

blueprism[®]

Wireframer 4.7

ユーザーガイド

Document Revision: 1.0



商標および著作権

本ガイドに記載されている情報は、Blue Prism Limitedおよび/またはその関係会社が独占的に所有する機密情報であり、権限を与えられたBlue Prism担当者の書面による同意なしに、第三者に開示してはなりません。本文書のいかなる部分も、複写機などの電子的あるいは機械的な形式や手段を問わず、Blue Prism Limitedまたはその関係会社の書面による許可を得ることなく、複製または送信してはなりません。

© Blue Prism Limited 2001 – 2023

Blue Prism、Blue Prismのロゴ、およびPrismデバイスは、Blue Prism Limitedおよびその関係会社の商標または登録商標です。All Rights Reserved.

その他のすべての商標は本文書によって確認され、各所有者のために使用されています。

Blue Prism Limitedおよびその関係会社は、本ガイドで言及する外部Webサイトの内容に関して、責任を負いません。

Blue Prism Limited, 2 Cinnamon Park, Crab Lane, Warrington, WA2 0XP, United Kingdom。
英国で登録:登録番号4260035。電話:+44 370 879 3000。Web:www.blueprism.com

内容


Wireframer	4
作業の開始	5
新しいWireframeを作成する	6
保存しています	11
下書きWireframeを編集する	11
Wireframeをデプロイする	11
Wireframeを完成する	13
スパイする	15
[タッチ] ページ	16
[初期化] ページ	16
[アクティブ化] ページ	17
Wireframeアクションページ	20

Wireframer

Wireframerを使用すると、自動化プロセスの一部として使用できるビジネスオブジェクトを効率的に定義できます。この方法論を使用して設計する利点は、自動化されるビジネスプロセスの構造を形成するビジネスオブジェクトとアクションを自動化の設計者が迅速にデプロイできることです。プラグインのシンプルさにより、これらのビジネスオブジェクトとアクションがベストプラクティス手法とともに定義できるようになり、エンタープライズグレードの自動化が常に構築されるようになります。


このユーザーガイドでは、Blue Prismプラットフォームの一部であるHub内のプラグイン、Wireframerについて説明します。

Wireframerは、HubのAutomation Lifecycle Management (ALM) セクションにあります。Wireframerを使用することで、自動化の開発者は、Blue Prismのベストプラクティスに沿った自動化の骨格を作成できます。このガイドの一部では、ユーザーはBlue Prism Digital Workforceに精通しており、HubやBlue Prismなどのコンポーネントの使用経験があることが前提となります。

 Wireframerの全機能を使用するには、Blue Prism 6.4.0以降が必要です。

作業の開始

Wireframerは、Hubにインストールされるプラグインです。すべてのプラグインと同様に、Wireframerは、ユーザーコミュニティで使用できるようになる前に、Hub管理者がインストールする必要があります。Wireframerプラグインは、プラグインリポジトリのプラグインのAutomation Lifecycle(ALM) セクションにあります。



Automation lifecycle

[Details](#)

Automation Lifecycle Management (ALM) enables you to manage and deploy (using ...

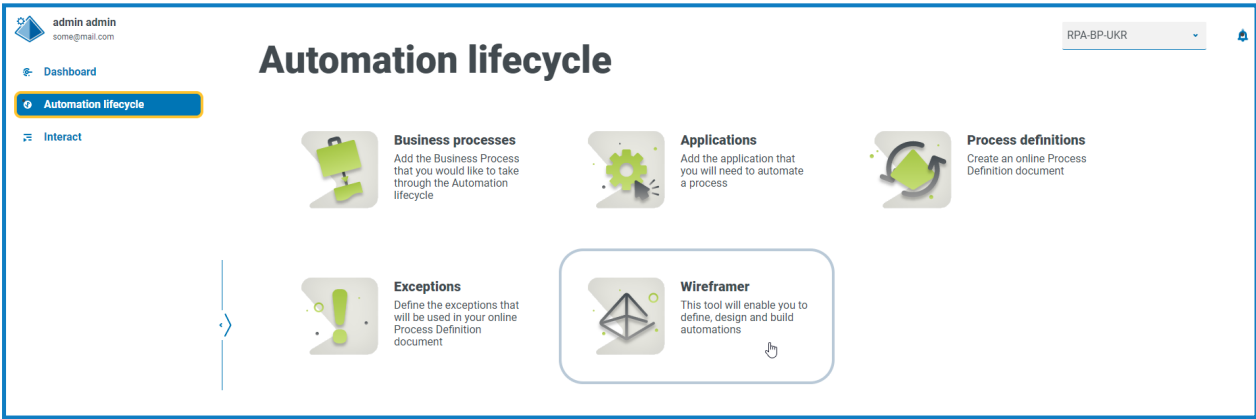
Dependencies:

Connect.Core [4.2.0.68]

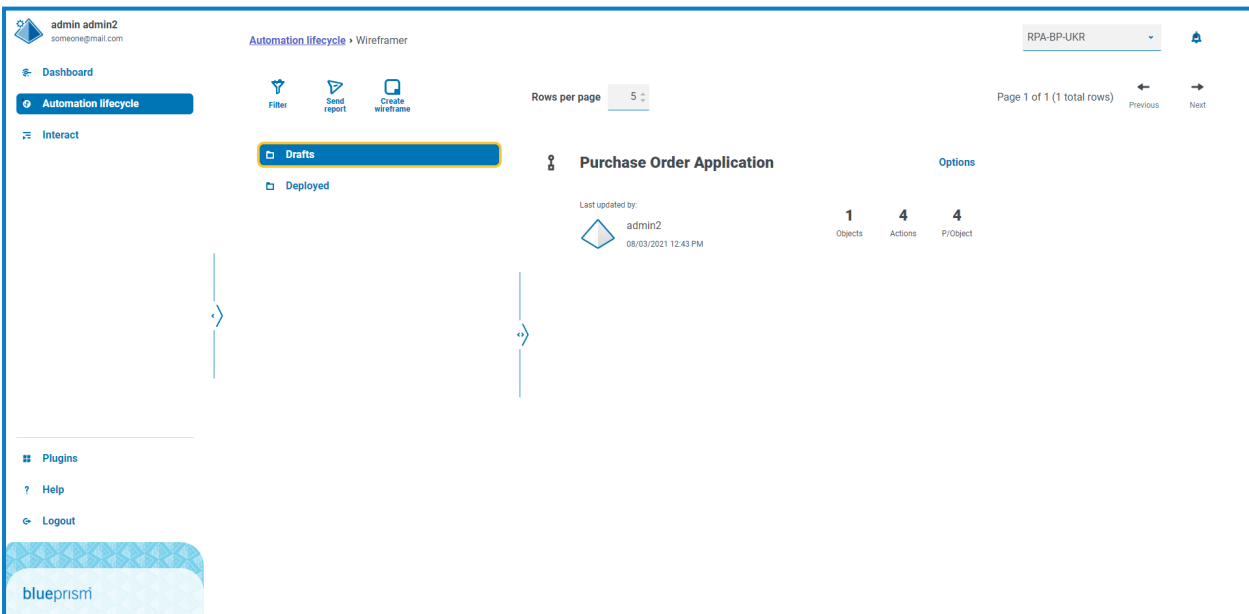
Connect.Core.Data [4.2.0.68]

4.2.0.68
Version

インストール後、ナビゲーションメニューの **自動化ライフサイクル** をクリックし **[Wireframer]** カードを選択します。

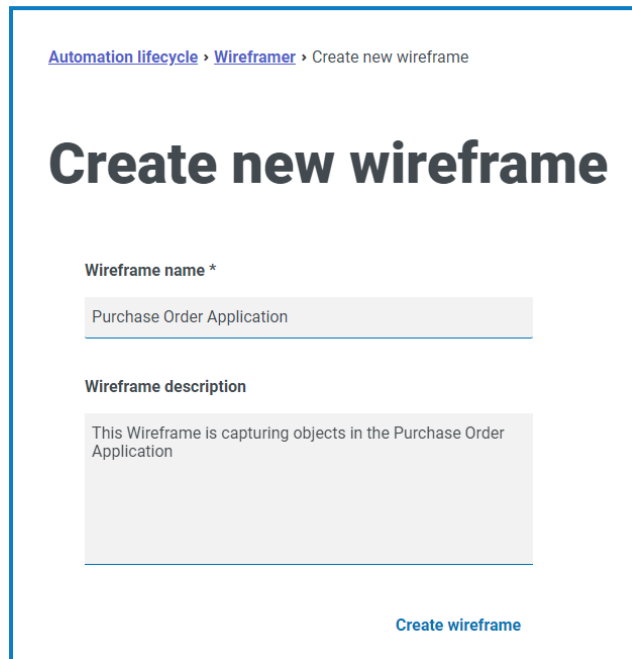


起動すると、Wireframerのホームページが表示されます。ここから、新しいWireframeを作成したり、以前にデプロイしたWireframeを見直したりすることができます。またWireframe設計の下書きで中断したところから再開することもできます。



