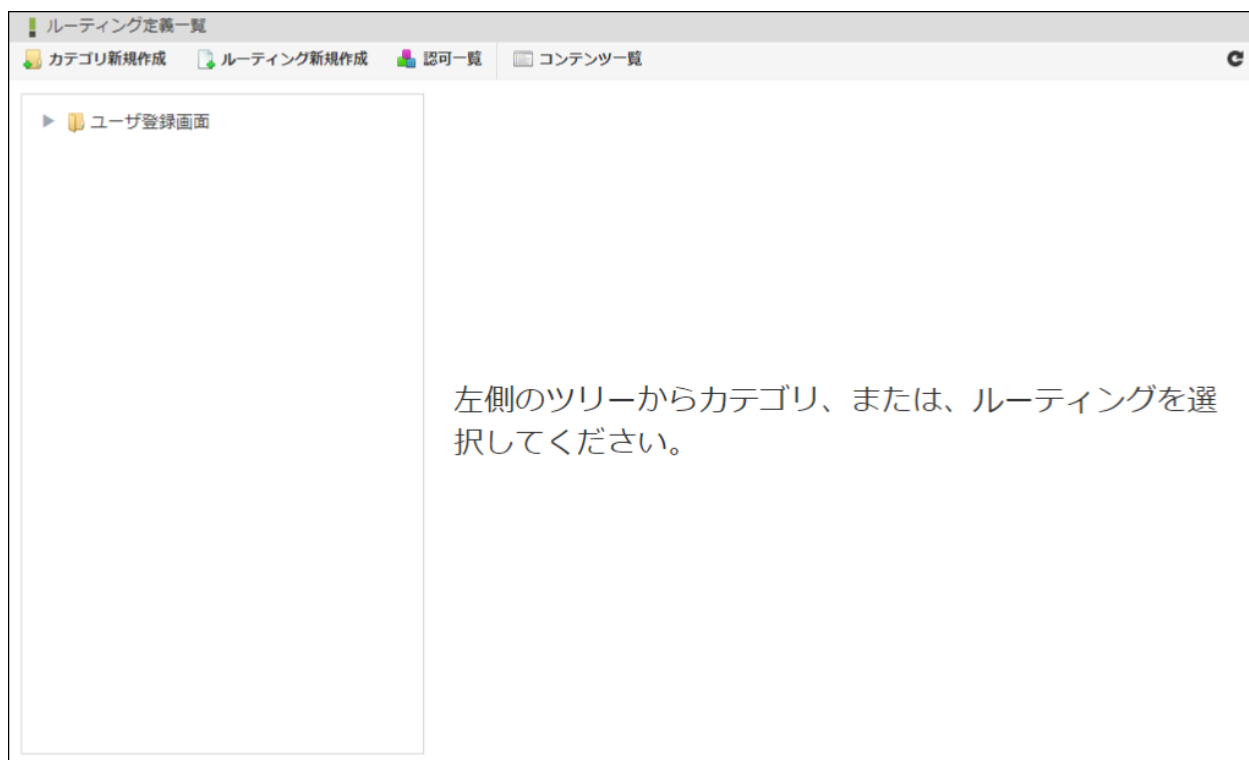
## カテゴリ

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。

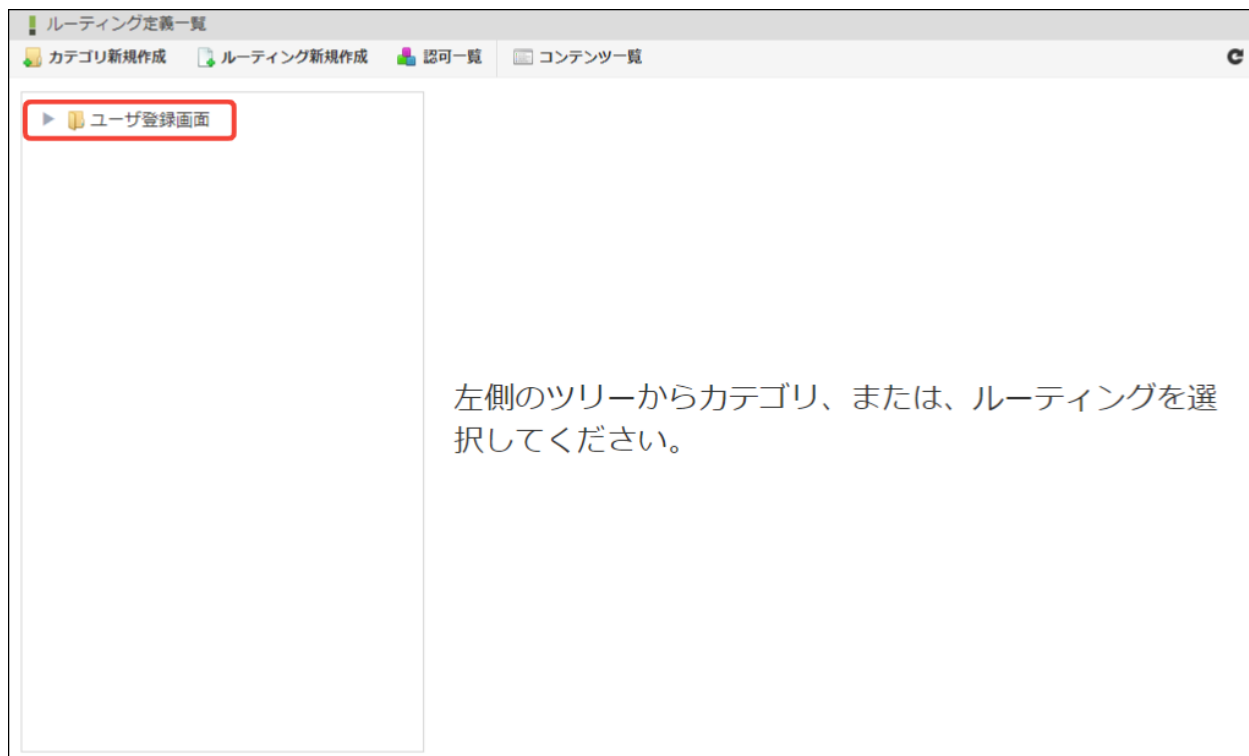
### ルーティングカテゴリを確認する

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。



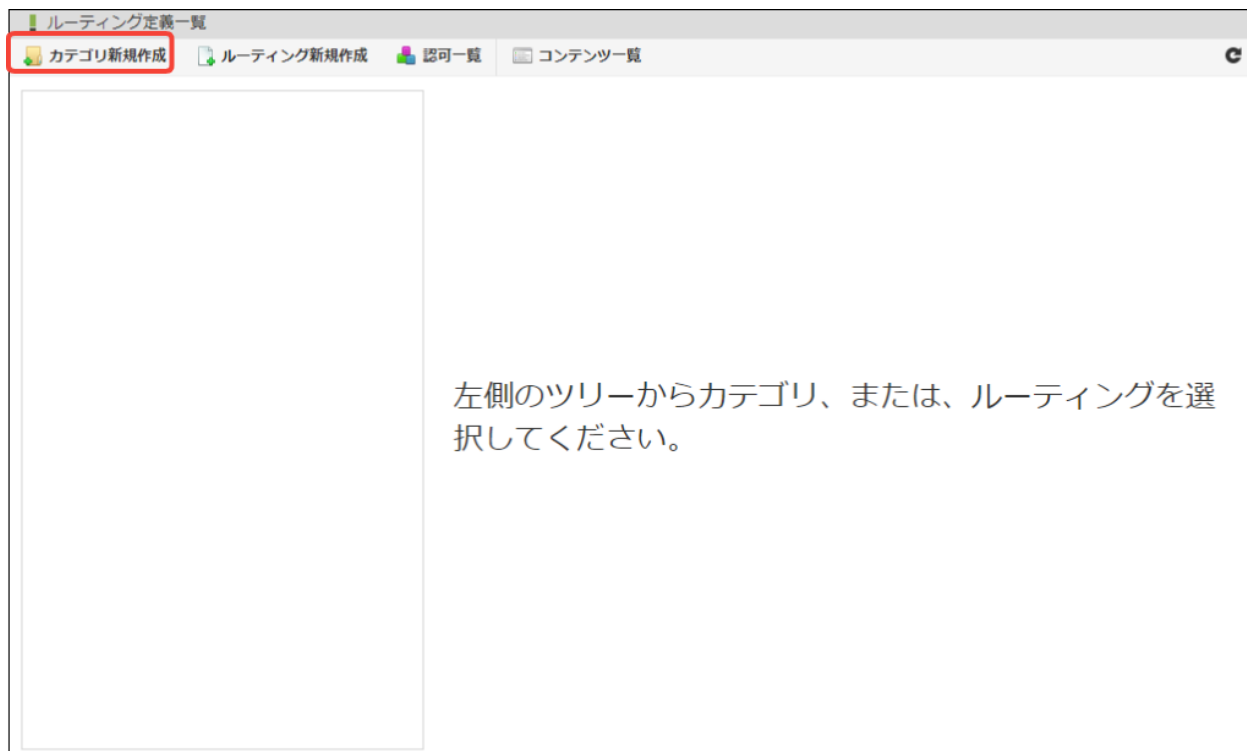
3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。



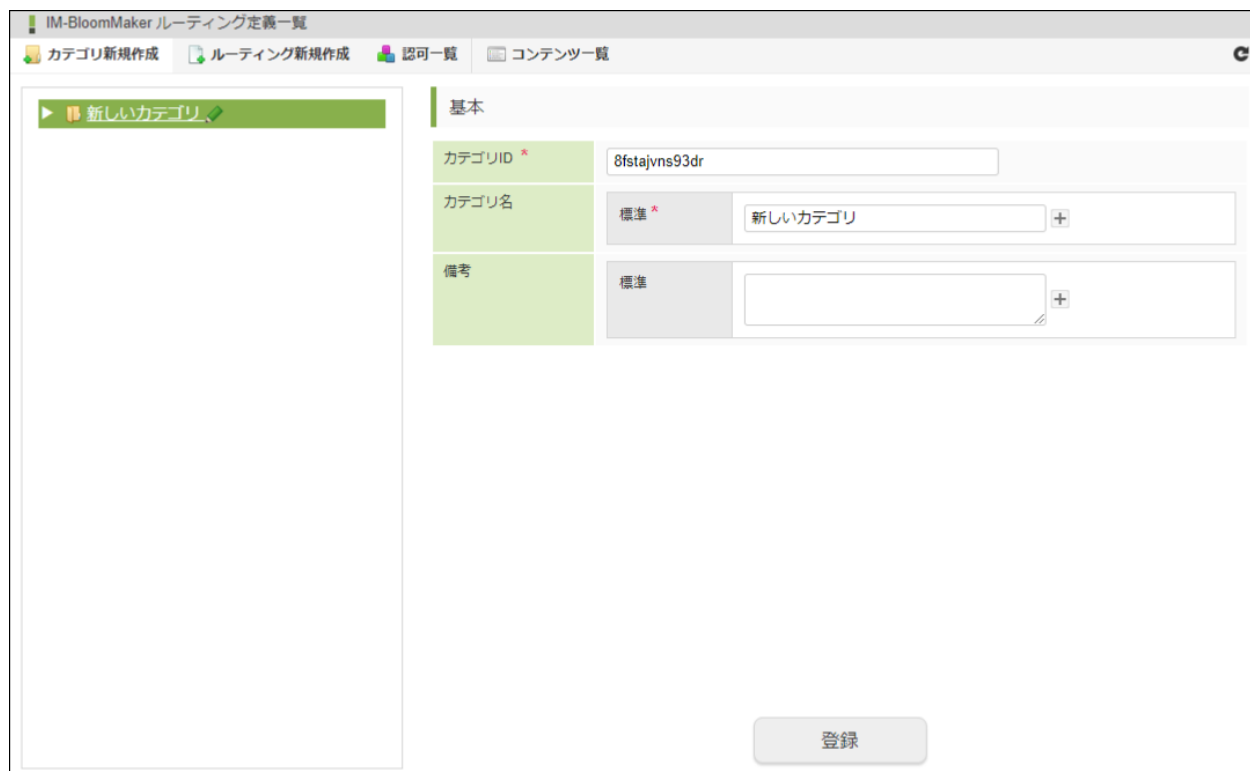
## ルーティングカテゴリを新規登録する

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。 ユーザによる入力不要です。 登録内容の変更はできません。
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。 登録内容の変更はできません。
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。



項目	必須	説明
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。

### 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。

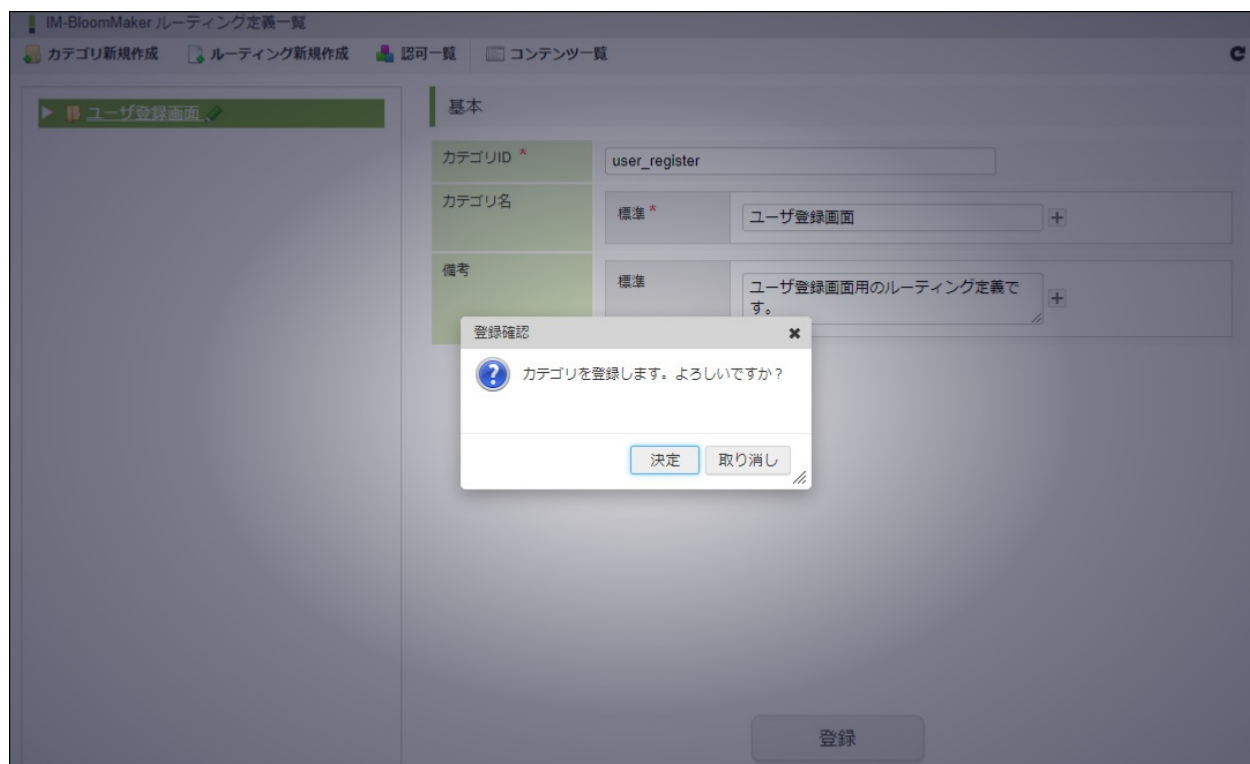


The screenshot shows the 'IM-BloomMaker ルーティング定義一覧' (IM-BloomMaker Routing Definition List) interface. The '基本' (Basic) tab is active, displaying the following fields:

- カテゴリID \***: user\_register
- カテゴリ名**: 標準 \* ユーザ登録画面
- 備考**: 標準 ユーザ登録画面用のルーティング定義です.

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。

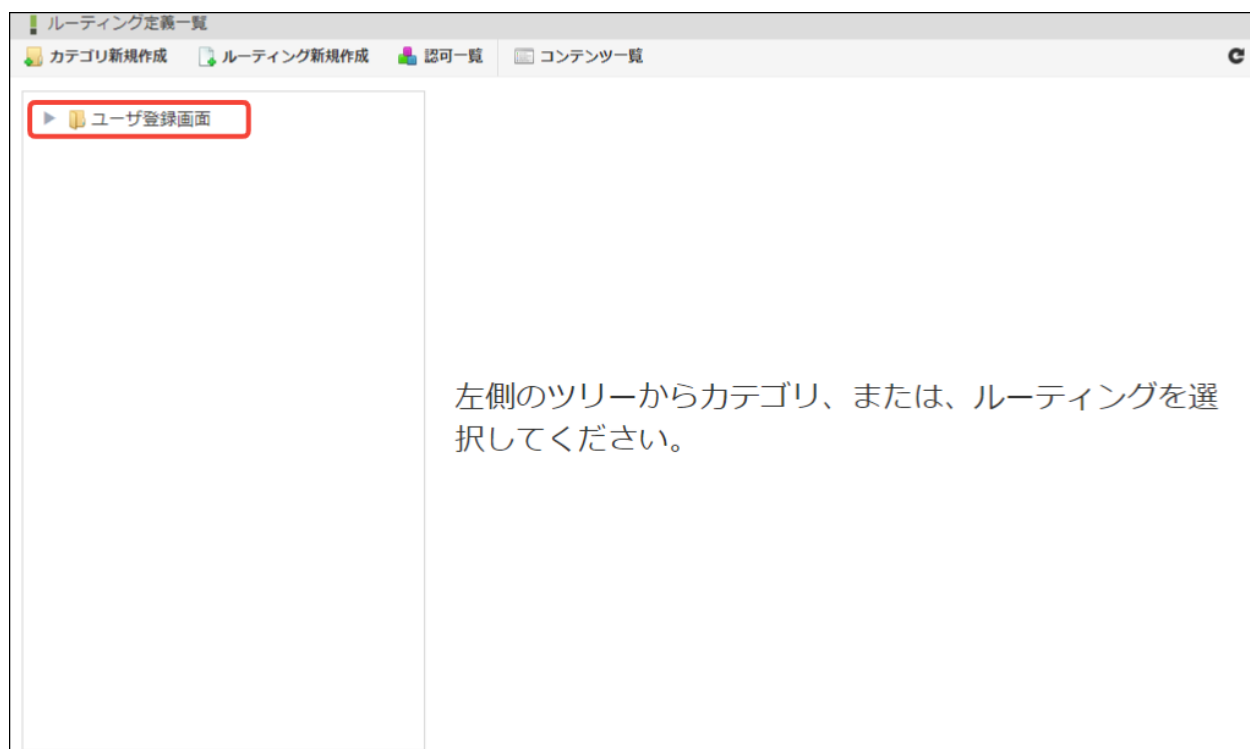


## ルーティングカテゴリを編集する

- 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。

IM-BloomMaker 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。 +

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。

IM-BloomMaker 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

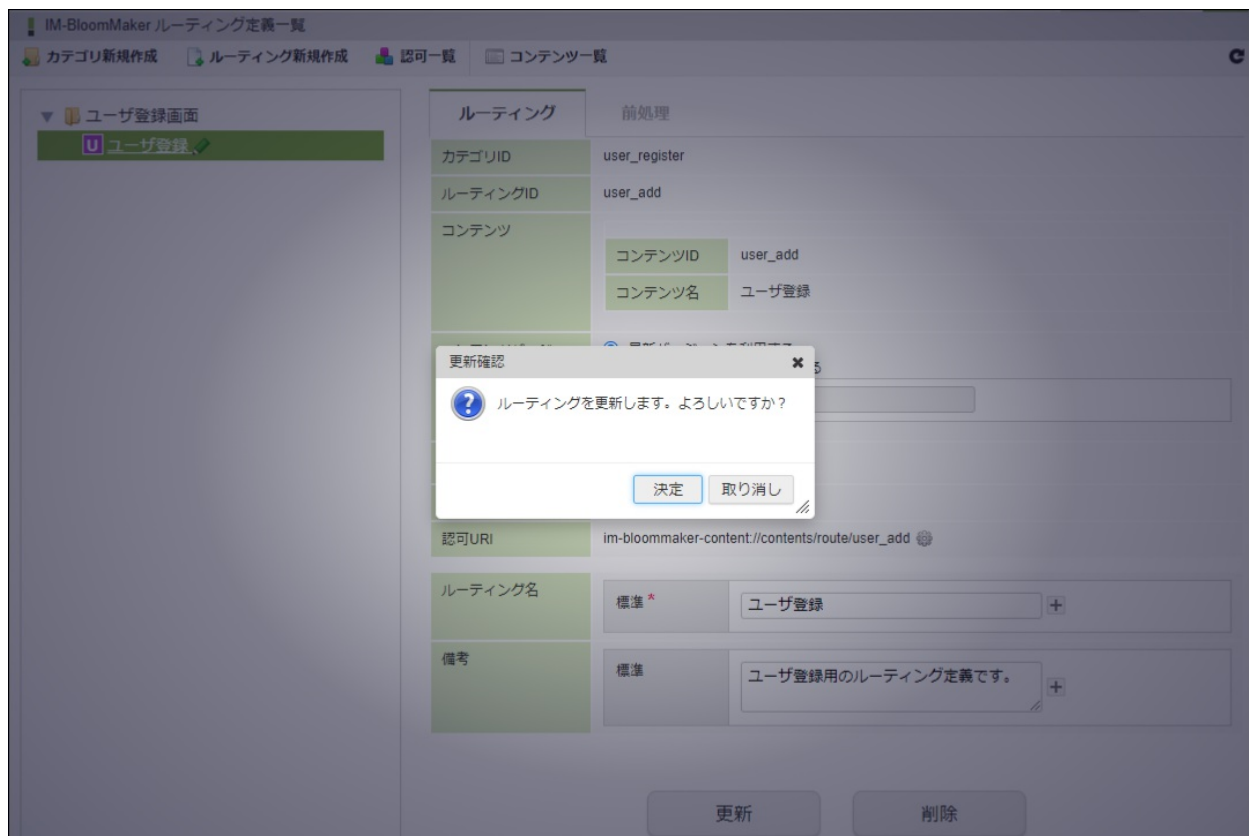
カテゴリID user\_register

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。 +

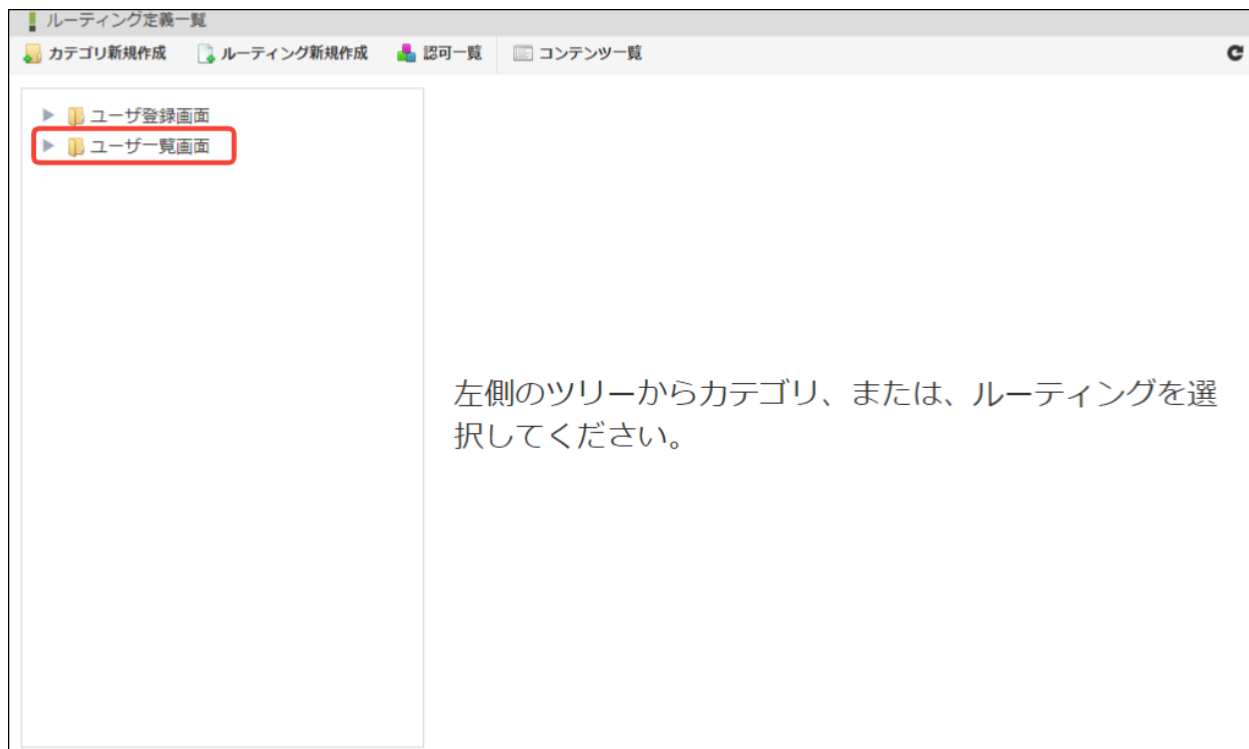
更新 削除

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。

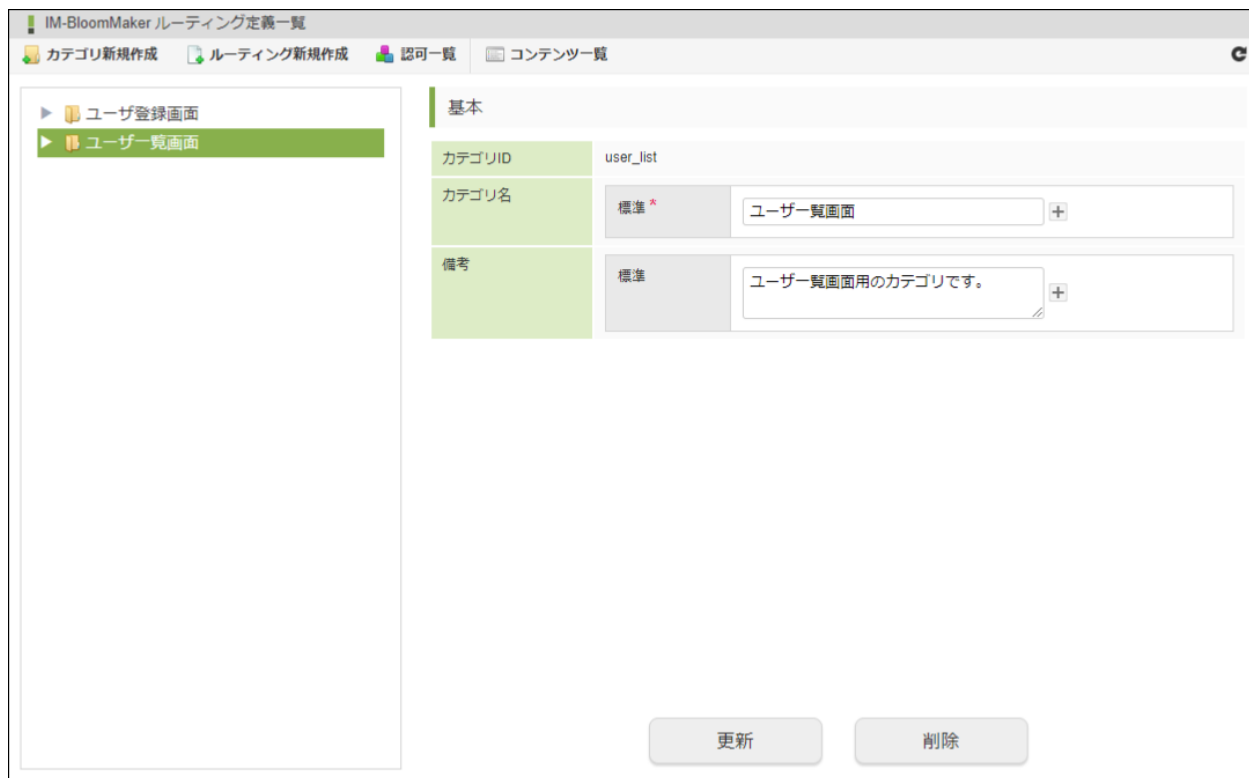


### ルーティングカテゴリを削除する

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。



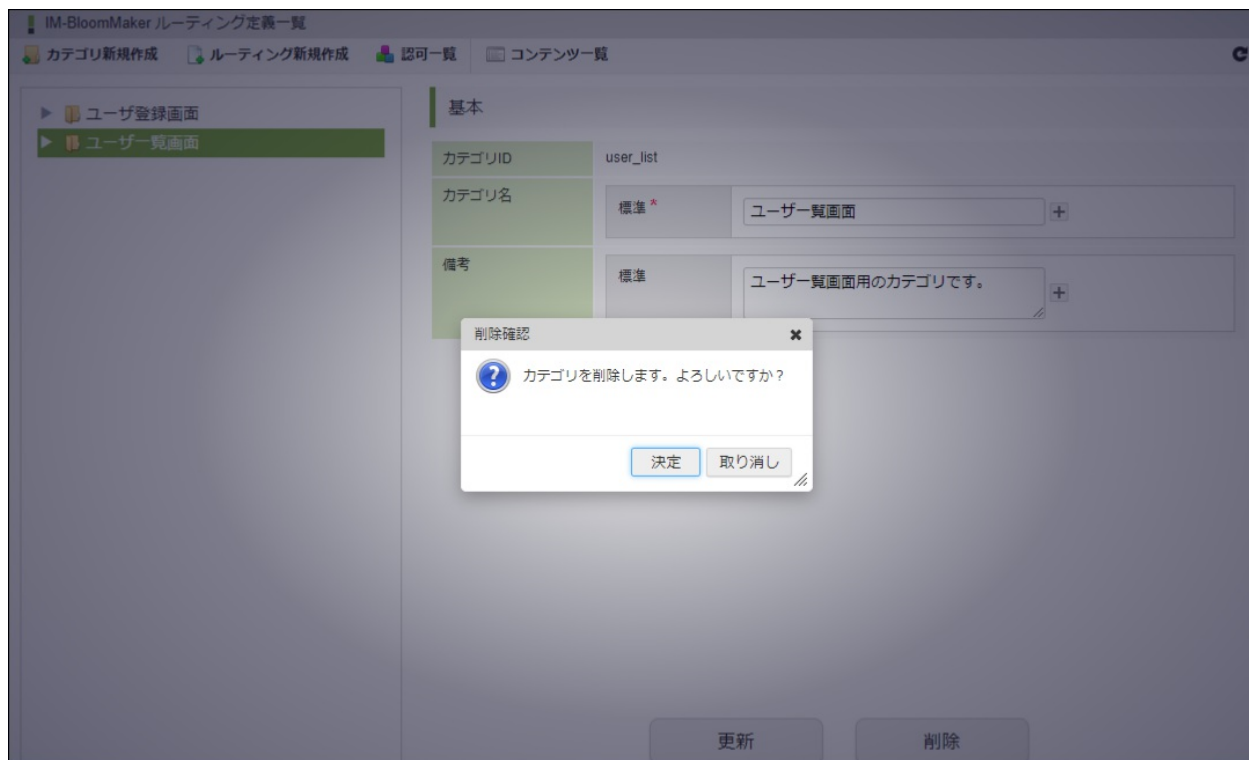
3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。



