Copyright © 2019 INTRAMART CORPORATION

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. コンテンツに紐づくルーティングを確認する
    - 4.2.7. コンテンツをコピー作成する
    - 4.2.8. コンテンツに紐づくデザイナ画面を確認する
    - 4.2.9. 鍵アイコンのついたコンテンツをコピーして編集する
    - 4.2.10. コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する
  - 4.3. 認可
    - 4.3.1. 認可を編集する
- 5. デザイナ（デベロップモード）
  - 5.1. デザイナで画面を作成する
    - 5.1.1. デザイナ（デベロップモード）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. 変数タブの機能説明
    - 5.4.1. IM-BloomMakerにおける変数の仕組みと注意点
    - 5.4.2. 変数の設定方法
    - 5.4.3. 定数の設定方法
    - 5.4.4. 入力の設定方法
    - 5.4.5. 多言語の設定方法
    - 5.4.6. 環境情報
    - 5.4.7. エイリアスの設定
    - 5.4.8. JSON形式を用いた代入値の設定
    - 5.4.9. 変数名の変更に伴う影響範囲の修正
  - 5.5. アクションタブの機能説明
    - 5.5.1. アクションの機能と設定方法
    - 5.5.2. アクションエディタ画面の操作方法
  - 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
    - 5.10. 排他制御の機能説明
        - 5.10.1. 排他制御を利用する
    - 5.11. 差分表示の機能説明
        - 5.11.1. 差分表示機能を使用する
        - 5.11.2. 差分表示機能で差分の詳細を閲覧する
- 6. デザイナ（レイアウトモード）
    - 6.1. デザイナ（レイアウトモード）で画面を作成する
        - 6.1.1. デザイナ（レイアウトモード）の特徴
        - 6.1.2. デザイナ（レイアウトモード）画面の機能と各部の説明
    - 6.2. デザイナ（レイアウトモード）の操作の説明
        - 6.2.1. アプリケーション画面のレイアウトを選択する
        - 6.2.2. ページに配置する部品を選択する
        - 6.2.3. 配置した部品を編集する
        - 6.2.4. ツールバーから部品の見た目を調整する
        - 6.2.5. テーブルを編集する
        - 6.2.6. 右クリックメニューで部品を操作する
        - 6.2.7. 部品にメモをつける
- 7. ルーティング
    - 7.1. カテゴリ
        - 7.1.1. ルーティングカテゴリを確認する
        - 7.1.2. ルーティングカテゴリを新規登録する
        - 7.1.3. ルーティングカテゴリを編集する
    - 7.2. ルーティング
        - 7.2.1. ルーティングを確認する
        - 7.2.2. ルーティングを新規登録する
        - 7.2.3. ルーティングを編集する
        - 7.2.4. ルーティングに紐づくコンテンツを確認する
        - 7.2.5. 認可を編集する
- 8. テンプレート
    - 8.1. カテゴリ
        - 8.1.1. テンプレートカテゴリを確認する
        - 8.1.2. テンプレートカテゴリを新規登録する
        - 8.1.3. テンプレートカテゴリを編集する
    - 8.2. テンプレート
        - 8.2.1. テンプレートを確認する
        - 8.2.2. テンプレートを新規登録する
        - 8.2.3. テンプレートを編集する
        - 8.2.4. テンプレートに紐づくデザイナ画面を確認する
        - 8.2.5. テンプレートを元にして作成したコンテンツ一覧を表示する
        - 8.2.6. コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する
- 9. エレメントセット
    - 9.1. カテゴリ
        - 9.1.1. エレメントセットカテゴリを確認する
        - 9.1.2. エレメントセットカテゴリを新規登録する
        - 9.1.3. エレメントセットカテゴリを編集する
    - 9.2. エレメントセット
        - 9.2.1. エレメントセットを確認する
        - 9.2.2. エレメントセットを新規登録する
        - 9.2.3. エレメントセットを編集する
        - 9.2.4. エレメントセットをコピー作成する
        - 9.2.5. エレメントセットに紐づくデザイナ画面を確認する
        - 9.2.6. エレメントセットを使用する
        - 9.2.7. 鍵アイコンのついたエレメントセットをコピーして編集する
        - 9.2.8. エレメントセットを使用しているコンテンツ一覧を表示する
        - 9.2.9. コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する
    - 9.3. 認可
        - 9.3.1. 認可を編集する
- 10. インポート・エクスポート
    - 10.1. 定義ファイルをインポートする
        - 10.1.1. インポート画面を確認する
        - 10.1.2. インポート種別を選択する

- 10.1.3. インポートを実行する
- 10.2. 定義ファイルをエクスポートする
  - 10.2.1. エクスポート画面を確認する
  - 10.2.2. エクスポートタイプを選択する
  - 10.2.3. エクスポートを実行する
- 11. 管理ツール
  - 11.1. コンテンツ互換チェック
    - 11.1.1. 「変数〇を〇に代入する」変数型相違チェック
- 12. デバッグツール
  - 12.1. デバッグツール
    - 12.1.1. デバッグツールをインストールする
    - 12.1.2. デバッグツールを利用する
- 13. 付録
  - 13.1. CookBook
    - 13.1.1. IM-BloomMaker のカスタムスクリプト内で ＄im.resolve を使った一覧画面の作成
    - 13.1.2. IM-BloomMaker 繰り返しエレメントでの変数の使い方
    - 13.1.3. IM-BloomMaker のアクション「URL ○ にリクエストを送信する」の使い方
    - 13.1.4. IM-BloomMaker カスタムスクリプトの使い方と ＄variable からの取得・代入の方法
    - 13.1.5. IM-BloomMaker のアクション「変数に一覧データから選択したものを代入する」の使い方
    - 13.1.6. IM-BloomMaker で作成した画面で、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
    - 13.1.7. BloomMakerとLogicDesignerでWorkflowコンテンツを作成する
    - 13.1.8. IM-BloomMaker のアクション「複数選択組織検索ダイアログを表示する」の使い方
    - 13.1.9. IM-BloomMaker グラフエレメントの使い方（円グラフ編）
    - 13.1.10. IM-BloomMaker グラフエレメントの使い方（基本編）
    - 13.1.11. BloomMakerで動的承認ノードを利用したWorkflowコンテンツを作成する
    - 13.1.12. IM-BloomMaker 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
    - 13.1.13. BloomMakerでワークフロー処理モーダルを利用してWorkflowコンテンツを作成する
    - 13.1.14. BloomMakerでワークフロー処理モーダルと動的処理対象者設定機能を利用してWorkflowコンテンツを作成する
    - 13.1.15. BloomMakerでワークフローの一括承認画面を作成する
    - 13.1.16. IM-BloomMaker 「リッチテーブル」エレメントのサンプル集
    - 13.1.17. IM-BloomMaker 「ファイルアップロード」エレメントの利用方法
    - 13.1.18. 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
    - 13.1.19. IM-BloomMaker サイドメニューの使い方
    - 13.1.20. IM-BloomMaker フォーム部品(Bulma)を使用したバリデーション処理の作成
    - 13.1.21. IM-BloomMaker Bulma タイルの利用方法
    - 13.1.22. IM-BloomMaker Bulma を使用した参照系画面の作成
    - 13.1.23. IM-BloomMaker Modifier の使い方
    - 13.1.24. IM-BloomMaker フォーム部品（Bulma）のグループ化と結合の使い方
    - 13.1.25. IM-BloomMaker フォーム部品（Bulma）のフィールド、水平フィールドの利用方法
    - 13.1.26. IM-BloomMaker 画面操作後に入力規則のチェックが行われるフォームの作成
    - 13.1.27. IM-BloomMaker Bulma で IM-Knowledge のコンテンツ一覧画面を作ってみよう
    - 13.1.28. IM-BloomMaker 画面構成タブでテーブルの行または列を入れ替える方法
    - 13.1.29. IM-BloomMaker 式表現で三項演算子が利用可能になりました。
    - 13.1.30. BloomMakerでワークフローの一括代理設定画面を作成する
    - 13.1.31. BloomMakerでワークフローの添付ファイルを直接編集する画面を作成する
    - 13.1.32. IM-BloomMaker グラフエレメントのツールチップのフォーマットを指定する方法
    - 13.1.33. IM-BloomMaker でページ切り替え時にアニメーションを付加する方法
    - 13.1.34. IM-BloomMaker IE で画面を開くと「Internet Explorer は対応していません。」と表示するアプリケーションの作成方法
    - 13.1.35. IM-BloomMaker リッチテーブルの行の詳細画面を別タブで開く方法
    - 13.1.36. IM-BloomMaker スプレッドシート 特定のセルを編集できないようにするには？
    - 13.1.37. IM-BloomMaker TreeViewの作成方法
    - 13.1.38. IM-BloomMaker ページネーションの利用方法
    - 13.1.39. IM-BloomMaker スプレッドシートのシート全体を DB に保存する
    - 13.1.40. IM-BloomMaker スプレッドシートの入力内容を DB に保存する
    - 13.1.41. IM-BloomMaker と IM-LogicDesigner を組み合わせて、請求書を Excel でダウンロードする方法
    - 13.1.42. BloomMaker 入力規則エラーメッセージエレメントの使い方
    - 13.1.43. BloomMaker 独自の入力チェックでエラーとなった時に入力部品にエラーのハイライトを表示する方法
    - 13.1.44. Adobe Acrobat Sign連携を利用する
    - 13.1.45. IM-BloomMaker 設計書出力機能の使用方法
    - 13.1.46. IM-BloomMaker 「マルチファイルアップロード」エレメントの利用方法
    - 13.1.47. IM-BloomMaker トグルスイッチの使い方
    - 13.1.48. 複数の種類のグラフを組み合わせて表示したり、自由にオプションを指定してグラフを表示したりできるエレメントのサンプル
    - 13.1.49. BloomMaker CSS エディタでコンテナ内だけに CSS を適用する方法
    - 13.1.50. IM-BloomMaker カスタムスクリプトの小数の計算で誤差を出さない方法
    - 13.1.51. IM-BloomMaker 「外部リソース埋め込みコンテナ」エレメントを使用してパブリックストレージ上のファイルを閲覧する画面を作成する方法

- 13.1.52. IM-BloomMaker Bulmaエレメントに使用するアイコンの探し方
- 13.1.53. IM-BloomMaker Bulma Theme Colored について
- 13.1.54. IM-BloomMaker imui の「ボタン」エレメントの背景色を css エディタで適用する方法
- 13.1.55. IM-BloomMaker 異なるコンテンツ間でアクションをコピーする方法
- 13.1.56. IM-BloomMaker リッチテーブルのセルにボタンや画像を表示する方法
- 13.1.57. IM-BloomMaker レイアウトの作り方（縦に並べる編）
- 13.1.58. IM-BloomMaker レイアウトの作り方（横に並べる編）
- 13.1.59. IM-BloomMakerでテーブルに行追加・行削除を行う方法
- 13.1.60. IM-BloomMaker ストレージ上のファイルをダウンロードする方法
- 13.1.61. IM-BloomMaker 複数のプルダウンを連携させる方法
- 13.1.62. IM-BloomMaker リッチテーブルのデータ部分を横スクロールさせる方法
- 13.1.63. IM-BloomMaker 排他制御エレメントの使い方
- 13.1.64. IM-BloomMaker エレメントを狙った位置に配置する方法
- 13.1.65. IM-BloomMaker リッチテーブルのセルにアイコンを表示する方法
- 13.1.66. IM-BloomMaker アイコンのハイパーリンクを作成する方法
- 13.1.67. IM-BloomMaker セルが結合されたテーブルの作成方法
- 13.1.68. IM-BloomMaker ボタンに効果音を付ける方法
- 13.1.69. IM-BloomMaker 時刻入力のisErrorプロパティを利用して最大値・最小値を分かりやすくする方法
- 13.1.70. IM-BloomMaker Bulma のタブを使用したページ切り替え処理の作り方
- 13.1.71. IM-BloomMaker 排他制御エレメントでロックを取得したユーザのみが編集できる画面の作成方法
- 13.1.72. IM-BloomMaker 日付入力の preserveTime プロパティを利用して時刻入力に同一の変数を指定する方法
- 13.1.73. IM-BloomMaker 複数行明細テーブルのような見た目を実現する方法
- 13.1.74. IM-BloomMaker 変数セレクタを表示中でも変数を編集できます
- 13.1.75. 面グラフの作り方とスプレッドシートとのデータ連携のやり方
- 13.1.76. リッチテーブルの任意の列を非表示にする方法
- 13.1.77. IM-BloomMaker Chrome 拡張機能のデバッグツールの使い方
- 13.1.78. IM-BloomMaker 時刻入力に設定した日付・時刻型変数の日付やタイムゾーンはどうなっているの？
- 13.1.79. IM-BloomMaker 数値入力（フォーマット）の独自のプロパティの紹介
- 13.1.80. IM-BloomMaker 実行画面のURLの一部を入力値に割り当てる方法
- 13.1.81. IM-BloomMaker ページのトップに戻るボタンの作り方
- 13.1.82. IM-BloomMaker で ページアイコン（favicon） を設置する方法
- 13.1.83. IM-BloomMaker リッチテーブルで大量のデータを扱う時に読み込みを速くする方法
- 13.1.84. IM-BloomMaker リッチテーブルの特定の行の背景色を変更する方法
- 13.1.85. 【IM-BloomMaker】レイアウトモードで上下左右キーを使って部品の余白を調整してみる
- 13.1.86. IM-BloomMaker 変数の代入値が変更された時にアクションを実行するサンプル
- 13.1.87. IM-BloomMaker 入力規則エラーメッセージをカスタマイズする方法
- 13.1.88. 【IM-BloomMaker】マークダウンエレメントに任意のデザインを追加する方法
- 13.1.89. ページ読み込み時にアクションを実行する方法
- 13.1.90. 配置可能なエレメントを簡単に判断する方法
- 13.1.91. IM-BloomMaker アクション「エレメントの位置へ遷移する」の使い方
- 13.1.92. 最初に表示するページを指定する方法
- 13.1.93. 「ラベル〇にジャンプする」と「ラベル〇」の利用方法
- 13.1.94. IM-BloomMaker リッチテーブルでセルからはみ出したテキストを三点リーダーで省略して表示する方法
- 13.1.95. IM-BloomMaker リッチテーブルのセルを編集した時にアクションを実行する方法
- 13.1.96. IM-BloomMaker 使用可能なコンテンツ種別を制限する方法
- 13.1.97. IM-BloomMaker マークダウンエレメントの活用事例（投稿欄の作成）
- 13.1.98. IM-BloomMaker レイアウトモードのエレメントセットに指定可能なアイコンを追加する方法

- 13.2. 設計書出力のテンプレート
  - 13.2.1. テンプレートファイルの配置場所
  - 13.2.2. テンプレートのシート一覧
  - 13.2.3. セルで使用可能な特殊文字列
  - 13.2.4. *COVER* シート
  - 13.2.5. *SUMMARY* シート
  - 13.2.6. *CONTAINER* シート
  - 13.2.7. *CONTAINER_PAGE* シート
  - 13.2.8. *VARIABLE* シート
  - 13.2.9. *VALIDATION_RULE* シート
  - 13.2.10. *I18N* シート
  - 13.2.11. *ACTION* シート
  - 13.2.12. *ROUTING* シート
  - 13.2.13. *DIFF* シート
- 13.3. エレメント一覧
  - 13.3.1. 標準部品
  - 13.3.2. imui部品
  - 13.3.3. Bulma部品

- 13.3.4. imds部品
- 13.3.5. グラフ部品
- 13.3.6. バーコード部品
- 13.3.7. IM-Spreadsheet部品
- 13.3.8. IM-Copilot
- 13.4. アクション一覧
  - 13.4.1. 標準部品
  - 13.4.2. 共通マスタ
  - 13.4.3. IM-LogicDesigner
  - 13.4.4. ViewCreator
  - 13.4.5. imui部品
  - 13.4.6. Bulma部品
  - 13.4.7. imds部品
  - 13.4.8. IM-Spreadsheet部品
  - 13.4.9. ワークフロー部品
- 13.5. 実行条件一覧
  - 13.5.1. 標準
  - 13.5.2. 数値
- 13.6. コンテンツ種別
  - 13.6.1. imui
  - 13.6.2. Bulma
  - 13.6.3. Bulma Theme Colored
  - 13.6.4. imds
- 13.7. コンテンツ種別 imds との互換性がないコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧
  - 13.7.1. 削除または置き換わるプロパティ一覧
- 13.8. カスタムスクリプトで利用可能な API
  - 13.8.1. $im.resolve
  - 13.8.2. $im.event
  - 13.8.3. Fraction
- 13.9. マークダウンエレメントで使用可能な記法一覧
  - 13.9.1. 見出し
  - 13.9.2. 強調
  - 13.9.3. 斜体
  - 13.9.4. 強調と斜体の組み合わせ
  - 13.9.5. 打ち消し線
  - 13.9.6. 順序なしリスト ul
  - 13.9.7. 順序ありリスト ol
  - 13.9.8. 水平線
  - 13.9.9. 引用
  - 13.9.10. コード
  - 13.9.11. コードブロック
  - 13.9.12. リンク
  - 13.9.13. リンクの装飾
  - 13.9.14. 画像
  - 13.9.15. テーブル
  - 13.9.16. タスクリスト
  - 13.9.17. YouTube 動画
  - 13.9.18. HTML のサポート
  - 13.9.19. マークダウン記法のエスケープ
- 13.10. デザイナで利用できるエレメントとエレメントセットを制限する
  - 13.10.1. エレメントの表示設定を行う
  - 13.10.2. エレメントセットの表示設定を行う
- 13.11. elementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限を変更する
  - 13.11.1. elementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限を変更する方法
  - 13.11.2. elementCountプロパティを持つエレメント一覧
  - 13.11.3. columnCountプロパティを持つエレメント一覧
  - 13.11.4. rowCountプロパティを持つエレメント一覧

改訂情報

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 ■ 「*テンプレート*」を追加 ■ 「*定数の設定*」に「-（ハイフン）」の取り扱いについて追記 ■ 「*変数の設定*」に「-（ハイフン）」の取り扱いについて追記 ■ 「*プロパティ値*」を追記 ■ 「*アクションの機能と設定方法*」のアクションアイテム名「URLにアクセスする」を「URLにリクエストを送信する」に変更 ■ 「*CookBook*」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 ■ 「*アクションの機能と設定方法*」に右ペインのタブについて追記 ■ 「*プロパティの詳細と設定*」のプロパティ種別名「クラス」を「CSSクラス」に変更 ■ 操作ガイド中の画像を全体的に最新版へ更新
2020-04-01	第3版 下記を追加・変更しました ■ 「*アクションの機能と設定方法*」に「アクションアイテム」について追記 ■ 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 ■ 「*変数タブの機能説明*」に「*多言語の設定方法*」を追加 ■ 「*変数の設定方法*」に「*IM-Repository から定義を追加する*」を追記 ■ 「*定数の設定方法*」に「*IM-Repository から定義を追加する*」を追記 ■ 「*入力の設定方法*」に「*IM-Repository から定義を追加する*」を追記
2020-08-01	第4版 下記を追加・変更しました ■ 「*IM-BloomMaker の概要*」-「*IM-BloomMakerでアプリケーションを作成する流れ*」に「*ステップ7：エレメントセットの作成*」を追記 ■ 「*IM-BloomMaker の概要*」-「*IM-BloomMakerでアプリケーションを作成する流れ*」の前処理に「JavaScript（スクリプト開発モデル）」を追記 ■ 「*エレメントセット*」を追加 ■ 「*デザイナ（デベロップモード）*」-「*使用箇所タブの機能説明*」を追加 ■ 「*デザイナ（デベロップモード）*」-「*変数名の変更に伴う影響範囲の修正*」を追加 ■ 「*変数タブの機能説明*」-「*環境情報*」を追加 ■ 「*コンテンツカテゴリを新規登録する*」で、「ソート番号」の記述を削除 ■ 「*コンテンツを新規登録する*」で、「ソート番号」の記述を削除 ■ 「*テンプレートカテゴリを新規登録する*」で、「ソート番号」の記述を削除 ■ 「*テンプレートを新規登録する*」で、「ソート番号」の記述を削除 ■ 「*ルーティングカテゴリを新規登録する*」で、「ソート番号」の記述を削除 ■ 「*ルーティングを新規登録する*」で、「ソート番号」の記述を削除 ■ 「*プロパティの詳細と設定*」-「*プロパティ値*」に、「論理演算子」について追記 ■ 「*プロパティの詳細と設定*」-「*プロパティ種別（コンテナ）*」に、「コンテナを選択」アイコンについて追記 ■ 「*CookBook*」の内容を更新
2020-12-01	第5版 下記を追加・変更しました ■ 「*デザイナ（デベロップモード）*」-「*デザイナ（デベロップモード）画面の機能と各部の説明*」にコンテナページのタブ説明を追記 ■ 「*プロパティの詳細と設定*」-「*プロパティ値*」に、「三項演算子」について追記 ■ 操作ガイド中の画像を全体的に最新版へ更新 ■ 「*ルーティングを新規登録する*」に、「コンテンツバージョン番号」について追記

変更年月日	変更内容
2021-04-01	第6版 下記を追加・変更しました ■ 「*コンテンツ*」に、「*コンテンツをコピー作成する*」について追記 ■ 「*環境情報*」に、「$env.location.base」・「$env.location.path」について追記 ■ 「*ヘッダ*」で、「右ペインを分割/右ペインを統合」の記述を削除 ■ 「*使用箇所タブを表示する*」で、「右ペインを分割」アイコンの表示位置を変更 ■ 「*デザイナ（デベロップモード）*」-「*エレメントパレットを非表示にする*」を追加 ■ 「*デザイナ（デベロップモード）*」に「*設計書出力の機能説明*」を追加 ■ 「*付録*」に「*設計書出力のテンプレート*」を追加
2021-08-01	第7版 下記を追加・変更しました ■ 「*コンテンツ*」に、「*認可*」について追記 ■ 「*IM-BloomMakerにおける変数の仕組みと注意点*」に、変数値を送信する場合の変換について注意点を追記 ■ 「*設計書出力のテンプレート*」-「*ACTION シート*」に、「ACTION_ITEM_COMMENT」を追加 ■ 「*コンテンツを新規登録する*」で、「コンテンツ種別」の内容を更新 ■ 「*テンプレートを新規登録する*」で、「コンテンツ種別」の内容を更新 ■ 「*エレメントセットを新規登録する*」で、「コンテンツ種別」の内容を更新 ■ 「*エレメントセット*」に、「*エレメントセットをコピー作成する*」について追記 ■ 「*多言語の設定方法*」に、「*多言語をCSVファイルからインポートする*」を追加 ■ 「*多言語の設定方法*」に、「*多言語をCSVファイルでエクスポートする*」を追加
2021-12-01	第8版 下記を追加・変更しました ■ 「*コンテンツを編集する*」-「*コンテンツを更新する*」に、「*鍵アイコンのついたコンテンツ*」についての説明を追記 ■ 「*コンテンツ*」に、「*鍵アイコンのついたコンテンツをコピーして編集する*」を追加 ■ 「*テンプレートを確認する*」-「*テンプレートを確認する*」に、「*鍵アイコンのついたテンプレート*」について説明を追記 ■ 「*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*」に、「*鍵アイコンのついたエレメントセット*」についての説明を追記 ■ 「*エレメントセット*」に、「*鍵アイコンのついたエレメントセットをコピーして編集する*」を追加 ■ 「*エレメント一覧*」を追加 ■ 「*アクション一覧*」を追加
2022-06-01	第9版 下記を追加・変更しました ■ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*定義ファイルをエクスポートする*」で、ルーティング定義選択時の説明を追記 ■ 「*CookBook*」の内容を更新 ■ 「*アクションタブの機能説明*」にツールバー、アクションアイテムの後続処理可否、アクションアイテムの複製について追記 ■ 「*コンテンツ*」-「*コンテンツを確認する*」に、「*コンテンツを検索する*」について説明を追記 ■ 「*ルーティング*」-「*ルーティングを確認する*」に、「*ルーティングを検索する*」について説明を追記 ■ 「*テンプレート*」-「*テンプレートを確認する*」に、「*テンプレートを検索する*」について説明を追記 ■ 「*エレメントセット*」-「*エレメントセットを確認する*」に、「*エレメントセットを検索する*」について説明を追記
2022-12-01	第10版 下記を追加・変更しました ■ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*エレメントセット*」-「*入力の設定方法*」に、「*URLから入力値を設定する*」について説明を追記 ■ 「*変数タブの機能説明*」-「*IM-BloomMakerにおける変数の仕組みと注意点*」に、「*双方向バインディング*」および「*マップ型からマップ型への代入*」について説明を追記 ■ 「*プロパティの詳細と設定*」-「*プロパティ値*」の「式表現」において、各関数の説明と浮動小数点数に変換する演算子の説明を追記 ■ 「*定数の設定方法*」-「*IM-Repository から定義を追加する*」に、多言語情報を含む IM-Repository の列挙型をインポートした際の動作について追記 ■ 「*テンプレート*」に「*テンプレートを元にして作成したコンテンツ一覧を表示する*」を追加 ■ 「*エレメントセット*」に「*エレメントセットを使用しているコンテンツ一覧を表示する*」を追加 ■ 「*デバッグツール*」を追加 ■ 「*排他制御の機能説明*」を追加 ■ 「*差分表示の機能説明*」を追加

変更年月日	変更内容
2023-04-01	第11版 下記を追加・変更しました ▪ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*変数タブの機能説明*」-「*環境情報*」について、環境変数の詳細を追記
2023-10-01	第12版 下記を追加・変更しました ▪ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*変数タブの機能説明*」-「*変数の設定方法*」について、入力規則のコラムを追記 ▪ 操作ガイド中の画像を全体的に最新版へ更新
2024-04-01	第13版 下記を追加・変更しました ▪ *コンテンツ* ▪ 「*コンテンツを新規登録する*」を最新の状態に更新 ▪ 「*コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する*」を作成 ▪ *テンプレート* ▪ 「*テンプレートを新規登録する*」を最新の状態に更新 ▪ 「*コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する*」を作成 ▪ *エレメントセット* ▪ 「*エレメントセットを新規登録する*」を最新の状態に更新 ▪ 「*コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する*」を作成 ▪ *付録* ▪ 「*コンテンツ種別 imds との互換性がないコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧*」を作成 ▪ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*定数の設定方法*」に「*Accel Studio 共通定数定義から定義を取り込む*」を追記 ▪ 「*多言語の設定方法*」に「*Accel Studio 多言語メッセージ定義から定義を取り込む*」を追記
2024-06-01	第14版 下記を追加・変更しました ▪ *コンテンツ* ▪ 「*コンテンツを新規登録する*」を最新の状態に更新 ▪ 「*コンテンツを編集する*」を最新の状態に更新 ▪ 「*コンテンツに紐づくデザイナ画面を確認する*」を最新の状態に更新 ▪ *デザイナ（デベロップモード）* ▪ 「デザイナ」を「デザイナ（デベロップモード）」に変更 ▪ 「*デザイナ（デベロップモード）画面の機能と各部の説明*」を最新の状態に更新 ▪ *エレメントセット* ▪ 「*エレメントセットを使用する*」を最新の状態に更新 ▪ 「*デザイナ（レイアウトモード）*」を追加
2024-10-01	第15版 下記を追加・変更しました ▪ *定数の設定方法* ▪ 「*Accel Studio 共通定数定義から定義を取り込む*」を最新の状態に更新 ▪ *多言語の設定方法* ▪ 「*Accel Studio 多言語メッセージ定義から定義を取り込む*」を最新の状態に更新 ▪ *プロパティの詳細と設定* ▪ 「*プロパティ値*」で変換ルールについて説明を追記 ▪ *付録* ▪ 「*コンテンツ種別 imds との互換性がないコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ▪ *変数の設定方法* ▪ 「*変数の設定*」に、intra-mart 特有の入力規則についての説明を追記

変更年月日	変更内容
2025-04-01	第16版 下記を追加・変更しました ■ *デザイナ（デベロップモード）* ■ 「*デザイナ（デベロップモード）画面の機能と各部の説明*」を最新の状態に更新 ■ 「*CSS編集*」を追加 ■ *デザイナ（レイアウトモード）* ■ 「*デザイナ（レイアウトモード）画面の機能と各部の説明*」を最新の状態に更新 ■ *付録* ■ 「*コンテンツ種別*」を追加 ■ 「*カスタムスクリプトで利用可能な API*」を追加 ■ 「*CookBook*」を最新の状態に更新し、各 Cookbook の要約を追記 ■ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*マークダウンエレメントで使用可能な記法一覧*」を追加
2025-10-01	第17版 下記を追加・変更しました ■ *コンテンツ* ■ 「*コンテンツを新規登録する*」を最新の状態に更新 ■ 「*コンテンツに紐づくルーティングを確認する*」を追加 ■ 「*認可を編集する*」を最新の状態に更新 ■ *デザイナ（デベロップモード）* ■ 「*デザイナ（デベロップモード）画面の機能と各部の説明*」に「*基本情報を変更して保存*」と「*別のIDで保存*」を追加 ■ 「*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*」の「*エレメントのカテゴリ*」を最新の状態に更新 ■ 「*変数の設定方法*」を最新の状態に更新 ■ 「*環境情報*」を最新の状態に更新 ■ 「*エイリアスの設定*」を最新の状態に更新 ■ 「*アクションの機能と設定方法*」に「*右ペインについて*」を追加 ■ 「*アクションエディタ画面の操作方法*」に「*アクションアイテムをコピーする*」を追加 ■ *デザイナ（レイアウトモード）* ■ 「*デザイナ（レイアウトモード）画面の機能と各部の説明*」を最新の状態に更新 ■ *ルーティング* ■ 「*ルーティングに紐づくコンテンツを確認する*」を追加 ■ *エレメントセット* ■ 「*認可*」を追加 ■ *管理ツール* ■ 「*コンテンツ互換チェック*」を追加 ■ *付録* ■ 「*CookBook*」を最新の状態に更新 ■ 「*カスタムスクリプトで利用可能な API*」に「*$im.event*」を追加 ■ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新
2025-10-31	第18版 下記を追加・変更しました ■ *付録* ■ 「*デザイナで利用できるエレメントとエレメントセットを制限する*」を追加
2026-01-30	第19版 下記を追加・変更しました ■ *付録* ■ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新
2026-04-01	第20版 下記を追加・変更しました ■ *付録* ■ 「*elementCount、columnCount、rowCount プロパティの上限を変更する*」を追加 ■ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新 ■ 「*設計書出力のテンプレート*」に「*VALIDATION_RULE シート*」を追加

変更年月日	変更内容
2026-10-01	第21版 下記を追加・変更しました ▪ *付録* ▪ 「*エレメント一覧*」を最新の状態に更新 ▪ 「*アクション一覧*」を最新の状態に更新

IM-BloomMaker for Accel Platformへようこそ

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（デベロップモード）*
  IM-BloomMakerでアプリケーション画面を作成するための、開発者向けデザイナ画面の利用方法について説明します。
- *デザイナ（レイアウトモード）*
  IM-BloomMakerでアプリケーション画面を作成するための、設計者向けデザイナ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。
- *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。
- *エレメントセット*
  IM-BloomMakerで作成するエレメントセット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。
- *管理ツール*
  IM-BloomMakerで作成したアプリケーションの管理ツールについて説明します。
- *デバッグツール*
  IM-BloomMakerで作成したアプリケーションのデバッグ方法について説明します。
- *付録*
  IM-BloomMakerでの実装例を紹介したCookbookや、エレメント等の動作仕様について説明します。

IM-BloomMaker の概要

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。

コンテンツ

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

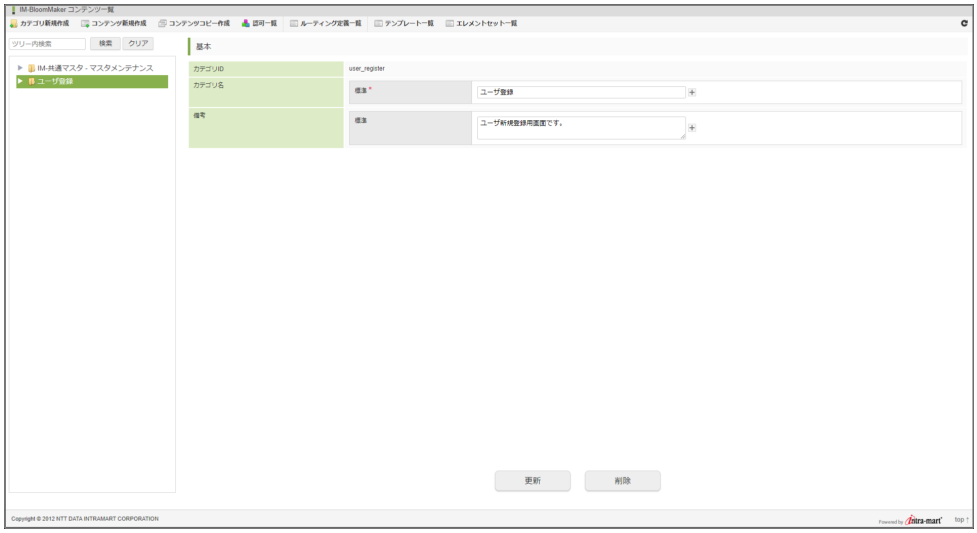
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「コンテンツ一覧」の順にクリックし、「コンテンツ一覧」画面を表示します。



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。



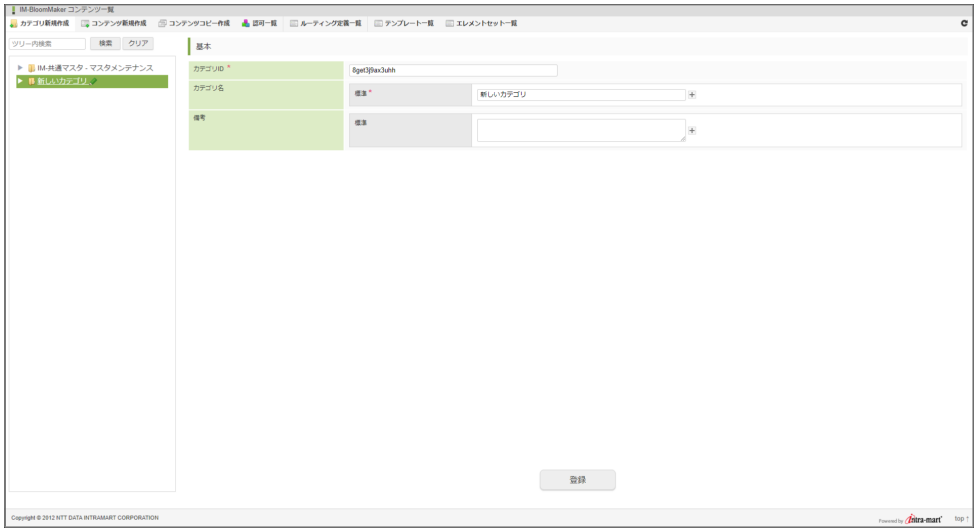
コンテンツカテゴリを新規登録する

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

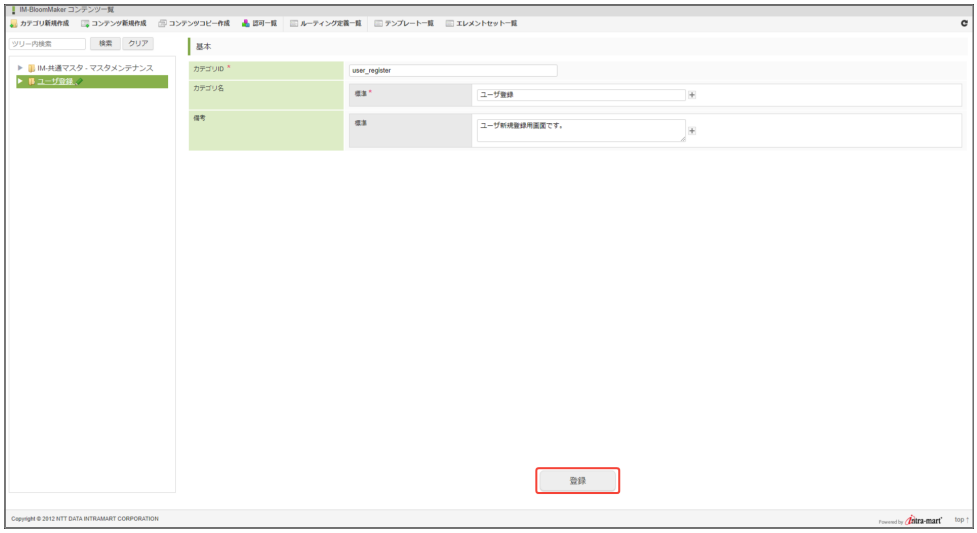
項目	必須	説明
親カテゴリID	ー	既存のカテゴリに新しくカテゴリを追加する場合表示されます。 ユーザによる入力は不要です。 登録内容の変更はできません。
カテゴリID	必須	カテゴリを一意に表す文字列を入力します。 登録内容の変更はできません。
カテゴリ名	**標準のみ**必須	カテゴリを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。
備考	ー	カテゴリの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。

コラム

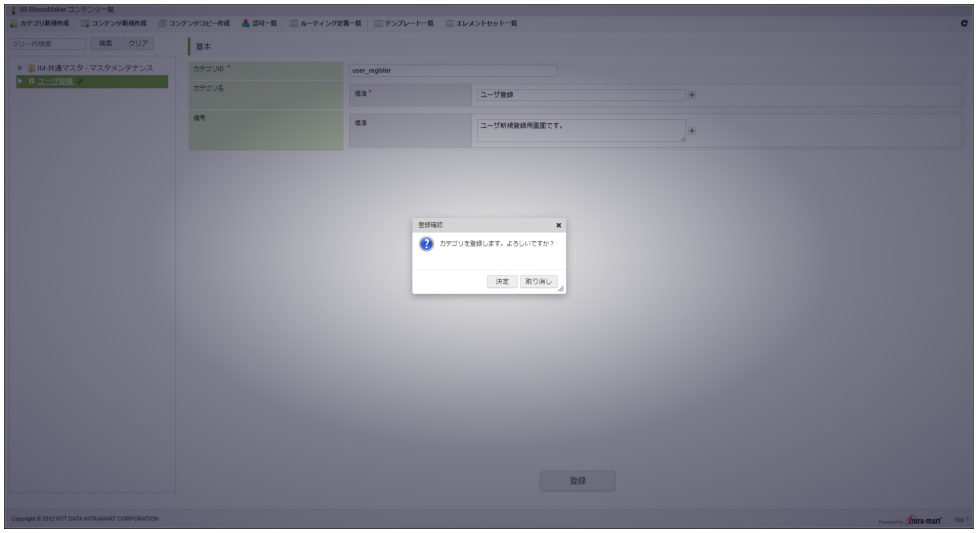
多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 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。



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

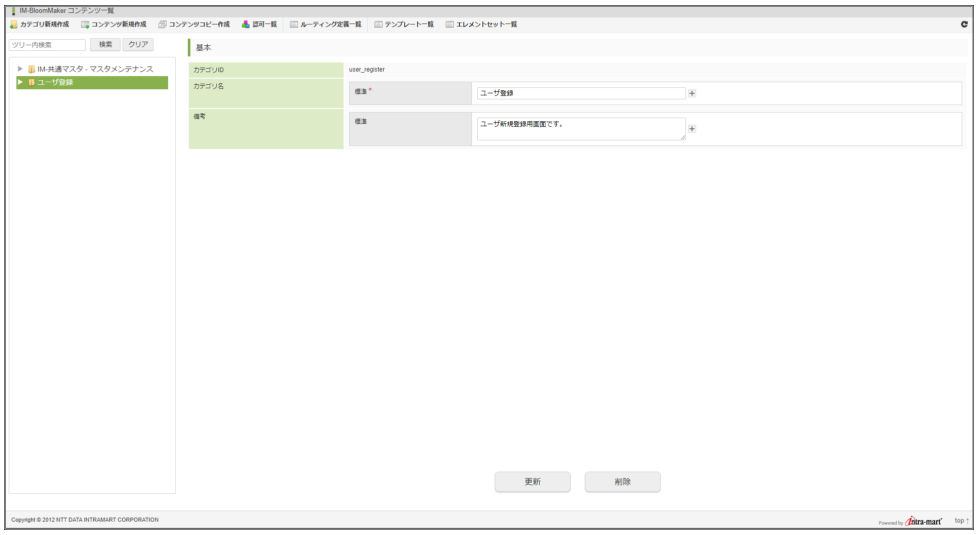
コンテンツカテゴリを更新する

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。



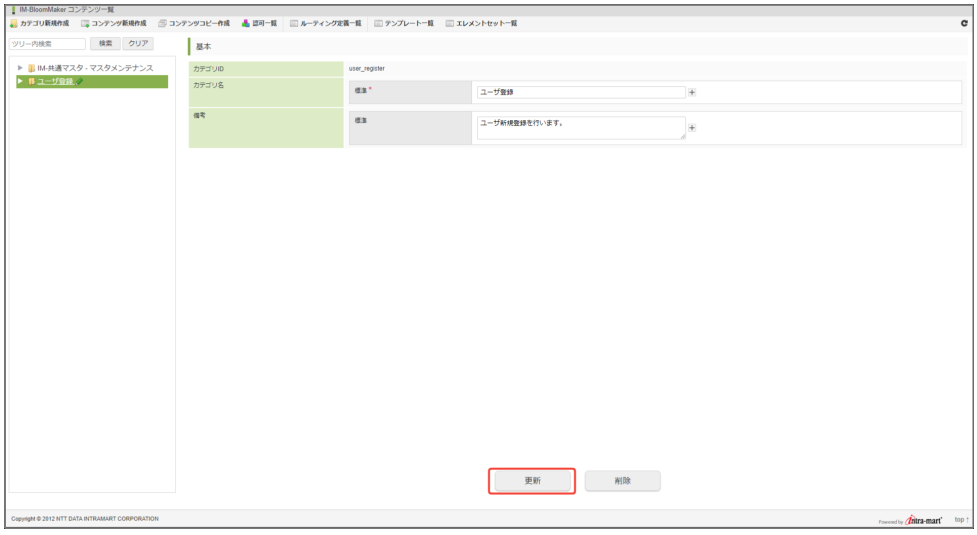
3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。



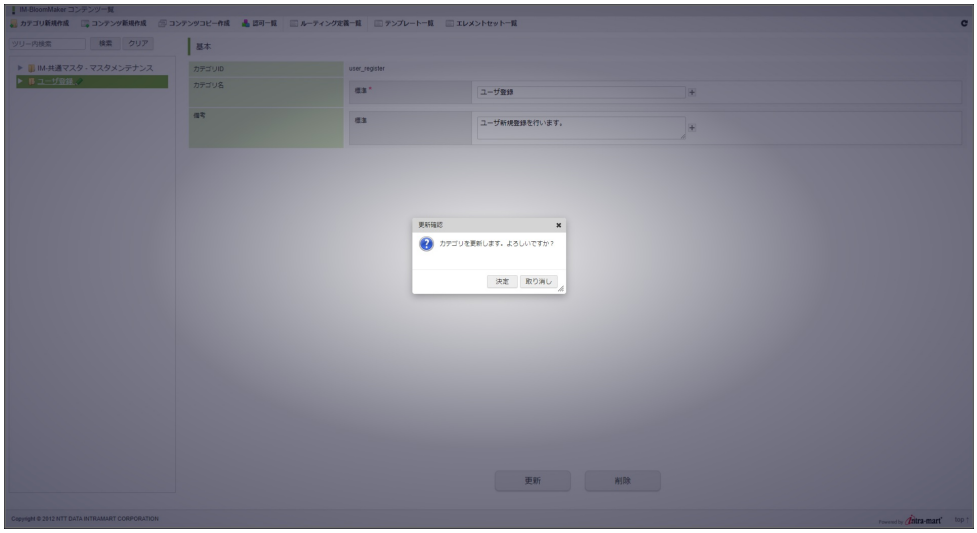
4. 更新内容を入力します。入力内容は「*コンテンツカテゴリを新規登録する*」を参照してください。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついたコンテンツカテゴリは直接編集できません。

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。

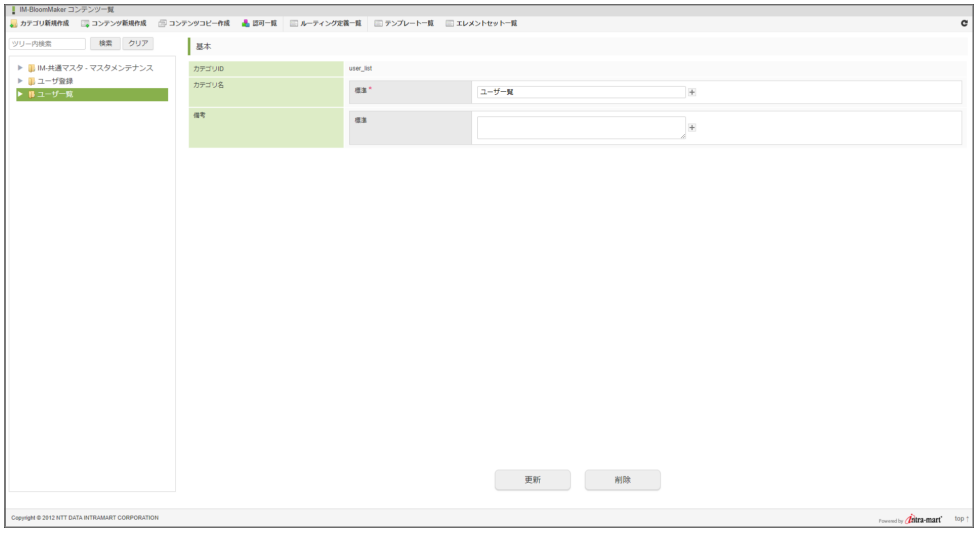


コンテンツカテゴリを削除する

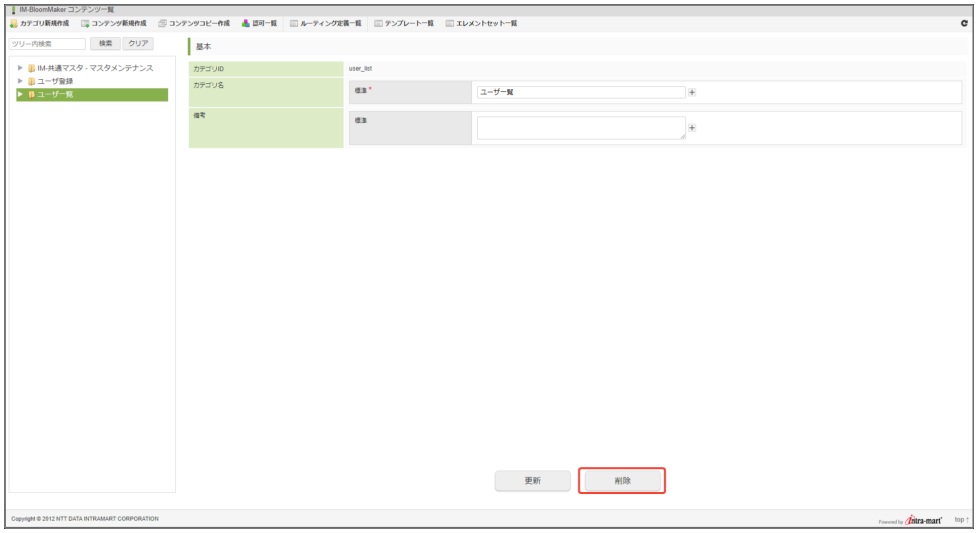
1. 「*コンテンツカテゴリを確認する*」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. コンテンツツリーから削除を行うコンテンツカテゴリをクリックします。



3. コンテンツカテゴリ情報が表示されます。

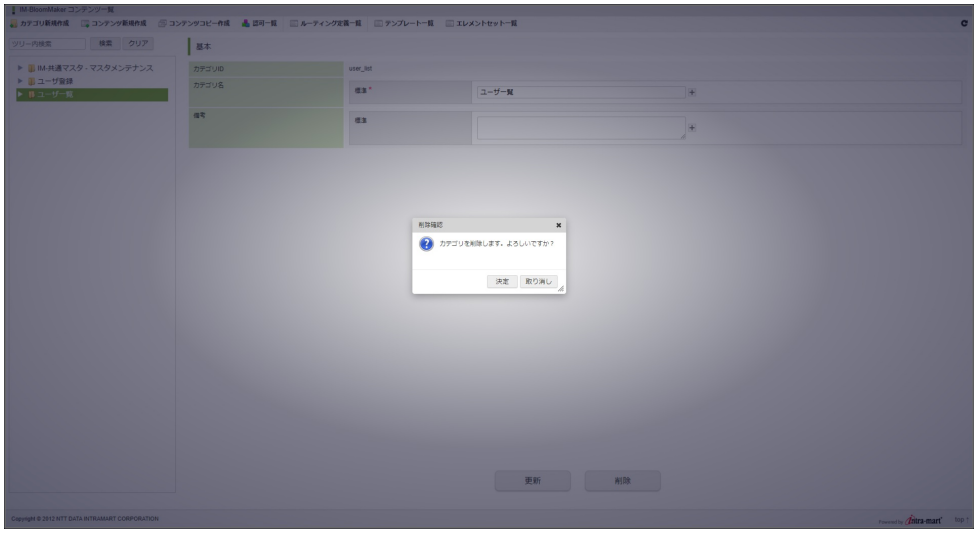


4. 「削除」をクリックします。



> **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。
>
> 鍵アイコンのついたコンテンツカテゴリは削除できません。

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



コンテンツ

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。

コンテンツを確認する

- コンテンツを確認する
- コンテンツを検索する

コンテンツを確認する

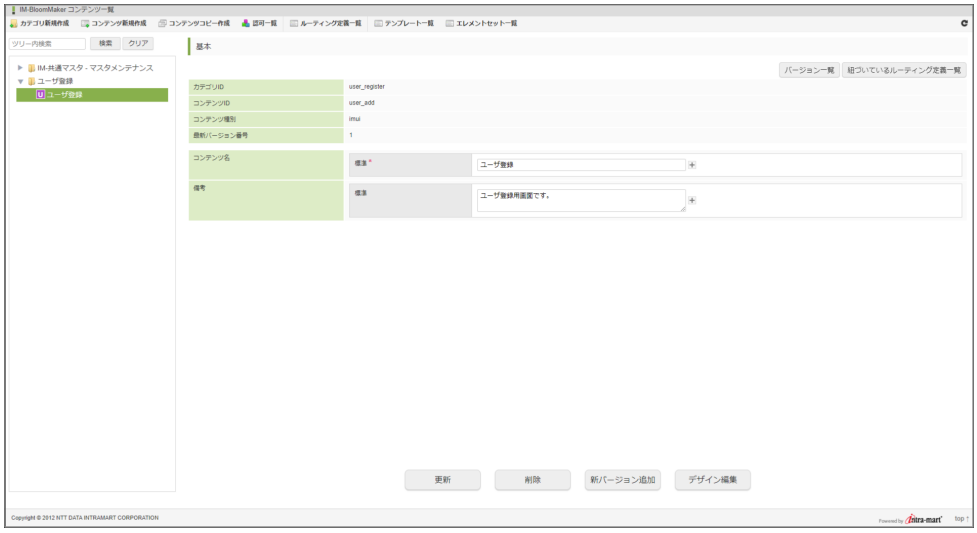
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「コンテンツ一覧」の順にクリックし、「コンテンツ一覧」画面を表示します。



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



3. コンテンツ情報が表示されます。



コンテンツを検索する

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. ツリー内検索にキーワードを入力して検索します。



3. 検索結果が情報が表示されます。



> **コラム**
> id 検索は部分一致で大文字・小文字を区別し、コンテンツカテゴリ名、コンテンツ名は部分一致で大文字・小文字を区別しない検索ができます。

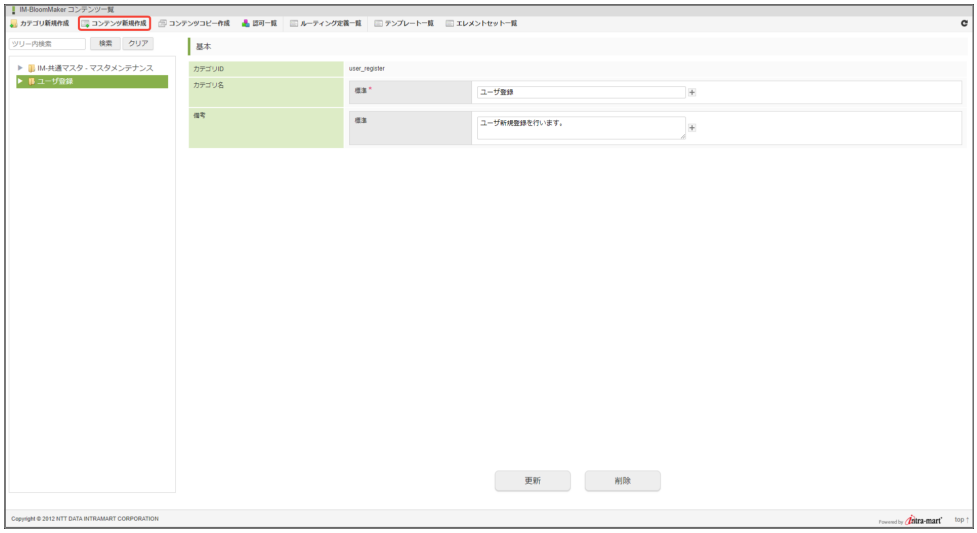
コンテンツを新規登録する

コンテンツを新規登録する場合、事前に「コンテンツ一覧」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。



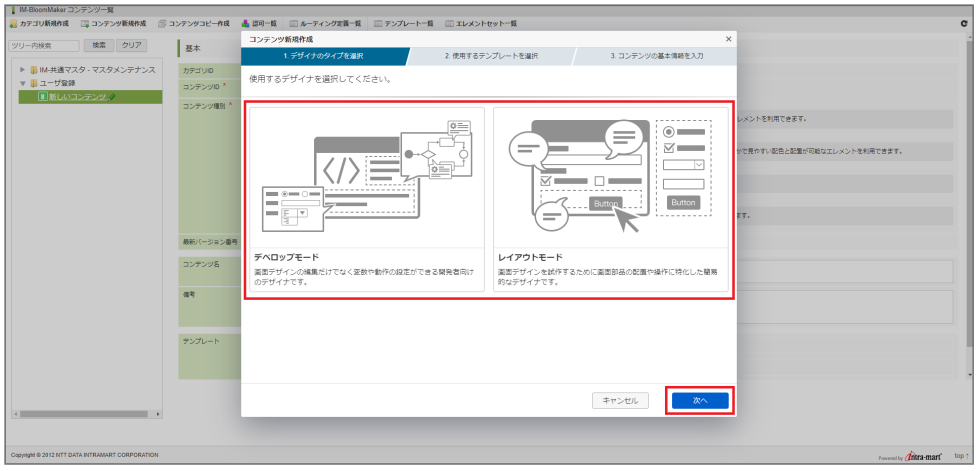
2. 「コンテンツ新規作成」をクリックします。



3. コンテンツウィザードが表示されます。

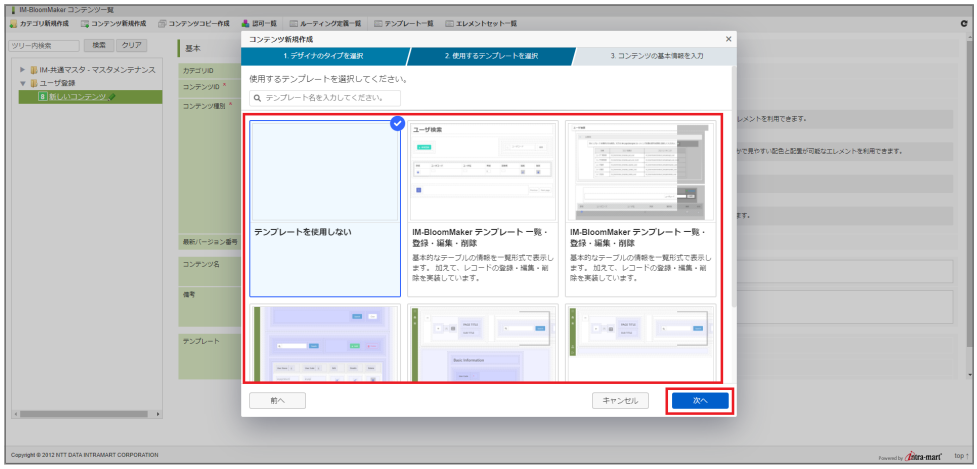


4. 使用するデザイナを選択し、「次へ」をクリックします。



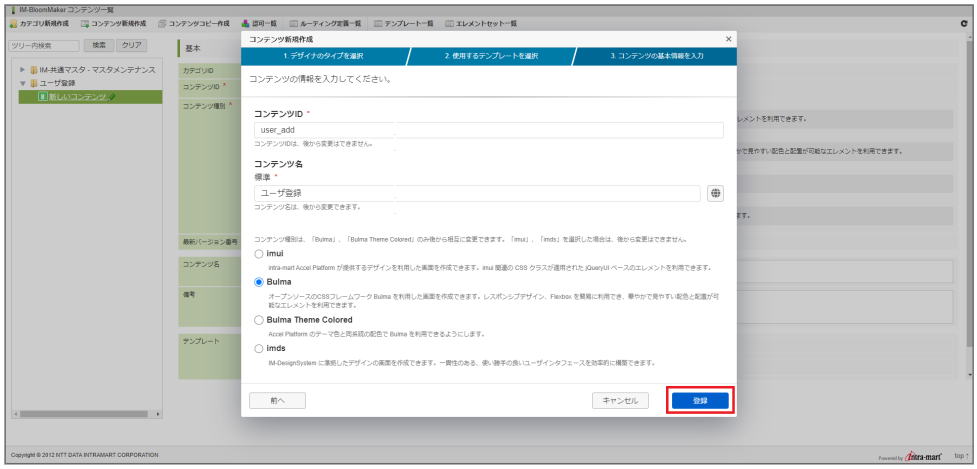
> **コラム**
>
> デザイナのモードは、コンテンツの登録後に相互に変更可能です。

5. 使用するテンプレートを選択し、「次へ」をクリックします。



> **コラム**
>
> テンプレートを指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。

6. コンテンツの基本情報を入力し、「登録」をクリックします。

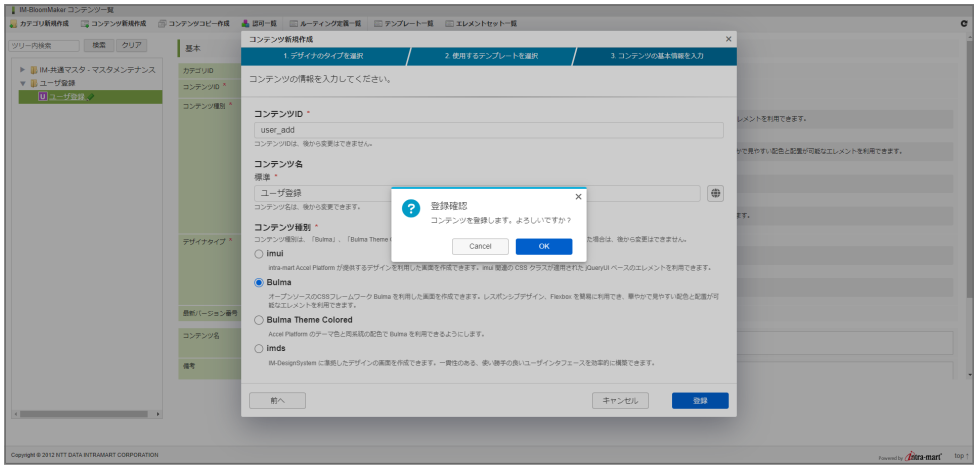


＜画面項目＞

項目	必須	説明
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。
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。
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、後から Bulma と Bulma Theme Colored 間で変更が可能です。 詳細は「*コンテンツ種別*」を参照してください。

> **コラム**
>
> デザイナ選択で「レイアウトモード」を選択した場合、コンテンツ種別で「imui」は選択できません。

7. 「OK」をクリックすると入力内容を登録します。「Cancel」をクリックすると入力画面に戻ります。



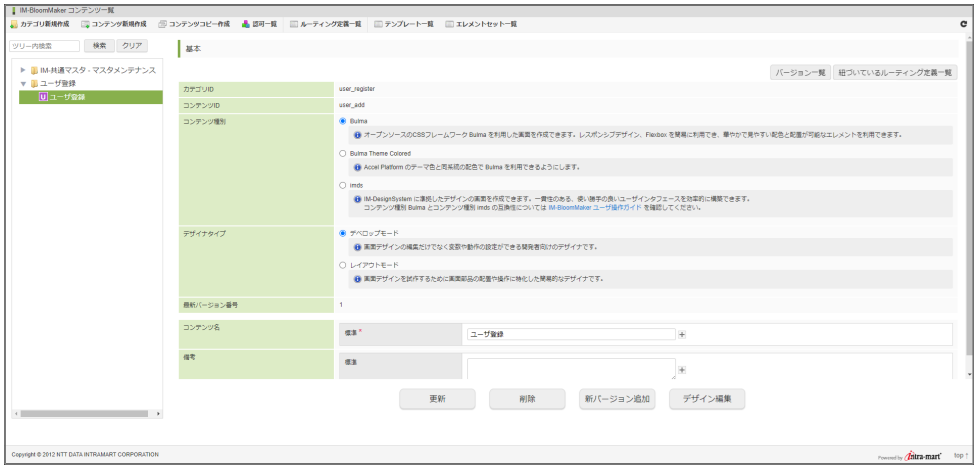
> **コラム**
>
> 多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
> 標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。
>
> - 日本語（ja）ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
> - 日本語（ja）ロケール **以外**が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されます。

コ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。



＜画面項目＞

項目	必須	説明
カテゴリID	ー	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。
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 間で変更が可能です。 Bulma または Bulma Theme Colored から imds に変換し、新しいコンテンツとして移行可能です。
デザイナタイプ	必須	デザイナ画面のタイプを指定します。 コンテンツ種別が Bulma または Bulma Theme Colored の場合のみ変更可能です。
最新バージョン番号	ー	コンテンツの最新バージョン番号が表示されます。

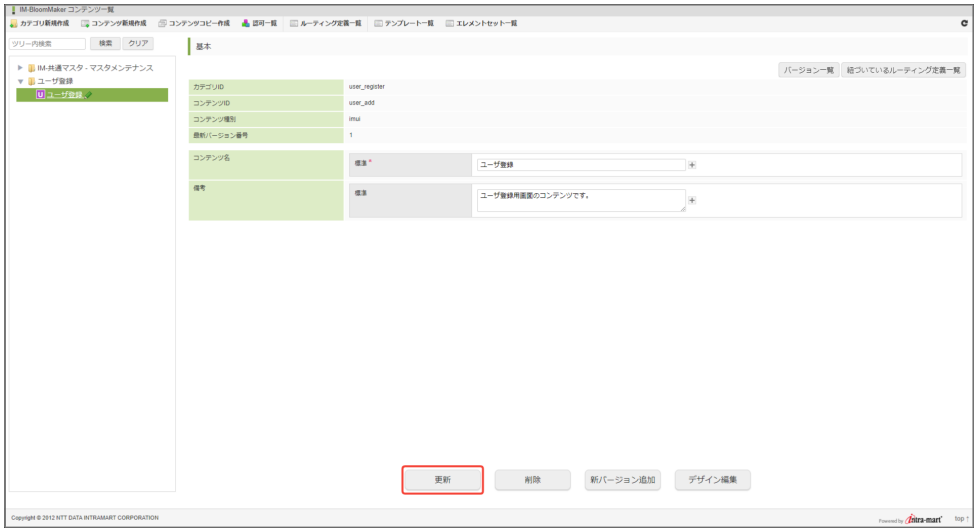
項目	必須	説明
コンテンツ名	**標準のみ**必須	コンテンツを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。
備考	−	コンテンツの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。
テンプレート	−	コンテンツの元となるテンプレートを指定します。 登録内容の変更はできません。

> **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。

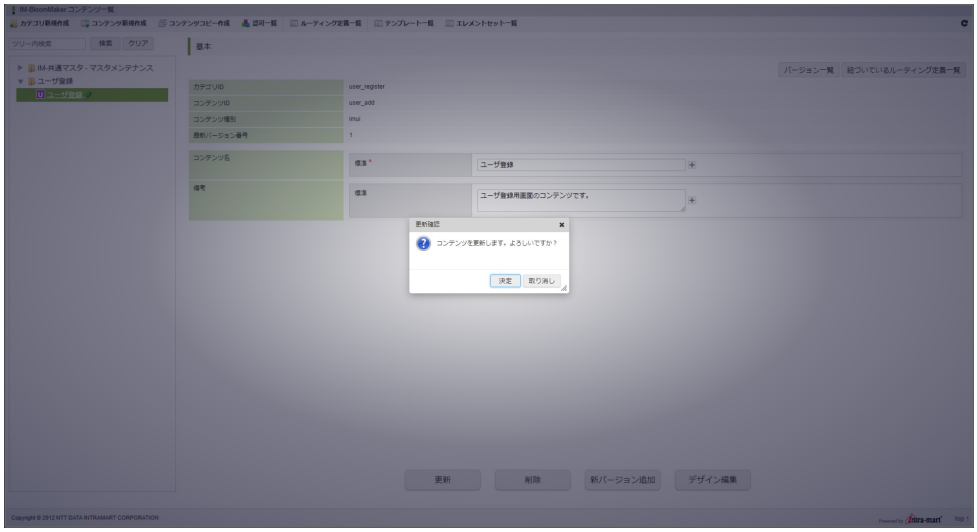
4. 更新内容を入力します。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついたコンテンツは直接編集できないため、対象のコンテンツをコピーする必要があります。
> コピーしたコンテンツは編集が行えます。

5. 「更新」をクリックします。



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

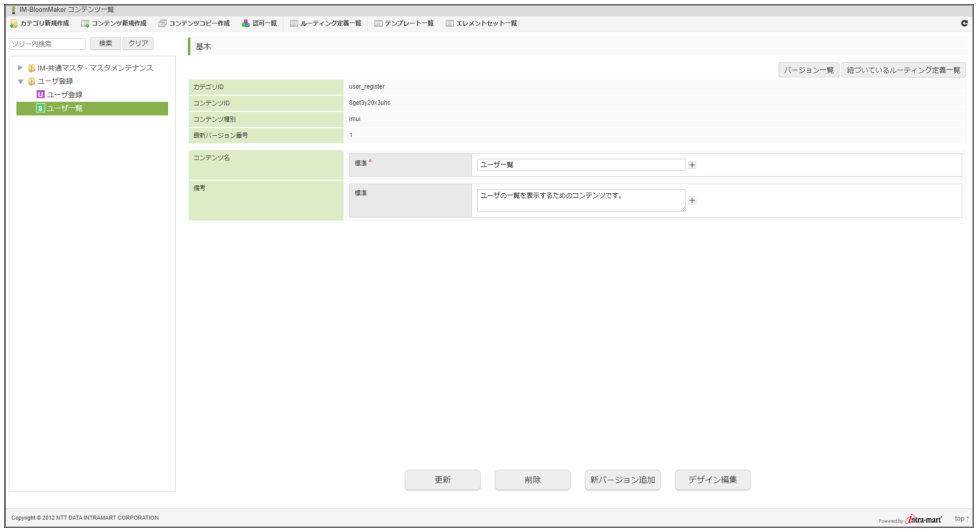


コンテンツを削除する

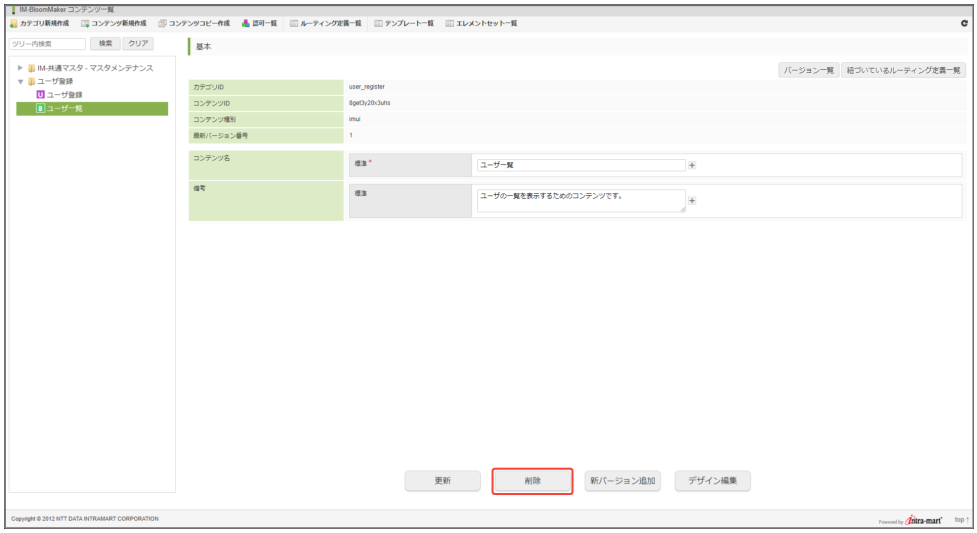
1. 「*コンテンツを確認する*」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. 削除するコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。



3. コンテンツ情報が表示されます。

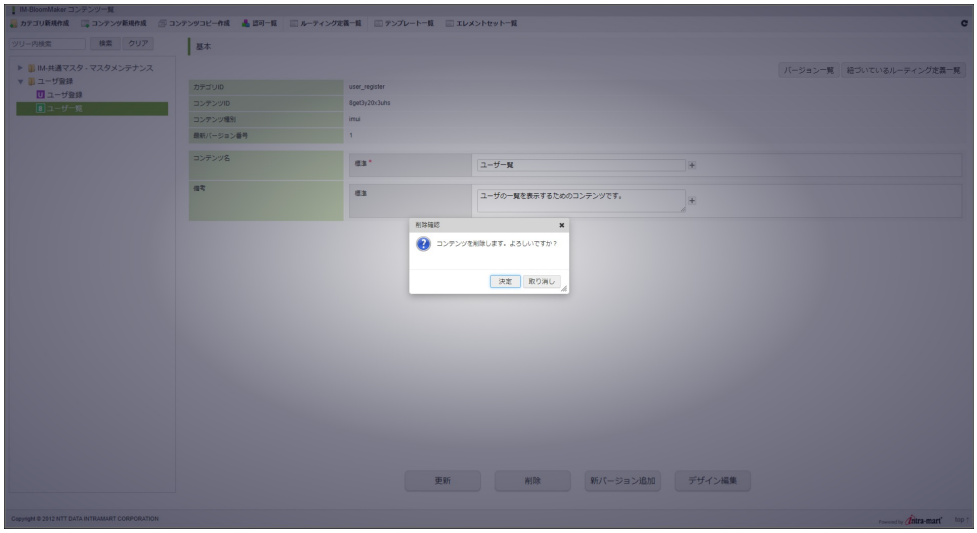


4. 「削除」をクリックします。



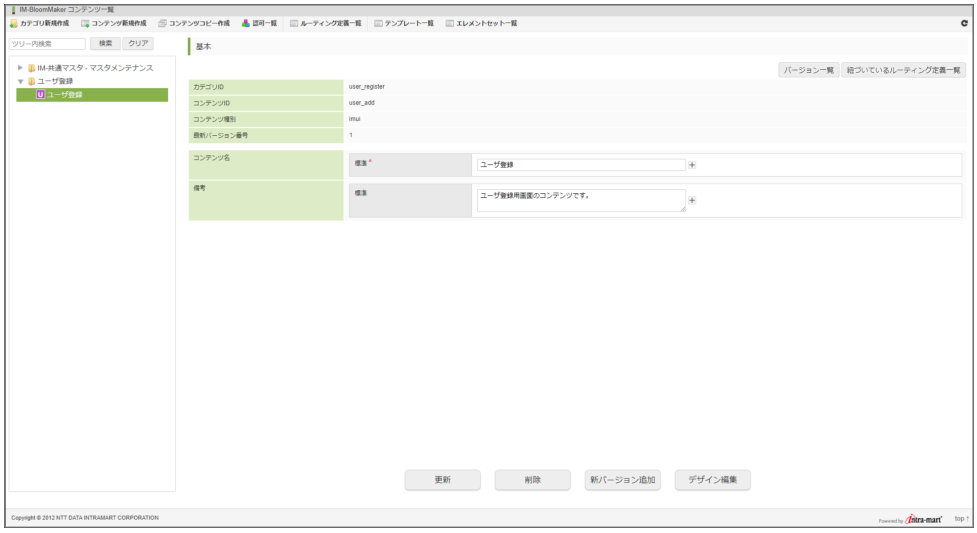
> **コラム**
>
> コンテンツを削除する場合、事前に紐づくルーティング定義を削除する必要があります。
> 紐づくルーティング定義は、「紐づいているルーティング定義一覧」ボタンから確認できます。
>
> 鍵アイコンのついたコンテンツは削除できません。

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。

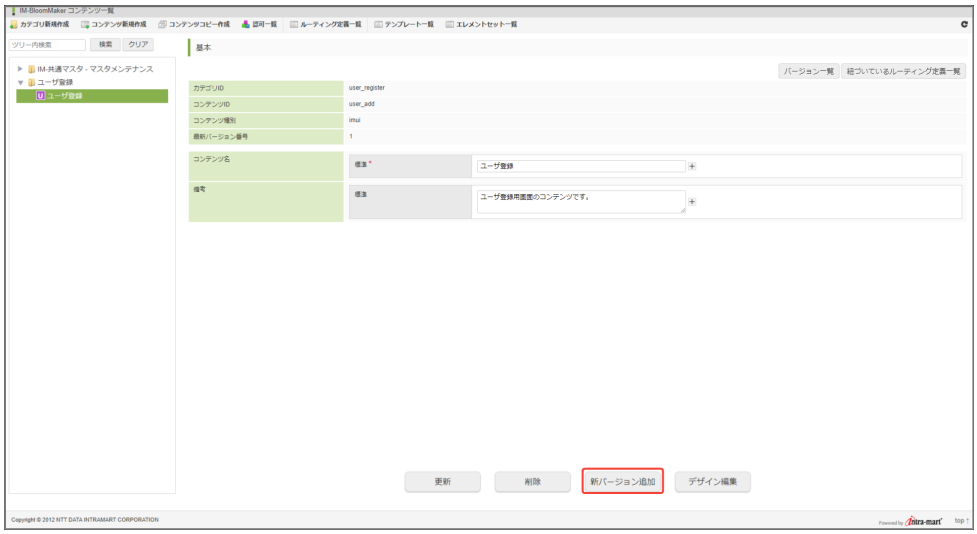


コンテンツにバージョンを追加する

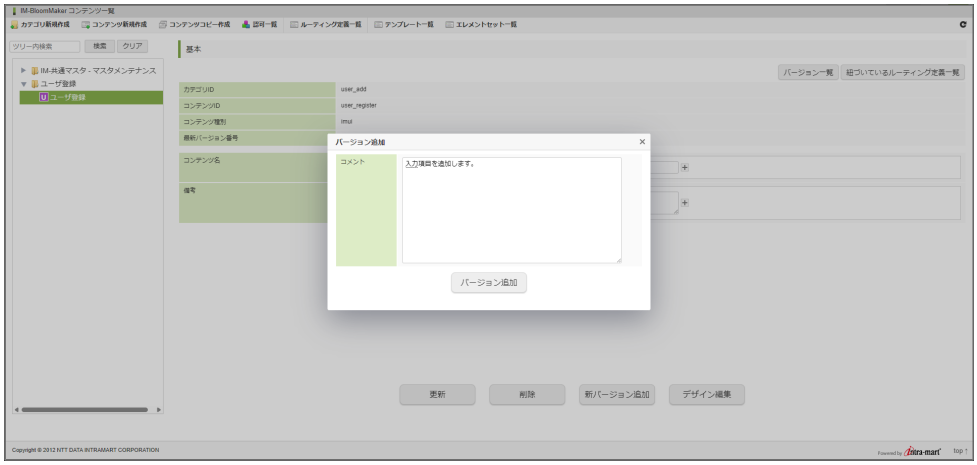
1. 「*コンテンツを確認する*」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. バージョンを追加するコンテンツをコンテンツツリーから選択しクリックします。
3. コンテンツ情報が表示されます。



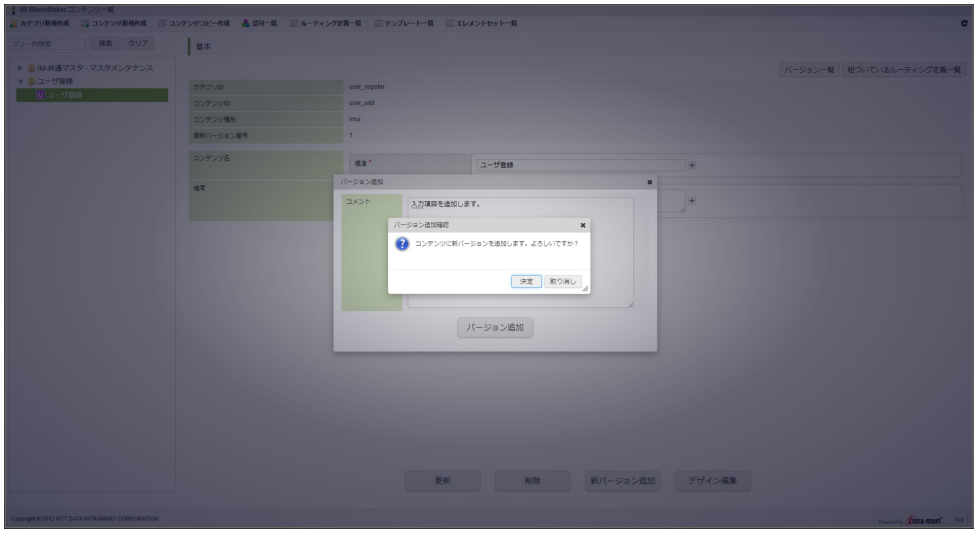
4. 「新バージョン追加」をクリックします。



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。

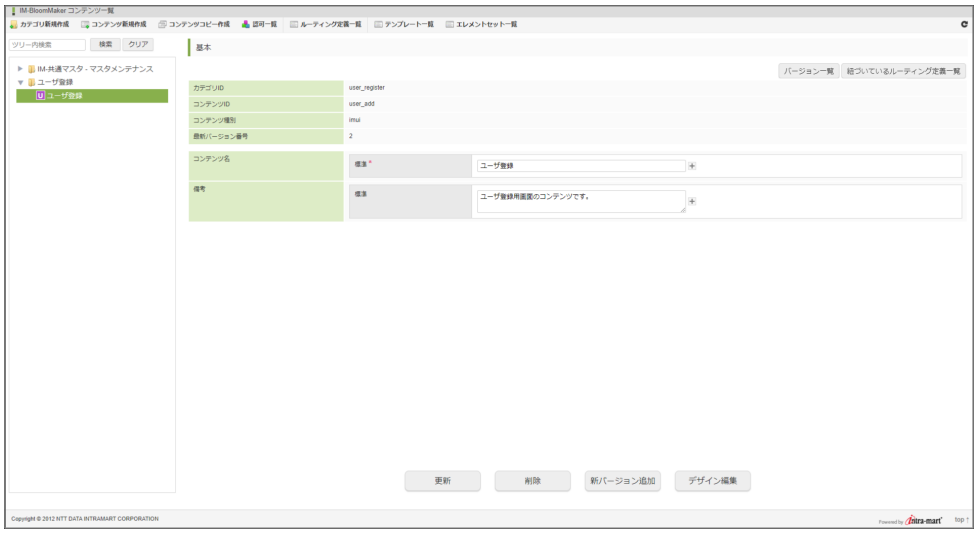


> **コラム**
>
> バージョン追加画面のコメントは必須入力ではありません。

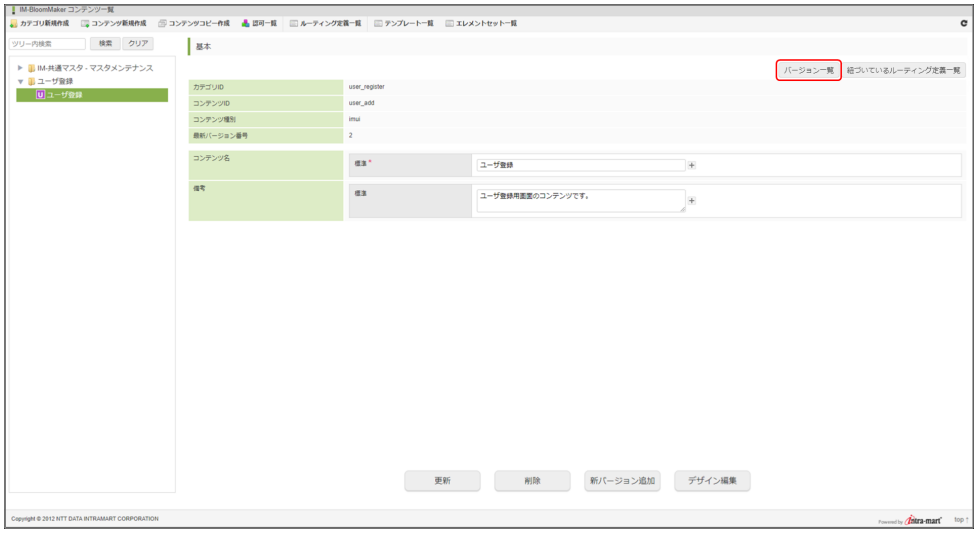
コンテンツのバージョン一覧を確認する

「*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。

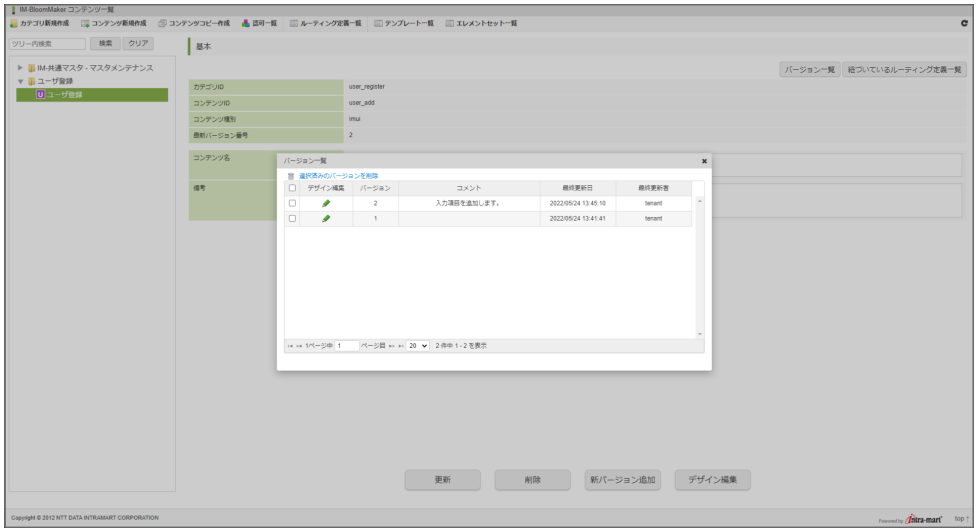
1. 過去のバージョンを確認したいコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。
2. コンテンツ情報が表示されます。



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。



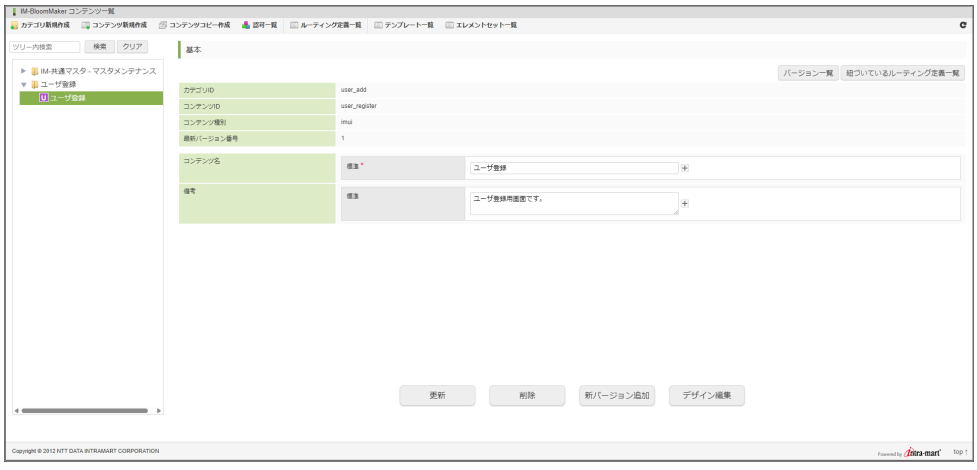
コンテンツに紐づくルーティングを確認する

- コンテンツに紐づくルーティングを確認する
- コンテンツに紐づくルーティングを編集・参照する

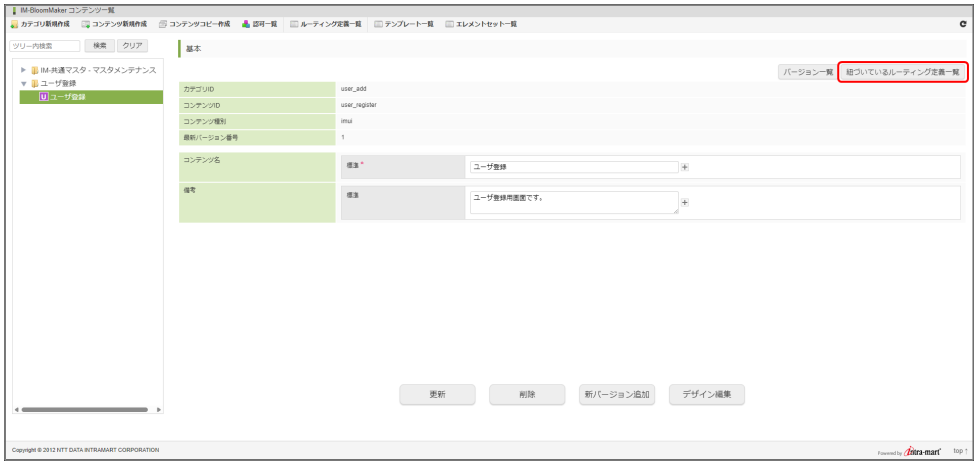
コンテンツに紐づくルーティングを確認する

「*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。

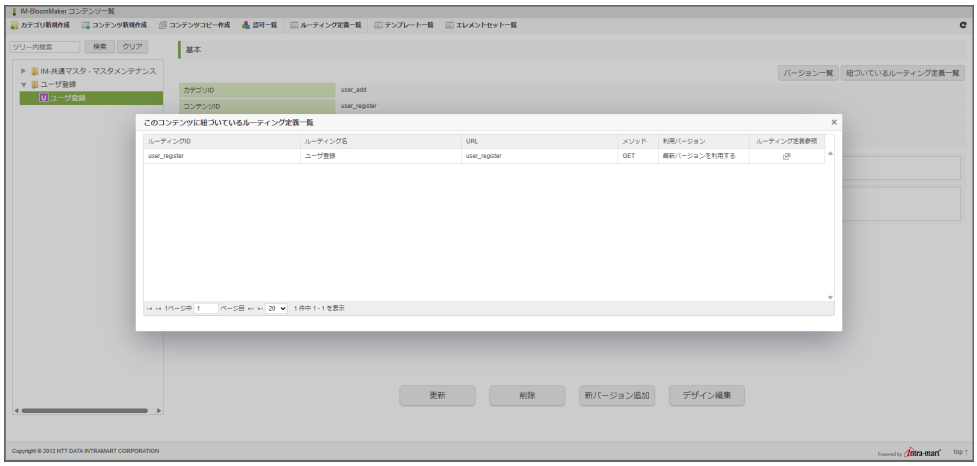
1. 紐づくルーティングを確認したいコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。
2. コンテンツ情報が表示されます。



3. 「紐づいているルーティング定義一覧」をクリックします。

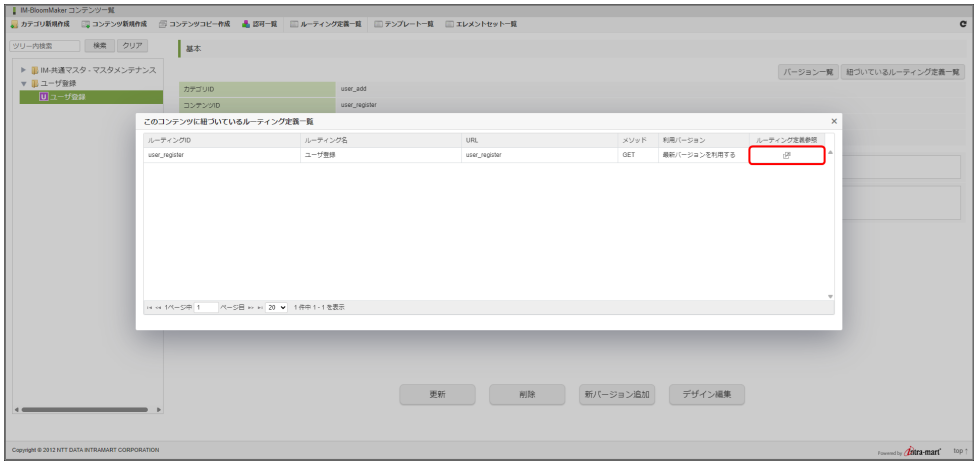


4. コンテンツに紐づいているルーティングの一覧が表示されます。



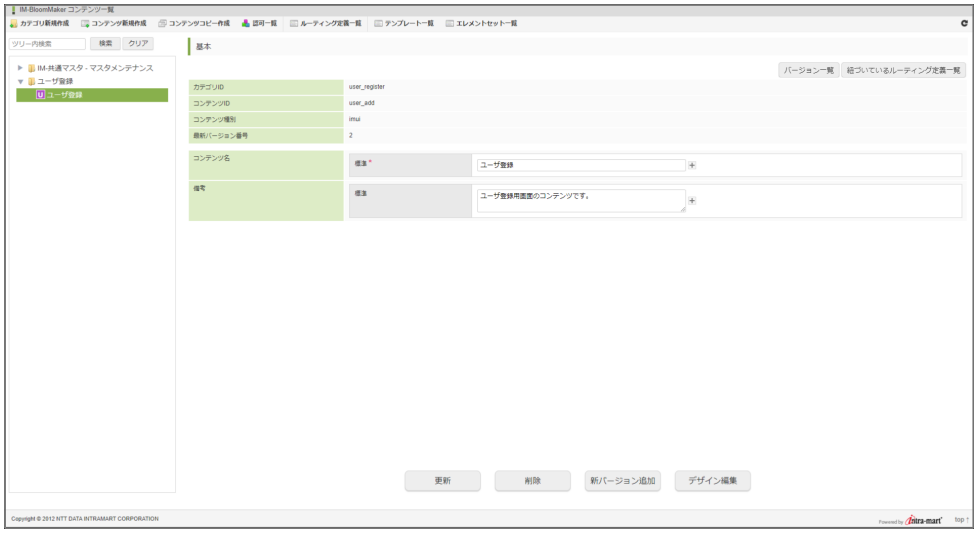
コンテンツに紐づくルーティングを編集・参照する

1. 「*コンテンツに紐づくルーティングを確認する*」の手順を参照し、「このコンテンツに紐づいているルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. 編集または参照したいルーティングの「ルーティング定義参照」アイコンをクリックします。

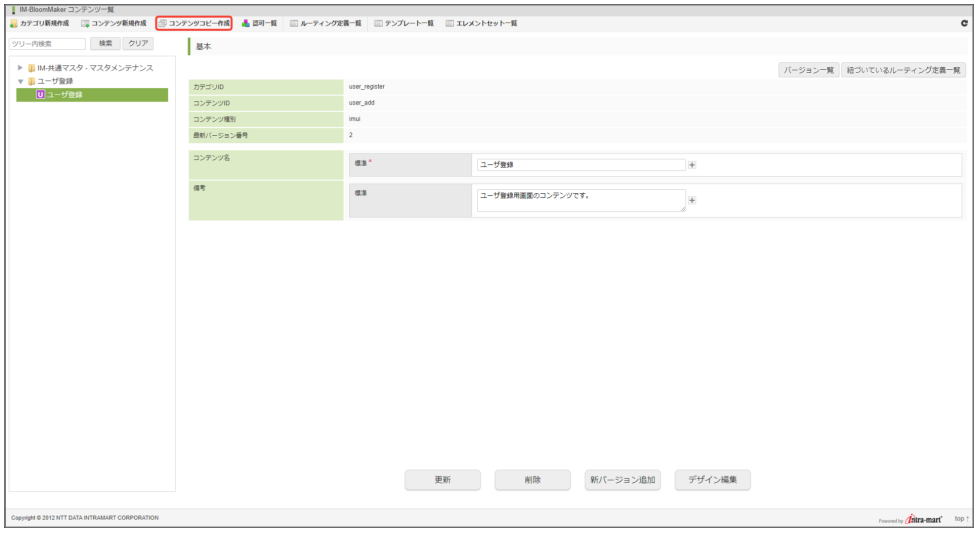


コンテンツをコピー作成する

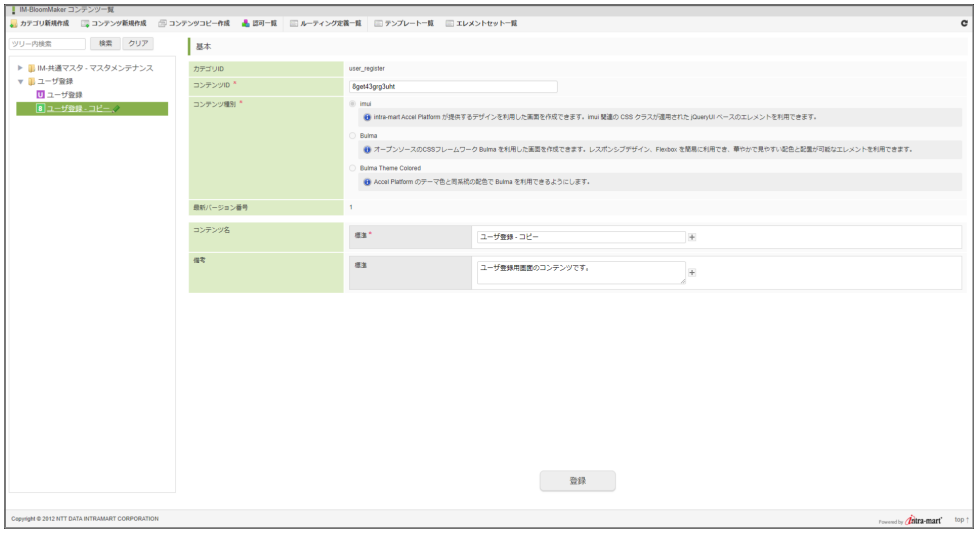
1. 「*コンテンツを確認する*」の手順を参照し、「コンテンツ一覧」画面を表示します。
2. コピーしたいコンテンツをコンテンツツリーから選択してクリックします。



3. 「コンテンツコピー作成」をクリックします。



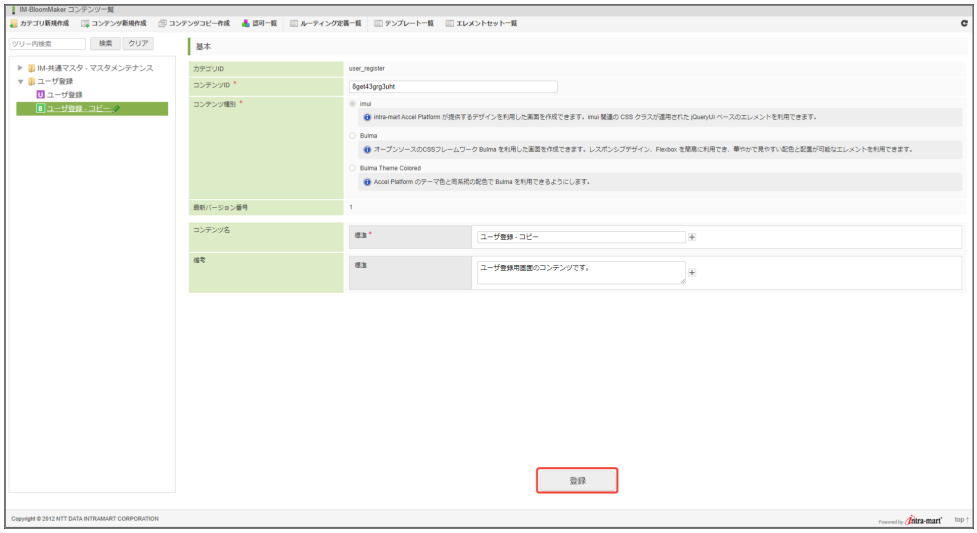
4. コピー元のコンテンツ情報が表示されます。



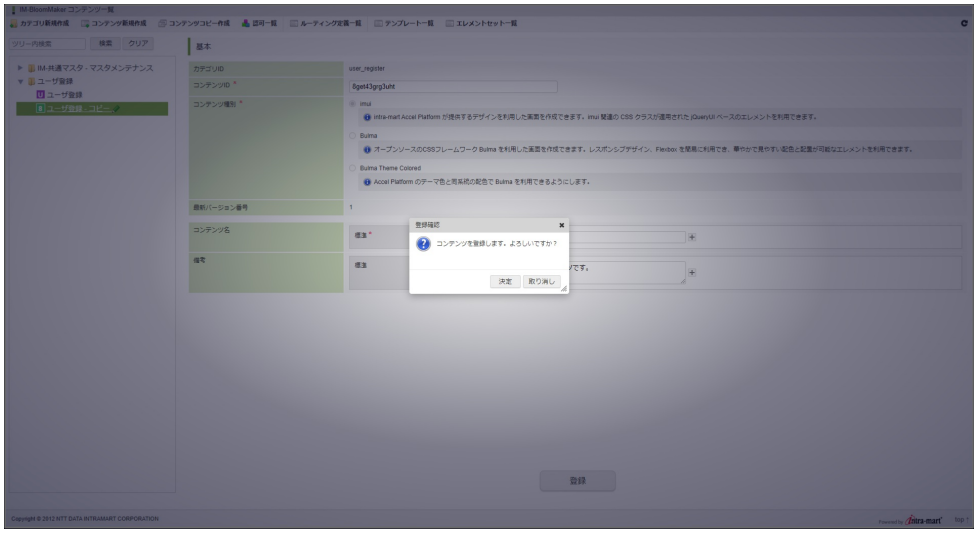
5. コンテンツ作成に必要な情報を入力します。

> **コラム**
>
> 「コンテンツ種別」は Bulma または Bulma Theme Colored を利用時のみ、Bulma と Bulma Theme Colored 間で変更が可能です。
> それ以外のコンテンツ種別の場合、変更はできません。

6. 「登録」をクリックします。



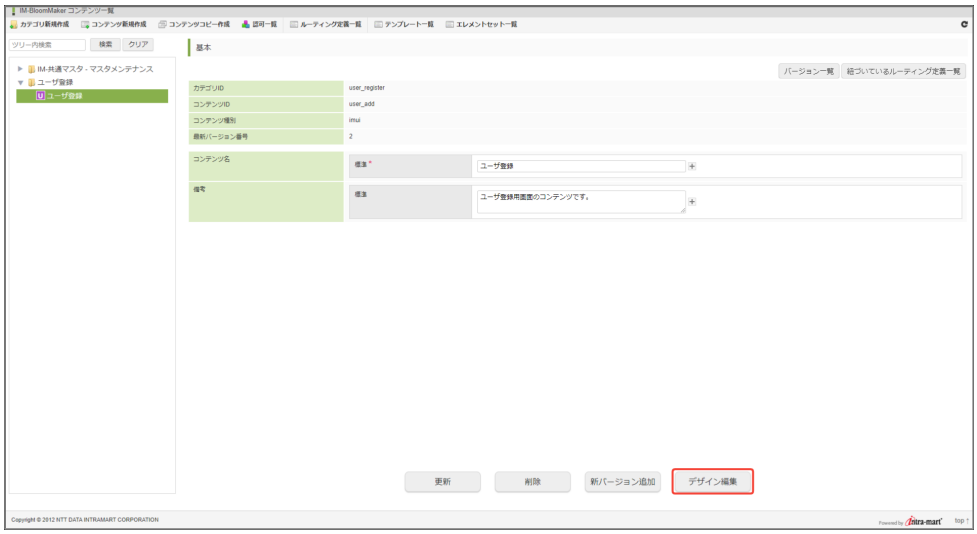
7. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。
   「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。



> **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」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。



> **コラム**
>
> コンテンツの「デザイナタイプ」に応じて表示されるデザイナが異なります。
> 「デベロップモード」の場合は「*デザイナ（デベロップモード）*」が表示されます。
> 「レイアウトモード」の場合は「*デザイナ（レイアウトモード）*」が表示されます。
> なお、レイアウトモードはコンテンツ種別が Bulma または Bulma Theme Colored の場合のみ利用可能です。

鍵アイコンのついたコンテンツをコピーして編集する

- 鍵アイコンについて
- 鍵アイコンのついたコンテンツをコピーして編集する

鍵アイコンについて

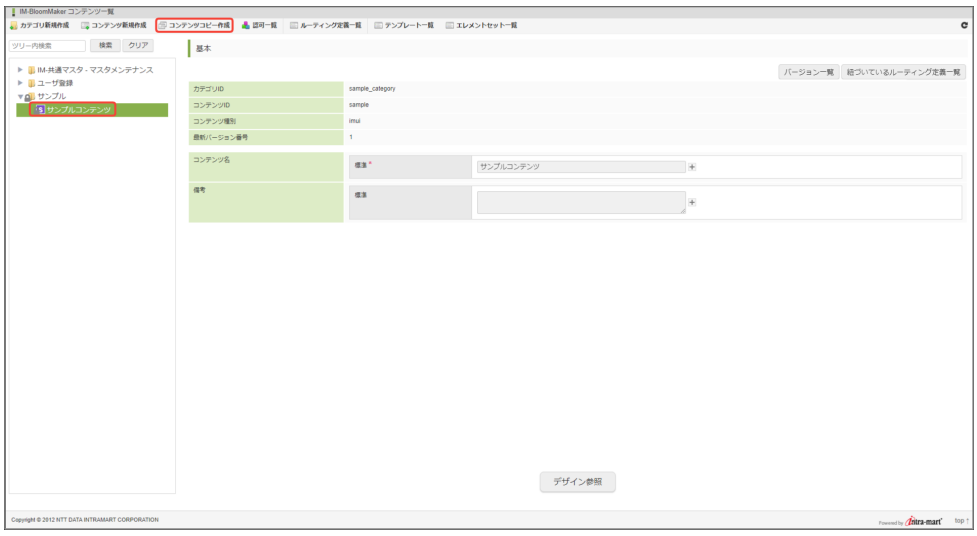
鍵アイコンのついたコンテンツは、直接編集できないコンテンツです。
弊社側でコンテンツのバージョンアップを行う際に、利用者の編集を上書きしてしまうことを防ぐために追加した機能です。

鍵アイコンのついたコンテンツを編集したい場合、コンテンツをコピーしてください。
コピーしたコンテンツは編集できます。

弊社が提供するコンテンツのみ鍵アイコンを表示し編集を防ぐことができます。
利用者が作成したコンテンツの編集可否を制御したい場合、適切な認可の設定を行うことで編集可否を制御してください。

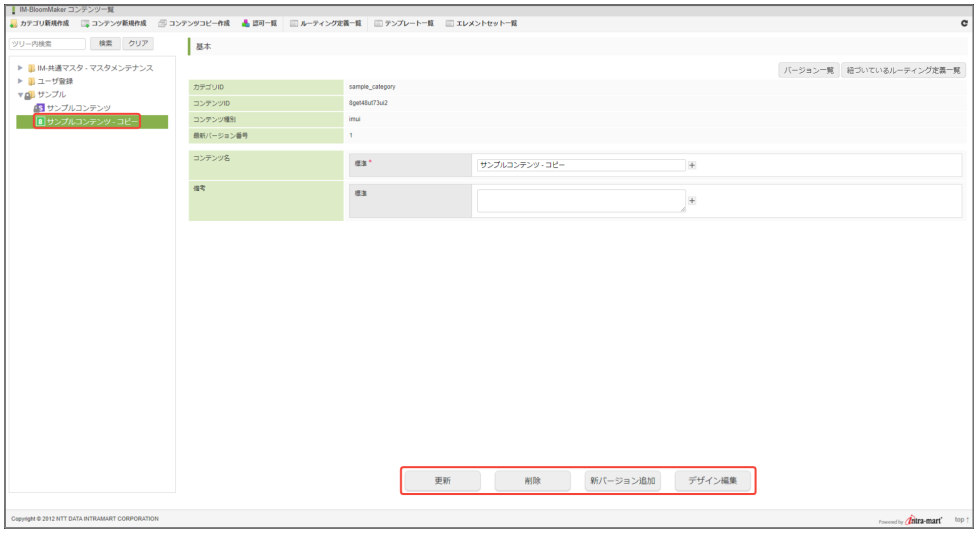
鍵アイコンのついたコンテンツをコピーして編集する

1. 「コンテンツ一覧」画面を表示し、対象のコンテンツをコピーします。



2. 詳細は「*コンテンツを確認する*」、「*コンテンツをコピー作成する*」の手順を参照してください。

3. 鍵アイコンのついたコンテンツのコピーの編集が行えます。



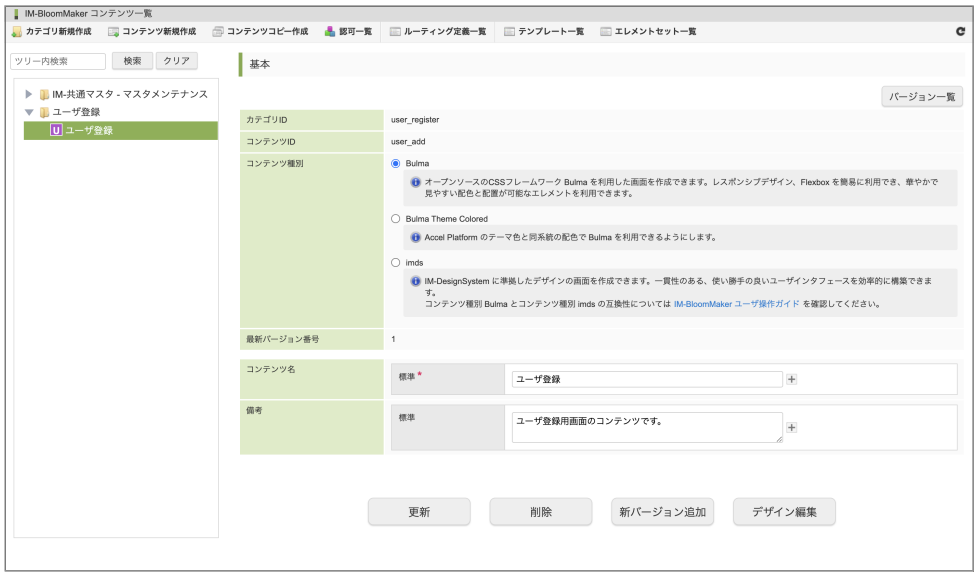
4. 詳細は「*コンテンツを編集する*」の手順を参照してください。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついていないコンテンツの編集可否を制御したい場合、「*認可を編集する*」の手順を参照して対象のコンテンツの認可設定を行い、適切な権限を設定してください。

コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する

2024 Spring(Iris)より、新しいコンテンツ種別 imds が追加されました。
また、既存のコンテンツ種別 Bulma と Bulma Theme Colored のコンテンツをコンテンツ種別 imds に変換できます。

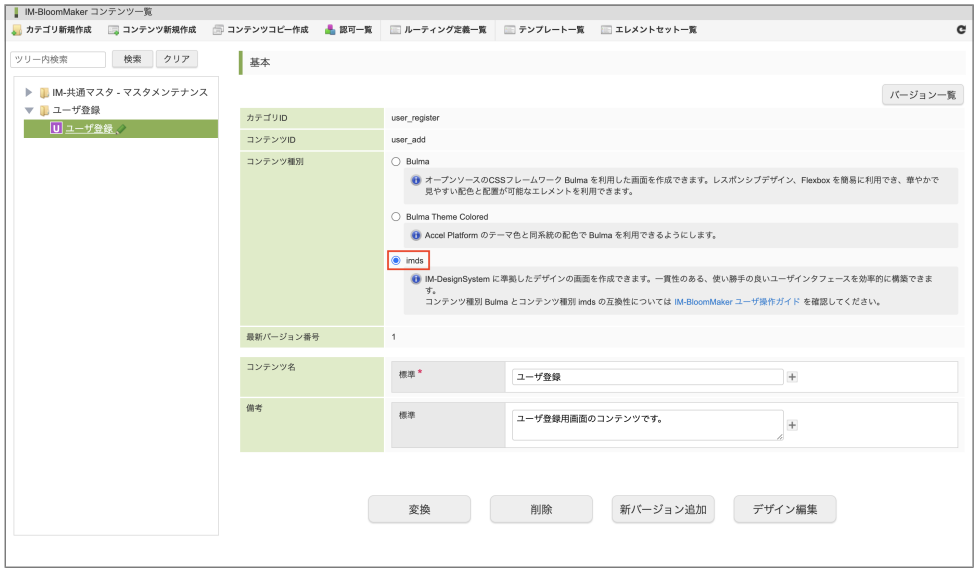
1. 既存のコンテンツ種別 Bulma または Bulma Theme Colored のコンテンツを選択します。



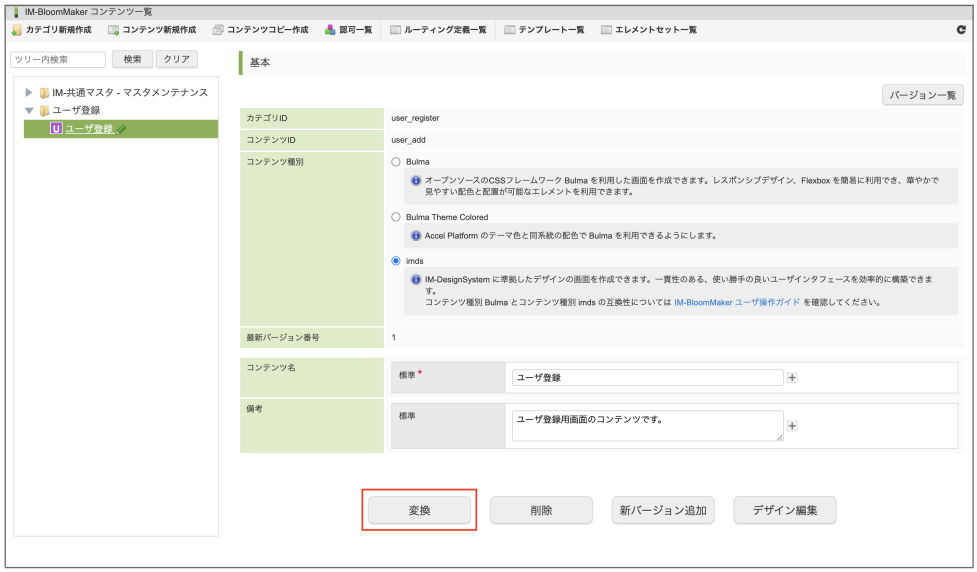
2. コンテンツ情報が表示されます。
   コンテンツ種別に imds が表示されていることを確認してください。



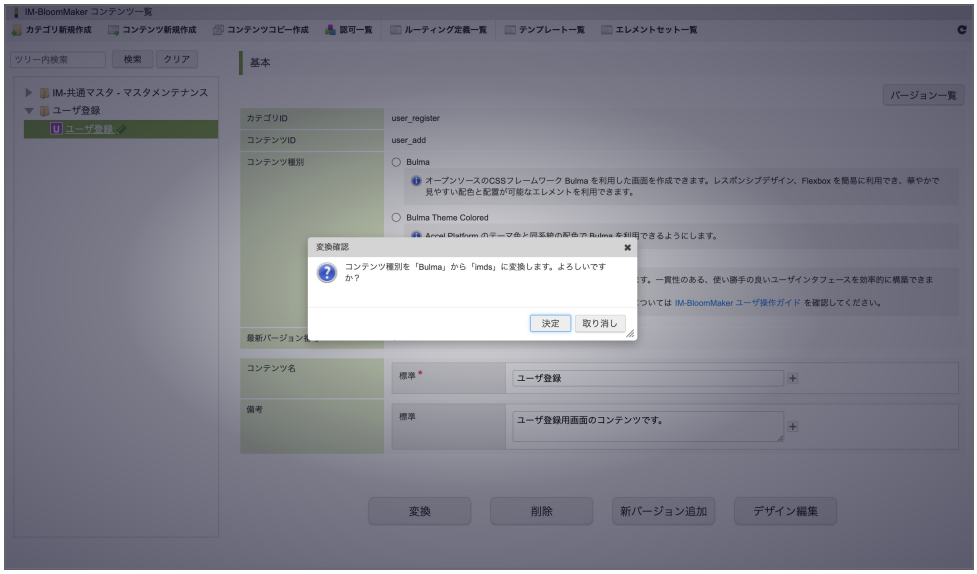
3. コンテンツ種別 imds を選択します。



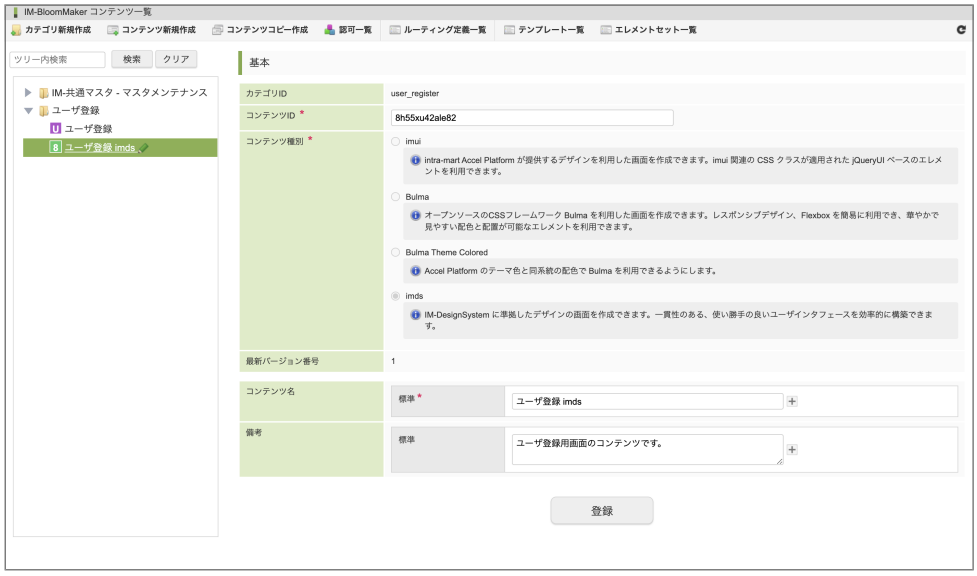
4. 「変換」をクリックします。



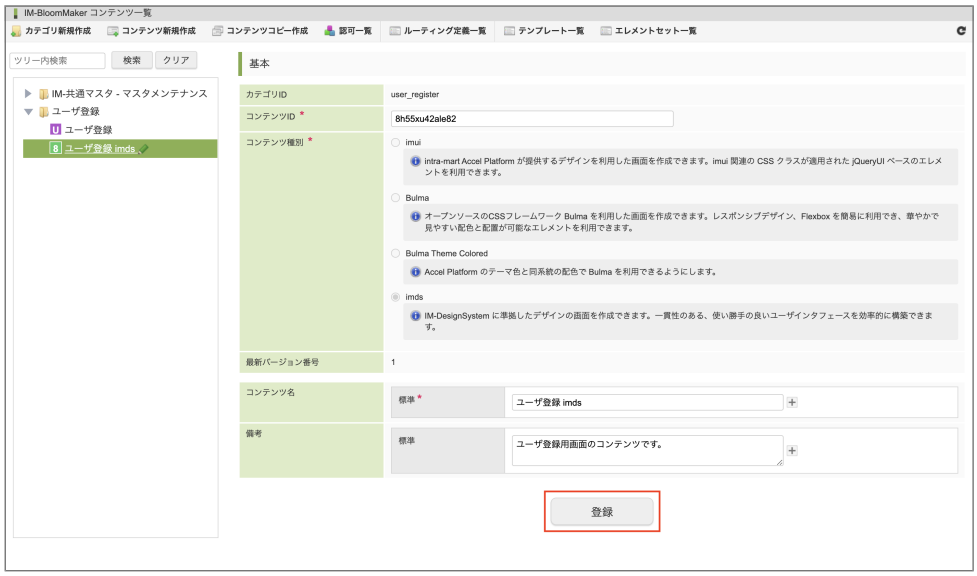
5. 「決定」をクリックするとコンテンツを変換します。
「取り消し」をクリックすると変換をキャンセルします。



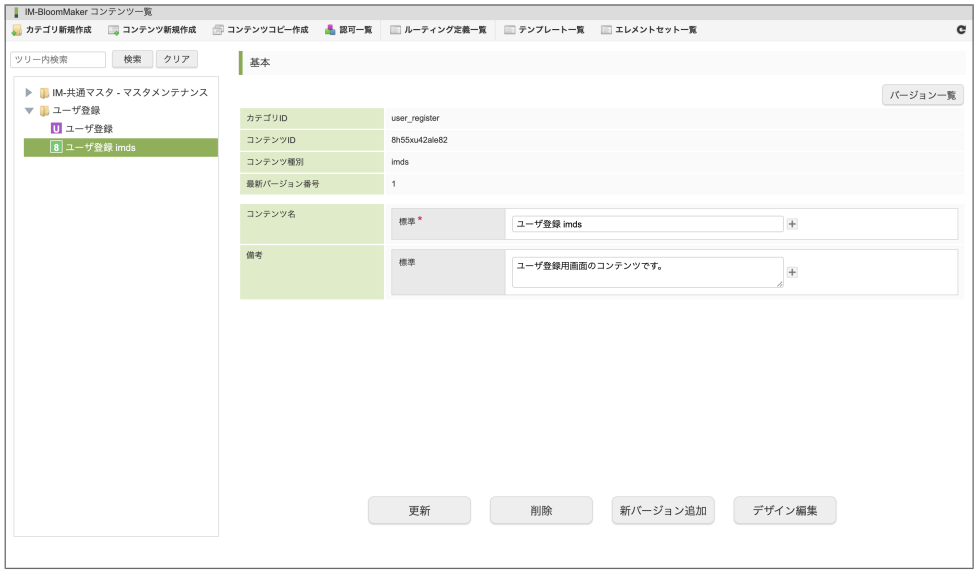
6. 変換が完了すると、新しいコンテンツが作成されます。



7. 「登録」をクリックすることで、新しいコンテンツを登録します。



8. 変換されたコンテンツの「デザイン編集」をクリックすることで、コンテンツ種別 imds のコンテンツを編集できます。



> **注意**
>
> コンテンツ種別 Bulma と Bulma Theme Colored はコンテンツ種別 imds と一部互換性がありません。
> 別のエレメントに変換、またはプロパティが削除される場合があります。
> 詳細は「*コンテンツ種別 imds との互換性がないコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧*」を確認してください。

ここではIM-BloomMakerのコンテンツ定義における、認可を扱う機能について説明します。

認可機能を利用することで、コンテンツカテゴリおよびコンテンツに対してアクセス制御が可能であり、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。

認可を編集する

- 認可を確認する
- 認可を編集する

認可を確認する

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。
5. コンテンツカテゴリまたはコンテンツごとに、以下の権限を設定できます。
   - 管理権限
     コンテンツ一覧画面で、コンテンツの更新・削除を行うことができる権限です。
   - 参照権限
     コンテンツ一覧画面で、コンテンツの参照のみ行うことができる権限です。
     デザインの参照は可能ですが、コンテンツ定義の内容を更新・削除することはできません。

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

デザイナ（デベロップモード）

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、デザイナの機能について説明します。

デザイナで画面を作成する

ここではデザイナ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（デベロップモード）画面の機能と各部の説明

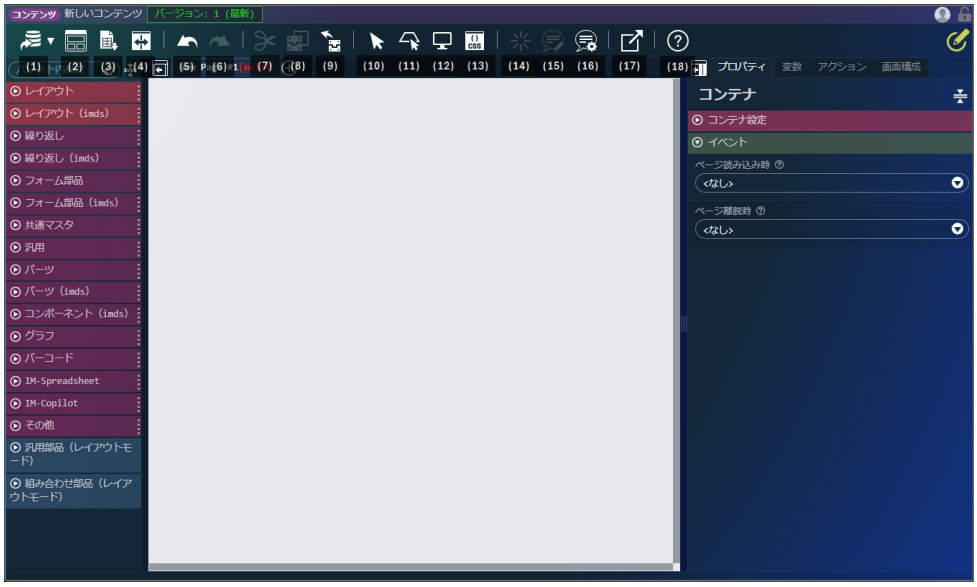
ここではデザイナ画面の機能について説明します。

- 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 ／ その他の方法で保存
   デザイナ画面で編集した内容を保存します。
   - 上書き保存
     同じコンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義に画面デザインを上書きします。
   - その他の方法で保存
     - 基本情報を変更して保存
       基本情報（定義の名称、カテゴリ、備考）を変更して、デザインを保存します。
       詳細は「*基本情報を変更して保存*」を参照してください。
     - 別のコンテンツIDで保存 ／ 別のテンプレートIDで保存 ／ 別のエレメントセットIDで保存
       既存の画面デザインを変更せずに、異なる定義のIDで保存します。
       詳細は「*別のIDで保存*」を参照してください。
     - 一時保存
       編集中の画面デザインを、一時的にブラウザに保存します。 既存の画面デザインは上書きしません。
       一時保存した内容は、次回同一定義のデザイナを開いたときに、呼び出すことができます。
       サーバに保存しないため、セッションタイムアウト時やオフライン時でも利用できますので、意図しないサーバとの切断時に役立ちます。
     - 一時保存を削除
       一時保存した画面デザインを削除します。
2. レイアウトモードに切替
   デザイナをレイアウトモードに切り替えます。
   レイアウトモードについては「*デザイナ（レイアウトモード）*」を参照してください。
3. 設計書出力
   コンテンツ定義を Excel 形式のファイルでダウンロードします。

詳細は「*設計書出力の機能説明*」を参照してください。

4. 差分比較
   他のバージョンや、コンテンツ定義との差分を比較し、異なる箇所を表示します。
   詳細は「*差分表示機能を使用する*」を参照してください。

5. 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。

6. 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。

7. 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。

8. 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。

9. 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。

10. 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。

11. 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。

12. 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。
    なお、デベロップモードでは、デザイナ画面でメインページに設定したコンテナページがプレビュー画面に表示されます。

13. *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。

14. 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。

15. メモ追加・編集
    クリックすると、選択されているエレメントにメモを追加します。
    選択されているエレメントにメモがある場合は、メモを編集できます。
    メモ機能については「*部品にメモをつける*」を参照してください。

16. メモ設定
    クリックすると、メモの表示に関するメニューが表示されます。
    メモ機能については「*部品にメモをつける*」を参照してください。

    - メモを表示
      チェックをつけると、全てのメモが表示されます。
    - 未解決のメモ
      チェックをつけると、未解決のメモが表示されます。
    - 解決済みのメモ
      チェックをつけると、解決済みのメモが表示されます。

17. 関連機能
    「IM-LogicDesigner」または「ViewCreator」の管理画面を表示します。

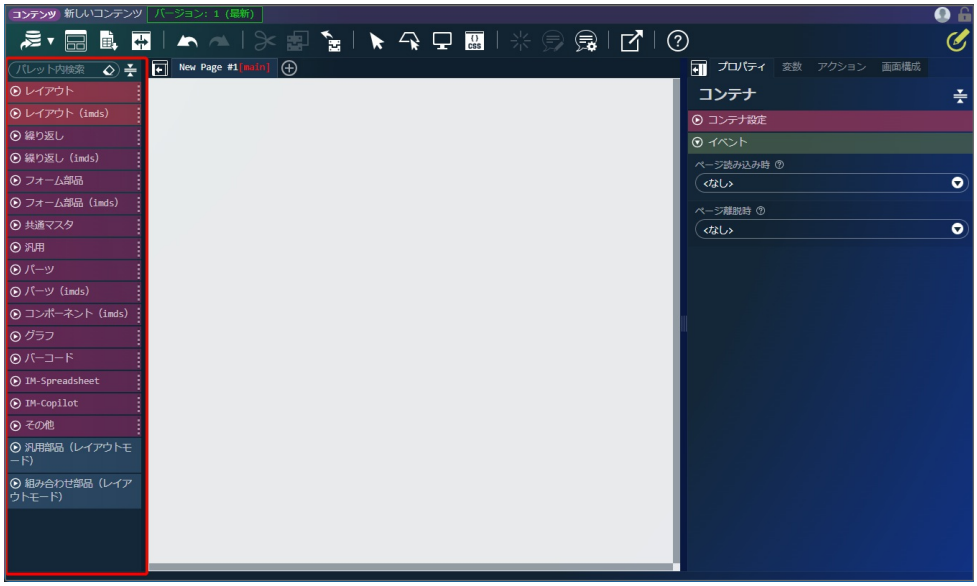
18. ヘルプ
    クリックすると、IM-BloomMakerの操作方法に関するメニューが表示されます。

    - ユーザ操作ガイド
      クリックすると、IM-BloomMaker for Accel Platform ユーザ操作ガイドにジャンプします。
    - YouTube動画
      クリックすると、IM-BloomMakerの操作方法を動画で紹介するサイトにジャンプします。

> **コラム**
>
> ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、エレメントを選択した状態で「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。

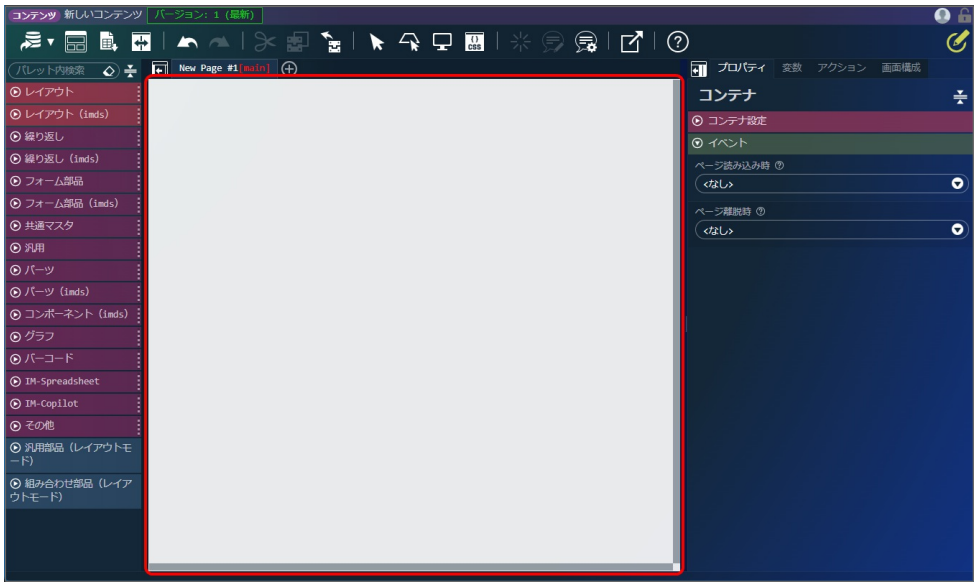
エレメントパレット

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。



コンテナ

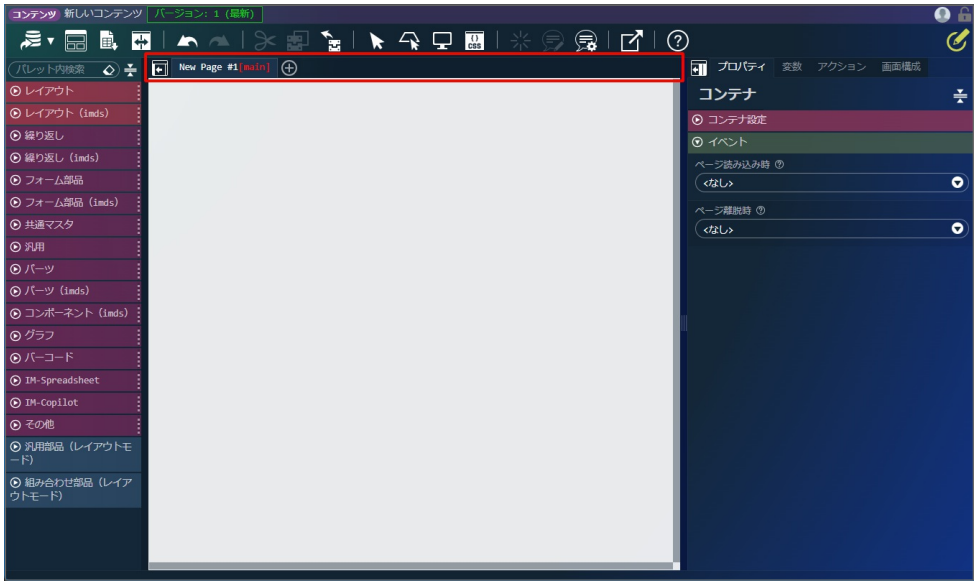
アプリケーション画面のページが表示されるエリアです。
ここにエレメントを配置してアプリケーション画面を作成していきます。
コンテナ自身には、ブラウザのタブに表示されるページタイトルや、初期表示時に実行するイベントの設定などができます。
ページタイトルやイベントの設定を行う場合は、ヘッダの「コンテナを選択」アイコンをクリックします。



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エリアです。
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。

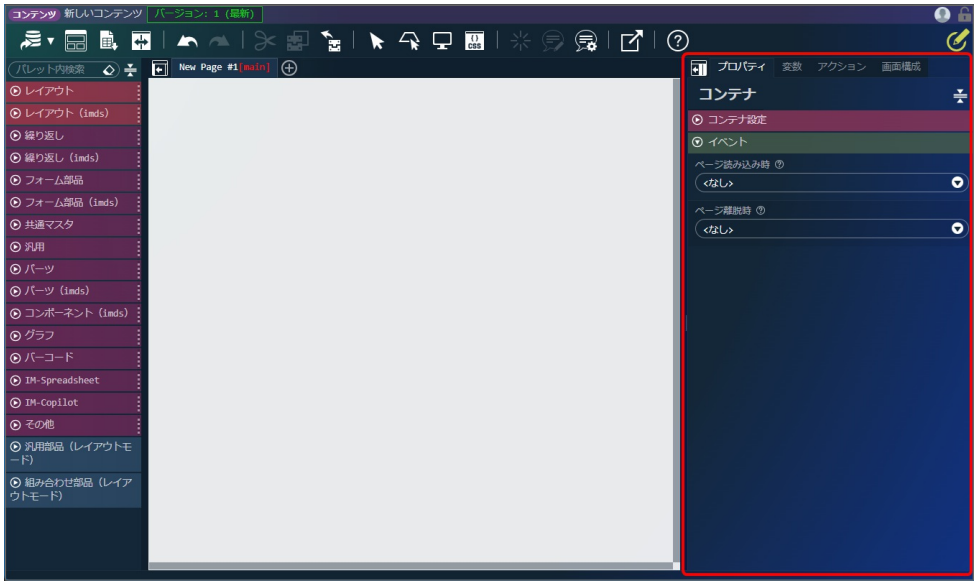
アプリケーション画面を開いたときに、「main」と表示されているページが最初に表示されます。
ページのタブをダブルクリックすると、「main」とするページを切り替えることが可能です。



> **コラム**
>
> エレメントセットの編集中は、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エリアです。
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エリアです。
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エリアです。
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エリアです。
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。

CSS編集

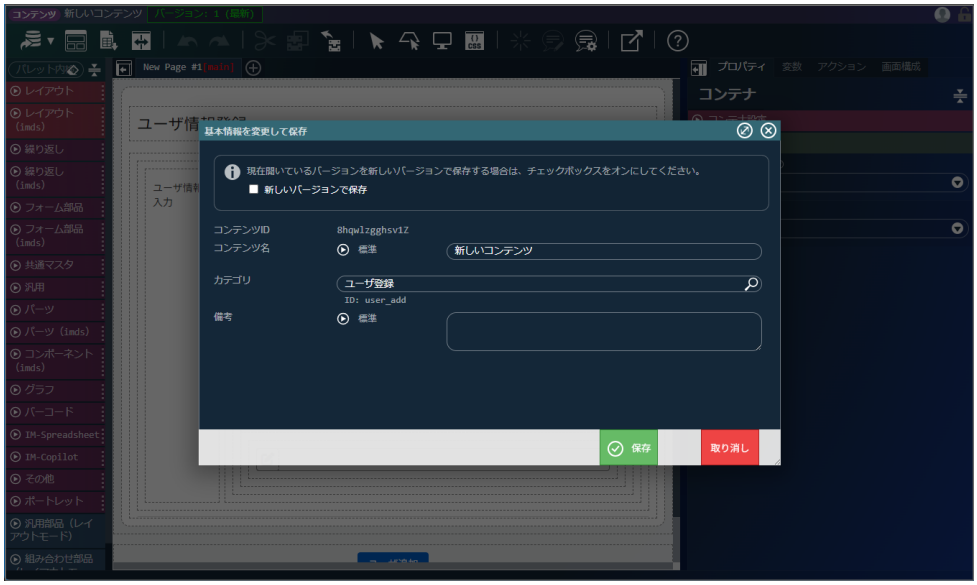
「CSS編集」はコンテンツの画面全体に対してスタイルを適用したい場合に使用します。
CSS を付与すると、複数のエレメントに対して、見た目の変更を一括で指定できます。

> **注意**
>
> **CSS を指定する際の注意点**
>
> - 製品をバージョンアップした後に CSS の動作が変更される場合があります。
>   製品のバージョンアップに伴い、テーマや各エレメントの HTML 構造、クラス名に変更があった場合、互換性が失われることがあります。
>   装飾をプロパティで変更可能な場合は、可能な限りプロパティで指定してください。
> - CSS の指定はデザイナの表示にも影響します。
>   そのため、`html` や `body` に直接スタイルを指定すると、デザイナの表示が崩れる場合があります。
>   CSS を指定する際は、セレクタの先頭に `.im-hichee-container` を付与することで、コンテンツ画面内のみ適用できます。

基本情報を変更して保存

「その他の方法で保存」メニューで「基本情報を変更して保存」を選択すると、定義の一部内容（下記）を変更して保存できます。

- コンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義の名称
- カテゴリ
- 備考
- 新しいバージョンで保存（コンテンツ定義のみ）



操作手順は以下の通りです。

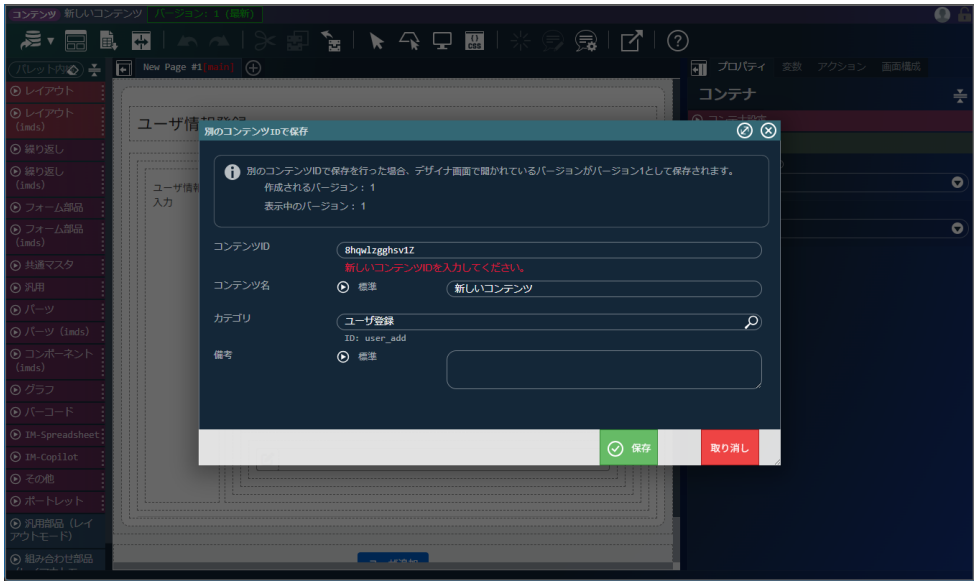
1. 既存の定義から、変更したい内容を変更します。
2. 「保存」ボタンをクリックします。

> **注意**
>
> ここから保存すると、コンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義の一覧画面がリロードされます。 一覧画面で編集中の内容は破棄されます。

別のIDで保存

「その他の方法で保存」メニューで「別のコンテンツIDで保存」「別のテンプレートIDで保存」または「別のエレメントセットIDで保存」を選択すると、定義の一部内容（下記）を変更して保存できます。

- コンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義のID
- コンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義の名称
- カテゴリ
- 備考



操作手順は以下の通りです。

1. 定義のIDを変更します。
   初期状態では、現在デザイナで開いている定義のIDが設定されており、重複することはできないため、必ず変更してください。
2. その他、変更したい内容を変更します。
   初期状態では、現在デザイナで開いている定義の内容が設定されています。 定義をコピーする場合は、変更しないことも可能です。
3. 「保存」ボタンをクリックします。

> **注意**
>
> ここから保存すると、コンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義の一覧画面がリロードされます。 一覧画面で編集中の内容は破棄されます。
>
> コンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義のIDは、現在デザイナで開いている定義のIDと同一のものを指定することはできません。

> **コラム**
>
> コンテンツ定義の場合、バージョンはコピーされず、最新バージョン番号を 1 として保存されます。

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画面を確認する*」の手順を参照の上、「デザイナ」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。

