

NX^J™ アプリケーションの チーム開発

NX^J デザインセンタでは、プロジェクトをソースコードコントロールシステムの形式にエクスポートし、また NX^J デザインセンタで前にエクスポートされたプロジェクトをインポートし、元の状態に戻すことができます。プロジェクトのインポートとエクスポート、そしてソースコードコントロールシステムを使用することで、NX^J アプリケーション開発者のチームはアプリケーションのプロジェクトを共有することができます。

プロジェクト全体よりも、どちらかというプロジェクトの個別のオブジェクトのほうが開発者の間でエクスポート、インポートされて共有されます。例えば、標準の Look & Feel 定義は、ソースコードコントロールシステムで保存され、社内のすべてのプロジェクトによって使用されます。

このドキュメントでは以下のタスクを説明しています。

- プロジェクトをソースコードコントロールシステムに配置する
- 個別のオブジェクトをソースコードコントロールシステムに配置する
- ソースコードコントロールのオブジェクトを変更する
- プロジェクトのオブジェクトを削除する
- プロジェクトを抽出する

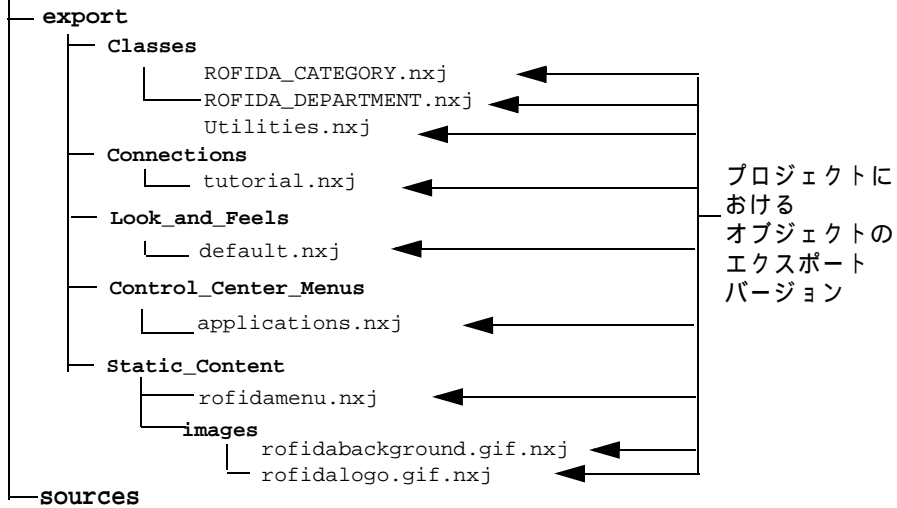
プロジェクトをソースコードコントロールシステムに 配置する

NX^J のプロジェクトをソースコードコントロールシステムに送る前に、プロジェクトをエクスポートしておく必要があります。プロジェクトをエクスポートすると、プロジェクト中に各オブジェクトの **.nxj** ファイルが作成されます。このファイルは NX^J デザインセンタでのオブジェクト名に **.nxj** 拡張子がついたファイル名

となります。**.nxj** ファイルは、プロジェクトディレクトリ下の exports ディレクトリ内に各カテゴリ毎に作成されますが、**.nxj** ファイルはブラウザパネルには表示されません。これらは OS レベルで参照することができます。

以下の図は、Unify NX^J チュートリアルレッスン7で **Custom** プロジェクトをエクスポートした場合の NX^J プロジェクトファイルと作成される **.nxj** ファイルの名前と場所を示しています。

<NXJWork>\projects\tutorials\Custom



プロジェクトの **.nxj** ファイルをソースコードコントロール下に配置するときは、プロジェクト定義ファイル (**.prj**) もソースコードコントロール下に配置する必要があります。プロジェクト定義ファイルは、プロジェクト全体のプロパティであるだけでなく、プロジェクトの全オブジェクトのリストを含んでいます。例えば、look & feel 定義ファイルはプロジェクトに対するカレントのもので、.prj ファイルは、エクスポートを行いません。**.prj** ファイルは **.prj** フォーマットでソースコードコントロール下に配置されます。