新しいWireframeを作成する

Wireframerのランディングページで [] **新しいWireframeを作成**] オプションを選択すると、新しいWireframeの名前と説明を入力するように求められます。



Automation lifecycle > Wireframer > Create new wireframe

Create new wireframe

Wireframe name *

Purchase Order Application

Wireframe description

This Wireframe is capturing objects in the Purchase Order Application

Create wireframe

以下を入力します。

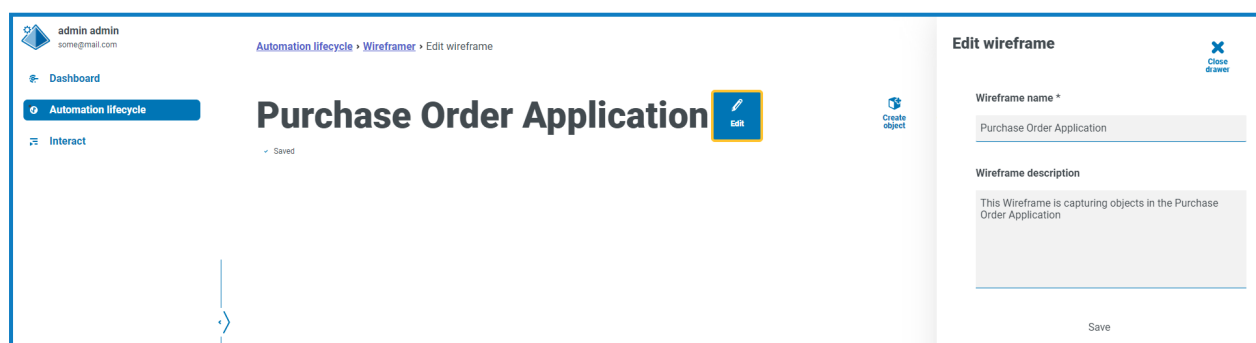
- **Wireframe名** – Wireframe名は、Hubの検索およびフィルタリング機能を使用してWireframeを簡単に識別するために使用します。これにより、組織は、Wireframeを下書きまたはデプロイ済みとして保存したときに識別できるようになります。
- **Wireframeの説明** – これはオプションですが、他のユーザーが同じプロジェクトで作業している場合、作成したWireframeが何に関連するかを全員が理解できるように、この説明を記載するのがベストプラクティスです。説明により、ユーザーはWireframeを開いて個々のオブジェクトを表示しなくても、Wireframeの詳細を表示できます。したがって、良い説明は本当に重要です。

フォームの入力が完了したら、 [] **Wireframeを作成**] をクリックして、Wireframerを起動します。

作成したWireframeを使用するとオブジェクトとアクションを定義できます。これらは、すべての自動化ビルドで使用されるものと同じ原理と手動手法です。最上位レベルでは、オブジェクトを追加できます。

オブジェクトを追加したら、これらのオブジェクトにアクションを追加し、時間や労力を費やす自動化コンポーネントまたはプロセスにこれらのオブジェクトが提供する機能を定義できます。Wireframerの上部では、各オブジェクトに含まれる平均アクションに加えて、Wireframeを構成するオブジェクトとアクションの集計が保持されます。

Wireframe名と説明を更新するには、 **編集**] をクリックし詳細を更新して **保存**] をクリックします。



admin admin
some@gmail.com

Automation lifecycle > Wireframer > Edit wireframe

Purchase Order Application

Edit wireframe

Wireframe name *

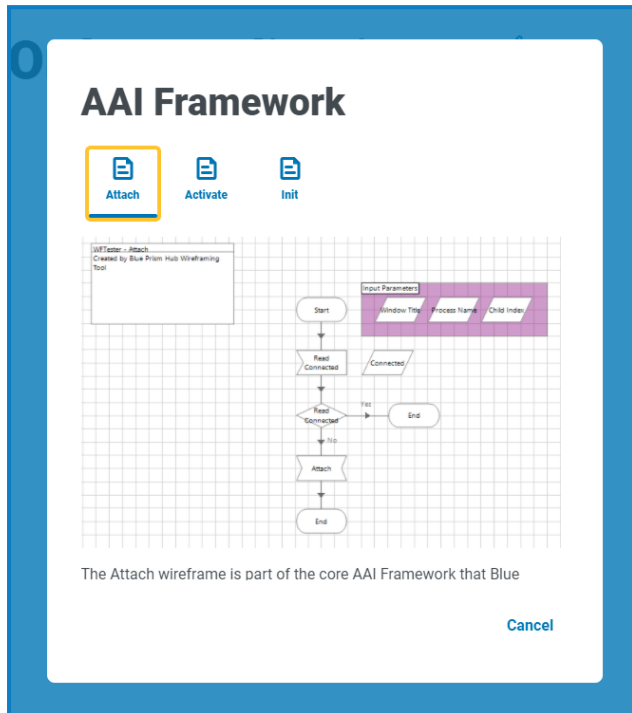
Purchase Order Application

Wireframe description

This Wireframe is capturing objects in the Purchase Order Application

Save

新しいオブジェクトには、3つのアクションが自動的に追加されます。Wireframeの作成時に **[AAIを表示]** をクリックすると、アクションを表示できます。



Wireframer内で定義されたすべてのオブジェクトは、Blue Prismのベストプラクティスに従います。要約すると、デフォルトで次の3つのアクションが作成されます。

- **アタッチ** – この操作により、オブジェクトとアプリケーション間の接続関係が作成されます。
- **アクティブ化** – このアクションにより、アプリケーションウィンドウが前面に移動し、グローバルマウスクリックまたはキーボードイベントがフォーカスされたアプリケーションに向けられることを確認できます。
- **初期化** – このアクションは、[アタッチ]アクションと [アクティブ化]アクションを結び付けるため、後続のアクションのトップレベルで呼び出すことができます。

Wireframeプロセスを構築するには、**[[オブジェクトを作成]**をクリックします。新しいオブジェクトを作成] フォームが表示されます。

オブジェクトの名前と説明を入力し、[アプリケーションモデルタイプ]では、やり取りするアプリケーションがWindowsベースかブラウザベースかを選択します。これは、オブジェクト内で基本的なアプリケーションモデルを作成しその後オブジェクトを使用するために使用されます。

Create object Close drawer

Object name *

Login Screen

Object description

Login screen of the Purchase Order Application

Application model type *

Windows

Browser

Save

Note: All objects generated will come with **Attach, Activate and Init** actions.
Click the button below for more information:

[View AAI](#)

自動化プロセスの設計を検討する場合、通常はアプリケーションの起動から始めます。Wireframerを使用する場合、このステップはWireframeとは別に構築されます。Wireframerを使用する目的は、さまざまな構造タイプの設計を使用して、やり取りするアプリケーション内で画面をマッピングすることです。

オブジェクトを作成します。Wireframerは提供された情報で更新され、集計は新しい追加を反映して更新されます。

作成したWireframeには、次のオプションを使用できます。

- A. **編集** – オブジェクト名、説明、およびアプリケーションモデルタイプを更新します。
- B. **削除** – Wireframeからオブジェクトを削除します。
- C. **フィルター** – 利用可能な属性の1つでフィルターをかけ、必要なアクションを見つけるのに役立ちます。
- D. **アクションを作成** – 新しいアクションを追加します。

1 1 [アクションを作成] オプションを選択して、既存のデフォルトアクションとともに追加のアクションを作成します。前のフォームと同様に、アクションの名前と適切な説明を入力し 1 [Wireframeタイプ] のドロップダウンを使用して、アクションを実行するタイプを選択します。

Create action

Close drawer

Action name *

Action description

Action type *

Empty

Init-only

Navigate

Read

Select

Write

Publish this action


Preview

Save

使用できるアクションのタイプは次の6つがあります。

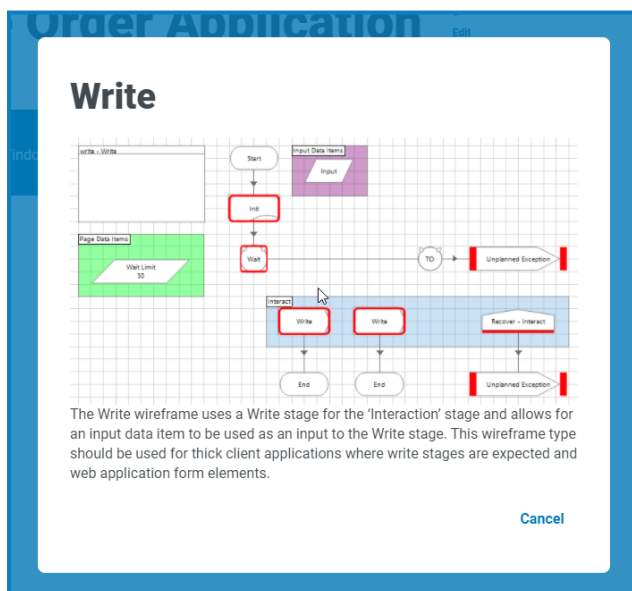
- **空** - 組み込み機能が追加されていない空のアクション。これは単に終了ステージにリンクされている開始ステージです。
- **初期化のみ** - 開始および終了ステージの初期化アクション。初期化アクションを参照する [ページ参照] ステージが間にあります。これにより、アプリケーションがアタッチされ、ウィンドウが画面上でフォーカスされます。
- **移動** - 移動]ステージの配置。移動]ステージとボタンのプッシュまたはクリックとを関連付けることができます。
- **読み取り** - アプリケーションからの情報の読み取りを可能にする読み取りステージ。
- **選択** - 入力のある 移動]ステージ。たとえば、ドロップダウンを使用できるようにするか、真または偽のフラグを渡すことができるチェックボックスで、必要なボックスにチェックマークを付けるようにすることができます。
- **書き込み** - 書き込み]ステージでは、アプリケーションフォームのフィールドの書き込みが有効になります。

