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	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
		すると不測のエラーが発生する。	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	「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	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」	「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。	に「0」が格納されるよう修正しました。
		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。	
3	WinActor		WinActorノートにてクリップボードからの読み込みや差し込
	ノート	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	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
		した。」のエラーが発生することがある。	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	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	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
	WIN32	の表示が見切れる。  「04 自動記録アクション   配下のWIN32系ライブラリのプ	
5	VVIIV32	104_目動記録アクション」配下のWIN32系ライノラリのノ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	「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
		のtext種別にチェックが付いてしまう。	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
		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	ク有無を変更するよう修正しました。
		vel.0では対象コンドロールによってデェックの有無が変わっていた。	7 行無で友丈するよう形正しよした。
6	データ一覧	Excelファイルのデーター覧を読み込み後、手動でExcelファ	  直前の操作内容に関わらず、データ一覧右上部の「行番号
	/ / 見	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	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
		TACE   ACCENDITION OF SECTION	た際に不測のエラーが発生しないよう修正しました。
		ラーメッセージが表示される。	また、読み込み元のデータを編集して保存後にデーター覧更
		その後、データ一覧右上部の「行番号  に表示されている行	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
		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	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
		発生する。	す。
		-	
7	WinActorEy	WinActorEyeのメイン画面のウィンドウサイズや位置を変更	WinActorEyeのメイン画面のウィンドウサイズや位置を変更
	е	しても、WinActor再起動後に初期状態に戻ってしまう。	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	WebDriverを使ってブラウザ操作する際、ブラウザのバー	WebDriverを使ってブラウザ操作する際、ブラウザのバー
	行	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	場合にWebDriverのバージョンを確認する必要があることが
		じで区別しづらい。	分かるようにメッセージを見直しました。
9	シナリオ編	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	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
	集	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	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
		あるように見えてしまう。	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
	feter even a t		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	WinActorにて未保存のシナリオ編集内容がある状態でWMC
		る状態でWMCから再起動指示や停止指示を受けた際、表示	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
		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	保存確認ダイアログでキャンセルを選択しても、WMCとの
		と、手動で再起動するまでその後のWMCとの定期通信が行	定期通信が継続するよう修正しました。
11	2.4.11.4.7	われなくなってしまう。	ンナリナノンギューの欧、手佐した赤髪なのし書もた中佐し
11		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たか。た場合、亦物体がト書きされない。	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たか。た場合に亦物値がし書きされるよう修正しました。
	ンポート	なかった場合、変数値が上書きされない。	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		  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
12	チャート	で「変数値の文字数を制限する  が無効になっていて、コ	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
	. , ,	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	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
		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	正しました。
		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。	
L		•	1

13		ノードのプロパティ画面で「値⇒」に「%変数名%」を設定	ノードのプロパティ画面で「値⇒」に「%変数名%」を設定
	ブ	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、	した際、変数一覧タブの「削除」ボタンや「一括削除」ボタ
		「削除」ボタンや「一括削除」ボタンで当該変数が削除でき	ンで当該変数が削除されないよう修正しました。
		てしまう。	
14	ブラウザ拡	ブラウザ拡張機能を利用して、UL/OL/DL/DIVタグで構成さ	ブラウザ拡張機能を利用して、UL/OL/DL/DIVタグで構成さ
	張機能	れる表に対して「23_ブラウザ関連¥05_表¥テーブルスクレイ	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。	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。
		   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。	
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	「98 構造データ関連¥01 JSON¥JSON形式読み取り」にて値
		・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
		半角スペースが入る。	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	  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	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
10		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	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	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
			_
