

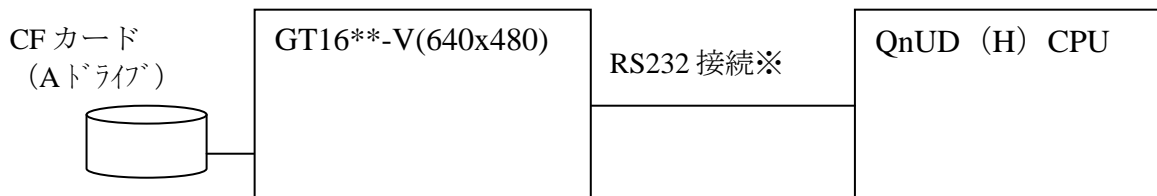
# GOT1000 ファイル操作関数スクリプトサンプル画面取扱説明書

## 1. 概要

本プロジェクトは、GOT のスクリプト関数であるファイル操作関数を使用して、任意で指定したフォルダから画像ファイル(jpg)の一覧を取得し、一覧から選択したファイルのイメージを表示、または削除を行います。

## 2. システム構成

システム構成を以下に示します。



※図は RS232 接続の際のイメージになります。本プロジェクトは接続形態には依存しないため、他の接続形態でも問題なくご利用いただけます。(マイコン接続設定時は、GOT 単体で使用可能となります。)

### 3. 動作環境

本ツールでは、以下の準備が必要になります。

#### 3. 1 GOT 側で必要な機材

- ・ GOT 本体 (GT16\*\*-V)
- ・ CF カード

#### 3. 2 インストールが必要な OS

項番	分 類	OS 内容	用 途
1	オプション機能 OS	拡張レシピ	拡張レシピ機能
2	拡張 OS	ストローク基本フォント	文字表示
3	通信ドライバ	A/QnA/Q CPU, QJ71C24	シーケンサ通信用 (2 章の構成の場合)

#### 3. 3 機器設定情報

本プロジェクトでは接続設定を特に指定いたしません。ご使用する環境に合った接続機器設定を行ってください。詳細は「GOT1000 シリーズ 接続マニュアル」をご参照ください。

#### 3. 4 その他の設定

本プロジェクトでは、一般オペレータがフォルダ名を変更できないよう「フォルダ名管理画面」を設け、「フォルダ名管理画面」遷移時にセキュリティレベル認証を使用しています。現在はセキュリティレベル 1 へ「1111」のパスワードが設定してありますので、必要に応じ、セキュリティレベルパスワードを変更してご使用ください。

#### 3. 5 CF カードデータサンプル

本プロジェクトに同梱しております「CFSample」の内容を、CF カードにコピーして使用し、本取扱説明書を作成しております。

Project2 フォルダには、ファイル名最大長サンプルファイル、解像度の小さいサンプルファイル、解像度の大きい(表示できない)ファイルサンプルを格納してあります。

A:\

Project1\	
Sample1.jpg	解像度が 640×480 の画像
Sample2.jpg	Sample1.jpg と同じ
Sample3.jpg	Sample1.jpg と同じ
Project2\	
L_Sample1.jpg	解像度が 1024×768 の画像
S_Sample1.jpg	解像度が 320×240 の画像
1234567890123456789012345678.jpg	ファイル名が最大長の画像
Sample21.jpg	Sample1.jpg と同じ

### 3. 6 スクリプト説明（ファイル操作関数を使用しているスクリプトのみ掲載します）

#### (1)30000 Script30000 ファイル一覧表示

```
#pragma file_name_length (FILE_LEN) //ファイル名の長さの最大値を指定します。  
#pragma folder_name_length (FOLDER_LEN) //フォルダ名の長さの最大値を指定します。(フルパス)
```

```
#pragma folder_name_length (フォルダの最大文字数)  
フォルダ名(引数)にデバイスを指定した場合の最大文字数を設定します。
```

```
#pragma file_name_length (ファイルの最大文字数)  
ファイル名(引数)にデバイスを指定した場合の最大文字数を設定します。
```

//ファイル一覧を取得します。

```
[w:GD31000] = file_getlist([w:GD30000], "*.jpg",[w:GD30100], [w:GD31001], LIST_COUNT, FILE_LEN);
```

