

Situator[®] Ver 2.0

シナリオエディタ 操作マニュアル

1.3 版 2014/1/16

© 2004-2014 OKI Software Co., Ltd. All rights reserved.

本マニュアルは使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、使用許諾契約に基づいて提供されるものであり、当該使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、OKI Software Co., Ltd.(株式会社 OKI ソフトウェア)の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、使用許諾契約を含むソフトウェアと共に複製されていない場合であっても、著作権法により保護されていることにご留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参照用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、株式会社 OKI ソフトウェアの責務として解釈されることがあってはなりません。株式会社 OKI ソフトウェアは、本マニュアルにおけるいかなる誤謬または不正確な記述に対しても、なんら責任または補償を負うものではありません。

Situator は、株式会社 OKI ソフトウェアの商標です。

Microsoft、Windows、VBScript、JScript、Visual Basic、Visual C++、ActiveX は、米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標または商標です。

Windows の正式名称は、Microsoft Windows Operating System です。

その他、記載されている会社名、製品名は一般に各社の商標または登録商標です。

変更履歴表

[名称] Situator V2.0 シナリオエディタ 操作マニュアル			
版数	変更 頁	変更内容(変更理由)	作成 (日付)
1.0	-	初版	2007/09/13
1.1	1.2 項	図 1.2-4 を差し替え	2009/1/21
	2.1 項	図 2.1-2 を差し替え。説明記述を追加	
	2.5 項	図 2.5-1 ~ 4、6 を差し替え	
	2.6 項	図 2.6-1 を差し替え	
	2.8 項	図 2.8-1 ~ 5 を差し替え	
	2.9 項	図 2.9-1 を差し替え	
	2.10 項	図 2.10-1 を差し替え	
	2.11 項	図 2.11-1 ~ 2 を差し替え	
	4 章	4.1 項、4.2 項を削除。記述内容は開発者向けマニュアルを参照。	
1.2	全頁	株式会社 OKI ソフトウェアに合併・社名変更に伴う修正	2010/11/4
1.3	2.1 項	起動方法の説明記述追加	2014/1/16

目次

1. 概要	5
1.1. 本書について	5
1.2. シナリオファイルとは	5
1.3. シナリオエディタの機能と特長	10
2. 操作方法	11
2.1. 起動と終了	11
2.2. シナリオファイルの新規作成	13
2.3. シナリオファイルを開く	14
2.4. シナリオファイルを保存する	17
2.5. 処理要素を追加する	19
2.6. 処理要素を移動する	23
2.7. 処理要素を削除する	28
2.8. 処理要素の項目を編集する	30
2.9. 編集操作を元に戻す	34
2.10. 編集操作をやり直す	35
2.11. シナリオを実行する	36
3. メニュー一覧	39
3.1. ファイルメニュー	39
3.2. 編集メニュー	39
3.3. 表示メニュー	39
3.4. ツールメニュー	39
3.5. ヘルプメニュー	40
3.6. 処理要素リストのコンテキストメニュー	40
3.7. シナリオツリーのコンテキストメニュー	40
4. シナリオファイル仕様	41

1. 概要

1.1. 本書について

SituatorはTCP/IP通信を簡単に行うことができ、アドイン機能によってユーザが開発した独自アプリケーションを組み込むことができるテストツールです。

Situator Ver1.0のアドイン機能で組み込むことができるのは、スクリプト、DLL、COMオブジェクトの3つでしたが、Ver2.0からアドイン機能として新たにシナリオファイルの実行機能が追加されました。

本書で記述するシナリオエディタは、Situator上で実行することができるシナリオファイルの作成、編集を行うためのツールです。

シナリオエディタで画面上に実行したい処理を順に配置していただくだけでシナリオを作成することができ、作成したシナリオをSituatorで実行すれば通信アプリケーションが実現できます。

本書では、シナリオエディタを使用してシナリオを作成、編集するための各種操作方法について説明します。

1.2. シナリオファイルとは

シナリオファイルはXML形式のテキストファイルで、Situatorで色々な処理毎に定義されたXMLの要素を組み合わせて記述します。

Situatorで定義されている主な要素は以下の通りです(すべての要素の一覧と詳細説明は4章を参照ください)。

表 1.2-1 主な処理要素の一覧

グループ	要素名	説明
通信	TCP 接続	TCPソケットの接続処理を行い、TCPコネクションを確立します。
	TCP 着信設定	TCPソケットの着信待ち設定を行います。
	UDP バインド	UDPソケットのバインドを行い、UDP送受信可能にします。
	データ送信	TCPまたはUDPでデータ送信を行います。
	クローズ	TCPまたはUDPのソケットをクローズします。
制御文	ループ	指定された回数、または条件に一致する間、処理を繰り返します。
	分岐	指定された変数のデータ内容により処理を分岐します。
	変数設定	名前付きの変数を宣言し、データを設定します。
イベント	イベント待ち	イベント(データ受信、TCP着信、切断、タイマタイムアウト)の待ち合わせを行います。
	各種イベント処理	イベント待ちで受信したイベントの処理を行います。
タイマ	スリープ	指定された時間だけスリープします。
	タイマ開始	タイマを作成して開始します。
	タイマ停止	タイマを停止します。
その他	スクリプト	スクリプトコードを記述して実行することができます。
	外部シナリオ呼び出し	他のシナリオファイルのシナリオを呼び出します。

通信アプリケーションを作成する上で必要な、通信処理、条件分岐、繰り返し、イベント待ち合わせ、タイマ、など一通りの処理が用意されています。また、これらの要素だけでは記述が困難な細かな処理については、JScriptなどのスクリプトを組み込んで実行させることで実現することができます。

