No.	カテゴリ	説明	対処内容
1	ログ	実行ログ出力時に特定の文字をログファイルに出力しようとすると不測のエラーが発生する。	実行ログ出力時に特定の文字をログファイルに出力してもエラーとならないよう修正しました。
2	ライブラリ	「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥メール削除」ライブラリを実行してメール件数が0になった後、続けて「メール選択」ライブラリを実行すると「選択した行番号」に「1」が格納される。 同じシナリオをVer.6で実行すると「選択した行番号」には「0」が格納される。	「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥メール削除」ライブラリを実行してメール件数が0になった後、続けて「メール選択」ライブラリを実行すると「選択した行番号」に「0」が格納されるよう修正しました。
3	WinActorノート	WinActorノートにてクリップボードからの読み込みや差し込みを実行すると「クリップボードの内容を取得できませんでした。」のエラーが発生することがある。	WinActorノートにてクリップボードからの読み込みや差し込みを実行した際の安定性を向上させてエラーが発生しにくくなるよう修正しました。
4	GUI	言語設定を英語にした状態でシナリオパスワード入力画面を開くと、入力したパスワードの不備を示すエラーメッセージの表示が見切れる。	言語設定を英語にした状態でシナリオパスワード入力画面を開いた際、エラーメッセージ表示が見切れないよう修正しました。
5	WIN32	「04_自動記録アクション」配下のWIN32系ライブラリのプロパティ画面で対象コントロール指定する際、必ず詳細設定のtext種別にチェックが付いてしまう。 Ver.6では対象コントロールによってチェックの有無が変わっていた。	「04_自動記録アクション」配下のWIN32系ライブラリのプロパティ画面で対象コントロール指定する際、Ver.6と同様に、対象コントロールによって詳細設定のtext種別のチェック有無を変更するよう修正しました。
6	データ一覧	Excelファイルのデータ一覧を読み込み後、手動でExcelファイルをクローズしてからデータ一覧更新ボタンをクリックすると「EXCELファイルの読み込みに失敗しました。」のエラーメッセージが表示される。 その後、データ一覧右上部の「行番号」に表示されている行番号を入力して表示ボタンをクリックすると不測のエラーが発生する。	直前の操作内容に関わらず、データ一覧右上部の「行番号」に表示されている行番号を入力して表示ボタンをクリックした際に不測のエラーが発生しないよう修正しました。 また、読み込み元のデータを編集して保存後にデータ一覧更新ボタンをクリックした際に、編集後のデータを再読み込みできていないケースがありましたので合わせて修正しています。
7	WinActorEye	WinActorEyeのメイン画面のウィンドウサイズや位置を変更しても、WinActor再起動後に初期状態に戻ってしまう。	WinActorEyeのメイン画面のウィンドウサイズや位置を変更した際、WinActor再起動後も状態を維持できるよう修正しました。
8	シナリオ実行	WebDriverを使ってブラウザ操作する際、ブラウザのバージョンとWebDriverのバージョンの違いでエラーが発生した場合にその他の原因でエラー発生した場合とメッセージが同じで区別しづらい。	WebDriverを使ってブラウザ操作する際、ブラウザのバージョンとWebDriverのバージョンの違いでエラーが発生した場合にWebDriverのバージョンを確認する必要があることが分かるようにメッセージを見直しました。
9	シナリオ編集	フル機能版のライセンス種別でシナリオをシナリオ閲覧パスワードで開いた場合、プロパティ画面の各項目が編集可能であるように見えてしまう。	フル機能版のライセンス種別でシナリオをシナリオ閲覧パスワードで開いた場合、プロパティ画面の各項目を読み込み専用の非活性状態にし、編集不可であることをわかりやすくしました。
10	管理サーバ	Ver.7.3.0以降のWinActorにて未保存のシナリオ編集内容がある状態でWMCから再起動指示や停止指示を受けた際、表示されるシナリオ保存確認ダイアログでキャンセルを選択すると、手動で再起動するまでその後のWMCとの定期通信が行われなくなってしまう。	WinActorにて未保存のシナリオ編集内容がある状態でWMCから再起動指示や停止指示を受けた際、表示されるシナリオ保存確認ダイアログでキャンセルを選択しても、WMCとの定期通信が継続するよう修正しました。
11	シナリオインポート	シナリオインポートの際、重複した変数名の上書きを実施しなかった場合、変数値が上書きされない。	シナリオインポートの際、重複した変数名の上書きを実施しなかった場合に変数値が上書きされるよう修正しました。
