



Syuhitu.org

主筆 The text editor for Solaris User's guide

主筆 第18版 ユーザーズ・ガイド

Copyright(C) 2004 - 2007 nabiki_t All Rights Reserved.

目次

1. このマニュアルについて	3 ページ
1.1 概要	3 ページ
1.2 対象となる読者	3 ページ
1.3 前提知識	3 ページ
1.4 関連ドキュメント	3 ページ
1.5 商標などについて	3 ページ
1.6 連絡先	3 ページ
2. 動作環境	4 ページ
3. インストール	5 ページ
3.1 ダウンロード・展開	5 ページ
3.2 インストール	5 ページ
3.3 C D E の設定	6 ページ
4. 使用方法	7 ページ
4.1 起動	7 ページ
4.2 ファイルを開く	8 ページ
4.3 ファイルの保存	9 ページ
4.4 ファイルタイプの指定	9 ページ
4.5 コンストラクション・モード	9 ページ
4.6 終了	9 ページ
4.7 検索・置換	10 ページ
4.6 ブックマーク	11 ページ
4.7 選択されたファイルを開く	11 ページ
5. 設定の変更	13 ページ
5.1 リソース	13 ページ
5.2 プラグイン	18 ページ
6. アンインストール	20 ページ
7. 使用許諾契約	21 ページ

1. このマニュアルについて

1. 1 概要

このマニュアルは、Sun Solaris 用テキストエディタ主筆のインストールからアンインストールまでのシステム管理作業及び、テキスト編集作業における使用方法、各ユーザごとのカスタマイズの方法などについて記述しています。

1. 2 対象となる読者

このマニュアルは主筆に関する管理作業を行うシステム管理者及び一般ユーザーを対象としています。

1. 3 前提知識

このマニュアルでは、読者は下記の事項に関する一般的な知識を有することを前提としています。

- Unix におけるシステム管理一般
これには、システム管理作業で使用するコマンド、及びユーザが使用するシェルの文法、操作方法なども含まれます。
- X Window System の操作方法一般
- X Window System のシステム管理作業一般
特に、リソースファイルによるアプリケーションのカスタマイズ方法に関する知識。

1. 4 関連ドキュメント

必要に応じて、下記のマニュアルを参照してください。

- Syuhitu User's Guide
- 主筆 プラグイン開発ガイド

1. 5 商標などについて

このマニュアルに記載されている会社名、商品名、製品名などは、一般に各社の商標または登録商標です。

1. 6 連絡先

原作者及び一次配布元は下記の通りです。

メールアドレス	nabiki_t@syuhitu.org
著作物の所在	http://www.syuhitu.org/

2. 動作環境

主筆は下記の環境で開発・動作確認を行っています。

機種	Sun Fire V250
プロセッサ	Ultra SPARC IIIi 1.064GHz x 2
メモリー	1024MB
OS	Solaris 8
G / A	XVR-100

主筆は上記及び上記と互換性のある環境で動作します。

また、主筆は Sun Studio 11 を用いて開発されています。よって、ソースコードをコンパイルするためには、上記もしくは上記と互換性のある開発用ソフトウェアが必要となります。

3. インストール

※注意事項

もし以前のバージョンの主筆がすでにインストールされている場合には、旧バージョンの主筆を先にアンインストールしてから、新しいバージョンの主筆をインストールするようにしてください。異なるバージョンの主筆を同時に使用することはできません。

3. 1 ダウンロード・展開

主筆をインストールするためには、まず、下記の一次配布元もしくはその他の二次配布元より、インストール用のファイルをダウンロードして下さい。

一次配布元 : <http://www.syuhitu.org/>

次に、下記のコマンドによりダウンロードされたファイルを展開してください。

```
% cd ダウンロード先のディレクトリ
% bunzip2 syuhitu_18.tar.bz2
% tar -xvf syuhitu_18.tar
```

アーカイブを展開すると、カレントディレクトリに"syuhitu"というディレクトリが作られ、その中に下記のファイルが生成されます。

NBKTtaed.pkg	主筆のパッケージ
license.txt	ライセンスが記述されたファイル
usejp.pdf	ユーザーズガイド (日本語)
useen.pdf	ユーザーズガイド (英語)
devjp.pdf	開発者ガイド (日本語)

3. 2 インストール

生成された syuhitu ディレクトリに移動し、su コマンドでスーパーユーザーになってください。

```
% cd syuhitu
% su
% Password:
#
```

pkgadd コマンドで、NBKTtaed.pkg のパッケージをインストールしてください。

```
# pkgadd -d NBKTtaed.pkg

次のパッケージを利用できます:
  1  NBKTtaed      Syuhitu the text editor for Solaris
                        (sparc) 18.0.0

パッケージ (複数可) を選択してください (すべてのパッケージを
処理するには 'all' を入力してください)。 (default: all) [?, ??, q]: 1
```

最後に、"<NBKTtaed> のインストールに成功しました。"と表示されれば、インストール作業は終了です。

3.3 C D E の設定

インストール作業が終了したら、各ユーザごとに C D E の設定作業を行ってください。なお、C D E の設定は必須ではありません。この設定を行わなくても主筆を使用することは可能です。また、主筆は C D E 以外のデスクトップシステム上でも利用することができます。

