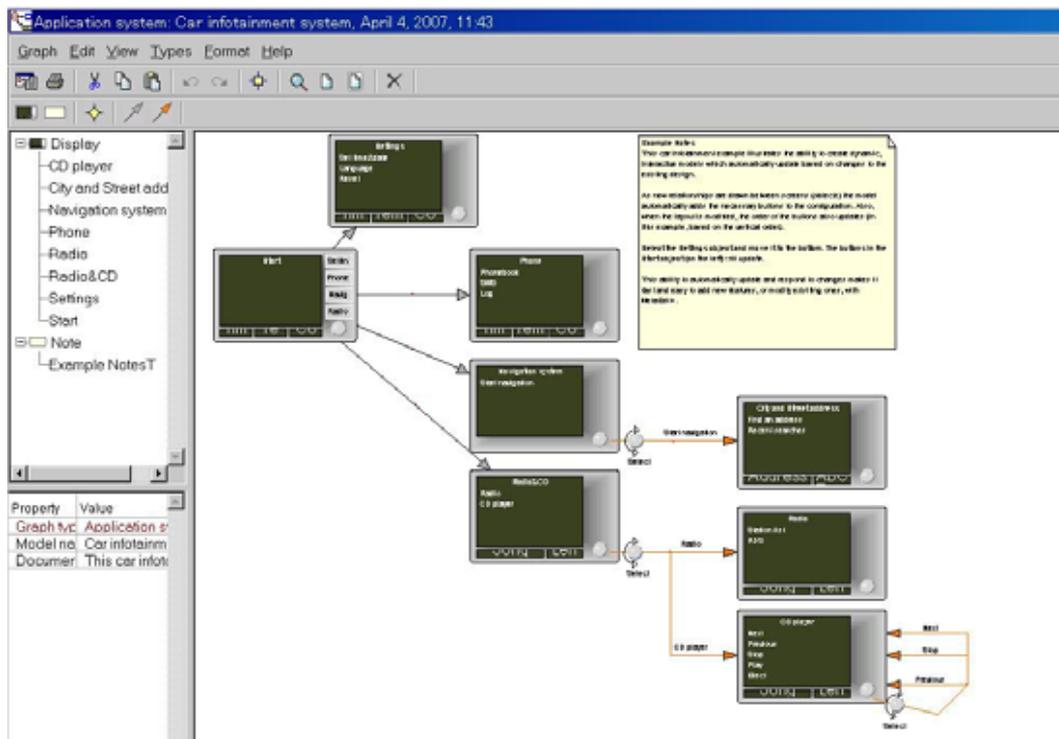
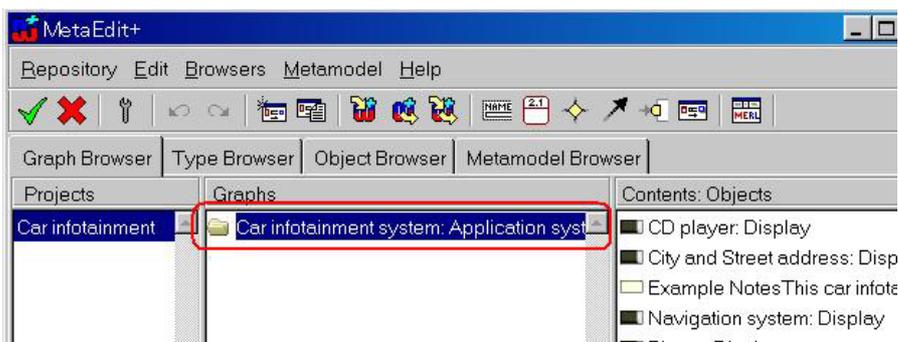


