



Syuhitu.org

主筆 The text editor for Solaris User's guide

主筆 第19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
1.1 概要.....	3
1.2 対象となる読者.....	3
1.3 前提知識.....	3
1.4 関連ドキュメント.....	3
1.5 商標などについて.....	3
1.6 連絡先.....	3
2 動作環境.....	4
3 インストール.....	5
3.1 ダウンロード・展開.....	5
3.2 インストール.....	5
3.3 CDE の設定.....	6
4 使用方法.....	7
4.1 起動.....	7
4.2 ファイルを開く.....	8
4.3 ファイルの保存.....	9
4.4 ファイルタイプの指定.....	10
4.5 コンストラクション・モード.....	10
4.6 印刷.....	10
4.7 終了.....	12
4.8 検索・置換.....	12
4.9 ブックマーク.....	14
4.10 選択されたファイルを開く.....	14
5 設定の変更.....	15
5.1 リソース.....	15
5.1.1 編集するリソースファイル.....	15
5.1.2 リソースの項目と値.....	15
5.2 環境変数.....	20
5.2.1 システム定義の値.....	20
5.2.2 主筆独自の値.....	20
5.3 プラグイン.....	21
5.3.1 プラグイン設定ファイルの構文.....	21
5.3.2 プラグイン設定ファイルの記述内容.....	21
5.3.3 リソースファイルの設定.....	22
6 アンインストール.....	24
6.1 CDE の設定.....	24
6.2 アンインストール.....	24
7 使用許諾契約.....	25

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や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作業一般
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

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 Blade
プロセッサ	Ultra SPARC IIe 500MHz
メモリー	640MB
OS	Solaris 8
G/A	M64 (オンボード)

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、Sun Studio 11 もしくはそれ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し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_19.tar.bz2
% tar -xvf syuhitu_19.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。