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

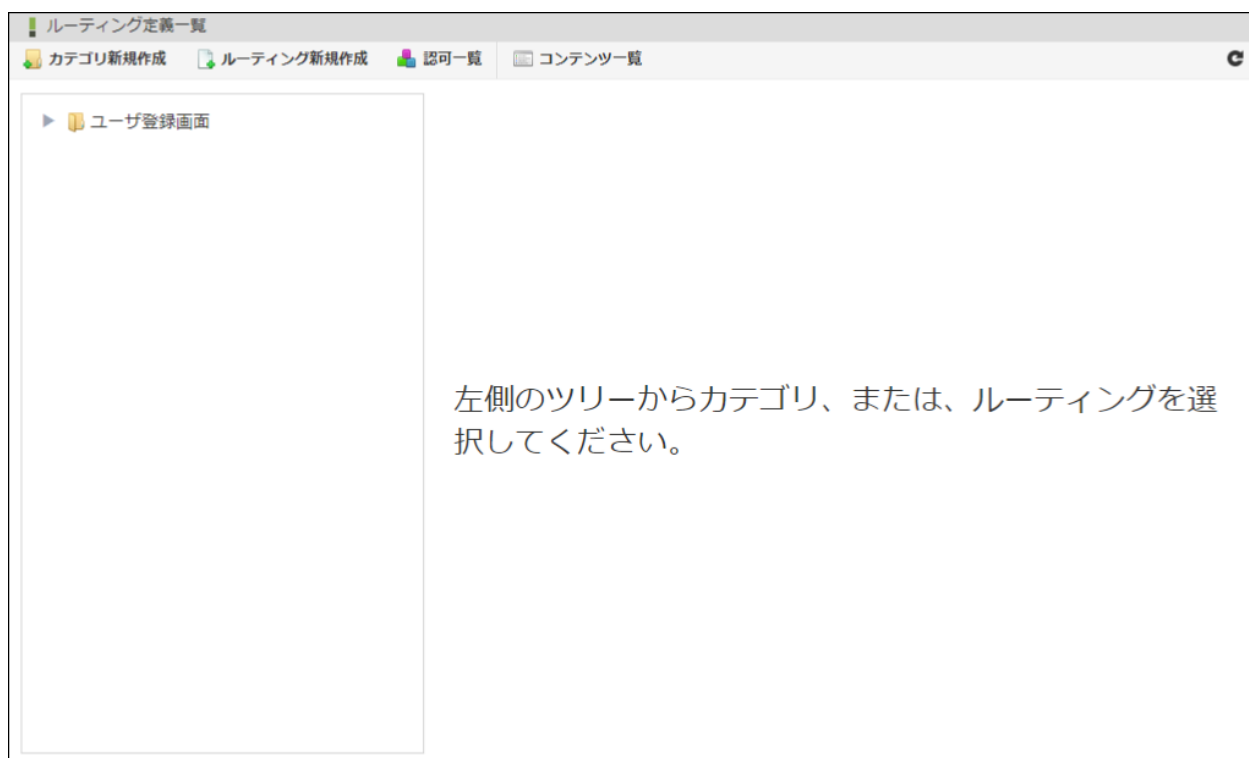
カテゴリを削除する場合、事前に紐づくルーティングを削除する必要があります。

## ルーティング

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。

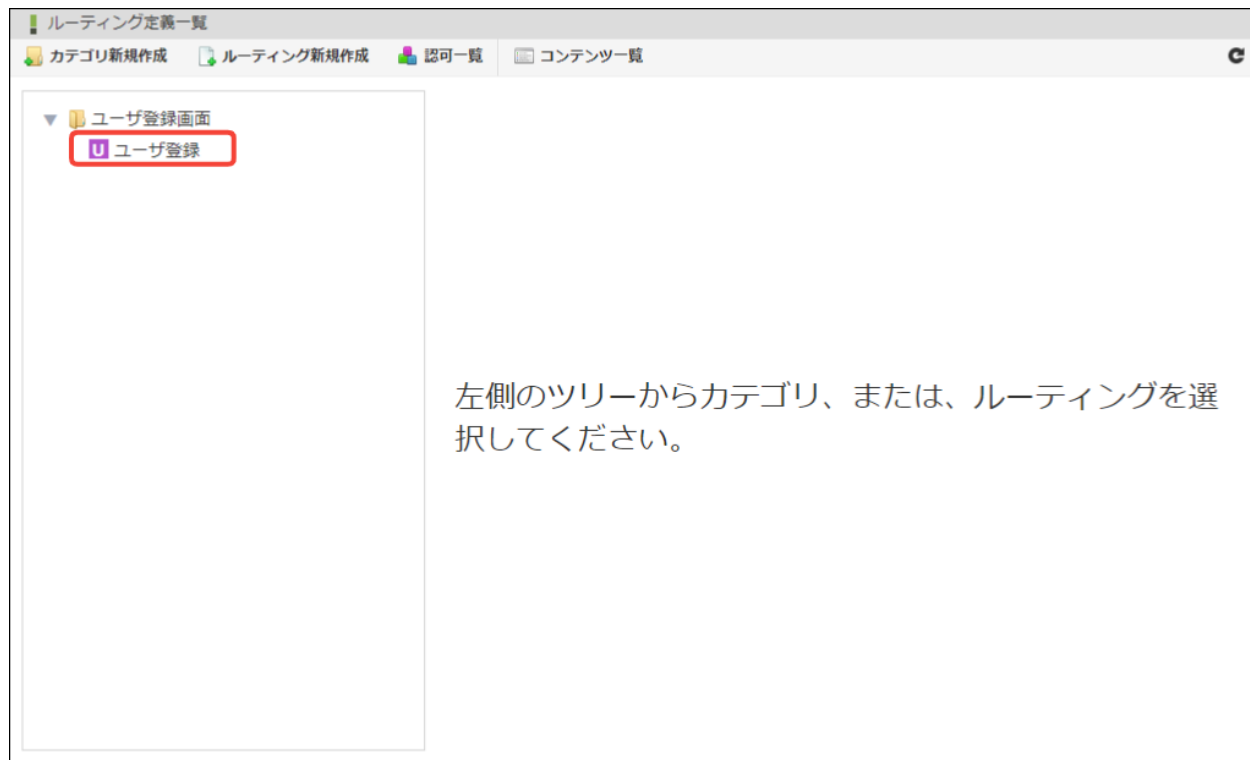
### ルーティングを確認する

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。

## &lt;画面項目&gt;

項目	必須	説明
カテゴリID	—	カテゴリID を表示します。 登録内容の変更はできません。



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。 登録内容の変更はできません。
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。 登録内容の変更はできません。
コンテンツバージョン番号	必須	コンテンツバージョン番号を指定します。 最新バージョンまたは利用するバージョンを指定します。
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。 登録内容の変更はできません。
URL	必須	ルーティングを呼び出す際のURLを指定します。 登録内容の変更はできません。
認可URI	—	認可URI を表示します。 登録内容の変更はできません。
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。



#### 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。

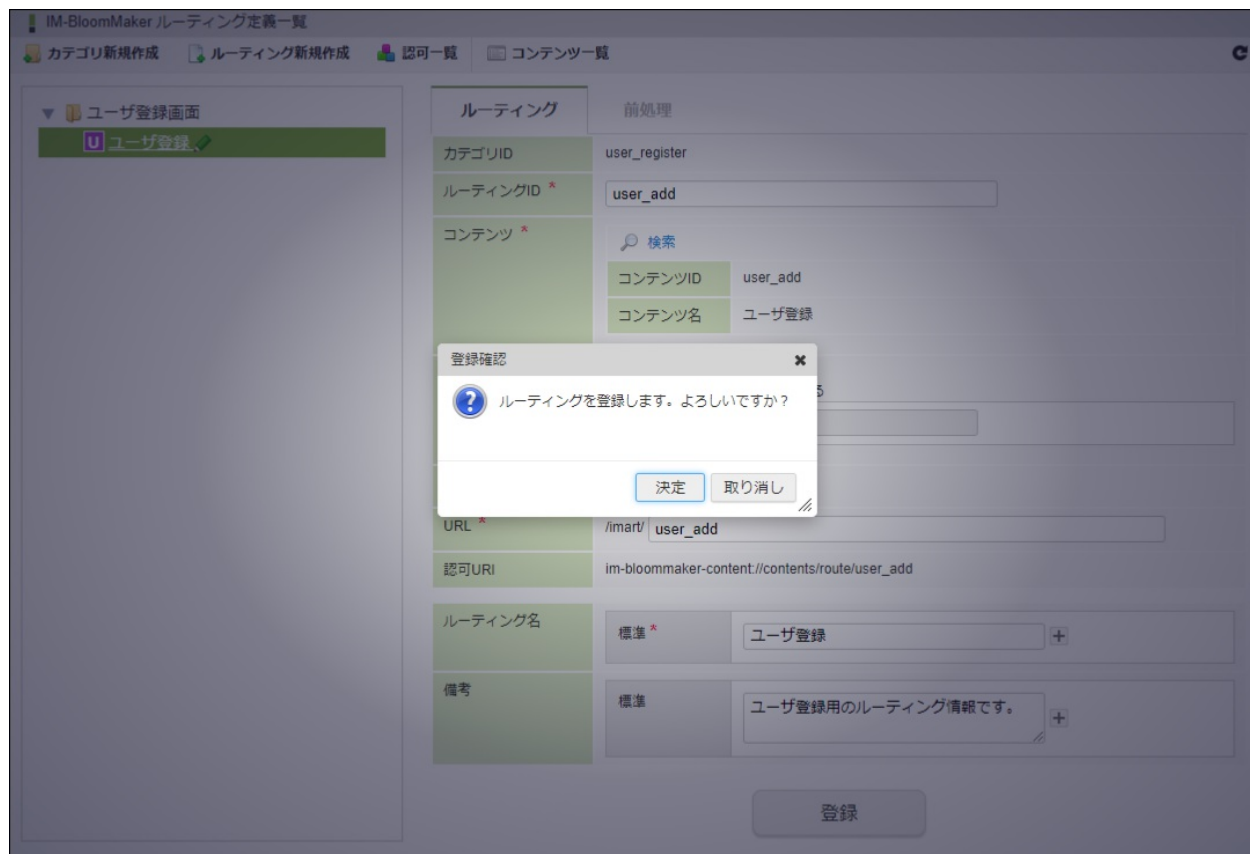


### コラム

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。

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](#)

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。

The screenshot shows the 'IM-BloomMaker ルーティング定義一覧' (IM-BloomMaker Routing Definition List) interface. On the left, a sidebar shows 'ユーザ登録画面' (User Registration Screen) with 'ユーザ登録' (User Registration) selected. The main area displays the configuration for the 'user\_add' routing. The configuration includes:
 

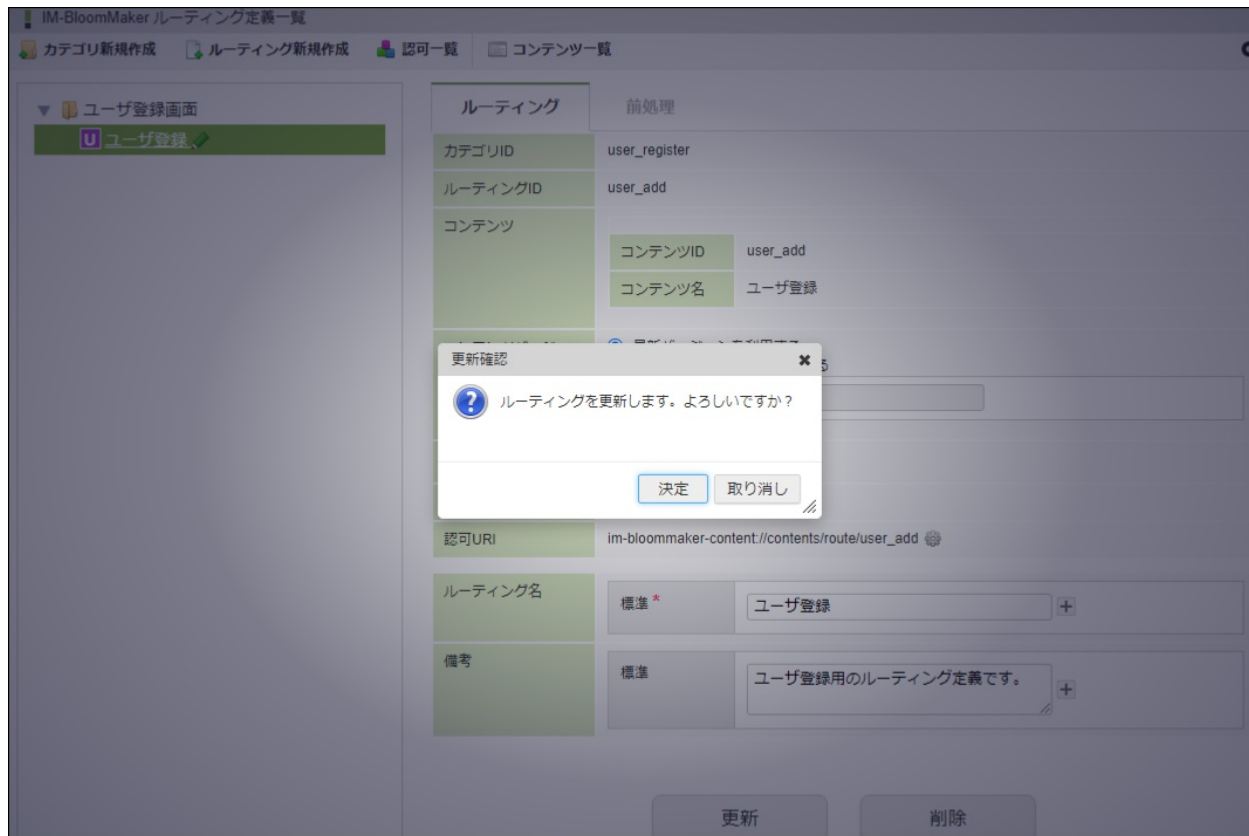
- カテゴリID: user\_register
- ルーティングID: user\_add
- コンテンツ: user\_add (Content ID), ユーザ登録 (Content Name)
- コンテンツバージョン番号: 最新バージョンを利用する (Selected), 利用するバージョンを指定する (Unselected), 利用バージョン: [ ]
- メソッド: GET
- URL: /mart/user\_add
- 認可URI: im-bloommaker-content://contents/route/user\_add
- ルーティング名: 標準 \* ユーザ登録
- 備考: 標準 ユーザ登録用のルーティング情報です。

 At the bottom, there are two buttons: '更新' (Update) and '削除' (Delete).

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。

This screenshot is identical to the previous one, but with a red rectangular box highlighting the '更新' (Update) button at the bottom center of the interface. The '備考' (Remarks) field now contains the text 'ユーザ登録用のルーティング定義です。' (This is the routing definition for user registration).

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。

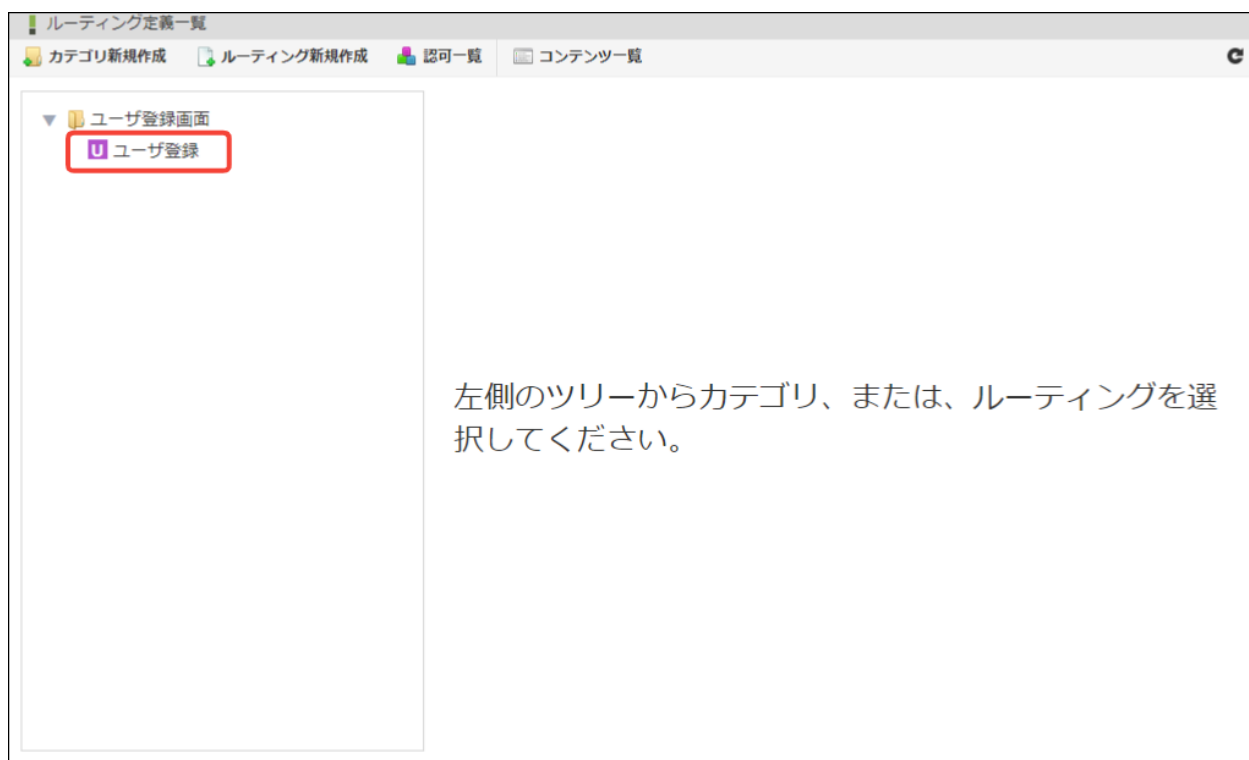


#### 注意

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。

The screenshot shows the 'IM-BloomMaker ルーティング定義一覧' (IM-BloomMaker Routing Definition List) interface. The left sidebar shows a tree view with 'ユーザ登録画面' (User Registration Screen) expanded and 'ユーザ登録' (User Registration) selected. The main area displays the configuration for the 'user\_add' routing under the 'user\_register' category. The configuration includes:
 

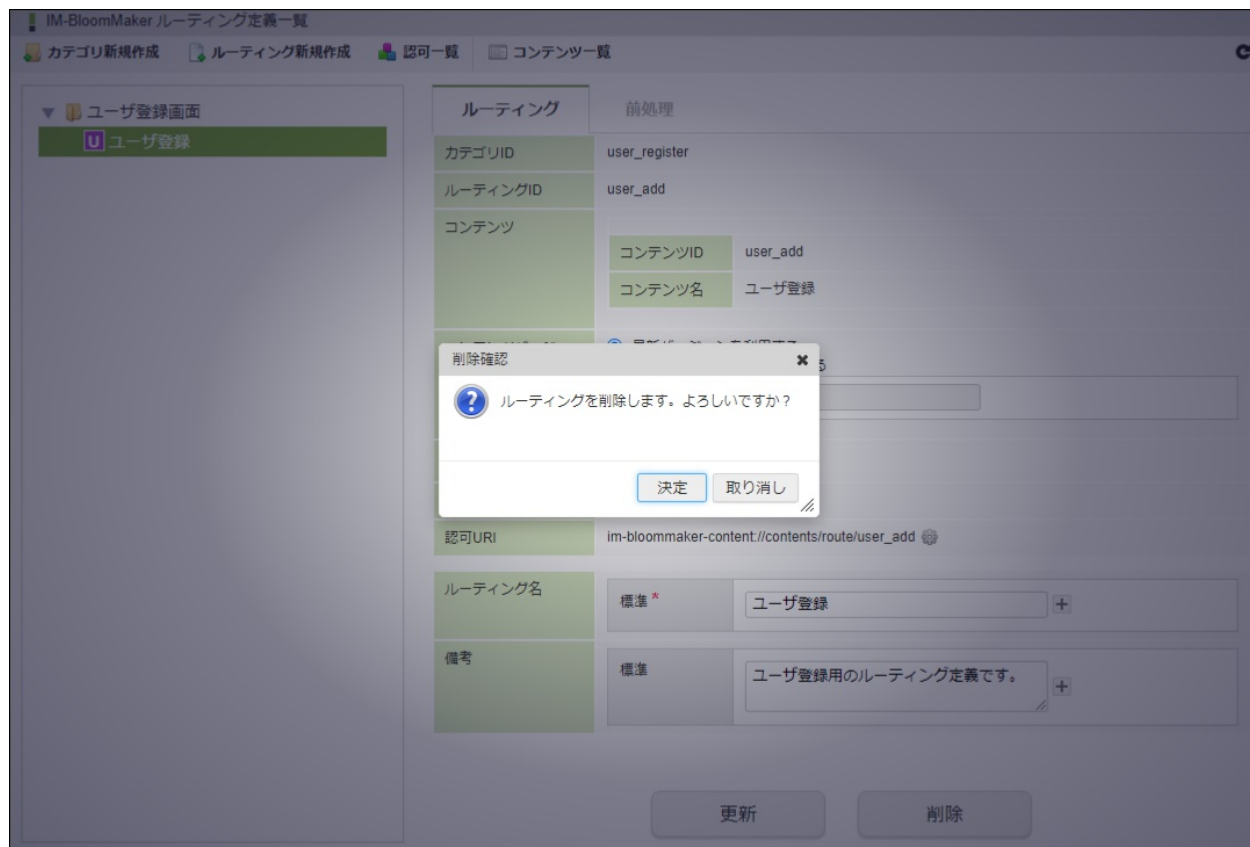
- Category ID: user\_register
- Routing ID: user\_add
- Content: Content ID 'user\_add', Content Name 'ユーザ登録'
- Content Version: '最新バージョンを利用する' (Use latest version) selected, '利用するバージョンを指定する' (Specify version to use) unselected, with a '利用バージョン \*' (Use version \*) field.
- Method: GET
- URL: /mart/user\_add
- Recognized URI: im-bloommaker-content://contents/route/user\_add
- Routing Name: 'ユーザ登録' (User Registration)
- Remarks: 'ユーザ登録用のルーティング定義です。' (This is the routing definition for user registration.)

 At the bottom, there are '更新' (Update) and '削除' (Delete) buttons.

4. 「削除」をクリックします。

This screenshot is identical to the previous one, showing the routing configuration for 'user\_add'. The '削除' (Delete) button at the bottom right is highlighted with a red rectangular box, indicating the next step in the process.

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。

IM-BloomMaker 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

コンテンツバージョン番号

最新バージョンを利用する  
 利用するバージョンを指定する

利用バージョン \*

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。

更新 削除

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。

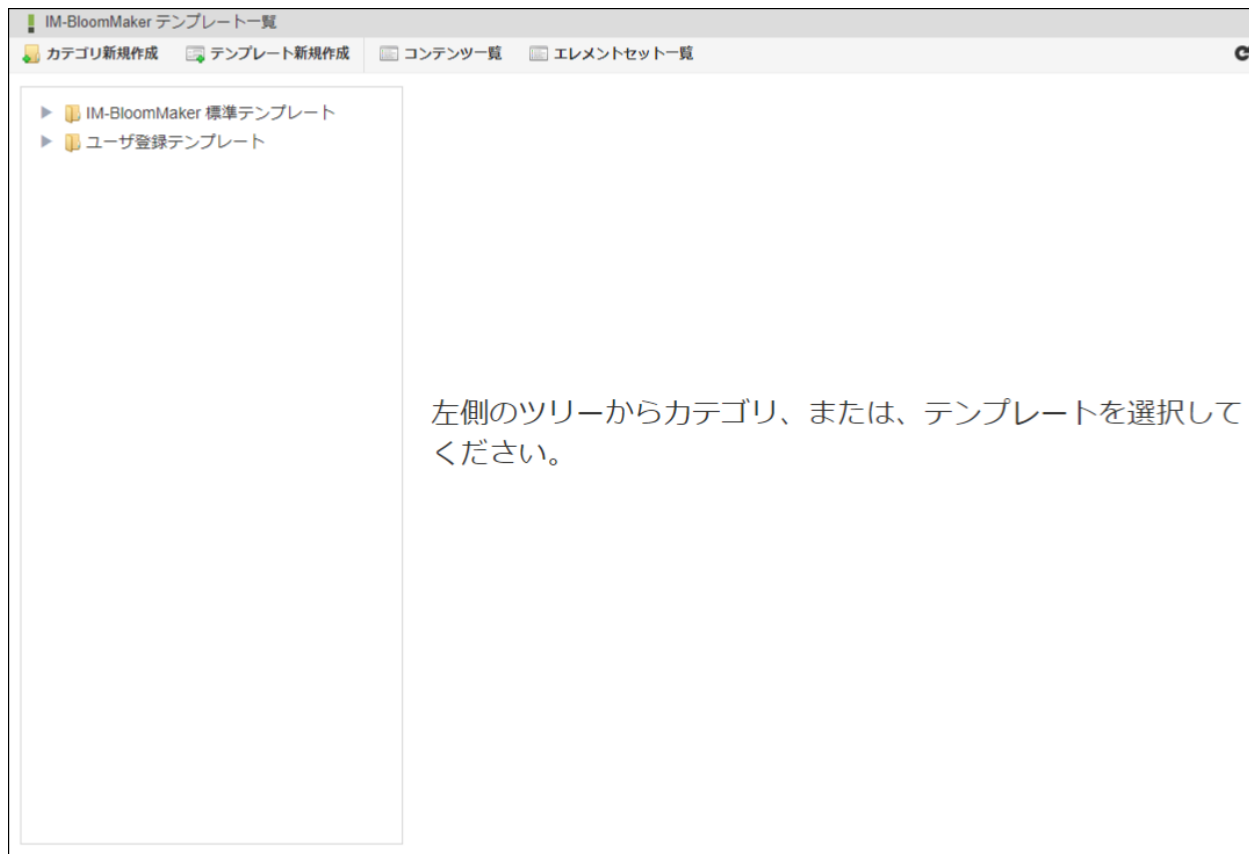
## カテゴリ

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。

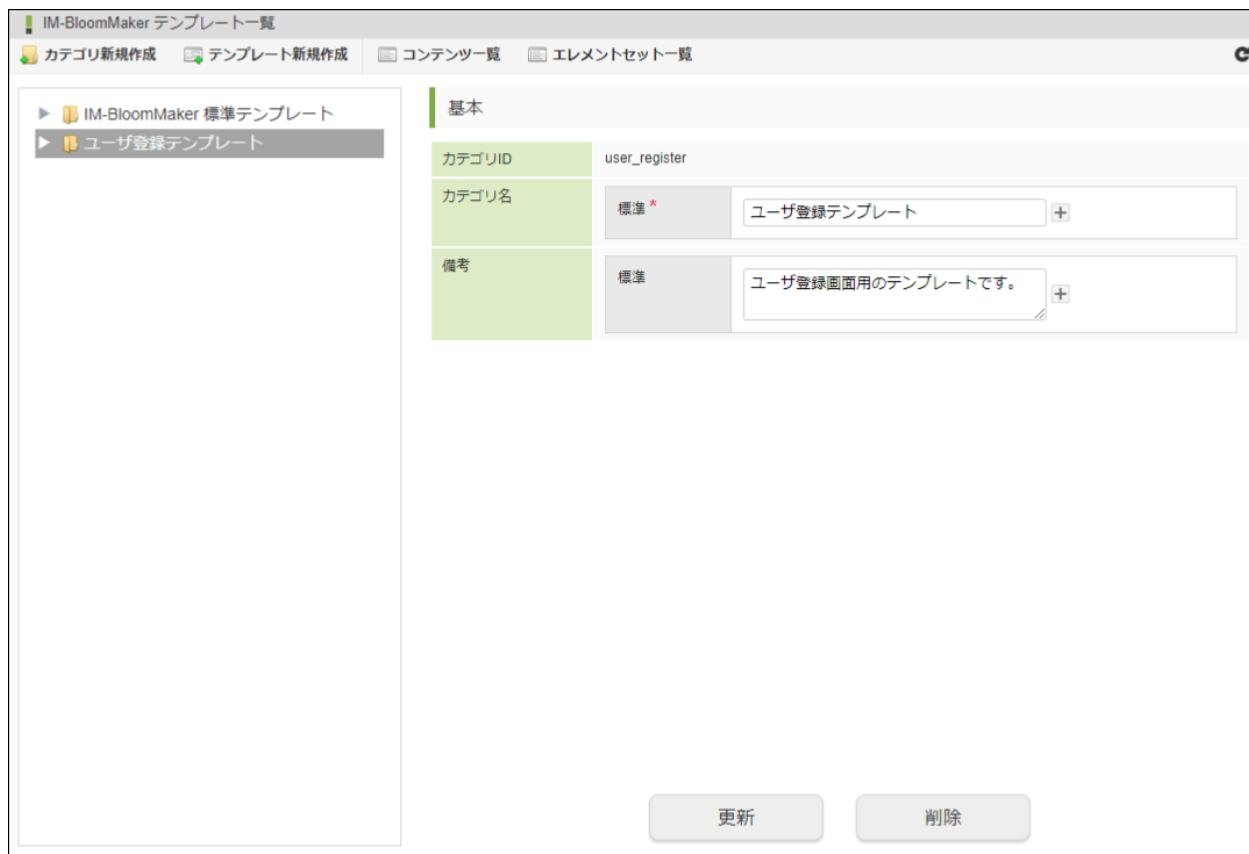
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「テンプレート一覧」の順にクリックし、「テンプレート一覧」画面を表示します。



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

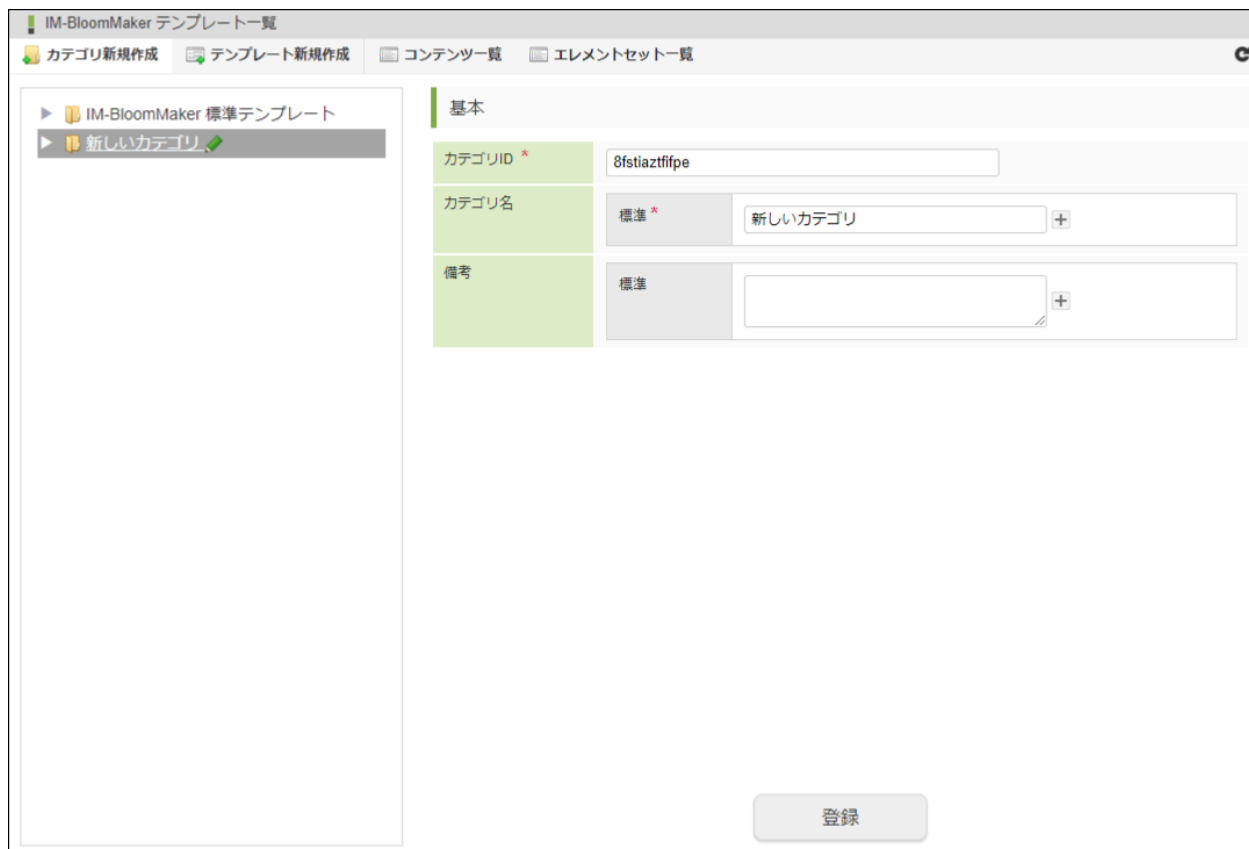
テンプレートカテゴリを新規登録する場合、事前に「テンプレート一覧」画面を表示してください。  
画面の表示方法は「[テンプレートカテゴリを確認する](#)」の手順を参照してください。

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
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。 登録内容の変更はできません。