例えば、以下に示す HTTP クライアントのように振舞う通信アプリケーションが必要とします。

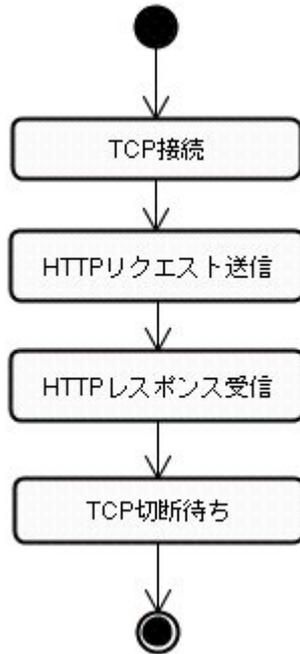


図 1.2-1 処理フロー

Situatorのシナリオファイルでは、この動作を実現するために、図 1.2-2に示すフローを構築することができます。

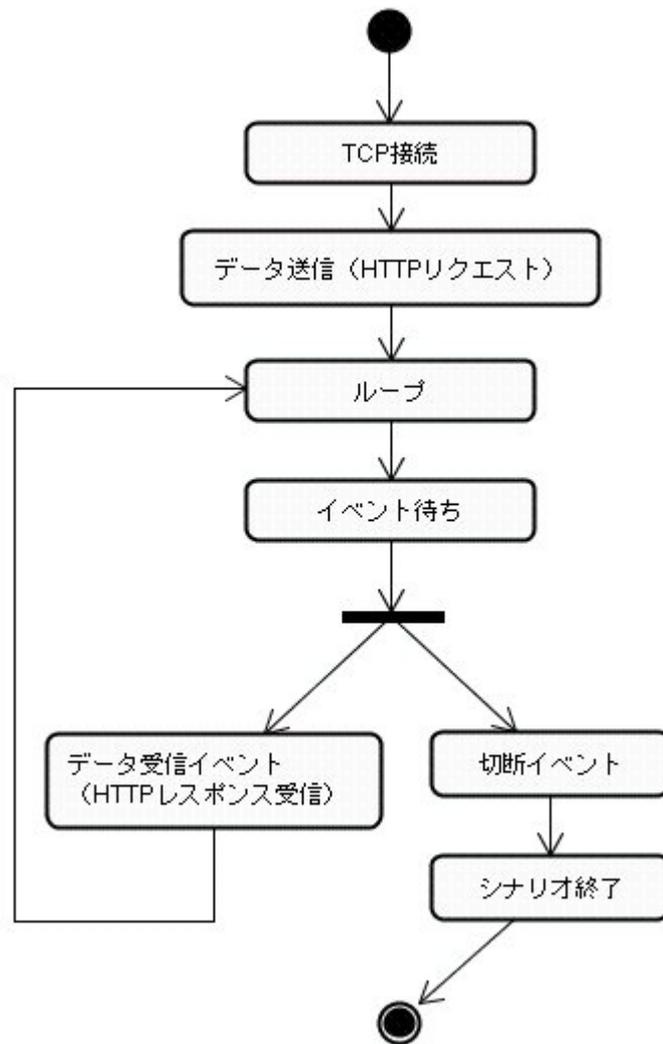


図 1.2-2 シナリオ処理フロー

このシナリオ処理フローを実現するシナリオファイルは、図 1.2-3のようになります。

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
- <situator>
- <scenario messageLevel="1" name="scenario1" showdump="true" version="1.0">
  <!-- 送信データ (HTTPリクエスト) を変数var1に設定 -->
  - <var name="var1" src="" type="DataSet">
    <![CDATA[ "GET / HTTP/1.0\r\n\r\n" ]]>
  </var>
  <!-- TCP接続する -->
  - <tcpClient local="" name="tcpClient1" recvMode="" remote="www.ots.co.jp:80"
    retryCount="0" retrySleep="0">
    <onsuccess />
  - <onerror>
    <exit code="0" />
  </onerror>
  </tcpClient>
  <!-- HTTPリクエストを送信する -->
  - <send data="var1" for="tcpClient1" to="">
    <edit />
    <onsuccess />
  - <onerror>
    <exit code="0" />
  </onerror>
  </send>
  <!-- イベント待ちループ -->
  - <loop count="-1">
  - <waitEvent timeout="-1">
    <!-- データ受信イベント -->
    <onreceive for="tcpClient1" />
    <!-- 切断イベント -->
    - <onclose for="tcpClient1">
      <!-- ループ終了 -->
      <exit code="0" />
    </onclose>
  </waitEvent>
  </loop>
</scenario>
</situator>

```

HTTP リクエストを変数に設定する

TCP 接続を行う

データ送信を行う
変数に設定した HTTP リクエストを送信する

イベント待ち合わせのループを行う

イベント待ち合わせを行う

データ受信時に呼び出される処理

切断を受信時に呼び出される処理

シナリオを終了する

図 1.2-3 シナリオファイル例

このシナリオファイルは、シナリオエディタを使用して簡単に作成することができます。上記のシナリオファイルを編集中のシナリオエディタの画面は図 1.2-4のようになります。

