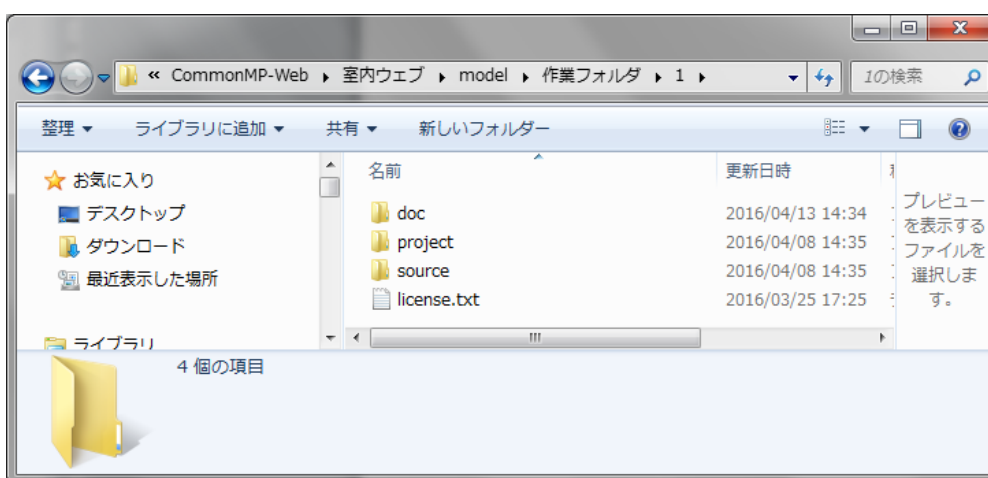


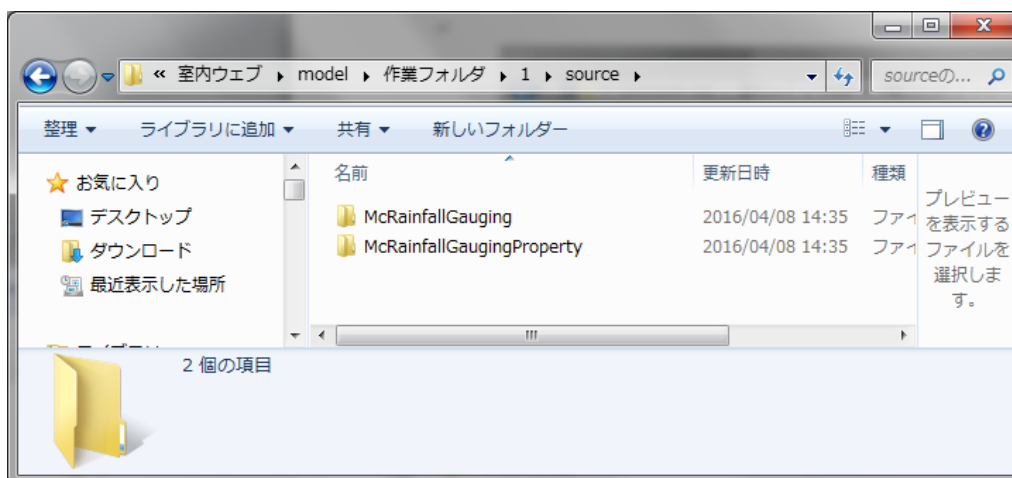
0. はじめに

本手引きを基に CommonMP を操作する際に当たっては、サンプルデータおよびサンプルプロジェクトの準備やモデル登録を行う必要があります。

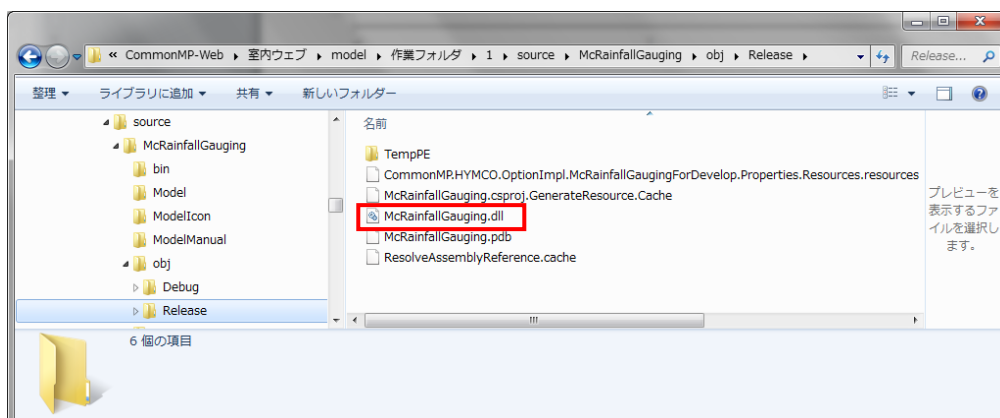
ダウンロードの「開始」ボタンをクリックして、ダウンロードした LZH ファイルを展開すると下図のような3つのフォルダ（doc、project、source）と1つのファイル（license.txt）が現れます。「doc」フォルダには当該要素モデルのドキュメント、「project」には CommonMP Ver1.0 に対応した演算プロジェクトが入っています。要素モデルの実行形式（DLL）とソースコードは、「source」フォルダに入っています。