項目	必須	説明
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。

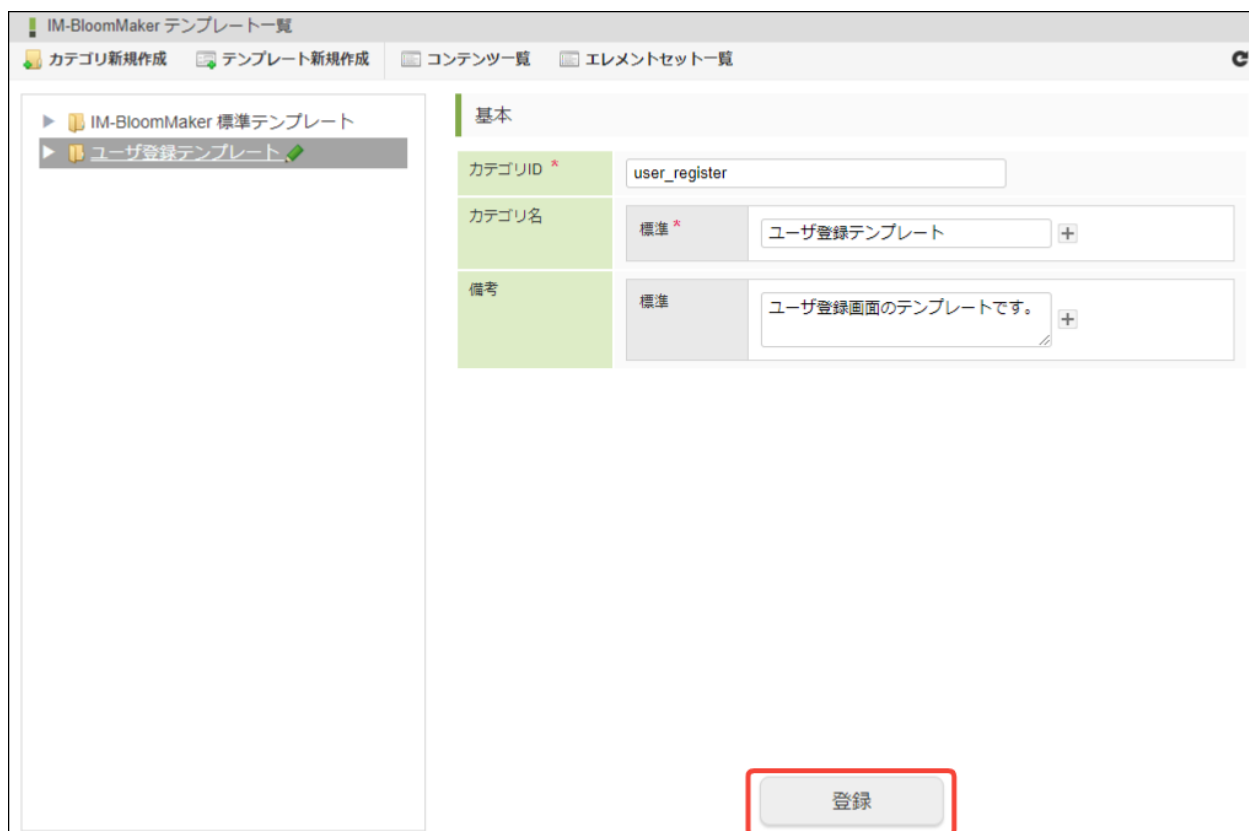
### コラム

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。

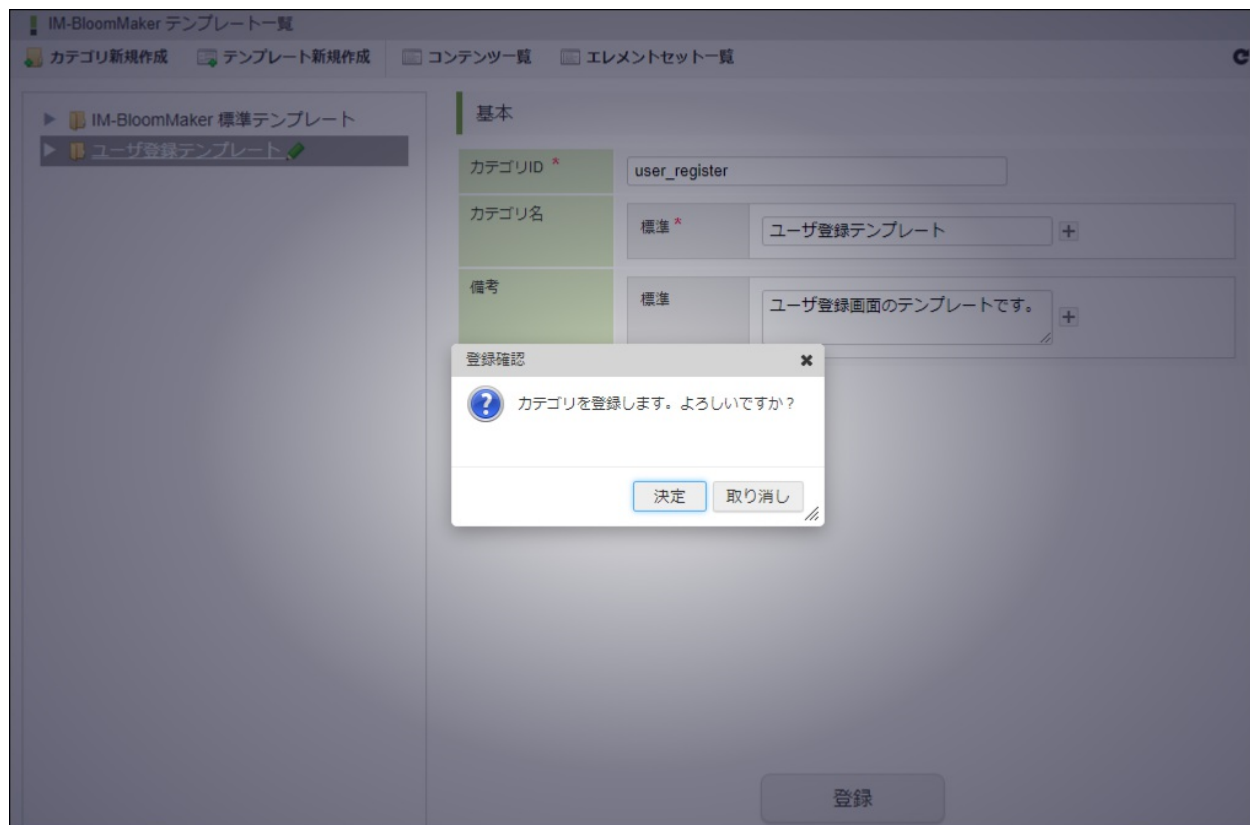


The screenshot shows the 'IM-BloomMaker テンプレート一覧' (IM-BloomMaker Template List) interface. The left sidebar shows a tree view with 'IM-BloomMaker 標準テンプレート' and 'ユーザ登録テンプレート' (highlighted with a green checkmark). The main area is titled '基本' (Basic) and contains the following fields:

- カテゴリID \***: user\_register
- カテゴリ名**: 標準 \* ユーザ登録テンプレート +
- 備考**: 標準 ユーザ登録画面のテンプレートです。 +

At the bottom right, there is a button labeled '登録' (Register), which is highlighted with a red rectangular box.

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。

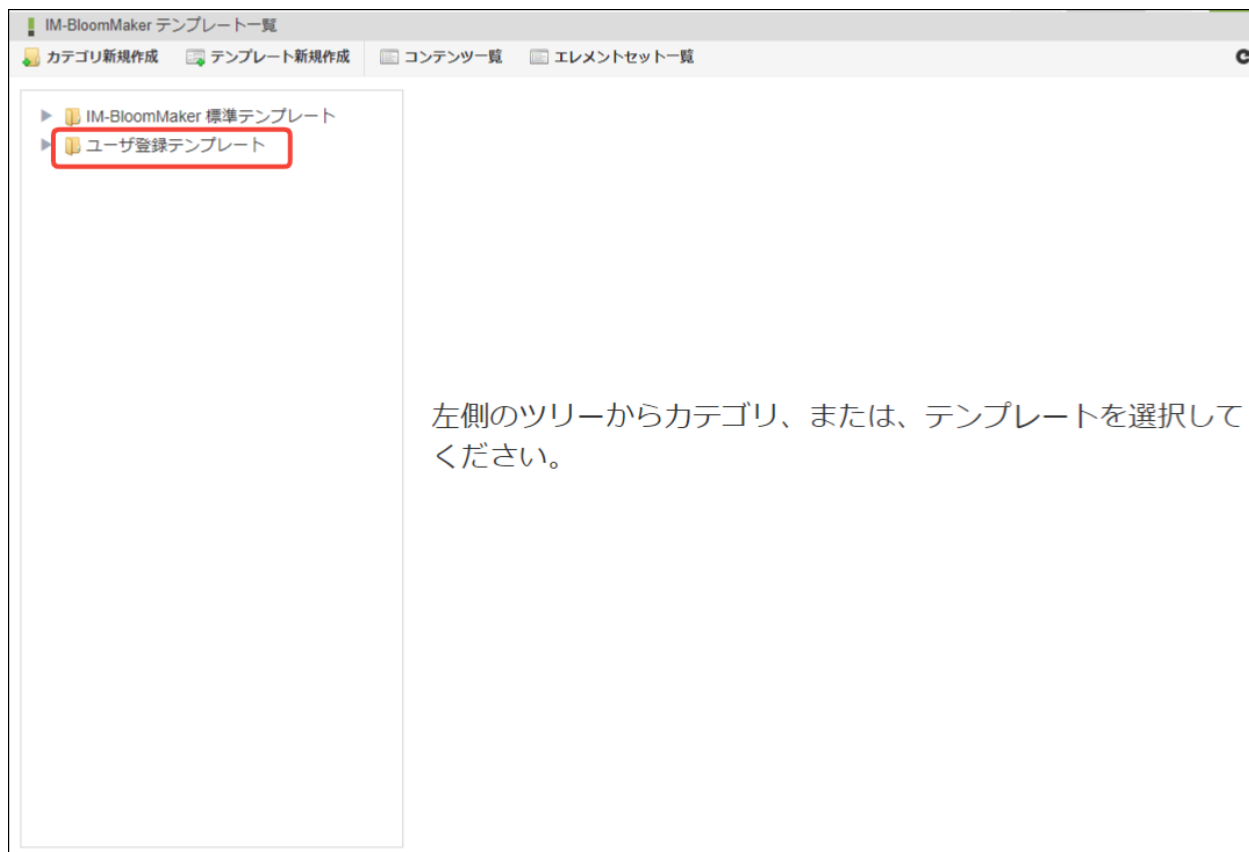


## テンプレートカテゴリを編集する

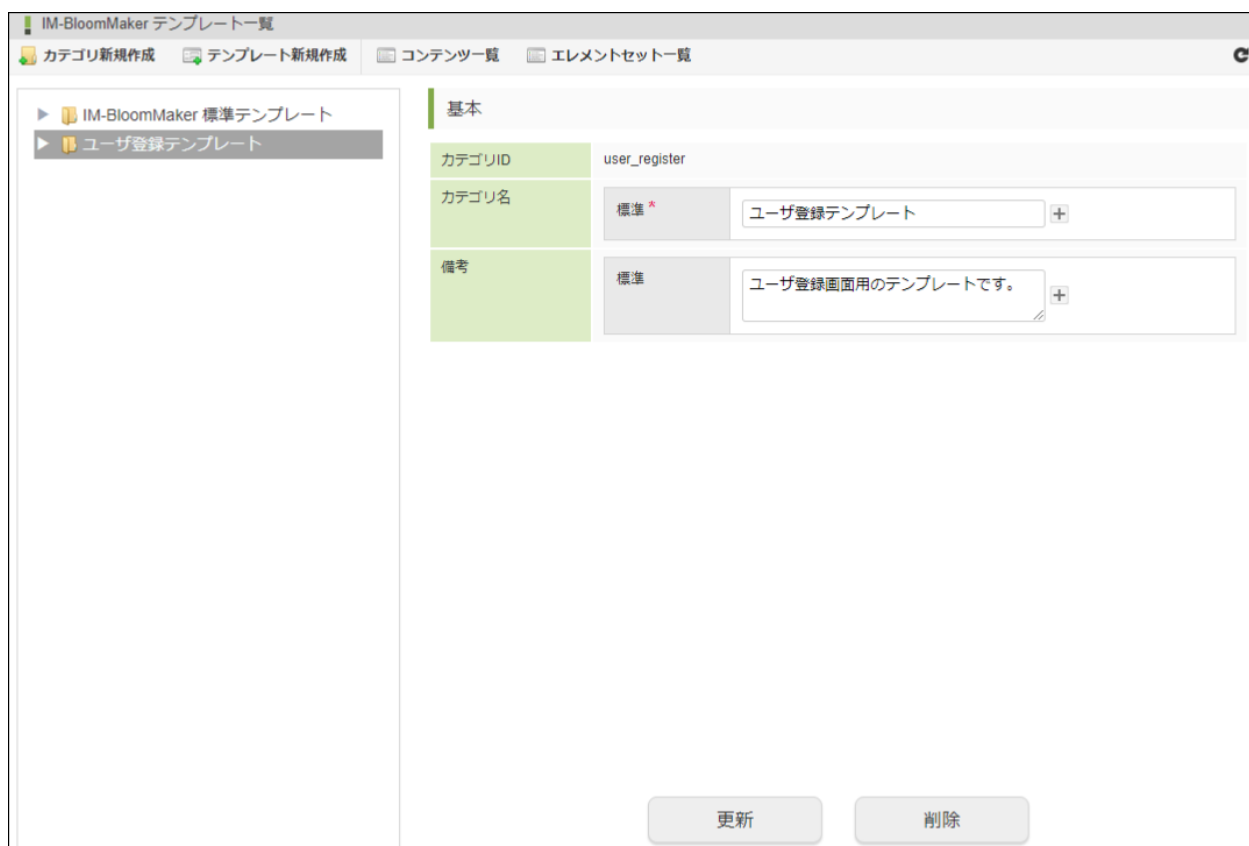
- テンプレートカテゴリを更新する
- テンプレートカテゴリを削除する

### 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。

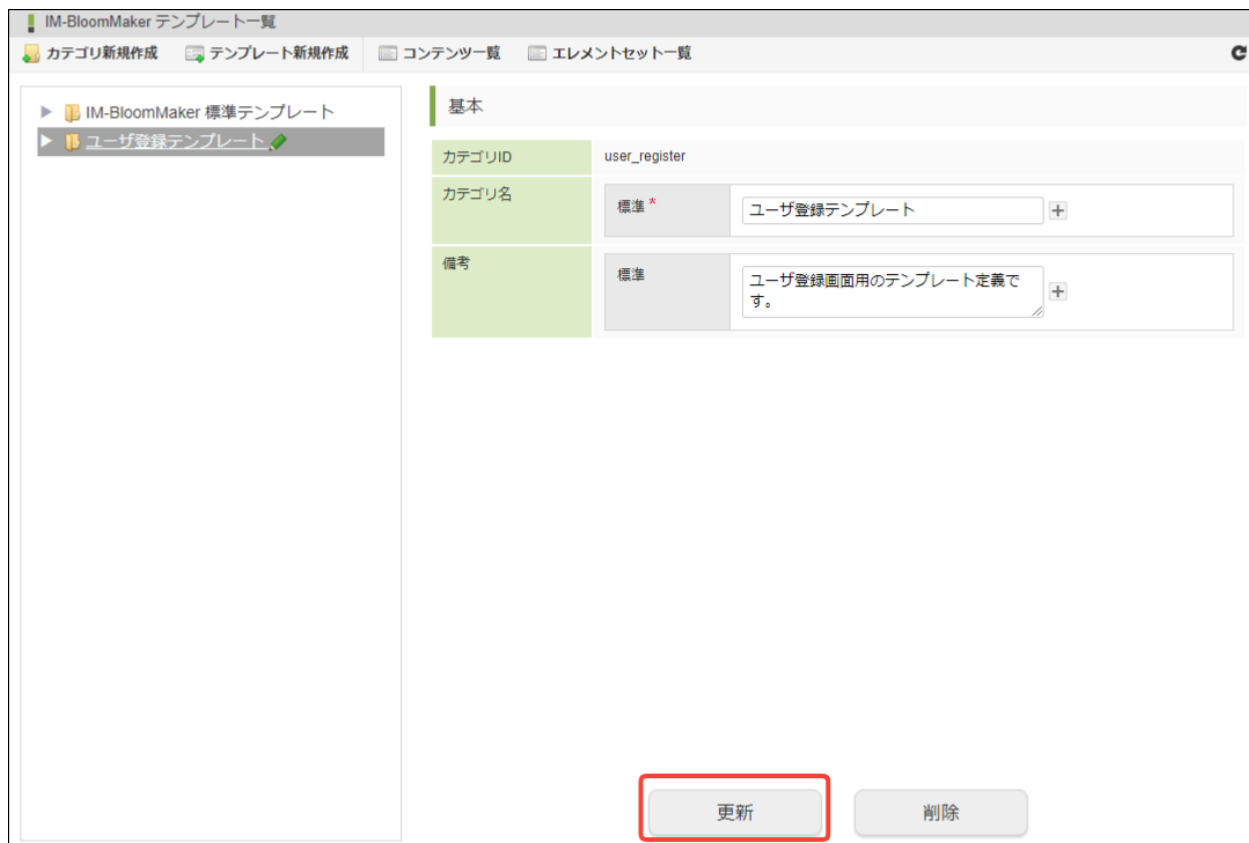


3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。

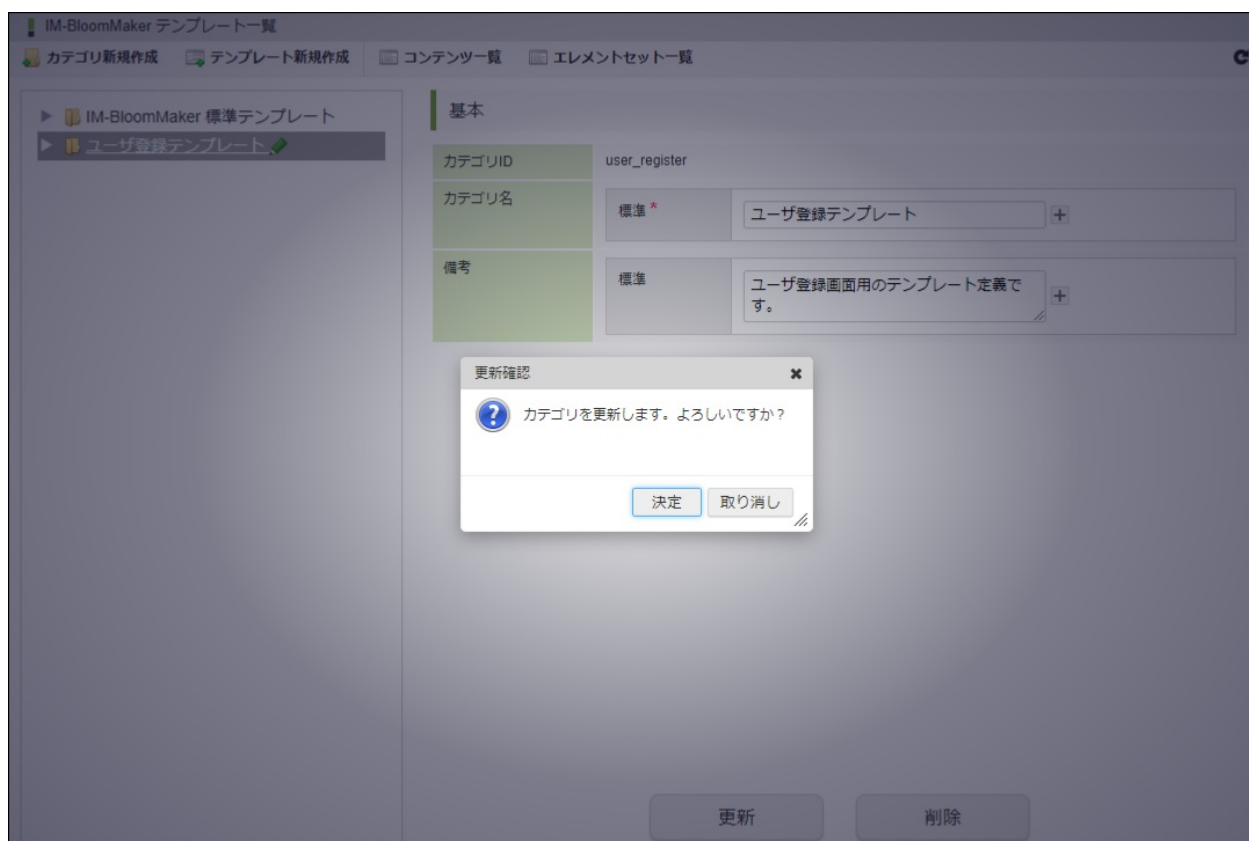


4. 更新内容を入力します。入力内容は「[テンプレートカテゴリを新規登録する](#)」を参照してください。

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。

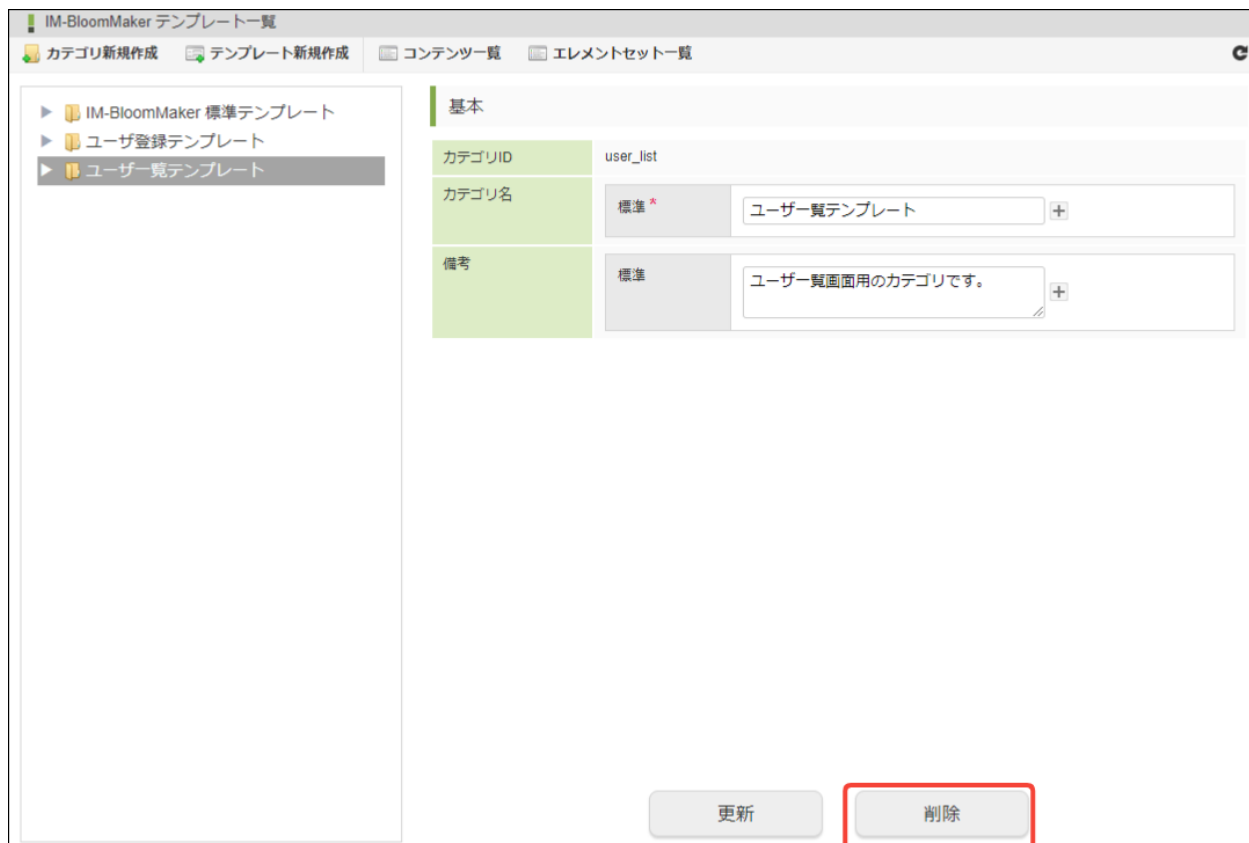


3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。

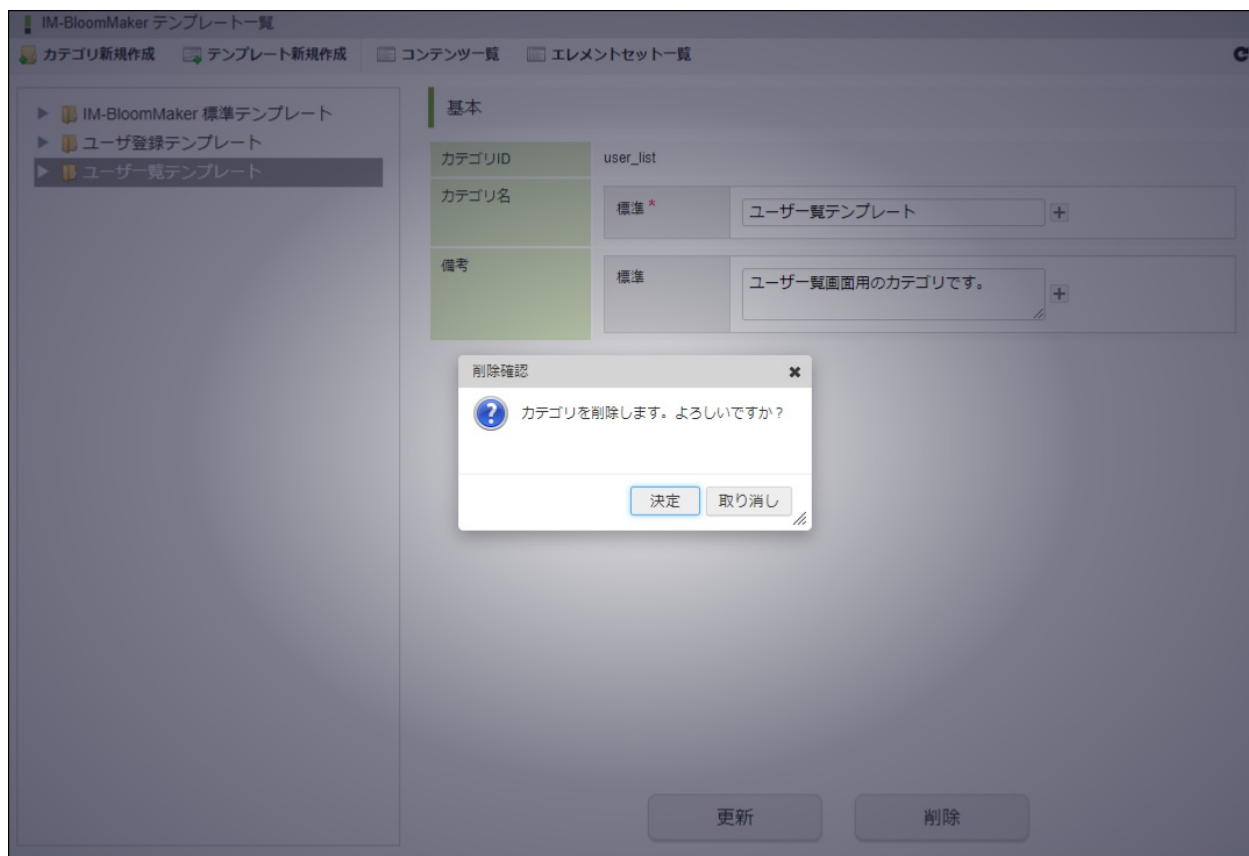


4. 「削除」をクリックします。





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。



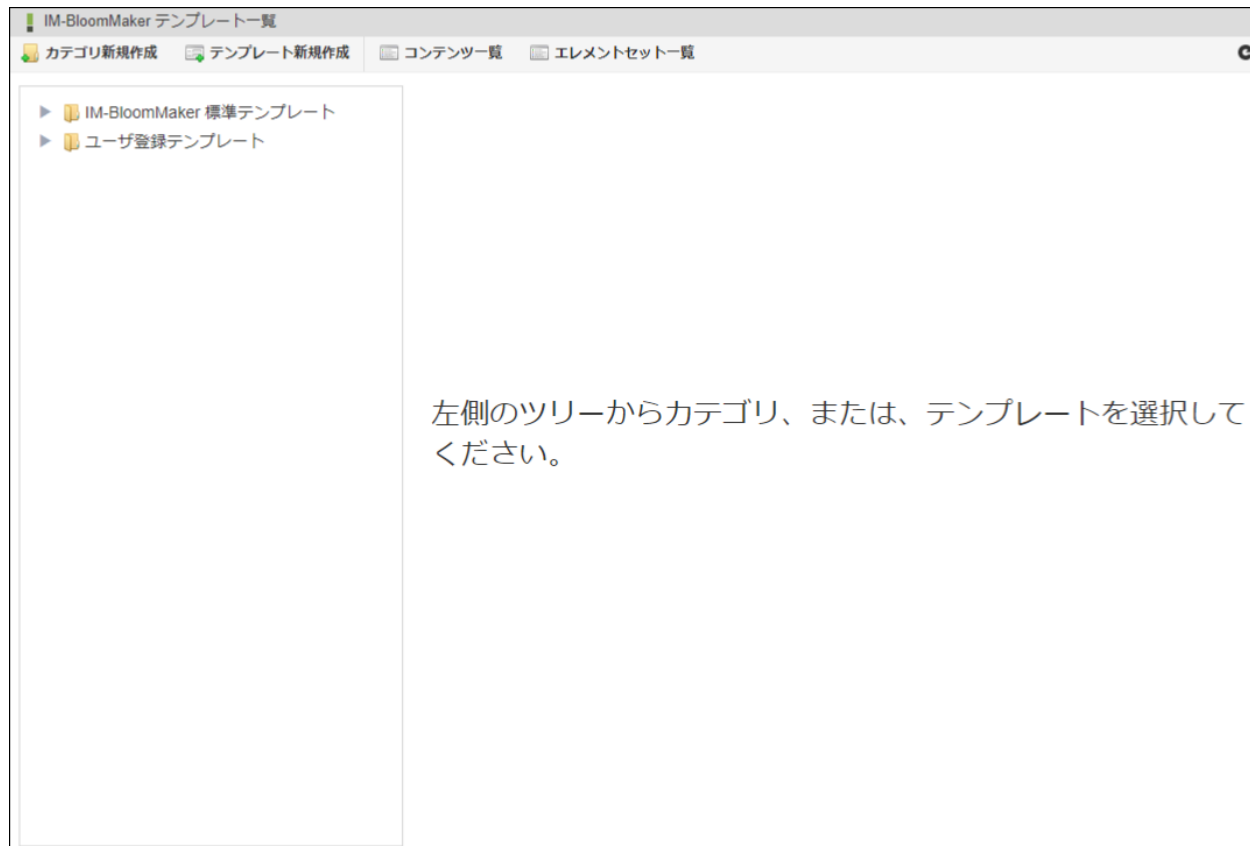
#### コラム

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。

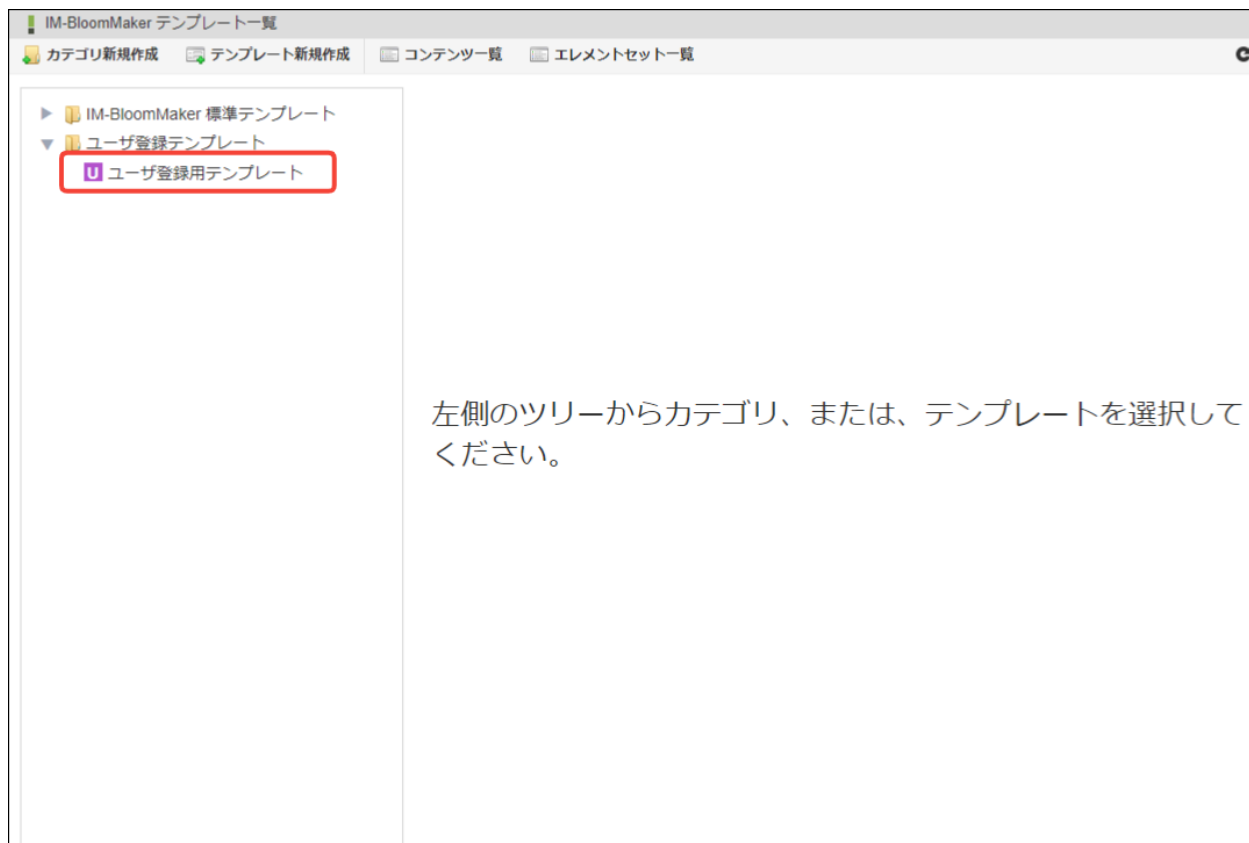
ここではIM-BloomMakerのテンプレートを扱う画面の機能について説明します。