	F,	り、かつ、呼び出し先シナリオでチェックが外れている場	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	合、引き継ぐ変数の値が1024文字を超えていると以下のエ
		ラーが発生する。	ラーメッセージが表示されるよう修正しました。
47	_ , »	F00	「{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	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。 	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
10		THE SECOND STATE OF S	います。
18		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
		付いて上書き保存可能となる。	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	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
		らなくなることがある。	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)」	「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	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
		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	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
		りシナリオが停止した際、「ログ出力(ファイル指定)」ライ	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
		ブラリで指定したログファイルが編集中のままとなり、	しました。
		WinActorを停止するまでファイル削除や移動ができなくな	
		る。	
21	ブラウザ拡	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	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
	張機能	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	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
		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	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
		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	しく行えるよう修正しました。
		定ができなくなる。	

22 ミュレー まきュレーションライアラリのプロバット回頭にでモーボートのキーとして「COVIGO」を指しています。				
# 2.5 GUI	22	エミュレー	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	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
TAN(R)  についても同様の開盤がありましたので合わせて   存下しています。   存下しています。   存下しています。   存下しています。   クードやライブラリのプロパティ画面で変数・値の人力傾つ   ノードやライブラリのプロパティ画面で変数・値の人力傾の   ンボザックス)のドロップダウンリストから「*) を記述後で   ショダかすると、文字列として「*) なからまた状態となるよう (少女工学の)   クード・ウライブラリのプロパティ画面で変数・値の人力傾の   ファップを含まま解すタンをクリックすると変数 [*] の登録を認が   フリップ表示される。   登後の一ののいるにウィンドウ表示者にしました。   立め、   登後の一ののいるにウィンドウ表示者にサブルー・ブン実行を   設定し、 No2に同じウィンドウ表示者に対す。   で		ション	ドのキーとして「Ctrl(R)」を指定しても実際には「Ctrl(L)」	ドのキーとして「Ctrl(R)」を指定した際、シナリオ実行時に
## しています。   後正しています。  後正しています。  後正しています。  日本のイブリップロバティ画面で表表・他の入人構の シボボックス)のドロップダウンリストから「1々回産版でドロップダウンリストから「1・を連続で登越しても文子列と では、			が入力されてしまう。	正しく「Ctrl(R)」が入力されるよう修正しました。
## しています。   後正しています。  後正しています。  後正しています。  日本のイブリップロバティ画面で表表・他の入人構の シボボックス)のドロップダウンリストから「1々回産版でドロップダウンリストから「1・を連続で登越しても文子列と では、				┃ 「Alt(R)   についても同様の問題がありましたので合わせて ┃
23				修正しています。
24 至根ルール 24 至根ルール 25 整視ルールの11にウィンドウを素が貼くサブルーチン製作を設定した場合、は発生のよう物を上ままがある。 25 整視ルールの11にウィンドウを素が貼くサブルーチン製作を設定した場合、値を表が表がよる。 26 整視ルールの11にウィンドウを素が貼くサブルーチン製作を設定した場合、値を表がませます。 27 対け、対していると、例の2とに関じウィンドウを指定して例外発生を設定した場合、値を表がしませます。 28 を製ルールの11にウィンドウを素が貼くサブリオファイルで整視ルールの3を行うがよっかりの整視ルールの3を行うがよった。 25 整視ルール 「26 を表が、例外処理の中で整視ルールによう。 26 を表が、プリオは一時代ルーチンが集行され、その中からシナリオファイルで生視ルールによる検知でナフォグトリオファイルで生視ルールによる検知でナフォグトリオファイルで生現ルールによる検知でナフォグトリオに対した。 フリオファイルの11に対したでナフリオではようなシャプリオファイルで生れールの4を表が上でナフリオファイルで生れールの4を表が上でナフリオでルールではよる検知でナフリオでリオファイルの12に対していると、アリオファイルの12に対していると、アリオファイルの2を行うが表がまれ、シナリオ指導内容が存在するではまり。 26 全数一翼 フル機能及ライセンスにでフナリオは内容ができまってまり、フル機能及ライセンスにでフナリオ協能の2をすることがある。 27 シナリオ実 フル機能及ライセンスにで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とがある。 28 直像マッチ 「オブション」回面の1実行(2 アッチング) 上でを表が作在でする状態とならないよう体正しました。 29 ライブラリ 「21」MicrosoftGraph間は のライブラリヌモボ形をしてしましました。 29 ライブラリ 「12、MicrosoftGraph間にのライブラリヌ手持に「破点されたオブジュントにアウセスではままれ。」というエラーが発生したいよう体を辿り、アードを実行するよう体圧しました。 20 シナリオ実 「8を変換を乳」の書き方によって変数の現を値を利用する 5 条 としてシナリオ実行にた限、フッチングした動作と表がよいよう体正しました。 20 シナリオ実 「8を変換を乳」の書き方によって変数の現を値を削用する 5 条 としてとがある。 30 シナリオ実 「8を変換を乳」の書き方によって変数の現を値を削用する 5 条 としてとがある。 31 ウィンドウ はロタイクラリを発射するに変対してウィンドウ機関ルールの規別が表を「正規表現」に設定した際に、他の規別方式とした。 31 ウィンドウ とはアンドウを見つけられるよう検証とました。 32 リオート アーターリンドウェンドウタイトルの規別が表を「正規表現」に設定した際に、他の規別方式とより表した。 25 (10A) 」のプロバティ画面でコンドロールバターンに アジスを設定しようとすると、正式にシナリオ実行できる こち 104 (10A) のプロバティ画面でコンドロールバターンドの表が対するとしているととのでの違いますがよりませました。 104 (10A) のプロバティ画面でコンドロールバターンに アジスを設定する「14を設定する」を指しました。 104 (10A) のプロバティ画面でコンドロールバターンドロールで変えるとしているとしているとしているとしているとしているとしているとしているとしてい	23	GUI		17 - 7 - 1 ¥
世界できると、文字列として「・」が入力された状態となり、そのまま更新が欠くるクリックすると変数(1)の登録確認がインストリングを表示される。  24 監視ルール のNo.1にウィンドウを記して紹外を生き立し、	23	001		
24 型視ルール 監視ルールのALICタインドウを表示性にサブルーチン実行を 設定し、No.2に同じウィンドウを設定した際に、				
24 報税ルールのNo.1にワインドウ表示時にサブルーテン実行を				して何も人力されない状態となるよう修正しました。