C D E の設定を行うには、「/bin/syuhitu_cdeconf」のシェルスクリプトを実行してください。そうすることで、主筆を使用するための設定が行われます。なお、設定が変更されるのは、スクリプトを起動したユーザの環境のみです。複数のユーザの設定を変更したい場合には、それぞれのユーザでスクリプトを実行してください。

C D E の設定を行うことにより、下記のファイルに対する関連づけが行われ、ファイルをダブルクリックすることにより、主筆で開かれるようになります。

ファイル種別	拡張子
C ソース	*.c
C++ソース	*.cc *.cpp
C/C++ヘッダファイル	*.h *.hpp
java ソース	*.java
JavaScript ソース	*.js
VBScript ソース	*.vbs
COBOL ソース	*.cbl *.cob *.cobol
C#ソース	*.cs

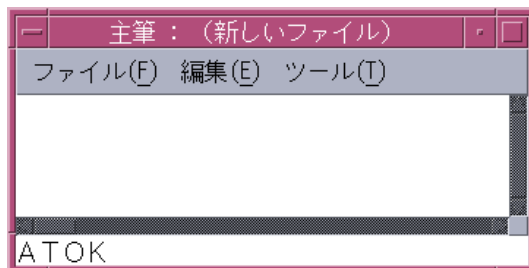
また、上記の各ファイルに対するアイコンの設定も行われます。



4. 使用方法

4.1 起動

主筆を起動するためには、「/bin/syuhitu」を実行して下さい。起動に成功すると、下記のような画面が表示されます。



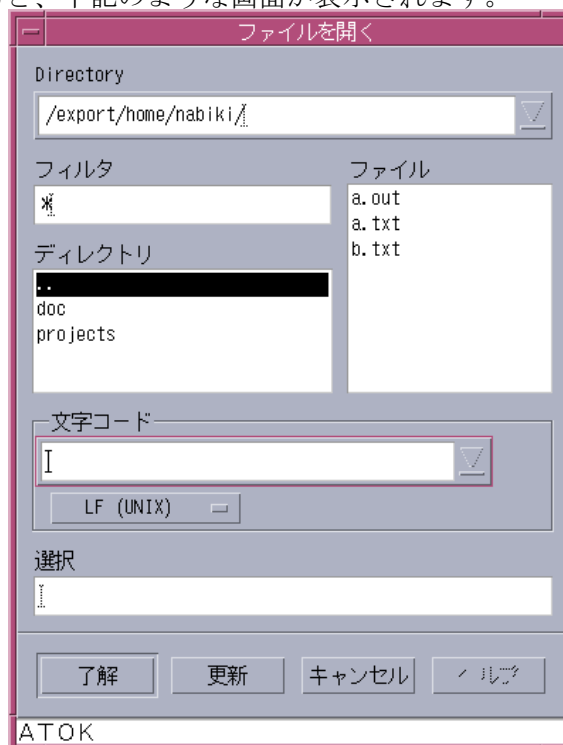
起動時には、下記の引数を使用することができます。

[<ファイル名>] [-s]	起動と同時に<ファイル名>のファイルを開きます。ファイル名が指定されなかった場合は、ファイルは開かれません。 スイッチ-sを指定すると、スタンドアロン・モードで起動します。省略するとコンストラクション・モードで起動します。
-f <ファイル名> [-l 行番号] [-t 構文種別] [-s] [-e エンコード]	起動と同時に<ファイル名>のファイルを開き、カーソルを行番号に設定します。また、構文強調表示の種類として構文種別を使用します。 構文種別に指定可能な値は"Text"・"C"・"Java"・"Cobol"・"JS"・"VBS"・"CS"のいずれかです。構文種別が省略された場合は、ファイルの拡張子を元に自動的に判断します。 スイッチ-sを指定すると、スタンドアロン・モードで起動します。省略するとコンストラクション・モードで起動します。 エンコード名には、開きたいファイルで使用されているエンコードの名前を指定してください。
-h	ヘルプ・メッセージを表示します。
-b	主筆サーバを起動します。主筆は起動されません。
-k	コンストラクション・モードで起動されている主筆が存在しない場合には、主筆サーバを停止します。
-K	主筆サーバを強制的に停止します。コンストラクション・モードで起動している主筆が存在する場合には、その主筆はスタンドアロン・モードに移行します。
-FN	主筆で開かれているファイル名の一覧を表示します。
-UJ pid	pidに指定した主筆を、スタンドアロンモードへ移行させます。

<p>-SV pid [-q] [-f ファイル名] [-e エンコード名] [-c 改行コードの種別]</p>	<p>pidに指定した主筆で開いているファイルを保存します。</p> <p>エンコード名には、出力するファイルで使用するエンコードの名前を指定してください。</p> <p>改行コードの種別に指定可能な値は"CR"・"LF"・"CRLF"・"LFCR"のいずれかです。</p> <p>ファイル名が指定されなかった場合は、上書き保存を行います。</p> <p>ファイル名が指定されず、かつ編集中的のファイルに名前がなかった場合、-qが指定されていればユーザに保存先のファイル名を問い合わせます。-qが指定されていなかった場合は、保存処理を行いません。</p>
<p>-SVA [-q]</p>	<p>主筆で開かれているファイルの上書き保存を行います。</p> <p>-qを指定した場合、ファイル名がないファイルを保存するときに、ユーザに保存先ファイル名を問い合わせます。-qを指定しなかった場合には、ファイル名がないファイルの保存処理をスキップします。</p>

