

## 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 infortainment

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 infortainment に login し、Car infortainment 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。

				Ohjert Tak		- D X
<b>Martin</b>	101			biect Tools Hel	6	
Bepository	East Browser	s Metamodel Help	_	a	7. Original <b>In</b> 1 (40) 923	14.312
<b>XX</b>	100	13 II		0~	-	×
Graph Bro	wser Type Brow	waar Object Browse	Metamodel E	iame 🛛	Choose as Object	App
Projecto	Grep		1	Incestor Object	E Denley	
Car intotain	ment 🗄 🛥 🛃	v infotainment system	Application sys	Proyect Cer into	tainm Note	
1 3	Disject Too	Display		_ 🗆 X		J
1 1	Qbject Tools	Help		OK Can	cel Unique?	
	0 . 2 .	(Anteriorate )				
	-	4 C	and shall be a set	100100		12
	Nome   Di	iplay				
	Ancestor   Ob	leq				
	Project Cor	Westein and			-	
	Properties	12				
1	Local name	Property name	Data type	Unique7		1
Dela B	Tiame Items list	Application name Barrie list	Sting Collector Sting	2		
Cerintote	Utstyle	Ulstyle	String (Fixed List)	F	2	
	Description					
				<u> </u>		
				2		
	10					

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。

Object Inch C C C C C Marke Dia Ancestar Dia	Belo Filoy ect	<u>8</u> 255	Symbol Edit	SID X		
Project C- Procentes Lobal neme Rema for Ull style Description	Property name Application name bene Sat Ut syle	Dentype Ding Collecton Ding Seng (Foed List)		Name Items list	Gener Gener Gener Gener	2
Car effotormen	Tree: [Al sub	globye -	Color Fi	l Style Vieget Grief. 1	9941 F Shep F Show (6	ن ه ( 200% ک ه

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ので、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(該当オブジェクトは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。





富士設備工業株式会社 電子機器事業部 〒591-8025 大阪府堺市北区長曽根町1928-1 Tel: 072-252-2128 <u>www.fuji-setsu.co.jp</u>