

この度は、統合開発環境 CubeSuite+をご使用いただきまして、誠にありがとうございます。  
この添付資料では、本製品をお使いいただく上での制限事項および注意事項等を記載しております。  
ご使用前に、必ずお読みくださいますようお願い申し上げます。

第 1 章	対象デバイスについて.....	2
第 2 章	ユーザーズ・マニュアルについて.....	3
第 3 章	アンインストール時の選択キーワード.....	4
第 4 章	変更点.....	5
第 5 章	注意事項.....	11
第 6 章	制限事項.....	28
第 7 章	ドキュメント訂正.....	29

## 第1章 対象デバイスについて

統合開発環境 CubeSuite+がサポートする対象デバイスに関しては、WEB サイトに掲載しています。  
こちらをご覧ください。

CubeSuite+製品ページ：

<http://japan.renesas.com/cubesuite+>

## 第2章 ユーザーズ・マニュアルについて

本製品に対応したユーザーズ・マニュアルは、次のようになります。本文書と合わせてお読みください。

マニュアル名	資料番号
CubeSuite+ V2.00.00 起動編	R20UT2444JJ0100
CubeSuite+ V1.03.00 78K0 設計編	R20UT2138JJ0100
CubeSuite+ V1.03.00 78K0R 設計編	R20UT2137JJ0100
CubeSuite+ V1.03.00 RL78 設計編	R20UT2136JJ0100
CubeSuite+ V1.03.00 V850 設計編	R20UT2134JJ0100
CubeSuite+ V1.01.00 78K0 デバッグ編	R20UT0731JJ0100
CubeSuite+ V1.01.00 78K0R デバッグ編	R20UT0732JJ0100
CubeSuite+ V2.00.00 RL78 デバッグ編	R20UT2445JJ0100
CubeSuite+ V2.00.00 V850 デバッグ編	R20UT2446JJ0100
CubeSuite+ V2.00.00 RX デバッグ編	R20UT2350JJ0100
CubeSuite+ V2.00.00 解析編	R20UT2447JJ0100
CubeSuite+ V2.00.00 メッセージ編	R20UT2448JJ0100

## 第3章 アンインストール時の選択キーワード

本製品をアンインストールする場合は、2つの方法があります。

- ・統合アンインストーラを使用する(CubeSuite+自体をアンインストールする)
- ・個別にアンインストールする(本製品のみをアンインストールする)

個別にアンインストールを行なう場合、コントロールパネルの

- ・「プログラムの追加と削除」(WindowsXP の場合)
- ・「プログラムと機能」(Windows Vista, Windows 7, Windows8 の場合)

から、「CubeSuite+」を選択してください。

## 第4章 変更点

本章では、CubeSuite+の V1.03.00 から V2.00.00 の変更点について説明します。

### 4.1 CubeSuite+の全体の機能改善

#### 4.1.1 マイクロソフト株式会社提供ツール使用バージョンの変更

CubeSuite+を使用する場合には、マイクロソフト株式会社が提供している Microsoft .NET Framework と 言語パック および Microsoft Visual C++ のランタイムライブラリが必要になります。

CubeSuite+ V2.00.00 から、次のバージョンが必要になりますので、CubeSuite+に合わせてバージョンアップをお願いいたします。

- ・ Microsoft .NET Framework 4+言語パック
- ・ Microsoft Visual C++ 2010 SP1 ランタイム・ライブラリ

ご購入していただいた CubeSuite+製品の DVD、または、Web よりダウンロードいただいた無償評価版では、上記のツールをインストールする処理が含まれております。

ただし、Windows XP, Vista 環境で、無償評価版をインストールする場合に、上記のツールがインストールされてない場合には、ホストマシンをネットワークに接続した状態でセットアップを行ってください。ネットワークに接続していないPCでセットアップを行う場合は、Microsoft ダウンロードセンターを参照して、事前に、Microsoft .NET Framework 4 をインストールしてから、CubeSuite+のセットアップを開始してください。

#### 4.1.2 サポートWindowsの追加

本バージョンより、Windows8 のサポートを追加しました。ただし、Windows8 の Metro UI はサポートしておりません。

#### 4.1.3 サポートコンパイラの追加

本バージョンより、RX ファミリー用の CC-RX V2.00.00 に対応しました。

CC-RX V2.00.00 は、CC-RX V1.xx.xx とは、ライセンスキーが異なりますので、CC-RX V2.00.00 用のライセンスキーをライセンス・マネージャで登録していただく必要があります。

#### 4.1.4 プラグインの読み込みのデフォルト設定の変更

プラグイン管理ダイアログ中の追加機能のプラグイン（エディタを除く）をデフォルトで読み込まない設定にしました。CubeSuite+を初めてインストールして、初めて起動する際に、このデフォルト設定の内容で、動作します。

他のパソコン等で作成したプロジェクトを使用する際には、プロジェクトを作成したパソコンのプラグイン管理ダイアログで使用しているプラグインを確認して、プロジェクトを開くパソコンのプラグイン管理ダイアログで、使用するプラグインを有効にしてください。

#### 4.1.5 拡張子変更の機能追加

プロジェクト・ツリー パネルにて、登録ファイルの拡張子を変更する機能を追加しました。

#### 4.1.6 プロジェクト・ツリー パネルの機能強化

プロジェクト・ツリー パネルの、次の機能（コンテキストメニューから選択）を、複数ファイル指定できるようにしました。

- ・内部エディタで開く
- ・アプリケーションを指定して開く

#### 4.1.7 e2studioプロジェクト読み込み機能追加

e2studio のプロジェクト（rcpc ファイル）を読み込む機能を追加しました。

- ・e2studio V2.00.00.00 以降に対応しています。
- ・RX ファミリのみに対応しています。
- ・同じビルドツールのみ読み込み可能です。
- ・変換対象は、登録ファイル情報とビルドツールの情報のみです。
- ・デバッグ専用プロジェクトは対応していません。
- ・登録ファイル数やサブプロジェクト数、ビルドモード数が、CubeSuite+の最大値を超えている場合には、エラーとなり読み込むことはできません。
- ・カテゴリが 20 以上ネストしている場合は、20 段目以降は無視し、それ以上深いフォルダのファイルは、20 段目のカテゴリへ登録します。カテゴリ名の長さが 200 文字より長い場合は、その文字を 200 文字に切り詰めます。
- ・ビルドモード名の長さが 127 文字より長い場合は、その文字を 127 文字に切り詰めます。同一プロジェクト内に、同じビルド・モードが複数ある場合、ビルド・モード名に“\_<数字>\_”を付加します。数字は、1 から割り当て、同一フォルダに同じビルド・モード用のフォルダが存在しないようにユニークな数字を付加します。
- ・CubeSuite+用プロジェクト・ファイル(\*.mtpj)、サブプロジェクト・ファイル(\*.mtsp)を出力する際に、メイン・プロジェクトファイル(\*.mtpj)と同じパスで拡張子を\*.rcpc とした共通プロジェクト・ファイルを出力します。

※e2studio は欧米等の地域のみでサポートしているルネサスエレクトロニクス製の統合開発環境です。

## 4.2 エディタ機能の機能改善

### 4.2.1 ブックマーク機能追加

指定行を簡単に表示できる様に、ブックマーク機能を追加しました。

編集メニューに、ブックマークメニューを追加し、その下の階層に次のメニューを追加しました。

- ・ブックマークの挿入/削除
- ・次のブックマーク
- ・前のブックマーク
- ・すべてのブックマークの削除
- ・ブックマークをリスト表示する...

### 4.2.2 ブレークポイント設定可能行の明確化

ブレークポイントを設定可能な行をわかりやすくするため、メイン・カラムにアドレス・マーカ表示を追加しました。

### 4.2.3 ソース混合表示の機能強化

ソース混合表示の状態にて、テキスト・ファイル、または、CSVファイルへ保存する機能を追加しました。

混合表示しているエディタ・パネルのコンテキストメニューに「名前をつけて混合表示を保存」メニューを追加しました。

## 4.3 ビルド・ツールの機能改善

### 4.3.1 パス編集 ダイアログの機能強化

インクルードパス等を指定する際に使用する、パス編集ダイアログにて、入力されたパスが存在するかしないか確認する処理を抑止する機能を追加しました。

### 4.3.2 リンクディレクティブファイル生成機能の追加 (CA78K0、CA78K0R)

RL78、78K0R、78K0のプロジェクトにて、リンクディレクティブの内容をGUIで設定して、その内容をリンクディレクティブファイルに出力する機能を追加しました。

### 4.3.3 CA78K0Rビルド・ツールのプロパティの名称変更

CA78K0R (ビルド・ツール) のプロパティのリンク・オプションタブのデバイスグループの次の項目の名称を変更しました。

(変更前) オンチップ・デバッグを設定する

(変更後) オンチップデバッグの許可/禁止をリンク・オプションで設定する

## 4.4 デバッグ・ツールの機能改善

### 4.4.1 外部フラッシュダウンロードの機能追加 (RX)

メーカー ID, デバイス ID が期待値と一致していない場合、リードした値および期待値を出力する機能を追加しました。

### 4.4.2 プロパティの機能追加 (RX)

CPU の動作モードにユーザブートモードで接続する際に、ユーザブート領域上にある USB ブートプログラムを消去してよいかを指定する機能を追加しました。

メモリ・マッピングに外部領域でリード不可の領域に I/O 保護領域を設定する機能を追加しました。

### 4.4.3 指定ルーチンを実行する機能の改善 (RX)

指定ルーチンを実行する機能の処理性能を改善しました。

## 4.5 プログラム解析ツールの機能改善

### 4.5.1 値の遷移パネルの機能追加

プログラム解析ツールの遷移パネルにて、次の機能を追加しました。

- ・自動調整

取得したグラフデータによって横軸、縦軸を自動調整する機能を使用するかしないかを指定する機能を追加しました。プロパティパネルで指定することが可能です。

- ・1グリッドあたりの時間指定

横軸の1グリッドあたりの時間を指定する機能を追加しました。プロパティパネルで指定することが可能です。

- ・グラフ上での横軸、縦軸の調整

グラフ上でマウスを使用することにより横軸（時間）、縦軸（値）の表示を調整することが可能です。

- ・グラフ上のチャンネルを指定せずに、Ctrl+マウスホイール操作で、横軸（時間）の表示間隔（Time/Div）を変更します。

- ・グラフ上のチャンネルを指定して、Ctrl+マウスホイール操作で、指定したチャンネルの縦軸（値）の表示間隔（Val/Div）を変更します。

### 4.5.2 解析対象ファイル制御の機能追加

解析の対象とするファイルを指定する機能を追加しました。解析するファイルを指定する方法と解析対象外にするファイルを指定する方法があり、プロパティパネルの以下のいずれかから指定することが可能です。

- ・解析対象ファイルを指定

- ・解析対象外ファイルを指定

### 4.5.3 ホストマシンのメモリ使用量削減の機能追加

プログラム解析プラグインのすべてのパネルを閉じた場合に、プログラム解析プラグインが使用しているホストマシンのメモリを解放する機能を追加しました。プロパティパネルで指定が可能です。

本機能を有効にした場合、ホストマシンのメモリを解放できますが、次回プログラム解析プラグインのパネルを開く処理に時間がかかります。

## 4.6 Pythonコンソールの機能改善

### 4.6.1 Python関数の追加

以下のPython関数を追加しました。

関数名	機能概要
ClearConsole	Pythonコンソールに表示している文字列をクリアします。
project.GetDeviceNameList	マイクロコントローラのデバイス名の一覧を表示します。
project.Kind	アクティブ・プロジェクトの種類を参照します。