12	フローチャート	2つのシナリオ間でノードコピーする際、コピー元シナリオで「変数値の文字数を制限する」が無効になっていて、コピー先シナリオで有効になっている場合、変数の初期値に1,025文字以上設定されていると、コピー先シナリオで1,024文字に自動的に切り詰められる。 この際、影響が無いはずのコピー元シナリオでも変数の初期値が1,024文字に切り詰められてしまう。	複数のシナリオ間でノードコピーする際、「変数値の文字数を制限する」の設定に従って変数の初期値の切り詰めが発生してもコピー元シナリオの変数の初期値が変わらないよう修正しました。

13	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、変数一覧タブの変数参照ツリーには表示されるが、「削除」ボタンや「一括削除」ボタンで当該変数が削除できてしまう。	ノードのプロパティ画面で「値⇒」に「%変数名%」を設定した際、変数一覧タブの「削除」ボタンや「一括削除」ボタンで当該変数が削除されないよう修正しました。
14	ブラウザ拡張機能	ブラウザ拡張機能を利用して、UL/OL/DL/DIVタグで構成される表に対して「23_ブラウザ関連¥05_表¥テーブルスクレイピング」を実行するとエラーが発生する。 TABLEタグで構成される表に対しては問題なくテーブルスクレイピングを実行できる。	ブラウザ拡張機能を利用して、UL/OL/DL/DIVタグで構成される表に対して「23_ブラウザ関連¥05_表¥テーブルスクレイピング」を実行してもエラーとならないよう修正しました。
15	ライブラリ	「98_構造データ関連¥01_JSON¥JSON形式読み取り」にて値にセミコロン(:)を含む文字列を扱うと、セミコロンの前後に半角スペースが入る。	「98_構造データ関連¥01_JSON¥JSON形式読み取り」にて値にセミコロン(:)を含む文字列を扱った際に、不要な半角スペースが入らないよう修正しました。 また、JSON文字列の読み込み処理および書き込み処理を全般的に見直しました。 この見直しにより、「98_構造データ関連¥01_JSON」や「99_外部サービス連携¥02_HTTP関連」配下のライブラリでJSONを扱った際に、キーの直後の半角スペースが削除されたり、配列の要素ごとに改行されたりするようになりますが、JSONとして扱う際には特に影響ありません。
16	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で戻り設定を使って変数を引き継ぐ際、呼び出し元シナリオのシナリオ情報画面のその他タブで「変数値の文字数を制限する」がチェックされており、かつ、呼び出し先シナリオでチェックが外れている場合、引き継ぐ変数の値が1024文字を超えていると不測のエラーが発生する。	シナリオファイル呼び出しノードで戻り設定を使って変数を引き継ぐ際、呼び出し元シナリオのシナリオ情報画面のその他タブで「変数値の文字数を制限する」がチェックされており、かつ、呼び出し先シナリオでチェックが外れている場合、引き継ぐ変数の値が1024文字を超えていると以下のエラーメッセージが表示されるよう修正しました。 「{変数名}は、1024文字以下で入力してください。」
17	ライブラリ	「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥Gmail受信設定」のプロパティ画面の「取得条件設定」タブで使用している変数が変数一覧タブの一括削除ボタンから削除されてしまう。	「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥Gmail受信設定」のプロパティ画面の「取得条件設定」タブで使用している変数について、変数一覧タブの一括削除ボタンから削除されないよう修正しました。 また、「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥メール受信設定」にも同様の問題がありましたので合わせて修正しています。
18	変数一覧	変数一覧タブの「削除」ボタンや「一括削除」ボタンで何も削除しなかった場合にもシナリオファイル名の左側に「*」が付いて上書き保存可能となる。	変数一覧タブの「削除」ボタンや「一括削除」ボタンで何も削除しなかった場合に、シナリオファイル名の左側に「*」が付かないよう修正しました。 また、削除対象が無かった場合にはダイアログでメッセージ表示するよう修正しています。
19	GUI	起動ショートカットからWinActorを起動した場合に、シナリオ切り替えタブ右端の下向き三角のアイコンをクリックして表示されるリストからシナリオを選択しても表示が切り替わらなくなることがある。	起動ショートカットからWinActorを起動した場合に、シナリオ切り替えタブ右端の下向き三角のアイコンをクリックして表示されるリストから正しくシナリオを選択できるよう修正しました。
