

お客様各位

---

## カタログ等資料中の旧社名の扱いについて

---

2010年4月1日を以ってNECエレクトロニクス株式会社及び株式会社ルネサステクノロジが合併し、両社の全ての事業が当社に承継されております。従いまして、本資料中には旧社名での表記が残っておりますが、当社の資料として有効ですので、ご理解の程宜しくお願ひ申し上げます。

ルネサスエレクトロニクス ホームページ (<http://www.renesas.com>)

2010年4月1日  
ルネサスエレクトロニクス株式会社

【発行】ルネサスエレクトロニクス株式会社 (<http://www.renesas.com>)

【問い合わせ先】 <http://japan.renesas.com/inquiry>

## ご注意書き

1. 本資料に記載されている内容は本資料発行時点のものであり、予告なく変更することがあります。当社製品のご購入およびご使用にあたりましては、事前に当社営業窓口で最新の情報をご確認いただきますとともに、当社ホームページなどを通じて公開される情報に常にご注意ください。
2. 本資料に記載された当社製品および技術情報の使用に関連し発生した第三者の特許権、著作権その他の知的財産権の侵害等に関し、当社は、一切その責任を負いません。当社は、本資料に基づき当社または第三者の特許権、著作権その他の知的財産権を何ら許諾するものではありません。
3. 当社製品を改造、改変、複製等しないでください。
4. 本資料に記載された回路、ソフトウェアおよびこれらに関連する情報は、半導体製品の動作例、応用例を説明するものです。お客様の機器の設計において、回路、ソフトウェアおよびこれらに関連する情報を使用する場合には、お客様の責任において行ってください。これらの使用に起因しお客様または第三者に生じた損害に関し、当社は、一切その責任を負いません。
5. 輸出に際しては、「外国為替及び外国貿易法」その他輸出関連法令を遵守し、かかる法令の定めるところにより必要な手続を行ってください。本資料に記載されている当社製品および技術を大量破壊兵器の開発等の目的、軍事利用の目的その他軍事用途の目的で使用しないでください。また、当社製品および技術を国内外の法令および規則により製造・使用・販売を禁止されている機器に使用することができません。
6. 本資料に記載されている情報は、正確を期すため慎重に作成したのですが、誤りがないことを保証するものではありません。万一、本資料に記載されている情報の誤りに起因する損害がお客様に生じた場合においても、当社は、一切その責任を負いません。
7. 当社は、当社製品の品質水準を「標準水準」、「高品質水準」および「特定水準」に分類しております。また、各品質水準は、以下に示す用途に製品が使われることを意図しておりますので、当社製品の品質水準をご確認ください。お客様は、当社の文書による事前の承諾を得ることなく、「特定水準」に分類された用途に当社製品を使用することができません。また、お客様は、当社の文書による事前の承諾を得ることなく、意図されていない用途に当社製品を使用することができません。当社の文書による事前の承諾を得ることなく、「特定水準」に分類された用途または意図されていない用途に当社製品を使用したことによりお客様または第三者に生じた損害等に関し、当社は、一切その責任を負いません。なお、当社製品のデータ・シート、データ・ブック等の資料で特に品質水準の表示がない場合は、標準水準製品であることを表します。  
標準水準： コンピュータ、OA 機器、通信機器、計測機器、AV 機器、家電、工作機械、パーソナル機器、産業用ロボット  
高品質水準： 輸送機器（自動車、電車、船舶等）、交通用信号機器、防災・防犯装置、各種安全装置、生命維持を目的として設計されていない医療機器（厚生労働省定義の管理医療機器に相当）  
特定水準： 航空機器、航空宇宙機器、海底中継機器、原子力制御システム、生命維持のための医療機器（生命維持装置、人体に埋め込み使用するもの、治療行為（患部切り出し等）を行うもの、その他直接人命に影響を与えるもの）（厚生労働省定義の高度管理医療機器に相当）またはシステム等
8. 本資料に記載された当社製品のご使用につき、特に、最大定格、動作電源電圧範囲、放熱特性、実装条件その他諸条件につきましては、当社保証範囲内でご使用ください。当社保証範囲を超えて当社製品をご使用された場合の故障および事故につきましては、当社は、一切その責任を負いません。
9. 当社は、当社製品の品質および信頼性の向上に努めておりますが、半導体製品はある確率で故障が発生したり、使用条件によっては誤動作したりする場合があります。また、当社製品は耐放射線設計については行っておりません。当社製品の故障または誤動作が生じた場合も、人身事故、火災事故、社会的損害などを生じさせないようお客様の責任において冗長設計、延焼対策設計、誤動作防止設計等の安全設計およびエージング処理等、機器またはシステムとしての出荷保証をお願いいたします。特に、マイコンソフトウェアは、単独での検証は困難なため、お客様が製造された最終の機器・システムとしての安全検証をお願いいたします。
10. 当社製品の環境適合性等、詳細につきましては製品個別に必ず当社営業窓口までお問合せください。ご使用に際しては、特定の物質の含有・使用を規制する RoHS 指令等、適用される環境関連法令を十分調査のうえ、かかる法令に適合するようご使用ください。お客様がかかる法令を遵守しないことにより生じた損害に関し、当社は、一切その責任を負いません。
11. 本資料の全部または一部を当社の文書による事前の承諾を得ることなく転載または複製することを固くお断りいたします。
12. 本資料に関する詳細についてのお問い合わせその他お気付きの点等がございましたら当社営業窓口までご照会ください。

注 1. 本資料において使用されている「当社」とは、ルネサスエレクトロニクス株式会社およびルネサスエレクトロニクス株式会社とその総株主の議決権の過半数を直接または間接に保有する会社をいいます。

注 2. 本資料において使用されている「当社製品」とは、注 1 において定義された当社の開発、製造製品をいいます。

ユーザーズ・マニユア

**RENESAS**

# 17K シリーズ プロジェクト・マネージャ

バージョン V2.20 以上

レファレンス編 (Windows™ ベース)

---

資料番号 U12810JJ2V0UM00 (第2版)

(旧資料番号 EEU-989)

発行年月 August 1997 N

© NEC Corporation 1994, 1997

NEC

ユーザース・マニュアル

# 17K シリーズ プロジェクト・マネージャ

バージョン V2.20 以上

レファレンス編 (Windows™ ベース)

---

資料番号 U12810JJ2V0UM00 (第2版)  
(旧資料番号 EEU-989)  
発行年月 August 1997 N

© NEC Corporation 1994, 1997

[× ㉔]

## 目 次 要 約

第1章 概 要	… 15
第2章 メニュー・リストとボタン	… 21
第3章 機 能	… 25
第4章 MAKE	… 95
第5章 プロジェクト・マネージャの実行	… 103
第6章 制限事項	… 111
付録A メッセージ・リスト	… 113
付録B メニュー一覧	… 127
付録C 最大性能	… 129
付録D 索 引	… 131

SIMPLEHOSTは、日本電気株式会社の登録商標です。

MS-DOSおよびWindowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

PC DOSは、米国IBM社の商標です。

- 本資料の内容は、後日変更する場合があります。
- 文書による当社の承諾なしに本資料の転載複製を禁じます。
- 本資料に記載された製品の使用もしくは本資料に記載の情報の使用に際して、当社は当社もしくは第三者の知的所有権その他の権利に対する保証または実施権の許諾を行うものではありません。上記使用に起因する第三者所有の権利にかかわる問題が発生した場合、当社はその責を負うものではありませんのでご了承ください。

巻末にアンケート・コーナーを設けております。このドキュメントに対するご意見をお気軽にお寄せください。



(× ㉔)

# はじめに

プロジェクト・マネージャとは、Windows上で動作するプログラムを効率よく動かすための制御ソフトウェアです。

## ●本マニュアルの目的と構成

このマニュアルは、Windows上でプロジェクト・マネージャを使用し、スムーズな作業を行うための操作マニュアルです。

このマニュアルは、次の内容から構成されています。

- ・概 要
- ・メニュー・リストとボタン
- ・機 能
- ・MAKE
- ・プロジェクト・マネージャの実行
- ・制限事項
- ・メッセージ・リスト
- ・メニュー一覧
- ・最大性能
- ・索 引

## ●凡 例

“ ” 任意の文字、画面内の項目、ボタンの名称を示します。

「 」 メッセージを示します。

[ ] メニューを示します。

「 」 ダイアログ名を示します。

[\* 屯]

# 目 次

第1章 概 要	… 15
1.1 製品概要	… 15
1.2 機能概要	… 16
1.3 インストール	… 17
1.4 起動と終了	… 18
第2章 メニュー・リストとボタン	… 21
2.1 メニュー・リスト	… 21
2.2 ボタン	… 23
第3章 機 能	… 25
3.1 ファイル	… 25
3.1.1 印 刷	… 25
3.1.2 プリンタの設定	… 27
3.1.3 終 了	… 29
3.2 実 行	… 30
3.2.1 エディット	… 30
3.2.2 ビルド	… 32
3.2.3 ビルドの中止	… 34
3.2.4 ディバグ	… 35
3.2.5 リビルド	… 36
3.2.6 ターゲット指定のビルド	… 37
3.2.7 一括処理	… 38
3.2.8 ソース修正	… 39
3.2.9 ツール・タイトル	… 41
3.3 プロジェクト	… 42
3.3.1 新規作成	… 42
3.3.2 開く	… 44
3.3.3 上書き保存	… 47
3.3.4 名前を付けて保存	… 48
3.3.5 プロジェクトの設定	… 52
3.3.6 ソース・ファイルの設定	… 57
3.3.7 MAKEファイルの作成	… 62
3.3.8 メ モ	… 64
3.3.9 プロジェクト名n	… 66
3.4 オプション	… 67
3.4.1 プロジェクト・マネージャ・オプションの設定	… 67
3.4.2 ツール・オプションの設定	… 73
3.4.3 ツールの登録	… 75
3.4.4 ディバグ	… 80
3.4.5 ステータス・バー	… 82
3.4.6 ツール・ボックスにする	… 83
3.4.7 ソース一覧	… 85

- 3.5 ヘルプ … 88
  - 3.5.1 目次 … 88
  - 3.5.2 キー・ワードで検索 … 90
  - 3.5.3 ヘルプの使い方 … 92
  - 3.5.4 バージョン情報 … 93

## 第4章 MAKE … 95

- 4.1 起 動 … 95
- 4.2 MAKEの実行 … 95
- 4.3 MAKEのログ表示 … 98
- 4.4 ビルドの中止 … 100

## 第5章 プロジェクト・マネージャの実行 … 103

- 5.1 環 境 … 103
- 5.2 サンプル・プログラム … 103
- 5.3 プロジェクト・マネージャの実行手順 … 105

## 第6章 制限事項 … 111

### 付録A メッセージ・リスト … 113

- A.1 プロジェクト・マネージャのメッセージ … 113
  - A.1.1 エラー・メッセージ … 113
  - A.1.2 ワーニング・メッセージ … 119
  - A.1.3 インフォメーション … 119
- A.2 ステータス・バーのメッセージ … 120
  - A.2.1 メニューのメッセージ … 120
  - A.2.2 プログラム間通信のメッセージ … 122
- A.3 MAKEのメッセージ … 124

### 付録B メニュー一覧 … 127

### 付録C 最大性能 … 129

### 付録D 索 引 … 131

## 図の目次 (1/3)

図番号	タイトル、ページ
1-1	プログラム開発用ソフトウェアとプロジェクト・マネージャ … 16
1-2	プロジェクト・マネージャの起動画面 … 18
1-3	プロジェクト・マネージャの終了(コントロール・ボックス) … 19
1-4	プロジェクト・マネージャの終了(メニュー) … 19
2-1	プロジェクト・マネージャのメニュー … 23
3-1	〔印刷〕メニュー … 25
3-2	〔印刷〕ダイアログ … 26
3-3	〔印刷中〕ダイアログ … 26
3-4	〔プリンタ設定〕メニュー … 27
3-5	〔プリンタの設定〕ダイアログ … 28
3-6	〔終了〕メニュー … 29
3-7	〔エディット〕メニュー … 30
3-8	エディタが起動できないときのメッセージ … 30
3-9	〔ビルド〕メニュー … 32
3-10	ビルドが起動できなかったときのメッセージ … 33
3-11	リビルド確認メッセージ … 33
3-12	〔ビルドの中止〕メニュー … 34
3-13	〔リビルド〕メニュー … 36
3-14	〔ターゲット指定のビルド〕メニュー … 37
3-15	〔ターゲット一覧〕ダイアログ … 37
3-16	ツール・メニュー例 … 41
3-17	登録ツールが起動できない場合のメッセージ … 41
3-18	〔新規作成〕メニュー … 42
3-19	初期化ファイルが見つからない場合のエラー・メッセージ … 42
3-20	〔開く〕メニュー … 44
3-21	〔ファイルを開く!〕ダイアログ … 44
3-22	〔上書き保存〕メニュー … 47
3-23	〔名前を付けて保存〕メニュー … 48
3-24	〔名前を付けて保存!〕ダイアログ … 49
3-25	ファイルの拡張子が、.prjではない場合のエラー・メッセージ … 51
3-26	〔プロジェクトの設定〕メニュー … 52
3-27	〔プロジェクトの設定〕ダイアログ … 52
3-28	指定したドライブが存在しない場合のメッセージ … 54
3-29	指定したディレクトリ、またはファイル名が不正の場合のメッセージ … 54
3-30	プロジェクト・ファイル名が入力されていない場合のメッセージ … 54
3-31	拡張子が、.prjでない場合のメッセージ … 55
3-32	指定したファイルがすでに存在する場合のメッセージ … 55
3-33	新規登録メッセージ … 56

## 図の目次 (2/3)

図番号	タイトル、ページ
3-34	『デバイスファイルの参照』ダイアログ … 56
3-35	『ソースファイルの設定』メニュー … 57
3-36	『ソースファイルの設定』ダイアログ … 57
3-37	ソース・ファイル操作ボタン … 58
3-38	『ソースファイルの追加』ダイアログ … 59
3-39	ソース・ファイルの作成確認のメッセージ … 60
3-40	ソース・ファイルの追加確認メッセージ … 61
3-41	『メイクファイルの作成』メニュー … 62
3-42	『メモ』メニュー … 64
3-43	『メモの設定、参照』ダイアログ … 64
3-44	『プロジェクト名』メニュー … 66
3-45	『プロジェクトマネージャオプションの設定』メニュー … 67
3-46	『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログ (エディタの設定) … 68
3-47	『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログ (その他の設定) … 68
3-48	『エディタDLLの参照』ダイアログ … 70
3-49	『エディタの参照』ダイアログ … 70
3-50	『作業ディレクトリの参照』ダイアログ … 72
3-51	ツール・オプション・メニュー … 74
3-52	オプション設定ダイアログ (アセンブラの例) … 74
3-53	『ツールの登録』メニュー … 75
3-54	『ツールの登録』ダイアログ … 75
3-55	ファイル名がすでに登録されている場合のメッセージ … 76
3-56	『ツールの変更』ダイアログ … 77
3-57	『ツールの追加』ダイアログ … 78
3-58	ディバグ・モードへ変更のメッセージ … 80
3-59	ノンディバグ・モードへ変更のメッセージ … 80
3-60	『ディバグ』メニュー (ディバグ・モード) … 81
3-61	『ディバグ』メニュー (ノンディバグ・モード) … 81
3-62	『ステータスバー』メニュー (表示) … 82
3-63	『ステータスバー』メニュー (非表示) … 82
3-64	『ツールボックスにする』メニュー … 83
3-65	通常表示 … 84
3-66	ツール・ボックス表示 … 84
3-67	『ソース一覧』ダイアログ … 85
3-68	『ソース一覧』ダイアログ (オプション指定時) … 86
3-69	『ソース一覧』メニュー (表示) … 87
3-70	『ソース一覧』メニュー (非表示) … 87
3-71	『目次』メニュー … 88
3-72	ヘルプの目次 … 89
3-73	『キーワードで検索』メニュー … 90

## 図の目次 (3/3)

図番号	タイトル、ページ
3-74	【キーワードで検索】ダイアログ … 91
3-75	【ヘルプの使い方】メニュー … 92
3-76	【ヘルプの使い方】ダイアログ … 92
3-77	【バージョン情報】メニュー … 93
3-78	【Project Managerのバージョン情報】ダイアログ … 93
4-1	ターゲットが最新の場合のメッセージ … 95
4-2	コマンド・エラー時のエラー・メッセージ … 96
4-3	タグ・ジャンプ指定 … 97
4-4	MAKEログ画面 … 99
4-5	【ビルドの中止】ボタン … 100
4-6	【ビルドの中止】メニュー … 101





# 第1章 概要

## 1.1 製品概要

### ●製品内容

プロジェクト・マネージャは、次のプログラムで構成されます。

prjtmn.exe	プロジェクト・マネージャの本体
prjtmake.exe	MAKEファイルの解析、実行
prjtmsg.dll	プロジェクト・マネージャ内のメッセージ管理
prjtspin.dll	SPINボタン・カスタム・コントロール
prjtlog.exe	MS-DOS™プログラムからのメッセージの取り込み
prjtlog.pif	prjtlog.exe用PIFファイル
prjtpipe.386	MS-DOSプログラムとWindowsプログラム間の接続インタフェース
prjtmn.hlp	プロジェクト・マネージャのヘルプ・ファイル
prjtedit.exe	プロジェクト・マネージャ標準エディタ
prjtedit.dll	標準エディタ用ツール・インタフェース
prjtedit.hlp	標準エディタのヘルプ・ファイル
necdev.ini	シリーズ名およびデバイス名を表示するための情報
readme.txt	インストール用テキスト・ファイル
smp.exe	標準エディタ用サンプル・プログラム

### ●システム構成

プロジェクト・マネージャは、次の環境で動作します。

ホスト・マシン	: PC-9800シリーズ/IBM PCシリーズ
メモリ	: 4 Mバイト以上の空き領域
ハード・ディスク	: 4 Mバイト以上の空き容量
OS	: MS-DOS バージョン3.30×以上/PC DOS™ バージョン5.00以上 Windows3.1/Windows95
モニタ	: Windowsアクセラレータ対応

プロジェクト・マネージャは、当社提供のPC-9800シリーズおよびIBM PCシリーズで動作します。そのほかの市販MS-DOS上におけるプロジェクト・マネージャの動作については、保証しておりませんのでご了承ください。

## 1.2 機能概要

### ●プロジェクト・マネージャの機能概要

プロジェクト・マネージャは、Windows上でのプログラム開発環境を提供します。プロジェクト・マネージャのもとにエディタ、ビルド、ディバグなどの開発ツール群で構成された開発環境を実現します。プロジェクト・マネージャには、次の機能があります。

- ・エディタの起動
- ・MAKEファイルの自動作成
- ・MAKEの起動
- ・ディバグの起動
- ・ディバグからの指示によるソース修正、MAKEの実行
- ・独自のツールをメニューに組み込んで、プロジェクト・マネージャから呼び出す
- ・プロジェクト・ファイルをドラッグ&ドロップして起動
- ・プロジェクトごとのプロジェクト・マネージャのアイコン登録

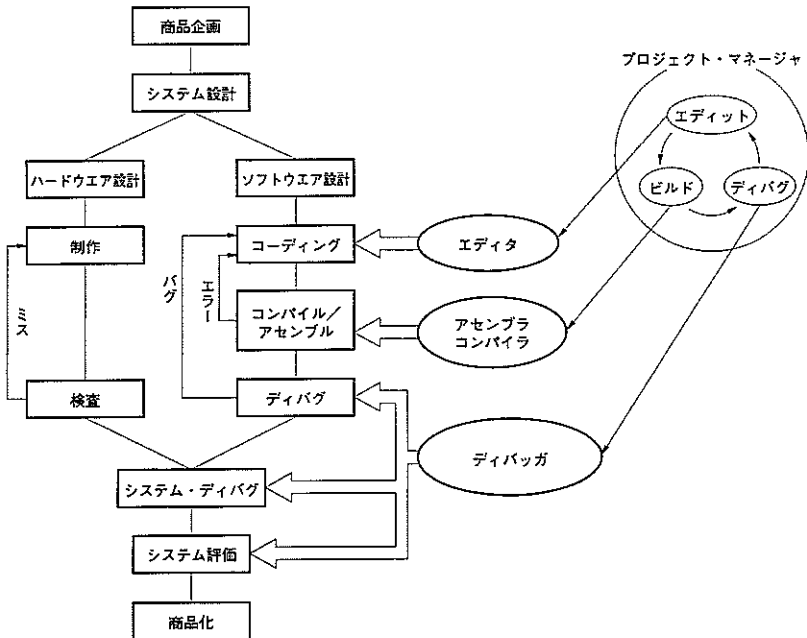
### ●プロジェクト・マネージャの位置付け

プロジェクト・マネージャからは、一連のソフトウェアの実行が可能です。

つまり、各ソフトウェアを統合するのがプロジェクト・マネージャの役割です。

図1-1にプログラム開発用ソフトウェアとプロジェクト・マネージャの関係を示します。

図1-1 プログラム開発用ソフトウェアとプロジェクト・マネージャ



## 1.3 インストール

プロジェクト・マネージャは、アセンブラ・パッケージ（RA17K）に添付されています。

プロジェクト・マネージャをインストールする手順については、次のアセンブラ・パッケージのドキュメントを参照してください。

- ・RA17K リロケータブル・アセンブラ ユーザーズ・マニュアル：U10305J

## 1.4 起動と終了

### ●起動方法

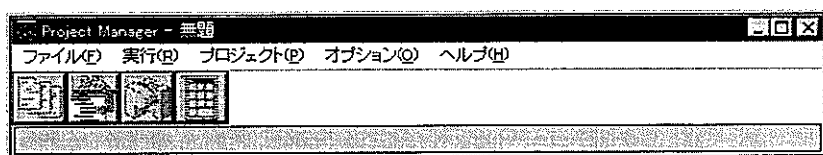
プロジェクト・マネージャは、Windows上のアプリケーション・ソフトウェアです。

必ずWindowsを起動後に実行してください。

#### 【プロジェクト・マネージャの起動】

インストール時に登録したプロジェクト・マネージャ・グループ内のアイコン（Project Manager）をダブル・クリックすると、次のような画面が表示されます。これがプロジェクト・マネージャの起動画面です。

図1-2 プロジェクト・マネージャの起動画面

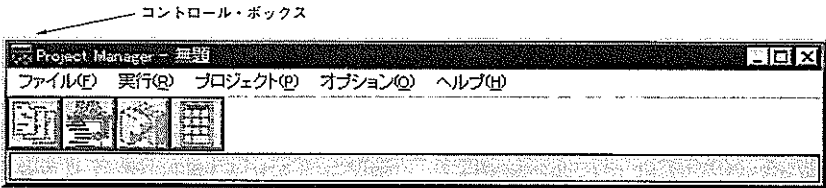


## ●終了方法

プロジェクト・マネージャの終了方法には2種類あります。

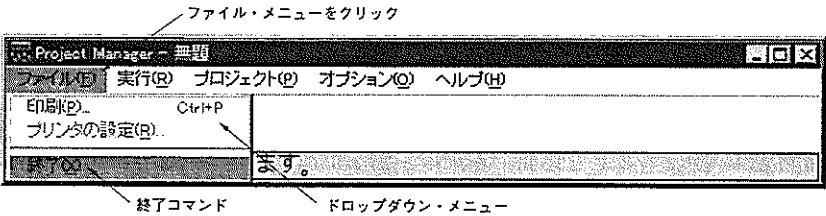
- ① プロジェクト・マネージャの左上にあるアイコン（これをコントロール・ボックスといいます）を使います。コントロール・ボックスをマウスでダブル・クリックすることにより画面を閉じることができます。

図1-3 プロジェクト・マネージャの終了（コントロール・ボックス）



- ② 「ファイル」メニュー内の「終了」コマンドを選択することにより画面を閉じることができます。

図1-4 プロジェクト・マネージャの終了（メニュー）



[X ㄷ]

## 第2章 メニュー・リストとボタン

### 2.1 メニュー・リスト

プロジェクト・マネージャには次のようなメニューがあります。

#### (1) [ファイル] メニュー

プロジェクトの情報を印刷およびプロジェクト・マネージャを終了するメニューです。

このメニューには、次のサブメニューがあります。

- ・ [印刷] : 現在のプロジェクトの情報を印刷します。
- ・ [プリンタの設定] : プリンタの種類や属性を登録します。
- ・ [終了] : プロジェクト・マネージャを終了します。プロジェクト情報が変更されていれば、保存するかどうかを問い合わせてきます。

#### (2) [実行] メニュー

ツールを実行するメニューです。

このメニューには、次のサブメニューがあります。

- ・ [一括処理] : ビルド、ディバグを連続的に実行します。
- ・ [エディット] : ソース・ファイルを編集するエディタを実行します。
- ・ [ビルド] : プログラムを作成する prjtmakeを実行します。
- ・ [ビルドの中止] : ビルドを中止します。
- ・ [ディバグ] : プログラムのディバグを行うディバガを実行します。
- ・ [リビルド] : すべてのターゲットを強制的にビルドします。
- ・ [ターゲットの指定のビルド] : 指定されたターゲットのみビルドします。
- ・ [ツールタイトル] : [ツール登録] で登録したツールを実行します。  
最大10ツールまで登録することができます。



## (3) [プロジェクト] メニュー

プロジェクトを実行、維持、管理するメニューです。

このメニューには、次のサブメニューがあります。

- ・ [新規作成] : プロジェクトの設定を初期化し、新しいプロジェクトの設定を開始します。
- ・ [開く] : 指定されたプロジェクト・ファイルを開き、プロジェクト情報を設定します。
- ・ [上書き保存] : 現在の設定情報を上書き保存します。
- ・ [名前を付けて保存] : 現在の設定情報を指定されたファイルに保存します。
- ・ [プロジェクトの設定] : プロジェクトの情報を設定します。
- ・ [ソースファイルの設定] : プロジェクトを構成するソース・ファイルを設定します。
- ・ [メイクファイルの設定] : [ビルド] で使用するMAKEファイルの作成を指示します。通常は自動的に作成されます。
- ・ [メモ] : プロジェクトの履歴を設定します。
- ・ [プロジェクト名] : メニューに表示されているプロジェクトを開始します。最新の3プロジェクトが表示されます。

