

? RocketMouse Proについて

📁 記録方法

└─ ? 記録方法(自動記録の場合)

└─ ? 記録方法(手動記録の場合)

📁 特殊機能

└─ ? 特殊機能の記録

└─ ? オブジェクトブラウザ(高度機能)

└─ ? 関数の使用

└─ ? 日時の書式設定

? 条件判断機能を使う

? オプションの設定方法

📁 その他機能

└─ ? トレイランチャー機能

└─ ? ショートカットの作成

? 上手く使いこなすために

? UAC対応について

? FAQ(よくある質問)

? 使用条件について

? 送金方法

? 製品サポート

? RocketPlayer Proのご紹介

## RocketMouse Pro

### ●はじめに・・・

このソフトは、毎日の定型的なWindows操作の全自動化を目的にして製作されております。どのような操作も記録可能ですので、工夫次第で用途は無限大に広がります。とても高い生産性を誇り、安価なRPAアプリケーションとして、定型作業の多い企業ユーザーの皆様をたいへん喜ばれております。

(動作環境: Windows XP/Vista/7/8/8.1/10)

### ●このソフトの特徴

- マウスカーソルがあらかじめ設定されたタイミングで動き、画面をクリックしていきます。
- 普段行っている操作をそのまま**自動で記録・再生**できますので、非常に気軽にお使いいただけます。
- 独自の『子機』を使った手動での記録も可能ですので、細かい設定もできます。
- 複雑なコードを書いたり、プログラミングなどの特別な知識は一切必要ありません。
- マウス操作はもちろん、キーボード操作にも完全対応し、全ての操作を記録できます。
- より確実な自動化のため、ウィンドウの位置・サイズ調整など豊富な特殊機能を装備。
- オブジェクトを直接指定することにより、場合によってはバックグラウンドでの自動化さえも可能です。
- ウィンドウのタイトル名やクリップボードの文字列、現在位置の色やCPUの負荷率などを自動判別して実行する、時間に依存しない複雑な条件判断を行うことも可能です。
- タイマー機能を装備しているので、時間による無人実行・停止もできます。
- 約21億回もの繰り返し処理が設定でき、同じ操作をくり返すような場合に特に力を発揮します。
- 人間の操作では絶対不可能な、毎秒18回以上もの超高速なクリック操作を設定することも可能です。
- 設定パターンはファイル(\*.roc)としていくつでも保存可能です。
- 作成した設定ファイルは、トレイランチャー機能で瞬時に切り替えることが可能です。
- さらにショートカットを作成すれば、常駐させることなく、ホットキーでも呼び出すことが可能です。
- 作成した複数の設定ファイル間で自由に連携プレーが可能です。
- 複数起動し、同時に異なる自動処理を行うことができます。
- Windows XP/Vista/7/8/8.1/10 と、幅広いバージョンに対応しており、安心して末長くご利用いただけます。

### ●このソフトの用途

主な用途としては、ウィンドウズの自動シャットダウン、無人店頭デモ、プレゼンテーション、インターネット自動接続、自動巡回、自動メール送受信、自動回線切断、大量のクライアントマシンへの自動インストール/自動アンインストール、業務用アプリケーションの自動化、アプリケーションへの自動パスワード入力、リダイヤル、自動作図、自動文書整形、エンドユーザーの教育、ゲームの自動化全般などなど、工夫次第でいつも使っているツールの、普段行っている操作全てが自動化できるため、**これ1つで用途はまさに無限大！！**

## 記録方法(自動記録の場合)

### ● 基本的な使い方

記録方法は非常に簡単です。記録方法には自動と**手動**がありますが、ここでは自動で記録する方法を説明します。

1. まずツールバーの  ボタンを押し、[自動]を選択して下さい。自動記録の詳細設定ウィンドウが表示されます。とりあえず設定はこのままで、[記録開始]ボタンを押し、自動記録を開始しましょう。あとは普段行うのと同様にマウス・キーボード操作をするだけで自動的に記録されていきます。

記録を終了するとき、スクリーン右下の赤く点滅している  ボタンを押しして下さい。

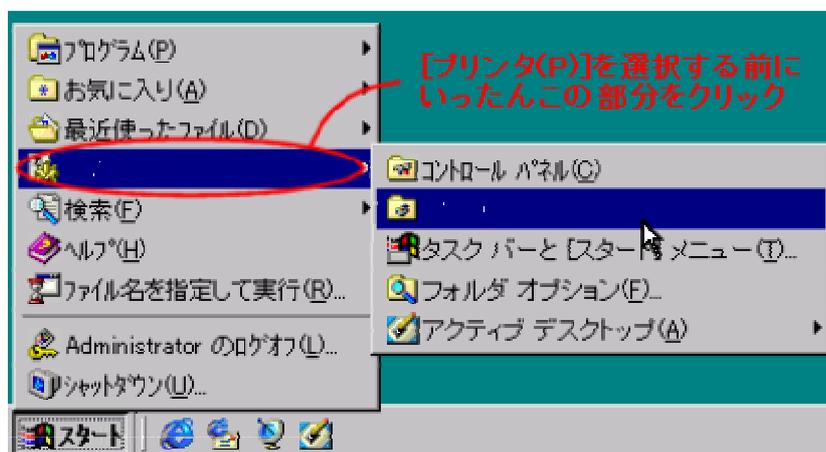
2. 記録を終了すると、再びメインウィンドウが開きます。先ほど記録した操作を再生するにはツールバーの  ボタンを押します。メインウィンドウが最小化され、記録した通りの操作を再生し始めます。

基本的な使い方はたったこれだけです。非常に簡単・手軽にご利用いただけます。ただし、うまく自動記録するにはいくつかのコツがあります。次の項目をお読み下さい。

### ● 自動記録時のポイント

非常に手軽に使える自動記録機能ですが、記録時にはいくつかのコツがあります。次の点に注意しながら記録して下さい。

1. サブメニューを表示させる操作を記録する場合、いったん元になるメニュー部分をクリックすると、上手く記録できます。たとえばスタートメニューからプリンタの設定を開くためには、いったん[設定]メニュー部分をクリックした後、[プリンタ]を選択して下さい(下図参照)。



サブメニューの記録方法

2. 各種キー入れ替えユーティリティをご利用の場合でも、自動記録時はデフォルト状態でのキーで記録する必要があります。

### ● 記録後の調整

自動で記録した後、実際再生してみると「クリックする場所を少し上にしたい」、「間隔をもっと縮めたい」などの細かい要望が出てくると思います。その場合は変更したい項目をダブルクリックして **編集画面** を表示させ、各種設定を細かく調整することが可能です。リスト部の項目の内容は以下のように見ます。



項目の見方

- 1…前回の項目からの間隔(秒)
- 2…カーソルが移動する位置(横位置)
- 3…カーソルが移動する位置(縦位置)
- 4…[クリック方法](#)(実行方法)
- 5…キーボード操作

### ●リストの種類について

リストは、『最初の処理』、『繰り返し処理』、『最後の処理』と、3つのページに別れています(下図参照)。



リストの種類

#### 1. 『最初の処理』

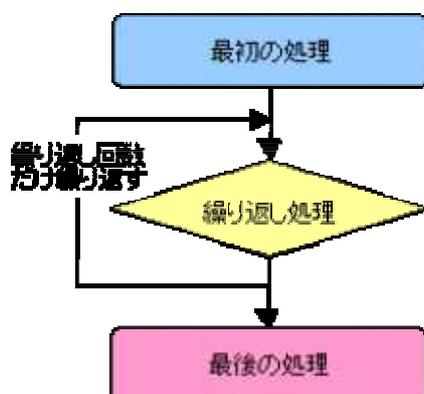
ここにはまず、最初に1度だけ行いたい処理を追加していきます(例えばソフトの起動など)。

#### 2. 『繰り返し処理』

ここには繰り返し行いたい処理を追加します。『繰り返し回数』で設定した回数分だけ繰り返します。約21億回まで繰り返すことが可能です(ここに記入された項目は、あらかじめ設定した分だけクリック座標を移動しながら繰り返していくことが可能です。移動したい分の座標を編集画面の『繰り返すたびに移動する量』に設定して下さい)。また、特殊機能の『変数』で繰り返し処理のたびに連番を挿入していくことも可能です。詳しくは[特殊機能の記録](#)のページで。

#### 3. 『最後の処理』

ここには最後に1度だけ行う処理を追加します(例えばソフトの終了など)。



※流れとしては、このように追加していきますが、すべてのページに項目を追加する必要はありません。繰り返し処理が必要であれば、『最初の処理』ページや、『最後の処理』ページだけ使ってもかまいません。

使用方法をマスターしましたら、同梱のサンプルファイル(samplesフォルダ内)をぜひお試しください。

## 記録方法(手動記録の場合)

### ●マウス操作の手動記録

1. 自動記録機能を使用しないで、独自機能である**子機**を使った記録も可能です。ツールバーの

 ボタンを押して、[手動]→[マウス操作の記録]を選択して下さい。下図のような子機が表示されます。子機中央部の数字は設定する間隔(秒)を表し、子機の下部にある数字は、子機左上角の小さな赤いポインタ部分の横位置・縦位置を表します。



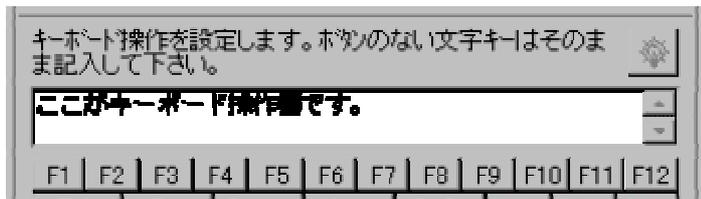
子機

2. 次に子機をドラッグして、子機の左上角の赤いポインタをクリックしたい場所に持っていき、子機を右クリック、[メニュー](#)から[左クリック]を選択して下さい。すると、本体のリストに間隔と横位置・縦位置の設定された左クリックの項目が追加されたはずですが、手動で記録できるクリック方法の種類は[こちら](#)。

マウスの手動記録はこのような手順で記録していきます。

### ●キーボード操作の手動記録

手動でキーボード操作を記録する場合は、ツールバーの  ボタンを押して、[手動]→[キーボード操作の記録]を選択して下さい。リストに『キーOnly』項目が追加されると同時に[編集画面](#)が開きますので、この画面のキーボード操作欄(下図参照)に下記の説明に従ってキーボード操作を指定して下さい。



キーボード操作欄

#### ●通常の文字キーの場合

通常の文字キーや数字キーを渡す場合、そのキーの文字をそのまま、キーボード操作欄に文字列として指定します。例えば、**abc**や**こんにちは**のように指定します。ただし、Enterキーなど特殊キーを使用しないで、文字列だけを指定する場合は、[特殊機能](#)の『文字列』機能を使用したほうが確実かつ高速です。

#### ●そのまま入力できない文字キー

(、)、{、}、,、+、^、~、%、`および半角Spaceはそれぞれ実行において特別な意味を持っています。これらの文字を渡すには、必ず編集画面の各ボタンを使って指定してください。

#### ●特殊キーの場合

キーを押したときに文字が表示されない特殊キー(EnterキーやTabキーなど)や、文字ではなく動作を表現するキー(→キーなど)を指定する場合も、必ず編集画面の各ボタンを使って指定してください。

例: 『Altキーを押した後、↓キーを2回押してENTERキー』という操作をさせたい場合、【Alt】【↓】【Enter】ボタンを使って指定して、**[ALT][DOWN][DOWN][ENTER]**のような記述になります。

※109キーボードに付いている、Windowsキーやメニューキーも使えます。それぞれ【Win】【Menu】

ボタンで指定してください。また、【IME】ボタンによるIMEのオン・オフも可能です。その他、特殊なボタンは次の2つです。【Wait】ボタンは、1つ挿入するたびに0.5秒程度キーボード操作にインターバルを挿入します。【Clip】ボタンはクリップボードのデータを使ってキー操作を行うため、【Clear】ボタンはクリップボードのデータを破棄して空にするためのものです。

### ● Shift、Ctrl、Alt、Winキーとの組み合わせ

Shiftキー、Ctrlキー、Altキー、Winキーと他のキーとの組み合わせを指定する場合は、通常のキー表現の前に必ず【Shift+】【Ctrl+】【Alt+】【Win+】と書かれた各ボタンを押してください。すると、それぞれ+、^、%、`などの文字がボックスに記入されるので、その後に他のキーを記入します。

例:『Altキーを押しながらYキーを押す』という操作をさせたい場合は、【Alt+】ボタンを押した後に、Yを記入して、%yのような記述になります。

### ● 繰り返すたびにキーボード操作の実行回数を増加する

『繰り返し処理』の項目については、項目編集時に『繰り返すたびにキーボード操作の実行回数を増加(R)』が使用可能です。これは、たとえばキーボード操作欄に[DOWN]と記述してあった場合、1回目には[DOWN]、2回目には[DOWN][DOWN]、3回目には[DOWN][DOWN][DOWN]と、繰り返すたびにキーボード操作の実行回数を増やすための機能です。

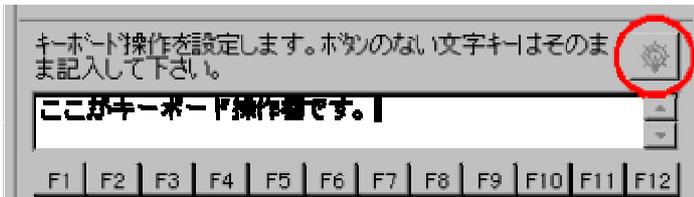
### ※その他・気をつけてほしいこと

1. キーボード操作が上手く動作しない場合、[オプションの設定](#)で『キー操作の間隔』を多めにとってください。
2. 記述ミスは誤動作のもとになりますので、じゅうぶんに記述チェックしてからお使いください。
3. 一項目に記述可能なキーボード操作は、半角200文字までです。それ以上になる場合は、いくつかの項目に分割して記入して下さい。
4. キーボード操作では半角カタカナは使用できません。半角カタカナを使用するには[特殊機能](#)の『文字列』機能をお使いください。
5. キーボード操作欄は、[特殊機能](#)を使用時には独特な使われ方をすることがありますので、ご注意ください。
6. IMEをトグルでなく、オン/オフしたい場合は、[IMEON]や[IMEOFF]を指定してください。【その他】ボタンから指定できます。

