

No.	カテゴリ	説明	対処内容
1	プロパティ画面	各種ノードのプロパティ画面で変数名を編集する際、変数名の一部を選択してBackspaceキーを押下しても文字が消えないことがある。	各種ノードのプロパティ画面で変数名の一部を選択してBackspaceキーを押下した際に、選択した部分の文字が削除できるよう修正しました。
2	文字列送信ノード	オプションの設定「ツール」->「オプション」の「実行」タブにて、「予期せぬマウス/キーボード操作による一時停止」にチェックが入っていないにも関わらず、文字列送信ノード実行時に「予期せぬ操作が検出されたため、一時停止しました。」と表示され、シナリオ実行が中断することがある。	文字列送信ノード実行時に、オプション設定に基づいて正しく誤操作検知を実施できるよう修正しました。
3	同梱ライブラリ	「10_ダイアログ」カテゴリのライブラリを実行した際に、表示されたダイアログが他のウィンドウの後ろに隠れてしまうことがある。	「10_ダイアログ」カテゴリのライブラリ実行に表示されるダイアログが最前面となるよう修正しました。
4	プロパティ画面	各種ノードのプロパティ画面で変数名を編集する際、候補のプルダウンを表示している状態で編集すると編集中文字の一部が消えてしまうことがある。	各種ノードのプロパティ画面で、候補のプルダウンを表示したまま変数名を編集した際に、編集中文字が消えないよう修正しました。
5	プラグイン設定	プラグイン設定画面を最大化するとタスクバーが隠れてしまう。	プラグイン設定画面から最大化ボタンを削除し、タスクバーを覆い隠さなくなるよう修正しました。
6	WinActorEye	WinActorEyeのバーコードツールの実行に失敗した際、「パラメータが不正です」のエラーメッセージが表示されることがある。	WinActorEyeのバーコードツールの実行に失敗した際、「バーコードツールの動作が失敗しました」と表示されるよう修正しました。
7	UIオートメーションノード	UIオートメーションノード及びUIオートメーションダンプノードのプロパティ画面で変数を設定しても、変数一覧タブの変数参照ツリーに対象の変数が表示されない。	UIオートメーションノード及びUIオートメーションダンプノードのプロパティ画面で変数を設定した際に、当該変数が変数参照ツリーに正しく表示されるよう修正しました。
8	WinActorノート	WinActorノートの「フォルダ選択」で一覧を表示後、ツールバーのフォルダ移動ボタンをクリックしてから改めて「フォルダ選択」を選択すると、「フォルダ」項目に表示されているパスがフォルダ移動前のままとなっている。	「フォルダ選択」において、フォルダ移動後に現在表示しているフォルダのパスを初期表示するよう修正しました。

9	WinActor ノート	WinActorノートの「フォルダ作成」の「カレントフォルダ」項目に表示されているパス情報が一覧表示されている1行目の内容となっている。	「フォルダ作成」において、現在表示しているフォルダのパスをカレントフォルダとして正しく表示できるよう修正しました。
10	WinActor ノート /WinActorEye	WinActorノートとWinActorEyeの各画面をフローティング状態にした後、最小化または閉じてから再表示すると各画面の重なり順が変わっている。	WinActorノートとWinActorEyeを再表示する際、フローティング状態の画面の重なり順を維持するよう修正しました。
11	フロー チャート画面	ディスプレイの表示スケール設定を「100%」以外に設定していると、ノードをフローチャート上で移動する際に、強調表示されている場所に正しく配置できない。	ディスプレイの表示スケール設定が「100%」以外であっても、強調表示されている位置に正しく配置できるよう修正しました。
12	フロー チャート画面	グループノード等の開閉可能なグループを閉じた状態でシナリオ実行すると、閉じたグループの実行中にフローチャート画面が自動スクロールしてしまう。	閉じたグループの実行中にフローチャート画面が自動スクロールしないよう修正しました。
13	WinActor ノート	WinActorノートのフッターに表示される【ブロック数】等の情報がタブを切り替えたタイミングで更新されず、直前に表示していたタブの情報のままとなる。	WinActorノートのタブを切り替えるタイミングで正しくフッターの情報を更新するよう修正しました。
14	WinActorEye	WinActorEyeを初回起動した際に、全てのプロパティ画面が表示されている状態で起動することがある。	レジストリに保存しているWinActorEyeのレイアウト情報が破損している場合に本事象が発生することがありましたが、そのような場合にも正しくWinActorEyeの画面が初期表示されるよう修正しました。
15	シナリオ ファイル呼び出しノ ード	新しいシナリオファイルを作成し、一度も保存していない状態でシナリオファイル呼び出しノードを実行するとWinActorを操作できなくなる。	本事象はオプション画面の実行タブにて「シナリオ呼び出しで呼び出し元のシナリオファイルへ戻るときに、呼び出し先のシナリオファイルを閉じる」がチェックされている場合に発生します。 当該チェックボックスがチェックされている場合にも、シナリオ未保存状態でシナリオファイル呼び出しノードを正しく実行できるよう修正しました。
16	スクリプト 実行ノード	スクリプト実行ノードのスクリプトタブで!param FILE:IMG!を設定すると、設定タブにて画像ファイル選択用のダイアログを表示できる。このダイアログで拡張子ではなくファイル名末尾に「jpg」が付いているファイルが一覧に表示される。	スクリプト実行ノードの画像ファイル選択ダイアログにて、正しくjpg拡張子のファイルが表示されるよう修正しました。