## 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。



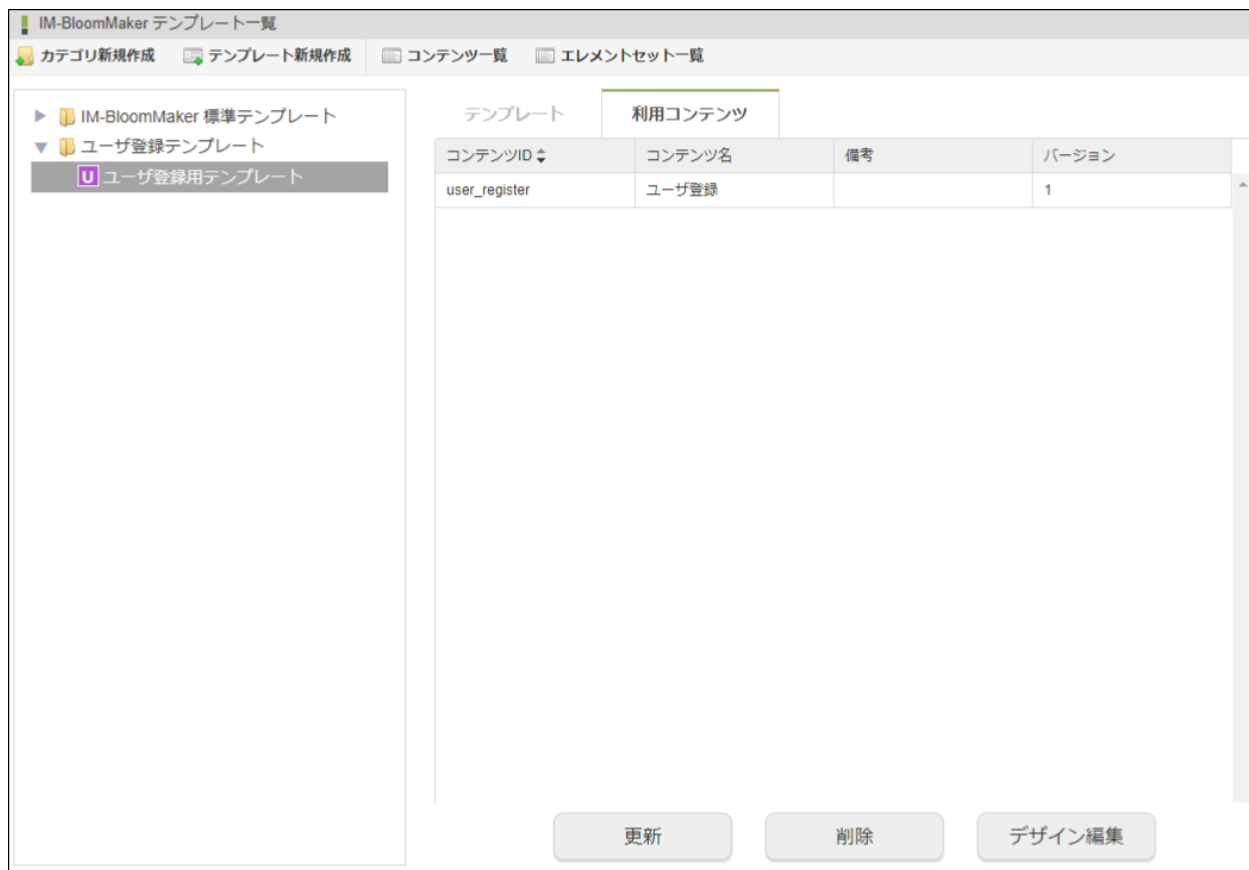
2. テンプレートカテゴリ横の矢印をクリックすると、そのテンプレートカテゴリに所属しているテンプレートを閲覧できます。  
確認を行うテンプレートをテンプレートツリーから選択しクリックします。



3. テンプレート情報が表示されます。



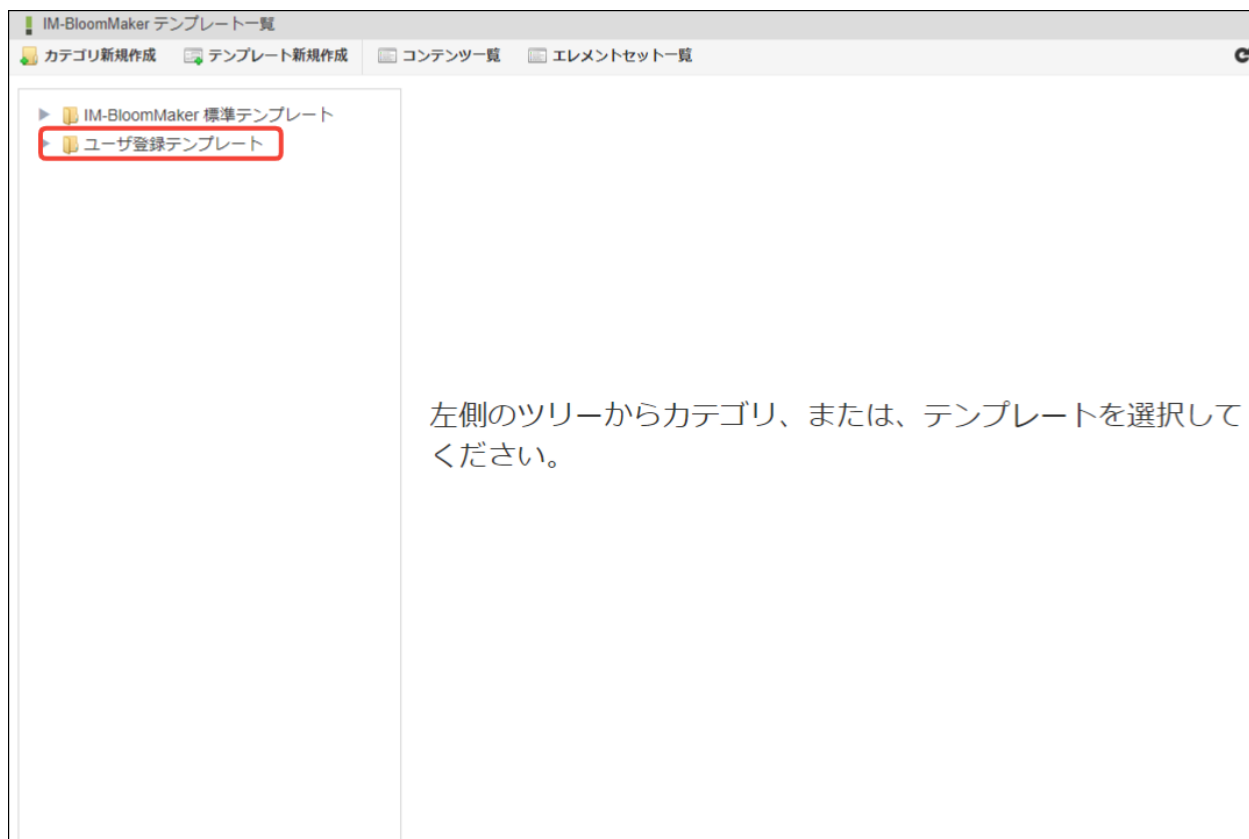
4. テンプレートを元にして作成されたコンテンツを確認する場合は、「関連コンテンツ」タブをクリックします。



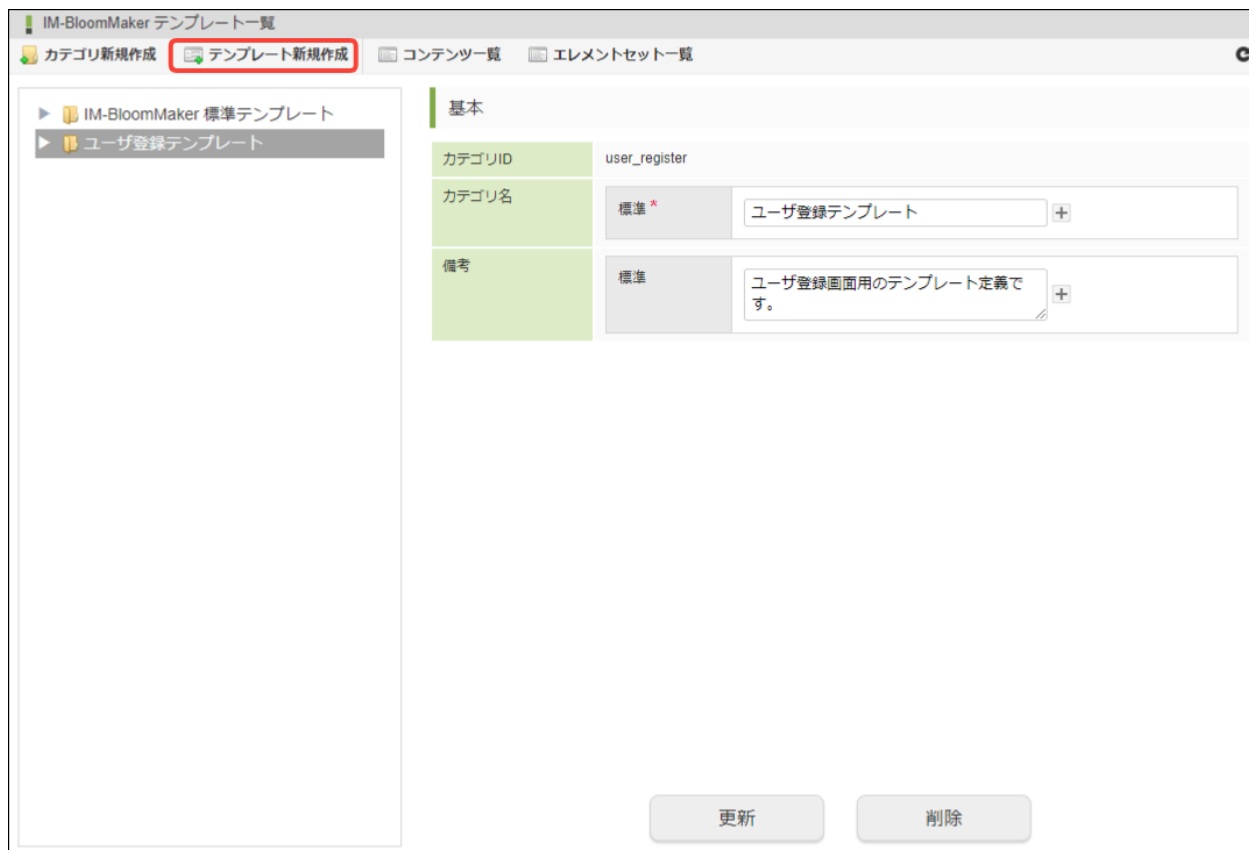
## テンプレートを新規登録する

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。

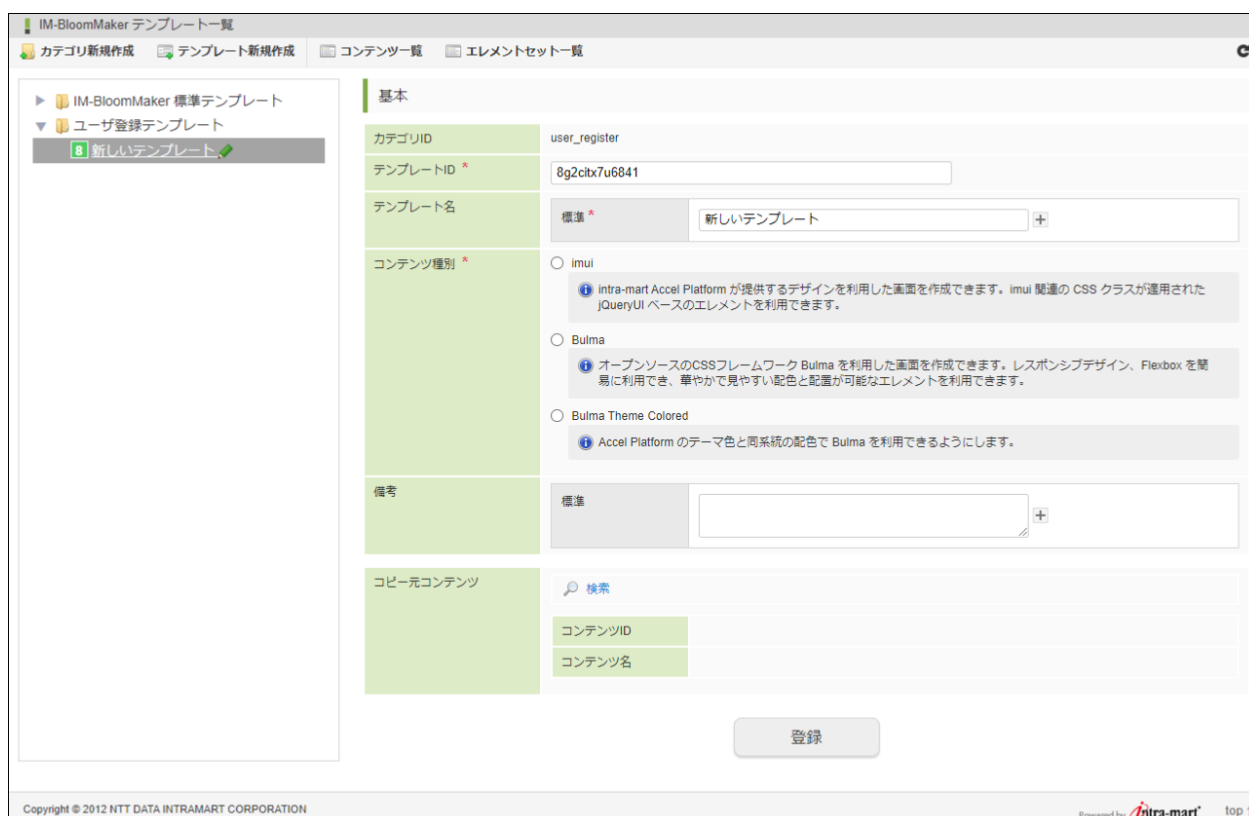
1. 新規テンプレートを追加するカテゴリをテンプレートツリーから選択してクリックします。



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。 登録内容の変更はできません。

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。 Bulma または Bulma Theme Colored を利用時のみ、Bulma と Bulma Theme Colored 間での変更が可能です。
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。 登録内容の変更はできません。

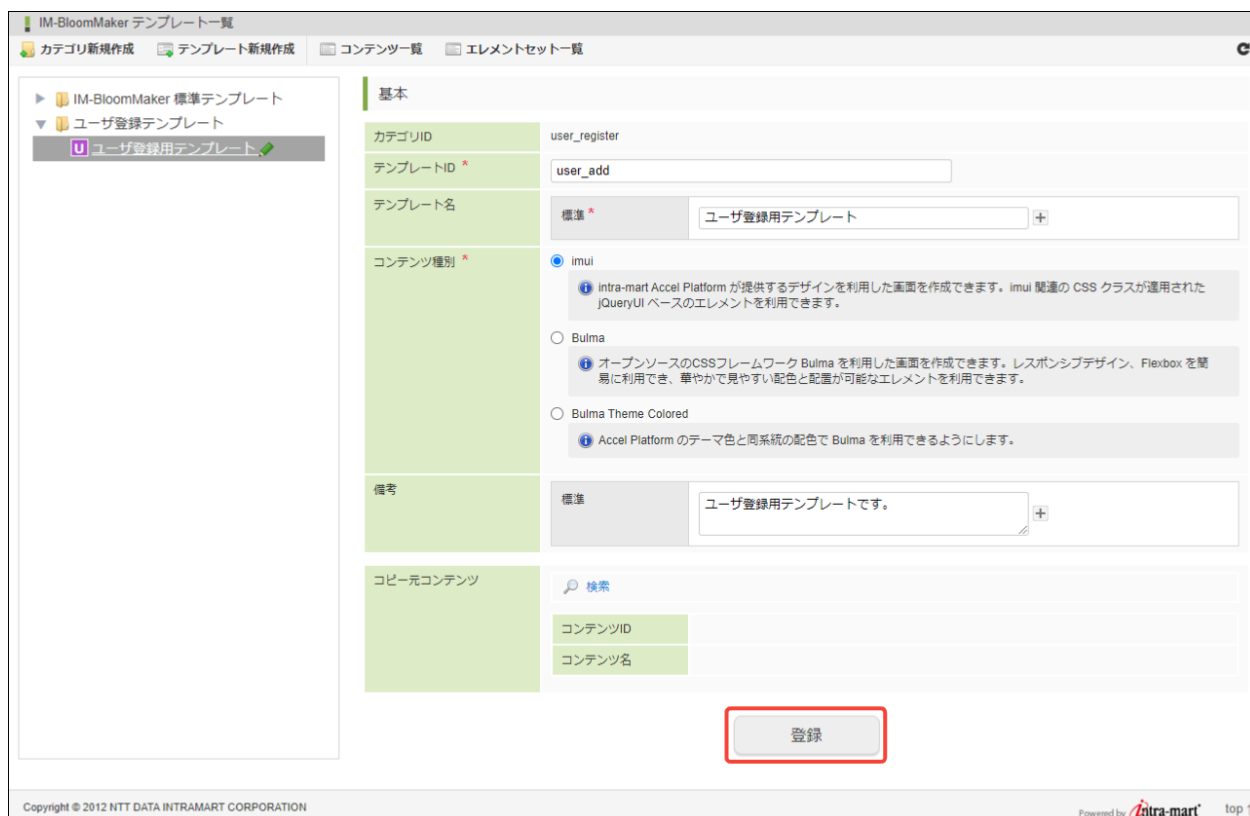
### コラム

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。

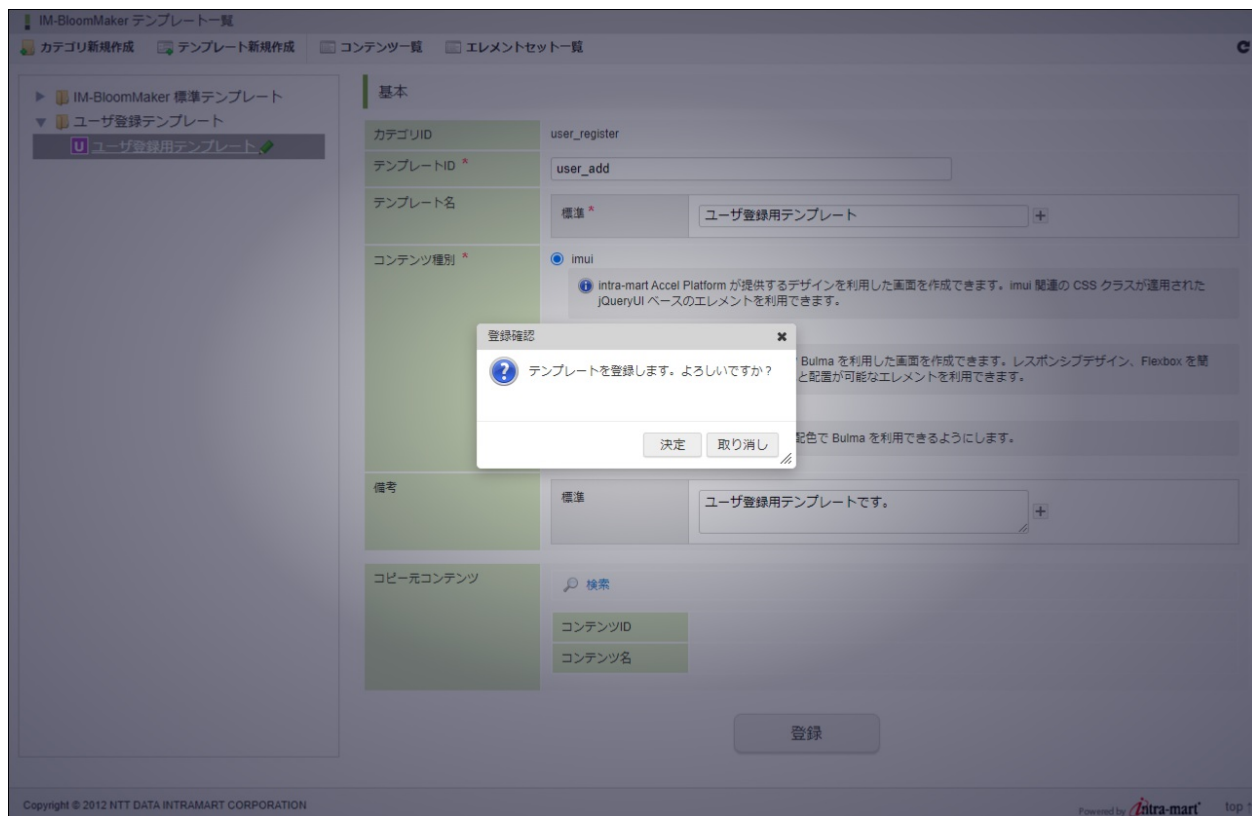


The screenshot shows the 'IM-BloomMaker テンプレート一覧' (IM-BloomMaker Template List) interface. The left sidebar shows a tree view with 'ユーザー登録用テンプレート' (User Registration Template) selected. The main area is titled '基本' (Basic) and contains the following fields:

- カテゴリID: user\_register
- テンプレートID \*: user\_add
- テンプレート名: 標準 \* (with a dropdown menu showing 'ユーザー登録用テンプレート')
- コンテンツ種別 \*: imui (selected), with options for Bulma and Bulma Theme Colored.
- 備考: 標準 (with a dropdown menu showing 'ユーザー登録用テンプレートです。')
- コピー元コンテンツ: Searchable list with fields for コンテンツID and コンテンツ名.

A red rectangular 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。



## 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](#)

### テンプレートを更新する

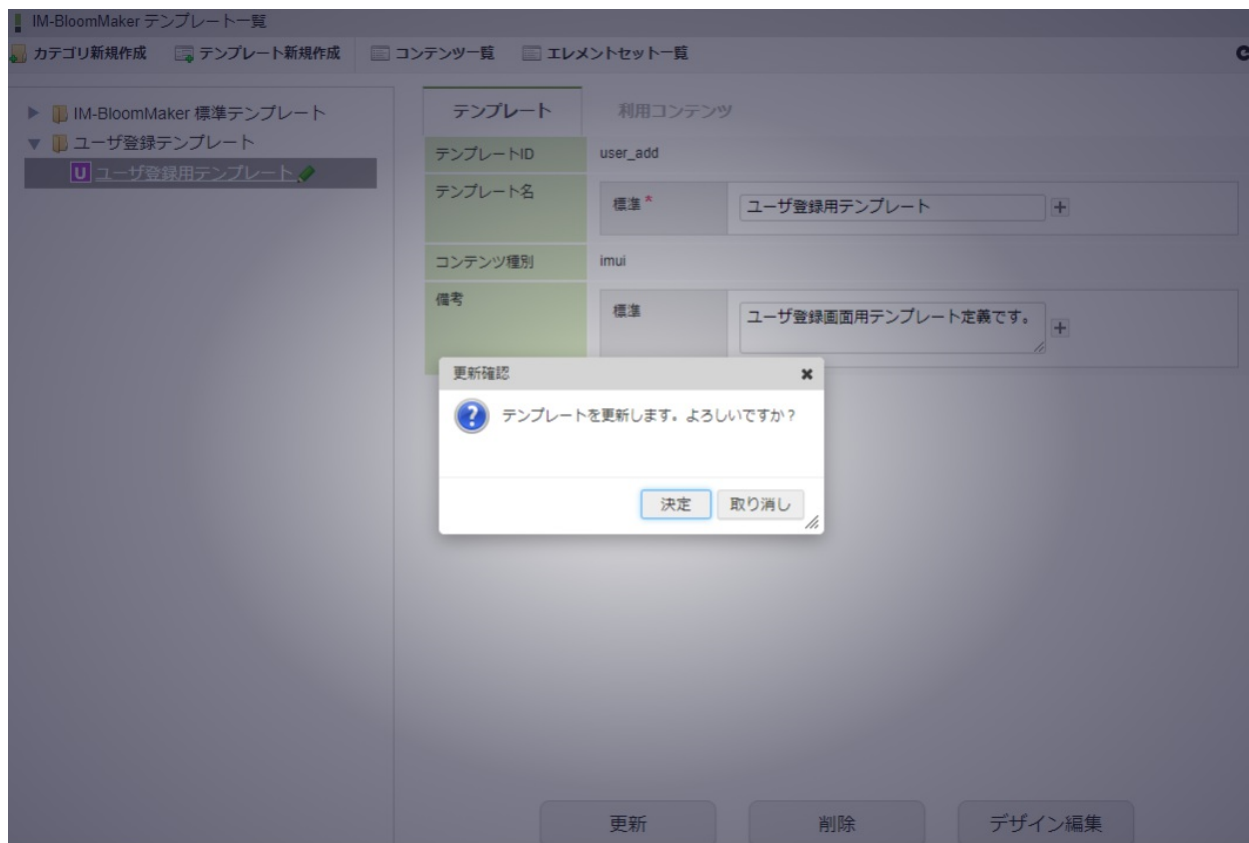
1. 「[テンプレートを確認する](#)」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 更新したいテンプレートをテンプレートツリーから選択してクリックします。
3. テンプレート情報が表示されます。

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。

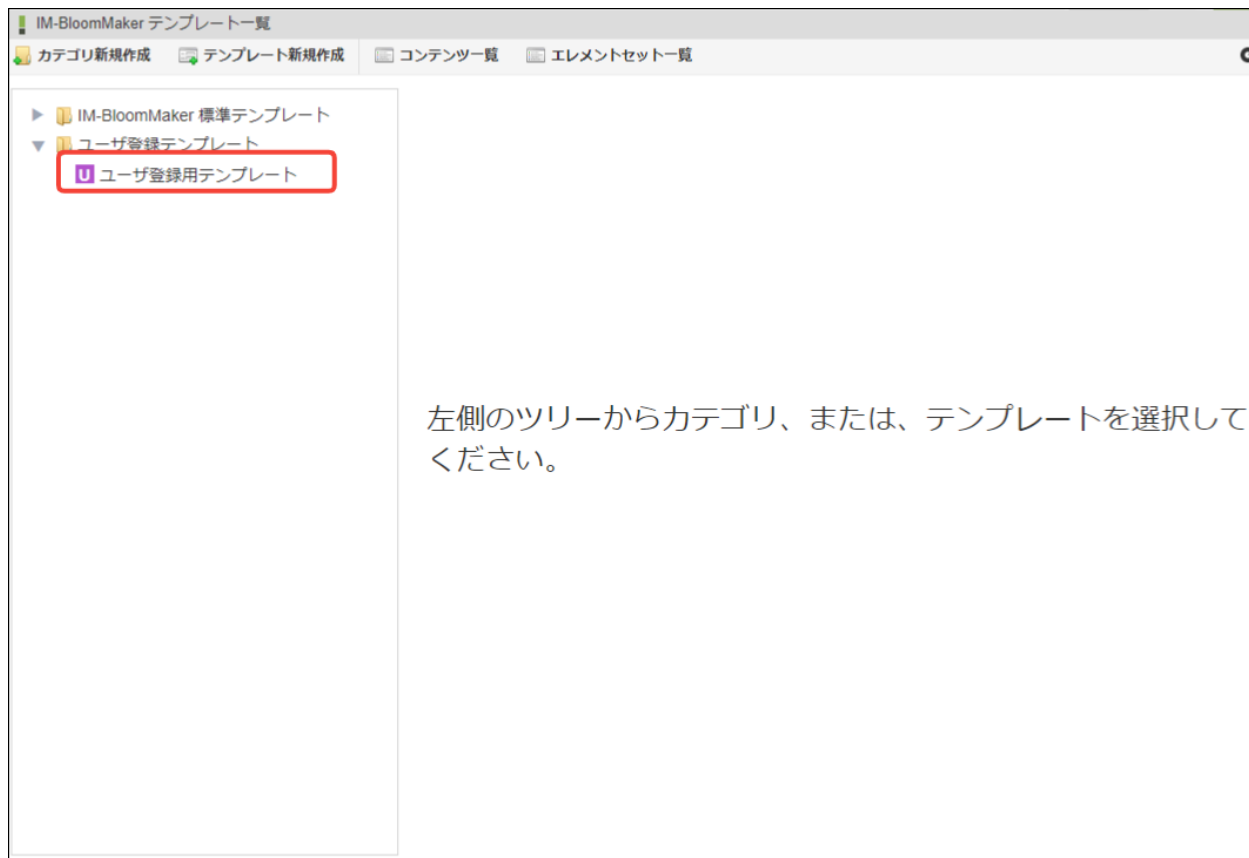
6. 更新確認画面で「決定」をクリックします。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。



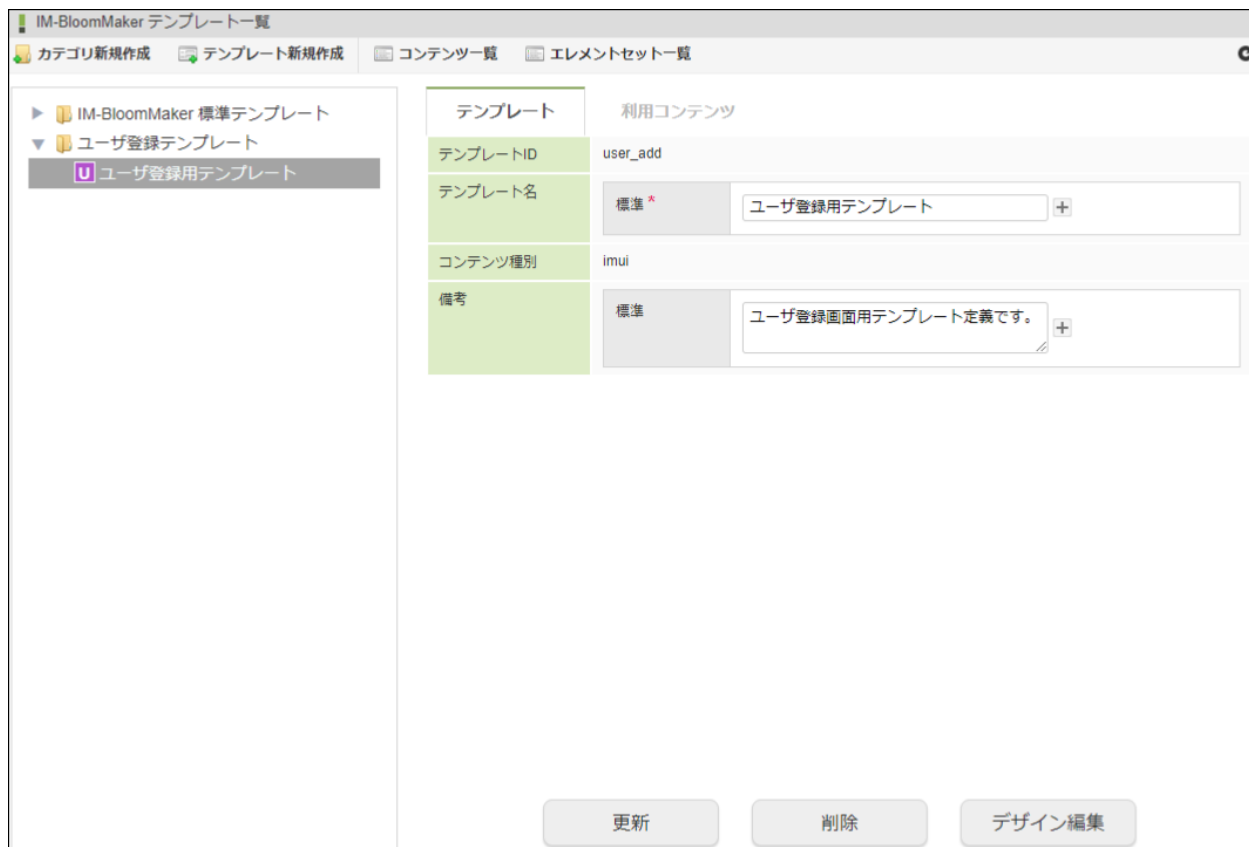


### テンプレートを削除する

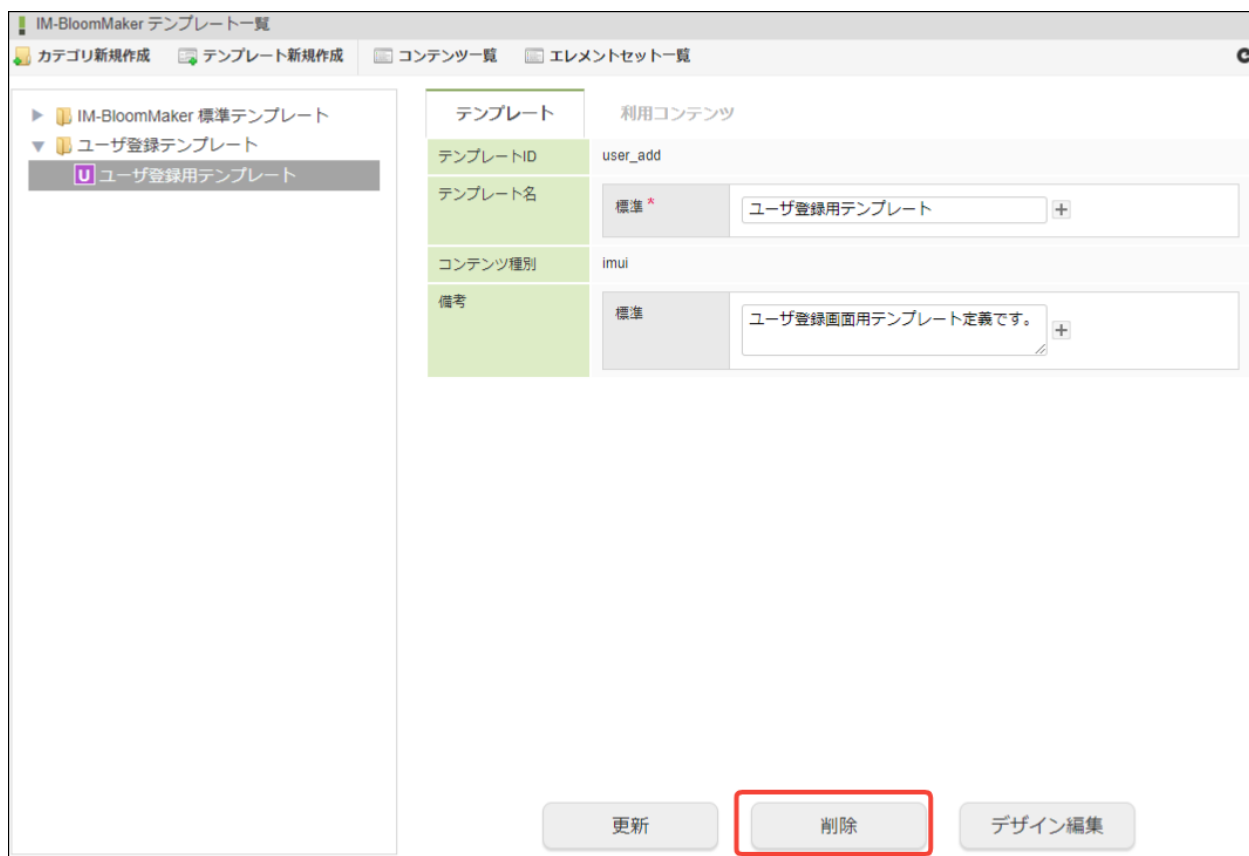
1. 「[テンプレートを確認する](#)」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 削除するテンプレートをテンプレートツリーから選択してクリックします。