最後に、フォームに必要なアクションを構成したら、**[このアクションを公開]**を選択します。デプロイ時にこれを選択しない場合、オブジェクトで作成されたアクションは、プロセスで使用する場合にそのオブジェクトで使用できなくなります。そのため、デプロイする前に、そのアクションが公開されるように選択されていることを確認してください。

 AAIアクションは公開されません。これは、オブジェクト自体内で呼び出すだけで済むため、ローカルのやり取りであり公開する必要はありません。

- 初期化]アクションは [タッチ]アクションと [アクティブ化]アクションを呼び出します(オブジェクト内)。
- ユーザーのアクションは、初期化]アクションを呼び出します(オブジェクト内)。
- ユーザーのアクションは公開されます。つまり、他のプロセスやオブジェクトがこれらのアクションを使用するように公開されます。

オブジェクトに追加したアクションを表示するには **プレビュー]**をクリックします。これは、選択したアクションタイプ (書き込み]アクションなど)を表示します。



The Write wireframe uses a Write stage for the 'Interaction' stage and allows for an input data item to be used as an input to the Write stage. This wireframe type should be used for thick client applications where write stages are expected and web application form elements.

プレビューを閉じるには、**キャンセル]**をクリックします。アクションを設定したら **保存]**をクリックして変更を保存します。前のオプションメニューと同様に、**オプション]**ボタンを使用すると、必要に応じてアクションを編集および削除できます。

その後、必要に応じて他のアクションをオブジェクトに追加する手順を繰り返したり、必要とするオブジェクトやアクションを追加して特定のアプリケーションまたはアプリケーションの特定のセクションに必要なに応じてマッピングしたりすることもできます。

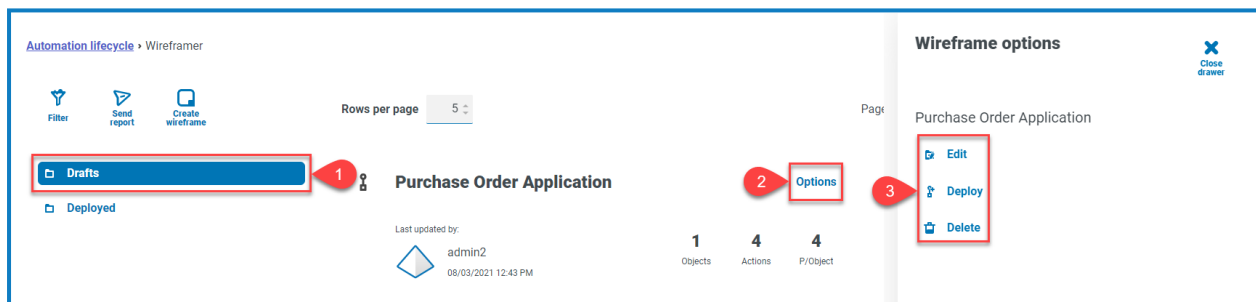
保存しています

オブジェクトとアクションの作成中にWireframerに加えた変更はすべて、自動的に保存されます。ウィンドウを閉じると、Wireframerは下書きとして保存され、中断した箇所から再開できます。

下書きWireframeを編集する

まだデプロイされていないWireframeは、Wireframerの [下書き] セクションに保存されます。下書きを編集するには:

1. メインのWireframerページで [下書き] をクリックします。
2. 編集するWireframeの [オプション] をクリックします。
3. 必要なオプションを選択します。
 - **編集** – Wireframeを開き、オブジェクトとアクションを追加、編集、削除できます。
 - **デプロイ** – Wireframeを選択した環境にデプロイします。Wireframeが、Wireframerの [下書き] エリアから [デプロイ済み] セクションに移動されます。
 - **削除** – Wireframeを削除します。



Wireframeをデプロイする

[デプロイ] を選択すると、次のフォームが表示されます。

デプロイされるものについての概要が表示され、どの環境にオブジェクトをデプロイするかを選択できます。

また、下書き機能の使用を必要とせずに、1つのセッションですべてのオブジェクトとアクションを入力した場合は、[Wireframeを作成] 表示から [デプロイ] を選択することもできます。

[デプロイ] をクリックすると、Wireframeが作成され、その環境にオブジェクトがデプロイされます。Wireframerを介してオブジェクトがデプロイされると、Hub内では編集や削除ができなくなります。デプロイメントはBlue Prismに追加され、追加の作業、または必要に応じて削除のためにのみ利用できます。

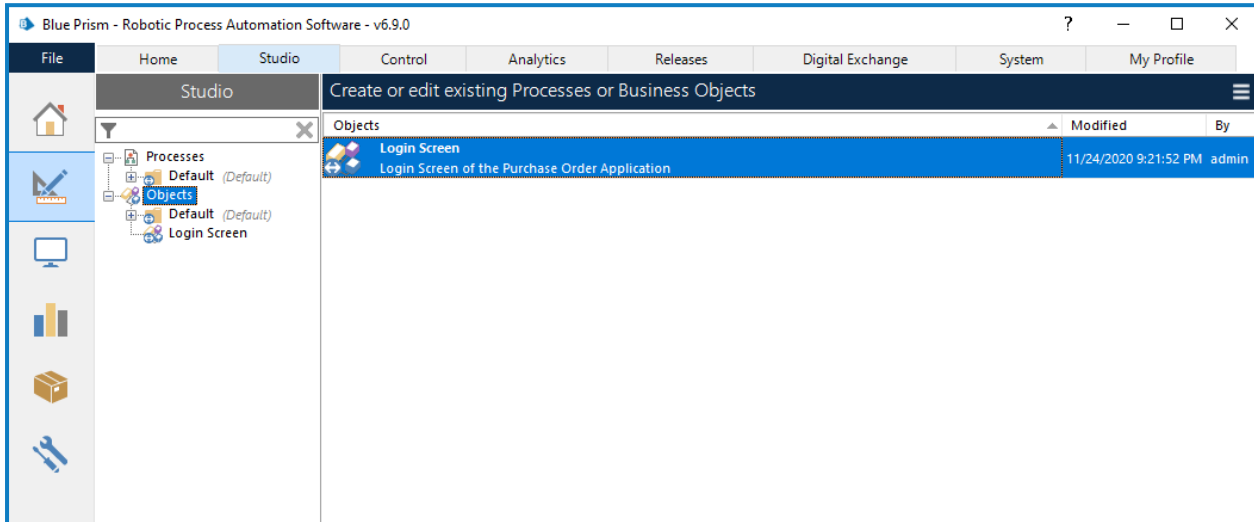
デプロイされると、Wireframeデプロイメント画面でオブジェクトを表示できます。この画面にはメインのWireframeメニューで **Wireframe** を選択してアクセスできます。

The screenshot shows the 'Automation lifecycle > Wireframer' interface. At the top right, there is a dropdown menu set to 'RPA-BP-UKR' and a notification bell icon. Below this, there are navigation controls: 'Filter', 'Send report', and 'Create wireframe' icons on the left; 'Rows per page' set to '5'; and 'Page 1 of 1 (1 total rows)' with 'Previous' and 'Next' buttons on the right. A sidebar on the left contains 'Drafts' and 'Deployed' sections, with 'Deployed' being the active section. The main content area displays a wireframe titled 'Purchase Order Application' with an 'Options' link. Below the title, it states 'This Wireframe is capturing objects in the Purchase Order Application'. Under 'Deployed by:', there is a user icon for 'admin' with a timestamp '05/03/2021 08:32 AM'. To the right, it shows 'Deployed to: RPA-BP-UKR' and a summary table:


1	4	4
Objects	Actions	P/Object

Wireframeを完成する

Wireframeはオブジェクトの骨格であり、自動化を実行するために必要な情報がすべて含まれているわけではありません。Blue Prismに切り替えると、デプロイされたWireframeオブジェクトが表示されます。以下の例では、ログイン画面が追加されています。