## 特殊機能の記録

### ●特殊機能の記録方法

マウス・キーボード操作の以外にも、複雑な作業を簡単に記録するため、特殊機能を装備しております。ボタンを押して、メニューから使用したい特殊機能を選択して下さい。ファイル選択など、特別な指定が必要な機能については[編集画面](#)が自動的に開きますので、キーボード操作欄(下図参照)に必要事項を記入します。



編集画面のこの部分がキーボード操作欄です。特殊機能によっては赤く囲まれたボタンが有効になり、指定が簡単に行なえるようになります。

### ● 相対座標でマウス操作

RocketMouse Proは基本的に絶対座標を指定してマウス操作を行いますが、この特殊機能を使用することで、「現在の位置から-100,-200の位置をクリック」というような指定が可能になります。相対座標を“移動位置”に設定し、キーボード操作欄にクリック方法を記述します。

### ● 文字列の貼り付け

キーボード操作欄に記入した文字列を自動的にクリップボードへ送り、現在入力待ち状態のアプリケーションにその文字列を貼り付けます。『キーOnly』を使用しても文字を記入することは可能ですが、こちらのほうが瞬時に貼り付けられるため、確実かつ高速です。また、『キーOnly』では半角カタカナが使用できませんが、こちらはクリップボードを利用するため、どのような文字列でもOKです。また、クリップボードへ送るだけで貼り付けをしたくない場合、文字列の後にカンマで区切ってsと指定してください。例えば**こんにちは,s**と指定すると、「こんにちは」という文字列がクリップボードへ送られるだけになります。

### ● アプリケーションの起動

指定したアプリケーションを起動します。指定するにはキーボード操作欄に起動したいアプリケーションを**フルパス**で指定してください(指定したアプリケーションが存在しない場合は無視されます)。例えば**C:\Windows\notepad.exe**とキーボード操作欄に指定します。コマンドラインオプションをつけて起動することも可能です。オプションはキーボード操作欄右上のボタンを使って設定してください。

### ● ファイル/フォルダを開く

指定したファイルやフォルダを開きます。ウインドウの状態を指定して開いたり、コマンドラインオプションを付けることも可能です。これらのオプションはキーボード操作欄右上の電球ボタンを使って指定してください。

### ● アプリケーションを閉じる

指定したアプリケーションを終了します。指定するにはキーボード操作欄に終了したいアプリケーションのタイトル名を指定します。ウインドウを持たなくて、タスクトレイにしか常駐しないアプリケーションを指定することもできます。この場合、タイトル名をすべて記入する必要はなく、一部分の指

定(あいまい指定)でもOKです。例えばペイントを起動すると、ウィンドウタイトルは無題 - ペイントとなっていますが、**ペイント**とだけ指定してもOKです。また、ダブルクォート(“)で囲むことにより、絶対指定も可能です。上記の場合ですと、“**無題 - ペイント**”と指定すると、絶対指定となります。また、キーボード操作欄右上のボタンを使うと、一覧表から簡単にタイトル名を指定することができます。また、一部の特殊なアプリケーションでは、この機能で正常に終了させることができないことがあります。その場合は、カンマで区切って**f**を指定すると、強制的に終了させることができます。例えば、**ペイント,f**と指定すれば、ペイントを強制終了します(できるだけ通常の指定で利用することをお勧めします)。

### ● アクティブウィンドウの切り替え

指定したウィンドウをアクティブにします。指定するにはキーボード操作欄にアクティブしたいウィンドウのタイトル名を指定してください。この場合、タイトル名をすべて記入する必要はなく、一部分の指定(あいまい指定)でもOKです。例えばペイントを起動すると、ウィンドウタイトルは無題 - ペイントとなっていますが、**ペイント**とだけ指定してもOKです。また、ダブルクォート(“)で囲むことにより、絶対指定も可能です。上記の場合ですと、“**無題 - ペイント**”と指定すると、絶対指定となります。また、キーボード操作欄右上のボタンを使うと、一覧表から簡単にタイトル名を指定することができます(不可視ウィンドウを指定した場合、そのウィンドウを強制的に可視にしてからアクティブにします)。

### ● ウィンドウの位置・サイズの調整

その時点でアクティブになっているウィンドウの位置・サイズを調整する機能です。この機能を使うには、キーボード操作欄に、ウィンドウの**横位置**、**縦位置**、**幅**、**高さ**をカンマ区切りの数字(ピクセル単位)で指定します(4つ全て指定されていない場合は無視されます)。例えば**0,0,100,200**とキーボード操作欄に指定します。キーボード操作欄右上のボタンを使うと、簡単に対象となるウィンドウから位置とサイズを取り込むことができます。また、アクティブウィンドウを最大化したい場合には**0,0,9999,9999**、最小化したい場合には**0,0,0,0**と指定します。

v4.91からは、対象となるウィンドウを任意に指定することが可能になりました。前述の設定の後、カンマで区切って指定したいウィンドウのタイトル名を記述します(タイトル名は絶対指定のみ)。例えば、**0,0,9999,9999,無題-メモ帳**と指定すると、たとえメモ帳がアクティブでなくても、最大化させることが可能になります。(これも、キーボード操作欄右上のボタンを使うと簡単に設定できます)

### ● メッセージボックスの表示

自動実行中にお好きなメッセージのダイアログボックスを表示させることが可能です(VBのMsgBoxの様な機能です)。キーボード操作欄に表示したいメッセージを入力してください。表示されている間はポーズ状態になりますので、[OK]ボタンで自動実行を再開するか、[中止]ボタンで自動実行を全停止するか選択してください。また、[中止]ボタンの動作やメッセージの表示位置を指定することができます。これらのオプションはキーボード操作欄右上のボタンを使って設定してください。

### ● 入力ボックスの表示

自動実行中にユーザーが入力できるボックス画面を表示します。このボックスの入力欄に文字列を入力してOKボタンを押すと、その文字列がクリップボードに送られます(キャンセルボタンを押すと、クリップボードには何も送りません)。クリップボードの文字列による条件判断などと組み合わせ、複雑な条件判断等にご利用ください。

### ● マウスホイールの操作

マウスのホイール操作をシュミレートします。上スクロールの場合は正の数を、下スクロールの場合は負の数を指定してください。通常ホイール1メモリあたり120を指定します(使用するマウスや、

マウスの設定によって変わります)。この機能は自動記録で追加可能なので、まず自動記録で試してみるとよいでしょう。

### ● 現在日時の貼り付け

日時をクリップボード(またはユーザー定義変数)に転送し、そのまま他のアプリケーションに貼り付ける機能です。キーボード操作欄にお好きな書式を設定することができます。例えばyy/mm/dd (aaa) AM/PMhh:nnのように設定した場合、他のアプリケーションに98/05/25(日) PM11:00という文字列を貼り付けます。また、書式を指定した後に、カンマで区切って分を指定してやれば、現在日時に+した時間を貼り付けることができます。例えば、丸一日進めた日時を貼り付けたい場合、24時間=1440分なので、yy/mm/dd(aaa) AM/PMhh:nn,1440と指定します。詳しい書式の設定方法は[こちら](#)で。

### ● 音声ファイルの再生

指定した音声ファイル(\*.wav;\*.mid)を鳴らすことができます。指定するにはキーボード操作欄に鳴らしたい音声ファイルをフルパスで指定してください(指定した音声ファイルが存在しない場合は無視されます)。

### ● 音量の調整

PCの音量を指定することができます。レベルは0~20の範囲で設定可能です。0の場合はサウンドオフとなり、20の場合はMAXとなります。キーボード操作欄に0~20の数字を半角で入力してください。

### ● 解像度の変更

指定したディスプレイの解像度・色数に直接変更します。指定方法は横幅(pixel)x縦幅(pixel)x色数(bit)xリフレッシュレート(Hz)となります。例えば800x600の解像度でハイカラー(16bit)、リフレッシュレート60Hzに指定する場合は800x600x16x60とキーボード操作欄に指定してやります。その環境で指定できる解像度は、キーボード操作欄右上のボタンを使うと簡単に分かります。また、色数を変えるときなどに再起動が必要な場合がありますが、その場合は実行中に再起動を促すメッセージが表示されます。

### ● カーソル直下の文字を吸出す

その時点でマウスカーソルがある場所の直下の文字をクリップボードに送る機能です。この機能はボタンやダイアログボックスの文字列など、普通にカット&ペーストできないもので条件判断する場合などに有効です。ただし、吸出しができないものも多々ありますので、実際に実行してみて吸出し可能かどうか調べてからご利用下さい。

### ● スクリーンキャプチャ

この機能を使うと、簡単にスクリーンショットをビットマップ画像またはJPEG画像として保存することが可能です。スクリーン全体かアクティブウインドウだけかを選択したり、マウスカーソルを含める指定が可能です。また、出力もクリップボードか指定ファイル名かが選択できます(ファイル名を指定して出力した場合、すでに同名ファイルが存在すると、△△(2).bmp,△△(3).bmp・・・と連番を打って保存していきます)。指定は、キーボード操作欄右上のボタンを使ってください。ビットマップで保存する場合は色数の指定が可能です。jpgで保存する場合はクオリティ値の指定が可能です。

### ● 画像認識

指定した画像部分をスクリーン上から探し出し、クリックなどの操作を実行する機能です。カメラの顔認識にも使われているプレートマッチング技術を使っておりますので、同一画像はもちろん、似た画像を探し出すことも可能です。[詳細はこちらをご覧ください。](#)

### ● カラーサーチ

指定範囲内で特定の色が存在する座標を自動検索し、その場所で各種マウス操作を実行する機能です。主に、タスクトレイ内のアイコンや、ゲーム画面など、現れる場所が一定でない対象物をマウス操作する場合に利用します。指定は、キーボード操作欄右上のボタンを使ってください。詳しい設定方法は[こちら](#)。

### ● 指定座標のRGB値を取得

指定した座標の直下の色をRGB値で取得し、ユーザー定義変数に保存することが可能です。また、X座標・Y座標をともに9999に設定すると、その時点のカーソル位置のRGB値が取得可能です。オプションはキーボード操作欄右上のボタンを使って設定してください。

### ● 壁紙の変更

画像ファイルを指定することにより、デスクトップの壁紙を変更することが可能です。「並べて表示」、「拡大して表示」などのオプションも指定できますので、キーボード操作欄右上のボタンを使って設定してください。また、ビットマップ以外の形式を指定する場合は、Active Desktopを有効にしておく必要があります。

### ● テキスト処理

使用するアプリケーションに依存することなく、どのような場所でも、選択された文字を任意の文字数で整形したり、その文字に引用符を付けたりすることが可能です。整形については、禁則処理はもちろん、色々な設定が可能です。指定は、キーボード操作欄右上のボタンを使ってください。特にこの処理を設定したrocファイルを[トレイランチャー](#)に追加しておくこと、いつでも瞬時に呼び出すことができるので便利でしょう。

### ● 指定行へジャンプ

現在実行しているrocファイルの指定した行(またはラベル)へジャンプすることができます。繰り返し処理の行にジャンプする場合は、繰り返し回数の何回目から開始するかを指定することもできます。これらのオプションはキーボード操作欄右上のボタンを使って指定してください。

### ● ラベルを指定

この機能でラベルを指定しておくことで、前述の「指定行へジャンプ機能」から、ラベル指定でジャンプさせることが可能になります。rocファイルの変更が頻繁な場合は、メンテナンスが楽なので、行指定よりもラベル指定でジャンプさせることをおすすめします。

### ● プログラムの追加と削除

コントロールパネルにある「プログラムの追加と削除」(WinXP以外のOSでは「アプリケーションの追加と削除」)をRocketMouseからダイレクトに実行できるコマンドです。別ユーザー権限での実行も可能なので、大量のクライアントマシンへの自動インストール(「起動」機能を利用)・自動アンインストール等にも役立ちます。オプションはキーボード操作欄右上のボタンを使って設定してください。

### ● ユーザー変数の定義

この機能でユーザー変数を定義しておけば、後からあらゆる場所(特殊機能や条件判断機能を含

む)で定義した文字列を呼び出すことが可能になります。指定は、キーボード操作欄右上のボタンを使ってください。変数は\$変数名\$の形式で定義してください。例えば、この機能で変数名: \$test\$に値: **こんにちは**をセットしておくと、その後のあらゆる機能で\$test\$は**こんにちは**に内部で自動変換されます。

※ある変数を未定義状態に戻す場合には値に !NULL! を指定してください。

※ある変数が未定義かどうかを調べる機能が**条件判断**に用意されています。

※\$変数名\$の代わりに定義欄に!CLIP!を指定すると、クリップボードの内容を書き換えることが可能です。

### ● 高度な指定

少々高度な指定方法になりますが、非常に強力な機能です。RocketMouseは基本的にアクティブなウィンドウに対して自動処理を行います。この機能を使うことにより、ボタンやテキストボックスなどをオブジェクトとして認識し、直接的にそれらのオブジェクトを操作することができます。そのため、ウィンドウの位置がどこにあっても、たとえバックグラウンドで起動していたとしても、確実な自動処理が可能となります。**オブジェクトブラウザ**を使って指定して下さい。

### ● 関数の使用

数値の計算や文字列の操作が可能な関数が用意されています。使用方法は「**関数の使用**」[ページ](#)をご覧ください。オプションの指定はキーボード操作欄右上の電球ボタンを使って指定してください。

