



Syuhitu.org

主筆 The text editor for Solaris User's guide

Copyright(C) 2004 - 2005 nabiki_t All Rights Reserved.

目次

| | |
|---------------------|--------|
| 1. このマニュアルについて..... | 3 ページ |
| 1. 1 概要..... | 3 ページ |
| 1. 2 対象となる読者..... | 3 ページ |
| 1. 3 前提知識..... | 3 ページ |
| 1. 4 商標などについて..... | 3 ページ |
| 1. 5 連絡先..... | 3 ページ |
| 2. 動作環境..... | 4 ページ |
| 3. インストール..... | 5 ページ |
| 3. 1 ダウンロード・展開..... | 5 ページ |
| 3. 2 インストール..... | 5 ページ |
| 3. 3 C D E の設定..... | 6 ページ |
| 4. 使用方法..... | 7 ページ |
| 4. 1 起動..... | 7 ページ |
| 4. 2 ファイルを開く..... | 7 ページ |
| 4. 3 ファイルの保存..... | 8 ページ |
| 4. 4 終了..... | 8 ページ |
| 4. 5 検索・置換..... | 8 ページ |
| 4. 6 ブックマーク..... | 9 ページ |
| 5. 設定の変更..... | 10 ページ |
| 5. 1 リソース..... | 10 ページ |
| 5. 2 プラグイン..... | 13 ページ |
| 6. アンインストール..... | 15 ページ |
| 7. 使用許諾契約..... | 16 ページ |

1. このマニュアルについて

1.1 概要

このマニュアルは、Sun Solaris 用テキストエディタ主筆のインストールからアンインストールまでのシステム管理作業及び、テキスト編集作業における使用方法、各ユーザごとのカスタマイズの方法などについて記述しています。

1.2 対象となる読者

このマニュアルは主筆に関する管理作業を行うシステム管理者及び一般ユーザーを対象としています。

1.3 前提知識

このマニュアルでは、読者は下記の事項に関する一般的な知識を有することを前提としています。

- Unix におけるシステム管理一般
これには、システム管理作業で使用するコマンド、及びユーザが使用するシェルの文法、操作方法なども含まれます。
- X Window System の操作方法一般
- X Window System のシステム管理作業一般
特に、リソースファイルによるアプリケーションのカスタマイズ方法に関する知識。

1.4 商標などについて

このマニュアルに記載されている会社名、商品名、製品名などは、一般に各社の商標または登録商標です。

1.5 連絡先

原作者及び一次配布元は下記の通りです。

| | |
|---------|---|
| メールアドレス | nabiki_t@syuhitu.org |
| 著作物の所在 | http://www.syuhitu.org/ |

2 . 動作環境

主筆は下記の環境で開発・動作確認を行っています。

| | | |
|-----------|--------|-------------------------------|
| Fire v250 | プロセッサー | Ultra SPARC IIIi 1.064GHz x 2 |
| | メモリー | 512MB |
| | OS | Solaris 8 |
| | G / A | XVR-100 |
| Blade100 | プロセッサー | Ultra SPARC IIe 500MHz |
| | メモリー | 640MB |
| | OS | Solaris 10 |
| | G / A | M64 |

主筆は上記及び上記と互換性のある環境で動作します。

また、主筆は **Forte C++ 6.0 Update2 Personal edition** を用いて開発されています。よって、ソースコードをコンパイルするためには、上記もしくは上記と互換性のある開発用ソフトウェアが必要となります。

3. インストール

3. 1 ダウンロード・展開

主筆をインストールするためには、まず、下記の一次配布元もしくはその他の二次配布元より、インストール用のファイルをダウンロードして下さい。

一次配布元 : <http://www.syuhitu.org/>

もし以前のバージョンのものがすでにインストールされている場合には、旧バージョンの物を先にアンインストールするか、別のディレクトリにインストールするようにして下さい。

次に、下記のコマンドによりダウンロードされたファイルを展開して下さい。

```
$ cd ダウンロード先のディレクトリ
$ unzip syuhitu_13.zip
```

3. 2 インストール

3. 1に引き続き、下記のコマンドを入力して、インストーラーを起動して下さい。

```
$ cd syuhitu
$ ./install.sh
```

インストーラーの起動に成功すると、下記のメッセージが表示されます。

```
*****
Syuhitu the text editor
*****

Thank you for using Syuhitu text editor.
Please read license.txt file carefully.
Can you accept this agreement?[y,n]:
```

ここで、**license.txt**に記載された使用許諾契約を受け入れるか否かの入力を求められるので、もし、使用許諾契約に同意するのならば”**y**”を入力して**Return**キーを押下して下さい。もし、同意できない場合には”**n**”を入力して、インストーラーを終了して下さい。