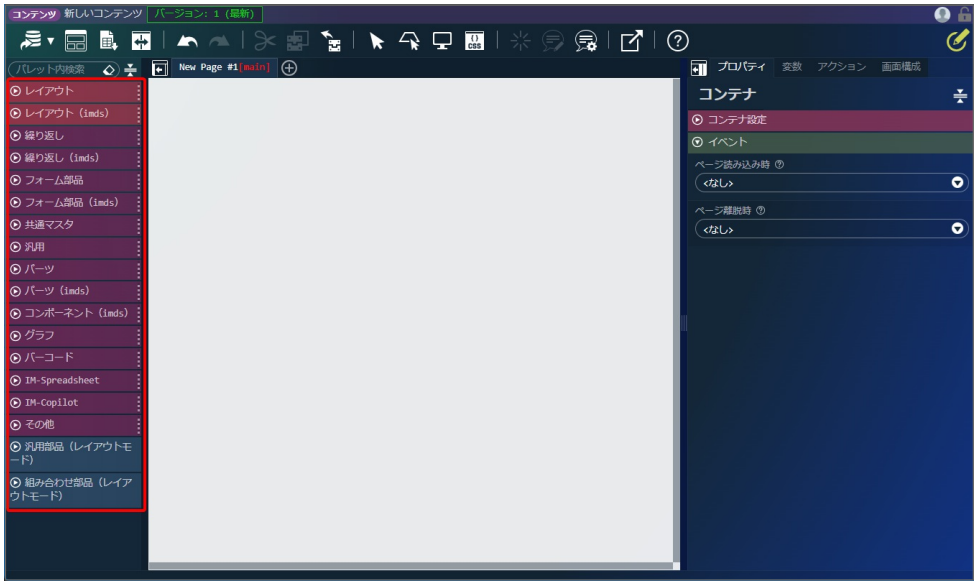
アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する

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。

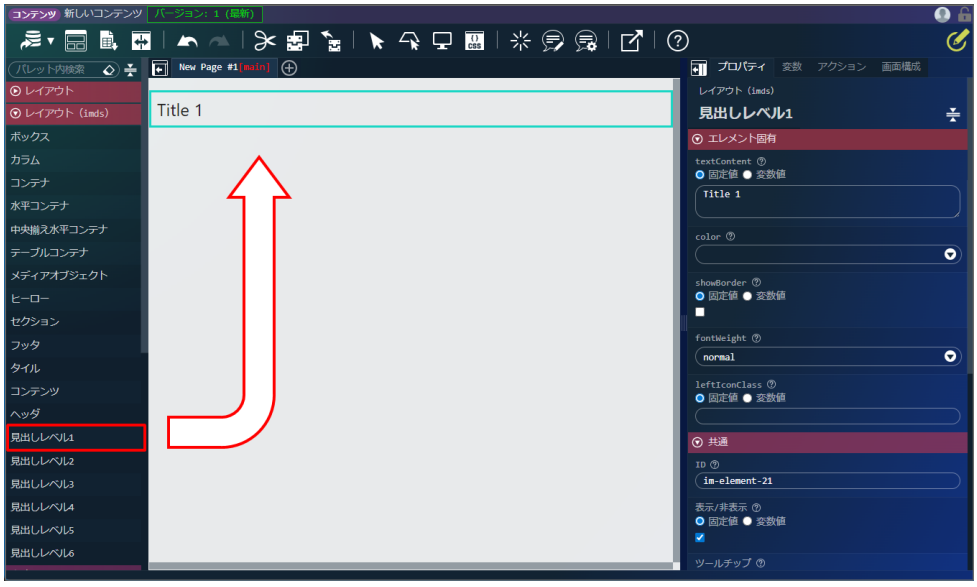
- エレメントの選択と配置
- エレメントパレットを非表示にする
- エレメントのカテゴリ

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。

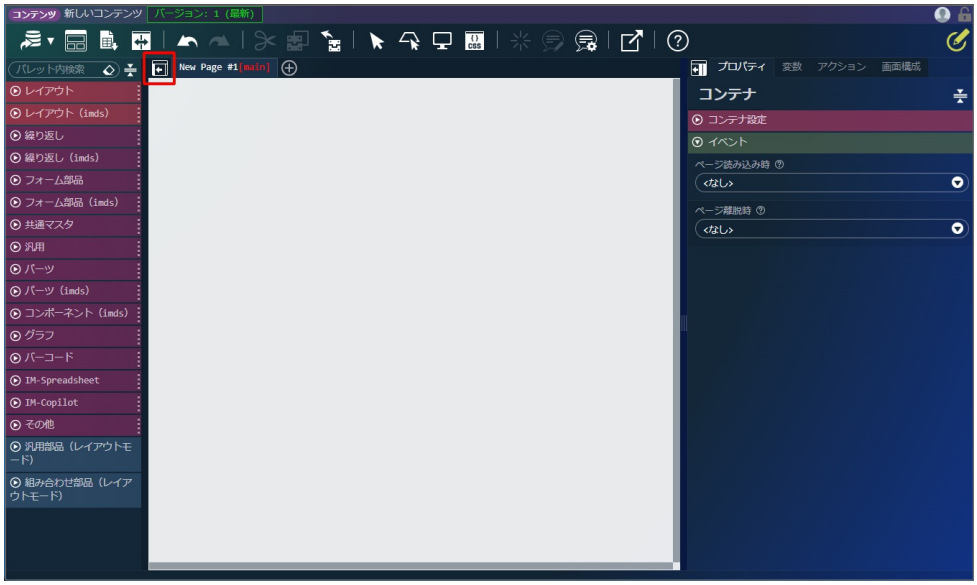


エレメントパレットからアプリケーション画面に表示させたいエレメントをドラッグ&ドロップでコンテナに配置します。



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。
  主に、以下の用途で使用します。

  - 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。
  主に、以下の用途で使用します。

  - 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。
  主に、以下の用途で使用します。

  - 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
- 共通マスタ

  ユーザがIM-共通マスタに登録されているユーザ・組織などの情報を選択するためのエレメントです。
  主に、以下の用途で使用します。

  - ユーザや組織を選択するための入力欄を表示させたいとき
- 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。
  主に、以下の用途で使用します。

  - 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。
  主に、以下の用途で使用します。

  - 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
- コンポーネント

  複数のエレメントを組み合わせたエレメントです。
  主に、以下の用途で使用します。

  - アプリケーション画面に複雑な制御を行う部品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。
  主に、以下の用途で使用します。

    - アプリケーション画面にグラフを表示させたいとき
- バーコード

  バーコードやQRコードを読み取るためのエレメントです。
  主に、以下の用途で使用します。

    - アプリケーションでバーコード・QRコードを読み取る機能を付与したいとき
- IM-Spreadsheet

  スプレッドシート形式でデータを表示・編集するためのエレメントです。
  主に、以下の用途で使用します。

    - アプリケーション画面にスプレッドシート形式でデータを表示・編集させたいとき
- IM-Copilot

  AIアシスタント機能を提供するためのエレメントです。
  主に、以下の用途で使用します。

    - アプリケーション画面にAIアシスタント機能を提供させたいとき
- 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。
>
> インストールされているモジュール構成によっては、一部カテゴリが表示されません。

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。

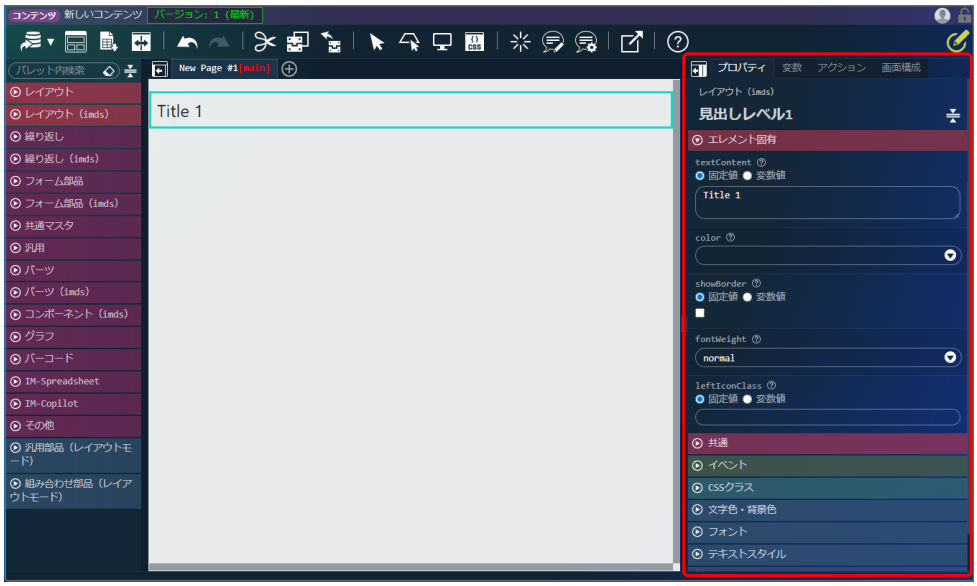
プロパティの詳細と設定

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るべき情報を「プロパティ」といいます。 エレメントごとに設定できるプロパティは異なります。

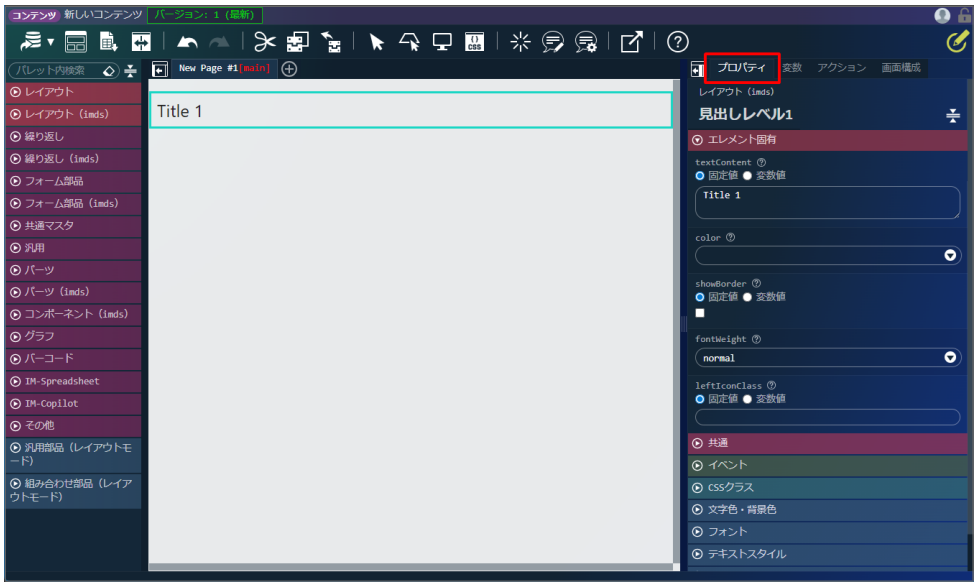


プロパティの設定

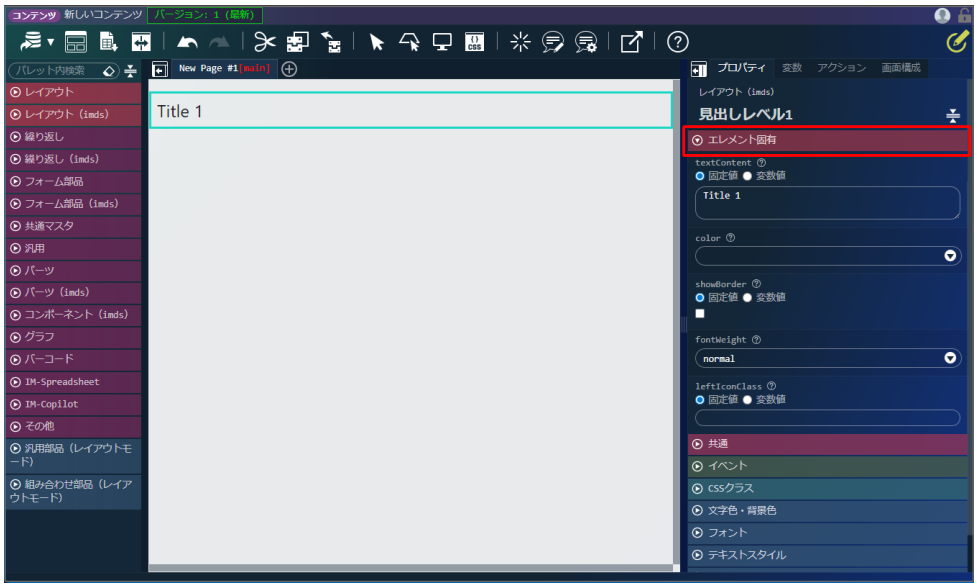
プロパティの設定手順は以下の通りです。設定の流れは全エレメント共通です。

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

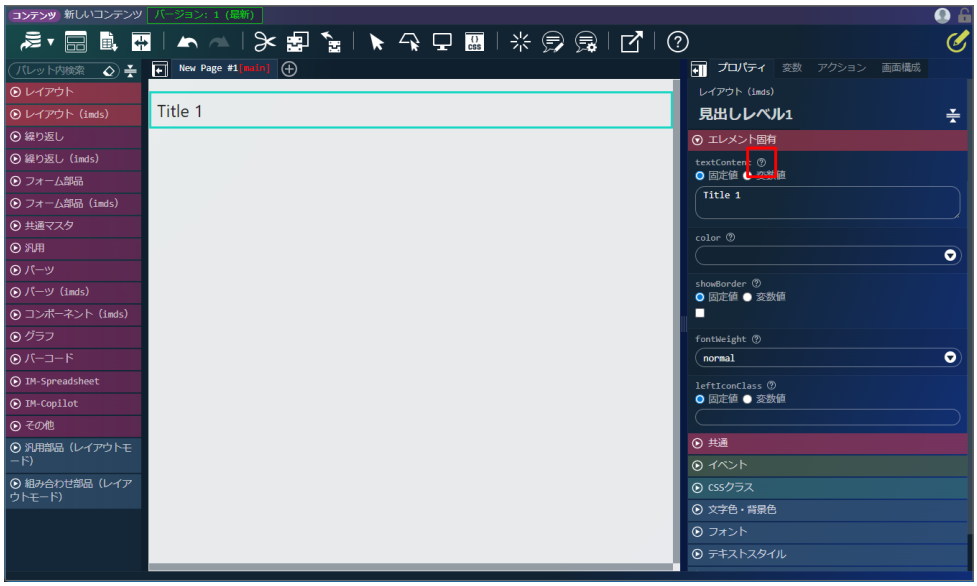
2. 「プロパティ」をクリックし、エレメントのプロパティ設定欄を表示します。



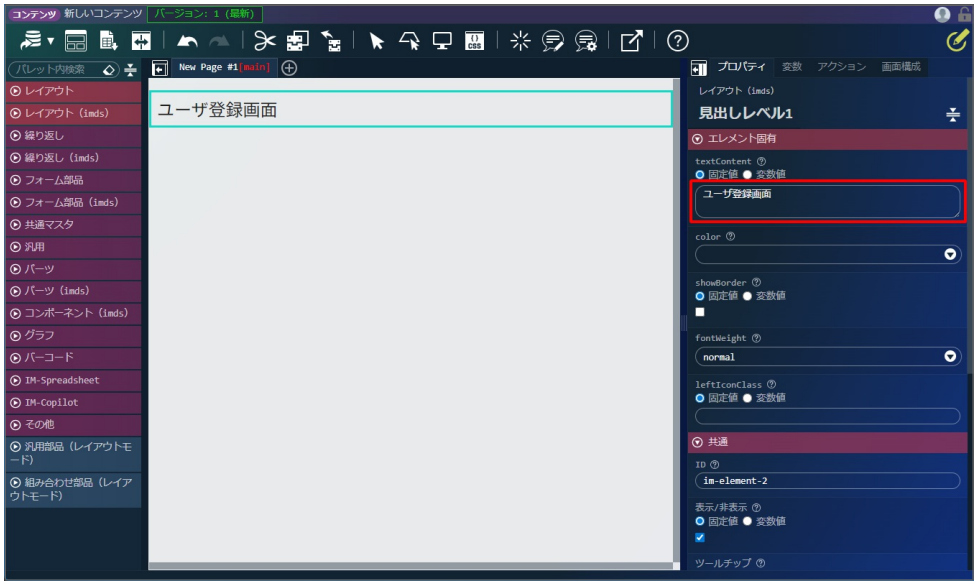
3. プロパティ種別名をクリックすると、プロパティの詳細が表示されます。



4. ヘルプを参照し、設定内容を確認します。



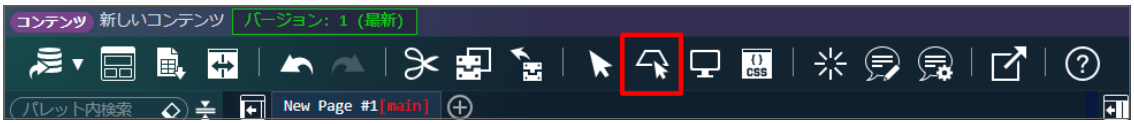
5. ヘルプの内容を確認し、プロパティの値を入力します。



プロパティ種別（コンテナ）

コンテナのプロパティを設定する場合、エレメントの選択状態を解除する必要があります。
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（浮動小数点数型）
`'ABC'` `"ABC"`	文字列型

   - 変数値
     変数値を使用する場合は、変数パス表現を指定します。
     型は、変数に設定されている型に準じます。
   - 四則演算子

四則演算子

`+`	加算	`A+B`：A＋B の結果を返します。 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。 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。 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。 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。
`-`	減算	`A-B`：A－B の結果を返します。 Bが「データなし」の場合は、Aを返します。 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。 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。

*	乗算	A*B：A×B の結果を返します。 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。 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。
/	除算	A/B：A÷B の結果を返します。 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。 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。
%	余り	A%B：A÷B の余りを返します。 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。 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。

コラム
- **「数値化」について**
  数値化のルールについては、後述の「数値化の変換ルール」を参照してください。

- 論理演算子

論理演算子

&&	論理積	A&&B：A and B の結果を返します。 Aの値を真偽値化した結果、真偽値：いいえ の場合は、変換前のAを返します。 それ以外の場合は、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。
||	論理和	A||B：A or B の結果を返します。 Aの値を真偽値化した結果、真偽値：はい の場合は、変換前のAを返します。 それ以外の場合は、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。
!	否定	!A：Aの値を真偽値化して、真偽値：はい と いいえ を入れ替えて返します。 例えばAの値が 真偽値：はい と同等である場合は 真偽値：いいえ（false）を返し、真偽値：いいえ と同等である場合は 真偽値：はい（true）を返します。

コラム
- **「真偽値化」について**
  真偽値化のルールについては、後述の「真偽値化の変換ルール」を参照してください。

- 比較演算子

比較演算子

==	一致	A==B：AとBが一致する場合は 真偽値：はい（true）を返し、一致しない場合は 真偽値：いいえ（false）を返します。 A, Bの両方が文字列型の場合、文字列で比較します。 上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して比較します。
!=	不一致	A!=B：AとBが一致しない場合は 真偽値：はい（true）を返し、一致する場合は 真偽値：いいえ（false）を返します。 A, Bの両方が文字列型の場合、文字列で比較します。 上記以外の場合は、A, Bそれぞれ数値化して比較します。
< >	大小比較	A<B：AがBより小さい場合は 真偽値：はい（true）を返し、大きいか一致する場合は 真偽値：いいえ（false）を返します。 A>B：AがBより大きい場合は 真偽値：はい（true）を返し、小さいか一致する場合は 真偽値：いいえ（false）を返します。 いずれもA, Bそれぞれ数値化して比較します。
<= >=	大小一致比較	A<=B：AがBが小さいか一致する場合は 真偽値：はい（true）を返し、大きい場合は 真偽値：いいえ（false）を返します。 A>=B：AがBが大きいか一致する場合は 真偽値：はい（true）を返し、小さい場合は 真偽値：いいえ（false）を返します。 いずれも最初に 「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。

> コラム
> - **「数値化」について**
>
> 数値化のルールについては、後述の「数値化の変換ルール」を参照してください。

- 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を真偽値化した結果、真偽値：はい の場合は、Bを返します。
  Aを真偽値化した結果、真偽値：いいえ の場合は、Cを返します。

真偽値化の変換ルール

データなし（null）	真偽値：いいえ（false）
配列（型は任意）	真偽値：はい（true）
文字列型：空文字	真偽値：いいえ（false）
整数型・浮動小数点数型・高精度小数型：0（ゼロ）	真偽値：いいえ（false）
真偽値型	無変換
上記以外	真偽値：はい（true）

- 括弧計算

  各演算子よりも括弧の中が優先され、括弧中に括弧がある場合は最も深い階層を最優先で演算します。
  例えば A+(B*(C+D)) の場合、最初に C+D の演算を行います。

- 数値化

  +A：Aの結果を強制的に数値として扱うために、数値変換を行います。

数値化の変換ルール

データなし（null）	無変換（null）
配列（型は任意）	配列の件数（要素数）
文字列型	構文解析して数値に変換（JavaScriptの仕様に準ずる）
整数型・浮動小数点数型	無変換
高精度小数型	浮動小数点数に変換
真偽値：はい（true）	1
真偽値：いいえ（false）	0
マップ型	キー数

> コラム
> - **高精度小数の数値化**
>
> 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、「+（プラス）」を使用して、浮動小数点数に変換してください。
> ただし、桁落ちが発生するため、数値の精度は劣ります。 また、変数と直接マッピングは行わないため、エレメントから変数の書き換えはできません。
>
> - **演算子との組み合わせ**
>
> 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。

- validate 関数

  validate(A)：変数パスAの入力規則エラーをチェックし、エラーがある場合は true、エラーがない場合は false を返却する関数です。
  入力規則エラーの結果によって、表示・非表示や画面上の色などを動的に切り替える場合に使用すると便利です。

  変数パスAが配列、または、マップ型の場合、配下の変数に対して入力規則エラーをチェックしません。
  配列やマップ型の配下すべてをチェックしたい場合は、アクションの実行条件で、「変数〇が入力規則に即していないとき」または「変数〇が入力規則に即しているとき」を使用してください。

- keys 関数

  keys(A)：変数パスAのキーまたはインデックスの配列を返却します。

keys 関数の返却値

null	null
配列（型は任意）	配列の長さ分だけインデックス（0, 1, 2, ...）を取得し、それぞれ文字列化した値の配列
文字列型	文字列の長さ分だけインデックス（0, 1, 2, ...）を取得し、それぞれ文字列化した値の配列
マップ型	変数が持つ各キーの配列
その他	空配列

- values 関数

  values(A)：変数パスAの値部分の配列を返却します。

	values 関数の返却値
null	null
配列（型は任意）	同じ内容の配列
文字列型	1文字ずつ格納した配列
マップ型	変数が持つ各要素の配列
その他	空配列

- encodeURI 関数
  encodeURI(A)：変数パスAの値を文字列化し、パーセントエンコーディングを行った結果を返却する関数です。
  URLを文字列結合で組み立てる際、変数に記号等が含まれることが想定されている場合、この関数を使用することで正しくブラウザ・サーバ側に解釈されます。

  例えば bloommaker/users/<A> のA部分を変数 $variable.userCd の値に置き換える場合、
  ="boommaker/users/"+encodeURI($variable.userCd) と記述することで、ユーザコード部分をエンコードしたパスを生成できます。

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

双方向バインディング

IM-BloomMakerでは、エレメントの値と変数値が双方向に影響しあいます。これを「双方向バインディング」と呼びます。

エレメントの状態が変化することによってエレメントに紐づけた変数の値を変更したいとき、エレメントでの変更を監視して変数に代入する必要はありません。また、逆に変数の値が変化したとき、エレメントに対して変数の値を適用しなおす必要もありません。
これらの処理はIM-BloomMakerによって自動的に行われるため、エレメントの状態が変化した場合は変数へ、変数の値が変化した場合はエレメントへ、即時に反映されます。

この仕組みにより、IM-BloomMakerでは画面上の部品と内部変数との値のやりとりを行うための処理を減らすことができ、エレメントを変更してもバインドする変数が変わらなければ、アクションやカスタムスクリプトの修正が不要です。

変数の自動型変換

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**	**浮動小数点数**	**高精度小数**	**真偽値**	**日付・時刻**	**マップ**
文字列	ー	整数 → 文字列	浮動小数点数 → 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	ー	浮動小数点数 → 浮動小数点数	高精度小数 → 高精度小数	真偽値 → 整数	日付・時刻 → 整数	マップ → 整数
浮動小数点数	文字列 → 浮動小数点数	整数 → 浮動小数点数	ー	高精度小数 → 高精度小数	真偽値 → 浮動小数点数	日付・時刻 → 浮動小数点数	マップ → 浮動小数点数
真偽値	文字列 → 真偽値	整数 → 真偽値	浮動小数点数 → 真偽値	高精度小数 → 真偽値	ー	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	浮動小数点数 → マップ	高精度小数 → マップ	真偽値 → マップ	日付・時刻 → マップ	ー

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す。

- 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、浮動小数点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（GMT+09:00）の場合、日付で「2022年12月1日」を表したときは、変数値には「2022-12-01T00:00:00+0900」が代入されます。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。

マップ型からマップ型への代入

マップ型からマップ型に変数の代入を行う場合、デザイナの変数タブで定義されているキーの設定によって、以下のように動作が変わります。

- 代入元に存在するキーが代入先に存在しない場合

  代入先に定義されていないキーについては、代入時に切り捨てられます。
  例えば `key1`, `key2` が定義されているマップ型の変数に、以下のJSONと同等の値を代入します。

  ```
  {"key1": "foo", "key2": "bar", "key3": "baz"}
  ```

  この場合、代入先の変数には `key3` の値は代入されません。

- 代入元に存在しないキーが代入先に存在する場合

  代入先に定義されているキーにおいて代入元から渡されなかった場合は、自動的に `null` が代入されます。
  例えば `key1`, `key2`, `key3` が定義されているマップ型の変数に、以下のJSONと同等の値を代入します。

  ```
  {"key1": "foo", "key2": "bar"}
  ```

  この場合、代入先の変数には `key3` のキーが自動的に補完され、値は `null` が代入されます。

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

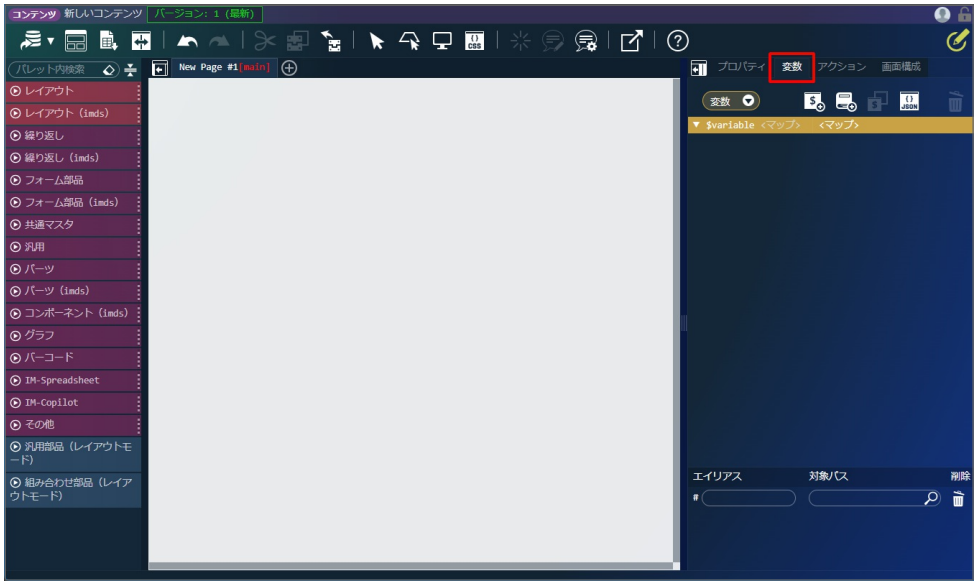
見出しのように、毎回同じ文字列を表示する場合はプロパティに直接内容を設定すれば要件を満たせます。
しかし、ユーザ情報など情報を別のアプリケーションから取得して画面に表示する場合はプロパティに文字列を設定しておけません。さらに、大量の情報をテーブルに表示したい場合など、直接設定することが難しいものも存在します。

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。

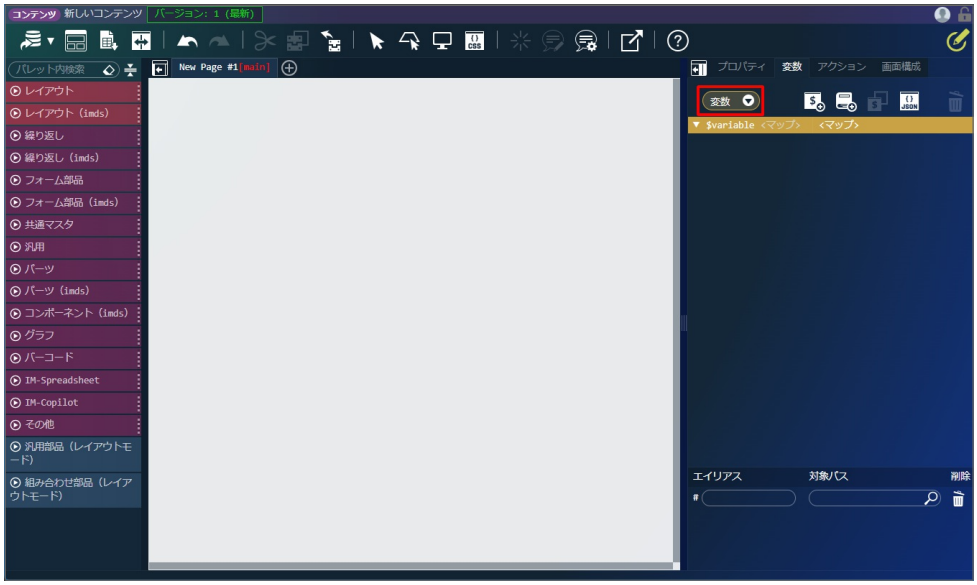
変数エディタの表示

変数エディタの表示方法を説明します。

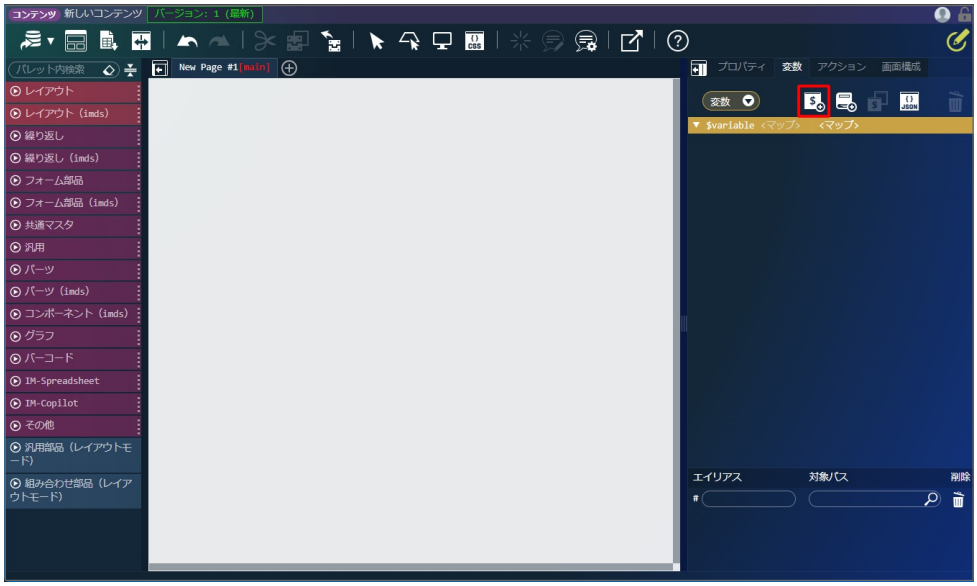
1. 変数タブをクリックします。



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。



変数の設定

変数の詳細を設定する方法を説明します。



1. キー名の設定
   変数のキー名を設定できます。テキストボックスに任意の値を入力してください。
   キー名として利用できる文字列は半角英数字・「_（アンダースコア）」・「-（ハイフン）」のいずれかです。

   > **コラム**
   > 同一の親変数の直下には、同じキー名の変数を複数設定することはできません。

2. 値の型の設定
   変数に設定する値の種別を設定します。
   文字を表示する場合は「文字列」、整数を表示する場合は「整数」など、代入したい情報の種別に合わせて型を設定してください。

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

4. 配列の要素数の設定
   配列の次元数の設定で「配列にしない」以外を選択したとき表示されます。
   配列の要素数では、1つの配列に保存するデータの数を指定します。

5. 代入値の設定
   変数に代入する値を設定します。

6. 入力規則
   入力系のエレメントの「value」プロパティに変数を設定すると有効化されます。
   例えば「値の型」が「文字列」の入力規則「最小の長さ」を設定すると、エレメントの入力文字数は「最小の長さ」以上の文字数にする必要があります。

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

コラム

- **入力規則「長さ」と「文字数」の違い（「値の型」が「文字列」のとき）**
  ひらがなや半角の英数字など、UTF-16 の 2 バイトで表現される文字は「長さ」「文字数」どちらの入力規則を指定しても同じ結果が得られます。しかし、UTF-16の4バイトで表現されるサロゲートペア文字は、指定する入力規則によって異なる結果が返ってきます。サロゲートペア文字の代表的な文字として「𠮟（ほっけ）」を例に取ると、以下のような違いが生じます。
  - 「長さ」は、サロゲートペア文字を考慮しないため、「𠮟」を2 文字として数えます。
  - 「文字数」は、サロゲートペア文字を考慮するため、「𠮟」を1 文字として数えます。
- **入力規則とエレメント固有プロパティ「maxLength」の比較**
  似たような設定として、テキスト入力やテキストエリアエレメント等のプロパティ「maxLength」があります。「maxLength」に指定した値は各エレメントの HTML タグの maxlength 属性として指定され、入力された文字列が UTF-16 の文字列としてチェックが行われます。チェックの際にサロゲートペア文字は考慮されません。
  どのように使い分けるかの例は以下の通りです。
  - **指定した長さ以上の文字を入力させたくない場合**
    - プロパティ「maxLength」
  - **指定した長さ以上の文字が入力されたらバリデーションエラーを表示したい場合**
    - 入力規則「長さ」
    - 入力規則「文字数」
  - **サロゲートペア文字を考慮した文字数チェックを行いたい場合**
    - 入力規則「文字数」

  ※ 入力規則「文字数」を使用する際、RDBMS の種類やカラムの型によってはカラムに指定した長さの最大値を超える可能性があることに注意が必要です。

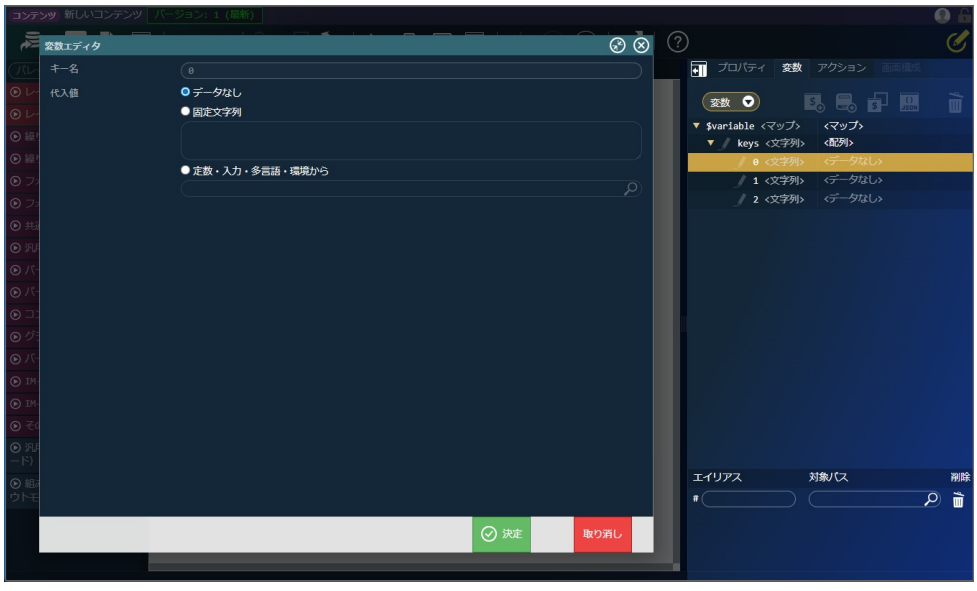
コラム

intra-mart 特有の入力規則について、確認内容を説明します。

- **ID形式**
  - intra-mart 標準の ID 形式 に合致するかどうかを確認します。
- **ユーザコード形式**
  - intra-mart 標準の ユーザコード形式 に合致するかどうかを確認します。
- **Eメールアドレス形式**
  - Eメールアドレスの形式 に合致するかどうかを確認します。
- **URL形式**
  - URL の形式 に合致するかどうかを確認します。
- **電話番号形式**
  - 電話番号に使われる、数字、-（ハイフン）、+（プラス）、*（アスタリスク）、#（シャープ）のみ使用されているかどうかを確認します。
- **郵便番号形式**
  - 郵便番号に使われる、英数字、-（ハイフン）のみ使用されているかどうかを確認します。

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。
   「定数・入力・多言語・環境から」を選択した場合、「選択」をクリックして設定する定数・入力・多言語・環境をクリックします。
   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。

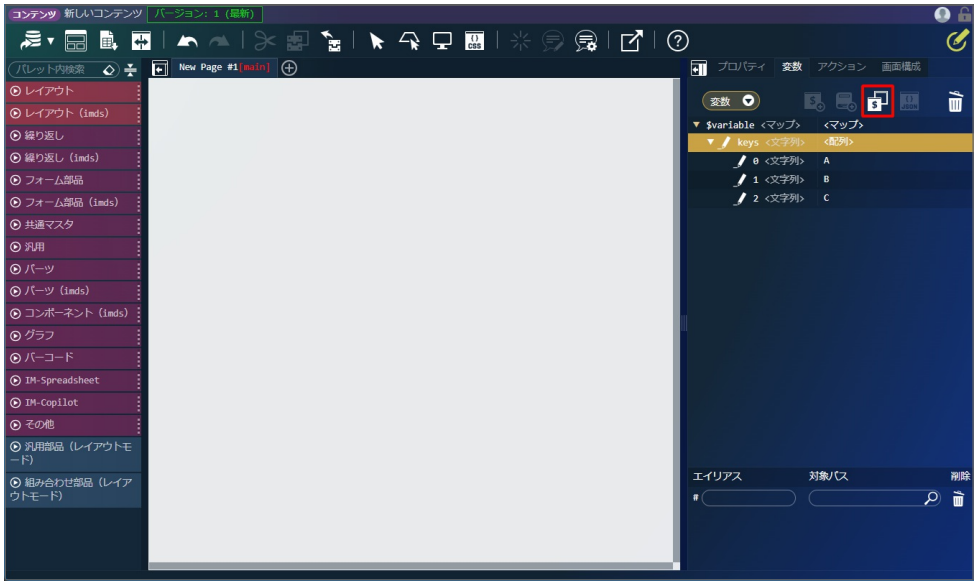
配列の型	代入値	入力方法
文字列	固定文字列	設定内容をテキストボックスへ直接入力
整数	固定数値	設定内容をテキストボックスへ直接入力
浮動小数点数	固定数値	設定内容をテキストボックスへ直接入力
高精度小数	固定数値	設定内容をテキストボックスへ直接入力
真偽値	はい・いいえ	値「true」を設定したい場合は「はい」、値「false」を設定したい場合は「いいえ」を選択
日付・時刻	固定日時	テキストボックスの記載例を参考に日付・時間を入力
マップ	マップ	ー

3. 入力規則の設定
   必要に応じて入力規則を設定します。

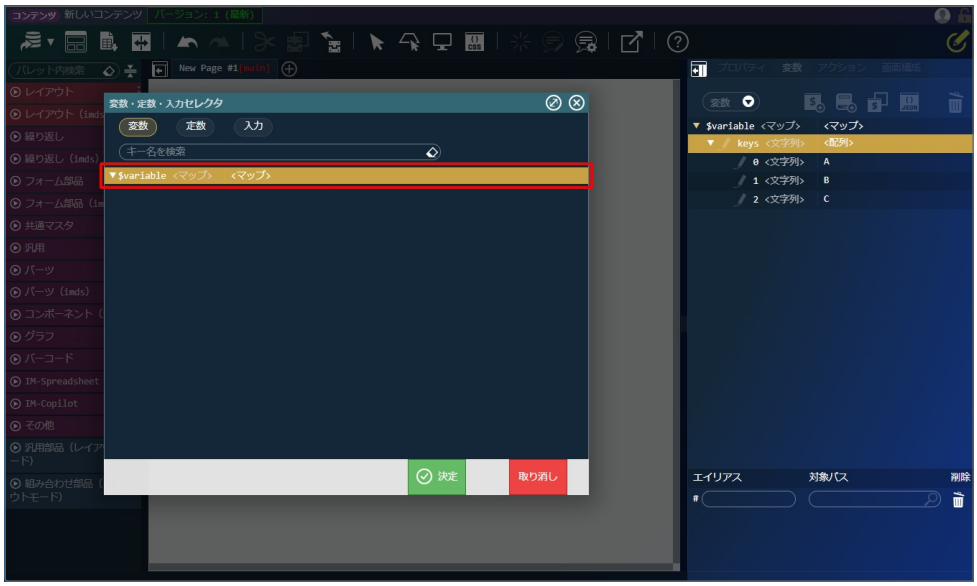
変数のコピー

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. 変数セレクタでコピー先としたい変数・定数・入力をクリックします。



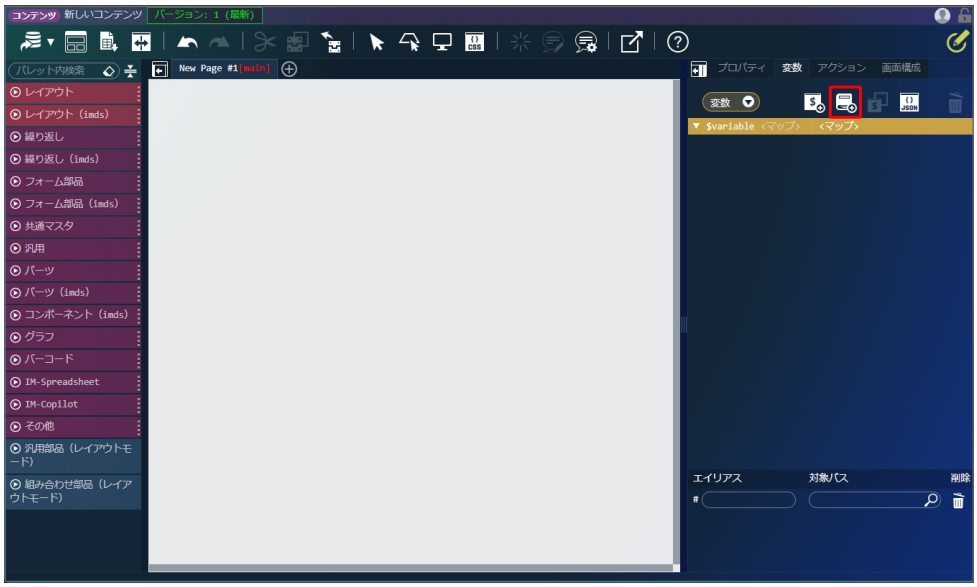
4. 「決定」ボタンをクリックすると、設定内容を保存します。「取り消し」ボタンをクリックすると、入力内容を破棄してデザイナ画面に戻ります。

> **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。

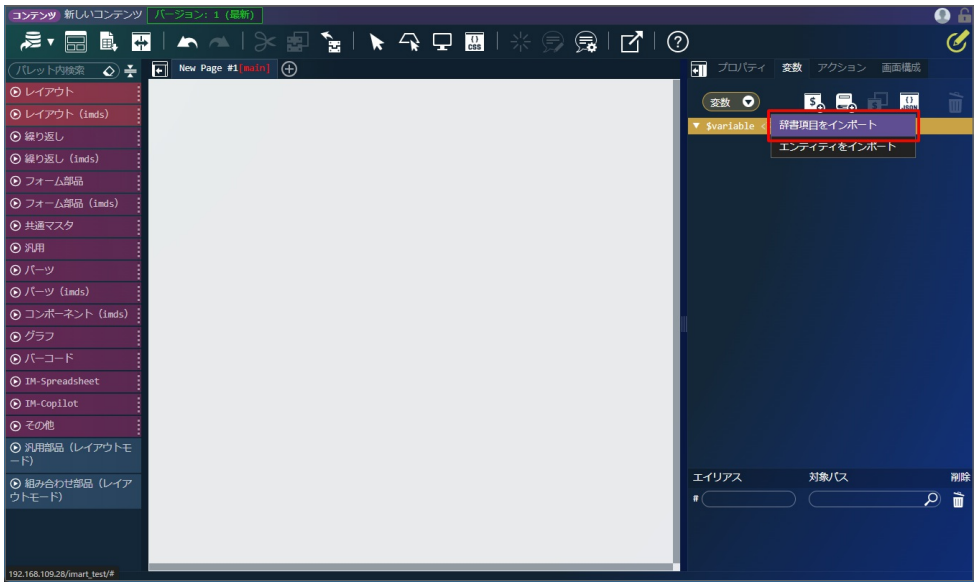
IM-Repository から定義を追加する

IM-Repository で作成した定義を追加できます。

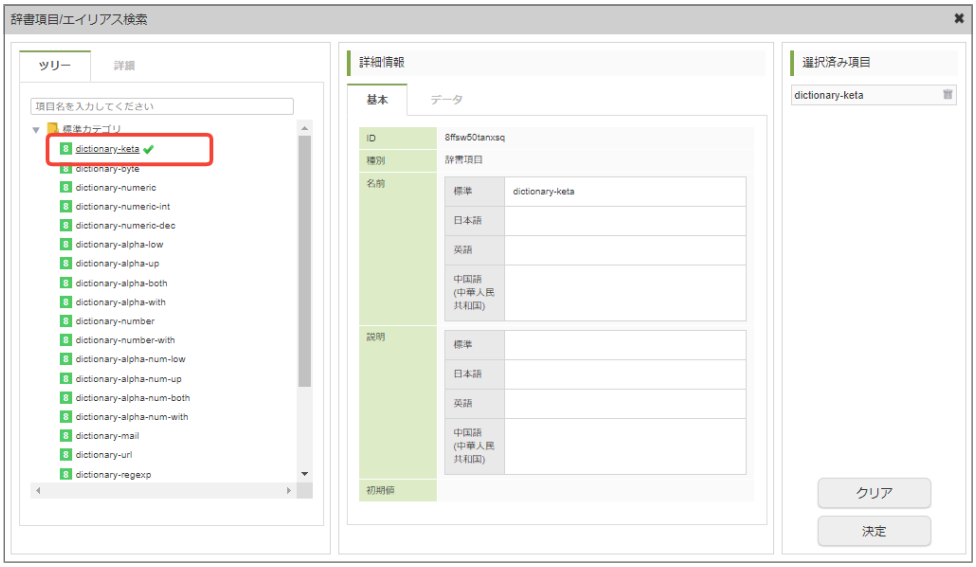
1. 「Repositoryから作成」アイコンをクリックします。



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。



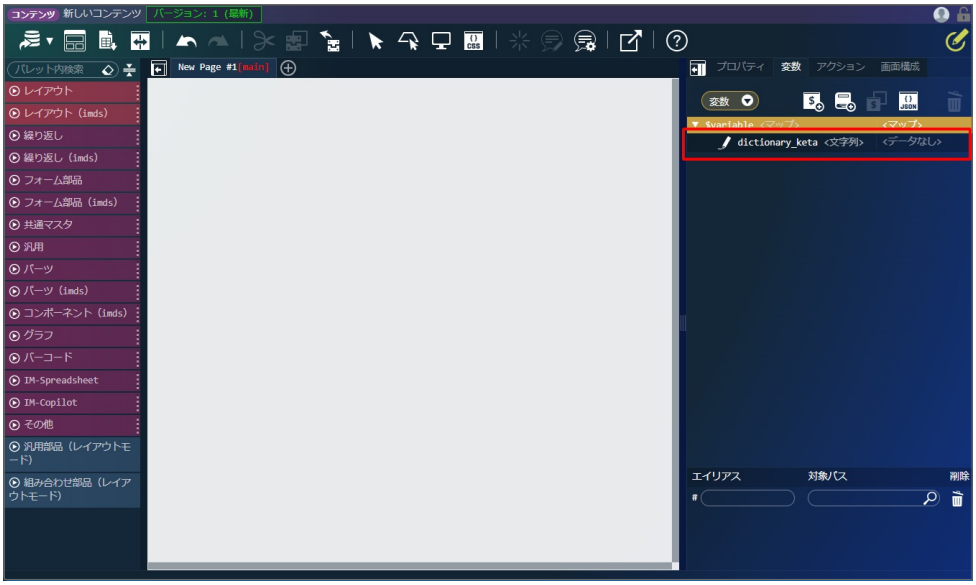
3. 辞書項目/エイリアス検索ダイアログ （ エンティティの場合はエンティティ検索ダイアログ ） にて、追加する定義を選択します。



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。



> **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ことが必要です。

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。

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
- Accel Studio 共通定数定義から定義を取り込む

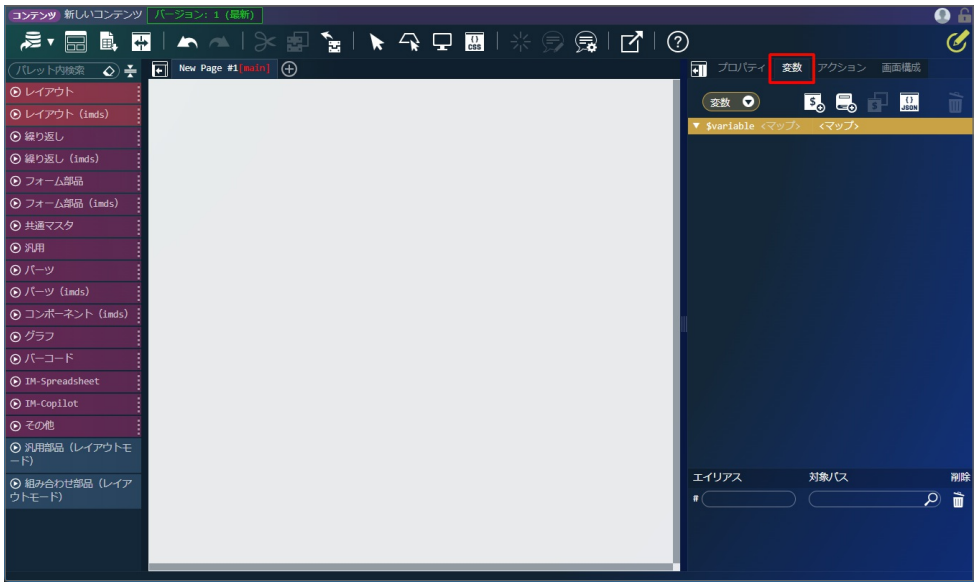
定数とは

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、常に同じ値を使用し、途中で変更が発生しない場合は定数を定義します。

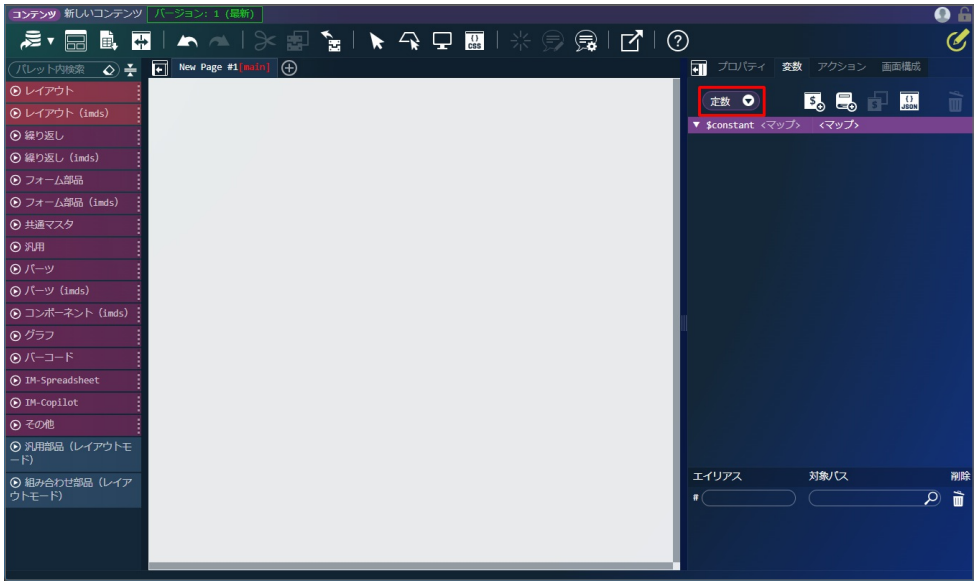
定数エディタの表示

定数エディタの表示方法を説明します。

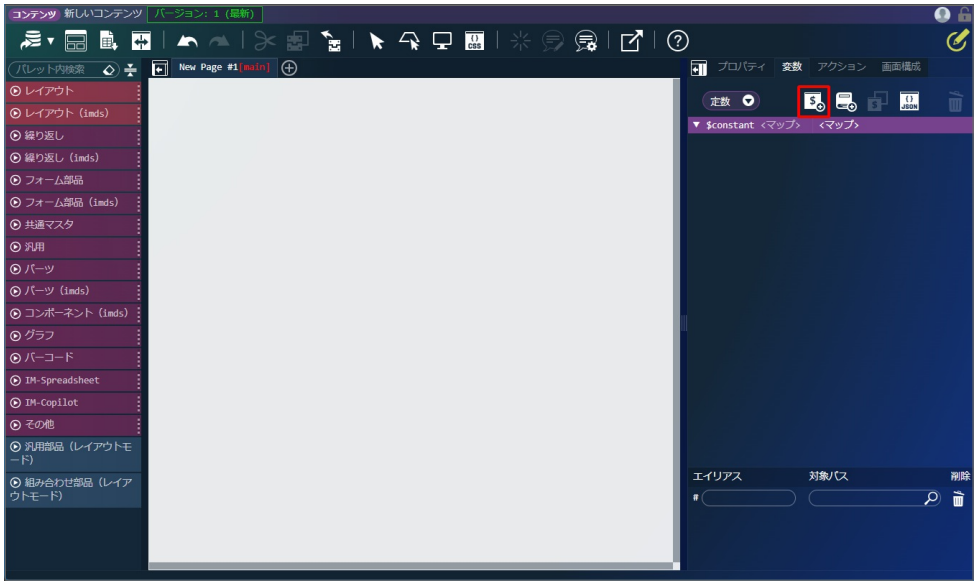
1. 変数タブをクリックします。



2. タブ左側のプルダウンから「定数」を選択します。



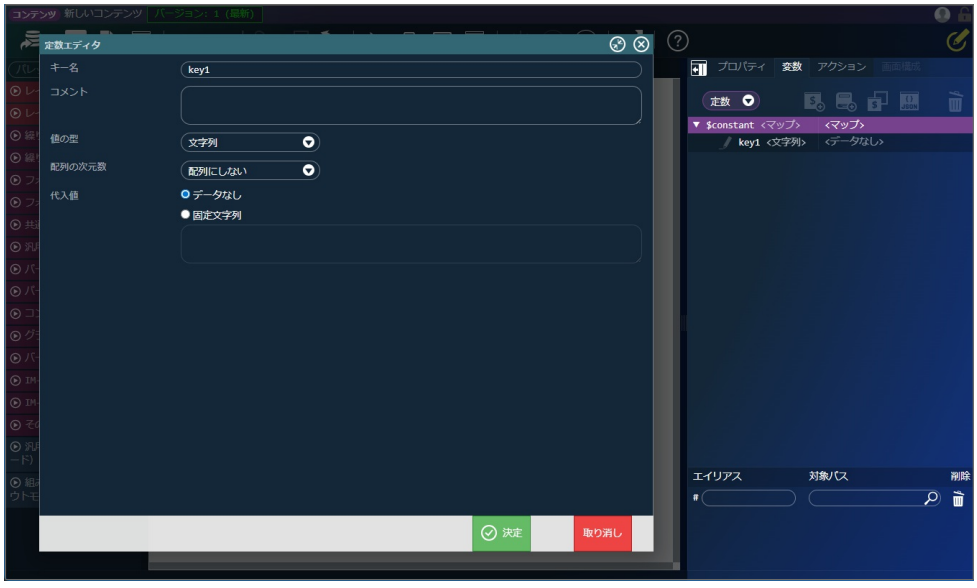
3. 「新規作成」アイコンをクリックし、定数エディタを表示します。



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。

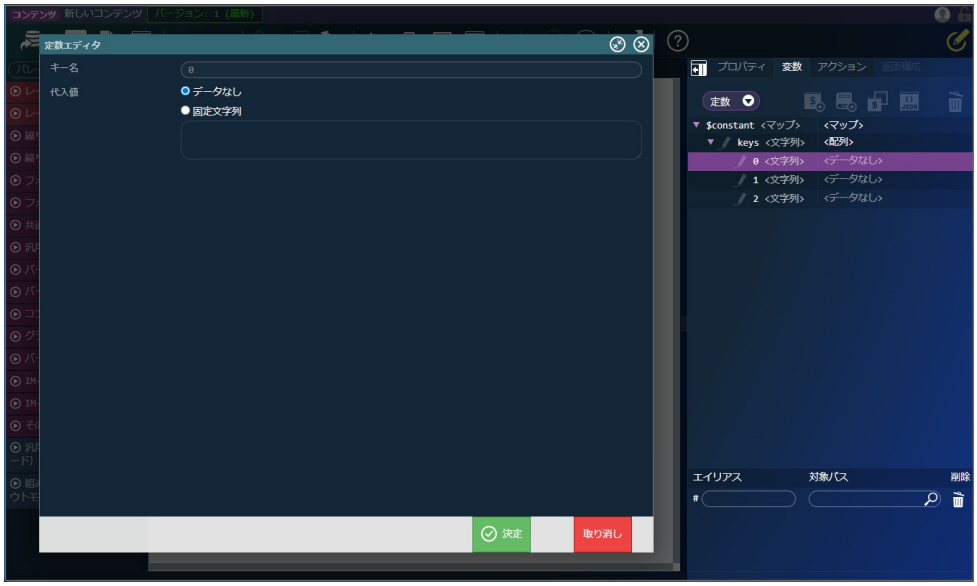
4. 配列の要素数の設定
   配列の次元数の設定で「配列にしない」以外を選択したとき表示されます。
   配列の要素数では、1つの配列に保存するデータの数を指定します。

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。

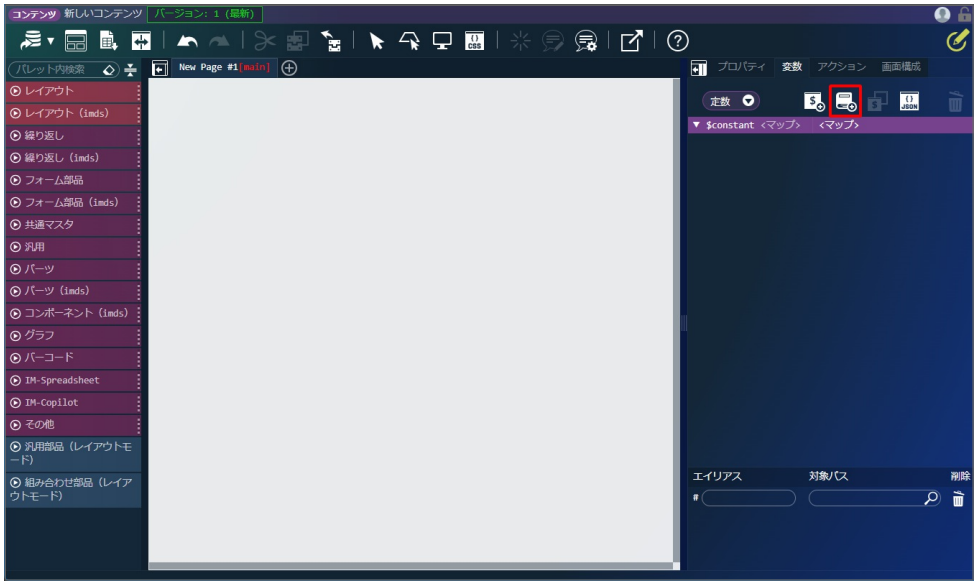
2. 代入値の設定
   代入値が不要な場合、「データなし」を選択します。
   代入値を定数エディタで設定する場合、代入値の型によって選択項目名と入力方法が異なります。
   代入値の型は、配列で設定されている型と同じものが設定されます。

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
浮動小数点数	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	ー

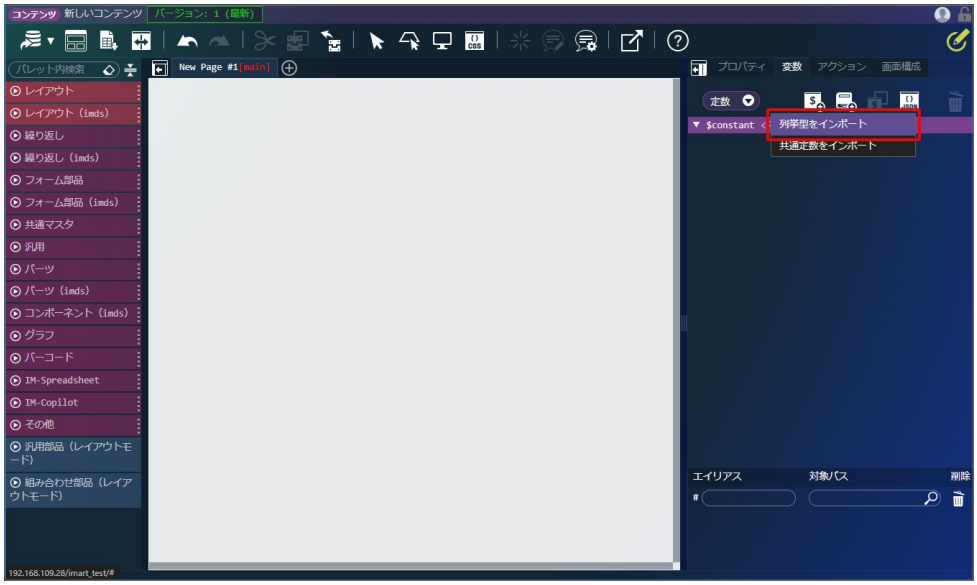
IM-Repository から定義を追加する

IM-Repository で作成した定義を追加できます。

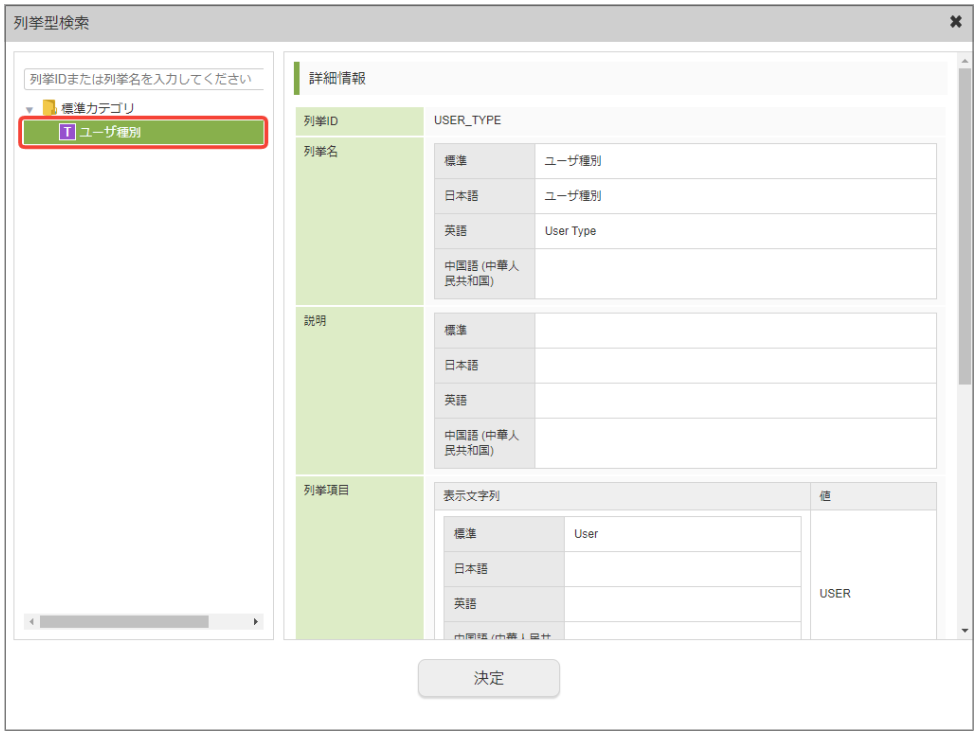
1. 「Repositoryから作成」アイコンをクリックします。



2. 「列挙型をインポート」を選択します。



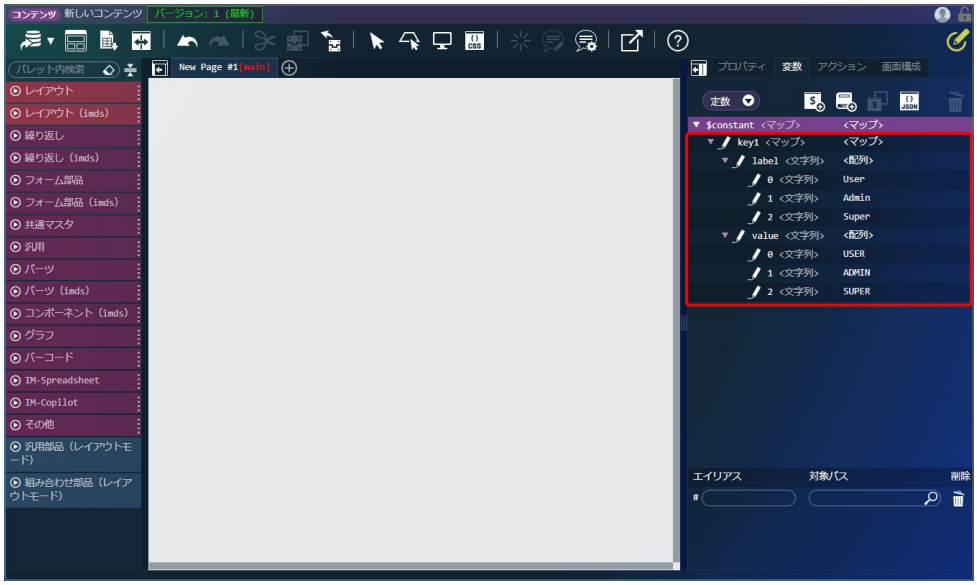
3. 列挙型検索ダイアログにて、追加する定義を選択します。



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 $constant 配下に追加されます。



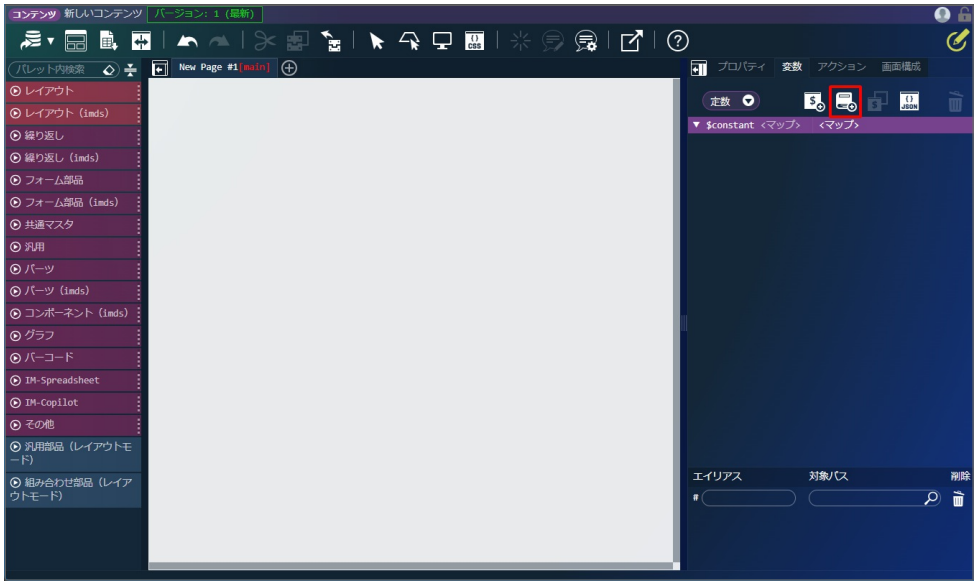
> **コラム**
>
> - IM-Repository の定義から変数を作成する場合は、「サイトマップ」→「Repository」→「列挙型一覧」であらかじめ定義を登録しておくことが必要です。
> - 列挙型検索ダイアログで選択した列挙型において、「標準」以外の言語で「表示文字列」が登録されている場合、自動的に「多言語」変数へのリンクが作成されます。 作成された「多言語」変数を表示する場合は、「*多言語の設定方法*」を参照してください。

> **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。

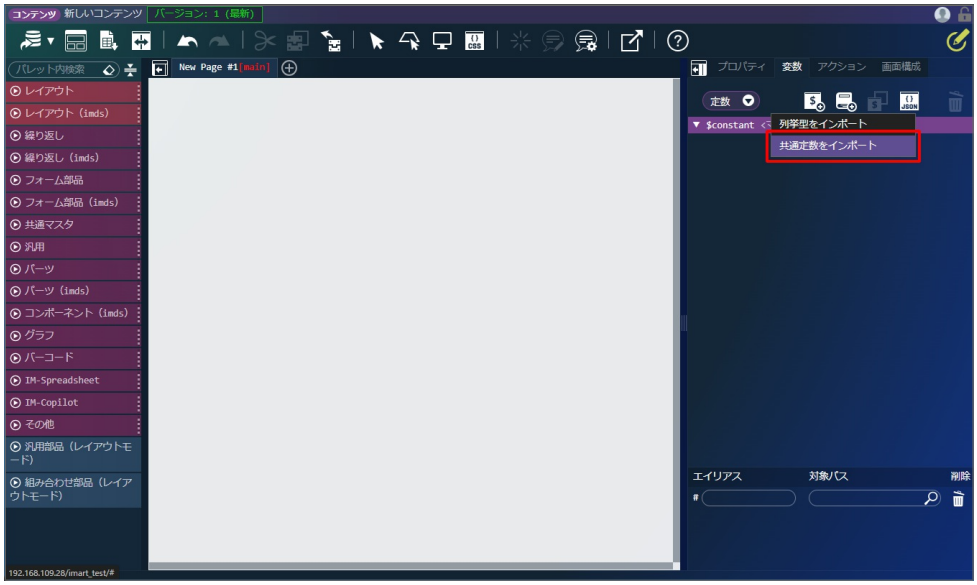
Accel Studio 共通定数定義から定義を取り込む

Accel Studio の共通定数定義を IM-BloomMaker の定数として取り込む方法を説明します。

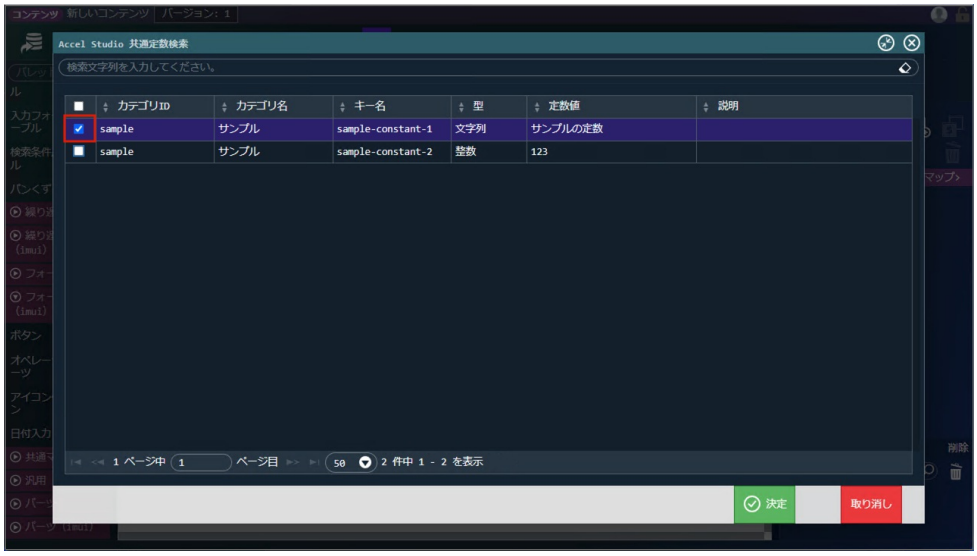
1. 「データをインポート」アイコンをクリックします。



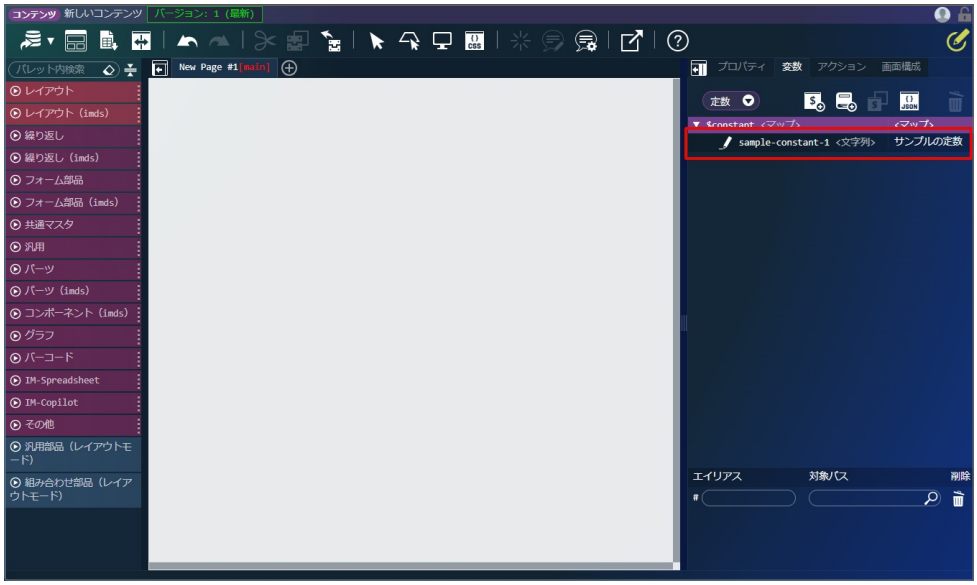
2. 「共通定数をインポート」リンクをクリックします。



3. 「Accel Studio 共通定数検索」ダイアログで、取り込みたい共通定数を選択し、「決定」ボタンをクリックします。



4. 選択した共通定数が、定数に追加されます。



以降は通常の定数と同じように、エレメントへ指定したり、カスタムスクリプトで $constant.sample-constant-1 のように参照できます。

> **コラム**
>
> この機能を利用するには、Accel Studio がインストールされている必要があります。
> また、認可の設定で「共通定数管理」が許可されている必要があります。

> **注意**
>
> Accel Studio の共通定数管理で定数値を変更しても、デザイナ画面には自動的に反映されません。
> デザイナ画面に変更を反映させたい場合、定数エディタの「Accel Studio 共通定数の再読み込み」ボタンをクリックしてください。
> プレビューおよびアプリケーション画面では、画面を開いた際の最新の値を使用します。

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から入力値を設定する
- IM-Repository から定義を追加する

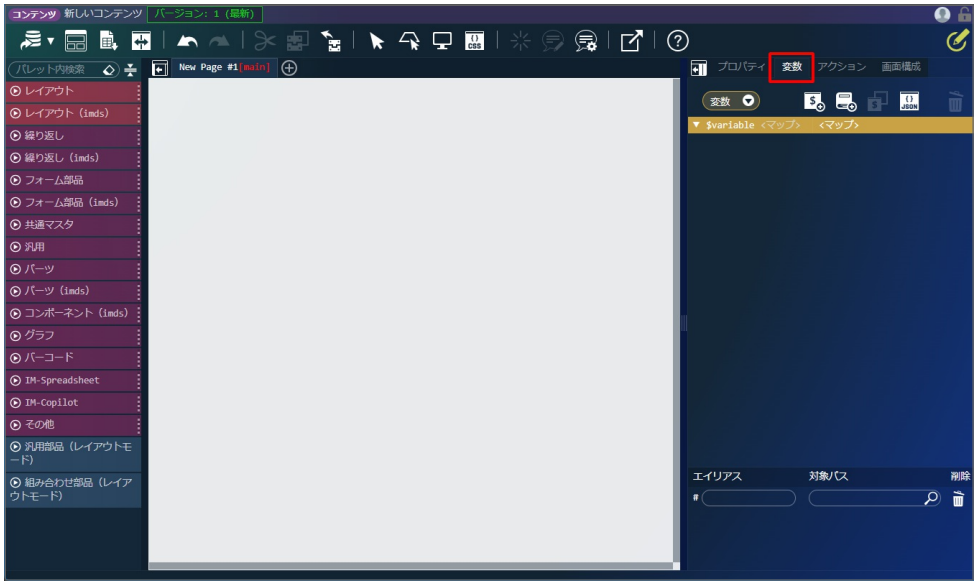
入力とは

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。

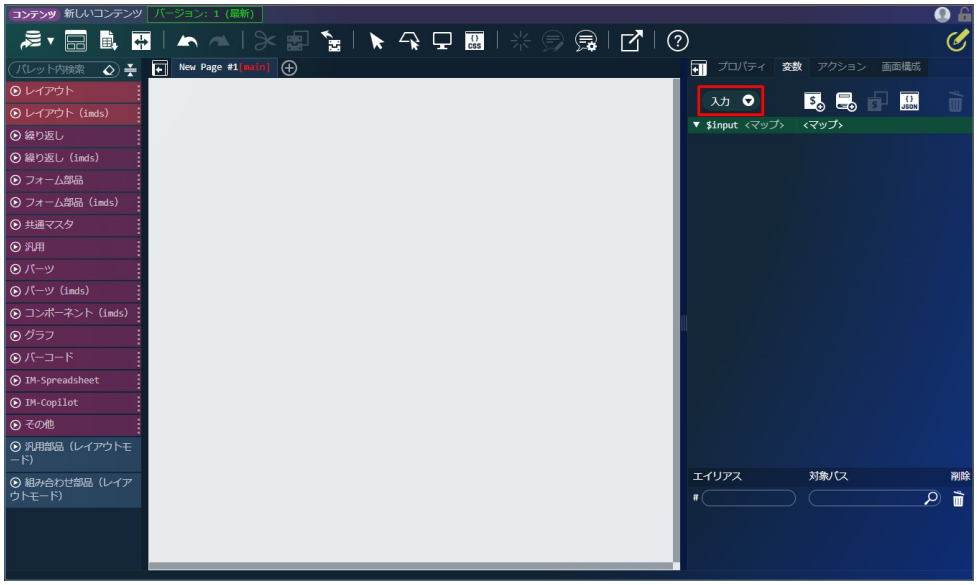
入力エディタの表示

入力エディタの表示方法を説明します。

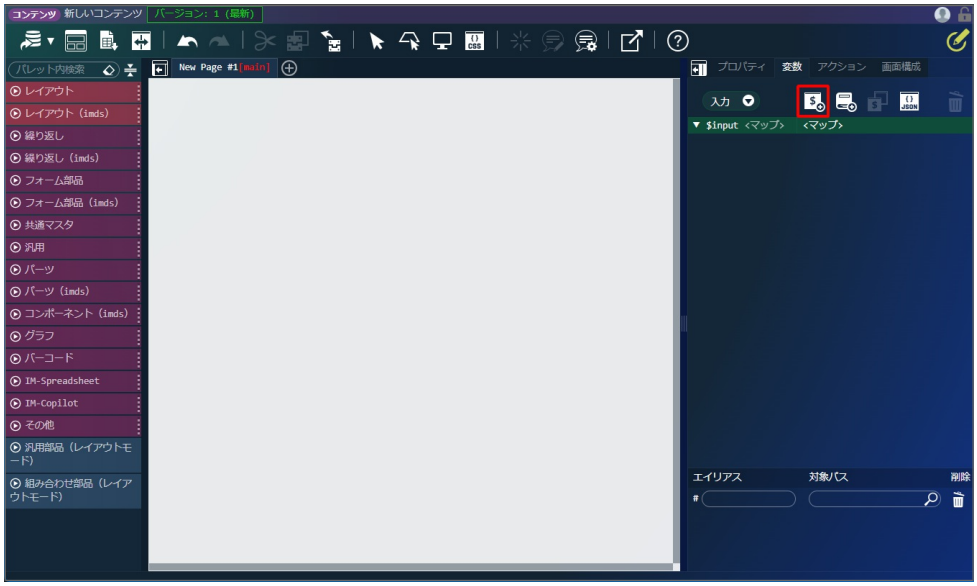
1. 変数タブをクリックします。



2. タブ左側のプルダウンから「入力」を選択します。



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。



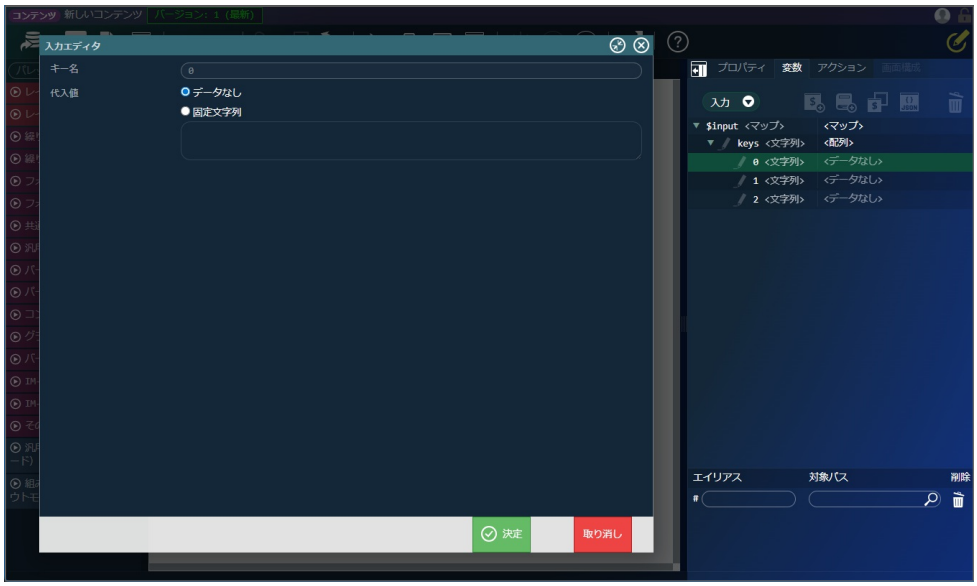
事前に「コンテナ」内に「エレメント」を配置してください。 配置方法は「*アプリケーション画面で利用するエレメントを配置する*」を参照してください。

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から入力値を設定する

URLから入力値を設定する２つの方法を説明します。
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。

URLパスの一部を入力値に使用する

ルーティング定義でアプリケーション画面のURLを動的URLで「foo/bar/{id}」と指定したとき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

URLのクエリを入力値に使用する

ルーティング定義のURLにクエリ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。

＜設定例＞

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

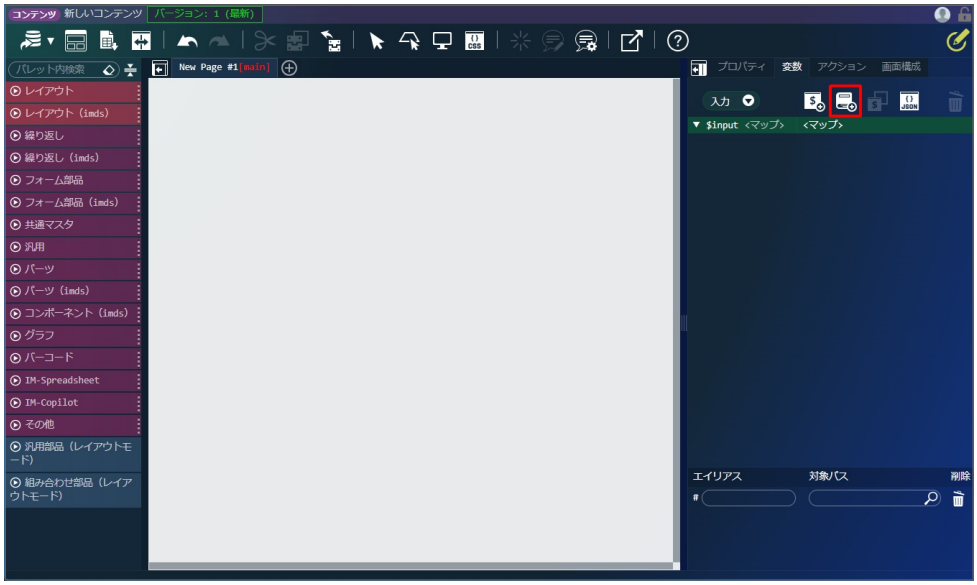
> **コラム**
> URLパスの一部を入力値に使用する方法とURLのクエリを入力値に使用する方法を併記した場合、URLパスの一部を入力値に使用する方法が優先されます。

> **コラム**
> URLパスの一部を入力値に利用する方法を「PathVariables」または「パス変数」といいます。

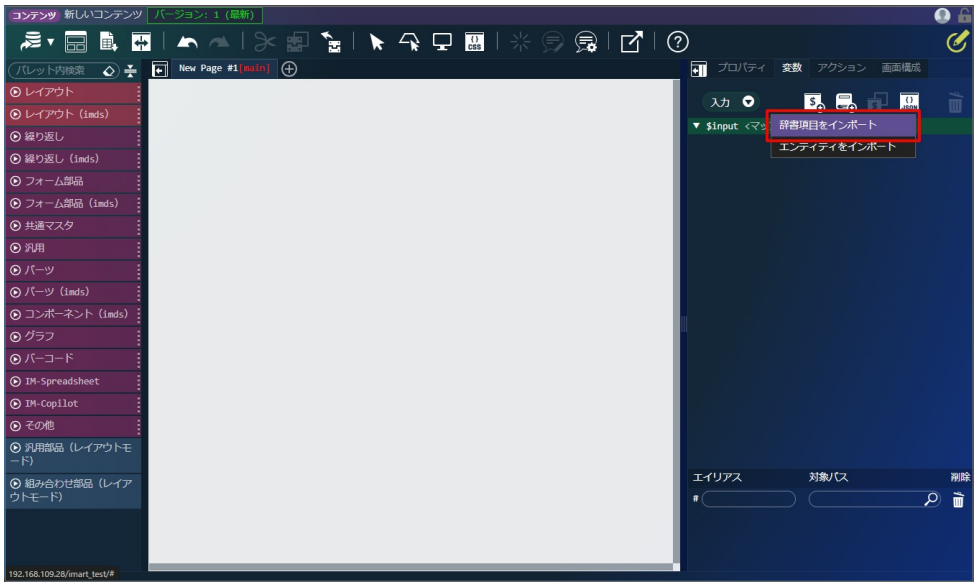
IM-Repository から定義を追加する

IM-Repository で作成した定義を追加できます。

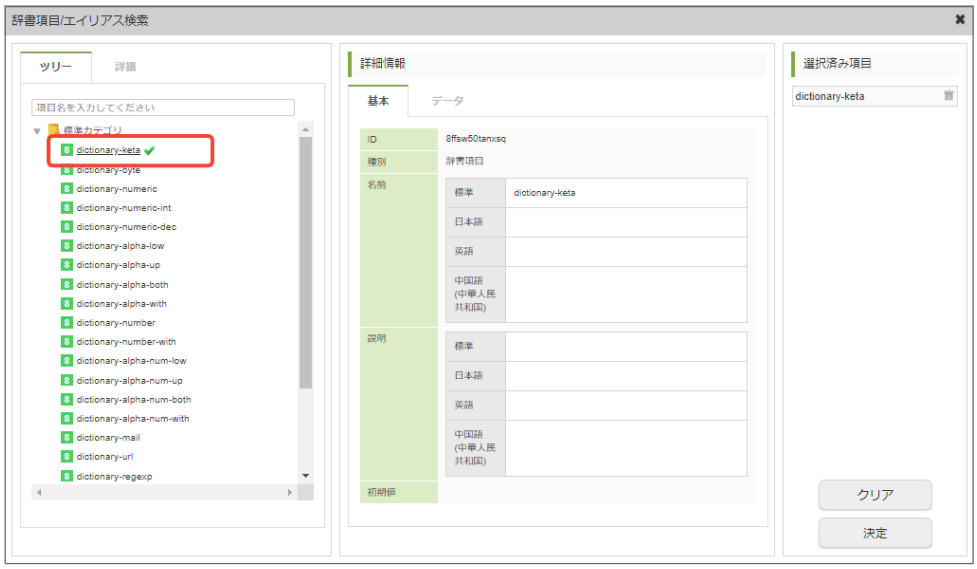
1. 「Repositoryから作成」アイコンをクリックします。



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。



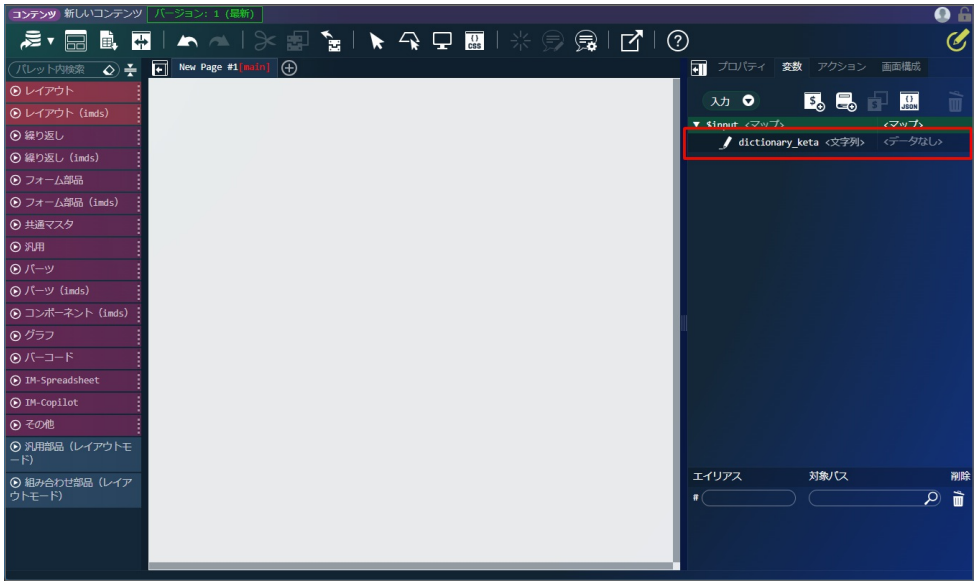
3. 辞書項目/エイリアス検索ダイアログ （ エンティティの場合はエンティティ検索ダイアログ ） にて、追加する定義を選択します。



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 $input 配下に追加されます。



> **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ことが必要です。

> **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
- Accel Studio 多言語メッセージ定義から定義を取り込む

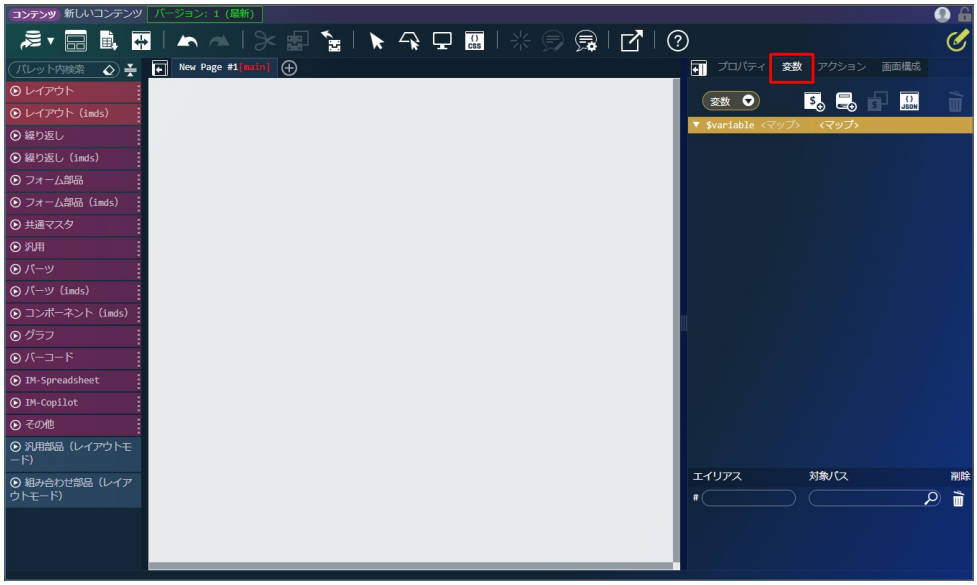
多言語とは

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。

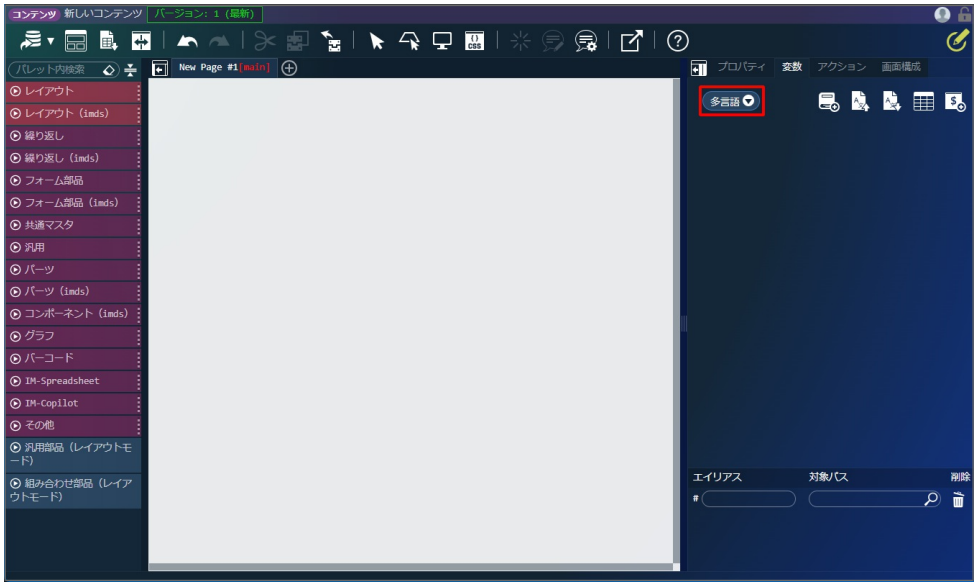
多言語の設定

多言語を設定する方法を説明します。

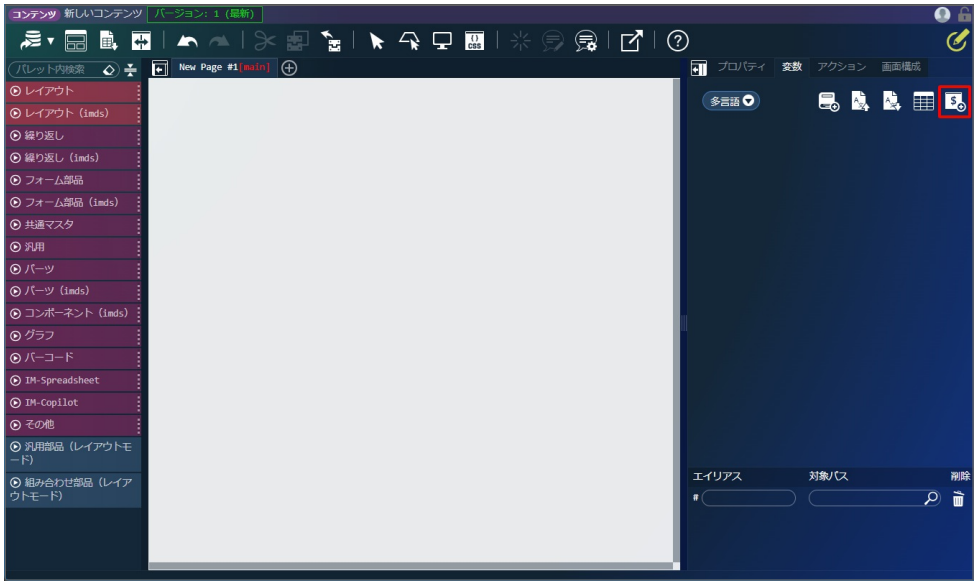
1. 変数タブをクリックします。



2. タブ左側のプルダウンから「多言語」を選択します。

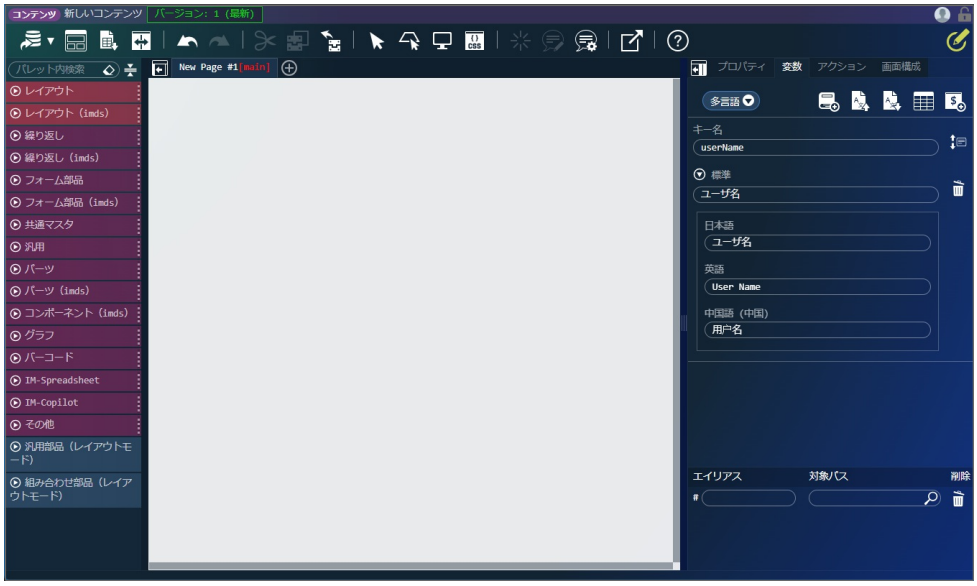


3. 「新規作成」アイコンをクリックします。



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。

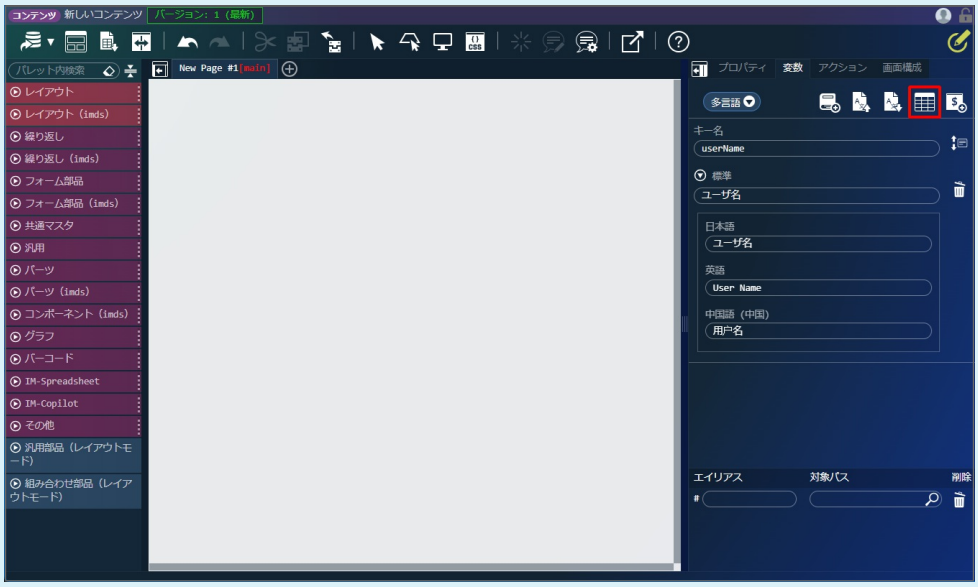
   > **コラム**
   > 同じキー名の多言語を複数設定することはできません。

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。

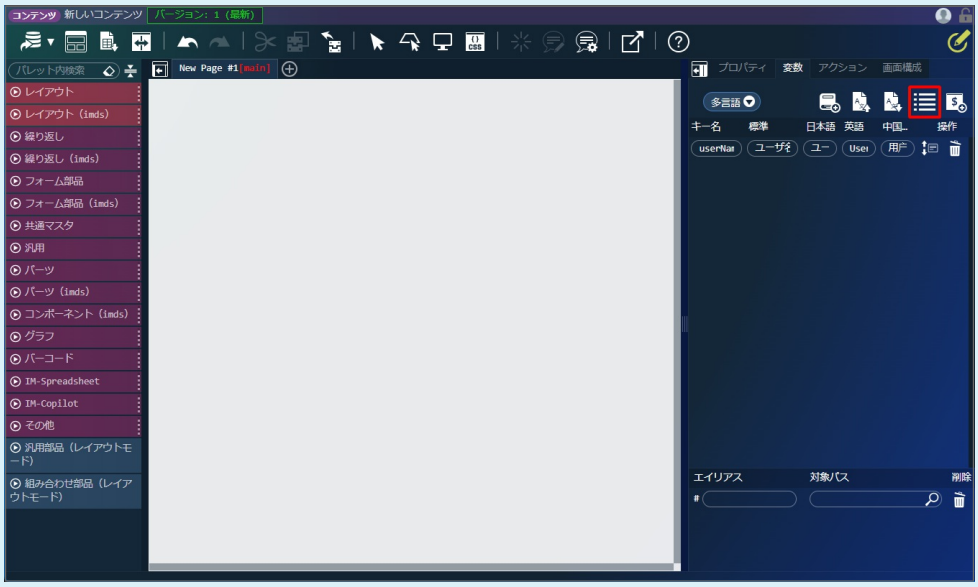
3. ロケール毎の値の設定
   ユーザが定義している言語毎に値を設定します。

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：



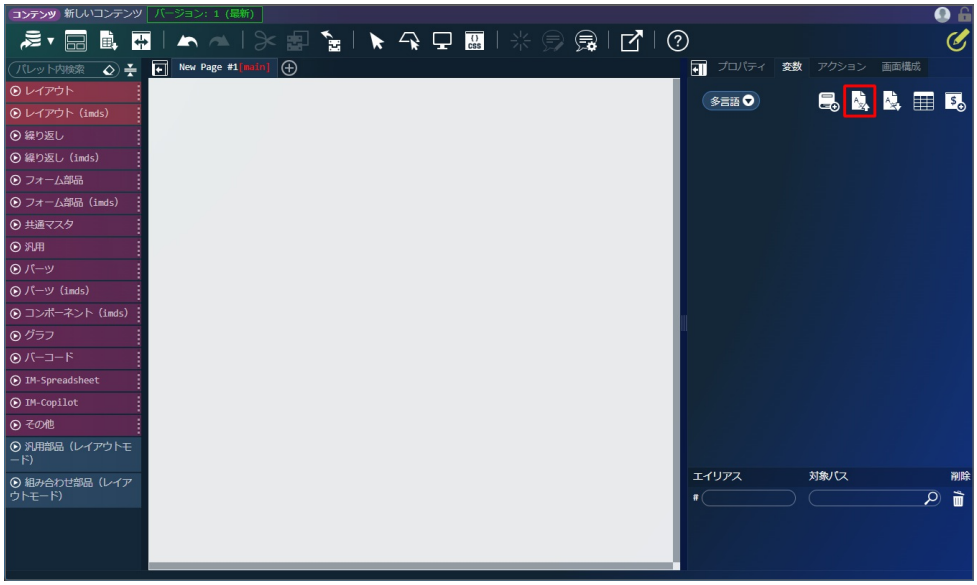
テーブル表示時：



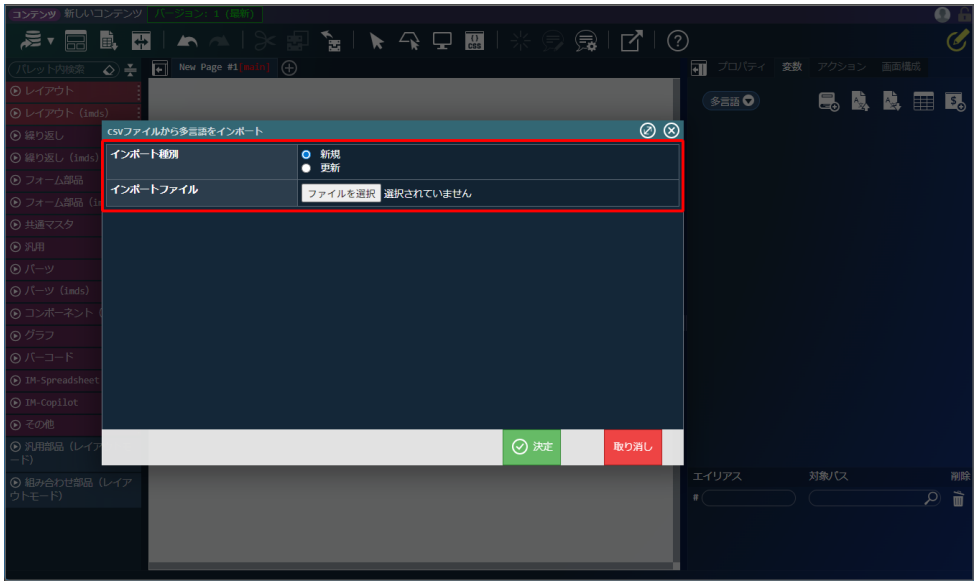
多言語をCSVファイルからインポートする

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。

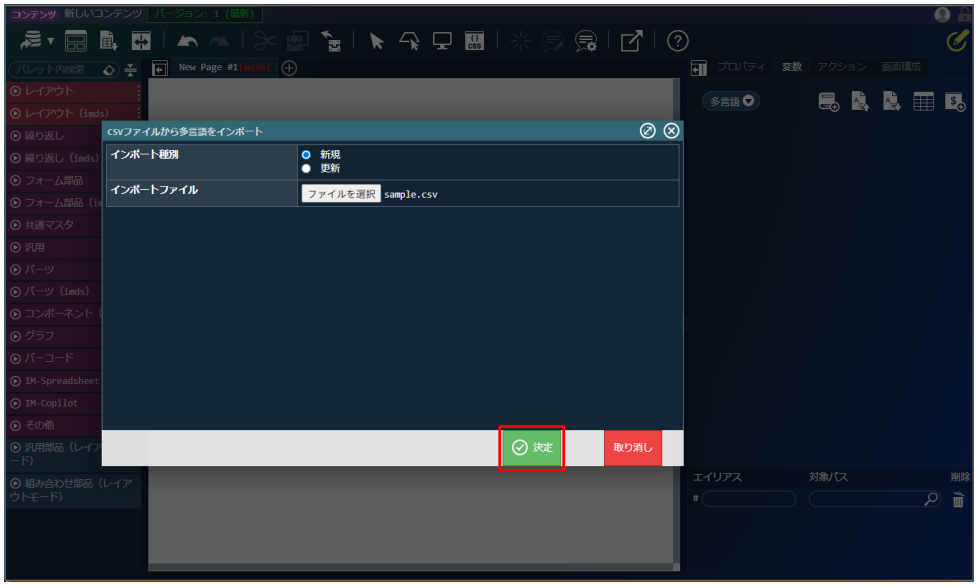
1. 「多言語をCSVファイルからインポート」アイコンをクリックします。



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。



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
```

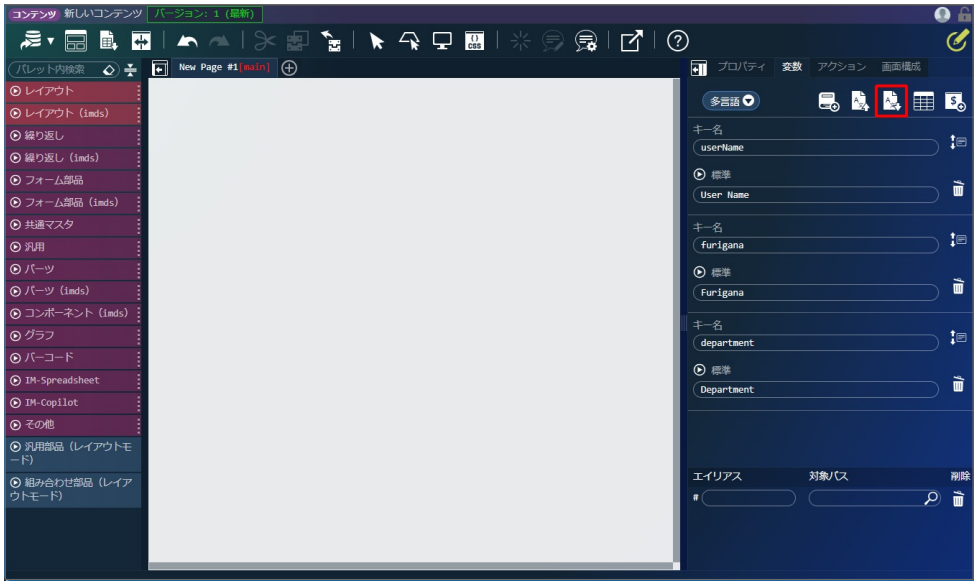
注意

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。

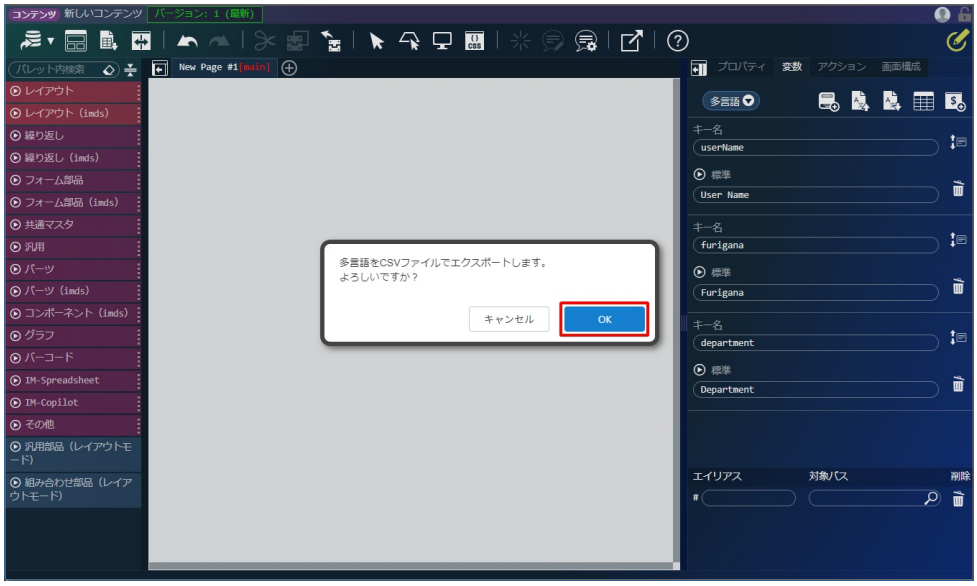
多言語をCSVファイルでエクスポートする

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。



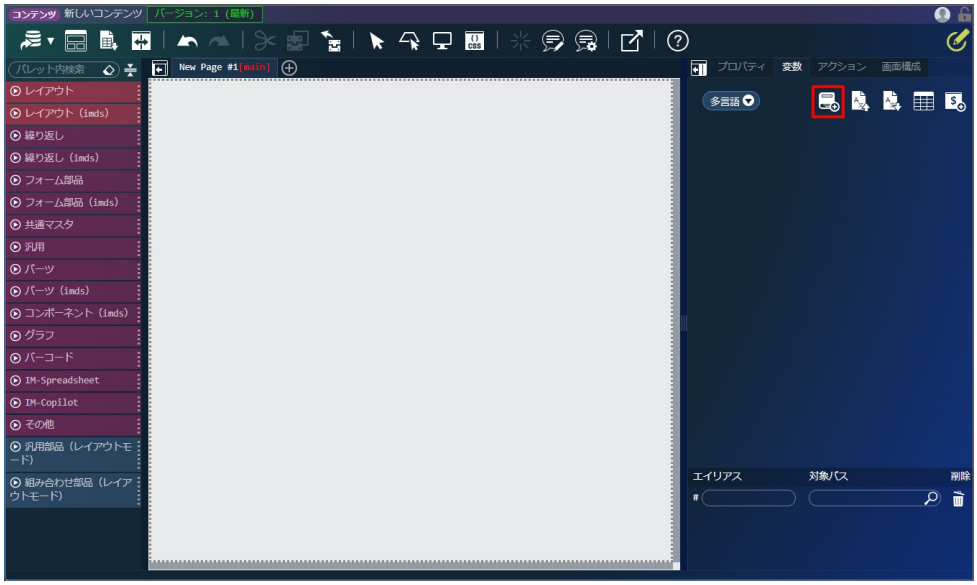
2. 確認ダイアログのOKボタンをクリックします。



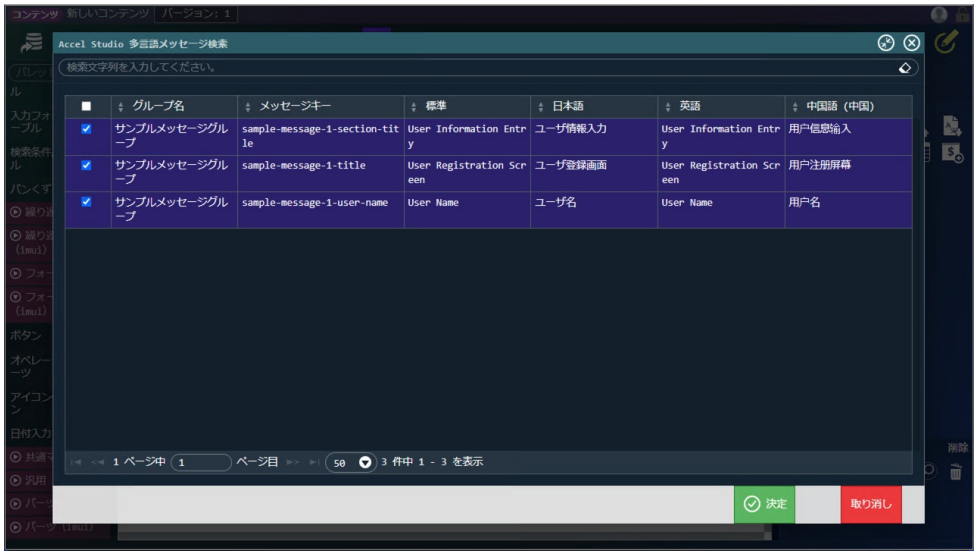
Accel Studio 多言語メッセージ定義から定義を取り込む

Accel Studio の多言語メッセージ定義を IM-BloomMaker の多言語として取り込む方法を説明します。

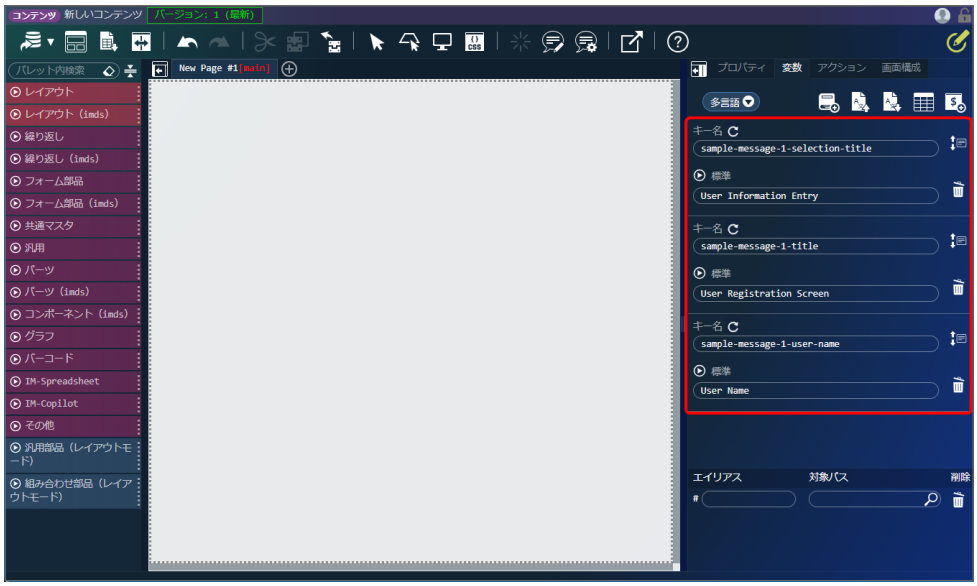
1. 「Accel Studio から多言語メッセージを追加」アイコンをクリックします。



2. 「Accel Studio 多言語メッセージ検索」ダイアログで、取り込みたい多言語メッセージを選択し、「決定」ボタンをクリックします。



3. 選択した多言語メッセージが、多言語に追加されます。

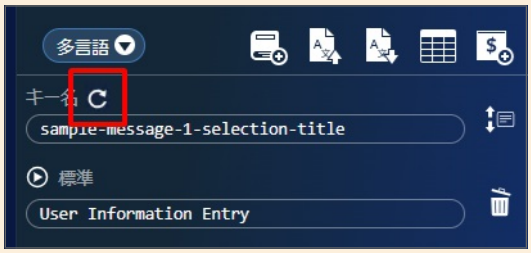


以降は通常の多言語と同じように、エレメントへ指定したり、カスタムスクリプトで $i18n.sample-message-1-title のように参照できます。

> **コラム**
>
> この機能を利用するには、Accel Studio がインストールされている必要があります。
> また、認可の設定で「多言語管理」が許可されている必要があります。

注意

Accel Studio の多言語メッセージ管理で多言語メッセージを変更しても、デザイナ画面には自動的に反映されません。
デザイナ画面に変更を反映させたい場合、「Accel Studio 多言語メッセージを再読込」アイコンをクリックしてください。



コラム

2024 Autumn(Jasmine)より、プレビューおよびアプリケーション画面では、画面を開いた際の最新の値を使用します。
前のバージョン 2024 Spring(Iris)では最新の値は使用せず、IM-BloomMaker のデザイナ画面上で設定された値を使用します。

コラム

Accel Studio の多言語メッセージをインポートしたい場合、以下のようなフォーマットで定義してください。
key, accel_studio_message_id に Accel Studio の多言語メッセージのメッセージIDを指定してください。
下記の例では、一番下の sample-message-1-title が Accel Studio の多言語メッセージからインポートするものです。

