

SHARP

**SHARP
COMPUTER
SOFTWARE**

△▽68030 / △▽68000 対応

シャーペン

ユーザーズマニュアル

△▽68030 / △▽68000

シャーペン

ユーザーズマニュアル

SHARP®

はじめに

シャープパーソルワークステーション「X68030/X68000」シリーズ用ウィンドウシステム「SX-WINDOW」上で動作する「シャープペン」は、文字飾りやカラー表示などに対応した高機能文書作成ツールです。

「シャープペン」を使うと、大半の仕事（文書およびプログラム作成）をSX-WINDOW上で行うことができます。

本書は、「シャープペン」の説明書で、機能およびその使い方が解説されています。

なお、初めてお使いになる方は、必ず「拡張マニュアル」を先にご覧ください。

また、SX-WINDOWの基本的な使い方については、別冊の「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」を参照してください。

バックアップしたシステムディスクをお使いください

本製品のSX-WINDOWなどのフロッピーディスクは、必ずバックアップをしてください。通常はバックアップのフロッピーディスクを用意し、マスターディスクは大切に保管しておいてください。

バックアップの方法は、別冊の「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」を参照してください。

本書の構成

本書は、以下の内容から構成されています。

第1章 シャーペンの概要

シャーペンの特長と起動に必要なファイルなどを説明します。

第2章 シャーペンの基本的な操作

文字の入力やマウスの使い方などの基本的な操作を説明します。

第3章 文書などの編集

シャーペンの一通りの機能を標準的な作業手順にしたがって説明します。

第4章 シャーペンの応用

ドローデータの編集や、カスタマイズなどの方法を説明します。

第5章 外部コマンド

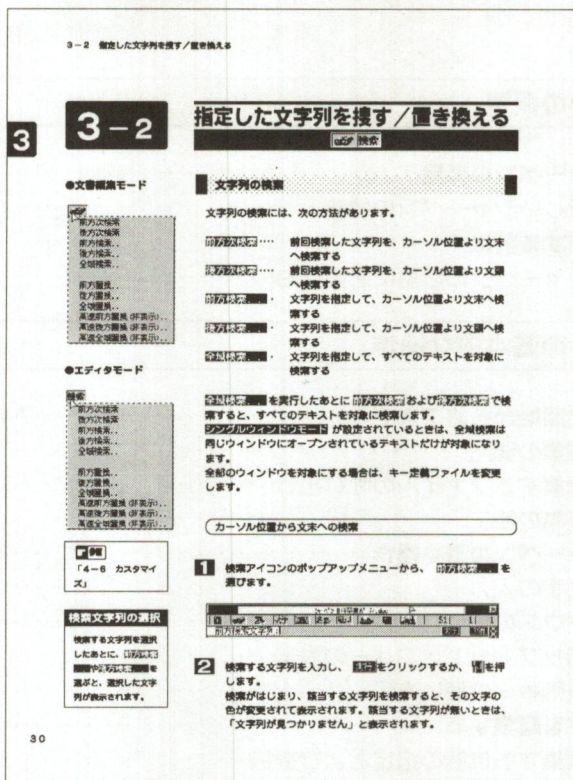
外部コマンドについて説明します。

付 録

各種の補足説明を載せています。


*本マニュアルは「シャーペン」で作成し、ページプリンタで印字したものを版下にしたものです。


本書の表記について





欄外の表記と意味


本文の表記と意味


 **参照** 参照していただきたいほかのページやマニュアルが書かれています。


 本文中の用語を説明しています。
(囲み)


 **A** 押すキー

 **情報** ポップアップメニューから選ぶ項目

 **設定** ウィンドウやダイアログの中から選ぶスイッチ・ボタン

 **メモ** 補助的な操作や、知っておいていただきたいことが書かれています。

 **注意** 絶対にしてはいけないことが書かれています。

 操作にともなって、おぼえていただきたいことがまとめられています。
(囲み)

ポップアップメニュー、ウィンドウ、ダイアログについては、「SX-WINDOWユーザーズマニュアル」を参照してください。

目次

1、シャーペンの概要

- 1-1 シャーペンの概要…………… 2
 - 新しいシャーペンの特長…………… 2
- 1-2 操作する前に…………… 4
 - シャーペンの起動に必要なもの…………… 4

2、シャーペンの基本的な操作

- 2-1 起動開始から終了まで…………… 8
 - 編集の開始…………… 8
 - 編集するファイルの呼び出し…………… 10
 - 編集の終了…………… 12
- 2-2 シャーペンの基本操作…………… 14
 - 文字の入力…………… 14
 - マウスの使い方…………… 16
 - ポップアップメニューの表示…………… 16
 - 特殊キーの使い方…………… 17
- 2-3 文字を編集する…………… 18
 - 編集する位置の指定および選択…………… 18
 - 文字列の削除・コピー…………… 22
 - 文字列の追加・修正…………… 23
 - 文字列の移動・複写…………… 23
 - 編集作業の取り消し…………… 26

3、文書などの編集

- 3-1 ファイルを呼び出し・保存する…………… 28
- 3-2 指定した文字列を捜す／置き換える…………… 30
 - 文字列の検索…………… 30
 - 文字列の置換…………… 32
- 3-3 文字の種類を変える…………… 35
- 3-4 文字の大きさを変える…………… 36
- 3-5 網掛け、下線、ルビなどを設定する…………… 37
 - 網掛け、下線、中線、上線…………… 37
 - ルビ入力…………… 38
- 3-6 文字を飾り付ける…………… 39
 - 文字飾り…………… 39
 - タブの設定…………… 39
 - 文字色の設定…………… 43

●描画モードの設定	43
●文字揃えの設定	44
●文字間ピッチの設定	46
●強制改行幅の設定	47
●文字属性の解除	48
3-7 罫線を入力する	49
●罫線文字を入力する	49
●GScript罫線を入力する	50
●GScript検索	54
●上書き入力	56
●改行文字の挿入	56
●改行文字の削除	56
●改頁コードの挿入	56
3-8 印刷する	58
●印刷モードを設定する	58
●印刷倍率の設定	59
●用紙の設定	60
●イメージ印刷	61
●コード印刷	61
3-9 表示を変える	62
●拡大・縮小表示	62
●制御コードの表示	62
●行数表示	62
3-10 編集環境を変える	65
●編集モード	65
●1ラインの幅を設定する	66
●禁則処理の設定	67
●ワードラップ文字数の設定	68
●オートインデントモード	69
●文字入力環境の自動切り替え	69
●外部コマンド実行パスの指定	69
●ディザパターン（モノクロ）の設定	70
●キー定義ファイルの読み込み・書き出し	70

4、シャーペンの応用

4-1 ウィンドウモード	72
●ウィンドウモード	72
4-2 編集ファイルの切り替え	75
●編集ファイルの切り替え	75

4-3	イメージデータコピー&ペースト	80
	●イメージデータのペースト	80
	●イメージデータのコピー	81
	●イメージデータの拡大・縮小	82
4-4	ドローデータの編集	83
	●ドローデータの複写	84
	●文字オブジェクト新規作成	84
	●文字オブジェクト編集	86
	●ドローデータの拡大・縮小	87
	●ドローデータのコピー	88
	●文字オブジェクトの環境を変える	89
	●背景の塗りつぶしの指定	92
4-5	キーボードマクロ機能	93
	●操作手順登録の流れ	93
	●操作手順の登録	93
	●登録したキーボードマクロの保存	95
	●キーボードマクロの連続実行	95
	●キー定義の編集	97
	●キー定義変更の流れ	97
	●キー定義の変更	97
4-6	カスタマイズ	101
	●独自の環境ファイル作成の流れ	101
	●環境ファイルの変更	101
	●キー定義ファイルの編集	105

5、外部コマンド

5-1	外部コマンドとは	116
	●外部コマンドの概要	116
5-2	外部コマンド一覧	117
	●外部コマンド一覧	117
5-3	外部コマンドの作成	146
	●実行ファイル形式	146
	●外部コマンドの起動	146
	●サンプルプログラム（連続した数値列の発生）	148
	●サンプルプログラム（連続した数値列の発生その2）	148
	●定形の疑似ダイアログ処理	153
	●疑似ダイアログ処理の登録	156
	●キー入力時の処理の登録	156
	●アイドルイベントの処理の登録	159
	●改行コード入力時処理の登録	160

●外部コマンド用環境変数の設定	161
●外部コマンド用環境変数の参照	162
●外部コマンドのデバッグ	163

付録

付-1 機能一覧	166
付-2 操作一覧	171
付-3 用語説明	178
索引	182

1

シャーペンの概要

1-1

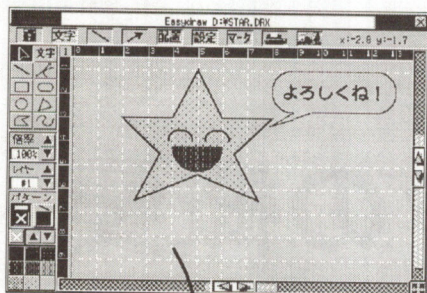
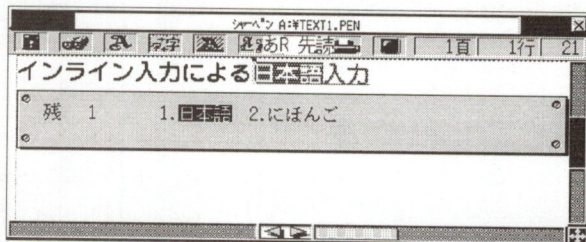
シャーペンの概要

新しいシャーペンの特長

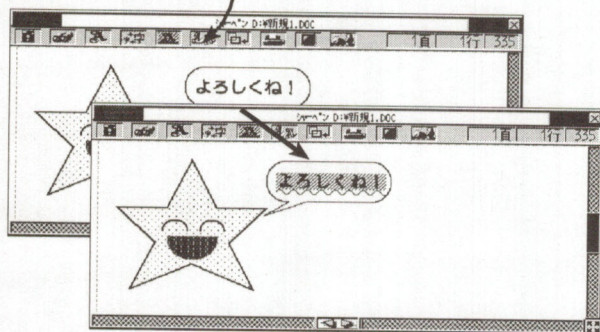
① インライン

かな漢字変換をサポート

ASK68K ver3.0を利用したインラインかな漢字変換入力が行えますので、視点を移動することなく、カーソル位置で日本語入力をスムーズに行えます。



コピー&ペースト



② オブジェクトの概念を導入

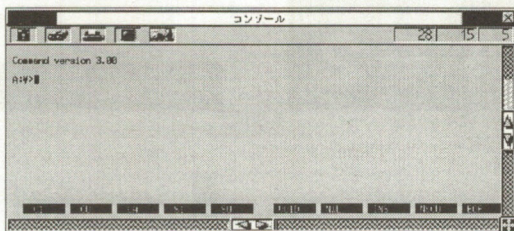
文章や図形を1つのブロックとして扱う、オブジェクト (GScriptオブジェクト) の概念を導入。文書をパーツごとにオブジェクトとして作成・編集し、オブジェクト単位で配置することで、レイアウトも簡単になりました。

③ ドローオブジェクトに対応

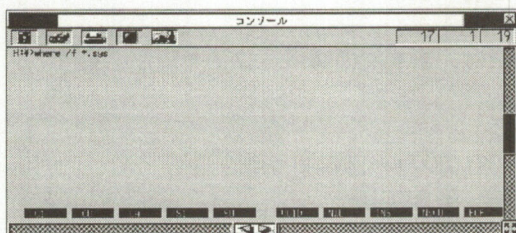
Easydraw.Xからコピー・ペーストしたドローデータの文字部分を再編集できます。禁則処理や、文字色などの環境もオブジェクトごとに設定できます。また Easydraw.Xと同等の品質の印字結果が得られます。

🕒 **コンソールモードを装備**

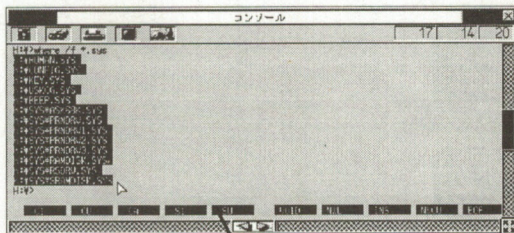
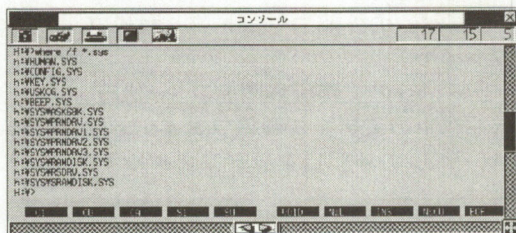
Human68k用ソフトをSX-WINDOW上で動作させるための、コンソールモードを装備していますので、SX-WINDOWを終了することなくHuman68k用のソフトを実行することができます。



コンソールウィンドウを複数開いた場合、それぞれのウィンドウの中で別の作業を行うことができます。コンソールが動作中でも他のタスクの動作は停止しません。Human68kでも疑似マルチタスク環境が実現します。



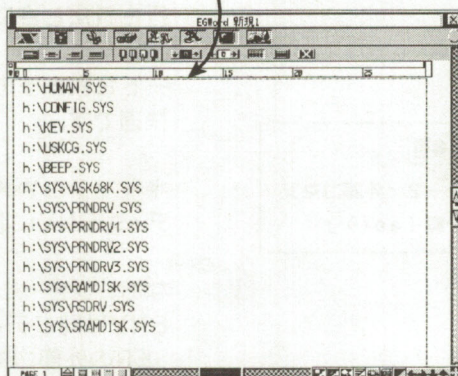
↓ whereコマンドを実行



コピー&ペースト

コンソールモードで動作するHuman68k用ソフトは、グラフィック/スプライトを使用したりVRAMを直接操作しない、DOSコールを用いて文字を表示するソフトが対象になります。

ここで表示された文字はコピー&ペーストが可能ですので、SX-WINDOWのソフトとのデータ交換を簡単に行うことができます。



🕒 **ワープロ機能を充実**

- ・ ページ枠表示/強制改ページ/独立した用紙設定などページ印刷の機能をサポート
- ・ 文字と重なる罫線が簡単に作成できるグラフィックによる罫線作成
- ・ 豊富なタブ設定（位置指定、幅指定、文字付き）をサポート
- ・ 白抜き文字などが手軽に作成できる描画モード

1-2

操作する前に

シャーペンの起動に必要なもの



IFM.X



シャーペン.X



シャーペン.ARC



シャーペン.ENV



エディタ.ENV

シャーペンに必要な環境・ファイル

シャーペンを使うときには、まず次の環境・ファイルが必要です。

X68030/X68000シリーズのセット

Human68k ver.3.0以上

SX-WINDOW ver.3.0以上

IFM.X (フォントマネージャ使用時)

シャーペン.X (シャーペン本体)

シャーペン.ARC (シャーペンの外部コマンドアーカイブファイル)

シャーペン.ENV (シャーペンの文書編集環境ファイル)

エディタ.ENV (シャーペンのエディタ環境ファイル)

*.EX, *.ER (シャーペンの外部コマンドファイル)

基本的な編集機能以外は外部コマンドになっており、最初に実行されたときにファイルからメモリにロードされます。シャーペン.ARCにアーカイブされているコマンドは起動時にメモリにロードされますので、よく使うコマンドはアーカイブしておく快適です。

キーマクロやメニューなどの環境は、シャーペン.ENV、またはエディタ.ENVに収められています。

なお、シャーペン.X、シャーペン.ARC、シャーペン.ENV、エディタ.ENVは同じディレクトリに置いてください。拡張子が.EXと*.ERの外部コマンドは外部コマンド実行パスで指定されているディレクトリ(デフォルトはシャーペン.Xのあるディレクトリ内のEXCOM)に置いてください。



「5-2 外部コマンド一覧(ear)」



より快適な操作環境を得るために、ハードディスクでのご使用をお勧めします。

シャーペンの起動時のファイル名

シャーペンの実行ファイル（シャーペン.X）は、自分のファイル名と同じファイル名を持つ外部コマンドファイル（シャーペン.ARC）と環境ファイル（シャーペン.ENV）を読み込んで起動します。

たとえば、「SXワープロ.X」と実行ファイル名を変更したときは、起動時に、SXワープロ.ARCと、SXワープロ.ENVが読み込まれます。

1. 研究の目的と意義

本研究の目的は、
社会経済的変遷に伴って
変化する労働市場の
構造と労働者の
適応戦略を明らかに
することである。

本研究の意義は、
労働市場の現状を
把握し、労働者の
職業安定と生活
向上に貢献すること
にある。

]

2

シャーペンの基本的な操作


2-1

起動開始から終了まで

編集の開始


シャープペンには、作業する内容によっていくつかの環境ファイルがあります。

- シャープペン.ENV……………ワープロ的な文書などの作成用
(文書編集モード)
- エディタ.ENV……………プログラムなどの作成用
(エディタモード)
- コンソール.ENV……………コンソール用
(コンソールモード)
- タイプ.ENV……………ファイルビューア用
(タイプモード)

 参照
「拡張マニュアル」

本書では、シャープペン.ENVおよび、エディタ.ENVを中心に解説します。

シャープペンを起動するときは、次のようにします。

 参照
「SX-WINDOW
ユーザズマニュアル」

1 本体のフロッピーディスクドライブ0に、インストール後のSX-WINDOWシステムディスク1を、ドライブ1にシステムディスク2を入れ、本体の電源を入れます。



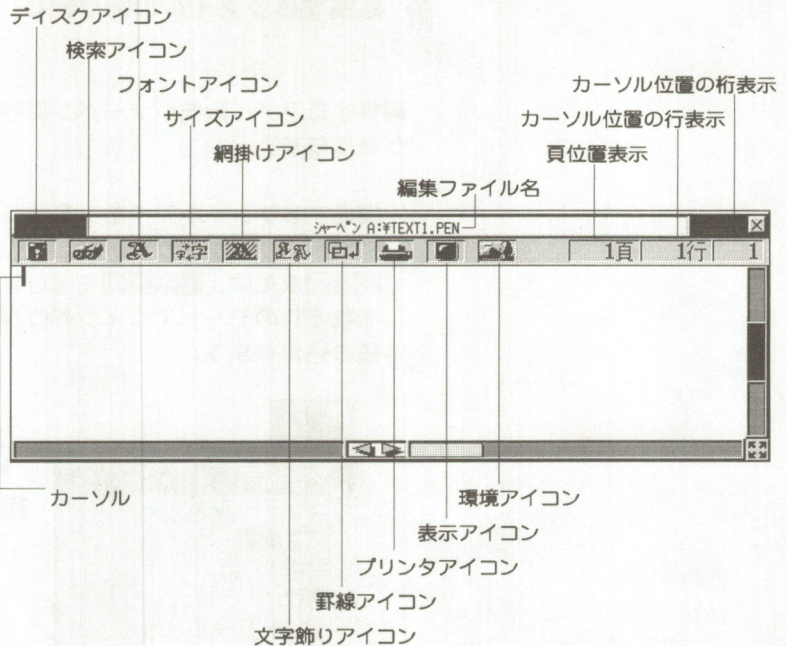
2 システムディスク1の「シャープペン」ディレクトリ内の「シャープペン.X」を、左ダブルクリックします。
または、デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから**文書編集**を選びます。
文書編集モードのウィンドウが開きます。

- 文書編集
- コンソール
- 文字選択
- 電卓
- 時計
- コントロールパネル
- アイコンメンテ

●文書編集モードのウィンドウ

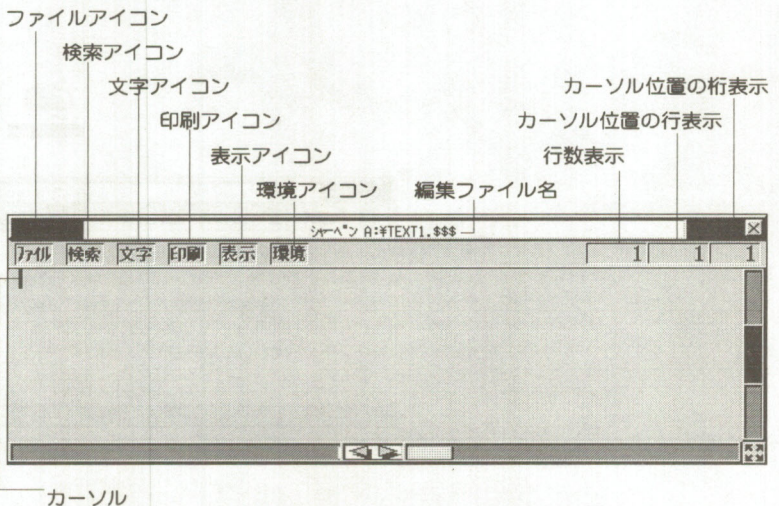
TEXTn.PEN

文書編集モードで自動的に付けられるファイル名です。nはウィンドウを開くたびに1から順に増えます。



- 3** エディタモードのウィンドウを開くには、デスクアクセサリアイコンで **SHIFT** を押しながら右プレスで表示されるポップアップメニューから **エディタ** を選びます。エディタモードのウィンドウが開きます。

●エディタモードのウィンドウ



編集ファイル名は、パス名がカレントディレクトリの「TEXTn. \$\$\$」と自動的に付きます。新しいファイルを作るときは、パス名・ファイル名を変えてください。作成する文書やソースプログラムによって、文書編集モードとエディタモードを使い分けてください。



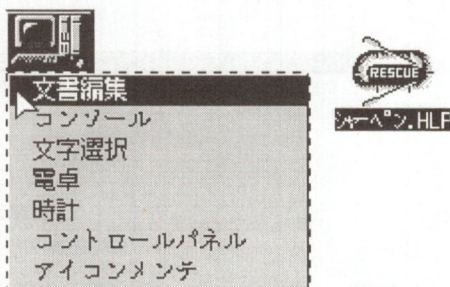
エディタ

コンソール
文字選択
電卓
時計
コントロールパネル
アイコンメニュー

編集するファイルの呼び出し

編集するファイルをシャープペンに呼び出すには、次の3つの方法があります。

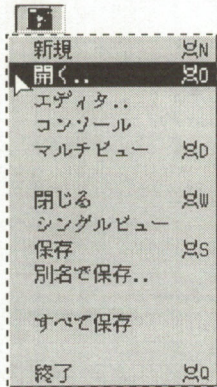
- ①編集するファイルアイコンを左クリックして選択状態にしたあと、デスクアクセサリアイコンのポップアップメニューから**文書編集**または、**エディタ**を選びます。それぞれのモードでウィンドウが開き、選択されたファイルが読み込まれます。



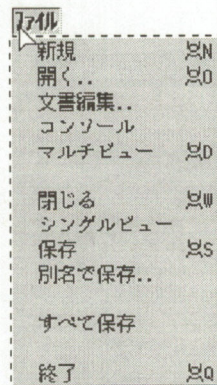
- ②開いているシャープペンのウィンドウに、編集したいファイルアイコンをドロップします。それまで開いていたテキストファイルに変わって、ドロップしたファイルが読み込まれます。



●文書編集モード

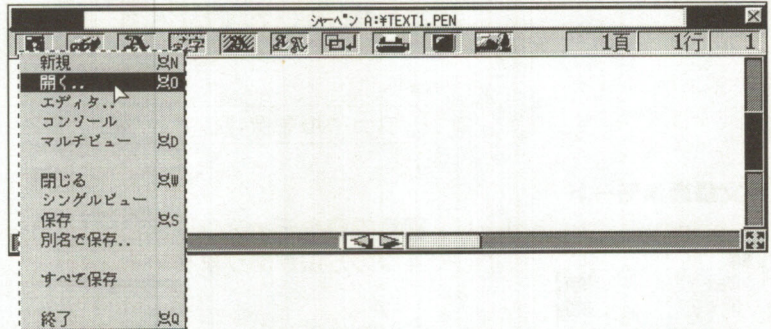


●エディタモード

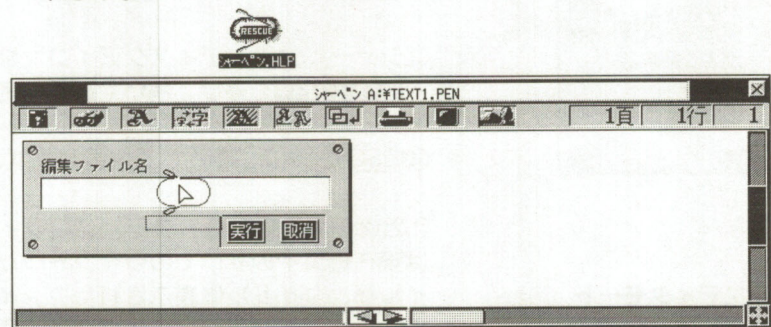


- ③開いているシャープエディタのディスクアイコンまたは、ファイルアイコンのポップアップメニューから**開く...**を選び、ファイル名を指定します。

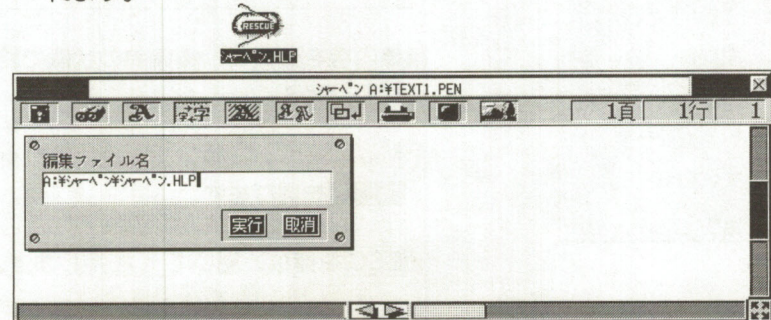
開いているウィンドウと同じモードで、指定したファイルのウィンドウが開きます。違うモードで開く場合には、**エディタ...**または、**文書編集...**を選びます。



ダイアログ上にアイコンをドロップすると、ファイル名が入力されます。



実行を左クリックすると指定したファイルのウィンドウが開かれます。



編集の終了

シャーペンの終了には、次の2つの方法があります。

- ①保存して終了する
- ②保存しないで終了する

ファイルを保存してから終了する

●文書編集モード

?	
新規	⌘N
開く..	⌘O
エディタ..	
コンソール	
マルチビュー	⌘D
閉じる	⌘W
シングルビュー	
保存	⌘S
別名で保存..	
すべて保存	
終了	⌘Q

編集内容をディスクに保存してシャーペンを終了するには、次の4つの方法があります。

- ①シャーペンの、ディスクアイコンまたはファイルアイコンから**保存**を選び、続いて**閉じる**を選びます。
- ②**ESC**を押し、続いて**X**を押します。
- ③シャーペンの、ディスクアイコンまたはファイルアイコンから**すべて保存**を選び、続いて**終了**を選びます。
- ④**ESC**を押し、続いて**E**を押します。

①と②の場合は現在アクティブなウィンドウが、③と④の場合には現在編集中のすべてのウィンドウが対象となり、編集中のファイルが、タイトルに表示されたファイル名でディスクに保存されます。違う名前で保存する場合は、**保存**のかわりに**別名で保存..**を選びます。

ファイルを保存しないで終了する

●エディタモード

?	
新規	⌘N
開く..	⌘O
文書編集..	
コンソール	
マルチビュー	⌘D
閉じる	⌘W
シングルビュー	
保存	⌘S
別名で保存..	
すべて保存	
終了	⌘Q

編集内容を破棄し、編集前の状態で終了するには、次の5つの方法があります。

- ①シャーペンの、ディスクアイコンまたはファイルアイコンから**閉じる**を選びます。
- ②**ESC**を押し、続いて**K**を押します。
- ③シャーペンウィンドウの、右上のクローズボタンを左クリックします。

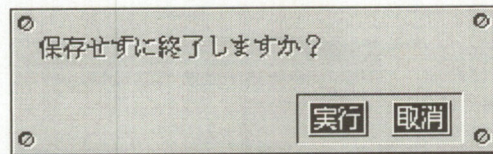
④シャープペンの、ディスクアイコンまたはファイルアイコンから**終了**を選びます。

⑥**ESC**を押し、続いて**Q**を押します。

①、②、③の場合は現在アクティブなウィンドウだけが、④と⑤の場合には現在編集中のすべてのウィンドウが対象となります。

ここでは、①の操作について説明します。

- 1** シャープペンの、ディスクアイコンまたはファイルアイコンから**閉じる**を選びます。ファイル内容に変更があるときは、次のダイアログが表示されます。変更が無いときは、そのまま終了します。



- 2** 編集中的の内容を保存しないで終了するときは、**実行**を左クリックします。
編集を継続するときは、**取消**を左クリックします。

シャーペンの基本操作

文字の入力

キーボードから直接文字を入力することや、日本語フロントプロセッサを使って文字を入力することができます。日本語フロントプロセッサを使用する場合インライン入力モードになります。



参照

「取扱説明書」

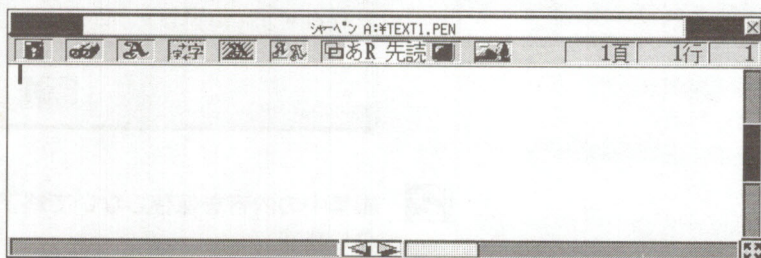
日本語の入力



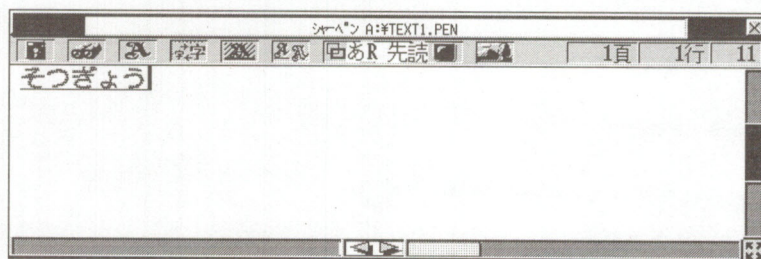
参照

「日本語入力・辞書ユーザーリテリテュエーズマニュアル」

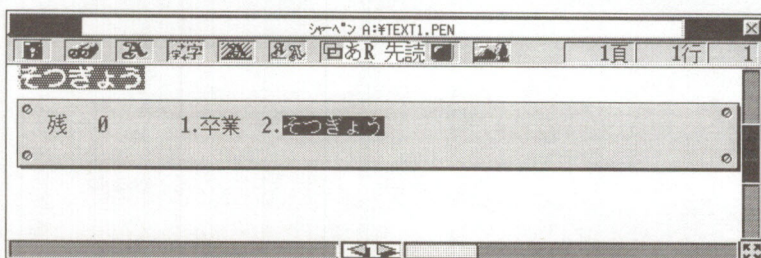
- 1 **CTRL** + **XF1**を押して、日本語フロントプロセッサを起動します。



- 2 キーボードからひらがなを入力します。
入力された文字は、そのときの入力環境に設定されている文字の種類、文字の大きさ、文字飾りで表示されます。



- 3 変換します。



- 4** 文字を確定します。
表示されていた文字が入力されます。

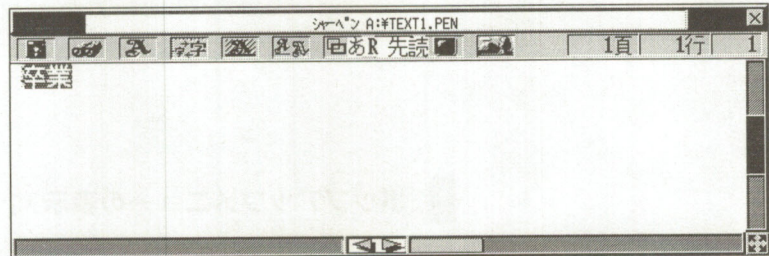


編集範囲の選択



「2-3 文字を編集
する」

- 5** 確定した文字列をマウスなどにより選択して、**XF3**などを
押すことで再変換することができます。ただし漢字は再変換
できません



メモ

ダイアログへの文字入力で日本語フロントプロセッサを使用する場合は、通常の変換ウィンドウによる入力になります。インライン入力の切り替えは、**XF3**+**I**で行います。

マウスの使い方



「SX-WINDOW
ユーザズマニュアル」

マウスの使い方には、次の操作があります。

左ボタン操作

- ・左クリック……………左ボタンを1回押して離す
- ・左ダブルクリック……………左ボタンを2回押して離す
- ・左トリプルクリック……………左ボタンを3回押して離す
- ・コントロール左クリック……………**CTRL**を押しながら左ボタンを1回押して離す

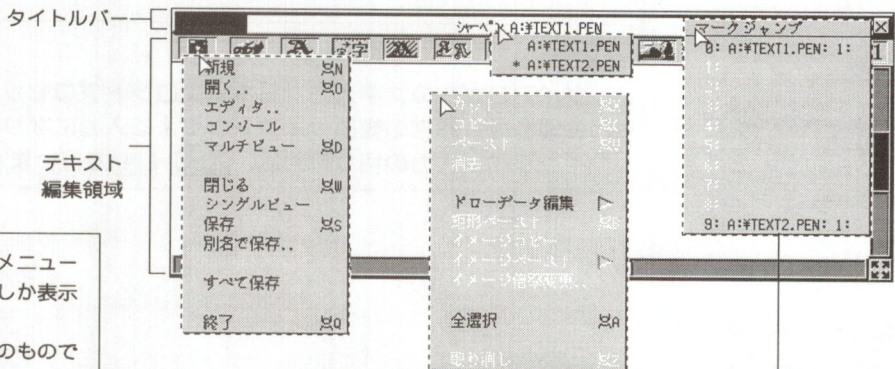
それぞれの動作を **SHIFT** を押しながら行う場合があります。

右ボタン操作

- ・右プレス……………ポップアップメニュー表示
- ・シフト右プレス……………タイトルバー上でマークジャンプのポップアップメニュー表示

ポップアップメニューの表示

ポップアップメニューは、次のところで表示されます。



ポップアップメニューは一度に1つしか表示されません。右図は説明用のものです。

タイトルバー上で **SHIFT** を押しながら右プレスすると表示される(マークジャンプ)

特殊キーの使い方

CTRL や **ESC** などの機能キーを使って操作できます（キーボードショートカット）

- **ESC** プレフィックス…………… **ESC** を押し、続いてキーを押す（続けて押すキーは、**CTRL** シーケンスを含む）
- ファンクションキー…………… **F1**～**F10**、**HOME**、**UNDO** などの機能キーを押す
- **OPT.1**…………… **OPT.1** を押しながらキーを押す
- **SHIFT** + ファンクションキー… **SHIFT** を押しながら **F1**～**F10**、**HOME**、**UNDO** などの機能キーを押す
- **CTRL** シーケンス…………… **CTRL** を押しながらキーを押す
- **SHIFT** + **CTRL** シーケンス… **SHIFT** と **CTRL** を押しながらキーを押す

参照

「4-5 キーボード
マクロ機能」

これらの機能キーには、あらかじめキー定義が割り付けられています。割り付けられたキー定義は、キーボードマクロやキー定義ファイルにより変更することができます。

文字を編集する

編集する位置の指定および選択

キー操作により編集する位置を指定するときは、次のようにします。

●編集位置の指定

- 、**CTRL** + **E** ……カーソルを1行上に移動
- 、**CTRL** + **X** ……カーソルを1行下に移動
- 、**CTRL** + **S** ……カーソルを1文字左に移動
- 、**CTRL** + **D** ……カーソルを1文字右に移動
- **ROLL UP**、**CTRL** + **C** ……画面をロールアップ
- **ROLL DOWN**、**CTRL** + **R** ……画面をロールダウン
- **F1** ……カーソルをファイルの先頭に移動
- **F2** ……カーソルをファイルの最終行に移動
- **CTRL** + **A** ……カーソルを1ワード左に移動
- **CTRL** + **F** ……カーソルを1ワード右に移動

●編集範囲の選択

F6を押し、アイコンバーに「編集範囲指定中」と表示されている状態でカーソル位置を移動すると、カーソルの移動した範囲が選択状態になります。**CTRL**シーケンスの場合は**SHIFT**を同時に押すことで同様の結果が得られます。たとえば、**SHIFT** + **CTRL** + **F** の操作で、カーソル位置からの1ワードを選択することができます。

また、ウィンドウを分割している場合、**XF3**を押しながら、アクティブじゃないテキストに対して、**XF4**を押しながら双方のテキストに対して、**CTRL**シーケンスを実行することができます。

メモ

文字の種類は、キー定義ファイルの半角文字属性 (ATTRHAN=) および、全角文字属性 (ATTRZEN=) により定義されています。

タブおよびスペースは、文字の後ろに接続する属性 (\$08) になっているため、ワードに続く場合はそのワードと同じ種類として認識されますが、属性を変更する (\$00) ことで、ワードの区切りとして認識されるようになります。**CTRL** + **F** などで移動する場合に違ってきますので、好みにより変更してください。

