

日本語 HP OpenVMS

日本語 EVE リファレンス・マニュアル

AA-PU8YG-TE

2005 年 4 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 の初期化の方法や拡張方法、コマンドについて詳しく説明します。また、DECwindows 版日本語 EVE についても説明しています。

改訂 / 更新情報:	本書は、日本語 OpenVMS V7.3 『日本語 EVE リファレンス・マニュアル』の改訂版です。
オペレーティング・システム:	日本語 OpenVMS I64 V8.2 日本語 OpenVMS Alpha V8.2 日本語 OpenVMS VAX V8.2
ソフトウェア・バージョン:	日本語 EVE V3.4

日本ヒューレット・パッカード株式会社

© 2005 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、弊社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。

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。

以下は、他社の商標です。

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	xiii
1 日本語 EVE 概要	
1.1 日本語 EVE とは	1-1
1.2 日本語 EVE の特徴	1-1
2 日本語 EVE の拡張機能	
2.1 DEC XTPU プロシージャの実行	2-1
2.2 日本語 EVE のカスタマイズ	2-1
2.3 スタートアップ・ファイルの使用	2-2
2.3.1 セクション・ファイルの作成	2-4
2.3.2 イニシャライゼーション・ファイルの作成	2-6
2.3.3 コマンド・ファイルの作成	2-8
3 DECwindows で起動する日本語 EVE	
3.1 特徴	3-1
3.2 制限事項	3-3
3.3 起動方法	3-3
3.4 メニュー	3-5

4 日本語 EVE コマンド・ディクショナリ

@	4-2
ADD KINSOKU	4-5
ATTACH	4-7
BOTTOM	4-9
BOX COPY	4-10
BOX CUT	4-11
BOX CUT INSERT	4-13
BOX CUT OVERSTRIKE	4-14
BOX PASTE	4-15
BOX PASTE INSERT	4-16
BOX PASTE OVERSTRIKE	4-17
BOX SELECT	4-18
BUFFER	4-19
CAPITALIZE WORD	4-21
CENTER LINE	4-23
CHANGE CODE	4-24
CHANGE DIRECTION	4-27
CHANGE MODE	4-29
CHOICE FOR CONVERT	4-31
CODE(1)	4-32
CODE(2)	4-34
CONVERT	4-35
COPY	4-36
CUT	4-37
DCL	4-38
DEFINE KEY	4-40
DEFINE MENU ENTRY	4-43
DELETE	4-45
DELETE BUFFER	4-47
DELETE KINSOKU	4-49
DELETE TANGO	4-51
DELETE WINDOW	4-52
DIRECTORY LIST	4-53
DO	4-55
DRAW KEISEN	4-57

END OF LINE	4-60
ENLARGE WINDOW	4-61
ENTER TANGO	4-63
ERASE CHARACTER.....	4-64
ERASE LINE	4-66
ERASE PREVIOUS WORD	4-67
ERASE START OF LINE	4-69
ERASE WORD	4-70
EXIT	4-72
EXPAND CLAUSE	4-75
EXTEND ALL.....	4-76
EXTEND EVE	4-77
EXTEND THIS	4-79
EXTEND TPU	4-81
FILL	4-82
FILL PARAGRAPH.....	4-84
FILL RANGE	4-85
FIND	4-86
FIND NEXT	4-90
FIND SELECTED.....	4-92
FORWARD	4-94
GET FILE.....	4-96
GET WILDCARD FILES	4-98
GLOBAL REPLACE	4-100
GO TO	4-101
HELP	4-103
HENKAN MODE	4-107
INCLUDE FILE	4-108
INSERT HERE	4-110
INSERT MODE	4-111
INSERT PAGE BREAK	4-112
KIGOU	4-114
KIGOU BY CODE	4-116
LEARN	4-117
LINE.....	4-120
LOWERCASE WORD	4-122
MARK.....	4-124

MOVE BY LINE	4-126
MOVE BY PAGE	4-127
MOVE BY WORD	4-128
MOVE DOWN	4-129
MOVE LEFT	4-130
MOVE RIGHT	4-131
MOVE UP	4-132
NEW	4-133
NEXT BUFFER	4-135
NEXT CLAUSE	4-137
NEXT SCREEN	4-138
NEXT WINDOW	4-139
ONE WINDOW	4-140
OPEN	4-141
OPEN SELECTED	4-142
OTHER WINDOW	4-144
OVERSTRIKE MODE	4-145
PAGINATE	4-146
PASTE	4-148
PREVIOUS CLAUSE	4-149
PREVIOUS CONVERT	4-150
PREVIOUS SCREEN	4-151
PREVIOUS WINDOW	4-152
QUIT	4-153
QUOTE	4-154
RECALL	4-156
RECOVER BUFFER	4-157
RECOVER BUFFER ALL	4-159
REFRESH	4-161
REMEMBER	4-162
REMOVE	4-163
REPEAT	4-165
REPLACE	4-167
RESET	4-171
RESTORE	4-173
RESTORE BOX SELECTION	4-175
RESTORE CHARACTER	4-177

RESTORE LINE	4-178
RESTORE SELECTION	4-180
RESTORE SENTENCE	4-181
RESTORE WORD	4-182
RETURN	4-184
REVERSE	4-185
SAVE ATTRIBUTES	4-187
SAVE EXTENDED EVE	4-189
SAVE EXTENDED TPU	4-192
SAVE FILE	4-193
SAVE FILE AS	4-195
SAVE SYSTEM ATTRIBUTES	4-197
SELECT	4-199
SELECT ALL	4-203
SET BOX NOPAD	4-204
SET BOX NOSELECT	4-205
SET BOX PAD	4-206
SET BOX SELECT	4-207
SET BUFFER	4-208
SET CLIPBOARD	4-211
SET CODESET INPUT	4-213
SET CODESET OUTPUT	4-215
SET CONVERSION DYNAMIC	4-217
SET CONVERSION EVEJ	4-218
SET CONVERSION JEDI	4-219
SET CONVERSION JVMMS	4-220
SET CONVERSION KEY	4-221
SET CONVERSION LEIA	4-224
SET CONVERSION NN	4-225
SET CONVERSION NODYNAMIC	4-226
SET CONVERSION NONN	4-227
SET CONVERSION TARO	4-228
SET CURSOR BOUND	4-229
SET CURSOR FREE	4-231
SET DEFAULT COMMAND FILE	4-233
SET DEFAULT SECTION FILE	4-235
SET DIRECTORY LIST	4-237

SET ECHO MODE	4-238
SET EXIT ATTRIBUTE CHECK	4-240
SET FILL NOTAGS	4-241
SET FILL TAGS	4-242
SET FIND CASE EXACT	4-243
SET FIND CASE NOEXACT	4-244
SET FIND NOWHITESPACE	4-245
SET FIND WHITESPACE	4-246
SET FIX KEISEN	4-247
SET FUNCTION KEYS MOTIF	4-249
SET FUNCTION KEYS NOMOTIF	4-251
SET GOLD KEY	4-252
SET HENKAN KEY	4-255
SET HIRAGANA KEY	4-257
SET INPUT MODE	4-259
SET JAPANESE KEYS	4-260
SET JOURNALING	4-262
SET JOURNALING ALL	4-264
SET KANA ECHO MODE	4-265
SET KEYPAD EDT	4-267
SET KEYPAD EVEJ	4-272
SET KEYPAD JEDI	4-273
SET KEYPAD JVMS	4-274
SET KEYPAD LEIA	4-275
SET KEYPAD NOEDT	4-276
SET KEYPAD NOWPS	4-277
SET KEYPAD NUMERIC	4-278
SET KEYPAD TARO	4-279
SET KEYPAD VT80	4-280
SET KEYPAD VT100	4-281
SET KEYPAD WPS	4-282
SET KINSOKU	4-287
SET LEFT MARGIN	4-288
SET MUHENKAN KEY	4-290
SET NOCLIPBOARD	4-292
SET NODEFAULT COMMAND FILE	4-293
SET NODEFAULT SECTION FILE	4-294

SET NODIRECTORY LIST	4-295
SET NOEXIT ATTRIBUTE CHECK	4-296
SET NOFIX KEISEN	4-297
SET NOGOLD KEY	4-298
SET NOJOURNALING	4-300
SET NOJOURNALING ALL	4-301
SET NOPENDING DELETE	4-302
SET NOSECTION FILE PROMPTING	4-303
SET NOWRAP	4-304
SET PARAGRAPH INDENT	4-306
SET PENDING DELETE	4-309
SET RIGHT MARGIN	4-310
SET ROMKANA NN	4-312
SET ROMKANA NONN	4-313
SET ROMKANA NOTARO	4-314
SET ROMKANA TARO	4-315
SET SCROLL JUMP	4-316
SET SCROLL MARGINS	4-318
SET SCROLL OFF	4-321
SET SCROLL ON	4-322
SET SCROLL SMOOTH	4-324
SET SECTION FILE PROMPTING	4-325
SET SELECTION GRAB FOCUS	4-326
SET SELECTION GRAB SELECTION	4-327
SET TABS	4-328
SET TERMINAL	4-332
SET WIDTH	4-334
SET WILDCARD ULTRIX	4-336
SET WILDCARD VMS	4-338
SET WRAP	4-339
SHIFT LEFT	4-340
SHIFT RIGHT	4-342
SHOW	4-344
SHOW BUFFERS	4-346
SHOW DEFAULTS BUFFER	4-348
SHOW KEY	4-350
SHOW KINSOKU	4-352

SHOW SUMMARY	4-353
SHOW SYSTEM BUFFERS	4-355
SHOW WILDCARDS	4-357
SHRINK CLAUSE	4-359
SHRINK WINDOW	4-360
SPAWN	4-362
SPELL	4-364
SPLIT WINDOW	4-366
START OF LINE	4-368
STORE TEXT	4-369
TAB	4-370
TO ASCII	4-372
TO HANKAKUKANA	4-373
TO HIRAGANA	4-374
TO KATAKANA	4-375
TO NONCONVERT	4-376
TO ROMAN	4-377
TOP	4-378
TPU	4-379
TWO WINDOWS	4-380
UNDEFINE KEY	4-382
UNDEFINE MENU ENTRY	4-384
UPPERCASE WORD	4-386
VERIFY BUFFER	4-388
VERIFY BUFFER ALL	4-390
WHAT LINE	4-391
WILDCARD FIND	4-392
WILDCARD REPLACE	4-398
WRITE FILE	4-401
XTPU	4-404

A 定義済みキー一覧表

索引

例

2-1	日本語 EVE コマンド・ファイルの例	2-10
-----	---------------------------	------

図

4-1	DRAW KEISEN コマンド画面	4-57
4-2	箱モード画面	4-58
4-3	KIGOU コマンド画面	4-114

表

3-1	プルダウン・メニューと対応するコマンド	3-6
4-1	方向の影響を受けるコマンドとキー	4-27
4-2	モードの影響を受けるコマンドとキー	4-29
4-3	検索領域の編集に使用できるコマンドとキー	4-87
4-4	セクション・ファイルの設定による SAVE ATTRIBUTES コマンドの動き	4-188
4-5	セクション・ファイルの設定による SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドの動き	4-197
4-6	選択領域の編集に使用できるコマンドとキー	4-200
4-7	クリップボードを使用するコマンドとキー	4-212
4-8	カーソル・タイプの影響を受けるコマンドとキー	4-230
4-9	セクション・ファイルの設定による SET DEFAULT SECTION FILE コマンドの動き	4-236
4-10	日本語 EVE の省略時の GOLD キーの組み合わせ	4-253
4-11	セクション・ファイルの設定による SET NODEFAULT SECTION FILE コマンドの動き	4-294
4-12	セクション・ファイルの設定による SET NOSECTION FILE PROMPTING コマンドの動き	4-303

4-13	セクション・ファイルの設定による SET SECTION FILE PROMPTING コマンドの動き	4-325
4-14	日本語 EVE の VMS 形式のワイルドカード	4-393
4-15	日本語 EVE の ULTRIX 形式のワイルドカード	4-395
A-1	EVEJ キーパッド	A-1
A-2	TARO キーパッド	A-4
A-3	JVMS キーパッド	A-6

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 の初期化の方法や拡張方法、DECwindows 版日本語 EVE などについて説明した解説書です。日本語 EVE のすべてのコマンドについての詳細は、第 4 章 "コマンド・ディクショナリ" としてアルファベット順にまとめられています。特定コマンドについての詳しい情報は、こちらをご覧ください。

対象読者

本書は、日本語 EVE エディタを使用したことのあるユーザを対象としたリファレンス・マニュアルです。日本語 EVE を初めて使うユーザは、本書の前に日本語 EVE ユーザーズ・ガイドをお読みになり、日本語 EVE を使った基本的な編集操作を習得されることをお勧めします。

本書の構成

本書は、4 つの章と 1 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 の拡張について説明します。 |
| 第 3 章 | DECwindows 版日本語 EVE について説明します。 |
| 第 4 章 | 日本語 EVE コマンド・ディクショナリです。 |
| 付録 A | 定義済みキーの一覧表です。 |

関連資料

本書に関連した資料にはつぎのがあります。

- 『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 ユーザーズ・ガイド』

日本語 EVE を使った基本的な編集操作を習得することを目的としたマニュアルです。

- 『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 eXtended 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。

本書で使用する表記法

本書では、つぎ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
Ctrl-A	小文字の区別はなく、また、かなシフトキーが押され
Ctrl_A	ていても関係ありません。
GOLD/A	GOLD キーとして定義されたキーに続けて、文字キーの
GOLD-A	A を押します。大文字と小文字の区別はありませんが、
GOLD_A	かなシフトキーが押されていると異なるキーとして扱われます。
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。

日本語 EVE 概要

この章では、日本語 EVE の概要について説明します。

1.1 日本語 EVE とは

日本語 EVE (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 日本語 EVE の特徴

日本語 EVE は、ユーザが簡単に効率よくテキストの編集を行えるように、いろいろ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。

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、オンラインで編集コマンドに関する情報を表示できます。

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。

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を同時に表示したり、または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。

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 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。

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。

7. 拡張した編集インタフェースの保存

独自に拡張したインタフェースをセクション・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 を使用することができます (第 3 章を参照)。

9. SET KEYPAD コマンド (変換キーパッド)

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 種類のキーパッドを提供しています。これらは、SET KEYPAD コマンドで切り替えることができます。

10. TARO キーパッド

TARO キーパッドは, "一太郎 Ver.3" (注: 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, **Ctrl** 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。

11. 変換候補の表示

変換キーを 2 度以上続けて押すと, 自動的に変換候補が表示され, 候補を数字キーによって選択することができます。

12. ENTER TANGO コマンドと DELETE TANGO コマンド

ENTER TANGO コマンドを使用して, 個人辞書に単語とその読みを登録することができます。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. 記号入力

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

14. 罫線

DRAW KEISEN コマンドを実行すると, 罫線モードにはいります。

15. SET CONVERSION DYNAMIC コマンド

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があるときのみ有効になります。

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場合はひらがな変換, ない場合は START OF LINE コマンドになります。

16. SET CONVERSION NN コマンド

SET CONVERSION NN コマンドを実行すると, " nn " と 2 つ続く n を "ん" と解釈します。

17. 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。

18. 変換対象文字列の編集

入力途中の変換対象文字列を、□キーおよび□キー、<ⓧ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。

19. 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。

20. 複数コードセットのサポート

日本語 EVE では、次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)
- 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)
- UTF-8 コードセット (UTF8)

日本語 EVE の拡張機能

この章では、日本語 EVE の拡張機能について説明します。

2.1 DEC XTPU プロシージャの実行

日本語 EVE のXTPUコマンドを使用すると、1行のコマンド・ラインに DEC XTPU ステートメントを入力することができます。

XTPUコマンドを入力するには、XTPUコマンドに続けて、実行したい DEC XTPU ステートメントを入力します。たとえば、DEC XTPU の APPEND_LINE ステートメント (現在の行を前の行の最後に続けるステートメント) を実行するには、次のコマンドを入力します。

Command : **XTPU APPEND_LINE**

XTPUコマンドについての詳細は、HELP XTPUとタイプしてオンライン・ヘルプを参照してください。DEC XTPU ステートメントとプロシージャのリストについては、『Guide to the DEC Text Processing Utility』、『DEC Text Processing Utility Reference Manual』および『DEC XTPU リファレンス・マニュアル』を参照してください。

2.2 日本語 EVE のカスタマイズ

日本語 EVE では、編集操作に応じて、次に示す方法で標準エディタを変更することができます。

編集キーを定義する

編集コマンドを 1 つのキーに割り当てることにより、コマンドを簡単に入力することができます。たとえば、日本語 EVE の ERASE WORD コマンドを `Ctrl/D` というキーシーケンスに割り当てることができます。

学習シーケンスを作成する

一連のコマンドまたはキーストロークを、学習シーケンスとして 1 つのキーに割り当てることにより、簡単に再実行することができます。たとえば、1 つのキーを押すと、新しい電話番号が電話番号簿に挿入されるような学習シーケンスを作成することができます。

DEC XTPU を使用して、編集プロシージャを作成する

日本語 EVE は強力なプログラミング可能なテキスト処理ユーティリティ DEC XTPU を基礎に構築されているため、DEC XTPU プロシージャを使用すると、日本語 EVE の標準的なコマンドだけでなく、エディタをさらに拡張することができます。また、DEC XTPU 言語ステートメントを使用して、日本語 EVE より拡張したプロシージャを開発することができます。たとえば、2 つの文字を入れ替えるプロシージャを作成し、このプロシージャを 1 つのキーに割り当てることができます。

2.3 スタートアップ・ファイルの使用

この節では、標準的な日本語 EVE エディタを変更するために、スタートアップ・ファイルを使用する方法について説明します。スタートアップ・ファイルは、編集環境の属性を設定するキー定義と編集コマンド、標準的な日本語 EVE エディタの編集機能を拡張するための DEC XTPU プロシージャも格納できます。

定義とプロシージャをスタートアップ・ファイルに格納すれば、日本語 EVE 起動時に、作業に必要な編集環境を自動的に設定できます。各編集セッションでその都度、日本語 EVE を変更する必要はありません。

日本語 EVE には、次に示す 3 種類のスタートアップ・ファイルがあります。

セクション・ファイル

セクション・ファイルには、次の機能がバイナリ形式で格納されます。

- キー定義
- 学習シーケンス
- コンパイルした DEC XTPU とプロシージャ

セクション・ファイルはバイナリ形式であるため、編集環境を非常に迅速に設定できますが、バイナリ・ファイルを表示したり、変更することはできません。したがって、各編集セッションで変更される可能性のほとんどない編集機能を実現する場合は、セクション・ファイルを使用します。

たとえば、通常同じ方法で使用するキーはセクション・ファイルに定義します。

イニシャライゼーション・ファイル

イニシャライゼーション・ファイルは、標準的な日本語 EVE コマンドを格納した ASCII ファイルです。このイニシャライゼーション・ファイルは簡単に表示したり、変更することができます。

イニシャライゼーション・ファイルは、日本語 EVE を起動するときに /INITIALIZATION 修飾子を使用して、または編集セッションの途中で @ コマンドを使用して実行できます。イニシャライゼーション・ファイルは、セクション・ファイルやコマンド・ファイルより、編集環境を設定するのに時間がかかります。イニシャライゼーション・ファイルにはキー定義が登録されますが、学習シーケンスは登録できません。

コマンド・ファイル

コマンド・ファイルは、DEC XTPU ステートメントとプロシージャを格納した DEC XTPU ソース・ファイルです。コマンド・ファイルは 2 種類の方法で使用できます。まず、コマンド・ファイルは日本語 EVE セクション・ファイルを作成するために使用できます。また、日本語 EVE が編集環境を作成するために実行するコマンド・ファイルとしても使用できます。たとえば、バッファの表示方法やエディタのスタートアップ・モードを制御するために、コマンド・ファイルを使用できます。コマンド・ファイルの実行速度はセクション・ファイルより劣りますが、ASCII ファイルであるため、表示したり、変更することができます。

コマンド・ファイルとイニシャライゼーション・ファイルは多くの同じ作業のために使用できますが、コマンド・ファイルのほうがイニシャライゼーション・ファイルより速く実行でき、より高度な編集ツールを備えています。

この後の節では、各スタートアップ・ファイルについて詳しく説明します。

2.3.1 セクション・ファイルの作成

日本語 EVE は、スタートアップのためにセクション・ファイルを必要とします。省略時の設定では、日本語 EVE は SYS\$SHARE ディレクトリに登録されている JEVE\$SECTION_V3.XTPU\$SECTION というセクション・ファイルを使用します。この省略時のセクション・ファイルは、編集キーを定義したり、標準的な日本語 EVE コマンドも定義したりします。

省略時のセクション・ファイルを使用するかわりに、標準的な日本語 EVE 機能に加えて独自のキー定義や学習シーケンス、編集機能などを格納したセクション・ファイルを作成することができます。セクション・ファイルは 2 種類の方法で作成することができます。

SAVE EXTENDED EVE コマンドによる作成

SAVE EXTENDED EVE コマンドは、現在定義されているすべてのプロシージャ、キー定義、学習シーケンスを、指定したセクション・ファイルに保存します。

コンパイルしたプロシージャと、編集セッションで作成したキー定義、および学習シーケンスを保存するには、編集セッションを終了する前に、SAVE EXTENDED EVE コマンドを入力します。たとえば、次のコマンドは、MYEVE.XTPU\$SECTION というファイルにキー定義、プロシージャ、および学習シーケンスを保存します。

Command: **SAVE EXTENDED EVE myeve**

ファイルの指定に装置名やディレクトリを含まない場合は、セクション・ファイルは、現在の省略時のディレクトリに保存されます。省略時のファイル・タイプは.XTPU\$SECTION です。

SAVE EXTENDED EVEコマンドを実行するたびに、同じファイルを指定すれば、新しいキー定義、学習シーケンス、およびプロシージャを同じセクション・ファイルに追加できます。

コマンド・ファイルによる作成

多くのカスタマイズ操作を実行したい場合には、キー定義と DEC XTPU プロシージャを格納したコマンド・ファイルを作成します (ただし、コマンド・ファイルに学習シーケンスを格納することはできません)。ファイルの最後に SAVE ステートメントと QUIT ステートメントを登録し、例 2-1 に示すように、ファイル・タイプが XTPU\$SECTION であるセクション・ファイル名を割り当てます。その後、/COMMAND 修飾子とコマンド・ファイル名を指定して、日本語 EVE を起動します。日本語 EVE はコマンド・ファイルに登録されたステートメントを実行し、SAVE ステートメントに指定したセクション・ファイルにコンパイルしたプロシージャとキー定義を保存した後に、QUIT ステートメントを実行し、制御を DCL に戻します。この後、SAVE ステートメントに指定した新しいセクション・ファイルを使用できます。

このようにして拡張した日本語 EVE のバージョンを使用するには、日本語 EVE を起動する際に、/SECTION 修飾子を指定しなければなりません。たとえば、WORKDISK:[USER]MYDEFS.XTPU\$SECTION というセクション・ファイルを使用して、RHYMES.DAT ファイルを編集するために日本語 EVE を起動する場合は、次のコマンドを入力します。

```
$ EDIT/XTPU/SECTION=workdisk:[user]mydefs.xtpu$section rhymes.dat
```

または、LOGIN.COM の中で論理名 XTPU\$SECTION を再定義して、セクション・ファイルを指定することもできます。次の例は LOGIN.COM の中で、WORKDISK:[USER]MYDEFS.XTPU\$SECTION ファイルを省略時のセクション・ファイルとして定義しています。

```
$ DEFINE XTPU$SECTION workdisk:[user]mydefs.xtpu$section
```

現在のセクション・ファイルの名前を表示するには、日本語 EVE の SHOW SUMMARY コマンドを使用します。

日本語 EVE は、コマンド・ファイルやイニシャライゼーション・ファイルを実行する前に、セクション・ファイルを実行します。したがって、コマンド・ファイルとイニシャライゼーション・ファイルの定義は、セクション・ファイルの定義より優先します。編集環境の属性を設定する場合には、コマンド・ファイルまたはイニシャライゼーション・ファイルを使用してください。日本語 EVE は、スタートアップ時にこれらのコマンドを実行します。したがって、バッファの表示方法や編集モードは、ユーザの定義にしたがって調整されます。

2.3.2 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・ファイルに登録することができます。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

イニシャライゼーション・ファイルの各コマンドは、それぞれ別の行に指定します。各コマンドの内容を分かりやすく示すために、ファイルにコメントを追加できます。ただし、コメント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。

次の例はイニシャライゼーション・ファイルを示しています。

```
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
```

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。

1. 日本語 EVE の起動に/INITIALIZATION 修飾子を指定します。

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
```

2. 論理名 JEVE\$INIT_V3 にイニシャライゼーション・ファイルを定義します。

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
```

3. 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 ディレクトリに置きます。

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。環境を定義するコマンドは次のとおりです。

- SET COURSOR BOUND または SET COURSOR 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

2.3.3 コマンド・ファイルの作成

コマンド・ファイルは、DEC XTPU プロシージャと実行可能なステートメントを格納したソース・プログラムです。DEC XTPU プロシージャは関連する DEC XTPU ステートメントの集まりであり、プロシージャ名を起動したときに実行されます。ステートメントとプロシージャは、キーを押したときやコマンドを入力したときに、どのような操作が実行されるかを定義します。

日本語 EVE コマンドを使用すると、実際にはコンパイルした DEC XTPU プロシージャが起動されます。たとえば、日本語 EVE の SET KEYPAD EDT コマンドは、日本語 OpenVMS が提供する日本語 EVE セクション・ファイルの EVE_SET_KEYPAD_EDT プロシージャを起動します。

日本語 EVE は、セクション・ファイルを実行した後、コマンド・ファイルを実行します。この理由から、コマンド・ファイルに定義したキー定義やプロシージャは、セクション・ファイルの定義より優先します。

コマンド・ファイルは 2 種類の方法で使用できます。まず、コマンド・ファイルはセクション・ファイルから独立した編集環境を作成でき、また、新しいセクション・ファイルを作成するためにコマンド・ファイルを使用することも可能です。

省略時の編集環境を設定する場合には、必ずコマンド・ファイルを使用します。これは、スタートアップ時に日本語 EVE がコマンド・ファイル(またはイニシャライゼーション・ファイル)のステートメントを実行し、新しい省略時の設定を有効にするからです。編集環境を設定するコマンドのリストについては、第 2.3.2 項を参照してください。たとえば、1 つのコマンド・ファイルを使用して、メモのマージンとタブを設定し、別のコマンド・ファイルを使用して、財務報告書を作成するのに適したタブを設定できます。

コマンド・ファイルを作成するには、日本語 EVE を起動し、ファイル・タイプが.TPUであるファイル名(たとえば、MY_COMMAND.TPU など)を指定します。エディタを起動した後、DEC XTPU ステートメントとプロシージャを入力してください。

例 2-1 は、日本語 EVE を EDT エディタに類似した機能となるように変更するコマンド・ファイルを示しています。このファイルは、MY_SECTION.XTPU\$SECTION という名前の個人用セクション・ファイルを作成するために使用します。

コマンド・ファイルを使用してセクション・ファイルを作成する場合には、ファイルの最後に SAVE ステートメントと QUIT ステートメントを登録し、例 2-1 に示したように、セクション・ファイルのファイル名を指定します。コマンド・ファイルをセクション・ファイルに変換するには、/COMMAND 修飾子を使用して、日本語 EVE を起動します。次の例を参照してください。

```
$ EDIT/XTPU/COMMAND=MY_COMMANDS
```

日本語 EVE は、ファイルに登録されたコマンドを実行し、SAVE ステートメントに指定したセクション・ファイルに、コンパイルしたプロシージャとキー定義を保存します。QUIT ステートメントはエディタを終了し、制御を DCL に戻します。これで新しいセクション・ファイルが作成されました。このセクション・ファイルを論理名 XTPU\$SECTION に定義すると、日本語 EVE の起動時に自動的に読み込まれます。

コマンド・ファイルからセクション・ファイルを作成する場合の利点は、コマンド・ファイルを簡単に変更できるという点です。これは特に、DEC XTPU プロシージャを追加したり、非常に多くのキー定義を追加するときなどに重要です。

日本語 EVE の拡張機能

2.3 スタートアップ・ファイルの使用

編集環境の属性を設定し、標準的な日本語 EVE エディタに機能を追加するためにコマンド・ファイルを使用する場合には、やはり/COMMAND 修飾子を使用して、日本語 EVE を起動します。次の例を参照してください。

```
$ EDIT/XTPU/COMMAND=DATA_SETUP
```

この場合も、日本語 EVE はコマンド・ファイルのステートメントを実行しますが、SAVE ステートメントは登録されていないため、コンパイルされたプロシージャとキー定義は保存されません。

コマンド修飾子を指定しなかった場合には、日本語 EVE は、XTPU\$COMMAND という論理名によって指定されるファイルを検索します。このファイルを検索できない場合には、DEC XTPU が現在のディレクトリから XTPU\$COMMAND.TPU という名前のファイルを検索します。

例 2-1 日本語 EVE コマンド・ファイルの例

```
!*****
!Command file making EVE more like EDT and implementing
!personal customizations
!*****

!Procedure to delete a line and close the gap left by the deletion  1
Procedure eve_zapline;  2
eve_end_of_line;  3
eve_erase_start_of_line;  4
eve_delete;
endprocedure;  5

!Procedure to move the cursor to the beginning of the next paragraph:
procedure eve_next_paragraph  6
local  pat1,
       the_range;
```

(次ページに続く)

例 2-1 (続き) 日本語 EVE コマンド・ファイルの例

```
pat1 := LINE_BEGIN + LINE_BEGIN + arb (1);
the_range := search_quietly (pat1 , FORWARD , EXACT);

if the_range <> 0
then
    position (end_of (the_range));
    return (TRUE); 7
else
    return (FALSE);
endif;

endprocedure;

!Procedure to make EVE behave more like EDT
procedure eve_mimic_edit
eve_set_keypad_edt;
eve_set_cursor_bound;
eve_set_left_margin (10); 8
endprocedure;

!Procedure to transpose two characters
procedure eve_transpose
local whack;
whack := erase_character (1);
move_horizontal (1);
copy_text (whack);

return (TRUE);
endprocedure;

!Procedure to make both the screen width and the right margin narrow
procedure eve_narrow_screen
eve_set_width (80);
eve_set_right_margin (79);
endprocedure;

!Procedure to make both the screen width and the right margin wide
```

(次ページに続く)

例 2-1 (続き) 日本語 EVE コマンド・ファイルの例

```
procedure eve_wide_screen
eve_set_width (132);
eve_set_right_margin (131);
endprocedure;

!Procedure to toggle screen width and right margin from the current setting
!to the other setting, i.e. change to wide if narrow, change to narrow if wide

procedure eve_change_width    9
if get_info (SCREEN, "width") <> 80
then
    eve_narrow_screen;
else
    eve_wide_screen;
endif;
endprocedure;

procedure tpu$local_init    10
eve_mimic_edt;              11
eve$define_key ("eve_next_paragraph", CTRL_P_KEY, "Next_Para",
    eve$x_user_keys);    12
eve$define_key ("eve_zapline", key_name ("o", shift_key), "Zap Line",
    eve$x_user_keys);    13
eve$define_key ("eve_two_windows", F17, "Two Windows", eve$x_user_keys);    14
eve$define_key ("eve_other_window", CTRL_G_KEY, "Other Window",
    eve$x_user_keys);    15
eve$define_key ("eve_get_file ('')", key_name (KP6, SHIFT_KEY), "Get File",
    eve$x_user_keys);    16
eve$define_key ("eve_transpose", key_name (F20, SHIFT_KEY), "Transpose",
    eve$x_user_keys);    17
endprocedure;
tpu$local_init;    18
save ("WORK:[LINCOLN]MY_SECTION.XTPU$SECTION");    19
```

(次ページに続く)

例 2-1 (続き) 日本語 EVE コマンド・ファイルの例

quit; 20

例 2-1 では、コマンド・ファイルの作成に関して、次のことを示しています。

- 1 コマンド・ファイルの内容を分かり易く示すために、コメントを使用します。コメントの先頭には感嘆符を指定します。DEC XTPU は感嘆符を検出すると、その行の残りの部分を無視します。
- 2 各プロシージャの先頭には procedure という単語を指定します。
- 3 プロシージャ内の各 DEC XTPU ステートメントの最後には、セミコロンを指定します。
- 4 各日本語 EVE コマンドは、標準的な日本語 EVE のセクション・ファイル (SYS\$SHARE:JEVE\$SECTION_V3.XTPU\$SECTION) の DEC XTPU プロシージャの名前に対応します。

これらの DEC XTPU プロシージャの名前は、ユーザが作成するプロシージャの内部で使用でき、また、DEC XTPU ステートメントとして単独で実行することも可能です。コマンド・ファイルにユーザ作成プロシージャと実行可能な DEC XTPU ステートメントの両方を格納する場合には、実行可能なステートメントの前にすべてのプロシージャを格納してください。

- 5 各プロシージャの最後に endprocedure; というキーワードを指定します。
- 6 日本語 EVE でコマンドを実現するプロシージャを作成する場合には、プロシージャ名の最初の 4 文字として、EVE_を使用します。この規則に従うことにより、プロシージャ名の EVE_以降の部分が、日本語 EVE コマンドになります。たとえば、EVE_NEXT_PARAGRAPH というプロシージャをコマンド・ファイルに作成した場合、セクション・ファイルをコンパイルした後、日本語 EVE の新しい INEXT PRAGRAPH コマンドを使用できます。

コマンド・ファイルは、セクション・ファイルの後で実行されるためプロシージャは、セクション・ファイルに登録した同じ名前のコマンドより優先します。たとえば、EVE_ERASE_CHARACTER というプロシージャを指定した場合、ERASE CHARACTER コマンドは日本語 OpenVMS が提供する日本語 EVE コマンドでなく、ユーザが作成したプロシージャを実行します。

- 7 日本語 EVE コマンドを、繰り返し使用できるように (単独で、または学習シーケンスの一部として)、正常終了したときに TRUE を戻さなければなりません。
- 8 パラメータを必要とする DEC XTPU プロシージャ名を使用する場合には、パラメータを括弧で囲みます。たとえば、日本語 EVE の SET LEFT MARGINS コマンドは、左マージンを設定する場所を指定するためのパラメータを必要とします。日本語 EVE の構文は次のとおりです。

```
SET LEFT MARGIN 10
```

しかし、DEC XTPU の構文は次のとおりです。

```
eve_set_left_margin(10);
```

パラメータが整数ではなく、文字列の場合には、パラメータを引用符で囲まなければなりません。たとえば、EVE_SET SCROLL_MARGINS の場合には、"10%" というパラメータは文字列であるため、引用符で囲まなければなりません。空パラメータを渡す場合には、eve_spawn(" ") などのように、空の 1 組の引用符を使用します。

- 9 プロシージャは起動する前にコンパイルしておかなければなりません。その後、プロシージャは日本語 EVE コマンドとして起動するか、または DEC XTPU 実行可能ステートメントとして起動できます。この例では、EVE_CHANGE_WIDTH という名前のプロシージャは、日本語 EVE の CHANGE WIDTH コマンドとして起動できます。また、このプロシージャ名は、DEC XTPU 実行可能ステートメントである EVE_CHANGE_WIDTH としても起動できます。
- 10 セクション・ファイルとして使用するコマンド・ファイルに TPU\$LOCAL_INIT というプロシージャを追加します。