## (4) [オプション] メニュー

オプションを設定するメニューです。

このメニューには、次のサブメニューがあります。

- ・ [プロジェクトマネージャオプションの設定] : プロジェクト・マネージャのオプションおよびプロジェクトで使用するエディタを登録します。
- ・ [ツールのオプション設定] : コンパイラ、アセンブラ、リンカなどのオプションを設定します。内容は、シリーズごとに異なります。
- ・ [ツールの登録] : ユーザが頻繁に使用するツールを登録します。
- ・ [ディバグ] : ディバグ、ノンディバグ・モードを切り替えます。
- ・ [ステータスバー] : ステータス・バーの表示、非表示を切り替えます。
- ・ [ツールボックスにする] : プロジェクト・マネージャ・ウィンドウの通常表示、ツール・ボックス表示を切り替えます。
- ・ [ソース一覧] : ソース一覧ダイアログ・ボックスの表示、非表示を切り替えます。

## (5) [ヘルプ] メニュー

ヘルプ情報を表示するメニューです。

このメニューには、次のサブメニューがあります。

- ・ [目次] : ヘルプの目次を表示します。
- ・ [キーワードで検索] : ヘルプのキー・ワードを表示します。
- ・ [ヘルプの使い方] : Windowsのヘルプの使い方を表示します。
- ・ [バージョン情報] : プロジェクト・マネージャのバージョンを表示します。

図 2-1 プロジェクト・マネージャのメニュー



## 2.2 ボタン

プロジェクト・マネージャには、次のようなボタンがあります。



ソース一覧ダイアログを表示します。



ソース一覧ダイアログを非表示にします。



標準エディタを起動します。



ビルドを実行します。



プロジェクト・マネージャ・ウインドウをツール・ボックス表示にします。



プロジェクト・マネージャ・ウインドウを通常表示にします。

(× 円)

## 第3章 機能

### 3.1 ファイル

#### 3.1.1 印刷

**【機能】**

現在のプロジェクト情報を印刷します。

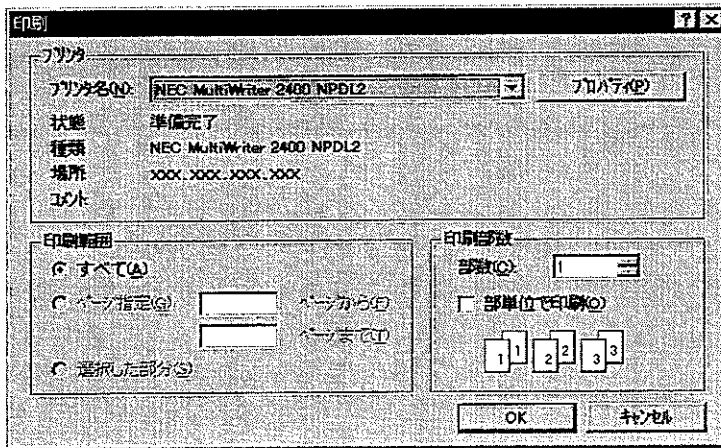
**【説明】**

(1) [印刷] を選択すると、[印刷] ダイアログを表示します。

図3-1 [印刷] メニュー



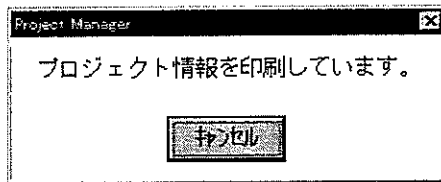
図3-2 「印刷」ダイアログ



- “部数” : 印刷する部数を指定します。
- “印刷範囲” : “すべて” のみ有効です。
- “プロパティ” : ページ設定、詳細設定ができます。
- “キャンセル” : ダイアログ表示以前の画面を表示します。

- (2) “OK” を選択すると、設定内容をテキスト形式で印刷します。  
プリンタが設定されていない場合は【プリンタの設定】（3.1.2 プリンタの設定参照）処理を実行します。
- (3) 印刷中は「印刷中」ダイアログを表示します。

図3-3 「印刷中」ダイアログ



- 備考1. “キャンセル” で印刷を強制終了させることができます。
2. 印刷の終了に伴い自動的に「印刷中」ダイアログを閉じます。

- (4) 印刷終了後、設定に変化はありません。

### 3.1.2 プリンタの設定

**【操 能】**

出力するプリンタの条件（機種や属性）を設定します。

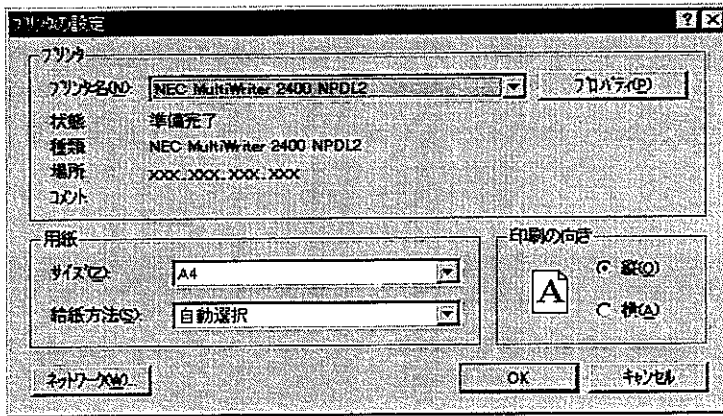
**【説 明】**

- (1) 【プリンタの設定】を選択すると『プリンタの設定』ダイアログを表示します。

図 3-4 【プリンタ設定】メニュー



図3-5 「プリンタの設定」ダイアログ



- “印刷の向き” : 用紙の縦置き、横置きを指定します。
- “サイズ” : プリンタ・デバイス・ドライバが提供する用紙サイズから適当なものを選択します。
- “給紙方法” : 用紙の給紙元を指定します。
- “プロバイダ” : ページ設定、詳細設定ができます。
- “ネットワーク” : 使用するネットワーク上のプリンタを設定する場合に使用します。
- “キャンセル” : ダイアログ表示以前の画面を表示します。

備考1. “通常使うプリンタ”が設定されていれば、システムの「プリンタセットアップ」ダイアログでデフォルトとして設定されたプリンタを設定します。

2. “その他のプリンタ”が選択されていれば、ドロップダウン・リストで選択されたプリンタが設定されます。

- (2) “OK”を選択すると、指定したプリンタの種類や属性を設定します。

## 3.1.3 終了

## 【機能】

プロジェクト・マネージャを終了します。

## 【説明】

【終了】を選択すると、プロジェクト・マネージャを終了します。

備考 Windowsを終了すると、プロジェクト・マネージャも終了します。

図3-6 【終了】メニュー





## 3.2 実行

### 3.2.1 エディット

#### 【機能】

エディタを起動します。

#### 【説明】


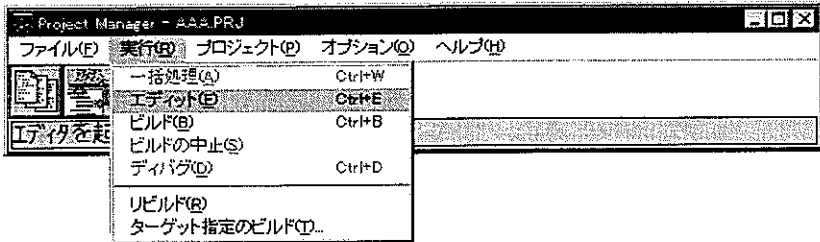
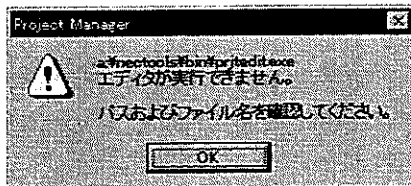
- (1) [実行] - [エディット] またはエディット・ボタン  を選択すると、プロジェクトに設定されたエディタを起動します。エディタ本体は [オプション] - [プロジェクトマネージャオプションの設定] (3.4.1 プロジェクト・マネージャ・オプションの設定参照) で設定することができます。デフォルトはプロジェクト・マネージャとの通信機能を備えた prjedit.exe になります。

図 3-7 [エディット] メニュー



- (2) エディタがすでに実行中であれば、エディタのウィンドウに入力フォーカスを移動します。なお、エディタがアイコン表示になっているときは、通常表示に戻します。
- (3) エディタが起動できなかった場合は、次のメッセージを表示します。

図 3-8 エディタが起動できないときのメッセージ



メッセージを閉じたあとは [実行] - [エディット] 選択以前の状態になります。

(4) プロジェクト内のファイルが1つの場合は、エディタ起動と同時にファイルをオープンします。

**【注 意】**


エディット・ボタンには、エディタのアイコンが表示されます。使用するエディタによってエディット・ボタンのイメージは変わります。上述のエディット・ボタンのイメージは、プロジェクト・マネージャの標準エディタであるprjtedit.exeのものであります。

## 3.2.2 ビルド

## 【機能】

ビルドを起動し、一連の言語プログラムを起動します。

## 【説明】

(1) [実行] - [ビルド] またはビルド・ボタン  を選択すると、MAKEファイルを自動生成し、ビルドを起動します。


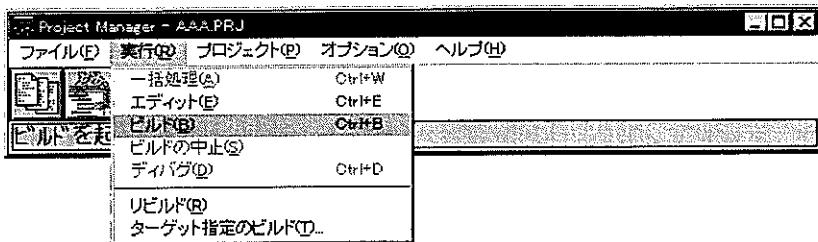
・ビルドを中止したい場合は、[実行] - [ビルドの中止] (3.2.3 ビルドの中止参照) を選択するかビルドのウインドウのビルドの中止ボタン  を選択してください。

図3-9 [ビルド] メニュー



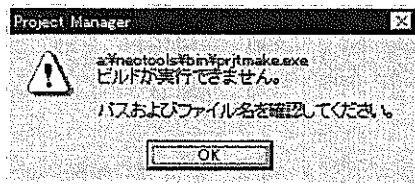
(2) MAKEファイルはビルド時プロジェクト・マネージャが自動的に作成します。MAKEファイル名は“プロジェクト・ファイル名.mak”を使用します。

・MAKEファイルを自動的に作成する際、ソース・ファイルが依存するファイルのスキャンは、前回MAKEファイルを作成したあと、変更があったファイルについてのみ依存ファイルのスキャンを行います。

・[プロジェクト] - [メイクファイルの作成] (3.3.7 MAKEファイルの作成参照) を選択することにより、MAKEファイルの作成を指示することもできます。この場合、プロジェクトの登録されているソース・ファイルのすべてについてファイルの依存関係がチェックされ、MAKEファイルは完全に再作成されます。

- (3) ビルドはMAKEファイルに従い、コンパイラ、アセンブラ、リンカ、そのほかのツールを実行します。
- (4) ビルドが起動できなかった場合、次のようなメッセージを表示します。

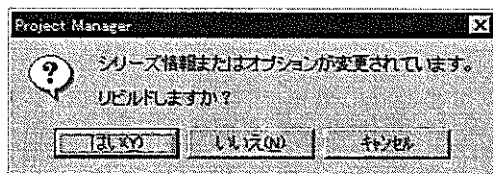
図 3-10 ビルドが起動できなかったときのメッセージ



- (5) ビルド実行中はステータス・バーに「ビルドを実行中」のメッセージが表示され [実行] - [ビルドの中止] 以外のメニューが淡色表示になり選択不可能になります。ビルドが終了すると、表示されていたメッセージは消滅し、メニュー表示が元に戻ります。
- (6) ビルド中に言語処理ツールから出力されたメッセージは、ログ・ファイルに出力されます。ログ・ファイル名はプロジェクト・ディレクトリに作成され、ファイル名は“プロジェクト・ファイル名.plg”になります。
- (7) ビルドを行う前に次の操作を行っていた場合、リビルド確認メッセージを表示します。

- ・ディバグ・モードの変更
- ・プロジェクトの設定でシリーズ名、デバイス名の変更
- ・ツール・オプションの変更

図 3-11 リビルド確認メッセージ



- “はい” : リビルドを行います (3.2.5 リビルド参照)。
- “いいえ” : 通常のビルドを行います。
- “キャンセル” : [実行]・[ビルド] 選択以前の状態に戻ります。

**【注 意】**

ビルドの実行ファイルが見つからない場合、[実行] - [ビルド] メニューは淡色表示になり、ビルド・ボタンは非表示になります。[ビルド] メニューを選択してもビルドは起動しません。

## 3.2.3 ビルドの中止

## 【機能】

実行中のビルド処理を中止します。

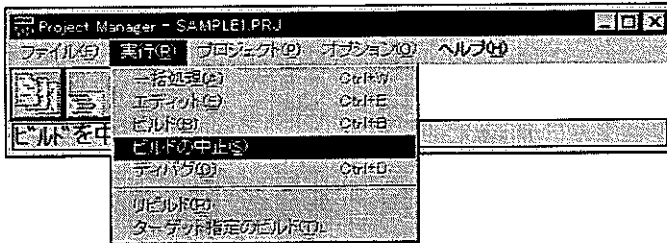
## 【説明】

【実行】 - 【ビルドの中止】 を選択すると、実行中のビルド処理を中止します。  
一括処理中の場合はビルド処理を中止すると同時に一括処理も中止します。  
デバッグからのソース修正時は、【ビルド】 を中止してからデバッガにエラーを通知します。

## 【注意】

- ・ビルド中でない場合は、【実行】 - 【ビルドの中止】 メニューは淡色表示になり選択できません。ビルド中であれば、【実行】 - 【ビルドの中止】 メニューは通常表示になり選択可能となります。
- ・【ビルドの中止】 を選択したとき、すでにビルドが終了していた場合は、【ビルドの中止】 は無視されます。
- ・【実行】 - 【ビルドの中止】 を選択したときに、すでにあるコマンドが実行中の場合にはそのコマンドが終了したあとにビルドを中止します。あるコマンドとは、RA17Kなどのコマンド・ラインのことです。

図 3-12 【ビルドの中止】メニュー




### 3.2.4 ディバグ

**【機 能】**

ディバグを起動します。

**【説 明】**

- (1) [実行] - [ディバグ] またはディバグ・ボタン  を選択すると、ディバグを起動します。
- (2) ディバグがすでに起動中であれば、ディバグのウィンドウにフォーカスを移動します。
- (3) ディバグが起動できなかった場合は、「ディバグが起動できません。パスおよびファイル名を確認してください。」のメッセージを表示します。

**【注 意】**

- ・ディバグの実行ファイルが見つからない場合、[実行] - [ディバグ] メニューは淡色表示になり、ディバグ・ボタンは非表示になります。[ディバグ] メニューを選択してもディバグは起動しません。
- ・ディバグ・ボタンには、ディバグのアイコンが表示されます。使用するディバグによってディバグ・ボタンのイメージは変わります。上述のディバグ・ボタンのイメージは、17Kシリーズ用のディバグである *SIMPLEHOST*® (別売) のものです。

## 3.2.5 リビルド

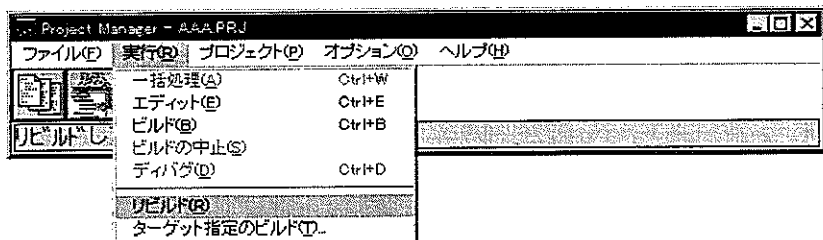
## 【機能】

すべてのターゲットを無条件にビルドし直します。

## 【説明】

- (1) [実行] - [リビルド] を選択すると、すべてのターゲットに対して、ビルドを起動します。
- (2) 以下、すべてのターゲットを無条件にビルドし直す点を除いて3.2.2 ビルドと同様です。

図 3-13 【リビルド】メニュー



## 3.2.6 ターゲット指定のビルド

## 【機 能】

MAKEファイルのターゲットのうち、指定されたターゲットのみビルドを行います。

## 【説 明】

- (1) [実行] - [ターゲット指定のビルド] を選択すると、『ターゲット一覧』ダイアログが表示されます。このダイアログでビルドするターゲットを指定したあと“ビルド”を選択することによって、指定されたターゲットのビルドが行われます。

図 3-14 「ターゲット指定のビルド」メニュー

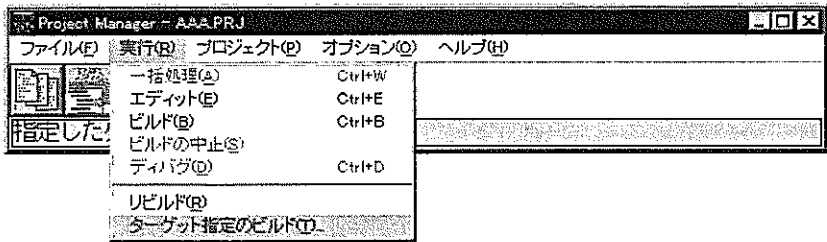
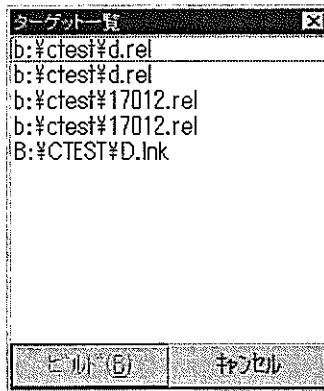


図 3-15 「ターゲット一覧」ダイアログ



“ビルド” : 指定されたターゲットのビルドを開始します。

“キャンセル” : [実行] - [ターゲット指定のビルド] 選択以前の状態になります。

備考 “ビルド” はターゲットを指定するまでは淡色表示となり選択できません。

- (3) 以下、指定されたターゲットのみをビルドする点を除いて 3.2.2 ビルドと同様です。



### 3.2.7 一括処理

#### 【機 能】

ビルドからディバグまでの一括処理を行います。

#### 【説 明】

- (1) [一括処理] を選択すると、エディタが起動されているかどうかをチェックし、起動されていなければ一括処理を続行します。起動されていれば、「“ファイル名”は変更されました。閉じる前にファイルを保管しますか?」のメッセージを表示します。
- (2) 「“ファイル名”は変更されました。閉じる前にファイルを保管しますか?」のメッセージについて
  - ・ “はい” を選択するとエディタに、処理中のファイルの保存とエディタの終了要求を通知します。エディタから終了通知を受けるまでの間、ステータス・バーに「ソースファイルを保存し、エディタを終了します。」が表示され、以下の [ヘルプ] メニュー以外が淡色表示になり選択不可能になります。エディタから終了通知を受け取ると一括処理を実行します。このとき、エディタで処理中のファイルは保存されます。
  - ・ “いいえ” を選択すると一括処理を実行します。このとき、エディタで処理中のファイルは保存されません。
  - ・ “キャンセル” を選択すると、[一括処理] 選択以前の状態になります。
- (3) ビルド、ディバグの順でほぼ自動的に処理されます。
- (4) ビルドにおけるMAKE処理は、ビルドのウィンドウで行われます。
  - ・ ビルド実行中はステータス・バーに「ビルドを実行中です」のメッセージが表示されます。
  - ・ ビルドが正常終了した場合、メッセージが消滅し、ディバグ処理に移行します。
  - ・ ビルドを中止したい場合は、[実行] - [ビルドの中止] (3.2.3 ビルドの中止参照) を選択してください。
  - ・ ビルドが正常終了しなかった場合や [ビルドの中止] を選択した場合、その時点で一括処理は終了します。
- (5) ディバグ処理が完了すると、一連の一括処理も終了します。

#### 【注 意】

[実行] - [エディット]、[実行] - [ビルド]、[実行] - [ディバグ] が実行不可能な場合は [実行] - [一括処理] メニューは淡色表示になっています。それを選択しても一括処理されません。

### 3.2.8 ソース修正

#### 【機能】

ディバッガから要求されたソース修正を行います。

#### 【説明】

(1) ディバッガから修正要求を受けた場合に、プロジェクト・マネージャが何らかの処理中であれば、その要求がすぐに実現できないためディバッガにエラーを知らせます。プロジェクト・マネージャが何も処理をしていなければソース修正モードに入ります。

(2) エディットにおけるファイル修正処理は、エディタから通知が来るまでプロジェクト・マネージャでは通知できません。エディタから終了の通知が来ると、ビルドを実行します。

- ・エディタから終了メッセージを受けるまでは、ステータス・バーに「エディタ終了待ち」が表示されません。

- ・ソース修正モードでエディット中の場合は、次のメニュー以外が淡色表示になり選択不可能となります。

[ファイル] メニュー	[上書き保存] メニュー
[終了] メニュー	[名前を付けて保存] メニュー
[プロジェクト] メニュー	[ヘルプ] メニュー

- ・ソース修正モード中でエディット中にプロジェクト・マネージャを終了した場合は、エディタに終了要求を通知し、ディバッガにエラーを通知します。

(3) ビルド中に言語処理プログラムから出力されるメッセージは、ビルドのログ・ウインドウに表示されます。

- ・ビルド実行中はステータス・バーに「ビルドを実行中」のメッセージが表示されます。

- ・ソース修正モードでビルド中の場合は、[実行] - [ビルドの中止] メニューおよび [ヘルプ] メニュー以外のメニューが淡色表示になり選択不可能となります。

- ・ビルドが終了した場合、ログ・ウインドウが消滅し、ディバッガへ処理結果を通知します。

- ・ビルドを中止したい場合は、[実行] - [ビルドの中止] を選択するか、ビルドのログ・ウインドウでビルドの中止ボタンを選択します。

- ・ビルドが正常終了しなかった場合や [ビルドの中止] を選択した場合は、ディバッガへエラーを通知します。

(4) ディバッガへ処理結果を通知すると、プロジェクト・マネージャのソース修正モードは解除され、メニューなどが元に戻ります。

## 【注 意】

エディタを [オプション] - [プロジェクトマネージャオプションの設定] メニューで標準以外のエディタを設定した場合、デバッガからのソース修正要求に対しエディタの終了通知をプロジェクト・マネージャが受け取ることができません。

このため、デバッガからのソース修正要求に対しプロジェクト・マネージャはエラーを返します。

## 3.2.9 ツール・タイトル

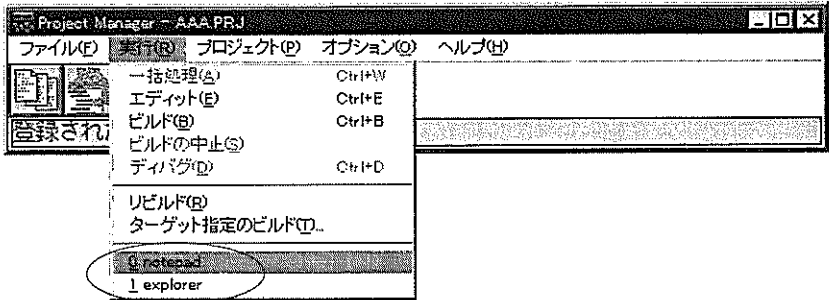
## 【機能】

ユーザが登録したツールを実行します。

## 【説明】

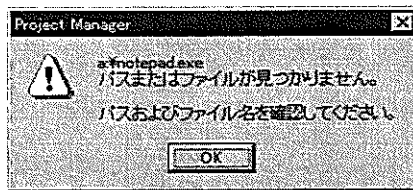
【実行】メニューの下段に表示されるメニューが「ツール登録」ダイアログで登録した各ツールに対応するタイトルです。そのタイトルが選択されると、対応するコマンドが実行されます。

図3-16 ツール・メニュー例



起動できない場合は、次のようなメッセージを表示します。

図3-17 登録ツールが起動できない場合のメッセージ



備考 【ツールの登録】で何も登録していないときは、ユーザ登録メニュー位置には何も表示されません。

## 3.3 プロジェクト

### 3.3.1 新規作成

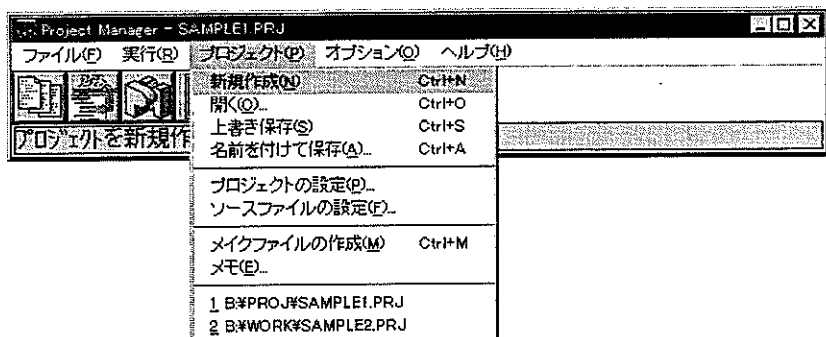
#### 【機能】

プロジェクトの設定を初期化し、新しいプロジェクトの設定を開始します。

#### 【説明】

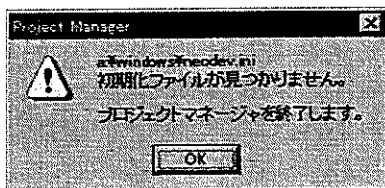
- (1) [新規作成] を選択すると、現在のプロジェクト情報をクリアします。また、初期化ファイルの有無を確認し、初期化ファイルが見つからない場合は、図3-19のエラー・メッセージを表示し、プロジェクト・マネージャは終了します。

図3-18 【新規作成】メニュー



備考 ウィンドウのタイトルは、“Project Manager-XXXXX”です。“XXXXX”はプロジェクト・ファイル名を意味し、プロジェクト・ファイル名が設定されていない場合は、“無題”になります。

図3-19 初期化ファイルが見つからない場合のエラー・メッセージ



(2) 新規作成では、次の順に設定を行います。

- ① プロジェクトの設定 (3.3.5 プロジェクトの設定参照)
- ② ソース・ファイルの設定 (3.3.6 ソース・ファイルの設定参照)

これらの設定で“OK”、“キャンセル”のどちらを選択しても次の処理に移ります。すべての設定が終了すると“新規作成”が完了します。プロジェクトは、ビルドを行うことができる状態まで設定されます。