```
key,standard,ja,en,zh_CN,accel_studio_message_id
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
sample-message-1-title,,,,,sample-message-1-title
```

インポート時に最新の情報を取得し、多言語として取り込みます。
多言語メッセージ定義に指定したメッセージIDの情報が存在しない場合、標準、日英中、それぞれの値は空がセットされます。

エクスポート時は、key, accel_studio_message_id に Accel Studio 多言語メッセージ定義のメッセージIDが出力されます。

環境情報

- 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。 環境変数には、以下の情報が含まれます。

- アカウントコンテキスト
- ユーザコンテキスト
- サーバ情報
  - システムロケール一覧
  - システムタイムゾーン
  - テナント標準カレンダーID
  - 週の開始曜日
  - テナントロケール
  - テナントタイムゾーン
- クライアント情報
  - OS の種類
  - ブラウザの種類
- 定数
  - 画面表示時の日時
  - `true`
  - `false`
  - `null`
  - HTTPステータスコード
    - `200` : OK
    - `400` : Bad Request
    - `401` : Unauthorized
    - `403` : Forbidden
    - `404` : Not Found
    - `500` : Internal Server Error

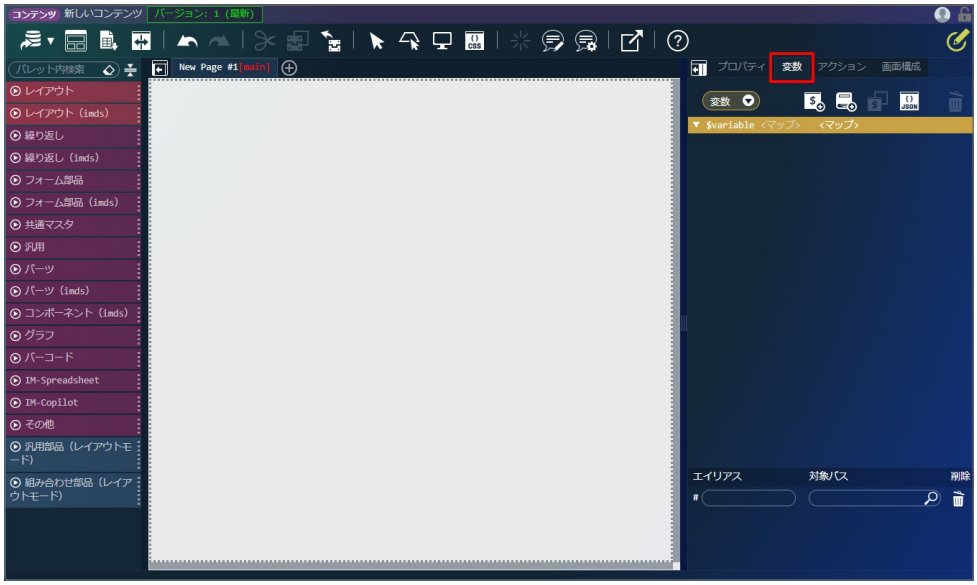
    - 503 : Service Unavailable
- 現在のページ情報
    - ベースURL
    - ページパス
- 装飾情報（コンテンツ種別が「Bulma」の場合のみ）
    - 文字色
    - 背景色
    - 非表示情報

> **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」がオンに設定されている場合、クライアント情報のOSをMacとして判定します。

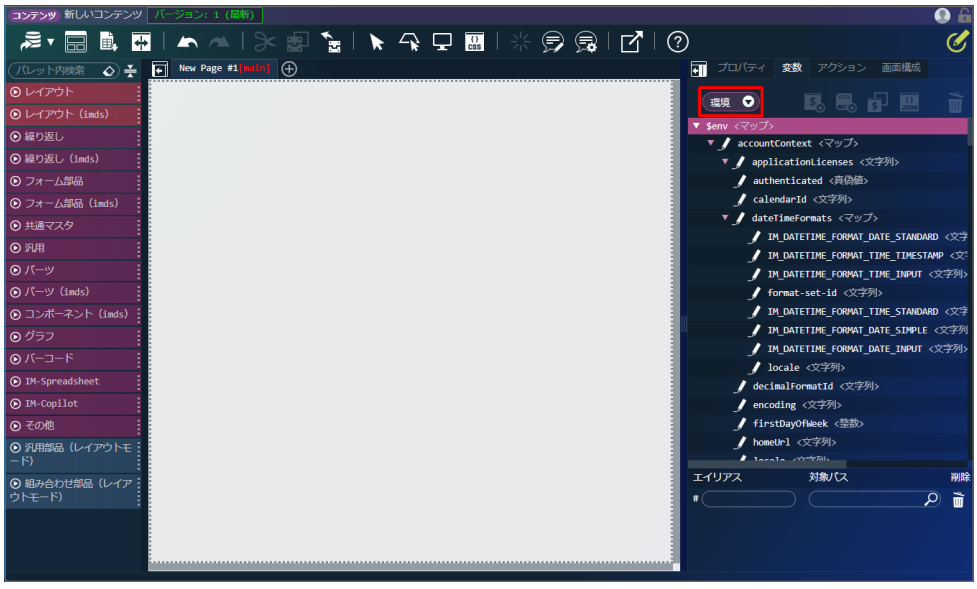
> **コラム**
> **環境変数「$env.location.base」・「$env.location.path」には、アプリケーション画面でのみ画面のURL情報が渡されます。**
>
> - $env.location.base：すべての相対URLの基点となるURLです。
>   intra-mart Accel Platform では、URLスキームからURLのパスの最初の部分であるコンテキストパスまでを含みます。
>   例：https://example.com:8080/imart/
> - $env.location.path：現在のページのURLから「$env.location.base」の値を取り除いた相対パスです。

環境情報の表示方法

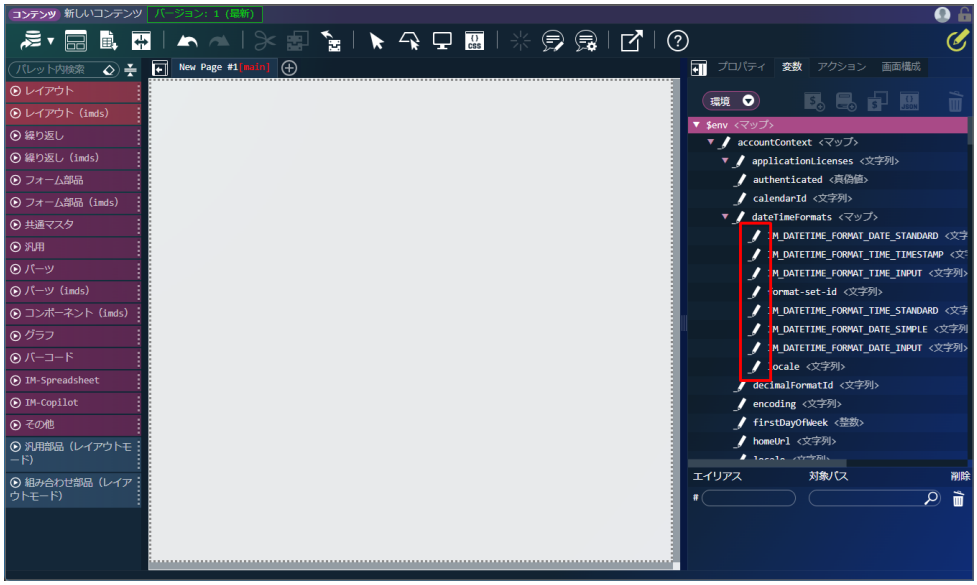
1. 変数タブをクリックします。



2. 環境情報の表示
   タブ左側のプルダウンから「環境」を選択します。



3. 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。



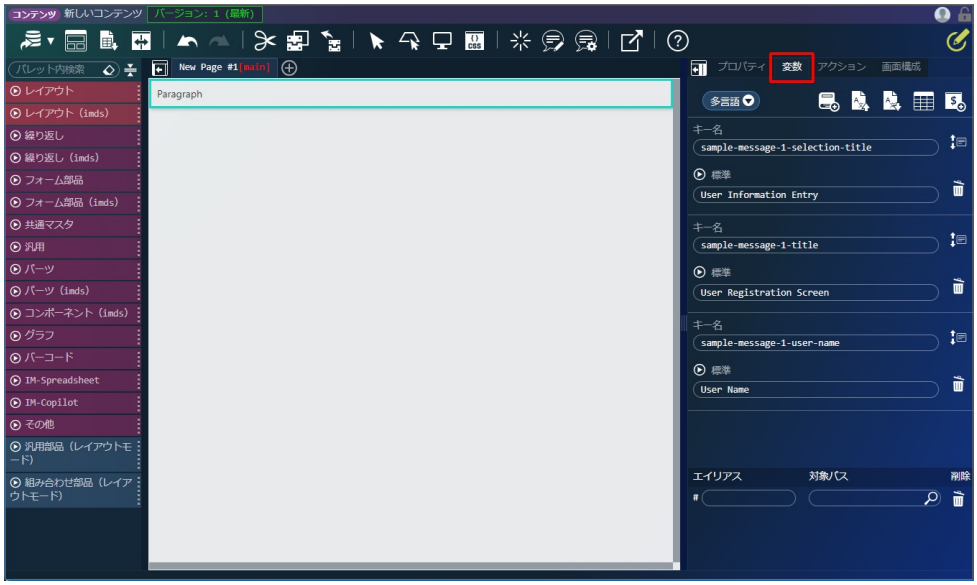
> **コラム**
> 編集した内容はプレビュー時にのみ適用されます。 アプリケーション画面表示時に変更した内容は適用されません。

エイリアスの設定

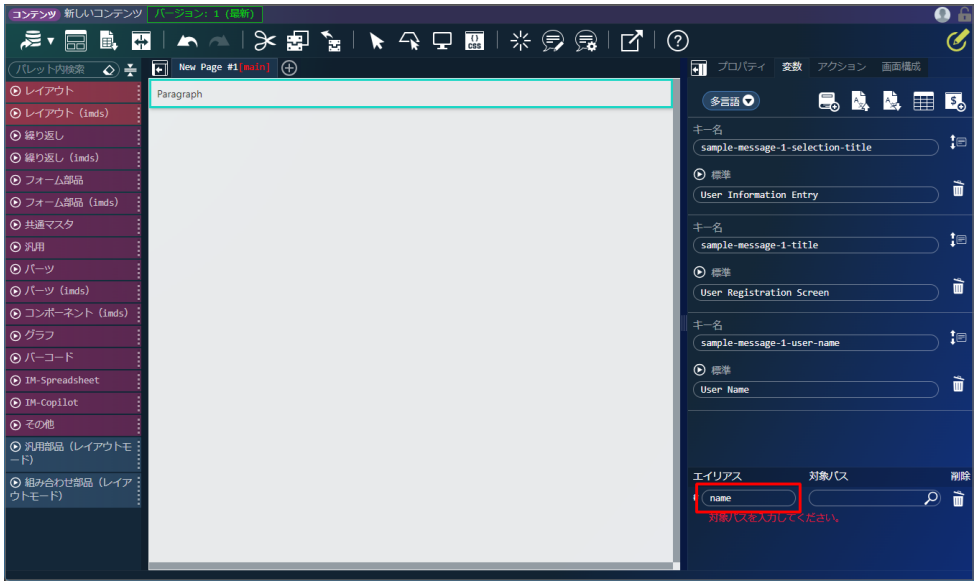
エイリアスを利用すると、変数、定数、入力、多言語、および環境の値に別名を設定できます。
例えば、変数「$variable.bar」にエイリアス「test」を設定した場合、エレメントのプロパティに「#test」と入力すると、「$variable.bar」の値が反映されます。
エイリアス名に指定できる文字列は半角英数字と「_（アンダースコア）」のいずれかです。

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。



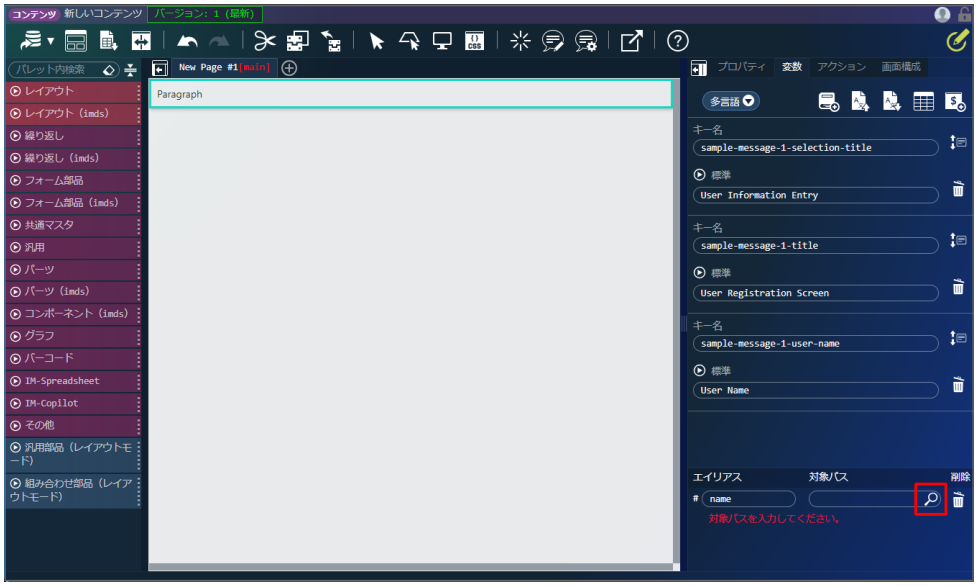
2. エイリアス名の入力
   エイリアスのテキストボックスにエイリアス名を入力します。



3. 対象パスの入力

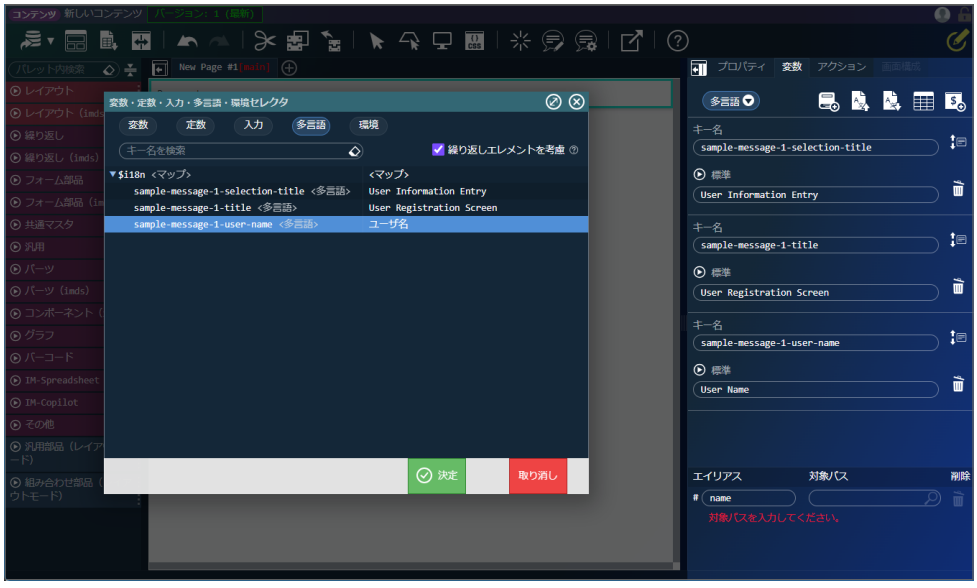
対象パスはエイリアスに関連づける変数、定数、入力、多言語、または環境の名前です。

「検索」アイコンをクリックし、関連づける変数、定数、入力、多言語、または環境をクリックします。



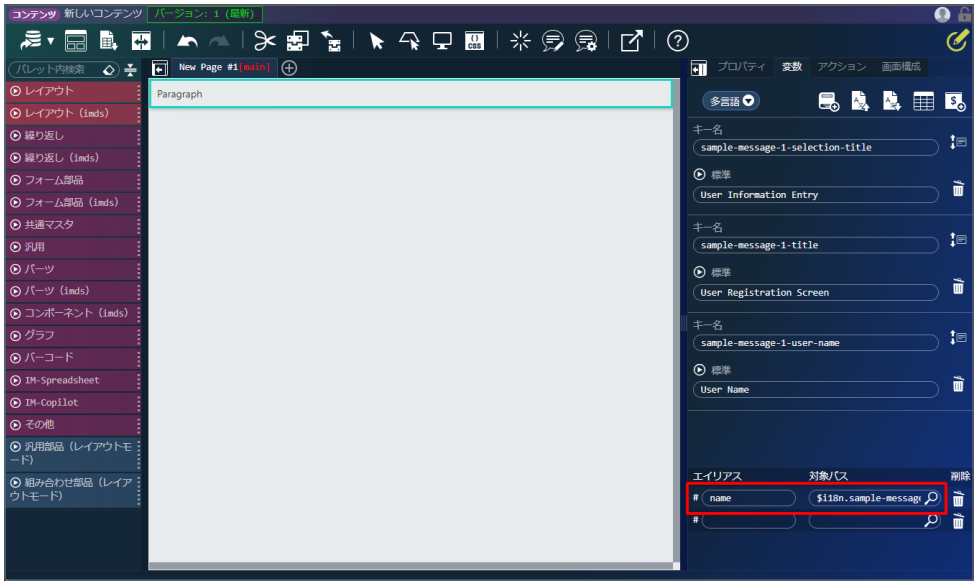
「決定」をクリックすると、変数セレクタで選択した内容が対象パスに設定されます。

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

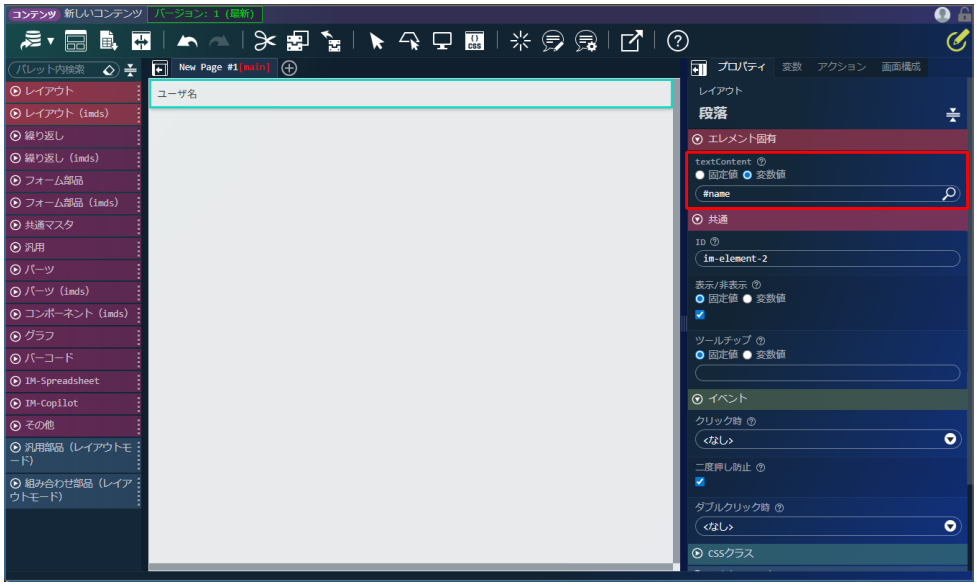


4. エイリアスの登録

エイリアスが登録されます。



5. 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。



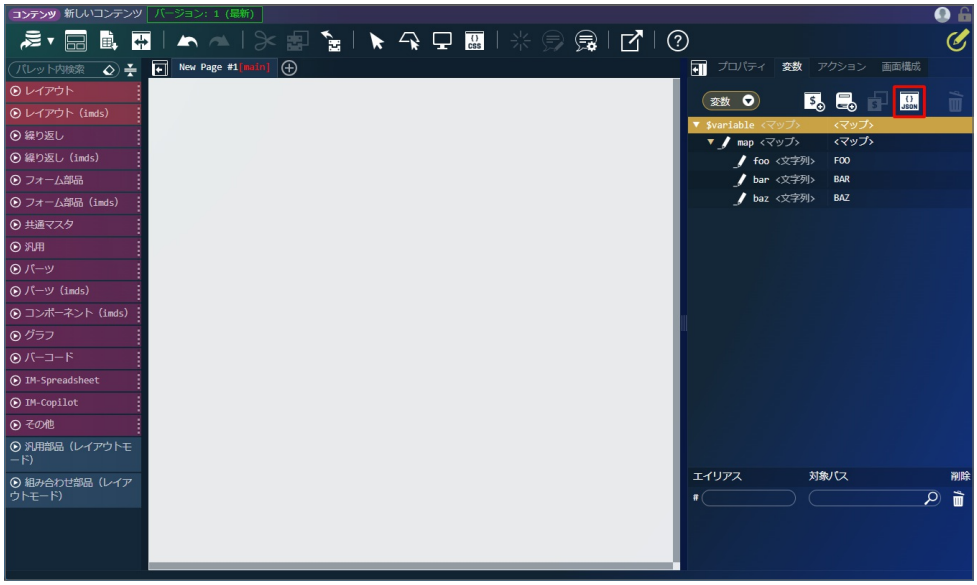
JSON形式を用いた代入値の設定

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。

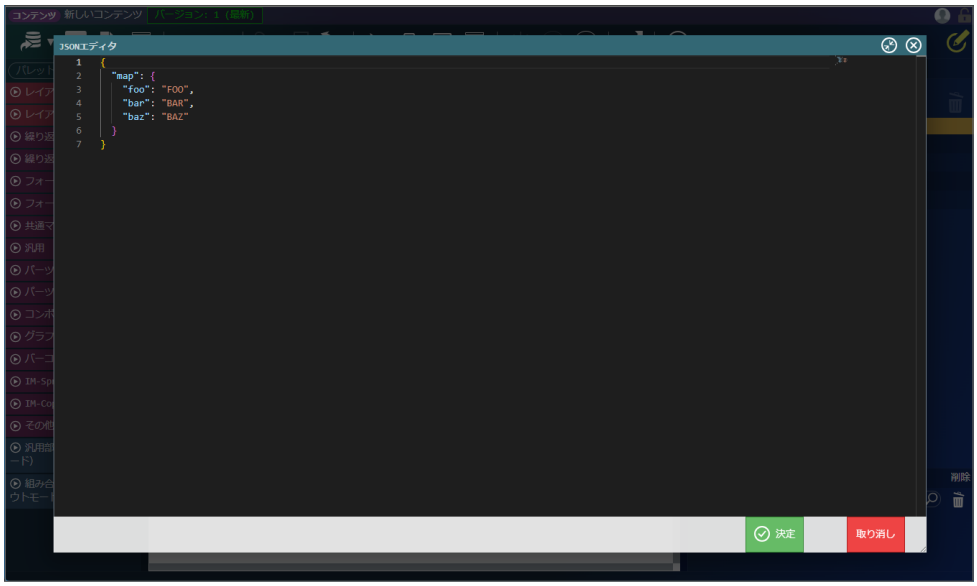
JSONエディタの表示方法

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。

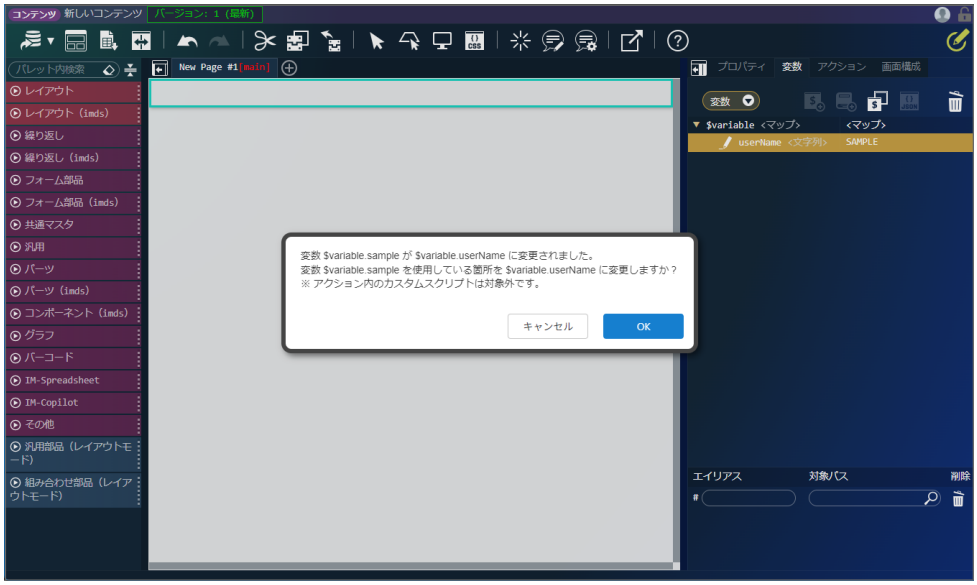


4. 入力内容の保存
   「決定」をクリックすると、編集内容を保存します。
   編集内容を保存せずJSONエディタを終了したい場合、「取り消し」または「閉じる」ボタンをクリックします。

> **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。



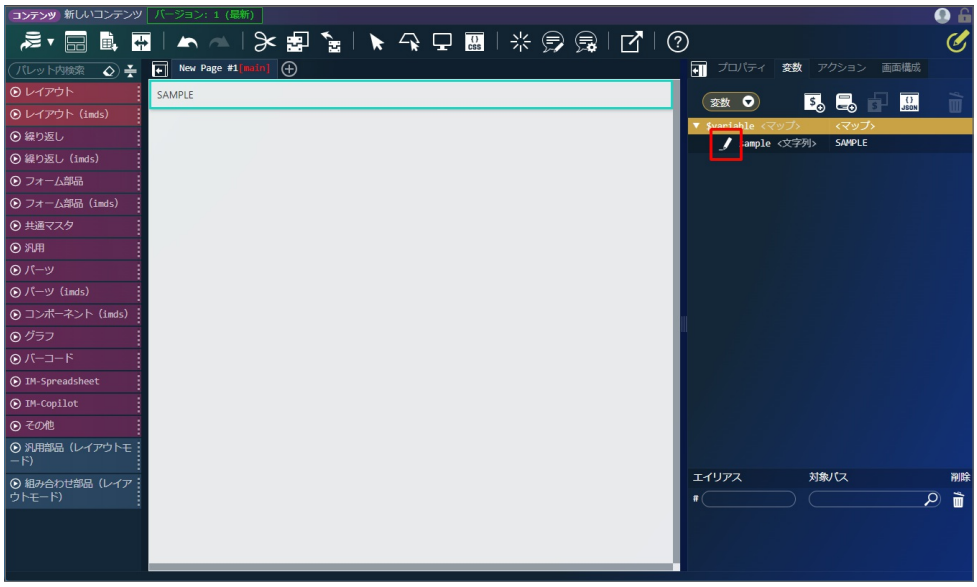
すでに変数がエレメントのプロパティ等で使用されている場合、キー名を変更すると各設定箇所を新しいキー名に再設定する必要があります。
ここでは、影響範囲の修正方法について説明します。

> **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。

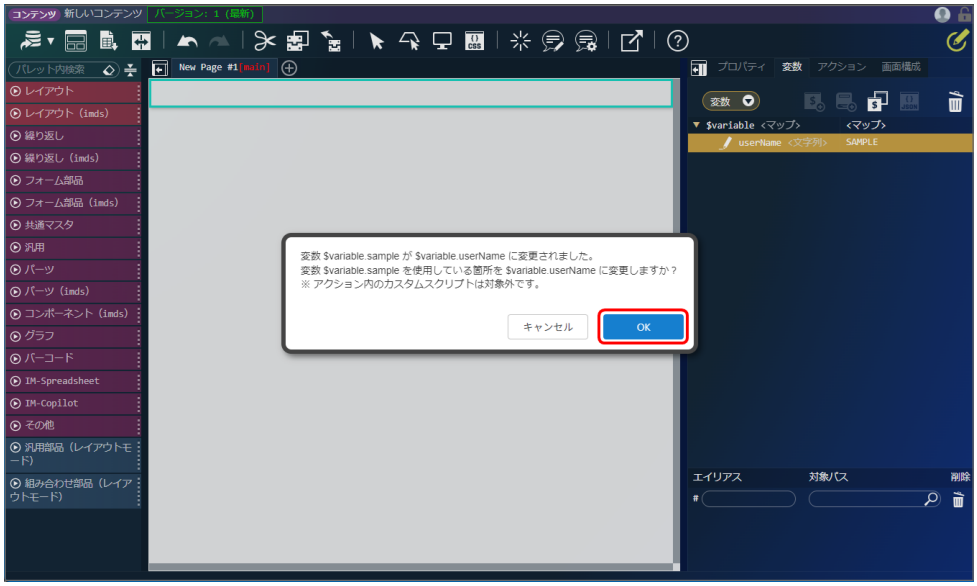


2. 「キー名」を変更して、「決定」ボタンをクリックします。

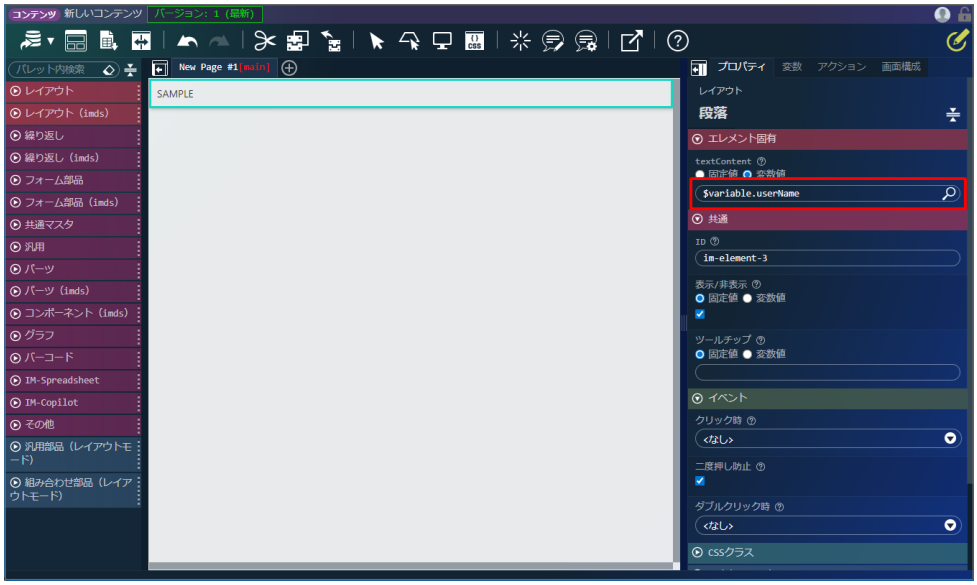


> **コラム**
> 「多言語」の場合は、「キー名」のテキストボックスの値を直接変更して、他のテキストボックスを選択します。

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ので、「OK」ボタンをクリックします。



4. 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。



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
- ツールバー
- 「エディタ」画面での各部構成
- 右ペインについて
- 実行条件について

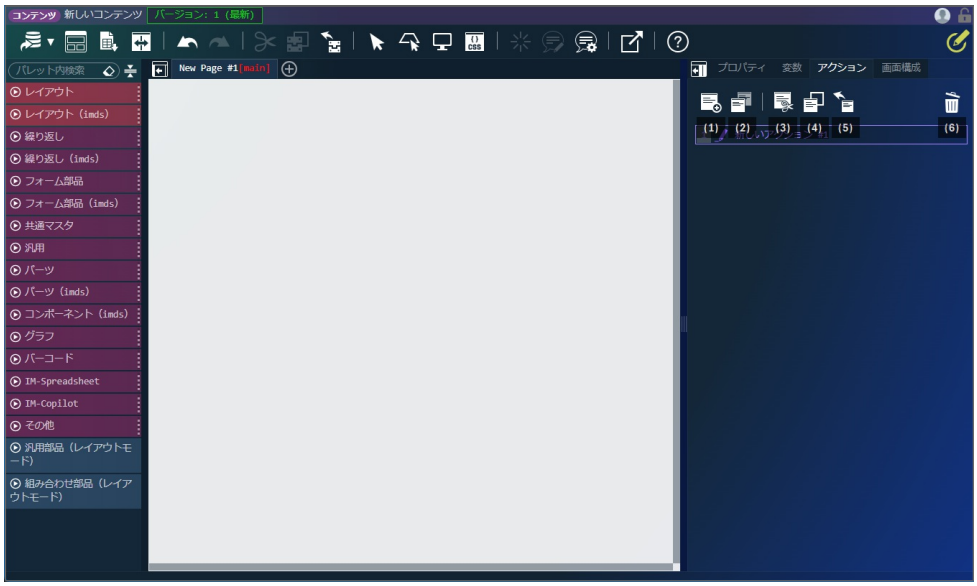
アクションについて

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。

ツールバー

アクションタブの機能について説明します。
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. 新規作成
   アクションを新規作成します。
   仮のアクション名でアクションが作成された後、アクションエディタが開きます。

2. 複製
   選択されているアクションを複製します。
   同一のアクションアイテムを登録した新しいアクションを直下に作成します。

3. 切り取り
   選択されているアクションを削除します。削除されたアクションはクリップボードにコピーされます。

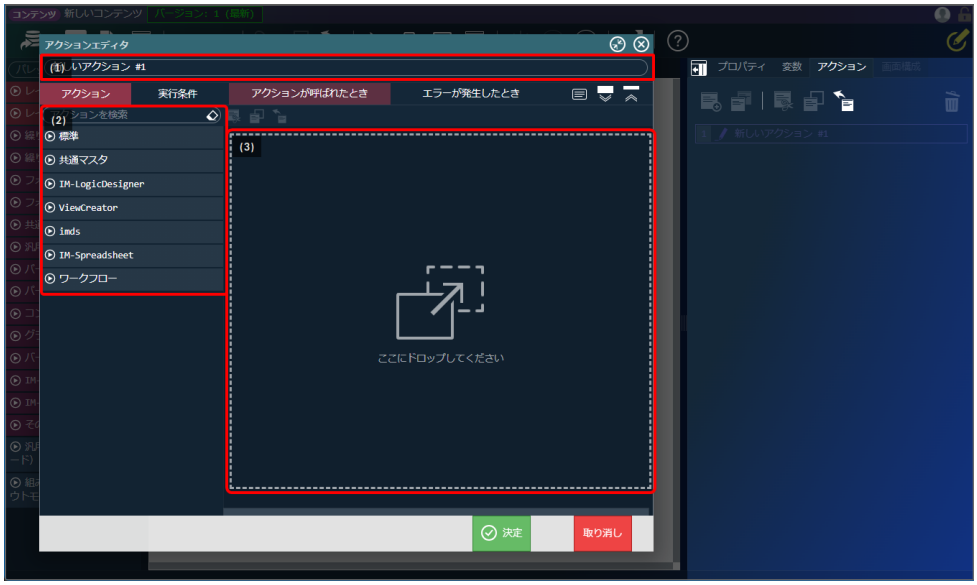
4. コピー
   選択されているアクションを、クリップボードにコピーします。

5. 貼り付け
   クリップボードにコピーされているアクションを貼り付けます。

6. 削除
   選択されているアクションを削除します。クリップボードにはコピーしません。

「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。



＜画面項目＞

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（パレット）
   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（エディタ）
   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。

右ペインについて

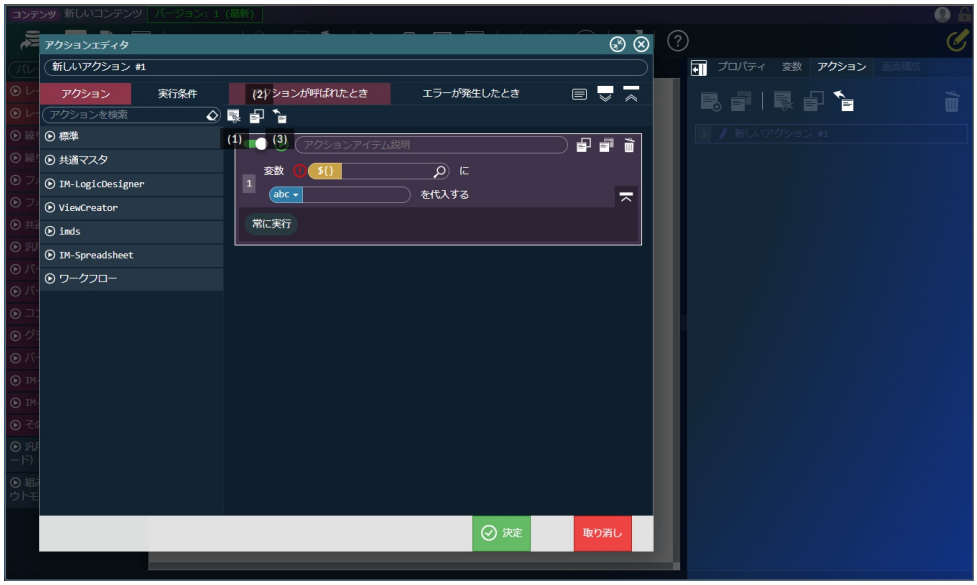
処理タブ

右ペインには、以下のタブが配置されています。
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。

編集機能

右ペインの上部に配置されている、アクションアイテムの編集機能について説明します。
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＞

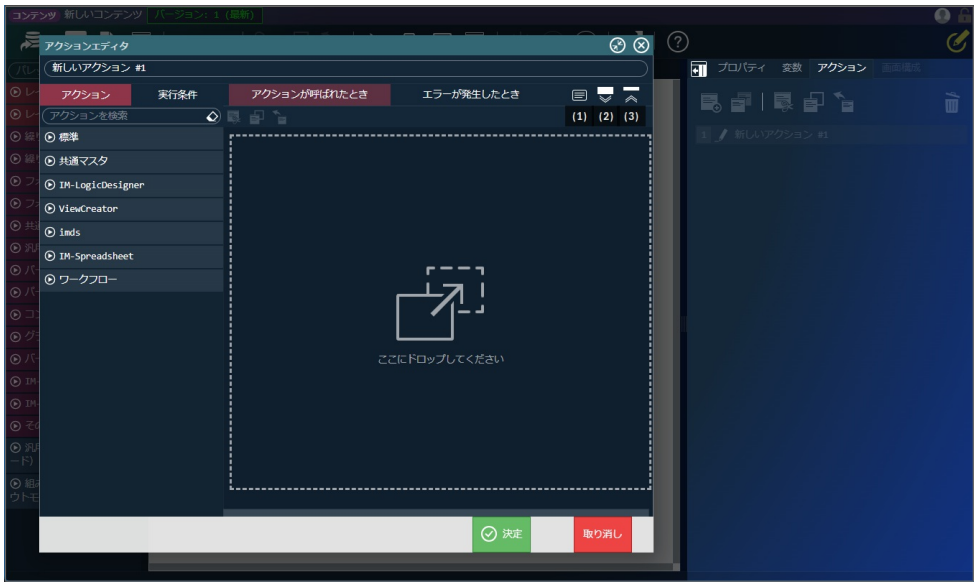
1. 切り取り
   選択されているアクションアイテムを削除します。削除されたアクションアイテムはクリップボードにコピーされます。

2. コピー
   選択されているアクションアイテムを、クリップボードにコピーします。

3. 貼り付け
   クリップボードにコピーされているアクションアイテムを貼り付けます。
   アクションアイテムを選択している場合、その下部に貼り付けます。 未選択状態の場合、末尾に貼り付けます。

表示切替機能

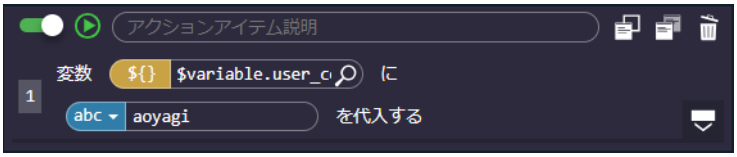
右ペインの右上部に配置されている、アクションアイテムの表示切替機能について説明します。
各アイコンをクリックすると、その機能を利用できます。



＜画面項目＞

1. 入力欄を拡張／縮小
   固定値・変数値の入力欄を拡張／縮小します。
   拡張すると、入力欄が広くなり、長い変数パスや文字列を見やすく編集できます。

   縮小時：



   拡張時：

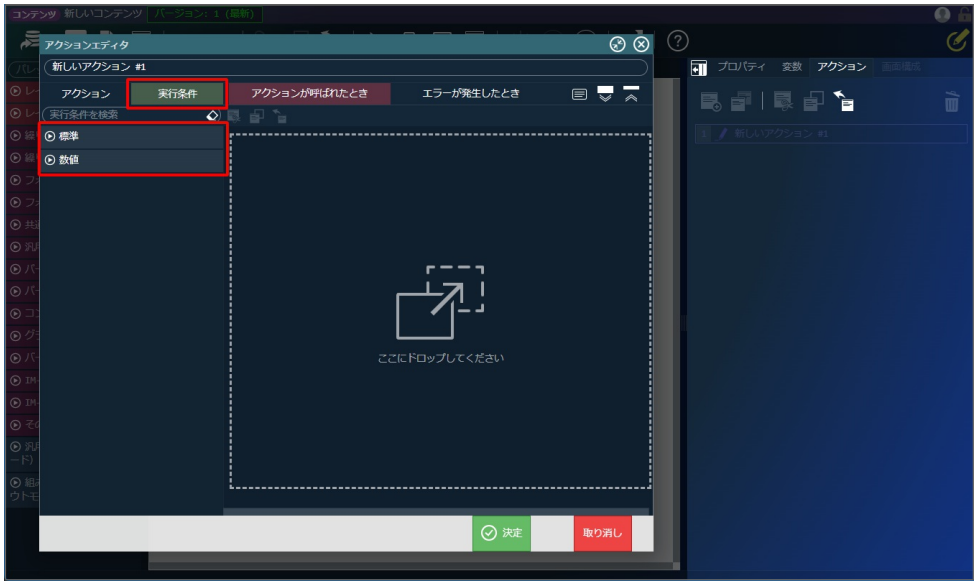


2. 詳細をすべて表示
   配置されたアクションアイテムの追加パラメータや実行条件をすべて表示します。

3. 詳細をすべて非表示
   配置されたアクションアイテムの追加パラメータや実行条件をすべて非表示にします。
   非表示にすると、アクションアイテムの表示領域が縮小され、アクション処理全体が見やすくなります。

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。



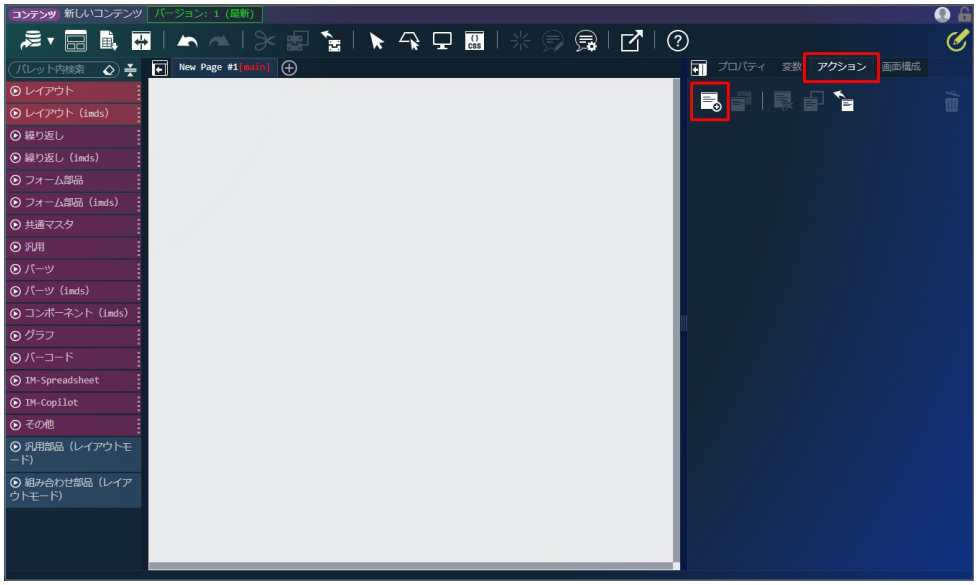
アクションエディタ画面の操作方法

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
- アクションアイテムを一時的に無効にする
- アクションアイテムの後続処理を行わず中断する
- アクションアイテムをコピーする
- アクションアイテムを複製する
- アクションアイテムを削除する
- アクションを保存する

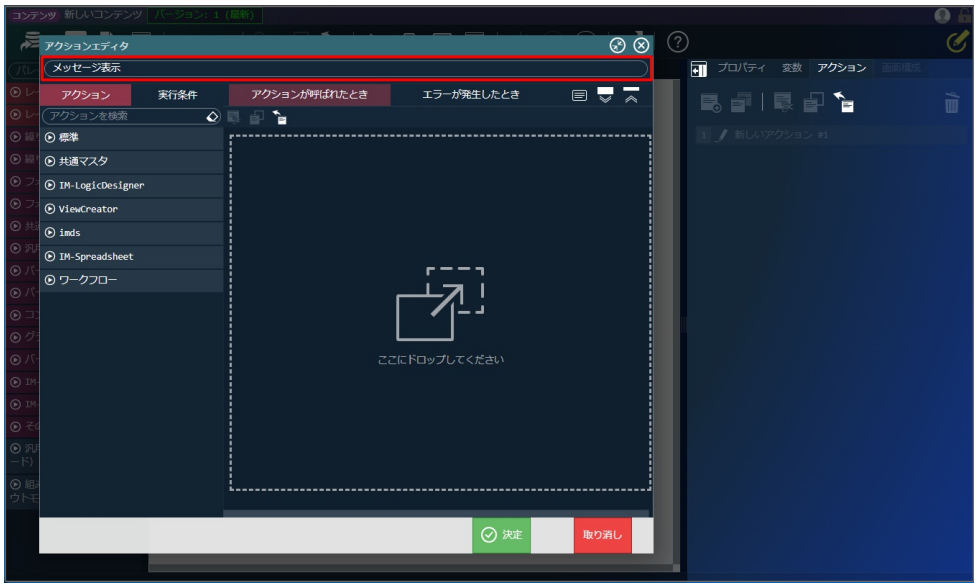
アクションタブからアクションエディタを開く

「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。



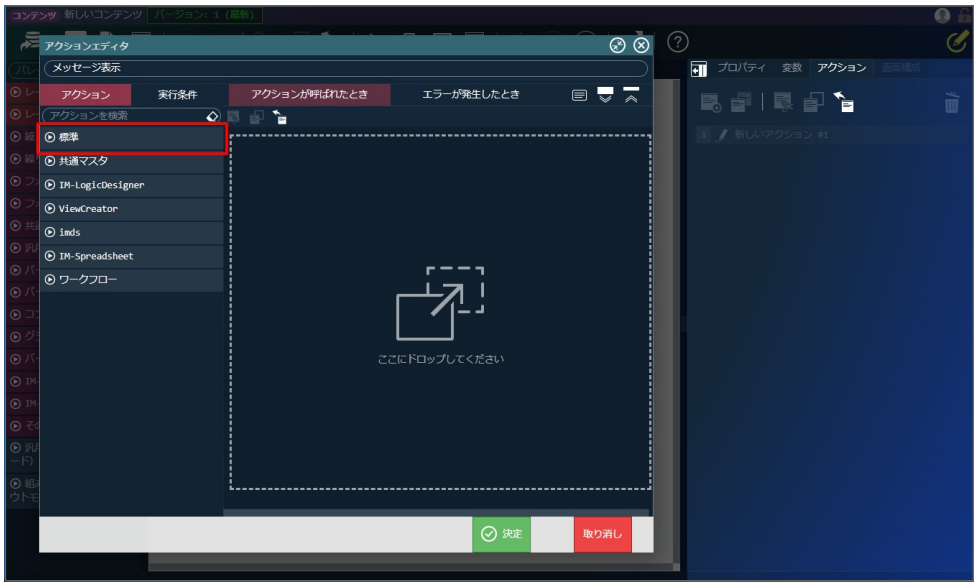
アクション名を設定する

テキストボックスにアクション名を入力します。

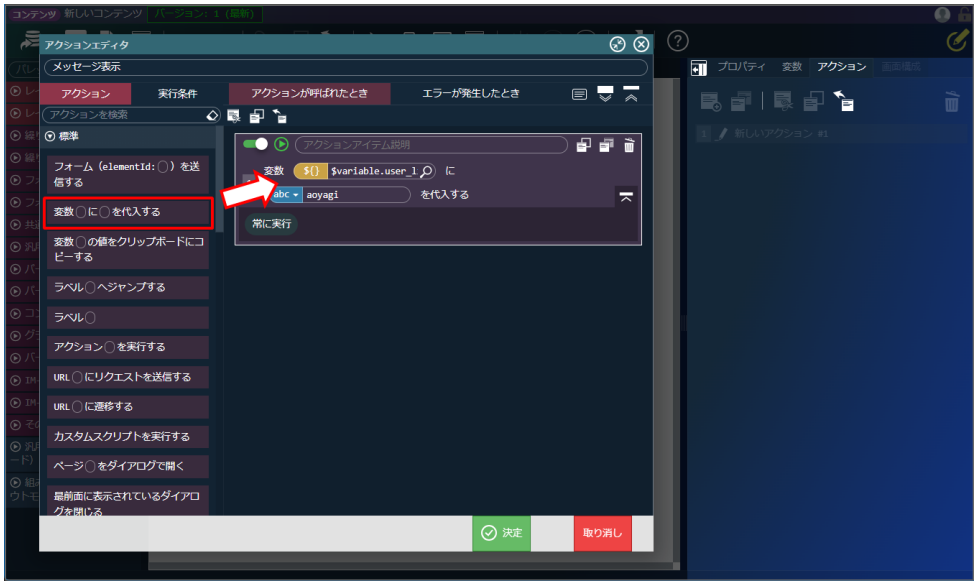


アクションエディタでアクションアイテムを選択する

「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。



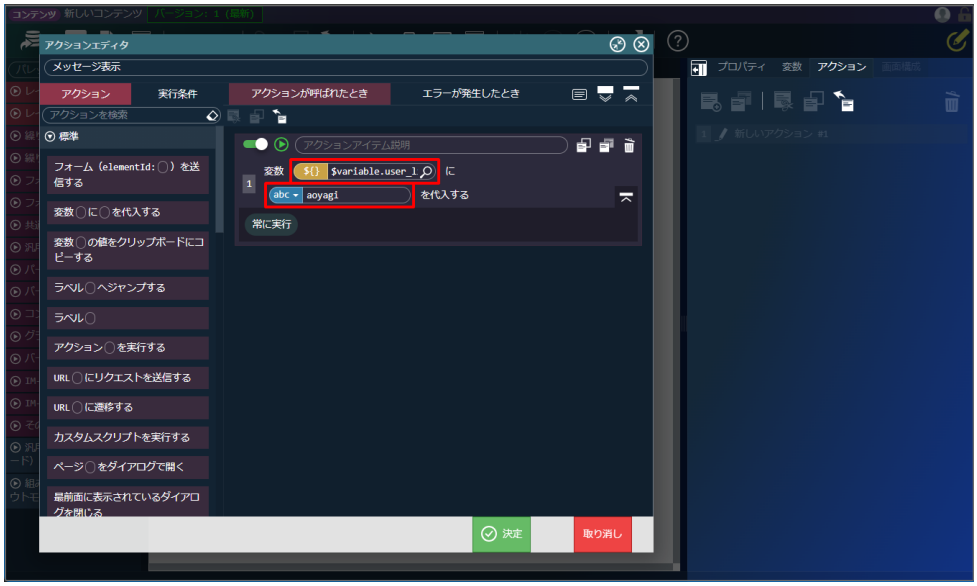
実行したいアクションアイテムをドラッグ&ドロップで右ペインに配置します。



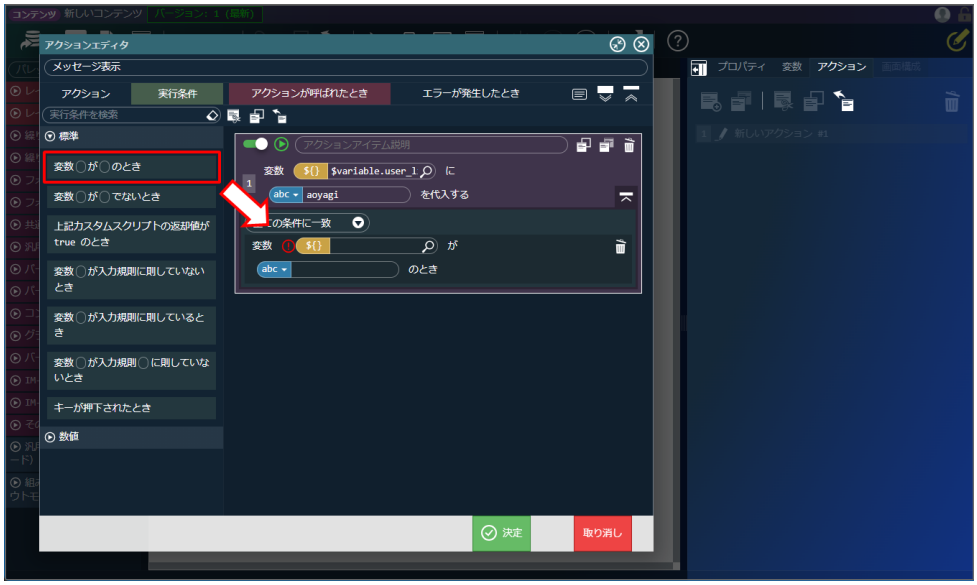
> **コラム**
>
> 複数の「アクションアイテム」を右ペインに並べた場合、上に配置されているアクションアイテムから実行されます。

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。



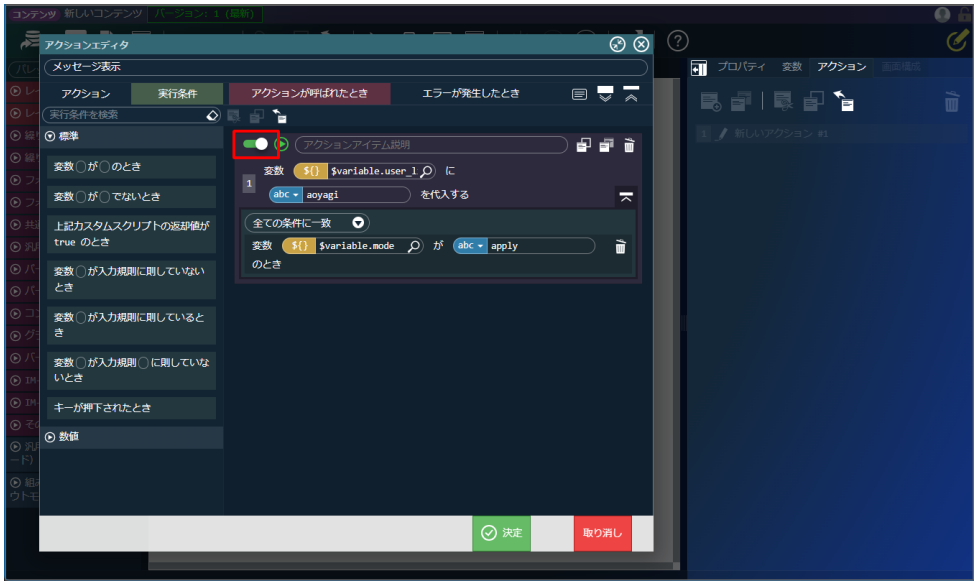
実行条件を指定する場合、「左ペイン」の「実行条件」からアクションアイテムに対し、実行条件をドラッグ&ドロップします。



アクションアイテムを一時的に無効にする

アクションアイテムごとに、アプリケーション画面で実行するかどうかを設定できます。
アクションアイテムの左上にあるトグルを切り替えて実行可否を指定します。

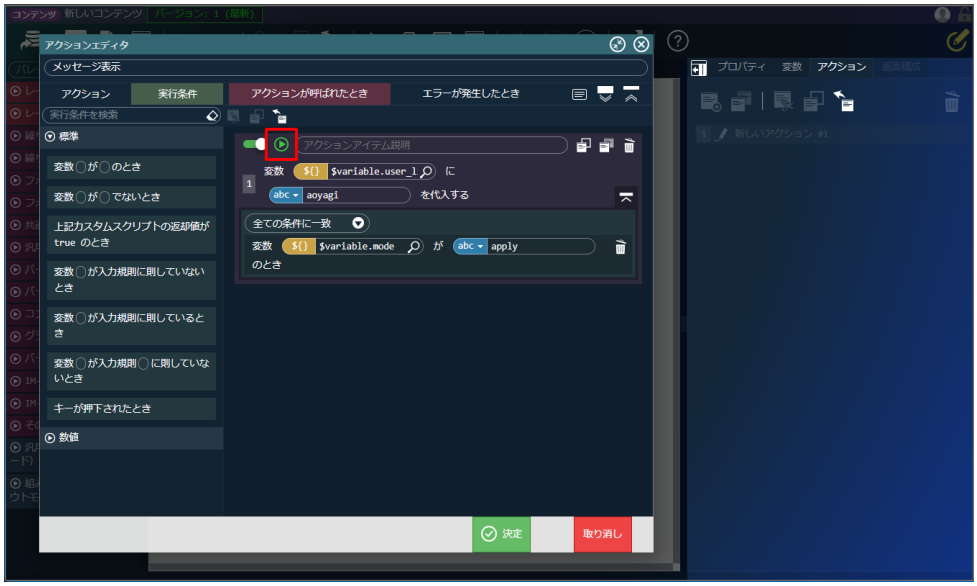
- 緑（トグルが右側にある状態）：実行します
- 赤（トグルが左側にある状態）：実行しません



> **コラム**
>
> トグルを赤の状態にした場合、アクションアイテムの必須項目が未入力状態でも、アクションが保存できます。

アクションアイテムの後続処理を行わず中断する

アクションアイテムを実行した後、後続のアクションアイテムを実行するかどうかを設定できます。
アクションアイテムの左上にあるトグルの右側のアイコンをクリックして、後続処理実行可否を切り替えます。

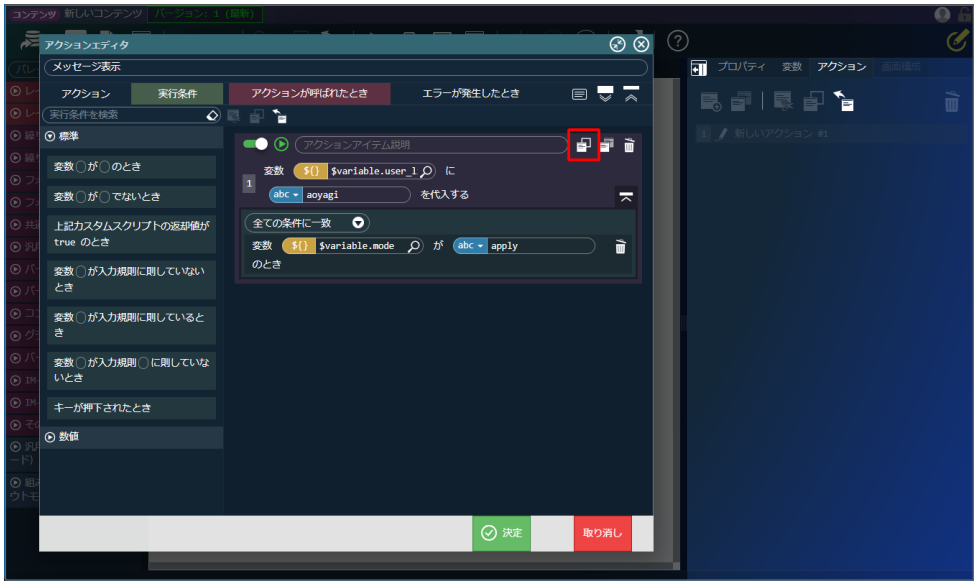


例えば、特定の条件でメッセージを画面上に表示し処理を中断する場合に、「後続処理を実行しない」に設定しておくと、処理中断のためのアクションアイテムを用意しなくても中断処理を実現できます。

> **コラム**
>
> 「アクション〇を実行する」アクションアイテムにより、他のアクションを経由して実行されており、かつ、「後続処理を実行しない」に設定されている場合、呼び出し元のアクションの実行に戻ります。
> 呼び出し元を含めた全てのアクションの実行は中断しません。

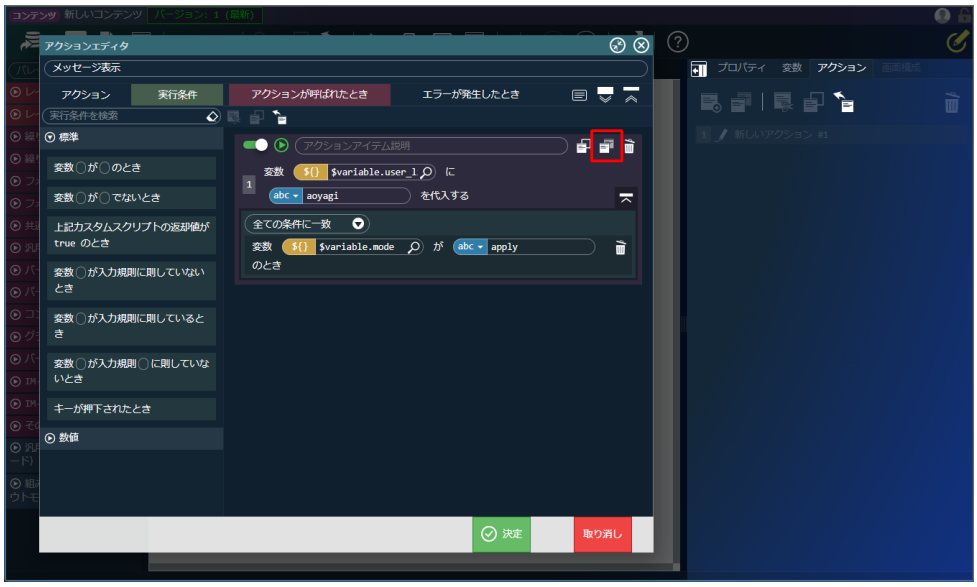
アクションアイテムをコピーする

アクションアイテムの右上にある「コピー」アイコンをクリックします。
クリップボードにアクションアイテムの内容がコピーされます。
貼り付ける場合は、「アクションが呼ばれたとき」タブの下部に表示されている「貼り付け」アイコンをクリックします。



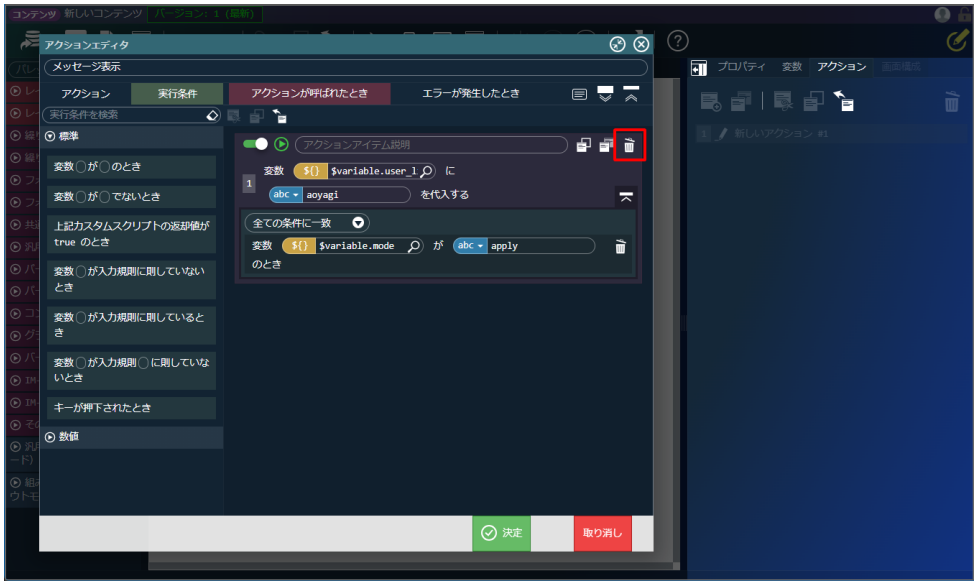
アクションアイテムを複製する

アクションアイテムの右上にある「複製」アイコンをクリックします。
同じ入力内容のアクションアイテムが直下に複製されます。



アクションアイテムを削除する

アクションアイテムの右上にある「削除」アイコンをクリックします。



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画面に戻ります。

プレビュー画面の機能説明

ここではプレビュー画面の利用方法について説明します。

プレビュー画面の利用方法

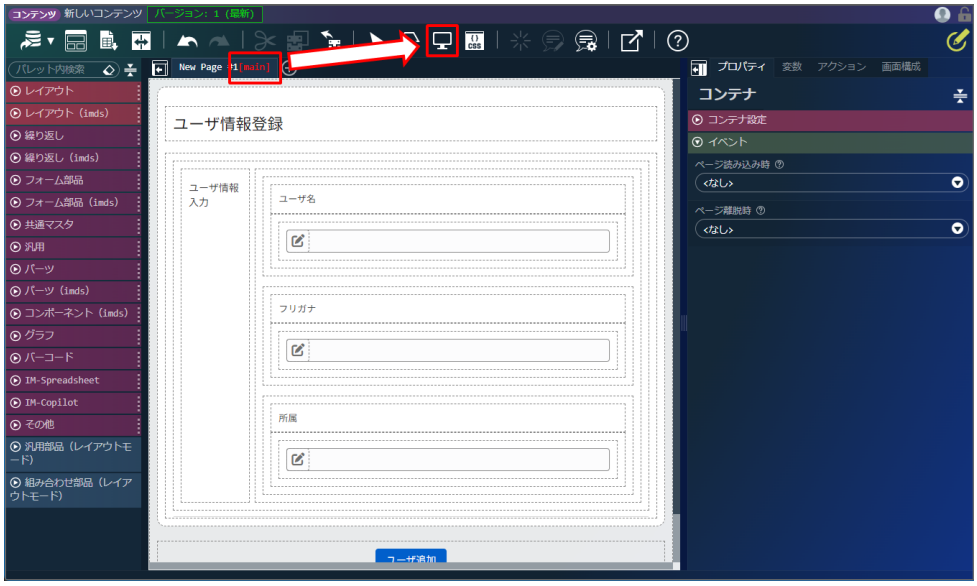
ここではプレビュー画面の利用方法について説明します。

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

- プレビュー画面を開く
- プレビュー画面にデザインを反映する
- 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。



プレビュー画面が別タブ（または別ウインドウ）で表示されます。



プレビュー画面にデザインを反映する

プレビュー画面を表示したままデザインを変更すると、プレビュー画面にデザインの変更が反映されます。

> **注意**
>
> プレビュー画面を別ウインドウで表示している場合、デザイナ画面での変更は即時に反映されません。
> デザイナ画面の変更をプレビュー画面に反映する場合は、プレビュー画面をアクティブにしてください。

> **注意**
>
> 変数の代入値の変更はプレビュー画面に反映されません。
> 変数の代入値の変更をプレビュー画面に反映する場合は、一度プレビュー画面を終了し、再度プレビュー画面を開いてください。

> **コラム**
>
> 画面の解像度の変更やスマートフォンのサイズで確認したい場合は、ブラウザの開発者ツールを利用してください。

プレビュー画面の終了

プレビュー画面を終了する場合、ブラウザのタブを閉じる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。

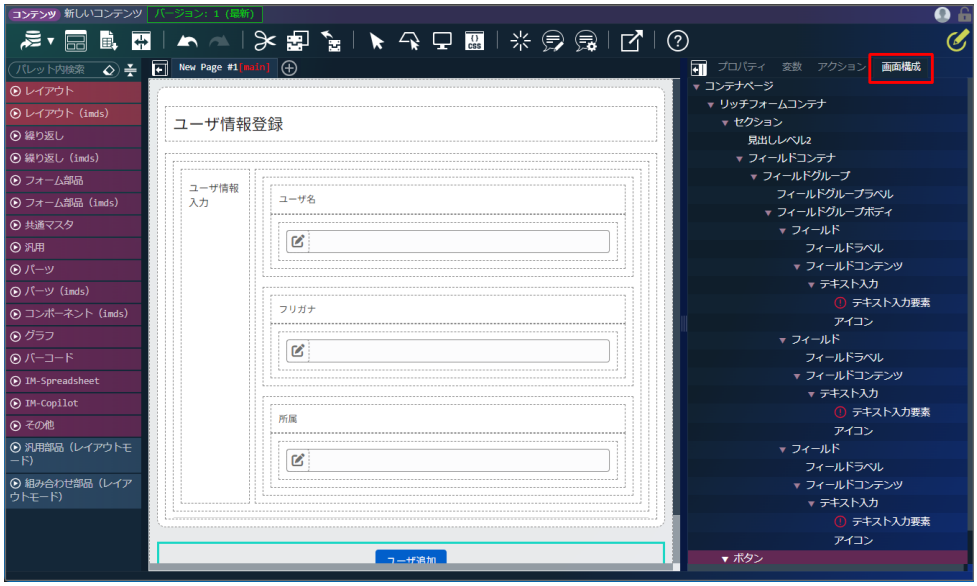
画面構成タブを使用する

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。

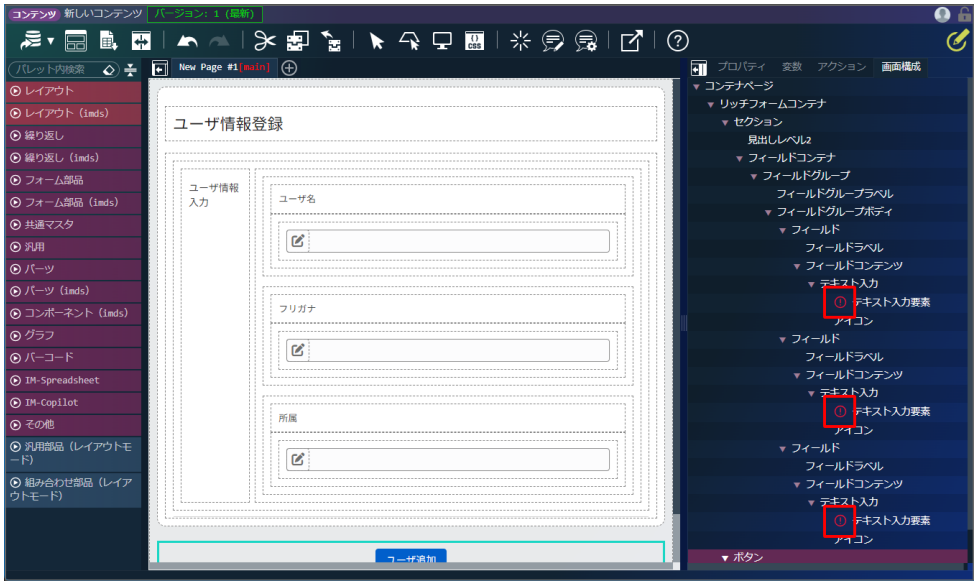


コンテナに配置されているエレメントの閲覧

「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。

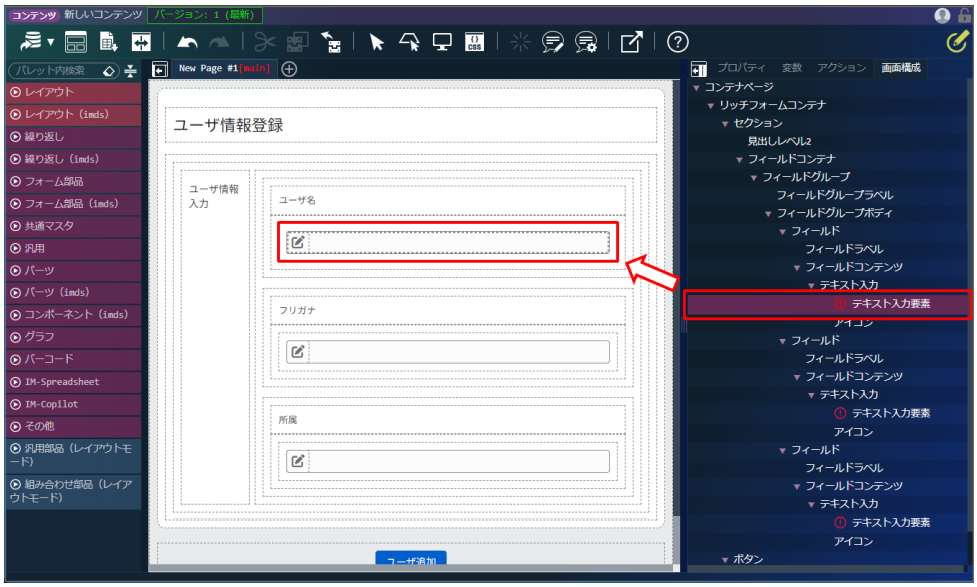
エレメント名の左側に表示されている矢印をツリー開閉アイコンといいます。
「ツリー開閉」アイコンをクリックすると、エレメントの中に配置されているエレメントを閲覧できます。

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。

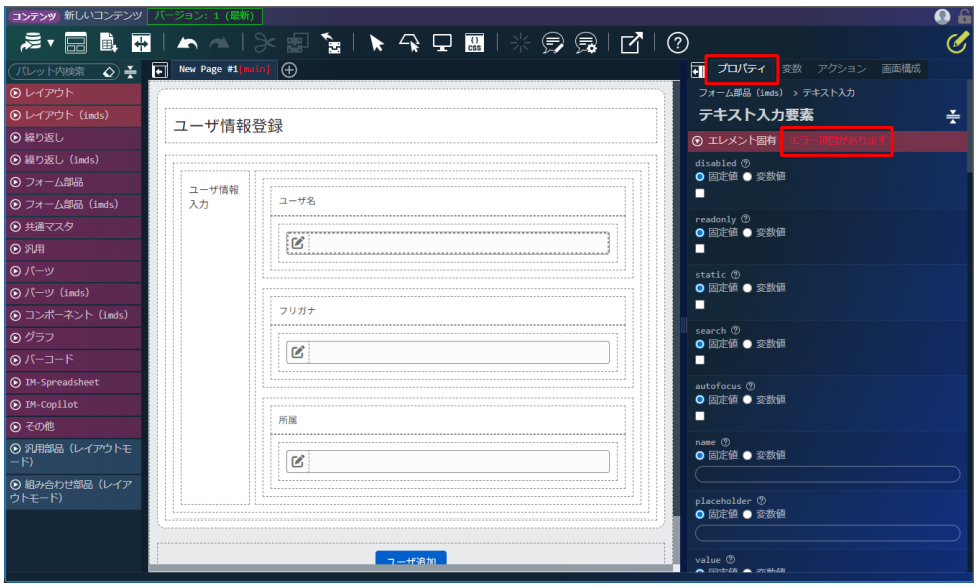


エレメントの選択

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。



プロパティタブを開くことで、エラーのあるプロパティを確認できます。



使用箇所タブの機能説明

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

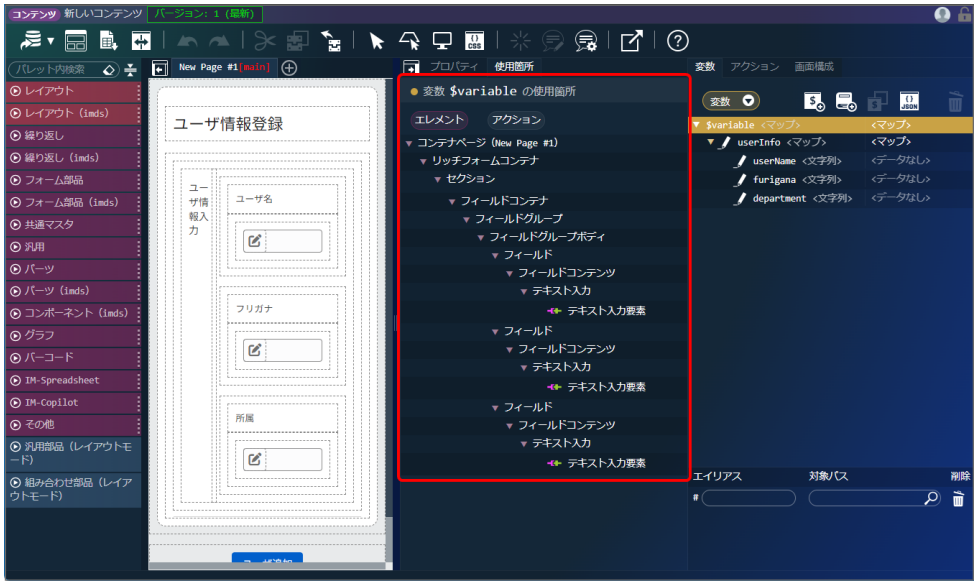
ここでは、使用箇所タブの機能について説明します。

- 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

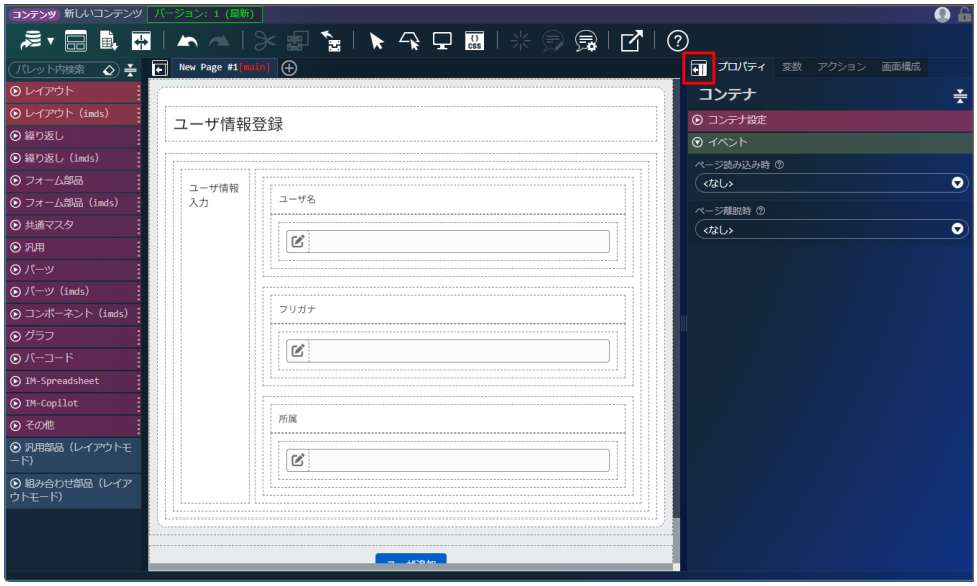
使用箇所タブを利用すると、以下の組み合わせで使用箇所を閲覧できます。

- 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

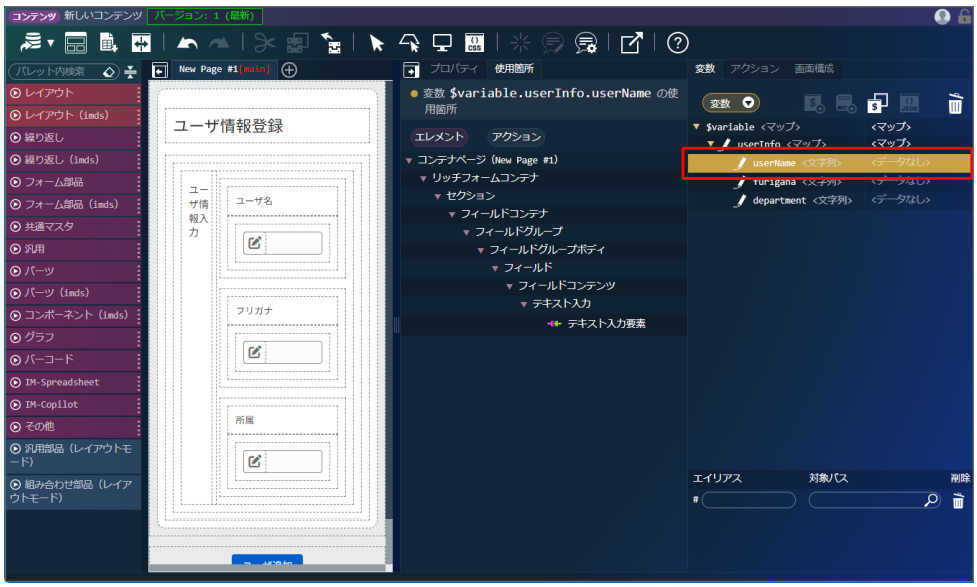
使用箇所タブを表示するには、プロパティタブ横の「右ペインを分割」アイコンをクリックします。



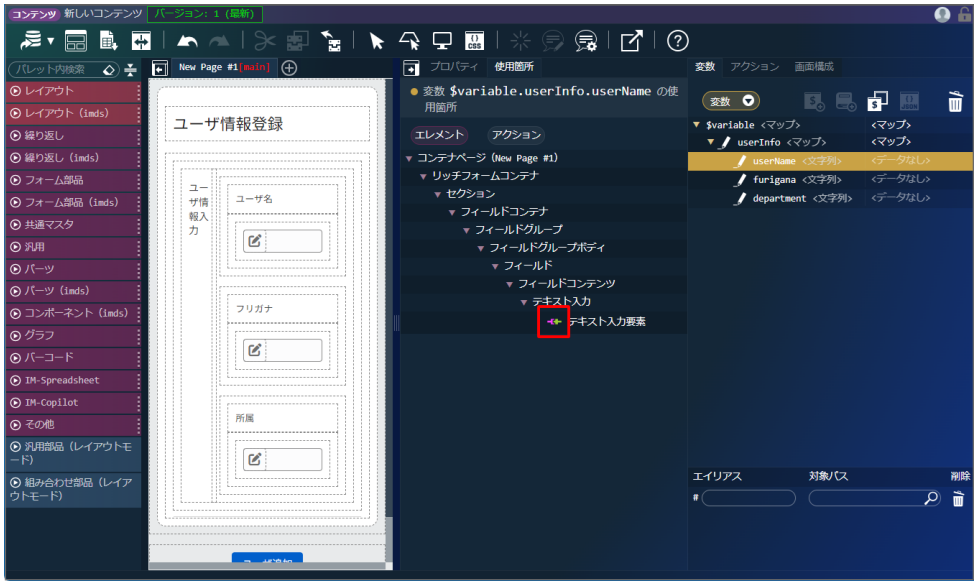
変数・定数・入力・環境変数の使用箇所を閲覧する

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。



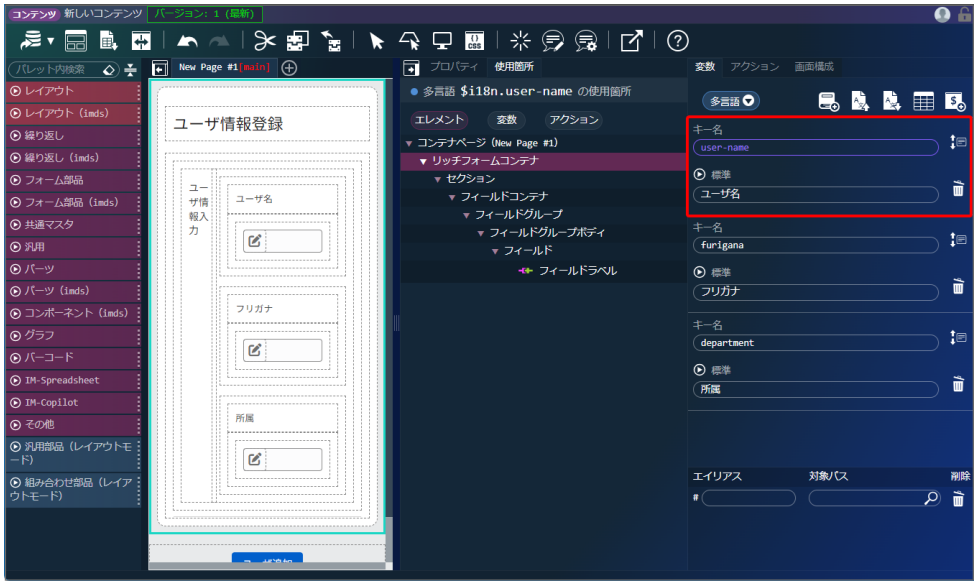
使用箇所タブに、選択した変数を使用しているコンテナ、エレメント、変数、および、アクションが表示されます。



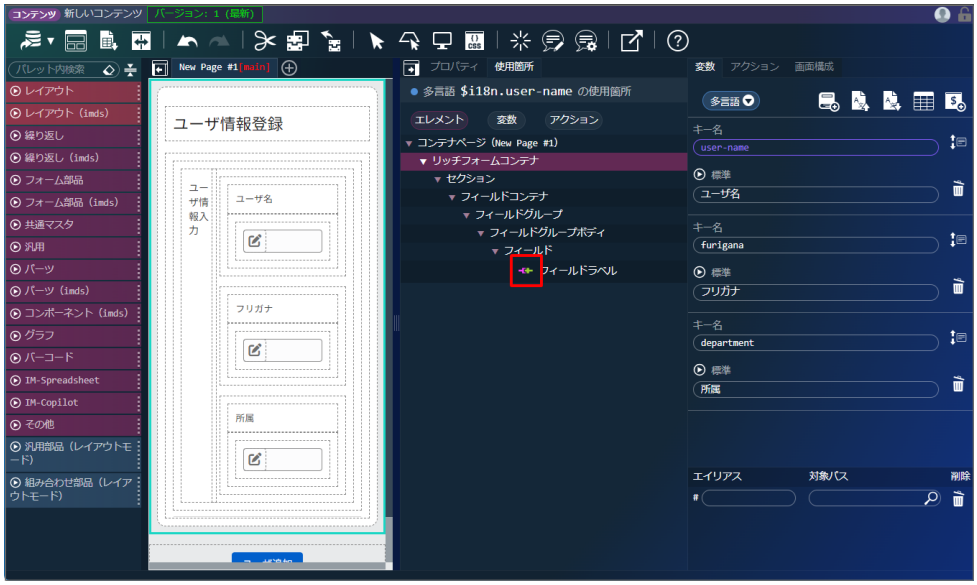
多言語の使用箇所を閲覧する

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。



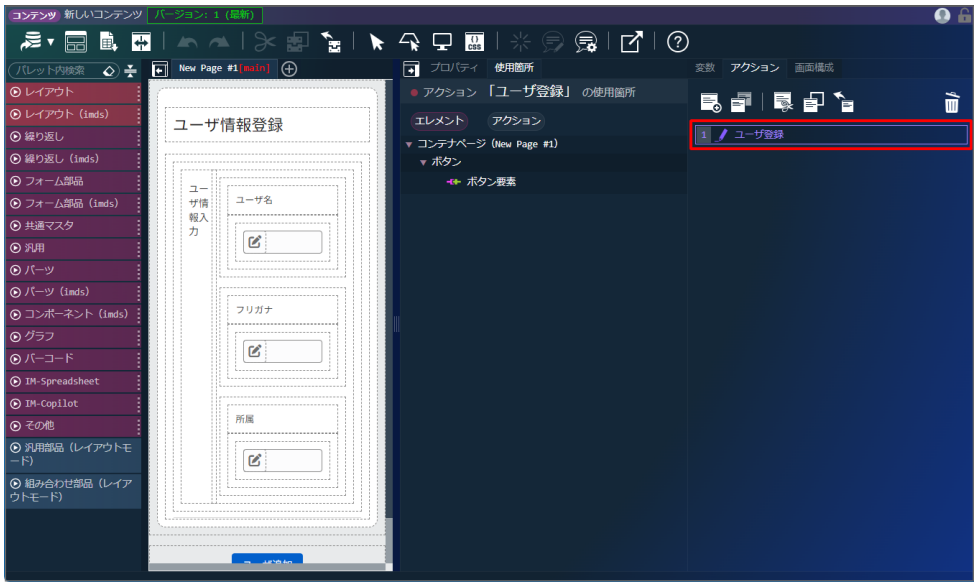
使用箇所タブに、選択した多言語を使用しているコンテナ、エレメント、変数、および、アクションが表示されます。



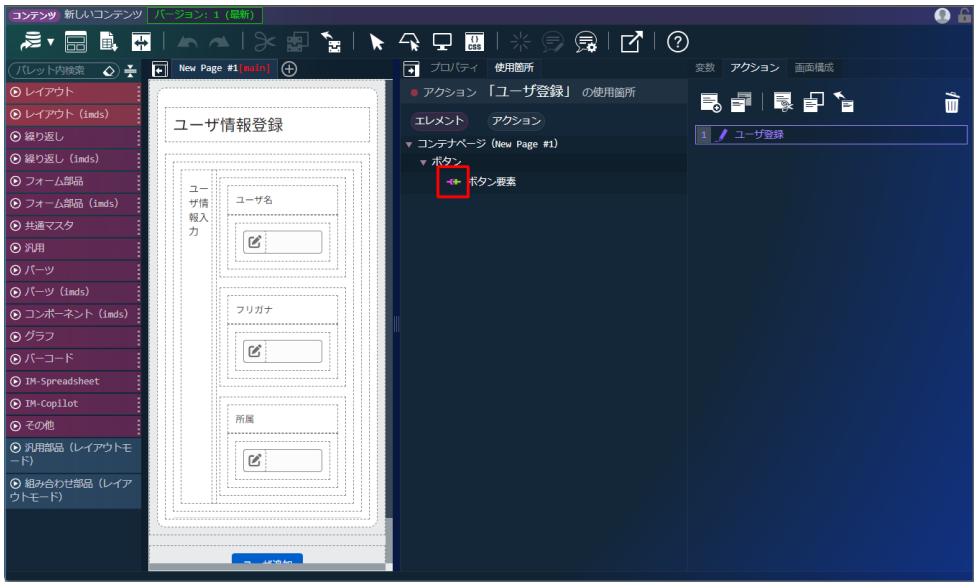
アクションの使用箇所を閲覧する

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

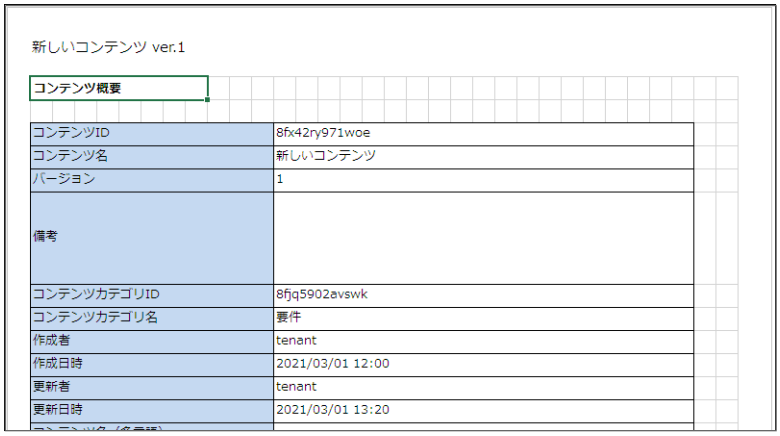
ここでは、設計書出力の機能のうち、基本情報出力について説明します。

- 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	8fjq5902avswk
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

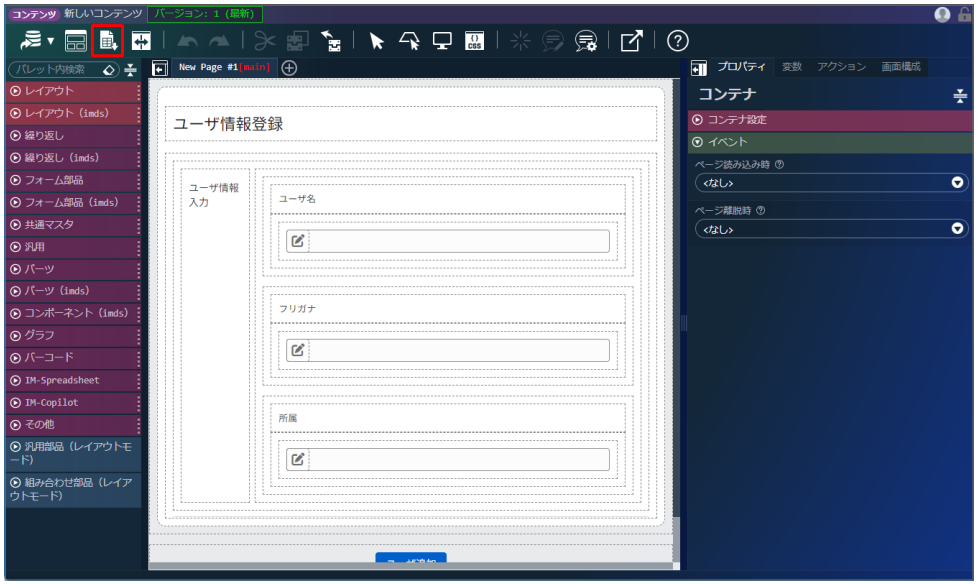
設計書出力機能は、IM-BloomMakerの機能拡張モジュールとして提供されています。
intra-mart Accel Platform のデフォルト構成には含まれないため、以下のモジュールを構成に含めて war を作成してください。

モジュールID	モジュール名	バージョン
jp.co.intra_mart.im_bloommaker_development	IM-BloomMaker 設計書出力	8.0.3

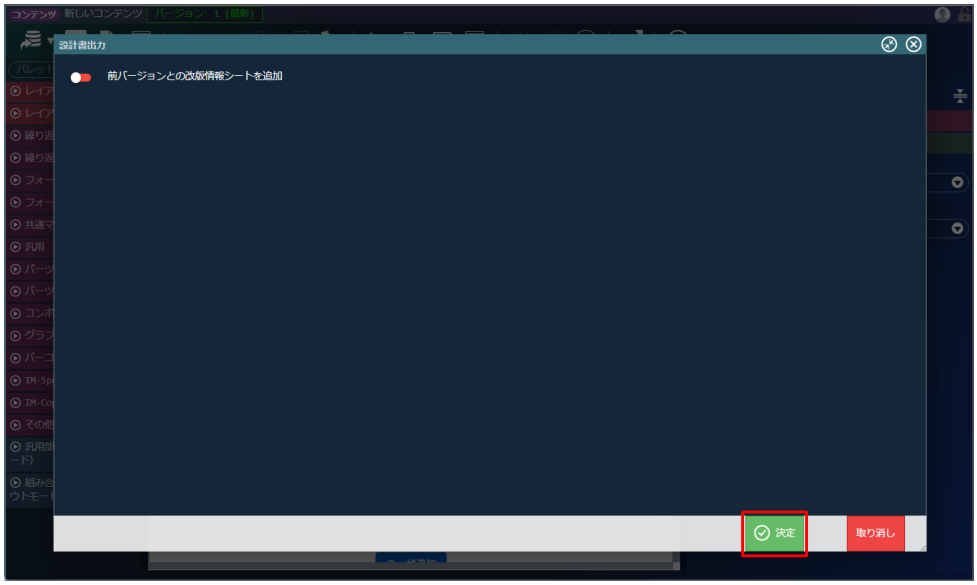
設計書を出力する

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

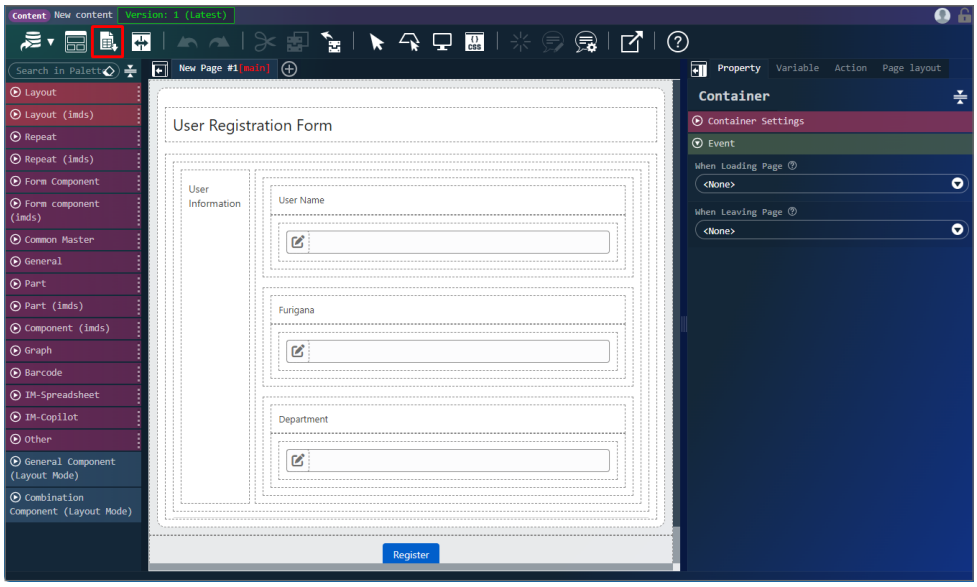
新しいコンテンツ ver.2

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。		

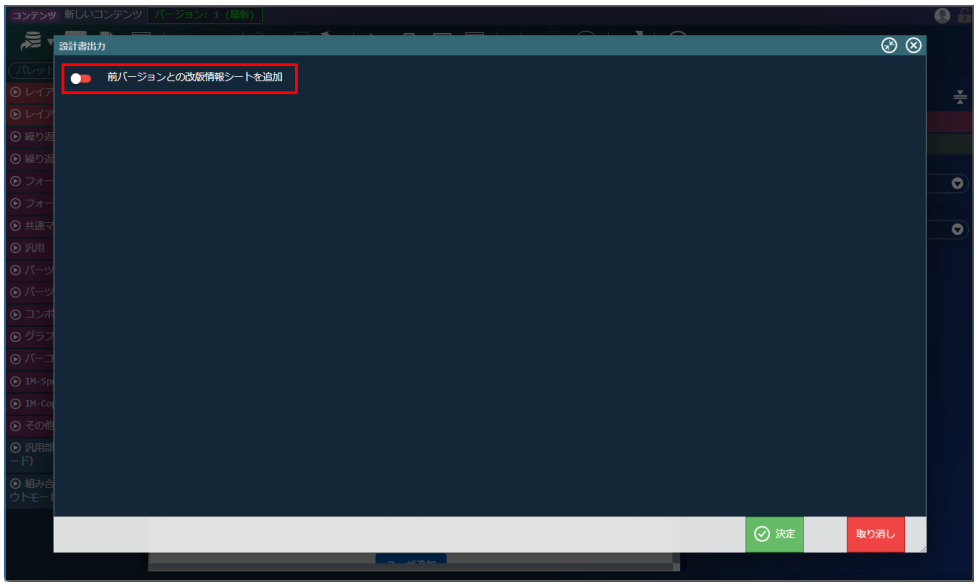
バージョン間の改版情報シートを追加した設計書を出力する

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。

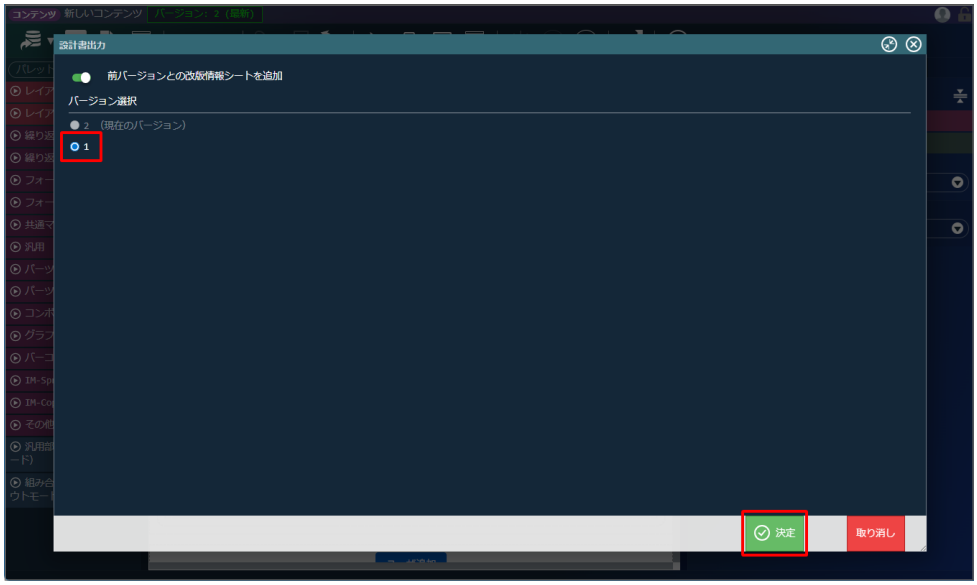
1. デザイナ を開き、ツールバーの「設計書出力」アイコンをクリックします。



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。



排他制御の機能説明

ここでは、デザイナ画面を排他制御する方法を説明します。

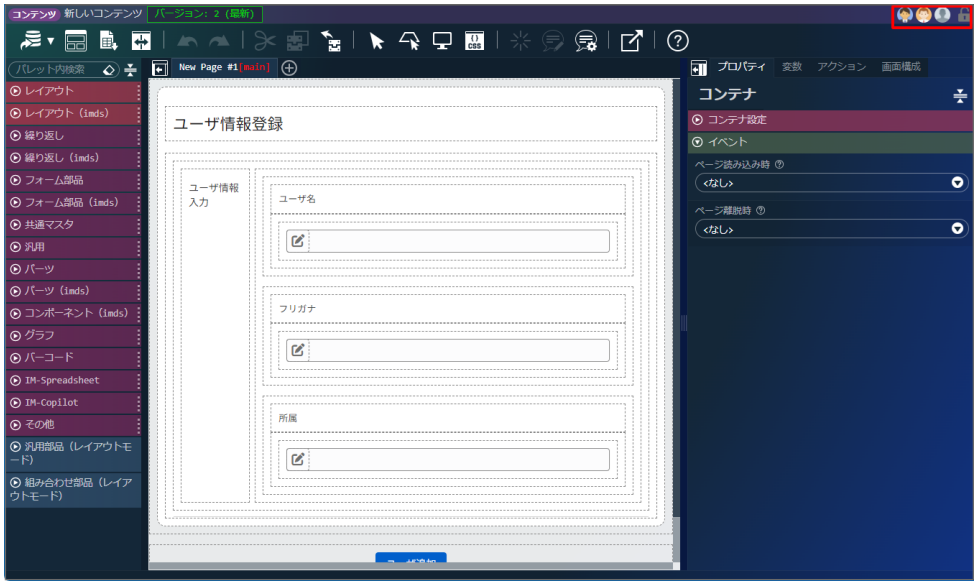
排他制御を利用する

ここでは、排他制御について説明します。

- 排他制御機能とは
- 排他制御を有効にする
- 排他制御を無効にする
- 他ユーザが排他制御を有効にしたとき
- 排他制御を無効にしたとき

排他制御機能とは

排他制御を利用すると、コンテンツの上書き保存を制限し意図しないデータの上書きを防ぐことができます。
排他制御はコンテンツ、テンプレート、エレメントセットで利用できます。
任意のデザイナ画面を開き、右上にユーザアイコン、南京錠アイコンが表示された後に排他制御を利用できます。

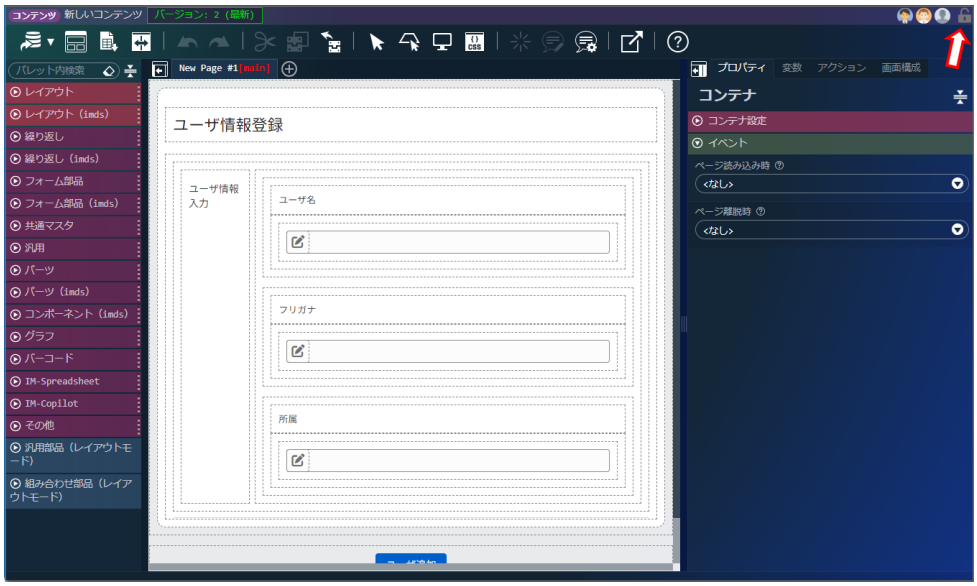


> **コラム**
> 排他制御は*直接編集できない*コンテンツ、テンプレート、エレメントセットでは利用できません。

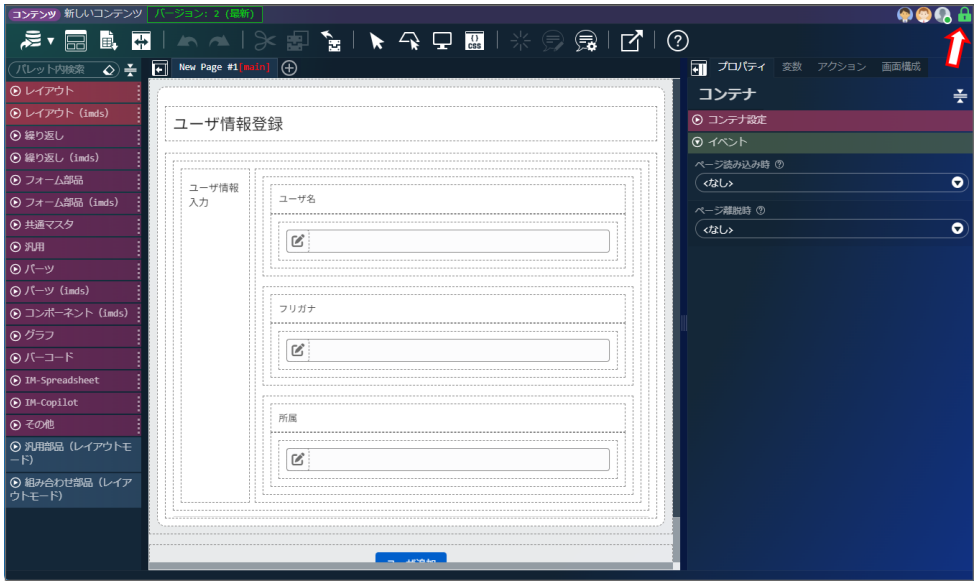
> **注意**
> 排他制御はネットワークの通信速度に影響を受けます。
> ネットワークの通信速度が遅い場合、排他制御のユーザアイコンの表示や操作が適用されるまでに時間がかかる可能性があります。
> ネットワークの通信速度が良好な環境で表示や操作が遅い場合は、サーバ管理者にお問い合わせください。

排他制御を有効にする

排他制御を有効にする場合、ロックを取得する必要があります。
デザイナ画面右上に表示されている南京錠アイコンをクリックしてください。



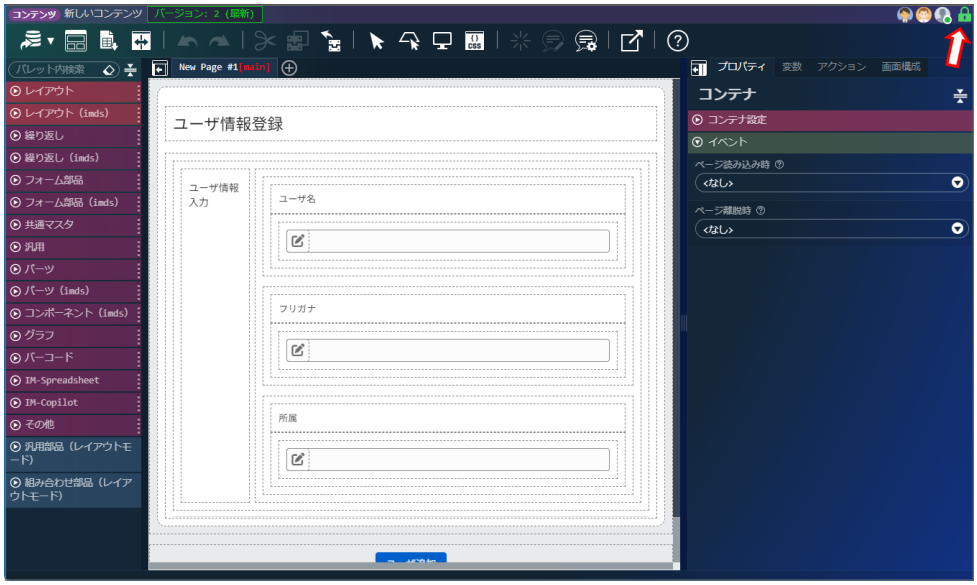
ロックの取得に成功すると南京錠アイコンが緑色になり、ロックがかかっている状態のアイコンに変化します。
また、ロックを取得しているユーザのアイコンに同色のバッジが付きます。



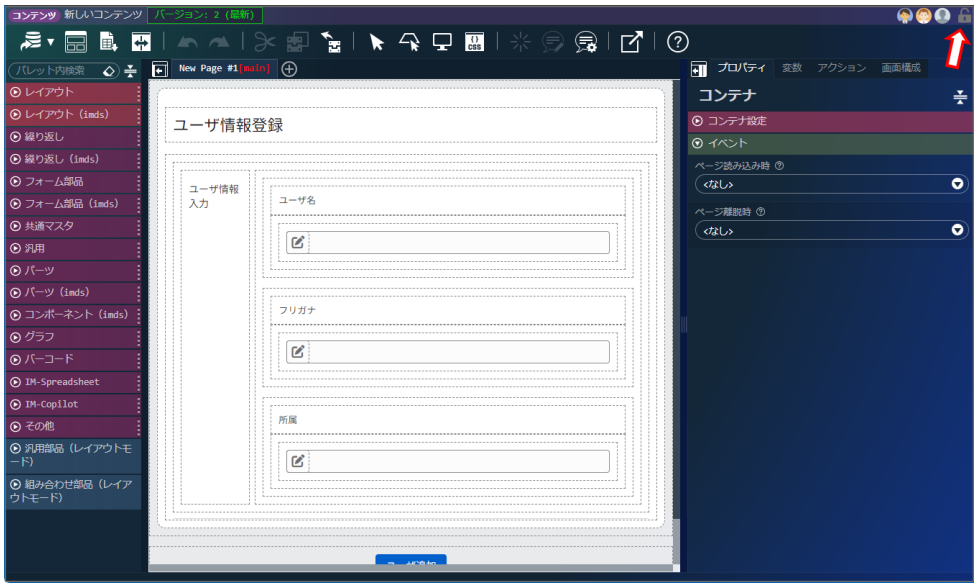
ロックを取得したユーザはデザイナ画面上のすべての操作を利用できます。

排他制御を無効にする

排他制御を無効にする場合、ロックを解除する必要があります。
デザイナ画面上に表示されている南京錠アイコンをクリックしてください。

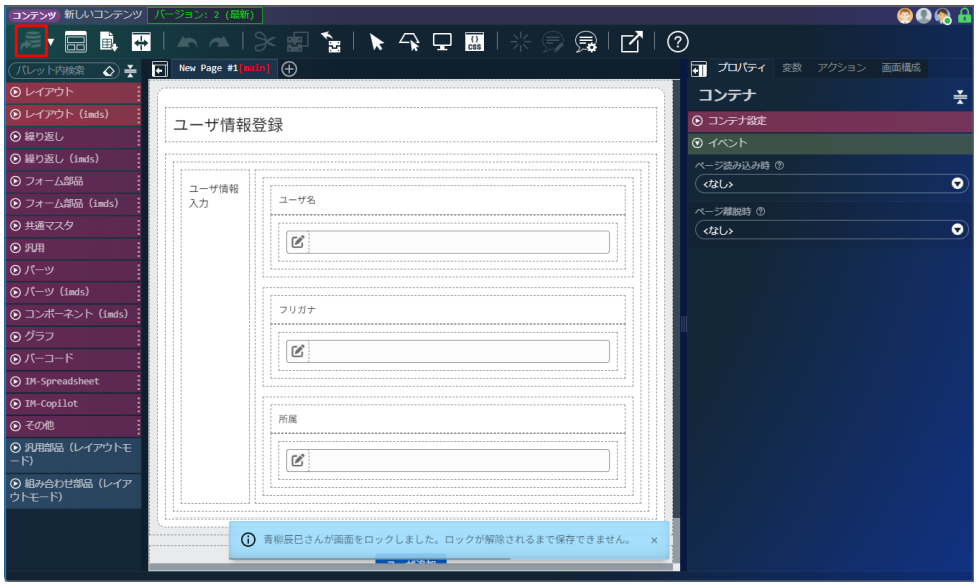


ロックの解除に成功すると南京錠アイコンが灰色に戻り、ロックがかかっていない状態のアイコンに変化します。
また、ロックを取得していたユーザのアイコンに付与されていたバッジが消去されます。



他ユーザが排他制御を有効にしたとき

ユーザがアクセスしているデザイナ画面の排他制御を他ユーザが有効にした場合、誰が有効にしたかが通知バナーに表示されます。
同時に、上書き保存が制限されます。
エレメントの配置やアクションの編集などは利用できるため、コンテンツの確認は可能です。



排他制御を無効にしたとき

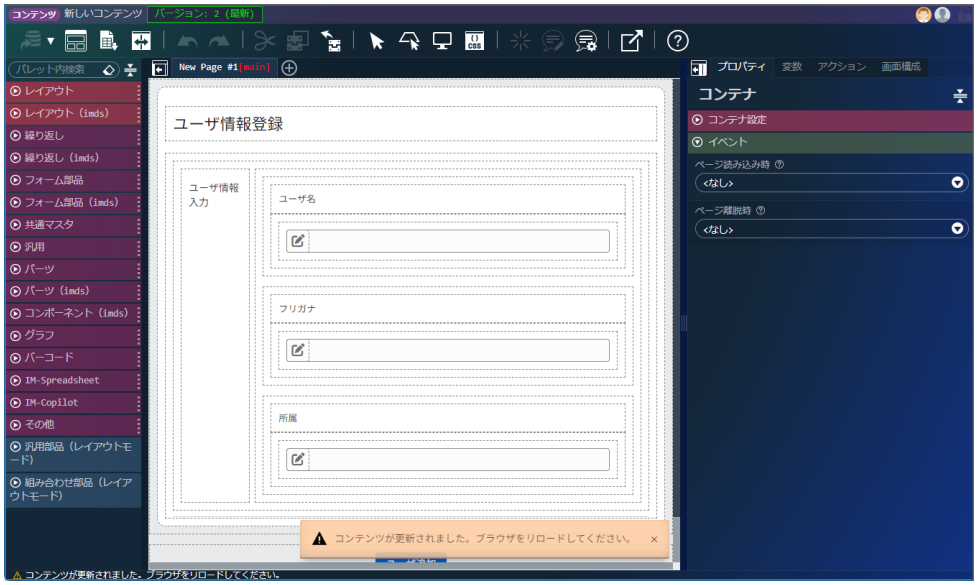
排他制御を有効にしていたユーザが排他制御を無効にしたとき、排他制御がコンテンツの上書き保存をしているか確認します。
主に排他制御を有効にしていたユーザが上書き保存していた場合に、排他制御はコンテンツが更新されたと判断します。
コンテンツが更新された場合とされていない場合で動作が異なります。

コンテンツが更新されていたとき

コンテンツが更新された場合、通知バナーとフッタにメッセージが表示されます。
通知が表示されたユーザは次のことが制限されます。

- コンテンツの上書き保存
- 排他制御の利用

コンテンツの上書き保存と排他制御を利用したい場合、ブラウザをリロードしてコンテンツを最新化する必要があります。



コンテンツが更新されていないとき

コンテンツが更新されていなかった場合、画面にアクセスしている全ユーザは制限が解除されます。
上書き保存や排他制御を有効にできます。

差分表示の機能説明

ここでは差分表示の利用方法について説明します。

差分表示機能を使用する

ここでは、差分表示機能について説明します。

- 差分表示について
- コンテンツの編集箇所の差分を閲覧する
- 過去のバージョンとの差分を閲覧する
- 別のコンテンツとの差分を閲覧する
- 閲覧する項目を選択する
- 項目の宣言箇所へジャンプする
- 差分の詳細を閲覧する

差分表示について

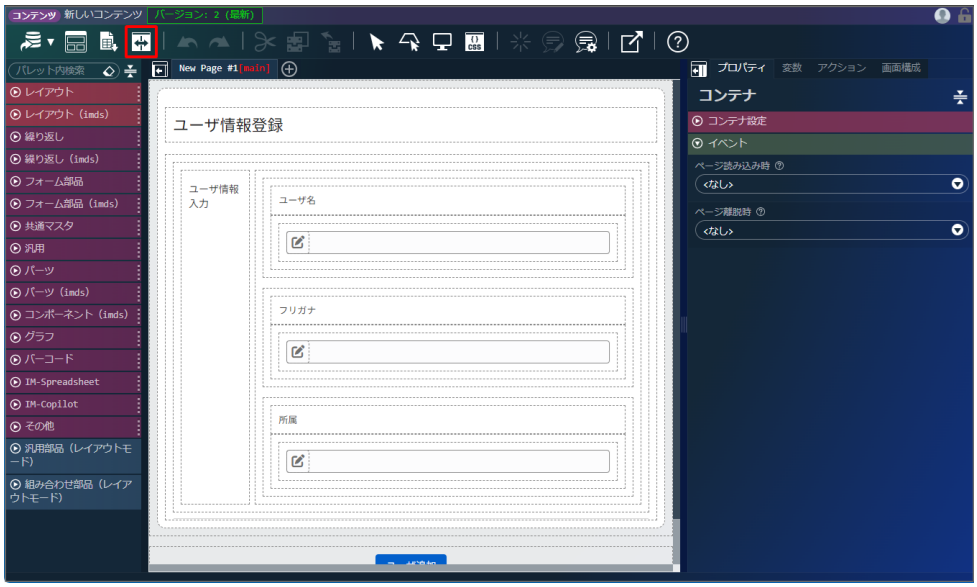
差分表示を利用すると、コンテンツの編集内容やコンテンツ間の差異について、以下の項目の差分を閲覧できます。

- 画面構成（コンテナ・コンテナページ・エレメント）
- CSS
- 変数・定数・入力・変数のエイリアス・多言語
- アクション



コンテンツの編集箇所の差分を閲覧する

コンテンツの編集箇所の差分を閲覧するには、ヘッダの「差分比較」アイコンをクリックします。



過去のバージョンとの差分を閲覧する

過去のバージョンとの差分を閲覧するには、「差分比較」ダイアログの「比較するバージョン」のプルダウンから比較したいバージョン番号を選択します。



「差分比較」ダイアログの「比較元」に、選択したバージョンのコンテンツ情報が表示されます。

別のコンテンツとの差分を閲覧する

別のコンテンツとの差分を閲覧するためには、以下の手順で操作します。

1. 「差分比較」ダイアログの「比較するコンテンツ」のプルダウンから「別のコンテンツ」を選択します。



2. プルダウンの下に検索アイコンが表示されるので、検索アイコンをクリックします。



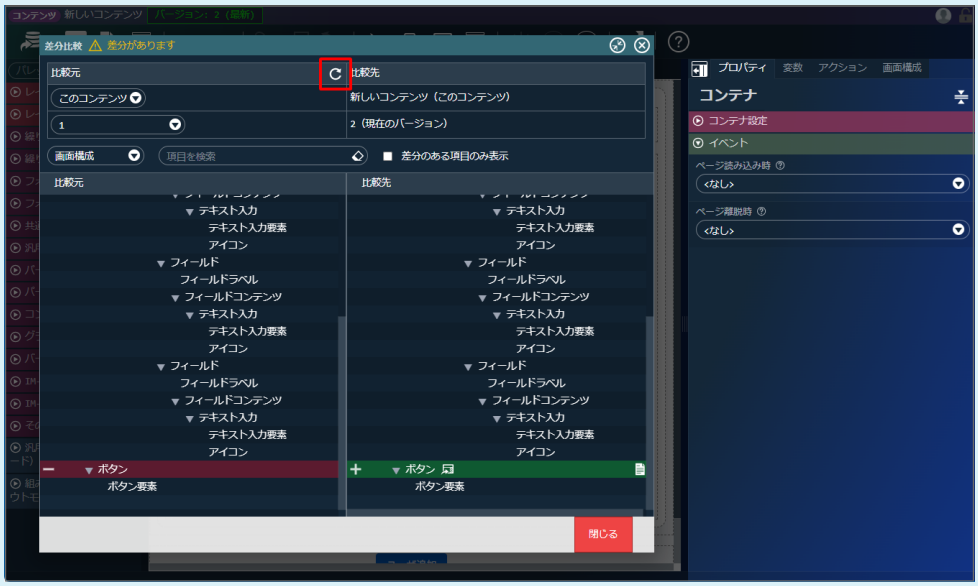
3. 「コンテンツ検索」画面が表示されるので、比較したいコンテンツを選択して「決定」ボタンをクリックします。



「差分比較」ダイアログの「比較元」に、選択したコンテンツの情報が表示されます。

> **注意**
>
> 別のコンテンツとの差分を閲覧する場合、選択できるのは編集しているコンテンツと同じコンテンツ種別のコンテンツのみです。
> Bulma と Bulma Theme Colored は同じコンテンツ種別として扱われます。

> **コラム**
>
> 比較元のコンテンツを別タブや別ウインドウで編集した場合、情報を即座に反映させるには、「差分比較」ダイアログの「再読込」アイコンをクリックします。



閲覧する項目を選択する

閲覧する項目を変更するには、「差分比較」ダイアログの「比較する項目」のプルダウンから閲覧したい項目を選択します。



項目の宣言箇所へジャンプする

差分がある項目の宣言箇所へジャンプするには、「宣言へジャンプ」アイコンをクリックします。



- コンテナページ・エレメントの宣言箇所へジャンプした場合、デザイナの画面構成タブが表示され、エレメントツリー上で対象のエレメントが選択されます。
- 変数・定数・入力の宣言箇所へジャンプした場合、デザイナの変数タブが表示され、変数ツリー上で対象の変数が選択されます。
- 多言語の宣言箇所へジャンプした場合、デザイナの変数タブが表示され、対象の多言語のキー名のテキストボックスにフォーカスが当たります。
- エイリアスの宣言箇所へジャンプした場合、デザイナの変数タブが表示され、対象のエイリアスのエイリアス名のテキストボックスにフォーカスが当たります。
- アクションの宣言箇所へジャンプした場合、デザイナのアクションタブが表示され、対象のアクションが選択されます。
- アクションアイテム・実行条件の宣言箇所へジャンプした場合、アクションエディタが表示され、対象のアクションアイテム・実行条件がハイライト表示されます。

> **注意**
> 比較先のコンテンツに存在しない項目には「宣言へジャンプ」アイコンは表示されません。

差分の詳細を閲覧する

差分の詳細を閲覧するには、詳細を閲覧したい項目の「詳細を表示」アイコンをクリックします。



「詳細を表示」アイコンをクリックすると「差分詳細」ダイアログが表示されます。
「差分詳細」ダイアログについては、「*差分表示機能で差分の詳細を閲覧する*」を参照してください。

差分表示機能で差分の詳細を閲覧する

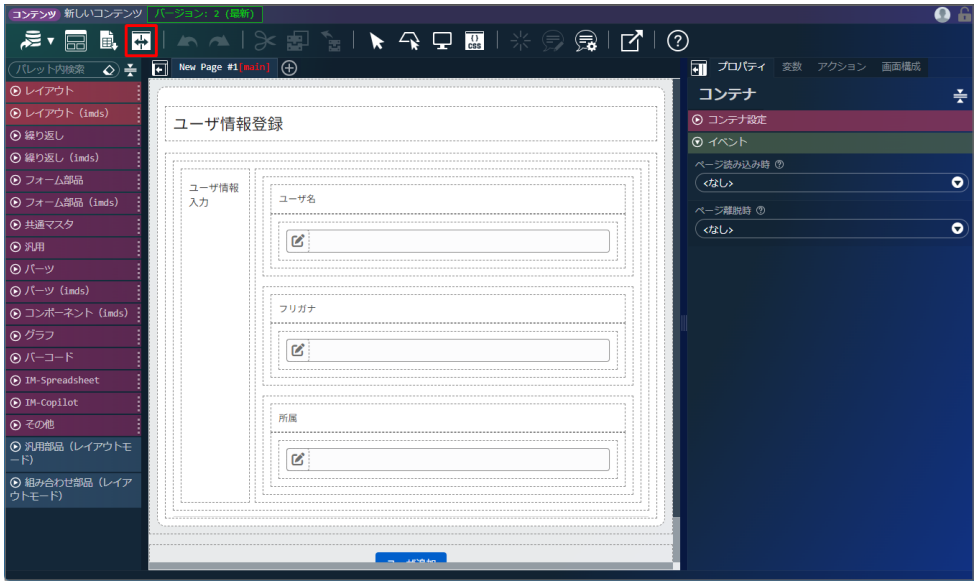
ここでは、差分表示機能で差分の詳細を表示する方法について説明します。

- 差分の詳細を閲覧する
- 閲覧している項目の設定値を編集する

差分の詳細を閲覧する

差分の詳細を閲覧するためには、以下の手順で操作します。

1. ヘッダの「差分比較」アイコンをクリックします。



2. 比較したいコンテンツやバージョン番号、項目を選択します。



3. 詳細を閲覧したい項目の「詳細を表示」アイコンをクリックします。



閲覧している項目の設定値を編集する

閲覧している項目の設定値を編集するには、「差分詳細」ダイアログの項目名の隣に表示されている編集アイコンをクリックします。



- コンテナ・コンテナページ・エレメントの場合、プロパティタブが表示されます。
  プロパティタブには、対象のエレメントのプロパティが表示されます。
- 変数・定数・入力の場合、変数エディタが表示されます。変数エディタには、対象の変数・定数・入力の内容が表示されます。
- 多言語の場合、デザイナの変数タブが表示され、対象の多言語のキー名のテキストボックスにフォーカスが当たります。
- アクションアイテム・実行条件の場合、アクションエディタが表示され、対象のアクションアイテム・実行条件がハイライト表示されます。

> **注意**
>
> 比較先のコンテンツに存在しない項目の場合は編集アイコンは表示されません。

デザイナ（レイアウトモード）

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（レイアウトモード）の機能について説明します。

> **注意**
> デザイナ（レイアウトモード）は2024 Spring(Iris)以降のバージョンで利用可能です。

デザイナ（レイアウトモード）で画面を作成する

デザイナ（レイアウトモード）で画面を作成する流れについて説明します。

デザイナ（レイアウトモード）の特徴

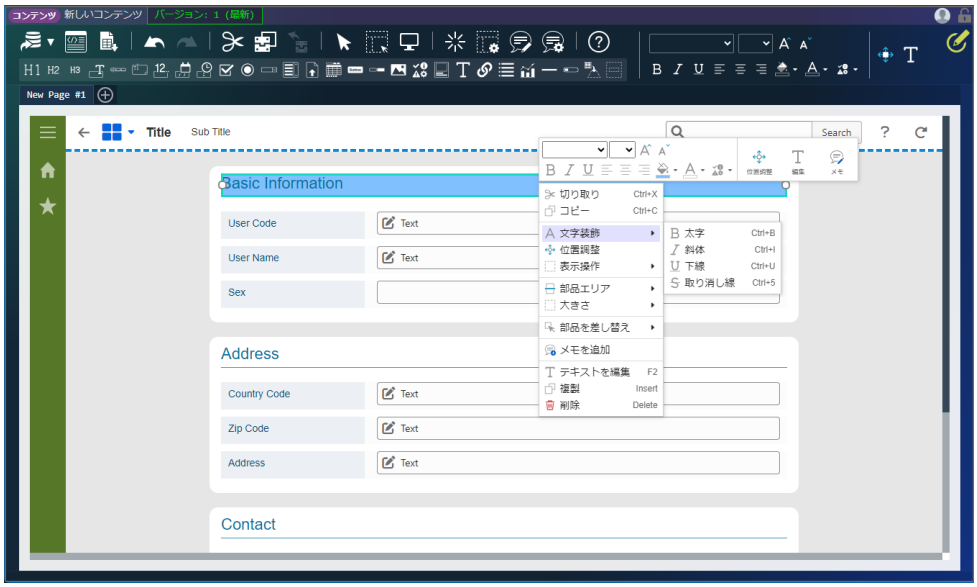
ここではデザイナ（レイアウトモード）の特徴とデベロップモードとの違いについて説明します。

- レイアウトモードとは
- デベロップモードとの違い

レイアウトモードとは

レイアウトモードは、画面デザインの設計を行う用途に特化したモードです。
直感的な操作で画面デザインを編集でき、システム開発者でない人にも使いやすいのが特徴です。
以下のような用途での使用を想定しています。

- アプリケーション画面の大まかなデザインを設計する
- アプリケーション画面を利用するユーザと打ち合わせを行いながら画面イメージを作成する



デベロップモードとの違い

1. 動的な画面の作成機能の有無
   レイアウトモードは前述の通り画面デザインの編集に特化しています。
   画面を動的に変化させるための変数やアクションを設定する機能はありません。
   変数、アクションの設定を行いたい場合はデベロップモードを利用してください。

2. 配置部品の単位
   レイアウトモードでは、画面に配置する部品は機能ごとにある程度まとまった単位で配置できます。
   例えば、部品の一覧から「一覧テーブルセット」を選択すると、テーブル、検索ボックス、ページャが画面に配置されます。
   デベロップモードと比べて、実現したい機能に見合う部品を見つけやすくなっています。

3. 操作方法
   デベロップモードでは、見た目を調整したいときは画面の右側に表示されるプロパティタブを操作する必要があります。
   レイアウトモードでは、操作したい部品を右クリックすると、その場で現在使用可能な操作メニューが表示されます。また、画面右上には、よく使用する機能のショートカットアイコンが常時表示されています。
   デベロップモードと比べて、あえてレイアウトに関する機能のみに絞り込んでいるため、プロパティを操作するよりも、素早く、かつ、直感的に編集できます。

デザイナ（レイアウトモード）画面の機能と各部の説明

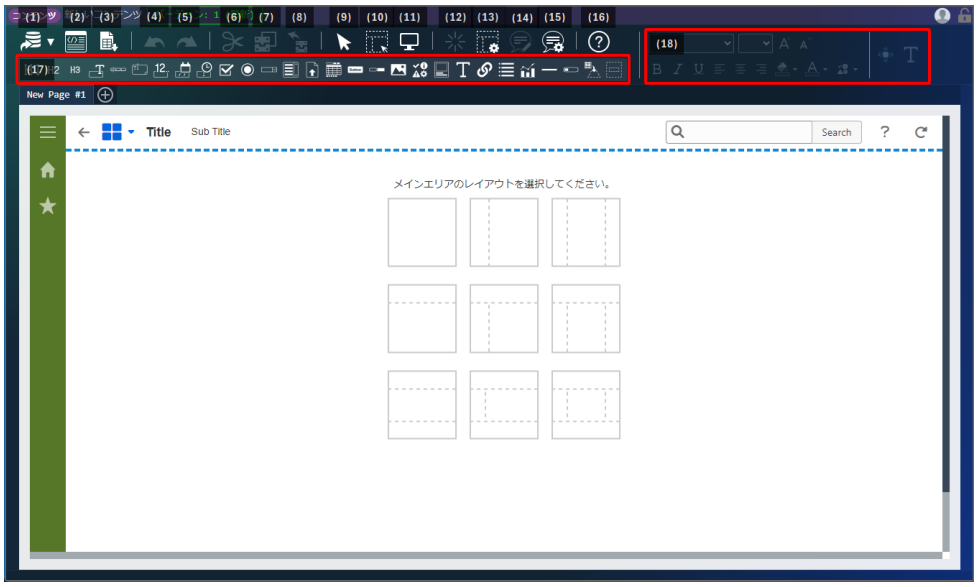
ここではデザイナ（レイアウトモード）画面の構成について説明します。

- ヘッダ
- コンテナ
- コンテナヘッダ

ヘッダ

ヘッダにはレイアウト編集の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 ／ その他の方法で保存
   デザイナ画面で編集した内容を保存します。
   - 上書き保存
     同じコンテンツ・テンプレート・エレメントセット定義に画面デザインを上書きします。
   - その他の方法で保存
     - 基本情報を変更して保存
       基本情報（定義の名称、カテゴリ、備考）を変更して、デザインを保存します。
       詳細は「*基本情報を変更して保存*」を参照してください。
     - 別のコンテンツIDで保存 ／ 別のテンプレートIDで保存 ／ 別のエレメントセットIDで保存
       既存の画面デザインを変更せずに、異なる定義のIDで保存します。
       詳細は「*別のIDで保存*」を参照してください。
     - 一時保存
       編集中の画面デザインを、一時的にブラウザに保存します。 既存の画面デザインは上書きしません。
       一時保存した内容は、次回同一定義のデザイナを開いたときに、呼び出すことができます。
       サーバに保存しないため、セッションタイムアウト時やオフライン時でも利用できますので、意図しないサーバとの切断時に役立ちます。
     - 一時保存を削除
       一時保存した画面デザインを削除します。
2. デベロップモードに切替
   デザイナをデベロップモードに切り替えます。
   デベロップモードについては「*デザイナ（デベロップモード）*」を参照してください。
3. 設計書出力
   コンテンツ定義を Excel 形式のファイルでダウンロードします。
   詳細は「*設計書出力の機能説明*」を参照してください。
4. 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。
5. 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。
6. 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。

7. 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。

8. 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。

9. 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。

10. レイアウトマスタ
    クリックすると、レイアウトマスタモードに切り替わります。
    レイアウトマスタモードは部品の並び替えや移動に特化したモードです。
    もう一度クリックすると解除されます。

11. 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。
    なお、レイアウトモードでは、デザイナ画面で現在表示中のコンテナページがプレビュー画面に表示されます。

12. 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。

13. レイアウト設定
    クリックすると、レイアウトに関するメニューが表示されます。
    以下の項目を設定できます。

    - サイドメニューを表示
      チェックをつけると、現在表示しているコンテナページにサイドメニューが追加されます。
    - ヘッダを表示
      チェックをつけると、現在表示しているコンテナページにヘッダが追加されます。
    - フッタを表示
      チェックをつけると、現在表示しているコンテナページにフッタが追加されます。
      なお、フッタは編集できません。

14. メモ追加・編集
    クリックすると、選択されているエレメントにメモを追加します。
    選択されているエレメントにメモがある場合は、メモを編集できます。
    メモ機能については「*部品にメモをつける*」を参照してください。

15. メモ設定
    クリックすると、メモの表示に関するメニューが表示されます。
    メモ機能については「*部品にメモをつける*」を参照してください。

    - メモを表示
      チェックをつけると、全てのメモが表示されます。
    - 未解決のメモ
      チェックをつけると、未解決のメモが表示されます。
    - 解決済みのメモ
      チェックをつけると、解決済みのメモが表示されます。

16. ヘルプ
    クリックすると、IM-BloomMakerの操作方法に関するメニューが表示されます。

    - ユーザ操作ガイド
      クリックすると、IM-BloomMaker for Accel Platform ユーザ操作ガイドにジャンプします。
    - YouTube動画
      クリックすると、IM-BloomMakerの操作方法を動画で紹介するサイトにジャンプします。

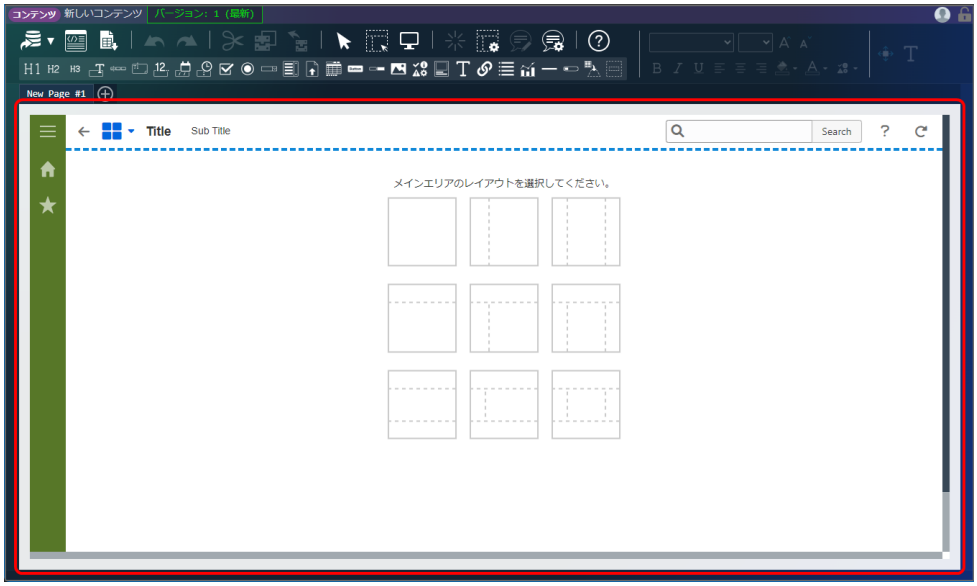
17. 部品パレット
    配置可能な部品の一覧が表示されます。
    部品を配置する方法については「*ページに配置する部品を選択する*」を参照してください。

18. 編集ツールバー
    選択した部品の表示・装飾等を編集します。
    各アイコンの機能については「*ツールバーから部品の見た目を調整する*」を参照してください。

> **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。

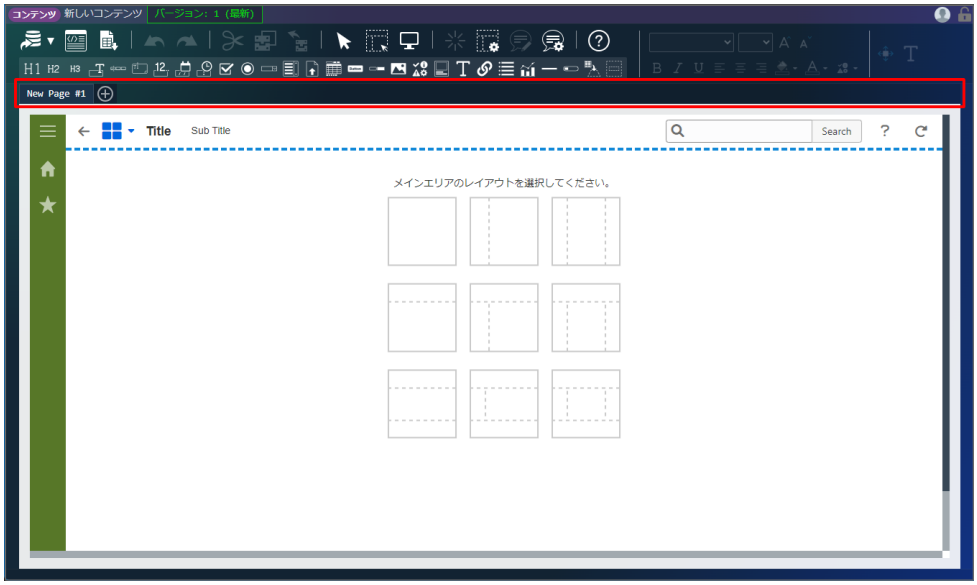
コンテナ

アプリケーション画面のページが表示されるエリアです。
ここに部品を配置してアプリケーション画面を作成していきます。



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エリアです。
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。
ページのタブをダブルクリックすると、ページ名を編集できます。



デザイナ（レイアウトモード）の操作の説明

ここではデザイナ（レイアウトモード）の操作方法について説明しています。

アプリケーション画面のレイアウトを選択する

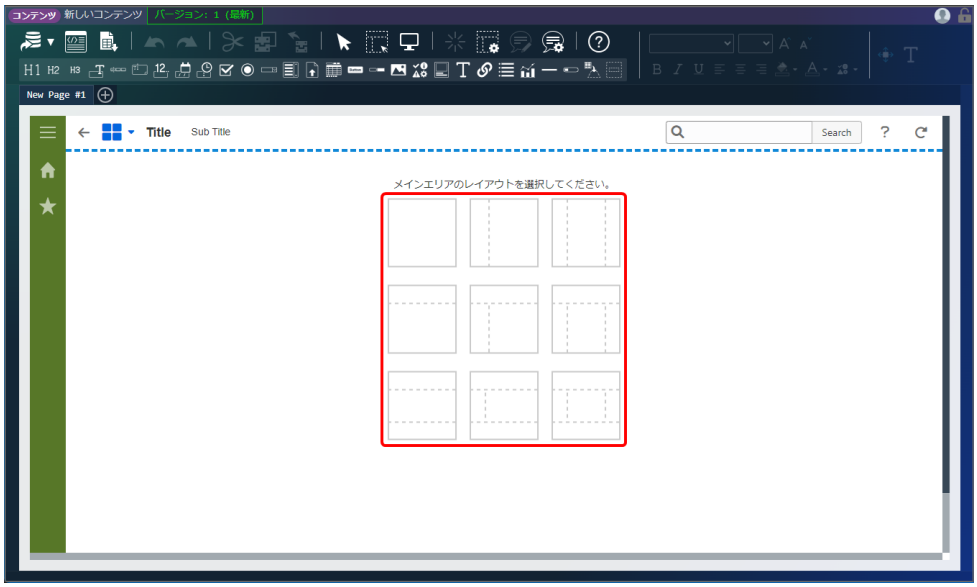
ここではアプリケーション画面のレイアウト選択について説明します。

- 大まかなレイアウトを決める
- レイアウトを細かく調整する

大まかなレイアウトを決める

コンテンツウィザードのテンプレート選択で「レイアウト選択から」を選択した場合、デザイナ（レイアウトモード）画面を表示した時に画面のレイアウトを選択できます。

1. ページに表示されているレイアウトの一覧から、作成したい画面のレイアウトに近いものをクリックします。



2. クリックした項目に応じて画面のレイアウトが設定されます。

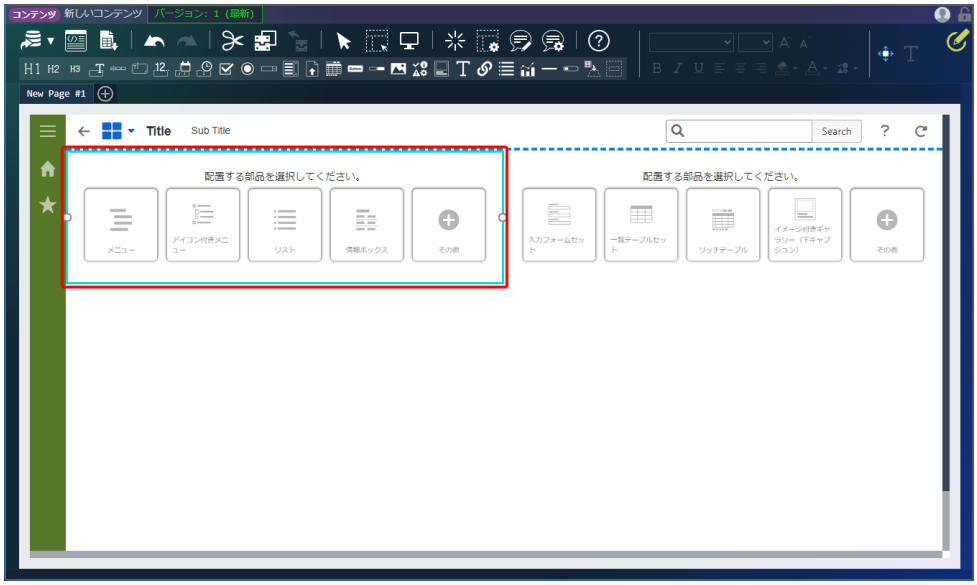
レイアウトを細かく調整する

レイアウトをさらに細かく調整する方法について説明します。

エリアをさらに細かく分割する

エリアを分割するには、以下の手順で操作します。

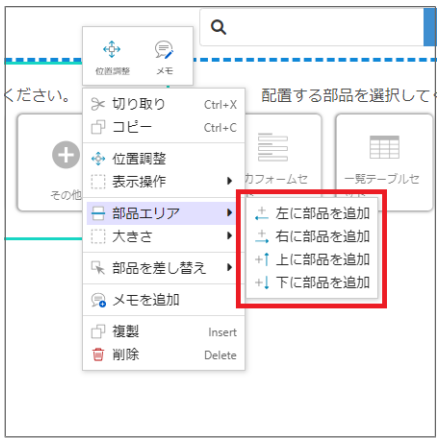
1. 分割したいエリアを選択します。



2. 分割したいエリアを右クリックします。
3. 右クリックメニューから「部品エリア」を選択します。



4. 子メニューから分割したい方向にマッチする項目をクリックします。

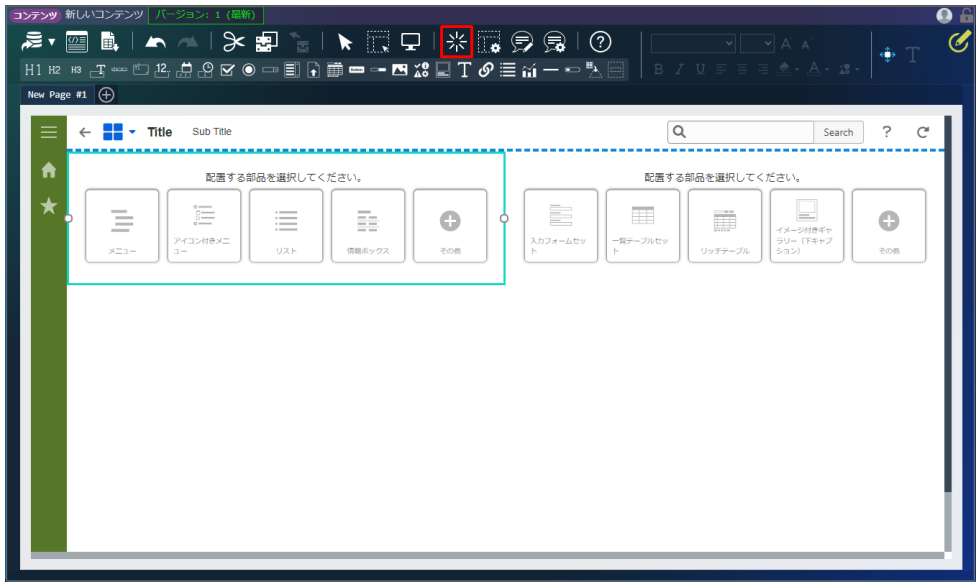


5. 上記手順で選択した項目に応じてエリアが分割されます。

不要なエリアを削除する

分割したエリアが不要な場合は、以下のいずれかの方法でエリアを削除できます。

- 削除したいエリアを選択し、「Delete」キーを押す
- 削除したいエリアを選択し、ヘッダの「削除」アイコンをクリックする



- 削除したいエリアを右クリックし、右クリックメニューの「削除」をクリックする



ページに配置する部品を選択する

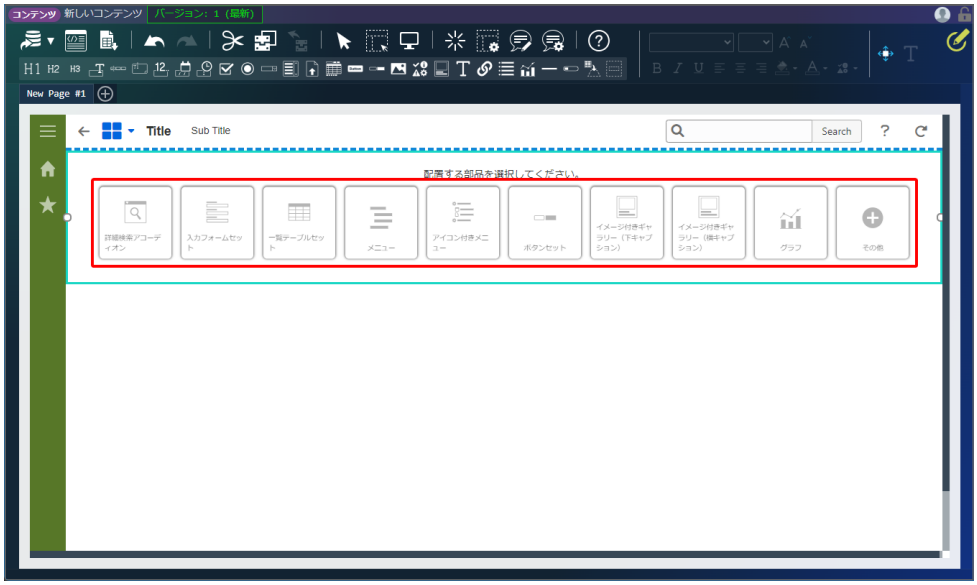
ここではページに部品を配置する方法を説明します。

- 空のエリアに部品を配置する
- デザイナのヘッダから部品を配置する
- 右クリックメニューから配置する部品を選択する

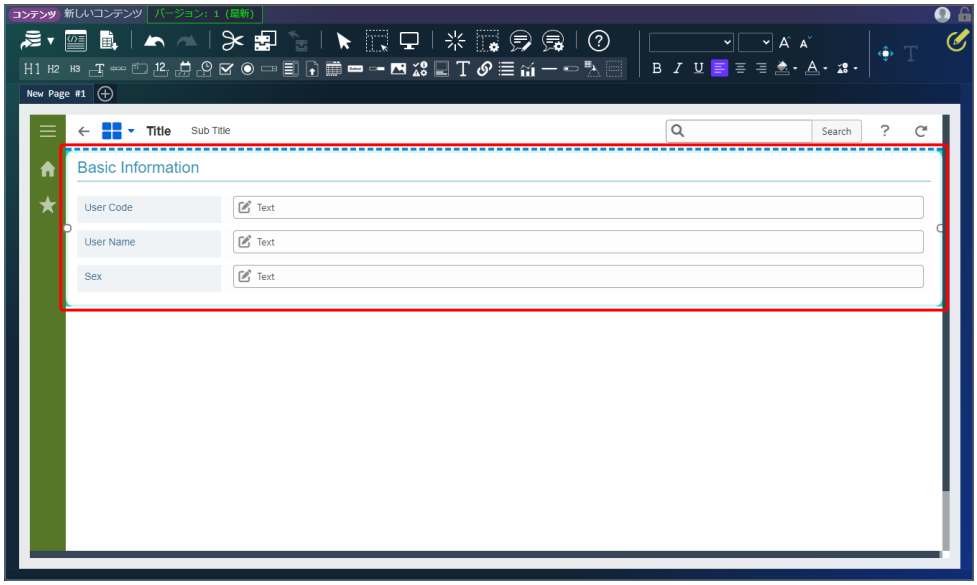
空のエリアに部品を配置する

部品が配置されていないエリアには、配置する部品を選択するパネルが表示されます。

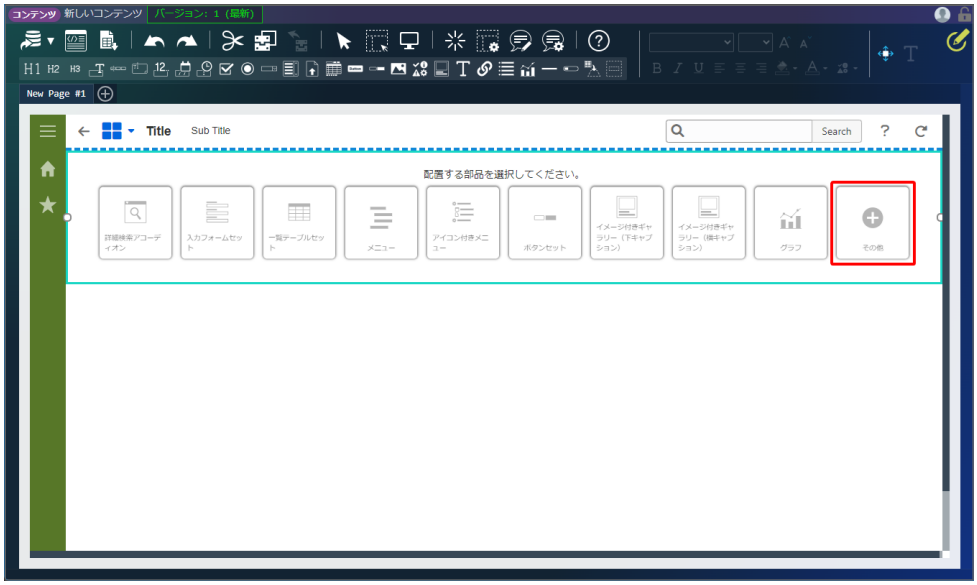
1. 配置したい部品のパネルをクリックします。



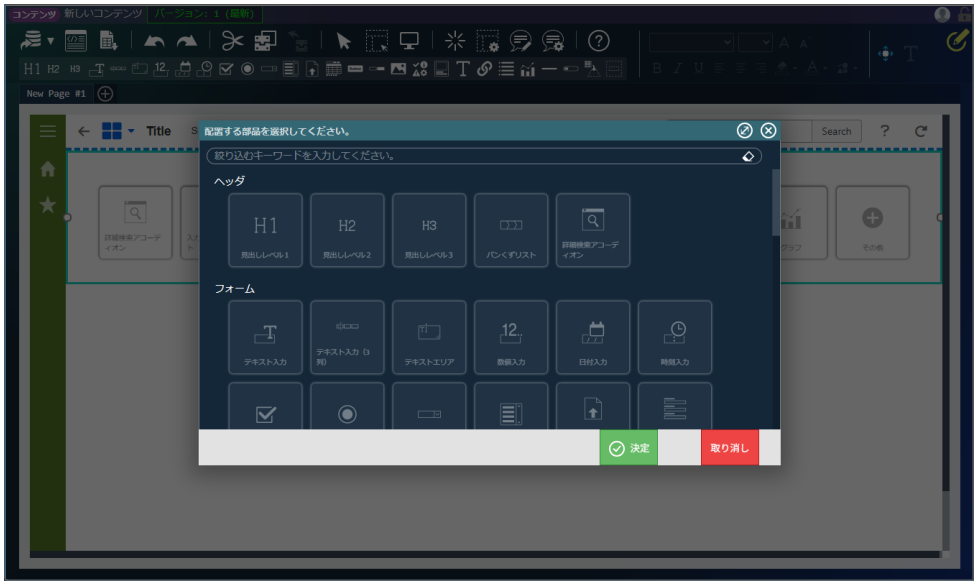
2. 対象のエリアに選択した部品が配置されます。



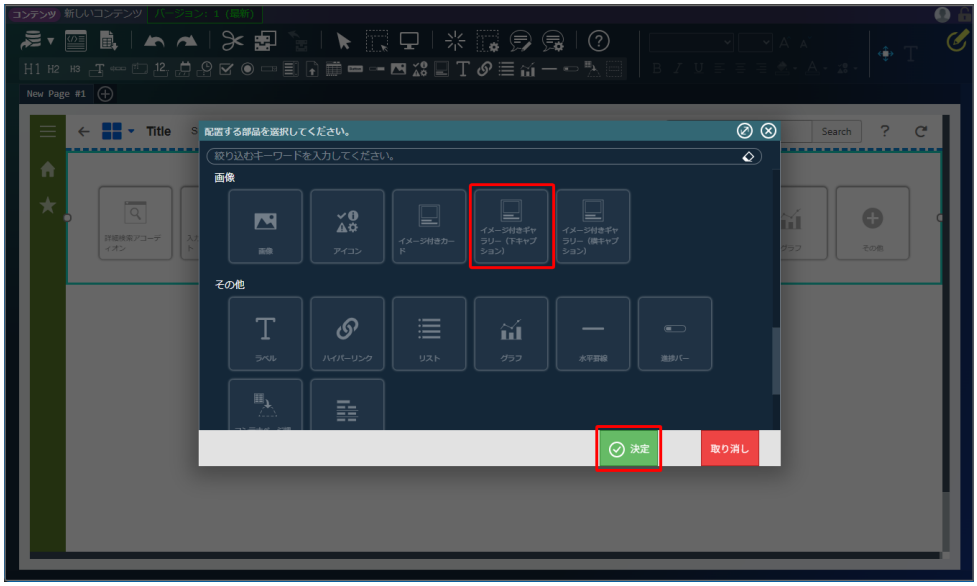
3. エリアのサイズによっては、一部の部品が表示されない場合があります。
   エリアに表示されているもの以外の部品を配置したい場合は、「その他」のパネルをクリックします。



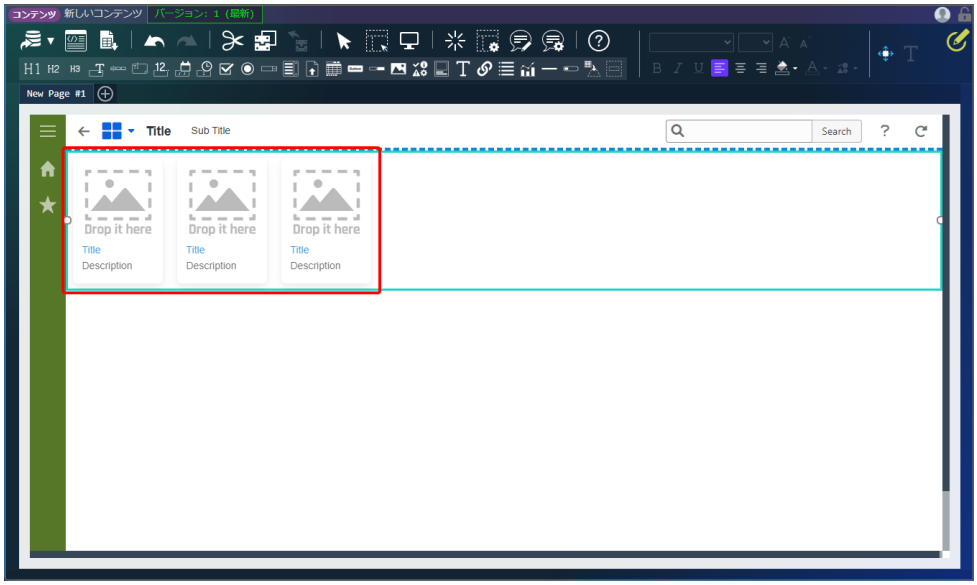
4. 部品選択ダイアログが表示されます。



5. 配置したい部品のパネルをクリックし、ダイアログの「決定」ボタンをクリックします。

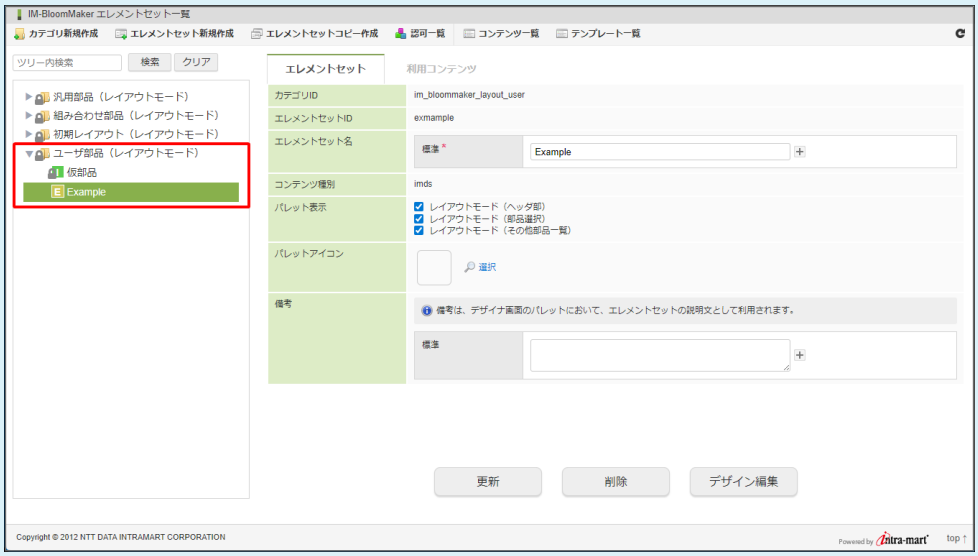


6. 対象のエリアに選択した部品が配置されます。

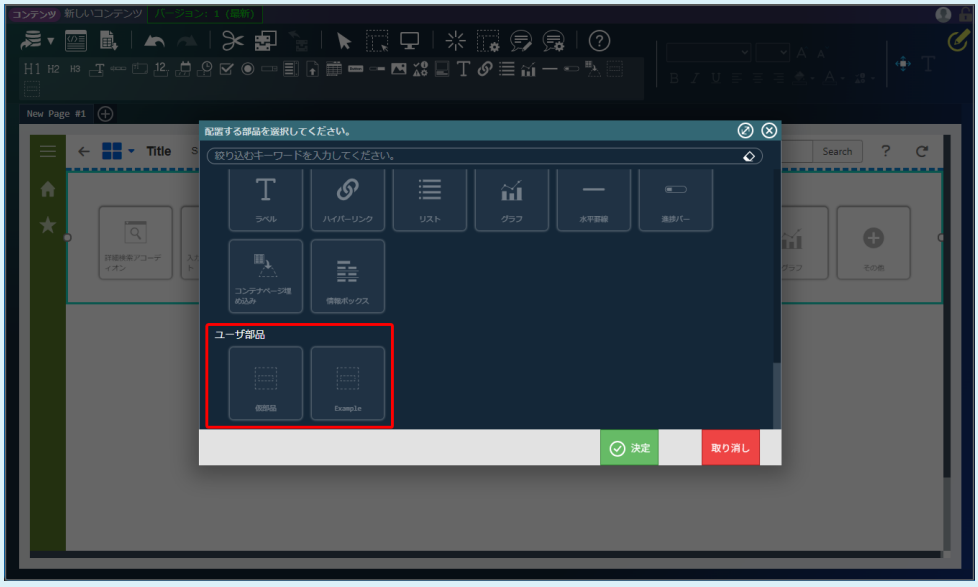


コラム

標準で選択できる部品のほかに、ユーザが作成したエレメントセットを配置することもできます。
エレメントセットについては、「エレメントセット」を参照してください。
エレメントセットをデザイナ（レイアウトモード）で配置したい場合、「エレメントセット一覧」画面で「ユーザ部品（レイアウトモード）」カテゴリの配下にエレメントセットを作成してください。



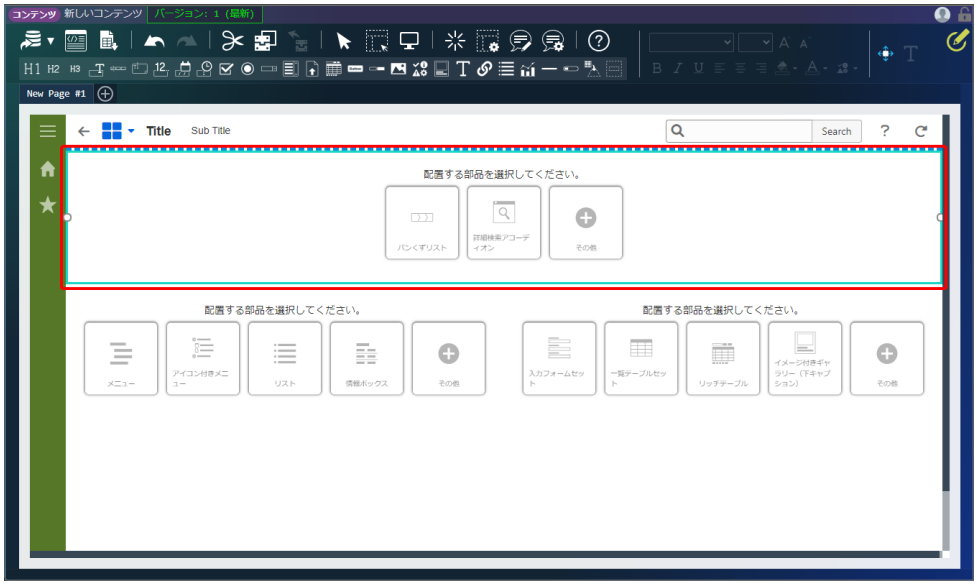
作成したエレメントセットは、部品選択ダイアログの「ユーザ部品」カテゴリ内に表示されます。



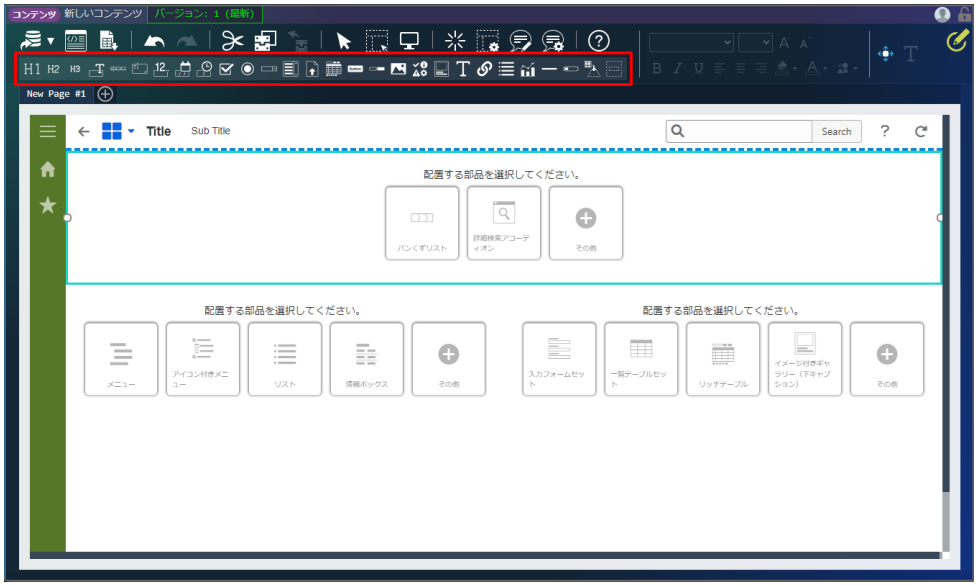
デザイナのヘッダから部品を配置する

デザイナのヘッダに表示されている部品一覧から部品を配置できます。

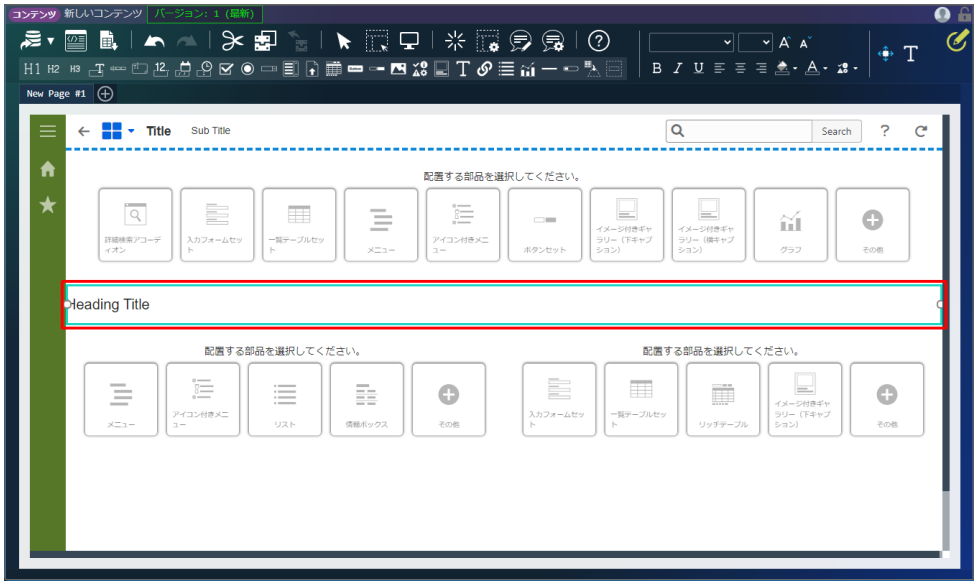
1. 部品を追加したい場所の前にある部品を選択します。



2. 部品一覧から配置したい部品をクリックします。



3. 選択している部品の後ろに部品が配置されます。



4. 部品一覧から部品をドラッグ＆ドロップすることでも部品を配置できます。

右クリックメニューから配置する部品を選択する

既に部品が配置されているエリアの部品を別のものに変更したい場合は、右クリックメニューから部品を選択します。
詳細は「*右クリックメニューで部品を操作する*」を参照してください。

配置した部品を編集する

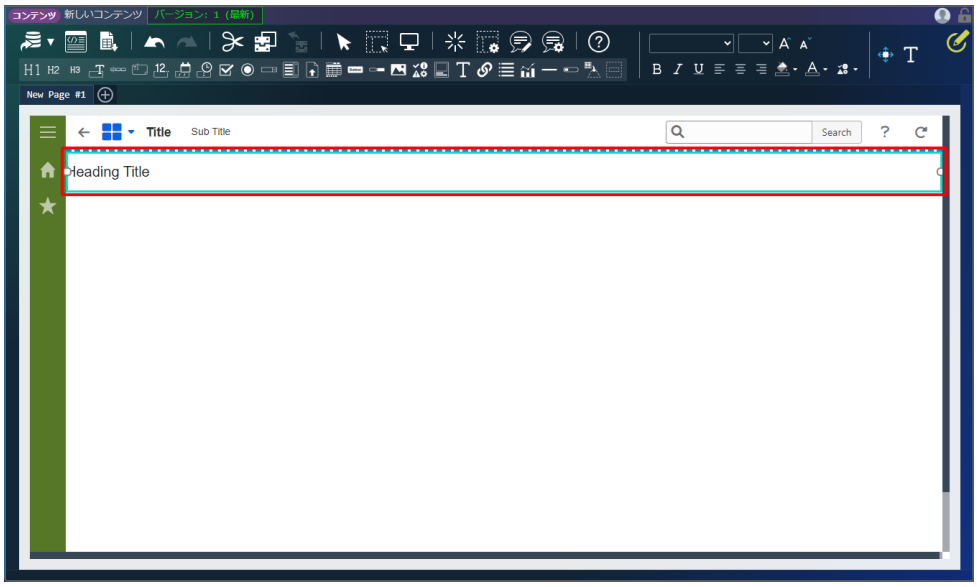
ここでは配置した部品を編集する方法について説明します。

- 配置した部品のサイズを変更する
- 配置した部品の位置を調整する
- 配置した部品のテキストを編集する
- ツールバーと右クリックメニューで部品を編集する

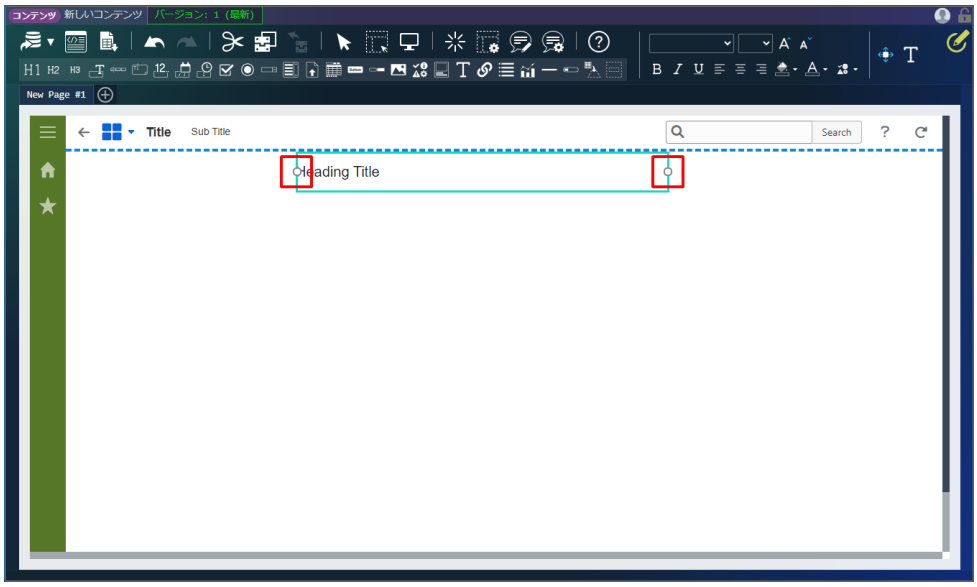
配置した部品のサイズを変更する

配置した部品のサイズを変更する方法について説明します。

1. サイズを変更したい部品をクリックします。



2. 部品の左右に表示されるハンドルをドラッグ＆ドロップすると部品のサイズを変更できます。



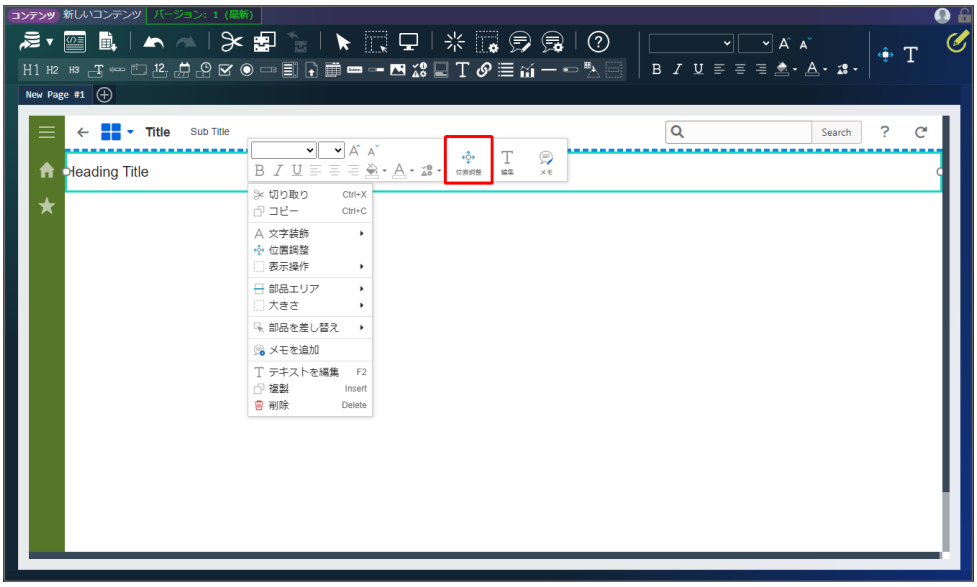
> **コラム**
>
> サイズは 10px 単位で変更されます。
> 変更後のサイズは固定値で保存されます。

配置した部品の位置を調整する

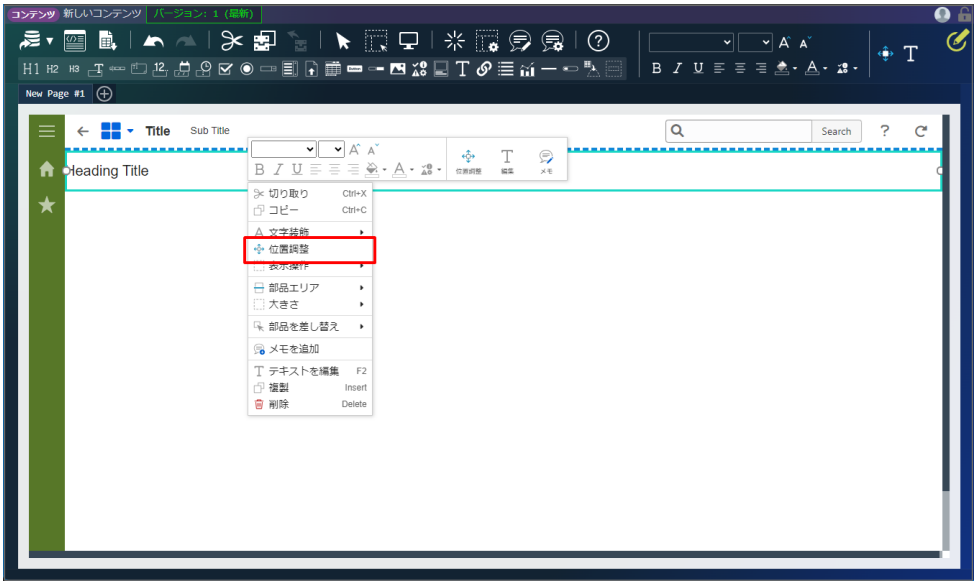
配置した部品の位置を調整する方法について説明します。
以下のいずれかの方法で部品の位置を調整できます。

- 部品を選択して上下左右キーを押す

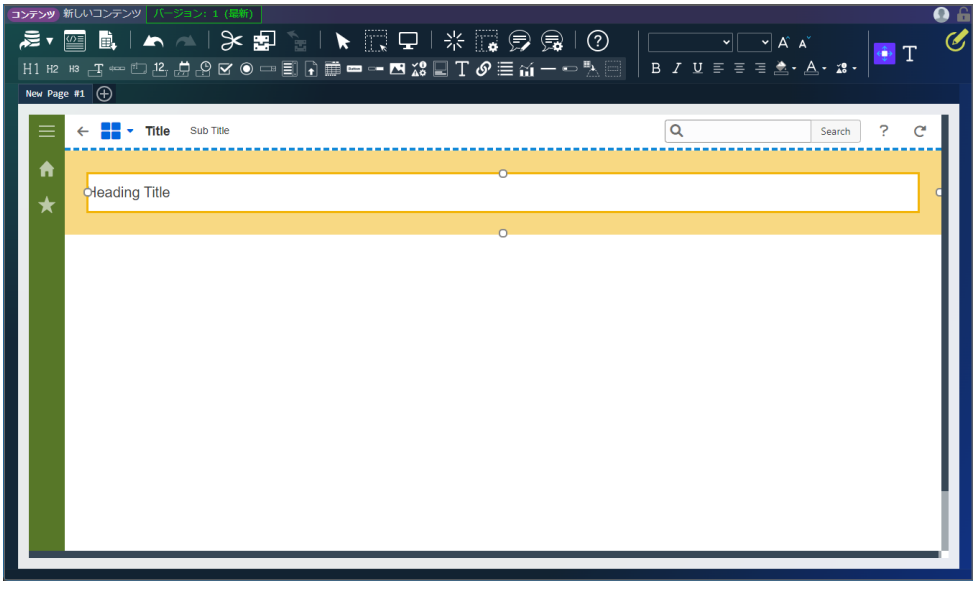
- 部品を右クリックし、ツールバーの「位置調整」をクリックする



- 部品を右クリックし、右クリックメニューの「位置調整」をクリックする



ツールバー、または、右クリックメニューの「位置調整」をクリックした場合、部品の上下左右にハンドルが表示されます。
ハンドルをドラッグ＆ドロップすることで部品の位置を調整できます。
また、ハンドルをダブルクリックすると位置調整がリセットされます。
部品の位置調整だけでなく、部品の右と下の余白も指定できます。

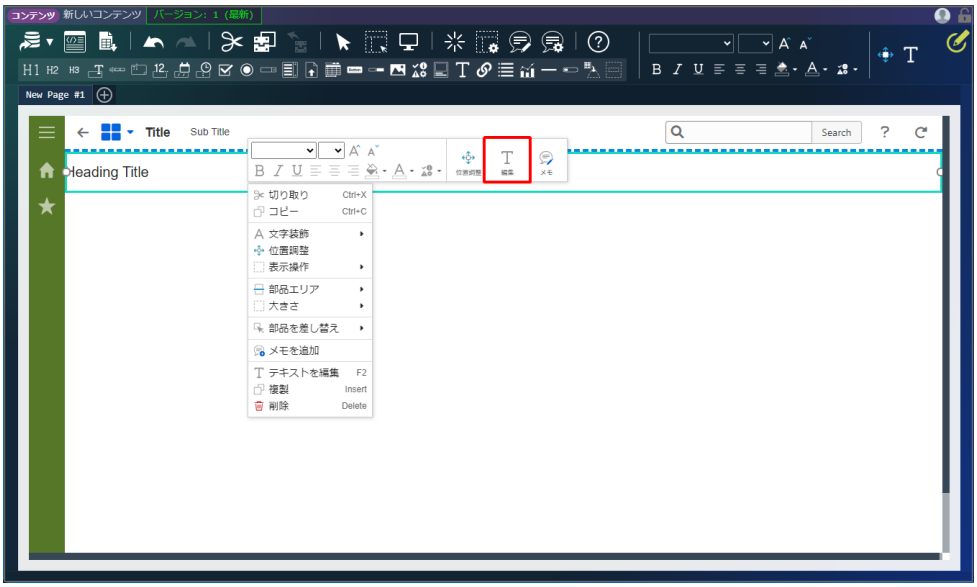


> **コラム**
>
> 余白は 10px 単位で変更されます。
> 変更後の余白は固定値で保存されます。

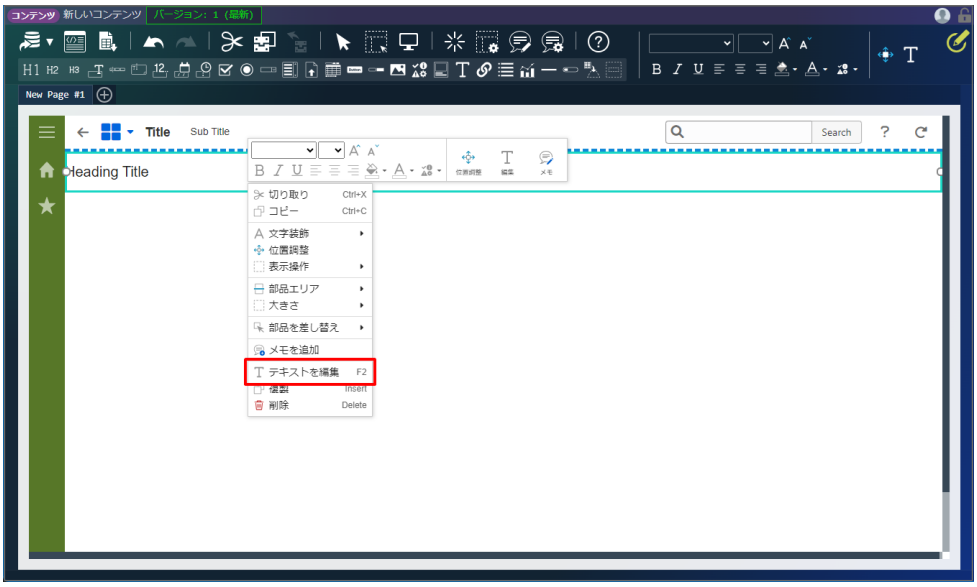
配置した部品のテキストを編集する

配置した部品のテキストを編集する方法について説明します。
以下のいずれかの方法で部品のテキストを編集できます。

- 部品をダブルクリックする
- 部品を選択して「F2」キーを押す
- 部品を右クリックし、ツールバーの「編集」をクリックする



- 部品を右クリックし、右クリックメニューの「テキストを編集」をクリックする



テキストの編集を終了する場合は以下のいずれかの操作を行います。

- 編集している部品以外の場所をクリックする。
- 「Enter」キーを押す

> **コラム**
>
> テキストを改行したい場合は、「Shift」キーを押しながら「Enter」キーを押してください。

ツールバーと右クリックメニューで部品を編集する

部品を右クリックすると、ツールバーと右クリックメニューが表示されます。
ツールバーと右クリックメニューから部品を編集できます。
ツールバーの詳細は「*ツールバーから部品の見た目を調整する*」を参照してください。
右クリックメニューの詳細は「*右クリックメニューで部品を操作する*」を参照してください。

ツールバーから部品の見た目を調整する

ここではツールバーの操作方法について説明します。

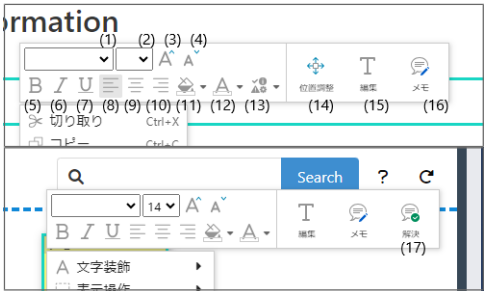
- ツールバーについて
- ツールバーの部品の説明

ツールバーについて

編集したい部品の上で右クリックすると、ツールバーが表示されます。
ツールバーで部品の文字サイズの変更や行揃えの設定などの操作が可能です。

ツールバーの部品の説明

ツールバーに表示される各部品の機能を説明します。



＜画面項目＞

1. フォント
   選択している部品のフォントを変更します。

2. 文字の大きさ
   選択している部品の文字のサイズを変更します。

3. 文字を大きくする
   クリックすると、選択している部品の文字サイズが大きくなります。

4. 文字を小さくする
   クリックすると、選択している部品の文字サイズが小さくなります。

5. 太字
   クリックすると、選択している部品の文字が太字に変わります。
   もう一度クリックすると元の太さに戻ります。
   ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctrl」＋「B」で同じ操作が可能です。
   Macintoshの場合、「command/control」＋「B」で同じ操作が可能です。

6. 斜体
   クリックすると、選択している部品の文字が斜体に変わります。
   もう一度クリックすると解除されます。
   ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctrl」＋「I」で同じ操作が可能です。
   Macintoshの場合、「command/control」＋「I」で同じ操作が可能です。

7. 下線
   クリックすると、選択している部品のテキストに下線が表示されます。
   もう一度クリックすると下線を非表示にします。
   ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctrl」＋「U」で同じ操作が可能です。
   Macintoshの場合、「command/control」＋「U」で同じ操作が可能です。

8. 左寄せ
   クリックすると、選択している部品の内容が左寄せに変わります。
   もう一度クリックすると解除されます。

9. 中央寄せ
   クリックすると、選択している部品の内容が中央寄せに変わります。
   もう一度クリックすると解除されます。

10. 右寄せ
    クリックすると、選択している部品の内容が右寄せに変わります。
    もう一度クリックすると解除されます。

11. 背景色
    選択している部品の背景色を設定します。
    右の三角アイコンをクリックすると、カラーピッカーが表示されます。
    カラーピッカーから部品に適用したい色を選択します。
    左のアイコンをクリックすると、前回選択した色を選択している部品に適用します。
    複数の部品を選択している場合は、選択中の全ての部品に適用されます。

12. 文字色
    選択している部品の文字色を設定します。
    右の三角アイコンをクリックすると、カラーピッカーが表示されます。
    カラーピッカーから部品に適用したい色を選択します。
    左のアイコンをクリックすると、前回選択した色を選択している部品に適用します。
    複数の部品を選択している場合は、選択中の全ての部品に適用されます。

13. アイコン
    選択している部品のアイコンを設定します。
    右の三角アイコンをクリックすると、アイコンピッカーが表示されます。
    アイコンピッカーから部品に適用したいアイコンを選択します。
    左のアイコンをクリックすると、前回選択したアイコンを選択している部品に適用します。
    複数の部品を選択している場合や、選択している部品の中にアイコンが複数ある場合は、選択中の全ての部品に適用されます。

14. 位置調整
    クリックすると、選択している部品が位置調整モードに変わります。
    もう一度クリックすると位置調整モードが解除されます。
    位置調整については「*配置した部品の位置を調整する*」を参照してください。

15. 編集
    クリックすると、選択している部品のテキストを編集できます。
    テキストの編集については「*配置した部品のテキストを編集する*」を参照してください。

16. メモ
    クリックすると、選択している部品にメモを追加します。
    メモ機能については「*部品にメモをつける*」を参照してください。

17. 解決/解決解除
    クリックすると、選択しているメモを解決済みにしたり、メモの解決を解除します。

> **コラム**
>
> 選択した部品によって、ツールバーに表示される項目は異なります。
> 例えば、アイコンが無い部品の場合、「アイコン」の項目は表示されません。

テーブルを編集する

ここではテーブルの見た目を編集する時に利用するテーブルエディタについて説明します。

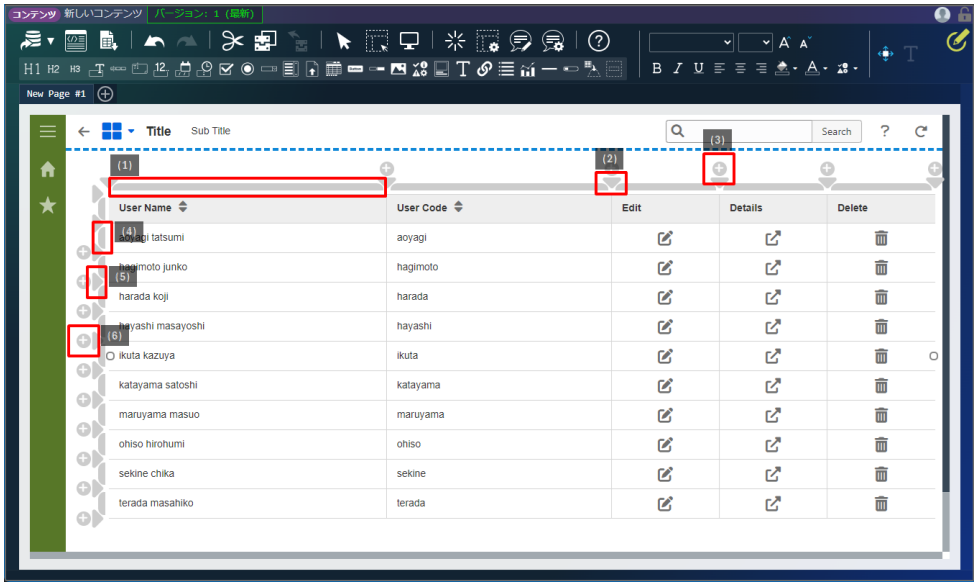
- テーブルエディタについて
- テーブルエディタの説明
- ツールバー（テーブル用）の説明

テーブルエディタについて

テーブルエディタはテーブルの部品を選択すると表示されます。
テーブルエディタで行、列の追加・編集・削除が可能です。

テーブルエディタの説明

テーブルエディタに表示される各部品の機能を説明します。



＜画面項目＞

1. 列選択
   クリックすると、テーブルの列全体が選択され、ツールバー（テーブル用）が表示されます。

2. 列の横幅変更
   ドラッグ＆ドロップすると列の横幅を変更できます。

3. 列を追加
   クリックすると、新しい列が追加されます。

4. 行選択
   クリックすると、テーブルの行全体が選択され、ツールバー（テーブル用）が表示されます。

5. 行の縦幅変更
   ドラッグ＆ドロップすると行の縦幅を変更できます。

6. 行を追加
   クリックすると、新しい行が追加されます。

ツールバー（テーブル用）の説明

ツールバーに表示される各部品の機能を説明します。
上記のテーブルエディタで列選択を行うと以下の内容が表示されます。



＜画面項目＞

1. 列を複製
   選択した列を複製します。

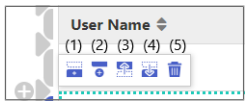
2. 列を挿入
   選択した列の右側に新しい列を作成します。

3. 列を左に移動
   選択した列を左隣の列と入れ替えます。

4. 列を右に移動
   選択した列を右隣の列と入れ替えます。

5. 列を削除
   選択した列を削除します。

テーブルエディタで行選択を行うと以下の内容が表示されます。



＜画面項目＞

1. 行を複製
   選択した行を複製します。

2. 行を挿入
   選択した行の下に新しい行を作成します。

3. 行を上に移動
   選択した行を一つ上の行と入れ替えます。

4. 行を下に移動
   選択した行を一つ下の行と入れ替えます。

5. 行を削除
   選択した行を削除します。

右クリックメニューで部品を操作する

ここでは右クリックメニューの操作方法について説明します。

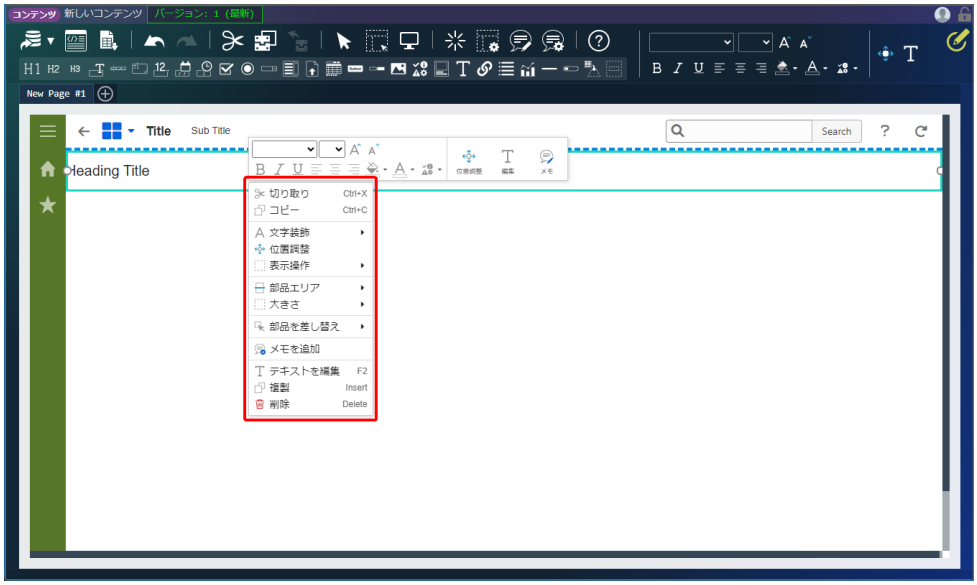
- 右クリックメニューについて
- 右クリックメニューの項目の説明

右クリックメニューについて

編集したい部品の上で右クリックすると、右クリックメニューが表示されます。
右クリックメニューで部品の文字装飾の設定や部品の追加・差し替え、メモの追加など、選択している部品に応じた操作が可能です。

右クリックメニューの項目の説明

右クリックメニューに表示される項目の機能について説明します。



＜画面項目＞

- 共通
  1. 切り取り
     選択されている部品を削除します。削除する部品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。
  2. コピー
     選択されている部品をコピーします。コピーする部品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。
  3. 貼り付け
     クリップボードにコピーされている部品を貼り付けます。
     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。
- 文字装飾
  1. 太字
     クリックすると、選択している部品の文字が太字に変わります。
     もう一度クリックすると元の太さに戻ります。
     ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctrl」＋「B」で同じ操作が可能です。
     Macintoshの場合、「command/control」＋「B」で同じ操作が可能です。
  2. 斜体
     クリックすると、選択している部品の文字が斜体に変わります。
     もう一度クリックすると解除されます。
     ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctrl」＋「I」で同じ操作が可能です。
     Macintoshの場合、「command/control」＋「I」で同じ操作が可能です。
  3. 下線
     クリックすると、選択している部品のテキストに下線が表示されます。
     もう一度クリックすると下線を非表示にします。
     ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctrl」＋「U」で同じ操作が可能です。
     Macintoshの場合、「command/control」＋「U」で同じ操作が可能です。
  4. 取り消し線
     クリックすると、選択している部品のテキストに取り消し線が表示されます。
     もう一度クリックすると取り消し線を非表示にします。
     ユーザの操作しているPCのOSがWindowsの場合、「Ctrl」＋「5」で同じ操作が可能です。
     Macintoshの場合、「command/control」＋「5」で同じ操作が可能です。
- 位置調整
  クリックすると、選択している部品が位置調整モードに変わります。
  もう一度クリックすると位置調整モードが解除されます。
  位置調整については「*配置した部品の位置を調整する*」を参照してください。
- 表示操作
  1. フォントをリセット
     選択している部品のフォントをリセットします。
  2. フォントサイズをリセット
     選択している部品のフォントサイズをリセットします。
  3. 横位置をリセット

選択している部品の横位置をリセットします。

4. 背景色をリセット
   選択している部品の背景色をリセットします。
5. 文字色をリセット
   選択している部品の文字色をリセットします。
6. サイズをリセット
   選択している部品のサイズをリセットします。
7. 位置調整をリセット
   選択している部品の位置調整をリセットします。

- 部品エリア
  1. 左に部品を追加
     選択している部品の左に部品を追加します。
  2. 右に部品を追加
     選択している部品の右に部品を追加します。
  3. 上に部品を追加
     選択している部品の上に部品を追加します。
  4. 下に部品を追加
     選択している部品の下に部品を追加します。
  5. 結合
     選択している複数の部品を結合し、一つの部品にします。
  6. 結合を解除
     選択している結合された部品の結合を解除します。
- 大きさ
  1. 自動調整
     選択している部品の大きさを自動調整されるようにします。
  2. 手動設定
     選択している部品の大きさを手動で設定するようにします。
- 部品を差し替え
  選択している部品を、他の部品に差し替えます。
  差し替えたい部品を一覧から選択します。
- メモを追加
  選択している部品にメモを追加します。
  メモ機能については「*部品にメモをつける*」を参照してください。
- メモを編集
  選択している部品のメモを編集します。
- メモを削除
  選択している部品のメモを削除します。
- テキストを編集
  クリックすると、選択している部品のテキストを編集できます。
  テキストの編集については「*配置した部品のテキストを編集する*」を参照してください。
- 複製
  選択している部品を複製します。
  複製した部品は、選択している部品の後ろに追加されます。
- 削除
  選択している部品を削除します。



コラム

上記の他に、選択している部品に固有の設定項目がある場合、選択している部品の名前が項目名として表示されます。

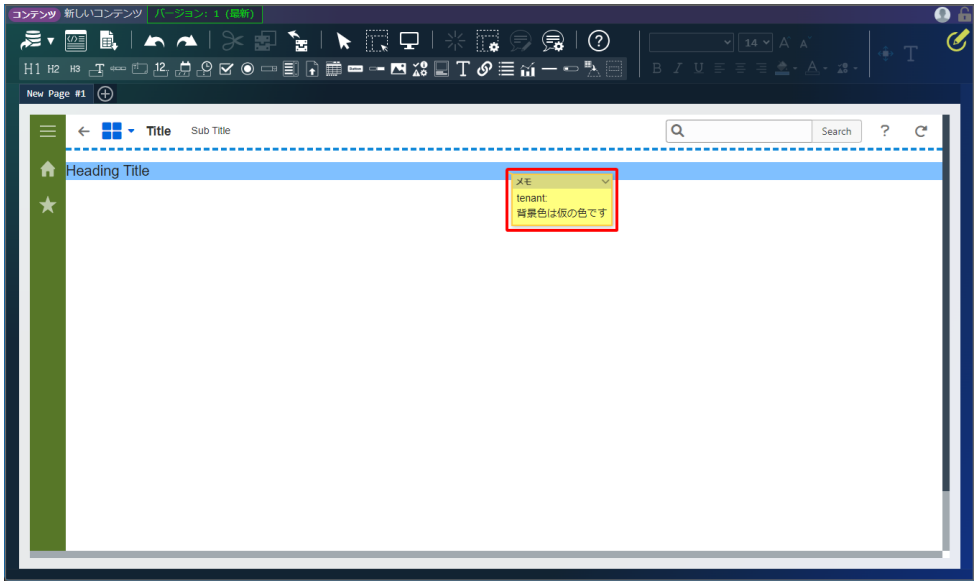
部品にメモをつける

ここでは、メモ機能について説明します。

- メモ機能の説明
- メモの追加
- メモの編集
- メモの解決

メモ機能の説明

メモ機能は、部品にメモをつける機能です。
デザイナ（レイアウトモード）画面は、画面デザインの編集に特化した画面で、打ち合わせを行いながらアプリケーション画面を作成することを想定しています。
打ち合わせの際に課題になったことや、作業タスクなどを残しておくために使用します。



> **コラム**
>
> 部品につけたメモは、プレビュー画面とアプリケーション画面では表示されません。

メモの追加

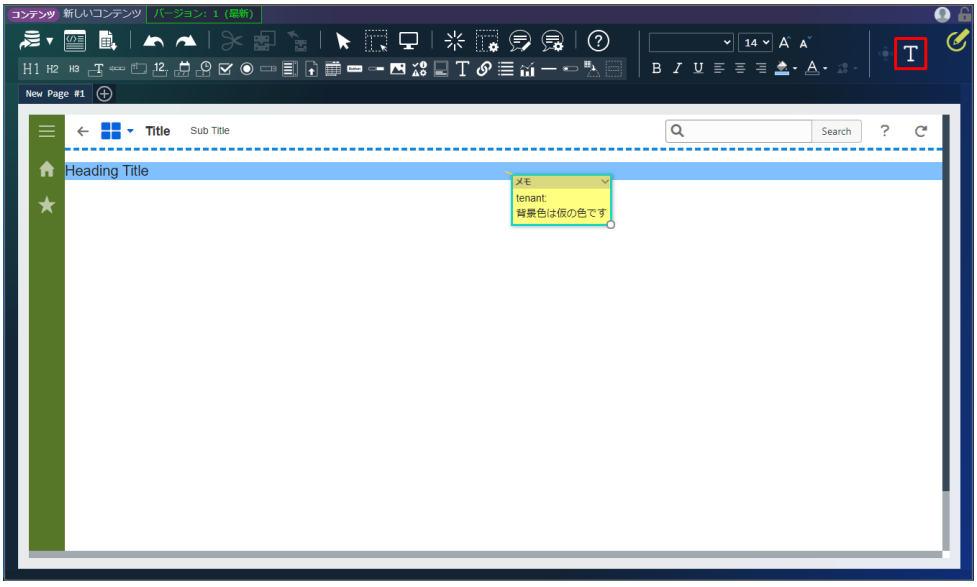
以下のいずれかの方法で部品にメモを追加できます。

- ヘッダから追加する
  ヘッダの「メモ追加・編集」アイコンからメモを追加できます。
  詳細は「*ヘッダ*」を参照してください。
- ツールバーから追加する
  ツールバーの「メモ」からメモを追加できます。
  詳細は「*ツールバーから部品の見た目を調整する*」を参照してください。
- 右クリックメニューから追加する
  右クリックメニューの「メモを追加」からメモを追加できます。
  詳細は「*右クリックメニューで部品を操作する*」を参照してください。

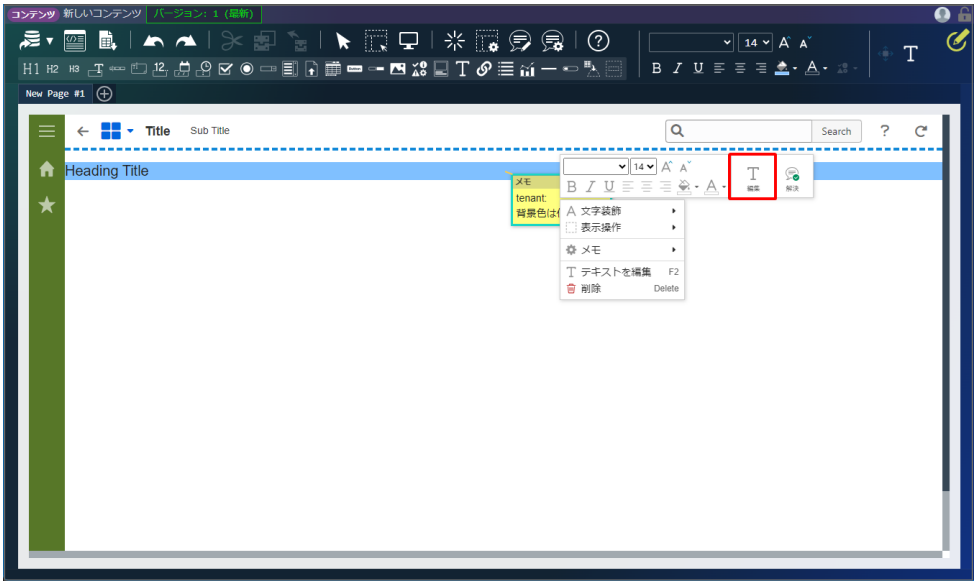
メモの編集

メモの編集方法について説明します。
以下のいずれかの方法でメモを編集できます。

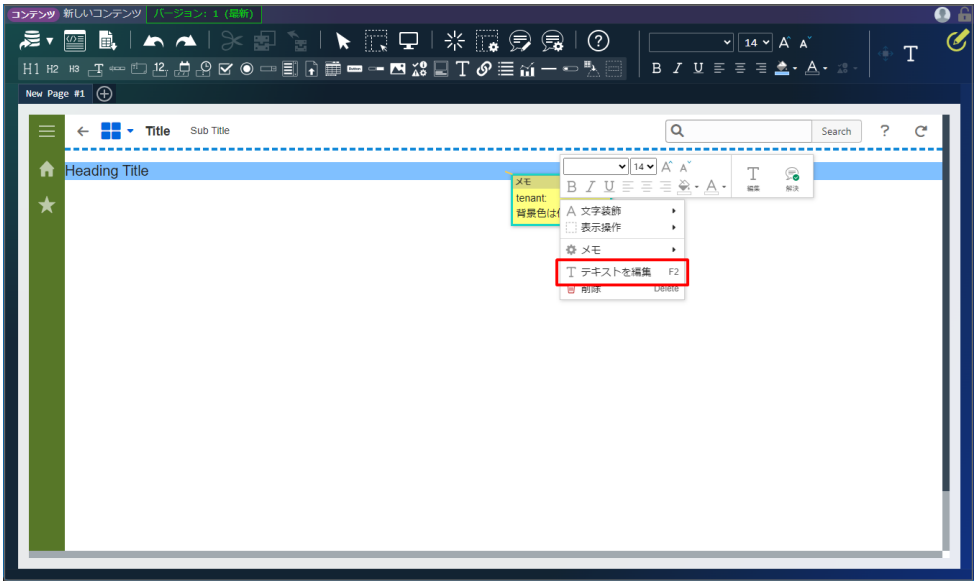
- メモをダブルクリックする
- メモを選択して「F2」キーを押す
- メモを選択してヘッダの「メモ追加・編集」アイコンをクリックする



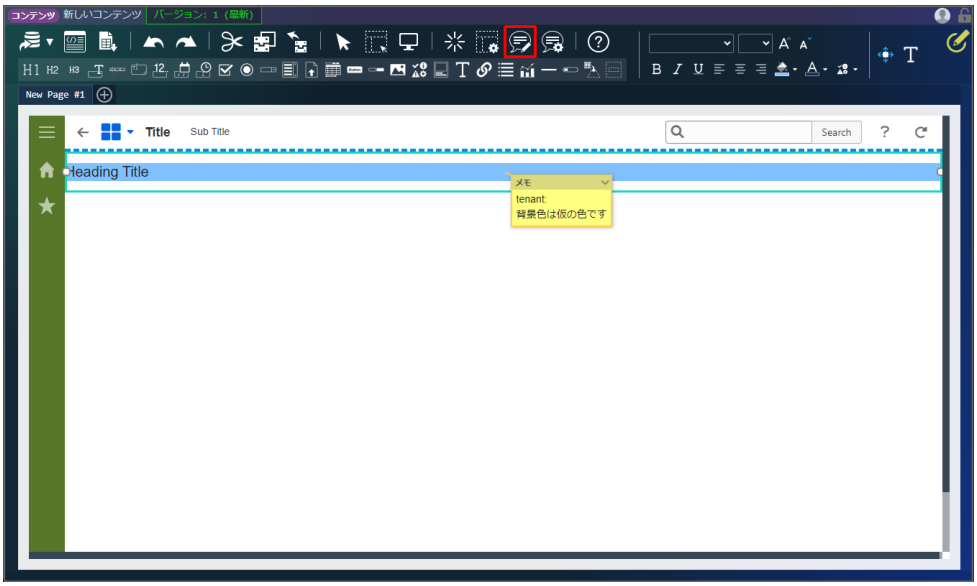
- メモを右クリックし、ツールバーの「編集」をクリックする



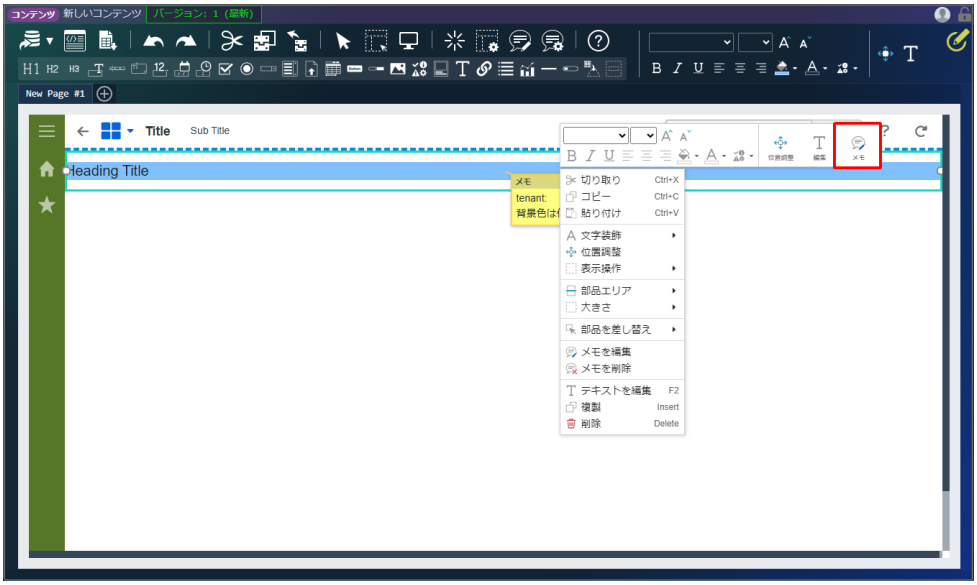
- メモを右クリックし、右クリックメニューの「テキストを編集」をクリックする



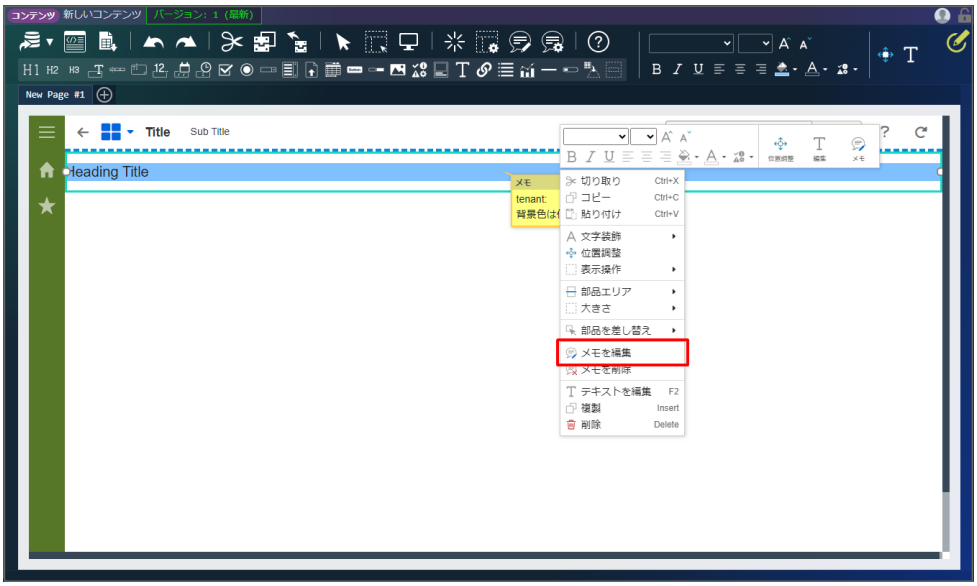
- 編集したいメモがある部品を選択してヘッダの「メモ追加・編集」アイコンをクリックする



- 編集したいメモがある部品を右クリックし、ツールバーの「メモ」をクリックする



- 編集したいメモがある部品を右クリックし、右クリックメニューの「メモを編集」をクリックする



メモの編集を終了する場合は以下のいずれかの操作を行います。

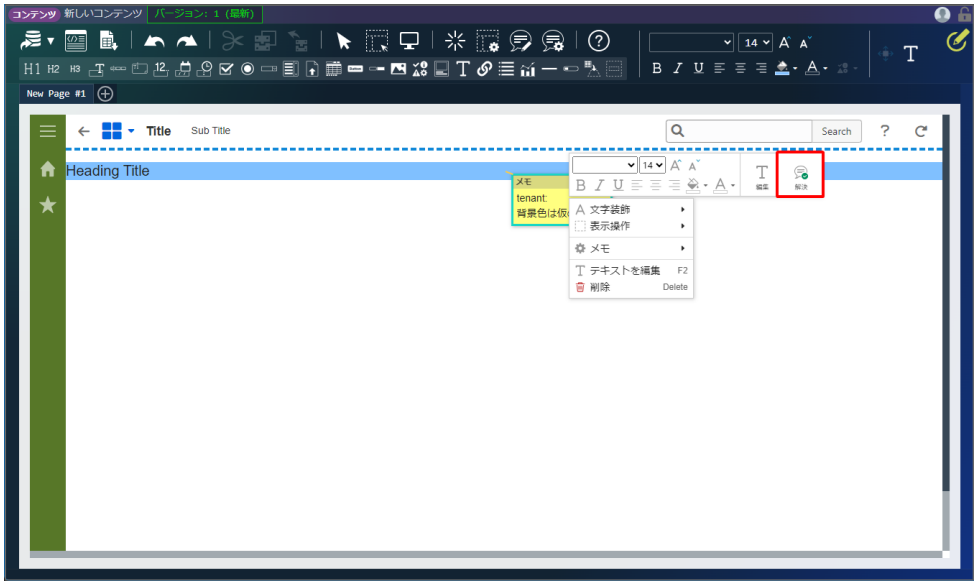
- メモ以外の場所をクリックする
- 「Shift」キーを押しながら「Enter」キーを押す

> **コラム**
>
> 「Enter」キーのみを押した場合はテキストの改行が行われます。

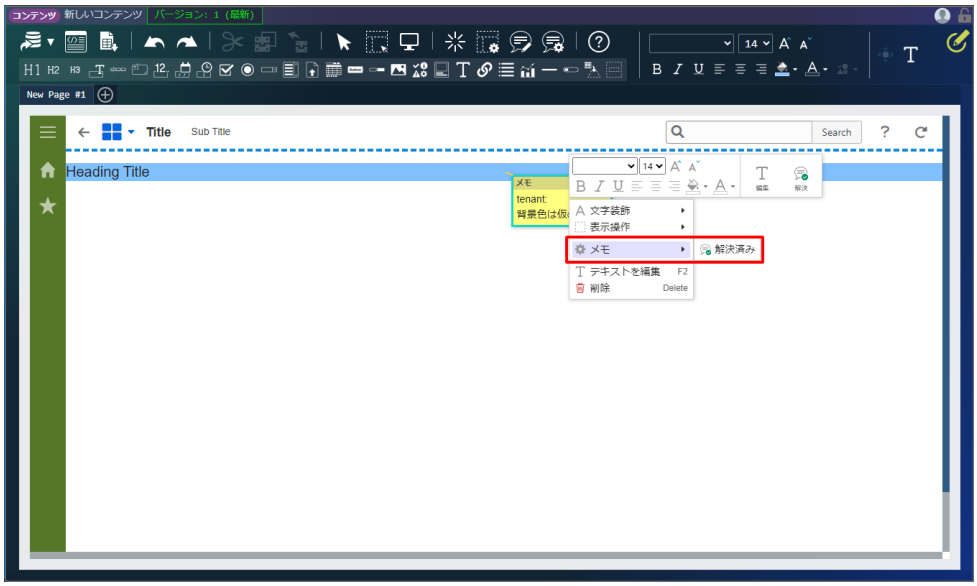
メモの解決

メモを解決済みにする方法について説明します。
メモの解決は、メモに記載した課題や作業タスクが完了した時などに利用します。
以下のいずれかの方法でメモを解決済みにできます。

- ツールバーから解決する
  ツールバーの「解決」でメモを解決済みにできます。
  詳細は「*ツールバーから部品の見た目を調整する*」を参照してください。



- 右クリックメニューから解決する
  メモを右クリックし、右クリックメニューから「メモ」＞「解決済み」をクリックするとメモを解決済みにできます。



ルーティング

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。

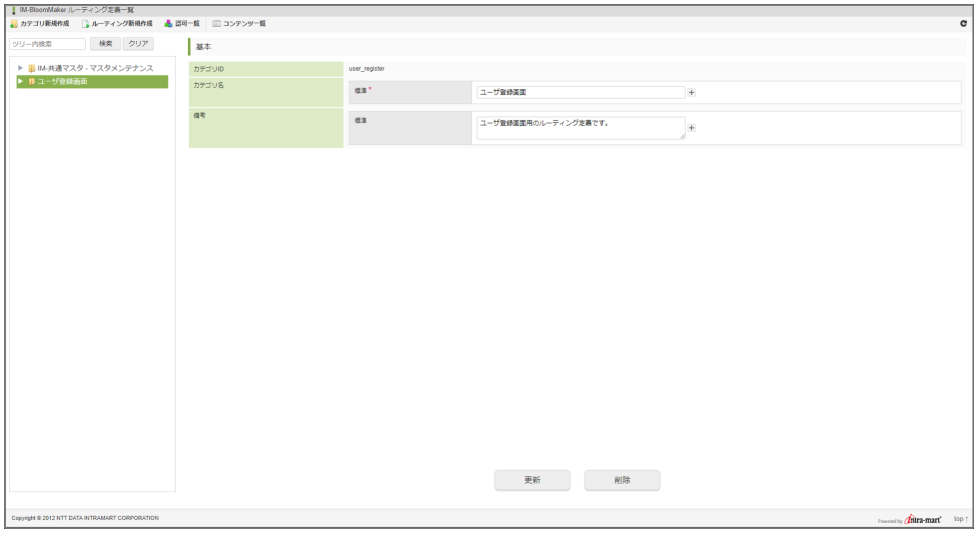
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「ルーティング定義一覧」の順にクリックし、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。



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。



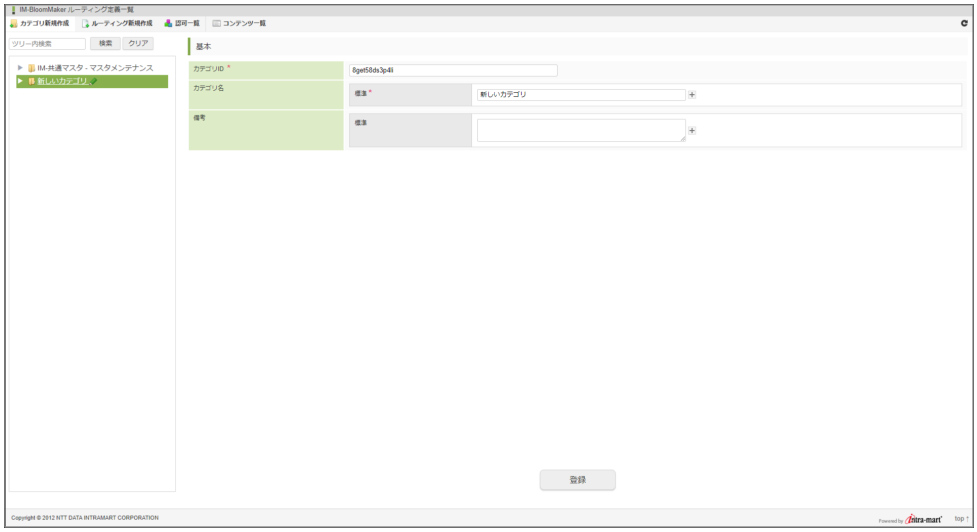
ルーティングカテゴリを新規登録する

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。



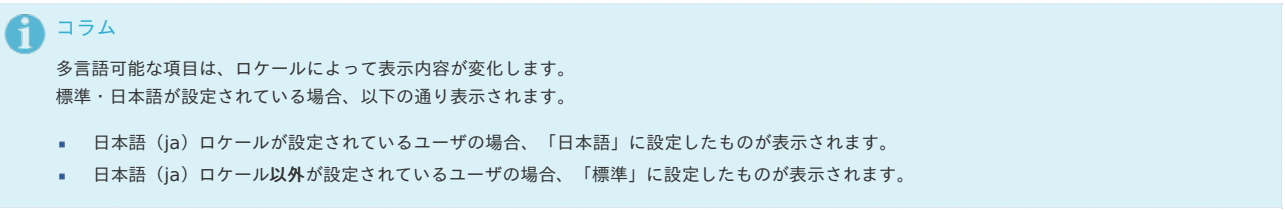
3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。



＜画面項目＞

項目	必須	説明

項目	必須	説明
親カテゴリID	ー	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。
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	ー	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。

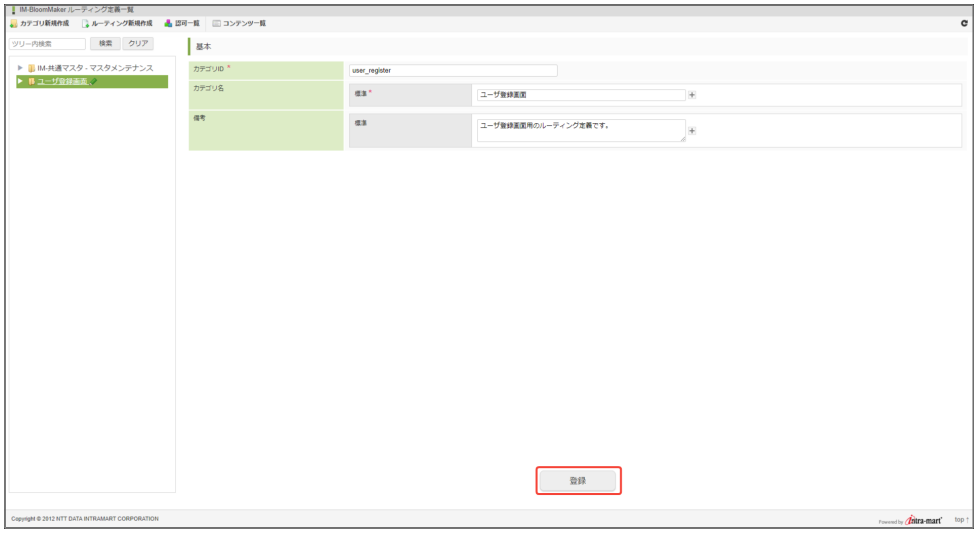


コラム

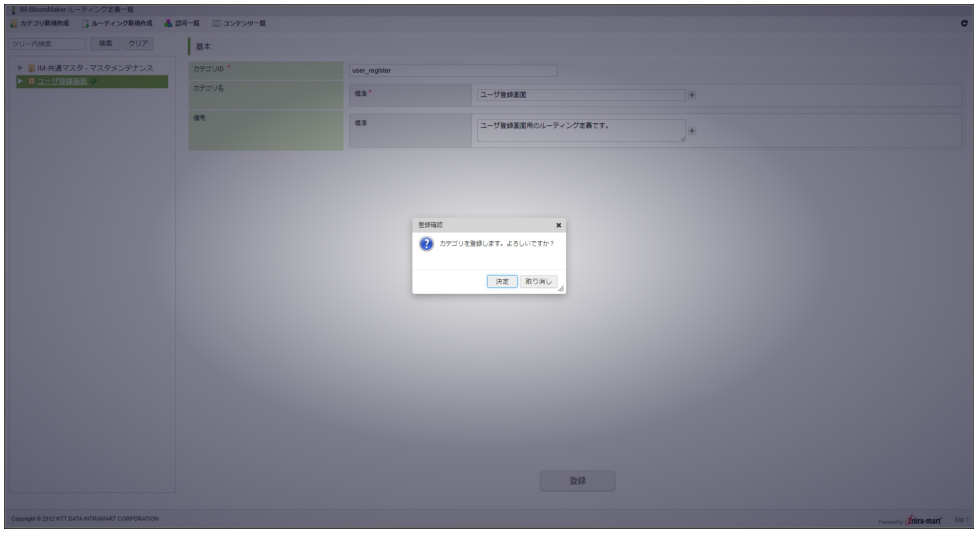
多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 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。



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



ルーティングカテゴリを編集する

- ルーティングカテゴリを更新する
- ルーティングカテゴリを削除する

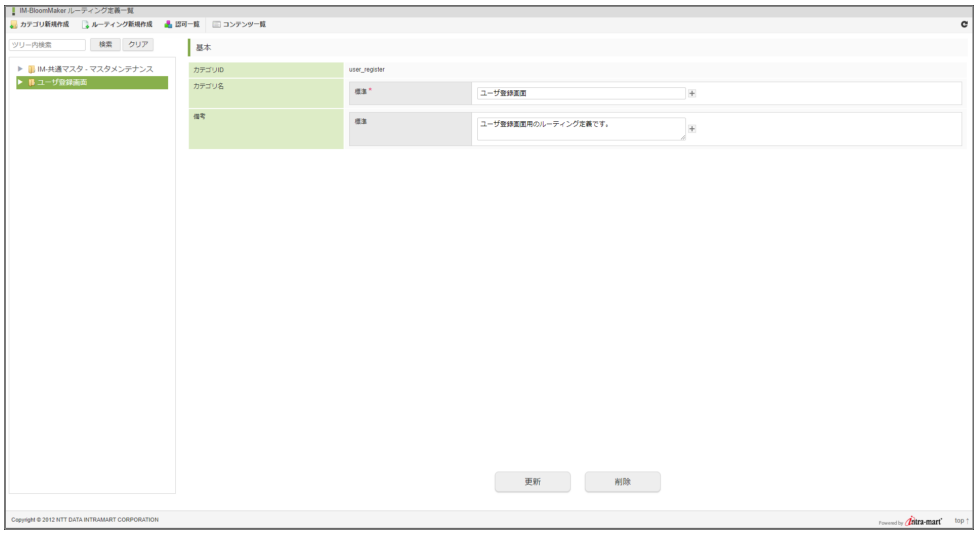
ルーティングカテゴリを更新する

1. 「*ルーティングカテゴリを確認する*」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。

2. ルーティングツリーから更新したいルーティングカテゴリをクリックします。

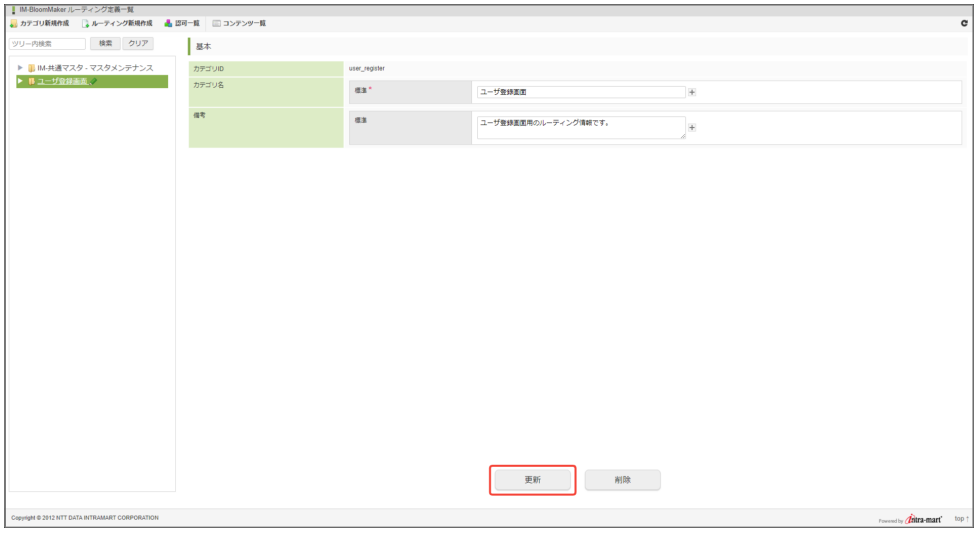


3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。

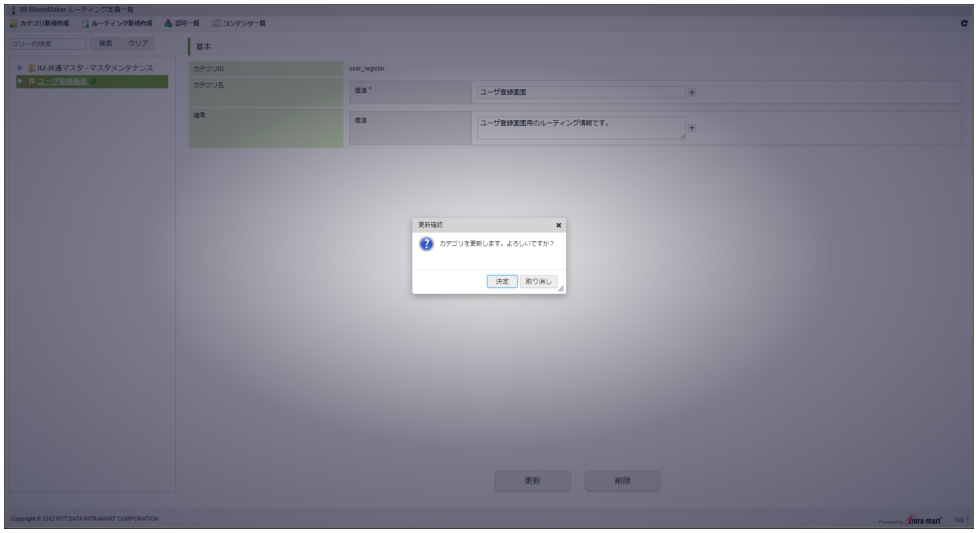


4. 更新内容を入力します。入力内容は「*ルーティングカテゴリを新規登録する*」を参照してください。

5. 「更新」をクリックします。



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。

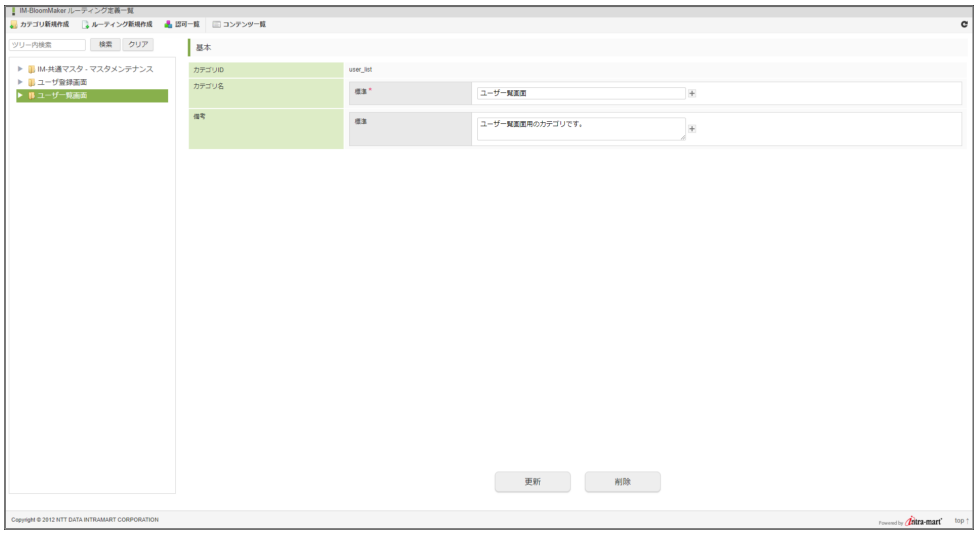


ルーティングカテゴリを削除する

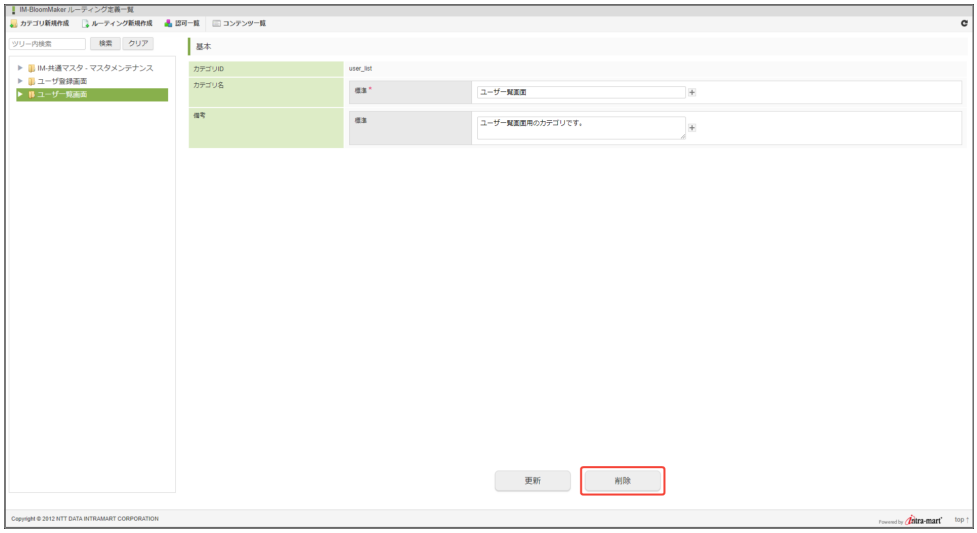
1. 「*ルーティングカテゴリを確認する*」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。
2. 削除を行うルーティングカテゴリをルーティングツリーから選択してクリックします。



3. ルーティングカテゴリ情報が表示されます。

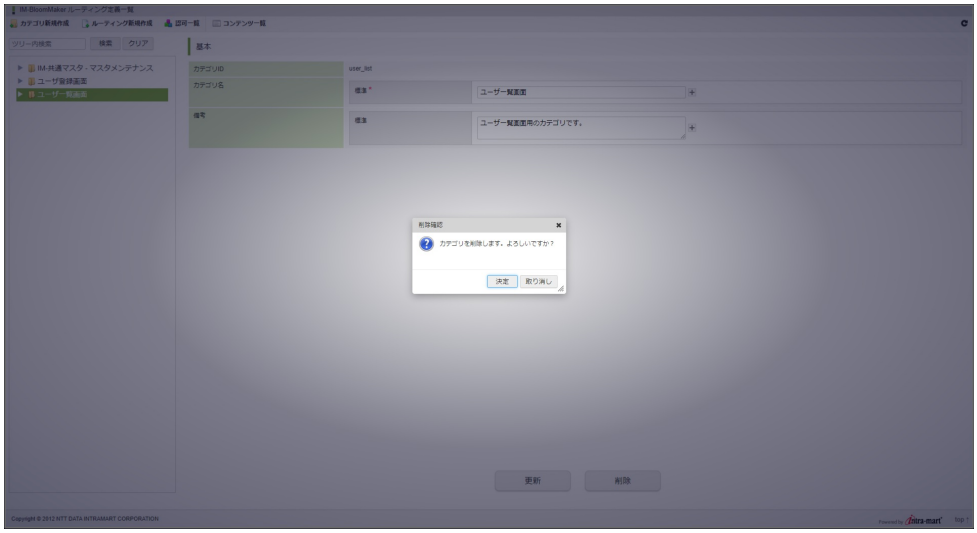


4. 「削除」をクリックします。



> **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。

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。



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

- ルーティングを確認する
- ルーティングを検索する

ルーティングを確認する

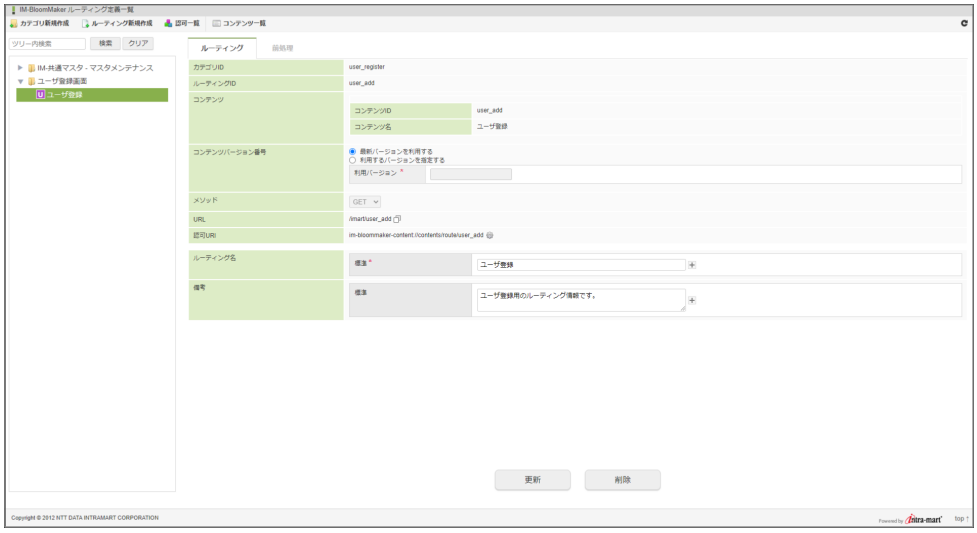
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「ルーティング定義一覧」の順にクリックし、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。



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。



ルーティングを検索する

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. ツリー内検索にキーワードを入力して検索します。



3. 検索結果情報が表示されます。



> **コラム**
> id 検索は部分一致で大文字・小文字を区別し、ルーティングカテゴリ名、ルーティング名は部分一致で大文字・小文字を区別しない検索ができます。

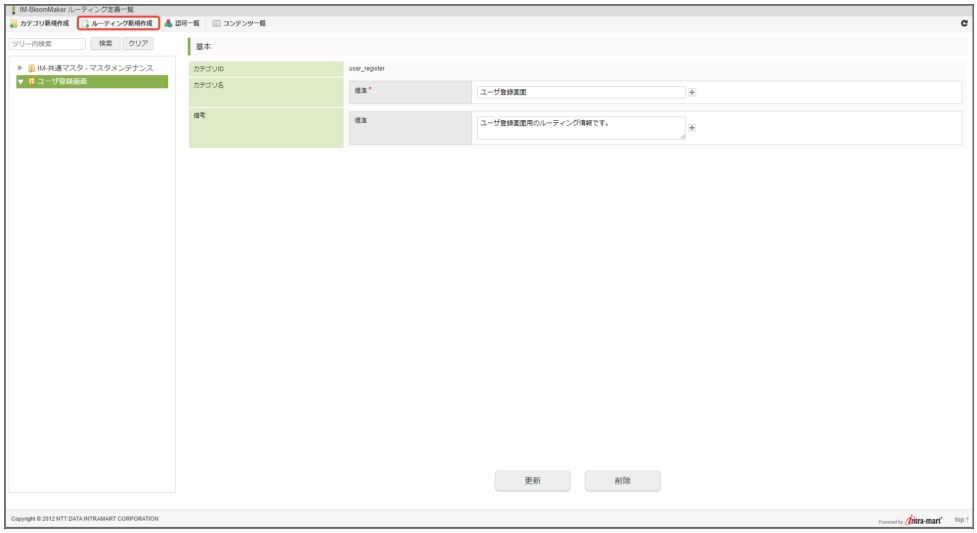
ルーティングを新規登録する

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

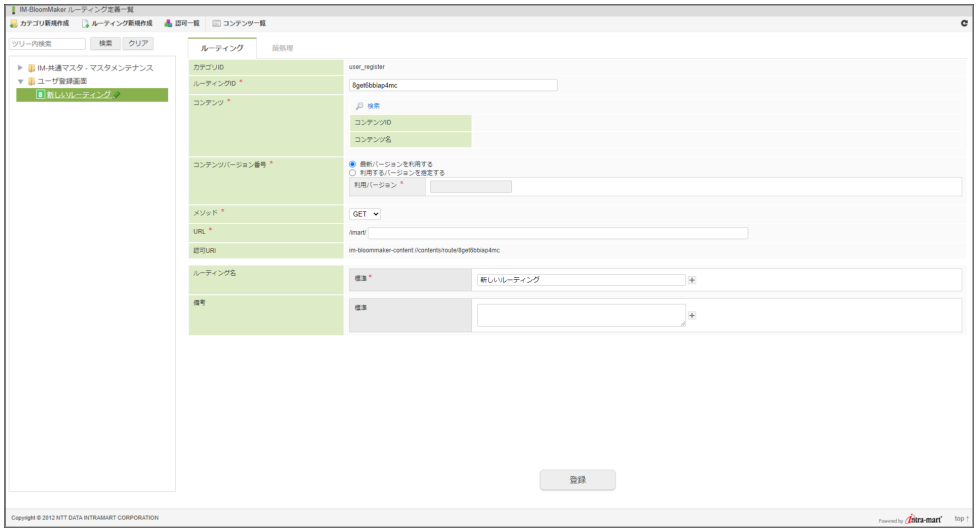
1. 新規ルーティングを追加するルーティングをカテゴリから選択しクリックします。

> **コラム**
> 一つのコンテンツに対し、ルーティングを複数紐づけることが可能です。

2. 「ルーティング新規作成」をクリックします。



3. ルーティング情報が表示されます。



＜画面項目＞

項目	必須	説明
カテゴリID	ー	カテゴリID 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	ー	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	ー	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。

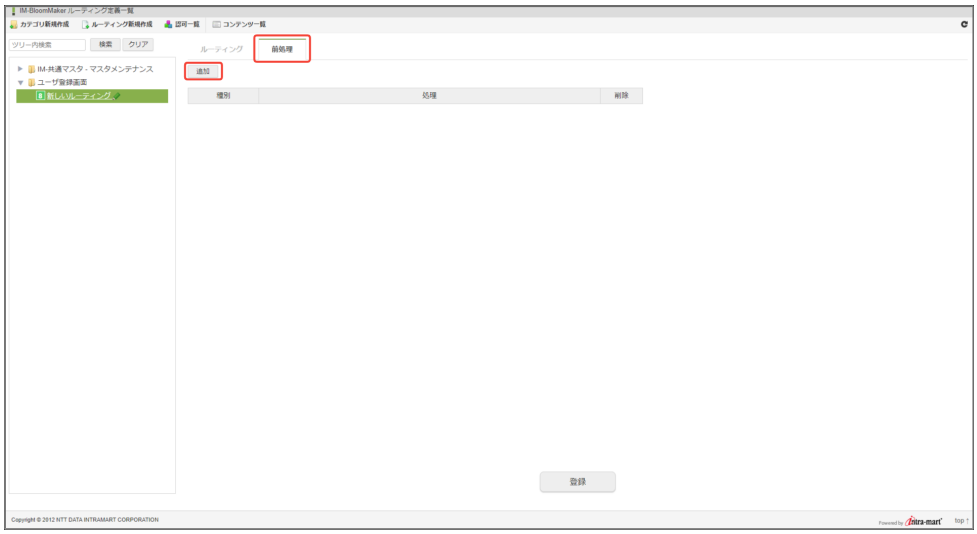
注意

「最新バージョンを使用する」を選択した場合、削除されていないコンテンツバージョンのうち、バージョン番号が最も大きいものを採用します。
コンテンツ定義に変更があると即時反映されるため、編集中の内容を反映したくない場合は、バージョン番号を指定してください。

> **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。

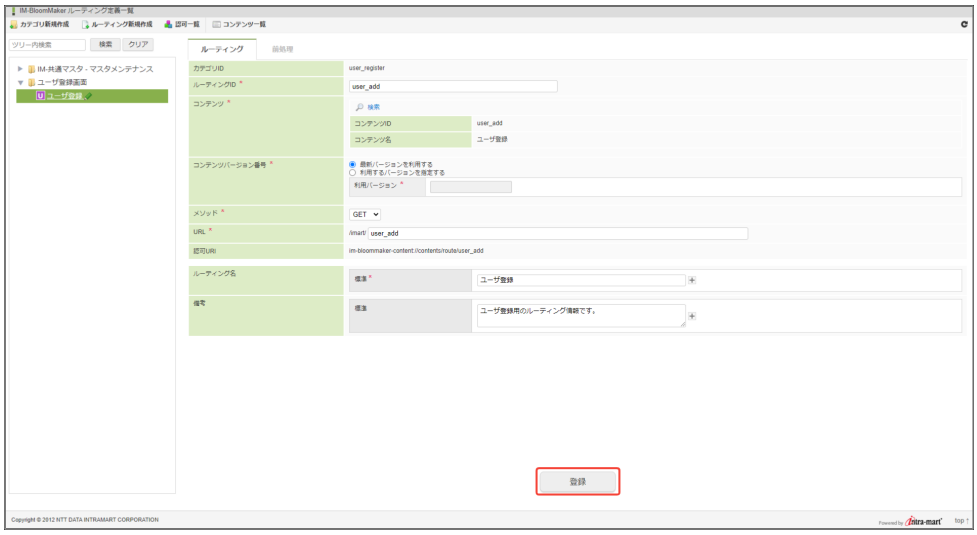
＜画面項目＞

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。

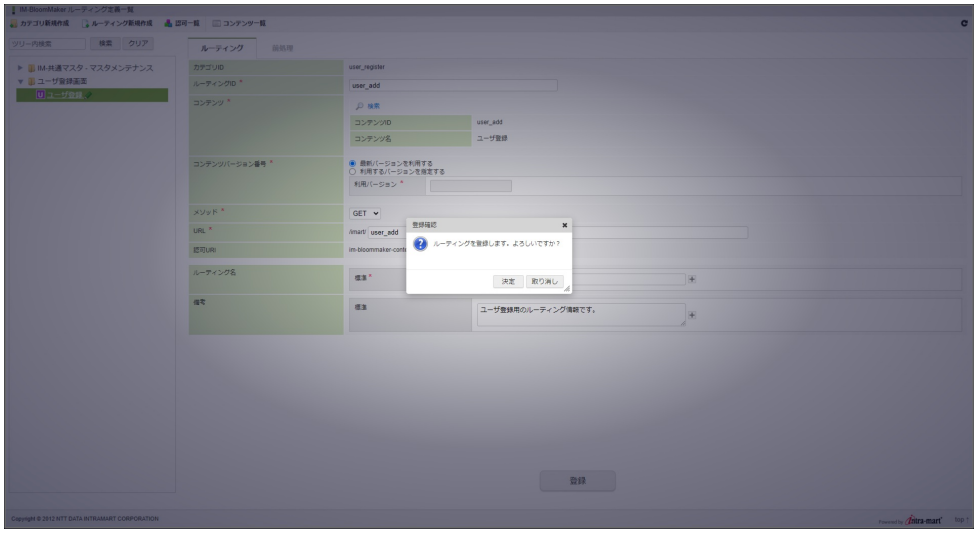
> **コラム**
>
> Javaプログラムの開発方法は「IM-BloomMaker for Accel Platform プログラミングガイド」を参照してください。
> ロジックフローの設定方法は「ロジックフロー」を参照してください。

7. 前処理の情報を入力し、「登録」をクリックします。

8. ルーティング定義情報の入力後、「登録」をクリックします。



9. 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/*

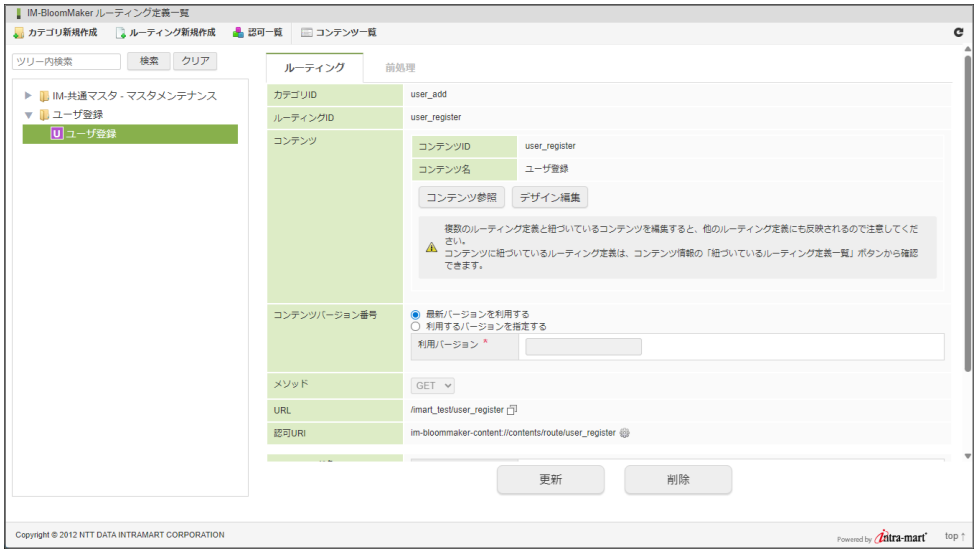
動的URLに指定したURLパラメータはアプリケーション画面の入力値として利用できます。
詳しい指定方法は「*入力の設定方法*」を参照してください。

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

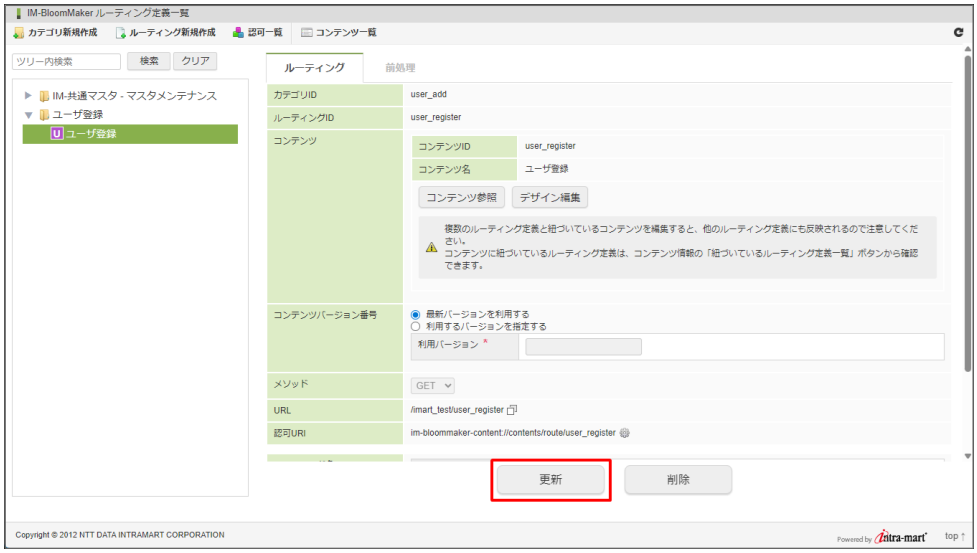
ルーティングを更新する

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

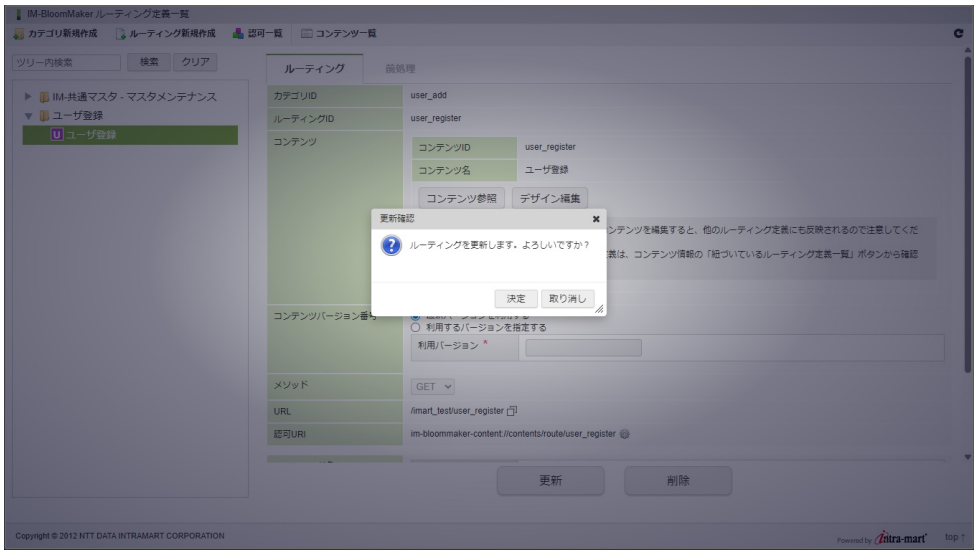


4. 更新内容を入力します。入力内容は「*ルーティングを新規登録する*」を参照してください。

5. 「更新」をクリックします。



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

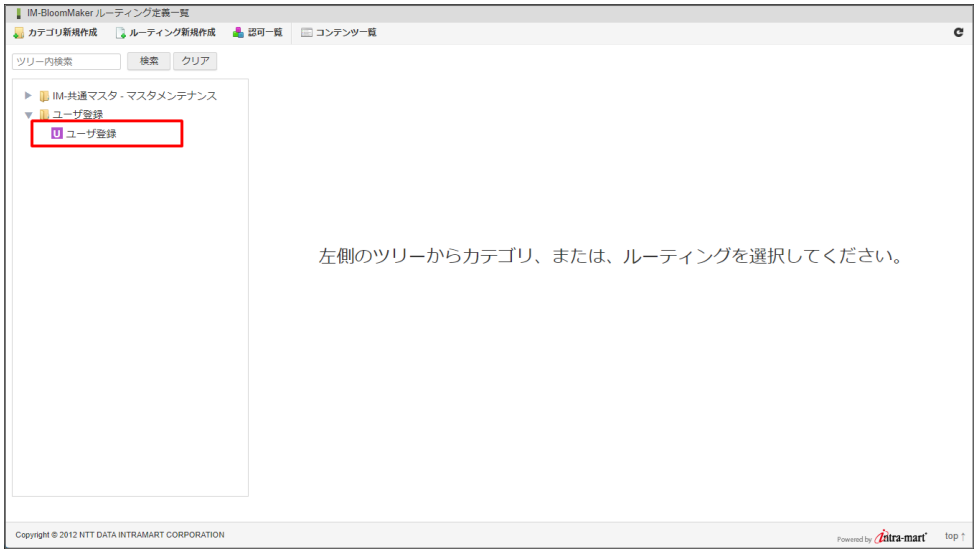


> **注意**
>
> 前処理の情報を直接更新することはできません。既存の前処理の情報を更新したい場合、一度情報を削除したのち「追加」から新しい情報を記載してください。
> 該当行の「削除」ボタンをクリックすると、前処理を削除できます。

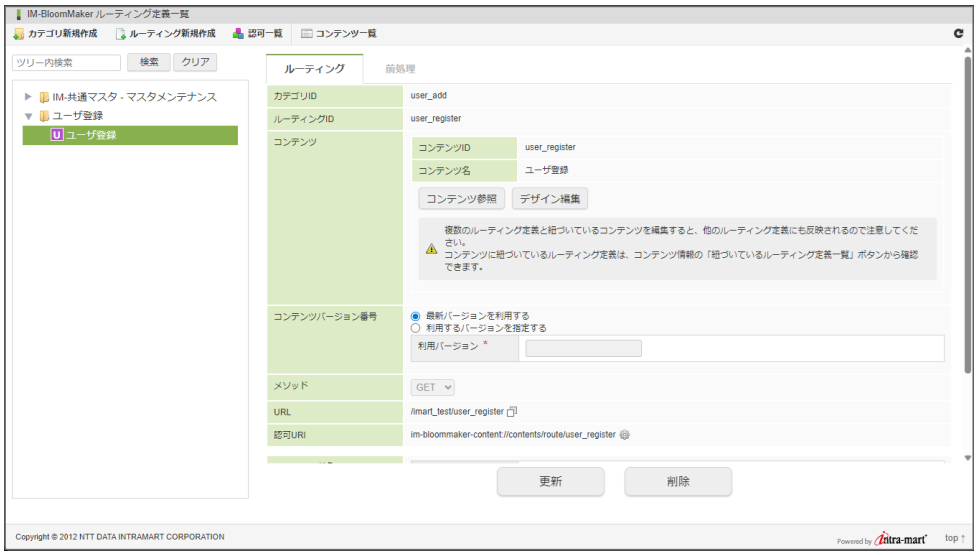
ルーティングを削除する

1. 「*ルーティングを確認する*」の手順を参照し、「ルーティング定義一覧」画面を表示します。

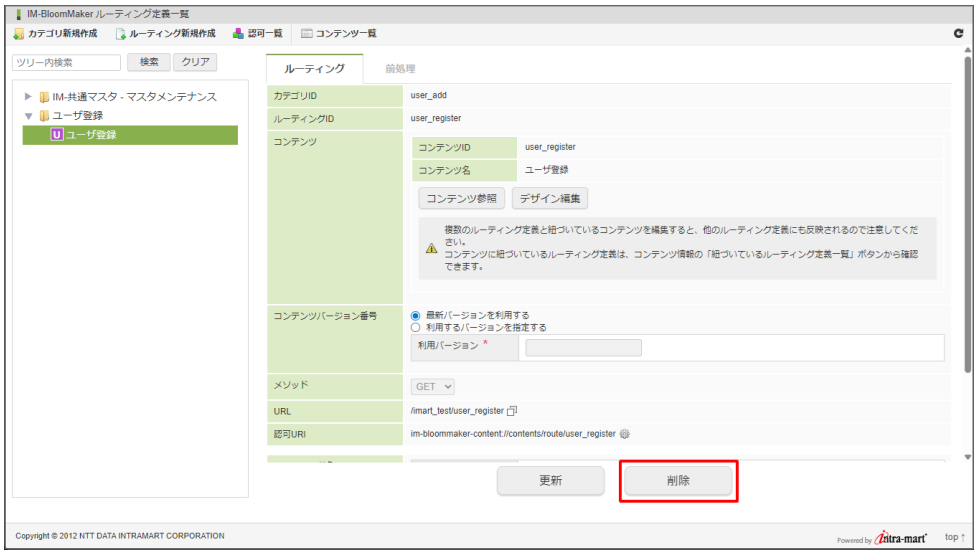
2. 削除するルーティングをルーティングツリーから選択してクリックします。



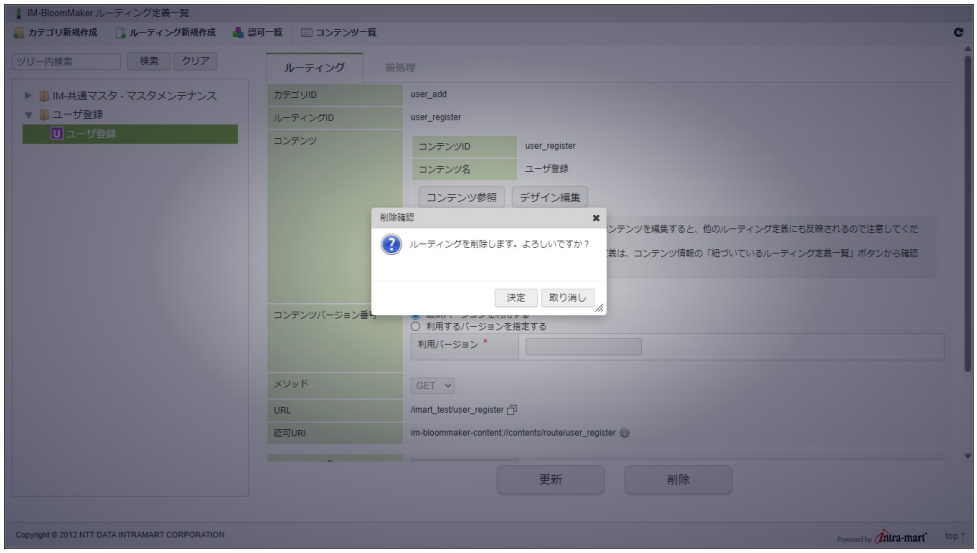
3. ルーティング情報が表示されます。



4. 「削除」をクリックします。



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



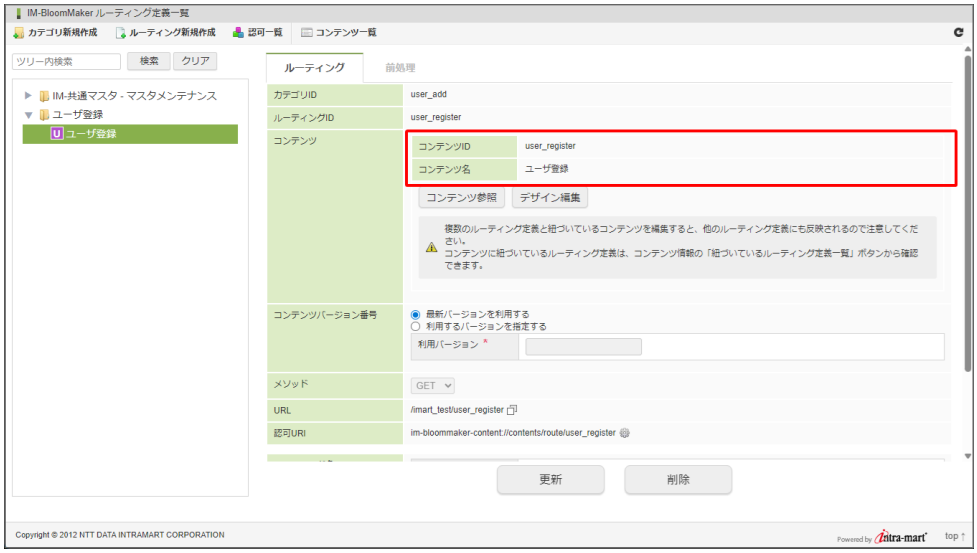
ルーティングに紐づくコンテンツを確認する

- ルーティングに紐づくコンテンツを編集・参照する
- ルーティングに紐づくコンテンツの画面デザイナを表示する

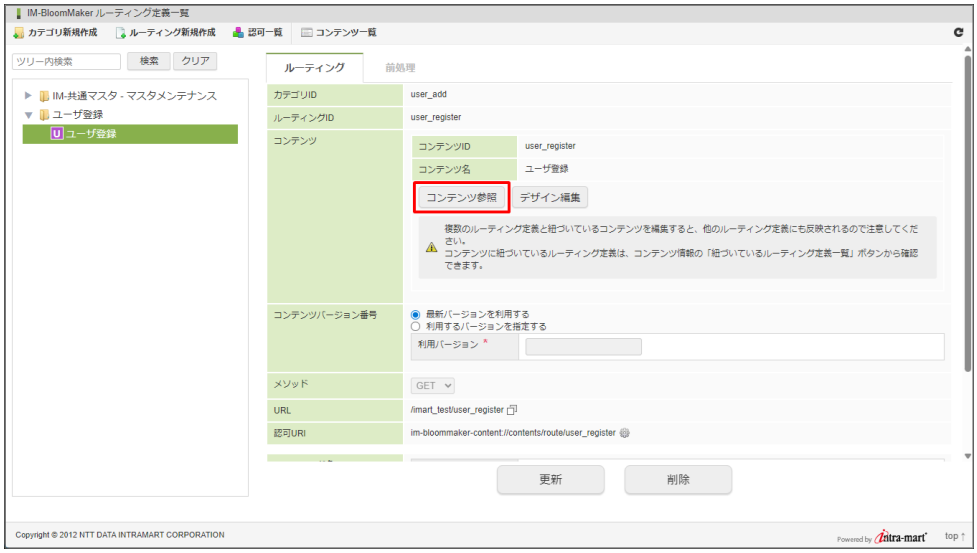
ルーティングに紐づくコンテンツを編集・参照する

「*ルーティングを確認する*」の手順を参照し、「ルーティング一覧」画面を表示します。

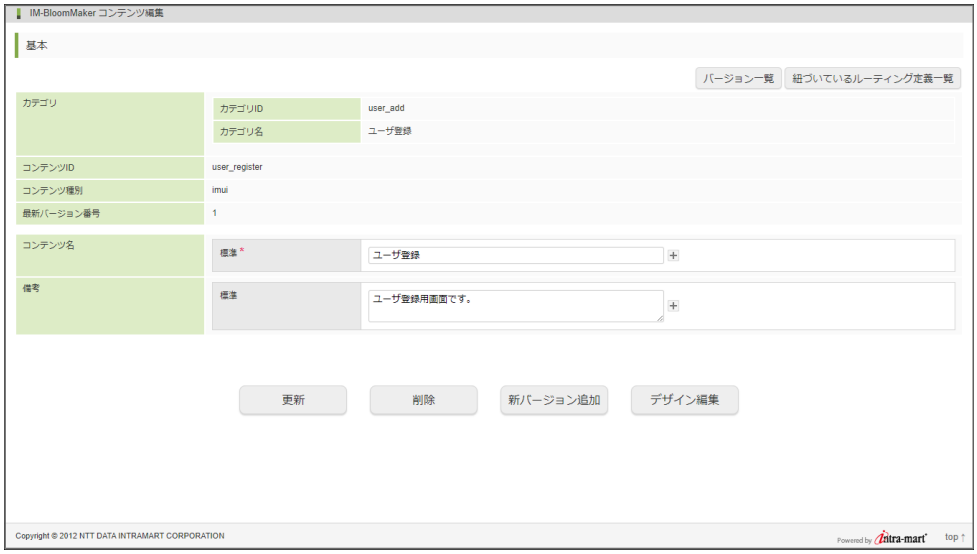
1. 紐づくコンテンツを確認したいルーティングをルーティングツリーから選択してクリックします。
2. ルーティング定義に紐づいているコンテンツ定義が表示されます。



3. 「コンテンツ参照」をクリックします。



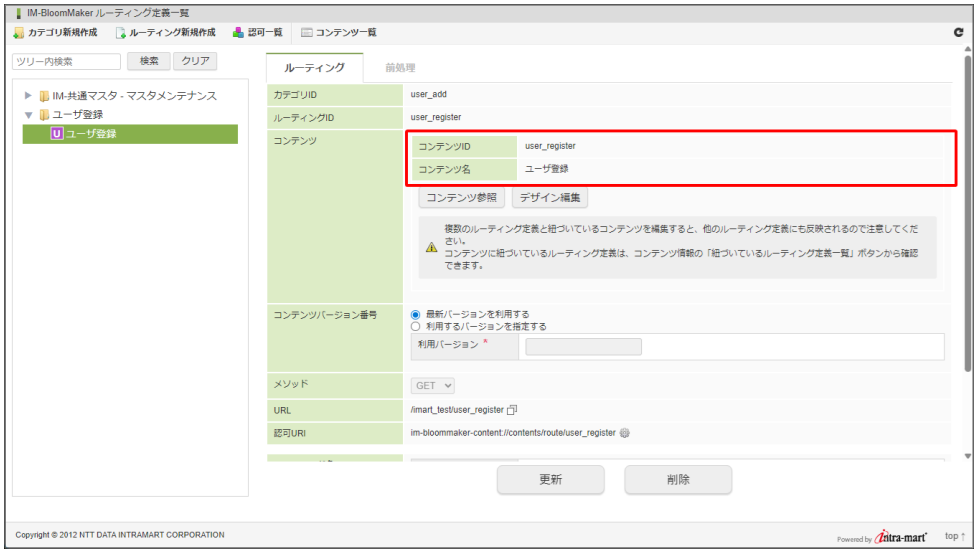
4. コンテンツに紐づいているコンテンツの編集画面が表示されます。
   ここから直接コンテンツ定義の基本情報を編集できます。



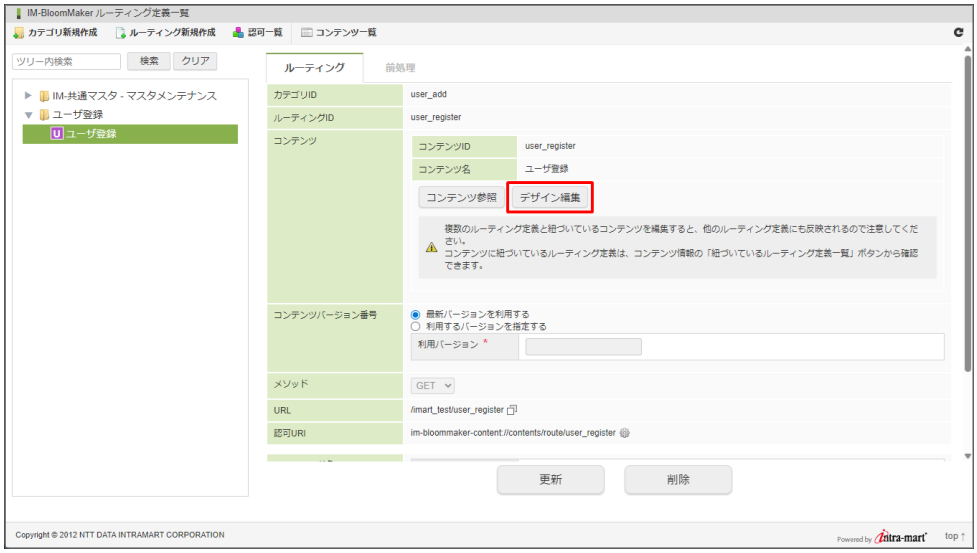
ルーティングに紐づくコンテンツの画面デザイナを表示する

「*ルーティングを確認する*」の手順を参照し、「ルーティング一覧」画面を表示します。

1. 紐づくコンテンツを確認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。
2. ルーティング定義に紐づいているコンテンツ定義が表示されます。



3. 「デザイン参照」をクリックします。



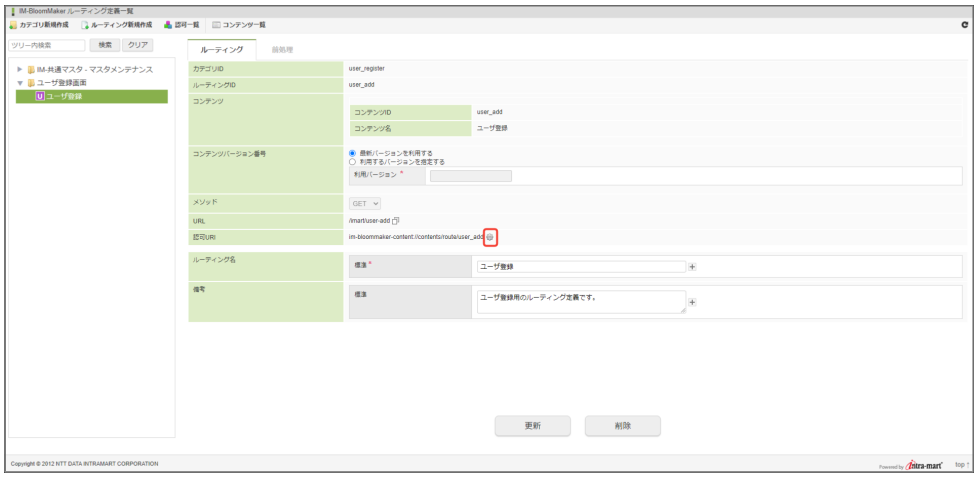
4. デザイナが表示されます。

認可を編集する

- 認可を確認する
- 認可を編集する

認可を確認する

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



4. 「認可設定」画面が表示されます。

> **コラム**
>
> ツールバーの「認可一覧」をクリックすると、すべてのルーティング定義について、一括で認可を確認できます。

認可を編集する

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。

テンプレート

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。

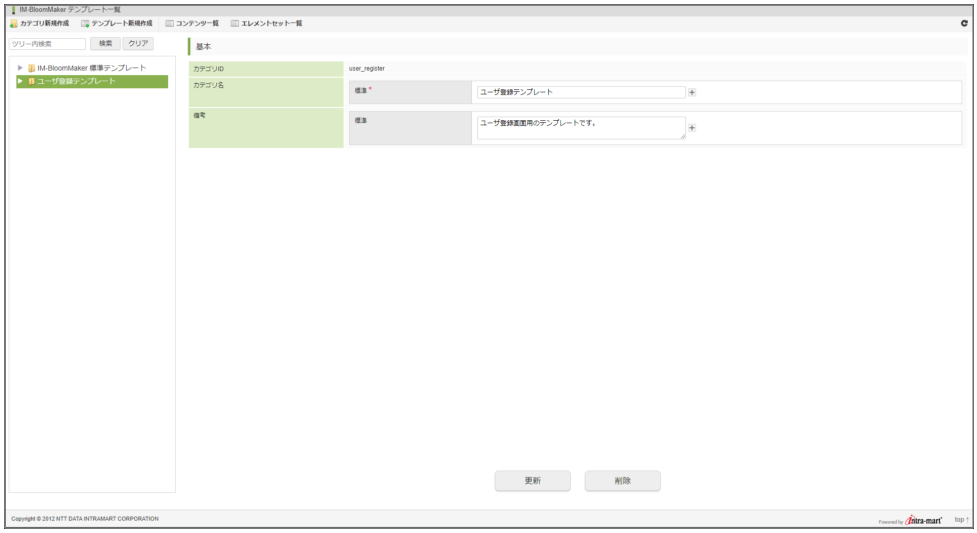
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「テンプレート一覧」の順にクリックし、「テンプレート一覧」画面を表示します。



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。



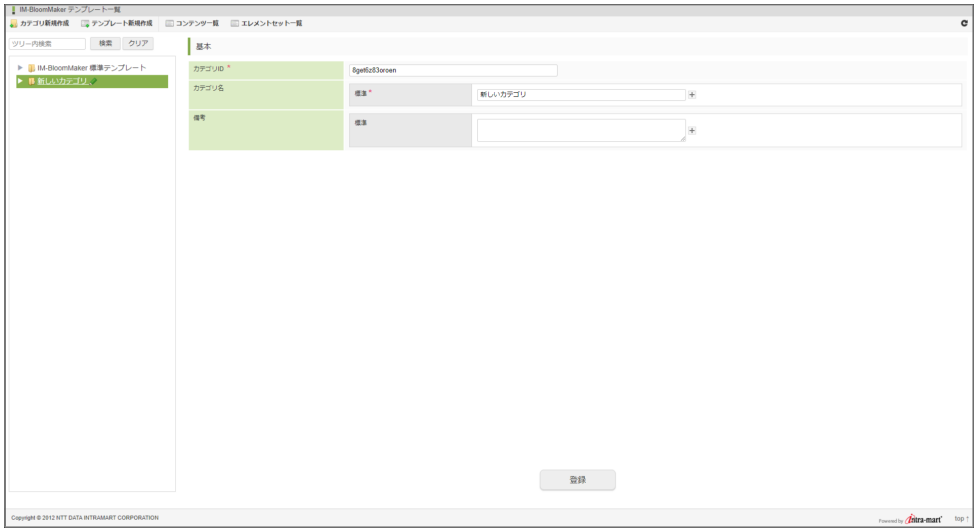
テンプレートカテゴリを新規登録する

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。



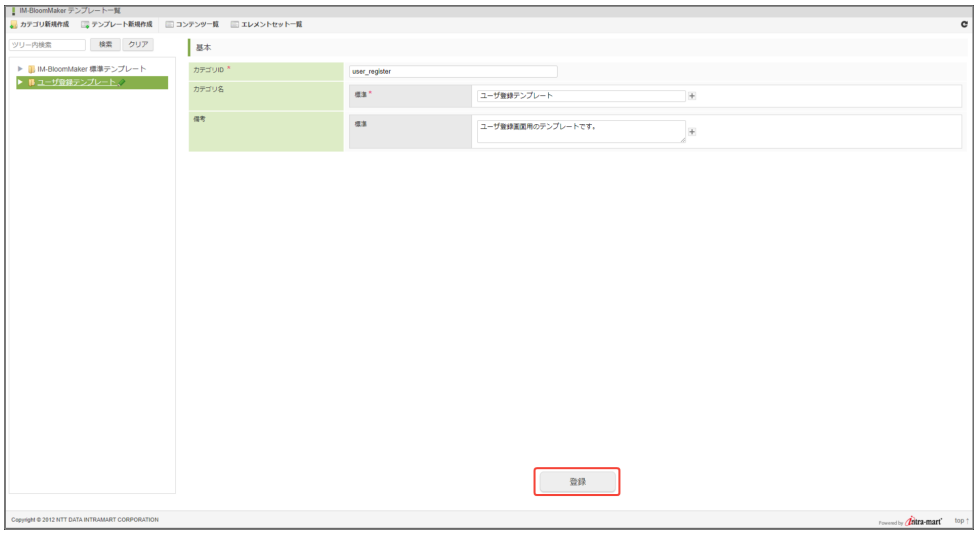
＜画面項目＞

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。

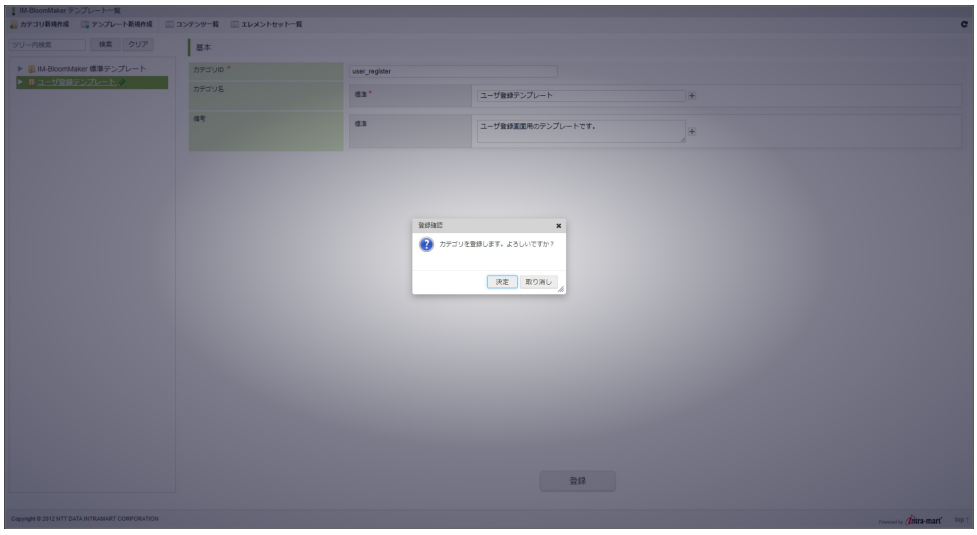
項目	必須	説明
カテゴリ名	**標準のみ**必須	カテゴリを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。
備考	－	カテゴリの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。

> **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。



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

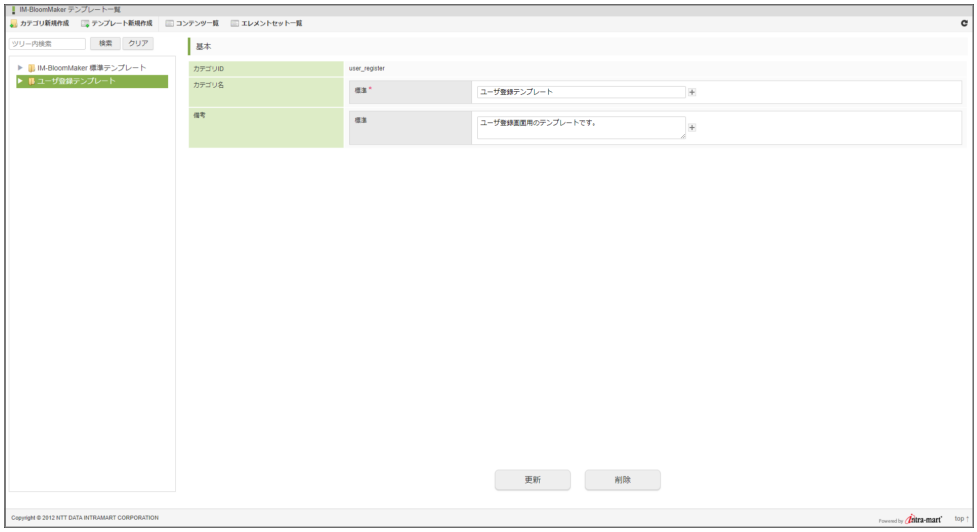
- テンプレートカテゴリを更新する
- テンプレートカテゴリを削除する

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。



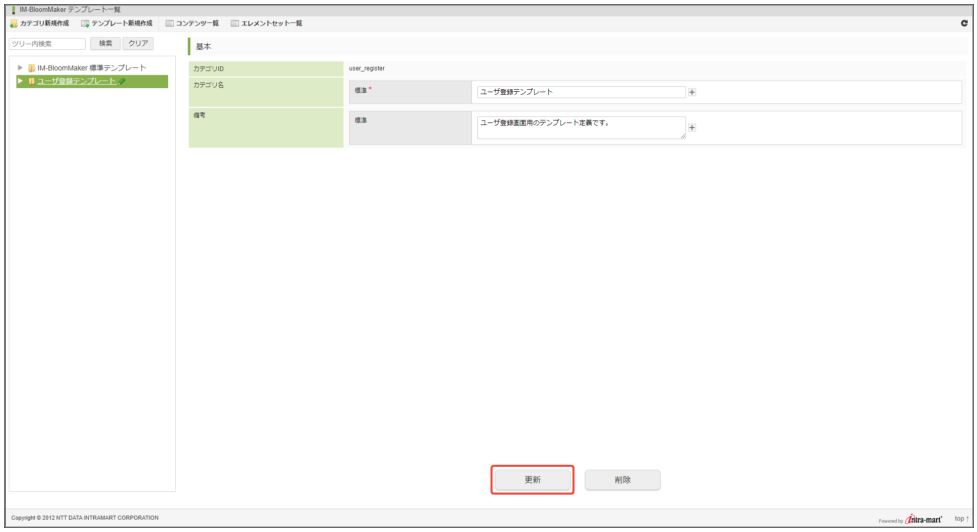
3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。



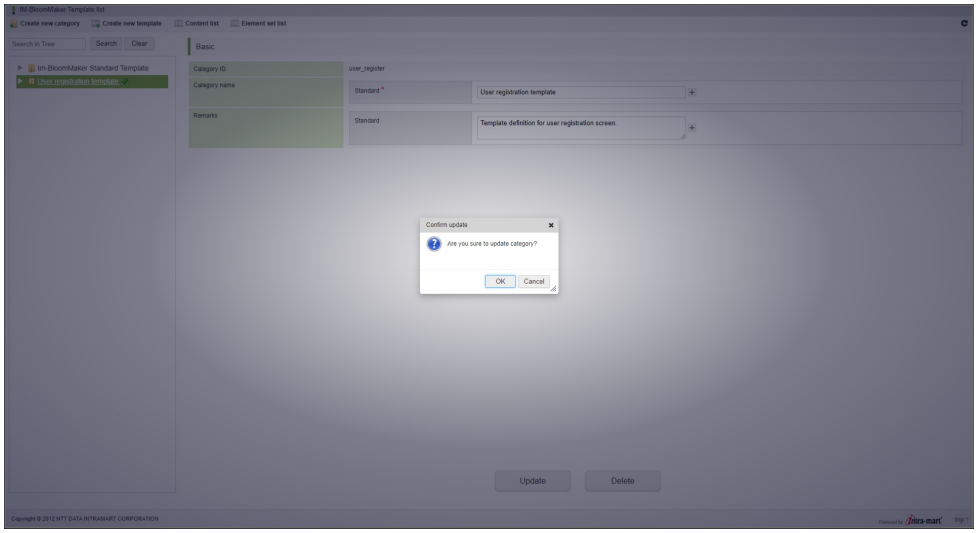
4. 更新内容を入力します。入力内容は「*テンプレートカテゴリを新規登録する*」を参照してください。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついたテンプレートカテゴリは直接編集できません。

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。

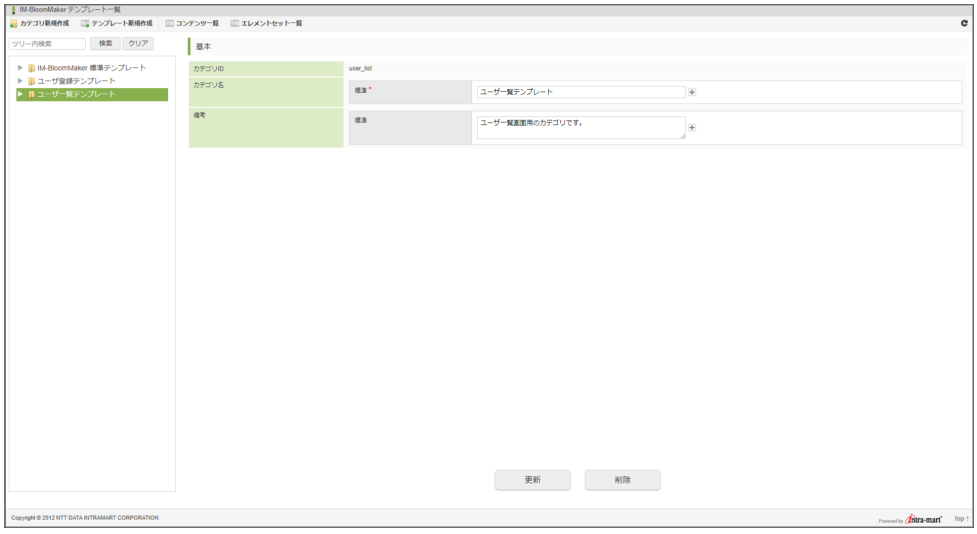


テンプレートカテゴリを削除する

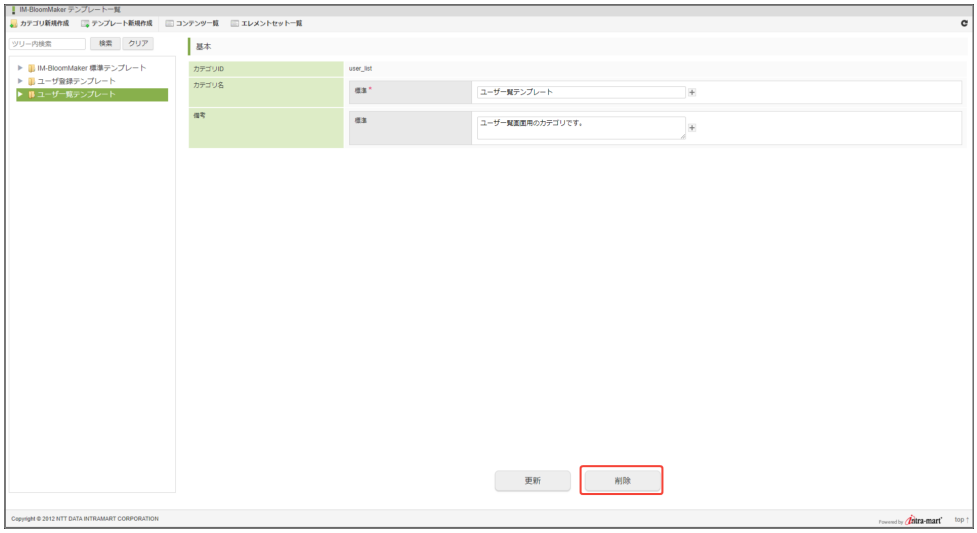
1. 「*テンプレートカテゴリを確認する*」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 削除を行うテンプレートカテゴリをテンプレートツリーから選択してクリックします。



3. テンプレートカテゴリ情報が表示されます。

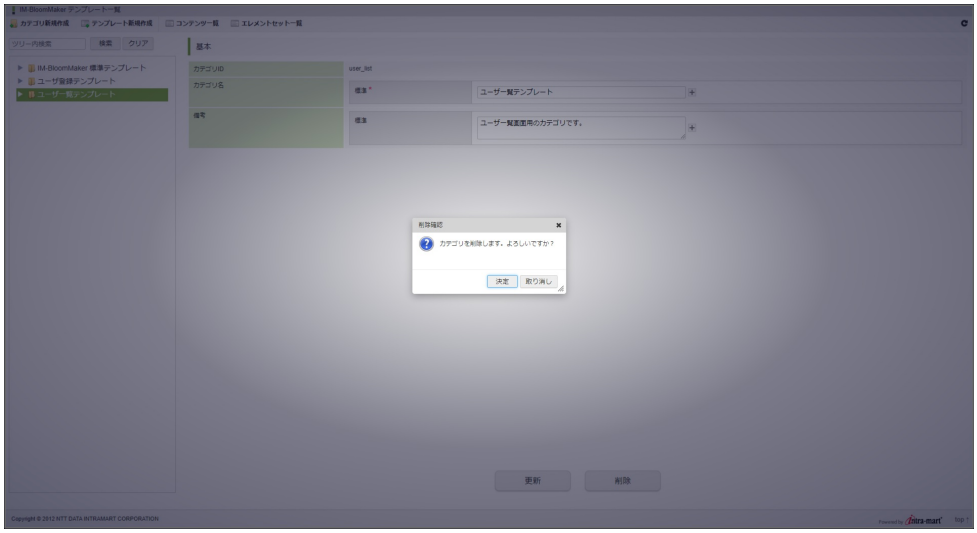


4. 「削除」をクリックします。



> **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。
>
> 鍵アイコンのついたテンプレートカテゴリは削除できません。

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。



テンプレート

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

- テンプレートを確認する
- テンプレートを検索する

テンプレートを確認する

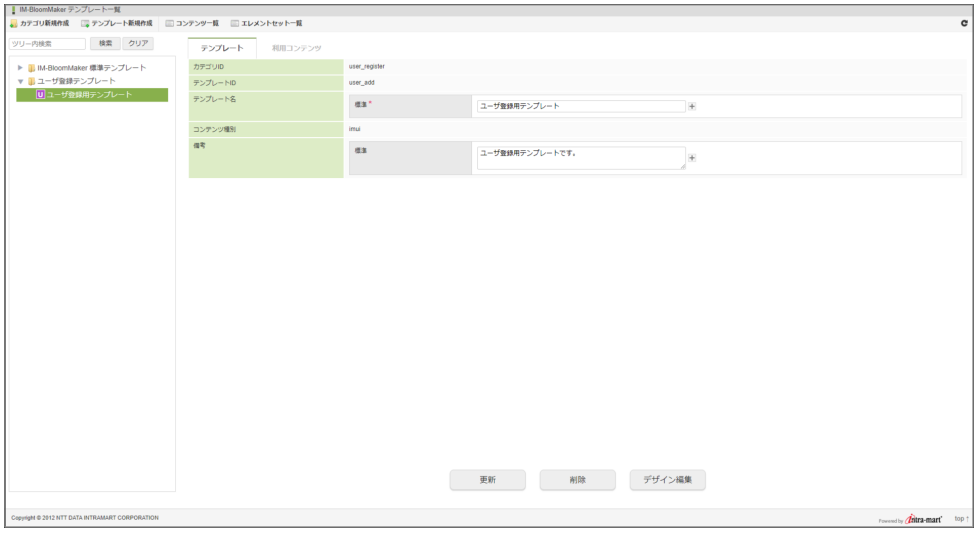
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「テンプレート一覧」の順にクリックし、「テンプレート一覧」画面を表示します。



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。

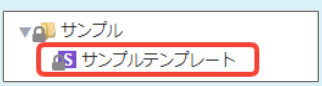


3. テンプレート情報が表示されます。



コラム

1. 鍵アイコンのついたテンプレートは編集ができません。
2. 鍵アイコンの付与対象は弊社があらかじめ提供するテンプレートのみです。



テンプレートを検索する

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. ツリー内検索にキーワードを入力して検索します。



3. 検索結果が情報が表示されます。



> **コラム**
> id 検索は部分一致で大文字・小文字を区別し、テンプレートカテゴリ名、テンプレート名は部分一致で大文字・小文字を区別しない検索ができます。

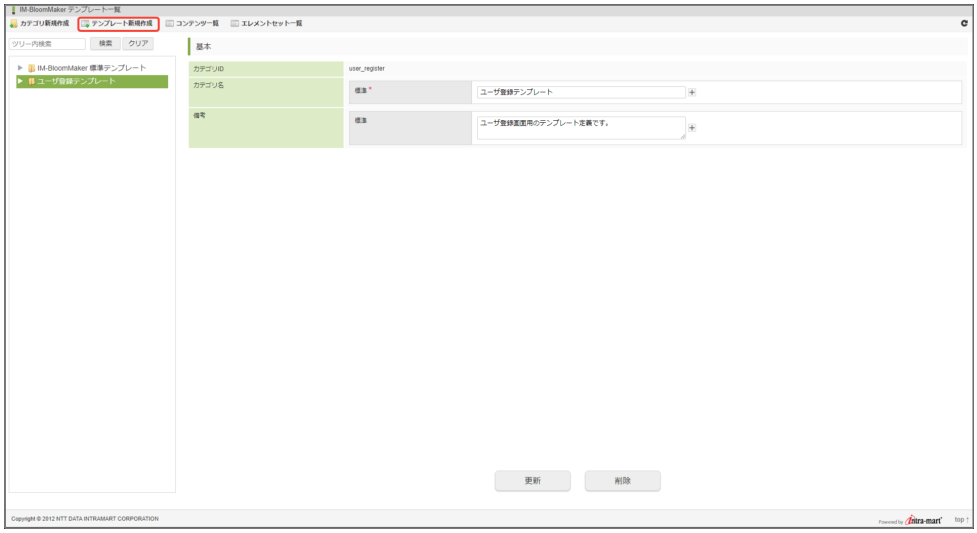
テンプレートを新規登録する

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。

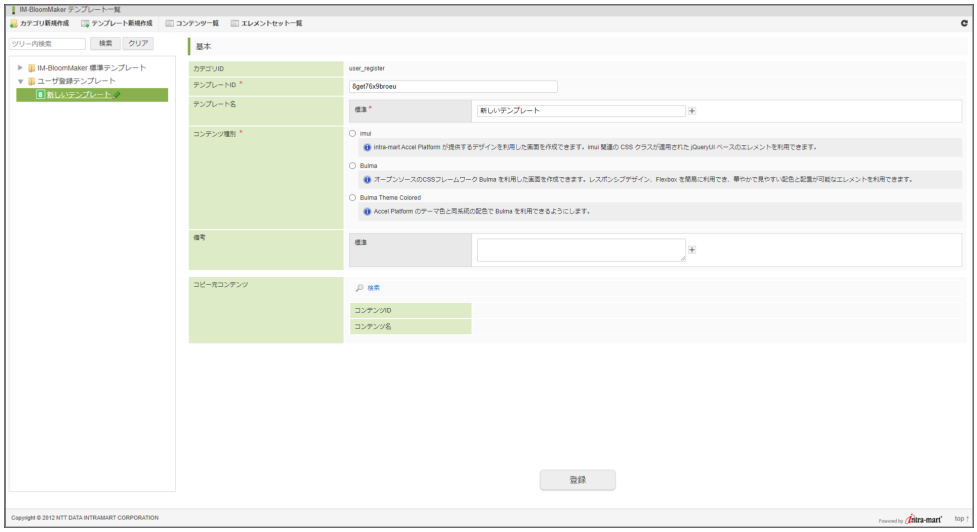
1. 新規テンプレートを追加するカテゴリをテンプレートツリーから選択してクリックします。



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。



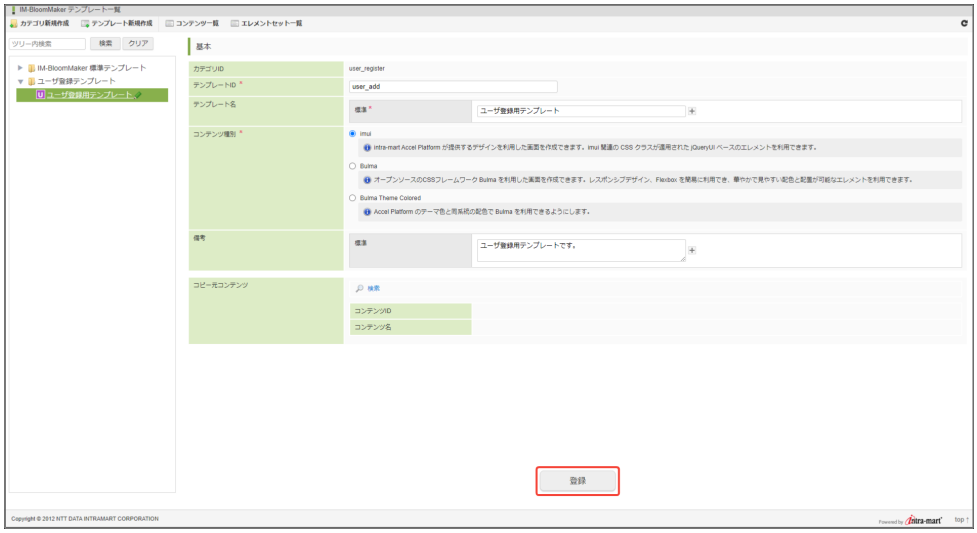
＜画面項目＞

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。
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、後から Bulma と Bulma Theme Colored 間で変更が可能です。 詳細は「*コンテンツ種別*」を参照してください。
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。

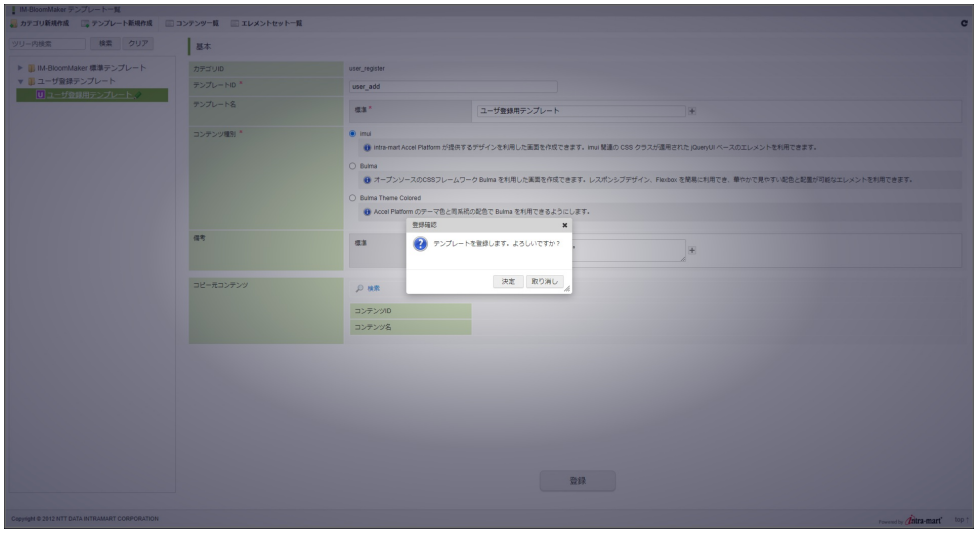
> **コラム**
>
> 多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
> 標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。
>
> - 日本語（ja）ロケールが設定されているユーザの場合、「日本語」に設定したものが表示されます。
> - 日本語（ja）ロケール **以外**が設定されているユーザの場合、「標準」に設定したものが表示されます。

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。



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。

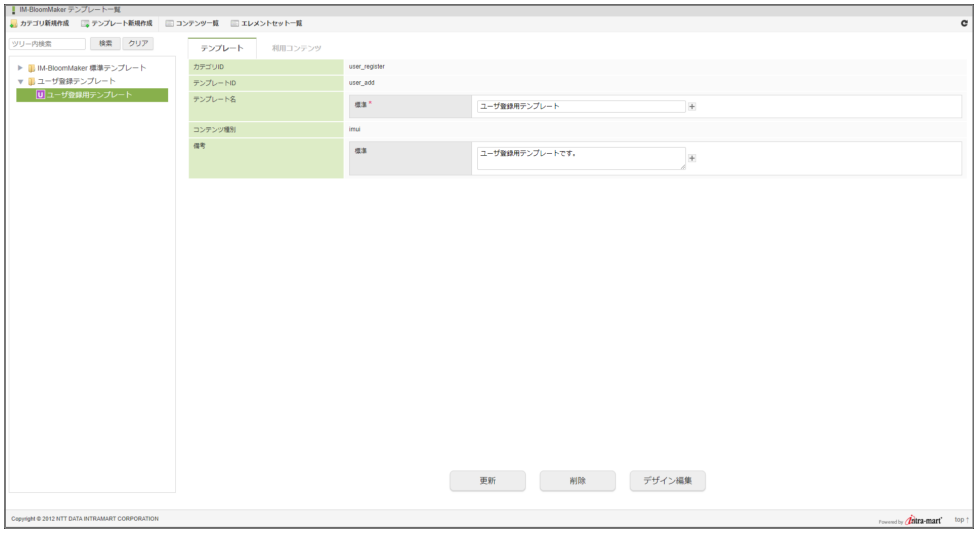


テンプレートを編集する

- 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

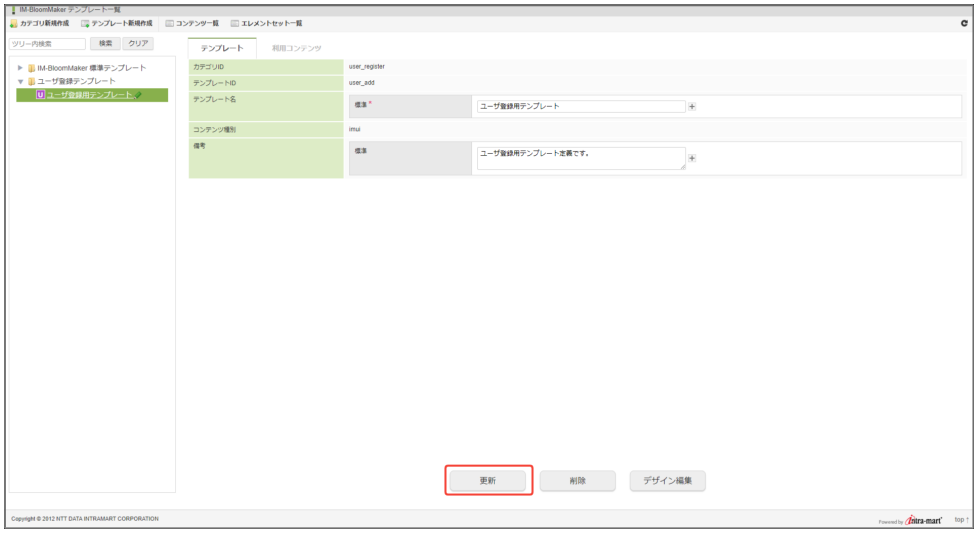
1. 「*テンプレートを確認する*」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 更新したいテンプレートをテンプレートツリーから選択してクリックします。
3. テンプレート情報が表示されます。



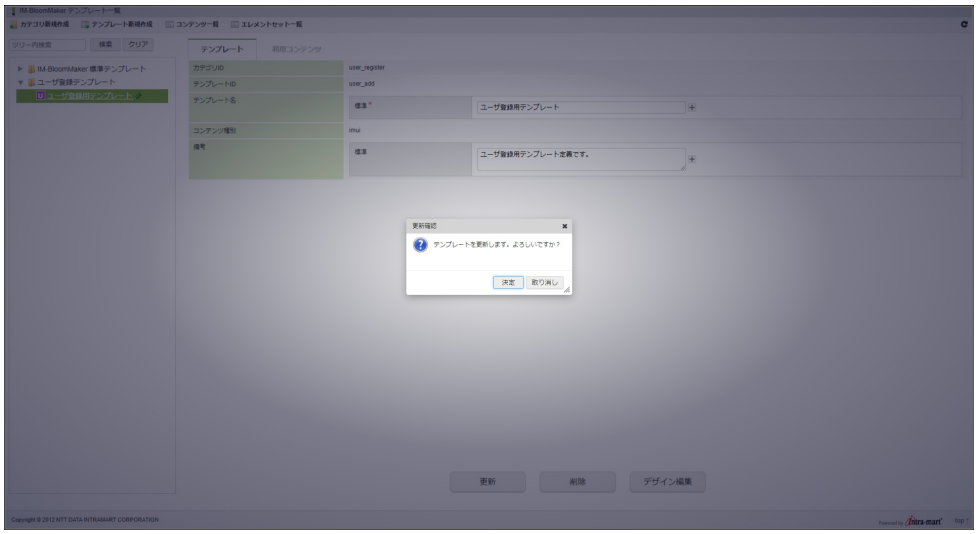
4. 更新内容を入力します。入力内容は「*テンプレートを新規登録する*」を参照してください。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついたテンプレートは編集できません。

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。

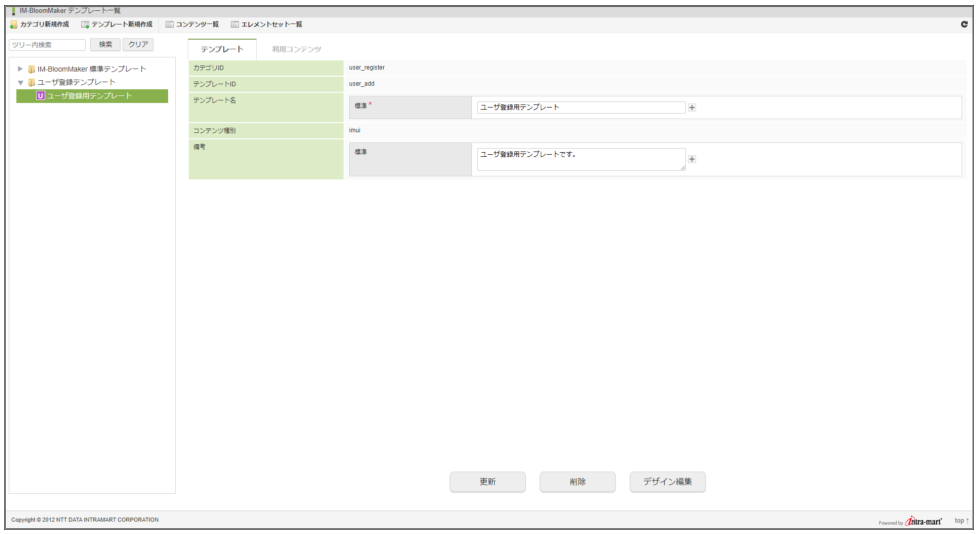


テンプレートを削除する

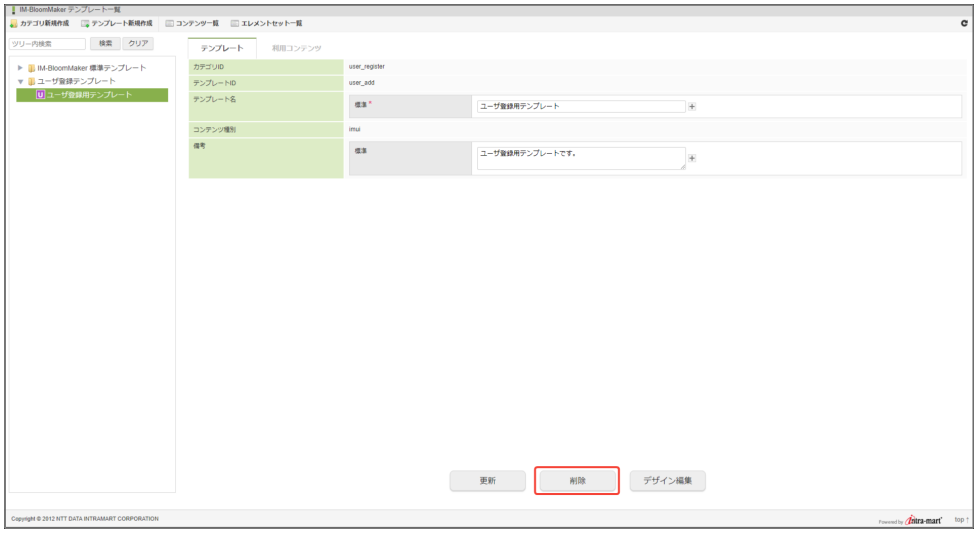
1. 「*テンプレートを確認する*」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 削除するテンプレートをテンプレートツリーから選択してクリックします。



3. テンプレート情報が表示されます。

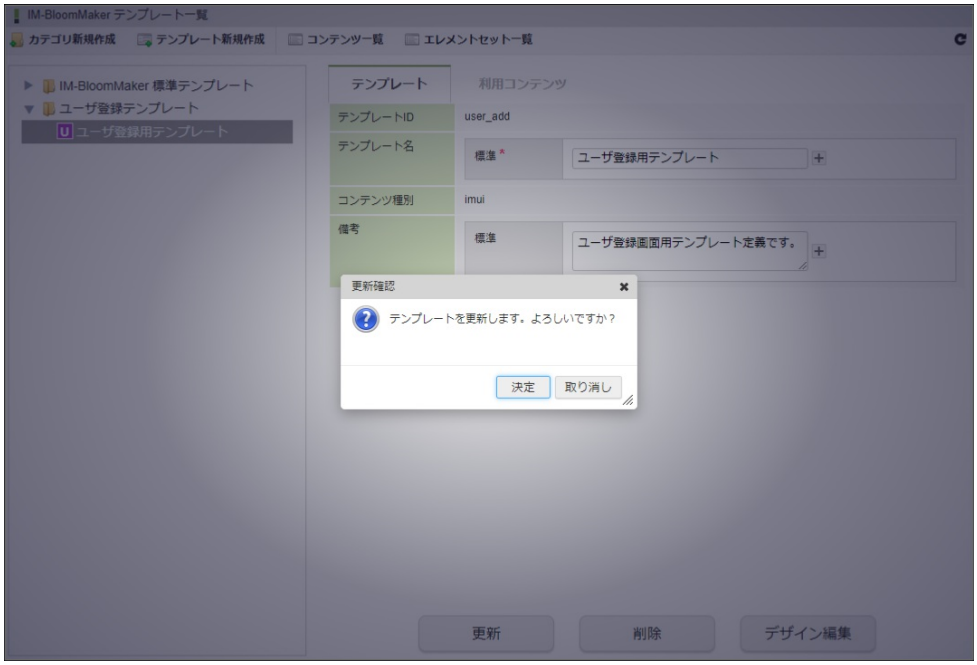


4. 「削除」をクリックします。



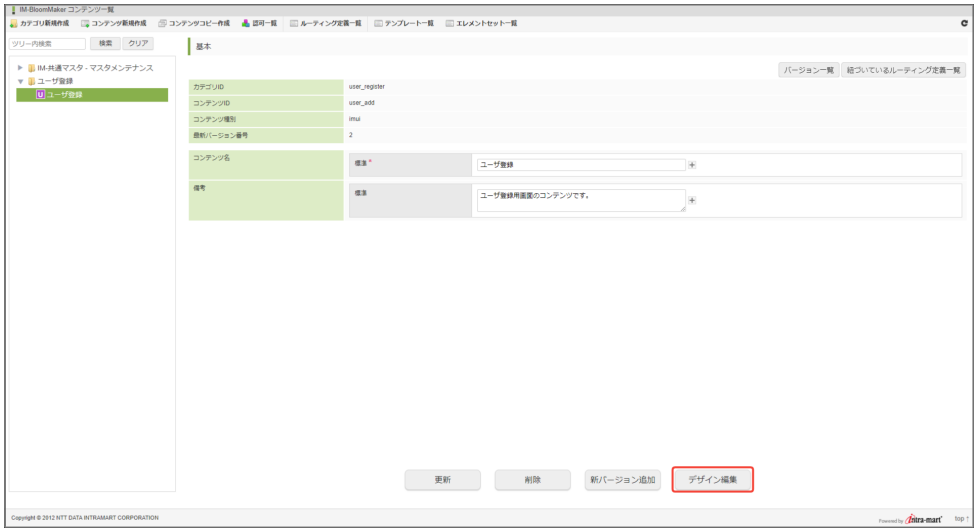
> **コラム**
>
> テンプレートを削除する場合、事前に紐づくコンテンツ定義を削除する必要があります。
> 紐づくコンテンツ定義は、「利用コンテンツ」タブから確認できます。
>
> 鍵アイコンのついたテンプレートは削除できません。

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。



テンプレートに紐づくデザイナ画面を確認する

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」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」画面が表示されます。



テンプレートを元にして作成したコンテンツ一覧を表示する

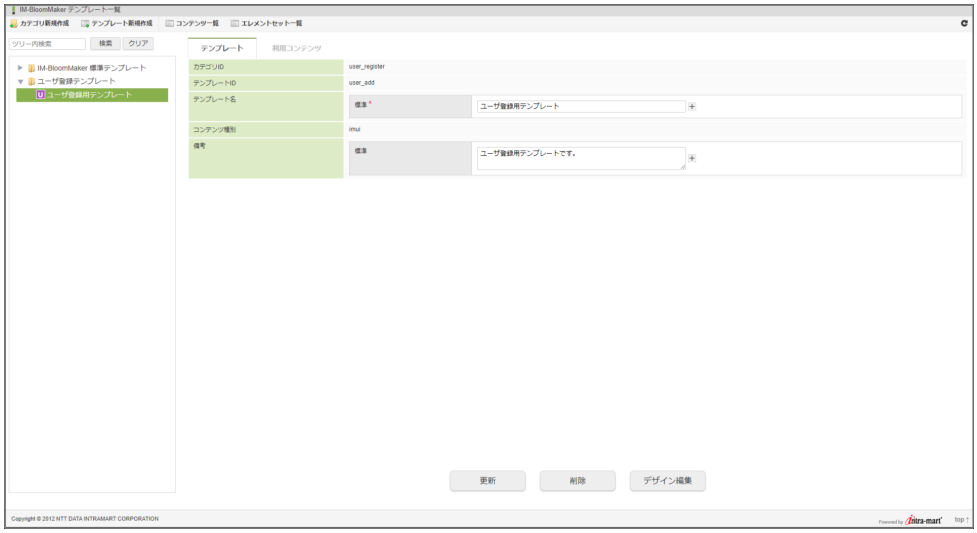
- テンプレートを元にして作成したコンテンツ一覧を表示する

テンプレートを元にして作成したコンテンツ一覧を表示する

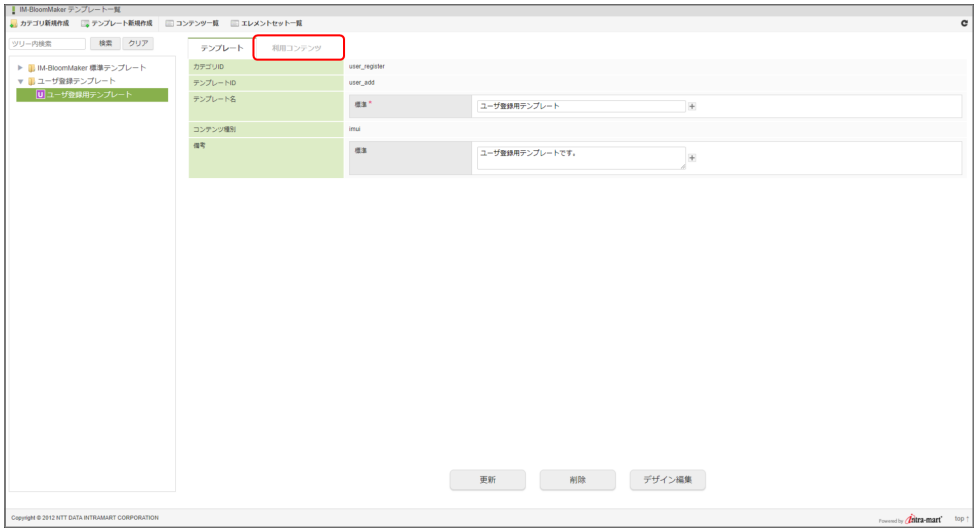
1. 「*テンプレートを確認する*」の手順を参照し、「テンプレート一覧」画面を表示します。
2. 使用しているコンテンツの一覧を表示したいテンプレートをテンプレートツリーから選択してクリックします。



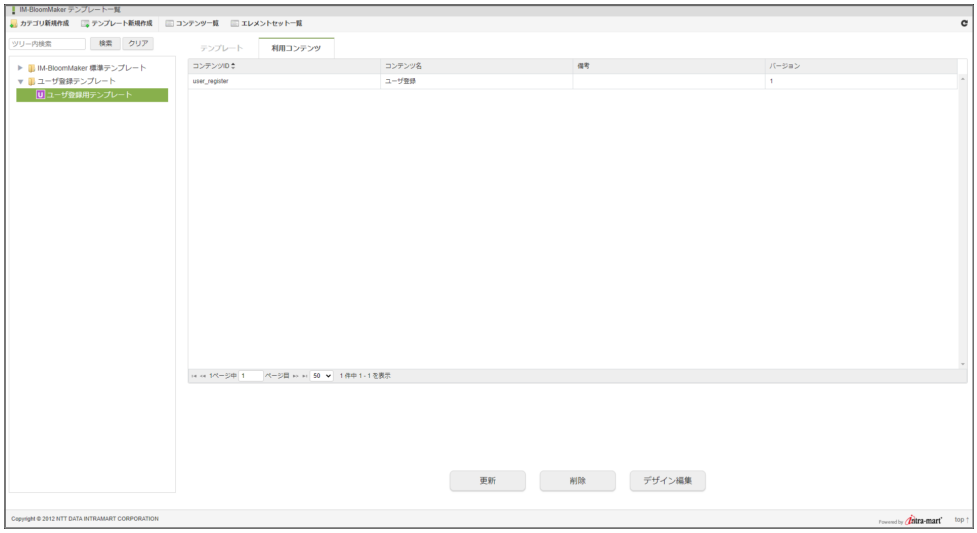
3. テンプレート情報が表示されます。



4. 「利用コンテンツ」タブをクリックします。



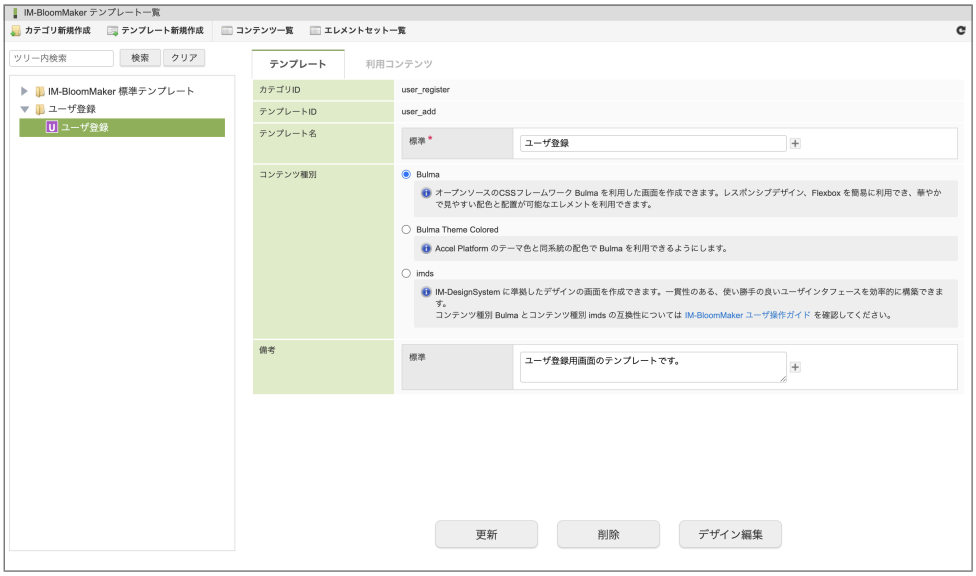
5. このテンプレートを使用しているコンテンツの一覧が表示されます。



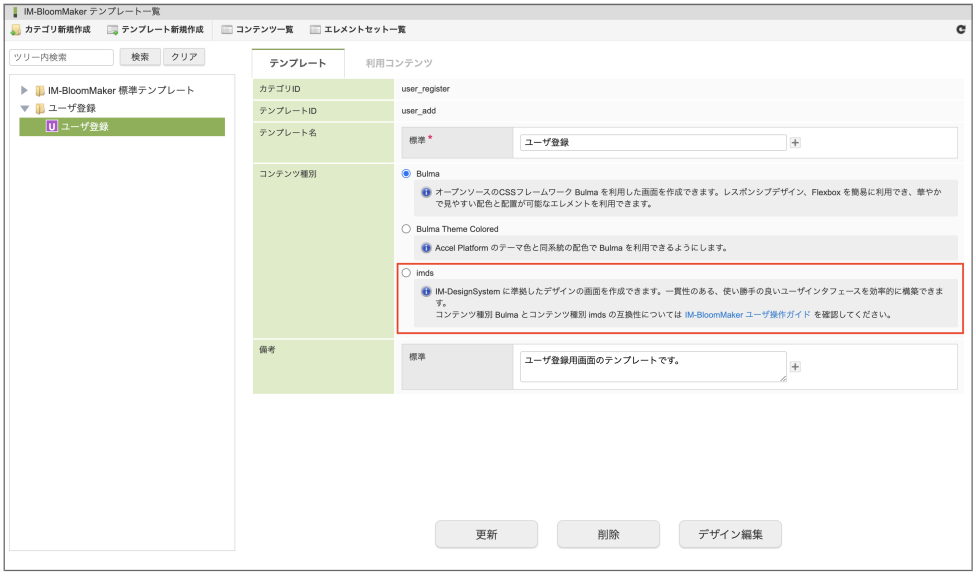
コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する

2024 Spring(Iris)より、新しいコンテンツ種別 imds が追加されました。
また、既存のコンテンツ種別 Bulma と Bulma Theme Colored のコンテンツをコンテンツ種別 imds に変換できます。

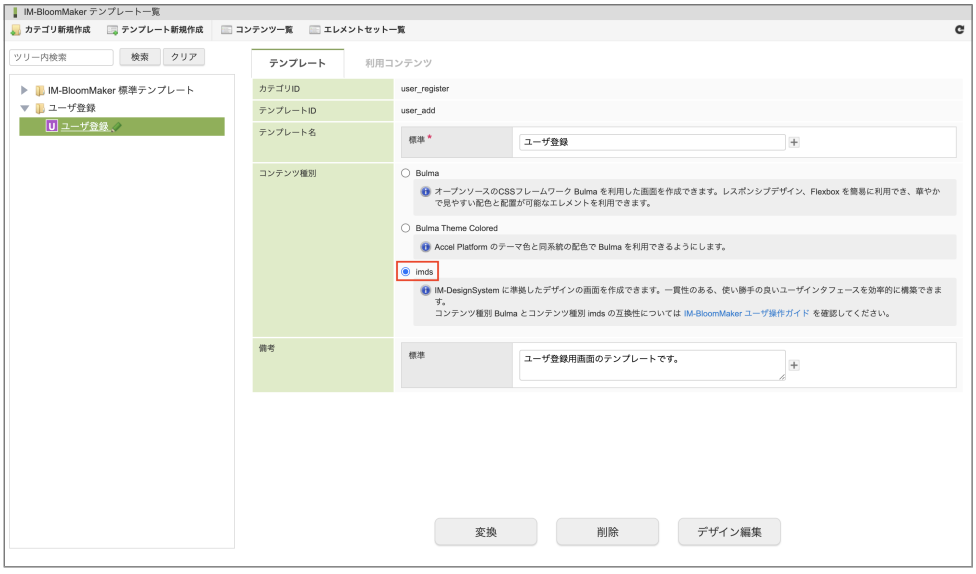
1. 既存のコンテンツ種別 Bulma または Bulma Theme Colored のコンテンツを選択します。



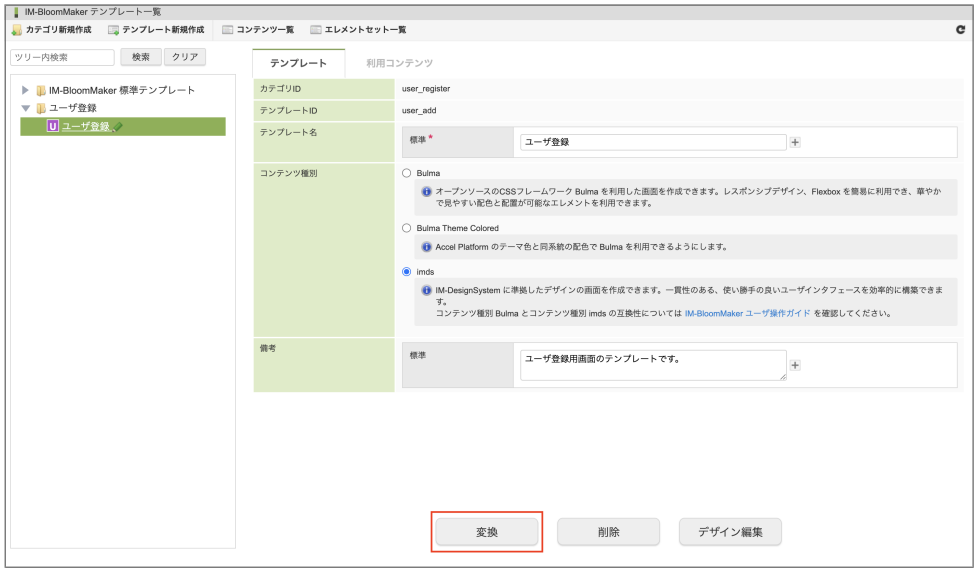
2. テンプレート情報が表示されます。
   コンテンツ種別に imds が表示されていることを確認してください。



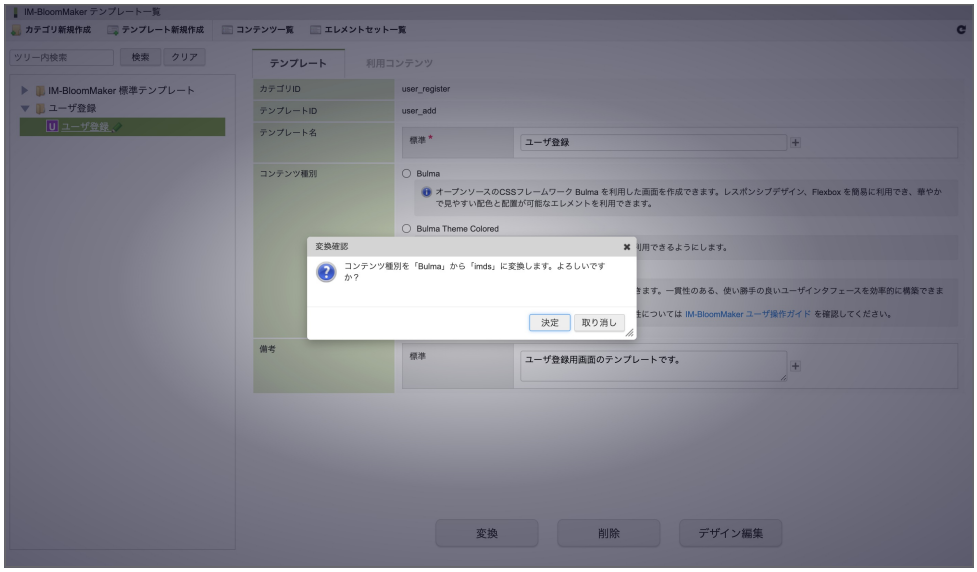
3. コンテンツ種別 imds を選択します。



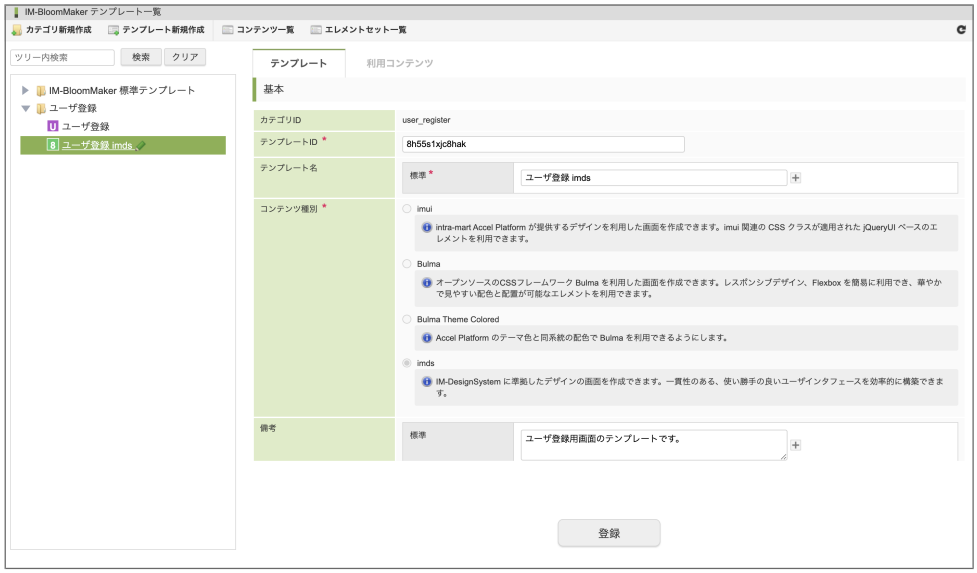
4. 「変換」をクリックします。



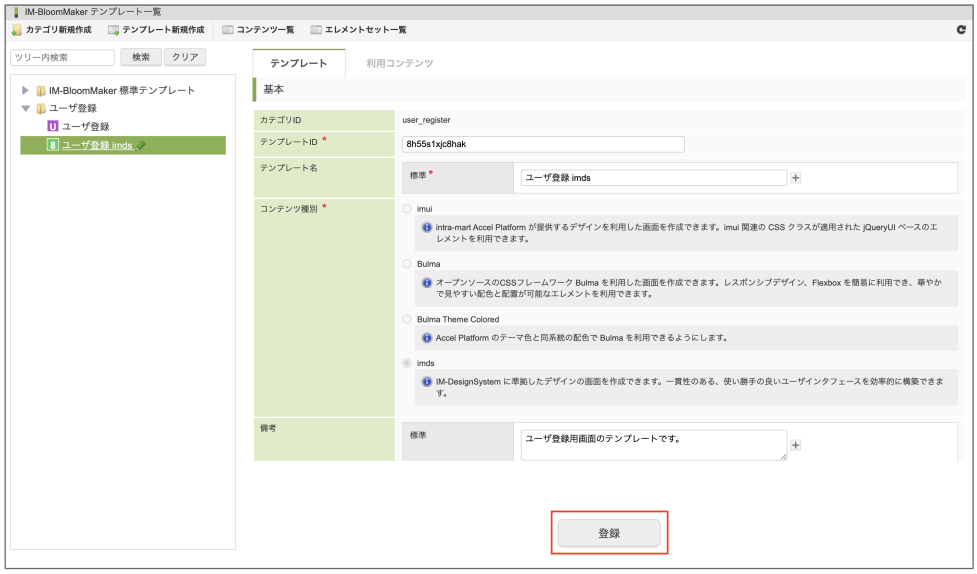
5. 「決定」をクリックするとテンプレートを変換します。
   「取り消し」をクリックすると変換をキャンセルします。



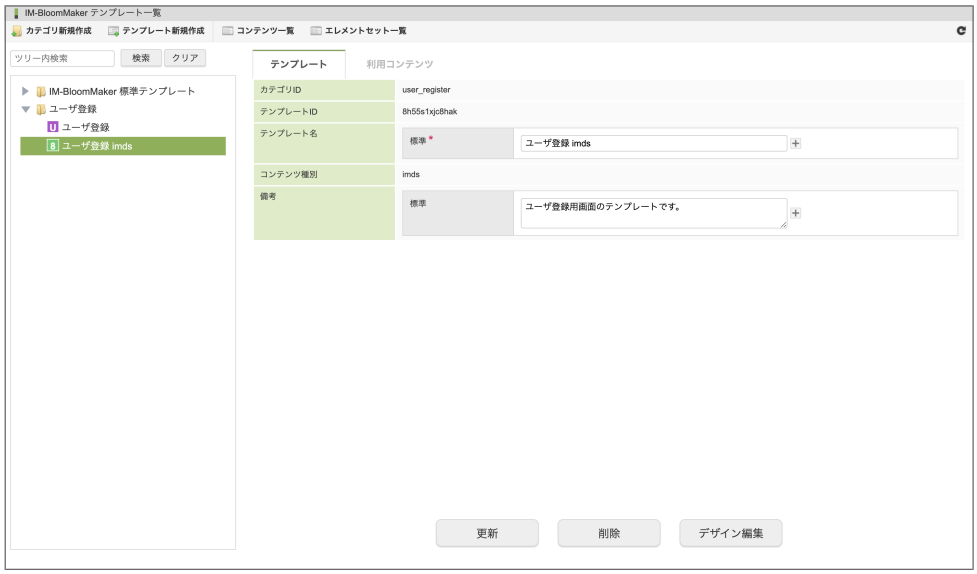
6. 変換が完了すると、新しいテンプレートが作成されます。



7. 「登録」をクリックすることで、新しいテンプレートを登録します。



8. 変換されたテンプレートの「デザイン編集」をクリックすることで、
   コンテンツ種別 imds のテンプレートを編集できます。



> **注意**
>
> コンテンツ種別 Bulma と Bulma Theme Colored はコンテンツ種別 imds と一部互換性がありません。
> 別のエレメントに変換、またはプロパティが削除される場合があります。
> 詳細は「*コンテンツ種別 imds との互換性がないコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧*」を確認してください。

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

エレメントセット

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。

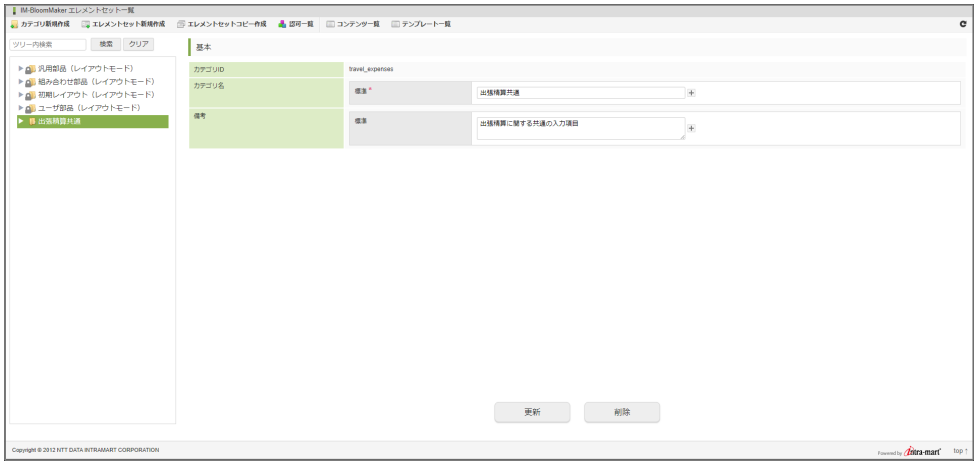
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「エレメントセット一覧」の順にクリックし、「エレメントセット一覧」画面を表示します。



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。



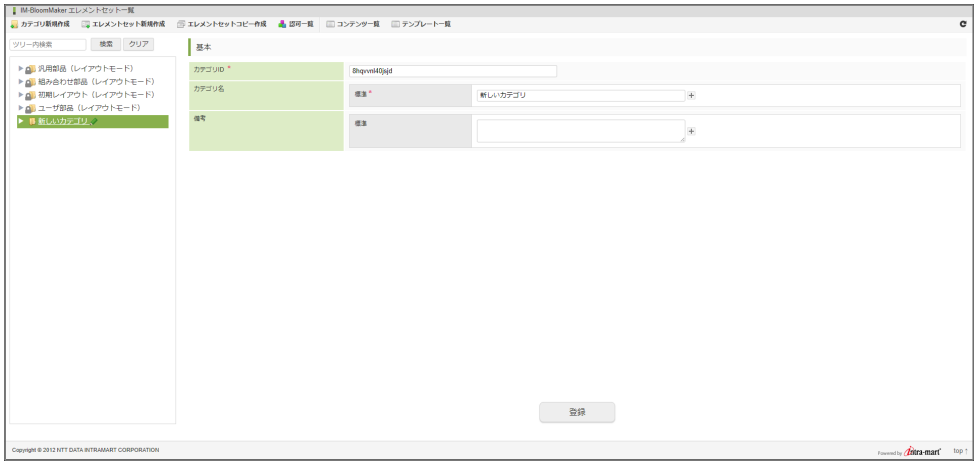
エレメントセットカテゴリを新規登録する

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。

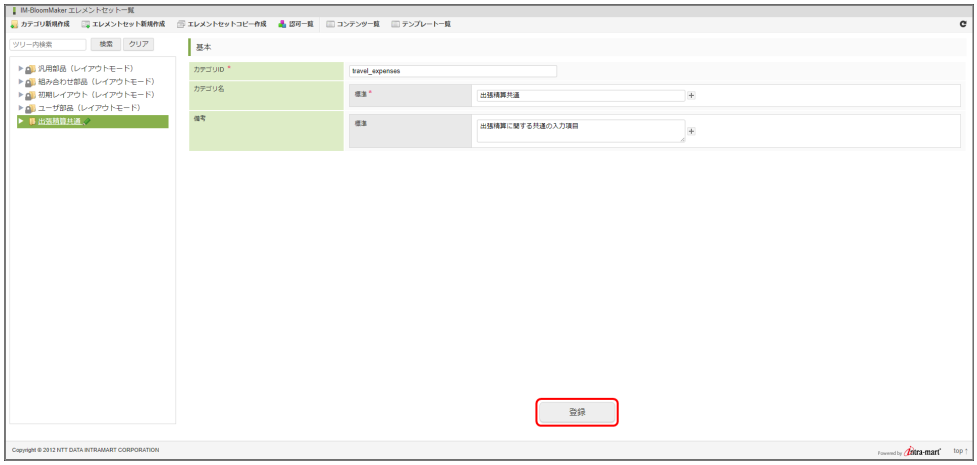


＜画面項目＞

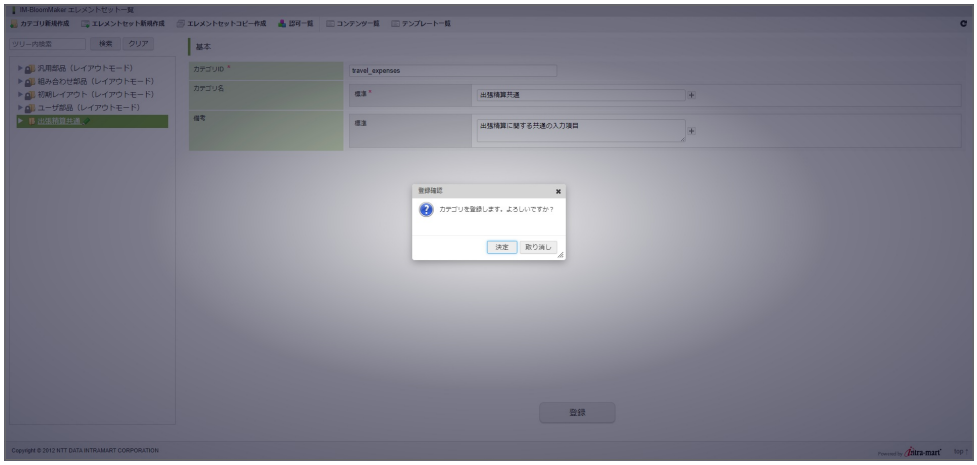
項目	必須	説明
カテゴリID	必須	カテゴリを一意に表す文字列を入力します。 登録内容の変更はできません。
カテゴリ名	**標準のみ**必須	カテゴリを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。
備考	－	カテゴリの補足情報を入力します。 多言語に対応しています。

> **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。



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編集する

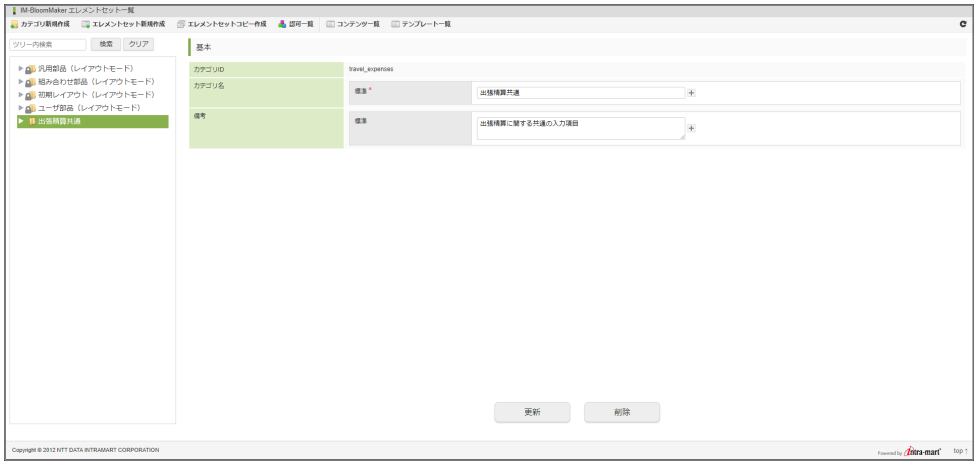
- エレメントセットカテゴリを更新する
- エレメントセットカテゴリを削除する

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。



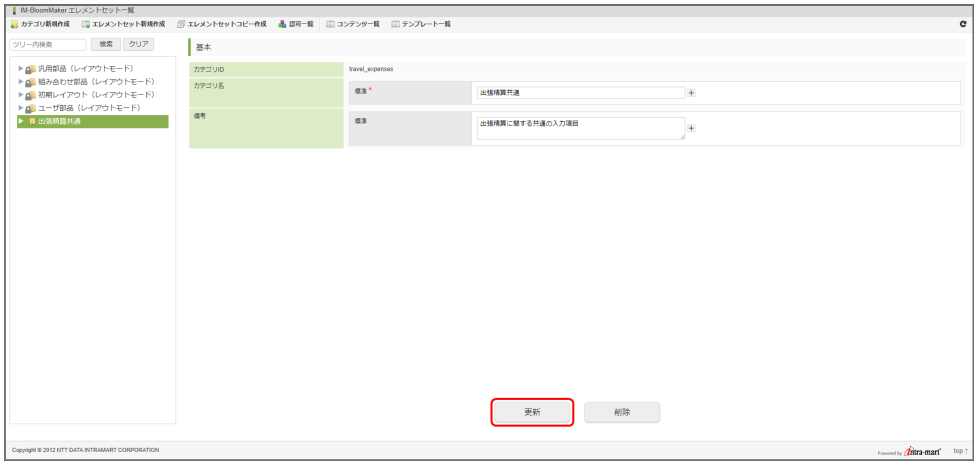
3. エレメントセットカテゴリ情報が表示されます。



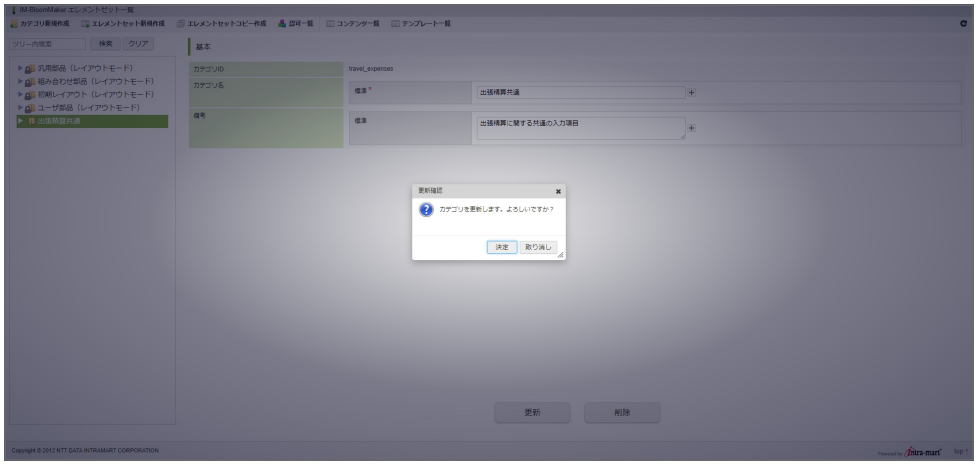
4. 更新内容を入力します。入力内容は「*エレメントセットカテゴリを新規登録する*」を参照してください。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついたエレメントセットカテゴリは直接編集できません。

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。

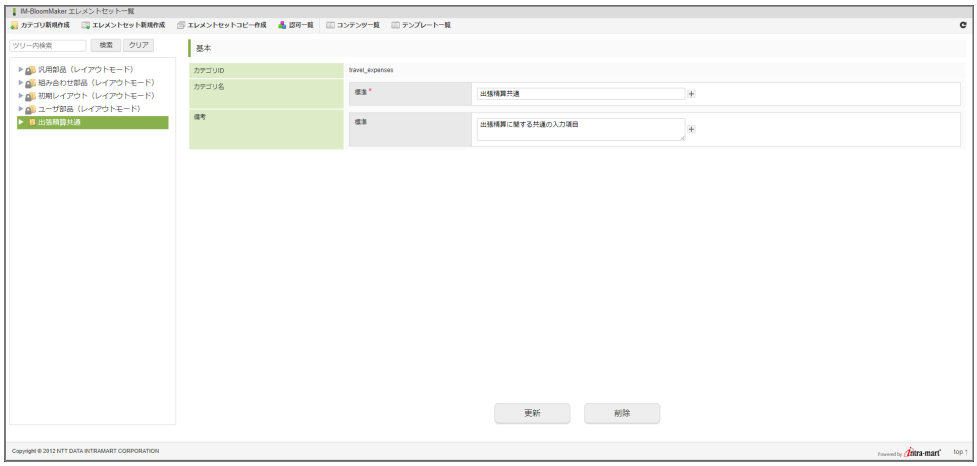


エレメントセットカテゴリを削除する

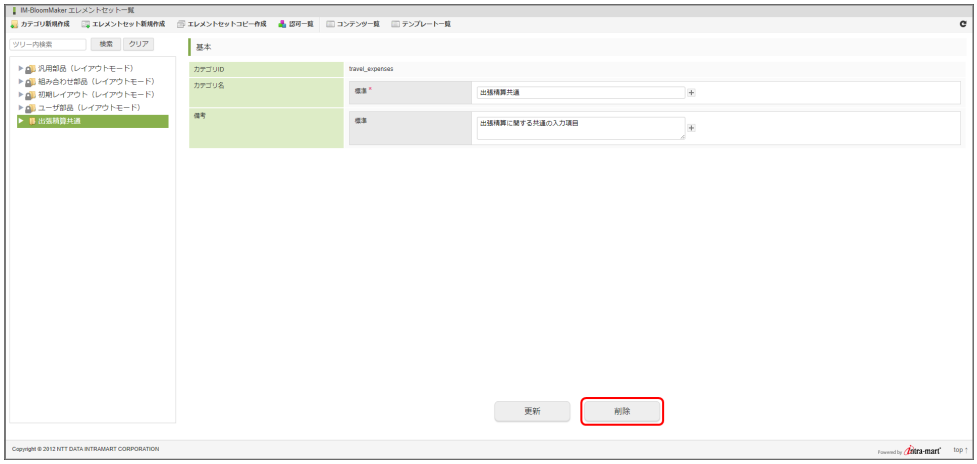
1. 「*エレメントセットカテゴリを確認する*」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. 削除を行うエレメントセットカテゴリをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



3. エレメントセットカテゴリ情報が表示されます。

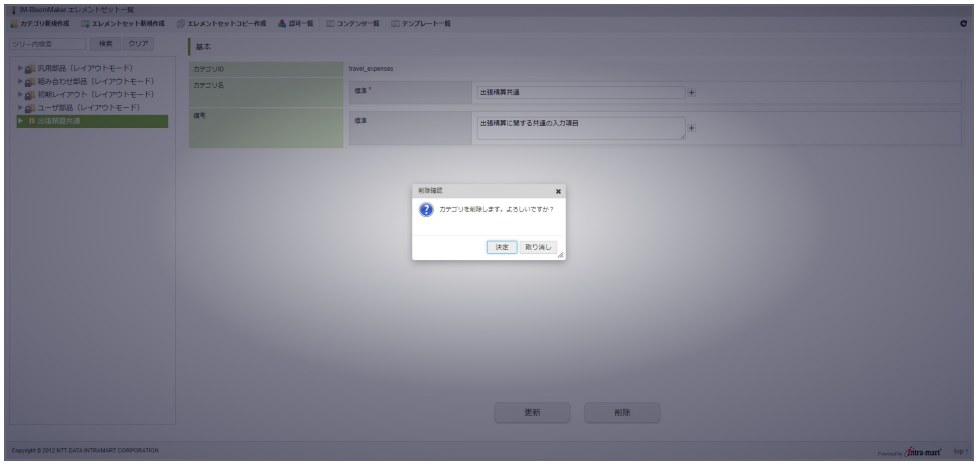


4. 「削除」をクリックします。



> **コラム**
>
> カテゴリを削除する場合、事前に紐づくエレメントセットを削除する必要があります。
>
> 鍵アイコンのついたエレメントセットカテゴリは削除できません。

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。



エレメントセット

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

エレメントセットを確認する

- エレメントセットを確認する
- エレメントセットを検索する

エレメントセットを確認する

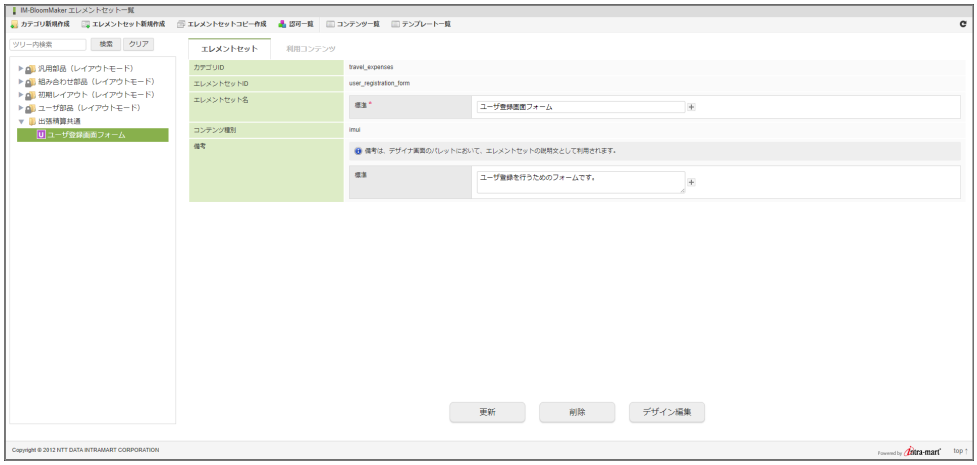
1. 「サイトマップ」→「BloomMaker」→「エレメントセット一覧」の順にクリックし、「エレメントセット一覧」画面を表示します。



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検索する

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. ツリー内検索にキーワードを入力して検索します。



3. 検索結果が表示されます。



> **コラム**
> id 検索は部分一致で大文字・小文字を区別し、エレメントセットカテゴリ名、エレメントセット名は部分一致で大文字・小文字を区別しない検索ができます。

エレメントセットを新規登録する

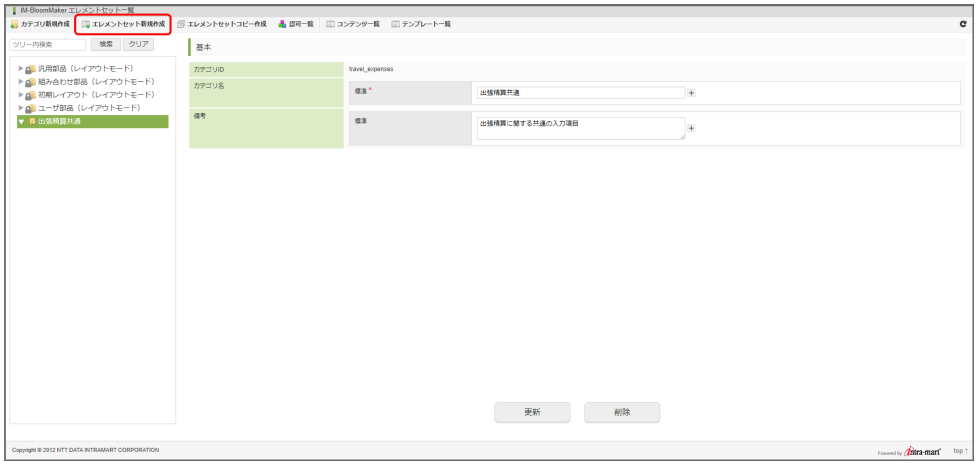
エレメントセットを新規登録する場合、事前に「エレメントセットカテゴリ」画面を表示してください。
画面の表示方法は「*エレメントセットを確認する*」の手順を参照してください。

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。

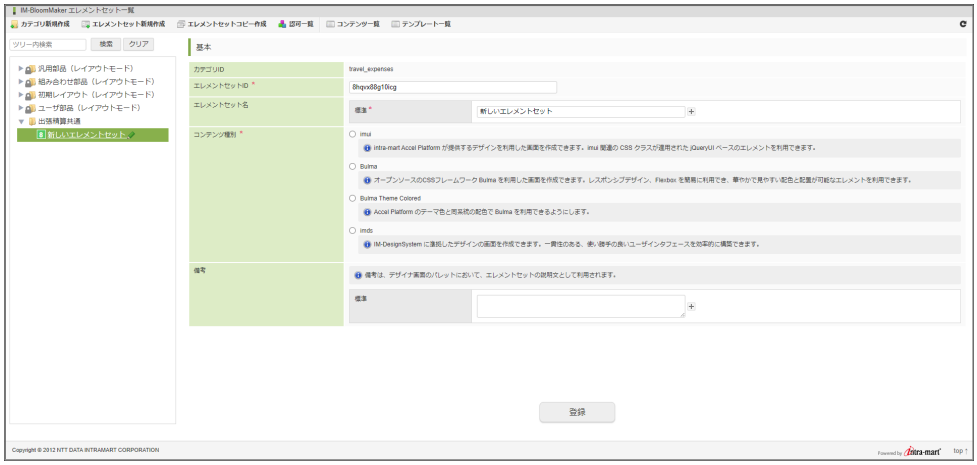


> **注意**
>
> 以下のカテゴリ配下にエレメントセットを新規登録しても、レイアウトモードではパレットに表示されません。
>
> - 「汎用部品（レイアウトモード）」カテゴリ
> - 「組み合わせ部品（レイアウトモード）」カテゴリ
> - 「初期レイアウト（レイアウトモード）」カテゴリ
>
> レイアウトモードのパレットに独自のエレメントセットを部品として表示する場合は、「ユーザ部品（レイアウトモード）」カテゴリに登録してください。

2. 「エレメントセット新規作成」をクリックします。



3. エレメントセット情報が表示されます。



＜画面項目＞

項目	必須	説明
エレメントセットID	必須	エレメントセットID を指定します。 登録内容の変更はできません。

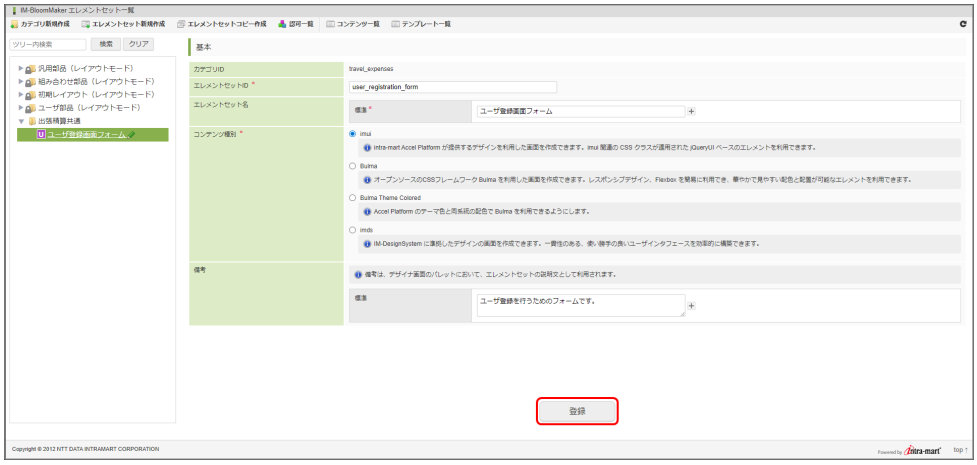
項目	必須	説明
コンテンツ種別	必須	コンテンツの種別（CSS Framework）を指定します。 Bulma または Bulma Theme Colored を利用時のみ、後から Bulma と Bulma Theme Colored 間で変更が可能です。 詳細は「*コンテンツ種別*」を参照してください。
エレメントセット名	**標準のみ**必須	エレメントセットを表す名称を入力します。 多言語に対応しています。
パレット表示	ー	エレメントセットをレイアウトモードのデザイナのパレットに表示するかどうかを指定します。 この項目は、以下のカテゴリに登録している場合にのみ表示されます。 ▪ 汎用部品（レイアウトモード） ▪ 組み合わせ部品（レイアウトモード） ▪ ユーザ部品（レイアウトモード）
パレットアイコン	ー	エレメントセットをレイアウトモードのデザイナのパレットに表示するアイコンを指定します。 パレットアイコンを指定しない場合は、「仮部品」と同じアイコンが使用されます。 この項目は、以下のカテゴリに登録している場合にのみ表示されます。 ▪ ユーザ部品（レイアウトモード）
備考	ー	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

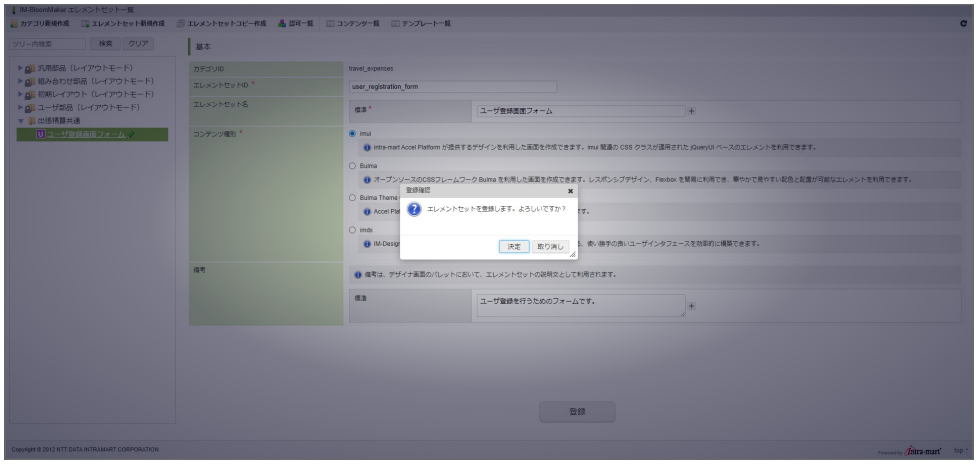
多言語可能な項目は、ロケールによって表示内容が変化します。
標準・日本語が設定されている場合、以下の通り表示されます。

- 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。

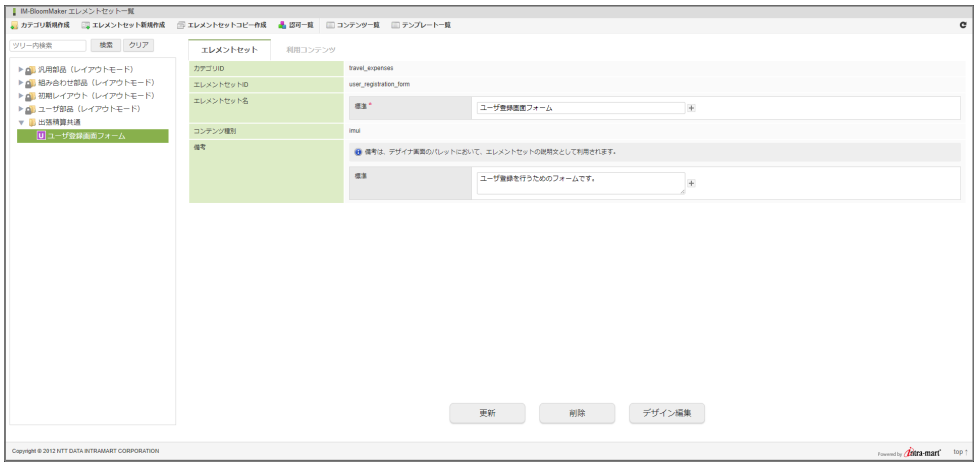


エレメントセットを編集する

- 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

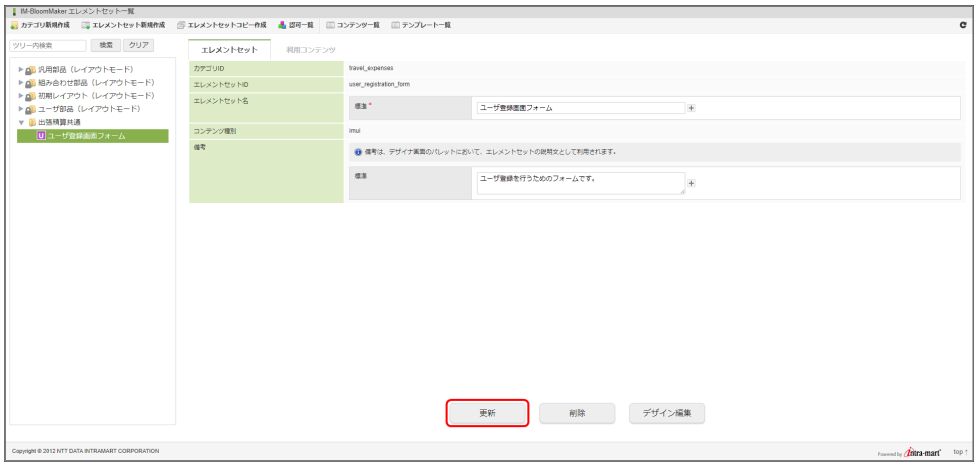
1. 「*エレメントセットを確認する*」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. 更新したいエレメントセットをエレメントセットツリーから選択してクリックします。
3. エレメントセット情報が表示されます。



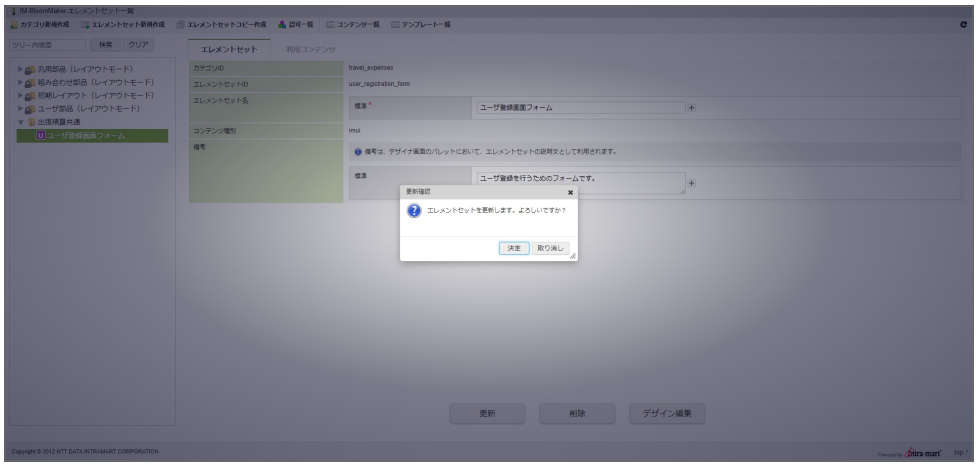
