

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、誤りが無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。

CB30SIM V.1.11

ユーザーズマニュアル

M3T-PD30SIM 用カスタムビルダ

Microsoft、MS-DOS、Windows およびWindows NT は、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
IBM およびAT は、米国International Business Machines Corporation の登録商標です。
Intel、Pentium は、米国Intel Corporation の登録商標です。
Adobe およびAcrobat は、Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の登録商標です。
その他すべてのブランド名および製品名は個々の所有者の登録商標もしくは商標です。

安全設計に関するお願い

- 弊社は品質、信頼性の向上に努めておりますが、半導体製品は故障が発生したり、誤動作する場合があります。弊社の半導体製品の故障又は誤動作によって結果として、人身事故火災事故、社会的損害などを生じさせないような安全性を考慮した冗長設計、延焼対策設計、誤動作防止設計などの安全設計に十分ご留意ください。

本資料ご利用に際しての留意事項

- 本資料は、お客様が用途に応じた適切なルネサス テクノロジ製品をご購入いただくための参考資料であり、本資料中に記載の技術情報について株式会社ルネサス テクノロジおよび株式会社ルネサス ソリューションズが所有する知的財産権その他の権利の実施、使用を許諾するものではありません。
- 本資料に記載の製品データ、図、表、プログラム、アルゴリズムその他応用回路例の使用に起因する損害、第三者所有の権利に対する侵害に関し、株式会社ルネサス テクノロジおよび株式会社ルネサス ソリューションズは責任を負いません。
- 本資料に記載の製品データ、図、表、プログラム、アルゴリズムその他全ての情報は本資料発行時点のものであり、株式会社ルネサス テクノロジおよび株式会社ルネサス ソリューションズは、予告なしに、本資料に記載した製品又は仕様を変更することがあります。ルネサス テクノロジ半導体製品のご購入に当たりましては、事前に株式会社ルネサス テクノロジ、株式会社ルネサス ソリューションズ、株式会社ルネサス販売又は特約店へ最新の情報をご確認頂きますとともに、ルネサス テクノロジホームページ（<http://www.renesas.com>）などを通じて公開される情報に常にご注意ください。
- 本資料に記載した情報は、正確を期すため、慎重に制作したのですが万一本資料の記述誤りに起因する損害がお客様に生じた場合には、株式会社ルネサス テクノロジおよび株式会社ルネサス ソリューションズはその責任を負いません。
- 本資料に記載の製品データ、図、表に示す技術的な内容、プログラム及びアルゴリズムを流用する場合は、技術内容、プログラム、アルゴリズム単位で評価するだけでなく、システム全体で十分に評価し、お客様の責任において適用可否を判断してください。株式会社ルネサス テクノロジおよび株式会社ルネサス ソリューションズは、適用可否に対する責任を負いません。
- 本資料に記載された製品は、人命にかかわるような状況の下で使用される機器あるいはシステムに用いられることを目的として設計、製造されたものではありません。本資料に記載の製品を運輸、移動体用、医療用、航空宇宙用、原子力制御用、海底中継用機器あるいはシステムなど、特殊用途へのご利用をご検討の際には、株式会社ルネサス テクノロジ、株式会社ルネサス ソリューションズ、株式会社ルネサス販売又は特約店へご照会ください。
- 本資料の転載、複製については、文書による株式会社ルネサス テクノロジおよび株式会社ルネサス ソリューションズの事前の承諾が必要です。
- 本資料に関し詳細についてのお問い合わせ、その他お気づきの点がございましたら株式会社ルネサス テクノロジ、株式会社ルネサス ソリューションズ、株式会社ルネサス販売又は特約店までご照会ください。

製品内容及び本書についてのお問い合わせ先

インストーラが生成する以下のテキストファイルに必要事項を記入の上、ツール技術サポート窓口 support_tool@renesas.com まで送信ください。

¥SUPPORT¥製品名¥SUPPORT.TXT

株式会社ルネサス ソリューションズ マイコンツール部
ツール技術サポート窓口 support_tool@renesas.com
ユーザ登録窓口 regist_tool@renesas.com
ホームページ <http://www.renesas.com/jp/tools>

1. 概要	8
1.1. セットアップ	8
1.2. 特長.....	8
1.2.1. PD30SIM と同様のユーザインターフェースをサポート	8
1.2.2. プログラミング、ビルド、デバッグを統合した開発環境を提供.....	8
1.2.3. カスタムコマンドプログラムとカスタムウィンドウプログラムの作成をサポート	8
2	
1.2.4. PD30SIM のレジスタウィンドウ、メモリウィンドウ、ダンプウィンドウ、スク	
リプトウィンドウをサポート	8
2. 各ウィンドウの機能紹介	9
2.1. CB30SIM ウィンドウ	10
2.1.1. メニューバー.....	10
2.1.2. ツールバー	11
2.2. プロジェクトウィンドウ	12
2.2.1. メニューバー.....	12
2.3. メッセージウィンドウ.....	12
2.3.1. メニューバー.....	12
2.4. エディタウィンドウ	13
2.4.1. メニューバー.....	13
2.5. ローカルウィンドウ	13
2.5.1. メニューバー.....	13
2.6. グローバルウィンドウ.....	13
2.6.1. メニューバー.....	13
3. プログラムの作成方法	14
3.1. カスタムコマンドプログラムの作成方法.....	14
3.1.1. カスタムコマンドプログラム用新規プロジェクトの作成方法	14
3.1.2. 新規ソースファイルの作成方法.....	16
3.1.3. ソースファイルのプロジェクトへの登録方法.....	18
3.1.4. ビルドの方法.....	18
3.1.5. カスタムコマンドプログラムの実行例.....	20
3.2. カスタムウィンドウプログラムの作成方法	21
3.2.1. カスタムウィンドウプログラム用新規プロジェクトの作成方法.....	21
3.2.2. CB30SIM によって自動生成された、フレームワークソースファイルの編集方法	

3.2.3.	カスタムウィンドウプログラムの実行例.....	24
3.3.	セットアップダイアログの使用方法.....	25
3.3.1.	プロジェクト設定領域.....	25
3.3.2.	ソースファイル設定領域.....	26
3.3.3.	インクルードファイル・ライブラリファイル検索パス設定領域.....	27
3.3.4.	ライブラリ設定領域.....	28
4.	プログラム言語仕様.....	30
5.	リファレンス.....	31
5.1.	標準関数(STDLIB.LIB).....	31
5.1.1.	malloc ヒープ領域からのメモリの確保.....	31
5.1.2.	free: malloc()関数で確保された領域の解放.....	31
5.1.3.	strlen: 文字列の長さの取得.....	32
5.1.4.	strcat: 文字列の連結.....	32
5.1.5.	strcmp: 文字列の比較.....	32
5.1.6.	strcpy: 文字列の複写.....	32
5.1.7.	strtoi: 文字列の数値への変換.....	33
5.1.8.	gets: 文字列の入力(Script Window からの入力).....	33
5.1.9.	exit: 実行の終了.....	33
5.1.10.	fopen: ファイルのオープン.....	33
5.1.11.	fclose: ファイルのクローズ.....	34
5.1.12.	fseek: ファイルポインタの移動.....	34
5.1.13.	fgetc: 文字の入力(ファイルからの入力).....	34
5.1.14.	fputc: 文字の出力(ファイルへの出力).....	34
5.1.15.	fgets: 文字列の入力(ファイルからの入力).....	34
5.1.16.	fputs: 文字列の出力(ファイルへの出力).....	35
5.1.17.	printf: 書式付き出力(Script Window への出力).....	35
5.1.18.	sprintf: 書式付き出力(メモリへの出力).....	35
5.1.19.	fprintf: 書式付き出力(ファイルへの出力).....	35
5.2.	デバッガ操作系システムコール関数(SYSTEM.LIB).....	36
5.2.1.	_cpu_go: フリーラン実行.....	38
5.2.2.	_cpu_gb: ブレーク付き実行.....	38
5.2.3.	_cpu_stop: 実行停止.....	38
5.2.4.	_cpu_reset: リセット.....	39
5.2.5.	_cpu_src_step: ソース行ステップ実行.....	39

5.2.6.	<code>_cpu_step</code> : 1 命令ステップ実行.....	39
5.2.7.	<code>_cpu_src_over</code> : ソース行オーバー実行.....	39
5.2.8.	<code>_cpu_over</code> : 1 命令オーバー実行.....	40
5.2.9.	<code>_cpu_src_return</code> : ソース行リターン実行.....	40
5.2.10.	<code>_cpu_return</code> : 1 命令リターン実行.....	40
5.2.11.	<code>_cpu_wait</code> : 実行停止待ち.....	40
5.2.12.	<code>_reg_get_reg</code> : レジスタ値取得.....	41
5.2.13.	<code>_reg_put_reg</code> : レジスタ値設定.....	41
5.2.14.	<code>_reg_get_pc</code> : プログラムカウンタ値取得.....	41
5.2.15.	<code>_reg_put_pc</code> : プログラムカウンタ値設定.....	42
5.2.16.	<code>_reg_clear_cache</code> : レジスタキャッシュのクリア.....	42
5.2.17.	<code>_mem_get</code> : メモリ値取得.....	42
5.2.18.	<code>_mem_put</code> : メモリ値設定.....	42
5.2.19.	<code>_mem_get_endian</code> : エンディアン付きメモリ値取得.....	43
5.2.20.	<code>_mem_put_endian</code> : エンディアン付きメモリ値設定.....	43
5.2.21.	<code>_mem_fill</code> : メモリ充填.....	43
5.2.22.	<code>_mem_move</code> : メモリブロック転送.....	44
5.2.23.	<code>_mem_clear_cache</code> : メモリキャッシュのクリア.....	44
5.2.24.	<code>_break_set</code> : ソフトウェアブレーク設定.....	44
5.2.25.	<code>_break_get</code> : ソフトウェアブレーク設定取得.....	45
5.2.26.	<code>_break_reset</code> : ソフトウェアブレーク解除.....	45
5.2.27.	<code>_break_reset_all</code> : 全ソフトウェアブレーク解除.....	45
5.2.28.	<code>_break_disable</code> : ソフトウェアブレーク無効化.....	46
5.2.29.	<code>_break_disable_all</code> : 全ソフトウェアブレーク無効化.....	46
5.2.30.	<code>_break_enable_all</code> : 全ソフトウェアブレーク有効化.....	46
5.2.31.	<code>_break_search</code> : ソフトウェアブレークポイントの設定属性取得.....	46
5.2.32.	<code>_rram_clear</code> : RAM モニタメモリクリア.....	47
5.2.33.	<code>_rram_get_area</code> : RAM モニタ領域取得.....	47
5.2.34.	<code>_rram_set_area</code> : RAM モニタ領域設定.....	47
5.2.35.	<code>_rram_get_size</code> : RAM モニタ領域サイズ取得.....	47
5.2.36.	<code>_rram_get_data</code> : RAM モニタデータ取得.....	48
5.2.37.	<code>_info_check_run</code> : 実行検出.....	48
5.2.38.	<code>_info_service</code> : サービス内容取得.....	48
5.2.39.	<code>_info_cpu</code> : CPU 情報取得.....	49
5.2.40.	<code>_info_get_map</code> : マップ情報取得.....	49
5.2.41.	<code>_info_check_map</code> : マップ内検査.....	50

5.2.42.	<code>_info_get_suffix</code> : ロードファイル拡張子取得.....	50
5.2.43.	<code>_info_set_suffix</code> : ロードファイル拡張子設定.....	50
5.2.44.	<code>_scope_set_obj</code> : オブジェクトファイル名によるスコープ設定.....	51
5.2.45.	<code>_scope_set_addr</code> : アドレスによるスコープ設定.....	51
5.2.46.	<code>_sym_add_sym</code> : シンボル登録.....	51
5.2.47.	<code>_sym_val2sym</code> : 値のシンボル取得.....	52
5.2.48.	<code>_sym_sym2val</code> : シンボルの値取得.....	52
5.2.49.	<code>_sym_add_bit</code> : ビットシンボル登録.....	53
5.2.50.	<code>_sym_val2bit</code> : アドレス:ビット値のビットシンボル取得.....	53
5.2.51.	<code>_sym_bit2val</code> : ビットシンボルのアドレス:ビット値取得.....	53
5.2.52.	<code>_line_addr2line</code> : アドレスのソース行取得.....	54
5.2.53.	<code>_line_line2addr</code> : ソース行のアドレス取得.....	54
5.2.54.	<code>_src_get_name</code> : ソースファイル名一覧取得.....	54
5.2.55.	<code>_obj_get_name</code> : オブジェクト名一覧取得.....	54
5.2.56.	<code>_obj_addr2obj</code> : アドレスによるオブジェクトファイル名取得.....	55
5.2.57.	<code>_func_get_name</code> : 関数名一覧取得.....	55
5.2.58.	<code>_exp_eval</code> : アセンブラ式解析.....	56
5.2.59.	<code>_scri_echo_on</code> : スクリプトウィンドウへの出力許可.....	57
5.2.60.	<code>_scri_echo_off</code> : スクリプトウィンドウへの出力不許可.....	57
5.2.61.	<code>_c_exp_eval</code> : C 言語式解析.....	58
5.2.62.	<code>_get_shared_mem</code> : 共有変数の取得.....	59
5.2.63.	<code>_set_shared_mem</code> : 共有変数の設定.....	59
5.2.64.	<code>_delete_shared_mem</code> : 共有変数の削除.....	59
5.2.65.	<code>_get_err_msg</code> : PD30SIM のエラーメッセージ文の取得.....	59
5.2.66.	<code>_get_tick_count</code> : Windows 起動からの経過した時間の取得.....	60
5.2.67.	<code>_get_time</code> : システムの現在の日付と時刻の取得.....	60
5.2.68.	<code>_disp_src_line</code> : プログラムウィンドウの表示内容変更.....	60
5.2.69.	<code>_rtt_get_range</code> : RTT データ範囲の取得.....	61
5.2.70.	<code>_rtt_get_disasm</code> : RTT データの逆アセンブル解析結果の取得.....	61
5.2.71.	<code>_rtt_get_bus</code> : RTT データのバスモード表示文字列の取得.....	62
5.2.72.	<code>_rtt_check_isfetch</code> : RTT データのフェッチサイクルの検査.....	62
5.2.74.	<code>_rtt_get_data</code> : RTT データの取得.....	63
5.2.75.	<code>_rtt_clear_cache</code> : リアルタイムトレース(RTT)キャッシュのクリア.....	63
5.2.76.	<code>_cv_get_data</code> : カバレッジデータの取得.....	64
5.2.77.	<code>_cv_set_data</code> : カバレッジデータの設定.....	65
5.2.78.	<code>_cv_clear_data</code> : カバレッジデータのクリア.....	65

5.2.79.	<code>_cv_clear_cache</code> : カバレッジキャッシュのクリア	66
5.2.80.	<code>_syscom</code> : PD30SIM のスクリプトコマンドの実行	66
5.2.81.	<code>_doscom</code> : DOS コマンドの実行	66
5.2.82.	シミュレータエラー一覧	67
5.3.	ウィンドウ操作系システムコール関数(WINLIB.LIB)	68
5.3.1.	<code>_win_printf</code> : 書式付きテキスト出力(カスタムウィンドウへの出力)	69
5.3.2.	<code>_win_puts</code> : カスタムウィンドウへの文字列の出力	69
5.3.3.	<code>_win_set_cursor</code> : カーソル位置の設定	69
5.3.4.	<code>_win_set_color</code> : テキストの色の設定	70
5.3.5.	<code>_win_set_bkcolor</code> : 背景色の設定	71
5.3.6.	<code>_win_column2dot</code> : カーソル座標のピクセル座標への変換	71
5.3.7.	<code>_draw_text_out</code> : カスタムウィンドウへの文字列の出力	71
5.3.8.	<code>_draw_set_color</code> : テキストの色の設定	72
5.3.9.	<code>_draw_set_bkcolor</code> : 背景色の設定	73
5.3.10.	<code>_draw_set_bkmode</code> : バックグラウンドモードの設定	73
5.3.11.	<code>_draw_set_font</code> : フォントの設定	74
5.3.12.	<code>_draw_get_char_size</code> : フォント文字の大きさの取得	74
5.3.13.	<code>_draw_line</code> : 線の描画	75
5.3.14.	<code>_draw_fill_rect</code> : 四角形の塗りつぶし	76
5.3.15.	<code>_draw_frame_rect</code> : 四角形の描画	77
5.3.16.	<code>_draw_invert_rect</code> : 四角形の色の反転	77
5.3.17.	<code>_draw_arc</code> : 楕円の弧の描画	78
5.3.18.	<code>_draw_pie</code> : 扇形の描画	79
5.3.19.	<code>_win_redraw</code> : カスタムウィンドウの再描画	80
5.3.20.	<code>_win_redraw_clear</code> : カスタムウィンドウの再描画	80
5.3.21.	<code>_win_redraw_item</code> : コントロールアイテムの再描画	80
5.3.22.	<code>_win_show_window</code> : コントロールアイテムの表示・非表示の設定	80
5.3.23.	<code>_win_set_window_title</code> : カスタムウィンドウのタイトルの設定	80
5.3.24.	<code>_win_enable_window</code> : コントロールアイテムの有効・無効の設定	80
5.3.25.	<code>_win_button_create</code> : ボタンの作成	81
5.3.26.	<code>_win_button_set_text</code> : ボタンのテキストの変更	81
5.3.27.	<code>_win_hscroll_range</code> : 水平スクロールバーのスクロール範囲の設定	81
5.3.28.	<code>_win_hscroll_pos</code> : 水平スクロールボックスの位置の設定	81
5.3.29.	<code>_win_vscroll_range</code> : 垂直スクロールバーのスクロール範囲の設定	82
5.3.30.	<code>_win_vscroll_pos</code> : 垂直スクロールボックスの位置の設定	82
5.3.31.	<code>_win_statusbar_create</code> : ステータスバーの作成	82

5.3.32.	<code>_win_statusbar_set_pane</code> : ステータスバーの項目の設定	82
5.3.33.	<code>_win_statusbar_set_text</code> : ステータスバーのテキストの設定	83
5.3.34.	<code>_win_dialog</code> : 入力ダイアログの作成	83
5.3.35.	<code>_win_message_box</code> : メッセージボックスの作成	83
5.3.36.	<code>_win_filedialog</code> : ファイル選択ダイアログの作成	85
5.3.37.	<code>_win_set_window_pos</code> : カスタムウィンドウの位置の設定	87
5.3.38.	<code>_win_set_window_size</code> : カスタムウィンドウのサイズの設定	87
5.3.39.	<code>_win_timer_set</code> : システムタイマの設定	87
5.3.40.	<code>_win_timer_kill</code> : システムタイマの解除	87
5.4.	カスタムウィンドウ用ハンドル関数	88
5.4.1.	ハンドル関数に渡されるデータの仕様	89
5.4.2.	<code>OnChar</code> ハンドル関数	89
5.4.3.	<code>OnCommand</code> ハンドル関数	90
5.4.4.	<code>OnCreate</code> ハンドル関数	90
5.4.5.	<code>OnDestroy</code> ハンドル関数	90
5.4.6.	<code>OnDraw</code> ハンドル関数	90
5.4.7.	<code>OnEvent</code> ハンドル関数	91
5.4.8.	<code>OnHScroll</code> ハンドル関数	92
5.4.9.	<code>OnKeyDown</code> ハンドル関数	93
5.4.10.	<code>OnKeyUp</code> ハンドル関数	96
5.4.11.	<code>OnLButtonDbClk</code> ハンドル関数	97
5.4.12.	<code>OnLButtonDown</code> ハンドル関数	97
5.4.13.	<code>OnLButtonUp</code> ハンドル関数	98
5.4.14.	<code>OnMouseMove</code> ハンドル関数	98
5.4.15.	<code>OnRButtonDbClk</code> ハンドル関数	99
5.4.16.	<code>OnRButtonDown</code> ハンドル関数	99
5.4.17.	<code>OnRButtonUp</code> ハンドル関数	100
5.4.18.	<code>OnSize</code> ハンドル関数	100
5.4.19.	<code>OnTimer</code> ハンドル関数	101
5.4.20.	<code>OnVScroll</code> ハンドル関数	101

1. 概要

1.1. セットアップ

CB30SIM のセットアップは、PD30SIM のセットアップと同じです。PD30SIM のセットアップの詳細は、「PD30SIM V.5.00 ユーザズマニュアル<<セットアップ/機能概要編>>」を参照してください。

1.2. 特長

CB30SIM は、PD30SIM のカスタマイズ機能を利用して、独自のスクリプトコマンド（以下、カスタムコマンドプログラムと呼びます）、または独自のウィンドウ（以下、カスタムウィンドウプログラムと呼びます）を作成する環境です。CB30SIM で作成したカスタムコマンドプログラム、およびカスタムウィンドウプログラムを PD30SIM に登録することにより、PD30SIM の機能を拡張することができます。

以下に CB30SIM の特長を示します。

1. PD30SIM と同様のユーザインターフェースをサポート
2. プログラミング、ビルド、デバッグを統合した開発環境を提供
3. カスタムコマンドプログラムとカスタムウィンドウプログラムの作成をサポート
4. PD30SIM のレジスタウィンドウ、メモリウィンドウ、ダンプウィンドウ、スクリプトウィンドウをサポート

次節より、各特長について説明します。

1.2.1. PD30SIM と同様のユーザインターフェースをサポート

PD30SIM と同様のデザインを採用し、PD30SIM と使用感の統一を図っています。

1.2.2. プログラミング、ビルド、デバッグを統合した開発環境を提供

ソースファイル作成からビルド、デバッグまでのコントロールが可能です。CB30SIM でサポートするウィンドウには、プロジェクトウィンドウ、メッセージウィンドウ、エディタウィンドウ、ローカルウィンドウ、グローバルウィンドウがあり、それぞれ、プロジェクトの管理、ビルド結果などのステータス表示、ソースファイルの編集、ローカルシンボルの表示、グローバルシンボルの表示が行えます。

1.2.3. カスタムコマンドプログラムとカスタムウィンドウプログラムの作成をサポート

CB30SIM では、プロジェクト作成時にオープンするダイアログで、作成するプログラムの種別を指定することにより、カスタムコマンドプログラムとカスタムウィンドウプログラムの作成を切替えることができます。