●全選択

OPT.1を押しながら**A**を押すと、編集中のテキストすべてが選択されます。

マウス操作により編集する位置を指定するときは、次のようになります。

●編集位置の指定

- ・左クリック……………カーソル位置の指定
- ・左ダブルクリック……………1つの単語の選択
- ・左トリプルクリック……………1行の選択
- ・コントロール左クリック……………カーソル位置の指定および矩形領域の始点変更

●編集範囲の選択

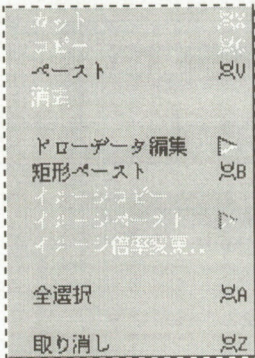
上記の操作のあと左ボタンを離さずに左ドラッグすることでそれぞれ範囲の選択をすることができます。

一度左ボタンを離したあとに、終点を変更する場合には、

SHIFTを押しながら、同様の操作をします。

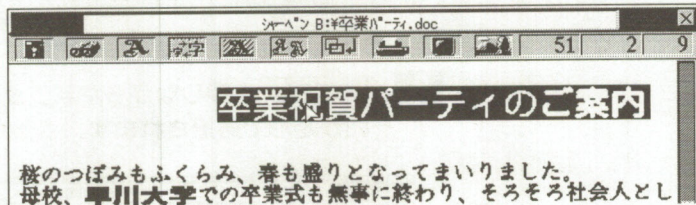
●全選択

すべての文字列を選択するには、テキスト編集領域のポップアップメニューから**全選択**を選びます。

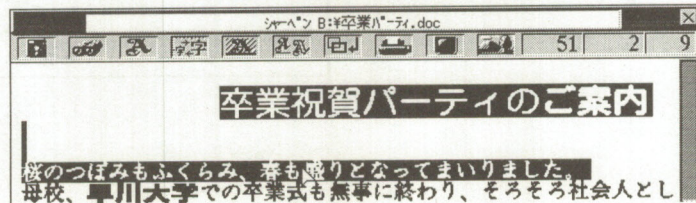


行単位で選択するときは、次のようにします。

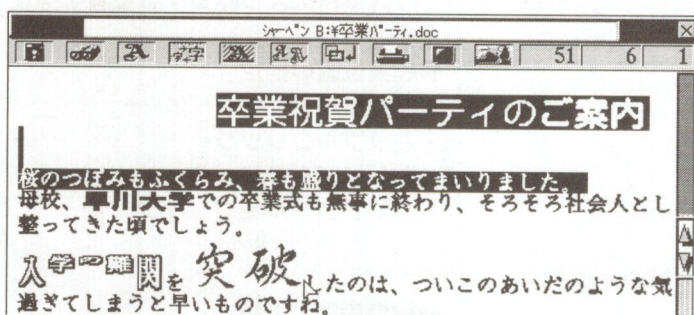
- 1** 選択を開始する行を左トリプルクリックします。その行が選択されます。



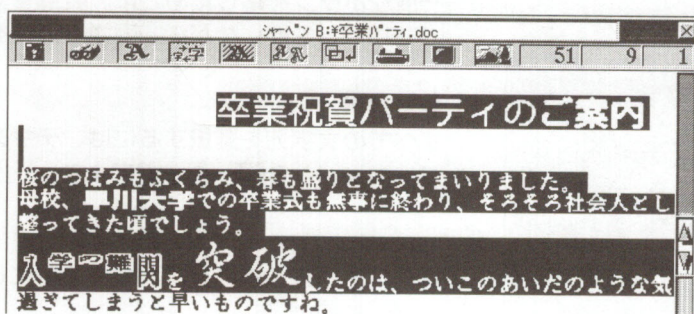
- 2** そのまま左ドラッグすると、ドラッグした範囲が行単位で選択されます。



- 3** 1度左ボタンを離したあとに、**[SHIFT]** を押しながら左トリプルクリックすると、最後に選択した位置から、ポインタの位置までの範囲が行単位で選択されます。そのまま左ドラッグすると、ドラッグした範囲が行単位で選択されます。



[SHIFT] を押しながら左トリプルクリックする



矩形範囲を選択するときは次のようにします。

- 1** **[CTRL]** を押しながら左ドラッグすると、ドラッグした範囲が矩形で選択されます。

6:00~6:10	恩師挨拶、乾杯
6:10~8:00	懇談会、食事会 (この間、7時頃より我々が仲間 石岡君のサックス演奏がありま
8:00~9:00	カラオケ大会、ビンゴゲームなど (お忙しい方は、ここからの参加も大

- 2** 1度左ボタンを離したあとに、**[SHIFT]** を押しながら左クリックすると、**最初**に選択した位置から、ポインタの位置までの範囲が矩形で選択されます。そのまま左ドラッグすると、ドラッグした範囲が**矩形**で**行単位**で選択されます。

時間	内容
6:00~6:10	恩師挨拶、乾杯
6:10~8:00	懇談会、食事会 (この間、7時頃より我らが仲間 石岡君のサックス演奏があります)
8:00~9:00	カラオケ大会、ビンゴゲームなど (お忙しい方は、ここからの参加も大)

↓ **[SHIFT]** を押しながら左クリックする

時間	内容
6:00~6:10	恩師挨拶、乾杯
6:10~8:00	懇談会、食事会 (この間、7時頃より我らが仲間 石岡君のサックス演奏があります)
8:00~9:00	カラオケ大会、ビンゴゲームなど (お忙しい方は、ここからの参加も大)

↓ 左ドラッグする

時間	内容
6:00~6:10	恩師挨拶、乾杯
6:10~8:00	懇談会、食事会 (この間、7時頃より我らが仲間 石岡君のサックス演奏があります)
8:00~9:00	カラオケ大会、ビンゴゲームなど (お忙しい方は、ここからの参加も大歓迎)

お、美酒を用意しているため一部カリキュラムに変更が生じる場合が

削除バッファ

シャープペンがローカルに確保するバッファで、クリップボードに反映しません。ほかのアプリケーションとのやり取りには、クリップボードを使用します。

文字列の削除・コピー

キー操作により文字列を削除・コピーするときは、次のようにします。

●文字列の削除

- **BS**、**CTRL** + **H** ……カーソル位置の前の文字を削除
- **DEL**、**CTRL** + **G** ……カーソル位置の文字を削除
- **CTRL** + **U** ……行頭からカーソル位置までを削除し、削除バッファに転送する（文字属性を含む）
- **CTRL** + **K** ……カーソル位置から行末までを削除し、削除バッファに転送する
- **CTRL** + **Y** ……カーソル位置の1行を削除し、削除バッファに転送する
- **OPT.1** + **X** ……選択した文字列を削除し、クリップボードに格納する

●文字列のコピー

- **OPT.1** + **X** ……選択した文字列をクリップボードに格納する

いずれの場合も、編集範囲が選択されている場合は、選択されている範囲に対しての処理になります。たとえば、複数行選択された状態で**CTRL** + **Y**を実行した場合は、選択された複数行が削除されます（**CTRL** + **K**、**CTRL** + **U**も同様です）。

矩形で範囲が選択されている場合は、**BS**、**CTRL** + **H**、**DEL**、**CTRL** + **G**、**OPT.1** + **X**、**OPT.1** + **X**の処理が、矩形の範囲に対しての処理になります。

削除バッファおよびクリップボードには、文字の属性も格納されます。

マウス操作により文字列を削除・コピーするときは、次のようにします。

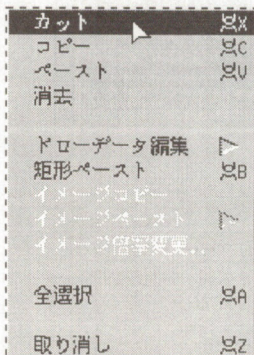
●文字列の削除

- **カット** ……選択した文字列を削除し、クリップボードに格納する
- **消去** ……選択した文字列を削除する（クリップボードに格納しない）

●文字列のコピー

- **コピー** ……選択した文字列をクリップボードに格納する

矩形で範囲が選択されている場合は、矩形の範囲に対しての処理になります。



文字列の追加・修正

文字列を追加・修正するときは、次のようにします。

●文字列の追加

- 文字入力……………カーソル位置に文字を挿入する
- CTRL** + **L**……………カーソル位置に削除バッファの内容を挿入する
- OPT.1** + **V**、**ペースト**……………カーソル位置にクリップボードの内容を挿入する
- 矩形ペースト**……………クリップボードの文字列を矩形に挿入する

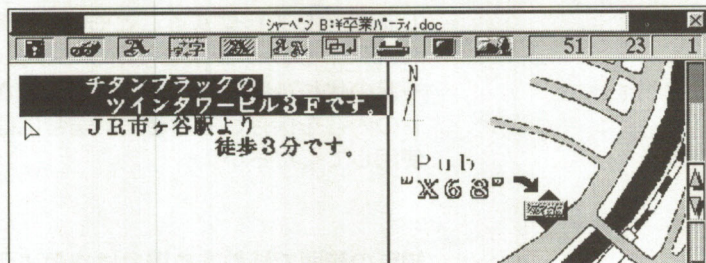
●文字列の修正

文字列を選択したあと文字列の追加を行うと、選択された文字列が入力した文字列に置き換えられます。（**矩形ペースト**を除く）

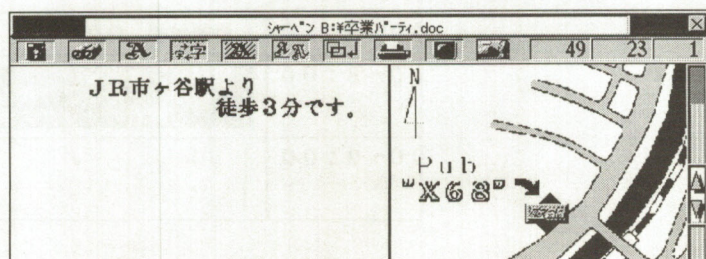
文字列の移動・複写

文字列を移動・複写するときは、次のようにします。

1 移動元・複写元の文字列を選択します。

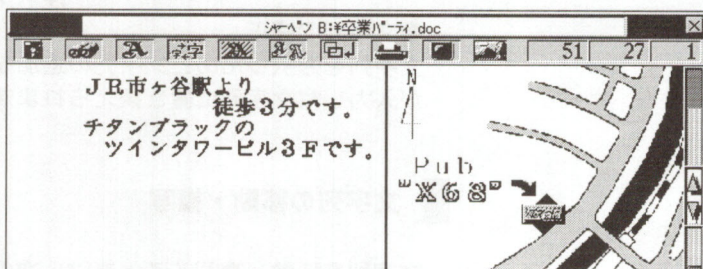
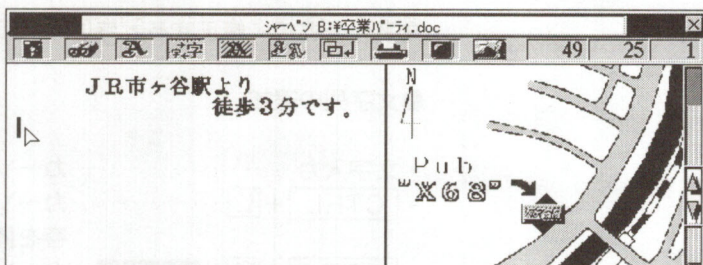


- 2 移動するときは、**OPT.1** + **X**、**カット**を、複写するときには、**OPT.1** + **C**、**コピー**を選びます。
 選択した文字列がクリップボードに格納されます。



2

- 3** 移動先・複写先にカーソルを移動し **[OPT.1] + [V]**、**[ペース]** **[N]**によりクリップボードの内容を挿入します。

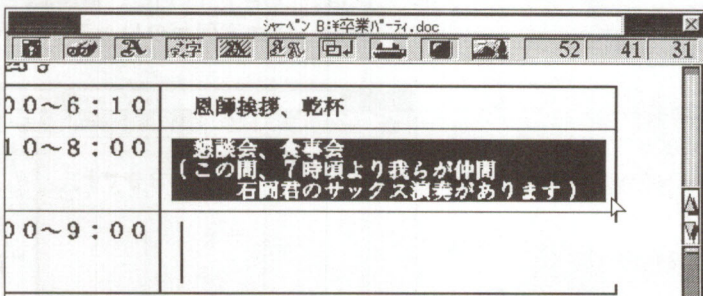


[カット] → **[ペース]**の代わりに、**[CTRL] + [Y]** → **[CTRL] + [L]**を使用して移動することもできます。

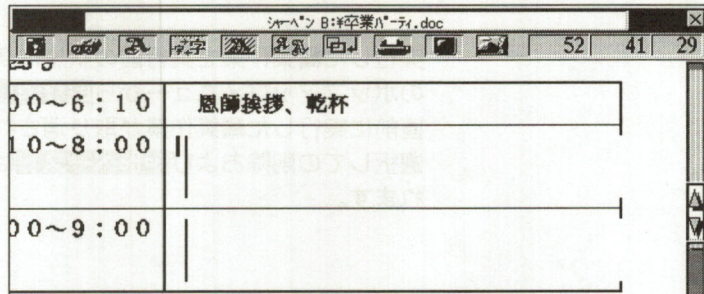
[CTRL] シーケンスを使用して移動した場合には、クリップボードの代わりに削除バッファが使用されますので、クリップボードの内容を保存しておきたい場合には、**[CTRL]** シーケンスを使用してください。

矩形の範囲で移動する場合は次のようにします。

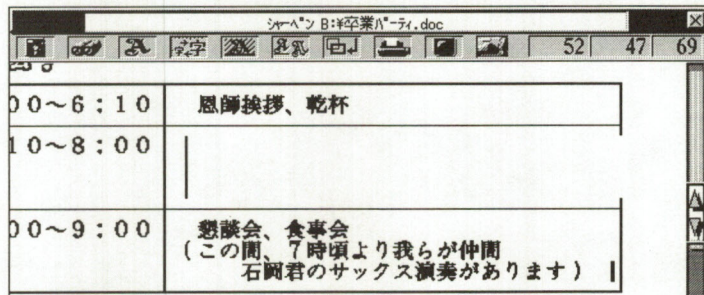
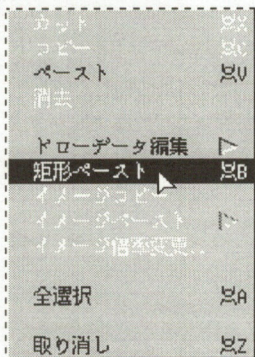
- 1** 移動する矩形領域を選択します。



- 2** 選択した文字列を **OPT.1** + **ⓧ**、**カット**により削除します。
削除した文字列がクリップボードに格納されます。



- 3** 移動先にカーソルを移動し**矩形ペースト**によりクリップボードの内容を挿入します。



メモ

矩形ペーストで挿入される文字列は文字属性が無視され、入力環境に設定されている文字属性で挿入されます。
入力環境を設定してから**矩形ペースト**を実行してください。

編集作業の取り消し

実行した編集作業を実行前の状態に戻すには、テキスト編集領域のポップアップメニューから**取り消し**を選びます。

直前に実行した編集作業が取り消されます。ただし、矩形範囲を選択しての削除および**矩形ペースト**は、最後の行だけが取り消されます。

3

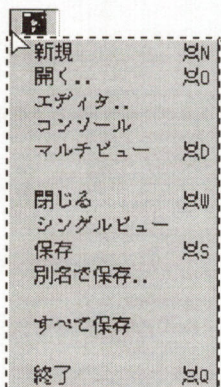
文書などの編集

3-1

ファイルを呼び出し・保存する



●文書編集モード



ファイルを呼び出し・保存するときは、ディスクアイコンまたはファイルアイコンを使います。

新規……………編集中のウィンドウと同じモードの新しいウィンドウを開く

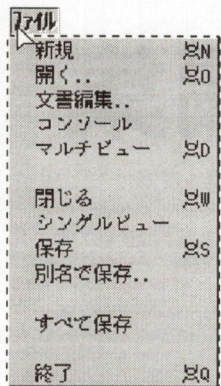
開く..……………ファイル名を指定し、編集中のウィンドウと同じモードの新しいウィンドウを開く

エディタ..……………ファイル名を指定し、エディタモードのウィンドウを開く

文書編集..……………ファイル名を指定し、文書編集モードのウィンドウを開く

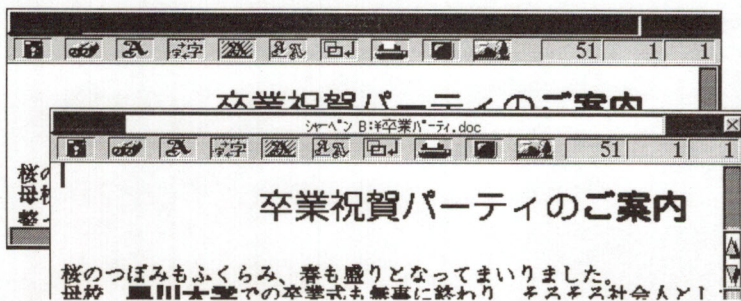
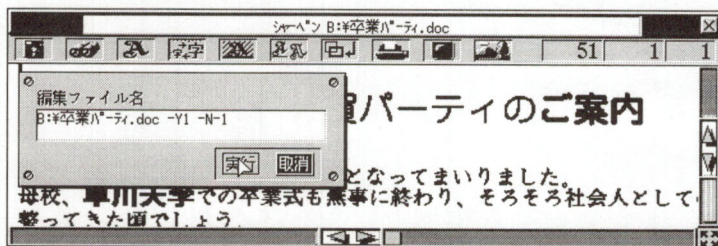
いずれの場合にも、環境アイコンの**シングルウィンドウモード**が設定されている場合には、新しいウィンドウは開かずに、同じウィンドウに新たに読み込みます。

●エディタモード



ファイル名を指定して開く場合、ファイル名と一緒に起動オプションを指定することができます。起動オプションについては、「付-3 操作一覧」を参照してください。

例：現在編集中のファイルを別のウィンドウに開くとき



ファイルの呼び出し



「2-1・編集するファイルの呼び出し」

シングルウィンドウモード

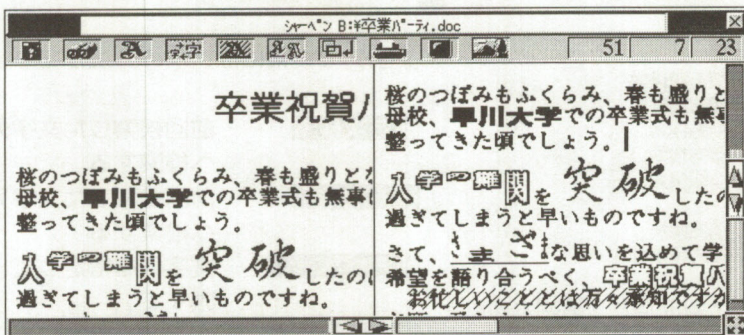


「4-1 ウィンドウモード」

参照
「拡張マニュアル」

コンソール ……コンソールモードで新しいウィンドウをオープンする

マルチビュー ……ウィンドウを分割し、分割した側にも編集中のファイルをオープンする。編集は同時に行える



閉じる ……編集中のウィンドウを閉じる
文字が変更されているときは、保存しないで閉じるかどうかを確認する

参照
「4-1 ウィンドウモード」

シングルビュー ……マルチビューで分割したテキストのうち、編集中でないテキストが終了する

保存 ……編集中のファイル名で保存する

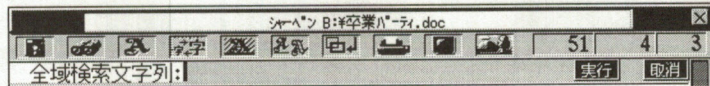
別名で保存 ……編集中のファイル名とは別の名前で保存する

終了 ……すべてのシャープペンウィンドウを閉じる
テキストが変更されていると、保存しないで終了するかどうかを確認する

- 3** 同じ文字を続けて検索する場合は、検索アイコンのポップアップメニューから**前方次検索**、または**後方次検索**を選びます。

すべてのテキストからの検索

- 1** 検索アイコンのポップアップメニューから、**全域検索**を選びます。



- 2** 検索する文字列を入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。
 検索がはじまり、該当する文字列を検索すると、その文字の色が変更されて表示されます。編集中のテキストに該当する文字列が無いときは、次のテキストに切り替わり検索します。全部のテキストを検索しても該当する文字列が無いときは「文字列が見つかりません」と表示されます。
 (シングルウィンドウモードのときは、同一ウィンドウ内のテキストが検索対象になります)
- 3** 同じ文字を続けて検索する場合は、検索アイコンのポップアップメニューから**前方次検索**、または**後方次検索**を選びます。

メモ

検索文字列に改行コードを含める場合は、**CTRL** + **V** を押し、アイコンバーに**特殊文字**を入力して**下さい**と表示されている状態で**CTRL** + **M** を押します。次にもう一度**CTRL** + **V** を押し、**CTRL** + **J** を押します。これで改行コードが検索文字列中に挿入されます。

文字列の置換

文字列の置換には、次の方法があります。

- 前方置換... カーソル位置より文末へ置換
- 後方置換... カーソル位置より文頭へ置換
- 全域置換... すべてのテキストを対象に置換
- 高速前方置換（非表示）... カーソル位置より文末へ一括置換
- 高速後方置換（非表示）... カーソル位置より文頭へ一括置換
- 高速全域置換（非表示）... すべてのテキストを対象に一括置換

非表示

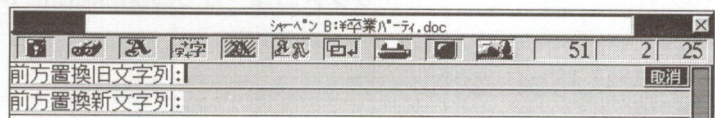
置換時の表示および確認を行わないので、高速に実行されます。

シングルウィンドウモードが設定されているときは、全域置換は同じウィンドウにオープンされているテキストだけが対象になります。

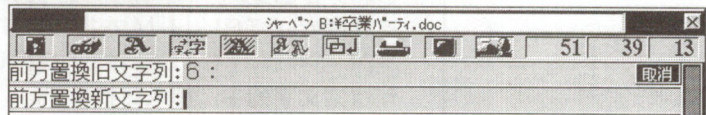
高速置換では、置換時の表示および確認を行いませんので、たくさんの文字列を置換する場合に、効率よく置換が行えます。

カーソル位置から文末への確認をしながらの置換

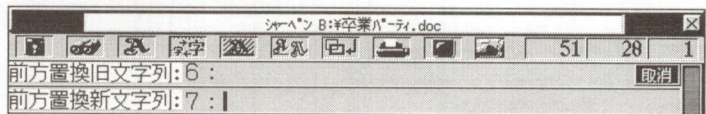
- 1 検索アイコンのポップアップメニューから、**前方置換...**を選びます。



- 2 置き換えられる文字列を入力し、**Enter**を押します。



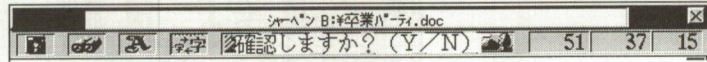
- 3 置き換える文字列を入力し、**Enter**を押します。



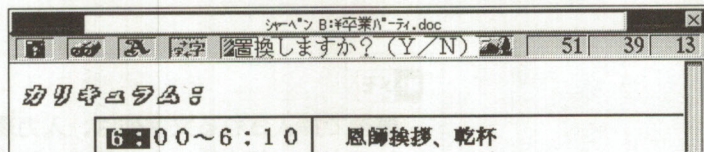
置換文字列の選択

置換する文字列を選択したあとに、**前方置換...**や**後方置換...**を選ぶと、選択した文字列が表示されます。

- 4** 置換時に確認する場合は、**Y**を押します。
確認しないで連続して置換するときは、**N**を押します。



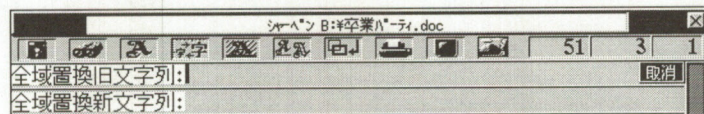
- 5** 置換するときは、**Y**を、置換しないときは、**N**を押します。
Yの代わりに**Enter**、**N**の代わりに**スペース**を押して選択することもできます。
該当する文字列が無くなるまで行います。
置換を中止する場合は、**ESC**を押します。



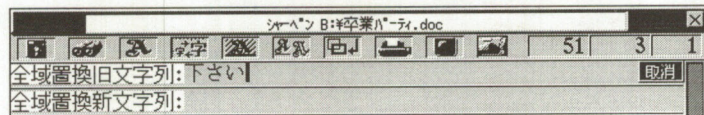
1回も置換を行わなかった場合は、「文字列が見つかりません」と表示されます。


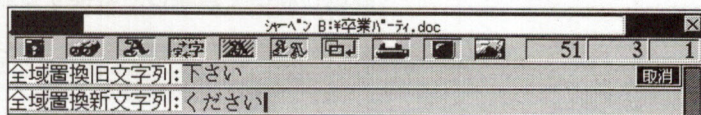
すべてのテキストを対象に一括置換

- 1** 検索アイコンのポップアップメニューから、**高速全域置換**を選びます。



- 2** 置き換えられる文字列を入力し、**Enter**を押します。



3 置き換える文字列を入力し、を押します。

アイコンバーに**置換中 ESC で中止**と表示され、該当するすべての文字列が置換されます。すべてのテキストに対して、同様の処理が行われます。置換を中止する場合は、**[ESC]**を押します。

メモ

置換で挿入される文字列は、入力環境に設定されている文字属性で入力されます。入力環境を設定してから置換を実行してください。

参照

「4-4・文字オブジェクト編集」

メモ

文字オブジェクト中の検索／置換は、文字オブジェクトを編集状態にする必要があります。

3-3

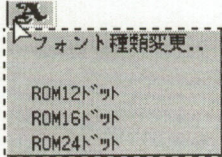
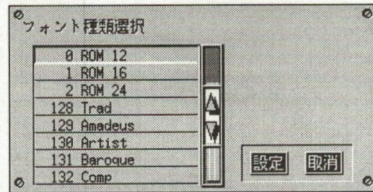
文字の種類を変える

文字

3

●文書編集モード

文書編集モードの場合、文字の種類は次の中から選択できます。


フォント種類変更... .. フォント一覧のダイアログから選択


ROM12ドット ROM12ドットフォント
ROM16ドット ROM16ドットフォント
ROM24ドット ROM24ドットフォント

文字が選択されているときは、選択されている文字列の種類が、
 選択されていないときは、入力環境が指定された種類になります。
 現在設定されている種類の項目にはチェックが付きます（文字が
 選択されている場合は、選択されている文字がすべて同じ種類の
 場合のみチェックが付きます）。

アウトラインフォントは、フォントマネージャ（IFM.X）が常駐していないと選択できません。

☐ 参照

「SX-WINDOW
 ユーザーズマニュアル」
 の「4-19 フォン
 トマネージャ」

●エディタモード

エディタモードの場合、文字の種類は次の中から選択できます。



ROM12ドット ROM12ドットフォント
ROM16ドット ROM16ドットフォント
ROM24ドット ROM24ドットフォント

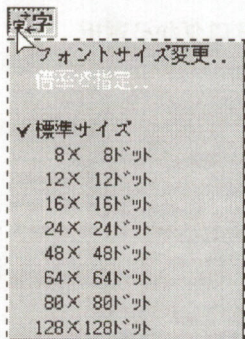
テキスト全体が指定された種類になります。現在設定されている
 種類の項目にチェックは付きません。

文字の大きさを変更したときは、水平タブ文字数を設定しなおして
 ください。

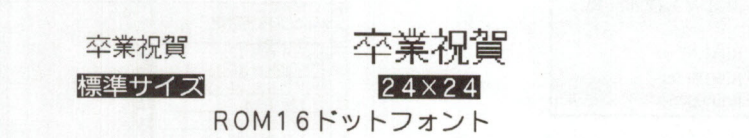
3-4

文字の大きさを変える

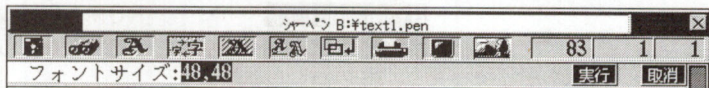
●文書編集モード



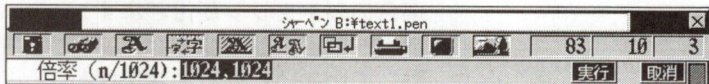
文字の大きさは、文字単位で変えられます。イメージデータおよび、ドローデータの大きさも変えられますが、この場合内部データの大きさは変更されません。



フォントサイズ変更... 文字の大きさを縦サイズ、横サイズで入力します



倍率で指定... 現在の大きさを基準に倍率を縦の倍率、横の倍率で入力します (倍率は、1024倍した値を入力します)



標準サイズ 文字の標準の大きさ
8x8ドット~128x128ドット 表示する大きさ

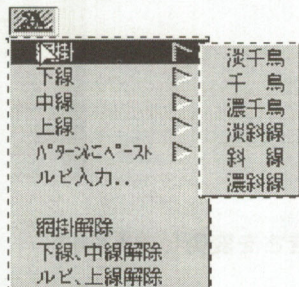
文字が選択されている場合には、選択されている文字の大きさが、選択されていないときは、入力環境が指定された大きさにになります。(倍率で指定...は、文字が選択されているときのみ使用可能です)

現在設定されている項目にはチェックが付きます(文字が選択されている場合は、選択されている文字がすべて同じ大きさの場合のみチェックが付きます)。

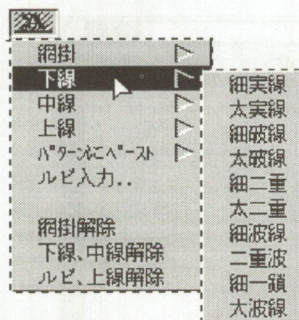
3-5

網掛け、下線、ルビなどを設定する

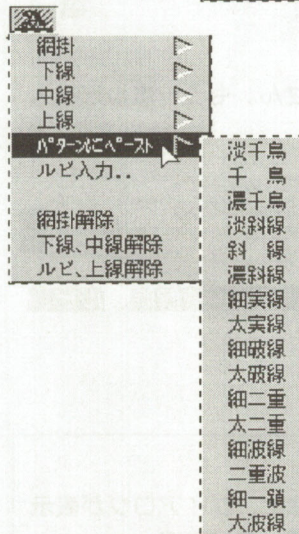
●文書編集モード


 網掛け
 下線
 中線
 上線
 パターンにペースト
 ルビ入力...
 網掛け解除
 下線、中線解除
 ルビ、上線解除

淡千鳥
千鳥
濃千鳥
淡斜線
斜線
濃斜線


 網掛け
 下線
 中線
 上線
 パターンにペースト
 ルビ入力...
 網掛け解除
 下線、中線解除
 ルビ、上線解除

細実線
太実線
細破線
太破線
細二重
太二重
細波線
二重波
細一鎖
太波線


 網掛け
 下線
 中線
 上線
 パターンにペースト
 ルビ入力...
 網掛け解除
 下線、中線解除
 ルビ、上線解除

淡千鳥
千鳥
濃千鳥
淡斜線
斜線
濃斜線
細実線
太実線
細破線
太破線
細二重
太二重
細波線
二重波
細一鎖
太波線

網掛け、下線、中線、上線

文字に設定できる網掛け・下線・中線・上線には、次のものが、標準で用意されています。

網掛け		
X68030 淡千鳥	X68030 千鳥	X68030 濃千鳥
X68030 淡斜線	X68030 斜線	X68030 濃斜線
下線、中線、上線		
X68030 細実線	X68030 太実線	X68030 細破線
X68030 太破線	X68030 細二重	X68030 太二重
X68030 細波線	X68030 二重波	X68030 細一鎖
X68030 太波線		

文字が選択されているときには、選択されている文字に、選択されていないときは、入力環境に指定した装飾が付きます。下線と中線および、上線とルビは同時に設定できません。

パターンは、パターンエディタ.Xで作成したパターンをペーストして、変更することができます。サイズは自由ですが、網掛けには16×16のパターンを設定するようにしてください。

変更したパターンは環境には保存されません。すべてのシャープペンウィンドウが閉じると廃棄されます。

メモ

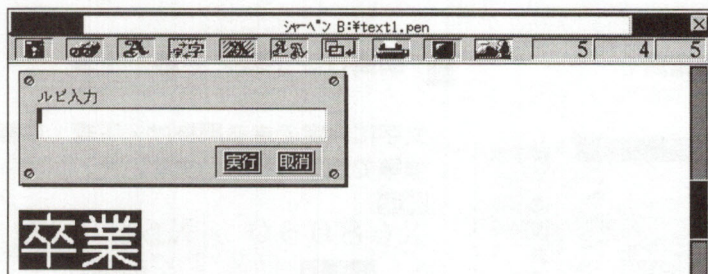
通常の属性の文字列に下線を付けた場合に、下線を付けていないほかの文字列より上にずれてしまいます。この場合、揃えたい文字列全体に文字下ドット数を設定することで、文字列の下側を揃えることができます。詳しくは「3-6・文字揃え」を参照してください。

参照

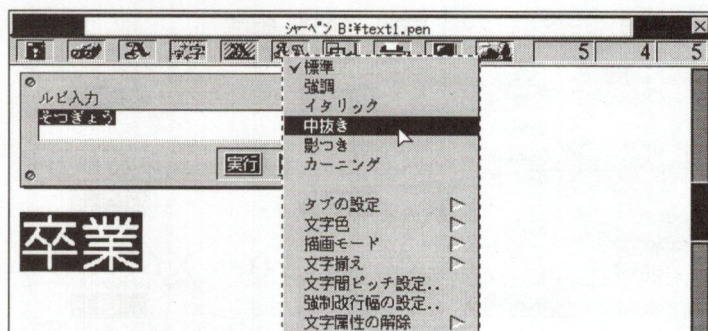
「SX-WINDOW ユーザーズマニュアル」の「4-8 パターンエディタ」

ルビ入力

- 1 ルビを付けたい文字列を選択して、**ルビ入力...** を選びます。



- 2 ルビ文字を入力し、文字の種類や大きさを変更し、**実行** をクリックするか、**Enter** を押します。



入力されたルビを修正することはできません。もう一度ルビを入力して変更します。

網掛け、下線、ルビの解除

解除する文字列を選択して、**網掛け解除**、**下線**、**中線解除**、**ルビ**、**上線解除** を選びます。

メモ

ルビ文字の種類や大きさを変更する場合に、ダイアログが表示されると、ルビ文字の入力が中止されてしまいます。この場合は、あらかじめルビ文字を作成し、クリップボードなどにコピーしてから、**ルビ入力...** を選択してください。

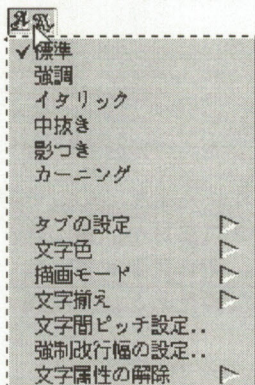
3-6

文字を飾り付ける



3

●文書編集モード



文字飾り

文字列には、次のスタイルが指定できます。

- 標準……………文字飾りをしない
- 強調……………強調文字
- イタリック……………斜体文字
- 中抜き……………中抜き文字
- 影つき……………影つき文字（中抜き文字になります）
- カーニング……………アウトラインフォントの文字間の自動調整

文字が選択されているときは、選択されている文字列に、選択されていないときは、入力環境にスタイルが設定されます。現在設定されている項目にはチェックが付きます（文字が選択されている場合は、選択されている文字がすべて共通のスタイルのときだけチェックが付きます）。

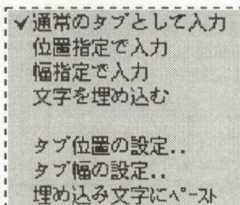
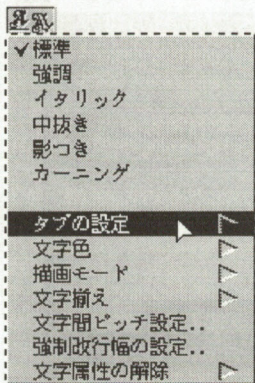
タブの設定

タブ入力には、次の3つの方法があります。

- ①通常のタブの入力
- ②位置指定のタブの入力
- ③幅指定のタブの入力

通常のタブの入力

水平タブドット数で指定している値の幅のタブを入力します。入力したあとで、水平タブドット数を変更した場合には、自動的に値が変更されます。



通常のタブとして入力
 ✓位置指定で入力
 幅指定で入力
 文字を埋め込む

タブ位置の設定..
 タブ幅の設定..
 埋め込み文字にペースト

通常のタブとして入力
 位置指定で入力
 ✓幅指定で入力
 文字を埋め込む

タブ位置の設定..
 タブ幅の設定..
 埋め込み文字にペースト

位置指定のタブの入力

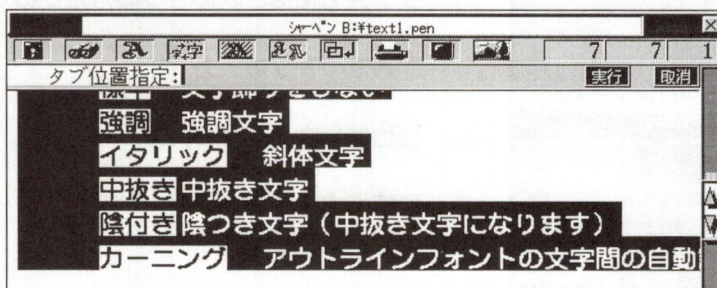
ドット単位で、位置を指定してタブを入力します。水平タブ文字数とは関係なく、指定されたドット位置までのタブとして働きます。指定されたドット位置を越えた場合は、通常のタブと同じ働きをします。値を変更する場合は、**タブ位置の設定..**で変更します。入力した値をあとから変更することもできます。