//ファイルがない箇所は空白を入れます。

```
if([w:GD31000]!=0)
```

```
{
```

```
    [w:TMP0000]=[w:GD31000];
```

```
}else{
```

```
    [w:TMP0000]=0;
```

```
}
```

```
while((LIST_COUNT-[w:TMP0000])>0)
```

```
{
```

```
    [w:TMP0001]=[w:TMP0000]*18;
```

```
    [w:TMP0002]=0;
```

```
    fmov([w:TMP0002],[w:GD30100[w:TMP0001]],18);
```

```
    [w:TMP0000]=[w:TMP0000]+1;
```

```
}
```

//起動トリガを OFF します。

```
rst([b:GB31000]);
```

#### ■指定方法

file\_getlist(フォルダ名, ファイル名, 格納デバイス, オフセット, ファイル数, 最大文字数);

指定したファイルから、“ファイル数 “分のファイル名を読み出して” 格納デバイス “を先頭に格納します。フォルダ名, ファイル名は該当するデバイスに格納された ASCII コードで指定されます。

#### ■画面上の挙動

5.1 章「ファイル一覧表示画面」の「②ファイルリスト」に CF カードの「①フォルダ」内に格納されているファイルの一覧を表示します。

## (2) 30001 Script30001 ファイルコピー

```
#pragma file_name_length (FILE_LEN) //ファイル名の長さの最大値を指定します。
#pragma folder_name_length (FOLDER_LEN) //フォルダ名の長さの最大値を指定します。(A:¥¥含む)

//選択したファイルを表示用エリアへコピーし、
//リネームします。

[w:TMP0100]=0; //選択ファイル先頭デバイス値格納用
[w:TMP0101]=0; //繰り返し回数・ビット位置情報格納用
[w:TMP0102]=[w:GD31002]; //ファイル選択位置
[w:TMP0103]=0; //ビット ON 検出用

//ファイルが選択されているかを判定します。
if([w:TMP0102]!=0){
    //ファイル選択位置から、ファイル名格納デバイスへのオフセット値を算出します。
    while([w:TMP0101]<16){
        [w:TMP0103]=[w:TMP0102]>>[w:TMP0101];
        if([w:TMP0103]==1){
            [w:TMP0100]=[w:TMP0101]*18;
            break;
        }else{
            [w:TMP0101]=[w:TMP0101]+1;
        }
    }
    [w:TMP0000]=[w:GD30100[w:TMP0100]];
}else{
    [w:TMP0000]=0;
}

//選択したファイルがあるかどうかを判定します。
if([w:TMP0000]!=0){
    //エラーフラグをリセットします。
    rst([b:GB31004]);

    //存在した場合は、指定フォルダへコピーします。
    [w:GD31003]=file_copy([w:GD30000],[w:GD30100[w:TMP0100]],"A:¥¥FILETMP¥¥","SNAP0001.jpg",1);

    //ファイル名が不正の場合はエラーウインドウを表示します。
    if([w:GD31003]!=0){
        [w:GD32000]=1;
        set([b:GB31004]);
    }
}else{
    //エラーメッセージを選択
    [w:GD32000]=1;
    //存在しなかった場合は、エラーウインドウを表示します。
    set([b:GB31004]);
}
```

### ■ 指定方法

file\_copy(コピー元フォルダ名, コピー元ファイル名, コピー先フォルダ名, コピー先ファイル名, コピーモード);  
指定ファイルをコピーします。

### ■ 画面上の挙動

5.1 章「ファイル一覧表示画面」の「②ファイルリスト」で選択したファイルを CF カードの「A:¥¥FILETMP¥¥SNAP0001.jpg」にリネーム&コピーします。  
→「A:¥¥FILETMP¥¥SNAP0001.jpg」とは画像表示用ウインドウに表示するためのテンポラリフォルダ、ファイル名です。