17	繰り返し終了ノード	例外処理ノードの中に繰り返し終了ノードを配置した状態でノードコピーを行うと、繰り返しノードの中にあつたとしても繰り返し終了ノードに赤枠が付き、ツールチップに以下のメッセージが表示される。 「繰り返し終了」が「繰り返し」・「後判定繰返」ノードの中に配置されていません。	ノードコピーの際に繰り返し終了ノードのエラーチェックを正しく行えるよう修正しました。
18	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で、「値」欄に空文字を指定すると変数作成の確認ダイアログが表示される。 ダイアログでOKボタンをクリックすると、変数名が空文字の変数が作成される。	シナリオファイル呼び出しノードのプロパティ画面で、「値」欄に空文字を指定した際は変数作成の確認ダイアログが表示されなくなるよう修正しました。
19	ウィンドウ識別ルール	v6の英語版及び中国語版(OR-5200、OR-5300)でデスクトップを対象にしたウィンドウ識別ルールを使用していた場合、v7でシナリオを読み込んだ際にウィンドウ識別名が見つからないエラーとなり、当該ウィンドウ識別名を指定していた箇所が未指定状態となる。	v6の英語版及び中国語版(OR-5200、OR-5300)で作成したシナリオでデスクトップを対象にしたウィンドウ識別ルールを使用していた場合にも、v7で当該シナリオを正しく読み込めるよう修正しました。
20	メール受信	メールの添付ファイル名にWindowsで扱えない文字(/ > < ? : " ¥ *  )が含まれていた場合、メール受信処理に失敗する。	Windowsで扱えない文字が添付ファイルに含まれていた場合、当該文字をWindows同様に「_」(アンダースコア)に置換した上でメール受信処理に成功できるよう修正しました。
21	付箋	「付箋を表示しない」を選択して付箋を隠した状態でシナリオをロードすると、「付箋を表示する」によって再表示した付箋がフローチャート画面のスクロール可能領域外に配置されてしまうことがある。	「付箋を表示する」によって付箋を再表示した際に、表示された付箋まで正しくスクロールできるよう修正しました。
22	ライブラリタブ	ライブラリタブにて「全ての言語のライブラリを表示する」のチェックが外れていると、同梱でないユーザライブラリが検索にヒットしなくなる。	「全ての言語のライブラリを表示する」のチェック状態に関わらず、同梱でないユーザライブラリも検索できるよう修正しました。
23	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呼び出し先にバージョン番号を省略したシナリオファイルを指定した場合、「1.9.0」と「1.10.0」の2つのバージョン番号の内「1.9.0」の方が優先して呼び出される。	シナリオファイル呼び出しノードの呼び出し先にバージョン番号を省略したシナリオファイルを指定した場合、正しく数字の大小を比較して呼び出し先が選択されるよう修正しました。