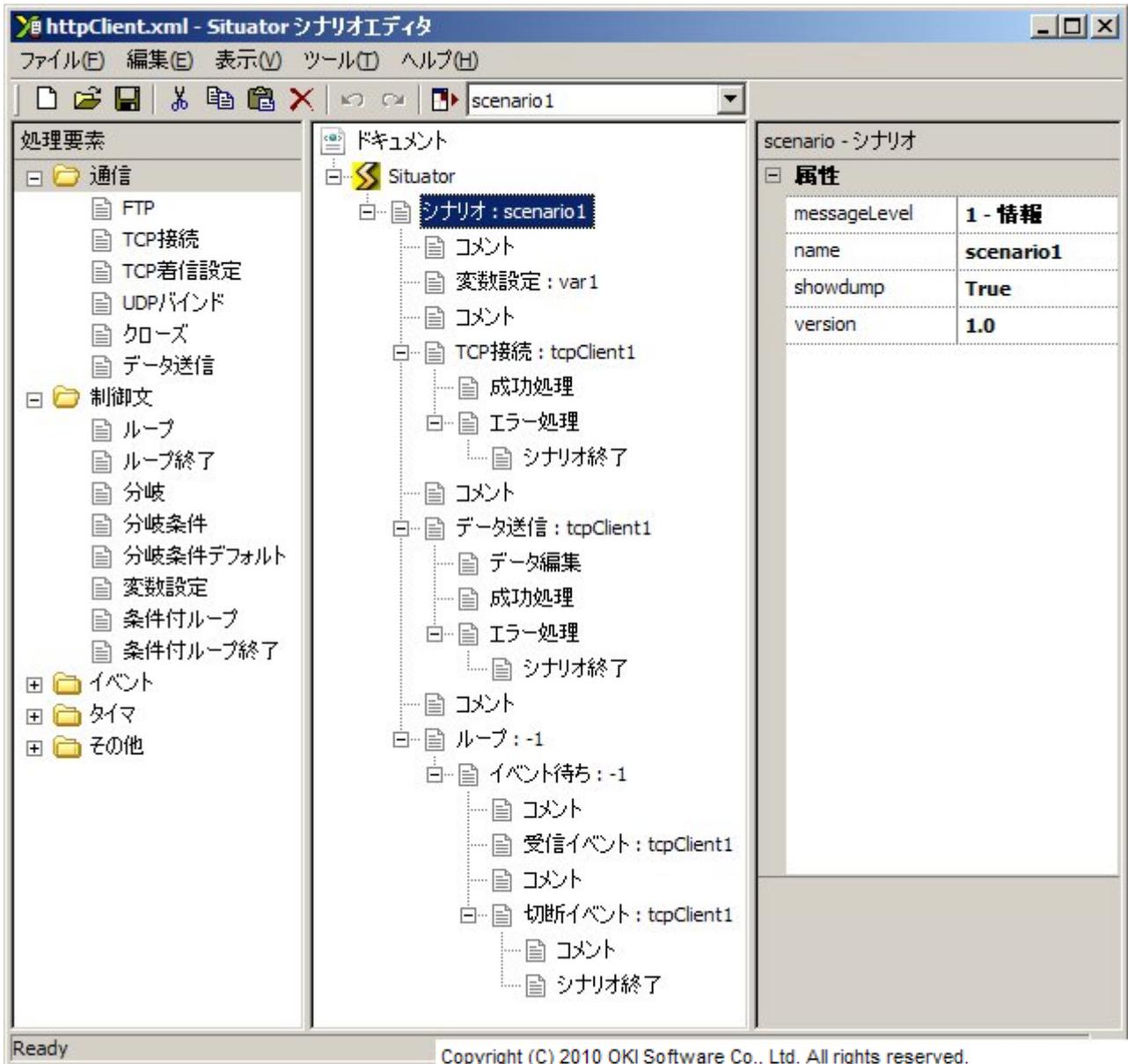


図 1.2-4 シナリオファイル編集中の画面例

1.3. シナリオエディタの機能と特長

シナリオエディタの主な特長は以下の通りです。

- 簡単な操作で、TCP/IP 上の擬似ホストや擬似端末(擬似対向機)になるシナリオを作成できます。
- TCP 接続、データ送信、データ受信待ち等の処理を、画面上で順番に並べるだけで、通信シーケンスを構築することができます。
- ドラッグドロップによる処理の配置、移動や設定の編集など、わかりやすい操作性により直ぐに使い始められます。
- シナリオだけでは記述困難な細かな制御も、スクリプトコードの埋め込みで実現可能です。Situator の豊富な API を呼び出すことで柔軟にカスタマイズすることができます。
- 1アクションで、シナリオエディタから Situator を起動して、編集中のシナリオを実行することができます。
- シナリオから別のシナリオの呼び出しが可能です。共通的な処理をまとめておき、再利用が簡単に行えます。

2. 操作方法

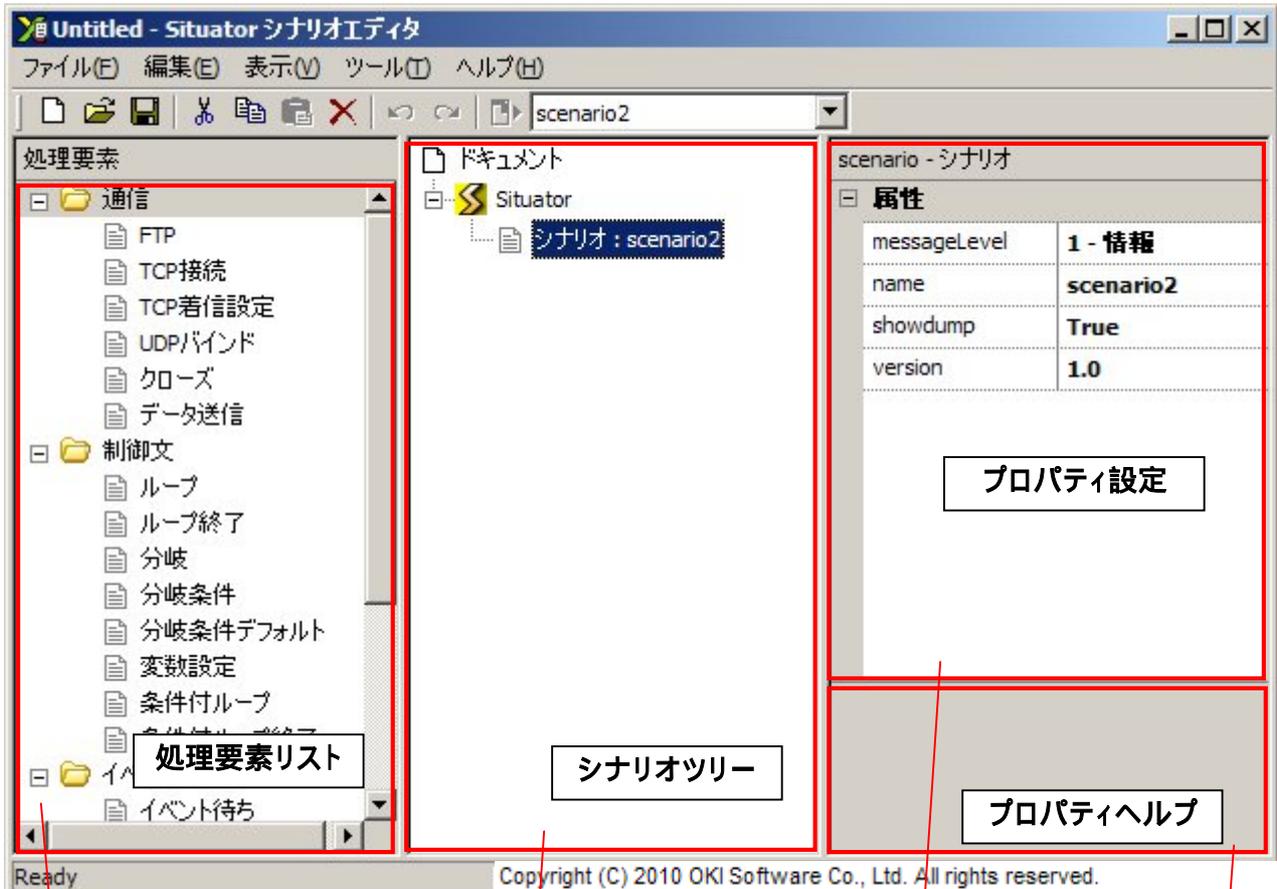
ここでは、シナリオエディタの主な使い方について説明します。

2.1. 起動と終了

シナリオエディタを起動するには、図 2.1-1のようにスタートボタンより「すべてのプログラム」 「Situator」を選択し、「シナリオエディタ」をクリックします (Windows8 などスタートメニューが無い場合は、スタート画面の[アプリ]ビューから選択できます)。起動すると、図 2.1-2のような画面が表示されます。



図 2.1-1 起動方法



シナリオに追加することができる処理要素がグループ毎に一覧表示されます。ここから処理要素を選択してシナリオツリーへ追加します。

シナリオの内容をツリー形式で表示します。ここに処理要素を追加していきます。

シナリオツリーで選択している要素で設定可能な項目(属性、テキスト)を表示します。ここで設定値を変更できます。

プロパティ設定で選択している項目に関する説明を表示します。

図 2.1-2 起動画面

F6 キー押下により入力フォーカスが「処理要素リスト」「シナリオツリー」「プロパティ設定」の順で移動します。Shift-F6 キーで逆順で移動します。

シナリオエディタを終了するには、「ファイル」メニューから「アプリケーションの終了」を選択するか、ウィンドウ右上のクローズボタン(×ボタン)をクリックしてください。

2.2. シナリオファイルの新規作成

シナリオエディタを起動した直後は、新規シナリオファイルを開いている状態になっています。

また、編集中のシナリオファイルを閉じて、新規にシナリオファイルを作成するには、以下のいずれかの操作を行います。

- (1) 「ファイル」メニューから「新規作成」を選択する(図 2.2-1)。
- (2) ショートカットキーCtrl+Nを押下する。
- (3) ツールバーの新規作成ボタン()をクリックする。

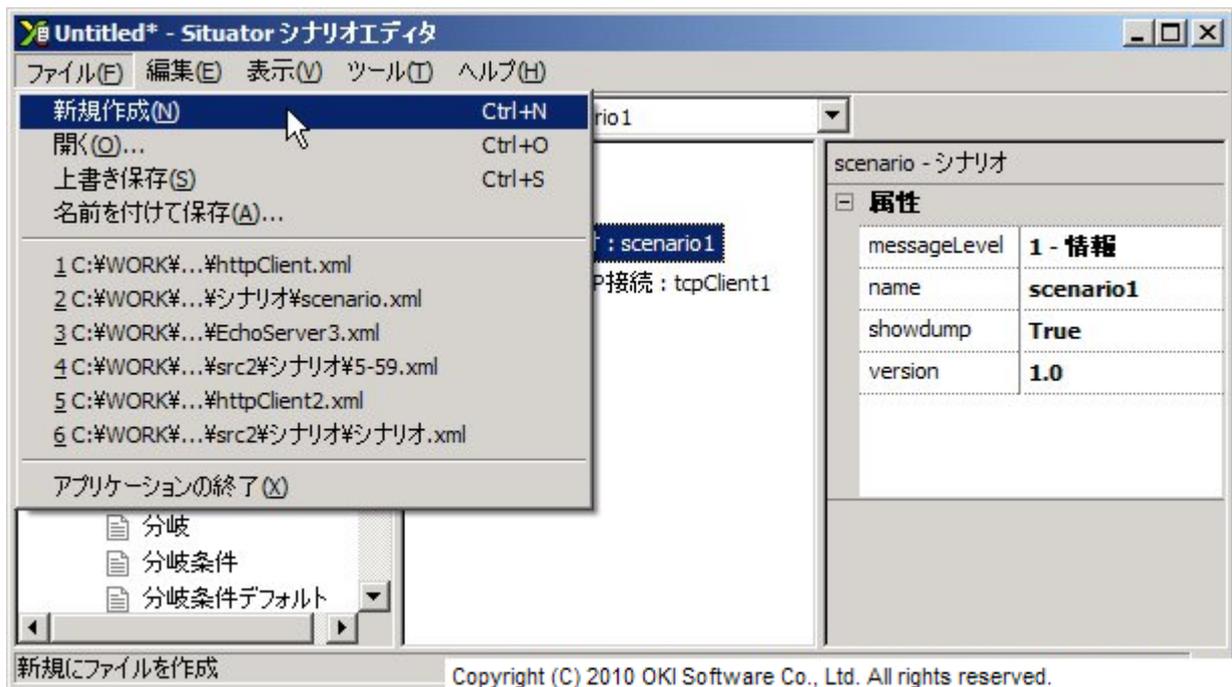


図 2.2-1 新規作成画面



図 2.2-2 保存確認画面