### ● Iniファイルの操作

Iniファイルからデータを読み込んだり、書き込んだりすることができる機能です。オプションの指定はキーボード操作欄右上の電球ボタンを使って指定してください。

### ● レジストリの操作

レジストリからデータを読み込むことができる機能です。オプションの指定はキーボード操作欄右上の電球ボタンを使って指定してください。

### ● ファイル操作

ファイルのコピーや削除など、ファイル操作系のコマンドが11種類用意(ファイル新規作成・読み込み・書き込み・コピー・移動・削除・リネーム・フォルダ作成・ファイル数の取得・ファイル名の列挙・ファイル行数の取得)されています。フォルダ内のファイル全てを操作対象にすることもできるので、一時ファイルや最近使ったファイルの削除、重要なファイルのバックアップなど、幅広い用途に利用することができます。キーボード操作欄右上のボタンを使ってファイル・フォルダを指定して下さい。また、ファイル名にワイルドカードも指定できますが、その場合、指定時に「フォルダ対象」のチェックを外してください。

### ● インターネット

『ダイヤルアップ接続』機能は、ダイヤルアップ接続を行う場合に使用します。キーボード操作欄に、「ダイヤルアップ接続の設定」で作成した接続先名称を記入してください。また、『ダイヤルアップ切断』は、その時点で接続されている回線を切断します。

※『ダイヤルアップ接続』機能で接続中に、RocketMouseを終了してしまうと、接続がキャンセルされますので、接続完了後にRocketMouseを終了するようにしてください。**条件判断機能**の『ダイヤルアップ接続まで待機』などと組み合わせると便利です。また、ユーザー名やパスワードの設定は保存されているものを自動的に検出して利用しますが、接続名,リダイヤル回数,電話番号,ユーザー名,パスワードというように、カンマで区切って明示的に指定することも可能です。(LAN接続に

は対応していません)

『URL』機能は、特定のURLを開く機能です。キーボード操作欄にそのままURLを指定して下さい。この機能を使用するにはInternet Explorer 4.0以上がインストールされている必要があります。また、この機能を使って開いたURLの読み込みが完了するまでRocketMouseを待機させることができる**条件判断**を用意しております。また、URLの後ろにカンマで区切ってnewと指定すると、新しいウィンドウでURLを開くことができます。

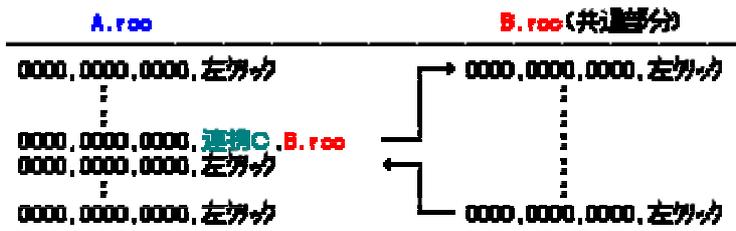
● **他の設定ファイルに連携(A、Bタイプ)**

自動実行中に、現在実行している設定ファイルを終了し、他の設定ファイルに移動します。たんに移動するだけのAタイプと、移動後に続けて再生し始めるBタイプの2種類をご用意しました。キーボード操作欄に移動したい設定ファイルを**フルパス**で指定して下さい。また、キーボード操作欄右上のボタンを使うと、ダイアログボックスから簡単にフルパスのファイル名が記入できます。また、Bタイプの場合は、連携する設定ファイルの好きなページ(1.最初の処理、2.繰り返し処理、3.最後の処理)の好きな行を指定し、そこから実行することが可能です。カンマで区切って**フルパス名, ページ番号, 行番号**と指定します。例えば、連携するファイルの2.繰り返し処理の5行目から実行したい場合、**C:¥My Documents¥AutWrite.roc,2,5**とキーボード操作欄に指定します(基本的にはフルパスで指定しますが、その時点で開いているファイルを起点とした相対パスでの指定もできます。その場合、連携先のファイルが同じフォルダにあればそのままファイル名だけを、深い階層にあればDir1/Auto2.rocのように指定します。また、上の階層に戻るには../Auto1.rocのように指定します)。

● **他の設定ファイルに連携(Cタイプ)**

上記の「連携B」機能のように、他の設定ファイルに移動→再生するのは同様ですが、こちらはその連携先の設定ファイルがすべて実行された後、元の設定ファイルに自動的にリターンし、元の設定ファイルで「連携C」を設定した項目の続きから、また継続して実行を開始します(下図参照)。これはプログラミング用語でCALL機能とも呼ばれ、設定ファイルをモジュール化し、いろいろな設定ファイルでの再利用化を可能にします。

一部分が違うだけで、ほとんどの部分が共通な設定ファイルをいくつも作成する場合は、共通部分のファイルの一つ作っておき、後はそれぞれのファイルから必要な部分でその共通ファイルを呼び出すだけで、簡単に複数の異なった設定ファイルが作成可能になります。設定方法は上記の「連携B」と同様です。また、この機能は無制限にネスト(入れ子)して使うことが可能です。



● **Windowsのクイックリブート・スタンバイ・休止状態・再起動・終了・強制終了**

WindowsをRocketMouseから終了させたり、再起動させることが可能です。スタンバイまたは休止状態の場合は、各モードに移行するだけではなく、日時を指定して復帰させることも可能です(正常にスタンバイまたは休止状態が機能しているPC環境が必要です)。復帰日時の指定は、キーボード操作欄右上のボタンを使ってください。

クイックリブートはWindowsのみ再起動します。通常の再起動より時間が短縮できます(Win9x系のみ)。強制終了はWindows95で使用するとWindowsの強制終了、他のOSではログオフという動作になります。

● **データの読み込み&ペースト**

キーボード操作欄に読みみたいテキストファイルをフルパスで指定して下さい。キーボード操作欄右上のボタンを使うと、ダイアログボックスから簡単にフルパスのテキストファイル名が記入できます。繰り返し処理欄で使用すると、繰り返し処理時に、1回目ならテキストファイルの1行目、2回目ならテキストファイルの2行目を自動的に読み込み、クリップボードへ転送→入力待ちしているアプリケーションにそのデータを貼り付けます(テキストのレコードを越えて読み込もうとした場合、データの読みは行わず、「最後の処理」の1行目にジャンプします)。繰り返し処理欄以外で使用した場合は、ファイルの全行を一気に読み込み、データを貼り付けます。

ペーストしないで、ファイルを読み込んでクリップボードに送るだけにしたい場合は、ファイル名の後にカンマで区切ってsを指定してください。

また、この機能がよく理解できない場合、弊社ホームページのQ&Aコーナー

<http://www.mojosoft.biz/qa/>にサンプルがございますので、参考にしてみてください。

## ● Excelの操作

RocketMouseから直接Excelファイル(\*.xlsや\*.csvなど)におけるセル値の読み書きが可能です。有効なセルの行列数も取得できるので、変数機能と組み合わせることにより、柔軟なExcelの操作が可能になります。オプションはキーボード操作欄右上のボタンを使って指定してください。

※ 同梱のサンプル(RocketMouseのインストールフォルダ¥samples¥excel¥excel.roc)をお試しください。

[補足]

- ・ Sheet名は省略が可能です。省略した場合は、先頭のSheetが操作対象になります。
- ・ 列に0を指定した場合は一行すべての値をカンマで連結した値を返します。
- ・ 値がない空白セルを読み取った場合は、そのまま空白("")を返します。
- ・ Excelファイルに値を書き込む場合は、対象となるExcelファイルを必ず閉じておく必要があります。

## ● 乱数の発生

範囲を指定して、その範囲内で乱数を発生させることが可能です。発生した乱数はクリップボードに送ったり、他のアプリに貼り付けたりすることができます。キーボード操作欄右上のボタンを使って範囲などを指定してください。

## ● 連番の挿入

繰り返し処理時のみ有効です(最初の処理や最後の処理では無視されます)。これは、繰り返し処理時に連番(1,2,3...)を打つ場合にたいへん便利です。例えば繰り返しの1回目でしたら「1」、2回目でしたら「2」というように、順に数字を挿入していきます。連番の開始番号や、カンマで区切った後に桁数の指定もできます。例えば、15から始まる3桁の数を記入したい(015,016,017...)場合、キーボード操作欄に15,3と指定します。その他、16進数指定やダウンカウント指定などもできます。詳細オプションはキーボード操作欄右上のボタンを使って指定できます。

## ● CSVファイルの読み込み、Columnデータのペースト

繰り返し処理時のみ有効です(最初の処理や最後の処理では無視されます)。これらはセットで使用します。

『CSV』…繰り返し処理時にCSVのレコードを繰り返すたびに1行目から読み込みます。

『Column』…ここで指定した番号のカラムデータをペーストします。

例えば以下のようなCSVファイルがあり、Test.csvと名付けます。

11,12,13

21,22,23

そしてRocketMouseの繰り返し処理に以下のように設定します(繰り返し数:2)。緑文字はコメントで

す。

0000,0000,0000,CSV ,Test.csv

CSVの読込

0000,0000,0000,Column,1 1列目

データをペースト

0000,0000,0000,キーOnly,{TAB}

0000,0000,0000,Column,3

3列目データをペースト

0000,0000,0000,キーOnly,{ENTER}

この結果、対象のアプリケーションには次のように入力されます。

11 13

21 23

・ CSVの行全体を指定するには、キーボード操作欄に0を指定してください。例えば上記のCSVで0を指定すると11,12,13と入力されます。

・ Column機能で読み込んだカラムデータをクリップボードに送るだけでペーストしたくない場合は、カラム番号の後にカンマで区切って!CLIP!と指定してください。例えば1,!CLIP!と指定します。!CLIP!のかわりに\$変数名\$(ユーザー定義変数)を指定して、値を変数に格納することもできます。

※特殊機能の項目ではクリック位置が指定してあっても、必要ないためマウスポインタは動きません。また、この特殊機能には今後もいろいろな機能が追加されていく予定です(インターネット接続・切断機能など)。

### ● 定数・システム予約変数について

どのような機能を使っている場合でも、キーボード操作欄に!CLIP!と記入することで、クリップボードの文字列を操作欄に渡すことが可能です。例えば、現在、クリップボードに「東京」という文字がある場合、

0000,0000,0000,文字列,ここは!CLIP!です。

と設定すると、結果的に「ここは東京です」という文字列が返されます。動的に文字列の内容を変更したい場合に便利です。

また、!CLIP!以外にも、!DESKTOP!とすることで、デスクトップのフォルダパス、!APPDATA!とすることで、データフォルダパス、!TEMP!とすることで、テンポラリフォルダパス、!SELF!とすることで、RocketMouseのインストールフォルダパス、!MY\_DOCUMENTS!とすることで、My Documentsのフォルダパス、!MY\_NAME!とすることで、自rocファイル名を返します。改行を行いたい場合は!CR!と指定します。また、カンマ「,」は多くの機能でオプションを指定する場合に使用されますので、!COMMA!を使って指定するようにしてください。また、待機系の条件判断機能で最大待機秒数を指定した場合、!ERROR\_CODE!には「条件成立時=NO\_ERROR,タイムアウト時=ERROR\_TIMEOUT」が返ります。

!COMPUTER\_NAME!、!USER\_NAME!、!DOMAIN\_NAME!は、それぞれコンピューター名、ユーザー名、ドメイン名を返します。その他、環境変数(%windir%や%OS%など)も定義なしで使用可能です。

## オブジェクトブラウザ(高度機能)

### ●オブジェクトブラウザとは

オブジェクトブラウザは**特殊機能**の『高度』を設定するためのものです。『高度』機能は非常に強力です。RocketMouse Proは基本的にアクティブなウィンドウに対して自動処理を行います。この機能を使うことにより、ボタンやテキストボックス、メニューなどをオブジェクトとして認識し、直接的にそれらオブジェクトを操作することができます。そのため、ウィンドウの位置がどこにあっても、たとえバックグラウンドで起動していたとしても、確実な自動処理が可能となります(オブジェクトによっては、使えないものもありますので、ご注意ください)。

### ●オブジェクトブラウザの使い方

オブジェクトブラウザ(下図参照)を使えば、特殊機能の『高度』も簡単に利用できるようになります。使い方もとても簡単です。準備段階として、『高度』機能で操作したいアプリケーションを起動させておいて下さい。

1. まずツールバーの  ボタンで、操作ターゲットをクラス(ボタンやテキストボックスなど)にするか、メニューにするかを選択。

2. 次にツールバーの  ボタンで、タイトル名で指定するか、クラス名で指定するか、またはタイトル名&クラス名でしていただくかを選択します。

3. 左側のリストで目的のウィンドウタイトルを探して選択。

4. 右側のリストに表示されたオブジェクトから操作したいものを選択。

5. ターゲットがクラスの場合は、

 ボタンで操作方法を決定します(ターゲットがメニューの場合は、そのまま6に進みます)。

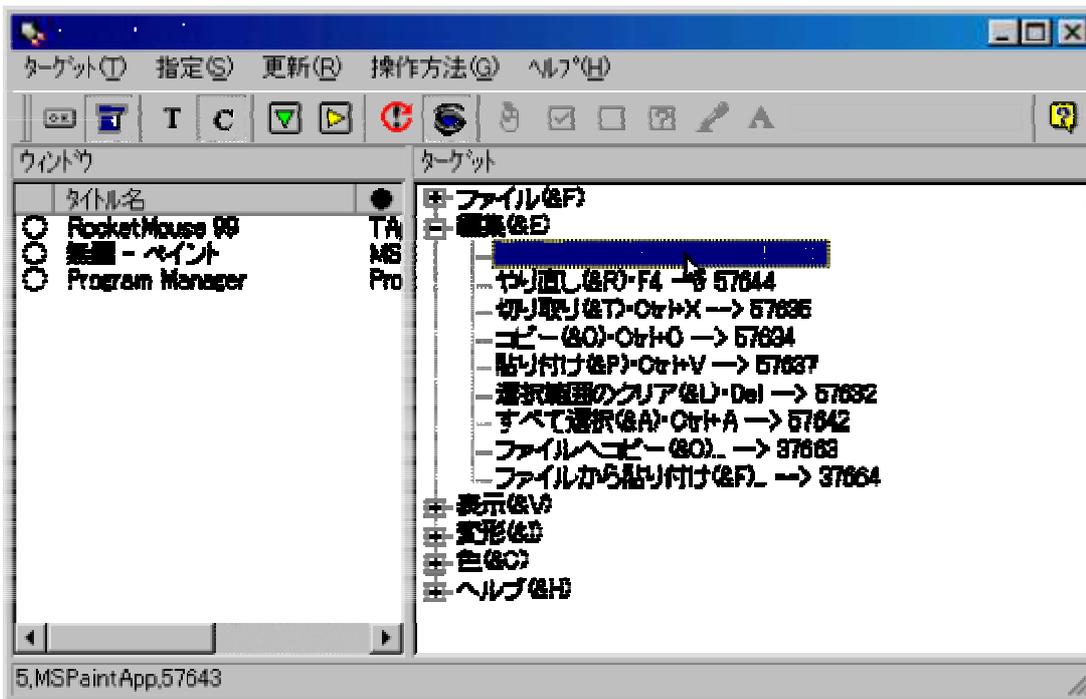
操作方法ボタンには次の16種類があります。左から…

【クリック、オブジェクトの有効化、オブジェクトの無効化、オブジェクトの状態取得、チェックオン、チェックオフ、チェック状態の取得、縦スクロール、横スクロール、マウスホイールの回転、IMEオフ、IMEオン、文字列吸出し、文字列を送る(置換タイプ)、文字列を送る(追加タイプ)、暗号化文字列を送る】