4. 2 ファイルを開く

ファイルを開くためには、メニューから「ファイル(F)」-「開く(O)...」を選択してください。すると、下記のような画面が表示されます。



上記ダイアログボックスにより、開きたいファイルを選択して「了解」ボタンを押下してください。また、表示されているディレクトリやファイル名の一覧の内容を最新の状態にしたい場合は「更新」ボタンを押下してください。「キャンセル」ボタンを押下すると、ファイルのオープンは中止されます。

文字コードには、開きたいファイルで使用されている文字コードを指定してください。何も指定しなかった場合や、「現在のロケール」を選択した場合は、現在のロケールで使用されているエンコードが使用されます。

ファイルを開く場合には、改行コードの種別は指定できません。自動的に認識されます。

4. 3 ファイルの保存

ファイルを保存するには、メニューから「ファイル(F)」-「保存(A)...」を選択してください。すると、ファイルを開く時と同様の画面が表示されます。その画面で保存先のファイル名を指定してください。

また、既存のファイルを上書き保存したい場合は、メニューから「ファイル(F)」-「上書き保存(S)...」を選択してください。ファイル名を指定するダイアログが表示されることなく、ファイルが保存されます。

ファイルの開くときや保存するときに、既存のディレクトリ名を指定したり、またはアクセス権限がなかったりした場合には、そのことを通知するエラーメッセージが表示され、処理が中断されます。その場合は、入力したファイル名が正しいことや、アクセス権限、ディスクの容量や故障の有無等を確認して、再度ファイルのオープンや保存の処理を行ってください。

4. 4 ファイルタイプの指定

メニューの「ファイル(F)」-「ファイルタイプ(T)」以下にある各言語種別のメニュー項目を選択することで、指定された言語の構文に合わせてテキストを色づけて表示することができます。

また、ファイルタイプは、ファイルを開くあるいは保存する際に、ファイルの拡張子により自動的に選択・設定されます。

なお、ある程度（標準では512KB）以上の大きさのファイルを開いた場合には、構文強調表示は行われません。

4. 5 コンストラクション・モード

主筆には、同一のファイルが複数回同時に開かれることがないように、排他制御を行う機能があります。

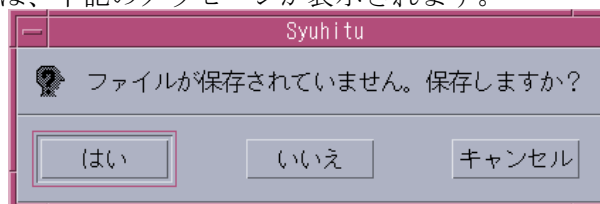
排他制御を実施する状態のことを「コンストラクション・モード」、排他制御を行わない状態のことを「スタンドアロン・モード」と言います。

通常の操作で起動した場合は、コンストラクション・モードで起動しますが、起動時に"-s"のスイッチを指定することで、スタンドアロン・モードで起動することが可能となります。また、起動後にも、メニューの「ファイル(F)」-「モード(M)」以下にある「コンストラクション(C)」と「スタンドアロン(S)」を選択することで、モードを切り替えることが可能です。

4. 6 終了

主筆を終了するためには、メニューから「ファイル(F)」-「終了(X)」を選択してください。また、メニュー以外にもウインドウマネージャの機能により終了しても問題はありません。

終了する際に、現在開いているファイルに対して変更が加えられ、かつ、保存されていない場合には、下記のメッセージが表示されます。

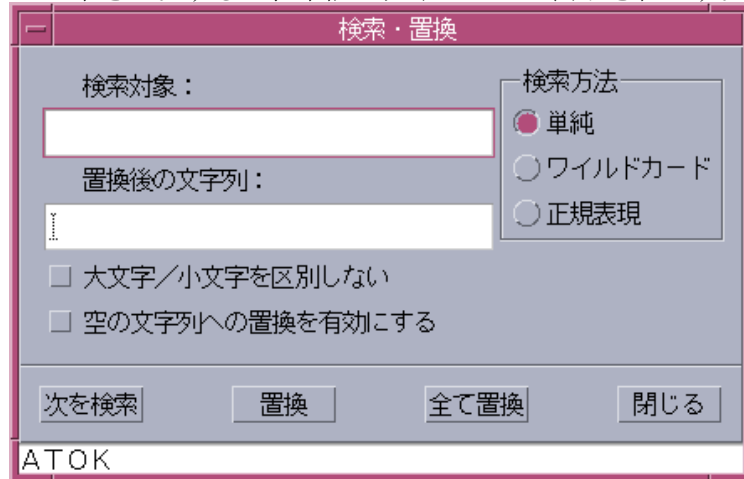


ここで「はい」を押下するとファイルの上書き保存の処理が行われます。「いい

え」を押下するとファイルを保存せずに終了します。この場合は最後に加えられた変更は破棄されます。「キャンセル」を押下すると、ファイルは保存されず、主筆は終了されません。

4. 7 検索・置換

テキストの検索や置換を行う場合には、メニューの「編集(E)」-「検索・置換(E)」を選択して下さい。すると、下記のダイアログが表示されます。



「検索対象」と書かれたテキストボックスに検索したい文字列を入力して「次を検索」ボタンを押下すると、現在カーソルがある位置から検索を開始し、マッチした文字列を範囲選択します。

