

NTT-ATの5つのビジョン。



 **WinActor**<sup>®</sup>

**Ver.7の世界をご紹介!**  
- Ver.7.2.0 対応版 -

NTTアドバンステクノロジー株式会社



本資料は WinActor Ver.7 シリーズの特徴・新機能の紹介と、現在 WinActor Ver.5 または Ver.6 をお使いの方が、WinActor Ver.7 に移行する際の準備・注意点に関して説明するためのものです。

本資料は WinActor Ver.7 シリーズの概要をご説明するためのもので、主要なもののみ説明となっています。詳細は、リリースノート・マニュアル、または NTT-AT社 FAQページ

[http://www.matchcontact.net/winactor\\_jp/](http://www.matchcontact.net/winactor_jp/)

を参照ください。



WinActor Ver.6 シリーズをリメイクした全く新しいWinActorです。Ver.7シリーズでは、最大の特徴である「現場フレンドリー」の思想を一層進化・深化させ、初心者はもちろん上級プログラマにとっても対応可能な、誰もが使いやすいRPAを追求します。

Ver.7シリーズは、以下の特徴があります。

## 1. GUI刷新

- アイコン、フローチャート、見た目を新しくデザインしなおしました。
- レイアウトの調整を行いました。

## 2. 開発環境刷新

- シナリオエディタの大幅な改善を行いました。

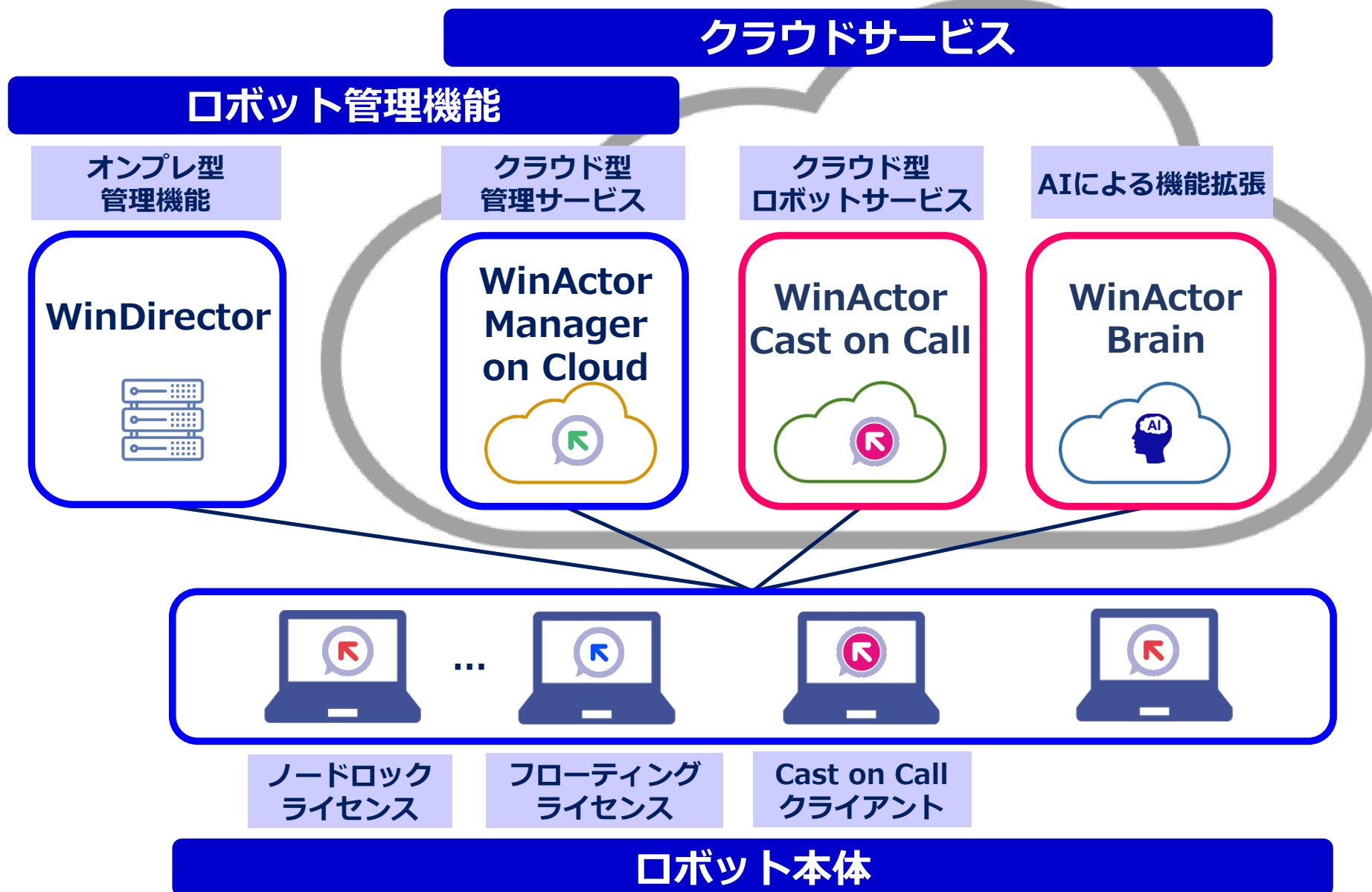
## 3. 非Java化

- Javaは不要になり、多くの処理が高速化されています。

## 4. これまでのWinActor との関係

- Ver.5 または Ver.6 のシナリオを読み込んで実行できます。
- Ver.5 または Ver.6 と同じPCで同時に使用できます。

# WinActorのラインナップ





# 1. WinActor Ver.7 シリーズの新機能



このリリースノートではライセンス、機能毎の違いを説明するために、次の表記を 사용합니다。



この表記がある場合、NL版でご利用できます。

**v7.0** Ver.7.0 から提供



この表記がある場合、FL版でご利用できます。

**v7.1** Ver.7.1 から提供



この表記がある場合、フル機能版でご利用できます。

**v7.2** **Ver.7.2.0 から提供**



この表記がある場合、実行版でご利用できます。



この表記がある場合、管理実行版でご利用できます。



ハードウェア推奨環境およびソフトウェア動作環境が変わります。



## ソフトウェア動作環境

項目	仕様
オペレーティングシステム	Microsoft Windows 10 Pro Microsoft Windows Server 2016 Microsoft Windows Server 2019
実行環境	<b>Microsoft .NET Framework 4.8以上</b>

## ハードウェア推奨環境

項目	推奨スペック
CPU	Core i3-6100 (2コア 3.7GHz)以上のx86またはx64プロセッサ
メモリ	2.0GB以上
HDD	空き容量3.0GB以上
画面	FHD(1920×1080)が表示可能であるもの
サウンド	シナリオ中で音を出すためのサウンド機能(スピーカを含む) ※音機能を使わない場合には不要

※ 推奨環境に満たない場合、操作性や応答性能が低下する可能性があります。



## 新たな開発環境 (UX)

### 新たな標準エディタ

v7.0

- スタンダード (UI刷新)
- ダークモード
- クラシックモード (v6以前のイメージ)