### (3)30005 Script30005 ファイル削除

```
#pragma file_name_length (FILE_LEN) //ファイル名の長さの最大値を指定します。
#pragma folder_name_length (FOLDER_LEN) //フォルダ名の長さの最大値を指定します。(A:\\含む)

//選択したファイルを削除し、リストを更新します。

[w:TMP0100]=0; //選択ファイル先頭デバイス値格納用
[w:TMP0101]=0; //繰り返し回数・ビット位置情報格納用
[w:TMP0102]=[w:GD31002]; //ファイル選択位置
[w:TMP0103]=0; //ビット ON 検出用

//ファイルが選択されているかを判定します。
if([w:TMP0102]!=0){
    //ファイル選択位置から、ファイル名格納デバイスへのオフセット値を算出します。
    while([w:TMP0101]<16){
        [w:TMP0103]=[w:TMP0102]>>[w:TMP0101];
        if([w:TMP0103]==1){
            [w:TMP0100]=[w:TMP0101]*18;
            break;
        }else{
            [w:TMP0101]=[w:TMP0101]+1;
        }
    }
    [w:TMP0000]=[w:GD30100[w:TMP0100]];
}else{
    [w:TMP0000]=0;
}

//選択したファイルがあるかどうかを判定します。
if([w:TMP0000]!=0)
{
    //エラーフラグをリセットします。
    rst([b:GB31004]);

    //存在した場合は、ファイルを削除します。
    [w:GD31004]=file_delete([w:GD30000], [w:GD30100[w:TMP0100]]);

    //ファイル削除関数の戻り値が 0 以外の場合、エラーウインドウを表示します
    if([w:GD31004]!=0){
        [w:GD32000]=1;
        set([b:GB31004]);
    }
}else{
    //存在しなかった場合は、エラーウインドウを表示します。
    [w:GD32000]=1;
    set([b:GB31004]);
}

//エラーフラグが立っていたら、ウインドウを表示します。
if([b:GB31004]==ON)
{
    set([b:GB31005]);
}else{
    //正常ならリストを更新します。
    set([b:GB31000]);
    //削除完了のメッセージを表示します。
    [w:GD32000]=6;
    set([b:GB31004]);
}

//エラーメッセージ指定がある場合はエラーウインドウを表示します。
if([w:GD32000]!=0){
    [w:GD101]=30110;
}
rst([b:GB31006]);
```

#### ■指定方法

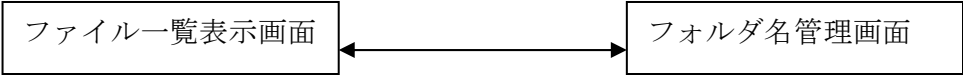
**file\_delete**(フォルダ名, ファイル名);  
指定したファイルを削除します。