24 整視ルールのNo.1にウィンドウ素素語にサブルーチン実行を 設定し、No.2に同じウィンドウを特定して何外発生を設定しまる。 が集行されてしまう。  25 整視ルール  26 を観ルール  27 を行われて分数、多分域、例外処理の中で監視ルールにより検索ですがしたが行われた場合、呼び出したシナリオファイルのでが上が行われた場合。呼び出したシナリオファイルのでが上が行われた場合。呼び出したシナリオファイルのでが上が行われた場合。呼び出したシナリオファイルので出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルので出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルので出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルので出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルので出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルので出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルを呼び出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルを呼び出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルを呼び出しが行われた場合。呼び出したシナリオファイルをで出るようを設定シナリオ権が上でした際にも正しくシナリオ保止するようを対しています。  26 変数一類 フル機能販ライセンスにでステップ実行のキーを連続入力してしまう。  27 シナリオ末 フル機能販ライセンスにで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。  28 型像マッチ 「オブション」画面のは下げタグの「ターゲット枠を表示する」に下メッグが付いている状態で画像マッチンググードを建設を行した際、マッチングした関所に表示されるハイライト枠が検索の画像マッチングのマッチ率に影響してしまう。  29 ライブラリ 「27 MicrosoftGraph間近」のライブラリ実行時には表示されるハイライト枠が検索の画像マッチングのマッチ率に影響してしまう。  29 ライブラリ 「27 MicrosoftGraph間近」のライブラリ実行時にエラーを始ま行した際、マッチングした関系に表示されるハイライト枠が消えてから後後のノードを実行でよりましました。  20 シナリオ実 「発変数名別」の書き方によって変数の現を値を利用する 原、Verfでは現在性で置き扱わるようが正とました。 「27 MicrosoftGraph間近」のライブラリ更新は必要ありません。  31 フィンドウ 「20gマブラザを操作対象に選択してウィンドウ薬カルーの機関がよりオンドウを見つけられなくなってしまうことがある。  31 フィンドウ でのプラグを操作対象に選択してロインドウ薬カルールを の場別方式を 「正規支担」に必要なとサーオンドウタイトル の場別方式を「正規支担」に必要なとサーオンドウタイトル の場別方式を「正規支担」に必要なとサーオンドウタイトル の場別方式を「正規支担」に必要なとサーオンドウタインドウタイトル の場別方表を「正規支担」に必要なとサーオンドウタイトル で変文を設定しようとすると、正常にシナリオ実行では 保存対力を保存するとサーオを行いませた。 「104」動配線アクションドのを見つけられるよう修正しました。 「104」動配線アクションドのを見つけられるよう修正しました。 「104」動配線アクションドのを見つけられるよう様を行りまります。 「204」動配線アクションドのを見つけられるよう様を行ります。 「204」動配線アクションドのを見つけられるよう様を行りまります。 「204」動配線アクションドのを見つけられるよう機能に関係するアンドウを見つけられるよう機能に対した。 「204」動配線アクションドのを見つけられるようがよりません。 「204」動配線アクションドのを見つけられるよう様を行ります。 「204」動配線アクションドのを見つけられるよう様を行ります。 「204」動配線アクションドのを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを用では、アンドウを見つけられているでは、アンドウを用でするでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを見つけられているでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用がしまりませんのでは、アンドウを用でするでは、アンドウを用がしまりを見まれているでは、アンドウを開かれているでは、アンドウを用でするでは、				
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。低後度度低製ルールのNo.が大きか方)の監視ルール か実行されてしまう。  Ver.7.4.4にて分校、多分校、例外処理の中で監視ルールによる検知でサブルーデン学長行され、その中からシナリオファイル で監視ルールでと取れ、たの中からシナリオファイル で監視ルールによる検知でサブルーデンが実行され、その中からシナリオファイル で監視ルールによる検知でサブルチンが実行され、その中からシナリオファイル で監視ルールによる検知でシナリオ供上すると呼び出したシナリオ供を出したのサンリオアテンが実行され、その中からシナリオクアイル で監視ルールによる検知でシナリオー等が出した。シナリオアタイルのを監視ルールによる検知でシナリオーデンが実行され、その中からシナリオファイル で監視ルールによる検知でシナリオー時停止中に変数一数 プースの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、シナリオファイル名の左側 に「「が表示され、シナリオファイル名の左側 に「「が表示され、シナリオファイル名の左側 に「「が表示され、シナリオファイル名の左側 に「「が表示され、シナリオスのチーを連続入力し 行いると、不測のエラーが発生することがある。  27 シナリオ実 あり、実践を表していまう。 28 画像マッチ カール では、大きが表していまり。 29 ライブラリ 「27 MicrosoftGraph間壁」のライブラリ実行時に「被要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ないよう修正しました。 第4 トカアジェクトにアクセスできません。」というエラーが 発生してンナリオ実行に失敗してしまう。 第5 トカアジェクトにアクセスできません。」というエラーが 発生してンナリオ実行に失敗してしまう。 第6 トルイラインドウ度が出れたが必要がある。 第7 トルイライラリ東行時に「被要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 発生してンナリオ実行に失敗してしまう。 第6 トルイラインドウ度が出れたい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、本様正はWindctorをVer.7.5.0に更新することで適用されため、シナリオファイ内のライブラリ更新は必要ありません。  30 シナリオ実 「気を数名系」の書き方によって変数の現在値を利用する 第7 トルインドウを見つけられなくなってしまうことがある。 「冬度数名系」の書き方によって変数の現在値を発 する人。 「64 自動記録アクションV02 しけ・トメーションリカストトルの表別方式とに関わらすノードに表表が付いて「設定値が入力されていません」と表示されないよう修正しました。 104 トのプレ・ドウを見つけられなくなってしまうことがある。 104 ロードにでは、ウェンドウを見つけられるよう修正しました。 105 ロードでを設定しまりとすると、正常にシナリオ実行時に操 小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。 104 ロード・エルマルマンドウを見つけられるよう修正しました。 105 ロード・エルマルマンドウを見つけられるよう修正しました。 106 自動記録アクションV02 UけオートメーションV2 ア列設に保険・フィンドウを見つけられるよう修正しました。 107 ロード・エルマルマルマルでは、大きな、大きな、上では、			アログが表示される。	
### 25 監視ルール    25 監視ルール   25 監視ルール   26 監視ルール   27   27   28   28   28   29   29   29   29   29	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	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、
25 監視ルール (Ver.7.4.4にて分枝、多分枝、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、呼び出したジナリオファイル呼び出しが行われた場合、呼び出したシナリオファイル呼び出しが行われた場合、呼び出した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たシナリオと呼び出したジナリオを開発した際にも正しくシナリオ実行を学上できなしなってしまう。  26 変数一覧 フル機能展ライセンスにてシナリオニー特停上中に変数一覧タ フル機能展ライセンスにてシナリオニー特所上中に変数一覧タ でしました。 てしまう。 フル機能展ライセンスにてステップ実行のキーを連続入力し行 では多く、テリリオ展集内容が存在する状態となってしまう。 フル機能展ライセンスにてステップ実行のキーを連続入力し行 でいると、不測のエラーが発生することがある。 フル機能展ライセンスにてステップ実行のキーを連続入力し行 では、チェックが付いている状態で画像マッチングノードを速度操行した際、マッチングした時所に表示されるハイライト機が接続の画像マッチングのマッチ率に参考しました。 たたが消えてから後筋のノードを実行するよう修正しました。 たたが消えてから後筋のノードを実行した際、マッチングレスできません。」というエラーが発生しました。 たたが消えてから後筋のノードを実行するよう修正しました。 たたが消えてから後があり、アルス・アンスできません。 というエラーが発生しました。 なれたオブジェントにアウセスできません。 というエラーが発生しました。 なれたオブジェントにアウセスできません。 というエラーが消えてから後筋のノードを実行するよう修正しました。 たたが消えてから後筋のノードを実行するよう修正しました。 ないとがある。 にも関わらず、アルス・アンス・アンス・アンス・アンス・アンス・アンス・アンス・アンス・アンス・アン			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	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