## 4.7 スタック見積もりツールの機能改善

### 4.7.1 RL78, 78K0R用スタック見積もりツールの機能改善

入カアセンブラソースの行数制限を解除しました。

### 4.7.2 V850E2用スタック見積もりツールの機能改善

呼び出し関数として指定していない関数が、呼びされているものとしてスタックサイズを計算する場合がありますが、この問題を改善しました。

## 4.8 エミュレータユーティリティの改善

### 4.8.1 N-Wire Checkerの改善

- ・名称を V850 JTAG OCD Checker に変更しました。
- ・V850E2M コア、V850E2S コアに対応しました。
- ・E1/E20 エミュレータに対応しました。

## 第5章 注意事項

本章では、注意事項について説明します。

### 5.1 CubeSuite+全体の注意事項

#### 5.1.1 ファイル名に関する注意事項

フォルダ名、ファイル名に関しては次の注意事項があります。

- ・フォルダ名、ファイル名

Windows のエクスプローラで作成することのできないフォルダ名とファイル名は、使用しないでください。

- ・ソース・ファイル名とロード・モジュール・ファイル名とプロジェクト・ファイル名

ファイル名は、a-z, A-Z, 0-9, .(ピリオド), \_(アンダスコア), +, - のいずれかの文字で構成されます。

ファイル名の先頭と最後に,.(ピリオド)の文字は使えません。

ファイル名の先頭に「+」(プラス) / 「-」(マイナス)は使えません。

英大文字(A-Z), 英小文字(a-z)は区別されません。

ファイル名は、パスを含めて最大 259 文字です。

- ・上記以外のファイル名

Windows のファイル名規約に準拠します。

なお、ファイル名には次の文字は使えません。

¥ / : \* ? " < > | ;

ファイル名の先頭と最後に.(ピリオド) とスペースは使えません。

英大文字(A-Z), 英小文字(a-z)は区別されません。

ファイル名は、パスを含めて最大 259 文字です。

- ・フォルダ名

Windows のファイル名規約に準拠します。

なお、ファイル名には次の文字は使えません (RL78, 78K0, 78K0R, V850 のプロジェクトを除く)。

( ) , =

#### 5.1.2 パネル表示に関する注意事項

使用するハードウェア環境が CubeSuite+ の推奨サポート環境を下回るスペックである場合、[プロパティ] パネルのサイズを小さくすると表示内容が乱れることがあります。

その場合には、分割パネル領域から [プロパティ] パネルを外に出してください。

- ・ドッキング可能を ON にして、ドッキング・パネル化する
- ・フローティングを ON にして、フローティング・パネル化する

### 5.1.3 ユーザーアカウント制御(UAC)機能に関する注意事項

Windows Vista / Windows 7においてUAC 機能を無効にした場合、管理者権限をもたないユーザでプロジェクトを作成や開いた場合で、かつ、デバイス依存情報をインストールしていない場合、デバイス依存情報のインストールが開始されますがインストールに失敗します。UAC 機能を無効にする場合は、管理者権限でログインしてプロジェクトを作成してください。

### 5.1.4 分割パネル・カテゴリに含まれるコマンドのアクセラレータに関する注意事項

分割パネル・カテゴリに含まれるコマンドのメニューにアクセラレータが表示されているが、キーを押しても反応しません。メニューを使用する場合には、マウスで選択してください。

### 5.1.5 Windowsの更新プログラムに関する注意事項

マイクロソフト株式会社より公開された、Windows 用の更新プログラム (KB2393802) を適用している場合、パソコンがブルースクリーンになる障害に該当することがあります。この障害に対しては、パソコン等の各メーカーより提供される修正プログラムを適用してください。

### 5.1.6 弊社製リアルタイムOSに関する注意事項

弊社製の RX ファミリー用のリアルタイム OS を使用する場合には、CubeSuite+のインストール・フォルダを括弧がないフォルダに変更してインストールしてください。64bit 版の Windows にインストールする場合には、¥Program Files (x86) がデフォルトのインストール・フォルダになり、フォルダ名に括弧がある場合エラーになります。

### 5.1.7 マイクロコントローラ変更に関する注意事項

マイクロコントローラを変更する場合には、次の注意事項があります。

- ・ 同じファミリー (V850、RX、RL78、78K0R、78K0) 内の、同じビルド・ツールに対応しているマイクロコントローラへのみ変更が可能です。
- ・ マイクロコントローラを変更する際は、デバッグ・ツールを接続していない状態にしてください。
- ・ マイクロコントローラを変更する前に、プロジェクトを保存する必要があります。
- ・ 端子配置 (設計ツール)、コード生成 (設計ツール)、デバッグ・ツール (ウォッチ登録情報除く) の情報は、マイクロコントローラの変更後、引き継がれません。

### 5.1.8 プラグイン管理機能に関する注意事項

プラグインの管理ダイアログの基本機能タブにおいて、開発対象となるマイクロコントローラ用プラグインのチェックは、外さないことを推奨します。

開発対象ではないマイクロコントローラ用のビルド・ツール・プラグイン、デバッグ・ツール・プラグインのチェックを外してください。たとえば、ビルド・ツール・プラグインのみチェックを外すとデバッグツールでダウンロードするファイルが見つからずエラーとなります。

### 5.1.9 エディタ・パネルに関する注意事項

- ・ ファイルのタブを使用してアクティブなファイルを切り替えたときに、「ジャンプ先の位置へ進む」、「ジャンプ前の位置へ戻る」、機能が動作しないときがあります。
- ・ ページ設定ダイアログが使用できません。
- ・ 印刷プレビューのツールバーにコピーボタンがありますが、使用できません。
- ・ 変数、ラベルを選択して、コンテキストメニューの「関数へジャンプ」機能を使用した場合、変数、ラベルにジャンプしません。
- ・ 関数へジャンプ機能で、別ファイルに定義されている static 関数には移動できません。
- ・ メインプロジェクトとサブプロジェクトに、パスの違う同名のソースファイルが登録されていて、メインプロジェクトとサブプロジェクトのロードモジュールを両方ダウンロードしたとき、次のようになります。
  - 当該ファイルでは、メインプロジェクトのアドレスが表示される
  - 当該ファイルの逆アセンブルから「ソースへジャンプ」を行うと、メインプロジェクトに登録されているファイルが開く
  - どちらのプロジェクトから当該ファイルを開いても1つのファイルしか開けない
- ・ typedef を使用して定義されたユニオン、構造体ではスマートエディットが正しく動作しません。
- ・ 無名の構造体ではスマートエディットが正しく動作しません。
- ・ 関数の引数に関数呼び出しが含まれる場合、ツール・チップに誤った情報が表示されます。
- ・ クラスの配列やクラスのポインタの配列に対して、メンバ変数、メンバ関数の補完が正しく動作しません。
- ・ メンバ名を途中まで入力して、ctrl+"を入力しても補完機能が正しく動作しません。
- ・ デバッグツール接続時に、ソースファイルの最終行に、ブレーク等の設定ができません。ブレーク等の設定が必要な場合には、最終行に空行を挿入してください。
- ・ 印刷時にフッタの総ページ数が0になります。(例 Page 3 of 0)  
印刷プレビューから印刷する場合には、総ページ数が表示されるため、総ページ数を印刷する場合には、印刷プレビューを表示し、そこから印刷してください。
- ・ アウトライン（折り畳み/展開）は、プロジェクトに登録したファイルのみが対象です。そのため、プロジェクトに登録していないファイルを CubeSuite+ のエディタで表示しても、アウトライン表示にはなりません。
- ・ Windows 8 では、アンチエイリアスが有効になり表示が不鮮明になる場合があります。

### 5.1.10 PM+からCubeSuite+プロジェクトへの移行に関する注意事項

PM+ V6.00/V6.10/V6.11 で作成したCA850のプロジェクトに対して、ビルド・モードを新規追加した場合、そのプロジェクトを CubeSuite+で読み込むと以下のようになります。

1) Debug Build または Release Build が選択されている場合 :

新規追加したビルド・モードの情報が変換されません。

2) 新規追加したビルド・モードが選択されている場合 :

エラーとなります。

回避策として、PM+ V6.20 以上でプロジェクトを開いて保存し、保存後のプロジェクトを CubeSuite+で読み込んで下さい。

### 5.1.11 プロジェクト流用時のデバッグ・ツールの設定に関する注意事項

プロジェクトを流用作成する時、作成するプロジェクトにてデフォルトで選択されているデバッグ・ツールに対してのみ、流用した設定を反映します。

ただし、RX ファミリについては、内部処理がエミュレータ、シミュレータで共通となっている為、デバッグ・ツールの選択状態に関わらず流用した設定を反映します。

### 5.1.12 オンライン・ヘルプに関する注意事項

オンライン・ヘルプにおいて、検索タブ(S)を表示した状態で閉じ、再度オンライン・ヘルプを表示し、目次(C)タブを表示した場合、コーディング編とビルド編が表示されない場合があります。

このようになった場合には、目次(C)タブを表示したままオンライン・ヘルプを閉じてから、再度オンライン・ヘルプを表示しなおしてください。

### 5.1.13 プロジェクト変換時の注意事項

High-performance Embedded Workshop/PM+/旧 CubeSuite を開いた時の〔プロジェクト変換設定〕ダイアログで、プロジェクトの変換先デバイスを切り替えた時、〔プロジェクトの種類〕で選択されていた値を初期値であるコンボボックスの先頭の値へ戻ります。

例えば、デバイスを選択し直すとプロジェクトの種類が先頭の（例えば〔アプリケーション〕）に切り替わります。

### 5.1.14 High-performance Embedded Workshopプロジェクト変換時の注意事項

High-performance Embedded Workshop のプロジェクトを CubeSuite+環境で読み込んだ場合、プロジェクト変換ができずエラーとなったり、ビルド実行時にエラーが発生する場合があります。

#### (1) CubeSuite+用のプロジェクトへ変換ができない

- ・ ルネサス エレクトロニクス社製ツールチェーンが使用されていないプロジェクト
- ・ High-performance Embedded Workshop 環境の設定ファイル (tps ファイル) が存在していないプロジェクト (tps ファイルは、High-performance Embedded Workshop 環境で一度開くと自動生成されます。)   
プロジェクト変換前に一度プロジェクトを High-performance Embedded Workshop 環境で開くことで解決できます
- ・ ルネサス エレクトロニクス社製リアルタイム OS の設定ファイル (CFG ファイル) が複数存在しているプロジェクト

#### (2) CubeSuite+用のプロジェクトへ変換はできるが、ビルド実行でエラーが発生

- ・ プレースホルダ (\$(TCINSTALL)) を使用しているプロジェクト   
\$(TCINSTALL)は、変換後のプロジェクトにそのまま残ります。

CubeSuite+は、\$(TCINSTALL)を解釈できません。オプションのパラメータに\$(TCINSTALL)を使用していた場合は、そのままオプションに渡されますので意図したビルド結果を得られない可能性があります。(ビルドでエラーが発生するなど)

\$(TCINSTALL)をプロジェクト変換後に、お客様自身で変更してください。

- ・ プレースホルダ (\$(WORKSPDIR)) を使用しているプロジェクト   
プロジェクトファイル (拡張子 hwp) を指定して変換した場合、「%ProjectDir%¥..」 (プロジェクトフォルダの1つ上のフォルダ) に固定で変換します。