(3) 「プロジェクト変更時」ダイアログのメッセージについて

- ・ “はい”を選択したときに、同名のファイルがあれば【上書き保存】(3.3.3 上書き保存参照)の処理を実行し、なければ【名前を付けて保存】(3.3.4 名前を付けて保存参照)の処理を実行します。それらの処理が完了したあと、【新規作成】の処理を行います。【名前を付けて保存】ダイアログで“キャンセル”を選択した場合は、【新規作成】選択以前の状態になります。
- ・ “いいえ”を選択すると、現在のプロジェクト情報を保存せず、【新規作成】の処理を行います。
- ・ “キャンセル”を選択すると、【新規作成】選択以前の状態になります。

#### 【注 意】

(1) NECツール情報ファイルがWindowsディレクトリに存在しない場合、プロジェクト・マネージャは動作しません。セットアップをやり直してください。

(2) プロジェクト情報の変更の有無をチェックするダイアログは、そのダイアログの内容が変更されたあと、“OK” ボタンを選択してダイアログの処理が終了した時点でその内容を変更したことになります。ダイアログの内容が変更されていない場合に“OK” ボタンを選択しても、プロジェクト情報は変更されたことにはなりません。

プロジェクト・マネージャ本体の機能のうち、プロジェクト情報の変更の有無をチェックするダイアログは次のとおりです。

- |                   |               |
|-------------------|---------------|
| ・ [プロジェクト]        | ・ [オプション]     |
| 【プロジェクトの設定】ダイアログ  | 【ツールの登録】ダイアログ |
| 【ソースファイルの設定】ダイアログ |               |
| 【ディレクトリの設定】ダイアログ  |               |
| 【メモの設定、参照】ダイアログ   |               |

(3) チェック・マーク付きのメニューは、そのメニューが選択された時点で、内容が変更されたことになります。もう一度選択して設定を元に戻したとしても、内容は変更されたことになります。これらのメニューは次のとおりです。

- ・ [オプション] - [ディバグ]
- ・ [オプション] - [ステータス・バー]
- ・ [オプション] - [ソース一覧]
- ・ [オプション] - [ツールボックスにする]

## 3.3.2 開く

## 【機能】

指定されたファイルの内容をプロジェクト情報として設定します。

ファイルに保存してあるウィンドウ表示状態をもとに、前回プロジェクトが閉じられたときの状態に各ウィンドウを復元します。

## 【説明】

(1) 【開く】を選択すると、『ファイルを開く』ダイアログを表示します。

図 3-20 【開く】メニュー

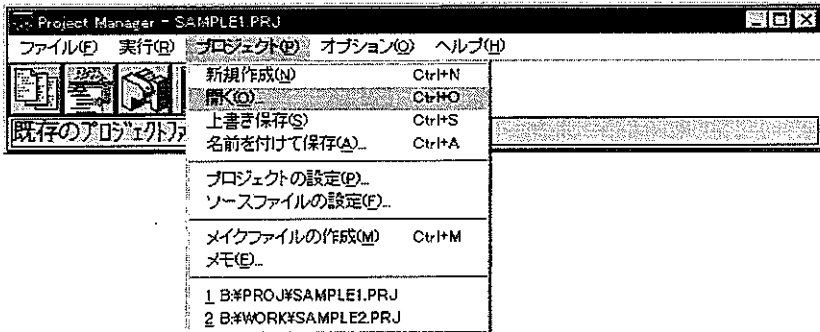
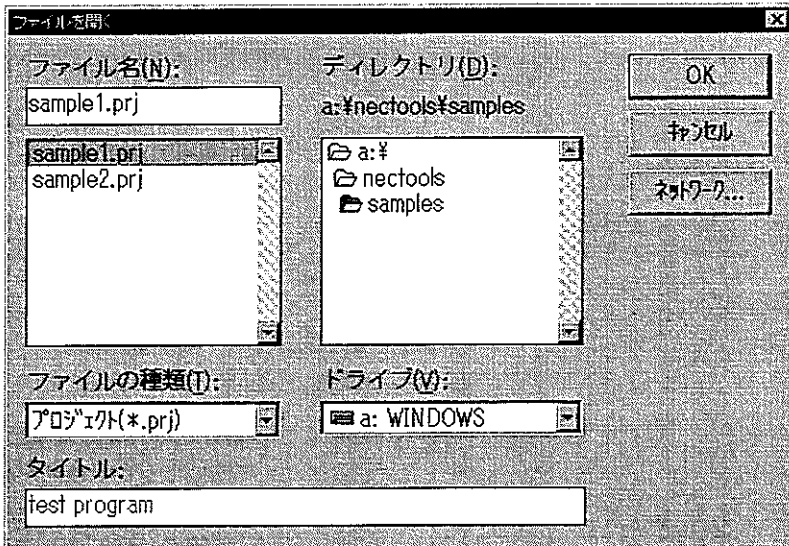


図 3-21 「ファイルを開く」ダイアログ



## (2) 『ファイルを開く』ダイアログについて

- ・ファイル名は、テキスト・ボックスと、一覧を表示するリスト・ボックスがあります。
- ・表示直後のファイル名は “\*.prj” となり、リストにはプロジェクト・ディレクトリの “\*.prj” ファイル一覧を表示します。
- ・ファイル名には、単数、複数（ワイルド・カード）、ディレクトリ、ドライブの指定ができます。
- ・ファイル名を単数指定で設定し、“OK” を選択すると、そのファイルが選択されたことになり、このダイアログを終了します。
- ・ファイル名を複数指定で設定し、“OK” を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示します。
- ・ファイル名にディレクトリを設定し、“OK” を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ディレクトリにも処理を反映します。
- ・ファイル名にドライブを設定し、“OK” を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ディレクトリにも処理を反映します。
- ・ファイル名リスト・ボックスをクリックすると、リスト・ボックス内で選択表示され、ファイル名はテキスト・ボックスに反映されます。プロジェクト・ファイルが指定されなかった場合は、タイトル欄にファイル保存時に設定したタイトルが表示されますが、タイトルが設定されていない場合はタイトル欄に「タイトルがありません」のメッセージが表示されます。プロジェクト・ファイル以外が選択された場合は、「プロジェクトファイルではありません」のメッセージがタイトル欄に表示されます。
- ・ファイルの種類には “\*プロジェクト (.prj)” があります。“プロジェクト (\*.prj)” を選択するとテキスト・ボックスが “\*.prj” になり、リスト表示が連動します。
- ・ディレクトリにはカレント表示と階層表示があり、ディレクトリ選択時は “ファイルの種類” に従い、ファイル名および一覧を表示します。
- ・ドライブは、リスト・ボックス（編集不可）でドライブ名を指定し、変更された場合は、ファイル名およびディレクトリも連動します。
- ・タイトルは表示領域なので、編集することはできません。リスト・ボックスの内容が選択されたとき以外は空欄になります。
- ・“キャンセル” を選択すると、[開く] 以前の状態になります。



(3) 「ファイルを開く」ダイアログで選択されたファイルの内容がプロジェクト情報として設定されます。

- ・ 選択されたファイルの読み込み時にエラーが発生された場合はエラー・メッセージを表示します。エラー・メッセージを閉じたあと、エラーが発生したデータをデフォルト値に設定して処理を続行します。

### 3.3.3 上書き保存

#### 【機能】

現在のプロジェクト情報を上書きで保存します。

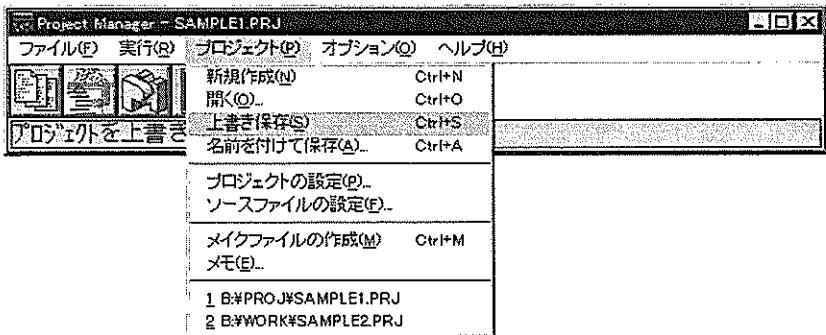
#### 【説明】

現在のプロジェクト情報を、同名のファイルに上書き保存します。

#### 【注意】

プロジェクト・ファイル名が設定されていない場合や、プロジェクト・ファイル名が設定されていても同名のファイルが存在しない場合は、メニューが淡色表示になり、【上書き保存】は実行不可能になります。

図 3-22 【上書き保存】メニュー



## 3.3.4 名前を付けて保存

## 【機能】

現在のプロジェクト情報およびウィンドウの表示状態を、指定されたファイルに保存します。

## 【説明】

- (1) [名前を付けて保存] を選択すると、「名前を付けて保存」ダイアログが表示されます。

図 3-23 「名前を付けて保存」メニュー

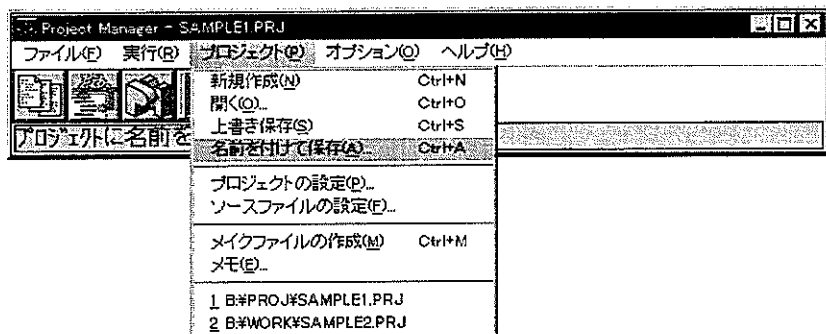
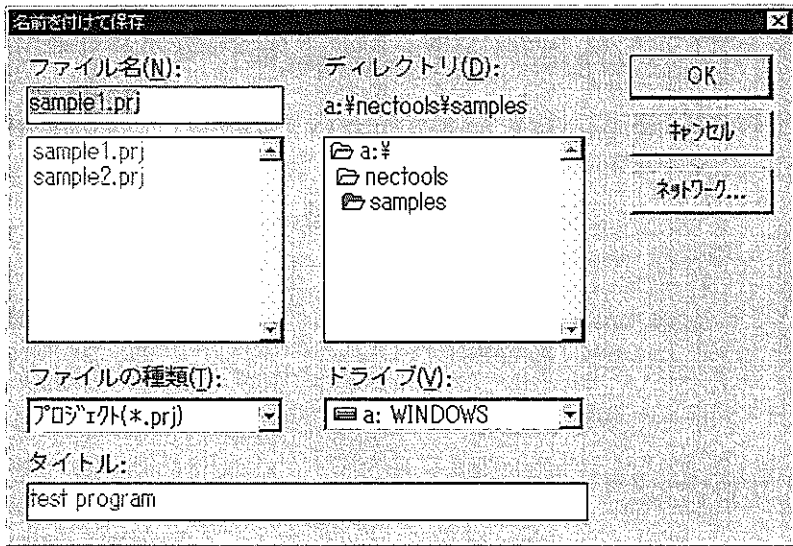


図 3-24 「名前を付けて保存」ダイアログ



## (2) 「名前を付けて保存」ダイアログについて

- ・ファイル名は、テキスト・ボックスと一覧を表示するリスト・ボックスがあります。リスト・ボックスは淡色表示ですが選択は可能です。
- ・初期時の保存ファイル名はプロジェクト・ファイル名になり、リストにはプロジェクト・ディレクトリの“\*.prj”ファイル一覧を表示します。
- ・ファイル名には、単数、複数（ワイルド・カード）、ディレクトリ、ドライブの指定ができます。
- ・ファイル名を単数指定で設定し、“OK”を選択すると、そのファイルが選択されたことになり、このダイアログを終了します。
- ・ファイル名を複数指定で設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示します。
- ・ファイル名にディレクトリを設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ディレクトリにも処理を反映します。
- ・ファイル名にドライブを設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ディレクトリにも処理を反映します。

- ・ファイル名リスト・ボックスをクリックすると、リスト・ボックス内で選択表示され、ファイル名はテキスト・ボックスに反映されます。
  - ・ファイルの種類には“\*プロジェクト (.prj)”があります。“プロジェクト・(\*.prj)”を選択するとテキスト・ボックスが“\*.prj”になり、リスト表示が連動します。
  - ・ディレクトリにはカレント表示と階層表示があり、ディレクトリ選択時は“ファイルの種類”に従い、ファイル名および一覧を表示します。
  - ・ドライブは、リスト・ボックス（編集不可）でドライブ名を指定し、変更された場合は、ファイル名およびディレクトリも連動します。
  - ・タイトルは表示領域なので、編集することはできません。ここには設定されているタイトルが表示されますが、タイトルがない場合は空欄になります。
  - ・“キャンセル”を選択すると、[名前を付けて保存]選択以前の状態になります。
- (3) [名前を付けて保存]ダイアログで選択されたファイルに、現在のプロジェクト情報を保存します。
- ・ファイル保存時にエラーが発生した場合はメッセージを表示します。メッセージ終了後、処理の続行が可能な場合は、エラーが発生したデータのみを保存せずに処理を続行します。処理の続行が不可能な場合は、エラーが発生した時点で処理を中断します。このとき、保存を開始してから中断されるまでのデータは保存されます。
- (4) ウィンドウ表示状態の保存、復元について

表 3-1 ウィンドウ状態の保存、復元対象ウィンドウ

対象ウィンドウ	保存、復元要素
プロジェクト・マネージャ 通常ウィンドウ	位置、サイズ、表示有無
プロジェクト・マネージャ ツール・ボックス・ウィンドウ	位置、サイズ、表示有無
ビルド・ウィンドウ	位置、サイズ
「ソース一覧」ダイアログ・ボックス	位置、サイズ、表示有無

## 【注 意】

ファイル名の拡張子を省略した場合は、“\*.prj”になります。拡張子が“\*.prj”以外のものであれば次のエラー・メッセージを表示します。エラー・メッセージを閉じたあとは、[名前を付けて保存] 選択以前の状態になります。

図 3-25 ファイルの拡張子が.prjではない場合のエラー・メッセージ



プロジェクト情報がデフォルトの場合はメニューが淡色表示になり、[名前を付けて保存] は実行不可能になります。

## 3.3.5 プロジェクトの設定

## 【機能】

プロジェクトの情報を設定します。

## 【説明】

- (1) [プロジェクトの設定] を選択すると、「プロジェクトの設定」ダイアログを表示します。

図 3-26 「プロジェクトの設定」メニュー

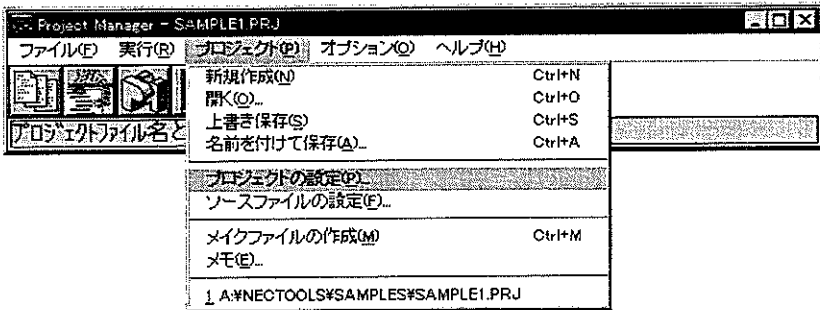
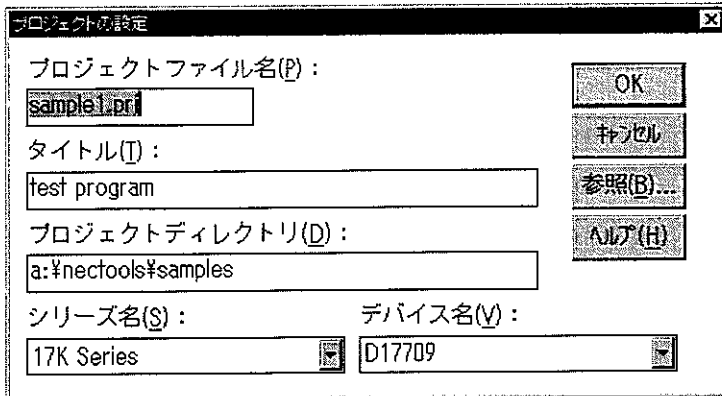


図 3-27 「プロジェクトの設定」ダイアログ



## (2) 『プロジェクトの設定』ダイアログについて

- ・プロジェクト・ファイル名は、キーで入力するか、“参照”でファイル選択ダイアログを表示しファイル名を設定することができます。また、一度設定したファイル名は、次に[プロジェクトの設定]を選択したときにファイル名が表示されます。
- ・タイトルには、プロジェクトに関するタイトルをキーで入力することができます。個々に記載したタイトルは、[開く]、[名前を付けて保存]のときに見ることができます。
- ・プロジェクト・ディレクトリにはキーで入力するか、“参照”でプロジェクト・ディレクトリの設定ダイアログを表示しファイル名を設定することができます。個々に指定されたディレクトリには、プロジェクト・ファイルおよびプロジェクトを構成する各種ファイルが登録されます。個々に指定されたディレクトリが未登録の場合、新規作成に確認後、ディレクトリを作成します。
- ・プロジェクト・ディレクトリのデフォルトは、[新規作成]時はプロジェクト・マネージャが登録されているディレクトリとなります。プロジェクトが開かれている状態で[プロジェクトの設定]が選択されたときは、設定済みにプロジェクト・ディレクトリが表示されます。
- ・シリーズ名は、ドロップダウン・リストから目的とするデバイスを選択します。ドロップダウン・リストにはインストール済みのシリーズ名称が表示されます。
- ・デバイス名は、キー入力またはドロップダウン・リストから目的とするデバイスを選択します。ドロップダウン・リストにはインストール済みのデバイスのみが表示されます。
- ・デバイス名のドロップダウン・リストが開いている状態でデバイス名にキー入力を行うと、入力した文字に一致するデバイスが逐次ドロップダウン・リストに表示されます。
- ・テキスト・ボックスの最大入力文字数は、プロジェクト・ファイル名は12文字、プロジェクト・ディレクトリ名は128文字、タイトルは64文字まで入力することができます。
- ・プロジェクト・ファイル名、シリーズ名およびデバイス名を指定し、“OK”を選択するとそのファイル名を設定します。
- ・指定したドライブが存在しない場合、またはディレクトリ、またはファイル名が不正の場合次のメッセージを表示します。



図3-28 指定したドライブが存在しない場合のメッセージ

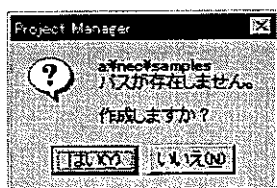
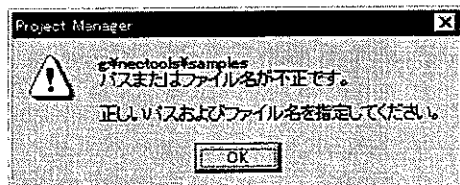
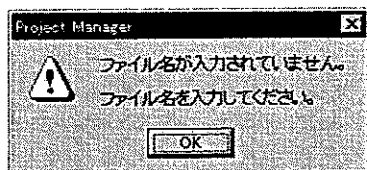


図3-29 指定したディレクトリ、またはファイル名が不正の場合のメッセージ



・プロジェクト・ファイル名が入力されていない場合は、次のメッセージを表示します。

図3-30 プロジェクト・ファイル名が入力されていない場合のメッセージ



- ・プロジェクト・ファイル名の拡張子は“.prj”でなければなりません。拡張子がない場合は“.prj”を付加します。それ以外の拡張子が入力された場合は、次のメッセージを表示します。

図 3-31 拡張子が.prjでない場合のメッセージ



- ・プロジェクト・ファイル名で指定したファイルがすでに存在する場合、次のメッセージを表示します。

図 3-32 指定したファイルがすでに存在する場合のメッセージ



- ・プロジェクト・ファイル名は、プロジェクト・マネージャのタイトル・バーに表示されます。

## (3) デバイス・ファイルの新規追加について

- ・デバイス名に新規デバイス名を入力し、“OK”を選択するとデバイスの新規登録メッセージが表示されます。“はい”を選択すると「デバイスファイルの参照」ダイアログが表示され、“いいえ”を選択すると「プロジェクトの設定」ダイアログに戻ります。

図 3-33 新規登録メッセージ

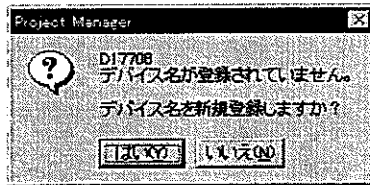
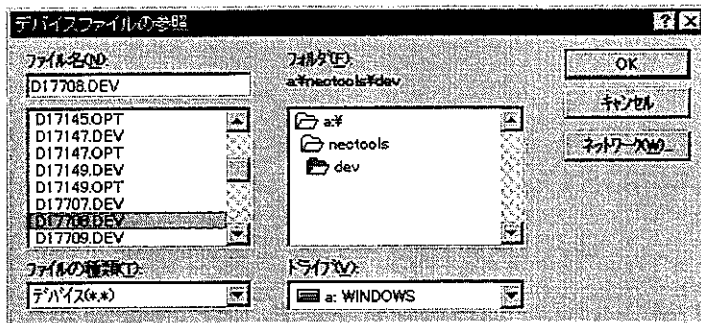


図 3-34 「デバイスファイルの参照」ダイアログ



- ・新規デバイスを登録すると、プロジェクトで使用するデバイスとして設定されるとともに、選択されているシリーズのデバイス情報 (necdev.ini内の項目) に追加保存されます。以降、デバイス名のドロップダウン・リストに表示されるようになります。

## (4) 「デバイスファイルの参照」ダイアログについて

- ・「デバイスファイルの参照」ダイアログで「プロジェクトの設定」ダイアログのデバイス名に入力したデバイスに対するデバイス・ファイルを指定します。
- ・デバイスを選択後、“OK”を選択すると指定されたデバイス・ファイルをプロジェクトに設定し「デバイスファイルの参照」ダイアログの処理を終了します。“キャンセル”を選択すると「プロジェクトの設定」ダイアログに戻ります。
- ・デバイス・ファイルの拡張子はシリーズごとに異なりますので、シリーズのあったファイル名を入力してください (17Kシリーズのデバイス・ファイルの拡張子は、“.DEV”になります)。

## 3.3.6 ソース・ファイルの設定

## 【機能】

ソース・ファイルプロジェクトに登録します。

## 【説明】

(1) 「ソースファイルの設定」を選択すると、「ソースファイルの設定」ダイアログが表示されます。

図3-35 「ソースファイルの設定」メニュー

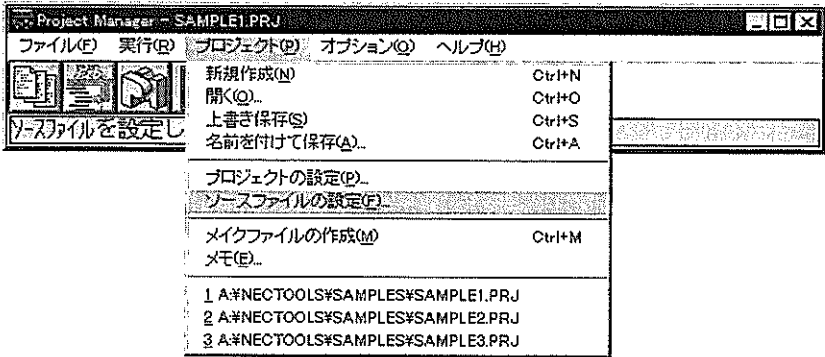
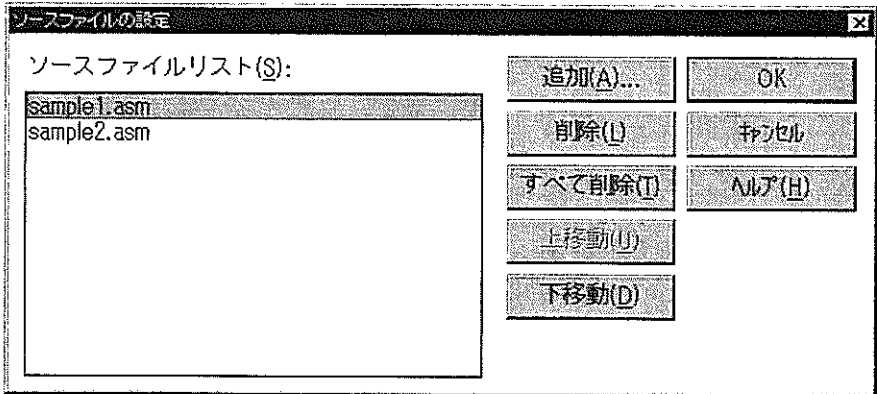


図3-36 「ソースファイルの設定」ダイアログ

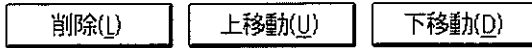


- ・すでにソース・ファイルが設定されている場合、「ソースファイルリスト」上にそのファイルで定義されたソース・ファイル情報が、指定された順番に表示されます。

## (2) 「ソースファイルの設定」ダイアログについて

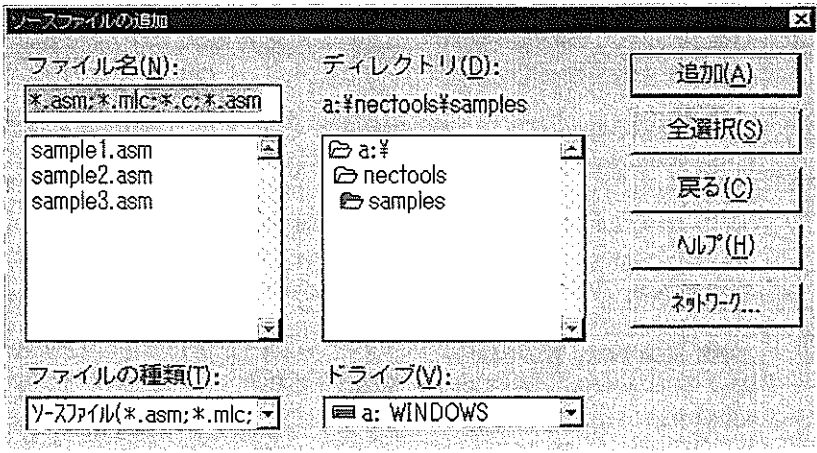
- ・“ソースファイルリスト”に表示されているファイル名は、SHIFTキーまたはCTRLキーを押しながらソース・ファイルを選択することにより、複数のソース・ファイルを選択することができます。選択されているファイルは、次のボタンでまとめて操作することができます。

