GUIツール　内部設計書もどきもどきもどき

川口貴大

1. 詳細画面で入力された入力内容の扱いについて

入力された情報を保持するためのclass「Tempsave」を用意する。

各インスタンス、ルーター、内部ネットワークの情報を更に個別のclassあるいはリストに保管する。

最終的にテンプレートファイル出力を実行された時に保管されていた情報をテンプレートファイル出力メソッドに送り、テンプレートファイル出力を行う。

インスタンスぶんで５つ、ルーターぶんで２つ、内部ネットワークぶんで２つ、それぞれclassあるいはリストを予め用意しておく。

入力のあったclassのみ、フラグを立て、フラグが立ったclassの入力内容のみをテンプレートファイルへ反映させる。

1. 構成マップの動作について

詳細画面で決定を押された部分はマップに反映させる必要がある。だがここをどうやってマップを動かすのか不明。

MAP上アイコンの可視・不可視でテンプレートファイルへの書き込みを行うかどうかを決定。

要するに「最初から５つのinstanceと２つあるいは３つのRouter、内部networkの編集情報を用意しておき、そのほとんどを不可視にしておく。新規作成ボタンを押すことで可視状態にして書き込みフラグを立てる。テンプレートファイルへ書き込まれるのはあくまでも可視になり書き込みフラグが立ったもののみ」にする。

1. 個数制限について

GUIを用いて一度に作り出すResourcesたちに個数制限を設ける。

1. インスタンス

5つまで。

1. ルーター

２つまで。構成マップで表示できる物理的な（？）大きさのため。

1. 内部ネットワーク

２つまで。ルーターの制限数と同じ。

1. 画面遷移

メインの画面として表示するのは構成マップ。構成マップ上のinstance、Router、内部networkを表す画像をクリックすることで編集画面を表示する。（新しいFormとして新規ウィンドウで表示。その際親Formである構成マップはロックしておく。）各画像付近（？）に配置されている（新規作成）ボタンをクリックすることで、「不可視で書き込みフラグが立っていない状態で待機している同系統のモノ」を可視状態にし、書き込みフラグを立てる。

1. あ
2. あ