「source」フォルダの下に2つのフォルダがあり、それぞれ要素モデルの演算部分と GUI 部分（フォルダ名の末尾が「Property」となっているもの）の Visual Studio のプロジェクトフォルダになります。



要素モデルの実行形式（DLL）は、ソースコードのそれぞれのプロジェクトフォルダの下の「obj\Release」フォルダの中にはっている拡張子が「.dll」のものです。

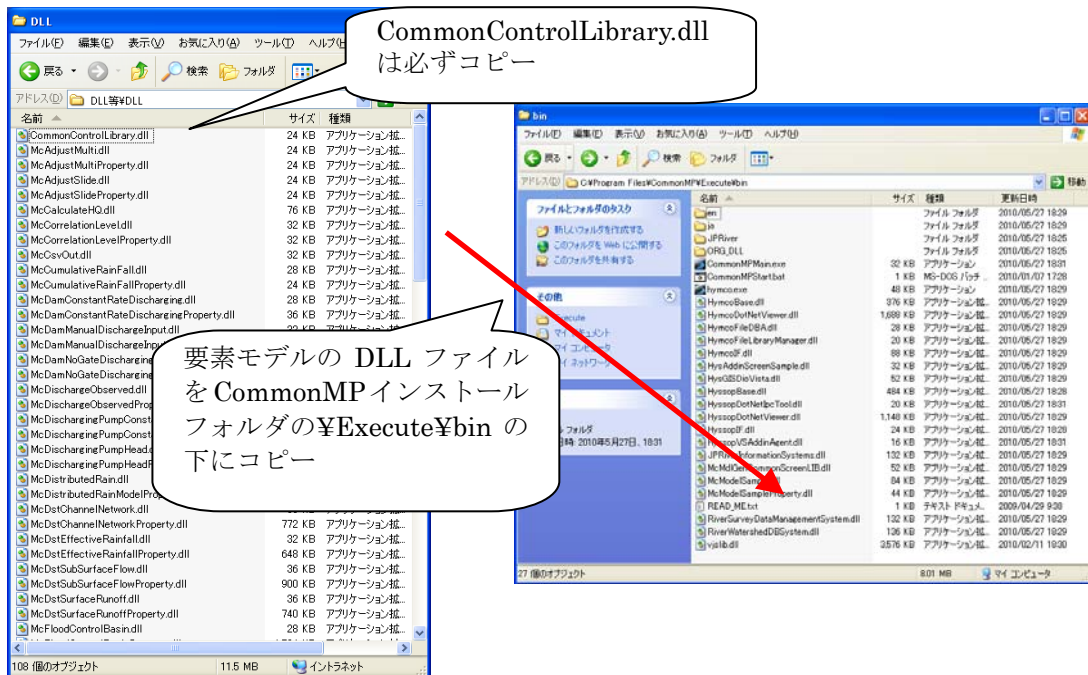


(1) インストール方法

1) DLLのコピー

- 要素モデルの DLL ファイルをインストールしてある CommonMP の CommonMP¥Execute¥bin フォルダの下にコピーします。
- 固有画面も開発した要素モデルについては、固有画面の DLL ファイルもインストールした CommonMP¥Execute¥bin フォルダの下にコピーします。要素モデルの固有画面を開発したフォルダの¥bin¥Debug フォルダに DLL ファイルがあります。
- 共通コントロールライブラリ「CommonControlLibrary.dll」ファイル (No.51) をインストールした CommonMP¥Execute¥bin フォルダの下にコピーします。
 - ※ 「CommonControlLibrary.dll」は、要素モデルのパラメータ設定画面において、数値を入力すべき入力ボックスに文字を入力できないように制御するプログラムです。要素モデルが、「CommonControlLibrary.dll」の機能を利用している場合、CommonMP¥Execute¥bin の下に置く必要があります。
- コピー後、CommonMP を起動すると、「ライブラリ管理」画面に登録した要素モデルが表示され、利用が可能となります。