25 監視ルール   Ver.7.4.4にて分核、多分核、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のではしが行われた場合、呼び出したシナリオファイルのではしたが行われた場合、呼び出したシナリオファイルで監視ルールによる検知でシナリオ内では、かけりずは実行中のままシナリオを含性してきなくなってしまう。			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	されるよう修正しました。
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、呼び出したシナリオファイルで監視ルールによる検知でシナリオ後にしたシナリオアイルで監視ルールによる検知でシナリオを止した際にも正しくシナリオ上の時停止中、呼び出し先シナリオは実行中のままシナリオ連のもまシナリオ連のもまシナリオ連のもまシナリオ連のもまとが関係した。アル機能版ライセンスにてシナリオー時停止中に変数一覧タフル機能版ライセンスにでシナリオー時停止中に変数一覧タフル機能版ライセンスにでシナリオー時停止中に変数一覧タフル機能版ライセンスにでシナリオー時停止中に変数一覧タフール機能版ライセンスにでステップ実行の本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。  27 シナリオ実 「オプション」画画の「実行タブの「ターゲット枠を表示する」、アル機能版ライセンスにで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。  28 画像マッチ 「オプション」画画の「実行タブの「ターゲット枠を表示する」、アル機能版ライセンスにで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。  29 ライブラリ 「オプション」画画の「実行タブの「ターゲット枠を表示する」、アル機能版ライセンスにで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。  29 ライブラリ 「オプション」画画の「実行タブの「ターゲット枠を表示する」、ドルが満えてから後添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「破棄されたオプジェクトにアクセスできません。」というエラーが発生しないより修正しました。  29 ライブラリ 「27_MicrosoftGraph関連」のライブラリ実行時にエラーとならないよう修正しました。  29 ライブラリ 「次表的とのでは変数の現在値を利用する際、Ver.6では現を検わるが、Ver.7では証を検わるが、Ver.7では証を検わるが、Ver.7では正を検わるといる。、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要新は必要ありません。  30 シナリオ実 「次変数名別ルール画面からウィンドウ歳別ルールを「成数で、ウィンドウ歳別ルールを「成数・ウィンドウ鬼のリールと「大成変・ウィンドウ鬼のリールと「大成変・ウィンドウ鬼のリールと「大成変・ウィンドウ鬼のリールと「大成変・ウィンドウ鬼のリールと「大成変・ウィンドウ鬼のリールと「大成を大力を見いられるよう修正しました。  32 Uオート 「公主の対象を呼ばないないないないないないないないないないないないないないないないないないない			が実行されてしまう。	
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体上もた際にも正しくシナリオリスト サンナリスト サンカル 乗り着から たってしまう。 アル機能版ライセンスにてシナリオー等停止中に変数 写文 プロ面から現在値を編集すると、シナリオファイルの立場 でしょう。 ア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。 ア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。 マ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。 マ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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 マル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 マル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 アル機能版ライセンスにでステップ実行のト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。 ア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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行の本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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにでは悪に入力しても変にしました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行の本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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてる対した動に表示した。 アル機能版ライセンスにてステップ実行の本では悪なが悪とななないよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてる対性のでも一を連続入力してもよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のようによりを表示されるよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてる対性のできなが悪なが悪なライセンスにてる大型によってもまたが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが	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	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
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体上もた際にも正しくシナリオリスト サンナリスト サンカル 乗り着から たってしまう。 アル機能版ライセンスにてシナリオー等停止中に変数 写文 プロ面から現在値を編集すると、シナリオファイルの立場 でしょう。 ア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。 ア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。 マ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。 マ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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 マル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 マル機能版ライセンスにてステップ実行のト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。 アル機能版ライセンスにでステップ実行のト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。 ア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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行の本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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにでは悪に入力しても変にしました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行の本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。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてる対した動に表示した。 アル機能版ライセンスにてステップ実行の本では悪なが悪とななないよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてる対性のでも一を連続入力してもよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてステップ実行のようによりを表示されるよう修正しました。 アル機能版ライセンスにてる対性のできなが悪なが悪なライセンスにてる大型によってもまたが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが悪なが			   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	  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