このプロシージャには、日本語 EVE を起動する時に定義し、実行したいすべての実行可能ステートメント (他のプロシージャを呼び出すステートメントも含む) を含まなければなりません。このプロシージャに指定した実行可能ステートメントはすべて、日本語 EVE を起動するときに実行されるため、このプロシージャ内のステートメントは、日本語 EVE エディタの省略時の設定になります。

- 11 この DEC XTPU ステートメントは、EVE_MIMIC_EDT プロシージャを起動します。このプロシージャには、日本語 EVE の設定を変更する DEC XTPU ステートメントが格納されています。コマンド・ファイルの例をコンパイルし、それを個人用セクション・ファイルに保存し、そのセクション・ファイルを使用して、日本語 EVE を起動する場合には、キーパッドの設定、カーソルの形式、および左マージンが自動的に EVE_MIMIC_EDT プロシージャによって設定されます。この結果、日本語 EVE はスタートアップ時に EDT と同様の動作をします。
- 12 この DEC XTPU ステートメントは、`[Ctrl/B]` というキー・シーケンスに対して、ユーザ作成プロシージャである EVE_NEXT_PARAGRAPH を定義するために、定義済みの日本語 EVE ルーチンである EVE\$DEFINE_KEY を使用します。EVE\$DEFINE_KEY ルーチンを使用すれば、キーに割り当てられているプログラムはエラー・ハンドラを使用できます。DEC XTPU の組込みプロシージャである DEFINE_KEY は、このステップを実行しません。EVE\$DEFINE_KEY に対しては 4 つのパラメータがあります (このルーチンは、DEC XTPU 組込みプロシージャである DEFINE_KEY と同じパラメータを使用します)。最初のパラメータは、キーに割り当てる日本語 EVE プロシージャ、またはコマンドを指定します。2 番目のパラメータは、コマンドをどのキーに割り当てるかを指定します。3 番目のパラメータは、HELP キーパッド・ダイアグラムで、日本語 EVE がそのキーに対して使用するラベルを指定します。4 番目のパラメータは、キー定義を保存するためのキーマップ・リストを指定する日本語 EVE 変数です。特殊なアプリケーションを実現する高度なユーザでない限り、4 番目のパラメータに対しては、EVE\$X_USER_KEYS という変数名を使用してください。
- 13 この DEC XTPU ステートメントは、`[GOLD/O]` キー・シーケンスに対して、EVE_ZAPLINE プロシージャを定義します。この行は、GOLD キーとアルファベット・キーで構成されるシーケンスを定義するときを使用するための DEC XTPU 構文を示しています。"shift_key"を使用すると、定義は大文字と小文字を無視するようになり、o と O のどちらも定義されます。
- 14 このステートメントは、`[F17]` キーに対して、日本語 EVE の TWO WINDOWS コマンドを定義します。
- 15 このステートメントは、`[Ctrl/G]` キー・シーケンスに対して、日本語 EVE の OTHER WINDOWS コマンドを定義します。

- 16 このステートメントは、`GOLD/KP6` キー・シーケンスに対して、日本語 EVE の GET FILE コマンドを定義します。このキーパッドの割り当ては、`GOLD/KP6` キーの前の定義を無効にします。EVE_MIMIC_EDT プロシージャは、キーパッドを EDT に設定し、EDT キーパッドは `GOLD/KP6` キー・シーケンスを INSERT HERE コマンドに割り当てます。しかし、この DEC XTPU ステートメントは、キー割り当てを GET FILE コマンドに変更します。1 組の一重引用符は空数をプロシージャに渡します。
- 17 このステートメントは、`GOLD/F20` キー・シーケンスに対して、EVE_TRANSPOSE プロシージャを定義します。
- 18 TPU\$LOCAL_INIT ステートメントは TPU\$LOCAL_INIT プロシージャが呼び出します。この後、このプロシージャが実行され、日本語 EVE の新しい省略時の設定が作成されます。
- 19 新しいセクション・ファイルを作成するために、SAVE ステートメントを入力します。セクション・ファイルの装置、ディレクトリ、およびファイル名を括弧と引用符の内部に指定します。セクション・ファイルを更新するには、既存の個人用セクション・ファイルを指定します。
- 20 ファイルをセクション・ファイルとして、コンパイルする場合には、コマンド・ファイルの最後のステートメントとして QUIT ステートメントを追加します。QUIT は日本語 EVE を終了し、制御を DCL に戻します。

DECwindows で起動する日本語 EVE

日本語 EVE は、従来のキャラクタセル端末だけでなく、DECwindows の環境でも使うことができます。大部分のコマンドとキーパッド機能は、どちらの環境でも同様に動作します。

3.1 特徴

まず最初に、DECwindows 版日本語 EVE の特徴について簡単に説明します。

クリップボード

クリップボードを使用して、テキストの複写、削除、回復操作を実行し、日本語 EVE と他の DECwindows アプリケーションの間でテキストを移動することができます。使用できるのは/DISPLAY=DECWINDOWS 修飾子を使って日本語 EVE を起動した場合です。詳細は、コマンド・ディクショナリのSET CLIPBOARDコマンドを参照してください。

ダイアログ・ボックス

コマンド入力にプルダウン・メニュー、またはポップアップ・メニューを使用すると、ファイル名や検索文字列などの必要な情報を入力するためのダイアログ・ボックスが表示されます。

選択領域の転送

DECwindows では、日本語 EVE から別のアプリケーションへ、またはその逆に選択領域を転送することができます。たとえば、別のアプリケーションでファイル名を選択し、日本語 EVE でOPEN SELECTEDコマンドを実行すると、そのファイルが日本語 EVE のバッファに読み込まれます。

マウスによる選択

DECwindows では、マウスを使用してテキストを選択できます。MB1 をクリックしてからマウスを動かして、テキストを選択します。

MB1 による動作	機能
2 回クリック	現在の単語が選択される。
3 回クリック	現在の行が選択される。
4 回クリック	現在のパラグラフが選択される。
5 回クリック	現在のバッファが選択される (SELECT ALL コマンドと同じ)。
ドラッグ	MB1 をクリックしてからマウスを動かして、再度 MB1 をクリックしたところまでにあるテキスト・ブロックを選択する。

マウスでの選択を取り消すときは、選択領域からカーソルを移動します。

スクロール・バー

DECwindows 版日本語 EVE では、他のアプリケーションと同じ水平スクロール・バーと垂直スクロール・バーを使用できます。

ステータス・ライン

ステータス・ラインは、現在のウィンドウまたはバッファに関する情報を表示するだけでなく、メニューのように使用することもできます。ステータス・ラインのフィールドの上で、MB1 をクリックすると、設定を切り替えることができます。

- バッファ名の上で MB1 をクリックすると、NEXT BUFFER コマンドを実行したときと同様に、現在のウィンドウに次のバッファが表示されます。
- 他のフィールドの上で MB1 をクリックすると、設定を切り替えられます。たとえば、方向を順方向から逆方向に切り替えたり、モードを挿入から重ね書きに切り替えることができます。

このステータス・ラインの機能は、キャラクタセル端末で起動する日本語 EVE でも同様に使用できます。

3.2 制限事項

- /DISPLAY=DECWINDOWS 修飾子を使って日本語 EVE を起動した場合は、ATTACHコマンド、SPAWNコマンド、およびSPELLコマンドがサポートされません。ただし、DECwindows 上では複数のアプリケーションを同時に走らせることができるので、サブプロセスを使用する必要はありません。
- WPS キーパッドはクリップボードを使用しません。
- マウス操作は、学習シーケンスに記憶されません。学習シーケンスを使用するときは、コマンドを入力するか、定義済みキーを使うようにしてください。

3.3 起動方法

DECwindows 版日本語 EVE を起動するには次の 2 通りの方法があります。

- DCL コマンド・ラインからの起動
- ファイルビューからの起動

DCL コマンド・ラインからの起動

DCL コマンド・ラインから DECwindows 版日本語 EVE を起動するには、以下のようになります。

```
$ EDIT/XTPU/DISPLAY=DECWINDOWS
```

ファイルビューからの起動

DECwindows 版日本語 EVE は、日本語 DECwindows のファイルビューから起動することができます。起動の手順は以下のようになります。

1. ファイルビューの "ファイル" メニューから "編集" を選択すると、ダイアログ・ボックスが表示されます。
2. "JEVE" をクリックして、確認ボタンを押すと、DECwindows 版日本語 EVE が起動されます。

DECwindows で起動する日本語 EVE
3.3 起動方法



3.4 メニュー

DECwindows メニューを使用すれば、コマンドを入力したり、定義したキーを押す必要はなく、マウスを使用して編集操作を実行できます。

プルダウン・メニューを使用するには、次の操作を実行します。

1. メニュー・バーのメニューの名前に移動します。MB1 を押したままにすると、メニューが表示されます。
2. 適切な項目にマウスを移動し、MB1 を解除します。

ポップアップ・メニューを表示する場合には、次の操作を実行します。

1. MB3 を押したままの状態にし、ポップアップ・メニューを表示します。
2. 適切な項目にマウスを移動し、MB3 を解除します。

ポップアップ・メニューは2種類あって、テキストを選択しているかどうかに応じて、どちらかが表示されます。

DECwindows 版日本語 EVE のメニューは、それぞれコマンドに対応しています。コマンドに関する詳しい説明は、コマンド・ディクショナリを参照してください。

プルダウン・メニューおよびポップアップ・メニューをカスタマイズすることができます。詳しくは、EXTEND MENU のオンライン・ヘルプを参照してください。

表 3-1 に、メニューの一覧と対応するコマンドを示します。

表 3-1 プルダウン・メニューと対応するコマンド

プルダウン・メニュー	対応するコマンド
ファイル (F)	
新規 (N)	New
選択されたファイルでオープン (d)	Open Selected
オープン (O)...	Open
取込み (I)...	Include File
保管 (S)	Save File
別名保管 (A)...	Save File As
終了 (E)	Exit
編集中止 (Q)	Quit
編集 (E)	
回復 (O)	
・ 文字を回復 (C)	Restore Character
・ 単語を回復 (W)	Restore Word
・ 行を回復 (W)	Restore Line
・ 文章を回復 (n)	Restore Sentence
・ 選択領域を回復 (S)	Restore Selection
切抜き (t)	Cut
複写 (C)	Copy
貼付け (P)	Paste
置換 (R)...	Replace
すべて選択 (A)	Select All

(次ページに続く)

表 3-1 (続き) プルダウン・メニューと対応するコマンド

プルダウン・メニュー	対応するコマンド
フォーマット (r)	
段落詰め (P)	Fill Paragraph
レンジ詰め (R)	Fill Range
行のセンタリング (C)	Center Line
大文字 / 小文字 (A)	
・キャピタライズ (C)	Capitalize Word
・大文字 (U)	Uppercase Word
・小文字 (L)	Lowercase Word
ページ区切り挿入 (g)	Pagenate
マージン (M)...	Set Left/Right Margin
段落字下げ (I)...	Set Paragraph Indent
検索 (S)	
次を検索	Find Next
検索 (F)...	Find
ワイルドカードで検索 (W)...	Wildcard Find
選択領域で検索 (d)	Find Selected
置換 (R)...	Replace
ワイルドカード一覧 (o)	Show Wildcards
空白文字区切り (t)	
・空各文字を拡張 (W)	Set Find Whitespace
・空白文字のみ (N)	Set Find Nowhitespace
ワイルドカード設定 (l)	
・VMS スタイル	Set Wildcard VMS
・Ulrix スタイル	Set Wildcard ULTRIX

(次ページに続く)

表 3-1 (続き) プルダウン・メニューと対応するコマンド

プルダウン・メニュー	対応するコマンド
表示 (V)	
画面分割 (T)	Two Windows
画面専有 (O)	One Window
画面等割 (S)...	Split Window
画面削除 (D)	Delete Window
バッファ一覧 (B)	Show Buffers
画面横幅 (W)	Set Width
日本語 (J)	
変換モード (M)	Henkan Mode Toggle
記号入力 (Z)...	Kigou
罫線作成 (K)	Draw Keisen
コードセット (C)	Set Codeset
バッファ情報表示 (S)	Show
禁則情報表示 (I)	Show Kinsoku
単語登録 (E)...	Enter Tango
単語削除 (D)...	Delete Tango
文字サイズ (F)	(対応するコマンドはありません)

(次ページに続く)

表 3-1 (続き) プルダウン・メニューと対応するコマンド

プルダウン・メニュー	対応するコマンド
オプション (O)	
キーの学習 (L)	Learn
拡張 (x)	
・ JEVE の拡張...	Extend EVE
・ このプロシージャで拡張 (T)	Extend This
・ このバッファ全体で拡張 (A)	Extend All
・ 拡張した JEVE を保管 (S)...	Save Extended EVE
・ @ JEVE コマンドファイル...	@
メニューの拡張 (M)...	Define/Undefine Menu Entry
一般設定 (G)...	Set
バッファの設定 (B)...	Set
検索の設定 (S)	Set Find
画面横幅 (W)	Set Width
設定値を保管 (v)...	Save Attributes
システム設定値を保管 (y)...	Save System Attributes
選択時ポップアップ	
リセット	Reset
キャピタライズ (C)	Capitalize Word
大文字 (U)	Uppercase Word
小文字 (L)	Lowercase Word
次を検索 (N)	Find Next
レンジ詰め (R)	Fill Range
切抜き (t)	Cut
複写 (C)	Copy
選択されたファイルでオープン (d)	Open Selected
選択領域で検索 (d)	Find Selected

(次ページに続く)

表 3-1 (続き) プルダウン・メニューと対応するコマンド

プルダウン・メニュー	対応するコマンド
通常時ポップアップ	
選択	Select
すべて選択 (A)	Select All
文字を回復 (C)	Restore Character
単語を回復 (W)	Restore Word
行を回復 (L)	Restore Line
文章を回復 (n)	Restore Sentence
選択領域を回復 (S)	Restore Selection
次を検索 (N)	Find Next
段落詰め (P)	Fill Paragraph
行のセンタリング (C)	Center Line
貼付け (P)	Paste
置換 (R)...	Replace
マーク...	Mark
移動...	Go To
取込み (I)...	Include File

日本語 EVE コマンド・ディクショナリ

この章では、日本語 EVE の各コマンドについて説明します。コマンドの説明はアルファベット順になっています。この章で説明する内容の大部分は、日本語 EVE オンライン・ヘルプにもなっています。ですから、本書が手元にない場合でも、日本語 EVE コマンドについての説明はいつでもオンライン・ヘルプで参照することができます。日本語 EVE オンライン・ヘルプには、各日本語 EVE コマンド、その他の機能についてのトピックが含まれています。

日本語 EVE コマンドを入力するには、つぎの 2 つの方法があります。

- コマンドを入力する方法

[D]または**[PF4]**を押し、Command: プロンプトの後にコマンドを入力する。

- コマンドを入力するための定義済みキーを使用する方法

日本語 EVE コマンドが定義されているキーを押す。

(定義済みキーは、各キーパッドによって異なります。定義済みキーについては、付録 A を参照してください。)

@

@

形式

@ *init-filespec*

パラメータ

init-filespec

実行するイニシャライゼーション・ファイル名。省略時のファイル・タイプは.EVE です。

ファイル指定に論理名を使用することができます。たとえば、イニシャライゼーション・ファイルがある装置名またはディレクトリ名に SYS\$LOGIN や他の論理名を使用できます。

また、1つの編集セッションで複数のイニシャライゼーション・ファイルを使用できますが、1度に行うことができるのは1つだけです。ファイル名を指定しなかった場合には、ファイル名を要求するプロンプトが、コマンド・ウィンドウに表示されます。操作を中止したいときは、プロンプトに対して何も入力せずに **Return** キーか、あるいは **Do** キーを押してください。

ファイル名にワイルドカードを使用することはできません。

説明

指定した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・ファイルを使用すると、右マージンや左マージンなどの設定や、キーの定義などのためのいくつかのコマンドを一度に実行することができます。

イニシャライゼーション・ファイルの中では、コマンドはそれぞれ独立した行に書かなければならず、継続行は認められません。イニシャライゼーション・ファイルの中で指定されたコマンドが不完全で、さらにキーワードやパラメータなどを必要とする場合には、イニシャライゼーション・ファイルの実行中に必要な情報を要求するプロンプトが表示されます。しかし通常は、個々のコマンド行がコマンド・ラインに表示されることはありません。コメント行は感嘆符(!)で始めて、コマンドとは別の行に書きます。イニシャライゼーション・ファイルを入れ子にすることはできませんので、イニシャライゼーション・ファイルの中で@コマンドを使用することはできません。

次の例は、日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルを示しています。このイニシャライゼーション・ファイルには、編集方法を設定するためのコマンドと、キーを定義するためのコマンドが登録されています。

```
! MYINIT.EVE initialization file
!
SET CURSOR BOUND
SET RIGHT MARGIN 70
SET TABS SPACES
! Key definitions
SET KEYPAD EDT
DEFINE KEY= Ctrl/P PAGINATE
DEFINE KEY= GOLD-KP9 CENTER LINE
DEFINE KEY= GOLD-N NEXT BUFFER
DEFINE KEY= F20 SHOW BUFFERS
```

イニシャライゼーション・ファイルを使用すれば、一連の関連コマンドを一度に実行することもできます。たとえば、編集セッション中にイニシャライゼーション・ファイルを用いて、ウィンドウ幅や右マージンを大きくすることができます。

```
! EVE init file for editing wide text
SET WIDTH 132
SET RIGHT MARGIN 120
```

@コマンドを使用した場合と、/INITIALIZATION 修飾子などを用いて、日本語 EVE の起動時にイニシャライゼーション・ファイルを実行した場合とでは、バッファごとの設定が異なります。

@

- @コマンドを用いて、SET RIGHT MARGINなどのバッファ設定のコマンドを実行した場合には、現在のバッファにのみ適用されます。
- 日本語 EVE 起動時にイニシャライゼーション・ファイルを実行した場合には、バッファ設定のコマンドは MAIN (あるいは最初の) バッファ、\$DEFAULTS\$と呼ばれる日本語 EVE のシステム・バッファ、および起動後にユーザが作成したバッファのすべてに適用されます。

イニシャライゼーション・ファイルについての詳しい説明は、第 2 章を参照してください。

例

次のコマンドは、トップ・ディレクトリ(または、ログイン・ディレクトリ)にある MYINIT.EVE というイニシャライゼーション・ファイルを、編集集中に実行します。

Command: @ sys\$login:myinit

初期化ファイルを実行しています: DISK\$1:[PUPPY]MYINIT.EVE;1

ADD KINSOKU

形式

$$\text{ADD KINSOKU } \left\{ \begin{array}{l} \text{LEFT} \\ \text{RIGHT} \end{array} \right\} \text{ string}$$

パラメータ

LEFT

行頭禁則文字に追加することを指定します。

RIGHT

行末禁則文字に追加することを指定します。

string

行頭禁則文字または行末禁則文字に追加する文字列です。2文字以上を同時に指定することもできます。

説明

禁則文字の追加を行います。

TARO キーパッドのコマンド・ラインでは、かな漢字変換をすることができません。TARO キーパッドを使用している場合は、ADD KINSOKU LEFTコマンドまたはADD KINSOKU RIGHTコマンドを入力した後、Returnキーを押してください。文字列を要求するプロンプトが表示されますので、そこでかな漢字変換を行ってください。

日本語 EVE 標準の行頭禁則文字，および行末禁則文字は以下のとおりです。

- 行頭禁則文字

、 ° . : ; ! ? - · ' ° ° "] }) 」 } 》 】 』 、 ゝ ㄣ ㄤ ㄨ ㄩ //

- 行末禁則文字

‘ “ [{ (「 [《 【 『 ~

ATTACH

形式

ATTACH *[process-name]*

パラメータ

process-name

ATTACHするプロセス名またはサブプロセス名を指定 (省略可能) します。プロセス名は大文字と小文字が区別され、1 ~ 15 文字の英数字でなければなりません。プロセス ID を指定することはできません。プロセス名またはサブプロセス名を指定しなかった場合には、日本語 EVE は親プロセスにATTACHします。

説明

編集セッションを一時中断し、ターミナルを他のプロセスまたはサブプロセスに再接続します。ATTACHコマンドは新しくプロセスを生成するのではないので、すでに存在しているプロセスまたはサブプロセスにしか再接続できません。

ATTACHコマンドとSPAWNコマンドを日本語 EVE の内部や DCL レベル、あるいは MAIL などの他のユーティリティの内部で使用すると、VMS セッション (またはログイン) 全体を通じて編集セッションを有効にしておくことができ、日本語 EVE は継続的にエディタとして使用されます。このようにすれば、編集をただちに再開できますが、より多くのシステム資源が必要になります。

ATTACHするプロセスの名前を確認する場合には、DCL の SHOW PROCESS /SUBPROCESS コマンドを使用します。

/DISPLAY=DECWINDOWS 修飾子を使用して日本語 EVE を起動した場合には、ATTACHコマンドはサポートされません。

ATTACH

例

次の例では、まず DCL コマンド・レベルの SPAWN コマンドで PUPPY_1 というサブプロセスを作成すると同時に、そこで MEMO.TXT というファイルを編集する日本語 EVE を起動しています。

MEMO.TXT を編集中に日本語 EVE で ATTACH コマンドを実行すると、親プロセスである PUPPY に ATTACH します。DCL レベルでの作業が終了し、DCL コマンドの ATTACH PUPPY_1 を実行すると、サブプロセス PUPPY_1 での編集セッションが再開されます。日本語 EVE を終了すると、同時にサブプロセスも終了し、制御は親プロセス PUPPY に戻されます。

```
$ SPAWN EDIT/XTPU memo.txt
%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。

.
. [ サブプロセス PUPPY_1 で MEMO.TXT を編集中 ]
.
Command: ATTACH
%DCL-S-RETURNED, control returned to process PUPPY
$

.
. [ DCL レベル(プロセス PUPPY) ]
.
$ ATTACH PUPPY_1

.
. [ サブプロセス PUPPY_1 で MEMO.TXT を編集中 ]
.
Command: EXIT
%DCL-S-RETURNED, control returned to process PUPPY
```

BOTTOM

形式

BOTTOM

説明

カーソルを現在のバッファの最後に移動します。ただし、カーソルがすでにそこに位置している場合には、カーソルは移動しません。バッファの最後は[End of file]として表示されます

カーソルがフリー・カーソル (SET CURSOR FREEを参照) であり、バッファがウィンドウの長さより短い場合には、[End of file]を越えてカーソルを移動できます。このような場合には、次に何か力するなどの編集操作を行った時点で[End of file]の位置が適切に変更されます。

例

次のコマンドは、カーソルの置かれている位置からバッファの最後までテキストを選択します。

Command: **SELECT**

カーソルを動かして、テキストを **SELECT** してください

Command: **BOTTOM**

BOX COPY

形式

BOX COPY

説明

BOX SELECTコマンドなどで選択されたボックス領域を削除せずに Insert Here バッファに複写します。通常はBOX SELECTコマンドで選択されるボックス領域に対して使用します。

SELECTコマンドによる通常の連続した選択領域に対してBOX COPYコマンドを実行すると選択の開始点と終了点を結ぶ線を対角線とするボックス領域のみを複写します。

複写したボックス領域はBOX PASTEコマンドにより任意の場所に回復できます。

BOX CUT

形式

BOX CUT

説明

BOX SELECTコマンドにより選択されたボックス領域を切り取り、Insert Here バッファにその内容を格納します。

切り取ったボックス領域の内容は、BOX PASTEコマンドを使用して任意の場所に回復することができます。

BOX CUTおよびBOX PASTEコマンドの動きはSET BOX [NO]PADコマンドの設定により異なります。SET BOX [NO]PADコマンド (SET BOX PADを参照) の設定によりそれぞれ以下のような動きになります。

設定	BOX CUTおよびBOX PASTEコマンドの動き
SET BOX PAD(省略時設定)	削除したボックス領域の後は空白で置き換えられます。ボックス領域の右にあるテキストのコラム位置は変わりません。回復したときには、ボックス領域は既存の文字の上に上書きされます。
SET BOX NOPAD	バッファのモードに依存して動きが変わります。バッファが挿入モード (Insert) のときには、ボックス領域を削除した後は空白で置き換えられません。そのため、そのボックス領域を閉じるように領域の右にあったテキストは左に移動します。また、ボックス領域が回復されると、下にあったテキストは右に押し出されます。 バッファが重ね書きモード (Overstrike) のときには、省略時と同様に削除したボックス領域の後は空白で埋め、回復は上書きで行います。

BOX CUT

SET BOX [NO]PADコマンド (SET BOX PADを参照) の設定に関係なく明示的に上のどちらかの動作をさせたい場合にはBOX CUT INSERTまたはBOX CUT OVERSTRIKEコマンドを使用してください。

もし unmodifiable 属性 (ステータス・ラインの右から 3 つめが Unmodifiable) のバッファ上でBOX CUTコマンドを実行した場合、BOX COPYコマンドと同じようにボックス領域を切り取らずに Insert Here バッファにその内容を格納します。

現在のバッファが Buffer List バッファである時、BOX CUTコマンドを使用することにより、バッファの削除を行うことができます。カーソルを Buffer List 上の削除したいバッファのバッファ名の上に移動し、BOX CUTコマンドを使用してください。 Buffer List はSHOW BUFFERコマンドで表示できます。

BOX CUT INSERT

形式

BOX CUT INSERT

説明

ボックス領域を挿入モードの動きで切り取ります。ボックス領域を削除した後空白で埋めません。そのため、削除したボックス領域の右にあるテキストはその領域を閉じるように左に移動します。

これは、SET BOX NOPADの設定（SET BOX NOPADを参照）で挿入モードのバッファ上で、BOX CUT コマンドを実行した場合と同じ動きになります。

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。

BOX CUT OVERSTRIKE

形式

BOX CUT OVERSTRIKE

説明

ボックス領域を重ね書きモードの動きで切り取ります。ボックス領域を削除した後に空白で置き換えます。削除したボックス領域の右にあるテキストのカラム位置は変わりません。

BOX CUTコマンドは省略時にはこの動きに設定されています。

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。

BOX PASTE

形式

BOX PASTE

説明

Insert Here バッファに格納されているボックス領域を画面上に回復します。現在のカーソル位置がボックス領域の左上の角にあたるように領域が回復されます。

BOX PASTEコマンドの動きはSET BOX [NO]PADコマンドの設定 (SET BOX PADを参照) により異なり、それぞれ以下のような動きになります。

設定	BOX PASTE コマンドの動き
SET BOX PAD	バッファのモードにかかわらず、ボックス領域を上書きで回復します。
SET BOX NOPAD	バッファが挿入モードの場合には、ボックス領域は挿入され、下にあるテキストは右に押し出されます。バッファが重ね書きモードの場合にはテキストの上に上書きで回復します。

SET BOX [NO]PADコマンド (SET BOX PADを参照) の設定に関係なく、明示的に動きを決めたい場合にはBOX PASTE OVERSTRIKEかBOX PASTE INSERTコマンドのどちらかを使用してください。

BOX PASTE INSERT

形式

BOX PASTE INSERT

説明

Insert Here バッファに格納されているボックス領域を、挿入モードの動きで画面上に回復します。ボックス領域が挿入されると、下にあったテキストは右に押し出されます。現在のカーソル位置がボックス領域の左上角にあたるようにボックス領域を挿入します。

省略時の設定では、回復されるボックス領域は下にあるテキストの上に上書きされます。これはBOX PASTE OVERSTRIKEコマンドを実行した場合と同じ動きです。しかしBOX PASTE INSERTを明示することにより、挿入モードで回復できます。

BOX PASTE INSERTコマンドの動きは、SET BOX PADコマンドを実行した挿入モードのバッファ上で、BOX PASTEコマンドを実行する場合と同じ動きになります。

BOX PASTE OVERSTRIKE

形式

BOX PASTE OVERSTRIKE

説明

Insert Here バッファに格納されているボックス領域を、重ね書きモードの動きで画面上に回復します。ボックス領域は既存のテキストの上に上書きされます。現在のカーソル位置がボックス領域の左上角にあたるようにボックス領域を挿入します。

BOX PASTEコマンドの省略時設定は、この動きになっています。

BOX SELECT

形式

BOX SELECT

説明

画面上の四角形の領域をボックス領域として選択します。選択したボックス領域に対して、様々な操作を加えることができます。

1. 選択を開始する位置にカーソルを移動します。通常はカーソル位置が選択するボックス領域の左上角になります。
2. BOX SELECTコマンドを使用します。もしSET BOX SELECTコマンドを使用している場合にはSELECTコマンドを使用してもかまいません。
3. ボックス領域を選択するためにカーソルを移動します。この時、始点とカーソル位置を結ぶ線に対角線とする四角形が、ボックス領域として選択されます。

選択したボックス領域に対して、BOX COPY, BOX CUT, FILL, REMOVE, UPPERCASEなどのコマンドやキーを使って編集を加えることができます。

SET BOX SELECTコマンドを使用すると、SELECTコマンドはBOX SELECTコマンドと同じ動きをするように設定されます。

選択を解除したいときはRESET(GOLD - SELECT) か、あるいはもう一度SELECTかBOX SELECTコマンドを使用してください。

現在のバッファが Buffer List バッファである時、BOX SELECTコマンドを使用してバッファの内容を表示させることができます。Buffer List 上の選択したいバッファ名の上にカーソルを移動し、BOX SELECTコマンドを使用してください。

BUFFER

形式

BUFFER *buffer-name*

パラメータ

buffer-name

編集または作成するバッファ名。既存のバッファを表示する場合には、バッファ名を短縮することができます。また、バッファ名の指定には大文字と小文字の区別はありません。ただし、ワイルドカードを使用することはできません(たとえば、バッファ名でアスタリスクを使用した場合には、それは文字として取り扱われます)。

指定した文字列が複数のバッファ名と一致する場合には、日本語 EVE は一致する名前の一覧を表示し、適切なバッファを選択できるようにします。バッファを指定しなかった場合には、日本語 EVE はバッファ名を要求するプロンプトを表示します。操作を中止したいときは、プロンプトに対して何も入力せずに **Return** キーか、あるいは **Do** キーを押してください。

説明

指定したバッファを現在の日本語 EVE ウィンドウに表示します。指定したバッファがすでに存在する場合は、カーソルはそのバッファの最後の編集位置に置かれます。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、カーソルはバッファの先頭に置かれます。

BUFFER

既存のバッファに戻る場合には、BUFFERコマンドを使って、バッファ名を指定します。通常、バッファ名はそのバッファに格納されているファイルの名前(すなわち、日本語 EVE の起動時に指定するファイル名や、GET FILE、OPEN、またはOPEN SELECTEDコマンドで使用するファイル名)と同じです。作成したバッファのリストを表示する場合には、SHOW BUFFERSコマンドを使用します。

また、BUFFERコマンドを使用すれば、Messages バッファ、DCL バッファ、および Insert Here バッファなどのシステム・バッファを表示することもできます。日本語 EVE のシステム・バッファのリストを表示する場合には、SHOW SYSTEM BUFFERSコマンドを使用します。

ユーザが作成したバッファには、\$DEFAULTS\$と呼ばれる日本語 EVE システム・バッファと同じ設定が適用されます。\$DEFAULTS\$には、省略時のバッファ属性が登録されています。詳しい説明は、『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の第 7.13 節 "\$DEFAULTS\$バッファの変更"を参照してください。

例

次の例は、編集するバッファの作成または表示方法、および日本語 EVE のシステム・バッファの表示方法を示しています。

1.

BUFFER memo.txt

MEMO.TXT という名前の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の最後の位置に戻します。または新しいバッファを作成します。

2.