4. 更新内容を入力します。入力内容は「*エレメントセットを新規登録する*」を参照してください。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついたエレメントセットは直接編集できないため、対象のエレメントセットをコピーする必要があります。
> コピーしたエレメントセットは編集が行えます。

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。



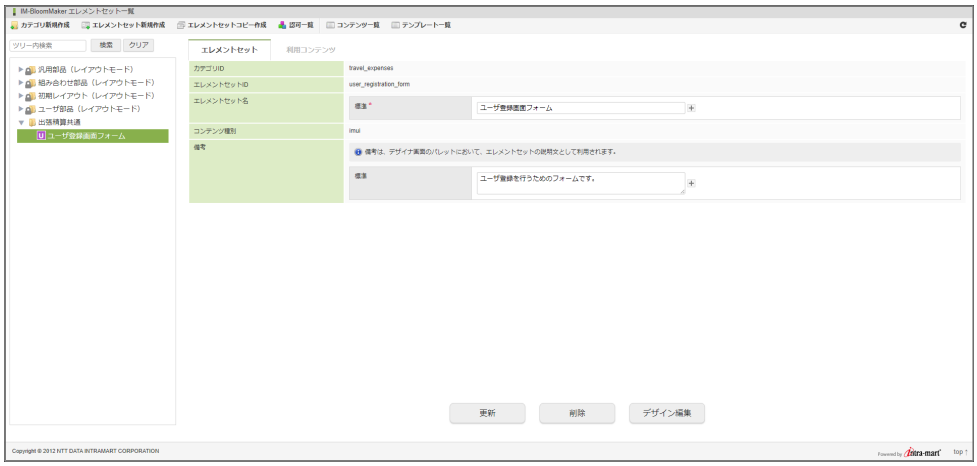
エレメントセットを削除する

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。

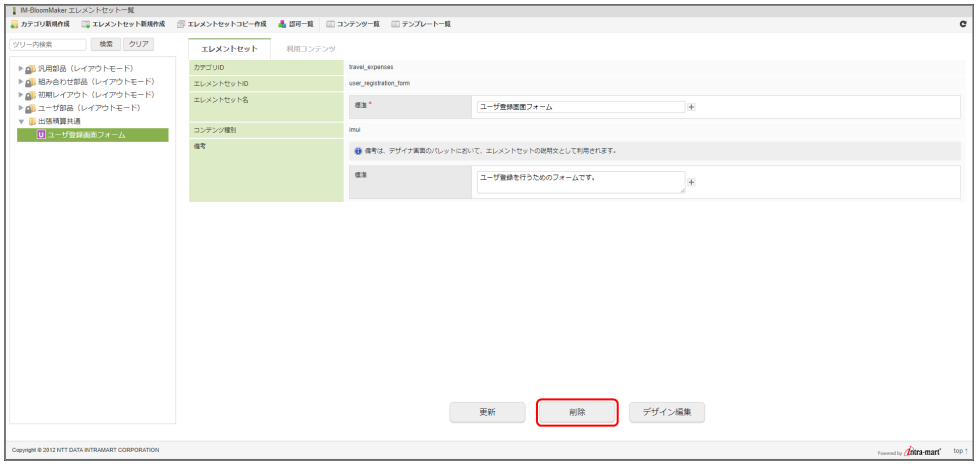
2. 削除するエレメントセットをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



3. エレメントセット情報が表示されます。

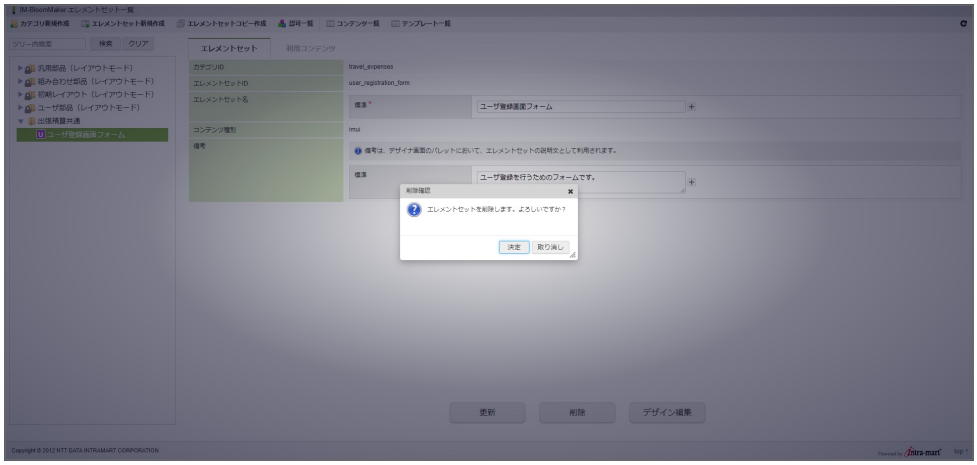


4. 「削除」をクリックします。



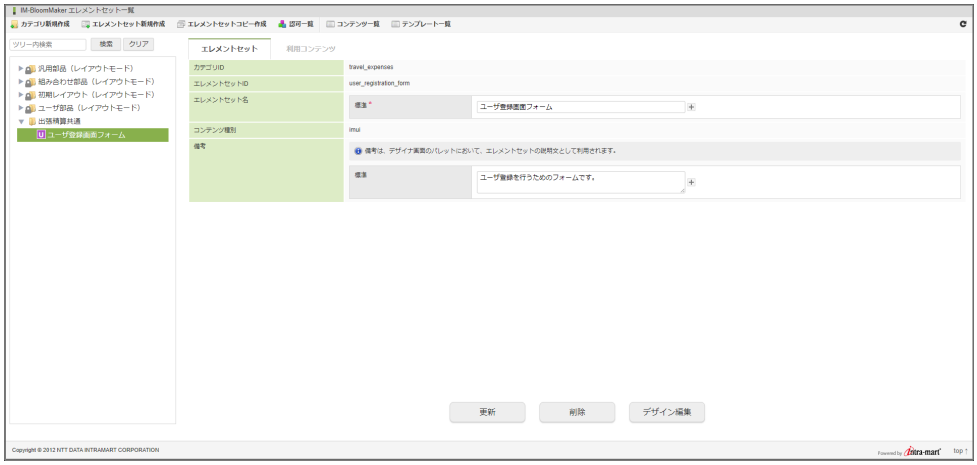
> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついたエレメントセットは削除できません。

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。

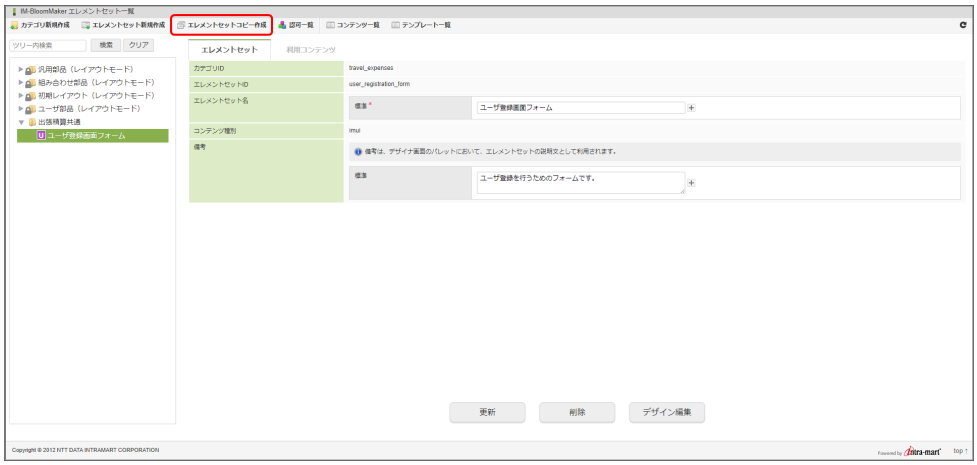


エレメントセットをコピー作成する

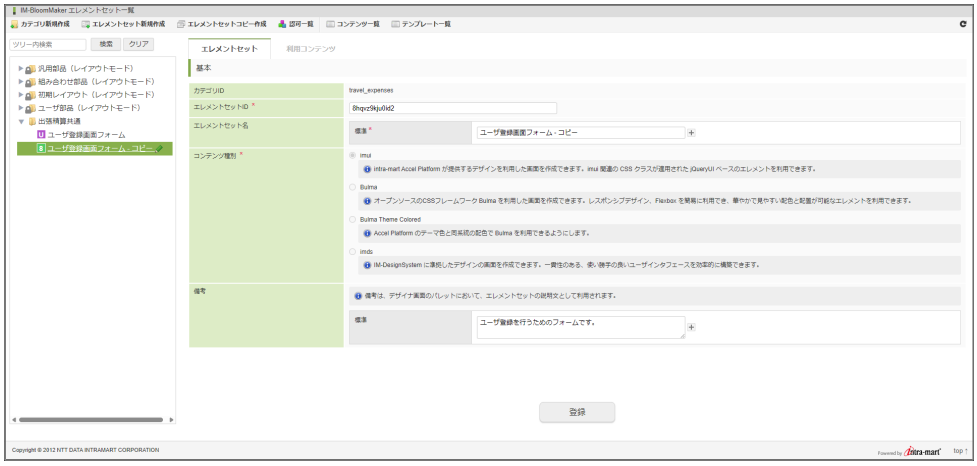
1. 「*エレメントセットを確認する*」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. コピーしたいエレメントセットをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



3. エレメントセットコピー作成」をクリックします。



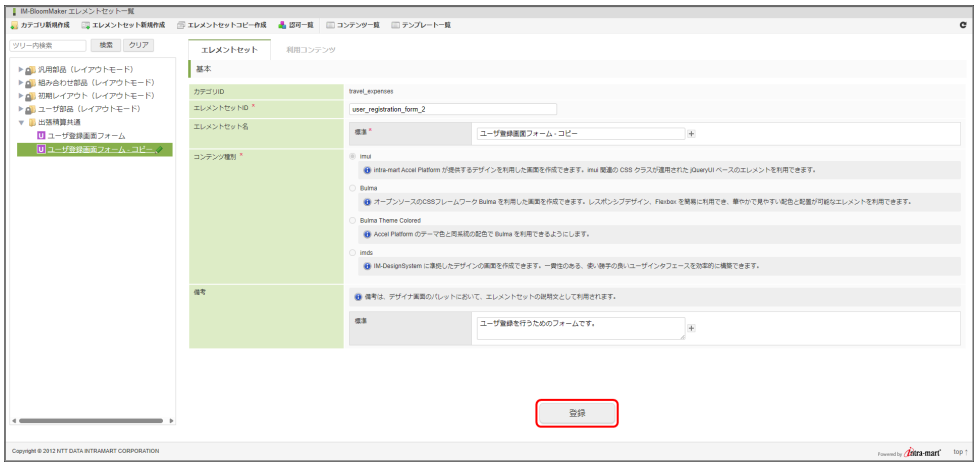
4. コピー元のエレメントセット情報が表示されます。



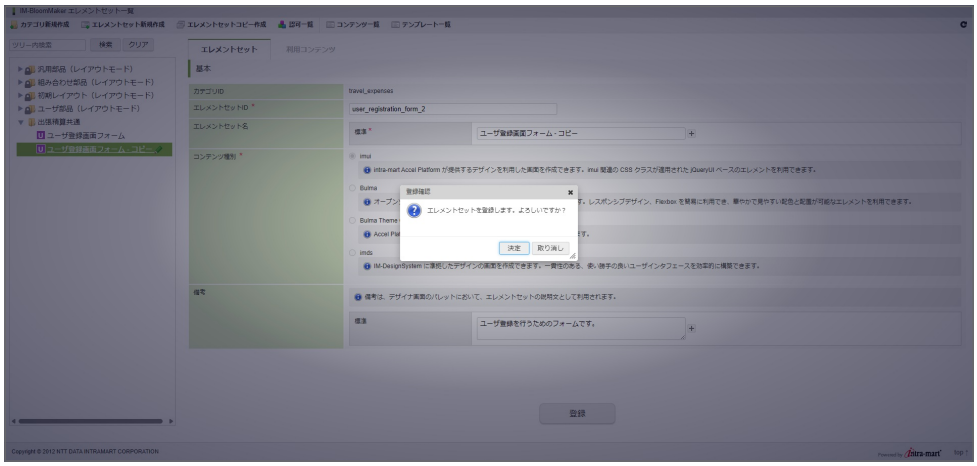
5. エレメントセット作成に必要な情報を入力します。

> **コラム**
>
> 「コンテンツ種別」は Bulma または Bulma Theme Colored を利用時のみ、Bulma と Bulma Theme Colored 間で変更が可能です。
> それ以外のコンテンツ種別の場合、変更はできません。

6. 「登録」をクリックします。

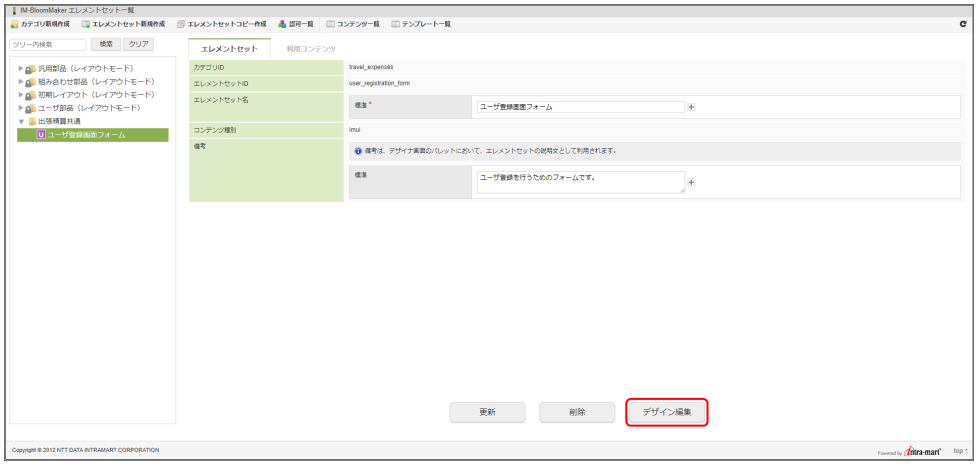


7. 「決定」をクリックすると入力内容を登録します。
「取り消し」をクリックすると入力画面に戻ります。



エレメントセットに紐づくデザイナ画面を確認する

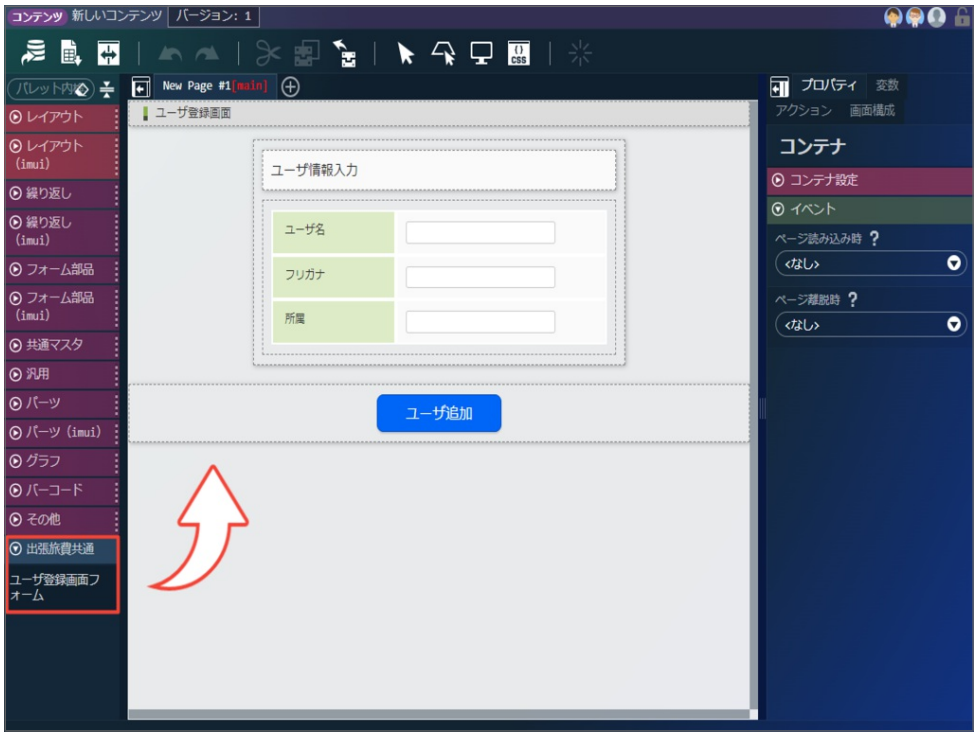
1. 「*エレメントセットを確認する*」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
2. 閲覧したい「デザイナ」画面に紐づくエレメントセットをクリックします。
3. 「デザイン編集」ボタンをクリックすると、「デザイナ」画面が表示されます。



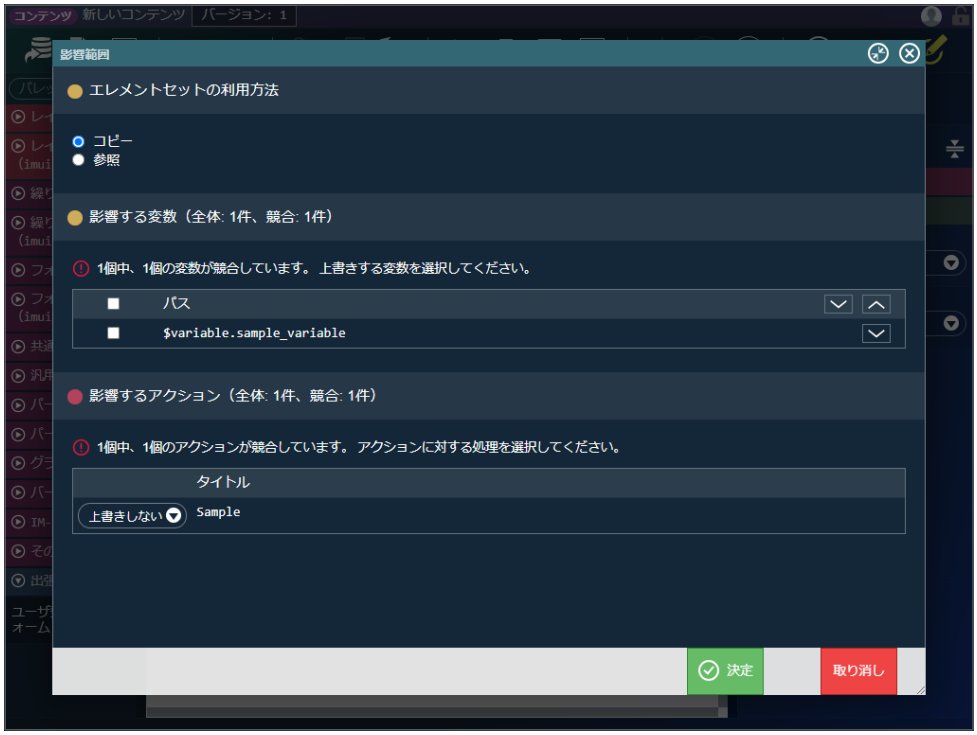
エレメントセットを使用する

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. エレメント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」画面が表示されます。
3. 画面左側にエレメント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、エレメントセットを配置します。



4. エレメントセットをコンテナページにドラッグ＆ドロップすると「影響範囲」ダイアログが表示されます。
   「影響範囲」ダイアログでは、エレメントセットの利用方法の指定や、変数・アクションを上書きするかどうかを選択します。



- エレメントセットの利用方法
  エレメントセットの利用方法を選択します。
  - コピー
    エレメントセットの複製を配置します。配置後に元のエレメントセットを編集しても、エレメントセットを利用しているコンテンツには反映されません。
  - 参照
    エレメントセットの参照情報を持つエレメントを配置します。配置後に元のエレメントセットを編集した場合、エレメントセットを利用しているコンテンツにも反映されます。

> **注意**
> 「参照」を選択した場合、コンテンツに配置されたエレメントセットを編集してもアプリケーション画面には反映されません。
> エレメントセットの内容を変更したい場合、コンテンツに配置されたエレメントセットではなく元のエレメントセットを編集してください。
> エレメントセットを編集した場合、エレメントセットで定義した変数とアクションも自動でコンテンツに反映されます。
> コンテンツとエレメントセットで同じアクション、同じパスの変数を定義している場合は、アプリケーション画面の表示時にエレメントセットの情報で上書きされるので注意してください。
> 複数のエレメントセットを利用する場合、エレメントセット同士で変数のパス・キー名が重複しないようにしてください。

- 影響する変数
  配置しようとしているエレメントセットに変数が定義されている場合、変数の一覧が表示されます。
  コンテンツに同じパスの変数が存在する場合、対象の変数を上書きするかを選択します。
  一覧の右の「差分を開く」アイコンをクリックすると、コンテンツとエレメントセットの変数の差分を確認できます。
- 影響するアクション
  配置しようとしているエレメントセットにアクションが定義されている場合、アクションの一覧が表示されます。
  コンテンツに同じアクションが存在する場合、対象のアクションを上書きするか、複製するかを選択します。

> **コラム**
> 「エレメントセットの利用方法」で参照を選択した場合、「影響する変数」と「影響するアクション」は表示されません。
> 変数・アクションはアプリケーション画面を表示した時に自動的にコンテンツに上書きされます。

鍵アイコンのついたエレメントセットをコピーして編集する

鍵アイコンについて

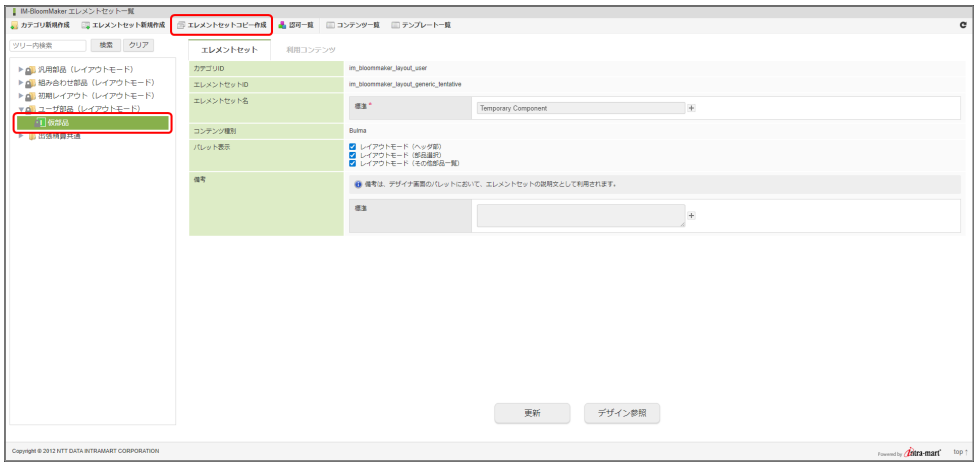
鍵アイコンのついたエレメントセットは、直接編集できないエレメントセットです。
弊社側でエレメントセットのバージョンアップを行う際に、利用者の編集を上書きしてしまうことを防ぐために追加した機能です。

鍵アイコンのついたエレメントセットを編集したい場合、エレメントセットをコピーしてください。
コピーしたエレメントセットは編集できます。

弊社が提供するエレメントセットのみ鍵アイコンを表示し編集を防ぐことができます。
利用者が作成したエレメントセットの編集可否を制御したい場合、適切な認可の設定を行うことで編集可否を制御してください。

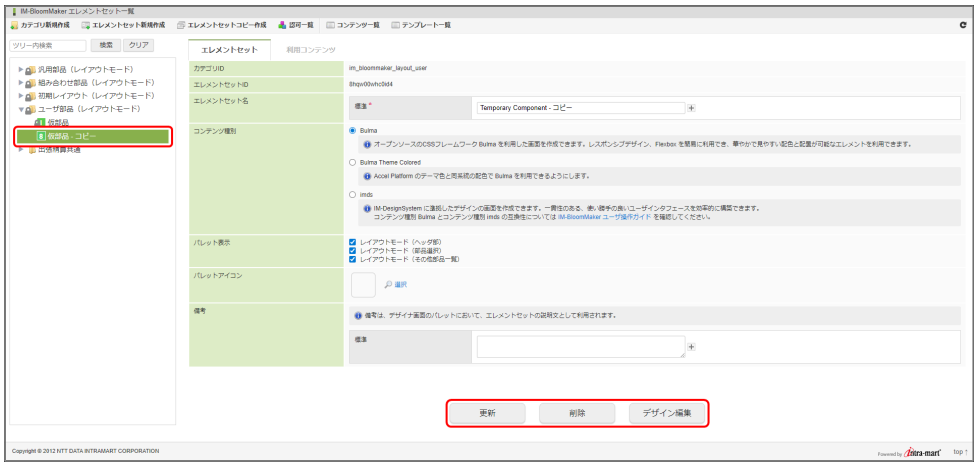
鍵アイコンのついたエレメントセットをコピーして編集する

1. 「エレメントセット一覧」画面を表示し、対象のエレメントセットをコピーします。



2. 詳細は「*エレメントセットを確認する*」、「*エレメントセットをコピー作成する*」の手順を参照してください。

3. 鍵アイコンのついたエレメントセットのコピーの編集が行えます。



4. 詳細は「*エレメントセットを編集する*」の手順を参照してください。

> **コラム**
>
> 鍵アイコンのついていないエレメントセットの編集可否を制御したい場合、「*認可を編集する*」の手順を参照して対象のコンテンツの認可設定を行い、適切な権限を設定してください。

エレメントセットを使用しているコンテンツ一覧を表示する

- エレメントセットを使用しているコンテンツ一覧を表示する
- エレメントセットを使用しているコンテンツを編集・参照する

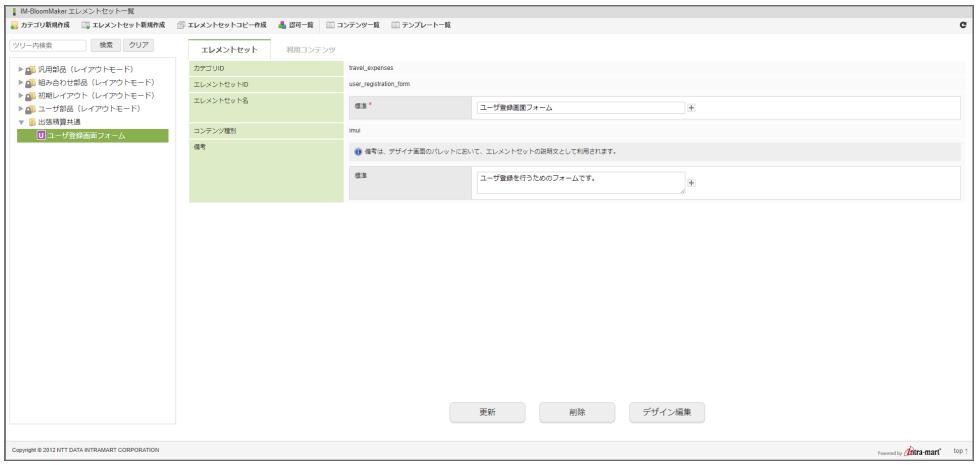
エレメントセットを使用しているコンテンツ一覧を表示する

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。

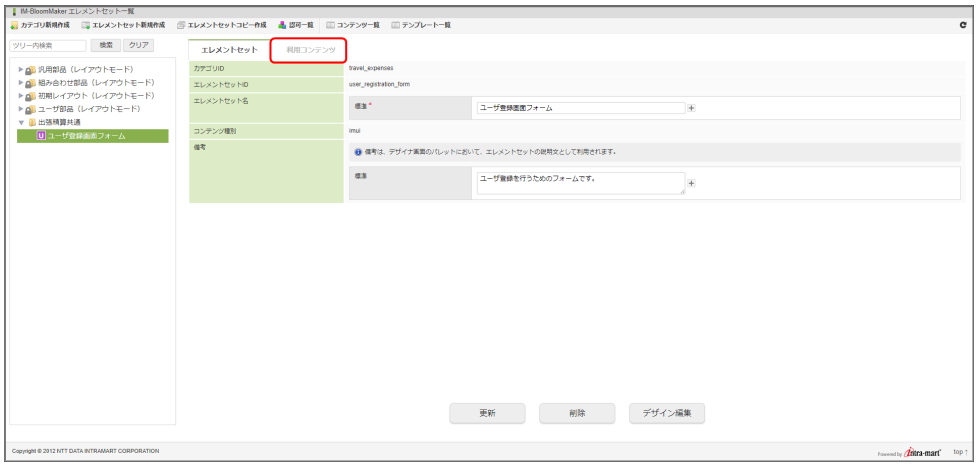
2. 使用しているコンテンツの一覧を表示したいエレメントセットをエレメントセットツリーから選択してクリックします。



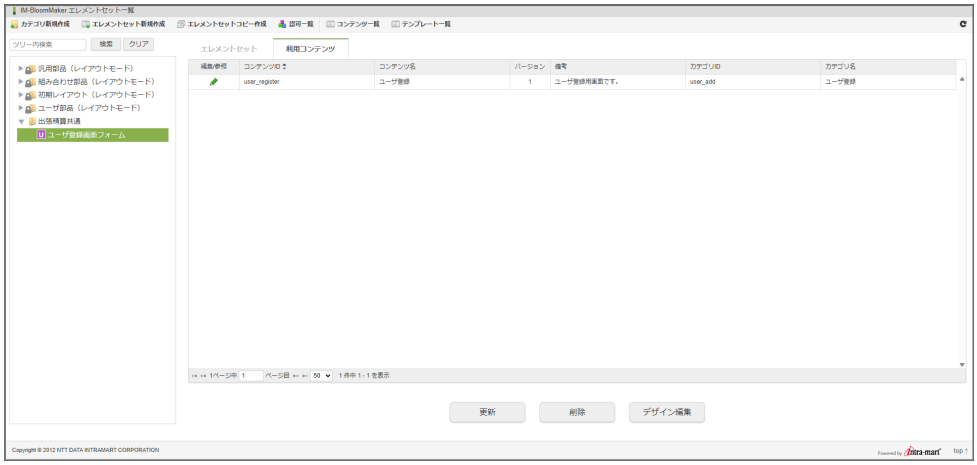
3. エレメントセット情報が表示されます。



4. 「利用コンテンツ」タブをクリックします。

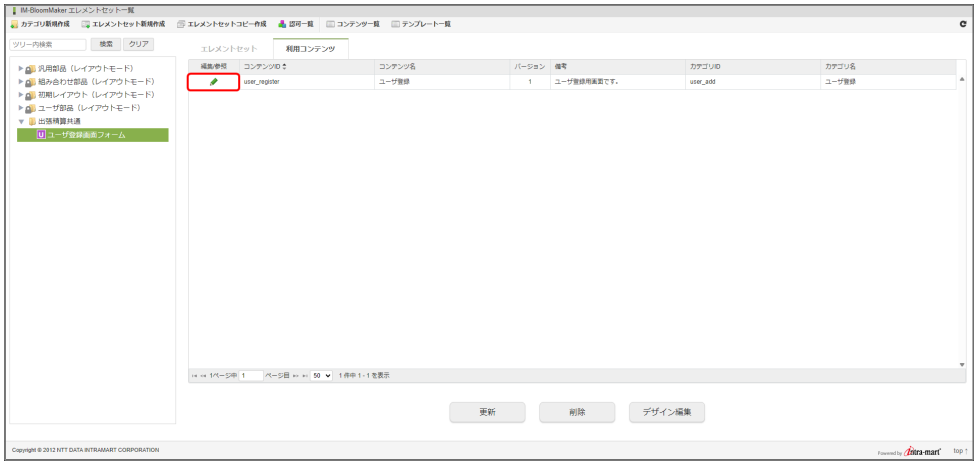


5. このエレメントセットを使用しているコンテンツの一覧が表示されます。



エレメントセットを使用しているコンテンツを編集・参照する

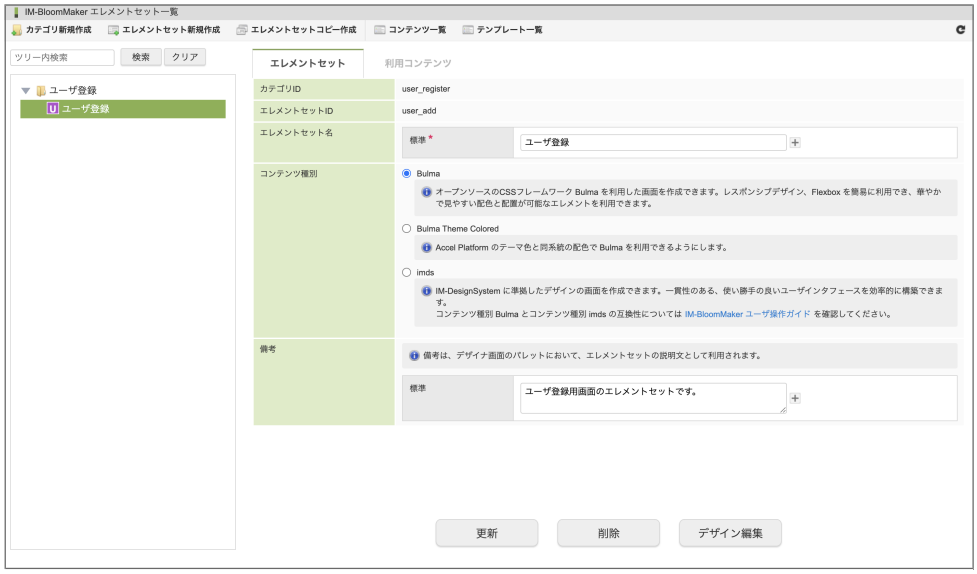
1. 「*エレメントセットを使用しているコンテンツ一覧を表示する*」の手順を参照し、「利用コンテンツ」画面を表示します。
2. 編集または参照したいコンテンツの「編集/参照」アイコンをクリックします。



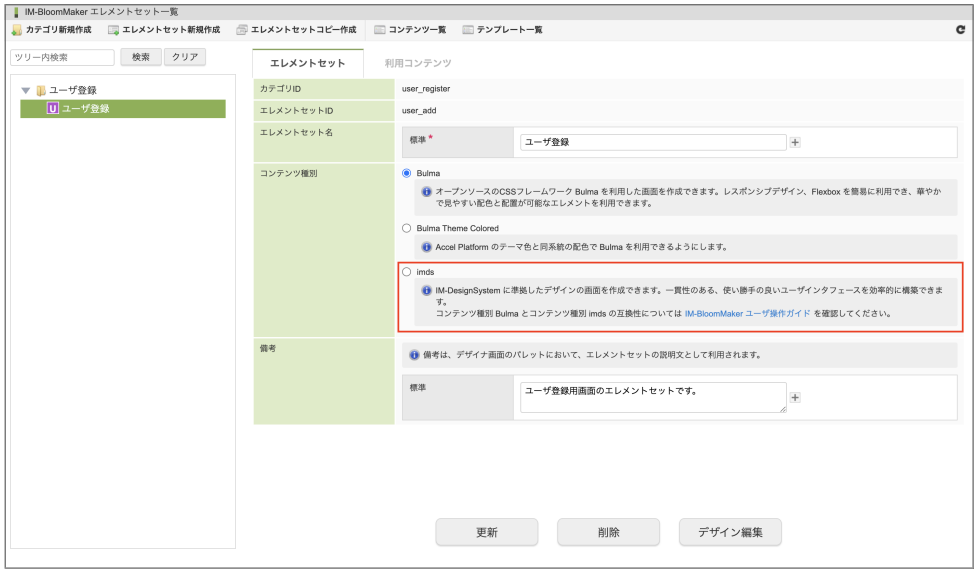
コンテンツ種別 Bulma から imds に変換する

2024 Spring(Iris)より、新しいコンテンツ種別 imds が追加されました。
また、既存のコンテンツ種別 Bulma と Bulma Theme Colored のコンテンツをコンテンツ種別 imds に変換できます。

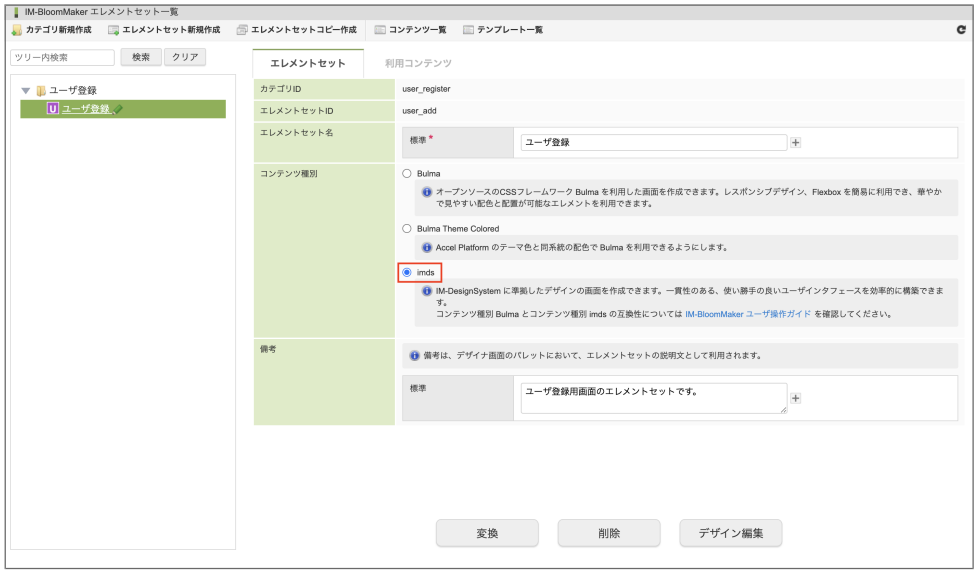
1. 既存のコンテンツ種別 Bulma または Bulma Theme Colored のコンテンツを選択します。



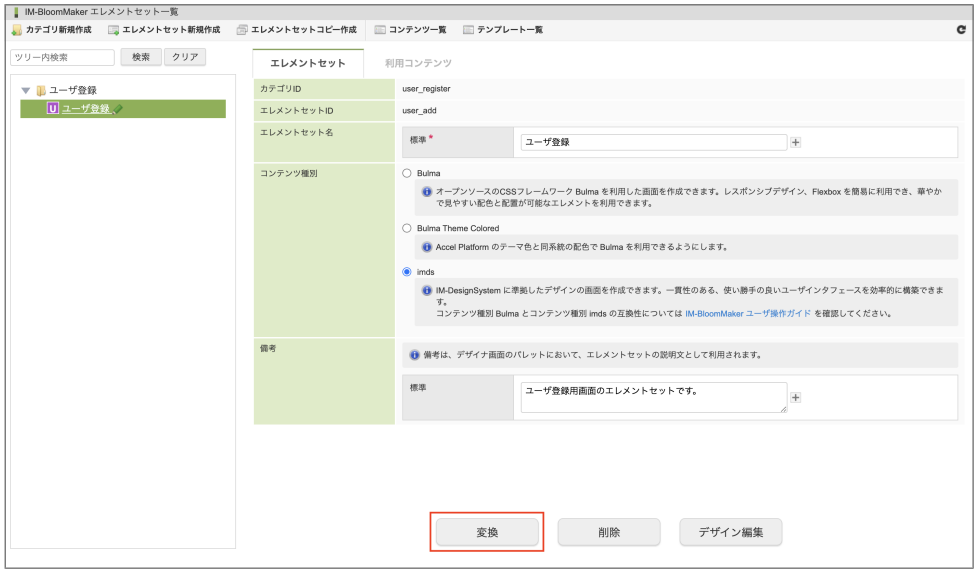
2. エレメントセット情報が表示されます。 コンテンツ種別に imds が表示されていることを確認してください。



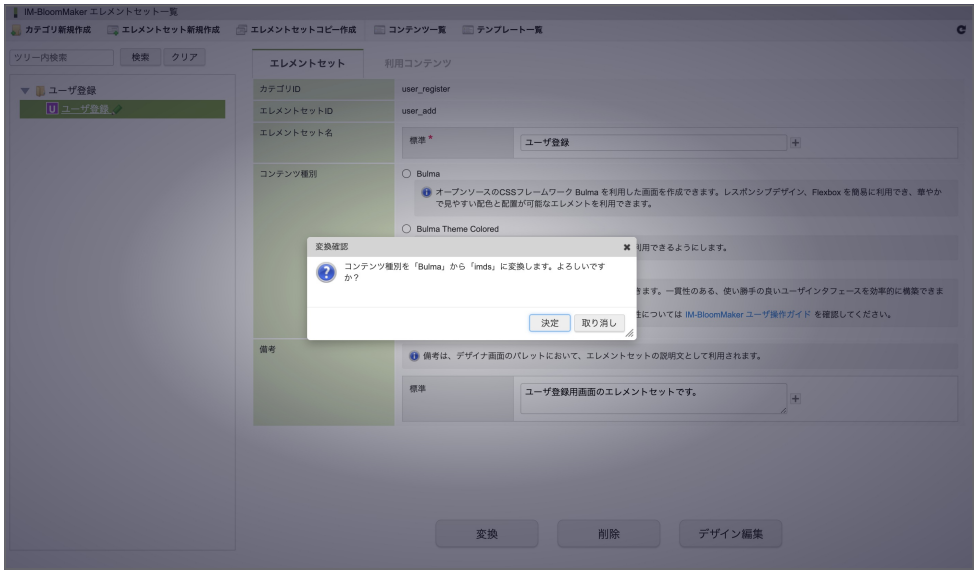
3. コンテンツ種別 imds を選択します。



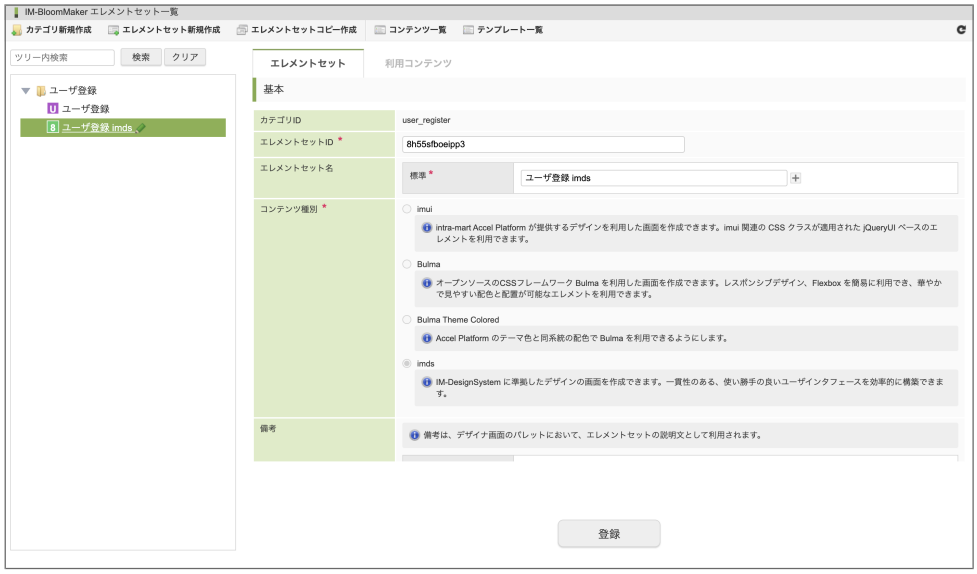
4. 「変換」をクリックします。



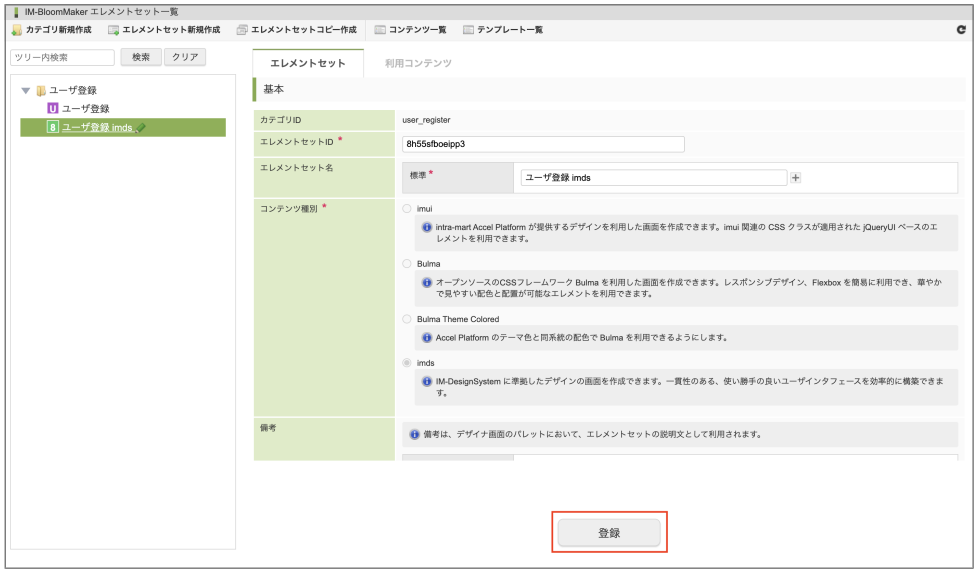
5. 「決定」をクリックするとエレメントセットを変換します。
「取り消し」をクリックすると変換をキャンセルします。



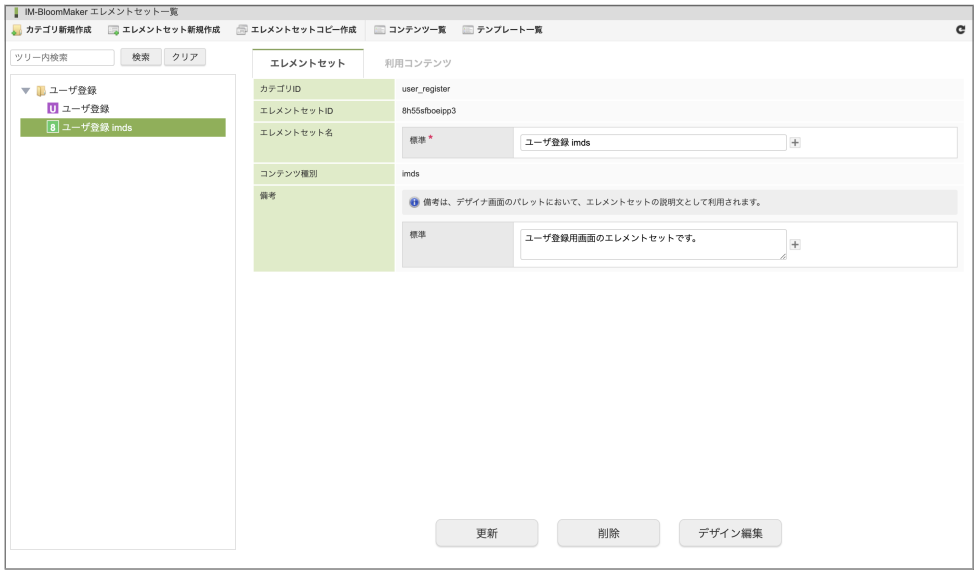
6. 変換が完了すると、新しいエレメントセットが作成されます。



7. 「登録」をクリックすることで、新しいエレメントセットを登録します。



8. 変換されたエレメントセットの「デザイン編集」をクリックすることで、
コンテンツ種別 imds のエレメントセットを編集できます。



> **注意**
>
> コンテンツ種別 Bulma と Bulma Theme Colored はコンテンツ種別 imds と一部互換性がありません。
> 別のエレメントに変換、またはプロパティが削除される場合があります。
> 詳細は「*コンテンツ種別 imds との互換性がないコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧*」を確認してください。

認可

ここではIM-BloomMakerのエレメントセット定義における、認可を扱う機能について説明します。

認可機能を利用することで、エレメントセットカテゴリおよびエレメントセットに対してアクセス制御が可能であり、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エレメントセットカテゴリA配下のエレメントセットを、B組織に所属する運用管理者はエレメントセットカテゴリB配下のエレメントセットを管理させる
- 特定のユーザに特定のエレメントセットのみの管理を委譲する
- 一部のエレメントセットカテゴリまたはエレメントセットを特定のユーザにのみ参照させる
- 一部のエレメントセットのみ、コンテンツ定義のデザイナで使用可能にする

> **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。

認可を編集する

- 認可を確認する
- 認可を編集する

認可を確認する

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. エレメントセット一覧画面で「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。

認可を編集する

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. エレメントセット一覧画面で「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。
5. エレメントセットカテゴリまたはエレメントセットごとに、以下の権限を設定できます。
   - 管理権限
     エレメントセット一覧画面で、エレメントセットの更新・削除を行うことができる権限です。
   - 参照権限
     エレメントセット一覧画面で、エレメントセットの参照のみ行うことができる権限です。
     デザインの参照・コンテンツ定義での使用は可能ですが、エレメントセット定義の内容を更新・削除することはできません。

> **コラム**
> 管理権限・参照権限の両方がないユーザでも、コンテンツのアプリケーション画面においては、エレメントセットが使用可能です。

> **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
「エレメントセットの認可設定」は、2025 Autumn(Lilac)で追加された機能です。

コラム
「エレメントセット」は、2020 Summer(Zephirine)で追加された機能です。

インポート・エクスポート

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。

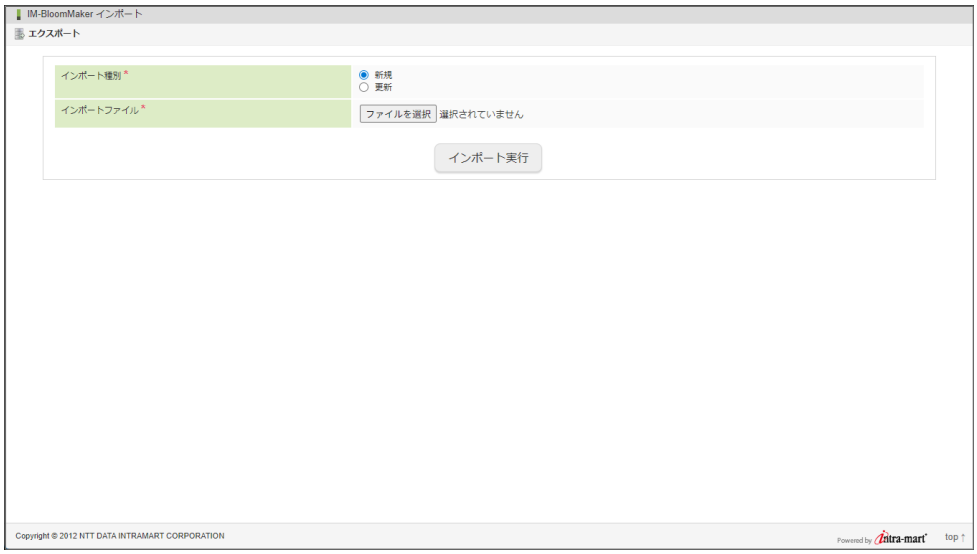
定義ファイルをインポートする

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。



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。

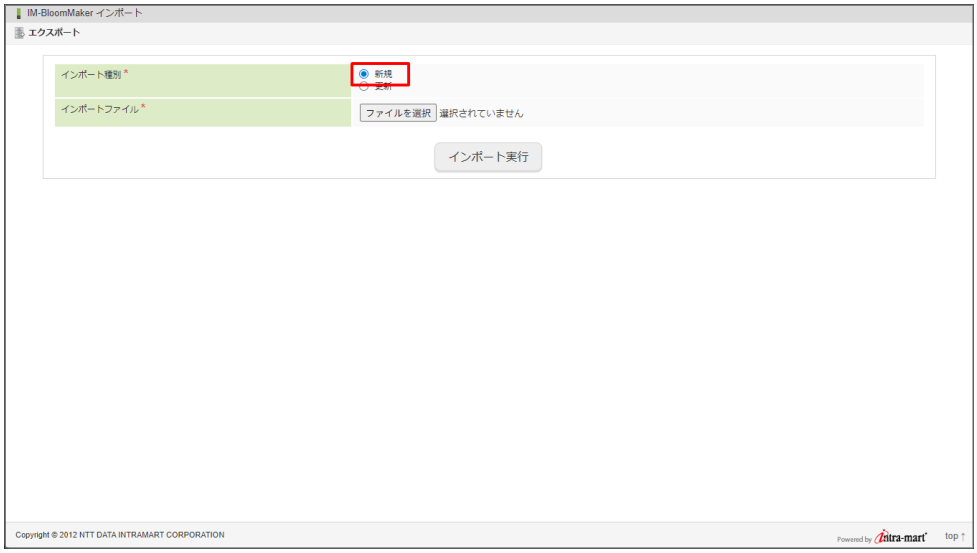
- 新規：インポート対象の情報が存在しない場合のみインポートを行います。
- 更新：全ての情報のインポートを行います。インポート対象の情報が存在する場合、上書きされます。

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。

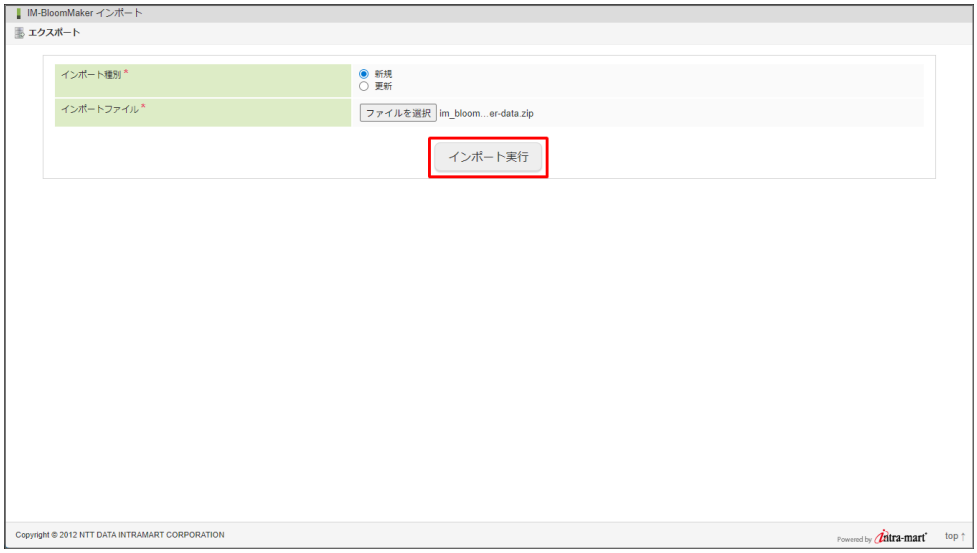
インポートを実行する

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。

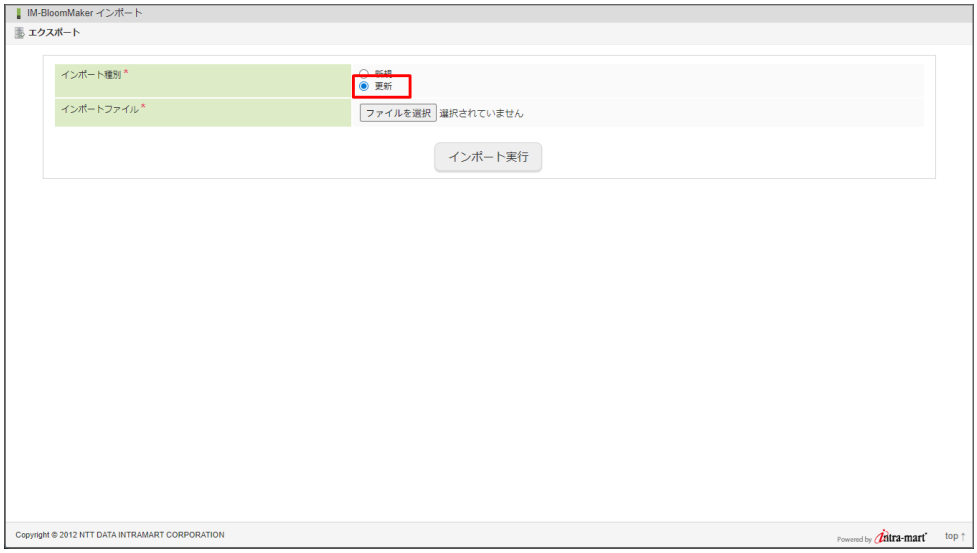


2. 「ファイルを選択」をクリックし、インポートする定義ファイルを選択します。
3. 「インポート実行」をクリックします。

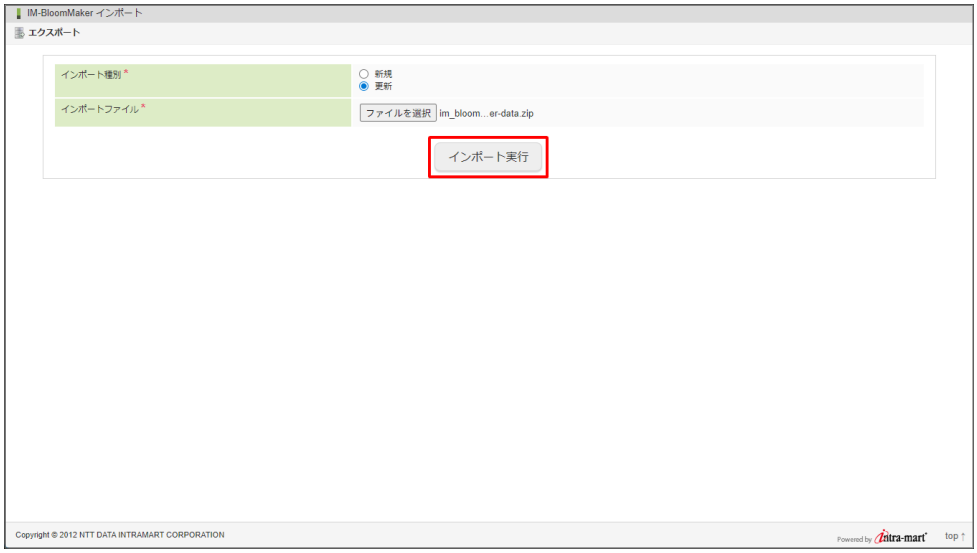


既に存在する定義の情報を更新する

1. インポート画面で「更新」をクリックします。



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



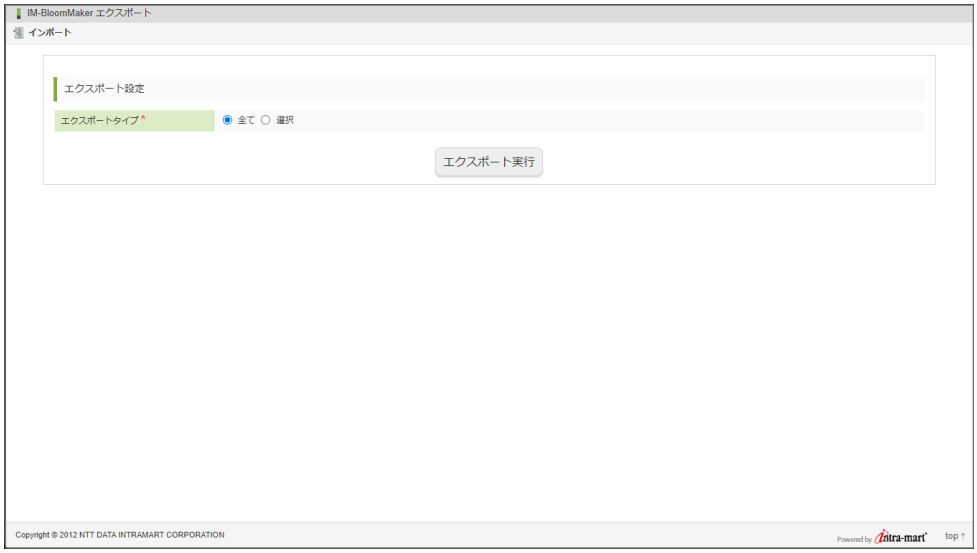
定義ファイルをエクスポートする

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

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

エクスポート画面を確認する

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



エクスポートタイプを選択する

エクスポートタイプは「全て」または「選択」の2種類が存在します。

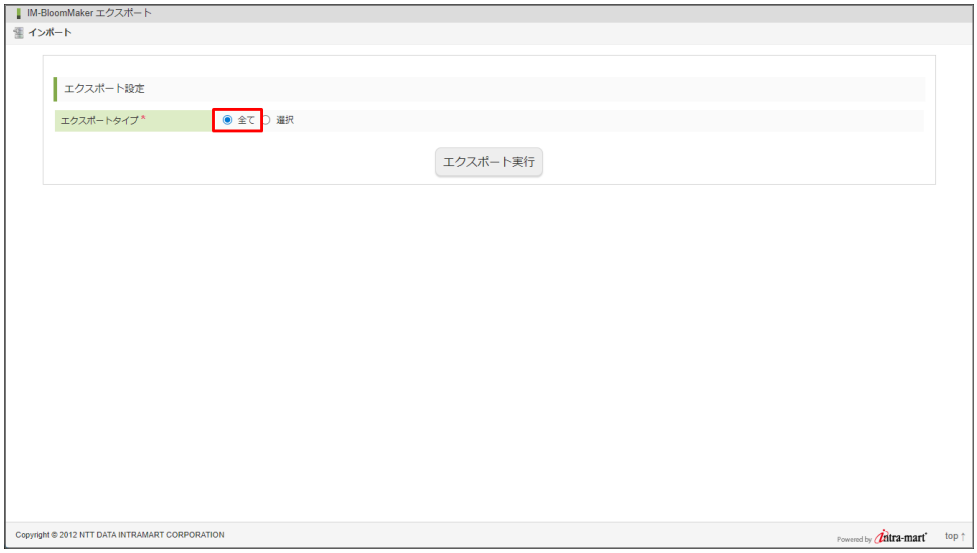
コンテンツ・ルーティング定義 ・テンプレート・エレメントセット情報を一括でエクスポートする場合、「全て」を選択します。

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 ・テンプレート・エレメントセットを選択する場合、「選択」を選択します。

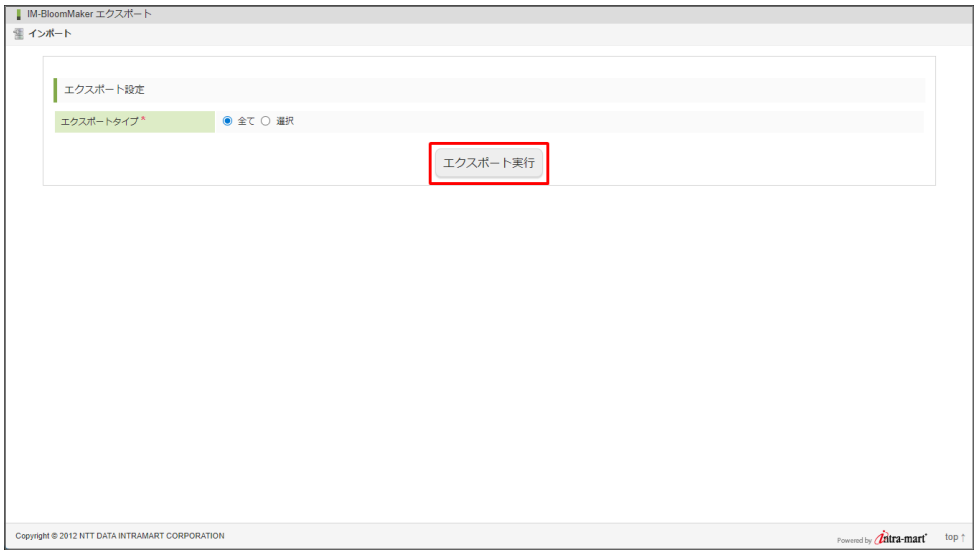
エクスポートを実行する

全ての定義をエクスポートする

1. エクスポート画面で「全て」をクリックします。

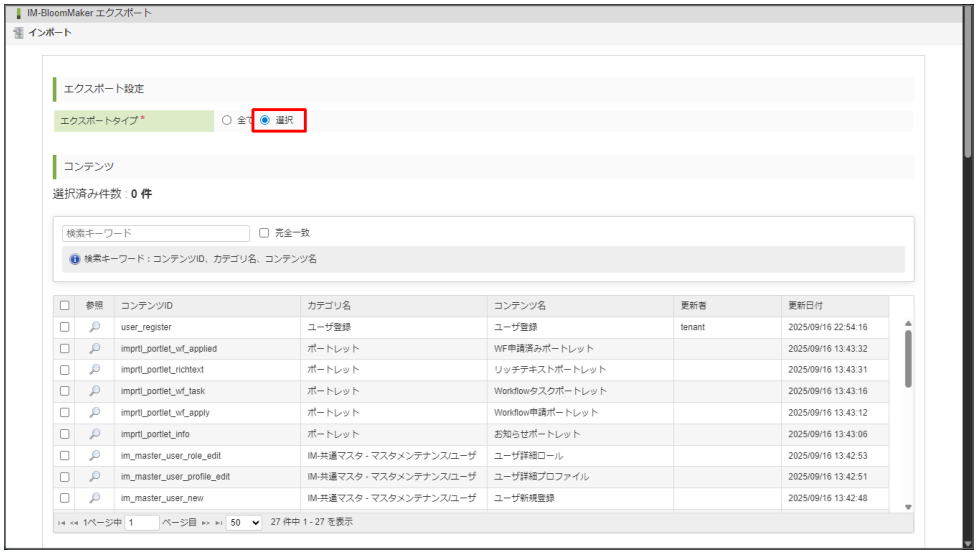


2. 「エクスポート実行」をクリックします。

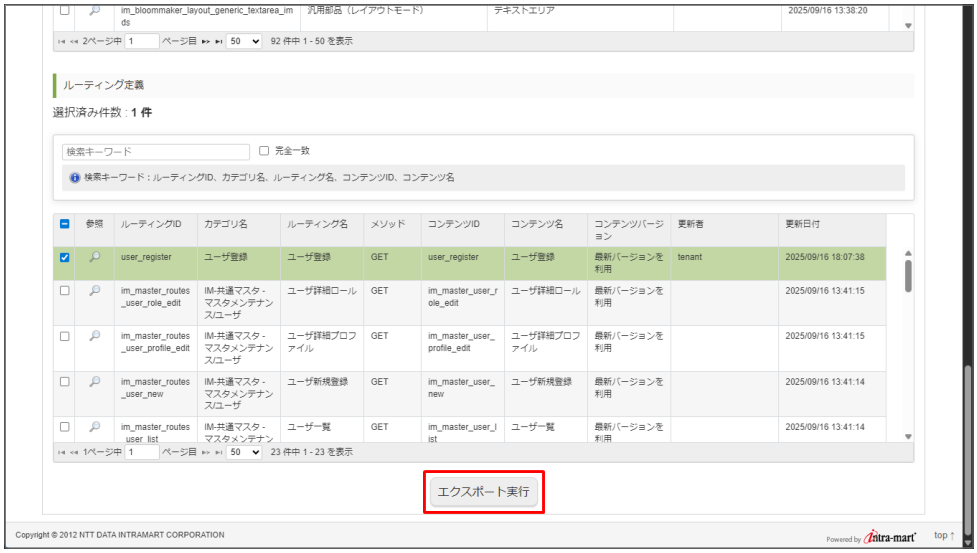


対象を選択してエクスポートする

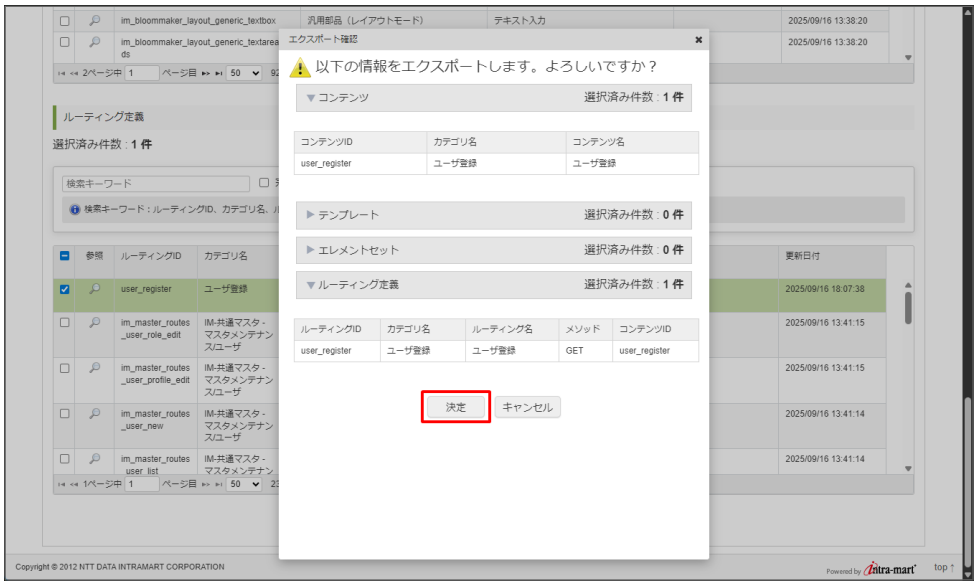
1. エクスポート画面で「選択」をクリックします。



2. コンテンツ・テンプレート・エレメントセット・ルーティング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。

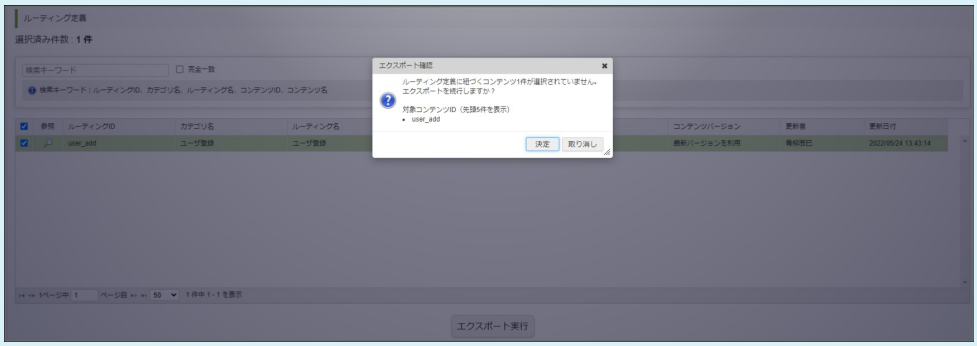


コラム

ルーティング定義を新規でインポートする際、ルーティング定義に紐づく コンテンツがエクスポートデータに存在しないとインポート実行時にエラーが発生します。

このエラーが発生しないようにするため、 エクスポート実行時に ルーティング定義を選択すると、そのルーティング定義に紐付いた コンテンツ定義も自動的に選択済みとします。

自動的に選択済みとなった コンテンツ定義のチェックを外すことは可能です。
ただし、この場合は不整合が発生する可能性があるとして、下記のダイアログが表示されます。



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「*認可を編集する*」を参照してください。

管理ツール

ここではIM-BloomMakerで利用できる管理ツールについて説明します。

コンテンツ互換チェック

ここではIM-BloomMakerで利用できる「コンテンツ互換チェック」に関する機能について説明します。

「変数〇を〇に代入する」変数型相違チェック

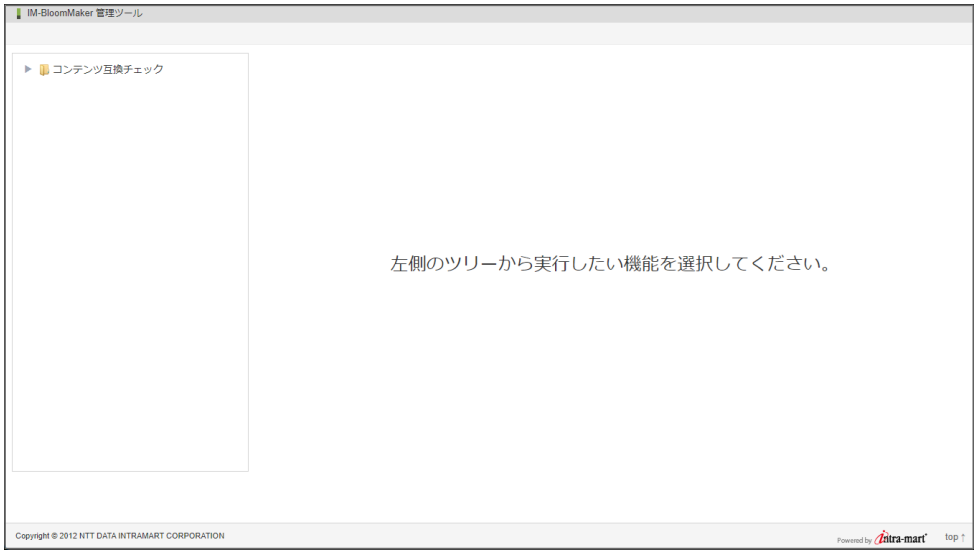
2025 Spring(Kamille) のアップデートで行われた以下要件によって、「変数〇を〇に代入する」の値の変換ルールに関する仕様変更がありました。

- 「変数〇に〇を代入する」「親画面の変数〇に〇を代入する」アクションアイテムにおいて、変数の型変換が正常に行われません。

この仕様変更の影響で、各コンテンツ定義で「変数〇を〇に代入する」アクションアイテムを使用している場合、変数の型に互換性がないと、アップデート後に想定する変数の代入操作が行われない可能性があります。
このツールでは、各コンテンツ定義で使用されている「変数〇を〇に代入する」アクションアイテムの変数型の互換性を確認します。

互換チェックを実行する

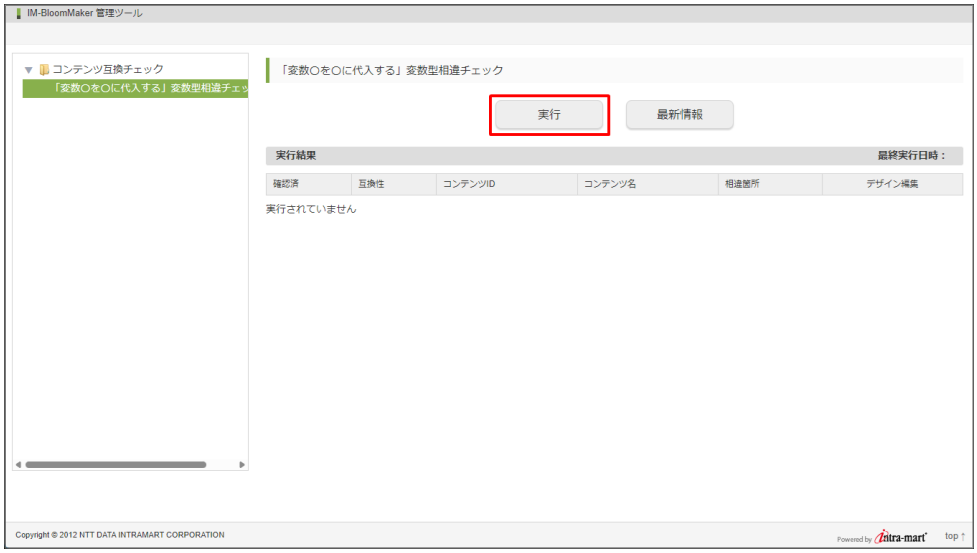
1. 「サイトマップ」→「IM-BloomMaker」→「管理ツール」をクリックします。



2. 「コンテンツ互換チェック」→『「変数〇を〇に代入する」変数型相違チェック」をクリックします。



3. 「実行」をクリックします。



4. 互換チェック処理が実行されます。 1分～数分程度待ちます。
5. 「最新情報」をクリックします。 チェック結果が表示されます。



チェック結果を確認する

互換性チェックで、問題が見つからなかった場合

- 「相違箇所はありません」が表示されます。



互換性チェックで、問題が見つかった場合

- 変数の型変換に互換性がない箇所が一覧で表示されます。



- 相違箇所を確認する場合は、「デザイン編集」アイコンをクリックします。



相違箇所の確認済みマークを保存する

相違箇所の確認の結果、問題ないと判断した場合は、確認結果を保存できます。

1. 「確認済」のチェックボックスをオンにします。



2. 「保存」をクリックします。



コラム

次回チェック時、同一の相違箇所がある場合は、「確認済」のチェック状態が維持されます。
次回チェック時、同一の指摘箇所が解消された場合は、「確認済」のチェック状態も同時に削除されます。

デバッグツール

ここではIM-BloomMakerで利用できるデバッグツールについて説明します。

デバッグツールは、IM-BloomMakerのプレビュー画面およびアプリケーション画面を表示中に以下のような機能を利用できます。

- 変数
  - 変数の一覧表示
  - 変数値や配列の要素数の変更
- アクション
  - アクションやアクションアイテムの一覧表示
  - アクションアイテムのブレークポイントの設定
    - ブレークポイントが設定されたアクションアイテムは、実行される直前で一時停止します。

Google Chromeに別途拡張機能をインストールすることで利用できます。

デバッグツール

- デバッグツールをインストールする
- デバッグツールを利用する
  - 変数のデバッグ
  - アクションのデバッグ

デバッグツールをインストールする

1. Google Chromeで以下のリンクをクリックし、Chrome ウェブストアのページを開きます。

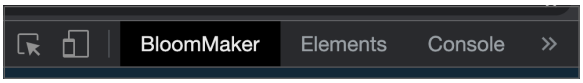
   https://chrome.google.com/webstore/detail/im-bloommaker-devtools/llbpobdlnlkphgbjpcckgmceeipgldhk

2. 「Chrome に追加」ボタンをクリックします。



デバッグツールを利用する

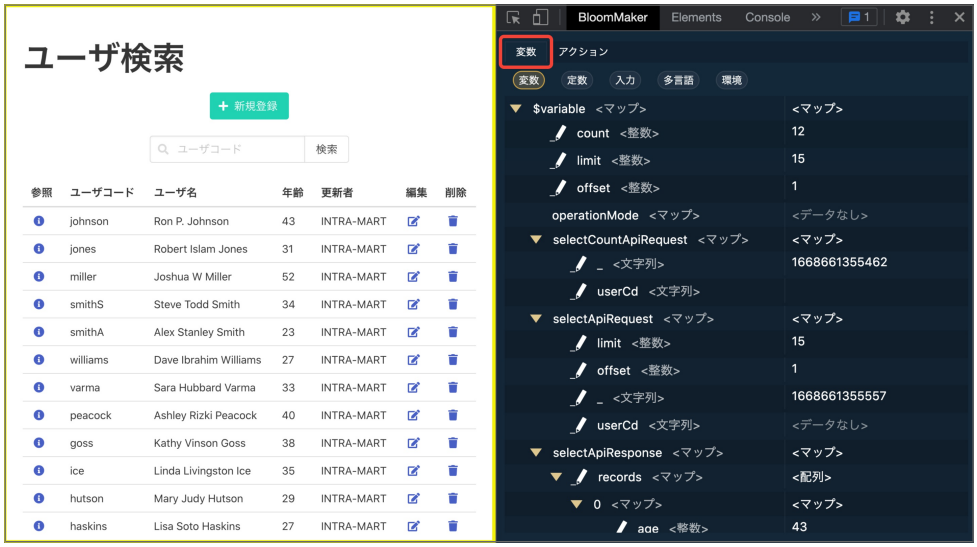
1. デバッグを行いたいIM-BloomMakerのプレビュー画面またはアプリケーション画面を開きます。
2. ブラウザの開発者ツールを開きます。
3. 「BloomMaker」タブをクリックします。



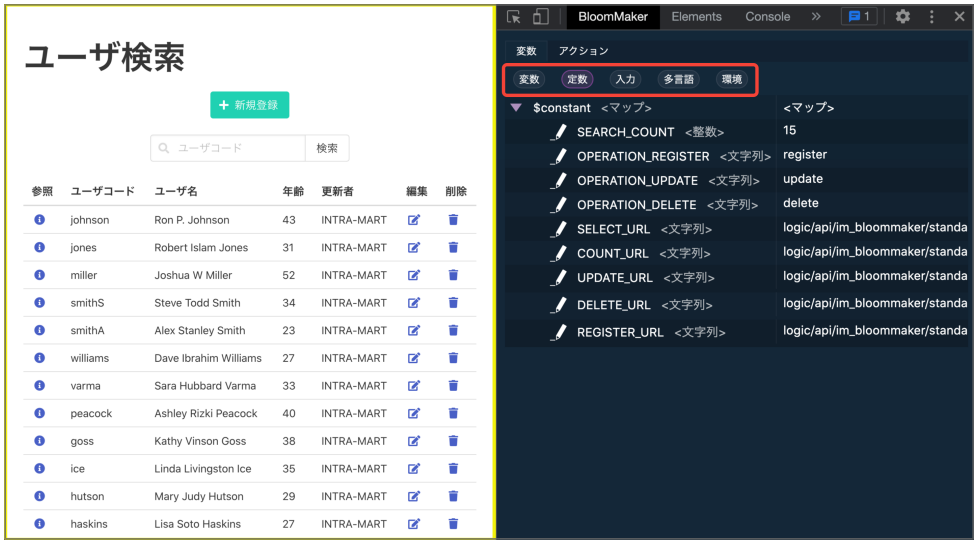
> **注意**
> デバッグツールを利用するには事前に「IM-BloomMaker ブラウザ拡張機能」の認可設定を行い、権限を許可する必要があります。
> 認可の設定方法は「認可仕様書」を参照してください。

変数のデバッグ

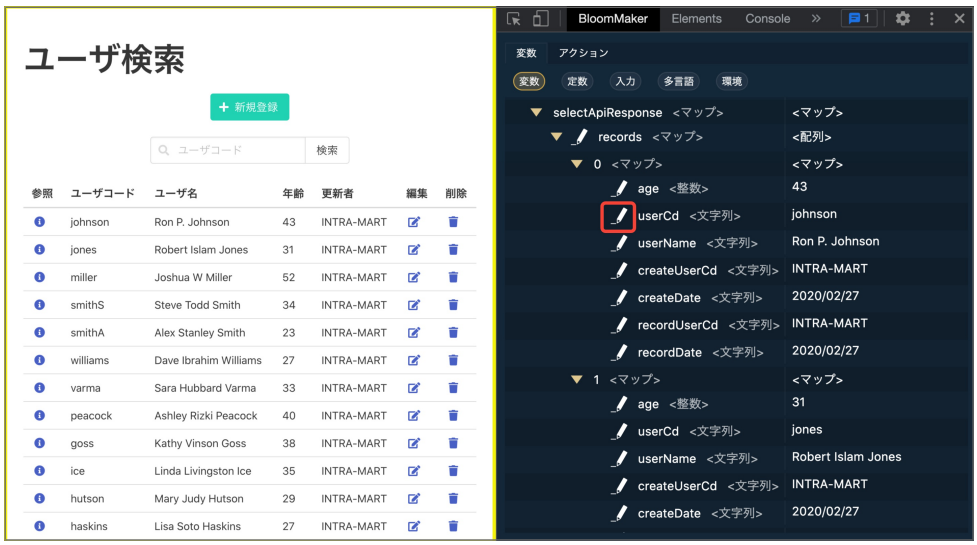
1. 変数タブを選択すると、変数の一覧が表示されます。



2. 各タブをクリックすることで、確認したい変数の切り替えができます。



3. 編集アイコンが表示されている変数は編集が可能です。
   クリックすると変数エディタが開きます。



4. 変数エディタでは変数値や配列の要素数の変更ができます。
   型の変更はできません。



アクションのデバッグ

1. アクションタブを選択すると、アクションとアクションアイテムの一覧が表示されます。



2. 「アクションが呼ばれたとき」と「エラーが発生したとき」のアクションはタブをクリックすることで切り替わります。



3. アクションアイテムにはブレークポイントを設定できます。



4. ブレークポイントが設定されたアクションアイテムは、実行される直前で一時停止します。



5. 「次へ」ボタンをクリックすると一時停止したアクションアイテムの実行を再開し、次のブレークポイントまで処理を進めます。
「実行中止」ボタンをクリックするとアクションの実行を中止します。



CookBook

本ドキュメントリリース時点の IM-BloomMakerに関するCookBook一覧です。
必要に応じてご活用ください。今後、記事は追加される予定です。

- IM-BloomMaker のカスタムスクリプト内で ＄im.resolve を使った一覧画面の作成
- IM-BloomMaker 繰り返しエレメントでの変数の使い方
- IM-BloomMaker のアクション「URL ○ にリクエストを送信する」の使い方
- IM-BloomMaker カスタムスクリプトの使い方と ＄variable からの取得・代入の方法
- IM-BloomMaker のアクション「変数に一覧データから選択したものを代入する」の使い方
- IM-BloomMaker で作成した画面で、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
- BloomMakerとLogicDesignerでWorkflowコンテンツを作成する
- IM-BloomMaker のアクション「複数選択組織検索ダイアログを表示する」の使い方
- IM-BloomMaker グラフエレメントの使い方（円グラフ編）
- IM-BloomMaker グラフエレメントの使い方（基本編）
- BloomMakerで動的承認ノードを利用したWorkflowコンテンツを作成する
- IM-BloomMaker 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
- BloomMakerでワークフロー処理モーダルを利用してWorkflowコンテンツを作成する
- BloomMakerでワークフロー処理モーダルと動的処理対象者設定機能を利用してWorkflowコンテンツを作成する
- BloomMakerでワークフローの一括承認画面を作成する
- IM-BloomMaker 「リッチテーブル」エレメントのサンプル集
- IM-BloomMaker 「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
- IM-BloomMaker サイドメニューの使い方
- IM-BloomMaker フォーム部品(Bulma)を使用したバリデーション処理の作成
- IM-BloomMaker Bulma タイルの利用方法
- IM-BloomMaker Bulma を使用した参照系画面の作成
- IM-BloomMaker Modifier の使い方
- IM-BloomMaker フォーム部品（Bulma）のグループ化と結合の使い方
- IM-BloomMaker フォーム部品（Bulma）のフィールド、水平フィールドの利用方法
- IM-BloomMaker 画面操作後に入力規則のチェックが行われるフォームの作成
- IM-BloomMaker Bulma で IM-Knowledge のコンテンツ一覧画面を作ってみよう
- IM-BloomMaker 画面構成タブでテーブルの行または列を入れ替える方法
- IM-BloomMaker 式表現で三項演算子が利用可能になりました。
- BloomMakerでワークフローの一括代理設定画面を作成する
- BloomMakerでワークフローの添付ファイルを直接編集する画面を作成する
- IM-BloomMaker グラフエレメントのツールチップのフォーマットを指定する方法
- IM-BloomMaker でページ切り替え時にアニメーションを付加する方法
- IM-BloomMaker IE で画面を開くと「Internet Explorer は対応していません。」と表示するアプリケーションの作成方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルの行の詳細画面を別タブで開く方法
- IM-BloomMaker スプレッドシート 特定のセルを編集できないようにするには？
- IM-BloomMaker TreeViewの作成方法
- IM-BloomMaker ページネーションの利用方法
- IM-BloomMaker スプレッドシートのシート全体を DB に保存する
- IM-BloomMaker スプレッドシートの入力内容を DB に保存する
- IM-BloomMaker と IM-LogicDesigner を組み合わせて、請求書を Excel でダウンロードする方法
- BloomMaker 入力規則エラーメッセージエレメントの使い方
- BloomMaker 独自の入力チェックでエラーとなった時に入力部品にエラーのハイライトを表示する方法
- Adobe Acrobat Sign連携を利用する
- IM-BloomMaker 設計書出力機能の使用方法
- IM-BloomMaker 「マルチファイルアップロード」エレメントの利用方法
- IM-BloomMaker トグルスイッチの使い方
- 複数の種類のグラフを組み合わせて表示したり、自由にオプションを指定してグラフを表示したりできるエレメントのサンプル
- BloomMaker CSS エディタでコンテナ内だけに CSS を適用する方法
- IM-BloomMaker カスタムスクリプトの小数の計算で誤差を出さない方法
- IM-BloomMaker 「外部リソース埋め込みコンテナ」エレメントを使用してパブリックストレージ上のファイルを閲覧する画面を作成する方法
- IM-BloomMaker Bulmaエレメントに使用するアイコンの探し方
- IM-BloomMaker Bulma Theme Colored について
- IM-BloomMaker imui の「ボタン」エレメントの背景色を css エディタで適用する方法
- IM-BloomMaker 異なるコンテンツ間でアクションをコピーする方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルのセルにボタンや画像を表示する方法
- IM-BloomMaker レイアウトの作り方（縦に並べる編）
- IM-BloomMaker レイアウトの作り方（横に並べる編）

- IM-BloomMakerでテーブルに行追加・行削除を行う方法
- IM-BloomMaker ストレージ上のファイルをダウンロードする方法
- IM-BloomMaker 複数のプルダウンを連携させる方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルのデータ部分を横スクロールさせる方法
- IM-BloomMaker 排他制御エレメントの使い方
- IM-BloomMaker エレメントを狙った位置に配置する方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルのセルにアイコンを表示する方法
- IM-BloomMaker アイコンのハイパーリンクを作成する方法
- IM-BloomMaker セルが結合されたテーブルの作成方法
- IM-BloomMaker ボタンに効果音を付ける方法
- IM-BloomMaker 時刻入力のisErrorプロパティを利用して最大値・最小値を分かりやすくする方法
- IM-BloomMaker Bulma のタブを使用したページ切り替え処理の作り方
- IM-BloomMaker 排他制御エレメントでロックを取得したユーザのみが編集できる画面の作成方法
- IM-BloomMaker 日付入力の preserveTime プロパティを利用して時刻入力に同一の変数を指定する方法
- IM-BloomMaker 複数行明細テーブルのような見た目を実現する方法
- IM-BloomMaker 変数セレクタを表示中でも変数を編集できます
- 面グラフの作り方とスプレッドシートとのデータ連携のやり方
- リッチテーブルの任意の列を非表示にする方法
- IM-BloomMaker Chrome 拡張機能のデバッグツールの使い方
- IM-BloomMaker 時刻入力に設定した日付・時刻型変数の日付やタイムゾーンはどうなっているの？
- IM-BloomMaker 数値入力（フォーマット）の独自のプロパティの紹介
- IM-BloomMaker 実行画面のURLの一部を入力値に割り当てる方法
- IM-BloomMaker ページのトップに戻るボタンの作り方
- IM-BloomMaker で ページアイコン（favicon） を設置する方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルで大量のデータを扱う時に読み込みを速くする方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルの特定の行の背景色を変更する方法
- 【IM-BloomMaker】レイアウトモードで上下左右キーを使って部品の余白を調整してみる
- IM-BloomMaker 変数の代入値が変更された時にアクションを実行するサンプル
- IM-BloomMaker 入力規則エラーメッセージをカスタマイズする方法
- 【IM-BloomMaker】マークダウンエレメントに任意のデザインを追加する方法
- ページ読み込み時にアクションを実行する方法
- 配置可能なエレメントを簡単に判断する方法
- IM-BloomMaker アクション「エレメントの位置へ遷移する」の使い方
- 最初に表示するページを指定する方法
- 「ラベル○にジャンプする」と「ラベル○」の利用方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルでセルからはみ出したテキストを三点リーダーで省略して表示する方法
- IM-BloomMaker リッチテーブルのセルを編集した時にアクションを実行する方法
- IM-BloomMaker 使用可能なコンテンツ種別を制限する方法
- IM-BloomMaker マークダウンエレメントの活用事例（投稿欄の作成）
- IM-BloomMaker レイアウトモードのエレメントセットに指定可能なアイコンを追加する方法

IM-BloomMaker のカスタムスクリプト内で ＄im.resolve を使った一覧画面の作成

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook163295/

このCookBookでは、IM-BloomMakerを用いてユーザ情報一覧画面から詳細情報を表示する方法について説明しています。ユーザは組織を選択し、選択した組織に所属するユーザの一覧を表示できます。その後、一覧のアイコンをクリックすることで、対象ユーザの詳細情報が表示される画面に遷移できる仕組みです。詳細情報はIM-LogicDesignerを通じて取得され、必要な引数や返却値を設定することが求められます。また、カスタムスクリプトを利用して特定の処理を実行する手順が含まれています。最終的に、動作確認を通して正しく遷移することを確認します。

IM-BloomMaker 繰り返しエレメントでの変数の使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook163289/

IM-BloomMakerでは、繰り返しエレメントと変数を使用する方法を学ぶことができます。1次元、2次元、3次元配列の変数を作成し、これらを繰り返しエレメントに設定することで、動的なコンテンツを生成できます。具体的には、エレメントの配置、変数作成、プロパティ設定の3段階を経て、繰り返し表示が実現されます。また、サンプルファイルのダウンロードが可能で、スムーズな導入がサポートされています。最終的に、プレビュー機能を利用して結果を確認できるため、開発中の内容をリアルタイムでチェック可能です。

IM-BloomMaker のアクション「URL ○ にリクエストを送信する」の使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook163288/

BloomMakerは、ローコードでアプリケーションを構築するためのツールです。ユーザは、「URL ○ にリクエストを送信する」アクションを使用してサンプル画面を作成し、APIからのデータを取得できます。まず、コンテンツカテゴリとコンテンツを登録し、デザイン編集を行います。その後、ルーティングカテゴリを設定し、ルーティング定義を作成します。画面作成が完了したら、動作確認を実施し、指定したURLで画面を表示することが可能です。また、IM-BloomMakerとIM-LogicDesignerのインポート機能を利用して、サンプルファイルを簡単に活用できることも特徴です。

IM-BloomMaker カスタムスクリプトの使い方と ＄variable からの取得・代入の方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook163287/

IM-BloomMakerのCookBookでは、カスタムスクリプトと$variableを使ってサンプル画面の作成方法を紹介しています。サンプルでは、チェックボックスと「Execute」ボタンを配置し、チェックボックスの選択状態に基づいてエラーメッセージや確認ダイアログを表示する仕組みを実装します。この過程で、変数の宣言やカスタムスクリプトの記述方法、アクションの作成について説明されています。また、動作確認では、作成したアクションやスクリプトが期待通りに動作するかを確認する手順が示されています。デザイン画面やサンプルファイルも用意されており、実際の使用例として役立つ内容です。

IM-BloomMaker のアクション「変数に一覧データから選択したものを代入する」の使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook163551/

このCookBookでは、「変数に一覧データから選択したものを代入する」アクションの利用方法を紹介します。このアクションにより、一覧データをダイアログに表示し、選択したデータを変数に代入できる機能があります。サンプル画面を作成しながら、その具体的な手順を説明します。完成サンプルをダウンロードできるリンクも提供されており、ユーザはアプリケーション画面やルーティング定義の設定を行うことで、操作をスムーズに進めることができます。デザイン編集やアクションの作成に関する詳細も含まれており、最終的には選択したデータの表示確認が可能です。

IM-BloomMaker で作成した画面で、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-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook163621/

IM-BloomMakerでは、入力系エレメントの値に基づき表示や非表示を操作する方法が紹介されています。サンプル画面として、チェックボックスやラジオボタンによって別途テキストボックスやテキストエリアの表示が制御される仕組みが実演されています。また、エレメントの表示/非表示を切り替えるための変数宣言や関連付け、アクション作成が解説されています。特に、カスタムスクリプトを使用してユーザの入力に応じた動的なインタフェースを構築する方法が強調されています。このCookBookを利用することで、簡単にエレメントの状態を制御できます。

BloomMakerとLogicDesignerでWorkflowコンテンツを作成する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook171126/

このCookBookでは、BloomMakerとLogicDesignerを使用してWorkflowのコンテンツを作成する方法を紹介します。2019 Winter(Xanadu)で追加された機能により、Workflowの申請や承認の処理画面をBloomMakerで作成できるようになりました。2020 Spring(Yorkshire)では「コピー新規」アイコンが利用可能となり、LogicDesignerフローに関連ロジックが追加されました。また、2022 Spring(Eustoma)からは新たな参照権限判定が導入され、より細かい権限管理が可能です。サンプルデータを用いることで、環境において動作確認が行え、具体的な構成要素としてはBloomMakerコンテンツ、ルーティング定義、LogicDesignerフロー定義が含まれます。さらに、ルーティングやエラーハンドリングの設定も重要です。

IM-BloomMaker のアクション「複数選択組織検索ダイアログを表示する」の使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook165710/

「複数選択組織検索ダイアログを表示する」アクションは、共通マスタから組織情報を取得し、ダイアログに表示して選択したデータを任意の変数に代入する機能です。このCookBookでは、サンプル画面を作成しながらこのアクションの使用方法を解説しています。具体的には、コンテンツやルーティングの登録、デザインの編集とアクションの設定、実行画面での確認までの手順が含まれます。この機能により、組織選択が効率化され、ユーザが必要な情報を簡単に操作できます。

IM-BloomMaker グラフエレメントの使い方（円グラフ編）

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook169309/

BloomMakerは、intra-mart Accel Platform 2019 Winter(Xanadu)以降で利用可能なローコード開発ツールです。このツールを使うことで、円グラフを簡単に作成し、データの可視化が実現できます。円グラフエレメントには「selected」と「visible」といったプロパティがあり、これによりユーザはドリルダウン機能を活用できます。さらに、イベントの設定を通じて円グラフと他の要素との連動を図ることが可能です。このCookBookでは具体的なサンプルを通じて、円グラフのインタラクティブな機能を体験できます。データは実際の輸出入額から取得され、多様な操作が実現されています。サンプルファイルのインポートによって手軽に試すことができます。

IM-BloomMaker グラフエレメントの使い方（基本編）

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook169226/

この記事では、intra-mart Accel Platform 2019 Winter(Xanadu)から利用できる IM-BloomMaker のグラフエレメントの使用方法について説明しています。グラフエレメントは Highcharts を利用してグラフを表示する機能を提供します。主な操作内容には、グラフに表示するデータの作成、折れ線グラフエレメントの配置とデータ設定、プロパティの編集によるグラフ見た目の整備が含まれます。完成サンプルをインポートして活用でき、グラフにマウスオーバーすることで詳細情報が表示され、凡例を利用してデータ要素の表示/非表示を切り替えることができます。Highcharts の詳細仕様は公式リファレンスを参照してください。

BloomMakerで動的承認ノードを利用したWorkflowコンテンツを作成する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook171372/

BloomMakerは、動的承認ノードを活用してWorkflowコンテンツを作成できる製品です。この記事では、承認ノードを動的承認ノードに変更し、申請ノードに対象者選択用のセレクトボックスを配置する方法が紹介されています。2020 Winter(Azalea)以降、一覧表示パターンに「コピー新規」アイコンが追加され、関連するロジックも更新されています。完成サンプルは提供されており、必要なインポートファイルが用意されています。サンプルは、特定のバージョンのintra-mart Accel Platformにて動作確認が可能です。このCookBookを利用することで、ユーザは自分のニーズに合わせたWorkflowを簡単に作成できるです。

IM-BloomMaker 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-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook179735/

BloomMakerは、サーバから取得した値を表示するコンボボックスエレメントのサジェスト機能を提供します。ユーザがコンボボックスに文字を入力すると、完全一致または部分一致でユーザコードが絞り込まれ、クリックによってサーバから取得したユーザコードの一覧が表示されます。また、「プラス」アイコンをクリックすることで、入力されたユーザコードに一致するユーザの詳細情報がテーブルに追加される機能もあります。これにより、簡単にデータの補完や追加が行えるため、使いやすいインタフェースが実現されます。

BloomMakerでワークフロー処理モーダルを利用してWorkflowコンテンツを作成する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook178017/

BloomMakerは、Workflowのコンテンツを作成するための強力なローコードツールです。2020 Spring(Yorkshire)で新機能が追加され、IM-Workflowと連携した「ワークフロー処理モーダル」の表示が可能です。ユーザが直感的に操作できるインタフェースを提供し、各種画面を簡単に構築できます。また、LogicDesignerを使用したフロー定義が可能で、ユーザデータの取得や処理を効率的に行えます。完成したコンテンツは、さまざまな環境にインポートして利用でき、申請や承認といったWorkflowのプロセスをスムーズに実現できることが特徴です。サンプルインポートファイルも提供され、即座に活用可能です。

BloomMakerでワークフロー処理モーダルと動的処理対象者設定機能を利用してWorkflowコンテンツを作成する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook178020/

BloomMakerは、ワークフロー処理モーダルと動的処理対象者設定機能を用いて、ユーザが柔軟なWorkflowコンテンツを作成できるツールです。このCookBookでは、動的承認ノードや処理対象者を選択するセレクトボックスを配置する方法が紹介されています。また、2020 Winter(Azalea)以降のバージョンでは「コピー新規」アイコンが利用可能となり、LogicDesignerに関連するロジックの追加や改良が行われています。BloomMakerを通じて動的承認ノードの処理対象者を設定することで、申請画面での操作が簡素化され、特定の条件下で効率的な承認プロセスを実現できます。サンプルファイルのインポート情報や、特定の処理に関する定義も提供されているため、利便性が高いです。

BloomMakerでワークフローの一括承認画面を作成する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook178021/

BloomMakerを用いることで、ワークフローの一括承認画面を簡単に作成できます。このツールでは、ユーザが未処理タスクの一覧を表示し、各案件を承認したり差戻したりする機能が提供されています。サンプルでは、特定のノードに関連するユーザデータも確認でき、承認を効率化する構成です。IM-BloomMakerやIM-LogicDesignerのインポートファイルを利用して、スムーズに導入が可能です。サンプル動作には、intra-mart Accel Platformの2020 Spring(Yorkshire)以降に対応したテナント環境が必要です。詳細な設定項目は、添付のサンプルを参照してください。

IM-BloomMaker 「リッチテーブル」エレメントのサンプル集

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook180761/

BloomMakerは、intra-mart Accel Platformのリッチテーブルエレメントを活用するための便利なツールです。データエクスポート画面や円グラフを介して、データの選択や編集が可能です。リッチテーブルエレメントを使うことで、動的なデータ表示や簡易検索機能、データのソートが行え、ユーザビリティを向上させます。円グラフエレメントとの連携により、グラフとテーブルのデータが連動し、直感的にデータを操作できる環境を提供します。さらに、サンプルのインポート機能を利用することで、すぐに試用を開始できる仕組みが整っています。

IM-BloomMaker 「ファイルアップロード」エレメントの利用方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook181190/

このCookBookでは、2020 Spring(Yorkshire)にリリースされた「ファイルアップロード」エレメントの利用方法について説明しています。具体的には、登録画面からファイルをアップロードし、別画面でダウンロードできる機能を実装します。この機能は、2つの画面（登録画面と一覧画面）で構成され、データをデータベースに保存するためのDDL実行やREST APIのサーバロジック実装が含まれます。「ファイルアップロード」エレメントは、セッションスコープストレージに一時保存されたファイルをデータベースに永続化し、他の画面でアクセス可能にする仕組みです。最大10 MBのファイルサイズ制限があり、設定変更が可能です。詳細な手順やサンプルも提供されています。

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-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook181221/

IM-BloomMakerは、リモートワークの報告メールを簡単に作成できるアプリを提供します。このアプリは、特定のメールテンプレートを利用できることや、宛先やタイトルを自動で設定する機能があります。ユーザが必要な情報を入力するだけで、手間を省き、報告を効率化します。また、localStorageを利用したキャッシュ機能により、入力情報が自動的に保存され、次回の入力がスムーズです。IM-BloomMakerは、身近な改善を実現できることが特長です。

IM-BloomMaker サイドメニューの使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185242/

サイドメニューエレメントは、intra-mart Accel PlatformSlim Side Menu テーマを使用する際に、サイドメニューと同様の機能を提供します。コンテンツ種別「Bulma」で作成された画面にはテーマが適用されず、グローバルナビやマイメニュー機能は使用できないため、サイドメニューエレメントを利用することでこれらの機能が可能です。スマートフォンではマイメニュー機能が利用できず、他にも機能制限や挙動の違いがあります。サイドメニューエレメントはコンテンツ種別「imui」以外で使用可能で、簡単な操作で画面を作成できます。また、特定の条件下ではエレメントの配置に注意が必要です。

IM-BloomMaker フォーム部品(Bulma)を使用したバリデーション処理の作成

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185240/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2020 Summer(Zephirine)から導入されたコンテンツ種別「Bulma」の「フォーム部品（Bulma）」を用いたバリデーション処理を紹介します。サンプル画面を作成し、以下の機能を実装できます。テキストボックス「name」の必須チェックと、「email」のアドレス形式判定です。完成サンプルはダウンロード可能で、2022 Spring(Eustoma)版以降でインポートできます。IM-BloomMakerのインポート機能を使用し、認可URIの設定を行うことで表示させることができます。また、ドキュメントを参照しながらコンテンツや画面を作成し、アクションやエレメントのプロパティ設定を行います。作成したコンテンツはルーティング定義と連携して公開可能です。

IM-BloomMaker Bulma タイルの利用方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook184067/

このCookBookでは、2020 Summer(Zephirine)でリリースされたBulmaの「タイル」エレメントの利用方法について説明します。「タイル」エレメントは、自由にグリッドレイアウトを構築するためのエレメントです。基本的な使い方として、エレメントのネスト構造（祖先、親、子）を理解し、階層を適切に設定することが重要です。基礎編と応用編があり、さまざまなレイアウトを作成する方法を学ぶことで、効果的なデザインが可能です。また、エレメントのサイズや色の指定、上下の配置なども自由に設定できるため、カスタマイズ性に優れています。最終的に、ネストやプロパティの関係を理解することで、スムーズなレイアウト構築が実現できます。

IM-BloomMaker Bulma を使用した参照系画面の作成

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185275/

BloomMakerは、intra-mart Accel Platform向けのローコード開発ツールです。このCookBookでは、2020 Summer(Zephirine)版のBulmaフレームワークを使用して、ユーザを一覧表示し、検索や登録ができる画面を作成します。具体的には、ユーザー覧、参照画面、登録画面の3つの画面を構築します。ユーザー覧では、APIと連携し、ページネーション機能も実装します。また、ユーザの絞り込み機能も搭載し、登録画面から新しいユーザを追加できます。全体として、データ管理を簡単に行えるインタフェースを提供します。

IM-BloomMaker Modifier の使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185244/

BloomMakerのCookBookでは、2020 Summer(Zephirine)から利用可能な環境変数「$env」内の「modifier」について説明しています。「modifier」はコンテンツ種別「Bulma」を使用している場合に参照でき、CSSフレームワーク「Bulma」が提供するCSSクラスを利用することで、簡単に文字や背景の色を変更したり、レスポンシブデザインを実現できます。具体的には、文字色を指定する「color」、背景色を指定する「backgroundColor」、エレメントを非表示にする「hide」という3つの情報が用意されています。これにより、言語に依存しないデザインが可能です。

IM-BloomMaker フォーム部品（Bulma）のグループ化と結合の使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185241/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2020 Summer(Zephirine)で利用できる「Bulma」コンテンツの「フォーム部品（Bulma）」を使ったグループ化と結合の手法を紹介します。グループ化により、複数のフォーム部品を横並びに配置でき、ボタンの作成や単位の追加が簡単に行えます。結合機能を利用すると、フォーム部品を一つにまとめて配置できます。さらに、検索ボックス風のデザインも実現可能です。これらの機能を活用することで、さまざまなフィールドエレメントのグループ化や結合が体験でき、柔軟なUI構築が可能です。Bulmaの公式ドキュメントもぜひ参照してください。

IM-BloomMaker フォーム部品（Bulma）のフィールド、水平フィールドの利用方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185239/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2020 Summer(Zephirine)以降に利用可能なBulmaコンテンツのフォーム部品（Bulma）の「フィールド」と「水平フィールド」の使い方を紹介します。フィールドは初期状態でラベルが非表示で、上下配置が基本です。水平フィールドは初期状態でラベルが表示され、横並びに配置されます。画面幅に応じた表示の変化が異なり、フィールドは位置を保つ一方、水平フィールドはリサイズ時に上下に変わります。複数要素の配置やラベルの管理には水平フィールドが適しており、コンテンツ種別「Bulma」を選定することで活用可能です。フィールドや水平フィールドにエレメントを配置する具体的手順によって、効果的な入力フォームが作成できる仕組みです。

IM-BloomMaker 画面操作後に入力規則のチェックが行われるフォームの作成

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185737/

BloomMakerは、ローコードで入力フォームを作成するためのプラットフォームです。主な機能として、ユーザが入力する際の規則を設定し、エラーの表示および非表示を制御できます。これにより、画面表示後に即座に入力規則のチェックを行い、エラーがある場合にはエラーメッセージを表示することが可能です。また、正しい入力が行われた際には、確認モーダルを表示して内容を確認できます。さらに、さまざまなアクションを作成し、フィールド単位でエラー管理やモーダルの開閉を行うこともできます。このCookBookでは、フォームの構成や各種設定の手順が詳しく説明されています。

IM-BloomMaker Bulma で IM-Knowledge のコンテンツ一覧画面を作ってみよう

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook184077/

IM-BloomMakerは、ローコードの開発環境で、特にコンテンツ作成に優れた機能を提供します。2020 Summer(Zephirine)から新たに「Bulma」コンテンツ種別が加わり、使いやすいエレメントを活用して、IM-Knowledgeのコンテンツ一覧画面の作成が可能です。このCookBookでは、「カラム」「カード」「水平フィールド」といったBulmaの元素を使用し、見た目の実装を紹介します。最終的な画面は、コンテンツの情報が一覧表示されるスタイルとなり、ユーザはカードのデザインを自由に設定できます。作成過程では、変数の設定からコンテンツのカード部分、検索タブ、ヘッダ部分、アクションの設定まで一貫した説明を提供します。このツールにより、効率良く魅力的な画面を制作できる仕組みが整っています。

IM-BloomMaker 画面構成タブでテーブルの行または列を入れ替える方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook189905/

BloomMakerは、intra-mart Accel Platformの画面構成タブでエレメントの並び替えが簡単にできる機能を提供します。2020 Winter(Azalea)以降、テーブルエレメント内の行や列をドラッグ＆ドロップ（D&D）でまとめて入れ替えることが可能です。これにより、従来の個別入れ替えよりも効率的に操作できます。さらに、テーブルの行挿入もスムーズに行える機能も搭載されており、作業が大幅に軽減されます。リストやコンテナ系エレメントも同様にD&Dで入れ替えができるので、活用の幅が広がります。

IM-BloomMaker 式表現で三項演算子が利用可能になりました。

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook189895/

BloomMakerのCookBookでは、intra-mart Accel Platformの式表現に導入された三項演算子について説明しています。この式表現は、エレメントのプロパティやアクションアイテムでの変数値設定に利用可能です。2020 Summer(Zephirine)以前は条件分岐ができず、アクション事前処理が必要でしたが、三項演算子によりプロパティエディタ内で直接判定処理が行えます。サンプル資材をインポートして実際の使用例を通じて、レコードの強調表示やアクションにおける値の切り替えなどが説明されています。これにより、ユーザは効率的なデザインを実現できます。

BloomMakerでワークフローの一括代理設定画面を作成する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook187377/

BloomMakerは、ユーザが特定の要件に応じた画面を簡単に作成できるローコード製品です。この記事では、ワークフローの代理設定を一括で登録する画面の作成方法を紹介しています。完成イメージでは、複数の代理設定をテーブル形式で一括登録できます。インポート用のサンプルファイルを提供しており、これを使用して迅速に環境設定を行うことができます。BloomMakerを活用することで、効率的に業務プロセスを改善できる可能性があるため、ぜひ利用してみると良いです。

BloomMakerでワークフローの添付ファイルを直接編集する画面を作成する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook184125/

このCookBookでは、BloomMakerを使用してワークフローに添付ファイルを追加・削除する画面を作成する方法を紹介しています。BloomMakerを利用することで、特定の要件に基づいた簡単な画面を作成できる機能があります。完成サンプルでは、フローIDで案件を検索し、添付ファイルの表示や操作が可能です。ユーザが未処理案件および処理済み案件を参照できる機能も実装されています。また、サンプルデータとAPIを活用して、基本的なファイル管理を行うことができます。この機会にBloomMakerを活用してみてください。

IM-BloomMaker グラフエレメントのツールチップのフォーマットを指定する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook190382/

BloomMakerの「tooltipPointFormat」プロパティは、ツールチップの表示形式を設定するための機能です。このプロパティを利用すると、グラフの値と単位を表示したり、追加情報を表示できます。具体的には、Highchartsの「tooltip.pointFormat」と同等です。このCookBookでは、特定のサンプルを使用して「tooltipPointFormat」の設定方法を解説しています。ユーザは、グラフエレメントのプロパティタブでこの設定を行い、プレビューでの確認が可能です。また、グラフ以外の情報を表示したい場合は、変数を「series.data」に追加し、「tooltipPointFormat」で指定できます。特に円グラフや散布図には利用制限があり、特別な変数名が必要です。

IM-BloomMaker でページ切り替え時にアニメーションを付加する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook189918/

BloomMakerは、ローコード開発環境で、エレメントの固有IDとCSSエディタを使用して、ページ切り替え時に横方向にスクロールするアニメーションを実装できます。ユーザは、一覧画面と詳細画面を作成し、必要な変数を管理することで、アイテム情報を表示できます。さらに、CSSを用いてページ切り替え時のアニメーションを設定し、アクションを追加することで、異なる画面間の遷移をスムーズに行える機能を備えています。このプロセスを通じて、動的で視覚的に魅力的なアプリケーションを構築できるとともに、ローカル環境での表示確認も可能です。

IM-BloomMaker IE で画面を開くと「Internet Explorer は対応していません。」と表示するアプリケーションの作成方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook189450/

このCookBookでは、「Internet Explorerは対応していません」と表示するアプリケーションを作成する方法を解説しています。対象はintra-mart Accel Platform 2020 Summer(Zephirine)以降の環境です。環境変数を利用し、「ページ読み込み時」イベントにアクションを設定することがポイントです。メッセージ設定では、多言語対応のための変数を設定し、アクションではダイアログ表示の設定を行います。イベント設定後、ChromeとIEで動作確認をすると、Chromeではアラートが表示されず、IEではアラートが表示されます。完成サンプルのダウンロードも可能です。

IM-BloomMaker リッチテーブルの行の詳細画面を別タブで開く方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook181250/

BloomMakerでは、リッチテーブルの行をクリックすることで、別タブで詳細画面を開く方法を提供しています。リッチテーブルは、選択した行の詳細情報を表示するために、行のインデックスを特定のプロパティに格納します。詳細画面は、フォームエレメントを使い、パラメータを渡すことで自動的に生成されます。このクックブックでは具体的なサンプルを通じて設定手順を紹介していますが、他のタブで開くアクションアイテムの作成方法についても学べます。詳細なガイドは、「intra-mart Accel Platform」のプログラミングガイドで確認可能です。

IM-BloomMaker スプレッドシート 特定のセルを編集できないようにするには？

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook190418/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2020 Winter(Azalea)から利用可能な「スプレッドシート」エレメントの特定セルを編集できないようにする方法を紹介します。「スプレッドシート」エレメントにはIM-Spreadsheet for Accel Platformのライセンスが必要です。サンプル資材を使用し、合計金額を計算するテーブルを

作成できます。また「行挿入」ボタンをクリックすることで行を追加できます。シート全体を保護しつつ、特定のセルの編集を可能にするためには、セル保護解除の設定が必要です。設定により、ユーザは商品、数量、価格のセルのみに入力でき、他のセルは編集不可として管理できます。

IM-BloomMaker TreeViewの作成方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook190350/

BloomMakerは、intra-mart Accel Platform 2020 Summer(Zephirine)以降で利用可能なコンテンツ種別「Bulma」を使用して、TreeViewの動きを持つサンプルを作成するためのツールです。ユーザは、ノードをクリックすることでツリーを開閉可能で、ノードの情報やツリー構造を変数として管理できます。アクションを設定することで、子ノードの情報をツリーに追加したり、ツリーの表示を切り替えたりできます。デザインのカスタマイズも簡単に行え、特定のスタイルやレイアウトを適用できるため、柔軟な使い方が可能です。学習した内容を元に、さまざまなデータ構造を試してみることがすすめられています。

IM-BloomMaker ページネーションの利用方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook185243-2/

このCookBookでは、2020 Summer(Zephirine)でリリースされたコンテンツ種別「Bulma」の「ページネーション」エレメントについて説明しています。「ページネーション」エレメントは、表示データをページごとに分割して表示するための機能です。完成サンプルはダウンロード可能で、異なる定義が含まれています。IM-BloomMakerのインポート機能を使用して必要な設定を行った後、一覧画面を作成し、アプリケーション画面を公開するための手順が詳述されています。このエレメントの活用方法については、公式サイトも参照できます。

IM-BloomMaker スプレッドシートのシート全体を DB に保存する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook189891/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2020 Winter(Azalea)以降に利用できるスプレッドシートの全体をDBに保存する方法を紹介します。シート全体の保存方法は、Excelで回覧されていた情報を扱う際に便利です。スプレッドシートを使うためには、Jugglingプロジェクト作成時に「IM-Spreadsheet for Accel Platform」を選択する必要があります。作成した画面ではデータの登録・更新、そしてその情報を抽出することが可能です。データは「ID」を基に保存し、必要な際には「Save」ボタンや「Reflect」ボタンを使用します。サンプル画面のデザインやアクションの設定も用意されており、動作確認も簡単に行える仕組みです。

IM-BloomMaker スプレッドシートの入力内容を DB に保存する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook189892/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2020 Winter(Azalea)以降のスプレッドシート機能を利用して、セルに入力した値をデータベースに保存する方法を紹介します。経費精算書画面を作成し、行の追加や削除、DBへの登録が可能です。自動計算機能を使用し、「参照」タブでは登録データを一覧表示、詳細モーダルで各行のデータを確認できます。具体的な手順にはDDLの実行、インポートファイルの利用、デザイン編集が含まれます。これにより、簡易な経費精算アプリケーションの構築が実現することです。

IM-BloomMaker と IM-LogicDesigner を組み合わせて、請求書を Excel でダウンロードする方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook181265/

BloomMakerは、IM-LogicDesignerを利用してデータをExcelに出力し、ダウンロードする機能を提供するローコードツールです。ユーザは請求書作成画面を実装でき、IM-BloomMakerでデータを入力すると、その内容がExcelに反映されます。具体的には、請求書の詳細情報（顧客名、住所、日付など）を入力し、IM-LogicDesignerによってExcelファイルが生成されます。システムはモジュールのインストールが必要で、ユーザ定義、フロー定義、ルーティング定義の作成を行います。操作には、入力フォームの作成やアクションの設定が含まれ、インタフェースは視覚的に分かりやすい設計です。最終的に、生成された請求書は、ユーザが簡単にダウンロードできます。

BloomMaker 入力規則エラーメッセージエレメントの使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook194891/

BloomMakerでは「入力規則エラーメッセージ」というエレメントを利用することで、指定した変数の値が入力規則に従っていない場合に自動的にエラーメッセージを表示できます。このエレメントは、標準版とBulma版の2種類が用意されており、ユーザがメッセージを定義する必要はありません。標準版はどのコンテンツ種別でも使用可能で、Bulma版は「フィールド」エレメント内で利用できます。CookBookでは、双方の使い方が紹介されており、ユーザコードの入力規則エラーに関するメッセージ表示の実装方法が具体的に説明されています。この機能を活用することで、ユーザは入力内容の問題点を把握できます。

BloomMaker 独自の入力チェックでエラーとなった時に入力部品にエラーのハイライトを表示する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook195299/

このCookBookでは、BloomMakerの「入力規則エラーハイライト」プロパティについて説明しています。このプロパティは、入力された値が入力規則に従っていても、エレメントにエラーのハイライトを表示するかどうかを設定できます。「テキスト入力」や「ボタン」などで利用可能です。この機能を使用することで、独自の入力チェックでエラーが発生した際にエラーハイライトを表示できます。具体的な例として、スケジュール登録画面でのエラーハイライトの適用方法を紹介しています。また、入力必須の変数設定や、エラーハイライトの条件設定についても触れています。

Adobe Acrobat Sign連携を利用する

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook197025/

BloomMakerは、IM-Signを利用してAdobe Acrobat Signと連携し、契約書の作成と署名依頼を行うことができます。署名が完了すると、関連するWorkflow/BIS案件が自動的に完了します。このプロセスでは、ユーザが契約名、PDFファイル、署名依頼先のメールアドレスを入力する画面がIM-BloomMakerで提供されます。また、LogicDesignerを使用して、契約書の作成や署名完了後の処理を管理します。サンプルにはIM-Workflow、IM-BIS、IM-LogicDesigner、IM-BloomMaker、IM-Signのモ

ジュールが必要です。環境設定や各モジュールのインポートが確認されている場合、契約書の管理とワークフローの最適化が可能です。

IM-BloomMaker 設計書出力機能の使用方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook194741/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2021 Spring(Bergamot)からの設計書出力機能について紹介します。この機能では、コンテンツの情報をバージョンごとに設計書として作成できます。設計書はExcelファイルに出力され、表紙、コンテンツ概要、コンテナ、画面デザイン、変数値、多言語、アクション、ルーティング、改版情報の各シートに分かれています。バージョン間の比較を行わない場合や、比較を行う場合それぞれの流れに沿って設計書を作成できます。設計書には変版情報のシートが追加され、変更点を明示的に確認できるのが特徴です。

IM-BloomMaker 「マルチファイルアップロード」エレメントの利用方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook182991/

BloomMakerは「マルチファイルアップロード」エレメントを使用して、登録画面でのファイルアップロードと別画面でのダウンロードができるアプリケーションを構築するためのツールです。このCookBookでは、アプリケーションが2つの画面（登録画面と一覧画面）から成り立っており、ファイル情報をデータベースに保存する方法を説明しています。また、REST APIを利用してファイル情報を取得し、利用する方法も含まれます。ファイルアップロードの際には、サイズ制限があり、初期値は10 MBです。この制限は設定ファイルで変更が可能です。設定ファイルの位置や変更方法についての情報も提供されています。

IM-BloomMaker トグルスイッチの使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook198567/

このCookBookでは、BloomMakerの「トグルスイッチ」エレメントの利用方法と見た目の変更方法について紹介しています。「トグルスイッチ」は機能のON・OFFを制御するために使用され、ユーザが直感的に操作できるインタフェースを提供します。このエレメントを用いることで、workflowページのアクセス可否を簡単に制御するBloomMakerコンテンツを構築できます。トグルスイッチの状態は常にONまたはOFFとして設定され、切り替え時には画面上に何らかの変化を表示することが推奨されています。また、CSSエディタを利用して背景色の変更も可能です。最終的に、トグルスイッチを活用してワークフロー画面のアクセス制御を行うことができます。

複数の種類のグラフを組み合わせて表示したり、自由にオプションを指定してグラフを表示したりできるエレメントのサンプル

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook181352/

IM-BloomMakerは、複数の種類のグラフを組み合わせて表示したり、自由にオプションを指定して表示できるアプリケーション画面を作成するためのローコード製品です。特に、グラフエレメントを利用することで、制限なくグラフを表示可能です。このサンプルエレメントではHighchartsを使用しており、グラフのカスタマイズやプロパティ指定も簡単に行えるのが特徴です。また、グラフに関するオプションを指定する際には、IM-BloomMakerの変数を利用し、Highchartsのサポートがあるバージョン内での利用のみ可能です。サンプルエレメントを通じて、グラフの追加、プロパティ設定、カスタマイズが簡単にできる環境を提供しています。

BloomMaker CSS エディタでコンテナ内だけに CSS を適用する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook190646/

BloomMakerに関するCookBookでは、CSSエディタを利用して、特定のコンテナ内や異なるモードにスタイルを適用する方法を紹介しています。ユーザは、デザイナのコンテナ内だけにCSSを適用できるほか、プレビューやアプリケーション画面でのみスタイルを設定可能です。また、デザイナ画面と他の画面を区別する方法も説明されています。これにより、より柔軟で効果的なデザインが実現します。各機能は特定のクラス名を用いることで簡単に適用でき、デザインや表示の調整が可能です。

IM-BloomMaker カスタムスクリプトの小数の計算で誤差を出さない方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook189917/

このCookBookでは、IM-BloomMakerにおけるカスタムスクリプトの利用方法を解説しています。特に、小数の計算における誤差を抑える手法として、Fractionクラスを使うことを提案しています。Fractionは、IM-BloomMaker独自の高精度小数を扱うクラスで、数値や文字列を引数に取り扱うことができます。また、Fractionクラスでは、基本的な算術演算や値の比較、絶対値や四捨五入といった多くの便利な関数が利用可能です。このドキュメントは、正確な数値処理を求めるユーザに特に役立つものです。

IM-BloomMaker 「外部リソース埋め込みコンテナ」エレメントを使用してパブリックストレージ上のファイルを閲覧する画面を作成する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook195904/

このCookBookでは、2021 Spring(Bergamot)でリリースされた「外部リソース埋め込みコンテナ」エレメントの利用方法を説明します。「外部リソース埋め込みコンテナ」エレメントは、ファイルのドラッグ＆ドロップや「外部リソース埋め込み」エレメントの data プロパティにパスを指定することでファイルを表示できる機能です。具体的には、パブリックストレージ上のファイルを閲覧する画面の作成方法が紹介されます。この機能により、PDFファイルの表示や、サーバロジックと連携してファイルを簡単に表示できる環境を整えることが可能です。完成イメージやサンプルファイルも提供されており、手順に沿って設定することで、ユーザは手軽に目的の画面を作成できます。

IM-BloomMaker Bulmaエレメントに使用するアイコンの探し方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook198637/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2020 Summer(Zephirine)から利用できる「Bulma」コンテンツ種別のアイコンについて説明しています。IM-BloomMakerのアイコンエレメントに使用するのは、Font Awesomeに定義されたうちの無料アイコンです。Font AwesomeはWebサイトやアプリ用のアイコンライブラリで、多くのアイコンが提供されています。アイコンエレメントはドラッグ＆ドロップで配置し、Font Awesomeから探した利用目的に合ったアイコンを設定します。Bulmaのアイコンエレメントに加え、他のフォーム部品やコンポーネントでもFont Awesomeのアイコンが使用可能です。以上が概要です。

IM-BloomMaker Bulma Theme Colored について

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook198975/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2021 Summer(Cattleya)から利用可能なコンテンツ種別「Bulma Theme Colored」を紹介します。

「Bulma Theme Colored」は、intra-mart Accel Platformのデザインに調和した配色で、コンテンツ種別「imui」との統合が可能です。

このコンテンツ種別は、intra-mart Accel Platformのテーマ色に基づく配色変更、一部独自カラーの適用、intra-mart Accel Platform向けのフォントが特徴です。 設定は新規作成時に「Bulma Theme Colored」を選ぶだけで行え、作成後も「Bulma」との相互変更が可能です。

「Bulma」との違いは配色、プロパティ設定、フォントに見られ、全体的にintra-mart Accel Platformに適したデザインが採用されています。 特にフォント変更により折り返し位置が変わる場合があるため、注意が必要です。 ```

IM-BloomMaker imui の「ボタン」エレメントの背景色を css エディタで適用する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook197635/

このCookBookでは、BloomMakerの「ボタン」エレメントの背景色をCSSエディタで設定する方法を説明しています。完成サンプルをダウンロードし、簡単に利用できる方法を提供しています。最初に、imuiの「ボタン」エレメントの背景色をカスタマイズする手順を説明し、その後、標準テーマ利用時にうまく適用するためのCSS調整方法を紹介しています。具体的には、CSSセレクタを利用して背景色を変更し、異なるテーマの影響を受けずにスタイルを設定する方法について触れています。最終的に、背景色を赤に変更することで見た目の調整ができることを示しています。

IM-BloomMaker 異なるコンテンツ間でアクションをコピーする方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook203020/

BloomMakerは、アクションの複製機能を提供するローコード製品です。この機能により、異なるコンテンツ間でアクションの切り取り・コピー・貼り付けが可能です。2021 Winter(Dandelion)以降、ユーザは別タブにまたがってアクションを扱えますが、アクション内の変数やコンテナページはコピーされないため、事前準備が必要です。具体的には、コピー先で必要な変数やコンテナページ・アクションを作成する必要があります。アクションをコピーするためには、デザイナを用いてコピーと貼り付けを行い、その後に各アクションアイテムのパラメータ設定を確認する必要があります。これにより、コピーされたアクションが正常に動作するか検証できます。

IM-BloomMaker リッチテーブルのセルにボタンや画像を表示する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook202930/

BloomMakerは、リッチテーブルエレメントに「columnSettings」プロパティを利用することで、さまざまなコンテンツ（リンク、ボタン、画像、セレクトボックス、テキストエリアなど）を表示できる機能を提供します。この機能を使用すると、リッチテーブルのセルにインタラクティブな要素を組み込むことができます。また、サンプルデータのセットアップやルーティングの定義により、簡単に動作を確認できます。具体的な設定例として、URL、ボタンの配置、画像リンクをカスタマイズする方法が示されており、ユーザは目的に応じてテーブルの列を柔軟に設定できるのが特徴です。

IM-BloomMaker レイアウトの作り方（縦に並べる編）

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook199555/

CookBookでは、コンテンツ種別がBulmaのエレメントを使用して縦に並べる方法について説明しています。HTMLには、ブロックレベル要素とインライン要素があり、特にブロックレベル要素は縦に配置可能です。IM-BloomMakerでは、ボックスやフレックスコンテナ、テーブルなどのエレメントを使って縦向きのレイアウトを簡単に作成できます。各エレメントは様々なデザイン用途に合わせてカスタマイズ可能で、使いやすく、視覚的に整理されたインタフェースを提供します。さまざまな部品やフォーム部品もあり、直感的な操作でレイアウト設計が行えます。

IM-BloomMaker レイアウトの作り方（横に並べる編）

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook199554/

BloomMakerでは、横向きにエレメントを配置するための各種レイアウト手法を提供しています。主に「フレックスコンテナ」や「テーブル」などの標準レイアウト機能があり、Bulmaを利用したレスポンシブデザインも可能です。「水平コンテナ」や「カラム」を使用することで、エレメントを均等に配置したり、シンプルな横並びレイアウトを実現できます。また、「タイル」などを活用することにより、自由なグリッドレイアウトもサポートされています。レイアウトの作成にあたり、詳細な方法は公式ドキュメントを参照することが推奨されます。

IM-BloomMakerでテーブルに行追加・行削除を行う方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook203931/

IM-BloomMakerは、テーブルに行の追加や削除を行うための機能を提供します。カスタムスクリプトを使用して、配列変数を操作し、動的に行を管理できます。ユーザは、ボタンをクリックすることで行の追加や削除を実施でき、これによりインタラクティブなデータ管理が可能です。完成例としては、Bulmaやimuiのスタイルを用いた繰り返しテーブルが示されています。これらの機能は、intra-mart Accel Platform 2021 Winter(Dandelion)以降のバージョンで利用可能です。リッチテーブルを使用する場合は、削除のロジックが異なる点に注意が必要です。ユーザはサンプル資材をダウンロードし、具体的な実装方法を確認できます。

IM-BloomMaker ストレージ上のファイルをダウンロードする方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook192473/

BloomMakerは、ユーザがファイルをダウンロードするためのローコードプラットフォームです。まず、パブリックストレージにダウンロード対象のファイルを配置し、IM-LogicDesignerでそのファイルをダウンロードするためのロジックを作成します。次に、IM-BloomMakerを使用して、ダウンロード機能を持つ画面を作成します。主なアクションには、IM-LogicDesignerフローのルーティングにリクエストを送信する方法やURLへのリクエスト送信があります。ファイルのダウンロードを可能にするた

めには、正しいレスポンス設定やURIの認証が必要です。これらの手順を通じて、ユーザがファイルを簡単にダウンロードできる環境を構築します。

IM-BloomMaker 複数のプルダウンを連携させる方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/im-bloommaker-%e8%a4%87%e6%95%b0%e3%81%ae%e3%83%97%e3%83%ab%e3%83%80%e3%82%a6%e3%83%b3%e3%82%92%e9%80%a3%e6%90%ba%e3

BloomMakerは、複数のプルダウンを連携させる機能を提供します。このCookBookでは、都道府県を選択後、その中の市区町村が選べるように設定する手順が説明されています。具体的には、フォーム部品を用いてプルダウンを配置し、選択された都道府県に基づいて市区町村の情報を取得します。最初に必要な定義を設定し、アクションを作成して動作を確認することが可能です。サンプルデータも提供されており、新しい機能の開発に役立ちます。また、補足情報としてプルダウンの制御についても言及されています。

IM-BloomMaker リッチテーブルのデータ部分を横スクロールさせる方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook209014/

BloomMakerでは、リッチテーブルのデータ部分を横スクロールさせる機能が提供されています。intra-mart Accel Platform 2018 Summer(Tiffany)以降のバージョンで利用可能です。サンプルのインポートファイルを使用して、リッチテーブルの横幅やセルの横幅を設定することで、データ部分のスクロール設定が行えます。また、リッチテーブルの縦幅を指定することで、縦スクロールも実現できます。これにより、データ表示の見やすさが向上します。

IM-BloomMaker 排他制御エレメントの使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook203147/

このCookBookでは、2021 Winter(Dandelion)でリリースされた「排他制御」エレメントの使用方法を説明しています。「排他制御」エレメントは、特定の業務画面や業務データを排他的に制御するための機能で、データの同時編集を防止します。サンプルでは、複数のユーザが異なるブラウザで同じデータを編集し、編集時の排他制御の様子を示しています。ユーザは、エレメントのプロパティを設定することで、業務画面やデータを特定し、ロック状態を管理できます。特に「unlockOnLeave」や「onUnlockedEvent」といったプロパティについても言及されており、正しく設定することで期待される動作を実現できます。

IM-BloomMaker エレメントを狙った位置に配置する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook203543/

BloomMakerでは、エレメントを狙った位置に配置する方法が豊富です。新規にエレメントを配置する際は、エレメントパレットをダブルクリックし、選択したエレメント内に配置します。既存のエレメントを移動させる場合は、画面構成からエレメントツリーをドラッグ＆ドロップすることで実現できます。この操作により、配置先の狭さに関係なく、思い通りの位置にエレメントを配置可能です。動的なレイアウト変更が容易に行えるため、ユーザは効率的に画面設計ができるのが特徴です。

IM-BloomMaker リッチテーブルのセルにアイコンを表示する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook209277/

このCookBookは、リッチテーブルのセルにアイコンを表示する方法を解説しています。アイコンとしては、Font Awesome 5やCSS Sprite Image Listが利用でき、特にコンテンツ種別「imui」および「Bulma」に対応しています。アイコンの表示方法には、一括指定および個別指定があり、各方法により設定が可能です。また、アイコンをクリックした際のアクション設定もできるため、ユーザの操作性を向上させることが可能です。サンプルファイルのインポートも紹介されており、操作手順に従うことで簡単にアイコン表示を実現できます。

IM-BloomMaker アイコンのハイパーリンクを作成する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook204855-2/

BloomMakerを使用すると、「ハイパーリンク」エレメントを通じてアイコンを組み込んだリンクを作成できます。具体的には、「ハイパーリンク」エレメントの中に「アイコン」エレメントを配置することで、文字とアイコンの両方を含むリンクが完成します。ユーザは、アイコンのクラスを指定することで多様なアイコンを使用でき、アイコンのみのハイパーリンクも作成可能です。また、「画像埋め込み」を用いた画像のハイパーリンクの作成もサポートされています。詳細は、関連の開発動画にて視覚的な説明を参照してください。

IM-BloomMaker セルが結合されたテーブルの作成方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook204855/

このCookBookでは、セルが結合されたテーブルの見た目を「Bulma」の「カラム」を使用して作成する方法を紹介しています。完成サンプルはダウンロード可能で、2018 Summer(Tiffany)版以降でインポートできます。カラムの設定、見た目作成、CSSの設定、およびモバイルサイズの調整を行うことで、レスポンシブなデザインのテーブルが実現できます。最終的に、ユーザはさまざまなサイズのセルを持つテーブルを作成できます。

IM-BloomMaker ボタンに効果音を付ける方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook208916/

このCookBookでは、2022 Spring(Eustoma)でリリースされた「音声または動画〇を再生する」アクションアイテムの使い方を紹介します。「音声または動画〇を再生する」アクションアイテムを使用することで、音声や動画の再生制御が可能です。また、「音声または動画〇を一時停止する」や「音声または動画〇を再生・一時停止する」アクションアイテムを用いて、停止制御も行えます。この機能を活用して、画面上のボタンに効果音を付加したり、インタラクティブな体験を作成したりできます。さらに、サンプルをダウンロードでき、具体的な実装手順も提示されています。

IM-BloomMaker 時刻入力のisErrorプロパティを利用して最大値・最小値を分かりやすくする方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook210834/

BloomMakerの「時刻入力」エレメントでは、maxおよびminプロパティを使用して、入力可能な時刻の範囲を設定できます。指定した範囲を超える時刻が入力された場合、「isError」プロパティを利用して、エラーの発生を確認できます。このプロパティは、範囲外の時刻が入力されると「true」を返し、そうでない場合は「false」です。エラー時には赤い枠でハイライト表示され、エラーメッセージも表示されます。サンプルのダウンロードも可能で、具体的な実装手順が示されています。

IM-BloomMaker Bulma のタブを使用したページ切り替え処理の作り方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook208387/

このCookBookでは、Bulmaのタブコンポーネントを使ったページ切り替え処理について紹介しています。初期表示時や各タブ選択時の完成イメージを示し、2022 Spring(Eustoma)版以降で利用可能な完成サンプルのダウンロード情報も提供しています。IM-BloomMakerのインポート機能を利用してコンテンツを作成し、タブを通じて表示切替を行えるように設定します。また、エレメントのプロパティに応じた表示や非表示の設定方法についても詳しい手順が記載されています。ルーティング定義を設定することで、アプリケーションとして公開することが可能です。

IM-BloomMaker 排他制御エレメントでロックを取得したユーザのみが編集できる画面の作成方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook214779/

CookBookでは、「排他制御」エレメントを活用して、ロックを取得したユーザのみが編集できる画面の作成方法を紹介します。このエレメントは2021 Winter(Dandelion)でリリースされた共通エレメントです。サンプルでは、ロックされた状態での値の編集が可能な画面のイメージが提供されています。また、サンプルはintra-mart Accel Platform 2022 Winter(Freesia)以降のバージョンで利用可能です。手順としては、変数作成、アクション設定、「排他制御」エレメント配置、そして動作確認の流れがあります。最終的には、設定されたプロパティに基づいてエレメントが制御される仕組みです。

IM-BloomMaker 日付入力の preserveTime プロパティを利用して時刻入力に同一の変数を指定する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook211663/

このCookBookでは、日付入力エレメントと時刻入力エレメントを同じ変数に利用する方法を解説しています。日付入力エレメントのpreserveTimeプロパティを有効にすることで、日付入力時に時刻情報を保持できます。ユーザは日付入力エレメントと時刻入力エレメントの両方から入力したデータを同一の変数に反映させることが可能です。エレメントのプロパティ設定により、変数に格納されるデータが意図通りに表示されます。動作確認では、各エレメントからの入力が適切に反映されることを確認できます。また、時刻入力エレメントのshowSecondsプロパティを有効にすると、時・分・秒までの入力が可能です。

IM-BloomMaker 複数行明細テーブルのような見た目を実現する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook204118/

BloomMakerでは「ボックス（繰り返し）」と「フレックスコンテナ」を利用して、複数行明細テーブルのような見た目を実現できます。テーブルプロパティの直接的な制御はできないため、インタフェースの工夫が必要です。利用者は完成サンプルをダウンロードし、インポート機能を通じて実環境に導入できます。前提条件として、コンテンツ種別「Bulma」の作成が求められます。具体的には、データをマップ型の配列として設定し、CSSやレイアウトを整えることで、最終的に視覚的に整ったテーブルを作成します。このプロセスを通じて、ユーザ自身のニーズに合わせたカスタマイズが可能です。

IM-BloomMaker 変数セレクタを表示中でも変数を編集できます

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook202445/

IM-BloomMakerでは、変数セレクタを開いたままで新しい変数を作成できます。エレメントのプロパティやアクションで変数を指定する際、変数セレクタを利用すると簡単です。ダイアログが表示されているときでも、変数タブは操作可能で、変数の新規作成、編集、削除ができます。変数を作成すると、その変数が自動的に選択されます。また、内容が大きく変わる操作（例：コピーや一括置換）を行う場合は、変数セレクタを閉じる必要があります。スムーズな変数操作が可能です。

面グラフの作り方とスプレッドシートとのデータ連携のやり方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook198924/