注 - **.nxj** ファイルは、インポートされるときにそのファイルが NX^J プロジェクトフォーマットに、どのようにリストアされるべきかを指定する Unify NX^J コマンドを含んでいます。これらのファイルを NX^J デザインセンタの外部で使用するとき、これらのコマンドに変更を行わないで下さい。

オブジェクトの **.nxj** ファイルをソースコードコントロールシステム下に配置するには、以下のステップに従ってください。

1. **ファイル > 新規** を選択して、NX^J デザインセンタで新しいプロジェクトを作成します。
2. プロジェクトで必要なフォーム、コネクション、look & feels 定義、メニュー定義を作成します。

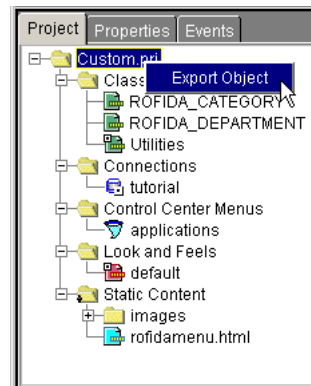
『Unify NX^J 開発者ガイド』を参照して、これらのタスクを実行してください。これらのオブジェクトがソースコードコントロールシステムに配置されるための定義方法に制限はありません。

3. **ファイル > 全て保存** を選択して、プロジェクトのオブジェクトの設定を保存します。
4. ブラウザパネルのプロジェクトビューで、<projectname>.prj エントリを選択します。
5. 右クリックして オブジェクトのエクスポート を選択します。

プロジェクトの各オブジェクトの **.nxj** バージョンは、[3 ページ](#)の図にあるように、プロジェクトの“Exports”ディレクトリ中の関連するディレクトリに書き込まれます。

6. ソースコードコントロールシステムを使用して **.nxj** ファイルと **.prj** ファイルをチェックインしてください。

ステップ 4 と 5



ディレクトリ構造を必ず保持してください。その結果、プロジェクトに戻るためにインポートしたとき、ファイルは正しいフォルダに配置することができます。

.prj ファイルは、“Exports” ディレクトリと同じレベルでプロジェクトディレクトリにあります。

7. NXⁱ デザインセンタで、プロジェクトを閉じます。

注 – プロジェクトのエクスポートではロックされないので、プロジェクトは更新から保護されません。エクスポートされたプロジェクトは、エクスポートコマンド発行時のプロジェクトファイルのスナップショットです。

個別のオブジェクトを ソースコードコントロールシステムに配置する

プロジェクト全体ではなく、個別のオブジェクトやオブジェクトのフォルダを指定して、エクスポートすることができます。[4ページ](#)のステップに従って、プロジェクトをソースコードコントロールシステムに配置しますが、[ステップ 4](#)では、<projectname>.prj エントリを選択するのではなくて、エクスポートしたいフォルダやオブジェクトを選択してください。選択した各オブジェクトの .nxj ファイルが作成されます。

ソースコードコントロールのオブジェクトを変更する

ソースコードコントロールの NXⁱ オブジェクトを変更するには、以下ステップに従ってください。

1. ソースコードコントロールシステムを使用して、変更したい .nxj ファイルもしくは .prj ファイルをチェックアウトします。

関連するプロジェクトディレクトリ (exports%Classes 等) に、ファイルを正しく配置してください。古い .nxj ファイルは削除され、上書きされます。

2. NX^J デザインセンタのブラウザパネルのプロジェクトビューで、オブジェクトを選択して右クリックし、オブジェクトをインポートを選択して、ファイルをインポートします。

選択されたオブジェクトと同じ名前の **.nxj** ファイルを検索して、一致するディレクトリがスキャンされます。検索されたファイルは **.nxj** フォーマットからプロジェクトフォーマットにコンバートされて、プロジェクトパネルのブラウザビューのフォルダに配置されます。

