

日本語 OpenVMS

日本語 EVE ユーザーズ・ガイド

AA-PU8XF-TE

2001 年 7 月

本書は、日本語 OpenVMS オペレーティング・システム上で動く対話型テキスト・エディタである日本語 EVE の概要および、起動から終了までの操作方法について説明します。

改訂 / 更新情報:	本書は、日本語 OpenVMS V6.2 『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の改訂版です。
オペレーティング・システム:	日本語 OpenVMS Alpha V7.3 日本語 OpenVMS VAX V7.3
ソフトウェア・バージョン:	日本語 EVE V3.7

日本ヒューレット・パッカード株式会社

© 2001 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

本書の著作権は Hewlett-Packard Development Company, L.P. が保有しており、本書中の解説および図、表は Hewlett-Packard Development Company, L.P. の文書による許可なしに、その全体または一部を、いかなる場合にも再版あるいは複製することを禁じます。

また、本書に記載されている事項は、予告なく変更されることがありますので、あらかじめご承知おきください。万一、本書の記述に誤りがあった場合でも、日本ヒューレット・パカードは一切その責任を負いかねます。

本書で解説するソフトウェア (対象ソフトウェア) は、所定のライセンス契約が締結された場合に限り、その使用あるいは複製が許可されます。

日本ヒューレット・パカードは、弊社または弊社の指定する会社から納入された機器以外の機器で対象ソフトウェアを使用した場合、その性能あるいは信頼性について一切責任を負いかねます。

Adobe, Adobe Illustrator, POSTSCRIPT は米国 Adobe Systems 社の商標です。

BITSTREAM は米国 Bitstream 社の商標です。

Microsoft, MS および MS-DOS は米国 Microsoft 社の商標です。

Motif, OSF, OSF/1, OSF/Motif および Open Software Foundation は米国 Open Software Foundation 社の商標です。

その他のすべての商標および登録商標は、それぞれの所有者が保有しています。

本書は、日本語 VAX DOCUMENT V 2.1を用いて作成しています。

目次

まえがき	xi
1 日本語 EVE 概要	
1.1 日本語 EVE とは	1-1
1.2 DEC XTPU とは	1-1
1.3 日本語 EVE の特徴	1-2
2 日本語 EVE 入門	
2.1 日本語 EVE を初めて起動する	2-2
2.2 文字を入力する	2-5
2.3 入力のモード	2-7
2.4 日本語 EVE を終了する	2-8
2.5 コマンド修飾子	2-9
2.5.1 /CODESET	2-10
2.5.2 /COMMAND	2-11
2.5.3 /CREATE	2-12
2.5.4 /DEBUG	2-13
2.5.5 /DISPLAY	2-13
2.5.6 /INITIALIZATION	2-14
2.5.7 /JOURNAL	2-15
2.5.8 /KANJI_DICTIONARY	2-16
2.5.9 /MODIFY	2-17
2.5.10 /OUTPUT	2-17
2.5.11 /READ_ONLY	2-18
2.5.12 /RECOVER	2-19
2.5.13 /SECTION	2-20
2.5.14 /START_POSITION	2-21
2.5.15 /WRITE	2-21
2.6 日本語 MAIL から日本語 EVE を起動する	2-22

2.7	MAIL から日本語 EVE を起動する	2-23
2.8	Notes から日本語 EVE を起動する	2-23
3	EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する	
3.1	変換キー	3-2
3.1.1	変換操作の例	3-2
3.1.2	日本語 EVE の終了	3-9
3.2	カーソル移動に関する定義済みキー	3-9
3.2.1	カーソルの移動例	3-10
3.3	その他の便利な定義済みキー	3-13
4	TARO キーパッドを使用して文字を入力する	
4.1	変換キー	4-2
4.1.1	変換操作の例	4-3
4.1.2	日本語 EVE の終了	4-10
4.2	カーソル移動に関する定義済みキー	4-11
4.2.1	カーソルの移動例	4-11
4.3	入力モードの切り替え	4-14
4.4	その他の便利な定義済みキー	4-17
5	JVMS キーパッドを使用して文字を入力する	
5.1	変換キー	5-2
5.1.1	変換操作の例	5-2
5.1.2	日本語 EVE の終了	5-10
5.2	カーソル移動に関する定義済みキー	5-10
5.2.1	カーソルの移動例	5-11
5.3	その他の便利な定義済みキー	5-13
6	半角カナの入力	
6.1	ローマ字かな自動変換	6-2
6.2	半角カナ変換	6-2
6.3	カナ・キーボードによる直接入力	6-3
6.3.1	KANJIGEN によるかな入力の設定	6-3
6.3.2	コマンドによるかな入力の設定	6-3

6.3.3	半角カナ・エコーの設定	6-4
-------	-------------------	-----

7 日本語 EVE の編集機能

7.1	日本語 EVE コマンドの入力	7-2
7.1.1	コマンドを入力するための定義済みキーの使用	7-2
7.1.2	コマンドのタイプ入力	7-3
7.2	テキストの編集	7-5
7.2.1	カーソルの移動	7-6
7.2.2	テキストの挿入	7-11
7.2.3	テキストの削除と回復	7-14
7.2.4	テキストの移動と複写	7-19
7.2.5	ボックス領域の編集	7-24
7.2.6	テキストの検索	7-29
7.2.7	テキスト中のマーク	7-39
7.2.8	テキストの置換	7-41
7.2.8.1	ワイルドカードを使用した置換	7-45
7.3	オンライン・ヘルプの使用	7-48
7.4	システム割り込みからの回復	7-50
7.4.1	画面のリフレッシュ	7-51
7.4.2	ジャーナリング機能	7-51
7.4.3	バッファ・ジャーナリング	7-52
7.4.4	キー・ジャーナリング	7-57
7.5	テキストのフォーマット	7-59
7.6	バッファの使用	7-70
7.6.1	バッファのリスト	7-76
7.6.2	メッセージ・バッファの内容の表示	7-77
7.6.3	2つのバッファの編集	7-78
7.6.4	ファイルの読み込みと書き込み	7-82
7.6.5	ファイル選択リスト	7-83
7.7	ウィンドウの使用	7-89
7.7.1	複数のウィンドウによる1つのバッファの編集	7-90
7.7.2	複数のウィンドウによる2つのバッファの編集	7-91
7.8	キーを定義する方法	7-94
7.8.1	日本語 EVE コマンドを実行するためのキーの定義	7-95
7.8.2	学習シーケンスを入力するためのキーの定義	7-98
7.8.3	GOLD キーの定義	7-101
7.9	日本語 EVE での DCL コマンドの使用	7-106
7.9.1	DCL コマンドの実行	7-106

7.9.2	サブプロセスの生成	7-108
7.10	記号を入力する (記号変換)	7-110
7.10.1	KIGOU コマンド	7-110
7.10.2	KIGOU BY CODE コマンド	7-111
7.10.3	記号コマンドをキー定義する方法	7-112
7.11	罫線機能	7-112
7.11.1	DRAW KEISEN コマンド	7-112
7.11.2	罫線コマンドをキー定義する方法	7-114
7.12	イニシャライゼーション・ファイルの作成	7-115
7.13	\$DEFAULTS\$バッファの変更	7-118
7.14	複数のコードセット・サポート	7-119
7.14.1	サポートされるコードセット	7-120
7.14.2	DEC 漢字コードセット	7-120
7.14.3	Super DEC 漢字コードセット	7-121
7.14.4	DEC 漢字 2000 コードセット	7-122
7.14.5	ISO Latin1 コードセット	7-123
7.14.6	DEC MCS コードセット	7-123
7.14.7	シフト JIS コードセット	7-124
7.14.8	ISO-2022-JP コードセット	7-124
7.14.9	UCS-2 コードセット	7-125
7.14.10	UTF-8 コードセット	7-125
7.14.11	コードセットの選択	7-125
7.14.12	起動時のデフォルト・コードセット	7-127

A 日本語 EVE コマンドのリスト

A.1	テキストの編集コマンド	A-2
A.2	ボックス操作関連コマンド	A-2
A.3	検索と置換関連コマンド	A-2
A.4	カーソル / 編集点の移動コマンド	A-3
A.5	一般的なコマンド	A-3
A.6	ファイル / バッファ関連コマンド	A-3
A.7	ウィンドウ / ディスプレイ関連コマンド	A-4
A.8	フォーマット / ケース変換関連コマンド	A-4
A.9	キー定義関連コマンド	A-4
A.10	カスタマイズおよび拡張関連コマンド	A-5

A.11	日本語コマンド	A-5
B	ローマ字かな変換対応表	
C	ローマ字かな変換における特殊文字変換対応表	
D	記号変換対応表	

索引

図

1	キーパッドの配列図	xiv
2-1	初期画面	2-2
2-2	編集画面	2-4
2-3	日本語 EVE の終了	2-8
4-1	ローマ字漢字入力モードの画面	4-15
4-2	記号入力モードの画面	4-16
4-3	コード入力の画面	4-17
7-1	オンライン・ヘルプの画面	7-49
7-2	DIRECTORY LIST コマンドのファイル選択リスト	7-84
7-3	FILE_NO2.TXT を選択する	7-85
7-4	FILE_NO2.TXT の画面	7-86
7-5	任意のディレクトリ指定	7-86
7-6	ディレクトリ[.PROJ1]のファイル選択リスト	7-87
7-7	ファイル選択リストでのディレクトリ指定	7-88
7-8	KIGOU コマンド画面	7-111
7-9	DRAW KEISEN コマンド画面	7-113
7-10	箱モード画面	7-114
7-11	パッファの属性画面	7-119
B-1	ローマ字かな変換対応表	B-2
B-2	ローマ字かな変換対応表 (つづき)	B-3
C-1	特殊文字変換対応表	C-2
D-1	記号変換対応表	D-2
D-2	記号変換対応表 (つづき)	D-3

表

2-1	コマンド修飾子	2-10
3-1	EVEJ キーパッドの変換キー	3-2
3-2	EVEJ キーパッドのカーソル移動に関する定義済みキー	3-9
3-3	EVEJ キーパッドの便利な定義済みキー	3-14
4-1	TARO キーパッドの変換キー	4-2
4-2	TARO キーパッドのカーソル移動に関する定義済みキー	4-11
4-3	TARO キーパッドの便利な定義済みキー	4-17
5-1	JVMS キーパッドの変換キー	5-2
5-2	JVMS キーパッドのカーソル移動に関する定義済みキー	5-10
5-3	JVMS キーパッドの便利な定義済みキー	5-14
6-1	半角カナ変換キー	6-2
7-1	カーソル移動の日本語 EVE コマンド	7-6
7-2	テキスト挿入の日本語 EVE コマンド	7-11
7-3	テキスト消去および回復の日本語 EVE コマンド	7-15
7-4	テキスト移動の日本語 EVE コマンド	7-19
7-5	ボックス操作のためのコマンド	7-25
7-6	テキスト検索の日本語 EVE コマンド	7-30
7-7	テキスト中の MARK コマンド	7-40
7-8	大文字/小文字の組み合わせによる検索文字列の範囲	7-44
7-9	検索文字列、置換文字列ともすべて小文字で指定された場合の置換	7-45
7-10	日本語 EVE の VMS 形式のワイルドカード	7-46
7-11	日本語 EVE の ULTRIX 形式のワイルドカード	7-47
7-12	バッファ・ジャーナリングのためのコマンド	7-55
7-13	テキスト・フォーマッティングの日本語 EVE コマンド	7-59
7-14	バッファ使用の日本語 EVE コマンド	7-71
7-15	ファイル選択リストで使用できるキー	7-84
7-16	ウィンドウ使用の日本語 EVE コマンド	7-89
7-17	DEC 漢字コードセットの文字セット	7-121
7-18	Super DEC 漢字コードセットの文字セット	7-121
7-19	DEC 漢字 2000 コードセットの文字セット	7-122
7-20	DEC MCS コードセットの文字セット	7-124
7-21	シフト JIS コードセットの文字セット	7-124
7-22	ISO-2022-JP コードセットの文字セット	7-124
7-23	UCS-2 コードセットの文字セット	7-125

7-24	UTF-8 コードセットの文字セット	7-125
7-25	/CODESET 修飾子に指定できるキーワード	7-126
7-26	論理名 LANG に指定できる値 (キーワード)	7-126

まえがき

本書の目的

本書は、日本語 OpenVMS オペレーティング・システム上で動く対話型テキスト・エディタである日本語 EVE (Extensible Versatile Editor) について説明した解説書です。日本語 EVE を使った基本的な編集操作を修得することを目的としています。

対象読者

本書は、日本語 EVE を使用されるすべての方を対象としたマニュアルです。

関連資料

本書に関連した資料には以下のものがあります。

- 『日本語 EVE かな漢字変換入門』

日本語 EVE を使用して簡単な文書編集ができるようになることを目的としたマニュアルです。日本語 EVE を初めて使用するユーザのための入門書です。

- 『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』

日本語 EVE のさらに詳しい機能、その機能の使用方法、および日本語 EVE の各コマンドについて説明しています。

- 『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』

日本語 EVE は、DEC XTPU を用いて作成されています。DEC XTPU (DEC eXtendec Text Processing Utility) とは、標準版 DECTPU (DEC Text Processing Utility) を拡張したプログラミング可能なテキスト処理ユーティリ

ティです。『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』は DEC XTPU についての解説書であり、システム・プログラマを対象読者としています。

本書の構成

本書は、7つの章と4つの付録で構成されています。

- 第1章 日本語 EVE の概要および日本語独特の機能について説明します。
- 第2章 日本語 EVE の起動から終了までの基本的な操作方法について説明します。
- 第3章 EVEJ キーパッドの使い方を説明します。
- 第4章 TARO キーパッドの使い方を説明します。
- 第5章 JVMS キーパッドの使い方を説明します。
- 第6章 半角カナの入力について説明します。
- 第7章 日本語 EVE の編集機能について説明します。
- 付録 A 日本語 EVE のコマンド・リストです。
- 付録 B ローマ字かな記号変換対応表です。
- 付録 C ローマ字かな変換における特殊文字変換対応表です。
- 付録 D 記号変換対応表です。

本書で使用する表記法

本書では、以下の表記法を使用しています。

表記法	意味
\$	システム・プロンプト。ドル記号 (\$) は、システムのコマンド・レベルのプロンプトを示します。実際のプロンプトは、画面の左に表示されます。
[KP0] ~ [KP9]	補助キーパッドの数字キーを指します。
[Enter]	補助キーパッドの右下にある [Enter] キーを指します。
[PF1] ~ [PF4]	補助キーパッドの 1 番上に並んでいるキーを指します。
[F6] ~ [F20]	キーボードの上部にあるファンクション・キーを指します。
[Ctrl/A]	[Ctrl] キーと文字キーの [A] を同時に押します。大文字と小文字の区別はなく、また、[カナ] キーが押されていても関係ありません。
[Ctrl-A]	
[ctrl_A]	
[GOLD/A]	[GOLD] キーとして定義されたキーに続けて、文字キーの [A] を押します。大文字と小文字の区別はありませんが、[カナ] キーが押されていると異なるキーとして扱われます。
[GOLD-A]	
[GOLD_A]	
太字	入力画面の太字は、ユーザの入力文字列を示します。文中の太字のコマンド名は、日本語 EVE コマンドを示します。

キーボードの使い方

キーボードには、4 つのキー・グループがあります。キー・グループは機能によって、次のように分かれています。

メイン・キーパッド

キーボードの左側の部分。英数字と記号、カタカナと句読点が含まれています。

エディタ・キーパッド

メイン・キーパッドのとなりにあるキーパッド。矢印キー (◀, ▶, ▲, ▼) と [Find], [Select] キーなどのエディタ・キーが含まれています。

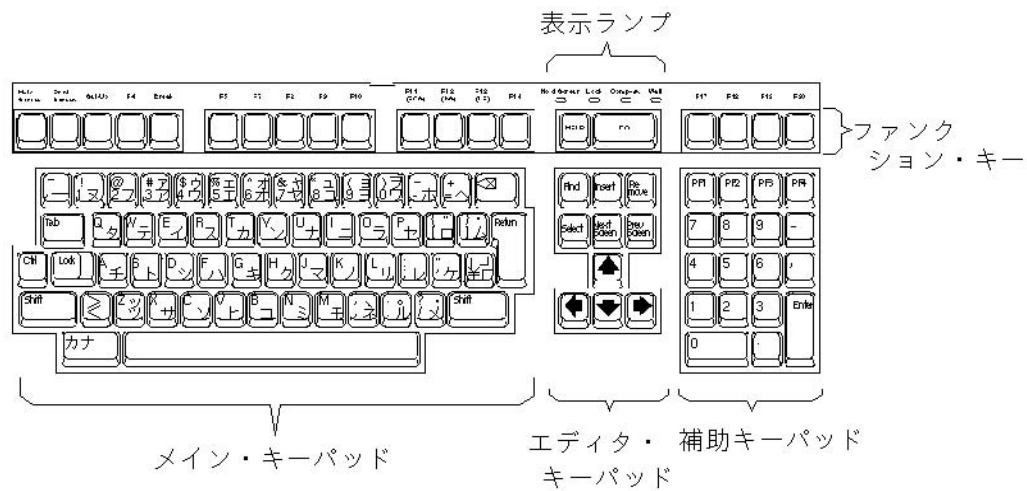
補助キーパッド

キーボードの右側にある数値キーパッド。

ファンクション・キー

キーボードの上部に並んでいるキー。

図 1 キーパッドの配列図



メイン・キーパッドの主なキーについて説明します。

- **Return** キー

改行するときに押します。また、ある特定の動作が終了したことをシステムに知らせる役割もあります。

- **Shift** キー

キーの上段にかかれた文字（アルファベットの大文字，特殊記号など）を入力するときは，**Shift** キーを押しながら，該当するキーを押します。

- **Lock**キー

このキーを押すと、キーボードの上部にある Lock 表示ランプが点灯します。
この状態でアルファベット・キーを押すと、その大文字が表示されます。もう
1 度 **Lock** キーを押すと、Lock 表示ランプが消え、アルファベット・キーを押す
と小文字が表示されます。

- **カナ**キー

かな入力するときに使います。このキーを押すと、かな入力モードとなり、キ
ーボードの上部にあるカナ表示ランプが点灯します。もう 1 度 **カナ** キーを押す
と、カナ表示ランプが消え、ローマ字入力モードに戻ります。

- **Ctrl**キー

かな漢字変換など、特定のキーに割り当てられた機能を実行させるときに使用
します。

- **<X**キー

カーソルの左側の文字を 1 文字消去します。

- **Tab**キー

カーソルを次の (指定された) タブ位置まで移動します。

日本語 EVE 概要

この章では日本語 EVE とそれを構成する DEC XTPU の概要について説明します。

1.1 日本語 EVE とは

日本語 EVE (Japanese Extensible Versatile Editor) は、日本語 OpenVMS オペレーティング・システム上で動く対話型のテキスト・エディタです。日本語 EVE は、手紙やレポートなど、いろいろな種類のファイルを編集できるだけでなく、プログラミング言語の編集などにも使えます。

日本語 EVE を使えば、新しいテキスト・ファイルの作成や、すでに存在するテキスト・ファイルの編集などを簡単に行うことができます。また、日本語 EVE は対話型エディタですから、テキスト・ファイルの内容を画面で見ながら編集できます。

1.2 DEC XTPU とは

DEC XTPU (DEC eXtended Text Processing Utility) は、高性能のプログラム可能なテキスト処理ユーティリティである標準版 DECTPU (DEC Text Processing Utility) に複数のコードセットを扱う機能を拡張した、テキスト処理ユーティリティです。日本語 EVE は、DEC XTPU を用いて作成されています。

DEC XTPU のセクション・ファイルの形式は DECTPU (VAXTPU) や日本語 VAXTPU と異なっています。このため、DECTPU (VAXTPU) または日本語 VAXTPU で作られたセクション・ファイルを、DEC XTPU で使うことはできません。

DEC XTPU のコマンド・ファイルの仕様は DECTPU の上位互換となっていますが、DEC XTPU の拡張のため、期待と異なる動作をすることがあります。また、日本語 VAXTPU 用のコマンド・ファイルは使用できません。

DEC XTPU についての詳細は、『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』をご覧ください。

1.3 日本語 EVE の特徴

日本語 EVE は、ユーザが容易に効率よくテキストの編集できるように、以下のようなさまざまな機能を備えています。

1. 挿入モードと重ね書きモード

テキスト入力モードには、挿入モードと重ね書きモードの 2 種類があります。入力モードは編集セッション中に自由に切り替えることができます (第 2.3 節を参照)。

2. オンライン・ヘルプ

オンライン・ヘルプ機能が提供されていますので、作業を中断せずに、編集コマンドに関する情報を表示できます (第 7.3 節を参照)。

3. 複数ファイルの編集

必要に応じて、複数のファイルを同時に編集できます (第 7.6.3 項、第 7.7.2 項を参照)。

4. 複数ウィンドウの表示

画面を分割することにより、2 つ以上のウィンドウを 1 画面に表示できるので、同一ファイルの異なる場所や、複数のファイルを同時に表示し、編集することができます (第 7.7 節を参照)。

5. DCL コマンドの実行

DCL バッファを使用して、サブプロセスで日本語 OpenVMS の DCL コマンドを実行し、その結果をバッファに得ることができます (第 7.9 節を参照)。

6. キー定義

キーを定義することにより、日本語 EVE コマンドのタイプ入力を省略したり、学習シーケンスと呼ばれる一連のキーストロークを入力できます。LEARNコマンドを使用すれば、1つのキーを押すだけで、同じ一連のキーストローク (学習シーケンス) をバッファに何回でも入力できます (第 7.8 節を参照)。

7. 拡張した編集インターフェースの保存

独自に拡張したインターフェイスを、セクション・ファイルとして保存することで再利用できます。

8. DECwindows 版日本語 EVE


DECwindows の環境で日本語 EVE を使用できます (『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』第 3 章を参照)。

9. SET KEYPAD コマンド (変換キーパッドの選択)

日本語 EVE は、漢字を入力するための変換キーパッドとして、EVEJ、JVMS、JEDI、LEIA、TARO の 5 種類を提供しています。これらは、日本語 EVE の SET KEYPAD コマンドで切り替えることができます。

日本語 EVE の各コマンドについては、日本語 EVE リファレンス・マニュアル第 4 章 "コマンド・ディクショナリ" を参照してください。

10. TARO キーパッド

TARO キーパッドは、"一太郎 Ver.3" (一太郎は、株式会社ジャストシステムの商標です) の漢字変換キーパッドのエミュレーション・モードです。このキーパッドを選択すると、 キーを使わずに、スペース・バーで漢字変換を行うことができます (第 4 章を参照)。

11. 変換候補の表示

変換キーを 2 度以上続けて押すと、自動的に複数の変換候補が画面の下に表示され、数字キーによって選択することができます (第 3 章、第 4 章、または第 5 章を参照)。

12. 個人辞書へ単語を登録する

ENTER TANGO コマンドを使って、個人辞書に単語とその読みを登録できます。個人名や地名などを変換したいときに便利です。登録した単語を辞書から削除するには、DELETE TANGO コマンドを使います。

13. 記号を入力する

記号の入力には、KIGOUコマンドを使います。TARO キーパッドの場合は、**F10** キーで記号モードにはいれます。

14. 罫線を引く

DRAW KEISENコマンドを実行すると、罫線モードにはいります。

15. 変換キーの定義の変更

SET CONVERSION DYNAMICコマンドを実行すると、変換キーの定義が動的になり、変換キーは変換対象領域があるときだけ有効になります。

たとえば、EVEJ キーパッドの場合、**Ctrl/H** キーは、変換対象領域があるときはひらがな変換、ないときはSTART OF LINEコマンドになります。SET CONVERSION DYNAMIC コマンドを解除するには、SET CONVERSION NODYNAMIC コマンドを使用します。

詳しくは『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』をご覧ください。

16. 変換モードの切り替え

HENKAN MODE [ON|OFF|TOGGLE|ROTATE]コマンドによって、変換モードを切り替えることができます。TARO キーパッドの**F10** キーには、HENKAN MODE ROTATEコマンドが定義してあります。

17. 変換対象文字列の編集

入力中の変換対象文字列を、矢印キー (**←**, **→**), **<X>** キーで編集することができます。また、エコー・モードと同じ変換操作をしたあと（たとえば、ASCII エコーのときに半角変換を行った後）でも編集できます。ただし、この機能はSET CONVERSION DYNAMICコマンドを実行したときのみ有効です。

18. フリー・カーソルでの上下移動

日本語と ASCII 文字が混在しているときに、フリー・カーソル・モードで上下移動しても、カラム位置をできるだけ保持するように動きます (第 7.2.1 項を参照)。

19. 複数のコードセットのサポート

日本語 EVE では、以下のコードセットをサポートしています (第 7.14 節を参照)。

- DEC 漢字コードセット (DECKANJI)
- Super DEC 漢字コードセット (SDECKANJI)
- DEC 漢字 2000 コードセット (DECKANJI2000)
- ISO Latin1 コードセット (ISO_LATIN1)
- DEC MCS コードセット (DEC_MCS)
- シフト JIS コードセット (SJIS)
- ISO-2022-JP コードセット (ISO2022JP)
- UCS-2 コードセット (UCS2)
- UTF-8 コードセット (UTF8)

2

日本語 EVE 入門

この章では、日本語 EVE の起動 入力 終了という一連の流れを説明します。細かい設定方法を習得する前に、まず起動から終了までの基本的な作業を把握してください。

2.1 日本語 EVE を初めて起動する

DCL コマンドで日本語 EVE を起動するには、\$プロンプトに続けて次のように入力します。

\$ EDIT/XTPU

または、修飾子やファイル名を指定して、次のように入力することもできます。

\$ EDIT/XTPU /修飾子 ファイル名

すると、図 2-1 のような初期画面があらわれます。

図 2-1 初期画面

※ 変換キーパッドを設定して下さい。

※ この設定は、今後の起動にも反映されます。

	変換	ひらがな	カタカナ	半角	全角	確定
EVEJ	^SP	^H	^K	^E	^F	
JVMS	^SP	^L	^K	^G^F	^F	
TARO	Space	F11	F12	F13	F14	Return

※ SET KEYPAD コマンドで変更できます。

変換キーパッド名を入力して下さい (EVEJ/JVMS/TARO/JEDI/LEIA):

注意

この画面は、日本語 EVE を初めて起動したときにだけ表示されます。2 度目以降は、起動後すぐに編集画面があらわれます。

次に、日本語を入力するための変換キーパッドを選びます。以下の 3 つのうちからキーパッドを選んでください。

EVEJ キーパッド（詳細は、第 3 章を参照）

TARO キーパッド（詳細は、第 4 章を参照）

JVMS キーパッド（詳細は、第 5 章を参照）

たとえば、EVEJ キーパッドを選ぶには、"変換キーパッド名を入力してください"の後に次のように入力します。

変換キーパッド名を入力してください (EVEJ/JVMS/TARO/JEDI/LEIA): EVEJ

ここで選択したキーパッドは、2 度目以降の起動にも反映されます。次回に日本語 EVE を起動するときには、すぐに編集画面が表示され、変換キーパッド名を聞かれません。

変換キーパッドを変更したいときは、SET KEYPAD コマンドを使用します。

1. 編集画面で **[DO]** キーを押して Command: プロンプトを表示させる。
2. Command: プロンプトに SET KEYPAD コマンドを入力してキーパッド名を指定します。

例: TORO キーパッドに変更したい場合

Command: SET KEYPAD TARO

3. **[Return]** キーを押します。

日本語 EVE を起動したときに初期画面が表示されなかったときも、この変換キーパッドの再設定を行ってください。SET KEYPAD についての詳しい説明は、『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の第 4 章 "コマンド・ディクショナリ" を参照してください。

日本語 EVE 入門

2.1 日本語 EVE を初めて起動する

たとえば，漢字変換は TARO キーパッドを使い，編集キーの部分 (KP4) / (KP6) で行頭/行末移動など) は EVEJ と同じように使いたい人は，以下のようにイニシャライゼーション・ファイルを使うとよいでしょう。

```
$ COPY XTPU$EXAMPLES:JEVE$EVEJ-TARO.EVE SYS$LOGIN:JEVE$INIT_V3.EVE
```

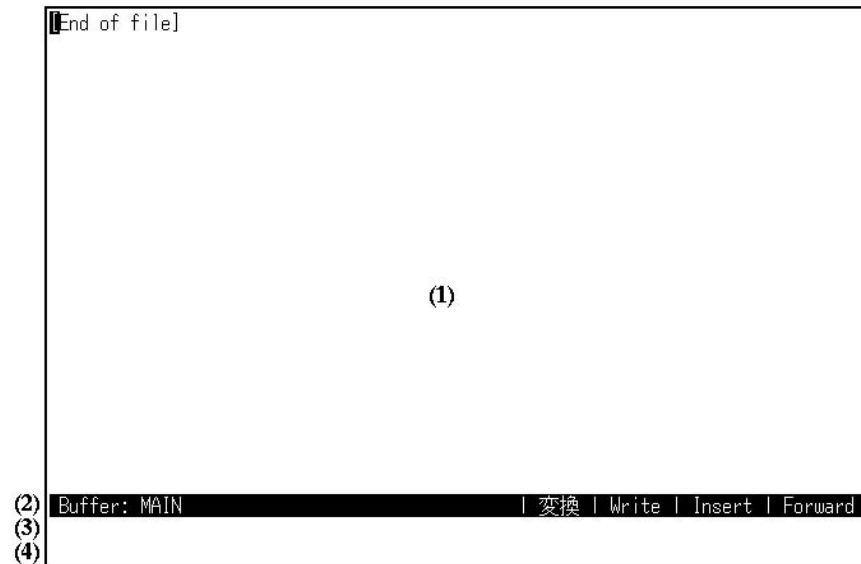
こうしておくで，日本語 EVE は今コピーしたイニシャライゼーション・ファイルを，起動時に自動的に読んで設定します。

イニシャライゼーション・ファイルについての説明は，第 7.12 節を参照してください。

日本語 EVE の編集画面

変換キーパッド名を入力すると，図 2-2 のような編集画面があらわれます。

図 2-2 編集画面



- | | | |
|-----|---------------------------|--|
| (1) | テキスト・ウィンドウ | テキストを入力する部分です。 |
| (2) | ステータス・ライン | 編集集中のモードの状態をあらわします。 |
| (3) | コマンド・ウィンドウ
プロンプト・ウィンドウ | 日本語 EVE のコマンドを入力する部分です。日本語 EVE が入力を要求するときに、プロンプトが表示されます。 |
| (4) | メッセージ・ウィンドウ | 日本語 EVE からのメッセージが表示されます。 |

2.2 文字を入力する

文字を入力してみましょう。文字の入力方法には、カナで入力する方法（カナ入力）とローマ字で入力する方法（ローマ字入力）の 2 種類があります。

- カナ入力— キーパッドに表示されているカタカナに従って入力する
- ローマ字入力— キーパッドに表示されているアルファベットに従ってローマ字の読みで入力する

キーパッドの **カナ** キーをロック/解除することにより、どちらでも使いやすいほうを選べます。

カナで入力する場合

カナ キーを押してください。**カナ** キーがロックされ、**Do** キーの上にあるカナ表示ランプが点灯します（キーボードによっては、カナ表示ランプが付いていないものもあります）。メイン・キー上のカタカナ/アルファベット・キーを押すと、画面上にひらがなが表示されます（ここでは EVEJ キーパッドの例を示します）。TARO キーパッドのときは、**F10** キーで "カナ漢字" を指定してください。

# ア	E イ	\$ ウ	% エ	^ オ
3 ア	イ	4 ウ	5 エ	6 オ

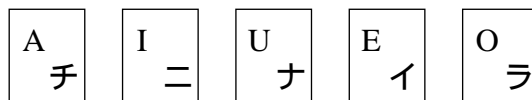
日本語 EVE 入門
2.2 文字を入力する



カナ入力について詳しくは、『日本語 EVE かな漢字変換入門』第 3 章を参照してください。

ローマ字で入力する場合

カナ表示ランプを確認し、点灯していたら、カナキーを押して解除してください。メイン・キー上のカタカナ/アルファベット・キーを押すと、画面上にアルファベットが表示されます(ただし、TARO キーパッドを選択した方は、ローマ字入力でもひらがなが表示されますので、ご注意ください)。





ローマ字入力について詳しくは、『日本語 EVE かな漢字変換入門』第 2 章を参照してください。

2.3 入力のモード

文字を入力するとき、挿入モードと重ね書きモードのどちらかを選択できます。

挿入モード

挿入モードのときは、タイプした文字がカーソルの位置に挿入されます。すでに入力済みの文字の上にカーソルがある場合には、タイプした文字がその位置に挿入され、入力済みの文字が右にずれていきます。

重ね書きモード

重ね書きモードのときは、タイプした文字がカーソルの位置に上書きされます。すでに入力済みの文字の上にカーソルがある場合には、タイプした文字が入力済みの文字の上に重ね書きされ、入力済みの文字が消えていきます。

現在、どちらのモードに設定されているのか知りたいときは、ステータス・ライン (図 2-2 を参照) の表示を確認します。ステータス・ライン上に Insert と表示されている場合は挿入モードに、Overstrike と表示されている場合は重ね書きモードに設定されています。

日本語 EVE 入門

2.3 入力モード

日本語 EVE を起動したときは、自動的に挿入モードに設定されています。モードを切り替えるには、`Ctrl/A`を押してください (または`Enter`キーを押してください)。

注意

EVEJ キーボードの場合は、`Ctrl/A`が文節縮小キーになっています。モードの切り替えには、`F14`キーか`Enter`キーを使ってください。

2.4 日本語 EVE を終了する

日本語 EVE を終了するには、`Ctrl/Z`を押してください。すると、画面下のコマンド・ウィンドウ (ステータス・ラインの 1 行下) にプロンプトが表示されます。

図 2-3 日本語 EVE の終了

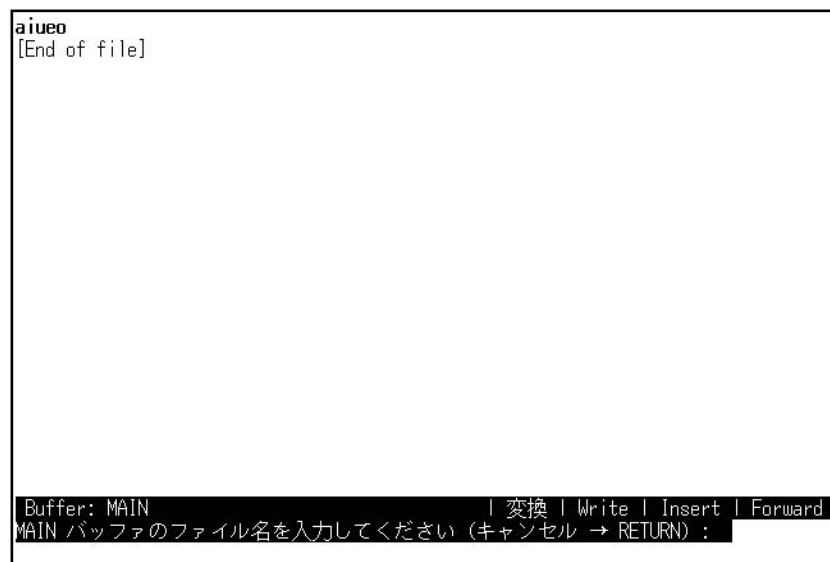


図 2-3 では、日本語 EVE の起動時にファイル名を指定しなかったため、バッファの内容を書き込むファイル名を尋ねてきています。ファイルに書き込まずに日本語 EVE を終了するには、`[Return]` キーを押してください。

ファイルに書き込んで終了するには、プロンプトの後にファイル名を入力し、`[Ctrl/Z]`を押してください。たとえば、バッファの内容を書き込むファイル名を A.TXT としたい場合は、次のようにします。

```
MAIN バッファのファイル名を入力してください (キャンセル RETURN): A.TXT
[Ctrl/Z]
```

以上、この章では、起動から終了までの基本的な作業について説明しました。次の章では、各キーパッドの変換キーの使用方法について説明します。選択したキーパッドに合わせて、それぞれ次の章へ進んでください。

EVEJ キーパッド	第 3 章
TARO キーパッド	第 4 章
JVMS キーパッド	第 5 章

関連資料

- 『日本語 EVE かな漢字変換入門』

日本語 EVE の起動から終了までの一連の流れ、日本語入力に必要な基本事項について説明している入門書です。初めて日本語 EVE を使用するユーザを対象にしています。

2.5 コマンド修飾子

日本語 EVE では、起動時に次のコマンド修飾子を使うことができます。

表 2-1 コマンド修飾子

修飾子	機能
/CODESET=コードセット名	DEC XTPU システム・コードセットの指定
/[NO]COMMAND[=ファイル名]	コマンド・ファイルの指定
/[NO]CREATE	ファイルを作成するかどうかの指定
/[NO]DEBUG[=ファイル名]	デバッガを使って起動するかどうかの指定
/[NO]DISPLAY[=キーワード]	画面表示の指定
/[NO]INITIALIZATION[=ファイル名]	イニシャライゼーション・ファイルの指定
/[NO]JOURNAL[=ファイル名]	ジャーナル・ファイルの指定
/[NO]KANJI_DICTIONARY[=ファイル名]	かな漢字変換用の個人辞書の指定
/[NO]MODIFY	バッファを変更可能にするかどうかの指定
/[NO]OUTPUT[=ファイル名]	出力ファイルの指定
/[NO]READ_ONLY	終了時にバッファの内容をファイルに書き出すかどうかの指定
/[NO]RECOVER	キー・ジャーナリングでセッションを回復するかどうかの指定
/[NO]SECTION[=ファイル名]	セクション・ファイルの指定
/START_POSITION[=(行, カラム)]	最初の編集位置の指定
/[NO]WRITE	終了時にバッファの内容をファイルに書き出すかどうかの指定