Command: **BUFFER MESSAGES**

現在のウィンドウに日本語 EVE の Messages バッファを表示します。このコマンドは、EXTENDコマンドを使用するときにコンパイル・メッセージを見るのに便利です。

CAPITALIZE WORD

形式

CAPITALIZE WORD

説明

1 つの単語、選択領域、または検索領域の 1 文字目を大文字に変換します。最初の文字は大文字になり、他の文字は小文字になります。

【操作方法】

1. 必要に応じて、1 文字目を大文字に変換したいテキストをSELECT、FIND、またはWILDCARD FINDコマンドのいずれかを使って高輝度表示にします。または、1 文字目を大文字に変換したい単語の上にカーソルを置きます。
2. CAPITALIZE WORDコマンドを実行します。高輝度表示が消え、カーソルは次の単語の先頭に移動します。

CAPITALIZE WORDコマンドを実行すると、選択した領域、あるいは検索した領域内の最初の文字からはじまって、すべての単語の 1 文字目が大文字に変換されます。高輝度表示が単語の途中までになっている場合は、CAPITALIZE WORDコマンドはその単語の最後まで適用されます。また、選択領域は検索領域より優先します。

テキストを選択または検索しなかった場合は、現在の単語の 1 文字目が大文字に変換されます。また、カーソルが単語と単語の間にある場合には、その行の次の単語に対して機能します。

CAPITALIZE WORD

例

次のコマンドはテキスト中の文字列を検索し、各単語の1文字目を大文字に変換し、他の文字を小文字にします。結果は Digital Equipment Corp になります。

Command: **FIND digital equipment corp**

Command: **CAPITALIZE WORD**

CENTER LINE

形式

CENTER LINE

説明

現在の行をバッファの左右マージン間の中央に移動(センタリング)します。行頭にはスペースが挿入されます。

【操作方法】

1. センタリングする行の任意の場所にカーソルを移動します。
2. CENTER LINEコマンドを使用します。カーソルは行といっしょに移動するので、センタリングする前と同じ文字の上に置かれます。

CENTER LINEコマンドは、行頭および行末にあるスペースとタブを消去しますが、行の途中にあるスペースやタブには影響しません。したがって、行頭や行末にスペース、タブなどを挿入してセンタリングを調整することはできません。

ブランク行でCENTER LINEコマンドを実行すると、カーソルが左右マージンの中央に移動し、カーソルの位置までスペースが挿入されます。

CHANGE CODE

形式

CHANGE CODE { *DECKANJI*
SDECKANJI
ISO_LATIN1
DEC_MCS
SJIS
UTF8 }

パラメータ

DECKANJI

現在の選択領域またはバッファ全体のコードセットを DEC 漢字として表示し直します。

SDECKANJI

現在の選択領域またはバッファ全体のコードセットを Super DEC 漢字として表示し直します。

ISO_LATIN1

現在の選択領域またはバッファ全体のコードセットを ISO Latin1 として表示し直します。

DEC_MCS

現在の選択領域またはバッファ全体のコードセットを DEC MCS として表示し直します。

SJIS

現在の選択領域またはバッファ全体のコードセットをシフト JIS として表示し直します。

UTF8

現在の選択領域またはバッファ全体のコードセットを UTF-8 として表示し直します。

説明

選択された領域，あるいはバッファ全体のコードセットを変更します。

バッファのコードセットと異なるコードセットのファイルを読み込んだ場合（たとえば，DEC 漢字のバッファにシフト JIS のファイルを読み込んだ時など）日本語の文字は文字化けをおこし，正しく表示されません。

このコマンドはこのような場合にコードセットを変更して正しく表示されるようにするために使用します。コードセットに関する詳しい説明は，オンライン・ヘルプの Codeset を参照してください。

領域が選択されている場合にはその領域に対して，選択されていない場合には現在のバッファ全体に対してコマンドが実行されます。

その文字列のコードセットがわからない場合には，コードセットを指定せずにコマンドを実行します。領域を別のコードセットに変更した結果が表示され，それを確定するかどうか聞いてきます。もしそれが正しく表示されていれば，そこで Yes と答えるとその状態で領域が確定します。

そうでない場合には，No と答えるとまた別のコードセットに変更した結果を表示します。これを正しく表示されるまで繰り返し正しい結果が得られた時点で領域を確定します。

Quit を指定して中断した場合，領域は変更を行う前の状態に戻ります。

バッファの大きさによっては変換に非常に時間がかかります。大きなバッファに対して変換を行う場合には，まず一部の選択領域に対して実行し，コードセットを確認してからコードセットを指定してコマンドを実行することをお勧めします。

CHANGE CODE

このコマンドは、バッファの出力コードセットおよびバッファ・コードセットには影響を与えません。

CHANGE DIRECTION

形式

CHANGE DIRECTION

説明

現在のバッファの方向を順方向から逆方向に、または逆方向から順方向に変更します。バッファの方向はステータス・ラインに表示されます。バッファの方向は、表 4-1 に示す日本語 EVE コマンド、EDT キーパッド・キー、WPS キーパッド・キーに影響を与えます。

表 4-1 方向の影響を受けるコマンドとキー

日本語 EVE コマンド:

FIND
FIND NEXT
FIND SELECTED
MOVE BY LINE
MOVE BY PAGE
MOVE BY WORD
REPLACE
WILDCARD FIND

EDT キーパッド・キー:

Char (KP3)
EOL (KP2)
FndNXT (PF3)
EDT Line (KP0)
Sect (KP8)
Subs (GOLD-Enter)

CHANGE DIRECTION

WPS キーボード・キー:

Continue Search ()
Continue Search/Select (< または >)
WPS Line (< または >)
Paragraph (>)
Search Right Angle (>)
Sentence (< または >)
Tab Position (>)

DECwindows 版日本語 EVE の場合には、ステータス・ラインに表示された Forward または Reverse の上で MB1 をクリックすることにより、バッファの方向を切り替えることができます。これはCHANGE DIRECTIONコマンドと同じ機能です。

ユーザが作成したバッファの場合には、省略時の方向は順方向 (左から右へ、上から下への方向) です。方向の設定はそのバッファでのみ有効なので、バッファごとに方向を切り替えることができます。

日本語 EVE コマンド・ラインを編集する場合には、省略時の設定が逆方向になっています。コマンド・ラインを編集しているときに、方向を変更する場合には、CHANGE DIRECTION として定義されているキーを押します。この方向はもう1度設定を変更するまで有効なので、コマンド入力が終わっても元には戻りません。この方向はテキスト・バッファの方向とは関係ありません。

CHANGE MODE

形式

CHANGE MODE

説明

現在のバッファの入力モード(挿入モードまたは重ね書きモード)を切り替えます。バッファのモードはステータス・ラインに表示されます。バッファのモードはテキスト入力のみでなく、表 4-2 に示す日本語 EVE コマンド、EDT キーパッド・キー、および WPS キーパッド・キーにも影響を与えます。

表 4-2 モードの影響を受けるコマンドとキー

日本語 EVE コマンド:

DELETE
ERASE CHARACTER
QUOTE
RESTORE CHARACTER

EDT キーパッド・キー:

Del C (COMMA)
SpecIns (GOLD-KP3)
restore character (GOLD-COMMA)

WPS キーパッド・キー:

Delete Character (PF4)

CHANGE MODE

DECwindows 版日本語 EVE の場合には、ステータス・ラインに表示された Insert または Overstrike の上で MB1 をクリックすることにより、バッファのモードを切り替えることができます。これはCHANGE MODEコマンドと同じ機能です。

ユーザが作成したバッファの場合には、省略時の設定は挿入モードです。モードの設定はそのバッファでのみ有効なので、バッファごとにモードを切り替えることができます。

コマンド・ラインの編集では、省略時のモードはターミナルの設定 (DCL の SET TERMINAL コマンドによる設定) に依存します。コマンド・ラインを編集しているときに、モードを変更する場合には、`Ctrl/A` または CHANGE MODE として定義されている他のキーを押します。このモードは再度変更するまで有効なので、コマンド入力が終わっても元には戻りません。このモードはテキスト・バッファのモードとは関係ありません。

SET BUFFER READ_ONLY コマンドなどを用いて、バッファを変更できないように設定すると、Insert または Overstrike のかわりに Unmodifiable がステータス・ラインに表示されます。変更できないバッファのモードを切り替えるときは、まず SET BUFFER MODIFIABLE コマンドを実行してください。

CHOICE FOR CONVERT

形式

CHOICE FOR CONVERT

説明

このコマンドは、ステータス・ラインの1行下に最大9個までの変換候補を表示します。漢字変換を行うとき、変換キーを一度押しても、意図している漢字に変換されないことがよくあります。そのため、同音意義語が数多く存在するような単語の場合には、目的の漢字に変換されるまで、何度も変換キーを押さなければならない、という手間がかかります。このコマンドは、一度に最大9個までの変換候補を表示しますので、比較的容易に該当する文字を選ぶことができます。

表示されるのは、現在変換対象になっている文節の変換候補のみです。変換対象となる文節は、テキスト中で反転表示されています。変換対象部分がない場合には、このコマンドは無効です。

表示された変換候補の中に、目的の文字が見つかったときは、該当する数字を押してください。文字列が変換され、反転表示が消えます。表示された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 / Prev Screenキーを使って探してください。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

CODE(1)

CODE(1)

形式

CODE *code-string*

パラメータ

code-string

文字をコード入力するための数字。

説明

文字を JIS 漢字表の区点コード，または DEC 漢字コードに従って数字で入力するコマンドです。

DEC 漢字コードの場合には，10 進数か 16 進数のどちらかで入力します。区点コードの場合には，数字の前に "J" または "j" をつけてください。DEC 漢字コード 16 進数の場合には，数字の前に "X" または "x" をつけてください。10 進数で入力する場合には，数字だけを入力してください。

例

以下にコード入力の例を示します。

1.

Command: **CODE J2033**

区点コードに従って，"漢" をコード入力します。

2.

Command: **CODE 48122**

DEC 漢字コード 10 進数に従って, "字"をコード入力します。

3.

Command: **CODE XCAD1**

DEC 漢字コード 16 進数に従って, "変"をコード入力します。

4.

Command: **CODE XB4C1 BBFA CAD1 B4B9**

文字を連続して入力するときは, 数字と数字の間を少なくとも 1 つのスペースで区切ってください。上記の例では, "漢字変換"と入力されます。

CODE(2)

CODE(2)

形式

CODE [j|d|x]

パラメータ

- j
区点コードを表示します。
- d
DEC 漢字コードを 10 進数で表示します。
- x
DEC 漢字コードを 16 進数で表示します。

説明

セレクト領域，あるいは現在カーソルが置かれている文字のコードを調べるコマンドです。

CONVERT

形式

CONVERT

説明

入力文字列を、文法解析を行って文節に区切り、かな漢字混じりの文字列に変換します。入力文字列は、半角/全角英数字、ひらがな、およびカタカナのいずれでもかまいません。かな漢字変換は、テキスト・ウィンドウだけでなく、コマンド入力中にも実行できます。

このコマンドを続けて実行すると、次の変換候補が表示されます。入力した文字列のうち、現在変換の対象となっている文節は、反転表示されます。文節の長さを変えたり、変換対象文節を移動する場合には、SHRINK CLAUSEコマンド、EXPAND CLAUSEコマンド、またはNEXT CLAUSEコマンド、PREVIOUS CLAUSEコマンドを使用してください。

次候補を連続して実行するとき、現在の文節長での変換候補が一巡しても、自動的に文節を縮小することはありません。変換候補は、その文節長での最初の候補に戻ります。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

COPY

COPY

形式

COPY

説明

このコマンドはSTORE TEXTコマンドと同じです。選択領域または検索領域を削除せずに複写し、テキストを他の場所に挿入します。

ただし、COPYコマンドはWPSキーパッドのCopyキーとは異なりますので、注意してください。COPY(またはSTORE TEXT)コマンドは、ユーザ設定に応じて、日本語EVEのInsert HereバッファまたはDECwindowsクリップボードを使用します。WPSキーパッドのCopyキーはInsert HereバッファまたはWPSスタイルの代替ペースト・バッファを使用しますが、クリップボードは使用しません。

CUT

形式

CUT

説明

このコマンドはREMOVEコマンドと同じです。選択領域または検索領域を削除し、それを他の場所に回復できるようにします。

ただし、CUTコマンドはWPSキーパッドのCutキーとは異なりますので、注意してください。CUT(またはREMOVE)コマンドは、ユーザ設定に応じて、日本語EVEのInsert HereバッファまたはDECwindowsクリップボードを使用します。WPSのCutキーはInsert HereバッファまたはWPSスタイルの代替ペースト・バッファを使用しますが、クリップボードは使用しません。

DCL

形式

DCL *dcl-command*

パラメータ

dcl-command

実行する DCL コマンドであり、必要なパラメータも含みます。コマンドを指定しなかった場合には、日本語 EVE はコマンドを要求するプロンプトを表示します。このプロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押し、コマンドを入力しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

編集セッション中に DCL コマンドを実行し、コマンドとそのコマンドからの出力を DCL バッファに書き込みます。DCL バッファは 2 つ目のウィンドウに (すでに 2 つ以上のウィンドウを使用していた場合は 2 番目のウィンドウに、ウィンドウが 1 つしかなかった場合は、そのウィンドウを 2 つに分割して) 表示します。DCL コマンドを実行するために、サブプロセスが生成されます。コマンドの実行が終了すると、カーソルは自動的に、編集バッファの最後にカーソルがあった位置に戻ります。DCL ウィンドウはそのままスクリーンに残ります。

DCL バッファは編集することができるので、DCL コマンドの出力結果を別のバッファに移すこともできます。DCL ウィンドウを削除したいときは、ONE WINDOW コマンドを実行してください。

日本語 EVE は DCL サブプロセスを生成するので、コマンドはサブプロセスにのみ適用され、日本語 EVE を起動しているプロセスには影響を与えません。たとえば、DCL で SET DEFAULT コマンドを実行しても、GET FILE、INCLUDE FILE、または SAVE EXTENDED EVE コマンドなどの日本語 EVE のコマンドで参照するディレクトリは変化しません。

アプリケーションまたはユーティリティを起動するために DCL コマンドを使用した場合には、コマンドが正常終了した後もサブプロセスを継続できます。後続の DCL コマンドは、そのユーティリティに対してサブプロセスを終了するまで機能しません。たとえば、OpenVMS ヘルプ・トピックを表示するために DCL の HELP コマンドを使用した後、DIRECTORY などの別の DCL コマンドを使用しようとした場合には、サブプロセスはまだ DCL の HELP を実行しています。このような場合には、次に示すように DCL サブプロセスに `Ctrl/Z` を渡さなければなりません。

Command: **DCL**

DCL command: `Ctrl/V` (を押す)

キーを押してください: `Ctrl/Z` (を押す)

この操作を実行すると、DCL の HELP を実行しているサブプロセスは終了します。その後、別の DCL コマンドを使用し、新しいサブプロセスを生成できます。

例

次のコマンドは日本語 EVE ウィンドウを分割し(まだ分割されていない場合)、DCL の DIRECTORY コマンドとその出力(ディレクトリ・リスト)を 2 番目のウィンドウに表示します。

Command: **DCL DIRECTORY *.txt**

DEFINE KEY

形式

DEFINE KEY [=key-name] eve-command

パラメータ

key-name

定義するキー。キー名を短縮することはできません。キー名と、そのキーに割り当てるコマンドを区別するために、キー名の先頭には、等号を指定しなければなりません。コマンド・ラインにキー名を指定しなかった場合には、日本語 EVE は定義するキーを押すように要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して Return キーまたは Ctrl/M を押した場合には、操作は取り消されます。これは、これらのキーの定義を変更できないからです。

eve-command

キーに割り当てるコマンド、またはキーに割り当てる機能を持つ EDT キーまたは WPS キーの名前。コマンドを指定しなかった場合には、日本語 EVE はコマンドを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して Return または Do だけを押し、コマンドを入力しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

ユーザが指定した日本語 EVE コマンドを実行するために、キーを定義します。コマンド・ラインにキー名を入力するか(先頭に等号を指定します)、または日本語 EVE プロンプトに対して、定義するキーを押すことができます。

キー名と定義不可能なキーについての詳しい説明は、『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の第 7.8 節 "キーを定義する方法"を参照してください。

通常、DEFINE KEYコマンドを実行すると、指定されたキーの現在の定義は無効になります。これは、日本語 EVE の省略時の設定の場合も、EDT キーパッドの場合も、WPS キーパッドの場合も、ユーザ独自の定義の場合も同様です。たとえば、通常は EDT や WPS などのキーパッド設定によって定義されるキーを定義した場合には、その定義はキーパッド定義を無効にします。キーのキーパッド定義を復元するには、UNDEFINE KEYコマンドを使用します。

ファイル名、検索文字列、その他のパラメータなどの追加情報が必要なコマンドに対してキーを定義した場合には、そのキーを押したときに、日本語 EVE はコマンドを入力した場合と同様に、情報を入力するように要求するプロンプトを表示します。

キー定義は編集セッション全体を通じて有効であり、また、キーの定義を変更または取り消すまで有効です。将来のセッションのためにキー定義を保存する場合には、日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルにDEFINE KEYコマンドを登録するか、またはSAVE EXTENDED EVEコマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。キー定義を表示する場合には、SHOW KEYコマンドを使用します。キー定義を取り消す場合には、UNDEFINE KEYコマンドを使用します。

例

次の例は、キーの定義の方法を示しています。最初の例では、プロンプトに対してキーを押すことにより、定義するキーを指定しています。2 番目の例では、コマンド・ラインにキー名を入力しています。

1.

Command: **DEFINE KEY include file**

定義するキーを押してください: F20 (を押す)

F20をINCLUDE FILEコマンドとして定義します。この後、このキーを押すと、日本語 EVE は挿入するファイルの名前を入力するように要求するプロンプトを表示します。

DEFINE KEY

2.

```
DEFINE KEY = ctrl/d edt kp9
```

Ctrl/D キーを EDT キーパッドの KP9 (つまり Append キー) として定義します。この場合、SET KEYPAD EDTを使用する必要はありません。同様に、Ruler キーに対して WPS GOLD-R を定義するなどのように、WPS キーパッド定義を割り当てることも可能です。キー名の前に等号を指定してください。制御キーや GOLD キーの組み合わせを指定する場合には、キー名で区切り文字としてスラッシュ(/)、ハイフン(-)、アンダースコア(_)のいずれかを使用します。

DEFINE MENU ENTRY

形式

```
DEFINE MENU ENTRY menu command label { YES  
                                         NO }
```

パラメータ

menu

メニュー・アイテムを加えたいプルダウン・メニュー，またはポップアップ・メニューの名前。指定できるメニュー名は次のとおりです。このメニュー名の指定では二ーモニックを表す英字まで正確に入力する必要があります。

- ファイル (F)
- 編集 (E)
- フォーマット (R)
- 検索 (S)
- 表示 (V)
- 日本語 (J)
- オプション (O)
- 選択時ポップアップ
- 通常時ポップアップ

command

メニュー・アイテムとして実行させたい日本語 EVE のコマンド。

label

コマンドに対応させるラベル。メニュー上ではコマンド名のかわりにこのラベル名が表示されます。

YES または NO

ラベルの上にセパレータを挿入するかどうか。

説明

DEFINE MENU ENTRY コマンドは DECwindows インターフェイス上の日本語 EVE のメニューを拡張します。このコマンドは拡張したいメニュー名、追加したいメニュー・アイテムやその他の情報を要求するプロンプトを表示します。このプロンプトにひとつずつ答えても、コマンド・ライン上ですべて指定しても、どちらでもかまいません。

DELETE

形式

DELETE

説明

バッファのモードに応じて、カーソルの左側の文字を消去するか、またはその文字をスペースに変更します。挿入モードでは、行の残りの部分は1文字だけ左に移動し、文字は消去されます。重ね書きモードでは、消去した文字はスペースに変更されます。

行の先頭でDELETEを使用した場合には、モードとは無関係に前の行のキャリッジ・リターンが消去され、現在の行は1行だけ上に移動します。この機能は、FILLコマンドのために段落を作成するときに、ブランク行を消去するのに役立ちます。

消去した文字を復元する場合には、RESTORE CHARACTERコマンドを使用します。このコマンドもバッファのモードに応じて機能が異なります。

保留削除 (Pending Delete) を有効にした後、テキストを選択した場合には、DELETEは選択されたテキストを消去します。消去したテキストを復元するには、RESTORE SELECTIONコマンドを使用します。詳しい説明は、SET PENDING DELETEコマンドの説明を参照してください。

DELETE

例

次の例では、DELETEコマンドを使用して前の文字を消去する方法と、選択領域を消去する方法（保留削除）を示しています。

1.

Command: **INSERT MODE**
Command: **DELETE**

挿入モードでは、DELETEはカーソルの左側の文字を消去します。

2.

Command: **OVERSTRIKE MODE**
Command: **DELETE**

重ね書きモードでは、DELETEは現在の位置が行の先頭である場合を除き、前の文字をスペースに変更します。

3.

Command: **SET PENDING DELETE**
Command: **SELECT**

.
.
.

Command: **DELETE**

保留削除を有効にした後、テキストを選択した場合には、DELETEは選択領域を消去します。消去した内容を復元するには、RESTORE SELECTIONコマンドを使用します。

DELETE BUFFER

形式

DELETE BUFFER *buffer-name*

パラメータ

buffer_name

削除するバッファ。バッファ名は正確に一致しなければなりません。つまり、ワイルドカードを使用したり、短縮形を使用することはできません。バッファ名では大文字と小文字は区別されません。通常、バッファ名はそのバッファに格納されているファイルと同じです(日本語 EVE を起動するときに指定するか、またはBUFFERコマンド、GET FILEコマンド、NEWコマンド、OPENコマンド、OPEN SELECTEDコマンドを使用したときに指定した名前)。バッファを指定しなかった場合には、日本語 EVE はバッファを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して または だけを押す、バッファを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

名前で指定したバッファを削除します。指定したバッファがウィンドウに表示されている場合には、日本語 EVE はバッファを削除し、別のバッファを表示します。通常、編集セッションで表示した最初のバッファを表示します。

変更した後、空でないバッファを指定した場合には、日本語 EVE はそのバッファを削除するかどうかを確認します。次の表は可能な応答と各応答の結果を示しています。応答を入力する場合には、1文字目だけを指定してください(最後に を押します)。

DELETE BUFFER

応答	結果
削除 (D)	指定したバッファを削除する。
書き込み (W)	削除する前にバッファ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、つまり、入力ファイルを指定せずに日本語 EVE を起動した場合や、BUFFERコマンドまたはNEWコマンドを使用してバッファを作成した場合には、日本語 EVE はWRITE FILEコマンドの場合と同様に、ファイル指定を要求するプロンプトを表示する。
取り消し (Q)	操作を取り消す。つまり、バッファは削除されない。これは省略時の応答なので、 <code>Return</code> または <code>Ctrl/Z</code> を押すだけでよい。

また、Buffer List バッファ内でREMOVEまたはCUTを使用することにより、バッファを削除することも可能です。この場合には、バッファ名を入力する必要はありません。SHOW BUFFERSコマンドの説明を参照してください。

Messages バッファ、Insert Here バッファ、\$RESTORE\$バッファなどの日本語 EVE システム・バッファを削除することはできません。これらのバッファは一部のコマンドにとって必ず必要なバッファだからです。一部のシステム・バッファは削除できず、永久的なバッファとしてマークされています。

例

次のコマンドはMEMO.TXT という名前のバッファを削除します。この場合、バッファはすでに変更されているため(まだファイルに書き込まれていないため)、日本語 EVE は削除を確認するプロンプトを表示します。

```
Command: DELETE BUFFER memo.txt
modified バッファです(削除    D, 書き込み    W, 取り消し    Q): D
```

DELETE KINSOKU

形式

DELETE KINSOKU { *LEFT*
RIGHT } *string*

パラメータ

LEFT

行頭禁則文字から取り除くことを指定します。

RIGHT

行末禁則文字から取り除くことを指定します。

string

行頭禁則文字または行末禁則文字から削除する文字列です。2文字以上を同時に指定することもできます。このパラメータに ALL を指定すると行末禁則文字をすべて削除します。

説明

禁則文字の削除を行います。

TARO キーパッドのコマンド・ラインでは、かな漢字変換をすることができません。TARO キーパッドを使っている場合はDELETE KINSOKU LEFTまたはDELETE KINSOKU RIGHTと入力した後 Return キーを押してください。文字列を要求するプロンプトが表示されるので、そこでかな漢字変換を行ってください。

DELETE KINSOKU

日本語 EVE 標準の行頭禁則文字および行末禁則文字は以下のとおりです。

- 行頭禁則文字

、 〃 〇 ． ； ！ ？ 一 ． ’ ° “ ”] }) 」 } 》 】 』 、 ヴ ャ ズ ヌ ”

- 行末禁則文字

‘ “ [{ ([{ 《 【 『 ~

DELETE TANGO

形式

DELETE TANGO

説明

このコマンドは、個人辞書に登録されている単語とその読みを削除します。読みはひらがな、カタカナ、あるいはローマ字で指定してください。ただし、カタカナまたはローマ字で指定した場合には、自動的にひらがなに変換されます。

【操作方法】

1. DELETE TANGOコマンドを実行します。
2. "削除する単語："というプロンプトが表示されます。
ここで削除する単語を入力します。
3. 続けて、"削除する単語の読み："というプロンプトが表示されます。
ここで読みを入力すると、単語とその読みが削除されます。

コマンドを実行する前に、あらかじめ削除する単語が選択されている場合は、上記の2.のステップは省略されます。

DELETE WINDOW

形式

DELETE WINDOW

説明

日本語 EVE で複数のウィンドウを使用している場合には、現在のウィンドウを削除します。

【操作方法】

1. 削除するウィンドウ内の任意の場所にカーソルを移動します。

削除するウィンドウ内にカーソルを移動する場合には、NEXT WINDOW、OTHER WINDOW、PREVIOUS WINDOWコマンドを使用できます。DECwindows の場合には、マウスを使用し、MB1 をクリックすることにより、カーソルをウィンドウ内に移動できます。

2. DELETE WINDOWコマンドを使用します。

日本語 EVE は前のウィンドウまたは他のウィンドウにカーソルを移動し、削除した結果作成された空間を使用するためにそのウィンドウを拡大します。

ウィンドウを削除しても、そのウィンドウの内部に表示されていたバッファが削除されるわけではありません。

DIRECTORY LIST

形式

DIRECTORY LIST *[file-spec]*

パラメータ

file-spec

ファイルのリストを表示させたいファイル指定，またはディレクトリ指定。この指定に一致するファイルのみがリスト表示されます。省略した場合には，現在のディレクトリのすべてのファイルが表示されます。

説明

DIRECTORY LISTコマンドは現在のディレクトリのファイルのリストを表示します。このリストからファイルを選んでオープンすることができます。

【操作方法】

1. DIRECTORY LISTコマンドを使用します。ファイル指定を指定するとそれに一致するファイルのみリスト表示されます。ファイル指定にはワイルドカードが使用できます。
2. ファイルのリスト上でオープンしたいファイルの上に選択カーソルを移動します。このとき次のキーが使用可能です。

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

DIRECTORY LIST

キー	機能
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
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

3. **Return** または **Select** を押します。選択カーソルで指定されたファイルが読み込まれカーソルがそのバッファ上に移動します。選択カーソルがディレクトリ上にあった場合には，そのディレクトリにカレント・ディレクトリを移動し，ファイルのリストを書き直します。

最後に DIRECTORY LIST 画面を終了したときのディレクトリは記憶されています。ファイルを指定せずに DIRECTORY LIST コマンドを実行すると前回のディレクトリのファイルのリストが表示されます。明示的に日本語 EVE をたち上げたディレクトリに戻したい場合には次のように指定します。

Command: **DIRECTORY LIST []**

現在のディレクトリの上のディレクトリに移動したい場合には，"**[-]**"を選択してください。ファイルのリストには通常最新のバージョンしか表示されません。以前のバージョンのファイルも表示したい場合には，次のように明示的に指定してください。

Command: **DIRECTORY LIST ;***

SET DIREECTORY LIST コマンドを使用すると GET FILE コマンドと INCLUDE FILE コマンドを使用したときに DIRECTORY LIST 画面を表示するように設定することができます。

DO

形式

DO

説明

日本語 EVE コマンドを入力します。

1. `[Do]` または `[PF4]` を押します。カーソルはコマンド・ウィンドウ (ステータス・ラインのすぐ下) に移動し、Command: というプロンプトを表示します。
2. CENTER LINE, GET FILE, SET RIGHT MARGIN コマンドなど、実行する日本語 EVE コマンドを入力します。コマンドは短縮でき、通常は、コマンドの最初の文字だけを使用します。また、コマンド・ラインを編集するために日本語 EVE キーを使用することも可能です。
3. コマンドを実行するために `[Return]` または `[Do]` を押します。EVE はコマンドを実行するか、または追加情報を要求するプロンプトを表示します。

コマンドを取り消す場合は、コマンド・ラインを消去します。

`[Do]` を 2 回押すと、最後に入力したコマンドが繰り返されます。`[Do]` を押し、その後、コマンドを入力せずに `[Return]` だけを押すと、コマンドは実行されません。

入力したコマンドが曖昧な場合には (つまり、複数のコマンドまたはパラメータが短縮形と一致する場合)、日本語 EVE は一致するコマンドまたはパラメータのリストを表示し、適切なコマンドまたはパラメータを選択できるようにします。このリストを Choices バッファと呼びます。たとえば、タイプが TXT であるファイルを編集する場合には、次のようにワイルドカードを使用できます。

Command: `GET FILE *.txt`

複数のファイルが要求と一致する場合には、日本語 EVE は 2 番目のウィンドウに一致するファイルの一覧を表示します。たとえば、LETTER.TXT と MEMO.TXT という 2 つのファイルが存在するとしましょう。日本語 EVE はユーザが入力したコマンドを再呼び出しし、コマンド・ラインの最後にカーソルを設定します。その後、コマンド・ラインを編集し、十分な情報を追加することにより、コマンドを明確に指定します。たとえば、L*.TXT や M*.TXT と入力し、`Return`を押すと、コマンドは実行されます。

また、Choices バッファが表示されたときに、次のいずれかの操作を実行することにより、適切な項目を選択することができます。その場合には、情報を入力する必要はありません。

- NEXT WINDOWまたはPREVIOUS WINDOWとして定義されているキーを押すことにより、カーソルを Choices バッファに移動する。その後、カーソルを適切な項目に移動し、`Do`を押す。日本語 EVE はその選択項目を使用してコマンドを終了する。
- カーソルを Choices バッファに移動する。次に、適切な項目に移動する。`Select`を押すことにより、その項目をコマンド・ラインに複写する。その後、コマンド・ウィンドウに戻る。必要な場合には、コマンド・ラインを編集できる。`Return`を押すと、コマンドは実行される。
- DECwindows では、マウスを使用して適切な項目にポインタを移動し、MB1 を 2 回クリックする。最初のクリックは選択項目をコマンド・ラインに複写する。2 番目のクリックはコマンドを実行する。

DRAW KEISEN

形式

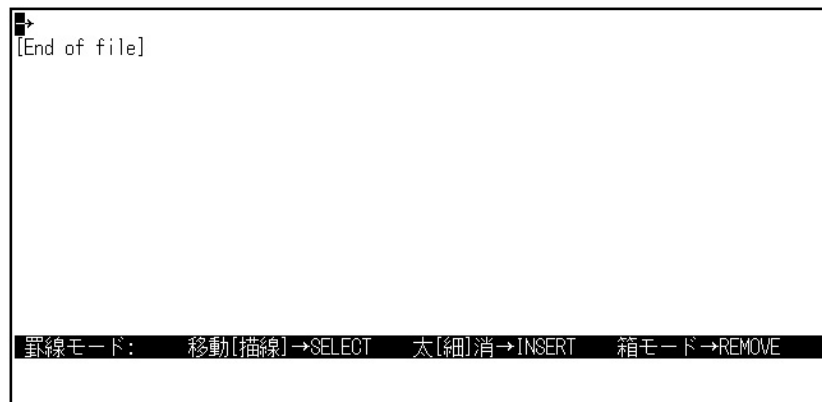
DRAW KEISEN

説明

このコマンドで、罫線機能を使うことができます。

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 4-1 のようになり、カーソル位置に矢印()が表示されます。

図 4-1 DRAW KEISEN コマンド画面



DRAW KEISEN

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 4-2 のように変わります。

図 4-2 箱モード画面



[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。

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。

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 SYS\$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。

END OF LINE

END OF LINE

形式

END OF LINE

説明

カーソルを現在の行の最後に移動します。現在の位置が行の最後の場合には、カーソルは移動しません。

DCL レベルでコマンド・ラインを編集する場合と同様に、END OF LINEとして定義されているキーを使用することにより、日本語 EVE コマンド・ラインの最後に移動することも可能です。

例

次のコマンドは現在の文字から現在の行の最後までのテキストを選択します。

Command: **SELECT**

カーソルを動かして、テキストを **SELECT** してください

Command: **END OF LINE**

ENLARGE WINDOW

形式

ENLARGE WINDOW *integer*

パラメータ

integer

現在のウィンドウに追加する行数。ウィンドウの最大サイズは使用しているターミナルのタイプとサイズに応じて決定されます。最小サイズは1行のテキスト行と1行のステータス・ラインです。DECwindows では、水平スクロール・バーのための1行も必要です。指定どおりにウィンドウを拡大するための十分な空間が画面に残されていない場合には、日本語 EVE は可能な範囲でウィンドウを拡大します。行数を指定しなかった場合には、日本語 EVE は行数を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押し、行数を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

日本語 EVE で複数のウィンドウを使用している場合には、指定した行数だけ現在のウィンドウを拡大します。ウィンドウが一番下のウィンドウである場合を除き、行はウィンドウの一番下に追加されます。

例

次のコマンドは2つのウィンドウを作成し、下のウィンドウを5行だけ拡大します。

ENLARGE WINDOW

Command: **TWO WINDOWS**

Command: **ENLARGE WINDOW 5**

ENTER TANGO

形式

ENTER TANGO

説明

このコマンドは、個人辞書に単語とその読みを登録します。読みはひらがな、カタカナ、あるいはローマ字で指定してください。ただし、カタカナまたはローマ字で指定した場合には、自動的にひらがなに変換されます。

【操作方法】

1. ENTER TANGOコマンドを実行します。
2. "登録する単語："というプロンプトが表示されます。
ここで登録する単語を入力します。
3. 続けて、"登録する単語の読み："というプロンプトが表示されます。
ここで読みを入力すると、単語とその読みが登録されます。

コマンドを実行する前に、あらかじめ登録する単語が選択されている場合は、上記の2.のステップは省略されます。

ERASE CHARACTER

形式

ERASE CHARACTER

説明

バッファのモードに応じて、カーソルが置かれている文字を消去するか、またはその文字をスペースに変更します。挿入モードでは、行の残りの部分は1文字だけ左に移動します。重ね書きモードでは、消去した文字はスペースに変更されます。

【操作方法】

1. 消去する文字の上にカーソルを移動します。
2. ERASE CHARACTERコマンドを使用します。

現在の位置が行の最後である場合には、ERASE CHARACTERはモードとは無関係にその行のキャリッジ・リターンだけを消去し、次の行を上に移動します。この機能は、FILLコマンドのために段落を作成するときにブランク行を消去するのに役立ちます。

消去した文字を復元するには、RESTORE CHARACTERコマンドを使用します。このコマンドもモードに応じて機能が異なります。

例

次の例は、挿入モードと重ね書きモードの場合のERASE CHARACTERコマンドの使い方を示しています。

1.

Command: **INSERT MODE**
Command: **ERASE CHARACTER**

挿入モードでは、ERASE CHARACTERコマンドは現在の文字を消去します。

2.

Command: **OVERSTRIKE MODE**
Command: **ERASE CHARACTER**

重ね書きモードでは、ERASE CHARACTERコマンドは現在の位置が行の最後である場合を除き、現在の文字をスペースに変更します。

ERASE LINE

形式

ERASE LINE

説明

カーソルが置かれている文字から行末までのテキストを消去します。次の行は 1 行上に移動します。

【操作方法】

1. テキストの消去を開始する位置にカーソルを移動します。つまり、消去するテキストの 1 文字目にカーソルを移動します。
2. ERASE LINE コマンドを使用します。

現在の位置が行の最後である場合には、ERASE LINE コマンドはその行のキャリッジ・リターンだけを消去します。次の行は上に移動します。この機能は、FILL コマンドのために段落を作成するときに、ブランク行を消去するのに役立ちます。

消去したテキストを復元するには、RESTORE LINE コマンドを使用します。

例

次のコマンドは、カーソルを現在の行の先頭に移動し、その行を消去します。
次の行は上に移動します。

Command: **START OF LINE**

Command: **ERASE LINE**

ERASE PREVIOUS WORD

形式

ERASE PREVIOUS WORD

説明

カーソルの位置に応じて、前の単語または現在の単語を消去します。現在の位置が単語と単語の間である場合や、単語の1文字目である場合には、前の単語が消去されます（カーソルの左側）。現在の位置が単語の途中である場合には、その単語全体が消去されます（ERASE WORDコマンドと同じ）。

【操作方法】

1. テキストを消去する位置にカーソルを移動します。通常、単語と単語の間のスペースまたはタブの上に移動します。
2. ERASE PREVIOUS WORDコマンドを使用します。

現在の位置が行の先頭である場合には、ERASE PREVIOUS WORDコマンドは前の行のキャリッジ・リターンだけを消去します。この結果、現在の行は上に移動します。この機能は、FILLコマンドのために段落を作成するときにブランク行を消去するのに役立ちます。

たとえば、次のテキスト行でどの部分が消去されるかは、カーソルの位置に応じて異なります。

What I tell you three times is ture.

ERASE PREVIOUS WORD

カーソルの位置	ERASE PREVIOUS WORD の結果
行の先頭 (What の W)	前の行のキャリッジ・リターンを消去する。現在の行は上に移動する。
tell と you の間のスペースまたはタブ	前の単語全体 (tell) と後続のスペースまたはタブを消去する。
three の t	前の単語全体 (you) と後続のスペースまたはタブを消去する。
times の i	その単語全体と後続のスペースまたはタブを消去する。

消去したテキストを復元するには、RESTORE WORD コマンドを使用します。

日本語 EVE コマンド・ラインを編集している場合には、ERASE WORD として定義したキーは ERASE PREVIOUS WORD コマンドと同様に機能します。

ERASE START OF LINE

形式

ERASE START OF LINE

説明

カーソルの左側の文字から行の先頭まで、現在の行を消去します。現在の位置が行の先頭である場合には、何も消去されません。

【操作方法】

1. テキストを消去する位置にカーソルを移動します。通常、消去するテキストの右側に移動します（つまり、消去後にその行の1文字目となる文字の上にカーソルを移動します）。
2. ERASE START OF LINEコマンドを使用します。

消去したテキストを復元するには、RESTORE LINEコマンドを使用します。

また、編集している日本語 EVE コマンド・ラインや、再度呼び出した日本語 EVE コマンド・ラインの一部、または全体を消去する場合には、ERASE START OF LINEとして定義されているキーも使用できます。

例

次のコマンドは、カーソルを現在の行の最後に移動し、その後、その行を消去し、カーソルをブランク行の先頭に設定します。

Command: **END OF LINE**

Command: **ERASE START OF LINE**

ERASE WORD

形式

ERASE WORD

説明

現在の単語全体を消去します。現在の位置が単語と単語の間にある場合には、次の単語全体を消去します。

【操作方法】

1. 消去する単語の任意の位置にカーソルを移動します。
2. ERASE WORDコマンドを使用します。

単語を消去すると、その単語の後続のスペースとタブも消去されます。

現在の位置が行の最後である場合には、ERASE WORDコマンドはその行のキャリッジ・リターンだけを消去します。次の行は上に移動されます。この機能は、FILLコマンドのために段落を作成するときにブランク行を消去するのに役立ちます。

たとえば、次のテキスト行でどの部分が消去されるかは、カーソルの位置に応じて異なります。

ERASE WORD

What I tell you three times is true.