幅指定のタブの入力

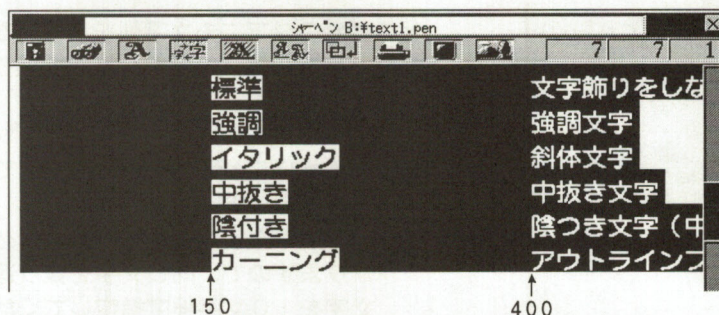
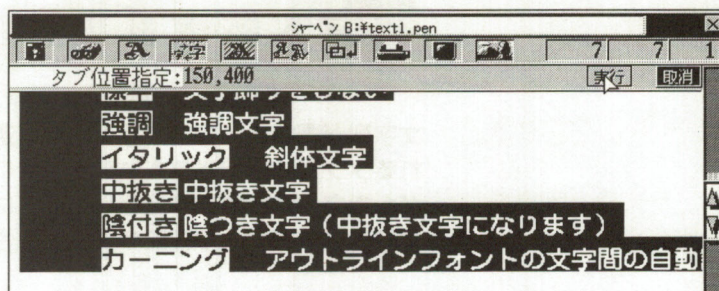
ドット単位で、幅を指定してタブを入力します。指定するのはそのタブ固有の値で、水平タブ文字数には影響されません。常に指定された幅を単位としたタブとして働きます。値を変更する場合は、**タブ幅の設定..**で変更します。入力した値をあとから変更することもできます。

タブ位置の設定

- 1 変更するタブを含む文字列を選択し、文字飾りアイコンの**タブの設定**のポップアップメニューから、**タブ位置の設定..**を選びます。



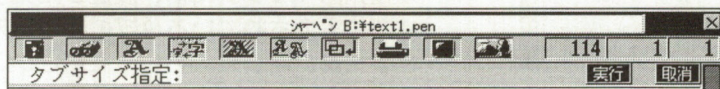
- 2** タブ位置をドット単位で入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。



文字列が選択されているときには、選択されている文字列に含まれるタブが、選択されていないときには、以後に入力されるタブが、指定された位置までのタブになります。
位置指定のタブ以外の種類のタブも属性が変更されます。

タブ幅の設定

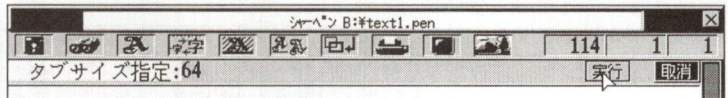
- 1** 文字飾りアイコンの**タブの設定**のポップアップメニューから、**タブ幅の設定...**を選びます。



位置指定のタブは、最大32箇所まで指定できます。

3

- 2** タブ幅をドット単位で入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。



文字列が選択されているときには、選択されている文字列に含まれるタブが、選択されていないときには、以後に入力されるタブが、指定された幅を単位としたタブになります。
幅指定のタブ以外の種類のタブも属性が変更されます。

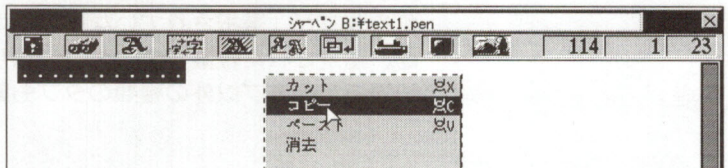
埋め込み文字の設定

通常のタブとして入力
位置指定で入力
✓幅指定で入力
✓文字を埋め込む

タブ位置の設定..
タブ幅の設定..
埋め込み文字にペースト

どの種類のタブにも文字列を埋め込むことができます。設定された文字列は、タブの幅になるまで繰り返し表示されます。

- 1** 埋め込む文字列を作成し、クリップボードに複製します。
文字飾りごと埋め込まれますので、必要に応じてスタイルなどを指定します。
埋め込む文字数は自由ですが、あまり短いと描画に時間がかかりますので、同じ文字を繰り返し表示する場合でも、同じ文字を10文字程度指定してください。

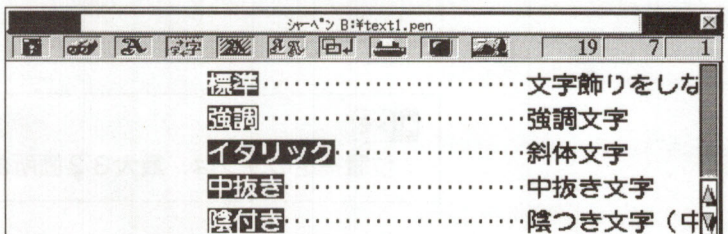


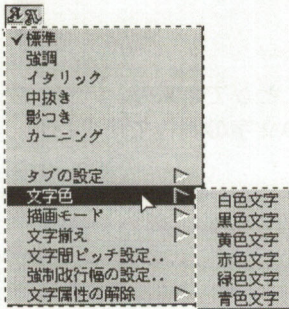
通常のタブとして入力
位置指定で入力
✓幅指定で入力
文字を埋め込む

タブ位置の設定..
タブ幅の設定..
埋め込み文字にペースト

- 2** 文字飾りアイコンの**タブの設定**のポップアップメニューの、**埋め込み文字にペースト**を選びます。

以後入力するタブには、設定した文字列が埋め込まれます。
すでに入力されているタブの埋め込み文字列を変更することはできません。新しく入力してください。



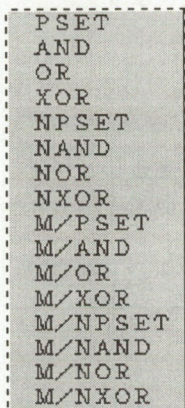


文字色の設定

文字色には、次のカラーが指定できます。

白色文字	……………	白色の文字
黒色文字	……………	黒色の文字
黄色文字	……………	黄色の文字
赤色文字	……………	赤色の文字
緑色文字	……………	緑色の文字
青色文字	……………	青色の文字

文字が選択されているときは、選択されている文字列に、選択されていないときは、入力環境に文字色が設定されます。現在設定されている項目にはチェックが付きます（文字列が選択されている場合は、先頭の文字の属性にチェックが付きます）。

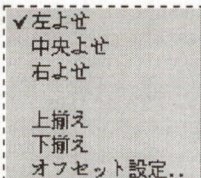


描画モードの設定

描画モードには、次のモードが指定できます。

PSET	……………	PSET
AND	……………	AND
OR	……………	OR
XOR	……………	XOR
NPEST	……………	NOT PSET
NAND	……………	NOT AND
NOR	……………	NOT OR
NXOR	……………	NOT XOR
M/PSET	……………	MASK PSET
M/AND	……………	MASK AND
M/OR	……………	MASK OR
M/XOR	……………	MASK XOR
M/NPEST	……………	MASK NOT PSET
M/NAND	……………	MASK NOT AND
M/NOR	……………	MASK NOT OR
M/NXOR	……………	MASK NOT XOR

文字が選択されているときは、選択されている文字列に、選択されていないときは、入力環境に描画モードが設定されます。現在設定されている項目にはチェックが付きます（文字列が選択されている場合は、先頭の文字の属性にチェックが付きます）。



文字揃えの設定

上揃え、下揃えは、文字単位に設定することができます。
右よせ、中央よせ、左よせは、行の先頭の文字の属性でその行全体の属性が決定されます。

左よせ …………… 文字列を左よせにする
中央よせ …………… 文字列を中央よせにする
右よせ …………… 文字列を右よせにする

上揃え …………… 文字列を上揃えにする
下揃え …………… 文字列を下揃えにする

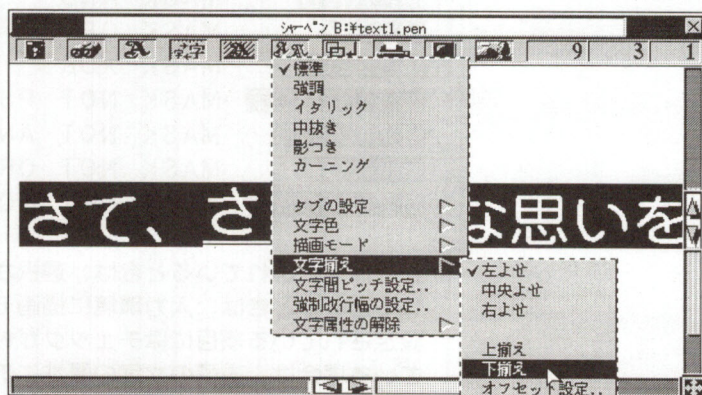
文字が選択されているときは、選択されている文字列に、選択されていないときは、入力環境が指定された文字揃えになります。現在設定されている項目にはチェックが付きます（文字が選択されている場合は、先頭の文字の属性にチェックが付きます）。

オフセットの設定

上揃え、下揃えは、ドット単位でオフセットを指定することができます。下揃えの場合にオフセットを指定すると、指定されたドット数だけ文字を浮かすことになります。

オフセットは、行の下端から、下線部分を除いた文字の下端までで計算されますので、下線の装飾が付いた文字を含む文字列全体に、下線より大きい値のオフセットを指定することで、文字列の下端を揃えることができます。

1 揃える文字列全体を選択し、下揃えに設定します。



- 2** 文字飾りアイコンの文字揃えのポップアップメニューから、オフセット設定... を選びます。



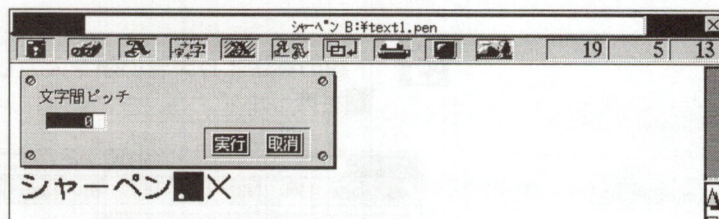
- 3** 下線の高さより大きい値を入力し、実行をクリックするか、Enterを押します。



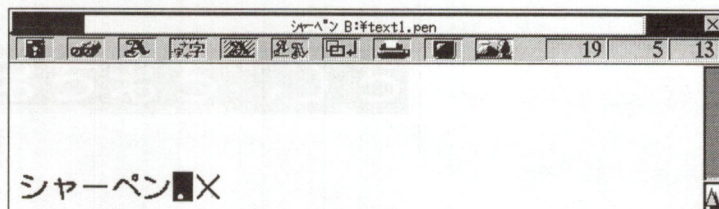
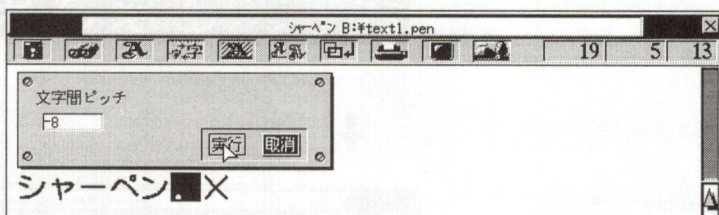
文字間ピッチの設定

文字飾りのカーニングとは別に、文字と文字の間隔をドット単位で、文字ごとに指定することができます。指定するのは、文字と次の文字の間隔で、正数を指定した場合は拡がり、負数を指定した場合は、縮まります。

- 1 文字間ピッチを設定する文字を選択して、文字飾りアイコンのポップアップメニューから**文字間ピッチ設定...**を選びます。



- 2 文字間を拡げる場合には、正の値を縮める場合には、負の値を入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。



メモ

文字間ピッチに負数を指定した場合、文字入力時などにごみが描画されることがあります。**ESC**+**[** で再描画してください。

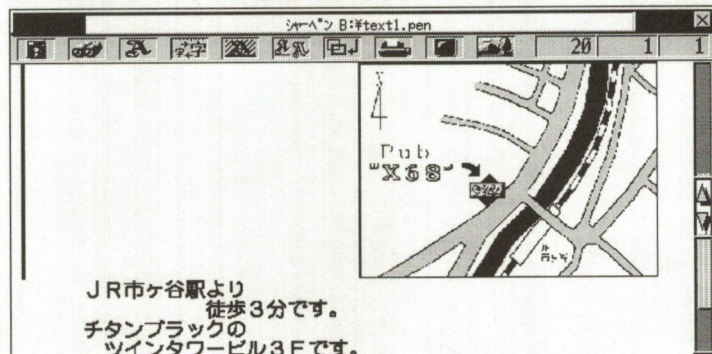
強制改行幅の設定

改行幅は、環境アイコンの**最小改行幅**で設定された値を最小として、その行でいちばん大きな文字の高さで決定されます。大きなイメージデータなどをペーストすると、イメージデータの大きさで改行してしまい、イメージデータの横に文章を並べることができません。

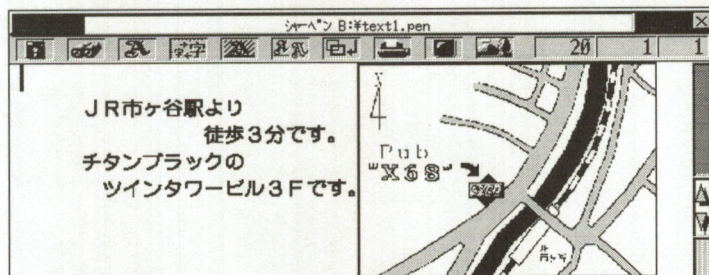
強制改行幅が設定されている場合、設定されている値を文字の大きさとして改行しますので、大きな文字の横に文章を並べることができます。

また、文字の高さより大きな値を指定することで、行間を空ける場合にも利用できます。

イメージデータやドローデータを含んだ文章を作成する場合、テキスト全体に強制改行幅を設定しておく、レイアウトしやすくなります。



↓ 強制改行幅を22に設定



タブの設定を解除
 文字色を解除
 描画モードを解除
 行ぞろえを解除
 上揃え、下揃え解除
 文字間ピッチを解除
 強制改行幅を解除
 文字属性すべてを解除

文字属性の解除

文字属性の解除には、次のものがあります。

- タブの設定を解除** ……タブ位置、タブ幅の設定を解除する（埋め込み文字列は解除されない）
- 文字色を解除** ……文字色の設定を解除
- 描画モードを解除** ……描画モードの設定を解除
- 行ぞろえを解除** ……行揃えの設定を解除
- 上揃え、下揃え解除** ……上揃え、下揃えの設定を解除
- 文字間ピッチを解除** ……文字間ピッチの設定を解除
- 強制改行幅を解除** ……強制改行幅の設定を解除
- 文字属性すべてを解除** ……すべての設定を解除

文字が選択されているときは、選択されている文字列の、選択されていないときは、入力環境の属性が解除されます。

3-7

罫線を入力する



3

●文書編集モード



太罫線入力
細罫線入力
罫線の消去
✓罫線の空白をタブに

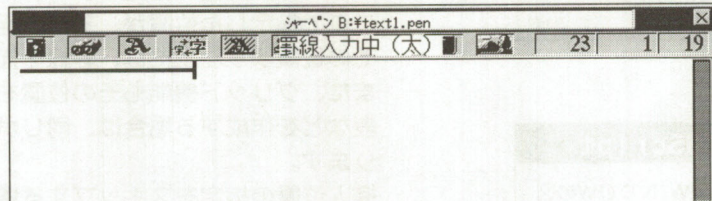
GScript罫線の入力
罫線の太さ
罫線の色
罫線の角の丸み
罫線の種類
グリッド、マージン
GScript検索

上書き入力
改行文字挿入
改行文字削除
改頁

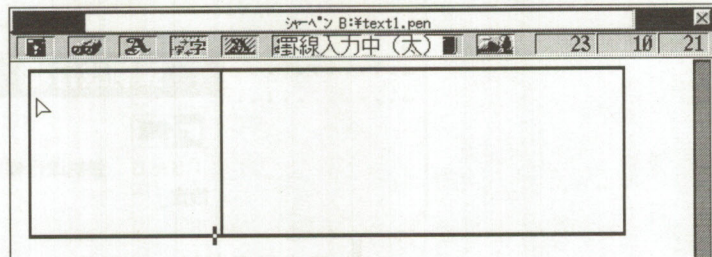
罫線文字を入力する

罫線文字を、カーソルの移動により入力することができます。

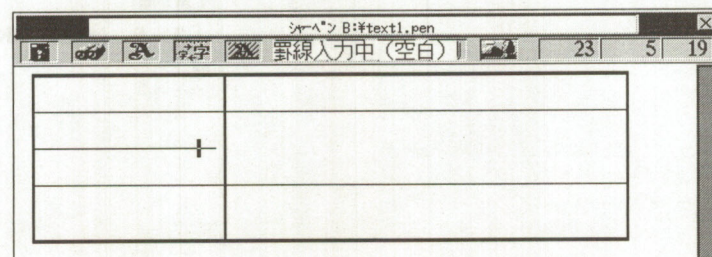
- 1 カーソルを罫線を入力する位置に移動し、**太罫線入力**、または、**細罫線入力**を選びます。
カーソルを、**↑↓←→**を使用して移動すると、移動したあとに罫線文字が入力されます。



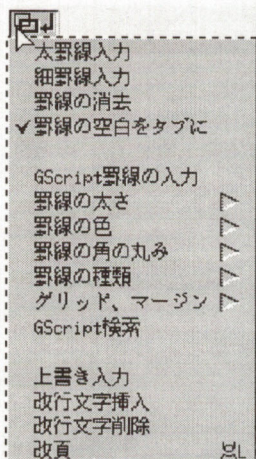
- 2 入力ポイントを移動する場合は、マウスを左クリックします。



- 3 入力した罫線を消す場合に、**罫線の消去**を選びます。
↑↓←→を使用して移動すると、移動したあとに空白が入力されます。横に移動した場合は縦の罫線が、縦に移動した場合は横の罫線が保護されます。
罫線の入力を中止する場合は、**[ESC]**を押します。



●文書編集モード



GScript

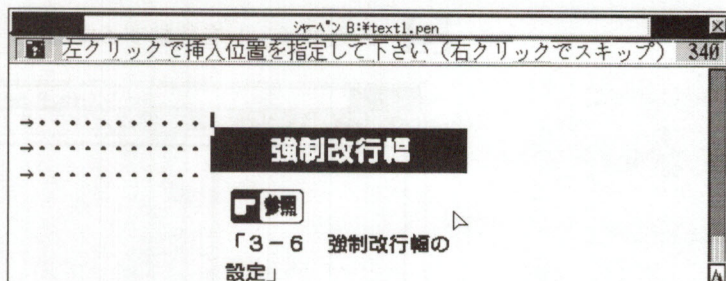
SX-WINDOWの図形を描画する手順を記録したものです。

GScript罫線を入力する

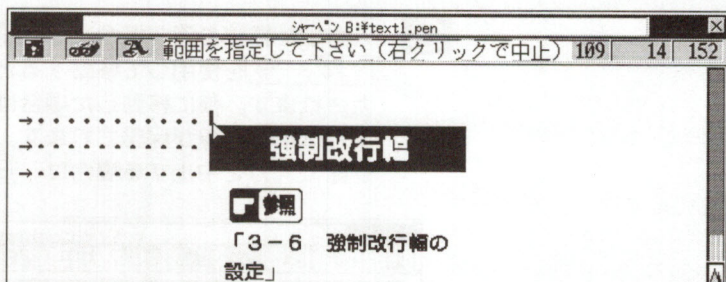
マウスの操作により、GScript（グラフスクリプト）の罫線を入力することができます。罫線文字とは違い、自由な場所に入力することができますが、通常の文字と同じような編集はできません。

GScriptの罫線入力

- 1 罫線アイコンの、**GScript罫線の入力**のポップアップメニューを選びます。
- 2 アイコンバーに、**左クリックで挿入位置を指定して下さい**（右クリックでスキップ）と表示されますので、左クリックにより挿入位置を指定します。
 ここで指定した位置が、罫線を描画するホーム位置になり、その位置より左上には、罫線を描画することができません。また、グリッド機能もその位置を起点に計算されますので、表などを作成する場合は、同じポイントを指定する必要があります。
 挿入位置の指定をスキップする場合は、右クリックします。

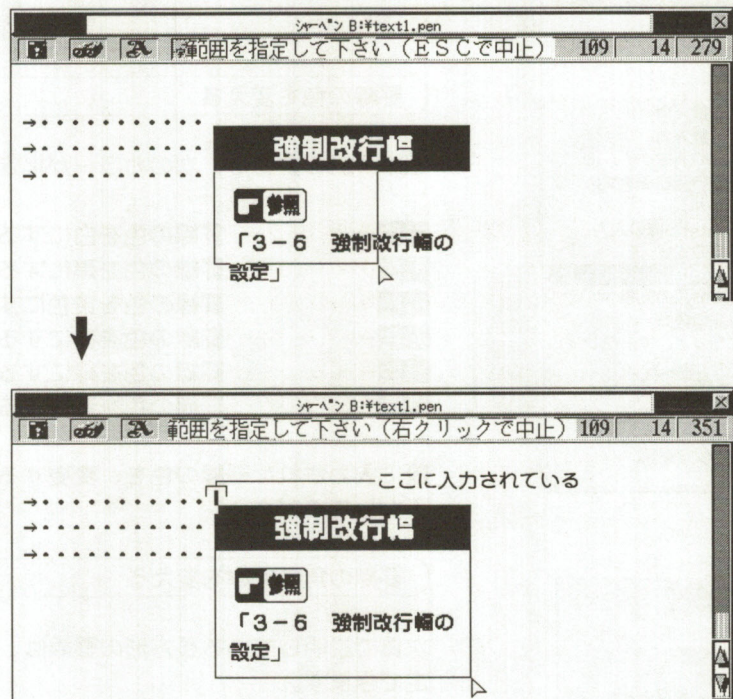


↓ マウスをクリックする



- 3** 左ドラッグにより罫線の範囲を指定します。ドラッグを終了した時点で、強制改行幅と文字間ピッチにより幅を0に調整して、挿入位置に入力されます。幅が0に調整されているため、同じ場所に複数の罫線を入力することができますが、選択やカーソル移動などで、通常と違った動作になりますので、注意が必要です。

グリッド、マージンのメニューの、入力時上書きがチェックされている場合は、半角スペースの幅に調整され、挿入位置の1文字を削除して入力されます。ドラッグ中に中止する場合は、**[ESC]**により中止します。



- 4** 続けて罫線を入力する場合は、左ドラッグにより再び範囲を指定します。終了する場合は、右クリックします。

メモ

挿入位置をカーソル移動により指定する場合は、罫線入力の外部コマンドの起動オプションを変更して、マウスによる挿入位置の指定を省略することができます。詳細は、「5-2 外部コマンド一覧 (rect2)」と、「4-6・キー定義ファイルの編集」を参照してください。

3

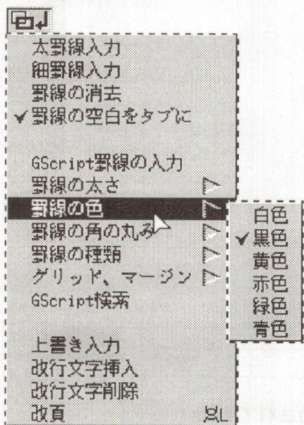


罫線の太さを変える

GScriptの罫線は、ドット単位で太さを設定できます。

1ドット～6ドット 罫線の太さを指定されたドット数にする

既に入力された罫線の太さを、変更することはできません。新しく入力してください。

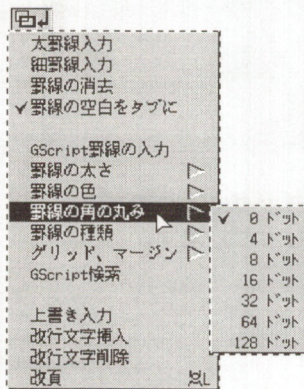


罫線の色を変える

GScriptの罫線は、次のカラーが指定できます。

- 白色……………罫線の色を白にする
- 黒色……………罫線の色を黒にする
- 黄色……………罫線の色を黄色にする
- 赤色……………罫線の色を赤にする
- 緑色……………罫線の色を緑にする
- 青色……………罫線の色を青にする

既に入力された罫線の色を、変更することはできません。新しく入力してください。



罫線の角の丸みを変える

次頁で説明している長方形の罫線は、ドット単位で角の丸みを指定できます。

0ドット～128ドット ……罫線の角の丸みを指定されたドット数にする

既に入力された罫線の丸みを、変更することはできません。新しく入力してください。

罫線の種類の設定

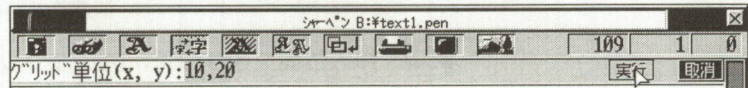
GScriptの罫線は、次の種類から選択できます。

- 直線** …………… ドラッグの始点と終点を結ぶ直線を描画します。
- 長方形(枠)** …… ドラッグの始点と終点を対角とする長方形の枠を描画します。
- 楕円(枠)** …… ドラッグの始点と終点を対角とする楕円の枠を描画します。
- 長方形(フィル)** …… ドラッグの始点と終点を対角とする長方形を描画し内部を塗りつぶします。
- 楕円(フィル)** …… ドラッグの始点と終点を対角とする楕円を描画し内部を塗りつぶします。

グリッド単位の設定

罫線の範囲を指定するときの、最小移動単位をドット単位で指定します。挿入位置を起点として計算されます。
最小移動単位に1を指定すると、自由な大きさで罫線が入力できます。

- 1** 罫線アイコンのポップアップメニューから**グリッド設定...**を選びます。
- 2** グリッド単位を横、縦の順でドット単位で入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。

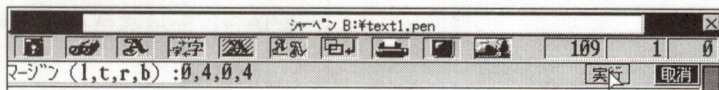


マージンの設定

最小移動単位とは別に、マージンをドット単位で指定できます。最小移動単位で補正してマージンを足した位置に描画されます。マージンは左、上、右、下の4箇所を指定します。

- 1** 罫線アイコンのポップアップメニューから**マージン設定...**を選びます。

- 2** マージンを左、上、右、下の順にドット単位で入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。



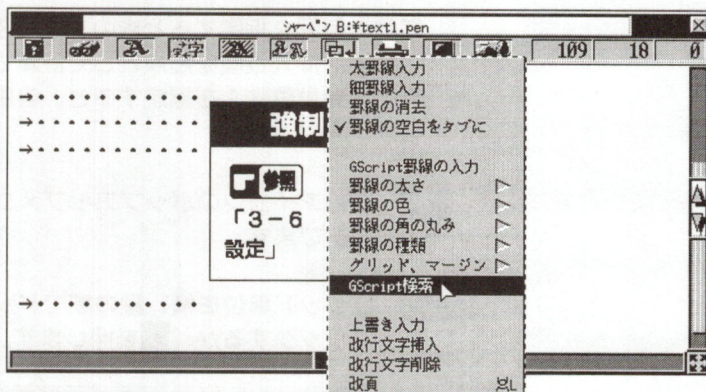
GScript検索

GScript罫線の入力で入力した罫線の挿入位置を探すときに使用します。

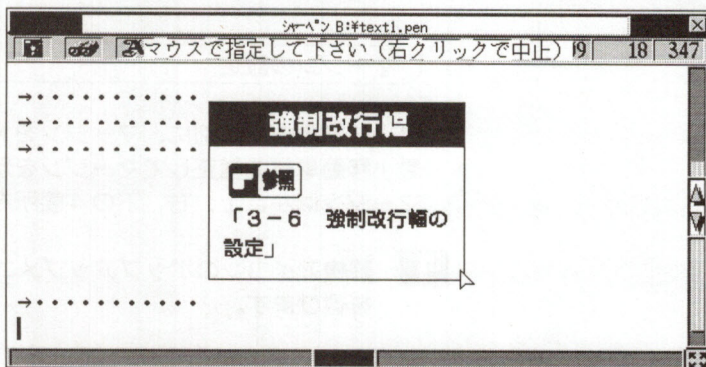
検索は囲む四角形で行われますので、重なっている場合は挿入位置が右下にあるデータが見つかります。

また**そのままですべて**でペーストした、GScriptのデータも検索対象になります。

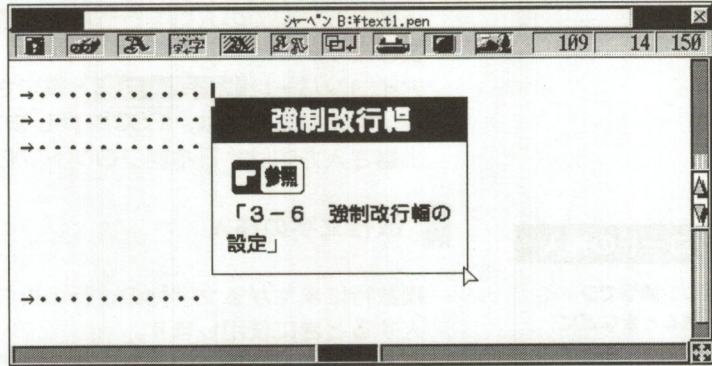
- 1** 罫線アイコンの**GScript検索**を選びます。



- 2** 挿入位置を探すGScriptを左クリックします。



- 3** カーソルが見つかったGScriptの挿入位置に移動します。
削除する場合は、**DEL**を押します。



メモ

GScript罫線で大きな表を作成すると、表示処理が重くなり、編集効率が下がります。

このような場合に、GScript罫線をドローデータの文字オブジェクトとすることで、表示処理を軽くすることができます。

- 1** GScriptで作成した表全体を（改行コードも含める）選択し、ポップアップメニューから**コピー**を選ぶ。
- 2** **ドローデータ編集**の中から**文字オブジェクト新規作成**を選び、表より少し大きく範囲を指定する。
- 3** ポップアップメニューから**ペースト**を選ぶ。
- 4** **ドローデータ編集**の中から**編集終了**を選ぶ。

これで表全体で1つのドローオブジェクト（文字）になります。ただし、文字オブジェクトですから、Easydraw.Xにペーストした場合も、文字として扱われます。

改行コードの挿入

パソコン通信でファイルを送るときなどに、行末に改行文字があると、文字がずれないで読みやすくなります。

上書き入力

上書きモードでの入力を行う場合、罫線アイコンの**上書き入力**を、選びます。

アイコンバーに**上書き入力中**と表示され、上書きモードになります。中止する場合は、**[ESC]**を押します。

上書き入力中は、日本語フロントプロセッサは使用できません。

改行文字の挿入

複数行にまたがる文字列の、行の折り返し位置に改行コードを挿入するときに使用します。

文字列が選択されているときは、選択されている文字列が、選択されていないときは、カーソル位置から文末までが対象となります。

改行文字の削除

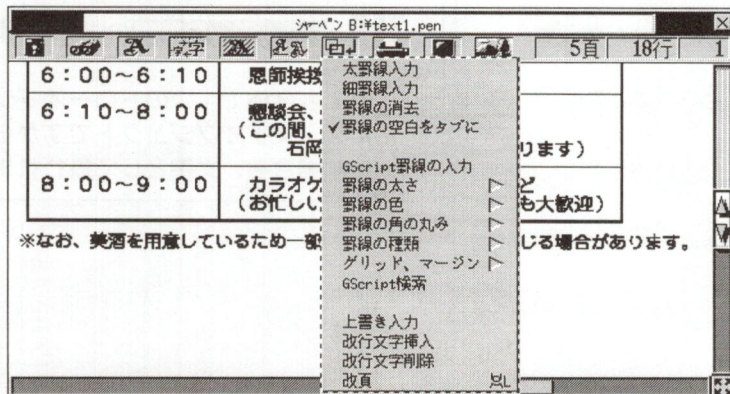
改行文字挿入で入力した改行コードを、削除するときに使用します。

文字列が選択されているときは、選択されている文字列が、選択されていないときは、カーソル位置から文末までが対象となります。

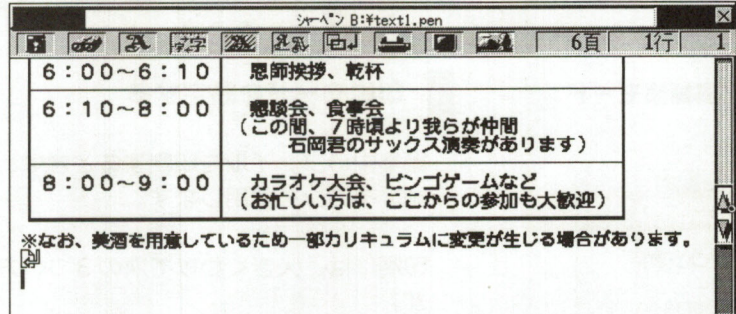
改頁コードの挿入

文章の途中で改頁する場合に、使用します。

- 1 カーソルを改頁する場所に移動し、罫線アイコンの**改頁**を選びます。



- 2** 改頁コードが挿入され、以降の文章が次の頁になります。
改頁コードは、通常の文字と同じように削除などの編集ができます。



メモ

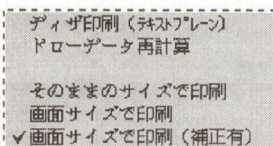
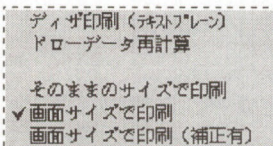
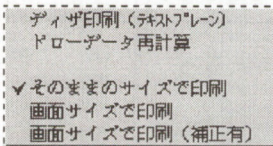
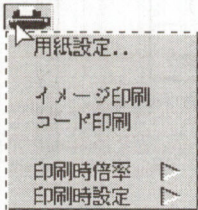
改頁コードは、実際に入力されるのは\$0Cです。

CTRL + **V**、**CTRL** + **L**でも入力できます。

印刷する



●文書編集モード



印刷モードを設定する

編集中のファイルを印刷するときは、プリンタアイコンまたは印刷アイコンを使用します。

印刷には、大きくわけて次の3つの方法（印刷時設定）があります。

- ①そのままのサイズで印刷する
- ②画面のサイズで印刷する
- ③画面のサイズにいちばん近い、整数倍で印刷する

そのままのサイズで印刷する

プリンタの解像度に関係なく、画面の1ドットをそのままプリンタの1ドットとして印字するモードです。プリンタの解像度が高いほど、小さく印字されます。

画面のサイズで印刷する

プリンタの解像度に合わせて、拡大して印字するモードです。どのプリンタで印字しても、ほぼ同じ大きさに印字されます。通常はこのモードで印刷してください。

画面のサイズにいちばん近い、整数倍で印刷する

プリンタの解像度に、いちばん近い整数倍（四捨五入）に拡大して印字するモードです。

文書中に貼り込んだ、GScriptデータなどがずれる場合に使用します。

イメージデータ印字モードの設定

- ✓ ディザ印刷 (テキストブレン)
- ドローデータ再計算
- そのままのサイズで印刷
- 画面サイズで印刷
- ✓ 画面サイズで印刷 (補正有)

参照

「3-10・ディザパターンの設定」

通常イメージデータは、システムのデフォルトの色変換方式により、変換して印字されますが、**印刷時設定のディザ印刷 (テキストブレン)** が設定されている場合に、文書に含まれるテキストタイプのビットイメージは、ディザ処理でモノクロパターンに変換して印刷されます。

印刷に使用されるディザパターンは、環境アイコンの**ディザパターンの読み込み**により変更することができます。詳しくは、「5-1 外部コマンド (chgditp)」を参照してください。

ディザ印刷は、PostScriptプリンタでは使用できません。また、必ずモノクロに変換されますので、カラーで印刷する場合は、**ディザ印刷 (テキストブレン)** を設定しないでください。

ドローデータ印字モードの設定

- ディザ印刷 (テキストブレン)
- ✓ ドローデータ再計算
- そのままのサイズで印刷
- 画面サイズで印刷
- ✓ 画面サイズで印刷 (補正有)

ドローデータとは、表示用の 'PICT' と内部データ形式の 'DRAW' が一緒になったものです。

通常印刷時は、表示用の 'PICT' を拡大して印刷しますが、**印刷時設定の、ドローデータ再計算** が設定されている場合に、プリンタの解像度にあわせて 'DRAW' より 'PICT' を再計算します。ベジェ曲線などは、'PICT' にするときポリゴンに変換されていますので、印字結果に大きな違いがでます。

ペンの太さなども大きく違いますので、できるだけ再計算するようにしてください。

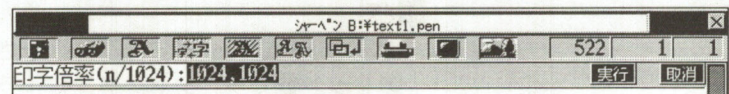
印刷時倍率変更..