未保存のシナリオを編集している状態で新規作成を行った場合、図 2.2-2のように保存するかどうかの確認メッセージが表示されます。保存するには「はい」ボタンを、保存せずに編集内容を破棄するには「いいえ」ボタンを、新規作成をキャンセルするには「キャンセル」ボタンをクリックしてください。

2.3. シナリオファイルを開く

シナリオファイルを開くには、以下のいずれかの操作を行います。

- (1) 「ファイル」メニューから「開く」を選択し(図 2.3-1)、ダイアログボックスでファイルを選択する(図 2.3-2)。
- (2) ショートカットキーCtrl+O を押下し、ダイアログボックスでファイルを選択する(図 2.3-2)。
- (3) ツールバーの開くボタン()をクリックし、ダイアログボックスでファイルを選択する(図 2.3-2)。
- (4) 以前編集したファイル履歴より選択する(図 2.3-4)。

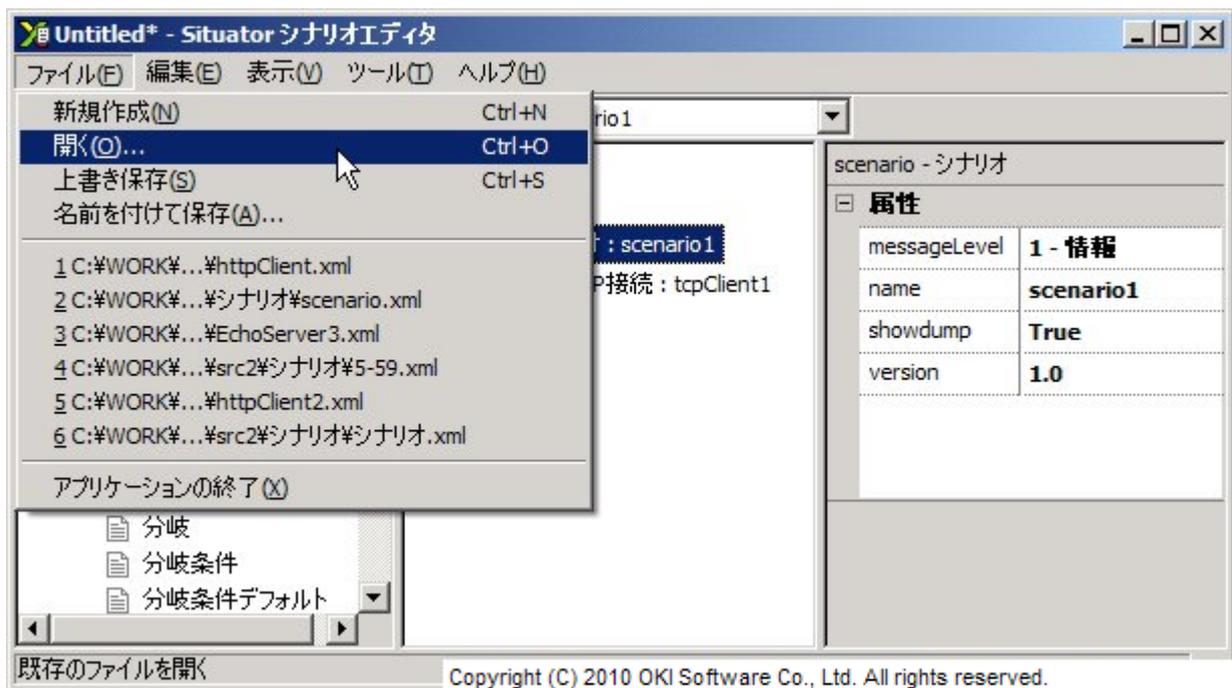


図 2.3-1 ファイルを開く画面その1



図 2.3-2 ファイルを開く画面その2

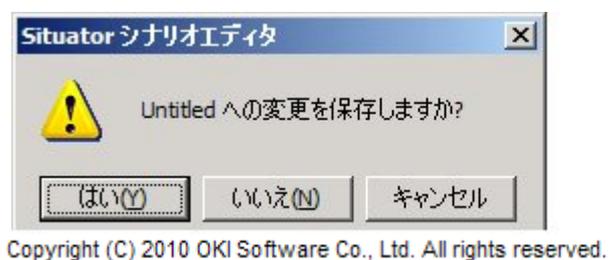


図 2.3-3 ファイルを開く画面その3

未保存のシナリオを編集している状態でファイルを開く操作を行った場合、図 2.3-3のように保存するかどうかの確認メッセージが表示されます。保存するには「はい」ボタンを、保存せずに編集内容を破棄するには「いいえ」ボタンを、ファイルを開く操作をキャンセルするには「キャンセル」ボタンをクリックしてください。

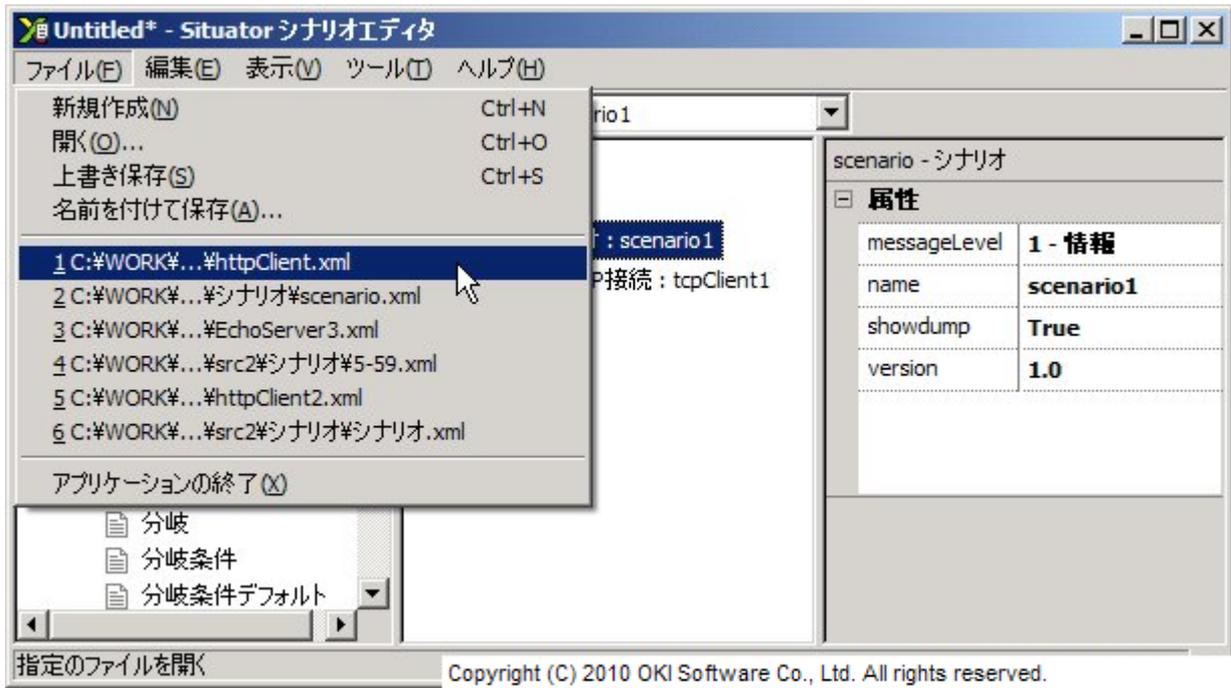


図 2.3-4 ファイルを開く画面その4

2.4. シナリオファイルを保存する

シナリオファイルを上書き保存するには、以下の(1)~(3)のいずれかの操作を行います。

シナリオファイルを名前を付けて保存するには、以下の(4)の操作を行います。

なお、新規にシナリオファイルを作成して、初めて保存を行う場合、(1)~(3)の操作を行っても、(4)の操作と同じ動作を行います。

- (1) 「ファイル」メニューから「上書き」を選択する(図 2.4-1)。
- (2) ショートカットキーCtrl+S を押下する。
- (3) ツールバーの上書き保存ボタン()をクリックする。
- (4) 「ファイル」メニューから「名前を付けて保存」を選択し(図 2.4-2)、ダイアログボックスでファイルを選択する(図 2.4-3)。

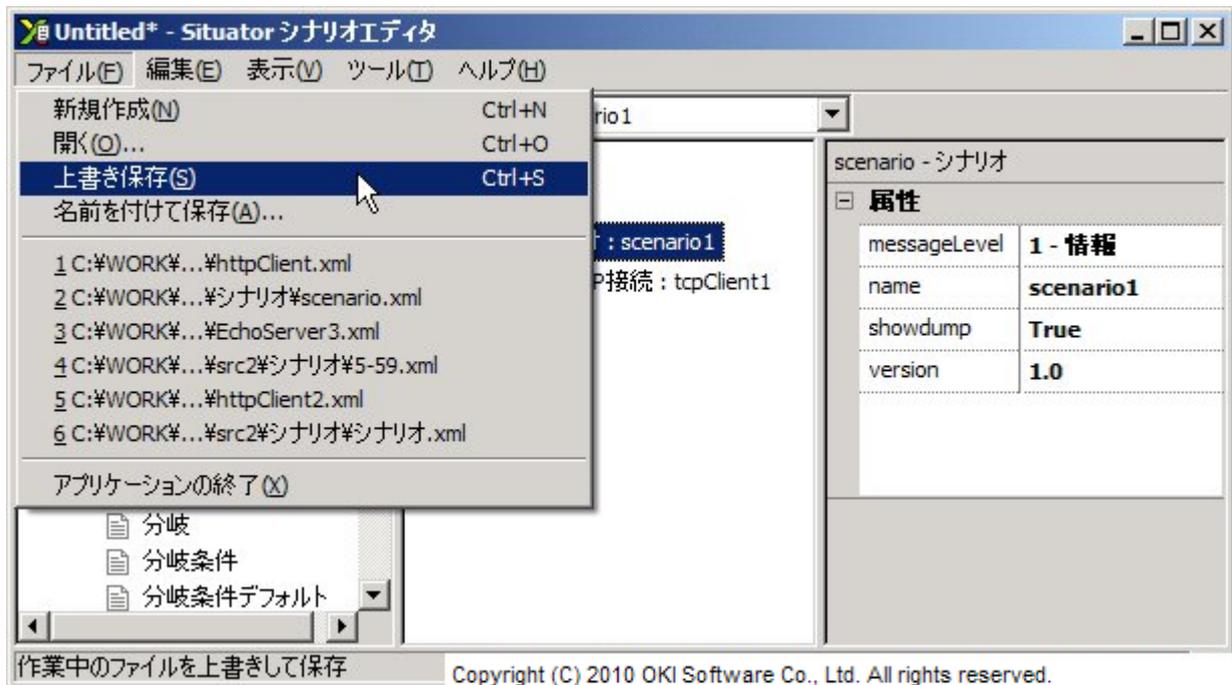


図 2.4-1 ファイル保存画面その1

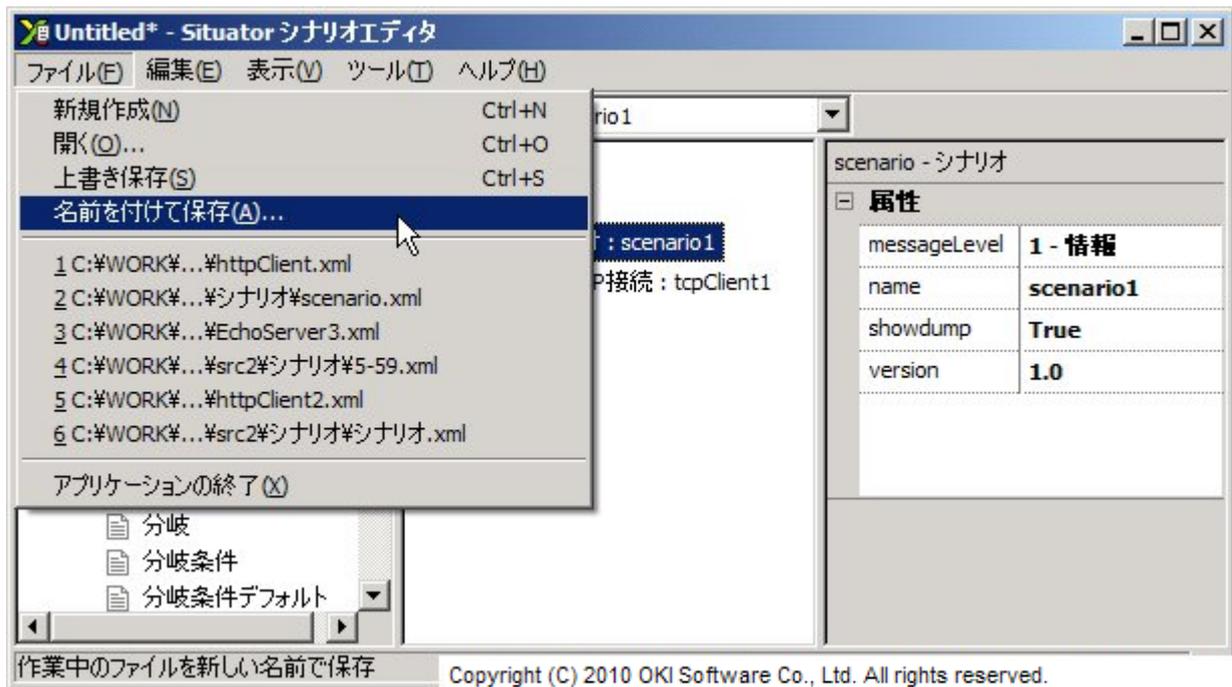


図 2.4-2 ファイル保存画面その2

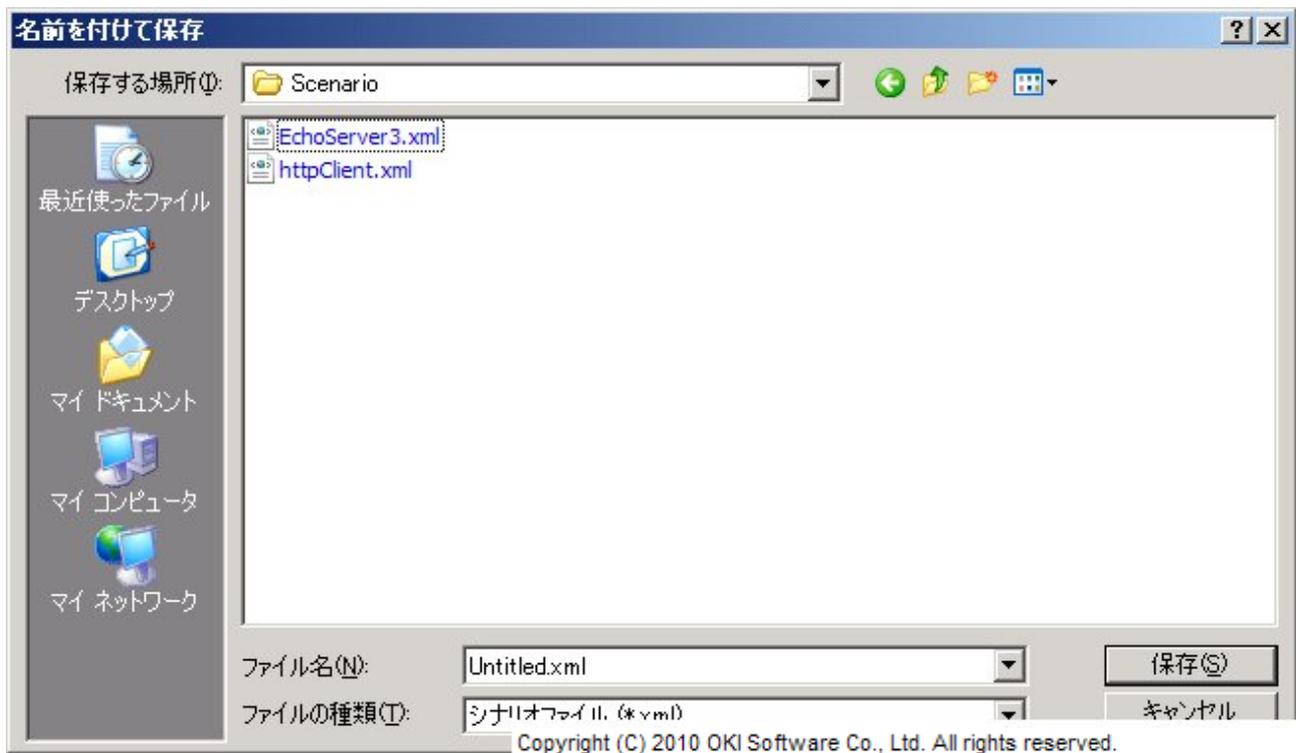


図 2.4-3 ファイル保存画面その3

2.5. 処理要素を追加する

処理要素をシナリオツリーに追加するには、以下のいずれかの操作を行います。

- (1) 処理要素リストから追加したい要素をドラッグし、シナリオツリー内の挿入箇所ですりこむ(図 2.5-1 ~ 図 2.5-3)。
- (2) シナリオツリーの挿入箇所ですりこむメニューより追加する処理要素を選択する(図 2.5-4)。
- (3) 処理要素リストで追加したい要素を選択してコピー(*1)し、シナリオツリーの挿入箇所ですりこむ(*2)する(図 2.5-5 ~ 図 2.5-8)。

