

No.	カテゴリ	説明	対処内容
1	画像/輪郭/OCRマッチング	画像/輪郭/OCRマッチングノードのプロパティ画面でイメージ画像を取得する際、キャプチャ取得後にWinActorにフォーカスが戻らないため、取得完了が分かりにくい。	イメージ画像取得を完了したタイミングで、WinActorにフォーカスが戻るようにしました。
2	ライブラリタブ	ライブラリタブで項目選択した際に、自動的に横方向へスクロールしてしまうことがある。	ライブラリタブにて意図せず横方向へスクロールしないよう修正しました。
3	UIオートメーションノード	UIオートメーションのプロパティ画面のコントロールパス編集にて、変数を利用できるようにしてほしい。	UIオートメーションのプロパティ画面のコントロールパス編集にて、「%変数%」を指定することで変数を利用できるように対応しました。
4	シナリオファイル	WinActorからStoryboardのシナリオを呼び出す機能がほしい。	シナリオファイル呼び出し、及び、シナリオGotoの呼び出し先としてStoryboardのシナリオ(.wsb7ファイル)を選択できるようにしました。 詳細は「WinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)」の「4.3.12 シナリオファイル呼び出し ■シナリオファイル呼び出しのプロパティ」、及び、「ユーザライブラリサンプル説明書 (WinActor_User_Library_Sample_Manual)」の「1.2.1 シナリオGoto 表1-1」をご参照ください。
5	シナリオファイル	ums7形式に変換しなくてもwsb7形式のままWinActorで開けるようにしてほしい。	WinActorの[ファイル]-[開く]のダイアログの右下部の拡張子選択肢に「WinActor Storyboard files(*.wsb7)」を追加しました。また、wsb7形式のファイルを直接WinActor上にドロップした際にも開けるように対応しています。 詳細は「WinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)」の「3.2.1 ファイルメニュー」をご参照ください。
6	UIオートメーションノード	UIオートメーションの自動記録機能について、クリック動作の際に自動生成されるノード名が「クリック」となるので、他の自動記録と同じように区別がつくようにしてほしい。	UIオートメーションで自動記録を行う際に生成されるノードについて、「クリック (UIA)」のようにUIオートメーションノードであることが分かる名前に変更しました。

WinActor Ver.7.2.1にて対応しました要望の一覧

7	スクリーン セーバー解 除機能	WinActor起動前にスクリーンセーバーが有効になっていても解除できるようになってほしい。	WinActorを起動しているユーザがカレンダーセッションでログイン状態であれば、WinActor起動前にスクリーンセーバーが有効になっていても解除できるよう対応しました。
8	変数一覧	変数一覧画面でコメントを編集する際に改行できるようにしてほしい。	変数一覧画面の初期値、コメントを編集する際、Shift+Enterキーを入力することで改行できるよう対応しました。
9	シナリオ ファイル呼 び出しノー ド	シナリオファイル呼び出しノードのプロパティ画面にて、呼び出し先シナリオの情報を参照できるよう、シナリオ情報画面の備考に記載された内容、及び、変数コメントの情報を表示させたい。	シナリオファイル呼び出しノードのプロパティ画面にて、呼び出し先のシナリオファイル名及び変数指定の右側にアイコン表示し、マウスオーバーで内容参照できるよう対応しました。