20	ライブラリ	「01_WinActor制御¥08_実行ログ¥ログ出力(ファイル指定)」ライブラリを実行した後にシナリオファイル呼び出しノードで別のシナリオファイルを実行している途中でエラー等によりシナリオが停止した際、「ログ出力(ファイル指定)」ライブラリで指定したログファイルが編集中のままとなり、WinActorを停止するまでファイル削除や移動ができなくなる。	「01_WinActor制御¥08_実行ログ¥ログ出力(ファイル指定)」ライブラリを実行した後にシナリオが停止した際、「ログ出力(ファイル指定)」ライブラリで指定したログファイルの編集中状態を解除し、ファイル移動や削除ができるように修正しました。
21	ブラウザ拡張機能	ブラウザ拡張機能を用いてブラウザ操作する際、ブラウザ名を使って操作対象ブラウザを指定した後、別のブラウザ操作系ライブラリにてウィンドウ識別名を使ってブラウザを操作すると、その後にブラウザ名を使った操作対象ブラウザの指定ができなくなる。	ブラウザ拡張機能を用いてブラウザ操作する際、ブラウザ操作系ライブラリでウィンドウ識別名を使ってブラウザを操作した後も、ブラウザ名を使った操作対象ブラウザの指定を正しく行えるよう修正しました。

22	エミュレーション	エミュレーションライブラリのプロパティ画面にてキーボードのキーとして「Ctrl(R)」を指定しても実際には「Ctrl(L)」が入力されてしまう。	エミュレーションライブラリのプロパティ画面にてキーボードのキーとして「Ctrl(R)」を指定した際、シナリオ実行時に正しく「Ctrl(R)」が入力されるよう修正しました。 「Alt(R)」についても同様の問題がありましたので合わせて修正しています。
23	GUI	ノードやライブラリのプロパティ画面で変数・値の入力欄(コンボボックス)のドロップダウンリストから「*」を2回連続で選択すると、文字列として「*」が入力された状態となり、そのまま更新ボタンをクリックすると変数「*」の登録確認ダイアログが表示される。	ノードやライブラリのプロパティ画面で変数・値の入力欄のドロップダウンリストから「*」を連続で選択しても文字列として何も入力されない状態となるよう修正しました。
24	監視ルール	監視ルールのNo.1にウィンドウ表示時にサブルーチン実行を設定し、No.2に同じウィンドウを指定して例外発生を設定した場合、低優先度(監視ルールのNo.が大きい方)の監視ルールが実行されてしまう。	同じウィンドウに対して複数の監視ルールを設定した際に、高優先度(監視ルールのNo.が小さい方)の監視ルールのみ実行されるよう修正しました。
25	監視ルール	Ver.7.4.4にて分岐、多分岐、例外処理の中で監視ルールによる検知でサブルーチンが実行され、その中からシナリオファイル呼び出しが行われた場合、呼び出し先シナリオファイルで監視ルールによる検知でシナリオ停止すると呼び出し元シナリオは一時停止中、呼び出し先シナリオは実行中のままシナリオ実行を停止できなくなってしまう。	Ver.7.4.4にて分岐、多分岐、例外処理の中で監視ルールによる検知でサブルーチンが実行され、その中からシナリオファイル呼び出しが行われた場合、呼び出し先シナリオファイルで監視ルールによる検知でシナリオ停止した際にも正しくシナリオ停止するよう修正しました。
26	変数一覧	フル機能版ライセンスにてシナリオ一時停止中に変数一覧タブ画面から現在値を編集すると、シナリオファイル名の左側に「*」が表示され、シナリオ編集内容が存在する状態となってしまう。	フル機能版ライセンスにてシナリオ一時停止中に変数一覧タブ画面から現在値を編集した際に、シナリオ編集内容が存在する状態とならないよう修正しました。
27	シナリオ実行	フル機能版ライセンスにてステップ実行のキーを連続入力していると、不測のエラーが発生することがある。	フル機能版ライセンスにてステップ実行のキーを連続入力してもエラーが発生しないよう修正しました。
28	画像マッチング	「オプション」画面の[実行]タブの「ターゲット枠を表示する」にチェックが付いている状態で画像マッチングノードを連続実行した際、マッチングした箇所に表示されるハイライト枠が後続の画像マッチングのマッチ率に影響してしまう。	「オプション」画面の[実行]タブの「ターゲット枠を表示する」にチェックが付いている状態で画像マッチングノードを連続実行した際、マッチングした箇所に表示されるハイライト枠が消えてから後続のノードを実行するよう修正しました。
29	ライブラリ	「27_MicrosoftGraph関連」のライブラリ実行時に「破棄されたオブジェクトにアクセスできません。」というエラーが発生してシナリオ実行に失敗してしまう。	「27_MicrosoftGraph関連」のライブラリ実行時にエラーとならないよう修正しました。 なお、本修正はWinActorをVer.7.5.0に更新することで適用されるため、シナリオファイル内のライブラリ更新は必要ありません。