#### ■画面上の挙動

5.1 章「ファイル一覧表示画面」の「②ファイルリスト」で選択したファイルを「⑧削除」ボタン押下にて削除します。

4. 画面説明

4. 1 画面遷移



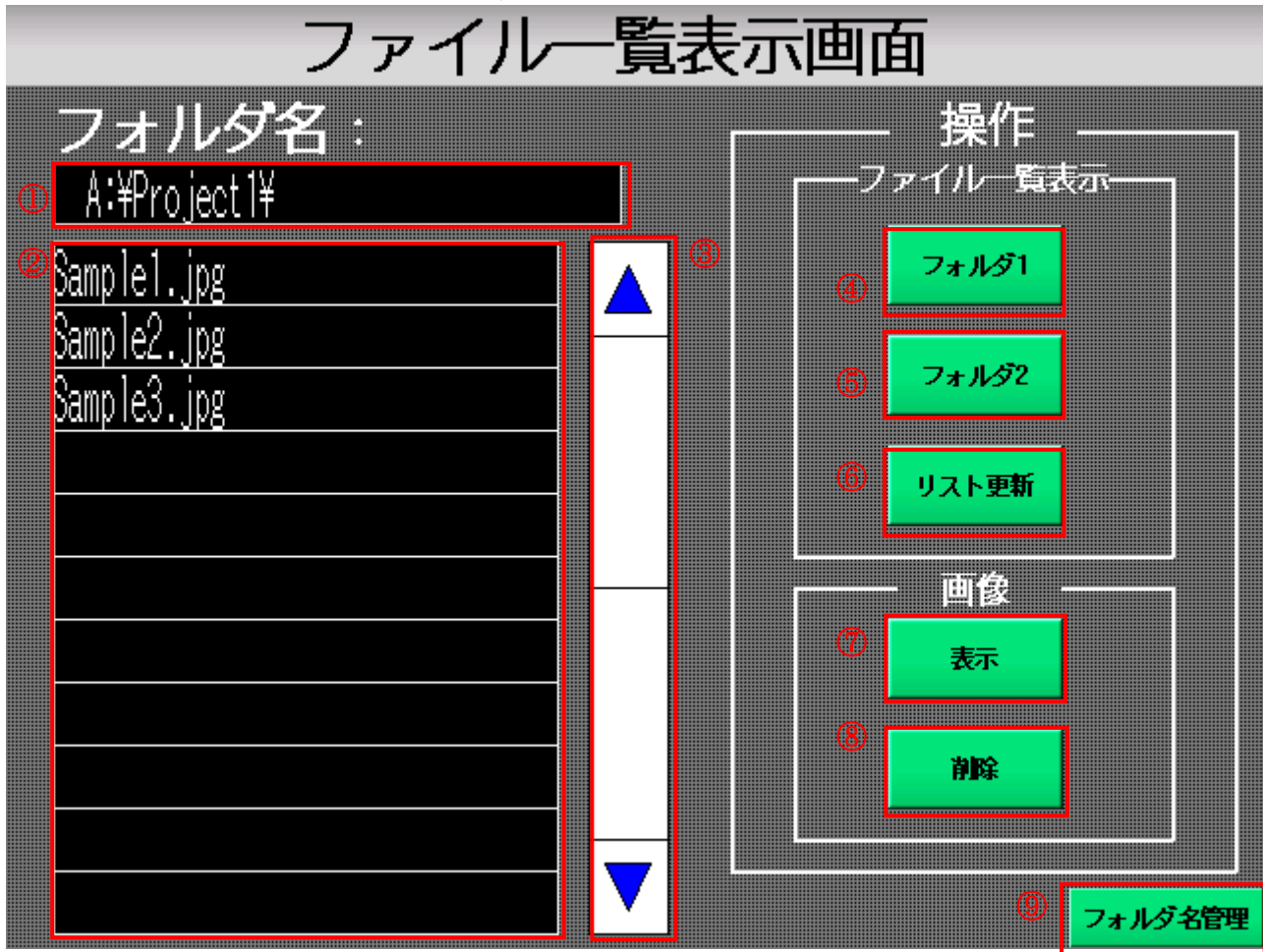
4. 2 機能説明

No.	画面	機能説明
30000	ファイル一覧表示画面	フォルダ内の画像データ一覧を表示し、画像イメージを表示、削除を行います。
30001	フォルダ名管理画面	フォルダ名を入力し、拡張レシピ機能を使用してフォルダ名の保存、読出しを行います。(GOT の電源を OFF しても、一度登録されたフォルダ名は保持されます。)

## 5. 画面操作説明

本プロジェクトでは、二つのフォルダ名が登録でき、各フォルダ内の jpg ファイルの一覧、イメージが表示可能です。

### 5. 1 ベース画面 30000 ファイル一覧表示画面



- ① フォルダ名を表示します。ここに表示されているフォルダ内の画像ファイルがリスト表示されます。
- ② ファイルリストを表示します。各項目をタッチすることで、画像ファイルが選択され、画像表示、削除が可能となります。
- ③ リストをスクロールします。スクロールをすると、選択状態が解除されます。
- ④ 登録されているフォルダ名の1つ目を表示します。ここを押下すると、①のフォルダ名が変更され、そのフォルダ内の画像ファイルリストを②へ表示します。
- ⑤ 登録されているフォルダ名の2つ目を表示します。動作は④と同様です。
- ⑥ ファイルリストを更新します。①へ表示されているフォルダ内に新たにファイルが作成された場合、このスイッチを押下することでリストが更新されます。①へ何も表示されていない場合に押下すると、Aドライブ直下のリストを表示します。(仕様)
- ⑦ ②で選択されている画像ファイルのイメージをオーバーラップウィンドウで表示します。
- ⑧ ②で選択されている画像ファイルを削除します。ファイルを削除する際は、スイッチを3秒以上押しつけてください。ファイル削除後、リストを再表示します。
- ⑨ フォルダ名管理画面へ移動します。通常は使用しないため、セキュリティ設定にて保護しています。スイッチを押下すると、パスワード入力画面へ移動し、正しいパスワードを入力することで、フォルダ名管理画面へ移動します。