上記で「**y**」を入力し使用許諾契約に同意すると、下記のメッセージが表示されます。

```
Please enter installation path(Input in the full path):
```

ここで、インストール先のパス名をフルパスで入力し、**Return**キーを押下して下さい。インストーラーは、ここで入力したディレクトリ内に”**syuhitu**”というディレクトリを作成し、そのディレクトリ内に主筆のファイルを配置します。

インストール先パスが入力されると下記のメッセージが表示されます。

```
Your installation path is 上記で入力したパス . O.K. ? [y,n,q]:
```

ここで、入力したパス名に間違いがないかどうかを確認して下さい。もし問題がなければ”**y**”を入力して下さい。”**n**”を入力すると再度インストール先パスの入力を求められます。また、ここで”**q**”を入力すると、インストール作業が中断されます。

上記で”**y**”を押下すると、インストール作業が開始されます。

もし、エラーが発生せずにインストール作業が終了すれば、上記のメッセージの後に、下記のメッセージが表示されます。

```
Installation is succeeded.
```

もし、途中で何らかのエラーが生じた場合には、それに応じたメッセージが表示され、インストール作業は中断されます。その場合は、インストール先として指定したディレクトリ内に生成された”**syuhitu**”というディレクトリを削除して下さい。

また、インストールに失敗した場合には、下記の事項を確認してください。

- インストール先ディレクトリへのアクセス権限
- インストール先のディスク容量
- インストール先ディレクトリに” syuhitu” という名前のファイルもしくはディレクトリが存在しないこと。

3.3 C D E の設定

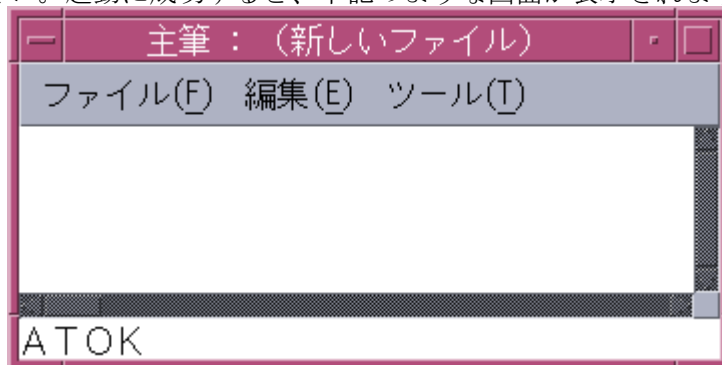
インストール作業が終了したら、各ユーザごとに C D E の設定作業を行ってください。なお、C D E の設定は必ずしも必要ではありません。この設定を行わなくても主筆を使用することは可能です。また、C D E 以外のデスクトップシステム上でも利用することができます。

C D E の設定を行うには、インストール先ディレクトリとして指定したディレクトリ内に存在する「syuhitu/cdeconfig.sh」というシェルスクリプトを実行してください。そのシェルスクリプトを実行したユーザのホームディレクトリ内に必要なファイルがコピーされ、設定が行われます。その後、再ログインする事により、設定の変更が有効になります。

4．使用方法

4．1 起動

主筆を起動するためには、インストール先のディレクトリ内に存在する「syuhitu」というシェルスクリプトを実行して下さい。起動に成功すると、下記のような画面が表示されます。