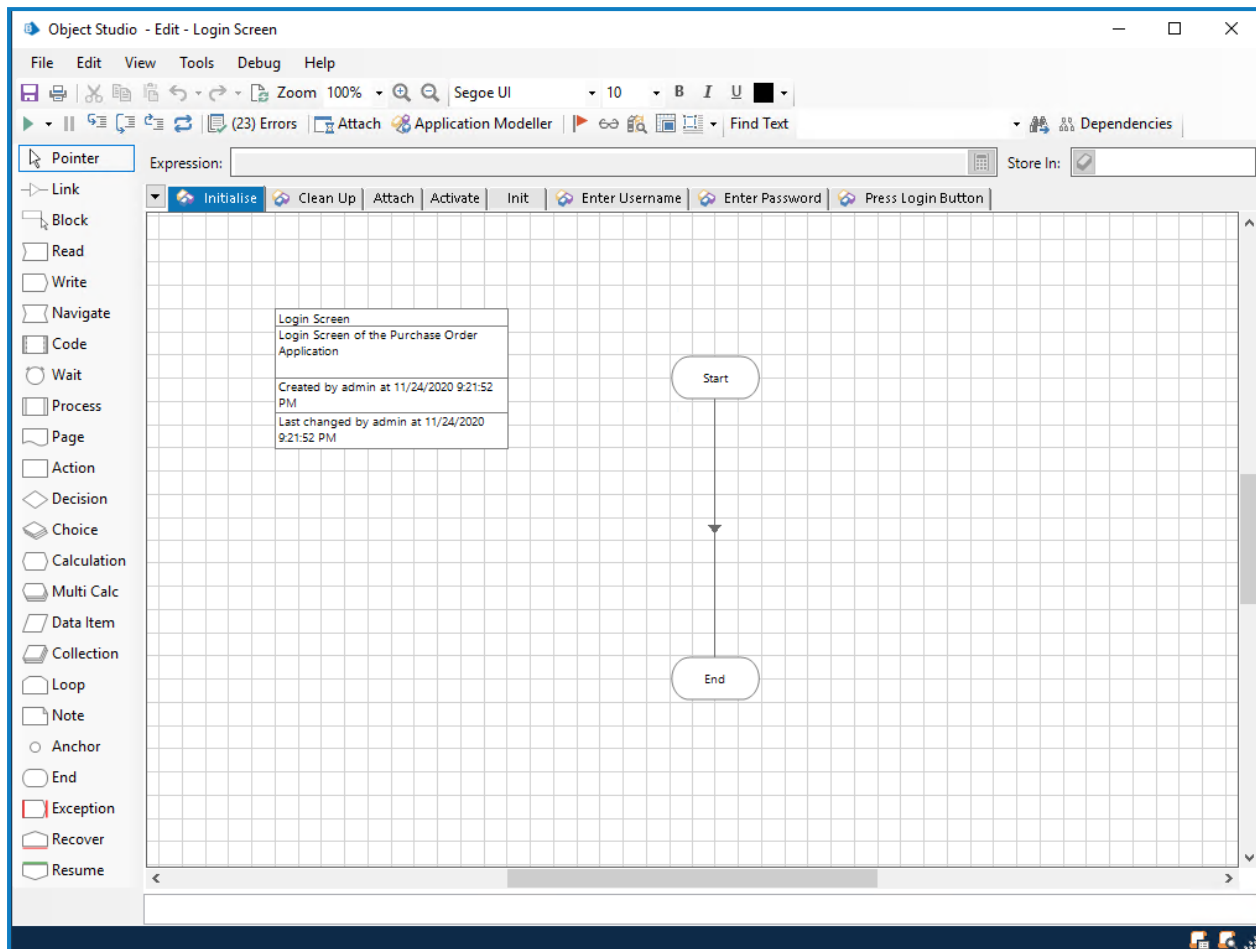


作業を開始する前に、Wireframeオブジェクトをそれぞれのグループフォルダーにドラッグアンドドロップしてください。

 階層の最上位レベルのオブジェクトにアクセスできるのは、Blue Prismシステム管理者の役割のみです。

他のBlue Prismの役割がオブジェクトを作業するには、オブジェクトが [グループ]フォルダー内にある必要があります。 [グループ]フォルダー内にオブジェクトがあると、オブジェクトをダブルクリックしてオブジェクトエディターを起動できます。

次の画像は、Wireframerプラグイン内で設計されたオブジェクトを示しています。



オブジェクトの標準デフォルトページである [初期化およびクリーンアップ] が標準で提供され、Wireframerで構成された3つのデフォルトページである [タッチ]、[アクティブ化]、[初期化] も提供されます。また、モデルに追加したアクションのページも表示されます。

スパイする

ページを完了してプロパティを割り当てる前に、アプリケーションモデラーを使用してアプリケーションを「スパイ」する必要があります。これにより、アクションステージにプロパティとしてフィードするために必要なすべての要素をキャプチャできます。このユーザーガイドでは、アプリケーションを「スパイする」ことについては説明していません([Blue Prismヘルプ](#)で情報を入手できます) が、「スパイする」時に実行する必要がある重要なポイントがいくつかあります。

Wireframerで作成されるアクションの大部分には、プライマリ要素とバックアップ要素と呼ばれる2つのアクションステージがあります。アプリケーションモデラーで要素を設計して「スパイする」場合、プライマリ要素とバックアップ要素を使用できます。プライマリ要素は通常、アプリケーションモデラーの要素で以下の通りです。

- 最も正確なモード(たとえば、シッククライアントアプリケーションではWin32)でスパイされています。
- アプリケーションモデラーがアプリケーション内でこの要素を見つけることができる場所を特に指定する一致属性があります。

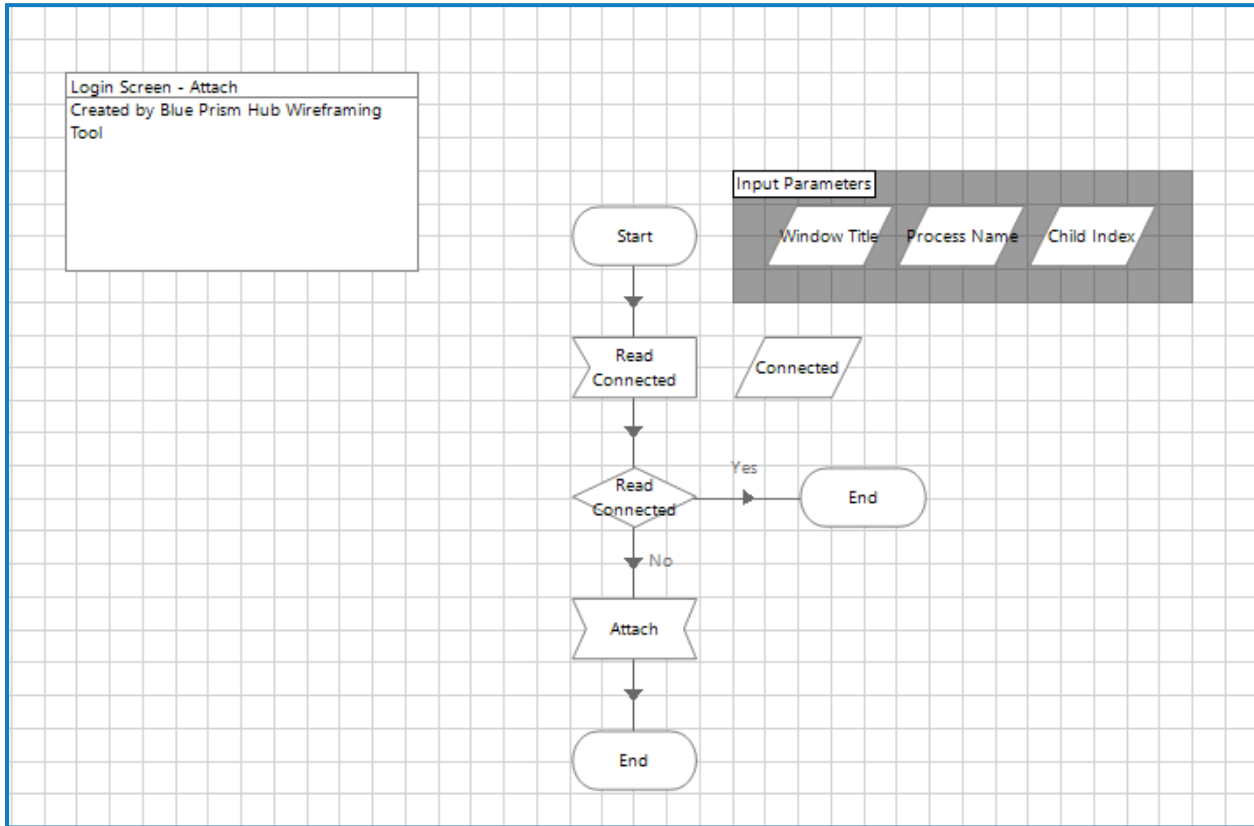
バックアップ要素は通常、アプリケーションモデラーの要素で以下の通りです。

- 代替方法を使用して最も正確なモード(たとえば、シッククライアントアプリケーションではAAモード)でスパイされています。
- アプリケーションモデラーがアプリケーション内で要素を見つけることができる場所を特に指定しない一致属性があります。一致属性条件には、アプリケーションモデラー、一致属性の選択に基づくDOM内の要素の検索、またはアプリケーション要素階層API内での検索が必要です。