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 ナリオ実行を停止できなくなってしまう。  26 変数一覧  フル機能版ライセンスにてシナリオー時停止中に変数一覧タ ブ画面から現住値を編集すると、シナリオファイル名の方側 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。  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。  28 画象マッチ  グ画のから現住値を編集すると、シナリオー時を中に変数一覧タ ブ画がら現住値を編集すると、シナリオードの主機的となってしまう。  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。  28 画象マッチ  グー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いると、不測のエラーが発生することがある。  フー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。 フー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。 コールートを実行した際、マッチングした箇所に表示されるハイライト中が検験の画像マッチングのマッチェ第目とした。 フー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。 コールートを実行した際、マッチングした箇所に表示されるハイライト中が消えてから後表のノードを実行するよう修正しました。 フールートを実行した際、マッチングした箇所に表示されるハイライト中が消えてから後表のノードを実行するよう修正しました。 コールートを生してシナリオ実行に失敗してしまう。 コールートでは現た値に置き換わるが、Ver.7では置き換わるが、シナリオファイル内のライブラリ要所は必要ありません。 フールートの識別方式を「正規表現」に設定するとシナリオ実行的に操作対象のより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。 コールートの機能に関係で対するに関係の関連がありました際に、他の識別方式と「一様成後、ウィンドウ違別ルールを作成後、ウィンドウ違のサイ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「一様成体、ウィンドウ違別にして空文学を設定しようとすると、正常にシナリオ実行のに関係でありません。 フールート・フェンドでは関わていません。 フールート・フェンドでは関わていません。 フールート・ファンドでは関格が行かって「設定値が入力されていません」」のプロパティ画面で「設定値」を「値も対定する」を選集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、ビールート・ファンドで「値を設定する」を選集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				
プリオは一等停止中、呼び出し先シナリオは実行中のままシ ナリオ実行を廃止できなくなってしまう。 フル機能版ライセンスにてシナリオー時停止中に変数一覧タ プ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 でしまう。 フト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 でいると、不測のエラーが発生することがある。  28 画像マッチ シグ ・				
フル機能版ライセンスにマシナリオー時停止中に変数一覧々   フル機能版ライセンスにてシナリオー時停止中に変数一覧々   フル機能版ライセンスにてシナリオー時停止中に変数一覧々   ブ画面から現在値を編集すると、シナリオ語集内容が存在する状態となってしまう。				
28 画像マッチ プ国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。  27 シナリオ実 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。  28 画像マッチ 「オブション」画面の[実行]タブの「ターゲット枠を表示する] 「オブション」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来行した際、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。 「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ないよう修正しました。 「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ました。 「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、シナリオ実行に失敗してしまう。 「8次数名名」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。 「6個直動記録アクションYの2 UIナートメーションサオ実行時に接作対象・インドウ選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接作対象・インドウ選別ルールを作対像・クィンドウ選別ルールを作対像・クィンドウを見つけられるようを正しました。 「604」自動記録アクションYの2 UIナートメーションY文字列設定 「2010A」」のプロパティ画面で「設定値」を「値」にして空文学を設定しようとすると、正常にシナリオ実行きるにも関わらずノードに表枠が付いて「設定値が入力されていません」と表示されないよう修正しました。 「04」自動記録アクションY02 UIオートメーションY1ファ列設定 (UIA)」のプロパティ画面で「設定値」を「値 」にして空文学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から対してディー画面で15反性 1 を通りにして空文学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からずノードに表枠が付いて「設定値が入力されていません」のプロパティ画面で15反性 1 を通りにして空文学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からがより停止ました。 「64」自動記録アクションY02 UIオートメーション UIオートメーション UIオート メーション 「6位を設定する」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				アリオ停止するよう修止しました。