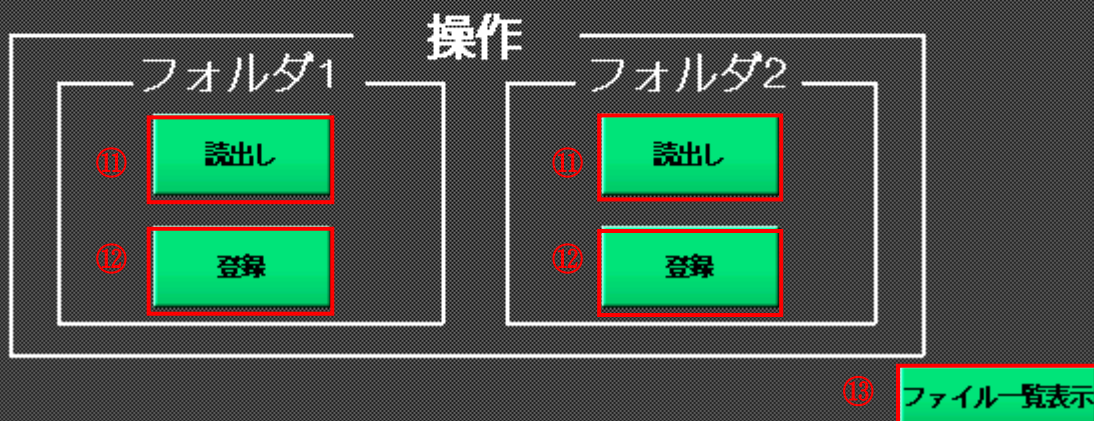
## フォルダ名管理画面

フォルダ名：

⑩ A:¥Project1¥

### 注意！

フォルダ名はフルパスで入力してください。  
フォルダ名の最後には「¥」を入力してください。  
フォルダ名に「A:¥FILETMP¥」は使用しないで下さい。



- ⑩ フォルダ名を入力します。タッチすることにより、ASCII テンキーが表示されるので、注意書きに従い、正しく入力してください。使用できるドライブ名は、A、B、E ドライブのみとなります。  
(例 A:¥Project1¥ , E:¥GAZOU¥DATA¥)
- ⑪ 現在登録されているフォルダ名を⑩へ表示します。フォルダ名が登録されていない場合は、何も表示されません。
- ⑫ ⑩で入力したフォルダ名を拡張レシピを使用して保存します。保存するためには、登録スイッチを3秒間押しつけてください。また、拡張レシピを使用するため、事前にCFカードをご用意ください。
- ⑬ ファイラー一覧表示画面へ移動します。ファイラー一覧表示画面へ移行する際はパスワード入力不要です。

### 5. 3 注意事項

- ・ フォルダ名は「A:¥FILETMP¥」は使用しないで下さい。(システムで使用しています。)
- ・ フォルダ名として使用可能な文字は、ASCII テンキーで設定している文字のみです。
- ・ フォルダ名はドライブ名、「¥」を含め、最大32文字まで登録、表示可能です。
- ・ ファイル名は拡張子を含め、32文字まで表示可能です。ファイル名が32文字を超えるファイルは扱うことができません。
- ・ 表示できる画像イメージの最大サイズは640x480です。このサイズより大きい場合、画像は表示されません。小さい場合は、余った箇所は何も表示されません。
- ・ フォルダ名は大文字、小文字の区別はありません。ただし、ドライブ名の「A」、「B」、「E」のみは必ず大文字で入力してください。(例 A:¥pRoJeCt1¥←OK a:¥Project1¥←NG)
- ・ 画像保存先がB、Eドライブの場合でもAドライブ(CF)は必要となります。
- ・ ビジョンセンサ等よりGOTへFTPにて画像転送する場合、別途オプション機能OSの「ゲートウェイ(FTP)」が必要となります。また「共通設定」－「FTP」にてログイン名、パスワードの設定を行なってください。



## 6. 操作の流れ

### 6. 1 プロジェクト初回起動時の流れ

1. 「ファイル一覧表示画面」から「フォルダ名管理画面」へ移動します。(パスワード入力要)
2. 画面上部のアスキー入力から、フォルダ名を入力します。
3. 入力後、「操作」の「フォルダ 1」、もしくは「フォルダ 2」のどちらかの「登録」スイッチを 3 秒以上押下し、登録を行います。入力規則に則っていない場合はエラーウィンドウが表示されます。
4. 正常に登録が完了した後、「ファイル一覧表示画面」へ移動します。(パスワード入力不要)
5. 「フォルダ名」の下に、先ほど登録したフォルダ名が表示されているのを確認します。表示されていない場合は、画面右の「操作」の中から、「フォルダ 1」または「フォルダ 2」を押下してください。それでも表示されない場合は、フォルダ名が正しく登録されていないため、お手数ですが、再度、1 からの操作を繰り返してください。
6. 登録したフォルダ名が表示されていることを確認したら、画面右の「操作」から「リスト更新」スイッチを押下します。「リスト更新」スイッチを押下すると、画面左の枠の中に、フォルダ内の画像ファイル(jpg ファイル)の一覧が表示されます。
7. 一覧に表示されているファイル名を押下すると、ファイル名が反転表示します。反転表示されているファイルが操作対象となり、画像イメージの表示や削除が可能となります。反転表示されているファイルを再度押下すると、通常が表示となり、操作対象外となります。