プライマリ要素とバックアップ要素は、オブジェクトの速度と耐障害性の向上に役立ちます。Webアプリケーションで [OK] ボタンを押す必要がある場合を考えてみましょう。 [HTML] モードを使用してWebアプリケーションをスパイし、 [パス] 変数を使用して属性に一致させます。ただし、Webアプリケーションが更新された場合、または追加されるHTML要素によってスパイされた「パス」値が無効になった場合は、Webアプリケーションボタンが見つかりません。したがって、このような状況が発生した場合、要素の2つめのスパイされたバージョンがバックアップの耐障害性を提供します。スパイされた要素に複数のバージョンがある場合、プライマリ要素またはバックアップ要素が存在するまで待機する待機ステージを利用できます。要素のうち、最初に見つかった要素が、「クリック」アクションを送信する(または適切なアクションを行う)ために使用されます。すべての要素が取り込まれたら、各ページを「スパイされた」要素を使用して更新し、オブジェクトを完了できます。

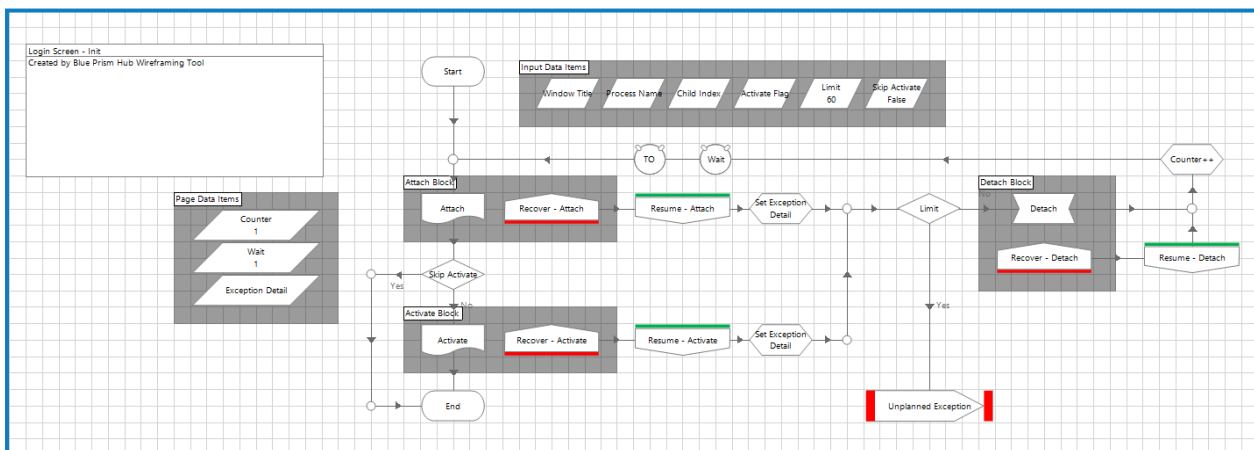
【アタッチ】ページ

【アタッチ】ページは完了しており、それ以上の変更は必要ありません。



【初期化】ページ

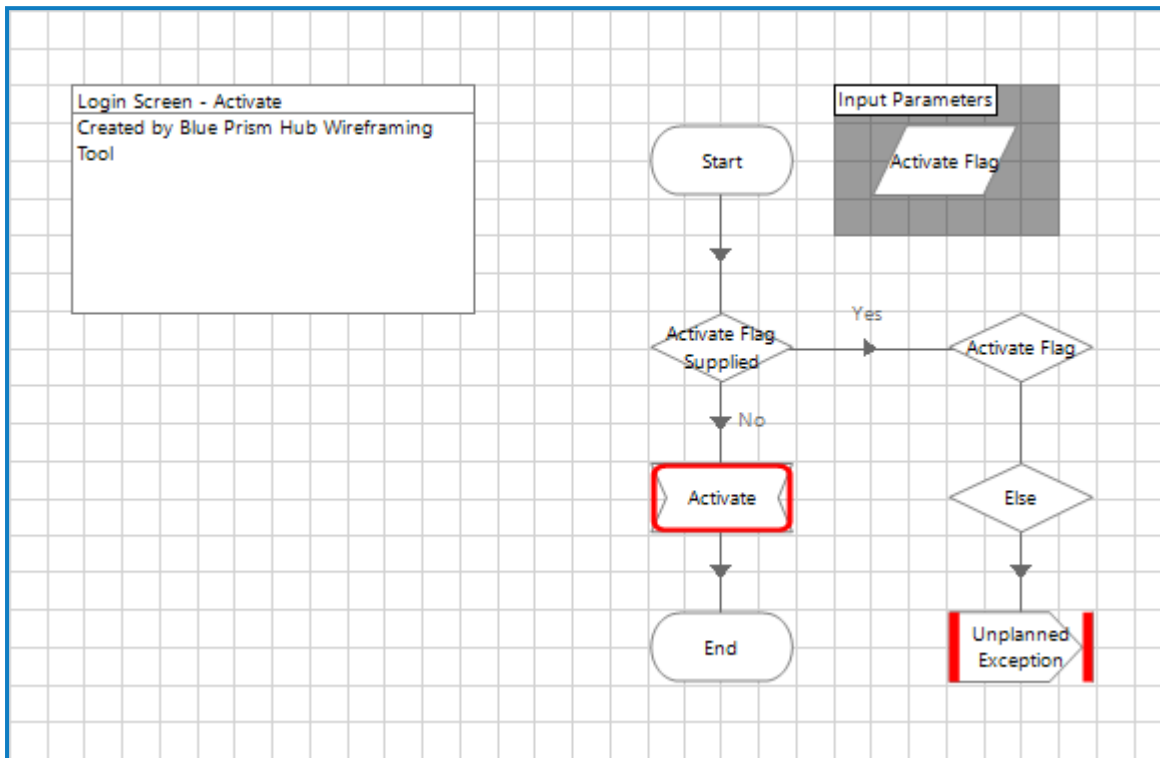
【初期化】ページも完了しており、それ以上の変更は必要ありません。



【初期化】ページでは、ベストプラクティス手法に従って、リカバリと再開のために例外ロジックを表示できます。また前述のようにこのページでは【ページ参照】ステージを通じて【アタッチ】アクションと【アクティブ化】アクションを参照し、アプリケーションが確実にアタッチされ、適切なウィンドウが前面に表示され、焦点が当てられていることを確認します。

【アクティブ化】ページ

【アクティブ化】ページでは使用前にアプリケーション要素を提供する必要があります。これは、ステージの周りの赤い四角、ブレークポイントで示されます。



移動をアクティブ化] ステージをダブルクリックすると、ステージに提供 する必要があるアプリケーション要素に関する詳細が表示されます。

Navigate Properties

Name:

Description:

Application Explorer

Filter the tree...

- Purchase Order Application
 - Main Screen
 - Username
 - UsernameBU
 - Password
 - PasswordBU
 - Login Button
 - Login ButtonBU

Actions

Element	Params	Action	Inputs Set
Main Screen	...	Activate Application	N/A

Pause After Each Step (timespan/secs)