(*1)コピーは次のいずれかの操作により行います

- 「編集」メニューから「コピー」を選択する。
- 右クリックメニューで「コピー」を選択する。
- ショートカットキーCtrl+C を押下する。
- ツールバーのコピーボタン()をクリックする。

(*2)貼り付けは次のいずれかの操作により行います

- 「編集」メニューから「貼り付け」を選択する。
- 右クリックメニューで「貼り付け」を選択する。
- ショートカットキーCtrl+V を押下する。
- ツールバーの貼り付けボタン()をクリックする。

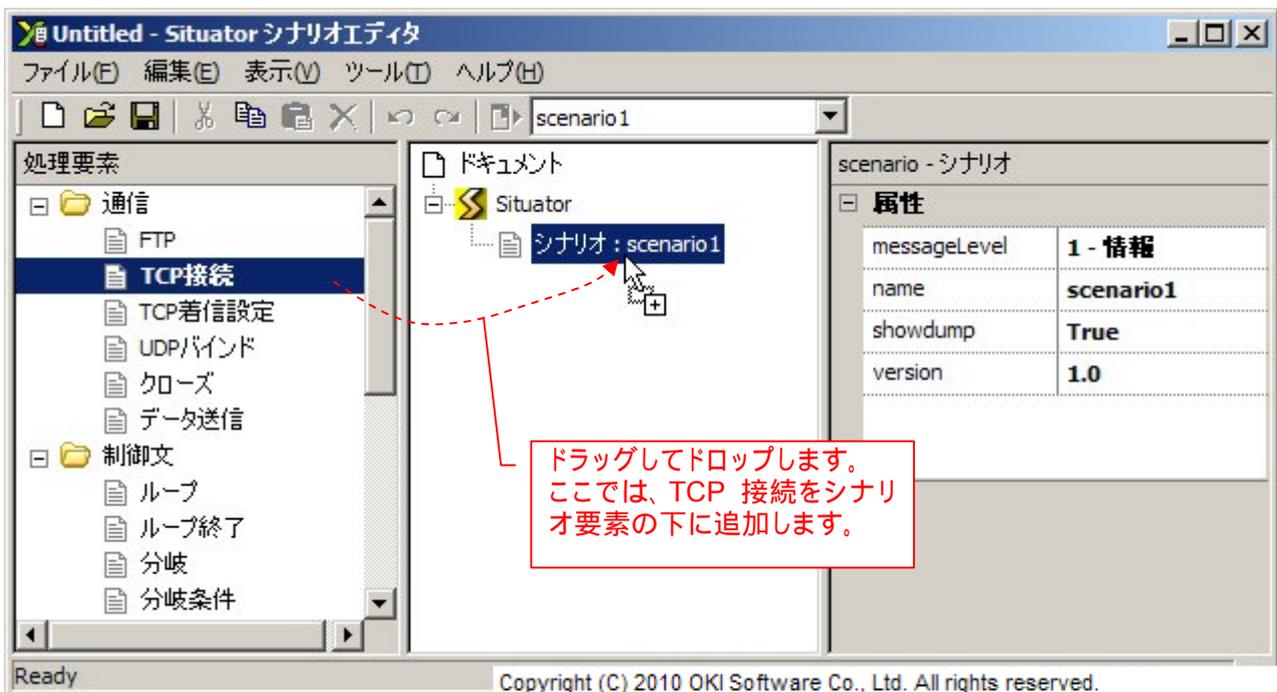


図 2.5-1 処理要素の追加画面(ドラッグドロップの場合その 1)

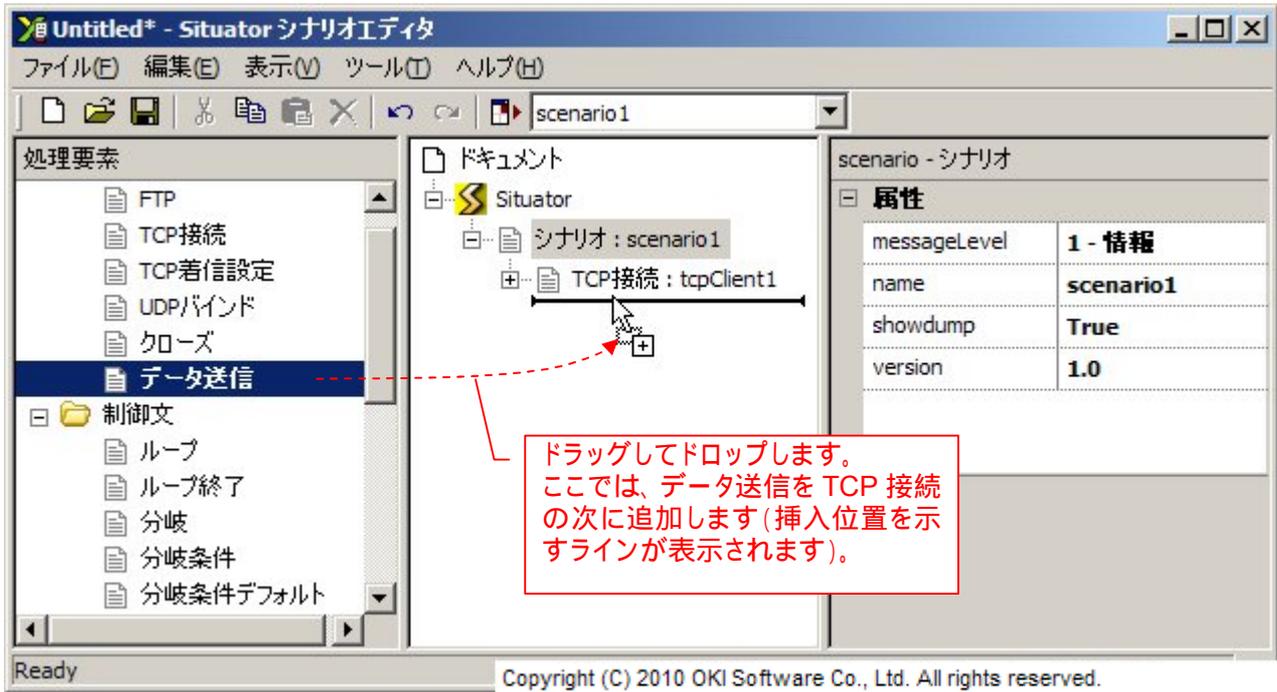


図 2.5-2 処理要素の追加画面(ドラッグドロップの場合その2)

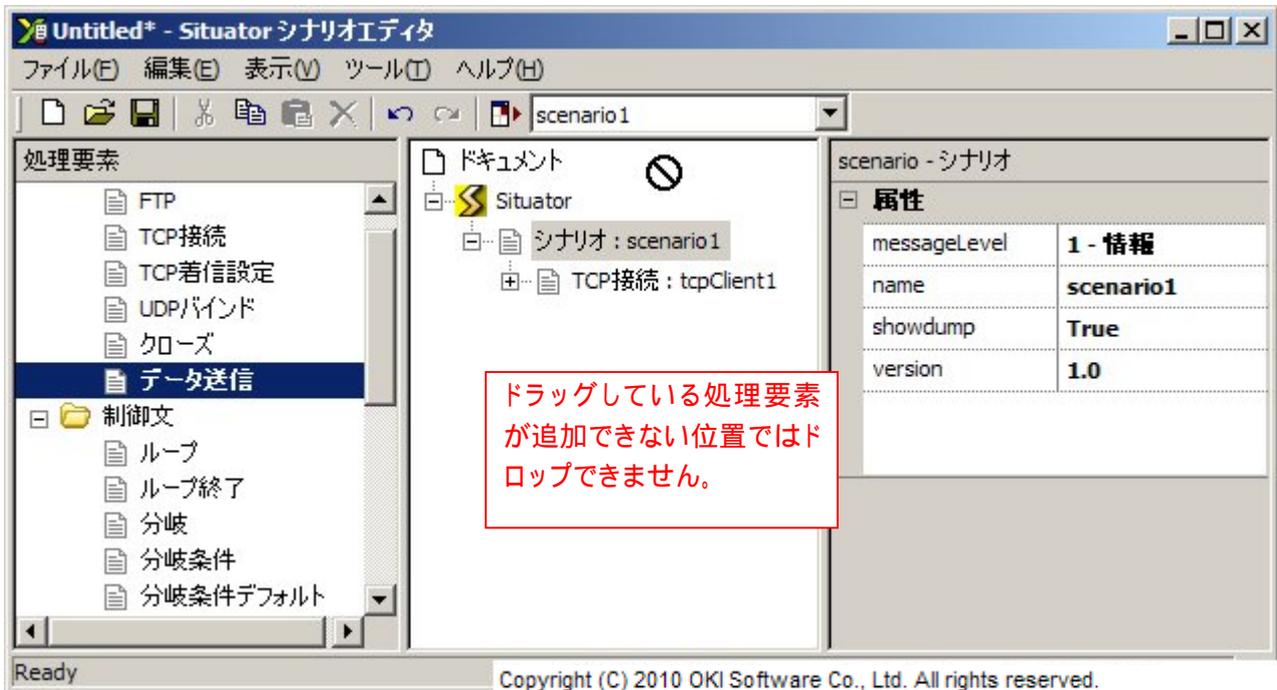


図 2.5-3 処理要素の追加画面(ドラッグドロップの場合その3)

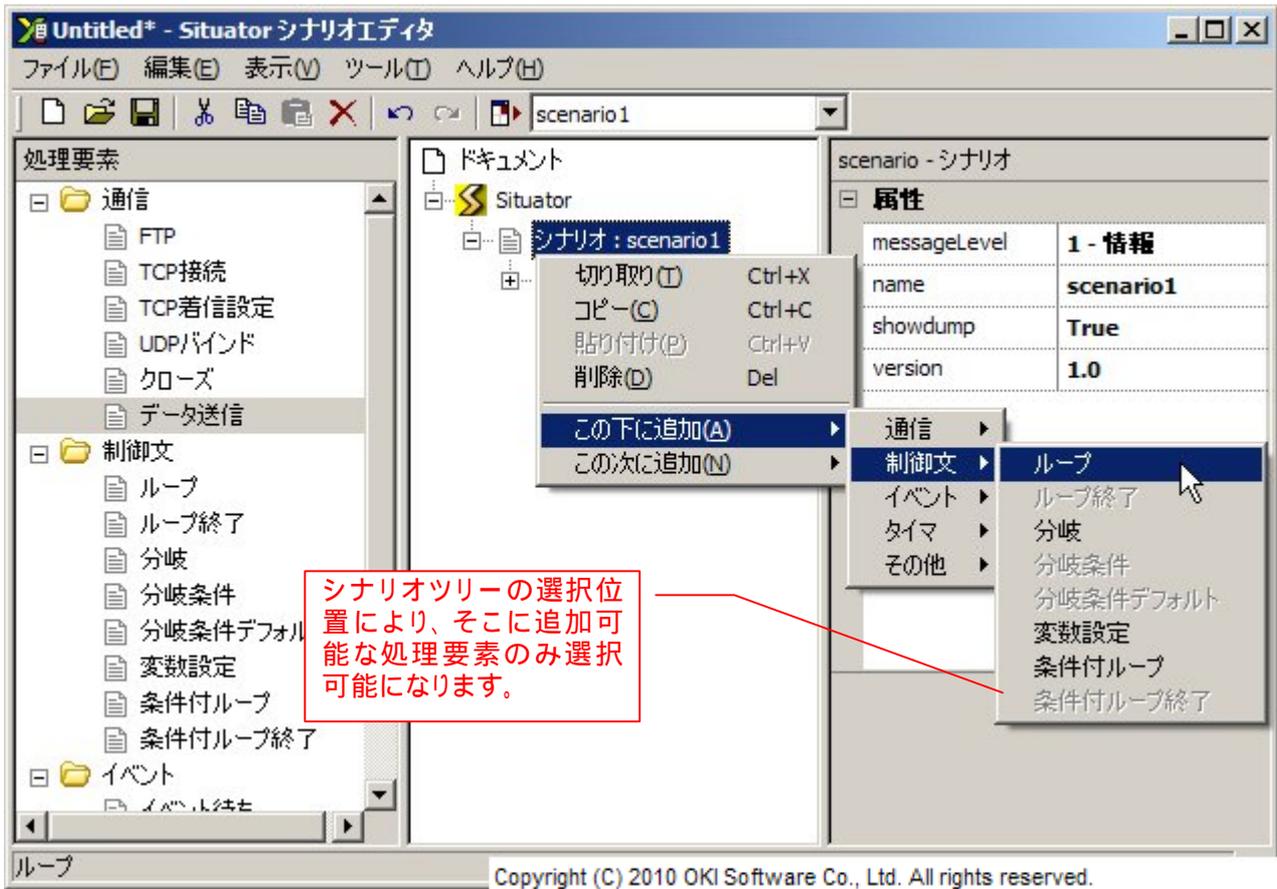


図 2.5-4 処理要素の追加画面(右クリックメニューの場合)

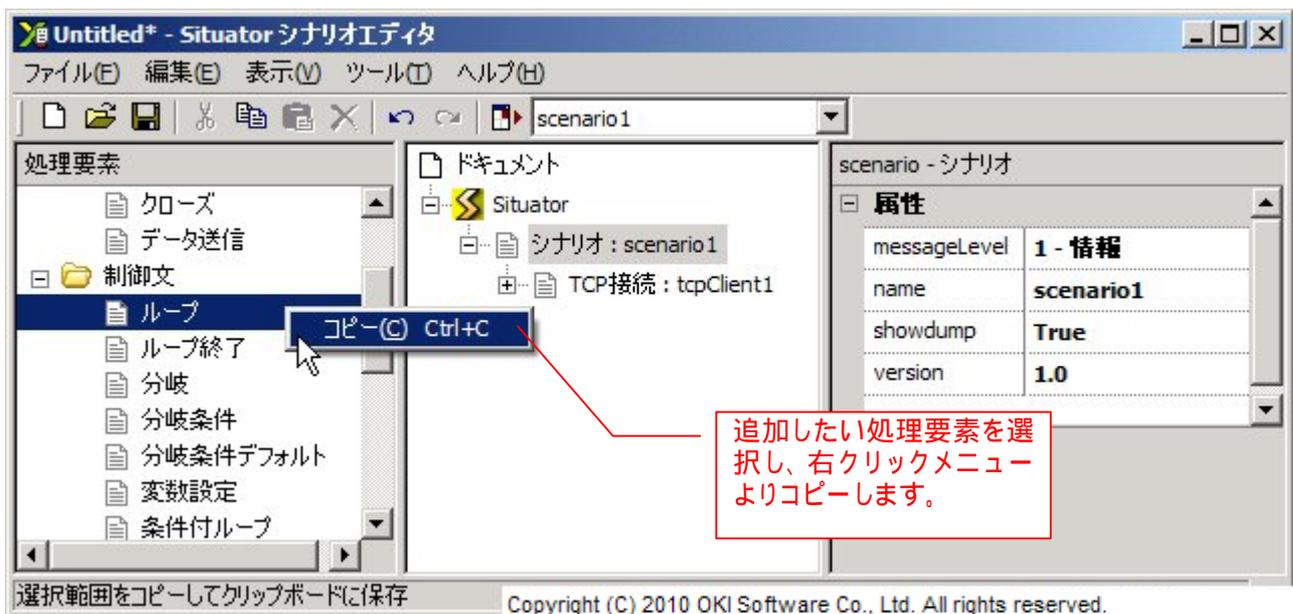


図 2.5-5 処理要素の追加画面(コピーペーストの場合その1)

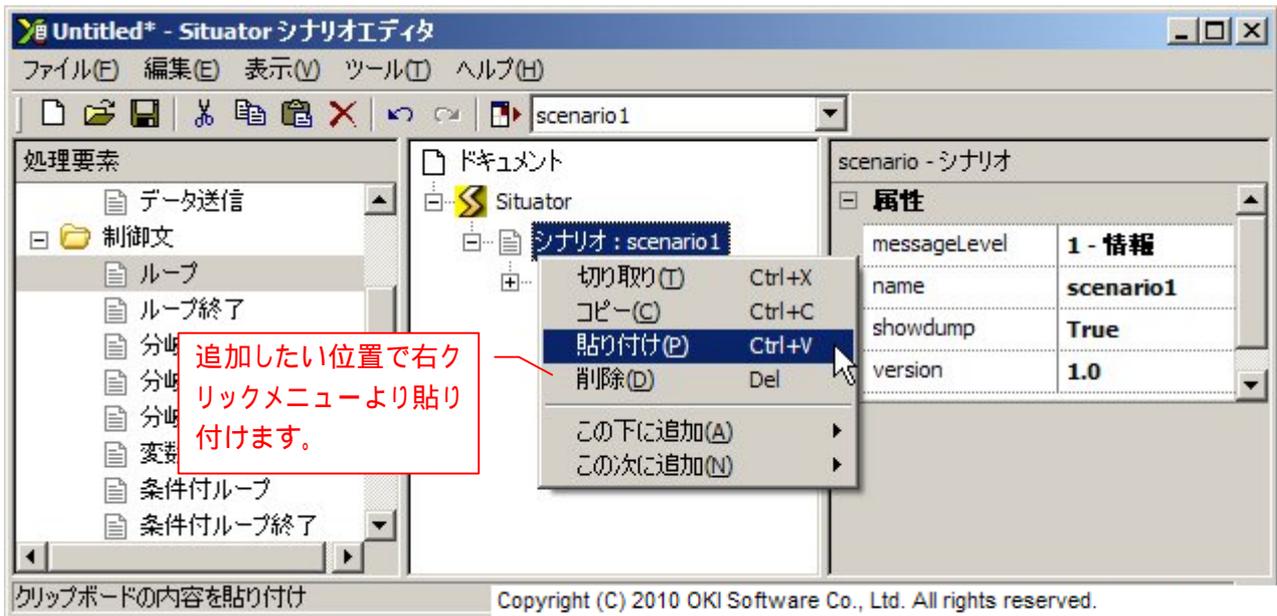


図 2.5-6 処理要素の追加画面(コピーペーストの場合その2)



図 2.5-7 処理要素の追加画面(コピーペーストの場合その3)

貼り付けを行った場合、最初にその処理要素の下に追加できるかどうか確認します。その処理要素の下に追加できない要素であるが、次の位置には追加可能である場合、図 2.5-7に示すメッセージボックスを表示します。ここで、「はい」ボタンをクリックすると次の位置に挿入し、「いいえ」ボタンをクリックすると挿入を行いません。次の位置にも追加できない要素であった場合は、図 2.5-8のようなエラーメッセージが表示されます。



図 2.5-8 処理要素の追加画面(コピーペーストの場合その4)

2.6. 処理要素を移動する

処理要素をシナリオツリー内で移動またはコピーするには、以下のいずれかの操作を行います。
移動、コピーは、シナリオエディタの異なるインスタンス間でも可能です。

- (1) シナリオツリーで移動したい要素をドラッグし、移動先の箇所でドロップする(図 2.6-1 ~ 図 2.6-5)。
- (2) シナリオツリーで移動したい要素を切り取り(*1)またはコピー(*3)し、移動先の箇所で貼り付け(*2)する(図 2.6-6 ~ 図 2.6-9)。

(*1)切り取りは次のいずれかの操作により行います

- 「編集」メニューから「切り取り」を選択する。
- 右クリックメニューで「切り取り」を選択する。
- ショートカットキーCtrl+Xを押下する。
- ツールバーの切り取りボタン()をクリックする。

(*2)貼り付けは次のいずれかの操作により行います

- 「編集」メニューから「貼り付け」を選択する。
- 右クリックメニューで「貼り付け」を選択する。
- ショートカットキーCtrl+Vを押下する。