【例】



「ライブラリ管理」画面に登録された要素モデルは、基本的にこの作業のみで利用可能となります。

2) 個別設定

モジュール（要素モデル）によっては個別に設定が必要になります。

a. 入力要素「合成レーダ雨量入力モジュール」（No.2）を利用する場合

国交省全国合成レーダ雨量は、圧縮形式で保存されています。その圧縮ファイルを「合成レーダ雨量入力モジュール」が読むとき、解凍するプログラムが必要です。「合成レーダ雨量入力モジュール」は、解凍プログラムとしてフリーソフトの「tar32.dll」を利用します。「tar32.dll」をフリーソフトダウンロードサイトからダウンロードし、各PCのC:\WINDOWS\system32 フォルダ下にコピーしてください。

「tar32.dll」のダウンロードサイト例：

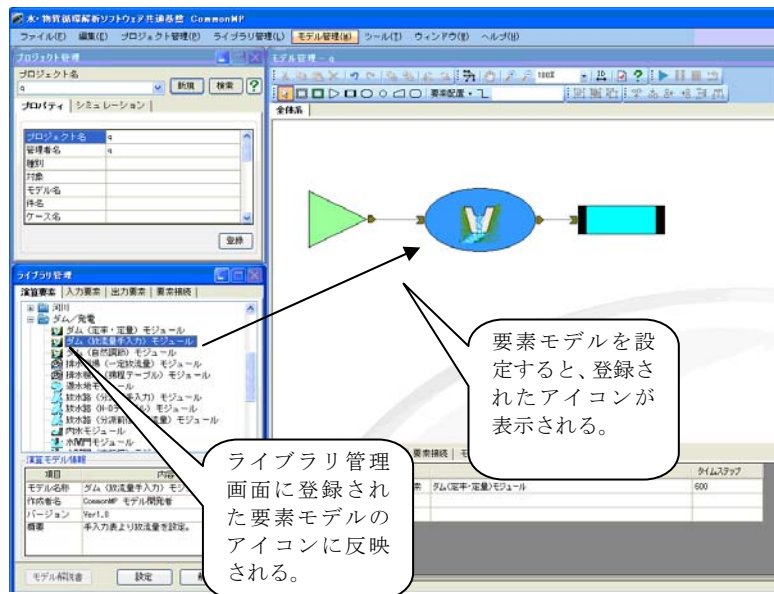
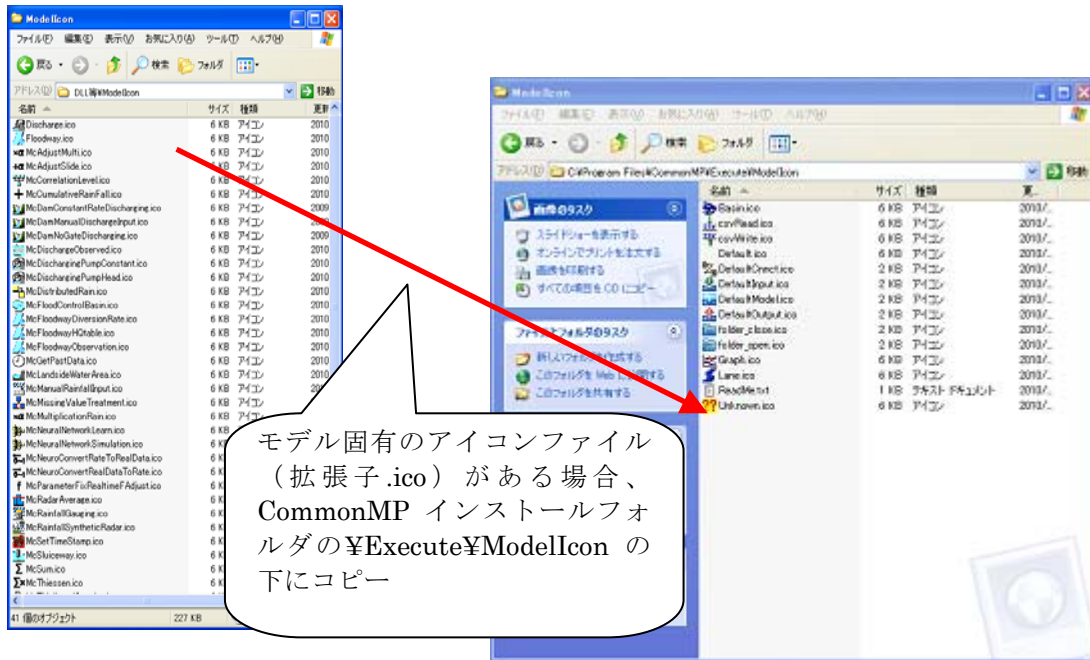
<http://www.forest.impress.co.jp/lib/arc/archive/arcdll/tar32dll.html>