カーソルの位置	ERASE WORD の結果
tell の任意の場所	その単語全体と後続のスペースまたはタブも消去する。
three と times の間のスペース	スペースと times 全体，および後続のスペースとタブを消去する。
行の最後	現在の行のキャリッジ・リターンを消去する。次の行は上に移動する。

消去されたテキストを復元するにはRESTORE WORDコマンドを使用します。

日本語 EVE コマンド・ラインを編集する場合には，ERASE WORDとして定義されたキーはERASE WORDコマンドと同様に機能します。

EXIT

EXIT

形式

EXIT

説明

編集セッションを終了し、新しいファイルまたは既存のファイルの新しいバージョンを作成します。

編集セッションを終了するときに、日本語 EVE の現在のバッファをファイルに書き込みます (保存します)。ただし、編集操作を実行しなかった場合や、セッションの途中でバッファの内容をファイルに書き込んだ後、バッファを変更していない場合には、保存操作は実行されません。

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、つまり入力ファイルを指定せずに日本語 EVE を起動した場合や、BUFFER コマンドまたは NEW コマンドを使用してバッファを作成した場合には、日本語 EVE はファイル名を要求するプロンプトを表示します。このプロンプトに対して `Return` キーだけを押し、バッファの内容を保存せず、編集セッションは終了します。

編集セッションで複数のバッファを編集した場合などで、現在のバッファ以外に変更したバッファがある場合には、日本語 EVE はそれらのバッファもファイルに書き込むかどうかを質問します。YES または NO で応答してください。必要ならば、日本語 EVE は出力ファイル指定を要求するプロンプトを表示します。

バッファの内容を変更していない場合には、EXIT コマンドと QUIT コマンドは同じです。つまり、どちらのコマンドも新しいファイルや既存のファイルの新しいバージョンを作成しません。

バッファに対応する出力ファイルは通常、入力ファイルと同じです。つまり、日本語 EVE を起動したときに指定したファイル、またはGET FILEコマンド、OPENコマンド、OPEN SELECTEDコマンドを使用したときに指定したファイルが出力ファイルとなります。編集セッションの途中でWRITE FILEまたはSAVE FILE ASコマンドを使用してバッファの内容を保存するときに、出力ファイル名を指定した場合には、編集セッションの終了時にも、バッファの内容はその出力ファイルに書き込まれます。

EXITコマンドは、バッファの内容をファイルに書き込む前に、書き出されるすべてのバッファの先頭から、各バッファに対応する出力コードセットに属さない文字列を検索します。

バッファの中の文字がすべて出力コードセットに属していれば、そのままファイルに書き込みます。

バッファの中に出力コードセットに属さない文字があったときには、その文字列にカーソルを移動して、ユーザに次の動作を質問します。これに対する応答は、以下のいずれかを選択します。

- 次検索 ()
検索された文字列をそのまま残して、次の文字列を検索します。
- 強制保存 ()
それ以降の検索をしないでそのバッファをファイルに書き出し、次のバッファの検索に移ります。
- 中止 ()
EXITを中止します。カーソルは検索された文字列の先頭に置かれ、検索された文字列は高輝度表示のまま残りますので、検索された文字列に対して編集操作を行うことができます。

、またはのキーを押してから キーを押してください。

EXIT実行時に出力コードセットに属さない文字として表示された文字は、ファイルには正しく書き込まれません。次検索 () や強制保存 () の選択はユーザの責任で行ってください。その文字の情報を失いたくない場合には、中止 () を選んでEXITを一時中止し、正しくないと指摘された文字を現在の出力コードセ

EXIT

ットに属する文字で置き換えるか、SET CODESET OUTPUTコマンドで出力コードセットを変えてください。現在の出力コードセットはSHOWコマンドで知ることができます。

EXPAND CLAUSE

形式

EXPAND CLAUSE

説明

このコマンドは、現在かな漢字変換の対象となっている文節の長さを拡大します。このため、現在の文節から後ろにある文字列も変わります。SHRINK CLAUSEコマンドで文節長を小さくした後、このコマンドを使うと、もとの文節長に戻すことができます。このとき、現在の文節の漢字は、辞書の第 1 候補が表示されます。現在の文節長が解析可能な最大の長さである場合にこのコマンドを実行すると、最小の文節長に縮小されます。

かな漢字変換を 1 回実行した後でないと、このコマンドは実行できません。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

EXTEND ALL

形式

EXTEND ALL

説明

現在のバッファに格納されているすべての DEC XTPU プロシージャをコンパイルします (EXTEND EVE * コマンドまたは EXTEND XTPU * コマンドと同じ)。

【操作方法】

1. コンパイルするプロシージャを格納したバッファ内の任意の場所にカーソルを移動します。
2. EXTEND ALL コマンドを使用します。

コンパイラ・メッセージはメッセージ・ウィンドウ (日本語 EVE 画面の一番下の行) に表示されます。すべてのコンパイラ・メッセージを表示する場合には、BUFFER MESSAGES コマンドを使用して Messages バッファを現在のウィンドウに表示します。

EXTEND コマンドはプロシージャを実行するわけではありません。コンパイルしたプロシージャを実行するには、日本語 EVE の XTPU コマンドを使用し、その後にプロシージャの名前を指定します。将来の編集セッションのために、コンパイルしたプロシージャを保存する場合には、SAVE EXTENDED EVE コマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。

EXTEND EVE

形式

EXTEND EVE {*procedure-name*}
* (アスタリスク・ワイルドカード・シンボル)

パラメータ

procedure-name

コンパイルする DEC XTPU プロシージャ。プロシージャは現在のバッファに格納されていなければなりません。プロシージャ名を短縮することは可能ですが、ワイルドカードを使用することはできません。名前では大文字と小文字は区別されません。複数の名前が要求と一致する場合には、日本語 EVE は一致する名前のリストを表示し、適切な名前を選択できるようにします。プロシージャを指定しなかった場合には、日本語 EVE はプロシージャを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して または だけを押し、プロシージャを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

* (アスタリスク・ワイルドカード・シンボル)

アスタリスク・ワイルドカード・シンボル (＊) は、バッファ内のすべてのプロシージャをコンパイルすることを指定します。これは EXTEND ALL コマンドを使用した場合と同じです。

説明

日本語 EVE の機能を拡張するために 1 つ以上の DEC XTPU プロシージャをコンパイルします (EXTEND XTPU コマンドと同じ)。現在のバッファに格納されているプロシージャの名前を指定するか、またはアスタリスク・ワイルドカード (＊) を使用して現在のバッファに格納されているすべてのプロシージャを指定できます。

EXTEND EVE

コンパイラ・メッセージはメッセージ・ウィンドウ (日本語 EVE 画面の一番下) に表示されます。すべてのコンパイラ・メッセージを表示する場合には、BUFFER MESSAGESコマンドを使用して Messages バッファを現在のウィンドウに表示します。

EXTENDコマンドはプロシージャを実行するわけではありません。コンパイルしたプロシージャを実行する場合には、日本語 EVE のXTPUコマンドを使用し、その後プロシージャの名前を指定します。将来の編集セッションのために、コンパイルしたプロシージャを保存する場合には、SAVE EXTENDED EVEコマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。

例

次のコマンドは USER_PROC という名前のプロシージャをコンパイルします。

Command: **EXTEND EVE user_proc**
EVE が拡張されました: **USER_PROC**

EXTEND THIS

形式

EXTEND THIS

説明

カーソルが設定されている DEC XTPU プロシージャをコンパイルします。これはEXTEND EVEコマンドと同じですが、プロシージャ名を入力する必要はありません。このコマンドは、長い名前のプロシージャをコンパイルする場合や、他のプロシージャに類似した名前を持つプロシージャをコンパイルするときに便利であり、このようなプロシージャの名前の入力を不要にします。

【操作方法】

1. コンパイルするプロシージャ内の任意の位置にカーソルを移動します（つまり、PROCEDURE 文と ENDPROCEDURE 文の間の任意の場所にカーソルを移動します）。
2. EXTEND THISコマンドを使用します。

コンパイラ・メッセージはメッセージ・ウィンドウ（日本語 EVE 画面の一番下）に表示されます。すべてのコンパイラ・メッセージを表示する場合には、BUFFER MESSAGESコマンドを使用して Messages バッファを現在のウィンドウに表示します。

EXTENDコマンドはプロシージャを実行するわけではありません。コンパイルしたプロシージャを実行する場合には、日本語 EVE のXTPUコマンドを使用し、その後プロシージャの名前を指定します。将来の編集セッションのために、コンパイルしたプロシージャを保存する場合には、SAVE EXTENDED EVEコマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。

EXTEND THIS

EXTENDを単独で指定した場合には、EXTEND THISと同意語です。しかし、HELP EXTENDコマンドを使用した場合には、日本語 EVE はすべてのEXTENDコマンドに関するヘルプを表示します。

EXTEND TPU

形式

EXTEND TPU *{procedure-name}*
 *

説明

EXTEND EVEコマンドと同じ。日本語 EVE の機能を拡張するために 1 つ以上の DEC XTPU プロシージャをコンパイルします。

FILL

形式

FILL

説明

選択領域，検索領域，現在の段落のいずれかの書式を変更し（再ラップ），バッファのマージンに従って1行にできるだけ多くの単語を挿入します。通常，新しいテキストを挿入したり，マージンを変更した場合などのように，バッファを何らかの方法で変更した場合には，テキストの形式を変更するためにFILLコマンドを使用します。

【操作方法】

1. FILL操作の対象となるテキストを強調表示する場合にはSELECT，FIND，WILDCARD FINDのいずれかを使用します（選択領域は検索領域より優先します）。また，FILL操作の対象となる段落の任意の場所にカーソルを移動します。
2. FILLコマンドを使用します。高輝度表示は取り消されます。カーソルはFILL操作の対象となる領域の最後に移動するか，またはFILL操作の対象となる段落の最後に移動します。

日本語 EVE では，段落は次のいずれかによって区切られます。

- ブランク行
- バッファの最後または先頭
- ページ区切り（フォーム・フィード文字）
- DIGITAL Standard Runoff コマンド（.BLANK など）
- JUNOFF コマンド

FILLは、段落や領域の先頭と最後にあるタブとスペースを削除しますが、テキストの内部のタブやスペースは変更しません。領域に対してFILL操作を実行した場合、段落区切りとしてのブランク行とページ区切りはそのまま保存されます。この機能は、書式を変更するために複数の段落やバッファ全体を選択するときに役立ちます。

SET PARAGRAPH INDENTコマンドを使用し、0（省略時の設定）以外の字下げを指定した場合には、段落の先頭から始まらない領域に対してFILL操作を実行することはできません。

FILL PARAGRAPH

形式

FILL PARAGRAPH

説明

現在の段落の書式を変更することにより（再ラップすることにより）、バッファのマージンに従って1行にできるだけ多くの単語を挿入します。通常、新しいテキストを挿入したり、マージンを変更するなどのように、何らかの方法でバッファを変更した場合には、その後、FILLコマンドを使用してテキストの書式を変更します。

【操作方法】

1. FILL操作を実行する段落の内部の任意の場所にカーソルを移動します。
2. FILL PAPERGRAPHコマンドを使用します。カーソルは段落の最後に移動します。

日本語 EVE では、段落は次のいずれかによって区切られます。

- ブランク行
- バッファの最後または先頭
- ページ区切り（フォーム・フィード文字）
- DIGITAL Standard Runoff コマンド（.BLANK など）
- JUNOFF コマンド

FILL PARAGRAPHコマンドは段落の先頭と最後にあるタブとスペースを削除しますが、段落の内部にあるタブとスペースは変更しません。

FILL RANGE

形式

FILL RANGE

説明

選択領域または検索領域の書式を変更することにより（再ラップすることにより）、バッファのマージンに従って1行にできるだけ多くの単語を挿入します。通常、新しいテキストを挿入したり、マージンを変更するなどのように、何らかの方法でバッファを変更した場合には、FILLコマンドを使用してテキストの書式を変更します。

【操作方法】

1. FILL操作の対象となるテキストを高輝度表示表示するために、SELECT、FIND、WILDCARD FINDコマンドのいずれかを使用します（選択領域は検索領域より優先します）。
2. FILL RANGEコマンドを使用します。高輝度表示は取り消されます。カーソルは移動しません（つまり、FILL操作の対象となる領域の最後から移動しません）。

FILL RANGEは領域の先頭と最後にあるタブとスペースを削除しますが、テキストの内部のタブとスペースは変更しません。領域に対してFILL操作を実行した場合、段落区切りとしてのブランク行とページ区切りはそのまま保存されます。この機能は、書式を変更するために複数の段落やバッファ全体を選択するときに便利です。

SET PARAGRAPH INDENTコマンドを使用し、0（省略時の設定）以外の字下げを指定した場合には、段落の先頭から始まらない領域に対してFILL操作を実行することはできません。

FIND

FIND

形式

FIND *search-string*

パラメータ

search-string

検索するテキスト。大文字と小文字を区別せずに、一致するすべての文字列を検索する場合には、すべて小文字を使用します。大文字と小文字を正確に区別する場合には、大文字と小文字の組み合わせまたはすべて大文字を、検索したい文字列どおりに使用します。日本語 EVE は検索文字列内のアクセント記号なども正確に照合します。検索文字列を指定しなかった場合には、日本語 EVE は検索文字列を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して **Find** キーだけを押し、検索文字列を入力しなかった場合には、前に指定した文字列が検索されます。プロンプトに対して **Return** キーだけを押し、検索文字列を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

指定したテキスト文字列 (または入力した文字列) を現在のバッファから検索します。文字列を検索できた場合には、日本語 EVE はカーソルをその文字列の先頭に移動し、検索したテキストを強調表示します。

FIND として定義されているキーを押した場合や、このコマンドを入力し、日本語 EVE が検索文字列を要求するプロンプトを表示した場合には、方向設定キーを押し、その方向で検索を開始することにより、応答を終了できます。たとえば、EDT キーパッドを使用しているときは、順方向の場合には **KP4** を押し、逆方向の場合には **KP5** を押すことができます。 **Return** を押すことにより応答を終了する場

合には、検索操作はステータス・ラインに表示されるバッファの現在の方向で開始されます。

反対の方向からだけ文字列を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します。検索の方向を変更する場合には、Return を押します。方向を変更せずに、検索を終了する場合には、NO と入力し、Return を押します。文字列を検索できなかった場合には、カーソルは移動しません。

検索されたテキストは高輝度表示され、カーソルは文字列の先頭に移動します。選択領域が設定されていない場合には、選択領域に対する場合と同様に、検索領域に対して EVE コマンド、EDT キーパッド・キー、WPS キーパッド・キーを使用できます。選択領域が設定されている場合には、操作は選択されたテキストに対して実行されますが、そのテキストには検索領域が含まれていない可能性があります。表 4-3 は使用できるコマンドとキーパッド・キーを示しています。

表 4-3 検索領域の編集に使用できるコマンドとキー

日本語 EVE コマンド:

CAPITALIZE WORD
FILLまたはFILL RANGE
FIND NEXT
LOWERCASE WORD
OPEN SELECTED
REMOVEまたはCUT
STORE TEXTまたはCOPY
UPPERCASE WORD

EDT キーパッド・キー:

APPEND (KP9)
FndNxt(PF3)
EDT Replace (GOLD-KP9)
Subs(GOLD-Enter)

FIND

WPS キーボード・キー:

Continue Search ()
Continue Search/Select (または)
WPS Copy ()
WPS Cut (または)
Lower Case ()
WPS Replace (または)
Upper Case ()

高輝度表示を取り消すには、カーソルを範囲の外部に移動するか、またはRESETコマンドを使用します。

を 2 回押すと、FIND コマンド、FIND SELECTED コマンド、REPLACE コマンド、WILDCARD FIND コマンドに最後に入力した文字列が検索されます。 を 1 回だけ押し、文字列を入力せずに キーだけを押した場合には、日本語 EVE は FIND コマンドを実行しません。

省略時の設定では、FIND コマンドは検索文字列内のタブとスペースを正確に照合し、同じ行の 2 つ以上の単語で構成される文字列を検索します。SET FIND WHITESPACE コマンドを使用した場合には、日本語 EVE は単語の間に 1 つ以上のスペースやタブがあるかどうかや、単語の間に行区切りがあるかどうか (たとえば、行の最後に Mark があり、次の行の先頭に Twain がある場合など) とは無関係に、Mark Twain のような 2 つ以上の単語で構成される文字列を検索します。詳しい説明は、SET FIND WHITESPACE コマンドの説明を参照してください。

FIND コマンドを入力するときに、next や selected などの単語を検索する場合には、これらの単語を引用符で囲むか、または検索文字列を要求するプロンプトを日本語 EVE が表示するようにします。このようにすれば、FIND NEXT コマンドや FIND SELECTED コマンドでの混乱を避けることができます。

例

次の例は、大文字と小文字を無視して指定した文字列をすべて検索する方法と、大文字と小文字を正確に区別して検索する方法を示しています。

1.

Command: **FIND digital**

大文字と小文字の区別を無視して、digital という単語をバッファからすべて検索します。たとえば、日本語 EVE は次のような単語を検索します。

digital

Digital

DIGITAL

digitAL などの、大文字と小文字の任意の組み合わせ

2.

Command: **FIND Digital**

大文字と小文字を正確に区別して Digital という単語を検索します。つまり、1 文字目が大文字の D で、2 文字目以降が小文字の文字列を検索します。

FIND NEXT

形式

FIND NEXT

説明

FINDコマンド、FIND SELECTEDコマンド、REPLACEコマンド、WILDCARD FINDコマンドにすでに入力した文字列の別の発生箇所を現在のバッファから検索します。

【操作方法】

1. 必要な場合には、検索を開始する方向を設定します(順方向または逆方向)。方向を設定しなかった場合には、日本語 EVE は最後の検索の方向を使用します。
2. FIND NEXTコマンドを使用するか、または **Find** を 2 回押します。

文字列を反対の方向からだけ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します。検索の方向を変更する場合には、**Return** を押します。検索の方向を変更せず、検索を終了する場合には、NO と入力し、**Return** を押します。文字列を検索できなかった場合には、カーソルは移動しません。

文字列を検索できた場合には、日本語 EVE は文字列の先頭にカーソルを移動し、検索したテキストを高輝度表示します。選択領域が設定されていない場合には、COPYコマンド、FILLコマンド、REMOVEコマンド、UPPERCASE WORDコマンド、あるいはテキスト領域に対して機能する他のコマンドを使用できます(選択領域が設定されている場合には、操作は選択されたテキストに対して実行されますが、そのテキストには検索領域が含まれていない可能性があります)。

例

次のコマンドはテキスト文字列 (digital) を検索し、その後、そのテキストを再度検索し、検索方向を変更します。検索方向を変更しても、バッファの方向が変更されるわけではなく、後続のFIND NEXTコマンドの初期方向が変更されるだけです。

Command: **FIND digital**

Command: **FIND NEXT**

逆方向にあります 検索しますか？

FIND SELECTED

形式

FIND SELECTED

説明

入力した文字列ではなく、選択したテキスト文字列を現在のバッファから選択します。このコマンドは特に、大文字と小文字を組み合わせた長い文字列（書籍の名前や人名など）を実際に入力せずに検索するのに役立ちます。

【操作方法】

1. 検索するテキストを選択します。

DECwindows では、選択領域は日本語 EVE の内部に存在しても、同時に実行中の別の DECwindows アプリケーションの内部に存在してもかまいません。

2. FIND SELECTED コマンドを使用します。選択は取り消されます。

日本語 EVE はまず、現在の方向にバッファを検索し、その後、逆方向に検索します。反対方向にだけ文字列を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します。検索の方向を変更する場合には、`[Return]` を押します。検索の方向を変更せず、検索を終了する場合には、NO と入力し、`[Return]` を押します。文字列を検索できない場合には、カーソルは移動しません。

文字列を検索できた場合には、日本語 EVE は文字列の先頭にカーソルを移動し、検索したテキストを高輝度表示し、選択領域を取り消します。その後、COPY, FILL, REMOVE, UPPERCASE WORD, あるいはテキスト領域に対して使用できる他のコマンドも使用できます。

同じ文字列の別の発生箇所を検索する場合には、FIND NEXT コマンドを使用するか、または `[Find]` を 2 回押します。

FIND SELECTED

検索領域が設定されており(検索したテキストが強調表示されている場合)、選択領域が設定されていない場合には、FIND SELECTEDはFIND NEXTと同じ操作を実行します。検索領域と選択領域のどちらも設定されている場合には、FIND SELECTEDは選択領域を使用します。

FORWARD

形式

FORWARD

説明

現在のバッファの方向を順方向（左から右へ，上から下への方向）に設定します。バッファの方向はステータス・ラインに表示されます。バッファの方向はFINDやMOVE BY LINEなどのコマンドや一部の EDT キーパッドおよび WPS キーパッド・キーに影響を与えます。

ユーザが作成したバッファの場合には，省略時の方向は順方向です。方向はバッファ固有の設定であり，1つのバッファを順方向に設定し，別のバッファを逆方向に設定することができます。

日本語 EVE コマンド・ラインを編集する場合には，省略時の方向は逆方向であり，これはテキスト・バッファの方向とは無関係です。

FINDまたはWILDCARD FINDとして定義されているキーを押した場合や，いずれかのコマンドを入力し，日本語 EVE が検索文字列を要求するプロンプトを表示した場合には，方向設定キーを押し，その方向で検索を開始することにより，応答を終了できます。たとえば，EDT キーパッドでは，順方向の場合は **KP4** を押し，逆方向の場合は **KP5** を押します。 **Return** を押すことにより応答を終了した場合には，検索操作は，ステータス・ラインに表示されているバッファの現在の方向で開始されます。

RESETコマンドを使用した場合も（通常，選択領域または検索領域を取り消すため），バッファの方向は順方向に設定されます。

例

次のコマンドはバッファの方向を順方向に設定し、カーソルをもっとも近い行末に移動します。

Command: **FORWARD**

Command: **MOVE BY LINE**

GET FILE

形式

GET FILE *filespec*

パラメータ

filespec

編集または作成するファイル。ファイル指定では論理名とワイルドカードを使用できます。複数のファイルが要求と一致する場合には、日本語 EVE は一致するファイルのリストを表示し、適切なファイルを選択できるようにします。1つの編集セッションで複数のファイルを編集できますが、同時に指定できるのは1つのファイルだけです。ファイルを指定しなかった場合には、日本語 EVE はファイルを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して キー、または キーだけを押す、ファイルを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

指定したファイルを現在の日本語 EVE ウィンドウに表示し、必要に応じて新しいバッファを作成します (OPEN コマンドと同じ)。このコマンドを使用すれば、同じセッションで別のファイルを編集できます。

ファイルが存在する場合には、日本語 EVE はそのファイルを現在のウィンドウの新しいバッファに複写します。ファイルが存在しない場合には、日本語 EVE は新しい空のバッファを作成し、バッファ名としてファイル名およびファイル・タイプを使用します。その名前を持つバッファがすでに存在し、ファイルに対応づけられていない場合には (たとえば、BUFFER コマンドや NEW コマンドを使用してバッファを作成した場合)、日本語 EVE はバッファを作成する前に、別の名前を要求します。

SET DIRECTORY LISTコマンドを使用している場合には、GET FILEコマンドはDIRECTORY LISTコマンドと同様に動作します。詳しくは、DIRECTORY LISTコマンドの説明を参照してください。

編集セッションですでにオープンされているファイルを指定した場合には(つまり、すでにバッファが存在するファイル)、そのバッファがまだ存在しているときは、日本語 EVE はそのファイルに対するバッファの最後の位置に戻ります。

新しいバッファのマージンや他の設定は、\$DEFAULTS\$という名前の日本語 EVE システム・バッファと同じです。\$DEFAULTS\$には、省略時のバッファ属性が登録されています。詳しい説明は『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の 第 7.13 節 "\$DEFAULTS\$バッファの変更"を参照してください。

例

次のコマンドは、MEMO.TXT というファイルを検索し、カーソルをバッファ名の最後の位置に戻すか、または新しいバッファを作成します。

Command: **GET FILE memo.txt**

GET WILDCARD FILES

形式

GET WILDCARD FILE *wildcarded_filespec*

パラメータ

wildcarded_filespec

編集あるいは作成したいファイルのファイル指定。ファイル指定に論理名やワイルドカードを使用することができます。もしファイル指定に複数のファイルがマッチした場合、マッチしたすべてのファイルを読み込みます。もしファイルを指定しなかった場合には、ファイル名を要求するプロンプトが表示されます。何も入力せずに **[Do]** あるいは **[Return]** キーを押すと、操作がキャンセルされます。

説明

GET WILDCARDED FILES コマンドは指定したファイルそれぞれについてバッファを作成します。GET FILE コマンドとの違いは、同時に複数のファイルがオープンされることです。このコマンドはひとつのコマンドで2つ以上のファイルをオープンすることができます。

もし該当するファイルがないとき（つまり指定したファイルが存在しないとき）、GET WILDCARD FILE コマンドはワイルドカードをファイル指定に使用していてもいなくても新しいバッファは作成しません（この動きはGET FILE コマンドやOPEN、OPEN SELECTED コマンドと異なります。これらのコマンドはファイルが存在してもしなくてもバッファを作成します）。

日本語 EVE はひとつひとつのファイルについて、すでにオープンされていないかをチェックします。もしすでにオープンされていなければ、ファイル名とファイル・タイプをバッファ名にしてバッファを作成します。それからファイルの内容がその新しいバッファにコピーされます。新しいバッファのマージンやその他の設定は\$DEFAULTS\$バッファと同じ設定になります(オンライン・ヘルプの Defaults を参照)。もしファイルがすでにオープンされていた場合には、バッファは作成されません。

2 つかそれ以上のファイルがオープンされたとき、ワイルドカードに最後にマッチしたファイルのバッファが現在の画面に表示されます。もしそのファイルがすでにオープンされているファイルだったときには、カーソルはそのバッファ上で最後にいた位置に移動します。もしそのバッファが新しく作成されたものだったときには、カーソルはバッファの先頭に移動します。

オープンしたいファイル名と同じ名前で、ファイルに関連付けられていないバッファがすでにある場合、日本語 EVE はバッファを作成する前に別のバッファ名をきいてきます。一回の GET WILDCARD FILES コマンドでバッファ名を要求するプロンプトが複数表示されることもあります。

GLOBAL REPLACE

形式

$$\text{GLOBAL REPLACE} \left\{ \begin{array}{l} \text{"old-string"}[\text{"new-string"}] \\ \text{old-string}[\text{new-string}] \end{array} \right\}$$

説明

指定した "古い文字列" を検索し、その文字列と一致するすべての文字列を指定した "新しい文字列" に置き換えます。このとき置き換えるかどうかの確認のプロンプトは表示されません。これはREPLACEコマンドを使用して、置き換える際の確認のプロンプトに ALL と指定したときと同じ動きになります。より詳しい説明はREPLACEコマンドの説明を参照してください。

指定した "古い文字列" のすべてを "新しい文字列" に置き換えてよいことがわかっている場合にのみ、このコマンドを使用します。

例

次の例はバッファに含まれるすべての bird という単語を flamingo に置き換えます。

Command: **GLOBAL REPLACE bird flamingo**

GO TO

形式

GO TO *maker-name*

パラメータ

maker-name

カーソルを移動する宛先となるマーカであり，MARKコマンドによってすでに指定されているマーカ。マーカ名は短縮できますが，ワイルドカードを使用することはできません（たとえば，マーカ名ではアスタリスクは文字として取り扱われます）。マーカ名では大文字と小文字は区別されません。複数の名前が要求と一致する場合には，日本語 EVE は一致する名前のリストを表示し，適切な名前を選択できるようにします。マーカを指定しなかった場合は，日本語 EVE はマーカを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押す，マーカを指定しなかった場合には，操作は取り消されます。

説明

MARKコマンドによってすでにラベルを付けた位置にカーソルを移動します。MARKコマンドとGO TOコマンドを使用すれば，大きいバッファの内部を簡単に移動したり，バッファ間を簡単に移動できます。

マーカが現在のバッファ以外のバッファに存在する場合には，日本語 EVE はそのバッファを現在のウィンドウに表示します。2つのウィンドウを使用している場合には，日本語 EVE はバッファを他のウィンドウに表示します。

マーカ名を確認する場合には，SHOWコマンドを使用します。

GO TO

マーカは現在のセッションだけで有効であり，セッションからセッションに保存されるわけではありません。

例

次のコマンドは現在の位置を INTRO SEC としてマークして，後でカーソルをその位置に移動します。

Command: **MARK intro sec**

·
·
·

Command: **GO TO intro sec**

マークに移動します: **intro sec**

HELP

形式

HELP [topic-name]

パラメータ

topic-name

ヘルプ情報が必要な日本語 EVE コマンドまたは他のトピック。トピック名は短縮できます (EDT キーパッドまたは WPS キーパッドの機能の名前を入力することはできません)。複数の名前が要求と一致する場合には、日本語 EVE は一致するトピックのリストを表示し、適切なトピックを選択できるようにします (たとえば、HELP SET と入力した場合には、日本語 EVE はすべての SET コマンドのリストを表示します)。疑問符 (?) を指定した場合や、トピックを指定しなかった場合には、日本語 EVE はトピックのリストを表示します。プロンプトに対して Return キーを押すと、HELP は終了します。

説明

DEC XTPU 組込みプロシージャも含めて、日本語 EVE コマンド、キー、他のトピックに関するオンライン・ヘルプを表示します。

日本語 EVE には 3 種類の HELP トピックがあります。

- コマンド・トピック

日本語 EVE コマンドについて説明し、コマンドの使い方を示す 1 つ以上の例または操作方法を示す。

- キーパッド・トピック

HELP

日本語 EVE コマンドに割り当てられていない EDT キーパッドと WPS キーパッドのキーについて説明する。

- 情報トピック

エディタの操作や機能などについて説明する。たとえば、省略時の設定、イニシャライゼーション・ファイル、キーの名前などについて説明する。

省略時の設定では、**Help** キーはHELP KEYPADとして定義されており、キーパッド・ダイアグラムを描き、どのキーが定義されているかに応じて、エディタ・キーパッドとキーパッドのどちらか一方またはその両方を表示します。その後、ヘルプ情報が必要なキーを押すことができます。

すべてのキー定義のリストを表示する場合には、HELP KEYSコマンドを使用するか、または GOLD キーが設定されている場合には、**GOLD-Help** を押します。この操作を実行すると、制御キーや GOLD キーの組み合わせも含めて、現在定義されているすべてのキーのリストが表示されます。その後、ヘルプ情報が必要なキーを押します。

DEC XTPU 組込みプロシージャに関するヘルプが必要な場合には、HELP TPU コマンドを使用します。このコマンドは日本語 EVE のTPUコマンドに関するヘルプを表示し、XTPUHELP ライブラリに切り換えます。その後、たとえば、COPY_TEXT などのように、ヘルプ情報が必要な組込みプロシージャの名前を入力できます。エディタに関するヘルプに戻るには、EVEと入力します。

長いHELP トピックをスクロールする場合には、**Next Screen** キーと **Prev Screen** キーを押します。

HELPを終了し、編集を再開するには、**Return** を押します。

最後に表示した HELP トピックは、Help という名前の日本語 EVE システム・バッファに格納されます。Help バッファの内容は、たとえば定義されているキーのリストの複写を保存するなどの目的でファイルに書き込むことができます (保存できます)。その場合の操作は次のとおりです。

1. 必要なトピックに関する HELP を表示します。たとえば、定義されているすべてのキーのリストが必要な場合には、次のコマンドを使用します。

Command: **HELP KEYS**

HELP を終了するには、Returnを押します。

2. Help バッファを現在のウィンドウに表示するには、次のコマンドを使用します。

Command: **BUFFER HELP**

たとえば、独自のコメントを追加するために、Help バッファを編集できます。FILLコマンドなどの一部の編集操作は Help バッファの内部で使用できません。

3. 最後に表示したトピックは、別のHELPコマンドを使用するまで(またはエディタを終了するまで)Help バッファに格納されています。Help バッファの内容を保存する場合には、次のコマンドを実行します。この例では、KEYDEFS.LIS というファイルにバッファの内容を書き込みます。

Command: **WRITE FILE keydefs.lis**

例

次の例は、日本語 EVE コマンドと他のトピックに関するヘルプを表示する方法を示しています。

- 1.

Command: **HELP**

ヘルプ情報を表示できるトピックのリストを表示します。この後、ヘルプが必要なトピックの名前を入力できます。

- 2.

Command: **HELP CENTER LINE**

CENTER LINEコマンドに関するヘルプを表示します。

- 3.

Command: **HELP KEYPAD**

HELP

キーボード・ダイアグラムを表示します (`[Help]` キーを押す操作と同じ)。その後、ヘルプが必要なキーを押すことができます。たとえば、EDT キーボードまたは WPS キーボードを使用している場合には、`[Ctrl/J]` を押すことにより、Delete Previous Word キーに関するヘルプを表示できます。また、ユーザが定義したキーに割り当てられているコマンドに関するヘルプを表示する場合には、そのキーを押すこともできます。

4.

Command: **HELP KEYS**

現在定義されているすべてのキーのリストを表示します (`[GOLD-Help]` キーを押す操作と同じ)。その後、ヘルプが必要なキーを押します。日本語 EVE、EDT キーボード、WPS キーボード、ユーザ自身が定義したキーを押すことができます。

5.