となります。機能の詳細については下記の**ワンポイント**をご覧ください。

6.  ボタンで設定完了。

また、 ボタンを使えば、設定する前にどのような動作をするかテスト実行することが可能です。安全のため、一度テスト実行してみることをお勧めいたします。



オブジェクトブラウザ

## ●ワンポイント

※縦・横スクロールの場合、設定時に「スクロールする位置」の問い合わせがありますので、テスト実行であらかじめスクロールしたい位置を探してください。

※ マウスホイールの回転の場合、設定時に「回転量」の問い合わせがあります。ホイールを下に1目盛り分回転したい場合は「-1」を指定。上に1目盛り分回転したい場合は「1」を指定します。

※『暗号化文字列を送る』はパスワード入力用に文字列を設定する場合、rocファイル上でその文字列が解読されないよう、暗号化するためのものです。もちろん、入力対象のコントロールにその文字列を送信する時点で自動的に複合化されます。

※ コンボボックスを操作して希望の行を選択したい場合は、文字列送信機能で可能です。

※『チェック状態の取得』で、チェックボックスを指定しておく、チェックされている場合は“True”を、チェックされていない場合は“False”を「結果の格納先」に指定した変数に返します。『オブジェクトの状態取得』の結果も同様です。[条件判断機能](#)の『クリップボードの文字列による条件判断』と組み合わせてご利用下さい。

※ オブジェクトブラウザにオブジェクトが表示されない場合(ツールボタンなど)、それらは『高度』機能で操作できないものと考えて下さい。また、表示されていて指定することもできて、実際には操作できないオブジェクトも存在しますので、必ずテスト実行で試してからご利用下さい。

※ オブジェクトブラウザ表示時に、他のウィンドウがジャマになる場合は、『他のウィンドウを隠す』ボタンをONにしてください。

## 関数の使用

**特殊機能**「関数の使用」で利用できる関数をご説明いたします。

### ●算術演算子/比較演算子

#### 算術演算子

+, -, \*, /, Div, Mod, ^

<例> 式: (10 \* 3) div 4 戻り値:7

#### 比較演算子

>, <, =, <>, >=, <=

<例> 式: Pos('う', 'あいうえお') > 0 戻り値: True

<例> 式: Pos('う', 'あいうえお') > 0 and IsNumeric('A123') 戻り値: False

<例> 式: Pos('う', 'あいうえお') > 0 or IsNumeric('A123') 戻り値: True

[説明]

上の例のように and や or を使って複数条件の比較ができます。

### ●数値関数

Abs(数値)・・・絶対値を返します。

<例> 式: Abs(-9.3) 戻り値:9.3

FloatToStr(数値)・・・浮動小数点値を文字列に変換します。日時計算で主に使用します。

<例> 式: FloatToStr(StrToDate('2003/12/25')-StrToDate('2003/12/24')) 戻り値:1

IntToStr(数値)・・・整数を文字列に変換します。

Round(数値)・・・実数を丸めてもっとも近い整数にした値を返します。

<例> 式: Round(-9.3) 戻り値:-9

### ●文字列関数

AnsiLowerCase('文字列')・・・指定された文字列を小文字に変換して返します。

<例> 式: AnsiLowerCase('STEVE') 戻り値:steve

AnsiUpperCase('文字列')・・・指定された文字列を大文字に変換して返します。

<例> 式: AnsiUpperCase('stEve') 戻り値:STEVE

CompareStr('文字列A', '文字列B')・・・大文字と小文字を区別して2つの文字列を比較します。

<例> 式: CompareStr('STEVE', 'STeVe') 戻り値:1

[説明]

CompareStr は、大文字と小文字を区別して文字列Aと文字列Bを比較します。文字列Aが文字列Bより小さければ負の値を、文字列Aと文字列Bが等しければ0を、文字列Aが文字列Bより大きければ正の値をそれぞれ返します。

Copy('文字列', 数値A, 数値B)・・・文字列から指定した部分文字列を返します。

<例> 式: Copy('私は東京に住んでいます', 5, 4) 戻り値:東京

[説明]

Copy は、文字列の 数値A 番目から から 数値B 個分の文字を返します。(注:2バイト文字は1文字2個と数える)

IsAscii('文字列')・・・文字列がASCII文字のみで構成されているかどうかを判別します。

<例> 式: `IsAscii('Abcd123EF')` 戻り値: `True`

<例> 式: `IsAscii('ｱbcd123EF')` 戻り値: `False`

[説明]

半角カタカナの「ア」はASCII文字に含まれません。

`IsIncludeZenkaku('文字列')`・・・文字列に全角文字が含まれるかどうか判别します。

<例> 式: `IsIncludeZenkaku('12345')` 戻り値: `True`

[説明]

文字列 に全角が含まれていれば `True`, 含まれていなければ `False` を返します。

`IsNumeric('文字列')`・・・文字列が数値であれば `True`, 数値でなければ `False` を返します。

<例> 式: `IsNumeric('123.45')` 戻り値: `False`

[説明]

上の例では「3」が半角でなく全角なので、数値とみなされません。`IsNumeric('123.45')`であれば、`True` を返します。

`Length('文字列')`・・・文字列の長さを返します。(注: 2バイト文字は1文字2個と数える)

<例> 式: `Length('あいうえお')` 戻り値: 10

`Pos('文字列A', '文字列B')`・・・指定された文字列にある特定の部分文字列の最初の文字のインデックス値を返します。

<例> 式: `Pos('C', 'ABCDE')` 戻り値: 3

<例> 式: `Pos('う', 'あいうえお')` 戻り値: 5 (注: 2バイト文字は1文字2個と数える)

[説明]

`Pos` は、文字列B から文字列A を探し、文字列A の最初の文字のインデックスを表す整数値を返します。`Pos` による文字列の検索では、大文字と小文字が区別されます。文字列A が見つからなかった場合には、`Pos` は 0 を返します。

`StrToInt('文字列')`・・・整数を表す文字列を数値に変換します。

`Trim('文字列')`・・・文字列から先頭部分および末尾部分の半角空白と制御文字を取り除きます。

<例> 式: `Trim(' ABC ')` 戻り値: `ABC`

`Line('複数行文字列', 行番号)`・・・複数行の文字列から指定した行だけを取得する関数です。

<例> たとえばユーザ一定義変数`$str$`に

あいうえお

かきくけこ

という、2行の文字列が格納されているとすると、`Line('$str$', 2)`の戻り値は「かきくけこ」のみとなります。

### ※注意

文字列は必ずシングルクォーテーション「`'`」でくって指定してください。よって、ユーザ一定義変数の文字列を指定したい場合も以下のように指定することになります。

<例> `IsIncludeZenkaku('$str$')`

### ●日時関数

`DayOfWeek(DateTime)`・・・指定された日付の曜日を数値で返します。

<例> 式: `DayOfWeek(StrToDate('2003/12/8'))` 戻り値: 2

[説明]

`DayOfWeek` は指定された日付の曜日を 1 から 7 の整数で返します。日曜日が 1 で、土曜日が 7 に相当します。

`FormatDateTime('文字列', DateTime)`・・・`DateTime`型を好きな書式の文字列に変換して文字列で

返します。

<例> 式: `FormatDateTime('yy"年"m"月"d"日"(aaa) hh"時"nn"分"ss"秒"', StrToDateTime('2003/12/08 3:05:50'))` 戻り値: 03年12月8日(月) 03時05分50秒

※日時 of 書式に関しては[こちら](#)を参考にしてください。

`IncMonth(DateTime, 数値)`... 指定された月数で変更された日付をDateTime型で返します。

<例> 式: `IncMonth(StrToDate('2003/12/08'), 2)` 戻り値: 2004/02/08

[説明]

上記の例では2003/12/08 から 2 ヶ月後の日付が返ります。

`IsDateTimeStr('文字列')`... 文字列が正しくDateTime型に変換可能かどうかを返します。

<例> 式: `IsDateTimeStr('2003/11/31')` 戻り値: False

[説明]

11月は30日までしかなく、2003/11/31という日はありえないのでFalseが返ります。

`IsLeapYear(数値)`... 指定された年がうるう年かどうかを返します。

<例> 式: `IsLeapYear(2004)` 戻り値: True

[説明]

西暦2004年はうるう年です。

`StrToDate('文字列')`... 文字列を DateTime型に変換します。(日付のみ必要な場合)

`StrToDateTime('文字列')`... 文字列を DateTime型に変換します。(日付 & 時刻が必要な場合)

`StrToTime('文字列')`... 文字列を DateTime型に変換します。(時刻のみ必要な場合)

### ※DateTime型について

DateTime型は浮動小数点値であり、1で1日を表します。小数部は時間を表します。

### <応用>

<例> 式: `FloatToStr(StrToDate('2003/12/8')-StrToDate('2003/12/3'))` 戻り値: 5

[説明]

2003/12/3から2003/12/8までの経過日数を返しています。

### <応用>

<例> 式: `FloatToStr((StrToTime('7:00:16')-StrToTime('06:00:00')) * 60 * 60 * 24)` 戻り値: 3616

[説明]

06:00:00から7:00:16までの秒数を返しています。(一日は60\*60\*24=86400秒)

※戻り値が浮動小数点になるものは必ずFloatToStr関数を使用してください。

<例> 式: `FloatToStr(10 / 3)` 戻り値: 3.33333333333333

## 日時の書式設定

**特殊機能**「現在日時の貼り付け」などで利用できる日時の書式をご説明いたします。

### ● 日時の書式設定

指定子	表示内容
aaa	曜日を日本語の省略形(日～土)で表示する
aaaa	曜日を日本語(日曜日～土曜日)で表示する
c	ShortDateFormat グローバル変数で指定された形式の日付の後に, LongTimeFormat グローバル変数で指定された形式の時刻が続く。DateTime値の小数部分がゼロの場合, 時刻は表示されない
d	日付を先頭のゼロなしで表示する(1 から 31 まで)
dd	日付を先頭のゼロも含めて表示する(01 から 31 まで)
ddd	ShortDayNames グローバル変数で指定された文字列を使って, 曜日を省略形(日～土)で表示する
dddd	LongDayNames グローバル変数で与えられた文字列を使って, 曜日を完全形(日曜日～土曜日)で表示する
dddddd	ShortDateFormat グローバル変数で与えられた形式で日付を表示する
ddddddd	LongDateFormat グローバル変数で与えられた形式で日付を表示する
e	元号に基づく和暦の年を 0 を付けずに表示する(1995 年ならば 7)
ee	元号に基づく和暦の年を 2 桁で表示する(1995 年ならば 07)
g	元号の先頭 1 文字を表示する(明, 大, 昭, 平)
gg	元号を表示する(明治, 大正, 昭和, 平成)
ggg	同上
m	先頭にゼロのない数字(1～12)として月を表示する。h 指定子または hh 指定子の直後に m 指定子を指定すると, 月ではなく分が表示される
mm	先頭にゼロのある数字(01～12)として月を表示する。h 指定子または hh 指定子の直後に mm 指定子を指定すると, 月ではなく分が表示される
mmm	ShortMonthNames グローバル変数で与えられた文字列を使って, 月を省略形(1～12)で表示する
mmmm	LongMonthNames グローバル変数で与えられた文字列を使って, 月を完全形(1月～12月)で表示する
yy	年を 2 桁の数字(00～99)で表示する
yyyy	年を 4 桁の数字(0000～9999)で表示する
h	先頭にゼロのない数字(0～23)として時を表示する
hh	先頭にゼロのある数字(00～23)として時を表示する
n	先頭にゼロのない数字(0～59)として分を表示する
nn	先頭にゼロのある数字(00～59)として分を表示する
s	先頭にゼロのない数字(0～59)として秒を表示する
ss	先頭にゼロのある数字(00～59)として秒を表示する
t	ShortTimeFormat グローバル変数で与えられた形式で時刻を表示する
tt	LongTimeFormat グローバル変数で与えられた形式で時刻を表示する
am/pm	先行する h 指定子または hh 指定子に 12 時間形式の時刻値を使い, 正午以前の時間には am を, 正午以降の時間には pm を表示する。am/pm 指定子には, 大文字, 小文字, 大文字と小文字の両方が使え, 指定のとおり結果が表示される
a/p	先行する h 指定子または hh 指定子に 12 時間形式の時刻値を使い, 正午以前の時間には a を, 正午以降の時間には p を表示する。a/p 指定子には, 大文字, 小文字, 大文字と小文字の両方が使え, 指定のとおり結果が表示される
ampm	先行する h 指定子または hh 指定子に 12 時間形式の時刻値を使い, 正午以前の時間

には TimeAMString グローバル変数の値を, 正午以降の時間にはTimePMString グローバル変数の値を表示する  
/  
DateSeparator グローバル変数で与えられた日付区切り文字を表示する  
:  
TimeSeparator グローバル変数で与えられた時刻区切り文字を表示する  
'xx'/"xx" 一重または二重の引用符で囲まれた文字はそのまま表示され, 形式には影響を与えない