以降で各修飾子について説明しますが、より詳しい説明は『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』の第 5.5 節を参照してください。

2.5.1 /CODESET

/CODESET=コードセット名

日本語 EVE 起動時の、DEC XTPU システム・コードセットを指定します。

DEC XTPU のセッション中に作成されるバッファのコードセットは、DEC XTPU システム・コードセットを継承します。パラメータとして指定できるキーワードなど、コードセットについての詳細は、第 7.14 節を参照してください。

DEC XTPU システム・コードセットの指定は、論理名 LANG を定義することでも行えます。しかし、/CODESET 修飾子での指定は、論理名での指定より優先して使われます。

2.5.2 /COMMAND

```
/COMMAND [=ファイル名]  
/COMMAND=XTPU$COMMAND (省略時設定)  
/NOCOMMAND
```

DEC XTPU が初期化のために、ユーザ作成コマンド・ファイルを読み取るかどうかを指定します。

コマンド・ファイルは、DEC XTPU 上に作られたアプリケーションの拡張および変更や、新しいアプリケーションを作るために使われます。DEC XTPU コマンド・ファイルの省略時のファイル・タイプは.TPU です。ファイル指定にワイルド・カードを使うことはできません。指定したコマンド・ファイルが存在しないときには、DEC XTPU を終了して DCL コマンド・レベルに戻ります。

/COMMAND 修飾子と/NOCOMMAND 修飾子のどちらも指定しない場合、または、/COMMAND 修飾子を指定してコマンド・ファイル名を指定しない場合は、省略時の値として、現在のディレクトリにある XTPU\$COMMAND.TPU というコマンド・ファイルが読み取られます。

省略時の値以外のコマンド・ファイルを使用する場合には、/COMMAND 修飾子の後に完全なファイル名を指定してください。あるいは、そのファイルに XTPU\$COMMAND という論理名を定義して、省略時の値として読ませることもできます。

DEC XTPU がコマンド・ファイルを読まないようにするには、/NOCOMMAND 修飾子を使用します。コマンド・ファイルを使用せずに DEC XTPU を呼び出すことが多い場合は、起動のコマンドに、次のようなシンボルを定義しておくといでしょう。JEVE と入力するだけで、コマンド・ファイルを使用せずに起動できます。

```
$ JEVE == "EDIT/XTPU/NOCOMMAND"
```

/NOCOMMAND 修飾子を指定した場合は、コマンド・ファイルの検索が不要になるので、起動時間を短縮することができます。

コマンド・ファイルについては、『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』の第 1.5.2 項を、DECTPU について詳しくは、『Guide to the DEC Text Processing Utility』あるいは『DEC Text Processing Utility Reference Manual』を参照してください。

日本語 VAXTPU で拡張された言語仕様を使って作られたコマンド・ファイルの動作は保証されません。

2.5.3 /CREATE

/CREATE (省略時設定)
/NOCREATE

EDIT/XTPU コマンドで指定した入力ファイルが存在しないときに、DEC XTPU が新しいファイルを作成するかどうかを指定します。

/CREATE 修飾子と/NOCREATE 修飾子のどちらも指定せず、入力ファイルも指定しなかった場合、DEC XTPU は省略時設定として/CREATE と解釈し、新しいファイルを作成します。ただし、ファイル名は指定されません。

/CREATE を指定するか、どちらの修飾子も指定せず、入力ファイルを指定した場合に、そのファイルが存在しないと、日本語 EVE は新しいファイルを作成します。しかし、/NOCREATE 修飾子と入力ファイルを指定した場合に、そのファイルが存在しないと、DEC XTPU を終了して、DCL コマンド・レベルに戻ります。

たとえば、現在のディレクトリに存在しない入力ファイル NEWFILE.DAT を指定したときには、DEC XTPU はエラー・メッセージを表示し、下記のように DCL コマンド・レベルに戻ります。

```
$ EDIT/XTPU/NOCREATE newfile.dat
入力ファイルがありません: NEWFILE.DAT
$
```

2.5.4 /DEBUG

```
/DEBUG[=ファイル名]  
/NODEBUG (省略時設定)
```

/DEBUG 修飾子は、DEC XTPU が DEC XTPU デバッガの読み込み、コンパイル、実行をするかどうかを指定します。

/DEBUG 修飾子と/NODEBUG 修飾子のどちらも指定しない場合、省略時設定として/NODEBUG と解釈し、DEC XTPU はデバッガを読み込みません。

/DEBUG 修飾子が指定されたときには、コマンド・ファイルの実行の前にデバッガのファイルを読み込み、コンパイルし、実行します。/DEBUG 修飾子を指定して、ファイル名を指定しなかったときには、省略時の値 SYSS\$SHARE:XTPU\$DEBUG.TPU が読み込まれます。

/DEBUG 修飾子は DEC XTPU 言語を使って書かれたプログラムのデバッグに使われます。しかし、DEC XTPU では、コマンド・ファイルの記述に使用する言語の仕様は未公開です。プログラムは DECTPU の仕様に従って作成してください。また、DEC XTPU の言語仕様は、日本語 VAXTPU の仕様とは異なります。日本語 VAXTPU で拡張された仕様を使って作られたコマンド・ファイルの動作は保証されません。

コマンド・ファイルについては、『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』の第 1.5.2 項を、DECTPU については、『Guide to the DEC Text Processing Utility』あるいは『DEC Text Processing Utility Reference Manual』を参照してください。

2.5.5 /DISPLAY

```
/DISPLAY=CHARACTER_CELL (省略時設定)  
/DISPLAY=DECWINDOWS  
/NODISPLAY
```

/DISPLAY 修飾子は、DEC XTPU を起動する環境を指定します。

/DISPLAY 修飾子を指定しない場合，またはキーワードを指定しない場合は，省略時設定として/DISPLAY=CHARACTER_CELL と解釈され，キャラクタセル端末用の日本語 EVE が起動します。

/DISPLAY=DECWINDOWS を指定した場合，DECwindows 用の環境が使用できれば，DECwindows 用の日本語 EVE が起動します。

/NODISPLAY を指定した場合，DEC XTPU は端末装置のスクリーン表示機能やキーボード機能を使用せずに動作します。次の場合には，/NODISPLAY 修飾子を指定しなければなりません。

- バッチ・ジョブで DEC XTPU プロシージャを実行する場合
- サポートされない端末装置で DEC XTPU を使用する場合

2.5.6 /INITIALIZATION

```
/INITIALIZATION[=ファイル名] (省略時設定)  
/NOINITIALIZATION
```

DEC XTPU を使って書かれたアプリケーションが，イニシャライゼーション・ファイルを実行するかどうかを指定します。

/INITIALIZATION 修飾子と/NOINITIALIZATION 修飾子のどちらも指定しない場合，DEC XTPU は省略時設定として/INITIALIZATION と解釈し，イニシャライゼーション・ファイルを実行します。

イニシャライゼーション・ファイルの省略時の値は，JEVESINIT_V3.EVE です。論理名 JEVESINIT_V3 を使って，省略時の値以外のイニシャライゼーション・ファイルを指定することもできます。

イニシャライゼーション・ファイルのデバイスやディレクトリを指定しないと，日本語 EVE はまず最初に，現在のディレクトリを捜します。指定された (または省略時の) イニシャライゼーション・ファイルがそこに存在しない場合には，SYS\$LOGIN ディレクトリを捜します。イニシャライゼーション・ファイルが見つければ，そのファイル中のコマンドを実行します。

イニシャライゼーション・ファイルについては、『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』の第 1.5.2 項を参照してください。

2.5.7 /JOURNAL

/JOURNAL=ファイル名.TJL (省略時設定)
/NOJOURNAL

割り込まれたセッションから回復できるように、DEC XTPU が編集セッションのジャーナル・ファイルを保存するかどうかを指定します。DEC XTPU は 2 種類のジャーナリングをサポートします。

キー・ジャーナリング — どのバッファを使っているかに関わらず、1 つのジャーナル・ファイルにキー入力を保存します。

バッファ・ジャーナリング — バッファの内容の変化をバッファごとに別のジャーナル・ファイルに保存します。

/JOURNAL 修飾子と/NOJOURNAL 修飾子のどちらも指定しないか、または、/JOURNAL 修飾子を指定してジャーナル・ファイル名を指定しないときには、バッファ・ジャーナリングが行われます。バッファ・ジャーナリングの、ジャーナル・ファイルの省略時のファイル・タイプは.XTPU\$JOURNAL です。

/JOURNAL=ファイル名 というようにジャーナル・ファイル名を指定すると、キー・ジャーナリングを行います。キー・ジャーナリングの、ジャーナル・ファイルの省略時のファイル・タイプは.TJL です。

日本語 EVE で、キー・ジャーナリング、バッファ・ジャーナリングの両方を使わないときには、修飾子に/NOJOURNAL を指定してください。たとえば、以下のコマンドは、日本語 EVE に対してジャーナリングをしないで MEMO.TXT をいうファイルを編集します。

```
$ EDIT/XTPU/NOJOURNAL MEMO.TXT
```

キー・ジャーナリングでジャーナル・ファイルを作成した後、DEC XTPU がジャーナル・ファイル进行处理するには、/RECOVER 修飾子を使用します。下記のコマンドを実行すると、DEC XTPU は MEMO.TXT という名前の入力ファイルの編集

セッションを、ジャーナル・ファイル MEMO.TJL を使って回復します。キー・ジャーナリングのジャーナル・ファイルを用いて回復を行う場合には、コマンド・ラインに、/JOURNAL=ファイル名 と/RECOVER 修飾子の両方を指定しなければなりません。

```
$ EDIT/XTPU/RECOVER/JOURNAL=memo.tjl memo.txt
```

ジャーナリングについて詳しくは、第 7.4.2 項を参照してください。

2.5.8 /KANJI_DICTIONARY

```
/KANJI_DICTIONARY [=ファイル名]  
/NOKANJI_DICTIONARY  
/KANJI_DICTIONARY=SYS$LOGIN:JSYKOJIN.JISHO (省略時設定)
```

DEC XTPU が、かな漢字変換用の個人辞書を使用するかどうかを指定します。

/KANJI_DICTIONARY 修飾子と/NOKANJI_DICTIONARY 修飾子のどちらも指定しない場合、DEC XTPU の省略時の値によって JSY\$KOJIN という論理名で示されるファイルを個人辞書として使用しようとします。このときに、JSY\$KOJIN の論理名にファイルが割り当てられていないと、SYS\$LOGIN:JSYKOJIN.JISHO が個人辞書として使用されます。個人辞書として使用されるファイルは、日本語 OpenVMS の個人辞書ファイルでなければなりません。

/KANJI_DICTIONARY 修飾子に個人辞書ファイル名を指定すれば、任意の個人辞書ファイルを使用することができます。または、JSY\$KOJIN という論理名に完全なファイル名を指定することによっても、任意の個人辞書を使用できます。この結果、省略時の個人辞書である SYS\$LOGIN:JSYKOJIN.JISHO は無効になります。

下記のコマンドを実行すると、DEC XTPU は PERSONAL.JISHO というファイルを個人辞書として使用します。

```
$ EDIT/XTPU/KANJI_DICTIONARY=personal.jisho
```

個人辞書として指定されたファイルが存在しない場合、DEC XTPU は、指定されたファイル名の個人辞書を作成して使用します。

/NOKANJI_DICTIONARY を指定したときには、DEC XTPU は個人辞書を使用しません。

2.5.9 /MODIFY

/MODIFY (省略時設定)
/NOMODIFY

編集セッションの最初のユーザ・バッファが、変更可能かどうかを指定します。DEC XTPU を使って書かれたアプリケーションが、/MODIFY 修飾子进行处理します。

/MODIFY 修飾子と/NOMODIFY 修飾子をどちらも指定しない場合は、日本語 EVE は/[NO]READ_ONLY 修飾子、あるいは/[NO]WRITE 修飾子が指定されたかどうかを調べて、ユーザ・バッファを変更可能にするかどうかを決定します。/MODIFY、/NOMODIFY、/[NO]READ_ONLY、/[NO]WRITE のいずれの修飾子も指定しなければ、日本語 EVE は省略時設定として、編集セッションのすべてのバッファを変更可能にします。/NOMODIFY を指定すれば、すべてのユーザ・バッファは変更できなくなります。

/MODIFY 修飾子を、/READ_ONLY 修飾子または/NOWRITE 修飾子と同時に指定すると、バッファは変更可能になります。同様に、/NOMODIFY 修飾子を、/NOREAD_ONLY 修飾子または/WRITE 修飾子と同時に指定すると、バッファは変更できなくなります。

2.5.10 /OUTPUT

/OUTPUT=ファイル名 (省略時設定)
/NOOUTPUT

編集セッションの出力がファイルに書き込まれるかどうかを指定します。

出力ファイルの省略時の値は入力ファイルの名前と同じで、バージョン番号は入力ファイルの既存のバージョンより 1 つだけ大きな値になります。/OUTPUT 修飾子に対してファイル名を指定をすれば、出力ファイルに別の名前を付けることができます。

下記のコマンドを実行すると、DEC XTPU を終了するときに、DEC XTPU はメイン・バッファの内容を NEWLET.RNO というファイルに出力します。

```
$ EDIT/XTPU/OUTPUT=newlet.rno letter.rno
```

/NOOUTPUT を指定すると、日本語 EVE はメイン・バッファに対して NO_WRITE 属性を設定し、そのバッファに対する出力ファイルは作成しません。

2.5.11 /READ_ONLY

```
/READ_ONLY  
/NOREAD_ONLY (省略時設定)
```

/READ_ONLY 修飾子は、DEC XTPU が起動するアプリケーション (ここでは日本語 EVE) の MAIN バッファの内容が変更された場合に、その出力ファイルを作成するかどうかを指定します。

/READ_ONLY 修飾子の処理は、/WRITE 修飾子と関係があります。/READ_ONLY は/NOWRITE を同じです。また/NOREAD_ONLY は、/WRITE と同じです。DCL コマンドで次のように修飾子を組み合せたとき (順不同) には、DEC XTPU はエラーを出して終了します。

```
$ EDIT/XTPU/READ_ONLY/WRITE  
%DCL-W-CONFLICT, コマンド要素の組み合わせが誤っています。解説書をチェックしてください。  
\READ_ONLY\
```

```
$ EDIT/XTPU/NOREAD_ONLY/NOWRITE  
%DCL-W-CONFLICT, コマンド要素の組み合わせが誤っています。解説書をチェックしてください。  
\NOREAD_ONLY\
```

日本語 EVE では、/READ_ONLY 修飾子は、/NOMODIFY 修飾子と/NOOUTPUT 修飾子を両方指定した場合と同じ結果になります。/READ_ONLY を指定すると、DEC XTPU はすべてのユーザ・バッファに対して NO_WRITE 属性と NO_MODIFY 属性をセットします。バッファが NO_WRITE にセットされている場合には、DEC XTPU を終了するときに、バッファの内容がファイルに書き込まれません。

たとえば、下記のコマンドを実行すると、DEC XTPU はエディタを終了するときに新しいファイルを作成しません。

```
$ EDIT/XTPU/READ_ONLY meeting.mem
```

/NOREAD_ONLY 修飾子を指定すると、EXITコマンドが実行されるときにメイン・バッファの内容が変更されていれば、メイン・バッファをファイルに書き込みます。これは省略時設定です。

2.5.12 /RECOVER

```
/RECOVER  
/NORECOVER (省略時設定)
```

DEC XTPU が起動時にジャーナル・ファイルを読み込んで、前に中断された編集セッションを回復するかどうかを指定します。

日本語 EVE では、/JOURNAL=ファイル名 のようにファイル名を指定すると、キー・ジャーナリングのジャーナル・ファイルを用いて、編集セッションを回復します。

ジャーナル・ファイル名を指定しないときには、バッファ・ジャーナリングのジャーナル・ファイルとして、入力ファイル名に対応するファイルを用いて回復します。

たとえば、下記のコマンドを実行すると、バッファ・ジャーナリングのジャーナル・ファイルを用いて、notes.txt というファイルに対する前の編集セッションを回復します。

```
$ EDIT/XTPU/RECOVER notes.txt
```

キー・ジャーナリングを使ってセッションを回復する場合は、以下のことに注意してください。

- 個人辞書の内容を含むファイルはすべて、回復する編集セッションを開始したときと同じ状態でなければならない

- 端末装置設定はすべて、回復する編集セッションを開始したときと同じ状態でなければならない
- 端末装置の幅や 1 ページの長さを変更した場合には、回復する編集セッションを開始したときの値に戻しておかなければならない

特に下記の値には注意してください。

Device_Type
Edit_mode
Eightbit
Page
Width

ジャーナリングについては、第 7.4.2 項を参照してください。

2.5.13 /SECTION

/SECTION [=ファイル名]
/NOSECTION
/SECTION=XTPU\$SECTION (省略時設定)

DEC XTPU がセクション・ファイルを読み取るかどうかを指定します。セクション・ファイルとは、キー定義やコンパイルされたプロシージャをバイナリ形式で持っているファイルのことです。

セクション・ファイルの省略時の値は、XTPUS\$SECTION です。セクション・ファイルを検索するときには省略時のディレクトリに SYSS\$SHARE、省略時のファイル・タイプに.XTPUS\$SECTION を使います。XTPUS\$SECTION という論理名には、省略時の設定で JEVE\$SECTION_V3 が定義されているので、省略時には SYSS\$SHARE:JEVE\$SECTION_V3.XTPUS\$SECTION を読み込みます。

初期化のために省略時の値以外のファイルを指定することもできます。このときには、XTPUS\$SECTION という論理名に別のセクション・ファイル名を再定義してください。また/SECTION 修飾子に、セクション・ファイルの完全なファイル仕様を指定することもできます。

下記のコマンドを実行すると DEC XTPU は VT282INI.XTPUS\$SECTION というセクション・ファイルを読み取ります。

```
$ EDIT/XTPU/SECTION=disk$user:[smith]vt282ini
```

ファイルを指定するときに、装置とディレクトリを指定しない場合は、DEC XTPU は SYSS\$SHARE にあるファイルをさがします。セクション・ファイルは、DEC XTPU を起動するノードと同じノードに存在しなければなりません。

/SECTION=ファイル名 に対する値として使用されるファイルは、日本語 EVE のSAVEコマンドで保存しておかなければなりません。この処理を実行すると、ファイルは正しいバイナリ形式に変換されます。

2.5.14 /START_POSITION

```
/START_POSITION=(行,カラム)  
/START_POSITION=(1,1) (省略時設定)
```

日本語 EVE ではこの修飾子を使って、起動時にメイン・バッファのどの位置にカーソルが置かれるかを指定します。省略時の最初の位置は、1 行目の 1 カラム目です。

2.5.15 /WRITE

```
/WRITE (省略時設定)  
/NOWRITE
```

メイン・バッファの内容が書き換えられたときに、DEC XTPU 上のアプリケーションが内容を新しいファイルに書き込むかどうかを指定します。

/WRITE 修飾子がどのように処理されるかは、/READ_ONLY 修飾子にも関係しています。/WRITE は/NOREAD_ONLY と同じです。また/NOWRITE は/READ_ONLY と同じです。

次のような組み合わせが DCL コマンド・ラインで使われたときには、DEC XTPU はエラーを通知して DCL に戻ります。

```
$ EDIT/XTPU/WRITE/READ_ONLY
%DCL-W-CONFLICT, コマンド要素の組み合わせが誤っています。解説書をチェックしてく
ださい。
\READ_ONLY\
```

```
$ EDIT/XTPU/NOWRITE/NOREAD_ONLY
%DCL-W-CONFLICT, コマンド要素の組み合わせが誤っています。解説書をチェックしてく
ださい。
\NOREAD_ONLY\
```

日本語 EVE においては、/NOWRITE 修飾子は、/NOMODIFY と/NOOUTPUT 修飾子を両方指定した場合と同じ結果になります。

2.6 日本語 MAIL から日本語 EVE を起動する

日本語 MAIL ユーティリティのエディタとして日本語 EVE を使うには 2 つの方法があります。

1. 論理名を使う方法

論理名 JMAIL\$EDIT に "XTPU" と定義してから日本語 MAIL を起動します。

```
$ DEFINE JMAIL$EDIT XTPU
$ JMAIL
JMAIL>
```

2. 日本語 MAIL サブコマンドを使う方法

日本語 MAIL 起動後、SET EDITOR コマンドで XTPU を指定します。

```
$ JMAIL
JMAIL> SET EDITOR XTPU
```

SET EDITOR コマンドの指定は保存されますので、2 度目以降は改めて指定する必要はありません。

2.7 MAIL から日本語 EVE を起動する

MAIL ユーティリティの中から日本語 EVE を起動するには 2 つの方法があります。

1. 論理名を使う方法

論理名 MAIL\$EDIT に "XTPU" と定義してから MAIL を起動します。

```
$ DEFINE MAIL$EDIT XTPU
$ MAIL
MAIL>
```

2. MAIL サブコマンドを使う方法

MAIL 起動後，SET EDITOR コマンドで XTPU を指定します。

```
$ MAIL
MAIL> SET EDITOR XTPU
```

SET EDITOR コマンドの指定は保存されますので，2 度目以降は改めて指定する必要はありません。

2.8 Notes から日本語 EVE を起動する

Notes ユーティリティのエディタとして日本語 EVE を使うには，Notes サブコマンドで，以下のように指定します。

```
$ NOTES
Notes> SET PROFILE/EDITOR=XTPU
```

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する

この章では、EVEJ キーパッドの使い方について説明します。EVEJ キーパッドを選択すると、変換キー、定義済みキーなどが、EVEJ とほとんど同じように設定されています。前バージョンまで EVEJ をご使用になっていたユーザの方は、この節を読まなくても、これまでとほとんど変わりなく日本語 EVE を使うことができます。

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する
3.1 変換キー

3.1 変換キー

表 3-1 は、EVEJ キーパッドの変換キーを示します。

表 3-1 EVEJ キーパッドの変換キー

変換キー		
ローマ字入力	カナ入力	機能
Ctrl/スペース	Ctrl/スペース	漢字変換
Ctrl/H	-	ひらがな変換
Ctrl/K	Ctrl/K	カタカナ変換
PF1 Ctrl/K	PF1 Ctrl/K , Ctrl/E , Ctrl/F	半角カタカナ変換
Ctrl/F	- †	全角変換
Ctrl/E	- †	半角変換
Ctrl/A	Ctrl/A	文節縮小
Ctrl/P	Ctrl/P	文節移動

†英数字の入力は、ローマ字入力で行ってください。

以下の例を参考に、入力した文字列を変換してみましょう。

この例は、ローマ字入力を仮定しています。

3.1.1 変換操作の例

日本語 EVE を起動して、SAMPLE.TXT というファイルを作成します。

```
$ EDIT/XTPU SAMPLE.TXT
```

日本語 EVE の編集画面があらわれます。

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する

3.1 変換キー

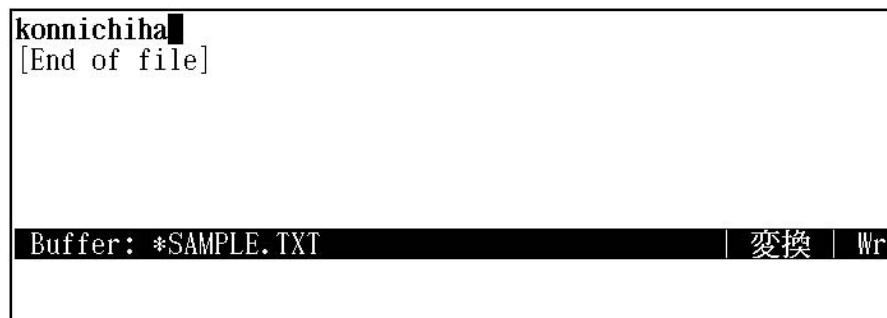


注意

以後，説明のために小さい画面を使用しますが，実際の画面は上の図のような大きさ/形になります。

ひらがな変換 Ctrl/H

まず最初に， konnichiha と入力します。



EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する

3.1 変換キー

入力文字列は、高輝度表示されています。この状態で、**Ctrl/H** (**Ctrl**)キーを押しながら、**␣**(**Space**)を押します。konnichiha がひらがな変換されます。

```
こんにちは  
[End of file]  
  
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

ステータス・ライン上のバッファ名 (SAMPLE.TXT) の前にあるアスタリスク (*) は、そのバッファが変更されたことを示しています。WRITE FILE コマンドでバッファをファイルに書き込むと、アスタリスクは消えます。

カタカナ変換 **Ctrl/K**

Return キーを押して、改行してください。新しい行に、ki-paddo と入力します。

```
こんにちは  
ki-paddo  
[End of file]  
  
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

入力文字列は、高輝度表示されています。この状態で、**Ctrl/K**を押します。ki-paddo がカタカナ変換されます。

```
こんにちは  
キーパッド■  
[End of file]  
  
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

半角カタカナ変換 PF1 Ctrl/K

Returnキーを押して改行してください。新しい行に再びki-paddoと入力します。今度はPF1を押してからCtrl/Kを押してください。ki-paddoが半角カタカナに変換されます(半角カタカナについて詳しくは、第6章を参照してください)。

```
こんにちは  
キーパッド  
キ-パ-ッ-ド■  
[End of file]  
  
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

全角変換 Ctrl/F

Returnキーを押して、改行してください。新しい行に、DIGITAL と入力します(大文字を入力するときはShiftキーを押しながら、文字をタイプします)。

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する
3.1 変換キー

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL  
[End of file]
```

```
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

入力文字列は、高輝度表示されています。この状態で、**[Ctrl/F]**を押します。
DIGITAL が全角変換されます。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL  
[End of file]
```

```
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

高輝度表示 = 変換可能な状態

ここで、変換キーを押したあとも、入力文字列が高輝度表示されたままなのに注目してください。入力文字列は、変換が確定されるまで(高輝度表示されている間)は、何度でも変換可能です。DIGITAL が高輝度表示された状態で、**[Ctrl/H]**、**[Ctrl/K]**、**[PF1]**、**[Ctrl/K]**、**[Ctrl/F]**と順番に押してみて、変換されることを確認してください。

半角変換 Ctrl/E

このままの状態 (DIGITAL が高輝度表示された状態) で、Ctrl/Eを押してみてください。DIGITAL が半角変換されます。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL  
[End of file]
```

```
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

漢字変換 Ctrl/スペース

Returnキーを押して、改行してください。新しい行に、kanji と入力して、Ctrl/スペースを押します。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL  
漢字  
[End of file]
```

```
Buffer: *SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

kanji が "漢字 "に変換されます。

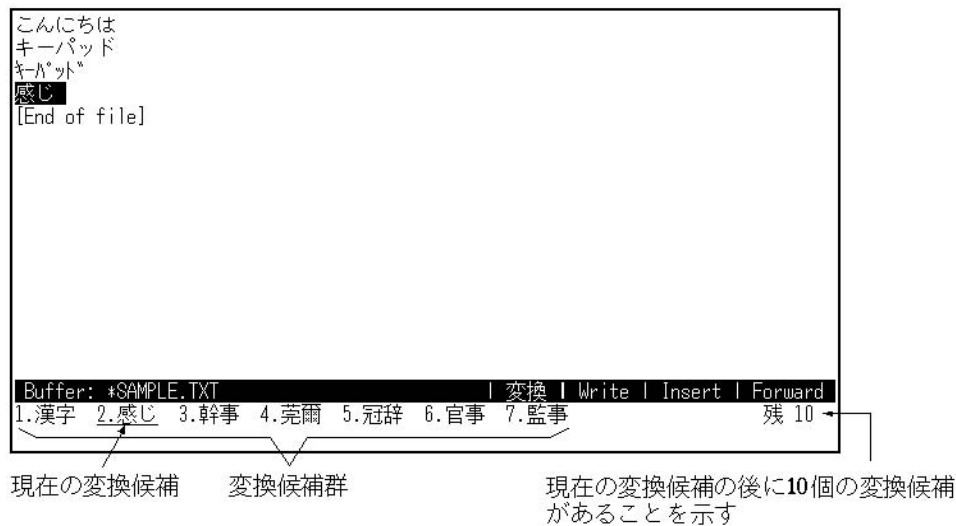
注意

漢字変換の結果は、ユーザの個人辞書によって、若干異なります。必ずしも、変換結果が例のとおりになるとは限りませんので、ご注意ください。

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する

3.1 変換キー

ここでもう1度、変換キー (**Ctrl/スペース**) を押してください。変換結果が、"感じ" に変わり、画面の下の方 (ステータス・ラインの1行下) に、変換候補群が表示されます。



変換候補の選び方

変換キー (**Ctrl/スペース**) を連続して押すと、表示された候補の順にしたがって、変換結果が変化していきます。

1つ前の変換結果に戻すときは、**PF1** (補助キーパッドの左上) を押してから、**Ctrl/スペース** を押します。

変換したい候補を数字キーで選ぶこともできます。たとえば、"監事" に変換したいときは、数字キーの **7** を押します。

変換候補群の中に期待する変換結果が見つからないときは、**Next Screen** キーまたは **Prev Screen** キーで他の変換候補群を表示して探してください。

また、日本語 EVE では多文節を一括変換することもできます。文節移動には **Ctrl/P** を、文節の縮小/拡大には **Ctrl/A** を使い、文節を指定して変換キーを押してください。

3.1.2 日本語 EVE の終了

日本語 EVE を終了するときは、**[Ctrl/Z]**を押します。編集セッションは終了し、SAMPLE.TXT というファイルが作成されます。

ファイルを保存しない場合は、**[Do]**キーを押して、画面下のコマンド・ラインにQUITコマンドを入力してください。次に**[Return]**を押すと、ファイルを作成せずに編集セッションを終了します。

また、日本語 EVE を終了せずに文書を保存する場合は、保存したいバッファにカーソルを置いた状態で、WRITE FILEコマンドを実行します。日本語 EVE は、バッファ名と同じ名前のファイルに文書を保存します。

3.2 カーソル移動に関する定義済みキー

表 3-2 は、EVEJ キーパッドでカーソルを移動するための定義済みキーと、対応する日本語 EVE コマンドを示します。

表 3-2 EVEJ キーパッドのカーソル移動に関する定義済みキー

編集キー	日本語 EVE コマンド	機能
[↑]	MOVE UP	カーソルを 1 行上に移動する。
[↓]	MOVE DOWN	カーソルを 1 行下に移動する。
[←]	MOVE LEFT	カーソルを 1 文字、あるいは 1 カラム左に移動する。
[→]	MOVE RIGHT	カーソルを 1 文字、あるいは 1 カラム右に移動する。
[KP4]	START OF LINE	カーソルを現在行の先頭に移動する。
[KP6]	END OF LINE	カーソルを現在行の最後に移動する。
[PF1/]	TOP	カーソルを現在のバッファの先頭に移動する。

(次ページに続く)

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する
3.2 カーソル移動に関する定義済みキー

表 3-2 (続き) EVEJ キーパッドのカーソル移動に関する定義済みキー

編集キー	日本語 EVE コマンド	機能
PF1/	BOTTOM	カーソルを現在のバッファの最後に移動する。
KP1	MOVE BY WORD	前の単語の先頭にカーソルを移動する。カーソルが行頭にあるときは、前の行の最後に移動する。
KP3	MOVE BY WORD	次の単語の先頭にカーソルを移動する。カーソルが行末にあるときは、次の行の先頭に移動する。
F11	CHANGE DIRECTION	現在のバッファの方向を変更する。バッファの方向 (Forward または Reverse) はステータス・ラインに表示される。
F14 または Enter	CHANGE MODE	現在のバッファの入力モードを切り替える。入力モード (Insert または Overstrike) はステータス・ラインに表示される。

3.2.1 カーソルの移動例

以下の例を参考に、カーソルを動かしてみましょう。日本語 EVE を起動し、EXAMPLE.TXT ファイルを作成します。

```
$ EDIT/XTPU EXAMPLE.TXT
```

テキストを入力してみましょう。

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する
3.2 カーソル移動に関する定義済みキー

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]
```

```
Buffer: *EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward
```

カーソルは、ユーザが挿入したテキストの最後に移動します。カーソルをファイルの先頭に移動するには、**[PF1]**キー (補助キーパッドの左上) を押したあと、**[F1]**キーを押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]
```

```
Buffer: *EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward
```

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する

3.2 カーソル移動に関する定義済みキー

カーソルを次の単語に移動するには、**[KP3]**キー (補助キーパッドの 3) を押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing
Utility (DEC XTPU).
[End of file]

Buffer: *EXAMPLE.TXT          | 変換 | Write | Insert | Forward
```

カーソルを前の単語に移動するには、**[KP1]**キー (補助キーパッドの 1) を押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing
Utility (DEC XTPU).
[End of file]

Buffer: *EXAMPLE.TXT          | 変換 | Write | Insert | Forward
```

カーソルを行の最後に移動するには、**[KP6]**キー (補助キーパッドの 6) を押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing
Utility (DEC XTPU).
[End of file]

Buffer: *EXAMPLE.TXT          | 変換 | Write | Insert | Forward
```

カーソルを行の最初に移動するには、**[KP4]**キー (補助キーパッドの 4) を押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]  
  
Buffer: *EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward
```

カーソルをバッファの最後に移動するには、**[PF1]**キー (補助キーパッドの左上) を押したあと、**[]**キーを押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]  
  
Buffer: *EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward
```

3.3 その他の便利な定義済みキー

表 3-3 は、よく使われる編集キーと、そのキーに定義されたコマンドの一覧表です。コマンドに関する詳しい説明は、『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の第 4 章 "コマンド・ディクショナリ" を参照してください。

EVEJ キーパッドを使用して文字を入力する
3.3 その他の便利な定義済みキー

表 3-3 EVEJ キーパッドの便利な定義済みキー

コマンド	定義済みキー
TOP	PF1/
BOTTOM	PF1/
START OF LINE	KP4
END OF LINE	KP6
CODE	PF1/X
KIGOU	PF1/Z
DO	Do
DCL	PF1/Do
EXIT	Ctrl/Z , F10
HELP	HELP , PF1/HELP
TAB	Tab
RETURN	Return
DELETE	Delete
FIND	Find
SELECT	Select
REMOVE	Remove
INSERT HERE	Insert Here
ERASE CHARACTER	PF4
RESTORE CHARACTER	PF1/PF4
ERASE LINE	PF2
RESTORE LINE	PF1/PF2
ERASE WORD	PF3
RESTORE WORD	PF1/PF3
NEXT BUFFER	KP8
PREVIOUS BUFFER	PF1/KP8
NEXT SCREEN	Next Screen
PREVIOUS SCREEN	Prev Screen
NEXT WINDOW	KP7

(次ページに続く)

表 3-3 (続き) EVEJ キーパッドの便利な定義済みキー

コマンド	定義済みキー
PREVIOUS WINDOW	PF1/KP7 , PF1/Prev Screen
ONE WINDOW	PF1/1
TWO WINDOWS	PF1/2
SHIFT LEFT	PF1/< , PF1/
SHIFT RIGHT	PF1/> , PF1/
LEARN	PF1/P
REMEMBER	Ctrl/R
REPLACE	PF1/Find

TARO キーパッドを使用して文字を入力する

この章では、"一太郎 Ver.3"の漢字変換キーパッドのエミュレーション・モード(以下、このモードを "TARO キーパッド"と呼びます)について説明します。(一太郎は、株式会社ジャストシステムの商標です)エミュレートの対象は、漢字変換キーのみであって、カーソル移動、バッファ操作等のキーはまったくエミュレートしていません。また、漢字変換キーもすべてをエミュレートしているわけではありません。

TARO キーパッドを選択した場合には、他のキーパッドとステータス・ラインの表示が若干異なります。

TARO キーパッドで日本語 EVE コマンドを入力するときは、カナキーを OFF にした状態で行ってください。

4.1 変換キー

表 4-1 は、TARO キーボードの変換キーを示します。

表 4-1 TARO キーボードの変換キー

変換キー		機能
ローマ字入力	カナ入力†	
スペース	スペース	漢字変換
F10	F10	文字入力モード切り替え‡ (ステータス・ライン)
F11	F11	ひらがな変換
F12	F12	カタカナ変換
F13	F13 , F14	半角カタカナ変換
F14 F13	-	半角変換
F14	-	全角変換
		文節縮小
		文節拡大
		前候補
		次文節
Return	Return	確定

†カナ入力は、F10キーで "カナ漢字" を指定するか、日本語 EVE のSET INPUT MODE KANAコマンドを実行してから、カナキーを押してください。英数字の入力は、ローマ字入力で行ってください。

‡詳しくは、第 4.3 節を参照してください。

以下の例を参考に、入力した文字列を変換してみましょう。

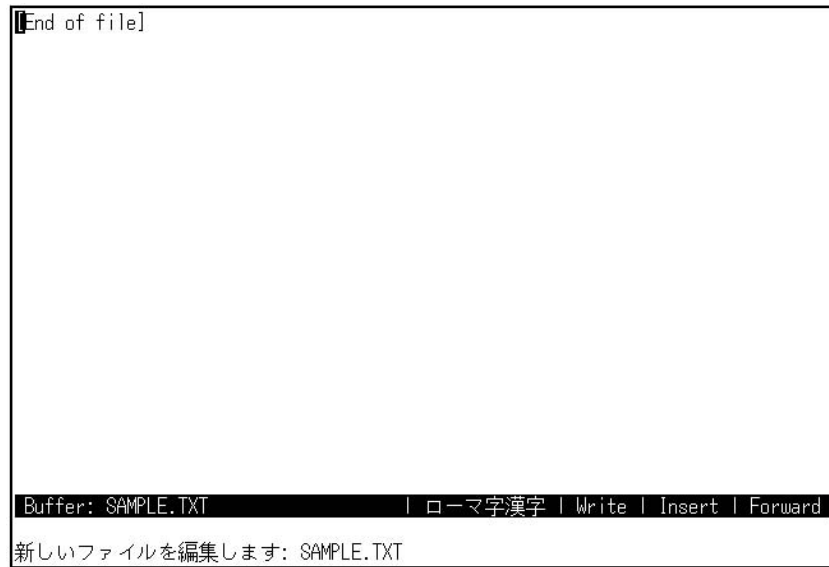
この例は、ローマ字入力を仮定しています。

4.1.1 変換操作の例

日本語 EVE を起動して、SAMPLE.TXT というファイルを作成します。以下のコマンドで、日本語 EVE を起動してください。