<http://www.csdinc.co.jp/archiver/lib/tar32.html#download>

3) アイコンのコピー

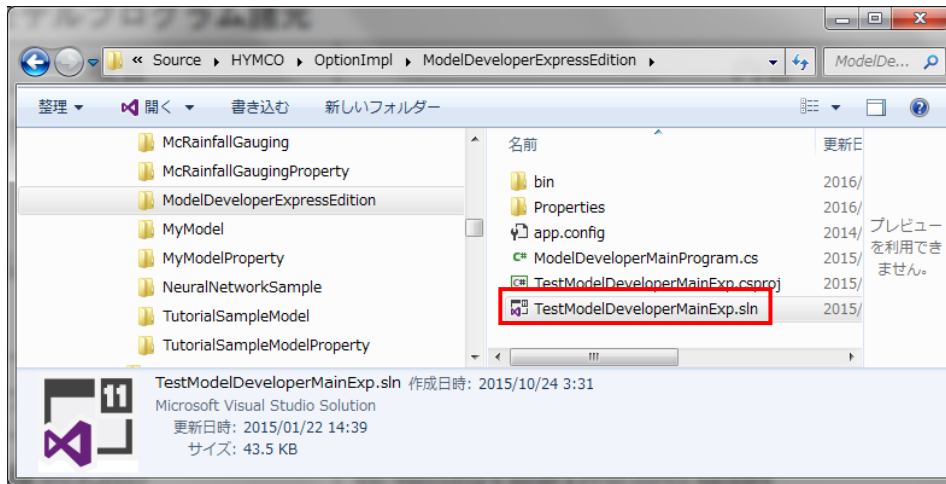
要素モデルのアイコンファイルを「CommonMP インストールフォルダ\Execute ModelIcon」フォルダにコピーする。