プロジェクトフォルダの1つ上のフォルダにワークスペースがない場合は、正しいフォルダを示さなくなりますので、ビルドでエラーが発生することがあります。

その場合、プロジェクト変換後に「%ProjectDir%¥..」を、お客様自身で変更してください。

- ・ カスタムビルドフェーズを使用しているプロジェクト   
カスタムビルドフェーズは、削除されます。

カスタムビルドフェーズは、ビルド時に実行されなくなります。

よって、カスタムビルドフェーズで生成されたファイル出力を使用している場合はビルドエラーとなる可能性があります。

プロジェクト変換後に、カスタムビルドフェーズのコマンドを、各フェーズの前後実行コマンドに必要な応じて登録してください。

- ・ カスタムプレースホルダを使用しているプロジェクト  
カスタムプレースホルダは変換しません。

CubeSuite+は、カスタムプレースホルダを解釈できません。オプションのパラメータにカスタムプレースホルダを使用していた場合は、そのままオプションに渡されますので意図したビルド結果を得られない可能性があります。（ビルドでエラーが発生するなど）

プロジェクト変換後に、カスタムプレースホルダを、お客様自身で変更してください。

### (3) その他

(a)\$ (FILEDIR)は、%FileDir%へ変換します。

変換後、パス編集ダイアログでパス編集するとき、%FileDir%により以下のエラーが発生します。

指定したパスに存在しないフォルダが含まれています。(W0205012)

プロパティを編集する場合、%FileDir%を別のプレースホルダまたはディレクトリに置き換えてください。

(b)\$ (WINDIR)は、%WinDir%へ変換します。

(c)フォルダの表示順が異なる場合があります。

(d)High-performance Embedded Workshop のプロジェクトでダウンロードファイルを指定している場合、  
変換後は各デバッグ・ツールのダウンロードファイル一覧の 2 番目以降に登録します。

(e)コンパイル・オプション-output=src は、-output=obj（デフォルト）へ変換します。

(f)ライブラリ・プロジェクトを変換時、ライブラリが標準ライブラリをリンクしていた場合は、そのリンク  
設定を破棄します。（変換ログに出力されます）

(g)ライブラリジェネレータで「既存標準ライブラリファイル指定」を指定していた場合、「標準ライブラリ・  
ファイル指定なし」に変更します。結果、指定していたライブラリがリンクされません。（変換ログに出  
力されます）

(h)High-performance Embedded Workshop の「全般」タブのオプションは変換せずに破棄します。

(i)リンカでサブコマンドファイルを指定していた場合、変換後「サブコマンドファイルを使用する」設定を  
破棄してリンカのオプション設定をデフォルトにします。

(j)リンカの-library、-input、-binary オプションで指定したファイルは、リンク順設定ダイアログのファイル  
リストに表示しません。リンク順の指定対象外になります。

(k)RTOS のコンフィグレーションファイルは、変換後に「Configuration file」カテゴリ・ノードの下に表示  
しません。

(l)RTOS オプションは変換せずに破棄します。オプション設定はデフォルトになります。

(m)RTOS プロジェクトのビルド・モードは、プロジェクト変換後「DefaultBuild」になります。  
変換後、ビルドモードを変更してください。

(n)RTOS プロジェクトのアセンブラ出力ファイル（ritbl.obj）のリンク順がプロジェクト変換後  
High-performance Embedded Workshop と異なります。

### 5.1.15 新規にプロジェクトを作成する際の注意事項

【対象】RX

RX環境にて、“空のアプリケーション(CC-RX)”のプロジェクトを作成してビルドした場合、以下のエラーが出る場合があります。

\*\* L2132 (E) Cannot find "D" specified in option "rom"

\*\* L2132 (E) Cannot find "D\_1" specified in option "rom"

\*\* L2132 (E) Cannot find "D\_2" specified in option "rom"

エラーが発生した場合は、リンク・オプションの”ROMからRAMへマップするセクション”の設定を変更してください。

### 5.1.16 マイクロソフト株式会社IMEに関する注意事項

マイクロソフト株式会社製のOffice 2010 付属のMicrosoft Office IME 2010 を使用している場合に、CubeSuite+使用時に、E2000006 エラーが出力される場合があります。

Microsoft Office IME 2010 に起因する可能性がありますので、Windows 標準のIMEに戻すか、マイクロソフト株式会社より提供されているMicrosoft Office IME 2010 のKB2687611 を解決するためのモジュールをインストールしてください。

### 5.1.17 チュートリアルの注意事項

チュートリアルでは、コード生成プラグイン、端子配置プラグイン、プログラム解析プラグインを使用しません。プラグイン管理ダイアログで使用するプラグインを有効にしてください。

## 5.2 設計ツールの注意事項

### 5.2.1 パッケージの変更に関する注意事項

端子配置のプロパティでパッケージ名を変更した場合、端子配置図および端子配置表の入力データはクリアされます。

### 5.2.2 プロジェクト保存に関する注意事項

サブプロジェクトが存在するプロジェクトにて、端子配置図または端子配置表パネルが開いた状態でプロジェクトの保存を行った場合に、プロジェクト・ツリー上の最後のサブプロジェクトの端子配置図、端子配置表が必ず表示されます。

### 5.2.3 プロジェクトの移行に関する注意事項

【対象】78K0 / 78K0R / RL78

リンク・オプションの「オンチップ・デバッグを設定する」および「ユーザ・オプション・バイトを設定する」の設定が、プロジェクト保存時とプロジェクト読み込み時で異なる場合があります。

[発生条件]

1) プロジェクト・ファイルを読み込むログイン者の.mtud ファイルがないとき

例 1) ログイン者 A がプロジェクト・ファイルを保存後、ログイン者 A とは別のログイン者 B がプロジェクト・ファイルを読み込む場合

例 2) ログイン者 A がプロジェクト・ファイルを保存し、故意に.mtud ファイルを削除したのちにプロジェクト・ファイルを読み込む場合

2) プロジェクト・ファイルを読み込むログイン者の.mtud ファイルがあるときで、プロジェクト・ファイルを読み込み後にコード生成部のパネルが最前面にある場合

[処置]

プロジェクト・ファイルを読み込み後、またはビルド前に該当オプションが正しい設定値になっているか確認してください。

## 5.3 デバッグ・ツールの注意事項

文中において以下の略称を使用しています。

OCD(シリアル) : MINICUBE2, E1 エミュレータ(シリアル), E20 エミュレータ(シリアル)

OCD(JTAG) : MINICUBE, E1 エミュレータ(JTAG), E20 エミュレータ(JTAG)

### 5.3.1 サブプロジェクトの追加に関する注意事項

【対象】 全デバッグ・ツール, 全デバイス共通

メインプロジェクトと異なるデバイスを扱うサブプロジェクトを追加する場合、デバッグ・ツールを切断してから行ってください。

### 5.3.2 ブートスワップ実行時の注意事項

【対象】 シミュレータ/OCD(JTAG)/OCD(シリアル), V850 / 78K0 / 78K0R / RL78

ブートスワップ領域にソフトウェア・ブレークを設定した場合、フラッシュ ROM にブレーク用の命令が書き込まれるため、ブートスワップ後もブレーク用の命令が残ってしまいます。

- ・OCD(JTAG)/OCD(シリアル)の場合：ブレークを設定する場合は、ハードウェア・ブレークを使用してください。
- ・シミュレータの場合：ブートスワップ領域にブレークを設定しないでください。

### 5.3.3 ストップ・モードの注意事項

【対象】 全デバッグ・ツール, V850 / 78K0 / 78K0R / RL78

STOP モードや HALT モードなどのスタンバイ・モード中に強制ブレークを行った場合や、ステップ実行でスタンバイ・モードに移行する命令を実行した場合、シミュレータとエミュレータ(IECUBE, OCD(JTAG), OCD(シリアル))では以下のような動作の差があります。

- ・エミュレータ：強制ブレークによりスタンバイ・モードは解除されます。また、ステップ実行ではスタンバイ・モードに移行しません。
- ・シミュレータ：強制ブレークによりスタンバイ・モードは解除されません。また、ステップ実行ではスタンバイ・モードに移行します。

どちらの場合とも、強制ブレーク時に PC(プログラム・カウンタ)行は、HALT などのスタンバイ・モード以降命令の次命令でブレークします。このためシミュレータの場合、スタンバイ・モードが解除されているようにも見えます。スタンバイ・モードが解除されているかどうかの確認はステータス・バー行なってください。スタンバイ・モード中の場合、ステータス・バーに“Halt”や“Standby”の表示が出ます。

### 5.3.4 低消費電力モードに関する注意事項

【対象】 全デバッグ・ツール, RX

スリープモード、ストップモードおよびスタンバイモードなどの低消費電力モード中に強制ブレークを行った場合や、ステップ実行で低消費電力モードに移行する命令を実行した場合、シミュレータとエミュレータでは以下のような動作の差があります。

- ・エミュレータ：強制ブレークにより低消費電力モードは解除されます。また、ステップ実行では低消費電力モードに移行します。
- ・シミュレータ：レジスタなどによる低消費電力モードへの移行はサポートしていません。WAIT命令実行時にはブレークし、PCは次の命令のアドレスとなります。また、ステップ実行では低消費電力モードに移行せず、PCは次の命令のアドレスとなります。

### 5.3.5 乗除算器に関する注意事項

【対象】シミュレータ，78K0

78K0 の命令シミュレーションを行なう場合、乗除算器に対応していません。このため、プログラム内で乗算や除算を行なう場合は、ビルド・ツールのプロパティ・パネルを開き、[コンパイル・オプション]タブで[[乗除算器を使用する]ドロップダウン・リストの「いいえ」を選択してください。

### 5.3.6 メモリ・バンクに関する注意事項

【対象】シミュレータ，78K0

78K0 の命令シミュレーションを行なう場合、メモリ・バンク機能に対応していません。

### 5.3.7 CPU動作クロックに関する注意事項

【対象】シミュレータ，78K0R，RL78

- ・78K0R の命令シミュレーションを行う場合、高速内蔵発振器の周波数は 8MHz 固定です。
- ・RL78 の命令シミュレーションを行う場合、CPU 動作クロックは RL78/G13 の仕様で動作します。

### 5.3.8 乗除算器，積和演算器に関する注意事項

【対象】シミュレータ，78K0R / RL78

78K0R，RL78 の命令シミュレーションを行う場合、乗除算器や積和演算器の使用に関して以下の注意事項があります。

- (1) 乗除算器や積和演算器を除算モードで使用した場合、除算処理は 1 クロックで終了します。
- (2) 乗除算器や積和演算器を除算モードで使用した場合、除算演算完了割り込みは発生しません。ただし、除算完了を示す SFR は変化します。(乗除算コントロール・レジスタ“MDUC”の DIVST ビットが 0 になります。)

### 5.3.9 任意区間のトレースに関する注意事項

【対象】シミュレータ，全デバイス共通

トレース開始イベントからトレース終了イベントまでをトレースする場合、シミュレータではトレース終了イベントがトレース結果として表示されません。このため、シミュレータを使用する場合はトレース終了イベントをトレース・データとして表示させる範囲の 1 行下に設定してください。

### 5.3.10 任意区間の実行時間測定に関する注意事項

【対象】シミュレータ，V850 / 78K0 / 78K0R / RL78

タイマ開始イベントからタイマ終了イベントまでを実行時間測定する場合、シミュレータではタイマ終了イベントが時間測定結果に含まれません。このため、シミュレータを使用する場合はタイマ終了イベントを時間測定する区間の 1 行下に設定してください。