Move Up Move Down **i** Add Remove

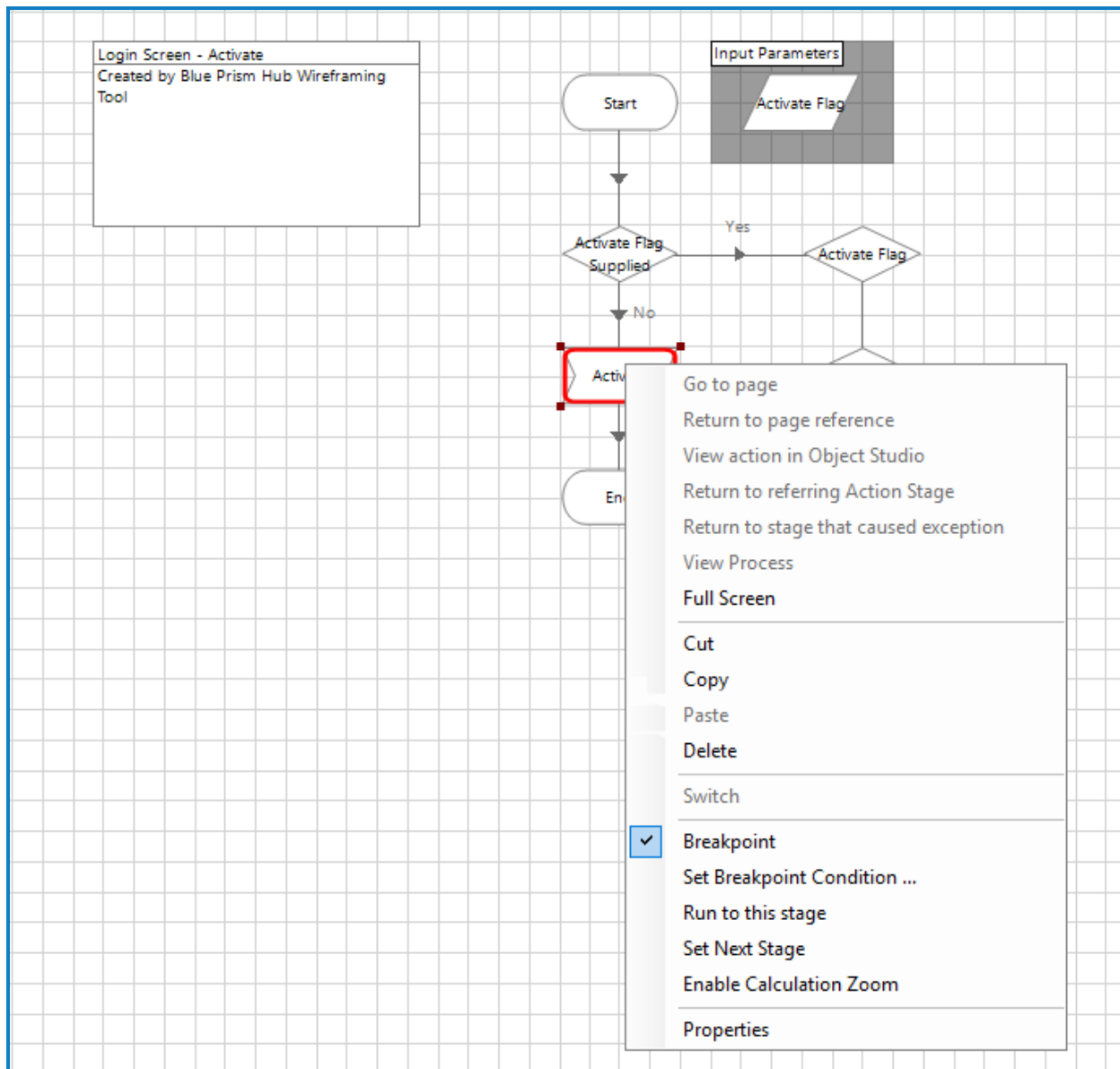
Inputs

Name	Datatype	Value
------	----------	-------

Stage logging:

Warning threshold: Number of minutes (0 to disable)

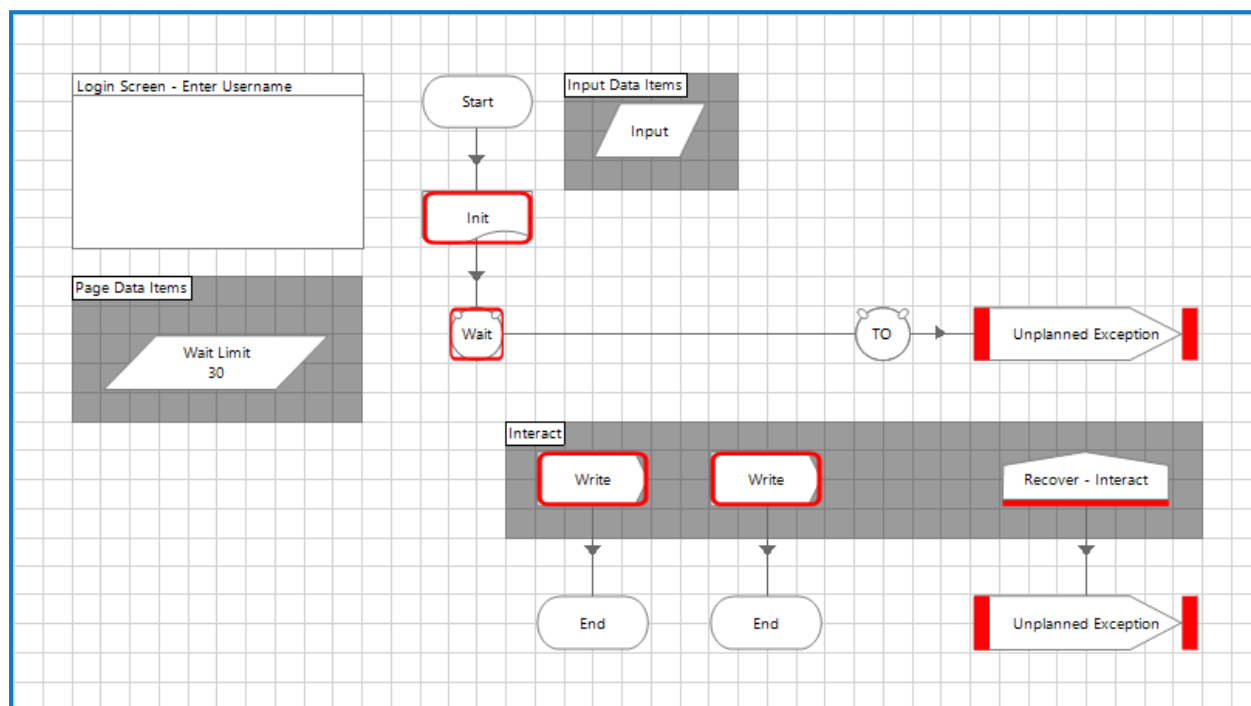
プロパティを [アプリケーションをアクティブ化する] ウィンドウに設定したら、次のステップはブレイクポイントをクリアすることです。ステージを右クリックし、ショートカットメニューの [ブレイクポイント] をクリックします。



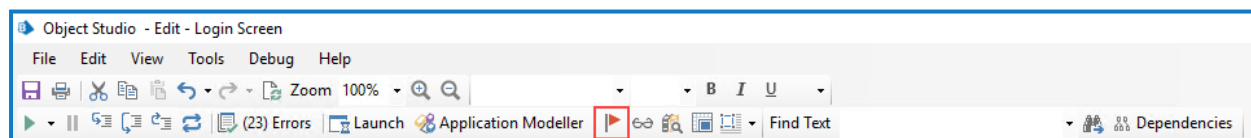
Wireframeアクションページ

Wireframerを使用すると、構成する必要があるアクションステージを確認できます。以下の情報では、書き込み]アクションが例として使用されています。

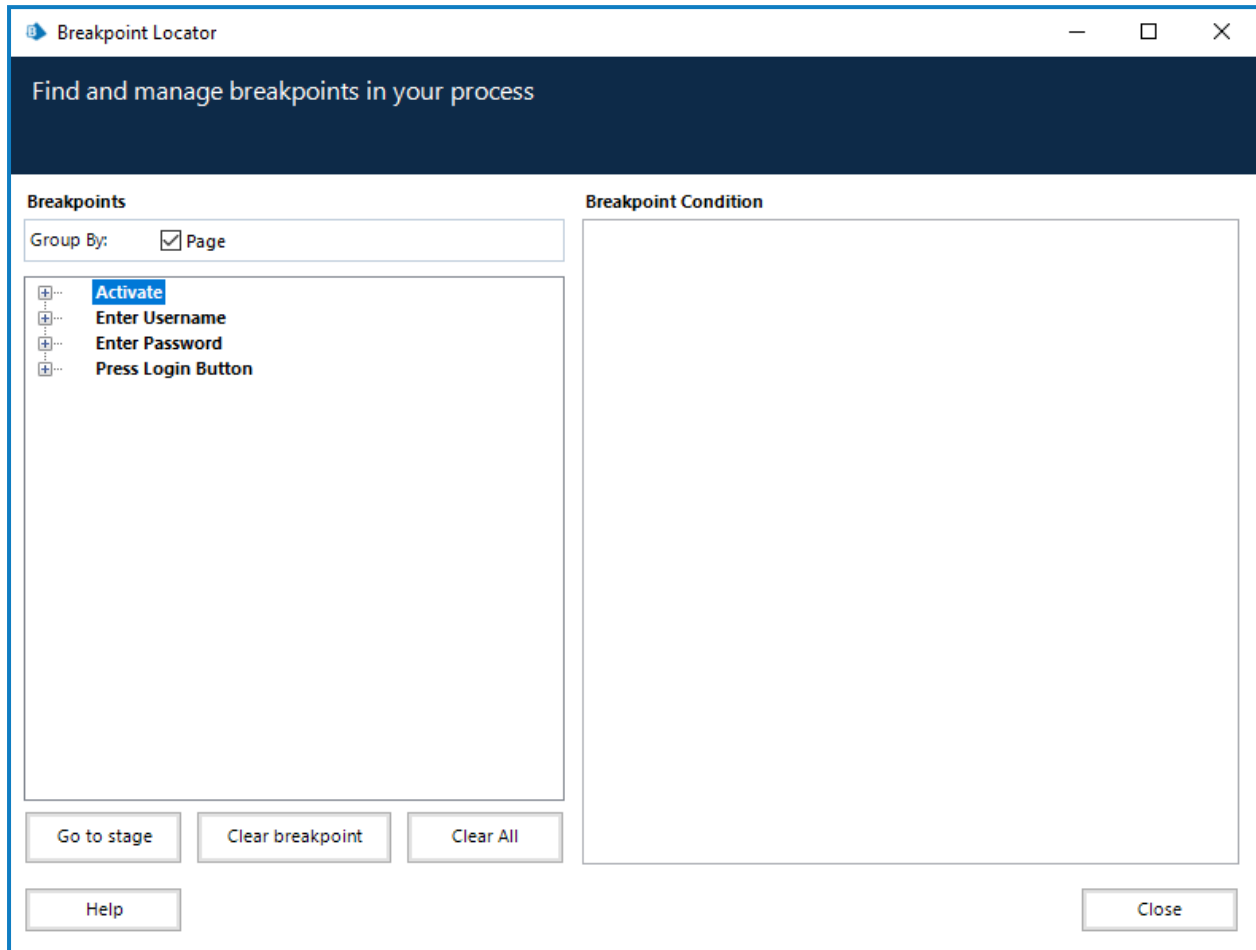
この例の [ユーザー名を書き込む] ページには、プロパティの設定またはアプリケーションモデル要素の整列を必要とする多数のステージがあります。