- ツールバーの貼り付けボタン()をクリックする。

(*3)コピーは次のいずれかの操作により行います

- 「編集」メニューから「コピー」を選択する。
- 右クリックメニューで「コピー」を選択する。
- ショートカットキーCtrl+Cを押下する。
- ツールバーのコピーボタン()をクリックする。

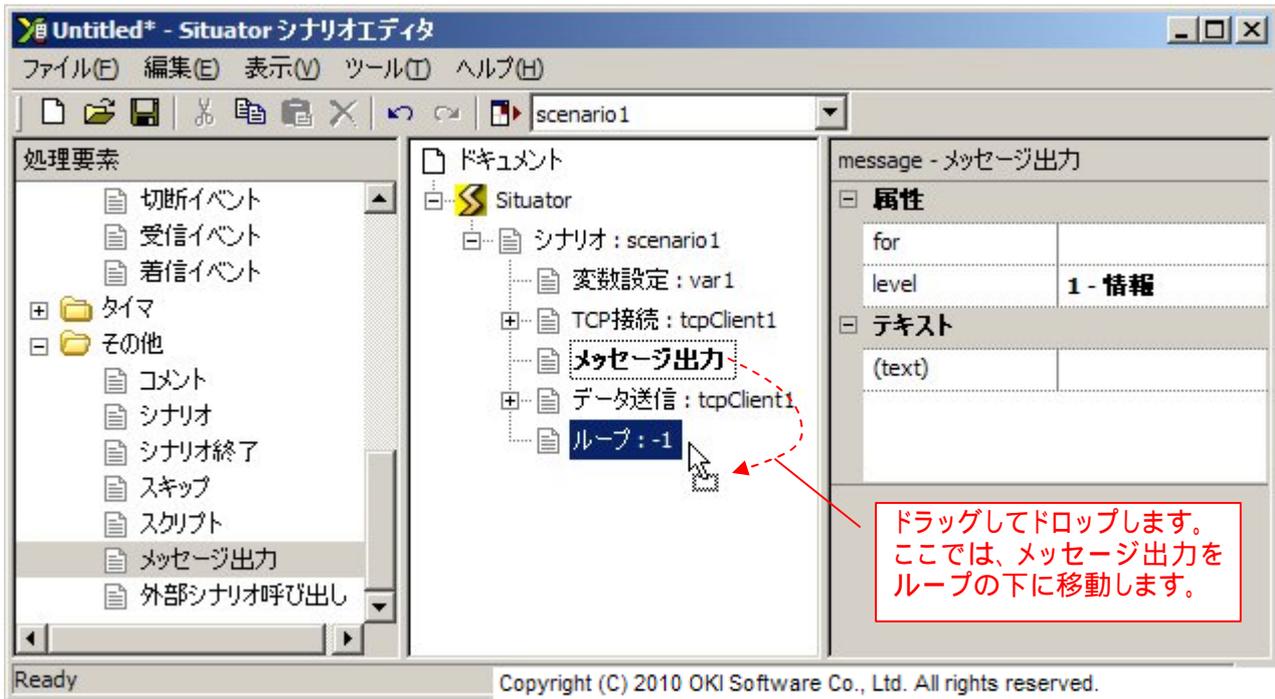


図 2.6-1 処理要素の移動画面(ドラッグドロップの場合その1)

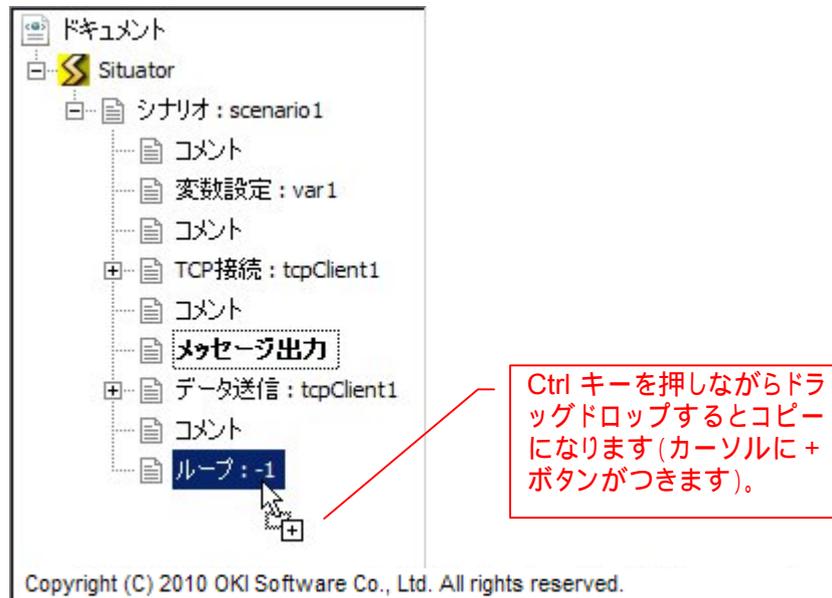


図 2.6-2 処理要素の移動画面(ドラッグドロップの場合その2)

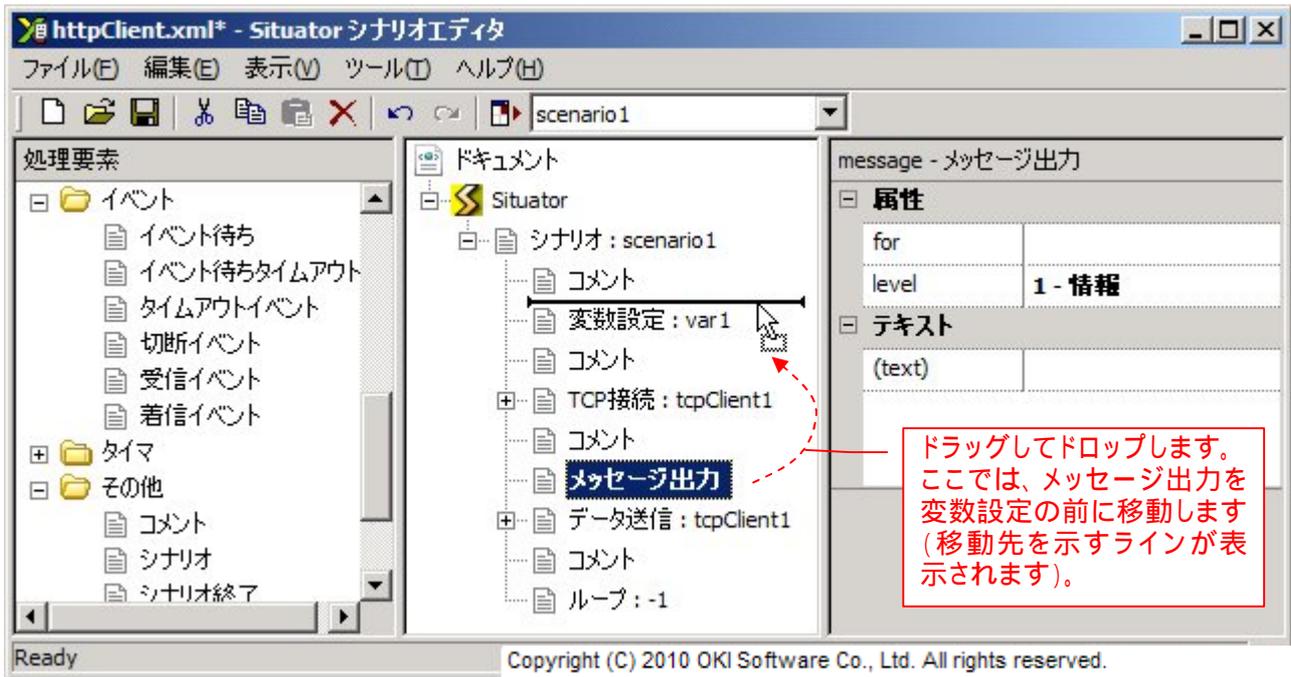


図 2.6-3 処理要素の移動画面(ドラッグドロップの場合その3)

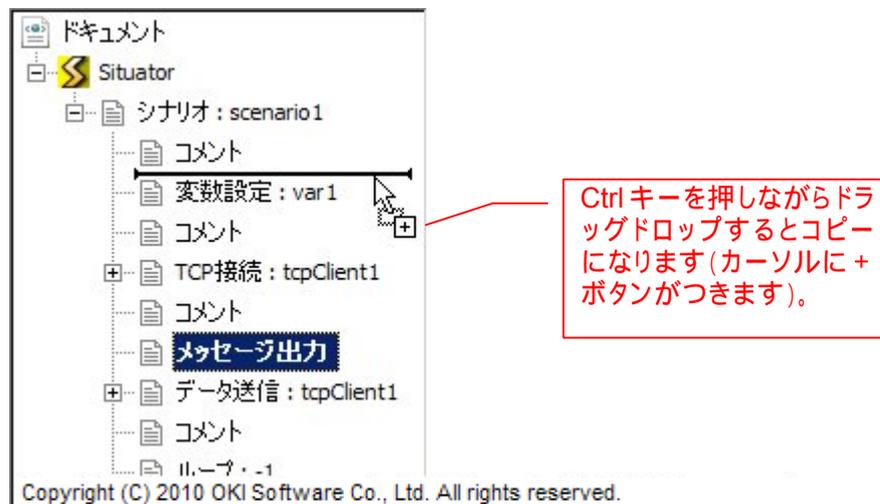


図 2.6-4 処理要素の移動画面(ドラッグドロップの場合その4)

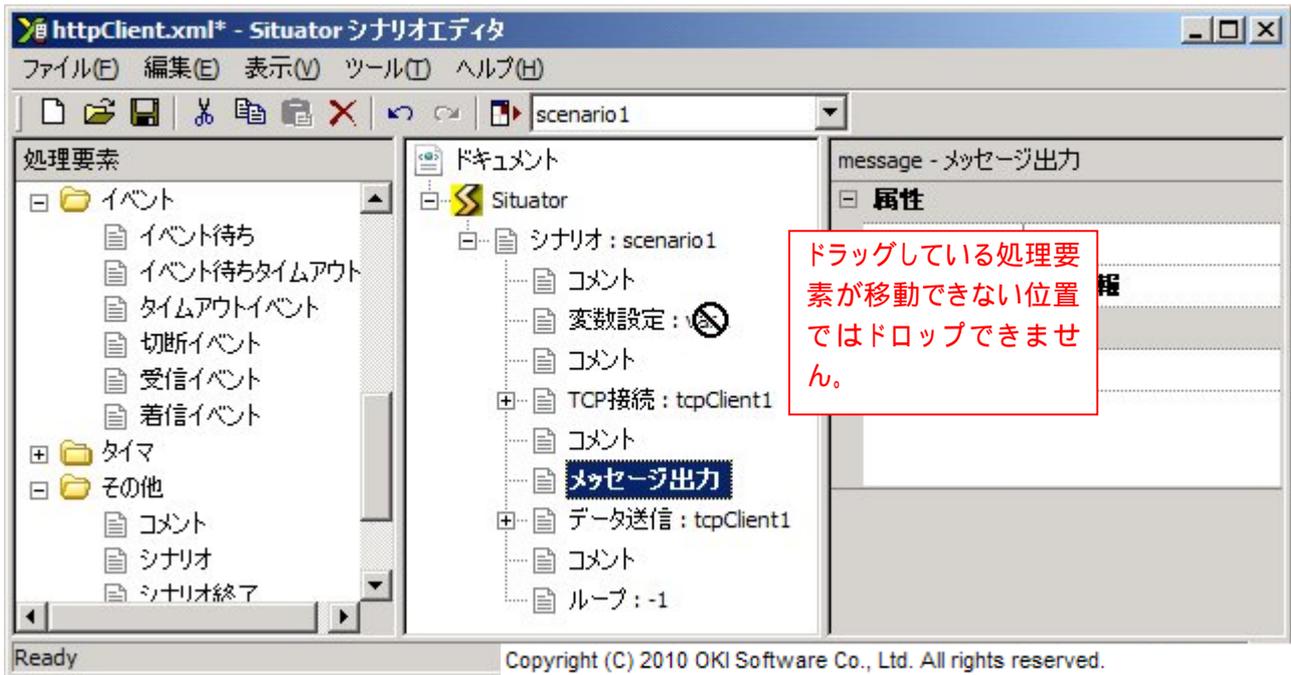


図 2.6-5 処理要素の移動画面(ドラッグドロップの場合その5)

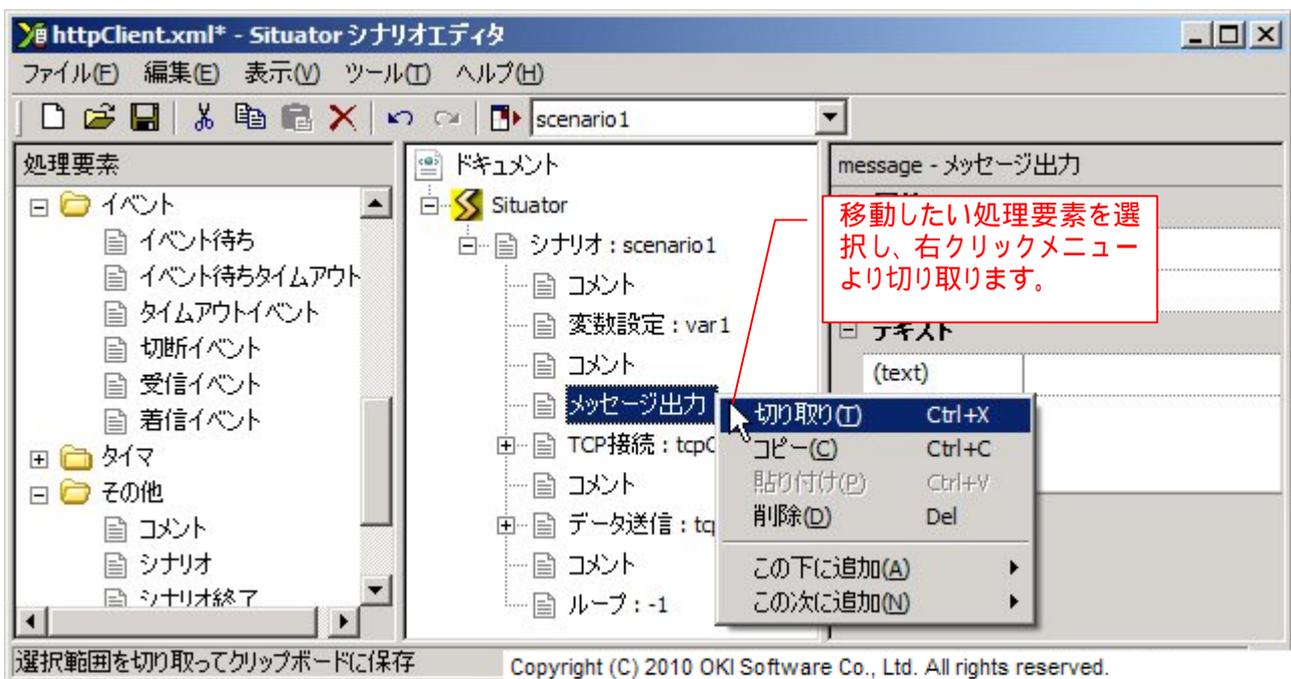


図 2.6-6 処理要素の移動画面(カットペーストの場合その1)

図 2.6-6で、切り取りではなく、コピーを選択して貼り付けを行うと、処理要素のコピーになります。

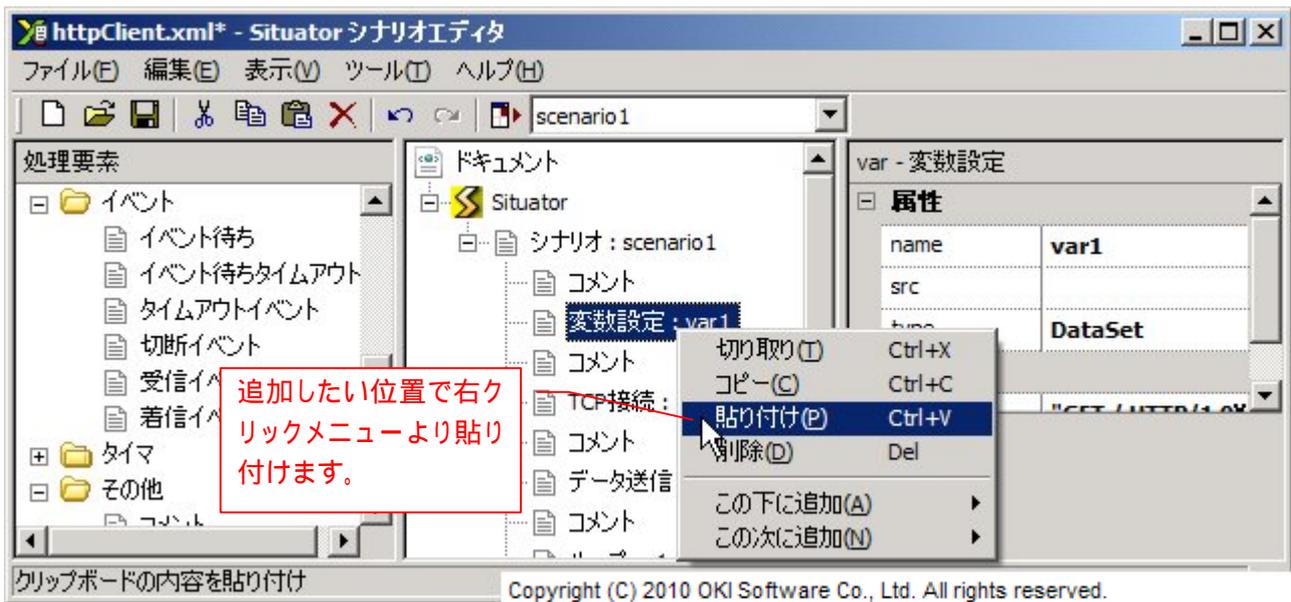


図 2.6-7 処理要素の移動画面(カットペーストの場合その2)



図 2.6-8 処理要素の移動画面(カットペーストの場合その3)

貼り付けを行った場合、最初にその処理要素の下に追加できるかどうか確認します。その処理要素の下に追加できない要素であるが、次の位置には追加可能である場合、図 2.6-8に示すメッセージボックスを表示します。ここで、「はい」ボタンをクリックすると次の位置に挿入し、「いいえ」ボタンをクリックすると挿入を行いません。次の位置にも追加できない要素であった場合は、図 2.6-9のようなエラーメッセージが表示されます。



図 2.6-9 処理要素の追加画面(カットペーストの場合その4)

2.7. 処理要素を削除する

処理要素をシナリオツリー内で削除するには、以下の操作を行います。

(1) シナリオツリーで削除したい要素を選択し、削除(*1)する(図 2.7-1 ~ 図 2.7-2)。

(*1)削除は次のいずれかの操作により行います

- 「編集」メニューから「削除」を選択する。
- 右クリックメニューで「削除」を選択する。
- Delete キーを押下する。
- ツールバーの削除ボタン()をクリックする。

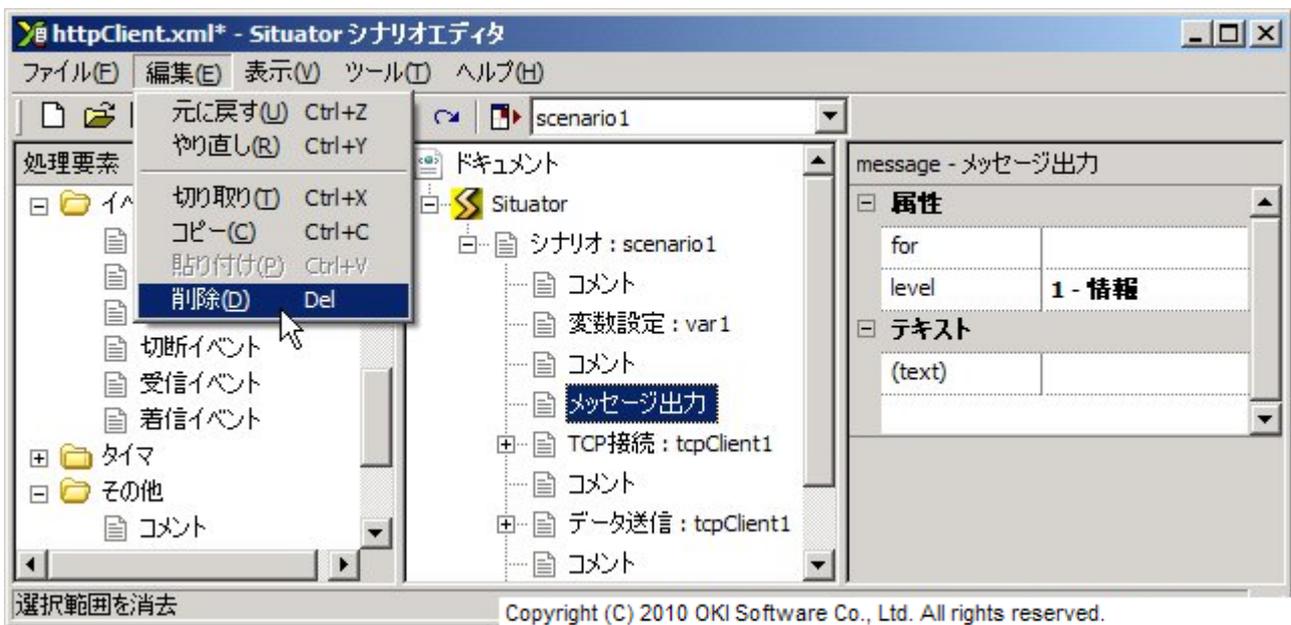


図 2.7-1 処理要素の削除画面その1

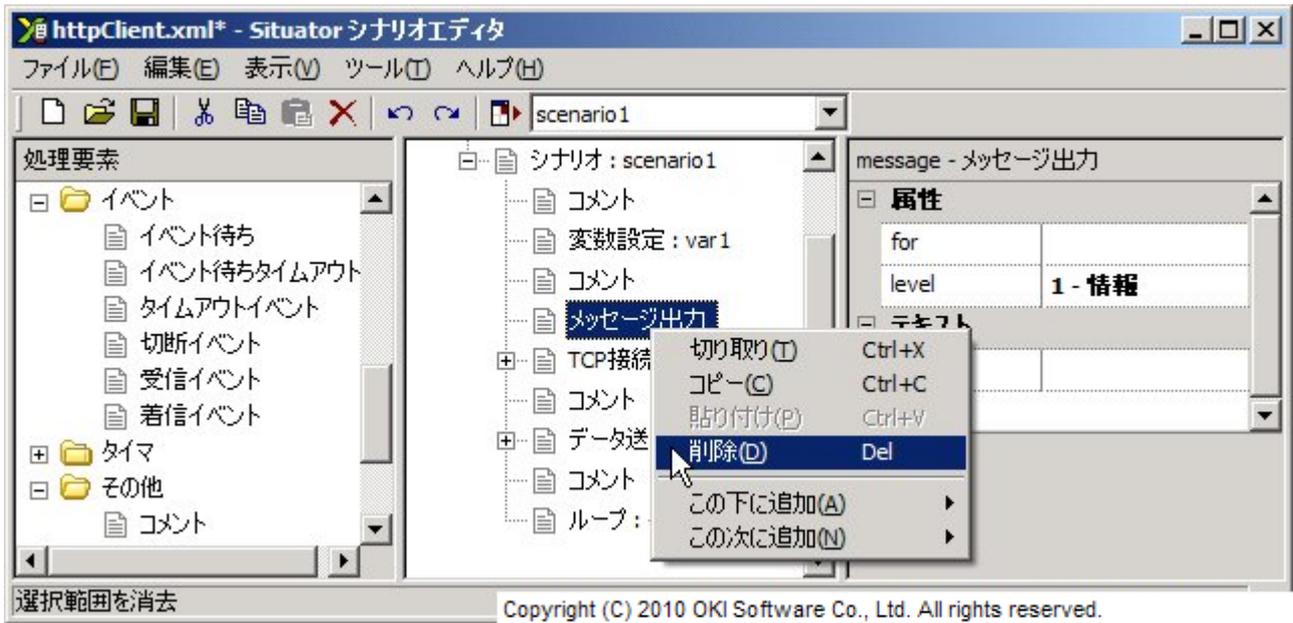


図 2.7-2 処理要素の削除画面その2

2.8. 処理要素の項目を編集する

シナリオツリーで選択している要素に関する項目がプロパティ設定に表形式で表示されます。