30	シナリオ実行	「%変数名%」の書き方によって変数の現在値を利用する際、Ver.6では現在値に置き換わるが、Ver.7では置き換わらないことがある。	「%変数名%」の書き方によって変数の現在値を利用する際、Ver.6とVer.7で同様に現在値へ置き換わるよう処理を修正しました。
31	ウィンドウ識別ルール	Edgeブラウザを操作対象に選択してウィンドウ識別ルールを作成後、ウィンドウ識別ルール画面からウィンドウタイトルの識別方式を「正規表現」に設定するとシナリオ実行時に操作対象ウィンドウを見つけられなくなってしまうことがある。	Edgeブラウザを操作対象に選択してウィンドウ識別ルールを作成後、ウィンドウ識別ルール画面からウィンドウタイトルの識別方式を「正規表現」に設定した際に、他の識別方式と同様に操作対象ウィンドウを見つけられるよう修正しました。
32	UIオートメーション	「04_自動記録アクション¥02_UIオートメーション¥文字列設定（UIA）」のプロパティ画面で「設定値」を「値⇒」にして空文字を設定しようとすると、正常にシナリオ実行できるにも関わらずノードに赤枠が付いて「設定値が入力されていません」と表示される。	「04_自動記録アクション¥02_UIオートメーション¥文字列設定（UIA）」のプロパティ画面で「設定値」を「値⇒」にしてもエラー表示されないよう修正しました。 「04_自動記録アクション¥02_UIオートメーション¥UIオートメーション」のプロパティ画面でコントロールパターンに「値の設定と取得」、アクションに「値を設定する」を選択した場合にも同様の問題がありましたので合わせて修正しています。

33	ライブラリ	「98_構造データ関連¥02_JSON¥JSONオブジェクト 値の取得」で[文字列取得時の動作]に「何も付けない」を選択した場合、取得した値に含まれるダブルクォーテーションがエスケープされたままとなる。	「98_構造データ関連¥02_JSON¥JSONオブジェクト 値の取得」で[文字列取得時の動作]に「何も付けない」を選択した場合、取得した値に含まれるダブルクォーテーションがアンエスケープされるよう修正しました。 また、バックスラッシュについても同様の問題がありましたので合わせて修正しています。
34	インストール	WinActorの上書きインストール時に 「ChromeNativeMessagingHost」、 「FirefoxNativeMessagingHost」のアプリケーションを自動的に終了することができずにインストール失敗してしまう。 また、インストールをキャンセルするとインストール先に配置された「WinActor7.exe」を実行してもスプラッシュ画面が表示されるだけでWinActorが起動できない状態となる。	WinActorのインストール時に 「ChromeNativeMessagingHost」、 「FirefoxNativeMessagingHost」のアプリケーションを自動終了するよう修正しました。 本対処により、WinActorインストール直後にブラウザ自動記録を試みると、自動記録に失敗することがあります。 ブラウザ自動記録に失敗する場合は、ブラウザ再起動後に改めて自動記録を実施してください。 ブラウザ拡張機能の導入方法の詳細は同梱の「Chrome拡張機能インストールマニュアル(WinActor_Chrome_Agent_Installation_Manual.pdf)」、「Firefox拡張機能インストールマニュアル(WinActor_Firefox_Agent_Installation_Manual.pdf)」をご参照ください。
35	画像マッチング	Ver.7.4.4にて画像マッチングノードを「ユーザライブラリに登録」機能で登録すると画像ファイルが無い画像マッチングが登録される。	画像マッチングノードを「ユーザライブラリに登録」機能で登録した際に画像ファイルも正しく登録されるよう修正しました。 輪郭マッチングノードとOCRマッチングノードについても同様の問題がありましたので合わせて修正しています。
36	ライブラリ	Ver.7.4.3以降で「To」ヘッダーが設定されていないメールを「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥メール受信」ライブラリで受信すると「メールの受信に失敗しました」のエラーが発生する。	「To」ヘッダーが設定されていないメールを「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥メール受信」ライブラリで受信した際にエラーが発生しなくなるよう修正しました。 「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥Gmail受信」ライブラリにも同じ問題がありましたので合わせて修正しています。