24	自動記録	Firefoxのv83以降を使用している場合、Firefoxの自動記録を行っても操作が記録されない。	Firefox v83にて仕様変更があり、自動記録が出来なくなっていました。Firefox v82以前、及び、v83以降のいずれでも自動記録が行えるよう対応しました。
25	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にて呼び出し先シナリオファイルを開いている状態で、呼び出し先変数に値を設定してシナリオ実行すると、呼び出し先シナリオファイルの変数一覧タブで初期値が上書きされる。	シナリオファイル呼び出しノードの実行時に、呼び出し先シナリオファイルが開いている場合であっても、呼び出し先シナリオの変数一覧タブの初期値情報を上書きしないよう修正しました。
26	管理実行	管理実行モードにてシナリオファイルと同じフォルダに配置したExcelファイルをシナリオ実行中に開き、閉じないままシナリオ実行終了すると、管理サーバにタスク完了通知が行われない。	管理実行モードでのシナリオ実行完了時にExcelファイルが開かれたままであっても、管理サーバにタスク実行完了通知を行えるよう修正しました。
27	UIオートメーションノード	記録対象アプリケーション選択を行い記録モードにUI Automationを選択後、表示メニューから言語設定を切り替えてから自動記録を開始すると、自動生成されるノード名が切り替え前の言語設定に基づいて決定される。	UI Automationの自動記録を行う際、記録ボタンをクリックした時点の言語設定に基づいて自動生成するノード名を決定するよう修正しました。
28	UIオートメーションノード	UI Automationの自動記録を行う際、メニューやコンボボックス等を操作した場合に「不測のエラーにより継続ができません。」と表示されることがある。	UI Automationの自動記録にて、メニューやコンボボックス等を操作した場合にエラーとならないよう修正しました。
29	付箋	ノードからの相対座標で付箋を表示している場合、付箋を移動した後に元に戻す(Ctrl+Z)、やり直す(Ctrl+Y)を実行しても付箋の位置が変化しない。	ノードからの相対位置で付箋を表示している場合にも正しく元に戻す(Ctrl+Z)、やり直す(Ctrl+Y)を実行できるよう修正しました。
30	フローチャート画面	シナリオ実行中や一時停止中にums7ファイルをWinAvtor上にドロップすると、ドロップしたシナリオファイルがロードできてしまう。	シナリオ実行中や一時停止中などの「シナリオファイルを開く」ボタンをクリックできないタイミングでは、ums7ファイルをWinActor上にドロップしてもシナリオファイルがロードされないよう修正しました。
31	スクリプト実行ノード	ライブラリを含むスクリプト実行ノードのプロパティ画面の幅を変更しても次回開くときには元に戻る。	スクリプト実行ノードのプロパティ画面の幅変更を維持できるよう修正しました。また、画像マッチングノード等のプロパティ画面の初期幅が広いプロパティ画面で幅変更した場合も、変更後の幅を維持できるよう対応しました。