1.2.4. PD30SIM のレジスタウィンドウ、メモリウィンドウ、ダンプウィンドウ、スクリプトウィンドウをサポート

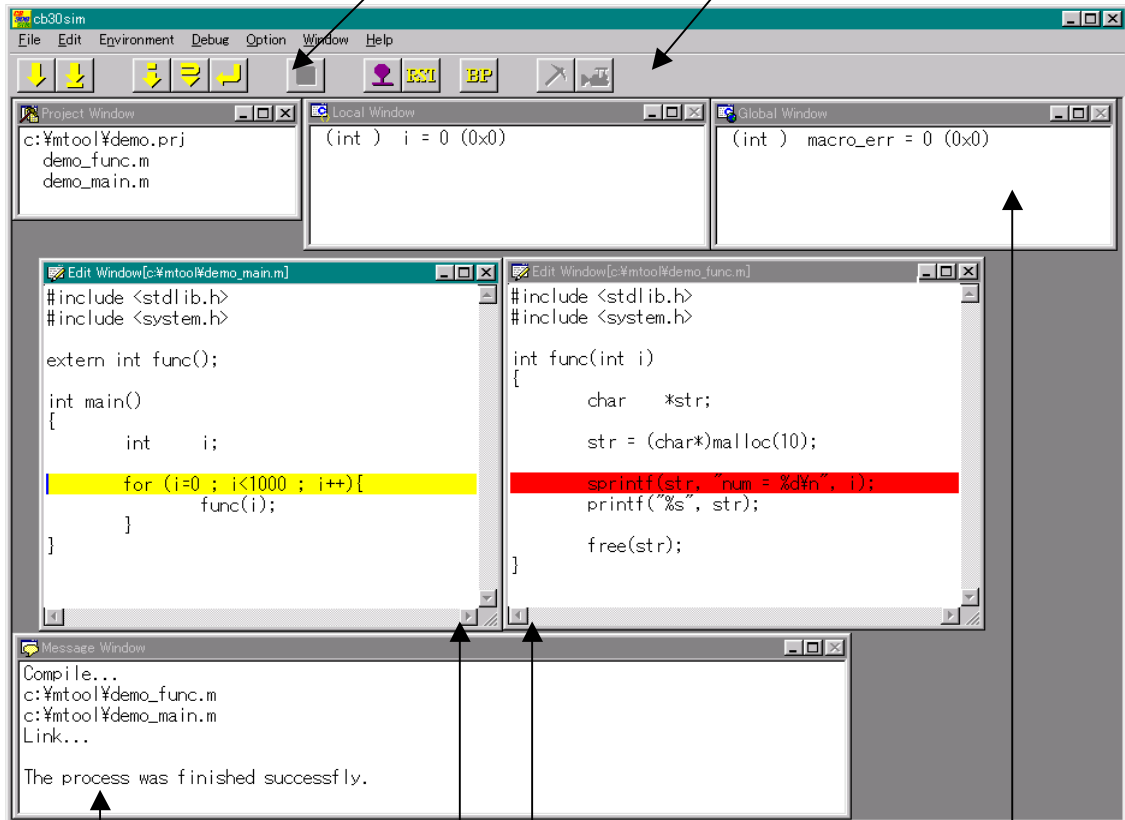
PD30SIM がサポートするウィンドウのうち、レジスタウィンドウ、メモリウィンドウ、ダンプウィンドウ、スクリプトウィンドウをサポートし、カスタムコマンドプログラムとカスタムウィンドウプログラムの作成時に使用することができます。

(注意) スクリプトウィンドウでは、macro スクリプトコマンドは使用できません。

2. 各ウィンドウの機能紹介

CB30SIM のウィンドウ構成を図 1 に示します。

1. CB30SIM ウィンドウ 2. プロジェクトウィンドウ 5. ローカルウィンドウ



3. メッセージウィンドウ 4. エディタウィンドウ 6. グローバルウィンドウ

図 1 : CB30SIM のウィンドウ構成図

CB30SIM の各ウィンドウの概要とその機能について、以下で説明します。

2.1. CB30SIM ウィンドウ

CB30SIM ウィンドウは、CB30SIM のメインウィンドウです。CB30SIM を起動した際に、最初にオープンします。

2.1.1. メニューバー

メニューバーの構成を表 1、表 2 に示します。

表 1：メニューバーの構成（CB30SIM ウィンドウ）（その 1）

メニュー項目	プルダウンメニュー項目	機能
[F]ile	[N]ew [S]ource/Header... [P]roject... [O]pen... [S]ave Save [A]s... [C]lose E[x]it	新規ソース/ヘッダファイルの作成 新規プロジェクトの作成 ソース/プロジェクトのオープン ソースファイルの保存 名前をつけて保存 ソースファイルのクローズ CB30SIM の終了
[E]dit	C[u]t [C]opy [P]aste [F]ind	指定範囲を削除 指定範囲をクリップボードにコピー クリップボードの内容をコピー 指定文字列の検索
[E]nviron	[I]nit... [P]ath...	Init ダイアログのオープン Path ダイアログのオープン
[D]ebug	[G]o [C]ome [S]tep [O]ver Retur[n] [A]nimate [B]reak Point... Break Point [S]et [L]ist... [R]eset [S]top B[u]ild R[e]Build	プログラムの実行 プログラムの Come 実行 プログラムの Step 実行 プログラムの Over 実行 プログラムの Return 実行 プログラムの Animate 実行 Break ダイアログのオープン ブレークポイントの設定・解除 Break ダイアログのオープン リセット プログラムの実行停止 現プロジェクトの構築 現プロジェクトの再構築
[O]ption	フォーカスを持つウィンドウ によって変更される (3 . 2 節以降を参照)	

表 2：メニューバーの構成（CB30SIM ウィンドウ）（その 2）

メニュー項目	プルダウンメニュー項目	機能
[W]indow	[C]ascade [T]ile [A]rrange Icon [R]egister Window M[e]mory Window [D]ump Window Scr[i]pt Window	ウィンドウを重ねて表示 ウィンドウを並べて表示 アイコンの整列 PD30SIM のレジスタウィンドウをオープン PD30SIM のメモリウィンドウをオープン PD30SIM のダンプウィンドウをオープン PD30SIM のスクリプトウィンドウをオープン
[H]elp	[I]ndex [A]bout...	オンラインヘルプ目次のオープン CB30SIM のバージョンを表示

2.1.2. ツールバー

ツールバーの構成を表 3 に示します。

表 3：ツールバーの構成（CB30SIM ウィンドウ）

ボタン	機能	対応メニュー
	実行	[Debug] [Go]
	カーソル位置まで実行	[Debug] [Come]
	ステップ実行	[Debug] [Step]
	オーバー実行	[Debug] [Over]
	リターン実行	[Debug] [Return]
	実行停止	[Debug] [Stop]
	ブレークポイントの設定・解除	[Debug] [Break Point] [Set]
	リセット	[Debug] [Reset]
	ブレークダイアログのオープン	[Debug] [Break Point...]
	ビルド	[Debug] [Build]
	リビルド	[Debug] [ReBuild]

2.2. プロジェクトウィンドウ

プロジェクトウィンドウは、CB30SIM で作成するカスタムコマンドプログラムとカスタムウィンドウプログラムのソースファイルを管理するウィンドウです。プロジェクトウィンドウに表示されたソースファイルはマウスのダブルクリックなどによりエディタウィンドウ上にオープンする事ができます。

2.2.1. メニューバー

メニューバーの Option メニューの構成を表 4 に示します。

表 4 : メニューバー Option メニューの構成 (プロジェクトウィンドウ)

メニュー項目	プルダウンメニュー項目	機能
[O]ption	[S]et up... [A]dd File... [D]el File	セットアップダイアログのオープン プロジェクトにソースファイルを追加 プロジェクトよりソースファイルを削除

2.3. メッセージウィンドウ

メッセージウィンドウは、ビルド時のコンパイルエラーやリンクエラー、その他デバッグ中のメッセージを表示するウィンドウです。これらのメッセージはビルド開始時に初期化されます。コンパイルエラーが表示された行をマウスでダブルクリック、もしくはシングルクリックで選択した後にメニューバーの [Option] [Jump] メニューを選択すると、エディタウィンドウに該当するソースファイルを表示し、該当する行にカーソルを移動します。

2.3.1. メニューバー

メニューバーの Option メニューの構成を表 5 に示します。

表 5 : メニューバー Option メニューの構成 (メッセージウィンドウ)

メニュー項目	プルダウンメニュー項目	機能
[O]ption	[J]ump	エラー発生行を表示

2.4. エディタウィンドウ

エディタウィンドウはソースファイルを編集するウィンドウです。このウィンドウは複数のオープンが可能であり、タイトルバーにはソースファイル名が表示されます。エディタウィンドウは、文字入力/削除、クリップボードのカット/ペースト、ファイルのロード/セーブなどの編集機能を提供します。また、デバッグ時には、ブレークポイント行が赤色で示され、次の実行行が青色で示されます。ブレークポイント行と次の実行行が重なった場合には黄色で示されます。

2.4.1. メニューバー

エディタウィンドウの Option メニューにはサブメニューがありません。

2.5. ローカルウィンドウ

デバッグ時にプログラムカウンタに該当する関数のローカル変数とその値を表示するウィンドウです。このウィンドウはデバッグ開始時にオープンされ、デバッグ終了時にクローズされます。

2.5.1. メニューバー

ローカルウィンドウの Option メニューにはサブメニューがありません。

2.6. グローバルウィンドウ

デバッグ時にグローバル変数とその値を表示するウィンドウです。このウィンドウはデバッグ開始時にオープンされ、デバッグ終了時にクローズされます。

2.6.1. メニューバー

グローバルウィンドウの Option メニューにはサブメニューがありません。

3. プログラムの作成方法

CB30SIM を用いた、カスタムコマンドプログラム、およびカスタムウィンドウプログラムの作成方法について、簡単なサンプルを用いて説明します。

3.1. カスタムコマンドプログラムの作成方法

CB30SIM を用いて、カスタムコマンドプログラムを作成する手順は、以下の通りです。

1. カスタムコマンドプログラム用新規プロジェクトを作成する
2. 新規ソースファイルを記述する
3. ソースファイルをプロジェクトに登録する
4. ビルドする
5. 必要に応じてデバッグ、ソースファイルの修正をおこなう
6. プログラムが正常に動作するまで、4～5を繰り返す

本節で作成するカスタムコマンドプログラムの仕様は以下の通りです。

プログラム名	m_reset
パラメタ	なし
機能	リセット前のプログラムカウンタ値を表示する。 ターゲット MCU をリセットする。 リセット後のプログラムカウンタ値を表示する。

3.1.1. カスタムコマンドプログラム用新規プロジェクトの作成方法

・ CB30SIM ウィンドウの[File] [New] [Project...]メニューを選択すると、以下のダイアログがオープンします。

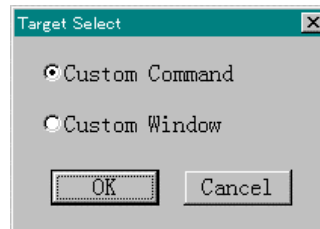


図 2：ターゲット選択ダイアログ

Custom Command を選択し、OK ボタンを入力します。

・ ファイルセレクションダイアログがオープンするので、プロジェクト名を入力し、保存ボタンを入力します（拡張子は指定しなくても構いません）。本節で作成するサンプルカスタムコマンドプログラム名の m_reset を入力した図を以下に示します。

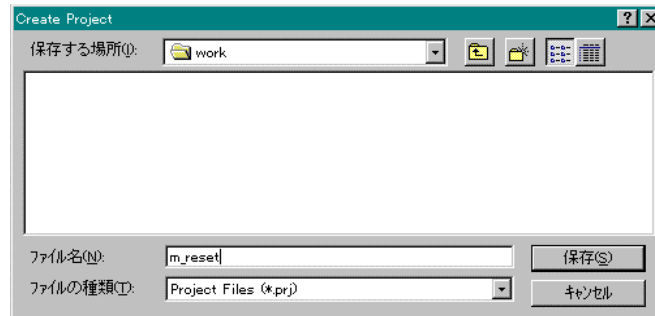


図 3：作成プロジェクト名選択ダイアログ

- ・作成されたプロジェクトファイル名を表示したプロジェクトウィンドウと、プロジェクトのセットアップダイアログがオープンします。

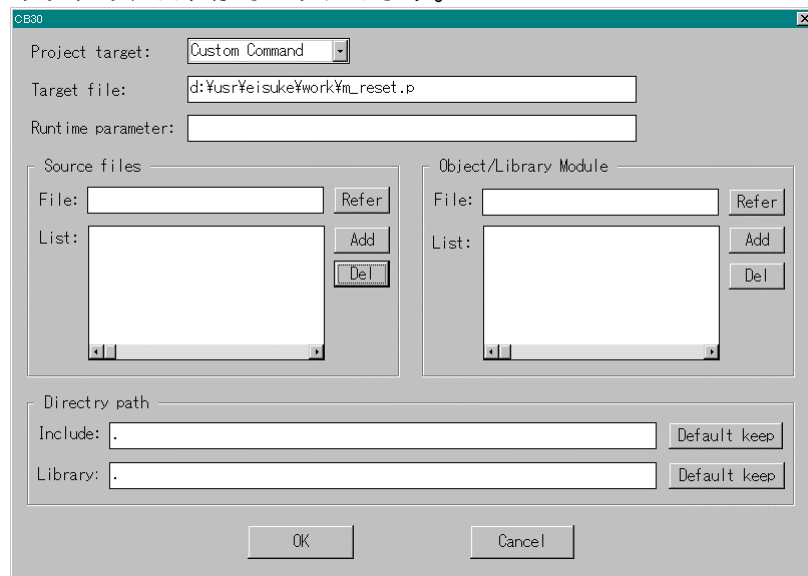


図 4：セットアップダイアログ

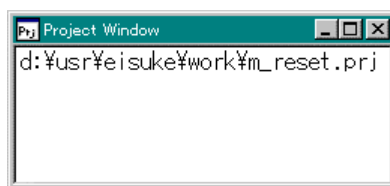


図 5：プロジェクトウィンドウ

- ・セットアップダイアログは、プロジェクトウィンドウの Option メニューから随時オープンでき、設定の変更が可能です。この例では、単に Cancel ボタンを入力しておくことにします。セットアップダイアログの使用の詳細は25ページの「03.3. セットアップダイアログの使用法」を参照してください。

以上の操作によりプロジェクトファイル m_reset.prj が作成されます。

3.1.2. 新規ソースファイルの作成方法

CB30SIM ウィンドウの[File] [New] [Source/Header...]メニューを選択すると、以下のエディタウィンドウがオープンします。

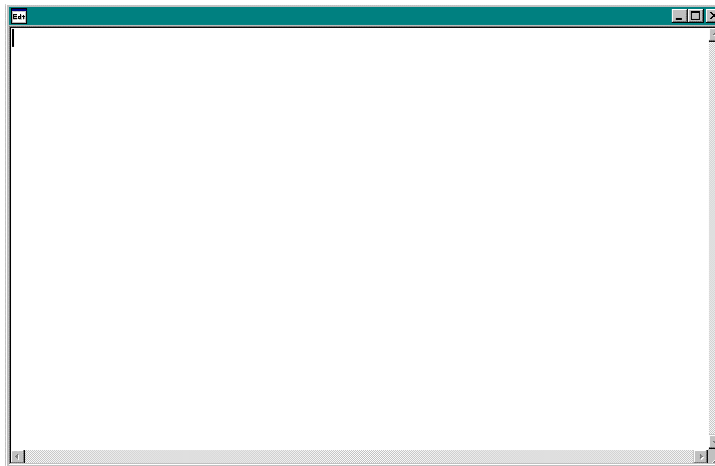


図 6：空のエディタウィンドウ

このエディタウィンドウにフォーカスを移動し、CB30SIM の[File] [Save As...]メニューを選択すると、Save As ダイアログがオープンするので、ファイル名を入力し、保存ボタンを入力します。ソースファイル名の拡張子として、".m"を指定します。

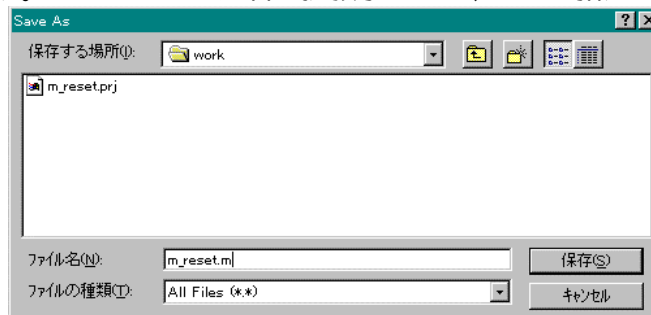


図 7：Save As ダイアログ

タイトルバーに、Save As ダイアログで付けられた名前が表示されます。

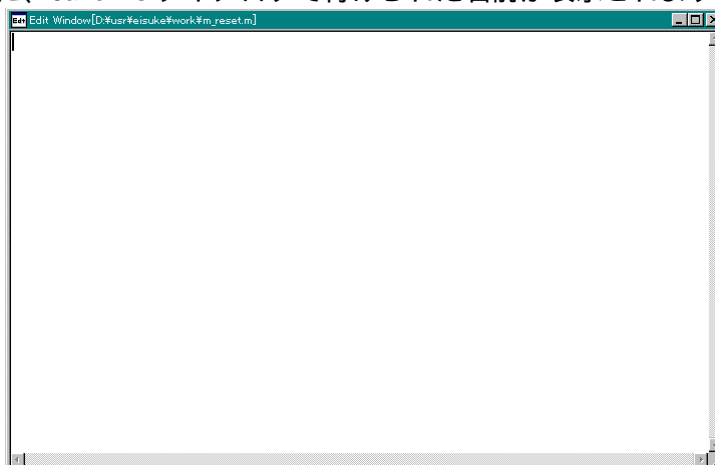
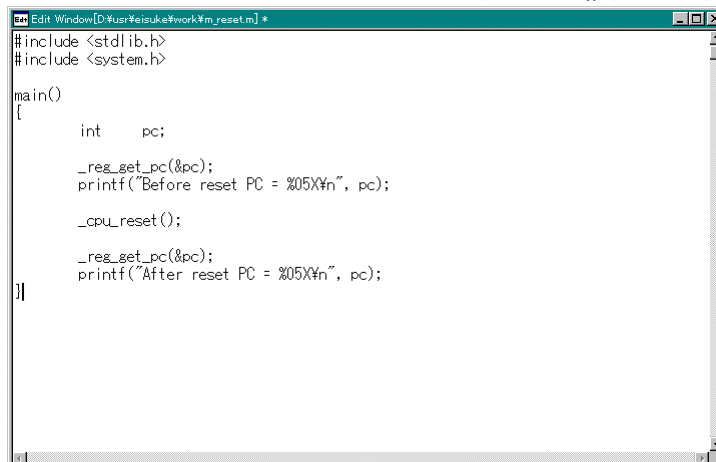


図 8：名前の付けられたエディタウィンドウ

エディタウィンドウでカスタムコマンドソースプログラムを記述します。



```

Edit: Window[D:\usr#feisuke#work#m_reset.m] *
#include <stdlib.h>
#include <system.h>

main()
{
    int    pc;

    _reg_get_pc(&pc);
    printf("Before reset PC = %05X\n", pc);

    _cpu_reset();

    _reg_get_pc(&pc);
    printf("After reset PC = %05X\n", pc);
}

```

図 9： ソースプログラムを記述したエディタウィンドウ

プログラム言語仕様は、30ページの「04. プログラム言語仕様」を参照してください。

ライブラリ関数仕様は、31ページの「05. リファレンス」を参照してください。

タイトルバーのファイル名の最後に追加されたアスタリスク**は、このファイルに変更があったことを示しています。

以上の操作で、カスタムコマンドソースファイル `m_reset.m` が作成されます。

3.1.3. ソースファイルのプロジェクトへの登録方法

前節で作成したソースファイルをビルドするためには、プロジェクトへ登録する必要があります。プロジェクトウィンドウの[Option] [Add File...]メニューを選択すると Add in source ダイアログがオープンするので、プロジェクトへ登録するファイル名を選択し、開くボタンを入力します。プロジェクトウィンドウに登録されたソースファイル名が表示されます。

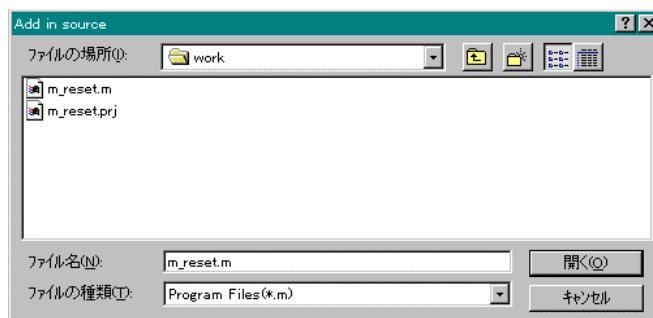


図 1 0 : Add in source ダイアログ

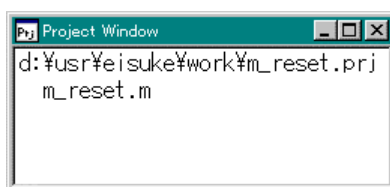


図 1 1 : ソースファイルが登録されたプロジェクトウィンドウ

以上の操作で、プロジェクトに m_reset.m が登録されます。

ソースファイルのプロジェクトへの登録は、セットアップダイアログで行うことも可能です。セットアップダイアログの使用方法は25ページの「03.3. セットアップダイアログの使用方法」を参照してください。

3.1.4. ビルドの方法

プロジェクトに登録されたソースファイルを処理し、カスタムコマンドプログラムファイル、およびカスタムウィンドウプログラムファイルを生成することをビルド、およびリビルドと呼びます。ビルドは、プロジェクトに登録されているソースファイルのうち、以前にプログラムファイルを生成してから変更のあったソースファイルのみを処理の対象にします。リビルドは、プロジェクトに登録されているソースファイル全てを処理の対象にします。

ビルドは、CB30SIM の[Debug] [Build]メニューを選択するか、ツールバーのビルドボタンを入力することで実行されます。

リビルドは、CB30SIM の[Debug] [ReBuild]メニューを選択するか、ツールバーのリビルドボタンを入力することで実行されます。

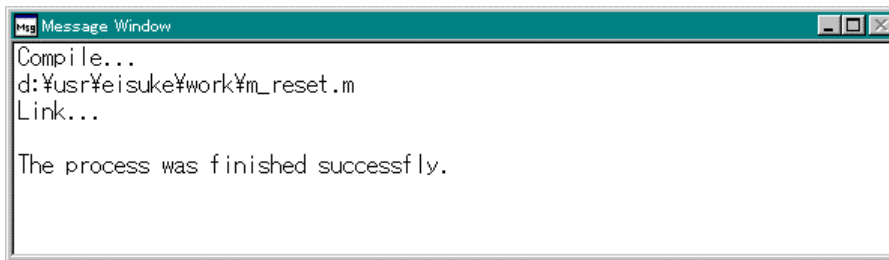


図 1 2：ビルドに成功した場合のメッセージウィンドウ

以上の操作で、ソースプログラムおよび Set up ダイアログの設定に間違いが無ければ、カスタムコマンドプログラムファイルが生成されます。

この例では、プロジェクトの作成時にオープンした Set up ダイアログで、単に Cancel ボタンを入力を行ったために、インクルードファイル、およびライブラリファイルの検索パスが、デフォルト値（カレントディレクトリ）になっています。したがって、これまでの操作を行って、ビルドした場合には、インクルードファイルがオープンできない旨のメッセージがメッセージウィンドウに表示されます。