ファイル名	説明
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) 19.0.0
```

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 CDE の設定

インストール作業が終了したら、必要に応じて CDE(Common Desktop Environment) の設定作業を行ってください。なお、この必須ではありません。CDE の設定を行わなくても主筆を使用する上で支障はありません。また、主筆は CDE 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。しかし、ファイルの関連づけやアイコンの配置を行うことにより、操作性を向上することができます。

CDE 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。

CDE 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

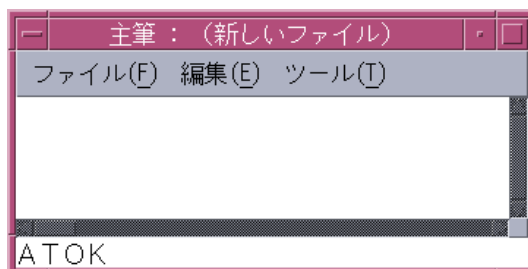
また、上記の各ファイルに対するアイコンの設定も行われます。



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。起動すると下記の画面が表示されます。



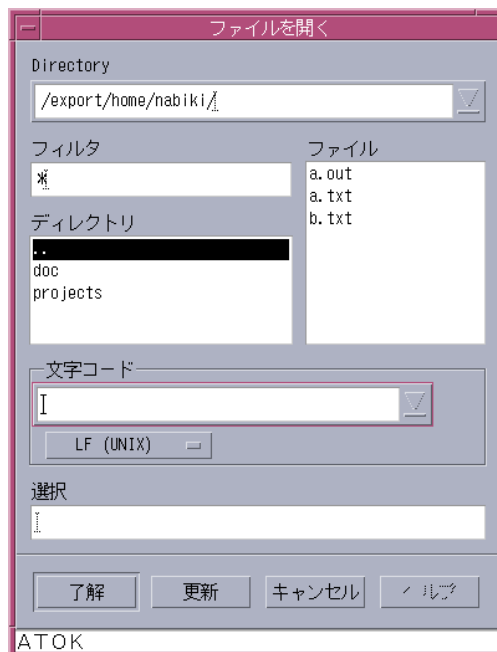
起動時には、下記の引数を使用することができます。

引数	説明
[<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。
-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>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、かつ編集集中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>
-SVA [-q]	<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。



このダイアログで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。



既存のファイルを上書き保存したい場合には、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やアクセス権限・ディスクの容量・メディア故障の有無等を確認して、再度ファイルの保存を行ってください。

ファイルを保存せずに長期間作業を行うと、一定時間ごとに自動的に上書き保存が行われます。しかし、新規に作成されたファイルで今までに一度も保存されたことのない場合には自動保存は行われません。

自動保存を行う間隔や、新規に作成されたファイルに対する自動保存処理の動作については、リソースファイルを編集することにより変更することができます。カスタマイズの詳細については 5. 設定の変更を参照してください。

4.4 ファイルタイプの指定

メニューの「ファイル(E)」-「ファイルタイプ(T)」からプログラム言語の種類を選択することにより、言語の構文に合わせてテキストを色づけして表示することができます。

またファイルタイプは、ファイルのオープンや保存の際に、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(E)」-「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 印刷

メニューの「ファイル(E)」-「印刷(P)...」を選択することで、テキストを印刷することができます。

印刷ダイアログでは下記の項目を指定する必要があります。

項目	説明
プリンタ	
出力先プリンタ	出力先のプリンタを指定します。
印刷部数	印刷する部数を指定します。
ファイルに出力	
ファイルに出力する	ファイルに出力するか否か指定します。ファイルに出力する場合は、出力先プリンタの指定は無視されます。
ファイル名	出力先のファイル名を指定します。
用紙	

項目	説明
用紙サイズ	用紙のサイズを指定します。
用紙の向き	
縦	正面から見て用紙が縦長になるように印刷します。
横	正面から見て用紙が横長になるように印刷します。
N アップ	
1	1枚の用紙の1つの面に1ページずつ印刷します。
2	1枚の用紙の1つの面に2ページずつ印刷します。
4	1枚の用紙の1つの面に4ページずつ印刷します。
両面	用紙の両面に印刷します。
テキスト	
フォント	印刷時に使用するフォントを指定します。
フォントサイズ	文字の大きさを指定します。
行番号の印刷	行番号を印刷するか否か指定します。
余白	
上	上側に設ける余白の大きさを mm で指定します。
下	下側に設ける余白の大きさを mm で指定します。
左	左側に設ける余白の大きさを mm で指定します。
右	右側に設ける余白の大きさを mm で指定します。
ヘッダ	
ヘッダの位置	ヘッダを上から何 mm のところに印刷するのかを指定します。
左上	左上に印字するヘッダの文字列を指定します。
中央	中央に印字するヘッダの文字列を指定します。
右上	右上に印字するヘッダの文字列を指定します。
フッタ	
フッタの位置	フッタを下から何 mm のところに印刷するのかを指定します。
左上	左下に印字するヘッダの文字列を指定します。
中央	中央に印字するヘッダの文字列を指定します。
右下	右下に印字するヘッダの文字列を指定します。

ヘッダ・フッタの指定では、通常の文字列以外に下記の特記記号を指定することができます。

表記	説明
%f	ファイル名に置き換えられます。
%F	フルパスのファイル名に置き換えられます。
%Y	西暦年に置き換えられます。
%M	月に置き換えられます。

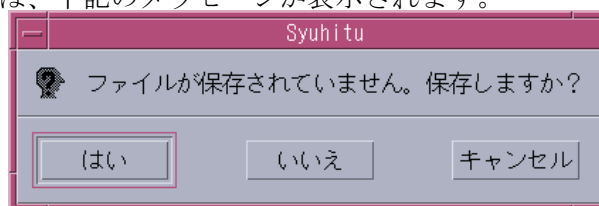
表記	説明
%D	日にちに置き換えられます。
%h	時に置き換えられます。
%m	分に置き換えられます。
%s	秒に置き換えられます。
%p	ページ番号に置き換えられます。
%%	%記号一文字に置き換えられます。

印刷を行うと入力内容が保存されるので、次回以降の印刷時には入力を省略することができます。保存された内容を破棄するには、ホームディレクトリにある「.TaEdit_PrintDlgDefault_\${LANG}」というファイルを削除してください。

4.7 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することもできます。

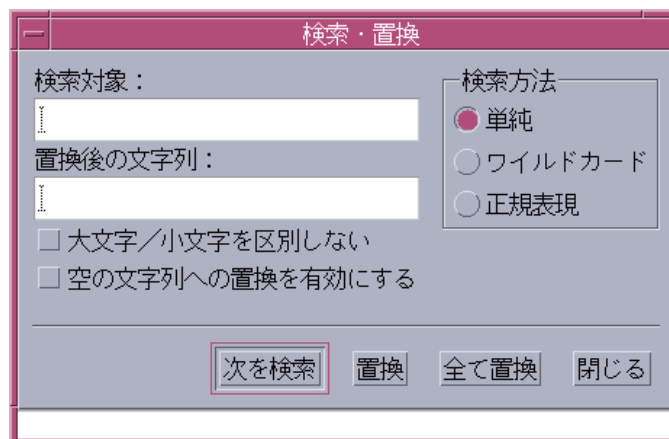
終了する際に、現在開いているファイルに対して変更が加えられ、かつ、保存されていない場合には、下記のメッセージが表示されます。



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。

4.8 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が行われ、マッチした文字列が選択されます。

「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の文字列が「置換後の文字列」に置き換えられます。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」にマッチする文字列が置換されます。

「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"?"を利用することができます。"*"は0文字以上の任意の文字列とマッチし、"?"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。

構文	説明