```
$ EDIDT/XTPU SAMPLE.TXT
```

日本語 EVE の編集画面があらわれます。



注意

以後、説明のために小さい画面を使用しますが、実際の画面は上の図のような大きさ/形になります。

TARO キーボードを使用して文字を入力する
4.1 変換キー

ひらがな変換 (**F11**)

まず最初に，konnichiha ("n"は3つ) と入力します。画面上には，"こんにちは"と表示されます。

```
こんにちは
[End of file]

Buffer: SAMPLE.TXT | ローマ字漢字 | Wr
```

入力文字列は，アンダーラインが引かれた状態になっています。この状態で，**Return**キーを押すと，変換が確定されます。

```
こんにちは
[End of file]

Buffer: SAMPLE.TXT | ローマ字漢字 | Wr
```

カタカナ変換 **F12**

もう1度**Return**キーを押して、改行してください。新しい行に、ki-paddoと入力します。画面上には、"きーぱっど"と表示されます。

```
こんにちは  
きーぱっど  
[End of file]
```

Buffer: SAMPLE.TXT	ローマ字漢字	Wr
--------------------	--------	----

入力文字列は、アンダーラインが引かれた状態になっています。この状態で、**F12**キーを押します。入力文字列がカタカナ変換されます。**Return**キーを押して、変換を確定しましょう。

```
こんにちは  
キーパッド  
[End of file]
```

Buffer: SAMPLE.TXT	ローマ字漢字	Wr
--------------------	--------	----

TARO キーパッドを使用して文字を入力する

4.1 変換キー

半角カタカナ変換 F13

もう一度Returnキーを押して、改行してください。新しい行に再び、ki-paddo と入力します。画面上には、"きーぱっど"と表示されます。

こんにちは
キーパッド
きーぱっど■
[End of file]

Buffer: SAMPLE.TXTローマ字漢字Wr

入力文字列は、アンダーラインが引かれた状態になっています。この状態で、F13キーを押します。入力文字列が半角カタカナ変換されます。Returnキーを押して、変換を確定しましょう。

こんにちは
キーパッド
キ-パ-ッ-ト■
[End of file]

Buffer: SAMPLE.TXTローマ字漢字Wr

全角変換 **F14**

もう一度**Return**キーを押して、改行してください。新しい行に、DIGITAL と入力します (大文字を入力するときは、**Shift**キーを押しながら、文字をタイプします)。画面上には、"ぢぎたL"と表示されます。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
ぢぎたL  
[End of file]
```

Buffer: SAMPLE.TXT	ローマ字漢字	Wr
--------------------	--------	----

入力文字列は、アンダーラインが引かれた状態になっています。この状態で、**F14**キーを押します。入力文字列が全角変換されます。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL  
[End of file]
```

Buffer: SAMPLE.TXT	ローマ字漢字	Wr
--------------------	--------	----

反転表示 = 変換可能な状態

ここで、変換キーを押したあと、入力文字列が反転表示に変わったのに注目してください。入力文字列は、変換が確定されるまで (反転表示されている間) は、何度でも変換可能です。DIGITAL が反転表示された状態で、**F11**、**F12**、**F13**、**F14** と順番に押してみて、変換されることを確認してください。

TARO キーボードを使用して文字を入力する

4.1 変換キー

半角変換 **F14** **F13**

このままの状態 (DIGITAL が反転表示された状態) で、**F13**キーを押してみてください。DIGITAL が半角変換されます。**Return**キーを押して、変換を確定しましょう。

```
こんにちは  
キーボード  
キーボード  
DIGITAL  
[End of file]
```

Buffer: SAMPLE.TXT	ローマ字漢字	Wr
--------------------	--------	----

このように**F13**キーは、次のようになっています。

- **F14**キーの後に押すと半角変換
- それ以外は半角カタカナ変換

漢字変換 **スペース**

もう1度**Return**キーを押して、改行してください。新しい行に、kanji と入力します。画面上には、"かんじ"と表示されます。続けて、スペース・バーを押します。

```
こんにちは  
キーボード  
キーボード  
DIGITAL  
漢字  
[End of file]
```

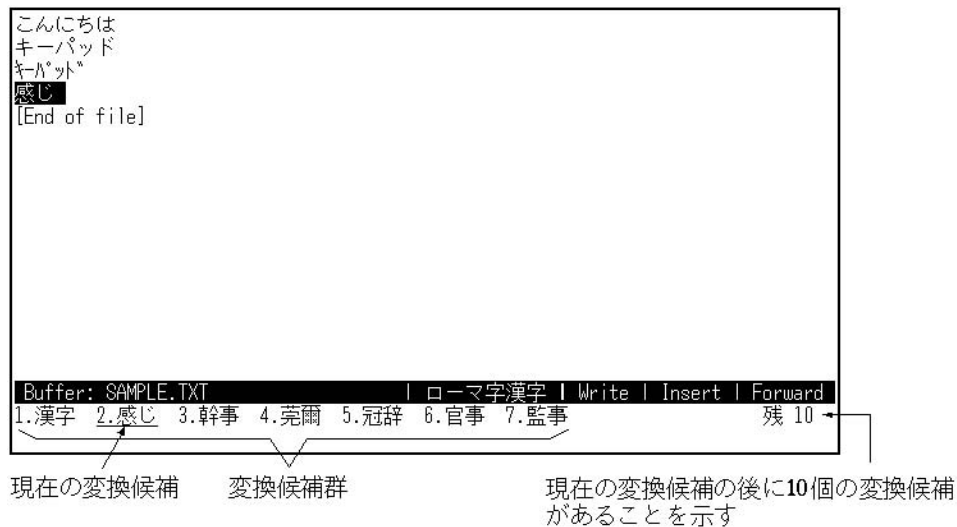
Buffer: SAMPLE.TXT	ローマ字漢字	Wr
--------------------	--------	----

kanji が "漢字" に変換されます。

注意

漢字変換の結果は、ユーザの個人辞書によって、若干異なります。必ずしも、変換結果が例のとおりになるとは限りませんので、ご注意ください。

ここでもう1度、変換キー (スペース・バー) を押してください。変換結果が、"感じ" に変わり、画面の下のほう (ステータス・ラインの1行下) に、変換候補が表示されます。



変換候補の選び方

変換キー (スペース) を押し続けると、表示された候補の順にしたがって、変換結果が変化していきます。

1つ前の変換結果に戻すときは、☐キーを押します。

変換したい候補を数字キーで選ぶこともできます。たとえば、上の画面で "監事" に変換したいときは、数字キーの ☐ を押します。

変換候補の中に期待する変換結果が見つからないときは、☐キーまたは ☐キーで他の変換候補群を表示して探してください。

TARO キーボードを使用して文字を入力する

4.1 変換キー

また、日本語 EVE では多文節を一括変換することもできます。文節移動には□キーを、文節の縮小/拡大には□キーおよび□キーを使い、文節を指定して変換キーを押してください。

変換文字列の訂正

さらに、TARO キーボードでは、変換文字列の訂正ができます。

- 変換前 (文字に下線が引かれた状態) に入力ミスに気づいたときは、□キー、および□キーでカーソルを移動して訂正することができます。
- 変換後 (反転表示されている状態) に訂正したいときは、<☒キーを押してください。変換文字列が下線が引かれたひらがなに戻り、□キー、および□キーでカーソルを移動し、訂正することができます。

4.1.2 日本語 EVE の終了

日本語 EVE を終了するときは、**[Ctrl/Z]**を押します。編集セッションは終了し、SAMPLE.TXT というファイルが作成されます。












ファイルを保存しない場合は、**[D0]**キーを押して、画面下のコマンド・ラインにQUITコマンドを入力してください。**[Return]**を押すと、ファイルを作成せずに編集セッションを終了します。

また、日本語 EVE を終了せずに文書を保存する場合は、保存したいバッファにカーソルを置いた状態で、WRITE FILEコマンドを実行します。日本語 EVE は、バッファ名と同じ名前のファイルに文書を保存します。パラメータにファイル名を指定すると、任意のファイル名で保存できます。

4.2 カーソル移動に関する定義済みキー

次の表は、TARO キーパッドでカーソルを移動するための定義済みキーを示します。

表 4-2 TARO キーパッドのカーソル移動に関する定義済みキー

編集キー	日本語 EVE コマンド	機能
	MOVE UP	カーソルを 1 行上に移動する。
	MOVE DOWN	カーソルを 1 行下に移動する。
	MOVE LEFT	カーソルを 1 文字、あるいは 1 カラム左に移動する。
	MOVE RIGHT	カーソルを 1 文字、あるいは 1 カラム右に移動する。
 または 	START OF LINE	カーソルを現在行の先頭に移動する。
 または 	END OF LINE	カーソルを現在行の最後に移動する。
	TOP	カーソルを現在のバッファの先頭に移動する。
	BOTTOM	カーソルを現在のバッファの最後に移動する。
	CHANGE MODE	現在のバッファの入力モードを切り替える。入力モード (Insert または Overstrike) はステータス・ラインに表示される。

4.2.1 カーソルの移動例

以下の例を参考に、カーソルを動かしてみましょう。

次のコマンドを使用して、日本語 EVE を起動し、EXAMPLE.TXT ファイルを作成します。

```
$ EDIT/XTPU EXAMPLE.TXT
```

 キーを押して、"半角英数"を選び、テキストを入力してみましょう。

TARO キーパッドを使用して文字を入力する
4.2 カーソル移動に関する定義済みキー

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 半角英数 | Write | Insert | Forward

カーソルは、ユーザが挿入したテキストの最後に移動します。カーソルをファイルの先頭に移動するには、**[PF1]**キー (補助キーパッドの左上) を押したあと、**[↑]**キーを押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 半角英数 | Write | Insert | Forward

カーソルを行の最後に移動するには、**[Ctrl/E]**を押します。

TARO キーパッドを使用して文字を入力する

4.2 カーソル移動に関する定義済みキー

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing
Utility (DEC XTPU).
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 半角英数 | Write | Insert | Forward

カーソルを行の先頭に移動するには、**Ctrl/H**を押します。

カーソルをバッファの最後に移動するには、**PF1**キー (補助キーパッドの左上) を押したあと、**□**キーを押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing
Utility (DEC XTPU).
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 半角英数 | Write | Insert | Forward

4.3 入力モードの切り替え

TARO キーボードでは、**F10**キーにより、5種類の文字入力モードを簡単に切り替えることができます。文字入力モードは、以下の順にステータス・ラインに表示されます(日本語 EVE の起動時の文字入力モードは、ローマ字漢字になっています)。

ローマ字漢字

カナ漢字

半角英数

記号

コード

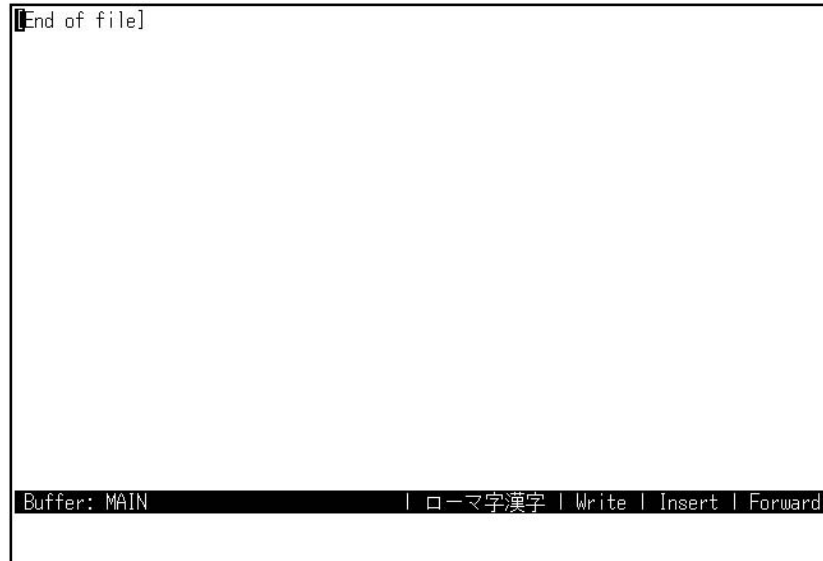
ローマ字漢字

なお、**`**キー (VT200/300 シリーズ・ターミナルの場合には、**Tab**キーの上にあります) を使うと、変換/無変換の2種類の切り替えができます。

ローマ字漢字 (ローマ字入力)

キーボードのアルファベットにしたがって、ローマ字でかなを入力するモードです。

図 4-1 ローマ字漢字入力モードの画面



カナ漢字 (カナ入力)

キーボードのカナにしたがって、入力するモードです。かなシフトキー (カナキー) をロックして入力します。

半角英数 (ローマ字入力)

入力する文字はすべて半角になるモードです。変換の対象にはなりません。

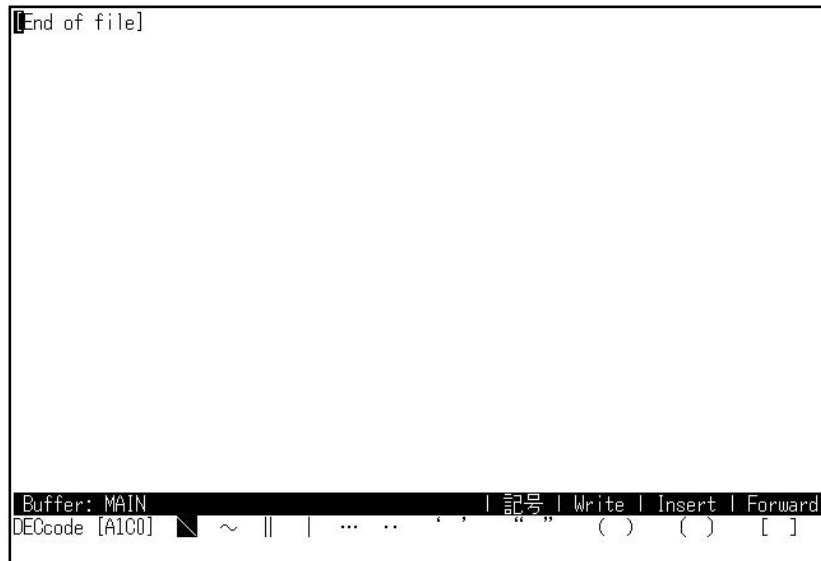
記号 (ローマ字入力/カナ入力)

記号を入力するモードです。画面の下の方に DEC 漢字コード一覧表が表示され、矢印キー (↑, ↓, ←, →) で上下左右にカーソルを移動します。Return キーを押すと、カーソルが置かれている記号を現在のバッファに入力できます。記号モードを終了してローマ字漢字/カナ漢字モードに戻るには、F10 キーを押してください。

TARO キーパッドを使用して文字を入力する

4.3 入力モードの切り替え

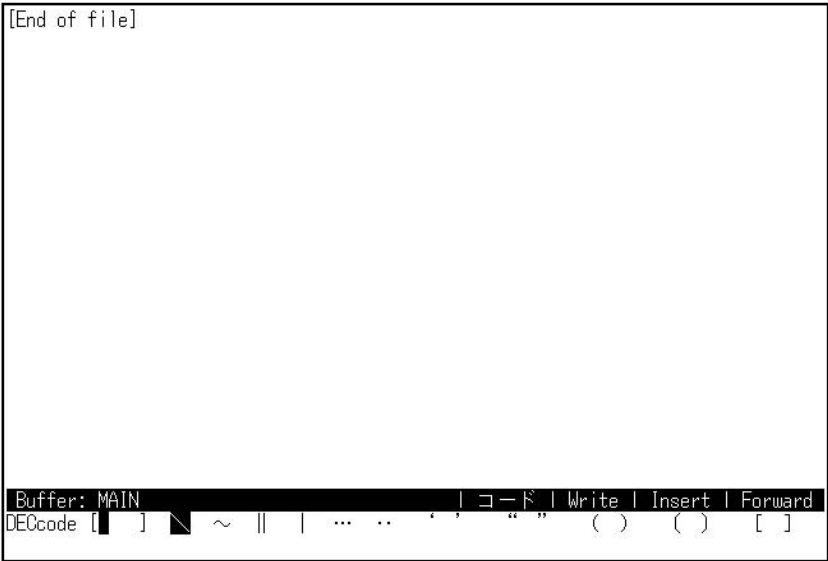
図 4-2 記号入力モードの画面



コード (ローマ字入力)

コード番号によって文字や記号を入力するモードです。[]内のコード番号が入力可能 (空白の場合もあり) になるので、ここに番号を入力すると、その文字や記号を含むラインが表示されます。Returnキーを押すと、カーソルが置かれている文字や記号を入力できます。

図 4-3 コード入力画面



4.4 その他の便利な定義済みキー

表 4-3 は、よく使われる編集キーと、そのキーに定義されたコマンドの一覧表です。コマンドに関する詳しい説明は、『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の第 4 章を参照してください。

表 4-3 TARO キーパッドの便利な定義済みキー

コマンド	定義済みキー
TOP	PF1/

(次ページに続く)

TARO キーパッドを使用して文字を入力する
4.4 その他の便利な定義済みキー

表 4-3 (続き) TARO キーパッドの便利な定義済みキー

コマンド	定義済みキー
BOTTOM	PF1/
START OF LINE	Ctrl/H , PF1/
END OF LINE	Ctrl/E , PF1/
CODE	PF1/X
KIGOU	PF1/Z
DO	Do , PF4
EXIT	Ctrl/Z
HELP KEYPAD	HELP
TAB	Tab
DELETE	<X>
RETURN	Return , Enter
FIND	Find
INSERT HERE	Insert Here
REMOVE	Remove
SELECT	Select
NEXT SCREEN	Next Screen
PREVIOUS SCREEN	Prev Screen
NEXT WINDOW	PF1/Next Screen
PREVIOUS WINDOW	PF1/Prev Screen
QUOTE	Ctrl/V
RECALL	Ctrl/B
REMEMBER	Ctrl/R
RESTORE CHARACTER	PF1/Insert Here
ERASE START OF LINE	Ctrl/U
ERASE WORD	Ctrl/J

JVMS キーパッドを使用して文字を入力する

この章では、JVMS キーパッドの使い方について説明します。JVMS キーパッドを選択すると、変換キー、定義済みキーなどが、日本語 OpenVMS の JMAIL や KINQUIRE などのユーティリティとほとんど同じように使用できます。

5.1 変換キー

表 5-1 は、JVMS キーパッドの変換キーを示します。

表 5-1 JVMS キーパッドの変換キー

変換キー		機能
ローマ字入力	カナ入力	
Ctrl/スペース	Ctrl/スペース	漢字変換
Ctrl/L	Ctrl/L	ひらがな変換
Ctrl/K	Ctrl/K	カタカナ変換
Ctrl/G Ctrl/K	Ctrl/G Ctrl/K, Ctrl/F	半角カタカナ変換
Ctrl/F	- ¹	全角変換
Ctrl/G Ctrl/F	- ¹	半角変換
Ctrl///(スラッシュ)	Ctrl///(スラッシュ)	文節縮小
Ctrl/P	Ctrl/P	文節移動

¹英数字の入力は、ローマ字入力で行ってください。

以下の例を参考に、入力した文字列を変換してみましょう。

この例は、ローマ字入力を仮定しています。

5.1.1 変換操作の例

日本語 EVE を起動して、SAMPLE.TXT というファイルを作成します。

```
$ EDIT/XTPU SAMPLE.TXT
```

日本語 EVE の編集画面があらわれます。

JVMS キーパッドを使用して文字を入力する
5.1 変換キー

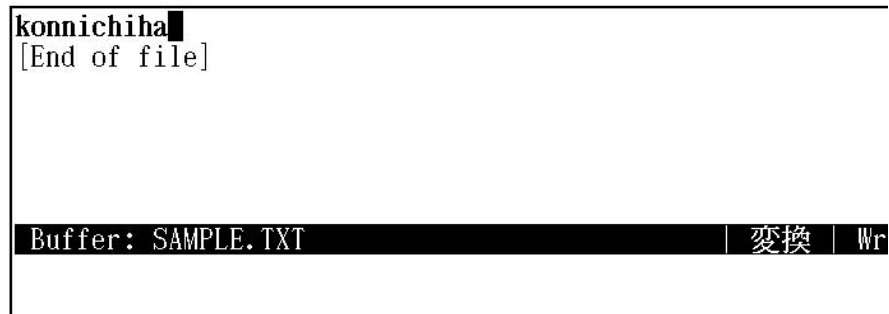


注意

以後、説明のために小さい画面を使用しますが、実際の画面は上の図のような大きさ/形になります。

ひらがな変換 **[Ctrl/L]**

まず最初に、konnichiha と入力します。



JVMS キーボードを使用して文字を入力する

5.1 変換キー

入力文字列は、高輝度表示されています。この状態で、**Ctrl/L** (**Ctrl**キーを押しながら、**L**キーを押す)を押します。konnichiha がひらがな変換されます。

```
こんにちは
[End of file]

Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

カタカナ変換 **Ctrl/K**
Returnキーを押して、改行してください。新しい行に、ki-paddoと入力します。

```
こんにちは
ki-paddo
[End of file]

Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

入力文字列は、高輝度表示されています。この状態で、**Ctrl/K**を押します。ki-paddo がカタカナ変換されます。

```
こんにちは  
キーパッド  
[End of file]  
  
Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

半角カタカナ変換 Ctrl/G Ctrl/K

Return キーを押して、改行してください。新しい行に再び、`ki-paddo` と入力します。入力文字列は、高輝度表示されています。

```
こんにちは  
キーパッド  
ki-paddo  
[End of file]  
  
Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

この状態で、Ctrl/G を押し、続けて Ctrl/K を押します。 `ki-paddo` が半角カタカナ変換されます。

JVMS キーボードを使用して文字を入力する
5.1 変換キー

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド■  
[End of file]  
  
Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

全角変換 **Ctrl/F**

Returnキーを押して、改行してください。新しい行に、**DIGITAL** と入力します
(大文字を入力するときは、**Shift**キーを押しながら、文字をタイプします)。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL■  
[End of file]  
  
Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

入力文字列は、高輝度表示されています。この状態で、**Ctrl/F**を押します。
DIGITAL が全角変換されます。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL■  
[End of file]  
  
Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

高輝度表示 = 変換可能な状態

ここで、変換キーを押したあとも、入力文字列が高輝度表示されたままなのに注目してください。入力文字列は、変換が確定されるまで(高輝度表示されている間)は、何度でも変換可能です。DIGITALが高輝度表示された状態で、`Ctrl/L`、`Ctrl/K`、`Ctrl/G`、`Ctrl/K`、`Ctrl/F`と順番に押してみて、変換されることを確認してください。

半角変換 `Ctrl/E`

このままの状態(DIGITALが高輝度表示された状態)で`Ctrl/G`を押し、続けて`Ctrl/F`を押してみてください。DIGITALが半角変換されます。

```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL■  
[End of file]  
  
Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

JVMS キーボードを使用して文字を入力する
5.1 変換キー

漢字変換 Ctrl/スペース

Return キーを押して、改行してください。新しい行に、kanji と入力して、Ctrl/スペースを押します。kanji が "漢字" に変換されます。

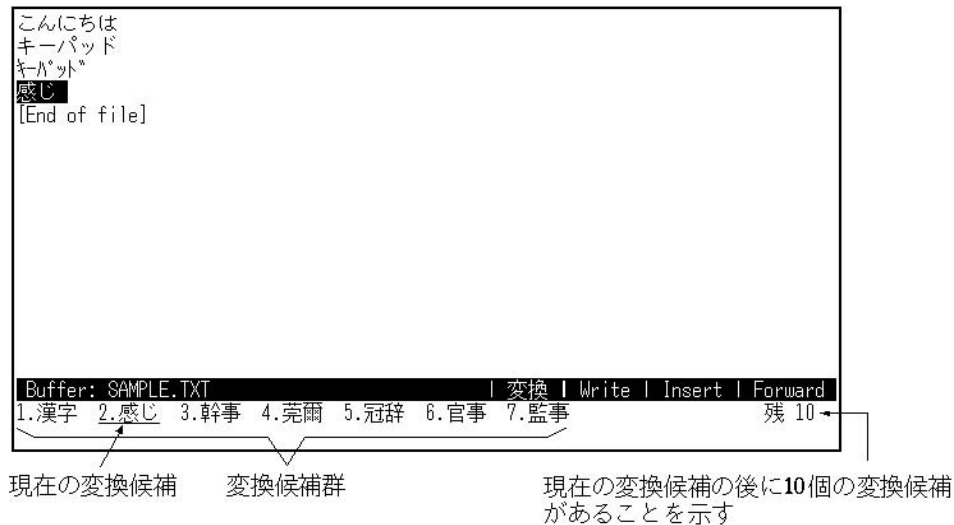
```
こんにちは  
キーパッド  
キーパッド  
DIGITAL  
漢字  
[End of file]  
  
Buffer: SAMPLE.TXT | 変換 | Wr
```

注意

漢字変換の結果は、ユーザの個人辞書によって、若干異なります。必ずしも、変換結果が例のとおりになるとは限りませんので、ご注意ください。

ここでもう1度、変換キー (Ctrl/スペース) を押してください。変換結果が、"感じ" に変わり、画面の下のほう (ステータス・ラインの1行下) に、変換候補が表示されます。

JVMS キーパッドを使用して文字を入力する
5.1 変換キー



変換候補の選び方

変換キー (Ctrl/スペース) を押し続けると、表示された候補の順にしたがって、変換結果が変化していきます。

1 つ前の変換結果に戻すときは、Ctrl/G を押してから、Ctrl/スペース を押します。

変換したい候補を数字キーで選ぶこともできます。たとえば、"監事" に変換したいときは、数字キーの 7 を押します。

変換候補の中に期待する変換結果が見つからないときは、Next Screen キーまたは Prev Screen キーで他の変換候補群を表示して探してください。

また、日本語 EVE では多文節を一括変換することもできます。文節移動には Ctrl/P を、文節の縮小/拡大には Ctrl// (スラッシュ) を使ってください。

JVMS キーボードを使用して文字を入力する
5.1 変換キー

5.1.2 日本語 EVE の終了

日本語 EVE を終了するときは、**Ctrl/Z**を押します。編集セッションは終了し、SAMPLE.TXT というファイルが作成されます。

ファイルを保存しない場合は、**Do**キーを押して、画面下のコマンド・ラインにQUITコマンドを入力してください。**Return**を押すと、ファイルを作成せずに編集セッションを終了します。

また、日本語 EVE を終了せずに文書を保存する場合は、保存したいバッファにカーソルを置いた状態で、WRITE FILEコマンドを実行します。日本語 EVE は、バッファ名と同じ名前のファイルに文書を保存します。

5.2 カーソル移動に関する定義済みキー

表 5-2 は、JVMS キーボードでカーソルを移動するための定義済みキーを示します。

表 5-2 JVMS キーボードのカーソル移動に関する定義済みキー

編集キー	日本語 EVE コマンド	機能
↑	MOVE UP	カーソルを 1 行上に移動する。
↓	MOVE DOWN	カーソルを 1 行下に移動する。
←	MOVE LEFT	カーソルを 1 文字、あるいは 1 カラム左に移動する。
→	MOVE RIGHT	カーソルを 1 文字、あるいは 1 カラム右に移動する。
Ctrl/H または PF1-	START OF LINE	カーソルを現在行の先頭に移動する。
Ctrl/E または PF1-	END OF LINE	カーソルを現在行の最後に移動する。
Ctrl/G-	TOP	カーソルを現在のバッファの先頭に移動する。

(次ページに続く)

表 5-2 (続き) JVMS キーパッドのカーソル移動に関する定義済みキー

編集キー	日本語 EVE コマンド	機能
Ctrl/G-	BOTTOM	カーソルを現在のバッファの最後に移動する。
F11	CHANGE DIRECTION	現在のバッファの方向 (カーソルの移動方向) を変更する。バッファの方向はステータス・ラインに表示 (Forward または Reverse) される。
F14 または Ctrl/A	CHANGE MODE	現在のバッファの入力モードを切り替える。入力モードはステータス・ラインに表示 (Insert または Overstrike) される。

5.2.1 カーソルの移動例

以下の例を参考に、カーソルを動かしてみましょう。

次のコマンドを使用して、日本語 EVE を起動し、EXAMPLE.TXT ファイルを作成します。

```
$ EDIT/XTPU EXAMPLE.TXT
```

テキストを入力してみましょう。

JVMS キーボードを使用して文字を入力する

5.2 カーソル移動に関する定義済みキー

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルは、ユーザが挿入したテキストの最後に移動します。カーソルをファイルの先頭に移動するには、**Ctrl/G**を押したあと、**^**キーを押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,  
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing  
Utility (DEC XTPU).  
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルを行の最後に移動するには、**Ctrl/E**キーを押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing
Utility (DEC XTPU).
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルを行の先頭に移動するには、**[Ctrl/H]**キーを押します。

カーソルをバッファの最後に移動するには、**[Ctrl/G]**キーを押したあと、**[]**キーを押します。

```
The Japanese Extensible Versatile Editor (JEVE) is an interactive,
general-purpose text editor based on the DEC eXtended Text Processing
Utility (DEC XTPU).
[End of file]
```

Buffer: EXAMPLE.TXT | 変換 | Write | Insert | Forward

5.3 その他の便利な定義済みキー

表 5-3 は、よく使われる編集キーと、そのキーに定義されたコマンドの一覧表です。日本語 EVE コマンドに関する詳しい説明は、『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の第 4 章を参照してください。

JVMS キーパッドを使用して文字を入力する
5.3 その他の便利な定義済みキー

表 5-3 JVMS キーパッドの便利な定義済みキー

コマンド	定義済みキー
TOP	Ctrl/G -
BOTTOM	Ctrl/G -
START OF LINE	Ctrl/H, Ctrl/G -
END OF LINE	Ctrl/E, Ctrl/G -
CODE	Ctrl/G - X
KIGOU	Ctrl/G - Z
DO	Do, PF4
EXIT	Ctrl/Z, F10
HELP KEYPAD	HELP
TAB	TAB
DELETE	<X>
RETURN	Return, Enter
FIND	Find
INSERT HERE	Insert Here
REMOVE	Remove
SELECT	Select
NEXT SCREEN	Next Screen
PREVIOUS SCREEN	Prev Screen
NEXT WINDOW	Ctrl/G - Next Screen
PREVIOUS WINDOW	Ctrl/G - Prev Screen
QUOTE	Ctrl/V
RECALL	Ctrl/B
REMEMBER	Ctrl/R
ERASE START OF LINE	Ctrl/U
ERASE WORD	Ctrl/J, F13
RESTORE CHARACTER	CTRL/G - Insert Here
RESTORE WORD	Ctrl/G - F13

半角カナの入力

この章では半角カナの入力の方法について説明します。半角カナの入力方法には、次の3つがあります。

ローマ字入力を自動的にかなに変換するローマ字かな自動変換，第 6.1 節
ASCII 文字や全角カナを入れた後で半角カナに変換する変換入力，第 6.2 節
カナ・キーボードによる直接入力，第 6.3 節

注意

コードセットの設定に関わらず半角カナを入力することはできますが、半角カナをファイルに書き出すためにはコードセットを Super DEC 漢字に設定しておかなければなりません。

コマンド修飾子/CODESET，論理名 LANG，あるいは日本語 EVE コマンド SET CODESET OUTPUTによって，Super DEC 漢字コードセットに設定してください。

6.1 ローマ字かな自動変換

半角カナをローマ字かな自動変換の機能を使って入力するには、日本語 EVE の以下のコマンドを実行します。

Command: SET ECHO MODE HANKAKUKANA

このコマンド以降入力される ASCII 文字は、自動的に半角カナに変換されます。ローマ字かな変換をやめて ASCII 入力に戻すには、以下のコマンドを使います。

Command: SET ECHO MODE ASCII

6.2 半角カナ変換

半角カナ変換の機能はキーパッドごとに異なるキーに割り当てられています (表 6-1 参照)。

表 6-1 半角カナ変換キー

キーパッド	半角カナ変換キー
EVEJ キーパッド	PF1 Ctrl/K
TARO キーパッド	F13
JVMS キーパッド	Ctrl/G Ctrl/K

文字を入力した直後に半角カナ変換キーを押すと、強調表示された範囲が半角カタカナに変換されます。かな漢字変換後に半角カナ変換キーを押すと、現在の文節が半角カタカナに変換されます。

6.3 カナ・キーボードによる直接入力

カナ・キーボードからの入力を半角カナで画面に表示するには、日本語 EVE のコマンドを用いて設定を行います。

まず、日本語 EVE の漢字入力/かな入力の切り換えを「かな入力」に設定します。「かな入力」の設定には 2 つの方法があります。

KANJIGEN で「かな入力」の設定を行った後で、日本語 EVE を起動する、
第 6.3.1 項

日本語 EVE の SET INPUT MODE コマンドで設定する、第 6.3.2 項


6.3.1 KANJIGEN によるかな入力の設定

以下に KANJIGEN で「かな入力」の設定を行う方法を示します。この後で日本語 EVE を起動すると「かな入力」の設定になります。

```
$ RUN JSY$SYSTEM:KANJIGEN
KANJIGEN> SET /INPUT=KANA
KANJIGEN> EXIT
$
```

現在の設定状態は KANJIGEN の SHOW コマンドで見ることができます。

6.3.2 コマンドによるかな入力の設定

コマンドで「かな入力」の設定を行うには、キーを押した後で以下のコマンドを実行します。

Command: SET INPUT MODE KANA

半角カナの入力

6.3 カナ・キーボードによる直接入力

6.3.3 半角カナ・エコーの設定

カナ入力の設定が終わったら、半角カナ入力を始める前に、以下のコマンドを実行します (コマンドは`[Fn]`キーに続けて入力します)。

Command: `SET KANA ECHO MODE HANKAKUKANA`

このコマンドを入力した後に`[Fn]`キーを ON にして入力を行うと、半角カナで表示されます。`[Fn]`キーでの入力を全角ひらがな表示、または全角カタカナ表示に戻すには、それぞれ以下のコマンドを実行します。

Command: `SET KANA ECHO MODE HIRAGANA`

または

Command: `SET KANA ECHO MODE KATAKANA`

日本語 EVE の編集機能

この章では、基本操作に必要なコマンドや、キーを定義する方法など、日本語 EVE の編集機能について説明します。

各コマンドについての詳しい説明は、『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の第 4 章 "コマンド・ディクショナリ" を参照してください。

また、それぞれ選択したキーボードの定義済みキーについては、『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の付録 A "定義済みキー一覧表" を参照してください。

7.1 日本語 EVE コマンドの入力

日本語 EVE には、テキストの編集、カーソルの移動などの操作を行うために、日本語 EVE コマンドが用意されています。このコマンドの入力には、次の 2 つの方法があります。

- 定義済みキーを押す方法
- コマンドをタイプ入力する方法

7.1.1 コマンドを入力するための定義済みキーの使用

日本語 EVE は、省略時の設定として、一部のキーに日本語 EVE コマンドを定義しています。定義済みキーは、それぞれ 1 つの編集コマンドを実行します。定義済みキーとしては、以下のものがあります。

- エディタ・キーパッド
(メイン・キーパッドと補助キーパッドの間にあります)
- 特定のファンクション・キー
- 特定の制御キー・シーケンス

定義済みキーは、各キーパッドによって異なります。

EVEJ キーパッドについては、表 3-2 および表 3-3

TARO キーパッドについては、表 4-2 および表 4-3

JVMS キーパッドについては、表 5-2 および表 5-3

を参照してください。または『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の付録 A "定義済みキー一覧表"にもまとめられていますので、こちらをご覧ください。

さらに、日本語 EVE は、EDT キーパッド、WPS キーパッドに設定できます。どちらも EDT または WPS 編集機能を完全に実現しているわけではありませんが、大部分のキーパッド機能を提供します。

頻繁に使用する編集操作やコマンド入力を、他の編集キーに定義することもできます。詳しい説明は、第 7.8 節 "キーを定義する方法"を参照してください。

7.1.2 コマンドのタイプ入力

コマンドを入力するためには、定義済みキーを使用する他に、Command: プロンプトに対してコマンドを入力する方法があります。

【操作方法】

1. **[Do]**キーを押す

日本語 EVE は、ステータス・ラインのすぐ下のコマンド・ウィンドウに Command: というプロンプトを表示します。

2. Command: プロンプトに対して、日本語 EVE コマンドを入力する

次の例では、EXITコマンドを入力しています。

Command: **EXIT**

このときに、さらにパラメータの指定が必要な場合は、コマンド・ウィンドウに入力を要求するプロンプトがあらわれます。

次の例では、15 行目に移動するためにLINEコマンドを入力し、続いて表示される Line Number: プロンプトに対して 15 を入力しています。

Command: **LINE**

Line Number: 15

3. **[Return]**キー (または**[Do]**キー) を押す

日本語 EVE は、コマンドを実行します。

コマンド・ラインの編集

コマンド・ラインでタイプ・ミスした場合には、DCL の行編集キーを押すことにより、編集できます (ただし、選択した変換キーパッドによっては、使えないキーもありますので、ご注意ください)。たとえば、以下のような行編集キーを使用します。