「置換後の文字列」と書かれたテキストボックスに文字を入力して「置換」ボタンを押下すると、現在選択されている範囲が「置換後の文字列」に入力された文字列に置換されます。また「すべて置換」ボタンを押下すると、全テキスト中の「検索対象」にマッチする範囲を置換します。

「検索対象」に入力した文字は、「検索方法」の選択に従って異なる方法で解釈されます。

- 「単純」を選択した場合は、「検索対象」に入力した文字列と完全に一致するもののみを検索します。エスケープシーケンスやワイルドカードの類は使用できません。
- 「ワイルドカード」を選択した場合は、ワイルドカードとして”*”と”?”が利用できます。”*”は0文字以上の任意の文字列とマッチします。”?”は任意の1文字とマッチします。なお、文字としての*や?とマッチさせたいときには、\によるエスケープシーケンスを用いて下さい。
- 「正規表現」を選択した場合は、下記の構文による正規表現が使用されます。

X	文字 X
.	任意の1文字
{X}	0回以上の繰り返し。Lazy
{^X}	0回以上の繰り返し。Greedy
X Y	XまたはY
[X]	文字クラス
[^X]	文字クラス (否定)
(X)	演算子の優先順位の変更
(^X)	演算子の結合の順序を変更 (前方参照を行う)
\	エスケープシーケンス
\xnnnn	文字コード指定 (nnnn は 16進数 4桁)
\znnnn	0xnnnn 番目の前方参照のグループ (nnnn は 16進数 4桁)

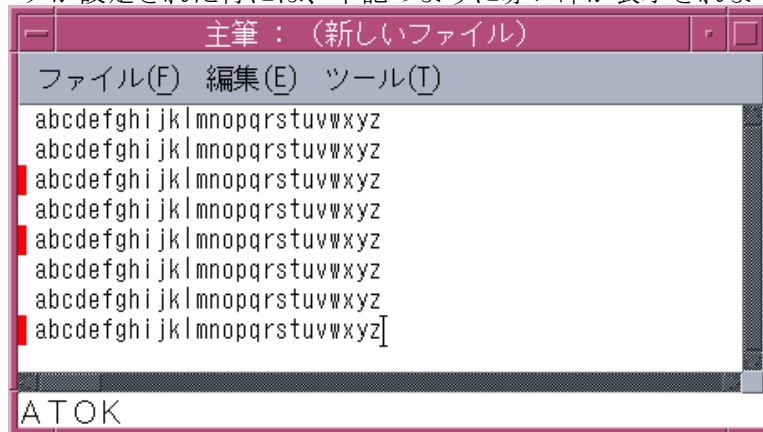
「大文字 / 小文字を区別しない」にチェックを入れると、アルファベットの大文字と小文字を区別しないで検索が行われます。

「空の文字列への置換を有効にする」にチェックを入れると、長さ 0 の文字列への置換を行うことができるようになります。チェックを入れなで、かつ、置換後の文字列に何も指定しない状態で「置換」や「すべて置換」ボタンを押下した場合には、エラーメッセージが表示され置換処理は行われません。

4. 8 ブックマーク

メニューの「ツール(T)」-「ブックマークを設定・解除(K)」を選択することで、現在カーソルがある行に対してブックマークを設定したり、解除したりすることが可能です。

ブックマークが設定された行には、下記のように赤い印が表示されます。

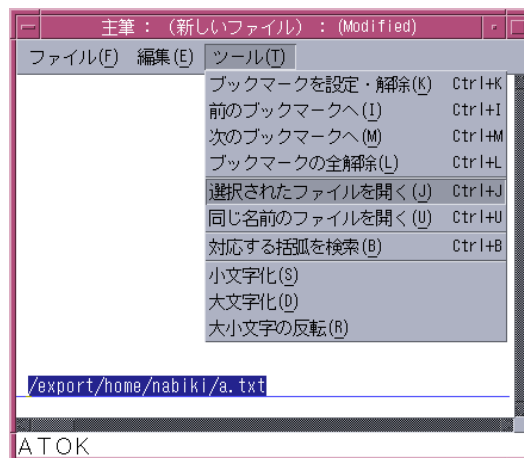


ブックマークが設定された状態で、メニューの「ツール(T)」-「前のブックマークへ(I)」を選択すると、現在カーソルがある位置より前にある、もっとも近いブックマークへ移動します。同様に「次のブックマークへ(M)」を選択すると、カーソル位置より後にあるもっとも近いブックマークへ移動します。

メニューの「ツール(T)」-「ブックマークの全解除(L)」を選択すると、現在設定されている全てのブックマークを解除します。

4. 9 選択されたファイルを開く

テキスト中に記述されたファイル名を選択して、メニューの「ツール(T)」-「選択されたファイルを開く(J)」を選択すると、指定したファイル名のファイルを開くことができます。



上図のように「/export/home/nabiki/a.txt」を選択した状態で「選択されたファイルを開く(J)」メニューを指定すると、「/export/home/nabiki/a.txt」ファイルを開くことが可能となります。

なお、相対パスが指定された場合には、プラグイン設定ファイルの「OpenIncludeFile」プラグインの属性「IncludePath」に指定された検索パスから検索が行われます。