### 6. 2 2回目以降の操作の流れ

1. 上に設定されているデバイスは全て GOT の内部デバイスであるため、電源起動時にはファイル名やフォルダ名は表示されていません。「ファイル一覧表示画面」の画面右にある「フォルダ 1」または「フォルダ 2」を押下し、フォルダ名を表示します。
2. 「フォルダ 1」または「フォルダ 2」を押下すると、登録されているフォルダ名が表示されると同時に、画像ファイル (jpg ファイル) の一覧も表示されます。
3. 以降は、通常の操作が可能となります。

### 6. 3 フォルダ名変更時の操作の流れ

「6. 1 プロジェクト初回起動時の流れ」と同様。

## 巻末資料 1. 内部デバイス使用一覧

### (1)ワードデバイス一覧

アドレス	用途	備考
GD100	ベース画面切り替えデバイス	共通設定で使用
GD101	オーバーラップウインドウ 1 切り換えデバイス	共通設定、スクリプト内で使用
GD104	オーバーラップウインドウ 2 切り換えデバイス	共通設定で使用
GD107	オーバーラップウインドウ 3 切り換えデバイス	共通設定で使用
GD30000～GD30016	フォルダ名表示、入力アドレス	画面上、スクリプト内で使用
GD30027～GD30042	フォルダ名 1 格納用アドレス	スクリプト内、拡張レシピで使用
GD30044～GD30059	フォルダ名 2 格納用アドレス	スクリプト内、拡張レシピで使用
GD30100～GD30296	ファイル名表示アドレス	画面上、スクリプト内で使用
GD31000	file_getlist 関数の戻り値	画面上、スクリプト内で使用
GD31001	オフセットアドレス	画面上、スクリプト内で使用
GD31002	スクリプト用の制御デバイス	画面上、スクリプト内で使用
GD31003	file_copy 関数の戻り値	スクリプト内で使用
GD31004	file_delete 関数の戻り値	スクリプト内で使用
GD32000	エラーメッセージ選択用	画面上、スクリプト内で使用
GD35000	外部制御デバイス	拡張レシピ、スクリプト内で使用
GD35001	レシピ No. 格納デバイス	画面上、スクリプト内、拡張レシピで使用
GD35002	レコード No. 格納デバイス	拡張レシピ、スクリプト内で使用
GD35003	外部通知デバイス	拡張レシピ、スクリプト内で使用
GD35004	レシピ No. 通知デバイス	拡張レシピで使用
GD35005	レコード No. 通知デバイス	拡張レシピで使用
GD35006	拡張レシピ 1 のレコード No. デバイス	拡張レシピで使用
GD35007	拡張レシピ 2 のレコード No. デバイス	拡張レシピで使用
GD40000	セキュリティレベルデバイス	共通設定、画面上で使用

### (2)ビットデバイス

アドレス	用途	備考
GB30200	部品表示起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31000	スクリプト No. 30000 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31001	スクリプト No. 30001 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31002	スクリプト No. 30002 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31003	スクリプト No. 30003 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31004	ファイル選択時のエラーフラグ	スクリプト内で使用
GB31005	スクリプト No. 30004 起動トリガ	スクリプト内で使用
GB31006	スクリプト No. 30005 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31007	スクリプト No. 30006 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31008	スクリプト No. 30008 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB31009	スクリプト No. 30010 起動トリガ	画面上、スクリプト内で使用
GB35000	拡張レシピ 1 の書込みトリガデバイス	拡張レシピで使用
GB35001	拡張レシピ 1 の読出しトリガデバイス	拡張レシピで使用
GB35002	拡張レシピ 2 の書込みトリガデバイス	拡張レシピで使用
GB35003	拡張レシピ 2 の読出しトリガデバイス	拡張レシピで使用

巻末資料 2：スクリプト  
スクリプト一覧

No.	スクリプト名	コメント	ファイル操作 関数使用有無
30000	Script30000	ファイル一覧表示	有
30001	Script30001	ファイルコピー	有
30002	Script30002	一覧を下にスクロールします	無
30003	Script30003	一覧を上スクロールします	無
30004	Script30004	ウインドウ表示 1	
30005	Script30005	ファイル削除	
30006	Script30006	フォルダ名を拡張レシピへ登録する	
30007	Script30007	拡張レシピ読み出しトリガ OFF	
30008	Script30008	フォルダ名を拡張レシピから読み出す	
30009	Script30009	書き込み完了後、GD30000 へ異動します	
30010	Script30010	画面初期化	
30011	Script30011	フォルダ名呼び出し後処理	