- 50 % 印刷 (A3→A5)
- 70 % 印刷 (A4→A5)
- 81 % 印刷 (B4→A4)
- 86 % 印刷 (A4→B5)
- ✓ 100 % 印刷
- 116 % 印刷 (B5→A4)
- 123 % 印刷 (A4→B4)
- 142 % 印刷 (A5→A4)
- 200 % 印刷 (A5→A3)

印刷倍率の設定

印刷時設定 で設定されている、印刷条件に対して何パーセントで印字するかを指定することができます。

印刷時倍率変更 キーボードより任意の倍率を縦の倍率、横の倍率で入力します (倍率は、1024倍した値を入力します)



50%印刷~200%印刷 印刷時の倍率を指定された値にします

画面サイズで印刷が設定されている場合に、200%印刷が指定されると、画面のほぼ2倍のサイズで印刷されます。あまり大きな倍率を指定すると印字できないことがあります。

用紙の設定

印刷用紙のサイズや、印刷範囲などを設定する場合は、プリンタアイコンの**用紙設定...**を選びます。

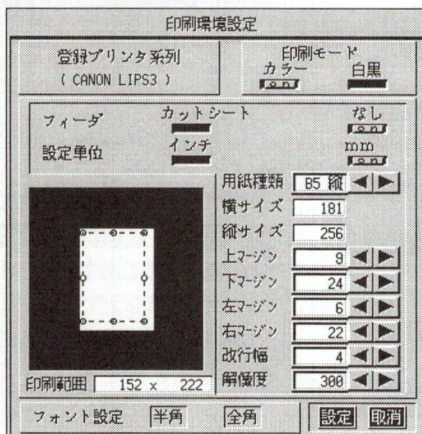
ここで設定された印刷範囲の大きさが、1ラインドット数、1頁行数に影響します。

印刷環境設定ダイアログ

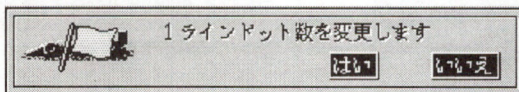


「SX-WINDOW
ユーザズマニュアル」
の「4-5 コント
ロールパネル」

- 1 プリンタアイコンの**用紙設定...**を選びます。
コントロールパネルの「プリンタ」で設定された機種 of、印刷環境設定のダイアログが表示されます。
必要に応じて設定を変更します。



- 2 1ラインの大きさが変更されたときは、確認のダイアログが表示されますので、1ラインドット数を変更するときは、**はい**をクリックします。

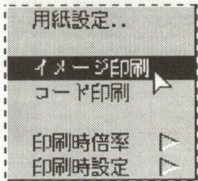


メモ

印刷環境設定のダイアログに表示されるドット数は、プリンタのドット数です。シャープペンの1ラインドット数で指定した値に、印刷時の倍率（解像度による倍率×印刷時倍率）をかけた値になります。

印刷範囲の大きさも、印刷時倍率により変化し、200%では通常の2倍の大きさになります。

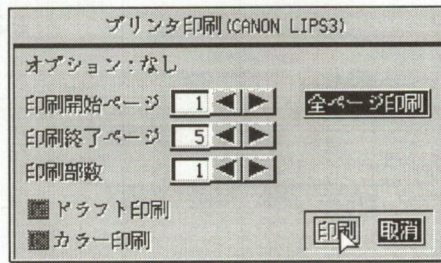
●文書編集モード



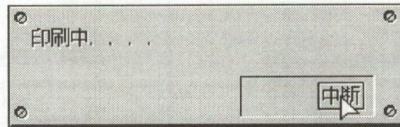
イメージ印刷

文字飾りやイメージデータを印刷する場合には、イメージ印刷を使用します。

- 1 プリンタアイコンの**イメージ印刷**を選びます。コントロールパネルの「プリンタ」で設定された機種別の印刷ダイアログが表示されます。印刷開始ページ、終了ページ、印刷部数を入力し、**印刷**をクリックします。



- 2 印刷中のダイアログが表示され、印刷が開始します。印刷を途中でやめる場合は、**中断**をクリックします。

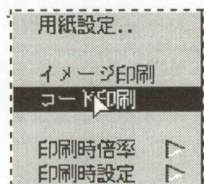


- 3 印刷が終了すると、アイコンバーに**印刷が終了しました。**と表示されます。



●文書編集モード

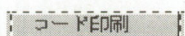
→ シャーペンAの用紙設定を参照
ライン文字数で改行



コード印刷

文字をプリンタのフォントを使って印刷する場合に、使用します。文字飾りは無視され、イメージデータは'絵'と印字されます。

●エディタモード



→ コントロールパネルの用紙設定を参照
ライン文字数で改行する

3-9

表示を変える

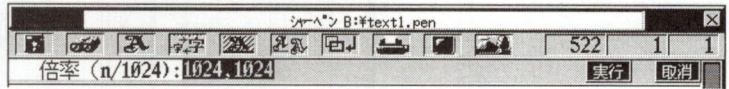
●文書編集モード

表示倍率変更..	
25	% 表示
50	% 表示
<input checked="" type="checkbox"/>	100 % 表示
200	% 表示

拡大・縮小表示

画面を拡大・縮小表示することができます。

表示倍率変更.. キーボードより任意の倍率を縦の倍率、横の倍率で入力します（倍率は、1024倍した値で指定します）



25%表示 ~ **200%表示** 指定された倍率で表示

●文書編集モード

拡大・縮小表示	
<input type="checkbox"/>	改行文字表示
<input checked="" type="checkbox"/>	タブ文字表示
<input type="checkbox"/>	終端記号表示
論理行表示	
<input checked="" type="checkbox"/>	物理行表示
<input type="checkbox"/>	頁位置表示
<input type="checkbox"/>	桁位置をドットで表示
<input type="checkbox"/>	頁枠表示
<input type="checkbox"/>	頁行数..
モノクロ表示	
<input checked="" type="checkbox"/>	カラー表示 (白地に黒)
<input type="checkbox"/>	カラー表示 (黒地に白)

制御コードの表示

改行コードなどの制御コードを、表示することができます。現在設定されている項目には、チェックが付きます。

改行文字表示 改行文字 (↓) の表示
タブ文字表示 タブ文字 (→.....) の表示
終端記号表示 終端文字 (【EOF】) の表示

●エディタモード

表示	
<input type="checkbox"/>	改行文字表示
<input type="checkbox"/>	タブ文字表示
<input type="checkbox"/>	終端記号表示
モノクロ表示	
<input checked="" type="checkbox"/>	カラー表示

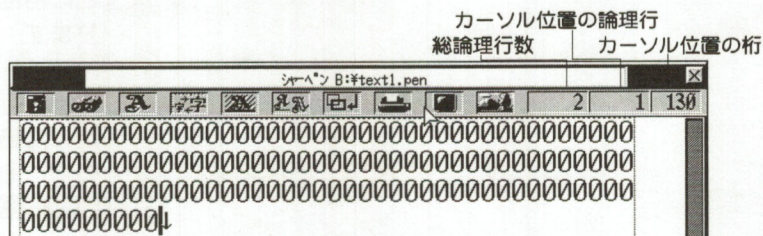
行数表示

行数表示には、次の3つの種類があります。（エディタモードは論理行表示のみ）

- ①論理行表示
- ②物理行表示
- ③頁位置表示

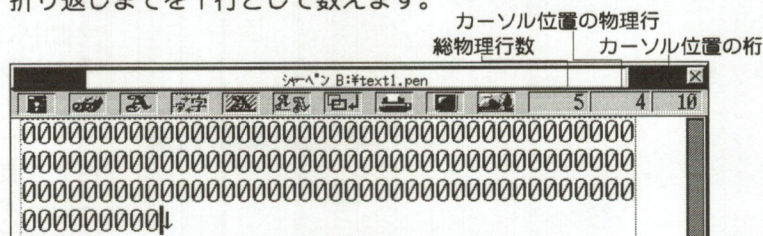
論理行表示

改行コードまでを1行として数えます。タグジャンプを利用する場合などは、このモードになっている必要があります。



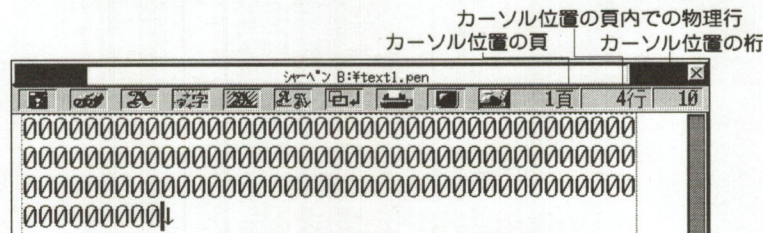
物理行表示

折り返しまでを1行として数えます。



頁位置表示

現在の頁位置と、頁内の物理行位置を表示します。



桁位置をドットで表示……………横方向のカーソル位置をドット数で表示する

頁枠表示……………印刷範囲を示す枠を表示します
(設定した場合に、文字の入力時などの再描画に時間がかかることがあります)

頁行数……………1頁の行数を設定します(ここで設定した値が印刷時の範囲になりますので、通常はプリンタアイコンの**用紙設定**で、設定します)

モノクロ表示……………テキスト編集領域をモノクロで表示します(カラーで表示した場合より、表示が高速になります)

カラー表示(白地に黒)……………テキスト編集領域をカラー(白地に黒)で表示します
文書中にイメージデータが含まれる場合カラー表示を使用してください

カラー表示(黒地に白)……………テキスト編集領域をカラー(黒地に白)で表示します
ドローオブジェクトで、白抜き文字にする場合などに使用します

3-10

編集環境を変える



編集環境により、シャープペンの動作は大きく変化します。文書編集モードと、エディタモードでは設定が違いますので、注意してください。

●文書編集モード

編集禁止モード

- ✓バックアップ作成モード
- ✓文字飾り・環境保存モード
読み込み時文字飾りを無視
読み込み時環境を無視
- ✓シングルウィンドウモード
- ✓スプリット形状左右
- ✓検索不成功時にマクロ中止
- ✓編集フラグ

●エディタモード

環境

- ✓編集禁止モード
- ✓バックアップ作成モード
- 文字飾り・環境保存モード
- 読み込み時文字飾りを無視
- ✓読み込み時環境を無視
- ✓シングルウィンドウモード
- ✓スプリット形状左右
- ✓編集フラグ

1ライン文字数..
水平タブ文字数..
スクロール行数..
禁則処理文字数..
オートインデントモード

外部コマンド実行パス..
キー定義の読み込み..
キー定義の書き出し..
キー定義と環境を保存..

編集モード

編集禁止モード……………編集できないように設定

バックアップ作成モード…設定すると、ファイル保存時にバックアップファイル（拡張子「.BAK」）を作成する

文字飾り・環境保存モード…設定すると、ファイル保存時に文字飾りと編集環境を保存する

読み込み時文字飾りを無視…設定すると、ファイル読み込み時に文字飾りを無視する（イメージデータも無視する）

読み込み時環境を無視……………設定すると、ファイル読み込み時に環境を無視する

シングルウィンドウモード…設定すると、**開く...**や**新規...**を実行したときに、新たにウィンドウを開かず、現在のウィンドウに読み込まれる

スプリット形状左右……………**マルチビュー**の分割の左右／上下の切り替え

検索不成功時にマクロ中止…設定すると、マクロ中の検索で文字が見つからなかったときに、マクロを中止します

編集フラグ……………1文字も変更されていないときに設定すると、ファイル保存で保存されます

1 ラインの幅を設定する

1 ラインの幅は、文字数またはドット数で指定します。

1 ライン文字数... 1 行（物理行）の幅を半角文字数で
入力する

1 ラインドット数... 1 行（物理行）の幅をドット数で入
力する

文字数で指定する場合は、現在の入力環境の半角文字サイズ×指
定された文字数になります。
文字列は、指定された幅に納まるように折れ曲がり表示されます。

ここで設定された値が印刷範囲に影響しますので、印刷を前提と
した文書編集の場合は、プリンタアイコンの**用紙設定**で設定
してください。

用紙設定



「3-8・用紙設定」

水平タブドット数... タブ幅をドット数で入力する

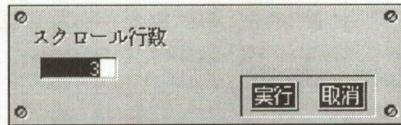
最小改行幅... 改行幅のドット数を指定します
入力された文字が、この値より大き
いときは、改行幅は文字の高さにな
ります。行を重ね合わせるときは、
文字飾りアイコンの**強制改行幅の設
定**で指定します

強制改行幅



「3-6・強制改行幅
の設定」

スクロール行数.....カーソル移動などで一度にスクロールする行数の設定



禁則処理の設定

行頭に入力されたくない「。」、「、」などや、行末に入力されたくない「（」「[」などをそれぞれ行末や行頭に移す処理を、「禁則処理」といいます。

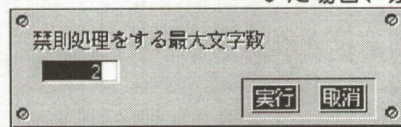
禁則処理は、ぶら下がり禁則と追い出し禁則が指定できます。禁則文字を変更するときは、キー定義ファイルを変更してください。

キー定義ファイルの変更

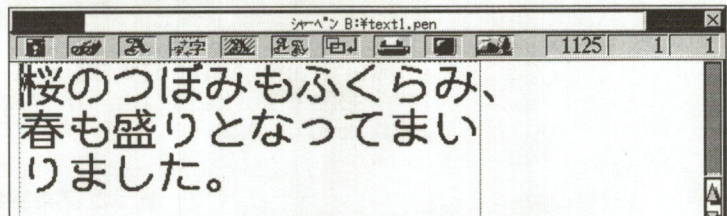


「4-6 カスタマイズ」

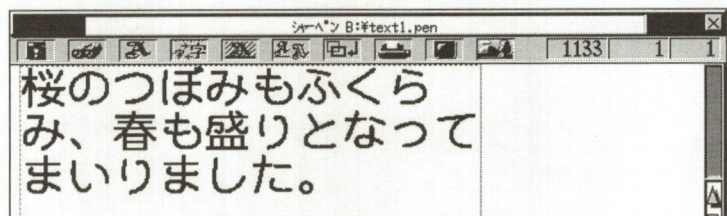
禁則処理文字数.....禁則処理をする最大文字数を指定
(指定した文字数以上禁則文字が続いた場合、禁則処理を行わない)



追い出し禁則モード.....追い出し禁則／ぶら下がり禁則の切り替え



ぶら下がり禁則
(禁則文字数 = 2)



追い出し禁則
(禁則文字数 = 2)

キー定義ファイルの変更



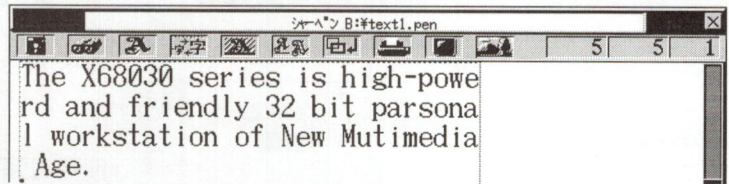
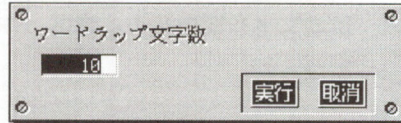
「4-6 カスタマイズ」

ワードラップ文字数の設定

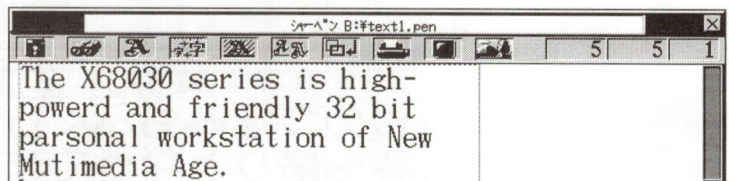
英単語が2行にまたがらないようにすることを、「ワードラップ処理」といいます。

ワードラップの対象となる文字種は、キー定義ファイルの半角文字属性で指定します。

ワードラップ文字数... ワードラップ処理を行う最大文字数を指定する。指定された文字数より長い単語の場合は、ワードラップ処理を行わない



ワードラップ文字数=0



ワードラップ文字数=10

オートインデントモード

改行コード入力時に、前の行の行頭の空白（タブ、スペース）と同じだけ、自動的に段下げするモードです。

オートインデントが行われるのは、行の1桁目が空白のときだけです。

位置指定のタブおよび、幅指定のタブに対しては、正しく段下げされません。

オートインデントモード ……オートインデントモードの設定・解除

文字入力環境の自動切り替え

文字入力環境は、挿入ポイント以前の文字の属性に、自動的に切り替わります。

挿入ポイント以前の文字が、コントロールコード、イメージデータの場合は、挿入ポイントの文字が参照されます。

前の文字属性を参照する ……入力環境自動切り替えの設定・解除

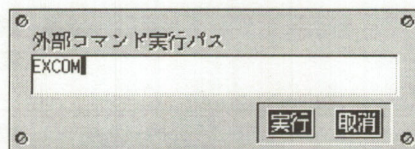
外部コマンド実行パスの指定

シャーペン、シャープペン、ARCにアーカイブされていない外部コマンドが実行されたときに、ファイルよりロード・実行します。通常は、シャープペン、Xの存在するディレクトリより検索しますが、外部コマンド実行パスが指定されているときは、そのディレクトリより検索します。

パスがフルパスで指定されているときは、指定されたパスより検索します。フルパスで指定されていないときは、シャープペン、Xの存在するディレクトリ下の、指定されたディレクトリを検索します。

初期設定は、「EXCOM」になっています。

外部コマンド実行パス ……外部コマンド実行パスの設定



 参照

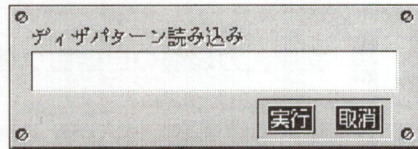
「5-2 外部コマンド一覧 (chgditp)」

ディザパターン (モノクロ) の設定

ディザ印刷をするときのパターンは、通常はシステムに設定されているものを使用しますが、自分で用意したパターンで、印刷することもできます。

変更したディザパターンは、**キ一定義と環境を保存...**で保存されます。

ディザパターン読み込み... ディザパターンの変更



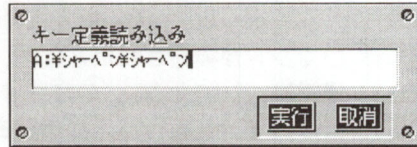
キ一定義ファイルの読み込み・書き出し

キ一定義をテキストファイルに書き出し、編集して読み込むことができます。

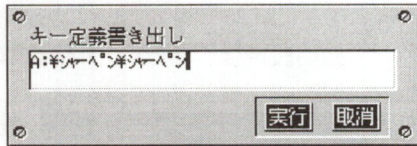
 参照

「4-6 環境ファイルの変更」

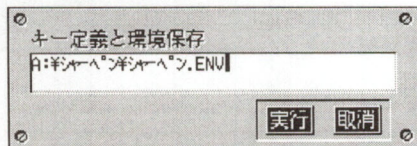
キ一定義の読み込み... 編集中のウィンドウにキ一定義をファイルを読み込む



キ一定義の書き出し... 編集中のウィンドウのキ一定義をファイルに書き出す



キ一定義と環境を保存... 編集中のウィンドウのキ一定義と環境をファイルに保存する



4

シャーペンの応用

4-1

ウィンドウモード

ウィンドウモード

シャープペンには、新しいテキストをオープンする場合に、次の3つの方法があります。

- ①新しくウィンドウを開き、そこにテキストを読み込む
- ②現在編集中のファイルを退避し、同じウィンドウにテキストを読み込む（分割したウィンドウの場合でもよい）
- ③現在編集中のファイルのウィンドウを分割し、分割したウィンドウにテキストを読み込む

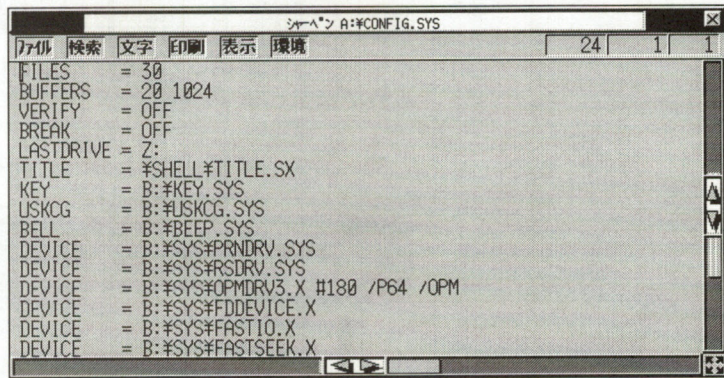
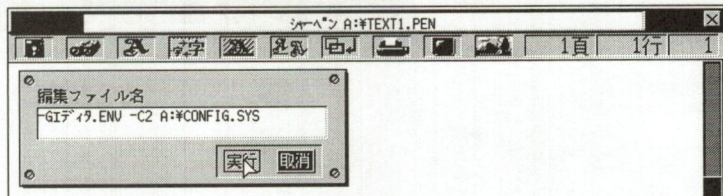
②と③では、1つのウィンドウで複数のファイルを管理します。状態としては、①のウィンドウが1枚に重なっているようなもので、内部情報はそのまま保持されています。

たくさんのファイルを編集する場合に、別々のウィンドウをオープンしてテキストを読み込むと、システム全体の負荷が増し、処理が遅くなります。

メモリの節約にもなりますので、①でウィンドウを重ねて編集するような場合は、②や③を使用して1つのウィンドウで作業してください。

現在編集中のファイルを退避してのオープン

シングルウィンドウモードが設定されている場合、または起動オプションに、「-C2」を指定して起動した場合に、新しいウィンドウを開かずに、同じウィンドウにテキストを読み込みます。現在編集中のファイルは、そのままの状態でも退避され、編集ファイルを切り替えることで、再び編集対象にすることができます。



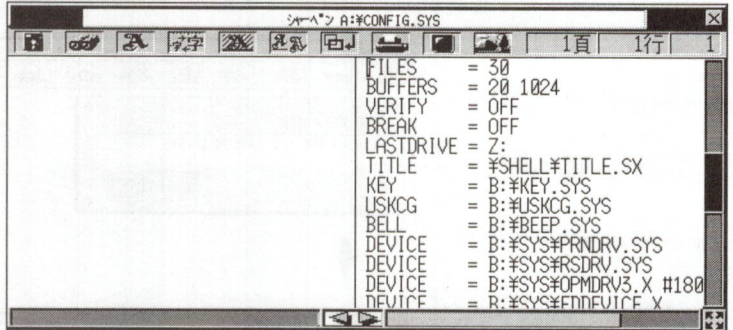
ウィンドウを分割してオープン

ウィンドウを分割してオープンするときは、次のようにします。

- 1 [OPT.1] + [1]を押します。

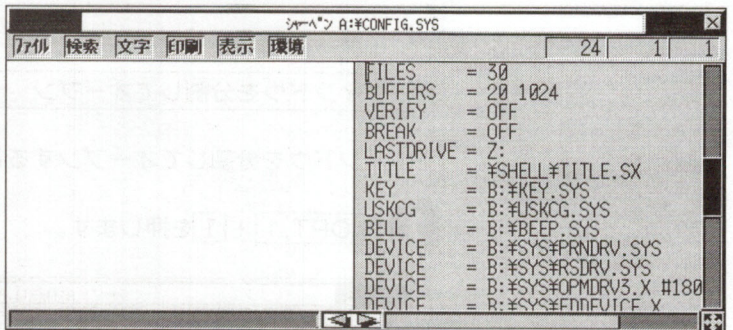


- 2** 外部コマンド (split) ファイル名の順に入力し、**実行** をクリックするか、**Enter** を押します。



オプションを指定して起動する場合は、「-C"ファイル名"」のように指定します。

例：エディタモードを指定して開くとき



4-2

編集ファイルの切り替え

4

編集ファイルの切り替え

編集対象のファイルを切り替えるには、次の5つの方法があります。

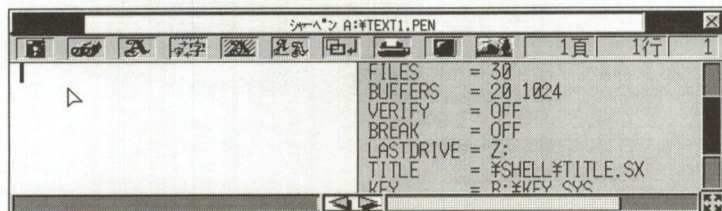
- ①編集対象にするテキストを左クリックする
- ②タイトルバーのポップアップメニューで選択する
(シングルウィンドウモード時のみ)
- ③タイトルバーで[SHIFT]を押しながらのポップアップメニューで選択する(マークジャンプ)
- ④最後に編集したファイルへの移動
- ⑤[HOME]、[CLR]などのキー操作

左クリックによる切り替え

ウィンドウを分割しているときに、現在編集対象になっていないファイルを、左クリックで編集対象にすることができます。シャープのウィンドウがアクティブでないときは、1度左クリックしてアクティブにしてから、もう1度左クリックします。

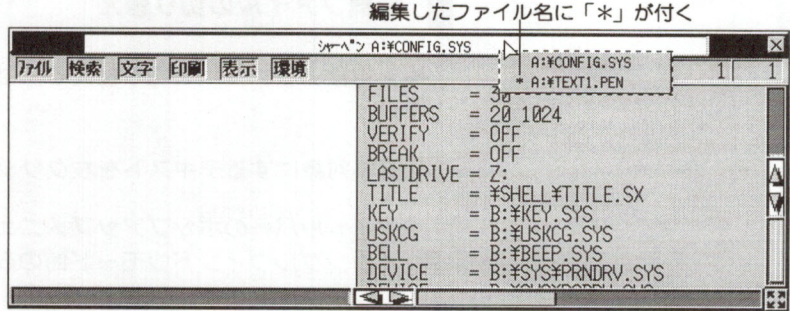


左クリックする



タイトルバーのポップアップメニューによる切り替え

シングルウィンドウモード時に（分割を含む）、タイトルバーのポップアップメニューで、編集対象のファイルを切り替えることができます。



マークジャンプによる切り替え

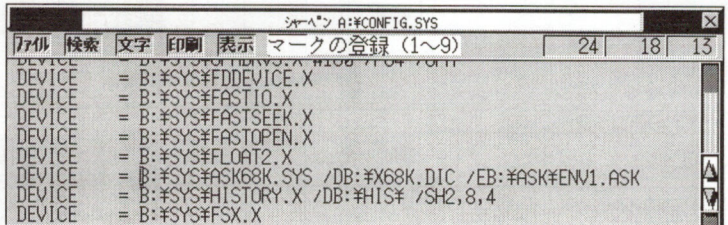
タイトルバーで **[SHIFT]** を押しながらのポップアップメニューで、あらかじめ登録したマーク位置に、移動することができます。マークは複数のファイルに渡って設定できます。

1度設定したマーク位置は、すべてのシャペンが終了するまで、保存されます。

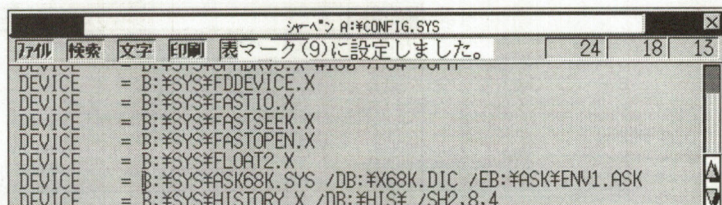
マーク位置を設定したファイルを終了し、そのマーク位置を指定してジャンプした場合、もう1度そのファイルを開き、設定されたマーク位置にカーソルを移動します。

●マーク位置の設定

- 1 マークする位置にカーソルを移動し、**[CTRL] + [J]**を押します。

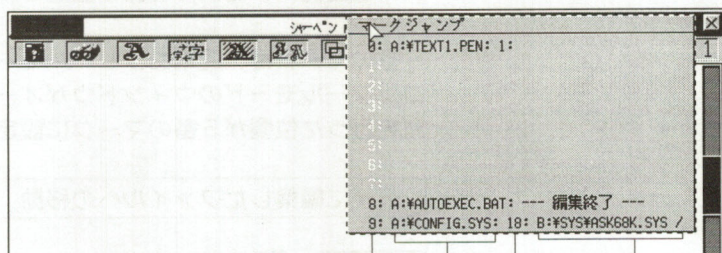


- 2** マークする番号を **1**~**9** を押して指定します。
中止する場合は、**ESC** を押します。



●マーク位置へのジャンプ

タイトルバーで **SHIFT** を押しながらのポップアップメニューからマーク番号を選びます。



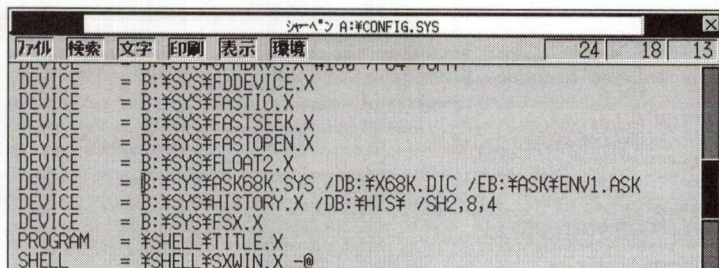
番号 ファイル名
マークした行 マークした位置以降の文字

キー操作によりマークジャンプすることもできます。

- 1** **ESC** を押し、続けて **0**~**9** を押します。
- 2** 半角の 'm' を入力し、**実行** をクリックするか、**Enter** を押します。



- 3** **[0]~[9]**で指定したマーク位置にカーソルが移動します。
編集終了をしたファイルの場合は、そのファイルを開きます。



```

シマン A:CONFIG.SYS
FILE 検索 文字 印刷 表示 環境 24 18 13
DEVICE = B:\SYS\FDDDEVICE.X
DEVICE = B:\SYS\FASTIO.X
DEVICE = B:\SYS\FASTSEEK.X
DEVICE = B:\SYS\FASTOPEN.X
DEVICE = B:\SYS\FLOAT2.X
DEVICE = B:\SYS\ASK68K.SYS /DB:\X68K.DIC /EB:\ASK\ENV1.ASK
DEVICE = B:\SYS\HISTORY.X /DB:\HIS\ /SH2,8,4
DEVICE = B:\SYS\FSX.X
PROGRAM = %SHELL%\TITLE.X
SHELL = %SHELL%\SXWIN.X -@

```

0番のマークは、移動時だけ指定できる特別なマークです。先頭行や最終行への移動、検索、マークジャンプなどを実行したときに、自動的に移動前の位置が設定されます。

5番のマークは、通常コンソールモードにより使用されます。コンソールモードのウィンドウがオープンしている場合、1行入力を行った位置が5番のマークに設定されます。

最後に編集したファイルへの移動

[OPT.1] + [0]を押すと、最後に編集したファイルの、編集した位置にカーソルが移動します。
マークジャンプとは違い、終了したファイルには移動できません。

キー操作によるウィンドウの切り替えには、大きく分けて次の4つの方法があります。

- ①ほかのウィンドウに切り替える
- ②同じウィンドウ内のファイルだけで切り替える
- ③同じウィンドウの表示されているファイルだけで切り替える
- ④同じウィンドウの表示されていないファイルに切り替える

シングルウィンドウモードではなく、1つのウィンドウに1つのファイルしかオープンしていないときは、②と③と④は①と同じ動作になります。

分割していないときは、③と④は②と同じ動作になります。

ほかのウィンドウへの切り替え

ESC + **CTRL** + **A**で次のウィンドウに、**ESC** + **CTRL** + **D**で手前のウィンドウに切り替わります。
同一ウィンドウに複数のファイルがオープンされているときに、表示されていないファイルには切り替わりません。

同じウィンドウのファイルだけの切り替え

標準のキー定義ファイルには、定義されていません。使用する場合は、次の機能番号を適当なキーに割り当ててください。

#65 編集テキストの切り替え（昇順）

#68 編集テキストの切り替え（降順）

同じウィンドウの表示されているファイルだけの切り替え

HOME または **ESC** + **A**で次のファイルに、**SHIFT** + **HOME** または **ESC** + **D**で、手前のファイルに切り替わります。

同じウィンドウの表示されていないファイルへの切り替え

CLR または **ESC** + **SHIFT** + **A**で次のファイルに、**ESC** + **SHIFT** + **D**で、手前のファイルに切り替わります。

4-3

イメージデータコピー&ペースト

4

イメージデータのペースト

そのままペースト

PAT1 (ドット単位色変換)
 PAT1 (局所誤差分散)
 PAT1 (誤差分散)

PAT4 (ドット単位色変換)
 PAT4 (局所誤差分散)
 PAT4 (誤差分散)

イメージデータやドローデータをペーストする場合、次の4つの方法があります。

- ①ドローデータペースト
- ②そのままペースト
- ③モノクロに変換してペースト
- ④カラーに変換してペースト

ドローデータペースト

ドローデータの、表示用データと内部データ両方をペーストします。印刷時にドローデータを再計算する場合や、イメージコピーしてEasydraw.Xで再編集したりする場合は、ドローデータペーストを使用する必要があります。

ほかの方法でペーストした場合には、表示用データ(GScript)だけがペーストされますので、ドローデータとしては利用できません。

そのままペースト

GScriptデータは、GScriptのまま、イメージデータも色変換などを行わずにペーストします。

ドローデータの場合は、表示用データ(GScript)だけをペーストします。

この方法でペーストした場合は、キャンパス.Xなどでコピーしたグラフィックデータはそのままの形式でペーストされ、印字をするときにプリンタの解像度に合わせて、デフォルトの色変換方式で変換して印字されます。

カラー印刷を目的としたグラフィックデータのペーストの場合は、この方法を使用します。

ただし、ほかの方法でペーストした場合より、印刷に時間がかかりますので、状況に応じて使い分けてください。

参照

「SX-WINDOW
 ユーザーズマニュアル」
 の「4-5 コント
 ールパネル」

モノクロに変換してペースト

モノクロイメージに変換（画面の解像度で）してペーストします。クリップボードにパレットが格納されている場合、そのパレットが参照されます。

- PAT 1（ドット単位色変換）** ……ドット単位色変換方式で変換してペースト
- PAT 1（局所誤差分散）** ……局所誤差分散方式で変換してペースト
- PAT 1（誤差分散）** ……誤差分散（Floyd Steinberg）方式で変換してペースト

カラーに変換してペースト

カラーイメージに変換（画面の解像度で）してペーストします。クリップボードにパレットが格納されている場合、そのパレットが参照されます。

- PAT 4（ドット単位色変換）** ……ドット単位色変換方式で変換してペースト
- PAT 4（局所誤差分散）** ……局所誤差分散方式で変換してペースト
- PAT 4（誤差分散）** ……誤差分散（Floyd Steinberg）方式で変換してペースト

カット	⌘X
コピー	⌘C
ペースト	⌘V
消去	
ドローデータ編集	⌘7
矩形ペースト	⌘B
イメージコピー	
イメージペースト	⌘7
イメージ倍率変更..	
全選択	⌘A
取り消し	⌘Z

イメージデータのコピー

イメージデータやドローデータを、ほかのアプリケーションで再編集する場合、**イメージコピー**でコピーする必要があります。**コピー**でコピーした場合、文字飾り付きの文字として、クリップボードに格納されますので、ほかのアプリケーションがイメージデータとして認識できません。

イメージデータの拡大・縮小

イメージデータを拡大・縮小する場合、次の3つの方法があります。

- ①表示サイズをドットで指定 (**フォントサイズ変更...**)
- ②現在の表示サイズからの倍率で指定 (**倍率で指定...**)
- ③イメージデータからの倍率で指定 (**イメージ倍率指定...**)

表示サイズをドットで指定

イメージデータを、表示サイズを指定して拡大・縮小する場合は、**フォントサイズ変更...**を使用します。

ドローデータの場合でも、GScriptの再計算は行いません。

現在の表示サイズからの倍率で指定

イメージデータを、現在の大きさを基準に拡大・縮小する場合は、**倍率で指定...**を使用します。

ドローデータの場合は、表示用のGScriptを内部データから作成しなおします。

イメージデータからの倍率で指定

イメージデータ(またはドローデータ)からの倍率を指定して拡大・縮小する場合、**イメージ倍率変更...**を使用します。

ドローデータの場合は、表示用のGScriptを内部データから作成しなおします。

フォントサイズ変更



「3-4 文字の大きさを変える」

倍率で変更



「3-4 文字の大きさを変える」

イメージ倍率変更



「4-4・ドローデータの拡大・縮小」

4-4

ドローデータの編集

シャープペンでは、Easydraw.Xで作成したドローデータを文書中に貼り込むことができます。

ドローデータに対して、次の処理を行うことができます。

- ①文字オブジェクトの新規作成
- ②ドローデータ中に含まれる文字オブジェクトの編集
- ③拡大・縮小
- ④コピー（Easydraw.Xで再編集ができる）
- ⑤文字オブジェクトの環境の変更（禁則処理、背景色など）