### 5.3.11 メモリ表示パネルでの最大アドレス空間表示について

【対象】OCD(シリアル)/IECUBE, 78K0

メモリパネル等でデバイス最大サイズの内部 ROM, 内部高速 RAM, 内部拡張 RAM にアクセスするには、メモリ・サイズ切り替えレジスタ(IMS)と内部拡張 RAM サイズ切り替えレジスタ(IXS)をフック処理に設定してください。

### 5.3.12 リターン実行, コール・スタック表示について

【対象】OCD(JTAG)/OCD(シリアル)/IECUBE, 78K0R,RL78

エディタパネルで(ソース・モードで)ステップ実行した場合、デバッグ・ツールは PSW レジスタの NP, EP, ID フラグをもとに割り込み処理中かどうかを判断しています。そのため、多重割り込みを使用している場合など、上記フラグやレジスタを変更した場合は、リターン実行や、コール・スタックの表示が正常に行なわれない場合があります。

### 5.3.13 サブプロジェクトの追加について

【対象】全デバッグ・ツール, 全デバイス

デバッグ・ツール接続中にサブプロジェクトを追加すると、ダウンロード等に失敗することがあります。サブプロジェクトの追加は、デバッグ・ツール切断中に行ってください。

### 5.3.14 フラッシュ・オプションの設定について

【対象】OCD(JTAG), V850E2M

下記フラッシュ・オプションで以下に示すビットは 1 固定になります。0 を書き込みたい場合は、フラッシュ・プログラムをお使いください。

- ・オンチップ・デバッグ・セキュリティ ID のビット 95(セキュリティ・ロック信号解除)
- ・オプション・バイト 0 のビット 31(デバッグ・インタフェース接続禁止ビット)

### 5.3.15 スタック・トレース表示についての注意

【対象】全デバッグ・ツール, 78K0

スタック・トレース表示機能は、スタックにフレーム・ポインタ(HL)を Push しない関数(noauto, norec 関数等)がある場合やメモリ・バンクを使っている場合には、main 関数まで正しく表示されないことがあります。

また、スタックにフレーム・ポインタ(HL)を Push しない関数(noauto, norec 関数等)や、メモリ・バンク関数からリターン実行した場合、フリーラン状態になることがあります。

### 5.3.16 メモリ・バンク内でステップ・インした際の注意

【対象】全デバッグ・ツール, 78K0

メモリ・バンク内のユーザ定義ライブラリ関数またはメモリ・バンク内のデバッグ情報なし関数にソース・レベルでステップ・インした場合、バンク切り替えライブラリ内でブレイクします。

### 5.3.17 ローカル変数の表示に関する注意

【対象】全デバッグ・ツール, 78K0

スタック・トレース・パネルで、カレント PC のスコープ外のローカル変数は、正しく表示できません。

### 5.3.18 逆アセンブル・ウィンドウについての注意

【対象】全デバッグ・ツール, 78K0

コモン領域内の命令を逆アセンブル・ウィンドウで表示する際、表示される命令にメモリ・バンク領域内のシンボルが使用されていると、異なるバンクのシンボルを表示してしまう場合があります。

### 5.3.19 ブレークポイントの設定等が不正になる注意

【対象】全デバッグ・ツール, 全デバイス

関数名や変数名を、先頭のアンダー・バーの有無などで使い分けている場合、デバッガが誤認識してしまい、シンボル変換や、ブレークポイントの設定が不正になる場合があります。

例えば\_reset と\_\_reset という2つの関数が存在していた場合などが該当します。

### 5.3.20 同名の変数の取り扱いに関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

異なるソースファイルに無名名前空間を記述し、その中に同名の変数を定義した場合、ウォッチパネルでは、最初に見つかる変数の情報を表示します。

### 5.3.21 メンバ変数ポインタの取り扱いに関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

下記のプログラムに定義されたメンバ変数ポインタ"mp1"をウォッチパネルおよびローカル変数パネルに登録した場合、型名に"int Foo::\*"ではなく"int \*"と表示されます。

```
class Foo {  
    int m1;  
};  
int Foo::*mp1 = &Foo::m1;
```

### 5.3.22 レジスタ割付された共用体の取り扱いに関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

共用体がレジスタに割り付いている場合、共用体のメンバはレジスタの下位バイトから割り付いているとみなします。このため、ビッグエンディアンの場合はメンバの値を正しく表示できません。

### 5.3.23 char型の引数を持つ同名の関数の取り扱いに関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

下記のようにchar型を使用した3つの関数を定義した場合、"Func(signed char)"のアドレスを正しく表示できません。("Func(char)"のアドレスを表示します。)

```
void Func(char);  
void Func(signed char);  
void Func(unsigned char);
```

### 5.3.24 char型の一次元配列の取り扱いに関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

下記のような char 型の一次元配列がレジスタやメモリの複数個所に割り付いていた場合は、ウォッチパネルおよびローカル変数パネルに配列"array"を登録しても値のカラムに文字列を表示できません。（" " が値のカラムに表示されます。）

```
char array[5] = "ABCD";
```

### 5.3.25 オーバーレイ・セクションの優先セクションの変更に関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

オーバーレイ・セクションの優先セクションを変更しても、デバッガの機能には直ぐには反映されません。

例えば、エディタ上のアドレス表示については、ファイルを一旦閉じ、再度開くことにより反映されます。また、ウォッチパネル上の変数表示については、1回ステップを実行することにより反映されます。

### 5.3.26 レジスタ割付された変数の取り扱いに関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

ローカル変数パネルの[スコープ]にて"カレント"以外を選択中は、レジスタに割り付いた変数の値は正しく表示できません。また、その変数の値を編集することも出来ません。

### 5.3.27 変数の割り付き位置表示の取り扱いに関する注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

以下の条件を全て満たす変数を定義した場合、ウォッチパネル、ローカル変数パネルでは、対象のメンバ変数の割り付き位置文字列が変数全体の割り付き位置文字列で表示されます。

<条件>

(1)定義した変数が複数のアドレスやレジスタに割り付いている。

（アドレスカラムに2つ以上のアドレスやレジスタ名が表示される場合）

(2)変数に以下の型のメンバが定義されている。

- 構造体、クラス、配列、共用体のいずれか

<例>

```
struct Mem {
    long m_base;
};

struct Sample {
    long m_a;
    struct Mem m_b; <-条件(2)に該当
};

main () {
    struct Sample obj;
}
```

表示結果：

"obj"	-	{ R1:REG, R2:REG }	(struct Sample)
L m_a	0x00000000	{ R1:REG }	(long)

```

L m_b          -      { R1:REG, R2:REG }      (struct Base)
L m_base      0x00000000  { R2:REG }      (long)

```

### 5.3.28 変数をキャストする際の取り扱いに関する注意事項

【対 象】全デバッグ・ツール, RX

ウォッチパネルにて、キャストする変数の型がクラスの場合、基底クラスおよび派生クラスへのキャストはできません。また、キャストする変数が、構造体または共用体の場合、その変数の型以外へのキャストはできません。

```

class AAA [
    int m_aaa;
} objA;
class BBB : public AAA { //BBB は AAA を継承している
    int m_bbb;
} objB;
class CCC { //CCC は AAA を継承していない
    int m_ccc;
} objC

```

```

class AAA* pa = objA;
class BBB* pb = objB;
class CCC* pc = objC;

```

"(AAA\*)pa" . . . 使用可能

"(BBB\*)pb" . . . 使用可能

"(AAA\*)pb" . . . pbの指すクラス” BBB” は AAA を継承しているが、制限事項により使用不可

"(CCC\*)pc" . . . 使用可能

"(AAA\*)pc" . . . pcの指すクラス” CCC” が AAA から継承されていないため使用不可

### 5.3.29 PCスリープ状態からの復帰に関する注意事項

【対 象】OCD(JTAG), OCD(シリアル), RX

Windows Vista または Windows 7 でデバッグ中に PC がスリープ状態または休止状態に移行した場合、復帰後にデバッグを継続できません。

Windows Vista または Windows 7 で使用する場合は、PC がスリープ状態および休止状態に移行しない設定でご利用ください。

### 5.3.30 プログラム実行中のトレース停止、再開の注意事項

【対 象】全デバッグ・ツール, RX

トレース開始イベント、あるいはトレース終了イベントを設定している場合、プログラム実行中のトレース停止・再開はできません。

### 5.3.31 トレースのタイムスタンプについての注意事項

【対象】OCD(JTAG), OCD(シリアル), RX

トレース情報に付加されるタイムスタンプは、フレーム間の経過時間がトレースクロックの20ビット分を超える場合、および、トレース出力でロストが発生した場合、正しい時間となりません。

### 5.3.32 ウォッチ・データ保存時の注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

ウォッチパネルの内容をインポート可能 CSV 形式で保存した場合に保存される情報はウォッチ式のみで表示形式とメモ情報は保存されません。

上記ファイルをインポート時は表示形式とメモ情報を再設定してください。

### 5.3.33 CC-RXコンパイラのリンクオプションの注意事項

【対象】全デバッグ・ツール, RX

CC-RX コンパイラはリンク・オプション-sdebug には対応していません。

デバッグの際は、CC-RX コンパイラプロパティの[リンク・オプション]タブ→[出力カテゴリ]→[デバッグ情報を出力する]を-debug に設定してください。

### 5.3.34 クロック発生回路に関する注意事項

【対象】シミュレータ, 78K0

クロック発生回路は 78K0/Kx2 の仕様でシミュレーションしています。

### 5.3.35 データ・フラッシュに関する注意事項

【対象】シミュレータ, RL78 / 78K0R

データ・フラッシュには対応していません。

### 5.3.36 コード・フラッシュに関する注意事項

【対象】シミュレータ, RL78 / 78K0R

フェッチ可能なコードフラッシュ領域、RAM 領域などの最終アドレスの4バイトはフェッチできません。フラッシュは対応していません。

「ノン・マップ領域へのアクセスにより停止しました。」のエラーが発生します。

(例) コード・フラッシュ領域が 0x0~0x1ffff の場合、0x1fffc~0x1ffff が制限に該当します。

### 5.3.37 パイプラインに関する注意事項

【対象】シミュレータ, RL78 / 78K0R

パイプラインには対応していません。

### 5.3.38 ブレーク時のターゲット・システム電源について

【対象】OCD(JTAG)/OCD(シリアル), 78K / RL78 / V850 /V850E2M

ブレーク時にターゲット・システムの電圧を下げないようにしてください。ブレーク中に低電圧検出回路(LVI)、パワーオン・クリア(POC)によるリセットが発生した場合、デバッグの不正動作や通信エラーの原因となることがあります。

また、ターゲット電源 OFF のエミュレーション中でのブレークもこれに該当します。

### 5.3.39 デバッガ・プロパティの注意事項

【対象】OCD（シリアル）、V850

プロパティパネルの[デバッグ・ツール設定]タブからオープブレイク機能の有効/無効は設定できません。  
Python コンソールから設定してください。

### 5.3.40 GHSコンパイラで生成したロードモジュール使用時の注意事項

【対象】IECUBE、OCD(JTAG/シリアル)、シミュレータ、V850

定義されている変数を未定義の関数名でスコープ指定した時、エラーにならない場合があります。  
未定義の関数名でのスコープ指定を行わないでください。

## 5.4 解析ツールの注意事項

### 5.4.1 解析グラフパネルに関する注意事項（E1/E20,RX）

- ・ 解析グラフの実行時間の割合は使用できません。

## 5.5 Pythonコンソールの注意事項

### 5.5.1 日本語入力に関する注意事項

Python コンソールでは日本語入力機能を有効にすることができません。日本語を入力する場合は、外部エディタ等で作成しコピーし貼り付けてください。

### 5.5.2 プロンプト表示に関する注意事項

Python コンソールのプロンプトが>>>であるところが>>>>>>というように複数表示される場合や>>>の後に結果が表示され、キャレットの前に>>>がない場合があります。このような状態でも継続して関数を入力することが可能です。