### プログラマー向け開発環境

v7.1

- WinActor Scenario Script (WSS)
- ※新たなプログラミング言語

### ノーコードエディタ

v7.2

- WinActor Storyboard (WSB)



# 新たなVer.7標準エディタ



v7.0

## シナリオ編集画面（スタンダード）

v7.1

お気に入りの  
ノード/ライブラリを  
呼び出すボタン追加

デバック関連ボタンを  
整理し再配置

エラー地点のノードを明示

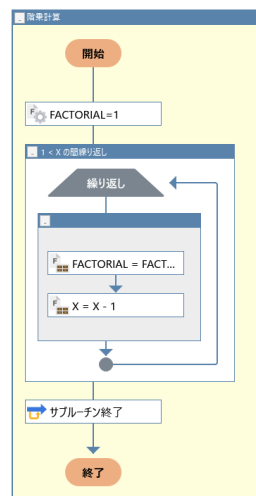
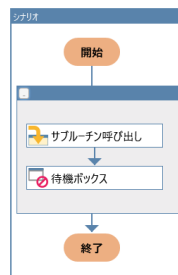
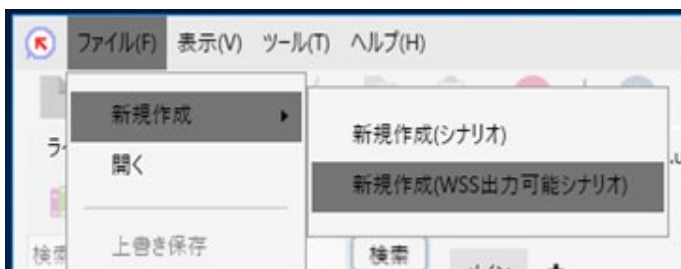
行間調整し  
操作性向上

シナリオ作成でよく使われるものを  
一画面で表示

The screenshot displays the scenario editor interface. On the left is a sidebar with a tree view of nodes and actions. The main area shows a flowchart with various nodes like '開始' (Start), '待ち' (Wait), '分岐' (Branch), and '終了' (End). A settings panel on the right is open for a '指定時間待ち' (Specify Time Wait) node, showing options for wait time and check results. At the bottom, a table lists variables and their values.

グループ名	変数名	現在値	初期化しない	初期値	マスク
グループなし	var01		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	ret01		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	in1		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
varg			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

## プログラム開発と同じ感覚でシナリオ開発が可能



```
main
{ // start

  FACTORIAL = callsub "階乗計算" [name = "サブルーチン呼び出し",
comment = ""] (10);

  WinActor.WaitBox [name = "待機ボックス", comment = ""]
  (
    mode = $WaitBox.Confirm,
    message = FACTORIAL
  );
} // end

sub "階乗計算" [comment = "", x = 340, y = 80, tab_id_ref = 0]
localvars(X),
chkempty(true)
{ // start

  FACTORIAL = 1 [name = "FACTORIAL=1", comment = ""];

  while [name = "1 < Xの間繰り返し", comment = ""]
(1 < X) // condition
(Counter "")
{ // start

    FACTORIAL = FACTORIAL * X [name = "F = F × X",
comment = ""];
```