プ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。  27 シナリオ実 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。  28 画像マッチ ろ」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。  29 ライブラリ 「27 MicrosoftGraph関連」のライグラリ実行時に「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いまう修正しました。  29 ライブラリ 「27 MicrosoftGraph関連」のライグラリ実行時に「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。  30 シナリオ実 行 「%変数名別」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では置き換わる。  31 ウィンドウ 機別ルール の識別方式を「正規表現」に設定するとシナリオ実行時になった。  32 UIオート メーション 「(IIA) 」のプロペティ画面で「診定値」をしていまうことがある。  32 UIオート メーションドウを製りレートメーションギ文字列設では、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。  35 ロインドウ 定 (UIA) 」のプロペティ画面で「診定値」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きる。 にも関わらずノードに表枠が付いて「設定値が入力されていません」と表示されないよう修正しました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「認定値」を「値」」にしてエーラ表示されないよう修正しました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「認定値」を「値」」にしてエーラ表示されないよう修正しました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「認定値」を「値」」にしてエーラ表示されないよう修正しました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「記定値」を「値」」にしてエーラ表示されないよう修正しました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「1分に値)を設定値)を「位」」にしてエーラ表示されないよう修正しました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「1分に値)を「値」」にしてエーラ表示されないよう修正しました。  (IOA) 自動記録アクション¥O2 UIオートメーション¥O2 PID でしました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「1分に値)を「値」」にしてエーラ表示されないよう修正しました。  (IOA) 自動記録アクション¥O2 UIオートメーション¥O3 PID でしました。  (IOA) 」のプロペティ画面で「1分に値)を設定する」を選択してプログのでディー画面でコントロールパターンに「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				
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。  27 シナリオ実 行	26	変数一覧		フル機能版ライセンスにてシナリオー時停止中に変数一覧タ 
マレまう。			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	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
27			に「*」が表示され、シナリオ編集内容が存在する状態となっ	する状態とならないよう修正しました。
でいると、不測のエラーが発生することがある。  でもエラーが発生しないよう修正しました。  でもエラーが発生しないよう修正しました。  でもエラーが発生しないよう修正しました。  でもエラーが発生しないよう修正しました。  「オブション」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。たっ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「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「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。  「28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。  「%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。 「8次数名%」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。 「60を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。」 「04」自動記録アクション¥02」U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¥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オートメーションと「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			てしまう。	
28 画像マッチ 「オブション」画面の[実行]タブの「ターゲット枠を表示す	27	シナリオ実	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	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
ング 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。 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。 「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。 たまではいったのでは関本値に置き換わるが、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。 とはしてシナリオ実行に実験してウィンドウ繊別ルールを 情成後、ウィンドウ護別ルール画面からウィンドウタイトルの識別か式を「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。 「04_自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥文字列設度 に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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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」と表示されないよう修正しました。 「04」自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥02→VII 「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		行	ていると、不測のエラーが発生することがある。	てもエラーが発生しないよう修正しました。
ング 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。 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。 「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。 たまではいったのでは関本値に置き換わるが、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。 とはしてシナリオ実行に実験してウィンドウ繊別ルールを 情成後、ウィンドウ護別ルール画面からウィンドウタイトルの識別か式を「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。 「04_自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥文字列設度 に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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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」と表示されないよう修正しました。 「04」自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥02→VII 「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				
ング 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。 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。 「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。 たまではいったのでは関本値に置き換わるが、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。 とはしてシナリオ実行に実験してウィンドウ繊別ルールを 情成後、ウィンドウ護別ルール画面からウィンドウタイトルの識別か式を「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。 「04_自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥文字列設度 に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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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」と表示されないよう修正しました。 「04」自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥02→VII 「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				