Command: **HELP XTPU**

XTPU コマンドに関するヘルプを表示し、XTPUHELP ライブラリに自動的に切り替えます。その後、ヘルプが必要な DEC XTPU 組込みプロシージャの名前を入力できます。たとえば、COPY_TEXT や GET_INFO を指定できます。トピックの名前は短縮できます。XTPUHELP トピックのリストが必要な場合には、疑問符 (?) を入力します。日本語 EVE コマンドに関するヘルプに戻るには、EVE と入力します。

HENKAN MODE

形式

HENKAN MODE *toggle*
 rotate
 on
 off

パラメータ

toggle
変換モード/非変換モードを切り替えます。

rotate
ローマ字漢字/かな漢字/半角漢字/記号/コードの5つのモードを切り替えます。
TARO キーパッドの F10 キーに相当します。

on
変換モードにセットします。

off
非変換モードにセットします。

説明

このコマンドは、変換モード/非変換モードの切り替えを行います。

INCLUDE FILE

形式

INCLUDE FILE *filespec*

パラメータ

filespec

挿入するファイル。ファイル指定では論理名とワイルドカードを使用できます。複数のファイルが要求と一致する場合には、日本語 EVE は一致するファイルのリストを表示し、適切なファイルを選択できるようにします。1つのバッファに複数のファイルを挿入できますが、同時に挿入できるのは1つのファイルだけです。ファイルを指定しなかった場合には、日本語 EVE はファイルを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して Return キー、または Do キーだけを押し、ファイルを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

指定したファイルを現在のバッファに複写し、その内容を現在の行の前に挿入します。バッファのモードが挿入モードの場合も、重ね書きモードの場合も、指定したファイルのテキストが挿入されます。ファイルのテキストを挿入した後、カーソルは現在の文字から移動しません。

ファイルを挿入しても、バッファの名前やバッファに対応づけられている出力ファイルの名前が変更されるわけではありません。挿入するファイルにタブ文字が含まれている場合には、現在のバッファのタブ・ストップが適用されます。ファイルを挿入してもテキストの書式は変更されません (再ラップされません)。バッファのマージンに従ってテキストの書式を変更するには、FILLコマンドを使用します。

もしSET DIRECTORY LISTコマンドを使用している場合には、INCLUDE FILEコマンドを使用するとDIRECTORY LISTコマンドと同じファイル選択リストが表示されます。ここで挿入したいファイルを選択してください。詳しくは、DIRECTORY LISTコマンドの説明を参照してください。

例

次のコマンドは、MORE.DAT というファイルを挿入し、それを現在のバッファにコピーします。

Command: **INCLUDE FILE more.dat**

INSERT HERE

INSERT HERE

形式

INSERT HERE

説明

すでに複製または削除した内容を現在の位置に挿入します (PASTE コマンドと同じ)。

【操作方法】

1. 複製または削除したテキストを挿入する位置にカーソルを移動します。
2. INSERT HERE コマンドを使用します。

バッファのモードが挿入モードの場合も、重ね書きモードの場合も、テキストは挿入されます。既存のテキストは左から右へ、または上から下に移動されます。挿入するテキストの量と現在の位置に応じて、テキストは右マージンより右側に挿入される可能性があり、部分的に表示されなくなる可能性があります。必要な場合には、テキストの書式を変更するために (再ラップするために)、FILL コマンドを使用します。

設定に応じて、テキストは日本語 EVE の Insert Here バッファから挿入されるか、または DECwindows クリップボードから挿入されます。省略時の設定は NOCLIPBOARD であり、この場合は Insert Here バッファが使用されます。詳しい説明は、SET CLIPBOARD コマンドの説明を参照してください。

INSERT MODE

形式

INSERT MODE

説明

現在のバッファのモードを重ね書きモードではなく、挿入モードに設定します。挿入モードでは、新しいテキストは現在の位置に挿入され、カーソルと既存のテキストは左から右へ、または上から下に移動されます。

バッファのモードはステータス・ラインに表示されます。テキストを編集する場合には、省略時のモードは挿入モードです。モードはバッファ固有の設定であり、1つのバッファを挿入モードに設定し、別のバッファを重ね書きモードに設定できます。

日本語 EVE コマンド・ラインを編集する場合には、省略時のモードはターミナル設定と同じであり (DCL の SET TERMINAL コマンドにしたがいます)、テキスト・バッファのモードとは無関係です。

INSERT PAGE BREAK

形式

INSERT PAGE BREAK

説明

現在の位置に“ハード”・ページ区切りを挿入します。これはフォーム・フィードであり、次のような小さい FF として表示されます。

フォーム・フィード： Ff

【操作方法】

1. 新しいページを開始する位置にカーソルを移動します。
2. INSERT PAGE BREAKコマンドを使用します。

日本語 EVE は次の方法でフォーム・フィードを単独の行に挿入します。

- 現在の位置がテキスト行の先頭である場合には、日本語 EVE はフォーム・フィードを挿入し、Returnを実行する。
- 現在の位置がブランク行の先頭である場合には、日本語 EVE はフォーム・フィードを挿入し、カーソルを次の行の先頭に移動する。Returnは実行しない。
- 現在の位置が行の先頭でない場合には、日本語 EVE はまずReturnを実行することにより、新しい行を開始する。その後、フォーム・フィードを挿入し、別のReturnを実行する。

ページ区切りを消去するには、MOVE BY PAGEコマンドを使用してページ区切りの上にカーソルを移動し、ERASE LINEコマンドを使用するか、またはそのコマ

INSERT PAGE BREAK

ンドに類似した EDT キーパッド・キーまたは WPS キーパッド・キーを使用します。

1 ページ 54 行でソフト・ページ区切りを挿入する場合には、PAGINATE コマンドを使用します。

KIGOU

KIGOU

形式

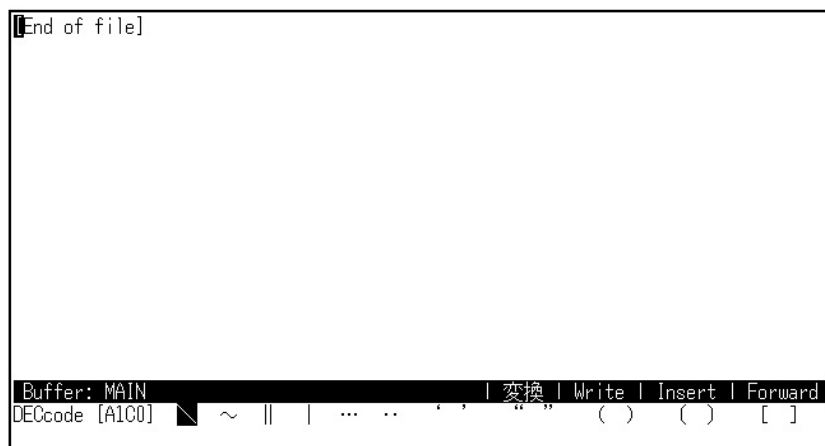
KIGOU

説明

このコマンドを使って、DEC 漢字コード表の記号を入力できます。

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。

図 4-3 KIGOU コマンド画面



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。

KIGOU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、以下の行を追加してください。

```
DEFINE KEY=GOLD/Z KIGOU
```

これで、GOLD/ZでKIGOUコマンドが実行されます。

KIGOU BY CODE

形式

KIGOU BY CODE

説明

このコマンドを使って、DEC 漢字コード表の記号を入力できます。

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。

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、以下の行を追加してください。

```
DEFINE KEY=GOLD/X KIGOU BY CODE
```

これで、**GOLD/X**でKIGOU BY CODEコマンドが実行されます。

LEARN

形式

LEARN

説明

一連のキーストロークを学習し、それを1つのキーとして記憶します。学習シーケンスはコマンドまたはテキスト、あるいはその両方で構成できます(一部のテキスト・エディタやワード・プロセッサでは、これをマクロと呼びます)。

【操作方法】

1. LEARNコマンドを使用してキーストロークの記録を開始します。
2. 日本語 EVE は学習が必要なキーストロークを入力するように要求するプロンプトを表示します。テキストまたはコマンド、あるいはその両方を入力でき、すでに定義しているキーを押すことも可能です。
3. 学習シーケンスを終了し、記憶するには、`Ctrl/R` (REMEMBERとして定義されているキー)を押します。この場合、REMEMBERコマンドは入力しないでください。
4. 日本語 EVE は定義するキーを押すように要求するプロンプトを表示します。次のいずれかのキーを押すことができます。この場合、記憶するシーケンスで使
用したキーは押さないでください。

- `KP4` , `KP7` , `F20` などのファンクション・キー
- `Ctrl/N` などの制御キー
- `GOLD-KP7` や `GOLD-A` などの GOLD キーの組み合わせ

定義を取り消す場合には、`Return` キーまたは `Ctrl/M` を押します。これらのキーの定義を変更することはできません。

LEARN

LEARNコマンドとREMEMBERコマンドは、指定されたキーの現在の定義を無効にします。これは、指定されたキーの現在の定義が日本語 EVE の省略時の設定である場合も、EDT キーパッドやWPS キーパッドである場合も、ユーザ独自の定義である場合も同様です。たとえば、学習シーケンスとして定義したキーが、通常は EDT や WPS などのキーパッド設定によって定義されている場合には、新しい定義はキーパッド定義を無効にします。キーのキーパッド定義を復元するには、UNDEFINE KEYコマンドを使用します。

キー定義は編集セッション全体で有効であり、また、キーを再定義したり、定義を取り消すまで有効です。将来のセッションのためにキー定義を保存する場合には、SAVE EXTENDED EVEコマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。学習シーケンスをイニシャライゼーション・ファイルに登録することはできません。

学習シーケンスは、シーケンスが作成されたときのキー定義を記録するわけではなく、キーストロークを記録します。したがって、学習シーケンスを「再生」する前に、シーケンスで使用したキーが適切に定義されているかどうかを確認し、また、シーケンスに影響を与える設定が正しいかどうかも確認してください。これらの条件が満足されない場合には、学習シーケンスは異常終了したり、予想どおりに機能しないことがあります。学習シーケンスが何を実行するかに応じて、次のことを確認する必要があります。

- バウンド・カーソルまたはフリー・カーソルの移動
- Insert Here バッファまたは DECwindows クリップボードの内容
- \$RESTORE\$バッファの内容
- 順方向であるのか、逆方向であるのか
- 挿入モードであるのか、重ね書きモードであるのか
- キーパッド設定と GOLD キーも含めたキーの定義
- マージンと段落字下げ
- 保留削除 (Pending Delete)
- FIND NEXTに対する検索文字列
- タブ・モードとタブ・ストップ

マウス操作 (DECwindows のメニュー項目を選択するなどの操作) を学習シーケンスとして登録することはできません。

例

次の例では、INSERT HEREコマンドとFILL PARAGRAPHコマンドをF20に割り当てるために、学習シーケンスを作成しています。この後、F20を押すと、複写または削除したテキストが挿入され、現在の段落に対してFILL操作が実行されます。

Command: **LEARN**

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

(を押す)

Command: **INSERT HERE** (を押す)

(を押す)

Command: **FILL PARAGRAPH** (を押す)

(を押す)

記憶させたいキーを押してください

(を押す)

キー・ストロークが記憶されました

LINE

LINE

形式

LINE *integer* [*procedure-name*]

パラメータ

integer

カーソルを移動する宛先の行番号。バッファ内の総行数より大きい値を指定した場合には、日本語 EVE はカーソルをバッファの最後に移動します。行番号を指定しなかった場合には、日本語 EVE は行番号を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押し、行番号を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

procedure-name

指定した行が含まれる DEC XTPU プロシージャ。プロシージャは現在のバッファに存在しなければなりません。プロシージャ名は短縮できますが、ワイルドカードを使用することはできません。名前では大文字と小文字は区別されません。複数のプロシージャが要求と一致する場合には、日本語 EVE は一致するプロシージャのリストを表示し、適切なプロシージャを選択できるようにします。一部のコンパイラ・メッセージはプロシージャ内の行番号を参照します。したがって、プロシージャを指定できる機能は役立ちます。

説明

ユーザが番号で指定した行の先頭にカーソルを移動します。指定する行は現在のバッファの内部に存在するか、またはバッファ内の指定した DEC XTPU プロシージャの内部に存在しなければなりません。

バッファの現在の行番号と総行数を確認するには、WHAT LINEコマンドを使用します。

例

次の例では、バッファ内の特定の行にカーソルを移動する方法と、指定したプロシージャ内の特定の行にカーソルを移動する方法を示しています。

1.

Command: **LINE 10**

現在のバッファの行 10 (10 行目) の先頭にカーソルを移動します。

2.

Command: **LINE 10 user_proc**

現在のバッファ内の USER_PROC という名前のプロシージャの行 10 (10 行目) の先頭にカーソルを移動します。

LOWERCASE WORD

形式

LOWERCASE WORD

説明

1 つの単語、選択領域、または検索領域内の英字を小文字に変換します。

【操作方法】

1. 必要に応じてSELECT、FIND、またはWILDCARD FINDを使用して変換操作の対象となるテキストを高輝度表示します。または小文字に変換する 1 つの単語の任意の場所にカーソルを移動します。
2. LOWERCASE WORD コマンドを使用します。高輝度表示は取り消されます。カーソルは次の単語の先頭に移動します。

選択領域または検索領域を設定している場合には、LOWERCASE WORD は領域内の英字を最初の文字から順に英字に変更します (領域内の最初の文字が単語の 1 文字目でない場合でも)。選択領域は検索領域より優先します。

選択領域または検索領域が設定されていない場合には、LOWERCASE WORD は現在の単語に対して機能します。現在の位置が単語と単語の間にある場合には、このコマンドは現在の行の次の単語に対して機能します。

例

次のコマンドは、すでに指定したテキスト文字列を検索し、その領域内のすべての英字を小文字に変換します。

LOWERCASE WORD

Command: **FIND NEXT**
Command: **LOWERCASE WORD**

MARK

MARK

形式

MARK *marker-name*

パラメータ

marker-name

バッファ内の現在の位置をマークするために使用する名前。マーカ名では大文字と小文字は区別されず、名前の内部でスペースも使用できます。ワイルドカードを使用することはできません(たとえば、マーカ名ではアスタリスクは文字として取り扱われます)。すでに使用しているマーカ名を指定した場合には、前のマーカは取り消されます。マーカを指定しなかった場合には、日本語 EVE はマーカを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押し、マーカ名を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

表示されないマーカを現在の位置に設定し、それをユーザが指定した名前と対応づけます。あとでGO TOコマンドを使用することにより、マークした位置に戻すことができます。このようにすれば、大きいバッファの内部を移動したり、バッファ間で移動する操作を簡単に実行できます。

マーカ名を確認するには、SHOWコマンドを使用します。

マーカは現在のセッションだけで有効であり、セッションからセッションへ保存することはできません。

例

次のコマンドは現在の位置を INTRO SEC としてマークし、後でその位置にカーソルを移動します。

Command: **MARK intro sec**

現在位置がマークされました

.

.

.

Command: **GO TO intro sec**

MOVE BY LINE

形式

MOVE BY LINE

説明

ステータス・ラインに表示されるバッファの現在の方向 (順方向または逆方向) に、一度に 1 行ずつカーソルを移動します。

【操作方法】

1. 必要な場合には、移動の方向を設定します (順方向または逆方向)。
2. MOVE BY LINE コマンドを使用します。

順方向の場合には、カーソルは現在の行の最後に移動するか、または現在の位置が行の最後である場合には、次の行の最後に移動します。逆方向の場合には、カーソルは現在の行の先頭に移動します。現在の位置がすでに行の先頭である場合には、前の行の先頭に移動します。バッファの最後または先頭に到達するまで、操作を繰り返すことができます。

MOVE BY PAGE

形式

MOVE BY PAGE

説明

ステータス・ラインに表示されるバッファの現在の方向 (順方向または逆方向) に、一度に 1 ページずつカーソルを移動します。ページはフォーム・フィールド文字によって区切られるか、またはバッファの先頭または最後によって区切られます。

フォーム・フィールド文字は通常、次のような小さい FF として表示されます。

フォーム・フィールド：Ff

【操作方法】

1. 必要な場合には、移動の方向を設定します (順方向または逆方向)。
2. MOVE BY PAGE コマンドを使用します。ページ区切りがウィンドウの先頭にくるように、バッファはスクロールされます。

次のページ区切りまたは前のページ区切りが存在しない場合には、カーソルはバッファの最後またはバッファの先頭まで移動します。

ページ区切りについての詳しい説明は、INSERT PAGE BREAK コマンドと PAGINATE コマンドの説明を参照してください。

MOVE BY WORD

形式

MOVE BY WORD

説明

ステータス・ラインに表示されるバッファの現在の方向 (順方向または逆方向) に、一度に 1 単語ずつカーソルを移動します。

【操作方法】

1. 必要な場合には、移動の方向を設定します (順方向または逆方向)。
2. MOVE BY WORD コマンドを使用します。

順方向の場合には、カーソルは次の単語の先頭に移動します。つまり、単語の 1 文字目 (スペース以外の文字) に移動します。逆方向の場合には、現在の単語の先頭に移動します。現在の位置が単語の先頭である場合には、前の単語の先頭に移動します。バッファの最後または先頭に到達するまで、操作を繰り返すことができます。

MOVE DOWN

形式

MOVE DOWN

説明

カーソルを一度に 1 行ずつ下に移動します。

カーソルがフリー・カーソル(省略時の設定)の場合には、テキストが存在する場合も、存在しない場合も、カーソルは画面の同じカラムを下に移動します。

カーソルがバウンド・カーソルの場合には、EDT、WPS、あるいは他のエディタの場合と同様に、カーソルは各行で対応する位置を下に移動します。たとえば、現在の行が次の行より長く、カーソルが行の最後にある場合には、MOVE DOWNコマンドを使用すると、カーソルは次の行の最後に移動します。バッファの使用されていない部分にカーソルを移動することはできません。

現在の位置がバッファの最後である場合には、カーソルは移動しません。ただし、バッファがウィンドウの長さより短く、カーソルがフリー・カーソルである場合は例外です。したがって、[End of file] マーカをこえてカーソルを移動することができます。この操作を実行した場合には、次の編集操作(テキストの入力など)によって、[End of file] マーカの位置は適切に変更されます。

カーソルの移動タイプの設定についての説明は、SET CURSOR BOUNDコマンドとSET CURSOR FREEコマンドの説明を参照してください。

MOVE LEFT

MOVE LEFT

形式

MOVE LEFT

説明

カーソルを一度に 1 文字または 1 カラムずつ左に移動します。

カーソルがフリー・カーソル(省略時の設定)の場合には、文字がすでに存在する場合も、存在しない場合も、カーソルはバッファ内のどこにでも移動できます。たとえば、左マージンが 1 より大きい場合には、カーソルを左マージンの左に移動することができます。

カーソルがバウンド・カーソルの場合には、行の先頭から前の行の最後に移動します。日本語 EVE コマンド・ラインを編集する場合には、カーソルは常にバウンド・カーソルであり、行の先頭をこえて移動することはできません。

カーソルの移動タイプの設定についての説明は、SET CURSOR BOUNDコマンドとSET CURSOR FREEコマンドの説明を参照してください。

MOVE RIGHT

形式

MOVE RIGHT

説明

カーソルを一度に 1 文字または 1 カラムずつ右に移動します。

カーソルがフリー・カーソル(省略時の設定)の場合には、文字がすでに存在する場合も、存在しない場合も、カーソルはバッファ内のどこにでも移動できます。たとえば、右マージンの右に移動することができます。

カーソルがバウンド・カーソルの場合には、行の最後から次の行の先頭に移動します。日本語 EVE コマンド・ラインを編集する場合には、カーソルは常に固定カーソルであり、行の最後をこえて移動することはできません。

カーソルの移動タイプの設定についての説明は、SET CURSOR BOUNDコマンドとSET CURSOR FREEコマンドの説明を参照してください。

MOVE UP

MOVE UP

形式

MOVE UP

説明

カーソルを一度に 1 行ずつ上に移動します。

カーソルがフリー・カーソル(省略時の設定)の場合には、テキストが存在するかどうかとは無関係に、カーソルは画面の同じカラムを上に移動します。

カーソルがバウンド・カーソルの場合には、EDT や WPS、あるいは他のエディタの場合と同様に、カーソルは対応する行の位置を上に移動します。たとえば、現在の行が前の行より長く、現在の位置が行の最後である場合には、MOVE UPを実行すると、カーソルは前の行の最後に移動します。バッファの使用されていない部分にカーソルを移動することはできません。

カーソルの移動タイプの設定についての説明は、SET CURSOR BOUNDコマンドとSET CURSOR FREEコマンドの説明を参照してください。

NEW

形式

NEW

説明

新しいバッファを作成し、そのバッファを現在の日本語 EVE ウィンドウに表示します。カーソルは新しいバッファの先頭に移動します。

新しいバッファの名前は MAIN です。MAIN という名前のバッファがすでに存在する場合には、日本語 EVE は作成する新しいバッファの名前を要求します。プロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押し、バッファ名を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。既存のバッファと同じ名前を持つバッファを作成することはできません。たとえば、MESSAGES という名前のバッファを作成することはできません。これは、その名前を持つシステム・バッファが日本語 EVE に存在するからです (Messages バッファは編集セッションで受信したメッセージを格納するために使用されます)。ユーザが作成したバッファのリストを表示する場合には、SHOW BUFFERS コマンドを使用します。日本語 EVE が作成したバッファのリストを表示する場合には、SHOW SYSTEM BUFFERS コマンドを使用します。

ユーザが作成するバッファのマージンやその他の設定は、\$DEFAULTS\$ という名前の日本語 EVE システム・バッファの設定と同じです。\$DEFAULTS\$ には、省略時のバッファ属性が登録されています。詳しい説明は、『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の第 7.13 節 "\$DEFAULTS\$ バッファの変更" を参照してください。

NEW

例

次のコマンドは、新しいバッファを作成します。MAIN という名前のバッファはすでに存在しているため、日本語 EVE はバッファ名を要求します。この例では、新しいバッファを TEST として設定しています。

Command: **NEW**

バッファ名を入力してください(キャンセル Return): **test**

NEXT BUFFER

形式

NEXT BUFFER

説明

次のバッファを現在の日本語 EVE ウィンドウに表示し、バッファがまだ存在する場合には、カーソルをそのバッファの最後の位置に戻します。このコマンドを使用すれば、バッファ名を入力せずに、2つのバッファを切り換えたり、複数のバッファを順に表示できます（このコマンドは新しいバッファを作成するわけではなく、削除したバッファを再作成するわけでもありません）。

2つのバッファだけを使用している場合に、NEXT BUFFERコマンドを繰り返し実行すると、2つのバッファが交互に切り換えられます。3つ以上のバッファを使用している場合には、次のバッファは、バッファを作成した順序によって決定されます。バッファのリストを表示する場合には、SHOW BUFFERSコマンドを使用します。

DECwindows では、ステータス・ラインに表示されているバッファ名の上で MB1 をクリックすることにより、バッファを切り替えることができます。この機能はNEXT BUFFERコマンドと同じです。

例

次の例では、ALPHA.TXT というファイルを編集し、その後、BETA.TXT というファイルを編集します。その後、NEXT BUFFERコマンドを実行することにより、ALPHA.TXT バッファに戻ります。

NEXT BUFFER

Command: **GET FILE alpha.txt**

.

.

.

Command: **GET FILE beta.txt**

.

.

.

Command: **NEXT BUFFER**

NEXT CLAUSE

形式

NEXT CLAUSE

説明

このコマンドは、かな漢字変換の対象となる文節を次の文節に移動します (反転表示部分が右に移動します)。現在の文節が最後の文節である場合には、最初の文節に移動します。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

NEXT SCREEN

NEXT SCREEN

形式

NEXT SCREEN

説明

次の画面 (現在の日本語 EVE ウィンドウの長さにほぼ相当する量) を表示するために、垂直方向にスクロールします。

カーソルがフリー・カーソル (省略時の設定) の場合には、テキストが存在するかどうかとは無関係に、カーソルは画面の同じカラムを下に移動します。

カーソルがバウンド・カーソルの場合には、テキストの形状に応じて、カーソルは各行の対応する位置を下に移動します。

カーソルの移動タイプの設定についての説明は、SET CURSOR BOUNDコマンドとSET CURSOR FREEコマンドの説明を参照してください。

長いヘルプ・トピックをスクロールする場合にも、NEXT SCREENを使用します。

NEXT WINDOW

形式

NEXT WINDOW

説明

日本語 EVE で 2 つ以上のウィンドウを使用している場合には、カーソルを次のウィンドウの最後の位置に移動します (OTHER WINDOW コマンドと同じ)。

たとえば、日本語 EVE メイン・ウィンドウを 3 つのウィンドウに分割した場合には、NEXT WINDOW コマンドは次の操作を実行します。

- 現在の位置が一番上のウィンドウである場合には、カーソルは中央のウィンドウの最後の位置に戻る。
- 現在の位置が中央のウィンドウである場合には、カーソルが一番下のウィンドウの最後の位置に戻る。
- 現在の位置が一番下のウィンドウである場合には、カーソルが一番上のウィンドウの最後の位置に戻る。

2 つのウィンドウだけを使用している場合には、NEXT WINDOW コマンド、OTHER WINDOW コマンド、PREVIOUS WINDOW コマンドは同じです。

曖昧なコマンドを入力した場合などのように、Choices バッファが表示される場合には、NEXT WINDOW として定義されているキーを押すことにより、Choices バッファとコマンド・ラインを切り替えることができます。

ONE WINDOW

形式

ONE WINDOW

説明

日本語 EVE メイン・ウィンドウが2つ以上のウィンドウに分割されている場合に、1つの大きいウィンドウに復元します。

【操作方法】

1. 保存するウィンドウの内部の任意の場所にカーソルを移動します。NEXT WINDOWコマンド、OTHER WINDOWコマンド、PREVIOUS WINDOWコマンドのいずれかを使用します。DECwindows の場合には、マウスを使用してポインタを移動し、MB1 をクリックすることにより、カーソルをウィンドウに移動できます。
2. ONE WINDOWコマンドを使用します。

日本語 EVE は現在のウィンドウを除き、他のすべてのウィンドウを削除します。ただし、これらのウィンドウに対応するバッファは削除されません。

OPEN

形式

OPEN *filespec*

説明

GET FILEコマンドと同じ。指定したファイルを現在の日本語 EVE ウィンドウに表示し、必要に応じて新しいバッファを作成します。このコマンドを使用すれば、同じセッションで別のファイルを編集できます。

OPEN SELECTED

形式

OPEN SELECTED

説明

選択または検索した名前を持つファイルをオープンします。これはGET FILEコマンドやOPENコマンドと同じ操作を実行しますが、ファイル名を入力する必要はありません。このコマンドは特に、長い名前を持つファイルをオープンする場合や、他のファイルに類似した名前を持つファイルをオープンする場合に便利であり、名前を正確に入力する必要がなくなります。

【操作方法】

1. 編集または作成するファイルの名前を強調表示するために、SELECT、FIND、WILDCARD FINDコマンドのいずれかを使用します。

選択領域は検索領域より優先します。DECwindowsでは、選択領域は日本語EVEの内部に存在しても、同時に実行されている別のDECwindowsアプリケーションの内部に存在してもかまいません。

2. OPEN SELECTEDコマンドを使用します。

ファイルが存在する場合には、日本語EVEはそのファイルを現在のウィンドウの新しいバッファに複写します。ファイルが存在しない場合には、日本語EVEは新しい空のバッファを作成し、バッファ名としてファイル名およびファイル・タイプを使用します。その名前を持つバッファがすでに存在し、ファイルに対応づけられていない場合には（たとえば、BUFFERコマンドやNEWコマンドを使用してバッファを作成した場合）、日本語EVEはバッファを作成する前に、別の名前を要求します。

編集セッションですでにオープンしたファイル(つまり、すでにバッファが設定されているファイル)を指定した場合には、バッファがまだ存在するときは、日本語 EVE はそのファイルに対するバッファの最後の位置に戻ります。

新しいバッファのマージンや他の設定は、\$DEFAULTS\$という日本語 EVE システム・バッファと同じ設定になります。\$DEFAULTS\$には、省略時のバッファ属性が登録されています。詳しい説明は、『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の「\$DEFAULTS\$バッファの変更」を参照してください。

OTHER WINDOW

OTHER WINDOW

形式

OTHER WINDOW

説明

NEXT WINDOWコマンドと同じ。日本語 EVE で 2 つ以上のウィンドウを使用している場合には、次のウィンドウの最後の位置にカーソルを移動します。

OVERSTRIKE MODE

形式

OVERSTRIKE MODE

説明

現在のバッファのモードを挿入モードではなく、重ね書きモードに設定します。入力した各文字は現在の位置の文字と置き換えられます。

バッファのモードはステータス・ラインに表示されます。テキストを編集する場合には、省略時のモードは挿入モードです。モードはバッファ固有の設定であり、1つのバッファを挿入モードに設定し、別のバッファを重ね書きモードに設定できます。

コマンド・ラインを編集する場合には、省略時のモードはターミナルの設定と同じです(DCLのSET TERMINAL コマンドに従います)。これはテキスト・バッファのモードとは無関係です。

PAGINATE

形式

PAGEINATE

説明

1 ページ 54 行でソフト・ページ区切りを挿入し、54 行以内にある既存のソフト・ページ区切りを消去します。ソフト・ページ区切りはフォーム・フィードと空(null)文字であり、次のような小さい FF , NL として表示されます。

フォーム・フィード : FF 空 (null) 文字 : NL

【操作方法】

1. PAGINATE コマンドを使用します。日本語 EVE は前のページ区切りまたはバッファの先頭に戻り、54 行以内にページ区切りがないかどうかを確認します。
2. 54 行以内からソフト・ページ区切りが検出された場合には、日本語 EVE はそのページ区切りを削除し、1 ページ 54 行でソフト・ページ区切りを挿入し、カーソルを次の行に移動します。ページ区切りは常に単独の行に表示されます。

PAGINATE コマンドを繰り返すことにより、バッファを 1 ページ 54 行に区切る操作を継続できます。

ハード・ページ区切りが検出された場合は、日本語 EVE はそのページ区切りの後の行で停止し、必要に応じてそのページ区切りを消去できるようにします。ハード・ページ区切りはフォーム・フィードのみであり、通常 INSERT PAGE BREAK コマンドによって挿入されます。

バッファ内のページ区切り (ソフト・ページ区切りまたはハード・ページ区切り) を確認する場合には、MOVE BY PAGEコマンドを使用します。

PASTE

PASTE

形式

PASTE

説明

INSERT HEREコマンドと同じ。複写または削除したテキストを挿入します。

PASTEコマンドはWPS キーパッドの PASTE キーと同じではありません。PASTE (またはINSERT HERE) コマンドは、設定に応じて、日本語 EVE の Insert Here バッファまたは DECwindows クリップボードを使用します。WPS の Paste キーは Insert Here バッファまたは WPS スタイルの代替ペースト・バッファを使用しますが、クリップボードは使用しません。

PREVIOUS CLAUSE

形式

PREVIOUS CLAUSE

説明

このコマンドは、かな漢字変換の対象となる文節を 1 つ前の文節に移動します (反転表示部分が左に移動します)。現在の文節が最初の文節である場合には、最後の文節に移動します。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

PREVIOUS CONVERT

PREVIOUS CONVERT

形式

PREVIOUS CONVERT

説明

CONVERTコマンドを使って文字列を変換したとき、表示されている変換候補の1つ前の候補を表示します。CONVERTキーを押しすぎたときに使ってください。CONVERTキーを押す前にこのコマンドを実行すると、CONVERTコマンドを実行した場合と同じ結果になります。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

PREVIOUS SCREEN

形式

PREVIOUS SCREEN

説明

前の画面のテキスト (現在の日本語 EVE ウィンドウの長さにほぼ相当する量) を表示するために、垂直方向にスクロールします。

カーソルがフリー・カーソル (省略時の設定) の場合には、テキストが存在するかどうかとは無関係に、カーソルは画面の同じカラムを上に移動します。

カーソルがバウンド・カーソルの場合には、テキストの形状に応じて、カーソルは各行の対応する位置を上に移動します。

カーソルの移動タイプの設定についての説明は、SET CURSOR BOUNDコマンドとSET CURSOR FREEコマンドの説明を参照してください。

長いヘルプ・トピックをスクロールする場合には、`Prev Screen` キーを使用します。

PREVIOUS WINDOW

形式

PREVIOUS WINDOW

説明

日本語 EVE で 2 つ以上のウィンドウを使用している場合には、前のウィンドウの最後の位置にカーソルを移動します。

たとえば、日本語 EVE メイン・ウィンドウを 3 つのウィンドウに分割した場合には、PREVIOUS WINDOWは次の操作を実行します。

- 現在の位置が一番下のウィンドウである場合には、カーソルは中央のウィンドウの最後の位置に戻る。
- 現在の位置が中央のウィンドウである場合には、カーソルが一番上のウィンドウの最後の位置に戻る。
- 現在の位置が一番上のウィンドウである場合には、カーソルが一番下のウィンドウの最後の位置に戻る。

2 つのウィンドウだけを使用している場合には、PREVIOUS WINDOWコマンド、NEXT WINDOWコマンド、OTHER WINDOWコマンドは同じです。

曖昧なコマンドを入力した場合などのように、Choices バッファが表示される場合には、PREVIOUS WINDOWとして定義されているキーを押すことにより、Choices バッファとコマンド・ラインを切り替えることができます。

QUIT

形式

QUIT

説明

新しいファイルまたは既存のファイルの新しいバージョンを作成せずに、編集セッションを終了します。この方法で編集セッションを終了した場合には、SAVE FILEコマンドまたはWRITE FILEコマンドを使用してすでに保存した編集セッションを除き、他の編集結果は破棄されます。

ユーザが作成したバッファを変更した場合には、日本語 EVE はバッファの内容を保存せずに編集セッションを終了するかどうかを確認します（誤って編集結果を破棄するのを防止するため）。バッファの内容を保存せずに、編集セッションを終了する場合には、プロンプトに対して `Return` キーだけを押しします。バッファの内容を保存せずに編集セッションを終了する操作を実行しない場合には、NO と入力し、`Return` キーを押しします。

バッファを変更していない場合や、すべての編集結果をすでに保存している場合には、EXITコマンドとQUITコマンドは同じです。したがって、`F10` や `Ctrl/Z` などのEXITとして定義されているキーを押すことにより、編集セッションを終了できます。

例

次のコマンドは、編集結果を保存せずに、編集セッションを終了します。

Command: **QUIT**

セーブされていないバッファがあります、QUIT しますか [Yes]?