WinActor  
実行ファイル

- **新たなプログラミング言語**

**WinActor Scenario Script (WSS)**

- **任意のエディタを使ってテキストベースでシナリオの開発が可能**

- **従来のフローチャートへの変換も可能**

- **画像マッチング等の処理は従来のフローチャートにて開発**

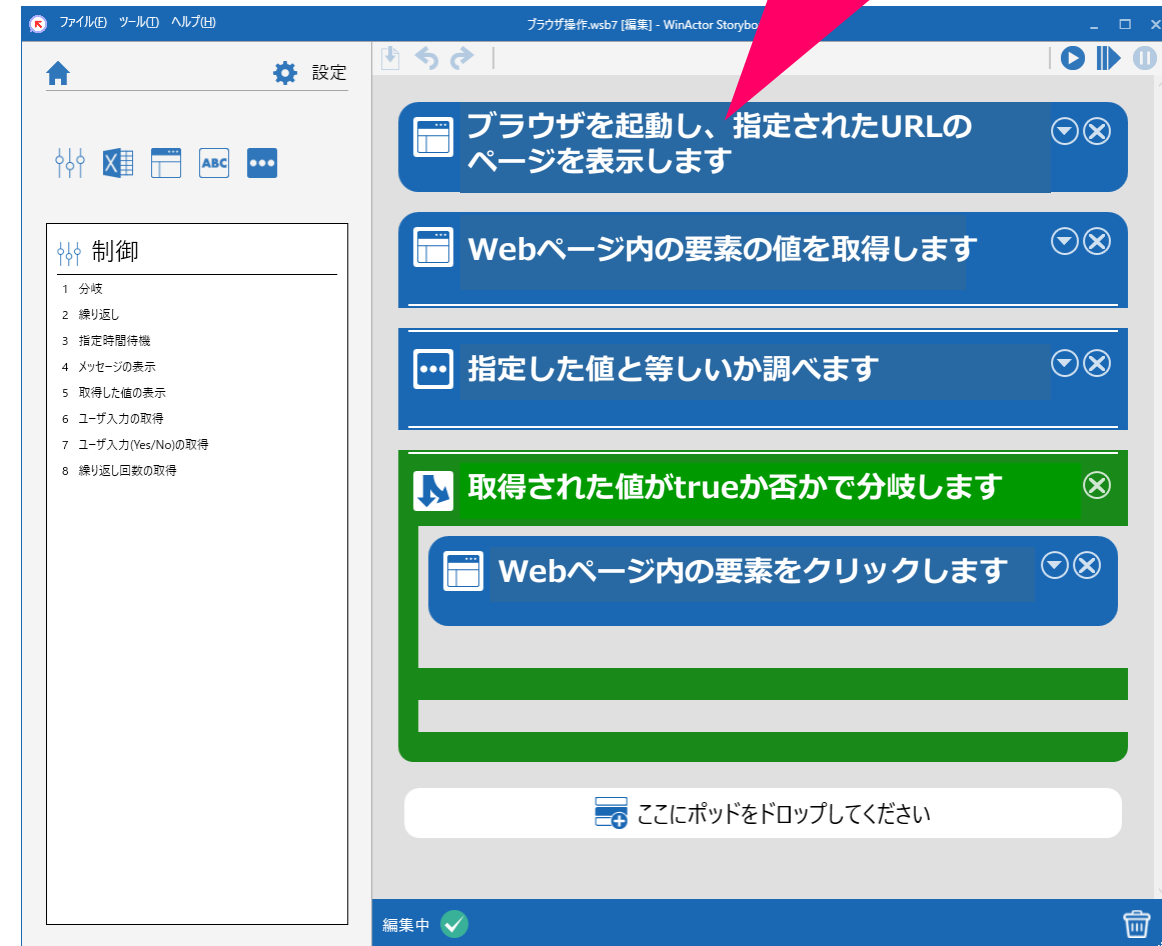
## プログラム経験の無い方のシナリオ作成を さらに簡単にする新しい開発環境

シナリオポッド

### ● ノーコードエディター

## WinActor Storyboard

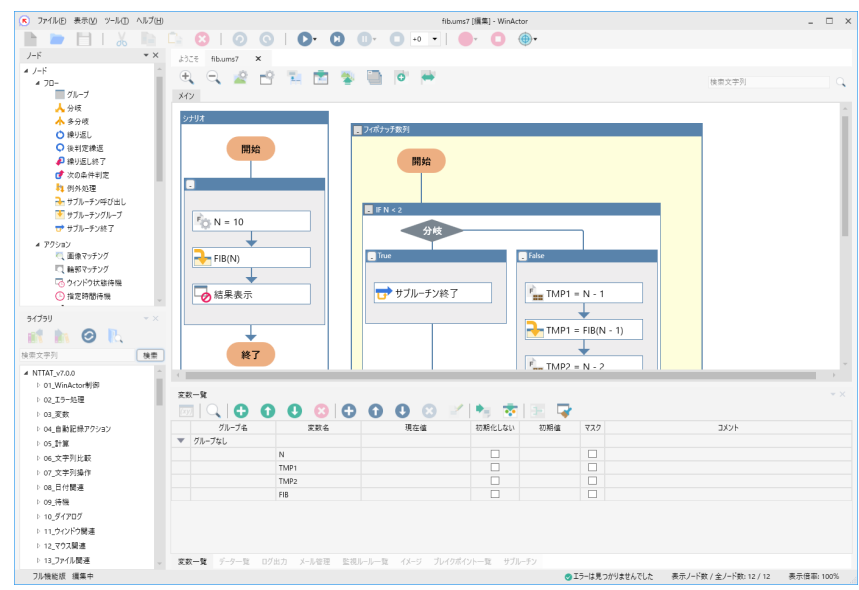
- 「シナリオポッド」を並べるだけの  
分かりやすいユーザインタフェース
- シナリオ作成作業からプログラミング的  
要素を排除
- 従来のフローチャート形式に変換可能