行頭までカーソルを移動する場合は、**[Ctrl/H]**

行末までカーソルを移動する場合は、**[Ctrl/E]**

カーソルの位置から行頭までを消去する場合は、**[Ctrl/U]**

日本語 EVE の編集機能

7.1 日本語 EVE コマンドの入力

最後に入力したコマンドを再呼び出しする場合は、**[Ctrl/B]**

省略時の設定では、コマンド・ラインの編集モード (挿入モード/重ね書きモード) は、編集画面の編集モードと同じです。

編集モードの省略時の設定は、日本語 EVE を起動する前に、DCL の SET TERMINAL コマンドで変更できます。日本語 EVE を起動した後では、**[Ctrl/A]**を押すことにより変更できます。

タイプ入力の簡略化

日本語 EVE コマンドのタイプ入力を簡略化するには、以下の方法があります。

コマンドを再呼び出しする

最後に入力したコマンドを再呼び出しする場合は、**[Ctrl/B]**を押します。**[Ctrl/B]**をもう一度押すと、ひとつ前に入力したコマンドが再呼び出しされます。このようにして、適切なコマンドが画面に表示されるまで**[Ctrl/B]**を何回か押し、適切なコマンドが表示された後、**[Return]**キーを押すと、そのコマンドが入力されます。

注意

この機能は EVEJ キーパッドでは使えませんので、ご注意ください。

コマンド名を省略する

コマンド名を省略する場合は、短縮形があいまいでないかどうか、確認してください。他のコマンド名と区別できない短縮形を入力した場合には、日本語 EVE は対応するコマンドのリストを表示し、適切なコマンドを選択するように要求するプロンプトを表示します。

Buffer: MAIN			ローマ字漢字	Write	Insert	Forward
Set keypad numeric	Set keypad edt	Set keypad vt100				
Set keypad wps	Set keypad noedt	Set keypad noups				
Set keypad leia	Set keypad taro	Set keypad jedi				
Set keypad evej	Set keypad vt80	Set keypad jvms				
Buffer: \$CHOICES\$						
Command: SET KEY						
コマンド名があいまいです: SET KEY						

短縮形を区別できる十分な文字をタイプし、**[Return]**キーを押すと、そのコマンドが実行されます。また、バッファ名、ファイル名、およびMARKコマンドのラベル名も、同様に省略することができます。これらの場合も、短縮形があいまいなときには、日本語 EVE は対応するもののリストを表示します。

REPEAT コマンドを使用する

コマンド、またはひとつのキーストロークを繰り返す場合は、REPEATコマンドを使用します。**[Do]**キーを押し、REPEATコマンドと繰り返す回数を入力して、**[Return]**キーを押します。日本語 EVE は、次に入力したコマンドまたはひとつのキーストロークを、指定した回数だけ繰り返します。

たとえば、NEXT SCREENコマンドを連続して 10 回実行する場合には、以下のように入力します。

Command: REPEAT 10

次のコマンドを 10 回繰り返します

その後、**[Next Screen]**を押すと、日本語 EVE はNEXT SCREENコマンドを 10 回実行した分だけ画面をスクロールします。

[Do]キーを 2 回押す

[Do]キーを続けて 2 回押すと、日本語 EVE は最後に入力したコマンドを実行します。

7.2 テキストの編集

これまでの節で、日本語 EVE エディタの起動方法と、日本語 EVE コマンドの入力方法について説明しました。これで日本語 EVE を使用して、新しいファイルを作成したり編集することができます。

編集キーと編集コマンドを使用すれば、カーソルを移動したり、テキストの移動や消去、回復などの編集操作を実行できます。この節では、以下について説明します。

- カーソルの移動、第 7.2.1 項
- テキストの挿入、第 7.2.2 項

- テキストの削除と回復，第 7.2.3 項
- テキストの移動，第 7.2.4 項
- ボックス領域の編集，第 7.2.5 項
- テキストの検索，第 7.2.6 項
- テキスト中のマーク位置，第 7.2.7 項
- テキストの置換，第 7.2.8 項

7.2.1 カーソルの移動

日本語 EVE を使用してファイルを編集する場合には，編集機能を実行する場所にカーソルを移動します。したがって，テキスト内でカーソルをより速く，効率よく移動できれば，編集セッションでの操作時間を短縮できます。

表 7-1 に，カーソルを移動するための日本語 EVE コマンドを示します。

表 7-1 カーソル移動の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
START OF LINE	現在行の先頭にカーソルを移動する。
END OF LINE	現在行の最後にカーソルを移動する。
MOVE BY WORD	順方向 (Forward) の場合，次の単語の先頭にカーソルを移動する。 カーソルが行末にあるときは，次の行の先頭に移動する。 逆方向 (Reverse) の場合，前の単語の先頭にカーソルを移動する。 カーソルが行頭にあるときは，前の行の最後に移動する。
MOVE BY LINE	順方向 (Forward) の場合，現在行の最後にカーソルを移動する。カーソルがすでに行末にあるときは，次の行の最後に移動する。 逆方向 (Reverse) の場合，現在行の先頭にカーソルを移動する。カーソルがすでに行頭にあるときは，前の行の先頭に移動する。
MOVE BY PAGE	現在の方向により，次の，あるいは前の改ページ (フォーム・フィールド) にカーソルを移動する。現在の方向に改ページが存在しない場合は，バッファの先頭あるいは最後にカーソルを移動する。

(次ページに続く)

表 7-1 (続き) カーソル移動の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
NEXT SCREEN	現在のウィンドウの行数より 1 行分少なく、現在のバッファを順方向にスクロールする。たとえば、現在のウィンドウが 12 行の長さの場合には、NEXT SCREEN コマンドは 11 行分だけ順方向に画面をスクロールする。 <code>[Next Screen]</code> キーが NEXT SCREEN コマンドとして定義されている。
PREVIOUS SCREEN	現在のウィンドウの行数より 1 行分少なく、現在のバッファを逆方向にスクロールする。たとえば、現在のウィンドウが 12 行の長さの場合には、PREVIOUS SCREEN コマンドは 11 行分だけ逆方向に画面をスクロールする。 <code>[Prev Screen]</code> キーが PREVIOUS SCREEN コマンドとして定義されている。
LINE	現在のバッファの指定した行数の先頭にカーソルを移動する。
TOP	現在のバッファの先頭にカーソルを移動する。
BOTTOM	現在のバッファの最後にカーソルを移動する。
BUFFER	指定したバッファを現在のウィンドウに表示し、カーソルをそのバッファでのもとの編集位置に移動する。指定したバッファが存在しない場合は、新しいバッファを作成し、バッファの先頭にカーソルを移動する。
NEW	新しいバッファを作成し、現在のウィンドウに表示する。カーソルは新しいバッファの先頭に移動する。新しいバッファの名前は MAIN になる。MAIN バッファがすでに存在する場合は、バッファ名の入力をうながすプロンプトが表示される。
NEXT BUFFER	次のバッファを現在のウィンドウに表示する。カーソルはそのバッファでのもとの編集位置に移動する。このコマンドを使用すると、バッファ名をタイプせずに、バッファ間を移動できる。
NEXT WINDOW	次のウィンドウにカーソルを移動する。カーソルはそのウィンドウのもとの編集位置に移動する。 <code>[GOLD-Next Screen]</code> キーが NEXT WINDOW コマンドとして定義されている。
PREVIOUS WINDOW	前のウィンドウにカーソルを移動する。カーソルはそのウィンドウのもとの編集位置に移動する。 <code>[GOLD-Prev Screen]</code> キーが PREVIOUS WINDOW コマンドとして定義されている。
GET FILE または OPEN	指定したファイルを現在のウィンドウに表示し、カーソルをバッファの先頭に移動する。指定したファイルが存在しない場合は、現在のウィンドウに空バッファを表示する。 すでに表示したファイルを指定した場合は、そのファイルのバッファのもとの編集位置にカーソルを移動する。

(次ページに続く)

表 7-1 (続き) カーソル移動の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
CHANGE DIRECTION	現在のバッファの方向を変更する。バッファの方向 (Forward /Reverse) はステータス・ラインに表示される。
FORWARD (省略時設定)	現在のバッファの方向を順方向 (右向き, 下向き) にセットする。バッファの方向は, ステータス・ラインに表示される。
REVERSE	現在のバッファの方向を逆方向 (左向き, 上向き) にセットする。バッファの方向は, ステータス・ラインに表示される。
SET CURSOR BOUND	カーソルがテキストのある範囲内だけを移動するようにする。カーソルはバッファの使用されていない部分には移動できない。カーソルの動きは, EDT, WPS などのエディタと同様。
SET CURSOR FREE (省略時設定)	カーソルをバッファ内のどこにでも移動できるように設定し, そこにテキストを挿入することができる。

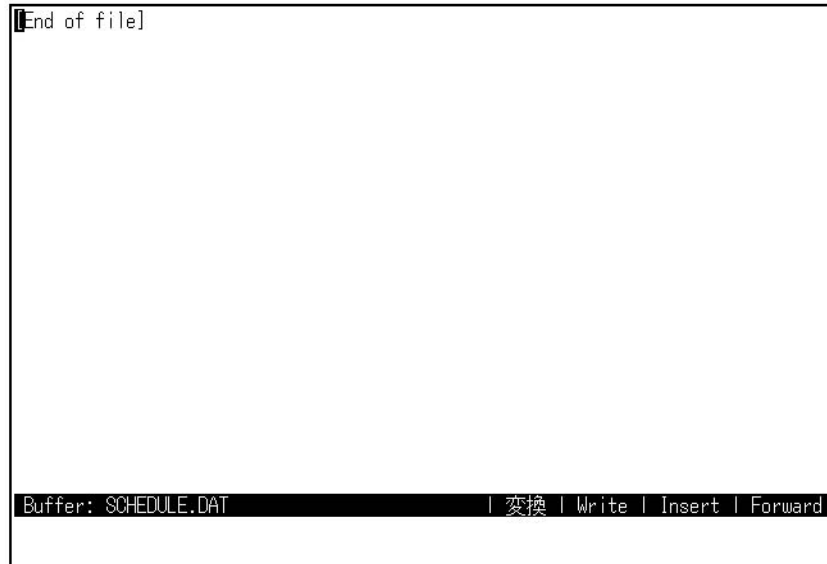
カーソルの移動

次の例では, バッファ内でカーソルを移動する方法を示しています。

次のコマンドを使用して日本語 EVE を起動し, SCHEDULE.DAT ファイルを作成します。

```
$ EDIT/XTPU SCHEDULE.DAT
```

次のような編集画面があらわれます。



日本語 EVE は、カーソルをバッファの先頭に移動し、ユーザがテキストを入力するのを待ちます。次に示すテキストを SCHEDULE.DAT ファイルに入力すると、[End of file] マーカはバッファ内で下に移動します。



カーソルは、ユーザが挿入したテキストの最後に移動します。カーソルをファイルの先頭に移動するには、TOP コマンドを使用します。

日本語 EVE の編集機能

7.2 テキストの編集

```
Schedule for 1 July
10:00 AM meeting with supervisor
Read and review memo from Sally
Work on Pascal program
[End of file]
```

Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルをバッファの最後に移動するには、BOTTOMコマンドを入力します。

```
Schedule for 1 July
10:00 AM meeting with supervisor
Read and review memo from Sally
Work on Pascal program
[End of file]
```

Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

矢印キー (◀, ▶, ▲, ▼) を使うと、カーソルが 1 文字ずつ移動します。

MOVE BY LINEコマンドを実行すると、カーソルは、行末を下へ移動します。CHANGE DIRECTIONコマンドを実行すると、現在のバッファの方向が、逆方向に変更されます。このコマンドの後で、再びMOVE BY LINEコマンドを実行すると、カーソルは行頭を上へ移動します。

```
Schedule for 1 July
10:00 AM meeting with supervisor
Read and review memo from Sally
Work on Pascal program
[End of file]
```

Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

LINE 2コマンドを実行すると、カーソルはバッファの 2 行目の先頭に移動します。

```
Schedule for 1 July
00:00 AM meeting with supervisor
Read and review memo from Sally
Work on Pascal program
[End of file]

Buffer: *SCHEDULE.DAT      | 変換 | Write | Insert | Forward
```

Ctrl/Zを押して、 SCHEDULE.DAT というファイルを保存してください。

7.2.2 テキストの挿入

現在編集中のバッファにテキストやファイル全体、あるいは印刷されない特殊文字 (制御文字など) を挿入できます。

表 7-2 は、テキストを挿入するときに使用する日本語 EVE コマンドを示しています。

表 7-2 テキスト挿入の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
CHANGE MODE	ステータス・ラインに表示されている現在の編集モードを切り替える。挿入モード (Insert) の場合は、現在の文字位置にテキストが挿入され、既存のテキストは右または下にずれていく。重ね書きモード (Overstrike) の場合は、テキストが現在のカーソル位置に重ね書きされる。
INCLUDE FILE	指定したファイルの内容をバッファの現在のカーソル位置の前の行に挿入する。複数のファイルの内容を 1 つのファイルにまとめるのに便利。

テキストをタイプする前に、バッファが挿入モード (Insert) であるのか、重ね書きモード (Overstrike) であるのかを確認するために、ステータス・ラインを調べてください。

- バッファが挿入モードの場合 — Insert と表示

テキストはカーソル位置に挿入され、ファイル内の既存のテキストは、挿入したテキストによって右または下に移動します。

- バッファが重ね書きモードの場合 — Overstrike と表示

キーボードからタイプ入力したテキストはカーソル位置に挿入され、ファイル内の既存のテキストは、カーソルがそのテキストの上を移動するときに、上書きされます (入力済みの文字が消えていきます)。

モードを切り替える場合には、CHANGE MODE コマンドを実行するか、または CHANGE MODE コマンドとして定義されたキーを押してください。

テキスト挿入の操作


テキスト、ファイル、およびプリントされない文字をバッファに追加する場合には、次の操作を実行します。

テキスト

キーボードから文字をタイプ入力できます。日本語 EVE は、バッファの現在のモード (挿入モード/重ね書きモード) にしたがって、バッファの現在のカーソルの位置に文字を追加します。

挿入モードの場合には、既存の文字列が右または下に移動していきます。重ね書きモードの場合には、新しい文字列は既存の文字列の上に重ね書きされていきます。

ファイル

 キーを押して、日本語 EVE の INCLUDE FILE コマンドを入力することにより、ファイル全体をバッファに追加できます。コマンド・ウィンドウの Include File: というプロンプトに対してファイル名を入力します (SET DIRECTORY LIST コマンドを使用していないとき)。

日本語 EVE は、バッファの現在のモード (挿入モード/重ね書きモード) を無視し、指定したファイルの内容全体を、バッファ内の現在のカーソル位置の前の行に挿入します。

ファイル指定には、ワイルドカードを使用できます。指定したファイルと一致するファイルが2つ以上存在する場合には、日本語 EVE はファイルのリストを表示し、より完全なファイル指定を入力するように要求するプロンプトを表示します。また、指定したファイルが存在しない場合には、日本語 EVE は、ファイルを挿入できないことを示すメッセージを表示します。

プリントされない特殊文字

プリントされない特殊文字は、**[Ctrl/V]**を押し、その特殊文字を押すことにより入力できます。たとえば、エスケープ文字をバッファに挿入する場合には、**[Ctrl/V]**を押し、その後、**[Ctrl/I]**を押します。特殊文字は、バッファの現在のモードにしたがって追加されます。

次の例では、テキストをファイルに挿入する方法を示しています。最初は挿入モードの場合の例であり、次は重ね書きモードの場合の例です。

日本語 EVE を起動して、SCHEDULE.DAT という既存のファイルを編集します。

```
Schedule for 1 July
10:00 AM meeting with supervisor
Read and review memo from Sally
Work on Pascal program
[End of file]

Buffer: *SCHEDULE.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward
```

挿入モードの例

日本語 EVE が挿入モード (Insert) であるかどうかを、ステータス・ラインで確認してください。

```
Buffer: SCHEDULE.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward
                               ↑
                               挿入モード
```

日本語 EVE が重ね書きモードの場合には、挿入モードへ変更するために、CHANGE MODE コマンドとして定義されているキーを押します。カーソ

日本語 EVE の編集機能

7.2 テキストの編集

ルを supervisor という単語の s に移動し、Engineering とタイプし、スペース・バーを 1 回押します。

Enginnering という単語がテキスト・バッファに挿入され、同じ行のテキストの残りの部分は右に移動します。

```
Schedule for 1 July
10:00 AM meeting with Engineering s
Read and review memo from Sally
Work on Pascal program
[End of file]
```

Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

重ね書きモードの例

次に、CHANGE MODE コマンドとして定義されているキーを押し、重ね書きモードに切り替えます。カーソルを Sally という単語の S に移動し、Peggy とタイプします。

Peggy という単語は、バッファ内の Sally という単語の上に重ね書きされます。

```
Schedule for 1 July
10:00 AM meeting with Engineering supervisor
Read and review memo from Peggy
Work on Pascal program
[End of file]
```

Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Overstrike | Forward

重ね書きモード

7.2.3 テキストの削除と回復

日本語 EVE エディタを使用すれば、テキストをファイルから削除したり、編集セッションでの誤りを簡単に修正することができます。誤ってテキストを消去した場合には、消去したテキストをもとの位置に回復します。また、カーソルを移動することにより、別の位置に回復することもできます。

表 7-3 は、テキストを消去および回復するための日本語 EVE コマンドを示しています。

表 7-3 テキスト消去および回復の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
DELETE	カーソルの左にある文字を消去する。挿入モード (Insert) の場合は、行の残りの部分は 1 文字分左に移動する。重ね書きモード (Overstrike) の場合は、消去された文字はスペースに置き替わる。行頭でキャリッジ・リターンを消去して、現在行が上の行に移動する。 保留削除 (Pending Delete) がセットされているときに DELETE コマンドを実行すると、選択領域内のテキストが消去され、そのテキストが Restore Selection バッファに格納される。保留削除に関する詳細は、第 7.2.4 項 "テキストの移動" を参照。
RESTORE	日本語 EVE コマンドまたは編集キーを使用して、最後に消去した単語、または行を現在のカーソル位置に回復する。RESTORE コマンドを使用して 1 文字を回復することはできない。
ERASE CHARACTER	カーソルが置かれている文字を消去する。挿入モードの場合には、行の残りの部分は 1 文字分左に移動する。重ね書きモードの場合には、消去された文字はスペースに置き替わる。カーソルが行末にあるときは、モードに関わらず、キャリッジ・リターンが消去され、次の行が上に移動する。
RESTORE CHARACTER	日本語 EVE コマンドまたは編集キーを使用して、最後に消去した文字を現在のカーソル位置に回復する。
ERASE WORD	カーソルが置かれている単語を消去する。カーソルが単語と単語の間にあるときは、次の単語を消去する。カーソルが行末にあるときは、キャリッジ・リターンが消去され、次の行が上に移動する。
ERASE PREVIOUS WORD	前の単語またはカーソルが置かれている単語を消去する。カーソルが単語と単語の間にある場合や、単語の 1 文字目の上にある場合には、前の単語が消去される。カーソルが単語の途中にある場合には、その単語全部が消去される (ERASE WORD と同じ)。カーソルが行頭にある場合には、前の行の最後のキャリッジ・リターンが消去され、現在の行が上に移動する。
RESTORE WORD	日本語 EVE コマンドまたは編集キーを使用して、最後に消去した単語を現在のカーソル位置に回復する。
ERASE LINE	現在のカーソル位置から現在行の最後までを消去し、次の行を現在行の最後に続ける。カーソルが行末にあるときは、キャリッジ・リターンが消去され、次の行が上に移動する。

(次ページに続く)

日本語 EVE の編集機能
7.2 テキストの編集

表 7-3 (続き) テキスト消去および回復の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
RESTORE LINE	日本語 EVE コマンドまたは編集キーを使用して、最後に消去した行を現在のカーソル位置に回復する。

バッファからテキストを削除する場合には、削除したいテキストにカーソルを移動し、適切な編集キーを押すか、または適切な日本語 EVE コマンドをタイプ入力します。

次の例は、テキストを削除する方法と回復する方法を示しています。
RHYMES.DAT ファイルを作成するために日本語 EVE を起動し、次に示すテキストを入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.█  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

行の削除と回復

カーソルを also という単語の l に移動します。ERASE LINE コマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
a|so with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: ERASE LINE

日本語 EVE は、I という文字からその行の最後まで、すべての文字を削除し、次の行を現在の行の最後に続けます。

```
She rhymes with tree,  
aand this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルはそのまま、RESTORE LINE コマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
aand this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: RESTORE LINE

日本語 EVE は、最後に削除した行 (この場合は Iso with bee,) を回復します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

日本語 EVE の編集機能

7.2 テキストの編集

単語の削除と回復

カーソルを rhymes という単語の y に移動します。ERASE WORD コマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: ERASE WORD

日本語 EVE は rhymes という単語を削除し、残りのテキストを左に移動します。

```
She ith tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルを 1 行目の with という単語の w に置き、RESTORE WORD コマンドを入力します。

```
She ith tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: RESTORE WORD

日本語 EVE は、最後に削除した単語を回復します。この場合は、rhymes という単語を回復します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

第 7.2.4 項 "テキストの移動" で説明している SELECT コマンドと REMOVE コマンドの機能を参照してください。これらのコマンドは、バッファからテキストを削除するために組み合わせて使用できます。

7.2.4 テキストの移動と複写

表 7-4 に示すコマンドは、テキストを消去したり、「削除/回復」操作でバッファ内で 1 つの位置から別の位置にテキストを移動したり、テキストを複写するために使用できます。1 つのバッファから別のバッファにテキストを移動する方法については、第 7.6 節 "バッファの使用" を参照してください。

表 7-4 テキスト移動の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
SELECT	現在のカーソル位置から、カーソルを移動した位置までのテキストをマーク (反転表示) する。 反転表示されたテキストを選択領域と呼ぶ。選択をキャンセルするには、SELECT コマンドをもう 1 度入力するか、RESET コマンドを使用する。

(次ページに続く)

表 7-4 (続き) テキスト移動の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
SELECT ALL	カーソルの位置とは無関係に、現在のバッファ内のすべてのテキストをマーク (反転表示) する。選択をキャンセルするには、SELECT コマンド、または RESET コマンドを使用する。SELECT ALL コマンドを実行するときは、誤ってバッファ全体を消去しないように、保留削除が禁止される。
RESET	以下のものを取り消し、バッファの方向を順方向に設定する。 <ul style="list-style-type: none"> 選択領域の反転表示、あるいは検索領域の高輝度表示 GOLD キーを押した操作 (または REPEAT コマンドのための GOLD と数字の組み合わせ) 不完全なコマンド・ラインや再呼び出したコマンド・ライン、または選択バッファの表示 SHOW, SHOW DEFAULTS BUFFER, SHOW SUMMARY, または SHOW WILDCARDS コマンドによる出力。この結果、編集していたバッファに戻る
REMOVE または CUT	選択領域、または検索によって高輝度表示されている範囲のテキストを削除し、Insert Here バッファに格納する。
INSERT HERE または PASTE	コピーまたは削除したテキストを挿入する。
RESTORE SELECTION	保留削除の機能を用いて消去したテキストを回復する。
STORE TEXT または COPY	SELECT または FIND でマークしたテキストをコピーし、それを Insert Here バッファに登録する。 コピーされたテキストはもとの位置から削除されない。
SET NOPENDING DELETE (省略時設定)	DELETE コマンドを使用したとき、あるいは新しいテキストをタイプしたときに、選択されたテキストを削除しないようにする。 バッファ内でテキストを選択している場合は、新しくテキストをタイプすると、選択領域に追加され、DELETE コマンドを実行すると、カーソルの左の文字が消去される。

(次ページに続く)

表 7-4 (続き) テキスト移動の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
SET PENDING DELETE	保留削除をセットし、テキストをブロック単位で、ただちに消去できるようにする。 まず、保留削除をセットし、SELECTコマンドを使用して消去したいテキストを選択する。＜☒＞キーを押してテキストを消去するか、または新しいテキストをタイプして、テキストを変更する。消去したテキストを回復したいときは、テキストを挿入する位置にカーソルを移動し、RESTORE SELECTIONコマンドを入力する。省略時の設定は、SET NOPENDING DELETE。

SELECTコマンドと、REMOVEコマンドを組み合わせることでテキストを消去するには、以下のようにします。

1. 消去したい最初の文字にカーソルを移動する
2. **Select**キーを押す
3. 消去したい最後の文字の次の文字にカーソルを移動する (逆方向の場合には、カーソルを最後の文字の次の文字ではなく、最後の文字の上に移動する)

消去するテキストは反転表示される (そのテキストをバッファから削除しない場合には、再度**Select**キーを押すことにより選択を取り消す)

4. **Remove**キーを押す

日本語 EVE は、反転表示されたテキストを画面から削除し、それを Insert Here バッファに格納する。

Insert Hereキーを押すと、テキストはカーソルの位置に挿入されます。また、テキストを Insert Here バッファにそのまま残しておけば、バッファからテキストを永久的に消去できます。Insert Here バッファに登録したテキストは、別のテキストを選択し、**Remove**キーまたはSTORE TEXTコマンド (またはCOPYコマンド) を使用して、その新しいテキストを Insert Here バッファに登録するまで、カーソルの位置に何回でも挿入できます。Insert Here バッファには、最後にコピーまたは削除したテキストが格納されます。

反転表示された選択領域に対して、次のコマンドを実行することができます。

- CAPITALIZE WORD

日本語 EVE の編集機能
7.2 テキストの編集

- COPY
- CUT
- DELETE (保留削除がセットされている場合)
- FILL
- FILL RANGE
- FIND SELECTED
- LOWERCASE WORD
- OPEN SELECTED
- REMOVE
- SPELL (システムに DECspell がインストールされている場合)
- STORE TEXT
- UPPERCASE WORD
- EDT または WPS キーボード・キー

次の例は、`[Select]`キー、`[Remove]`キー、および`[Insert Here]`キーを使用して、テキストを消去する方法と、ある位置から別の位置にテキストを移動する方法を示しています。

日本語 EVE を起動し、RHYMES.DAT ファイルを編集します。

テキストの移動

RHYMES.DAT の 2 行目の行頭にカーソルを移動し、`[Select]`キーを押します。`[]`キーを 1 回押します。2 行目のテキストが反転表示されます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: #RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルを動かして、テキストを SELECT してください

Remove キーを押してください。2 行目のテキストが現在のバッファから削除されます。

```
She rhymes with tree,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: #RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

削除が完了しました

Return キーを 2 回押し、その後、**Insert Here** キーを押します。Insert Here バッファのテキストが現在のカーソルの位置に挿入されます。

```
She rhymes with tree,  
  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: #RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

テキストの複写

STORE TEXT コマンドを使用すれば、テキストをコピーして、別の場所に移動することができます。COPY コマンドは STORE TEXT コマンドと同じです。以下の例で、STORE TEXT コマンドのかわりに COPY コマンドを使用することもできます。

次の例を参照して、バッファの設定が順方向の場合に、テキストのコピーが実行できます。

1. カーソルをテキストの最初の行に移動する
2. **Select** キーを押す
3. カーソルを最初の行の最後に移動する

4. STORE TEXTコマンドを入力する (Insert Here バッファには、選択したテキストのコピーが格納される)

```
She rhymes with tree,  
  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: STORE TEXT
カーソルを動かして、テキストを SELECT してください

```
She rhymes with tree,  
  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
テキストのコピーが完了しました

5. カーソルを also with bee , の上の行の先頭に移動する
6. **Insert Here** キーを押す

```
She rhymes with tree,  
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
テキストのコピーが完了しました

7.2.5 ボックス領域の編集

四角形の箱型の領域 (ボックス領域) を選択し、その領域に対して削除、回復などの編集操作を行うことができます。通常の実行では、行が複数にまたがる場合に

は行末から行頭へ続く連続した領域を選択しますが、BOX SELECTコマンドでは選択の開始点と終了点を結ぶ線を対角線とする、画面上の四角の領域を選択します。SELECTコマンドにより選択された通常の反転領域に対して行うことのできたほとんどの操作を、このボックス領域に対しても同様に実行できます。

表 7-5 は、ボックス操作のためのコマンドと、その機能を示します。

表 7-5 ボックス操作のためのコマンド

コマンド	機能
BOX SELECT	ボックス領域の選択の開始。
BOX CUT	選択されたボックス領域のテキストを削除し、Insert Here バッファに格納。
BOX CUT OVERSTRIKE	ボックス領域のテキストを削除し、Insert Here バッファに格納。ボックス領域の右にある文字のカラム位置を保つように同じ数のスペースを削除した領域に挿入する。
BOX CUT INSERT	ボックス領域のテキストを削除し、Insert Here バッファに格納。削除した領域にスペースの挿入は行わない。
BOX PASTE	削除、あるいはコピーしたボックス領域を回復する。
BOX PASTE OVERSTRIKE	削除、あるいはコピーしたボックス領域を回復する。領域は下にあるテキストの上に上書きされる。
BOX PASTE INSERT	削除、あるいはコピーしたボックス領域を回復する。領域は挿入され下にあるテキストは右に移動する。
RESTORE BOX SELECTION	保留削除により消去したボックス領域を復元。
BOX COPY	ボックス領域のテキストを削除せずに、その内容をInsert Here バッファにコピーする。
SET BOX PAD (省略時設定)	BOX CUT、BOX PASTEコマンドの動きをバッファの方向に関係なく、重ね書きモードの動きで行うように設定する。
SET BOX NOPAD	BOX CUT、BOX PASTEコマンドの動きをバッファの方向に従うように設定する。
SET BOX SELECT	ボックス操作を通常のSELECT、REMOVE、INSERT HEREなどのコマンドやキーを使ってできるように設定する。

(次ページに続く)

表 7-5 (続き) ボックス操作のためのコマンド

コマンド	機能
SET BOX NOSELECT	SET BOX SELECTの設定を解除する。

ボックス領域の選択，削除，回復操作は以下のように行います。

1. ボックス領域の選択開始は，BOX SELECTコマンドを使用します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: BOX SELECT

2. カーソルを移動すると選択の開始点とカーソル位置の間が高輝度表示されます。通常の選択と同じように連続領域が高輝度表示されますが，実際に選択されるのは開始点とカーソル位置を結ぶ直線を対角線とするボックス領域です。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this hne makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
カーソルを動かして BOX 領域を SELECT して下さい

3. ボックス領域に対して行いたいコマンドを実行します。例えばボックス領域の削除を行いたい場合にはBOX CUTコマンドを実行します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: BOX CUT
カーソルを動かして BOX 領域を SELECT して下さい

ボックス領域が削除され、その内容は Insert Here バッファに書き込まれます。省略時の設定では削除されたボックス領域には、その右側の文字のカラム位置を変えないように同じ数のスペースが挿入されます。詳しくはSET BOX [NO]PADコマンドの説明を参照してください。

```
    s with tree,  
    bee,  
    one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
削除が完了しました

削除したボックス領域は任意の場所に回復することができます。回復したい位置にカーソルを移動しBOX PASTEコマンドを使用してください。

```
    s with tree,  
    bee,  
    one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: BOX PASTE

Insert Here バッファの内容が回復されます。

日本語 EVE の編集機能

7.2 テキストの編集

```
s with tree,      She rhyme  
bee,              also with  
one makes three.  and this  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

ボックス領域に対してはボックス・コマンド以外にも次のコマンドを実行することができます。

- CAPITALIZE WORD
- LOWERCASE WORD
- UPPERCASE WORD
- FILL
- FILL RANGE
- DELETE (保留削除が有効なとき)
- OPEN SELECTED
- FIND SELECTED
- EDT Replace (GOLD-KP9)
- EDT Subs (GOLD-ENTER)
- EDT ChngCase (GOLD-KP1)
- WPS Lower Case (GOLD-KP1)
- WPS Upper Case (KP3)
- WPS Replace (GOLD-' あるいは GOLD-")

EDT が先頭にあるものは EDT キーパッドキーを、WPS は WPS キーパッドキーをあらわします。

SELECT, REMOVE, INSERT コマンドの切り替え

SET BOX SELECTコマンドを使用することによりSELECT, REMOVE, INSERT HEREなどのコマンドの動きを, ボックス操作で行うように切り替えることができます。このコマンドを使用するとキーの再定義を行うことなしにSELECT, REMOVE, INSERT HEREキーを使ってボックス操作を行うことができます。

SET BOX SELECTコマンドは次のようにコマンドの動きを変更します。

コマンド	設定後の動作
INSERT HEREあるいはPASTE	BOX PASTE
REMOVEあるいはCUT	BOX CUT
RESTORE SELECTION	RESTORE BOX SELECTION
SELECT	BOX SELECT
STORE TEXTあるいはCOPY	BOX COPY

これらのコマンドを通常の動きに戻したい時はSET BOX NOSELECTコマンドを使用します。省略時の設定はSET BOX NOSELECTです。

7.2.6 テキストの検索

日本語 EVE のコマンドを使用して, バッファ内の特定のテキストを検索できます。OpenVMS または ULTRIX のワイルドカードを使用して検索することもできます。

表 7-6 は, バッファ内のテキストを検索するための日本語 EVE コマンドを示します。

表 7-6 テキスト検索の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
FIND	現在のバッファで、指定したテキスト文字列を検索し、検索したテキストを高輝度表示する。 高輝度表示されたテキストを検索領域と呼ぶ。
FIND NEXT	FINDコマンド、REPLACEコマンド、またはWILDCARD FINDコマンドで最後に指定したテキスト文字列を検索する。
FIND SELECTED	タイプした文字列でなく、選択したテキスト文字列を検索する。
SET FIND NOWHITESPACE (省略時設定)	検索文字列に含まれるタブとスペースを指定した文字列のとおり正確に比較し、1行内に完全に格納されている文字列を検索するように、FINDコマンドとWILDCARD FINDコマンドを設定する。
SET FIND WHITESPACE	スペース、タブ、および最大1つの行区切りを"余白"として解釈し、2つ以上の単語で構成される文字列をその"余白"とは無関係に検索できるように、FINDコマンドとWILDCARD FINDコマンドを設定する。
WILDCARD FIND	OpenVMS あるいは ULTRIX パターンのワイルドカードを使用して、テキスト・パターンを検索する。
SET WILDCARD ULTRIX	WILDCARD FINDコマンドで使用するワイルドカードを ULTRIX パターンにセットする。
SET WILDCARD VMS (省略時設定)	WILDCARD FINDコマンドで使用するワイルドカードを OpenVMS パターンにセットする。
SHOW WILDCARDS	WILDCARD FINDで使えるワイルドカードの一覧を示す。

現在のバッファで、指定したテキストを検索するにはFINDコマンドを使用します。FINDコマンドを入力し、検索したいテキスト (検索文字列と呼びます) をタイプします。たとえば、順方向で rhymes with という文字列を検索するには、以下のコマンドを入力します。

Command: **FIND**

Find (順方向): rhymes with

文字列が見つかったと、日本語 EVE はカーソルを指定した文字列の最初に移動します。

- 検索文字列がすべて小文字の場合

日本語 EVE は大文字と小文字の区別を無視し、一致するすべての文字列を検索します。たとえば、検索文字列が the の場合には、the、The、tHe、THE はすべて検索文字列と一致します。

- 検索文字列に 1 文字以上の大文字が含まれている場合

日本語 EVE は、大文字と小文字を正確に区別して検索します。したがって、tHis という検索文字列と一致するのは tHis だけです。

日本語 EVE が最初に順方向に検索するのか、逆方向に検索するのかは、バッファの現在の方向によって決定されます。

現在の方向にさがす文字列が存在せず、反対の方向に検索できる場合には、日本語 EVE は、検索の方向を変更するかどうかを質問するプロンプトを表示します。次の例は、反対の方向に rhymes with という文字列が見つかった場合を示しています。

逆方向にあります 検索しますか？

反対方向で検索する場合には、Y とタイプします。日本語 EVE は反対方向で文字列の最初の発生箇所にカーソルを移動します。ただし、ステータス・ラインの現在の方向は変更されません。

日本語 EVE が検索文字列を検索すると、エディタはその文字列を高輝度表示し、カーソルを文字列の 1 文字目に移動します。高輝度表示された検索領域には、以下の日本語 EVE コマンドが使えます。

- CAPITALIZE WORD
- COPY
- CUT
- FILL
- FILL RANGE
- FIND NEXT

- FIND SELECTED
- LOWERCASE WORD
- OPEN SELECTED
- REMOVE
- STORE TEXT
- UPPERCASE WORD
- EDT または WPS キーパッド・キー

高輝度表示を取り消すには、カーソルを文字列から移動するか、RESET コマンドを使用します。

検索文字列の次の発生箇所を検索するには、**[Find]** キーを 2 回押すか、または FIND NEXT コマンドを入力します。

[Find] キーの使い方

次の例では、**[Find]** キーの使い方を示すために、既存のファイルである RHYMES.DAT を使用しています。RHYMES.DAT を編集するために日本語 EVE を起動すると、カーソルはバッファの最初の行の 1 文字目に表示され、現在のバッファは順方向になります。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

[Find] キーを押し、ree と入力してください。カーソルは tree という単語の r に移動し、ree という文字を高輝度表示します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

Find を 2 回押すと、ree という文字列の次の発生箇所が検索されます。カーソルは three という単語の r に移動し、ree という文字を高輝度表示します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes tree.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

前回のターゲットを探します: ree

検索領域の編集

検索文字列が検索され、高輝度表示されたときは、選択領域に対して機能するコマンドを使用できます (ただし、SPELL コマンドと保留削除操作は使用できません)。たとえば、UPPERCASE WORD コマンドを入力できます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

Command: UPPERCASE WORD

UPPERCASE WORD コマンドは、高輝度表示されている文字を小文字から大文字に変換します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.█  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

FIND SELECTED コマンド

FIND SELECTED コマンドを使用すると、文字列をタイプせずに検索できます。まず、同じ内容のテキストをもう 1 つ用意しましょう。

カーソルをバッファの先頭に移動し、**[Select]**キーを押します。**[Do]**キーを押して、BOTTOM コマンドを入力すると、テキスト全体が反転表示されます。続けて、**[Do]**キーを押し、STORE TEXT コマンドを実行します。**[□]**キーを使って、カーソルを 1 行下に移動し、**[Insert Here]**キーを押します。テキストがコピーされます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
  
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
█  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

テキストのコピーが完了しました

カーソルを 1 行目の rhymes の h の上に移動し、SELECT コマンドを入力します。