ング 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。 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。 「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。 たまではいったのでは関本値に置き換わるが、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。 とはしてシナリオ実行に実験してウィンドウ繊別ルールを 情成後、ウィンドウ護別ルール画面からウィンドウタイトルの識別か式を「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。 「04_自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥文字列設度 に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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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」と表示されないよう修正しました。 「04」自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥02→VII 「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				
ング 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。 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。 「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。 たまではいったのでは関本値に置き換わるが、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。 とはしてシナリオ実行に実験してウィンドウ繊別ルールを 情成後、ウィンドウ護別ルール画面からウィンドウタイトルの識別か式を「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。 「04_自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥文字列設度 に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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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_Ulオートメーション¥文字列設定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」と表示されないよう修正しました。 「04」自動記録アクション¥02_Ulオートメーション¥02→VII 「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	20	示偽ラッチ	「ナプン・ハ」両表の「中仁」なずの「な」は、」は、ままま	
<ul> <li>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。</li> <li>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ました。</li> <li>30 シナリオ実 「%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。</li> <li>31 ウィンドウ 協別ルール 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。</li> <li>32 Ulオート メーション</li> <li>32 Ulオート メーション</li> <li>33 D 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。</li> <li>34 Ulオート メーション</li> <li>35 D 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。</li> <li>35 D 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同様の問題がありましたので合わせて修正して「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</li> </ul>	28			
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。		ング		
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。  30 シナリオ実 「%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。  31 ウィンドウ に関連では現までは、では関係に対して、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、では、			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	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
29			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。	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
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 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 「%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。  31 ウィンドウ				た。
<ul> <li>発生してシナリオ実行に失敗してしまう。</li> <li>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。</li> <li>30 シナリオ実 「%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。</li> <li>31 ウィンドウ 性成後、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。</li> <li>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。</li> <li>32 UIオートメーション (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。</li> <li>33 (UIオート は、</li></ul>	29	ライブラリ	「27_MicrosoftGraph関連」のライブラリ実行時に「破棄さ	「27_MicrosoftGraph関連」のライブラリ実行時にエラーと
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 「%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。  31 ウィンドウ 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のスンドウを見つけられなくなってしまうことがある。  32 UIオート メーション で (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¥UIオートメーション」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「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			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	ならないよう修正しました。
ません。  30 シナリオ実 「%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。  31 ウィンドウ			発生してシナリオ実行に失敗してしまう。	なお、本修正はWinActorをVer.7.5.0に更新することで適用さ
ません。  30 シナリオ実 「%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。  31 ウィンドウ				   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
30 シナリオ実				ません。