QUOTE

形式

QUOTE

説明

キーを押すことにより指定した制御コードまたは他の文字を入力します。コマンド文字列の一部として使用する文字や、バッファ内のテキストとして文字を入力するときに、その文字の特殊な意味を取り消すことができます。一部の制御コードは逆疑問符として表示されます。

QUOTEはバッファのモードの影響を受けます(バッファのモードはステータス・ラインに表示されます)。挿入モードでは、特殊な意味を取り消した文字は現在の位置に挿入されます。重ね書きモードでは、特殊な意味を取り消した文字は現在の文字を置換します。

FINDコマンドやREPLACEコマンドに対して文字列を入力する場合には、制御コードや他の文字の特殊な意味を取り消すことができます。たとえば、SET TABS SPACESコマンドやSET TABS MOVEMENTコマンドを使用した場合には、次に示す方法でタブ文字を検索するために、`Tab`または`Ctrl/I`の特殊な意味を取り消すことができます。

1. FINDコマンドを使用し、日本語 EVE が検索文字列を要求するプロンプトを表示するようにします。
2. プロンプトに対して、`Ctrl/V` (またはQUOTEとして定義したキー)を押します。
3. タブ文字を指定するために`Tab`または`Ctrl/I`を押します。
4. `Return`を押すことによりコマンドを終了します。

同様に、タイピング・キー（英字、数字、句読点）や制御キーを定義するために XTPU DEFINE_KEY 組込みプロシージャを使用した場合には、通常はそのキーに割り当てられている文字または制御コードを入力するためにQUOTEを使用できます。たとえば、プロシージャを実行するためにティルド（～）を定義した場合には、次の操作を実行することにより、ティルド文字を挿入できます。

1. QUOTEコマンドを使用します（または`Ctrl/V`を押します）。
2. ティルド（～）をタイプします。

QUOTEの別の使い方として、DCL コマンドを使用して作成したサブプロセスに`Ctrl/Z`を渡し、そのサブプロセスを終了する方法があります。詳しい説明は、DCLコマンドの説明を参照してください。

次に示す制御コードやキーはVMS が処理します。したがって、これらの特殊な意味を取り消すことはできません。

- `Ctrl/C`
- `Ctrl/O`
- `Ctrl/Q`
- `Ctrl/S`
- `Ctrl/T`
- `Ctrl/X`
- `Ctrl/Y`
- `F6`

例

次の例はバッファにエスケープ文字を挿入します。

Command: **QUOTE**

キーを押してください:

RECALL

形式

RECALL

説明

前の日本語 EVE コマンドを再呼び出しします。再呼び出ししたコマンドは必要に応じて編集したり、実行することができます。

RECALLコマンドを入力しないでください。RECALLと入力すると、そのコマンド自体が再呼び出しされます。したがって、`Ctrl/B`を使用 (EVEJ キーパッドでは使用できませんので、ご注意ください) するか、またはRECALLとして定義されているキーを使用します。

【操作方法】

1. `Ctrl/B`、またはRECALLとして定義されているキーを押します。前のコマンドがコマンド・ウィンドウに再表示され、カーソルはコマンド・ラインの最後に移動します。
2. 再呼び出ししたコマンドを実行するには、`Return`を押します。別のコマンドを再呼び出しする場合には、`Ctrl/B`を再度押すか、または`Esc`キーを押します (この操作は、Commands バッファをスクロールします)。

再呼び出ししたコマンドを取り消す場合には、コマンド・ラインを消去します。

日本語 EVE コマンドがファイル名や検索文字列、あるいは他のパラメータなどの追加情報を要求するプロンプトを表示した場合には、`Ctrl/B`を押して\$PROMPTS\$バッファをスクロールし、コマンド・プロンプトに対する前の応答を再呼び出しすることができます。

RECOVER BUFFER

形式

RECOVER BUFFER { *buffer-name*
 journal-name }

パラメータ

buffer-name

回復したいバッファの名前です。MAIN バッファのように、すでに存在するバッファを指定したときには、日本語 EVE は回復の前にそのバッファを削除します(もしバッファが変更されているときには削除の前に確認をします)。

journal-name

回復したいバッファのジャーナル・ファイルの名前です。ジャーナル・ファイルの名前は、バッファの名前やファイルの名前に.XTPU\$JOURNAL というファイル・タイプを付けたものです。MEMO.TXT というファイルのジャーナル・ファイルの名前は、MEMO_TXT.XTPU\$JOURNAL です。

説明

システムの中断の後、バッファのジャーナル・ファイルを使ってバッファの内容を回復します。回復するバッファの名前、ファイルの名前、ジャーナル・ファイルの名前のうち、どれを使っても指定することができます。

RECOVER BUFFER コマンドは、各種設定、キー定義、システム・バッファの内容は回復しません。

RECOVER BUFFER

システムに問題が発生したときに編集していたテキストを回復するには以下のようになります。

1. DCL コマンド EDIT/XTPU/NOJOURNAL を使って日本語 EVE を起動します。/RECOVER 修飾子を指定する必要はありません。
2. テキストを回復するには、日本語 EVE の RECOVER BUFFER コマンドを使ってください。たとえば MAIN バッファの内容を回復するには以下のようになります。

Command: **RECOVER BUFFER main**

3. ジャーナル・ファイルが存在すると、日本語 EVE は以下の情報を表示して、そのバッファを回復するかどうかの確認をします。

- バッファの名前
- バッファの入力ファイル
- バッファの出力ファイル
- 回復の元となるファイル
- 編集を開始した日時
- ジャーナル・ファイルが作成された日時

そ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 とタイプしてから Return キーを押してください。

4. 他のバッファを回復するときには 2 のステップを繰り返してください。

異なる編集セッションで作られたバッファの回復をすることができます。ジャーナル・ファイルの名前のリストを表示するにはワイルドカードを使ってください。

Command: **RECOVER BUFFER ***

ジャーナル・ファイルが存在するバッファすべてを回復するには、RECOVER BUFFER ALL コマンドを使ってください。

RECOVER BUFFER ALL

形式

RECOVER BUFFER ALL

説明

バッファのジャーナル・ファイルを使って、システムの中断前に存在した、すべてのバッファの内容を回復します。別の編集セッションのバッファも同時に回復することができます。

RECOVER BUFFER ALL コマンドは、各種設定、キー定義、システム・バッファの内容は回復しません。

システムに問題が発生したときに編集していたすべてのバッファを回復するには以下のようにします。

1. DCL コマンド EDIT/XTPU/NOJOURNAL を使って日本語 EVE を起動します。/RECOVER 修飾子を指定する必要はありません。
2. 日本語 EVE の RECOVER BUFFER ALL コマンドを実行してください。

Command: **RECOVER BUFFER ALL**

日本語 EVE は、論理名 XTPU\$JOURNAL で指定されるディレクトリに存在するジャーナル・ファイルに対応するバッファを回復します。
XTPU\$JOURNAL は標準設定では SYS\$SCRATCH に定義されています。

バッファ名やジャーナル・ファイル名を指定しなくてよいこと以外は、RECOVER BUFFER コマンドを繰り返し実行することと同じ結果が得られます。

RECOVER BUFFER ALL

それぞれのバッファについて、日本語 EVE はバッファ名や、バッファに対応するファイル名、ジャーナル・ファイル作成の日時などを表示します。日本語 EVE は以下の 1 つを選ぶようにユーザに聞いてきます。

- YES — そのバッファを回復し、次のバッファを回復するかどうかを聞いてきます。これが単に `Return` キーを押したときの省略時の動作です。
- NO — バッファの回復をスキップします。他に回復するバッファがあれば、日本語 EVE はそのバッファについて回復するかどうか聞いてきます。
- QUIT — 回復をキャンセルします。

REFRESH

形式

REFRESH

説明

画面をリフレッシュ (再表示) します。この操作は通常、システム同報通信の結果として表示された余分な文字を削除するために使用します。

REFRESHは、日本語 EVE 画面の一番下に表示されるメッセージ・ウィンドウもクリアします。しかし、すべてのメッセージはまだ Messages バッファに登録されています。Messages バッファの内容を表示するには、次のコマンドを使用します。

Command: **BUFFER MESSAGES**

その後、編集中のバッファに戻るには、BUFFERコマンドを使用し、編集するバッファの名前の指定するか、またはSHOW BUFFERSコマンドを使用し、リストから適切なバッファを選択します。

REFRESHコマンドは選択領域や検索領域の高輝度表示を取り消しません。したがって、高輝度表示を取り消すには、RESETコマンドを使用します。

REMEMBER

形式

REMEMBER

説明

学習シーケンスを終了(記憶)し、シーケンスに対して定義するキーを押すように要求するプロンプトを表示します (LEARNコマンドの説明を参照)。

REMEMBERコマンド自体を入力しないでください。REMEMBERと入力すると、そのコマンド自体が学習シーケンスの一部として記憶されます。したがって、`[Ctrl/R]`を使用するか、またはREMEMBERとして定義されているキーを使用します。

【操作方法】

1. `[Ctrl/R]`を押すか、またはREMEMBERとして定義されているキーを押します。
日本語 EVE は学習シーケンスに対して定義するキーを押すように要求するプロンプトを表示します。
2. 定義するキーを押します。次のキーを押すことができます。記憶しているシーケンスで使用したキーは押さないでください。
 - `[PF4]` , `[KP7]` , `[Enter]` , `[F20]`などのファンクション・キー
 - `[Ctrl/N]`などの制御キー
 - `[GOLD-KP7]` や `[GOLD-A]`などの GOLD キーの組み合わせ

定義を取り消す場合には、`[Return]`キーまたは`[Ctrl/M]`を押します。これらのキーの定義を変更することはできません。

REMOVE

形式

REMOVE

説明

選択領域または検索領域を削除します。削除した領域は他の場所に挿入できます (CUTコマンドと同じ)。Buffer List バッファでは、カーソルが設定されている名前を持つバッファが削除されます。

【操作方法】

1. SELECT, FIND, WILDCARD FINDコマンドのいずれかを使用して、削除するテキストを高輝度表示します (選択領域は検索領域より優先します)。
2. REMOVEコマンドを使用します。
3. 削除したテキストを他の場所に挿入する場合には、INSERT HEREコマンドまたはPASTEコマンドを使用します。

削除したテキストは、設定に応じて日本語 EVE の Insert Here バッファまたは DECwindows クリップボードに格納され、その前に削除または複写した記憶領域の内容と置き換えられます。省略時の設定は NOCLIPBOARD であり、この場合には Insert Here バッファが使用されます。詳しい説明は、SET CLIPBOARDコマンドの説明を参照してください。

変更不可能なバッファでREMOVEを使用した場合には、日本語 EVE はSTORE TEXTコマンドを実行し、強調表示されているテキストを削除せずに、単に複写します。

REMOVE

現在の位置が Buffer List バッファの内部である場合には、REMOVE コマンドはバッファを削除し、そのとき、バッファ名を入力する必要はありません。

1. SHOW BUFFERS コマンドを使用してユーザが作成したバッファのリストを表示します。
2. 削除するバッファの名前の上にカーソルを移動します。
3. REMOVE コマンドを使用してそのバッファを削除します。

バッファの削除についての詳しい説明は、DELETE BUFFER コマンドの説明を参照してください。

REPEAT

形式

REPEAT *integer*

説明

ユーザが指定した回数だけ次のコマンドまたはキーストロークを繰り返し、再入力不要にします。たとえば、矢印キー (□, □, □, □) やカーソル移動コマンドを繰り返したり、タイピング・キー (ダッシュなど) や編集操作 (ERASE コマンドなど) を繰り返すことができます。

まだ終了していない繰り返しカウントを取り消すには、RESET コマンドを使用します。

別の REPEAT コマンドをさらに繰り返すために、REPEAT コマンドを使用することはできません。同じ行で 2 つの REPEAT コマンドを使用した場合には、2 番目のコマンドは最初のコマンドを無効にします。

EDT キーパッドまたは WPS キーパッドを使用している場合には、GOLD キーと数字キーの組み合わせを使用して繰り返しカウントを指定することができます。たとえば、カーソルを 5 行だけ下に移動する場合には、次の操作を実行できます。

1. GOLD キー (通常は **PF1**) を押し、5 と入力します。
2. □ キーを押します。

注意

REPEAT 操作を取り消すために **Ctrl/C** を使用することはできません。**Ctrl/C** を押すと、操作は取り消されますが、**Ctrl/C** はジャーナル・ファイルに記録されず、システム障害によって編集セッションが異常終了したときに、作業結果を回復できなくなります。操作を取り消すため

REPEAT

に **Ctrl/C** を使用する場合には、編集セッションをただちに終了し、編集結果を保存し、その後、編集セッションを再起動してください。

パラメータ

integer

次の操作を繰り返す回数。1 より大きい値でなければなりません。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して **Return** または **Do** だけを押す、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

例

次の例は、ERASE WORD コマンドを 5 回繰り返します。つまり、現在の単語と次の 4 つの単語を消去します。

Command: **REPEAT 5**

次のコマンドを 5 回繰り返します

Command: **ERASE WORD**

REPLACE

形式

```
REPLACE  {"old-string"["new-string"]}
         {old-string[new-string]}
```

パラメータ

old-string

削除するテキスト。文字列が複数の単語で構成される場合には、文字列全体を引用符で囲むか、または日本語 EVE が文字列を要求するプロンプトを表示するようにします。大文字と小文字を区別せずに検索する場合には、すべて小文字を使用します。大文字と小文字を正確に区別して検索する場合には、大文字と小文字の組み合わせまたはすべて大文字を使用します。古い文字列を指定しなかった場合には、日本語 EVE は文字列を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押し、文字列を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

new-string

古い文字列を置換するテキスト。文字列が複数の単語で構成される場合には、文字列全体を引用符で囲むか、または日本語 EVE が文字列を要求するプロンプトを表示するようにします。新しい文字列を指定しなかった場合、つまり、プロンプトに対して `Return` だけを押した場合には、REPLACE は古い文字列を単に削除し、新しい文字列を挿入しません。

説明

1 つのテキスト文字列を別のテキスト文字列と置き換えます。つまり日本語 EVE は、ユーザが指定した old string を検索し、それを new string に変更します。

REPLACE

日本語 EVE は最初に現在の方向に古い文字列を検索し、必要に応じて、反対の方向にも検索します。古い文字列を反対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します。検索の方向を変更する場合には、を押します。検索の方向を変更しない場合には、NO と入力し、を押します。

古い文字列を検索できた場合には、日本語 EVE は文字列の先頭にカーソルを移動し、検索したテキストを強調表示し、次のいずれかを選択するように要求します。応答を入力する場合には、最初の文字だけを入力すれば十分です (最後にを押してください)。

応答	結果
YES	古い文字列のこの発生箇所を新しい文字列に変更し、次の発生箇所を検索する。これは省略時の設定である。この応答を選択する場合には、 <input type="button" value="Return"/> だけを押してもかまわない。
NO	この発生箇所を置換せず、次の発生箇所を検索する。
ALL	この発生箇所から順にすべての発生箇所を置換し、カーソルを各発生箇所に順に移動しない。
LAST	この発生箇所を置換し、置換操作をここで停止する。
QUIT	この発生箇所を置換せず、置換操作をここで停止する (<input type="button" value="Ctrl/Z"/> を押してもかまわない)。

YES または ALL を応答したときに、バッファ全体を 2 回以上検索している場合には、日本語 EVE は操作を継続するかどうかを質問します (古い文字列と新しい文字列が類似しているときに、文字列を再度置換するのを防止できます)。

操作が終了した場合には、日本語 EVE は実行した置換の回数を表示します。

REPLACE コマンドでは、大文字と小文字は区別されます。古い文字列がすべて小文字の場合には、日本語 EVE は大文字と小文字を区別せずにすべての発生箇所を検索します (FIND コマンドと同じ)。新しい文字列もすべて小文字の場合には、日本語 EVE は次に示すように、各置換操作で大文字と小文字を適切に設定します。

- 古い文字列の 1 文字目が大文字であり、2 文字目以降が小文字である場合には、新しい文字列も 1 文字目を大文字にし、2 文字目以降を小文字にする。

REPLACE

- 古い文字列がすべて大文字である場合には、新しい文字列もすべて大文字に変換される。
- それ以外の場合には、新しい文字列はすべて小文字になる。

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使用するかを示しています。

古い文字列	新しい文字列	対象となる文字列	置換後
butter	margarine	butter Butter BUTTER BUtteR	margarine Margarine MARGARINE margarine
Butter	margarine	Butter	margarine
butter	Margarine	butter Butter BUTTER BUtteR	Margarine Margarine Margarine Margarine
Butter	Margarine	Butter	Margarine

古い文字列は次のFINDのための検索文字列になります。したがって、butter を margarine に変更した後、FIND NEXTコマンドを実行すると、butter が検索されます。

例

次の例は、1つのテキスト文字列を別のテキスト文字列に置換する方法を示しています。複数の単語で構成される文字列の場合も示しています。

1.

```
Command: REPLACE butter margarine
置き換えますか? (Yes, No, All, Last, Quit): A
8 個置き換えました
```

REPLACE

butter という単語のすべての発生箇所を margarine という単語に変更します。古い文字列はすべて小文字であるため、日本語 EVE は大文字と小文字を区別せずに、butter のすべての発生箇所を検索します。新しい文字列もすべて小文字であるため、日本語 EVE は置換するときに新しい文字列の大文字と小文字を適切に設定します。

2.

Command: **REPLACE computer VAX**

computer を VAX に変更します。古い文字列はすべて小文字であるため、日本語 EVE はすべての発生箇所を検索しますが、新しい文字列は大文字であるため、新しい文字列はこのまま正確に挿入されます（この例では、すべて大文字で挿入されます）。

3.

Command: **REPLACE "Samuel L. Clemens" "Mark Twain"**

フレーズ（複数の単語）を置換する場合には、文字列を引用符で囲むか、または日本語 EVE が文字列を要求するプロンプトを表示するようにします。古い文字列と新しい文字列には大文字が含まれているため、検索操作でも置換操作でも、大文字と小文字は正確に区別されます。

RESET

形式

RESET

説明

次のいずれかを取り消し、バッファの方向を順方向に設定します。

- 選択領域または検索領域の高輝度表示
- GOLD キー、または繰り返しカウントとしての GOLD キーと数字キーの組み合わせ (EDT キーパッドまたは WPS キーパッドの場合)
- 不完全なコマンド・ラインまたは再呼び出したコマンド・ライン、または曖昧なコマンドを入力したときの Choices バッファの表示
- SHOW コマンド、SHOW DEFAULTS BUFFER コマンド、SHOW SUMMARY コマンド、SHOW WILDCARDS コマンドからの表示 (この場合は操作中のバッファに戻る)

RESET はターミナルの設定を変更したり、画面を再表示するわけではありません。画面を再表示する場合には、REFRESH コマンド (`Ctrl/W`) を使用します。

例

次の例では、テキストを選択し、RESET を使用することにより、選択を取り消しています。

RESET

Command: **SELECT**

.
.
.

Command: **RESET**

SELECT をキャンセルします

RESTORE

形式

RESTORE

説明

ERASEコマンドまたはそれに類似した EDT キーパッドや WPS キーパッドのキーによって最後に消去した内容を現在の位置に再挿入します。これは最後に消去した内容に応じて、RESTORE LINEコマンド、RESTORE SENTENCEコマンド、RESTORE WORDコマンドを使用する操作と同じです。

【操作方法】

1. 消去した内容を再挿入する位置にカーソルを移動します。
2. RESTOREコマンドを使用します。

バッファのモードが挿入モードの場合も、重ね書きモードの場合も、復元されたテキストは挿入されます。既存のテキストは左から右へ、または上から下に移動されます。復元されるテキストの量と現在の位置に応じて、テキストは右マージンより右に移動されたり、表示されなくなる可能性があります。必要に応じてテキストの書式を変更する場合には(再ラップ)、FILLコマンドを使用します。

例

次のコマンドは、1つの単語を消去し、それを再挿入します。

RESTORE

Command: **ERASE WORD**

.

.

.

Command: **RESTORE**

RESTORE BOX SELECTION

形式

RESTORE BOX SELECTION

説明

保留削除操作 (Pending Delete) により最後に消去したボックス領域を現在の位置に復元します。

このコマンドは誤ってボックス領域を消去した場合に使用するほかにボックス・カット・アンド・ペーストのかわりに使用することも可能です。保留削除操作は Insert Here バッファを使用しないので、このコマンドを使用すると Insert Here バッファの内容を保ったままで別のボックス領域を削除および回復することができます。

【操作方法】

1. 消去した内容を復元したい位置にカーソルを移動します。カーソルの位置が復元するボックス領域の左上角になります。
2. RESTORE BOX SELECTIONコマンドを使用します。もしSET BOX SELECTコマンドを使用している場合にはRESTORE SELECTIONコマンドを使用してもかまいません。

RESTORE BOX SELECTIONコマンドは、SET BOX NOPADコマンドを使用していてバッファが挿入モードである場合を除き、上書きでボックス領域を復元します。

RESTORE BOX SELECTION

設定	RESTORE BOX SELECTION の動き
SET BOX PAD(省略時の設定)	バッファのモードにかかわらず、下にあるテキストの上に上書きで復元します。
SET BOX NOPAD	バッファのモードにより復元する際の動きが異なります。挿入モードでは復元されるテキストは挿入されそこにあったテキストは右に押し出されます。重ね書きモードでは下にあるテキストの上に上書きされます。

保留削除についての詳しい説明は、SET PENDING DELETEコマンドの説明および Pending Delete のヘルプを参照してください。

RESTORE CHARACTER

形式

RESTORE CHARACTER

説明

DELETEコマンド、ERASE CHARACTERコマンド、またはこれに類似した EDT キーパッドや WPS キーパッドのキーによって最後に消去した内容を現在の位置に復元します。

【操作方法】

1. 消去した文字を復元する位置にカーソルを移動します。
2. RESTORE CHARACTERコマンドを使用します。

RESTORE CHARACTERはバッファのモードの影響を受けます (バッファのモードはステータス・ラインに表示されます)。挿入モードでは、復元された文字は現在の位置に挿入されます。重ね書きモードでは、復元された文字は現在の文字を置換します。

例

次のコマンドは、文字を消去し、その文字を再挿入します。

Command: **ERASE CHARACTER**

·
·
·

Command: **RESTORE CHARACTER**

RESTORE LINE

形式

RESTORE LINE

説明

ERASE LINEコマンド，ERASE START OF LINEコマンド，またはこれに類似したEDT キーパッドやWPS キーパッドのキーによって最後に消去した内容を現在の位置に再挿入します。

【操作方法】

1. 消去した内容を再挿入する位置にカーソルを移動します。
2. RESTORE LINEコマンドを使用します。

バッファのモードが挿入モードの場合も，重ね書きモードの場合も，復元されるテキストは挿入されます。既存のテキストは左から右に，または上から下に移動されます。復元されるテキストの量と現在の位置に応じて，テキストは右マージンより右に移動されたり，部分的に表示されなくなる可能性があります。必要に応じてテキストの書式を変更する場合には(再ラップ)，FILLコマンドを使用します。

例

次のコマンドは，1行を消去し，それを再挿入します。

RESTORE LINE

Command: **ERASE LINE**

.

.

.

Command: **RESTORE LINE**

RESTORE SELECTION

形式

RESTORE SELECTION

説明

保留削除 (Pending Delete) 操作によって最後に消去した内容を現在の位置に再挿入します。この機能は、誤って選択領域を消去した場合に便利であり、また、テキストの削除/ペースト操作に代わる方法として、削除保留機能を使用することも可能です。

【操作方法】

1. 消去した内容を再挿入する位置にカーソルを移動します。
2. RESTORE SELECTIONコマンドを使用します。

バッファのモードが挿入モードの場合も、重ね書きモードの場合も、復元されたテキストは挿入されます。既存のテキストは左から右に、または上から下に移動されます。復元されるテキストの量と現在の位置に応じて、テキストは右マージンより右に移動されたり、部分的に表示されなくなる可能性があります。必要に応じてテキストの書式を変更する場合には(再ラップ)、FILLコマンドを使用します。

保留削除についての詳しい説明は、SET PENDING DELETEコマンドの説明を参照してください。

RESTORE SENTENCE

形式

RESTORE SENTENCE

説明

WPS の Delete Beginning Sentence キー (GOLD-F13 または GOLD-Ctrl/J) によって最後に消去した内容を現在の位置に再挿入します。

【操作方法】

1. 消去した内容を再挿入する位置にカーソルを移動します。
2. RESTORE SENTENCE コマンドを使用します。

バッファのモードが挿入モードの場合も、重ね書きモードの場合も、復元されたテキストは挿入されます。既存のテキストは左から右に、または上から下に移動されます。復元されるテキストの量と現在の位置に応じて、テキストは右マージンより右に移動されたり、部分的に表示されなくなる可能性があります。必要に応じてテキストの書式を変更する場合には (再ラップ)、FILL コマンドを使用します。

WPS キーパッドに設定しても、RESTORE SENTENCE に対するキーは定義されません。したがって、WPS キーパッドを使用する場合には、RESTORE SENTENCE に対するキーを定義する必要があります。

RESTORE WORD

形式

RESTORE WORD

説明

ERASE PREVIOUS WORDコマンド，ERASE WORDコマンド，またはこれに類似した EDT キーパッドや WPS キーパッドのキーによって最後に消去した内容を現在の位置に再挿入します。

【操作方法】

1. 消去した内容を再挿入する位置にカーソルを移動します。
2. RESTORE WORDコマンドを使用します。

バッファのモードが挿入モードの場合も，重ね書きモードの場合も，復元されたテキストは挿入されます。既存のテキストは左から右に，または上から下に移動されます。復元されるテキストの量と現在の位置に応じて，テキストは右マージンより右に移動されたり，部分的に表示されなくなる可能性があります。必要に応じてテキストの書式を変更する場合には(再ラップ)，FILLコマンドを使用します。

例

次のコマンドは，1つの単語を消去し，それを再挿入します。

RESTORE WORD

Command: **ERASE WORD**

.

.

.

Command: **RESTORE WORD**

RETURN

形式

RETURN

説明

現在の位置にキャリッジ・リターンを挿入することにより、新しいテキスト行を開始するか、または日本語 EVE コマンドやプロンプトに対する応答を終了します。

【操作方法】

1. 新しい行を開始する位置にカーソルを移動します。
2. `Return` キーを押します。カーソルとその右側にある既存のテキストは下に移動し、バッファの現在の左マージンから新しい行が開始されます。

コマンドやプロンプトに対する応答を終了する場合には、コマンド・ラインの任意の場所にカーソルを移動します。通常、日本語 EVE コマンドがファイル名や検索文字列、その他のパラメータなどの必要な情報を要求したときに、何も入力せずにプロンプトに対して `Return` キーだけを押した場合には、操作は取り消されます。場合によっては、`Return` キーだけを押すことにより、省略時の選択を示すことができます。

HELP を終了する場合にも `Return` を押します。

日本語 EVE では、`Return` キーや `Ctrl/M` の定義を変更することはできません。ただし、`Enter` の定義を変更することは可能です。

REVERSE

形式

REVERSE

説明

現在のバッファの方向を逆方向（右から左へ，下から上へ）に設定します。バッファの方向はステータス・ラインに表示されます。バッファの方向はFINDやMOVE BY LINEなどのコマンドや，EDT キーパッドと WPS キーパッドの 5 つのキーに影響を与えます。

ユーザが作成したバッファの場合には，省略時の方向は順方向です。方向はバッファ固有の設定であり，1 つのバッファを順方向に設定し，別のバッファを逆方向に設定できます。

日本語 EVE コマンド・ラインを編集する場合には，省略時の方向は逆方向であり，これはテキスト・バッファの方向とは無関係です。

FINDまたはWILDCARD FINDとして定義されているキーを押した場合や，そのいずれかのコマンドを入力し，日本語 EVE が検索文字列を要求するプロンプトを表示した場合には，方向設定キーを押し，その方向で検索を開始することにより応答を終了できます。たとえば，EDT キーパッドでは，順方向の場合は **KP4** を押し，逆方向の場合は **KP5** を押します。 **Return** を押すことにより応答を終了した場合には，検索操作はステータス・ラインに表示されるバッファの現在の方向で開始されます。

REVERSE

例

次のコマンドは、バッファの方向を逆方向に設定し、カーソルを最も近い行の先頭に移動します。

Command: **REVERSE**

Command: **MOVE BY LINE**

SAVE ATTRIBUTES

形式

SAVE ATTRIBUTES

説明

SAVE ATTRIBUTES コマンドは、グローバル属性とその他のカスタマイズした設定を、セクション・ファイルまたはコマンド・ファイルに保存します。

もしセクション・ファイルに保存した場合にはグローバル属性、キー定義、コンパイルしたプロシージャ、メニューの定義などが保存されます。セクション・ファイルはバイナリ形式で書かれているため、高速に読み込み起動することができます。セクション・ファイルは、あなた自身のカスタマイズされたバージョンの日本語 EVE だといえます。

もしコマンド・ファイルに保存した場合、グローバル属性とメニューの定義を保存するために、特別なマークで区切られた XTPU コマンドのブロックが生成されます。日本語 EVE は新しいコマンド・ファイルを作成するか、いまあるコマンド・ファイルを更新します。

グローバル属性を保存する際に毎回ファイル名を指定しなくていいように、省略時のセクション・ファイル名あるいはコマンド・ファイル名を設定することができます。表 4-4 は省略時のセクション・ファイルを設定しているかどうかと、SECTION FILE PROMPTING の設定により SAVE ATTRIBUTES コマンドがどのように動作するかをまとめたものです。

SAVE ATTRIBUTES

表 4-4 セクション・ファイルの設定による SAVE ATTRIBUTES コマンドの動き

セクション・ファイルの設定	SAVE ATTRIBUTES コマンドの動き
SET DEFAULT SECTION FILE または SET SECTION FILE PROMPTING	セクション・ファイルに保存するかどうかきいてきます。もし Yes と答えた場合、省略時の設定のセクション・ファイルに保存します。
SET DEFAULT SECTION FILE または SET NOSECTION FILE PROMPTING	入力要求なしに省略時の設定のセクション・ファイルに保存します。
SET NODEFAULT SECTION FILE または SET SECTION FILE PROMPTING	省略時の設定。セクション・ファイルに保存するかどうかきいてきます。もし Yes と答えた場合、日本語 EVE はセクション・ファイル名を要求するプロンプトを出力します。
SET NODEFAULT SECTION FILE または SET NOSECTION FILE PROMPTING	セクション・ファイルに保存するかどうかをきいてこないで、コマンド・ファイルに保存するかどうかをきいてきます。

これらの設定は、EXITあるいはQUIT の処理の一部としてSAVE ATTRIBUTES コマンドを使用した場合にも影響を与えます。詳しい説明はオンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

DECwindows 上では、「オプション(O)」メニューから「設定値を保管(V)...」を選択することができます。このダイアログボックス上には現在の設定を示すリストとセクション・ファイルとコマンド・ファイルのどちらに保存するかを選択するボタンが配置されています。

SAVE EXTENDED EVE

形式

SAVE EXTENDED EVE *section-filespec*

パラメータ

section-filespec

作成するセクション・ファイル。省略時のファイル・タイプはXTPU\$SECTIONです。ファイル指定では論理名を使用できますが、ワイルドカードは使用できません。たとえば、セクション・ファイルを作成する場所として装置やディレクトリを指定するために、SYS\$LOGIN や他の論理名を使用できます。省略時の設定では、セクション・ファイルは現在の(省略時の)ディレクトリに作成されます。ファイルを指定しなかった場合には、日本語 EVE はファイルを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して **Return** キー、または **Do** キーだけを押し、ファイルを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

ユーザが指定したセクション・ファイルを作成し、将来の編集セッションのために現在のキー定義や他の拡張機能を保存します (SAVE EXTENDED XTPU コマンドと同じ)。

【操作方法】

1. 日本語 EVE を拡張するために作成した DEC XTPU プロシージャをコンパイルします。編集セッションの途中でEXTENDコマンドを使用することができ、また、(/COMMAND 修飾子を使用して) エディタを起動したときに実行したコマンド・ファイルにプロシージャを登録できます。

SAVE EXTENDED EVE

2. DEFINE KEYコマンド、LEARNコマンド、SET GOLD KEYコマンド、SET KEYPADコマンドを使用することにより、必要なキーを定義します。編集セッションの途中でコマンドを実行することができ、また、日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルにコマンドを登録することも可能です。
3. セクション・ファイルを作成するために、SAVE EXTENDED EVEコマンドを使用し、セクション・ファイルの名前を指定します。省略時のファイル・タイプはXTPU\$SECTION です。たとえば、次のコマンドはMYEVE.XTPU\$SECTION というセクション・ファイルを現在の(省略時の)ディレクトリに作成します。

Command: **SAVE EXTENDED EVE myeve**

4. セクション・ファイルを使用する場合には、/SECTION 修飾子を使用してエディタを起動するか、またはXTPU\$SECTION という論理名を定義します(特に、すべてまたは大部分のセッションに対して使用するセクション・ファイルが存在する場合)。たとえば、次のコマンドはトップ・ディレクトリ(またはログイン・ディレクトリ)のMYSEC.XTPU\$SECTION というセクション・ファイルを使用してエディタを起動します。

\$ **EDIT/XTPU/SECTION=sys\$login:mysec**

セクション・ファイルを指定する場合には、装置とディレクトリを指定します。これらを指定しなかった場合には、DEC XTPU はセクション・ファイルがSYS\$SHARE に存在するものと判断します。

セクション・ファイルはバイナリ形式です。したがって、短時間に実行されます。セクション・ファイルは一度に1つずつ使用します。セクション・ファイルは累積され、現在のキー定義と編集セッションで作成した拡張機能を保存すると、それは使用中のセクション・ファイルに保存されている内容に追加されます。このように、セクション・ファイルはユーザ固有の日本語 EVE をカスタマイズしたバージョンです。しかし、セクション・ファイルはマージンやタブ、およびその他の設定を保存しません。したがって、編集設定を保存する場合には、日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルを使用する必要があります。

省略時のセクション・ファイルは

SYS\$SHARE:JEVE\$SECTION_V3.XTPU\$SECTION です。

SAVEだけを単独で指定した場合には、それはSAVE EXTENDED EVEと同義語であると解釈され、SAVE FILEコマンドやSAVE FILE ASコマンドと混同されることはありません。

例

次の例では、EDT キーパッドを有効にし、他のキーを定義し、その後、MYEVE.XTPU\$SECTION というセクション・ファイルを作成します。

Command: **SET KEYPAD EDT**

Command: **DEFINE KEY**

.

.

.

Command: **SAVE EXTENDED EVE myeve**

SAVE EXTENDED TPU

SAVE EXTENDED TPU

形式

SAVE EXTENDED TPU *section-filespec*

説明

SAVE EXTENDED EVEコマンドと同じ。ユーザが指定したセクション・ファイルを作成し、将来の編集セッションのために現在のキー定義と他の拡張機能を保存します。

SAVE FILE

形式

SAVE FILE

説明

編集セッションを終了せずに現在のバッファを保存します(ファイルに書き込みます)。このコマンドはWRITE FILEコマンドによく似ていますが、コマンド・ラインに出力ファイルを指定する必要はありません。SAVE FILEコマンドでは、バッファに対応する出力ファイル指定が使用されます。通常、これは日本語 EVE を起動したときに指定したファイル、またはGET FILEコマンド、OPENコマンド、OPEN SELECTEDコマンドのいずれかを使用したときに指定したファイルと同じです。

バッファに対応する出力ファイルが存在しない場合(たとえば、ファイルを指定せずに日本語 EVE を起動した場合や、BUFFERコマンドやNEWコマンドを使用してバッファを作成した場合、あるいは日本語 EVE システム・バッファを保存している場合など)、日本語 EVE は出力ファイル名を入力するように要求するプロンプトを表示します。このような場合には、出力ファイルを指定しても、バッファ名は変更されませんが、後でSAVE FILEコマンドやWRITE FILEコマンドを実行する場合や、編集セッションを終了する場合には、バッファにそのファイルが対応づけられます(システム・バッファの場合を除く)。

バッファの出力ファイル指定を確認するには、SHOWコマンドを使用します。

SAVE FILE

例

次のコマンドは、MEMO.TXT というファイルをオープンし、そのファイルの新しいバージョンに編集結果を保存します。

Command: **OPEN memo. txt**

.
.
.

Command: **SAVE FILE**

45 lines written to file DISK\$1:[PUPPY]MEMO.TXT;2

SAVE FILE AS

形式

SAVE FILE AS *output-filespec*

パラメータ

output-filespec

現在のバッファの内容を保存するために作成する出力ファイル。ファイルを指定しなかった場合には、日本語 EVE はファイルを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` または `Do` だけを押し、ファイルを指定しなかった場合には、そのバッファに対応する出力ファイルにバッファの内容が書き込まれます (SAVE FILE コマンドや WRITE FILE コマンドと同じ)。

説明

編集セッションを終了せずに、ユーザが指定したファイルに現在のバッファを保存します (書き込みます)。このコマンドは SAVE FILE コマンドや WRITE FILE コマンドとよく似ていますが、SAVE FILE AS コマンドでは出力ファイル指定が必要です。このコマンドを使用すれば、入力ファイルと異なる名前を持つファイルに編集結果を保存できます。

出力ファイルを指定しても、バッファ名が変更されるわけではありませんが、あとで SAVE FILE コマンドや WRITE FILE コマンドを実行する場合や、編集セッションを終了する場合には、バッファに対してそのファイルが対応づけられます (システム・バッファの場合を除く)。

バッファの出力ファイル指定を確認するには、SHOW コマンドを使用します。

SAVE FILE AS

例

次のコマンドは ROUGH.DAT というファイルをオープンし、編集結果を FINAL.TXT というファイルに保存します。

Command: **OPEN rough.dat**

.