### 5.5.3 フォルダやファイルへのパスに関する注意事項

IronPython では、¥(バックslash)を制御文字として認識します。例えば、先頭がtで始まるフォルダ名やファイル名の場合¥でTAB文字と認識してしまいます。これを回避するには次のように、"(パス指定)の前にrを記載してください。IronPython は"の中がパスと認識します。

(例) r"c:¥test¥test.py"

なお、パスの指定には¥(バックslash)ではなく/(slash)も使用可能です。

### 5.5.4 ロードモジュールがないプロジェクトのスクリプト実行に関する注意事項

ロードモジュール・ファイルがないプロジェクトを使用して起動オプションでスクリプト指定した場合、もしくはプロジェクトファイル名.pyをプロジェクト・ファイルと同じフォルダにおいてある場合は、通常プロジェクト読み込み後に自動的にスクリプトを実行しますが、ロードモジュール・ファイルがない場合は実行し

ません。

### 5.5.5 強制終了に関する注意事項

無限ループしているようなスクリプトを実行中に以下の操作を行うと、強制的に関数の実行を終了させるため、関数の実行結果がエラーになる場合があります。

1. Python コンソールのコンテキストメニューの「強制終了」や Ctrl+D で強制終了
2. 複数のプロジェクトをもつプロジェクトでアクティブプロジェクトを変更した場合

### 5.5.6 強制停止に関する注意事項

コンテキストメニューの[強制停止]を実行した場合、実行中のスクリプトや関数を強制停止しますが、[強制停止]した時点で実行が開始していないHook関数やCallback関数がある場合は、[強制停止]後順次実行します。

### 5.5.7 project.Create関数の注意事項

project.Create 関数の引数"subProject"を指定する場合、引数の名前を省略せずに指定(subProject=True や subProject=False)するとエラーとなります。このため、引数名を省略して True や False のみで指定してください。

- ・エラーが発生する指定の例 :

```
project.Create("C:/test", MicomType.RL78, "R5F100LE", ProjectKind.Application, subProject = True)
```

- ・エラーが発生しない指定の例 :

```
project.Create("C:/test", MicomType.RL78, "R5F100LE", ProjectKind.Application, True)
```

### 5.5.8 debugger.Watch.GetValue関数の注意事項(RXファミリ)

debugger.Watch.GetValue 関数で RX ファミリの 1 バイト SFR を読み出す場合、この関数の引数"watchOption"を指定していない、もしくは watchOption = WatchOption.Auto と指定していると誤った値を読み出します。このため、watchOption には WatchOption.Auto 以外を指定してください。もしくは debugger.Register.GetValue 関数を使用して読み出してください。

## 第6章 制限事項

本章では、制限事項について説明します。

### 6.1 デバッグ・ツールの制限事項

文中において、以下の略称を使用しています。

OCD(シリアル) : MINICUBE2, E1 エミュレータ(シリアル), E20 エミュレータ(シリアル)

OCD(JTAG) : MINICUBE, E1 エミュレータ(JTAG), E20 エミュレータ(JTAG)

#### 6.1.1 デバッグ・ツールの制限事項一覧

No.	対象ツール	対象デバイス	制限事項
1	OCD(JTAG)	V850E2M	フラッシュ・オプション設定に関する制限事項

#### 6.1.2 デバッグ・ツールの制限事項詳細

No.1 フラッシュ・オプション設定に関する制限事項

【対象】OCD(JTAG), OCD(シリアル) V850E2M

【内容】フラッシュ・オプション設定プロパティのセキュリティ設定とブート・ブロック・クラスタ設定にどのような値を設定しても無効になります。

【回避策】回避策はございません。

## 第7章 ドキュメント訂正

本章では、CubeSuite+のドキュメントの訂正について説明します。

### 7.1 エディタに関するドキュメント訂正事項

エディタに関するドキュメントの訂正について説明します。エディタの説明は、各種コーディング編、デバッグ編に記載があります。

#### 7.1.1 ツールバーの説明追加

【追加】

	<p>デバッグ・ツール接続時に、通常表示モードと混合表示モードを切り替えます。</p> <p>通常表示ではソース・プログラムを表示します。</p> <p>混合表示ではソース・プログラムとアセンブル・コードを表示します。</p>
	<p>デバッグ・ツール接続時の混合表示モードにおいて、ステップ実行を行った際の動作について、ソース・レベルか、アセンブラ・レベルかを切り替えます。</p> <p>ソース・レベルの場合には、プログラムカウンタ（PC）を示す表示が、ソース・プログラム行を示します。</p> <p>アセンブラ・レベルの場合には、プログラムカウンタ（PC）を示す表示が、アセンブル・コード行を示します。</p>
	<p>デバッグ・ツール接続時の混合表示モードにおいて、現在のプログラムカウンタ（PC）位置を表示します。</p>
	<p>[ジャンプ前の位置へ戻る] を実行する前の位置へ進みます。</p>
	<p>[関数へジャンプ] を実行する前の位置へ戻ります。</p>
<p>カラム ▾</p>	<p>カラムの表示／非表示を切り替えます。クリックすることにより切り替えできるエリアの項目が表示されます。</p>

## 7.1.2 カラム・ヘッダの説明追加

【追加】

各カラムでは、次の情報を表示します。

カラム・ヘッダ表示	説明
行	表示しているファイルの行番号を表示します。
(表示なし)	編集状況に応じて色表示を行います。 黄色：新規または変更したが、保存していない行。 緑色：新規または変更した後、ファイルを保存済みの行。 (当カラムは、混合表示モード時以外に表示されます)
(表示なし)	ソース・ファイルの更新日時がロードモジュール・ファイルの更新日時より新しい場合、色表示を行います。 ビルドを行った後、再度ロードモジュール・ファイルをダウンロードした際に、このエリアの表示はクリアされます。 (当カラムは、デバッグ・ツール接続時の通常表示モード時に表示されます)
	カバレッジ機能を有効としている場合、コード・カバレッジ測定結果により色表示を行います。 (当カラムは、デバッグ・ツール接続時に表示されます)
アドレス	マイクロコントローラ上のアドレスを表示します。 (当カラムは、デバッグ・ツール接続時に表示されます)
命令コード	命令コードを表示します。 (当カラムは、デバッグ・ツール接続時の混合表示モード時に表示されます)
ラベル	ラベルを表示します。 (当カラムは、デバッグ・ツール接続時の混合表示モード時に表示されます)
	アドレス表示のある行において、タイマ/トレースなどのイベントをコンテキスト・メニューで設定する領域です。 現在設定しているイベントがある場合、そのイベント設定行にイベント種別を示すイベント・マークを表示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li> トレース・イベント有効</li> <li> トレース・イベント無効</li> <li> アクション・イベント有効</li> <li> アクション・イベント無効</li> </ul> (当カラムは、デバッグ・ツール接続時に表示されます)

	<p>ブレークポイントの状態表示、カレントPC位置、ブックマークの表示、アドレス・マークの表示を行う領域です。アドレスマークのある行において、ブレークポイントを設定する領域です。コンテキスト・メニューで操作しますが、ブレークポイントを設定／解除する場合には、マウスの左クリックで操作できます。</p> <p>現在設定しているブレークポイントがある場合、そのブレークポイント設定行にイベント・マークを表示します。また、このエリアでは、アクティブなパネル中にカレントPC位置(PCレジスタ値)が含まれる場合、カレントPC位置を示すマークも表示します（停止状態時のみ）。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> ブレークポイント有効</li> <li> ブレークポイント無効</li> <li> カレントPC位置</li> <li> ブックマーク</li> <li> アドレスマーク</li> </ul>
---	--

### 7.1.3 ドラッグ&ドロップの説明追加

#### 【追加】

シンボルをドラッグ&ドロップすることにより、ウオッチ・パネルや解析グラフ（値の遷移）へのシンボル登録が可能です。

### 7.1.4 スマート・エディットの説明追加

#### 【追加】

スマート・エディット機能とは、コーディング中に関数情報や変数情報、関数の引数情報を表示し、入力を補完する機能です。

本機能は、V850E2、RX ファミリのプロジェクトのみサポートしています。【V850E2】【RX】

スマート・エディット機能では、次の情報を表示します。

- ・ C 言語および C++ 言語におけるグローバル関数
- ・ C 言語および C++ 言語におけるグローバル変数
- ・ C++ 言語におけるクラスメンバー関数
- ・ C++ 言語におけるクラスメンバー変数
- ・ C++ 言語における複数のオーバーロード関数表示

スマート・エディット機能での関数、変数の候補の表示させるには、次の様に操作してください。

#### (1) 自動で表示するケース

- ・ C 言語および C++ 言語において ‘.’ を入力した時点で左辺に対して該当するメンバがある場合 caret 位置に自動的に候補を表示します。
- ・ C 言語および C++ 言語において ‘->’ を入力した時点で左辺に対して該当するメンバがある場合 caret 位置に自動的に候補を表示します。
- ・ C++ 言語において “::” を入力した時点で左辺に対して該当するメンバがある場合、caret 位置に自動的に候補を表示します。
- ・ メソッド（関数）の、‘(’ を入力した時点で ‘(’ の左辺に該当メソッド（関数）がある場合には、引数候補を自動的に表示します。

#### (2) キー、マウスで操作することにより表示させるケース

- ・ キーボードより Ctrl+Space を入力した場合、キャレット位置にすべての候補を表示します。なお、候補がひとつしかない場合、候補表示を行わず、該当する文字列を貼り付けます。
- ・ メソッド（関数）の引数位置にキャレットがある状態で、Ctrl+Shift+Space を入力した場合、引数リストを表示します。
- ・ メソッド（関数）および変数にマウスカーソルをあてるとメソッド（関数）および変数の情報をツールチップで表示します（デバッグ・ツール未接続の状態の時のみ）。

スマート・エディットの候補等の表示は、次の操作により表示されなくなります。

- ・ ESC キーの入力  
スマート・エディットの関数、変数候補表示中に ESC キーを入力した場合、候補表示を中止します。
- ・ 候補リストで何も選択していない状態での英数字以外の入力  
英数字以外を入力した時点で関数、変数の候補を何も選択していない場合、候補表示を中止します。
- ・ 候補リスト選択している状態での英数字以外の入力  
英数字以外を入力した時点で関数、変数候補を選択していた場合、選択していた候補を貼り付けます。

スマート・エディット機能を有効にするには、次の設定をしてください。

- ・ [オプション] ダイアログの [テキスト・エディタ] ページで、「スマート・エディット」をチェック・オンに設定してください。
- ・ ビルド・ツールのプロパティで、クロスリファレンスを出力する設定にしてください。
- ・ クロスリファレンスの情報を使用して候補を表示するので、ビルドを実行し完了させてください。  
なお、ビルド時にエラーが発生した場合、エラー発生前のクロスリファレンス情報が存在すれば、それを使用します。（ビルド・ツールのクロスリファレンス出力を無効にした場合、クロスリファレンス情報がクリアされるため、スマート・エディット機能が使用できなくなります。）