ここでいう「ドローデータ」とは、Easydraw.Xで作成し、シャープペンで**ドローデータペースト**により貼り込んだものを指します。

ドローデータペースト以外で貼り込んだ場合は、表示用データ（GScript）の部分だけが貼り込まれますので、ドローデータとして利用できません。

メモ

Easydraw.Xでクリップボードに転送した場合、リスト表示にすると、次のように表示されます。

PICT 50646（数値はデータによって違う）

DRAW 11930（数値はデータによって違う）

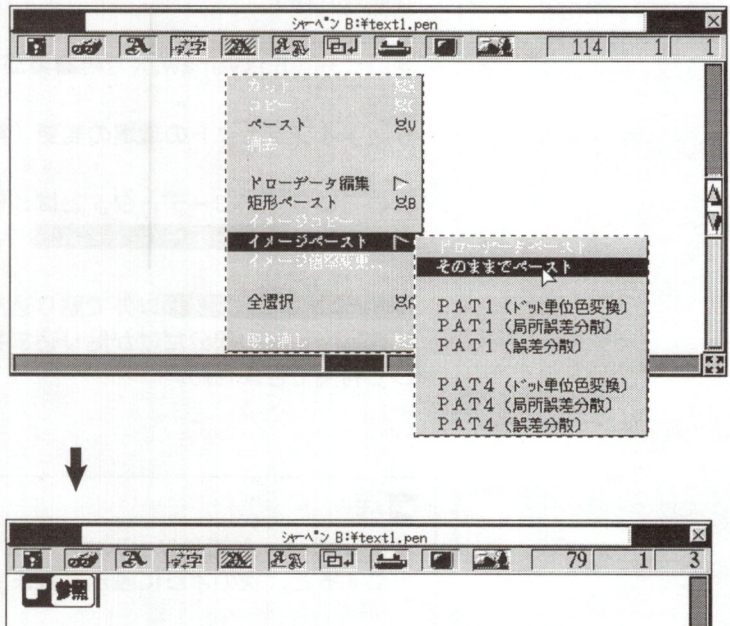
PICTが表示用のデータ、DRAWが内部データです。

ドローデータを、**そのままペースト**で複写した場合は、PICTだけ複写されます。

ドローデータの複写

ドローデータを複写する場合、次のようにします。

- 1 Easydraw.Xを起動し、ドローデータを作成します。
- 2 ドローデータを選択し**コピー**を選びます。
ドローデータがクリップボードに格納されます。
- 3 編集領域のポップアップメニューの**イメージペースト**の中から、**ドローデータペースト**を選びます。
カーソル位置にドローデータが複写されます。

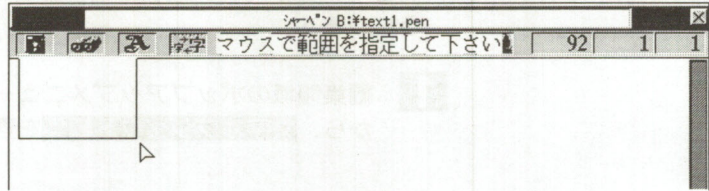


文字オブジェクト新規作成

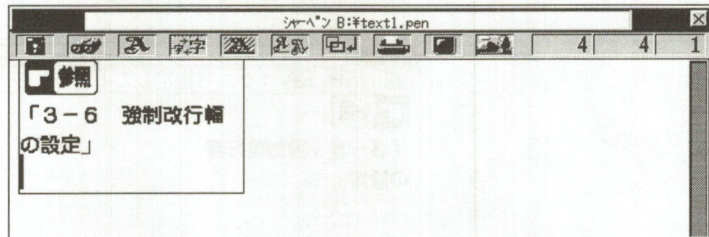
シャープン側で文字オブジェクトを新規に作成する場合、次のようにします。

- 1 編集領域のポップアップメニューの、**ドローデータ編集**の中から、**文字オブジェクト新規作成**を選びます。

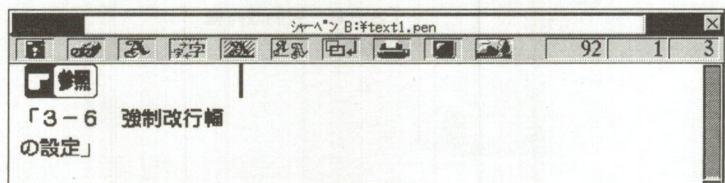
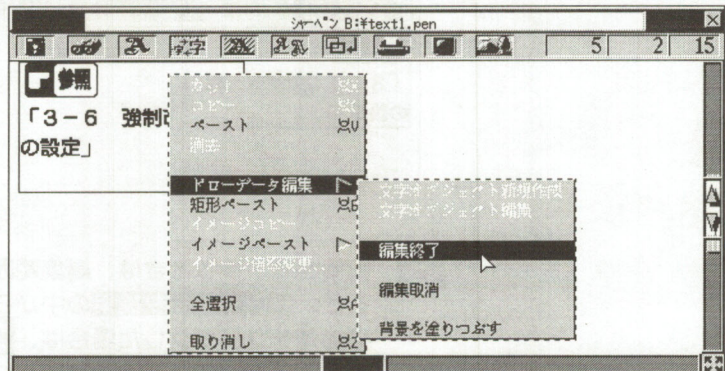
- 2** アイコンバーに**マウスで範囲を指定して下さい**と表示されます。
左ドラッグで作成する文字領域の大きさを指定します。



- 3** 文字列を入力します。ここでドローデータをペーストすることもできます。



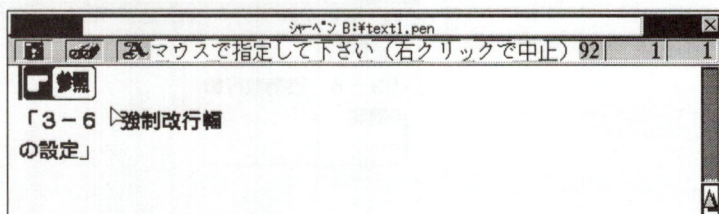
- 4** 編集範囲を示す枠の外をクリックするか、**ドローデータ編集**の中から**編集終了**を選びます。



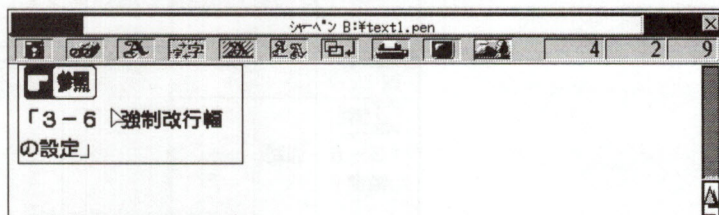
文字オブジェクト編集

ドローデータ内の、文字オブジェクトを編集するときは、次のようにします。

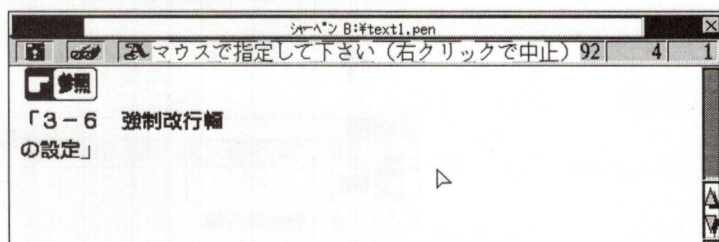
- 1 編集領域のポップアップメニューの、**ドローデータ編集**の中から、**文字オブジェクト編集**を選びます。
- 2 アイコンバーに**マウスで指定して下さい (右クリックで中止)**と表示されます。
編集するドローデータの文字オブジェクトを左クリックします。



↓ 左クリックする



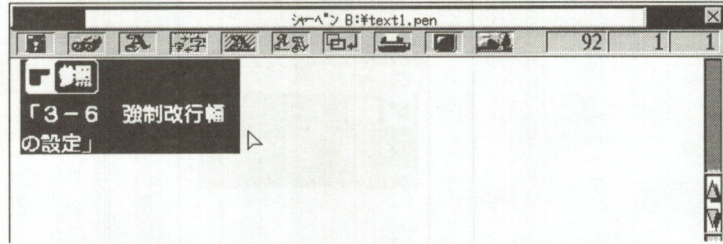
- 3 編集を終了するときは、編集範囲を示す枠の外をクリックするか、**ドローデータ編集**の中から、**編集終了**を選びます。
枠の外をクリックした場合は、**2**に戻ります。



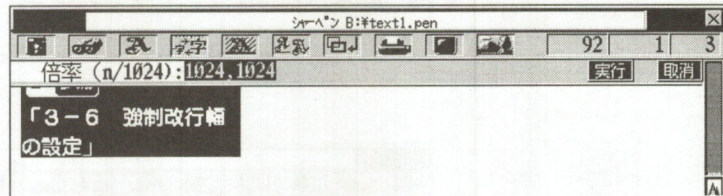
ドローデータの拡大・縮小

ドローデータを、内部データからの比率で拡大縮小することができます。

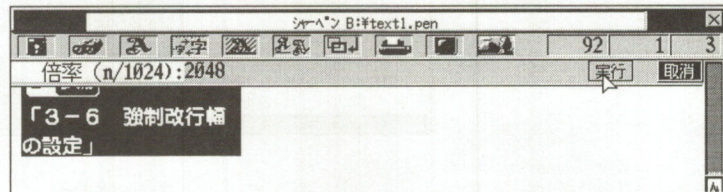
- 1** ドローデータを選択します（必ず単独で選択します）。



- 2** 編集領域のポップアップメニューから、**イメージ倍率変更...**を選びます。



- 3** 縦倍率、横倍率を1024倍の値で入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。
2倍に拡大するのなら、2048を入力します。



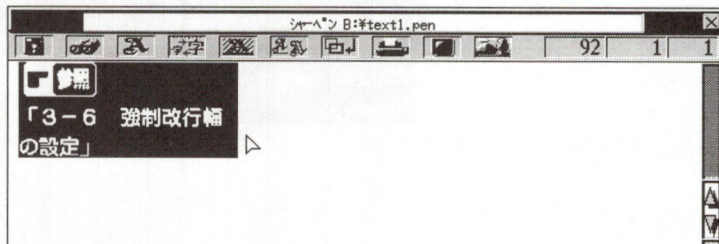
↓ 左クリックする



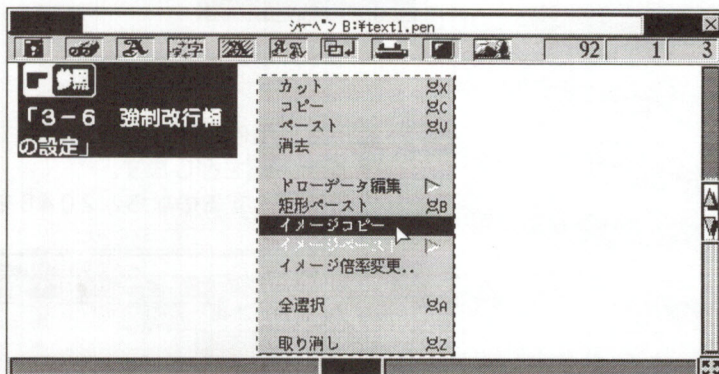
ドローデータのコピー

複写や新規で作成したドローデータをコピーして、Easydraw.Xで再編集することができます。

- 1 コピーするドローデータを選択します（必ず単独で選択します）。



- 2 編集領域のポップアップメニューの**イメージコピー**を選びます。
クリップボードにドローデータが格納されます。



メモ

ドローデータやイメージデータを、クリップボードに転送する場合は、必ず**イメージコピー**を使用します。

通常の**コピー**で転送した場合、文字飾り付きの文字として転送されるため、Easydraw.Xなどで再編集することができません。文字として転送されたかは、クリップボードのリスト表示で確認できます。次のように表示されている場合は、文字列として転送されています。

STR@ 506（数値はデータによって違う）

STRN 2（数値はデータによって違う）

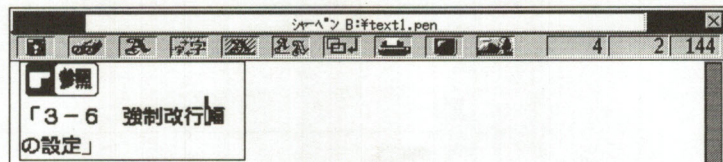
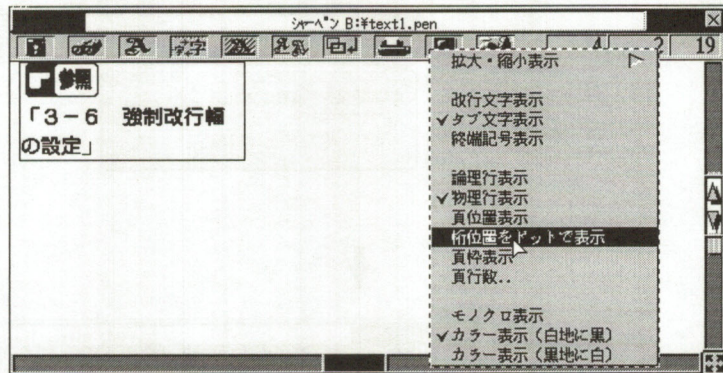
文字オブジェクトの環境を変える

ドローデータ内の文字オブジェクトに対し、幅や背景色、禁則処理などの環境を、設定することができます。

- 1 ドローデータを編集状態にします。

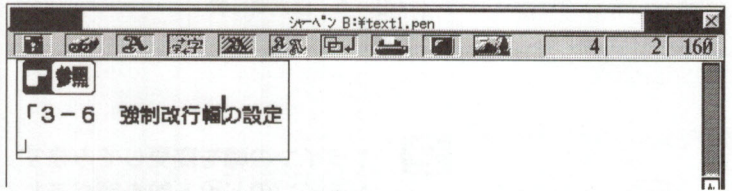
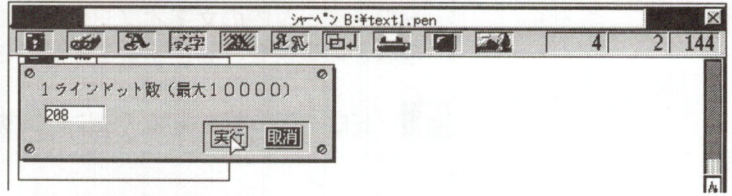


- 2 1ラインの幅を変更してみます。
1ラインのドット数を調べるために、桁位置表示をドットに変えます。

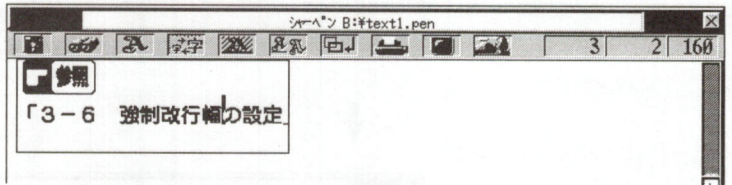
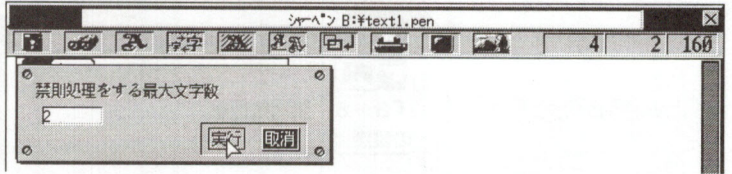


4

3 3文字分の幅を増やします。

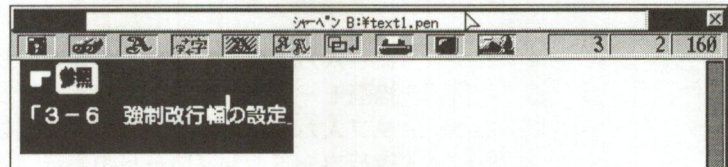
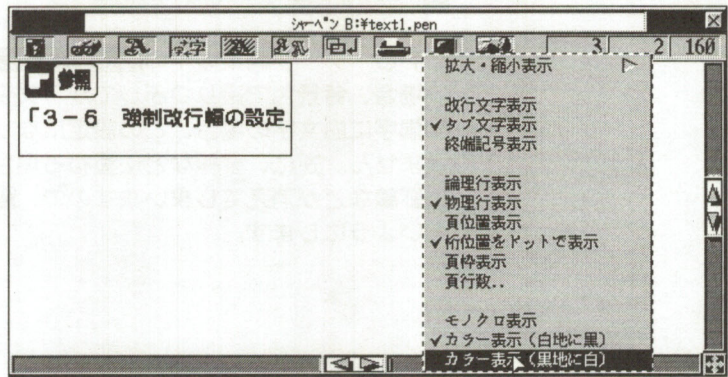


4 禁則処理を設定します。

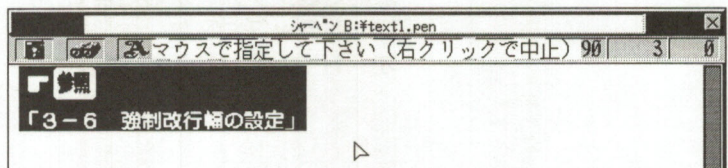


メモ
 禁則処理が行われた場合、文字オブジェクトの大きさは、その分だけ大きくなります。

5 背景色と文字色を設定して反転表示にします。



6 枠の外をクリックして終了します。 文字列の高さにより、文字オブジェクトの縦のサイズは、自動的に変更されます。



メモ

文字列を描画モードの設定 (NPSET) により、反転表示にした場合、文字間ピッチ設定... で負数を指定すると文字の表示が欠けてしまいます。

この場合は、ドローデータの文字オブジェクトとして作成し、カラー表示 (黒地に白) で反転すれば、文字が重なった場合にも欠けることはありません。

背景の塗りつぶしの指定

ドローデータ編集の中の**背景を塗りつぶす**がチェックされている場合、背景色で塗りつぶしてから文字を描画します。黒字に白文字の場合、この設定になっていないと文字が表示されません。逆に、罫線などに重ねる場合には、背景を塗りつぶすと罫線などが消えてしまいますので、**背景を塗りつぶす**を設定しないようにします。

環境は文字オブジェクトごとに設定でき、ファイルに保存されます。

このほかにも、次の環境が文字オブジェクトごとに保持されます。

- ・ 文字入力環境（フォントの種類、サイズ、文字飾り、文字色、描画モード、文字揃え、文字間ピッチ、強制改行幅）
- ・ タブ入力環境（タブの種類、位置など）
- ・ 改行コード、タブコードの表示
- ・ 行表示の種類
- ・ カラー表示の種類
- ・ 1ラインドット数
- ・ タブ幅
- ・ 最小改行幅
- ・ 禁則処理文字数、禁則処理モード
- ・ ワードラップ文字数
- ・ オートインデントモード

メモ

Easydraw.Xで再編集した場合、文字オブジェクトの環境は、削除されます。

4-5

キーボードマクロ機能

同じ一連の操作を繰り返し行うときに、キーボードマクロ機能を使用します。

記録した内容を、回数を指定して複数回実行することもできます。キーボードマクロには、キー操作のほかにポップアップメニューで実行した内容も記録されます。

操作手順登録の流れ

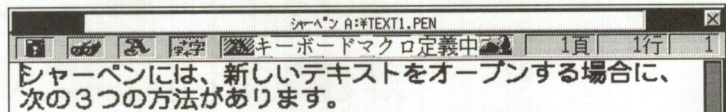
- ① **CTRL** + **O** で記録状態にする
- ② 登録する操作の実行（ポップアップメニューを含む）
- ③ **CTRL** + **O** で記録の終了
- ④ 登録するキーの指定（ポップアップメニューを含む）
- ⑤ 環境ファイルの保存（保存が必要なとき）

操作手順の登録

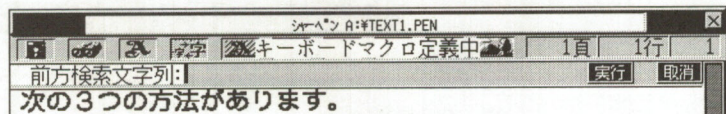
「ウインドウ」という文字列を検索し、「ウインドウ」と書き換える、キーボードマクロを登録するとき

（連続置換で置換した場合、フォントIDなどが入力環境のもので置換されてしまう）

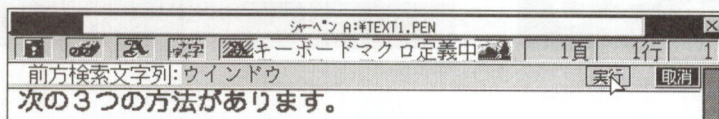
- 1 **CTRL** + **O** を押します。



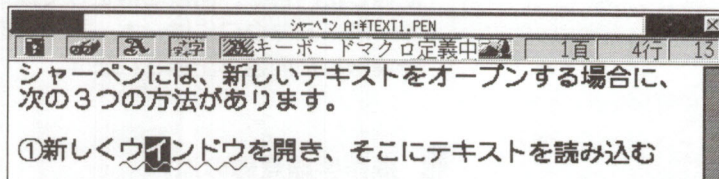
- 2 **ESC** + **N** を押します。



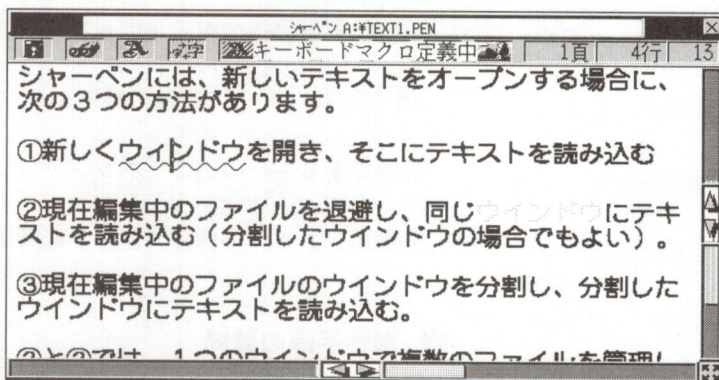
- 3** 「ウインドウ」と入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。



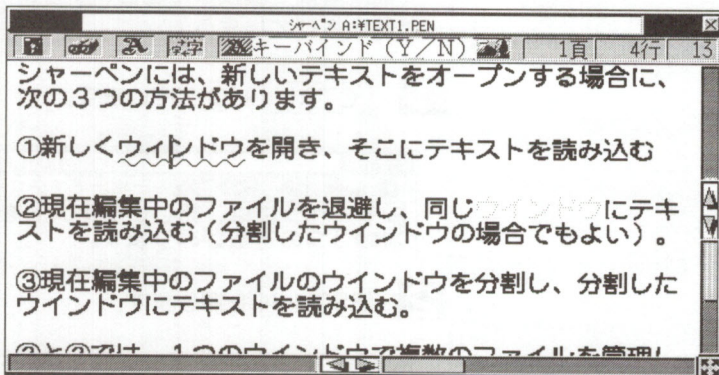
- 4** **→**を1回押し、次に**SHIFT** + **CTRL** + **D**を押します。



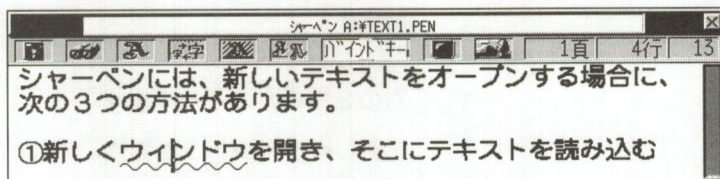
- 5** 「イ」を入力します。



- 6** **CTRL** + **O**を押します。



- 7** マクロをキーに登録するときは、**[Y]**を押します。環境ファイルに保存する場合には、必ず登録する必要があります。



- 8** マクロに登録するキーを押します。ポップアップメニューに登録する場合は、登録するポップアップメニューを選びます。指定された、キー定義テーブルが（メモリ中の）変更されません。ここでは、**[OPT.1] + [3]**を押します。

これで、操作手順が登録されました。
 これ以後、**[OPT.1] + [3]**を押すごとに「ウィンドウ」という文字列を検索して、「ウィンドウ」に書き換えます。
 キーに登録していない場合は、**[UNDO]**を押すと、最後に登録したキーボードマクロを実行することができます。

登録したキーボードマクロの保存

キーに登録したキーボードマクロは、環境アイコンの**キー定義と環境を保存**で、環境ファイルに保存されます。キーに登録していない場合は保存されません。

環境ファイル

文書編集モードはシャペン.ENV、エディタモードではエディタ.ENV。

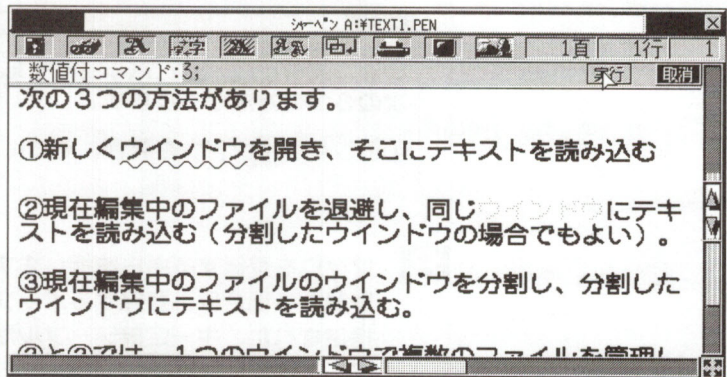
キーボードマクロの連続実行

最後に登録したキーボードマクロは、回数を指定して複数回実行することができます。

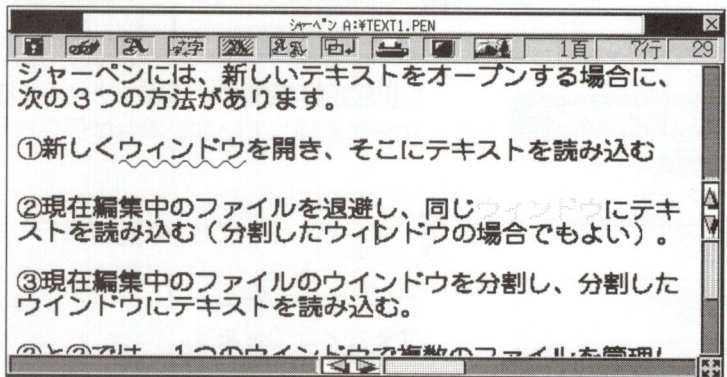
- 1** **[ESC]**を押し、続けて実行する回数を入力します。



- 2** 回数に続けて半角の「;」を入力し、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。



- 3** 3つの「ウィンドウ」という文字列が「ウィンドウ」に書き換わります。
 キーボードマクロ中に文字列の検索がある場合、文字列の検索に失敗したところで、マクロが中断されます。
 中断したくない場合は、環境アイコンのポップアップメニューの、**検索不成功時にマクロ中止**を設定しないようにしてください。



キー定義の編集

キー定義を大幅に変更する場合は、キー定義をテキストファイルに書き出して変更しますが、1つのキー定義（ポップアップメニューを含む）を変更する場合には、マクロの編集機能を利用することで簡単に行えます。

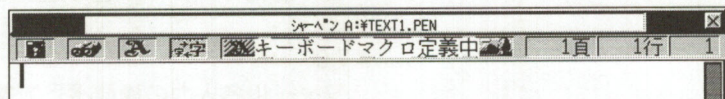
キー定義変更の流れ

- ① **CTRL** + **O**で記録状態にする
- ② 変更する操作の実行（ポップアップメニューを含む）
- ③ **CTRL** + **O**で記録の終了
- ④ キーバインドをキャンセル
- ⑤ **ESC**・**:**を押して、マクロを編集する
- ⑥ 元のキーに登録（ポップアップメニューを含む）
- ⑦ 環境ファイルの保存（保存が必要なとき）

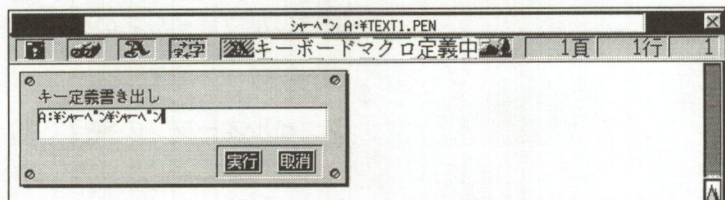
キー定義の変更

環境アイコンの、**キー定義の書き出し...**の定義に、ファイルに書き出したあとに書き出したファイルを開く処理を追加するとき

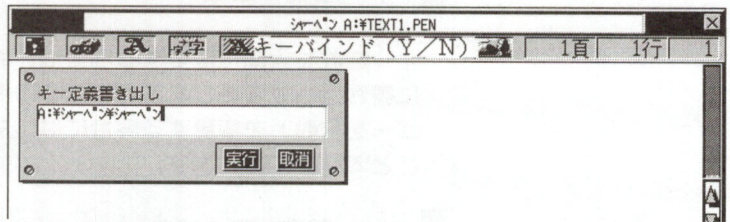
- 1 **CTRL** + **O**を押します。



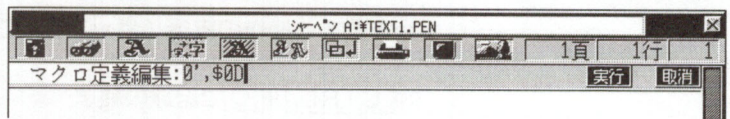
- 2 環境アイコンのポップアップメニューの**キー定義の書きだし...**を選びます。



- 3** **CTRL** + **O**を押します。



- 4** **ESC**を2回押してから、**ESC**・**:**を押して、マクロを編集します。



- 5** 次のキー定義を追加します（途中で改行コードは入れません）。

```
.M4,'3',$0D,M1,'getpath -X3 -V3',$0D,#7
0,'-Gエディタ.ENV ',M1,'getpath -X4',$0D,$
0D
```

マクロ制御コマンド

参照

「4-6・キー定義ファイルの編集」

"M4,'3',\$0D" は、マクロ実行中にキーボードからの、入力を行うマクロ制御コマンド、"M1" は、外部コマンドの起動をするマクロ制御コマンドです。

M4,'3',\$0D

この定義でファイル名の入力が行われます。

M1,'getpth -X3 -V3',\$0D

この定義でファイル名の退避が行われます。

#70

ファイル名入力の機能番号です。

'-Gエディタ.ENV '

エディタモードで開くようにオプションを指定します。

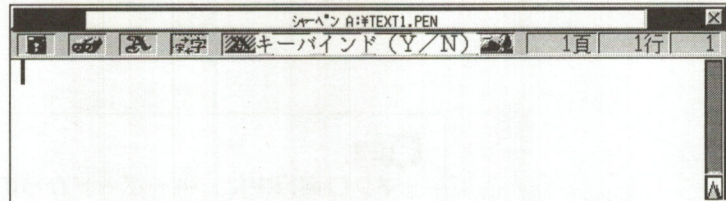
M1,'getpath -X4',\$0D

退避したファイル名のペーストです。

\$0D

ファイルオープンの実行です。

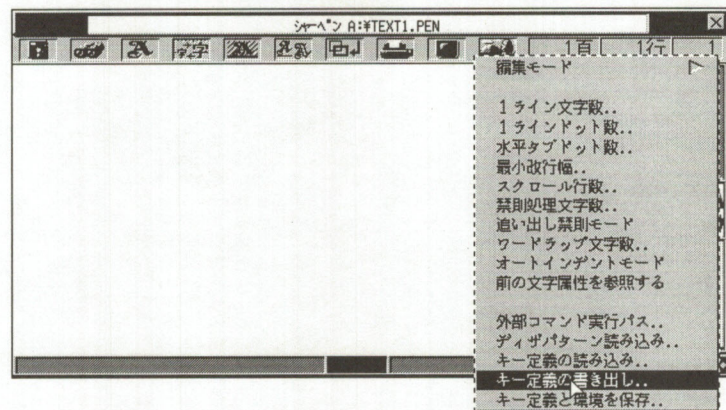
6 実行をクリックするか、**Enter**を押します。



7 **Y**を押します。



8 環境アイコンのポップアップメニューのキー定義の書きだし...を選びます。



4

これで、**キー定義の書きだし**の定義内容が変更されました。
これ以後、キー定義を書きだしたあとに、書きだしたファイルを
エディタモードで開きます。

注意

マクロ実行中に、キーボードからの入力を行うコマンドが記述
されている場合、**OPT.1**などのキーには登録できません。
これはキーに登録されたマクロは、キー入力を行わずに最後まで
実行されるため、次のコマンドはキーに登録された場合無
視されます。

M4 マクロ中のキー入力

#175 マクロ続行の確認

4-6

カスタマイズ

シャープペンでは、ポップアップメニューやキー定義などは、環境ファイルで定義されています。これを変更することで、独自の環境を作成することができます。

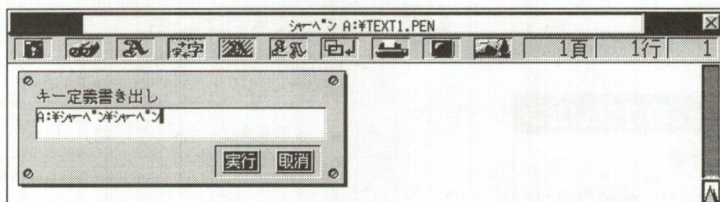
独自の環境ファイル作成の流れ

- ①キー定義をテキストファイル書き出す
- ②書き出したファイルを編集する
- ③編集したファイルをロードする
- ④必要に応じてキー定義を保存する

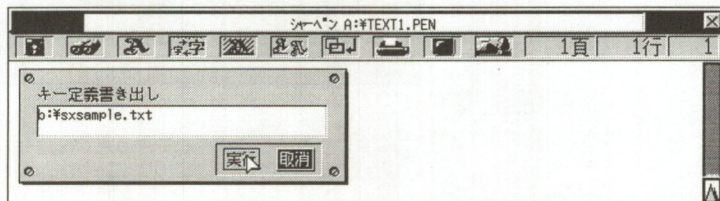
環境ファイルの変更

イメージデータのペーストを **OPT.2** + **V** に設定する場合。

- 1 環境アイコンのキー定義の書き出し、**..** を選びます。

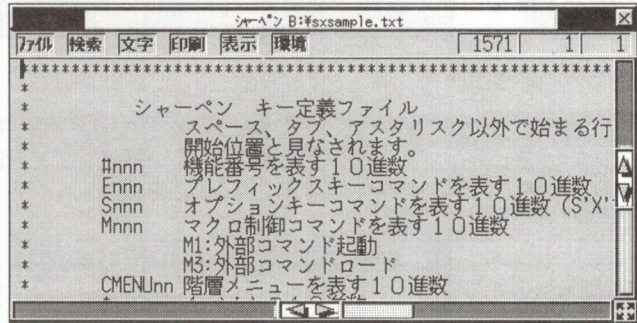


- 2 キー定義ファイル名を入力し、**実行**をクリックするか、**V**を押します。ここでは、キー定義ファイル名を「b:¥sxsample.txt」とします。キー定義が、sxsample.txtというファイル名で書き出されます。

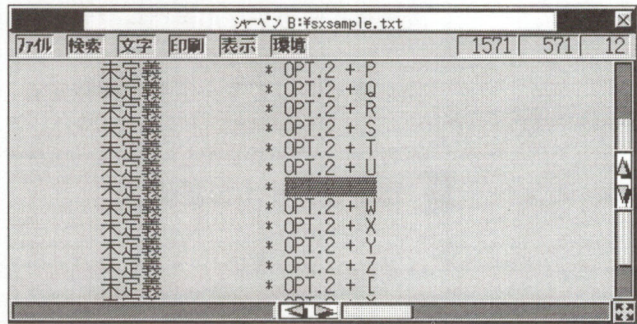


4

- 3** ディスクアイコンから**エディタ...**を選び、`sxsample.txt`を読み込みます。



- 4** 「OPT. 2 + V」を検索します。



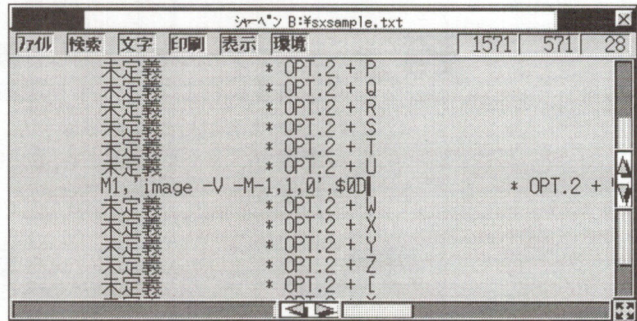
- 5** 現在登録されている、「未定義」という文字列を、次のコマンドに書き換えます。

imageのオプション

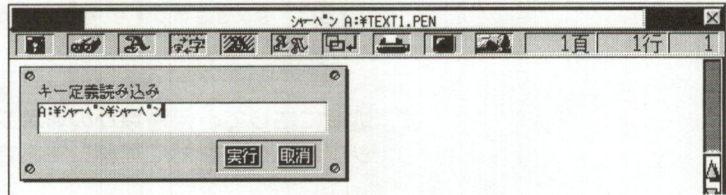
参照

「5-2 外部コマンド一覧」

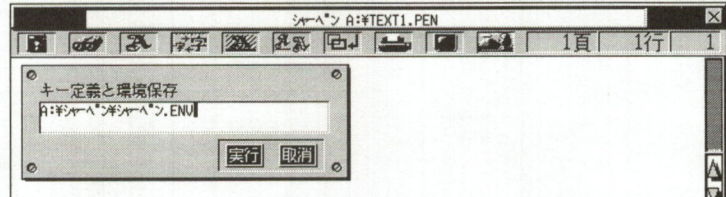
M1,' image -V -M-1,1,0',,\$0D



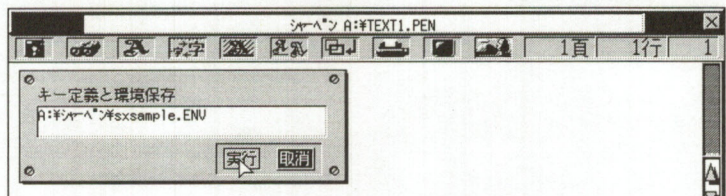
- 6** ファイルアイコンのポップアップメニューから**保存**を選び、`sxsample.txt`を保存します。
- 7** キー定義の書き出しを行ったシャープンに戻り、環境アイコンのポップアップメニューから、**キー定義の読み込み...**を選びます。