BloomMakerは、アプリケーションで面グラフを作成し、グラフエレメントとスプレッドシートのデータ連携を行える製品です。ユーザは、グラフエレメントを利用して視覚的なデータ表現を行い、スプレッドシートを介してデータの管理や操作を実施できます。このCookBookでは、グラフ作成の手順やカスタマイズ方法、スプレッドシートとの連携手法を紹介しています。また、IM-BloomMakerの変数を用いた動的なデータ処理が可能で、高度な設定や操作が実現できることがポイントです。注意が必要な点として、特定のコンテンツ種別でのグラフの表示制約や、指定できるオプションの制限があります。これらを踏まえて、ユーザは良好な動作を確認しながら利用することが重要です。

リッチテーブルの任意の列を非表示にする方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook209579/

このCookBookでは、BloomMakerにおけるリッチテーブルの任意の列を非表示にする方法を紹介しています。列の非表示機能は、intra-mart Accel Platform 2022 Spring(Eustoma)から利用可能です。サンプルファイルをダウンロードし、IM-BloomMakerのインポート画面からインポートすることで、実際の設定手順を体験できます。リッチテーブルのプロパティ設定を通じて、列の表示・非表示を切り替えることが可能です。特定のバージョンに応じて、動的に列の表示・非表示を行う方法も異なるため、注意が必要です。これにより、ユーザが必要に応じて情報を整理して表示できる柔軟性が得られます。

IM-BloomMaker Chrome 拡張機能のデバッグツールの使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook211349/

このCookBookでは、2022 Winter(Freesia)でリリースされたChrome拡張機能のデバッグツールを使ったデバッグの手順を紹介します。主に、不具合のあるIM-

BloomMakerのコンテンツをデバッグし、正しい計算結果を表示させる方法に焦点を当てています。デバッグツールはプレビュー画面やアプリケーション画面で利用可能で、インストールや権限設定が必要です。ツールを利用することで、変数やアクションの状態を確認し、バグの原因を特定して修正できます。ブレークポイントを活用し、変数の値を監視しながらデバッグを行い、最終的に正しい結果が得られることを確認します。このツールを用いることで、より効率的にデバッグ作業が進められます。

IM-BloomMaker 時刻入力に設定した日付・時刻型変数の日付やタイムゾーンはどうなっているの？

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook215374/

「時刻入力」エレメントは、ユーザが時刻を入力するためのフォームです。このエレメントの value プロパティには、ISO 8601形式の日付・時刻型変数を指定できますが、表示されるのは「時・分」または「時・分・秒」のみです。タイムゾーンは個人設定に基づいて適用され、appliedTimeZone プロパティで保存するタイムゾーンを設定できます。appliedTimeZoneには「variable」と「account-context」が選択でき、この設定により入力時間のタイムゾーンが変わります。異なるタイムゾーンでの時刻入力を統一するための運用が可能です。多様な利用シーンに応じた設定が重要です。

IM-BloomMaker 数値入力（フォーマット）の独自のプロパティの紹介

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook215386/

BloomMakerの「数値入力（フォーマット）」エレメントは、数値ボックスを表示する機能を提供します。主なプロパティには、3桁区切りの形式を設定する「decimalFormat」、小数点以下の桁数を指定する「fractionalPartLength」、端数処理方法を選択できる「round」および処理した値を保存するかどうかを設定する「saveRoundedValue」があります。これらのプロパティを用いることで、ユーザは数値の表示形式や処理方式を柔軟にカスタマイズできます。今回の情報を活用し、必要に応じてエレメントを設定してください。

IM-BloomMaker 実行画面のURLの一部を入力値に割り当てる方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/im_cookbook_203195/

IM-BloomMakerでは、コンテンツ定義をルーティング定義に関連付けることにより、特定のURLにアクセスしてコンテンツを実行できます。入力値は、前処理プログラムを使わずにURLのクエリやパス変数を通じて設定可能です。具体的には、URLの末尾にクエリを追加したり、一部を入力値として使用したりします。この方法により、同じコンテンツ定義とルーティング定義を用いて、初期表示内容を変えることができます。利用者は、変数を初期値としつつ、画面上で変更も可能にする設定も行えます。具体的なサンプルや設定手順については、IM-BloomMakerのドキュメントを参照してください。

IM-BloomMaker ページのトップに戻るボタンの作り方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook215561/

このCookBookでは、IM-BloomMakerを使用してページのトップに戻るボタンを作成する方法を紹介しています。ボタンは画面の右下に表示され、クリックするとページの上部にスクロールします。サンプルファイルをダウンロードし、IM-BloomMakerのインポート画面からインポートすることで環境が整います。また、ボタンのCSSを設定することで、表示位置やデザインをカスタマイズできます。さらに、アイコンを追加することで視覚的なインパクトを強めることも可能です。注意点として、使用するバージョンについての制限があるため、事前に確認が必要です。

IM-BloomMaker で ページアイコン（favicon） を設置する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook228064/

IM-BloomMakerを使用すると、ページアイコン（favicon）を簡単に設定できます。まず、アイコンの画像をWeb Serverに配置し、次にコンテナ設定で「ページアイコン」のパスを指定します。設定が完了したら、プレビューでページアイコンの表示を確認できます。この機能は、intra-mart Accel Platform 2023 Spring(Gerbera)以降のバージョンに対応しています。特定のサンプルデータをインポートして活用することも可能です。ブラウザのタブに反映されたアイコンを確認するためには、キャッシュクリアも検討してください。

IM-BloomMaker リッチテーブルで大量のデータを扱う時に読み込みを速くする方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook234055/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2023 Autumn(Hollyhock)でリッチテーブルエレメントを使用した大量データの高速読み込み方法を紹介しています。新たに追加された「pagingType」プロパティを利用することで、必要なデータのみを実行時に取得し、パフォーマンスの悪化を防げます。この方法はintra-mart Accel Platform 2023 Spring(Gerbera)以前のバージョンでは実現できず、全データを初回に一括取得する必要がありました。「pagingType」を「manual」に設定することで、ユーザは簡易検索、ページ移動、およびソート機能の実装が必要です。また、指定したバージョン以降のサンプルファイルを使用して、リッチテーブルの設定を行うことができます。

IM-BloomMaker リッチテーブルの特定の行の背景色を変更する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook226946/

このCookBookでは、リッチテーブルの特定の行の背景色を変更する方法を紹介しています。行を指定するためには固定値を使用する必要があり、動的な変更はできません。完成サンプルをダウンロードして活用でき、2023 Autumn(Hollyhock)版以降でインポート可能です。手順としては、コンテナページにリッチテーブルエレメントを配置し、CSSエディタを編集し、プレビューで確認します。背景色は指定した行に対してのみ適用され、カーソルを当てることで背景色が変わる仕組みです。

【IM-BloomMaker】レイアウトモードで上下左右キーを使って部品の余白を調整してみる

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook246907/

BloomMakerは、レイアウトモードで部品の余白を効率的に調整できる機能を提供します。このCookBookでは、上下左右キーを用いて部品の配置を簡単に操作する方法を解説しています。ユーザが作成するコンテンツは、特定のテンプレートとコンテンツ種別を使用し、インポート機能を活用して利用可能です。また、サンプルデータも

提供されており、今後の開発に役立ちます。部品の余白調整が確実にできることから、使い勝手の向上が期待できます。

IM-BloomMaker 変数の代入値が変更された時にアクションを実行するサンプル

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook250440/

この CookBook では、BloomMakerを用いて変数の代入値が変更された際にアクションを実行する方法を紹介しています。具体的には、以下の2つの手法が提案されています。1つ目は「タイマー」エレメントを使用し、定期的に変数の値を確認する方法です。2つ目は、intra-mart Accel Platform 2021 Winter(Dandelion)以降に利用できる「変数の変更を監視するエレメント」を作成し、値の変更時に自動的にアクションを実行する方法です。これにより、非同期処理から受け取った情報を一覧画面に反映させる柔軟なシステムの構築が可能です。注意点として、サンプルエレメントの動作確認が求められます。条件に応じた適切な方法を選択してください。

IM-BloomMaker 入力規則エラーメッセージをカスタマイズする方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook250205/

このCookBookでは、「入力規則エラーメッセージ」エレメントのカスタマイズ方法を解説しています。intra-mart Accel Platform 2024 Autumn(Jasmine) から、任意のエラーメッセージを指定できるようになりました。「入力規則エラーメッセージ」エレメントには、選択した入力規則（正規表現パターンやユーザコード形式など）に基づいて指定したエラーメッセージが表示されます。利用者は、エラーメッセージに入力項目名を埋め込むことや、多言語化することもでき、求める言語に合ったメッセージを表示できます。特定のバージョン以前では、この機能は利用できないため注意が必要です。

【IM-BloomMaker】マークダウンエレメントに任意のデザインを追加する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook250064/

BloomMakerは、マークダウンエレメントに任意のデザインを追加できる機能を提供しています。このCookBookでは、デザイナのタイプを「デベロップモード」とし、特定のCSSスタイルを指定する方法を説明しています。ユーザは、マークダウンエレメントに必要な要素を配置し、カスタムCSSを設定することで、独自のデザインを適用できます。また、サンプルファイルをインポートすることで、具体的なデザイン例を参照することも可能です。最終的に、CSSの設定を確認し、デザインが反映されているかを確認します。

ページ読み込み時にアクションを実行する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook246953/

BloomMakerは、ユーザがページ読み込み時やページ離脱時にアクションを実行する方法を提供します。デザイン編集画面には、コンテナと呼ばれる要素があり、そこから特定のアクションを設定できます。コンテナはコンテナページの下に位置し、クリックやツールバーのアイコンで選択可能です。「ページ読み込み時」や「ページ離脱時」で設定したアクションは、プロパティタブ内の「イベント」から行えます。この機能を活用すれば、ユーザの動きに応じたインタラクションを実現できます。各アクションの利用例は、関連するCookBookで参照できます。

配置可能なエレメントを簡単に判断する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook250948/

BloomMakerでは、エレメントの配置ルールを簡単に判断できます。特定のエレメントは、他のエレメントの配下に配置する必要があり、「フィールド」エレメントのように直接配置できるエレメントがない場合は点線が表示されません。コンテンツ一覧から「Bulma」種別で新規コンテンツを作成し、デザイン編集画面で左ペインのエレメントパレットを開くことで、どのエレメントが配置可能かを視覚的に確認できます。点線の有無で配置の可否が示され、配置できないエレメントを選択しても反映されない仕組みです。これにより、エレメントの配置を効率的に行えます。

IM-BloomMaker アクション「エレメントの位置へ遷移する」の使い方

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook246958/

このCookBookでは、intra-mart Accel Platform 2024 Autumn(Jasmine)でのアクション「エレメントの位置へ遷移する」について解説しています。本製品では、特定のエレメントに簡単に遷移するボタンを作成できる機能を提供します。ユーザは、ボタンの位置やスタイルを自由に設定し、クリックイベントにアクションを割り当てることで、スムーズなナビゲーションを実現できます。サンプルファイルをインポートすることで、具体的な実装例を活用できる点も特徴です。これにより、ユーザは簡潔かつ直感的な操作によってインタフェースをより使いやすくできます。

最初に表示するページを指定する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook250949/

BloomMakerを使用すると、コンテナページを追加してカスタマイズできます。デザイン編集画面から新しいコンテンツを作成し、コンテナページを追加して、各ページに見出しを配置可能です。最初に表示するページを指定する方法は、コンテナのプロパティまたはタブから行えます。プロパティで「メインページ」を設定すると、指定したページがプレビュー画面に表示されます。また、各ページのタブをダブルクリックすることで、最初に表示するページを変更できます。これにより、ユーザは任意のコンテナページを表示させることができます。

「ラベル〇にジャンプする」と「ラベル〇」の利用方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook228762/

BloomMakerでは、アクションアイテム「ラベル〇にジャンプする」と「ラベル〇」を使用して、アクション内でアイテムのスキップができます。この2つはセットで利用し、実行条件をタグ付けする際に役立ちます。特に、ユーザが特定の部署、例えて「サンプル課」等に所属する場合に、条件に応じてアクションをスキップしたり実行させたりできます。これにより、複雑な条件設定が簡素化され、効率的なアクション管理が可能です。

IM-BloomMaker リッチテーブルでセルからはみ出したテキストを三点リーダーで省略して表示する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook258452/

BloomMakerでは、「リッチテーブル」エレメントを使用し、セルの横幅より長いテキストを改行せずに表示する方法を説明しています。特に、intra-mart Accel Platform 2021 Summer(Cattleya)以降のバージョンで、「columnWidth」プロパティを用いてセルの横幅を設定し、改行を防ぎます。改行を防ぐためには、CSSで「text-overflow: ellipsis」を適用し、はみ出した部分を三点リーダーで省略します。サンプルコンテンツをIM-BloomMakerからインポートし、設定を行うことで、リッチテーブルが適切に表示されます。デザイン編集やCSSの調整により、最終的な表示内容を確認することが可能です。

IM-BloomMaker リッチテーブルのセルを編集した時にアクションを実行する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook257935/

BloomMakerにおける「リッチテーブル」エレメントでは、セルの編集時にアクションを実行できます。これにより、特定のセルの値を変更すると、他のセルに自動的に反映させることが可能です。特に、2025 Spring(Kamille)以降のバージョンで追加された「tableDataChangeEvent」プロパティを利用すると、セル編集時のアクションが実行されます。サンプルでは、「品名」「数量」「金額」を編集し、合計を算出する仕組みが紹介されています。また、インポートファイルを使用し、プロパティ設定を行うことで有効な動作を確認できます。これにより、ユーザはリッチテーブルを効果的に活用し、操作性を向上できます。

IM-BloomMaker 使用可能なコンテンツ種別を制限する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook258356/

このCookBookでは、IM-BloomMakerで使用できるコンテンツ種別を制限する方法を説明します。特に、intra-mart Accel Platform 2025 Spring(Kamille)から追加された認可リソース「IM-BloomMaker コンテンツ種別」による設定が可能です。以前のバージョンでは設定できないため、注意が必要です。権限設定を変更することで、特定のコンテンツ種別の使用を制限できます。制限すると、Bulmaコンテンツやテンプレートの新規登録、更新、削除が行えません。特定のコンテンツ種別のみで開発を進めたい場合には、権限設定を適宜行うことが望ましいです。

IM-BloomMaker マークダウンエレメントの活用事例（投稿欄の作成）

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook258052/

このCookBookでは、IM-BloomMakerを利用して、マークダウンエレメントを使った投稿欄の作成方法を紹介します。ユーザは、マークダウン形式で入力した内容をタブ切り替えでプレビューしながら確認することが可能です。この機能を活用することで、社外ヘルプデスクの投稿がマークダウンで行えるようになり、より洗練された表現が実現します。また、AIを活用した回答サポート機能と組み合わせることで、作成されたマークダウン回答案の編集や投稿も可能です。具体的な操作手順や完成サンプルに基づいて、スムーズな投稿体験を提供する内容です。

IM-BloomMaker レイアウトモードのエレメントセットに指定可能なアイコンを追加する方法

- https://dev-portal.intra-mart.jp/cookbook/cookbook258709/

BloomMakerでは、エレメントセットにアイコンを追加できる機能が2025 Spring(Kamille)より導入されました。追加可能なアイコンはSVG形式に限られ、特定の色とサイズの仕様を満たす必要があります。商用利用可能なフリーのSVGアイコンを提供するサイトからダウンロードも可能ですが、利用規約を確認することが重要です。アイコン作成にはAdobe Illustratorを使用でき、指定されたアートボードサイズで作成することが推奨されます。アイコンはデータベースに直接登録することで追加でき、IM-BloomMakerのエレメントセットで新しく作成されたアイコンを確認できます。選択したアイコンは、実際の表示箇所で利用されます。

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
- *VALIDATION_RULE* 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。

- *VALIDATION_RULE シート*

  入力規則定義を出力します。

- *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
CONTENT_ID	文字列	コンテンツID
CONTENT_VERSION	数値	コンテンツバージョン
CONTENT_NAME	文字列	コンテンツ名（標準）
CONTENT_NAME_LOCALIZE	配列	コンテンツ名（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	コンテンツ名（各言語）
CONTENT_DESCRIPTION	文字列	コンテンツの備考（標準）
CONTENT_DESCRIPTION_LOCALIZE	配列	コンテンツの備考（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	コンテンツの備考（各言語）
CONTENT_CATEGORY_ID	文字列	コンテンツカテゴリID
CONTENT_CATEGORY_NAME	文字列	コンテンツカテゴリ名（標準）
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	変数の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	変数の深さ（常に0）
┗ VARIABLE_NAME	文字列	変数のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	変数の型ID
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	変数の型名
┗ VARIABLE_VALUE	文字列	変数の生の値
┗ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	変数の入力規則番号
VARIABLES	配列	変数のルート配下
┗ VARIABLE_UUID	文字列	変数の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	変数の深さ
┗ VARIABLE_NAME	文字列	変数のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	変数の型ID
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	変数の型名
┗ VARIABLE_VALUE	文字列	変数の生の値
┗ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	変数の入力規則番号
CONSTANT_ROOT	配列	定数のルート
┗ VARIABLE_UUID	文字列	定数の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	定数の深さ（常に0）
┗ VARIABLE_NAME	文字列	定数のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	定数の型ID
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	定数の型名
┗ VARIABLE_VALUE	文字列	定数の生の値
┗ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	定数の入力規則番号
CONSTANTS	配列	定数のルート配下
┗ VARIABLE_UUID	文字列	定数の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	定数の深さ
┗ VARIABLE_NAME	文字列	定数のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	定数の型ID
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	定数の型名
┗ VARIABLE_VALUE	文字列	定数の生の値
┗ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	定数の入力規則番号
INPUT_ROOT	配列	入力のルート
┗ VARIABLE_UUID	文字列	入力の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	入力の深さ（常に0）
┗ VARIABLE_NAME	文字列	入力のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	入力の型ID
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	入力の型名
┗ VARIABLE_VALUE	文字列	入力の生の値
┗ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	入力の入力規則番号
INPUTS	配列	入力のルート配下
┗ VARIABLE_UUID	文字列	入力の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	入力の深さ
┗ VARIABLE_NAME	文字列	入力のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	入力の型ID

変数名	型	説明
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	入力の型名
┗ VARIABLE_VALUE	文字列	入力の生の値
┗ VARIABLE_VALIDATION_NUMS	文字列	入力の入力規則番号
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

VALIDATION_RULE シート

変数の入力規則を出力します。

- 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	変数の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	変数の深さ（常に0）
┗ VARIABLE_NAME	文字列	変数のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	変数の型ID
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	変数の型名
┗ VALIDATION_REQUIRED	文字列	必須判定（常に空）
┗ VALIDATION_MIN_LENGTH	文字列	最小長（常に空）
┗ VALIDATION_MAX_LENGTH	文字列	最大長（常に空）
┗ VALIDATION_MIN_WORDCOUNT	文字列	最小文字数（常に空）
┗ VALIDATION_MAX_WORDCOUNT	文字列	最大文字数（常に空）
┗ VALIDATION_MIN_BYTES	文字列	最小バイト数（常に空）
┗ VALIDATION_MAX_BYTES	文字列	最大バイト数（常に空）
┗ VALIDATION_FORMAT	文字列	フォーマット種別（常に空）
┗ VALIDATION_MIN_VALUE	文字列	最小値（常に空）
┗ VALIDATION_MAX_VALUE	文字列	最大値（常に空）
┗ VALIDATION_MAX_INTEGER_PART_LENGTH	文字列	整数部の最大桁数（常に空）
┗ VALIDATION_MAX_DECIMAL_PART_LENGTH	文字列	小数部の最大桁数（常に空）
┗ VALIDATION_REGEXP_PATTERN	文字列	正規表現パターン（常に空）
┗ VALIDATION_REGEXP_IGNORE_CASE	文字列	正規表現の大文字小文字を区別しないか判定（常に空）
┗ VALIDATION_VALUE_OPTIONS	文字列	選択候補オプション（常に空）
┗ VALIDATION_DETAIL_NUM	文字列	バリデーション詳細への参照番号（常に空）
VARIABLES	配列	変数のルート配下
┗ VARIABLE_UUID	文字列	変数の内部UUID
┗ VARIABLE_DEPTH	数値	変数の深さ
┗ VARIABLE_NAME	文字列	変数のキー名
┗ VARIABLE_TYPE	文字列	変数の型ID
┗ VARIABLE_TYPE_NAME	文字列	変数の型名
┗ VALIDATION_REQUIRED	文字列	必須判定
┗ VALIDATION_MIN_LENGTH	文字列	最小長
┗ VALIDATION_MAX_LENGTH	文字列	最大長
┗ VALIDATION_MIN_WORDCOUNT	文字列	最小文字数
┗ VALIDATION_MAX_WORDCOUNT	文字列	最大文字数
┗ VALIDATION_MIN_BYTES	文字列	最小バイト数

変数名	型	説明
┗ VALIDATION_MAX_BYTES	文字列	最大バイト数
┗ VALIDATION_FORMAT	文字列	フォーマット種別
┗ VALIDATION_MIN_VALUE	文字列	最小値
┗ VALIDATION_MAX_VALUE	文字列	最大値
┗ VALIDATION_MAX_INTEGER_PART_LENGTH	文字列	整数部の最大桁数
┗ VALIDATION_MAX_DECIMAL_PART_LENGTH	文字列	小数部の最大桁数
┗ VALIDATION_REGEXP_PATTERN	文字列	正規表現パターン
┗ VALIDATION_REGEXP_IGNORE_CASE	文字列	正規表現の大文字小文字を区別しないか判定
┗ VALIDATION_VALUE_OPTIONS	文字列	選択候補オプション
┗ VALIDATION_DETAIL_NUM	文字列	バリデーション詳細への参照番号
VALIDATION_DETAILS	配列	バリデーション詳細情報
┗ VALIDATION_DETAIL_NUM	文字列	詳細番号
┗ VALIDATION_REGEXP_PATTERN	文字列	正規表現パターン
┗ VALIDATION_REGEXP_IGNORE_CASE	文字列	正規表現の大文字小文字を区別しないか判定
┗ VALIDATION_REQUIRED_CONDITION_VALUE	文字列	条件付き必須の条件値
┗ VALIDATION_FORMAT_ERROR_MESSAGE	文字列	フォーマットエラーメッセージ
┗ VALIDATION_VALUE_OPTIONS	文字列	選択候補オプション

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
┗ ACTION_NAME	文字列	アクション定義の名称
┗ ACTION_ITEMS	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
┗ ACTION_ITEM_UUID	文字列	アクションアイテムの内部UUID
┗ ACTION_ITEM_COMMENT	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
┗ ACTION_ITEM_ACTIVE	真偽値	アクションアイテムが有効の場合は true、それ以外は false
┗ ACTION_ITEM_TYPE	文字列	アクションアイテムの種別ID
┗ ACTION_ITEM_LABEL	文字列	アクションアイテムの表示用ラベル
┗ ACTION_ITEM_LAST	真偽値	最後のアクションアイテムの場合は true、それ以外は false

変数名	型	説明
┗ ACTION_PARAMETERS	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
┗ ACTION_PARAMETER_KEY	文字列	パラメータキー
┗ ACTION_PARAMETER_TYPE	文字列	パラメータの型ID
┗ ACTION_PARAMETER_NAME	文字列	パラメータの名称
┗ ACTION_PARAMETER_REQUIRED	真偽値	パラメータが必須の場合は true、任意の場合は false
┗ ACTION_PARAMETER_LABEL	文字列	パラメータの設定値（表示用）
┗ ACTION_PARAMETER_VALUE	文字列	パラメータの設定値（生の値）
┗ ACTION_PARAMETERS_OPTIONAL	配列	アクションパラメータ（任意）
┗ ...	-	ACTION_PARAMETERS の配下と同一
┗ ACTION_PARAMETERS_SCRIPT	配列	スクリプトタイプのパラメータ値
┗ ...	-	ACTION_PARAMETERS の配下と同一
┗ ACTION_PARAMETERS_ALL	配列	全てのパラメータ値
┗ ...	-	ACTION_PARAMETERS の配下と同一
┗ ACTION_CONDITION_AND	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 true 上記以外は false
┗ ACTION_CONDITION_OR	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 true 上記以外は false
┗ ACTION_CONDITIONS	配列	実行条件
┗ ACTION_CONDITION_UUID	文字列	実行条件の内部UUID
┗ ACTION_CONDITION_TYPE	文字列	実行条件の種別ID
┗ ACTION_CONDITION_LABEL	文字列	実行条件の表示用ラベル
┗ ACTION_PARAMETERS	配列	アクションアイテム側と同一
┗ ACTION_PARAMETERS_OPTIONAL	配列	アクションアイテム側と同一
┗ ACTION_PARAMETERS_SCRIPT	配列	アクションアイテム側と同一
┗ ACTION_PARAMETERS_ALL	配列	アクションアイテム側と同一
┗ ACTION_ERROR_ITEMS	配列	エラーが発生したときに実行するアクション
┗ ...	-	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
┗ ROUTE_ID	文字列	ルーティングID
┗ ROUTE_NAME	文字列	ルーティング名（標準）
┗ ROUTE_NAME_LOCALIZE	配列	ルーティング名（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	ルーティング名（各言語）
┗ ROUTE_DESCRIPTION	文字列	ルーティングの備考（標準）
┗ ROUTE_DESCRIPTION_LOCALIZE	配列	ルーティングの備考（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	ルーティングの備考（各言語）
┗ CONTENT_VERSION	数値	コンテンツ定義のバージョン

変数名	型	説明
┗ 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
┗ ROUTE_METHOD	文字列	メソッド
┗ ROUTE_URL	文字列	URL
┗ ROUTE_CATEGORY_ID	文字列	ルーティングカテゴリID
┗ ROUTE_CATEGORY_NAME	文字列	ルーティングカテゴリ名（標準）
┗ ROUTE_CATEGORY_NAME_LOCALIZE	配列	ルーティングカテゴリ名（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	ルーティングカテゴリ名（各言語）
┗ ROUTE_CATEGORY_DESCRIPTION	文字列	ルーティングカテゴリの備考（標準）
┗ ROUTE_CATEGORY_DESCRIPTION_LOCALIZE	配列	ルーティングカテゴリの備考（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	ルーティングカテゴリの備考（各言語）
┗ 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
┗ ROUTE_CREATE_USER_NAME	文字列	ルーティング定義の作成者ユーザ名
┗ 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

変数名	型	説明
┗ 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
┗ 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
┗ 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

変数名	型	説明
┗ 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

エレメント一覧

標準部品

Contents

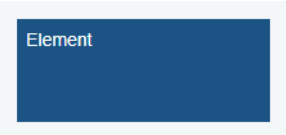
- 標準部品
  - レイアウト
    - ボックス
    - フレックスコンテナ
    - テーブル（レイアウト）
    - リスト（レイアウト）
    - 連番付きリスト（レイアウト）
    - 見出しレベル1
    - 見出しレベル2
    - 見出しレベル3
    - 見出しレベル4
    - 見出しレベル5
    - 見出しレベル6
    - 段落
    - サイドメニューコンテナ
  - 繰り返し
    - ボックス（繰り返し）
    - インラインフレックス（繰り返し）
    - テーブル（繰り返し）
    - リスト（繰り返し）
    - 連番付きリスト（繰り返し）
  - フォーム部品
    - フォーム
    - テキスト入力

        - テキストエリア
        - パスワード入力
        - 数値入力
        - 数値入力（フォーマット）
        - ラジオボタン
        - チェックボックス
        - トグルスイッチ
        - ファイル選択
        - 日付入力
        - 時刻入力
        - プルダウン
        - 複数選択
        - コンボボックス
        - リッチテキストボックス
        - 色選択
        - 隠しパラメータ
        - ボタン
        - 送信ボタン
        - ファイルアップロード
        - マルチファイルアップロード
        - リッチテーブル
        - 履歴・コメント
    - 共通マスタ
        - 単一選択ユーザ検索
        - 複数選択ユーザ検索
        - 所属組織による単一選択ユーザ検索
        - 所属組織による複数選択ユーザ検索
        - 単一選択会社検索
        - 複数選択会社検索
        - 単一選択組織検索
        - 複数選択組織検索
    - 汎用
        - ハイパーリンク
        - ラベル
        - 強調ラベル
        - 入力規則エラーメッセージ
        - マークダウン
    - パーツ
        - 画像埋め込み
        - コンテナページ埋め込み
        - インラインフレーム
        - 水平罫線
        - 進捗バー
        - 動画埋め込み
        - 音声埋め込み
        - 外部リソース埋め込みコンテナ
    - その他
        - タイマー
        - 排他制御

レイアウト

ボックス

配下をグループ化するエレメントです。



フレックスコンテナ

横並びまたは縦並びでエレメントを配置するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
flexDirection

フレックスコンテナ内のエレメントをどのように並べるか指定します。
横方向に並べるか、縦方向に並べるか指定します。
「row」、「column」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	row	必須	入出力	固定値 変数値	row column

flexWrap

フレックスコンテナ内のエレメントをどのように並べるか指定します。
エレメントを同じ行に並べるか、複数行に折り返しをかけるか指定します。
「nowrap」、「wrap」、「wrap-reverse」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	wrap	必須	入出力	固定値 変数値	nowrap wrap wrap-reverse

justifyContent

フレックスコンテナ内のエレメントをどのように並べるか指定します。
「flexDirection」が「row」の場合は横方向、「column」の場合は縦方向の揃え位置を指定します。
「center」、「flex-start」、「flex-end」、「space-between」、「space-around」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	flex-start	必須	入出力	固定値 変数値	center flex-start flex-end space-between space-around

alignItems

フレックスコンテナ内のエレメントをどのように並べるか指定します。
「flexDirection」が「row」の場合は縦方向、「column」の場合は横方向の揃え位置を指定します。
「center」、「flex-start」、「flex-end」、「baseline」、「stretch」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	stretch	必須	入出力	固定値 変数値	center flex-start flex-end baseline stretch

alignContent

フレックスコンテナ内のエレメントをどのように並べるか指定します。
エレメントが複数行のとき行間の余白の並びを指定します。
「center」、「flex-start」、「flex-end」、「space-between」、「space-around」、「stretch」が指定できます。

固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	stretch	必須	入出力	固定値 変数値	center flex-start flex-end space-between space-around stretch

elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
フレックスアイテム
エレメント固有プロパティ
flexGrow

フレックスアイテムのエレメントの伸び方の比率を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入出力	固定値 変数値	なし

flexShrink

フレックスアイテムのエレメントの縮み方の比率を指定します。
1 以外の値を指定する場合、flexBasis をサイズの基準にしますので、flexBasis を「auto」以外の値に指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入出力	固定値 変数値	なし

flexBasis

フレックスアイテムのエレメントの基本の幅を指定します。
親のフレックスコンテナの「flexDirection」が「row」の場合は横幅、「column」の場合は縦幅を指定します。
指定可能な値：「auto」、「任意の数値 + 単位」、「%値」
例：200px、20%

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	auto	必須	入出力	固定値 変数値	なし

alignSelf

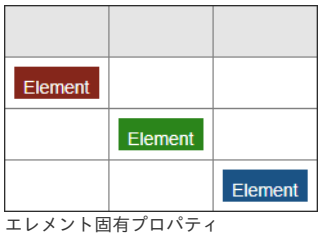
フレックスアイテムをどのように並べるか指定します。
「auto」、「center」、「flex-start」、「flex-end」、「baseline」、「stretch」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	auto	必須	入出力	固定値 変数値	auto center flex-start flex-end baseline stretch

テーブル（レイアウト）

表形式でエレメントを配置するエレメントです。
他のエレメントと比較して読み込みが遅いため注意してください。
フレックスコンテナエレメントを代替エレメントとして使用することを推奨します。



エレメント固有プロパティ
showBorder

テーブルの枠線を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると枠線が表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると枠線が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showHeader

テーブルのヘッダを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showFooter

テーブルのフッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

columnCount

テーブルの列数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

rowCount

テーブルの行数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブルヘッダセル
テーブルセル

リスト（レイアウト）

順序のないリスト形式でエレメントを配置するエレメントです。

- Element
- Element
- Element

エレメント固有プロパティ
type

リストのマーカー種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	●	必須	入力のみ	固定値	none ● ○ ■

elementCount

リストの表示数を指定します。
数値で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
リストアイテム

連番付きリスト（レイアウト）

順序のあるリスト形式でエレメントを配置するエレメントです。

1. Element
2. Element
3. Element

エレメント固有プロパティ
start

リストの開始番号を指定します。
数値で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	任意	入出力	固定値 変数値	なし

type

リストのマーカー種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	1	必須	入力のみ	固定値	default 1 a A i I α

elementCount

リストの表示数を指定します。
数値で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
リストアイテム

見出しレベル1

最上位の見出しを表示するエレメントです。

Heading

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル2

最上位から2番目の見出しを表示するエレメントです。

Heading

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル3

最上位から3番目の見出しを表示するエレメントです。

Heading

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル4

最上位から4番目の見出しを表示するエレメントです。

Heading

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル5

最上位から5番目の見出しを表示するエレメントです。

Heading
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル6

最上位から6番目の見出しを表示するエレメントです。

Heading
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

段落

段落を示すエレメントです。

Paragraph
Paragraph
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Paragraph	必須	入出力	固定値 変数値	なし

サイドメニューコンテナ

サイドメニューを表示するエレメントです。
「サイドメニューコンテンツ」エレメントの配下にエレメントを配置することでサイドメニューのある画面を作成できます。
「サイドメニューコンテナ」エレメントの外にエレメントを配置している場合は画面のレイアウトが崩れる可能性があるので注意してください。
また、環境変数が有効でない場合、このエレメントは利用できません。



エレメント固有プロパティ
showSideBar

画面にサイドバーを表示するか指定します。
固定値を選択した場合、サイドバーを表示するときはチェックをつけます。
変数値を選択した場合、サイドバーを表示するときは値が「true」になる変数をセットします。表示しないときは値が「false」になる変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

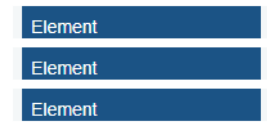
入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
サイドメニューコンテンツ

繰り返し

ボックス（繰り返し）

エレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。



エレメント固有プロパティ
list

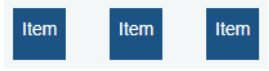
ボックスに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

インラインフレックス（繰り返し）

横並びにエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。



エレメント固有プロパティ
flexWrap

インラインフレックス内のエレメントをどのように並べるか指定します。
エレメントを同じ行に並べるか、複数行に折り返しをかけるか指定します。
「nowrap」、「wrap」、「wrap-reverse」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	wrap	必須	入出力	固定値 変数値	nowrap wrap wrap-reverse

justifyContent

インラインフレックス内のエレメントをどのように並べるか指定します。
横方向の揃え位置を指定します。
「center」、「flex-start」、「flex-end」、「space-between」、「space-around」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	flex-start	必須	入出力	固定値 変数値	center flex-start flex-end space-between space-around

alignItems

インラインフレックス内のエレメントをどのように並べるか指定します。
縦方向の揃え位置を指定します。
「center」、「flex-start」、「flex-end」、「baseline」、「stretch」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	stretch	必須	入出力	固定値 変数値	center flex-start flex-end baseline stretch

alignContent

インラインフレックス内のエレメントをどのように並べるか指定します。
エレメントが複数行のとき行間の余白の並びを指定します。
「center」、「flex-start」、「flex-end」、「space-between」、「space-around」、「stretch」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	stretch	必須	入出力	固定値 変数値	center flex-start flex-end space-between space-around stretch

list

インラインフレックスに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

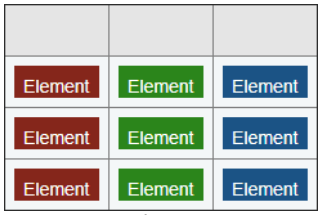
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

テーブル（繰り返し）

表形式でエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。

他のエレメントと比較して読み込みが遅いため注意してください。
インラインフレックス（繰り返し）エレメントを代替エレメントとして使用することを推奨します。



エレメント固有プロパティ
showBorder

テーブルの枠線を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると枠線が表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると枠線が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showHeader

テーブルのヘッダを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showFooter

テーブルのフッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

columnCount

テーブルの列数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

list

テーブルに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

子エレメント
テーブルヘッダセル
テーブルセル

リスト（繰り返し）

順序のないリスト形式でエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。

- Element
- Element
- Element

エレメント固有プロパティ
type

リストのマーカー種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	●	必須	入力のみ	固定値	none ● ○ ■

子エレメント
繰り返しアイテム
エレメント固有プロパティ
list

リストに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

連番付きリスト（繰り返し）

順序のあるリスト形式でエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。

1. Element
2. Element
3. Element

エレメント固有プロパティ
start

リストの開始番号を指定します。
数値で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	任意	入出力	固定値 変数値	なし

type

リストのマーカー種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	1	必須	入力のみ	固定値	default 1 a A i I α

子エレメント
繰り返しアイテム
エレメント固有プロパティ
list

リストに紐づける配列の変数を指定します。

エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

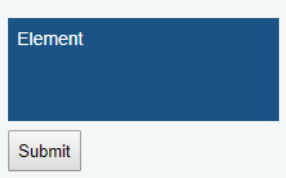
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

フォーム部品

フォーム

入力・送信フォームを作成するためのエレメントです。



エレメント固有プロパティ
name

フォームの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

action

フォーム上の情報を送信する先（リソース）を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	#	必須	入出力	固定値 変数値	なし

method

フォーム上の情報を送信するときに使用するHTTPメソッドを定義します。
「GET」、「POST」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	GET	任意	入出力	固定値 変数値	GET POST

enctype

フォームで送信する情報の形式を指定します。
methodプロパティに「POST」を設定している場合指定できます。
「application/x-www-form-urlencoded」、「multipart/form-data」、「text/plain」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	application/x-www-form-urlencoded	任意	入出力	固定値 変数値	application/x-www-form-urlencoded multipart/form-data text/plain

target

フォームの情報を送信した結果をどのウィンドウに表示するか指定します。
「_blank」、「_self」、「_parent」、「_top」、「任意のウィンドウ名」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
送信ボタン

フォームのデータを送信するボタンエレメントです。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、送信ボタンがクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する名前を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Submit	必須	入出力	固定値 変数値	なし

formAction

フォーム上の情報を送信する先（リソース）を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

formEnctype

フォームで送信する情報の形式を指定します。
「none」、「application/x-www-form-urlencoded」、「multipart/form-data」、「text/plain」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	none	任意	入出力	固定値 変数値	none application/x-www-form-urlencoded multipart/form-data text/plain

formMethod

フォーム上の情報を送信するときに使用するHTTPメソッドを定義します。
「GET」、「POST」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	GET POST

formTarget

フォームの情報を送信した結果をどのウィンドウに表示するか指定します。
「_blank」、「_self」、「_parent」、「_top」、「任意のウィンドウ名」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

テキスト入力

一行テキストボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、テキストエレメントへの文字の入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

テキストエレメントの値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Text	必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

size

エレメントの長さを何文字分にするか指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

テキストエリア

複数行テキストボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、テキストエリアへの文字の入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

テキストエリアの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

テキストエリアの値を指定します。

文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextArea	必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

placeholder

テキストエリアが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

cols

エレメントの長さを何文字分にするか指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	20	任意	入出力	固定値 変数値	なし

rows

表示するテキストの行数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	2	任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

パスワード入力

パスワードボックスを表示するエレメントです。

••••••••

エレメント固有プロパティ

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、パスワード入力への文字の入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントの長さを何文字分にするか指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

数値入力

数値ボックスを表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、数値エレメントへの数値入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

step

上下の矢印を使って値を調整する際の刻み値を指定します。
数値で指定します。
例：「value」に「0」、「step」に「2」を設定したとき、正の方向に値を調整すると0、2、4...と加算されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

max

エレメントで受け付ける最大値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

エレメントで受け付ける最小値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showSpinButton

スピンボタンを表示する場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとスピンボタンが表示されます。

変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとスピンボタンが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inputmode

スマートフォンなどモバイル画面表示時の入力時に表示されるソフトウェアキーボードの種類を指定します。
text: 標準的な入力キーボードです。
numeric: 数字入力可能なキーボードを表示します。
decimal: 実数と区切り文字が入力可能なキーボードを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	numeric	任意	入力のみ	固定値	text numeric decimal

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

数値入力（フォーマット）

数値ボックスを表示するエレメントです。3桁区切りや0埋めのフォーマットを利用できます。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。

123,456,789.123

エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、数値エレメントへの数値入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

step

上下の矢印を使って値を調整する際の刻み値を指定します。
数値で指定します。
例：「value」に「0」、「step」に「2」を設定したとき、正の方向に値を調整すると0、2、4...と加算されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

max

エレメントで受け付ける最大値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

エレメントで受け付ける最小値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showSpinButton

スピンボタンを表示する場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとスピンボタンが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとスピンボタンが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

decimalFormat

3桁区切りの方法を指定します。
<なし>: 3桁区切りせず表示します。
3桁カンマ・小数点ピリオド: 123,456,789.123
3桁ピリオド・小数点カンマ: 123.456.789,123
アカウントの設定: ユーザがアカウントの個人設定で指定した数値形式で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	3桁カンマ・小数点ピリオド	任意	入力のみ	固定値	<なし> 3桁カンマ・小数点ピリオド 3桁ピリオド・小数点カンマ アカウントの設定

fractionalPartLength

小数点以下の桁数を指定します。
0から20までの整数を指定できます。
固定値の場合はテキストボックスに直接数値を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
例:「value」に「1」、「fractionalPartLength」に「2」を設定したとき、1.00が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	0	任意	入出力	固定値 変数値	なし

round

value プロパティに設定した値の小数部桁数が fractionalPartLength プロパティに設定した値より大きい場合の端数処理の方法を指定します。
「そのまま表示」を選択すると、小数点以下を処理をせずにそのまま表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	四捨五入	任意	入力のみ	固定値	そのまま表示 切り捨て 切り上げ 四捨五入

saveRoundedValue

端数処理をした数値を「value」プロパティに保存するかどうかを指定します。
保存する場合は端数処理をした値が「value」プロパティに格納され、保存しない場合は端数処理をしない値が格納されます。
いずれの場合も、画面上の表示には影響しません。
固定値の場合はチェックを入れると端数処理した値を「value」プロパティに保存します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると端数処理した値を「value」プロパティに保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inputmode

スマートフォンなどモバイル画面表示時の入力時に表示されるソフトウェアキーボードの種類を指定します。
text: 標準的な入力キーボードです。
numeric: 数字入力可能なキーボードを表示します。
decimal: 実数と区切り文字が入力可能なキーボードを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	numeric	任意	入力のみ	固定値	text numeric decimal

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

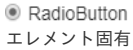
エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

ラジオボタン

ラジオボタンを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	RadioButton	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、ラジオボタンがクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。
複数のラジオボタンで同じ値を指定することでグループを作ることができます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

ラジオボタンを選択したとき、フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

selected

ラジオボタンを選択状態にする場合は、valueプロパティと同じ値を指定します。
ラジオボタンを非選択にする場合は、valueプロパティと異なる値を指定します。
このラジオボタンが選択状態になったとき、valueプロパティの値がselectedの値としてセットされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

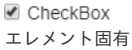
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

チェックボックス

チェックボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	CheckBox	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、チェックボックスがクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

チェックボックスにチェックをつけたとき、フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

checked

チェックボックスにチェックをつけた状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとチェックボックスにチェックがついた状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとチェックボックスにチェックがついた状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

トグルスイッチ

トグルスイッチを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Toggle	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」+「プルダウンの値」の形式の値か、プルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」または「medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	small normal medium large

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、トグルスイッチがクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

トグルスイッチをオンにしたとき、フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

checked

トグルスイッチをオンにした状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとトグルスイッチがオンの状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとトグルスイッチがオンの状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

onChangeEvent

トグルスイッチのオン/オフを変更後、フォーカスを失った際に実行するアクションを指定します。
事前にアクションエディタ上でアクションを作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

ファイル選択

ファイル選択ボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

accept

ファイル選択欄が受け付けるファイルの種別を指定します。
複数指定する場合、「,」で区切りを入れます。
指定可能な値：ファイル拡張子、MIMEタイプなどの固有ファイル型指定子
ファイル拡張子を指定する例：「.jpg」拡張子のファイルのみ受け付ける場合、「.jpg」と入力します。
MIMEタイプを指定する例：「.jpg」画像のファイルのみ受け付ける場合、「image/jpeg」と入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	text/plain	必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

multiple

複数ファイルを選択できるようにするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると複数選択可能にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると複数選択可能にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

日付入力

日付入力ボックスを表示するエレメントです。
このエレメントはInternet Explorerでは動作しません。
またブラウザごとに動作が異なります。

年 /月/日

エレメント固有プロパティ

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、エレメントへの入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

日付入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
未指定の場合、「9999-12-31」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

min

選択できる最小日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。

このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

preserveTime

日付入力時に時刻を保持するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると時刻を保持します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると時刻を保持します。

時刻を保持する場合、以下の通りに動作します。
・入力した日付に対して、「value」プロパティに指定した変数の時刻部分を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、「value」プロパティに格納される日時がログインユーザのタイムゾーンに変換されます。

時刻を保持しない場合、以下の通りに動作します。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「variable」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加し、その日時が「value」プロパティに指定した変数のタイムゾーンに変換された後、格納されます。

例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・「appliedTimeZone」プロパティが 「account-context」
・「value」プロパティが 「2022-01-01T12:34:56.123+0030」
上記を全て満たす状態で、日付入力エレメントに 2月1日 を入力します。
時刻を保持する場合は 2022-02-01T21:04:56.123+0900 が格納されます。
時刻保持しない場合は 2022-02-01T00:00:00.000+0900 が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存するタイムゾーンを指定します。
variable: 変数に指定した日付のタイムゾーンを利用して日付を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して日付を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

時刻入力

時刻入力ボックスを表示するエレメントです。
このエレメントはInternet Explorerでは動作しません。
またブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、エレメントへの入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

時刻入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

時刻入力と日付入力の「value」プロパティに同じ変数を指定し、日付入力で日付を選択するとその時刻には「00:00」がセットされます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大時刻を指定します。
固定値の場合は「9:00」や「09:00:00」などの時刻を表す値を指定してください。
変数値の場合は値が日付・時刻、または、時刻を表す文字列の変数を指定してください。
未指定の場合、「23:59:59」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

選択できる最小時刻を指定します。
固定値の場合は「9:00」や「09:00:00」などの時刻を表す値を指定してください。
変数値の場合は値が日付・時刻、または、時刻を表す文字列の変数を指定してください。
未指定の場合、「00:00:00」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showSeconds

秒を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントが秒を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントが秒を表示します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存されるタイムゾーンの設定をします。
variable: 変数に設定された時刻のタイムゾーンを利用して時刻を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して時刻を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

isError

入力された時刻が最小値、最大値の範囲外かどうかを取得します。
値の型が真偽値の変数を指定してください。
入力値が設定した最小値より小さい場合、または、最大値より大きい場合は「true」、そうでない場合は「false」が指定した変数に格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力		任意	入出力	変数値	なし

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

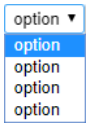
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

プルダウン

単一選択のメニュー項目を表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、プルダウンがクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

labels

エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

values

「labels」に対応する値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

サーバに送信するデータを指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

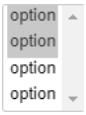
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

複数選択

複数選択可能なメニュー項目を表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
autofocus

実行画面を初期表示した際にエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

contentText

エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

optionsValue

エレメント内の選択肢における実際の値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

複数選択エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

複数選択エレメントで選択された値です。
指定できる値：配列の変数
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

tabIndex

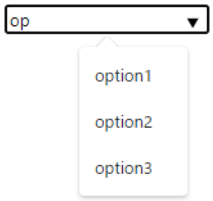
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

コンボボックス

メニュー項目から選択可能なテキストボックスを表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、エレメントがクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

labels

エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

values

「labels」プロパティを指定している場合は、「labels」に対応する値を指定します。
「labels」プロパティを指定していない場合は、エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

value

サーバに送信するデータを指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

size

エレメントの長さを何文字分にするか指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

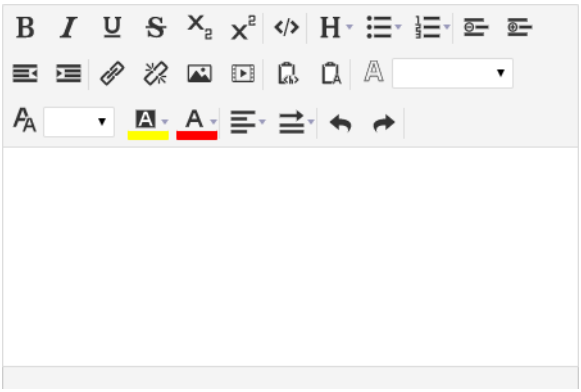
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

リッチテキストボックス

書式設定、画像、テーブル、およびその他のリッチコンテンツを編集可能なテキストボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
html

リッチテキストボックスにあらかじめ表示したいHTMLがある場合指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

fonts

ブラウザ標準のフォントの種類を指定します。
例：sans-serif、serif

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。

固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「html」プロパティの値をリッチテキストボックス標準の空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「html」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「html」プロパティにはリッチテキストボックス標準の空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

showHeader

リッチテキストボックスのヘッダを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showFooter

リッチテキストボックスのフッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

色選択

ブラウザ標準のカラーピッカーで色を選択するエレメントです。
カラーピッカーが標準で実装されていないブラウザでは、カラーピッカーを利用できません。
またブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、色選択がクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する色の値を指定します。
「カラーコード」が指定できます。
赤色を指定する例：#ff0000

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	#000000	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

隠しパラメータ

アプリケーションの実行時に表示されない非表示データを送信するエレメントです。

<input type="hidden">

エレメント固有プロパティ
name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントの隠しパラメータの値です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ボタン

汎用的なボタンを表示するエレメントです。

Button

エレメント固有プロパティ

disabled

エレメントの動作を無効化します。
動作が無効化されると、「イベント」で指定したアクションは実行されません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

ボタンのラベル名を指定します。
文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

送信ボタン

フォームのデータを送信するボタンエレメントです。



エレメント固有プロパティ

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、送信ボタンがクリックできません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する名前を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Submit	必須	入出力	固定値 変数値	なし

formAction

フォーム上の情報を送信する先（リソース）を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

formEnctype

フォームで送信する情報の形式を指定します。
「none」、「application/x-www-form-urlencoded」、「multipart/form-data」、「text/plain」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	none	任意	入出力	固定値 変数値	none application/x-www-form-urlencoded multipart/form-data text/plain

formMethod

フォーム上の情報を送信するときに使用するHTTPメソッドを定義します。
「GET」、「POST」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	GET POST

formTarget

フォームの情報を送信した結果をどのウィンドウに表示するか指定します。
「_blank」、「_self」、「_parent」、「_top」、「任意のウィンドウ名」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

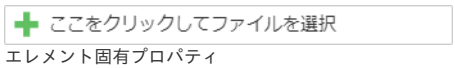
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ファイルアップロード

ファイルをサーバにアップロードして保持し、後からダウンロード可能な機能を提供するエレメントです。
ファイル設定後、「イベント」カテゴリにおけるフォーカスインまたはフォーカスアウト時のプロパティに設定したアクションは実行されません。



エレメント固有プロパティ
name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

アップロードしたファイルを特定するキーを指定します。
フォーム上にこのエレメントを配置した場合、この値が送信されます。
指定できる値：文字列型の変数
事前に変数エディタ上で文字列型の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

fileName

アップロードしたファイルの名前をセットする変数を指定します。
指定できる値：文字列型の変数
事前に変数エディタ上で文字列型の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

fileSize

アップロードしたファイルのサイズ（バイト単位）をセットする変数を指定します。
指定できる値：整数、浮動小数点数、高精度小数型の変数
事前に変数エディタ上で整数、浮動小数点数、高精度小数型のいずれかの変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	変数値	なし

mimeType

アップロードしたファイルの種別を示す文字列をセットする変数を指定します。
指定できる値：文字列型の変数
事前に変数エディタ上で文字列型の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

maxFileSize

アップロード可能なファイルの最大サイズ（バイト単位）を指定します。
サーバとは連携していないクライアント側の制御です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

accept

アップロード可能なファイルの種別を指定します。
サーバとは連携していないクライアント側の制御です。
複数指定する場合、「,」で区切りを入れます。
指定可能な値：ファイル拡張子、MIMEタイプなどの固有ファイル型指定子
ファイル拡張子を指定する例：「.jpg」拡張子のファイルのみ受け付ける場合、「.jpg」と入力します。
MIMEタイプを指定する例：「.jpg」画像のファイルのみ受け付ける場合、「image/jpeg」と入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

acceptFormatCaption

acceptのエラーメッセージに表示する内容を指定します。
この指定がない場合、acceptのエラーメッセージにはacceptの設定値が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

ファイルのアップロード操作と、ファイルの削除操作を禁止するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると、アップロード操作と削除操作ができません。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると、アップロード操作と削除操作ができません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

label

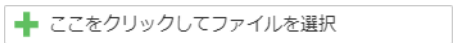
ファイルがアップロードされていない状態のラベルを指定します。
何も指定しない場合、「ここをクリックしてファイルを選択」がラベルとして表示されます。
ただし、readonlyが有効の場合、labelは反映されません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

マルチファイルアップロード

複数ファイルをサーバにアップロードして保持し、後からダウンロード可能な機能を提供するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

values

アップロードしたファイルを特定するキーを指定します。

フォーム上にこのエレメントを配置した場合、この値が送信されます。
指定できる値：文字列型の1次元配列の変数
事前に変数エディタ上で文字列型の1次元配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

fileLimit

アップロードできるファイルの上限数を指定します。
未入力の場合は上限数に制限はありません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入力のみ	固定値	なし

maxFileSize

アップロード可能なファイルの最大サイズ（バイト単位）を指定します。
サーバとは連携していないクライアント側の制御です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

accept

アップロード可能なファイルの種別を指定します。
サーバとは連携していないクライアント側の制御です。
複数指定する場合、「,」で区切りを入れます。
指定可能な値：ファイル拡張子、MIMEタイプなどの固有ファイル型指定子
ファイル拡張子を指定する例：「.jpg」拡張子のファイルのみ受け付ける場合、「.jpg」と入力します。
MIMEタイプを指定する例：「.jpg」画像のファイルのみ受け付ける場合、「image/jpeg」と入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

acceptFormatCaption

acceptのエラーメッセージに表示する内容を指定します。
この指定がない場合、acceptのエラーメッセージにはacceptの設定値が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

ファイルのアップロード操作と、ファイルの削除操作を禁止するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると、アップロード操作と削除操作ができません。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると、アップロード操作と削除操作ができません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

displayFileList

ファイル一覧を開いた状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると、ファイル一覧を開いた状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると、ファイル一覧を開いた状態で表示します。
開閉ボタンのクリックなどによりファイル一覧の開閉状態が変わった場合、このプロパティの値も変わります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

label

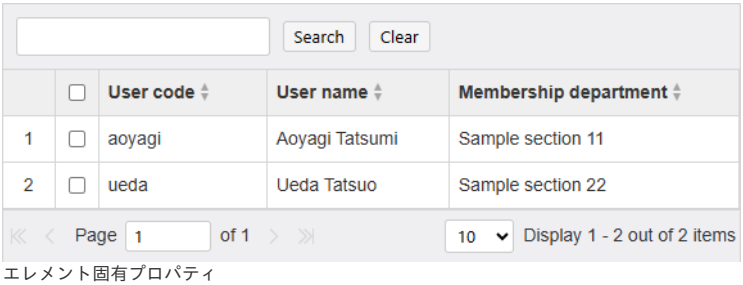
ファイルがアップロードされていない状態またはファイルのアップロード数が上限に達していない状態のラベルを指定します。
何も指定しない場合、「ここをクリックしてファイルを選択」がラベルとして表示されます。
ただし、readonlyが有効の場合、labelは反映されません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

リッチテーブル

ソート、ページング、簡易検索、データ編集機能を持つテーブルエレメントです。



エレメント固有プロパティ
headerRowString

テーブルのヘッダに表示する文字列を指定します。
変数値のみ指定可能です。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、配下にある変数の値がテーブルのヘッダに表示されます。