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	0xn timer 番目の前方参照のグループ (nnnn は 16 進数 4 桁)

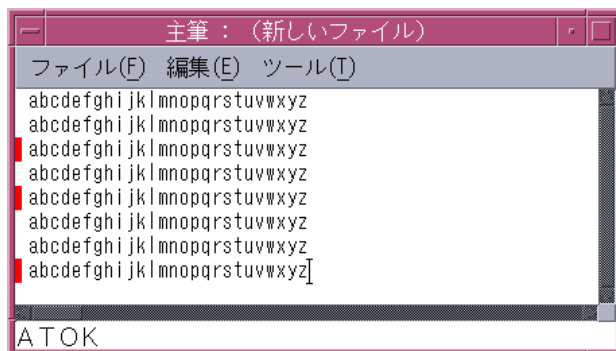
「大文字 / 小文字を区別しない」にチェックを入れると、半角アルファベットの大文字と小文字を区別しないで検索が行われます。

「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ますようになります。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。

4.9 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。

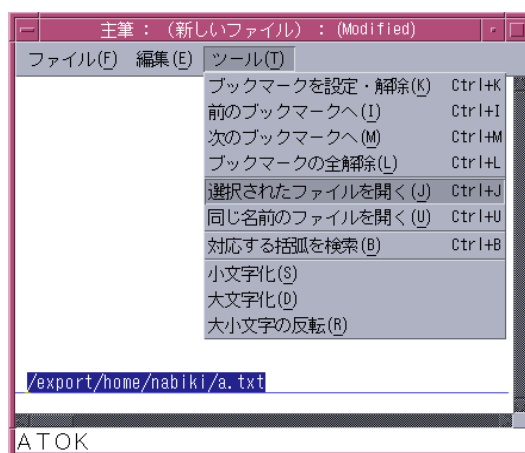


ブックマークが設定された状態で、メニューの「ツール(T)」-「前のブックマークへ(I)」を選択すると、現在カーソルがある位置より前にある最も近いブックマークにカーソルが移動されます。同様に「次のブックマークへ(M)」を選択すると、カーソル位置より後にある最も近いブックマークにカーソルが移動されます。

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が解除されます。

4.10 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。

項目	説明
tabWidthCalculationMethod	タブ幅の計算方法を指定します。 "Fix" : 常に一定の幅として計算します。 "Flex" : 指定した幅単位に切り上げます。
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。
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、ウイ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、これから読み込もう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た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。

項目	説明
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" : ドロップされたウインドウでファイルを開きます。 "New" : 新しいウイ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、新しいウインドウが開かれます。
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 XMICONBSEARCHPATH 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を指定します。
insertTabToEmptyLine	複数行同時にインデントする場合における、空行の扱いを指定します。 "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を指定します。 "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。

項目	説明
CPUCount	搭載されている CPU の数を指定します。
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を指定します。 "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、下線を引くか否かを指定します。 "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を指定します。 "True" : 編集記号を表示します。 "False" : 編集記号を表示しません。
editMarkColorName	編集記号の色を指定します。
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、エンコード名を指定します。 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、現在のロケールで使用されているエンコード名を表す文字列を指定します。
CursorBehaviorMode	カーソルの動き方を指定します。 "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を指定します。-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ます。
modifyLineMarkNumber	変更された行を示す、拡張情報領域のカラムを指定します。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。
clearUndoOnSave	ファイルの保存時に Undo バッファを破棄するか否かを指定します。 "True" : Undo バッファの内容を消去します。 "False" : Undo バッファの内容を消去しません。
PrintDlg_ValueRegFile	印刷ダイアログの入力内容を待避するファイルを指定します。相対パスで指定した場合には、ホームディレクトリからの相対パスであるものと見なされます。
PrintDlg_DefaultValueRegFile	印刷ダイアログのデフォルト値を保持するファイルを指定します。絶対パスで指定してください。
PrintDlg_PaperSizeConfFileName	用紙サイズの設定を保持するファイルを指定します。絶対パスで指定してください。
PrintDlg_FontList	印刷ダイアログのフォント名の一覧に表示するフォント名を指定します。複数個のフォント名を指定する場合には、コンマで区切って記述してください。
PrintDlg_PrinterConfFileName	printers.conf ファイルのパス名を指定します。主筆は printers.conf ファイルを参照して、利用可能なプリンタを検索します。

項目	説明
PrintDlg_PostScriptEncode	PostScript で使用するエンコードを指定します。印刷に使用するフォントは、この値に指定したエンコードのフォントを使用してください。たとえば、この値に eucJP を指定したのであれば、フォントとしては Ryumin-Light-EUC-H や GothicBBB-Medium-EUC-H を指定してください。 なお、PostScript 内のエンコードとして、ISO-2022 のようなエスケープシーケンスでコードセットを切り替えるたぐいのエンコードは指定しないでください。
PrintDlg_lpr_Args	lpr コマンドに渡す引数を指定します。引数には以下の値を使用することができます。 %1 : 出力先プリンタ名に置き換えられます。 %2 : 印刷部数の値に置き換えられます。
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ます。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ます。
CPP_KeywordList	C/C++ のキーワードを記載したファイルを指定します。
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ます。
CPP_KeywordF_ColorName	C/C++ のソースコードのキーワードの色を指定します。
CPP_CommentF_ColorName	C/C++ のソースコードのコメントの色を指定します。
CPP_SringF_ColorName	C/C++ のソースコードの文字列定数の色を指定します。