図 3-37 ソース・ファイル操作ボタン



- ・プロジェクトにソース・ファイルを追加する場合、追加位置を指定後“追加”を選択します。“追加”を選択すると「ソースファイルの追加」ダイアログが表示されます。「ソースファイルの追加」ダイアログでプロジェクトに追加するソース・ファイルを指定します。
- ・ソース・ファイルの追加位置は、“ソースファイルリスト”で選択されているソース・ファイルの直後に追加されます。ソース・ファイルが選択されていない場合、最後に追加されます。
- ・プロジェクトにソース・ファイルを追加するもう一つの方法として、ファイル・マネージャからソース・ファイルを「ソースファイルの設定」ダイアログにドラッグ&ドロップする方法があります。ソース・ファイルをドロップする位置は、ダイアログのどこでもかまいません。ファイルの追加位置は、前述のとおりです。
- ・“ソースファイルリスト”のファイルを選択後、“削除”を選択することにより、選択したファイルを削除することができます。ソース・ファイルが一つも設定されていないとき、またはソース・ファイルが選択されていないときは“削除”ボタンは淡色表示となります。
- ・“ソースファイルリスト”のファイル名を選択し、“上移動”、“下移動”により選択されているファイル名を移動することができます。“ソースファイルリスト”で複数のファイルを選択し、まとめて移動することも可能です。
- ・ソース・ファイルが選択されていないときは、“上移動”、“下移動”ボタンは、淡色表示となります。また、選択されているソース・ファイルが上移動できないときは“上移動”ボタンは淡色表示に、下移動できないときは“下移動”ボタンが淡色表示になります。
- ・プロジェクトに登録されているソース・ファイルのすべてを削除する場合、“すべて削除”を選択します。ソース・ファイルが一つも設定されていないときは、“すべて削除”は淡色表示となります。
- ・“OK”を選択すると、“ソースファイルリスト”に表示されている内容と順序でソース・ファイルがプロジェクトに設定されます。設定後「ソースファイルの設定」ダイアログの処理を終了します。
- ・“キャンセル”を選択すると、「ソースファイルの設定」ダイアログで行われた操作は無効となり、ダイアログ処理を終了します。

図 3-38 「ソースファイルの追加」ダイアログ

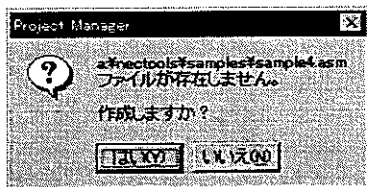


### (3) 「ソースファイルの追加」ダイアログについて

- ・ファイル名は、テキスト・ボックスと、一覧を表示するリスト・ボックスがあります。
- ・初期表示時のファイル名はプロジェクトに設定されているシリーズによって異なります（17Kシリーズの場合、“c”、“mlc”および“asm”となります）。リスト・ボックスにはプロジェクト・ディレクトリのファイル一覧を表示します。
- ・ファイル名には、ファイル名以外にワイルド・カード、ディレクトリ、ドライブを指定できます。
- ・ファイル名にワイルド・カードを指定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示します。
- ・ファイル名にディレクトリを設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ディレクトリにも処理を反映します。
- ・ファイル名にドライブを設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ディレクトリ、ドライブにも処理を反映します。
- ・ファイル名リスト・ボックスをクリックすると、リスト・ボックス内で選択表示され、ファイル名はテキスト・ボックスに反映されます。
- ・ファイル名リスト・ボックスは複数のファイルを選択できます。複数のファイルをまとめて登録することが可能です。なお、“全選択”を選択すると、リスト・ボックスに表示されているすべてのファイルを選択することができます。

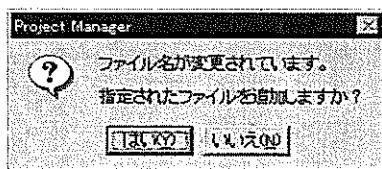
- ・ディレクトリには、カレント表示と階層表示があり、ディレクトリ選択時は“ファイルの種類”に従い、ファイル名および一覧を表示します。
- ・ドライブは、リスト・ボックス（編集不可）でドライブ名を指定し、変更された場合は、ファイル名およびディレクトリも運動します。
- ・指定されたファイルの読み込み時にエラーが発生した場合、エラー・メッセージを表示します。エラー・メッセージを閉じたあと、エラーが発生したデータを無視して処理を続行します。
- ・リスト・ボックスに表示されているソース・ファイルは、SHIFTキーまたはCTRLキーを押しながらソース・ファイルを選択することにより複数のソース・ファイルを選択することができます。選択されたソース・ファイルは、ファイル名テキスト・ボックスに表示されます。
- ・“追加”を選択すると、現在選択されているソース・ファイルがプロジェクトに追加されます。追加されたソース・ファイルは、『ソースファイルの設定』ダイアログの“ソースファイルリスト”に即時反映されます。
- ・“追加”が選択されたとき、ファイル名テキスト・ボックスに未登録のファイルが指定されていた場合、ファイルの作成有無を選択するためのソース・ファイルの作成確認メッセージが表示されます。

図3-39 ソース・ファイルの作成確認のメッセージ



- ・“追加”を選択したあと『ソースファイルの追加』ダイアログは終了しません。続けてソース・ファイルの追加操作をすることができます。
- ・“全選択”を選択すると、リスト・ボックスに登録されているすべてのソース・ファイルが選択されます。選択されたソース・ファイルは、ファイル名テキスト・ボックスに表示されます。
- ・“戻る”を選択すると『ソースファイルの追加』ダイアログを終了し、『ソースファイルの設定』ダイアログに戻ります。ただし、“戻る”を選択したとき未処理のファイルがファイル名テキスト・ボックスにあった場合、無視するか処理するかを確認後、必要な場合追加処理し、『ソースファイルの設定』ダイアログに戻ります。

図3-40 ソース・ファイルの追加確認メッセージ



- ・ “ヘルプ” を選択するとプロジェクト・マネージャのヘルプを起動します。

#### (4) ソース・ファイルの作成確認メッセージについて

- ・ ダイアログ内のメッセージ中に登録のために入力されたファイル名が表示されます。
- ・ “はい” を選択すると、指定されたファイルが空の状態で作成され、【ソースファイルの設定】ダイアログのソース・ファイル・リストに登録されます。
- ・ “いいえ” を選択すると、指定されたファイル名は無効となります。

#### (5) ソース・ファイルの追加確認メッセージについて

- ・ “はい” を選択すると、指定されたファイルが追加され、【ソースファイルの設定】ダイアログのソース・ファイル・リストに登録されます。
- ・ “いいえ” を選択すると、指定されたファイル名は無効となります。

#### 【注 意】

- ・ MAKEはソース・リスト上の順番で、プログラム・タイプに従いアセンブル、コンパイルなどを行います。MAKE実行時におけるソース・ファイルのパス名は、プロジェクト・ディレクトリのパスが自動的に使用（処理としてはプロジェクト・ディレクトリのパスを、カレント・ディレクトリとして使用）されます。
- ・ リンクの順序は使用するシリーズのリンカ用ツールDLLおよびリンカに依存します。



## 3.3.7 MAKEファイルの作成

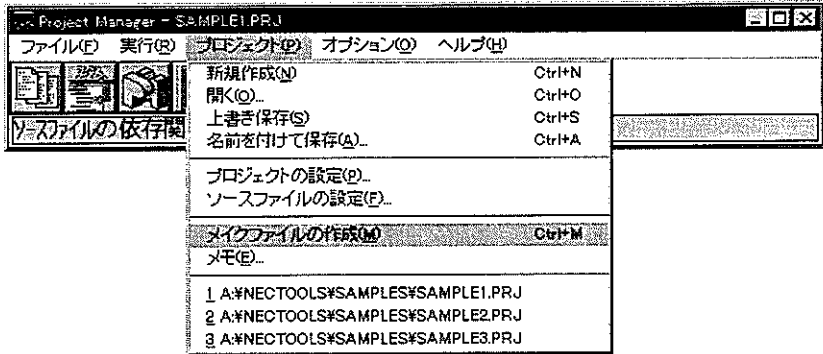
## 【機能】

MAKEファイルを作成します。

## 【説明】

[メイクファイルの作成] について

図 3-41 [メイクファイルの作成] メニュー



- ・ [メイクファイルの作成] が選択されると、プロジェクトに設定されているソース・ファイルをもとに MAKEファイルを新規に作成します。MAKEファイル作成中はカーソル表示が秒時計となります。ステータス・バーには、「メイクファイルを作成しています」が表示されます。MAKEファイルの作成が完了するとカーソル表示が矢印に変わり、ステータス・バーには「メイクファイルの作成が完了しました」が表示されます。
- ・ [メイクファイルの作成] を選択すると、無条件にソース・ファイルの依存ファイルを調べ、MAKEファイルの依存関係情報が最新状態に更新され、MAKEファイルが作成されます。
- ・ ソース・ファイルが依存するファイルのスキャンは、依存ファイルでの依存ファイルを調べる再帰的なスキャンが行われます。
- ・ MAKEファイルは“プロジェクト・ファイル名.mak”で作成されます。すでにMAKEファイルが存在する場合は上書きされます。
- ・ MAKEファイルの作成に伴い、言語処理プログラムへのパラメータが作成される場合があります。作成されるファイルは、使用するシリーズによって異なります。
- ・ MAKEファイルの内容は、第4章 MAKEを参照してください。

【注 意】

MAKEファイル作成時に必要な情報（プロジェクト・ファイル名、シリーズ名、デバイス・ファイル名、ソース・ファイル名）がなければ、メニューは淡色表示になります。

## 3.3.8 メモ

## 【機能】

メモの設定、参照を行います。

## 【説明】

(1) [メモ] を選択すると、「メモの設定、参照」ダイアログを表示します。

図3-42 [メモ] メニュー

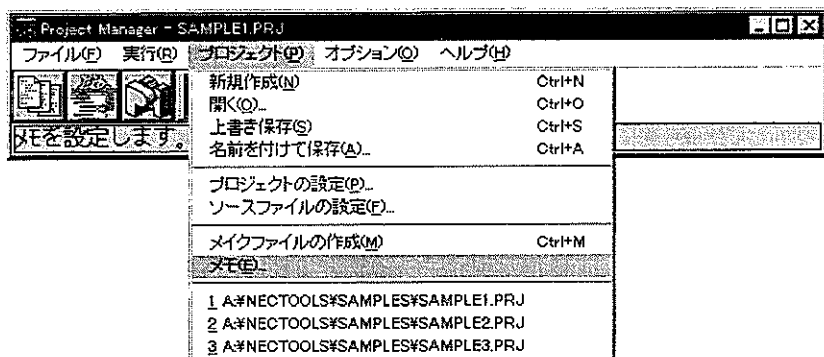
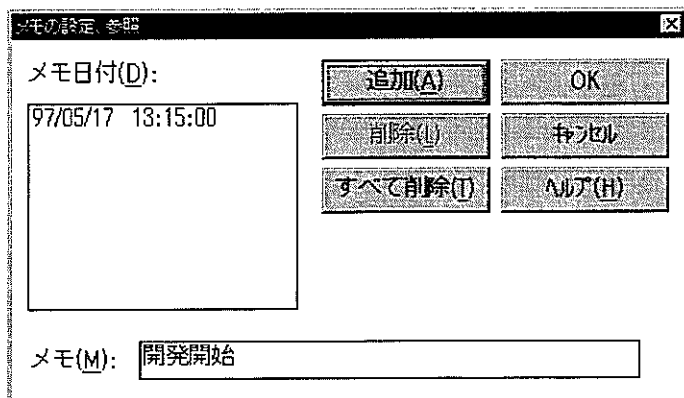


図3-43 「メモの設定、参照」ダイアログ



## (2) 「メモの設定、参照」ダイアログについて

- ・ “メモ日付” リスト・ボックスには、メモが設定された日付けの一覧が表示されます。
- ・ “メモ日付” リスト・ボックスの日付を選択すると、“メモ” に設定されているメモの内容が表示され参照することができます。
- ・ “メモ” には256バイトまでの文字を入力することができます。
- ・ “メモ” に文字が入力されていると“追加” が選択でき、“追加” をクリックすると、リスト・ボックスの最後に現在の日時で追加されます。
- ・ “メモ日付” リスト・ボックスには最大237個まで設定することができます。237個設定すると“追加” ボタンが淡色表示となり、それ以上設定することができません。
- ・ “メモ日付” リスト・ボックスの日付を選択したあと“削除” を選択すると、その日付をリスト・ボックスから削除することができます。メモが設定されていないとき、または“メモ日付” リスト・ボックスが選択されていないときは“削除” ボタンは淡色表示となり削除はできません。
- ・ “メモ日付” リスト・ボックスのすべてを削除する場合は、“すべて削除” をクリックします。また、メモが設定されていないときは、淡色表示となり削除することはできません。
- ・ “OK” を選択すると、設定されたメモ日付情報が有効になりダイアログ処理を終了します。
- ・ “キャンセル” を選択すると、ダイアログ処理が無効となり終了します。

## 【注 意】

テキスト・ボックスには、リスト・ボックスで選択された内容が表示されています。テキスト・ボックスの内容を変更せずに“追加” を選択すると、その内容で登録されます。

## 3.3.9 プロジェクト名 n

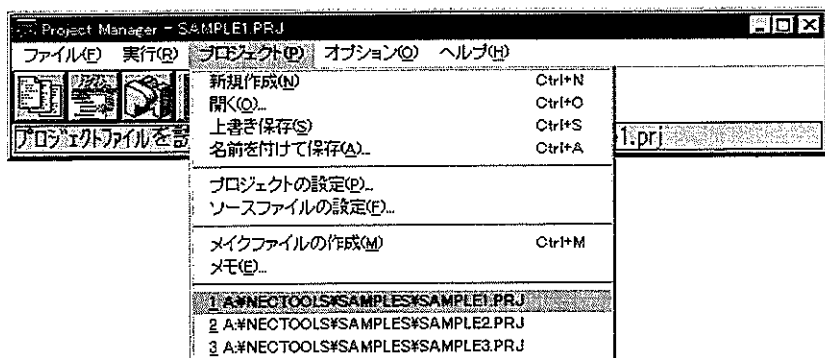
## 【機能】

プロジェクトを開始します。

## 【説明】

- (1) [プロジェクト] の下段に最新3プロジェクトのプロジェクト・ファイル名が表示されます。これを選択することによりプロジェクトを開くことができます。

図 3-44 [プロジェクト名] メニュー



- (2) [プロジェクト] - [開く] でプロジェクトを開いたとき、または [プロジェクト名 n] を選択したとき、開かれたプロジェクトが1段目に表示されます。

- ・メニューに登録されているプロジェクトと同名のプロジェクトが開かれたとき、そのプロジェクトが1段目に表示されていないときは、順序が入れ替わります。
- ・メニューに登録されていないプロジェクトが開かれたときは、3段目のプロジェクトが削除され、1段目および2段目のプロジェクトが下に移動します。

## 3.4 オプション

### 3.4.1 プロジェクト・マネージャ・オプションの設定

#### 【機能】

プロジェクト・マネージャのオプションを設定します。

このメニューはプロジェクト開始有無にかかわらず選択することができます。

#### 【説明】

(1) プロジェクト・マネージャのオプション項目は次のとおりです。

- ・エディタの選択
- ・ビルド時、自動的に依存ファイルのスキャンを行うか否か
- ・ツール・ボックス・ウインドウ時、ウインドウを最前面表示する否か
- ・ビルド・ウインドウにビルドを中止するためのボタンを表示するか否か
- ・作業ディレクトリの設定

(2) 「プロジェクトマネージャオプションの設定」ダイアログは、2画面から構成されます。“設定オプション”グループ・ボックスの“エディタの設定”および“その他の設定”ラジオ・ボタンの選択によって画面を切り替えます。

なお、“OK”、“キャンセル”および“ヘルプ”ボタンは、両ダイアログで共通となります。

図3-45 「プロジェクトマネージャオプションの設定」メニュー

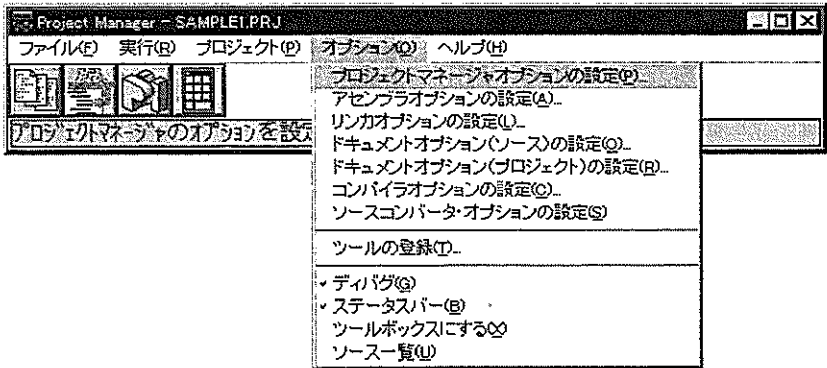


図3-46 「プロジェクトマネージャオプションの設定」ダイアログ (エディタの設定)

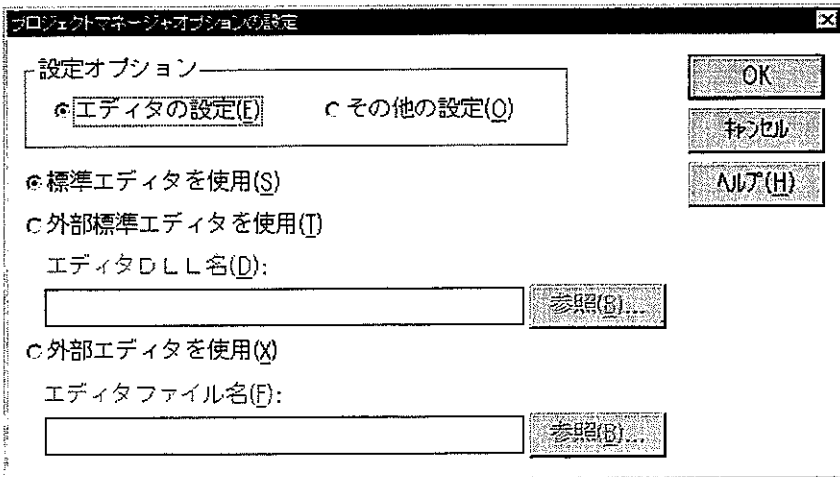
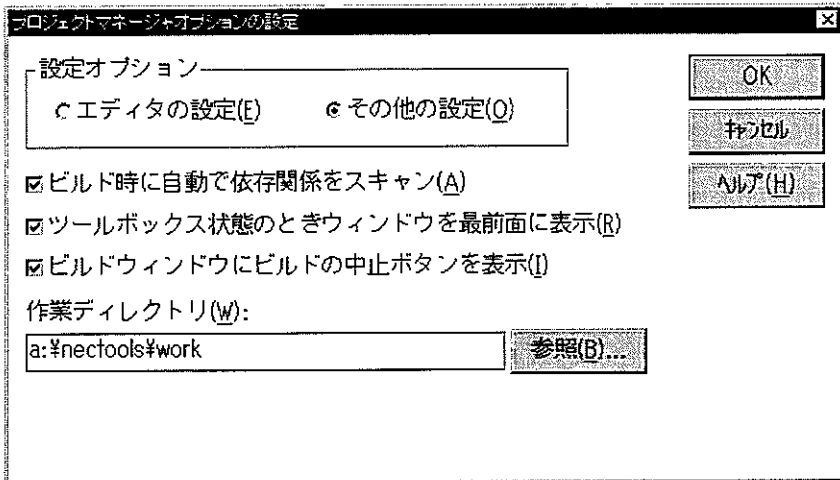


図3-47 「プロジェクトマネージャオプションの設定」ダイアログ (その他の設定)



## (3) “エディタの設定” 選択時のダイアログについて

- ・プロジェクト・マネージャのエディタとして使用するエディタを設定します。選択可能なエディタは、表 3-2 のとおりです。ここで選択されたエディタが、[実行] - [エディット] メニュー、エディタ起動ボタン選択時などに起動されます。

表 3-2 選択可能なエディタ

ラジオ・ボタン	エディタ
“標準エディタを使用”	プロジェクト・マネージャの標準エディタ (デフォルト)
“外部標準エディタを使用”	プロジェクト・マネージャとのインタフェース機能を持つエディタ
“外部エディタを使用”	上記以外のエディタ

- ・ “標準エディタを使用” を選択するとプロジェクト・マネージャの標準エディタがエディタとして設定されます。
- ・ “外部標準エディタを使用” を選択するとプロジェクト・マネージャとのインタフェース機能を持つエディタがエディタとして設定されます。この場合、“エディタDLL名” 欄にエディタ・ツールDLLのファイル名を入力する必要があります。“参照” ボタンを押すと、エディタ・ツールDLLを選択するためのダイアログが表示されます。
- ・ “外部エディタを使用” を選択すると市販エディタなどをエディタとして設定します。この場合、“エディタファイル名” 欄に実行ファイル名を入力する必要があります。“参照” ボタンを押すと、実行ファイルを選択するためのダイアログが表示されます。
- ・ “OK” を選択すると設定値をチェックし、正しい場合は設定が有効となり、『プロジェクトマネージャ オプションの設定』ダイアログを終了します。チェックでエラーが発見された場合、エラー・メッセージが表示されます。この場合、エラー箇所を修正してもう一度 “OK” を選択します。
- ・ “キャンセル” を選択すると『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログで行われた操作は無効となり、ダイアログの処理を終了します。
- ・ “ヘルプ” を選択すると『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログのヘルプが表示されます。



図 3-48 「エディタDLLの参照」ダイアログ

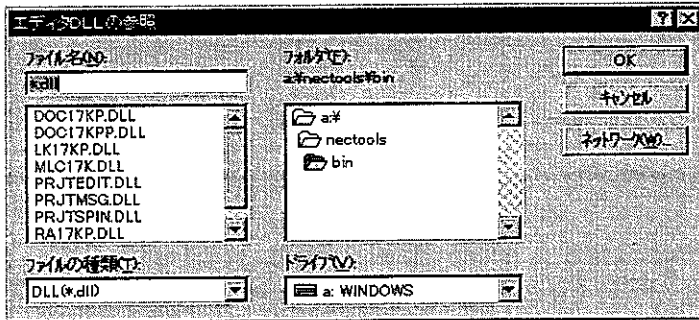
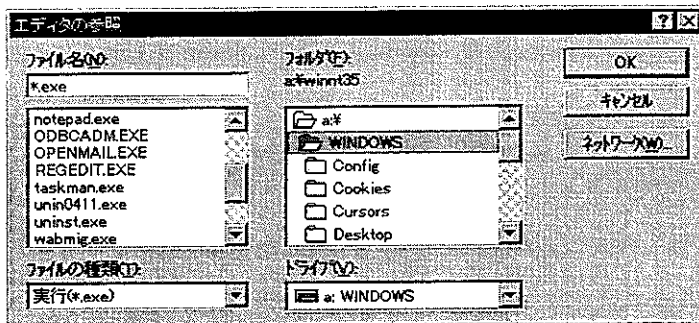


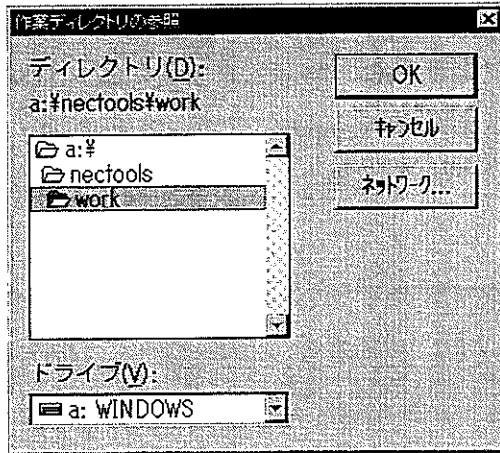
図 3-49 「エディタの参照」ダイアログ



## (4) “その他の設定” 選択時のダイアログについて

- ・ “ビルド時に自動で依存関係をスキャン” をチェックすると、次に示すビルド時、自動的にソース・ファイルが依存するファイルをスキャンします。このときの依存ファイルのスキャンは、変更のあったソースのみが対象となります。
  - ・ [実行] - [ビルド] メニューを選択時
  - ・ [実行] - [リビルド] メニューを選択時
  - ・ [実行] - [ターゲット指定のビルド] メニューを選択時
  - ・ ビルド・ボタンを押したとき
  
- ・ “ビルド時に自動で依存関係をスキャン” がチェックされていない場合、依存ファイルは自動的にスキャンされません。
  
- ・ “ツールボックス状態のときウインドウを最前面に表示” をチェックすると、プロジェクト・マネージャのウインドウ表示形態がツール・ボックスのとき、ほかのウインドウより前面に表示されるようになります。“ツールボックス状態のときウインドウを最前面に表示” がチェックされていない場合、通常の表示となります。
  
- ・ “ビルドウインドウにビルドの中止ボタンを表示” をチェックするとビルド・ウインドウの右上にビルドを中止するためのボタンが表示されます。“ビルドウインドウにビルドの中止ボタンを表示” がチェックされていない場合は、ビルド・ウインドウには中止ボタンは表示されません。  
この項目のチェック有無にかかわらず、ビルド・ウインドウのコントロール・メニューには、[ビルドの中止] メニューが追加されています。
  
- ・ “作業ディレクトリ” には、プロジェクト・マネージャが使用する作業ディレクトリを指定します。“参照” ボタンを押すと、ディレクトリを参照するためのダイアログが表示されます。
  
- ・ “OK” を選択すると設定値をチェックし、正しい場合は設定が有効となり、[プロジェクトマネージャ オプションの設定] ダイアログを終了します。チェックでエラーが発見された場合、エラー・メッセージが表示されます。エラー箇所を修正してもう一度 “OK” を選択します。
  
- ・ “キャンセル” を選択すると [プロジェクトマネージャオプションの設定] ダイアログで行われた操作は無効となり、ダイアログの処理を終了します。
  
- ・ “ヘルプ” を選択すると [プロジェクトマネージャオプションの設定] ダイアログのヘルプが表示されます。

図 3-50 「作業ディレクトリの参照」ダイアログ



## (5) ディレクトリを参照するためのダイアログについて

- ・ “OK” を選択すると『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログの設定値が有効となります。
- ・ “キャンセル” を選択するとダイアログの設定値は無効となり、『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログに戻ります。