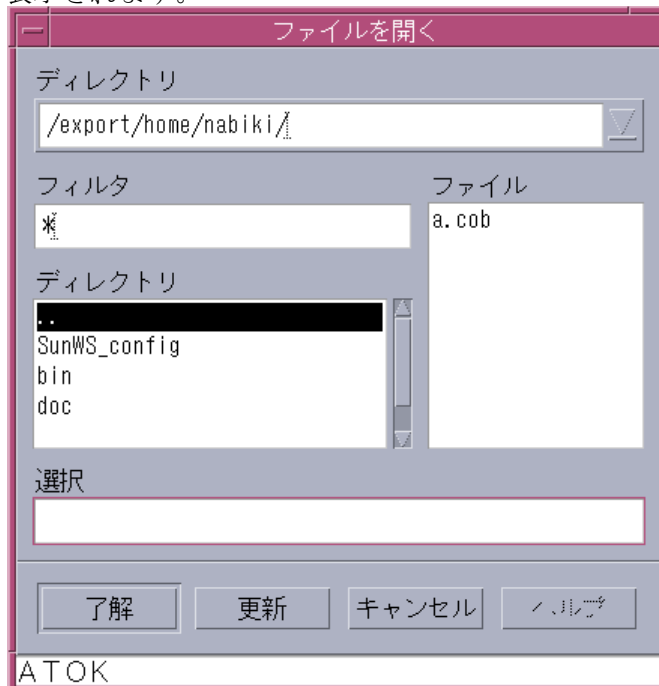


起動時には、下記の引数を使用することができます。

| | |
|---------------|---|
| /file:<ファイル名> | 起動と同時に<ファイル名>のファイルを開きます。 このスイッチが指定されなかった場合には、起動直後にはいかなるファイルも開かれません。 |
| /line:<行番号> | 起動された直後にカーソルを<行番号>の行に設定します。 このスイッチが指定されなかった場合には、カーソルは一番上の行に設定されます。 |
| /syntax:<種別> | 起動直後に使用する構文強調表示の種類を指定します。指定可能な値は"Text"・"C"・"Java"・"Cobol"・"JS"・"VBS"・"CS"のいずれかです。 このスイッチが指定されなかった場合には、/file:に指定されたファイル名の拡張子から判断されます。ファイルが指定されなかった場合には、標準テキストが用いられます。 |

4．2 ファイルを開く

ファイルを開くためには、メニューから「ファイル(F)」－「開く(O)…」を選択してください。すると、下記のような画面が表示されます。



上記ダイアログボックスにより、開きたいファイルを選択して「了解」ボタンを押下してください。また、表示されているディレクトリやファイル名の一覧の内容を最新の状態にしたい場合は「更新」

ボタンを押下してください。「キャンセル」ボタンを押下すると、ファイルのオープンは中止されません。

4.3 ファイルの保存

ファイルを保存するには、メニューから「ファイル(F)」-「保存(A)...」を選択してください。すると、ファイルを開く時と同様の画面が表示されます。その画面で保存先のファイル名を指定してください。

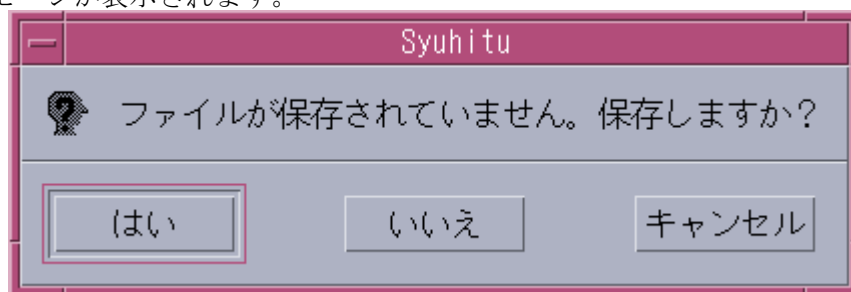
また、既存のファイルを上書き保存したい場合は、メニューから「ファイル(F)」-「上書き保存(S)...」を選択してください。ファイル名を指定するダイアログが表示されることなく、ファイルが保存されます。

ファイルの開くときや保存するときに、既存のディレクトリ名を指定したり、またはアクセス権限がなかったりした場合には、そのことを通知するエラーメッセージが表示され、処理が中断されます。その場合は、入力したファイル名が正しいことや、アクセス権限、ディスクの容量や故障の有無等を確認して、再度ファイルのオープンや保存の処理を行ってください。

4.4 終了

主筆を終了するためには、メニューから「ファイル(F)」-「終了(X)」を選択してください。また、メニュー以外にもウインドウマネージャの機能により終了しても問題はありません。

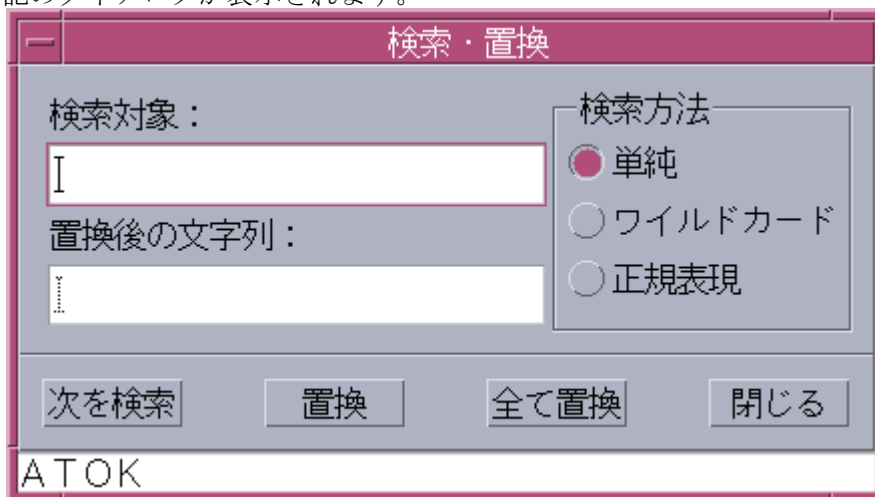
終了する際に、現在開いているファイルに対して変更が加えられ、かつ、保存されていない場合には、下記のメッセージが表示されます。