5. 設定の変更

5.1 リソース

主筆の設定はリソースファイルを編集することで行います。

5.1.1 編集するリソースファイル

編集すべきリソースファイルは、インストール先ディレクトリ内の「resource/syuhitu_{\$LANG}.res」です。{\$LANG}の部分は主筆を起動したときのロケールの名前に置き換えられます。

各ロケール別のリソースファイルは、それぞれのロケールで使用される文字コードで記述して下さい。そうしないと文字化けを起こします。

5.1.2 リソースの項目と値

主な設定項目と値は下記の通りです。

項目	説明
appTitle	タイトルバーに表示する、アプリケーションのタイトルを指定します。
titleFormat	タイトルバーに表示するテキストを指定します。通常のテキスト以外に、下記の値を指定することができます。 %1 : アプリケーションのタイトル %2 : ファイル名 (フルパス) %3 : ファイル名 %4 : 更新有無のフラグ %5 : カーソルがある位置の行番号 %6 : カーソルがある位置のカラム (文字数) %7 : カーソルがある位置のカラム
normalTextForegroundColorName	文字列の色を指定します。
normalTextBackgroundColorName	文字列の背景色を指定します。
selectedTextForegroundColorName	選択された文字列の色を指定します。
selectedTextBackgroundColorName	選択された文字列の背景色を指定します。
backgroundColorName	文字列を描画する領域の背景色を指定します。
cursorColorName	カーソルを描画する色を指定します。なお、カーソルは常に XOR で描画するため、実際に描画される色はここで指定した色を反転した色となります。
fontName	テキストを描画するフォント名を指定します。
tabWidth	タブの幅を指定します。指定されたフォントにおける平均的な文字の文字数による指定となります。
characterSelectionType	マウスで文字をクリックしたときに、カーソルをどこに設定するかを指定します。 ” Left” : 選択した文字の左側に設定します。 ” Right” : 選択した文字の右側に設定します。 ” Center” : 選択した文字の左右どちらか、選択位置にもっとも近い方に設定します。
leftPadding	文字列の左側にもうける空き領域の幅を指定します。
rightPadding	文字列の右側にもうける空き領域の幅を指定します。
lineNumberOrigin	一番上の行の行番号を指定します。つまり行番号を何番から振るのか、を指定します。
lineGapWidth	行と行の間の幅を指定します。
tabWidthCalculationMethod	タブ幅の計算方法を指定します。 ” Fix” : 固定幅 ” Flex” : 指定した幅単位に切り上げ
tabString	タブキーを押したときに入力される文字列を指定します。

項目	説明
procUpScript	プロセスを起動したときに実行するコマンドを記述します。 この項目に記述されたコマンドは、プロセスが起動された後、ウィンドウが表示される前に実行されます。
fileReadScript	ファイルを読み込む前に実行するコマンドを記述します。 この項目に記述したコマンドが実行されるときには、これから読み込むとするファイルのファイル名が「TAEDIT_FILE_NAME」という環境変数に設定されます。 このコマンドが終了ステータスとして正の値を返した場合には、ファイルの読み込み処理が中断されます。
fileAfterReadScript	ファイルを読み込んだ後に実行するコマンドを記述します。 この項目に記述したコマンドが実行されるときには、読み込んだファイルのファイル名が「TAEDIT_FILE_NAME」という環境変数に設定されます。
fileBeforeWriteScript	ファイルを書き込む前に実行するコマンドを指定します。 このコマンドが実行されるときには、保存される前のファイル名が環境変数「TAEDIT_OLD_FILE_NAME」に、保存された後のファイル名が「TAEDIT_NEW_FILE_NAME」に設定されます。 このコマンドが終了ステータスとして正の値を返した場合には、ファイルの保存処理が中断されます。
fileWriteScript	ファイルを書き込んだ後に実行するコマンドを記述します。 このコマンドが実行されるときには、保存される前のファイル名が環境変数「TAEDIT_OLD_FILE_NAME」に、保存された後のファイル名が「TAEDIT_NEW_FILE_NAME」に設定されます。
fileCloseScript	ファイルを閉じるときに実行するコマンドを記述します。 このコマンドが実行されるときには、閉じられるファイルのファイル名が環境変数「TAEDIT_FILE_NAME」、そのファイルが最後に保存されてから変更されたか否かが「TAEDIT_FILE_MODIFIED」に設定されます。
procDownScript	プロセスを終了するときに実行するコマンドを指定します。
showCancelOpenMsg	fileReadScript のコマンドによりファイルの読み込みが中止されたときに、メッセージを表示するか否かを指定します。 ” True” : メッセージを表示します。 ” False” : メッセージを表示しません。
showCancelSaveMsg	fileWriteScript のコマンドによりファイルの書き込みが中止されたときに、メッセージを表示するか否かを指定します。 ” True” : メッセージを表示します。 ” False” : メッセージを表示しません。
autoIndent	自動インデントを行うか否かを指定します。 ” True” : 自動インデントを行います。 ” False” : 自動インデントを行いません。
indentChar	自動インデントを行う際、インデントする文字を指定します。
wordCharSet	単語単位での移動や単語の選択を行う際の、「単語」に使用される文字を指定します。
dropFileOpenMethod	ドロップされたファイルを開くときの方法を指定します。 ” Current” : ドロップされたウィンドウでファイルを開きます。 ” New” : 新しいウィンドウでファイルを開きます。 なお、” Current” を指定した場合で、ファイルが複数個ドロップされた場合は、新しいウィンドウが開かれます。

