

カテゴリ	説明	対処内容
GUI全般	ライブラリ検索結果はグレー背景で表示されるが、Ver.6の時と同様に選択時と同じ表示となるようにして頂きたい。	ライブラリ検索結果は、選択時と同じ表示としました。
GUI全般	サブルーチン呼び出しのノードを選択した状態で、《Ctrl》+《J》キーを押すと、呼び出し先に指定しているサブルーチングループにフォーカス移るが、これを右クリック時に表示されるメニュー（コンテキストメニュー）からでも選択可能にして頂きたい。	サブルーチン呼び出しのノードに対するコンテキストメニューに、呼び出し先に指定しているサブルーチングループにフォーカスを移す、「サブルーチンジャンプ」を追加しました。
インプットボックス	「インプットボックス」実行時にデフォルトでカーソルがインプットボックス内に来る様にして欲しい。	「インプットボックス」実行時にデフォルトでカーソルがインプットボックス内に来る様にしました。
ウィンドウ識別ルール	文字長の長いウィンドウ識別名だと見切れてしまうことがあるため、ウィンドウ識別ルールウィンドウのツールエリア(ウィンドウ識別名)の横幅を変更できるようにして頂きたい。	ウィンドウ識別ルールウィンドウのツールエリア(ウィンドウ識別名)の横幅を変更可能にしました。
画像・輪郭マッチング	画像マッチングを高速化して頂きたい。	<p>画像マッチングのプロパティにおいて「縮尺率」を設定できるようにしました。これを用いて画像を縮小するとマッチング速度が向上します。しかし、精度が下がりますので用途に合わせてご利用ください。</p> <p>詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual) 「4.4.1 画像マッチング ■画像マッチングのプロパティ 表4-22 画像マッチングのプロパティ（実行動作の指定方法） No.1、及び、4.4.2 輪郭マッチング ■輪郭マッチングのプロパティ 表4-30輪郭マッチングのプロパティ（実行動作の指定方法） No.1」を参照ください。また、また、WinActor 簡易マニュアル (WinActor_Basics_Manual) 「画像マッチング (1/2)」にも説明を追加しています。</p>
画像・輪郭マッチング	画像マッチングのイメージ画面で「マスクをかける」ボタンを追加して頂きたい（現状は範囲選択/右クリックのみ）。	「マスクをかける」ボタンを追加しました。

画像・輪郭マッチング	「画像マッチング」の「マッチ率」のデフォルト値を90%としました。	
クラウドライブラリ	クラウドライブラリ（サブルーチングループ）はプロパティ変更ができないが、名前とコメントぐらひは変更可能として頂きたい。	クラウドライブラリ（サブルーチングループ）の名前とコメントを変更可能にしました。
サブルーチン	「サブルーチン」画面よりサブルーチンを右クリックして、「使用箇所をログ出力」を選択すると、「ログ出力」画面の最下端が表示される様にして頂きたい。	「サブルーチン」画面よりサブルーチンを右クリックして、「使用箇所をログ出力」を選択すると、「ログ出力」画面の最下端が表示される様にしました。
シナリオGoto	シナリオGotoで指定するシナリオファイル名は拡張子なしで指摘できる様にしたい。	シナリオGotoで指定するシナリオファイル名で拡張子を省略できる様にします。拡張子のみが異なるシナリオファイルが複数存在する場合は、ums7, ums6, ums5 の優先順位で実行するシナリオを決定しました。 詳細は、WinActor ユーザライブラリサンプル説明書(WinActor_User_Library_Sample_Manual)「1.2.1 シナリオGoto 表1-1 シナリオ Goto ライブラリ設定項目」を参照ください。
全般	分岐や繰り返しの条件設定において、初期値が統一されていない（「変数名もしくは値を選択」と「値⇒」の両方が存在）ので、統一して頂きたい。	分岐または繰り返しの条件式において、初期表示を「変数名もしくは値を選択」に統一しました。
ダークモード	ダークモードのサブルーチングループが通常のグループと視覚的に見分けが付き難いので色合いを修正して欲しい。	ダークモードの左ブルーチングループの色合いを変更しました。