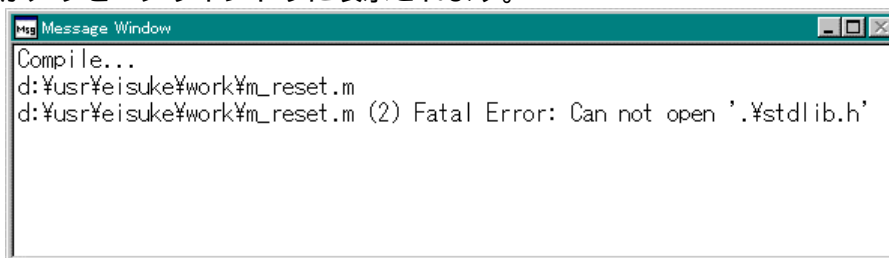


図 1 3：ビルド時にエラーが発生した場合のメッセージウィンドウ

このとき、メッセージウィンドウに表示されたエラーメッセージ行をシングルクリックして、[Option] [Jump]メニューを選択するか、エラーメッセージ行をダブルクリックすると、該当するソース行がエディタウィンドウに表示され、カーソルが移動します。

この例の場合では、セットアップダイアログで、インクルードファイル、およびライブラリファイルの検索パスを適切に設定することにより、ビルドに成功するようになります。

セットアップダイアログの使用法の詳細は25ページの「03.3. セットアップダイアログの使用法」を参照してください。

3.1.5. カスタムコマンドプログラムの実行例

この例で作成した、m_reset コマンドの実行例を以下に示します。
実行は、CB30SIM ウィンドウのツールバーにある実行ボタンを入力します。

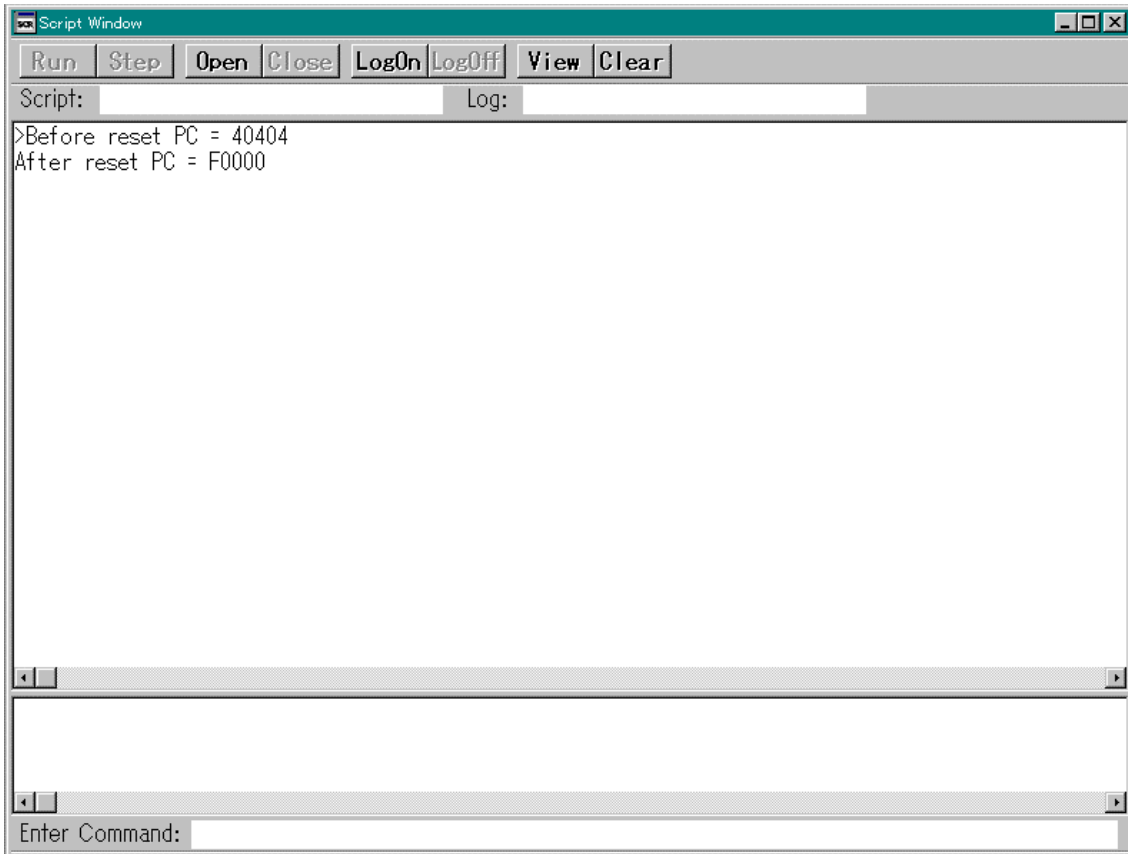


図 1 4： カスタムコマンドプログラム m_reset.p の実行例

リセット前のアドレスが 40404H で、リセット後のアドレスが F0000H であることが表示されています。

カスタムコマンドプログラムからの出力は、スクリプトウィンドウに送られます。したがって、スクリプトウィンドウがオープンされていない場合には、カスタムコマンドプログラムからの出力は、確認できません。

3.2. カスタムウィンドウプログラムの作成方法

CB30SIM を用いて、カスタムウィンドウプログラムを作成する手順は、以下の通りです。

1. カスタムウィンドウプログラム用新規プロジェクトを作成する
2. CB30SIM によって生成された、フレームワークソースファイルを編集する
3. ビルドする
4. 必要に応じてデバッグ、ソースファイルの修正をおこなう
5. プログラムが正常に動作するまで、3～4を繰り返す

本節で作成するカスタムウィンドウプログラムの仕様は以下の通りです。

プログラム名	dump1000
機能	1 0 0 0 H 番地からの 1 2 8 バイトをダンプする

3.2.1. カスタムウィンドウプログラム用新規プロジェクトの作成方法

・ CB30SIM ウィンドウの[File] [New] [Project...]メニューを選択すると、以下のダイアログがオープンします。

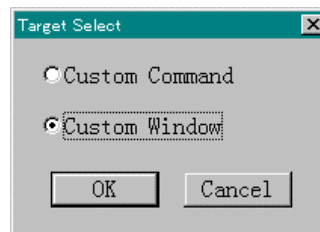


図 1 5：ターゲット選択ダイアログ

Custom Window を選択し、OK ボタンを入力します。

・ ファイルセレクションダイアログがオープンするので、プロジェクト名を入力し、保存ボタンを入力します（拡張子は指定しなくても構いません）。本節で作成するサンプルカスタムウィンドウプログラム名の dump1000 を入力した図を以下に示します。

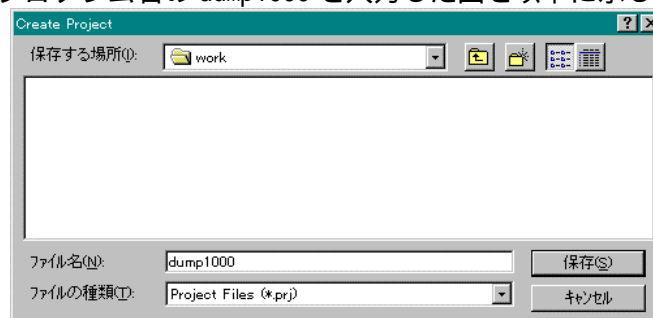


図 1 6：作成プロジェクト名選択ダイアログ

・ 以下のフレームワーク生成の確認ダイアログがオープンしますので、はいを入力します。

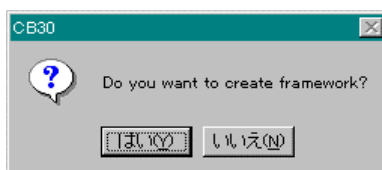


図 17: フレームワーク生成確認ダイアログ

ここで、いいえを入力すると、フレームワークの自動生成は行われません。

- ・作成されたプロジェクトファイル名を表示したプロジェクトウィンドウと、プロジェクトのセットアップダイアログがオープンします。

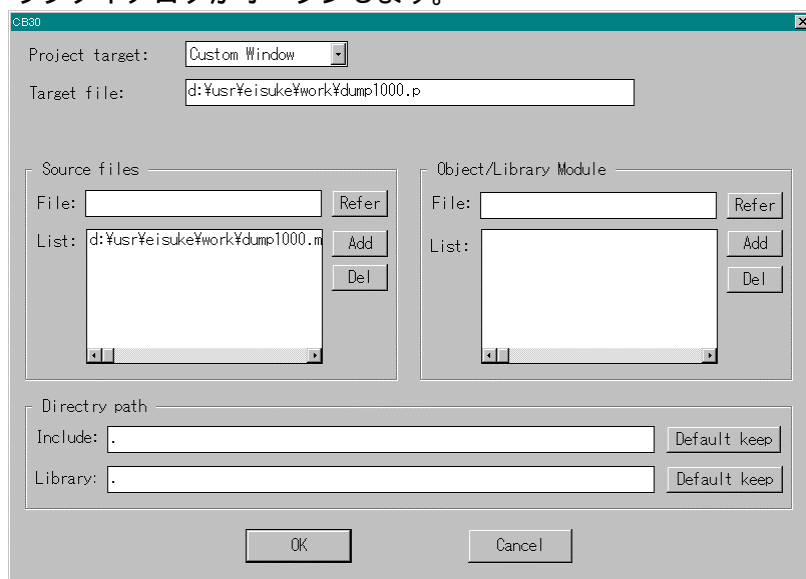


図 18: セットアップダイアログ

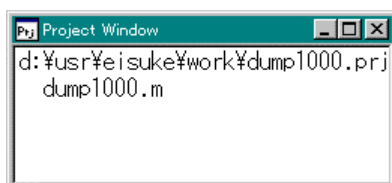


図 19: プロジェクトウィンドウ

- ・セットアップダイアログは、プロジェクトウィンドウの Option メニューから随時オープンでき、設定の変更が可能です。この例では、単に Cancel ボタンを入力しておくことにします。セットアップダイアログの使用の詳細は25ページの「03.3. セットアップダイアログの使用法」を参照してください。

カスタムウィンドウプログラム用のプロジェクトを生成する際には、CB30SIM によってフレームワークソースファイルが自動生成されます。この例では、dump1000.m が自動生成されます。カスタムウィンドウプログラムのプログラミングは、このフレームワークソースファイルを編集することにより行います。

以上の操作によりプロジェクトファイル dump1000.prj、およびフレームワークソースファイル dump1000.m が作成されます。

3.2.2. CB30SIM によって自動生成された、フレームワークソースファイルの編集方法

CB30SIM によって自動生成されたフレームワークソースファイルには、ウィンドウのイベントに対応したハンドル関数が記述されています。

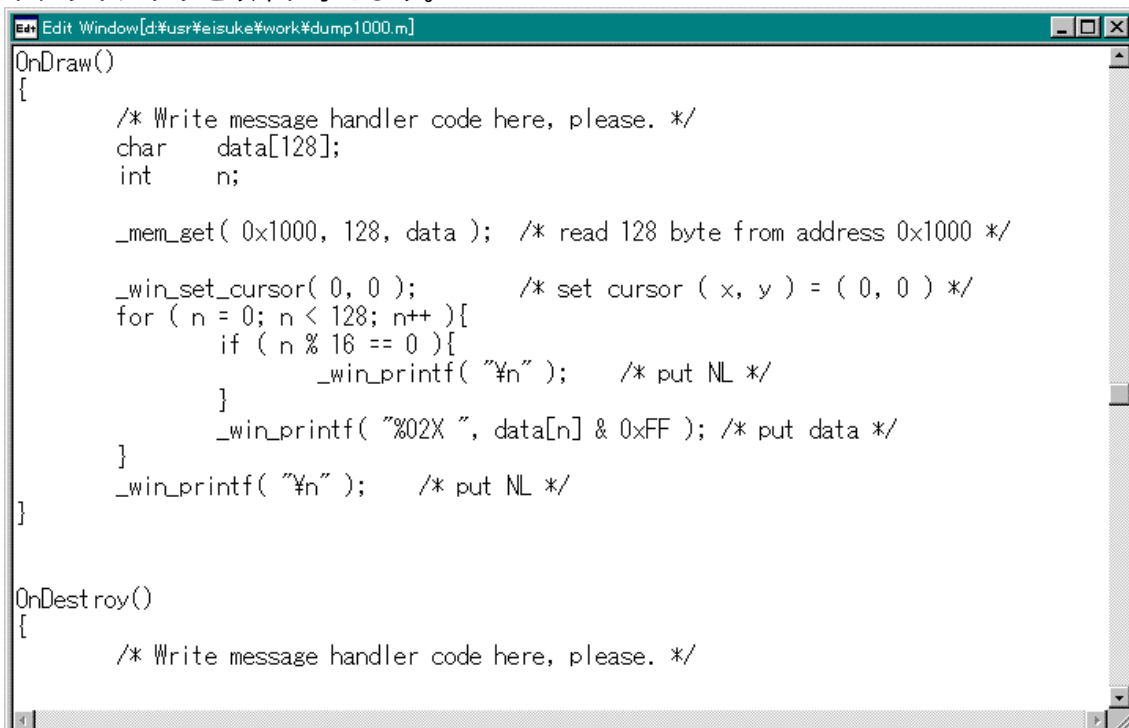
ハンドル関数の詳細は、88ページの「05.4.カスタムウィンドウ用ハンドル関数」を参照してください。

この例で取り扱うハンドル関数は、OnDraw 関数と OnEvent 関数です。OnDraw 関数は、他のウィンドウに隠れていた部分が表示された場合に呼び出されます。OnEvent 関数は、ターゲットのメモリ値が変更になった場合など、デバッガの状態を変更する必要がある場合に呼び出されます。

dump1000 では、OnDraw 関数が呼び出された際に、1000H 番地から 128 バイトのメモリ値をターゲットから入手し、文字列に変換してウィンドウに表示します。これらの処理は、OnDraw 関数の内部を編集して記述します。また、OnEvent 関数が呼び出された際に、OnDraw 関数を呼び出し、ウィンドウの表示を更新します。

(注意) フレームワークソースファイルに記述されている関数を削除しないでください。正常にビルドできなくなります。関数の追加には制限はありません。

カスタムウィンドウプログラム dump1000 用に編集した、OnDraw 関数を表示した、エディタウィンドウを以下に示します。



```
Edit Window[d:\usr#eisuke#work#dump1000.m]
OnDraw()
{
    /* Write message handler code here, please. */
    char    data[128];
    int     n;

    _mem_get( 0x1000, 128, data ); /* read 128 byte from address 0x1000 */

    _win_set_cursor( 0, 0 );      /* set cursor ( x, y ) = ( 0, 0 ) */
    for ( n = 0; n < 128; n++ ){
        if ( n % 16 == 0 ){
            _win_printf( "%n" ); /* put NL */
        }
        _win_printf( "%02X ", data[n] & 0xFF ); /* put data */
    }
    _win_printf( "%n" ); /* put NL */
}

OnDestroy()
{
    /* Write message handler code here, please. */
}
```

図 2 0 : dump1000 用の OnDraw 関数を表示したエディタウィンドウ

ビルドの方法は、カスタムコマンドプログラムを作成する場合と同様です。18ページの「03.1.4.ビルドの方法」を参照してください。

3.2.3. カスタムウィンドウプログラムの実行例

この例で作成した、dump1000 ウィンドウの実行例を以下に示します。
実行は、CB30SIM ウィンドウのツールバーにある実行ボタンを入力します。

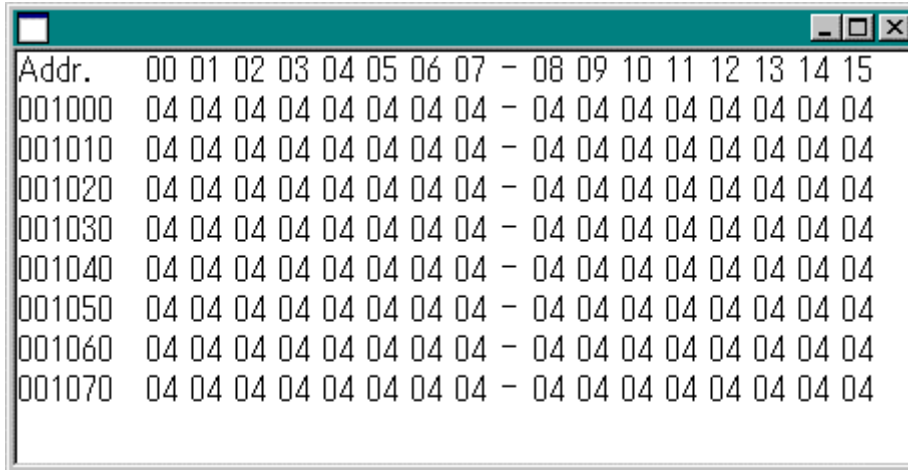


図 2 1 : カスタムウィンドウプログラム dump1000.p の実行例

1000H 番地からの 128 バイトがダンプ形式で表示されています。

カスタムウィンドウプログラムは、他のウィンドウによって隠されていた領域が表示される場合に OnDraw 関数を呼び出し、ターゲットメモリの内容を変更した場合など、デバッガの状態を更新する必要がある場合に OnEvent 関数を呼び出します。したがって、dump1000 カスタムウィンドウプログラムは、表示されていなかった部分が表示された場合や、ターゲットメモリの内容が変更した場合などに、自動的に表示が更新されます。

3.3. セットアップダイアログの使用方法

セットアップダイアログは、プロジェクトの設定を行うダイアログです。プロジェクトウィンドウの[Option] [Set up...]メニューを選択するか、プロジェクトウィンドウに表示されているプロジェクトファイル名をダブルクリックすることによりオープンします。

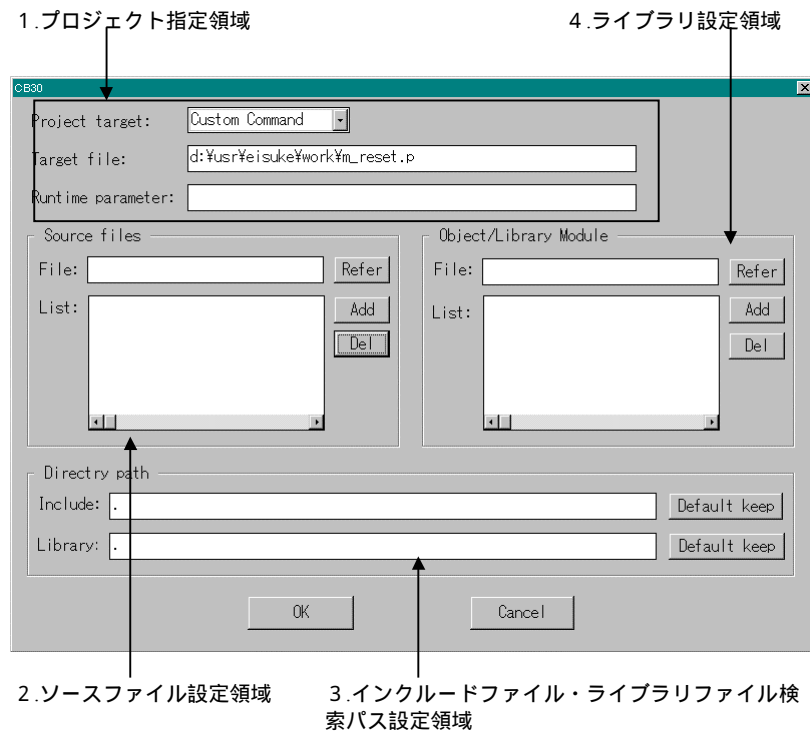


図 2 2： セットアップダイアログの構成図

3.3.1. プロジェクト設定領域

プロジェクト設定領域は、以下の 3 つの領域から構成されます。

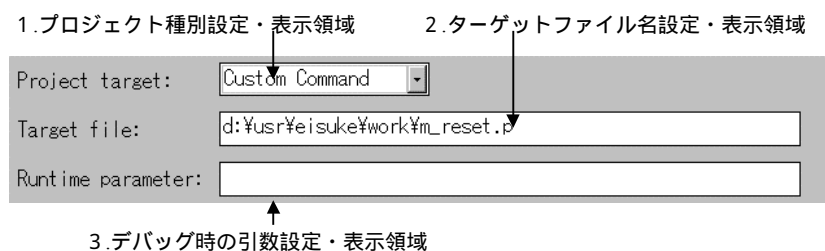


図 2 3： プロジェクト設定領域の構成図

3.3.1.1. プロジェクト種別設定・表示領域

プロジェクト種別は、以下の2種類が設定可能です。

Custom Command	カスタムコマンドプログラムを作成します
Custom Window	カスタムウィンドウプログラムを作成します

設定されたプロジェクト種別を表示します。

作成するプログラムに応じた種別を選択することにより、ビルド時に結合するスタートアップルーチン、ライブラリを切替えます。

プロジェクト種別の変更は、ビルド時に結合するスタートアップルーチン、ライブラリの切替えのみに影響します。

3.3.1.2. ターゲットファイル名設定・表示領域

ビルド時に生成するプログラムファイル名を設定します。

設定されたファイル名を表示します。

3.3.1.3. デバッグ時の引数設定・表示領域

プロジェクト種別に Custom Command を指定した場合に現われ、カスタムコマンドプログラムのデバッグ時の引数を設定します。設定された引数は、main()関数の引数、argc、argv に以下の内容で渡されます。

argc	引数の個数
argv	引数に指定された文字列が格納されている領域へのポインタが格納されているポインタ配列のアドレス

設定された引数を表示します。

3.3.2. ソースファイル設定領域

ソースファイル設定領域は、以下の5つの領域から構成されます。

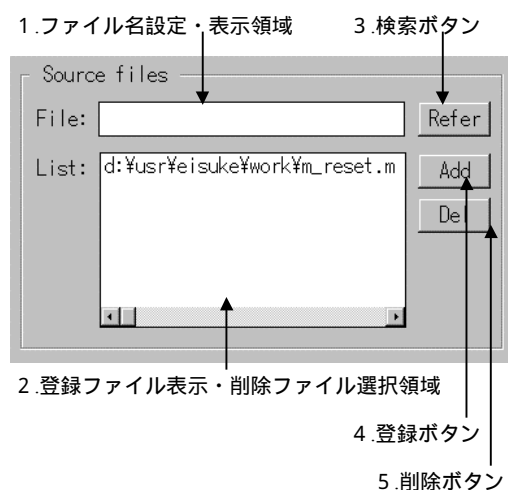


図 2 4：ソースファイル設定領域

3.3.2.1. ファイル名設定・表示領域

プロジェクトに登録するソースファイル名を設定します。

本領域に設定したソースファイルは、登録ボタンを入力することによりプロジェクトに登録され、登録ファイル表示・削除ファイル選択領域にソースファイル名が表示されます。

登録ボタンを入力することによりプロジェクトに登録されるソースファイル名を表示します。

3.3.2.2. 登録ファイル表示・削除ファイル選択領域

プロジェクトに登録されているソースファイル名を表示します。

表示されているソースファイル名をマウスのシングルクリックで選択し、削除ボタンを入力することにより、プロジェクトから削除することができます。

3.3.2.3. 検索ボタン

検索ボタンを入力することにより、ファイルセレクションダイアログがオープンします。

オープンしたダイアログで選択したソースファイル名がファイル名設定・表示領域に入力されますので、続いて登録ボタンを入力することにより、直接ソースファイル名を入力すること無く、プロジェクトへのソースファイルの登録が行えます。