```
She r_hymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
  
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SELECT

カーソルを移動して、文字列を反転表示します。

```
She r_hymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
  
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルを動かして、テキストを SELECT してください

Fキーを押し、FIND SELECTEDコマンドを入力します。カーソルは、hymes
with tree, という文字列の次の発生箇所に移動します。選択は取り消され、検索さ
れた文字列は高輝度表示されます。

日本語 EVE の編集機能

7.2 テキストの編集

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
  
She r_hymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes thREE.  
  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

WILDCARD FIND コマンド

テキスト文字列を検索するために、ワイルドカードも使用できます。日本語 EVE は、OpenVMS と ULTRIX の 2 組のいずれかのパターンを使用して、テキストを検索します。省略時の設定では、日本語 EVE は OpenVMS ワイルドカード・パターンを使用して、テキストを検索します。SHOW WILDCARD コマンドは、OpenVMS のワイルドカード・パターンを表示します。このパターンには、アスタリスク (*) とパーセント記号 (%) が含まれています。

まず、カーソルをバッファの先頭に移動します。ee で終わるテキスト文字列を検索するには、コマンド・ラインに WILDCARD FIND *ee と入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: WILDCARD FIND *ee

日本語 EVE は、tree の r を含む行の先頭にカーソルを移動します。

以下に示すようにWILDCARD FINDコマンド，またはFINDコマンドで，検索文字列の入力を要求するプロンプトが表示された時点で，検索する方向を指定することができます。

WILDCARD FINDコマンドを入力して，プロンプトに対して検索文字列をタイプする

ReturnのかわりにCHANGE DIRECTION，FORWARD，またはREVERSEとして定義されたキーを押す

SET FIND [NO]WHITESPACE コマンド

WILDCARD FINDコマンドやFINDコマンドが，スペース，タブ，または行区切りなどの単語間のブランクをどのように取り扱うかを指定するには，SET FIND WHITESPACEコマンドとSET FIND NOWHITESPACEコマンドを使用します。

- SET FIND NOWHITESPACE コマンド

省略時設定。スペースやタブを指定したとおり正確に比較し，1行内にある文字列を検索します。

- SET FIND WHITESPACE コマンド

スペース，タブ，または行区切りと無関係に，2つ以上の単語からなる文字列を検索します。2行に渡る文字列や，単語間にたくさんのスペースやタブがある文字列を検索するには，SET FIND WHITESPACEが便利です。

次の例は，SET FIND WHITESPACEコマンドとSET FIND NOWHITESPACEコマンドの働き方を示しています。

also と with の間にタブがひとつ入ったテキストを用意します。SET FIND WHITESPACEコマンドを入力します。

日本語 EVE の編集機能

7.2 テキストの編集

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SET FIND WHITESPACE

FINDコマンドを入力し、tree, also with という文字列を指定します。日本語 EVE は、1 行目の行末の tree, および 2 行目の行頭の also と、そのあとのタブに続く with を高輝度表示します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

次に、SET FIND NOWHITESPACE コマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SET FIND NOWHITESPACE

FINDコマンドを使用して、同じように tree, also with という文字列を検索すると、日本語 EVE は "ターゲットが見つかりませんでした" と応答します。


```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

ターゲットが見つかりませんでした: tree,also with

SET FIND NOWHITESPCE コマンドがセットされているときには、検索文字列とまったく同じ文字列が 1 行内にあるときだけ、その文字列を検索します。次の例では、検索文字列にタブを含めて、also`Tab`with bee、とタイプした例です。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

Find (順方向): also with bee,

日本語 EVE は、2 行目の also with bee、を検索します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

7.2.7 テキスト中のマーク

大きいファイルの編集セッションで、特定の位置に後で戻ることがわかっている場合には、MARK コマンドと GO TO コマンドを使用すると便利です。

表 7-7 テキスト中の MARK コマンド

コマンド	機能
MARK	現在カーソルが置かれている位置に画面には表示されないマークを割り当て、名前をつける (これをラベルという)。 マークは途中で変更しない限り、編集セッション中は有効だが、セッション終了時には保存されない。
GO TO	MARKコマンドでラベルをつけた位置にカーソルを戻す。 ラベルをつけた位置が別のバッファ内に存在する場合には、日本語 EVE はカーソルを別のバッファに移動し、そのバッファを現在のウィンドウに表示する。

1. カーソル位置をマークする — MARKコマンドとラベル名を入力する

ラベル名は 1 文字以上のプリント可能な文字で、英数字、句読点、スペース、タブ文字を使用できます。

2. マークした位置にカーソルを戻す — GO TOコマンドとラベル名を入力する

次の例は、MARKコマンドを使用して、カーソル位置を first というラベル名でマークし、GO TOコマンドを使用して、その位置にカーソルを戻す方法を示しています。

カーソルを bee という単語の b に移動します。MARKコマンドを入力します。

Mark Name: プロンプトに対して first と入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Mark Name: first

three という単語の t にカーソルを移動します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

現在位置がマークされました: first

first というラベルをつけた位置にカーソルを戻すには、GO TO コマンドを入力し、Go to: プロンプトに対して first とタイプし入力してください。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

マークに移動します: first

7.2.8 テキストの置換

REPLACE コマンドを使用すれば、現在のバッファに登録されているあるテキスト文字列を、別のテキスト文字列に置き換えることができます。長いファイル全体で、特定の単語をすべて別の単語に置き換えたい場合には、この機能を使用すると便利です。

次の例では、REPLACE コマンドを使用して、ee という文字列をすべて oo という文字列に置き換える方法を示しています。カーソルをバッファの先頭に移動します。REPLACE コマンドを入力します。検索文字列: プロンプトに対して ee と入力します。

日本語 EVE の編集機能

7.2 テキストの編集

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

```
Buffer: *RHYMES.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward  
検索文字列: ee
```

置換文字列: プロンプトに対して oo と入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

```
Buffer: *RHYMES.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward  
置換文字列: oo
```

カーソルは tree という単語の ee という文字列に移動します。置き換えるかどうかを問うプロンプトに対して all と入力します。

検索文字列: – 置換前の古い文字列

置換文字列: – 置換後の新しい文字列

```
She rhymes with treee,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

```
Buffer: *RHYMES.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward  
置き換えますか? (Yes, No, All, Last, Quit) : all
```

ee という文字列がすべて oo に置き換えられます。

```
She rhymes with troo.  
also with boo,  
and this one makes throo.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

3 個置き換えました

日本語 EVE は、指定された文字列を現在の方向で検索し、必要ならば、反対の方向も検索します。文字列が反対の方向にあるときは、方向を変えて検索するかどうかをたずねるプロンプトを表示します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

逆方向にあります 検索しますか [Y]?

方向を変えて検索したい場合には **Return** キーを押し、その必要がない場合は、NO と入力します。

検索文字列が見つかり、日本語 EVE は文字列を高輝度表示し、以下の選択肢を表示します。

いずれかの選択肢の最初の文字をタイプし、**Return** キーを押します。

応答	結果
Yes (省略時設定)	文字列を置き換え、次の発生箇所を検索する (Return キーを押すだけでよい)
No	文字列を置き換えずに、次の発生箇所を検索する
All	すべての検索文字列を置き換える (反対方向に文字列がないときはもうプロンプトは表示されない)
Last	文字列を置き換え、ここで検索を中止する
Quit	文字列を置き換えずに、ここで検索を中止する

バッファを 2 回以上検索する場合には、日本語 EVE は操作を継続するかどうかを質問します。

したがって、検索文字列と置換文字列が類似しているときに、文字列を再度置換しないようにできます。操作が終了すると、日本語 EVE は置換された個数を表示します。

検索文字列

REPLACE コマンドは、検索文字列: プロンプトに対する入力文字列に大文字が含まれているときには、大文字/小文字を区別し、正確に検索します。検索文字列がすべて小文字のときには、大文字/小文字を区別せずに文字列を検索します。

表 7-8 大文字/小文字の組み合わせによる検索文字列の範囲

置換文字列	対象となる文字列
全部小文字	全部小文字、一部大文字、全部大文字のすべてを検索
一部大文字または全部大文字	検索文字列: プロンプトに対する指定のとおり正確に検索

置換文字列

置換文字列: プロンプトに対する入力文字列に大文字が含まれているときは、日本語 EVE はそのとおりに文字列を置き換えます。検索文字列も置換文字列もすべて小文字の場合には、表 7-9 の規則に従って文字列を置き換えます。

表 7-9 検索文字列，置換文字列ともすべて小文字で指定された場合の置換

対象となる文字列	置換後
1 文字目が大文字	1 文字目が大文字
全部大文字	全部大文字
その他のとき (全部小文字，2 文字目に 1 つ以上の大文字を含む)	全部小文字

次の表は，日本語 EVE が文字列の大文字と小文字をどのように区別するかを示しています。

検索文字列	置換文字列	対象となる文字列	置換後
butter	margarine	butter	margarine
		buTter	margarine
		Butter	Margarine
		BUTTER	MARGARINE
Butter	margarine	Butter	margarine
butter	Margarine	butter	Margarine
		buTter	Margarine
		Butter	Margarine
		BUTTER	Margarine
Butter	Margarine	Butter	Margarine

7.2.8.1 ワイルドカードを使用した置換

WILDCARD REPLACE コマンドを使用すると，ワイルドカードを使って検索した領域を置き換えることができます。このコマンドは，ワイルドカードを使用できるという以外は REPLACE コマンドと同様に動作します。使用できるワイルドカードは表 7-10 および表 7-11 のとおりです。

表 7-10 日本語 EVE の VMS 形式のワイルドカード

パターン	一致するもの
%	1 行内の任意の 1 文字。
*	1 行内の任意の量のテキスト。
**	複数行の任意の量のテキスト。
\<	行の先頭。
\>	行の最後。
\[abc]	指定した集合に含まれる任意の文字。たとえば、\[aeiou]はすべての母音の集合である。
\[a-z]	指定した集合の領域に含まれる任意の文字。たとえば、\[1-9]は 1 から 9 までの数字の集合である。集合の先頭または最後のハイフン (-) はワイルドカードではなく、リテラル文字として取り扱われる。
\[~abc]	指定した集合に含まれない任意の文字。たとえば、\[aeiou]はすべての母音を除外する。大括弧で囲んだ集合内の 1 文字目以外がティルド (~) の場合には、その文字はワイルドカードではなく、リテラル文字として取り扱われる。
\[~a-z]	指定した集合の領域内に含まれてない任意の文字。たとえば、\[~1-9]は 1 から 9 までの数字を除外する。
\A	任意のアルファベット文字。
\D	任意の 10 進数。
\F	フォーム・フィールドなどの任意の書式設定文字。
\L	任意の小文字。検索操作全体で大文字と小文字を正確に区別する。
\N	任意の英数字。
\O	任意の 8 進数。
\P	任意の句読点。
\S	任意の英数字とシンボル (英数字、ドル記号、プラス記号、アンダースコア)。
\U	任意の大文字。検索操作全体で大文字と小文字を正確に区別する。
\W	任意の数字のスペース (スペース、タブ、1 つの行区切り)。
\X	任意の 16 進数。
\^	任意の制御文字。
\+	ビット 7 がセットされた任意の文字。
\.	オリジナルも含めて、前のパターンを 0 回以上繰り返す。

(次ページに続く)

表 7-10 (続き) 日本語 EVE の VMS 形式のワイルドカード

パターン	一致するもの
\:	オリジナルも含めて、前のパターンを少なくとも 1 回繰り返す (つまり、空 (null) の発生箇所とは一致しない)。
	<ul style="list-style-type: none"> * アスタリスク % パーセント記号 [左大括弧 ~ ティルド \ バックスラッシュ (または円記号)
	たとえば、実際のバックスラッシュを検索する場合には、\\を使用する。実際のパーセント記号を検索する場合には、\%を使用する。

表 7-11 日本語 EVE の ULTRIX 形式のワイルドカード

パターン	一致するもの
.	1 行内の任意の 1 文字。
^	行の先頭。
\$	行の最後。
[abc]	指定した集合内の任意の文字。たとえば、[aeiou]はすべての母音の集合である。
[a-z]	指定した集合の領域内の任意の文字。たとえば、[1-9]は 1 から 9 までの数字の集合である。集合の先頭または最後のハイフン (-) はワイルドカードではなく、リテラル文字として取り扱われる。
[^abc]	指定した集合内に含まれない任意の文字。たとえば、[^aeiou]すべての母音を除外する。大括弧で囲まれた集合内の 2 文字目以降のカレット (^) はワイルドカードではなく、リテラル文字として取り扱われる。
[^a-z]	指定した集合の領域内に含まれない任意の文字。たとえば、[^1-9]は 1 から 9 までの数字を除外する。
*	オリジナルも含めて、前のパターンを 0 回以上繰り返す。
+	オリジナルも含めて、前のパターンを少なくとも 1 回繰り返す (つまり、空 (null) の発生箇所とは一致しない)。

(次ページに続く)

表 7-11 (続き) 日本語 EVE の ULTRIX 形式のワイルドカード

パターン	一致するもの
\	次の文字の特殊な意味を取り消す。つまり、文字をワイルドカードではなく、リテラル・テキストとして扱う。 . ^ \$ [] + * \
	例えば、実際のバックスラッシュを検索する場合には、\\を使用する。実際のドル記号を検索する場合には、\\$を使用する。

ワイルドカードについての詳細は、『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』をご覧ください。

7.3 オンライン・ヘルプの使用

日本語 EVE には、オンライン・ヘルプ機能があり、作業を中断せずに、編集コマンドに関する情報を表示できます。ヘルプ情報を表示するには、HELPコマンドを入力するか、またはHELPキーを押します。

日本語 EVE コマンドのリスト表示

日本語 EVE コマンドのリストを表示するには、HELPコマンドに何も指定しないで入力します。Prev ScreenキーとNext Screenキーを使用すると、日本語 EVE トピックのリスト全体をスクロールできます。

特定のコマンドのヘルプ情報

特定のコマンドに関する情報を表示するには、HELP プロンプトの後にコマンド名を指定して入力してください。この操作を実行すると、画面にヘルプ・テキストが表示されます。

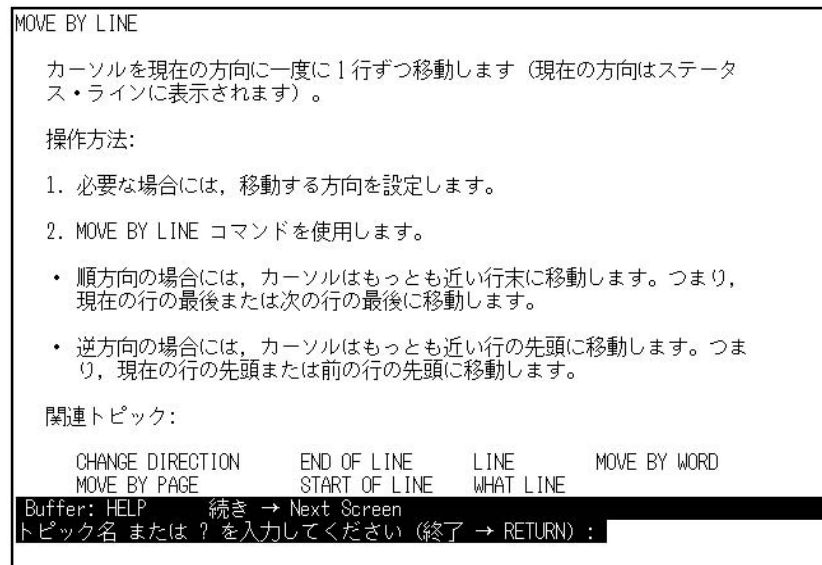
Command: **HELP** コマンド名

たとえば、MOVE BY LINE コマンドに関するヘルプ情報が必要な場合には、

Command: **HELP MOVE BY LINE**

と入力します。すると、次のヘルプ・テキストが画面に表示されます (次の画面図は、実際の画面表示とは多少異なります)。

図 7-1 オンライン・ヘルプの画面



コマンド名は、他のコマンドと区別できる範囲内であれば、省略できます。場合によっては、コマンドの最初の単語の先頭だけを入力すればすむ場合もあります。詳細に関しては、オンライン・ヘルプの Abbreviating を参照してください。

EDT および WPS キーパッド情報

オンライン・ヘルプには、一般的な情報とコマンドに関する情報の両方があります。たとえば、EDT キーパッド、または WPS キーパッドを使用する場合は、HELP EDT DIFFERENCES または HELP WPS DIFFERENCES コマンドを実行すると、日本語 EVE の EDT キーパッドおよび WPS キーパッドとオリジナルの EDT および WPS との違いに関するヘルプを表示できます。省略時のキーパッドを変更するためのヘルプを表示したいときは、HELP SET KEYPAD EDT コマンド、または HELP SET KEYPAD WPS コマンドを実行します。

定義済みキーの表示

現在使用中のキーパッドの定義済みキーの図を表示するには、HELP KEYS コマンドを入力するか、[HELP] キーを押します。この図は、省略時の編集キーと、補助キーパッド、メイン・キーパッド、[F10]~[F14] キー (LK201 キーパッド)、および [GOLD] キー (第 7.8.3 項 "GOLD キーの定義" を参照) に対してユーザが定義したキーを表示します。

定義済みのキーの図を表示した後、ヘルプ情報が必要なキーを押せば、その編集キーに関するヘルプを表示できます。日本語 EVE コマンドを割り当てたキーを押すと、日本語 EVE は、そのコマンドに関するヘルプ・テキストを表示します。

7.4 システム割り込みからの回復

日本語 EVE には、システム割り込みに対する 2 種類のリカバリー・プロシージャがあります。画面に表示された余分な文字を消去したり、ジャーナリング機能を使用して失われた編集セッションを回復することができます。

注意

日本語 EVE の DECwindows インタフェースでは、バッファ・ジャーナリングのみがサポートされます。

7.4.1 画面のリフレッシュ

テキストを編集しているときに、オペレータ・メッセージなどの余分な文字がターミナルの画面に表示された場合には、REFRESHコマンドを実行することにより、画面をリフレッシュ (再表示) することができます。画面は1度ブランク状態になり、その後、余分な文字を除き、他のすべての文字が再表示されます。

7.4.2 ジャーナリング機能

システム障害のために編集セッションが中断された場合、編集していたファイルの内容をジャーナル・ファイルから回復することができます。日本語 EVE では、次の2種類のジャーナリングがサポートされます。

バッファ・ジャーナリング(省略時設定)

バッファ・ジャーナリングでは、バッファごとに1つのジャーナル・ファイルが作られます。中断した編集セッションの回復は、日本語 EVE 起動時に/RECOVER 修飾子を指定するか、起動後にRECOVER BUFFERコマンドを使って、バッファごとに行います。

バッファ・ジャーナリングでは失われたテキストのみが回復されます。したがって、キー定義やシステム・バッファの内容は回復されません。

キー・ジャーナリング

キー・ジャーナリングでは、編集セッションごとに1つのジャーナル・ファイルが作られます。

通常はバッファ・ジャーナリングを使用するほうがよいでしょう。バッファ・ジャーナリングには以下のような利点があります。

- 学習機能を使ってかな漢字変換を行ったセッションを正しく回復できる
- 短時間で回復できる

ファイルの内容を変更するつもりのないときなど、いずれのジャーナリングも使う必要のないときには、/NOJOURNAL 修飾子を指定します。

7.4.3 バッファ・ジャーナリング

バッファ・ジャーナリングでは、テキスト・バッファごとにジャーナル・ファイルが作られます (ただし、システム・バッファはジャーナリングされません)。

バッファに文字を挿入したり文字を削除したりするフォーマットを行うと、そのバッファ上の変化がジャーナル・ファイルに記録されます。

日本語 EVE を終了したりバッファを削除したりすると、ジャーナル・ファイルは削除されます。システムが落ちたときなどには、ジャーナル・ファイルは保存されますが、中断する直前の変更は保存されないことがあります。

ジャーナル・ファイル

バッファ・ジャーナリングのジャーナル・ファイルは、論理名 XTPU\$JOURNAL で指定されるディレクトリに作られます。このディレクトリの省略時の値は SYSSCRATCH です。

ジャーナル・ファイルを別のディレクトリに作成することもできます。たとえば、以下のコマンドは[user.journal]という名前のサブ・ディレクトリを作成し、そのサブ・ディレクトリに論理名 XTPU\$JOURNAL を定義します。こうすれば、ジャーナル・ファイルは[user.journal]に作成されます。

```
$ CREATE/DIRECTORY [user.journal]
$ DEFINE XTPU$JOURNAL [user.journal]
```

バッファ・ジャーナリングで作られるジャーナル・ファイルの名前は、編集するファイルまたはバッファの名前をもとに生成されます。ファイル・タイプは XTPU\$JOURNAL となります。以下は、バッファ名とジャーナル・ファイル名の対応の例です。

テキスト・バッファ名	ジャーナル・ファイル名
JABBER.TXT	JABBER.TXT.XTPU\$JOURNAL
GUMBO_RECIPE.RNO	GUMBO_RECIPE_RNO.XTPU\$JOURNAL
MAIN	MAIN.XTPU\$JOURNAL

テキスト・バッファ名	ジャーナル・ファイル名
LATEST NEWS	LATEST_NEWS.XTPU\$JOURNAL

現在のバッファのジャーナル・ファイル名は、SHOWコマンドで知ることができます。

編集セッションの回復

編集セッションを回復するには、以下の2つの方法があります。

日本語 EVE を起動するときに/RECOVER 修飾子を指定する

日本語 EVE のRECOVER BUFFERコマンドを使う

「JABBER.TXT というファイルを編集集中にシステムが落ちた」というときの、編集セッションの回復例を以下に示します。

【/RECOVER 修飾子をつかう場合】

```
$ EDIT/XTPU jabber.txt
.
.
.
*** 編集セッション中にシステム・エラー発生 ***
.
.
.
$ EDIT/XTPU jabber.txt /RECOVER
```

【RECOVER BUFFERコマンドを使う場合】

日本語 EVE のコマンド・ラインに、以下のように入力します。

Command: RECOVER BUFFER jabber.txt

ジャーナル・ファイルが存在すると、日本語 EVE は以下のバッファに関する情報を表示して、回復するバッファの確認を行います。

日本語 EVE の編集機能
7.4 システム割り込みからの回復

バッファ名:	JABBER.TXT
オリジナル入力ファイル:	
出力ファイル:	JABBER.TXT
リカバリ・ソース・ファイル:	
編集セッション開始日時:	9-NOV-1993 18:02:52.18
ジャーナル・ファイル作成日時:	9-NOV-1993 18:02:54.08

Buffer: SHOW
このバッファをリカバーしますか (Yes, No) [Y] ?
JABBER.TXT をジャーナル・ファイル名に変換しています

- バッファ名
- バッファの入力ファイル (存在する場合)
- バッファの出力ファイル (存在する場合)
- 回復のためのソース・ファイル (存在する場合)
- 編集セッションの開始日時
- ジャーナル・ファイルの作成日時

このバッファを回復するときには`Return`キーを押してください。回復しないときには NO と入力してください。ソース・ファイルを消したり、名前を変えたりしたときには、回復はできません。ここで、ソース・ファイルとは、最初に読み込んだファイルか、あるいはシステムが落ちる前に最後に書き込んだファイルのことです。

回復したいバッファと同じ名前のバッファが存在すると、日本語 EVE はそのバッファを消去してから回復操作を行います。そのバッファが変更されているときには、回復の前にそのバッファを消去するかどうかを聞いてきます。

バッファの名前やジャーナル・ファイルの名前がはっきりしないときには、以下の
ようにファイル名の指定にアスタリスク・ワイルドカードが使えます。

Command: RECOVER BUFFER *

そうすると、日本語 EVE はジャーナル・ファイル名をすべて表示しますので、そ
の中から 1 つを選んでください。表 7-12 で、バッファ・ジャーナリングのための
日本語 EVE コマンドを説明します。

表 7-12 バッファ・ジャーナリングのためのコマンド

コマンド	使い方
RECOVER BUFFER	指定されたバッファを、そのバッファに対応するジャーナル・フ ァイルを使って回復する。
RECOVER BUFFER ALL	バッファに対応するジャーナル・ファイルを使ってすべてのバッ ファを回復する。
SET JOURNALING	指定したバッファのバッファ・ジャーナリングを開始する。
SET JOURNALING ALL	すべてのバッファのバッファ・ジャーナリングを開始する。
SET NOJOURNALING	指定したバッファのバッファ・ジャーナリングを終了する。
SET NOJOURNALING ALL	すべてのバッファのバッファ・ジャーナリングを終了する。

一度にすべてのバッファを回復するときには、RECOVER BUFFER ALLコマンド
を使います。これは、RECOVER BUFFERコマンドをすべてのジャーナル・フ
ァイルに対して繰り返し実行したのと同じ結果になります。日本語 EVE はバッファ
ごとに、バッファ名、バッファの入出力ファイル、ジャーナル・ファイルの作成日
時などを表示して、そのバッファを回復するかどうかを聞きます。これに対して
は、以下のいずれかで答えてください。

応答	応答の意味
YES	そのバッファを回復し、ジャーナル・ファイルが存在する限り、次 のバッファを回復するかを質問します。これは省略時の応答です で、 <code>[Return]</code> キーだけでも代用できます。
NO	そのバッファを回復しないで、次のバッファを回復するかを質問しま す。
QUIT	そのバッファを回復せずに、回復の操作を終了します。

ジャーナリングの終了

編集セッション中に、特定のバッファのバッファ・ジャーナリングをやめるには、SET NOJOURNALING コマンドを使います。また、すべてのバッファのバッファ・ジャーナリングをやめるには、SET NOJOURNALING ALL コマンドを使ってください。ジャーナル・ファイルには、SET NOJOURNALING [ALL] コマンドを実行する前までの内容が保存されます。

SET NOJOURNALING コマンドはジャーナル・ファイルを消去しません。ジャーナル・ファイルを消去するには、DCL の DELETE コマンドを使ってください。たとえば、ジャーナル・ファイルをすべて消去するには以下のようにします。

```
$ DELETE XTPU$JOURNAL:*.XTPU$JOURNAL;*
```

セッション中のジャーナリングの開始

SET NOJOURNALING コマンドでバッファ・ジャーナリングを終了したセッションで、再びジャーナリングを始めるには、SET JOURNALING コマンドを使います。たとえば、以下の日本語 EVE コマンドを実行すると、JABBER.TXT という名前のバッファのジャーナリングが始まります。

Command: SET JOURNALING jabber.txt

/NOJOURNAL 修飾子を指定し日本語 EVE を起動した後で、変更を加える前にその編集セッションでのバッファ・ジャーナリングを始めるには、SET JOURNALING ALL コマンドを使います。

バッファに変更が加えられた後で、そのバッファのバッファ・ジャーナリングを始めることはできません。日本語 EVE は以下のようなメッセージを出力します。

バッファ MEMO.TXT は正しくジャーナリングされません (WRITE してください)

この場合には、まず WRITE FILE コマンドでバッファをファイルに書き込んでから、改めてバッファ・ジャーナリングを開始してください。

7.4.4 キー・ジャーナリング

キー・ジャーナリングでは、バッファの数に関わらず、1つの編集セッションに対して1つのジャーナル・ファイルを作ります。ジャーナル・ファイルは文書の変更だけでなく、コマンドを含めたすべてのキー入力を記録します。

注意

キー・ジャーナリングは、/DISPLAY=CHARACTER_CELL 修飾子を用いて起動した場合 (省略時設定) にのみ利用できます。

キー・ジャーナリングを行うには、/JOURNAL 修飾子にジャーナル・ファイル名を指定して、日本語 EVE を起動してください。ジャーナル・ファイルの省略時のファイル・タイプは.TJL です。ジャーナル・ファイルは明示的に指定しない限り、現在のディレクトリに作られます。

ジャーナル・ファイルは、編集セッションをEXITやQUITコマンドで終了したときには消去されます。編集セッション中にシステムが落ちたときなどは、ジャーナル・ファイルは保存されます。ただし、システムが落ちる直前のキー入力は完全には保存されません。

編集セッションの回復

編集セッションを回復するには、中断された編集セッションを起動したコマンド (修飾子やパラメータを含めて) に、/RECOVER 修飾子をつけて実行します。回復が終了したら、ファイルを保存してください。

「JABBER.TXT というファイルを編集中にシステムが落ちた」というときの、編集セッションの回復例を以下に示します。起動時に、/JOURNAL 修飾子にジャーナル・ファイル名を指定して、キー・ジャーナリングを選択しています。ジャーナル・ファイル名は、MYJOU.TJL とします。

```
$ EDIT/XTPU/JOURNAL=myjou jabber.txt
.
.
.
*** 編集セッション中にシステム・エラー発生 ***
.
.
.
$ EDIT/XTPU/JOURNAL=myjou jabber.txt/RECOVER
```

注意

/JOURNAL 修飾子とジャーナル・ファイル名を指定しないで/RECOVER 修飾子を指定すると、日本語 EVE はバッファ・ジャーナリングの RECOVER BUFFER コマンドを実行しようとします。

ジャーナル・ファイルは、現在の省略時の編集ディレクトリに保存されます。しかし、ジャーナル・ファイルを別のディレクトリに作成することもできます。たとえば、以下の DCL コマンドは[alexix.travels]というディレクトリに、letter.tjl というジャーナル・ファイルを作成します。

```
$ EDIT/XTPU/JOURNAL=[alexix.travels]letter.tjl letter.txt
```

省略時とは別のディレクトリ名や、ファイル名を指定してジャーナル・ファイルを作成した場合は、そのファイルを回復するときにも、そのディレクトリ名やファイル名を使用しなければなりません。

たとえば、[alexix.travels]ディレクトリに作成したジャーナル・ファイルを使って、letter.txt ファイルを回復するには、次のコマンドを入力します。

```
$ EDIT/XTPU/JOURNAL=[alexix.travels]letter.tjl/RECOVER letter.txt
```

キー・ジャーナリングには、次に示す 2 つの制限事項があります。

- 関連するすべてのファイルとターミナル設定が、障害の発生したもとのセッションと同じ設定でなければなりません。

たとえば、編集セッションでバッファの内容を別のファイルにコピーするために、WRITE FILEコマンドを使用した場合には、ファイルを回復するときに、もとのバージョン番号を指定しなければなりません。この例では、LETTER.TXT;1 という既存のファイルを編集しているときに、WRITE FILEコマンドを使用した場合には、日本語 EVE は LETTER.TXT;2 を作成します。その後、システムに障害が発生した場合には、DCL レベルの EDIT/XTPU/RECOVER コマンド・ラインに LETTER.TXT のもとのバージョンを入力しなければなりません。以下の例を参照してください。

```
$ EDIT/XTPU/RECOVER LETTER.TXT;1
```

WRITE FILEコマンドについての詳細は、第 7.6.4 項 "ファイルの読み込みと書き込み"を参照してください。

- **Ctrl/C**を押したときは、ただちに編集セッションを終了し、日本語 EVE を起動し直してください。日本語 EVE はジャーナル・ファイルに**Ctrl/C**を含まないので、回復処理が正しく行われません。

7.5 テキストのフォーマットिंग

日本語 EVE は、マージン、タブ、ラッピングなどの設定によりユーザがテキストをフォーマットिंगするためのコマンドを提供します。これらのコマンドを使用すれば、行をセンタリングしたり、テキストから余分な余白を削除したり、ページ区切りを挿入できます。表 7-13 は、フォーマットिंगのための日本語 EVE コマンドと、その機能を示します。

表 7-13 テキスト・フォーマットिंगの日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
SET LEFT MARGIN	現在のバッファの左マージンを設定する。左マージンは 0 より大きくなければならず、また右マージンより小さくなくてはならない。省略時の設定では、左マージンは 1 である。

(次ページに続く)

表 7-13 (続き) テキスト・フォーマットの日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
SET RIGHT MARGIN	現在のバッファの右マージンを設定する。右マージンは左マージンより大きくなければならない。省略時の設定では、右マージンは画面幅より 1 だけ小さい値である。省略時の右マージンは 77 に設定されている。
SET PARAGRAPH INDENT	新しく作成する段落、あるいはフォーマットする段落の字下げ数を、カラムで指定する。省略時の設定は 0 で、字下げされない。
SET TABS AT	指定したカラムにタブ・ストップを設定する。カラム数は小さい順に指定し、スペースで区切らなければならない。省略時には、タブ・ストップは 8 カラムおきに設定される。このコマンドはターミナルのハードウェア・タブ設定には影響しない。
SET TABS EVERY	指定した間隔でタブ・ストップを設定する。省略時には、タブ・ストップは 8 カラムおきに設定される。このコマンドはターミナルのハードウェア・タブ設定には影響しない。
SET TABS INSERT (省略時設定)	<code>Tab</code> キーを押すと、現在のカラムにタブ文字が挿入されるように、タブ・モードを変更する。カーソルとテキストは次のタブ・ストップに移動する。
SET TABS SPACES	<code>Tab</code> キーを押したときに、タブ文字でなく、適切な数のスペースを挿入するように、タブ・モードを変更する。既存のタブ文字は影響を受けない。
SET TABS MOVEMENT	タブ・モードを変更し、 <code>Tab</code> キーがカーソル移動キーになるようにする。 <code>Tab</code> キーを押すと、カーソルは次のタブ・ストップに移動するが、タブ文字は挿入されない。
SET TABS VISIBLE	タブを表示文字 (小さい HT) として画面に表示する。
SET TABS INVISIBLE (省略時設定)	タブを表示文字ではなく空白で表示するようにする。
SET WRAP (省略時設定)	バッファの右マージンでのラッピングを有効にする。 <code>Return</code> キーを押したり、FILL コマンドを使用しなくても、日本語 EVE が自動的に改行する。
SET NOWRAP	バッファの右マージンでのラッピングを無効にする。改行するには、 <code>Return</code> キーを押すか、FILL コマンドを使用しなければならない。
UPPERCASE WORD	カーソルが置かれている単語、選択領域、および検索領域にある単語を、大文字に変更する。

(次ページに続く)

表 7-13 (続き) テキスト・フォーマットの日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
LOWERCASE WORD	カーソルが置かれている単語、選択領域、および検索領域にある単語を小文字に変更する。
CAPITALIZE WORD	1 つの単語、または FIND や SELECT によって高輝度表示されたテキスト内の各単語の 1 文字目を大文字に変更する。
CENTER LINE	現在の行を右マージンと左マージンの間でセンタリングする。カーソルは同じ文字の上に置かれるため、行とともに移動する。
FILL	現在の段落、選択領域、または検索領域の書式をバッファのマージンにしたがって変更することにより、できるだけ多くの単語を 1 行に挿入する。 選択領域に関する詳細については、第 7.2.4 項 "テキストの移動" を、検索領域に関する詳細については、第 7.2.6 項 "テキストの検索" をそれぞれ参照。
FILL PARAGRAPH	現在カーソルが置かれている段落の書式をバッファのマージンにしたがって変更する。
FILL RANGE	現在の選択領域、または検索領域の書式をバッファのマージンにしたがって変更する。
INSERT PAGE BREAK	新しいページの先頭をマークするために、現在の編集位置に改ページ (フォーム・フィード) 文字を挿入する。ページ区切りは小さい FF として表示され、常に単独で 1 行を使用する。
PAGINATE	54 行のページを作成するために、ソフト・ページ区切りを挿入する。ソフト・ページ区切りは、小さい FF と小さい NL として表示される。 PAGINATE コマンドを実行すると、日本語 EVE は、前のページ区切りに戻り、次の 54 行の間にページ区切りがないかどうかをチェックする。54 行以内にソフト・ページ区切りが見つかったときは、日本語 EVE はそのページ区切りを消去する。その後、54 行下に移動し、そこにページ区切りを挿入し、カーソルを次の行に移動する。 ソフト・ページ区切りは単独で 1 行を使用する。ハード・ページ区切りが見つかったときは、日本語 EVE はそのページ区切りの次の行で停止し、そのページ区切りを消去するかどうかを質問する。

左右マージンの設定

次の例は、日本語 EVE コマンドを使用して、マージンを設定する方法を示しています。既存のファイルである RHYMES.DAT を編集するために日本語 EVE を起動します。

日本語 EVE の編集機能
7.5 テキストのフォーマット

Doキーを押す、SET LEFT MARGIN 20と入力すると、左マージンが 20 に設定されます。バッファ内にすでに表示されているテキストの位置は変更されません。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SET LEFT MARGIN 20

カーソルをバッファの最後に移動し、Also with thee, and me という新しいテキストを入力します。テキストが左マージンである 20 カラム目に挿入されます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
Also with thee, and me.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
LEFT MARGIN : 20

左マージンを 1 に戻します。**Do**キーを押す、SET LEFT MARGIN 1と入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
Also with thee, and me.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SET LEFT MARGIN 1

このときも、バッファ内にすでに存在するテキストは変更されません。新しいテキストを入力すると、新しい左マージンである 1 カラム目に挿入されます。


```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
                Also with thee, and me.  
And free,  
[End of file]  
Buffer: *RHYMES.DAT      | 変換 | Write | Insert | Forward  
LEFT MARGIN : 1
```

ここで、**DO**キーを押し、SET RIGHT MARGIN 30と入力して、右マージンを 30 に設定します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
                Also with thee, and me.  
And free,  
[End of file]  
Buffer: *RHYMES.DAT      | 変換 | Write | Insert | Forward  
Command: SET RIGHT MARGIN 30
```

次に示す新しいテキストをファイルに入力してください。テキストを入力すると、右マージンである 30 で、テキストは自動的に改行されます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
                Also with thee, and me.  
And free, and fee, and see,  
and brie, and any number of  
other words.  
Buffer: *RHYMES.DAT      | 変換 | Write | Insert | Forward  
RIGHT MARGIN: 30
```

右マージンを 77 に戻すには、**DO**キーを押し、SET RIGHT MARGIN 77と入力します。

日本語 EVE の編集機能

7.5 テキストのフォーマット

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
                Also with thee, and me.  
And free, and fee, and see,  
and brie, and any number of  
other words.  
Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Command: SET RIGHT MARGIN 77
```

FILL コマンド

次の例では、選択したテキスト領域に対して FILL コマンドを実行する方法と、段落に対して FILL コマンドを実行する方法を示します。 RHYMES.DAT という既存のファイルを使用して、左マージンを 5、右マージンを 55 に設定します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
                Also with thee, and me.  
And free, and fee, and see,  
and brie, and any number of  
other words.  
[End of file]  
Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Command: SET RIGHT MARGIN 55
```

次に、**[Select]** キーを使用してテキストの最初の 3 行を選択し、FILL コマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
                Also with thee, and me.  
And free, and fee, and see,  
and brie, and any number of  
other words.  
[End of file]  
Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Command: FILL  
カーソルを動かして、テキストを SELECT してください
```

日本語 EVE は、選択されたテキストを左マージン 5 と右マージン 55 の間に並べます。

```
She rhymes with tree, also with bee, and this one
makes three. █ Also with thee, and me.
And free, and fee, and see,
and brie, and any number of
other words.
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

FILL PARAGRAPH コマンド

日本語 EVE では段落は、ブランク行、バッファの先頭または最後、ページ区切りのいずれかによって区切られていると認識します。段落内のテキストをフォーマットしなおすには、その段落内の任意の位置にカーソルを移動し、FILL PARAGRAPH コマンドを入力してください。

下の例では、2 行目の three. の後にカーソルを置いて、FILL PARAGRAPH コマンドを実行しています。

```
She rhymes with tree, also with bee, and this one
makes three. █ Also with thee, and me.
And free, and fee, and see,
and brie, and any number of
other words.
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: FILL PARAGRAPH

日本語 EVE は、バッファのマージン設定にしたがって (この場合は、左マージンが 5 で、右マージンが 55)、段落に対して FILL 操作を行います。

日本語 EVE の編集機能

7.5 テキストのフォーマット

```
She rhymes with tree, also with bee, and this one
makes three. Also with thee, and me. And free, and
fee, and see, and brie, and any number of other
words.
[End of file]
```

Buffer: #RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

SET PARAGRAPH INDENT コマンド

次に、段落の 1 行目を字下げしたり、ハンギングする (左側に突き出させる) 方法を示します。

RHYMES.DAT ファイルを使って、左マージンを 1、右マージンを 40 にセットして、FILL PARAGRAPH コマンドを実行します。

各段落の 1 行目を字下げする (行頭に 5 つのスペースを挿入する) には、**PO** キーを押して、SET PARAGRAPH INDENT 5 と入力します。

```
She rhymes with tree, also with bee, and
this one makes three. Also with thee,
and me. And free, and fee, and see, and
brie, and any number of other words.
[End of file]
```

Buffer: #RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SET PARAGRAPH INDENT 5

これ以降、新しい段落を作成すると、日本語 EVE は、段落の 1 行目にスペースを 5 つ挿入して、字下げを行います。

```
She rhymes with tree, also with bee, and
this one makes three. Also with thee,
and me. And free, and fee, and see, and
brie, and any number of other words.