- 8** キー定義読み込みのファイル名を、`b:\sxsample.txt`に変更して、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。
- 9** 環境アイコンのポップアップメニューから、**キー定義と環境の保存...**を選びます。



- 10** 環境を保存するファイル名を入力します。ここでは、「`sxsample.env`」とします。**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。



11 これで、イメージデータのペーストを **OPT.2** + **V** に登録した、「sxsample.env」という名前の環境ファイルができました。

12 ディスクアイコンのポップアップメニューの**開く...**を選び、「-Gsxsample.env」と入力して、**実行**をクリックするか、**Enter**を押します。

これで、sxsample.envの環境が指定されたシャープンが起動します。

処理に応じて、何種類かの環境ファイルを作成し、ポップアップメニューなどに登録しておきます。

キー定義ファイルの編集

キー定義ファイルでは、次の項目が定義されています。

- ・プレフィックスキー（スタートアップマクロ1を含む）
- ・ファンクションキー（スタートアップマクロ2を含む）
- ・オプションキー
- ・`[SHIFT]` + ファンクションキー
- ・`[CTRL]`
- ・`[SHIFT]` + `[CTRL]`
- ・拡張プレフィックスキー 1
- ・拡張プレフィックスキー 2
- ・ユーザー定義キー 1
- ・ユーザー定義キー 2
- ・ユーザー定義キー 3
- ・ユーザー定義キー 4
- ・外部コマンドの環境変数
- ・禁則文字の指定
- ・文字属性の指定
- ・ポップアップメニュー

キー定義情報の定義方法

行の先頭にキーワード（PREFIX=など）が記述されていた場合に、次の行から別のキーワードが記述されている行までが、その環境の定義になります。

改行コードまでが、1つの定義になりますので、長いマクロの場合にも改行コードを入れずに記述します。

次のコマンドが記述できます。

```
#nnnn.....機能番号を表す10進数
Ennn.....プレフィックスコマンドを表す10進数
Snnn.....オプションコマンドを表す10進数
Xnnn.....拡張プレフィックスコマンド1を表す10進数
Ynnn.....拡張プレフィックスコマンド2を表す10進数
Unnn.....ユーザー定義キー1~2を表す10進数
Znnn.....ユーザー定義キー3~4を表す10進数
Mn.....マクロ制御コマンド
$xx.....1バイトの16進数
$xxxx.....2バイトの16進数
'abc'.....文字列「abc」を表す。
          文字「'」は、$27と表記
CMENUUnn.....階層メニューを表す10進数
```

それぞれのコマンドは、「,」で区切ります。

マクロ制御コマンド

マクロ制御コマンドには、次の3つがあります。

- ①外部コマンドの起動 (M1)
- ②外部コマンドのロード (M3)
- ③マクロ実行中のキーボード入力 (M4)

●外部コマンドの起動

オプションを指定しての外部コマンドの起動です。

「image」という外部コマンドを「-V -M-1, 0, 2」のオプションを指定して起動するときは、次のように表記します。



「5-2 外部コマンド一覧」

```
M1,'image -V -M-1,0,2',$0D
```

”\$0D”は定義の終了です。

●外部コマンドのロード

アーカイブされていない外部コマンドを、メモリ中にロードするために使用します。

```
M3,'image',$0D
```

「image」コマンドをロードします。

●マクロ実行中のキーボード入力

キーボードマクロ（ポップアップメニューを含む）の実行中にキー入力をするときに使用します。

キーに定義されたマクロは、キー入力を行わずに最後まで実行されますので、その場合は無効になります。

ポップアップメニューか、キーボードマクロでのみ使用できます。

次のように表記します

```
M4,'n', $0D
```

n =

ビット0：0Nで次のキー入力時の処理が登録されているあいだキー入力を行う

ビット1：0Nで改行コード入力時の処理が登録されているあいだキー入力を行う

ビット2：0Nでキー入力終了時に、マクロ中止フラグをクリアする

ビット3：0Nでキー入力時に、**取消**がクリックされてもマクロを中止しない

キー入力時の処理が登録されるのは、アイコンバーにメッセージが表示されてキー入力待ちになるときで、置換の確認、終了の確認コントロールコードの入力などがあります。

改行コード入力時の処理が登録されるのは、ファイル名入力などで、ダイアログが表示されたときです。**実行**か**取消**がクリックされるまで登録されています。

通常は**取消**がクリックされたところで、マクロを中止しますが、ビット3が0Nのときは、そのまま続行します。

マクロ中止フラグがセットされるのは、検索に失敗したときなどです。

「シャーペン」という文字列を検索し、「ウィンドー」を「ウィンドウ」に置換するという処理を連続して行う場合、次のように定義します。

```
M1,'sea',$0D,'シャーペン',$0D,#4,M1,'rep',$0D,'
ウィンドー',$0D,'ウィンドウ',$0D,'Y',M4,'$5',$0D
```

```
M1,'sea',$0D
```

外部コマンド「sea」の起動（前方検索...）

```
'シャーペン'
```

「シャーペン」の入力

```
$0D
```

[F3]の入力。検索の開始

```
#4
```

同じ「シャーペン」が見つからないようにカーソル位置を1つ進める

```
M1,'rep',$0D
```

外部コマンド「rep」の起動（前方置換...）

```
'ウィンドー'
```

置き換えられる文字列の入力

```
$0D
```

[F3]の入力。置き換えられる文字列の決定

```
'ウィンドウ'
```

置き換える文字列の入力

```
$0D
```

[F3]の入力。置き換える文字列の決定

```
'Y'
```

[確認しますか?]の「Y」の入力。

```
M4,'$5',$0D
```

マクロ中のキーボード入力。ビット0:ONで、**[置換しますか?]**の入力をする。キー入力中に検索に失敗してもマクロを中止しないようにビット2:ONに設定している。

[ESC]・[:]を押してマクロを編集し、**[ESC]・nnn[:]**（nnnは任意の回数）で回数を指定して実行します。

「シャーペン」の検索に失敗したところで、マクロが中止されます。

プレフィックスキー (PREFIX=)

プレフィックスキーの定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

プレフィックスコマンドの開始は#27で、通常は[ESC]に定義されています。

#27を他の[CTRL]シーケンスに割り当てることも可能です。キー定義中で使用する場合は、E0~E127と指定します。

E0は最初のファイルの起動時に自動的に実行されます（スタートアップマクロ）。

E0には、シャーペンが動作する上で重要な定義が記述されていますので、変更する場合は十分な注意が必要です。

ファンクションキー (FUNC=)

ファンクションキーの定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、S0~S31と指定します。

S0は編集テキストを開いたときに、自動的に実行されます（スタートアップマクロ）。

S0には、シャーペンが動作する上で重要な定義が記述されていますので、変更する場合は十分な注意が必要です。

オプションキー (OPT1=)

オプションキーの定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、S32~S95（またはS'_'~S'_'）と指定します。

オプションキーのシフトキーは、通常は[OPT.1]に設定されていますが、スタートアップマクロを変更することで、他のキーに割り当てることも可能です。詳しくは、外部コマンドの「map」を参照してください。

シフト+ファンクションキー (SFUNC=)

シフトファンクションキーの定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、S96~S127と指定します。

コントロールキー (CTRL=)

コントロールキーの定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、C0~C31と指定します。

標準のキー定義では、プレフィックスキー (#27) がESCに定義されていますが、他のキーに割り当てることも可能です。

拡張プレフィックスキー 1 はCTRL + @に定義されていますが、ここで定義されているのではなく、E0のスタートアップマクロ中の、外部コマンドの「map」により直接割り当てています。

変更する場合は、こちらを変更する必要があります。

シフト+コントロールキー (SCTRL=)

シフト+コントロールキーの定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、H0~H31と指定します。

拡張プレフィックスキー 1 (EXFUNC1=)

拡張プレフィックスキー 1 の定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、X0~X127と指定します。

拡張プレフィックスコマンドの開始は#64で、通常はCTRL + @に定義されていますが、他のキーに割り当てることも可能です。

CTRL + @はスタートアップマクロで外部コマンドの「map」により、設定されています。

CONデバイス (SXCON.X) が常駐していない場合は、

CTRL + @は使用できません。

ユーザ定義キー 1 (UFUNC1=)

ユーザ定義キー 1 の定義には、CMENU n を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、U0~U63と指定します。

シフトキーは、通常は[OPT.2]に設定されていますが、スタートアップマクロを変更することで、他のキーに割り当てることも可能です。詳しくは、外部コマンドの「map」を参照してください。

ユーザ定義キー 2 (UFUNC2=)

ユーザ定義キー 2 の定義には、CMENU n を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、U64~U127と指定します。

シフトキーは、通常は[XF3]に設定されていますが、スタートアップマクロを変更することで、他のキーに割り当てることも可能です。詳しくは、外部コマンドの「map」を参照してください。

拡張プレフィックスキー 2 (EXFUNC2=)

拡張プレフィックスキー 2 の定義には、CMENU n を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、Y0~Y127と指定します。

拡張プレフィックスコマンドの開始は#127で、通常は[SHIFT]+[ESC]に定義されていますが、他のキーに割り当てることも可能です。

ユーザ定義キー 3 (UFUNC3=)

ユーザ定義キー 3 の定義には、CMENU n を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、Z0~Z63と指定します。

シフトキーは、Z0~Z31に[CTRL]+[XF3]が、Z32~Z63に[SHIFT]+[CTRL]+[XF3]が設定されていますが、スタートアップマクロを変更することで、他のキーに割り当てることも可能です。詳しくは、外部コマンドの「map」を参照してください。

ユーザ定義キー4 (UFUNC4=)

ユーザ定義キー4の定義には、CMENU_{nn}を除くすべてのコマンドが記述できます。

キー定義中で使用する場合は、Z64~Z127と指定します。

シフトキーは、Z64~Z95に`CTRL`+`XF4`が、Z96~Z127に`SHIFT`+`CTRL`+`XF4`が設定されていますが、スタートアップマクロを変更することで、他のキーに割り当てることも可能です。詳しくは、外部コマンドの「map」を参照してください。

外部コマンド用環境データ (EXDATA=)

外部コマンドの環境を定義します。通常は外部コマンド自身により変更されますので、変更する必要はありません。

全角行頭禁則文字 (TKINZEN=)

全角の行頭禁則文字を指定します。

半角行頭禁則文字 (TKINHAN=)

半角の行頭禁則文字を指定します。

全角行末禁則文字 (BKINZEN=)

全角の行末禁則文字を指定します。

半角行末禁則文字 (BKINHAN=)

半角の行末禁則文字を指定します。

半角文字属性の指定 (ATTRHAN=)

256バイトのテーブルで、ワードラップ対象文字などの、文字の種類を指定します。同じ種類の文字がワードとみなされます。

ビット0：ONでワードラップ対象文字

ビット1：予約

ビット2：ONで同じ文字コード以外はワードとみなさない

ビット3：ONで文字の後ろに接続する

(通常はタブ、スペース)

ビット4～7：文字の種類(同じ番号をワードとみなす)

標準の定義では、タブとスペースは\$08で、ワードに接続する属性になっています。

ワード単位の処理のとき、文字の後ろにあるタブ、スペースは、その文字と同じ種類の扱いになります。

ワード単位で選択するときなどに、タブとスペースを文字と一緒に選択したくない場合は、\$08を\$00に変更します。

全角文字属性の指定 (ATTRZEN=)

範囲を指定して、全角文字の属性を定義します。

1ワード目から2ワード目の範囲の文字が3ワード目の属性になります。

指定されていない範囲は\$40になります。

属性の指定は半角と同じですが、全角文字はワードラップの対象にはなりません。

テキスト編集領域のメニュー (MENUEDIT=)

ポップアップメニューには、すべてのコマンドが定義できます。先頭に定義されている文字列がメニュー名になり、以降の定義がそのメニューが選ばれたときに実行されます。

オプションキーコマンドが、単独で定義されているときに、ショートカットキーが設定されます。

チェックマークなどは実行時に、定義されている内容より自動的に設定されます。外部コマンドの起動が単独で定義されているとき、チェックマークなどの作成のため、その外部コマンドが起動されますので、チェックマークなどの作成の必要のないコマンドは、ダミーコード(#32)を定義して単独の定義にならないようにします。

例：**ディザパターン読み込み...**

```
#32,M1,'chgditp',$0D
```

メニュー項目は、1つのメニューにつき最大31項目までです。

5

外部コマンド

5-1

外部コマンドとは

外部コマンドの概要

シャーペンの機能は、基本的な編集以外はほとんど外部コマンドにより実現しています。

外部コマンドは、マクロ制御コマンドにより直接起動されます。シャーペン.ARCにアーカイブされていれば、シャーペンの起動時に、それ以外では外部コマンドが実行されるときに、ファイルよりロードされます。

1度起動した外部コマンドは、すべてのシャーペンが終了するまで、メモリ中に存在します。

外部コマンドを起動する単独の定義が、ポップアップメニューに登録してある場合は、メニューを出す直前に、チェックマークなどの作成のために、外部コマンドが1度起動されます。起動する必要がない（チェックマークなどを作成しない）コマンドの場合、ダミーコード（#32）を一緒に定義してロードされないようにします。

5-2

外部コマンド一覧

外部コマンド一覧

レクタングルの補正 (adrect)

書式 adrect -Wx1, y1, x2, y2

解説

adrectコマンドは、指定されたレクタングルを、画面内に収まるように補正して、現在編集中のテキストに入力します。

書式例 adrect -W50, 50, 606, 430

シャーペンがヘルプを出すときに指定している値です。

描画モード設定 (apage)

書式 apage [スイッチ]

解説

apageコマンドは、デフォルトの描画モードを設定します。文字単位に設定するときは、colorコマンドを使用してください。文字色、背景色は、アクセスページでANDをとった値になります。

メニューに定義した場合、現在設定されている値と同じ値が指定されているときに、チェックマークが付きます。

ドローデータ編集中使用した場合は、ドローデータに対する設定になります。

-An アクセスページの指定

2: モノクロ表示

7: カラー表示

-Fn 文字色の指定

-Bn 背景色の指定

0: 白

1: ライトグレー

2: ダークグレー

3: 黒

4: 黄

5: 赤

6: 緑

7: 青

-Mn 描画モードの指定

- 0: PSET
- 1: AND
- 2: OR
- 3: XOR
- 4: NOT PSET
- 5: NOT AND
- 6: NOT OR
- 7: NOT XOR
- 16: MASK PSET
- 17: MASK AND
- 18: MASK OR
- 19: MASK XOR
- 20: MASK NOT PSET
- 21: MASK NOT AND
- 22: MASK NOT OR
- 23: MASK NOT XOR

-Hn 選択時の色反転ビットマスク

1~7

マウスなどにより選択した範囲を、反転するときのプレーンを、マスクビットで指定します。指定されたプレーンが反転します。

-Sn 検索時の色反転ビットマスク

1~7

検索時に、見つかった文字列を反転表示するときの、反転するプレーンを、マスクビットで指定します。指定されたプレーンが反転します。

書式例

apage -A7 -B3 -F0 -M16 -H3 -S4
カラー表示(黒地に白)の定義内容で、文字色が白、背景色が黒、反転色が黒地に白抜き、検索時反転色が、青地に黄抜きになります。

大文字/小文字変換(case)

書式

case [スイッチ]

解説

caseコマンドは、文字列を大文字に(小文字に)変換します。全角/半角変換をする場合は、日本語フロントプロセッサを使用してください。

選択されているときは選択されている範囲が、それ以外ではカーソルの右側の文字が変換されます。

- Sn モードを指定しての変換
 - 0 : 現在のモードにかかわらず小文字に変換する
 - 1 : 現在のモードにかかわらず大文字に変換する
- 1 : 現在のモードの逆に変換する
- Mn モードの切り替え
 - 0 : 小文字変換モードにする
 - 1 : 大文字変換モードにする
- 1 : 現在のモードの逆にする

書式例 case
現在のモードで変換します。

ディザパターン変更 (chgditp)

書式 chgditp [スイッチ] [ファイル名]

解説

chgditp コマンドは、印刷時のディザパターンを変更します。印刷時設定の、**ディザ印字 (テキストプレーン)** が設定されているとき、PATn などのビットデータは、システムの色変換方式によらず、ディザ処理でモノクロに変換されて印字します。

- Sn 設定する環境の指定
 - 0 : 環境ファイルの環境を変更する (デフォルト)
 - 1 : 文書ファイルの環境を変更

ディザパターンはデフォルトでは、システムに設定されたパターンが使用されますが、外部コマンドの環境に、「DITP0」が設定されている場合にそのパターンが使用されます。

chgditp コマンドでは、テキストファイルよりロードしたパターンをバイナリに変換して、外部コマンド環境の「DITP0」に設定します。テキストファイルのフォーマットは次のとおりです。

```

dc.l      784      * 総バイト数
*
* 1つ目のパターン
*
dc.w      1        * 最大倍率
dc.w      3        * プレーン数 (通常は3)
*
* 白のパターン (16ワード)
*
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000
dc.w      %00000000_00000000

```

参照

「3-10・ディザパターンの設定」

5

```

dc. w      %000000000_000000000
dc. w      %000000000_000000000
dc. w      %000000000_000000000
dc. w      %000000000_000000000
dc. w      %000000000_000000000
dc. w      %000000000_000000000
dc. w      %000000000_000000000
dc. w      %000000000_000000000
*
* ライトグレーのパターン (16ワード)
*
dc. w      %000000000_000000000
.
*
* ダークグレーのパターン (16ワード)
*
dc. w      %000000000_000000000
.
*
* 黒のパターン (16ワード)
*
dc. w      %000000000_000000000
.
*
* 黄色のパターン (16ワード)
*
dc. w      %000000000_000000000
.
*
* 赤のパターン (16ワード)
*
dc. w      %000000000_000000000
.
*
* 緑のパターン (16ワード)
*
dc. w      %01010101_01010101
.
*
* 青のパターン (16ワード)
*
dc. w      %11011101_11011101
.
*
* 2つ目のパターン
*
dc. w      5          * 最大倍率
dc. w      3          * プレーン数 (通常は3)
*
* 白のパターン (16ワード)
*
dc. w      %000000000_000000000
.

```

総バイト数は、 $4 + (4 + 32 \times 2^n) \times \text{パターン数}$ になります。

ディザ処理を行う際に、イメージを展開する倍率が、最大倍率の範囲内のパターンを、先頭から検索し最初に見つかったパターンが展開に使用されます。

たとえば、解像度が360dpiのプリンタに印刷する場合、画面の解像度は72dpiとして計算されますので、倍率は5倍になります。

元のイメージの1ドットが5×5ドットに拡大されるわけですが、その際に指定されたディザパターンより、最大倍率に5倍以上の値が指定されているパターンを捜し、見つかったパターンの該当するカラーのパターンに置き換え印刷します。

最大倍率は16倍までです。

文字色変更 (color)

書式 color [スイッチ]

解説

colorコマンドは、文字単位の描画モードの設定をします。テキスト全体の属性を設定するときは、apageコマンドを使用してください。

文字色、背景色は、アクセスページでANDをとった値になります。現在と同じ値を指定したときは、解除になります。

メニューに定義した場合、現在設定されている値と同じ値が指定されているときに、チェックマークが付きます。

- Fn 文字色の指定
- Bn 背景色の指定
- 0: 白
- 1: ライトグレー
- 2: ダークグレー
- 3: 黒
- 4: 黄
- 5: 赤
- 6: 緑
- 7: 青

-Mn 描画モードの指定

0 : PSET
 1 : AND
 2 : OR
 3 : XOR
 4 : NOT PSET
 5 : NOT AND
 6 : NOT OR
 7 : NOT XOR
 16 : MASK PSET
 17 : MASK AND
 18 : MASK OR
 19 : MASK XOR
 20 : MASK NOT PSET
 21 : MASK NOT AND
 22 : MASK NOT OR
 23 : MASK NOT XOR

書式例 color -F5

選択範囲または、入力属性の文字色を白に設定します。

最新の編集位置へのジャンプ (cont)

書式 cont

解説

contコマンドは、最後に編集したファイルの、編集位置に移動する場合に使用します。

マークジャンプとは違い、終了したファイルには移動できません。

コンソールウィンドウ (conw)

書式 conw [スイッチ]

解説

conwコマンドは、シャーペンをコンソールモードで使用するためのコマンドです。

必ずスタートアップマクロ (S0) に登録して使用します。



参照

「拡張マニュアル」

- Bn バックログのサイズをKバイト単位で指定
 (デフォルトは32K)
- Cfile 最初に起動するファイル (Human形式)
- Dh,v 画面の幅と高さを半角文字数で指定
 -Hのn2で6以外が指定されているときは無効
- En,mode キー入力時のモード
- n =
- ビット0: ONでESCをシャーペンで処理する
- ビット1: ONでファンクションキーをシャーペンで処理する
- ビット2: ONでOPT.1をシャーペンで処理する
- ビット8: ONでSHIFT + ESCをシャーペンで処理する
- ビット9: ONでシフトファンクションキーをシャーペンで処理する
- ビット10: ONでSHIFT + OPT.1をシャーペンで処理する
- mode =
- 0: SET
- 3: XOR
- Fn フォントを指定
- 0: 12×12ドット
- 1: 16×16ドット
- 2: 24×24ドット
- Hn1,n2 画面モードの指定
- n1 =
- 0: ファンクションキーを表示する
- 1: シフトファンクションキーを表示する
- 2: ファンクションキーを表示しない
- 3: ファンクションキーを他の行と区別しない
- 1: 現在の状態を反転する
- n2 =
- 0: 96桁×32行
- 1: 96桁×32行
- 2: 64桁×32行
- 3: 64桁×32行
- 4: 64桁×32行
- 5: 64桁×32行
- 6: フリー
- K 現在実行中のプロセスを強制終了する
- Ln バックログの最大行数を指定する
 (デフォルトは1000行)

-Mn1,n2,n3 MALLOCなどで確保するメモリブロックの最大サイズ、最小サイズ、SETBLOCK時マージンを指定

n1=最大サイズ(デフォルトは2048K)

n2=最小サイズ(デフォルトは128K)

n3=SETBLOCK時マージン(デフォルトは128K)

DOSプログラムがメモリ確保する際に、最大サイズより大きなサイズを確保しようとしたときは、最大サイズを、最小サイズより小さなサイズを確保しようとしたときは、最小サイズのブロックを確保します。

最小サイズを調整するのは、あとから大きくする場合への対策で、動作するプログラムにより大きなサイズが必要な場合があります。

SETBLOCK時マージンは、最小サイズと同じ理由から、指定されたサイズにマージンを足したサイズのブロックを確保します。

-Pn DOSコール時の切り替えの単位の指定
(デフォルトは50)

DOSコール時の切り替えは、コールの種類ごとに割り当たった重みの積算が、切り替え単位を越えたところで行われます。この値が小さいほど切り替え周期が短くなるわけですが、あまり小さい場合は全体の処理が重くなり表示などが極端に遅くなります。

逆にあまり大きくすると、BREAKキーなどの反応が悪くなります(キー入力は切り替わったときにしか行えないので)。

-Qn 終了時のモードの指定

1:通常どおりの終了

2:#82(編集されていないすべてのテキストの終了)で、終了しない。

4:#81(編集集中のすべてのテキストの終了)で、終了しない

-Rn 使用するマークの指定(デフォルトは5)

n=-1でマークを使用しない

指定された番号のマークにカーソル位置を設定します。

-Sn 1回にスクロールする行数

-Gn 1回に表示する行数(デフォルトは3)

n=0でキーボードより値を入力する

-V スクラップバッファの内容をキーバッファにペースト

文字属性の複写 (copykind)

書式 copykind [スイッチ]

解説

copykindコマンドは、文字属性のコピーおよび、ペーストに使用します。

- C 文字属性のコピー (デフォルト)
カーソル位置の文字属性をコピーする。選択されているときは、選択開始位置の文字属性をコピー。
- V 文字属性のペースト
文字列が選択されているときは選択されている文字列を、選択されていないときは、入力環境を設定します。
- Mn ペースト時のモードを指定
ビット0: 0NでフォントIDを設定する
ビット1: 0Nでフォントフェイスを設定する
ビット2: 0Nで横幅を設定する
ビット3: 0Nで縦幅を設定する

書式例 copykind -V -M1

選択されている文字列または、入力環境のフォントIDだけを設定します。

改行コードの削除 (crdel)

書式 crdel [スイッチ]

解説

crdelコマンドは、crinsコマンドで入力した改行コードを、削除するときに使用します。

文字列が選択されているときは、選択されている文字列が、選択されていないときは、カーソル位置から文末までが対象となります。

改行コードの挿入 (crins)

書式 crins [スイッチ]

解説

crinsコマンドは、複数行にまたがる文字列の、行の折り返し位置に改行コードを挿入するときに使用します。

文字列が選択されているときは、選択されている文字列が、選択されていないときは、カーソル位置から文末までが対象となります。

改行コードの変更 (crset)

書式 crset [スイッチ]**解説**

crsetコマンドは、改行文字のモードを変更します。

-LTn 起動時のモードの変更 (環境に保存される)

0: \$0D0A (CR+LF)

1: \$0A (LF)

2: \$0D (CR)

3: 自動判別

-Tn 現在編集中のテキストの変更

(環境には保存されない)

0: \$0D0A (CR+LF)

1: \$0A (LF)

2: \$0D (CR)

書式例 crset -T1

現在編集中のテキストの改行文字のモードをLFに変更します。

ローカルクリップボード (cut)

書式 cut [スイッチ]**解説**

cutコマンドは、クリップボードの内容を変更せずに、文字列の複写や移動を行うときに使用します。

バッファは0~9が指定できます。

-C 選択部分をバッファにコピーする (デフォルト)

-V バッファの内容をペーストする

-X 選択部分をバッファにカットする

-n バッファを指定する (0~9)

-nが指定されていないときは、キーボードからの入力になる。

書式例 cut -V -0

バッファ0に格納されている文字列を、ペーストします。

ドローデータの編集 (draw)

書式 draw [スイッチ]

解説

drawコマンドは、ドローデータ中の、文字オブジェクトの編集を行います

参照

「4-4 ドローデータの編集」

- En 編集モードの指定
n =
0 : 新規作成
1 : 編集
2 : 再計算
- Gn1,n2 新規作成時の最小移動単位
n1 = 最小移動単位
新規作成オブジェクトの大きさを指定する際の、最小移動単位。指定された単位で大きさを変更する。
n2 = オフセット
行の上端よりのオフセット
- Rn 新規作成および編集のときの、終了の指定
0 : 設定して終了
1 : 設定せずに終了
- Sx,y 編集時の表示倍率を1024倍の値で指定
- Ox,y 再計算の際のGScriptのオフセットを指定
正の値を指定すると上に、負の値を指定すると下にずれる。
- Kn 再計算時のモードの指定
指定されていないときは、印刷時のモードが適用される。
n =
bit0 : ONでイメージデータをディザで表示
bit1 : ONでドローデータを再計算する
bit8 : ONで表示データの倍率を絶対値で計算する。
(イメージデータ倍率変更...)
OFFで相対値で計算する。
(倍率で指定...)
- Dx,y 表示データの倍率を1024倍の値で指定
x,yが指定されていないときは、キーボードからの入力になる
- Mn
n =
bit0 : ONでGScriptの背景を塗りつぶす
bit8 : ONで文字オブジェクトの背景を塗りつぶす
(文字オブジェクト編集のみ有効)

書式例 draw -E0
新規オブジェクトを作成します。

外部コマンド用アーカイバ (ear)

書式 ear [スイッチ] [ファイル名···]

解説

earコマンドは、シャープン.ARCをアーカイブするときに使用します。

- A file ライブラリファイル名の指定
指定されていないときは、起動時にロードしたファイル名（通常は、シャープン.ARC）になる。
- B バックアップファイルの作成
指定されていないときは、現在のファイルに上書きするので、途中でエラーが発生した場合には、ファイルが壊れることがある。
- U ファイルの更新（デフォルト）
- X ファイルの取りだし
- D ファイルの削除
- L file リスト出力
ファイル名が指定されていないときは、現在編集中のテキストに挿入される。
- I file インダイレクトファイルの指定

書式例 ear DRAW.EX
シャープン.ARCに、DRAW.EXを追加します。

上下の文字揃え指定 (float)

書式 float [スイッチ]

解説

floatコマンドは、上下の文字揃えを設定します。メニューに定義した場合、現在設定されている値と同じ値が指定されているときに、チェックマークが付きます。

- J n1,n2 文字揃えの種類を指定
 - n1=
 - 1: 下揃え
 - 2: 上揃え
 - 1: モードは変更しない
 - n2=
 - 0: オフセットを設定する
 - 3: オフセットは設定しない



参照
「3-6・文字揃えの設定」

- Vn オフセットの指定
値が指定されていないときは、キーボードからの入力になる。

書式例 float -J2,3
選択範囲または、入力属性を上揃えに設定します。現在上揃えの場合には、設定が解除されます。

連続した数値列の発生 (getno)

書式 getno [スイッチ] [初期値]

解説
getnoコマンドは、マクロ中で連続した数値を、入力するときに使用します。

- Dn 増減値

書式例 getno -D2 10
getnoを実行するたびに、10から順に偶数を出します。

ファイル名の取得 (getpath)

書式 getpath [スイッチ]

解説
getpathコマンドは、マクロ中で編集中のファイル名や、実行ファイル名を取り出すときに使用します。

- Pn
0:フルパス名を得る (デフォルト)
1:パス名を得る (ファイル名を外す)
2:ファイル名だけを得る (パス名を外す)
-E 拡張子を外す

-Xn

0: 編集中のファイル名を対象にする (デフォルト)

1: 実行ファイル名を対象にする (シャープン.X)

2: 環境ファイル名を対象にする (.ENV)

3: コマンドウィンドウ1の文字を対象にする

4: コマンドウィンドウ2の文字を対象にする

コマンドウィンドウに入力された文字列は、次にコマンドウィンドウがオープンするまでの間、保存されています。その文字列に対しての処理を指定します。

-Vn ペーストするテキストの指定

0: 編集中のテキストにペースト (デフォルト)

1: メインテキストにペースト

2: コマンドウィンドウ1のテキストにペースト

3: コマンドウィンドウ2のテキストにペースト

書式例

getpath -P1 -X1

現在編集中のテキストに、実行ファイル (シャープン.X) の存在するディレクトリ名を入力します。

強制改行幅の設定 (height)

書式

height [スイッチ]

解説

heightコマンドは、強制改行幅を設定します。

-Hn 強制改行幅

-Hが指定されていないときは、キーボードからの入力になる。

書式例

height -H20

選択範囲または、入力属性の強制改行幅を20に設定します。

イメージデータのコピー&ペースト (image)

書式

image [スイッチ]

解説

imageコマンドは、イメージデータの複写・移動に使用します。



「3-6・強制改行幅
の設定」

- C コピー（デフォルト）
- D x,y 表示サイズの倍率を1024倍の値で指定
- V n ペースト
 - 1:そのままペースト
 - 0: PAT1に変換してペースト
 - 15: PAT4に変換してペースト
- S x,y 内部データの倍率を1024倍の値で指定
- M $n1,n2,n3$ 変換モード
 - $n1$ = 色変換方式の指定
 - 1:変換しない
 - 0:点単位色変換
 - 1:局所誤差分散
 - 2:誤差分散
 - $n2$ = 圧縮方法の指定
 - 1:圧縮しない
 - 0:ランレングス法で圧縮する
 - 1:ランレングスピクセルチェインで圧縮する
 - $n3$ = 特殊モード
 - 2:ドローデータペースト

書式例 image -V -M-1,0,2
ドローデータをランレングス法で圧縮してペーストします。

インライン入力 (in)

書式 in [スイッチ]

解説

inコマンドは、日本語フロントプロセッサでインライン入力を行う場合に使用します。必ずスタートアップマクロ (E0) に登録して使用します。インライン入力を行うためには、CONデバイス (SXCON.X) が常駐している必要があります。

- C n 文字色を指定
- F n,x,y フォントID、サイズの指定
 n =フォントID
- R インライン入力を終了する

-Fが指定されているときは、文字入力環境によらず指定されたフォントIDとサイズで表示します。
オプションを指定せずに起動した場合は、インライン入力モードの設定と終了を交互に実行します。



「3-7・罫線文字を
入力する」

罫線入力 (kei)

書式 kei [スイッチ]

解説

kei コマンドは、文字罫線を入力します。

- Kn 罫線の種類の指定
n =
0 : 太い
1 : 細い
2 : 消去
- M 空白を埋めるキャラクタの切り替え
(タブ ↔ スペース)

書式例 kei -K0
太罫線を入力します

キー定義編集 (key)

書式 key [スイッチ] [ファイル名]

解説

key コマンドは、キー定義のテキストファイルへの書き出し、テキストファイルからの読み込み、キーボードマクロの編集を行います。

- C キーボードマクロの編集
現在定義されているキーボードマクロの内容を編集する。
- L キー定義のロード
キー定義をテキストファイルから読み込む。
-C が同時に指定されている場合は無効。
-L が指定されていない場合はファイルへの書き出しになる。
- E 初期値テーブルの書き出し
表示モードなどの初期値を書き出す。
通常の項目のほかに「ENV=」という項目が書き出される。
-C が同時に指定されている場合は無効。

-Ofile 環境ファイル名の指定

環境ファイル名が指定されている場合、テキストファイルから読み込みだき一定義を、直接環境ファイルに書き出します。この場合、現在動作中のシャープエンのキー定義は変更されません。初期値テーブルを変更する場合は、このモードを使用する必要があります（通常のロードの場合は、シャープエン側が、初期値を更新しないので）。

初期値テーブルの内容

```

ENV=
dc.w  %100000  *表示モード
dc.l   3        *スクロール行数
dc.l   0        *ワードオプションフラグ
dc.w   0        *未使用
dc.w   %0
*      ビット0:ONで文字入力時に前の文字属性を参照
*      ビット8:ONでページ枠表示
dc.w   0        *未使用
dc.w   %11     *印刷時モード
dc.w   0        *フォントフェイス
dc.w   1        *フォントID
dc.w   768     *1ラインドット数
dc.w   64      *水平タブドット数
dc.w   586,249 *デフォルトのウィンドウサイズ
dc.w   1024,1024 *表示倍率
dc.w   0        *1でバックアップファイルを作成しない
dc.w   1        *最小改行幅
dc.w   0
*      ビット0:ONで文字飾りを保存
*      ビット1:ONで文字飾りと環境を保存
*      ビット7:ONでセーブ時バイナリモード
*      ビット8:ONでロード時文字飾りを無視
*      ビット9:ONでロード時環境を無視
*      ビット15:ONでロード時バイナリモード
dc.w   1
*      1=ウィンドウを親と同じ位置にオープンする
*      2=同一ウィンドウに複数ファイルをオープンする
dc.w   1        *1で追い出し禁則
dc.w   2048     *キャッシュサイズ
dc.w   0,0      *フォントサイズ
dc.w   0,0      *行数表示モード
dc.w   %10     *アクセスページ
dc.w   0        *オートインデントモード
dc.w   8        *スタックサイズ(K)
dc.w   %11     *改行コードの種類
dc.w   0        *禁則処理文字数
dc.w   0        *ワードラップ文字数
dc.w   72,72   *画面の解像度
dc.w   0
*      0=そのままのサイズで印刷
*      1=画面サイズで印刷
*      2=画面サイズに1番近い整数倍で印刷
dc.w   0        *文字色
dc.w   0        *背景色
dc.w   0        *描画モード
dc.w   0        *選択時色反転マスク
dc.w   0        *検索時色反転マスク
dc.w   0,0,0,0,0,0,0,0 *ワードオプション

```

*
*拡張環境
*

ds.b	76	*プリントレコード(Print)先頭76バイト
dc.w	0,0,0	*予約
dc.w	1024,1024	*印字倍率
ds.b	42	*予約

書式例 key -Omykey.env -L
 キー定義をテキストファイルより読み込み、mykey.
 envに書き込みます。

キーマップ変更 (map)

書式 map [スイッチ]

解説

mapコマンドは、特定のキーに機能を割り当てたり、オプションキーコマンドの、シフトキーを変更するときに使用します。必ずスタートアップマクロ(E0)に登録して使用します。

-Kn1,n2,n3,n4..... (最大4×256)

n1=シフトキー

ビット0: SHIFT

ビット1: CTRL

ビット2: OPT.1

ビット3: OPT.2

ビット8: XF1

ビット9: XF2

ビット10: XF3

ビット11: XF4

ビット12: XF5

n2=キーコード

n3=コマンドの種類

1: C0~C31 (CTRL)

2: H0~H31 (SHIFT+CTRL)

