

No.	カテゴリ	説明	対処内容
1	起動オプション	警告や未設定ノードがあった場合にシナリオを実行すると、「このまま実行するとエラーになる可能性があります」とポップアップが表示される。 タスクスケジューラを用いたスケジュール実行ができないため、警告を無視する等の起動オプションがあると良い。	WinActor起動時及びシナリオ実行時のダイアログ表示を抑制する起動オプション「-sl」、シナリオ実行完了後に終了ステータスを返却する起動オプション「-ec」を追加しました。 詳細は「WinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)」の「2.1.3 WinActorの起動オプション 表2-1」「3.11 WinActor起動ショートカット作成画面」、及び、「WinActor簡易マニュアル (WinActor_Basics_Manual)」の「p.19 起動オプション」をご参照ください。
2	テーブルスクレイピング	テーブルスクレイピングにてXPath指定時にブラウザが消えるので手間がかかる。	テーブルスクレイピングのプロパティ画面でXPath指定する際に、ブラウザを使い回せるように改善しました。 また、「回数」パラメータは無限ループを防ぐための最大回数を指定するものでしたので、分かりやすさのために「最大回数」にパラメータ名を見直しました。
3	指定時間待機	指定時間待機ノードにて待機時間を変数で指定できるようにしてほしい。	指定時間待機ノードのプロパティ画面にて「待機時間(ミリ秒)」に変数を指定できるように対応しました。 他の入力欄同様、テキストボックス右側の▼アイコンをクリックして、変数名と値を切り替えて設定してください。
4	ライブラリ	WinActorでドロップシャドウを含まずにスナップショット取得した際、それに対応する座標情報をWinActorで取得できるようにしてほしい。	ライブラリの「11_ウィンドウ関連¥画面サイズ、位置取得(影無し)」及び「26_WinActorEye¥座標情報の取得・マウス操作(影無し)」を追加しました。 詳細は「ユーザライブラリサンプル説明書 (WinActor_User_Library_Sample_Manual)」の「11.6 画面サイズ、位置取得(影無し)」、及び、「WinActorEyeシナリオ作成マニュアル (WinActorEye_Scenario_Creation_Manual)」の「座標情報の取得・マウス操作(影無し)」をご参照ください。
5	ライブラリ	HTTPライブラリにPATCHメソッドが欲しい。	「99_外部サービス連携¥02_HTTP関連」のHTTPライブラリ、及び、v7.3.0で追加するHTTP(詳細)ライブラリの両方において、メソッドとして「PATCH」を選択できるように対応しました。
6	プロパティ画面	%変数名%の展開が扱えるか否かが、実際に試さないとわからない状態になっている。 %変数名%の展開が扱えるところに注釈等で記載が欲しい。	プロパティ画面にて、「値⇒」及び待機ボックス等のメッセージ入力欄に記載された「%変数名%」を全て展開可能となるよう対応しました。

7	WinActorEye	WinActorEyeの矩形情報編集画面でリソース名も変更できるようにしてほしい。	画面名も見直し、矩形情報編集/閲覧画面で矩形リソース名をプルダウンメニューから編集できるように対応しました。 類似画面である座標讓歩編集/閲覧画面でも同様に座標リソース名を変更出来るようにしています。 詳細は「WinActorEye操作マニュアル (WinActorEye_Operation_Manual)」の「3.3.4 矩形リソースの閲覧/編集」「3.3.5 座標リソースの閲覧/編集」をご参照ください。
8	WinActorEye	WinActorEyeにて、スポイトツールからしか色リソースを登録できないため、色リソース画面からも新規色リソースを追加可能にしてほしい。	色リソース画面の編集メニューに「新規追加」を追加しました。 詳細は「WinActorEye操作マニュアル (WinActorEye_Operation_Manual)」の「10.6 色リソース」をご参照ください。
9	WinActorノート	WinActorノートにて操作対象パスを相対パスで指定できるようにしてほしい。	WinActorノートの「ファイラー」メニュー配下にある6機能に対して、マクロ記録後に相対パスに変更していただくことで、ワークフォルダ相対で操作対象を指定できるよう対応しました。 類似機能として、「入力」メニューの「ファイルダンプ」についても、同様にワークフォルダからの相対パスで対象を指定できるようにしています。 また、この対応に伴い、「入力¥ファイルダンプ」及び「ファイラー¥フォルダ選択」の実行オプションとしてワークフォルダ変更の記録有無を選択できるようにしました。 変更後の画面詳細は「WinActorノート操作マニュアル (WinActorNote_Operation_Manual)」の「4.3 ファイルダンプ」及び「12.2 フォルダ選択」をご参照ください。
10	バージョン情報	ようこそ画面やバージョン情報画面でインストーラ種別を表示してほしい。	標準ユーザ版インストーラを利用した場合、ようこそ画面、及び、バージョン情報画面に「標準ユーザ版」と表示するようにしました。 管理者版インストーラの場合は、これまでと同様バージョン番号のみが表示されます。 Storyboardのバージョン情報画面についても同様に、標準ユーザ版インストーラであることが分かるように対応しています。
11	プラグイン設定	WinActorノート、または、WinActorEyeを利用しないシナリオを動作させる実行版WinActorでリソース節約のため、WinActorノート、WinActorEyeを無効化したい。	実行版ライセンスでもツールメニューのプラグイン設定より、モジュールの有効/無効を切り替えられるよう対応しました。