項目	説明
mouseButton2Function	マウスの第二ボタンの機能を指定します。 ” Left” : 左ボタンと同じ動作をします。 ” Left+Ctrl” : Ctrl を押しながら左ボタンを押したのと同じ動作をします。 ” Left+Shift” : Shift を押しながら左ボタンを押したのと同じ動作をします。
maxUndoCount	Undo を行うことができる、最大の回数を指定してください。
hScrollAt	カーソルの移動に伴い行われる横スクロールの単位を指定します。
showPreprocessingDlgDelay	文字列検索を行う際、「処理中」ダイアログが表示されるまでの遅延時間を指定します。ミリ秒単位で指定してください。
windowWidth	起動されたときのウインドウの幅を指定します。
windowHeight	起動されたときのウインドウの高さを指定します。
scrollMouseSpeed	スクロールマウスでスクロールする時の、スクロールする単位を指定して下さい。
iconImageName	アイコンとして使用するイメージのファイル名を指定します。相対パスで指定された場合は、環境変数の XMICONSEARCHPATH や XMICONBMSEARCHPATH 等の検索パスが使用されます。
extendInfoColumnCount	拡張情報領域の数を指定します。
extendInfoColumnWidth	拡張情報領域の幅を指定します。
extendInfoColumnColor	拡張情報領域のフラグを描画するのに使用する色を指定します。extendInfoColumnCount で指定した数だけ、色名をコンマで区切って記述して下さい。
drawSeparatorLine	拡張情報領域とテキストを表示する領域とを区切る線を表示するか否かを指定して下さい。 ” True” : 線を描画します。 ” False” : 線を描画しません。
separatorLineColor	拡張情報領域とテキストを表示する領域とを区切る線の描画に使用する色を指定して下さい。
autoSaveInterval	自動保存を行う間隔を秒単位で指定して下さい。0 を指定した場合は、自動保存を行いません。
autoSaveNewFileMethod	名前のないファイルに対して自動保存を行うときの処理を指定して下さい。 ” Nothig” : なにもしません。 ” Ask” : 名前を付けて保存の処理を行います。
modifiedSignStr	ファイルが変更されたときに、タイトルバーに表示する文字列
insertTabToEmptyLine	複数行同時にインデントする場合における、空行の扱い。 ”True” : 空行にも Tab 文字を挿入します。 ”False” : 空行には Tab 文字を挿入しません。
useDoubleBuffering	画面の描画にダブルバッファリングを使用するか否か。 ”True” : 描画時にダブルバッファリングを行います。 ”False” : 描画時にダブルバッファリングを行いません。 ダブルバッファリングを行うと、再描画時のちらつきを抑えることができますが、描画のパフォーマンスが落ちます。ダブルバッファリングを行わない場合は、再描画時にちらつきが発生しますが、描画が高速化されます。
CPUCount	搭載されている CPU の数。

項目	説明
useWriteTmpFile	ファイル出力時に、上書き対象のファイルを一旦テンポラリのファイルに待避するか否か。 "True" : テンポラリのファイルへ待避します。 "False" : 待避処理を行いません。 上書き対象のファイルをテンポラリファイルへ待避することにより、出力時にエラーが発生した場合にも、データの喪失を防止することが可能となります。しかし、保存処理のパフォーマンスが低下します。
drawCurrentLineUnderbar	カーソルがある行に、下線を引くか否か。 "True" : 下線を表示します。 "False" : 下線を表示しません。
currentLineUnderbarColorName	カーソルがある行に引く下線の色。
drawEditMark	編集記号を表示するか否か。 "True" : 編集記号を表示します。 "False" : 編集記号を表示しません。
editMarkColorName	編集記号の色。
encodeName	「ファイルの保存」や「ファイルを開く」ダイアログで表示する、エンコード名。 複数個指定する場合は、それぞれのエンコード名をカンマで区切って記述してください。
currentEncodeText	「ファイルの保存」や「ファイルを開く」ダイアログで表示する、現在のローケルで使用されているエンコード名を表す文字列。
CursorBehaviorMode	カーソルの動き方を指定してください。 "Memory" : カーソルがあるカラムを記憶し、別の行に移動したときに、カーソルを元のカラムに戻します。 "Forget" : カーソルの位置を戻しません。
lineNumberColumnWidth	行番号を表示する領域の幅。-1を指定した場合は、行番号は表示されません。
lineNumberColorName	行番号の文字の色を指定して下さい。
modifyLineMarkNumber	変更された行を示す、拡張情報領域のカラムを指定して下さい。負数を指定した場合は、変更された行の明示は行いません。
langTypeEnableMaxSize	構文強調表示を行うファイルの最大長をバイト単位で指定して下さい。この値よりも大きなファイルに対しては構文強調表示を行いません。
CPP_FileExt	C/C++のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。
CPP_NormalTextF_ColorName	C/C++のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。
CPP_KeywordF_ColorName	C/C++のソースコードのキーワードの色
CPP_CommentF_ColorName	C/C++のソースコードのコメントの色を指定して下さい。
CPP_SrtingF_ColorName	C/C++のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。
JAVA_FileExt	Javaのソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。
JAVA_NormalTextF_ColorName	Javaのソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。
JAVA_KeywordF_ColorName	Javaのソースコードのキーワードの色を指定して下さい。
JAVA_CommentF_ColorName	Javaのソースコードのコメントの色を指定して下さい。
JAVA_SrtingF_ColorName	Javaのソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。
COBOL_FileExt	COBOLのソースコードとみなすファイルの拡張子を指定して下さい。
COBOL_NormalTextF_ColorName	COBOLのソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。
COBOL_KeywordF_ColorName	COBOLのソースコードのキーワードの色を指定して下さい。
COBOL_CommentF_ColorName	COBOLのソースコードのコメントの色を指定して下さい。