ここで「はい」を押下するとファイルの上書き保存の処理が行われます。「いいえ」を押下するとファイルを保存せずに終了します。この場合は最後に加えられた変更は破棄されます。「キャンセル」を押下すると、ファイルは保存されず、主筆は終了されません。

4.5 検索・置換

テキストの検索や置換を行う場合には、メニューの「編集(E)」-「検索・置換(F)」を選択して下さい。すると、下記のダイアログが表示されます。



「検索対象」と書かれたテキストボックスに検索したい文字列を入力して「次を検索」ボタンを押下すると、現在カーソルがある位置から検索を開始し、マッチした文字列を範囲選択します。

「置換後の文字列」と書かれたテキストボックスに文字を入力して「置換」ボタンを押下すると、現在選択されている範囲が「置換後の文字列」に入力された文字列に置換されます。また「すべて置換」ボタンを押下すると、全テキスト中の「検索対象」にマッチする範囲を置換します。

「検索対象」に入力した文字は、「検索方法」の選択に従って異なる方法で解釈されます。

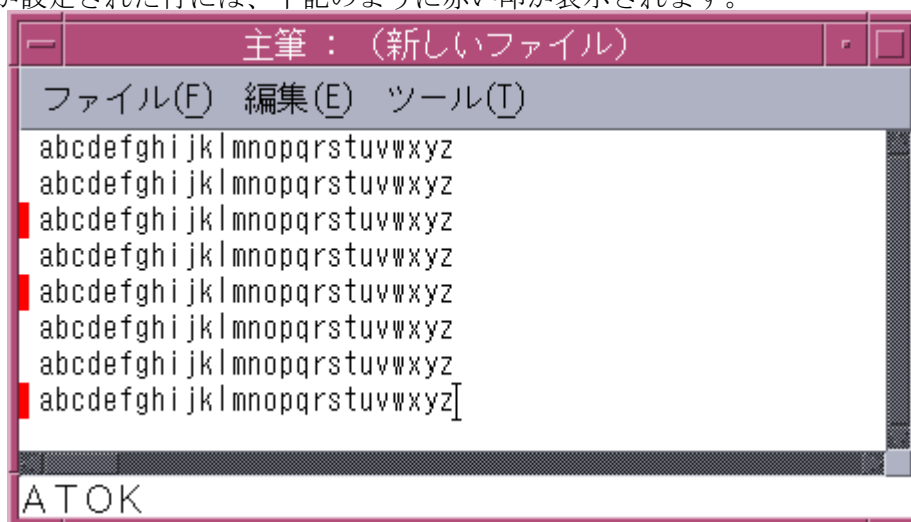
- ・「単純」を選択した場合は、「検索対象」に入力した文字列と完全に一致するもののみを検索します。エスケープシーケンスやワイルドカードの類は使用できません。
- ・「ワイルドカード」を選択した場合は、ワイルドカードとして”*”と”?”が利用できます。”*”は0文字以上の任意の文字列とマッチします。”?”は任意の一文字とマッチします。なお、文字としての*や?とマッチさせたいときには、\によるエスケープシーケンスを用いて下さい。
- ・「正規表現」を選択した場合は、下記の構文による正規表現が使用されます。

| | |
|--------|---------------------------------|
| X | 文字X |
| . | 任意の一文字 |
| {X} | 0回以上の繰り返し。Lazy |
| {^X} | 0回以上の繰り返し。Greedy |
| X Y | XまたはY |
| [X] | 文字クラス |
| [^X] | 文字クラス（否定） |
| (X) | 演算子の優先順位の変更 |
| (^X) | 演算子の結合の順序を変更（前方参照を行う） |
| \ | エスケープシーケンス |
| \xnnnn | 文字コード指定（nnnnは16進数4桁） |
| \znnnn | 0xnnnn番目の前方参照のグループ（nnnnは16進数4桁） |

4.6 ブックマーク

メニューの「ツール(T)」-「ブックマークを設定・解除(K)」を選択することで、現在カーソルがある行に対してブックマークを設定したり、解除したりすることが可能です。

ブックマークが設定された行には、下記のように赤い印が表示されます。



ブックマークが設定された状態で、メニューの「ツール(T)」-「前のブックマークへ(I)」を選択すると、現在カーソルがある位置より前にある、もっとも近いブックマークへ移動します。同様に「次のブックマークへ(M)」を選択すると、カーソル位置より後にあるもっとも近いブックマークへ移動します。