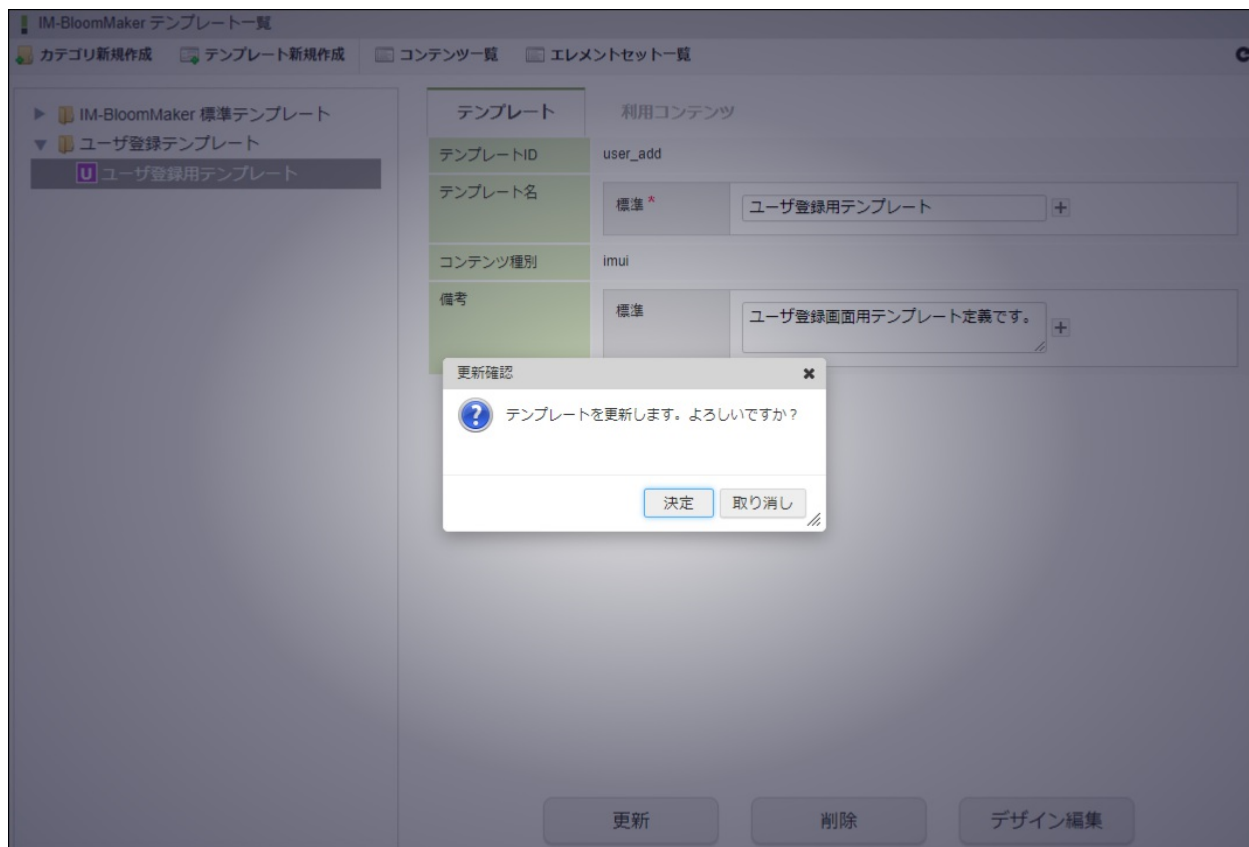
3. テンプレート情報が表示されます。



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 'IM-BloomMaker コンテンツ一覧' (IM-BloomMaker Content List) interface. The left sidebar shows a tree view with 'ユーザー登録' (User Registration) selected. The main area is titled '基本' (Basic) and contains the following information:

- バージョン一覧 (Version List) button
- 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 \* (Standard \*), with a text input field containing 'ユーザー登録' (User Registration) and a '+' button.
- 備考: 標準 (Remarks: Standard), with a text input field containing 'ユーザー登録用画面用のコンテンツです。' (This is content for the user registration screen) and a '+' button.

At the bottom of the main area, there are four buttons: '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 highlighted by a red box.

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION. Powered by **Intra-mart** top ↑



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でエレメントセット定義を行う画面の機能について説明します。

エレメントセットは、エレメント・変数・アクションを組み合わせて一つのパーツとして定義したもので、コンテンツやテンプレートでエレメントパレットから使用できます。

エレメントセットはエレメントセットカテゴリに紐づけられる形で管理されているため、はじめにエレメントセットカテゴリの作成を行います。

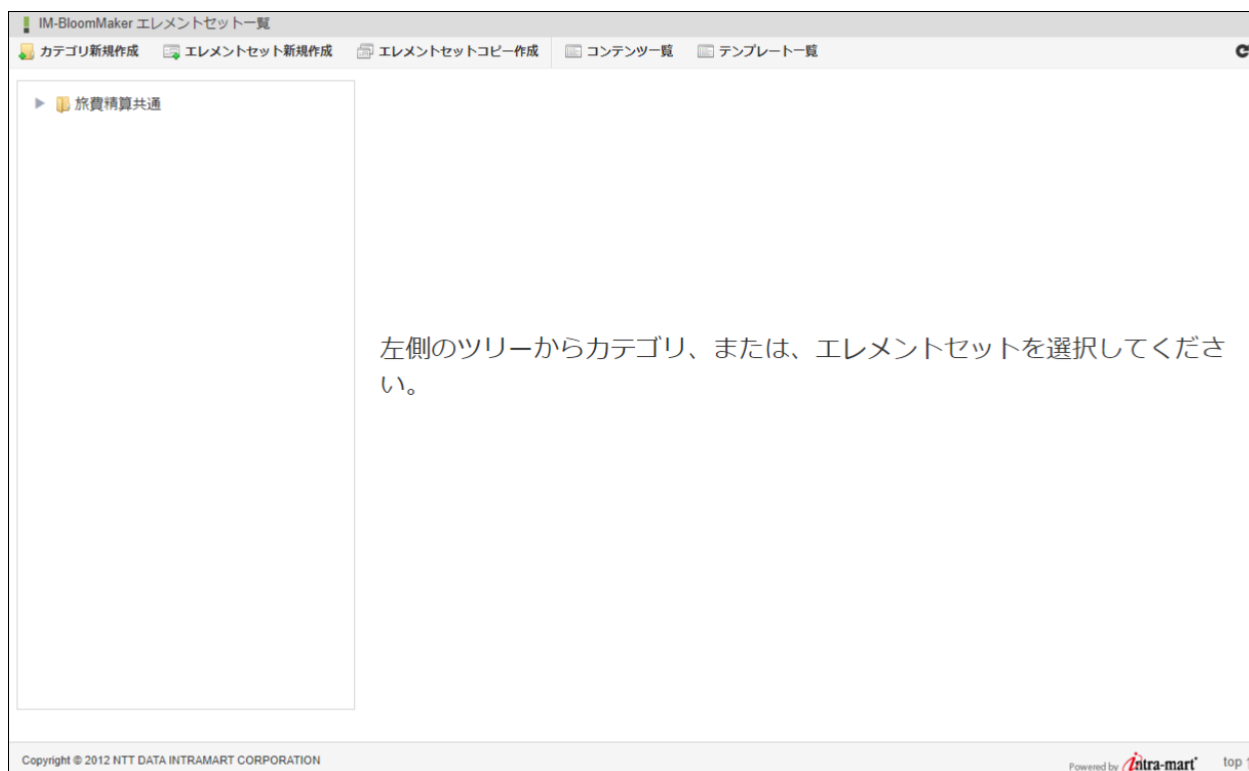
## カテゴリ

ここではIM-BloomMakerのエレメントセットカテゴリを扱う画面の機能について説明します。

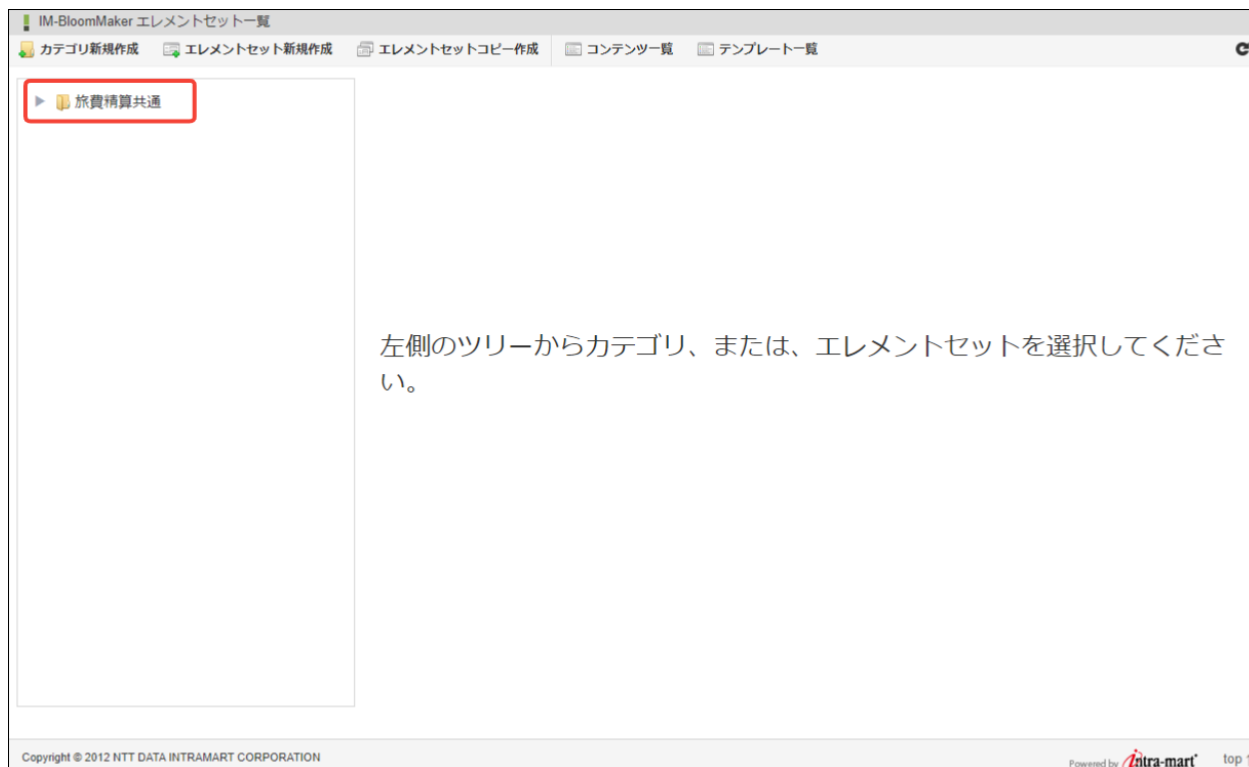
### エレメントセットカテゴリを確認する

ここでは作成したエレメントセットカテゴリの確認方法を示します。

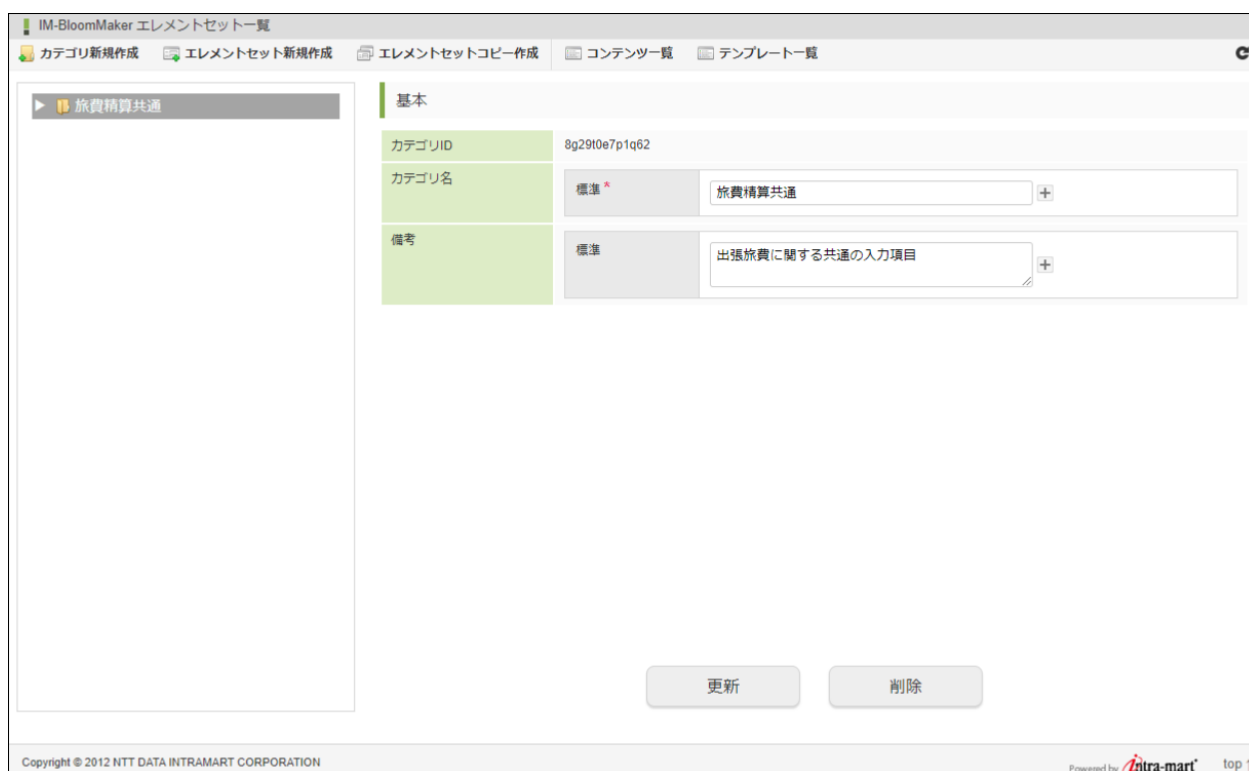
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「エレメントセット一覧」の順にクリックし、「エレメントセット一覧」画面を表示します。



2. エレメントセットは画面左側のエレメントセットツリーで管理されています。確認を行うエレメントセットをエレメントセットツリーから選択しクリックします。



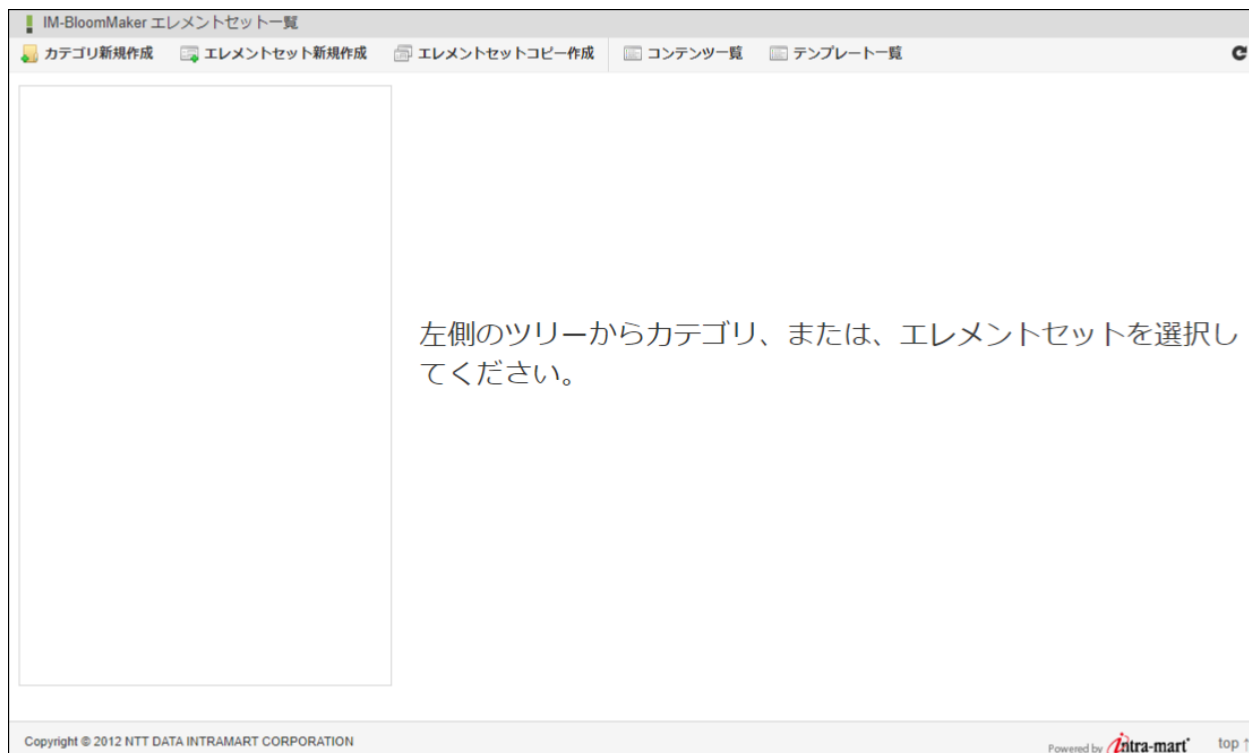
3. エレメントセットカテゴリ情報が表示されます。



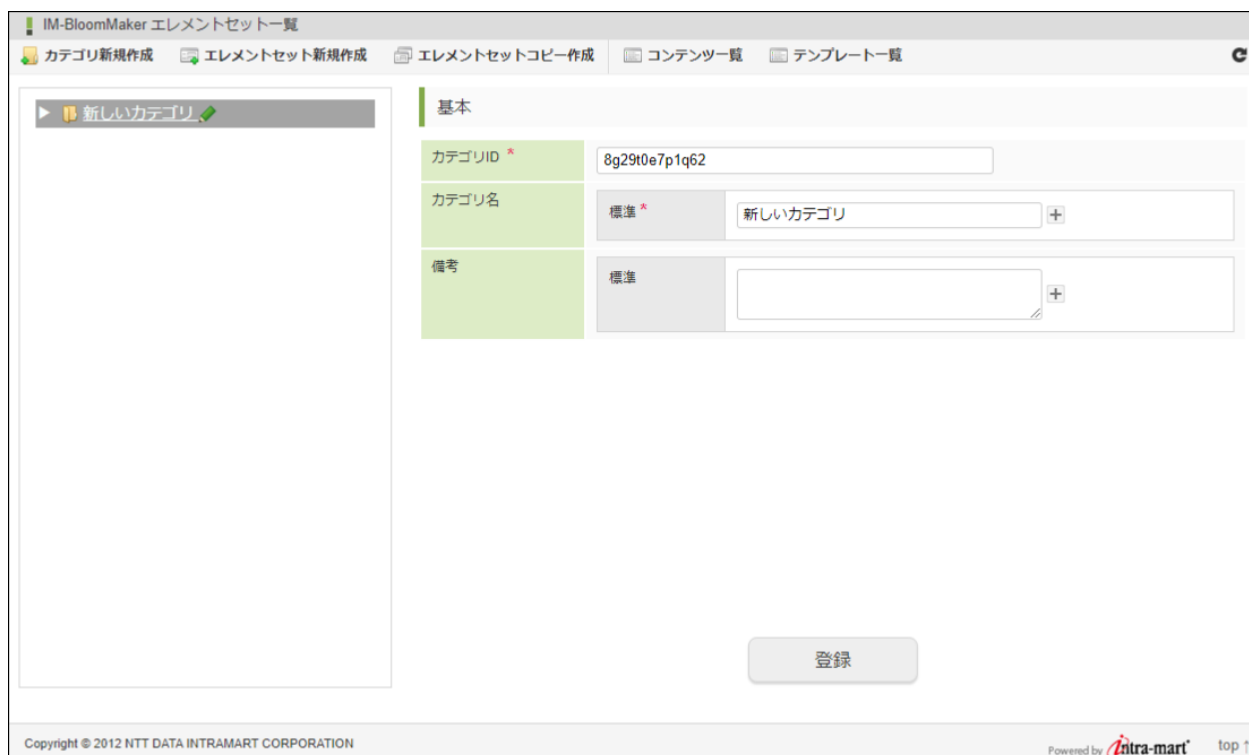
## エレメントセットカテゴリを新規登録する

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

1. エレメントセットカテゴリに新規カテゴリを追加する場合、エレメントセットカテゴリをエレメントセッ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. エレメントセットカテゴリ情報が表示されます。



<画面項目>

項目	必須	説明
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。 登録内容の変更はできません。
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。

## i 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. エlementセッ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。

IM-BloomMaker エlementセット一覧

カテゴリ新規作成 | Elementセット新規作成 | Elementセットコピー作成 | コンテンツ一覧 | テンプレート一覧

▶ 出張精算共通

基本

カテゴリID \* 8g29t0e7p1q62

カテゴリ名 標準 \* 出張精算共通 +

備考 標準 出張旅費に関する共通の入力項目 +

登録

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by Intra-mart top ↑

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。

IM-BloomMaker エlementセット一覧

カテゴリ新規作成 | Elementセット新規作成 | Elementセットコピー作成 | コンテンツ一覧 | テンプレート一覧

▶ 出張精算共通

基本

カテゴリID \* 8g29t0e7p1q62

カテゴリ名 標準 \* 出張精算共通 +

備考 標準 出張旅費に関する共通の入力項目 +

登録確認

カテゴリを登録します。よろしいですか?

決定 取り消し

登録

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by Intra-mart top ↑



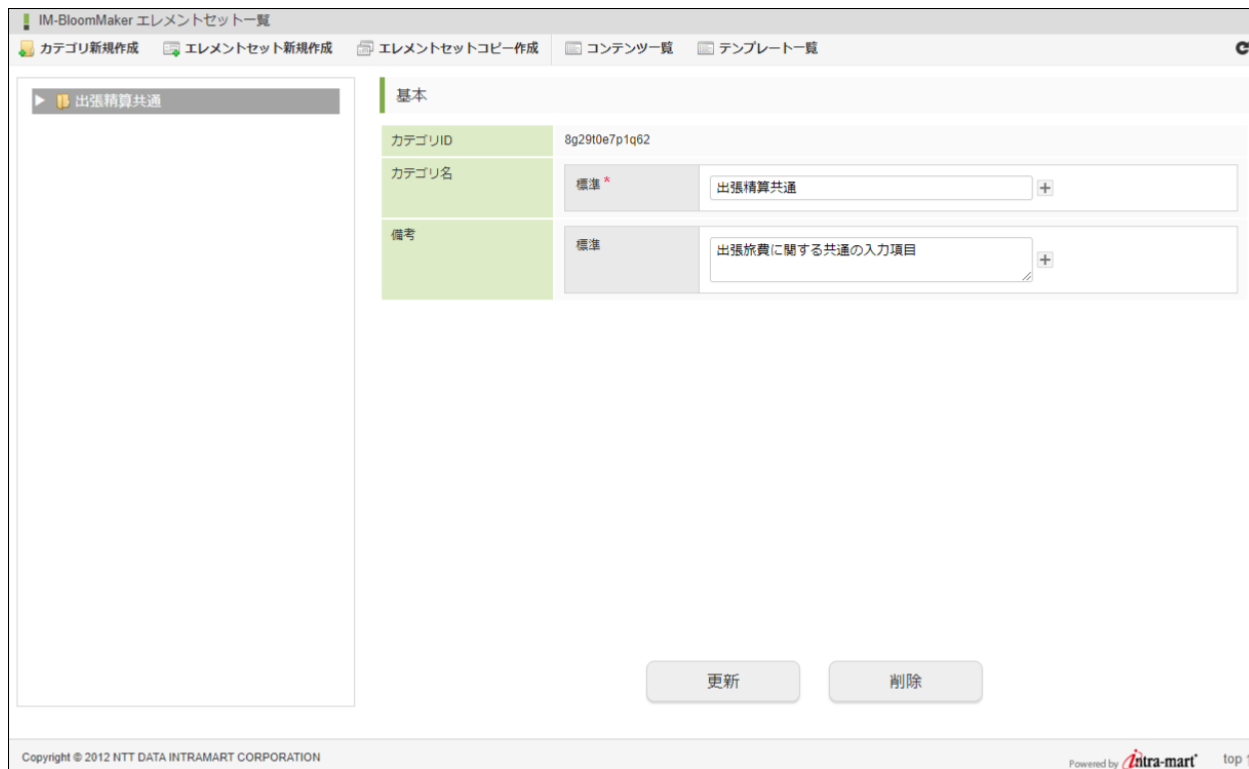
- エレメントセットカテゴリを更新する
- エレメントセットカテゴリを削除する

## エレメントセットカテゴリを更新する

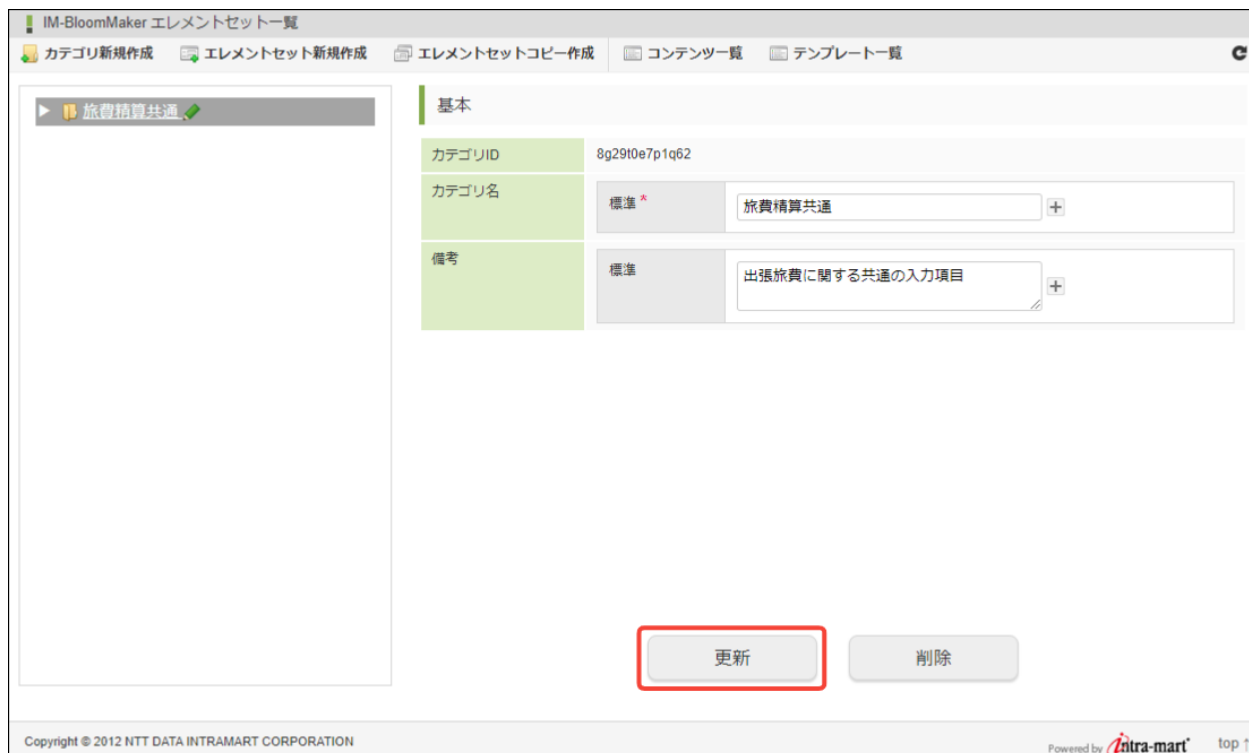
1. 「エレメントセットカテゴリを確認する」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. エレメントセットツリーから更新したいエレメントセットカテゴリをクリックします。



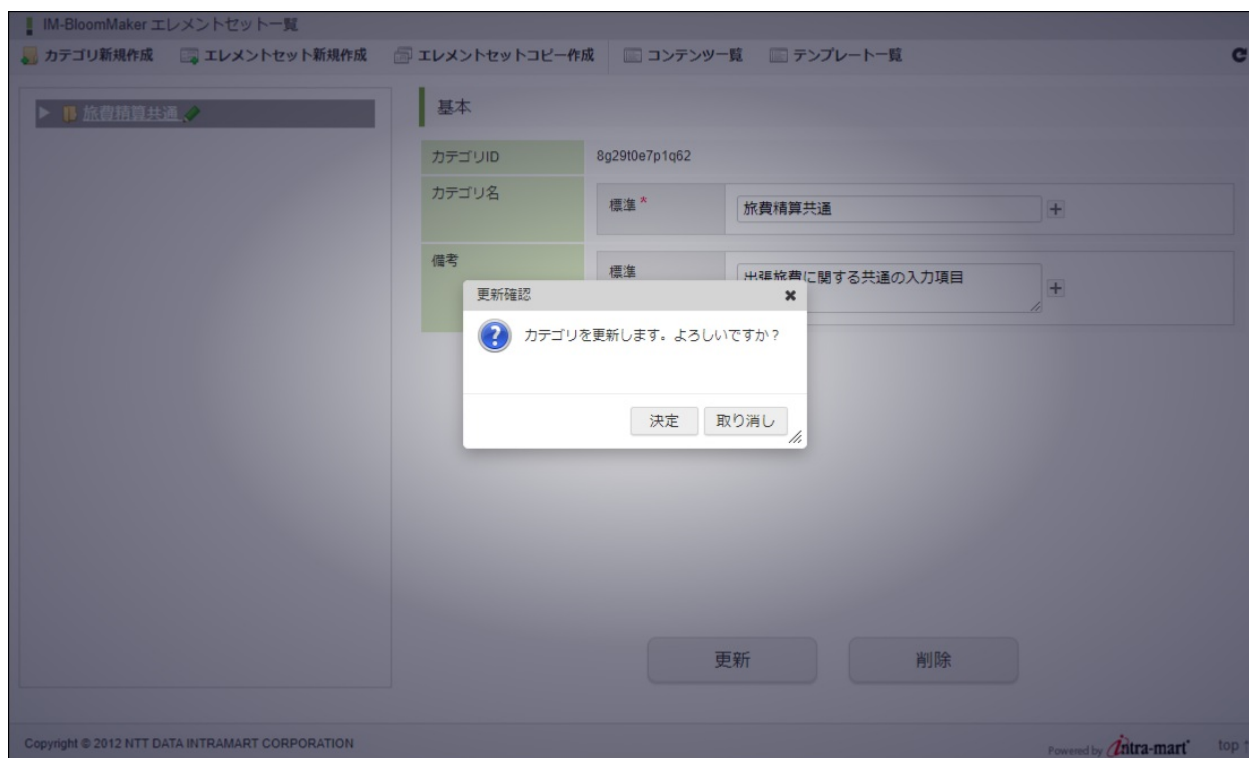
3. エレメントセットカテゴリ情報が表示されます。



4. 更新内容を入力します。入力内容は「エレメントセッ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。