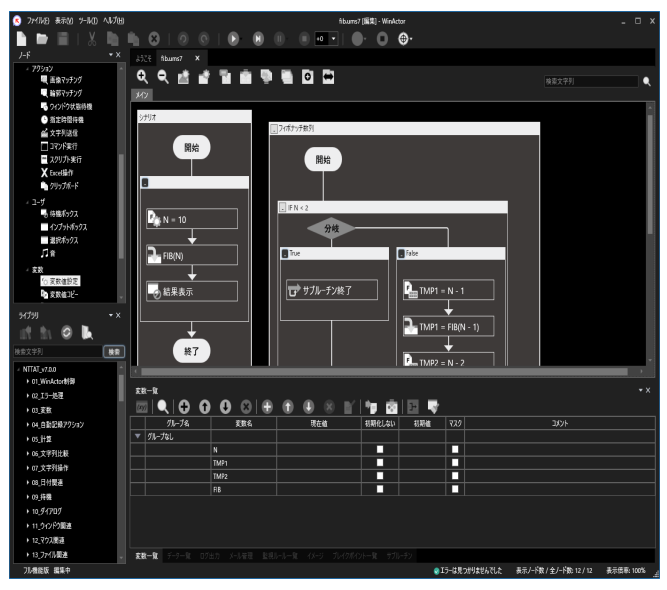
# GUI刷新 -テーマ-



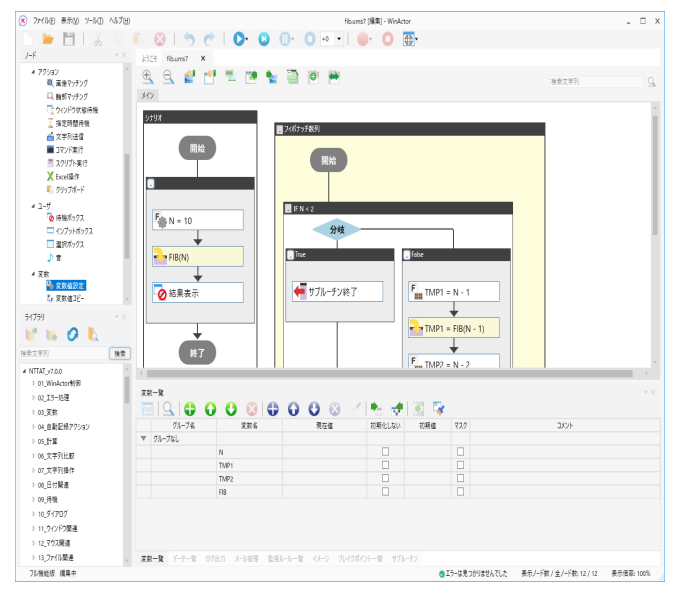
ウィンドウの配色は三つのテーマを選ぶことが可能になりました。



メイン



ダーク

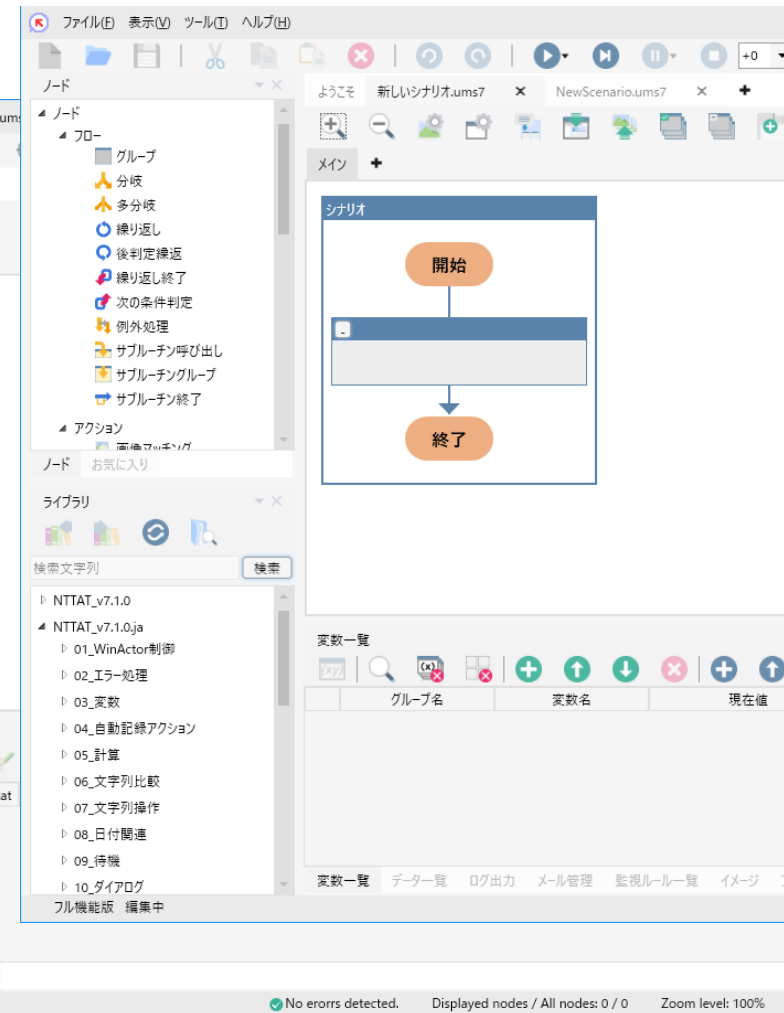
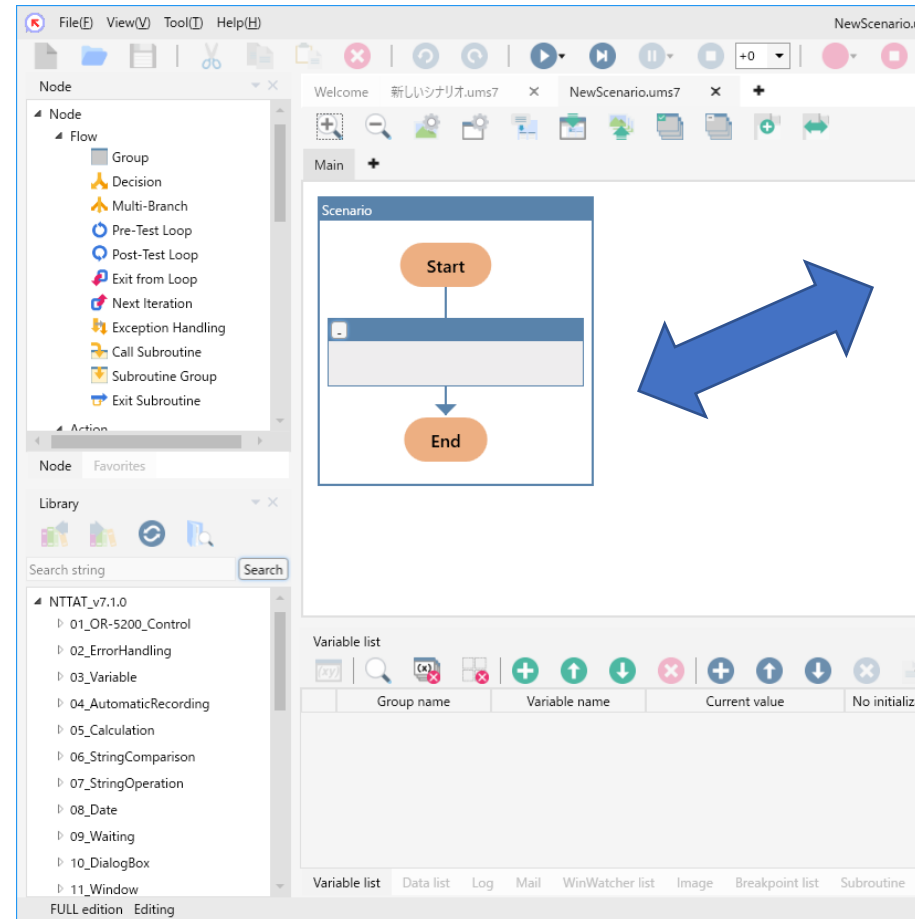
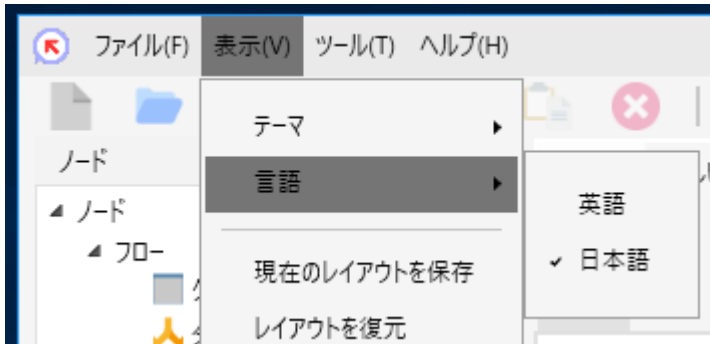


クラシック

# 表示言語切り替え機能



メニューから「表示言語」を切り替える事を可能にします。  
表示言語として英語と日本語が選択できます。

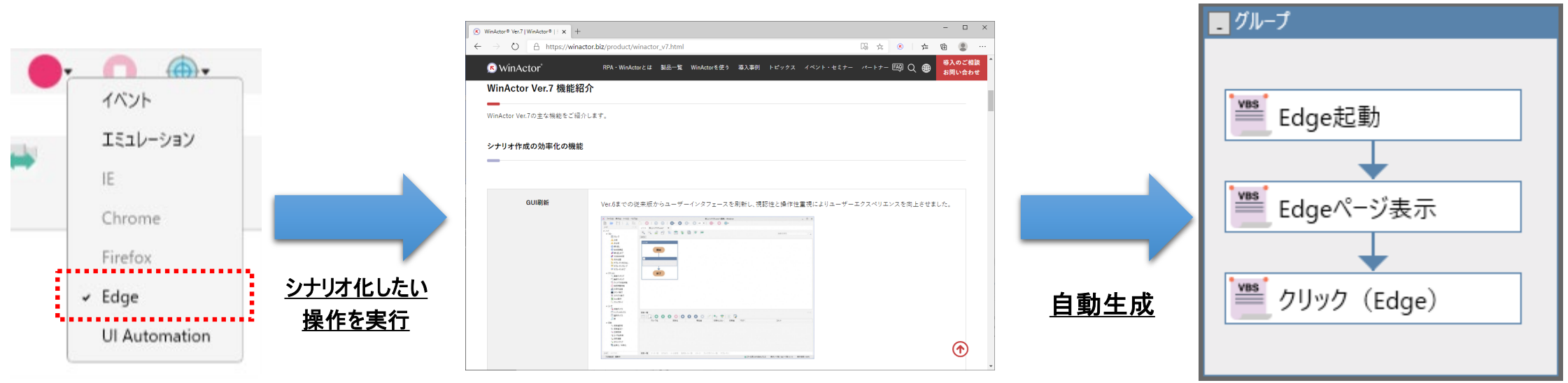




Chromiumベースの新しいMicrosoft Edgeの自動記録に対応します。



Internet ExplorerやFireFox、Chromeと同様に、  
Chromium版Microsoft Edgeブラウザでも自動記録によるシナリオ作成が可能となります。