メニューの「ツール(T)」-「ブックマークの全解除(L)」を選択すると、現在設定されている全てのブックマークを解除します。

5. 設定の変更

5. 1 リソース

主筆の設定はリソースファイルを編集することで行います。

5. 1. 1 編集するリソースファイル

編集すべきリソースファイルは、インストール先ディレクトリ内の「**resource/syuhitu_\${LANG}.res**」です。**\${LANG}**の部分は主筆を起動したときのロケールの名前に置き換えられます。

各ロケール別のリソースファイルは、それぞれのロケールで使用される文字コードで記述して下さい。そうしないと文字化けを起こします。

5. 1. 2 リソースの項目と値

主な設定項目と値は下記の通りです。

| 項目 | 説明 |
|--|---|
| normalTextForegroundColorName | 文字列の色を指定します。 |
| normalTextBackgroundColorName | 文字列の背景色を指定します。 |
| selectedTextForegroundColorName | 選択された文字列の色を指定します。 |
| selectedTextBackgroundColorName | 選択された文字列の背景色を指定します。 |
| backgroundColorName | 文字列を描画する領域の背景色を指定します。 |
| cursorColorName | カーソルを描画する色を指定します。なお、カーソルは常に XOR で描画するため、実際に描画される色はここで指定した色を反転した色となります。 |
| fontName | テキストを描画するフォント名を指定します。 |
| tabWidth | タブの幅を指定します。指定されたフォントにおける平均的な文字の文字数による指定となります。 |
| characterSelectionType | マウスで文字をクリックしたときに、カーソルをどこに設定するかを指定します。 ” Left ” : 選択した文字の左側に設定します。 ” Right ” : 選択した文字の右側に設定します。 ” Center ” : 選択した文字の左右どちらか、選択位置にもっとも近い方に設定します。 |
| leftPadding | 文字列の左側にもうける空き領域の幅を指定します。 |
| rightPadding | 文字列の右側にもうける空き領域の幅を指定します。 |
| lineNumberOrigin | 一番上の行の行番号を指定します。つまり行番号を何番から振るのか、を指定します。 |
| lineGapWidth | 行と行の間の幅を指定します。 |
| tabWidthCalculationMethod | タブ幅の計算方法を指定します。 ” Fix ” : 固定幅 ” Flex ” : 指定した幅単位に切り上げ |
| tabString | タブキーを押したときに入力される文字列を指定します。 |
| procUpScript | プロセスを起動したときに実行するコマンドを記述します。 この項目に記述されたコマンドは、プロセスが起動された後、ウインドウが表示される前に実行されます。 |
| fileReadScript | ファイルを読み込む前に実行するコマンドを記述します。 この項目に記述したコマンドが実行されるときには、これから読み込もうとするファイルのファイル名が「 TAEDIT_FILE_NAME 」という環境変数に設定されます。 このコマンドが終了ステータスとして正の値を返した場合には、ファイルの読み込み処理が中断されます。 |
| fileAfterReadScript | ファイルを読み込んだ後に実行するコマンドを記述します。 この項目に記述したコマンドが実行されるときには、読み込んだファイルのファイル名が「 TAEDIT_FILE_NAME 」という環境変数に設定されます。 |