    This new paragraph is now indented
    five spaces from the left margin. All
    subsequent paragraphs will also be
    indented by five spaces.
[End of file]
Buffer: *RHYMES.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward
段落字下げがセットされました: 5 (左マージンから)
```

SET PARAGRAPH INDENTコマンドを使用すると、ハンギング段落 (見出しが左側に突き出した段落) を作成することもできます。ハンギング段落は、リストの書式化に便利です。

RHYMES.DAT ファイルを使って、左マージンを 5、右マージンを 55 にセットして、FILL PARAGRAPHコマンドを実行します。

段落の字下げ数は現在の左マージンに合わせて設定されます。ハンギング段落を作成するときは、SET PARAGRAPH INDENTコマンドで負の数を指定します。このとき、左マージンと段落字下げの合計が少なくとも 1 でなければなりません。

␣キーを押し、SET PARAGRAPH INDENT -3と入力します。

```
    She rhymes with tree, also with bee, and this one
    makes three. Also with thee, and me. And free, and
    fee, and see, and brie, and any number of other
    words.
[End of file]

Buffer: *RHYMES.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SET PARAGRAPH INDENT -3
```

このあと入力する段落は、すべて 2 カラム目から始まります。

日本語 EVE の編集機能

7.5 テキストのフォーマット

```
She rhymes with tree, also with bee, and this one
makes three. Also with thee, and me. And free, and
fee, and see, and brie, and any number of other
words.

This new paragraph starts at column 2. All other
paragraph you create will start at column 2 as
well.
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

段落字下げがセットされました: -3 (左マージンから)

センタリング

行をセンタリングするには、センタリングしたい行の任意の場所にカーソルを移動し、CENTER LINEコマンドを実行します。たとえば、RHYMES.DAT ファイルの最後の行の words というテキストをセンタリングするには、カーソルを w の上に移動し、**Do**キーを押して、CENTER LINEコマンドを入力します。

```
She rhymes with tree, also with bee, and this one
makes three. Also with thee, and me. And free, and
fee, and see, and brie, and any number of other
words.

[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

Command: CENTER LINE

このコマンドは、テキスト行を現在の左マージンと右マージンの間でセンタリングします。この例では、左マージンが 5、右マージンが 55 に設定されています。カーソルは行とともに移動し、行をセンタリングした後も、w という文字の上にそのまま残されます。

```
She rhymes with tree, also with bee, and this one  
makes three. Also with thee, and me. And free, and  
fee, and see, and brie, and any number of other  
words.  
  
[End of file]  
  
Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
```

大文字/小文字の変更

テキストの大文字と小文字を変更したいときは、日本語 EVE コマンドの CAPITALIZE, UPPERCASE, LOWERCASE コマンドを使用します。これらのコマンドは、選択したテキスト領域、検索領域、および現在カーソルが置かれている単語に対して機能します。

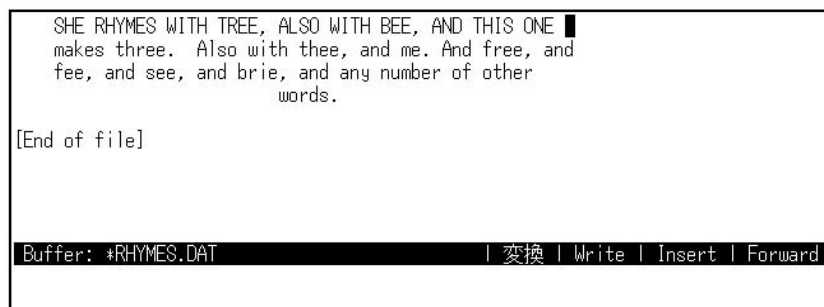
下の例では、1 行目のテキストをすべて大文字にします。カーソルを She という単語の最初の文字に移動し、[Select] キーを押します。次に、カーソルを選択領域の最後に移動します。ここでは 1 行目の最後、つまり one の後に移動し、UPPERCASE コマンドを入力します。

```
She rhymes with tree, also with bee, and this one  
makes three. Also with thee, and me. And free, and  
fee, and see, and brie, and any number of other  
words.  
  
[End of file]  
  
Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Command: UPPERCASE  
カーソルを動かして、テキストを SELECT してください
```

日本語 EVE は、選択領域内の単語をすべて大文字に変更します。

日本語 EVE の編集機能

7.5 テキストのフォーマットिंग



特定の単語の大文字と小文字を変更するには、カーソルをその単語の上に移動し、**Do**キーを押して、適切なコマンド (CAPITALIZE/ UPPERCASE/LOWERCASE) を入力します (単語の場合、選択領域とする必要はありません)。日本語 EVE が単語の大文字または小文字を変更した後、カーソルは次の単語に移動します。その単語が行末にあるときは、行の最後に移動します。カーソルが2つの単語の間にある場合は、カーソルの右側にある単語の大文字と小文字が変更され、カーソルは単語の最後に移動します。

7.6 バッファの使用

日本語 EVE を起動して文章を入力している間、タイプしている文字は、"バッファ"と呼ばれるメモリに書き込まれています。このメモリは、編集セッションの間だけ有効な、一時的な記憶領域です。保存する必要があるものはファイルに書き込んでください。

表 7-14 は、バッファを作成、操作、削除するために使用する日本語 EVE コマンドを示しています。

表 7-14 バッファ使用の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
BUFFER	指定したバッファを現在のウィンドウに表示し、そのバッファのほとんどの位置にカーソルを移動する。指定したバッファが存在しない場合には、新しいバッファを作成する。
NEW	MAIN という名前の新しいバッファを作成し、現在のウィンドウに表示する。MAIN バッファがすでに存在する場合には、日本語 EVE は新しいバッファ名を要求するプロンプトを表示する。
GET FILEまたは OPEN FILE	指定したファイルのテキストを読み込んだ新しいバッファ (指定したファイルが存在しない場合には、空のバッファ) を作成する。新しいバッファを現在のウィンドウに表示し、新しいバッファの先頭にカーソルを移動する。 編集セッションで同じファイルを再度指定した場合には、日本語 EVE は、単にそのバッファを現在のウィンドウに表示する。編集セッションで、まったく別のファイルを同じファイル名で指定した場合には、日本語 EVE は別のバッファ名を要求するプロンプトを表示する。
OPEN SELECTED	選択または検索したファイルを表示する。このコマンドを使えば、ファイル名をタイプせずに、GET FILEやOPEN FILEコマンドと同様にファイルをオープンすることができる。
DELETE BUFFER	指定したバッファを削除する。
NEXT BUFFER	次のバッファを現在のウィンドウに表示し、カーソルをもとの編集位置に移動する。このコマンドを使えば、バッファ名を指定せずに、バッファを切り替えることができる。
GO TO	MARKコマンドによってラベルをつけた位置にカーソルを戻す。 ラベルをつけた位置が別のバッファに存在する場合には、日本語 EVE はそのバッファにカーソルを移動し、そのバッファを現在のウィンドウに表示する (編集セッションで複数のバッファを使用する方法については、第 7.6.3 項 "2 つのバッファの編集" を参照)。
SHOW BUFFERS	編集セッションで作成したバッファのリストを表示する。リスト内でカーソルを移動し、 Select キーを使用して表示したい特定のバッファを指定できる。
SELECT	BUFFER LIST バッファ内で、指定したファイルを選択できる。バッファ名をタイプせずに、バッファを選択するには、SHOW BUFFERSコマンドで BUFFER LIST バッファに移動し、カーソルを選択したいバッファ名の上に置いて、SELECTコマンドを実行する。

(次ページに続く)

表 7-14 (続き) バッファ使用の日本語 EVE コマンド

コマンド	機能
REMOVE	BUFFER LIST バッファでは、DELETE BUFFERコマンドと同じ動きをする。バッファ名をタイプせずに、バッファを削除するには、SHOW BUFFERSコマンドで BUFFER LIST バッファに移動し、カーソルを削除したいバッファ名の上に置いて、REMOVEコマンドを実行する。
WRITE FILE	編集セッションを終了せずに、現在のバッファの内容をファイルに書き込む。バッファに対してファイル指定が設定されていない場合には、日本語 EVE は出力ファイル名を要求するプロンプトを表示する。詳細については、ヘルプのWRITE FILEを参照。
SAVE FILE	編集セッションを終了せずに、編集結果を保存し、現在のバッファの内容をファイルに書き込む。機能的には、WRITE FILEコマンドとほとんど同じ。詳細については、ヘルプのSAVE FILEを参照。
SAVE FILE AS	編集セッションを終了せずに、編集結果を保存し、現在のバッファの内容を、指定したファイルに書き込む。すなわち、SAVE FILE ASコマンドを実行すれば、バッファ名を変更せずに、異なる名前のファイルに編集結果を保存することができる。ただし、その後のSAVE FILEコマンドやWRITE FILEコマンド、あるいは終了操作に対しては、そのファイル指定がバッファに割り当てられる。 出力ファイル名を指定しなかった場合には、日本語 EVE はファイル名を要求するプロンプトを表示する。詳細については、ヘルプのSAVE FILE ASを参照。
SHOW	編集セッションで作成したバッファに関する情報を表示する。編集セッションで複数のバッファが存在する場合には、現在編集中のバッファに関する情報を表示する。他のバッファに関する情報が必要な場合には、 [D] キーを押す。編集操作を再開するには、他の任意のキーを押す。
SHOW SYSTEM BUFFERS	日本語 EVE が作成したシステム・バッファ (たとえば、Messages バッファ、Help バッファ、Insert Here バッファ、\$RESTORESバッファなど) のリストを表示する。リスト内でカーソルを移動し、 [Select] キーを使用して、表示したいバッファを指定できる。
SET BUFFER	現在のバッファの編集状態 (バッファを変更できるかどうかや、日本語 EVE が終了時にバッファをファイルに書き込むかどうか) を設定する。

既存のファイルを編集するときには、日本語 EVE はそのファイルの内容をバッファに読み込みます。反転表示されているステータス・ラインには、バッファ名、編集設定 (Read-only/Write)、編集モード (Insert/Overstrike)、およびバッファの現在の方向 (Forward/Reverse) が表示されます。

バッファ情報の表示

現在のバッファについて、より多くの情報を表示するには、SHOWコマンドを入力します。

```
JEVE V3.3 1994-06-30 12:00
MYFILE.TXT バッファの設定

入力ファイル:      MYFILE.TXT
入力コードセット:  DECKANJI
出力ファイル:      MYFILE.TXT
出力コードセット:  DECKANJI
ジャーナル・ファイル: ABC$: [HANAKO]MYFILE.TXT, XTPUSJOURNAL;1
    Not modified      LEFT MARGIN : 1
    モード: Insert      RIGHT MARGIN: 77
    Paragraph indent: none WPS word wrap indent: none
    Write      Modifiable
    方向 : Forward      WINDOW WIDTH: 80
    0 行
TAB STOP は 8 カラムごとにセットされています
Word wrap: on

マーク:

Buffer: SHOW      (JEVE V3.3 1994-06-30 12:00)
終了 → RETURN:
```

このコマンドによって表示される情報には、以下のようなものがあります。

- バッファ名
- 入力ファイル名と出力ファイル名
- バッファが変更されたかどうか
- 現在のモードと方向
- 行数
- マージンと画面幅の設定
- タブ位置の設定
- バッファ内で定義されているマーク

編集セッションで複数のバッファが存在する場合は、**[D]**キーを押すと次のバッファに関する情報が表示されます。

バッファの削除

バッファを削除するには、DELETE BUFFERコマンドを入力し、削除したいバッファの名前を指定します。バッファが空の場合や、変更されていない場合には、日本語 EVE はそのバッファを削除します。バッファが変更されている場合は、選択のためのプロンプトを表示します。

たとえば、以下のコマンドは、変更済みのバッファ MYFILE.TXT を削除するものです。バッファ名は正確に入力しなければなりません。短縮形は認められません。

Command: DELETE BUFFER myfile.txt

modified バッファです (削除 → D、書き込み → W、取り消し → Q) :

以下に、選択肢のリストを示します。

キーワード (入力キー)	機能
削除 (D)	指定したバッファを削除する
書き込み (W)	指定したバッファの内容をファイルに書き込んでから、削除する
取り消し (Q)	バッファは削除されない (省略時の選択肢)

削除するバッファがウィンドウに表示されている場合には、バッファが削除されたあと、日本語 EVE は、編集セッションで使用しているバッファのうち、もっとも古いバッファをウィンドウに表示します。

バッファ属性の変更

バッファの編集状態 (バッファを変更できるかどうかや、日本語 EVE が終了時にバッファをファイルに書き込むかどうか) を変更するには、SET BUFFERコマンドを使用してください。各コマンドに1つずつ、以下のキーワードが指定できます。

キーワード	機能
MODIFIABLE (省略時設定)	バッファは変更可能。
READ_ONLY	バッファは終了時に保存されない。READ_ONLY を指定すると自動的に UNMODIFIABLE に切り替わるので、バッファは変更不可能になる。ただし、READ_ONLY を指定した後、再度 MODIFIABLE にセットすることができる。
UNMODIFIABLE	バッファは変更不可能。ステータス・ラインには、Insert または Overstrike のかわりに Unmodifiable が表示される。
WRITE (省略時設定)	バッファが変更されていた場合は、終了時に保存される。バッファが READ_ONLY または UNMODIFIABLE になっているときに、SET BUFFER WRITE コマンドを実行すると、バッファは MODIFIABLE にセットされる。

省略時の設定では、バッファの編集状態は、MODIFIABLE および WRITE にセットされています。すなわち、バッファを変更することができ、終了時にはバッファの編集内容がファイルに書き込まれます。

変更したくないテキストが誤って変更されないようにするには、以下のコマンドを実行してください。バッファは READ_ONLY にセットされ、自動的に UNMODIFIABLE になります。

Command: **SET BUFFER READ_ONLY**

バッファを一時的な記憶領域 (スクラッチパッド) として使用する場合には、以下のコマンドを実行してください。バッファは、READ_ONLY および MODIFIABLE になります。

Command: **SET BUFFER READ_ONLY**

Command: **SET BUFFER MODIFIABLE**

このようにすると、バッファは編集できますが、終了時にはファイルに保存されません。

7.6.1 バッファのリスト

編集セッションで作成したすべてのバッファのリストを表示するには、SHOW BUFFERSコマンドを入力します。以下の例は、SHOW BUFFERSコマンドの結果を示します。

バッファ名	行数	属性
■FIRST-DRAFT.TXT	1234	Modified
MAIN	12	Modified
MYBUFFER	57	Modified
SAMPLE.TXT	231	Modified
NOTMUCHHERE.	0	

Buffer: BUFFER LIST バッファ選択 → SELECT バッファ削除 → REMOVE

このリストはスクロールでき、削除したいバッファや表示したいバッファを指定できます。バッファを削除するには、カーソルをバッファ名の行に移動し、**Remove**キーを押します。

バッファ名	行数	属性
FIRST-DRAFT.TXT	1234	Modified
■MYBUFFER	57	Modified
SAMPLE.TXT	231	Modified
NOTMUCHHERE.	0	

Buffer: BUFFER LIST バッファ選択 → SELECT バッファ削除 → REMOVE

バッファが削除されました: MAIN

バッファを現在のウィンドウに表示するには、カーソルをバッファ名に移動し、**Select**キーを押します。



Selectキーと**Remove**キーのこのような使い方は、バッファのリストが表示されている場合にのみ有効です。

日本語 EVE が作成したバッファのリストを表示するには、SHOW SYSTEM BUFFERSコマンドを入力します。リストはスクロールでき、カーソルをバッファ名に移動し、**Select**キーを押すことにより、表示したいバッファを指定できます。日本語 EVE はそのバッファを現在のウィンドウに表示します。

注意

システム・バッファ (Insert Here バッファ、Messages バッファ、\$RESTORE\$ バッファ、または \$DEFAULTS バッファなど) は削除しないでください。これらのバッファは一部のコマンドが正しく機能するのに必要なバッファです。

7.6.2 メッセージ・バッファの内容の表示

日本語 EVE はメッセージ・ウィンドウを使用します。メッセージ・ウィンドウは画面の一番下に表示され、編集セッション中にエラー・メッセージと情報メッセージをユーザに伝えます。メッセージ・ウィンドウには、Messages バッファの最後のメッセージが表示されます。

これらのメッセージは、BUFFERコマンドを使用して表示できます。メッセージ・バッファの内容を表示するには、BUFFER MESSAGESコマンドを入力します。それまで編集していたバッファに戻るには、適切なバッファ名を指定して、BUFFERコマンドを入力します。以下の例は、RHYMES.DAT という名前のバッファに戻るコマンドを示しています。

```
新しいファイルを編集します: A.A

EVEJ キーボードがセットされました。
カーソルを動かして、テキストを SELECT してください
削除が完了しました
バッファが削除されました: A.A

Buffer: MESSAGES | Read-only | Insert | Forward
Command: BUFFER RHYMES.DAT
```

また、メッセージ・バッファが表示されているときに、SHOW BUFFERSコマンドを実行すれば、ユーザが作成したバッファのリストが表示され、**Select**キーを使用して適切なバッファを指定できます。

7.6.3 2つのバッファの編集

複数のファイルを編集したい場合や、テキスト・ブロックを操作するために一時的な記憶領域が必要な場合には、編集セッション中に複数のバッファを使用できます。

新しいバッファを作成するには、次のいずれかを実行してください。

- GET FILEコマンド
- OPENコマンド
- OPEN SELECTEDコマンド
- BUFFERコマンド

新しいバッファを作成して、既存のファイルを表示したいときは、GET FILEコマンドまたはOPENコマンドと、表示したいファイル名を入力します。あるいは、オープンしたいファイル名をSELECTコマンドで選択し、OPEN SELECTEDコマンドを実行することもできます。

現在のウィンドウに、指定したバッファを表示したい場合はBUFFERコマンドとバッファ名を入力します。指定したバッファが存在しない場合には、日本語 EVE は新しいバッファを作成します。

ワイルドカードの使用

ファイルの指定には、アスタリスク・ワイルドカード文字 (*), およびパーセント・ワイルドカード文字 (%) を使用できます。アスタリスク・ワイルドカード文字は、任意の長さの文字列の代わりとして使えます。パーセント・ワイルドカード文字は、1文字の代わりとして使用します。また、ディレクトリ指定には、省略記号ワイルドカード ([...]) を使用できます。

指定したファイルがすでに存在する場合には、日本語 EVE はそのファイルの内容を新しいバッファに読み込み、現在のウィンドウにそのバッファを表示します。ワイルドカードを含むファイル指定に対応するファイルが2つ以上ある場合には、日本語 EVE は対応するファイルのリストを表示し、より完全なファイル指定を要求するプロンプトを表示します。それ以外の場合には、日本語 EVE は空のバッファを作成し、現在のウィンドウに表示します。

バッファの変更

現在のウィンドウに表示されているバッファを変更するには、BUFFERコマンドと表示したいバッファの名前を入力します。バッファ名を忘れた場合には、SHOW BUFFERSコマンドを入力することにより、編集セッションで有効なバッファ名を表示できます。その後、**Select**キーを使用してバッファを指定します。

次の例では、日本語 EVE 編集セッションで2つのファイルを編集するために、2つのバッファを使用する方法を示しています。この例では、RHYMES.DAT ファイルと SCHEDULE.DAT ファイルのオリジナル・バージョンが現在の省略時のディレクトリに存在するものと仮定しています。

日本語 EVE の編集機能

7.6 バッファの使用

RHYMES.DAT ファイルを編集するために、日本語 EVE を起動します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Overstrike | Forward

[D]キーを押し、GET FILE SCHEDULE.DATと入力すると、SCHEDULE.DAT ファイルの最新バージョンを格納した新しいバッファが作成され、RHYMES.DAT から表示が切り替わります。

```
Schedule for 1 July  
10:00 AM meeting with Engineering supervisor  
Read and review memo from Peggy  
Work on Pascal program  
[End of file]
```

Buffer: SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

4 lines read from file ABC\$: [HANAKO]SCHEDULE.DAT;3

これで2つのバッファが作成されました。ここで現在のバッファからもう1つのバッファにコピー操作を実行します。まず、SCHEDULE.DAT バッファを編集します。

カーソルを Read という単語の R の上に移動し、**[Select]**キーを押します。**[]**キーを1回押すと、SCHEDULE.DAT の3行目が反転表示されます。

```
Schedule for 1 July  
10:00 AM meeting with Engineering supervisor  
Read and review memo from Peggy  
Work on Pascal program  
[End of file]
```

Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

カーソルを動かして、テキストを SELECT してください

[Remove]キーを押すと、選択した行は、Insert Here バッファに登録されます。SCHEDULE.DAT の 3 行目のテキストは、次に選択したテキストを書き込むまで、Insert Here バッファに登録されたままの状態です。ここで RHYMES.DAT の編集操作に戻るために、他のバッファに切り替えます。[D]キーを押し、BUFFER RHYMES.DATと入力します。

```
Schedule for 1 July
10:00 AM meeting with Engineering supervisor
Work on Pascal program

[End of file]

Buffer: *SCHEDULE.DAT          | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: BUFFER RHYMES.DAT
削除が完了しました
```

```
She rhymes with tree,
also with bee,
and this one makes three.
[End of file]

Buffer: *RHYMES.DAT            | 変換 | Write | Overstrike | Forward
```

カーソルをバッファの先頭に移動し、[Insert Here]キーを押すと、SCHEDULE.DAT バッファから削除し、Insert Here バッファに登録したテキストが RHYMES.DAT バッファの先頭に挿入されます。

```
Read and review memo from Peggy
She rhymes with tree,
also with bee,
and this one makes three.
[End of file]

Buffer: *RHYMES.DAT            | 変換 | Write | Overstrike | Forward
```

複数のバッファを変更した後、編集セッションを終了する場合には、日本語 EVE は現在のバッファの内容をファイルに書き込んで、変更した他の各バッファをファイルに書き込むかどうかを質問します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
A.A バッファをファイルに書き込みますか？
3 lines written to file ABC\$: [HANAKO]RHYMES.DAT;2

7.6.4 ファイルの読み込みと書き込み

ファイルの読み込み

ファイルを日本語 EVE バッファに読み込むには、次の 5 つの方法があります。

日本語 EVE 起動時にファイルを指定する

INCLUDE FILE コマンドを入力し、挿入したいファイルの名前を指定する

日本語 EVE は、ファイルの内容全体をバッファ内のカーソルの前の行に挿入する。INCLUDE FILE コマンドを使用しても、ステータス・ラインに表示されるバッファの名前は変更されない。

GET FILE コマンド、または OPEN コマンドを入力し、使用するファイル名を指定する

いずれのコマンドも新しいバッファを作成し、既存のファイルの内容をそのバッファに読み込む。ステータス・ラインに表示されるバッファの名前は、GET FILE コマンド、あるいは OPEN コマンドで指定したファイル名と同じになる（詳細は第 7.7.2 項 "2 つのバッファの編集" を参照）。

ファイル名を選択、あるいは検索して選択領域とし（反転表示させる）、OPEN SELECTED コマンドを実行する

DIRECTORY LIST コマンドを入力し、使用するファイルを選択する

ファイルの書き込み

現在のバッファの内容をファイルに書き込むには、WRITE FILEコマンドを使用します。WRITE FILEコマンドでは、ファイルを指定できます。ファイル名を指定しなかった場合には、日本語 EVE は入力ファイルのファイル指定を使用して、バッファの内容をファイルに書き込みます。BUFFERコマンドを使用して現在のバッファを作成した場合には、日本語 EVE はファイル指定を要求するプロンプトを表示します。

編集セッションでWRITE FILEコマンドを使用した後、システム割り込みが発生した場合には、編集セッションの回復に関して第 7.4 節 "システム割り込みからの回復" の説明を参照してください。

7.6.5 ファイル選択リスト

ファイルの読み込みを行うとき、次の操作をするとファイル選択リストが表示され、その中から読み込むファイルを選択することができるようになりました。

DIRECTORY LISTコマンドを使用する

SET DIRECTORY LISTコマンドの後で、GET FILEまたはINCLUDE FILEコマンドを使用する

DIRECTORY LIST コマンドの使用

DIRECTORY LIST コマンドを使用すると、図 7-2 のようなファイル選択リストが表示されます。

図 7-2 DIRECTORY LIST コマンドのファイル選択リスト



ファイル選択リストでは、表 7-15 のキーが有効になります。

表 7-15 ファイル選択リストで使用できるキー

キー	機能
[Return]あるいは[Select] (M1 ダブルクリック)	読み込むファイルの決定、またはディレクトリの移動
[Insert Here]	ファイル名の取り込み、またはディレクトリ移動
[Do]	ファイル指定入力 (フィルタまたはディレクトリ指定)
カーソル上下 ([↑], [↓]) キー	選択カーソルの移動
[Shift/]または[Prev Screen]	前画面へスクロール
[Shift/]または[Next Screen]	次画面へスクロール
[Ctrl/]	リストの先頭へ

(次ページに続く)

表 7-15 (続き) ファイル選択リストで使用できるキー

キー	機能
Ctrl/	リストの最後へ
Find	ファイル名の検索
PF1 + Find	ファイル名の検索 (Wildcard Find)
Space または Ctrl/Z (M2 クリック)	ファイル選択のキャンセル

選択カーソル (反転表示の行) を目的のファイルへ移動し、**Return**または**Select**キーを押すか、ポインタを目的のファイルへ移動し、マウスの M1 をダブルクリックします。

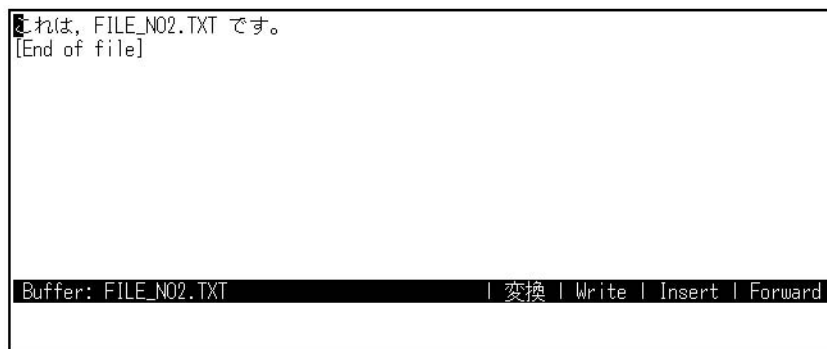
図 7-3 FILE_NO2.TXT を選択する

```
[~]
ABC$1: [MYDIR.WORK.PROJ1]
ABC$1: [MYDIR.WORK.PROJ2]
  ABC$1: [MYDIR.WORK]FILE_NO1.TXT;1
  ABC$1: [MYDIR.WORK]FILE_NO2.TXT;2
  ABC$1: [MYDIR.WORK]FILE_NO3.TXT;1
  ABC$1: [MYDIR.WORK]TEST.LOG;3
[End of file list]

Buffer: DIRECTORY LIST
```

図 7-3 では、現在のディレクトリにある FILE_NO2.TXT というファイルを読み込んでいます。図 7-4 のようにファイルが読み込まれました。

図 7-4 FILE_NO2.TXT の画面



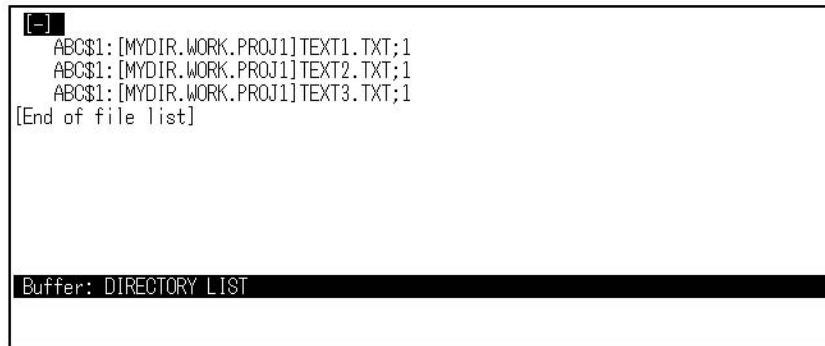
ディレクトリの移動

図 7-5 任意のディレクトリ指定



図 7-5 のように、DIRECTORY LIST コマンドに任意のディレクトリを指定して、その内容を表示させることもできます (図 7-6 を参照)。

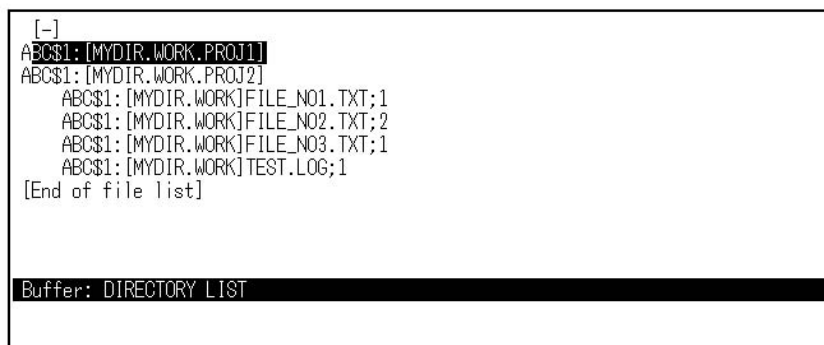
図 7-6 ディレクトリ[.PROJ1]のファイル選択リスト



また、ファイル選択リストでディレクトリを選択すると、そのディレクトリの内容が表示されます。

- ひとつ下のディレクトリを表示したい場合は、任意のディレクトリを選択してください。図 7-7 では、現在のディレクトリ ABC\$1:[MYDIR.WORK]から 1 つ下の PROJ1 というディレクトリを選択しています。選択した後の表示は、図 7-6 と同様になります。

図 7-7 ファイル選択リストでのディレクトリ指定



- ひとつ上のディレクトリを表示したい場合は [-] にカーソルを合せて、**[Return]**を押してください。図 7-6 の画面でそのまま**[Return]**を押すと、ABC\$1:[MYDIR.WORK.PROJ1]の上の ABC\$1:[MYDIR.WORK]というディレクトリ (図 7-2 を参照) の内容が表示されます。

SET DIRECTORY LIST コマンドの使用

SET DIRECTORY LISTコマンドを使用すると、GET FILEまたはINCLUDE FILEコマンドを入力したときに、DIRECTORY LISTコマンドを入力したときと同様なファイル選択リストが表示されます。ファイルおよびディレクトリの選択方法は、DIRECTORY LISTコマンドと同様です。

GET FILEまたはINCLUDE FILEコマンドを使用するときに、特定のディレクトリ名またはファイル名を指定すると、ディレクトリの内容または一致するファイルのみがリストに表示されます。ファイル名の指定にはワイルドカードが使えます。

SET DIRECTORY LISTコマンドを実行してGET FILEやINCLUDE FILEコマンドを使用した後で、ファイル選択リストを表示させたくないときは、SET NODIRECTORY LISTコマンドを実行してください。

7.7 ウィンドウの使用

日本語 EVE 編集セッションでは、編集中のバッファはウィンドウに表示されます。ステータス・ラインはウィンドウの一番下に反転表示され、バッファの名前、現在の編集モード、および現在の方向が示されます。

日本語 EVE では、ターミナルの画面に同時に複数のウィンドウを表示できます。たとえば、ウィンドウを 2 つ使用して、同じバッファの異なる部分を表示し、編集することができます。

表 7-16 は、ウィンドウを作成し、操作するための日本語 EVE のコマンドを示しています。

表 7-16 ウィンドウ使用の日本語 EVE コマンド

コマンド	ウィンドウ環境での機能
NEXT WINDOWまたは OTHER WINDOW	次の (またはもう 1 つの) ウィンドウにカーソルを移動する。
PREVIOUS WINDOW	前の (またはもう 1 つの) ウィンドウにカーソルを移動する。
SPLIT WINDOW	カーソルが置かれているウィンドウを 2 つの小さいウィンドウに分割する。このコマンドで数を指定すれば、ウィンドウを 2 つ以上に分割することもできる。たとえば、SPLIT WINDOW 3はウィンドウを 3 つに分割する。
TWO WINDOWS	SPLIT WINDOW 2と同じ。
ONE WINDOW	カーソルが置かれているウィンドウを 1 つの大きいウィンドウに復元する。日本語 EVE は他のすべてのウィンドウを画面上から削除する。ただし、それらのウィンドウに表示されていたバッファが削除されるわけではない。
ENLARGE WINDOW	指定した行数だけカーソルが置かれているウィンドウを拡大する。たとえば、ENLARGE WINDOW 5 は、現在のウィンドウを 5 行だけ拡大する。それにとまって、隣接するウィンドウは縮小する。
SHRINK WINDOW	指定した行数だけ、カーソルが置かれているウィンドウを縮小する。たとえば、SHRINK WINDOW 5 は、現在のウィンドウを 5 行だけ縮小する。それにとまって、隣接するウィンドウは拡大される。

(次ページに続く)

表 7-16 (続き) ウィンドウ使用の日本語 EVE コマンド

コマンド	ウィンドウ環境での機能
DELETE WINDOW	複数のウィンドウを使用しているときに、カーソルが置かれているウィンドウを削除する。
SET WIDTH	画面の幅を設定する。画面幅は正数で指定する。省略時には、ターミナル設定と同じ画面幅に設定されている (一般的には 80 カラム)。画面幅が 80 カラムよりも大きく指定された場合には、日本語 EVE は現在の編集セッションで、ターミナルを 132 カラム・モードにセットする。 日本語 EVE を終了する際に、ターミナルはもとの設定に戻る。画面幅の設定はすべてのウィンドウに適用される。
SHIFT LEFT	指定したカラム数だけ、カーソルが置かれているウィンドウを左にシフトする。
SHIFT RIGHT	指定したカラム数だけ、カーソルが置かれているウィンドウを右にシフトする。このコマンドを使用すると、通常は画面にあらわれない部分も表示できる。

7.7.1 複数のウィンドウによる 1 つのバッファの編集

同時にファイルの 2 つの部分を表示するには、SPLIT WINDOW コマンド (または TWO WINDOW コマンド) を使用します。日本語 EVE は画面を分割し、2 つの同じウィンドウを作成します。カーソルはバッファ内の同じ位置から移動しませんが、下のウィンドウにだけ表示されます。それぞれのステータス・ラインに表示されるバッファ名が同じことに注目してください。

長いファイルの 2 つの部分を表示すると、ファイル内のテキストを効率よく移動できます。ファイルの 1 つの部分からテキストを選択し、そのテキストを削除し、別の部分に挿入できます。カーソルを 1 つのウィンドウから別のウィンドウに移動するには、NEXT WINDOW コマンドを使用します。

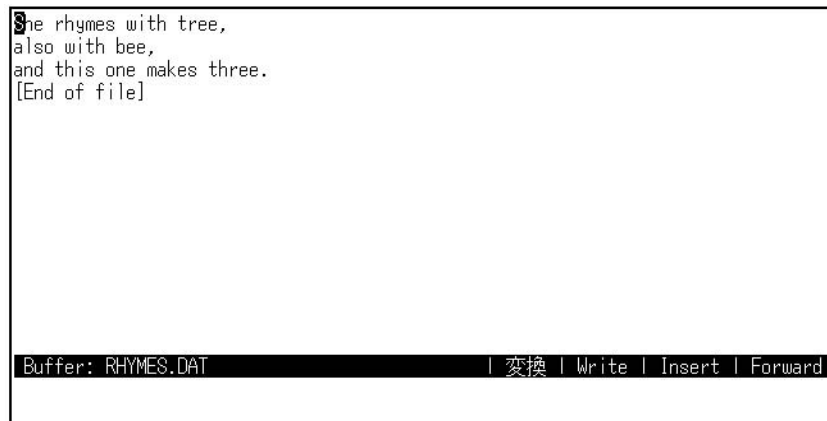
画面から片方のウィンドウを削除し、ひとつのウィンドウを編集領域全体に拡大するには、拡大したいウィンドウにカーソルを置いて、ONE WINDOW コマンドを入力します。

7.7.2 複数のウィンドウによる 2 つのバッファの編集

異なるファイルを格納した 2 つのバッファを、同時に表示しながら編集する場合には、次の操作を実行します。

1. SPLIT WINDOW コマンドを入力して、画面に 2 つのウィンドウを作成します。
日本語 EVE は画面を分割し、2 つのウィンドウを作成します。カーソルはバッファ内の同じ位置から移動しませんが、下のウィンドウにだけ表示されます。各ステータス・ラインに表示されるバッファ名は同じです。
2. GET FILE コマンド、OPEN コマンド、または OPEN SELECTED コマンドを使用して、2 番目のファイルを現在カーソルがあるウィンドウに表示します。
編集セッションですでに作成したバッファを現在のウィンドウに表示する場合には、BUFFER コマンドと表示したいバッファを入力します。
3. ターミナルの画面には、2 つの異なるバッファが表示されます。1 つのバッファからテキストを選択し、それを削除し、他のバッファに挿入できます。カーソルを 1 つのウィンドウから別のウィンドウに移動するには、NEXT WINDOW コマンドを使用します。

次の例は、2 つのウィンドウを使用して 2 つのファイルを編集し、1 つのファイルから別のファイルにテキストを移動する方法を示しています。まず、RHYMES.DAT ファイルを編集するために、日本語 EVE を起動します。