※ 形式指定子には大文字でも小文字でも使えます。どちらを使っても同じ結果になります。

## 条件判断機能を使う

### ●ウィンドウのタイトル名による条件判断

RocketMouse Proは、基本的に設定した時間により作業を進めていきますが、それではアプリケーションの起動時間など、環境により処理時間が一定しない場合に困ることがあります。多めに間隔をとっておけばよいのですが、それでは効率的な自動処理を行うことができません。

そこでv3.02よりウィンドウのタイトル名による条件判断を可能にしました。これは、設定した文字列をウィンドウ上部(キャプションバー)に含むアプリケーションが表示(または終了)されているかどうかを判別し、自動的に実行を“待機”させたり、“スキップ”させたりする機能です。

1. まず、条件判断させたい項目をダブルクリックし、編集画面を開いてください。条件判断機能の設定部分は下図のようになっています。条件判断機能を使うには、チェックボックスにチェックを入れてください。次に5種類から条件を選択し、『タイトル名』に表示(または終了)待ちをするウィンドウのキャプションバーの文字列を記入します。必ずしもすべて記入する必要はなく、他のウィンドウと重ならない程度の一部分を指定(あいまい指定)すればOKです(例:ペイントを起動すると、キャプションは無題 - ペイントと表示されていますが、ペイントだけでもOKです。もちろん完全一致を必要とする絶対指定も可能です。その場合は、ダブルクォート(“)で囲って、“無題 - ペイント”と指定して下さい)。また、下図の赤で囲ったボタンを押すと、現在表示されているウィンドウのタイトル名一覧を表示することができ、そこから簡単にタイトル名を指定することが可能です(クラス名での指定や、タイトル名&クラス名での指定も可能です。タイトル名&クラス名の場合は、絶対指定のみとなります)。



条件判断機能の設定部分

2. “待機”条件を選択した場合、その項目は設定したタイトル名のキャプションバーを持つウィンドウが表示(または終了)されるまでその項目を実行しないで、自動的にポーズ状態になります。そして、そのウィンドウが表示(または終了)したと同時にポーズを自動的に解除し、その項目を実行します。また、“スキップ”条件を選択した場合は、該当するウィンドウが表示(または終了)されていた場合に、その項目を実行しないでスキップし、次の項目に移ります。

3. この機能はいろいろな応用が効きます。例えば自動実行中、ある場所において手動でファイル名を記入するダイアログボックスが開くような処理がある場合、そのダイアログボックスが終了するまで待機させておけば、手動でファイル名を入力し、ダイアログのOKボタンを押してウィンドウを閉じると同時に、また自動化を再開させたりできます。

4. “待機”条件を選択した場合、設定したタイトル名のウィンドウが表示(または終了)されなかったとき、自動実行はポーズ状態になったままとなります。そこで一定時間後に強制的に再開できるように、最大待機時間を設定できるようになっています。ここが0秒に設定されている場合は、条件が満たされるまで永遠にポーズ状態となります。また、意図的に自動実行を再開したい場合は、ツールバーの再開ボタンか、ポーズの制御キー(オプションで設定できます)を押せば再開します。“スキップ”条件の場合は、ここの数字を設定しても意味がないため無視されます)

### ●任意のボタンの表示・非表示による条件判断

これは、“指定したボタンが表示されているかどうか”を自動判別して、自動的に実行を“待機”させたり、“スキップ”させたりする機能です。タイトル名やクラス名を使ってボタンの親ウィンドウを指定することも可能ですし、ボタン名だけを指定して、すべてのウィンドウを対象とすることも可能です。

下図の赤で囲ったボタンを押すと、現在表示されているボタン名一覧を表示することができ、簡単にボタン名や親ウィンドウ名を指定することができます。



### ●画像認識による条件判断

任意の画像が表示されるまで待機させることが可能です。設定方法は特殊機能の画像認識と同じです。

### ●クリップボードの文字列による条件判断

この機能は、“指定した文字列が、クリップボードに転送されている文字列に含まれているかどうか”(または一致しているかどうか)を自動判別して条件判断を行います。「次の文字列がクリップボードにあれば実行」の場合は、指定文字列がクリップボードにあった場合実行し、なかった場合はスキップします。「次の文字列がクリップボードになければ実行」の場合はその逆です。また、文字列指定は正規表現をサポートしておりますので、柔軟な条件判断が可能です。例えば、下図のように設定した場合、クリップボードに123という文字列かabcという文字列かどちらか一方が含まれていれば実行し、どちらも含まれていない場合はスキップします。



### ●2つの文字列比較による条件判断

この機能は、“カンマで区切った2つの文字列が一致しているかどうか”を自動判別して条件判断を行います。例えばクリップボードの文字列がabcかどうかを比較したい場合には!**CLIP!**,abcと指定してやります。クリップボードの文字列がユーザー定義変数\$abc\$の値と同じかどうかを比較したい場合は、!**CLIP!**,\$abc\$と指定してやります。

### ●ファイルの有無/ファイルサイズによる条件判断

この機能は、“指定したファイルがその時点で存在しているかどうか”を自動判別して条件判断を行います。「次の指定ファイルが存在していれば実行」の場合は、指定ファイルが存在している場合に実行し、存在していない場合はスキップします。「次の指定ファイルが存在していなければ実行」の場合はその逆です。また、「次の指定ファイルが生成されるまで待機」を指定した場合は、指定したファイルが生成されるまでポーズの状態待機し、生成されると同時に自動処理を再開する機能です。この場合は最大待機時間を指定することが可能です(“0”の場合は生成されるまで永遠に待機)。いずれの場合も、ファイル名はフルパスで指定してください(下図で赤く囲まれたボタンを使うと、簡単にファイル名の指定をすることができます)。

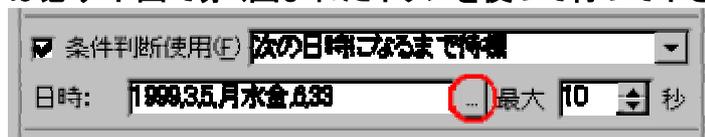


また、指定したファイルのサイズによる条件判断も可能です。「次のファイルが指定サイズより大きければ実行」か「次のファイルが指定サイズより小さければ実行」を選択し、ファイル名+カンマ+サイズ(バイト)の形式で指定してください(上図で赤く囲まれたボタンを使っても簡単に指定することができます)。

できます)。例：C:\readme.txt,500

### ●日時による条件判断

この機能では、再生時の日時を自動判別して条件判断を行います。『次の日時になるまで待機』は、設定した日時になるまで待機します(最大待機時間が指定可)。『次の日時であれば実行』は、設定した日時と再生時の日時が一致していれば実行、一致していなければスキップします。設定は必ず下図で赤く囲まれたボタンを使って行って下さい。



### ●ログイン名による条件判断

この機能では、現在ログインしているユーザー名を使って条件判断を行います。設定したログイン名と、現在のログイン名が一致していれば実行、一致していなければスキップします。

繰り返し処理の回目による条件判断(繰り返し処理時のみ)

この機能は、繰り返し処理中に“現在繰り返されているのが何回目かを自動判断し、それによってその項目を実行するかどうかを判断”する機能です。複数の回目が指定でき、半角の縦棒でそれぞれを区切ります。例えば繰り返し処理の2回目・5回目・17回目だけに実行したい項目がある場合、この欄に2|5|17と指定します。また、特別に奇数回目・偶数回目の指定もできます。例えば、1回目と5回目と偶数回目全てで実行したい場合、1|5|偶数と指定します。また、ある数の倍数全てを対象にする場合は、その数の後ろにnを指定して下さい。例えば7の倍数全てを対象にする場合、7nと指定します。



### ●CPUの負荷率による条件判断

上記のタイトル名による条件判断機能は、タイトル名のないウィンドウや、子ウィンドウに対しては無効になってしまいます。また、特定の処理に関してはタイトル名やクリップボードの文字列で判断できないものも多く存在します。そこでバージョン3.07からCPUの負荷率による条件判断機能も取り入れました。

これは、CPUの負荷率が設定した値を下回るまで、項目の実行を待機する機能です。パソコンがある処理を行う場合には、必ずCPUの負荷率が上がりますので、その処理が終わったかどうかを判断するのに、CPUの負荷率を利用します。

この機能を使うには上記の場合と同様、チェックボックスをチェックし、必要な事項を記入します。CPU負荷率は必ず、半角数字(%は必要なし)で記入して下さい(下図参照)。また、「最大」に値を設定しておく、CPU負荷率がいつまでも設定値を下回らなくても、その秒数経った時点で待機を解除します(“0”の場合は下回るまで永遠に待機します)。



この負荷率は、皆様の環境(常駐ソフトなど)により、とても変動が激しいものなので、必ず付属の簡易CPUモニターを利用して、何度もテストを行った後にご利用下さい。簡易CPUモニターは、メニューの「ツール」→「CPUモニターを表示」で表示できます。



### ●指定座標の色による条件判断

指定座標の色による条件判断機能も装備しております。これは、指定した色(RGB値)と指定した座標(x,y)の色が一致するかどうかを判断する機能です(状況により4種類用意してあります)。また、座標を指定しない場合は、再生時にマウスカーソルがある座標の色を判断の対象とします。ゲーム画面など、ビジネスアプリケーションにはない、複雑な画面の変化を捕らえるのに有効です。カラーピッカーを装備しておりますので、色や座標の指定は非常に簡単です。

下図の赤く囲まれたボタンを押し、カラーピッカーを表示します。カラーピッカーのスポイト部分をターゲットの座標へドラッグ&ドロップするだけで、色・座標の指定が完了します。(また、色の指定のみであれば、その下のカラーボタンを使って手動でも指定可能です)



注: 指定色欄の見方は「色(RGB値),x座標,y座標」となります。



### ●URLによる条件判断

特定URLの読み込みが完了するまで待機させたり、URLを開いているかどうかを判断することができます。URLによる条件判断が可能な対象ブラウザは、「URL」機能を使って開いたInternet Explorerのみとなります。また「URL」機能を使って開いた場合でも、newオプションで開いたものは対象外となりますのでご注意ください。

ユーザー定義変数が定義されているかどうかによる条件判断

ある\$変数名\$が定義されているかどうかで条件判断を行う機能です。調べたい変数を\$変数名\$の形式で指定してください。

### ●ダイヤルアップ接続による条件判断

ダイヤルアップ接続中かどうかを調べて、処理を待機したり、スキップしたりすることが可能です(状況により3種類)。『ダイヤルアップ接続まで待機』の場合は、待機する最大秒数を設定することができます("0"の場合は接続するまで永遠に待機)。

※条件判断機能は、効率的かつ正確な自動化を実現します。ぜひいろいろな場面で使用してみてください。また、条件判断を使用している項目は、編集のしやすさを考えて**赤字**で表示されるようになっています。

## オプションの設定

### ● オプションについて

ツールバーの  ボタンを押すと、オプション設定画面が表示されます。オプションには『ファイル別の設定』(\*.rocファイル毎の設定)と、『全般の設定』(RocketMouse Pro 自体の設定)の2種類があります。

### ● ファイル別の設定

#### ● 再生・停止の制御キー

ここに設定したホットキーにより、RocketMouse Proの再生・停止が可能になります。使用できるホットキーはF1～F12や、Ctrlキー、Shiftキー、Altキーの組み合わせなど多数ありますので、他のアプリケーションで使っていないものを設定しておきましょう(RocketMouse Proを複数起動してご利用になる場合は、それぞれ違うキーに設定する必要があります)。

#### ● 一時停止の制御キー

ここに設定したホットキーにより、RocketMouse Proの一時停止が可能になります。使用できるホットキーはF1～F12や、Ctrlキー、Shiftキー、Altキーの組み合わせなど多数ありますので、他のアプリケーションで使っていないものを設定しておきましょう。もう一度指定したキーを押すと、一時停止を解除して続きから再生を始めます。

#### ● タイマーの設定

時間による自動処理が可能になります。例えば、テレホーダイの終了する午前8時に回線を切断させたりするときなどに便利です。また、くり返し作業を行わせていて、ある時間にそれを停止させたりすることも可能になります。

再生タイマーを設定しておくとし、設定した時間になったとき、現在開いている設定の実行を開始します。あらかじめRocketMouse Proを起動させて、実行したい設定を開いておいて下さい。

停止タイマーには2種類の動作が指定できます。『すべて停止』を指定すると、時間とともにRocketMouse Proを完全に停止させます。『最後の処理をする』を指定すると、停止タイマーで指定した時間になったとき、『繰り返し処理』などを停止し、リストの『最後の処理』にある項目を実行し始めます。

#### ● その他のファイル別設定

『起動と同時に再生』にチェックしておけば、RocketMouse Proの起動時に自動的にそのファイルを再生します。

『最後まで再生したら閉じる』にチェックをしておけば、すべての処理が終了した後、RocketMouse Pro自身を終了させます。ただし、設定ファイルに変更点などがあると、終了時に保存するかどうかの確認画面が出ますので、上書き保存をあらかじめ行っておいてください。

『再生時に最小化しない』にチェックしておけば、再生しても最小化されません。

『トレイアイコン状態で起動』にチェックしておけば、そのファイルを開いたとき、自動的にトレイアイコン状態になります。

『繰り返し回数を問い合わせる』にチェックしておけば、ファイルを再生する前に毎回繰り返す回数をダイアログで簡単に変更できるようになります。

『Ctrl+Vで貼り付ける』にチェックしておけば、RocketMouse Proの貼り付け系処理で、Ctrl+Vコマンドで貼り付けることが可能になります(チェックしない場合は、Shift+Insertコマンドで貼り付けます)。

『キー操作の間隔』は、登録したキーボード操作を実行する間隔です。うまくキーボード操作が動作しない場合などは、多めに間隔をとってください。逆に、キー操作のスピードアップを図りたい場合は数値を少なくします。

『キーを押す長さ』は、登録したキーボード操作で、キーを押してから離すまでの長さを調整するものです。通常は“0”で結構ですが、しっかりキーを押さないと反応しないタイプのアプリケーションの場合は、長めに設定してください。