| 項目 | 説明 |
|-------------------------------|--|
| fileBeforeWriteScript | <p>ファイルを書き込む前に実行するコマンドを指定します。</p> <p>このコマンドが実行されるときには、保存される前のファイル名が環境変数「TAEDIT_OLD_FILE_NAME」に、保存された後のファイル名が「TAEDIT_NEW_FILE_NAME」に設定されます。</p> <p>このコマンドが終了ステータスとして正の値を返した場合には、ファイルの保存処理が中断されます。</p> |
| fileWriteScript | <p>ファイルを書き込んだ後に実行するコマンドを記述します。</p> <p>このコマンドが実行されるときには、保存される前のファイル名が環境変数「TAEDIT_OLD_FILE_NAME」に、保存された後のファイル名が「TAEDIT_NEW_FILE_NAME」に設定されます。</p> |
| fileCloseScript | <p>ファイルを閉じるときに実行するコマンドを記述します。</p> <p>このコマンドが実行されるときには、閉じられるファイルのファイル名が環境変数「TAEDIT_FILE_NAME」、そのファイルが最後に保存されてから変更されたか否かが「TAEDIT_FILE_MODIFIED」に設定されます。</p> |
| procDownScript | <p>プロセスを終了するときに行うコマンドを指定します。</p> <p>また、主筆の終了ステータスはこのコマンドを実行したときの終了ステータスとなります。なお、コマンドが指定されていなかった場合には0となります。</p> |
| showCancelOpenMsg | <p>fileReadScript のコマンドによりファイルの読み込みが中止されたときに、メッセージを表示するか否かを指定します。</p> <p>” True” : メッセージを表示します。 ” False” : メッセージを表示しません。</p> |
| showCancelSaveMsg | <p>fileWriteScript のコマンドによりファイルの書き込みが中止されたときに、メッセージを表示するか否かを指定します。</p> <p>” True” : メッセージを表示します。 ” False” : メッセージを表示しません。</p> |
| autoIndent | <p>自動インデントを行うか否かを指定します。</p> <p>” True” : 自動インデントを行います。 ” False” : 自動インデントを行いません。</p> |
| indentChar | 自動インデントを行う際、インデントする文字を指定します。 |
| wordCharSet | 単語単位での移動や単語の選択を行う際の、「単語」に使用される文字を指定します。 |
| dropFileOpenMethod | <p>ドロップされたファイルを開くときの方法を指定します。</p> <p>” Current” : ドロップされたウインドウでファイルを開きます。 ” New” : 新しいウインドウでファイルを開きます。</p> <p>なお、” Current” を指定した場合で、ファイルが複数個ドロップされた場合は、新しいウインドウが開かれます。</p> |
| mouseButton2Function | <p>マウスの第二ボタンの機能を指定します。</p> <p>” Left” : 左ボタンと同じ動作をします。 ” Left+Ctrl” : Ctrl を押しながら左ボタンを押したのと同じ動作をします。 ” Left+Shift” : Shift を押しながら左ボタンを押したのと同じ動作をします。</p> |
| maxUndoCount | Undo を行うことができる、最大の回数を指定してください。 |
| hScrollAt | カーソルの移動に伴い行われる横スクロールの単位を指定します。 |
| showPrecessingDlgDelay | 文字列検索を行う際、「処理中」ダイアログが表示されるまでの遅延時間を指定します。ミリ秒単位で指定してください。 |
| windowWidth | 起動されたときのウインドウの幅を指定します。 |
| windowHeight | 起動されたときのウインドウの高さを指定します。 |
| scrollMouseSpeed | スクロールマウスでスクロールする時の、スクロールする単位を指定して下さい。 |

| 項目 | 説明 |
|---------------------------------|--|
| iconImageName | アイコンとして使用するイメージのファイル名を指定します。相対パスで指定された場合は、環境変数の <code>XMICONSEARCHPATH</code> や <code>XMICONBMSEARCHPATH</code> 等の検索パスが使用されます。 |
| extendInfoColumnCount | 拡張情報領域の数を指定します。 |
| extendInfoColumnWidth | 拡張情報領域の幅を指定します。 |
| extendInfoColumnColor | 拡張情報領域のフラグを描画するのに使用する色を指定します。 <code>extendInfoColumnCount</code> で指定した数だけ、色名をコンマで区切って記述して下さい。 |
| drawSeparatorLine | 拡張情報領域とテキストを表示する領域とを区切る線を表示するか否かを指定して下さい。 ” True” : 線を描画します。 ” False” : 線を描画しません。 |
| separatorLineColor | 拡張情報領域とテキストを表示する領域とを区切る線の描画に使用する色を指定して下さい。 |
| autoSaveInterval | 自動保存を行う間隔を秒単位で指定して下さい。0 を指定した場合は、自動保存を行いません。 |
| autoSaveNewFileMethod | 名前のないファイルに対して自動保存を行うときの処理を指定して下さい。 ” Nothig” : なにもしません。 ” Ask” : 名前を付けて保存の処理を行います。 |
| langTypeEnableMaxSize | 構文強調表示を行うファイルの最大長をバイト単位で指定して下さい。この値よりも大きなファイルに対しては構文強調表示を行いません。 |
| C++_FileExt | C/C++ のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。 |
| C++_NormalTextF_ColorName | C/C++ のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。 |
| C++_KeywordF_ColorName | C/C++ のソースコードのキーワードの色 |
| C++_CommentF_ColorName | C/C++ のソースコードのコメントの色を指定して下さい。 |
| C++_SringF_ColorName | C/C++ のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。 |
| JAVA_FileExt | Java のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。 |
| JAVA_NormalTextF_ColorName | Java のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。 |
| JAVA_KeywordF_ColorName | Java のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。 |
| JAVA_CommentF_ColorName | Java のソースコードのコメントの色を指定して下さい。 |
| JAVA_SringF_ColorName | Java のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。 |
| COBOL_FileExt | COBOL のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。 |
| COBOL_NormalTextF_ColorName | COBOL のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。 |
| COBOL_KeywordF_ColorName | COBOL のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。 |
| COBOL_CommentF_ColorName | COBOL のソースコードのコメントの色を指定して下さい。 |
| COBOL_SringF_ColorName | COBOL のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。 |
| COBOL_SequenceNumberF_ColorName | COBOL のソースコードの一連番号の色を指定して下さい。 |
| JS_FileExt | JavaScript のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。 |
| JS_NormalTextF_ColorName | JavaScript のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。 |
| JS_KeywordF_ColorName | JavaScript のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。 |
| JS_CommentF_ColorName | JavaScript のソースコードのコメントの色を指定して下さい。 |
| JS_SringF_ColorName | JavaScript のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。 |
| VBS_FileExt | VBScript のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。 |
| VBS_NormalTextF_ColorName | VBScript のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。 |
| VBS_KeywordF_ColorName | VBScript のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。 |
| VBS_CommentF_ColorName | VBScript のソースコードのコメントの色を指定して下さい。 |