3: E0~E127

4: S0~S127

6: X0~X127

8: U0~U127

9: Y0~Y127

10: Z0~Z127

n4=キーテーブルの位置

オプションコマンド(S32)なら、

n3=4,n4=32になります。

n1で指定したシフトキーが（複数指定したときは、指定したシフトキーが全部）押されているときに、n2で指定したキーコードのキーが押されたら、n3,n4で指定したコマンドを実行します。オプション文字列が255を越えるときは、何回かに分けて指定します。

-Mn1,n2,n3,n4.....（最大4×16）

n1=シフトキー

n2=シフトキーマスク

ビット0: SHIFT

ビット1: CTRL

ビット2: OPT.1

ビット3: OPT.2

ビット8: XF1

ビット9: XF2

ビット10: XF3

ビット11: XF4

ビット12: XF5

n3=コマンドの種類

1: C0~C31 (CTRL)

2: H0~H31 (SHIFT+CTRL)

3: E0~E127

4: S0~S127

6: X0~X127

8: U0~U127

9: Y0~Y127

10: Z0~Z127

n4=キーテーブルの先頭位置

n1で指定したシフトキーが（複数指定したときは、指定したシフトキーが全部）押されているときに、' ' ~ ' _ ' のキーが押されたら、n3,n4で指定したコマンドを実行します。

シフトキーに **CTRL** が指定されているときは、 **CTRL** + **A** ~ **CTRL** + **_** のキーが押されたときに、n3,n4で指定したコマンドを実行します。

n1で指定されていない、n2で指定されているシフトキーが同時に押されているときは実行しません。

書式例 map -K2,\$1B,5,\$40 -M4,\$1F0E,4,32,\$A,\$1F0E,8,0

CTRL + **@** に #64 を、 **OPT.1** に S32~S96 を、 **CTRL** + **OPT.2** に U0~U31 を割り当てます。

（U0は実際には実行できない）

シフトキーマスクに指定されていない、 **SHIFT** が同時に押されていても実行します。

ポップアップメニュー処理その1 (menu)

書式 menu

解説

menuコマンドは、メニューマネージャを使用した、ポップアップメニュー処理を行います。必ずスタートアップマクロ(S0)に登録して使用します。

menuコマンドまたは、menu2コマンドのいずれも登録していないと、ポップアップメニューを出すことができません。

ポップアップメニュー処理その2 (menu2)

書式 menu2 [スイッチ]

解説

menu2コマンドは、自前でポップアップメニュー処理を行います。メニューマネージャは使用しません。必ずスタートアップマクロ(S0)に登録して使用します。

menuコマンドまたは、menu2コマンドのいずれも登録していないと、ポップアップメニューを出すことができません。

-Tn1,n2

n1=最初に階層メニューを出すまでの時間をmsで指定
(デフォルトは10ms)

n2=次の階層メニューを出すまでの時間をmsで指定
(デフォルトは15ms)

-Tx,y 指定された値以上マウスが移動しているときは、階層メニューを出さない(または閉じない)
(デフォルトは8ドット、16ドット)

編集範囲限定 (narrow)

書式 narrow [スイッチ]

解説

narrowコマンドは、編集範囲を限定する場合に使用します。編集後に、結果を反映するときは-Wで、取り消すときは-Rで、終了します。

-W 編集範囲限定解除(編集結果を反映する)

-R 編集範囲限定解除(編集結果を反映しない)

書式例 narrow

現在選択されている範囲を、編集範囲に設定します。

上書き入力 (ow)

書式 ow [スイッチ]

解説

owコマンドは、上書き入力を行います。owコマンドは、インライン入力中には使用できません。使用する場合に、**XF3**+**I**でインライン入力を解除してから使用してください。もう1度**XF3**+**I**を押すとインライン入力に戻ります。

-Mn

- 0: 上書きモードを解除する
- 1: 上書きモードに設定する
- 1: 上書きモードを交互に変更する (デフォルト)

下線、網掛けなどの設定 (pat)

書式 pat [スイッチ]

解説

patコマンドは、下線、網掛けなどを設定します。

-Pn パターン番号の指定

- | | |
|--------|---------|
| 0: 淡千鳥 | 8: 細破線 |
| 1: 千鳥 | 9: 太破線 |
| 2: 濃千鳥 | 10: 細二重 |
| 3: 淡斜線 | 11: 太二重 |
| 4: 斜線 | 12: 細波線 |
| 5: 濃斜線 | 13: 二重波 |
| 6: 細実線 | 14: 細一鎖 |
| 7: 太実線 | 15: 大波線 |

-Jn モードを指定

- 0: 網掛け
- 1: 上線
- 2: 下線
- 2: 中線

-On 文字との重なりを指定する

-Vn クリップボードよりパターンにペースト

- 1: モノクロに変換
- 2: そのまま

-Mn

- 0: ペンパターンのフィルを使用しない
- 1: 16×16のパターンのときにペンパターンのフィルを使用する



「3-5・網掛け、下線、中線、上線」

プレフィックスコマンド (prefix)

書式 prefix [スイッチ] [タイトル文字列]

解説

prefixコマンドは、キー定義テーブルの指定した位置を、2ストロークコマンドとして実行します。

-Kn1,n2 コマンドの種類

n1=

1: C0~C31 (CTRL)

2: H0~H31 (SHIFT+CTRL)

3: E0~E127

4: S0~S127

6: X0~X127

8: U0~U127

9: Y0~Y127

10: Z0~Z127

n2=オフセット

書式例 prefix -K6,0 ぶれふいっくす

実行すると、アイコンバーに**ぶれふいっくす**と表示してキー入力待ちになり、次に入力された **CTRL** + **A** ~ **[]** までのキーに対して、X1~X126を実行します。

印刷および頁枠などの表示 (print2)

書式 print2 [スイッチ]

解説

print2コマンドは、印刷および、頁枠の表示などを行います。

-An 印刷時のモードの指定

n1=

0: そのままで印刷

1: 画面サイズで印刷

2: 画面サイズで印刷 (補正あり)

-B イメージ印字の開始

-C コード印字の開始

-Sn1,n2 印字倍率の指定

印刷時の倍率を1 0 2 4倍の値で指定する。

-Sだけが指定されたときは、キーボードからの入力になる。



参照

「3-8 印刷する」

- E 用紙設定
- Fn 頁枠のカラーを指定する
- Pn 行数表示モードの指定
 - 0: 論理行で表示する
 - 1: 物理行で表示する
 - 2: 頁位置で表示する
- 1: 論理行表示と物理行表示を交互に変更する
- 2: キーボードから頁行数を入力する
- PMn
 - ビット0: ONでイメージデータをディザで印字する
 - ビット1: ONでドローデータを再計算する
- Tn 頁枠再表示までの時間を10ms単位で指定する
- Vn
 - 0: 頁枠を表示しない
 - 1: 頁枠を表示する
 - 1: 交互に変更する

GScript罫線の入力 (rect2)

書式 rect2 [スイッチ]

解説

rect2コマンドは、gScriptの罫線を入力します。

- Px, y ペンサイズの指定
- Gx, y グリッド単位の指定
 - x, yが指定されていないときは、キーボードからの入力になる
- Mx1, y1, x2, y2 マージンの指定
 - 値が指定されていないときは、キーボードからの入力になる
- Rn 角の丸みの指定
- Fn カラーの指定
- Kn 罫線の種類の指定
 - 0: 直線
 - 1: 長方形 (枠)
 - 2: 楕円 (枠)
 - \$81: 長方形 (フィル)
 - \$82: 楕円 (フィル)
- ln 上書きモードの指定
 - 0: 幅を0に調整して挿入する
 - 1: 半角スペースの幅に調整して1文字削除して入力する
- W GScriptの検索
- Qn 入力位置指定時の動作の指定
 - 0: マウスで挿入位置を指定する
 - 1: マウスで挿入位置を指定しない

参照

「3-7・GScript
罫線を入力する」

分割ウィンドウの操作 (remote)

書式 remote [スイッチ]

解説

remoteコマンドは、分割したウィンドウの現在アクティブじゃない方のテキストを操作します。-Fで実行する機能番号を指定します。

- Fn 機能番号を指定
- Mn 0以外でアクティブなウィンドウも操作する

書式例 remote -F3

分割したウィンドウのアクティブじゃない方のテキストをロールアップします。

文字列の置換 (rep)

書式 rep [スイッチ]

解説

repコマンドは、文字列の置換を行います。

- B 後方置換
- Gn 全域置換
 - 1: 全部のテキストを置換対象にする
 - 2: 同一ウィンドウのテキストだけを置換対象にする
- C カレントワードを置換対象にする
- L 前回置換した文字を対象にする
- Q 確認しない
- H 表示しない
- Mn 現在のカーソル位置から指定されたマーク位置までを置換対象にする

書式例 rep -G2

同一ウィンドウのテキストをすべて置換します。



「3-2・文字列の置換」

拡大・縮小表示 (scale)

書式 scale [スイッチ]

解説

scaleコマンドは、拡大・縮小表示を行います。倍率は1024倍した値で指定します。

-Sx, y 倍率(1024倍した値)
値が指定されていないときは、キーボードからの入力になる。

書式例 scale -S2048, 2048
200%表示にします。

文字列の検索 (sea)

書式 sea [スイッチ]

解説

seaコマンドは、文字列の検索を行います。

-B 後方検索
-L 前回検索した文字を対象にする
-Gn 全域検索
1: 全部のテキストを検索対象にする
2: 同一ウィンドウのテキストだけを検索対象にする
-C カレントワードを検索対象にする
-N 次検索

書式例 sea -G2
同一ウィンドウのテキストをすべて検索します。

フォント種類選択 (selfont)

書式 selfont

解説

selfontコマンドは、フォントの種類を選択を行います。

編集フラグなどの設定 (setef)

書式 setef

解説

setefコマンドは、シャーペンの各種フラグの設定を行います。

参照

「3-2・文字列の検索」

参照

「3-3 文字の種類を変える」

- EFn 編集フラグの指定
 - 0: 編集有り
 - 1: 編集無し
 - 1: 現在の状態を反転する
 - Rn 編集禁止属性の指定
 - 0: 編集禁止属性を解除
 - 1: 編集禁止属性に設定
 - 1: 現在の状態を反転する
 - Bn1,n2 ファイル読み込み/書きだしのモードの指定
 - n1=
 - ビット0: ONで文字飾りを保存する
 - ビット1: ONで文字飾りと環境を保存する
 - ビット7: ONでセーブ時バイナリモード
 - ビット8: ONでロード時に文字飾りを無視
 - ビット9: ONでロード時に環境を無視
 - ビット15: ONでロード時にバイナリモード
 - n2=
 - 0: PSET
 - 3: XOR
 - Cn1,n2 拡張編集モードの指定
 - n1=
 - ビット0: ONで文字入力時に前の文字属性を参照する
 - ビット8: ONでページ枠を表示する
 - n2=
 - 0: PSET
 - 3: XOR
 - Mn1,n2 マクロ中止モードの指定
 - n1=
 - ビット0: ONで検索不成功時にその回のマクロを中止する
 - ビット1: ONで検索不成功時に全マクロを中止する
 - n2=
 - 0: PSET
 - 3: XOR
 - ln FP制御
 - 2: **実行**か**取消**がクリックされるまでスルーモードに設定する
- 書式例** setef -B0,3
文字飾り保存モードを交互に変更します

各種文字属性の設定 (setkind)

書式 setkind [スイッチ]

解説

setkindコマンドは、文字属性の変更を行います。

- Fn,x,y フォントID、サイズの指定
n=フォントID
- Kn,mode 文字飾りの指定
n=文字飾り
mode=
0:SET
3:XOR
- Jn
-1:右よせ
0:左よせ
1:中央よせ
- Rn1,n2 文字属性の解除の指定
n1=
ビット0:ONでフォントIDを解除する
ビット1:ONでフォントフェイスを解除する
ビット2:ONで横幅の指定を解除する
ビット3:ONで縦幅の指定を解除する
n2=
ビット0:ONで行ぞろえを解除する
ビット1:ONで文字色を解除する
ビット2:ONで描画モードを解除する
ビット3:ONで上揃え、下揃えを解除する
ビット4:ONで文字間ピッチを解除する
ビット5:ONで強制改行幅を解除する
ビット6:ONでタブの位置指定を解除する
ビット9:ONで網掛けを解除する
ビット10:ONで下線、中線を解除する
ビット11:ONでルビ、上線を解除する

書式例 setkind -R0,%10_0000_0000
網掛けを解除します。

外部コマンド実行パスの設定 (setpath)

書式 setpath

解説
setpathコマンドは、外部コマンド実行パスを設定します。

フォントサイズの設定 (setsize)

書式 setsize

解説
setsizeコマンドは、フォントサイズを設定します。

参照

「3-10・外部コマンド実行パスの指定」

参照

「3-4 文字の大きさを変える」



「4-1 ウィンドウ
モード」

ウィンドウの分割 (split)

書式 split [スイッチ] [ファイル名]

解説

splitコマンドは、ウィンドウを分割します。

- H 上下に分割する
- V 左右に分割する
- Y 必ず現在編集中のファイルを分割する
- Mn1, n2 デフォルトのモードを変更する
 - n1=
 - ビット0: OFFで上下に分割
 - ONで左右に分割
 - n2=
 - 0: PSET
 - 3: XOR



「3-5・ルビ入力」

ルビ入力 (sym)

書式 sym

解説

symコマンドは、ルビを設定します



「3-6・タブの設定」

タブ入力 (tab)

書式 tab

解説

tabコマンドは、位置指定のタブ、幅指定のタブを入力するときを使用します。

- Tn タブ位置 (ドット位置)
 - 値が指定されていないときは、キーボードからの入力になる (最大32箇所)
- Hn タブ幅 (ドット位置)
 - 値が指定されていないときは、キーボードからの入力になる

-Mn1, n2 タブ入力モード

n1=

ビット0:OFFで通常のタブとして入力

ビット1:OFFで幅指定のタブとして入力

ONで位置指定のタブとして入力

ビット2:ONで文字を埋め込む

n2=

0:PSET

3:XOR

-On 埋め込み文字のオフセットを指定する**-V** クリップボードより埋め込み文字にペースト

タグジャンプ (tagjump)

書式 tagjump [文字列]**解説**

tagjumpコマンドは、オプションを指定してタグジャンプをする場合に使用します。

カーソル位置の文字列をファイル名として、指定された文字列をオプションに指定して、シャープを起動します。

書式例 tagjump -Gエディタ.ENV
エディタモードで、タグジャンプします。

文字間ピッチ設定 (track)

書式 track [スイッチ]**解説**

trackコマンドは、文字間ピッチを設定します。

-Tn 文字間ピッチ

値が指定されていないときは、キーボードからの入力になる

書式例 track -T-2
文字間ピッチを-2に設定します。

参照

「3-6・文字間ピッチの設定」

5-3

外部コマンドの作成

実行ファイル形式

ファイル形式は、タスクマネージャ用の実行ファイルの'OBJR'を'EdCM'に変更しただけのものです。ただしデータサイズは指定しても確保されません。アセンブラの疑似命令.dataなどで確保します。また、スタックもシャープンのままですので、再帰するような場合には、スタックを自分で確保するか、シャープンのオプションでスタックサイズを増やす必要があります。

1度起動した外部コマンドはメモリに常駐しますので、リエントラントでなければなりません。特にC言語で静的変数を使用する場合は、注意が必要です。

外部コマンドの起動

下記の引数で起動されます。またグローバル変数へのポインタがa5レジスタで渡されます。

```
_main (TEdit **tehdl, long code,
        LASCII *option, int funcno)
```

tehdlは、現在編集中的テキストエディットレコードへのハンドルで、疑似ダイアログなどで入力中の場合、疑似ダイアログのテキストエディットレコードへのハンドルが渡されます。

codeは、上位ワードにキーコード、下位ワードにコマンドが格納されます。拡張ディスクの、「SHARPEN.A」にアーカイブされている_main()では、0の場合(通常起動)にmain()が、それ以外の場合には_command()が、呼び出されます。_command()では、サポートしないコマンドの場合は、必ずreturn(1)で返るようにしてください。

0以外をサポートしないプログラムの場合は、「SHARPEN.A」にデフォルトの_command()がアーカイブされていますので、そちらをリンクしてください。

コマンドの種類(下位ワード)

- 0: 通常起動
- 1: メニューのチェックマークおよびアクティブ状態の要求
- 2: 全テキストの終了
- 3: 編集中的テキストの終了の確認
- 4: 編集中的テキストの終了

optionは、コマンドライン（LASCII型文字列）の先頭アドレスが格納されます。

funcnoは、自分の外部コマンド番号が格納されます。この番号は起動された順番で、常に同じとは限りませんが、外部コマンド用のワークなどを使用する場合に指定します。

通常の起動

キーマクロ中または、#221（外部コマンドの起動）より起動したときに発行されます。通常の処理を行います。

メニューのチェックマークおよびアクティブ状態の要求

メニューに登録されている場合に、ポップアップメニューを出す直前に発行されます。現在の状況に応じた、チェックマークおよび、アクティブ状態を作成して返します。

0x0000	インアクティブ
0x0001	アクティブ
0x0100	チェック&インアクティブ
0x0101	チェック&アクティブ

全テキストの終了

すべてのシャープンが終了するときに発行されます。メモリなどを確保した場合は、このときに解放します。

編集中のテキストの終了の確認

1テキストの終了直前に発行されます。0を返した場合に終了処理を中止します。

このコマンドが発行されるのは、set_busy (tehdl, funcno)により、処理中に設定されている外部コマンドだけです。“印刷中です！！”のダイアログはこのときに出しています。

編集中のテキストの終了

1テキストの終了時に発行されます。

このコマンドが発行されるのは、set_busy(tehdl, funcno)により、処理中に設定されている外部コマンドだけです。

サンプルプログラム（連続した数値列の発生）

```
#include      "sharpdef.h"
int          cnt;

int main(TEdit **tehdl, long code, _LASCII param, int funcno)
{
    char      wk [16];

    ltoa(cnt++, wk, 10);
    return(TMInsert(tehdl, wk, strlen(wk)));
}
```

このソースをコンパイルし、SHARPEN.Aをリンクするだけで、連続した数値を発生する外部コマンドのできあがりです。ただし、このサンプルでは、_command()が記述されていないので、メニューに定義されたとき、編集禁止属性でインアクティブになりません。また初期値、増減値も変更できないので、次でオプションにより増減値を、キーボードより初期値を設定できるようにしてみます。

サンプルプログラム（連続した数値列の発生その2）

オプション：-Dn 増減値の指定
-I 初期値をキーボードより入力

```
#include      "stdlib.h"
#include      "string.h"
#include      "ctype.h"
#include      "task.h"
#include      "sharpdef.h"

int startno(TEdit **tehdl, long code, long con, long mode);

int diff = 1; /* 最初の起動時だけ初期化されている */
int cnt = 1; /* 最初の起動時だけ初期化されている */
/* シャーペン.Xの起動オプション */
char _sharpen [] = "シャーペン.X -Gエディタ.ENV";
```

プログラムがロードされるのは、最初に起動したときだけで、2回目からの起動では、メモリより起動されます。変数が初期化されるのも、最初に起動したときだけで、2回目からは自分が設定した値がそのまま残っています。

```

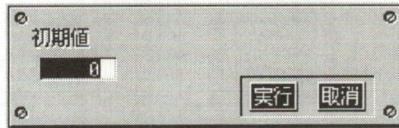
int main (TEdit **tehdl, long code, _LASCII param, int funcno)
{
    char    wk [16];

    switch (getoption (param, &diff)) {
        case 0:
            ltoa (cnt += diff, wk, 10);
            return (TMInsert (tehdl, wk, strlen (wk)));
            break;
        case 1:
            noedit (tehdl, "初期値", &startno, 0, cnt);
            break;
    }
    return (0);
}

```

noedit () は、疑似ダイアログを表示し、改行コードが入力されたときの処理を登録する関数です。

この1行を実行すると、次のダイアログが表示されます。



疑似ダイアログに関する処理は、シャープペンにより処理され、改行コードが入力されたところで、登録した startno () が、次の引数で呼び出されます。

```

int startno (TEdit **tehdl, long code, long con, long mode)
{
    char    wk [16];
    int     ret;
    edval   *_val;

    _val = ((edrefcon *) ((**tehdl).refCon))->val;
    disposecomm (tehdl); /* 疑似ダイアログを廃棄 */
    ret = TMgetText (_val->tehdl2, wk, sizeof (wk) - 1);
    if (ret > 0) {
        wk [ret] = 0;
        cnt = atol (wk);
    }
    return (ret); /* エラーコードを返す */
}

```

tehdlは、現在編集中のテキストエディットレコードへのハンドルで、この場合は、疑似ダイアログのテキストエディットレコードへのハンドルが渡されます。

codeは、上位ワードにキーコード、下位ワードにアスキーコードが格納されます。

実行が押された場合は、キーコードに0xffffが、アスキーコードに0x000dが、渡されます。

conは、noedit()で自分が登録した値が渡されます。

modelには、押されたキーに定義されているコマンドの種類が格納されます。0以外の場合は、codeの下位ワードはアスキーコードではなくコマンドの番号です。

コマンドの種類

- 0:通常のキー入力
- 1:コントロールシーケンス (C0~C31)
- 2:シフトコントロールシーケンス (H0~H31)
- 3:プレフィックスコマンド (E0~E127)
- 4:オプションキーコマンド (S0~S127)
- 5:機能コード (#0~#255)
- 6:拡張プレフィックスコマンド1 (X0~X127)
- 8:ユーザー定義コマンド1~2 (U0~U127)
- 9:拡張プレフィックスコマンド2 (Y0~Y127)
- 10:ユーザー定義コマンド3~4 (Z0~Z127)

改行コード時の処理は、**取消**が押された場合にシャープペンにより初期化されますので、1度も呼び出されないこともあります。

取消が押された場合にも、処理が必要な場合にはset_dm()関数などを使用します。

_valは、シャープペンのグローバル変数へのポインタで、テキストエディットレコードのrefConが示す構造体内のval、またはa5レジスタで渡されます。

_val->tehdl2は、疑似ダイアログのテキストエディットレコードへのハンドルです。

戻り値でマイナスの値を返した場合は、シャープペンによりエラーダイアログが表示されます。

コマンドラインの解析

コマンドラインは、LASCII型の文字列で渡されます。パラメータリストではありませんので注意してください。また、コマンドラインはスタックに確保されていますので、保存する場合は複写する必要があります。

増減値を得るときに使用している `atoi2(cptr)` は、文字列を `long` 型整数値に変換する関数ですが、`'$'` で始まる場合に16進数として、`'%'` で始まる場合に2進数として変換します。

SHARPEN.Aにアーカイブされています。

```
int getopt(_LASCII param, int *diffptr)
{
    char    wk [768];
    char    **iptr;
    char    *cptr, c;
    int     i, ret = 0;

    TSTakeParam(param, NULL, NULL, 2, wk, NULL);
    iptr = (char **) (wk);
    for (i = *(int *) (iptr)++; i > 0; i--) {
        cptr = *iptr++
        c = *cptr++;
        if ((c == '-' ) || (c == '/')) {
            switch (toupper(*cptr++)) {
                case 'D':
                    if (diffptr != NULL) {
                        *diffptr = atoi2(cptr);
                    }
                    break;
                case 'I':
                    ret = 1;
                    break;
            }
        }
    }
    return (ret);
}
```

通常以外の起動（メニューのチェックマークの作成など）

プログラム中に `_command()` が記述されている場合、次のコマンドで起動されます。

- 1:メニューのチェックマークおよびアクティブ状態の要求
- 2:全テキストの終了
- 3:編集中のテキストの終了の確認
- 4:編集中のテキストの終了

引数の内容は `main()` と同様です。記述されていない場合、SH ARPEN.Aにアーカイブされている `_command()` が（常に1を返す）リンクされます。

コマンドラインは、LASCII型の文字列で渡されます。パラメータリストではありませんので注意してください。また、コマンドラインはスタックに確保されていますので、保存する場合は複写する必要があります。

3の編集中のテキストの終了の確認で、0を返した場合は終了処理を中止します。

サポートしないコマンドの場合は、必ず1を返します。

```
int _command(TEdit **tehdl, long code, _LASCII param, int no)
{
    int    ret = 1; /*サポートしないコマンドは1を返す*/

    switch (code & 0xffff) {
        case 1: /*メニューのチェックなどの作成 */
            /* 編集禁止属性のときはインアクティブにする*/
            if ((*tehdl).editMode & 0x10) != 0) {
                if (getoption(param, NULL) != 1) {
                    /*これでメニューはインアクティブ*/
                    ret = 0;
                }
            }
            break;
        case 2: /*全テキストの終了 */
            /*終了処理は特に無い */
            break;
        case 3: /*編集中のテキストの終了の予告 */
        case 4: /*編集中のテキストの終了 */
            /*登録していないので呼ばれない */
            /*set_busy()で処理中に設定したときに呼ばれる*/
            break;
    }
    return (ret);
}
```

定形の疑似ダイアログ処理

定形の疑似ダイアログを開く関数には、次の4つの種類があります。いずれの場合も廃棄には、`disposecomm()`関数を使用します。

- ① ロングの数値で初期値を指定して、数値入力のダイアログを開く。
- ② 初期化文字列を指定して、ファイル名入力のダイアログを開く。
- ③ 初期化文字列を指定して、コマンド入力ウィンドウ（検索などで使用している1行のウィンドウ）を開く。
- ④ ダイアログおよびボタンの種類を指定して開く。

数値入力 (`noedit()`)

```
int noedit(TEdit **tehdl, char *title, int (*crproce)(),
           long crcon, long no);
```

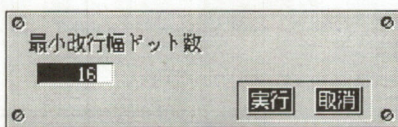
TEdit	**tehdl	テキストエディットレコードへのハンドル
char	*title	タイトル文字列へのポインタ
int	(*crproce)()	改行コード入力時の処理
long	crcon	crproceを呼ぶときの引き数
long	no	初期値（文字列に変換して設定される）

実行をクリックするか、**Enter**が押されたときに次の形式で呼ばれます。**取消**が押された場合は、改行コード入力時の処理は初期化されます。

```
(*crproce)(TEdit **tehdl, long code, long crcon, long mode)
```

下記のように記述した場合に、次のようなダイアログが表示されます。

```
noedit(tehdl, "最小改行幅ドット数", &heightin, 0, 16);
```



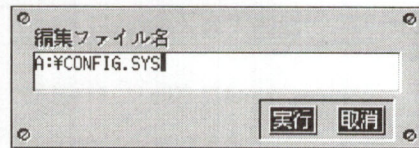
ファイル名入力 (fileedit ())

```
int fileedit (TEdit **tehdl, char *title,
              int (*crproce) (), long crcon, char *str);
```

TEdit	**tehdl	テキストエディットレコードへのハンドル
char	*title	タイトル文字列へのポインタ
int	(*crproce) ()	改行コード入力時の処理
long	crcon	crproceを呼ぶときの引き数
char	*str	初期化文字列

下記のように記述した場合に、次のようなダイアログが表示されます。

```
fileedit (tehdl, "編集ファイル名", &namein,
          0, "A:¥CONFIG.SYS");
```



コマンド入力ウィンドウによる入力 (commedit ())

```
int commedit (TEdit **tehdl, char *title, int (*crproce) (),
              long crcon, char *str);
```

TEdit	**tehdl	テキストエディットレコードへのハンドル
char	*title	タイトル文字列へのポインタ
int	(*crproce) ()	改行コード入力時の処理
long	crcon	crproceを呼ぶときの引数
char	*str	初期化文字列

初期化文字列には、半角17文字分の文字列を指定します。

下記のように記述した場合に、次のようなダイアログが表示されます。

```
commedit (tehdl, " 前方検索文字列:",
          &searchin, 0, "ウィンドウ");
```



種類を指定して開く (editarea ())

```
int editarea (TEdit **tehdl, long edit, long button)
```

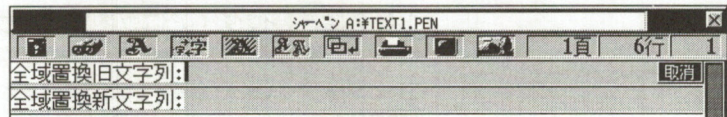
TEdit	**tehdl	テキストエディットレコードへのハンドル
long	edit	ダイアログの種類
	上位ワード=	
		0x0000:コマンド入力ウィンドウ
		0x0101:疑似ダイアログ大
		0x0202:疑似ダイアログ小
		0x0002:疑似ダイアログ小 (文字入力無し)
	下位ワード=	
		0x00ff:文字入力無し
		0x0101:文字入力1レコード
		0x0201:文字入力2レコード
long	button	ボタンの種類の指定
		0x0101:実行/取消
		0x0102:実行/中止
		0x0103:実行/中断

タイトル文字列を、設定してから呼び出します。

改行時の処理は、set_cr2 () で登録します。

下記のように記述した場合に、次のようなダイアログが表示されます。

```
_val->title1 = "全域置換旧文字列:";
_val->title2 = "全域置換新文字列:";
editarea (tehdl, 0x0000201, 0x0001);
```



疑似ダイアログ処理の登録

独自の疑似ダイアログを開く場合は、`set_dm()`関数を使用します。

```
int set_dm(TEdit **tehdl, int (*dmproce)(),
           long dmcon, Region **dmrgn);
TEdit **tehdl      テキストエディットレコードへのハンドル
int (*dmproce)()   疑似ダイアログ処理ルーチン
long dmcon         dmproceを呼ぶときの引数
Region **dmrgn    疑似ダイアログ領域を表すリージョンハンドル
```

リージョンハンドルで渡した領域を、外部コマンドが自由に使用することができます。dmproceで指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*dmproce)(TEdit **tehdl, long command, long dmcon)
```

tehdlは、現在編集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

commandには、次の値が指定されます。

- 1: マウスレフトダウンイベント
- 2: マウスライトダウンイベント
- 3: アップデートイベント
- 4: ウィンドウリサイズ
- 5: 廃棄

1と2は、疑似ダイアログ内で、マウスが押されたときに発行されます。必要に応じてメニュー処理などを行います。イベントレコードは、`_val->erec`に格納されています。

[ESC]が押された場合に、5の廃棄のコマンドが送られます。

キー入力の処理を自分で行う場合は、`set_key2()`によりキー入力時の処理に登録します。

描画などにより環境を変更した場合は、必ず元に戻す必要があります。

キー入力時の処理の登録

キー入力時の処理を、一時的に外部コマンドで処理する場合に、`set_key2()`関数を使用します。

```
int set_key2 (TEdit **tehdl, int (*keyproce) 0,
             long keycon, int (*mldown) 0,
             int (*mrdown) 0, int (*dispose) 0);
```

TEdit	**tehdl	テキストエディットレコードへのハンドル
int	(*keyproce) 0	キー入力処理ルーチン
long	keycon	keyproceを呼ぶときの引数
int	(*mldown) 0	マウスレフトダウン処理ルーチン
int	(*mrdown) 0	マウスライトダウン処理ルーチン
int	(*dispose) 0	終了処理ルーチン

処理ルーチンに0を指定した場合は、その処理だけシャープンにより処理されます。

キー入力処理ルーチン

キーが入力されると、keyproceで指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*keyproce) (TEdit **tehdl, long code, long keycon, long mode)
```

tehdlは、現在編集のテキストエディットレコードへのハンドルです。

codeは、上位ワードにキーコード、下位ワードにアスキーコードが格納されます。

実行が押された場合は、キーコードに0xffffが、アスキーコードに0x000dが、渡されます。

取消が押された場合は、キーコードに0xfffeが、アスキーコードに0x001bが、渡されます。

keyconには、set_key2 () で自分が登録した値が渡されます。

modeには、押されたキーに定義されているコマンドの種類が格納されます。0以外の場合は、codeの下位ワードはアスキーコードではなくコマンドの番号です。

コマンドの種類

- 0: 通常のキー入力
- 1: コントロールシーケンス (C0~C31)
- 2: シフトコントロールシーケンス (H0~H31)
- 3: プレフィックスコマンド (E0~E127)
- 4: オプションキーコマンド (S0~S127)
- 5: 機能コード (#0~#255)
- 6: 拡張プレフィックスコマンド1 (X0~X127)
- 8: ユーザー定義コマンド1~2 (U0~U127)
- 9: 拡張プレフィックスコマンド2 (Y0~Y127)
- 10: ユーザー定義コマンド3~4 (Z0~Z127)

戻り値にエラーコードを返すとシャーペンによりエラーダイアログが表示されます。

マウスレフトダウン処理ルーチン

テキストエディットレコード内で、マウスの左ボタンが押されると、`mldown`で指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*mldown) (TEdit **tehd1, TEdit **tehd12,
            long keycon, Point where)
```

`tehd1`が、現在編集中のテキストエディットレコードへのハンドル、`tehd12`が、マウスが押されたポイントにあるテキストエディットレコードへのハンドルです。

`keycon`は、`set_key2()`で自分が登録した値が渡されます。

`where`には、マウスのグローバル座標が渡されます。

自分で処理をした場合には0以外を返します。0を返した場合には、シャーペンにより処理されます。

マウスライトダウン処理ルーチン

テキスト編集領域か、アイコンバーでマウスの右ボタンが押されると、`mrdown`で指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*mrdown) (TEdit **tehd1, TsMenu *mnptr,
            long keycon, Point where)
```

`tehd1`は、現在編集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

`mnptr`は、マウスが押されたポイントにあるアイコンに定義されている<TsMenu>レコードへのポインタです。

`keycon`は、`set_key2()`で自分が登録した値が渡されます。

`where`には、マウスのグローバル座標が渡されます。

自分で処理をした場合には0以外を返します。0を返した場合には、シャーペンにより処理されます。

終了処理ルーチン

キー入力処理が初期化されるときに、disposeで指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*dispose) (TEdit **tehdl, long 2, long keycon)
```

tehdlは、現在編集集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

keyconは、set_key2 () で自分が登録した値が渡されます。

キー入力の処理は、ほかのコマンドなどにより、疑似ダイアログが廃棄されるときに初期化されます。

アイドルイベントの処理の登録

アイドルイベント時の処理を、一時的に外部コマンドで処理する場合に、set_null2 () 関数を使用します。

```
int set_null2 (TEdit **tehdl, int (*nullproce) (),
              long nullcon, int (*dispose) ());
TEdit **tehdl      テキストエディットレコードへのハンドル
int (*nullproce) () アイドルイベント処理ルーチン
long nullcon       nullproceを呼ぶときの引数
int (*dispose) ()  終了処理ルーチン
```

処理ルーチンに0を指定した場合は、その処理だけシャープンにより処理されます。

アイドルイベント処理ルーチン

アイドルイベント時に、nullproceで指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*nullproce) (TEdit **tehdl, long 0, long nullcon, long 0)
```

tehdlは、現在編集集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

nullconは、set_null2 () で自分が登録した値が渡されます。

戻り値にエラーコードを返すとシャープンによりエラーダイアログが表示されます。

終了処理ルーチン

アイドルイベント時の処理が初期化されるときに、disposeで指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*dispose) (TEdit **tehdl, long l, long nullcon)
```

tehdlは、現在編集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

nullconは、set_null2()で自分が登録した値が渡されません。

アイドルイベント時の処理は、ほかのコマンドなどにより、疑似ダイアログが廃棄されるときに初期化されます。

改行コード入力時処理の登録

改行コード入力時の処理を、一時的に外部コマンドで処理する場合に、set_cr2()関数を使用します。

```
int set_cr2 (TEdit **tehdl, int (*crproce) (),
            long crcon, int (*dispose) ());
TEdit **tehdl      テキストエディットレコードへのハンドル
int (*crproce) ()   改行コード入力時処理ルーチン
long crcon          crproceを呼ぶときの引数
int (*dispose) ()   終了処理ルーチン
```

処理ルーチンに0を指定した場合は、その処理だけシャープンにより処理されます。

改行コード入力時処理ルーチン

Enterが押されるか、**実行**がクリックされると、crproceで指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*crproce) (TEdit **tehdl, long code, long crcon, long mode)
```

tehdlは、現在編集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

codeは、上位ワードにキーコード、下位ワードにアスキーコードが格納されます。

実行が押された場合は、キーコードに0xffffが、アスキーコードに0x000dが、渡されます。

crconは、set_cr2 () で自分が登録した値が渡されます。

modeには、1 および2 が格納されます。

終了処理ルーチン

改行コード入力時の処理が初期化されるときに、dispose で指定した処理ルーチンが、次の形式で呼ばれます。

```
(*dispose) (TEdit **tehdl, long l, long crcon)
```

tehdl は、現在編集集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

crcon は、set_cr2 () で自分が登録した値が渡されます。

改行コード入力時の処理は、ほかのコマンドなどにより、疑似ダイアログが廃棄されるときに初期化されます。

外部コマンド用環境変数の設定

外部コマンドが独自の環境を設定するために、次の関数が用意されています。

```
int set_env (TEdit **tehdl, char *key, long funcno,
             void *data, long size);
```