『クリックの長さ』は、クリック時のボタンなどを押している長さを調節します。通常は“0”(一番左の状態)で結構ですが、しっかりボタンを押さないと反応しないタイプのアプリケーションの場合は、長めに設定してください。

『再生中にメッセージを表示する』にチェックを入れ、オプションを指定すると、再生中、常にメッセージを表示させておくことが可能になります。再生中にマウスやキーボードを触らせないように警告メッセージを表示したい場合などに使用してください。

### ● 高度な設定(※こちらもファイル別の設定です)

ここでは主に作業の“高速化”のための速度設定を行います。項目間の間隔を“0”秒に設定しても、なお動作が遅く感じる方は、ここで次の値を調整して下さい(特に早い処理が必要でない場合は、安定した動作を実現するために、初期値のままお使いになることをお勧めいたします)。

#### ● 次の項目へ移動時のインターバル

項目と項目の間に設けてあるインターバルです。初期値は30です。この値を小さくすればするほど、項目から項目へ移動する速度が速くなります。

#### ● ポインタ・クリック間のインターバル

マウスポインタを移動してから、実際にクリックするまでのインターバルです。初期値は50です。この値を小さくすればするほど、キビキビしたマウス動作になります。

#### ● その他のマウス処理系インターバル

S+Drop、C+Drop、C+クリック、S+クリック、C+Drag、S+Drag、S+ノンクリ、C+ノンクリ時の、キー(CtrlやShift)を押してから、マウスポインタが移動する間のインターバルです。これらのクリック方法を使用していない場合は、この値は関係ありません。初期値は10に設定されています。

#### ● 条件判断チェックのインターバル

条件判断機能を使用時に、条件判断を行う間隔をここで設定します。この値が小さいほど、条件が一致した場合にすぐに反応するようになります。初期値は1です。

#### ● 間隔秒数を1/10秒単位にする

通常、RocketMouse Proの処理間隔は1秒単位の間隔で設定可能になっておりますが、ここにチェックを入れることにより、1/10秒単位での指定が可能になります。例えば間隔欄に「15」を設定した場合、通常は15秒の間隔が1.5秒の間隔になります。より高い精度で自動処理を行いたい場合などに便利です。

### ● 間隔秒数をランダムにする

ここをチェックしてランダム範囲を指定すると、rocファイル上で設定された間隔は全て無視され、ランダムな間隔で自動処理を行っていくようになります。ゲームなどでランダム性が必要な場合などにご利用ください。

### ● 座標をランダムにする

ここをチェックしてランダム範囲を指定すると、rocファイル上で設定された座標は全て無視され、ランダムな座標でマウス操作を行うようになります。ゲームなどでランダム性が必要な場合などにご利用ください。

### ● 全体の速度率

ここで全体の速度を50～300%の間で微調整することができます。異なる処理速度のマシン間でrocファイルを共有したい場合にこれを使うと便利です。

## ● 全般の設定

### ● 初期ファイルの設定

ここで『起動時にファイルを読み込む』にチェックを入れ、ファイル名を指定しておけば、RocketMouse Proの起動時に、よく使うファイルを読み込ませることが可能です。後述する『その他の設定』の『起動と同時に再生』と組み合わせれば、より便利に使うことができます。

### ● その他の全般設定

『子機Wクリックで実際にクリック』にチェックしておけば、子機を使って項目を追加しているとき、子機のダブルクリック地点の真下を実際に左クリックします。この機能を使用する場合、特にゆったりとした動作を心がけてください。あまり急いでクリックすると、まちがった項目がリストに追加されてしまいます。

『項目追加時に音を鳴らす』にチェックを入れておけば、子機を使って項目を追加するたびに、音によって正常に追加されたかどうかの確認ができます。

『バックアップファイルを作成する』にチェックを入れておけば、設定ファイルを上書き保存した場合に、以前のファイルを\*.bak形式で同じフォルダにバックアップします。

『複数起動を許可しない』にチェックを入れておけば、RocketMouse Proの複数起動を抑制することができます。この設定の変更を有効にするためには、いったんRocketMouse Proを終了させる必要があります。

『ファイルメニューの履歴表示数』は、メイン画面の[ファイル]メニューに表示されるファイル履歴の数を設定します。

『更新された内容を再生前に保存する』をチェックしておく、再生時、自動的にファイルが上書き保存されます。変更を加えた後、ファイルを切り替えたりすると、いちいち確認画面が出てしまうので、それが面倒な場合は、ここをチェックしておいてください。

『トレイランチャーを使用』をチェックし、右の設定リストボタンでファイルを設定しておけば、トレイアイコン表示時に左クリックメニューから素早く目的のファイルを選択→再生することが可能です。

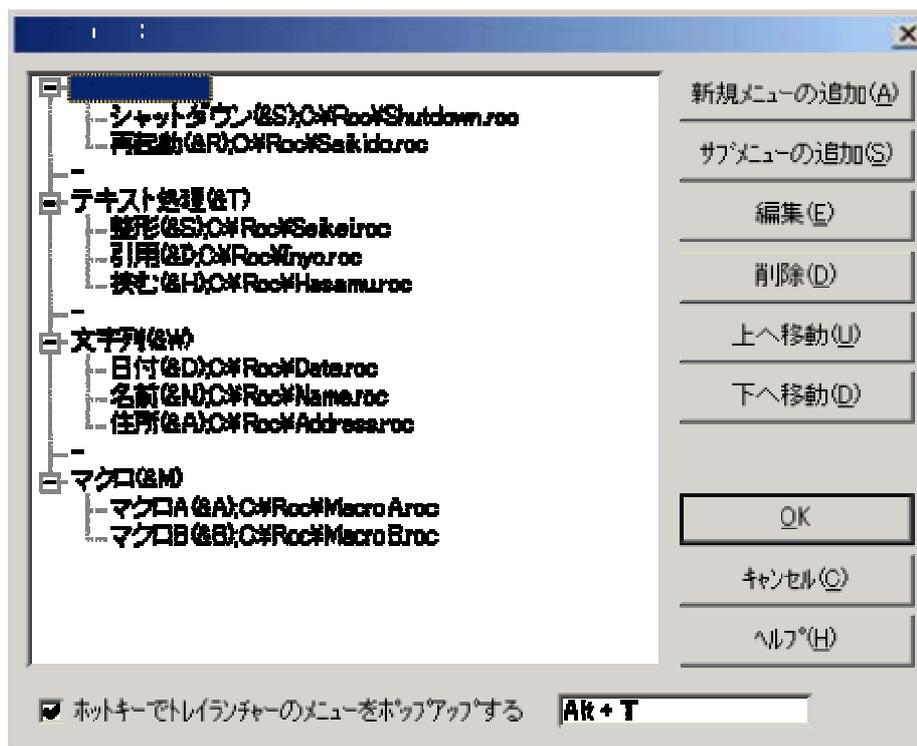
## トレイランチャー機能

### ●トレイランチャー機能について

複数のrocファイルを切り替えて実行したい場合、前述のショートカットの作成機能を利用して実現することができますが、この場合、マシン環境によっては、RocketMouse Proの起動に時間がかかる等の問題が生じます。RocketMouse Proを常駐させて、瞬時にrocファイルを切り替えて使用したい場合、この機能を使うと便利です。

### ●設定方法

1. ツールバーのオプション設定ボタンを押し、オプション設定画面を表示させます。
2. “全般の設定”にある「トレイランチャーを使用」にチェックをいれます(このとき、設定の変更を有効にするために、いったんRocketMouse Proを終了して再起動させる必要があります)。
3. 再起動後、再びオプション設定画面を開くと、ボタンがアクティブになっていますので、このボタンを押してください。図1のような「トレイランチャー設定」画面が表示されます(この画面はトレイアイコンの右クリックメニューからダイレクトに呼び出すことも可能です)。



(図1)

[新規メニューの追加]ボタンを押し、図2のダイアログボックスを表示させたら、トレイランチャーに表示する名前と、呼び出すrocファイル名を指定します。メニューを階層表示にしたい場合は、[サブメニューの追加]ボタンで追加していきます。メニューは、無制限に好きなだけ追加することが可能です。なお、メニューに区切り線を挿入したい場合は、表示名に“-”を設定します。



(図2)

4. 上記のように設定した後、RocketMouse Proをトレイアイコン表示に切り替えます。トレイアイコン状態で左クリックすると、通常はその時点で開いているrocファイルを再生しはじめますが、トレイランチャーを使用すると、図3のように指定したファイルを選択することが可能になります。いくつもRocketMouse Proを起動させたりすることなく、複数のファイルをマウス操作で瞬時に切り替えることができます。



(図3)

また、[ホットキーでトレイランチャーのメニューをポップアップする]にチェックを入れ、ホットキーを指定しておけば、トレイアイコンをクリックしなくても、ホットキー一発で、このメニューをマウスカーソル位置に表示させることが可能です。

※この機能を使うため、RocketMouse Proを常にトレイアイコンの状態に起動させたい場合は、オプション設定の“全般の設定”で「常にトレイアイコンで起動する」にチェックを入れてください。また、トレイランチャー機能を使うと、「ファイル別設定」の内容にかかわらず、常に選択と同時に再生をはじめます。

### ●環境を移行する場合の注意点

上記で作成したトレイランチャーメニューの設定は、RocketMouse Proがインストールされたフォルダに“Launch.txt”の名前で保存されています。OSの再インストール時など、設定した環境をそのまま移行したい場合は、このファイルを保存して再利用してください。

## ショートカットの作成

### ●設定ファイルのショートカット

「いろいろな操作を自動実行するために、多くの設定ファイルを作ったが、呼び出すときにいちいちファイルを切り替えるのが面倒だ」、そんな多くのご要望に応えるため、『ショートカットの作成』機能を装備しました。

※複数ファイルを切り替える方法は、これ以外にも、[トレイランチャー機能](#)がございます。それぞれに長所がありますので、お好きなほうをご利用ください。

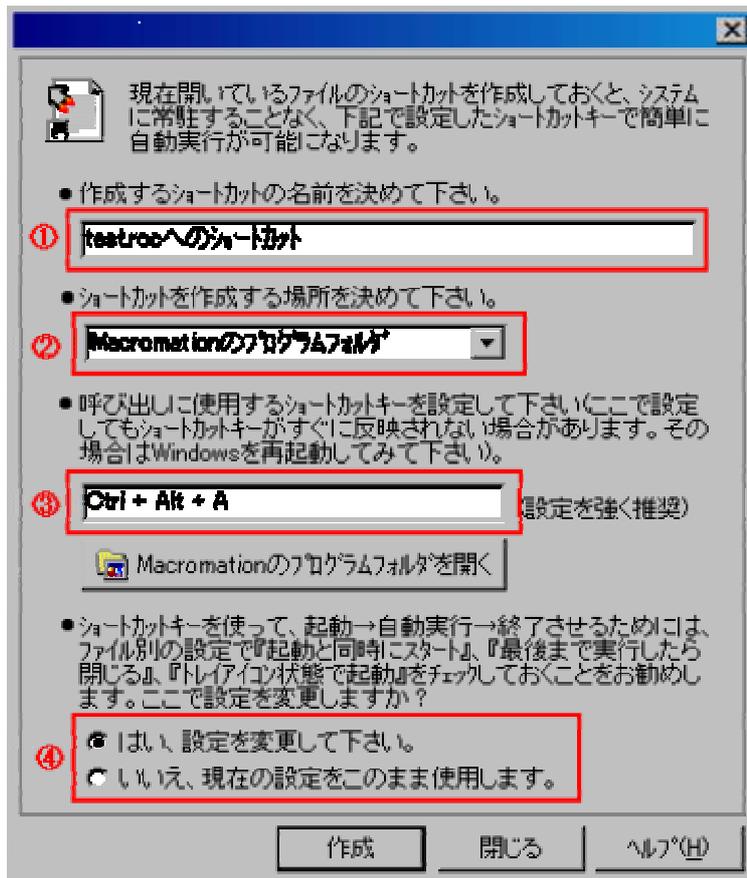
### ●ショートカットを作る効用

RocketMouse Proの設定ファイルに対して、ホットキーを設定したショートカットを作成し、スタートメニューグループの任意の場所に登録しておくことで、設定したショートカットキーを押すだけで、起動→自動実行→終了の一連の作業がとても楽に行なえます。しかも多くの自動化を可能にしながら、RocketMouse Proを常駐させる必要がないため、PCやメモリに負担をかけることは一切ありません！

### ●ショートカットの作成方法

1. まず最初の記入欄(下図参照)に、作成するショートカットの名前を記入して下さい。デフォルトのままでもかまいませんが、自由に名前を決めることもできます。
2. 次にショートカットを作成する場所を選択します。デフォルトではRocketMouse Proのショートカットのあるプログラムフォルダと同じ場所に作成されます。
3. 次に呼び出しに使用するホットキーを設定して下さい。設定ボックス上で設定するキーを実際に押すだけで、自動的に設定できます(他のアプリケーションなどで設定していないキーを設定して下さい)。(注意:ここでホットキーを決定しても、すぐに反映されない場合があります。その場合は、設定後に一度Windowsを再起動してみてください)
4. 次に、元のファイルの『ファイル別の設定』を変えます。RocketMouse Proをキーマクロ的に使用するためには、“はい”を選択することをお勧めしますが、設定を変えたくない場合は、“いいえ”でも問題ありません。ただし、“いいえ”を選択した場合、『起動と同時に再生』をチェックしないと、自動的にファイル実行しませんし、『最後まで実行したら閉じる』をチェックしないと、RocketMouse Proが起動したままになりますので、ご注意ください。