| 項目 | 説明 |
|--------------------------|-----------------------------------|
| VBS_SringF_ColorName | VBScript のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。 |
| CS_FileExt | C#のソースコードとみなすのファイルの拡張子を指定して下さい。 |
| CS_NormalTextF_ColorName | C#のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。 |
| CS_KeywordF_ColorName | C#のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。 |
| CS_CommentF_ColorName | C#のソースコードのコメントの色を指定して下さい。 |
| CS_SringF_ColorName | C#のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。 |
| pluginConfigFileName | プラグイン設定ファイルのファイル名を指定して下さい。 |

5. 2 プラグイン

主筆にプラグインを組み込むには、プラグイン設定ファイルを作成する必要があります。

5. 2. 1 プラグイン設定ファイルの構文

プラグイン設定ファイルのフォーマットは、Windows の INI ファイルとほぼ同じです。概要は下記のようになります。

```
[セクション名 1]
キー1 = 値1
キー2 = 値2
[セクション名 2]
キー3 = 値3
```

まず、[]で囲まれたセクション名があります。セクション名から次のセクション名までが一つのセクションを構成します。そして、各セクションには”=”で連結されたキーと値が記述されます。

上記の例では、セクション1にキー1とキー2があり、それぞれのキーに対応する値が値1と値2であることを示しています。

5. 2. 2 プラグイン設定ファイルの記述内容

セクション名は任意です。重複しない名前を記述して下さい。ただし、主筆の「ツール(T)」メニューに表示される順番は、セクション名の辞書順になります。

各セクションには、以下のキーとその値を記述して下さい。

| | |
|--------------|--|
| PluginName | 重複しない任意のプラグイン名を指定して下さい。ただし、使用できる文字は半角アルファベットのみです。 |
| LibraryName | プラグインのライブラリのファイル名を指定して下さい。相対パスで指定した場合は、環境変数「LD_LIBRARY_PATH」し指定した検索パス内で検索されます。 |
| FunctionName | 呼び出す関数名を指定して下さい。これは、当該のプラグインのドキュメントに記述してあるはずです。 |
| MenuLabel | メニューに表示する文字を指定して下さい。なお、この項目は任意です。 |

なお、使用するプラグインによっては他にも記述すべき項目が存在する場合があります。

「ツール(T)」メニューにセパレーター（横棒）を表示したい場合は、プラグイン設定ファイルに下記のキーと値を記述したセクションを作成して下さい。

| | |
|-------------|----------------------|
| PluginName | 通常のプラグインに対するものと同じです。 |
| IsSeparator | ” True”と記述して下さい。 |