```
"headerRowString": {
  "userCd": "ユーザコード",
  "name": "ユーザ名",
  "department": "所属組織"
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

dataSource

テーブルに表示するデータを指定します。
変数値のみ指定可能です。
以下のような構造のマップ型の配列の変数を指定することで、配下にある変数の値がテーブルに表示されます。
配下の変数のキー名は「headerRowString」プロパティと一致させてください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": "aoyagi",
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 }, {
  "userCd": "ueda",
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

列の型が「文字列」、「整数」、「浮動小数点数」、「高精度小数」、「日付・時刻」で、セルに表示する値と実際の値を異なる内容にしたい場合、以下のような構造のマップ型の配列の変数を指定します。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "label": "aoyagi",
    "value": "aoyagi"
  },
  "name": {
    "label": "1.7m",
    "value": 170
  },
  "department": {
    "label": "01/01/2000",
    "value": "2000-01-01T00:00:00.000+0000"
  }
 }, {
  "userCd": {
    "label": "ueda",
    "value": "ueda"
  },
  "name": {
    "label": "1.65m",
    "value": 165
  },
  "department": {
    "label": "12/31/2000",
    "value": "2000-12-31T00:00:00.000+0000"
  }
 }]
```

「label」にはテーブルセルに表示する値を指定し、「value」には実際の値を指定してください。
「label」を指定したセルは「allowEditing」プロパティの設定値に関わらず編集できないので注意してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

allowSorting

テーブルデータのソート種別を指定します。
「none（ソート不可）」、「single（単一列によるソート）」、「multiple（複数列によるソート）」が指定できます。
「single」を指定した場合はテーブルのヘッダにソート状態を表すアイコンが表示されます。テーブルのヘッダをクリックすると、その列でソートが行われます。
「multiple」を指定した場合はテーブルの上にソート用のアイコンとラベルが表示されます。ソート用のアイコン、または、ラベルをクリックすると、並べ替え設定ダイアログが開きます。
並べ替え設定ダイアログでソートの内容を指定して決定ボタンをクリックすると指定した内容でソートが行われます。並べ替え設定ダイアログでソートの内容を全て削除して決定ボタンをクリックするとソートが解除されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	single	必須	入力のみ	固定値	none single multiple

sortConditions

リッチテーブルのソート条件を格納する変数を指定します。
テーブルデータをソートした時に、ソート条件が指定した変数に格納されます。
あらかじめ変数にソート条件を格納しておくことで、初期表示時のソート状態を指定することも可能です。
「allowSorting」プロパティが「single」の場合は以下の構造のマップ型の変数を指定してください。

```
"sortConditions": {
  "key": "userCd",
  "order": "asc"
 }
```

「allowSorting」プロパティが「multiple」の場合は以下の構造のマップ型の配列の変数を指定してください。

```
"sortConditions": [{
  "key": "userCd",
  "order": "asc",
  "priority": 1
 },{
  "key": "name",
  "order": "desc",
  "priority": 2
 }]
```

「key」にはソートしている列のキー名が格納されます。文字列型を指定してください。
「order」には並び順が格納されます。格納される値は「asc（昇順）」、または、「desc（降順）」です。文字列型を指定してください。
「priority」にはソート条件の優先順位が格納されます。整数型を指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

paging

ページング機能の有無を指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとテーブルの下にページャを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとテーブルの下にページャを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

pagingType

ページング機能の種別を指定します。
「paging」プロパティが「true」の場合のみ有効です。

「auto」を指定した場合は「dataSource」と「rowsPerPage」プロパティの値を使用してページングを行います。
「dataSource」プロパティに指定したデータの件数がリッチテーブルの総件数として扱われます。

「manual」を指定した場合は「totalCount」と「rowsPerPage」プロパティの値を使用してページングを行います。
「dataSource」プロパティには、テーブルの現在のページに表示するデータのみを指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	auto	必須	入力のみ	固定値	auto manual

currentPage

テーブルの現在のページを指定します。
「paging」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
整数型の変数を指定してください。

このプロパティに変数を指定しない場合、アクションで「dataSource」プロパティを更新した時に現在ページが1で初期化されます。
このプロパティに変数を指定した場合、アクションで「dataSource」プロパティを更新した時は現在ページは初期化されません。
「dataSource」プロパティの更新時に現在ページの指定や初期化をしたい場合は、アクションで変数の代入値を変更してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	変数値	なし

rowsPerPage

1ページあたりの表示件数を指定します。
「paging」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合は「rowsPerPageOptions」プロパティに存在する数値を指定してください。
変数値の場合は「rowsPerPageOptions」プロパティに存在する数値を格納した整数型の変数を指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	10	任意	入出力	固定値 変数値	なし

rowsPerPageOptions

ページャの表示件数のプルダウンの値を指定します。
「paging」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
テキストボックスに数値をカンマ区切りで入力することで、入力された数値をページャのプルダウンから選択可能にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	10,20,50,100	任意	入力のみ	固定値	なし

totalCount

テーブルデータの総件数を指定します。
「paging」プロパティが「true」かつ「pagingType」プロパティが「manual」の場合のみ有効です。
整数型の変数を指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	変数値	なし

allowSimpleSearch

簡易検索機能の有無を指定します。
チェックボックスにチェックを入れるとテーブルの上に簡易検索エリアを表示します。

「pagingType」プロパティが「auto」の場合、簡易検索エリアの検索ボタンをクリックすると、テキストボックスの入力内容に一致するデータを検索してデータが絞り込まれます。
検索は行全体に対して行われます。
テキストボックスにスペース区切りで単語を入力した場合、全ての単語を含むデータのみが検索にヒットします。

「pagingType」プロパティが「manual」の場合、簡易検索エリアの検索ボタンをクリックしても検索は行われません。
「interactiveNavigationEvent」プロパティに指定するアクション内で「simpleSearchText」プロパティの値を取得し、独自の検索処理を実装してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

simpleSearchText

簡易検索テキストボックスの入力内容を指定します。
「allowSimpleSearch」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
文字列型の変数か、文字列型の配列の変数を指定してください。
文字列型の配列の変数を指定した場合、テキストボックスに入力された内容が半角スペース区切りで分割されて配列の各要素に格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

selectionType

行選択のタイプを指定します。
「none（行選択不可）」、「single（単一選択）」、「multiple（複数選択）」が指定できます。
「single」、「multiple」を指定した場合はテーブルの左側にカラムが追加され、行選択用のチェックボックスが表示されます。
「selected」プロパティが未指定の場合、行選択は動作しません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	none	必須	入力のみ	固定値	none single multiple

selected

選択状態のテーブルデータのインデックスを格納する変数を指定します。
テーブル上で選択状態になっているデータのインデックスが、指定した変数に格納されます。
「selectionType」プロパティが「single」の場合は整数型の変数を指定します。
「selectionType」プロパティが「multiple」の場合は整数型の配列の変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

interactiveNavigationEvent

リッチテーブルの部品を操作した際に実行するアクションを指定します。
アクションを実行するタイミングは以下の通りです。

・ソートを実行/解除した時
・ページを切り替えた時
・1ページあたりの表示件数を変更した時
・簡易検索を実行した時

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

tableDataClickEvent

テーブルデータをクリックした際に実行するアクションを指定します。
このプロパティに指定したアクションは、「selectionType」プロパティに「multiple」を指定した場合にテーブルのヘッダに表示される行選択用のチェックボックスをクリックした時にも実行されます。
実行するアクションの中で、クリックされたセルに応じて処理を分岐させたい場合は「clickedCell」プロパティの値を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

tableDataChangeEvent

テーブルデータを編集した際に実行するアクションを指定します。
このプロパティを利用する場合は「allowEditing」プロパティでテーブルデータを編集可能にしてください。
テーブルセルの入力欄でデータを編集して確定すると、このプロパティに指定したアクションが実行されます。それ以外の方法でデータが変更された場合はアクションは実行されません。
実行するアクションの中で、編集されたセルに応じて処理を分岐させたい場合は「changedCell」プロパティの値を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

allowEditing

テーブルデータの編集可否を指定します。
データの編集が可能な状態でテーブルのセルをクリックすると、入力欄が表示されます。
固定値の場合は、チェックボックスにチェックを入れると全ての列のデータの編集を可能にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると全ての列のデータの編集を可能にします。
列ごとにデータ編集可否を指定したい場合は、以下のような構造のマップ型の変数を指定します。

```
"allowEditing": {
  "userCd": false,
  "name": true,
  "department": true
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

columnWidth

テーブルのセルの横幅を指定します。
テキストボックスにカンマ区切りで横幅を入力することで、入力した横幅がテーブルの左から順番に適用されます。
入力した横幅は、セルのstyle属性のwidthの値として出力されます。
例えば、「100px,20%,300」と指定した場合、1列目には「width: 100px」が適用され、2列目には「width: 20%」、3列目には「width: 300px」が適用されます。
単位を省略した場合は「px」が自動で付与されます。
非表示の列も含めた、全ての列の数に合わせて横幅を指定します。
このプロパティの横幅の合計がリッチテーブルや親エレメントの「横幅」プロパティの設定値を超える場合は、テーブルの表示スペースに収まらない部分が横スクロール

で表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

maxColumnWidth

テーブルのセルの横幅の最大値を指定します。
テキストボックスにカンマ区切りで横幅を入力することで、入力した値がテーブルの左から順番に反映されます。
例えば、「100px,20%,300」と指定した場合、1列目の横幅の最大値は100px、2列目の横幅の最大値はテーブルの横幅の20%、3列目の横幅の最大値は300pxが適用されます。
単位を省略した場合は「px」が自動で付与されます。
非表示の列も含めた、全ての列の数に合わせて横幅の最大値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

minColumnWidth

テーブルのセルの横幅の最小値を指定します。
テキストボックスにカンマ区切りで横幅を入力することで、入力した値がテーブルの左から順番に反映されます。
例えば、「100px,20%,300」と指定した場合、1列目の横幅の最小値は100px、2列目の横幅の最小値はテーブルの横幅の20%、3列目の横幅の最小値は300pxが適用されます。
単位を省略した場合は「px」が自動で付与されます。
非表示の列も含めた、全ての列の数に合わせて横幅の最小値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

allowResizing

テーブルのセルのリサイズ可否を指定します。
テキストボックスにカンマ区切りで「true」または「false」を入力することで、trueを指定した列の横幅の変更を可能にします。
例えば、「false,true,true」と指定した場合、2列目と3列目をリサイズ可能にします。
非表示の列も含めた、全ての列の数に合わせて「true」または「false」を指定します。
ヘッダセルの右端をドラッグ＆ドロップすることで列の横幅を変更可能です。
「maxColumnWidth」「minColumnWidth」プロパティで指定した横幅の範囲内でリサイズが行われます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

columnsToFreeze

テーブルの横スクロール時に固定する列を指定します。
固定したい列のキー名を指定すると、テーブルの上に列固定の状態を切り替えるアイコンが表示されます。
列固定をオンにするとテーブルの左から指定した列までの範囲が固定され、テーブルがスクロールしても画面に表示され続けます。
例えば、「userCd,name,department」の列が存在するテーブルで「name」と指定した場合、「userCd」と「name」の列が固定されます。
「displayRowNumber」プロパティに「true」を指定すると表示される行番号の列を指定する場合は、「#rowNumber」を指定します。
「selectionType」プロパティに「single」、「multiple」を指定すると表示される行選択用の列を指定する場合は、「#checkBox」を指定します。
テーブルの表示スペースに収まらない位置にある列を指定した場合、レイアウトが崩れる場合があるので注意してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

columnSettings

テーブルの列のオプションを指定します。
変数値のみ指定可能です。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、テーブルの列の型の指定や、テーブルのセルにボタンや画像を表示できます。

```
"columnSettings": {
  "userCd": {
    "type": "string",
    "hiddenColumn": false
  },
  "name": {
    "type": "string",
    "hiddenColumn": false
  },
  "department": {
    "type": "string",
    "hiddenColumn": true
  }
 }
```

「type」パラメータには列の型を指定します。指定できるのは以下の文字列です。

string：文字列を表示します。
integer：整数を表示します。
double：浮動小数点数を表示します。
fraction：高精度小数を表示します。
boolean：真偽値を表示します。
date：日付・時刻を表示します。
link：ハイパーリンクを表示します。
button-link：リンク付きボタンを表示します。
button-action：クリック時にアクションを実行するボタンを表示します。
image-link：リンク付き画像を表示します。
image-action：クリック時にアクションを実行する画像を表示します。
icon-link：リンク付きアイコンを表示します。
icon-action：クリック時にアクションを実行するアイコンを表示します。
select：セレクトボックスを表示します。
dateOnlyDate：日付のみを表示します。セルのデータには日付・時刻型を指定します。
dateOnlyNumber：日付のみを表示します。セルのデータには整数型を指定します。
dateOnlyString：日付のみを表示します。セルのデータには文字列型を指定します。

「hiddenColumn」パラメータには列を非表示にするか指定します。このパラメータは省略可能です。「true」を指定した場合、対象の列を非表示にします。真偽値型を指定してください。

「type」パラメータに「string」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

maxLength：データの編集時に入力可能な最大文字数を指定します。整数型を指定してください。
multipleLine：データの編集時に複数行入力可能にするかを指定します。「true」を指定すると、複数行入力を可能にします。真偽値型を指定してください。
rows：データの編集時のテキストエリアの行数を指定します。整数型を指定してください。「multipleLine」パラメータが「false」の場合は無視されます。

「multipleLine」パラメータを「true」にした場合、データの編集時に入力内容を確定する時はShiftキーを押しながらEnterキーを押してください。
また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
セルに表示する情報は「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "value": "aoyagi",
    "multipleLine": false,
    "rows": null
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "value": "ueda",
    "multipleLine": true,
    "rows": 2
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「integer」、または、「double」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

max：データの編集時に入力可能な最大値を指定します。入力した値はinputタグのmax属性の値として設定されます。整数型、または、浮動小数点数型を指定してください。
min：データの編集時に入力可能な最小値を指定します。入力した値はinputタグのmin属性の値として設定されます。整数型、または、浮動小数点数型を指定してくださ

い。
step：データの編集時に上下の矢印を使って値を調整する際の刻み値を指定します。入力した値はinputタグのstep属性の値として設定されます。整数型、または、浮動小数点数型を指定してください。
decimalFormat：3桁区切りの方法を指定します。以下のいずれかの文字列を指定してください。
「comma_period（123,456,789.123）」、「period_comma（123.456.789,123）」、「account_context（ユーザがアカウントの個人設定で指定した数値形式）」
round：小数部の桁数が「fractionalPartLength」パラメータの値より大きい場合の端数処理の方法を指定します。以下のいずれかの文字列を指定してください。
「round_down（切り捨て）」、「round_up（切り上げ）」、「round_off（四捨五入）」
fractionalPartLength：小数部の桁数を指定します。0から20までの値を指定できます。整数型を指定してください。
saveRoundedValue：端数処理をした値を実際の値として使用するか指定します。「true」を指定すると、端数処理後の値がセルのデータとして使用されます。「false」を指定すると、表示する時のみ端数処理を行います。真偽値型を指定してください。「round」と「fractionalPartLength」パラメータが未指定の場合は無視されます。

また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
セルに表示する情報は「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "value": 3,
    "max": 10,
    "min": 1,
    "step": 1,
    "decimalFormat": "comma_period",
    "round": "round_down",
    "fractionalPartLength": 2,
    "saveRoundedValue": false
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "value": 123,
    "max": 1000,
    "min": 100,
    "step": 10,
    "decimalFormat": "period_comma",
    "round": "round_up",
    "fractionalPartLength": 3,
    "saveRoundedValue": true
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「boolean」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

trueText：セルのデータが「true」の場合にセルに表示する文字列を指定します。
falseText：セルのデータが「true」でない場合にセルに表示する文字列を指定します。

「trueText」、および、「falseText」パラメータの文字列を多言語化する場合は、変数の「多言語」を作成し、変数エディタで作成した多言語を代入値に指定してください。
また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
セルのデータは「value」パラメータに指定してください。
個別に「trueText」、および、「falseText」パラメータを指定し、かつ、文字列を多言語化したい場合はカスタムスクリプトで多言語を代入してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "value": true,
    "trueText": "はい",
    "falseText": "いいえ"
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "value": false,
    "trueText": "有効",
    "falseText": "無効"
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「date」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

max：データの編集時に選択可能な最大日付を指定します。入力した値はinputタグのmax属性の値として設定されます。日付・時刻型を指定してください。
min：データの編集時に選択可能な最小日付を指定します。入力した値はinputタグのmin属性の値として設定されます。日付・時刻型を指定してください。
format：データを表示する際のフォーマット文字列を指定します。ログインユーザの個人設定で指定する、日付と時刻の表示形式に指定したフォーマットに加え、任意のフォーマット文字列を指定できます。
　標準表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_STANDARD を指定してください。
　簡易表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_SIMPLE を指定してください。
　日付と時刻のフォーマットを適用したい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_SIMPLE IM_DATETIME_FORMAT_TIME_STANDARD のように指定してください。
　任意のフォーマットを指定する場合、フォーマットに利用しているライブラリ date-fns のサイト を参照してください。

また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
セルに表示する情報は「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "value": "2000-01-01T00:00:00.000+0000",
    "max": "2999-12-31T00:00:00.000+0000",
    "min": "1900-01-01T00:00:00.000+0000"
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "value": "2000-01-01T00:00:00.000+0000",
    "max": "2100-12-31T00:00:00.000+0000",
    "min": "1999-01-01T00:00:00.000+0000"
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「dateOnlyDate」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

max：データの編集時に選択可能な最大日付を指定します。入力した値はinputタグのmax属性の値として設定されます。日付・時刻型、整数型、文字列型のいずれかを指定してください。値はセルに表示する情報を参照してください。
min：データの編集時に選択可能な最小日付を指定します。入力した値はinputタグのmin属性の値として設定されます。日付・時刻型、整数型、文字列型のいずれかを指定してください。値はセルに表示する情報を参照してください。
format：データを表示する際のフォーマット文字列を指定します。ログインユーザの個人設定で指定する、日付と時刻の表示形式に指定したフォーマット「標準表示」「簡易表示」の2つに加え、任意のフォーマット文字列を指定できます。
　標準表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_STANDARD を指定してください。
　簡易表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_SIMPLE を指定してください。
　任意のフォーマットを指定する場合、フォーマットに利用しているライブラリ date-fns のサイト を参照してください。

セルに表示する情報には「日付・時刻型」の値を指定できます。
指定された日付・時刻の GMT 0時の日付を表示します。

また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「date」の列に個別の指定を行っています。
セルに表示する情報は「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "date": {
    "value": "2000-01-01T00:00:00.000+0000",
    "max": "2999-12-31T00:00:00.000+0000",
    "min": "1900-01-01T00:00:00.000+0000"
  },
  "string": "2000-01-01",
  "integer": "946684800000"
 },{
  "date": {
    "value": "2000-01-23T00:00:00.000+0000",
    "max": "2100-12-31T00:00:00.000+0000",
    "min": "1999-01-01T00:00:00.000+0000"
  },
  "string": "2000-01-23",
  "integer": "948585600000"
 }]
```

「type」パラメータに「dateOnlyNumber」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

max：データの編集時に選択可能な最大日付を指定します。入力した値はinputタグのmax属性の値として設定されます。日付・時刻型、整数型、文字列型のいずれかを指定してください。値はセルに表示する情報を参照してください。
min：データの編集時に選択可能な最小日付を指定します。入力した値はinputタグのmin属性の値として設定されます。日付・時刻型、整数型、文字列型のいずれかを指定してください。値はセルに表示する情報を参照してください。
format：データを表示する際のフォーマット文字列を指定します。ログインユーザの個人設定で指定する、日付と時刻の表示形式に指定したフォーマット「標準表示」「簡易表示」の2つに加え、任意のフォーマット文字列を指定できます。
　標準表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_STANDARD を指定してください。
　簡易表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_SIMPLE を指定してください。
　任意のフォーマットを指定する場合、フォーマットに利用しているライブラリ date-fns のサイト を参照してください。

セルに表示する情報には「整数型」の値を指定できます。
指定された整数をエポックミリ秒として扱い、GMT+0000 の日付を表示します。日付を選択した場合、GMT 0時の値をセットします。
例えば 1703257200000（2023-12-22T15:00:00+0000）を指定すると、2023-12-22 が表示されます。
カレンダーで 2023-12-23 を選択すると、1703203200000（2023-12-23T00:00:00+0000）がセットされます。

また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「integer」の列に個別の指定を行っています。
セルに表示する情報は「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "integer": {
    "value": 946684800000,
    "max": 32503593600000,
    "min": "915148800000"
  },
  "string": "2000-01-01",
  "date": "2000-01-01T00:00:00.000+0000"
 },{
  "integer": {
    "value": 948585600000,
    "max": 4133894400000,
    "min": 915148800000
  },
  "string": "2000-01-23",
  "date": "2000-01-23T00:00:00.000+0000"
 }]
```

「type」パラメータに「dateOnlyString」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

max：データの編集時に選択可能な最大日付を指定します。入力した値はinputタグのmax属性の値として設定されます。日付・時刻型、整数型、文字列型のいずれかを指定してください。値はセルに表示する情報を参照してください。
min：データの編集時に選択可能な最小日付を指定します。入力した値はinputタグのmin属性の値として設定されます。日付・時刻型、整数型、文字列型のいずれかを指定してください。値はセルに表示する情報を参照してください。
format：データを表示する際のフォーマット文字列を指定します。ログインユーザの個人設定で指定する、日付と時刻の表示形式に指定したフォーマット「標準表示」「簡易表示」の2つに加え、任意のフォーマット文字列を指定できます。
　標準表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_STANDARD を指定してください。
　簡易表示でフォーマットしたい場合、IM_DATETIME_FORMAT_DATE_SIMPLE を指定してください。
　任意のフォーマットを指定する場合、フォーマットに利用しているライブラリ date-fns のサイト を参照してください。