## コンディションによりグラフ表示を変更する方法

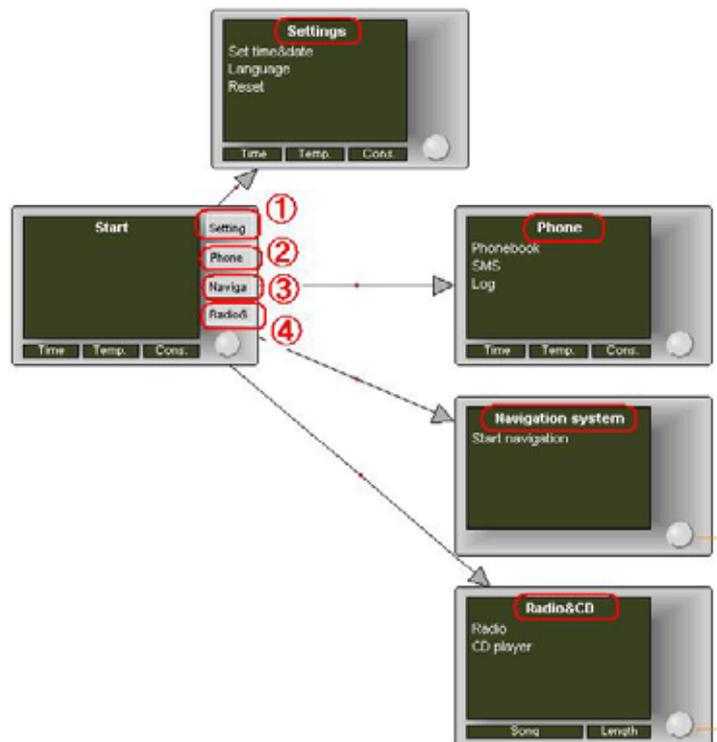
サンプル : Car infotainment

概要 : Graph 上でオブジェクトを移動した時に、その位置に合わせてボタンの表示名（上下関係）を変更させる。

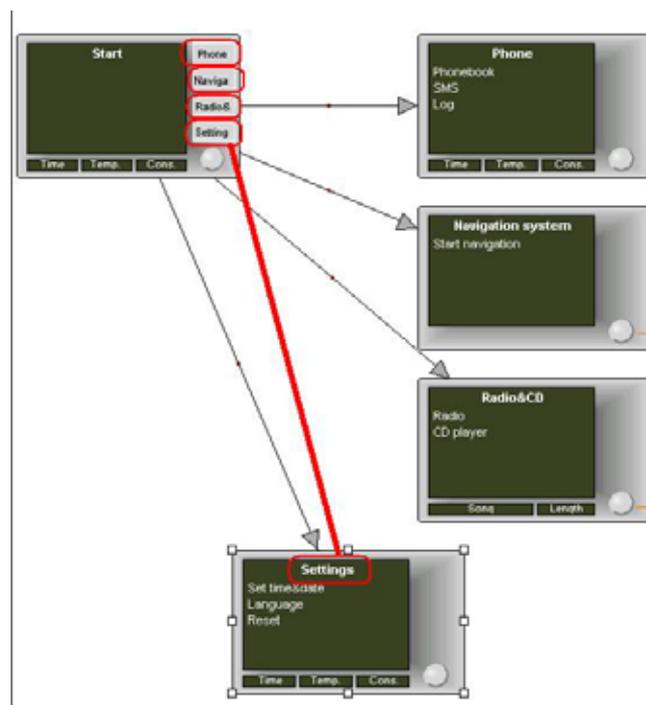
手順 1 . Demo リポジトリ内の Car infotainment に login し、Car infotainment system:Application system を開きます。



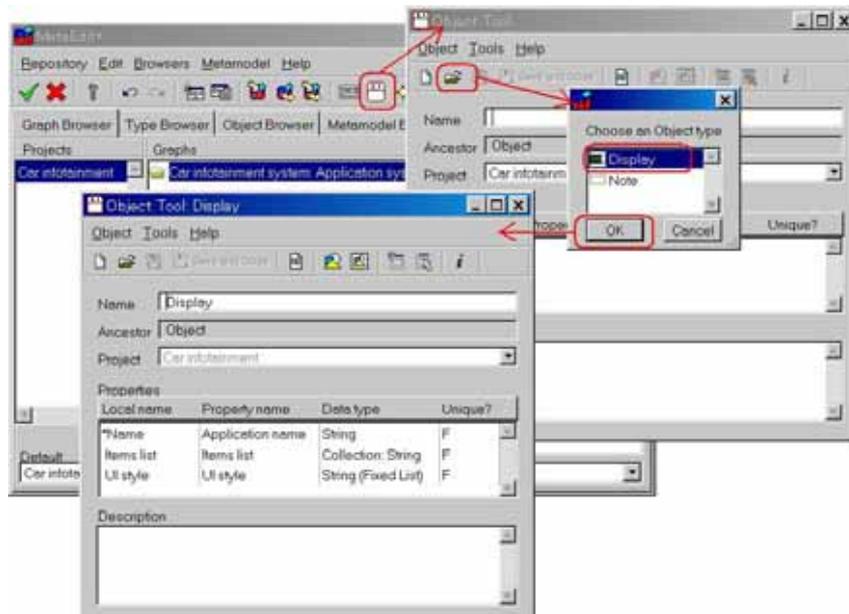
手順2 . Start 画面からそれぞれ Setting 画面、Phone 画面、Navigation 画面、Radio&CD 画面への遷移が表示されていますが、上から順に Start 画面内のボタンが並んでいます。