項目	説明
COBOL_SringF_ColorName	COBOL のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。
COBOL_SequenceNumberF_ColorName	COBOL のソースコードの一連番号の色を指定して下さい。
JS_FileExt	JavaScript のソースコードとみなすのファイルの拡張子を指定して下さい。
JS_NormalTextF_ColorName	JavaScript のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。
JS_KeywordF_ColorName	JavaScript のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。
JS_CommentF_ColorName	JavaScript のソースコードのコメントの色を指定して下さい。
JS_SringF_ColorName	JavaScript のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。
VBS_FileExt	VBScript のソースコードとみなすのファイルの拡張子を指定して下さい。
VBS_NormalTextF_ColorName	VBScript のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。
VBS_KeywordF_ColorName	VBScript のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。
VBS_CommentF_ColorName	VBScript のソースコードのコメントの色を指定して下さい。
VBS_SringF_ColorName	VBScript のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。
CS_FileExt	C#のソースコードとみなすのファイルの拡張子を指定して下さい。
CS_NormalTextF_ColorName	C#のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。
CS_KeywordF_ColorName	C#のソースコードのキーワードの色を指定して下さい。
CS_CommentF_ColorName	C#のソースコードのコメントの色を指定して下さい。
CS_SringF_ColorName	C#のソースコードの文字列定数の色を指定して下さい。
HTML_FileExt	HTML のソースコードとみなすのファイルの拡張子を指定して下さい。
HTML_NormalTextF_ColorName	HTML のソースコードの通常のテキストの色を指定して下さい。
HTML_TagF_ColorName	HTML のソースコードのタグ内の文字の色を指定してください
HTML_KeywordF_ColorName	HTML のソースコードのキーワードの色を指定してください。
HTML_CommentF_ColorName	HTML のソースコードのコメントの色を指定してください。
HTML_SringF_ColorName	HTML のソースコードのコメントの色を指定してください。
pluginConfigFileName	プラグイン設定ファイルのファイル名を指定して下さい。

5. 2 プラグイン

主筆にプラグインを組み込むには、プラグイン設定ファイルを作成する必要があります。

5. 2. 1 プラグイン設定ファイルの構文

プラグイン設定ファイルのフォーマットは、Windows の INI ファイルとほぼ同じです。

概要は下記のようになります。

```
[セクション名 1]
キー 1 = 値 1
キー 2 = 値 2
[セクション名 2]
キー 3 = 値 3
```

まず、[]で囲まれたセクション名があります。セクション名から次のセクション名までが一つのセクションを構成します。そして、各セクションには”=”で連結されたキーと値が記述されます。

上記の例では、セクション 1 にキー 1 とキー 2 があり、それぞれのキーに対応する値が値 1 と値 2 であることを示しています。

5. 2. 2 プラグイン設定ファイルの記述内容

セクション名は任意です。重複しない名前を記述して下さい。ただし、主筆の「ツール(T)」メニューに表示される順番は、セクション名の辞書順になります。

各セクションには、以下のキーとその値を記述して下さい。

PluginName	重複しない任意のプラグイン名を指定して下さい。ただし、使用できる文字は半角アルファベットのみです。
LibraryName	プラグインのライブラリのファイル名を指定して下さい。相対パスで指定した場合は、環境変数「LD_LIBRARY_PATH」し指定した検索パス内で検索されます。
FunctionName	呼び出す関数名を指定して下さい。これは、当該のプラグインのドキュメントに記述してあるはずです。
MenuLabel	メニューに表示する文字を指定して下さい。なお、この項目は任意です。