.

.

Command: **SAVE FILE AS final.txt**

38 lines written to DISK\$1:[PUPPY]FINAL.TXT;1

SAVE SYSTEM ATTRIBUTES

形式

SAVE SYSTEM ATTRIBUTES

説明

SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドは日本語 EVE の省略時のグローバル属性とメニュー定義を、セクション・ファイルまたはコマンド・ファイルに保存します。これはカスタマイズされた日本語 EVE の属性やその他の設定を標準の設定にもどしたいときに有効です。このコマンドを実行しても省略時の設定の保存を行うだけで、現在の編集セッションの設定は変更されません。

表 4-5 は省略時のセクション・ファイルを設定しているかどうかと、SECTION FILE PROMPTING の設定により SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドがどのように動作するかをまとめたものです。

表 4-5 セクション・ファイルの設定による SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドの動き

セクション・ファイルの設定	SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドの動き
SET DEFAULT SECTION FILE または SET SECTION FILE PROMPTING	セクション・ファイルに保存するかどうか聞いてきます。もし Yes と答えた場合、省略時の設定のセクション・ファイルに保存します。
SET DEFAULT SECTION FILE または SET NOSECTION FILE PROMPTING	入力要求なしに省略時の設定のセクション・ファイルに保存します。
SET NODEFAULT SECTION FILE または SET SECTION FILE PROMPTING (省略時の設定)	セクション・ファイルに保存するかどうか聞いてきます。もし Yes と答えた場合日本語 EVE はセクション・ファイル名を要求するプロンプトを出力します。

(次ページに続く)

SAVE SYSTEM ATTRIBUTES

表 4-5 (続き) セクション・ファイルの設定による SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドの動き

セクション・ファイルの設定	SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドの動き
SET NODEFAULT SECTION FILE SET NOSECTION FILE PROMPTING	セクション・ファイルに保存するかどうかをきいてこないで、コマンド・ファイルに保存するかどうかをきいてきます。

詳しい説明はオンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

SELECT

形式

SELECT

説明

COPY, FILL, REMOVE, OPEN SELECTED, UPPERCASE WORD コマンドなどの編集操作のために、テキストを選択します。Buffer List バッファの内部では、バッファ名の上にカーソルを移動することにより、その名前のバッファを表示できます。

【操作方法】

1. 選択を開始する位置にカーソルを移動します。
2. SELECTコマンドを使用してテキストの選択を開始します。
3. テキストを選択するためにカーソルを移動します。カーソルが通過したテキストは反転表示されます。ブランク行は強調表示されません。カーソルを順方向に移動する場合には、選択領域は現在の文字から開始されます。カーソルを逆方向に移動する場合には、選択領域はカーソルの左側の文字から開始されます。FIND, FIND NEXT, WILDCARD FINDコマンドのいずれかを使用して、順方向にカーソルを移動する場合には、選択範囲は検索した文字列の先頭で終了します。つまり、検索されたテキストは選択領域の一部になりません。

この後、表 4-6 に示されている日本語 EVE コマンド、EDT キーパッド・キー、WPS キーパッド・キーを選択領域に対して使用できます。

SELECT

表 4-6 選択領域の編集に使用できるコマンドとキー

日本語 EVE コマンド:

CAPITALIZE WORD
DELETE
(保留削除が可能な場合)
FILLまたはFILL RANGE
FIND SELECTED
LOWERCASE WORD
OPEN SELECTED
REMOVEまたはCUT
SPELL
(システムに DECspell がインストールされている場合)
STORE TEXTまたはCOPY
UPPERCASE WORD

EDT キーボード・キー:

Append(KP9)
EDT Replace (GOLD-KP9)
Subs(GOLD-Enter)

WPS キーボード・キー:

WPS Copy(GOLD-MINUS)
WPS Cut(MINUS または Remove)
Lower Case(GOLD-KP3)
WPS Replace(GOLD-' または GOLD-")
Upper Case(KP3)

DECwindows では、次に示す方法で MB1 を使用することによりテキストを選択できます。カーソルはマウスとともに移動します。

マウスの動作	選択
1 回のクリック	選択を取り消す。
2 回のクリック	現在のポインタの位置にある単語全体を選択する。
3 回のクリック	現在のポインタの位置にある行全体を選択する。
4 回のクリック	現在のポインタの位置にある段落全体を選択する。
5 回のクリック	バッファ全体を選択する。
ドラッグ (ボタンを押したまま 移動し解除する)	MB1 を押したときにポインタが設定されている文字から始まり、MB1 を解除したときにポインタが設定されている文字まで、テキスト・ブロックを選択する。

選択を取り消す場合には、次のいずれかの操作を実行します。

- RESET コマンドを使用する。
- SELECT コマンドを繰り返す (たとえば、Select キーを再度押すことにより)。
- MB1 を 1 回クリックする。
- マウスをクリックまたはドラッグすることにより選択した場合には、選択領域の外部にカーソルを移動するだけでよい (たとえば、□ キーを押すことにより)。

現在の位置が Buffer List バッファの内部である場合には、SELECT は特にバッファの内容を表示するように再定義されています。

1. SHOW BUFFERS コマンドを使用して、ユーザが作成したバッファのリストを表示するか、または SHOW SYSTEM BUFFERS コマンドを使用して、日本語 EVE が作成したバッファのリストを表示します。
2. リスト内の適切なバッファ名の上にカーソルを移動し、SELECT を使用します。

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。この操作は実際には、BUFFER コマンドを使用するのと同じですが、バッファ名を入力する必要はありません。

SELECT

例

次の例では、編集操作のためにテキストを選択する方法を示しています。

1.

Command: **SELECT**

カーソルを動かして、テキストを **SELECT** してください

Command: **END OF LINE**

Command: **UPPERCASE WORD**

現在の文字から始まり、行の最後までまでのテキストを選択し、そのテキスト全体を大文字に変換します。

2.

Command: **SELECT**

カーソルを動かして、テキストを **SELECT** してください

Command: **FIND digital**

Command: **REMOVE**

現在の文字から始まり、指定した検索文字列 (digital) の先頭までのテキストを選択し、そのテキストを削除し、それを他の場所に挿入できるようにします。検索操作が順方向で実行された場合には、検索されたテキストは選択領域の一部にはなりません。したがって、検索されたテキストは削除されません。

SELECT ALL

形式

SELECT ALL

説明

現在の位置とは無関係に、現在のバッファ全体を選択し、COPY、FILL、REMOVE コマンドなどの編集操作を実行できるようにします。

【操作方法】

1. SELECT ALLコマンドを使用するか、またはDECwindowsの場合には、MB1を5回クリックします。バッファ全体が反転表示されます。
2. その後、選択領域を編集するために、日本語EVEコマンド、EDTキーパッド・キー、WPS、キーパッド・キーを使用できます。

選択を取り消す場合には、次のいずれかの操作を実行します。

- RESETコマンドを使用する。
- SELECTまたはSELECT ALLを繰り返す（たとえば、Selectキーを押すだけでよい）。
- MB1を1回クリックする。

SELECT ALLを使用するか、またはMB1を5回クリックすると、一時的に保留削除 (Pending Delete) は禁止され、誤ってバッファ全体を消去するのを防止できます。

SET BOX NOPAD

形式

SET BOX NOPAD

説明

ボックス操作の動きをバッファのモードに従うように設定します (現在のバッファのモードはステータスラインに表示されています)。

設定	RESTORE BOX NOPADコマンドの効果
Insert	ボックス領域を削除あるいは保留削除 (Pending Delete) により削除したとき、その領域を閉じるようにボックス領域の右にあったテキストが左に移動します。ボックス領域を回復またはリストアした場合、領域は挿入され、そこにあったテキストは右に押し出されます。
Overstrike	ボックス領域を削除あるいは保留削除により削除したとき、その領域の右にあるテキスト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。ボックス領域を回復またはリストアした場合、下にあるテキストの上に領域が上書きされます。つまり重ね書きモードの時にはSET BOX PADの設定の時と同じ動きになります。

省略時にはSET BOX PADの設定になっています。この時ボックス操作はバッファのモードに関係なく Overstrike の動きをするように設定されています。

SET BOX NOSELECT

形式

SET BOX NOSELECT

説明

SET BOX SELECTコマンドの設定を解除します。

SELECT , REMOVE , STORE TEXT , INSERT HERE などのコマンドはボックス操作ではない通常の動きをするようになります。

SET BOX PAD

形式

SET BOX PAD

説明

ボックス操作をバッファのモードに関係なく Overstrike の動きで行うように設定します。これは省略時の設定です。

SET BOX PAD コマンドはボックス・削除操作を BOX CUT OVERSTRIKE と同じように行うように設定します。ボックス領域を削除あるいは保留削除 (Pending Delete) により削除したとき、その領域の右にあるテキスト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。またボックス領域を回復またはリストアしたときには、BOX PASTE OVERSTRIKE と同じように下にあるテキストの上にボックス領域が上書きされます。

もし SET BOX PAD の設定を無効にした場合、ボックス操作はバッファのモードの影響を受けるようになります。SET BOX NOPAD コマンドの説明を参照してください。

SET BOX SELECT

形式

SET BOX SELECT

説明

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します。

SET BOX SELECTは次のコマンドをBOX コマンドとして動くように設定します。

コマンド	設定後の動き
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

この設定を行うことでキーの再定義を行うことなしに、ボックス領域の選択と削除を SELECTキーとREMOVE キーを使って行うことができます。またこの設定は保留削除 (Pending Delete) の操作や EDT キーと WPS キーのいくつかにも適用されます (EDT Append key や WPS の削除および回復を行うキーなど)。

SET BUFFER

形式

$$\text{SET BUFFER} \left\{ \begin{array}{l} \text{MODIFIABLE} \\ \text{READ_ONLY} \\ \text{UNMODIFIABLE} \\ \text{WRITE} \end{array} \right\}$$

パラメータ

MODIFIABLE

省略時の設定。バッファは変更（編集）可能です。また，バッファの前のモード（挿入モードまたは重ね書きモード）が復元されます。

READ_ONLY

バッファは書き込みロックされ，変更不可能です。バッファ内でテキスト編集機能を使用することはできず，編集セッションを終了するときに，日本語 EVE はバッファの内容を保存しません。しかし，WRITE FILE コマンド，SAVE FILE コマンド，SAVE FILE AS コマンドを使用すれば，バッファの内容をファイルに書き込むことができます。

UNMODIFIABLE

バッファは変更できません。たとえば，バッファにテキストを挿入したり，バッファ内のテキストを消去することはできません。ステータス・ラインには，Insert や Overstrike のかわりに，Unmodifiable と表示されます。

WRITE

省略時の設定。バッファは書き込み可能です (READ_ONLY の反対)。編集セッションを終了するときに，バッファが変更されていれば，日本語 EVE はその内容をファイルに書き込むか，またはバッファの内容を書き込むかどうかを質問します。

各コマンドに対して 1 つのキーワードだけを指定できます。キーワードを指定しなかった場合には、日本語 EVE はキーワードを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー、または `Do` キーだけを押す、キーワードを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

現在のバッファの編集状態を設定します。つまり、バッファを変更できるかどうかや、編集セッションを終了するときに日本語 EVE がバッファの内容を保存する（ファイルに書き込む）かどうかを指定します。

変更状態は、ステータス・ラインに Insert または Overstrike(バッファが変更可能な場合)、あるいは Unmodifiable として示されます。読み取り/書き込み状態は、ステータス・ラインに Read-only または Write として示されます。

通常、参照データや前のドラフトなどのように、保存しておきたいテキストを誤って変更しないようにするために、バッファは読み取り専用または変更不可能、あるいはその両方に設定します。

"スクラッチパッド"・バッファを一時的な作業領域として作成する場合には、そのバッファを読み取り専用で変更可能に設定できます。このようにすれば、バッファを編集できますが、日本語 EVE は編集セッションを終了するときに、そのバッファの内容を保存しません。

DECwindows では、次に示すようにステータス・ラインのインディケータの上で MB1 をクリックすることにより、バッファの設定を切り替えることができます。

- ステータス・ラインの Write の上でクリックすると、バッファは読み取り専用で変更不可能に設定される。
- Read-only インディケータの上でクリックすると、バッファは書き込み可能に設定される。
- Unmodifiable インディケータの上でクリックすると、バッファは変更可能に設定され、前のモードを復元する (Insert または Overstrike)。

例

次の例は、バッファを読み取り専用に設定する方法と、バッファを読み取り専用で変更可能に設定する方法を示しています。

1.

1. Command: **SET BUFFER READ_ONLY**

現在のバッファを読み取り専用で変更不可能に設定します。この機能は、参照データや前のドラフトなどの保存しておかなければならないテキストを誤って変更するのを防止するのに役立ちます。設定を取り消す場合には、SET BUFFER WRITEコマンドを使用します。

2.

2. Command: **SET BUFFER READ_ONLY**
Command: **SET BUFFER MODIFIABLE**

現在のバッファを読み取り専用で変更可能に設定します。この機能は編集が必要であり、編集セッションを終了するときに日本語 EVE がその内容を保存しないような "スクラッチパッド"・バッファに対して有効です。

SET CLIPBOARD

形式

SET CLIPBOARD

説明

日本語 EVE の Insert Here パツファのかわりに，テキストの複写，削除，回復のために DECwindows クリップボードを使用することを指定します。クリップボードを使用すれば，日本語 EVE と他の DECwindows アプリケーションの間でテキストを転送できます。

クリップボードの使用は，/DISPLAY=DECWINDOWS を使用して日本語 EVE を起動した場合にのみ可能です。それ以外の場合には，このコマンドは使用できません。

表 4-7 はクリップボード設定によって影響を受ける日本語 EVE コマンドと EDT キーパッド・キーを示しています。WPS キーパッド・キーは，設定とは無関係にクリップボードを使用しません。

SET CLIPBOARD

表 4-7 クリップボードを使用するコマンドとキー

日本語 EVE コマンド:

INSET HEREまたはPASTE
REMOVEまたはCUT
STORE TEXTまたはCOPY

EDT キーパッド・キー:

Append (KP9)
EDT Replace (GOLD-KP9)
Subs (GOLD-Enter)

省略時の設定は NOCLIPBOARD であり，その場合には Insert Here バッファが使用されます。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対してクリップボードの使用を許可する場合には，SET CLIPBOARDコマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。しかし，日本語 EVE の内部で通常の編集操作を実行する場合には，操作に関連するテキストの量に応じて，Insert Here バッファを使用するほうが迅速に操作を実行できます。

例

次のコマンドは DECwindows クリップボードの使用を許可し，バッファ全体を選択し，選択領域を複写し，それをクリップボードに格納することにより，別の DECwindows アプリケーションまたは日本語 EVE の他の場所に選択領域を回復できるようにしています。

Command: **SET CLIPBOARD**
Command: **SELECT ALL**
Command: **STORE TEXT**

SET CODESET INPUT

形式

SET CODESET INPUT { *DEC_MCS*
DECKANJI
DECKANJI2000
ISO_LATIN1
ISO2022JP
SDECKANJI
SJIS
UCS2
UTF8 }

パラメータ

DEC_MCS

現在のバッファの入力コードセットを DEC MCS に設定します。

DECKANJI

現在のバッファの入力コードセットを DEC 漢字に設定します。

DECKANJI2000

現在のバッファの入力コードセットを DEC 漢字 2000 に設定します。

ISO_LATIN1

現在のバッファの入力コードセットを ISO Latin1 に設定します。

ISO2022JP

現在のバッファの入力コードセットを ISO-2022-JP に設定します。

SDECKANJI

現在のバッファの入力コードセットを Super DEC 漢字に設定します。

SJIS

現在のバッファの入力コードセットをシフト JIS に設定します。

SET CODESET INPUT

UCS2

現在のバッファの入力コードセットを UCS2 に設定します。

UTF8

現在のバッファの入力コードセットを UTF-8 に設定します。

説明

現在のバッファの入力コードセットを切り換えます。SET CODESET INPUT コマンドで切り換えられるのは、ファイルの入力に使われるコードセットです。このコマンド以降INCLUDE FILEコマンドで入力されるコードセットが変わります。ファイルの出力に使われるコードセットを切り換えるには、SET CODESET OUTPUTコマンドを使ってください。

SET CODESET OUTPUT

形式

SET CODESET OUTPUT { *DEC_MCS*
DECKANJI
DECKANJI2000
ISO_LATIN1
ISO2022JP
SDECKANJI
SJIS
UCS2
UTF8 }

パラメータ

DEC_MCS

現在のバッファの出力コードセットを DEC MCS に設定します。

DECKANJI

現在のバッファの出力コードセットを DEC 漢字に設定します。

DECKANJI2000

現在のバッファの出力コードセットを DEC 漢字 2000 に設定します。

ISO_LATIN1

現在のバッファの出力コードセットを ISO Latin1 に設定します。

ISO2022JP

現在のバッファの出力コードセットを ISO-2022-JP に設定します。

SDECKANJI

現在のバッファの出力コードセットを Super DEC 漢字に設定します。

SJIS

現在のバッファの出力コードセットをシフト JIS に設定します。

SET CODESET OUTPUT

UCS2

現在のバッファの出力コードセットを UCS2 に設定します。

UTF8

現在のバッファの出力コードセットを UTF-8 に設定します。

説明

このコマンドは、現在のバッファの出力コードセットを切り換えます。SET CODESET OUTPUTコマンドで切り換えられるのは、ファイルの出力に使われるコードセットです。ファイルの入力に使われるコードセットを切り換えるには、SET CODESET INPUTコマンドを使ってください。

SET CONVERSION DYNAMIC

形式

SET CONVERSION DYNAMIC

説明

この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 キーボードの場合、`Ctrl/H` キーは、変換対象領域があるときはひらがな変換、変換対象領域がないときは START OF LINE になります。

また、このコマンドを実行すると、TO NONCONVERT が変換確定になります。SET CONVERSION NODYNAMIC の場合には、TO NONCONVERT で変換対象領域が入力文字列に戻ります。EVEJ キーボードの場合は、TO NONCONVERT が `Ctrl/N` に定義されているので、DYNAMIC を指定したときの `Ctrl/N` は変換確定キーになり、NODYNAMIC を指定したときの `Ctrl/N` は変換対象領域を入力文字列に戻します。

SET CONVERSION EVEJ

形式

SET CONVERSION EVEJ

説明

このコマンドは、変換キーのみを EVEJ スタイルにセットします。変換キーが、EVEJ とほとんど同じように使用できます。

このコマンドによりセットされるのは変換キーのみですので、SET KEYPAD NUMERICのあとにこのコマンドを実行すると、変換キーのみを EVEJ スタイルにすることができます。

SET CONVERSION JEDI

形式

SET CONVERSION JEDI

説明

このコマンドは、変換キーを JEDI スタイルにセットします。変換キーが、JEDI エディタとほとんど同じように使用できます。

SET CONVERSION JVMS

形式

SET CONVERSION JVMS

説明

このコマンドは、変換キーのみを JVMS スタイルにセットします。変換キーが、日本語 OpenVMS の 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。

このコマンドによりセットされるのは変換キーのみですので、SET KEYPAD EVEJのあとにこのコマンドを実行すると、エディタ・キーパッド・キーは EVEJ スタイルにしたまま、変換キーのみを JVMS スタイルにすることができます。

SET CONVERSION KEY

形式

SET CONVERSION KEY = *key-name keypad-name ref-key-name*

パラメータ

key-name

定義するキー。キー名を短縮することはできません。キー名の先頭には、等号を指定しなければなりません。コマンド・ラインにキー名を指定しなかった場合には、日本語 EVE は定義するキーを押すように要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して Return キーまたは Ctrl/M を押した場合には、操作は取り消されます。

keypad-name

複写する変換キーパッドの名前。キーパッド名を指定しなかった場合には、日本語 EVE はキーパッド名を入力するように要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して Return キーまたは Ctrl/M を押した場合には、操作は取り消されます。

ref-key-name

複写する変換キー。指定したキーパッドで定義されているキーを入力します。

説明

このコマンドは、変換キーを定義するときに使用します。指定した変換キーパッドのキー定義を使用して、キーを定義します。

SET CONVERSION KEY

DEFINE KEYコマンドでも変換キーを定義することができますが、このコマンドによって定義すると、SET CONVERSION DYNAMICコマンドで、変換対象領域があるときだけ有効な変換キーを定義することができます。

例

次の例は、SET CONVERSION KEYコマンドを使用して、キーを定義する方法を示してします。

1.

```
Command: SET KEYPAD EVEJ  
Command: SET CONVERSION DYNAMIC  
Command: SET CONVERSION KEY = KP1 EVEJ Ctrl/H
```

キーパッドを EVEJ スタイルにセットし、CONVERSION DYNAMICに設定します。この状態で、上記のようにCONVERSION KEYをセットすると、**KP1** キーが、変換時にはひらがな変換になり、それ以外のときは、MOVE BY WORD REVERSEになります。

2.

```
Command: SET KEYPAD TARO  
Command: SET CONVERSION KEY = Ctrl/H TARO F11
```

キーパッドを TARO スタイルにセットする。この状態で、上記のようにCONVERSION KEYをセットすると、**Ctrl/H** も **F11** と同様にひらがな変換として使用できます。

3.

```
Command: SET KEYPAD JEDI  
Command: SET CONVERSION DYNAMIC  
Command: SET CONVERSION KEY = Ctrl/N EVEJ Ctrl/N
```

キーパッドを JEDI スタイルにセットし、CONVERSION DYNAMICに設定します。この状態で、上記のようにCONVERSION KEYをセットすると、**Ctrl/N** が変換確定キーとして使用できます。

SET CONVERSION KEY

4.

Command: **SET CONVERSION KEY = KP1 NULL**

KP1に対するキー定義を取り消します。

SET CONVERSION LEIA

SET CONVERSION LEIA

形式

SET CONVERSION LEIA

説明

このコマンドは、変換キーを LEIA スタイルにセットします。変換キーが、LEIA エディタとほとんど同じように使用できます。

SET CONVERSION NN

形式

SET CONVERSION NN

説明

このコマンドは、nn と 2 つ続けて入力すると、"ん"とローマ字かな変換するように設定します。

SET CONVERSION NODYNAMIC

形式

SET CONVERSION NODYNAMIC

説明

このコマンドは、SET CONVERSION DYNAMICをキャンセルします。

また、このコマンドを実行すると、TO NONCONVERTで変換対象領域が入力文字列に戻ります。SET CONVERSION DYNAMICの場合は、変換確定になります。EVEJ キーパッドの場合は、TO NONCONVERTが **Ctrl/N** に定義されているので、DYNAMIC を指定したときの **Ctrl/N** は変換確定キーになり、NODYNAMIC を指定したときの **Ctrl/N** は変換対象領域を入力文字列に戻します。

SET CONVERSION NONN

形式

SET CONVERSION NONN

説明

このコマンドは、SET CONVERSION NNをキャンセルします。

SET CONVERSION TARO

形式

SET CONVERSION TARO

説明

このコマンドは、変換キーを TARO スタイルにセットします。このキーパッドを選択すると、Ctrl キーを使わずに、スペース・バーで変換を行うことができます。

注意

このコマンドを実行すると、ユーザ定義キーのうち、シフト状態のF6 ~ F14 までの一時記憶が失われます。必要なキー定義は NVR に保存し、日本語 EVE の終了後に NVR から呼び出してください。

SET CURSOR BOUND

形式

SET CURSOR BOUND

説明

カーソルをバウンド・カーソルとして設定します。この場合、カーソルの動作は EDT や WPS の場合と同じになります。バウンド・カーソルはバッファの使用されていない部分に移動できません。たとえば、現在の位置が行の最後であるときに、☐キーを使用した場合には、カーソルは次の行の先頭に移動します。

表 4-8 は、カーソル移動のタイプによって影響を受けるコマンドとキーパッド・キーを示しています。

SET CURSOR BOUND

表 4-8 カーソル・タイプの影響を受けるコマンドとキー

日本語 EVE コマンド:

MOVE DOWN()
MOVE LEFT()
MOVE RIGHT()
MOVE UP()
NEXT SCREEN
PREVIOUS SCREEN

EDT キーボード・キー:

EDT Next Screen (Next Screen)
EDT Previous Screen (Prev Screen)
Sect (KP8)

WPS キーボード・キー:

Advance (KP0)
Backup (KP1)
Scroll Advance (GOLD-KP0)
Scroll Backup (GOLD-KP1)

省略時の設定はフリー・カーソルであり、その場合には、文字がすでに存在するかどうかとは無関係に、カーソルはバッファ内のどこにでも移動できます。しかし、コマンド・ラインを編集する場合には、カーソルは常にバウンド・カーソルです。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対してカーソルをバウンド・カーソルとして設定する場合には、SET CURSOR BOUNDコマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。

SET KEYPAD WPS コマンドは自動的にカーソルをバウンド・カーソルに設定します。

SET CURSOR FREE

形式

SET CURSOR FREE

説明

カーソルをフリー・カーソルとして設定します。この場合、文字がすでに存在するかどうかとは無関係に、バッファ内のどこにでもカーソルを移動し、テキストを挿入できます（省略時の設定）。

上下に移動する場合、カーソルは画面の同じカラムから移動しません。左マージンの左側に移動したり（左マージンが 1 より大きい場合）、右マージンの右に移動したり、[End of file]をこえて移動することができます（バッファが現在のウィンドウより短い場合）。

たとえば、現在の位置が行の最後であるときに、☐キーを押した場合には、カーソルは行の最後より右側に移動し、そこにテキストを挿入できます。一方、バウンド・カーソルの場合は次の行の先頭に移動します。

フリー・カーソルの移動は、表や他の特殊なレイアウトを作成するときに便利です。フリー・カーソルの場合には、テキストをバッファ内のどこにでも挿入できるからです。たとえば、右マージンの右側にテキストを挿入でき、また、左マージンが 1 より大きい場合には、左マージンの左側にテキストを挿入できます。右マージンの右側などのように、バッファの使用されていない領域にカーソルを移動し、そこにテキストを入力した場合には、日本語 EVE は既存のテキストと新しいテキストの間に必要なスペースまたはブランク行を挿入します。

つまり、日本語 EVE はギャップをスペースまたはブランク行で埋めます。これらのスペースやブランク行を消去すれば、ギャップを消去できます。バッファの使用

SET CURSOR FREE

されていない領域に移動しても何も入力しない場合には、このようなパッド操作は実行されません。

カーソルをバウンド・カーソルとして設定する場合には (EDT や WPS の場合と同様)、SET CURSOR BOUND コマンドを使用します。

SET DEFAULT COMMAND FILE

形式

SET DEFAULT COMMAND FILE *command-file*

パラメータ

command-file

日本語 EVE が使用する省略時のコマンド・ファイル名を指定します。省略時のファイル・タイプは.TPU です。もしコマンド・ライン上でファイル名を指定しなかった場合、ファイル名を要求するプロンプトが出力されます。もし省略時のコマンド・ファイルが設定されている場合には、このプロンプト上にそのファイル名が表示されます。設定されていない場合には、プロンプト上には次のうちどれかが表示されます。

- 日本語 EVE を起動したときに/COMMAND 修飾子で指定したコマンド・ファイル
- 論理名 XTPU\$COMMAND に定義されたコマンド・ファイル
- ログイン・ディレクトリの TPU\$COMMAND.TPU という名前のファイル

説明

SET DEFAULT COMMAND FILE コマンドはグローバル属性やメニューの設定を保存するときに日本語 EVE が使用するコマンド・ファイル名を指定します。日本語 EVE を起動するごとにコマンド・ファイルを指定する必要はありません。このコマンドは起動時に実行されるコマンド・ファイルは規定せず、グローバル属性とメニュー定義を保存するときに使用されるコマンド・ファイルにだけ適用されます。

SET DEFAULT COMMAND FILE

コマンド・ファイルについてのより詳しい説明はオンライン・ヘルプの
Command Files を参照してください。属性の保存に関するより詳しい説明は
Attributes のトピックを参照してください。

SET DEFAULT SECTION FILE

形式

SET DEFAULT SECTION FILE *section-file*

パラメータ

section_file

日本語 EVE が使用する省略時のセクション・ファイル名を指定します。省略時のファイル・タイプは.XTPU\$SECTION です。

SET DEFAULT SECTION FILEコマンドを使用して、コマンド・ライン上でファイル名を指定しなかった場合には、ファイル名を要求するプロンプトが出力されます。省略時のセクション・ファイルが設定されている場合には、このプロンプト上にそのファイル名が表示されます。設定されていない場合にはプロンプト上にはSYS\$LOGIN:JEVE\$SECTION.XTPU\$SECTIONが表示されます。

説明

SET DEFAULT SECTION FILEコマンドはグローバル属性やキー定義、その他のカスタマイズ設定を保存するときに、日本語 EVE が使用するセクション・ファイル名を指定します。日本語 EVE を起動するごとにセクション・ファイルを指定する必要はありません。このコマンドは起動時に使用されるセクション・ファイルは規定しません。グローバル属性やメニュー定義などを保存するために使用されるセクション・ファイルにだけ適用されます。

セクション・ファイルの使用に関するより詳しい説明はオンライン・ヘルプのSection Files のトピックを参照してください。

SET DEFAULT SECTION FILE

表 4-9 は、SECTION FILE PROMPTING の設定による SET DEFAULT SECTION FILE コマンドの動きの違いをまとめたものです。

表 4-9 セクション・ファイルの設定による SET DEFAULT SECTION FILE コマンドの動き

プロンプトの設定	SET DEFAULT SECTION FILE コマンドの与える影響
SET SECTION FILE PROMPTING (省略時の設定)	セクション・ファイルに保存するかどうかきいてきます。もし Yes と答えた場合、省略時の設定のセクション・ファイルに保存します。
SET NOSECTION FILE PROMPTING	入力要求なしに省略時の設定のセクション・ファイルに保存します。

これらの設定は、SAVE ATTRIBUTES コマンドや SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドを使用したときか exit または quit するときに属性を保存した場合に適用されます。

詳しい説明はオンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

SET DIRECTORY LIST

形式

SET DIRECTORY LIST

説明

GET FILE , INCLUDE FILEの2つのコマンドでDIRECTORY LISTコマンドと同じファイルの選択リスト画面を表示するように設定します。このコマンドはOPENコマンドには影響を与えません。

この設定はSAVE ATTRIBUTESコマンドで保存することができます。詳しい説明はオンライン・ヘルプの attributes を参照してください。

SET ECHO MODE

このコマンドは、入力された ASCII 文字の表示を切り換えます。

形式

SET ECHO MODE { *ASCII_CHAR*
ROMAN
HIRAGANA
KATAKANA
HANKAKUKANA }

パラメータ

ASCII_CHAR

キーボードから入力された ASCII 文字をそのまま表示します。

ROMAN

キーボードから入力された ASCII 文字を全角文字に変換して表示します。

HIRAGANA

キーボードから入力された ASCII 文字をローマ字ひらがな変換して表示します。
たとえば、"aiu"とタイプすると"あいう"と表示されます。

KATAKANA

キーボードから入力された ASCII 文字をローマ字カタカナ変換して表示します。
たとえば、"aiu"とタイプすると"アイウ"と表示されます。

HANKAKUKANA

キーボードから入力された ASCII 文字をローマ字半角カタカナ変換して表示します。
たとえば、"aiu"とタイプすると半角カタカナ文字で"アイウ"と表示されます。

説明

SET ECHO MODEの設定はSET KANA ECHO MODE の設定の影響を受けます。SET ECHO MODEの設定が、HIRAGANA、KATAKANA、HANKAKUKANAのいずれかになっているときには SET KANA ECHO MODE コマンドでSET ECHO MODE の設定も変わります。

おもにローマ字かな変換を使ってかなを入力しているときには、SET ECHO MODE コマンドで ASCII_CHAR、ROMAN、HIRAGANA、KATAKANA、HANKAKUKANA の切り換えを行うとよいでしょう。ASCII_CHAR あるいは ROMAN のときは直接アルファベットの入力を行うことができ、HIRAGANA、KATAKANA、HANKAKUKANA のときはローマ字かな変換で各種のかなを入力することができます。

SET EXIT ATTRIBUTE CHECK

形式

SET EXIT ATTRIBUTE CHECK

説明

日本語 EVE を終了する際の属性チェックを有効にします。属性が変更されていた場合、日本語 EVE は変更を保存するかどうかきいてきます。これは省略時の設定です。SET EXIT ATTRIBUTES CHECK コマンドが有効ならば、編集セッションを終了する際に日本語 EVE は属性が変更されていないかを調べます。変更されていた場合には次のようなプロンプトが表示されます。

```
Command: EXIT  
Attributes were changed. Save them [YES]?
```

属性を保存したい場合にはここで `Return` キーを押します。日本語 EVE はセッションを終了する前に SAVE ATTRIBUTES コマンドを実行します。その他の設定により、あるいはプロンプトにどう答えたかによって、セクション・ファイルかコマンド・ファイルのどちらかに保存されます。属性を保存したくない場合にはプロンプトに NO と答えてください。そのままセッションを終了します。

詳しくはオンライン・ヘルプの Attributes のトピックを参照してください。

SET FILL NOTAGS

形式

SET FILL NOTAGS

説明

RUNOFF コマンドまたは VAX DOCUMENT タグで始まる行に対して FILL コマンドが書式の変更を行わないように指定します。SET FILL NOTAGS コマンドは行頭の RUNOFF コマンドと VAX DOCUMENT タグを段落区切りとして扱うように設定します。この設定により FILL, FILL PARAGRAPH, そして FILL RANGE コマンドを使用したときに, これらのコマンドやタグが行頭にある行の書式の変更を行わなくなります。空白行とページ区切りは, 今までどおり段落区切りとして扱われます。

この設定はすべてのバッファに適用されます。しかしセクション・ファイルやコマンド・ファイルには保存されません。もし SET FILL NOTAGS の設定を保存したい場合にはコマンドをイニシャライゼーション・ファイルに追加してください。詳しくはオンライン・ヘルプの Initialization Files を参照してください。

日本語 EVE の省略時の設定は SET FILL NOTAGS です。

SET FILL TAGS

形式

SET FILL TAGS

説明

SET FILL TAGSコマンドは行頭に RUNOFF コマンドや VAX DOCUMENT タグがあるような行に対しても、FILLコマンドが書式の変更を行えるように設定します。つまり、SET FILL TAGSコマンドは行頭の RUNOFF コマンドや VAX DOCUMENT タグを段落区切りのリストから外します。FILL、FILL PARAGRAPHそしてFILL RANGEコマンドで行頭にこれらのコマンドやタグがある行の書式の変更が行えるようになります。空白行と改ページは今までどおり段落区切りとして扱われます。