# WinActorノート: 非Java化、UI・操作性の改善

NTT-ATの5つ

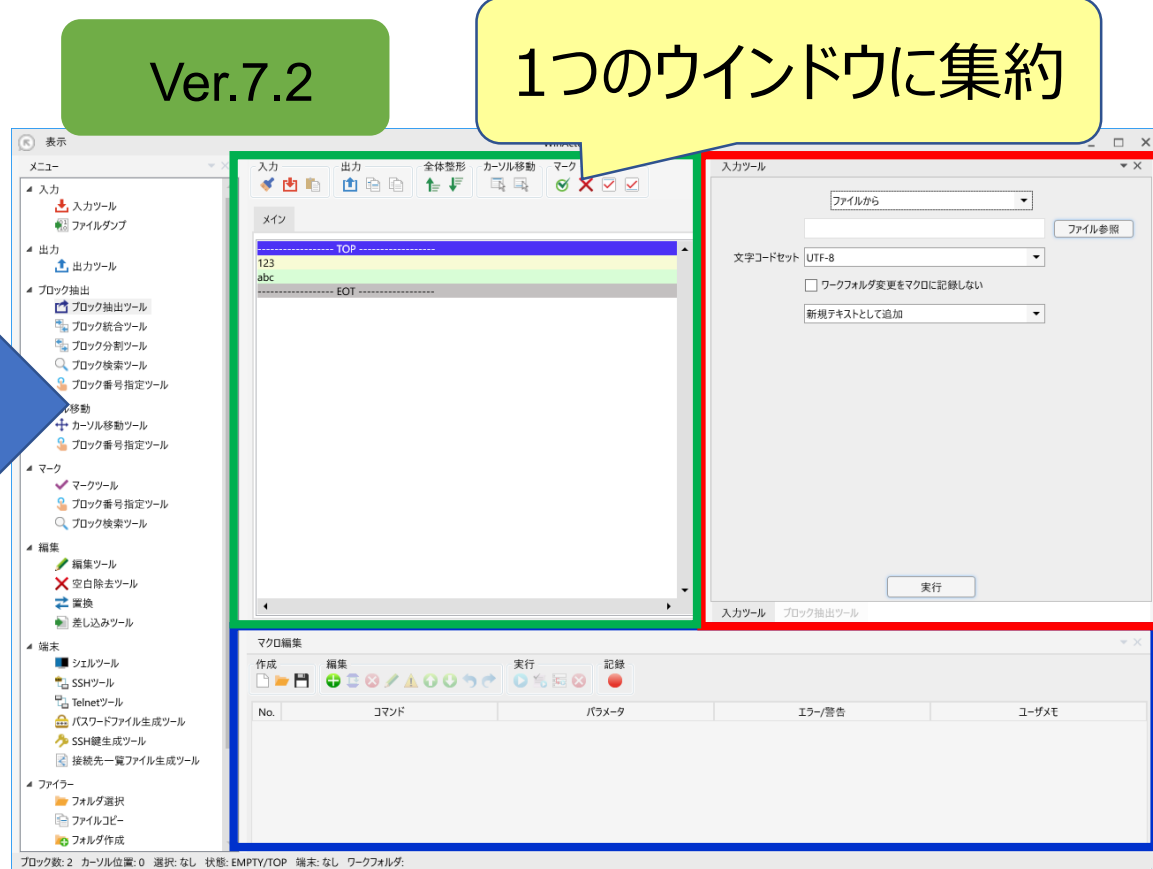


v7.2

Ver.7.2より、WinActorノートはC#化され Java は不要になりました。

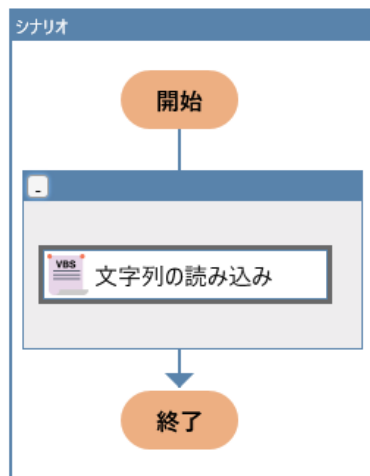


Ver.6.3では各種機能毎にウィンドウが個別表示され、ウィンドウを見失ってしまうなどの問題点がありました。Ver.7.2ではウィンドウを1つに集約することで操作性を改善しました。





Ver.6.3までの WinActorノートで文字列を読み込むには、文字列を格納したファイルやクリップボードを経由する必要がありましたが、Ver.7.2のWinActorノートでは、直接値を指定したり変数から文字列を読み込むことができるようになりました。



直接入力した値や変数から読み込み可能



# WinActorEye: 非Java化、UI・操作性の改善

Ver.7.2より、WinActorEyeはC#化され Java は不要になりました。  
Ver.6.3.0では各種機能毎にウインドウが個別表示され、ウインドウを見失ってしまうなどの問題点がありましたが、Ver.7.2.0ではウインドウを1つに集約することで操作性を改善しました。



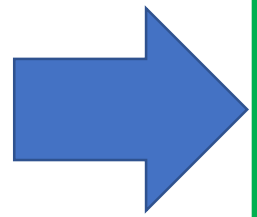
**Ver.6.3.0**

メインウインドウ

各機能のウインドウが個別に表示されていた

No.	画像リソース名	サイズ	画像タイプ	ユーザメモ
1	tmp	1,146 × 700	RGB	
2	WinActorEye v7.2.1	1,405 × 844	RGB	
3	WinActorEye   業務	1,408 × 866	RGB	
4	biz.jpg	1,394 × 859	RGB	

No.	矩形リソース名	矩形数	矩形情報	ユーザメモ
1	winactor	55	[1,865,10,10],[2...	



**Ver.7.2.0**

1つのウインドウに集約

No.	画像リソース名	サイズ	画像タイプ	ユーザメモ
1	tmp	1132 × 693	RGB	
2	円の当てはめ	1132 × 693	W/B	
3	WinActorEye v7.2	1405 × 944	RGB	

※ウインドウレイアウトの保存についても対応を予定しています。

# WinActorEye: UI、操作性の改善



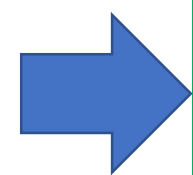
メインウィンドウの拡大・縮小が可能となりました。

これにより、探索対象画像に対する、より正確な「色の選択」や「画像の選択」が可能となります。

**Ver.6.3.0**

拡大縮小が可能となった  
(緑枠)

No.	画像リソース名	サイズ	画像タイプ
1	tmp	1132 × 693	RGB
2	円の当てはめ	1132 × 693	W/B
3	WinActorEye v7.2	1405 × 944	RGB