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ます。
JAVA_KeywordList	Java のキーワードを記載したファイルを指定します。
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ます。
JAVA_KeywordF_ColorName	Java のソースコードのキーワードの色を指定します。
JAVA_CommentF_ColorName	Java のソースコードのコメントの色を指定します。
JAVA_SringF_ColorName	Java のソースコードの文字列定数の色を指定します。
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ます。
COBOL_KeywordList	COBOL のキーワードを記載したファイルを指定します。
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います。
COBOL_KeywordF_ColorName	COBOL のソースコードのキーワードの色を指定します。
COBOL_CommentF_ColorName	COBOL のソースコードのコメントの色を指定しています。
COBOL_SringF_ColorName	COBOL のソースコードの文字列定数の色を指定します。
COBOL_SequenceNumberF_ColorName	COBOL のソースコードの一連番号の色を指定します。
JS_FileExt	JavaScript のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定します。
JS_KeywordList	JavaScript のキーワードを記載したファイルを指定します。
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ます。
JS_KeywordF_ColorName	JavaScript のソースコードのキーワードの色を指定します。
JS_CommentF_ColorName	JavaScript のソースコードのコメントの色を指定します。
JS_SringF_ColorName	JavaScript のソースコードの文字列定数の色を指定します。
VBS_FileExt	VBScript のソースコードとみなすファイルの拡張子を指定します。
VBS_KeywordList	VBScript のキーワードを記載したファイルを指定します。
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ます。
VBS_KeywordF_ColorName	VBScript のソースコードのキーワードの色を指定します。
VBS_CommentF_ColorName	VBScript のソースコードのコメントの色を指定します。

項目	説明
VBS_SringF_ColorName	VBScript のソースコードの文字列定数の色を指定します。
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ます。
CS_KeywordList	C#のキーワードを記載したファイルを指定します。
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ます。
CS_KeywordF_ColorName	C#のソースコードのキーワードの色を指定します。
CS_CommentF_ColorName	C#のソースコードのコメントの色を指定します。
CS_SringF_ColorName	C#のソースコードの文字列定数の色を指定します。
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ます。
HTML_KeywordList	HTML のキーワードを記載したファイルを指定します。
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ます。
HTML_TagF_ColorName	HTML のソースコードのタグ内の文字の色を指定します。
HTML_KeywordF_ColorName	HTML のソースコードのキーワードの色を指定します。
HTML_CommentF_ColorName	HTML のソースコードのコメントの色を指定します。
HTML_SringF_ColorName	HTML のソースコードのコメントの色を指定します。
pluginConfigFileName	プラグイン設定ファイルのファイル名を指定します。

5.2 環境変数

主筆は下記の環境変数の値を参照します。

5.2.1 システム定義の値

主筆は下記に示したシステムにより定義される環境変数の値を参照します。

変数名	説明
LANG	ロケールを指定します。主筆は LANG に設定されたロケールを参照し、テキストのエンコードやメニューに表示する文字などを設定します。
HOME	ユーザのホームディレクトリのパス名です。
DISPLAY	主筆がウインドウを表示するディスプレイを決定するために参照します。
XFILESEARCHPATH	リソースの検索パスを指定します。起動スクリプト内で主筆が参照するリソースファイルのパス名が設定されます。
LD_LIBRARY_PATH	ライブラリの検索パスを指定します。起動スクリプト内で、プラグインを含む主筆が参照するライブラリの検索パスが設定されます。

通常は上記の環境変数をユーザが明示的に設定する必要はありません。

5.2.2 主筆独自の値

主筆が独自に使用する環境変数として、下記の値を参照します。

変数名	説明
SYUHITU_COMMUNITY	主筆サーバ・主筆クライアント・主筆本体が通信を行うために使用する作業用ディレクトリのパス名を指定します。通常はユーザ毎異なるディレクトリを指定してください。 なお、存在しないディレクトリが指定された場合には、新規にディレクトリを作成されます。
SYUHITU_CLIENT	主筆クライアントの実行プログラムのパス名を指定します。通常は"/opt/NBKTtaed/TaEditClient"です。
SYUHITU_TAEDIT	主筆本体の実行プログラムのパス名を指定します。通常は"/opt/NBKTtaed/TaEdit"です。
SYUHITU_SERVER	主筆サーバの実行プログラムのパス名を指定します。通常は"/opt/NBKTtaed/TaEditSvr"です。
SYUHITU_CONV	エンコード変換プログラムのパス名を指定します。通常は"/opt/NBKTtaed/TaEditConv"です。
SYUHITU_PDLGEN	PostScript 生成プログラムのパス名を指定します。通常は"/opt/NBKTtaed/TaEditPdlgen"です。
SYUHITU_LPR	lpr コマンドのパス名を指定します。通常は"/usr/ucb/lpr"です。
ICONV_ALIAS_FILE	iconv のエイリアスを定義したファイルのパス名を指定します。通常は"/usr/lib/iconv/alias"です。なお、コマンドで区切ることにより複数指定することができます。
SYUHITU_STRINGTABLE_PATH	コマンドラインに表示するエラーメッセージを定義したファイルのパス名を指定してください。通常は"/opt/NBKTtaed/resource/syuhitu_\${LANG}.ST"です。

上記の値は起動スクリプト内で適宜設定されるため、通常は明示的に指定する必要はありません。しかし、インストール先のパスを変更している場合や、システム環境がデフォルトとは異なる場合には、必要に応じて値を変更してください。

5.3 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。

5.3.1 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
```