手順3 . 例えば Setting 画面のオブジェクトを下方へ移動させると、それに連動して Start 画面内のボタン配置が入れ替わります。



手順4 . Object tool を使ってオブジェクト Display を開きます。



手順5 . シンボルエディターによりサブグラフ Display を表示させます。



手順6 . サブグラフ Display 内のボタンには、4つのボタンオブジェクトならびに、4つのボタン名表示用オブジェクトがありますが、見掛け上重なっているため、ボタン名表示用オブジェクトを右へドラッグします。そして一番上のオブジェクトを選択し右クリックにてメニューから Format... を選び ダイアログを表示させます



MEAL で書かれたスクリプトを解説します。

```
variable 'iX' write '1' close
do ~From~To.(); orderby y num
{
variable 'total' write
    math $iX evaluate
close
if $total='1' then
    :Name
endif
variable 'iX' append '+1' close
}
```

行目にて 変数 iX を定義し初期値 1 をセットします。

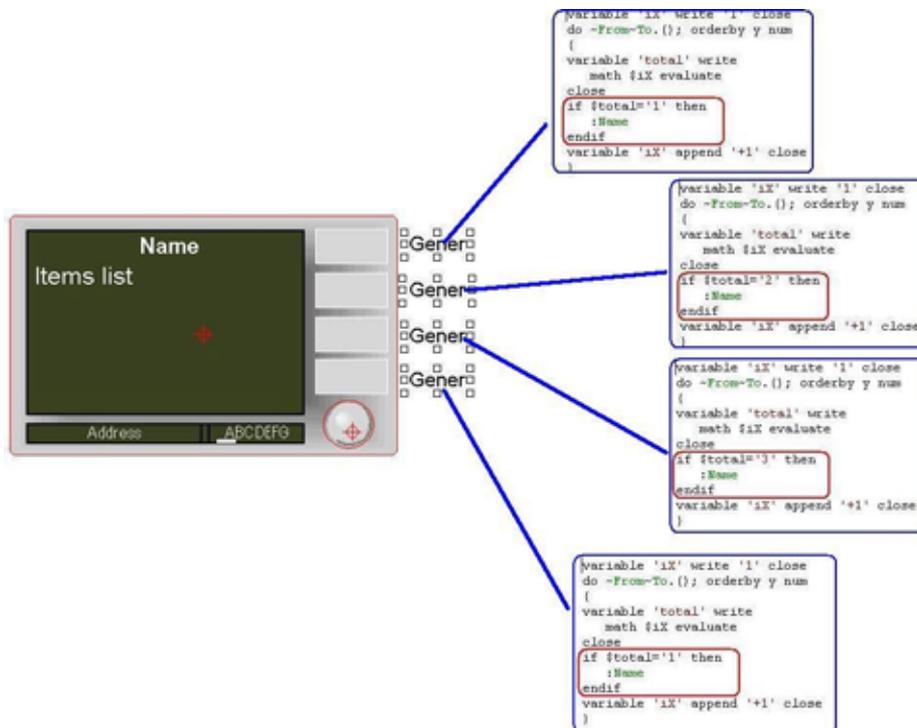
行目にて do コマンドよりループを定義します。ここでは、From ロールから To ロールへつながるオブジェクトを読み込みますが、y の数値（グラフ画面のトップからの距離）の順に行われます。

行目にて、変数 total を定義し で定義した iX 変数の値をセットします。

行目で、変数 total が 1 ならば（該当オブジェクトが一番上に位置している） Name を表示します。（手順 3 の配置なら Phone が表示されます）

行目で、変数 iX を + 1 します。

4つの表示用オブジェクトそれぞれのスクリプトが対応するので、オブジェクトの配置通りの名前表示が可能になります。



手順7 . 4つのボタンオブジェクトにはそれぞれ Condition が与えられており、Generator により得られた Condition が成立する場合のみボタンが表示されます。