**Ver.7.2.0**

探したい「画像の選択」

探したい「色の選択」

No.	画像リソース名	サイズ	画像タイプ
1	tmp	1132 × 693	RGB

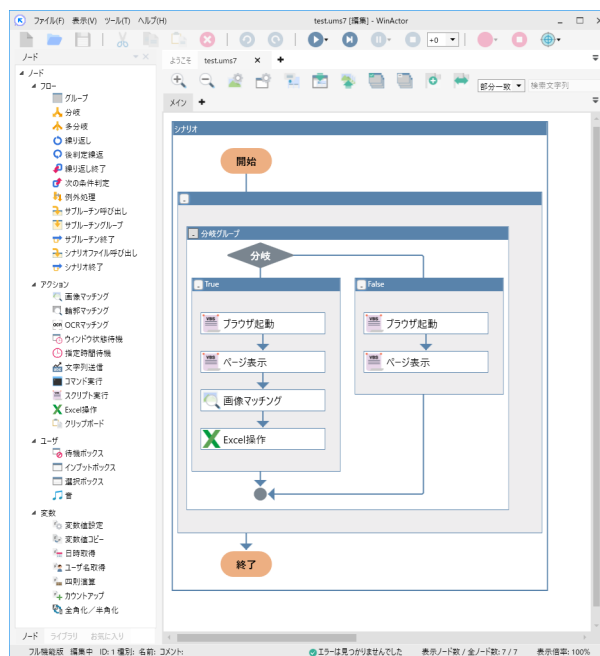
# フォントサイズ変更機能



オプション画面から**WinActor内のフォントサイズを変更**することが可能になりました。



ご利用のディスプレイに合った**見やすいフォントサイズ**でシナリオの**編集**や**実行**が行えるようになります。



フォントサイズ【12】

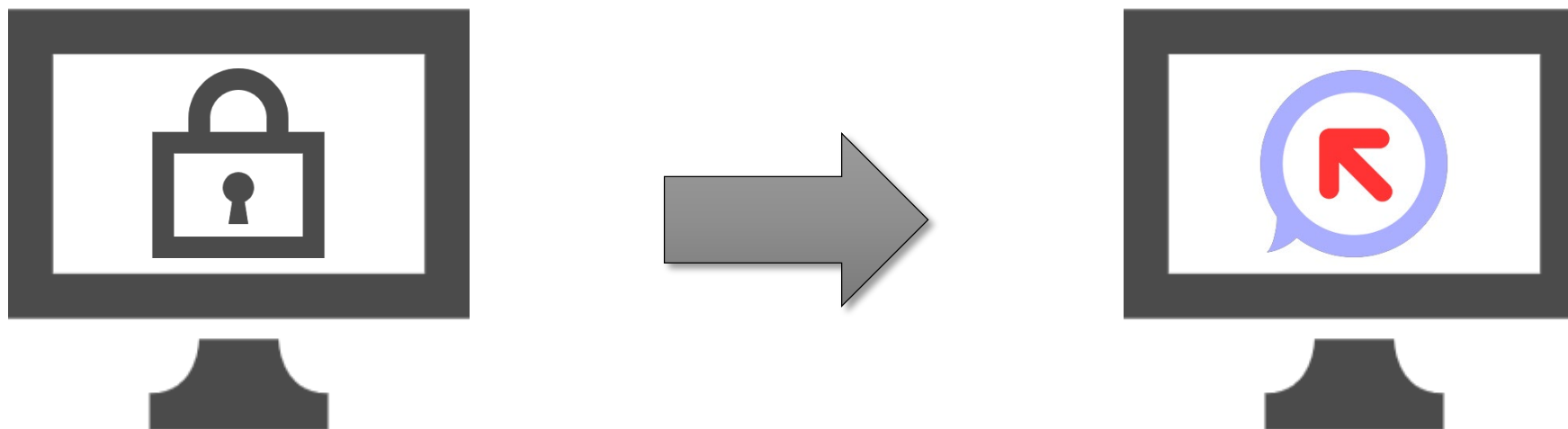


フォントサイズ【27】

スクリーンセーバーによるシナリオ実行の失敗を防ぐための  
**スクリーンセーバー解除機能**を提供しました。



シナリオ実行中に長時間の待機が発生する場合や、ユーザの居ない深夜時間帯にシナリオ実行させる場合に、  
**自動的にスクリーンセーバーを解除してシナリオを実行**させることができます。

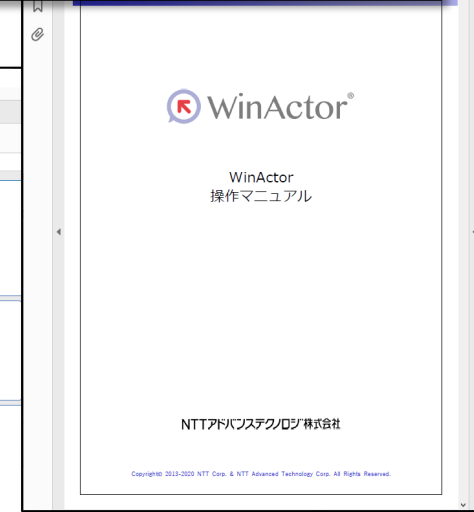
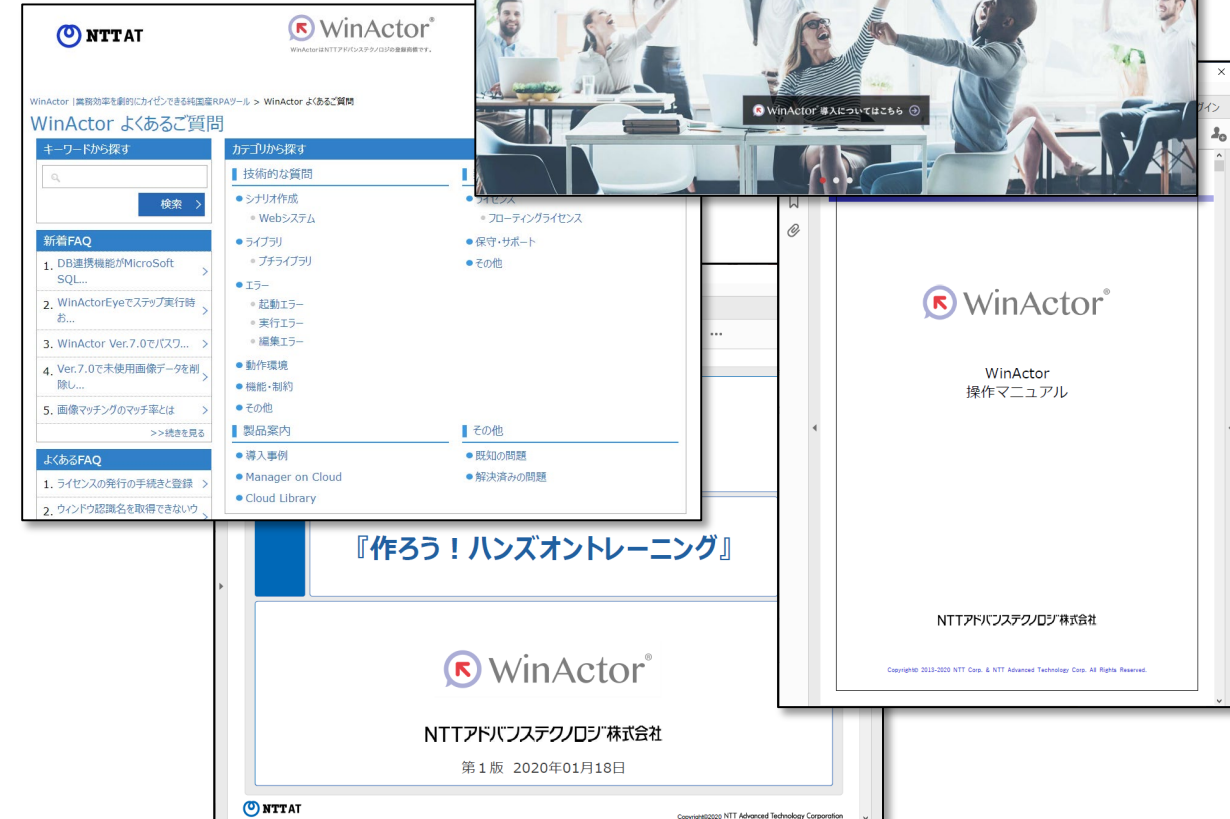
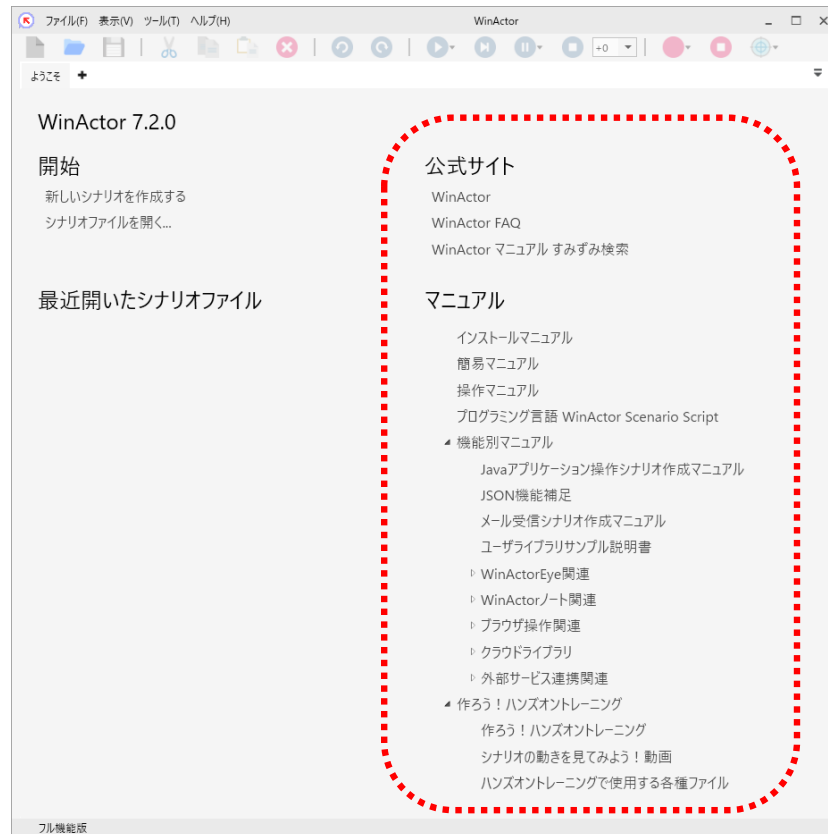