3.3.2.4. 登録ボタン

ファイル名設定・表示領域に入力されているソースファイルを、プロジェクトに登録します。

登録時にソースファイルの存在を確認しますので、指定したソースファイルが存在しない場合、または既にプロジェクトに登録されている場合には、登録を行いません。

3.3.2.5. 削除ボタン

登録ファイル表示・削除ファイル選択領域で、マウスのシングルクリックで選択されたソースファイルをプロジェクトから削除します。

ソースファイルが選択されていない場合には、削除を行いません。

3.3.3. インクルードファイル・ライブラリファイル検索パス設定領域

インクルードファイル・ライブラリファイル検索パス設定領域は、以下の4つの領域から構成されます。

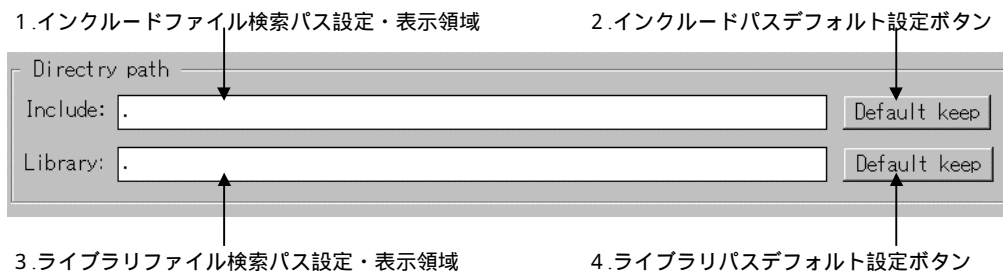


図 25: インクルードファイル・ライブラリファイル検索パス設定領域の構成図

3.3.3.1. インクルードファイル検索パス設定・表示領域

ソースファイル中に、`#include <filename>`でファイルのインクルードを指定された場合に、ファイルを検索するディレクトリを設定します。

通常システムインクルードファイルが格納されているディレクトリを設定します。

インストーラを使用してインストールした場合には、システムインクルードファイルは、`C:\%MTOOL%\PD30SIM\INCLUDE` にインストールされます。

設定されたインクルードファイル検索パスを表示します。

3.3.3.2. インクルードパスデフォルト設定ボタン

インクルードファイル検索パス設定・表示領域に設定されているディレクトリを、CB30SIM で新規にプロジェクトを生成する際のデフォルトに設定します。

本ボタンで設定した後に CB30SIM で新規プロジェクトを生成した際に、設定されたディレクトリがインクルードファイル検索パスとして設定されます。

3.3.3.3. ライブラリファイル検索パス設定・表示領域

ビルド時にリンクするライブラリファイルを検索するディレクトリを設定します。

通常システムライブラリファイルが格納されているディレクトリを設定します。

インストーラを使用してインストールした場合には、システムライブラリファイルは、`C:\%MTOOL%\PD30SIM\LIB` にインストールされます。

設定されたライブラリファイル検索パスを表示します。

3.3.3.4. ライブラリパスデフォルト設定ボタン

ライブラリファイル検索パス設定・表示領域に設定されているディレクトリを、CB30SIM で新規にプロジェクトを生成する際のデフォルトに設定します。

本ボタンで設定した後に CB30SIM で新規プロジェクトを生成した際に、設定されたディレクトリがライブラリファイル検索パスとして設定されます。

3.3.4. ライブラリ設定領域

ライブラリ設定領域は、以下の5つの領域から構成されます。

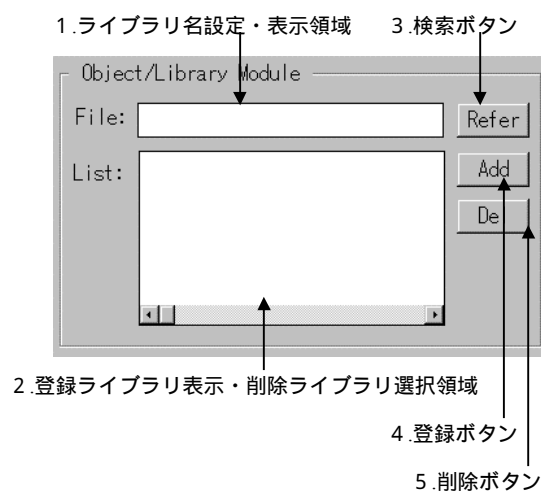


図 2 6：ライブラリ設定領域

3.3.4.1. ライブラリ名設定・表示領域

プロジェクトに登録する、ビルド時にシステムライブラリ以外にリンクしたいライブラリファイル名を設定します。

本領域に設定したライブラリファイルは、登録ボタンを入力することによりプロジェクトに登録され、登録ライブラリファイル表示・削除ライブラリファイル選択領域にライブラリファイル名が表示されます。

登録ボタンを入力することによりプロジェクトに登録されるライブラリファイル名を表示します。

3.3.4.2. 登録ライブラリ表示・削除ライブラリ選択領域

プロジェクトに登録されているライブラリファイル名を表示します。

表示されているライブラリファイル名をマウスのシングルクリックで選択し、削除ボタンを入力することにより、プロジェクトから削除することができます。

3.3.4.3. 検索ボタン

検索ボタンを入力することにより、ファイルセレクションダイアログがオープンします。

オープンしたダイアログで選択したライブラリファイル名がライブラリ名設定・表示領域に入力されますので、続いて登録ボタンを入力することにより、直接ライブラリファイル名を入力すること無く、プロジェクトへのライブラリファイルの登録が行えます。

3.3.4.4. 登録ボタン

ライブラリ名設定・表示領域に入力されているライブラリファイルを、プロジェクトに登録します。

登録時にライブラリファイルの存在を確認しますので、指定したライブラリファイルが存在しない場合、または既にプロジェクトに登録されている場合（システムライブラリを含む）には、登録を行いません。

3.3.4.5. 削除ボタン

登録ライブラリ表示・削除ライブラリ選択領域で、マウスのシングルクリックで選択されたライブラリファイルをプロジェクトから削除します。

ライブラリファイルが選択されていない場合には、削除を行いません。

4. プログラム言語仕様

CB30SIM で記述可能なプログラム記述言語は、C 言語のサブセットになっており、一般的な C 言語と比較して、以下の様な制限事項があります。

- struct, union, enum がありません。
- 初期化を伴う変数の宣言ができません。
`int a = 10;` など
- static 記憶クラスがありません。
- 記憶クラス指定子は、extern のみが使用できます。
- 型は、char 型、int 型、pointer 型、配列型のみが使用できます。
`char a; /* 1Byte */`
`int b; /* 4Byte */`
`char*str; /* 4Byte */`
`int *p; /* 4Byte */` など
- char 型、int 型は符号付です(signed、unsigned 指定子は使用できません)
- 関数のプロトタイプ宣言では引数リストを記述できません
`int foo(int); /* エラー */`
`int foo2(char *str); /* エラー */`
- 関数定義の引数は ANSI 風に定義します。
`int func(int a, int b)`
{
...
}
- 関数呼び出しの際の引数の型のチェックを行いませんが、関数の戻り値の型はチェックします。
- 関数内ローカルブロック内では、変数を宣言できません。
`int func()`
{
...
{
int x; /* エラー */
}
}
- プリプロセッサでは、引数付きのマクロを展開できません。また、式を定義できません。
`#define FUNC(A) A++ /* エラー */`
`#define EXP label + 1 /* エラー */`
- プリプロセッサ疑似命令の #if では、オペランドに 0 または 1 のみが指定可能です。

5. リファレンス

5.1. 標準関数(stdlib.lib)

stdlib.lib では、カスタムコマンドプログラム、およびカスタムウィンドウプログラムで利用できる標準的な関数を提供します。

各関数のプロトタイプ宣言は、stdlib.h に記述されています。

関数名	説明
malloc	ヒープ領域からのメモリの確保
free	malloc で確保された領域の解放
strlen	文字列の長さの取得
strcat	文字列の連結
strcmp	文字列の比較
strcpy	文字列の複写
strtoi	文字列の数値への変換
gets	文字列の入力 (Script Window からの入力)
exit	プログラム実行の終了
fopen	ファイルのオープン
fclose	ファイルのクローズ
fseek	ファイルポインタの移動
fgetc	文字の入力 (ファイルからの入力)
fputc	文字の出力 (ファイルへの出力)
fgets	文字列の入力 (ファイルからの入力)
fputs	文字列の出力 (ファイルへの出力)
printf	書式付き出力 (Script Window への出力)
sprintf	書式付き出力 (メモリへの出力)
fprintf	書式付き出力 (ファイルへの出力)

5.1.1. malloc ヒープ領域からのメモリの確保

関数名 char *malloc(int size)

引数 int size 確保するバイト数

戻り値 char * 確保した領域

NULL エラー

機能 ヒープ領域から size バイトの領域を確保し、先頭アドレスを返します。確保する領域がない場合には、NULL を返します。

5.1.2. free: malloc()関数で確保された領域の解放

関数名 int free(char *p)

引数 char *p 解放する領域

戻り値 0 成功

1 エラー

機能 malloc()関数で確保された領域を解放します。

5.1.3. strlen: 文字列の長さの取得

関数名 int strlen(char *s)
引数 char *s 文字列
戻り値 int 文字列の長さ
機能 s の長さを返します。

5.1.4. strcat: 文字列の連結

関数名 char *strcat(char *s1, char *s2)
引数 char *s1 追加先
char *s2 追加する文字列
戻り値 char * 追加先
機能 文字列 s2 を s1 の終りに連結し、s1 を返します。

5.1.5. strcmp: 文字列の比較

関数名 int strcmp(char *s1, char *s2)
引数 char *s1 文字列 1
char *s2 文字列 2
戻り値 正数 s1 > s2
0 s1 == s2
負数 s1 < s2
機能 文字列 s1 と文字列 s2 を比較します。s1 > s2 ならば正数、s1 == s2 ならば 0、s1 < s2 ならば負数を返します。

5.1.6. strcpy: 文字列の複写

関数名 char *strcpy(char *s1, char *s2)
引数 char *s1 複写先
char *s2 複写元
戻り値 char * 複写先
機能 ' 'を含めて文字列 s2 を s1 に複写し、s1 を返します。

5.1.7. strtol: 文字列の数値への変換

関数名 int strtol(char *str, int radix, int *value)

引数 char *str 文字列
int radix 変換基数
int *value 変換後の数値

戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能 str で指定された文字列を radix で指定された変換基数の数値として変換します。変換に成功した場合には、変換した値が*value に格納されます。radix には、以下に示す数値が指定可能です。

radix の値	説明
0	str が 0x で始まる場合には16進数として変換し、0 で始まる場合には8進数として変換し、それ以外の場合には10進数として変換する
8	str を8進数の数値として変換する
10	str を10進数の数値として変換する
16	str を16進数の数値として変換する

5.1.8. gets: 文字列の入力(Script Window からの入力)

関数名 char *gets(char *s)

引数 char *s 格納先

戻り値 char * 格納先
NULL エラー

機能 スクリプトウィンドウの入力領域から一行読み込み s に格納します。行末の改行記号は、'\n'に置換されます。戻り値は格納先 s で、エラーが発生した場合には NULL を返します。

5.1.9. exit: 実行の終了

関数名 int exit(int stat)

引数 int stat プログラムの戻り値

戻り値 0 常に0

機能 実行を終了し、PD30SIM に処理を戻します。stat が 0 の場合には、正常に処理されたと解釈されます。stat が非 0 の場合には、何らかの問題が発生したと解釈し、macro_err に設定されている番号のエラーメッセージがスクリプトウィンドウに表示されます。

5.1.10. fopen: ファイルのオープン

関数名 int fopen(char *filename, char *attr)

引数 char *filename ファイル名

char *attr オープンモード

戻り値 int ファイルディスクリプタ

NULL エラー

機能 filename で指定されたファイルを attr で指定されたモードでオープンします。成功した場合は、ファイルディスクリプタ値を返します。

5.1.11. **fclose:** ファイルのクローズ

関数名 int fclose(int fd)
引数 int fd ファイルディスクリプタ
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 fd で指定されたファイルをクローズします。

5.1.12. **fseek:** ファイルポインタの移動

関数名 int fseek(int fd, int pos, int org)
引数 int fd ファイルディスクリプタ
int pos ファイルポインタの移動量
int org pos の基点
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 fd で指定されたファイルの読み書き対象の現在位置を移動します。移動量 pos には、基点 org(0: ファイル先頭、1: 現在位置、2: ファイル末尾)からのオフセットを指定します。

5.1.13. **fgetc:** 文字の入力(ファイルからの入力)

関数名 int fgetc(int fd)
引数 int fd ファイルディスクリプタ
戻り値 int 入力文字
機能 fd で指定されたファイルのファイルポインタの現在位置から一バイトを読み込みます。

5.1.14. **fputc:** 文字の出力(ファイルへの出力)

関数名 int fputc(char c, int fd)
引数 char c 出力文字
int fd ファイルディスクリプタ
戻り値 TURE 成功
FALSE エラー
機能 fd で指定されたファイルのファイルポインタの現在位置に c で指定された一バイトを出力します。

5.1.15. **fgets:** 文字列の入力(ファイルからの入力)

関数名 char *fgets (char *str, int n, int fd)
引数 char *str 入力文字列格納領域
int n 入力最大文字数
int fd ファイルディスクリプタ
戻り値 char* 入力文字列格納領域
NULL エラー
機能 fd で指定されたファイルのファイルポインタの現在位置から一行を読み込み str からの領域に格納します。

5.1.16. fputs: 文字列の出力(ファイルへの出力)

関数名 int fputs (char *str, int fd)
引数 char *str 出力文字列格納領域
int fd ファイルディスクリプタ
戻り値 TURE 成功
FALSE エラー
機能 fd で指定されたファイルのファイルポインタの現在位置から str からの域に格納された文字列を出力します。

5.1.17. printf: 書式付き出力(Script Window への出力)

関数名 int printf(char *format, ...)
引数 char *format フォーマット
... 可変引数
戻り値 正数 出力された文字数
負数 エラー
機能 format の制御のもとに出力を変換し、スクリプトウィンドウへ出力します。戻り値は書き出された文字の数で、エラーが発生した場合には負の数を返します。

5.1.18. sprintf: 書式付き出力(メモリへの出力)

関数名 int sprintf(char *s, char *format, ...)
引数 char *s 出力先
char *format フォーマット
... 可変引数
戻り値 正数 出力された文字数
負数 エラー
機能 format の制御のもとに出力を変換し、s で指定されたアドレスからへ出力します。出力の最後に'¥0'が付加されます戻り値は書き出された文字の数で(¥0'は含まない)、エラーが発生した場合には負の数を返します。

5.1.19. fprintf: 書式付き出力(ファイルへの出力)

関数名 int fprintf(int fd, char *format, ...)
引数 int fd ファイルディスクリプタ
char *format フォーマット
... 可変引数
戻り値 正数 出力された文字数
負数 エラー
機能 format の制御のもとに出力を換し fd で指定されたファイルへ出力します。戻り値は書き出された文字の数で、エラーが発生した場合には負の数を返します。

5.2. デバッガ操作系システムコール関数(system.lib)

system.lib には、カスタムコマンドプログラム、およびカスタムウィンドウプログラムで利用できるシステムコール関数を提供します。

各関数のプロトタイプ宣言は、system.h に記述されています。

関数名	説明
_cpu_go	フリーラン実行
_cpu_gb	ブレーク付き実行
_cpu_stop	実行停止
_cpu_reset	リセット
_cpu_src_step	ソース行ステップ実行
_cpu_step	1 命令ステップ実行
_cpu_src_over	ソース行オーバー実行
_cpu_over	1 命令オーバー実行
_cpu_src_return	ソース行リターン実行
_cpu_return	1 命令リターン実行
_cpu_wait	実行停止待ち
_reg_get_reg	レジスタ値取得
_reg_put_reg	レジスタ値設定
_reg_get_pc	プログラムカウンタ値取得
_reg_put_pc	プログラムカウンタ値設定
_reg_clear_cache	レジスタキャッシュのクリア
_mem_get	メモリ値取得
_mem_put	メモリ値設定
_mem_get_endian	エンディアン付きメモリ値取得
_mem_put_endian	エンディアン付きメモリ値設定
_mem_fill	メモリ充填
_mem_move	メモリブロック転送
_mem_clear_cache	メモリキャッシュのクリア
_break_set	ソフトウェアブレーク設定/有効化
_break_get	ソフトウェアブレーク設定取得
_break_reset	ソフトウェアブレーク解除
_break_reset_all	全ソフトウェアブレーク解除
_break_disable	ソフトウェアブレーク無効化
_break_disable_all	全ソフトウェアブレーク無効化
_break_enable_all	全ソフトウェアブレーク有効化
_break_search	ソフトウェアブレーク設定属性の取得
_rram_clear	RAM モニタメモリクリア
_rram_get_area	RAM モニタ領域取得
_rram_set_area	RAM モニタ領域設定
_rram_get_size	RAM モニタ領域サイズ取得
_rram_get_data	RAM モニタデータ取得
_info_check_run	実行検出
_info_service	サービス内容取得

関数名(つづき)	説明
_info_cpu	CPU 情報取得
_info_get_map	マップ情報取得
_info_check_map	マップ内検査
_info_get_suffix	ロードファイル拡張子取得
_info_set_suffix	ロードファイル拡張子設定
_scope_set_obj	オブジェクトファイル名によるスコープ設定
_scope_set_addr	アドレスによるスコープ設定
_sym_add_sym	シンボル登録
_sym_val2sym	値のシンボル取得
_sym_sym2val	シンボルの値取得
_sym_add_bit	ビットシンボル登録
_sym_val2bit	アドレス:ビット値のビットシンボル取得
_sym_bit2val	ビットシンボルのアドレス:ビット値取得
_line_addr2line	アドレスのソース行取得
_line_line2addr	ソース行のアドレス取得
_src_get_name	ソースファイル名一覧取得
_obj_get_name	オブジェクトファイル名一覧取得
_obj_addr2obj	アドレスによるオブジェクトファイル名取得
_func_get_name	関数名取得
_exp_eval	アセンブラ式解析
_scri_echo_on	スクリプトウィンドウへの出力許可
_scri_echo_off	スクリプトウィンドウへの出力不許可
_c_exp_eval	C 言語式解析
_get_shared_mem	共有変数の取得
_set_shared_mem	共有変数の設定
_delete_shared_mem	共有変数の削除
_get_err_msg	PD30SIM のエラーメッセージ文の取得
_get_tick_count	Windows 起動からの経過した時間の取得
_get_time	システムの現在の日付と時刻の取得
_disp_src_line	プログラムウィンドウの表示内容変更
_rtt_get_range	RTT データ範囲の取得
_rtt_get_disasm	RTT データの逆アセンブル解析結果の取得
_rtt_get_bus	RTT データのバスモード表示文字列の取得
_rtt_check_isfetch	RTT データのフェッチサイクルの検査
_rtt_get_data	RTT データの取得
_rtt_clear_cache	リアルタイムトレース(RTT)キャッシュのクリア
_cv_get_data	カバレッジデータの取得
_cv_set_data	カバレッジデータの設定
_cv_clear_data	カバレッジデータのクリア
_cv_clear_cache	カバレッジキャッシュのクリア

エラーが発生した場合には、グローバル変数 macro_err に「エラー」の項目に記述されているエラー番号が設定されます。シミュレータエラーについては、67ページの「05.2.82.

シミュレータエラー一覧」を参照してください。カスタムコマンドプログラムの場合には、main()関数から FALSE を戻り値として返した場合には、macro_err に設定されているエラー番号に対応するエラーメッセージがスクリプトウィンドウ(PD30SIM の場合)、またはエラーダイアログ(CB30SIM の場合)に表示されます。

5.2.1. **_cpu_go: フリーラン実行**

関数名 int _cpu_go()
引数 なし
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 現 PC よりターゲットプログラムのフリーラン実行を開始します。
エラー シミュレータエラー

5.2.2. **_cpu_gb: ブレーク付き実行**

関数名 int _cpu_gb()
引数 なし
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 現 PC よりターゲットプログラムのブレーク付き実行を開始します。
エラー シミュレータエラー

5.2.3. **_cpu_stop: 実行停止**

関数名 int _cpu_stop()
引数 なし
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 ターゲットプログラムの実行を停止します。
エラー シミュレータエラー

5.2.4. **_cpu_reset: リセット**

関数名 int _cpu_reset()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 ターゲット CPU をリセットします。

エラー ER_IN1_RUNNING 実行中であるためにリセットできない

その他 シミュレータエラー

5.2.5. **_cpu_src_step: ソース行ステップ実行**

関数名 int _cpu_src_step()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 現 PC よりソース行ステップ実行を開始します。

エラー シミュレータエラー

5.2.6. **_cpu_step: 1 命令ステップ実行**

関数名 int _cpu_step()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 現 PC より 1 命令ステップ実行を開始します。

エラー シミュレータエラー

5.2.7. **_cpu_src_over: ソース行オーバー実行**

関数名 int _cpu_src_over()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 現 PC よりソース行オーバー実行を開始します。

エラー シミュレータエラー

5.2.8. **_cpu_over: 1 命令オーバー実行**

関数名 int _cpu_over()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能 現 PC より 1 命令オーバー実行を開始します。

エラー シミュレータエラー

5.2.9. **_cpu_src_return: ソース行リターン実行**

関数名 int _cpu_src_return()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能 現 PC よりソース行リターン実行を開始します。

エラー シミュレータエラー

5.2.10. **_cpu_return: 1 命令リターン実行**

関数名 int _cpu_return()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能 現 PC より 1 命令リターン実行を開始します。

エラー シミュレータエラー

5.2.11. **_cpu_wait: 実行停止待ち**

関数名 int _cpu_wait()

引数 なし

戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能 ターゲットプログラムが停止するまでカスタムコマンドプログラム、またはカスタムウィンドウプログラムの実行を停止します。

エラー シミュレータエラー

5.2.12. **_reg_get_reg: レジスタ値取得**

関数名 int _reg_get_reg(int *reg, int regno)

引数 int *reg レジスタ値

int regno レジスタ番号

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 regno で指定されたレジスタの値を取得します。CB30SIMC では、regno は以下のように定義されています。

regno	レジスタ
IN1_REG_0_Rx	表 Rx レジスタ (x は 0~3)
IN1_REG_0_Ax	表 Ax レジスタ (x は 0~1)
IN1_REG_0_FB	表 FB レジスタ
IN1_REG_1_Rx	裏 Rx レジスタ (x は 0~3)
IN1_REG_1_Ax	裏 Ax レジスタ (x は 0~1)
IN1_REG_1_FB	裏 FB レジスタ
IN1_REG_USP	USP レジスタ
IN1_REG_ISP	ISP レジスタ
IN1_REG_FLG	FLG レジスタ
IN1_REG_PC	プログラムカウンタ
IN1_REG_SB	SB レジスタ
IN1_REG_INTB	INTB レジスタ