## 【注 意】

エディタの設定を変更した場合、設定が有効となるのは新たにプロジェクトを開いたときからです。

### 3.4.2 ツール・オプションの設定

**【機能】**

プロジェクト・マネージャ上で動作するツールのオプションを設定します。

**【説明】**

- ・ツール・オプション・メニューを選択すると、プロジェクト・マネージャはツールDLLのオプション設定関数を呼び出し、オプション設定ダイアログの表示を要求します。
- ・ツール・オプションは [オプション] メニューの上段に位置し、オプション設定機能を持つツールの数だけメニューが作成されます。
- ・ソース・ファイルを処理対象とするツールについては、ソース・ファイル単位でオプション設定することもできます。ソース・ファイル単位のオプション設定は、「ソース一覧」ダイアログでソース・ファイルを選択し、オプション設定することにより行います（3.4.7 ソース一覧参照）。  
ソース・ファイル単位のオプション設定をしていないソース・ファイルについては、全体のオプション設定値が適用されます。
- ・ソース・ファイル単位で設定されたオプションの削除は、ソース・ファイルのオプション設定ダイアログで行います。
- ・リンク、デバッガなどのソース・ファイルを処理対象としないツールについては、「ソース一覧」ダイアログでのソース・ファイルの選択有無は無視されます。
- ・各ツールのオプション設定については、各ツールのユーザーズ・マニュアルを参照してください。
- ・図3-52にアセンブラの例を示します。

図3-51 ツール・オプション・メニュー

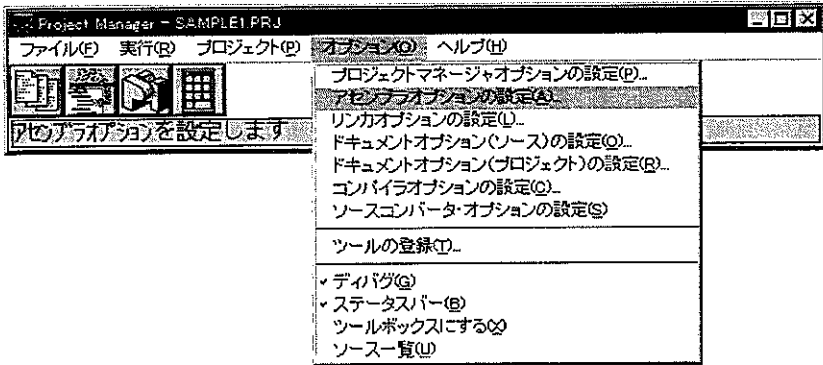
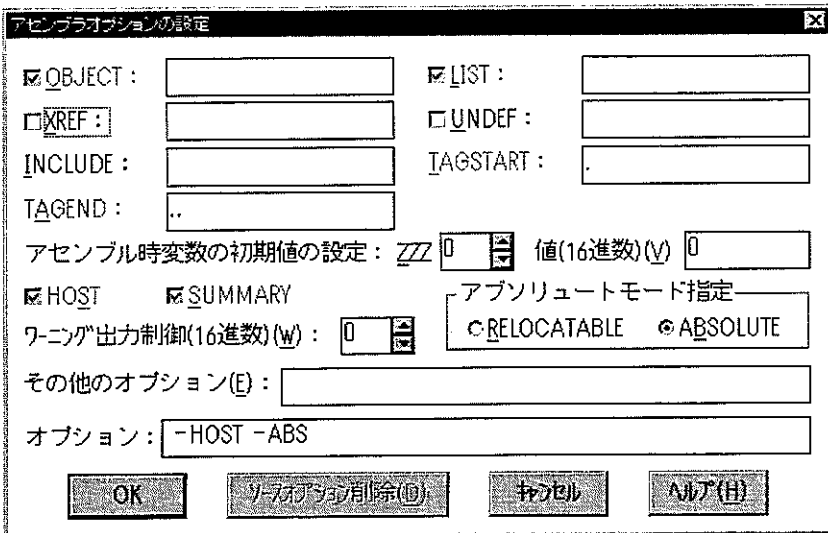


図3-52 オプション設定ダイアログ (アセンブラの例)



## 3.4.3 ツールの登録

## 【機能】

プロジェクト・マネージャの【実行】メニューに任意のプログラムを起動するためのメニューを登録します。

## 【説明】

- (1) 【ツールの登録】を選択すると、『ツールの登録』ダイアログが表示されます。

図3-53 【ツールの登録】メニュー

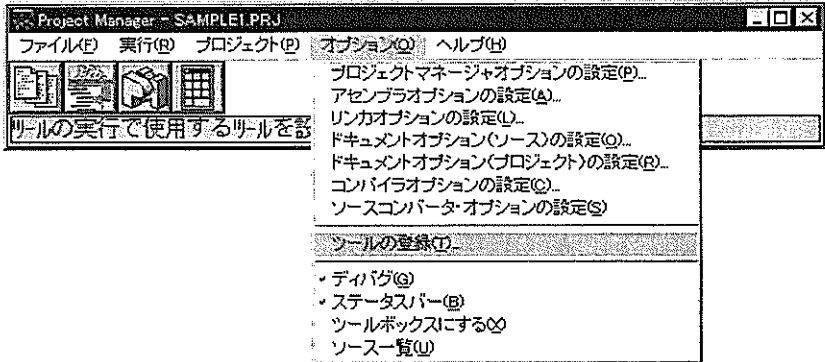
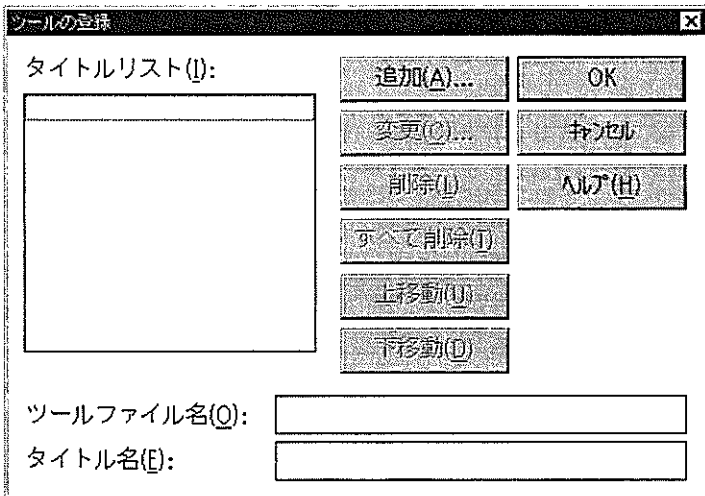


図3-54 【ツールの登録】ダイアログ



## (2) 「ツールの登録」ダイアログについて

- ・“タイトルリスト”には、設定したツールのタイトル名が表示されます。タイトル名はメニュー項目名としても使用されます。
- ・“タイトルリスト”には最大10個までのタイトル名が設定できます。10個設定すると“追加”ボタンは淡色表示され、追加できません。
- ・“ツールファイル名”にファイル名を入力し、そのファイル名がリスト・ボックスで選択されているタイトル名のファイル名と同一でなければ、そのファイル名がタイトル・リストに追加されます。それ以外であればファイル選択ダイアログを表示し、ファイル名に設定します。
- ・“ツールファイル名”には、ファイル名を入力したあと、1つ以上の空白を入力し、ツールの引き数を指定することができます。ツール選択後、空白、引き数を入力し、“変更”により設定します。
- ・指定されたファイル名がすでに登録されている場合、次のメッセージを表示します。

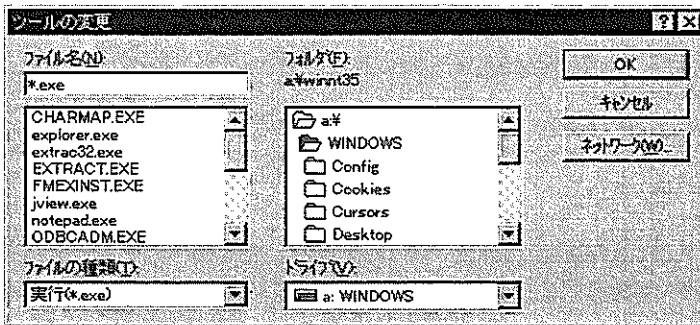
図3-55 ファイル名がすでに登録されている場合のメッセージ



- ・“追加”ボタンを選択すると、「ツールの登録」ダイアログが表示されます。
- ・“ツールファイル名”にファイル名を入力したときや、“タイトル名”にタイトル名を入力したとき、“追加”によりリスト上の最後の位置に追加されます。
- ・ツール・ファイル名は最大128文字まで入力することができます。
- ・タイトル名は最大32文字まで入力することができます。
- ・ツール・ファイル名が入力されていない場合は、「ツールの登録」ダイアログを表示します。
- ・タイトル名が入力されていない場合、ツール・ファイル名のパスと拡張子を除いたものがタイトル名になります。
- ・ファイル名が存在しない場合、「パスまたはファイルが見つかりません。パスおよびファイル名を確認してください」のメッセージを表示します。メッセージ終了後は“追加”選択以前の状態になります。

- ・指定されたファイル名が不正の場合、「パス名、またはファイル名が不正です。正しいパスおよびファイル名を指定してください」のメッセージを表示します。メッセージ終了後は“追加”選択以前の状態になります。
- ・“タイトルリスト”のタイトル名を指定してからタイトル名、ツール・ファイル名を変更し、“変更”によりそのタイトル名、ツール・ファイル名を変更することができます。
- ・指定されたタイトル名がすでに登録されている場合、「同名のタイトルがすでに設定されています」のメッセージを表示します。メッセージ終了後は“変更”選択以前の状態になります。
- ・“タイトルリスト”のタイトル名が指定されていないときは“変更”ボタンは淡色表示となり変更できません。
- ・タイトル名、ツール・ファイル名を変更せずに“変更”を選択した場合、次の「ツールの変更」ダイアログを表示します。このダイアログでファイルを選び、“OK”を選択するとタイトルリストで選択中のツールが変更されます。

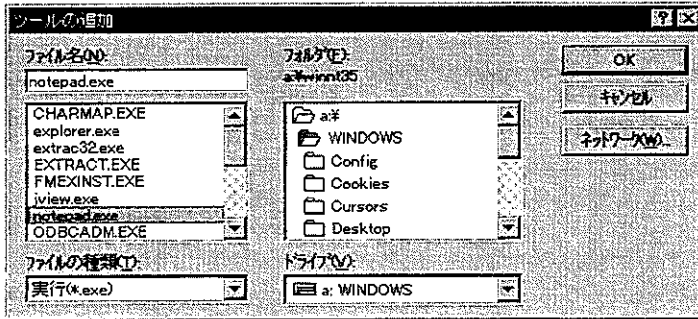
図3-56 「ツールの変更」ダイアログ



- ・“タイトルリスト”のタイトル名を指定し、“削除”によりそのファイル名を削除することができます。“タイトルリスト”のタイトル名が指定されていないときは、“削除”ボタンは淡色表示となり削除できません。
- ・“タイトルリスト”のタイトル名を指定し、“上移動”、“下移動”によりそのタイトル名を移動することができます。また、現在位置より上、下移動できないときは“上移動”、“下移動”ボタンは淡色表示となり移動できません。
- ・“OK”を選択すると、“タイトルリスト”に表示されているすべてのタイトル名とそのツール・ファイル名が設定され、ダイアログを終了します。“キャンセル”を選択すると、[ツールの登録]以前の状態になります。



図 3-57 「ツールの追加」ダイアログ



## (3) 「ツールの追加」ダイアログについて

- ・ファイル名は、テキスト・ボックスと、一覧を表示するリスト・ボックスがあります。
- ・初期時のファイル名は“\*.exe”となり、リストにはツール・ディレクトリのファイルの一覧を表示します。
- ・ファイル名には、単数、複数（ワイルド・カード）、ディレクトリ、ドライブの指定ができます。
- ・ファイル名を単数指定で設定し、“OK”を選択すると、そのファイルを選択したことになり、このダイアログは終了します。選択されたファイルのタイトルは、そのファイル名からパスと拡張子を除いたものになります。
- ・ファイル名を複数指定で設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示します。
- ・ファイル名にディレクトリを設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ディレクトリにも処理を反映します。
- ・ファイル名にドライブを設定し、“OK”を選択すると、ファイル名リスト・ボックスに一覧を表示し、ドライブにも処理を反映します。
- ・ファイル名リスト・ボックスをクリックすると、リスト・ボックス内で選択表示され、ファイル名はテキスト・ボックスに反映されます。
- ・ディレクトリには、カレント表示と階層表示があり、ディレクトリ選択時は“ファイルの種類”に従い、ファイル名および一覧を表示します。

- 
- ・ドライブは、コンボックス（編集不可）でドライブ名を指定し、変更された場合は、ファイル名およびディレクトリも連動します。
  - ・“キャンセル”を選択すると、ダイアログ処理が無効になります。

### 3.4.4 ディバグ

#### 【機能】

プロジェクトで作成する実行ファイルがディバグ用か、またはノンディバグ用かを指定します。

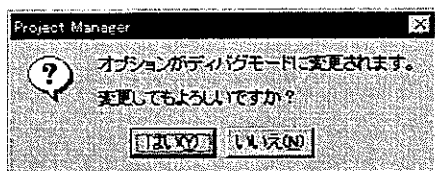
#### 【説明】

(1) [ディバグ] を選択することに、ディバグ、ノンディバグが相互に切り替わります。

(2) [ディバグ] について

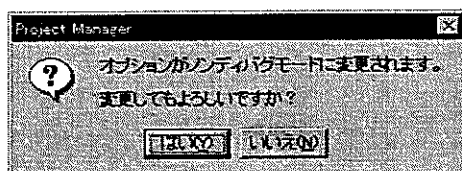
- ・ノンディバグ指定から [ディバグ] を選択すると、次のメッセージを表示します。“はい” を選択するとディバグ・モードのオプションに変更されます。“いいえ” を選択すると、元の状態に戻ります。

図 3-58 ディバグ・モードへ変更のメッセージ



- ・ディバグ指定から [ディバグ] を選択すると、次のメッセージを表示します。“はい” を選択するとノンディバグ・モードのオプションに変更されます。“いいえ” を選択すると、元の状態に戻ります。

図 3-59 ノンディバグ・モードへ変更のメッセージ



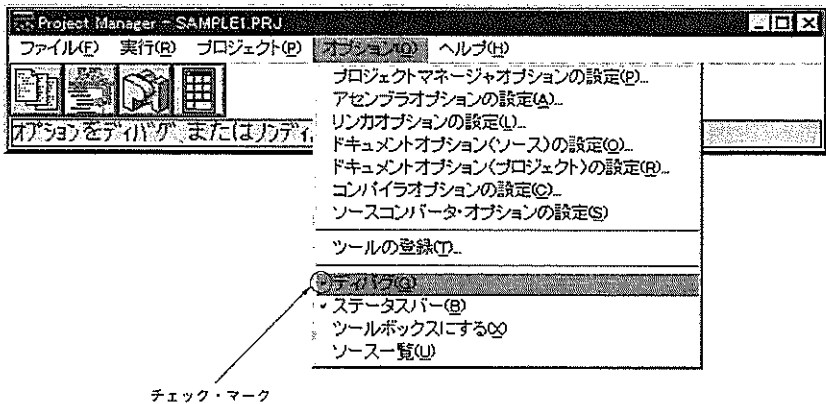
- ・ディバグ時には、ビルド一連の言語系処理プログラムを実行したあとに、ディバッガを起動してディバグするときに指定します。デフォルトはディバグ指定です。

(3) ディバグ指定が変更された場合は、リビルドを行います。

## (4) ディバグ・モード、ノンディバグ・モードについて

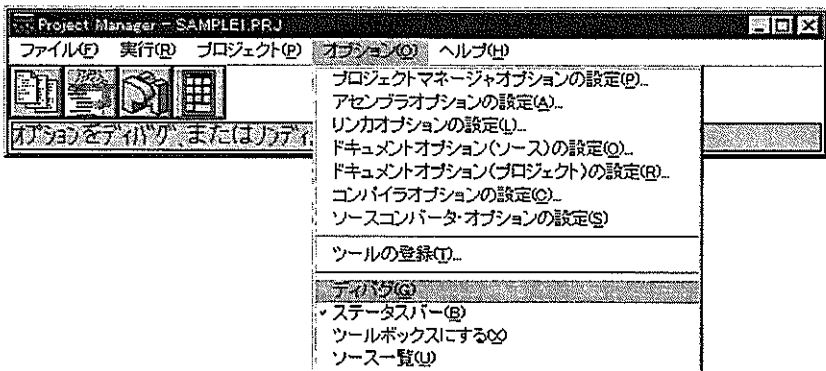
- ・ディバグ・モードは、実行ファイルを作成するときにディバッガが必要とする情報（シンボル情報など）を出力するモードです。ディバグを行う際にはこのモードにします。ディバグ・モードに設定されている場合は、【ディバグ】メニューの先頭にチェック・マークが付きます。

図 3-60 【ディバグ】メニュー（ディバグ・モード）



- ・ノンディバグ・モードは、ディバグ情報を出力しないモードです。このモードで作成した実行ファイルではディバグできません。ノンディバグ・モードに設定されている場合は、【ディバグ】メニューの先頭にチェック・マークは付きません。

図 3-61 【ディバグ】メニュー（ノンディバグ・モード）



## 3.4.5 ステータス・バー

## 【機能】

プロジェクト・マネージャのウィンドウ下部に位置するステータス・バーの表示の有無を指定します。

## 【注意】

- (1) [ステータスバー] の先端にチェック・マークが付いている場合、ステータス・バーは表示されます。
- (2) [ステータスバー] を選択するごとに、ステータス・バーの表示有無が切り替わります。  
デフォルトはステータス・バーを表示します。

図 3-62 [ステータスバー] メニュー (表示)

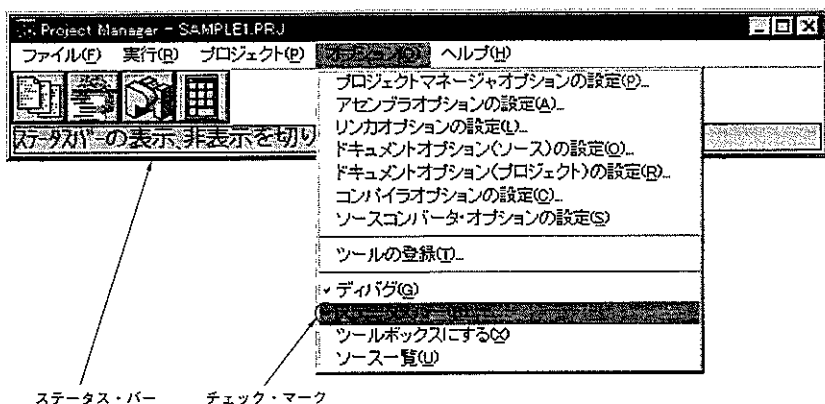
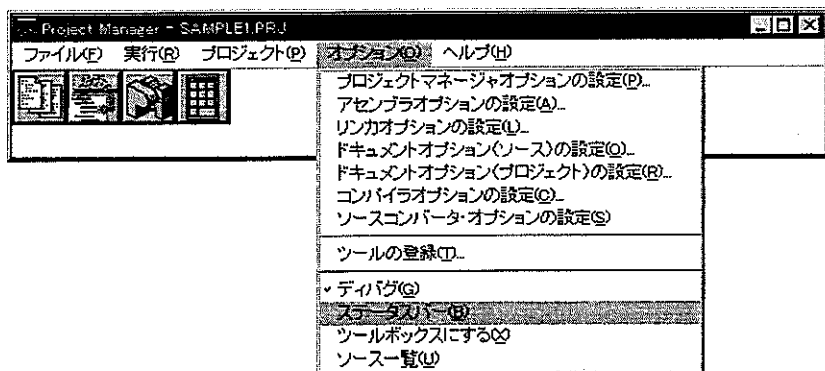


図 3-63 [ステータスバー] メニュー (非表示)



## 3.4.6 ツール・ボックスにする

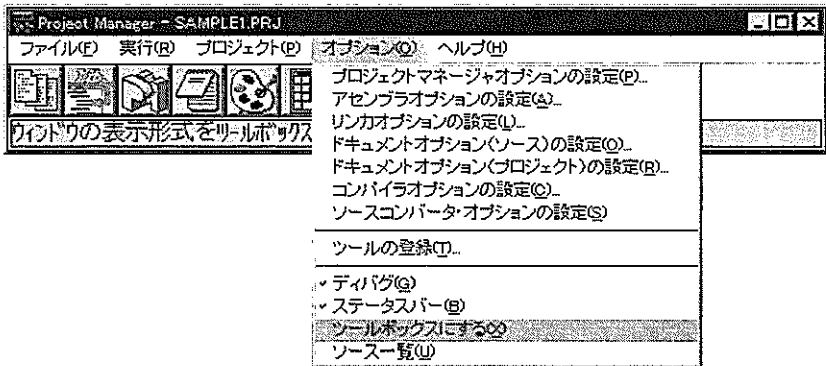
## 【機能】

プロジェクト・マネージャのウインドウをツール・ボックス表示に切り替えます。

## 【説明】

- (1) 【ツールボックスにする】を選択すると、プロジェクト・マネージャのウインドウはツール・ボックス表示に切り替わります。

図 3-64 【ツールボックスにする】メニュー



- ・ ツール・ボックス表示の場合、メニューは表示されません。メニュー上で操作する場合は、ウインドウを通常表示に戻してから操作してください。
- ・ 通常表示およびツール・ボックス表示のウインドウに表示されるボタンは次のとおりです。

図3-65 通常表示

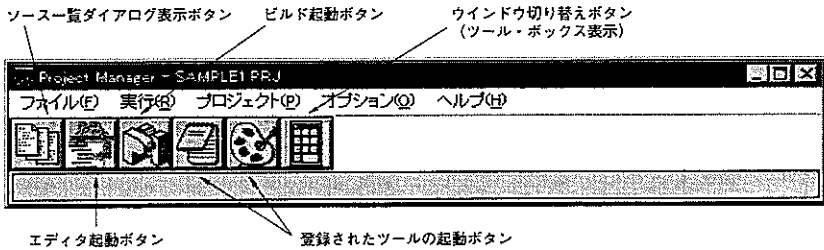


図3-66 ツール・ボックス表示



・エディタ、ビルド、および登録ツール起動ボタンの表面には、実行ファイルの先頭に登録されているアイコンを使用します。

- (2) プロジェクト・マネージャのウインドウにあるウインドウ切り替えボタンを押すと、ツール・ボックス表示と通常表示の間で相互に表示形態が切り替わります。
- (3) ウインドウがツール・ボックス表示のとき、リサイズするとウインドウの形状に合わせてボタンを再配置します。ボタンの再配置は、ウインドウの左上から右下方向にボタンを並べていきます。ボタンの一部がウインドウ外に出たとき改行され、次の段に移ります。最後にボタン全体の幅、高さに合わせてウインドウをリサイズします。

## 3.4.7 ソース一覧

## 【機 能】

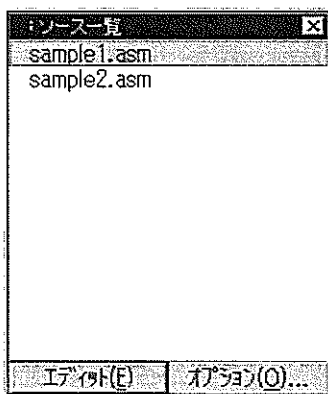
「ソース一覧」ダイアログの表示、非表示を設定します。

「ソース一覧」ダイアログからエディタを起動することができます。また、ソース・ファイル単位でオプション設定する場合、「ソース一覧」ダイアログを使用します。

## 【説 明】

- ・ 「ソース一覧」を選択するごとに、「ソース一覧」ダイアログの表示、非表示が切り替わります。「ソース一覧」に前にチェック・マークが付いているとき「ソース一覧」ダイアログが表示されます。

図 3-67 「ソース一覧」ダイアログ



- ・ 「ソース一覧」ダイアログのリストからソース・ファイル名をマウスの左ボタンでダブル・クリックするとエディタが起動され、ソース・ファイルの編集ができるようになります。エディタ起動後、ソース・ファイルの選択は解除されます。
- ・ 「ソース一覧」ダイアログからソース・ファイルを選択し、「エディット」ボタンを選択するとエディタが起動され、ソース・ファイルの編集ができるようになります。エディタ起動後、ソース・ファイルの選択は解除されます。
- ・ 「ソース一覧」ダイアログのリストからソース・ファイルを選択し [ツールオプション] を選択すると、選択しているソース・ファイルに対しオプション設定することができます。オプション設定後、ソース・ファイルの選択は解除されます。
- ・ 「ソース一覧」ダイアログからソース・ファイルを選択し、「オプション」ボタンを選択すると、選択しているソース・ファイルに対しオプション設定することができます。オプション設定後、ソース・ファイルの選択は解除されます。



- ・「ソース一覧」ダイアログはモードレス・ダイアログであるため、「ソース一覧」ダイアログを表示したままプロジェクト・マネージャを操作することができます。
- ・「ソースファイルの設定」でプロジェクトに登録するソース・ファイルを更新した場合、連動して「ソース一覧」ダイアログの内容も更新されます。
- ・「ソース一覧」ダイアログのソース・ファイル名の左端にソース・ファイルに対するオプションの設定有無が表示されます。ソース・ファイル固有のオプションが設定されている場合、ソース・ファイル名の左端に“\*”が表示されます。

図 3-68 「ソース一覧」ダイアログ (オプション指定時)