[注意] Windows Vista以降のOSにおいて、この機能でショートカットを作成できる場所は「スタートアップ」と「デスクトップ」のみとなります。



ショートカットの作成画面

## 上手く使いこなすために

### 上手く使いこなすポイント

1. 起動時に起動オプションを付けて起動することにより、ファイルの設定にかかわらず、繰り返し回数を自由に制御することが可能です。指定方法は、Rockm.exeをフルパス指定した後、半角スペースで区切って-rを指定、その直後に回数を設定してやります。そして、再び半角スペースを空けた後、実行したいファイルをフルパス指定します。  
例えば“C:¥Temp”にRockm.exeとTest.rocがあるとすると、繰り返し処理を50回繰り返したい場合、以下のように指定します。

```
C:¥Temp¥Rockm.exe -r50 C:¥Temp¥Test.roc
```

また、起動オプションはRocket Player Pro(別売)で作成されたEXEでも指定できますので、外部アプリケーションから繰り返し回数を制御したい場合などは、組み合わせて使うと便利です。Rocket Playerで作成されたEXEに起動オプションを指定する場合は、ファイル名を指定する必要がないため、以下のようになります。

```
C:¥Temp¥○○.exe -r50
```

2. タスクトレイのアイコン表示で実行させることもできます。[ファイル別の設定](#)で『トレイアイコン状態で実行』にチェックを入れておいて下さい。次回そのファイルを開くとアイコン表示で起動します。アイコン表示に設定しておけば、邪魔にならずに実行させることができ、とても便利です。トレイアイコン上をクリックすることでも再生・停止可能です。また、トレイアイコン表示時でも、ロケット噴射の大きさ(3段階)により、進行状況がわかります。



進行度によってトレイアイコンは3段階に変化

3. 項目と項目の間隔は、ゆとりをもって秒設定しておくこと、上手いく場合が多いですし、途中で実行を停止する場合にも楽です。特に停止させる場合、マウスよりも再生・停止の制御キー([オプション](#)で設定可能)を使うと簡単です。

4. 一時停止の制御キー([オプション](#)で設定可能)により、自動実行の途中でも一時停止や途中からの再開が可能です。自動実行中に手動操作を入れたい場合などにもご利用下さい(ツールバーの一時停止ボタンでも可能です)。

5. 『[ショートカットの作成](#)』機能により、設定ファイルのショートカットを作っておくと、常駐させることなく、ホットキー一発で自動実行が可能になり、とても便利です。

6. リストに追加された各項目は、ドラッグ & ドロップによる移動や、切り取り・コピー・貼り付け、Deleteキーでの削除などが可能です。また、ShiftキーやCtrlキーによる複数項目の選択が可能です。

7. 設定した項目一つ一つについて、試験的に実行させて、どんな動作をするか確かめることが可能です。リスト上で一つだけ試してみたい項目を選択し、ツールバーの[ステップ再生]ボタンを押して下さい。また、任意の位置から実行可能な[この行から実行]ボタンも装備しています。

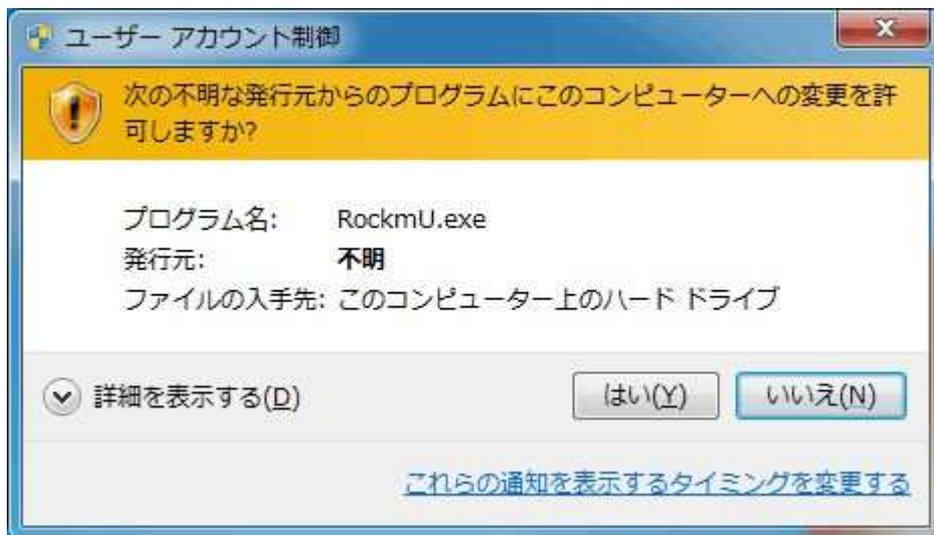
8. RocketMouse Proはその性格上、常に他のアプリケーションより手前に表示されます。子機を使って手動記録中にメイン画面が邪魔な場合は、子機の右クリックメニューから『親機を非表示』を選択して、一時的にメイン画面を隠すことができます。

9. [条件判断機能](#)を上手く使って、効率的で正確な自動化にトライしてみましょう。

10. 他のマウス移動系ツールをご利用の場合は、誤作動を防ぐため、一時的に止めておくことをお勧めします。
11. 自動的に拡張子“roc”のファイルに関連付けてされますので、ファイルのダブルクリックにより開くことができます。また、設定ファイルの右クリックメニューに「編集(E)」と「再生(P)」が追加されます。前者は「起動と同時に再生」や「トレイアイコン状態で起動」を無効にして開くことができ、後者はいかなる時でも開くと同時に再生することができます。
12. 実行メニューの「デバッグモードで実行」をチェックしておくで現在実行中の項目を反転表示しながら進むため、自動化のうまくいかない場所を発見するのに役立ちます。
13. 選択中の項目の右クリックメニューから、選択項目のコメント化(無効化)が可能です。コメント化している項目はグレーで表示されます。
14. 新規作成時にテンプレートの使用が可能です。Rockm.exeと同じ場所にTemplate.rocという名前でファイルを登録しておけば、新規作成時にこのテンプレートの設定で開始することができます。また、[ファイル]メニューの[テンプレートの編集]からテンプレートの新規作成・編集が可能です。たとえば、「再生・停止の制御キーを新規作成毎に設定するのが面倒だ」という場合に、テンプレートを作成しておけば、いつもテンプレートに設定したキーで新規ファイルを作成できます。
15. 子機の右クリックメニューから『選択行の座標を変換』を選択すれば、現在選択されている項目の座標だけ、現在の子機の座標に変換させることが可能です。設定ファイル作成後の編集作業に便利です。
16. メニューの[表示]→[ツールバー]→[コメント]でコメントツールバーを表示させておけば、各項目のコメントが編集画面を開くことなく直接メイン画面から編集できます。編集後Enterキーで確定します。
17. マウス系の機能で、座標を9999,9999と設定すると、カーソル移動しないようにすることができます。クリックだけしたい、というような場合にご利用ください。
18. 無人操作をさせる場合は、正しい動作をするか十分に試してからご使用ください。

## UAC対応について

Vista以降はWindowsにUAC(ユーザーアカウント制御)が加わり、処理実行時に実行権限がないと下図のような画面が表示されるようになりました。



この画面は他のアプリケーションからコントロールできないため、自動処理時に操作対象アプリからこの画面が表示されると、自動処理はストップしてしまいます。

そこで、この画面を出さずに他のアプリをコントロールできるようRocketMouse Proに「UACモード」を用意しました。スタートメニューから「RocketMouse Pro (UACモード)」を選択してください。

RocketMouse Proの起動時のみこの画面が表示されますが、以降は操作対象アプリを含め、この画面を出すことなく自動操作することが可能になります。

※任意の\*.rocファイルを常にこのUACモードで開きたい場合は、拡張子を.rocから.rocuに変更してください。

※「UACモード」は再生専用です。記録時には「RocketMouse Pro (UACモード)」でなく、できるだけ通常の「RocketMouse Pro」を使用してください。

## FAQ(よくある質問)

**Q1.** キーボード入力をさせたときに、半角英大文字で入力しても半角英小文字になってしまうのですが…。

**A1.** RocketMouseでは、基本的にCapsLockキーがオフ状態での再生を想定しておりますので、CapsLockキーがオンのまま再生した場合、設定した大文字・小文字が逆転してしまいます。対策としてはCapsLockキーをオフ状態にして再生するか、設定ファイルで大文字・小文字を逆に設定しておいてください。また、**特殊機能**の『文字列の貼り付け』を使って文字を記入する場合、このような心配は一切必要ありません。文字列を扱う場合はこちらのほうがオススメです。

**Q2.** Alt+Fというキーボード操作を行うため、キーボード操作欄に%Fと入力したが、目的の動作をしません。

**A2.** 上の質問とも関連がありますが、RocketMouse Proでは英大文字を他のアプリケーションに送る際に、手動で操作する場合と同様に、Shiftキー+英小文字というキー操作を発信します。Shiftキーが押された状態になるために、アプリケーションによっては目的の動作と違った動作をすることもあります。この場合、単にキーボード操作欄を%Fと英小文字に直せばOKです。

**Q3.** 操作対象のアプリケーションのIMEがONになっていると、キーボード操作で文字が記入できないのですが？

**A3.** 質問2の答えと同様、RocketMouseのキーボード操作は、単純に文字をカット&ペーストするのではなく、実際にキーボードを叩く動作をシュミレートしています。そのため、Wordのような起動と同時にIMEがONになるようなソフトには、実際に手動で行うのと同じキー操作を記録してください。この場合は、【IME】コマンドを使って、IMEをOFFにするか、あるいは送信する文字列の後、【Enter】コマンドなどでIMEの確定をしてやればOKです。また、**特殊機能**の『文字列の貼り付け』を使って文字を記入する場合、このような心配は一切必要ありません。文字列を扱う場合はこちらのほうがオススメです。

**Q4.** もっと自動化のスピードを早くできませんか？

**A4.** 確実な操作をさせるためには、ゆったりとした設定をしておくのがベストですが、素早い動作を要求する場合には、まず、オプション設定で『キー操作の間隔』を短くしてみてください。また、クリック操作とキーボード操作が連続する場合には、項目を分けずにできるだけ1項目の中に記録したほうが処理速度は上がります。それでもまだ動作が遅いと思われる場合には、**高度な速度設定**で各種のインターバルが細かく設定して下さい。これにより、相当な早さまで自動化のスピードをアップすることが可能です。また、弊社製のroc→exe変換ソフト『**Rocket Player Pro**』でEXEファイルに変換すると、起動時間等も短縮することができます。弊社ホームページ<http://mojosoft.biz/>にてダウンロード可能です。

**Q5.** Vistaや7環境で、UACの確認ダイアログが表示され自動処理がストップしてしまいます。。

**A5.** スタートメニューから「RocketMouse Pro (UACモード)を起動してください。RocketMouse Proの起動時に確認ダイアログが表示されますが、以後自動処理時はこのダイアログをスルーすることが可能です。また、ファイル拡張子をrocからroculに変更すると、UACモードのRocketMouse Proを関連付けして起動することができます。

※ その他、下記のQ&Aコーナーにて、簡単なTipsを公開しております。ご利用ください。

<http://mojosoft.biz/qa/>

## 使用条件について

### RocketMouse Pro 使用許諾契約

これはお客様と「有限会社モジョソフト」(以下弊社)との間の法律上の契約書です。この契約書に同意されない場合は、コントロールパネルの「アプリケーションの追加と削除」からRocketMouse Proを削除して下さい。

#### ● 許可付与

本ソフトウェアはシェアウェアです。継続して使用するには作者に送金してライセンスを取得しなければなりません。ライセンス取得後は本ソフトウェアについて一台のコンピュータで使用されることに限り一つだけコピーをとり使用することを許可いたします。また、本ソフトウェアを転貸、リース、修正、移植、ディスクアSEMBル、デコンパイル、リバースエンジニアリング、パスワード(解除キー)解析したり又は本ソフトウェアの派生的な作品を創ったりは出来ません。

#### ● 著作権

本ソフトウェアの著作権は弊社が保有しており、保護されておりますので、他の著作権のあるものと同様に本ソフトウェアを取り扱ってください。また、許可なく本ソフトウェアの全部又は一部を、コピー、再生したり、又は取得した登録キーを他人に公開することは出来ません。

#### ● ネットワークの使用

ネットワークサーバーのような記憶装置に、本ソフトウェアのコピーの1部を蓄積またはインストールすることもできます。かかる記憶装置は、本ソフトウェアを内部ネットワークで他のコンピュータにインストールまたは実行するためだけに使用されるものでなければなりません。ただし、本ソフトウェアがインストールされたコンピュータまたは記憶装置から本ソフトウェアを実行している各コンピュータごとに、専用のライセンスを取得しなければなりません。また、本ソフトウェアについての1つのライセンスを異なるコンピュータ間で共有したり同時に使用することはできません。

#### ● 保証

本ソフトウェアを使用して発生したすべての賠償請求、責任および障害については、お客様自身が単独でその責任を負い、弊社はいかなる保証も責任も負いません。

#### ● 一般条項

もしこの契約書の条項が裁判所により無効であり、強制できない、又は違法であると判決されるとしてもその他の規定の有効性や強制力には影響しません。ある条項につき強制執行できないとされた場合、その条項につき法律の許す範囲でその条項の趣旨が生かされるよう変更されることに同意していただきます。この契約条項について強制執行を求めなかった場合、その条項についての権利放棄とはみなされません。

## 送金方法について

### ●送金について

RocketMouse Proはシェアウェアです。継続して使用するには送金してユーザー登録する必要があります。試用期限は2週間になっております。期限を越えますと起動できなくなりますので、ご注意ください。送金方法には、**1. クレジットカード**、**2. 銀行振込**の2種類をご用意しております。

原則としてRocketMouse Proをインストールするパソコン1台につき1ライセンスが必要となります。会社や学校などで不特定多数で組織的にご利用の場合は、割引制度もございますので、メール<[support@mojosoft.biz](mailto:support@mojosoft.biz)>にて事前にご連絡ください。また、[使用条件について](#)をご覧ください。

ユーザー登録を行うと、起動時のパスワードの入力画面が出なくなるほか、各機能制限が一切なくなり、RocketMouse Proの全機能をフルにお使いいただくことができるようになります。

### ●クレジットカード(オンライン送金)をご利用になる場合

クレジットカードをお持ちであれば、PayPalまたはベクターシェアレジを使ったオンライン送金をご利用いただくことができ、すぐにその場でパスワードの受け取りが可能です。