エラー シミュレータエラー

5.2.13. **_reg_put_reg: レジスタ値設定**

関数名 int _reg_put_reg(int reg, int regno)

引数 int reg レジスタ値

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 regno で指定されたレジスタの値を設定します。regno の定義は、_reg_get_reg()関数と同様です。

エラー ER_IN1_DATA_OUTRANGE データ範囲が不正

その他 シミュレータエラー

5.2.14. **_reg_get_pc: プログラムカウンタ値取得**

関数名 int _reg_get_pc(int *pc)

引数 int *pc プログラムカウンタ値

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 プログラムカウンタ値を取得します。

エラー シミュレータエラー

5.2.15. **_reg_put_pc: プログラムカウンタ値設定**

関数名 int _reg_put_pc(int pc)
引数 int pc プログラムカウンタ値
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 プログラムカウンタ値を設定します。
エラー ER_IN1_ADDR_OUTRANGE アドレス範囲が不正
その他 シミュレータエラー

5.2.16. **_reg_clear_cache: レジスタキャッシュのクリア**

関数名 int _reg_clear_cache()
引数 なし
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 レジスタキャッシュをクリアします。

5.2.17. **_mem_get: メモリ値取得**

関数名 int _mem_get(int addr, int size, char *data)
引数 int addr アドレス
int size 取得バイト数
char *data 取得データ格納先
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 addr から size バイトのデータを data に格納します。
エラー ER_IN1_ADDR_OUTRANGE アドレス範囲が不正
その他 シミュレータエラー

5.2.18. **_mem_put: メモリ値設定**

関数名 int _mem_put(int addr, int size, char *data)
引数 int addr アドレス
int size 設定バイト数
char *data 設定データ
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 データ data を addr から size バイトのメモリに設定します。
エラー ER_IN1_ADDR_OUTRANGE アドレス範囲が不正
その他 シミュレータエラー

5.2.19. `_mem_get_endian`: エンディアン付きメモリ値取得

関数名 `int _mem_get_endian(int addr, int num, int size, int *data)`
引数 `int addr` アドレス
`int num` データ数
`int size` 1 データのサイズ
`int *data` 取得データ格納先
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `addr` からデータサイズ `size` バイトの `num` 個のデータを CPU のエンディアンに従って `data[]` に格納します。 `size` には 1~4 が指定可能です。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
`ER_IN1_DATA_RANGE` `size` が 1~4 以外
その他 シミュレータエラー

5.2.20. `_mem_put_endian`: エンディアン付きメモリ値設定

関数名 `int _mem_put_endian(int addr, int num, int size, int *data)`
引数 `int addr` アドレス
`int num` データ数
`int size` 1 データのサイズ
`int *data` 設定データ
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 データ `data[]` に格納されているデータサイズ `size` バイトの `num` 個のデータを CPU のエンディアンに従って `addr` からのメモリに設定します。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
`ER_IN1_DATA_RANGE` `size` が 1~4 以外
その他 シミュレータエラー

5.2.21. `_mem_fill`: メモリ充填

関数名 `int _mem_fill(int start, int end, int data, int size)`
引数 `int start` 開始アドレス
`int end` 終了アドレス
`int data` 充填データ
`int size` 1 データのサイズ
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `start` ~ `end` までをデータサイズ `size` バイトのデータ `data` で充填します。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
`ER_IN1_DATA_RANGE` `size` が 1~4 以外
その他 シミュレータエラー

5.2.22. `_mem_move`: メモリブロック転送

関数名 `int _mem_move(int start, int end, int top)`
引数 `int start` 開始アドレス
`int end` 終了アドレス
`int top` 転送先先頭アドレス
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 `start ~ end`までを `top` からの領域に転送します。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
`ER_IN1_DATA_RANGE` `size` が 1 ~ 4 以外
その他 シミュレータエラー

5.2.23. `_mem_clear_cache`: メモリキャッシュのクリア

関数名 `int _mem_clear_cache()`
引数 なし
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す。
機能 キャッシング付きメモリ取得モジュールのキャッシュバッファをクリアします。

5.2.24. `_break_set`: ソフトウェアブレーク設定

関数名 `int _break_set(int addr)`
引数 `int addr` 設定アドレス
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 `addr` にソフトウェアブレークポイントを設定します。`_break_disable()`、`_break_disable_all()`で無効化したブレークポイントの復帰も本関数で行ないます。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
`ER_IN1_BP_FULL` ブレークポイントが満杯
その他 シミュレータエラー

5.2.25. `_break_get`: ソフトウェアブレーク設定取得

関数名 `int _break_get(int *addr, int *attr, int mode)`

引数 `int *addr` アドレス

`int *attr` 設定属性

`int mode` 検索開始モード

IN1_FIRST : 1点目のブレークポイント

IN1_NEXT : 2点目以降のブレークポイント

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 `*addr` にブレークポイントのアドレスが格納されます。`*attr` には、以下に示すブレークポイントの設定属性が格納されます。

IN1_ENABLE_SBRK	有効
IN1_DISABLE_SBRK	無効

エラー ER_IN1_BP_NOTFOUND ブレークポイントが見つからない

その他 シミュレータエラー

5.2.26. `_break_reset`: ソフトウェアブレーク解除

関数名 `int _break_reset(int addr)`

引数 `int addr` アドレス

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 `addr` のブレークポイントを解除します。

エラー ER_IN1_ADDR_OUTRANGE アドレス範囲が不正

ER_IN1_BP_NOTFOUND ブレークポイントが見つからない

その他 シミュレータエラー

5.2.27. `_break_reset_all`: 全ソフトウェアブレーク解除

関数名 `int _break_reset_all()`

引数 なし

戻り値 TRUE 成功

FALSE エラー

機能 全ブレークポイントを解除します。

エラー シミュレータエラー

5.2.28. `_break_disable`: ソフトウェアブレーク無効化

関数名 `int _break_disable(int addr)`
引数 `int addr` アドレス
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 `addr` のブレークポイントを無効化します。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
`ER_IN1_BP_NOTFOUND` ブレークポイントが見つからない
その他 シミュレータエラー

5.2.29. `_break_disable_all`: 全ソフトウェアブレーク無効化

関数名 `int _break_disable_all()`
引数 なし
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 全ブレークポイントを無効化します。
エラー シミュレータエラー

5.2.30. `_break_enable_all`: 全ソフトウェアブレーク有効化

関数名 `int _break_enable_all()`
引数 なし
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 全ブレークポイントを有効化します。
エラー シミュレータエラー

5.2.31. `_break_search`: ソフトウェアブレークポイントの設定属性取得

関数名 `int _break_search(int addr, int *attr)`
引数 `int addr` アドレス
`int *attr` 設定属性
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 `addr` のブレークポイントの設定属性を取得します。`*attr` に以下のブレークポイントの設定属性が格納されます。

<code>IN1_ENABLE_SBRK</code>	有効
<code>IN1_DISABLE_SBRK</code>	無効

エラー `ER_INR1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
その他 シミュレータエラー

5.2.32. `_rram_clear`: RAM モニタメモリクリア

関数名 `int _rram_clear()`
引数 なし
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 RAM モニタメモリのアクセス状態を初期化します。
エラー `ER_IN1_RUNNING` 実行中であるため設定できない
その他 シミュレータエラー

5.2.33. `_rram_get_area`: RAM モニタ領域取得

関数名 `int _rram_get_area(int *addr)`
引数 `int *addr` 先頭アドレス
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 RAM モニタメモリの先頭アドレスを `*addr` に格納します。
エラー シミュレータエラー

5.2.34. `_rram_set_area`: RAM モニタ領域設定

関数名 `int _rram_set_area(int addr)`
引数 `int addr` 先頭アドレス
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 RAM モニタメモリの先頭アドレスを `addr` に設定します。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
その他 シミュレータエラー

5.2.35. `_rram_get_size`: RAM モニタ領域サイズ取得

関数名 `int _rram_get_size(int *size)`
引数 `int *size` サイズ
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 RAM モニタメモリのサイズを `*size` に設定します。

5.2.36. `_rram_get_data`: RAM モニタデータ取得

関数名 `int _rram_get_data(int addr, int size, char *data, char *attr)`

引数 `int addr` 先頭アドレス
`int size` バイト数
`char *data` データ
`char *attr` アクセス状態

戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー

機能 `addr` から `size` バイトのデータ(`*data`)、およびアクセス状態(`*attr`)を RAM モニタから取得します。`*attr` には、以下に示すアクセス状態が格納されます。

<code>IN1_RRAM_READ</code>	リード
<code>IN1_RRAM_WRITE</code>	ライト
<code>IN1_RRAM_NONE</code>	アクセスなし

エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
その他 シミュレータエラー

5.2.37. `_info_check_run`: 実行検出

関数名 `int _info_check_run(int *status)`

引数 `int *status` 実行状態

戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー

機能 ターゲットプログラムの実行状態を `*status` に格納します。`*status` には、以下に示す実行状態が格納されます。

<code>IN1_RUN_CPU</code>	実行中
<code>IN1_STOP_CPU</code>	停止中

エラー シミュレータエラー

5.2.38. `_info_service`: サービス内容取得

関数名 `int _info_service(int flag, int *status)`

引数 `int flag` サービス内容

`int *status` サポートの有無
`TRUE` サポートあり
`FALSE` サポートなし

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 `PD30SIM` がサポートするサービス内容を取得します。`flag` には、以下に示すサービス内容を指定します。

<code>IN1_SUPPORT_BITSYM</code>	ビットシンボルのサポート
<code>IN1_SUPPORT_C</code>	C 言語デバッグのサポート
<code>IN1_SUPPORT_RAMMONITOR</code>	リアルタイム RAM モニタ機能のサポート
<code>IN1_SUPPORT_RTT</code>	リアルタイムトレースのサポート
<code>IN1_SUPPORT_CV</code>	カバレッジ機能のサポート
<code>IN1_SUPPORT_PROTCT</code>	プロテクトブレークのサポート
<code>IN1_SUPPORT_EVENT</code>	ハードウェアイベントのサポート

5.2.39. _info_cpu: CPU 情報取得

関数名 int _info_cpu(int flag, int *status)
 引数 int flag 情報内容
 int *status CPU 情報
 IN1_BIG_ENDIAN ビッグエンディアン
 IN1_LITTLE_ENDIAN リトルエンディアン
 その他 flag に応じた値

戻り値 TRUE 常に TRUE を返す

機能 ターゲット CPU の情報を取得します。flag には、以下に示す情報内容を指定します。

IN1_ADDR_SIZE	アドレス値を格納するのに必要なバイト数
IN1_MAXADDR	アドレスの最大値
IN1_ADDR_COLM	アドレス値を 16 進で表示する際の表示桁数
IN1_ENDIAN	ターゲット CPU のエンディアン
IN1_HWORD_SIZE	ハーフワードのバイト長
IN1_WORD_SIZE	ワードのバイト長
IN1_DWORD_SIZE	ダブルワードのバイト長
IN1_LWORD_SIZE	ダブルワードのバイト長
IN1_MAXDATA	データの最大値
IN1_MAXSTACK	スタックの最大値
IN1_MAX_OBJ	1 命令長の最大バイト数

5.2.40. _info_get_map: マップ情報取得

関数名 int _info_get_map(int *start, int *end, int mode)
 引数 int *start 先頭アドレス
 int *end 最終アドレス
 int mode 検索開始モード
 IN1_FIRST : 1 つ目のマップ
 IN1_NEXT : 2 つ目以降のマップ

戻り値 TRUE 成功
 FALSE エラー

機能 マップ情報を取得する。*start、*end には、マップの先頭アドレス、最終アドレスが格納されます。

エラー IN1_MAP_END これ以上マップはない

5.2.41. `_info_check_map`: マップ内検査

関数名 `int _info_check_map(int start, int end, int *status, int *erraddr)`
引数 `int start` 先頭アドレス
`int end` 最終アドレス
`int *status` 検査結果
`int *erraddr` エラーアドレス
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 `start~end` のアドレス範囲が、マッピングされた領域か否かを検査します。`start~end` のアドレス範囲が、全てマッピングされた領域である場合には、`*status` に `TRUE` を格納します。`start~end` のアドレス範囲に、マッピングされていない領域が存在する場合には、`*status` に `FALSE` を格納し、`start` から検索して一番最初に見つかったマッピングされていないアドレスを `*erraddr` に格納します。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正
その他 シミュレータエラー

5.2.42. `_info_get_suffix`: ロードファイル拡張子取得

関数名 `int _info_get_suffix(char *suffix, int mode)`
引数 `char *suffix` 取得した拡張子
`int mode` モード
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 `mode` で指定されたモードでターゲットプログラムをダウンロードしようとした時に付加するファイルセクションダイアログのフィルターサフィックスを取得します。`mode` には、以下に示す属性を指定します。

<code>IN1_LOAD</code>	シンボルファイルおよびプログラムファイル
<code>IN1_SYM</code>	シンボルファイル
<code>IN1_ROM</code>	プログラムファイル

5.2.43. `_info_set_suffix`: ロードファイル拡張子設定

関数名 `int _info_set_suffix(char *suffix, int mode)`
引数 `char *suffix` 設定する拡張子
`int mode` モード
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 `mode` で指定されたモードでターゲットプログラムをダウンロードしようとした時に付加するファイルセクションダイアログのフィルターサフィックスを設定します。`mode` には、以下に示す属性を指定します。

<code>IN1_LOAD</code>	シンボルファイルおよびプログラムファイル
<code>IN1_SYM</code>	シンボルファイル
<code>IN1_ROM</code>	プログラムファイル

5.2.44. `_scope_set_obj`: オブジェクトファイル名によるスコープ設定

関数名 `int _scope_set_obj(char *name)`
引数 `char *name` オブジェクトファイル名
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 オブジェクトファイル名によって、現在のスコープを設定します。
エラー `ER_SCOPE_NOTFOUND` 指定したオブジェクトファイル名に該当する
スコープがない

5.2.45. `_scope_set_addr`: アドレスによるスコープ設定

関数名 `int _scope_set_addr(int addr)`
引数 `int addr` アドレス
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 アドレスによって、現在のスコープを設定します。
エラー `ER_IN1_ADDR_OUTRANGE` アドレス範囲が不正

5.2.46. `_sym_add_sym`: シンボル登録

関数名 `int _sym_add_sym(int mode, char *name, int value)`
引数 `int mode` 検索モード
`char *name` シンボル
`int value` 値
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 シンボル(またはラベル)`name` をグローバルシンボル(またはラベル)として登録します。`mode` には、以下に示す種別を指定します。

<code>LOAD_SYMBOL</code>	シンボル
<code>LOAD_LABEL</code>	ラベル

エラー `ER_LOAD_ILLEGAL_CHAR` シンボルやラベルとして記述できない文字が
文字列中に含まれている
`ER_LOAD_MULTIDEFINE` すでに同名のグローバルシンボル(またはラ
ベル)が存在する

5.2.47. `_sym_val2sym`: 値のシンボル取得

関数名 `int _sym_val2sym(int mode, int value, char *symbol)`

引数 `int mode` 検索モード

`int value` 値

`char *symbol` シンボル格納領域

戻り値 `TRUE` 成功

`FALSE` 対応するシンボルが発見できなかった

機能 値 `value` に対応するシンボル文字列を検索し、`symbol` に格納します。`mode` には、以下に示す検索の優先順位を指定します。

<code>LOAD_SYMBOL</code>	シンボル優先
<code>LOAD_LABEL</code>	ラベル優先

各モードの検索の優先順位は、以下の通りです。

	シンボル優先の場合		ラベル優先の場合
1	ローカルシンボル (スコープ範囲内)	1	ローカルラベル (スコープ範囲内)
2	グローバルシンボル	2	グローバルラベル
3	ローカルラベル (スコープ範囲内)	3	ローカルシンボル (スコープ範囲内)
4	グローバルラベル	4	グローバルシンボル
5	ローカルシンボル (スコープ範囲外)	5	ローカルラベル (スコープ範囲外)
6	ローカルラベル (スコープ範囲外)	6	ローカルシンボル (スコープ範囲外)

5.2.48. `_sym_sym2val`: シンボルの値取得

関数名 `int _sym_sym2val(int mode, char *symbol, int *value)`

引数 `int mode` 検索モード

`char *symbol` シンボル

`int *value` 値

戻り値 `TRUE` 成功

`FALSE` シンボルが発見できなかった

機能 シンボル文字列 `symbol` に対応する値を検索し、`*value` に格納します。`mode` は、`_sym_val2sym()` と同様です。

エラー `ER_LOAD_SYMBOL_NOTFOUND` シンボルが見つからない

5.2.49. `_sym_add_bit`: ビットシンボル登録

関数名 `int _sym_add_bit(char *bitsym, int addr, int bit)`
引数 `char *bitsym` ビットシンボル
`int addr` アドレス
`int bit` ビット
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `addr` で指定されたアドレスの `bit` で指定されたビットに、`bitsym` で指定されたビットシンボルを登録します。
エラー `ER_LOAD_ILLEGAL_CHAR` ビットシンボルとして記述できない文字が文字列中に含まれている
`ER_LOAD_MULTIDEFINE` すでに同名のグローバルビットシンボルが存在する
`ER_LOAD_ADDR_OUTRANGE` 指定したアドレスが範囲外
`ER_LOAD_BIT_OUTRANGE` 指定したビット番号が範囲外

5.2.50. `_sym_val2bit`: アドレス:ビット値のビットシンボル取得

関数名 `int _sym_val2bit(int addr, int bit, char *bitsym)`
引数 `int addr` アドレス
`int bit` ビット
`char *bitsym` ビットシンボル格納領域
戻り値 TRUE 成功
FALSE 対応するビットシンボルが発見できなかった
機能 `addr` で指定されたアドレスの `bit` で指定されたビットに対応するビットシンボル文字列を検索し、`bitsym` に格納します。

5.2.51. `_sym_bit2val`: ビットシンボルのアドレス:ビット値取得

関数名 `int _sym_sym2val(char *bitsym, int *addr, int *bit)`
引数 `char *bitsym` ビットシンボル
`int *addr` アドレス格納領域
`int *bit` ビット格納領域
戻り値 TRUE 成功
FALSE ビットシンボルが発見できなかった
機能 `bitsym` で指定されたビットシンボルに対応するアドレス、ビットを検索し、それぞれ `*addr`、`*bit` に格納します。
エラー `ER_LOAD_SYMBOL_NOTFOUND` 指定したビットシンボルが見つからない

5.2.52. `_line_addr2line`: アドレスのソース行取得

関数名 `int _sym_addr2line(int addr, int *line, char *filename)`
引数 `int addr` アドレス
`int *line` 行番号
`char *filename` ファイル名格納領域
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` ソース行情報が見つからない
機能 アドレス `addr` に対応する行番号 (`*line`)、およびそのファイル名 (`filename`) を取得します。
エラー `ER_LOAD_FILE_NOTFOUND` ファイルが見つからない
`ER_LOAD_SRCINF_NOTFOUND` ソース情報が見つからない

5.2.53. `_line_line2addr`: ソース行のアドレス取得

関数名 `int _sym_line2addr(char *filename, int line, int *addr)`
引数 `char *filename` ファイル名
`int line` 行番号
`int *addr` アドレス
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` ソース行情報が見つからない
機能 ファイル (`filename`) の行 (`line`) に対応するアドレス (`*addr`) を取得します。
エラー `ER_LOAD_LINE_NOTFOUND` 行情報が見つからない

5.2.54. `_src_get_name`: ソースファイル名一覧取得

関数名 `int _src_get_name(char *objname, char *srcname, int mode)`
引数 `char *objname` オブジェクトファイル名
`char *srcname` ソースファイル名格納領域
`int mode` 検索開始モード
`LOAD_FIRST` : 1 目目のソースファイル名
`LOAD_NEXT` : 2 目目以降のソースファイル名
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` ソースファイル名が見つからない
機能 オブジェクトファイル `objname` 内のソースファイル名一覧を取得します。
`objname` に `NULL` を与えた場合には、全てのオブジェクトファイルに対するソースファイル名の一覧を取得します。

5.2.55. `_obj_get_name`: オブジェクト名一覧取得

関数名 `int _obj_get_name(char *objname, int mode)`
引数 `char *objname` オブジェクトファイル名格納領域
`int mode` 検索開始モード
`LOAD_FIRST` : 1 目目のソースファイル名
`LOAD_NEXT` : 2 目目以降のソースファイル名
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` オブジェクトファイル名が見つからない
機能 オブジェクトファイル名一覧を取得します。

5.2.56. `_obj_addr2obj`: アドレスによるオブジェクトファイル名取得

関数名 `int _obj_addr2obj(int addr, char *objname)`
引数 `int addr` アドレス
`char *objname` オブジェクトファイル名格納領域
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` 対応するオブジェクトファイル名が見つからない
機能 アドレス `addr` を含むオブジェクトファイル名 `objname` を取得します。

5.2.57. `_func_get_name`: 関数名一覧取得

関数名 `int _func_get_name(char *objname, char *funcname, int mode)`
引数 `char *objname` オブジェクトファイル名
`char *funcname` 関数名格納領域
`int mode` 検索開始モード
`LOAD_FIRST` : 1 目目の関数名
`LOAD_NEXT` : 2 目以降の関数名
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` 関数名が見つからない
機能 オブジェクトファイル `objname` 内の関数名一覧を取得します。`objname` に `NULL` を与えた場合は、`FALSE` が返されます。

5.2.58. `_exp_eval`: アセンブラ式解析

関数名 `int _exp_eval(char *exp, int radix, int mode, int *value)`

引数 `char *exp` アセンブラ式
`int radix` 基数
`int mode` シンボル(ラベル)の評価優先順位
`int *value` 解析結果格納領域

戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー

機能 アセンブラ式(`exp`)を解析し、その結果を`*value`に格納します。`radix`には、以下に示す定数の基数を指定します。

<code>EXP_DEC</code>	10進数
<code>EXP_HEX</code>	16進数
<code>EXP_DEFAULT</code>	RADIX コマンドでの設定値を使用

`mode`には、以下に示すシンボル(ラベル)の評価優先順位を指定します。

<code>EXP_SYMBOL</code>	シンボル
<code>EXP_LABEL</code>	ラベル

エラー `ER_EXP_SYNTAX` 文法エラー
`ER_EXP_ZERO` 0除算エラー
`ER_EXP_LPAR` 左括弧がない
`ER_EXP_SIZE` サイズ指定子が間違っている
`ER_EXP_STRING` 文字列が終了していない
`ER_EXP_LINE` 行番号の指定が間違っている
`ER_EXP_VALUE` 定数値の指定が間違っている
`ER_EXP_UNDEF_SYMBOL` シンボルが定義されていない
`ER_EXP_PREFIX` 定数の基数指定が間違っている
`ER_EXP_OVER` 定数値が範囲外
`ER_EXP_UNDEF_MACRO` マクロ定数が定義されていない
`ER_EXP_ILLEGAL_MACRO` マクロ変数名にレジスタ名を使用している
`ER_EXP_OUTOF_MACRO` マクロ定数の個数が制限数を超えている