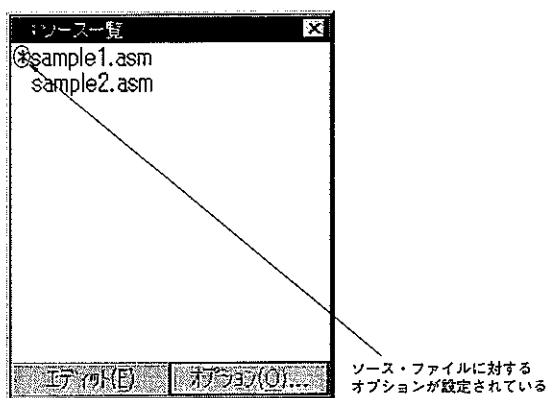


図 3-69 【ソース一覧】メニュー（表示）

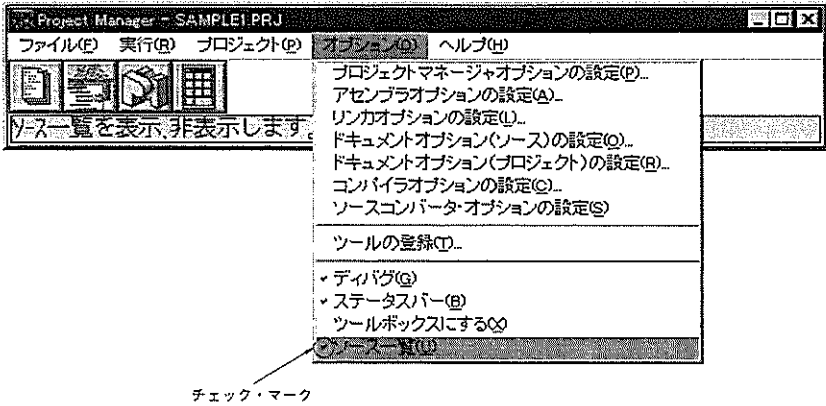
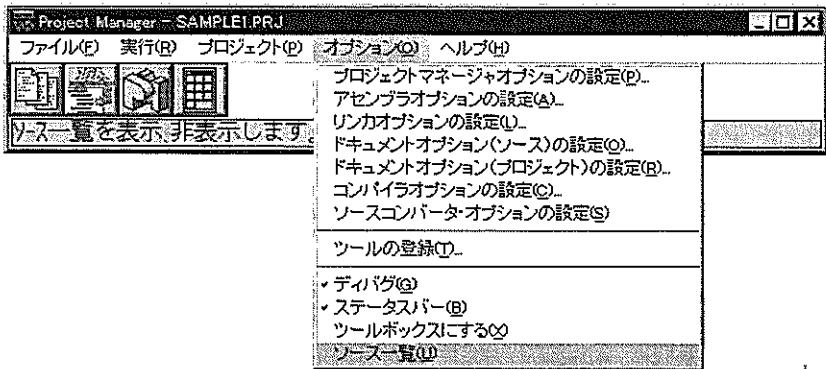


図 3-70 【ソース一覧】メニュー（非表示）



## 3.5 ヘルプ

### 3.5.1 目次

#### 【機能】

ヘルプの目次を表示します。

#### 【説明】

【目次】を選択すると、ヘルプ・ウィンドウを起動してプロジェクト・マネージャのヘルプ・ファイルを開き、目次を表示します。

図3-71 【目次】メニュー

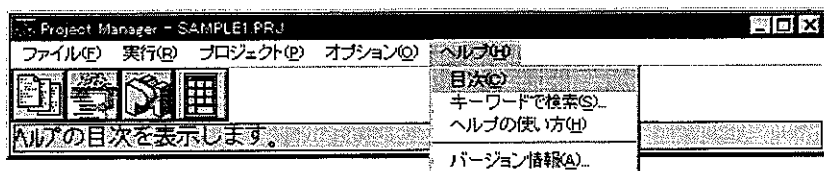
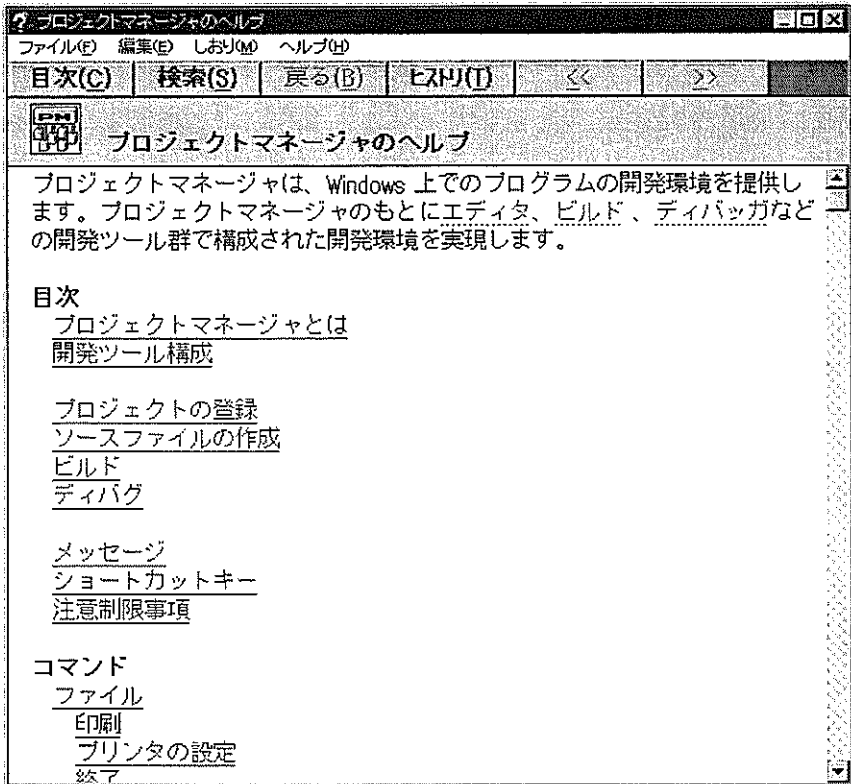


図 3-72 ヘルプの目次



### 3.5.2 キー・ワードで検索

**【機能】**

ヘルプの「キーワードで検索」ダイアログを表示します。

**【説明】**

「キーワード検索」を選択すると、ヘルプ・ウインドウを起動して「キーワードで検索」ダイアログを表示します。

図3-73 「キーワードで検索」メニュー

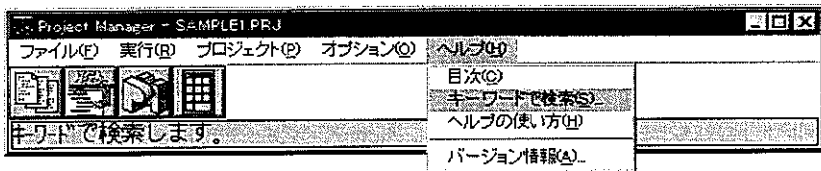
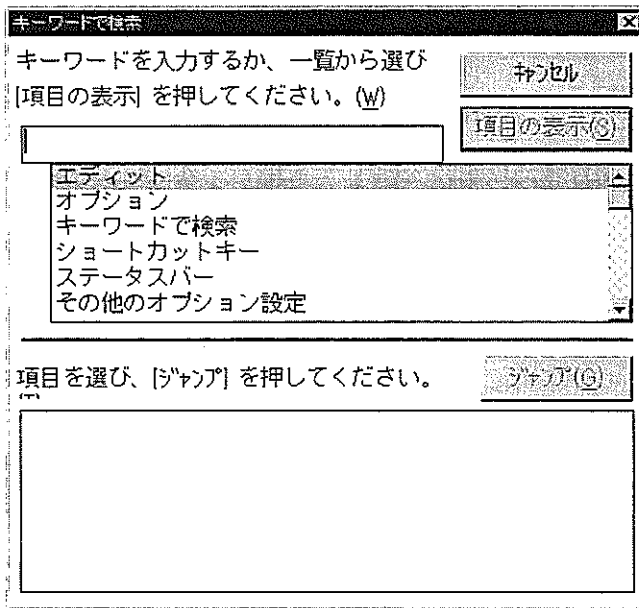


図 3-74 「キーワードで検索」ダイアログ



## 3.5.3 ヘルプの使い方

## 【機能】

ヘルプの使い方を表示します。

## 【説明】

【ヘルプの使い方】を選択すると、ヘルプ・ウィンドウを起動し、ヘルプの使い方を表示します。

図 3-75 【ヘルプの使い方】メニュー

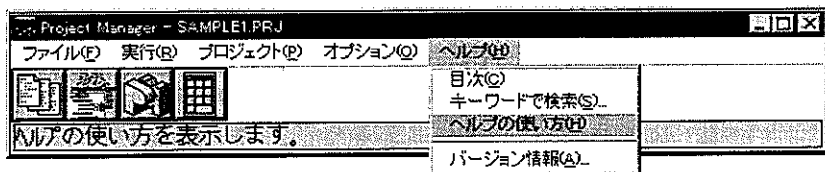
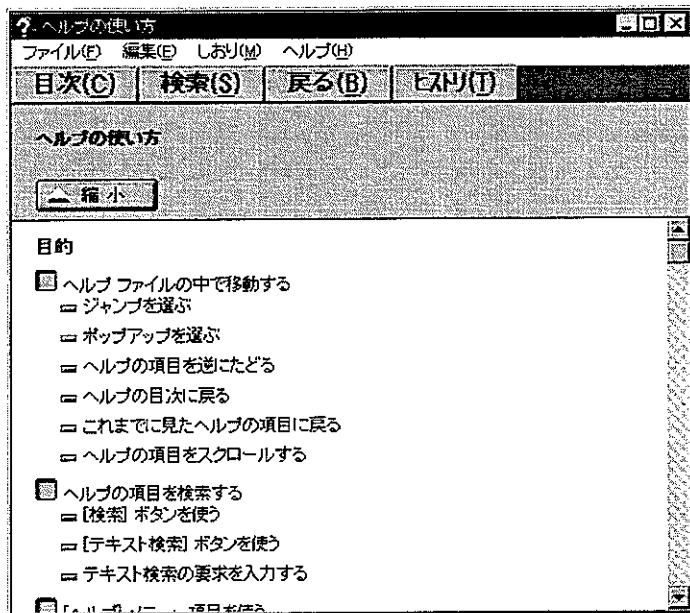


図 3-76 【ヘルプの使い方】ダイアログ



## 3.5.4 バージョン情報

## 【機能】

プロジェクト・マネージャのバージョン情報を表示します。

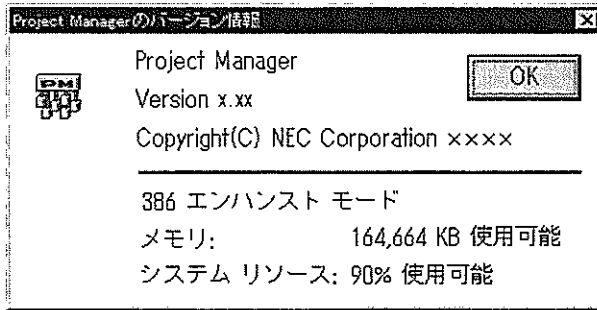
## 【説明】

- ・「バージョン情報」を選択すると、「Project Manager のバージョン情報」ダイアログを表示します。
- ・「Project Manager のバージョン情報」ダイアログでは、「OK」を選択すると、ダイアログを閉じます。

図3-77 「バージョン情報」メニュー



図3-78 「Project Manager のバージョン情報」ダイアログ





[× ㉞]

## 第4章 MAKE

### 4.1 起 動

MAKEは、プロジェクト・マネージャの[実行] - [ビルド] メニューまたはビルド・ボタン、[実行] - [一括処理] メニューを選択したとき、およびディバグのソース修正のとき、起動されます。

MAKEは起動されると、プロジェクト・マネージャから渡されたMAKEファイルの存在を確認します。

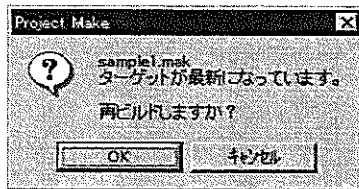
MAKEファイルが存在しない場合、「メイクファイルが存在しませんので、作成してください。ビルド処理を異常終了します。」のメッセージを表示しプロジェクト・マネージャにエラー終了を通知します。

### 4.2 MAKEの実行

MAKEファイルを解析中に解釈できない構文が見つかった場合、「構文が間違っていますので、正しく設定してください。 XXX ビルド処理を異常終了します。」のメッセージを表示しプロジェクト・マネージャにエラー終了を通知します。メッセージ中のXXXには、解釈できない構文が表示されます。

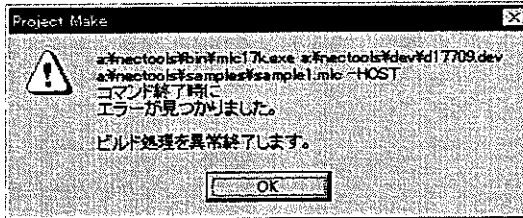
MAKEファイルを解析してすべてのターゲットが最新であったとき、「XXX ターゲットが最新になっています。再ビルドしますか?」のメッセージを表示し、再ビルドするかどうかを確認します。ボタンは“OK”と“キャンセル”があります。“OK”を選択した場合は再ビルドし、“キャンセル”を選択した場合はビルド処理を終了します。再ビルドで正常終了した場合、“キャンセル”を選択した場合は、プロジェクト・マネージャへ正常終了を通知します。メッセージ中のXXXには、MAKEファイル名が表示され、そのMAKEファイルで作成されるターゲットが最新であることを知らせます。

図4-1 ターゲットが最新の場合のメッセージ



MAKEファイル内のコマンド終了時にエラーが見つかったとき、「××× コマンド終了時にエラーが見つかりました。ビルド処理を異常終了します。」のメッセージを表示し、プロジェクト・マネージャへエラー終了を通知します。メッセージ中の×××には、実行できなかったコマンドが表示されます。

図4-2 コマンド・エラー時のエラー・メッセージ



MAKE終了後、MAKEウインドウのエラー・メッセージ行を選択し、タグ・ジャンプすることができます。タグ・ジャンプは次のように行います。

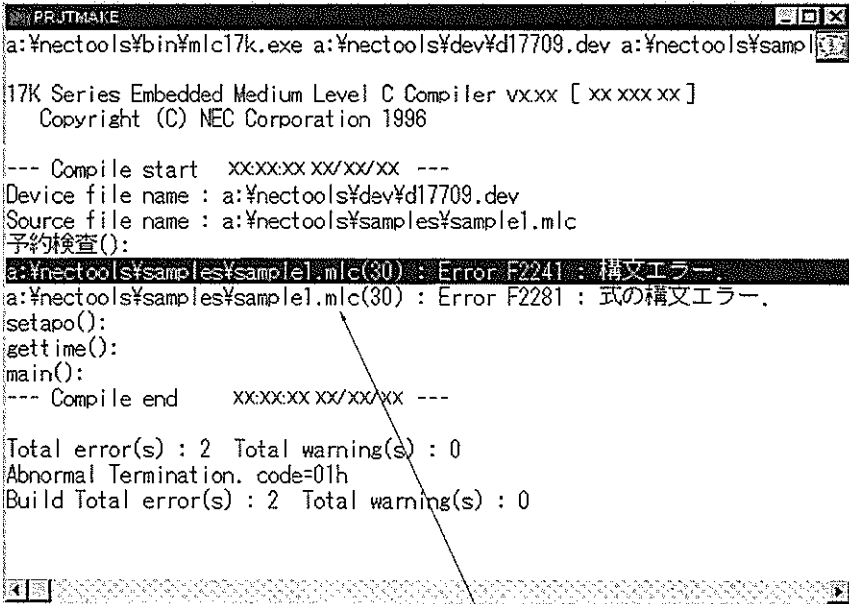
- ① 行の選択：反転表示行をキー・ボードの上下矢印キーでタグ・ジャンプしたい行に移動、またはマウス・カーソルをタグ・ジャンプしたい行に移動し、左ボタンをクリック
- ② ジャンプ：リターン・キーを押す。またはマウスの左ボタンをダブル・クリック

タグ・ジャンプは、選択された行の形式が次の場合のみ実行されます。ほかの形式の場合、タグ・ジャンプできません。

“ソース・ファイル名 行番号 エラー・メッセージ”

備考 “ソース・ファイル名”と“行番号”の間には、分難符として空白または特殊記号を一文字以上置いた必要があります。

図4-3 タグ・ジャンプ指定



```
PRJMAKE
a:\nctools\bin\mlc17k.exe a:\nctools\dev\d17709.dev a:\nctools\samp
17K Series Embedded Medium Level C Compiler vx.xx [ xx xxx xx ]
Copyright (C) NEC Corporation 1996

--- Compile start   xx:xx:xx xx/xx/xx ---
Device file name : a:\nctools\dev\d17709.dev
Source file name : a:\nctools\samples\sample1.mlc
予約検査():
a:\nctools\samples\sample1.mlc(30) : Error F2241 : 構文エラー。
a:\nctools\samples\sample1.mlc(30) : Error F2281 : 式の構文エラー。
setapo():
gettime():
main():
--- Compile end    xx:xx:xx xx/xx/xx ---

Total error(s) : 2 Total warning(s) : 0
Abnormal Termination. code=01h
Build Total error(s) : 2 Total warning(s) : 0
```

反転表示選択

### 4.3 MAKEのログ表示

MAKEウインドウに表示される情報は、MAKEによって実行されたツールの起動コマンドとツールが出力したメッセージが表示されます。

ツールが実行されるたびに次々と表示され、MAKEウインドウがいっぱいになると表示の一番古い情報から上にスクロールして最新の情報をMAKEウインドウの一番下に表示します。

MAKEが起動したツールの終了状態がエラー終了である場合、MAKE処理は以降の処理を中止します。

MAKEウインドウに表示された情報は、ログ・ファイルにも出力されます。ビルドの正常終了、異常終了にかかわらずログ・ファイルは作成されます。

MAKEが起動したツールが終了したとき、次のようにツールの終了状態をMAKEウインドウに表示します。

" Normal Termination." : 正常終了を示します。終了コードが0の場合正常終了とします

" Abnormal Termination. code = nnn" : 異常終了を示します。" nnn" は終了コードです。

MAKE終了時、MAKEウインドウに表示されたエラー・メッセージの合計を表示します。

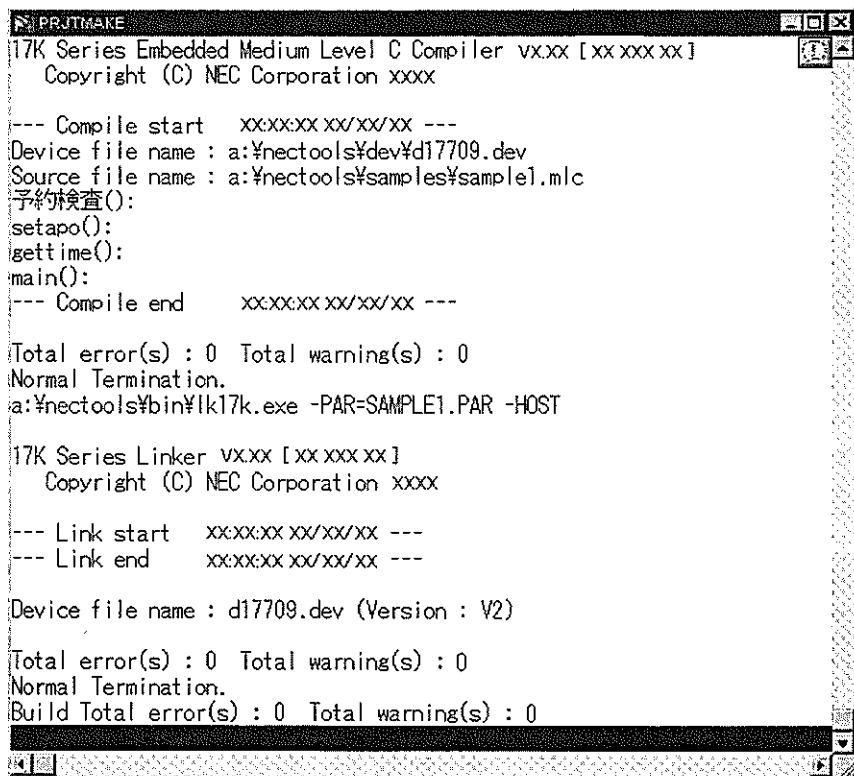
書式 Build Total error (s) : n Total warning (s) : m

備考 nには致命的エラーの合計が、mには警告エラーの合計が表示されます。

エラー・メッセージの合計は、次の書式のメッセージ行から致命的エラーおよび警告エラーの合計が求められます。

書式 Total error (s) : n Total warning (s) : m

図4-4 MAKEの画面



```
PRJMAKE
17K Series Embedded Medium Level C Compiler vx.xx [xx xxx xx]
Copyright (C) NEC Corporation xxxx

--- Compile start   xx:xx:xx xx/xx/xx ---
Device file name : a:\nec\tools\dev\d17709.dev
Source file name : a:\nec\tools\samples\sample1.mlc
予約検査():
setapo():
gettime():
main():
--- Compile end    xx:xx:xx xx/xx/xx ---

Total error(s) : 0 Total warning(s) : 0
Normal Termination.
a:\nec\tools\bin\lk17k.exe -PAR=SAMPLE1.PAR -HOST

17K Series Linker vx.xx [xx xxx xx]
Copyright (C) NEC Corporation xxxx

--- Link start     xx:xx:xx xx/xx/xx ---
--- Link end      xx:xx:xx xx/xx/xx ---

Device file name : d17709.dev (Version : V2)

Total error(s) : 0 Total warning(s) : 0
Normal Termination.
Build Total error(s) : 0 Total warning(s) : 0
```

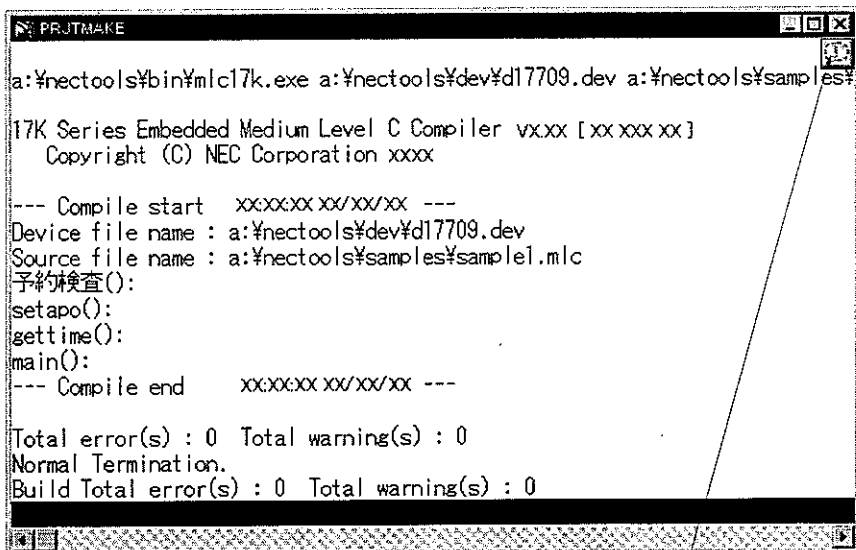
## 4.4 ビルドの中止

ビルドを中止するには、コントロール・メニューの [ビルドの中止] を選択するか、ビルド・ウインドウの右上にあるビルドの中止ボタンを押します。なお、ビルドの中止ボタンは [プロジェクトマネージャオプションの設定] により表示されない場合があります。

もうひとつの中止の方法は、プロジェクト・マネージャの [実行] - [ビルドの中止] メニューを選択することにより行うことができます。

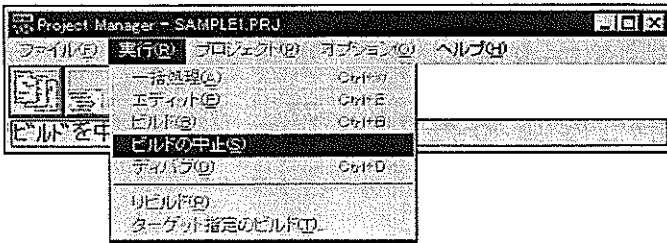
なお、[ビルドの中止] メニューは、ビルド中以外は淡色表示になっています。

図4-5 [ビルドの中止] ボタン



ビルドの中止ボタン

図4-6 [ビルドの中止]メニュー





{x 元}

## 第5章 プロジェクト・マネージャの実行

この章では、プロジェクト・マネージャの実行手順について例を挙げて紹介します。

### 5.1 環 境

プロジェクト・マネージャ、アセンブラ・パッケージ、サンプル・プログラムが、ディレクトリa:\necools\binにインストールされているとします。

Windowsは起動されているものとします。

### 5.2 サンプル・プログラム

ここで例に挙げるサンプル・プログラムは、17Kシリーズ・コンパイラ用のサンプル・プログラムです。

このサンプル・プログラムは添付されていませんのでご了承ください。

次にサンプル・プログラム (sample1.mlc) を示します。

[sample1.mlc]

```
#define 一致した (1)
#define 一致しない (0)

struct 日時 tag {
    nibble 週;
    nibble 曜日;
    byte 時;
    byte 分;
} 現在 addr(0.0x00);

struct 日時 tag 予約[8] addr(1.0x00);
boolean 時間一致 addr(0.0x07.0);

void main(void);
void 予約検査(OUTPUT(boolean 時間一致));
void gettime(void);
void setapo(void);

void 予約検査(OUTPUT(boolean 時間一致)){
    nibble i addr(0.0x08);

    時間一致 = 一致しない;
    for(i = 0 ; i < 8 ; i++){
        if((予約[i].週 == 現在.週) &&¥
            (予約[i].曜日 == 現在.曜日) &&¥
            (予約[i].時 == 現在.時) &&¥
            (予約[i].分 == 現在.分) ){
                時間一致 = 一致した;
                break;
            }
    }
}
```

```
void    setapo(void) {
    nibble i  addr(0.0x08);

    for(i = 0 ; i < 8 ; i++){
        予約[i].週 = 5;
        予約[i].曜日 = 6;
        予約[i].時 = 7;
        予約[i].分 = 8;
    }
}


void    gettime(void) {
    現在.週 = 1;
    現在.曜日 = 2;
    現在.時 = 3;
    現在.分 = 4;
}

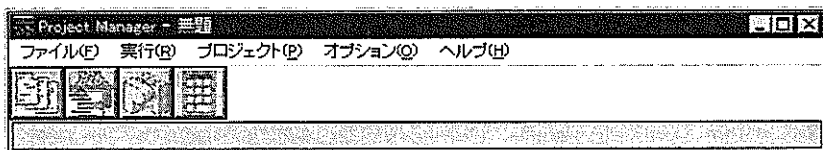
void    main(void) {
    gettime();
    setapo();
    予約検査(OUTPUT(boolean 時間一致));

_asm LOOP: NOP
_asm      NOP
_asm      NOP
_asm      BR   LOOP
}
```