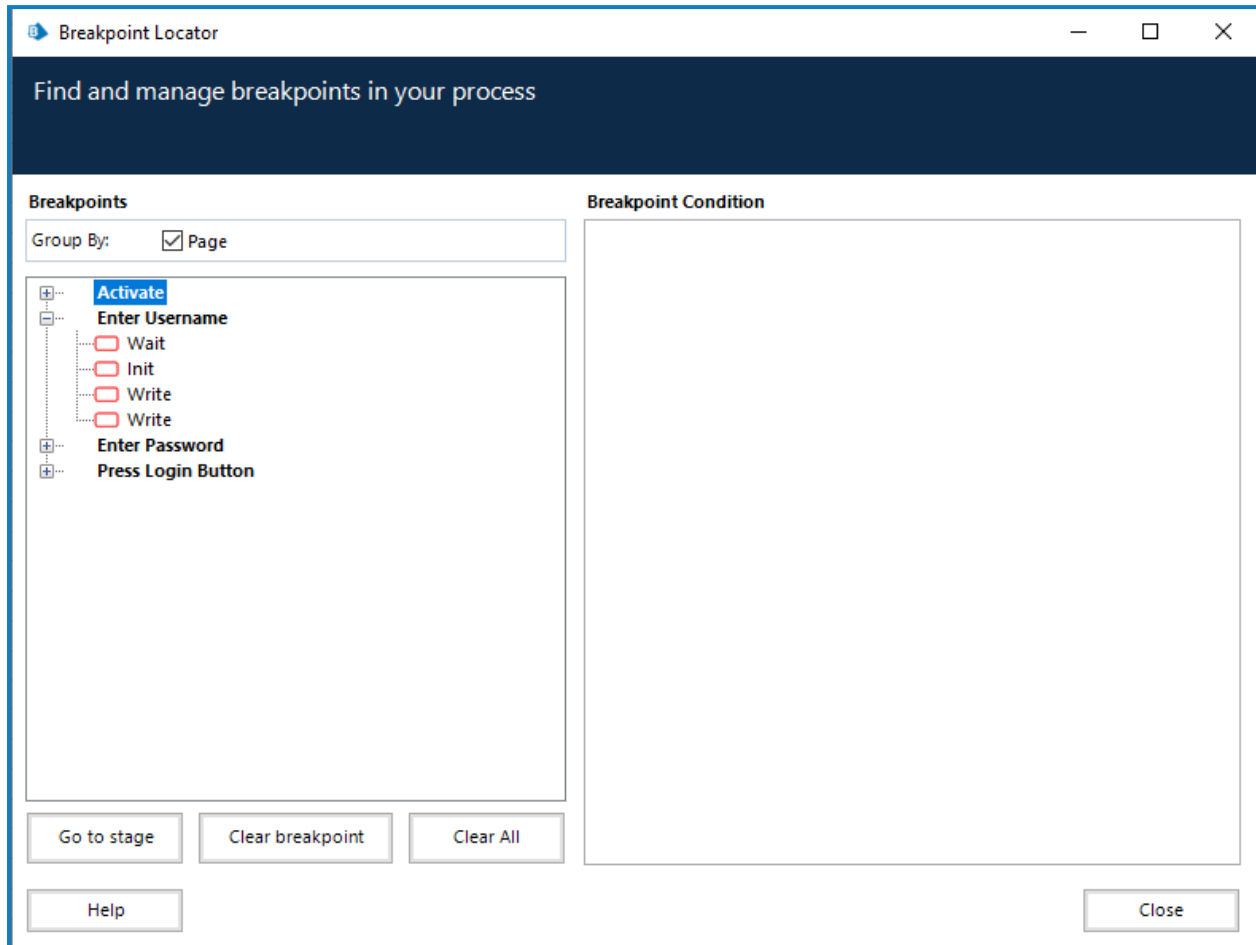
注意が必要なさまざまなステージを処理するには、[ブレークポイントを表示]オプションを使用できます。これは、メインメニューバーのフラグアイコンを選択することでアクティブ化できます。



このコマンドを選択すると、[ブレークポイントロケータ]画面にオブジェクト内に設定されたすべてのブレークポイントがリスト表示されます。



画面には、オブジェクトページ全体のすべてのブレイクポイントがリストされます。これらのブレイクポイントを展開して [ステージに移動] をクリックすると、該当するページの該当するステージに移動できます。



またこの画面では、ブレイクポイントが配置されているすべてのステージにプロパティとアプリケーションモデル要素を追加するときに、進行状況を追跡することもできます。必要な変更をすべて実行すると、[ブレイクポイントを表示]コマンドによって、ブレイクポイントが残っていないクリア画面が生成されます。[初期化]ステージは、使用する特定のアプリケーションに対して構成してください。いったん適用されると、ブレイクポイントが削除されます。

Page Reference Properties

Name: Init
Description: Created by Blue Prism Hub Wireframing Tool

Page: Init

Inputs Outputs Conditions

Name	Data Type	Value
Window Title	Text	"Orders - Login"
Process Name	Text	"Orders"
Child Index	Text	
Activate Flag	Number	
Skip Activate	Text	
Limit	Number	

Group:
 Page Data Type
 View All Items

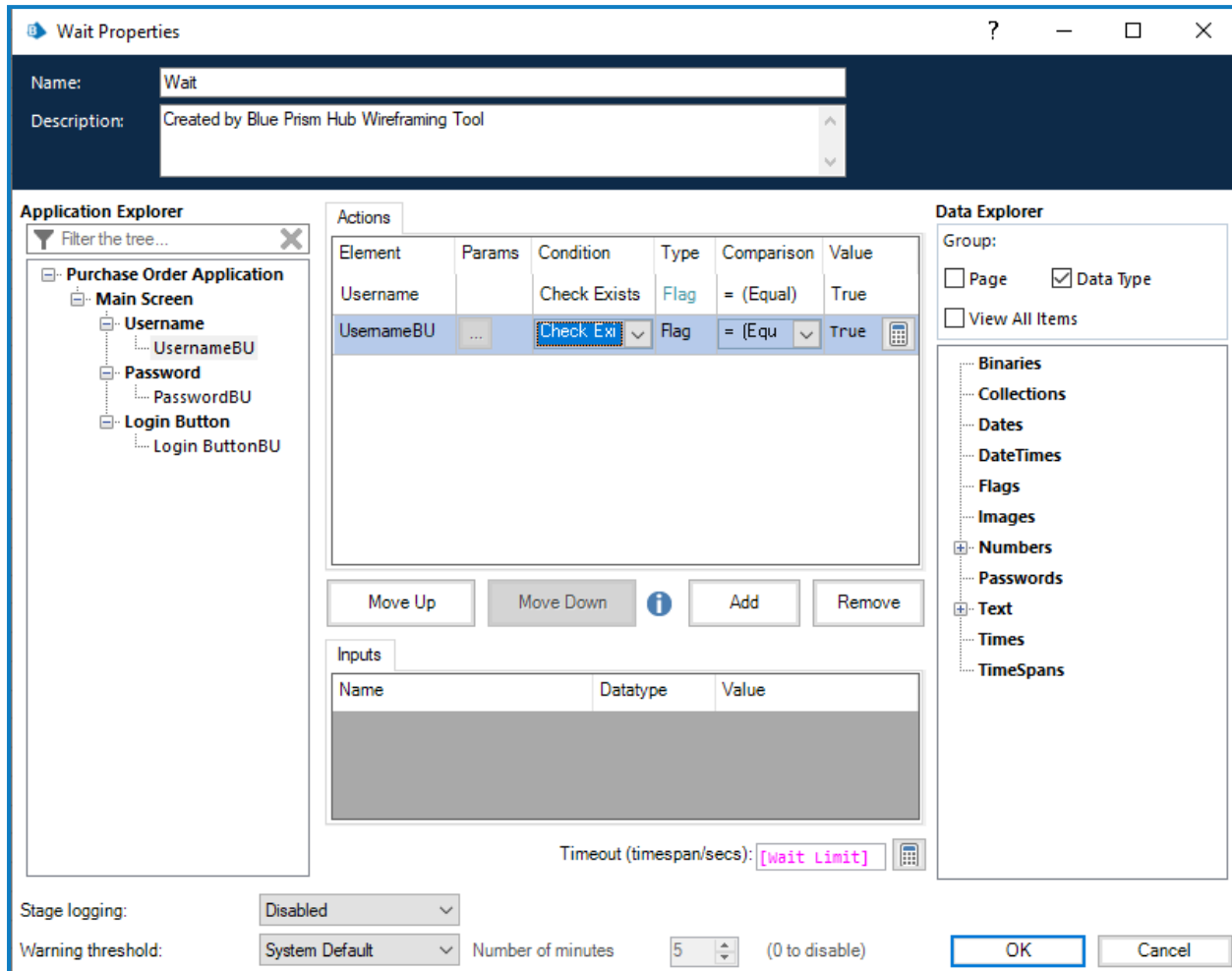
- Binaries
- Collections
- Dates
- DateTimes
- Flags
- Images
- Numbers
- Passwords
- Text
- Times
- TimeSpans