5.2.59. `_scri_echo_on`: スクリプトウィンドウへの出力許可

関数名 `int _scri_echo_on()`

引数 なし

戻り値 TRUE 常に TRUE を返す

機能 スクリプトウィンドウへの出力を許可します。スクリプトウィンドウは、デフォルトでは出力許可状態です。

5.2.60. `_scri_echo_off`: スクリプトウィンドウへの出力不許可

関数名 `int _scri_echo_off()`

引数 なし

戻り値 TRUE 常に TRUE を返す

機能 スクリプトウィンドウへの出力を不許可にします。

5.2.61. `_c_exp_eval`: C 言語式解析

関数名 `int _c_exp_eval(char *exp, int *value1, int *value2, char *type, char *str, char *misc)`

引数 `char *exp` C 言語式
`int *value1` 解析結果 1
`int *value2` 解析結果 2
`char *type` 解析結果の型を示す文字列
`char *str` 解析結果を示す文字列
`char *misc` 解析結果の付加情報を示す文字列
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能 `exp` で指定された C 言語式を現在のスコープで解析します。解析結果は 64 ビットの値で、下位 32 ビットが `*value1`、上位 32 ビットが `*value2` に格納されます。解析結果の型名が `type` に格納され、解析結果を文字列に変換したものが `str` に格納されます。解析結果が関数など、通常の値を示すものでない場合に、付加的な情報が `misc` に格納されます。`type`, `str`, `misc` に格納される情報を `printf()` 関数を用いて出力することにより、`print` スクリプトコマンドと同様な表示が行えます。

エラー `ER_CEXP_NOT_FOUND` シンボルが見つからない
`ER_CEXP_SYNTAX_ERROR` 文法エラー
`ER_CEXP_NO_SCOPE` スコープが見つからない
`ER_CEXP_NO_SYMBOL` シンボルが見つからない
`ER_CEXP_NO_FUNC` 関数が見つからない
`ER_CEXP_RIGHT_WRONG` 右辺式が不適切
`ER_CEXP_DEF_TYPE` 型の異なる構造体(共用体)のコピーは禁止
`ER_CEXP_CANT_ASSIGN` 代入できない
`ER_CEXP_NO_TYPE` 型が見つからない
`ER_CEXP_CANT_FLOAT` 浮動小数点型の演算はサポートしていない
`ER_CEXP_CANT_P_TO_P` 指定の演算はポインタ型同士に対してはできない

`ER_CEXP_CANT_SUB_P` 指定の演算はポインタ型に対してはできない
`ER_CEXP_CANT_P` ポインタ変数による減算はできない
`ER_CEXP_O_DIV` 0 で除算した
`ER_CEXP_UNKNOWN_OP` 不正な演算子を用いた
`ER_CEXP_BROKEN_TYPE` 型情報が壊れている
`ER_CEXP_LEFT_POINT` 左辺値は、ポインタ変数でなければならない
`ER_CEXP_LEFT_STRUCT` 左辺値は、構造体(共用体)型でなければならない

`ER_CEXP_NO_MEMBER` メンバが見つからない
`ER_CEXP_LEFT_STRUCT_REF` 左辺値は、構造体(共用体)型への参照でなければならない

`ER_CEXP_LEFT_WRONG` 左辺値が不適切
`ER_CEXP_VAL_NUM` 被演算子は数値でなければならない
`ER_CEXP_CANT_MIN` 指定の被演算子は符号反転できない
`ER_CEXP_CANT_REF` アドレス値を求めることができない
`ER_CEXP_LEFT_ARRAY` 配列変数が不適切
`ER_CEXP_RIGHT_NUM` 配列の要素番号が不適切

ER_CEXP_NOT_POINT	被演算子がアドレスではない
ER_CEXP_CANT_CAST_REG	レジスタ変数に対するキャスト演算はサポートしていない
ER_CEXP_CANT_CAST	キャストする型の指定が不適切
ER_CEXP_CAST_NOT_SUPPORT	指定の型に対するキャスト演算はサポートしていない

5.2.62. **_get_shared_mem: 共有変数の取得**

関数名 int _get_shared_mem(char *name, char *value)
 引数 char *name 共有変数名
 char *value 共有変数の値
 戻り値 TRUE 成功
 FALSE 共有変数が見つからない
 機能 name で指定された共有変数を検索し、その値（文字列）を value に格納します。共有変数は、すべてのカスタムコマンドプログラム、およびカスタムウィンドウプログラムで共通に使用可能な変数です。変数名、および変数の値は文字列で、いくつかのオペレーションシステムに見られる環境変数の様に使用できます。変数名、および変数の値は63バイトまで使用可能です。

5.2.63. **_set_shared_mem: 共有変数の設定**

関数名 int _set_shared_mem(char *name, char *value)
 引数 char *name 共有変数名
 char *value 共有変数の値
 戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
 機能 name で指定された共有変数を value で指定された値に設定します。既に定義済みの共有変数に対して値を設定した場合には、以前の値を value で指定された値に変更します。定義されていない共有変数の場合には、新たに変数領域を確保します。

5.2.64. **_delete_shared_mem: 共有変数の削除**

関数名 int _delete_shared_mem(char *name)
 引数 char *name 共有変数名
 戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
 機能 name で指定された共有変数を削除します。共有変数が定義されていない場合には、何も行いません。

5.2.65. **_get_err_msg: PD30SIM のエラーメッセージ文の取得**

関数名 int _get_err_msg(int err_no, char *msg)
 引数 int err_no エラー番号
 char *msg エラーメッセージ文
 戻り値 TRUE 成功
 FALSE エラー番号に対応するエラーメッセージ文が見つからない
 機能 err_no で指定されたエラー番号に対応する PD30SIM のエラーメッセージ文を取得します。

5.2.66. `_get_tick_count`: Windows 起動からの経過した時間の取得

関数名 `int _get_tick_count()`
引数 なし
戻り値 Windows 起動からの経過した時間 (ミリ秒単位)
機能 Windows 起動からの経過した時間をミリ秒単位で取得します。

5.2.67. `_get_time`: システムの現在の日付と時刻の取得

関数名 `int _get_time(int *year, int *month, int *dayOfWeek, int *day, int *hour, int *minute, int *second, int *milliseconds)`
引数 `int *year` 現在の年の格納先
`int *month` 現在の月 (1~12) の格納先
`int *dayOfWeek` 現在の曜日 (日曜日=0, . . .) の格納先
`int *day` 現在の日 (1~31) の格納先
`int *hour` 現在の時刻 (1~24) の格納先
`int *minute` 現在の分 (0~59) の格納先
`int *second` 現在の秒 (0~59) の格納先
`int *milliseconds` 現在のミリ秒 (0~999) の格納先
戻り値 TRUE 常にTRUEを返す
機能 システムの現在の日付と時刻を取得し、各引数に指定された領域に格納します。引数にNULLを指定した場合には、その情報は格納されません。

5.2.68. `_disp_src_line`: プログラムウィンドウの表示内容変更

関数名 `int _disp_src_line(int lineno, char *filename, int addr)`
引数 `int lineno` 行番号
`char *filename` ファイル名
`int addr` アドレス
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 PD のプログラムウィンドウの表示内容を更新します。lineno および filename で指定されたソースファイルの指定行をプログラムウィンドウ内にソースモードで表示します。指定されたソースファイルの指定行を表示できなかった場合には、addr で指定されたアドレスから逆アセンブルモードで表示します。

5.2.69. `_rtt_get_range`: RTT データ範囲の取得

関数名 `int _rtt_get_range(int *s_cycle, int *e_cycle)`
引数 `int *s_cycle` 開始サイクル
`int *e_cycle` 終了サイクル
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 参照可能なトレースデータの開始、終了サイクルを取得します。
エラー ER_IN2_NONE_RTT 参照可能なトレースデータが見つからない
その他 シミュレータエラー

5.2.70. `_rtt_get_disasm`: RTT データの逆アセンブル解析結果の取得

関数名 `int _rtt_get_disasm(int *cycle, int *next_cycle, char *buffer, int *count)`
引数 `int *cycle` 解析開始/解析結果サイクル
`int *next_cycle` 次のフェッチサイクル
`char *buffer` 解析結果文字列格納領域
`int *count` フェッチ命令数
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `*cycle` で指定されたサイクルから、フェッチサイクルを検索し、見つければそのサイクルを `*cycle` に格納し、その命令を逆アセンブルして、`buffer` に格納します。`*next_cycle` には、次のフェッチサイクルを格納します。`*count` には、見つかったフェッチサイクルで何命令フェッチしたかを格納します。1 命令より多くの命令をフェッチした場合には、その命令分の逆アセンブルを行い、改行コードで区切って `buffer` に格納します。
エラー ER_IN2_NONE_RTT 参照可能なトレースデータが見つからない
ER_IN2_CYCLE_OUTRANGE 指定したサイクル値が範囲外
その他 シミュレータエラー

5.2.71. `_rtt_get_bus`: RTT データのバスモード表示文字列の取得

関数名 `int _rtt_get_bus(int cycle, char *buffer)`
引数 `int cycle` サイクル
`char *buffer` 文字列格納領域
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `cycle` で指定されたサイクルのトレースデータを表示用文字列に変換して、`buffer` に格納します。
エラー `ER_IN2_NONE_RTT` 参照可能なトレースデータが見つからない
`ER_IN2_CYCLE_OUTRANGE` 指定したサイクル値が範囲外
その他 シミュレータエラー

5.2.72. `_rtt_check_isfetch`: RTT データのフェッチサイクルの検査

関数名 `int _rtt_check_isfetch(int cycle, int *addr1, int *addr2, int *count)`
引数 `int cycle` 検査サイクル
`int *addr1` フェッチアドレス 1
`int *addr2` フェッチアドレス 2
`int *count` フェッチ命令数
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `cycle` で指定されたサイクルがフェッチサイクルであるかを検査します。フェッチサイクルでない場合には、`*count` に 0 を格納します。フェッチサイクルの場合には、`*count` にフェッチ命令数を格納し、`*addr1`、`*addr2` にそれぞれ一つ目の命令をフェッチしたアドレス、二つ目の命令をフェッチしたアドレスを格納します。
エラー `ER_IN2_NONE_RTT` 参照可能なトレースデータが見つからない
`ER_IN2_CYCLE_OUTRANGE` 指定したサイクル値が範囲外
その他 シミュレータエラー

5.2.74. `_rtt_get_data`: RTT データの取得

関数名 `_rtt_get_data(int cycle, int *addr, int *data, int *attr, int *acsize, int *intflag, int *intendflag, int *h, int *m, int *s, int *ms, int *us)`

引数	int	cycle	サイクル
	int	*addr	アドレスバスの値
	int	*data	データバスの値
	int	*attr	アクセス属性
	int	*acsize	アクセスサイズ
	int	*intflag	割り込み発生フラグ
	int	*intendflag	割り込み終了フラグ
	int	*h	時間
	int	*m	分
	int	*s	秒
	int	*ms	ミリ秒
	int	*us	マイクロ秒

戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能 cycle で指定されたサイクルの RTT データを取得します。*addr、*data には、それぞれアドレスバスの値、データバスの値が格納されます。
*attr には以下のアクセス属性が格納されます。

IN2_AC_CODE_READ	コード Read 時
IN2_AC_DATA_READ	データ Read 時
IN2_AC_DATA_WRITE	データ Write 時
IN2_AC_OTHER	不明

*acsize には以下のアクセスサイズが格納されます。

IN2_TRACE_SIZE_BYTE	バイトアクセス
IN2_TRACE_SIZE_WORD	ワードアクセス

*intflag、*intendflag にはそれぞれ割り込み発生時と割り込み終了時に TRUE が格納され、それ以外の時は FALSE が格納されます。
*h、*m、*s、*ms、*us には、それぞれ実行開始からの時、分、秒、ミリ秒、マイクロ秒が格納されます。

エラー ER_IN2_NONE_RTT 参照可能なトレースデータが見つからない
ER_IN2_CYCLE_OUTRANGE 指定したサイクル値が範囲外
その他 シミュレータエラー

5.2.75. `_rtt_clear_cache`: リアルタイムトレース(RTT)キャッシュのクリア

関数名 `int _rtt_clear_cache()`

引数 なし

戻り値 TRUE 常に TRUE を返す

機能 リアルタイムトレース(RTT)キャッシュをクリアします。

5.2.76. `_cv_get_data`: カバレッジデータの取得

関数名 `int _cv_get_data(int s_addr, int e_addr, int *rs_addr, int *re_addr, char *data)`

引数 `int` `s_addr` 取得開始アドレス
 `int` `e_addr` 取得終了アドレス
 `int` `*rs_addr` 取得開始実アドレス
 `int` `*re_addr` 取得終了実アドレス
 `char` `*data` 取得カバレッジデータ

戻り値 `TRUE` 成功
 `FALSE` エラー

機能 引数 `s_addr`, `e_addr` で指定された範囲を含むカバレッジデータを引数 `data` で指定した領域に格納します。ただし、`data` 1 バイト分には、8 バイトアライメントからの8バイト分が格納されるため、実際には `s_addr`, `e_addr` で指定したアドレスより多くの範囲のデータが格納されることがあります。たとえば、3h 番地 ~ 19h 番地を指定した場合には、0h 番地 ~ 1Fh 番地のデータが格納されます。実際に格納された取得開始実アドレス、取得終了実アドレスは、それぞれ引数 `*rs_addr`, `*re_addr` に格納されます。なお、`*rs_addr`, `*re_addr` に格納される値は、以下の計算式で求めることができます。

$$*rs_addr = s_addr / 8 * 8$$

$$*re_addr = e_addr / 8 * 8 + 7$$

引数 `data` には、`e_addr - s_addr / 8 + 1` より大きい配列を指定してください。data 1 バイトに格納されるカバレッジデータのデータフォーマットは、以下の通りです。

(上段: ビットオフセット、下段: アドレスオフセット)

7	6	5	4	3	2	1	0
+ 7	+ 6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1	+ 0

たとえば、`s_addr` が 0x400 の場合の `data[0]` には、下記のようにそれぞれのビットに対応するアドレスオフセットのアドレスのカバレッジ結果が格納されます。

(上段: ビットオフセット、下段: アドレス)

7	6	5	4	3	2	1	0
0x407	0x406	0x405	0x404	0x403	0x402	0x401	0x400

つまり、`s_addr` から 1 バイトおきにアクセスがあった場合には、下記のようにカバレッジデータが格納され、

(上段: ビットオフセット、下段: カバレッジ計測結果)

7	6	5	4	3	2	1	0
0	1	0	1	0	1	0	1

`data[0]` には、01010101B すなわち 0x55 が格納されます。

エラー `ER_IN2_ADDR_OUTRANGE` 指定アドレスが範囲外
 `ER_IN2_RUNNING` 実行中であるため取得できない
 その他 シミュレータエラー

5.2.77. `_cv_set_data`: カバレッジデータの設定

関数名 `int _cv_set_data(int s_addr, int e_addr, char *data)`
引数 `int s_addr` 設定開始アドレス
`int e_addr` 設定終了アドレス
`char *data` 設定カバレッジデータ
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 引数 `data` で指定した領域に格納されているカバレッジデータを、引数 `s_addr`, `e_addr` で指定された範囲に設定します。ただし、`data` 1 バイトには、アドレス 8 バイト分のカバレッジデータが格納されるため、`s_addr`, `e_addr` は、8 バイト単位の値を指定してください。`data` のフォーマットは、上記の `_cv_get_data()` 関数と同様です。
エラー `ER_IN2_ADDR_OUTRANGE` 指定アドレスが範囲外
`ER_IN2_RUNNING` 実行中であるために設定できない
その他 シミュレータエラー

5.2.78. `_cv_clear_data`: カバレッジデータのクリア

関数名 `int _cv_clear_data()`
引数 なし
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー
機能 カバレッジデータをクリアします。
エラー `ER_IN2_RUNNING` 実行中であるためにクリアできない
その他 シミュレータエラー

5.2.79. `_cv_clear_cache`: カバレッジキャッシュのクリア

関数名 `int _cv_clear_cache()`
引数 なし
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 カバレッジキャッシュをクリアします。

5.2.80. `_syscom`: PD30SIM のスクリプトコマンドの実行

関数名 `int _syscom(char *command)`
引数 `char *command` PD30SIM のスクリプトコマンド文字列
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `command` で指定された文字列を PD30SIM のスクリプトコマンドとして実行します。たとえば、1000H 番地から 1FFFH 番地までをダンプするスクリプトコマンドは、以下の様に指定します。
`_syscom("DumpByte 1000, 1FFF");`

5.2.81. `_doscom`: DOS コマンドの実行

関数名 `int _doscom(char *command)`
引数 `char *command` DOS コマンド文字列
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 `command` で指定された文字列を DOS コマンドとして実行します。たとえば、DOS の DIR コマンドに /W オプションを指定して、出力結果を TMP ファイルにリダイレクトするコマンドは、以下の様に指定します。
`_doscom("DIR /W > TMP");`

5.2.82. シミュレータエラー一覧

システムコール関数が FALSE を返した場合に、グローバル変数 macro_err に格納されるエラー番号は以下の通りです。

エラー番号	説明
ER_IN2_MCU_RESET	ターゲットリセット
ER_IN2_ERROR_2	受信データのチェックサムエラー
ER_IN2_ERROR_3	指定されたデータが存在しない
ER_IN2_ERROR_4	ターゲットプログラム実行中
ER_IN2_ERROR_5	ターゲットプログラム停止中
ER_IN2_ERROR_6	すでに測定停止状態
ER_IN2_ERROR_7	すでに測定実行状態
ER_IN2_ARG_ERROR	引数エラー
ER_IN2_ERROR_9	測定が完了していない
ER_IN2_ERROR_A	指定サイクルのトレースデータがない
ER_IN2_ERROR_B	トレースデータがない
ER_IN2_ERROR_G	ポイントの点数が範囲を越えている
ER_IN2_ERROR_H	ブレークが設定されていない
ER_IN2_ERROR_I	ソース情報がロードされていない
ER_IN2_ERROR_M	関数範囲が設定外である
ER_IN2_MCU_RUN	ターゲット MCU 実行エラー

5.3. ウィンドウ操作系システムコール関数(winlib.lib)

winlib.lib では、カスタムウィンドウプログラムで使用できるウィンドウ操作関数を提供します。各関数のプロトタイプ宣言は、winlib.h に記述されています。

関数名	説明
_win_printf	書式付きテキスト出力
_win_puts	カスタムウィンドウへの文字列の出力
_win_set_cursor	カーソル位置の設定
_win_set_color	テキストの色の設定
_win_set_bkcolor	背景色の設定
_win_column2dot	カーソル座標のピクセル座標への変換
_draw_text_out	カスタムウィンドウへの文字列の出力
_draw_set_color	テキストの色の設定
_draw_set_bkcolor	背景色の設定
_draw_set_bkmode	バックグラウンドモードの設定
_draw_set_font	フォントの設定
_draw_get_char_size	フォント文字の大きさの取得
_draw_line	線の描画
_draw_fill_rect	四角形の塗りつぶし
_draw_frame_rect	四角形の描画
_draw_invert_rect	四角形の色の反転
_draw_arc	楕円の弧の描画
_draw_pie	扇形の描画
_win_redraw	カスタムウィンドウの再描画
_win_redraw_clear	カスタムウィンドウの再描画
_win_redraw_item	コントロールアイテムの再描画
_win_show_window	コントロールアイテムの表示・非表示の設定
_win_set_window_title	カスタムウィンドウのタイトルの設定
_win_enable_window	コントロールアイテムの有効・無効の設定
_win_button_create	ボタンの作成
_win_button_set_text	ボタンのテキストの変更
_win_hscroll_range	水平スクロールバーのスクロール範囲の設定
_win_hscroll_pos	水平スクロールボックスの位置の設定
_win_vscroll_range	垂直スクロールバーのスクロール範囲の設定
_win_vscroll_pos	垂直スクロールボックスの位置の設定
_win_statusbar_create	ステータスバーの作成
_win_statusbar_set_pane	ステータスバーの項目の設定
_win_statusbar_set_text	ステータスバーのテキストの設定
_win_dialog	入力ダイアログの作成
_win_message_box	メッセージボックスの作成
_win_filedialog	ファイル選択ダイアログの作成
_win_set_window_pos	カスタムウィンドウの位置の設定
_win_set_window_size	カスタムウィンドウのサイズの設定
_win_timer_set	システムタイマの設定
_win_timer_kill	システムタイマの解除

5.3.1. `_win_printf`: 書式付きテキスト出力(カスタムウィンドウへの出力)

関数名 `int _win_printf(char *format , ...);`
引数 `char *forma` フォーマット
 `...` 可変引数
戻り値 `int` 出力した文字数
機能 `format` の制御のもとに出力が変換されて、`_win_set_color()`関数で指定されたテキスト色、`_win_set_bkcolor()`関数で指定された背景色で、カスタムウィンドウのカーソル位置への出力が行なわれます。カーソル位置は、最後に出力された文字の次に設定されます。カーソル位置は、`_win_set_cursor()`関数によって任意の位置に設定できます。なお、文字のフォントは `FIXED_SYS` のみで使用されます。

5.3.2. `_win_puts`: カスタムウィンドウへの文字列の出力

関数名 `int _win_puts(char *str)`
引数 `char *str` 出力文字列
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 `_win_set_color()`関数で指定されたテキスト色、`_win_set_bkcolor()`関数で指定された背景色で、カスタムウィンドウのカーソル位置へ `str` で指定された文字列を出力します。カーソル位置は、最後に出力された文字の次に設定されます。カーソル位置は、`_win_set_cursor()`関数によって任意の位置に設定できます。なお、文字のフォントは `FIXED_SYS` のみで使用されます。

5.3.3. `_win_set_cursor`: カーソル位置の設定

関数名 `int _win_set_cursor(int x, int y)`
引数 `int x` カーソルの X カラム位置
 `int y` カーソルの Y カラム位置
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 `x, y` で指定された位置にカーソル位置を移動します。カーソル位置は、カスタムウィンドウのクライアント領域の左上隅を `(0, 0)` とし、右方向に `x`、下方向に `y` となります。1 カラムには、1 文字が出力されます。

5.3.4. `_win_set_color`: テキストの色の設定

`int _win_set_color(int color)`

引数 `int color` テキストの色

戻り値 `int` 事前のテキスト色

機能 テキストに、`color` で指定された色を設定します。本関数で指定されたテキストの色は、`_win_printf()`関数および`_win_puts()`関数で文字列を出力する際に使用されます。`color` には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

5.3.5. `_win_set_bkcolor`: 背景色の設定

関数名 `int _win_set_bkcolor(int color)`
引数 `int color` テキストの背景色
戻り値 `int` 事前の背景色
機能 現在の背景色に、`color` で指定された色を設定します。本関数で指定されたテキストの色は、`_win_printf()`関数および`_win_puts()`関数で文字列を出力する際に使用されます。`color` には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