### 5.3 プロジェクト・マネージャの実行手順

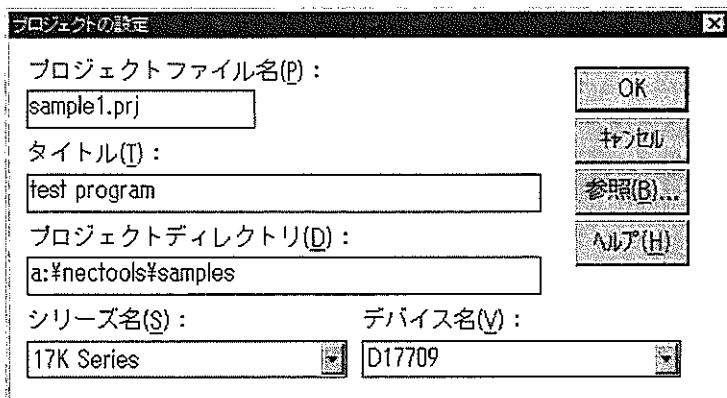
プロジェクト・マネージャの実行手順を紹介します。

- (1) アイコン  をダブル・クリックして、プロジェクト・マネージャを起動します。  
次のウィンドウが表示されます。



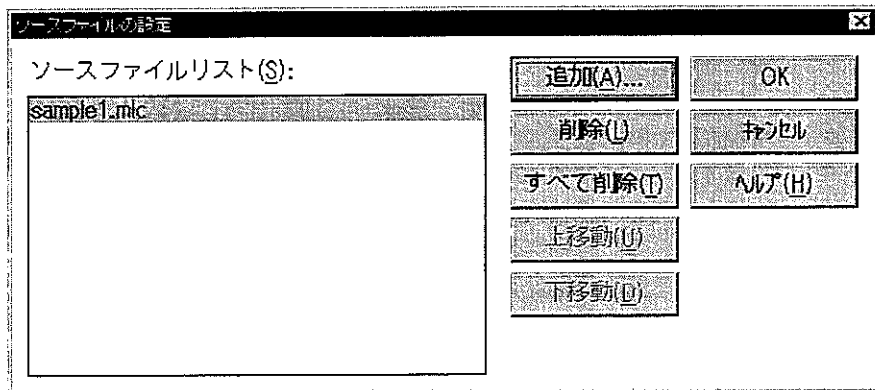
- (2) [プロジェクト] - [新規作成] メニューで『プロジェクトの設定』ダイアログに次のように入力し、  
“OK” を選択します。

プロジェクト・ファイル名 : sample1.prj  
 タイトル : test program  
 プロジェクト・ディレクトリ : a:\necotools\samples  
 シリーズ名 : 17K Series  
 デバイス名 : D17709

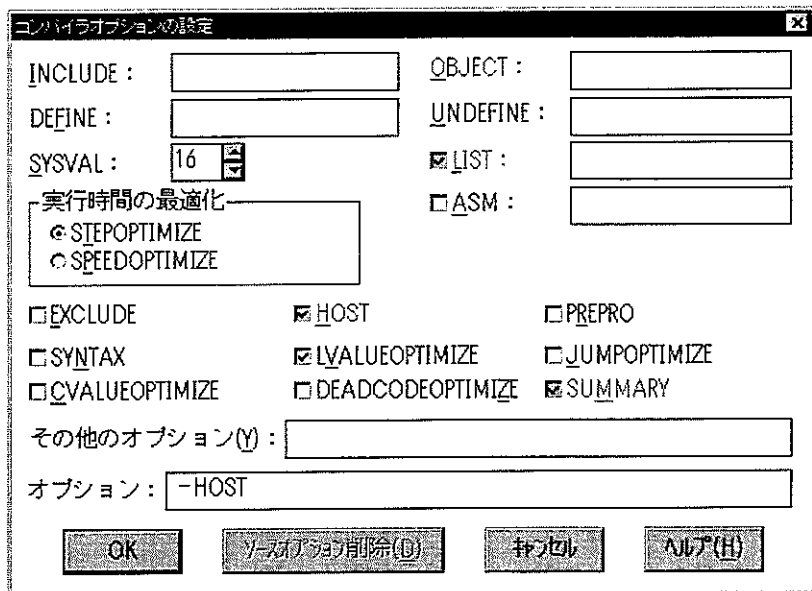



(3) 次に、「ソースファイルの設定」ダイアログに入力します。

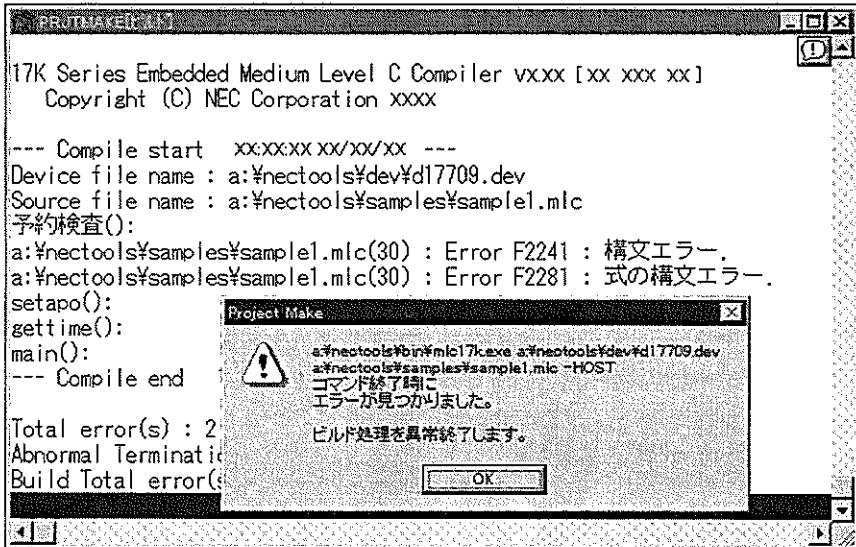
ソース・ファイルは、a:\necotools\samplesのsample1.mlcとします。



(4) プロジェクトの設定が完了しました。次に [オプション] - [コンパイラオプションの設定] でコンパイラのオプションを設定します。同様にリンクなどのオプションも設定します。

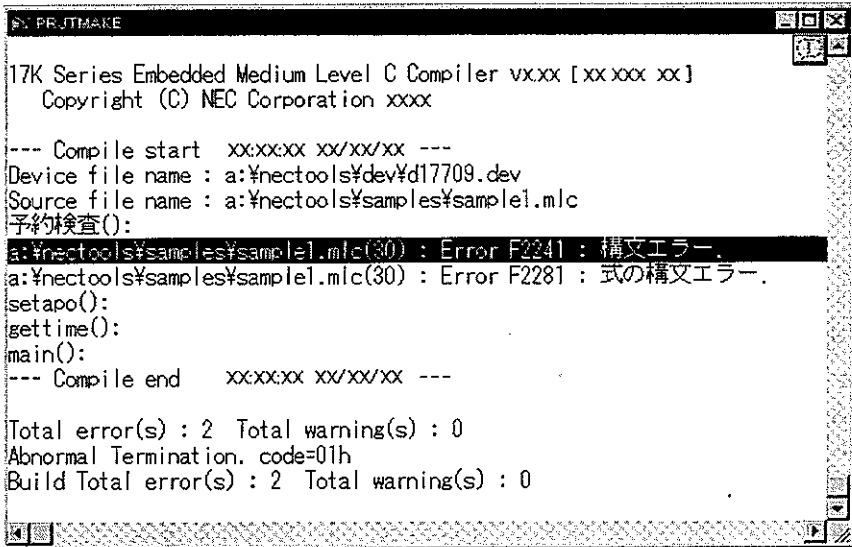


- (5) ビルド・ボタン  または、[実行] - [ビルド] メニューで、ビルドを選択します。  
MAKEログ画面が表示されます。



(6) エラーがありましたのでタグ・ジャンプします。

エラー・メッセージにカーソルを合わせて、ダブル・クリックし、エディタにジャンプします。



```
PRJTMAKE
17K Series Embedded Medium Level C Compiler vx.xx [xx xxx xx]
Copyright (C) NEC Corporation xxxx

--- Compile start  xx:xx:xx xx/xx/xx ---
Device file name : a:\nctools\dev\d17709.dev
Source file name : a:\nctools\samples\sample1.mlc
予約検査():
a:\nctools\samples\sample1.mlc(30) : Error F2241 : 構文エラー.
a:\nctools\samples\sample1.mlc(30) : Error F2281 : 式の構文エラー.
setapo():
gettime():
main():
--- Compile end  xx:xx:xx xx/xx/xx ---

Total error(s) : 2 Total warning(s) : 0
Abnormal Termination. code=01h
Build Total error(s) : 2 Total warning(s) : 0
```

(7) エディタが起動されます。

カーソルは、エラー行にあります。エラー箇所を修正し、メニューの【ファイル】-【上書き保存】でソース・ファイルを保存します。

```

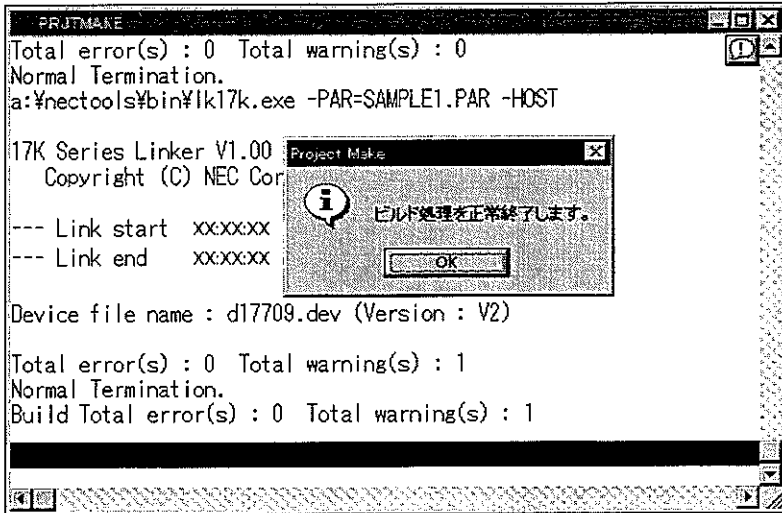
* void    gettime(void);
* void    setapo(void);
*
*
* void    予約検査(OUTPUT(boolean 時間一致)){
*         nibble i addr(0.0x08);
*
*         時間一致 = 一致しない;
*         for(i = 0 ; i < 8 ; i++){
*             if((予約[i].週 == 現在週) &&
*                (予約[i].曜日 == 現在曜日) &&
*                (予約[i].時 == 現在時) &&
*                (予約[i].分 == 現在分) ){
*                 時間一致 = 一致した
*                 break;
*             }
*         }
*     }
*
* void    setapo(void) {
*         nibble i addr(0.0x08);

```

注意 先頭の2行(第1階層, 第2階層)は保存しないでください。



(8) 全エラー修正後、もう一度ビルドを選択します。



(9) 正常にビルド処理を終了しました。

(10) デイバグを立ち上げて、デイバグ作業に入ります。

## 第6章 制限事項

このプロジェクト・マネージャには次の制限事項があります。

### (1) MAKEファイルの制限

アセンブラ、コンパイラ、およびリンクなどのDOSツールは、WindowsのDOSプロンプト上でDOSコマンドを使用して実行されます。これらのツールに指定されたオプションの合計文字数が128文字（MAKE実行時のMS-DOSのコマンド・ラインの制限）を越えると、正しく実行されないことがあります。

また、MAKEファイルの各行の長さは、1000バイトまでとします。行を継続している場合、先頭行から最後の継続行までの合計が1000バイトまでです。

### (2) ファイル数の制限

登録ツール・ファイル数：10個まで

登録メモ数                   : 237個まで（一つのメモは、256バイトまで入力可能）

制限値に達した場合、入力できなくなります。

### (3) プロジェクト・ファイルの制限

プロジェクト・マネージャで新たなプロジェクトを作成すると、プロジェクトの各種情報を格納するプロジェクト・ファイルが作成されます。このプロジェクト・ファイルの大きさは、64 KB未満です。

### (4) エディタの制限

『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログの“エディタの設定”で“外部エディタ”を設定した場合、プロジェクト・マネージャとのメッセージ通信ができなくなります。メッセージ通信ができない場合、[一括処理]メニューは淡色になり選択できなくなります。また、ディバッガからのソース修正の処理もできなくなります。

### (5) ツール・インタフェース・ファイル数の制限

シリーズごとに最大10個までのツールを登録することができます。

### (6) エディタ変更時の制限

プロジェクトが「無題」の場合はエディタの変更はできません。

### (7) 出力メッセージの制限

1回のビルドでMAKEウィンドウに表示できるメッセージの総サイズは60 Kバイトまでです。エラーが非常に多く、出力メッセージの総サイズが60 Kバイトを越えた場合には、次のメッセージがMAKEウィンドウに表示され、それ以降は表示されません。

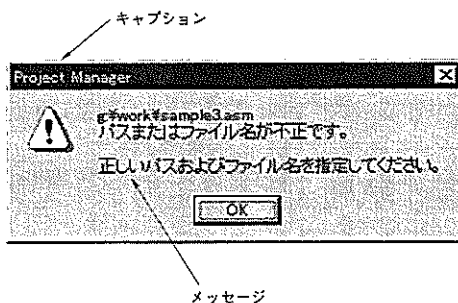
----Buffer overflow! Remaining messages are ignored----

[× 屯]

## 付録A メッセージ・リスト

### A.1 プロジェクト・マネージャのメッセージ

プロジェクト・マネージャが出力するメッセージ・ボックスのキャプションはすべて“Project Manager”です。



#### A.1.1 エラー・メッセージ

表A-1 プロジェクト・マネージャのエラー・メッセージ (1/6)

メッセージNo. アイコン	内 容	
A001 STOP	メッセージ	和文：初期化ファイルが見つかりません。プロジェクト・マネージャを終了します。 ----- 英文：Not found the initial file. Close Project Manager.
	原因	初期化ファイル (NECDEV.INI) がWindowsディレクトリに登録されていません。
	処置	インストールをやり直すか、初期化ファイルをWindowsディレクトリに登録してください。
A002 STOP	メッセージ	和文：メモリ不足です。 ----- 英文：No enough memory.
	原因	プログラム・マネージャを実行するのに十分なメモリがありません。
	処置	メモリを占有している、不必要なアプリケーションを閉じてください。Windowsをエンハンスド・モードで使用している場合は、不必要なファイルを削除するなどして、ディスクの空き容量を増やしてください。
A003 STOP	メッセージ	和文：初期化ファイルのバージョンが不正です。プロジェクト・マネージャを終了します。 ----- 英文：Illegal version of the initial file. Close Project Manager.
	原因	初期化ファイル (NECDEV.INI) 内のバージョン番号がプロジェクト・マネージャのバージョン番号と一致していません。
	処置	再インストールし、初期化ファイル (NECDEV.INI) を正しく設定し直してください。
A004 STOP	メッセージ	和文：シリーズセクションがありません。プロジェクト・マネージャを終了します。 ----- 英文：No series sections. Close Project Manager.
	原因	シリーズ情報を格納したセクションが初期化ファイル (NECDEV.INI) に登録されていません。
	処置	再インストールし、初期化ファイル (NECDEV.INI) を正しく設定し直してください。

表A-1 プロジェクト・マネージャのエラー・メッセージ (2/6)

メッセージNo. アイコン	内 容	
A005 STOP	メッセージ	和文：初期化ファイルの読み込みに失敗しました。プロジェクト・マネージャを終了します。 英文：Failed to read the initial file. Close Project Manager.
	原因	初期化ファイル (NECDEV.INI) からシリーズ・セクション名を読むことができませんでした。
A006 STOP	メッセージ	和文：初期化ファイル中のプロジェクトマネージャ・ディレクトリの設定が間違っています。プロジェクトマネージャを終了します。 英文：Illegal Project Manager directory in the initial file. Close Project Manager.
	原因	初期化ファイル (NECDEV.INI) 中のプロジェクト・マネージャ・ディレクトリが正しくありません。プロジェクト・マネージャを終了します。
A007 STOP	メッセージ	和文：初期化ファイル中のプロジェクトマネージャ・ヘルプディレクトリの設定が間違っています。プロジェクトマネージャを終了します。 英文：Illegal help directory in the initial file. Close Project Manager.
	原因	初期化ファイル (NECDEV.INI) 中のプロジェクト・マネージャのヘルプ・ディレクトリが正しくありません。
F101 !	メッセージ	和文：パスまたはファイルが見つかりません。パスおよびファイル名を確認してください。 英文：Not found the path or the file. Make sure the path or the file name.
	原因	指定したパスまたはファイルが見つかりません。
F102 !	メッセージ	和文：ディレクトリ名が不正です。正しいディレクトリを指定してください。 英文：Illegal directory name. Enter a right directory name.
	原因	指定したディレクトリ名が不正または存在しません。
F103 !	メッセージ	和文：パスまたはファイル名が不正です。正しいパスおよびファイル名を指定してください。 英文：Illegal path or file name. Enter a right path or file name.
	原因	指定したパスまたはファイル名が不正です。
F104 !	メッセージ	和文：ファイルの拡張子が.pjではありません。 英文：The file extension is not pj.
	原因	指定したプロジェクト・ファイル名の拡張子が“.pj”以外です。
F105 !	メッセージ	和文：ファイル名が入力されていません。ファイル名を入力してください。 英文：A file name is missing. Enter a file name.
	原因	必ずファイル名を指定しなければならないところに、ファイル名が入力されていません。
F106 !	メッセージ	和文：プロジェクト情報を印刷できません。 英文：Cannot print the project information.
	原因	プリンタのドライバが設定されていないか、プリンタの設定が不正です。
F107 !	メッセージ	和文：ヘルプ項目がありません。 英文：No Help item.
	原因	ヘルプ・ファイルが不正です。
	処置	正しいヘルプ・ファイルを使用してください。

表A-1 プロジェクト・マネージャのエラー・メッセージ (3/6)

メッセージNo. アイコン	内 容	
F108 !	メッセージ	和文：同名のファイルがすでに設定されています。 英文：The file has already existed.
	原 因	設定しようとしたパスはすでに設定されています。
	処 置	設定されていない名前に変更して、再度設定してください。
F109 !	メッセージ	和文：同名のタイトルがすでに設定されています。 英文：The title has already existed.
	原 因	設定しようとしたタイトルはすでに設定されています。
	処 置	設定されていない名前に変更して、再度設定してください。
F110 !	メッセージ	和文：エディタが実行できません。パスおよびファイル名を確認してください。 和文：ビルドが実行できません。パスおよびファイル名を確認してください。 和文：ディバッガが実行できません。パスおよびファイル名を確認してください。 和文：ツールが実行できません。パスおよびファイル名を確認してください。 英文：Cannot execute. Make sure the path or the file name.
	原 因	メモリが十分でないなど、システムの状況によって各ツールを実行できません。
	処 置	システムの設定を確認してください。
F111 !	メッセージ	和文：ドライブの準備ができていません。ドライブを準備してください。 英文：Cannot access the drive. Make sure the drive.
	原 因	ドライブの準備ができていないためアクセスできません。
	処 置	ドライブを準備してください。
F112 !	メッセージ	和文：ファイルの書き込みに失敗しました。 英文：Failed to write the file.
	原 因	以下のような理由で、ファイルの書き込みに失敗しました。 ・ディスクの空き容量が足りません。 ・ファイルの大きさが64 KBに達しました。 ・書き込み禁止ファイルにアクセスしました。
	処 置	書き込もうとしたファイルを確認し、以下のような処置を行ってください。 ・不要なファイルを削除するなどして、ディスクの空き容量を増やしてください。 ・不要なデータを削除するなどして、ファイルの大きさを小さくしてください。 ・ファイルの属性を変更するか、別のファイルに保存してください。
F113 !	メッセージ	和文：パスが作成できません。 英文：Cannot create a path.
	原 因	パスを作成することができません。
	処 置	パスが不正でないか、長すぎないか、ディスクの空き容量は十分かどうかを確認してください。
F114 !	メッセージ	和文：ファイルが作成できません。 英文：Cannot create a file.
	原 因	以下のような理由で、ファイルの作成に失敗しました。 ・ディスクの空き容量が足りません。 ・書き込み禁止ディスクにアクセスしました。
	処 置	書き込もうとしたファイルを確認し、以下のような処置を行ってください。 ・不要なファイルを削除するなどして、ディスクの空き容量を増やしてください。 ・ディスク装置の書き込み禁止を解除してください。
F115 !	メッセージ	和文：シリーズ名が選択されていません。 英文：Not set a series name.
	原 因	プロジェクトの設定時、“シリーズ名”を選択していない状態で“OK”を選択しました。
	処 置	“シリーズ名”を選択したあと、“OK”を選択してください。

表A-1 プロジェクト・マネージャのエラー・メッセージ (4/6)

メッセージNo. アイコン	内 容	
F116 !	メッセージ	和文：デバイス名が選択されていません。 英文：Not set a device name.
	原 因	プロジェクトの設定時，“デバイス名”を選択していない状態で“OK”を選択しました。
	処 置	“デバイス名”を選択したあと，“OK”を選択してください。
F117 !	メッセージ	和文：エディタが設定されていません。 英文：Not set an editor in the series information.
	原 因	シリーズ情報にエディタが登録されていません。
	処 置	シリーズ情報にエディタの情報を追加してください。
F118 !	メッセージ	和文：プロジェクトファイルのバージョンが不正です。プロジェクトファイルの読み込みを中止します。 英文：Illegal version of the project file. Stop reading the project file.
	原 因	プロジェクト・ファイル内のバージョン番号がプロジェクト・マネージャのバージョン番号と一致していません。
	処 置	プロジェクト・ファイルを作り直してください。
F119 !	メッセージ	和文：ツールDLLのロードを失敗しました。 英文：Failed to load the dll file for a tool.
	原 因	ツールDLLをメモリにロードすることができませんでした。
	処 置	初期化ファイルのツールDLLのパスが正しいか確認してください。または、シリーズを再インストールしてください。
F120 !	メッセージ	和文：エディタDLLのロードを失敗しました。 英文：Failed to load the dll file for an editor.
	原 因	エディタ用ツールDLLをメモリにロードすることができませんでした。
	処 置	初期化ファイルのツールDLLのパスが正しいか確認してください。または、シリーズを再インストールしてください。
F121 !	メッセージ	和文：ディバガDLLのロードを失敗しました。 英文：Failed to load the dll file for a debugger.
	原 因	ディバガ用ツールDLLをメモリにロードすることができませんでした。
	処 置	初期化ファイルのツールDLLのパスが正しいか確認してください。または、シリーズを再インストールしてください。
F122 !	メッセージ	和文：シリーズセクション名が見つかりません。 英文：Not found a series section name.
	原 因	初期化ファイル (NECDEV.INI) 内にシリーズ情報が登録されていません。
	処 置	再インストールし、初期化ファイル (NECDEV.INI) を正しく設定し直してください。
F123 !	メッセージ	和文：シリーズ情報が見つかりません。 英文：Not found a series information.
	原 因	初期化ファイル (NECDEV.INI) 内のシリーズ・セクションにシリーズの情報が登録されていません。
	処 置	再インストールし、初期化ファイル (NECDEV.INI) を正しく設定し直してください。
F124 !	メッセージ	和文：デバイス名または、デバイスファイル名が見つかりません。 英文：Not found a device name or a device file name.
	原 因	初期化ファイル (NECDEV.INI) 内のデバイス・ファイル・セクションにデバイス情報が登録されていません。
	処 置	再インストールし、初期化ファイル (NECDEV.INI) を正しく設定し直してください。

表A-1 プロジェクト・マネージャのエラー・メッセージ (5/6)

メッセージNo. アイコン	内 容	
F125 !	メッセージ	和文：初期化ファイル中のシリーズセクション数とシリーズ名数が違っています。 英文：The number of series sections in the initial file is different from the number of series.
	原 因	シリーズ・セクション名のエントリ数と実際の登録数が異なっています。
	処 置	再インストールし、初期化ファイル (NECDEV.INI) を正しく設定し直してください。
F126 !	メッセージ	和文：初期化ファイル中のシリーズセクション数とデバイスセクション数が違っています。 英文：The number of series sections in the initial file is different from the number of device sections.
	原 因	シリーズ・セクション数とデバイス・セクション数が異なっています。
	処 置	再インストールし、初期化ファイル (NECDEV.INI) を正しく設定し直してください。
F127 !	メッセージ	和文：ファイル名入力テキストボックス内にパス名は記述できません。 英文：Cannot input a path in the text box 'File Name'.
	原 因	プロジェクトの設定ダイアログのプロジェクト・ファイル名にドライブ、ディレクトリが指定されました。
	処 置	ドライブおよびディレクトリ名は、プロジェクトディレクトリに指定してください。
F128 !	メッセージ	和文：いくつかのソースファイルが設定できません。 英文：Cannot set some source files.
	原 因	プロジェクトに登録されているソース・ファイルが削除されたか、同名のソース・ファイルが登録されています。
	処 置	ソース・ファイルの設定をやり直してください。
F129 !	メッセージ	和文：いくつかのツールが登録できません。 英文：Cannot set some tools.
	原 因	[ツールの登録] で登録されたツールがディスクに登録されていません。
	処 置	[ツールの登録] をやり直してください。
F130 !	メッセージ	和文：内部エラーです。 英文：Internal error.
	原 因	内部の処理でエラーを検出しました。
	処 置	ご使用の状況とともに当社までご連絡ください。
F131 !	メッセージ	和文：ディバッガの登録数が多すぎます。10個を越えた分は無視します。 英文：Too many debuggers. Ignores over ten.
	原 因	ディバッガが11個以上登録されています。
	処 置	ディバッガの登録を10個以内にしてください。
F132 !	メッセージ	和文：プロジェクトディレクトリが変更されました。ソースファイルの設定を取り消します。 英文：The project directory is changed. Cancel a source file setup.
	原 因	プロジェクト・ディレクトリが変更されたので、[ソースファイルの設定] が無効になりました。
	処 置	[ソースファイルの設定] をやり直してください。
F133 !	メッセージ	和文：設定可能なオプションは登録されていません。 英文：Not set available options.
	原 因	「ソース一覧」ダイアログで選択されているソース・ファイルに対するオプション項目はありません。
	処 置	
F134 !	メッセージ	和文：依存関係のスキャンまたはメイクファイルの作成に失敗しました。 英文：Failed to scan the dependence of source files or create a make file.
	原 因	何かの理由で、依存関係のスキャンまたはMAKEファイルの作成に失敗しました。
	処 置	ディスクにファイルが作成できない状態になっていないか、また極端にメモリが不足していないか確認してください。