なお、使用するプラグインによっては他にも記述すべき項目が存在する場合があります。

「ツール(T)」メニューにセパレーター（横棒）を表示したい場合は、プラグイン設定ファイルに下記のキーと値を記述したセクションを作成して下さい。

PluginName	通常のプラグインに対するものと同じです。
IsSeparator	” True”と記述して下さい。

IsSeparator を指定したセクションはセパレーターと見なされます。それ以外の設定された値は全て無視されます。

5. 2. 3 リソースファイルの設定

プラグインを登録すると、「ツール(T)」メニューに新しいメニュー項目が作成され、そのメニューを選択すると当該のプラグインが呼び出されるようになります。

その際、メニューに登録されるウィジットは、下記の名称で作成されます。

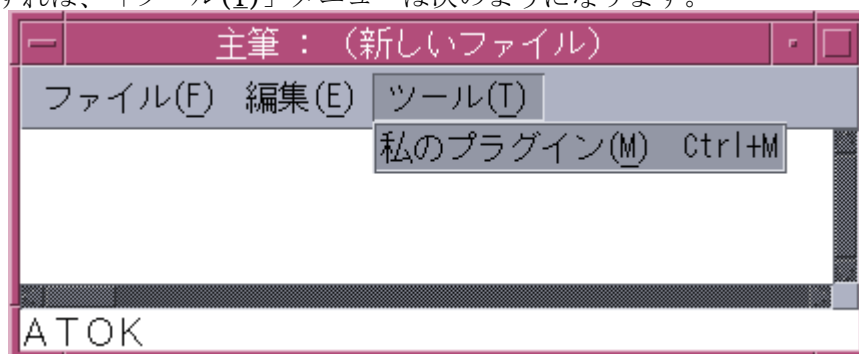
TEPI_プラグイン名

” TEPI_ ” の部分は固定です。 ” プラグイン名 ” の部分はプラグイン設定ファイルに記述したプラグイン名です。

上記のウィジット名を指定して、各プラグインのメニューの項目をカスタマイズすることが可能です。たとえばプラグイン名が” MyPlugin ” であれば、

```
TaEdit*TEPI_MyPlugin.labelString : 私のプラグイン(M)
TaEdit*TEPI_MyPlugin.mnemonic: M
TaEdit*TEPI_MyPlugin.accelerator: Ctrl<Key>M
TaEdit*TEPI_MyPlugin.acceleratorText: Ctrl+M
```

と記述すれば、「ツール(T)」メニューは次のようになります。



また、画面に表示されている通り、Ctrl+Mのショートカットキーも使用することができます。

6. アンインストール

6. 1 CDE の設定

CDE の設定を行っていた場合は、アンインストールに先立ち、設定を元に戻してください。

CDE の設定を解除するには、設定を戻したいユーザで「`/bin/syuhitu_cdeunconf`」を実行してください。なお、設定が変更されるのは、先のスクリプトを実行したユーザのみです。複数のユーザで設定変更を行いたい場合は、それぞれのユーザでスクリプトを実行してください。

6. 2 アンインストール

主筆のアンインストールは、`su` コマンドによりスーパーユーザーになり、`pkgrm` コマンドを実行することで行います

```
% cd syuhitu
% su
% Password:
# pkgrm NBKTtaed

次のパッケージは現在インストールされています:
  NBKTtaed          Syuhitu the text editor for Solaris
                   (sparc) 17.0.0

このパッケージを削除しますか [y, n, ?, q] y
```

アンインストールが正常に終了すれば、最後に「<NBKTtaed> の削除に成功しました。」というメッセージが表示されます。

なお、各ユーザのホームディレクトリに「`.TaEdit_com`」というディレクトリが残りますが、このディレクトリはアンインストール後には不要となります。削除していただいても問題ありません。

7. 使用許諾契約

主筆は、下記の使用許諾契約に従い配布されます。

使用許諾契約

1. 用語

甲とは当使用許諾契約が適用される著作物の事を言う。

使用とは甲をコンピュータにインストールまたは実行可能な状態にして実行する、若しくは甲に含まれるソースコードや文書・画像その他データを閲覧することを言う。

変更とは甲を元に二次的著作物を作成することを言う。

乙とは甲を元に作成された二次的著作物の内、当使用許諾契約とは異なる使用許諾契約が適用される物のことを言う。甲を元に作成された二次的著作物の内、当使用許諾契約と同一の使用許諾契約が適用される物は甲と呼ぶ。

ユーザとは甲を取得し、甲若しくは乙を、当使用許諾契約に従い使用・複製・変更・頒布する者のことを言う。

丙とは甲のユーザの内、甲に対して変更を行い甲を生成する者のことである。

丁とは甲のユーザの内、甲に対して変更を行い乙を生成する者のことである。

2. 無保証

甲は現状のままで提供されるものであり、丙はその内容に対して、いかなる保証も行わず、また、いかなる責任も負わない。

ユーザが甲を利用したことにより生じたいかなる不利益に対しても、丙はその責任を負わないものとする。

3. 制約

甲を使用・複製・頒布・変更した場合、ユーザは甲の使用許諾契約のすべての規定に従うことに同意したことになる。この使用許諾契約の規定に同意できない場合は、甲を使用・複製・頒布・変更せず、購入元へ速やかに返送し、返金を受けること。

ユーザは甲を使用・複製・変更・頒布することができる。

丙は甲に対して変更を行い、複製・頒布を行う場合には、下記の条件に従わなくてはならない。

- ・変更されているという事実を明示すること。
- ・変更前の甲の所在・入手先を明示すること。
- ・変更した者を明示すること。
- ・当使用許諾契約の複製を同梱して頒布すること。

丁は乙に対して、下記の条件を満たす限り、任意の使用許諾契約を適用することができる。

- ・甲を元にして作成されたことを明示すること。
- ・甲の丙がいかなる責任も負わず、いかなる保証も行わないことを保証すること。
- ・変更した者を明示すること。
- ・乙に対して適用される使用許諾契約が、丁が独自に適用したものであることを明示すること。
- ・乙の改変を許諾する場合、ソースコードの公開を義務づけないこと。

なお、上記は配布ファイル中に同梱されている「`license.txt`」の写しです。もし「`license.txt`」の内容と相違する場合には、「`license.txt`」の方が優先されます。