5.3.6. `_win_column2dot`: カーソル座標のピクセル座標への変換

関数名 `int _win_column2dot(int xcol, int ycol, int *xpix, int *ypix)`
引数 `int xcol` X カラム位置
`int ycol` Y カラム位置
`int *xpix` X カラム位置の X ピクセル座標
`int *ypix` Y カラム位置の Y ピクセル座標
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 `xcol, ycol` で指定されたカーソル位置を対応するピクセル座標に変換し、`*xpix, *ypix` に格納します。

5.3.7. `_draw_text_out`: カスタムウィンドウへの文字列の出力

関数名 `int _draw_text_out(int x, int y, char *str)`
引数 `int x` テキストの開始位置の X ピクセル座標
`int y` テキストの開始位置の Y ピクセル座標
`char *str` 描画される文字列へのポインタ
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 現在選択されているフォントを使って、`_draw_set_color()`関数で指定されたテキスト色、`_draw_set_bkcolor()`関数で指定された背景色で、指定された位置に文字列を書き込みます。

5.3.8. `_draw_set_color`: テキストの色の設定

関数名 `int _draw_set_color(int color)`

引数 `int color` テキストの色

戻り値 `int` 事前のテキスト色

機能 テキストに、`color` で指定された色を設定します。本関数で指定されたテキストの色は、`_draw_text_out()`関数で文字列を出力する際に使用されます。`color` には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

5.3.9. `_draw_set_bkcolor`: 背景色の設定

関数名 `int _draw_set_bkcolor(int color)`

引数 `int color` テキストの背景色

戻り値 `int` 事前の背景色

機能 現在の背景色に、`color` で指定された色を設定します。本関数で指定された背景色は、`_draw_text_out()`関数で文字列を出力する際に使用されます。`color` には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

バックグラウンドモードが"塗りつぶしモード"のときは、システムはスタイル付きライン間のすきま、ブラシのハッチライン間のすきま、文字セルのバックグラウンドを背景色で塗りつぶします。

5.3.10. `_draw_set_bkmode`: バックグラウンドモードの設定

関数名 `int _draw_set_bkmode(int flag)`

引数 `int flag` 設定するモード

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 バックグラウンドモードを設定します。テキストの描画前に領域を背景色で塗りつぶすかを指定します。`flag` に `TRUE` を指定すると、バックグラウンドを現在の背景色で塗りつぶします(デフォルト)。`flag` に `FALSE` を設定すると、描画前にバックグラウンドは変更されません。

5.3.11. `_draw_set_font`: フォントの設定

関数名 `int _draw_set_font(int size, int font)`

引数 `int size` フォントのサイズ

`int font` フォント定数

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 現在の描画フォントのサイズ、種類を指定します。`font` には、以下に示すフォント定数を | で組み合わせて指定します。

フォント定数	フォントの種類
<code>FONT_FIXED_SYS</code>	"FixedSys"
<code>FONT_MINTYO</code>	"M S 明朝"
<code>FONT_GOTHIC</code>	"M S ゴシック"
<code>FONT_TIMESNEWROMAN</code>	"Times New Roman"
<code>FONT_CENTURY</code>	"Century"
<code>FONT_ARIAL</code>	"Arial"
<code>FONT_BOLD</code>	太字
<code>FONT_ITALIC</code>	斜体

5.3.12. `_draw_get_char_size`: フォント文字の大きさの取得

関数名 `int _draw_get_char_size(int *pWidth, int *pHeight)`

引数 `int *pWidth` 文字の幅の格納先

`int *pHeight` 文字の高さの格納先

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 現在設定されているフォント文字の大きさを取得します。

5.3.13. `_draw_line`: 線の描画

関数名 `int _draw_line(int x1, int y1, int x2, int y2, int color)`

引数 `int x1` 線の開始位置の X ピクセル座標

`int y1` 線の開始位置の Y ピクセル座標

`int x2` 線の終了位置の X ピクセル座標

`int y2` 線の終了位置の Y ピクセル座標

`int color` 線の色

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 指定した座標間に、指定した色の線を描画します。color には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

5.3.14. `_draw_fill_rect`: 四角形の塗りつぶし

関数名 `int _draw_fill_rect(int x1, int y1, int x2, int y2, int color)`

引数 `int x1` 四角形の左上の X ピクセル座標

`int y1` 四角形の左上の Y ピクセル座標

`int x2` 四角形の右下の X ピクセル座標

`int y2` 四角形の右下の Y ピクセル座標

`int color` 塗りつぶす色

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 指定したピクセル座標を四隅とする、指定した色で塗りつぶされた四角形を描画します。color には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

5.3.15. `_draw_frame_rect`: 四角形の描画

関数名 `int _draw_frame_rect(int x1, int y1, int x2, int y2, int color)`

引数 `int x1` 四角形の左上の X ピクセル座標

`int y1` 四角形の左上の Y ピクセル座標

`int x2` 四角形の右下の X ピクセル座標

`int y2` 四角形の右下の Y ピクセル座標

`int color` 線の色

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 指定したピクセル座標を四隅とする、指定した色の四角形の線を描画します。 `color` には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

5.3.16. `_draw_invert_rect`: 四角形の色を反転

関数名 `int _draw_invert_rect(int x1, int y1, int x2, int y2)`

引数 `int x1` 四角形の左上の X ピクセル座標

`int y1` 四角形の左上の Y ピクセル座標

`int x2` 四角形の右下の X ピクセル座標

`int y2` 四角形の右下の Y ピクセル座標

戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 指定したピクセル座標を四隅とする四角形の色を反転します。

5.3.17. `_draw_arc`: 楕円の弧の描画

関数名 `int _draw_arc(int x1, int y1, int x2, int y2, int x3, int y3, int x4, int y4, int color)`

引数

<code>int</code>	<code>x1</code>	境界矩形の左上隅の X ピクセル座標
<code>int</code>	<code>y1</code>	境界矩形の左上隅の Y ピクセル座標
<code>int</code>	<code>x2</code>	境界矩形の右下隅の X ピクセル座標
<code>int</code>	<code>y2</code>	境界矩形の右下隅の Y ピクセル座標
<code>int</code>	<code>x3</code>	弧の描画開始位置の X ピクセル座標
<code>int</code>	<code>y3</code>	弧の描画開始位置の Y ピクセル座標
<code>int</code>	<code>x4</code>	弧の描画終了位置の X ピクセル座標
<code>int</code>	<code>y4</code>	弧の描画終了位置の Y ピクセル座標
<code>int</code>	<code>color</code>	円弧の色

戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー

機能 楕円の弧を描画します。境界矩形のピクセル座標(x1, y1)-(x2, y2)と弧の始点のピクセル座標(x3, y3)と終点のピクセル座標(x4, y4)を指定します。弧の始点と終点は弧の線上にある必要はありません。指定された始点と境界矩形の中心を結ぶ直線を計算し、それをもとにして弧の始点を算出します。終点の算出も同様です。color には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
<code>COLOR_BLACK</code>	黒
<code>COLOR_BLUE</code>	青
<code>COLOR_GREEN</code>	緑
<code>COLOR_CYAN</code>	水色
<code>COLOR_RED</code>	赤
<code>COLOR_MAGENDA</code>	紫
<code>COLOR_YELLOW</code>	黄
<code>COLOR_WHITE</code>	白
<code>COLOR_GRAY</code>	灰
<code>COLOR_DKBLUE</code>	暗い青
<code>COLOR_DKGREEN</code>	暗い緑
<code>COLOR_DKCYAN</code>	暗い水色
<code>COLOR_DKRED</code>	暗い赤
<code>COLOR_DKMAGENDA</code>	暗い紫
<code>COLOR_DKYELLOW</code>	暗い黄
<code>COLOR_LTGRAY</code>	明るい灰

5.3.18. _draw_pie: 扇形の描画

関数名 int _draw_pie(int x1, int y1, int x2, int y2, int x3, int y3, int x4, int y4, int framecolor, int paintcolor)

引数

int	x1	境界矩形の左上隅の X ピクセル座標
int	y1	境界矩形の左上隅の Y ピクセル座標
int	x2	境界矩形の右下隅の X ピクセル座標
int	y2	境界矩形の右下隅の Y ピクセル座標
int	x3	扇形の始点位置の X ピクセル座標
int	y3	扇形の始点位置の Y ピクセル座標
int	x4	扇形の終点位置の X ピクセル座標
int	y4	扇形の終点位置の Y ピクセル座標
int	framecolor	扇形の枠線の色
int	paintcolor	扇形を塗りつぶす色

戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー

機能扇形を描画します。扇形の外周の円は楕円の境界矩形のピクセル座標(x1, y1)-(x2, y2)によって定義します。framecolor、paintcolor には、以下に示すカラー定数を指定します。

カラー定数	色
COLOR_BLACK	黒
COLOR_BLUE	青
COLOR_GREEN	緑
COLOR_CYAN	水色
COLOR_RED	赤
COLOR_MAGENDA	紫
COLOR_YELLOW	黄
COLOR_WHITE	白
COLOR_GRAY	灰
COLOR_DKBLUE	暗い青
COLOR_DKGREEN	暗い緑
COLOR_DKCYAN	暗い水色
COLOR_DKRED	暗い赤
COLOR_DKMAGENDA	暗い紫
COLOR_DKYELLOW	暗い黄
COLOR_LTGRAY	明るい灰

5.3.19. `_win_redraw`: カスタムウィンドウの再描画

関数名 `int _win_redraw()`
引数 なし
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 カスタムウィンドウの表示を消去せずに再描画します。

5.3.20. `_win_redraw_clear`: カスタムウィンドウの再描画

関数名 `int _win_redraw_clear()`
引数 なし
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 カスタムウィンドウの表示を消去してから再描画します。

5.3.21. `_win_redraw_item`: コントロールアイテムの再描画

関数名 `int _win_redraw_item(int handle)`
引数 `int handle` コントロールアイテムのハンドル
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 `handle` で指定されたコントロールアイテム(ボタン)を再描画します。

5.3.22. `_win_show_window`: コントロールアイテムの表示・非表示の設定

関数名 `int _win_show_window(int handle, int flag)`
引数 `int handle` コントロールアイテムのハンドル
`int flag` TRUE:表示 FALSE:非表示
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 `handle` で指定されたコントロールアイテム(ボタン)の表示/非表示を指定します。`flag` に TRUE を指定した場合に表示され、FALSE を指定した場合に非表示になります。

5.3.23. `_win_set_window_title`: カスタムウィンドウのタイトルの設定

関数名 `int _win_set_window_title(char *title)`
引数 `char *title` ウィンドウタイトル
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 `title` で指定された文字列を、カスタムウィンドウのタイトルに設定します。

5.3.24. `_win_enable_window`: コントロールアイテムの有効・無効の設定

関数名 `int _win_enable_window(int handle, int flag)`
引数 `int handle` コントロールアイテムのハンドル
`int flag` TRUE:有効 FALSE:無効
戻り値 TRUE 常に TRUE を返す
機能 `handle` で指定されたコントロールアイテム(ボタン)の状態を指定します。`flag` に TRUE を指定した場合に有効となり、FALSE を指定した場合に無効となります。無効時コントロールアイテムは灰色表示 されます。

5.3.25. `_win_button_create`: ボタンの作成

関数名 `int _win_button_create(int x1,int y1,int x2,int y2,
char *str,int id)`

引数 `int x1` ボタン左上の X ピクセル座標
`int y1` ボタン左上の Y ピクセル座標
`int x2` ボタン右下の X ピクセル座標
`int y2` ボタン右下の Y ピクセル座標
`char *str` ボタンコントロールのテキスト
`int id` ボタンのコントロール ID
戻り値 `int` ボタンのハンドル

機能 `x1, y1, x2, y2` で指定された領域に、表面に引数 `str` で指定されたテキストを表示するボタンを作成します。 `id` で指定されたコントロール ID はボタンクリック時に、`OnCommand()` ハンドル関数の引数 `nId` として送信されます。

5.3.26. `_win_button_set_text`: ボタンのテキストの変更

関数名 `int _win_button_set_text(int handle, char *text)`

引数 `int handle` ボタンのハンドル
`char *text` ボタンコントロールのテキスト
戻り値 `TRUE` 成功
`FALSE` エラー

機能 `handle` で指定されたボタンに表示するテキストを `text` で指定されたテキストに変更します。

5.3.27. `_win_hscroll_range`: 水平スクロールバーのスクロール範囲の設定

関数名 `int _win_hscroll_range(int min, int max)`

引数 `int min` 水平スクロールバーの最小スクロール位置
`int max` 水平スクロールバーの最大スクロール位置
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 カスタムウィンドウの水平スクロールバーの最小位置と最大位置を指定します。 `min` と `max` の両方に 0 を指定すると、水平スクロールバーは非表示になります。デフォルトでは両方の引数に 0 が指定された非表示状態になっています。スクロール範囲の奨励は 0 から 100 です。

5.3.28. `_win_hscroll_pos`: 水平スクロールボックスの位置の設定

関数名 `int _win_hscroll_pos(int pos)`

引数 `int pos` 水平スクロールボックスの新しい位置
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す

機能 カスタムウィンドウの水平スクロールボックスの現在位置を設定し、スクロールボックスの新しい位置を反映するためにスクロールバーを再描画します。新しい位置はスクロール範囲内になければなりません。

5.3.29. `_win_vscroll_range`: 垂直スクロールバーのスクロール範囲の設定

関数名 `int _win_vscroll_range(int min, int max)`
引数 `int min` 垂直スクロールバーの最小スクロール位置
`int max` 垂直スクロールバーの最大スクロール位置
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 カスタムウィンドウの垂直スクロールバーの最小位置と最大位置を指定します。`min` と `max` の両方に 0 を指定すると、垂直スクロールバーは非表示になります。デフォルトでは両方の引数に 0 が指定された非表示状態になっています。スクロール範囲の奨励は 0 から 100 です。

5.3.30. `_win_vscroll_pos`: 垂直スクロールボックスの位置の設定

関数名 `int _win_vscroll_pos(int pos)`
引数 `int pos` 垂直スクロールボックスの新しい位置
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 カスタムウィンドウの垂直スクロールボックスの現在位置を設定し、スクロールボックスの新しい位置を反映するためにスクロールバーを再描画します。新しい位置はスクロール範囲内になければなりません。

5.3.31. `_win_statusbar_create`: ステータスバーの作成

関数名 `int _win_statusbar_create(int cnt)`
引数 `int cnt` ステータスバーの項目数
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 カスタムウィンドウの下端にステータスバーを作成します。`cnt` にはステータスバーの項目数を設定します。

5.3.32. `_win_statusbar_set_pane`: ステータスバーの項目の設定

関数名 `int _win_statusbar_set_pane(int index, int style, int size)`
引数 `int index` ステータスバーの項目のインデックス番号
`int style` 項目のスタイル
`int size` 項目のサイズ(ピクセル値)
戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
機能 作成したステータスバーの `index` で指定された項目に、`style` で指定されたスタイルと、`size` で指定されたサイズを設定します。`style` には、以下に示すスタイルを指定します。

スタイル	説明
<code>SBPS_NOBORDERS</code>	ペインの周囲に3Dの境界線を持たない。
<code>SBPS_POPOUT</code>	テキストが"浮き出す"反転表示された境界線を持つ。
<code>SBPS_DISABLED</code>	テキストを描画しない。
<code>SBPS_NORMAL</code>	伸張も反転もせず、境界も持たない。
<code>SBPS_STRETCH</code>	未使用スペースを埋めるためにペインを伸張する。ステータスバーの中ではこのスタイルを持つペインは1つしか許されない。また、このスタイルは他のスタイルと で組み合わせることができる。

5.3.33. `_win_statusbar_set_text`: ステータスバーのテキストの設定

関数名 `int _win_statusbar_set_text(int index, char *text)`
 引数 `int index` ステータスバーの項目のインデックス番号
`char *text` ステータスバーに表示するテキスト
 戻り値 `TRUE` 常に `TRUE` を返す
 機能 項目に表示するテキストを設定します。

5.3.34. `_win_dialog`: 入力ダイアログの作成

関数名 `int _win_dialog(char *str, char *buf)`
 引数 `char *str` 表示するメッセージを示す文字列
`char *buf` 取得した文字列の格納先
 戻り値 `TRUE` OK ボタンが押された
`FALSE` キャンセルボタンが押された
 機能 入力ダイアログをオープンして 1 行の文字列を取得します。

5.3.35. `_win_message_box`: メッセージボックスの作成

関数名 `int _win_message_box(char *str, char *title, int style)`
 引数 `char *str` 表示するメッセージ
`char *title` メッセージボックスのタイトル
`int style` メッセージボックスの動作と内容の指定
 戻り値 `int` 以下に示す関数の実行結果

値	意味
0	十分なメモリがない
IDABORT	[中止]ボタンが選択された
IDCANCEL	[キャンセル]ボタンが選択された
IDIGNORE	[無視]ボタンが選択された
IDNO	[いいえ]ボタンが選択された
IDOK	[OK]ボタンが選択された
IDRETRY	[再試行]ボタンが選択された
IDYES	[はい]ボタンが選択された

機能 メッセージボックスを作成します。style には、以下に示すスタイルを | で組み合わせて指定します。

スタイル	説明
<code>MB_ABORTRETRYIGNORE</code>	メッセージボックスには、[中止]、[再試行]、[無視]の 3 つのプッシュボタンが含まれる。
<code>MB_APPLMODAL</code>	メッセージボックスに回答するまで PD30SIM/CB30SIM の動作を停止する(デフォルト)。
<code>MB_DEFBUTTON1</code>	最初のボタンがデフォルトになる。 <code>MB_DEFBUTTON2</code> 、 <code>MB_DEFBUTTON3</code> を指定しなければ、最初のボタンが常にデフォルトになる。
<code>MB_DEFBUTTON2</code>	2 番目のボタンがデフォルトになる。
<code>MB_DEFBUTTON3</code>	3 番目のボタンがデフォルトになる。

スタイル(つづき)	説明
MB_ICONEXCLAMATION	感嘆符アイコンがメッセージボックスに表示される。
MB_ICONHAND	MB_ICONSTOP と同じである。
MB_ICONINFORMATION	円の中に小文字の「i」があるアイコンがメッセージボックス内に表示される。
MB_ICONQUESTION	疑問符(?)のアイコンがメッセージボックス内に表示される。
MB_ICONSTOP	「STOP」アイコンがメッセージボックスに表示される。
MB_OK	メッセージボックスには、[OK]プッシュボタンが含まれる。
MB_OKCANCEL	メッセージボックスには、[OK]プッシュボタンと[キャンセル]プッシュボタンが含まれる。
MB_RETRYCANCEL	メッセージボックスには、[再試行]プッシュボタンと[キャンセル]プッシュボタンが含まれる。
MB_SYSTEMMODAL	すべてのアプリケーションが、ユーザがメッセージボックスに回答するまで中断される。システムモーダルメッセージボックスは、すぐに対応を求められるような、重大で潜在的な危険性のあるエラー(メモリ不足など)を通知するために使用すること。
MB_YESNO	メッセージボックスには、[はい]と[いいえ]の2つのプッシュボタンが含まれる。
MB_YESNOCANCEL	メッセージボックスには、[はい]、[いいえ]、[キャンセル]の3つのプッシュボタンが含まれる。

5.3.36. _win_filedialog: ファイル選択ダイアログの作成

関数名 int _win_filedialog(char *title, int openFileDialog, char *defExt, char *defFileName, int flags, char *filter, char *fileName)

引数 char *title ダイアログのタイトル
int openFileDialog オープン・セーブの指定
char *defExt デフォルトのファイル拡張子
char *defFileName デフォルトのファイル名
int flags ダイアログをカスタマイズするフラグ
char *filter フィルタ指定
char *fileName 取得したファイル名の格納先

戻り値 TRUE OK ボタンが押された
FALSE キャンセルボタンが押された

機能 ファイル選択ダイアログを作成し、選択されたファイル名を取得します。title には、ダイアログのタイトルを指定します。openFileDialog には、[ファイルを開く]ダイアログボックスを構築するときは TRUE を、[ファイル名を付けて保存]ダイアログボックス構築するときは FALSE を指定します。defExt には、ファイル名用のエディットボックスに、拡張子を付けずに入力したときに、自動的に付加される拡張子を指定します。NULL が指定された場合には拡張子は付加されません。defFileName には、ファイル名入力用のエディットボックスに最初に表示されるファイル名を指定します。NULL が指定された場合には表示されません。flags には、以下に示す、スタイルを | で組み合わせて指定します。

フラグ	説明
OFN_ALLOWMULTISELECT	[ファイル名]リストボックスで複数選択を可能にすることを指定する(プライベートなテンプレートを使ってダイアログボックスを作成する場合は、[ファイル名]リストボックスの定義の中に LBS_EXTENDEDSEL 値を指定しなければならない)。
OFN_CREATEPROMPT	指定されたファイルが存在しない場合に、ダイアログボックス関数がファイルを新しく作成するかどうかをユーザに問い合わせるようにすることを指定する(このフラグは、OFN_PATHMUSTEXIST フラグと OFN_FILEMUSTEXIST フラグを自動的にセットする)。
OFN_FILEMUSTEXIST	ユーザが[ファイル名]エントリフィールドに既存のファイル名しか入力できないことを指定する。このフラグがセットされているときにユーザが[ファイル名]エントリフィールドに無効なファイル名を入力した場合、ダイアログボックス関数はメッセージボックスに警告を表示する。このフラグがセットされると、OFN_PATHMUSTEXIST フラグもセットされる。

フラグ(つづき)	説明
OFN_HIDEREADONLY	[書き込み禁止]チェックボックスを非表示にする。
OFN_NOCHANGEDIR	ダイアログボックスに対して、現在のディレクトリをダイアログボックス呼び出し時のディレクトリにリセットさせる。
OFN_NONETWORKBUTTON	[ネットワーク]ボタンを非表示にして使用不能にする。
OFN_NOREADONLYRETURN	返されたファイルに対して[書き込み禁止]チェックボックスがチェックされておらず、ファイルが書き込み保護のディレクトリにないことを指定する。
OFN_NOTESTFILECREATE	ダイアログボックスがクローズされる前にファイルが作成されないことを指定する。このフラグは、アプリケーションが「作成しても修正しない」ネットワーク共有ポイントにファイルを保存する場合には、セットしなければならない。アプリケーションがこのフラグをセットすると、ライブラリは、書き込み保護、ディスク容量の有無、ドライブのドアの状態、ネットワーク保護などをチェックしなくなる。この状態でいったんファイルをクローズしてしまうと再びオープンすることができなくなる。このため、このフラグを使うアプリケーションは、ファイル操作を注意して行わなければならない。
OFN_OVERWRITEPROMPT	選択されたファイルがすでに存在する場合に、[ファイル名を付けて保存]ダイアログボックスにメッセージボックスを生成させる。ユーザは、ファイルを上書きするかどうかを確認しなければならない。
OFN_PATHMUSTEXIST	ユーザが有効なパスしか入力できないことを指定する。このフラグがセットされているときにユーザが[ファイル名]エントリフィールドに無効なパスを入力した場合、ダイアログボックス関数はメッセージボックスに警告を表示する。
OFN_READONLY	ダイアログボックスを作成するときに、初期状態で[書き込み禁止]チェックボックスをチェックされた状態にする。また、ダイアログボックスがクローズされるときの[書き込み禁止]チェックボックスの状態を示す。

filter には、以下に示すフォーマットで、ファイルを特定するためのフィルタを指定する文字列のペアを指定します。次の例では、(*.m;*.h)と(*.*)のフィルタを指定しています。

```
"Files(*.m;*.h)|*.m;*.h|All Files(*.*)|*.*||"
```