タイムアウト	「ウィンドウ状態待機」等のノードのタイムアウトの上限が 360,000ミリ秒では足りないので延長して頂きたい。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「エミュレーションノード」の「待機時間」 2. 「指定時間待機ノード」の「待機時間」 3. 「ウィンドウ状態待機」の「タイムアウト」 4. 「画像マッチングノード」の「タイムアウト」 5. 「輪郭マッチングノード」の「タイムアウト」 6. 「OCRマッチングノード」の「タイムアウト」 7. 「外部サービス連携・HTTPライブラリ」の「レスポンスデータの読み込みタイムアウト」 8. 「メール受信設定(接続設定)の「接続タイムアウト」及び「メール受信タイムアウト」 <p>の上限を3,600,000ミリ秒(1時間)に延長しました。</p> <p>これらの値の設定は、1-6はWinActor_操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)、7はWinActor_ユーザライブラリサンプル説明書 (WinActor_User_Library_Sample_Manual)、8はWinActor_メール受信シナリオ作成マニュアル (WinActor_Mail_Reception_Scenario_Creation_Manual) を参照ください。</p>
特殊変数	WinActor の実行モード (フル機能版/実行版/管理実行版) をシナリオから知るための手段を提供して頂きたい。	<p>WinActor の実行モードが格納される特殊変数 \$WINACTOR_EDITIONを追加しました。</p> <p>詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual) 「5.1.5 特殊変数」を参照ください。</p>
特殊変数	WinActor のバージョンをシナリオから知るための手段を提供して頂きたい。	<p>WinActor の実行モードが格納される特殊変数 \$WINACTOR_VERSIONを追加しました。</p> <p>詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual) 「5.1.5 特殊変数」を参照ください。</p>
ノード検索	ノード検索において、完全一致と部分一致の切り替えを可能にしたい。	ノード検索において、完全一致と部分一致の切り替えを可能にしました。
ファイルパス	変数の初期値に「ファイルパス」を設定する際、Ver.6のノードプロパティと同じように、コピー&ペースト、またはドラッグ&ドロップにてフルパスが反映されるようにして頂きたい。	Ver.6 と動作を合わせました。変数一覧の画面にファイルをコピー&ペーストまたはドラッグ&ドロップすると、ファイルのフルパスが設定されます。

付箋	付箋がついたノードまたはグループを最小化して閉じた場合に付箋が消えない様にした い。	ノードまたはグループを閉じてても付箋が消えない 様にしました。
フロー チャート 画面	フローチャート画面の表示倍率の変更が、 100%の次が150%になっており、刻み幅が大 きすぎる。	V6同様、コントロールキーを押しながらマウス ホイールを操作すると、200%-100%までは、 10%刻み、100%-10%までは5%刻みで変更される 様にしました。
フロー チャート 画面	フローチャート全体像を確認する方法がマ ニュアルに記載されていない。	フローチャートの全体表示用画面を用意し、使用 方法をWinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)「3.2.2 表示メ ニュー」に記載しました。
フロー チャート 画面	フローチャート画面のメインタブの名称を変 更できる様にして頂きたい。	メインタブの名称も変更可能にしました。
フロー チャート 画面	タブ全体を見渡せる機能がメインタブにしか 存在しない。	全体を見渡す機能に関しては別途対応済みです。
フロー チャート 画面	ノードの削除時、一旦左クリックしないと、 「右クリック-削除」が選択できない。直接 「右クリック-削除」が選択できる様にして頂 きたい。	ノードを直接右クリックしても、コンテキストメ ニューからそのノードを削除することが可能にし ます。
フロー チャート 画面	グループ一括オープンボタンを追加して頂き たい。	グループ一括オープンボタンを追加しました。 WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)「3.5.2 フロー チャートツールバー ■グループ一括オープン」 を参照ください。
フロー チャート 画面	よく使うノードやライブラリを登録して簡単 に呼び出せる機能を追加して頂きたい。	よく使うノードやライブラリをお気に入りとして 登録可能なパレットを追加しました。 詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)「3.4.3 お気に入り パレット」を参照ください。
フロー チャート 画面	Excel のシートの様に、「+」タブを押した ら新規のタブが追加される様にして頂きた い。	ナリオ内タブバーにタブ追加用「+」タブを追加 しました。 詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)「3.5.2 フロー チャートツールバー」を参照ください。