スマート・エディット機能では、次の点に注意してください。

- ・ クロスリファレンス情報が必要です。
- ・ デバッグ・ツール接続状態で混合表示モードを使用している場合、スマート・エディット機能は使用できません。
- ・ マクロ定義は対応していません。
- ・ ローカル変数は対応していません。
- ・ typedef は対応していません。
- ・ C++の namespace およびサブクラス（クラス中で宣言したクラス）は、サポートしていません。
- ・ 関数中に構造体宣言、共用体宣言および C++のクラス宣言を、行った場合、宣言以降関数内で候補表示は行いません。
- ・ Const、mutable の属性表示は行いません。
- ・ C++において、“(\*class)” または“(this)” 入力を行っても関数、変数候補の表示は行いません。
- ・ C++において、配列宣言したクラスでは、関数、変数候補の表示は行いません。
- ・ C++において、左辺にクラスを指定し、メソッド名を途中まで入力した状態で、Ctrl+Space により関数、変数候補を表示させた場合、クラス内の関数、変数候補を表示せずにグローバルな関数、変数候補を表示します。
- ・ 変数のサイズに影響するコンパイルオプションを設定した場合、表示される変数の型が実際の宣言と異なる場合があります。（例：CC-RX で “int 型を short 型に置換する” を “はい” に設定した場合、int で宣言した変数を short と表示する）
- ・ ツールチップ表示は、C++の friend 属性はサポートしていません。
- ・ ツールチップ表示は、const、static、volatile、virtual 属性は表示しません。
- ・ ツールチップ表示は、ヘッダファイル中で宣言されている構造体、共用体および C++ のメンバ関数については、表示しません。

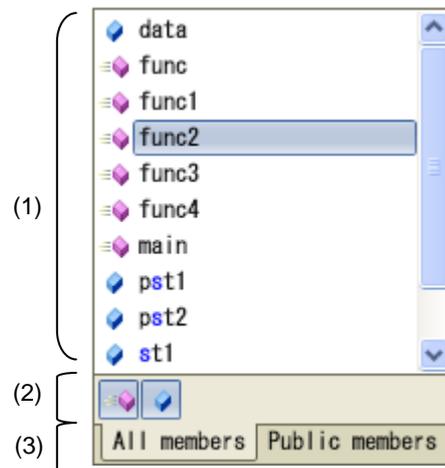
- ・ ツールチップ表示は、ビルド・ツールが CX の場合、共用体の宣言において、共用体タグ名にマウス・カーソルを置いても表示しません。

## 7.1.5 スマート・エディットの表示の説明追加

【追加】

**関数、変数の候補表示**

スマート・エディット機能で関数、変数の候補を表示します。



ここでは、次の項目について説明します。

- [オープン方法]
- [各エリアの説明]

**[オープン方法]**

## (1) 自動で表示するケース

- ・ C言語およびC++言語において ‘.’ を入力した時点で左辺に対して該当するメンバがある場合キャレット位置に自動的に候補を表示
- ・ C言語およびC++言語において ‘->’ を入力した時点で左辺に対して該当するメンバがある場合キャレット位置に自動的に候補を表示
- ・ C++言語において “::” を入力した時点で左辺に対して該当するメンバがある場合、キャレット位置に自動的に候補を表示

## (2) キーを押すことにより表示させるケース

- ・ キーボードより Ctrl+Space を入力した場合、キャレット位置にすべての候補を表示します。なお、候補がひとつしかない場合、候補表示を行わず、該当する文字列を貼り付けます。

**[各エリアの説明]**

## (1) 候補表示エリア

関数および、変数候補を、アルファベット順に表示します。

スマート・エディット表示中にキー入力を行った場合、一致する文字列を強調表示します。

候補表示の先頭には、以下のアイコンを表示します。

アイコン	説明
	候補がtypedefであることを示します
	候補が関数であることを示します
	候補が変数であることを示します

	候補が構造体または共用体であることを示します
	候補が名前空間であることを示します
	候補がProtectedメンバであることを示します
	候補がPrivateメンバであることを示します

候補表示のリストから候補を選択し、Enter キーもしくはTAB キーを入力することにより、キャレット位置に候補の文字列を挿入します。

### (2) ツールバーエリア

関数および変数の候補の表示／非表示を切替えます。

アイコン	説明
	選択状態： メソッド（関数）候補を表示します 非選択状態：メソッド（関数）候補を表示しません
	選択状態： 変数候補を表示します 非選択状態：変数候補を表示しません

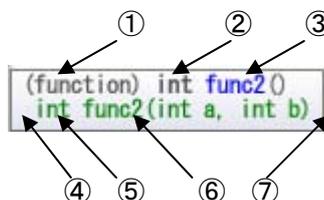
### (3) タブエリア

表示するメンバを切替えます。

タブ名	説明
All members	すべての候補を表示します
Public members	Public属性の候補のみ表示します

**詳細候補表示**

スマート・エディット機能で、関数、変数の詳細候補を表示します。



ここでは、次の項目について説明します。

- [オープン方法]
- [各エリアの説明]

**[オープン方法]**

関数、変数の候補表示にて、候補中のメソッド（関数）、変数を選択

**[各エリアの説明]**

項番	説明	
①	種別表示	選択中の項目がメソッド（関数）か変数かを表示します。 (function) : メソッド（関数） (variable) : 変数
②	型表示	関数もしくは変数の型を表示します
③	名称表示	関数もしくは変数の名称を表示します。
④	属性表示	属性（public、protected、private）を表示します。 この項目は属性が定義されていない場合表示しません。
⑤	型表示	関数もしくは変数の型を表示します。
⑥	名称と引数表示	関数もしくは変数の名称を表示します。関数の場合、引数も表示します
⑦	Overload情報表示	Overloadされている個数を表示します (例) (+1 overloads)

### 引数の候補表示

スマート・エディット機能で、引数の候補を表示します。

① `function int func2(int a, int b)`  
 ② `int func2(int a, int b).`

ここでは、次の項目について説明します。

- [オープン方法]
- [各エリアの説明]

#### [オープン方法]

##### (1) 自動で表示するケース

- ・ メソッド（関数）の、‘（’を入力した時点で‘（’の左辺に該当メソッド（関数）がある場合には、引数候補を自動的に表示します。

##### (2) キーを押すことにより表示させるケース

- ・ メソッド（関数）の引数位置にキャレットがある状態で、Ctrl+Shift+Space を入力した場合、引数リストを表示します。

#### [各エリアの説明]

① `function int func2(int a, int b)`  
 ② `int func2(int a, int b).`

項番	説明	
①	候補表示	候補名と引数を表示します。
②	候補属性示	候補の属性表示を表示します。

引数候補を表示する際、キャレット位置の引数を強調表示します。（上記の図の例では、第一引数が強調表示されています）

## 7.1.6 混合表示の説明追加

### 【追加】

混合表示とは、デバッグ作業時、通常であればソースプログラムのみの表示であるが、アセンブラ・コードも合わせて表示する機能です。

混合表示の設定は、ツールバーで行います。

混合表示モードで開いている[エディタ]パネルを閉じた後、再度同じファイルを開いた場合、混合表示モードで表示せずに通常表示モードで表示します。また、デバッグ・ツール切断後、再度、デバッグ・ツールに接続した場合も通常表示モードで表示します。

混合表示モードを使用する際には、次の点のご注意ください。

- ・ 編集することはできません。
- ・ 切り取り、貼り付け、削除、やり直し、置換、アウトライン、インデント操作等、内容を変更する機能は使用できません。
- ・ すべて選択機能を使用することができません。
- ・ パネルを分割表示することはできません。

### 7.1.7 リサイクル・モードの説明追加

#### 【追加】

リサイクル・モードとは、デバッグ作業時、ステップ実行等で、プログラム・カウンタ (PC) が複数のソース・ファイルをまたいで移動する場合、複数のソース・ファイルのエディタパネルを表示するところを、1枚のエディタパネルで順に複数のソース・ファイルを表示するモードです。

リサイクル・モードの設定は [ツール] - [オプション] の [テキスト・エディタ] パネルにて行います。

既に該当するソース・ファイルのエディタパネルが開いている場合、リサイクル・モードのウインドウには表示せずに、既に開いているソース・ファイルのエディタパネルを表示します。

リサイクル・モード時もエディタパネル上で編集が可能である。編集を行ったリサイクル・モードのエディタパネル上にプログラム・カウンタ (PC) が存在する状態で、プログラムを実行した場合、編集を行ったエディタパネルは、リサイクル・モードを解除し、新たに開くエディタパネルをリサイクル・モードとして開きます。

リサイクル・モードで動作するエディタパネルを閉じた場合、次にアクティブになるエディタパネルがリサイクル・モードで動作します。

### 7.1.8 分割バーの説明変更

#### 【変更前】

縦と横の分割バーを使うことにより、エディタパネルを分割して表示することができます。分割の上限は、**4分割**までです。

#### 【変更後】

縦と横の分割バーを使うことにより、エディタパネルを分割して表示することができます。分割の上限は、**縦2分割、横2分割**までです。

### 7.1.9 関数へジャンプの説明追加

#### 【追加】

関数へジャンプ機能は、使用するビルド・ツールに依存して、次の条件を満たしている場合のみ有効となります。

- (a) ビルド・ツールが CA78K0R、CA850、CA78K0 の場合
  - ・対象がアクティブ・プロジェクト内の関数である。
  - ・アクティブ・プロジェクトに指定されているプロジェクトの種類が“アプリケーション”である。
  - ・シンボル情報を持つファイルが [ダウンロードするファイル] に指定されている。ただし、デバッグ・ツールと切断している場合は、[ダウンロードするファイル] の1番目に指定されている (ヘキサ・ファイルの場合、シンボル情報をダウンロードする設定が必要)。  
注意：デバッグ・ツールと切断している場合はスタティック関数へのジャンプはできません。
- (b) ビルド・ツールが CC-RX、CX の場合
  - ・デバッグ・ツールに接続していない場合
    - アクティブ・プロジェクトの種類が“アプリケーション”である
    - [ダウンロードするファイル] の1番目に指定されたファイルに対象の関数が定義されている
    - 上記ファイルにシンボル情報が存在する
    - 対象の関数がグローバル関数である
  - ・デバッグ・ツールに接続し、ロード・モジュールをダウンロードしている場合
    - ダウンロードしたロード・モジュール内にシンボル情報が存在する
    - プログラムカウンタ(PC)の指すアドレスから呼び出し可能な関数である

※例えば、PCの指すアドレスのファイル以外で定義した static 関数へはジャンプできない。

・C++言語プログラムで関数へジャンプする機能を使う場合は、関数を特定するための以下の注意事項があります。

- 選択された関数名の文字列で関数が特定できない場合、ジャンプができないか、別の同名関数へジャンプする可能性があります。

(1) クラスのメンバ関数

対象の関数の所属するクラス名を含む必要があります。

また、同名で引数の異なる関数が存在する場合は、引数の型名も含める必要があります。

例: "memfunc" : ジャンプできません  
 "Class::memfunc(short)" : ジャンプできます

(2) 名前空間内に定義した関数

対象の関数の所属する名前空間を全て含む必要があります。

また、同名で引数の異なる関数が存在する場合は、引数の型名も含める必要があります。

例: "func" : ジャンプできません  
 "Namespace1::Namespace2::func(int)" : ジャンプできます

(3) テンプレート関数

コンパイラが生成した関数の引数の型名も含める必要があります。

例: "template" : ジャンプできません  
 "template(int, short)" : ジャンプできます

(c) 外部ビルド・ツールの場合

・対象がアクティブ・プロジェクト内の関数である。

・シンボル情報を持つファイルが [ダウンロードするファイル] に指定されている。ただし、デバッグ・ツールと切断している場合は、[ダウンロードするファイル] の1番目に指定されている (ヘキサ・ファイルの場合、シンボル情報をダウンロードする設定が必要)。