値の編集を開始するには、編集したい値の部分をクリックするか、項目名の部分を選択した状態で Enter キーを押下します。選択した項目により、以下のいずれかの方法で編集が可能となります。

項目についての簡単な説明がプロパティヘルプ部分に表示されます。項目に関する詳細仕様については、4章を参照ください。

- (1) エディットボックスにテキストを入力する(図 2.8-1～図 2.8-2)。
- (2) ドロップダウンリストよりいずれかの項目を選択する(図 2.8-3)。
- (3) ドロップダウンリストから項目を選択可能なエディットボックスにテキストを入力する(図 2.8-4)。
- (4) ファイル選択ダイアログボックスから選択可能なエディットボックスにテキストを入力する(図 2.8-5)。

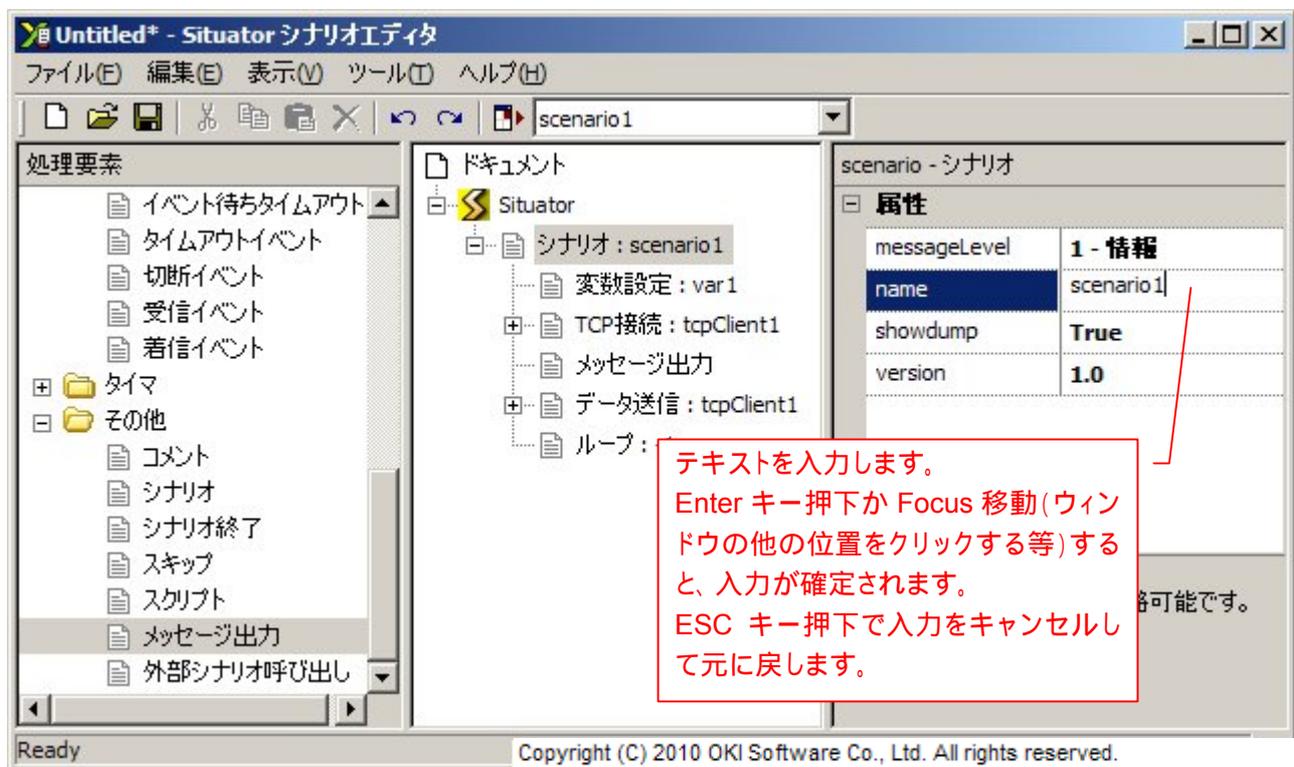


図 2.8-1 処理要素の項目編集画面その1

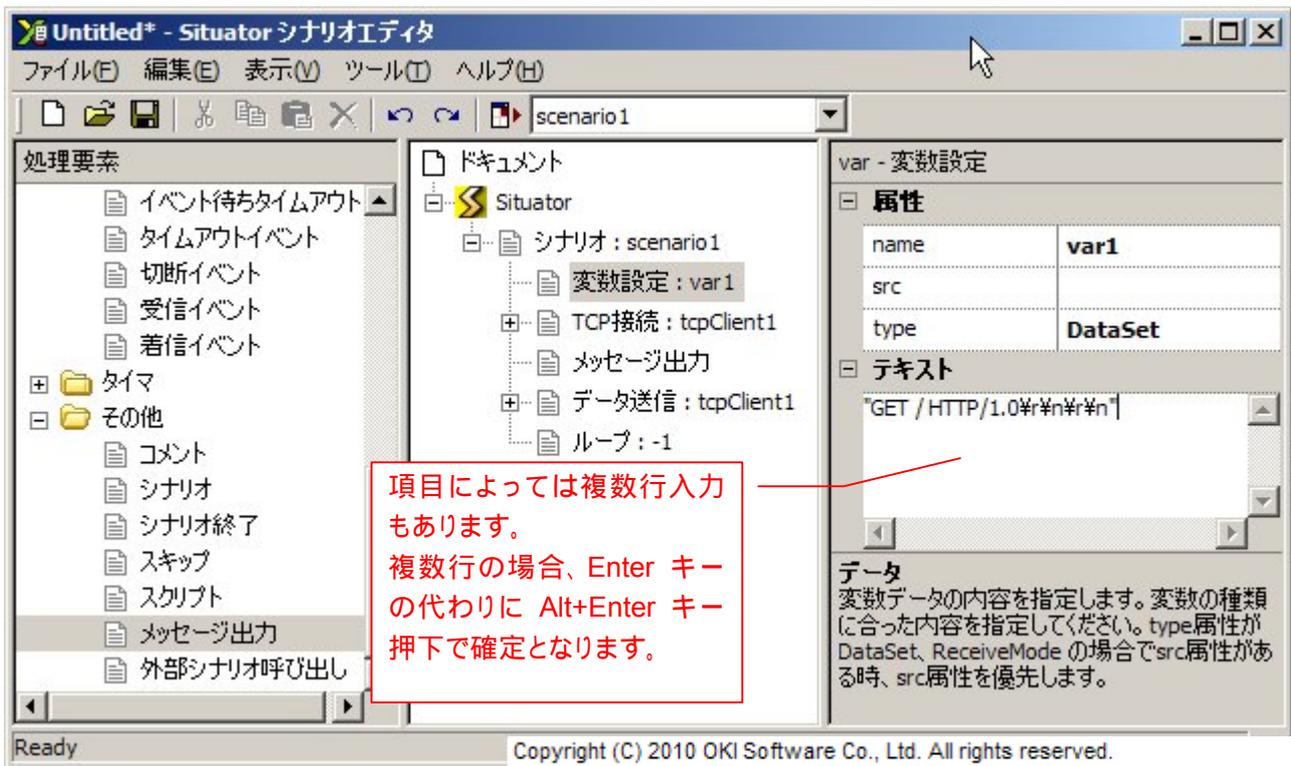


図 2.8-2 処理要素の項目編集画面その2

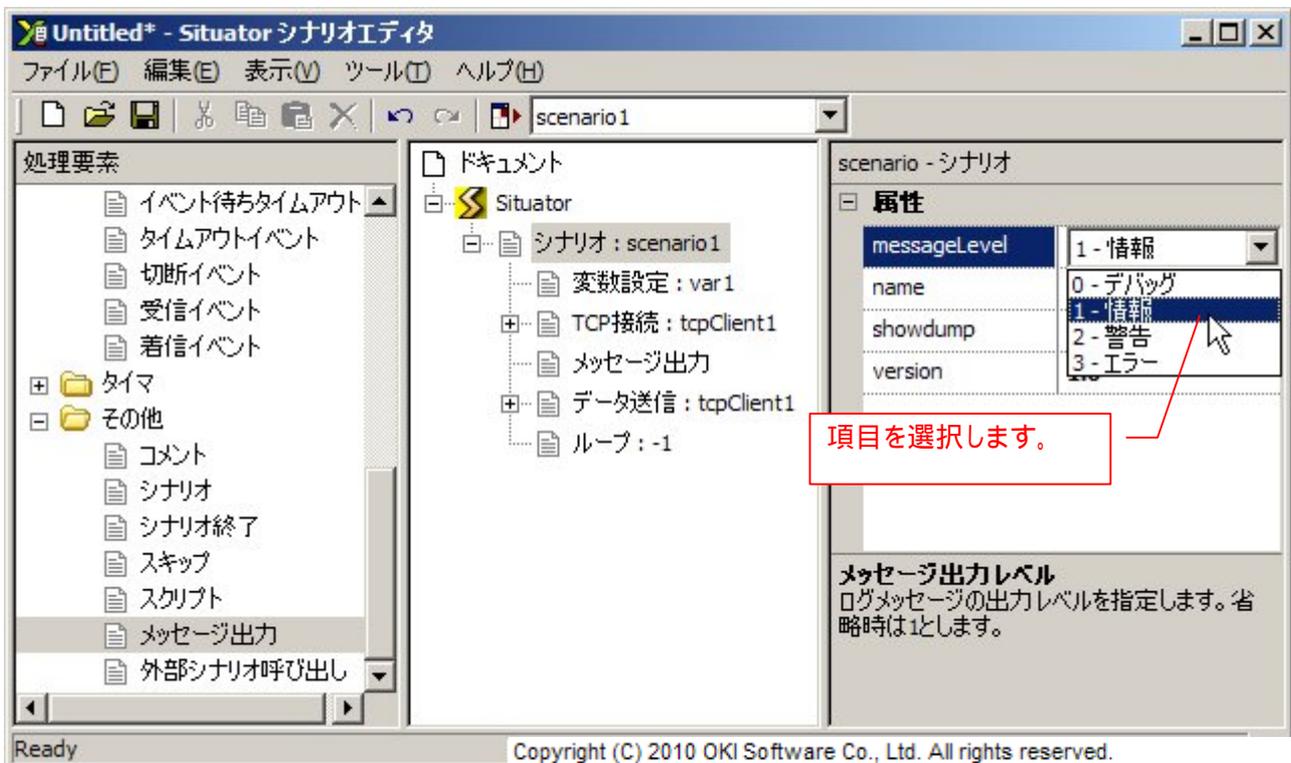


図 2.8-3 処理要素の項目編集画面その3

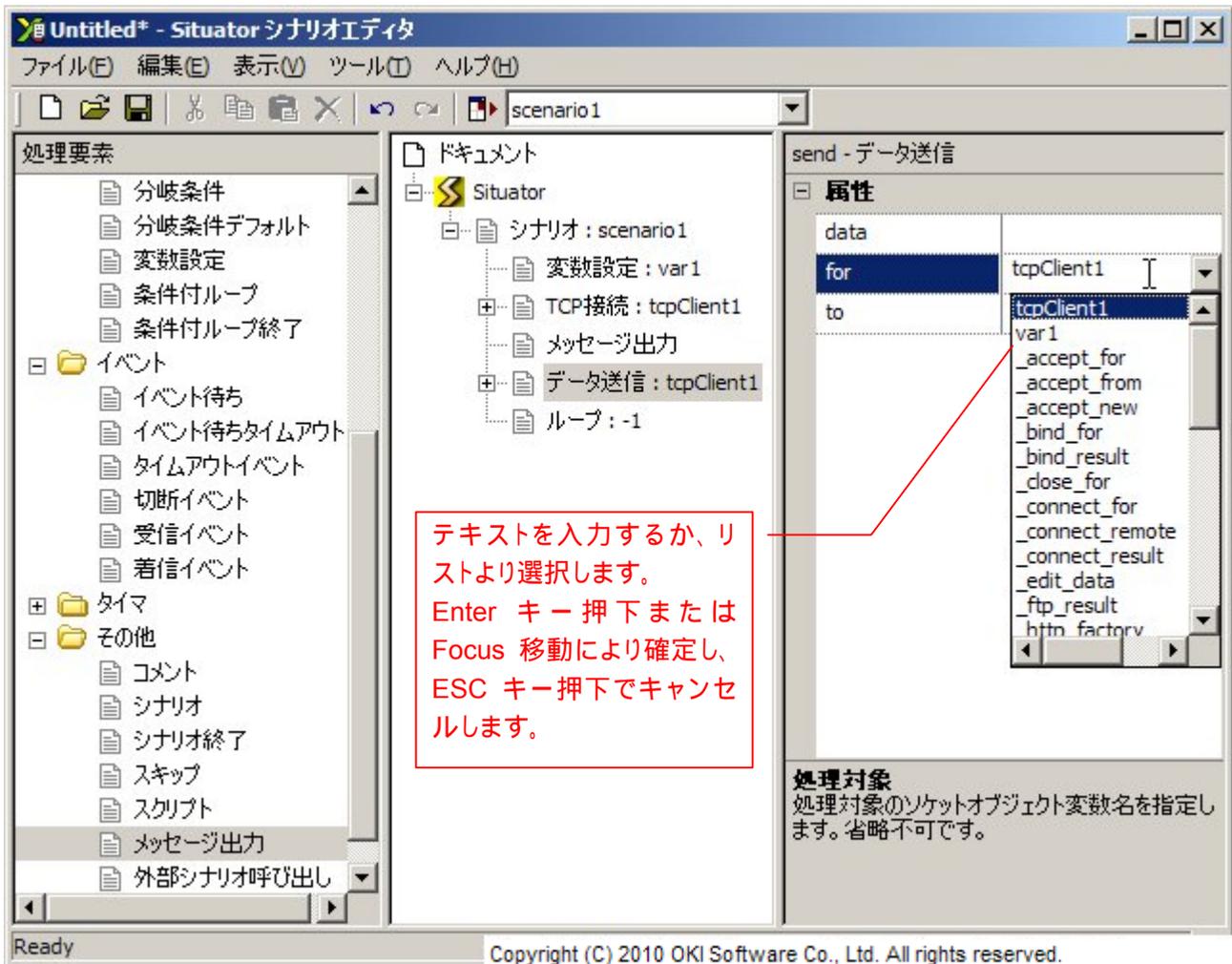


図 2.8-4 処理要素の項目編集画面その4

2.9. 編集操作を元に戻す

編集操作を元に戻すには、以下のいずれかの操作を行います。

- (1) 「編集」メニューから「元に戻す」を選択する(図 2.9-1)。
- (2) ショートカットキーCtrl+Z を押下する。
- (3) ツールバーの元に戻すボタン()をクリックする。

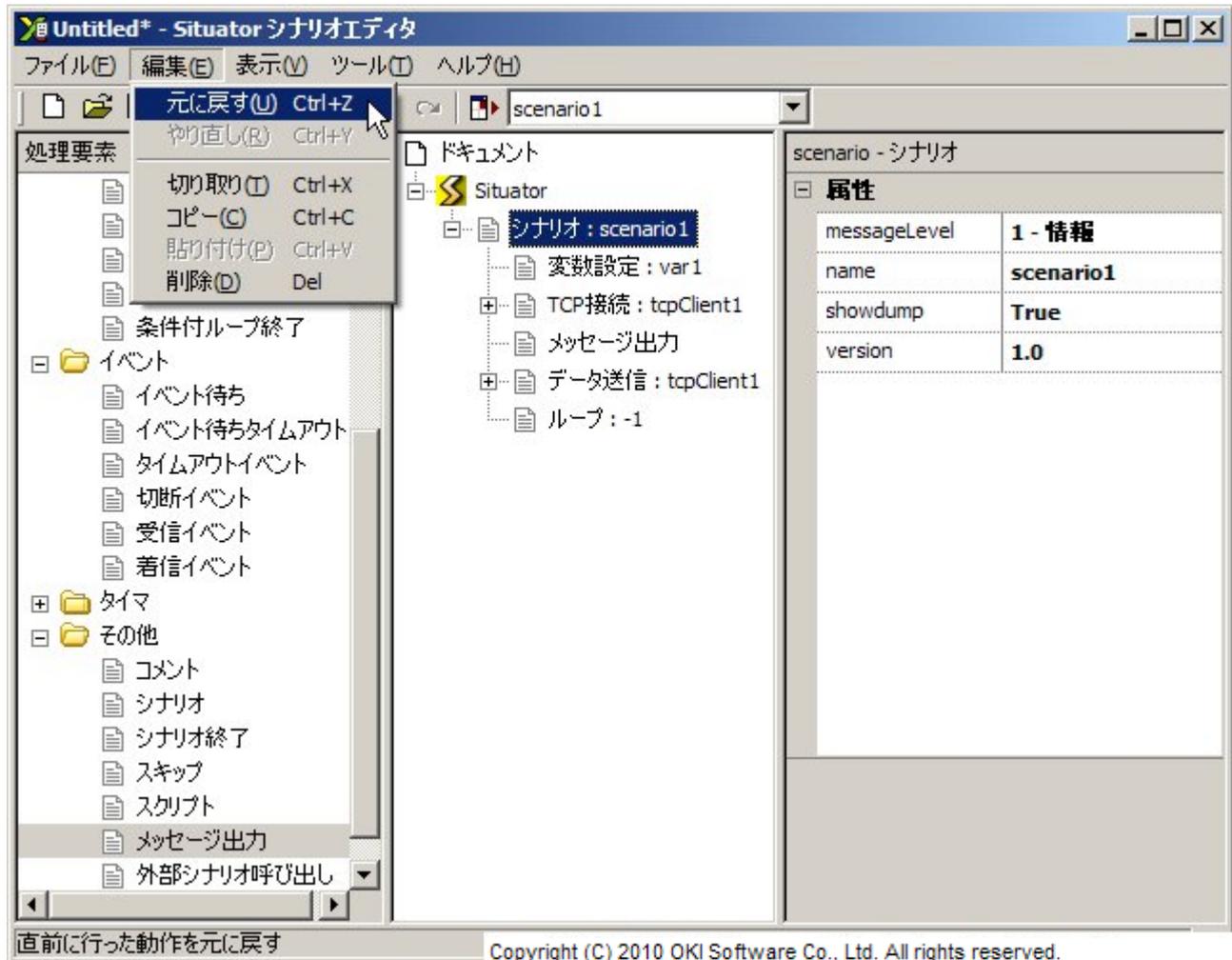


図 2.9-1 元に戻す画面

2.10. 編集操作をやり直す

編集操作をやり直すには、以下のいずれかの操作を行います。

- (1) 「編集」メニューから「やり直し」を選択する(図 2.10-1)。
- (2) ショートカットキーCtrl+Yを押下する。
- (3) ツールバーのやり直しボタン()をクリックする。

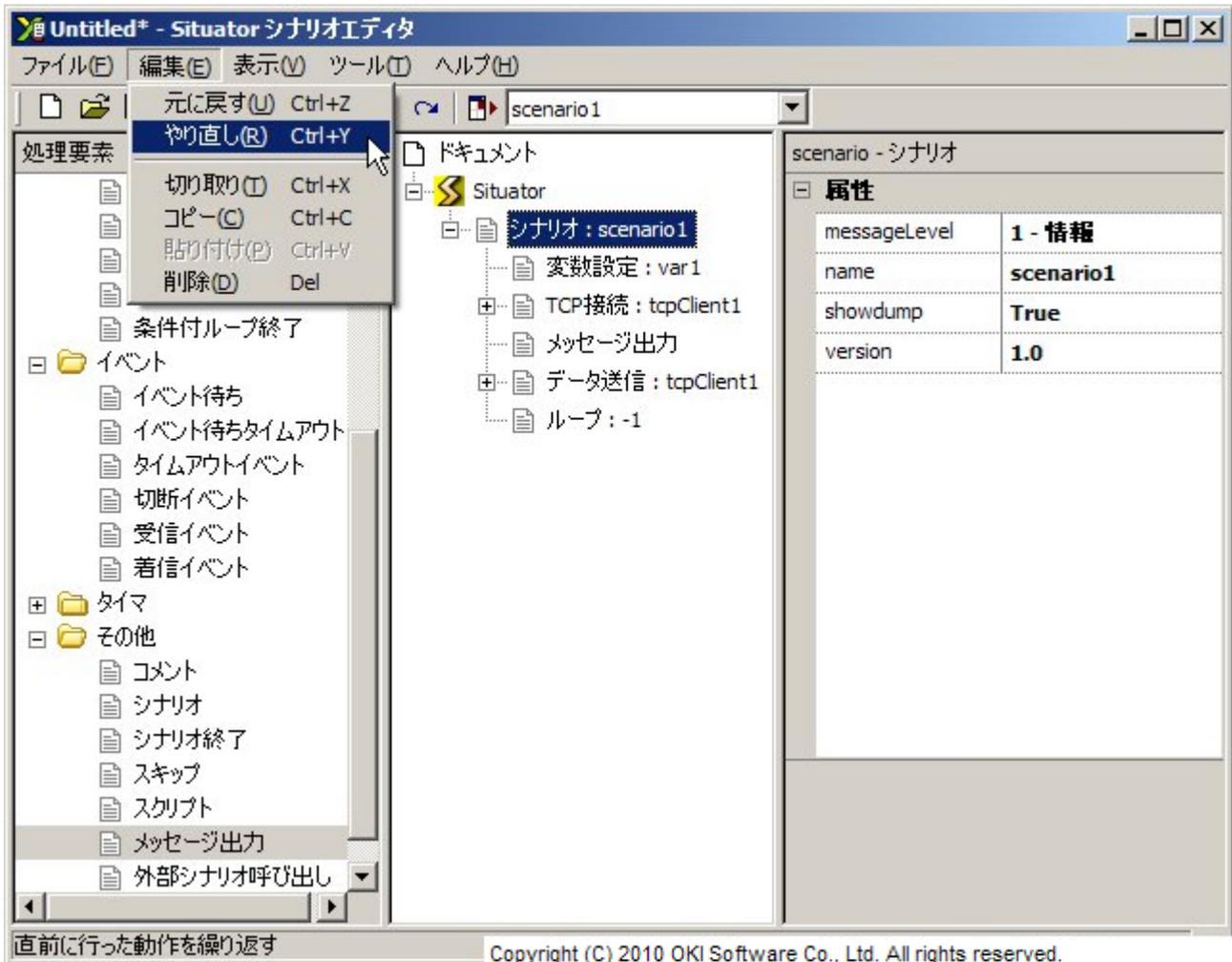


図 2.10-1 やり直す画面

2.11. シナリオを実行する

シナリオを実行するには、以下のいずれかの操作を行います。

実行するシナリオは、図 2.11-1に示すコンボボックスで選択したシナリオとなります。

- (1) 「ツール」メニューから「実行」を選択する(図 2.11-2)。
- (2) F5を押下する。
- (3) ツールバーの実行ボタン()をクリックする。

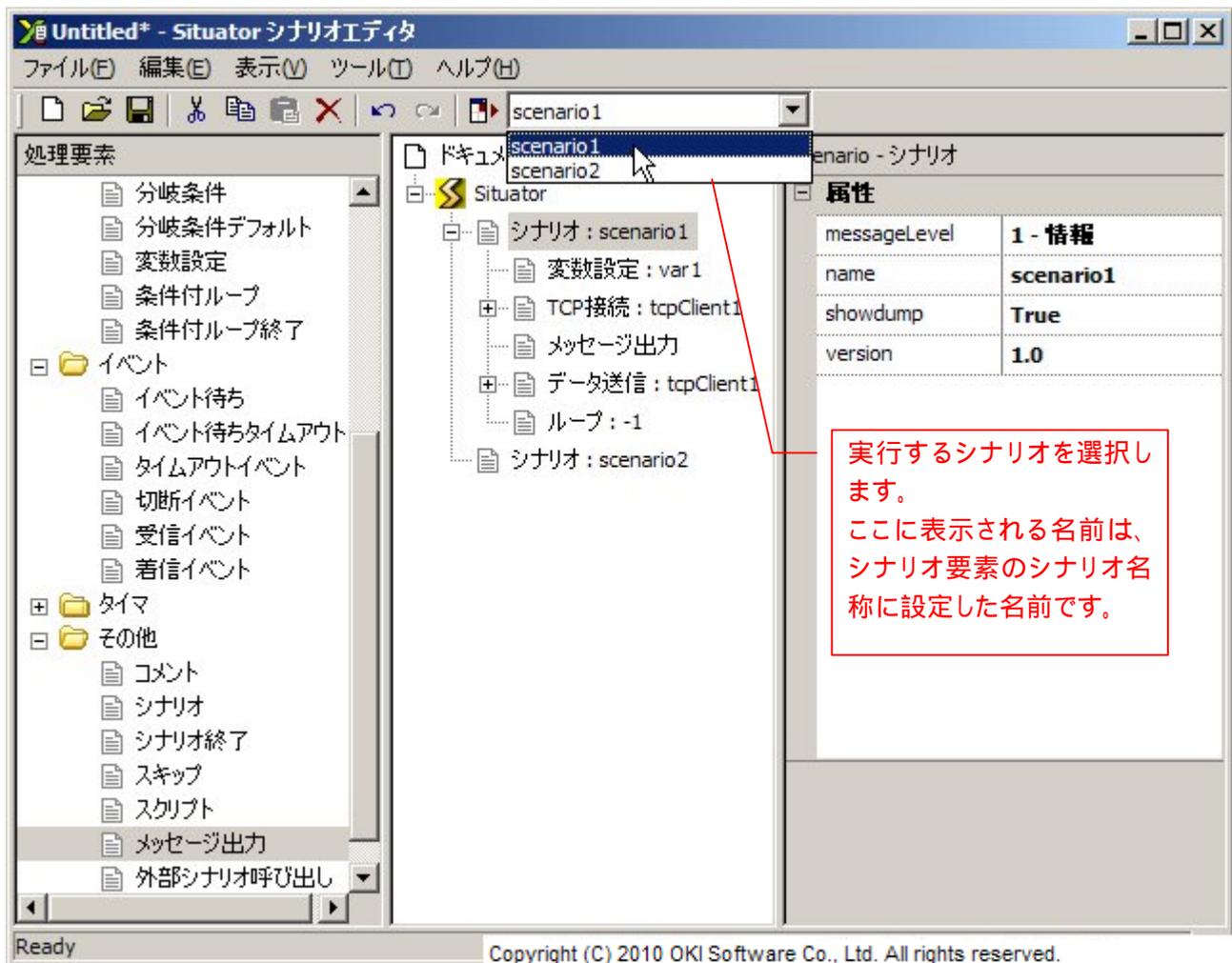


図 2.11-1 シナリオ選択画面

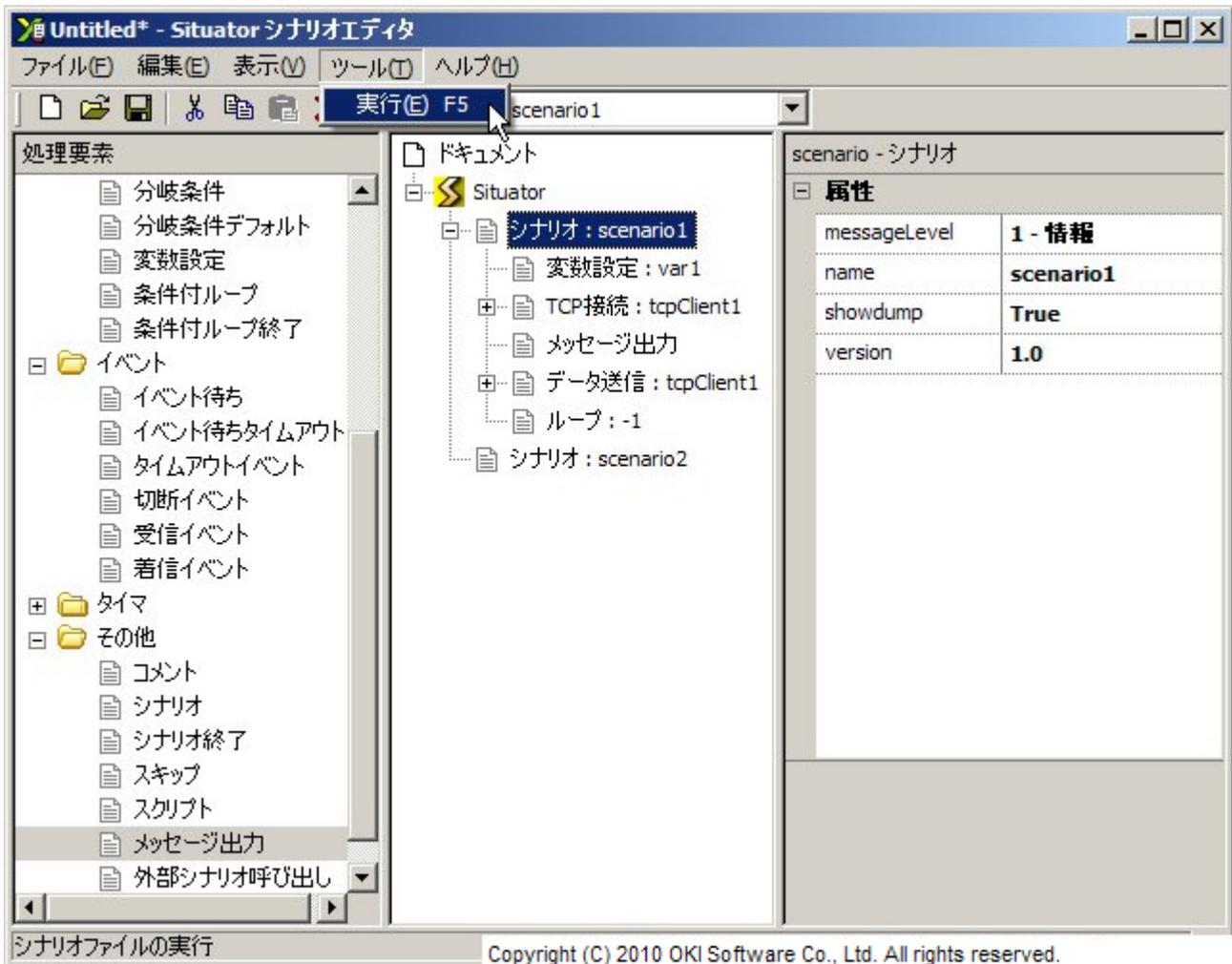


図 2.11-2 シナリオ実行画面



Copyright (C) 2010 OKI Software Co., Ltd. All rights reserved.

図 2.11-3 シナリオ保存確認画面

シナリオを実行する時、編集中のシナリオファイルが未保存である場合、図 2.11-3に示すメッセージが表示されます。シナリオファイルを保存してから実行する場合は「はい」ボタンを、シナリオファイルを保存せずに実行する場合は「いいえ」ボタンを、実行をキャンセルするには「キャンセル」ボタンを、クリックします。