フローチャート画面	「ノード」タブや「ライブラリ」タブからノードをドラッグする際に、何のノードをドラッグしているか判る様にして頂きたい。	ドラッグ時にドラッグ中のノード名を表示する様にしました。
プロパティ画面	プロパティ画面切り替え時の自動保存のダイアログ画面は、「はい(保存する)」、「いいえ(保存しない)」、「キャンセル(フォーカスを戻す)」とした方が良い。	Ver.7.1.0 製品版では、プロパティ画面切り替え時の自動保存のダイアログ画面は、「はい(保存する)」、「いいえ(保存しない)」、「キャンセル(フォーカスを戻す)」とします。WinActor_操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)「3.6.1 プロパティ画面の構成 ■基本設定タブ」を参照ください。
プロパティ画面	ノード設定時に「更新」「元に戻す」ではなく既存の「OK」「キャンセル」⇒設定画面は閉じるに加えて新規追加された「元に戻す」⇒設定画面は閉じないの3種の形にして頂きたい。	「キャンセル」ボタンは追加しませんが、プロパティ画面を閉じる際に、プロパティが更新されている場合は、更新を保存するか否かを選択可能にしました。
プロパティ画面	プロパティ画面の横幅は変更可能であるが、実際の設定画面自体はサイズが変わらないため見づらいので対応頂きたい。	入力を行うテキストボックスやプルダウンリストをウィンドウ幅に合わせて調整できるようにしました。
プロパティ画面	プロパティ画面切り替え時の自動保存のダイアログ画面は、「はい(保存する)」、「いいえ(保存しない)」、「キャンセル(フォーカスを戻す)」とした方が良い。	プロパティ画面切り替え時の自動保存のダイアログ画面は、「はい(保存する)」、「いいえ(保存しない)」、「キャンセル(フォーカスを戻す)」としました。 詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual)「3.6.1 プロパティ画面の構成 ■基本設定タブ」を参照ください。
ヘルプ	操作マニュアル、チュートリアル等のHTML版をWebサイトで公開して頂きたい。	https://winactor.biz/use/manual.html でマニュアル検索のβ版を公開中です。
変数	変数名インポートにおいて、256個の上限があるが、マニュアルに記載されていないので明記して頂きたい。	変数インポートの256個の制限を解除しました。

変数一覧	変数一覧に登録済みの変数名を入力する際に入力補完をして頂きたい。	変数一覧の「変数名」入力欄に手動で変数名の一部を入力すると、一致する変数名が候補としてドロップダウンリストに表示される様にしました。 詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual) 「3.6.2 変数名と変数名値の入力 ■変数名入力」を参照ください。
変数一覧	変数一覧画面で未使用変数の一括クリア機能が欲しい	変数一覧画面で未使用変数の一括クリア機能を追加しました。 詳細は、WinActor 操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual) 「3.9.1 変数一覧タブ画面 ■変数一覧ツールバー」を参照ください。
変数一覧	変数一覧画面の「初期化しない」「初期値」タブの幅を変更可能にしたい。	変数一覧画面の「初期化しない」「初期値」タブの幅を変更可能にしました。
メール	メール受信機能において、「宛先」を変数に取り込みたい。	メールの宛先を取得可能にしました。 詳細は、WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル (WinActor_Mail_Reception_Scenario_Creation_Manual) 「2.5メール情報取得 表2-10「メール情報取得」のプロパティ項目一覧」を参照ください。
ようこそ画面	ようこそタブの横に+を追加し、新規シナリオが作成できる様にしたい。	ようこそタブの横に+を追加し、新規シナリオが作成できるようにしました。
ライブラリ	ライブラリ検索機能を拡充して頂きたい。	ライブラリ検索について以下を実現しました。 1. 英字の大文字/小文字を区別しない 2. ひらがな/カタカナを区別しない 3. カタカナの半角/全角を区別しない WinActor操作マニュアル (WinActor_Operation_Manual) 「3.4.2 ライブラリパレット ■ライブラリの検索」を参照ください。
ライブラリ	現在ASCII形式にしか対応していない「テキストファイル読込」を Unicode形式にも対応して頂きたい。	「テキストファイル読込」を Unicode形式にも対応させました。 「WinActor ユーザライブラリサンプル説明書 13.1.1 テキストファイル読込」を参照ください。

ライブラリ	現在ASCII形式にしか対応していない「テキストファイル書込」を Unicode形式にも対応して頂きたい。	「テキストファイル書込」を Unicode形式にも対応させました。 WinActor ユーザライブラリサンプル説明書 (WinActor_User_Library_Sample_Manual) 「13.1.2 テキストファイル書込」を参照ください。
ライブラリ	現在ASCII形式にしか対応していない「テキストファイル追記」を Unicode形式にも対応して頂きたい。	「テキストファイル追記」を Unicode形式にも対応させました。 WinActor ユーザライブラリサンプル説明書 (WinActor_User_Library_Sample_Manual) 「13.1.3 テキストファイル追記」を参照ください。
ライブラリ	現在ASCII形式にしか対応していない「ログ記録」を Unicode形式にも対応して頂きたい。	「ログ記録」を Unicode形式にも対応させました。 WinActor ユーザライブラリサンプル説明書 (WinActor_User_Library_Sample_Manual) 「13.1.6 ログ記録」を参照ください。
ログ機能	ログファイル名を直接指定したい。	ログファイル名を直接指定可能にしました。