セルに表示する情報には「文字列型」の値を指定できます。
yyyy-MM-dd の形式で日付を指定してください。

また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。

未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「string」の列に個別の指定を行っています。
セルに表示する情報は「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "string": {
    "value": "2000-01-01",
    "max": "2999-12-31",
    "min": "1900-01-01"
  },
  "date": "2000-01-01T00:00:00.000+0000",
  "integer": "946684800000"
 },{
  "string": {
    "value": "2000-01-23",
    "max": "2100-12-31",
    "min": "1999-01-01"
  },
  "date": "2000-01-23T00:00:00.000+0000",
  "integer": "948585600000"
 }]
```

「type」パラメータに「link」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

label：リンクのテキストを指定します。
target：リンク先のURLを表示する場所を指定します。「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウインドウで開きます。

セルのデータはリンク先のURL、および、「label」パラメータが未指定の場合はリンクのテキストとして使用されます。
また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
リンク先のURLは「href」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "label": "参照",
    "target": "_self",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "label": "詳細",
    "target": "_blank",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「button-link」、または、「button-action」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

label：ボタンのテキストを指定します。
disabled：ボタンの動作を無効化するか指定します。「true」を指定すると、ボタンの動作が無効化されます。真偽値型を指定してください。
hidden：ボタンを非表示にするか指定します。「true」を指定すると、ボタンを非表示にします。真偽値型を指定してください。
target：リンク先のURLを表示する場所を指定します。「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウインドウで開きます。「type」パラメータが「button-action」の場合は無視されます。

セルのデータはリンク先のURL、および、「label」パラメータが未指定の場合はボタンのテキストとして使用されます。
「type」パラメータに「button-action」を指定した場合、ボタンをクリックした時に「tableDataClickEvent」プロパティに指定したアクションを実行します。
実行するアクションの中で、クリックされたボタンに応じて処理を分岐させたい場合は「clickedCell」プロパティの値を参照してください。
また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
「type」パラメータに「button-link」を指定した場合、リンク先のURLは「href」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "label": "参照",
    "disabled": true,
    "hidden": false,
    "target": "_self",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "label": "詳細",
    "disabled": false,
    "hidden": true,
    "target": "_blank",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「image-link」、または、「image-action」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

src：画像のリソースのパスを指定します。
alt：画像の代替文字列を指定します。
width：画像の横幅を指定します。入力した値はimgタグのstyle属性に「width: 指定した値」と出力されます。
height：画像の縦幅を指定します。入力した値はimgタグのstyle属性に「height: 指定した値」と出力されます。
hidden：画像を非表示にするか指定します。「true」を指定すると、画像を非表示にします。真偽値型を指定してください。
target：リンク先のURLを表示する場所を指定します。「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウインドウで開きます。「type」パラメータが「image-action」の場合は無視されます。

「type」パラメータに「image-link」を指定した場合、セルのデータはリンク先のURLとして利用されます。
「type」パラメータに「image-action」を指定した場合、セルのデータは画像のリソースのパスとして使用されます。
「type」パラメータに「image-action」を指定した場合、画像をクリックした時に「tableDataClickEvent」プロパティに指定したアクションを実行します。
実行するアクションの中で、クリックされた画像に応じて処理を分岐させたい場合は「clickedCell」プロパティの値を参照してください。
また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
「type」パラメータに「image-link」を指定した場合、リンク先のURLは「href」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "src": "example.png",
    "alt": "登録",
    "width": "24px",
    "height": "24px",
    "hidden": false,
    "target": "_self",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "src": "example.png",
    "alt": "更新",
    "width": "20px",
    "height": "20px",
    "hidden": true,
    "target": "_blank",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「icon-link」、または、「icon-action」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

iconClass：アイコンのCSSクラスを指定します。
　コンテンツ種別がimuiの場合は、CSS Sprite Image List のクラス名を指定してください。
　コンテンツ種別がBulmaの場合は、Font Awesome 6のクラス名を指定してください。
　複数のクラスを指定する場合は、スペース区切りの文字列、または、文字列の配列を指定してください。
color：アイコンの色を指定します。コンテンツ種別がimuiの場合は無視されます。
　以下のいずれかの文字列を指定してください。

・has-text-white
・has-text-black
・has-text-light
・has-text-dark
・has-text-primary
・has-text-info
・has-text-link
・has-text-success
・has-text-warning
・has-text-danger
・has-text-black-bis
・has-text-black-ter
・has-text-grey-darker
・has-text-grey-dark
・has-text-grey
・has-text-grey-light
・has-text-grey-lighter
・has-text-white-ter
・has-text-white-bis

size：アイコンのサイズを指定します。コンテンツ種別がimuiの場合は無視されます。
以下のいずれかの文字列を指定してください。
・is-small
・is-medium
・is-large

stackedIconClass：重ねて表示するアイコンのCSSクラスを指定します。コンテンツ種別がimuiの場合は無視されます。指定できるアイコンは「iconClass」パラメータと同様です。
複数のクラスを指定する場合は、スペース区切りの文字列、または、文字列の配列を指定してください。
stackedIconColor：重ねて表示するアイコンの色を指定します。コンテンツ種別がimuiの場合は無視されます。指定できる文字列は「color」パラメータと同様です。
tooltip：ツールチップを指定します。ツールチップはアイコンにマウスオーバーした時に表示されます。
target：リンク先のURLを表示する場所を指定します。「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウインドウで開きます。「type」パラメータが「icon-action」の場合は無視されます。

「type」パラメータに「icon-link」を指定した場合、セルのデータはリンク先のURLとして利用されます。
「type」パラメータに「icon-action」を指定した場合、セルのデータは「iconClass」パラメータの値として使用されます。
「type」パラメータに「icon-action」を指定した場合、アイコンをクリックした時に「tableDataClickEvent」プロパティに指定したアクションを実行します。
実行するアクションの中で、クリックされたアイコンに応じて処理を分岐させたい場合は「clickedCell」プロパティの値を参照してください。
また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
「type」パラメータに「icon-link」を指定した場合、リンク先のURLは「href」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "iconClass": "im-ui-icon-common-16-information",
    "color": null,
    "size": null,
    "stackedIconClass": null,
    "stackedIconColor": null,
    "tooltip": "Sample1",
    "target": "_self",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "iconClass": "fas fa-lg fa-info-circle fa-stack-1x",
    "color": "has-text-info",
    "size": "is-medium",
    "stackedIconClass": "fas fa-ban fa-stack-2x",
    "stackedIconColor": "has-text-danger",
    "tooltip": "Sample2",
    "target": "_blank",
    "href": "https://example.com"
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「select」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

optionsText：セレクトボックスの選択肢として表示される値を指定します。改行文字区切りの文字列、または、文字列型の配列を指定してください。
optionsValue：「optionsText」パラメータに対応する値を指定します。改行文字区切りの文字列、または、文字列型の配列を指定してください。
multiple：データの編集時に複数選択を可能にするか指定します。「true」を指定すると、複数選択を可能にします。真偽値型を指定してください。

showNonListedOptions：セレクトボックスの選択肢にない値がセルデータとして設定されている場合に、その値をセルに表示するか指定します。「true」を指定すると、選択肢にない値をセルに表示します。真偽値型を指定してください。

セレクトボックスは、データの編集中のみ表示されます。
データの編集中以外は、テーブルのセルにはテキストが表示されます。表示されるテキストは、セルのデータと一致する「optionsValue」パラメータに対応する「optionsText」パラメータの値です。
「multiple」パラメータに「true」を指定する場合、セルのデータは配列を指定してください。
また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
セルのデータは「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "optionsText": ["apple", "orange", "banana"],
    "optionsValue": ["0001", "0002", "0003"],
    "multiple": false,
    "showNonListedOptions": false,
    "value": ["0001"]
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "optionsText": ["baseball", "soccer", "basketball"],
    "optionsValue": ["0001", "0002", "0003"],
    "multiple": true,
    "showNonListedOptions": false,
    "value": ["0002", "0003"]
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

「type」パラメータに「fraction」を指定した列には、「columnSettings」プロパティに追加で以下のパラメータを指定できます。

decimalFormat：3桁区切りの方法を指定します。以下のいずれかの文字列を指定してください。
　「comma_period（123,456,789.123）」、「period_comma（123.456.789,123）」、「account_context（ユーザがアカウントの個人設定で指定した数値形式）」
round：小数部の桁数が「fractionalPartLength」パラメータの値より大きい場合の端数処理の方法を指定します。以下のいずれかの文字列を指定してください。
　「round_down（切り捨て）」、「round_up（切り上げ）」、「round_off（四捨五入）」
fractionalPartLength：小数部の桁数を指定します。0から20までの値を指定できます。整数型を指定してください。
saveRoundedValue：端数処理をした値を実際の値として使用するか指定します。「true」を指定すると、端数処理後の値をセルのデータとして利用します。「false」を指定すると、表示する時のみ端数処理を行います。真偽値型を指定してください。「round」と「fractionalPartLength」パラメータが未指定の場合は無視されます。

また、「dataSource」プロパティのデータ部分をマップ型にすることで個別にパラメータの指定が可能です。
未指定のパラメータは「columnSettings」プロパティで指定した値が使用されます。
以下の例では、「userCd」の列に個別の指定を行っています。
セルのデータは「value」パラメータに指定してください。

```
"dataSource": [{
  "userCd": {
    "value": "0.5",
    "decimalFormat": "comma_period",
    "round": "round_down",
    "fractionalPartLength": 2,
    "saveRoundedValue": false
  },
  "name": "青柳 辰巳",
  "department": "サンプル課１１"
 },{
  "userCd": {
    "value": "1/3",
    "decimalFormat": "period_comma",
    "round": "round_up",
    "fractionalPartLength": 3,
    "saveRoundedValue": true
  },
  "name": "上田 辰男",
  "department": "サンプル課２２"
 }]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

clickedCell

クリックされたテーブルデータのインデックスとキー名を格納する変数を指定します。
以下の構造のマップ型の変数を指定してください。

```
"clickedCell": {
  "index": 0,
  "key": "",
  "isHeader": false
 }
```

テーブルのセルをクリックした際に、データのインデックスと列のキー名が指定した変数に格納されます。
「isHeader」には、テーブルのヘッダがクリックされたかどうかが格納されます。

「displayRowNumber」プロパティに「true」を指定した場合にテーブルに表示される行番号のセルをクリックすると、「key」には「#rowNumber」が格納されます。
「selectionType」プロパティに「single」、「multiple」を指定した場合にテーブルに表示される行選択用のチェックボックスをクリックすると、「key」には「#checkbox」が格納されます。
「selectionType」プロパティに「multiple」を指定した場合にテーブルのヘッダに表示される行選択用のチェックボックスをクリックすると、「isHeader」に「true」が格納されます。
それ以外のテーブルのヘッダのセルをクリックした場合、「clickedCell」プロパティは更新されません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

changedCell

編集されたテーブルデータのインデックスとキー名を格納する変数を指定します。
以下の構造のマップ型の変数を指定してください。

```
"changedCell": {
  "index": 0,
  "key": ""
 }
```

このプロパティを利用する場合は「allowEditing」プロパティでテーブルデータを編集可能にしてください。
テーブルセルの入力欄でデータを編集して確定すると、編集したデータのインデックスと列のキー名が指定した変数に格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

displayRowNumber

テーブルデータに行番号を表示するか指定します。
固定値の場合は、チェックボックスにチェックを入れると行番号を表示します。
変数値の場合は、値が「true」の変数をセットすると行番号を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

displayValidationError

テーブルデータの入力規則エラーを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合は、チェックボックスにチェックを入れると入力規則エラーを表示します。
変数値の場合は、値が「true」の変数をセットすると入力規則エラーを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

summerTimeOption

日時の表示・入力に関するサマータイムの動作方法を指定します。
サマータイムを考慮する必要がある画面では「typeB: ENABLED」、考慮しない場合は「typeA: DISABLED」を指定してください。
具体的な動作の違いは以下の通りです。

「typeA: DISABLED」を指定した場合：
type指定がない・typeがdate指定のセルでは、画面表示時のアカウントコンテキストのタイムゾーン（時差）に変換して表示します。
日付入力時は画面表示時のアカウントコンテキストのタイムゾーン（時差）における00:00:00の日時を変数に代入します。
type指定がdateOnlyDate指定のセルでは、GMTに変換して表示します。
日付入力時はGMTにおける00:00:00の日時を変数に代入します。
type指定がdateOnlyNumber指定のセルでは、GMTの日時に換算して表示します。
日付入力時はGMTにおける00:00:00のエポックミリ秒を変数に代入します。
type指定がdateOnlyString指定のセルでは、日付部分を抜き出して表示します。
日付入力時は yyyy-MM-dd 形式の文字列を変数に代入します。

※「typeA: DISABLED」を指定する場合は、画面表示時点の時差が使用されるため、厳密なサマータイムを考慮できません。
例えば、冬季の時期に画面を表示し夏季の日時を変数に格納しても、サマータイム適用前の時差で日時が表示されます。

「typeB: ENABLED」を指定した場合：
type指定がない・typeがdate・typeがdateOnlyDate指定のセルでは、変数に格納されているタイムゾーンを使用せず、日時部分を表示します。タイムゾーンが未定義の場合は、GMTとみなします。
日付入力時はアカウントコンテキストのタイムゾーンにおける00:00:00の日時を変数に代入します。入力された日付に応じて、サマータイムを考慮した時差を採用します。
type指定がdateOnlyNumber指定のセルでは、GMTの日時に換算して表示します。
日付入力時はGMTにおける00:00:00のエポックミリ秒を変数に代入します。
type指定がdateOnlyString指定のセルでは、日付部分を抜き出して表示します。
日付入力時は yyyy-MM-dd 形式の文字列を変数に代入します。

※「typeB: ENABLED」を指定する場合は、リッチテーブル表示用の日時について、サーバ側でアカウントコンテキストのタイムゾーンに変換する必要があります。
タイムゾーンの変換処理を IM-LogicDesigner で行う場合は、以下のいずれかの対応を行ってください。
1. 出力値の型を imdatetime に変更する（出力時に自動的にアカウントコンテキストのタイムゾーンに変換されます）
2. 「IM-LogicDesigner フロールーティング〇にリクエストを送信する」アクションの「アカウントコンテキストのタイムゾーンを強制的に使用する」プロパティをオンにする

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	typeB ENABLED	任意	入力のみ	固定値	typeA: DISABLED typeB: ENABLED

resetScrollTopOperations

テーブルの縦スクロール位置をリセットする操作を指定します。
固定値の場合、「リセットしない」「常にリセットする」が指定できます。
「リセットしない」を指定した場合は、全ての操作でテーブルの縦スクロール位置が維持されます。
「常にリセットする」を指定した場合は、全ての操作でテーブルの縦スクロール位置がリセットされます。

変数値の場合、真偽値型かマップ型の変数が指定できます。
変数の代入値が「false」の場合は、全ての操作でテーブルの縦スクロール位置が維持されます。
変数の代入値が「true」の場合は、全ての操作でテーブルの縦スクロール位置がリセットされます。
マップ型の変数を指定する場合は以下の構造の変数を指定してください。

```
"resetScrollTopOperations": {
  "simpleSearched": true,
  "sorted": true,
  "changedPage": true,
  "changedRowsPerPage": true,
  "changedDataSource": true
 }
```

マップ変数の配下の「simpleSearched」「sorted」「changedPage」「changedRowsPerPage」「changedDataSource」の値が「true」の場合は、該当する操作でテーブルの縦スクロール位置がリセットされます。
配下の変数と該当する操作は以下の通りです。

simpleSearched：簡易検索を実行したとき
sorted：テーブルデータをソートしたとき
changedPage：リッチテーブルの現在ページを変更したとき
changedRowsPerPage：1ページあたりの表示件数を変更したとき
changedDataSource：リッチテーブルの部品操作以外の方法で「dataSource」プロパティの値が変更されたとき

配下の変数は省略可能です。省略した場合、「true」が指定されたとみなします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	常にリセットする	任意	入出力	固定値 変数値	リセットしない 常にリセットする

履歴・コメント

履歴・コメントを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
application

アプリケーションの種別を判断する任意の文字列です。
利用するアプリケーションごとに設定してください。
「im_bloommaker_basic」を指定すると全ての操作権限を利用できます。
操作権限は参照権限、登録権限、削除権限、添付ファイルの追加権限などがあります。
また、アプリケーションごとに操作権限を変更できます。
操作権限については履歴・コメントモジュールプログラミングガイドをご参照ください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im_bloommaker_basic	必須	入出力	固定値 変数値	なし

eventGroupKey

履歴・コメントモジュールを一意に設定するためのオブジェクトです。
以下のようなマップ型の変数を用意してください。
オブジェクトのキーと値は、任意の文字列を指定できます。

```
"eventGroupKey": {
  "id": "abcdefg"
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

eventTypeIds

履歴に表示するものを絞り込みます。
指定できるIDは「im_journal_comment」、「im_journal_attachment_delete」、「im_journal_not_supported」およびカスタムイベントで指定した eventTypeId です。
以下のような文字列型の1次元配列を用意し指定してください。

```
"eventTypeIds": [
  "im_journal_comment"
]
```

詳しくは、履歴・コメントモジュールプログラミングガイドをご参照ください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

showEventCount

履歴件数の表示/非表示を制御します。
チェックを入れると履歴件数を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入力のみ	固定値	なし

showAttachmentCount

添付ファイル件数の表示/非表示を制御します。
チェックを入れると添付ファイル件数を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入力のみ	固定値	なし

sortOrder

履歴・コメントの一覧を降順または昇順で表示します。
降順を「desc」、昇順を「asc」で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	desc	任意	入出力	固定値 変数値	desc asc

共通マスタ

単一選択ユーザ検索

共通マスタに登録されているユーザを検索するエレメントです。
ユーザを一人選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ
templateId

使用する検索テンプレートを指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_user）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  }
 ],
 "departmentSetList": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "departmentSetCd": "comp_sample_01",
   "departmentCd": "dept_sample_10",
   "departmentCompare": "le",
   "postCd": "ps002",
   "postCompare": "le"
  }
 ],
 "department": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10",
  "compare": "le"
 },
 "departmentPost": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "postCd": "ps002",
  "compare": "le"
 },
 "departmentCategoryItem": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "publicGroup": {
  "publicGroupSetCd": "sample_public",
  "publicGroupCd": "public_group_a",
  "compare": "le"
 },
 "publicGroupRole": {
  "publicGroupSetCd": "sample_public",
  "roleCd": "public_role_001",
  "compare": "le"
 },
 "publicGroupCategoryItem": [
  {
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "userCategoryItem": [
  {
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "role": {
  "role": "im_workflow_user"
 }
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択されたユーザコードを格納する変数を指定します。
ユーザコード（userCd）を格納するマップ型の変数を指定します。

```
"selected": {
  "userCd": "aoyagi"
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。
初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

imageRounded

ユーザのプロフィール画像を丸い形にするか指定します。
チェックを入れるとプロフィール画像を丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

複数選択ユーザ検索

共通マスタに登録されているユーザを検索するエレメントです。
ユーザを複数選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ
templateId

使用する検索テンプレートを指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_user）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  }
 ],
 "departmentSetList": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "departmentSetCd": "comp_sample_01",
   "departmentCd": "dept_sample_10",
   "departmentCompare": "le",
   "postCd": "ps002",
   "postCompare": "le"
  }
 ],
 "department": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10",
  "compare": "le"
 },
 "departmentPost": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "postCd": "ps002",
  "compare": "le"
 },
 "departmentCategoryItem": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "publicGroup": {
  "publicGroupSetCd": "sample_public",
  "publicGroupCd": "public_group_a",
  "compare": "le"
 },
 "publicGroupRole": {
  "publicGroupSetCd": "sample_public",
  "roleCd": "public_role_001",
  "compare": "le"
 },
 "publicGroupCategoryItem": [
  {
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "userCategoryItem": [
  {
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "role": {
  "role": "im_workflow_user"
 }
}
```


エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択されたユーザコードを格納する変数を指定します。
ユーザコード（userCd）を格納する1次元配列のマップ型の変数を指定します。
変数の定義に1件以上の要素を定義しないと選択したユーザコード（userCd）が格納されません。

```
"selected": [
 {
  "userCd": "aoyagi"
 },
 {
  "userCd": "ikuta"
 }
]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。
初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

imageRounded

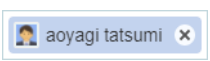
ユーザのプロフィール画像を丸い形にするか指定します。
チェックを入れるとプロフィール画像を丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

所属組織による単一選択ユーザ検索

共通マスタに登録されているユーザを所属組織から検索するエレメントです。
ユーザを一人選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ
templateId

使用する検索テンプレートを指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_user_dept）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  }
 ],
 "departmentSetList": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "departmentSetCd": "comp_sample_01",
   "departmentCd": "dept_sample_10",
   "departmentCompare": "le",
   "postCd": "ps002",
   "postCompare": "le"
  }
 ],
 "department": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10",
  "compare": "le"
 },
 "departmentPost": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "postCd": "ps002",
  "compare": "le"
 },
 "departmentCategoryItem": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "userCategoryItem": [
  {
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "role": {
  "role": "im_workflow_user"
 }
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択されたユーザコードを格納する変数を指定します。
ユーザコード（userCd）を格納するマップ型の変数を指定します。

```
"selected": {
  "userCd": "aoyagi"
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。
初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

imageRounded

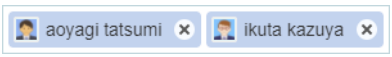
ユーザのプロフィール画像を丸い形にするか指定します。
チェックを入れるとプロフィール画像を丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

所属組織による複数選択ユーザ検索

共通マスタに登録されているユーザを所属組織から検索するエレメントです。
ユーザを複数選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ
templateId

使用する検索テンプレートを指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_user_dept）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。

固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  }
 ],
 "departmentSetList": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "departmentSetCd": "comp_sample_01",
   "departmentCd": "dept_sample_10",
   "departmentCompare": "le",
   "postCd": "ps002",
   "postCompare": "le"
  }
 ],
 "department": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10",
  "compare": "le"
 },
 "departmentPost": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "postCd": "ps002",
  "compare": "le"
 },
 "departmentCategoryItem": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "userCategoryItem": [
  {
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ],
 "role": {
  "role": "im_workflow_user"
 }
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択されたユーザコードを格納する変数を指定します。
ユーザコード（userCd）を格納する1次元配列のマップ型の変数を指定します。
変数の定義に1件以上の要素を定義しないと選択したユーザコード（userCd）が格納されません。

```
"selected": [
 {
  "userCd": "aoyagi"
 },
 {
  "userCd": "ikuta"
 }
]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。
初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

imageRounded

ユーザのプロフィール画像を丸い形にするか指定します。
チェックを入れるとプロフィール画像を丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

単一選択会社検索

共通マスタに登録されている会社を検索するエレメントです。
会社を一つ選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ
templateId

使用する検索テンプレートを指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_company）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  },
  {
   "companyCd": "comp_other_01"
  }
 ]
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択された会社コードを格納する変数を指定します。
会社コード（companyCd）を格納するマップ型の変数を指定します。

```
"selected": {
 "companyCd": "comp_sample_01"
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。
初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

複数選択会社検索

共通マスタに登録されている会社を検索するエレメントです。
会社を複数選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ
templateId

使用する検索テンプレートを指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_company）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  },
  {
   "companyCd": "comp_other_01"
  }
 ]
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択された会社コードを格納する変数を指定します。
会社コード（companyCd）を格納する1次元配列のマップ型の変数を指定します。
変数の定義に1件以上の要素を定義しないと選択した会社コード（companyCd）が格納されません。

```
"selected": [
 {
  "companyCd": "comp_sample_01"
 },
 {
  "companyCd": "comp_other_01"
 }
]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。
初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。

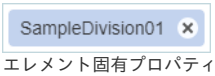
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

単一選択組織検索

共通マスタに登録されている組織を検索するエレメントです。
組織を一つ選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ

templateId

使用する検索テンプレート定義を指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_dept）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  }
 ],
 "departmentSetList": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "departmentSetCd": "comp_sample_01",
   "departmentCd": "dept_sample_10",
   "departmentCompare": "le",
   "postCd": "ps002",
   "postCompare": "le"
  }
 ],
 "department": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10",
  "compare": "le"
 },
 "departmentCategoryItem": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ]
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択された会社コード、組織セットコード、組織コードを格納する変数を指定します。
会社コード（companyCd）、組織セットコード（departmentSetCd）、組織コード（departmentCd）を格納するマップ型の変数を指定します。

```
"selected": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10"
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。
初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。

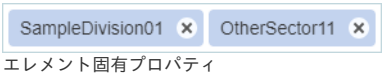
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

複数選択組織検索

共通マスタに登録されている組織を検索するエレメントです。
組織を複数選択できます。
任意の検索ルール（テンプレート）に基いた検索や検索候補の選択・選択解除ができます。



エレメント固有プロパティ

templateId

使用する検索テンプレート定義を指定します。
指定しなかった場合は、デフォルトの検索テンプレート（imm_t_dept）を使用します。
検索テンプレートについては IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

baseDate

検索基準日時を指定します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。
指定しなかった場合は、検索基準日時は画面起動時の日時（クライアント日時）を使用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

includeInactiveData

検索対象に無効データ（論理削除データ）を含むか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると検索結果に無効データが含まれます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると検索結果に無効データが含まれます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

filter

入力された検索キーワード以外の検索条件（暗黙条件）を指定します。
以下のような構造のマップ型の変数を指定することで、検索結果を特定の条件で絞り込めます。
指定可能な検索条件については IM-共通マスタ 検索画面仕様書 を参照してください。

```
"filter": {
 "company": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01"
  }
 ],
 "departmentSetList": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "departmentSetCd": "comp_sample_01",
   "departmentCd": "dept_sample_10",
   "departmentCompare": "le",
   "postCd": "ps002",
   "postCompare": "le"
  }
 ],
 "department": {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10",
  "compare": "le"
 },
 "departmentCategoryItem": [
  {
   "companyCd": "comp_sample_01",
   "categoryCd": "category_01",
   "categoryItemCds": [
    "item_01", "item_02"
   ]
  }
 ]
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

selected

選択された会社コード、組織セットコード、組織コードを格納する変数を指定します。
会社コード（companyCd）、組織セットコード（departmentSetCd）、組織コード（departmentCd）を格納する1次元配列のマップ型の変数を指定します。
変数の定義に1件以上の要素を定義しないと選択した会社コード（companyCd）、組織セットコード（departmentSetCd）、組織コード（departmentCd）が格納されません。

```
"selected": [
 {
  "companyCd": "comp_sample_01",
  "departmentSetCd": "comp_sample_01",
  "departmentCd": "dept_sample_10"
 },
 {
  "companyCd": "comp_other_01",
  "departmentSetCd": "comp_other_01",
  "departmentCd": "dept_other_10"
 }
]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

placeholder

検索キーワード入力欄が空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelectionChanged

選択データを追加・削除した際に実行するアクションを指定します。

初期選択データの読み込み時や、 selected プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

選択データを丸い形にするか指定します。
チェックを入れると選択データを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

汎用

ハイパーリンク

ページ遷移をするためのエレメントです。

Anchor
エレメント固有プロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
ラベル

テキストラベルを表示するエレメントです。

Label
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Anchor	必須	入出力	固定値 変数値	なし

ラベル

テキストラベルを表示するエレメントです。

Label
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	必須	入出力	固定値 変数値	なし

強調ラベル

強調テキストラベルを表示するエレメントです。

Strong Label
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Strong Label	必須	入出力	固定値 変数値	なし

入力規則エラーメッセージ

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
variable

入力規則チェックを行う変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

caption

エラーメッセージに表示する入力項目名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

マークダウン

マークダウン形式で入力した内容を表示するエレメントです。

Markdown

エレメント固有プロパティ
textContent

マークダウン形式で文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Markdown	必須	入出力	固定値 変数値	なし

パーツ

画像埋め込み

画像を埋め込み表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
src

画像のリソースを指定します。
デザイナ画面上で描画されている画像埋め込みエレメントにドラッグ＆ドロップで画像を配置すると、「src」の内容は配置した画像の値で上書きされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

alt

画像を説明する代替文字列を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

コンテナページ埋め込み

コンテナページを埋め込むためのエレメントです。
プロパティで指定したコンテナページ配下のエレメントを当該エレメント配下に移動して表示します。
配下のエレメントを移動することで、元々のコンテナページからはエレメントが削除されます。
同じコンテナページを指定した当該エレメントを複数配置した場合は、 1 つのエレメントのみ配下エレメントが表示されます。

エレメント固有プロパティ
page

埋め込みたいコンテナページを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
ページ選択		必須	入力のみ	固定値	なし

インラインフレーム

リソースをインラインフレーム内に埋め込み表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
src

インラインフレームに埋め込むリソースを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

インラインフレームの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

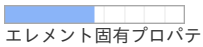
入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

水平罫線

水平の罫線を表示するエレメントです。

進捗バー

ブラウザ標準で用意されている進捗状況バーを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

value

進捗バーの進捗状況を指定します。
設定可能な数値：0から「max」プロパティで指定した値までの数値
maxプロパティが100の場合の設定例：0、1、10、100

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

max

進捗バーが100%になる際の値を数値で指定します。
設定例：「max」プロパティの値が10かつ「value」プロパティの値が5のとき、進捗バーは50%を示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	100	任意	入出力	固定値 変数値	なし

動画埋め込み

動画を埋め込み表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

poster

動画のダウンロード中に表示される画像のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

preload

動画が再生される前に、どのコンテンツを読み込むべきかを指定します。
none: 動画およびメタデータを事前に読み込みません。
metadata: 動画のメタデータのみ事前に読み込みます。
auto: ユーザが動画ファイルを使用しない場合でも、動画ファイル全体を読み込みます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	auto	必須	入出力	固定値 変数値	none auto metadata

autoplay

再生可能になった際に即座に動画を再生します。
固定値の場合はチェックを入れると、再生可能になった際に動画を再生します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると、再生可能になった際に動画を再生します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

loop

動画の最後に到達した際に、自動的に先頭に戻るかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると自動的に先頭に戻ります。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると自動的に先頭に戻ります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

muted

動画に含まれる音声を再生するかどうかの既定値を指定します。
固定値の場合はチェックを入れると既定値を消音にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると既定値を消音にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

controls

再生、音量などの各機能を制御するコントロールを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとコントロールを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコントロールを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

src

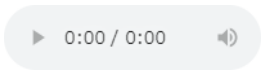
埋め込む動画へのURLを指定します。
「src」プロパティに指定可能なものは動画ファイルを指すURLです。
例：https://www.example.com/sample.mp4

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

音声埋め込み

音声を埋め込み表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
preload

音声が再生される前に、どのコンテンツを読み込むべきかを指定します。

none: 音声およびメタデータを事前に読み込みません。
metadata: 音声のメタデータのみ事前に読み込みます。
auto: ユーザが音声ファイルを使用しない場合でも、音声ファイル全体を読み込みます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	metadata	必須	入出力	固定値 変数値	none metadata auto

autoplay

再生可能になった際に即座に音声を再生します。
固定値の場合はチェックを入れると、再生可能になった際に音声を再生します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると、再生可能になった際に音声を再生します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

loop

音声の最後に到達した際に、自動的に先頭に戻るかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると自動的に先頭に戻ります。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると自動的に先頭に戻ります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

muted

音声を再生するかどうかの既定値を指定します。
固定値の場合はチェックを入れると既定値を消音にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると既定値を消音にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

controls

再生、音量などの各機能を制御するコントロールを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとコントロールを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコントロールを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

src

埋め込む音声へのURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

外部リソース埋め込みコンテナ

外部リソースを表示するエレメントです。
「外部リソース埋め込み」エレメントの配下にエレメントを配置すると、外部リソースが利用できない場合に代替コンテンツとして利用されます。
動画、音声を埋め込みたい場合は「動画埋め込み」、「音声埋め込み」エレメントを使用してください。

子エレメント
外部リソースドロップエリア
外部リソース埋め込み
エレメント固有プロパティ
data

埋め込む外部リソースを指定します。
「外部リソースドロップエリア」エレメントにドラッグ＆ドロップで外部リソースを配置すると、「data」の内容は配置したリソースの値で上書きされます。
ブラウザがInternet Explorerの場合は、画像以外のリソースをドラッグ＆ドロップで指定することはできません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

type

外部リソースのコンテンツタイプを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

form

関連付けるフォームのidを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

param

外部リソースのパラメータを指定します。
以下のような構造のマップ型の配列の変数を指定してください。

```
"param": [
  {
    "name": "param1",
    "value": "hoge1"
  }, {
    "name": "param2",
    "value": "hoge2"
  }, {
    "name": "param3",
    "value": "hoge3"
  }
]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

その他

タイマー

アクションを任意のタイミングで実行するエレメントです。
アプリケーションの実行時に表示されません。



エレメント固有プロパティ
action

「interval」で設定した時間が経過したときに実行するアクションを指定します。
事前にアクションエディタ上でアクションを作成してください。
例：エレメントをクリックしたときアクション名「A」を実行する場合、「A」を選択します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	必須	入力のみ	固定値	なし

active

エレメントの動作を有効化します。
エレメントの動作が有効化されていると、タイマーが実行されます。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が有効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が有効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

interval

設定した時間（ms）が経過したとき「action」で指定した処理を実施します。
処理は繰り返し実行されます。
「interval」の値を空にした場合、処理は一度だけ実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1000	任意	入出力	固定値 変数値	なし

delay

設定した時間（ms）が経過したとき、「action」で設定した処理を実施します。
画面を開いた初回のみこの設定内容が適用されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1000	任意	入出力	固定値 変数値	なし

排他制御

画面の排他制御を可能にするエレメントです。
同ページを閲覧しているユーザー一覧を表示できます。



エレメント固有プロパティ
position

エレメントが表示される位置を指定します。
「custom」の場合はエレメントを配置した場所に表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	bottom-right	必須	入力のみ	固定値	top-left top-right bottom-left bottom-right custom

application

業務アプリケーションを表す文字列を指定します。
「application」プロパティと「businessKeys」プロパティを利用して排他制御をする画面を特定します。
「businessKeys」プロパティが未指定の場合は指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

businessKeys

IM-BloomMakerで作成した画面を一意に表す値を指定します。
一般的にロックしたい業務データの主キーを指定してください。
例えば、URL が一意の値として利用できる場合、このような値を指定します。
https://www.example.com/foo/bar?id=baz
固定値、変数値を指定できます。
単一キーの場合は、固定値またはマップ型以外の変数値を指定してください。
複合キーの場合は、以下のようなマップ型変数を指定してください。

```
"businessKeys": {
  "key1": "value1",
  "key2": "value2"
 }
```

「businessKeys」プロパティと「application」プロパティを利用して排他制御をする画面を特定します。
「application」プロパティが未指定の場合は指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

showLabel

閲覧者の名前を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

maximumNumberOfDisplay

閲覧者を最大で何人表示するか指定します。
最大値を超えた場合は3点リーダーが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

useLock

ロック機能を利用するか指定します。
排他制御を利用する場合はこのプロパティにチェックを入れてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

useForceUnlock

「ロックをかけた閲覧者」以外の閲覧者がロックを解除できるようにするか指定します。
このプロパティを利用するためには、「useLock」プロパティにチェックを入れてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

lockedState

他のユーザにロックされているかどうかを取得します。
変数値のみ指定可能です。
値の型が真偽値の変数を指定してください。
他のユーザにロックされているときは「true」、されていないときは「false」が指定した変数に格納されます。
このプロパティを利用するためには、「useLock」プロパティにチェックを入れてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力		任意	入出力	変数値	なし

lockOnJoin

画面にアクセスしたとき、画面がロックされていなかった場合、自動的に画面をロックするか指定します。
チェックを入れると画面にアクセスしたときに画面をロックします。
このプロパティを利用するためには、「useLock」プロパティにチェックを入れてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

unlockOnLeave

ロックしているユーザが画面から離れたとき、ロックを解除するか指定します。
チェックを入れるとロックしているユーザが画面から離れたときに画面のロックを解除します。
このプロパティを利用するためには、「useLock」プロパティにチェックを入れてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

onLockedEvent

ロックが開始されたときに動作させるアクションを指定します。
この画面を参照しているユーザがロックすると、指定したアクションが実行されます。
また、同じ画面を同時に参照している他のユーザの画面でも指定したアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

onUnlockedEvent

ロックが解除されたときに動作させるアクションを指定します。
この画面をロックしているユーザがロックを解除すると、指定したアクションが実行されます。
また、同じ画面を同時に参照している他のユーザの画面でも指定したアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

acceptLockOnJoinTime

ページ遷移したときを始点として、「lockOnJoin」プロパティが有効な時間（ms）を指定します。
このプロパティに指定した時間が経過後、「lockOnJoin」プロパティによるロックを無効化します。
通信で問題が発生したときに「排他制御」エレメントがページ遷移したと誤認し「lockOnJoin」プロパティの機能によってロックされる場合があることを防ぎます。
このプロパティは「lockOnJoin」プロパティにチェックが入っている場合に有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	10000	必須	入力のみ	固定値	なし

Contents

- imui部品
  - レイアウト（imui）
    - 見出しレベル1
    - 見出しレベル1（小窓用）
    - 見出しレベル2
    - 見出しレベル3
    - 見出しレベル4
    - 見出しレベル5
    - 見出しレベル6
    - フォームコンテナ
    - アコーディオン
    - オペレーションボックス
    - ツールボックス
    - 補足ボックス
    - アイコン付きリスト
    - レイアウト調整ボックス
    - バレットリスト
    - アイコン付きリンクリスト
    - 横方向のテーブル
    - 縦方向のテーブル
    - 見出し付きテーブル
    - 入れ子テーブル
    - 横方向汎用テーブル
    - 入力フォーム用テーブル
    - 検索条件用テーブル
    - パンくずリスト
  - 繰り返し（imui）
    - 横方向のテーブル（繰り返し）
    - 縦方向のテーブル（繰り返し）
    - 入れ子テーブル（繰り返し）
    - 横方向汎用テーブル（繰り返し）
    - バレットリスト（繰り返し）
    - アイコン付きリンクリスト（繰り返し）
  - フォーム部品（imui）
    - ボタン
    - オペレーションパーツ
    - アイコン付きボタン
    - 日付入力
  - パーツ（imui）
    - アイコン

レイアウト（imui）

見出しレベル1

最上位の見出しを表示するエレメントです。
画面のタイトルを表すときに使います。



エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showToolbar

ツールバーを表示するか指定します。
チェックを入れるとツールバーを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
ツールバー
エレメント固有プロパティ
left

ツールバーの左側に存在するエレメントを表示するか設定します。
チェックを入れるとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

right

ツールバーの右側に存在するエレメントを表示するか設定します。
チェックを入れるとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

ツールバーリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

ツールバーリストアイテム
エレメント固有プロパティ
href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-16-back	任意	入出力	固定値 変数値	なし

active

エレメントをアクティブ状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアクティブ状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアクティブ状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

split

ツールバーに区切り線を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると区切り線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると区切り線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル1（小窓用）

小さいウィンドウ用の見出しを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
小窓用段落
エレメント固有プロパティ
href

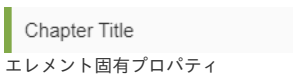
遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル2

最上位から2番目の見出しを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Chapter Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル3

最上位から3番目の見出しを表示するエレメントです。

Section Title

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Section Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル4

最上位から4番目の見出しを表示するエレメントです。

Subsection Title

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Subsection Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル5

最上位から5番目の見出しを表示するエレメントです。

Paragraph Title

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Paragraph Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル6

最上位から6番目の見出しを表示するエレメントです。

Subparagraph Title

エレメント固有プロパティ

textContent

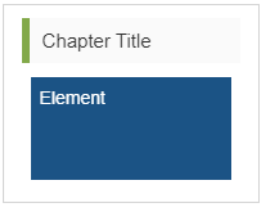
表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Subparagraph Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

フォームコンテナ

親エレメントの横幅から、指定した割合の枠線を表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
containerType

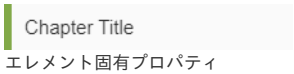
コンテナの横幅を指定します。
「60% (narrow)」、「75% (normal)」、「90% (wide)」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は次のいずれかの値を持つ変数をセットします。
「60% (narrow)」を指定する場合：imui-form-container-narrow
「75% (normal)」を指定する場合：imui-form-container
「90% (wide)」を指定する場合：imui-form-container-wide

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	60% (narrow)	必須	入出力	固定値 変数値	60% (narrow) 75% (normal) 90% (wide)

子エレメント
見出しレベル2

最上位から2番目の見出しを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

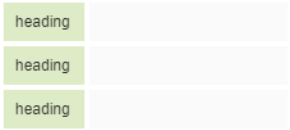
表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Chapter Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

入力フォーム用テーブル

入力フォーム部品を配置するためのテーブルエレメントです。



エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
required

必須入力記号を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

アコーディオン

開閉可能なコンテンツ領域を表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アコーディオンアイテム
エレメント固有プロパティ
title

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	accordion	必須	入出力	固定値 変数値	なし

initialDisplay

実行画面を初期表示した際にこのコンポーネントのコンテンツ部分を表示するか指定します。
チェックを入れるとコンテンツ部分が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

currentDisplay

アコーディオンの開閉状態を格納する変数を指定します。
初期表示時は initialDisplay で指定した値が優先されます。
変数値には値の型が真偽値である変数を指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力		必須	入出力	変数値	なし

アコーディオンコンテンツ
入力フォーム用テーブル

入力フォーム部品を配置するためのテーブルエレメントです。

heading	
heading	
heading	

エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
required

必須入力記号を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

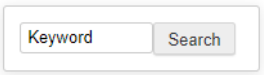
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

オペレーションボックス

配下のフォーム部品やエレメントを囲むエレメントです。



子エレメント
テキスト入力

一行テキストボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、テキストエレメントへの文字の入力ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にする場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

テキストエレメントの値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Keyword	必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

size

エレメントの長さを何文字分にするか指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

ボタン

テーマによるスタイルの指定が可能なボタンエレメントです。



エレメント固有プロパティ
active

ボタンをアクティブ状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアクティブ状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアクティブ状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

コンポーネントの動作を無効化します。
固定値の場合はチェックを入れるとコンポーネントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコンポーネントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのコンポーネントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコンポーネントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

style

ボタンのスタイルを指定します。
「large-button」、「medium-button」、「small-button」、「button」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「imui-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium-button」を指定する場合、「imui-medium-button」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	small-button	必須	入出力	固定値 変数値	large-button medium-button small-button button

value

入力欄に表示する名前を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Search	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

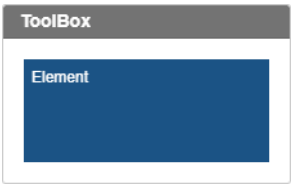
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ツールボックス

配下のエレメントをひとまとめにする、タイトル付のエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showToolbar

ツールバーを表示するか指定します。
チェックを入れるとツールバーを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
ツールボックスタイトル
エレメント固有プロパティ
displayType

見出しレベルを指定します。
「h2」、「h3」が指定できます。
選択値によって画面の見た目が変更されることはありません。
画面構成を考慮し「h2」、「h3」を適宜設定してください。

例：画面上に見出しレベル2エレメントを配置している場合「h3」を選択

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	h2	必須	入力のみ	固定値	h2 h3

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	ToolBox	必須	入出力	固定値 変数値	なし

ツールバー
エレメント固有プロパティ
left

ツールバーの左側に存在するエレメントを表示するか設定します。
チェックを入れるとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

right

ツールバーの右側に存在するエレメントを表示するか設定します。
チェックを入れるとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

ツールバーリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

ツールバーリストアイテム
エレメント固有プロパティ
href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-16-back	任意	入出力	固定値 変数値	なし

active

エレメントをアクティブ状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアクティブ状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアクティブ状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

split

ツールバーに区切り線を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると区切り線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると区切り線を表示します。

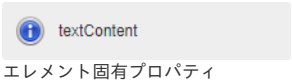
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

ツールボックスコンテンツ

補足ボックス

画面の操作方法や注意事項を表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
style

ボックスのスタイルを指定します。

「text-only」、「icon-align-top」、「icon-centered」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	icon-align-top	必須	入力のみ	固定値	text-only icon-align-top icon-centered

elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-24-information	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
コンテンツ
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい文字列が代入される変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	textContent	必須	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン付きリスト

処理リンクや処理ボタンを横並びで配置するためのエレメントです。



エレメント固有プロパティ
elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
リストアイテム
繰り返しアイテム
エレメント固有プロパティ
href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-16-star	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

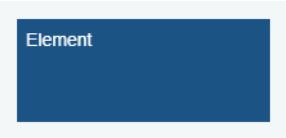
表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	textContent	必須	入出力	固定値 変数値	なし

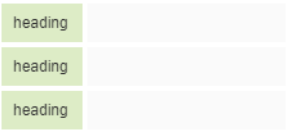
レイアウト調整ボックス

配下のエレメントの位置を調整するためのエレメントです。
フォームコンテナを利用していない場合に利用します。



子エレメント
入力フォーム用テーブル

入力フォーム部品を配置するためのテーブルエレメントです。



エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

テーブルデータ
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
required

必須入力記号を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

バレットリスト

リスト形式でテキストコンテンツを表示するエレメントです。

- list
- list
- list

エレメント固有プロパティ
style

リンクのスタイルを指定します。「list」、「list-side」、「list-link」、「list-link-side」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	list	必須	入力のみ	固定値	list list-side list-link list-link-side

elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
リストアイテム
エレメント固有プロパティ
href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	list	必須	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン付きリンクリスト

アイコン付きのリスト形式でテキストコンテンツを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

style

リンクのスタイルを指定します。
「icon-link-list」、「icon-list」、「text-link-list」、「text-list」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は次のいずれかの値を持つ変数をセットします。
「icon-link-list」を指定する場合：icon-list
「icon-list」を指定する場合：no-anchor-icon-list
「text-link-list」を指定する場合：text-link
「text-list」を指定する場合：no-anchor-list

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	icon-link-list	必須	入出力	固定値 変数値	icon-link-list icon-list text-link-list text-list

elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
リンクアイテム
エレメント固有プロパティ
href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-16-search	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	list	必須	入出力	固定値 変数値	なし

横方向のテーブル

見出しを左部に配置した横方向のテーブルエレメントです。

heading	
heading	
heading	

エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

縦方向のテーブル

見出しを上部に配置した縦方向のテーブルエレメントです。

heading	heading	heading	heading	heading

エレメント固有プロパティ
columnCount

テーブルの列数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

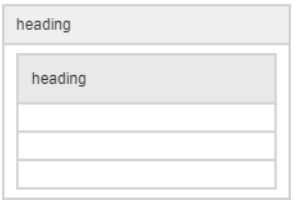
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

見出し付きテーブル

見出し付きのテーブル内部に入れ子テーブルを配置したエレメントです。



子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

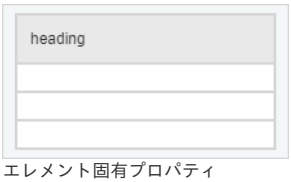
表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ
入れ子テーブル

テーブルの中に入れ子で配置するテーブルエレメントです。



エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

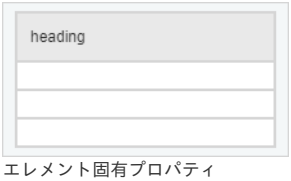
表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

入れ子テーブル

テーブルの中に入れ子で配置するテーブルエレメントです。



エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

横方向汎用テーブル

表のデザインを最小限にし、自由にエレメントを配置できる汎用性のある横方向のテーブルエレメントです。

heading
heading
heading

エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

入力フォーム用テーブル

入力フォーム部品を配置するためのテーブルエレメントです。

heading	
heading	
heading	

エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブルデータ
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
required

必須入力記号を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

検索条件用テーブル

検索条件を配置するためのテーブルエレメントです。

heading	
heading	
heading	

エレメント固有プロパティ
rowCount

テーブルの行数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
required

必須入力記号を表示するか指定します。

固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

パンくずリスト

WEBページのリンクを階層順にリストアップするためのエレメントです。



エレメント固有プロパティ
type

パンくずリストのタイプを指定します。
「default」、「island」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	default	必須	入力のみ	固定値	default island

elementCount

エレメントを配置する数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
パンくずリストアイテム
エレメント固有プロパティ
active

このエレメントがパンくずリストの中で現在位置である場合、「true」を指定します。
現在位置としたい場合、固定値の場合はチェックを入れてください。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットしてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-16-home	任意	入出力	固定値 変数値	なし

href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

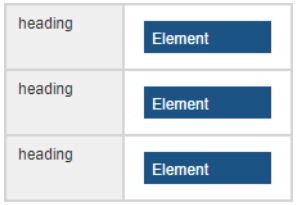
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

繰り返し（imui）

横方向のテーブル（繰り返し）

見出しを左部に配置した横方向のテーブルエレメントです。
listプロパティに指定した配列の要素数分、エレメントが配置されます。



エレメント固有プロパティ
list

テーブルに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

縦方向のテーブル（繰り返し）

見出しを上部に配置した縦方向のテーブルエレメントです。
listプロパティに指定した配列の要素数分、エレメントが配置されます。



エレメント固有プロパティ
columnCount

テーブルの列数を指定します。
数値が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

list

テーブルに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

入れ子テーブル（繰り返し）

テーブルの中に入れ子で配置するテーブルエレメントです。
listプロパティに指定した配列の要素数分、エレメントが配置されます。



エレメント固有プロパティ
list

テーブルに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

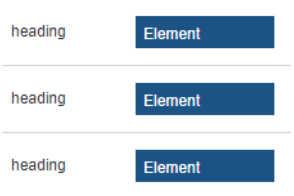
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

横方向汎用テーブル（繰り返し）

表のデザインを最小限にし、自由にエレメントを配置できる汎用性のある横方向のテーブルエレメントです。
listプロパティに指定した配列の要素数分、エレメントが配置されます。



エレメント固有プロパティ
list

テーブルに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数

事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

子エレメント
テーブルヘッダ
エレメント固有プロパティ
align

横方向の揃え位置を指定します。
「left」、「center」、「right」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	必須	入力のみ	固定値	left center right

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	heading	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テーブルデータ

バレットリスト（繰り返し）

リスト形式でテキストコンテンツを表示するエレメントです。
listプロパティに指定した配列の要素数分、テキストコンテンツが表示されます。

- list
- list
- list

エレメント固有プロパティ
style

リンクのスタイルを指定します。「list」、「list-side」、「list-link」、「list-link-side」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	list	必須	入力のみ	固定値	list list-side list-link list-link-side

list

リストに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

子エレメント
リストアイテム
エレメント固有プロパティ
href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

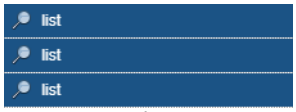
表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	list	必須	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン付きリンクリスト（繰り返し）

アイコン付きのリスト形式でテキストコンテンツを表示するエレメントです。
listプロパティに指定した配列の要素数分、テキストコンテンツが表示されます。



エレメント固有プロパティ
list

リストに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

子エレメント
リンクアイテム
エレメント固有プロパティ
style

リンクのスタイルを指定します。
「icon-link-list」、「icon-list」、「text-link-list」、「text-list」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は次のいずれかの値を持つ変数をセットします。
「icon-link-list」を指定する場合：icon-list
「icon-list」を指定する場合：no-anchor-icon-list
「text-link-list」を指定する場合：text-link
「text-list」を指定する場合：no-anchor-list

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	icon-link-list	必須	入出力	固定値 変数値	icon-link-list icon-list text-link-list text-list

href

遷移先のURLを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。

変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-16-search	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

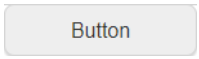
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	list	必須	入出力	固定値 変数値	なし

フォーム部品（imui）

ボタン

テーマによるスタイルの指定が可能なボタンエレメントです。



エレメント固有プロパティ
active

ボタンをアクティブ状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアクティブ状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアクティブ状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

コンポーネントの動作を無効化します。
固定値の場合はチェックを入れるとコンポーネントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコンポーネントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのコンポーネントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコンポーネントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

style

ボタンのスタイルを指定します。
「large-button」、「medium-button」、「small-button」、「button」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「imui-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium-button」を指定する場合、「imui-medium-button」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	large-button	必須	入出力	固定値 変数値	large-button medium-button small-button button

value

入力欄に表示する名前を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

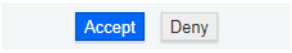
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

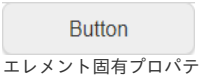
オペレーションパーツ

ボタンを横並びで中央に表示するためのエレメントです。



子エレメント
ボタン

テーマによるスタイルの指定が可能なボタンエレメントです。



エレメント固有プロパティ
active

ボタンをアクティブ状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアクティブ状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアクティブ状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

コンポーネントの動作を無効化します。
固定値の場合はチェックを入れるとコンポーネントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコンポーネントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのコンポーネントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコンポーネントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

style

ボタンのスタイルを指定します。
「large-button」、「medium-button」、「small-button」、「button」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「imui-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium-button」を指定する場合、「imui-medium-button」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	large-button	必須	入出力	固定値 変数値	large-button medium-button small-button button

value

入力欄に表示する名前を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Accept	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

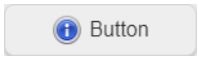
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン付きボタン

アイコン付きのボタンエレメントです。



エレメント固有プロパティ
active

ボタンをアクティブ状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアクティブ状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアクティブ状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのコンポーネントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとコンポーネントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

style

ボタンのスタイルを指定します。
「large-button」、「medium-button」、「small-button」、「button」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「imui-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium-button」を指定する場合、「imui-medium-button」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	large-button	必須	入出力	固定値 変数値	large-button medium-button small-button button

iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-24-information	必須	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

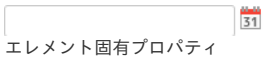
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

日付入力

日付選択をするためのカレンダーエレメントです。



エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作が無効化されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作が無効化されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

テキストボックスが空欄のとき任意の入力例を表示できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

日付入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

変数を指定し日付入力を行った場合、「value」プロパティに指定した変数には、ログインユーザのタイムゾーンにおける 0:00 で日時が設定されます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。
例：ログインユーザのタイムゾーンが「(GMT+09:00) 日本/東京」であり、「value」プロパティに変数「key1」を指定した場合
プレビュー、および、実行画面で日付入力実行後の変数「key1」の値には、「選択した年-月-日T00:00:00.000+0900」が設定されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

format

日付の表示形式を選択します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	yyyy/MM/dd	必須	入力のみ	固定値	yyyy/MM/dd yyyy/M/d yyyy-MM-dd yyyy-M-d dd/MM/yyyy MM/dd/yyyy

minDate

カレンダーで選択できる最小日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

maxDate

カレンダーで選択できる最大日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

preserveTime

日付入力時に時刻を保持するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると時刻を保持します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると時刻を保持します。

時刻を保持する場合、以下の通りに動作します。
・入力した日付に対して、「value」プロパティに指定した変数の時刻部分を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、「value」プロパティに格納される日時がログインユーザのタイムゾーンに変換されます。

時刻を保持しない場合、以下の通りに動作します。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「variable」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加し、その日時が「value」プロパティに指定した変数のタイムゾーンに変換された後、格納されます。

例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・「appliedTimeZone」プロパティが 「account-context」
・「value」プロパティが 「2022-01-01T12:34:56.123+0030」
上記を全て満たす状態で、日付入力エレメントに 2月1日 を入力します。
時刻を保持する場合は 2022-02-01T21:04:56.123+0900 が格納されます。
時刻保持しない場合は 2022-02-01T00:00:00.000+0900 が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存するタイムゾーンを指定します。
variable: 変数に指定した日付のタイムゾーンを利用して日付を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して日付を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

calendarId

カレンダーの表示に使うカレンダーIDを指定します。
変数値として以下の値をセットすると、アカウントに設定したカレンダーが表示されます。
$env.accountContext.calendarId

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

onSelect

日付を選択したときに実行した際に実行するアクションを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

パーツ（imui）

アイコン

アイコンを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
iconClass

CSS Sprite Image List のクラスを指定することでアイコンを表示できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は上記のリンク先のページに記載されているクラス名と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	im-ui-icon-common-24-information	必須	入出力	固定値 変数値	なし

Bulma部品

Contents

- Bulma部品
  - レイアウト（Bulma）
    - ボックス
    - カラム
    - コンテナ
    - 水平コンテナ
    - 中央揃え水平コンテナ
    - テーブルコンテナ
    - メディアオブジェクト
    - ヒーロー
    - セクション
    - ヘッダ
    - フッタ
    - タイル
    - コンテンツ
    - 見出しレベル1
    - 見出しレベル2
    - 見出しレベル3
    - 見出しレベル4
    - 見出しレベル5
    - 見出しレベル6
  - 繰り返し（Bulma）
    - カラム（繰り返し）
    - テーブルコンテナ（繰り返し）
    - フィールドエレメント配置アイテム（繰り返し）
  - フォーム部品（Bulma）
    - フィールド
    - 水平フィールド
    - テキスト入力
    - 数値入力

- 数値入力（フォーマット）
- パスワード入力
- メールアドレス入力
- 電話番号入力
- 日付入力
- 日付入力（カレンダー）
- 時刻入力
- テキストエリア
- プルダウン
- 複数選択
- チェックボックス
- ラジオボタン
- テキスト表示
- ボタン
- 削除ボタン
- エレメント配置アイテム

- パーツ（Bulma）
  - 画像埋め込み
  - 進捗バー
  - アイコン
  - タグ
  - 通知ボックス
- コンポーネント（Bulma）
  - パンくずリストコンテナ
  - ページネーション
  - ナビゲーションバー
  - ナビゲーションバーリンクアイテム
  - ナビゲーションバーエレメント配置アイテム
  - ナビゲーションバードロップダウンアイテム
  - ナビゲーションバー水平罫線
  - メッセージ
  - タブ
  - タブセット
  - カード
  - ドロップダウン
  - ドロップダウンリンクアイテム
  - ドロップダウンエレメント配置アイテム
  - ドロップダウン水平罫線アイテム
  - メニュー

レイアウト（Bulma）

ボックス

配下に他のエレメントを配置し、箱のように見せるエレメントです。



カラム

横並びにエレメントを配置するエレメントです。
画面幅に応じて、縦並びにエレメントを配置します。



エレメント固有プロパティ
elementCount

カラムの表示数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

responsive

列が改行するブレークポイントを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「mobile」を指定する場合、「is-mobile」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	tablet	任意	入出力	固定値 変数値	tablet mobile desktop

gap

カラム間の幅を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	0 1 2 3 4 5 6 7 8

verticalAlignment

カラムを上下中央に配置するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

multiLine

カラムを折り返して複数行に渡り配置するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

centeringColumns

カラムを左右中央に配置するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
カラムアイテム
エレメント固有プロパティ
size

カラムのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

offset

カラムの水平方向の余白のサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12

narrow

カラムの幅を最小のサイズにします。
画面幅に応じてカラムの幅を最小にしたい場合は、mobile、tabletなどのブレークポイントが指定されているものを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	narrow narrow mobile narrow tablet narrow touch narrow desktop narrow widescreen narrow fullhd

size for mobile

画面がモバイルサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for tablet

画面がタブレットサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for desktop

画面がデスクトップサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for widescreen

画面がワイドスクリーンサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for fullhd

画面がフルHDサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

コンテナ

横幅を指定するエレメントです。
画面幅に合わせてサイズが指定できます。







エレメント固有プロパティ
gap

左右の余白のサイズを指定します。
未指定の場合、デスクトップサイズの幅まで余白が追加されます。
fluidを指定した場合、常に同じサイズの余白が追加されます。
widescreenを指定した場合、ワイドスクリーンサイズの画面幅まで余白が追加されます。
fullhdを指定した場合、フルHDサイズの画面幅まで余白が追加されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	fluid widescreen fullhd

水平コンテナ

水平方向の配置を指定するためのエレメントです。
左右にエレメントを配置できます。



エレメント固有プロパティ
mobile

画面がモバイルサイズのときに、改行せずそのまま表示するかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
水平コンテナ左側
エレメント固有プロパティ
elementCount

左側のエレメントを配置する数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

水平コンテナアイテム
水平コンテナ右側
エレメント固有プロパティ
elementCount

右側のエレメントを配置する数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

中央揃え水平コンテナ

水平方向の配置を指定するためのエレメントです。
エレメントを均等に配置できます。



エレメント固有プロパティ
mobile

画面がモバイルサイズのときに、改行せずそのまま表示するかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

elementCount

エレメントを配置する数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
水平コンテナアイテム

テーブルコンテナ

表形式でエレメントを配置するエレメントです。
他のエレメントと比較して読み込みが遅いため注意してください。
カラムエレメントを代替エレメントとして使用することを推奨します。

Label	Label	Label
Element		
	Element	
		Element

エレメント固有プロパティ
scrollable

テーブルを横スクロール可能にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブル
エレメント固有プロパティ
showHeader

テーブルのヘッダを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showFooter

テーブルのフッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showBorder

テーブルの枠線を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると枠線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると枠線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

stripe

テーブルの背景色を行ごとに交互に変えるか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

narrow

テーブルの幅を最小サイズにします。
画面幅に応じてカラムの幅を最小にしたい場合は mobile、tabletなどのブレークポイントが指定されているものを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

hoverable

テーブルの行にホバーした際に行をハイライトするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとホバーした際に行をハイライトします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとホバーした際に行をハイライトします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fullwidth

テーブルの横幅を最大にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

columnCount

テーブルの列数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

rowCount

テーブルの行数を指定します。

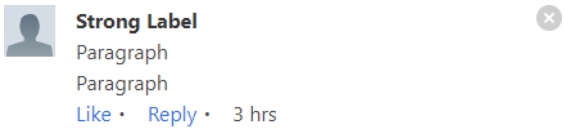
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

テーブルヘッダセル
テーブルセル

メディアオブジェクト

テキストエリア、アイコン、ボタンなどのエレメントを配置し、タイムラインのような見た目のデザインを作成するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
left

エレメントの左側を表示するかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると左側を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると左側を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

content

エレメントの中央を表示するかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると中央を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると中央を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

right

エレメントの右側を表示するかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると右側を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると右側を表示します。

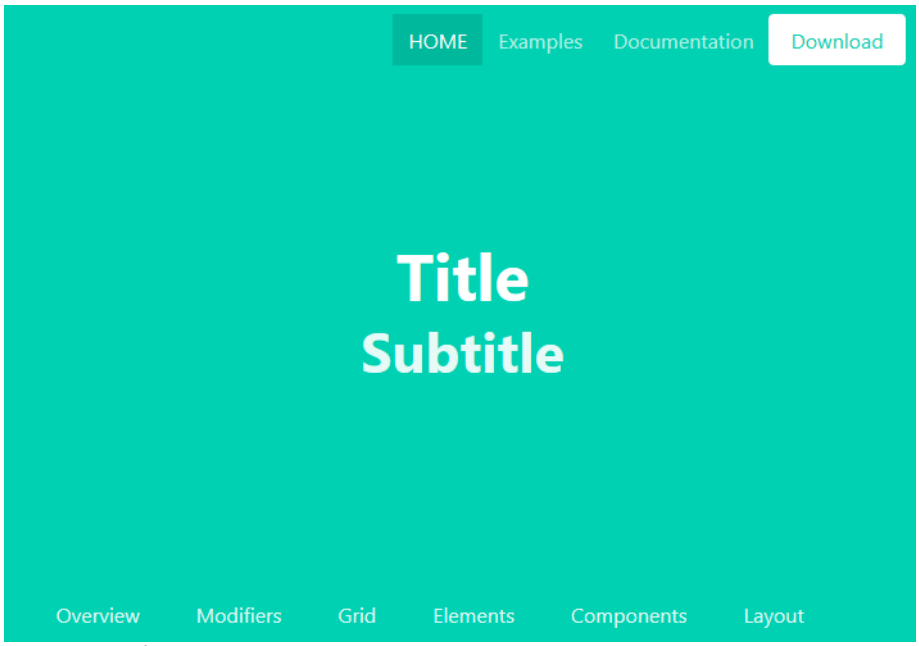
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
メディアオブジェクト左側
メディアオブジェクトコンテンツ
メディアオブジェクト右側

ヒーロー

全幅のバナーを表示するエレメントです。
伝えたいメッセージを指定したファーストビューやナビゲーションメニューに利用できます。



エレメント固有プロパティ
color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary link info success warning danger

gradient

エレメントの色をグラデーションさせるか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large fullheight fullheightWithNavbar

head

ヘッダを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

foot

フッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
ヒーローヘッダ
ヒーローボディ
ヒーローフッタ

セクション

上下に余白を取り、セクションを表現するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
margin

上下のマージンを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal medium large

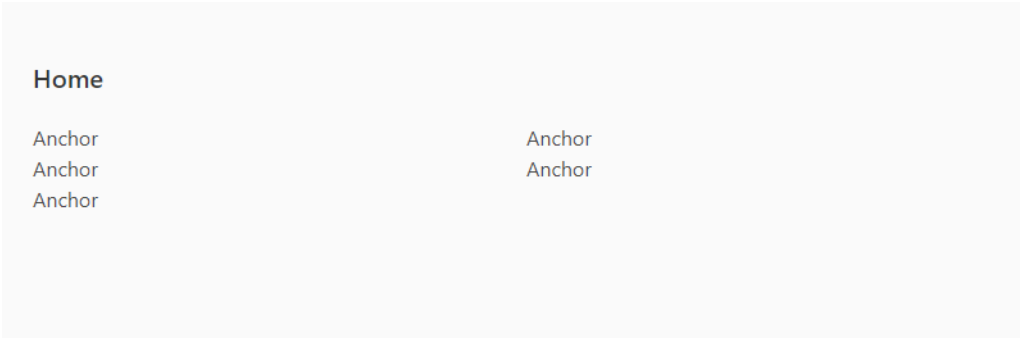
ヘッダ

ページの上部に表示されるエレメントです。

Title

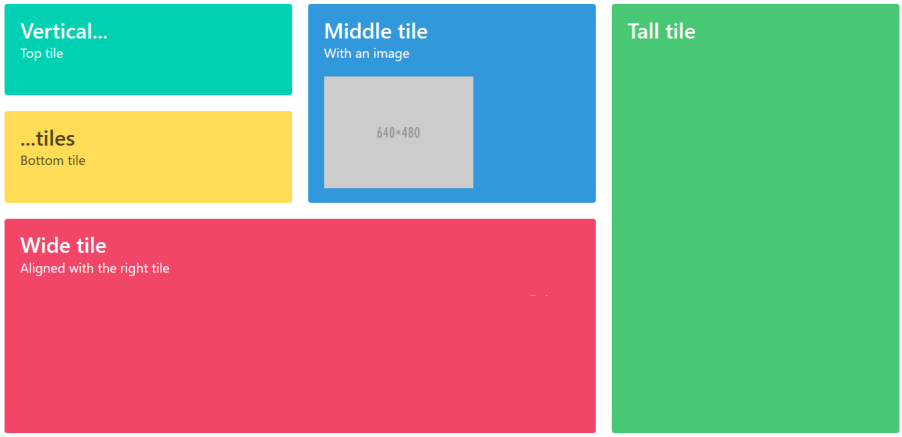
フッタ

ページの下部に表示されるエレメントです。



タイル

自由にグリッドレイアウトを構築するためのエレメントです。



エレメント固有プロパティ
contextual

コンテキストを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	ancestor parent child

vertical

タイルを垂直に配置するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとタイルを垂直に配置します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとタイルを垂直に配置します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

horizontalSize

水平方向に対しての割合を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary link info success warning danger

コンテンツ

配下に配置されたエレメントのテキストサイズを指定できるエレメントです。

Paragraph

Paragraph

Paragraph

Paragraph

エレメント固有プロパティ

size

配下のエレメントの文字のサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

見出しレベル1

最上位の見出しを表示するエレメントです。

Title 1

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 1	必須	入出力	固定値 変数値	なし

type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル2

最上位から2番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 2

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 2	必須	入出力	固定値 変数値	なし

type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル3

最上位から3番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 3

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 3	必須	入出力	固定値 変数値	なし

type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル4

最上位から4番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 4

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 4	必須	入出力	固定値 変数値	なし

type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル5

最上位から5番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 5

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 5	必須	入出力	固定値 変数値	なし

type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル6

最上位から6番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 6

エレメント固有プロパティ

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 6	必須	入出力	固定値 変数値	なし

type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

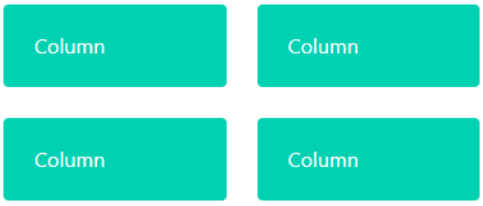
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

繰り返し（Bulma）

カラム（繰り返し）

エレメントを横並びに繰り返し配置するエレメントです。
columns プロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。
画面幅に応じて、縦並びにエレメントを配置します。



エレメント固有プロパティ

responsive

列が改行するブレークポイントを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「mobile」を指定する場合、「is-mobile」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	tablet	任意	入出力	固定値 変数値	tablet mobile desktop

gap

カラム間の幅を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	0 1 2 3 4 5 6 7 8

verticalAlignment

カラムを上下中央に配置するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

multiLine

カラムを折り返して複数行に渡り配置するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

centeringColumns

カラムを左右中央揃えに配置するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
カラムアイテム（繰り返し）
エレメント固有プロパティ
list

カラムに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

size

カラムのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

offset

カラムの水平方向の余白のサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12

narrow

カラムの幅を最小のサイズにします。
画面幅に応じてカラムの幅を最小にしたい場合は mobile、tabletなどのブレークポイントが指定されているものを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	narrow narrow mobile narrow tablet narrow touch narrow desktop narrow widescreen narrow fullhd

size for mobile

画面がモバイルサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for tablet

画面がタブレットサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for desktop

画面がデスクトップサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for widescreen

画面がワイドスクリーンサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for fullhd

画面がフルHDサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

テーブルコンテナ（繰り返し）

表形式でエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。
他のエレメントと比較して読み込みが遅いため注意してください。
カラム（繰り返し）エレメントを代替エレメントとして使用することを推奨します。

Label	Label	Label
Element		
	Element	
		Element

エレメント固有プロパティ
scrollable

テーブルを横スクロール可能にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブル（繰り返し）
エレメント固有プロパティ
showHeader

テーブルのヘッダを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showFooter

テーブルのフッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showBorder

テーブルの枠線を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると枠線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると枠線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

stripe

テーブルの背景色を行ごとに交互に変えるか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

narrow

テーブルの幅を最小サイズにします。
画面幅に応じてカラムの幅を最小にしたい場合は mobile、tabletなどのブレークポイントが指定されているものを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

hoverable

テーブルの行にホバーした際に行をハイライトするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとホバーした際に行をハイライトします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとホバーした際に行をハイライトします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fullwidth

テーブルの横幅を最大にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

columnCount

テーブルの列数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

list

テーブルに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

テーブルヘッダセル
テーブルセル

フィールドエレメント配置アイテム（繰り返し）

フィールドに配置できるエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。

エレメント固有プロパティ
list

フィールドに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

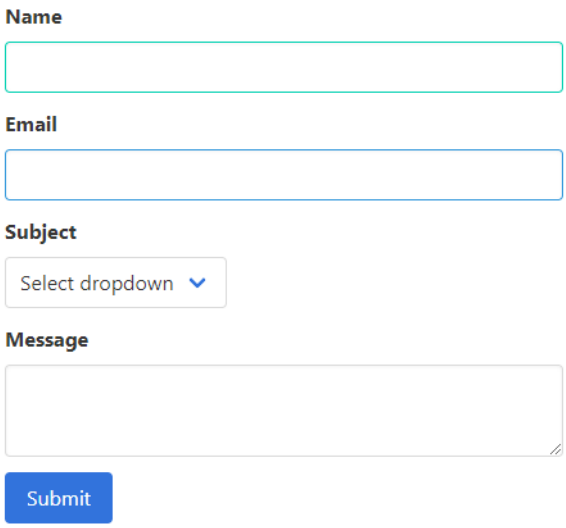
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

フォーム部品（Bulma）

フィールド

入力・送信フォームを作成するためのエレメントです。
項目同士の配置を指定できるエレメントです。



エレメント固有プロパティ
grouping

配下のエレメントをグループ化します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定し、配下のエレメントを改行させず横並びに配置できます。
grouped multilineを指定した場合は、折り返して複数行に渡り配置できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	grouped grouped centered grouped right grouped multiline

addon

配下のフォーム部品をつなげて配置します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	addons addons centered addons right

showLabel

ラベルを表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
フィールドラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

ラベルのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドコンテンツ
フィールドヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

ヘルプの文字の色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-info-circle	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	info	任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

入力規則エラーメッセージ
エレメント固有プロパティ
variable

入力規則チェックを行う変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

caption

エラーメッセージに表示する入力項目名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エラーメッセージの文字の色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	danger	任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

showIcon

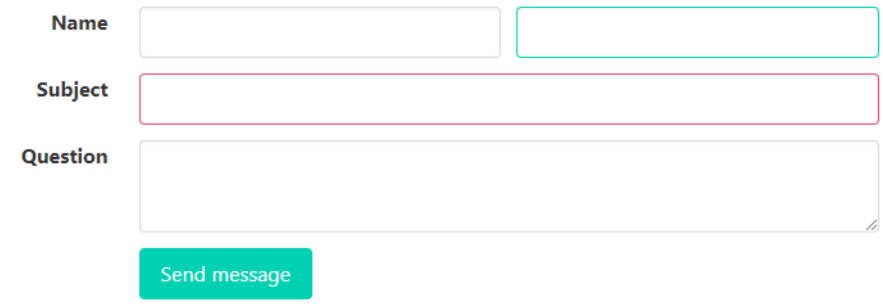
アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

水平フィールド

入力・送信フォームを作成するためのエレメントです。
項目を水平方向に配置できるエレメントです。



子エレメント
水平フィールドラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

ラベルのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

requiredLabel

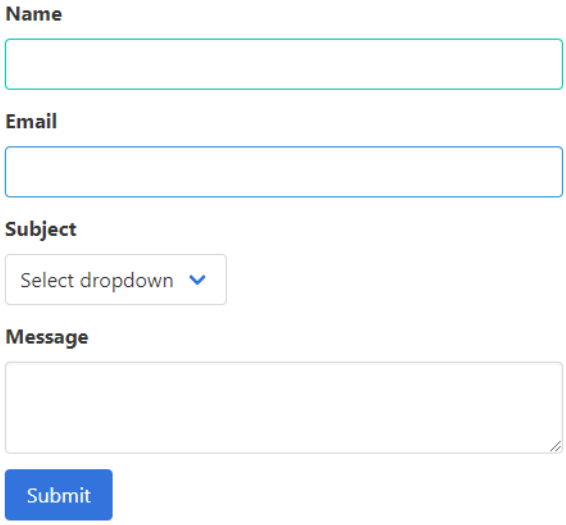
入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

水平フィールドボディ
フィールド

入力・送信フォームを作成するためのエレメントです。
項目同士の配置を指定できるエレメントです。



エレメント固有プロパティ
grouping

配下のエレメントをグループ化します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定し、配下のエレメントを改行させず横並びに配置できます。
grouped multilineを指定した場合は、折り返して複数行に渡り配置できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	grouped grouped centered grouped right grouped multiline

addon

配下のフォーム部品をつなげて配置します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	addons addons centered addons right

showLabel

ラベルを表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

ラベルのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドコンテンツ
フィールドヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

ヘルプの文字の色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-info-circle	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	info	任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

入力規則エラーメッセージ
エレメント固有プロパティ
variable

入力規則チェックを行う変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

caption

エラーメッセージに表示する入力項目名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エラーメッセージの文字の色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	danger	任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

テキスト入力

テキストボックスを一行で表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-edit	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

テキスト入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Text	必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。

半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

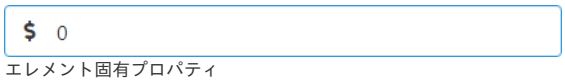
エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

数値入力

数値ボックスを表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-dollar-sign	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。

固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

数値入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

step

上下の矢印を使って値を調整する際の刻み値を指定します。
数値で指定します。例：「value」に「0」、「step」に「2」を設定したとき、正の方向に値を調整すると0、2、4…と加算されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

max

エレメントで受け付ける最大値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

エレメントで受け付ける最小値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showSpinButton

スピンボタンを表示する場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとスピンボタンが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとスピンボタンが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inputmode

スマートフォンなどモバイル画面表示時の入力時に表示されるソフトウェアキーボードの種類を指定します。
text: 標準的な入力キーボードです。

numeric: 数字入力可能なキーボードを表示します。
decimal: 実数と区切り文字が入力可能なキーボードを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	numeric	任意	入力のみ	固定値	text numeric decimal

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

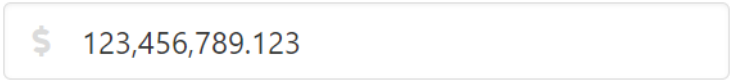
エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

数値入力（フォーマット）

数値ボックスを表示するエレメントです。3桁区切りや0埋めのフォーマットを利用できます。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-dollar-sign	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。

固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

数値入力（フォーマット）要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

step

上下の矢印を使って値を調整する際の刻み値を指定します。
数値で指定します。例：「value」に「0」、「step」に「2」を設定したとき、正の方向に値を調整すると0、2、4…と加算されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

max

エレメントで受け付ける最大値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

エレメントで受け付ける最小値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showSpinButton

スピンボタンを表示する場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとスピンボタンが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとスピンボタンが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

decimalFormat

3桁区切りの方法を指定します。
<なし>: 3桁区切りせず表示します。

3桁カンマ・小数点ピリオド: 123,456,789.123
3桁ピリオド・小数点カンマ: 123.456.789,123
アカウントの設定: ユーザがアカウントの個人設定で指定した数値形式で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	3桁カンマ・小数点ピリオド	任意	入力のみ	固定値	<なし> 3桁カンマ・小数点ピリオド 3桁ピリオド・小数点カンマ アカウントの設定

fractionalPartLength

小数点以下の桁数を指定します。
0から20までの整数を指定できます。
固定値の場合はテキストボックスに直接数値を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
例:「value」に「1」、「fractionalPartLength」に「2」を設定したとき、1.00が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	0	任意	入出力	固定値 変数値	なし

round

value プロパティに設定した値の小数部桁数が fractionalPartLength プロパティに設定した値より大きい場合の端数処理の方法を指定します。
「そのまま表示」を選択すると、小数点以下を処理をせずにそのまま表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	四捨五入	任意	入力のみ	固定値	そのまま表示 切り捨て 切り上げ 四捨五入

saveRoundedValue

端数処理をした数値を「value」プロパティに保存するかどうかを指定します。
保存する場合は端数処理をした値が「value」プロパティに格納され、保存しない場合は端数処理をしない値が格納されます。
いずれの場合も、画面上の表示には影響しません。
固定値の場合はチェックを入れると端数処理した値を「value」プロパティに保存します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると端数処理した値を「value」プロパティに保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inputmode

スマートフォンなどモバイル画面表示時の入力時に表示されるソフトウェアキーボードの種類を指定します。
text: 標準的な入力キーボードです。
numeric: 数字入力可能なキーボードを表示します。
decimal: 実数と区切り文字が入力可能なキーボードを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	numeric	任意	入力のみ	固定値	text numeric decimal

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

パスワード入力

パスワードボックスを一行で表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。

変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-key	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

パスワード入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

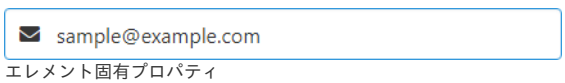
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

メールアドレス入力

メールアドレスを入力するためのテキストボックスを一行で表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-envelope	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。

変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

メールアドレス入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	sample@example.com	必須	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

電話番号入力

電話番号を入力するためのテキストボックスを一行で表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-phone	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

電話番号入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	123-4567-8901	必須	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

日付入力

日付の入力フォームを表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントは Internet Explorer では動作しません。
また、ブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-calendar-alt	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

日付入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

日付入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

変数を指定し日付入力を行った場合、「value」プロパティに指定した変数には、ログインユーザのタイムゾーンにおける 0:00 で日時が設定されます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。
例：ログインユーザのタイムゾーンが「(GMT+09:00) 日本/東京」であり、「value」プロパティに変数「key1」を指定した場合
プレビュー、および、実行画面で日付入力実行後の変数「key1」の値には、「選択した年-月-日T00:00:00.000+0900」が設定されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
未指定の場合、「9999-12-31」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

min

選択できる最小日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

preserveTime

日付入力時に時刻を保持するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると時刻を保持します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると時刻を保持します。

時刻を保持する場合、以下の通りに動作します。
・入力した日付に対して、「value」プロパティに指定した変数の時刻部分を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、「value」プロパティに格納される日時がログインユーザのタイムゾーンに変換されます。

時刻を保持しない場合、以下の通りに動作します。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「variable」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加し、その日時が「value」プロパティに指定した変数のタイムゾーンに変換された後、格納されます。

例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・「appliedTimeZone」プロパティが 「account-context」
・「value」プロパティが 「2022-01-01T12:34:56.123+0030」
上記を全て満たす状態で、日付入力エレメントに 2月1日 を入力します。
時刻を保持する場合は 2022-02-01T21:04:56.123+0900 が格納されます。
時刻保持しない場合は 2022-02-01T00:00:00.000+0900 が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存するタイムゾーンを指定します。
variable: 変数に指定した日付のタイムゾーンを利用して日付を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して日付を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

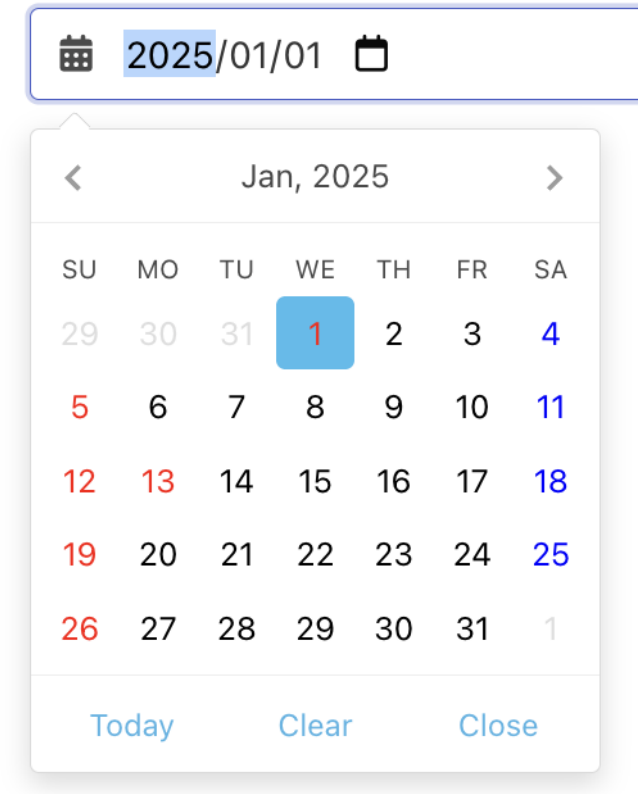
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

日付入力（カレンダー）

日付の入力フォームを表示するエレメントです。
カレンダーメンテナンスの情報を反映したカレンダーを表示します。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントは Internet Explorer では動作しません。
また、ブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showCalendarIcon

カレンダー開閉用のアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-calendar-alt	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

カレンダーアイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fa-regular fa-calendar

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fa-regular fa-calendar	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	black	任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

日付入力要素（カレンダー）
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

日付入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

変数を指定し日付入力を行った場合、「value」プロパティに指定した変数には、ログインユーザのタイムゾーンにおける 0:00 で日時が設定されます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。
例：ログインユーザのタイムゾーンが「(GMT+09:00) 日本/東京」であり、「value」プロパティに変数「key1」を指定した場合
プレビュー、および、実行画面で日付入力実行後の変数「key1」の値には、「選択した年-月-日T00:00:00.000+0900」が設定されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
未指定の場合、「9999-12-31」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

min

選択できる最小日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

preserveTime

日付入力時に時刻を保持するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると時刻を保持します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると時刻を保持します。

時刻を保持する場合、以下の通りに動作します。
・入力した日付に対して、「value」プロパティに指定した変数の時刻部分を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、「value」プロパティに格納される日時がログインユーザのタイムゾーンに変換されます。

時刻を保持しない場合、以下の通りに動作します。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「variable」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加し、その日時が「value」プロパティに指定した変数のタイムゾーンに変換された後、格納されます。

例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・「appliedTimeZone」プロパティが 「account-context」
・「value」プロパティが 「2022-01-01T12:34:56.123+0030」
上記を全て満たす状態で、日付入力エレメントに 2月1日 を入力します。
時刻を保持する場合は 2022-02-01T21:04:56.123+0900 が格納されます。
時刻保持しない場合は 2022-02-01T00:00:00.000+0900 が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存するタイムゾーンを指定します。
variable: 変数に指定した日付のタイムゾーンを利用して日付を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して日付を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

preserveTimeZoneDate

変数に指定されたタイムゾーンにおける日付を日付入力欄に表示するかどうかを指定します。
例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・変数に指定した日付が 2024-12-31T10:00:00.000-1100

チェックを外すと、ログインユーザのタイムゾーンで換算され、日付入力欄には「2025-01-01」と表示されます。
チェックを入れると、変数に指定した日付がそのまま使用され、日付入力欄には「2024-12-31」と表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

calendarId

カレンダーの表示に使うカレンダーIDを指定します。
変数値として以下の値をセットすると、アカウントに設定したカレンダーが表示されます。
$env.accountContext.calendarId

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

editMode

カレンダーの編集モードを指定します。
「Calendar」を選択すると、カレンダーからのみ日付の選択が可能です。
「Hybrid」を選択すると、カレンダーとテキスト入力の両方から日付の設定が可能です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Hybrid	任意	入力のみ	固定値	Hybrid Calendar

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

時刻入力

時刻の入力フォームを表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントは Internet Explorer では動作しません。
また、ブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-clock	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

時刻入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするか指定します。
readonly と組み合わせることで、ラベルのように表示させることが可能です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

時刻入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

時刻入力と日付入力の「value」プロパティに同じ変数を指定し、日付入力で日付を選択するとその時刻には「00:00」がセットされます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大時刻を指定します。
固定値の場合は「9:00」や「09:00:00」などの時刻を表す値を指定してください。
変数値の場合は値が日付・時刻、または、時刻を表す文字列の変数を指定してください。
未指定の場合、「23:59:59」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

選択できる最小時刻を指定します。
固定値の場合は「9:00」や「09:00:00」などの時刻を表す値を指定してください。
変数値の場合は値が日付・時刻、または、時刻を表す文字列の変数を指定してください。
未指定の場合、「00:00:00」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

rounded

エレメントの端を丸くするかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

showSeconds

秒を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントが秒を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントが秒を表示します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存されるタイムゾーンの設定をします。
variable: 変数に設定された時刻のタイムゾーンを利用して時刻を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して時刻を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

isError

入力された時刻が最小値、最大値の範囲外かどうかを取得します。
値の型が真偽値の変数を指定してください。
入力値が設定した最小値より小さい場合、または、最大値より大きい場合は「true」、そうでない場合は「false」が指定した変数に格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力		任意	入出力	変数値	なし

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

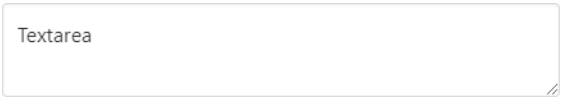
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

テキストエリア

テキストエリアを表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。



子エレメント
テキストエリア要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextArea	必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rows

表示するテキストの行数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	2	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

fixedSize

テキストエリアのリサイズを不可能にするか指定します。
チェックを入れるとリサイズを不可能にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

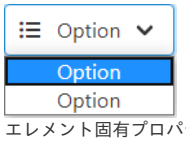
エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

プルダウン

プルダウンを表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-list-ul	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

プルダウン要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

labels

エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

values

labelsに対応する値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

サーバに送信するデータを指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

fullwidth

エレメントの横幅を最大にするか指定します。
チェックを入れると横幅を最大にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

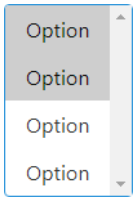
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

複数選択

複数選択が可能なメニュー項目を表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



子エレメント
複数選択要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

labels

エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
固定値の場合は文字列を指定します。改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は文字列の配列を指定します。表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

values

エレメント内の選択肢における実際の値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

サーバに送信するデータを指定します。
指定できる値：配列の変数

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

fullwidth

エレメントの横幅を最大にするか指定します。
チェックを入れると横幅を最大にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

チェックボックス

チェックボックスを表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。

☑ CheckBox
子エレメント
チェックボックス要素
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	CheckBox	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

checked

チェックボックスにチェックをつけた状態で表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとチェックボックスにチェックがついた状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとチェックボックスにチェックがついた状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ラジオボタン

ラジオボタンを表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。



子エレメント
ラジオボタン要素
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	RadioButton	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

selected

ラジオボタンを選択状態にする場合は、valueプロパティと同じ値を指定します。
ラジオボタンを非選択にする場合は、valueプロパティと異なる値を指定します。
このラジオボタンが選択状態になったとき、valueプロパティの値がselectedの値としてセットされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

テキスト表示

読み取り専用のテキストボックスを一行で表示するエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。

Text

子エレメント
テキスト表示要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、フォームを送信しても値の送信が行われません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Text	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

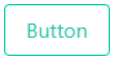
エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

ボタン

ボタンを表示するエレメントです。



子エレメント
ボタン要素
エレメント固有プロパティ
textContent

ボタンのラベル名を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	任意	入出力	固定値 変数値	なし

type

ボタンの種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	button	任意	入力のみ	固定値	button submit

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。
「primary light」を指定する場合、「is-primary is-light」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	white light dark black text primary link info success warning danger primary light link light info light success light warning light danger light

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	small normal medium large

fullwidth

エレメントの横幅を最大にするか指定します。
チェックを入れると横幅を最大にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

outlined

ボタンを線で囲う見た目にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンを線で囲う見た目にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンを線で囲う見た目にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inverted

エレメントの背景色と文字色を入れ替えます。
固定値の場合はチェックを入れると背景色と文字色を入れ替えます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると背景色と文字色を入れ替えます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

rounded

ボタンを丸い形にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

static

エレメントを反応しない状態にするか指定します。
チェックを入れると反応しない状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-left

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

rightIconClass

エレメントの右側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-right

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除ボタン

削除ボタンを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

エレメント配置アイテム

フィールドに配置する、配下にエレメントを配置するためのエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。

パーツ（Bulma）

画像埋め込み

画像を埋め込み表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
src

画像のリソースを指定します。
デザイナ画面上で描画されている画像埋め込みエレメントにドラッグ＆ドロップで画像を配置すると、「src」の内容は配置した画像の値で上書きされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

alt

画像を説明する代替文字列を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	16x16 24x24 32x32 48x48 64x64 96x96 128x128

ratio

エレメントのアスペクト比を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	square 1by1 5by4 4by3 3by2 5by3 16by9 2by1 3by1 4by5 3by4 2by3 3by5 9by16 1by2 1by3 fullwidth

rounded

画像を丸い形にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

進捗バー

進捗状況バーを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
value

進捗バーの進捗状況を指定します。
設定可能な数値：0から「max」プロパティで指定した値までの数値
maxプロパティが100の場合の設定例：0、1、10、100

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

max

進捗バーが100%になる際の値を数値で指定します。
設定例：「max」プロパティの値が10かつ「value」プロパティの値が5のとき、進捗バーは50%を示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	100	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary link info success warning danger

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

アイコン

アイコンを表示するエレメントです。
Font Awesome 6のアイコンを指定できます。

エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

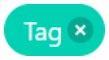
ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

タグ

タグを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。

変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Tag	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。
「primary light」を指定する場合、「is-primary is-light」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	black dark light white primary link info success warning danger primary light link light info light success light warning light danger light

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	normal medium large

rounded

タグを丸い形にするか指定します。
チェックを入れるとタグを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
削除ボタン
エレメント固有プロパティ
size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

通知ボックス

通知用のボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。
「primary light」を指定する場合、「is-primary is-light」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary link info success warning danger primary light link light info light success light warning light danger light

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	text	必須	入出力	固定値 変数値	なし

iconStyle

アイコンを表示するか、表示する場合は位置を指定します。
「text-only」、「icon-align-top」、「icon-centered」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	text-only	必須	入力のみ	固定値	text-only icon-align-top icon-centered

deleteButton

削除ボタンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると削除ボタンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると削除ボタンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント

アイコン

エレメント固有プロパティ

iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

削除ボタン
エレメント固有プロパティ
size

エレメントのサイズを指定します。

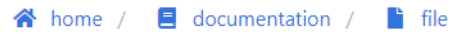
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

コンポーネント（Bulma）

パンくずリストコンテナ

WEBページのリンクを階層順にリストアップするためのエレメントです。



エレメント固有プロパティ

alignment

エレメントの水平方向の位置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入力のみ	固定値	left centered right

alternativeSeparator

セパレータの見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	slash	任意	入力のみ	固定値	slash arrow bullet dot succeeds

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

子エレメント
パンくずリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

リンクの表示数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

パンくずリストアイテム
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

パンくずリストリンクアイテム
エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	home	任意	入出力	固定値 変数値	なし

href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-home	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。

固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

ページネーション

ページ送りのナビゲーションを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

alignment

数字を表示するボックスの水平方向の表示位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「centered」を指定する場合、「is-centered」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left centered right

style

数字を表示するボックスやボタンの見た目を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「rounded」を指定する場合、「is-rounded」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	normal rounded

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	small normal medium large

onChangePageEvent

ページが変わった際に実行するアクションを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
ページネーションリスト

エレメント固有プロパティ
current

現在のページを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		必須	入出力	変数値	なし

itemsPerPage

1ページあたりのアイテム表示件数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入出力	固定値 変数値	なし

total

管理するアイテムの総件数を指定します。
「totalで指定した値」を「itemsPerPageで指定した値」で割り、端数を切り上げた値がページネーションの総ページ数です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	50	必須	入出力	固定値 変数値	なし

stepSize

現在のページの前後に表示するボックスの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ページネーションリストアイテム
ページネーションリンク
ページネーション省略記号
ページネーション前へボタン
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Previous	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ページネーション後へボタン
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。

無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

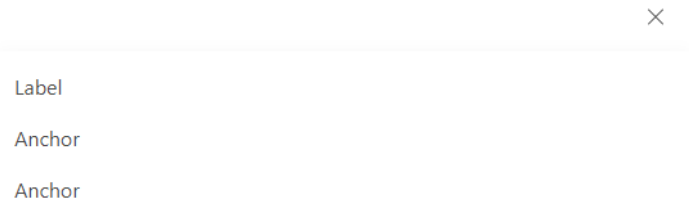
表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Next page	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ナビゲーションバー

ナビゲーションバーを表示するエレメントです。
「ナビゲーションバーリンクアイテム」、「ナビゲーションバーエレメント配置アイテム」、「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」を配下に配置できます。



エレメント固有プロパティ
position

ナビゲーションを表示する位置を指定します。
topを指定した場合は、エレメントの配置に関わらず画面の一番上に表示されます。
bottomを指定した場合は、エレメントの配置に関わらず画面の一番下に表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal top bottom

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white light dark black text primary link info success warning danger

子エレメント
ナビゲーションバーブランド
ナビゲーションバーハンバーガーボタン
ナビゲーションバーメニュー
ナビゲーションバー左側
ナビゲーションバー右側

ナビゲーションバーリンクアイテム

「ナビゲーションバー」、「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」に配置する、ページ遷移をするためのエレメントです。

エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ナビゲーションバーエレメント配置アイテム

「ナビゲーションバー」、「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」に配置する、配下にエレメントを配置するためのエレメントです。

ナビゲーションバードロップダウンアイテム

「ナビゲーションバー」に配置する、ドロップダウンメニューのエレメントです。
「ナビゲーションバーリンクアイテム」、「ナビゲーションバーエレメント配置アイテム」、「ナビゲーションバー水平罫線」を配下に配置できます。

エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

hoverable

ボタンにホバーした際にメニューを開くか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
ナビゲーションバーリンク
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。

変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Dropdown	任意	入出力	固定値 変数値	なし

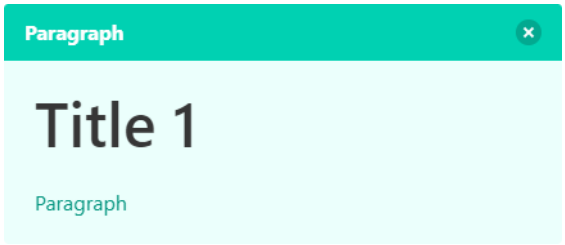
ナビゲーションバードロップダウンメニュー

ナビゲーションバー水平罫線

「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」に配置する、水平の罫線を表示するエレメントです。

メッセージ

メッセージボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
header

ヘッダを表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary link info success warning danger

子エレメント
メッセージヘッダ
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

削除ボタン
エレメント固有プロパティ
size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

メッセージボディ

タブ

タブを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
alignment

エレメントの水平方向の配置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入力のみ	固定値	left centered right

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

styles

タブの見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal boxed toggle toggle-rounded fullwidth fullwidth boxed fullwidth toggle fullwidth toggle-rounded

子エレメント
タブリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

タブの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

タブリストアイテム
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

タブリストリンクアイテム
エレメント固有プロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

タブセット

タブと対応するコンテナページを表示するエレメントです。
「タブセットボディ」エレメントの配下に配置したエレメントがタブ切り替え時に表示されます。



TAB 3

エレメント固有プロパティ
elementCount

タブとタブに対応するボディの数を指定します。
このプロパティに指定した値は、タブリストの「elementCount」プロパティに同期します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

selected

選択するタブのインデックスを指定します。
インデックスは0から始まり、0は最初のタブを示します。
このプロパティに指定した値をもとに、タブリストアイテムの「active」プロパティが設定されます。
ただし、画面初期表示時のみ、タブリストアイテムの「active」プロパティが優先されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント

タブセット内のタブ
エレメント固有プロパティ
alignment

エレメントの水平方向の配置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入力のみ	固定値	left centered right

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

styles

タブの見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal boxed toggle toggle-rounded fullwidth fullwidth boxed fullwidth toggle fullwidth toggle-rounded

タブリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

タブの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

タブリストアイテム
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

タブリストリンクアイテム
エレメント固有プロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

タブセットボディ

カード

カード型の構成でエレメントを配置できるエレメントです。



エレメント固有プロパティ
image

画像を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると画像を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると画像を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

header

ヘッダを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

footer

フッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
カードイメージ
画像埋め込み

画像を埋め込み表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ

src

画像のリソースを指定します。
デザイナ画面上で描画されている画像埋め込みエレメントにドラッグ＆ドロップで画像を配置すると、「src」の内容は配置した画像の値で上書きされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

alt

画像を説明する代替文字列を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	16x16 24x24 32x32 48x48 64x64 96x96 128x128

ratio

エレメントのアスペクト比を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	square 1by1 5by4 4by3 3by2 5by3 16by9 2by1 3by1 4by5 3by4 2by3 3by5 9by16 1by2 1by3 fullwidth

rounded

画像を丸い形にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

カードヘッダ
カードヘッダタイトル
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

カードヘッダアイコン
エレメント固有プロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。

変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

カードコンテンツ
カードフッタ
エレメント固有プロパティ
elementCount

フッタに配置する項目数を指定します。

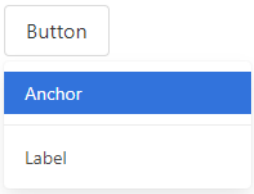
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

カードフッタアイテム

ドロップダウン

ドロップダウンメニューのエレメントです。
「ドロップダウンリンクアイテム」、「ドロップダウンエレメント配置アイテム」、「ドロップダウン水平罫線アイテム」を配下に配置できます。



エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

right

メニューを右から開いた状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると右から開いた状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると右から開いた状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

up

メニューを上に開くか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンを上に配置します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンを上に配置します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

hoverable

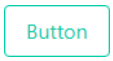
ボタンにホバーした際にメニューを開くか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
ドロップダウントリガー
ボタン

ボタンを表示するエレメントです。



ボタン要素
エレメント固有プロパティ
textContent

ボタンのラベル名を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	任意	入出力	固定値 変数値	なし

type

ボタンの種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	button	任意	入力のみ	固定値	button submit

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。
「primary light」を指定する場合、「is-primary is-light」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	white light dark black text primary link info success warning danger primary light link light info light success light warning light danger light

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	small normal medium large

fullwidth

エレメントの横幅を最大にするか指定します。
チェックを入れると横幅を最大にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

outlined

ボタンを線で囲う見た目にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンを線で囲う見た目にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンを線で囲う見た目にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inverted

エレメントの背景色と文字色を入れ替えます。
固定値の場合はチェックを入れると背景色と文字色を入れ替えます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると背景色と文字色を入れ替えます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

rounded

ボタンを丸い形にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

static

エレメントを反応しない状態にするか指定します。
チェックを入れると反応しない状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-left

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

rightIconClass

エレメントの右側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-right

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ドロップダウンメニュー

ドロップダウンコンテンツ

ドロップダウンリンクアイテム

ドロップダウンメニューに配置する、ページ遷移をするためのエレメントです。

エレメント固有プロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Anchor	任意	入出力	固定値 変数値	なし

active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ドロップダウンエレメント配置アイテム

ドロップダウンメニューに配置する、配下にエレメントを配置するためのエレメントです。

ドロップダウン水平罫線アイテム

ドロップダウンメニューに配置する、水平の罫線を表示するエレメントです。

メニュー

垂直型のナビゲーションを構築するエレメントです。

LABEL

Anchor

Anchor

Anchor

エレメント固有プロパティ
elementCount

メニューリストの表示数を指定します。
メニューはラベルとメニューリストがセットです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
メニューラベル
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

メニューリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

表示するメニューの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

メニューリストアイテム
エレメント固有プロパティ
nestedList

配下のメニューリストを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると配下のメニューリストを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると配下のメニューリストを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

メニューリストリンクアイテム
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Anchor	任意	入出力	固定値 変数値	なし

href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

メニュー入れ子リスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

表示するメニューの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

メニュー入れ子リストアイテム

imds部品

Contents

- imds部品
  - レイアウト（imds）
    - ボックス
    - カラム
    - コンテナ
    - 水平コンテナ
    - 中央揃え水平コンテナ
    - テーブルコンテナ
    - メディアオブジェクト
    - ヒーロー
    - セクション
    - フッタ
    - タイル
    - コンテンツ
    - ヘッダ
    - 見出しレベル1
    - 見出しレベル2
    - 見出しレベル3
    - 見出しレベル4
    - 見出しレベル5
    - 見出しレベル6
  - 繰り返し（imds）
    - カラム（繰り返し）
    - テーブルコンテナ（繰り返し）
    - フィールドエレメント配置アイテム（繰り返し）
  - フォーム部品（imds）
    - フォームコンテナ
    - リッチフォームコンテナ

- フィールドグループ
- インプットグループ
- テキスト入力
- 数値入力
- 数値入力（フォーマット）
- パスワード入力
- メールアドレス入力
- 電話番号入力
- 日付入力
- 日付入力（カレンダー）
- 時刻入力
- テキストエリア
- プルダウン
- 複数選択
- チェックボックス
- ラジオボタン
- トグルスイッチ
- テキスト表示
- ボタン
- 削除ボタン
- エレメント配置アイテム

- パーツ（imds）
  - 画像埋め込み
  - 進捗バー
  - 進捗サークル
  - アイコン
  - タグ
  - 通知ボックス
  - 水平罫線
- コンポーネント（imds）
  - パンくずリストコンテナ
  - ページネーション
  - ナビゲーションバー
  - ナビゲーションバーリンクアイテム
  - ナビゲーションバーエレメント配置アイテム
  - ナビゲーションバードロップダウンアイテム
  - ナビゲーションバー水平罫線
  - メッセージ
  - タブ
  - タブセット
  - カード
  - ドロップダウン
  - ドロップダウンリンクアイテム
  - ドロップダウンエレメント配置アイテム
  - ドロップダウン水平罫線アイテム
  - メニュー
  - ステッパー
  - アコーディオングループ
  - 空状態コンテナ

レイアウト（imds）

ボックス

配下に他のエレメントを配置し、箱のように見せるエレメントです。



カラム

横並びにエレメントを配置するエレメントです。
画面幅に応じて、縦並びにエレメントを配置します。



エレメント固有プロパティ
elementCount

カラムの表示数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

responsive

列が改行するブレークポイントを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「mobile」を指定する場合、「is-mobile」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	tablet	任意	入出力	固定値 変数値	tablet mobile desktop

gap

カラム間の幅を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	0 1 2 3 4 5 6 7 8

verticalAlignment

カラムを上下中央に配置するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

multiLine

カラムを折り返して複数行に渡り配置するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

centeringColumns

カラムを左右中央に配置するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

verticalDivider

「カラムアイテム」エレメントの間に表示する垂直罫線を指定します。
プレビュー、および、アプリケーション画面で指定した罫線の太さが反映されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	small normal large

子エレメント
カラムアイテム
エレメント固有プロパティ
size

カラムのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

offset

カラムの水平方向の余白のサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12

narrow

カラムの幅を最小のサイズにします。
画面幅に応じてカラムの幅を最小にしたい場合は、mobile、tabletなどのブレークポイントが指定されているものを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	narrow narrow mobile narrow tablet narrow touch narrow desktop narrow widescreen narrow fullhd

size for mobile

画面がモバイルサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for tablet

画面がタブレットサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for desktop

画面がデスクトップサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for widescreen

画面がワイドスクリーンサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for fullhd

画面がフルHDサイズのときのサイズを指定します。

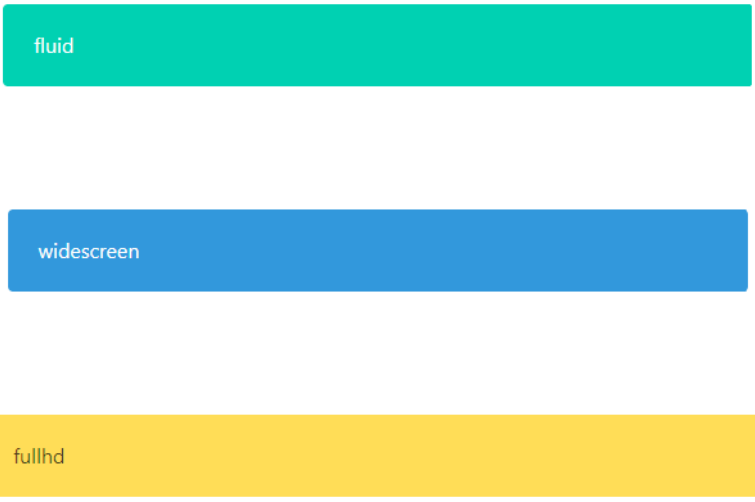
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

コンテナ

横幅を指定するエレメントです。
画面幅に合わせてサイズが指定できます。



エレメント固有プロパティ
gap

左右の余白のサイズを指定します。
未指定の場合、デスクトップサイズの幅まで余白が追加されます。
fluidを指定した場合、常に同じサイズの余白が追加されます。
widescreenを指定した場合、ワイドスクリーンサイズの画面幅まで余白が追加されます。
fullhdを指定した場合、フルHDサイズの画面幅まで余白が追加されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	fluid widescreen fullhd

水平コンテナ

水平方向の配置を指定するためのエレメントです。
左右にエレメントを配置できます。



エレメント固有プロパティ
mobile

画面がモバイルサイズのときに、改行せずそのまま表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
水平コンテナ左側
エレメント固有プロパティ
elementCount

左側のエレメントを配置する数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

verticalDivider

「水平コンテナアイテム」エレメントの間に表示する垂直罫線を指定します。
プレビュー、および、アプリケーション画面で指定した罫線の太さが反映されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	small normal large

水平コンテナアイテム
水平コンテナ右側
エレメント固有プロパティ
elementCount

右側のエレメントを配置する数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

verticalDivider

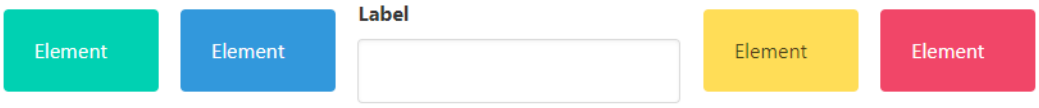
「水平コンテナアイテム」エレメントの間に表示する垂直罫線を指定します。
プレビュー、および、アプリケーション画面で指定した罫線の太さが反映されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	small normal large

中央揃え水平コンテナ

水平方向の配置を指定するためのエレメントです。
エレメントを均等に配置できます。



エレメント固有プロパティ
mobile

画面がモバイルサイズのときに、改行せずそのまま表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

elementCount

エレメントを配置する数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

verticalDivider

「水平コンテナアイテム」エレメントの間に表示する垂直罫線を指定します。
プレビュー、および、アプリケーション画面で指定した罫線の太さが反映されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	small normal large

子エレメント
水平コンテナアイテム

テーブルコンテナ

表形式でエレメントを配置するエレメントです。
他のエレメントと比較して読み込みが遅いため注意してください。
カラムエレメントを代替エレメントとして使用することを推奨します。



エレメント固有プロパティ
showBorder

テーブルの縦線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると縦線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると縦線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showAreaBorder

テーブルの外枠を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると外枠を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると外枠を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

stripe

テーブルの背景色を行ごとに交互に変えるかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

narrow

テーブルの隙間を狭くします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

sticky

テーブルのスクロール発生時にテーブルヘッダを固定するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

hoverable

テーブルの行にホバーした際に行をハイライトするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとホバーした際に行をハイライトします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとホバーした際に行をハイライトします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
テーブルインナー
テーブル
エレメント固有プロパティ
showHeader

テーブルのヘッダを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

columnCount

テーブルの列数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

rowCount

テーブルの行数を指定します。

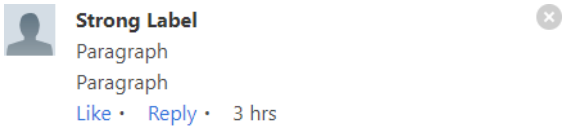
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

テーブルヘッダセル
テーブルセル

メディアオブジェクト

テキストエリア、アイコン、ボタンなどのエレメントを配置し、タイムラインのような見た目のデザインを作成するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
left

エレメントの左側を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると左側を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると左側を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

content

エレメントの中央を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると中央を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると中央を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

right

エレメントの右側を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると右側を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると右側を表示します。

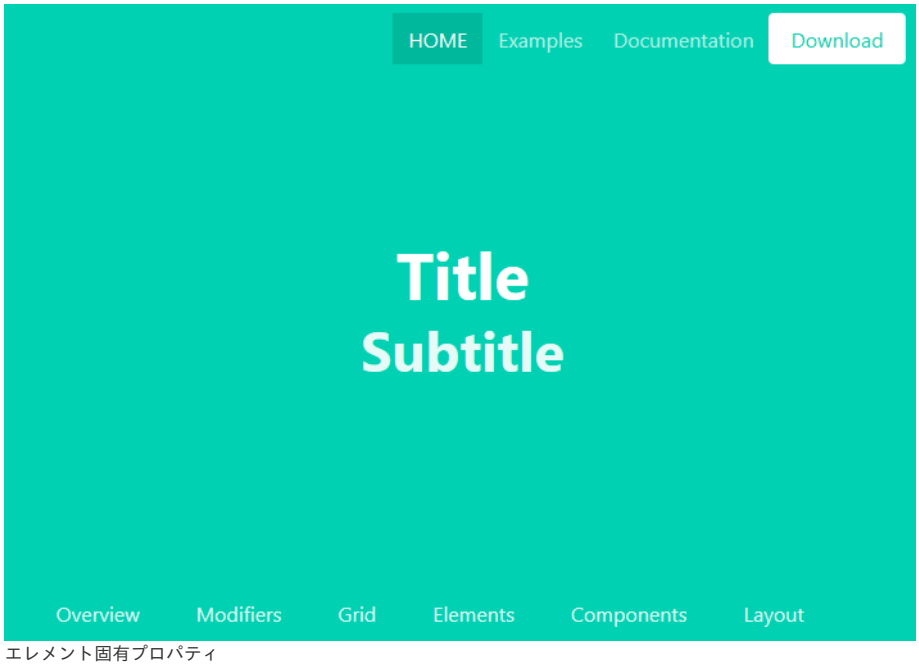
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
メディアオブジェクト左側
メディアオブジェクトコンテンツ
メディアオブジェクト右側

ヒーロー

全幅のバナーを表示するエレメントです。
伝えたいメッセージを指定したファーストビューやナビゲーションメニューに利用できます。



エレメント固有プロパティ
color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary link info success warning danger

gradient

エレメントの色をグラデーションさせるかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large fullheight fullheightWithNavbar

head

ヘッダを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

foot

フッタを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタを表示します。

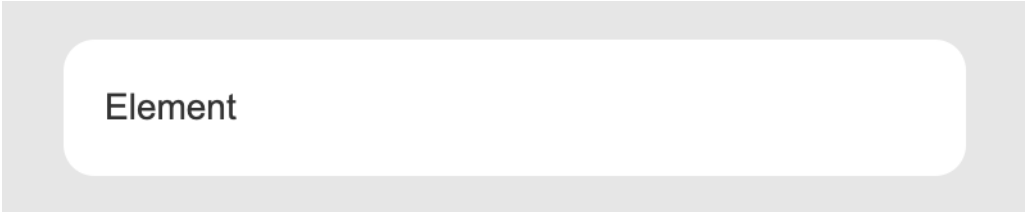
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
ヒーローヘッダ
ヒーローボディ
ヒーローフッタ

セクション

関連するコンテンツをグループ化するためのエレメントです。



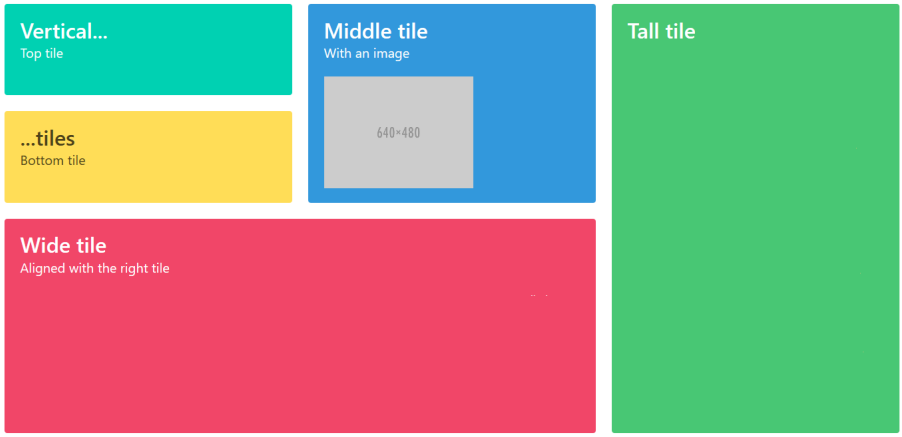
フッタ

ページの下部に表示されるエレメントです。



タイル

自由にグリッドレイアウトを構築するためのエレメントです。



エレメント固有プロパティ
contextual

コンテキストを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	ancestor parent child

vertical

タイルを垂直に配置するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとタイルを垂直に配置します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとタイルを垂直に配置します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

horizontalSize

水平方向に対しての割合を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary link info success warning danger

コンテンツ

配下に配置されたエレメントのテキストサイズを指定できるエレメントです。

Paragraph

Paragraph

Paragraph

Paragraph
エレメント固有プロパティ
size

配下のエレメントの文字のサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

ヘッダ

ページのタイトルを表示するエレメントです。



subTitle
Title

エレメント固有プロパティ
backButton

戻るボタンを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると戻るボタンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると戻るボタンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

reloadButton

ページの再読み込みボタンを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとページの再読み込みボタンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとページの再読み込みボタンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

dropdown

ヘッダアイコンをドロップダウンにするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダアイコンをドロップダウンにします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダアイコンをドロップダウンにします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

left

エレメントの左側を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると左側を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると左側を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

right

エレメントの右側を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると右側を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると右側を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
戻るボタン
戻るボタン要素
アイコンフィールド
ヘッダアイコン
ドロップダウン
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

hoverable

ボタンにホバーした際にメニューを開くかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ドロップダウンボタン
ドロップダウンボタン要素
ドロップダウンメニュー
ドロップダウンコンテンツ
ヘッダタイトル
エレメント固有プロパティ
title

タイトルに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

subTitle

サブタイトルに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ヘッダ左側
ヘッダ右側
ページの再読み込みボタン
ページの再読み込みボタン要素

見出しレベル1

最上位の見出しを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 1	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	cyan

showBorder

下線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると下線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると下線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fontWeight

文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fa-regular fa-file-lines

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル2

最上位から2番目の見出しを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 2	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	cyan

showBorder

下線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると下線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると下線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fontWeight

文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fa-regular fa-file-lines

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル3

最上位から3番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 3

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 3	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	cyan

showBorder

下線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると下線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると下線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fontWeight

文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fa-regular fa-file-lines

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル4

最上位から4番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 4

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 4	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	cyan

showBorder

下線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると下線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると下線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fontWeight

文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fa-regular fa-file-lines

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル5

最上位から5番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 5

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 5	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	cyan

showBorder

下線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると下線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると下線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fontWeight

文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fa-regular fa-file-lines

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

見出しレベル6

最上位から6番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 6

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 6	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	cyan

showBorder

下線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると下線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると下線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fontWeight

文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fa-regular fa-file-lines

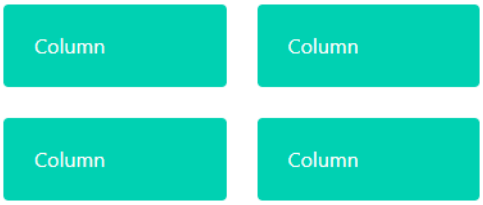
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

繰り返し（imds）

カラム（繰り返し）

エレメントを横並びに繰り返し配置するエレメントです。
columns プロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。
画面幅に応じて、縦並びにエレメントを配置します。



エレメント固有プロパティ
responsive

列が改行するブレークポイントを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「mobile」を指定する場合、「is-mobile」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	tablet	任意	入出力	固定値 変数値	tablet mobile desktop

gap

カラム間の幅を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	0 1 2 3 4 5 6 7 8

verticalAlignment

カラムを上下中央に配置するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

multiLine

カラムを折り返して複数行に渡り配置するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

centeringColumns

カラムを左右中央揃えに配置するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

verticalDivider

「カラムアイテム（繰り返し）」エレメントの間に表示する垂直罫線を指定します。
プレビュー、および、アプリケーション画面で指定した罫線の太さが反映されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	small normal large

子エレメント
カラムアイテム（繰り返し）
エレメント固有プロパティ
list

カラムに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

size

カラムのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

offset

カラムの水平方向の余白のサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12

narrow

カラムの幅を最小のサイズにします。
画面幅に応じてカラムの幅を最小にしたい場合は mobile、tabletなどのブレークポイントが指定されているものを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	narrow narrow mobile narrow tablet narrow touch narrow desktop narrow widescreen narrow fullhd

size for mobile

画面がモバイルサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for tablet

画面がタブレットサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for desktop

画面がデスクトップサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for widescreen

画面がワイドスクリーンサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

size for fullhd

画面がフルHDサイズのときのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	1 / 5 1 / 4 1 / 3 2 / 5 1 / 2 3 / 5 2 / 3 3 / 4 4 / 5 full 1 / 12 2 / 12 3 / 12 4 / 12 5 / 12 6 / 12 7 / 12 8 / 12 9 / 12 10 / 12 11 / 12 12 / 12

テーブルコンテナ（繰り返し）

表形式でエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。
他のエレメントと比較して読み込みが遅いため注意してください。
カラム（繰り返し）エレメントを代替エレメントとして使用することを推奨します。

Label	Label	Label
Element		
	Element	
		Element

エレメント固有プロパティ
showBorder

テーブルの縦線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると縦線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると縦線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showAreaBorder

テーブルの外枠を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると外枠を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると外枠を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

stripe

テーブルの背景色を行ごとに交互に変えるかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

narrow

テーブルの隙間を狭くします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

sticky

テーブルのスクロール発生時にテーブルヘッダを固定するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

hoverable

テーブルの行にホバーした際に行をハイライトするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとホバーした際に行をハイライトします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとホバーした際に行をハイライトします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
テーブルインナー（繰り返し）
テーブル（繰り返し）
エレメント固有プロパティ
showHeader

テーブルのヘッダを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

columnCount

テーブルの列数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入力のみ	固定値	なし

list

テーブルに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

テーブルヘッダセル
テーブルセル

フィールドエレメント配置アイテム（繰り返し）

フィールドに配置できるエレメントを繰り返し配置するエレメントです。
listプロパティで指定した配列の要素数分エレメントが配置されます。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。

エレメント固有プロパティ

list

フィールドに紐づける配列の変数を指定します。
エレメントは配列の長さと同じ数描画されます。
指定できる値：配列の変数
事前に変数エディタ上で配列の変数を作成してください。

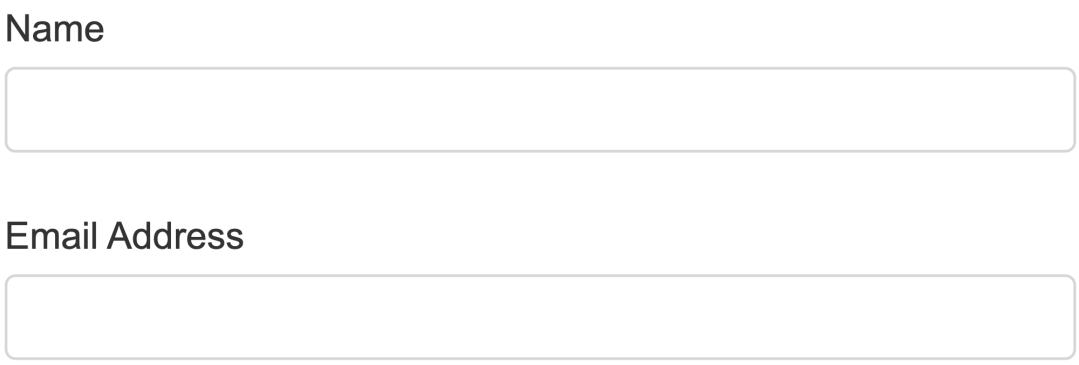
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

フォーム部品（imds）

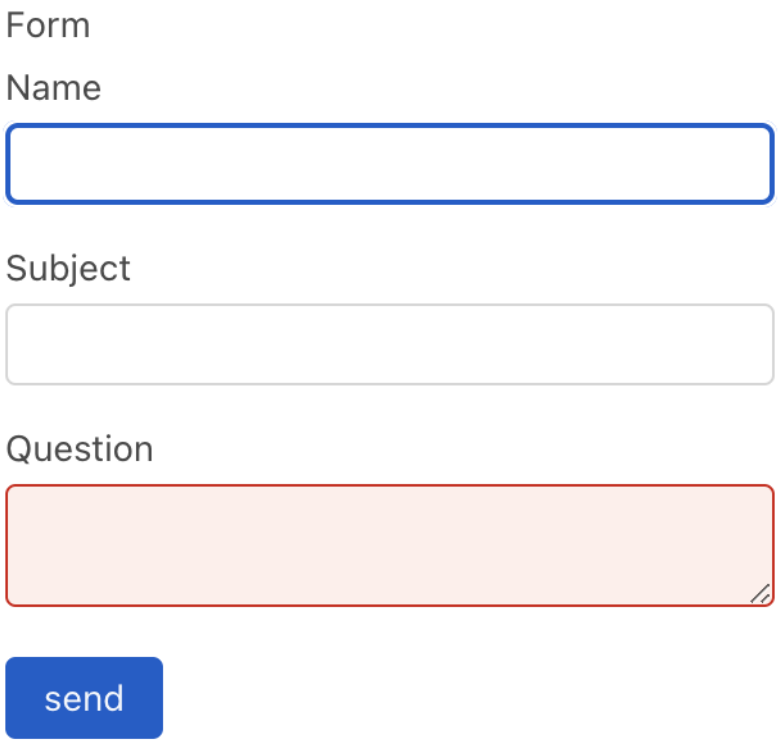
フォームコンテナ

「フィールドグループ」を適切な間隔で配置するためのエレメントです。



子エレメント
フィールドグループ

複数の「フィールド」エレメントをグループ化して配置するためのエレメントです。
項目同士の配置を指定できるエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showLabel

ラベルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドグループラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

width

ラベルの幅を指定します。
「alignment」プロパティを「horizontal」に指定した場合に有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	150px 250px 15% 25% 30%

alignment

ラベルと「フィールドグループボディ」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドグループボディ
エレメント固有プロパティ
elementCount

「フィールド」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

alignment

配下のエレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

grouping

配下のエレメントをグループ化します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定し、配下のエレメントを改行させず横並びに配置できます。
grouped multilineを指定した場合は、折り返して複数行に渡り配置できます。
「alignment」プロパティが「horizontal」の場合のみ有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	grouped grouped centered grouped right grouped multiline

フィールド

入力・送信フォームを作成するためのエレメントです。
エレメントを複数配置する場合は、「フィールドグループ」エレメントを利用してください。



エレメント固有プロパティ
showLabel

ラベルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

width

ラベルの幅を指定します。
「alignment」プロパティを「horizontal」に指定した場合に有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	150px 250px 15% 25% 30%

alignment

ラベルと「フィールドコンテンツ」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドコンテンツ
フィールドヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

入力規則エラーメッセージ
エレメント固有プロパティ
variable

入力規則チェックを行う変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

caption

エラーメッセージに表示する入力項目名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドグループヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

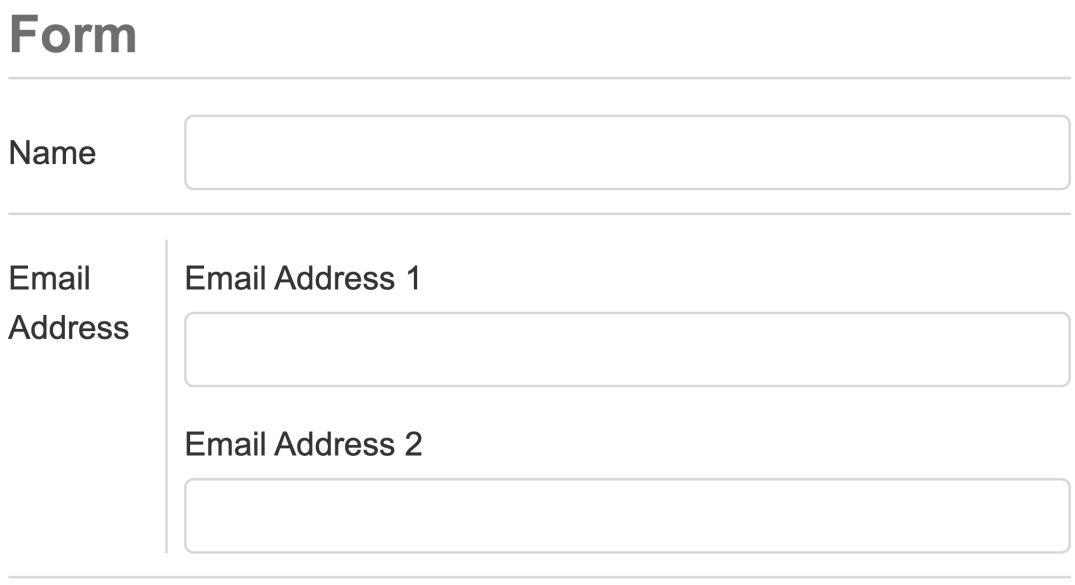
ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

リッチフォームコンテナ

「フィールドグループ」を適切な間隔で配置するためのエレメントです。
見出しの付いた複数項目のフォームを作成できます。



エレメント固有プロパティ
elementCount

「セクション」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

backgroundColor

背景色を表示するかどうかを指定します。

固定値の場合はチェックを入れると背景色を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると背景色を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
セクション
見出しレベル2

最上位から2番目の見出しを表示するエレメントです。

Title 2

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title 2	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	cyan

showBorder

下線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると下線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると下線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fontWeight

文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fa-regular fa-file-lines

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドコンテナ
エレメント固有プロパティ
divider

「フィールドグループ」の下に罫線を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると罫線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると罫線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

accentColor

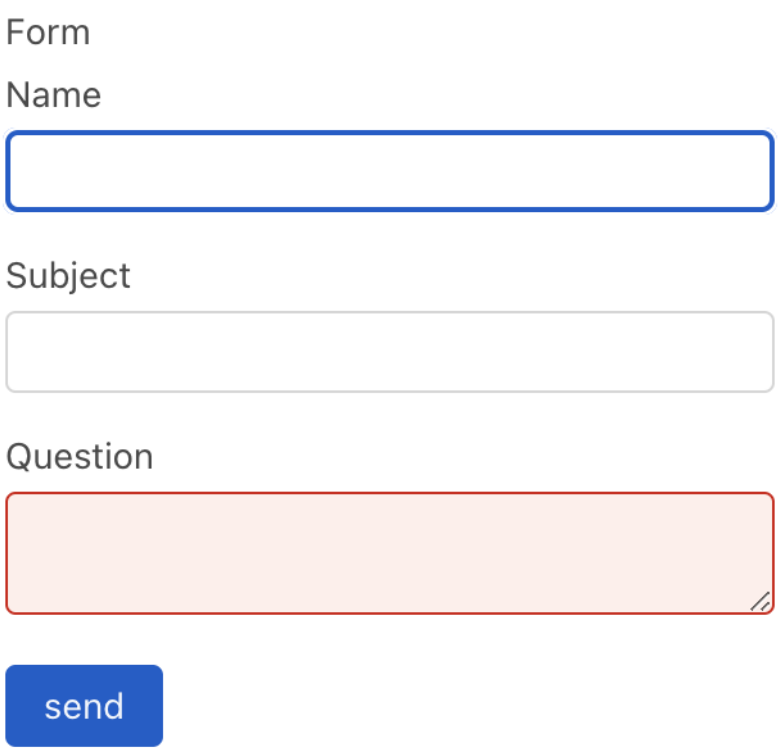
「フィールドグループラベル」の文字色や背景色をアクセントカラーで表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアクセントカラーで表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアクセントカラーで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドグループ

複数の「フィールド」エレメントをグループ化して配置するためのエレメントです。
項目同士の配置を指定できるエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showLabel

ラベルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドグループラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

width

ラベルの幅を指定します。
「alignment」プロパティを「horizontal」に指定した場合に有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	150px 250px 15% 25% 30%

alignment

ラベルと「フィールドグループボディ」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドグループボディ
エレメント固有プロパティ
elementCount

「フィールド」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

alignment

配下のエレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

grouping

配下のエレメントをグループ化します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定し、配下のエレメントを改行させず横並びに配置できます。
grouped multilineを指定した場合は、折り返して複数行に渡り配置できます。
「alignment」プロパティが「horizontal」の場合のみ有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	grouped grouped centered grouped right grouped multiline

フィールド

入力・送信フォームを作成するためのエレメントです。
エレメントを複数配置する場合は、「フィールドグループ」エレメントを利用してください。



エレメント固有プロパティ
showLabel

ラベルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

width

ラベルの幅を指定します。
「alignment」プロパティを「horizontal」に指定した場合に有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	150px 250px 15% 25% 30%

alignment

ラベルと「フィールドコンテンツ」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドコンテンツ
フィールドヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

入力規則エラーメッセージ
エレメント固有プロパティ
variable

入力規則チェックを行う変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

caption

エラーメッセージに表示する入力項目名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドグループヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

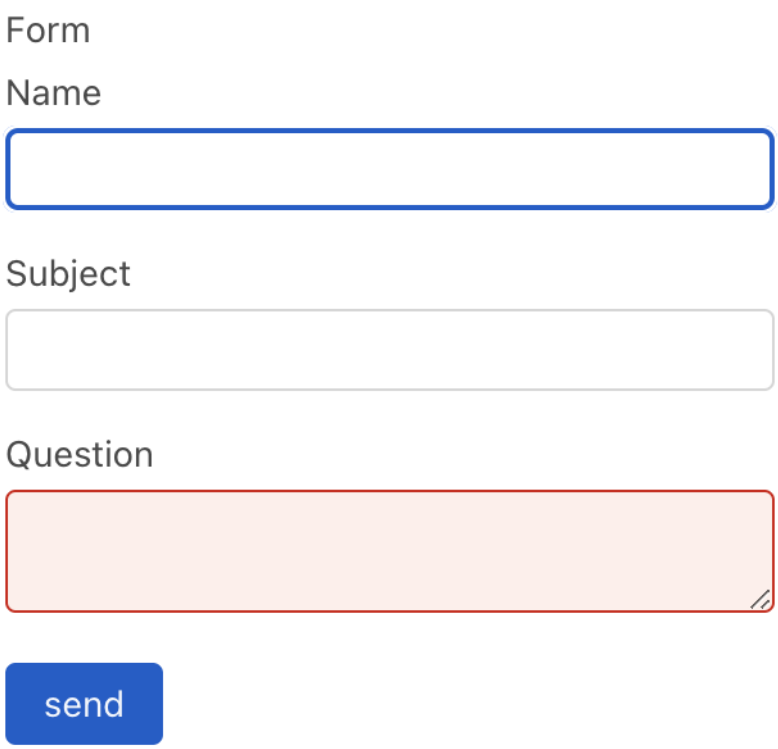
ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドグループ

複数の「フィールド」エレメントをグループ化して配置するためのエレメントです。
項目同士の配置を指定できるエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showLabel

ラベルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
フィールドグループラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

width

ラベルの幅を指定します。
「alignment」プロパティを「horizontal」に指定した場合に有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	150px 250px 15% 25% 30%

alignment

ラベルと「フィールドグループボディ」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドグループボディ
エレメント固有プロパティ
elementCount

「フィールド」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

alignment

配下のエレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

grouping

配下のエレメントをグループ化します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定し、配下のエレメントを改行させず横並びに配置できます。
grouped multilineを指定した場合は、折り返して複数行に渡り配置できます。
「alignment」プロパティが「horizontal」の場合のみ有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	grouped grouped centered grouped right grouped multiline

フィールド

入力・送信フォームを作成するためのエレメントです。
エレメントを複数配置する場合は、「フィールドグループ」エレメントを利用してください。



エレメント固有プロパティ
showLabel

ラベルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入力のみ	固定値	なし

showHelp

フォーム部品を説明するヘルプを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘルプを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘルプを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showValidationErrorMessage

変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると変数の入力規則エラーが発生した時にエラーメッセージを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドラベル
エレメント固有プロパティ
label

ラベルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

width

ラベルの幅を指定します。
「alignment」プロパティを「horizontal」に指定した場合に有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	150px 250px 15% 25% 30%

alignment

ラベルと「フィールドコンテンツ」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

requiredLabel

入力必須かどうかを判別するラベルを表示します。
「required-asterisk」、「required」、「optional」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	required-asterisk required optional

フィールドコンテンツ
フィールドヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

入力規則エラーメッセージ
エレメント固有プロパティ
variable

入力規則チェックを行う変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

caption

エラーメッセージに表示する入力項目名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

フィールドグループヘルプ
エレメント固有プロパティ
textContent

ヘルプに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextContent	任意	入出力	固定値 変数値	なし

インプットグループ

配下のエレメントをグループ化して表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
addon

配下のフォーム部品をつなげて配置します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	addons addons centered addons right

テキスト入力

テキストボックスを一行で表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-edit	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

テキスト入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

search

エレメントを検索用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを検索用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを検索用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Text	必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

数値入力

数値ボックスを表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-dollar-sign	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

数値入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

step

上下の矢印を使って値を調整する際の刻み値を指定します。
数値で指定します。例：「value」に「0」、「step」に「2」を設定したとき、正の方向に値を調整すると0、2、4...と加算されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

max

エレメントで受け付ける最大値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

エレメントで受け付ける最小値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showSpinButton

スピンボタンを表示する場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとスピンボタンが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとスピンボタンが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inputmode

スマートフォンなどモバイル画面表示時の入力時に表示されるソフトウェアキーボードの種類を指定します。

text: 標準的な入力キーボードです。
numeric: 数字入力可能なキーボードを表示します。
decimal: 実数と区切り文字が入力可能なキーボードを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	numeric	任意	入力のみ	固定値	text numeric decimal

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

数値入力（フォーマット）

数値ボックスを表示するエレメントです。3桁区切りや0埋めのフォーマットを利用できます。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-dollar-sign	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

数値入力（フォーマット）要素
エレメント固有プロパティ

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

step

上下の矢印を使って値を調整する際の刻み値を指定します。
数値で指定します。例：「value」に「0」、「step」に「2」を設定したとき、正の方向に値を調整すると0、2、4...と加算されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

max

エレメントで受け付ける最大値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

エレメントで受け付ける最小値を指定します。
数値で指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showSpinButton

スピンボタンを表示する場合指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとスピンボタンが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとスピンボタンが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

decimalFormat

3桁区切りの方法を指定します。
<なし>: 3桁区切りせず表示します。
3桁カンマ・小数点ピリオド: 123,456,789.123
3桁ピリオド・小数点カンマ: 123.456.789,123
アカウントの設定: ユーザがアカウントの個人設定で指定した数値形式で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	3桁カンマ・小数点ピリオド	任意	入力のみ	固定値	<なし> 3桁カンマ・小数点ピリオド 3桁ピリオド・小数点カンマ アカウントの設定

fractionalPartLength

小数点以下の桁数を指定します。
0から20までの整数を指定できます。

固定値の場合はテキストボックスに直接数値を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
例:「value」に「1」、「fractionalPartLength」に「2」を設定したとき、1.00が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	0	任意	入出力	固定値 変数値	なし

round

value プロパティに設定した値の小数部桁数が fractionalPartLength プロパティに設定した値より大きい場合の端数処理の方法を指定します。
「そのまま表示」を選択すると、小数点以下を処理をせずにそのまま表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	四捨五入	任意	入力のみ	固定値	そのまま表示 切り捨て 切り上げ 四捨五入

saveRoundedValue

端数処理をした数値を「value」プロパティに保存するかどうかを指定します。
保存する場合は端数処理をした値が「value」プロパティに格納され、保存しない場合は端数処理をしない値が格納されます。
いずれの場合も、画面上の表示には影響しません。
固定値の場合はチェックを入れると端数処理した値を「value」プロパティに保存します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると端数処理した値を「value」プロパティに保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inputmode

スマートフォンなどモバイル画面表示時の入力時に表示されるソフトウェアキーボードの種類を指定します。
text: 標準的な入力キーボードです。
numeric: 数字入力可能なキーボードを表示します。
decimal: 実数と区切り文字が入力可能なキーボードを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	numeric	任意	入力のみ	固定値	text numeric decimal

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

パスワード入力

パスワードボックスを一行で表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-key	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

パスワード入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

メールアドレス入力

メールアドレスを入力するためのテキストボックスを一行で表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-envelope	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

メールアドレス入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	sample@example.com	必須	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

電話番号入力

電話番号を入力するためのテキストボックスを一行で表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-phone	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

電話番号入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	123-4567-8901	必須	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

日付入力

日付の入力フォームを表示するエレメントです。
このエレメントは Internet Explorer では動作しません。
また、ブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-calendar-alt	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

日付入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

日付入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

変数を指定し日付入力を行った場合、「value」プロパティに指定した変数には、ログインユーザのタイムゾーンにおける 0:00 で日時が設定されます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。
例：ログインユーザのタイムゾーンが「(GMT+09:00) 日本/東京」であり、「value」プロパティに変数「key1」を指定した場合
プレビュー、および、実行画面で日付入力実行後の変数「key1」の値には、「選択した年-月-日T00:00:00.000+0900」が設定されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
未指定の場合、「9999-12-31」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

min

選択できる最小日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

preserveTime

日付入力時に時刻を保持するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると時刻を保持します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると時刻を保持します。

時刻を保持する場合、以下の通りに動作します。
・入力した日付に対して、「value」プロパティに指定した変数の時刻部分を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、「value」プロパティに格納される日時がログインユーザのタイムゾーンに変換されます。

時刻を保持しない場合、以下の通りに動作します。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「variable」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加し、その日時が「value」プロパティに指定した変数のタイムゾーンに変換された後、格納されます。