シナリオを新規作成し、まだ1度も保存していない場合はシナリオ実行はできません。

(注意)

シナリオを保存せずに実行した場合、保存前のシナリオファイルの内容で実行されます。シナリオエディタで編集中の未保存の内容で実行されるわけではありません。ご注意ください。

3. メニュー一覧

ここでは、シナリオエディタのメニューについて説明します。

3.1. ファイルメニュー

表 3.1-1 ファイルメニュー項目一覧

名称		説明
ファイル	新規作成	シナリオファイルを新規に作成します。
	開く	既存のシナリオファイルを開きます。
	上書き保存	シナリオファイルを上書き保存します。
	名前を付けて保存	シナリオファイルを名前を付けて保存します。
	アプリケーションの終了	シナリオエディタを終了します。
	(ファイル履歴)	履歴からシナリオファイルを開きます。

3.2. 編集メニュー

表 3.2-1 編集メニュー項目一覧

名称		説明
編集	元に戻す	編集操作を元に戻します。
	やり直し	編集操作をやり直します。
	切り取り	選択している要素の内容をクリップボードにコピーして削除します。
	コピー	選択している要素の内容をクリップボードにコピーします。
	貼り付け	クリップボードの内容から貼り付けを行います。
	削除	選択している要素を削除します。

3.3. 表示メニュー

表 3.3-1 表示メニュー項目一覧

名称		説明
表示	ツールバー	ツールバーの表示、非表示を切り替えます。
	ステータスバー	ステータスバーの表示、非表示を切り替えます。

3.4. ツールメニュー

表 3.4-1 ツールメニュー項目一覧

名称		説明
ツール	実行	選択したシナリオを実行します。

3.5. ヘルプメニュー

表 3.5-1 ヘルプメニュー項目一覧

名称	説明
ヘルプ	バージョン情報
	シナリオエディタのバージョン情報を表示します。

3.6. 処理要素リストのコンテキストメニュー

表 3.6-1 処理要素リストのコンテキストメニュー項目一覧

名称	説明
コピー	選択している要素の内容をクリップボードにコピーします。

3.7. シナリオツリーのコンテキストメニュー

表 3.7-1 シナリオツリーのコンテキストメニュー項目一覧

名称	説明
切り取り	選択している要素の内容をクリップボードにコピーして削除します。
コピー	選択している要素の内容をクリップボードにコピーします。
貼り付け	クリップボードの内容から貼り付けを行います。
削除	選択している要素を削除します。
この下に追加	選択している要素の下に追加するポップアップメニューが表示されます。 ポップアップメニューの内容は、処理要素リストの一覧と同じ構成のメニューとなります。
この次に追加	選択している要素の次に追加するポップアップメニューが表示されます。 ポップアップメニューの内容は、処理要素リストの一覧と同じ構成のメニューとなります。

4. シナリオファイル仕様

シナリオファイルは XML 形式のテキストファイルで、Situator で色々な処理毎に定義された XML の要素を組み合わせで記述します。

シナリオファイル内の各要素の一覧、要素毎の定義については、開発者向けマニュアルの「6 シナリオファイル仕様」を参照ください。