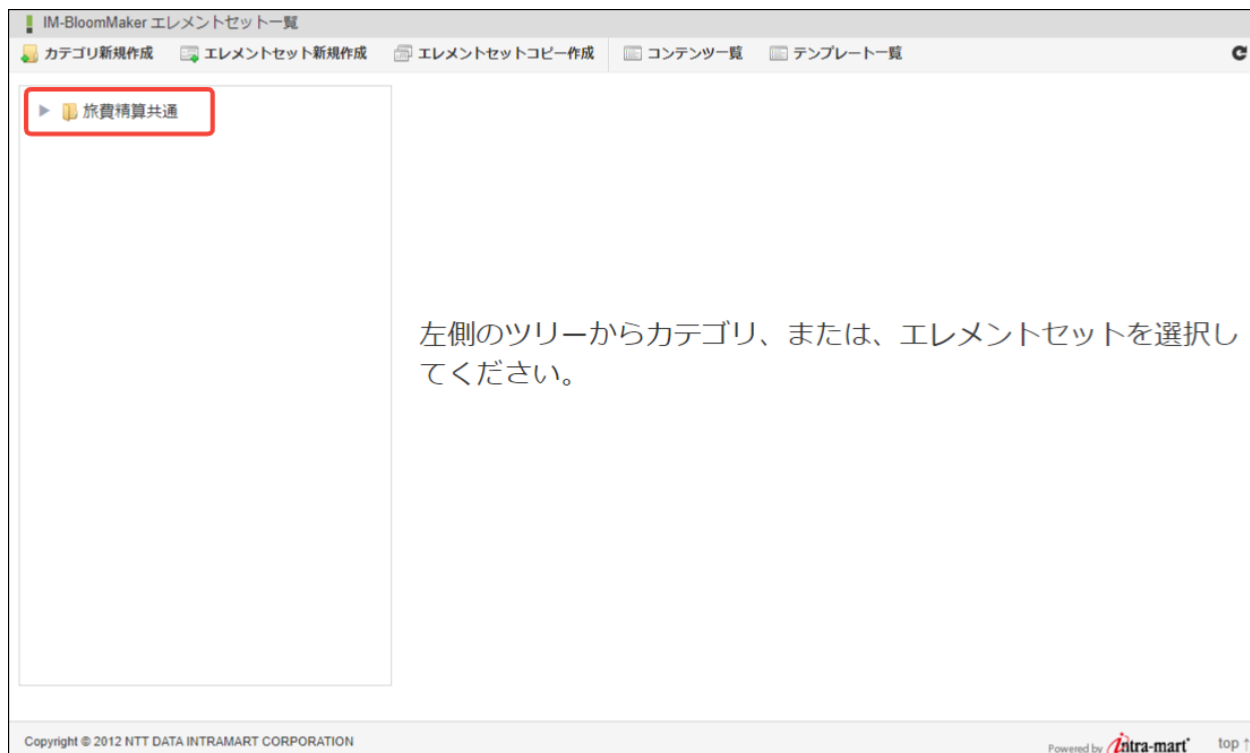


6. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。



### エレメントセットカテゴリを削除する

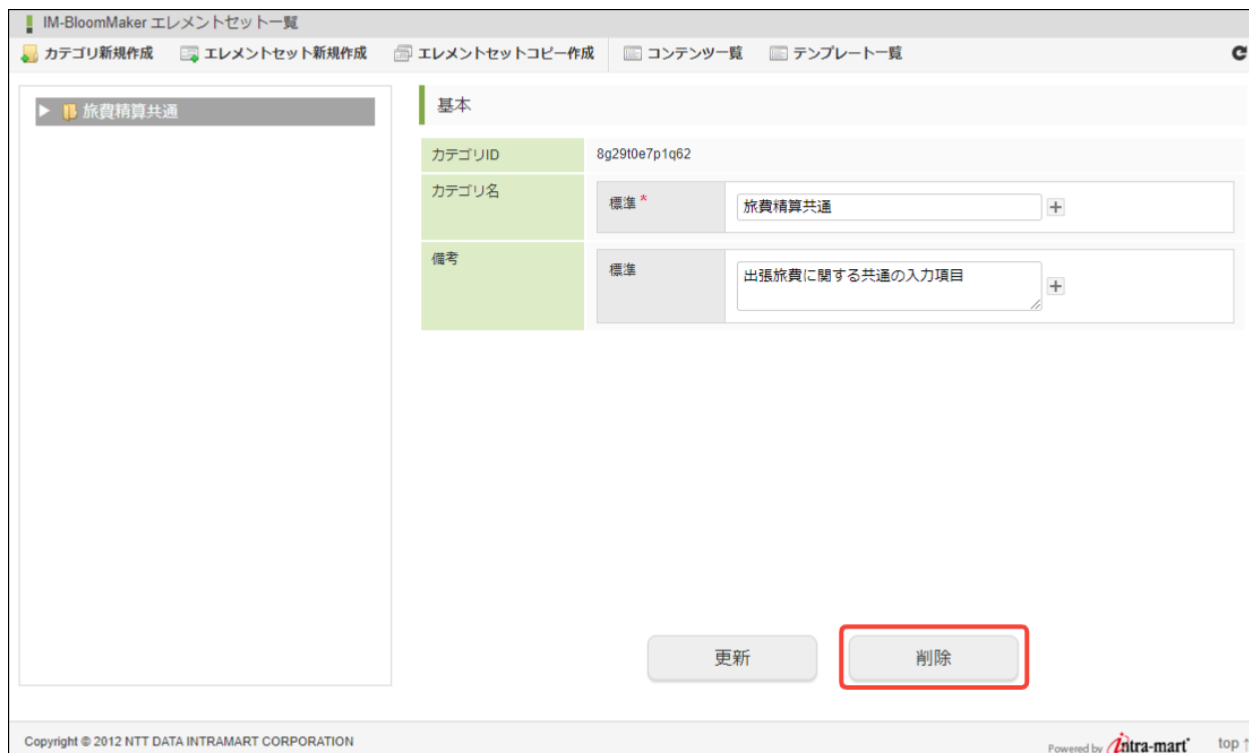
1. 「エレメントセットカテゴリを確認する」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. 削除を行うエレメントセットカテゴリをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



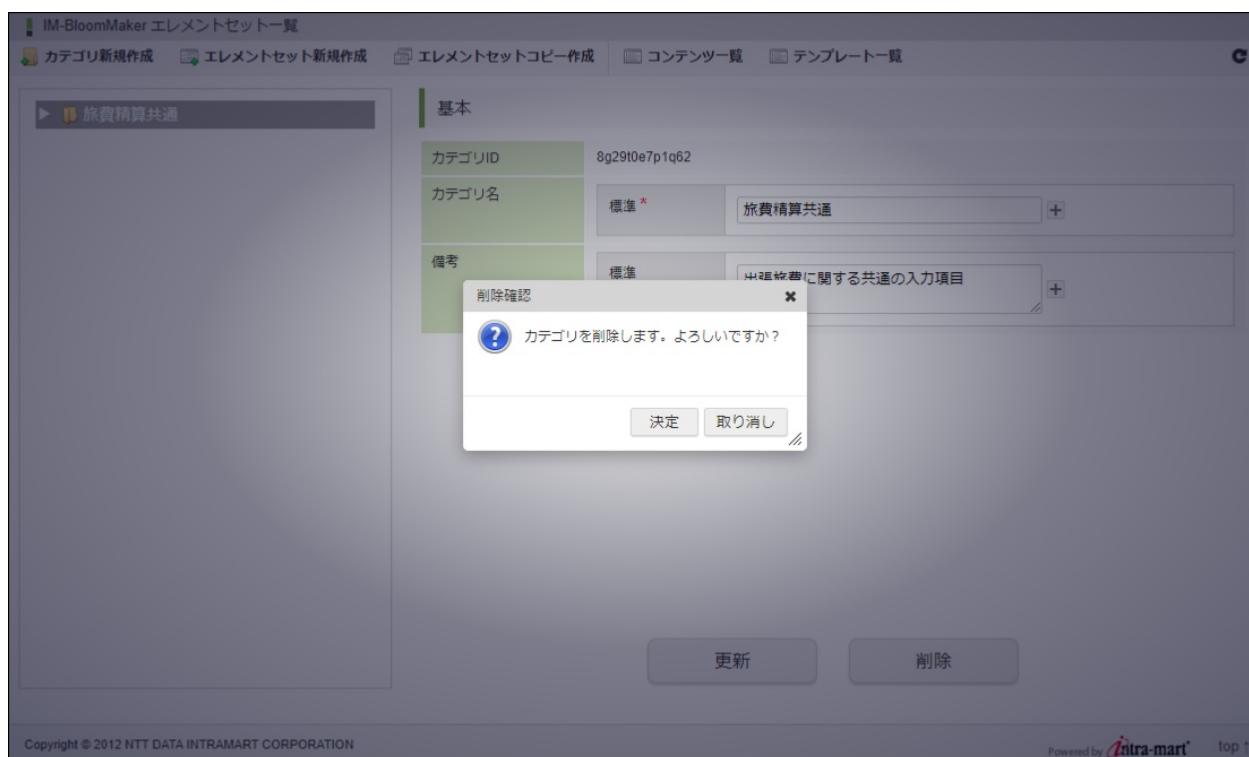
3. エレメントセットカテゴリ情報が表示されます。



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Elementセッ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

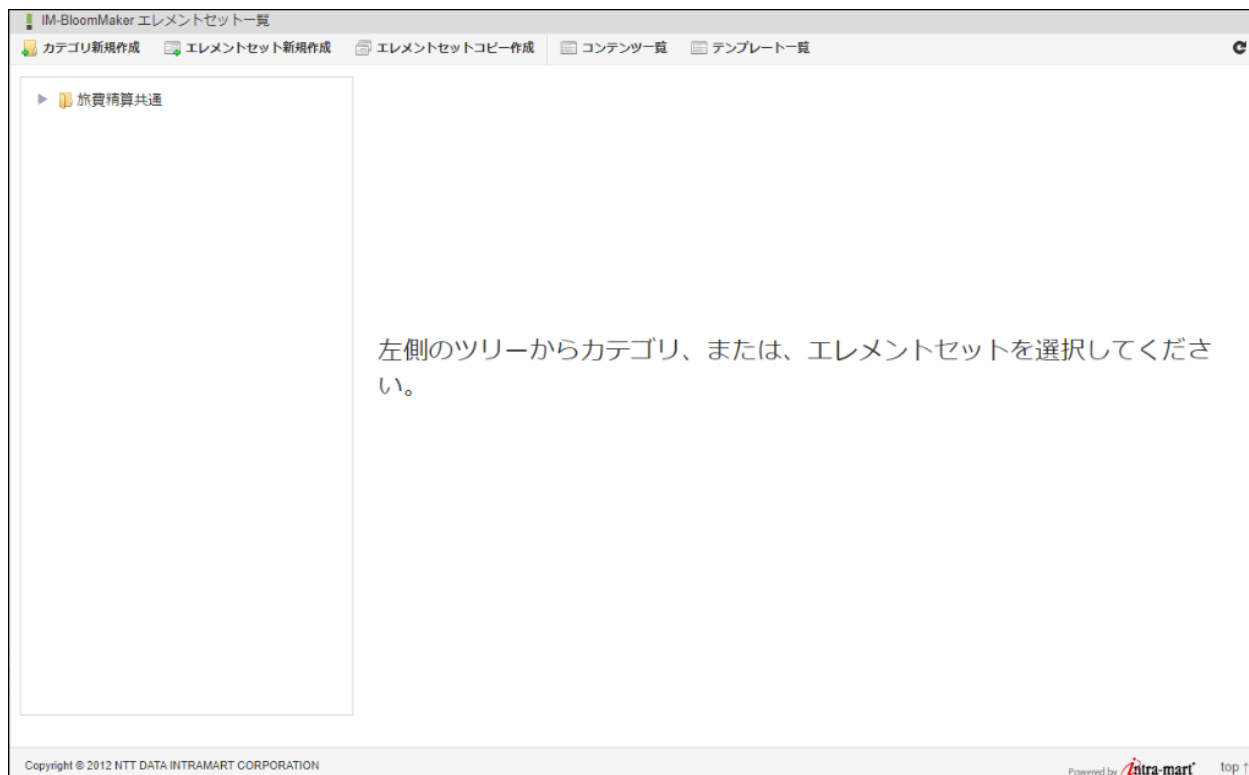
カテゴリを削除する場合、事前に紐づくElementセットを削除する必要があります。

## Elementセット

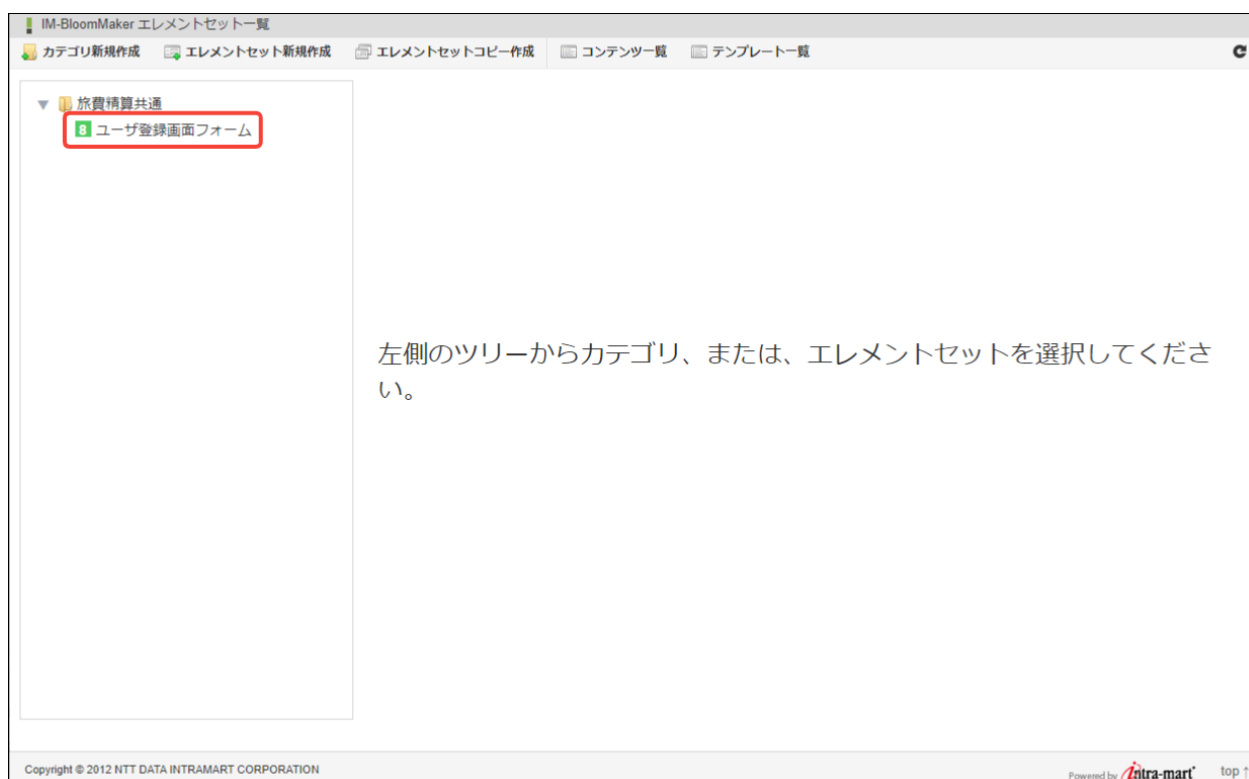
ここではIM-BloomMakerのElementセットを扱う画面の機能について説明します。

### Elementセットを確認する

1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「エレメントセット一覧」の順にクリックし、「エレメントセット一覧」画面を表示します。



2. エレメントセットカテゴリ横の矢印をクリックすると、そのエレメントセットカテゴリに所属しているエレメントセットを閲覧できます。  
確認を行うエレメントセットをエレメントセットツリーから選択しクリックします。



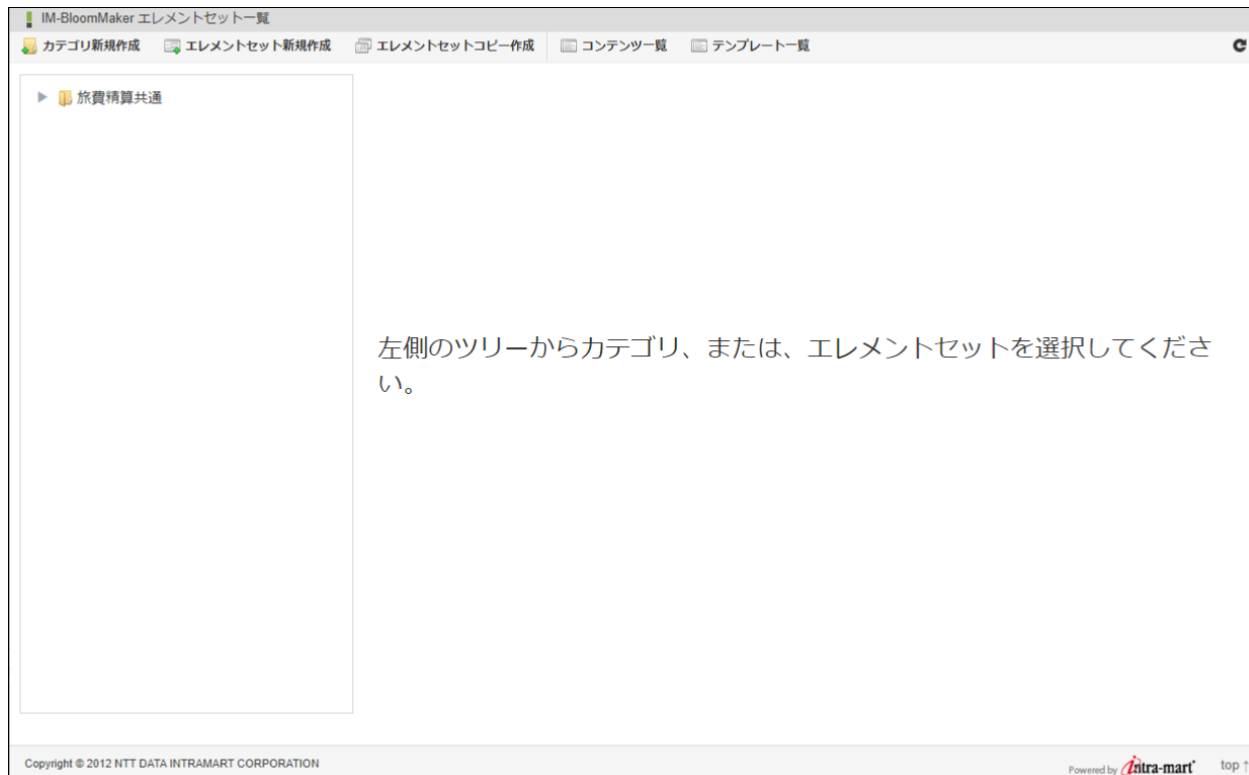
3. エレメントセット情報が表示されます。



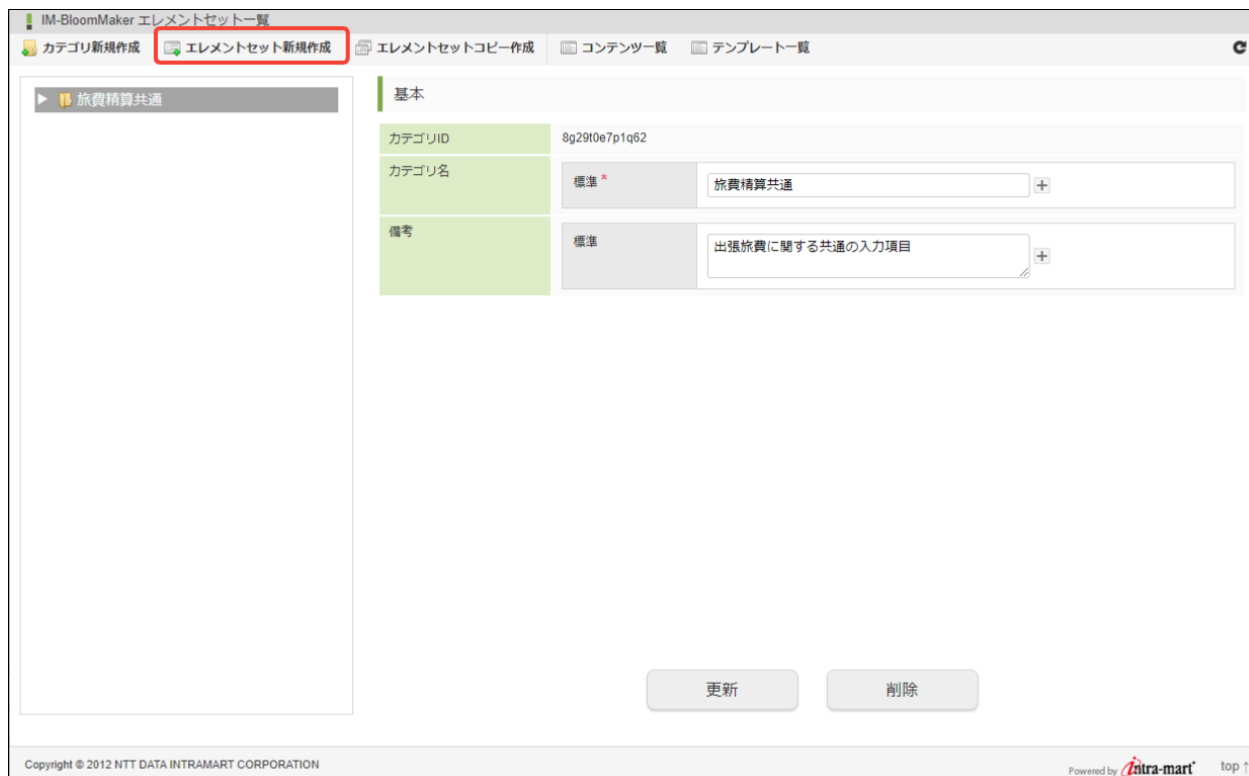
## エレメントセットを新規登録する

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

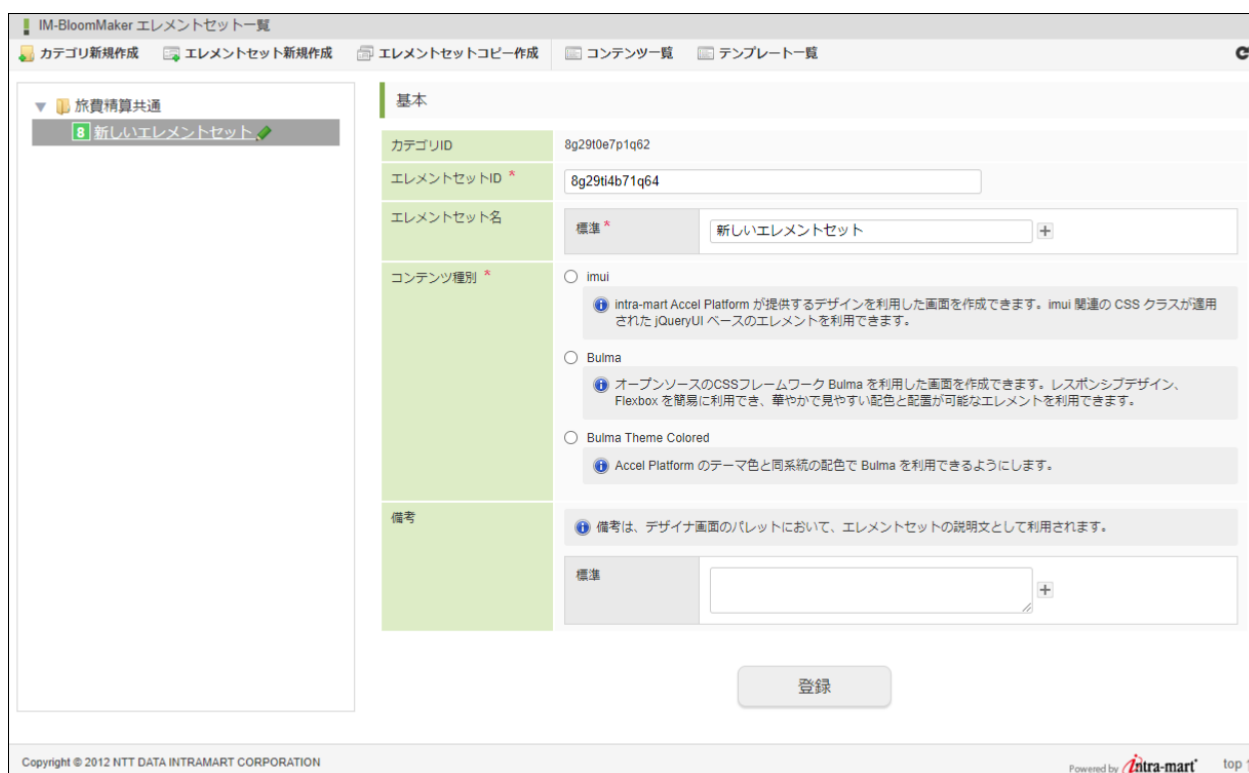
1. 新規エレメントセットを追加するカテゴリをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



2. 「エレメントセット新規作成」をクリックします。



3. エlementセット情報が表示されます。



<画面項目>

項目	必須	説明
Elementセット ID	必須	ElementセットID を指定します。 登録内容の変更はできません。
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。 Bulma または Bulma Theme Colored を利用時のみ、Bulma と Bulma Theme Colored 間での変更が可能です。

項目	必須	説明
エレメントセット名	標準のみ必須	エレメントセッ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	—	エレメントセットの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。

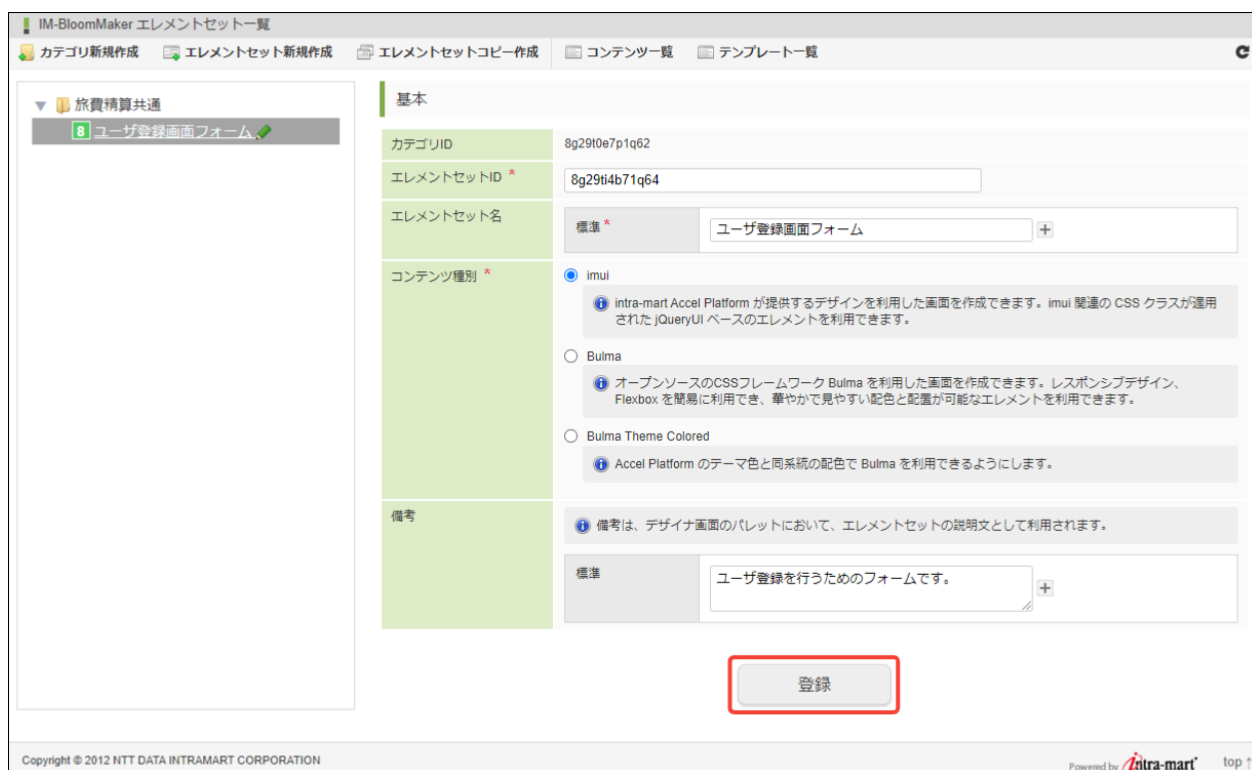
### コラム

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。

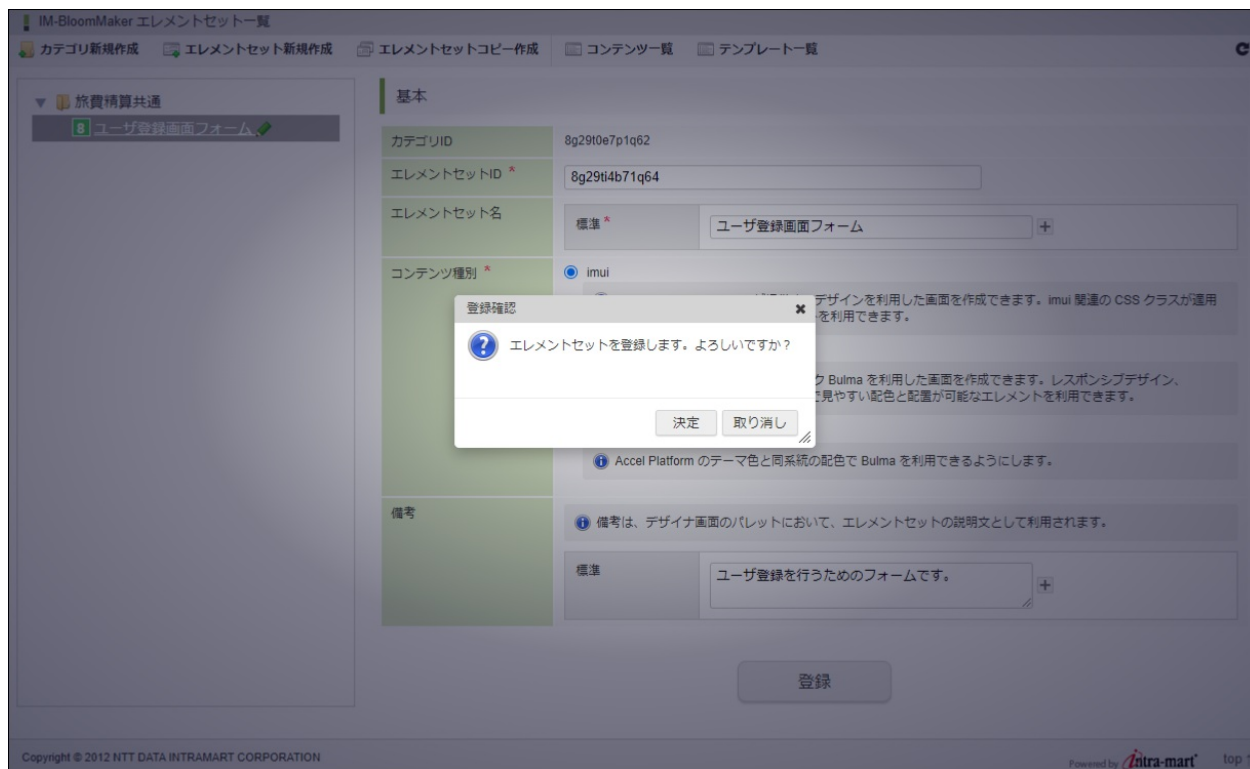
4. エレメントセット作成に必要な情報を入力します。

5. 「登録」をクリックします。



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。



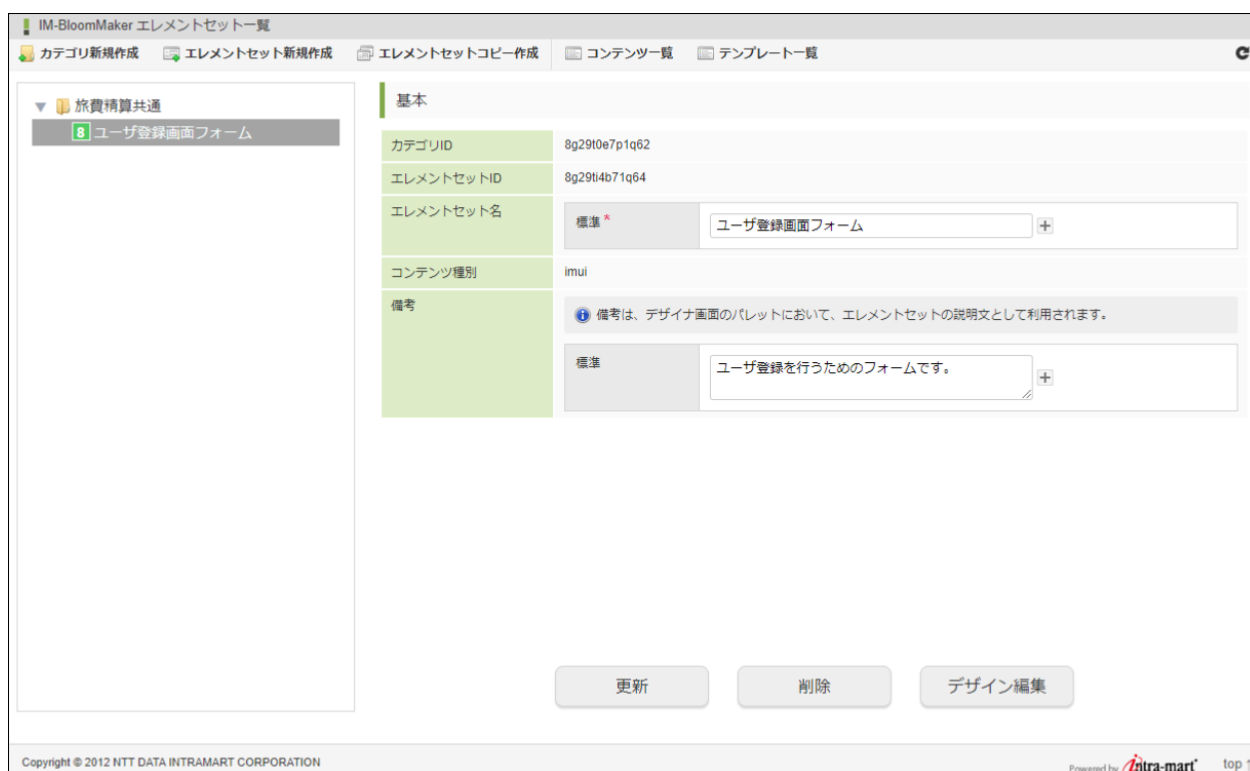


## エレメントセットを編集する

- エレメントセットを更新する
- エレメントセットを削除する

### エレメントセットを更新する

1. 「エレメントセットを確認する」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. 更新したいエレメントセットをエレメントセットツリーから選択してクリックします。
3. エレメントセット情報が表示されます。



- 更新内容を入力します。入力内容は「[エレメントセットを新規登録する](#)」を参照してください。
- 「更新」をクリックします。

IM-BloomMaker エレメントセット一覧

カテゴリ新規作成 | エレメントセット新規作成 | エレメントセットコピー作成 | コンテンツ一覧 | テンプレート一覧

旅費精算共通

8 ユーザー登録画面フォーム

基本

カテゴリID 8g2910e7p1q62

エレメントセットID 8g2914b71q64

エレメントセット名 標準 \* ユーザー登録画面フォーム +

コンテンツ種別 imui

備考

備考は、デザイン画面のパレットにおいて、エレメントセットの説明文として利用されます。

標準 ユーザー登録を行うためのフォームです。 +

更新 削除 デザイン編集

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by **intra-mart** top ↑

- 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。

IM-BloomMaker エレメントセット一覧

カテゴリ新規作成 | エレメントセット新規作成 | エレメントセットコピー作成 | コンテンツ一覧 | テンプレート一覧

旅費精算共通

8 ユーザー登録画面フォーム

基本

カテゴリID 8g2910e7p1q62

エレメントセットID 8g2914b71q64

エレメントセット名 標準 \* ユーザー登録画面フォーム +

コンテンツ種別 imui

備考

備考は、デザイン画面のパレットにおいて、エレメントセットの説明文として利用されます。

標準 ユーザー登録を行うためのフォームです。 +

更新確認

エレメントセットを更新します。よろしいですか?