TEdit	**tehdl	テキストエディットレコードへのハンドル
char	*key	キーワード
long	funcno	上位ワード：0 広域 : 1 局所 下位ワード：外部コマンド番号
void	*data	環境データへのポインタ
long	size	環境データのサイズ

tehdl は、現在編集集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

key には、キーワードを指定します。

funcnoの上位ワードには、広域か局所かを指定します。広域に指定した場合は、環境ファイルに保存され、同じ環境ファイルを使用するすべてのシャープンから参照できます。局所に指定した場合は、文書ファイルに保存され、編集中のシャープンからのみ参照することができます。また、ドローデータ編集に局所変数が設定された場合、その環境は、ドローデータに設定されます。

funcnoの下位ワードには、自分の外部コマンド番号を指定します。ほかのコマンドからも参照する場合は、0を指定します。指定された番号のコマンド名を、keyで指定した文字列の手前に付加して、キーワードを作成します。

dataには、環境データへのポインタを指定します。データのタイプは問いません。

sizeには、環境データのサイズを指定します。

外部コマンド用環境変数の参照

外部コマンド用変数を参照する場合、次の関数を使用します。

```
envtb *get_env (TEdit **tehdl, char *key, long funcno);
```

TEdit	**tehdl	テキストエディットレコードへのハンドル
char	*key	キーワード
long	funcno	上位ワード：0 広域 : 1 局所 : 3 局所、広域 下位ワード：外部コマンド番号

tehdlは、現在編集中のテキストエディットレコードへのハンドルです。

keyには、キーワードを指定します。

funcnoの上位ワードには、広域か局所かを指定します。3を指定した場合は、局所、広域の順に検索します。

指定されたキーワードが見つからなかった場合に、0を返します。見つかった場合は、次のデータへのポインタを返します。

```
struct envtb {
    long    size;
    void    data[0];
}
```

外部コマンドのデバッグ

外部コマンドは、タスクマネージャ上で動作する実行ファイル形式ではありませんから、通常はデバッガによるシンボリックデバッグはできません。

シンボリックデバッグを行う場合は、デバッグ用の `_main()` (`__TEDMAIN.0`) をリンクします。

デバッグ用の `_main()` では、タスクマネージャ上のタスクとして起動しますので、SXデバッガなどによるシンボリックデバッグが可能です。

SXシェル上からの起動

SXシェル上から起動した場合、次のような手順で起動します。

- 1** グローバル変数の `_sharpen []` で指定されたコマンドラインのファイル名のタスクを捜し、見つからなかったら起動する。
- 2** 捜した（または起動した）タスクに、自分を外部コマンドとしてリンクするようにタスク間通信で要求する（リンクできなかった場合は終了する）。
- 3** イベントループでシステムイベントを監視し、リンクしたタスクの終了イベントが発行されたら終了する。
自分に対するタスク終了のイベントが発行された場合は、リンクしたタスクに外部コマンドの廃棄をタスク間通信で要求して終了する。

Human68kからの起動

コマンドラインから起動した場合、次のような手順で起動します。

- 1** グローバル変数の `_sxkernelcomm []` で指定されたカーネルを起動する。
- 2** カーネルより再起動されたら、グローバル変数の `_sharpen []` で指定されたコマンドラインのファイル名のタスクを捜し、見つからなかったら起動する。

- 3** 捜した（または起動した）タスクに、自分を外部コマンドとしてリンクするようにタスク間通信で要求する（リンクできなかった場合は終了する）。
- 4** イベントループでシステムイベントを監視し、リンクしたタスクの終了イベントが発行されたら終了する。
自分に対するタスク終了のイベントが発行された場合は、リンクしたタスクに外部コマンドの廃棄をタスク間通信で要求して終了する。

付 録

付-1

機能番号一覧

#1	カーソルを1ワード左に移動します。
#2	カーソルを左端（または右端）に移動します。
#3	画面を1画面分ロールアップします。
#4	カーソルを1文字右に移動します。
#5	カーソルを1文字上に移動します。
#6	カーソルを1ワード右に移動します。
#7	カーソルの右側の1文字を削除します。 （選択されているときは選択されている範囲を削除）
#8	カーソルの左側の1文字を削除して、カーソルを1文字分左に移動します。 （選択されているときは選択されている範囲を削除）
#9	水平タブ文字を入力します。
#10	マークを登録します。
#11	カーソル位置から行末までを削除して、削除バッファへ転送します。 （選択されているときは選択されている範囲を削除）
#12	削除バッファの内容をカーソル位置に複写します。 （選択されているときは選択されている範囲の書き換え）
#13	カーソル位置に改行コードを挿入し、行を分割します。
#14	カーソルの上に1行挿入します。
#15	キーボードマクロの定義の開始、および定義の終了をします。
#16	カーソルを右端に移動します。
#17	カーソルを左端に移動します。
#18	画面を1画面分ロールダウンします。
#19	カーソルを1文字左に移動します。

#20	カーソル位置の右側の1ワードを削除して、削除バッファへ転送します。 (選択されているときは選択されている範囲を削除)
#21	行頭からカーソルの直前までを削除して、削除バッファへ転送します。 (選択されているときは選択されている範囲を削除)
#22	特殊文字(コントロールコード)を入力します。
#23	画面を設定したスクロール行分だけロールダウンします。
#24	カーソルを1文字下に移動します。
#25	カーソルのある行を削除して、削除バッファへ転送します。 (選択されているときは選択されている範囲を削除)
#26	画面を設定したスクロール行分だけロールアップします。
#27	ESCコマンドを入力します。
#32	何も実行しません。ダミーコードとして使用します。
#33	1ラインのドット数を入力します。
#34	水平タブのドット数を入力します。
#35	改行幅を入力します。
#36	スクロール行数を入力します。
#37	直前に実行された作業を取り消します。
#38	指定した範囲を削除します。
#39	テキスト終了記号([EOF])を表示します。
#40	範囲指定の開始、および取消しを指定します。
#41	指定した範囲を削除し、クリップボードへ転送します。
#42	指定した範囲を複製し、クリップボードへ転送します。
#43	カーソルのある行と同じ内容の行を作成します。
#44	タブ文字(+.....)を表示します。
#45	クリップボードの内容をカーソル位置に挿入します。
#47	カーソルをホーム位置に移動します。
#48	数値付のコマンド入力を入力します。
#49	数値を取り込みます。

#58	キーボードマクロを編集します。
#59	キーボードマクロをn回実行します。
#60	指定した行数だけ前方へジャンプします。
#62	ウィンドウのズーム処理を行います。
#63	指定した行数だけ後方へジャンプします。
#64	編集中のファイルを名前を変えて保存します。
#65	編集対象のテキストを切り替えます（昇順）。
#66	カーソルをファイルの先頭に移動します。
#67	コマンド（実行形式のファイル）を実行します。
#68	編集対象のテキストを切り替えます（降順）。
#69	すべてのテキストを保存して、編集を終了します。
#70	新しいファイルを編集します。
#71	クリップボードの内容を、カーソル位置にn回ペーストします。
#72	編集中のテキストを保存します。編集は継続します。
#73	オートインデントの オン/オフを切り替えます。
#74	環境ファイルを読み込みます。
#75	編集中のテキストを保存せずに編集を終了します。
#76	ぶらさがり禁則と追い出し禁則を切り替えます。
#77	マーク位置へジャンプします。
#78	環境ファイル名を変更します。
#79	テキストの編集を最初からやり直します。
#80	カーソル位置からn行分だけ削除して、削除バッファへ転送します。
#81	すべてのテキストを保存せずに編集を終了します。
#82	編集されていないすべてのテキストの編集を終了します。
#84	編集中のテキストのファイル名を変更します。
#86	タグジャンプを行います。
#87	指定した範囲をファイルに書き出します。

#88	編集中のテキストを保存して、編集を終了します。
#89	別ファイルを読み込み、カーソル位置に挿入します。
#90	カーソルをファイル最終行に移動します。
#97	すべてのテキストを保存します。編集は継続されます。
#98	同じウィンドウ内の表示中の編集テキストに切り替えます（昇順）。
#99	同じウィンドウ内の表示していない編集テキストに切り替えます（昇順）。
#100	同じウィンドウ内の表示中の編集テキストに切り替えます（降順）。
#101	同じウィンドウ内の表示していない編集テキストに切り替えます（降順）。
#102	新規で編集ウィンドウをオープンします。
#103	禁則をする文字数を入力します。
#104	ワードラップする文字数を入力します。
#107	編集中のファイルすべてを選択します。
#108	選択状態を解除します。
#109	改行文字（↓）の表示／非表示を切り替えます。
#111	検索不成功時のマクロ実行の中止／継続を切り替えます。
#113	キーボードマクロの定義の開始、および定義の終了をします。 マクロ定義終了後に、キーバインドします。
#116	ウィンドウの相対位置を指定します。
#118	ウィンドウの絶対位置を指定します。
#122	行数表示を切り替えます。
#160	クリップボードのデータをカーソル位置に矩形でペーストします。
#161	現在の選択位置を1ワード分左に移動します。
#162	現在の選択位置を左端（または右端）に移動します。
#163	現在の選択位置を1画面分下に移動します。
#164	現在の選択位置を1文字分右に移動します。
#165	現在の選択位置を1文字分上に移動します。
#166	現在の選択位置を1ワード分右に移動します。

#167	編集ウィンドウを切り替えます（昇順）。
#168	編集ウィンドウを切り替えます（降順）。
#171	ファイルを分割して編集しているときに、ほかのテキストの編集を終了します。
#172	シングルウィンドウモードを切り替えます。
#175	キーボードマクロを中断します（確認あり）。
#176	現在の選択位置を右端に移動します。
#177	現在の選択位置を左端に移動します。
#178	現在の選択位置を1画面上に移動します。
#179	現在の選択位置を1文字左に移動します。
#181	1ライン半角文字数を入力します。
#182	水平タブの半角文字数を入力します。
#183	画面を設定したスクロール行分ロールダウンし、選択位置を変更します。
#184	現在の選択位置を1文字下に移動します。
#186	画面を設定したスクロール行分ロールアップし、選択位置を変更します。
#203	環境および文字飾りの保存／非保存を切り替えます。
#204	バックアップファイルの作成／未作成を切り替えます。
#205	文字飾りの保存／非保存を切り替えます。
#206	キー定義と環境を保存します。
#215	表示をオフにします。
#216	表示をオンにします。
#217	キー定義を初期化します。
#218	イメージ印字を画面に合わせて拡大するかどうかを切り替えます。
#219	画面解像度（ドット／インチ）を指定します。
#220	再表示をします。
#221	コマンド名を指定して外部コマンドを起動します。

付-2

操作一覧

ファイル操作

編集中のテキストを保存して編集は継続	ESC・H / OPT.1 + S
編集中のテキストを保存して編集を終了	ESC・X
編集中のテキストを保存せず編集を終了	ESC・K / OPT.1 + W
すべてのテキストを保存して編集は継続	ESC・スペース
すべてのテキストを保存して編集を終了	ESC・E
編集されていないすべてのテキストを終了	ESC・SHIFT + Q
すべてのテキストを保存せず編集を終了	ESC・Q / OPT.1 + Q
編集中のテキストのファイル名を変更	ESC・T
新しいファイル名のテキストを編集	ESC・F / SHIFT + F1 OPT.1 + O
テキストの編集を最初からやり直す	ESC・O / SHIFT + F2
指定した範囲をファイルに書き出す	ESC・W / SHIFT + F9
ファイルを読み込み、カーソル位置に挿入	ESC・Y / SHIFT + F8
同一ウィンドウの表示されているテキストへの切り替え（昇順）	ESC・A / SHIFT + F6 HOME
同一ウィンドウの表示されているテキストへの切り替え（降順）	ESC・D / SHIFT + F7
同一ウィンドウの表示されていないテキストへの切り替え（昇順）	ESC・SHIFT + A / CLR
同一ウィンドウの表示されていないテキストへの切り替え（降順）	ESC・SHIFT + D
編集ウィンドウの切り替え（昇順）	ESC・CTRL + A
編集ウィンドウの切り替え（降順）	ESC・CTRL + D

置換

前方置換（確認あり）	ESC・J / F3
後方置換（確認あり）	ESC・L / SHIFT + F3
前方置換（確認なし）	ESC・R
後方置換（確認なし）	ESC・U
前方置換（表示&確認なし）	ESC・^
後方置換（表示&確認なし）	ESC・_
カレントワードの前方置換	ESC・[
カレントワードの後方置換	ESC・¥

前回検索文字で前方置換（確認あり）	ESC · CTRL + J
前回検索文字で後方置換（確認あり）	ESC · CTRL + L
前回検索文字で前方置換（確認なし）	ESC · CTRL + R
前回検索文字で後方置換（確認なし）	ESC · CTRL + U
前回検索文字で前方置換（表示&確認なし）	ESC · CTRL + ^
前回検索文字で後方置換（表示&確認なし）	ESC · CTRL + _
全域置換	ESC · @

大文字／小文字変換モードを逆にする	ESC · J
現在のモードで大文字／小文字変換	CTRL + J
現在と逆のモードで大文字／小文字変換	SHIFT + CTRL + J

検索

前方検索	ESC · N / F4
後方検索	ESC · S / SHIFT + F4
カレントワードの前方検索	CTRL + ^
カレントワードの後方検索	CTRL + ¥
前回検索文字で前方検索	ESC · CTRL + N
前回検索文字で後方検索	ESC · CTRL + S
全域検索	ESC · I
前回検索文字で全域検索	ESC · CTRL + I

前方次検索（または全域前方検索）	F5
後方次検索（または全域後方検索）	SHIFT + F5

キーボードマクロ

キーボードマクロの定義開始、および定義終了	CTRL + SHIFT + O
キーボードマクロの定義開始、および定義終了 （終了後にキーバインドする）	CTRL + O
キーボードマクロの実行	UNDO
キーボードマクロをn回実行する	ESC · n · :
キーボードマクロの編集	ESC · :
キーボードマクロの中断（確認あり）	CTRL + _

カット・コピー&ペースト

カーソル位置から行末までを削除して削除バッファへ転送	CTRL + K
行頭からカーソルの直前までを削除して削除バッファへ転送	CTRL + U
カーソル位置の1ラインを削除して削除バッファへ転送	CTRL + Y
削除バッファの内容をカーソル位置に複写	CTRL + L

範囲指定の開始、および取消し	F6
(カット) 指定した範囲を削除してクリップボードへ転送	F7 / OPT.1 + X
(コピー) 指定した範囲をクリップボードへ転送	F8 / OPT.1 + C
カーソル位置から n 行削除してクリップボードへ転送	ESC · n · P
クリップボードの内容をカーソル位置に n 回複写	ESC · n · G
(ペースト) クリップボードの内容をカーソル位置に挿入	F9 / OPT.1 + V
取り消し	OPT.1 + Z
1文字削除	DEL / CTRL + G
1ワード削除	CTRL + T
バックスペース	BS / CTRL + H

カーソル移動

カーソルを1文字左に移動	CTRL + S / ←
カーソルを1文字右に移動	CTRL + D / →
カーソルを1文字上に移動	CTRL + E / ↑
カーソルを1文字下に移動	CTRL + X / ↓
カーソルを1ワード左に移動	CTRL + A
カーソルを1ワード右に移動	CTRL + F
カーソルを左端に移動	CTRL + Q
カーソルを右端に移動	CTRL + P
カーソルを左端(または右端)に移動	CTRL + B
カーソルをファイルの先頭に移動	F1
カーソルをファイル最終行に移動	F2
カーソルをホーム位置に移動	SHIFT + HOME
現在の選択位置を1文字左に移動	SHIFT + CTRL + S
現在の選択位置を1文字右に移動	SHIFT + CTRL + D
現在の選択位置を1文字上に移動	SHIFT + CTRL + E
現在の選択位置を1文字下に移動	SHIFT + CTRL + X
現在の選択位置を1ワード左に移動	SHIFT + CTRL + A
現在の選択位置を1ワード右に移動	SHIFT + CTRL + F
現在の選択位置を左端に移動	SHIFT + CTRL + Q
現在の選択位置を右端に移動	SHIFT + CTRL + P
現在の選択位置を左端(または右端)に移動	SHIFT + CTRL + B

指定行番号へのジャンプ	ESC・n
タグジャンプ	ESC・V
指定行数前方へジャンプ	ESC・n・+
指定行数後方へジャンプ	ESC・n・-
マーク位置へのジャンプ	ESC・n・M
画面を設定したスクロール行分ロールアップ	CTRL + Z
画面を設定したスクロール行分ロールダウン	CTRL + W
画面をロールアップ	CTRL + C
画面をロールダウン	CTRL + R

現在の選択位置を1画面上に移動	SHIFT + CTRL + Z
現在の選択位置を1画面下に移動	SHIFT + CTRL + W
画面を設定したスクロール行分ロールダウンし選択位置を変更する	SHIFT + CTRL + C
画面を設定したスクロール行分ロールアップし選択位置を変更する	SHIFT + CTRL + R
全選択	OPT.1 + A

その他のキー入力

水平タブ	TAB / CTRL + I
改行と行分割	␣ / CTRL + M

プレフィックスコマンド	ESC
拡張プレフィックスコマンド1	CTRL + @
拡張プレフィックスコマンド2	SHIFT + ESC
コマンドの実行	OPT.1 + 2 / ESC・C
外部コマンドの実行	OPT.1 + 1 / ESC・CTRL + C
ヘルプファイルを開く	HELP / CTRL + SHIFT + J

マークの登録	CTRL + J
カーソルの上に1行挿入	CTRL + N
行の二重化	F10
コントロールコードの入力	CTRL + V
改行文字(↓)の表示/非表示	ESC・␣
タブ文字(→····)の表示	ESC・[
テキスト終了記号([EOF])の表示	ESC・'
行数表示の切り替え	ESC・}
バージョン表示	ESC・CTRL + V
表示オフ	ESC・、

1ライン半角文字数入力	ESC・!
水平タブ文字数入力	ESC・"
改行幅入力	ESC・#
スクロール行数入力	ESC・\$
小ウィンドウ化	ESC・<
大ウィンドウ化	ESC・>
ズーム	ESC・=
環境ファイルの読み込み	ESC・CTRL+Y
環境ファイル名変更	ESC・CTRL+T
環境の保存	ESC・CTRL+H
キー定義の初期化	SHIFT+HELP

起動時のオプション

-@	バックアップファイルの作成をしない
-Gfile	環境ファイルを指定する
-Mn	1ラインの文字数を半角文字数で指定 標準は72
-Hn	水平タブの文字数を半角文字数で指定 標準は8
-Dn	最小改行幅をドット数で指定 標準は1
-Sn	1回にスクロールする行数を指定 標準は3
-Fn, n, n	フォントのIDとサイズ(横、縦) 標準は1,0,0
-Kn	文字飾りを指定
-R	編集禁止属性でオープン
-Jn	nで指定された行位置にジャンプする
-L	改行文字(↓)の表示を指定
-T	タブ文字(→·····)の表示を指定
-E	終端記号(【EOF】)の表示を指定
-Pn	行数表示の指定 0=論理行表示/1=物理行表示/2=頁表示
-An	アクセスページを指定 標準は7
-In	オートインデントの指定 1でオートインデントを行う
-LT	改行コードの指定 0=\$0D0A/1=\$0A/2=\$0D/3=自動判別
-Un	ワードラップ文字数を指定 0でワードラップを行わない
-Zn, n	禁則桁数と行頭禁則の指定 桁数0で禁則処理を行わない 0=ぶらさがり禁則/1=追い出し禁則
-Bn	ファイルロード/セーブモードの指定 ビット 0:ONで文字飾りを保存する ビット 1:ONで文字飾りと環境を保存する ビット 7:ONでセーブ時バイナリモード ビット 8:ONでファイル読み込み時に文字飾りを無視する ビット 9:ONでファイル読み込み時に環境を無視する ビット15:ONでロード時バイナリモード (上位バイト=\$0Fでファイルにアクセスしない特殊モード)
-STn	スタックサイズをKバイト単位で指定する 標準は8K

-Cn	1 = ウィンドウを親と同じところにオープンする 2 = 同一ウィンドウに複数ファイルをオープンする
-Nn	-1で-C2のときでも親と別のウィンドウにオープンする
-Vn,n	ウィンドウの幅と高さをドット単位で指定 同時に-Wが指定されているときは無効
-Wn,n,n,n	ウィンドウの表示位置を指定
-Yn	ファイルオープンの条件指定 ビット 0:ONで同一ウィンドウのオープンを許可する ビット 8:ONで同一環境ファイルのオープン禁止
-O	クリップボードに格納されている文字列を検索し、見つからなかったら終了する。

付-3

用語説明

数字

1 ラインドット数

1行（物理行）のドット数。

1 ライン文字数

1行（物理行）の半角文字数。

A~Z

Easydraw.X

SX-WINDOWのドローツール。

EXCOM

デフォルトの外部コマンド実行パス。

GScript（グラフィックスクリプト）

SX-WINDOWの図形を描画する手順を記録したもの

GScript 罫線

GScript形式の罫線。自由な場所に入力できる。

GScript 検索

文書中に貼り込まれた**GScript**データの挿入位置を捜す。

ROM12ドット

ROMにある12×12ドットフォント。

ROM16ドット

ROMにある16×16ドットフォント。

ROM24ドット

ROMにある24×24ドットフォント。

TEXTn. \$\$\$

エディタモードの新規ファイル作成に自動的に付くファイル名。nはウィンドウが開くたびに1つ増える。

TEXTn. PEN

文書編集モードの新規ファイル作成に自動的に付くファイル名。nはウィンドウが開くたびに1つ増える。

あ

網掛アイコン

網掛・下線などを設定するアイコン。

イタリック

斜めに傾けた文字。

移動

移動元でカットした文字を、移動先でペーストする。

イメージ印刷

設定した文字の大きさや文字飾りをそのまま印刷する

イメージコピー

文書中に貼り込んだイメージデータから、元のイメージデータだけを、クリップボードに格納する。

イメージペースト

クリップボードに格納されたイメージデータを文書中に貼り込む。

印刷アイコン

印刷を行うアイコン。

インライン入力モード

日本語入力をカーソル位置で行うモード。

[XF3]+**[I]**で切り替える。

上書きモード

入力文字の上から書き換えるモード。罫線文字で囲まれた中の文字を修正するときなどに使う。

エスケーププレフィックス（**[ESC]**プレフィックス）

[ESC]を押し、続いて任意のキーを押して実行する機能。

エディタ.ENV

エディタモードの環境ファイル。

エディタモード

ソースプログラムなどの作成に適したモード。

オートインデント

タブ文字やスペースで設定した行の開始位置に自動的に揃うように改行する。

追い出し禁則

行末に入力されたくない文字を次行の行頭へ移動する処理。禁則文字数（禁則する桁数）の設定後、追い出し禁則を選択する。

置き換え

選択した文字と入力・ペーストした文字を置き換えること。

か

カーニング

アウトラインフォントの文字間を文字の組み合わせにより自動的に調節する。

改行文字（↓）

行に入力した文字の終了を意味する。

改頁コード（☒）

文章の途中で強制的に改頁する。

外部コマンド

シャープンの機能を拡張するためのコマンド。

拡大・縮小表示

編集した内容を拡大縮小して画面で確認する。

カット

選択した文字を削除し、クリップボードに格納する。

影つき

影を付け立体的なイメージにした文字。

環境アイコン

シャープンの編集環境を設定するアイコン。

環境ファイル

シャープンの操作環境を定義しているファイル。エディタモードはエディタ.ENV、文書編集モードはシャープン.ENV。

環境保存

編集中のウィンドウに読み込まれているキー定義情報を環境ファイルに保存する。エディタモードではエディタ.ENV、文書編集モードではシャープン.ENVに保存される。

キー定義書き出し

編集中のウィンドウのキー定義情報を任意のテキストファイルに書き出す。

キー定義ファイル

キー定義書き出しにより作成したテキストファイル。シャープンのキー定義情報が記述されている。

キー定義読み込み

キー定義ファイル（テキストファイル）からキー定義情報を編集中のウィンドウに読み込む。

キーボードマクロ機能

操作手順を記録して、キーやポップアップメニューに登録して使用する機能。

強制改行幅

次行と重ね合わせるために改行幅を狭める。

強調

文字を太くする。

禁則処理

行頭に入力されたくない、「。」「、」や行末に入力されたくない「（」 「[」などをそれぞれ行末や行頭に移す処理。ぶらさがり禁則と追い出し禁則が指定できる。

矩形ペースト

クリップボードに格納される文字列を、矩形で挿入する。

クリップボード

アプリケーション間でデータをやりとりするところ。

野線アイコン

野線の入力・削除、改行文字の挿入・削除などを行うアイコン。

検索アイコン

文字列の検索・置換を行うアイコン。

コード印刷

プリンタの文字フォントで印刷する。イメージデータは印刷されない。

コピー

選択した文字を、文字飾り付きの文字としてクリップボードに格納する。イメージデータとして格納する場合は、イメージコピーを使用する。

コンソール.ENV

コンソールモードの環境ファイル。

コンソールモード

シャープンをコンソールとして使用するモード。

コントロールシーケンス（CTRLシーケンス）

CTRLを押しながら任意のキーを押して実行する機能。

さ

最小改行幅

改行幅のドット数。入力された文字の方が大きいときは改行幅は文字の高さになる。

サイズアイコン

文字の大きさを設定するアイコン。

シフト左クリック

SHIFT を押しながらマウスの左ボタンを1回押すこと。

シフトコントロールシーケンス (**SHIFT + **CTRL** シーケンス)**

SHIFT と **CTRL** を押しながら任意のキーを押して実行する機能。

シフトファンクションキー

SHIFT を押しながら **F1** ~ **F10** などを押す。

シフト右プレス

SHIFT を押しながらマウスの右ボタンを押し続ける。

シャーベン. ARC

シャーベンの外部コマンドアーカイブファイル。

シャーベン. ENV

文書編集モードの環境ファイル。

シャーベン. X

シャーベン本体。

終端記号 (**EOF)**

ファイル内のデータの最後を示す印。

消去

選択した文字列を削除する。クリップボードには格納しない。

新規

編集中のウィンドウと同じモードの新しいウィンドウを開く。シングルウィンドウモードのときは、同じウィンドウに開く。

シングルウィンドウモード

1つのウィンドウで複数のファイルを編集するモード。

シングルビュー

分割したテキストのうち、編集中でないテキストを終了する。

水平タブドット数

タブ幅のドット数。

水平タブ文字数

タブ幅の文字数。

スクロール行数

1度にスクロールする行数。

スプリット形状

ウィンドウを分割するときの方向。

すべて保存

変更があったすべてのテキストを保存する。

全域検索

すべてのテキストを対象に指定した文字列を検索する。

全域置換

すべてのテキストを対象に指定した文字列を置換する。

全選択

すべての文字列を選択する。

た**タイトルバー**

ウィンドウ上部のバー。ファイル名などが表示される。

タブ文字 (→……)

TAB を押して入力した文字。

置換

入力されている文字を指定した文字に置き換える。

中央よせ

文字列を行の中央に移動する。

ディザ印刷

文書中のテキストタイプのイメージデータをディザ処理 (モノクロディザ) で変換して印刷する。

ディザパターン

ディザ変換で使用するパターン。ディザパターン読み込みで変更できる。

ディスクアイコン

ファイルの開く / 閉じるなどを行うアイコン。

ドローデータ

Easydraw.Xで作成し、ドローデータベースにより貼り込んだデータ。文字オブジェクトの再編集が行える。

取り消し

実行した編集作業を編集前の状態に戻す。

な**中抜き**

文字の輪郭を残し、中を白く抜く文字。

日本語の入力

CTRL + **XF3** を押すと、日本語入力モードになる。

は**バックアップファイル**

編集前のファイルを拡張子「.BAK」を付けて保存したファイル。

左クリック

マウスの左ボタンを1回押すこと。

左ダブルクリック

マウスの左ボタンを続けて2回押すこと。

左トリプルクリック

マウスの左ボタンを続けて3回押すこと。

左よせ

文字列を行の左側によせる。

表示アイコン

画面表示や行数表示を変更するアイコン。

標準サイズ

文字フォントの標準の大きさ。

ファイルアイコン

ファイルの開く／閉じるなどを行うアイコン。

ファンクションキー

[F1]～[F10]などのキー。

フォント

文字の種類。アウトラインフォント使用時は、IFM.Xが常駐している必要がある。

フォントアイコン

文字の種類を選択するアイコン。

複写

複写元でコピーしたデータを、複写先にペーストする。

物理行

表示上の1行。

ぶらさがり禁則

禁則対象になる文字を前の行の最後に移動する禁則処理。

プリンタアイコン

印刷を行うアイコン。

文書編集モード

シャーペンをワープロとして使用するモード。

ペースト

クリップボードに格納された文字列をカーソル位置に入力する。

別名で保存

編集した内容を別のファイル名で保存する。

編集禁止

修正削除などの編集ができない状態。

ま

マークジャンプ

登録しておいたマーク位置に移動すること。

マルチビュー

編集中のウィンドウを分割して、双方で同じファイルを編集する。

右プレス

マウスの右ボタンを押し続けること。

右よせ

文字列を行の右側によせる。

文字アイコン

文字の種類を選択するアイコン

文字飾りアイコン

文字を修飾するアイコン。

文字間ピッチ

文字と文字の間隔。正の値で拡がり、負の値で縮む。

ら

ルビ

漢字などの上に付けるふりがな。

論理行

改行コードまでの行。

わ

ワードラップ

英単語が2行にまたがらないようにすること。

数字

0~128ドット	52
1~6ドット	52
1ラインドット数	66
1ライン文字数	66
25~200%表示	62
50~200%印刷	59

Ⓐ ~ Ⓩ

Easydraw.X	2,55,80,83,84,88,92
EXCOM	4,69
GScript罫線	50
GScript検索	54
ROM12ドット	35
ROM16ドット	35
ROM24ドット	35
TEXTn. \$\$\$	9
TEXTn. PEN	9

あ

アイコン

網掛けアイコン	37
印刷アイコン	58
環境アイコン	65
罫線アイコン	49
検索アイコン	30
サイズアイコン	36
ディスクアイコン	28
表示アイコン	62
ファイルアイコン	28
プリンタアイコン	58
文字アイコン	35
文字飾りアイコン	39
アイコンパターン	114
網掛け	37
アンダーライン→下線	37
イタリック	39
一括置換	32,33
移動	
カーソル	18
矩形の範囲	24
文字列	23
イメージ印刷	61

イメージデータ

イメージ拡大・縮小	82
イメージコピー	81
イメージペースト	80

印刷

イメージ印刷	61
印刷時倍率	59
印刷時設定	58
コード印刷	61
用紙設定	60
インライン入力モード	14
ウィンドウの切り替え	75,78
上書き入力	56
エスケーププレフィックス (ESCプレフィックス)	17,109

エディタ

エディタ	28
エディタモード	8
エディタモードのウィンドウ	9
追い出し禁則	67
オートインデントモード	69
オプションキー	17

か

カーニング	39
改行文字	
削除	56
挿入	56
表示	62
外部コマンド	
一覧	117
概要	116
作成	146
実行パス	69
デバッグ	163
改頁コードの入力	56
拡大縮小表示	62
影付き	39
カスタマイズ	101
下線	37
カット	22
カット&ペースト	23
環境ファイル	4,5,8,70,93,95,97,101

キー定義	
環境の保存	70,103
書き出し	70,101
定義方法	105
ファイル	17,18,105
読み込み	70,103
キーボードマクロ機能	
キーボードマクロ機能	93
操作手順の登録	93
操作手順の編集	97
操作手順の保存	95
連続実行	95
機能番号一覧	166
強制改行幅の設定	47
強調	39
禁則処理	
追い出し禁則	67
行頭禁則文字	112
行末禁則文字	112
禁則処理文字数	67
ぶらさがり禁則	67
矩形ペースト	23,25
矩形範囲の移動	24
矩形範囲の選択	20
罫線	
GScript罫線	50
罫線文字	49
検索	
後方検索	30
後方次検索	30
全域検索	30
前方検索	30
前方次検索	30
高速後方置換	32
高速全域置換	32
高速前方置換	32
後方検索	30
後方次検索	30
後方置換	32
コード印刷	61
コピー	
ドローデータ	88
イメージデータ	81
文字列	22

コピー&ペースト	23
コントロールシーケンス (CTRL シーケンス)	17,18,110
コンソールモード	8,122

さ

最小改行幅	66
シフトコントロールシーケンス (SHIFT + CTRL シーケンス)	17,18,110
シフトファンクションキー	17,110
終端記号表示	62
終了	
終了	12,29
ファイルを保存して終了	12
ファイルを保存しないで終了	12
消去	22
新規	28
シングルウィンドウモード	65,73
シングルビュー	29
上線	37
水平タブドット数	66
スクロール行数	67
スプリット形状	65
すべて保存	12
全域検索	30
全域置換	32
全角文字属性	113
全選択	19
センタリング→中央よせ	44
前方検索	30
前方次検索	30
前方置換	32
操作手順の登録	93
操作一覧	171

た

タブ	
位置の指定	40
埋め込み文字の設定	42
タブの入力	39
幅の指定	41

置換		ファンクションキー	17,109
一括置換	32	フォントサイズの変更	36
高速後方置換	32	フォント種類の変更	35
高速全域置換	32	複写	
高速前方置換	32	イメージデータ	80
後方置換	32	ドローデータ	84
置換の中止	34	文字列	23
前方置換	32	太野線入力	49
全域置換	32	物理行	62
中央よせ	44	ぶらさがり禁則	67
中線	37	ふりがな→ルビ入力	38
ディザ印刷	59	描画モード	43
ディザパターン	59,119	文書編集	
特殊キーの使い方	17	文書編集	28
ドローデータ		文書編集モード	8
拡大・縮小	87	文書編集モードのウィンドウ	9
コピー	88	編集位置の指定	18
再計算	59	編集範囲の選択	19
背景の塗りつぶし	92	編集環境の変更	65
複写	84	編集作業の取り消し	26
文字オブジェクト新規作成	84	編集禁止モード	65
文字オブジェクトの環境	89	編集するファイルの呼び出し	10
文字オブジェクト編集	86	別名で保存	12,29
閉じる	13,29	頁行数表示	64
取り消し	26	頁枠表示	64
		ペースト	
な		イメージデータ	80
中抜き	39	カラー	81
日本語の入力	14	そのまま	80
		ドローデータ	80,83,84
は		文字列	23
半角文字属性	18,112	モノクロ	81
バックアップ作成モード	65	細野線入力	49
左よせ	44	保存	
非表示	32	すべて保存	12
標準	39	別名で保存	12,29
開く	11,28	保存	12,29
ファイル		保存および終了	12
終了	12,29	ポップアップメニュー	16
すべて保存	12		
別名で保存	12,29	ま	
保存	12,29	マーク位置の設定	76
保存および終了	12	マーク位置へのジャンプ	77
呼び出し	10,28		

マウスの使い方	16
マルチビュー	29
右よせ	44
文字飾り・環境保存モード	65
文字間ピッチの設定	46
文字サイズの変更	36
文字種類の変更	35
文字色の変更	43
文字属性の解除	48
文字揃えの変更	44
文字の拡大・縮小	36
文字の入力	14
文字列の移動	23
文字列の置き換え	23
文字列のコピー	22
文字列の削除	22
文字列の検索	30
文字列の消去	22
文字列の複写	23
モノクロ表示	64

⑤

ルビ入力	38
論理行	62

わ

ワードラップ文字数の設定	68
--------------	----

外部コマンド

レクタングルの補正 (adrect)	117
画面モード設定 (a page)	117
大文字/小文字変換 (case)	118
ディザパターン変更 (chgditp)	119
文字色変更 (color)	121
最新の編集位置へのジャンプ (cont)	122
コンソールウィンドウ (conw)	122
文字属性の複写 (copykind)	125
改行コードの削除 (crdel)	125
改行コードの挿入 (crins)	125
改行文字の変更 (crset)	126
ローカルクリップボード (cut)	126

ドローデータの編集 (draw)	127
外部コマンド用アーカイバ (ear)	128
上下の文字揃え指定 (float)	128
連続した数値列の発生 (getno)	129
ファイル名の取得 (getpath)	129
強制改行幅の設定 (height)	130
イメージデータのコピー&ペースト (image)	130
インライン入力 (in)	131
罫線入力 (kei)	132
キー定義編集 (key)	132
キーマップ変更 (map)	134
ポップアップメニュー処理その1 (menu)	136
ポップアップメニュー処理その2 (menu2)	136
編集範囲限定 (narrow)	136
上書き入力 (ow)	137
下線、網掛けなどの設定 (pat)	137
プレフィックスコマンド (prefix)	138
印刷および頁枠などの表示 (print2)	138
GScript罫線入力 (rect2)	139
分割ウィンドウの操作 (remote)	140
文字列の置換 (rep)	140
拡大・縮小表示 (scale)	141
文字列の検索 (sea)	141
フォント種類選択 (selfont)	141
編集フラグなどの設定 (setef)	141
各種文字属性の設定 (setkind)	142
外部コマンド実行パスの設定 (setpath)	143
フォントサイズの設定 (setsize)	143
ウィンドウの分割 (split)	144
ルビ入力 (sym)	144
タブ入力 (tab)	144
タグジャンプ (tagjump)	145
文字間ピッチ設定 (track)	145

シャープ株式会社

本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号

電子機器事業本部 〒329-21 栃木県矢板市早川町174番地

液晶映像システム事業部 システム機器推進プロジェクトチーム

お問い合わせ先 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 電話(03)3260-1161(大代表)

市ヶ谷ビル内 電子機器事業本部 (液映)システム機器推進プロジェクトチーム