IsSeparatorを指定したセクションはセパレーターと見なされます。それ以外の設定された値は全て無視されます。

5. 2. 3 リソースファイルの設定

プラグインを登録すると、「ツール(T)」メニューに新しいメニュー項目が作成され、そのメニューを選択すると当該のプラグインが呼び出されるようになります。

その際、メニューに登録されるウィジットは、下記の名称で作成されます。

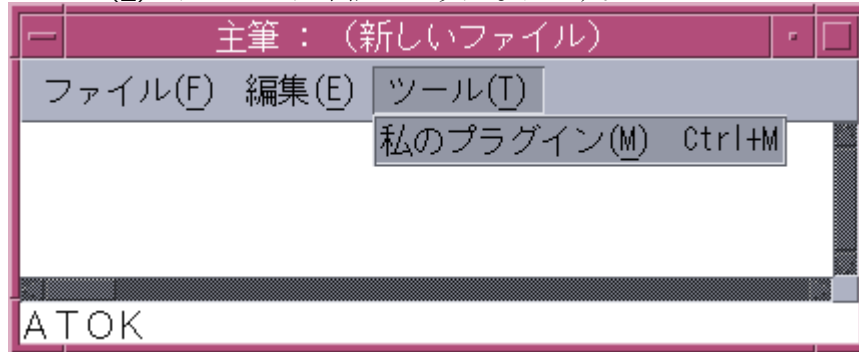
TEPI_プラグイン名

” TEPI_” の部分は固定です。” プラグイン名” の部分はプラグイン設定ファイルに記述したプラグイン名です。

上記のウィジェット名を指定して、各プラグインのメニューの項目をカスタマイズすることが可能です。たとえばプラグイン名が” **MyPlugin**” であれば、

```
TaEdit*TEPI_MyPlugin.labelString : 私のプラグイン(M)
TaEdit*TEPI_MyPlugin.mnemonic: M
TaEdit*TEPI_MyPlugin.accelerator: Ctrl<Key>M
TaEdit*TEPI_MyPlugin.acceleratorText: Ctrl+M
```

と記述すれば、「ツール(T)」メニューは下記のようにになります。



また、画面に表示されている通り、**Ctrl+M**のショートカットキーも使用することができます。

6. アンインストール

主筆をアンインストールするには、インストール先ディレクトリに存在する「**uninst.sh**」というシェルスクリプトを実行して下さい。インストール時に作成されたファイルやディレクトリが削除されます。

また、各ユーザごとに C D E の設定を行った場合は、インストール先ディレクトリに存在する「**cdeunconfig.sh**」というシェルスクリプトを実行し、再ログインを行って下さい。
「**cdeconfig.sh**」で作成されたファイルが削除されます。

現バージョンでは、「**uninst.sh**」はインストール先の「**syuhitu**」というディレクトリを削除するだけです。また、「**cdeunconfig.sh**」は下記のファイルの削除を行います。

| |
|--|
| <code>\$HOME/.dt/types/Syuhitu.dt</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/Syuhitu.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/c.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/cbl.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/h.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/cpp.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/java.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/js.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/vbs.*</code> |
| <code>\$HOME/.dt/icons/cs.*</code> |

7. 使用許諾契約

主筆は、下記の使用許諾契約に従い配布されます。

使用許諾契約

1.用語

甲とは当使用許諾契約が適用される著作物の事を言う。

使用とは甲をコンピュータにインストールまたは実行可能な状態にして実行する、若しくは甲に含まれるソースコードや文書・画像その他データを閲覧することを言う。

変更とは甲を元に二次的著作物を作成することを言う。

乙とは甲を元に作成された二次的著作物の内、当使用許諾契約とは異なる使用許諾契約が適用される物のことを言う。甲を元に作成された二次的著作物の内、当使用許諾契約と同一の使用許諾契約が適用される物は甲と呼ぶ。

ユーザとは甲を取得し、甲若しくは乙を、当使用許諾契約に従い使用・複製・変更・頒布する者のことを言う。

丙とは甲のユーザの内、甲に対して変更を行い甲を生成する者のことである。

丁とは甲のユーザの内、甲に対して変更を行い乙を生成する者のことである。

2.無保証

甲は現状のままで提供されるものであり、丙はその内容に対して、いかなる保証も行わず、また、いかなる責任も負わない。

ユーザが甲を利用したことにより生じたいかなる不利益に対しても、丙はその責任を負わないものとする。

3.制約

甲を使用・複製・頒布・変更した場合、ユーザは甲の使用許諾契約のすべての規定に従うことに同意したことになる。この使用許諾契約の規定に同意できない場合は、甲を使用・複製・頒布・変更せず、購入元へ速やかに返送し、返金を受けること。

ユーザは甲を使用・複製・変更・頒布することができる。

丙は甲に対して変更を行い、複製・頒布を行う場合には、下記の条件に従わなくてはならない。

- ・変更されているという事実を明示すること。
- ・変更前の甲の所在・入手先を明示すること。
- ・変更した者を明示すること。
- ・当使用許諾契約の複製を同梱して頒布すること。

丁は乙に対して、下記の条件を満たす限り、任意の使用許諾契約を適用することができる。

- ・甲を元にして作成されたことを明示すること。
- ・甲の丙がいかなる責任も負わず、いかなる保証も行わないことを保証すること。
- ・変更した者を明示すること。
- ・乙に対して適用される使用許諾契約が、丁が独自に適用したものであることを明示すること。
- ・乙の改変を許諾する場合、ソースコードの公開を義務づけないこと。

なお、上記は配布ファイル中に同梱されている「**license.txt**」の写しです。もし「**license.txt**」の内容と相違する場合には、「**license.txt**」の方が優先されます。