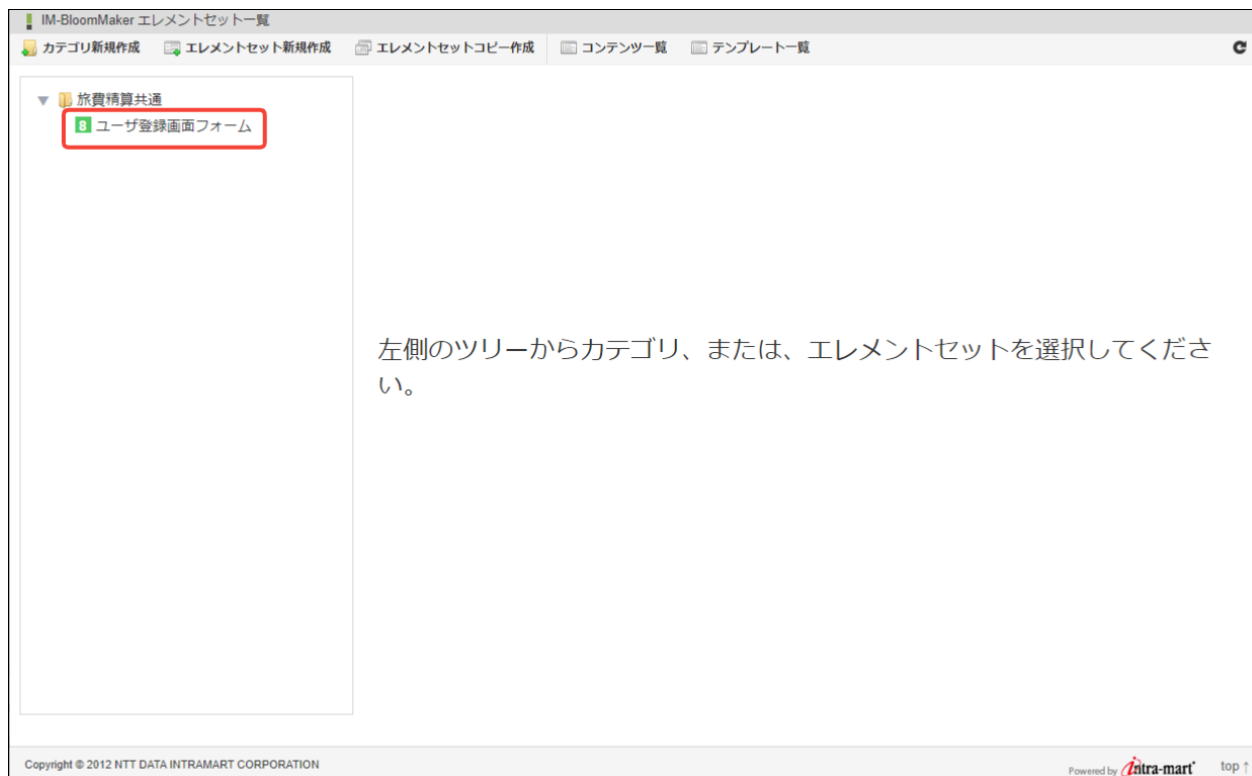
決定 取り消し

更新 削除 デザイン編集

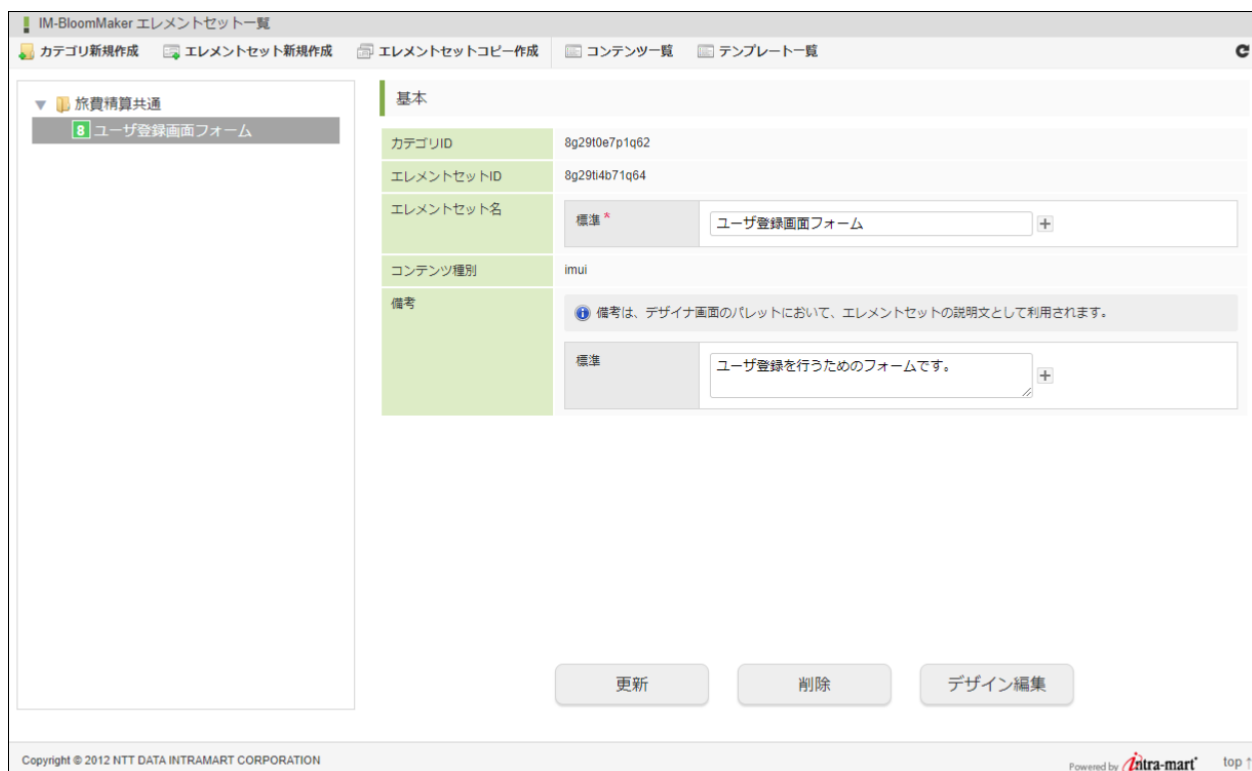
Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by **intra-mart** top ↑

## エレメントセットを削除する

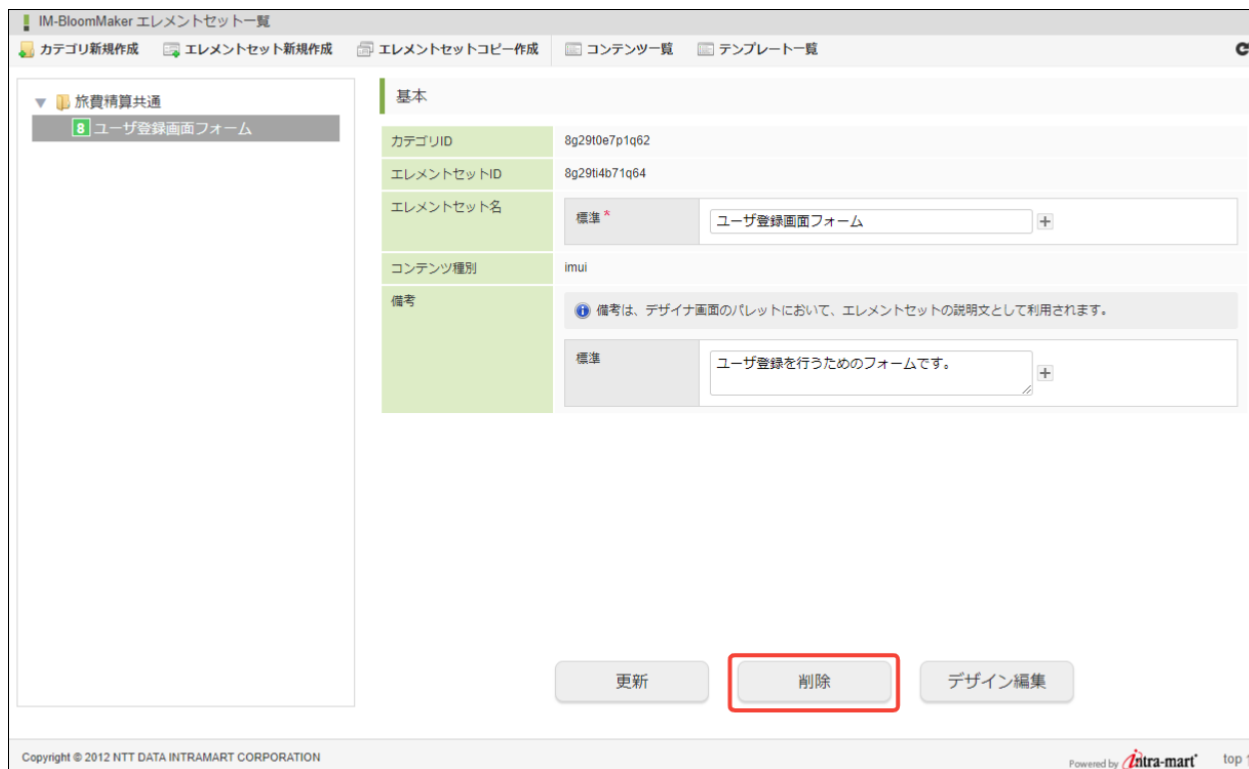
- 「[エレメントセットを確認する](#)」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
- 削除するエレメントセットをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



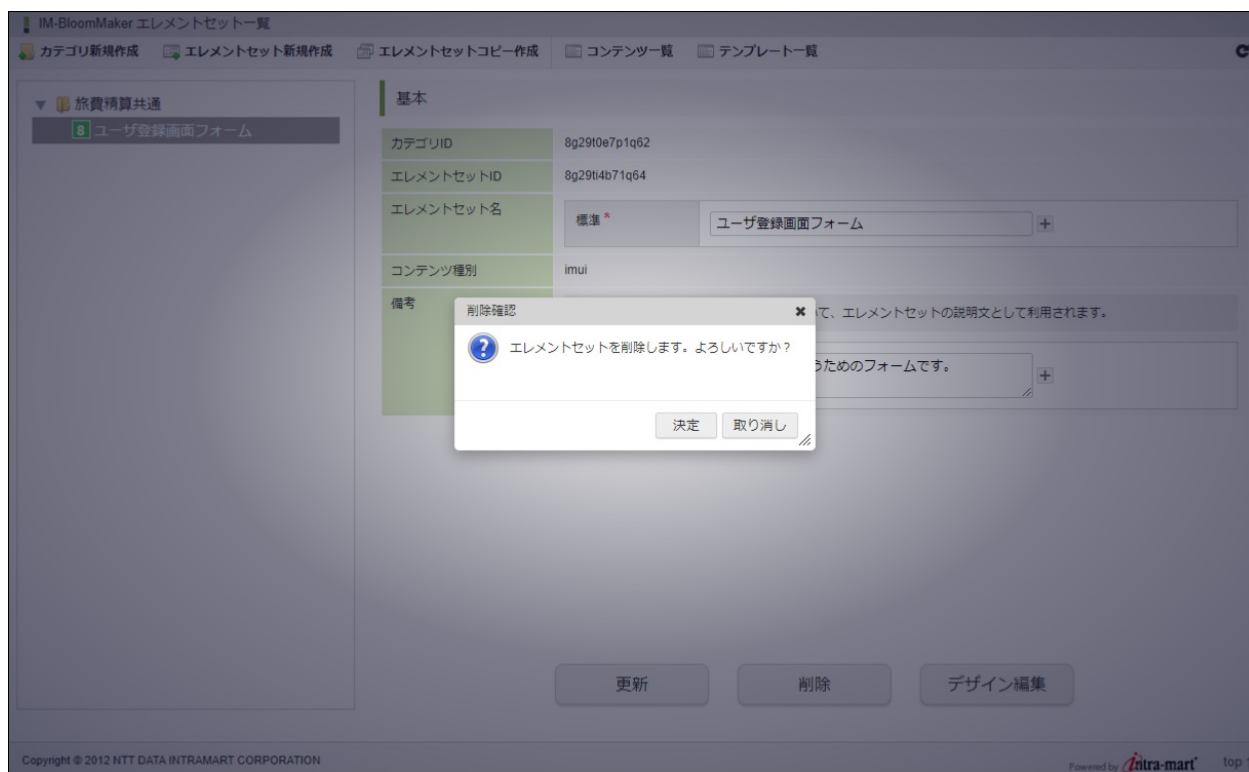
3. エレメントセット情報が表示されます。



4. 「削除」をクリックします。

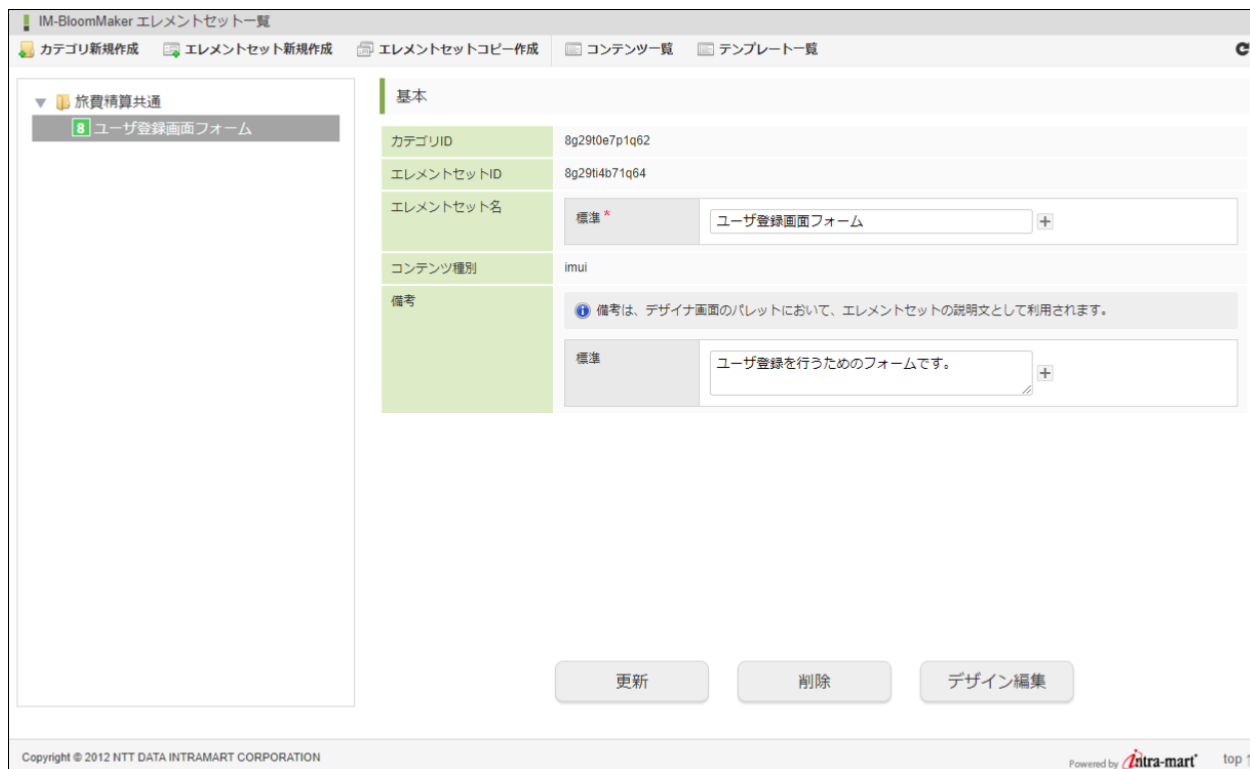


5. 削除確認画面で「決定」をクリックすると選択したエレメントセットが削除されます。「取り消し」をクリックすると一覧画面に戻ります。

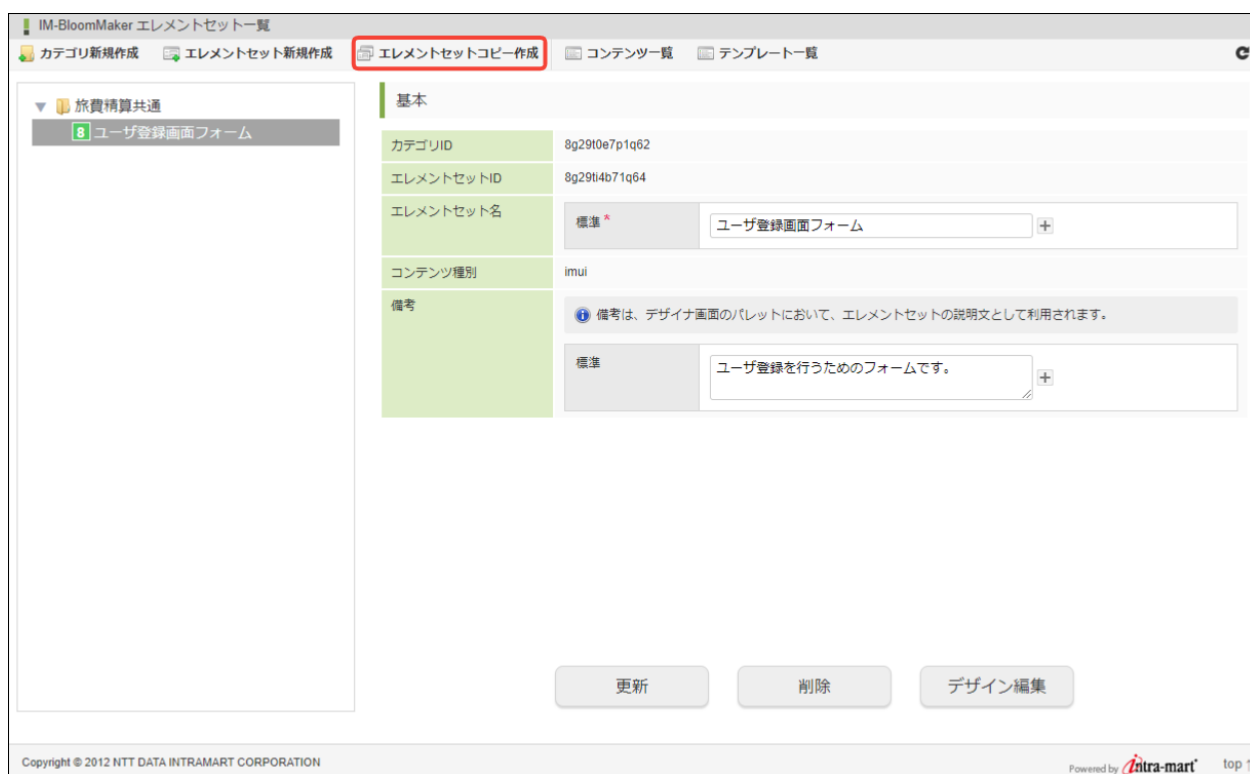


## エレメントセットをコピー作成する

1. 「[エレメントセットを確認する](#)」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. コピーしたいエレメントセットをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



3. 「Elementセットコピー作成」をクリックします。



4. コピー元のElementセット情報が表示されます。

IM-BloomMaker エレメントセット一覧

カテゴリ新規作成 エレメントセット新規作成 エレメントセットコピー作成 コンテンツ一覧 テンプレート一覧

旅費精算共通

ユーザー登録画面フォーム

ユーザー登録画面フォーム - コピー

基本

カテゴリID 8g2910e7p1q62

エレメントセットID \* 8g291pq8v1q65

エレメントセット名 標準 \* ユーザー登録画面フォーム - コピー +

コンテンツ種別 \*

imui

Bulma

Bulma Theme Colored

備考

標準 ユーザー登録を行うためのフォームです。 +

登録

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by **intra-mart** top ↑

5. エレメントセット作成に必要な情報を入力します。

6. 「登録」をクリックします。

IM-BloomMaker エレメントセット一覧

カテゴリ新規作成 エレメントセット新規作成 エレメントセットコピー作成 コンテンツ一覧 テンプレート一覧

旅費精算共通

ユーザー登録画面フォーム

ユーザー登録画面フォーム - コピー

基本

カテゴリID 8g2910e7p1q62

エレメントセットID \* 8g291pq8v1q65

エレメントセット名 標準 \* ユーザー登録画面フォーム - コピー +

コンテンツ種別 \*

imui

Bulma

Bulma Theme Colored

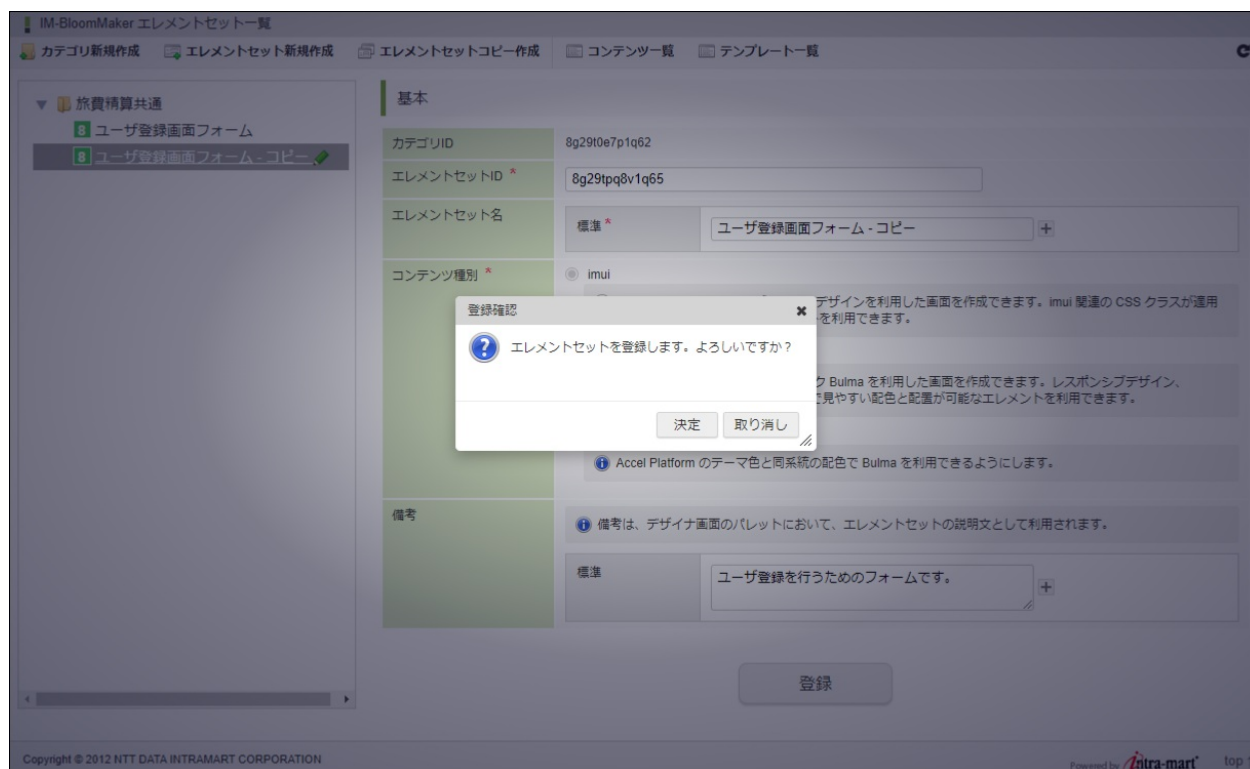
備考

標準 ユーザー登録を行うためのフォームです。 +

登録

Copyright © 2012 NTT DATA INTRAMART CORPORATION Powered by **intra-mart** top ↑

7. 「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。



## エレメントセットに紐づくデザイナー画面を確認する

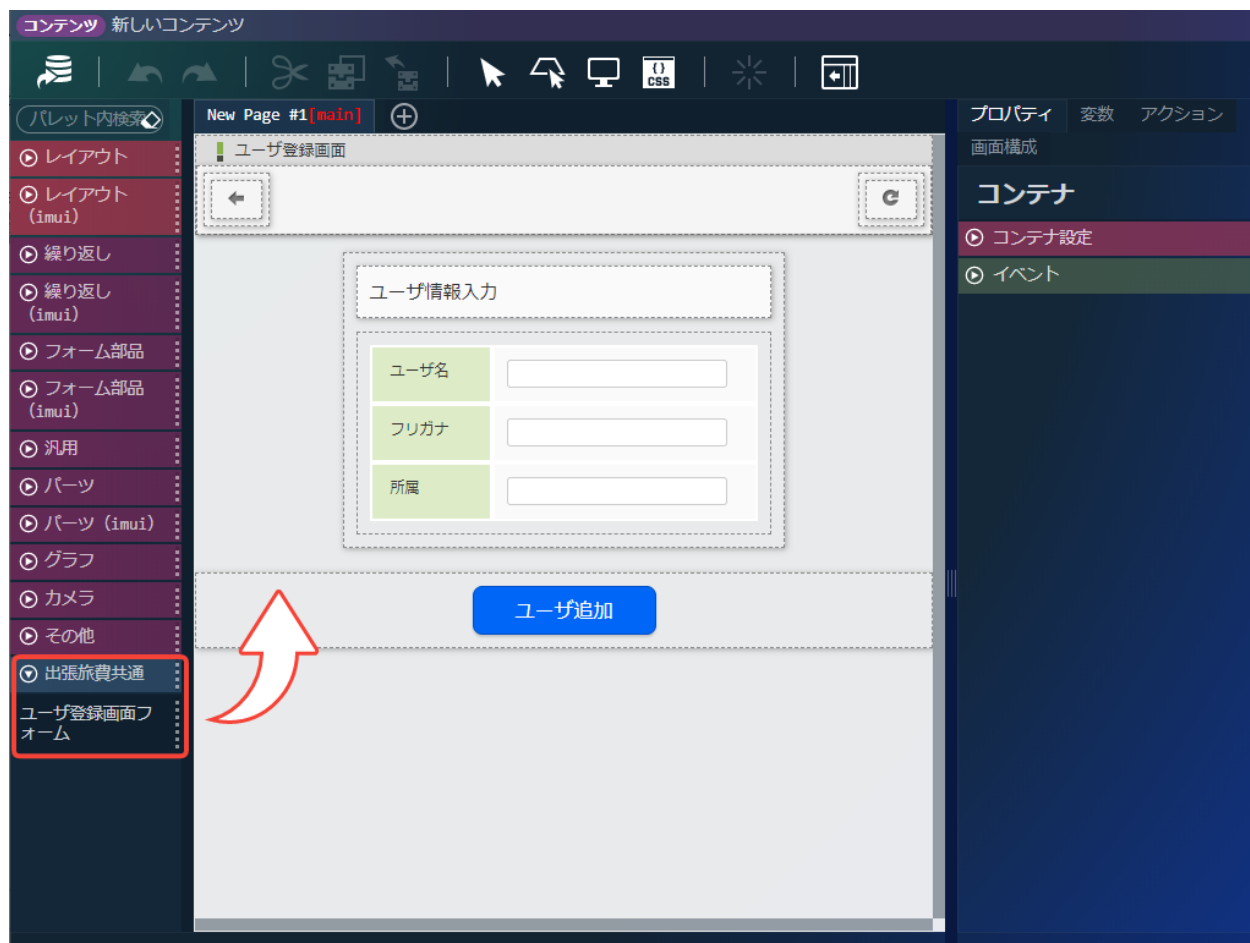
1. 「[エレメントセットを確認する](#)」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. 閲覧したい「デザイナー」画面に紐づくエレメントセットをクリックします。
3. 「デザイン編集」ボタンをクリックすると、「デザイナー」画面が表示されます。



## エレメントセットを使用する

エレメントセットは、コンテンツやテンプレートで使用できます。  
 コンテンツ、または、テンプレート定義のデザイナーを開くと、エレメントパレットにエレメントセットが表示されます。

1. エlementセットを使用したいコンテンツ、または、テンプレート定義の編集画面を開きます。
2. 「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。
3. 画面左側にElementセットの一覧が表示されますので、コンテナページにドラッグ&ドロップして、Elementセットを配置します。



### コラム

「Elementセット」は、2020 Summer(Zephyrine)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' screen in IM-BloomMaker. At the top, there are tabs for 'Import' and 'Export'. The 'Import' tab is selected. Below the tabs, there are two main input areas. The first is 'Import Type' with a dropdown menu and two radio buttons: 'New' (selected) and 'Update'. The second is 'Import File' with a 'Select File' button and the text 'Not selected'. At the bottom center, there is a button labeled 'Import Execute'.

### 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。

The screenshot shows the 'インポート' (Import) screen. At the top, there are tabs for 'インポート' and 'エクスポート'. Below the tabs, there are two main sections: 'インポート種別\*' (Import Type) and 'インポートファイル\*' (Import File). Under 'インポート種別\*', there are two radio buttons: '新規' (New) and '更新' (Update), with '更新' selected. Under 'インポートファイル\*', there is a 'ファイルを選択' (Select File) button and the text 'im\_bloomm...-data.zip'. At the bottom center, there is a button labeled 'インポート実行' (Import Execute), which is highlighted with a red rectangular box.

## 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。

The screenshot shows the 'エクスポート' (Export) screen. At the top, there are tabs for 'エクスポート' and 'インポート'. Below the tabs, there is a section titled 'エクスポート設定' (Export Settings). Under this section, there is a label 'エクスポートタイプ\*' (Export Type) and two radio buttons: '全て' (All) and '選択' (Select), with '全て' selected. At the bottom center, there is a button labeled 'エクスポート実行' (Export Execute).