# ようこそ画面へのリンク追加



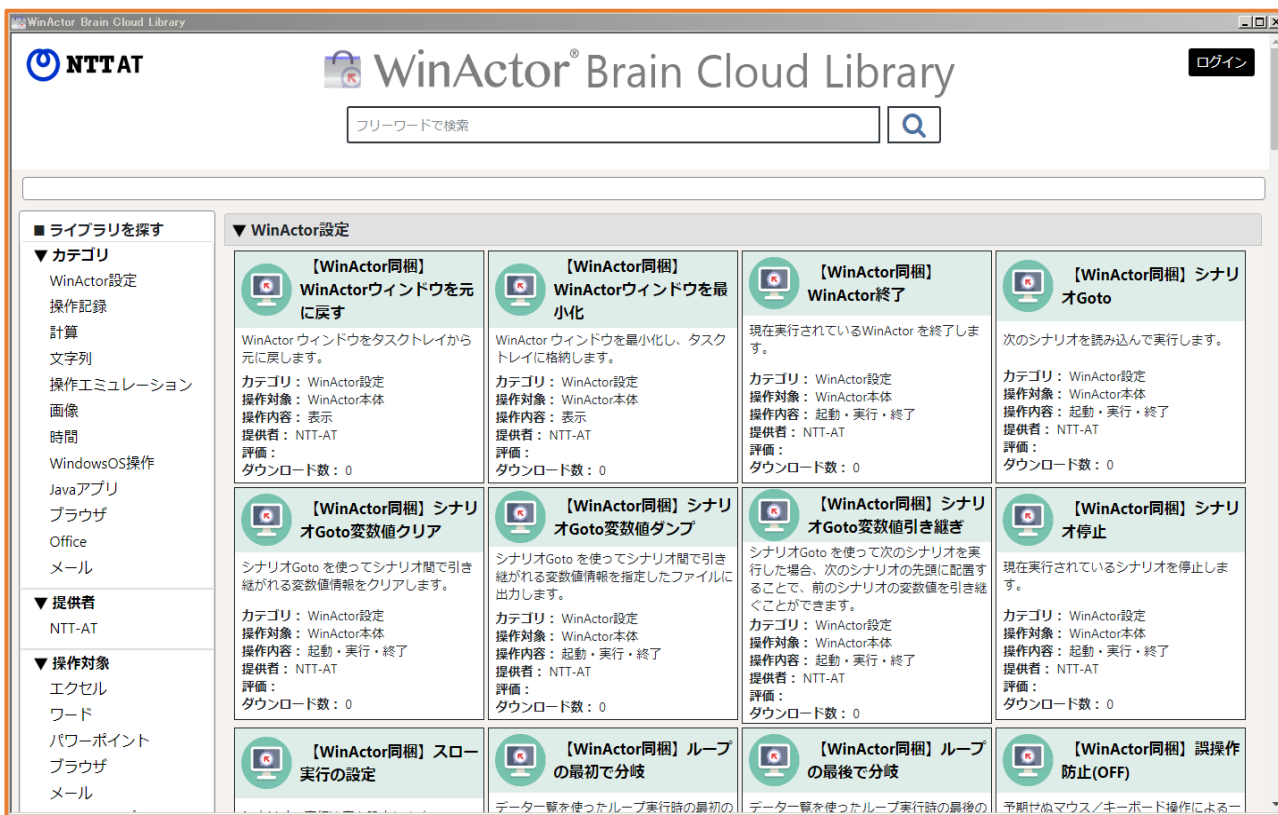
WinActor起動時のようこそ画面に、FAQサイトや、マニュアルを開くことのできるリンクを追加しました。

日本語表示ではユーザーに馴染みのある旧来のマニュアル名で参照できます。



クラウド上のライブラリを検索、ダウンロードする機能を提供しました。  
シナリオ作成に便利な**1,600種類以上**のライブラリが利用可能になりました。

## クラウドライブラリの活用



ユーザ登録、検索



ライブラリを提供





## 2. WinActor Ver.5/Ver.6 をお使いの方が Ver.7 をお使い頂くために必要な準備



WinActor Ver.7 は、WinActor Ver.5/Ver.6 のシナリオファイル (拡張子が ums5/ums6 のファイル) を、そのまま読み込んで実行できます。



**特に準備は必要ありません。**

**シナリオ実行に関していくつか異なる点があります。次章を参照ください。**

WinActor Ver.7 で、WinActor Ver.5/Ver.6 のシナリオファイルを読み込んだ後に保存すると、WinActor Ver.7 のシナリオファイル (拡張子が ums7 のファイル) で保存され、WinActor Ver.5/Ver.6 では読み込むことはできませんのでご注意ください。

(読み込んだ WinActor Ver.5/Ver.6 のファイルはそのまま残ります)。





WinActor Ver.7 は、既に WinActor Ver.5/Ver.6 がインストールされた PC に、そのままインストールしてお使い頂く事が可能です。また、WinActor Ver.7は、WinActor **Ver.5/Ver.6と同じPCで同時に使用することが可能です**。