```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

日本語 EVE の編集機能

7.7 ウィンドウの使用

次に、SPLIT WINDOWコマンドを入力します。画面に2つのウィンドウが作成されます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]  
  
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.█  
[End of file]  
  
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
```

[D]キーを押し、GET FILE SCHEDULE.DATと入力すると、SCHEDULE.DATのテキストを格納した新しいバッファが画面の下ウィンドウに作成されます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]  
  
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Schedule for 1 July  
10:00 AM meeting with Engineering supervisor  
Read and review memo from Peggy  
Work on Pascal program  
[End of file]  
  
Buffer: SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
```

カーソルはまだ下のウィンドウに置かれています。Readという単語のRにカーソルを移動してください。**[S]**キーを押し、**[D]**キーを2回押します。SCHEDULE.DATの最後の2行が反転表示されます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]  
  
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Schedule for 1 July  
10:00 AM meeting with Engineering supervisor  
Read and review memo from Peggy  
Work on Pascal program  
[End of file]  
  
Buffer: SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
カーソルを動かして、テキストを SELECT してください
```

Remove キーを押すと、反転表示されているテキストが Insert Here バッファに格納されます。次に NEXT WINDOW コマンドを入力することにより、カーソルをもう 1 つのウィンドウに移動します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]  
  
Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Schedule for 1 July  
10:00 AM meeting with Engineering supervisor  
[End of file]  
  
Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
削除が完了しました
```

カーソルを RHYMES.DAT バッファの一番下に移動し、**Insert Here** キーを押します。SCHEDULE.DAT から削除したテキストが RHYMES.DAT に挿入されます。

日本語 EVE の編集機能

7.7 ウィンドウの使用

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
Read and review memo from Peggy  
Work on Pascal program  
[End of file]  
  
Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Schedule for 1 July  
10:00 AM meeting with Engineering supervisor  
[End of file]  
  
Buffer: *SCHEDULE.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
  
削除が完了しました
```

ONE WINDOWコマンドを入力すると、他のすべてのウィンドウが画面から削除され、カーソルが置かれているウィンドウは画面の編集領域全体に拡大されます。

編集セッションを終了する場合には、日本語 EVE は現在のバッファの内容をファイルに書き込み、他のバッファの内容をファイルに書き込むかどうかを質問します。

7.8 キーを定義する方法

日本語 EVE コマンドを入力したり、学習シーケンスと呼ばれる一連のキーストロークを入力するために、キーを定義できます。

日本語 EVE では、**Return**キー (**Ctrl/M**)、スペース・バー、およびメイン・キーボードの英字、数字、句読点などは定義できません。

さらに、次に示すキーと制御キー・シーケンスも定義しないでください (特殊なターミナル設定をしないと定義できないものもあります)。

Break

Delete または **<X>**

Escape または **Ctrl/I**

F1 ~ **F6** (VT200/VT300 シリーズ)
Help (VT100 シリーズの場合は**PF2**)
Noscroll
Shift
Ctrl/C
Ctrl/I または **TAB**
Ctrl/O
Ctrl/Q
Ctrl/R (日本語 EVE ではREMEMBERキーとして定義済み)
Ctrl/S
Ctrl/T
Ctrl/U
Ctrl/X
Ctrl/Y

制御キーも含めて、他のキーはすべて定義できます。**DO**キーを別のキーに割り当てている場合には、**DO**キーも再定義できます。

SET SHIFT KEYおよびSET NOSHIFT KEYは古いコマンド名です。かわりにSET GOLD KEYコマンド、およびSET NOGOLD KEYコマンドを使用してください。GOLD キーの設定に関する詳細は、第 7.8.3 項 "GOLD キーの定義"を参照してください。

7.8.1 日本語 EVE コマンドを実行するためのキーの定義

頻繁に使用する日本語 EVE コマンドをキーに定義することができます。日本語 EVE コマンドを実行するキーを定義するには、以下の方法があります。

DEFINE KEYコマンドを使用する

イニシャライゼーション・ファイルを使用する

HELP を使用しているときに、日本語 EVE コマンドを割り当てたキーを押すと、日本語 EVE はそのコマンドに関するヘルプ・テキストを表示します。

編集セッションを終了すると、キー定義は無効になります。ただし、SAVE EXTENDED EVEコマンドを使用すれば、次の編集セッションにキー定義を保存できます。

DEFINE KEYコマンドは、日本語 EVE コマンドを1つのキー、1つのキーと GOLD キーとの組み合わせ、または制御キー・シーケンスに割り当てます。

DEFINE KEY コマンド

コマンド・ラインに、定義するキーとコマンドを指定してDEFINE KEYコマンドを入力することもできます。またはDEFINE KEYコマンドだけを入力して[Return]キーを押せば、日本語 EVE は定義するキーやコマンドの入力をうながすプロンプトを表示します。

コマンド・ラインにDEFINE KEYコマンドを入力するときは、以下のように指定します。

Command: **DEFINE KEY** [=キー名] コマンド

最初のパラメータは、定義するキーです。2番目のパラメータは、キーに割り当てるコマンドです。たとえば、次の例はMOVE BY WORDコマンドをキーパッドの1というキーに割り当てます。

Command: **DEFINE KEY=Kp1 MOVE BY WORD**

次のコマンドは、FILLコマンドを[Ctrl/X]に割り当てます。

Command: **DEFINE KEY=CTRL/X FILL**

キー名を指定する場合には、アンダースコア (_)、ハイフン (-)、スラッシュ (/) の3つのセパレータのうちの1つを使用します。たとえば、[Ctrl/X]キーは以下のように表示できます。

セパレータ	例
アンダースコア (_)	CTRL_X
ハイフン (-)	CTRL-X

セパレータ	例
スラッシュ (/)	CTRL/X

次の例は、DEFINE KEYコマンドを入力して、日本語 EVE がプロンプトを表示する例です。日本語 EVE を起動して、DEFINE KEYコマンドを入力します。

```
[End of file]

Buffer: MAIN | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: DEFINE KEY
```

キーに定義したい日本語 EVE コマンドをタイプして、Returnキーを押します。

```
[End of file]

Buffer: MAIN | 変換 | Write | Insert | Forward
EVE command: START OF LINE
```

日本語 EVE コマンドを割り当てるキーを押します。

```
[End of file]

Buffer: MAIN | 変換 | Write | Insert | Forward
定義するキーを押してください:
```

キーを正しく定義できた場合には、"キーが定義されました"というメッセージが表示されます。



イニシャライゼーション・ファイルの作成

日本語 EVE コマンドをキーに割り当てるもう 1 つの方法として、イニシャライゼーション・ファイルを作成する方法もあります。イニシャライゼーション・ファイルは、キーを定義したり、編集セッションの特性を設定したりします。イニシャライゼーション・ファイルには、起動時に日本語 EVE が実行するコマンド、キー定義が格納されます。イニシャライゼーション・ファイルでキーを定義するには、ファイルの中に DEFINE KEY コマンドを挿入します。イニシャライゼーション・ファイルに関する詳細は、第 7.12 節 "イニシャライゼーション・ファイルの作成" とオンライン・ヘルプの Initialization Files のトピックを参照してください。

キー定義の削除

キー定義を削除するには、UNDEFINE KEY コマンドを使用します。

日本語 EVE コマンドを実行するためのキー定義の例については、第 7.8.3 項 "GOLD キーの定義" を参照してください。

7.8.2 学習シーケンスを入力するためのキーの定義

LEARN コマンドは、学習シーケンスと呼ばれる一連のキーストロークを 1 つのキー、または制御キー・シーケンスに割り当てます。学習シーケンスを使用すれば、1 つのキーを押すだけで、同じ一連のキーストロークをバッファに何回でも入力できます。日本語 EVE 編集セッションを終了すると、学習シーケンスはすべて無効になります。ただし、SAVE EXTENDED EVE コマンドを使用すれば、次の編集セッションに学習シーケンスを保存できます。

学習シーケンスは、次の方法で定義します。

1. LEARNコマンドを入力する。
2. 記憶するキーストロークをタイプする。すでに定義されているキーを押すこともできるし、テキストをタイプすることもできる。
3. **[Ctrl/R]**を押す。プロンプトに対する応答として、学習シーケンスに使用するキーを押す。学習シーケンスをキャンセルするときは、**[Return]**キー、または**[Ctrl/M]**を押す。

正しくキーを定義できた場合には、キーストロークが記憶されましたというメッセージが表示されます。

次の例は、**[Ctrl/X]**を押したときに、ファイルにテキスト文字列を挿入する学習シーケンスを定義する方法を示しています。RHYMES.DAT ファイルを編集するために、日本語 EVE を起動します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

まず、バッファの最後に移動します。学習シーケンスの定義を開始するには、LEARNコマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: LEARN

日本語 EVE の編集機能

7.8 キーを定義する方法

日本語 EVE が記憶するテキストとして、And what is a rhyme? というテキストをファイルの最後に挿入します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
And what is a rhyme?  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

学習するキー・ストロークを入力し、CTRL/R を押してください

プロンプトに対して[Ctrl/R]を押します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
And what is a rhyme?  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

記憶させたいキーを押してください:

[Ctrl/X]を押して、このキーに学習シーケンスを割り当てます。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
And what is a rhyme?  
[End of file]
```

Buffer: *RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

キー・ストロークが記憶されました

編集セッションのこの後の部分では、[Ctrl/X]を押すだけで、日本語 EVE はカーソルの現在の位置に、And what is a rhyme? というテキストを挿入します。

7.8.3 GOLD キーの定義

GOLD キーを作成すると、同じ編集キーに 2 つの定義を割り当てることができます。1 つの編集機能は、編集キーを押すことにより実行されます。もう 1 つの機能は、最初に GOLD キーを押し、次に編集キーを押すことにより実行されます。

省略時の設定では、GOLD キーは各キーボードごとに定義されています。EVEJ キーボードおよび TARO キーボードでは、**[PF1]** が GOLD キーとして定義されています。JVMS キーボードでは、**[Ctrl/G]** が GOLD キーとして定義されています。

GOLD キーを定義するには、SET GOLD KEY コマンドを入力し、GOLD キーとして使用するキーを押します。キーが正しく定義できたときには、"GOLD key がセットされました" というメッセージが表示されます。

GOLD キーを定義した後、日本語 EVE が定義している GOLD 編集キーを使用できます。GOLD 編集キーに定義された日本語 EVE コマンドの図を表示するには、HELP KEYPAD コマンドを入力します。GOLD 編集キーは反転表示されます。

また、GOLD キーを使用して独自のキー定義を作成することも可能です。次の例は、GOLD キーを定義し、2 つのコマンドを 1 つのキーに割り当てる方法を示しています。この例では、補助キーボードの数字の 4 というキー (**[KP4]**) を GOLD キーとして定義し、BOTTOM コマンドを **[F20]** に、TOP コマンドを **[GOLD/F20]** に割り当てています。したがって、**[F20]** を単独で押すと BOTTOM コマンドが入力され、GOLD キー (**[KP4]**) を押した後、**[F20]** を押すと TOP コマンドが入力されます。

日本語 EVE の編集機能

7.8 キーを定義する方法

GOLD キーの定義

GOLD キーをセットするには、SET GOLD KEYコマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]  
  
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
Command: SET GOLD KEY
```

補助キーパッドの数字の4というキー (**KP4**) を押します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]  
  
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
GOLD にセットするキーを押してください:
```

KP4キーが、GOLD キーとして定義されました。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]  
  
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
GOLD key がセットされました
```

DEFINE KEYコマンドを入力します。


```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: DEFINE KEY

BOTTOMと入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
EVE command: BOTTOM

F20を押します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward
定義するキーを押してください:

F20にBOTTOMコマンドが定義されました。

日本語 EVE の編集機能

7.8 キーを定義する方法

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

キーが定義されました

GOLD キーを使ったキー定義

次に、TOP コマンドを **GOLD/F20** キーに定義します。DEFINE KEY コマンドを入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

Command: DEFINE KEY

TOP と入力します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward

EVE command: TOP

TOP コマンドのキーを割り当てるには、GOLD キー (**KP4**) を押し、その後、**F20** キーを押します。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

```
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
定義するキーを押してください:
```

GOLD/F20 キーにTOPコマンドが定義されました。

```
She rhymes with tree,  
also with bee,  
and this one makes three.  
[End of file]
```

```
Buffer: RHYMES.DAT | 変換 | Write | Insert | Forward  
キーが定義されました
```

この後の編集セッションでは、**F20**を押すと、日本語 EVE はBOTTOMコマンドを実行します。GOLD キー (**KP4**) を押してから**F20**を押すと、日本語 EVE はTOPコマンドを実行します。

誤って GOLD キーを押した場合には、**Select**キーを押すと、それを取り消すことができます。次の編集セッションまで、このキー定義を保存するには、SAVE EXTENDED EVEコマンドを使用します。

複数の GOLD キーを同時に定義することはできません。GOLD キーの定義を削除するには、SET NOGOLD KEYコマンドを入力し、定義を削除するキーを押します。また、別の GOLD キーを定義すると、それまで定義されていた GOLD キーは削除されます。

GOLD キーを定義するためのもう 1 つの方法として、イニシャライゼーション・ファイルに次の形式のコマンドを挿入する方法があります。

```
SET GOLD KEY keyname
```

たとえば、次のコマンド・ラインをイニシャライゼーション・ファイルに入れると、**[PF1]**キーを GOLD キーとして定義します。

```
SET GOLD KEY PF1
```

7.9 日本語 EVE での DCL コマンドの使用

日本語 EVE の内部から DCL コマンド (DCL レベルのコマンド) を実行したり、DCL コマンド・レベルと日本語 EVE 編集セッションを切り替えるために、サブプロセスを使用することができます。

7.9.1 DCL コマンドの実行

日本語 EVE の内部から DCL コマンドを入力する場合には、**[D]**キーを押し、日本語 EVE の DCL というコマンドと実行したい DCL コマンド (ここでは SHOW TIME) を入力します。"DCL サブプロセスをクリエイトしています..."というメッセージがメッセージ・バッファに表示されます。



DCL コマンドの実行後、日本語 EVE は必要に応じて別のウィンドウを作成し、DCL コマンドとその出力を DCL バッファに表示します (カーソルは、DCL コマンドを実行する前のバッファにそのまま残されます)。

```
[End of file]

Buffer: MAIN | 変換 | Write | Insert | Forward
SHOW TIME
10-NOV-1993 11:34:41

Buffer: DCL
Subprocess activated
```

カーソルを DCL バッファに移動し、テキストを選択したり、削除したり、それを編集用のバッファにコピーしたりすることができます。

注意

連続した出力を生成するような DCL コマンドや、Phone ユーティリティなどのように独自の画面管理を行うプログラムを実行する DCL コマンドは入力しないでください。

日本語 EVE バッファ内に DCL コマンドの出力結果を取り込むには、日本語 EVE の DCL というコマンドを使用すると便利です。

日本語ファイル名のサポート

日本語 EVE を起動した親プロセスが日本語ファイル名を使用していた場合、日本語 EVE 内で DCL コマンドを使うときにも日本語ファイル名を使用できます。

JSYS\$CONTROL ユーティリティを使用すれば、親プロセスとは無関係に日本語ファイル名の有効/無効を切り替えることができます。

DCL ヘルプの使用

いくつかの DCL コマンドは DCL コマンドのためのサブプロセスの制御を続けて行います。たとえば、`[D]`キーの後に DCL HELP DIRECTORY コマンドを入力すると、サブプロセスを生成し、DIRECTORY という DCL コマンドのヘルプ・テキストを表示します。

続けて、`[D]`キーの後に DCL /ACL コマンドを入力すると、日本語 EVE は、DIRECTORY/ACL コマンドの DCL ヘルプ・テキストを表示します。

ヘルプから抜けるには、`[D]`キーを押して、DCL とタイプし、続けて `[Ctrl/V]` `[Ctrl/Z]` を押してください。

DCL コマンドの使い方に関する詳細については、日本語 EVE の DCL というコマンドのヘルプ・テキストを参照してください。

Command: **HELP DCL**

7.9.2 サブプロセスの生成

編集セッションを終了せずに、日本語 EVE 編集セッションと DCL コマンド・レベルを切り替えるには、SPAWN コマンドを使用してサブプロセスを生成します。サブプロセスを生成すると日本語 EVE は、現在の編集セッションを一時停止し、ターミナルを新しいサブプロセスに接続します。ターミナルの画面に DCL プロンプト (\$) が表示されます。

注意

DECwindows 環境で SPAWN コマンドおよび ATTACH コマンドがサポートされるのは、日本語 EVE を /DISPLAY=CHARACTER_CELL 修飾子で起動したとき (省略時の設定) に限ります。

サブプロセスの生成は、Mail ユーティリティの起動や、画面を使用するプログラムの実行などに便利です。サブプロセスではどの OpenVMS ユーティリティも起動でき、どの DCL コマンドも実行できます。

編集セッションに戻るには、DCL の LOGOUT コマンドを入力します。これで、サブプロセスからログアウトします。日本語 EVE は編集セッションを再開し、カーソルはサブプロセスを生成する前のバッファ内の位置に表示されます。

また、DCL のコマンドを SPAWN コマンドに対するパラメータとして指定すれば、特定のサブプロセスを生成できます。

次に、サブプロセスで Mail ユーティリティを実行する例を示します。SPAWN MAIL コマンドを入力してください。

```
[End of file]

Buffer: MAIN | 変換 | Write | Insert | Forward
Command: SPAWN MAIL
```

MAIL>というプロンプトが画面に表示されます。MAIL を終了すると、サブプロセスから自動的にログアウトされ、日本語 EVE は編集セッションを再開します。

MAIL> EXIT

DCL を使用するためにサブプロセスを生成する代わりに、日本語 EVE 編集セッションのためにサブプロセスを生成し、その後、DCL コマンドとユーティリティを使用するために親の DCL プロセスにアタッチすることができます。

まず、DCL の SPAWN コマンドを使用して、サブプロセスを生成します。

```
$ SPAWN
%DCL-S-SPAWNED, プロセス PUPPY_1 が生成されました
%DCL-S-ATTACHED, ターミナルはプロセス PUPPY_1 にアタッチされました
```

SPAWN コマンドはサブプロセスを生成します (SHOW PROCESS コマンドを実行すると、"username_1"と表示されます)。サブプロセスで日本語 EVE を起動し、編集セッションを開始します。

日本語 EVE の編集機能

7.9 日本語 EVE での DCL コマンドの使用

```
$ EDIT/XTPU
```

DCL コマンド・レベルに戻る場合には、日本語 EVE の ATTACH コマンドを使用し、親プロセスに戻ります (SHOW PROCESS コマンドを実行すると、プロセスが "username" と表示します)。



編集セッションを再開するには、DCL の ATTACH コマンドとサブプロセスのプロセス名 ("username_1") を使用して、編集サブプロセスに再接続します。日本語 EVE は編集セッションを再開し、カーソルは親プロセスに接続する前の位置に表示されます。

```
$ ATTACH PUPPY_1
```

7.10 記号を入力する (記号変換)

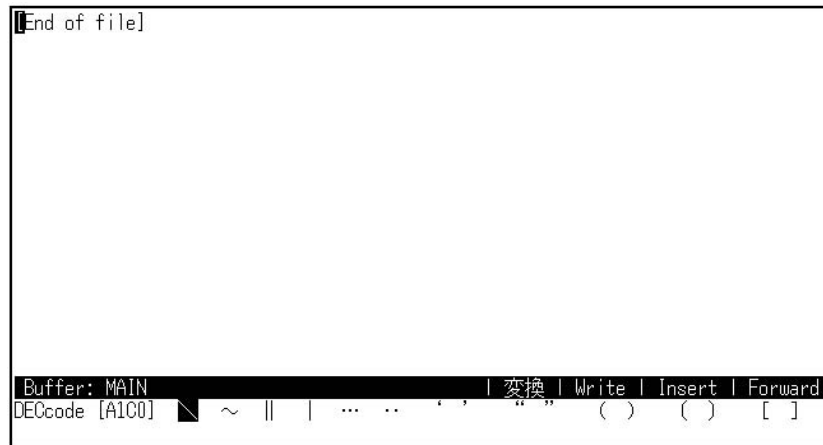
DEC 漢字コード表の記号を入力することができます。

7.10.1 KIGOU コマンド

KIGOU コマンドを実行すると、画面の 1 番下 (ステータス・ラインの下) に DEC 漢字コード一覧表が 1 行ずつ表示されます。

矢印キー (↑, ↓, ←, →) で上下左右にカーソルを移動できます。Return キーを押すと、カーソルが置かれている記号を入力して、コマンドを終了します。Select キー

図 7-8 KIGOU コマンド画面



ーを使えば、コマンドを終了せずに記号を何文字でも入力することができます。記号を入力しないでコマンドを終了するときは`Ctrl/Z`を押してください。

記号モードを1度終了し、再度KIGOUコマンドを実行すると、前回終了時と同じラインが表示されます。`GOLD/`で一覧表の先頭に、`GOLD/`で最後に移動できます。

7.10.2 KIGOU BY CODE コマンド

変換したい記号のコード番号がわかっている場合には、KIGOU BY CODEコマンドが便利です。

KIGOU BY CODEコマンドを実行すると、`[]`内のコード番号が空白/入力可能になるので、ここに番号を入力すると、そのラインが表示されます。

7.10.3 記号コマンドをキー定義する方法

KIGOUコマンド，およびKIGOU BY CODEコマンドを頻繁に使う場合は，コマンドをキーに定義すると便利です。イニシャライゼーション・ファイル SYS\$LOGIN:JEVE\$INIT_V3.EVE に，以下の2行を追加してください。

```
DEFINE KEY=GOLD/Z KIGOU  
DEFINE KEY=GOLD/X KIGOU BY CODE
```

これで，**[GOLD/Z]**でKIGOUコマンドが実行され，**[GOLD/X]**でKIGOU BY CODEコマンドが実行されます。

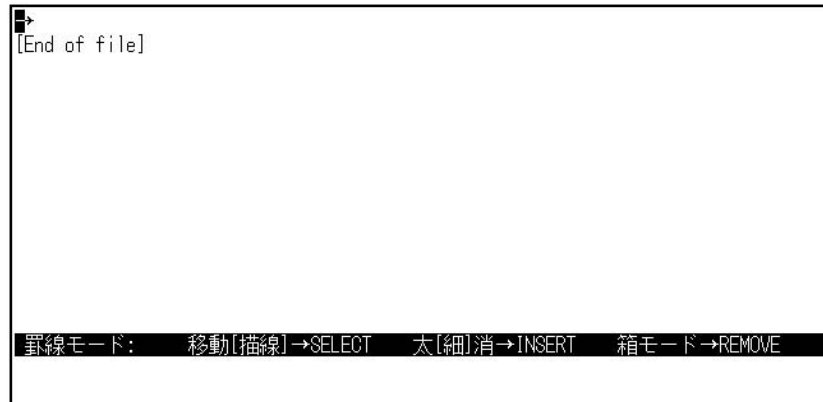
7.11 罫線機能

日本語 EVE では，罫線機能が使えます。

7.11.1 DRAW KEISEN コマンド

DRAW KEISENコマンドを実行すると，ステータス・ラインの表示が図 7-9 のようになり，カーソル位置に矢印 () が表示されます。

図 7-9 DRAW KEISEN コマンド画面



移動/[描線] SELECT

[Select]キーを使用して、移動/描線を切り替えます。[移動]を選択すると、罫線を引かずにカーソルを移動できます。[描線]を選択すると、カーソルを移動して罫線を引くことができます。

太[細]消 INSERT

[Insert Here]キーを使用して、罫線の種類を指定できます。[太]を選択すると太い罫線、[細]を選択すると細い罫線、[消]を選択すると、罫線消去モードになります。

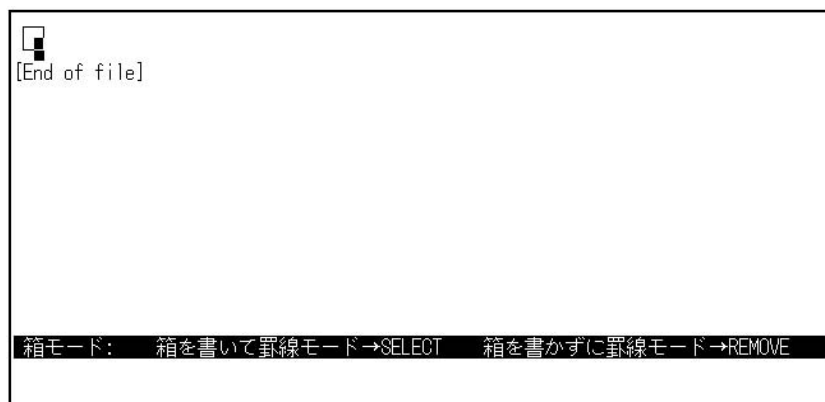
箱モード REMOVE

[Remove]キーを使用して、箱モードに切り替えます。[Remove]キーを押すと、カーソル位置に小さい箱が表示されます。矢印キー (↑, ↓, ←, →) を使用して、この箱を拡大/縮小することができます。

箱モードにはいると、ステータス・ラインが図 7-10 のように変わります。

[Select]キーを押すと、箱が確定され、[移動]モードになります。[Remove]キーを押すと、箱がリセットされ、[移動]モードになります。

図 7-10 箱モード画面



マウスによる罫線作成

DECwindows インターフェースを使用している場合には、マウスを使って罫線を引くことができます。まず始点にポインタを移動し M1 をクリックすると始点が固定されます。そして終点にポインタを移動し M1 をクリックすると始点と終点を結ぶ罫線が描かれます。始点と終点の行またはカラムがずれている場合には箱型の罫線が描かれます。ポインタを動かして M1 をクリックすることにより、終点を移動出来ます。罫線を確定するためには M1 をダブルクリックします。また M3 のクリックで表示されるポップアップ・メニューによって、移動/描線や線種の切り替えを行うこともできます。

7.11.2 罫線コマンドをキー定義する方法

DRAW KEISENコマンドを頻繁に使う場合は、コマンドをキーに定義すると便利です。イニシャライゼーション・ファイル SYSS\$LOGIN:JEVE\$INIT_V3.EVE に、以下の 1 行を追加してください。

```
DEFINE KEY=Ctrl/D DRAW KEISEN
```

これで、**[Ctrl/D]**を押すと、罫線モードにはいれます。

罫線固定モード

罫線の枠内にあるテキストを編集しようとした場合、挿入/削除などの操作に伴って罫線が動いてしまうと都合が悪いことがあります。このような場合には、SET FIX KEISEN コマンドで罫線固定モードに設定することができます。

罫線固定モードに入ると罫線が固定され、罫線の削除、罫線を含む領域のカット・アンド・ペースト、ボックス操作なども罫線を考慮した動きに変更されます。

7.12 イニシャライゼーション・ファイルの作成

会話的にキーを定義したり、編集セッションの属性を設定するかわりに、日本語 EVE コマンドとキー定義をイニシャライゼーション・ファイルに登録できます。

ファイルの実行

イニシャライゼーション・ファイルは@コマンドを使用して、日本語 EVE を起動するときや編集セッションの途中で実行できます。次の例を参照してください。

Command: @SETUP_INIT

ファイルの作成

イニシャライゼーション・ファイルの各コマンドは、それぞれ別々の行に指定します。各コマンドの内容をわかりやすく示すために、ファイルにコメント行を追加できます。ただし、コメント行の前に感嘆符 (!) を指定し、コマンドと別の行に指定してください。イニシャライゼーション・ファイルのファイル・タイプはEVEです。

以下にイニシャライゼーション・ファイルの例を示します。

日本語 EVE の編集機能

7.12 イニシャライゼーション・ファイルの作成

```
set tabs every 5
set left margin 15
set right margin 75
overstrike mode
define key=Ctrl/D erase word
define key=GOLD/W start of line
define key=KP5 fill paragraph
!
!Binds the EDT forward function KP4 on
!EDT keypad to GOLD F
!
define key=GOLD/F EDT KP4
```

ファイルの指定

イニシャライゼーション・ファイルを指定するには、以下の3つの方法があります。

日本語 EVE の起動時に/INITIALIZATION 修飾子を指定する

次のコマンドは、MY_INIT という名前のイニシャライゼーション・ファイルを使用して、日本語 EVE を起動します。

```
$ EDIT/XTPU/INIT=WORK1:[ALEXIS]MY_INIT
```

論理名 JEVE\$INIT_V3 にイニシャライゼーション・ファイルを定義する

省略時の設定では、DEC XTPU は論理名が JEVE\$INIT_V3 であるイニシャライゼーション・ファイルを使用します。この論理名を LOGIN.COM ファイルに定義した場合には、DEC XTPU は、日本語 EVE を起動するときに、ユーザのイニシャライゼーション・ファイルを自動的に使用します。たとえば、次のコマンドを LOGIN.COM ファイルに登録できます。

```
$ DEFINE JEVE$INIT_V3 WORK1:[ALEXIS]MY_INIT.EVE
```

イニシャライゼーション・ファイルを、JEVE\$INIT_V3.EVE という名前にして、SYS\$LOGIN ディレクトリに置く

日本語 EVE を起動すると、日本語 EVE はまずセクション・ファイルを探し、次にコマンド・ファイルを探し、最後にイニシャライゼーション・ファイルを探します。イニシャライゼーション・ファイルはセクション・ファイルおよびコマンド・ファイルの後に実行されるため、イニシャライゼーション・ファイルの定義はセク

ション・ファイルやコマンド・ファイルの定義より優先します。この理由から、編集環境を定義するコマンドはコマンド・ファイルまたはイニシャライゼーション・ファイルに登録してください。

環境定義の日本語 EVE コマンド
環境を定義するコマンドは次のとおりです。

- SET CURSOR BOUNDまたは
SET CURSOR FREE
- SET FIND WHITESPACEまたは
SET FIND NOWHITESPACE
- SET KEYPAD
- SET GOLD KEY
- SET LEFT MARGIN
- SET RIGHT MARGIN
- SET SCROLL MARGINS
- SET TABS ATまたは
SET TABS EVERY
- SET TABS SPACES ,
SET TABS MOVEMENT , または
SET TABS INSERT
- SET TABS VISIBLEまたは
SET TABS INVISIBLE
- SET WIDTH
- SET WILDCARD VMSまたは
SET WILDCARD ULTRIX
- SET WRAPまたは
SET NOWRAP
- バッファの省略時のモード (CHANGE MODE , OVERSTRIKE MODEまたは
INSERT MODE)

- バッファの省略時の方向 (CHANGE DIRECTION , FORWARDまたはREVERSE)

7.13 \$DEFAULTS\$バッファの変更

日本語 EVE では、ユーザが作成した新しい各バッファは、編集モード、方向、マージン、およびタブ・ストップに関して、省略時の設定を使用します。\$DEFAULTS\$というシステム・バッファには、省略時のバッファ属性が登録されています。

これらの属性は、日本語 EVE の省略時設定、または起動時の編集バッファに対してセクション・ファイル、コマンド・ファイル、イニシャライゼーション・ファイルで定義したコマンド設定の属性です。起動時のバッファは MAIN バッファか、または DCL コマンド・ラインに指定したバッファです。

たとえば、イニシャライゼーション・ファイルでマージン、タブ・ストップ、カーソルの方向、編集モードを設定した場合には、これらの設定は、\$DEFAULTS\$バッファに登録されます。日本語 EVE は、この属性をその後でユーザが作成するすべてのバッファに対して適用します。

バッファの現在の属性を表示するには、SHOW DEFAULTS BUFFERコマンドを入力します。日本語 EVE は、図 7-11 の情報を表示します。

図 7-11 バッファの属性画面



\$DEFAULTS\$バッファの属性は対話的にも変更できます。その場合には、BUFFER \$DEFAULTS\$コマンドを入力して\$DEFAULTS\$バッファに移動し、適切なSETコマンドを入力してください。たとえば、SET LEFT MARGIN 7と入力します。この結果、\$DEFAULTS\$バッファの左マージンは7になります。したがって、編集セッションでこの後で作成する新しいバッファはすべて、左マージンが7になります。

7.14 複数のコードセット・サポート

コードセットとはファイルの内容の表現方法を規定するものです。V3以前のバージョンの日本語 EVE は、DEC 漢字コードセットと呼ばれるコードセットのみをサポートしていましたが、日本語 EVE V3 では DEC 漢字コードセット以外のコードセットもサポートします。

コードセットが異なれば、同じ内部表現であっても解釈が異なります。ファイルを書き出したときのコードセットと異なるコードセットを指定してファイルを読み込むと、文字が正しく表示されないということが起こります。ファイル自体には、コードセットを示す情報が書かれていません。そのため、各ファイルのコードセットの管理は、それを使う人の責任になります。

V3 以前のバージョンの日本語 EVE で作られたファイルのコードセットは、DEC 漢字コードセットです。特に新しくサポートされるコードセットを使う必要がない場合は、DEC 漢字コードセットを使うことをお勧めします。

日本語 EVE の省略時のコードセットは DEC 漢字コードセットです。特に指定しない限り、日本語 EVE で作られたファイルは DEC 漢字コードセットになります。

7.14.1 サポートされるコードセット

日本語 EVE は以下のコードセットをサポートしています。

- DEC 漢字コードセット (DECKANJI)
- Super DEC 漢字コードセット (SDECKANJI)
- DEC 漢字 2000 コードセット (DECKANJI2000)
- ISO Latin1 コードセット (ISO_LATIN1)
- DEC MCS コードセット (DEC_MCS)
- シフト JIS コードセット (SJIS)
- ISO-2022-JP コードセット (ISO2022JP)
- UCS-2 コードセット (UCS2)
- UTF-8 コードセット (UTF8)

7.14.2 DEC 漢字コードセット

DEC 漢字コードセットは従来から弊社がサポートしてきたコードセットです。
DEC 漢字コードセットは表 7-17 の文字セットで構成されています。

表 7-17 DEC 漢字コードセットの文字セット

文字セット
ASCII または JIS X0201 の下位 128 文字 (JIS ローマ字)
JIS X0208 (JIS 第 1 水準 + JIS 第 2 水準)
DEC UDC (ユーザ定義文字)