【例】

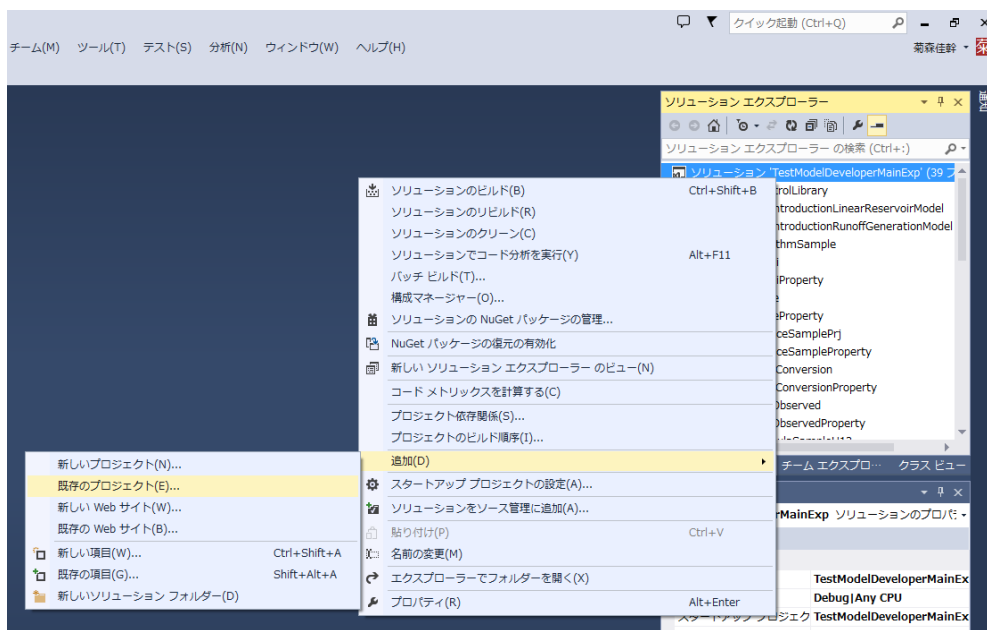


(2) ソースコードのコンパイルの方法

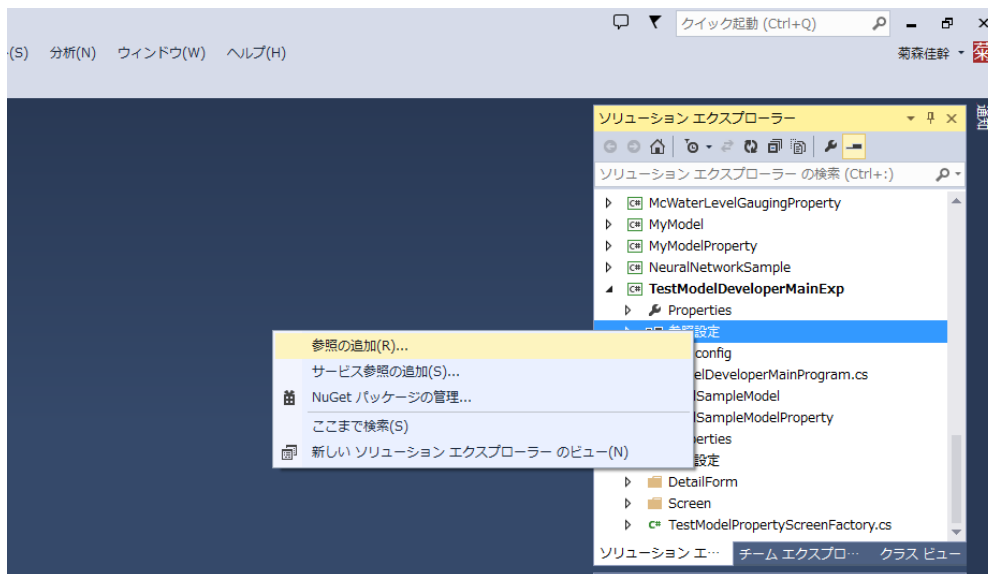
- ダウンロードし解凍したファイルの「source」フォルダの下にある Visual Studio のプロジェクトフォルダをインストールしてある CommonMP の CommonMP¥Source¥HYMCO¥OptionImpl フォルダの下にコピーします。
- インストールした CommonMP の CommonMP¥Source¥HYMCO¥OptionImpl¥ModelDeveloperExpressEdition フォルダの中の TestModelDeveloperMainExp.sln をダブルクリックして Visual Studio を起動します。



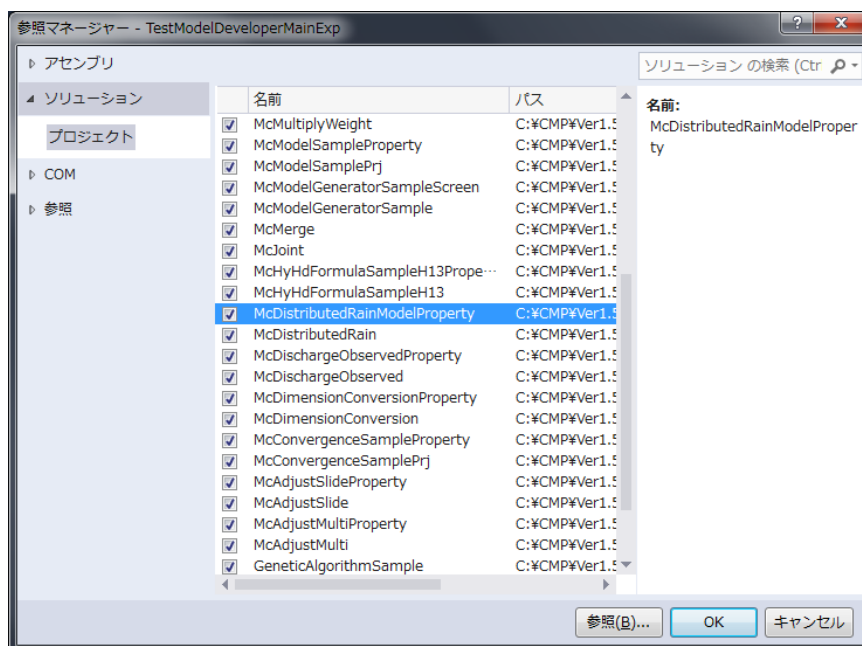
- Visual Studio のソリューションエクスプローラーを右クリックし、コンテキストメニューから「追加 > 既存のプロジェクト」を選択する。ダイアログが開くので、コピーしたプロジェクトフォルダの中のプロジェクトファイル（拡張子：.csproj）を選択し、ソリューションに要素モデルのプロジェクトを追加する。



- 以上でデバッグが行えるようになります。



- 「ソリューション > プロジェクト」のタブをクリックし、コピーしたソリューションに追加したプロジェクトにチェックを入れる。



- 「ソリューション > プロジェクト」のタブをクリックし、コピーしたソリューションに追加したプロジェクトにチェックを入れる。