下記の弊社WebページからPayPalまたはシェアレジを選択し、[今すぐ購入]ボタンを押してください。

<http://mojosoft.biz/buy-rocketmousepro/>

### ●銀行振込をご利用になる場合

クレジットカードをお持ちでない方でも、銀行振込による登録が可能です。振込口座や金額等は上記ホームページの記載をご覧ください。

銀行振込で送金された場合は、そのままでは送金者のお名前やメールアドレスが分かりません。登録するにはパスワードが必要になりますので**銀行振込で送金された方は、メール**<[support@mojosoft.biz](mailto:support@mojosoft.biz)>**にて弊社サポートまでご連絡ください。**

### ●パスワードの発行

シェアレジの場合はその場でパスワードが発行されます。銀行振込の場合でも、48時間以内に作者からユーザーIDとパスワードが届きますので、起動時の入力ボックスにそれぞれ入力して[登録]ボタンを押してください。これでユーザー登録され、以降の起動の際にユーザー登録を促すダイアログは表示されなくなります。

## 製品サポート

### サポートについて

製品サポートは、Mojosoftの専用ホームページと、電子メールにて行っております。ご不明な点などございましたら、ご連絡下さい。また、Mojosoftの製品はどれも、皆様のご要望を取り入れて、どんどん機能を進化させていきたいと思っております。未登録の方でもどしどしご要望をお寄せ下さい。お振込み等のご連絡も、下記のメールアドレスをご利用ください。

### サポートホームページ

<http://mojosoft.biz/>

### サポートメールアドレス

[support@mojosoft.biz](mailto:support@mojosoft.biz)

## RocketPlayer Proのご紹介

### RocketPlayer Proについて

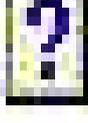
RocketMouse Proは、たいへん多くの企業・個人ユーザー様にご利用いただいておりますが、同時に「デモ用に自社の製品に同梱できないか?」、「多くの端末で利用したいが、ライセンス料金が高くなってしまう」などのご意見をいただきました。

そのため、RocketMouse Proで作成された設定ファイル(\*.roc)をRocketMouse Proのインストールされていない環境でも実行できるよう、実行ファイル形式(\*.exe)にコンパイルするソフト『Rocket Player Pro』を開発しました。このソフトで変換された実行ファイルは、ライセンスフリーでご自由に配布していただくことができます。

設定ファイルをいちいち読み込む手間も省け、さらに生産性が向上します。もちろん、個人使用の場合でも、応用範囲がグッと広がります。ぜひ一度お試しください。

#### 【RocketPlayer Pro】

<http://mojosoft.biz/products/rocketplayerpro/>

-  RocketPlayer Proについて
-  使用方法
-  作成した実行ファイルの配布条件
-  使用条件について
-  送金方法
-  製品サポート

## RocketPlayer Pro

### ●はじめに...

定型的なWindows操作を全自動化するソフト『RocketMouse Pro』は、おかげさまでたいへん多くの企業・個人ユーザー様にご利用いただいております。しかし同時に「デモ用に自社の製品に同梱できないか?」、「多くの端末で利用したいが、ライセンス料金が高くなってしまふ」などのご意見をいただきました。そのため、RocketMouse Proで作成された設定ファイル(\*.roc)をRocketMouse Proのインストールされていない環境でも実行できるよう、実行ファイル形式(\*.exe)に変換するソフト『RocketPlayer Pro』を開発しました。このソフトで変換された実行ファイルは、PC10台まで**ライセンスフリー**でご自由に配布していただくことができます。

(動作環境: Windows XP/Vista/7/8/8.1/10)

### ●このソフトの特徴

- ウィザード形式の簡単操作で実行ファイルに高速コンパイルで作成します。
- コンパイルされた実行ファイルはスタンドアロンのアプリケーションとして動作します。
- 作成したEXE実行時に起動オプションを付けることにより、繰り返し回数を外部アプリケーションから自由に制御することが可能です。
- RocketMouse Proとほぼ同等の自動処理エンジンを搭載しているため、同じ機能が使用できます。また、RocketMouse Proとの同時バージョンアップのため、将来的にも安心です。
- 複雑なコードを書いたり、プログラミングなどの特別な知識は一切必要ありません。
- 作成した実行ファイルはライセンスフリーでPC10台までご自由に配布していただくことができます。
- 作成した実行ファイルは商用アプリケーションの一部として組み込んでいただくこともできます。

## 使用方法

### ●使用方法

使用方法はウィザードに従って進めて行くだけです、とても簡単です。

#### <<ステップ1>>

まず、最初の画面で元になるRocketMouse Pro設定ファイル(\*.roc)を指定します。指定されたファイルが正しければステップ2に進むことができます。



※ここで拡張子rocuの設定ファイルを指定すると、UACモードのexeを作成することができます。

#### <<ステップ2>>

ここで作成する実行ファイル(\*.exe)のオプションを設定します。再生中何も表示せず、完全にバックグラウンドで実行したい場合は『何も表示しない』を選択して下さい。トレイアイコンで表示して、再生・停止などを手動で制御したい場合には『トレイアイコンで表示する』をチェックし、各種サブオプションを設定して下さい。



設定が終わったら[次へ]ボタンでステップ3に進みます。

### <<ステップ3>>

ここで作成する実行ファイル(\*.exe)の名前を決定して下さい。元の設定ファイルから自動的につけられていますので、問題なければ、そのまま結構です。パス名を含む必要はありません。元の設定ファイルと同じ場所に作成されます。また、拡張子の“.exe”も必ず含んで指定して下さい。



たったこれだけで準備はOKです。あとは[次へ]ボタンを押すと、高速にコンパイルが行われ、実行ファイルが作成されます。このように、実行ファイルへの変換は非常に簡単で高速です。

### ※注意点

一度にコンパイルできる設定ファイルは一つだけですので、『連携』機能を使った設定ファイルは単体EXEに変換できません。ただし連携先のrocファイルEXEと同じ場所に置くことで実行することは可能です。

また、いずれのrocファイルを変換した場合でも、作成したEXEと同じ場所に同梱してある6つのDLLファイル(cv100.dll、cv200.dll、cxcore100.dll、cxcore200.dll、highgui200.dll、libguide40.dll)を置く必要があります。

『URL』機能を使用したrocファイルをEXE化した場合は、EXEと同じ場所にIeNav.exe(同梱)を置く必要があります。

『スタンバイ』・『休止』機能を使用したrocファイルをEXE化した場合は、EXEと同じ場所にAPMan.exe(同梱)を置く必要があります。

『画像認識』機能を使用したrocファイルをEXE化した場合は、EXEと同じ場所にISR.exeを置く必要があります。

ファイルオプションの『再生中にメッセージを表示する』を有効にしたrocファイルをEXE化した場合は、EXEと同じ場所にAlertMsg.exeを置く必要があります。

また、『何も表示しない』を指定した場合、条件判断機能などで先に進まなかった場合、実行ファイルを終了させる手段がなくなってしまうので、RocketMouse Proで元の設定ファイルを作成するときは、必ず再生・停止の制御キーを指定するようにして下さい。

### ●ワンポイント

作成したEXE実行時に起動オプションを付けることにより、作成元のrocファイルの設定にかかわらず、繰り返し回数を自由に制御することが可能です。指定方法は、作成したEXEをフルパス指定した後、半角スペースで区切って-rを指定、その直後に回数を設定してやります。他のアプリケーションから繰り返し回数を制御した場合に便利です。

例えば"C:¥Temp"に、作成したEXEファイル"Test.exe"があるとすると、繰り返し処理を50回繰り返したい場合、以下のように指定します。

C:¥Temp¥Test.exe -r50

## 作成した実行ファイルの配布条件

### ● RocketPlayer Pro で作成した実行ファイルの配布条件

RocketPlayer Proで作成された実行ファイルは、基本的にライセンスフリーで、1ライセンスあたりPC10台まで自由に配布していただくことが可能です。ただし、作成された実行ファイルの著作権はMojosoft Co. Ltd.(有限会社モジョソフト)にあります。また下記の点にご注意下さい。下記の条件を満たしていない場合、使用の停止を申し出る場合もありますのでご注意ください。

#### ● 商用アプリケーションに同梱する場合の注意点

本ソフトウェアで作成された実行ファイルは、他のアプリケーションの一部として組み込むことが可能ですが、作成した実行ファイルをメインプログラムとして販売することはお止め下さい。メインプログラムから呼び出し、機能の一部としてご利用して下さい。販売するソフトウェアのデモ目的に利用するのはもちろんかまいません。

#### ● 実行ファイルの改変について

本ソフトウェアで作成された実行ファイルのアイコン・リソースを変えたり、修正、移植、ディスアセンブル、デコンパイル、リバースエンジニアリングなどは絶対にお止め下さい。

#### ● 保証

本ソフトウェアで作成された実行ファイルを使用して発生したすべての賠償請求、責任および障害については、お客様自身が単独でその責任を負い、開発元であるMojosoft Co. Ltd.はいかなる保証も責任も負いません。  
その他、開発元であるMojosoft Co. Ltd.の不利益となるような行為があった場合は、使用を停止していただくことがあります。

## 使用条件について

### RocketPlayer Pro(本体) 使用許諾契約

これはお客様と「有限会社モジョソフト」(以下弊社)との間の法律上の契約書です。この契約書に同意されない場合は、コントロールパネルの「アプリケーションの追加と削除」からRocketPlayer Proを削除して下さい。

#### ● 許可付与

本ソフトウェアはシェアウェアです。継続して使用するには作者に送金してライセンスを取得しなければなりません。ライセンス取得後は本ソフトウェアについて一台のコンピュータで使用される時に限り一つだけコピーをとり使用することを許可いたします。また、本ソフトウェアを転貸、リース、修正、移植、ディスクアSEMBル、デコンパイル、リバースエンジニアリング、パスワード(解除キー)解析したり又は本ソフトウェアの派生的な作品を創ったりは出来ません。

#### ● 著作権

本ソフトウェアの著作権は弊社が保有しており、保護されておりますので、他の著作権のあるものと同様に本ソフトウェアを取り扱ってください。また、許可なく本ソフトウェアの全部又は一部を、コピー、再生したり、又は取得した登録キーを他人に公開することは出来ません。

#### ● ネットワークの使用

ネットワークサーバーのような記憶装置に、本ソフトウェアのコピーの1部を蓄積またはインストールすることもできます。かかる記憶装置は、本ソフトウェアを内部ネットワークで他のコンピュータにインストールまたは実行するためだけに使用されるものでなければなりません。ただし、本ソフトウェアがインストールされたコンピュータまたは記憶装置から本ソフトウェアを実行している各コンピュータごとに、専用のライセンスを取得しなければなりません。また、本ソフトウェアについての1つのライセンスを異なるコンピュータ間で共有したり同時に使用することはできません。

#### ● 保証

本ソフトウェアを使用して発生したすべての賠償請求、責任および障害については、お客様自身が単独でその責任を負い、弊社はいかなる保証も責任も負いません。

#### ● 一般条項

もしこの契約書の条項が裁判所により無効であり、強制できない、又は違法であると判決されるとしてもその他の規定の有効性や強制力には影響しません。ある条項につき強制執行できないとされた場合、その条項につき法律の許す範囲でその条項の趣旨が生かされるよう変更されることに同意していただきます。この契約条項について強制執行を求めなかった場合、その条項についての権利放棄とはみなされません。

## 送金方法について

### ●送金について

RocketPlayer Proはシェアウェアです。継続して使用するには送金してユーザー登録する必要があります。試用期限は2週間になっております。期限を越えますと起動できなくなりますので、ご注意ください。送金方法には、**1. クレジットカード**、**2. 銀行振込**の2種類をご用意しております。

RocketPlayer Proをインストールするパソコン1台につき1ライセンスが必要となります。会社や学校などで不特定多数で組織的にご利用の場合は、サイトライセンス等もご用意しておりますので、メール<[support@mojosoft.biz](mailto:support@mojosoft.biz)>にて事前にご連絡ください。また、[使用条件について](#)をご覧ください。

ユーザー登録を行うと、起動時のパスワードの入力画面が出なくなるほか、各機能制限が一切なくなり、RocketPlayer Pro Proの全機能をフルにお使いいただくことができますようになります。

### ●クレジットカード(オンライン送金)をご利用になる場合

クレジットカードをお持ちであれば、PayPalまたはベクターシェアレジを使ったオンライン送金をご利用いただくことができ、すぐにその場でパスワードの受け取りが可能です。下記の弊社WebページからPayPalまたはシェアレジを選択し、[今すぐ購入]ボタンを押してください。

<http://mojosoft.biz/buy-rocketplayerpro/>

### ●銀行振込をご利用になる場合

クレジットカードをお持ちでない方でも、銀行振込による登録が可能です。振込口座や金額等は上記ホームページをご覧ください。

銀行振込で送金された場合は、そのままでは送金者のお名前やメールアドレスが分かりません。登録するにはパスワードが必要になりますので**銀行振込で送金された方は、メール**<[support@mojosoft.biz](mailto:support@mojosoft.biz)>**にて弊社までご連絡ください。**

### ●パスワードの発行

クレジットカードの場合はその場でパスワードが発行されます。銀行振込の場合でも、48時間以内に作者からユーザーIDとパスワードが届きますので、起動時の入力ボックスにそれぞれ入力して[登録]ボタンを押してください。これでユーザー登録され、以降の起動の際にユーザー登録を促すダイアログは表示されなくなります。

## 製品サポート

### サポートについて

製品サポートは、Mojosoftの専用ホームページと、電子メールにて行っております。ご不明な点などございましたら、ご連絡下さい。また、Mojosoftの製品はどれも、皆様のご要望を取り入れて、どんどん機能を進化させていきたいと思っております。どしどしご意見・ご要望をお寄せ下さい。お振込み等のご連絡も、下記のメールアドレスをご利用ください。

### サポートホームページ

<http://mojosoft.biz/>

### サポートメールアドレス

[support@mojosoft.biz](mailto:support@mojosoft.biz)