32	GUI操作	ノードタブとライブラリタブを縦に並べて表示させている場合等に、シナリオ実行完了時にタブ幅が極端に狭くなることがある。	ノードタブやライブラリタブの表示方式に関わらず、シナリオ実行前後でレイアウト崩れが発生しなくなるよう修正しました。
33	IE操作	IE上のモーダルダイアログの記録及び操作が行えない。また、v7.1.1以前に作成したシナリオ内にIE上のモーダルダイアログの操作が含まれていた場合、シナリオ実行時にエラーが発生する。	IE上のモーダルダイアログの記録・操作、及び、v7.1.1以前に作成されたシナリオでのIE上のモーダルダイアログ操作を正しく行えるよう修正しました。
34	GUI操作	表示メニューから「ノード」「ライブラリ」「お気に入り」を選択した際に、対象のパレットが事前に閉じるボタンで閉じられていると再表示されない。	表示メニューから「ノード」「ライブラリ」「お気に入り」を選択した際に、正しく対象のパレットが表示されるよう修正しました。
35	シナリオファイル	シナリオ情報画面にて有効期限を設定すると、その後改めてシナリオ情報画面を開いた際に有効期限情報を削除できない。	v6以前と同様に、シナリオ情報画面にて有効期限に空欄を設定することで情報を削除できるよう修正しました。
36	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で呼び出し設定の値欄を選択し、F2キーを押すと編集モードに入ったように見えるがキー入力しても何も反映されない状態となる。	シナリオファイル呼び出しノードのプロパティ画面で呼び出し設定の値欄でF2キーを押下した際に、正しく編集モードとなるよう修正しました。
37	スクリプト実行ノード/画像マッチングノード/輪郭マッチングノード/HTTPノード	以下の設定項目に変数を指定している状態で、シナリオ間でノードコピーした際、変数登録確認ダイアログで「いいえ」を選択すると、コピー元シナリオの当該項目の設定値が削除される。 ・スクリプト実行ノード：変数設定可能な全ての項目 ・画像マッチングノード/輪郭マッチングノード：マッチング画像ファイル ・HTTPノード：要求タブ-ヘッダタブ-値、要求タブ-ボディタブ-値、応答タブ-ヘッダタブ-値、応答タブ-ボディタブ-値	ノードをシナリオ間コピーした際に、シナリオ登録確認ダイアログで「いいえ」を選択してもコピー元のノードには影響しなくなるよう修正しました。
38	IE操作	クリック(IE)ノードで不定期にWinActorが落ちる。この際、イベントビューアーにはApplicationError IEHookNative.dllで障害発生した旨のログが記録される。	IEHookNative.dllの処理安定性を向上させ、IE操作時のエラー発生頻度が低減するよう修正しました。
39	プロキシサーバ設定	オプション画面のプロキシサーバタブにて「ブラウザ(IE)の設定を使用」をONにすると、通信時に「無効なURI:ホスト名を解析できませんでした。」のエラーが表示され、通信に失敗する。	オプション画面のプロキシサーバタブにて「ブラウザ(IE)の設定を使用」をONに設定した際も正しくプロキシサーバ設定を読み込んで通信できるよう修正しました。

40	サブルーチンググループノード	サブルーチンググループノードのプロパティ画面にて、ローカル変数一覧から特定の変数を選択すると削除ボタンがクリック可能となるが、その後変数を未選択状態に戻しても削除ボタンがクリック可能なままとなる。	サブルーチンググループノードのプロパティ画面にて、ローカル変数一覧で変数が選択されていない場合は削除ボタンがクリック不可となるよう修正しました。
41	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呼び出し先に拡張子を省略したシナリオファイルを指定した場合、「ums7」と「uss7」の2つの拡張子の内「uss7」が優先して呼び出される。操作マニュアルには「ums7」が優先されるように記載されており、動作に差異がある。	シナリオファイル呼び出しノードの呼び出し先に拡張子を省略したシナリオファイルを指定した場合、操作マニュアルに記載の通りの優先順位で呼び出せるよう修正しました。 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」をご参照ください。
42	シナリオ実行	シナリオの部分実行時に、実行中ノードが強調表示(青枠ハイライト)されない。	シナリオの部分実行時に、実行中ノードを強調表示できるよう修正しました。
43	シナリオ実行	WinActorの起動時にシナリオファイル指定オプション(-f)で誤った内容(*)を指定すると、「正しくインストールされていない可能性があります。再インストールをお試しください。」のエラーメッセージが表示される。 (*)半角スペースを含むにも関わらずダブルクォーテーション(")で囲っていない等。	WinActorの起動時にシナリオファイル指定オプション(-f)で誤った内容を指定した場合には、v7.1.1以前と同様に「起動オプションとして未定義のオプションが指定されています。」のエラーメッセージが表示されるよう修正しました。
44	フローチャート画面	v6でタブ追加したシナリオファイルをv7で読み込んだ後、v7で新たに追加したタブ名を変更する際に、v6で追加していたタブ名も連動して変わってしまう。	v6で作成したシナリオファイルをベースにv7でタブ名変更を行った際にも、正しくタブ名変更を行えるよう修正しました。
45	データ一覧	データ一覧タブで複数行選択し、右クリックで「チェックする」を選択した際の動作がv6とv7で異なる。  v6: 選択した行数分、チェックされる v7: カーソルのある行のみチェックされる	データ一覧タブで複数行選択し、右クリックで「チェックする」を選択した際の動作をv6同様「選択した行数分、チェックされる」となるよう修正しました。
46	フローティング	任意のタブをフローティング状態にした際、フローティングにしたタブの表示が消え、WinActorを操作できなくなることがある。	タブをフローティング状態にする処理を改善し、動作安定性を向上させました。