<ul> <li>行 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。</li> <li>31 ウィンドウ 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。</li> <li>32 UIオートメーション¥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。</li> <li>(UIA)」のプロパティ画面で「設定値が入力されていません」と表示される。</li> <li>(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。</li> <li>(04_自動記録アクション¥02_UIオートメーション¥文字列設定位」を「値⇒」にしてもエラー表示されないよう修正しました。</li> <li>(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</li> </ul>	30	シナリオ宝	  「%変数名%  の書き方によって変数の現在値を利田する	-
ないことがある。  正しました。  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 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。  32 UIオート メーション (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。  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¥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	30			7 2 7 7
31 ウィンドウ		1.1		
識別ルール 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。  32 UIオート メーション で (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。  32 UIオート ません」と表示される。  32 UIオート (市成後、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。  34 (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。  35 (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。  36 (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。  37 (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。  38 (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。  39 (UIA) 」のプロパティ画面で「シートメーション・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	21	<u> </u>		
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。  32 UIオート メーション で (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¥UIオートメーション¥UIオートません」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¥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				
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。  32 UIオート メーション 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¥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		識別ルール		
る。 た。			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	の識別方式を「正規表現」に設定した際に、他の識別方式と
32 UIオート $x-y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=y=$			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	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
メーション 定 (UIA) 」のプロバティ画面で「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。 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¥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			る。	た。
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¥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	32	UIオート	「04_自動記録アクション¥02_UIオートメーション¥文字列設	「04_自動記録アクション¥02_UIオートメーション¥文字列設
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¥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		メーション	定(UIA)」のプロパティ画面で「設定値」を「値⇒」にし	定(UIA)」のプロパティ画面で「設定値」を「値⇒」にし
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¥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			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	てもエラー表示されないよう修正しました。
ません」と表示される。 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				
「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				
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			COUL COUNCING	
います。				
				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	「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	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	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
		ケープされたままとなる。	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	WinActorの上書きインストール時に	WinActorのインストール時に
	ル	「ChromeNativeMessagingHost」、	「ChromeNativeMessagingHost」、
		「FirefoxNativeMessagingHost」のアプリケーションを自動	「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。	終了するよう修正しました。
		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	本対処により、WinActorインストール直後にブラウザ自動記
		置された「WinActor7.exe」を実行してもスプラッシュ画面	録を試みると、自動記録に失敗することがあります。
		が表示されるだけでWinActorが起動できない状態となる。	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	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	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
	ング	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	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
		が登録される。	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	「To」ヘッダーが設定されていないメールを「20_メール関
		「20_メール関連¥03_WinActorメール管理¥メール受信」ラ	連¥03_WinActorメール管理¥メール受信」ライブラリで受信
		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	した際にエラーが発生しなくなるよう修正しました。
		ラーが発生する。	「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。