

WinActor

抜粋版

シナリオ作成ガイドライン

Version 2.00

2019/06/10

NTT DATA CORPORATION

■ ウィンドウ識別ルールの最適化

ウィンドウタイトルが可変のウィンドウを操作する場合、ウィンドウ識別ルールの識別方式は「一致する」ではなく「を含む」等を指定すること。

1.1.1 ノード「画像マッチング」

- 画像マッチングを使用する際は、画面サイズや拡大率を記録時と同じにする動作もシナリオに組み込む
- マッチ率は、誤認識を防ぐためになるべく高く設定する
- マッチング箇所(プロパティ：マッチング画像)はできるだけ狭い範囲で囲む



図 5-4 マッチング画像の設定例

2 シナリオ作成ポイント

以下にシナリオ作成ポイントを記す。

シナリオ作成ポイントは、より高品質なシナリオを作成するために気をつけるべきことやテクニックであり、「シナリオ全体に関するポイント」「ノード/ライブラリ使用上のポイント」「特定操作を実現する上での作成ポイント」から構成される。

2.1 シナリオ全体に関するポイント

■ 使用ノードの優先順序

操作の実現方法が複数考えられる場合は、下記の優先順序によるシナリオ作成を推奨する。

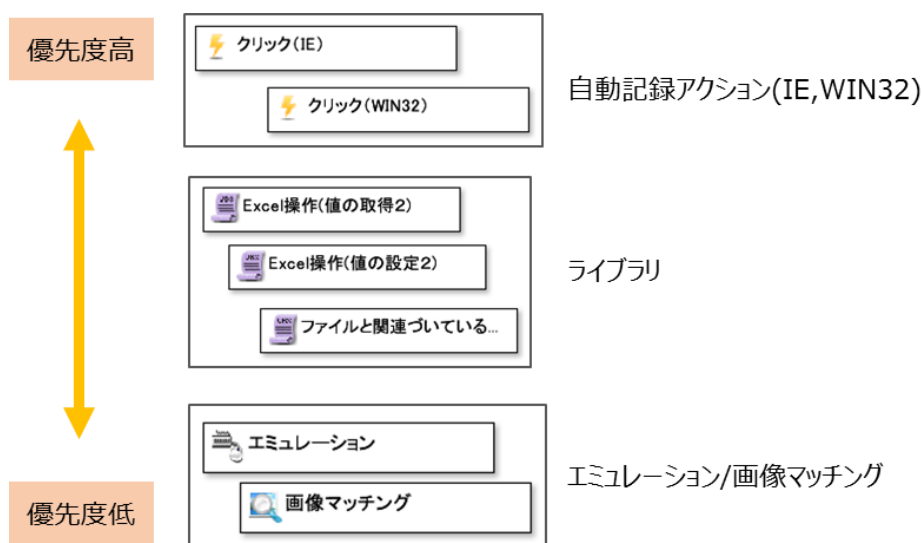


図 5-1 使用ノードの優先順序の例

■ シナリオのメンテナンス等で変更する可能性がある値には、変数の使用を推奨する

例えばファイルパスに関して「値⇒○○」による指定を行っていると、ファイルの格納場所が変更した際に、該当ノード全てのファイルパスを変更する必要がある。

そのような場合は「値⇒○○」による直接の値設定は行わず、変数一覧の初期値等を使用することで値の一元管理を行うと良い。

また、定期的に変更しなければならないパスワードや、変更される可能性の高いファイルパスなどについては別途設定ファイルを設け、シナリオ内で設定ファイル(Excel ファイル等)から設定値を読み込む仕組みにすることでメンテナンス性の向上を図ると良い。