ASCII と JIS ローマ字の切り換えは論理名 XTPU\$GL_CHARSET で行います。

- 論理名 XTPU\$GL_CHARSET に JISROMAN が定義されているときは JIS ローマ字が使われます。
- 論理名 XTPU\$GL_CHARSET に ASCII が定義されているときには ASCII が使われます。
- 何も設定していないときには、システム論理名に XTPU\$GL_CHARSET = JISROMAN が定義されていますので、JIS ローマ字になります。ASCII を使うときには、次のように起動してください。

```
$ define xtpu$gl_charset ascii  
$ edit/xtpu
```

7.14.3 Super DEC 漢字コードセット

Super DEC 漢字コードセットは表 7-18 の文字セットで構成されています。

表 7-18 Super DEC 漢字コードセットの文字セット

文字セット
ASCII または JIS X0201 の下位 128 文字 (JIS ローマ字)
JIS X0208 (JIS 第 1 水準 + JIS 第 2 水準)
JIS X0212 (JIS 補助漢字)
JIS X0201 の上位 128 文字 (JIS カタカナ)

(次ページに続く)

表 7-18 (続き) Super DEC 漢字コードセットの文字セット

文字セット

DEC UDC (ユーザ定義文字)

ただし、JIS X0212 (JIS 補助漢字) はサポートしていません。

ASCII と JIS ローマ字の切り換えは論理名 XTPU\$GL_CHARSET で行います。

- 論理名 XTPU\$GL_CHARSET に JISROMAN が定義されているときは JIS ローマ字が使われます。
- 論理名 XTPU\$GL_CHARSET に ASCII が定義されているときには ASCII が使われます。
- 何も設定していないときには、システム論理名に XTPU\$GL_CHARSET = JISROMAN が定義されていますので、JIS ローマ字になります。ASCII を使うときには、次のように起動してください。

```
$ define xtpu$gl_charset ascii  
$ edit/xtpu
```

7.14.4 DEC 漢字 2000 コードセット

DEC 漢字 2000 コードセットは、表 7-19 の文字セットで構成されています。

表 7-19 DEC 漢字 2000 コードセットの文字セット

文字セット

ASCII または JIS X0201 の下位 128 文字 (JIS ローマ字)

JIS X0208 (JIS 第 1 水準 + JIS 第 2 水準)

JIS X0213 (JIS 第 3 水準)

JIS X0201 の上位 128 文字 (JIS カタカナ)

(次ページに続く)

表 7-19 (続き) DEC 漢字 2000 コードセットの文字セット

文字セット
DEC UDC (ユーザ定義文字)

ただし，JIS 第 4 水準 (JIS X 0213 Level 4) はサポートしていません。

ASCII と JIS ローマ字の切り換えは論理名 XTPU\$GL_CHARSET で行います。

- 論理名 XTPU\$GL_CHARSET に JISROMAN が定義されているときは JIS ローマ字が使われます。
- 論理名 XTPU\$GL_CHARSET に ASCII が定義されているときには ASCII が使われます。
- 何も設定していないときには，システム論理名に XTPU\$GL_CHARSET = JISROMAN が定義されていますので，JIS ローマ字になります。ASCII を使うときには，次のように起動してください。

```
$ define xtpu$gl_charset ascii  
$ edit/xtpu
```

7.14.5 ISO Latin1 コードセット

ISO Latin1 コードセットは ISO 8859-1 で定義される文字からなるコードセットです。

7.14.6 DEC MCS コードセット

DEC MCS コードセットは表 7-20 の文字セットで構成されています。

表 7-20 DEC MCS コードセットの文字セット

文字セット
ASCII
DEC 補助文字

7.14.7 シフト JIS コードセット

シフト JIS コードセットは MS-DOS, MS-Windows で採用されているコードセットで、表 7-21 の文字セットで構成されています。

表 7-21 シフト JIS コードセットの文字セット

文字セット
JIS X0201 (JIS ローマ字 + JIS カタカナ)
JIS X0208 (JIS 第 1 水準 + JIS 第 2 水準)
外字, 拡張文字等 JIS で定義されていない文字

ただし、最後の JIS 未定義文字の入力、表示はサポートしていません。

7.14.8 ISO-2022-JP コードセット

ISO-2022-JP コードセットは RFC-1468 に準拠したコードセットです。ISO-2022-JP コードセットは表 7-22 の文字セットで構成されています。

表 7-22 ISO-2022-JP コードセットの文字セット

文字セット
ASCII または JIS X0201 の下位 128 文字 (JIS ローマ字)
JIS X0208 (JIS 第 1 水準 + JIS 第 2 水準)

7.14.9 UCS-2 コードセット

UCS-2 コードセットは表 7-23 の文字セットで構成されています。

表 7-23 UCS-2 コードセットの文字セット

文字セット
ASCII または JIS X0201 の下位 128 文字 (JIS ローマ字)
JIS X0208 (JIS 第 1 水準 + JIS 第 2 水準)
JIS X0212 (JIS 補助漢字)
JIS X0201 の上位 128 文字 (JIS カタカナ)

ただし、JIS X0212 (JIS 補助漢字) はサポートしていません。

7.14.10 UTF-8 コードセット

UTF-8 コードセットは表 7-24 の文字セットで構成されています。

表 7-24 UTF-8 コードセットの文字セット

文字セット
ASCII または JIS X0201 の下位 128 文字 (JIS ローマ字)
JIS X0208 (JIS 第 1 水準 + JIS 第 2 水準)
JIS X0212 (JIS 補助漢字)
JIS X0201 の上位 128 文字 (JIS カタカナ)

ただし、JIS X0212 (JIS 補助漢字) はサポートしていません。

7.14.11 コードセットの選択

コードセットの選択は明示的に行わなければなりません。日本語 EVE には、コードセットの選択を行うために、以下の 2 つの方法が用意されています。

DCL コマンド修飾子によるコードセットの選択
コマンド修飾子/CODESET でコードセットの選択ができます。コマンド修飾子に指定できるキーワードは表 7-25 に示すとおりです。

表 7-25 /CODESET 修飾子に指定できるキーワード

キーワード	コードセット名
DECKANJI	DEC 漢字コードセット
SDECKANJI	Super DEC 漢字コードセット
DECKANJI2000	DEC 漢字 2000 コードセット
ISO_LATIN1	ISO Latin1 コードセット
DEC_MCS	DEC MCS コードセット
SJIS	シフト JIS コードセット
ISO2022JP	ISO-2022-JP コードセット
UCS2	UCS-2 コードセット
UTF8	UTF-8 コードセット

たとえば、Super DEC 漢字コードセットを選択するには以下のように指定します。

\$ EDIT/XTPU/CODESET=SDECKANJI ファイル名

論理名によるコードセットの選択
論理名 "LANG" でコードセットの選択ができます。この論理名には表 7-26 の値が指定できます。

表 7-26 論理名 LANG に指定できる値 (キーワード)

キーワード	コードセット名
ja_JP.deckanji	DEC 漢字コードセット
ja_JP.sdeckanji	Super DEC 漢字コードセット

(次ページに続く)

表 7-26 (続き) 論理名 LANG に指定できる値 (キーワード)

キーワード	コードセット名
ja_JP.deckanji2000	DEC 漢字 2000 コードセット
en_US.ISO08859-1	ISO Latin1 コードセット
ja_JP.sjis	シフト JIS コードセット
ja_JP.UTF-8	UTF-8 コードセット

たとえば, Super DEC 漢字コードセットを選択して日本語 EVE を起動する場合
には以下のようにします (大文字と小文字の区別はありません)。

```
$ DEFINE LANG ja_JP.sdeckanji  
$ EDIT/XTPU
```

論理名で DEC MCS を選択することはできません。DEC MCS の選択はコマンド
修飾子/CODESETで行ってください。

7.14.12 起動時のデフォルト・コードセット

コマンド修飾子/CODESET と論理名 LANG のいずれによってもコードセットが指
定されなかったときは, システム論理名 XPG\$DEFAULT_LANG が使われます。
このシステム論理名も設定されていなかったときの DEC XTPU の起動時のシステ
ム・コードセットは, DEC 漢字コードセット (DECKANJI) です。

日本語 EVE コマンドのリスト

編集に必要なコマンドの機能別分類リストです。各コマンドの使い方や機能についての詳しい説明は、日本語 EVE リファレンス・マニュアルの第 4 章 "コマンド・ディクショナリ" を参照してください。

A.1 テキストの編集コマンド

Change Mode	Copy	Cut
Delete	Erase Character	Erase Line
Erase Previous Word	Erase Start Of Line	Erase Word
Insert Here	Insert Mode	Overstrike Mode
Paste	Quote	Remove
Restore	Restore Character	Restore Line
Restore Selection	Restore Sentence	Restore Word
Select	Select All	Store Text

A.2 ボックス操作関連コマンド

Box Copy	Box Cut	Box Cut Insert
Box Cut Overstrike	Box Paste	Box Paste Insert
Box Paste Overstrike	Box Select	Restore Box Selection
Set Box Nopad	Set Box Noselect	Set Box Pad
Set Box Select		

A.3 検索と置換関連コマンド

Global Replace	Find	Find Next
Find Selected	Replace	Set Find Case Exact
Set Find Case Noexact	Set Find Nowhitespace	Set Find Whitespace
Set Wildcard VMS	Set Wildcard Ultrix	Show Wildcards
Wildcard Find		

A.4 カーソル / 編集点の移動コマンド

Bottom	Change Direction	End Of Line
Forward	Go To	Line
Mark	Move By Line	Move By Page
Move By Word	Move Down	Move Left
Move Right	Move Up	Next Screen
Previous Screen	Reverse	Set Cursor Bound
Set Cursor Free	Set Scroll Jump	Set Scroll Margins
Set Scroll Off	Set Scroll On	Set Scroll Smooth
Start Of Line	Top	What Line

A.5 一般的なコマンド

Attach	DCL	Do	Exit	Help	Quit
Recall	Repeat	Reset	Return	Show	Spawn

A.6 ファイル / バッファ関連コマンド

Buffer	Delete Buffer	Get File
Get Wild File	Include File	New
Next Buffer	Open Selected	Recover Buffer
Recover Buffer All	Save File	Save File As
Set Buffer	Set Directory List	Set Nodirectory List
Set Journaling	Set Journaling All	Set Nojournaling
Set Nojournaling All	Show Buffers	Show System Buffers
Verify Buffer	Verify Buffer All	Write File

A.7 ウィンドウ/ディスプレイ関連コマンド

Delete Window	Enlarge Window	Next Window	One Window
Other Window	Previous Window	Refresh	Set Width
Shift Left	Shift Right	Shrink Window	Split Window
Two Windows			

A.8 フォーマット/ケース変換関連コマンド

Capitalize Word	Center Line	Fill
Fill Paragraph	Fill Range	Insert Page Break
Lowercase Word	Paginate	Set Fill Notags
Set Fill Tags	Set Left Margin	Set Nowrap
Set Paragraph Indent	Set Right Margin	Set Tabs
Set Wrap	Tab	Uppercase Word

A.9 キー定義関連コマンド

Define Key	Learn	Remember
Set Func Key Motif	Set Func Key Nomotif	Set Gold Key
Set Japanese Keys Nospace	Set Japanese Keys Space	Set Henkan Key Nospace
Set Henkan Key Space	Set Hiragana Key Nospace	Set Hiragana Key Space
Set Keypad EDT	Set Keypad NoEDT	Set Keypad NoWPS
Set Keypad Numeric	Set Keypad VT100	Set Keypad WPS
Set Muhenkan Key Nospace	Set Muhenkan Key Space	Set Nogold Key
Show Key	Undefine Key	

A.10 カスタマイズおよび拡張関連コマンド

@	Define Menu Entry	Extend All
Extend EVE	Extend This	Save Attributes
Save Extended EVE	Save System Attributes	Set Buffer
Set Clipboard	Set Cursor Bound	Set Cursor Free
Set Default Command File	Set Default Section File	Set Exit Attributes Check
Set Noclipboard	Set Noddefault Command File	Set Noddefault Section File
Set Noexit Attributes Check	Set Nopending Delete	Set Nosection File Prompting
Set Pending Delete	Set Scroll Margin	Set Section File Prompting
Set Selection Grab Focus	Set Selection Grab Selection	Show Defaults Buffer
Show Summary	Spawn	Spell
XTPU		

A.11 日本語コマンド

Add Kinsoku Left	Add Kinsoku Right	Choice For Convert(*)
Code	Convert(*)	Delete Kinsoku Left
Delete Kinsoku Right	Delete Tango	Draw Keinse
Enter Tango	Expand Clause(*)	Henkan Mode Off
Henkan Mode On	Henkan Mode Rotate	Henkan Mode Toggle
Kigou	Next Clause(*)	Previous Clause(*)
Previous Convert(*)	Set Codeset Input	Set Codeset Output
Set Conversion Dynamic	Set Conversion EVEJ	Set Conversion JEDI
Set Conversion JVMS	Set Conversion Key	Set Conversion LEIA
Set Conversion Nn	Set Conversion Nodynami	Set Conversion Nonn
Set Conversion TARO	Set Echo Mode	Set Kanaecho Mode
Set Keypad EVEJ	Set Keypad JEDI	Set Keypad LEIA
Set Keypad TARO	Set Keypad JVMS	Set Keypad VT80
Set Kinsoku Default	Set Kinsoku Overflow	Set Input Mode
Set Romkana Nn	Set Romkana Nonn	Set Romkana Notaro

日本語 EVE コマンドのリスト
A.11 日本語コマンド

Set Romkana Taro	Set Terminal Japanese	Set Terminal Nojapanese
Shrink Clause(*)	To Ascii(*)	To Hankakukana(*)
To Hiragana(*)	To Katakana(*)	To Roman(*)

(*) 変換関連のコマンドは、キーに定義して使用します。

ローマ字かな変換対応表

ローマ字かな変換対応表

図 B-1 ローマ字かな変換対応表

ローマ字					ひらがな				
a	i	u	e	o	あ	い	う	え	お
ka	ki	ku	ke	ko	か	き	く	け	こ
qa	qi	qu	qe	qo	くあ	くい	く	くえ	くお
sa	si	su	se	so	さ	し	す	せ	そ
ta	ti	tu	te	to	た	ち	つ	て	と
na	ni	nu	ne	no	な	に	ぬ	ね	の
ha	hi	hu	he	ho	は	ひ	ふ	へ	ほ
fa	fi	fu	fe	fo	ふあ	ふい	ふ	ふえ	ふお
ma	mi	mu	me	mo	ま	み	む	め	も
ya	yi	yu	ye	yo	や	い	ゆ	え	よ
ra	ri	ru	re	ro	ら	り	る	れ	ろ
*la	li	lu	le	lo	ら	り	る	れ	ろ
wa	wi	wu	we	wo	わ	ゐ	う	ゑ	を
nn					ん				
xa	xi	xu	xe	xo	あ	い	う	え	お
xka			xke		カ			ケ	
		xtu					っ		
		xtsu					っ		
xwa		xwu			わ		う		
xya	xyi	xyu	xye	xyo	や	い	ゆ	え	よ
ga	gi	gu	ge	go	が	ぎ	ぐ	げ	ご
za	zi	zu	ze	zo	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ
ja	ji	ju	je	jo	じゃ	じ	じゅ	じえ	じょ
da	di	du	de	do	だ	ぢ	づ	で	ど
ba	bi	bu	be	bo	ば	び	ぶ	べ	ぼ
pa	pi	pu	pe	po	ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ
va	vi	vu	ve	vo	ヴァ	ヴィ	ヴ	ヴェ	ヴォ

(次ページへつづく)

* **TARO** キーパッドで **SET ROMKANA TARO** コマンドを実行した場合、
あ い う え お (小さな文字) になります。

図 B-2 ローマ字かな変換対応表 (つづき)

ローマ字					ひらがな				
kya	kyi	kyu	kye	kyo	きや	きい	きゅ	きえ	きょ
qya	qyi	qyu	qye	qyo	くや	くい	くゅ	くえ	くょ
kwa	kwi	kwu	kwe	kwo	くわ	くい	く	くえ	くお
sya	syi	syu	syे	syo	しゃ	しい	しゅ	しえ	しょ
sha	shi	shu	she	sho	しゃ	し	しゅ	しえ	しょ
tya	tyi	tyu	tye	tyo	ちゃ	ちい	ちゅ	ちえ	ちよ
cya	cyi	cyu	cye	cyo	ちゃ	ちい	ちゅ	ちえ	ちよ
cha	chi	chu	che	cho	ちゃ	ち	ちゅ	ちえ	ちよ
tsa	tsi	tsu	tse	tso	つあ	つい	つ	つえ	つお
tha	thi	thu	the	tho	てや	てい	てゅ	てえ	てよ
nya	nyi	nyu	nye	nyo	にや	にい	にゅ	にえ	にょ
hya	hyi	hyu	hye	hyo	ひや	ひい	ひゅ	ひえ	ひよ
fya	fyi	fyu	fye	fyo	ふや	ふい	ふゅ	ふえ	ふよ
mya	myi	myu	mye	myo	みや	みい	みゅ	みえ	みよ
rya	ryi	ryu	rye	ryo	りや	りい	りゅ	りえ	りよ
lya	lyi	lyu	lye	lyo	りや	りい	りゅ	りえ	りよ
gya	gyi	gyu	gye	gyo	ぎや	ぎい	ぎゅ	ぎえ	ぎょ
gwa	gwi	gwu	gwe	gwo	ぐわ	ぐい	ぐ	ぐえ	ぐお
zya	zyi	zyu	zye	zyo	じゃ	じい	じゅ	じえ	じょ
jya	jyi	jyu	jye	jyo	じゃ	じい	じゅ	じえ	じょ
dya	dyi	dyu	dye	dyo	ぢや	ぢい	ぢゅ	ぢえ	ぢよ
dha	dhi	dhu	dhe	dho	でや	でい	でゅ	でえ	でよ
bya	byi	byu	bye	byo	びや	びい	びゅ	びえ	びよ
pya	pyi	pyu	pye	pyo	ぴや	ぴい	ぴゅ	ぴえ	ぴよ

ローマ字かな変換における特殊文字変換対応表

ローマ字かな変換における特殊文字変換対応表

図 C-1 特殊文字変換対応表

変換前	漢字・ひらがな・カタカナ	全角変換
；（セミコロン）	、（読点）	；
．（ピリオド）	。（句点）	．
＋（正符号）	・（中点）	＋
－（負符号，ハイフン）	ー（長音記号）	－
＼（バック・スラッシュ） または ¥（円記号）	＼（逆斜線）	¥
‘（左一重引用符） ¹	‘（左一重引用符）	、
～（ティルダ）	～（波ダッシュ）	
@（単価記号）	（二重丸）	@
*（星印）	（米印）	*
=（等号）	＝（げた記号）	=
[（始め大カッコ）	「（始めかぎ括弧）	[
]（終り大カッコ）	」（終りかぎ括弧）]
<（不等号，より小）	（始め山括弧）	<
>（不等号，より大）	（終り山括弧）	>

TARO キーパッドの省略時設定では、このキーがHENKAN MODEコマンドに定義されています。左一重引用符を入力したい場合は、以下のようにUNDEFINE KEYコマンドで定義を取り消してください。

Command: UNDEFINE KEY

キーを押してください: (`[`]` キーを押す)

キー定義が取り消されました

再びHENKAN MODEコマンドをキーに定義したい場合は、DEFINE KEYコマンドで別のキーに定義してください。以下の例では、`[GOLD]` + `[F7]` に定義しています。

Command: DEFINE KEY

J EVE command: HENKAN MODE

定義するキーを押してください: (`[GOLD]` + `[F7]` を押す)

キーが定義されました

D

記号变换対応表

記号変換対応表

図 D-1 記号変換対応表

1 文字変換

変換前	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-
変換後											

2 文字変換

変換前	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7	F 8	F 9	F 0	F -
変換後											

変換前	T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	T 9	T 0	T -
変換後											

変換前	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 0	Y -
変換後											

変換前		,.	..	‘ ‘	([])	< <	> >	[[]]	[()]
変換後		...		“ ”	{ }	《 》	『 』	【 】	

変換前	+ -	X X	: -	= /	< =	> =	O O	. ;	O >	O +	’ ’	. C
変換後	±	×	÷									

図 D-2 記号変換対応表 (つづき)

2 文字変換 (つづき)

変換前	C /	L -	S S	> <	()	C)	< >	[]	< \	< /	=
変換後	¢	£	§								〒
変換前	> -	< -	^	V	^ i	/]	/ ^	/ _	_	~ ~	O)
変換後					全	々	↗				
変換前	~ V	= -	= :	* <	* >	v ~	C C	O C	;. .	S 1	S 2
変換後											
変換前	(-) -	(_) _	(())	C U	C A	/ \	\ /	~	
変換後											ㄣ
変換前	= >	= =	V -] -	. 1	' 1	' 2	. A	% %	##	.
変換後					°				‰		
変換前	. ^	+ 1	+ 2]							
変換後		†	‡	¶							

3 文字変換

変換前	K >>	K ()	K < >	K []	K < \	K < /
変換後						

注意

2 文字変換および 3 文字変換の英字は、小文字でも大文字でも同じように変換されます。

A

ASCII 7-121, 7-122, 7-124, 7-125

B

BOTTOM コマンド 7-7, 7-10
BOX COPY コマンド 7-25
BOX CUT INSERT コマンド 7-25
BOX CUT OVERSTRIKE コマンド . . . 7-25
BOX CUT コマンド 7-25, 7-26
BOX PASTE INSERT コマンド 7-25
BOX PASTE OVERSTRIKE コマ
ンド 7-25
BOX PASTE コマンド 7-25, 7-27
BOX SELECT コマンド 7-25, 7-26
BUFFER コマンド . . 7-7, 7-71, 7-78, 7-79

C

CAPITALIZE WORD コマンド 7-21,
7-28, 7-31, 7-61
CENTER LINE コマンド 7-61
CHANGE DIRECTION コマンド 7-7,
7-10
CHANGE MODE コマンド 7-11, 7-13
/CODESET 修飾子 2-10, 7-126
キーワード 7-126
/COMMAND 修飾子 2-11
COPY コマンド 7-20, 7-22, 7-31
/CREATE 修飾子 2-12
CUT コマンド 7-20, 7-22, 7-31

D

DCL
日本語 EVE からの実行 7-106
DCL HELP DIRECTOR コマンド . . . 7-108
DCL ヘルプの使用 7-108
/DEBUG 修飾子 2-13
DEC_MCS
コードセット 7-120, 7-126
DECKANJI
コードセット 7-120, 7-126
DECKANJI2000
コードセット 7-120, 7-126
DECKANJI2000 コードセット 7-127
DEC MCS コードセット 7-120, 7-123
DECTPU 1-1
DEC UDC 7-121, 7-122, 7-123
DEC XTPU 1-1
DEC 漢字 2000 コードセット 7-120,
7-122, 7-127
DEC 漢字コードセット 7-119, 7-120
DEC 補助文字 7-124
\$DEFAULT\$\$バッファ 7-118
DEFINE KEY コマンド 7-95, 7-96
DELETE BUFFER コマンド 7-71
DELETE WINDOW コマンド 7-89
DELETE コマンド 7-15, 7-22
DIRECTORY LIST コマンド . . . 7-82, 7-83
/DISPLAY 修飾子 2-13, 7-108
DRAW KEISEN コマンド 7-112

E

EDIT/XTPU コマンド 2-2
EDT CHNGCASE コマンド 7-28
EDT REPLACE コマンド 7-28
EDT SUBS コマンド 7-28
END OF LINE コマンド 7-6
ENLARGE WINDOW コマンド 7-89
ERASE CHARACTER コマンド 7-15
ERASE LINE コマンド 7-15
ERASE PREVIOUS WORD コマ
ンド 7-15
ERASE WORD コマンド 7-15
EVEJ キーパッド 3-1
カーソル移動キー 3-9
変換キー 3-2
eXtended Text Processing Utility
(XTPU) 1-1

F

FILL PARAGRAPH コマンド . . . 7-61, 7-65
FILL RANGE コマンド 7-22, 7-28,
7-31, 7-61
FILL コマンド 7-22, 7-28, 7-31, 7-61,
7-64
FIND NEXT コマンド 7-30, 7-31
FIND SELECTED コマンド . . . 7-22, 7-28,
7-30, 7-32, 7-34
Find キーの使い方 7-32
FIND コマンド 7-30
FORWARD コマンド 7-8

G

GET FILE コマンド 7-7, 7-71, 7-79,
7-82, 7-83
GO TO コマンド 7-40, 7-71

H

HELP KEYPAD コマンド 7-101
HELP コマンド 7-48

I

INCLUDE FILE コマンド 7-11, 7-12,
7-82, 7-83
/INITIALIZATION 修飾子 2-14
INSERT HERE コマンド 7-20
INSERT PAGE BREAK コマンド 7-61
INSERT コマンド
切り替え 7-29
ISO2022JP
コードセット 7-126
ISO-2022-JP コードセット 7-124
ISO2022JP コードセット 7-120
ISO 8859-1 7-123
ISO_LATIN1
コードセット 7-120, 7-126
ISO Latin1 コードセット 7-120, 7-123

J

Japanese Extensible Versatile Editor
(JEVE) 1-1
JEVESINIT_V3 2-14
JEVESINIT_V3.EVE 2-14
JEVESSECTION_V3 2-20
JISROMAN 7-121
JIS X0208 7-121, 7-122, 7-124, 7-125
JIS カタカナ 7-121, 7-122, 7-125
JIS 第1水準 . . . 7-121, 7-122, 7-124, 7-125
JIS 第2水準 . . . 7-121, 7-122, 7-124, 7-125
JIS 第3水準 7-122
JIS 第4水準 7-122
JIS 補助漢字 7-121, 7-125
JIS ローマ字 . . . 7-121, 7-122, 7-124, 7-125
JMAIL\$EDIT 論理名 2-22
/JOURNAL 修飾子 2-15, 7-57
JSYSKOJIN 論理名 2-16
JVMS キーパッド 5-1
カーソル移動キー 5-10
変換キー 5-2

K

/KANJI_DICTIONARY 修飾子 2-16
KIGOU コマンド 7-110

L

LANG 論理名 7-126
LEARN コマンド 7-98
LINE コマンド 7-7, 7-10
LOWERCASE WORD コマンド 7-22,
7-28, 7-32, 7-60

M

MAILSEEDIT 論理名 2-23
MAIL ユーティリティ 2-23
MARK コマンド 7-40
/MODIFY 修飾子 2-17
MOVE BY LINE コマンド 7-6, 7-10
MOVE BY PAGE コマンド 7-6
MOVE BY WORD コマンド 7-6

N

NEW コマンド 7-7, 7-71
NEXT BUFFER コマンド 7-7, 7-71
NEXT SCREEN コマンド 7-6
NEXT WINDOW コマンド 7-7, 7-89
/NODEBUG 修飾子 2-13
/NODISPLAY 修飾子 2-13
/NOJOURNAL 修飾子 7-51
Notes ユーティリティ 2-23

O

ONE WINDOW コマンド 7-89
OPEN FILE コマンド 7-71
OPEN SELECTED コマンド 7-22, 7-28,
7-32, 7-71, 7-79, 7-82
OPEN コマンド 7-7, 7-79, 7-82
OTHER WINDOW コマンド 7-89
/OUTPUT 修飾子 2-17

P

PAGINATE コマンド 7-61
PASTE コマンド 7-20
PENDING DELETE コマンド 7-28
PREVIOUS SCREEN コマンド 7-7
PREVIOUS WINDOW コマンド 7-7,
7-89

R

RECOVER BUFFER ALL コマンド 7-55
RECOVER BUFFER コマンド 7-51,
7-53, 7-55
/RECOVER 修飾子 7-53, 7-57
REFRESH コマンド 7-51
REMOVE コマンド 7-20, 7-22, 7-32,
7-71
切り替え 7-29
REPEAT コマンド 7-5
REPLACE コマンド 7-41
RESET コマンド 7-20
RESTORE BOX SELECTION コマン
ド 7-25
RESTORE CHARACTER コマンド 7-15
RESTORE LINE コマンド 7-15
RESTORE SELECTION コマンド 7-20
RESTORE WORD コマンド 7-15
RESTORE コマンド 7-15
REVERSE コマンド 7-8

S

SAVE EXTENDED EVE コマンド 7-96,
7-98
SAVE FILE AS コマンド 7-72
SAVE FILE コマンド 7-72
SDECKKANJI
コードセット 7-120, 7-126
SELECT ALL コマンド 7-19
SELECT コマンド 7-19, 7-71, 7-79
切り替え 7-29
SET BOX NOPAD コマンド 7-25, 7-27

SET BOX NOSELECT コマンド 7-25,
 7-29
 SET BOX PAD コマンド 7-25, 7-27
 SET BOX SELECT コマンド . . . 7-25, 7-29
 SET BUFFER コマンド 7-72
 SET CONVERSION DYNAMIC コマン
 ド 1-4
 SET CURSOR BOUND コマンド 7-8
 SET CURSOR FREE コマンド 7-8
 SET DIRECTORY LIST コマンド 7-83
 SET FIND NOWHITESPACE コマン
 ド 7-30
 SET FIND NOWHITESPACE コマン
 ド 7-37
 SET FIND WHITESPACE コマン
 ド 7-30, 7-37
 SET FIX KEISEN コマンド 7-115
 SET GOLD KEY コマンド 7-95, 7-102
 SET JOURNALING ALL コマンド . . 7-55,
 7-56
 SET JOURNALING コマンド . . . 7-55, 7-56
 SET LEFT MARGIN コマンド 7-59
 SET NODIRECTORY LIST コマン
 ド 7-88
 SET NOGOLD KEY コマンド 7-95
 SET NOJOURNALING ALL コマン
 ド 7-55, 7-56
 SET NOJOURNALING コマンド . . . 7-55,
 7-56
 SET NOPENDING DELETE コマン
 ド 7-20
 SET NOSHIFT KEY コマンド 7-95
 SET NOWRAP コマンド 7-60
 SET PARAGRAPH INDENT コマン
 ド 7-60, 7-66
 SET PENDING DELETE コマンド . . . 7-20
 SET RIGHT MARGIN コマンド 7-59
 SET SHIFT KEY コマンド 7-95
 SET TABS AT コマンド 7-60
 SET TABS EVERY コマンド 7-60
 SET TABS INVISIBLE コマンド 7-60
 SET TABS INSERT コマンド 7-60
 SET TABS MOVEMENT コマンド . . . 7-60
 SET TABS SPACES コマンド 7-60

SET TABS VISIBLE コマンド 7-60
 SET WIDTH コマンド 7-90
 SET WILDCARD ULTRIX コマンド . . 7-30
 SET WILDCARD VMS コマンド 7-30
 SET WRAP コマンド 7-60
 SHIFT LEFT コマンド 7-90
 SHIFT RIGHT コマンド 7-90
 SHOW BUFFERS コマンド . . . 7-71, 7-78,
 7-79
 SHOW SYSTEM BUFFERS コマン
 ド 7-72
 SHOW WILDCARDS コマンド 7-30
 SHOW コマンド 7-53, 7-72
 SHRINK WINDOW コマンド 7-89
 SJIS
 コードセット 7-120, 7-126
 SPAWN コマンド 7-108
 SPELL コマンド 7-22
 SPLIT WINDOW コマンド 7-89
 START OF LINE コマンド 7-6
 STORE TEXT コマンド . . 7-20, 7-22, 7-32
 Super DEC 漢字コードセット 7-120,
 7-121
 SYS\$LOGIN:JSYKOJIN.JISHO 2-16
 SYS\$SHARE:JEVESSECTION_
 V3.XTPUS\$SECTION 2-20

T

TARO キーパッド 4-1
 カーソル移動キー 4-11
 カナ漢字 4-15
 記号 4-15
 コード 4-16
 半角英数 4-15
 変換キー 4-2
 文字入力モード 4-14
 ローマ字漢字 4-14
 Text Processing Utility (TPU) 1-1
 TOP コマンド 7-7, 7-9
 TWO WINDOWS コマンド 7-89

U

UCS2	
コードセット	7-126
UCS-2 コードセット	7-125
UCS2 コードセット	7-120
UPPERCASE WORD コマンド	7-22, 7-28, 7-32, 7-60
UTF8	
コードセット	7-126
UTF-8 コードセット	7-125
UTF8 コードセット	7-120

W

WILDCARD FIND コマンド	7-30, 7-36
WILDCARD REPLACE コマンド	7-45
WPS LOWER CASE コマンド	7-28
WPS REPLACE コマンド	7-28
WPS UPPER CASE コマンド	7-28
WRITE FILE コマンド	7-56, 7-72

X

XPG\$DEFAULT_LANG 論理名	7-127
XTPUS\$COMMAND 論理名	2-11
XTPUS\$GL_CHARSET 論理名	7-121, 7-122, 7-123
XTPUS\$JOURNAL 論理名	7-52
XTPUS\$SECTION 論理名	2-20

イ

イニシャライゼーション・ファイル	2-14, 7-98, 7-115
実行	7-115
一般的なコマンド	
日本語 EVE の	A-3

ウ

ウィンドウ/ディスプレイ関連コマンド	
日本語 EVE の	A-4

オ

大文字/小文字の変更	7-69
オンライン・ヘルプ	7-48

カ

重ね書きモード	2-7
カスタマイズおよび拡張関連コマンド	
日本語 EVE の	A-5
カーソル移動	7-6
カーソル/編集点の移動コマンド	
日本語 EVE の	A-3
画面のリフレッシュ	7-51

キ

キー・ジャーナリング	2-15, 2-19, 7-51, 7-57
ファイル・タイプ	2-15, 7-57
編集セッションの回復	7-57
キー定義	
削除	7-98
キー定義関連コマンド	
日本語 EVE の	A-4
キーパッド	
EVEJ	3-1
JVMS	5-1
TARO	4-1
キャピタライズ	7-69

ケ

罫線	7-112
マウスによる	7-114
罫線固定モード	7-115
検索と置換関連コマンド	
日本語 EVE の	A-2

検索文字列	7-44
検索領域の編集	7-33

コ

個人辞書	2-16
コードセット	7-119
起動時のデフォルト	7-127
サポートされる	7-120
選択	7-125
DCL コマンド修飾子による	7-126
論理名による	7-126
定義	7-120
コマンド修飾子	
日本語 EVE の	2-9
コマンド・ファイル	2-11
コマンド・リスト	
日本語 EVE の	A-1

サ

削除/回復操作	7-19
---------	------

シ

システム	
バッファ	7-51, 7-52
システム・コードセット	2-10
シフト JIS コードセット	7-120, 7-124
ジャーナリング	7-51
ジャーナリングの開始	
セッション中の	7-56
ジャーナリングの終了	7-56
ジャーナル・ファイル	2-15, 2-19, 7-51, 7-52
ディレクトリ	7-52

セ

セクション・ファイル	2-20
センタリング	7-68

ソ

挿入モード	2-7
-------	-----

タ

端末装置設定	2-20
--------	------

チ

置換文字列	7-44
-------	------

テ

定義済みキーの表示	7-50
テキスト移動	7-22
INSERT HERE コマンド	7-21
REMOVE コマンド	7-21
SELECT コマンド	7-21
テキスト移動/複写	7-19
テキスト回復	7-14
テキスト検索	7-29
FIND コマンド	7-30
テキスト削除	7-14
テキスト挿入	7-11
テキスト	7-12
ファイル	7-12
プリントされない特殊文字	7-13
テキスト置換	7-41
REPLACE コマンド	7-41
テキストの編集コマンド	
日本語 EVE の	A-2
テキスト・バッファ	7-52
テキスト・フォーマット	7-59
テキスト複写	7-23

ニ

日本語 EVE	2-20
起動	2-2
コマンド修飾子	2-9
終了	2-8
入力	2-5
カナ入力	2-5

日本語 EVE	
入力 (続き)	
ローマ字入力	2-5
編集機能	7-1
日本語 EVE コマンド	
環境の定義	7-117
コマンド・ラインの編集	7-3
タイプ入力の簡略化	7-4
入力	7-2
日本語 MAIL ユーティリティ	2-22
日本語 VAXTPU	1-1
日本語コマンド	
日本語 EVE の	A-5
日本語ファイル名のサポート	7-107

ハ

バッファ	7-70
リスト	7-76
SHOW BUFFERS コマンド	7-76
バッファ・ジャーナリング	2-15, 2-19, 7-51, 7-52
コマンド	7-55
バッファ名との対応	7-52
ファイル・タイプ	2-15, 7-52
編集セッションの回復	7-53
バッファ情報の表示	7-73
バッファ属性の変更	7-74
バッファの削除	7-74

フ

ファイル選択リスト	7-83
ファイルの書き込み	7-82
ファイルの読み込み	7-82
ファイル/バッファ関連コマンド	
日本語 EVE の	A-3
フォーマット/ケース変換関連コマンド	
日本語 EVE の	A-4
複数のコードセット・サポート	7-119
複数文字セット	1-1

へ

変換対応表	
記号	D-1
特殊文字	C-1
ローマ字かな記号	B-1
編集セッションの回復	7-53, 7-57

ホ

ボックス操作	7-26
コマンド	7-25
ボックス操作関連コマンド	
日本語 EVE の	A-2
ボックス領域	7-24

マ

マーク	
編集セッションでの	7-39
マージンの設定	7-61

ユ

ユーザ定義文字	7-121, 7-122, 7-123
ユーザ・バッファ	2-17

リ

リフレッシュ	
画面の	7-51

ワ

ワイルドカードによる置換	7-45
ワイルドカードの使用	
ファイルの指定	7-79

日本語 OpenVMS
日本語 EVE ユーザーズ・ガイド

2001 年 7 月 発行

日本ヒューレット・パカード株式会社

〒 140-8641 東京都品川区東品川 2-2-24 天王洲セントラルタワー

電話 (03)5463-6600 (大代表)

AA-PU8XF-TE