### 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。

## 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。

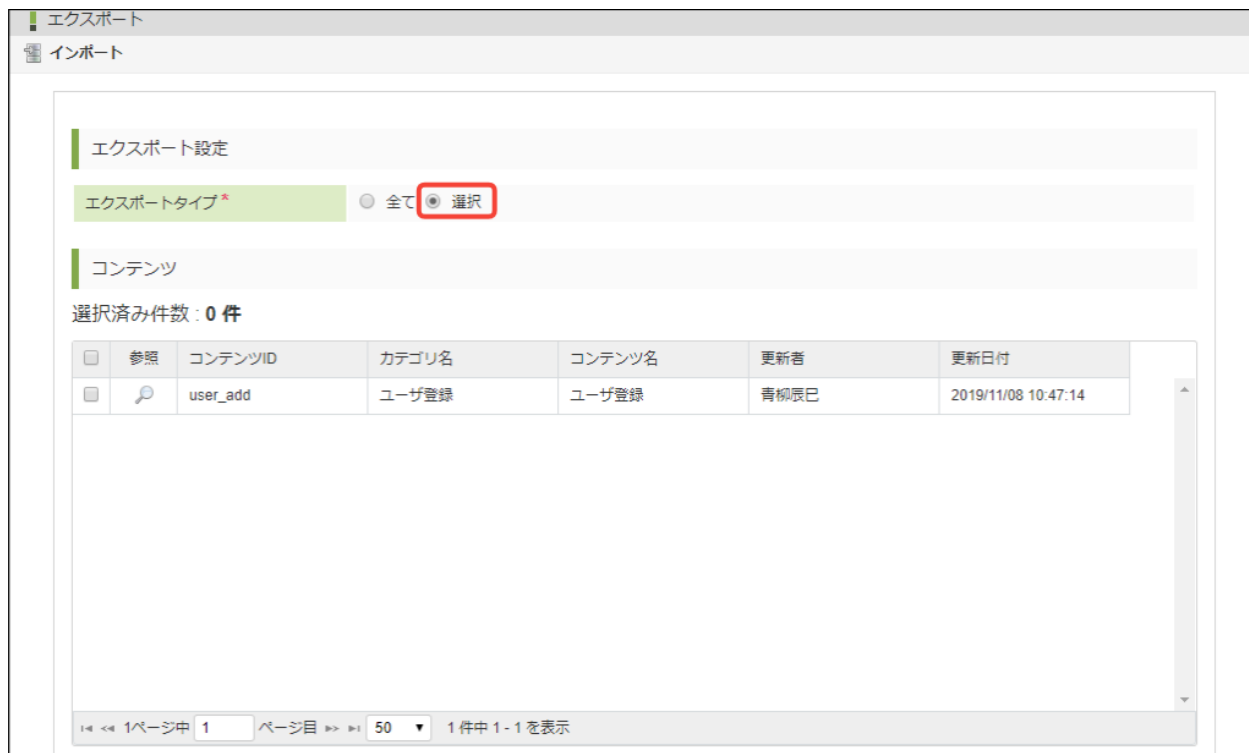


2. 「エクスポート実行」をクリックします。



## 対象を選択してエクスポートする

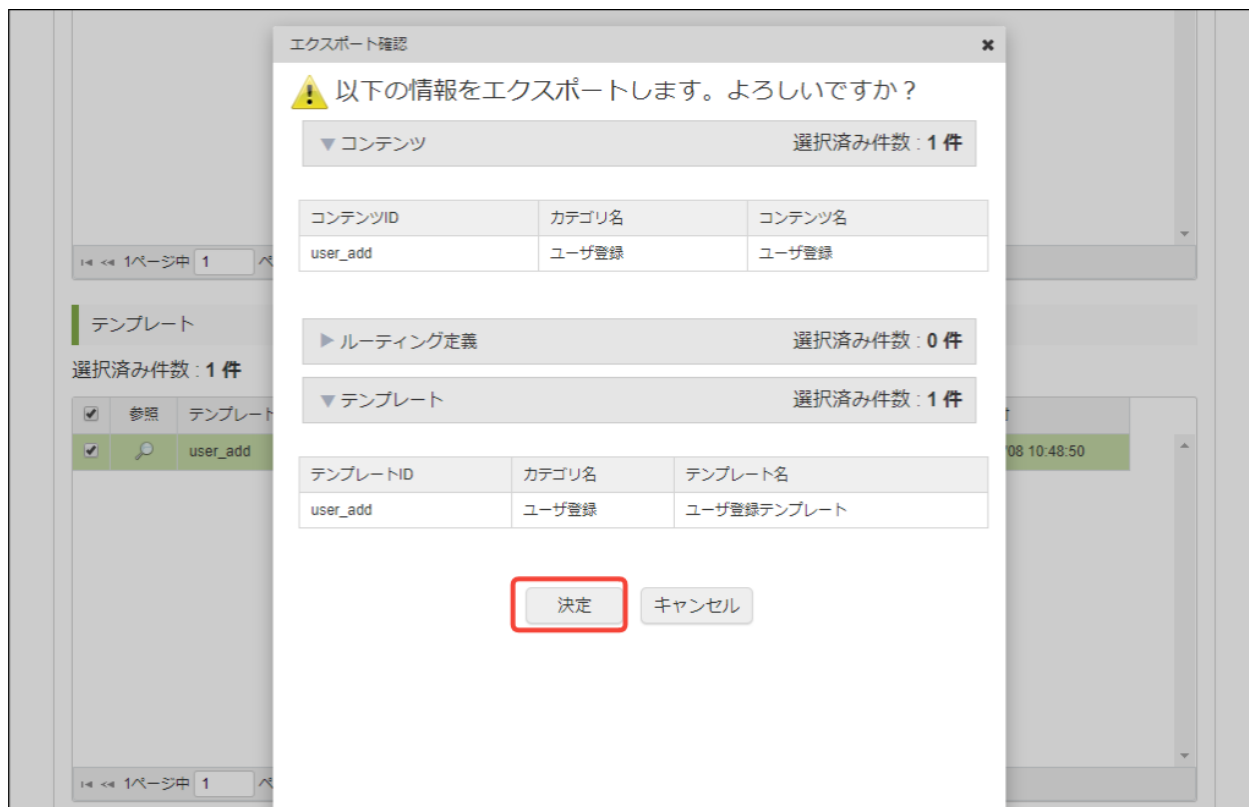
1. エクスポート画面で「選択」をクリックします。



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」アクションアイテムの利用方法](#)
- [「URLにリクエストを送信する」アクションアイテムの利用方法](#)
- [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](#)
- [「複数選択組織検索ダイアログを表示する」の使い方](#)
- [グラフエレメントの使い方（基本編）](#)
- [グラフエレメントの使い方（円グラフ編）](#)
- [コンボボックスエレメントのサジェストにサーバから取得した値を表示する](#)
- [「リッチテーブル」エレメントのサンプル集](#)
- [「ファイルアップロード」エレメントの利用方法](#)
- [IM-BloomMaker でリモートワークの報告メールを送信するアプリを作ってみた](#)

---

### 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」アクションアイテムの利用方法

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

---

### 「URLにリクエストを送信する」アクションアイテムの利用方法

- <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/>

---

### 「複数選択組織検索ダイアログを表示する」の使い方

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook165710/>

---

### グラフエレメントの使い方（基本編）

---

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook169226/>

## グラフエレメントの使い方（円グラフ編）

---

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook169309/>

## コンボボックスエレメントのサジェストにサーバから取得した値を表示する

---

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook179735/>

## 「リッチテーブル」エレメントのサンプル集

---

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook180761/>

## 「ファイルアップロード」エレメントの利用方法

---

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook181190/>

## IM-BloomMaker でリモートワークの報告メールを送信するアプリを作ってみた

---

- <https://dev.intra-mart.jp/cookbook181221/>

## 設計書出力のテンプレート

---

設計書出力で使用するテンプレートの配置場所と、テンプレートの書き方の説明です。

- テンプレートファイルの配置場所
- テンプレートのシート一覧
- セルで使用可能な特殊文字列
- *COVER* シート
- *SUMMARY* シート
- *CONTAINER* シート
- *CONTAINER\_PAGE* シート
- *VARIABLE* シート
- *I18N* シート
- *ACTION* シート
- *ROUTING* シート
- *DIFF* シート

## テンプレートファイルの配置場所

---

設計書出力のテンプレートファイルは、パブリックストレージに配置します。

テナント環境セットアップ直後では、テナント設定で選択可能なロケール分のテンプレートファイルが配置されています。

```
%PUBLIC_STORAGE_PATH%/im_bloommaker/template/development/default_template_%LOCALE%.xlsx
```

## テンプレートのシート一覧

---

設計書出力のテンプレートファイルでは、以下のシートを用意してください。

- *COVER* シート

設計書の表紙です。



- [SUMMARY シート](#)

コンテンツ定義の基本情報とカテゴリ情報を出力します。

- [CONTAINER シート](#)

コンテナを出力します。

- [CONTAINER\\_PAGE シート](#)

コンテナページと、配下のエレメントを出力します。

コンテナページが複数ある場合は、登録分のシートが追加されます。

- [VARIABLE シート](#)

変数定義と、エイリアス定義を出力します。

- [I18N シート](#)

多言語定義を出力します。

- [ACTION シート](#)

アクション定義を出力します。

- [ROUTING シート](#)

コンテンツ定義を使用しているルーティング定義の基本情報とカテゴリ情報を出力します。

- [DIFF シート](#)

指定バージョン間の改版情報（差分）を出力します。

「[設計書出力で基本情報を出力する](#)」で、改版情報シートの追加をオンにした場合に出力します。

## セルで使用可能な特殊文字列

テンプレートファイルの各セルにおいて、以下の特殊文字列を使用すると、各文字列に応じて動的にセル・行の内容を変更します。

- `%{%MSG%}`

メッセージプロパティから、`%MSG%` に該当するメッセージに置き換えます。

- `${%VAR%}`

設計書出力用の変数 `%VAR%` に格納されている値に置き換えます。

使用可能な変数は、各シートごとに異なります。詳細は後述の項を参照してください。

- `<IMFOR:%VAR%></IMFOR>`

変数 `%VAR%` の値が「配列型」の場合、配列の件数分繰り返して出力します。

繰り返す範囲は、`<IMFOR>` があるセルの行から、対となる `</IMFOR>` があるセルの行までです。

セル位置は関係なく、行単位でコピーします。

- `<IMIF_NULL:%VAR%></IMIF>`

変数 `%VAR%` の値が `<データなし>` の場合、行を出力します。

出力する範囲は、`<IMIF>` があるセルの行から、対となる `</IMIF>` があるセルの行までです。

セル位置は関係なく、行単位で出力します。

- `<IMIF_NOTNULL:%VAR%></IMIF>`

変数 `%VAR%` の値が `<データなし>` 以外の場合、行を出力します。

出力する範囲は、`<IMIF>` があるセルの行から、対となる `</IMIF>` があるセルの行までです。

セル位置は関係なく、行単位で出力します。

- `<IMIF_BLANK:%VAR%></IMIF>`

変数 `%VAR%` の値が `<データなし>`、空文字、空配列のいずれかの場合、行を出力します。  
出力する範囲は、`<IMIF>` があるセルの行から、対となる `</IMIF>` があるセルの行までです。  
セル位置は関係なく、行単位で出力します。

- `<IMIF_NOTBLANK:%VAR%></IMIF>`

変数 `%VAR%` の値が `<データなし>`、空文字、空配列のいずれでもない場合、行を出力します。  
出力する範囲は、`<IMIF>` があるセルの行から、対となる `</IMIF>` があるセルの行までです。  
セル位置は関係なく、行単位で出力します。

- `<IMIF_TRUE:%VAR%></IMIF>`

変数 `%VAR%` の値が `true` の場合、行を出力します。  
出力する範囲は、`<IMIF>` があるセルの行から、対となる `</IMIF>` があるセルの行までです。  
セル位置は関係なく、行単位で出力します。

- `<IMIF_FALSE:%VAR%></IMIF>`

変数 `%VAR%` の値が `false` の場合、行を出力します。  
出力する範囲は、`<IMIF>` があるセルの行から、対となる `</IMIF>` があるセルの行までです。  
セル位置は関係なく、行単位で出力します。

- `<IMREP:%VAR%>%STR%</IMREP>`

変数 `%VAR%` の値が「数値型」の場合、数値の回数分 `%STR%` の内容に置き換えます。

- `<IMPIC:%VAR%></IMPIC>`

変数 `%VAR%` の値が「イメージ型」の場合、画像を出力します。

## COVER シート

設計書の表紙です。

- 使用可能な変数

変数名	型	説明
<code>CONTENT_ID</code>	文字列	コンテンツID
<code>CONTENT_VERSION</code>	数値	コンテンツバージョン
<code>CONTENT_NAME</code>	文字列	コンテンツ名 (標準)
<code>CONTENT_NAME_LOCALIZE</code>	配列	コンテンツ名 (多言語)
↳ <code>LOCALE_ID</code>	文字列	ロケールID
↳ <code>LOCALE_NAME</code>	文字列	ロケール名
↳ <code>LOCALIZED</code>	文字列	コンテンツ名 (各言語)
<code>CONTENT_DESCRIPTION</code>	文字列	コンテンツの備考 (標準)
<code>CONTENT_DESCRIPTION_LOCALIZE</code>	配列	コンテンツの備考 (多言語)
↳ <code>LOCALE_ID</code>	文字列	ロケールID
↳ <code>LOCALE_NAME</code>	文字列	ロケール名
↳ <code>LOCALIZED</code>	文字列	コンテンツの備考 (各言語)
<code>CONTENT_CATEGORY_ID</code>	文字列	コンテンツカテゴリID
<code>CONTENT_CATEGORY_NAME</code>	文字列	コンテンツカテゴリ名 (標準)

変数名	型	説明
CONTENT_CATEGORY_NAME_LOCALIZE	配列	コンテンツカテゴリ名（多言語）
└ LOCALE_ID	文字列	ロケールID
└ LOCALE_NAME	文字列	ロケール名
└ LOCALIZED	文字列	コンテンツカテゴリ名（各言語）
CONTENT_CATEGORY_DESCRIPTION	文字列	コンテンツカテゴリの備考（標準）
CONTENT_CATEGORY_DESCRIPTION_LOCALIZE	配列	コンテンツカテゴリの備考（多言語）
└ LOCALE_ID	文字列	ロケールID
└ LOCALE_NAME	文字列	ロケール名
└ LOCALIZED	文字列	コンテンツカテゴリの備考（各言語）
CONTENT_CREATE_USER_CD	文字列	コンテンツ定義の作成者ユーザコード
CONTENT_CREATE_USER_NAME	文字列	コンテンツ定義の作成者ユーザ名
CONTENT_CREATE_DATE	日時	コンテンツ定義の作成日時
CONTENT_CREATE_DATETIME	文字列	コンテンツ定義の作成日時（文字列）
CONTENT_UPDATE_USER_CD	文字列	コンテンツ定義の更新者ユーザコード
CONTENT_UPDATE_USER_NAME	文字列	コンテンツ定義の更新者ユーザ名
CONTENT_UPDATE_DATE	日時	コンテンツ定義の更新日時
CONTENT_UPDATE_DATETIME	文字列	コンテンツ定義の更新日時（文字列）

## SUMMARY シート

コンテンツ定義の基本情報を出力します。

- 使用可能な変数

「COVER シート」と同じ変数が使用できます。

## CONTAINER シート

コンテナを出力します。

- 使用可能な変数

下記に加えて、「COVER シート」と同じ変数が使用できます。

変数名	型	説明
CONTAINER_PROPERTIES	配列	コンテナのプロパティ ※CSSを除く
└ PROPERTY_KEY	文字列	プロパティのキー名
└ PROPERTY_NAME	文字列	プロパティの表示名
└ PROPERTY_LABEL	文字列	プロパティの設定値（表示用）
└ PROPERTY_VALUE	文字列	プロパティの設定値（生の値）
CONTAINER_CSS	文字列	コンテナに設定されているCSS

## CONTAINER\_PAGE シート

コンテナページと、配下のエレメントを出力します。

- 使用可能な変数

下記に加えて、「COVER シート」と同じ変数が使用できます。

変数名	型	説明
CONTAINER_PAGE_UUID	文字列	コンテナページの内部UUID
CONTAINER_PAGE_IMAGE	イメージ	コンテナページのスクリーンショット
CONTAINER_PAGE_NAME	文字列	コンテナページの名前
ELEMENT_ROOT	配列	コンテナページの定義
└ ELEMENT_NO	数値	管理番号 (常に1)
└ ELEMENT_UUID	文字列	エレメントの内部UUID
└ ELEMENT_DEPTH	数値	エレメントの深さ (常に0)
└ ELEMENT_TYPE	文字列	エレメントの種別ID
└ ELEMENT_TYPE_NAME	文字列	エレメントの種別名
└ ELEMENT_PROPERTIES	配列	エレメントのプロパティ
└└ PROPERTY_KEY	文字列	プロパティのキー名
└└ PROPERTY_NAME	文字列	プロパティの表示名
└└ PROPERTY_LABEL	文字列	プロパティの設定値 (表示用)
└└ PROPERTY_VALUE	文字列	プロパティの設定値 (生の値)
ELEMENTS	配列	コンテナページ配下の、エレメントの定義
└ ELEMENT_NO	数値	管理番号
└ ELEMENT_UUID	文字列	エレメントの内部UUID
└ ELEMENT_DEPTH	数値	エレメントの深さ
└ ELEMENT_TYPE	文字列	エレメントの種別ID
└ ELEMENT_TYPE_NAME	文字列	エレメントの種別名
└ ELEMENT_PROPERTIES	配列	エレメントのプロパティ
└└ PROPERTY_KEY	文字列	プロパティのキー名
└└ PROPERTY_NAME	文字列	プロパティの表示名
└└ PROPERTY_LABEL	文字列	プロパティの設定値 (表示用)
└└ PROPERTY_VALUE	文字列	プロパティの設定値 (生の値)

## VARIABLE シート

変数定義と、エイリアス定義を出力します。

- 使用可能な変数

下記に加えて、「COVER シート」と同じ変数が使用できます。

変数名	型	説明
VARIABLE_ROOT	配列	変数のルート
└ VARIABLE_UUID	文字列	プロパティの内部UUID

変数名	型	説明
↳ VARIABLE_DEPTH	数値	プロパティの深さ（常に0）
↳ VARIABLE_NAME	文字列	プロパティのキー名
↳ VARIABLE_TYPE	文字列	プロパティの型ID
↳ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	プロパティの型名
↳ VARIABLE_VALUE	文字列	プロパティの生の値
↳ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	プロパティの入力規則番号
VARIABLES	配列	変数のルート配下
↳ VARIABLE_UUID	文字列	プロパティの内部UUID
↳ VARIABLE_DEPTH	数値	プロパティの深さ
↳ VARIABLE_NAME	文字列	プロパティのキー名
↳ VARIABLE_TYPE	文字列	プロパティの型ID
↳ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	プロパティの型名
↳ VARIABLE_VALUE	文字列	プロパティの生の値
↳ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	プロパティの入力規則番号
CONSTANT_ROOT	配列	定数のルート
↳ VARIABLE_UUID	文字列	プロパティの内部UUID
↳ VARIABLE_DEPTH	数値	プロパティの深さ（常に0）
↳ VARIABLE_NAME	文字列	プロパティのキー名
↳ VARIABLE_TYPE	文字列	プロパティの型ID
↳ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	プロパティの型名
↳ VARIABLE_VALUE	文字列	プロパティの生の値
↳ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	プロパティの入力規則番号
CONSTANTS	配列	定数のルート配下
↳ VARIABLE_UUID	文字列	プロパティの内部UUID
↳ VARIABLE_DEPTH	数値	プロパティの深さ
↳ VARIABLE_NAME	文字列	プロパティのキー名
↳ VARIABLE_TYPE	文字列	プロパティの型ID
↳ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	プロパティの型名
↳ VARIABLE_VALUE	文字列	プロパティの生の値
↳ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	プロパティの入力規則番号
INPUT_ROOT	配列	入力のルート
↳ VARIABLE_UUID	文字列	プロパティの内部UUID
↳ VARIABLE_DEPTH	数値	プロパティの深さ（常に0）
↳ VARIABLE_NAME	文字列	プロパティのキー名
↳ VARIABLE_TYPE	文字列	プロパティの型ID
↳ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	プロパティの型名
↳ VARIABLE_VALUE	文字列	プロパティの生の値

変数名	型	説明
↳ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	プロパティの入力規則番号
INPUTS	配列	入力のルート配下
↳ VARIABLE_UUID	文字列	プロパティの内部UUID
↳ VARIABLE_DEPTH	数値	プロパティの深さ
↳ VARIABLE_NAME	文字列	プロパティのキー名
↳ VARIABLE_TYPE	文字列	プロパティの型ID
↳ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	プロパティの型名
↳ VARIABLE_VALUE	文字列	プロパティの生の値
↳ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	プロパティの入力規則番号
ALIASES	配列	エイリアス
↳ ALIAS_NAME	文字列	エイリアスの名前
↳ ALIAS_TARGET	文字列	エイリアスの対象パス
VARIABLE_VALIDATION_MESSAGES	配列	入力規則
↳ MESSAGE	文字列	入力規則の詳細

## I18N シート

多言語定義を出力します。

- 使用可能な変数

下記に加えて、「[COVER シート](#)」と同じ変数が使用できます。

変数名	型	説明
I18N_LIST	配列	多言語定義
↳ I18N_UUID	文字列	多言語定義の内部UUID
↳ I18N_KEY	文字列	多言語定義のキー名
↳ I18N_TEXT	文字列	多言語定義のテキスト（標準）
↳ I18N_TEXT_LOCALIZE	配列	多言語定義のテキスト（多言語）
↳ LOCALE_ID	文字列	ロケールID
↳ LOCALE_NAME	文字列	ロケール名
↳ LOCALIZED	文字列	備考（各言語）

## ACTION シート

アクション定義を出力します。

- 使用可能な変数

下記に加えて、「[COVER シート](#)」と同じ変数が使用できます。

変数名	型	説明
ACTIONS	配列	アクション定義
↳ ACTION_UUID	文字列	アクション定義の内部UUID

変数名	型	説明
<code>L ACTION_NAME</code>	文字列	アクション定義の名称
<code>L ACTION_ITEMS</code>	配列	アクションが実行されたときに実行するアクション
<code>L ACTION_ITEM_UUID</code>	文字列	アクションアイテムの内部UUID
<code>L ACTION_ITEM_COMMENT</code>	文字列	アクションアイテム内部のテキストエリアに記述したコメント
<code>L ACTION_ITEM_ACTIVE</code>	真偽値	アクションアイテムが有効の場合は <code>true</code> 、それ以外は <code>false</code>
<code>L ACTION_ITEM_TYPE</code>	文字列	アクションアイテムの種別ID
<code>L ACTION_ITEM_LABEL</code>	文字列	アクションアイテムの表示用ラベル
<code>L ACTION_ITEM_LAST</code>	真偽値	最後のアクションアイテムの場合は <code>true</code> 、それ以外は <code>false</code>
<code>L ACTION_PARAMETERS</code>	配列	アクションパラメータ (必須) ※スクリプトタイプを除く
<code>L ACTION_PARAMETER_KEY</code>	文字列	パラメータキー
<code>L ACTION_PARAMETER_TYPE</code>	文字列	パラメータの型ID
<code>L ACTION_PARAMETER_NAME</code>	文字列	パラメータの名称
<code>L ACTION_PARAMETER_REQUIRED</code>	真偽値	パラメータが必須の場合は <code>true</code> 、任意の場合は <code>false</code>
<code>L ACTION_PARAMETER_LABEL</code>	文字列	パラメータの設定値 (表示用)
<code>L ACTION_PARAMETER_VALUE</code>	文字列	パラメータの設定値 (生の値)
<code>L ACTION_PARAMETERS_OPTIONAL</code>	配列	アクションパラメータ (任意)
<code>L ...</code>	-	<code>ACTION_PARAMETERS</code> の配下と同一
<code>L ACTION_PARAMETERS_SCRIPT</code>	配列	スクリプトタイプのパラメータ値
<code>L ...</code>	-	<code>ACTION_PARAMETERS</code> の配下と同一
<code>L ACTION_PARAMETERS_ALL</code>	配列	全てのパラメータ値
<code>L ...</code>	-	<code>ACTION_PARAMETERS</code> の配下と同一
<code>L ACTION_CONDITION_AND</code>	真偽値	実行条件が2件以上、かつ、全ての実行条件を満たすとき、アクションアイテムを実行する場合は <code>true</code> 上記以外は <code>false</code>
<code>L ACTION_CONDITION_OR</code>	真偽値	実行条件が2件以上、かつ、いずれかの実行条件を満たすとき、アクションアイテムを実行する場合は <code>true</code> 上記以外は <code>false</code>
<code>L ACTION_CONDITIONS</code>	配列	実行条件
<code>L ACTION_CONDITION_UUID</code>	文字列	実行条件の内部UUID
<code>L ACTION_CONDITION_TYPE</code>	文字列	実行条件の種別ID
<code>L ACTION_CONDITION_LABEL</code>	文字列	実行条件の表示用ラベル
<code>L ACTION_PARAMETERS</code>	配列	アクションアイテム側と同一
<code>L ACTION_PARAMETERS_OPTIONAL</code>	配列	アクションアイテム側と同一
<code>L ACTION_PARAMETERS_SCRIPT</code>	配列	アクションアイテム側と同一
<code>L ACTION_PARAMETERS_ALL</code>	配列	アクションアイテム側と同一
<code>L ACTION_ERROR_ITEMS</code>	配列	エラーが発生したときに実行するアクション

変数名	型	説明
L ...	-	ACTION_ITEMS の配下と同一

## ROUTING シート

コンテンツ定義を使用しているルーティング定義を出力します。

- 使用可能な変数

下記に加えて、「COVER シート」と同じ変数が使用できます。

変数名	型	説明
ROUTES	配列	ルーティング定義
L ROUTE_ID	文字列	ルーティングID
L ROUTE_NAME	文字列	ルーティング名 (標準)
L ROUTE_NAME_LOCALIZE	配列	ルーティング名 (多言語)
L LOCALE_ID	文字列	ロケールID
L LOCALE_NAME	文字列	ロケール名
L LOCALIZED	文字列	ルーティング名 (各言語)
L ROUTE_DESCRIPTION	文字列	ルーティングの備考 (標準)
L ROUTE_DESCRIPTION_LOCALIZE	配列	ルーティングの備考 (多言語)
L LOCALE_ID	文字列	ロケールID
L LOCALE_NAME	文字列	ロケール名
L LOCALIZED	文字列	ルーティングの備考 (各言語)
L CONTENT_VERSION	数値	コンテンツ定義のバージョン
L CONTENT_VERSION_LATEST	真偽値	最新のバージョンを使用する場合は true、バージョンを指定している場合は false
L ROUTE_METHOD	文字列	メソッド
L ROUTE_URL	文字列	URL
L ROUTE_CATEGORY_ID	文字列	ルーティングカテゴリID
L ROUTE_CATEGORY_NAME	文字列	ルーティングカテゴリ名 (標準)
L ROUTE_CATEGORY_NAME_LOCALIZE	配列	ルーティングカテゴリ名 (多言語)
L LOCALE_ID	文字列	ロケールID
L LOCALE_NAME	文字列	ロケール名
L LOCALIZED	文字列	ルーティングカテゴリ名 (各言語)
L ROUTE_CATEGORY_DESCRIPTION	文字列	ルーティングカテゴリの備考 (標準)
L ROUTE_CATEGORY_DESCRIPTION_LOCALIZE	配列	ルーティングカテゴリの備考 (多言語)
L LOCALE_ID	文字列	ロケールID
L LOCALE_NAME	文字列	ロケール名
L LOCALIZED	文字列	ルーティングカテゴリの備考 (各言語)
L ROUTE_CREATE_USER_CD	文字列	ルーティング定義の作成者ユーザコード
L ROUTE_CREATE_USER_NAME	文字列	ルーティング定義の作成者ユーザ名



変数名	型	説明
↳ ROUTE_CREATE_DATE	日時	ルーティング定義の作成日時
↳ ROUTE_CREATE_DATETIME	文字列	ルーティング定義の作成日時（文字列）
↳ ROUTE_UPDATE_USER_CD	文字列	ルーティング定義の更新者ユーザコード
↳ ROUTE_UPDATE_USER_NAME	文字列	ルーティング定義の更新者ユーザ名
↳ ROUTE_UPDATE_DATE	日時	ルーティング定義の更新日時
↳ ROUTE_UPDATE_DATETIME	文字列	ルーティング定義の更新日時（文字列）

## DIFF シート

指定バージョン間の改版情報（差分）を出力します。

- 使用可能な変数

下記に加えて、「COVER シート」と同じ変数が使用できます。

変数名	型	説明
BEFORE_VERSION	数値	比較する対象の、変更前のコンテンツバージョン
AFTER_VERSION	数値	比較する対象の、変更後のコンテンツバージョン
CONTAINER	配列	コンテナの差分情報
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
CONTAINER_PAGES	配列	コンテナページの差分情報
↳ CREATED	配列	追加された項目
↳ BEFORE_CONTAINER_PAGE_NAME	文字列	変更前のコンテナページの名称
↳ AFTER_CONTAINER_PAGE_NAME	文字列	変更後のコンテナページの名称
↳ UPDATED	配列	変更された項目
↳ BEFORE_CONTAINER_PAGE_NAME	文字列	変更前のコンテナページの名称
↳ AFTER_CONTAINER_PAGE_NAME	文字列	変更後のコンテナページの名称
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
↳ DELETED	配列	削除された項目
↳ BEFORE_CONTAINER_PAGE_NAME	文字列	変更前のコンテナページの名称
↳ AFTER_CONTAINER_PAGE_NAME	文字列	変更後のコンテナページの名称
ELEMENTS	配列	エレメントの差分情報
↳ CREATED	配列	追加された項目
↳ BEFORE_ELEMENT_PATH	文字列	変更前のエレメントの場所
↳ AFTER_ELEMENT_PATH	文字列	変更後のエレメントの場所
↳ UPDATED	配列	変更された項目
↳ BEFORE_ELEMENT_PATH	文字列	変更前のエレメントの場所
↳ AFTER_ELEMENT_PATH	文字列	変更後のエレメントの場所

変数名	型	説明
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
↳ DELETED	配列	削除された項目
↳ BEFORE_ELEMENT_PATH	文字列	変更前のエレメントの場所
↳ AFTER_ELEMENT_PATH	文字列	変更後のエレメントの場所
VARIABLES	配列	変数定義のうち、変数の差分情報
↳ CREATED	配列	追加された項目
↳ BEFORE_VARIABLE_PATH	文字列	変更前の変数のパス
↳ AFTER_VARIABLE_PATH	文字列	変更後の変数のパス
↳ UPDATED	配列	変更された項目
↳ BEFORE_VARIABLE_PATH	文字列	変更前の変数のパス
↳ AFTER_VARIABLE_PATH	文字列	変更後の変数のパス
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
↳ DELETED	配列	削除された項目
↳ BEFORE_VARIABLE_PATH	文字列	変更前の変数のパス
↳ AFTER_VARIABLE_PATH	文字列	変更後の変数のパス
CONSTANTS	配列	変数定義のうち、定数の差分情報
↳ ...	-	VARIABLES の配下と同一
INPUTS	配列	変数定義のうち、入力の差分情報
↳ ...	-	VARIABLES の配下と同一
ALIASES	配列	エイリアス定義の差分情報
↳ CREATED	配列	追加された項目
↳ BEFORE_ALIAS_NAME	文字列	変更前のエイリアス定義の名前
↳ AFTER_ALIAS_NAME	文字列	変更後のエイリアス定義の名前
↳ UPDATED	配列	変更された項目
↳ BEFORE_ALIAS_NAME	文字列	変更前のエイリアス定義の名前
↳ AFTER_ALIAS_NAME	文字列	変更後のエイリアス定義の名前
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
↳ DELETED	配列	削除された項目
↳ BEFORE_ALIAS_NAME	文字列	変更前のエイリアス定義の名前
↳ AFTER_ALIAS_NAME	文字列	変更後のエイリアス定義の名前
I18N_LIST	配列	多言語定義の差分情報
↳ CREATED	配列	追加された項目
↳ BEFORE_I18N_KEY	文字列	変更前の多言語定義のキー名
↳ AFTER_I18N_KEY	文字列	変更後の多言語定義のキー名

変数名	型	説明
↳ UPDATED	配列	変更された項目
↳ BEFORE_I18N_KEY	文字列	変更前の多言語定義のキー名
↳ AFTER_I18N_KEY	文字列	変更後の多言語定義のキー名
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
↳ DELETED	配列	削除された項目
↳ BEFORE_I18N_KEY	文字列	変更前の多言語定義のキー名
↳ AFTER_I18N_KEY	文字列	変更後の多言語定義のキー名
ACTIONS	配列	アクション定義の差分情報
↳ CREATED	配列	追加された項目
↳ BEFORE_ACTION_NAME	文字列	変更前のアクション定義の名前
↳ AFTER_ACTION_NAME	文字列	変更後のアクション定義の名前
↳ UPDATED	配列	変更された項目
↳ BEFORE_ACTION_NAME	文字列	変更前のアクション定義の名前
↳ AFTER_ACTION_NAME	文字列	変更後のアクション定義の名前
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
↳ DELETED	配列	削除された項目
↳ BEFORE_ACTION_NAME	文字列	変更前のアクション定義の名前
↳ AFTER_ACTION_NAME	文字列	変更後のアクション定義の名前
ROUTES	配列	ルーティング定義の差分情報
↳ CREATED	配列	追加された項目
↳ BEFORE_ROUTE_ID	文字列	変更前のルーティング定義のID
↳ AFTER_ROUTE_ID	文字列	変更後のルーティング定義のID
↳ UPDATED	配列	変更された項目
↳ BEFORE_ROUTE_ID	文字列	変更前のルーティング定義のID
↳ AFTER_ROUTE_ID	文字列	変更後のルーティング定義のID
↳ REMARKS	配列	変更内容
↳ TEXT	文字列	変更内容（詳細）
↳ DELETED	配列	削除された項目
↳ BEFORE_ROUTE_ID	文字列	変更前のルーティング定義のID
↳ AFTER_ROUTE_ID	文字列	変更後のルーティング定義のID