注意: デバッグ・ツールと切断している場合はスタティック関数へのジャンプはできません。

### 7.1.10 コンテキスト・メニューの説明追加

【追加】

解析グラフに登録	解析グラフの値の遷移 タブに変数を登録します
----------	------------------------

### 7.1.11 Print Preview ダイアログの説明追加

【変更前】

- (1) プレビュー エリア  
 印刷イメージをプレビュー表示します。

【変更後】

- (1) プレビュー エリア  
 印刷イメージをプレビュー表示します。デバッグ・ツール未接続時、デバッグ・ツール接続時 (通常表示モード)、デバッグ・ツール接続時 (混合表示モード) により表示が異なります。

なお、アウトラインで折りたたんでいる行についてもアウトラインを開いた状態で印刷プレビューを表示します。

(a) デバッグ・ツール未接続時

次の様に表示します。

左端: 行番号

ただし、エディタ パネル上で非表示に設定している場合、表示しません。

- ページヘッダ：ファイル名（フルパス）  
ページフッタ：ページ番号
- (b) デバッグ・ツール接続時（通常表示モード）  
次の様に表示します。  
左端：行番号、アドレス  
ただし、エディタ パネル上で非表示に設定している場合、表示しません。  
ページヘッダ：ファイル名（フルパス）  
ページフッタ：ページ番号
- (c) デバッグ・ツール接続時（混合表示モード）  
次の様に表示します。  
左端：行番号、アドレス、命令コード  
ただし、エディタ パネル上で行番号を非表示に設定している場合、表示しません。  
ページヘッダ：ファイル名（フルパス）  
ページフッタ：ページ番号

## 7.2 起動編のドキュメント訂正事項

起動編(資料番号：R20UT2133JJ0100)のドキュメントの訂正について説明します。

### 7.2.1 オプション ダイアログ[全般-テキスト・エディタ]カテゴリの説明追加

【場 所】 260 ページ

【変更前】

エディタ パネル内で新規ファイルを作成する場合に必要なデフォルトのファイル・エンコーディング用のオプションです。

【変更後】

エディタ パネル内で新規ファイルを作成する場合、**および、エンコードの自動判別を無効にした場合**に必要なデフォルトのファイル・エンコーディング用のオプションです。

### 7.2.2 オプション ダイアログ[全般-テキスト・エディタ]カテゴリの説明追加

【場 所】 260 ページ

【追 加】

- (e) スマート・エディット  
(チェックあり)  
スマート・エディット機能を有効にします（デフォルト）  
(チェックなし)  
スマート・エディット機能を無効にします
- (f) スマート・エディット  
(チェックあり)  
ファイル読み込み時、エンコードの自動判別機能を有効にします（デフォルト）  
(チェックなし)  
ファイル読み込み時、エンコードの自動判別機能を無効にします

### 7.2.3 オプション ダイアログ[全般-テキスト・エディタ]カテゴリの説明変更

【場 所】 260 ページ

【変更前】

<input checked="" type="checkbox"/>	リサイクル・モードを使用します（デフォルト）。
<input type="checkbox"/>	リサイクル・モードを使用しません。

【変更後】

<input checked="" type="checkbox"/>	リサイクル・モードを使用します。
<input type="checkbox"/>	リサイクル・モードを使用しません（デフォルト）。

## 7.3 ビルド編のドキュメント訂正事項

ビルド編(資料番号：R20UT0783JJ0100, R20UT2143JJ0100)のドキュメントの訂正について説明します。

### 7.3.1 リンクオプションタブの説明変更（R20UT2143JJ0100 のみ）

【場 所】 232 ページ

【変更前】 (5) [デバイス]  
オンチップ・デバッグを設定する

【変更後】 (5) [デバイス]  
オンチップデバッグの許可/禁止をリンク・オプションで設定する

### 7.3.2 スタック見積もりツールの注意事項の説明追加

【場 所】 351 ページ →解析対象関数

【追加後】 したがって、ユーザが記述したアセンブラ・ソース・ファイル、およびユーザが作成したライブラリ・ファイルに内包されている関数については、解析対象外となるため、スタックサイズ変更ダイアログを用いて該当情報を設定する必要があります。  
また、割り込み関数も解析対象外となるため、スタックサイズ変更ダイアログを用いて該当情報を設定する必要があります。

【場 所】 362 ページ →解析対象関数

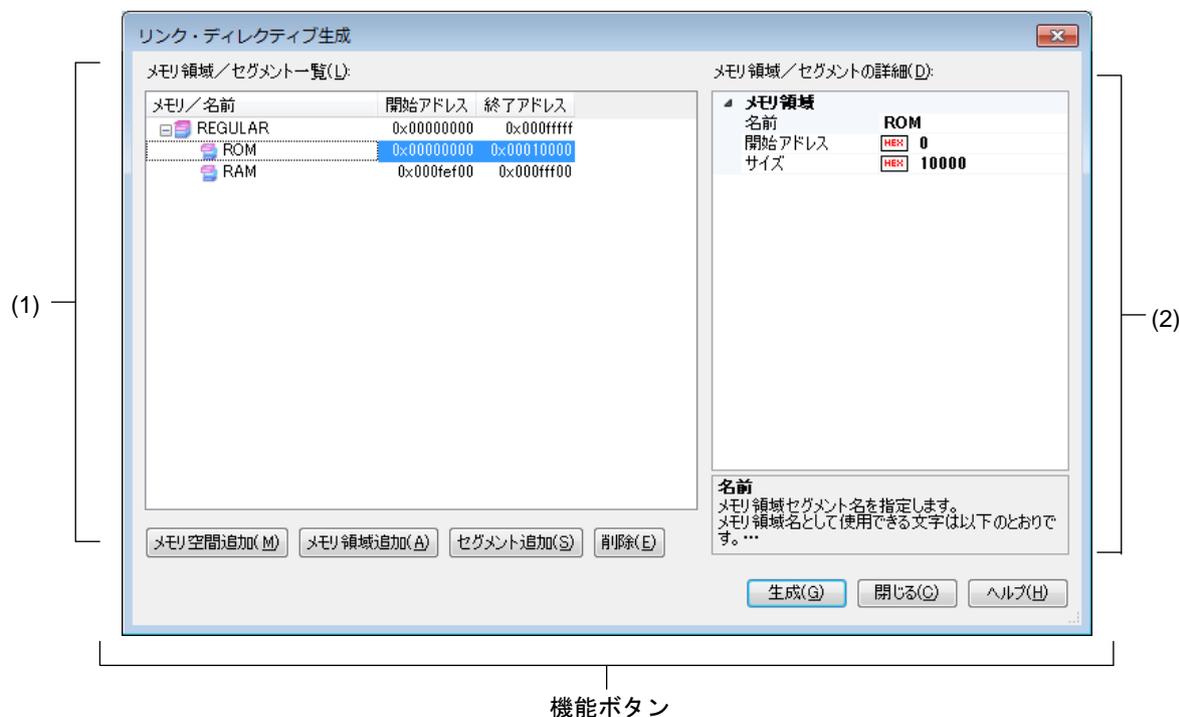
【追加後】 したがって、ユーザが記述したアセンブラ・ソース・ファイル、およびユーザが作成したライブラリ・ファイルに内包されている関数については、解析対象外となるため、スタックサイズ変更ダイアログを用いて該当情報を設定する必要があります。  
また、割り込み関数も解析対象外となるため、スタックサイズ変更ダイアログを用いて該当情報を設定する必要があります。

## 7.3.3 リンク・ディレクティブ生成 ダイアログの説明追加

【追加】

## リンク・ディレクティブ生成 ダイアログ

指定したメモリ、セグメントから、リンク・ディレクティブ・ファイルを生成します。



ここでは、次の項目について説明します。

- [オープン方法]
- [各エリアの説明]
- [機能ボタン]

## [オープン方法]

- プロジェクト・ツリー パネル上において、ビルド・ツール・ノードを選択したのち、コンテキスト・メニュー→ [リンク・ディレクティブ・ファイルを生成する...] を選択
- ビルド・ツールのプロパティ パネルのリンク・オプション タブ [入力ファイル] - [リンク・ディレクティブ・ファイルを生成する] プロパティの [...] ボタンを選択

## [各エリアの説明]

(1) [メモリ領域/セグメント一覧] エリア

リンク・ディレクティブ・ファイルに生成するメモリ空間、メモリ領域およびセグメントのリストを表示します。

(a) [メモリ/名前]

メモリ空間、メモリ領域、セグメントの名前を表示します。

メモリ空間は、以下のうち、該当するメモリ空間の名前を表示します。

- REGULAR
- EX1, EX2, EX3, EX4, EX5, EX6, EX7, EX8, EX9, EX10
- EX11, EX12, EX13, EX14, EX15

メモリ領域、セグメントについては、この項目を直接編集することができます。メモリ領域名、セグメント名を変更すると、[メモリ領域/セグメントの詳細]エリアの[名前]も変更されます。

(b) [開始アドレス]

メモリ空間、メモリ領域、セグメントの開始アドレスを表示します。

メモリ領域、セグメントについては、この項目を直接編集することができます。開始アドレスを変更すると、[メモリ領域/セグメントの詳細]エリアの[開始アドレス]も変更されます。

(c) [終了アドレス]

メモリ空間、メモリ領域の終了アドレスを表示します。

セグメントの行については、“-”が表示されます。

(d) ボタン

メモリ空間追加	一覧の最後の行の直下に、新しいメモリ空間を追加します。 メモリ空間名は、作成時に登録可能なもっとも小さい数値のメモリ空間 EXn を追加します。(n: 0~15の10進数) なお、このボタンは、EX1~EX15の15メモリ空間を登録している場合は無効となります。
メモリ領域追加	一覧で選択している行の直下に、新しいメモリ領域を追加します。 メモリ領域名は、デフォルトで“NewMemoryArea_XXX”となります(XXX: 0~255の10進数)。 メモリ領域の詳細設定は、[メモリ領域/セグメントの詳細]エリアで行います。 なお、このボタンは、セグメントの行を選択している場合、および一覧に256個のメモリ領域を登録している場合は無効となります。
セグメント追加	一覧で選択している行の直下に、新しいセグメントを追加します。 セグメント名は、デフォルトで“Seg_XXX”となります(XXX: 0~255の10進数)。 セグメントの詳細設定は、[メモリ領域/セグメントの詳細]エリアで行います。 なお、このボタンは、メモリ空間の行を選択している場合、および一覧に256個のセグメントを登録している場合は無効となります。
削除	一覧で選択しているメモリ空間 (REGULAR以外)、メモリ領域、またはセグメントを削除します。 メモリ領域を削除する場合は、メモリ領域に含まれているセグメントも削除します。 メモリ空間 REGULAR は削除することはできません。

また、このエリアは、次の機能を備えています。

- 行の展開/折りたたみ表示の切り替え  
行をダブルクリック、または行の先頭にある+マーク/-マークをクリックすることにより、各行の展開/折りたたみ表示の切り替えを行うことができます。
- メモリ領域、およびセグメントの行の移動  
ドラッグ・アンド・ドロップにより、メモリ領域、およびセグメントの行を移動することができます。  
**備考** メモリ領域を移動する場合は、メモリ領域に含まれるセグメントも移動します。
- メモリ領域、およびセグメントのコピー

メモリ領域、およびセグメントを選択したのち、[Ctrl] + [C] キーの押下によりコピー、[Ctrl] + [V] キーの押下により貼り付けを行うことができます。