フィルタを指定すると、ファイル用のリスト ボックスには選択されたもののみが表示されるようになります。FileName には、選択されたファイル名が格納されます。複数のファイルの選択を許している場合で、複数のファイルが選択された場合には、スペース文字をデリミタとして格納されます。

5.3.37. **_win_set_window_pos: カスタムウィンドウの位置の設定**

関数名 int _win_set_window_pos(int x, int y)
引数 int x カスタムウィンドウの新しい左辺の X ピクセル座標
int y カスタムウィンドウの新しい上辺の Y ピクセル座標
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 カスタムウィンドウの位置を変更します。

5.3.38. **_win_set_window_size: カスタムウィンドウのサイズの設定**

関数名 int _win_set_window_size(int cx, int cy)
引数 int cx カスタムウィンドウの新しい幅 (ピクセル値)
int cy カスタムウィンドウの新しい高さ (ピクセル値)
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 カスタムウィンドウのサイズを変更します。

5.3.39. **_win_timer_set: システムタイマの設定**

関数名 int _win_timer_set(int nId, int nElapse)
引数 int nId 0 以外のタイマ識別子
int nElapse タイムアウト値(ミリ秒単位)
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 nId で指定されたタイマ識別子を持つシステムタイマをセットします。タイムアウト値が指定され、タイムアウトが発生するたびに、システムは引数 nIDEvent にタイマ識別子の値を格納して OnTimer()ハンドラ関数を呼び出します。タイマの解除を行うには_win_timer_kill()関数を用います。

5.3.40. **_win_timer_kill: システムタイマの解除**

関数名 int _win_timer_kill(int nId)
引数 int nId 0以外のタイマ識別子
戻り値 TRUE 成功
FALSE エラー
機能 nIdで指定されたシステムタイマを解除します。

5.4. カスタムウィンドウ用ハンドルの関数

カスタムウィンドウ作成モードで新規プロジェクトを作成する際に、CB30SIM によって自動生成されるフレームワークに記述されるハンドルの関数は、カスタムウィンドウが Windows のメッセージを受け取った際に呼び出されます。ハンドルの関数の一覧を以下に示します。

ハンドルの関数名	説明
OnChar	ASCII 文字コードに変換可能なキーが押された際に OnKeyDown() ハンドルの関数に続いて呼び出されます。
OnCommand	コマンドメッセージが送られた際に呼び出されます。
OnCreate	ウィンドウの作成が要求された際に呼び出されます。
OnDestroy	ウィンドウの破壊が要求された際に呼び出されます。
OnDraw	ウィンドウの再描画が要求された際に呼び出されます。
OnEvent	PD30SIM のイベントが送られた際に呼び出されます。
OnHScroll	水平スクロールバーがクリックされた際に呼び出されます。
OnKeyDown	キーが押された際に呼び出されます。
OnKeyUp	キーが離された際に呼び出されます。
OnLButtonDownClick	マウスの左ボタンがダブルクリックされた際に呼び出されます。
OnLButtonDown	マウスの左ボタンが押された際に呼び出されます。
OnLButtonUp	マウスの左ボタンが離された際に呼び出されます。
OnMouseMove	マウスカーソルが移動した際に呼び出されます。
OnRButtonDownClick	マウスの右ボタンがダブルクリックされた際に呼び出されます。
OnRButtonDown	マウスの右ボタンが押された際に呼び出されます。
OnRButtonUp	マウスの右ボタンが離された際に呼び出されます。
OnSize	ウィンドウのサイズが変更された際に呼び出されます。
OnTimer	タイマーの時間経過によりタイムアウトの時間間隔が通知された際に呼び出されます。
OnVScroll	垂直スクロールバーがクリックされた際に呼び出されます。

5.4.1. ハンドル関数に渡されるデータの仕様

ハンドル関数は、カスタムウィンドウが Windows のメッセージを受け取った際に呼び出されます。カスタムウィンドウは、ハンドル関数の呼び出しの際に、メッセージに付属する情報をグローバル変数 `_HandleMsgBlock` の示す領域に格納し、ハンドル関数から参照できるようにします。

以下に、ハンドル関数とグローバル変数 `_HandleMsgBlock` による情報の受け渡しの例を示します。

```
extern char    _HandleMsgBlock[32];

OnSize()
{
    int        nType; /* Message data */
    int        cx;    /* Message data */
    int        cy;    /* Message data */

    /* Restore message data */
    nType = ((int*)_HandleMsgBlock)[0];
    cx = ((int*)_HandleMsgBlock)[1];
    cy = ((int*)_HandleMsgBlock)[2];

    /* Write message handler code hear, please. */
}
```

ハンドル関数の最初で、`_HandleMsgBlock` に格納されている情報をハンドル関数のローカル変数に格納します。この処理以降、ハンドル関数に渡された情報は、変数として参照可能となります。ハンドル関数に渡される情報は、ハンドル関数毎に異なっています。これらの処理は、フレームワークにデフォルトで記述されています。

5.4.2. OnChar ハンドル関数

関数名 `OnChar`

説明 ASCII 文字コードに変換可能なキーが押された際に `OnKeyDown()` ハンドル関数に続いて呼び出されます。

データ `_HandleMsgBlock` に格納される情報を以下に示します。

ASCII 文字コード	4 バイト
リピートカウント	4 バイト
フラグ(未使用)	4 バイト

変数 `_HandleMsgBlock` より設定される変数を以下に示します。

int	nChar	ASCII 文字コード値
int	nRepCnt	キーを押しつづけている間にキーストロークを発生させる回数を表すリピートカウント値
int	nFlags	本バージョンでは未使用

5.4.3. OnCommand ハンドル関数

関数名 OnCommand

説明 コマンドメッセージが送られた際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

コマンドID	4バイト
通知メッセージ	4バイト
ハンドル	4バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nId コントロールアイテムのコマンドID

int nMsg コントロールアイテムの通知メッセージ

int nHandle コントロールアイテムのハンドル

補足 本ハンドル関数は、主にカスタムウィンドウに設定したコントロールアイテムにイベントが発生した際に呼び出されます。nId にはコントロールアイテムを識別する ID 番号が設定され、nMsg には発生したイベントを識別する通知メッセージが設定され、nHandle にはコントロールアイテムのハンドルが設定されます。これらの変数に設定される値は、コントロールアイテムによって異なりますので、詳しくはコントロールアイテムを操作するシステムコール関数の仕様を参照してください。

5.4.4. OnCreate ハンドル関数

関数名 OnCreate

説明 ウィンドウの作成が要求された際に呼び出されます。本関数では、コントロールアイテム等の生成、および変数の初期化などを行います。

データ なし

変数 なし

5.4.5. OnDestroy ハンドル関数

関数名 OnDestroy

説明 ウィンドウの破壊が要求された際に呼び出されます。本関数では、確保したヒープ領域の開放などを行います。

データ なし

変数 なし

5.4.6. OnDraw ハンドル関数

関数名 OnDraw

説明 ウィンドウの再描画が要求された際に呼び出されます。本関数は、他のウィンドウなどによって隠れていた部分が表示されるような場合に呼び出されます。本関数では、カスタムウィンドウの再描画などを行います。

データ なし

変数 なし

5.4.7. OnEvent ハンドル関数

関数名 OnEvent

説明 PD30SIM のイベントが送られた際に呼び出されます。本関数は、PD30SIM の状態を変更する必要がある場合に呼び出されます。本関数では、必要に応じて、メモリ値の取得、再描画等を行います。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

PD30SIM のイベント番号	4 バイト
-----------------	-------

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nEventID 以下の PD30SIM のイベント番号

PD30SIM のイベント番号	イベントが送られる場合
EVT_GO	実行開始
EVT_STOP	実行停止
EVT_RESET	リセット
EVT_STEP	ステップ実行
EVT_OVER	オーバー実行
EVT_RETURN	リターン実行
EVT_PUT_REG	レジスタ値変更
EVT_REG_PC	PC 値変更
EVT_PUT_MEM	メモリ値変更
EVT_LOAD	プログラムロード
EVT_ADD_SYMBOL	アセンブラシンボル追加
EVT_DEL_SYMBOL	アセンブラシンボル削除
EVT_SBRK	ソフトウェアブレークポイント変更
EVT_FUNC	表示関数変更
EVT_FILE	表示ファイル変更
EVT_UP	上位関数にスコープ変更
EVT_DOWN	下位関数にスコープ変更
EVT_MAP	マップ変更
EVT_PATH	サーチパス変更
EVT_RAMDISP	リアルタイムラムモニタ再描画
EVT_RAMINFO	リアルタイムラムモニタ設定変更
EVT_HWBRK	ハードウェアブレーク設定変更
EVT_EXIT	PD 終了
EVT_FONT	フォント変更
EVT_TAB	タブストップ値変更
EVT_CWATCH_UPDATE	C ウォッチウィンドウ再描画
EVT_SCRIPT_INIT	スクリプトウィンドウ初期化
EVT_TIME_10MS	10 ミリ秒ごとのタイマ割り込み

5.4.8. OnHScroll ハンドル関数

関数名 OnHScroll

説明 水平スクロールバーがクリックされた際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

スクロールバーのコード	4 バイト
スクロールボックスの位置	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nSBCode 以下のスクロール要求を示すスクロールバーのコード

値	説明
SB_LEFT	左端へスクロール
SB_ENDSCROLL	スクロール終了
SB_LINELEFT	左へスクロール
SB_LINERIGHT	右へスクロール
SB_PAGELEFT	1 ページ左へスクロール
SB_PAGERIGHT	1 ページ右へスクロール
SB_RIGHT	右端へスクロール
SB_THUMBPOSITION	絶対位置へスクロール(現在位置は nPos で指定される)
SB_THUMBTRACK	スクロールボックスを指定位置へドラッグする(現在位置は nPos で指定される)

int nPos nSBCode が SB_THUMBPOSITION または SB_THUMBTRACK の時の位置

5.4.9. OnKeyDown ハンドル関数

関数名 OnKeyDown

説明 キーが押された際に呼び出されます。ただし「システムキー」に該当するキーは対象外になります。「システムキー」は、パソコンの機種等によって定義が異なりますが、通常 Alt キーと他のキーの同時入力等が該当します。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーコード	4 バイト
リピートカウンタ	4 バイト
フラグ	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nChar キーの仮想キーコード値
 int nRepCnt キーを押しつづけている間にキーストロークを発生させる回数を表すリピートカウンタ値
 int nFlags 以下の状態フラグ

ビット	説明
0~7	未使用。
8	拡張キー。ファンクションキー、数字キーパッド上のキー。(拡張キーの時は1、それ以外の時は0)
11~12	未使用。
13	常に0。
14	直前のキー状態。(呼び出される際にキーが押されている時は1、それ以外の時は0)
15	常に0。

仮想キーコードについては、次ページの「仮想キーコードについて」をご参照ください。

【仮想キーコードについて】

Windows では、あらゆる機種をサポートするために、仮想キーを定義しています。Windows は、F1 キーの押下を検出した際に、F1 キーに対応した仮想キーコードへ変換し、アプリケーションに F1 キーの押下を通知します。仮想キーを用いることで、アプリケーションでは、キーボードの違いを意識しなくてもよくなります。

CB30SIM では、以下の仮想キーコードを使用することができます。

仮想キーコード	対応するキーボードのキー
VK_CANCEL	Ctrl + Break
VK_BACK	Backspace
VK_TAB	Tab
VK_CLEAR	Num Lock オフでのテンキーの 5
VK_RETURN	Enter
VK_SHIFT	Shift
VK_CONTROL	Ctrl
VK_MENU	Alt
VK_PAUSE	Pause
VK_CAPITAL	Casp Lock
VK_ESCAPE	Esc
VK_SPACE	Spasebar
VK_PRIOR	Page Up
VK_NEXT	Page Down
VK_END	End
VK_HOME	Home
VK_LEFT	
VK_UP	
VK_RIGHT	
VK_DOWN	
VK_SNAPSHOT	Print Screen
VK_INSERT	Ins
VK_DELETE	Del
VK_NUMPAD0	Num Lock オンでのテンキーの 0
VK_NUMPAD1	Num Lock オンでのテンキーの 1
VK_NUMPAD2	Num Lock オンでのテンキーの 2
VK_NUMPAD3	Num Lock オンでのテンキーの 3
VK_NUMPAD4	Num Lock オンでのテンキーの 4
VK_NUMPAD5	Num Lock オンでのテンキーの 5
VK_NUMPAD6	Num Lock オンでのテンキーの 6
VK_NUMPAD7	Num Lock オンでのテンキーの 7
VK_NUMPAD8	Num Lock オンでのテンキーの 8
VK_NUMPAD9	Num Lock オンでのテンキーの 9

仮想キーコード	対応するキーボードのキー
VK_MULTIPLY	テンキーの * (拡張キーボード)
VK_ADD	テンキーの + (拡張キーボード)
VK_SUBTRACT	テンキーの - (拡張キーボード)
VK_DIVIDE	テンキーの / (拡張キーボード)
VK_F1	ファンクションキーの F1
VK_F2	ファンクションキーの F2
VK_F3	ファンクションキーの F3
VK_F4	ファンクションキーの F4
VK_F5	ファンクションキーの F5
VK_F6	ファンクションキーの F6
VK_F7	ファンクションキーの F7
VK_F8	ファンクションキーの F8
VK_F9	ファンクションキーの F9
VK_F10	ファンクションキーの F10
VK_F11	ファンクションキーの F11 (拡張キーボード)
VK_F12	ファンクションキーの F12 (拡張キーボード)
VK_NUMLOCK	Num Lock
VK_SCROLL	Scroll Lock

0 ~ 9 および A ~ Z は、仮想キーコード値としてそれぞれ、'0' ~ '9' および 'A' ~ 'Z' を使用します。

5.4.10. OnKeyUp ハンドル関数

関数名 OnKeyUp

説明 キーが離された際に呼び出されます。ただし「システムキー」に該当するキーは対象外になります。「システムキー」は、パソコンの機種等によって定義が異なりますが、通常 Alt キーと他のキーの同時入力等が該当します。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーコード	4 バイト
リピートカウント	4 バイト
フラグ	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nChar キーの仮想キーコード値
 int nRepCnt キーを押しつづけている間にキーストロークを発生させる回数を表すリピートカウント値
 OnKeyUp ハンドル関数が呼び出される際は、1 になります。
 int nFlags 以下の状態フラグ

ビット	説明
0~7	未使用。
8	拡張キー。ファンクションキー、数字キーパッド上のキー。(拡張キーの時は1、それ以外の時は0)
11~12	未使用。
13	常に0。
14	直前のキー状態。(呼び出される際にキーが押されている時は1、それ以外の時は0)
15	常に0。

仮想キーコードについては、前節の「仮想キーコードについて」をご参照ください。

5.4.11. OnLButtonDbIClk ハンドル関数

関数名 OnLButtonDbIClk

説明 マウスの左ボタンがダブルクリックされた際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーの種類	4 バイト
マウスの X ピクセル座標	4 バイト
マウスの Y ピクセル座標	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nFlags 押されている仮想キー

格納される値は、以下の仮想キーを表す値の論理和である。

値	説明
MK_CONTROL	Ctrl キー押下
MK_LBUTTON	マウス左ボタン押下
MK_MBUTTON	マウス中央ボタン押下
MK_RBUTTON	マウス右ボタン押下
MK_SHIFT	Shift キー押下

int x マウスカーソルの X ピクセル座標

int y マウスカーソルの Y ピクセル座標

座標は、常にウィンドウの左上隅からの相対位置になる。

5.4.12. OnLButtonDown ハンドル関数

関数名 OnLButtonDown

説明 マウスの左ボタンが押された際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーの種類	4 バイト
マウスの X ピクセル座標	4 バイト
マウスの Y ピクセル座標	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nFlags 押されている仮想キー

格納される値は、以下の仮想キーを表す値の論理和である。

値	説明
MK_CONTROL	Ctrl キー押下
MK_LBUTTON	マウス左ボタン押下
MK_MBUTTON	マウス中央ボタン押下
MK_RBUTTON	マウス右ボタン押下
MK_SHIFT	Shift キー押下

int x マウスカーソルの X ピクセル座標

int y マウスカーソルの Y ピクセル座標

座標は、常にウィンドウの左上隅からの相対位置になる。

5.4.13. OnLButtonUp ハンドル関数

関数名 OnLButtonUp

説明 マウスの左ボタンが離された際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーの種類	4 バイト
マウスの X ピクセル座標	4 バイト
マウスの Y ピクセル座標	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nFlags

押されている仮想キー

格納される値は、以下の仮想キーを表す値の論理和である。

値	説明
MK_CONTROL	Ctrl キー押下
MK_LBUTTON	マウス左ボタン押下
MK_MBUTTON	マウス中央ボタン押下
MK_RBUTTON	マウス右ボタン押下
MK_SHIFT	Shift キー押下

int x

マウスカーソルの X ピクセル座標

int y

マウスカーソルの Y ピクセル座標

座標は、常にウィンドウの左上隅からの相対位置になる。

5.4.14. OnMouseMove ハンドル関数

関数名 OnMouseMove

説明 マウスカーソルが移動した際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーの種類	4 バイト
マウスの X ピクセル座標	4 バイト
マウスの Y ピクセル座標	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nFlags

押されている仮想キー

格納される値は、以下の仮想キーを表す値の論理和である。

値	説明
MK_CONTROL	Ctrl キー押下
MK_LBUTTON	マウス左ボタン押下
MK_MBUTTON	マウス中央ボタン押下
MK_RBUTTON	マウス右ボタン押下
MK_SHIFT	Shift キー押下

int x

マウスカーソルの X ピクセル座標

int y

マウスカーソルの Y ピクセル座標

座標は、常にウィンドウの左上隅からの相対位置になる。

5.4.15. OnRButtonDbClick ハンドル関数

関数名 OnRButtonDbClick

説明 マウスの右ボタンがダブルクリックされた際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーの種類	4 バイト
マウスの X ピクセル座標	4 バイト
マウスの Y ピクセル座標	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nFlags 押されている仮想キー

格納される値は、以下の仮想キーを表す値の論理和である。

値	説明
MK_CONTROL	Ctrl キー押下
MK_LBUTTON	マウス左ボタン押下
MK_MBUTTON	マウス中央ボタン押下
MK_RBUTTON	マウス右ボタン押下
MK_SHIFT	Shift キー押下

int x マウスカーソルの X ピクセル座標

int y マウスカーソルの Y ピクセル座標

座標は、常にウィンドウの左上隅からの相対位置になる。

5.4.16. OnRButtonDown ハンドル関数

関数名 OnRButtonDown

説明 マウスの右ボタンが押された際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーの種類	4 バイト
マウスの X ピクセル座標	4 バイト
マウスの Y ピクセル座標	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nFlags 押されている仮想キー

格納される値は、以下の仮想キーを表す値の論理和である。

値	説明
MK_CONTROL	Ctrl キー押下
MK_LBUTTON	マウス左ボタン押下
MK_MBUTTON	マウス中央ボタン押下
MK_RBUTTON	マウス右ボタン押下
MK_SHIFT	Shift キー押下

int x マウスカーソルの X ピクセル座標

int y マウスカーソルの Y ピクセル座標

座標は、常にウィンドウの左上隅からの相対位置になる。

5.4.17. OnRButtonUp ハンドル関数

関数名 OnRButtonUp

説明 マウスの右ボタンが離された際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

仮想キーの種類	4 バイト
マウスの X ピクセル座標	4 バイト
マウスの Y ピクセル座標	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nFlags

押されている仮想キー

格納される値は、以下の仮想キーを表す値の論理和である。

値	説明
MK_CONTROL	Ctrl キー押下
MK_LBUTTON	マウス左ボタン押下
MK_MBUTTON	マウス中央ボタン押下
MK_RBUTTON	マウス右ボタン押下
MK_SHIFT	Shift キー押下

int x

マウスカーソルの X ピクセル座標

int y

マウスカーソルの Y ピクセル座標

座標は、常にウィンドウの左上隅からの相対位置になる。

5.4.18. OnSize ハンドル関数

関数名 OnSize

説明 ウィンドウのサイズが変更された際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

サイズ変更の種類	4 バイト
新しい幅(ピクセル値)	4 バイト
新しい高さ(ピクセル値)	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nType

以下の要求されるサイズ変更の種類

値	説明
SIZE_MAXIMIZED	最大表示
SIZE_MINIMIZED	アイコン化
SIZE_RESTORED	サイズ変更されるが、SIZE_MINIMIZED と SIZE_MAXIMIZED は適用されない
SIZE_MAXHIDE	他のいくつかのウィンドウが最大表示された際に、すべてのポップアップウィンドウにメッセージが送られる
SIZE_MAXSHOW	他のいくつかのウィンドウが元のサイズに復元された際に、すべてのポップアップウィンドウにメッセージが送られる

int cx

クライアント領域の新しい幅(ピクセル値)

int cy

クライアント領域の新しい高さ(ピクセル値)

5.4.19. OnTimer ハンドル関数

関数名 OnTimer

説明 タイマの時間経過によりタイムアウトの時間間隔が通知された際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

タイマの識別子	4 バイト
---------	-------

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nIDEvent タイマの識別番号

5.4.20. OnVScroll ハンドル関数

関数名 OnVScroll

説明 垂直スクロールバーがクリックされた際に呼び出されます。

データ _HandleMsgBlock に格納される情報を以下に示します。

スクロールバーのコード	4 バイト
スクロールボックスの位置	4 バイト

変数 _HandleMsgBlock より設定される変数を以下に示します。

int nSBCode 以下のスクロール要求を示すスクロールバーのコード

値	説明
SB_BOTTOM	一番下までスクロール
SB_ENDSCROLL	スクロール終了
SB_LINEDOWN	1 行下へスクロール
SB_LINEUP	1 行上へスクロール
SB_PAGEDOWN	1 ページ下へスクロール
SB_PAGEUP	1 ページ上へスクロール
SB_THUMBPOSITION	絶対位置へスクロール(現在位置は nPos で指定される)
SB_THUMBTRACK	スクロールボックスを指定位置へドラッグする(現在位置は nPos で指定される)
SB_TOP	一番上までスクロール

int nPos nSBCode が SB_THUMBPOSITION または SB_THUMBTRACK の時の位置

CB30SIM V.1.11 ユーザーズマニュアル

Rev. 1.00
03.05.01
RJJ10J0080-0100Z

COPYRIGHT ©2003 RENESAS TECHNOLOGY CORPORATION
AND RENESAS SOLUTIONS CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

CB30SIM V.1.11
ユーザーズマニュアル



ルネサスエレクトロニクス株式会社
神奈川県川崎市中原区下沼部1753 〒211-8668

RJJ10J0080-0100Z