"["と"]"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。

5.3.2 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。

キー名	説明
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ず。
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。詳細はプラグインのマニュアルを参照してください。

「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。

キー名	説明
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。

5.3.3 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。

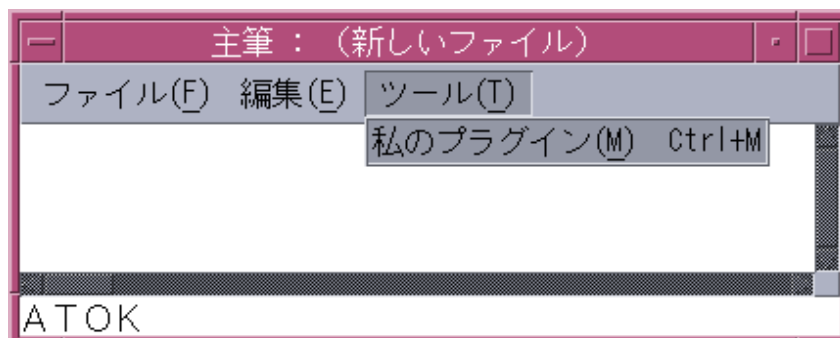
その際、メニューに登録されるウィジットは、下記の名称で作成されます。
TEPI_プラグイン名

"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) 19.0.0
```

```
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、アンインストール後にも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および「`.TaEdit_PrintDlgDefault_${LANG}`」というファイルが残ります。これらのファイル・ディレクトリは主筆のアンインストール後には不要となるので、削除することができます。

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。