例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・「appliedTimeZone」プロパティが 「account-context」
・「value」プロパティが 「2022-01-01T12:34:56.123+0030」
上記を全て満たす状態で、日付入力エレメントに 2月1日 を入力します。
時刻を保持する場合は 2022-02-01T21:04:56.123+0900 が格納されます。
時刻保持しない場合は 2022-02-01T00:00:00.000+0900 が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存するタイムゾーンを指定します。
variable: 変数に指定した日付のタイムゾーンを利用して日付を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して日付を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

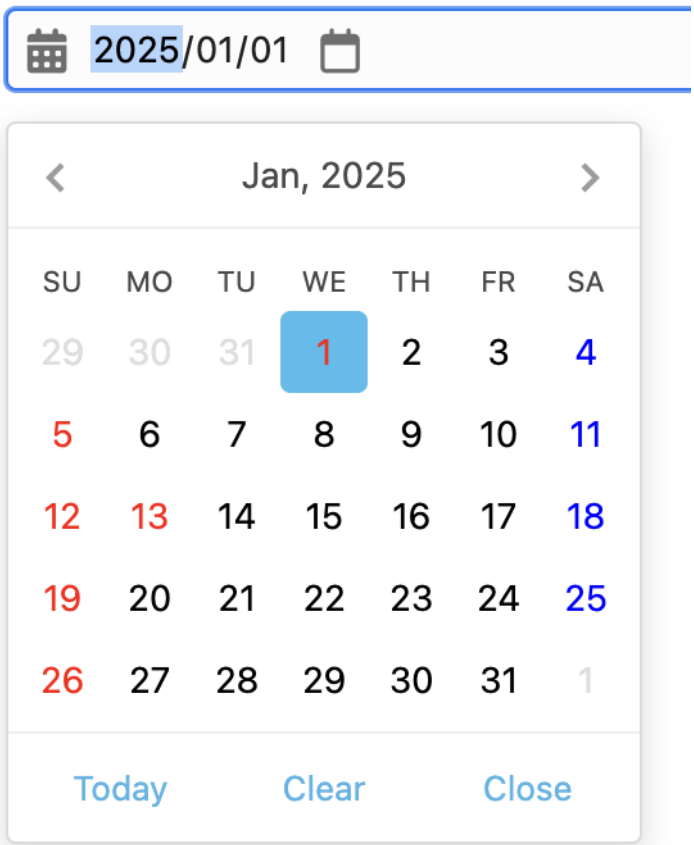
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

日付入力（カレンダー）

日付の入力フォームを表示するエレメントです。
カレンダーメンテナンスの情報を反映したカレンダーを表示します。
このエレメントは Internet Explorer では動作しません。
また、ブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

showCalendarIcon

カレンダー開閉用のアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-calendar-alt	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

日付入力要素（カレンダー）
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

日付入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

変数を指定し日付入力を行った場合、「value」プロパティに指定した変数には、ログインユーザのタイムゾーンにおける 0:00 で日時が設定されます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。
例：ログインユーザのタイムゾーンが「(GMT+09:00) 日本/東京」であり、「value」プロパティに変数「key1」を指定した場合
プレビュー、および、実行画面で日付入力実行後の変数「key1」の値には、「選択した年-月-日T00:00:00.000+0900」が設定されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
未指定の場合、「9999-12-31」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

min

選択できる最小日付を指定します。
値の型が日付・時刻の変数を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

preserveTime

日付入力時に時刻を保持するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると時刻を保持します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると時刻を保持します。

時刻を保持する場合、以下の通りに動作します。
・入力した日付に対して、「value」プロパティに指定した変数の時刻部分を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、「value」プロパティに格納される日時がログインユーザのタイムゾーンに変換されます。

時刻を保持しない場合、以下の通りに動作します。
・「appliedTimeZone」プロパティが「account-context」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加した値が「value」プロパティに格納されます。
・「appliedTimeZone」プロパティが「variable」の場合、入力した日付に、ログインユーザのタイムゾーンにおける「00:00:00.000」を付加し、その日時が「value」プロパティに指定した変数のタイムゾーンに変換された後、格納されます。

例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・「appliedTimeZone」プロパティが 「account-context」
・「value」プロパティが 「2022-01-01T12:34:56.123+0030」

上記を全て満たす状態で、日付入力エレメントに 2月1日 を入力します。
時刻を保持する場合は 2022-02-01T21:04:56.123+0900 が格納されます。
時刻保持しない場合は 2022-02-01T00:00:00.000+0900 が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存するタイムゾーンを指定します。
variable: 変数に指定した日付のタイムゾーンを利用して日付を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して日付を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

preserveTimeZoneDate

変数に指定されたタイムゾーンにおける日付を日付入力欄に表示するかどうかを指定します。
例：
・ログインユーザのタイムゾーンが +0900
・変数に指定した日付が 2024-12-31T10:00:00.000-1100

チェックを外すと、ログインユーザのタイムゾーンで換算され、日付入力欄には「2025-01-01」と表示されます。
チェックを入れると、変数に指定した日付がそのまま使用され、日付入力欄には「2024-12-31」と表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

calendarId

カレンダーの表示に使うカレンダーIDを指定します。
変数値として以下の値をセットすると、アカウントに設定したカレンダーが表示されます。
$env.accountContext.calendarId

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

editMode

カレンダーの編集モードを指定します。
「Calendar」を選択すると、カレンダーからのみ日付の選択が可能です。
「Hybrid」を選択すると、カレンダーとテキスト入力の両方から日付の設定が可能です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Hybrid	任意	入力のみ	固定値	Hybrid Calendar

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

カレンダーアイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fa-regular fa-calendar

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fa-regular fa-calendar	必須	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

時刻入力

時刻の入力フォームを表示するエレメントです。
このエレメントは Internet Explorer では動作しません。
また、ブラウザごとに動作が異なります。



エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
「left」はエレメントの左側、「right」はエレメントの右側に表示されます。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「left」を指定する場合、「is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-clock	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

時刻入力要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

static

エレメントの枠を非表示にするかどうかを指定します。
ラベルのように表示させることが可能です。
「readonly」プロパティが「true」の場合のみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの枠を非表示にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの枠を非表示にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

時刻入力エレメントの値を指定します。
値の型が日付・時刻または文字列の変数を指定してください。
文字列型の変数を指定する場合は、日付・時刻を表す文字列を指定してください。
例： 2022-02-01T00:00:00+0900

時刻入力と日付入力の「value」プロパティに同じ変数を指定し、日付入力で日付を選択するとその時刻には「00:00」がセットされます。
時刻を保持したい場合は、日付入力の「preserveTime」プロパティを有効にしてください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

max

選択できる最大時刻を指定します。
固定値の場合は「9:00」や「09:00:00」などの時刻を表す値を指定してください。
変数値の場合は値が日付・時刻、または、時刻を表す文字列の変数を指定してください。
未指定の場合、「23:59:59」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

min

選択できる最小時刻を指定します。
固定値の場合は「9:00」や「09:00:00」などの時刻を表す値を指定してください。
変数値の場合は値が日付・時刻、または、時刻を表す文字列の変数を指定してください。
未指定の場合、「00:00:00」が設定されます。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

showSeconds

秒を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントが秒を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントが秒を表示します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

appliedTimeZone

「value」プロパティに保存されるタイムゾーンの設定をします。
variable: 変数に設定された時刻のタイムゾーンを利用して時刻を保存します。
account-context: アカウントコンテキストのタイムゾーンを利用して時刻を保存します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	account-context	任意	入力のみ	固定値	variable account-context

isError

入力された時刻が最小値、最大値の範囲外かどうかを取得します。
値の型が真偽値の変数を指定してください。
入力値が設定した最小値より小さい場合、または、最大値より大きい場合は「true」、そうでない場合は「false」が指定した変数に格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力		任意	入出力	変数値	なし

badInputToNull

ユーザが日付型に変換できない値を入力したときに「value」プロパティに「null」を格納するかどうかを指定します。
無効化された場合、日付型に変換できない値を入力すると「value」プロパティに「Invalid Date」が格納されます。
固定値の場合はチェックを入れると「value」プロパティに「null」を格納します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「value」プロパティに「null」を格納します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

テキストエリア

テキストエリアを表示するエレメントです。



子エレメント
テキストエリア要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、文字を入力できません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readonly

エレメントを読み取り専用にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントを読み取り専用に設定します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントを読み取り専用に設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	TextArea	必須	入出力	固定値 変数値	なし

emptyValueToNull

入力内容をクリアした際に、「value」プロパティの値を空文字にするかnullにするか指定します。
チェックを入れた場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには「null」が格納されます。
チェックを入れていない場合、入力内容をクリアした時の「value」プロパティには空文字が格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

placeholder

エレメントが空欄のときに入力例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

入力できる最大文字数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

rows

表示するテキストの行数を指定します。
半角数字で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	2	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

fixedSize

テキストエリアのリサイズを不可能にするかどうかを指定します。
チェックを入れるとリサイズを不可能にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

autocomplete

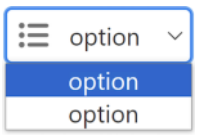
エレメント入力時に過去の入力値を表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	on off

プルダウン

プルダウンを表示するエレメントです。



子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-list-ul	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

プルダウン要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

labels

エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

values

labelsに対応する値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。
事前に変数エディタ上で文字列かつ配列の変数を作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

サーバに送信するデータを指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

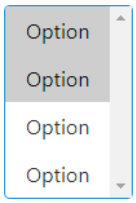
エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

複数選択

複数選択が可能なメニュー項目を表示するエレメントです。
このエレメントはブラウザごとに動作が異なります。



子エレメント
複数選択要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

labels

エレメント内の選択肢として表示される値を指定します。
固定値の場合は文字列を指定します。改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は文字列の配列を指定します。表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

values

エレメント内の選択肢における実際の値を指定します。
文字列を指定できます。
固定値の場合、改行を入れることで複数の値を入力できます。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

サーバに送信するデータを指定します。
指定できる値：配列の変数

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

チェックボックス

チェックボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
alignment

「チェックボックス要素」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

elementCount

「チェックボックス要素」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

size

配下の「チェックボックス要素」のサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

子エレメント
チェックボックス要素
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	CheckBox	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

checked

チェックボックスにチェックをつけた状態で表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとチェックボックスにチェックがついた状態で表示します。

変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとチェックボックスにチェックがついた状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ラジオボタン

ラジオボタンを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
alignment

「ラジオボタン要素」エレメントの配置方法を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	vertical	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

elementCount

「ラジオボタン要素」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

selected

配下の「ラジオボタン要素」エレメントの選択状態を制御します。
ラジオボタンを選択状態にする場合は、「ラジオボタン要素」のvalueプロパティと同じ値を指定します。
ラジオボタンを非選択にする場合は、「ラジオボタン要素」のvalueプロパティと異なる値を指定します。
ラジオボタンが選択状態になったとき、「ラジオボタン要素」のvalueプロパティの値がselectedの値としてセットされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

配下の「ラジオボタン要素」エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

子エレメント
ラジオボタン要素
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。

固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	RadioButton	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

トグルスイッチ

トグルスイッチを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。

変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

フォームの送信先に送る値を指定します。
文字列を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

checked

トグルスイッチをオンにした状態で表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとトグルスイッチがオンの状態で表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとトグルスイッチがオンの状態で表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

onChangeEvent

トグルスイッチのオン/オフを変更後に実行するアクションを指定します。
事前にアクションエディタ上でアクションを作成してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

テキスト表示

読み取り専用のテキストボックスを一行で表示するエレメントです。



子エレメント
テキスト表示要素
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、フォームを送信しても値の送信が行われません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

name

エレメントの名前を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

value

エレメントに表示する値を指定します。
文字列で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Text	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

ボタン

ボタンを表示するエレメントです。



子エレメント
ボタン要素
エレメント固有プロパティ
textContent

ボタンのラベル名を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	任意	入出力	固定値 変数値	なし

type

ボタンの種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	button	任意	入力のみ	固定値	button submit

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary danger dark

buttonStyle

ボタンのスタイルを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「outlined」を指定する場合、「is-outlined」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	outlined ghost

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	x-small small normal medium large

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-left

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

rightIconClass

エレメントの右側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-right

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除ボタン

削除ボタンを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

エレメント配置アイテム

フィールドに配置する、配下にエレメントを配置するためのエレメントです。
「フィールド」エレメントの配下に配置します。

パーツ（imds）

画像埋め込み

画像を埋め込み表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
src

画像のリソースを指定します。

デザイナ画面上で描画されている画像埋め込みエレメントにドラッグ＆ドロップで画像を配置すると、「src」の内容は配置した画像の値で上書きされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

alt

画像を説明する代替文字列を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	16x16 24x24 32x32 48x48 64x64 96x96 128x128

ratio

エレメントのアスペクト比を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	square 1by1 5by4 4by3 3by2 5by3 16by9 2by1 3by1 4by5 3by4 2by3 3by5 9by16 1by2 1by3 fullwidth

rounded

画像を丸い形にするかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

進捗バー

進捗状況バーを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
value

進捗バーの進捗状況を指定します。
0から100までの数値を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

percentageToIcon

進捗率をアイコンで表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
進捗バートラック
進捗バーラベル
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

進捗サークル

進捗状況を表示する円形のエレメントです。



エレメント固有プロパティ
value

進捗サークルの進捗状況を指定します。
0から100までの数値を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力	0	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

percentageToIcon

進捗率をアイコンで表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
進捗サークルラベル
進捗サークルアイコン
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

アイコン

アイコンを表示するエレメントです。
Font Awesome 6のアイコンを指定できます。



エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。

設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

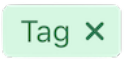
ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

タグ

タグを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Tag	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「blue」を指定する場合、「is-blue」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	blue green red yellow orange cyan gray gray light

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	x-small small normal medium large

rounded

タグを丸い形にするかどうかを指定します。
チェックを入れるとタグを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
削除ボタン

通知ボックス

通知用のボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。
「primary light」を指定する場合、「is-primary is-light」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary link info success warning danger primary light link light info light success light warning light danger light

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	text	必須	入出力	固定値 変数値	なし

iconStyle

アイコンを表示するか、表示する場合は位置を指定します。
「text-only」、「icon-align-top」、「icon-centered」が指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	text-only	必須	入力のみ	固定値	text-only icon-align-top icon-centered

deleteButton

削除ボタンを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると削除ボタンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると削除ボタンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

削除ボタン
エレメント固有プロパティ
size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

水平罫線

水平の罫線を表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal large

コンポーネント（imds）

パンくずリストコンテナ

WEBページのリンクを階層順にリストアップするためのエレメントです。

home / documentation / file

エレメント固有プロパティ
alignment

エレメントの水平方向の位置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入力のみ	固定値	left centered right

alternativeSeparator

セパレータの見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	slash	任意	入力のみ	固定値	slash arrow bullet dot succeeds

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

子エレメント
パンくずリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

リンクの表示数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

パンくずリストアイテム
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

パンくずリストリンクアイテム
エレメント固有プロパティ
showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	home	任意	入出力	固定値 変数値	なし

href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	fas fa-home	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

ページネーション

ページ送りのナビゲーションを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
alignment

配下のエレメントの水平方向の表示位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「centered」を指定する場合、「is-centered」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left centered right

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	x-small small normal medium large

showRecords

「ページネーション表示件数」エレメントを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入力のみ	固定値	なし

recordsPosition

「ページネーション表示件数」エレメントの位置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	records-right	任意	入力のみ	固定値	records-left-end records-left records-right records-right-end

onChangePageEvent

ページが変わった際に実行するアクションを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
ページネーションコントローラー
ページネーションリスト
エレメント固有プロパティ
current

現在のページを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		必須	入出力	変数値	なし

itemsPerPage

1ページあたりのアイテム表示件数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	5	必須	入出力	固定値 変数値	なし

total

管理するアイテムの総件数を指定します。
「totalで指定した値」を「itemsPerPageで指定した値」で割り、端数を切り上げた値がページネーションの総ページ数です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	50	必須	入出力	固定値 変数値	なし

stepSize

現在のページの前後に表示するボックスの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ページネーションリストアイテム
ページネーションボタン
ページネーション省略記号
ページネーション前へボタン
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ページネーション後へボタン
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ページネーション表示件数
ページネーション表示件数ラベル

ナビゲーションバー

ナビゲーションバーを表示するエレメントです。
「ナビゲーションバーリンクアイテム」、「ナビゲーションバーエレメント配置アイテム」、「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」を配下に配置できます。



Label

Anchor

Anchor

エレメント固有プロパティ
position

ナビゲーションを表示する位置を指定します。
topを指定した場合は、エレメントの配置に関わらず画面の一番上に表示されます。
bottomを指定した場合は、エレメントの配置に関わらず画面の一番下に表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal top bottom

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white light dark black text primary link info success warning danger

子エレメント
ナビゲーションバーブランド
ナビゲーションバーハンバーガーボタン
ナビゲーションバーメニュー
ナビゲーションバー左側
ナビゲーションバー右側

ナビゲーションバーリンクアイテム

「ナビゲーションバー」、「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」に配置する、ページ遷移をするためのエレメントです。

エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ナビゲーションバーエレメント配置アイテム

「ナビゲーションバー」、「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」に配置する、配下にエレメントを配置するためのエレメントです。

ナビゲーションバードロップダウンアイテム

「ナビゲーションバー」に配置する、ドロップダウンメニューのエレメントです。
「ナビゲーションバーリンクアイテム」、「ナビゲーションバーエレメント配置アイテム」、「ナビゲーションバー水平罫線」を配下に配置できます。

エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

hoverable

ボタンにホバーした際にメニューを開くかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
ナビゲーションバーリンク
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Dropdown	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ナビゲーションバードロップダウンメニュー

ナビゲーションバー水平罫線

「ナビゲーションバードロップダウンアイテム」に配置する、水平の罫線を表示するエレメントです。

メッセージ

メッセージボックスを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showTitle

タイトルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	info success warning danger error

messageStyle

メッセージのスタイルを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	outlined borderless

子エレメント
メッセージタイトル
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

メッセージコンテンツ

タブ

タブを表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
alignment

エレメントの水平方向の配置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入力のみ	固定値	left centered right

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

bordered

タブの見た目をボーダーラインのスタイルにするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとタブの見た目をボーダーラインのスタイルにします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとタブの見た目をボーダーラインのスタイルにします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

fullWidth

タブを最大の幅で均等に配置するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとタブを最大の幅で均等に配置します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとタブを最大の幅で均等に配置します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
タブリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

タブの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

タブリストアイテム
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

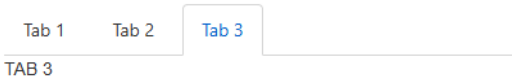
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

タブリストボタンアイテム

タブセット

タブと対応するコンテナページを表示するエレメントです。
「タブセットボディ」エレメントの配下に配置したエレメントがタブ切り替え時に表示されます。



エレメント固有プロパティ
elementCount

タブとタブに対応するボディの数を指定します。
このプロパティに指定した値は、タブリストの「elementCount」プロパティに同期します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

selected

選択するタブのインデックスを指定します。
インデックスは0から始まり、0は最初のタブを示します。
このプロパティに指定した値をもとに、タブリストアイテムの「active」プロパティが設定されます。
ただし、画面初期表示時のみ、タブリストアイテムの「active」プロパティが優先されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	0	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
タブセット内のタブ
エレメント固有プロパティ
alignment

エレメントの水平方向の配置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入力のみ	固定値	left centered right

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

bordered

タブの見た目をボーダーラインのスタイルにするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとタブの見た目をボーダーラインのスタイルにします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとタブの見た目をボーダーラインのスタイルにします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

fullWidth

タブを最大の幅で均等に配置するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとタブを最大の幅で均等に配置します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとタブを最大の幅で均等に配置します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

タブリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

タブの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

タブリストアイテム
エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

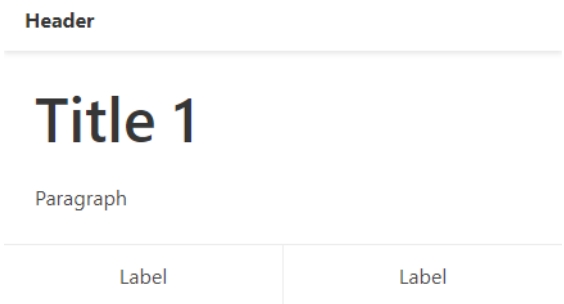
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

タブリストボタンアイテム
タブセットボディ

カード

カード型の構成でエレメントを配置できるエレメントです。



エレメント固有プロパティ
image

画像を表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると画像を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると画像を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

header

ヘッダを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとヘッダを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとヘッダを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

footer

フッタを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
カードイメージ
画像埋め込み

画像を埋め込み表示するエレメントです。

エレメント固有プロパティ
src

画像のリソースを指定します。
デザイナ画面上で描画されている画像埋め込みエレメントにドラッグ＆ドロップで画像を配置すると、「src」の内容は配置した画像の値で上書きされます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

alt

画像を説明する代替文字列を指定します。
このプロパティはブラウザごとに動作が異なります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	16x16 24x24 32x32 48x48 64x64 96x96 128x128

ratio

エレメントのアスペクト比を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	square 1by1 5by4 4by3 3by2 5by3 16by9 2by1 3by1 4by5 3by4 2by3 3by5 9by16 1by2 1by3 fullwidth

rounded

画像を丸い形にするかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

カードヘッダ
カードヘッダタイトル
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

カードヘッダアイコン
エレメント固有プロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

カードコンテンツ
カードフッタ

エレメント固有プロパティ
elementCount

フッタに配置する項目数を指定します。

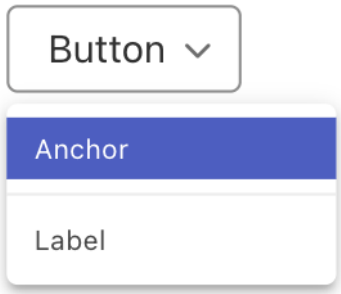
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

カードフッタアイテム

ドロップダウン

ドロップダウンメニューのエレメントです。
「ドロップダウンリンクアイテム」、「ドロップダウンエレメント配置アイテム」、「ドロップダウン水平罫線アイテム」を配下に配置できます。



エレメント固有プロパティ
active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

position

メニューを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「is-top」を変数にセットします。
「top left」を指定する場合、「is-top is-left」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right top top left

hoverable

ボタンにホバーした際にメニューを開くかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンにホバーしたときにメニューを開きます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

isApplied

検索やフィルタとして利用する際に、エレメント内の検索条件が適用されていることを表すために使用します。
配下の「ドロップダウンボタン要素」エレメントにアイコンが指定されている場合に有効です。
固定値の場合はチェックを入れると設定済みの状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると設定済みの状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
ドロップダウンボタン
ドロップダウンボタン要素
エレメント固有プロパティ
textContent

ボタンのラベル名を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	任意	入出力	固定値 変数値	なし

type

ボタンの種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	button	任意	入力のみ	固定値	button submit

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary danger dark

buttonStyle

ボタンのスタイルを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「outlined」を指定する場合、「is-outlined」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	outlined	任意	入出力	固定値 変数値	outlined ghost

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	x-small small normal medium large

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-left

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ドロップダウンメニュー
ドロップダウンコンテンツ

ドロップダウンリンクアイテム

ドロップダウンメニューに配置する、ページ遷移をするためのエレメントです。

エレメント固有プロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。

固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Anchor	任意	入出力	固定値 変数値	なし

active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ドロップダウンエレメント配置アイテム

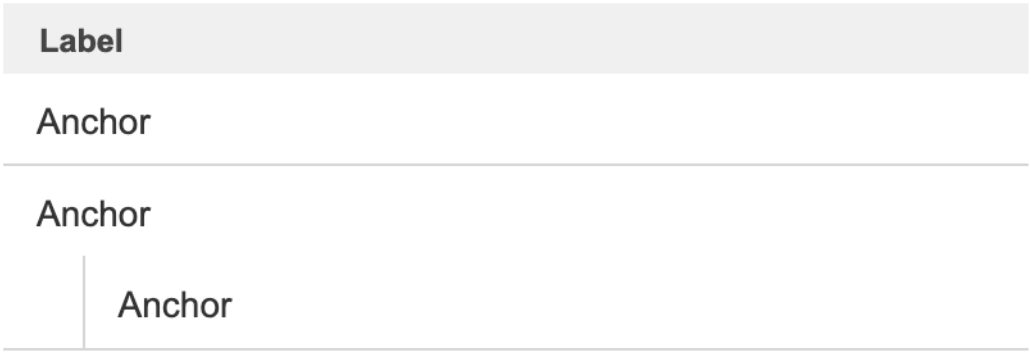
ドロップダウンメニューに配置する、配下にエレメントを配置するためのエレメントです。

ドロップダウン水平罫線アイテム

ドロップダウンメニューに配置する、水平の罫線を表示するエレメントです。

メニュー

垂直型のナビゲーションを構築するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
showLabel

ラベルを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

elementCount

メニューリストの表示数を指定します。
メニューはラベルとメニューリストがセットです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

lineStyle

メニューのスタイルを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	default	任意	入力のみ	固定値	default borderless last-child-borderless

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

子エレメント
メニューラベル
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Label	任意	入出力	固定値 変数値	なし

メニューリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

表示するメニューの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

メニューリストアイテム
エレメント固有プロパティ
nestedList

配下のメニューリストを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると配下のメニューリストを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると配下のメニューリストを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

メニューリストリンクアイテム
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

active

エレメントを選択した状態にするかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると選択した状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると選択した状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Anchor	任意	入出力	固定値 変数値	なし

href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

showTagGroup

「タググループ」エレメントを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると「タググループ」エレメントを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「タググループ」エレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

tagGroupPosition

「タググループ」エレメントを表示する位置を指定します。
「right」は文字列の右側、「right-end」はエレメントの右端に表示されます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「right」を指定する場合、「is-right」を変数にセットします。
「showTagGroup」を「true」に設定した場合のみ有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	right	任意	入出力	固定値 変数値	right right-end

showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

iconPosition

アイコンを表示する位置を指定します。
「left」は文字列の左側、「right」は文字列の右側に表示されます。
「showIcon」プロパティを「true」に設定した場合のみ有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	left	任意	入出力	固定値 変数値	left right

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。

tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

タググループ
エレメント固有プロパティ
elementCount

「タグ」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	x-small small normal medium large

タグ
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Tag	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「blue」を指定する場合、「is-blue」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	blue green red yellow orange cyan gray gray light

rounded

タグを丸い形にするかどうかを指定します。
チェックを入れるとタグを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

メニュー入れ子リスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

表示するメニューの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

メニュー入れ子リストアイテム

ステッパー

ユーザが複数のステップで行うべき作業を、順番に実行するためのエレメントです。
タスクの進行状況を可視化することで、完了までのタスクを明確にします。
複数段階で作業を行うウィザードなどの画面で使用します。



子エレメント
ステッパーリスト
エレメント固有プロパティ
elementCount

ステップの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	必須	入力のみ	固定値	なし

lineClamp

「ステッパーボタン」エレメントの文字列を表示する行数を指定します。
文字列が指定した行数を超える場合、文字列を省略し、「...」を表示します。
変数値の場合は「imds-line-clamp-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「1」を指定する場合、「imds-line-clamp-1」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	1 2

ステッパーリストアイテム
ステッパーボタン

エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	step	任意	入出力	固定値 変数値	なし

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

state

ステップの状態を指定します。
作業が完了しているステップは「completed」、作業中のステップには「active」を指定します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「completed」を指定する場合、「is-completed」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	active completed

showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

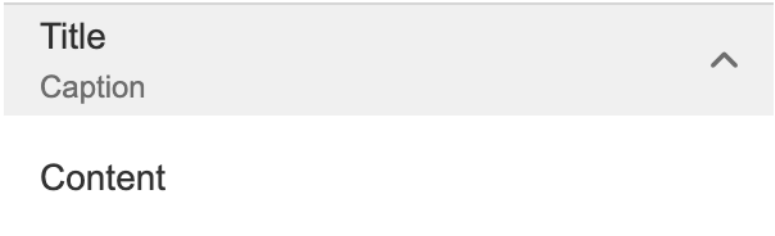
ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

アコーディオングループ

「アコーディオン」エレメントをグループ化して配置するエレメントです。
配下に「アコーディオン」エレメントが配置されます。
「アコーディオン」エレメントは常に必要のないエリアを折りたたむ際に利用します。



エレメント固有プロパティ
elementCount

「アコーディオン」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

accordionStyle

スタイルを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	default	任意	入力のみ	固定値	default outlined borderless

chevronIconPosition

開閉ボタンの位置を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	right	任意	入力のみ	固定値	right left

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

子エレメント
アコーディオン
エレメント固有プロパティ
disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化した場合、「アコーディオン」エレメントの開閉ができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

isOpen

「アコーディオン」エレメントの開閉状態を指定します。
プレビュー、およびアプリケーション画面でのみ有効です。
固定値の場合はチェックを入れると「アコーディオン」エレメントを開いた状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「アコーディオン」エレメントを開いた状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showTagGroup

「タググループ」エレメントを表示するかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると「タググループ」エレメントを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると「タググループ」エレメントを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showIcon

アイコンを表示するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

titleBackgroundColor

タイトルの背景色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	default	任意	入力のみ	固定値	default gray gray light

アコーディオンチェックボックス
アコーディオンラベル
タググループ
エレメント固有プロパティ
elementCount

「タグ」エレメントの数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	必須	入力のみ	固定値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	x-small small normal medium large

タグ
エレメント固有プロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Tag	任意	入出力	固定値 変数値	なし

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「blue」を指定する場合、「is-blue」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	blue green red yellow orange cyan gray gray light

rounded

タグを丸い形にするかどうかを指定します。
チェックを入れるとタグを丸い形にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

アコーディオンタイトル
エレメント固有プロパティ
title

タイトルに表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

caption

補足情報として表示する文字列を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Caption	任意	入出力	固定値 変数値	なし

titleFontWeight

タイトルの文字の太さを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal bold

アイコン
エレメント固有プロパティ
iconClass

アイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-info-circle

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

size

エレメントのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	x-small small normal medium large

color

エレメントの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	primary warning danger success info error blue green red yellow orange cyan gray gray light white

tooltip

ツールチップに表示する値を指定します。
tooltipPosition と組み合わせることで、表示位置を設定することが可能です。
ツールチップはエレメントにマウスオーバーしたとき表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tooltipPosition

ツールチップを表示する位置を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「has-tooltip-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「top」を指定する場合、「has-tooltip-top」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	top	任意	入出力	固定値 変数値	top right-top right-center right-bottom bottom left-top left-center left-bottom

開閉ボタン
エレメント固有プロパティ
chevronIconColor

開閉ボタンの色を指定します。

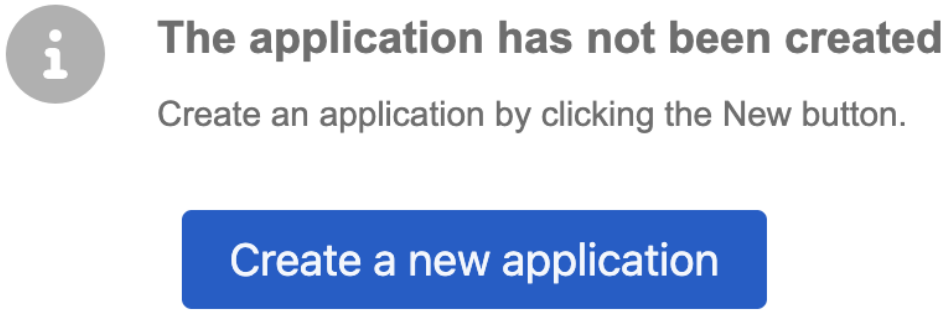
エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	default	任意	入力のみ	固定値	default primary

アコーディオンコンテンツ

空状態コンテナ

ユーザが初めてアプリケーションを開いた際に、コンテンツが存在しない場合に表示するエレメントです。
現在の状態の簡潔な説明と、次の行動を促すメッセージやボタンを設定してください。



エレメント固有プロパティ
title

タイトルに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Title	必須	入出力	固定値 変数値	なし

content

次の行動を促すメッセージを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Content	任意	入出力	固定値 変数値	なし

alignment

アイコンの配置方法を指定します。
「horizontal」を指定した場合でも、狭いエリア(768px 以下)では自動的に垂直方向に整列します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	horizontal	任意	入力のみ	固定値	vertical horizontal

iconClass

表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	circle-info	任意	入力のみ	固定値	circle-info circle-check triangle-exclamation

子エレメント
空状態
空状態メッセージ
空状態コンテンツ
ボタン要素
エレメント固有プロパティ
textContent

ボタンのラベル名を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。

変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Button	任意	入出力	固定値 変数値	なし

type

ボタンの種別を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	button	任意	入力のみ	固定値	button submit

color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary danger dark

buttonStyle

ボタンのスタイルを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「outlined」を指定する場合、「is-outlined」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	outlined ghost

size

エレメントのサイズを指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「medium」を指定する場合、「is-medium」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	x-small small normal medium large

disabled

エレメントの動作を無効化します。
無効化された場合、クリックができません。
固定値の場合はチェックを入れるとエレメントの動作を無効化します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントの動作を無効化します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

autofocus

実行画面を初期表示した際にこのエレメントにフォーカスを合わせるかどうかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフォーカスを合わせます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとエレメントにフォーカスを合わせます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

leftIconClass

エレメントの左側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-left

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

rightIconClass

エレメントの右側に表示するアイコンのクラスを指定します。
値を指定しない場合、アイコンは表示されません。
設定例：fas fa-angle-right

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

tabIndex

エレメントのタブインデックスを指定します。
-1から32767までの整数を指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

グラフ部品

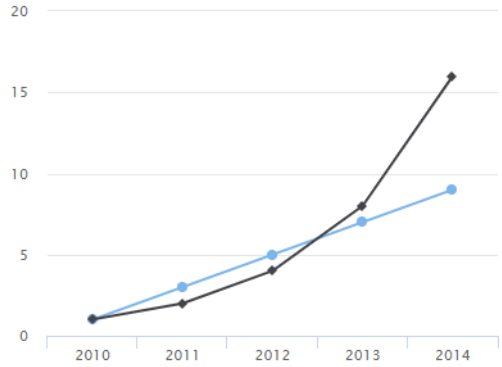
Contents

- グラフ部品
  - グラフ
    - 折れ線グラフ
    - 棒グラフ
    - 円グラフ
    - レーダーチャート
    - 散布図

グラフ

折れ線グラフ

折れ線グラフを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

title

表示するタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Chart title	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisTitle

表示するY軸のタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Values	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisLabelsFormat

Y軸のラベルのフォーマットを指定します。
「{value}」と入力すると目盛りの数値がそのまま表示されます。
例：Y軸が距離を表す場合は「{value} km」のように入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	{value}	任意	入出力	固定値 変数値	なし

xAxisCategories

X軸のラベルに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はカンマ区切りで文字列を入力します。
入力された文字列がX軸の左から順番に割り当てられます。
変数値の場合はカンマ区切りの文字列か、表示したい情報を持つ配列をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

xAxisTitle

表示するX軸のタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

legendEnabled

凡例を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると凡例を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると凡例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

dataLabelsEnabled

グラフにデータラベルを表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れるとデータラベルを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとデータラベルを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

series

グラフのデータを指定します。
変数値のみ設定可能です。
以下のような構造でマップ型の変数を作成し、変数値としてセットします。
「color」は省略可能です。

```
"series": [{
  "name": "Sample1",
  "color": "#7cb5ec",
  "data": [{
    "y": 1
  },{
    "y": 3
  },{
    "y": 5
  },{
    "y": 7
  },{
    "y": 9
  }]
 },
 {
  "name": "Sample2",
  "color": "#434348",
  "data": [{
    "y": 1
  },{
    "y": 2
  },{
    "y": 4
  },{
    "y": 8
  },{
    "y": 16
  }]
 }]
```

ツールチップにデータの値以外に表示したい情報がある場合は、「data」の配下に任意の変数を作成し、「tooltipPointFormat」プロパティで「{point.変数名}」と記述します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

tooltipPointFormat

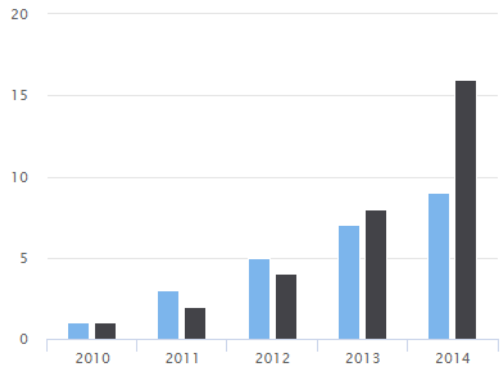
ツールチップのフォーマットを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	<span style=”color: {point.color}”>● {series.name}: {point.y} 	任意	入出力	固定値 変数値	なし

棒グラフ

棒グラフを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

title

表示するタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Chart title	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inverted

グラフを横棒グラフにするか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると横棒グラフになります。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると横棒グラフになります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisLeftTitle

左側のY軸のタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Values1	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisLeftLabelsFormat

左側のY軸のラベルのフォーマットを指定します。
「{value}」と入力すると目盛りの数値がそのまま表示されます。
例：左側のY軸が距離を表す場合は「{value} km」のように入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	{value}	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisRightEnabled

グラフの右側にY軸を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れるとグラフの右側にY軸が表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとグラフの右側にY軸が表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisRightTitle

右側のY軸のタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Values2	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisRightLabelsFormat

右側のY軸のラベルのフォーマットを指定します。
「{value}」と入力すると目盛りの数値がそのまま表示されます。
例：右側のY軸が重量を表す場合は「{value} kg」のように入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	{value}	任意	入出力	固定値 変数値	なし

xAxisCategories

X軸のラベルに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はカンマ区切りで文字列を入力します。
入力された文字列がX軸の左から順番に割り当てられます。
変数値の場合はカンマ区切りの文字列か、表示したい情報を持つ配列をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

xAxisTitle

表示するX軸のタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

legendEnabled

凡例を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると凡例を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると凡例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

dataLabelsEnabled

グラフにデータラベルを表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れるとデータラベルを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとデータラベルを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

stacking

グラフを積み上げるか設定します。
「normal」、「percent」が指定できます。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	normal percent

series

グラフのデータを指定します。
変数値のみ設定可能です。
以下のような構造でマップ型の変数を作成し、変数値としてセットします。
「color」は省略可能です。
「yAxis」はグラフの右側にY軸を表示している場合に有効になります。
「yAxis」に0以外を設定すると、右側のY軸の目盛りを使用してグラフを表示します。

```
"series": [{
  "name": "Sample1",
  "color": "#7cb5ec",
  "yAxis": 0,
  "data": [{
    "y": 1
  },{
    "y": 3
  },{
    "y": 5
  },{
    "y": 7
  },{
    "y": 9
  }]
 },{
  "name": "Sample2",
  "color": "#434348",
  "yAxis": 1,
  "data": [{
    "y": 1
  },{
    "y": 2
  },{
    "y": 4
  },{
    "y": 8
  },{
    "y": 16
  }]
 }]
```

ツールチップにデータの値以外に表示したい情報がある場合は、「data」の配下に任意の変数を作成し、「tooltipPointFormat」プロパティで「{point.変数名}」と記述します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

tooltipPointFormat

ツールチップのフォーマットを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	<span style=”color: {point.color}”>● {series.name}: {point.y} 	任意	入出力	固定値 変数値	なし

円グラフ

円グラフを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
title

表示するタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Chart title	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showInLegend

凡例を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると凡例を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると凡例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

dataLabelsEnabled

グラフにデータラベルを表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れるとデータラベルを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとデータラベルを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

seriesData

グラフのデータを指定します。
変数値のみ設定可能です。
以下のような構造でマップ型の変数を作成し、変数値としてセットします。
「color」、および、「tooltipArgs」は省略可能です。

```
"data": [{
  "name": "Sample1",
  "color": "#7cb5ec",
  "y": 3,
  "tooltipArgs": "3/4"
 }, {
  "name": "Sample2",
  "color": "#434348",
  "y": 1,
  "tooltipArgs": "1/4"
 }]
```

「tooltipArgs」はツールチップで使用できる引数です。文字列か、文字列の配列を指定します。
文字列を指定した場合は、「tooltipPointFormat」プロパティで「{point.tooltipArgs}」と記述することで「tooltipArgs」の設定値がツールチップに表示されます。
文字列の配列を指定した場合は、「tooltipPointFormat」プロパティで「{point.tooltipArgs.0}」のように記述することで「tooltipArgs」の指定した要素の設定値がツールチップに表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

selected

選択状態のデータ要素のインデックスを格納する変数を指定します。
グラフ上で選択状態になっているデータ要素のインデックスが、整数の配列の形式で指定した変数に格納されます。
また、初期表示時にデータ要素を選択状態にしたい場合は、選択状態にしたいデータ要素のインデックスをあらかじめ変数に代入しておきます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

visible

表示中のデータ要素のインデックスを格納する変数を指定します。
グラフ上で表示状態になっているデータ要素のインデックスが、整数の配列の形式で指定した変数に格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

dataPointClickEvent

データ要素をクリックした際に実行するアクションを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

tooltipPointFormat

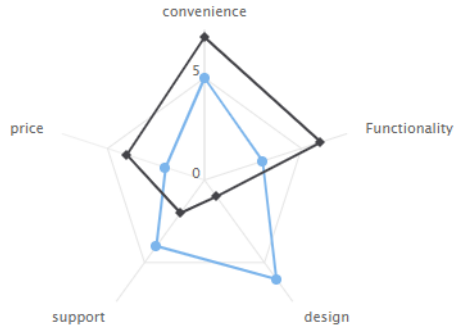
ツールチップのフォーマットを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	 {point.y} ({point.percentage:.2f}%) 	任意	入出力	固定値 変数値	なし

レーダーチャート

レーダーチャートを表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ
title

表示するタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Chart title	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisLabelsFormat

Y軸のラベルのフォーマットを指定します。
「{value}」と入力すると目盛りの数値がそのまま表示されます。
例：Y軸が距離を表す場合は「{value} km」のように入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	{value}	任意	入出力	固定値 変数値	なし

xAxisCategories

X軸のラベルに表示する文字列を指定します。
固定値の場合はカンマ区切りで文字列を入力します。
入力された文字列がX軸の上から時計回りに割り当てられます。
変数値の場合はカンマ区切りの文字列か、表示したい情報を持つ配列をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

legendEnabled

凡例を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると凡例を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると凡例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

dataLabelsEnabled

グラフにデータラベルを表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れるとデータラベルを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとデータラベルを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

series

グラフのデータを指定します。
変数値のみ設定可能です。
以下のような構造でマップ型の変数を作成し、変数値としてセットします。
「color」は省略可能です。

```
"series": [{
  "name": "Sample1",
  "color": "#7cb5ec",
  "data": [{
    "y": 5
  },{
    "y": 3
  },{
    "y": 6
  },{
    "y": 4
  },{
    "y": 2
  }]
 },{
  "name": "Sample2",
  "color": "#434348",
  "data": [{
    "y": 7
  },{
    "y": 6
  },{
    "y": 1
  },{
    "y": 2
  },{
    "y": 4
  }]
 }]
```

ツールチップにデータの値以外に表示したい情報がある場合は、「data」の配下に任意の変数を作成し、「tooltipPointFormat」プロパティで「{point.変数名}」と記述します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

tooltipPointFormat

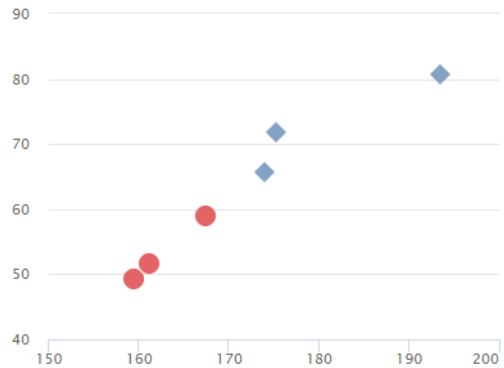
ツールチップのフォーマットを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	<span style=”color: {point.color}”>● {series.name}: {point.y} 	任意	入出力	固定値 変数値	なし

散布図

散布図を表示するエレメントです。



エレメント固有プロパティ

title

表示するタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Chart title	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisTitle

表示するY軸のタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Values	任意	入出力	固定値 変数値	なし

yAxisLabelsFormat

Y軸のラベルのフォーマットを指定します。
「{value}」と入力すると目盛りの数値がそのまま表示されます。
例：Y軸が距離を表す場合は「{value} km」のように入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	{value}	任意	入出力	固定値 変数値	なし

xAxisTitle

表示するX軸のタイトルを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

xAxisLabelsFormat

X軸のラベルのフォーマットを指定します。
「{value}」と入力すると目盛りの数値がそのまま表示されます。
例：X軸が重量を表す場合は「{value} kg」のように入力します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	{value}	任意	入出力	固定値 変数値	なし

markerRadius

グラフ上のポイントのサイズ(半径)を指定します。
数値が指定できます。
未入力、または、1未満の値が指定された場合は「4」として扱われます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	4	必須	入出力	固定値 変数値	なし

legendEnabled

凡例を表示するか設定します。
固定値の場合はチェックを入れると凡例を表示します。

変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると凡例を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

series

グラフのデータを指定します。
変数値のみ設定可能です。
以下のような構造でマップ型の変数を作成し、変数値としてセットします。
「color」、および、「tooltipArgs」は省略可能です。

```
"series": [{
  "name": "Sample1",
  "color": "rgba(223, 83, 83, 0.9)",
  "data": [{
    "x": 161.2, "y": 51.6,
    "tooltipArgs": "161.2 cm, 51.6 kg"
  },{
    "x": 167.5, "y": 59,
    "tooltipArgs": "167.5 cm, 59 kg"
  },{
    "x": 159.5, "y": 49.2,
    "tooltipArgs": "159.5 cm, 49.2 kg"
  }]
 },{
  "name": "Sample2",
  "color": "rgba(119, 152, 191, 0.9)",
  "data": [{
    "x": 174, "y": 65.6,
    "tooltipArgs": "174 cm, 65.6 kg"
  },{
    "x": 175.3, "y": 71.8,
    "tooltipArgs": "175.3 cm, 71.8 kg"
  },{
    "x": 193.5, "y": 80.7,
    "tooltipArgs": "193.5 cm, 80.7 kg"
  }]
 }]
```

「tooltipArgs」はツールチップで使用できる引数です。文字列か、文字列の配列を指定します。
文字列を指定した場合は、「tooltipPointFormat」プロパティで「{point.tooltipArgs}」と記述することで「tooltipArgs」の設定値がツールチップに表示されます。
文字列の配列を指定した場合は、「tooltipPointFormat」プロパティで「{point.tooltipArgs.0}」のように記述することで「tooltipArgs」の指定した要素の設定値がツールチップに表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

selected

選択状態のデータ要素のインデックスを格納する変数を指定します。
グラフ上で選択状態になっているデータ要素のインデックスが、以下のような構造で指定した変数に格納されます。
また、初期表示時にデータ要素を選択状態にしたい場合は、選択状態にしたいデータ要素のインデックスをあらかじめ変数に代入しておきます。

```
"selected" : [
  {
    "seriesIndex" : 0,
    "dataIndex" : 0
  },
  {
    "seriesIndex" : 1,
    "dataIndex" : 2
  }
 ]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

visible

表示中のデータ要素のインデックスを格納する変数を指定します。
グラフ上で表示状態になっているデータ要素のインデックスが、整数の配列の形式で指定した変数に格納されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

dataPointClickEvent

データ要素をクリックした際に実行するアクションを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

tooltipPointFormat

ツールチップのフォーマットを指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	{xAxisTitle}: {point.x} {yAxisTitle}: {point.y} 	任意	入出力	固定値 変数値	なし

バーコード部品

Contents

- バーコード部品
  - バーコード
    - バーコードスキャナ
    - QRコードスキャナ

バーコード

バーコードスキャナ

ブラウザ上でバーコードをスキャンするエレメントです。
パソコンに接続されたカメラや、スマートフォン内蔵カメラを使用して、バーコードを読み取ります。

エレメント固有プロパティ
activeCamera

カメラの起動状態を切り替えます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

activeScan

バーコードのスキャン状態を切り替えます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

direction

スキャンする方向を設定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合はプルダウンの選択肢と同じ値を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	horizontal	必須	入出力	固定値 変数値	horizontal vertical

scanCodeTypes

スキャンするバーコードの種類IDを半角カンマ区切りで指定します。
指定可能： code128、code39、code93、jan13、jan8、itf14、nw7、itf、coop

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	code128,code39,code93,jan13,jan8,itf14,nw7	必須	入出力	固定値 変数値	なし

minLength

読み取るバーコードの最小長さを設定します。
NW-7、ITF などチェックデジットがなく長さが不定の場合に設定することで、読み取りミスを防ぎます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

maxLength

読み取るバーコードの最大長さを設定します。
NW-7、ITF などチェックデジットがなく長さが不定の場合に設定することで、読み取りミスを防ぎます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

readCodeType

読み取ったバーコードの種類IDを格納する変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

readCodeName

読み取ったバーコードの種類名称を格納する変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

readCodeText

読み取ったバーコードのうち、スタートビット・ストップビット・チェックデジットを除いた有効なテキスト格納する変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	変数値	なし

readCodeFull

読み取ったバーコードの全桁を格納する変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	変数値	なし

onReadEvent

バーコードの読み取りに成功した場合に実行するアクションを設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

QRコードスキャナ

ブラウザ上でQRコードをスキャンするエレメントです。
パソコンに接続されたカメラや、スマートフォン内蔵カメラを使用して、QRコードを読み取ります。

エレメント固有プロパティ
activeCamera

カメラの起動状態を切り替えます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

activeScan

QRコードのスキャン状態を切り替えます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

readCodeType

読み取ったQRコードの種類IDを格納する変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

readCodeVersion

読み取ったQRコードのバージョンを格納する変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	変数値	なし

readCodeText

読み取ったQRコードのテキスト格納する変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力		任意	入出力	変数値	なし

onReadEvent

QRコードの読み取りに成功した場合に実行するアクションを設定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

IM-Spreadsheet部品

Contents

- IM-Spreadsheet部品
  - IM-Spreadsheet
    - スプレッドシート

スプレッドシート

Spread.Sheetsを利用したスプレッドシートエレメントです。

エレメント固有プロパティ
initialJson

初期表示時に読み込むSpread.SheetsのJSONを文字列で指定します。
当該プロパティの値が変更されると、スプレッドシートの内容が初期化されるため注意してください。
なお、スプレッドシートの内容を変更しても、当該プロパティの値は変わりません。
スプレッドシートの JSON を取得したい場合は、「スプレッドシートを JSON に書き出し、変数○に代入する。」アクションアイテムを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	固定値 変数値	なし

tabsEditable

ワークシート名やワークシートの追加・削除を可能にするかを指定します。
固定値の場合はチェックを入れると、変数値の場合は true を指定すると、ワークシート名やワークシートの追加・削除が可能になります。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

sheetsEditable

ワークシートを編集可能にするかを指定します。
true を指定すると、ワークシートをすべて編集可能にします。
false を指定すると、ワークシートをすべて編集不可能にします。
上記以外の場合は、ワークブックのもともとの設定値から変更しません。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	true false

onCreatedWorkbookEvent

ワークブックのインスタンス作成後に実行するアクションを指定します。
初期読み込み時や、 initialJson プロパティ値の変更時にアクションが実行されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

bindCellCount

変数と双方向バインドしたいセル数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	3	任意	入力のみ	固定値	なし

bindTableCount

変数と双方向バインドしたいテーブル数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
整数入力	1	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
セルバインド設定
エレメント固有プロパティ
sheetName

ワークシート名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

cellAddress

変数と双方向バインドしたいセルのアドレスを “A1” 形式で指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

bindVariable

セルと双方向バインドしたい変数を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

テーブルバインド設定
エレメント固有プロパティ
sheetName

ワークシート名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

tableName

変数と双方向バインドしたいテーブル名を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

bindVariable

テーブルと双方向バインドしたい変数を指定します。
以下のような構造でマップ型の配列変数を作成し、変数値としてセットします。

```
"bindVariable": [{
   "itemName": "item1",
   "unitPrice": 1000,
   "amount": 2,
   "total": 2000
 }, {
   "itemName": "item2",
   "unitPrice": 600,
   "amount": 3,
   "total": 1800
 }]
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入出力	変数値	なし

columnMappingSetting

テーブルカラムのインデックスと、バインドする変数のキー名をマッピングするための変数を指定します。
キーには0基準でテーブルカラムのインデックスを指定し、値には変数のキーを文字列で指定します。

```
"columnMappingSetting": {
  "0": "itemName",
  "1": "unitPrice",
  "2": "amount",
  "3": "total"
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		必須	入出力	変数値	なし

columnDataFormulaSetting

テーブルカラムのセルに関数を指定したい場合に指定します。
キーには0基準でテーブルカラムのインデックスを指定し、値には関数式を文字列で指定します。

```
"columnDataFormulaSetting": {
  "3": "= [@単価] * [@個数]"
 }
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
入力欄なし		任意	入出力	変数値	なし

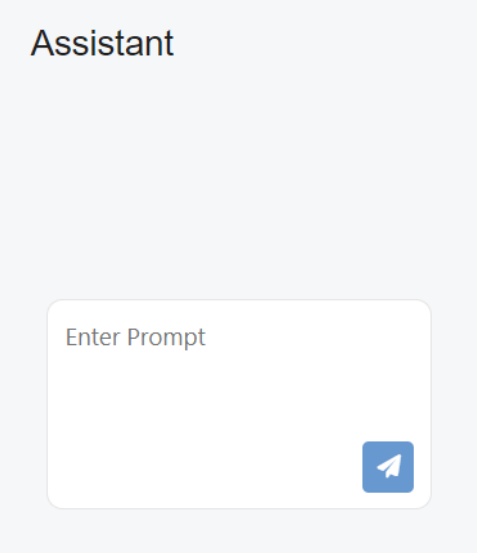
IM-Copilot

Contents
- IM-Copilot
  - IM-Copilot
    - アシスタント実行

IM-Copilot

アシスタント実行

生成AIアシスタントの実行を行うエレメントです。



エレメント固有プロパティ
assistantId

実行するアシスタントのIDを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		必須	入力のみ	固定値	なし

useThreadId

threadIdを使用するかどうかを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	使用しない	必須	入力のみ	固定値	使用しない ランダム値を使用する threadIdプロパティを使用する

threadId

メッセージ履歴を一意にするIDを指定します。
useThreadIdを「threadIdプロパティを使用する」とした場合のみ有効です。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

inputPlaceholder

テキストエリアに表示するプレースホルダを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

beforeSendParam

アシスタント実行パラメータを取得する変数を指定します。
パラメータはJSON文字列で扱われるため、指定する変数は文字列型で定義してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

beforeSend

アシスタント実行前に呼び出すアクションを指定します。
アシスタントの実行前に任意の処理を行いたい場合や、アシスタント実行パラメータに任意を値を追加したい場合に利用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

beforeSendResult

アシスタント実行パラメータに任意の値を追加した場合に変更後のパラメータを設定する変数を指定します。
パラメータはJSON文字列で扱われるため、指定する変数は文字列型で定義してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

callbackParam

アシスタントの実行結果を取得する変数を指定します。
パラメータはJSON文字列で扱われるため、指定する変数は文字列型で定義してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

callback

アシスタント実行結果を受け取るアクションを指定します。
アシスタントの実行結果を受け取った際に任意の処理を行いたい場合に利用します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
アクション選択	<なし>	任意	入力のみ	固定値	なし

callbackResult

アシスタント実行エレメントに出力する実行結果メッセージを設定する変数を指定します。
実行結果メッセージは以下のような構造のJSON文字列を指定してください。

```
{
    “type”: “output_message”,
    “message”: {
        “format”: “markdown” or “text”,
        “contents”: “出力するメッセージ”,
    }
}
```

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	変数値	なし

アクション一覧

標準部品

Contents

- 標準部品
  - フォーム（elementId:○）を送信する
  - 変数○に○を代入する
  - 変数○の値をクリップボードにコピーする
  - ラベル○へジャンプする
  - ラベル○
  - アクション○を実行する
  - URL○にリクエストを送信する
  - URL○に遷移する
  - カスタムスクリプトを実行する
  - ページ○をダイアログで開く
  - 最前面に表示されているダイアログを閉じる
  - ページ○を開く
  - 変数○に一覧データ○から選択したものを代入する
  - 変数○に一覧データ○から選択したものを複数代入する
  - メッセージ○をアラートダイアログで表示する
  - メッセージ○を確認ダイアログで表示する
  - メッセージ○をエラーダイアログで表示する
  - 入力規則エラーを非表示にする
  - 入力規則エラーを表示する
  - 変数○に○の各キー名を配列にして代入する
  - 変数○に○の各要素の値を配列にして代入する
  - 音声または動画（elementId:○）を再生する
  - 音声または動画（elementId:○）を一時停止する
  - 音声または動画（elementId:○）を再生・一時停止する
  - 表示中の画面を閉じる
  - URL○をポップアップウィンドウで表示する
  - ウィンドウ名○のポップアップウィンドウを閉じる
  - 親画面の変数○に○を代入する
  - 変数○のタイムゾーンを○のタイムゾーンに変更する
  - エレメント（elementId:○）の位置へ遷移する
  - エレメント（elementId:○）にフォーカスを設定する
  - 空処理

フォーム（elementId:○）を送信する

フォームを送信するアクションアイテムです。
フォームエレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ	
入力種別	入力候補
エレメントID	なし

変数○に○を代入する

代入先の変数に代入元の変数を代入するアクションアイテムです。
代入先の変数と代入元の変数を指定します。

アクションパラメータ

代入元

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

代入先

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数	なし

変数○の値をクリップボードにコピーする

変数の値をクリップボードにコピーするアクションアイテムです。
マップ型と配列型は JSON 形式で、それ以外はテキスト形式でコピーします。

アクションパラメータ

変数

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ラベル○へジャンプする

ラベルへジャンプするアクションアイテムです。
ジャンプするラベルを指定します。

アクションパラメータ

ラベル

パラメータ	
入力種別	入力候補
アクション内ラベル	なし

ラベル○

ラベルを設定するアクションアイテムです。
値を直接入力して指定します。
ラベルへジャンプするアクションアイテムで指定先にできます。

アクションパラメータ

ラベル

パラメータ	
入力種別	入力候補
ラベル定義	なし

アクション○を実行する

アクションを実行するアクションアイテムです。
実行するアクションを指定します。

アクションパラメータ

アクション

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
アクション	自分を除くアクション名

URL○にリクエストを送信する

URL にリクエストを送信し、 REST API を実行するアクションアイテムです。
URL を変数で指定します。
REST API に渡す値と、REST API からの戻り値を格納する変数を指定できます。
「セキュアトークンを送信する」にチェックを入れると、リクエスト時に X-Intramart-Secure-Token ヘッダを付与します。
パラメータごとのトークンや、ワンタイムトークンは発行できません。全リクエスト共通のトークンです。
「エポックミリ秒を送信しない」のチェックが外れていると、メソッドがGETまたはHEADのときリクエストパラメータに現在日時のエポックミリ秒が付与されます。
パラメータにエポックミリ秒を付与することで、前回リクエスト時のキャッシュが使用されることを防止します。
「ファイルに保存」で「自動判別」を選択すると、レスポンスがファイルダウンロードを要求した場合、端末にファイルとして保存するダイアログを表示します。
「常に保存しない」を選択すると、レスポンスにかかわらず保存ダイアログを表示しません。「常に保存する」を選択すると、常に保存ダイアログを表示します。
「日付時刻の送信形式」はリクエストを送信する際に、日付・時刻型の値をどの形式で送信するかを指定します。
送信先システムが期待するタイムゾーン形式に合わせて選択してください。
「指定なし」を選択した場合、IM-BloomMaker for Accel Platform 2026 Spring 以前と同じ挙動となり、GET と POST で送信形式が異なります。
・GET リクエスト時は変数のタイムゾーンで送信されます
・POST リクエスト時は UTC 形式で送信されます

アクションパラメータ

URL

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

メソッド

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
直接入力	GET POST PUT DELETE HEAD

リクエストパラメータ

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

リクエストヘッダ

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

リクエストデータ

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

ステータスコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

レスポンスデータ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

セキュアトークンを送信する

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

エポックミリ秒を送信しない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

ファイルに保存

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	自動判別 強制的に保存しない 強制的に保存する

日付時刻の送信形式

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	指定なし GMT+00:00（グリニッジ標準） アカウントコンテキスト 変数値のタイムゾーン エポックミリ秒

URL○に遷移する

URL に遷移するアクションアイテムです。
遷移先の URL を変数で指定します。
リクエストパラメータを変数で指定できます。

アクションパラメータ

URL

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

メソッド

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	GET POST

リクエストパラメータ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

カスタムスクリプトを実行する

スクリプトを実行するアクションアイテムです。
ES6 ベースの JavaScript を実行できます。
セキュリティの関係上、ページ遷移や DOM 操作などは使用できません。

アクションパラメータ

スクリプト

パラメータ

入力種別	入力候補
JavaScript エディタ	なし

ページ○をダイアログで開く

コンテナページをダイアログで開くアクションアイテムです。
ダイアログで開くコンテナページを指定します。

アクションパラメータ

ページ

パラメータ

入力種別	入力候補
コンテナページ	なし

最前面に表示されているダイアログを閉じる

最前面に表示されているダイアログを閉じるアクションアイテムです。
表示中のダイアログを閉じます。

ページ○を開く

任意のコンテナページを表示するアクションアイテムです。
表示するコンテナページを指定します。

アクションパラメータ

ページ

パラメータ

入力種別	入力候補
コンテナページ	なし

変数○に一覧データ○から選択したものを代入する

変数に一覧データから選択した行の値を代入するアクションアイテムです。
選択した値を格納する代入先の変数と、一覧データ参照元の変数を指定します。
一覧データ参照元にはキーと値がセットになったマップ型の1次元配列の変数を、選択した値を格納する代入先には参照元のマップ型の変数と同じデータ構造のマップ型の変数を指定します。
参照元の例
[{ “key1”: “aaa”, “key2”: 1 },{ “key1”: “bbb”, “key2”: 2 }]
代入先の例
{ “key1”: “”, “key2”: 0 }
カラムのキーには一覧データに対応するキーを直接入力して指定します。
例：「”userId”: “001”」のデータがある場合、 userId と指定します。
カラムの表示文字列は直接入力または変数で指定できます。

アクションパラメータ

代入先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

参照元

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

カラム

パラメータ

入力種別	入力候補
テーブル	なし

ソートするカラムのキー

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

ソート順

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	昇順 降順

詳細検索を閉じて表示する

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

アイテムを選択せずに一覧選択画面を閉じた場合、後続のアクションアイテムを実行しない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

選択した行データ全てを代入する

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

変数○に一覧データ○から選択したものを複数代入する

変数に一覧データから選択した行の値を複数代入するアクションアイテムです。
選択した値を格納する代入先の変数と、一覧データ参照元の変数を指定します。
一覧データ参照元にはキーと値がセットになったマップ型の1次元配列の変数を、選択した値を格納する代入先には参照元のマップ型の変数と同じデータ構造のマップ型配列の変数を指定します。
参照元の例
[{ “key1”: “aaa”, “key2”: 1 },{ “key1”: “bbb”, “key2”: 2 }]
代入先の例
[{ “key1”: “”, “key2”: 0 }]
カラムのキーには一覧データに対応するキーを直接入力して指定します。
例：「”userId”: “001”」のデータがある場合、 userId と指定します。
カラムの表示文字列は直接入力または変数で指定できます。

アクションパラメータ

代入先

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数	なし

参照元

パラメータ	
入力種別	入力候補
定数・入力	なし

カラム

パラメータ	
入力種別	入力候補
テーブル	なし

ソートするカラムのキー

パラメータ	
入力種別	入力候補
直接入力	なし

ソート順

パラメータ	
入力種別	入力候補
直接入力	昇順 降順

詳細検索を閉じて表示する

パラメータ	
入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

アイテムを選択せずに一覧選択画面を閉じた場合、後続のアクションアイテムを実行しない

パラメータ	
入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

選択した行データ全てを代入する

パラメータ	
入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

メッセージ○をアラートダイアログで表示する

アラートダイアログを表示するアクションアイテムです。
ダイアログに表示するメッセージを指定します。
ダイアログの OK ボタンが押下されると後続のアクションアイテムの処理に進みます。

アクションパラメータ

メッセージ

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

メッセージ○を確認ダイアログで表示する

確認ダイアログを表示するアクションアイテムです。

ダイアログに表示するメッセージを指定します。
ダイアログの OK ボタンが押下されると true 、キャンセルボタンが押下されると false が指定した代入先の変数に格納されます。
ダイアログの OK ボタンまたはキャンセルボタンが押下されると後続のアクションアイテムの処理に進みます。
ラベル名を指定しない場合はデフォルト値が使用されます。

アクションパラメータ

メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

代入先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

OKボタンのラベル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

OKボタンの色

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	danger

キャンセルボタンのラベル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

キャンセルボタンの色

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	danger

ボタンの位置

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	右寄せ 中央寄せ 左寄せ

メッセージ○をエラーダイアログで表示する

エラーダイアログを表示するアクションアイテムです。
ダイアログに表示するメッセージを指定します。
ダイアログの OK ボタンが押下されると後続のアクションアイテムの処理に進みます。

アクションパラメータ

メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

入力規則エラーを非表示にする

全てのエレメントに対して、入力規則に従っていない場合でも、入力規則エラーを非表示にするアクションアイテムです。

入力規則エラーを表示する

全てのエレメントに対して、非表示になっている入力規則エラーを表示するアクションアイテムです。

変数○に○の各キー名を配列にして代入する

代入先の変数に代入元の変数がもつ各キー名の配列を代入します。

アクションパラメータ

代入元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

代入先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

変数○に○の各要素の値を配列にして代入する

代入先の変数に代入元の変数がもつ各要素の値の配列を代入します。

アクションパラメータ

代入元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

代入先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

音声または動画（elementId:○）を再生する

音声または動画を再生するアクションアイテムです。
音声または動画エレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
エレメントID	なし

音声または動画（elementId:○）を一時停止する

音声または動画を一時停止するアクションアイテムです。
音声または動画エレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
エレメントID	なし

音声または動画（elementId:○）を再生・一時停止する

音声または動画を再生・一時停止するアクションアイテムです。
音声または動画が一時停止している場合、アクションアイテムを実行すると再生します。また、再生されている場合は一時停止します。
音声または動画エレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
エレメントID	なし

表示中の画面を閉じる

「URL○をポップアップウィンドウで表示する」アクションや、window.open() メソッドを用いたスクリプトにより、別画面から開かれた自身のウィンドウやタブを閉じるアクションアイテムです。

URL○をポップアップウィンドウで表示する

別タブまたはポップアップウィンドウを開き、URL に遷移するアクションアイテムです。
遷移先の URL を固定値または変数値で指定します。
ウィンドウ名、ウィンドウの幅・高さを固定値または変数で指定できます。
幅・高さを指定した場合は、別タブではなく別ウィンドウとして開きます。

アクションパラメータ

URL

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

リクエストパラメータ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

ウィンドウ名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

高さ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

ウィンドウ名○のポップアップウィンドウを閉じる

ウィンドウ名を指定してポップアップウィンドウを閉じるアクションアイテムです。
ポップアップウィンドウで開いていない場合は、アクションアイテムの実行に失敗します。

アクションパラメータ

ウィンドウ名

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

ウィンドウが存在しないときは無視する

パラメータ	
入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

親画面の変数○に○を代入する

親画面の変数に子画面の変数の内容を代入するアクションアイテムです。
親画面が IM-BloomMaker で作成している場合のみ有効です。
親画面で受け取る先の変数パスと、代入する変数値の変数パスをそれぞれ指定します。

1. 親画面で受け取る先のパスが固定の場合
パラメータに指定する文字列： `$variable.array[0].key1`
⇒ 親画面の `$variable.array[0].key1` に代入されます

2. 親画面で受け取る先のパスの一部分が可変の場合（式表現で表現可能な場合）
子画面の変数値： $variable.index = 1
パラメータに指定する文字列： `="$variable.array[" + $variable.index + "].key1"`
⇒ 親画面の `$variable.array[1].key1` に代入されます

3. 親画面で受け取る先のパス全体が可変の場合（式表現で表現できない複雑な条件の場合）
カスタムスクリプトで変数パスを生成し、$variable.path に代入（今回の例では “$variable.array[2].key1”）
パラメータに指定する文字列： `=$variable.path`
⇒ 親画面の `$variable.array[2].key1` に代入されます

アクションパラメータ

代入元

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

代入先

パラメータ	
入力種別	入力候補
直接入力	なし

変数○のタイムゾーンを○のタイムゾーンに変更する

変数のタイムゾーンを指定されたタイムゾーンに変更するアクションアイテムです。
以下のタイムゾーンを指定できます。
・グリニッジ標準
・アカウントコンテキスト
・テナント
・システム

変数には日付・時刻型、または、ISO8601形式の文字列（yyyy-MM-ddTHH:mm:ss.sssZ）が指定できます。
ISO8601形式以外の文字列が代入されている場合や、日付・時刻型、文字列型以外の変数を指定した場合、予期しない結果になる場合があります。

アクションパラメータ

変数

パラメータ	
入力種別	入力候補
変数	なし

タイムゾーン

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	GMT+00:00（グリニッジ標準） アカウントコンテキスト テナント システム

エレメント（elementId:○）の位置へ遷移する

ページ内のトップまたはエレメントに遷移するアクションアイテムです。
ページのトップに遷移したい場合「top」を指定します。
任意のエレメントに遷移したい場合、エレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

エレメント（elementId:○）にフォーカスを設定する

ページ内のエレメントにフォーカスを設定するアクションアイテムです。
フォーカスを設定したい任意のエレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。
フォーカスできないエレメントを指定した場合は無効です。
フォーカスインやフォーカスアウトのタイミングで、複数のエレメントが互いに向けてフォーカスを移動させる設定をしている場合、ブラウザが停止することがあります。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
エレメントID	なし

空処理

このアクションアイテム自体は何も行いません。以下のような使用方法があります。

1. 実行条件にアクションの終了条件を設定し、「実行後にアクションを終了する」設定と組み合わせることで、アクションアイテムの実行条件に該当する場合、実行中のアクションを途中終了できます。
2. 配置した「空処理」アクションの「アクションアイテム説明」欄に、後続処理のコメントをまとめて記載できます。

共通マスタ

Contents

- 共通マスタ
  - 単一選択ユーザ検索ダイアログを表示する
  - 複数選択ユーザ検索ダイアログを表示する
  - 単一選択組織検索ダイアログを表示する
  - 複数選択組織検索ダイアログを表示する
  - 単一選択役職検索ダイアログを表示する
  - 複数選択役職検索ダイアログを表示する
  - 単一選択パブリックグループ検索ダイアログを表示する
  - 複数選択パブリックグループ検索ダイアログを表示する
  - 単一選択ロール検索ダイアログを表示する
  - 複数選択ロール検索ダイアログを表示する

単一選択ユーザ検索ダイアログを表示する

共通マスタのユーザ検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
ユーザを一人選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
認可考慮なし にチェックを入れると、ログインユーザの権限に関係なくすべてのユーザが検索対象のユーザ検索ダイアログを開きます。

選択されたユーザコード、ユーザ名を格納する変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

ユーザコード

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数	なし

ユーザ名

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数	なし

ダイアログの幅

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数・直接入力	なし

認可を考慮しない

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
チェックボックス	なし

複数選択ユーザ検索ダイアログを表示する

共通マスタのユーザ検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
ユーザを複数選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
認可考慮なし にチェックを入れると、ログインユーザの権限に関係なくすべてのユーザが検索対象のユーザ検索ダイアログを開きます。
選択されたユーザコード、ユーザ名を格納する1次元配列の変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

ユーザコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ユーザ名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

認可を考慮しない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

単一選択組織検索ダイアログを表示する

共通マスタの組織検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
組織を一つ選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択された会社コード、組織セットコード、組織コード、組織名を格納する変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

会社コード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

組織セットコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

組織コード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

組織名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

複数選択組織検索ダイアログを表示する

共通マスタの組織検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
組織を複数選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択された会社コード、組織セットコード、組織コード、組織名を格納する1次元配列の変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

会社コード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

組織セットコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

組織コード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

組織名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

単一選択役職検索ダイアログを表示する

共通マスタの役職検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
役職を一つ選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択された会社コード、組織セットコード、役職コード、役職名を格納する変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
定数・入力	なし

会社コード

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数	なし

組織セットコード

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数	なし

役職コード

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数	なし

役職名

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数	なし

ダイアログの幅

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数・直接入力	なし

複数選択役職検索ダイアログを表示する

共通マスタの役職検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
役職を複数選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択された会社コード、組織セットコード、役職コード、役職名を格納する1次元配列の変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

会社コード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

組織セットコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

組織コード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

役職コード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

役職名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

単一選択パブリックグループ検索ダイアログを表示する

共通マスタのパブリックグループ検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
パブリックグループを一つ選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択されたパブリックグループセットコード、パブリックグループコード、パブリックグループ名を格納する変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

パブリックグループセットコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

パブリックグループコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

パブリックグループ名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

複数選択パブリックグループ検索ダイアログを表示する

共通マスタのパブリックグループ検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
パブリックグループを複数選択できます。
検索の基準日となる日付を指定できます。指定しない場合は現在の日付で検索を行います。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択されたパブリックグループセットコード、パブリックグループコード、パブリックグループ名を格納する1次元配列の変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

検索基準日

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

暗黙条件

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

パブリックグループセットコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

パブリックグループコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

パブリックグループ名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

単一選択ロール検索ダイアログを表示する

共通マスタのロール検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
ロールを一つ選択できます。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択されたロールIDを格納する変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

暗黙条件

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

ロールID

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

ロール名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

複数選択ロール検索ダイアログを表示する

共通マスタのロール検索ダイアログを表示するアクションアイテムです。
ロールを複数選択できます。
検索時に絞り込みを行う暗黙条件を、マップ型もしくは文字列型の変数で指定できます。指定しない場合は絞り込みなしで検索を行います。
選択されたロールIDを格納する1次元配列の変数を指定します。
ダイアログの幅を固定値または変数で指定できます。幅1000pxのダイアログを表示させたい場合、「1000」と入力してください。

アクションパラメータ

暗黙条件

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

ロールID

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ロール名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

ダイアログの幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

IM-LogicDesigner

Contents

- IM-LogicDesigner
  - IM-LogicDesigner フロールーティング○にリクエストを送信する

IM-LogicDesigner フロールーティング○にリクエストを送信する

IM-LogicDesigner のフロールーティングにリクエストを送信し、 REST API を実行するアクションアイテムです。
ルーティングは IM-LogicDesigner フロールーティング定義検索ダイアログから選択します。
「セキュアトークンを送信する」にチェックを入れると、リクエスト時に X-Intramart-Secure-Token ヘッダを付与します。
「セキュアトークンを送信する」はルーティングを選択した時に自動でルーティング定義の設定値に更新されます。
パラメータごとのトークンや、ワンタイムトークンは発行できません。全リクエスト共通のトークンです。
「エポックミリ秒を送信しない」のチェックが外れていると、メソッドがGETのときリクエストパラメータに現在日時のエポックミリ秒が付与されます。
パラメータにエポックミリ秒を付与することで、前回リクエスト時のキャッシュが使用されることを防止します。
フロールーティング定義の「レスポンス種別」で「ファイルダウンロード」を選択している場合、端末にファイルとして保存するダイアログを表示します。
「日付時刻の送信形式」はリクエストを送信する際に、日付・時刻型の値をどの形式で送信するかを指定します。
送信先システムが期待するタイムゾーン形式に合わせて選択してください。
「指定なし」を選択した場合、IM-BloomMaker for Accel Platform 2026 Spring 以前と同じ挙動となり、GET と POST で送信形式が異なります。
・GET リクエスト時は変数のタイムゾーンで送信されます
・POST リクエスト時は UTC 形式で送信されます
フロールーティング定義の情報は、ロジックフロールーティング定義一覧から確認してください。

アクションパラメータ

ルーティング

パラメータ

入力種別	入力候補
ロジックフロールーティング	なし

リクエストパラメータ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

リクエストヘッダ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

ステータスコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

レスポンスデータ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

セキュアトークンを送信する

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

エポックミリ秒を送信しない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

アカウントコンテキストのタイムゾーンを強制的に使用する

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

日付時刻の送信形式

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	指定なし GMT+00:00（グリニッジ標準） アカウントコンテキスト 変数値のタイムゾーン エポックミリ秒

ViewCreator

Contents

- ViewCreator
  - ViewCreator ルーティング○にリクエストを送信する

ViewCreator ルーティング○にリクエストを送信する

ViewCreator のルーティングにリクエストを送信し、 REST API を実行するアクションアイテムです。
ルーティング は ViewCreator ルーティング定義検索ダイアログから選択します。
セキュアトークンを送信する にチェックを入れると、リクエスト時に X-Intramart-Secure-Token ヘッダを付与します。
セキュアトークンを送信する はルーティングを選択した時に自動でルーティング定義の設定値に更新されます。
パラメータごとのトークンや、ワンタイムトークンは発行できません。全リクエスト共通のトークンです。
エポックミリ秒を送信しない のチェックが外れていると、メソッドがGETのときリクエストパラメータに現在日時のエポックミリ秒が付与されます。
パラメータにエポックミリ秒を付与することで、前回リクエスト時のキャッシュが使用されることを防止します。
ViewCreator ルーティングの情報は、ルーティング定義一覧から確認してください。

アクションパラメータ

ルーティング

パラメータ

入力種別	入力候補
ViewCreatorルーティング	なし

リクエストパラメータ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

リクエストヘッダ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

ステータスコード

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

レスポンスデータ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

セキュアトークンを送信する

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

エポックミリ秒を送信しない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

アカウントコンテキストのタイムゾーンを強制的に使用する

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

imui部品

Contents

- imui部品
  - メッセージ○を表示する
  - エラーメッセージ○を表示する
  - 警告メッセージ○を表示する

メッセージ○を表示する

imuiShowSuccessMessage を利用した、メッセージを表示するアクションアイテムです。
表示するメッセージと、小さく表示される詳細メッセージを変数で指定します。
クリックして閉じるフラグにチェックを入れると、表示されたメッセージをクリックで閉じることができます。
閉じるまでの時間を直接入力で指定できます。

アクションパラメータ

メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

詳細メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

クリックして閉じるフラグ

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

閉じる時間(ミリ秒)

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

エラーメッセージ○を表示する

imuiShowErrorMessage を利用した、エラーメッセージを表示するアクションアイテムです。
表示するエラーメッセージと、小さく表示される詳細メッセージを変数で指定します。
クリックして閉じるフラグにチェックを入れると、表示されたエラーメッセージをクリックで閉じることができます。
閉じるまでの時間を直接入力で指定できます。

アクションパラメータ

エラーメッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

詳細メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

クリックして閉じるフラグ

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

閉じる時間(ミリ秒)

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

警告メッセージ○を表示する

imuiShowWarningMessage を利用した、警告メッセージを表示するアクションアイテムです。
表示する警告メッセージと、小さく表示される詳細メッセージを変数で指定します。
クリックして閉じるフラグにチェックを入れると、表示された警告メッセージをクリックで閉じることができます。
閉じるまでの時間を直接入力で指定できます。

アクションパラメータ

警告メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

詳細メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

クリックして閉じるフラグ

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

閉じる時間(ミリ秒)

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

Bulma部品

Contents

- Bulma部品
  - ページ○をモーダルで開く
  - ページ○をモーダルカードで開く
  - モーダルを閉じる
  - メッセージ○を表示する

ページ○をモーダルで開く

コンテナページをモーダルで開くアクションアイテムです。
モーダルで開くコンテナページを指定します。

アクションパラメータ

ページ

パラメータ

入力種別	入力候補
コンテナページ	なし

閉じるときに実行するアクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

背景のクリックでモーダルを閉じない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

高さ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

ページ○をモーダルカードで開く

コンテナページをモーダルカードで開くアクションアイテムです。
モーダルで開くコンテナページを指定します。
モーダルのタイトル、ボタンのラベル名、ボタンをクリックしたときに実行するアクションを指定できます。
ボタンのラベル名を指定しない場合は、1つ目のボタンは「OK」ボタンのデフォルト値が使用され、2つ目のボタンは「取り消し」ボタンのデフォルト値が使用されます。

アクションパラメータ

ページ

パラメータ

入力種別	入力候補
コンテナページ	なし

閉じるときに実行するアクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

モーダルタイトル

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

ボタン
ラベル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

色

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	white light dark black text primary link info success warning danger primary light link light info light success light warning light danger light

アクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

ボタンの押下でモーダルを閉じる

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

ボタンの位置

パラメータ

入力種別	入力候補

入力種別	入力候補
直接入力	左寄せ 中央寄せ 右寄せ

背景のクリックでモーダルを閉じない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

高さ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

モーダルを閉じる

最前面に表示されているモーダルを閉じるアクションアイテムです。

メッセージ○を表示する

メッセージを表示するアクションアイテムです。
表示するメッセージと、小さく表示される詳細メッセージを変数で指定します。
「メッセージのタイプ」でデザインを変更できます。
閉じるまでの時間を直接入力で指定できます。

アクションパラメータ

メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

詳細メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

メッセージのタイプ

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	info success warning danger

閉じる時間(ミリ秒)

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

imds部品

Contents

- imds部品
  - ページ○をモーダルで開く
  - ページ○をモーダルカードで開く
  - モーダルを閉じる
  - メッセージ○を表示する
  - メッセージ○を確認ダイアログで表示する
  - ページ○をダイアログで開く
  - ダイアログを閉じる

ページ○をモーダルで開く

コンテナページをモーダルで開くアクションアイテムです。
モーダルで開くコンテナページを指定します。
「閉じる前に実行するアクション」を指定すると、モーダルを閉じるイベントがキャンセルされるため、指定したアクションの中に必ず「モーダルを閉じる」アクションアイテムを含めてください。

アクションパラメータ

ページ

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
コンテナページ	なし

閉じるときに実行するアクション

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
アクション	なし

閉じる前に実行するアクション

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
アクション	なし

背景のクリックでモーダルを閉じない

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
チェックボックス	なし

幅

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数・直接入力	なし

高さ

パラメータ	
入力種別	**入力候補**
変数・直接入力	なし

ページ○をモーダルカードで開く

コンテナページをモーダルカードで開くアクションアイテムです。
モーダルで開くコンテナページを指定します。
モーダルのタイトル、ボタンのラベル名、ボタンをクリックしたときに実行するアクションを指定できます。
ボタンのラベル名を指定しない場合は、1つ目のボタンは「OK」ボタンのデフォルト値が使用され、2つ目のボタンは「取り消し」ボタンのデフォルト値が使用されます。
「モーダルのボタン以外で閉じる前に実行するアクション」を指定すると、モーダルカードを閉じるイベントがキャンセルされるため、指定したアクションの中に必ず「モーダルを閉じる」アクションアイテムを含めてください。
モーダルのボタン以外で閉じるときとは以下を指します。
・背景をクリックして閉じるとき

・「×」ボタンをクリックして閉じるとき
・「モーダルを閉じる」アクションアイテムを実行して閉じるとき

アクションパラメータ

ページ

パラメータ

入力種別	入力候補
コンテナページ	なし

閉じるときに実行するアクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

モーダルのボタン以外で閉じる前に実行するアクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

モーダルタイトル

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

モーダルのボタン
ラベル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

色

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	white light dark black text primary link info success warning danger primary light link light info light success light warning light danger light

アクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

ボタンの押下でモーダルを閉じる

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

モーダルのボタンの位置

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	左寄せ 中央寄せ 右寄せ

背景のクリックでモーダルを閉じない

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

高さ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

モーダルを閉じる

最前面に表示されているモーダルを閉じるアクションアイテムです。

メッセージ○を表示する

メッセージを表示するアクションアイテムです。
表示するメッセージと、小さく表示される詳細メッセージを変数で指定します。
「メッセージのタイプ」でデザインを変更できます。
閉じるまでの時間を直接入力で指定できます。

アクションパラメータ

メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

詳細メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

メッセージのタイプ

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	info success warning danger

閉じる時間（ミリ秒）

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

メッセージ○を確認ダイアログで表示する

確認ダイアログを表示するアクションアイテムです。
ダイアログに表示するメッセージを指定します。
ダイアログの OK ボタンが押下されると true 、キャンセルボタンが押下されると false が指定した代入先の変数に格納されます。
ダイアログの OK ボタンまたはキャンセルボタンが押下されると後続のアクションアイテムの処理に進みます。
ラベル名を指定しない場合はデフォルト値が使用されます。

アクションパラメータ

メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

詳細メッセージ

パラメータ

入力種別	入力候補
定数・入力	なし

代入先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

メッセージのタイプ

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	info warning danger

OKボタンのラベル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

キャンセルボタンのラベル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

ボタンを縦並びに配置

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

ページ○をダイアログで開く

コンテナページをダイアログで開くアクションアイテムです。
ダイアログで開くコンテナページを指定します。
ダイアログのタイトル、ボタンのラベル名、ボタンをクリックしたときに実行するアクションを指定できます。
ボタンのラベル名を指定しない場合は、1つ目のボタンは「取り消し」ボタンのデフォルト値が使用され、2つ目のボタンは「OK」ボタンのデフォルト値が使用されます。

「ダイアログのボタン以外で閉じる前に実行するアクション」を指定すると、ダイアログを閉じるイベントがキャンセルされるため、指定したアクションの中に必ず「ダイアログを閉じる」アクションアイテムを含めてください。
ダイアログのボタン以外で閉じるときとは以下を指します。
・「×」ボタンをクリックして閉じるとき
・「ダイアログを閉じる」アクションアイテムを実行して閉じるとき

アクションパラメータ

ページ

パラメータ

入力種別	入力候補
コンテナページ	なし

閉じるときに実行するアクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

ダイアログのボタン以外で閉じる前に実行するアクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

タイトル

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

サブタイトル

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

ダイアログのボタン
ラベル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

色

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	primary danger dark

スタイル

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	outlined ghost

アクション

パラメータ

入力種別	入力候補
アクション	なし

ボタンの押下でモーダルを閉じる

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

幅

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

高さ

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

ダイアログを閉じる

最前面に表示されているダイアログを閉じるアクションアイテムです。

IM-Spreadsheet部品

Contents

- IM-Spreadsheet部品
  - スプレッドシート（elementId:○）を JSON に書き出し、変数○に代入する。
  - スプレッドシート（elementId:○）を JSON 形式で、ファイル名:○としてダウンロードする。
  - スプレッドシート（elementId:○）を Excel 形式で、ファイル名:○としてダウンロードする。
  - スプレッドシート（elementId:○）をワークブックエディタで開く。
  - スプレッドシート（elementId:○）の Workbook インスタンスを操作する。

スプレッドシート（elementId:○）を JSON に書き出し、変数○に代入する。

スプレッドシートエレメントのJSONを変数に代入するアクションアイテムです。
elementIdには、スプレッドシートエレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

代入先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数	なし

スプレッドシート（elementId:○）を JSON 形式で、ファイル名:○としてダウンロードする。

スプレッドシートエレメントをJSON形式でダウンロードするアクションアイテムです。
elementIdには、スプレッドシートエレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

ファイル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

スプレッドシート（elementId:○）を Excel 形式で、ファイル名:○としてダウンロードする。

スプレッドシートエレメントをExcel形式でダウンロードするアクションアイテムです。
elementIdには、スプレッドシートエレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

ファイル名

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

スプレッドシート（elementId:○）をワークブックエディタで開く。

スプレッドシートエレメントの内容をワークブックエディタで開くアクションアイテムです。
elementIdには、スプレッドシートエレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

スプレッドシート（elementId:○）の Workbook インスタンスを操作する。

スプレッドシートエレメントのworkbookインスタンスをカスタムスクリプトで操作するアクションアイテムです。
elementIdには、スプレッドシートエレメントの共通プロパティ「ID」で設定されている値を指定します。
workbookインスタンスは、カスタムスクリプト内で `$workbook` と記述することで取得できます。

アクションパラメータ

エレメントID

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	なし

スクリプト

パラメータ

入力種別	入力候補
JavaScript エディタ	なし

ワークフロー部品

ワークフロー仕様書の該当ページ を参照してください。

実行条件一覧

標準

Contents

- 標準
  - 変数○が○のとき
  - 変数○が○でないとき
  - 上記カスタムスクリプトの返却値が true のとき
  - 変数○が入力規則に則していないとき
  - 変数○が入力規則に則しているとき
  - 変数○が入力規則○に則していないとき
  - キーが押下されたとき

変数○が○のとき

実行条件パラメータ

比較元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

比較先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

変数○が○でないとき

実行条件パラメータ

比較元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

比較先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

上記カスタムスクリプトの返却値が true のとき

実行条件パラメータ

スクリプト

パラメータ

入力種別	入力候補
JavaScript エディタ	なし

変数○が入力規則に則していないとき

実行条件パラメータ

入力チェック対象

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

変数○が入力規則に則しているとき

実行条件パラメータ

入力チェック対象

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

変数○が入力規則○に則していないとき

実行条件パラメータ

入力チェック対象

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

入力規則

パラメータ

入力種別	入力候補
直接入力	必須 最小値 最大値 最小の長さ 最大の長さ 最小のバイト数 最大のバイト数 フォーマット指定

キーが押下されたとき

実行条件パラメータ

Key

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

AltKey

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

CtrlKey

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

MetaKey

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

ShiftKey

パラメータ

入力種別	入力候補
チェックボックス	なし

数値

Contents

- 数値
  - 変数○が○以上のとき
  - 変数○が○より大きいとき
  - 変数○が○以下のとき
  - 変数○が○より小さいとき

変数○が○以上のとき

実行条件パラメータ

比較元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

比較先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

変数○が○より大きいとき

実行条件パラメータ

比較元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

比較先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

変数○が○以下のとき

実行条件パラメータ

比較元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

比較先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

変数○が○より小さいとき

実行条件パラメータ

比較元

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・定数・入力	なし

比較先

パラメータ

入力種別	入力候補
変数・直接入力	なし

コンテンツ種別

imui

intra-mart Accel Platform のテーマを適用した画面を作成します。
このコンテンツ種別で画面を作成すると、スクリプト開発モデルやJavaEE開発モデルで開発したようなデザインで表示されます。

intra-mart Accel Platform のテーマを使用しているため、テーマに合わせたグローバルナビの表示を標準で提供します。

Bulma

Bulma テーマを適用した画面を作成します。

Bulma は intra-mart Accel Platform のテーマを使用していないため、空のコンテンツではグローバルナビが表示されません。
グローバルナビを表示する場合は、「*サイドメニューコンテナ*」エレメントを使用します。

「Bulma」で作成したコンテンツ、テンプレート、エレメントセットは、後から「imds」に変換できます。

> **注意**
> グローバルナビはサイドメニュー表示のみ対応しています。

Bulma Theme Colored

Bulma テーマを適用した画面を作成しますが、一部の色を intra-mart Accel Platform のテーマ色に置き換えます。
コンテンツ種別「Bulma」と同じ制約があります。

imds

intra-mart Design System を適用した画面を作成します。
コンテンツ種別「Bulma」と同じ制約があります。

コンテンツ種別 imds との互換性がないコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧

削除または置き換わるプロパティ一覧

Contents

- 削除または置き換わるプロパティ一覧
  - レイアウト（Bulma）
    - テーブルコンテナ
    - セクション
    - 見出しレベル1
    - 見出しレベル2
    - 見出しレベル3
    - 見出しレベル4
    - 見出しレベル5
    - 見出しレベル6
  - フォーム部品（Bulma）
    - フィールド
    - 水平フィールド
    - テキスト入力
    - 数値入力
    - 数値入力（フォーマット）
    - パスワード入力
    - メールアドレス入力
    - 電話番号入力
    - 日付入力
    - 時刻入力
    - プルダウン
    - ボタン
  - パーツ（Bulma）
    - 進捗バー
    - アイコン
  - コンポーネント（Bulma）
    - ページネーション
    - メッセージ
    - タブ
    - ドロップダウン

次に記載されているプロパティは、コンテンツ種別 imds との互換性がないプロパティを持つコンテンツ種別 Bulma のエレメント一覧です。 変換時に類似のプロパティに変換されるか、プロパティが削除されます。

レイアウト（Bulma）

テーブルコンテナ

削除されるプロパティ
scrollable

テーブルを横スクロール可能にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テーブル
削除されるプロパティ
showFooter

テーブルのフッタを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとフッタが表示されます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとフッタが表示されます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

showBorder

テーブルの枠線を表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると枠線を表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると枠線を表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

stripe

テーブルの背景色を列ごとに交互に変えるか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

narrow

テーブルの幅を最小サイズにします。
画面幅に応じてカラムの幅を最小にしたい場合は mobile、tabletなどのブレークポイントが指定されているものを利用してください。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入力のみ	固定値	なし

hoverable

テーブルの行にホバーした際に行をハイライトするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとホバーした際に行をハイライトします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとホバーした際に行をハイライトします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

fullwidth

テーブルの横幅を最大にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入力のみ	固定値	なし

セクション

削除されるプロパティ
margin

上下のマージンを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	必須	入力のみ	固定値	normal medium large

見出しレベル1

削除されるプロパティ
type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは

title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル2

削除されるプロパティ
type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル3

削除されるプロパティ
type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル4

削除されるプロパティ
type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル5

削除されるプロパティ
type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

見出しレベル6

削除されるプロパティ
type

文字の見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	title	任意	入力のみ	固定値	title subtitle

spaced

type プロパティに title を指定した見出しと、subtitle を指定した見出しを上下に並べて配置したときに隙間を空けたい場合に有効にします。有効にするエレメントは title を指定した見出しです。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

フォーム部品（Bulma）

フィールド

削除されるプロパティ
addon

配下のフォーム部品をつなげて配置します。
左揃え、右揃え、中央揃えのいずれかを指定できます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	addons addons centered addons right

子エレメント
フィールドラベル
削除されるプロパティ
size

ラベルのサイズを指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	small normal medium large

フィールドヘルプ
削除されるプロパティ
color

ヘルプの文字の色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

入力規則エラーメッセージ
削除されるプロパティ
color

エラーメッセージの文字の色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	danger	任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	必須	入出力	固定値 変数値	なし

水平フィールド

このエレメントは コンテンツ種別 imds には存在しないため、フィールドグループ エレメントに変換されます。

テキスト入力

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ
expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
テキスト入力要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

数値入力

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ
expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
数値入力要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

数値入力（フォーマット）

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ
expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
数値入力（フォーマット）要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

パスワード入力

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ
expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
パスワード入力要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

メールアドレス入力

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ

expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
メールアドレス入力要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

電話番号入力

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ
expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
電話番号入力要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

日付入力

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ
expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
日付入力要素

削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

時刻入力

変換されるプロパティ

showLeftIcon、showRightIcon プロパティは showIcon プロパティに統合されます。 showRightIcon が true の場合は、showRightIcon の設定を優先します。

showLeftIcon

エレメントの左側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

showRightIcon

エレメントの右側にアイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

削除されるプロパティ
expanded

エレメントの幅を広げ、全幅にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

子エレメント
時刻入力要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

プルダウン

削除されるプロパティ
showIcon

アイコンを表示するか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとアイコンを表示します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとアイコンを表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	任意	入出力	固定値 変数値	なし

子エレメント
プルダウン要素
削除されるプロパティ
color

エレメントの色を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「primary」を指定する場合、「is-primary」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	primary info link success warning danger

fullwidth

エレメントの横幅を最大にするか指定します。
チェックを入れると横幅を最大にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

rounded

エレメントの端を丸くするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

ボタン

子エレメント
ボタン要素
削除されるプロパティ
fullwidth

エレメントの横幅を最大にするか指定します。
チェックを入れると横幅を最大にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

outlined

ボタンを線で囲う見た目にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンを線で囲う見た目にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンを線で囲う見た目にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

inverted

エレメントの背景色と文字色を入れ替えます。
固定値の場合はチェックを入れると背景色と文字色を入れ替えます。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると背景色と文字色を入れ替えます。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

rounded

ボタンを丸い形にするか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

static

エレメントを反応しない状態にするか指定します。
チェックを入れると反応しない状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入力のみ	固定値	なし

パーツ（Bulma）

進捗バー

削除されるプロパティ
max

進捗バーが100%になる際の値を数値で指定します。
設定例：「max」プロパティの値が10かつ「value」プロパティの値が5のとき、進捗バーは50%を示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
数値入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

アイコン

削除されるプロパティ
stackedIconClass

重ねて表示するアイコンのクラスを指定します。
設定例：fas fa-ban fa-stack-2x

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

stackedIconColor

重ねたアイコンの色を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入力のみ	固定値	white black light dark primary info link success warning danger black bis black ter grey darker grey dark grey grey light grey lighter white ter white bis

コンポーネント（Bulma）

ページネーション

削除されるプロパティ
style

数字を表示するボックスやボタンの見た目を指定します。
固定値の場合はプルダウンから値を選択します。
変数値の場合は「is-」＋「プルダウンの値」の形式の値を持つ変数をセットします。
例：「rounded」を指定する場合、「is-rounded」を変数にセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入出力	固定値 変数値	normal rounded

子エレメント
ページネーション前へボタン
削除されるプロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。
変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Previous	任意	入出力	固定値 変数値	なし

ページネーション次へボタン
削除されるプロパティ
textContent

表示する文字列を指定します。
固定値の場合はテキストボックスに直接文字列を入力します。

変数値の場合は表示したい情報を持つ変数をセットします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	Next page	任意	入出力	固定値 変数値	なし

メッセージ

削除されるプロパティ
header

ヘッダを表示するか指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	true	必須	入出力	固定値 変数値	なし

タブ

削除されるプロパティ
styles

タブの見た目を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力	normal	任意	入力のみ	固定値	normal boxed toggle toggle-rounded fullwidth fullwidth boxed fullwidth toggle fullwidth toggle-rounded

子エレメント
タブリストリンクアイテム
削除されるプロパティ
href

ハイパーリンク先を指定します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

target

「_blank」を指定すると、リンク先を別タブまたは別ウィンドウで表示します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
文字列入力		任意	入出力	固定値 変数値	なし

ドロップダウン

削除されるプロパティ
right

メニューを右から開いた状態にするか指定します。
固定値の場合はチェックを入れると右から開いた状態にします。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットすると右から開いた状態にします。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

up

メニューを上に開くか指定します。
固定値の場合はチェックを入れるとボタンを上に配置します。
変数値の場合は値が「true」の変数をセットするとボタンを上に配置します。

エレメント固有プロパティ

入力種別	初期値	必須/任意	入力/出力	固定値/変数値	入力候補
真偽値入力	false	任意	入出力	固定値 変数値	なし

カスタムスクリプトで利用可能な API

$im.resolve

概要

カスタムスクリプト内では、変数パスを記述することで、直接変数値を取得・代入できます。

```
// 変数値の取得
const value = $variable.array[0].foo;

// 変数への代入
$variable.array[0].bar = value;
```

しかし、以下のいずれかに該当する場合は、変数値を正しく取得・代入できません。

- 変数値が配列またはマップ型であり、JavaScript の配列・汎用オブジェクトとして値を取得したい場合
  - 変数パスを直接指定した場合、パフォーマンス劣化を防ぐために、すべての値を持たない特殊なオブジェクトを返します。
    そのため、変数値 1 つずつは取得可能ですが、配列・オブジェクトとして、まとめて変数値を取得することはできません。
- 変数値が配列またはマップ型であり、他の変数パスに対して代入したい場合
  - 取得元と代入先がともに配列・マップ型であっても、直接代入すると変数値がすべてコピーされません。
- 変数値の JavaScript ネイティブ関数を使用したい場合
  - 上記と同様に、特殊オブジェクトのため、ネイティブ関数が正しく動作しない場合があります。
    例えば `Array#forEach` や `Object.keys` を使用したい場合が該当します。
- 変数パスの途中で `$index` を使用したい場合、または、`$index` 単独で取得したい場合
  - `$index` は直接カスタムスクリプトで呼び出すことはできません。

上記に該当する場合は、変数パスを直接記述せずに、`$im.resolve` を使用します。

> 注意
>
> **パフォーマンスについての注意事項**
>
> `$im.resolve` は、変数値の量に応じて処理時間がかかります。 配列件数が多い・大規模な変数に対して `$im.resolve` を使用した場合、画面動作のパフォーマンスに影響が出ることがあります。
> IM-BloomMaker はブラウザで動作する機能のため、クライアントPCの処理能力によって、処理時間は大きく変動します。 そのため、`$im.resolve` は処理上必要な場合にのみ使用してください。

変数値の取得

変数が配列の場合、JavaScript ネイティブの配列に変換して各要素を取得するサンプルです。
配列を取得して `Array#forEach` を使用したときの、`$im.resolve` 使用有無による動作の違いを示します。

```
// 直接参照の場合、配列に似た代用オブジェクトが取得されます
console.log($variable.array); // => [{}, {}, {}, push, ...]
$variable.array.forEach((value) => {
  console.log(value); // => 1回目:{}, 2回目:{}, 3回目:{}
});

// $im.resolve を使用して取得した場合、ネイティブの配列が取得されます
const array = $im.resolve('$variable.array');
console.log(array); // => [{foo: 1}, {foo: 2}, {foo: 3}]
array.forEach((value) => {
  console.log(value); // => 1回目:{foo: 1}, 2回目:{foo: 2}, 3回目:{foo: 3}
});
```

配列がマップ型の場合、JavaScript ネイティブの Object に変換した結果を取得するサンプルです。
マップを取得して Object.keys を使用したときの、$im.resolve 使用有無による動作の違いを示します。

```
// 直接参照の場合、空オブジェクトに似た代用オブジェクトが取得されます
console.log($variable.object); // => {}
console.log(Object.keys($variable.object)); // => []

// $im.resolve を使用して取得した場合、ネイティブの Object が取得されます
const object = $im.resolve('$variable.object');
console.log(object); // => {foo: 1, bar: 2, baz: 3}
console.log(Object.keys(object)); // => ['foo', 'bar', 'baz']
```

配列やマップの全データを他の変数にコピーするサンプルです。
$im.resolve 使用有無による動作の違いを示します。

```
console.log($im.resolve('$variable.source')); // => [{foo: 1}, {foo: 2}, {foo: 3}]

// 直接参照の場合、マップ型の中身はすべて null 扱いです
$variable.destination = $variable.source;
console.log($im.resolve('$variable.destination')); // => [{foo: null}, {foo: null}, {foo: null}]

// $im.resolve を使用してコピーした場合、すべての値がコピーされます
$variable.destination = $im.resolve('$variable.source');
console.log($im.resolve('$variable.destination')); // => [{foo: 1}, {foo: 2}, {foo: 3}]
```

$index を使用した変数パスで変数値を取得するサンプルです。
$im.resolve を使用すると、変数パス内に $index が含まれていた場合、イベントの発火契機となった繰り返しエレメントの位置番号に置き換わります。

```
// $index そのものの取得（$index = 1 の場合）
const index = $im.resolve('$index');
console.log(index); // => 1

// 変数値の取得（$index = 1 の場合）
console.log($im.resolve('$variable.array')); // => [{foo: 1}, {foo: 2}, {foo: 3}]
const value = $im.resolve('$variable.array[$index].foo');
console.log(value); // => 2
```

変数値の設定

$index を使用した変数パスで変数値を代入するサンプルです。
$im.resolve を使用すると、変数パス内に $index が含まれていた場合、イベントの発火契機となった繰り返しエレメントの位置番号に置き換わります。

```
// 変数への代入（$index = 1 の場合）
const newValue = 'NEW';
$im.resolve('$variable.array[$index].bar', newValue);
console.log($variable.array[1].bar); // => "NEW"
```

$im.event

概要

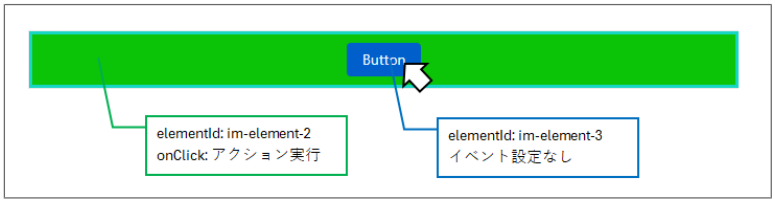
各エレメントのイベントを契機にアクションが実行された場合、イベントの発生元を特定するためのエレメントID、キーボードに関する情報を取得できます。

$im.event.target ／ $im.event.currentTarget

イベントを契機にアクションが実行された場合、イベント発火の原因となったエレメントに関する情報を取得できます。
$im.event.target と $im.event.currentTarget から取得できる情報の種類は同一ですが、以下の違いがあります。

エレメントの親子関係例：

- im-element-1
  - im-element-2 （イベントにアクションが設定されているエレメント［緑］）
    - im-element-3 （イベントが発生したエレメント［青］）



- $im.event.target
  - イベントが発生したエレメントに関する情報を取得します。
  - 例えば、イベントにアクションが設定されているエレメント（im-element-2）の子要素（im-element-3）でイベントが発生した場合、子要素（im-

element-3）の情報が取得できます。

- $im.event.currentTarget
  - アクションが設定されているエレメントに関する情報を取得します。
  - 例えば、イベントにアクションが設定されているエレメント（im-element-2）の子要素（im-element-3）でイベントが発生した場合、親要素（im-element-2）の情報が取得できます。

それぞれ取得できるプロパティは、以下の通りです。

- elementId
  - エレメントの「エレメントID」と同じ値
- renderedElementId
  - エレメントがアプリケーション画面上でレンダリングされたときに付与された一意のID
  - 繰り返し要素でない場合は elementId と同一の値が取得されますが、繰り返し要素でレンダリングされた場合、「エレメントID」とは異なる値が取得されます。
- userClass
  - エレメントの「CSSクラス」と同じ値

$im.event.keyboard

キーボードの操作によってイベントが発火した場合、キーボードに関する情報を取得できます。

取得できるプロパティは、以下の通りです。

- key
  - 押下されたキーの名称
  - 例: 'a', 'Enter', 'Space'
- altKey
  - Alt キーが押下されている場合は true、それ以外は false
- ctrlKey
  - Ctrl キーが押下されている場合は true、それ以外は false
- metaKey
  - Meta キー（Windows キー、Command キー）が押下されている場合は true、それ以外は false
- shiftKey
  - Shift キーが押下されている場合は true、それ以外は false

Fraction

概要

カスタムスクリプト内では、JavaScript と同じ精度で計算が行われるため、通常の計算では誤差が生じることがあります。
例えば、カスタムスクリプトで 0.1 + 0.2 や 1 - 0.9 を計算すると誤差が生じます。

```
const result1 = 0.1 + 0.2;
console.log(result1); // => 0.30000000000000004

const result2 = 1 - 0.9;
console.log(result2); // => 0.09999999999999998
```

高精度小数を Fraction クラスで扱うことで、内部的に分数として取り扱い、誤差を極力小さくした小数の計算ができます。
上記例の 0.1 + 0.2 および 1 - 0.9 を正しく計算するには、以下のように記述します。

```
const result1 = new Fraction(0.1).add(new Fraction(0.2));
console.log(result1.toNumber()); // => 0.3

const result2 = new Fraction(1).sub(new Fraction(0.9));
console.log(result2.toNumber()); // => 0.1
```

変数が「高精度小数」型で指定されている場合、カスタムスクリプトでは Fraction 型の値が取得されます。

> 注意
>
> **仕様上の注意点**
>
> Fraction が扱える最大数値と最小数値は、JavaScript の number 型と同一です。 BigDecimal ではないため、非常に大きい数値や限りなく 0 に近い数値は、number 同様に取り扱えません。
> 金額の計算など、厳密な精度での計算が求められる場合は、Fraction を使用せず、サーバ側で計算処理を行ってください。

Fraction クラス

Fraction は、IFraction インタフェースを持つ IM-BloomMaker 独自のクラスです。 IM-BloomMaker のカスタムスクリプトで高精度小数を扱うときは Fraction クラスを利用できます。

コンストラクタの引数には以下のいずれかを指定してください。

```
// 数値で初期化する場合
const a = new Fraction(0.5);

// 文字列で初期化する場合
const b = new Fraction('0.5');

// 分子（第1引数）・分母（第2引数）で初期化する場合
const c = new Fraction(1, 2);
```

Fraction で使用可能なプロパティ

Fraction には以下のプロパティを持ちます。 プロパティは全て読み取り専用です。

- numerator
  - 分子
- denominator
  - 分母
- plus
  - 正の数の場合は true、それ以外の場合は false
- zero
  - ゼロの場合は true、それ以外の場合は false
- minus
  - 負の数の場合は true、それ以外の場合は false
- divisible
  - 割り切れる数の場合は true、それ以外の場合は false

Fraction で使用可能な関数

Fraction クラスの値を使って計算を行う場合は、以下の演算用関数を使用します。 以下は、利用できる関数の一覧です。

- toString()
  - オブジェクトが持つ値を文字列型に変換して返却します。 割り切れない数の場合、分数表記で返却されます。

```
const a = new Fraction(3).toString();
console.log(a);  // => "3"

const b = new Fraction(1, 3).toString();
console.log(b);  // => "1/3"
```

- toNumber()
  - オブジェクトが持つ値を数値型に変換して返却します。 桁落ちにより精度が落ちますので注意してください。

```
const a = new Fraction(3).toNumber();
console.log(a);  // => 3

const b = new Fraction(1, 3).toNumber();
console.log(b);  // => 0.3333333333333333
```

- clone()
  - オブジェクトのインスタンスを複製します。

```
console.log(a.toNumber());  // => 3

const b = a.clone();
console.log(b.toNumber());  // => 3
```

- equals()
  - 関数の引数に与えられた Fraction オブジェクトの値と一致するか判定します。

```
const a = new Fraction(0.5);

const result1 = a.equals(new Fraction(1, 2));
console.log(result1);  // => true

const result2 = a.equals(new Fraction(1));
console.log(result2);  // => false
```

- compare()
  - 関数の引数に与えられた Fraction オブジェクトの値との差分比較を行います。

```
const a = new Fraction(3);

const result = a.compare(new Fraction(5));
console.log(result); // => -2
```

- add()
  - 関数の引数に与えられた数値を加算して返却します。
    第1引数に分子、または、Fraction オブジェクトを指定し、第2引数に分母を指定してください。
    第2引数が省略された場合は 1 が使用されます。

```
const a = new Fraction(1);
const result1 = a.add(2);
console.log(result1.toNumber()); // => 3

const b = new Fraction(1, 2);
const result2 = b.add(3, 2);
console.log(result2.toNumber()); // => 2
```

- sub()
  - 関数の引数に与えられた数値を減算して返却します。
    第1引数に分子、または、Fraction オブジェクトを指定し、第2引数に分母を指定してください。
    第2引数が省略された場合は 1 が使用されます。

```
const a = new Fraction(5);
const result1 = a.sub(3);
console.log(result1.toNumber()); // => 2

const b = new Fraction(3, 2);
const result2 = b.sub(1, 2);
console.log(result2.toNumber()); // => 1
```

- mul()
  - 関数の引数に与えられた数値を乗算して返却します。
    第1引数に分子、または、Fraction オブジェクトを指定し、第2引数に分母を指定してください。
    第2引数が省略された場合は 1 が使用されます。

```
const a = new Fraction(2);
const result1 = a.mul(3);
console.log(result1.toNumber()); // => 6

const b = new Fraction(6);
const result2 = b.mul(1, 3);
console.log(result2.toNumber()); // => 2
```

- div()
  - 関数の引数に与えられた数値で除算した結果を返却します。
    第1引数に分子、または、Fraction オブジェクトを指定し、第2引数に分母を指定してください。
    第2引数が省略された場合は 1 が使用されます。

```
const a = new Fraction(4);
const result1 = a.div(2);
console.log(result1.toNumber()); // => 2

const b = new Fraction(2);
const result2 = b.div(1, 2);
console.log(result2.toNumber()); // => 4
```

- mod()
  - 関数の引数に与えられた数値で除算した余りを返却します。
    第1引数に分子、または、Fraction オブジェクトを指定し、第2引数に分母を指定してください。
    第2引数が省略された場合は 1 が使用されます。

```
const a = new Fraction(5);
const result1 = a.mod(2);
console.log(result1.toNumber()); // => 1

const b = new Fraction(5);
const result2 = b.mod(3, 2);
console.log(result2.toNumber()); // => 0.5
```

- abs()
  - オブジェクトが持つ値の絶対値を返却します。

```
const a = new Fraction(-3);
const result = a.abs();
console.log(result.toNumber()); // => 3
```

- floor()
  - オブジェクトが持つ値を、小数点以下を切り捨てて返却します。

```
const a = new Fraction(1.23);
const result = a.floor();
console.log(result); // => 1
```

- round()
  - オブジェクトが持つ値を、小数点以下を四捨五入して返却します。

```
const a = new Fraction(1.23);
const result1 = a.round();
console.log(result1); // => 1

const b = new Fraction(1.56);
const result2 = b.round();
console.log(result2); // => 2
```

- ceil()
  - オブジェクトが持つ値を、小数点以下を繰り上げて返却します。

```
const a = new Fraction(1.23);
const result = a.ceil();
console.log(result); // => 2
```

注意

カスタムスクリプトにおける日付・時刻型の取り扱いについて

カスタムスクリプトで日付・時刻型の変数を取得した場合、JavaScript ネイティブの Date を返します。
Date はタイムゾーン情報を保持しないため、タイムゾーンが欠落し、GMT として扱われますので注意してください。
カスタムスクリプトで、タイムゾーンを保持した状態で日時を取得したい場合、他の文字列型の変数に値をコピーしてから、コピー先の変数値を取得してください。

タイムゾーンを保持したまま日付・時刻型の変数に値を代入したい場合、ISO 8601 形式の文字列で代入してください。
Date で代入すると、GMT として扱われます。

コラム

カスタムスクリプトにおける日付・時刻型の比較について

カスタムスクリプトで日付・時刻型の変数同士を比較する場合、比較演算子がそのまま使用できます。
エポックミリ秒に変換した結果で、比較が行われます。

```
if ($variable.date1 < $variable.date2) {
  $variable.result = 'date1 < date2';
} else {
  $variable.result = 'date1 >= date2';
}
```

マークダウンエレメントで使用可能な記法一覧

2024 Autumn(Jasmine) で追加されたマークダウンエレメントで使用可能な記法一覧です。

コラム

- マークダウンのテキスト形式で編集した文字列データを HTML に変換する処理は marked を利用しています。
- マークダウン形式のテキストから HTML に変換した結果は marked の変換仕様に準拠します。

- 見出し
- 強調
- 斜体
- 強調と斜体の組み合わせ
- 打ち消し線
- 順序なしリスト ul
- 順序ありリスト ol
- 水平線
- 引用
- コード
- コードブロック
- リンク
- リンクの装飾
- 画像
- テーブル
- タスクリスト
- YouTube 動画
- HTML のサポート
- マークダウン記法のエスケープ

見出し

```
# 見出し1

## 見出し2

### 見出し3

#### 見出し4

##### 見出し5

###### 見出し6

見出し1
=======

見出し2
-------
```

強調

```
**これは強調されたテキストです**

__これは強調されたテキストです__
```

斜体

```
*これは斜体のテキストです*

_これは斜体のテキストです_
```

強調と斜体の組み合わせ

```
***これは強調と斜体を組み合わせたテキストです***

___これは強調と斜体を組み合わせたテキストです___
```

打ち消し線

```
~~これは打ち消し線です~~
```

順序なしリスト ul

`*（アスタリスク）`, `+（プラス記号）`, `-（ハイフン）` のいずれかを記述します。記号とテキストの間には半角スペースが必要です。

```
* リスト1
* リスト2
* リスト3

+ リスト1
+ リスト2
  + リスト3

- リスト1
- リスト2
  - リスト3
```

順序ありリスト ol

文頭に半角数字と .（半角ドット） を記述します。ドット記号の後には半角スペースが必要です。
リストの番号は、先頭の半角数字に記述した数字から連続してインクリメントします。

```
1. リスト1
2. リスト2
3. リスト3
  1. リスト3-1
  2. リスト3-2
4. リスト4
```

水平線

-（ハイフン）, *（アスタリスク）, または _（アンダースコア） を3つ以上並べて記述します。

```
ハイフン

---

アスタリスク

***

アンダースコア

___
```

引用

```
>これは引用文です

ネストするときは > を複数書きます

>これは引用文です
>>これはネストされた引用文です
```

コード

`（バッククォート） でコードを囲んで記述します。

```
変更されたファイルをすべて一覧表示するには、`git status` を使います。
```

コードブロック

```（バッククォート3つ） または ~~~（チルダ3つ） でコードを囲うか、半角スペース4つをコードの各行の文頭に記述します。

````
```
git status
git add
git commit
```
````

````
~~~
git status
git add
git commit
~~~
````

### リンク
````

```
[intra-mart HP](http://www.intra-mart.jp)

[intra-mart HP](http://www.intra-mart.jp "intra-mart")（title属性付き）

[目次](#目次)（ページ内のアンカー指定）

http://www.intra-mart.jp （URL の自動リンク）
```

リンクの装飾

```
**[intra-mart HP](http://www.intra-mart.jp)**（強調）

*[intra-mart HP](http://www.intra-mart.jp)*（斜体）

***[intra-mart HP](http://www.intra-mart.jp)***（強調と斜体の組み合わせ）
```

画像

```
![intramart](https://www.intra-mart.jp/dcms_media/image/img_company_01.png "intramart")
```

テーブル

```
 ヘッダ | ヘッダ
-------- | --------
コンテンツ | コンテンツ
コンテンツ | コンテンツ

| ヘッダ | ヘッダ |
| -------- | -------- |
| コンテンツ | コンテンツ |
| コンテンツ | コンテンツ |

| 左揃え | 中央揃え | 右揃え |
|:---------|:---------:|---------:|
| コンテンツ | コンテンツ | コンテンツ |
| コンテンツ | コンテンツ | コンテンツ |
| コンテンツ | コンテンツ | コンテンツ |
```

タスクリスト

```
- [x] タスク1
    - [x] タスク2
- [ ] タスク3
```

YouTube 動画

```
[![YouTube](サムネイル画像)](動画のURL)
```

HTML のサポート

HTML タグを利用するには HTML を直接記述します。

```
<pre>
   hello world.
</pre>
```

マークダウン記法のエスケープ

`\（バックスラッシュ）` を利用する記号の前に入れるとエスケープされます。

```
\# 見出し1

\* リスト1
```

デザイナで利用できるエレメントとエレメントセットを制限する

ここでは、エレメントとエレメントセットをエレメントパレットから非表示にしたり、並び順を変更したりする方法を説明します。

コラム
エレメントとエレメントセットの制限は、2025 Autumn(Lilac)以降のバージョンで可能です。

コラム
デザイナのエレメントパレットには、「汎用」カテゴリの「ラベル」や、「フォーム部品（Bulma）」カテゴリの「テキスト表示」のように似た機能や同じ用途で使用できる部品が複数存在しています。
複数人でアプリケーション画面を開発する場合、開発者によって使用する部品が異なり、画面デザインの統一感が無くなるなどの問題が発生する可能性があります。
利用できるエレメントを制限することで、上記の問題を回避できます。
また、利用しないエレメントをパレットから非表示にしてエレメントを探しやすくできます。

注意
ここで説明しているエレメントとエレメントセットの制限はデザイナ画面にのみ適用されます。
実際のアプリケーション画面では、パレットから非表示にしたエレメントが含まれるコンテンツは通常通り利用できます。

エレメントの表示設定を行う

ここでは、エレメントをエレメントパレットから非表示にしたり、並び順を変更したりする方法を説明します。

注意
エレメントを非表示にするにはパブリックストレージのファイルを編集する必要があります。
そのため、このページの手順はパブリックストレージにアクセスできる管理者が実施してください。

- 設定ファイルの作成
- 表示するエレメントを指定する
- エレメントの並び順を変更する
- 条件によってエレメントの表示・非表示を切り替える
- 表示するエレメントや条件を細かく制御する
- 設定ファイルのフォーマット

設定ファイルの作成

エレメントの表示・非表示や並び順を変更するには、設定ファイルを使います。
設定ファイルは JSON で記述します。
設定ファイルは、パブリックストレージに配置します。

- 以下のディレクトリに移動します。
  「{パブリックストレージのパス}/im_bloommaker/designer」
- 「settings.json」という名前でファイルを作成します。

コラム
「settings.json」は、テナント環境セットアップを行うと自動で作成されます。

コラム
「settings.json」の変更は即時反映されるため、intra-mart Accel Platformを再起動する必要はありません。

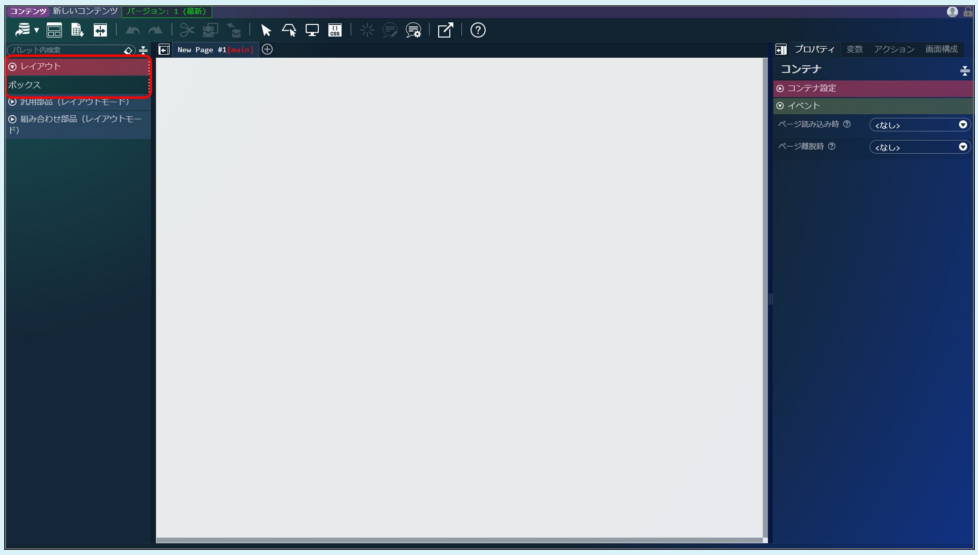
表示するエレメントを指定する

- 「settings.json」をテキストエディタで開きます。
- 以下の内容をファイルに記述して保存します。
  指定するエレメントのクラス名については「IM-BloomMakerが提供する標準のエレメントのクラス名と提供開始バージョン一覧」を参照してください。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "パレットに表示したいエレメントのクラス名"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

コラム

上記の手順で「elements」配下の「name」に指定したエレメントのみパレットに表示されます。
例えば、「Box」（「ボックス」エレメント）を指定した場合、パレットには「ボックス」エレメントのみ表示されます。



- 複数のエレメントをパレットに表示したい場合は、以下のように表示したいエレメントの数だけ「elements」の配下の要素を増やして記述します。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントAのクラス名"
        },
        {
          "name": "エレメントBのクラス名"
        },
        {
          "name": "エレメントCのクラス名"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

エレメントの並び順を変更する

- 「settings.json」をテキストエディタで開きます。
- 以下の内容をファイルに記述して保存します。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントAのクラス名",
          "sortNumber": 3
        },
        {
          "name": "エレメントBのクラス名",
          "sortNumber": 1
        },
        {
          "name": "エレメントCのクラス名",
          "sortNumber": 2
        }
      ]
    }
  ]
}
```

コラム

「elements」配下の「sortNumber」で指定した数値の順番でエレメントがパレットに表示されます。
例えば、上記の記述の場合、パレットには「エレメントB」「エレメントC」「エレメントA」の順番でエレメントが表示されます。

> **注意**
>
> 「sortNumber」は、エレメントが属するカテゴリ内でのエレメントの順番を指定します。
> エレメントを別のカテゴリに移動させたり、カテゴリ自体の順番を変えたりすることはできません。

条件によってエレメントの表示・非表示を切り替える

特定のユーザのみエレメントを利用可能にする

- 「settings.json」をテキストエディタで開きます。
- 以下の内容をファイルに記述して保存します。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントのクラス名"
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "userCd",
          "value": "ユーザコード"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

> **コラム**
>
> 「conditions」配下の「type」に「userCd」を指定すると、「value」で指定したユーザのみ「elements」で指定したエレメントが表示されます。
> 「conditions」配下の「value」にはユーザコードを指定します。
> 例えば、「aoyagi」を指定した場合、「aoyagi」ユーザがデザイナ画面を表示した時のみパレットにエレメントが表示されます。

特定のロールが付与されたユーザのみエレメントを利用可能にする

- 「settings.json」をテキストエディタで開きます。
- 以下の内容をファイルに記述して保存します。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントのクラス名"
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "roleId",
          "value": "ロールID"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

> **コラム**
>
> 「conditions」配下の「type」に「roleId」を指定すると、「value」で指定したロールが付与されたユーザのみ「elements」で指定したエレメントが表示されます。
> 「conditions」配下の「value」にはロールIDを指定します。
> 例えば、「tenant_manager」を指定した場合、「テナント管理者」ロールが付与されたユーザがデザイナ画面を表示した時のみパレットにエレメントが表示されます。

指定した期間内のみエレメントを利用可能にする

- 「settings.json」をテキストエディタで開きます。
- 以下の内容をファイルに記述して保存します。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントのクラス名"
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "term",
          "start": "開始日時",
          "end": "終了日時"
        }
      ]
    }
  ]
}
```

コラム

「conditions」配下の「type」に「term」を指定すると、「start」と「end」で指定した期間内のみ「elements」で指定したエレメントが表示されます。
「conditions」配下の「start」と「end」にはISO 8601形式（yyyy-MM-ddTHH:mm:ss）の日付を指定してください。
「start」と「end」は必須ではないため、「start」（開始日時）のみを指定したり「end」（終了日時）のみを指定したりできます。
例えば、「start」に「2025-11-01T00:00:00+0900」を指定し、「end」に「2026-10-31T23:59:59+0900」を指定した場合、タイムゾーンが+0900の環境では2025年11月1日の0時0分0秒から2026年10月31日の23時59分59秒の期間内にデザイナ画面を表示した時のみパレットにエレメントが表示されます。

複数の条件を指定する

複数の条件を指定する場合は、「conditions」の配下に複数の条件を記述します。

- 「settings.json」をテキストエディタで開きます。
- 以下の内容をファイルに記述して保存します。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントのクラス名"
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "条件タイプ",
          "value": "条件A"
        },
        {
          "type": "条件タイプ",
          "value": "条件B"
        },
        {
          "type": "条件タイプ",
          "value": "条件C"
        }
      ],
      "matchType": "条件のマッチタイプ"
    }
  ]
}
```

コラム

「matchType」には、条件のマッチタイプを指定します。
指定可能な値は「and」（全ての条件に一致）か「or」（いずれかの条件に一致）の二つです。
例えば、「matchType」に「and」を指定した場合、条件A、条件B、条件Cの全てに一致する場合のみパレットにエレメントが表示されます。
「matchType」が未指定の場合、「and」として扱われます。

表示するエレメントや条件を細かく制御する

「whitelist」の配下に複数の要素を記述すると、表示するエレメントや条件を細かく指定できます。

- 「settings.json」をテキストエディタで開きます。
- 以下の内容をファイルに記述して保存します。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントAのクラス名"
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "条件タイプ",
          "value": "条件A"
        }
      ]
    },
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントBのクラス名"
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "条件タイプ",
          "value": "条件B"
        }
      ]
    },
    {
      "elements": [
        {
          "name": "エレメントCのクラス名"
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "条件タイプ",
          "value": "条件C"
        }
      ]
    }
  ]
}
```



コラム

例えば、上記の設定内容で条件Aと条件Bに一致し、条件Cには一致しないユーザがデザイナ画面を表示した場合、パレットには「エレメントA」と「エレメントB」のみ表示されます。

設定ファイルのフォーマット

「settings.json」のフォーマットは以下の通りです。

```
{
  "version": 1,
  "whitelist": [
    {
      "elements": [
        {
          "name": "",
          "sortNumber": 0
        }
      ],
      "conditions": [
        {
          "type": "",
          "value": "",
          "start": "",
          "end": ""
        }
      ],
      "matchType": ""
    }
  ]
}
```

＜設定項目の説明＞

項目	必須	説明
version	−	バージョンを指定します。1を指定してください。

項目	必須	説明
whitelist	必須	表示するエレメントと条件を指定するブロックです。 配下の要素は複数指定可能です。 複数指定の方法は「*表示するエレメントや条件を細かく制御する*」を参照してください。
elements	必須	表示するエレメントを指定するブロックです。 配下の要素は複数指定可能です。 複数指定の方法は「*表示するエレメントを指定する*」を参照してください。
name	必須	エレメントのクラス名を指定します。 指定するエレメントのクラス名については「IM-BloomMakerが提供する標準のエレメントのクラス名と提供開始バージョン一覧」を参照してください。
sortNumber	−	エレメントの並び順を指定します。 数値で指定してください。
conditions	−	条件を指定するブロックです。 配下の要素は複数指定可能です。 複数指定の方法は「*複数の条件を指定する*」を参照してください。
type	必須	条件のタイプを指定します。 指定できる値は「userCd」「roleId」「term」のいずれかです。
value	typeに「userCd」または「roleId」を指定した場合は必須	条件を指定します。 typeに「userCd」または「roleId」を指定した場合のみ利用されます。
start	−	開始日時を指定します。 ISO 8601形式（yyyy-MM-ddTHH:mm:ss）の日時を指定してください。 typeに「term」を指定した場合のみ利用されます。
end	−	終了日時を指定します。 ISO 8601形式（yyyy-MM-ddTHH:mm:ss）の日時を指定してください。 typeに「term」を指定した場合のみ利用されます。
matchType	−	条件のマッチタイプを指定します。 指定できる値は「and」「or」のいずれかです。 未指定の場合は「and」として扱います。

エレメントセットの表示設定を行う

ここでは、エレメントセットをエレメントパレットから非表示にしたり、並び順を変更したりする方法を説明します。

- エレメントセットをパレットから非表示にする
- エレメントセットの並び順を変更する

エレメントセットをパレットから非表示にする

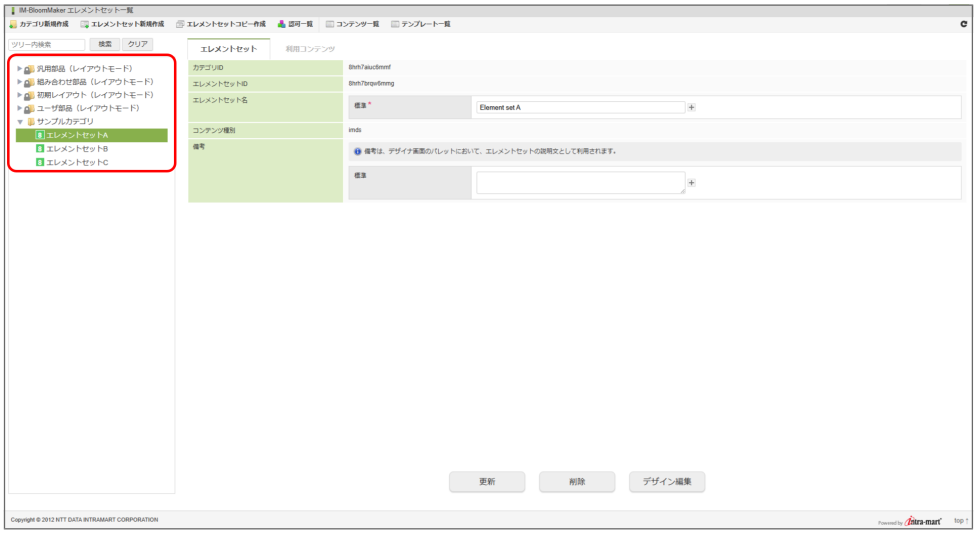
エレメントセットをパレットから非表示にするには、認可機能を利用します。
エレメントセットの認可機能については「*認可*」を参照してください。

> **コラム**
>
> エレメントセットの管理権限、および、参照権限を持たないユーザがデザイナ画面を表示すると、パレットに対象のエレメントセットは表示されません。
> 特定のユーザのみデザイナ画面でエレメントセットを利用可能にしたい場合は、認可設定を適切に行ってください。

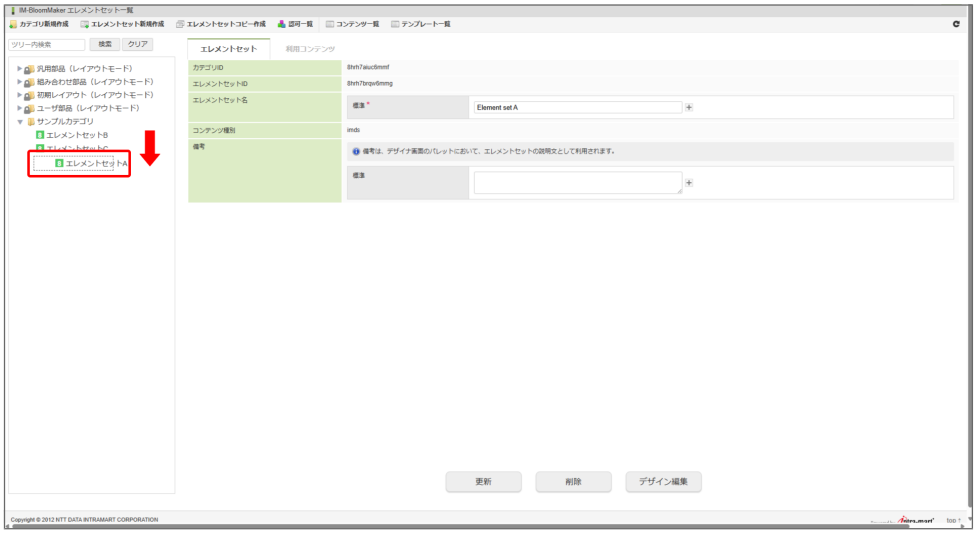
エレメントセットの並び順を変更する

パレット上でエレメントセットの並び順を変更するには、「エレメントセット一覧」画面でエレメントセットを並べ替えます。

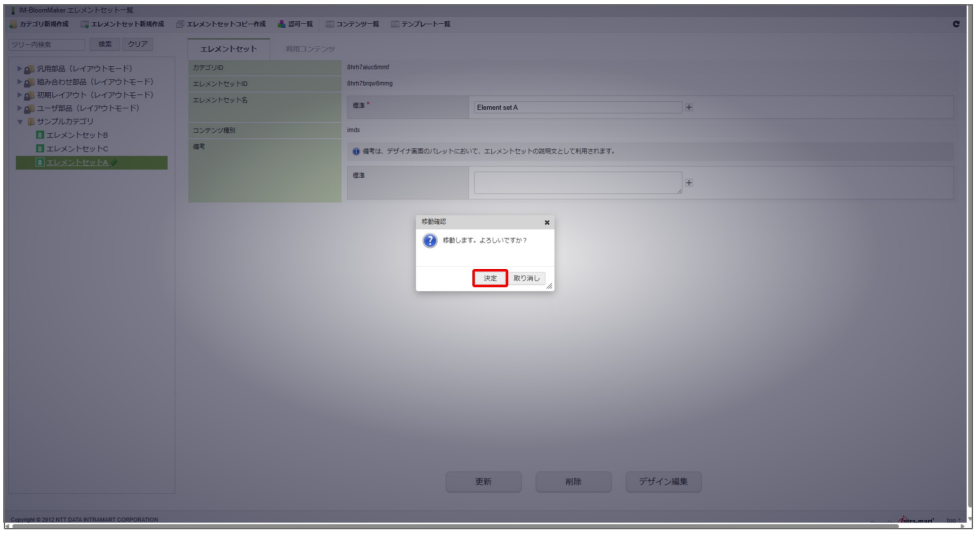
- 「*エレメントセットを確認する*」の手順を参照し、「エレメントセット一覧」画面を表示します。
- エレメントセットツリー上で並び順を変更したいエレメントセットを表示します。



- ドラッグ＆ドロップで対象のエレメントセットを任意の位置に移動させます。



- 確認ダイアログが表示されるので「決定」をクリックします。



> **コラム**
> パレット上でのエレメントセットの並び順は、「エレメントセット一覧」画面でのエレメントセットの並び順と同一です。

elementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限を変更する

ここでは、エレメントのelementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限を変更する方法を説明します。

- elementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限を変更する方法
- elementCountプロパティを持つエレメント一覧
- columnCountプロパティを持つエレメント一覧
- rowCountプロパティを持つエレメント一覧



コラム
elementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限の変更は、2022 Spring(Eustoma)以降のバージョンで可能です。

elementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限を変更する方法

エレメントのelementCount、columnCount、rowCountプロパティの上限は、デフォルトでは 20 に設定されています。
これらのプロパティの上限を変更するには、設定ファイルを編集します。
詳細は「設定ファイルリファレンス」-「デザイナ設定」を参照してください。

elementCountプロパティを持つエレメント一覧

elementCountは主に配下のエレメントの数を指定するプロパティです。
elementCountプロパティを持つエレメントは、以下の通りです。

- 標準部品
  - フレックスコンテナ ※1
  - リスト（レイアウト）
  - 連番付きリスト（レイアウト）
- imui 部品
  - アコーディオン
  - 補足ボックス
  - アイコン付きリスト
  - バレットリスト
  - アイコン付きリンクリスト
  - ツールバーリスト
  - パンくずリスト
- Bulma 部品
  - カラム
  - 水平コンテナ左側
  - 水平コンテナ右側
  - 中央揃え水平コンテナ
  - フィールド
  - パンくずリスト
  - タブリスト
  - タブセット
  - カードフッタ
  - メニュー
  - メニューリスト
  - メニュー入れ子リスト
- imds 部品
  - カラム
  - 水平コンテナ左側
  - 水平コンテナ右側
  - 中央揃え水平コンテナ
  - リッチフォームコンテナ
  - フィールド
  - フィールドグループボディ
  - チェックボックス
  - ラジオボタン
  - タググループ
  - パンくずリスト
  - タブリスト
  - タブセット
  - カードフッタ
  - メニュー
  - メニューリスト
  - メニュー入れ子リスト
  - ステッパーリスト
  - アコーディオングループ

> 注意
>
> ※1 2024 Autumn(Jasmine)以降のバージョンでは、フレックスコンテナのelementCountプロパティに上限はなく、設定ファイルによる上限の変更は反映されません。

columnCountプロパティを持つエレメント一覧

columnCountはテーブルの列数を指定するプロパティです。
columnCountプロパティを持つエレメントは、以下の通りです。

- 標準部品
  - テーブル（レイアウト）
  - テーブル（繰り返し）
- imui 部品
  - 縦方向のテーブル
  - 横方向のテーブル（繰り返し）
  - 縦方向のテーブル（繰り返し）
- Bulma 部品
  - テーブル
  - テーブル（繰り返し）
- imds 部品
  - テーブル
  - テーブル（繰り返し）

rowCountプロパティを持つエレメント一覧

rowCountはテーブルの行数を指定するプロパティです。
rowCountプロパティを持つエレメントは、以下の通りです。

- 標準部品
  - テーブル（レイアウト）
- imui 部品
  - 横方向のテーブル
  - 縦方向のテーブル
  - 入れ子テーブル
  - 横方向汎用テーブル
  - 入力フォーム用テーブル
  - 検索条件用テーブル
- Bulma 部品
  - テーブル
- imds 部品
  - テーブル