- WinActor Ver.5/Ver.6 と同じフォルダにインストールした場合の動作は保証できません (デフォルトでは別のフォルダにインストールされます)。
- Ver.7とVer.5/Ver.6 を同時にシナリオ実行した場合の動作は保証できません。
- Ver.5とVer.6は同時に使用することはできません。

ノードロックライセンス版をお使いの場合、**WinActor Ver.5/Ver.6 のライセンスで、WinActor Ver.7 を使用する事ができます** (フローティングライセンス版の場合、それぞれにライセンスが必要です)。

- 以下の場合は「ライセンスの引継ぎ作業」(WinActor操作マニュアル: WinActor Operation Manual 3-13 バージョン情報画面 / 3-13-3 ノードロックライセンス を参照ください) が必要です。
  - A) OSが Windows 10 であり、且つ WinActor Ver.5/Ver.6 を標準ユーザ用インストーラを用いてインストールした場合
  - B) A)の環境で WinActor Ver.5/Ver.6 のアップデート等で再インストールやライセンスの更新を行った場合
  - C) A)の環境で、WinActor Ver.7 を再インストールやライセンスクリアを行った場合
- OSが Windows Server2016 である場合、または、WinActor Ver.5/Ver.6 を管理ユーザ用インストーラを用いてインストールした場合は、「ライセンス引き継ぎ作業」は不要です。



### 3. WinActor Ver.5/Ver.6 と異なる点

**分岐、多分岐、繰り返し、後判定繰返の条件式**で扱える数値の範囲を広げました。  
小数が利用可能となります。



対象条件式 =, ≠, >, <, ≥, ≤

整数範囲 -9,223,372,036,854,775,808 ~ 9,223,372,036,854,775,807

Ver.6 整数範囲 -2,147,483,648 ~ 2,147,483,647

小数 -1.79769313486232E+308 ~ 1.79769313486232E+308

整数と小数の比較も可能です。

**今までユーザライブラリを利用して行っていた数値比較の多くが、条件式で直接比較を行うことが可能になります。**

**四則演算ノード**で扱える数値の範囲を広げました。  
小数が利用可能となります。



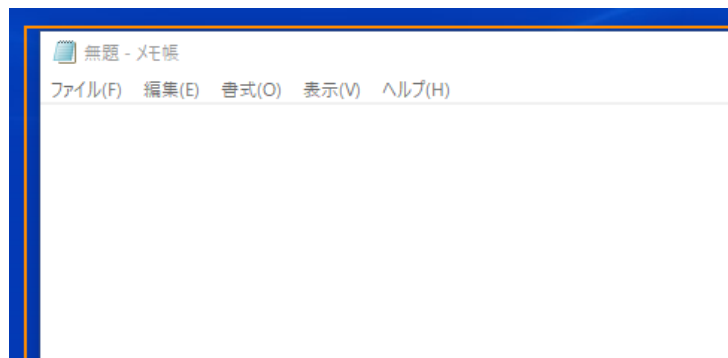
整数範囲	-9,223,372,036,854,775,808 ~ 9,223,372,036,854,775,807
Ver.6 整数範囲	-2,147,483,648 ~ 2,147,483,647
小数	-1.79769313486232E+308 ~ 1.79769313486232E+308

- 整数  $\pm$  整数, 整数  $\times$  整数 は整数範囲に収まる場合は結果は整数となります。
- 整数  $\div$  整数は、割り切れる場合は整数、割り切れない場合は小数となります。
- 整数と小数の四則演算の結果は小数になります。小数の演算では誤差が生じます。
- 表示上整数に見える場合もあります。

**シナリオの挙動が変わる可能性があります。**



ウィンドウ枠の座標の取得方法が変更されます。



Ver.6では、ウィンドウの影の領域を含んで枠のサイズが取得されています。この影はユーザのOSテーマ設定等で変わる可能性があります。



Ver.7では、シナリオの挙動がユーザのOSテーマ設定に依存しないようにするために、影の領域を含まずにウィンドウ枠のサイズを決定します。

**Ver.6のシナリオファイルにてウィンドウの4隅からの相対座標で指定されたアクションがVer.7では正しく動かなくなる可能性があります。**

前ページで説明した様に、WinActor Ver.7 では、ウィンドウ枠の座標の取得方法が変更されています。**WinActor Ver.7.1 で使用する WinActorEye** は、Ver.6.3 のものを使用しています。そのため、ウィンドウ枠の座標の取得方法は、Ver.7 の他の機能と異なり Ver.6 の取得方法が使用され、ウィンドウ枠の影の有無の影響を受けます。

**WinActor Ver.7.2より提供される新しい WinActorEye** は、Ver.6.3 またはVer.7の座標の取得方法を選択可能です。スナップショットの設定画面で、ドロップシャドウの有無を選択してください。「ドロップシャドウを含まずにスナップショットを取得する」を選択すると、Ver.7の座標の取得方法が選択されます。

Ver.7では以下の上限を撤廃しています。

**Ver.6の上限を越えたシナリオを作成することができるようになりました。**ただし、大量に設定することは実行速度等に影響を与えますので、実行環境に合わせた調整をお願いします。



- ① **変数登録数の上限について**、Ver.6では256個までとなっていましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。
- ② **多分岐ノードの分岐数の上限について**、Ver.6では52個までとなっていましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。
- ③ **例外処理ノードの例外処理数の上限について**、Ver.6では11個までとなっていましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。
- ④ **監視ルール数の上限について**、Ver.6では50個までとなってしまいましたが、Ver.7では上限を撤廃しました。

1. **04\_自動記録アクションの「リスト一括取得（IE）」**にて、選択肢が一つもないリストをファイルに保存した場合、Ver.6では""が出力されますが、Ver.7では空のファイルを出力するようにしました。
2. **Windows 10における設定情報について**、Ver.6では同一PC上の全てのWindowsユーザで共通の設定情報を使用しておりましたが、Ver.7ではWindowsユーザごとに設定情報を持つように変更しました。
3. WinActor Ver.5/Ver.6とVer.7では、**シナリオの実行速度、画面の描画タイミング、画面の表示位置**が異なるため、これらに依存するシナリオファイルはVer.5/Ver.6と同様には実行できない可能性があります。
4. WinActor Ver.5/Ver.6 では、**データ一覧のCSV読み込み**で、CSVファイルに**連続する改行文字が含まれている**場合は、そのまま変数に格納されますが、Ver.7 では、**1つの改行文字にまとめて**読み込まれます。そのため変数の値が Ver.5/Ver.6と Ver.7 では異なる可能性があります。
  - Ver.7.2 ではオプション画面の設定で、「CSVファイル読み込み時に連続する改行文字をまとめる」か否かを選択できるようになりました。





# WinActor<sup>®</sup> Ver.7の世界をご紹介します!

NTTアドバンステクノロジー株式会社

Copyright(c) 2013-2021 NTT Corp. & NTT Advanced Technology Corp. All Rights Reserved.

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部を無断で複写、複製することは禁じられています。  
本書の内容は予告なく変更される場合があります。

64-G-1225intr

未来を拓くチカラと技術。