表A-1 プロジェクト・マネージャのエラー・メッセージ (6/6)

メッセージNo. アイコン	内 容	
F135 !	メッセージ	和文：メイクファイルの読み込みに失敗しました。 英文：Failed to read the make file.
	原因	「ターゲット一覧」ダイアログ表示時に、何かの理由でMAKEファイルが読み込めませんでした。
	処 置	ディスクが読み込み不可能な状態になっていないか、また極端にメモリが不足していないか確認してください。
F136 !	メッセージ	和文：デバイスファイルが見つかりません。 英文：Not found the device file.
	原因	登録されているデバイス・ファイルが存在しません。
	処 置	デバイス・ファイルをインストールし直してください。
F137 !	メッセージ	和文：エディタDLL名が入力されていません。エディタDLL名を入力してください。 英文：A DLL file name of editor is missing. Enter a DLL file name of editor.
	原因	【プロジェクトマネージャオプションの設定】で、エディタDLL名が入力されていません。
	処 置	エディタDLL名を入力するか、ほかのエディタを選択してください。
F138 !	メッセージ	和文：エディタファイル名が入力されていません。エディタファイル名を入力してください。 英文：A file name of editor is missing. Enter a file name of editor.
	原因	【プロジェクトマネージャオプションの設定】で、エディタ・ファイル名が入力されていません。
	処 置	エディタ・ファイル名を入力するか、ほかのエディタを選択してください。
F139 !	メッセージ	和文：テンポラリファイルが作成できません。 英文：Cannot create a temporary file.
	原因	作業用のテンポラリ・ファイルが作成できませんでした。
	処 置	ディスクにファイルが作成できない状態になっていないか、また極端にメモリが不足していないか確認してください。
F140 !	メッセージ	和文：テンポラリファイルが読み込みに失敗しました。 英文：Failed to read the temporary file.
	原因	作業用のテンポラリ・ファイルが作成できませんでした。
	処 置	ディスクが読み込み不可能な状態になっていないか、また極端にメモリが不足していないか確認してください。

## A.1.2 ワーニング・メッセージ

表A-2 プロジェクト・マネージャのワーニング・メッセージ

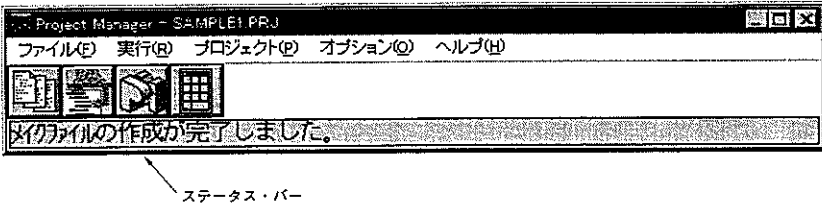
メッセージNo. アイコン	内 容	
Q501 ?	メッセージ	和文：ビルドを実行します。エディタで処理中のファイルを保存しますか？ 英文：Start to building a program. Save the editing files ?
	内 容	ビルドを実行しようとしたが、エディタが起動されているため、ビルドを続けるかどうかを確認します。
Q502 ?	メッセージ	和文：このファイルはすでに存在します。このファイル名で設定しますか。 英文：This file has already existed. OK ?
	内 容	指定された名前のファイルがすでに存在していたため、そのファイル名のまま処理を続けるかどうかを確認します。
Q503 ?	メッセージ	和文：このファイルはすでに存在します。上書きしますか？ 英文：This file has already existed. Overwrite it ?
	内 容	指定された名前のファイルがすでに存在していたため、そのファイルに上書きするかどうかを確認します。
Q505 ?	メッセージ	和文：パスが存在しません。作成しますか？ 英文：Not found the path. Create a directory ?
	内 容	指定されたパスが存在しないため、そのパスを作成するかどうかを確認します。
Q506 ?	メッセージ	和文：シリーズ情報またはオプションが変更されています。リビルドしますか？ 英文：The series information or the options are changed. Rebuild ?
	内 容	ビルドが選択されたとき、以前オプションの変更が行われていたので、そのパスを作成するかどうかを確認します。

## A.1.3 インフォメーション

表A-3 プロジェクト・マネージャのインフォメーション

メッセージNo. アイコン	内 容	
Q507 ?	メッセージ	和文：オプションがノンディバグモードに変更されます。変更してもよろしいですか？ 英文：Debug option changes to non debugging mode. OK ?
	内 容	オプションをノンディバグ・モードに変更してもいいかどうかを確認します。
Q508 ?	メッセージ	和文：オプションがディバグモードに変更されます。変更してもよろしいですか？ 英文：Debug option changes to debugging mode. OK ?
	内 容	オプションをディバグ・モードに変更してもいいかどうかを確認します。
Q509 ?	メッセージ	和文：ファイルが存在しません。作成しますか？ 英文：The file doesn't exist. Create it ?
	内 容	指定されたファイルがディスクに登録されていないので、作成するかどうかを確認します。
Q510 ?	メッセージ	和文：ファイル名が変更されています。指定されたファイルを追加しますか？ 英文：The file name is changed. Add the specified file ?
	内 容	「ソースファイルの追加」ダイアログで、ソース・ファイル名が選択されましたが、追加せずにキャンセルしようとした。
Q511 ?	メッセージ	和文：デバイス名が登録されていません。デバイス名を新規登録しますか？ 英文：Not set a device name. Do you set a new device name ?
	内 容	『プロジェクト設定』ダイアログで指定されたデバイス名のデバイス・ファイルは、登録されていません。デバイス・ファイルを新規に登録しますか？

## A.2 ステータス・バーのメッセージ



## A.2.1 メニューのメッセージ

表A-4 メニューのメッセージ (1/2)

メッセージ	和文：ウィンドウの移動、サイズ変更、または終了を行います。 英文：Moves window, change size or close Project Manager.
メッセージ	和文：印刷、プリンタの設定、または終了を行います。 英文：Print, Printer setup or close Project Manager.
メッセージ	和文：一括処理、エディット、ビルド、またはディバグを行います。 英文：Build & Debug, Edit, Build or Debug.
メッセージ	和文：新規作成、読み込み、保存、または各プロジェクト情報を設定します。 英文：New, Open, Save, Save as or set a project.
メッセージ	和文：ツールの登録や、そのオプション設定、ディバグモード、ステータス表示の変更を行います。 英文：Setup tools, setup options, switch a debugging mode, switch status bar.
メッセージ	和文：ヘルプ情報の表示を行います。 英文：Display Help.
メッセージ	和文：プロジェクト情報を印刷します。 英文：Print a project information.
メッセージ	和文：プリンタの設定を行います。 英文：Set up a printer.
メッセージ	和文：プロジェクトマネージャを終了します。 英文：Close Project Manager.
メッセージ	和文：ビルドからディバグ処理までの一連の処理を行います。 英文：Building and open debugger.
メッセージ	和文：エディタを起動します。 英文：Execute an editor.
メッセージ	和文：ビルドを起動します。 英文：Execute a building.
メッセージ	和文：ビルドを中止します。 英文：Stop building.
メッセージ	和文：ディバグを起動します。 英文：Execute a debugger.
メッセージ	和文：リビルドします。 英文：Rebuild.
メッセージ	和文：指定したターゲットをビルドします。 英文：Build a specified target.

表A-4 メニューのメッセージ (2/2)

メッセージ	和文：登録されたツールを起動します。 英文：Execute a registered tool.
メッセージ	和文：プロジェクトを新規作成します。 英文：Create a new project.
メッセージ	和文：既存のプロジェクトファイルを読み込みます。 英文：Open a project file.
メッセージ	和文：プロジェクトを上書き保存します。 英文：Save a project.
メッセージ	和文：プロジェクトに名前を付けて保存します。 英文：Save a project as a new name.
メッセージ	和文：プロジェクトファイル名とそのタイトル、デバイス情報を設定します。 英文：Set up a project file name, a title and a device information.
メッセージ	和文：ソースファイルを設定します。 英文：Set up source files.
メッセージ	和文：ディレクトリを設定します。 英文：Set up a directory.
メッセージ	和文：ソースファイルの依存関係をスキャンします。 英文：Scan a dependence of source files.
メッセージ	和文：メモを設定します。 英文：Set memos.
メッセージ	和文：プロジェクトファイルを読み込みます。 英文：Read a project file.
メッセージ	和文：ツールの実行で使用するツールを設定します。 英文：Register a tool.
メッセージ	和文：オプションをデバッグ、またはノンデバッグモードに設定します。 英文：Switch a debugging mode to a debugging mode or to a non debugging mode.
メッセージ	和文：ステータスバーの表示、非表示を切り替えます。 英文：Switch to display a status bar or not.
メッセージ	和文：ウィンドウの表示形式をツールボックス形式にします。 英文：Change a window style to a tool box.
メッセージ	和文：ソース一覧を表示、非表示します。 英文：Switch to display a source list dialog.
メッセージ	和文：ヘルプの目次を表示します。 英文：Display contents of Help.
メッセージ	和文：キーワードで検索します。 英文：Search for Help on.
メッセージ	和文：ヘルプの使い方を表示します。 英文：Display how to use Help.
メッセージ	和文：バージョン情報を表示します。 英文：Display the version of Project Manager.

## A.2.2 プログラム間通信のメッセージ

表A-5 プログラム間通信のメッセージ (1/2)

メッセージ	和文：メイクファイルを作成しています。 英文：Making a make file.
メッセージ	和文：メイクファイルの作成に失敗しました。 英文：Failed to make a make file.
メッセージ	和文：メイクファイルの作成が完了しました。 英文：Completed to make a make file.
メッセージ	和文：ソースファイルの依存関係をスキャンしています。 英文：Scanning a dependence of source files.
メッセージ	和文：ソースファイルの依存関係のスキャンに失敗しました。 英文：Failed to scan a dependence of source files.
メッセージ	和文：プロジェクトファイルを読み込んでいます。 英文：Reading a project file.
メッセージ	和文：プロジェクトファイルを保存しています。 英文：Saving a project file.
メッセージ	和文：エディタが登録されていません。 英文：Not set an editor.
メッセージ	和文：ビルドが登録されていません。 英文：Not set a building too.
メッセージ	和文：メイクファイルが作成されていません。 英文：Not made a make file.
メッセージ	和文：ディバガが登録されていません。 英文：Not set a debugger.
メッセージ	和文：ソースファイルの編集を開始します。 英文：Start to edit a source file.
メッセージ	和文：ソースファイルを保存し、エディタを終了します。 英文：Save a source file and close an editor.
メッセージ	和文：ビルドを開始します。 英文：Start to build.
メッセージ	和文：ビルドを中止します。 英文：Stop building.
メッセージ	和文：ディバグを開始します。 英文：Start to debug.
メッセージ	和文：ソース修正処理に失敗（処理続行不可能）しました。 英文：Failed to.
メッセージ	和文：ソース修正処理に失敗（処理続行可能）しました。 英文：Failed to.
メッセージ	和文：ソース修正処理が正常に終了しました。 英文：Completed.
メッセージ	和文：エディタが動作中かどうかを確認 英文：Make sure an editor.
メッセージ	和文：ビルドが動作中かどうかを確認 英文：Make sure to build.

表 A-5 プログラム間通信のメッセージ (2/2)

メッセージ	和文：ディバッガが動作中かどうかを確認
	英文：Make sure a debugger.
メッセージ	和文：ファイル修正が終了しました。
	英文：Completed.
メッセージ	和文：ファイル修正が失敗しました。
	英文：Failed to.
メッセージ	和文：ビルドが失敗しました。
	英文：Failed to build.
メッセージ	和文：メイクファイルに誤りがあります。
	英文：A make file has syntax errors.
メッセージ	和文：ビルドが途中で中止されました。
	英文：Building is canceled.
メッセージ	和文：ビルドが正常終了しました。
	英文：Building is completed.
メッセージ	和文：ターゲットが最新です。
	英文：Target is up to date.
メッセージ	和文：ソース修正を行います。
	英文：Start to change a source file.

## A.3 MAKEのメッセージ

PRJTMMAKEが出力するメッセージ・ボックスのキャプションはすべて“Project Make”となります。

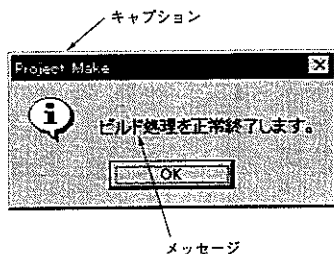


表 A-6 MAKEのメッセージ (1/2)

メッセージNo. アイコン	内 容	
F301 !	メッセージ	和文：メイクファイルが存在しませんので、作成してください。ビルド処理を異常終了します。 英文：No makefile. Build is stopped.
	内 容	プロジェクト・マネージャで指定されたMAKEファイルが存在しません。
	処 置	プロジェクト・マネージャの [プロジェクト] - [メイクファイルの作成] メニューを実行してください。
F302 !	メッセージ	和文：構文が間違っていますので、正しく設定してください。××× ビルド処理を異常終了します。 英文：Syntax error. ××× Build is stopped.
	原 因	MAKEファイルの内容に誤りがあります。
	処 置	MAKEファイルを修正してください。
F303 !	メッセージ	和文：××× コマンド終了時にエラーが見つかりました。ビルド処理を異常終了します 英文：××× error while ending. Build is stopped.
	内 容	コマンド終了時にエラーが見つかりました。
	処 置	ビルドのログ・ファイルの内容を確認してください。 MAKEファイルの内容を確認してください。
F304 !	メッセージ	和文：実行に必要なメモリを確保できませんでした。ビルド処理を異常終了します。 英文：Memory got an error. Build is stopped.
	内 容	ビルド処理に必要なメモリが足りません。
	処 置	メモリを占有している不要なアプリケーションを閉じてください。 Windowsをエンハンスド・モードで使用している場合は、不要なファイルを削除するなどして、ディスクの空き容量を増やしてください。
F305 !	メッセージ	和文：システムエラーが発生しました。 英文：System error.
	内 容	内部の処理でエラーを検出しました。
	処 置	ご使用の状況とともに当社までご連絡ください。
F306 !	メッセージ	和文：コマンドラインで記述が間違っています。××× ビルド処理を異常終了します。 英文：Command line has a format error. Build is stopped.
	内 容	MAKEファイルの内容に誤りがあります。
	処 置	MAKEファイルを修正してください。

表A-6 MAKEのメッセージ (2/2)

メッセージNo. アイコン	内 容	
F308 !	メッセージ	和文：PRJPIPE.386が起動されていません。 ----- 英文：PRJPIPE.386 is not loaded.
	内 容	PRJPIPE.386がWindows起動時に正しく実行されていません。
	処 置	SYSTEM.JNIファイルの [386Enh] セクションに "DEVICE = PRJPIPE.386" を追加してください。
Q601 ?	メッセージ	XXX ターゲットが最新になっています。再ビルドしますか？ ----- XXX is up to date. Rebuild?
	内 容	ターゲットが最新になっているため、再ビルドするかどうかを確認します。
	メッセージ	ビルド処理を正常終了します。 ----- Build is completed.
I801 i	内 容	ビルド処理が正常に終了したことを知らせます。



(× ㉔)

## 付録B メニュー一覧

表B-1 メニュー一覧

日本語メニュー	英語メニュー	ニモニック	意味	ページ
【ファイル (F)】	【File】			25
印刷 (P) ...	Print...	Ctrl+P	プロジェクト情報の印刷	25
プリンタの設定 (R) ...	Print Setup...		プリンタの設定	27
終了 (X)	Exit		プロジェクト・マネージャの終了	29
【実行 (R)】	【Run】			30
エディット (E)	E <u>d</u> it	Ctrl+E	エディタの起動	30
ビルド (B)	B <u>u</u> ild	Ctrl+B	projmakeの実行	32
ビルドの中止 (S)	S <u>t</u> op Build		ビルドの中止	34
ディバグ (D)	D <u>e</u> b <u>u</u> g	Ctrl+D	ディバグの起動	35
リビルド (R)	R <u>e</u> build	Ctrl+R	強制的なビルドの実行	36
ターゲット指定のビルド (T) ...	B <u>u</u> ild T <u>a</u> rget...	Ctrl+T	指定されたターゲットのビルド	37
一括処理 (A)	B <u>u</u> ild and D <u>e</u> b <u>u</u> g	Ctrl+W	ビルド、ディバグの連続実行	38
【プロジェクト (P)】	【Project】			42
新規作成 (N)	N <u>e</u> w	Ctrl+N	新しいプロジェクトの設定	42
開く (O) ...	O <u>p</u> en...	Ctrl+O	プロジェクト・ファイルを開く	44
上書き保存 (S)	S <u>a</u> ve	Ctrl+S	設定情報の上書き保存	47
名前を付けて保存 (A) ...	S <u>a</u> ve A <u>s</u> ...	Ctrl+A	設定情報の指定ファイルへの保存	48
プロジェクトの設定 (P) ...	P <u>r</u> oject...		プロジェクト情報の設定	52
ソースファイルの設定 (F) ...	S <u>o</u> urce F <u>i</u> les...		ソース・ファイルの設定	57
メイクファイルの作成 (M)	M <u>a</u> ke a M <u>a</u> ke File	Ctrl+M	MAKEファイルの作成	62
メモ (E) ...	M <u>e</u> mo...		プロジェクトの履歴を設定	64
【オプション (O)】	【Option】			67
プロジェクトマネージャ オプションの設定 (P) ...	P <u>r</u> oject M <u>a</u> na <u>g</u> er O <u>p</u> tions...		プロジェクト・マネージャのオプション、エ ディタの設定	67
ツールの登録 (T) ...	T <u>o</u> ols...		ツールの登録	75
ディバグ (G)	D <u>e</u> b <u>u</u> g		ディバグ、ノンディバグ・モード切り替え	80
ステータスバー (B)	S <u>t</u> atus B <u>a</u> r		ステータス・バーの表示、非表示の切り替え	82
ツールボックスにする (X)	T <u>o</u> ol B <u>o</u> x		通常表示、ツール・ボックス表示の切り替え	83
ソース一覧 (U)	S <u>o</u> urce L <u>i</u> st.		ソース一覧の表示、非表示の切り替え	85
【ヘルプ (H)】	【H <u>e</u> lp】			88
目次 (C)	C <u>o</u> ntents		ヘルプの目次	88
キーワードで検索 (S) ...	S <u>e</u> arch for H <u>e</u> lp on...		ヘルプのキー・ワード 検索	90
ヘルプの使い方 (H) ...	H <u>o</u> w to Use H <u>e</u> lp		ヘルプの使い方	92
バージョン情報 (A) ...	A <u>b</u> out P <u>r</u> oject M <u>a</u> na <u>g</u> er...		プロジェクト・マネージャのバージョン情報	93

{x ㄷ}

## 付録C 最大性能

項 目	最大性能
アセンブラ、コンパイラなどのDOSツールのオプションの合計文字数	128文字 (DOSのコマンド・ラインの制限)
登録ツール・ファイル数	10個
メモの大きさ	256バイト
登録メモ数	237個
登録できるツールDLL	10個
プロジェクト・ファイル名	12文字
プロジェクト・ディレクトリ	128文字
プロジェクトのタイトル	64文字
登録ツール・ファイル名	128文字
登録ツール・タイトル	32文字

[× ㉔]

## 付録D 索引

### 【あ】

一括処理 … 38  
インストール … 17  
ウインドウ状態 … 50  
上書き保存 … 47  
エディタ … 67, 68, 69  
『エディタDLLの参照』ダイアログ … 70  
『エディタの参照』ダイアログ … 70  
エディット … 30  
NECツール情報ファイル … 43  
印刷 … 25  
『印刷』ダイアログ … 26  
『印刷中』ダイアログ … 26  
オプション … 67  
オプション設定ダイアログ … 74

### 【か】

『キーワードで検索』ダイアログ … 91

### 【さ】

作業ディレクトリ … 71  
『作業ディレクトリの参照』ダイアログ … 72  
実行 … 21, 30  
終了 … 29  
新規作成 … 42  
ステータス・バー … 82  
『ソースファイルの設定』ダイアログ … 57  
『ソースファイルの追加』ダイアログ … 59  
ソース一覧 … 85  
『ソース一覧』ダイアログ … 85  
ソース修正 … 39

### 【た】

『ターゲット一覧』ダイアログ … 37  
タグ・ジャンプ … 97

『ツールの追加』ダイアログ … 78  
『ツールの登録』ダイアログ … 75, 76  
『ツールの変更』ダイアログ … 77  
ツール・オプションの設定 … 73  
ツール・タイトル … 41  
ツール・ボックスにする … 83  
ツールの登録 … 75  
ディバグ … 38, 80  
ディバグ・モード … 80, 81  
デバイス・ファイル … 56  
『デバイスファイルの参照』ダイアログ … 56

### 【な】

『名前を付けて保存』ダイアログ … 49

### 【は】

バージョン情報 … 93  
『Project Managerのバージョン情報』ダイアログ … 93  
ビルド … 32  
ビルドの中止 … 34, 100  
ビルド・ウインドウ … 67  
ファイル … 25  
『ファイルを開く』ダイアログ … 44  
『プリンタの設定』ダイアログ … 27  
プロジェクト … 42  
『プロジェクトの設定』ダイアログ … 52  
プロジェクト・ディレクトリ … 45  
プロジェクト・ファイル … 45  
『プロジェクトマネージャオプションの設定』ダイアログ … 68  
ヘルプ … 88  
『ヘルプの使い方』ダイアログ … 92  
ボタン … 23

### 【ま】

MAKE … 95

MAKEファイル	…	62
MAKEファイルの作成	…	62
MAKEログ画面	…	99
メニュー	…	21
メモ	…	64
「メモの設定、参照」ダイアログ	…	64

**【5】**

リビルド	…	36
------	---	----

[× ㉔]



— お問い合わせは、最寄りのNECへ —

**【営業関係お問い合わせ先】**

半導体第一販売事業部 半導体第二販売事業部 半導体第三販売事業部	〒108-01 東京都港区芝五丁目7番1号 (NEC本社ビル)	東京 (03)3454-1111 (大代販)
中部支社 半導体第一販売部 半導体第二販売部	〒460 名古屋市中区錦一丁目17番1号 (NEC中部ビル)	名古屋 (052)222-2170 名古屋 (052)222-2190
関西支社 半導体第一販売部 半導体第二販売部 半導体第三販売部	〒540 大阪市中央区城見一丁目4番24号 (NEC関西ビル)	大阪 (06) 945-3178 大阪 (06) 945-3200 大阪 (06) 945-3208
北海道支社 東北支社 埼玉支社 山形支社 郡山支社 いわき支社 長岡支社 土浦支社 水戸支社 神奈川支社 群馬支社	札幌 (011)231-0161 仙台 (022)267-8740 盛岡 (019)651-4344 山形 (0236)23-5511 山形 (0249)23-5511 いわき (0246)21-5511 長岡 (0258)38-2155 土浦 (0298)23-6161 水戸 (029)226-1717 横浜 (045)324-5524 高崎 (0273)26-1255	木田支店 木田 (0276)46-4011 宇都宮支店 宇都宮 (028)621-2281 小山支店 小山 (0285)24-5011 小松支店 小松 (0263)35-1662 甲府支店 甲府 (0552)24-4141 埼玉支店 大立 (048)641-1411 立川支店 立川 (0425)26-5981 千葉支店 千葉 (043)238-8116 静岡支店 静岡 (054)255-2211 北陸支店 金沢 (0762)23-1621 福井支店 福井 (0776)22-1866
富山支店 三重支店 京都支社 神戸支社 中国支社 岡山支店 岡山支店 岡山支店 岡山支店 岡山支店 岡山支店 岡山支店	富山 (0764)31-8461 津 (0592)25-7341 京都 (075)344-7824 神戸 (078)333-3854 広島 (082)242-5504 鳥取 (0857)27-5311 岡山 (086)225-4455 岡山 (0878)36-1200 岡山 (0897)32-5001 岡山 (089)945-4149 岡山 (092)271-7700	

**【本資料に関する技術お問い合わせ先】**

半導体ソリューション技術本部 マイクロコンピュータ技術部	〒210 川崎市幸区塚越三丁目484番地	川崎 (044)548-7950	半導体 インフォメーションセンター FAX(044)548-7900 (FAXにてお願い致します)
半導体販売技術本部 東日本販売技術部	〒108-01 東京都港区芝五丁目7番1号 (NEC本社ビル)	東京 (03)3798-9619	
半導体販売技術本部 中部販売技術部	〒460 名古屋市中区錦一丁目17番1号 (NEC中部ビル)	名古屋 (052)222-2125	
半導体販売技術本部 西日本販売技術部	〒540 大阪市中央区城見一丁目4番24号 (NEC関西ビル)	大阪 (06) 945-3383	

アンケート記入のお願い

お手数ですが、このドキュメントに対するご意見をお寄せください。今後のドキュメント作成の参考にさせていただきます。

17Kシリーズ プロジェクト・マネージャ ユーザーズ・マニュアル  
 [ドキュメント名] バージョンV2.20以上 レファレンス編 (Windowsベース)

(U12810JJ2V0UM00 (第2版))

[お名前など] (さしつかえない範囲で)

御社名(学校名, その他) ( )  
 ご住所 ( )  
 お電話番号 ( )  
 お仕事の内容 ( )  
 お名前 ( )

1. ご評価 (各欄に○をご記入ください)

項 目	大変良い	良 い	普 通	悪 い	大変悪い
全体の構成					
説明内容					
用語解説					
調べやすさ					
デザイン, 字の大きさなど					
その他 ( )					
( )					

2. わかりやすい所 (第 章, 第 章, 第 章, 第 章, その他 )  
 理由 [ ]

3. わかりにくい所 (第 章, 第 章, 第 章, 第 章, その他 )  
 理由 [ ]

4. ご意見, ご要望

5. このドキュメントをお届けしたのは

NEC販売員, 特約店販売員, NEC半導体ソリューション技術本部員,  
 その他 ( )

ご協力ありがとうございました。

下記あてにFAXで送信いただくか, 最寄りの販売員にコピーをお渡しください。

NEC半導体インフォメーションセンター

FAX : (044) 548-7900

キリトリ