Stage logging: Enabled

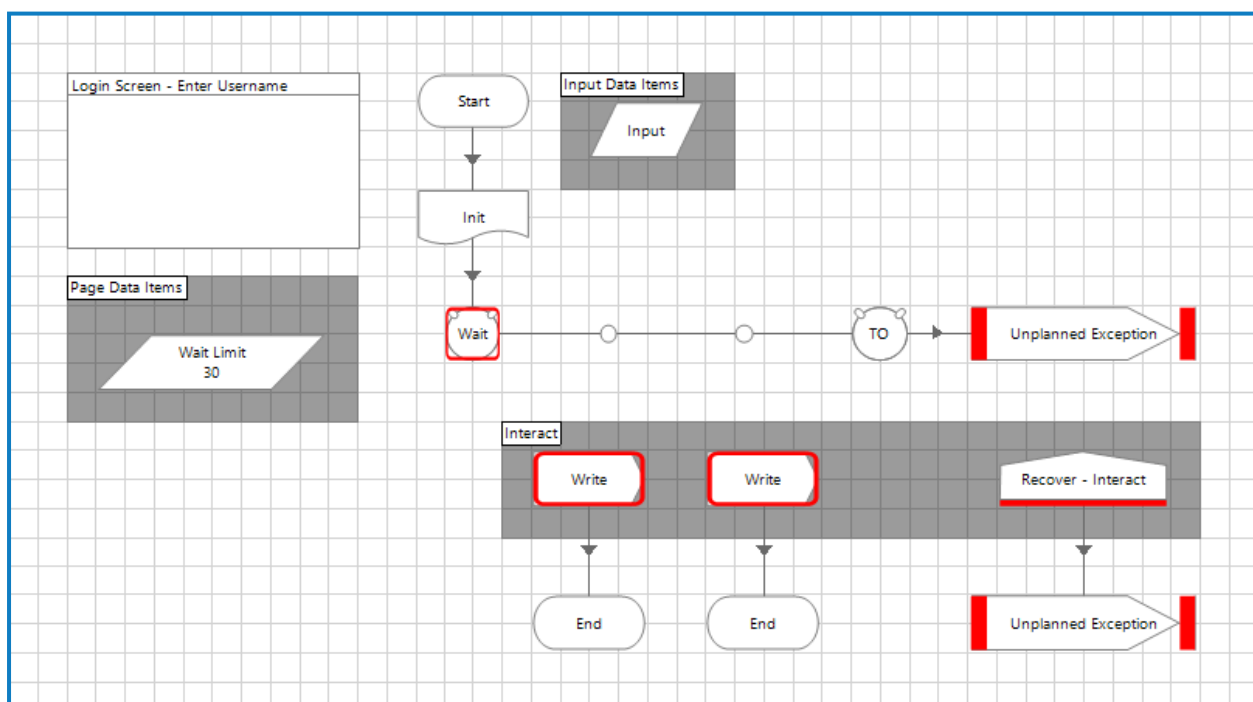
Warning threshold: System Default Number of minutes 5 (0 to disable)

OK Cancel

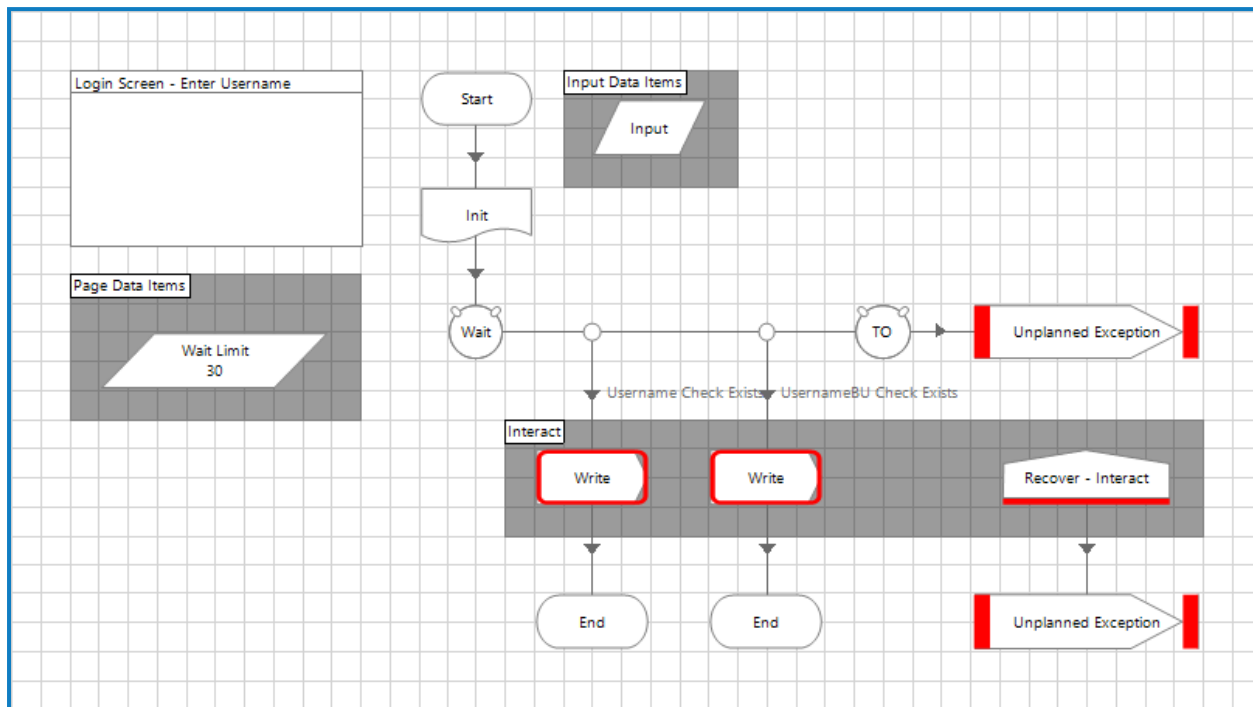
待機]ステージのプロパティを構成する場合は、2つの要素行を追加することが重要です。これにより、オブジェクト内に耐障害性を構築できます。下の図では、2つの行が2つの「スパイされた」要素で構成されています。



プロパティが保存されると、2つのアンカーポイントが図に追加されます。この例では、2つのステージ(書き込み]ステージ)に接続する必要があります。



接続して整理すると、[待機]ステージのブレイクポイントは削除できます。



書き込み]ステージを構成する場合、設定された2つの [待機]ステージ条件に対応する正しい要素が使用されることが重要です。この例では、左側の条件は「ユーザー名のチェックが存在する」なので、プライマリ要素を使用します。右はバックアップ要素の「UsernameBUのチェックが存在する」を示しています。そのため、左側の書き込み]ステージが構成されます。

Writer Properties
— □ ×

Name:

Description:

Data Explorer

Group: Page Data Type

View All Items

- Binaries
- Collections
- Dates
- DateTimes
- Flags
- Images
- Numbers**
- Passwords
- Text**
- Times
- TimeSpans

Actions

Value	Element	Params	Type
[Input]	Username	...	Text

Inputs

Name	Datatype	Value

Application Explorer

Filter the tree...

- Purchase Order Application
 - Main Screen
 - Username**
 - UsernameBU
 - Password
 - PasswordBU
 - Login Button
 - Login ButtonBU

Stage logging:

Warning threshold: Number of minutes (0 to disable)

バックアップ要素を使用して同様の方法で2つめ [書き込み] ステージを完了し、2つのブレークポイントを削除すると、このWireframeアクションページが完了します。