.prj ファイルをインポートするには、プロジェクトディレクトリの **.prj** ファイルを配置します。

3. NX^J デザインセンタの適切なツールを使用して、オブジェクトを変更します。

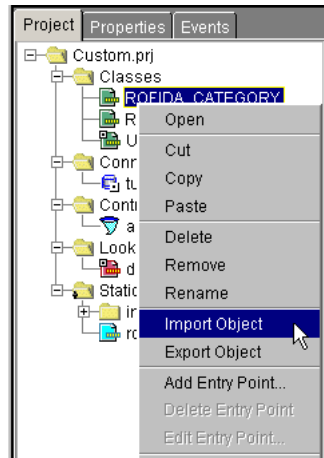
『Unify NX^J 開発者ガイド』を参照して、これらのタスクを実行してください。これらのオブジェクトがソースコードコントロールシステムに配置されるための定義方法に制限はありません。

4. **ファイル > 全て保存** を選択して、プロジェクトのオブジェクトを保存します。
5. ブラウザパネルのプロジェクトビューで、オブジェクトのエントリを選択します。
6. 右クリックしてオブジェクトのエクスポートを選択します。

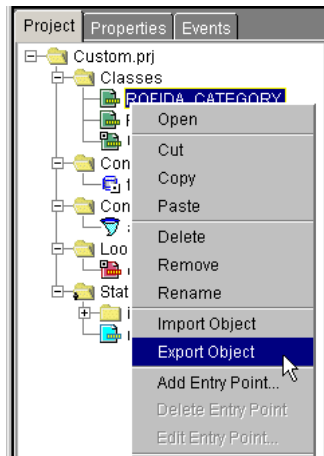
プロジェクトのオブジェクトの **.nxj** バージョンは、[3ページ](#)の図にあるように、関連するディレクトリに書き込まれます。

7. ソースコードコントロールシステムを使用して **.nxj** ファイルと **.prj** ファイルをチェックインしてください。

ステップ 2



ステップ 5 と 6



プロジェクトのオブジェクトを削除する

プロジェクトのオブジェクトが必要ではなくなり、プロジェクトから削除されることもあります。もしオブジェクトがエクスポートされている場合は、不注意にインポートしてプロジェクトに追加されないように、その **.nxj** ファイルもまた削除しておく必要があります。

オブジェクトを削除するには、以下のステップに従ってください。

1. オペレーティングシステムのツールで、**.nxj** ファイルを削除します。
2. NX^J デザインセンタで一致するオブジェクトを以下のステップで削除します。
 - a. ブラウザパネルのプロジェクトビューで、オブジェクトを選択します。
 - b. クリックして **削除** を選択します。
オブジェクトに関する NX^J プロジェクトファイルが削除されます。
3. ソースコードコントロールシステムから、そのオブジェクトを削除します。

プロジェクトを抽出する

プロジェクトを抽出することにより、ソースコードコントロールシステムから **.nxj** ファイルのプロジェクトのセットを復元します。それからそれを NX^J デザインセンタにインポートします。その後、作業を行うことができます。

プロジェクトを抽出するには、以下のステップに従ってください。

1. ソースコードコントロールシステムを使用して、**.nxj** ファイル、**.prj** ファイルをチェックアウトします。
関連するプロジェクトディレクトリ (exports#Classes 等) にチェックアウトするファイルを正しく配置してください。古い **.nxj** ファイルは削除され、上書きされます。
2. NX^J デザインセンタのブラウザパネルのプロジェクトビューで、インポートにより入れ替えをしたいプロジェクトを開くか、**ファイル** > **新規** を選択して、新しいプロジェクトを作成します。
新しいプロジェクトを作成する場合には、ステップ 1 からのファイルを含んだディレクトリ名と一致するプロジェクト名を指定してください。
3. **ファイル** > **プロジェクトのインポート** を選択します。

プロジェクトのインポート操作は、**.nxj** ファイルを検索してプロジェクトの“exports” ディレクトリ中の関連するディレクトリをスキャンし、その後、NX^J プロジェクトのフォーマットに変換して、適切なフォルダに配置します。

プロジェクトディレクトリにあるその他のファイルは、**.nxj** バージョンでなくてもインポートオペレーションによってプロジェクトから削除されます。(削除したオブジェクトは、ファイルシステムからは削除されませんので、プロジェクト > ファイルの追加 コマンドによってプロジェクトに再度追加することができます。)