貼り付け位置は、[Ctrl] + [V] キーの押下時に選択している行の直下となります。コピー後のメモリ領域、およびセグメントの名前には、先頭に“C\_”が付加され、文字数がオーバーする場合には末尾をカットします。

- 備考 1.** メモリ領域をコピーする場合、メモリ領域に含まれるセグメントはコピーしません。
2. コピー後のメモリ領域、およびセグメントの開始アドレスは、空欄となります。
  3. コピー先のメモリ領域の属性により、コピーできない場合は、エラーとなります。

## (2) [メモリ領域/セグメントの詳細] エリア

[メモリ領域/セグメント一覧] エリアで選択したメモリ領域/セグメントの詳細情報の表示、および編集を行います。

### (a) メモリ領域の詳細情報

名前	メモリ領域名を指定します。 使用可能な文字は、数字 (0~9)、英大文字 (A~Z)、英小文字 (a~z)、アンダスコア (_)、クエスチョン (?), アットマーク (@) です。	
	デフォルト	NewMemoryArea_XXX (XXX: 0~255の10進数)
	変更方法	テキスト・ボックスによる直接入力、または [...] ボタンをクリックし、文字列入力 ダイアログによる編集
	指定可能値	31文字までの文字列

開始アドレス	メモリ領域の開始アドレスを指定します。 空欄、もしくは、16進数の値のみ入力可能です。	
	デフォルト	空欄
	変更方法	テキスト・ボックスによる直接入力
	指定可能値	0x0~ 0xFFFF (16進数) 【78K0 (バンク品除く)】 0x0~ 0FFFFFF (16進数) 【RL78, 78K0R, 78K0 (バンク品)】 ただし、デバイスにより指定可能値は異なります。

サイズ	メモリ領域のサイズを指定します。 空欄、もしくは、16進数の値のみ入力可能です。 ただし、空欄の場合はリンク時にエラーとなります。	
	デフォルト	空欄
	変更方法	テキスト・ボックスによる直接入力
	指定可能値	0x1~ 0xFFFF (16進数) 【78K0 (バンク品除く)】 0x1~ 0FFFFFF (16進数) 【RL78, 78K0R, 78K0 (バンク品)】 ただし、デバイスにより指定可能値は異なります。

## (b) セグメントの詳細情報

名前	セグメント名を指定します。 使用可能な文字は、数字 (0~9)、英大文字 (A~Z)、英小文字 (a~z)、アンダスコア (_)、クエスチョン (?), アットマーク (@) です。	
	デフォルト	NewMemoryArea_XXX (XXX: 0~255の10進数)
	変更方法	テキスト・ボックスによる直接入力、または [...] ボタンをクリックし、文字列入力 ダイアログによる編集
	指定可能値	8文字までの文字列

開始アドレスを指定	セグメントの開始アドレスを指定するかどうか指定します。	
	デフォルト	いいえ
	変更方法	ドロップダウン・リストによる選択
	指定可能値	はい
いいえ		セグメントの開始アドレスを指定しません。

開始アドレス	セグメントの開始アドレスを指定します。 空欄、もしくは、16進数の値のみ入力可能です。 本プロパティは、[開始アドレスを指定する] プロパティが“はい”の時のみ	
	デフォルト	空欄
	変更方法	テキスト・ボックスによる直接入力
	指定可能値	0x0~ 0xFFFF (16進数) 【78K0 (バンク品除く)】 0x0~ 0FFFFFFF (16進数) 【RL78, 78K0R, 78K0 (バンク品)】 ただし、デバイスにより指定可能値は異なります。

結合属性	セグメントの結合属性を指定します。 同名のセグメントが複数存在した場合にどのように結合するかを指定します。		
	デフォルト	自動 (なし)	
	変更方法	ドロップダウン・リストによる選択	
	指定可能値	自動 (なし)	順次結合 (SEQUENT) の処理と同じですが、同名の入力セグメントのうちいずれかに、アセンブル時の再配置属性としてATが指定されていた場合、エラー (COMPLETE) の処理になります。
		順次結合 (SEQUENT)	同名のセグメントが複数存在する場合、セグメントを出現順に、順次空きを作らないようにマージします。 BSEGはビット単位で出現順にマージします。
エラー (COMPLETE)	同名のセグメントが複数存在する場合はエラーとします。		

## 【機能ボタン】

ボタン	機能
生成	<p>指定したメモリ領域、セグメント情報を元に、リンク・ディレクティブ・ファイル（ファイル名：プロジェクト名.dir）を生成し、プロジェクトに登録します。</p> <p>リンク・ディレクティブ・ファイルの生成先は、プロジェクト・フォルダとなります。生成したリンク・ディレクティブ・ファイルは、プロジェクト・ツリーのファイル・ノードにも表示されます。</p> <p>生成したリンク・ディレクティブ・ファイルはビルド対象となります。すでにリンク・ディレクティブ・ファイルをプロジェクトに登録していた場合、登録済みのリンク・ディレクティブ・ファイルはビルド対象外となります。</p>
閉じる	本ダイアログをクローズします。
ヘルプ	本ダイアログのヘルプを表示します。 本バージョンではサポートされていません。

## 7.4 78K0 デバッグ編ドキュメント訂正

78K0 デバッグ編(資料番号 : R20UT0731JJ0100)のドキュメントの訂正について説明します。

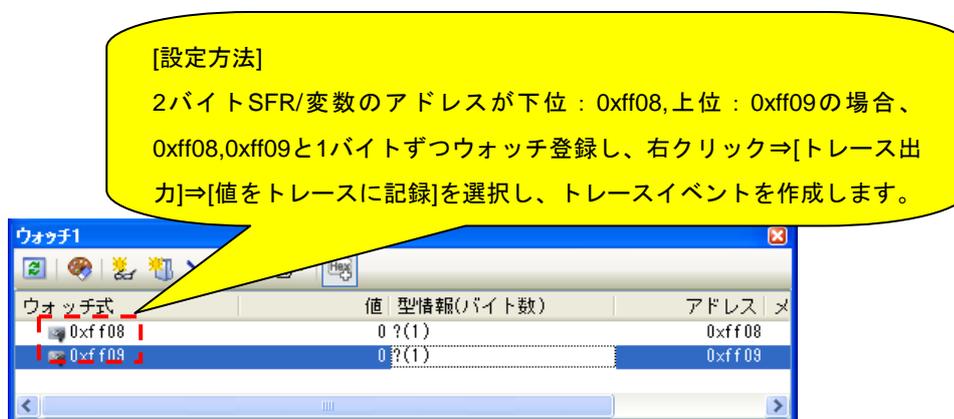
### 7.4.1 2バイトSFR/変数のポイントトレースの説明追加

[場所] 138 ページ 「2.11.5 実行履歴を表示する」の前に追加

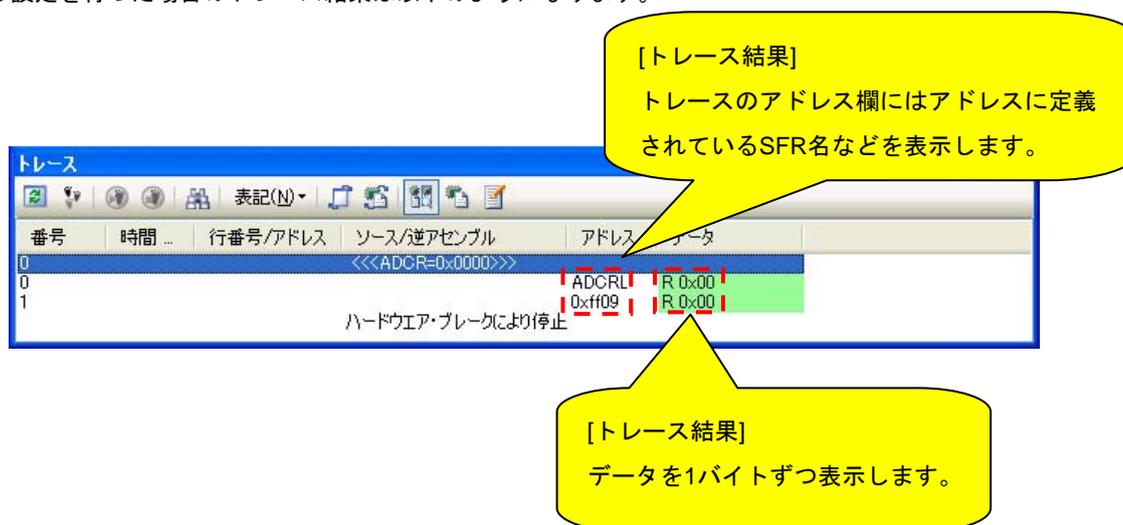
[追加後]

2.11.4(2) 2バイト変数/SFR へのアクセスが発生したとき [IECUBE]

2バイト SFR/変数のポイントトレースを行うには、上位 8 ビット、下位 8 ビットのアドレスを直接ウォッチパネルに登録し、トレースイベントを作成します。(図参照)



この設定を行った場合のトレース結果は以下のようになります。



すべての商標および登録商標は、それぞれの所有者に帰属します。

## ご注意書き

1. 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・システムの設計において、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て、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。
2. 本資料に記載されている情報は、正確を期すため慎重に作成したのですが、誤りがないことを保証するものではありません。万一、本資料に記載されている情報の誤りに起因する損害がお客様に生じた場合においても、当社は、一切その責任を負いません。
3. 本資料に記載された製品データ、図、表、プログラム、アルゴリズム、応用回路例等の情報の使用に起因して発生した第三者の特許権、著作権その他の知的財産権に対する侵害に関し、当社は、何らの責任を負うものではありません。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。
4. 当社製品を改造、改変、複製等しないでください。かかる改造、改変、複製等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。
5. 当社は、当社製品の品質水準を「標準水準」および「高品質水準」に分類しており、各品質水準は、以下に示す用途に製品が使用されることを意図しております。  
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、産業用ロボット等  
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、各種安全装置等  
当社製品は、直接生命・身体に危害を及ぼす可能性のある機器・システム（生命維持装置、人体に埋め込み使用するもの等）、もしくは多大な物的損害を発生させるおそれのある機器・システム（原子力制御システム、軍事機器等）に使用されることを意図しておらず、使用することはできません。たとえ、意図し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損害が生じても、当社は一切その責任を負いません。なお、ご不明点がある場合は、当社営業にお問い合わせください。
6. 当社製品をご使用の際は、当社が指定する最大定格、動作電源電圧範囲、放熱特性、実装条件その他の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。
7. 当社は、当社製品の品質および信頼性の向上に努めていますが、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、社会的損害等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、お客様の機器・システムとしての出荷保証を行ってください。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、お客様の機器・システムとしての安全検証をお客様の責任で行ってください。
8. 当社製品の環境適合性等の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。
9. 本資料に記載されている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・システムに使用することはできません。また、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に使用しないでください。当社製品または技術を輸出する場合は、「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。
10. お客様の転売等により、本ご注意書き記載の諸条件に抵触して当社製品が使用され、その使用から損害が生じた場合、当社は何らの責任も負わず、お客様にご負担して頂きますのでご了承ください。
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禁じます。

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が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。



ルネサスエレクトロニクス株式会社

■営業お問合せ窓口

<http://www.renesas.com>

※営業お問合せ窓口の住所・電話番号は変更になることがあります。最新情報につきましては、弊社ホームページをご覧ください。

ルネサス エレクトロニクス販売株式会社 〒100-0004 千代田区大手町 2-6-2（日本ビル）

(03)5201-5307

■技術的なお問合せおよび資料のご請求は下記へどうぞ。  
総合お問合せ窓口：<http://japan.renesas.com/contact/>