12	Storyboard	ファイルパスを設定するシナリオポッドに対して、ファイルをドラッグ&ドロップすることでパスを設定できるようにしてほしい。	シナリオポッドのプロパティのテキストボックスにファイルをドラッグ&ドロップすることで、自動的にファイルパスを設定するよう対応しました。
13	Storyboard	シナリオポッドを複数選択、移動できるようにしてほしい。	シナリオポッドを複数選択している状態で移動できるよう対応しました。
14	待機ボックス	待機ボックスノードの実行時に表示されるダイアログのメッセージを選択できるようにしてほしい。	待機ボックスノードで表示されるメッセージをコピーできるよう対応しました。
15	変数一覧タブ	変数参照ツリーの初期表示で変数名を見えるようにしてほしい。	変数参照ツリー画面を表示した際に、画面を開いた時点で変数名一覧が表示されるよう対応しました。
16	変数一覧タブ	変数参照ツリーの表示をF5で更新したい。	変数参照ツリー画面でF5キーを押すと表示を更新するよう対応しました。
17	ライブラリ	ライブラリの表示幅が狭い時、ツールチップに全てのライブラリ名を表示してほしい。	ライブラリパレットにて、マウスオーバー時にライブラリ名をツールチップに表示するよう対応しました。 合わせて、サブシナリオパレット、お気に入りパレットにも同様のツールチップ表示を追加しています。
18	Googleサインイン	Googleサインインダイアログのサイズを変更できるようにしてほしい。	Googleサインインダイアログのサイズを変更できるよう対応しました。
19	Googleサインイン	Googleサインインの際に指定するメールアドレスに誤りがある場合、実際にメール送受信を実行するまでエラーとならない。サインイン時点でエラーが分かるようにしてほしい。	Googleサインインの際にメールアドレスの確認を実施するよう対応しました。 誤ったメールアドレスを指定した場合、サインイン処理に失敗します。
20	GoogleWorkspace連携	サブシナリオの「スプレッドシート操作(シート追加)」について、Excel向けの類似ライブラリと同様にシート追加位置を指定できるようにしてほしい。	サブシナリオ「02_GoogleWorkspace¥03_スプレッドシート¥02_シート操作¥スプレッドシート操作(シート追加)」に「追加位置」パラメータを追加しました。
21	ライブラリ	ライブラリの「マクロ読み込み実行」、「ワークフォルダ設定」がWinActorEyeとWinActorノートのそれぞれに存在しており、フローチャート上にドロップすると区別がつかなくなる。	ライブラリ名から区別できるよう、それぞれ「ノート：マクロ読み込み実行」「ノート：ワークフォルダ設定」「Eye：マクロ読み込み実行」「Eye：ワークフォルダ設定」に名称変更しました。
22	分岐、多分岐、繰り返し、後判定繰返	条件式設定画面で複数条件を組み合わせた際に右側が見切れることがあるため、スクロールバーがほしい。	条件式設定画面にて、画面幅に応じてスクロールバーが表示されるよう対応しました。

23	GUI操作	WinActorを最小化するとタスクバーにアイコンが表示されず、消えてしまったと勘違いしてしまう。	WinActorを最小化した際にタスクバーにアイコンを残すように対応しました。 これまで通りタスクトレイのみにアイコンを表示したい場合は、オプション画面のその他タブより「最小化時にタスクバーにアイコンを表示する」のチェックを外してください。 詳細は「WinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)」の「3.14 オプション画面 ■その他タブ」をご参照ください。
24	変数一覧タブ	変数名の先頭にBOMが含まれている場合、BOMの無い変数名とは異なる変数として扱われるが、変数一覧では全く同じ変数に見えてしまうため、BOMは変数名として登録できないようにしてほしい。	変数名にBOMが含まれる場合に自動的に除去するよう対応しました。 合わせて、BOM以外の制御文字(※)も自動的に除去するよう対応しています。 (※)制御文字はUnicodeで¥U0000~¥U001F、¥U007F、¥U0080~¥U009Fである文字を指します。
25	ライブラリ	ブラウザ上で表の行数、列数を取得できるライブラリがほしい。	「23_ブラウザ関連」に3つのライブラリ「表の列数を取得」「表の行数を取得」「表の行数と列数を取得」を追加しました。
26	自動記録	Chrome/Edge/Firefoxのブラウザで自動記録する際、ページ遷移してページタイトルが変わった後も継続して記録できるようにしてほしい。	Chrome/Edge/Firefoxのブラウザで自動記録する際、ページタイトルが変わった後も継続して記録できるよう対応しました。
27	UIオートメーション	UIオートメーションノードを使ってシナリオ実行する際の動作スピードを改善してほしい。	UIオートメーションノードの実行時にキャッシュ情報を利用して高速に動作するモードを追加しました。 高速動作モード利用の際は、プロパティ画面の詳細設定タブより、「実行時の対象コントロール探索」項目に「要素情報を可能な限り再利用する(高速)」を設定してください。 詳細は「WinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)」の「4.9.1 UIオートメーション ■UIオートメーションのプロパティ」をご参照ください。
28	指定時間待機	指定時間待機ノードの実行中に、Ver.6と同様に残り時間が分かるようにしてほしい。	指定時間待機ノードの実行中に、WinActorのフッタに残り時間を表示するよう対応しました。
29	変数一覧タブ	ノードのプロパティ画面で「値⇒」に「%変数名%」を設定した際も、変数参照ツリー画面に参照があるノードとして表示してほしい。	ノードのプロパティ画面で「値⇒」に「%変数名%」を設定した際、当該ノードを変数参照ツリーに表示するよう対応しました。
30	シナリオ編集	シナリオ内のタブを移動させる際、タブの移動先が分かるようにしてほしい。	シナリオ内のタブを移動させる際、移動先にアイコン(▲)を表示するよう対応しました。 シナリオファイルを移動させる場合についても同様に、移動先にアイコンを表示するようになっています。