47	監視ルール	表示メニューから言語設定を切り替えても、監視ルールタブの対処種別の表示言語が切り替わらない。	表示メニューから言語設定を切り替えた際、監視ルールタブの対処種別名も正しく切り替わるよう修正しました。
48	コマンド実行ノード	コマンド実行ノードのプロパティ画面にて「コマンド」にダブルクォーテーション(")で囲った文字列を指定すると、シナリオ実行時に「コマンドの起動に失敗しました」のエラーが発生する。	コマンド実行ノードのプロパティ画面にて「コマンド」にダブルクォーテーション(")で囲った文字列を指定しても、シナリオ実行時に正常にコマンド起動できるよう修正しました。
49	IE操作	クリック(IE)ノードでクリックできないボタンがある。	クリック(IE)ノードで認識できる要素を拡充し、より多くの自動操作に対応できるよう修正しました。
50	シナリオファイル	v6で作成したシナリオの中に呼び出し先未設定のサブルーチン呼び出しノードが存在する場合、v7で当該シナリオを開こうとすると「シナリオファイルの読み込みに失敗しました」と表示され、シナリオを開けない。	v6で作成したシナリオの中に呼び出し先未設定のサブルーチン呼び出しノードが存在する場合でも、v7で当該シナリオを開けるように修正しました。
51	メール受信	シナリオ実行中に停止ボタンでシナリオ停止すると、それ以降メール管理タブのメール受信ボタンを押してもメール受信しなくなる。	シナリオ停止ボタン押下後も、メール管理タブのメール受信ボタンで正しくメール受信できるよう修正しました。
52	Storyboard	配置済みのポッドを移動してからシナリオ実行すると、移動後の順番通りにシナリオ実行できないことがある。また、その状態でシナリオ保存してから開き直すと、保存時とは異なる順番でポッドが配置されてしまう。	移動後のポッドの順番で正しくシナリオ実行されるよう修正しました。また、シナリオを開き直した際にポッドの配置順が乱れないよう修正しました。
53	Storyboard	複数のアプリケーション操作ポッドにて、それぞれ異なる対象アプリケーションを設定していた場合、シナリオを開き直した際に対象アプリケーション設定が全て同じものに置き換わってしまう。	シナリオを開いた際に、アプリケーション操作ポッドの対象アプリケーション設定が正しく復元されるよう修正しました。
54	WinActorEye	WinActorEyeの各種リソースを選択するコンボボックスにおいて、キーボード入力時に登録済みのリソース名と入力内容が部分一致した場合に、入力内容が登録済みリソース名に置き換わってしまう。	WinActorEyeの各種リソースを選択するコンボボックスにおいて、キーボード入力時に入力文字と登録済みのリソース名が部分一致しても、登録済みのリソース名で置き換えないよう修正しました。
55	WinActorEye	キーボード入力可能なコンボボックスにおいて、「Shift+Tab」を押下しても前の入力項目に移動しない	キーボード入力可能なコンボボックスにおいて、「Shift+Tab」を押下した際に前の入力項目に移動するよう修正しました。

WinActor Ver.7.2.1にて行いました改善の一覧

56	データ一覧	「-f -r -d -e」オプションにより、データ一覧ファイルを指定したシナリオ実行及びWinActor終了を実施した場合、「-x」オプションを省略しているにも関わらず、データ一覧ファイルが上書き保存されてしまう。	「-x」オプションを省略している場合にデータ一覧ファイルの上書き保存が実施されないように修正しました。
57	シナリオ実行	Excelのインストールされていない環境でシナリオを実行すると、シナリオ実行が終了しないことがある。	Excelのインストールされていない環境でシナリオ実行した場合も正常にシナリオ実行が終了するように修正しました。