この設定はすべてのバッファに適用されます。しかしセクション・ファイルやコマンド・ファイルには保存されません。もしSET FILL TAGSの設定を保存したい場合にはコマンドをイニシャライゼーション・ファイルに追加してください。詳しくはオンライン・ヘルプの Initialization Files を参照してください。

省略時の設定はSET FILL NOTAGSです。日本語 EVE は RUNOFF コマンドや VAX DOCUMENT タグで始まる行に対しては書式の変更を行いません。

SET FIND CASE EXACT

形式

SET FIND CASE EXACT

説明

文字列を検索するときに、大文字/小文字、全角/半角を区別します。すべて小文字の文字列だけを検索したいようなときに便利です。

この設定は、FINDコマンド、REPLACEコマンド、およびWILDCARD FINDコマンドに適用されます。

省略時の設定は、SET FIND CASE NO EXACTです。指定された文字列がすべて小文字の場合には、大文字/小文字を区別なく検索します。指定された文字列がすべて大文字か、あるいは大文字/小文字が混ざっている場合には、大文字/小文字を区別し、指定されたとおりの文字列だけを検索します。全角/半角に関しても同様です。

例

次のコマンドは、CASE EXACTを有効にし、文字列を検索するときに、大文字/小文字を区別するようにします。この例は、digital という文字列を指定したときに、すべて小文字で書かれたものだけを検索します。

Command: **SET FIND CASE EXACT**

Command: **FIND digital**

SET FIND CASE NOEXACT

形式

SET FIND CASE NOEXACT

説明

検索するときに、大文字/小文字、全角/半角の区別をしません。指定した文字列がすべて小文字の場合は、大文字/小文字を区別せずに検索します。省略時の設定では、SET FIND CASE NOEXACTがセットされています。

この設定は、FINDコマンド、REPLACEコマンド、およびWILDCARD FINDコマンドに適用されます。

検索するときに大文字/小文字、全角/半角の区別を行いたい場合は、SET FIND CASE EXACTコマンドを実行してください。すべて小文字の文字列だけを検索したいようなときに便利です。

例

次のコマンドは、CASE EXACTを無効にし、文字列を検索するときに、大文字/小文字の区別をしないようにします。この例は、digital という文字列を指定したときに、"digital"、"Digital"、"DIGITAL"など、大文字/小文字の区別なく検索します。

```
Command: SET FIND CASE NOEXACT  
Command: FIND digital
```

SET FIND NOWHITESPACE

形式

SET FIND NOWHITESPACE

説明

FINDコマンドとWILDCARD FINDコマンドで検索文字列内のスペースとタブを「余白」として取り扱うのではなく、正確に照合します。また、1行に完全に格納されていて、複数の単語で構成される文字列の検索を可能にします（省略時の設定）。

例

次の例では、Mark Twain という文字列を検索します。この場合、単語と単語の間に正確に1つのスペースがあり、文字列全体が1行に格納されていなければなりません。

Command: **SET FIND NOWHITESPACE**
Command: **FIND Mark Twain**

SET FIND WHITESPACE

形式

SET FIND WHITESPACE

説明

FINDコマンドとWILDCARD FINDコマンドで、スペース、タブ、1つの行区切りまでを「余白」として取り扱うことを設定します。この場合、2つ以上の単語で構成される文字列をその区切り方とは無関係に検索できます。

省略時の設定はNOWHITESPACEです。つまり、日本語 EVE は検索文字列内のスペースとタブを正確に照合します。したがって、検索文字列を2行に分割することはできません。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して余白検索が必要な場合には、SET FIND WHITESPACEコマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。

例

次の例では、Mark Twain という文字列を検索します。ただし、単語と単語の間に1つ以上のスペースまたはタブがあっても、それは無視され、Mark が行の最後にあり、Twain が次の行の先頭にあっても、その文字列は検索されません。

Command: **SET FIND WHITESPACE**

Command: **FIND Mark Twain**

SET FIX KEISEN

形式

SET FIX KEISEN

説明

罫線固定モードに入ります。

罫線固定モードでは、罫線を含む行の分割、罫線の削除、罫線上での文字入力などが禁止されます。入力、貼り付けなどを行った文字列が罫線に重なった場合には、罫線の枠内に入るように自動的に修正されて書き込まれます。罫線を含まない行に対しては通常と同じように編集を行うことができます。

このコマンドは、EDT キーパッド・キーおよび WPS キーパッド・キーには対応していません。

罫線固定モードでは、以下の機能が変更されます。

- 改行
カーソルを罫線枠内の次の行へ移動します。
- Tab
次の罫線枠へカーソルを移動します。
- 文字入力(無変換モード)
文字を入力します。もし同じ行の罫線枠内にそれ以上スペースがなくなると、それ以上の入力を受付ません。

- 変換確定

罫線をまたがる領域をカット/コピーすることはできません。選択領域の始点と終点と同じ罫線枠内にある場合のみ、その枠内の文字列をカット/コピーすることができます。カット/コピーした領域は貼り付ける際には枠内いっぱい収まるように書き込まれます。INSERT、OVERSTRIKEの動きの違いは変換確定の場合と同様です。フォーマットを維持したままでカット・アンド・ペーストしたいときは、ボックスカット・アンド・ペーストを使用します。

- REPLACE

REPLACEコマンドで検索文字列の指定より長い文字列を置き換えとして指定した場合、置き換えの結果が同じ行の罫線枠内には入り切らなくなる恐れがあります。このような場合は、置き換え文字列の一部だけ(先頭から同じ行の枠内に入る文字数分だけ)が書き込まれます。

WILDCARD REPLACEコマンドは罫線固定モードでは使用できません。

- FILL

罫線を含む領域をFILLすることはできません。また、罫線を含む行は空白行、VAX DOCUMENT タグなどと同じように段落区切りとして扱われます。

- Wrap

罫線を含む行では Right Margin を越えて文字を入力した場合にも自動的に改行は行われません。

SET FUNCTION KEYS MOTIF

形式



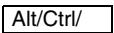
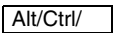



SET FUNCTION KEYS MOTIF

説明

SET FUNCTION KEYS MOTIF コマンドはいくつかのファンクションキーを他の DECwindow Motif アプリケーションと同じように再定義します。これは省略時の設定です。

この定義は日本語 EVE の省略時の定義、EDT キーパッド、WPS キーパッド、その他 DEFINE KEY や LEARN コマンドでの定義を無効にはしません。このコマンドのキー定義を無効にするには、SET FUNCTION KEYS NOMOTIF コマンドを使用してください。

DECwindows 上での日本語 EVE の使用に関するより詳しい説明はオンライン・ヘルプの DECwindows Differences を参照してください。

キー	定義
	行頭へ
	行末へ
	バッファの先頭へ
	バッファの最後へ
	WPS Paragraph (逆方向)
	WPS Paragraph (順方向)
	EDT/WPS Word (逆方向)

SET FUNCTION KEYS MOTIF

キー	定義
Ctrl/	EDT/WPS Word (順方向)
Ctrl/Shift/Insert Here	リストア
Alt/Remove	一次移動
Ctrl/Remove	EDT Delete EOL
Shift/Remove	Store Text (Copy)
Alt/Shift/Remove	一次コピー
Ctrl/Shift/Select	一次選択復元
Ctrl/Prev Screen	Page Left (一画面分左にシフト)
Ctrl/Next Screen	Page Right (一画面分右にシフト)
Shift/Delete	保留削除か一文字消去

SET FUNCTION KEYS NOMOTIF

形式

SET FUNCTION KEYS NOMOTIF

説明

SET FUNCTION KEYS MOTIFコマンドで設定された Motif DECwindows スタイルのいくつかのファンクションキー定義をキャンセルします。

DEFINE KEY , LEARNコマンドで定義されたキーには影響ありません。たとえば、もし **ALT/E3** キーになにかコマンドを定義していた場合、その定義は同じキーに対する Motif ファンクション定義を無効にします。

SET GOLD KEY

形式

SET GOLD KEY *[key-name]*

パラメータ

key-name

GOLD として設定するキー。キー名を短縮することはできません。キー名を指定しなかった場合には、日本語 EVE は定義するキーを押すように要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キーまたは `Ctrl/M` を押すと、これらのキーは再定義できないため、操作は取り消されます。

説明

他のキーと組み合わせて使用するための GOLD キーとして特定のキーを定義し、複数の GOLD キーとの組み合わせを可能にします。コマンド・ラインにキー名を入力するか、または GOLD として設定するキーを押すように要求するプロンプトを日本語 EVE が表示することも可能です。

GOLD キーを使用すれば、可能なキーの組み合わせを増大できます。たとえば、1 つのコマンドを実行するために、`F20` を定義し、別のコマンドを実行するために、`GOLD-F20` の組み合わせを定義できます。一方の機能を実行する場合には、`F20` を押します。また、GOLD キーとタイピング・キーの組み合わせも定義できます。たとえば、`GOLD-C` を定義できます。

GOLD キーを設定すると、矢印キー (`↑`, `↓`, `←`, `→`) とエディタ・キーボードの一部の GOLD の組み合わせが自動的に定義されます。ただし、それらのキーを別

の方法で定義した場合は例外です。表 4-10 は省略時の GOLD の組み合わせを示しています。

表 4-10 日本語 EVE の省略時の GOLD キーの組み合わせ

キー	定義
GOLD-F13	RESTORE WORD または WPS Delete Beginning Sentence
GOLD-Help	HELP KEYS(list)
GOLD-Find	WILDCARD FIND
GOLD-Insert Here	RESTORE
GOLD-Remove	STORE TEXT
GOLD-Select	RESET
GOLD-Prev Screen	PRVIOUS WINDOW
GOLD-Next Screen	NEXT WINDOW
GOLD-	TOP
GOLD-	START OF LINE
GOLD-	BOTTOM
GOLD-	END OF LINE

SET GOLD KEYは、ユーザが指定したキーの現在の定義を無効にします。そのキーが日本語 EVE によって定義されている場合も、EDT キーパッドや WPS キーパッドによって定義されている場合も、ユーザが定義した場合も、現在の定義は無効になります。一度に 1 つのキーだけを GOLD として設定できます。EDT キーパッドまたは WPS キーパッドを設定すると、**[PF1]**が GOLD キーになり、**[PF1]**の現在の定義は無効になります。しかし、別のキーを GOLD キーとして設定した場合には、EDT キーパッドと WPS キーパッドはその GOLD キーを使用します。このような場合、SET NOGOLD KEYコマンドを使用すると、ユーザが定義した GOLD キーは取り消され、EDT キーパッドまたは WPS キーパッドに対して、GOLD キーとして**[PF1]**が復元されます。

キー定義は編集セッションが終了するまで、またはキーの定義を変更または取り消すまで有効です。将来のセッションのために GOLD キーの設定を保存する場合には、SET GOLD KEYコマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに

SET GOLD KEY

登録するか、またはSAVE EXTENDED EVEコマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。

例

次のコマンドは`PF1`を GOLD キーとして設定し、GOLD と英字の C の組み合わせをCENTER LINEコマンドとして定義します。C または c を単独でタイプした場合には、その英字が挿入されます。GOLD キーの組み合わせを指定する場合、キー名の区切り文字として、ハイフン(-)、スラッシュ(/)、アンダースコア(_)のいずれかを使用します。

Command: **SET GOLD KEY pf1**

Command: **DEFINE KEY = gold-c center line**

SET HENKAN KEY

形式

SET HENKAN KEY { *SPACE*
NOSPACE }

パラメータ

SPACE

新日本語キーボード上の[変換]キーをスペース・キーと同じ動きをするように設定します。すべてのキーパッドで[変換]キーをスペース・キーとまったく同じように使用することができます。

NOSPACE

SET HENKAN KEY SPACEの設定を解除します。新日本語キーボード上の[変換]キーは本来の動作に戻ります。

説明

新日本語キーボード上の[変換]キーの動作を切り換えます。新日本語キーボード上では日本語変換用に[変換]、[ひらがな]、[無変換]の3つのキーが追加されました。そのため従来のキーボードに比べ、スペース・キーの長さが約 1/3 程度に縮小されています。

このコマンドは追加された3つのキーのうち[変換]キーをスペース・キーと同じ動きをするように設定します。

SET HENKAN KEY SPACEを実行すると[変換]キーはすべてのキーパッドでスペース・キーとまったく同じように動作します。

SET HENKAN KEY

変換キーは省略時には TARO キーボードを除くすべてのキーボードに共通に次のように定義されています。

キー	定義
変換	変換/次候補
Shift/変換	前候補
Ctrl/変換	変換/無変換モード切り替え
Alt/変換	全候補

新日本語キーボードを含む変換キーの一覧については、付録の B を参照してください。

変換、**ひらがな**、**無変換**の 3 つのキーの動作を同時に切り替えたい場合には SET JAPANESE KEYS コマンドを使用してください。

SET HIRAGANA KEY

形式

SET HIRAGANA KEY { *SPACE*
NOSPACE }

パラメータ

SPACE

新日本語キーボード上の`ひらがな`キーをスペース・キーと同じ動きをするように設定します。すべてのキーパッドで`ひらがな`キーを、スペース・キーとまったく同じように使用することができます。

NOSPACE

SET HIRAGANA KEY SPACEの設定を解除します。新日本語キーボード上の`ひらがな`キーは、本来の動作に戻ります。

説明

新日本語キーボード上の`ひらがな`キーの動作を切り換えます。新日本語キーボード上では日本語変換用に`変換`、`ひらがな`、`無変換`の3つのキーが追加されました。そのため従来のキーボードに比べ、スペース・キーの長さが約 1/3 程度に縮小されています。

このコマンドは追加された3つのキーのうち`ひらがな`キーをスペース・キーと同じ動きをするように設定します。

SET HIRAGANA KEY SPACEを実行すると`ひらがな`キーはすべてのキーパッドでスペース・キーとまったく同じように動作します。

SET HIRAGANA KEY

ひらがなキーは、省略時には TARO キーパッドを除くすべてのキーパッドに共通に次のように定義されています。

キー	定義
ひらがな	ひらがな変換
Shift/ひらがな	全角カタカナ変換
Ctrl/ひらがな	半角カタカナ変換
Alt/ひらがな	全角英数字変換
Ctrl/Alt/ひらがな	半角英数字変換

新日本語キーボードを含む変換キーの一覧については、付録の B を参照してください。

変換、**ひらがな**、**無変換**の 3 つのキーの動作を同時に切り替えたい場合には、SET JAPANESE KEYS コマンドを使用してください。

SET INPUT MODE

形式

```
SET INPUT MODE { KANJI
                  KANA }
```

パラメータ

KANJI

端末から送られる 8 ビット文字を DEC 漢字と解釈します。

KANA

端末から送られる 8 ビット文字を JIS カナ文字と解釈します。SET ECHO MODEあるいはSET KANA ECHO MODEの設定によって、ひらがな、カタカナ、あるいは半角カタカナがエコーされます。

説明

端末から送られてくる 8 ビット・コードの解釈のしかたを切り換えます。パソコンによるローカルかな漢字変換を使用する場合は、KANJI に設定してください。かなキーを使用する場合は、KANA に設定してください。

起動時の設定は、KANJIGEN の入力コードと同じになります。たとえば、起動時の設定を KANJI にするときには、起動前に以下のコマンドを実行してください。

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

SET JAPANESE KEYS

形式

SET JAPANESE KEYS { **SPACE**
NOSPACE }

パラメータ

SPACE

新日本語キーボード上の3つの日本語変換キー（**無変換**，**変換**，**ひらがな**）をスペース・キーと同じ動きをするように設定します。すべてのキーパッドで上の3つのキーを，スペース・キーとまったく同じように使用することができます。

NOSPACE

SET JAPANESE KEYS SPACEの設定を解除します。新日本語キーボード上の3つの日本語変換キー（**無変換**，**変換**，**ひらがな**）は本来の動作に戻ります。

説明

新日本語キーボード上の3つの日本語変換キー（**無変換**，**変換**，**ひらがな**）の動作を切り換えます。

新日本語キーボード上では日本語変換用に**変換**，**ひらがな**，**無変換**の3つのキーが追加されました。そのため従来のキーボードに比べ，スペース・キーの長さが約1/3程度に縮小されています。従来のキーボードと同じ感覚で変換のキーの操作を行うことができるように，これら3つの日本語変換キーをそれぞれスペース・キーと同じ動きをするように設定するためのコマンドが用意されています。

SET JAPANESE KEYS

このコマンドは`無変換` , `変換` , `ひらがな` の 3 つのキーの動作を同時に切り換えま
す。ひとつひとつのキーを別々に設定したい場合にはそれぞれSET MUHENKAN
KEY , SET HENKAN KEY , SET HIRAGANA KEYのコマンドを使用してくださ
い。

SET JOURNALING

形式

SET JOURNALING *buffer-name*

パラメータ

buffer-name

バッファ・ジャーナリング・ファイルを作成したいバッファの名前です。ファイル名を指定しなかったときは、日本語 EVE がファイル名を聞いてきます。

説明

ジャーナル・ファイルを作成して、指定したバッファのバッファ・ジャーナリングを開始します。これは省略時の設定です。

通常、日本語 EVE は個々のテキスト・バッファのジャーナル・ファイルを作成し、ジャーナリングを行います。このためSET JOURNALINGコマンドが使用されるのは、/NOJOURNAL 修飾子を指定して日本語 EVE を起動したか、あるいは編集集中にSET NOJOURNALINGコマンドを使った場合に限られます。

ジャーナル・ファイルの名前は、編集集中のバッファやファイルの名前とファイル・タイプ.XTPU\$JOURNAL から生成されます。たとえば、MEMO.TXT というバッファのジャーナル・ファイル名はMEMO_TXT.XTPU\$JOURNAL になります。

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成されます。XTPU\$JOURNAL は省略時にはSYS\$SCRATCH に定義されています。

バッファのジャーナル・ファイル名を知るにはSHOWコマンドを使ってください。

変更が行われたバッファのジャーナリングを開始することはできません。WRITE FILEコマンドまたはSAVE FILEコマンドでバッファの内容をファイルに書き込んでからジャーナリングを開始してください。

すべてのバッファ (システム・バッファを除く) のジャーナリングを開始するには、SET JOURNALING ALLコマンドを使ってください。

SET JOURNALING ALL

形式

SET JOURNALING ALL

説明

すべてのテキスト・バッファのバッファ・ジャーナリングを開始します。これは省略時の設定です。

通常、日本語 EVE は個々のテキスト・バッファのジャーナル・ファイルを作成し、ジャーナリングを行います。このためSET JOURNALING ALLコマンドが使用されるのは、/NOJOURNAL 修飾子を指定して日本語 EVE を起動したか、あるいは編集集中にSET NOJOURNALING ALLコマンドを使った場合に限られます。

ジャーナル・ファイルの名前は、編集集中のバッファやファイルの名前とファイル・タイプ.XTPU\$JOURNAL から生成されます。たとえば、MEMO.TXT というバッファのジャーナル・ファイル名はMEMO_TXT.XTPU\$JOURNAL になります。

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成されます。XTPU\$JOURNAL は省略時にはSYS\$SCRATCH に定義されています。

バッファのジャーナル・ファイル名を知るにはSHOWコマンドを使ってください。

変更が行われたバッファのジャーナリングを開始することはできません。WRITE FILEコマンドまたはSAVE FILEコマンドでファイルを書き出してからジャーナリングを開始してください。

SET KANA ECHO MODE

形式

SET KANA ECHO MODE { *HIRAGANA*
KATAKANA
HANKAKUKANA }

パラメータ

HIRAGANA

キーボードから入力されたカナ文字 (カナ・キーあるいはローマ字かな変換) をひらがなで表示します。

KATAKANA

キーボードから入力されたカナ文字 (カナ・キーあるいはローマ字かな変換) をカタカナで表示します。

HANKAKUKANA

キーボードから入力されたカナ文字 (カナ・キーあるいはローマ字かな変換) を半角カタカナで表示します。

説明

カナ文字の表示を切り換えます。SET KANA ECHO MODE の設定は SET ECHO MODE の設定の影響を受けます。SET ECHO MODE コマンドで、HIRAGANA、KATAKANA、HANKAKUKANA のいずれかを指定したときには SET KANA ECHO MODE の設定もそれぞれ HIRAGANA、KATAKANA、HANKAKUKANA になります。

SET KANA ECHO MODE

おもにカタカナ・キーを使ってかなを入力しているときにはSET KANA ECHO MODEコマンドで HIRAGANA , KATAKANA , HANKAKUKANA の切り換えを行うとアルファベット・キーはその設定に影響されずにアルファベットの入力を行うことができます。

SET KEYPAD EDT

形式

SET KEYPAD EDT

説明

EDT スタイルのキーパッドの使用を許可し、数字キーパッド・キーと他のキーを定義します。

将来のセッションのために EDT キーパッドを保存する場合には、SET KEYPAD EDT コマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録するか、または SAVE EXTENDED EVE コマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。

EDT キーパッドを設定しても、完全に EDT がエミュレートされるわけではありません。日本語 EVE の EDT キーパッドと実際の EDT の重要な相違点は次に示すとおりです。

- EDT キーパッドは **PF1** を GOLD キーとして設定し、**PF1** の現在の定義を無効にする。しかし、別のキーを GOLD として設定した場合には (SET GOLD KEY コマンドを使用することにより)、ユーザが定義した GOLD キーが使用される。一度に 1 つのキーだけを GOLD キーとして設定できる。
- **KP8**、**GOLD-KP8**、**Ctrl/U** などの EDT が通常定義するキーを定義する場合には、ユーザの定義が EDT 定義より優先する。
- EDT キーの他に、EDT キーパッドを設定すると、SET GOLD KEY コマンドと同じ GOLD の組み合わせが定義される。たとえば、**GOLD-Find** は WILDCARD FIND として定義され、**GOLD-** は BOTTOM として定義される。

SET KEYPAD EDT

- **[PF2]**はHELP KEYPADとして定義される。これは現在のキーパッドのダイアグラムを表示する。**[GOLD-PF2]**はHELP KEYSとして定義される。これは現在のすべてのキー定義を表示する。
- 日本語 EVE コマンドを入力するために、**[GOLD-KP7]**はDOとして定義される。日本語 EVE は EDT のライン・モード・コマンドや非キーパッド・コマンドをサポートしない。
- **[GOLD-KP8]**はFILLとして定義され、選択領域、検索領域の現在の段落の書式を変更する。実際の EDT の場合のように、選択領域または検索領域に対してだけ FILL 操作を実行するためのキーが必要な場合には、キーをFILL RANGEとして再定義する。
- エディタ・キーパッドの**[Next Screen]**と**[Prev Screen]**は日本語 EVE と少し異なる方法で定義されている。日本語 EVE では、キーは現在のウィンドウの長さだけスクロールする。EDT キーパッドでは、キーはウィンドウ・サイズの75%をスクロールする。
- **[Ctrl/H]**、**[Ctrl/J]**、**[Ctrl/U]**は EDT をエミュレートするように定義されている。これらのキーの標準的な日本語 EVE 定義は少し異なっている。また、EDT キーパッドは**[Ctrl/K]**を LEARNとして定義している。
- **[Ctrl/Z]**はEXITとして定義されており、編集セッションを終了する。実際の EDT では、**[Ctrl/Z]**はライン・モードに戻る。日本語 EVE でこの機能をエミュレートするには、**[Ctrl/Z]**を次のように再定義する。

Command: **DEFINE KEY= Ctrl/Z DO**

- 他の一部の制御キーは実際の EDT と異なる方法で定義されている。**[Ctrl/A]**はCHANGE MODEとして定義されている(挿入モードと重ね書きモードを切り替える)。**[Ctrl/E]**はEND OF LINEとして定義されている(これは EDT キーパッドの EOL キーと少し異なる)。**[Ctrl/R]**はREMEMBERとして定義されている(学習シーケンスを終了する)。
- **[Ctrl/C]**は操作を取り消すことができるが、この制御キーは使用しないことが望ましい。これは、**[Ctrl/C]**はジャーナル・ファイルに記録されないため、編集セッションがシステム障害によって異常終了したときに、作業結果を回復できなくなるためである。操作を取り消すために**[Ctrl/C]**を使用した場合には、ただち

に編集セッションを終了し、編集結果を保存し、その後、編集セッションを再起動しなければならない。

- EDT キーパッドはENTERをRETURN として定義しており、コマンドを終了したり、改行するために使用する。`[Enter]`キーは再定義できるが、`[Return]`キーと`[Ctrl/M]`を再定義することはできない。
- 一部の EDT キーパッドの定義では、対応する日本語 EVE コマンドを使用しており、名前は少し異なるが、通常は EDT と類似した方法で機能する。`[KP1]`キーはMOVE BY WORDとして定義されており、少し異なる単語区切りを使用する。日本語 EVE では、単語の定義には、次の単語セパレータ (通常はプリント文字) まで、後続のスペースやタブも含まれる。
- 日本語 EVE キー名は通常、DCL レベルの場合と同じであり、したがって、EDT キー名と異なっている。
- 日本語 EVE では、SELECTコマンドを使用した後、カーソルを移動せずにREMOVE(またはCUT) コマンドを使用した場合、ペースト・バッファはクリアされない。そのかわり、現在の文字が選択され、削除される。
- 次の EDT キーパッド・キーは設定に応じて、日本語 EVE の Insert Here バッファまたはDECwindows クリップボードを使用する。

```
INSERT HEREor [GOLD-KP6]
REMOVE( [KP6] )
Append ( [KP9] )
EDT Replace ( [GOLD-KP9] )
Subs ( [GOLD-Enter] )
```

省略時の設定は NOCLIPBOARD であり、その場合には Insert Here バッファが使用される。SET CLIPBOARD コマンドの説明を参照。

- 省略時の設定では、日本語 EVE はフリー・カーソルを使用し、テキストがすでに存在するかどうかとは無関係に、バッファ内のどこにでも移動できる。EDT スタイルのバウンド・カーソルが必要な場合には、SET CURSOR BOUND コマンドを使用する。カーソル移動のタイプは次の EDT キーパッド・キーに影響を与える。

```
EDT Next Screen ( [Next Screen] )
EDT Previous Screen ( [Prev Screen] )
```

SET KEYPAD EDT

Sect (KP8)

EDT の Char キー (KP3) は、カーソルがフリー・カーソルに設定されている場合でも、バウンド・カーソルを使用する。

- 一部のキー機能は、バッファのモード(挿入モード/重ね書きモード)の影響を受ける。

Del C (COMMA)

SpecIns (GOLD-KP3)

また、RESTORE CHARACTERなどの一部の日本語 EVE コマンドもモードの影響を受ける。このコマンドは EDT キーパッドの GOLD-COMMA に割り当てられている。

- 自動的にスクロールを開始する距離を設定する場合には、EDT の SET CURSOR コマンドのかわりに、SET SCROLL MARGINS コマンドを使用する。日本語 EVE では、SCROLL MARGIN はそれぞれ先頭と最後から測定される。たとえば、ターミナル画面が 24 行の場合に(メイン・ウィンドウは 21 行)、SET SCROLL MARGINS 56 は EDT の SET CURSOR 5:15 と同じである。省略時の設定は 00 である(スクロールは、ウィンドウの一番上または一番下をこえて移動したときに開始される)。
- 検索操作の大文字と小文字の区別と方向は、日本語 EVE の規則に従う。EDT の場合と異なり、日本語 EVE では、Return キーと Enter キーを別々に定義していないため、検索文字列の内部にキャリッジ・リターンを含むことはできない。しかし、SET FIND WHITESPACE コマンドを使用して、行区切りをこえた検索を可能にしたり、WILDCARD FIND コマンドを使用して行の先頭または最後にあるテキストを検索することが可能である。
- 日本語 EVE を終了すると、バッファを変更した場合にだけ(そのバッファの内容をまだ書き込んでいない場合)、新しいファイルが作成される。QUIT 操作では編集結果は破棄されるが、バッファを変更している場合には、日本語 EVE は編集結果を保存せずに編集セッションを終了するかどうかを確認する。また、バッファが変更されていない場合には(あるいはすでにバッファの内容をファイルに書き込んだ後、バッファを変更していない場合)、EXIT と QUIT は同じであり、どちらの場合も新しいファイルは作成されない。

- 日本語 EVE のSHIFT LEFTコマンドとSHIFT RIGHTコマンドは、バッファを基準にしてウィンドウの水平方向の位置を移動する。一方、EDT の非キーパッド・コマンドである SHL と SHR は、ウィンドウを基準にしてバッファを移動する。したがって、日本語 EVE では、SHIFT RIGHT 8 は EDT の SHL に相当し、カラム 9 のテキストが画面の左端のカラムに表示される。
- 日本語 EVE で実現されていない EDT の機能：

GOLD キーは制御キーに相当する。たとえば、GOLD-UとGOLD-Zは定義されていないが、Ctrl/UとCtrl/Zは定義されている。

タブ調整のためのキー。タブ・ストップを変更する場合には、SET TABS ATコマンドとSET TABS EVERYコマンドを使用する。また、WPS キーパッドの Ruler キー (WPS のGOLD-R) に対するキーを定義し、ルーラを使用してタブ・ストップを追加または削除することができる。

SET KEYPAD EVEJ

形式

SET KEYPAD EVEJ

説明

このコマンドは、キーパッドを EVEJ スタイルにセットします。このコマンドを実行すると、同時に SET CONVERSION EVEJ コマンドも実行されます。

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使用できます。

このキーパッドを用いての入力、かな漢字変換の方法については、『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の第 3 章を参照してください。

SET KEYPAD JEDI

形式

SET KEYPAD JEDI

説明

このコマンドは、キーパッドを JEDI スタイルにセットします。このコマンドを実行すると、同時に SET CONVERSION JEDI コマンドも実行されます。

JEDI キーパッドを選択すると、変換キー、定義済みキーなどが、JEDI エディタとほとんど同じように使用できます。

SET KEYPAD JVMS

形式

SET KEYPAD JVMS

説明

このコマンドは、キーパッドを JVMS スタイルにセットします。このコマンドを実行すると、同時に SET CONVERSION JVMS コマンドも実行されます。

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 KINQUIRE などのユティリティとほとんど同じように使用できます。

このキーパッドを用いての入力、かな漢字変換の方法については、『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の第 5 章を参照してください。

SET KEYPAD LEIA

形式

SET KEYPAD LEIA

説明

このコマンドは、キーパッドを LEIA スタイルにセットします。このコマンドを実行すると、同時にSET CONVERSION LEIAコマンドも実行されます。

LEIA キーパッドを選択すると、変換キー、定義済みキーなどが、LEIA エディタとほとんど同じように使用できます。

SET KEYPAD NOEDT

形式

SET KEYPAD NOEDT

説明

EDT キーパッドの使用を禁止し (定義を取り消し) , 使用しているターミナル・タイプに対する省略時のキーパッドを復元します。

- VT300 または VT200 シリーズ・ターミナルの場合には , 結果はSET KEYPAD NUMERICコマンドを使用した場合と同じである。
- VT100 シリーズ・ターミナルの場合には , 結果はSET KEYPAD VT100コマンドを使用した場合と同じである。

DEFINE KEYコマンド , LEARNコマンド , SET GOLD KEYコマンドによって定義したキーの場合には , その定義は取り消されません。しかし , EDT キーパッド・キーを使用する学習シーケンスは , キーの定義が取り消されるか , または変更されるため , 正しく機能しなくなります。SET KEYPAD NOEDTは , EDT キーパッドの使用を許可することにより GOLD キーが設定された場合には , 現在の GOLD キーを取り消しますが , SET GOLD KEYコマンドによって設定された場合には , GOLD キーを取り消しません。

SET KEYPAD NOWPS

形式

SET KEYPAD NOWPS

説明

WPS キーパッドの使用を禁止し (定義を取り消し) , 使用しているターミナルのタイプに対する省略時のキーパッドを復元します。

- VT300 または VT200 ターミナルの場合には , 結果はSET KEYPAD NUMERICコマンドを使用した場合と同じである。
- VT100 シリーズ・ターミナルの場合には , 結果はSET KEYPAD VT100コマンドを使用した場合と同じである。

DEFINE KEYコマンド , LEARNコマンド , SET GOLD KEYコマンドによって定義したキーの場合には , その定義は取り消されません。しかし , WPS キーパッド・キーを使用する学習シーケンスは , キーの定義が取り消されるか , または変更されるため , 正しく機能しなくなります。SET KEYPAD NOWPSは , WPS キーパッドの使用を許可することにより GOLD キーが設定された場合には , 現在の GOLD キーを取り消しますが , SET GOLD KEYコマンドによって設定された場合には , GOLD キーを取り消しません。

WPS キーパッドの使用を禁止しても , カーソルがフリー・カーソルに設定されるわけではありません。フリー・カーソルの移動を復元するには , SET CURSOR FREEコマンドを使用します。

SET KEYPAD NUMERIC

形式

SET KEYPAD NUMERIC

説明

補助キーパッドを省略時の状態に設定し、現在のキーパッド設定を取り消します。

DEFINE KEYコマンド、LEARNコマンド、SET GOLD KEYコマンドによって定義したキーの場合には、その定義は取り消されません。しかし、EDT キーパッドまたは WPS キーパッドのキーを使用する学習シーケンスは、これらのキーの定義が取り消されるか、または変更されるため、正しく機能しません。SET KEYPAD NUMERICは、現在の GOLD キーが EDT キーパッドまたは WPS キーパッドによって設定された場合には、GOLD キーを取り消しますが、SET GOLD KEYコマンドによって設定された場合には、GOLD キーを取り消しません。

SET KEYPAD TARO

形式

SET KEYPAD TARO

説明

このコマンドは、キーパッドを TARO スタイルにセットします。このコマンドを実行すると、同時に SET CONVERSION TARO コマンドも実行されます。

TARO キーパッドを選択すると、Ctrl キーを使わずに、スペース・バーで変換を行うことができます。

このキーパッドを用いての入力、かな漢字変換の方法については、『日本語 EVE ユーザーズ・ガイド』の第 4 章を参照してください。

注意

このコマンドを実行すると、ユーザ定義キーのうち、シフト状態の F6 ~ F14 までの一時記憶が失われます。必要なキー定義は NVR に保存し、日本語 EVE の終了後に NVR から呼び出してください。

SET KEYPAD VT80

SET KEYPAD VT80

形式

SET KEYPAD VT80

説明

このコマンドは、キーパッドを EVEJ/VT80 スタイルにセットします。

SET KEYPAD VT100

形式

SET KEYPAD VT100

説明

VT100 スタイルのキーパッドの使用を許可し、現在のキーパッド設定を取り消します。

VT100 シリーズ・ターミナルを使用している場合には、これは省略時の設定です。

DEFINE KEYコマンド、LEARNコマンド、SET GOLD KEYコマンドによって定義したキーの場合には、その定義は取り消されません。しかし、WPS キーパッド・キーを使用する学習シーケンスは、そのキーの定義が取り消されるか、または変更されるため、正しく機能しません。SET KEYPAD VT100は、現在の GOLD キーが EDT キーパッドまたは WPS キーパッドによって設定された場合には、そのキーを取り消しますが、SET GOLD KEYコマンドによって設定された場合には、GOLD キーを取り消しません。

VT300 シリーズまたは VT200 シリーズ・ターミナルで日本語 EVE を実行する場合でも、すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して VT100 キーパッドの使用を許可する場合には、SETKEYPAD VT100コマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録するか、またはSAVE EXTENDED EVEコマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。

SET KEYPAD WPS

形式

SET KEYPAD WPS

説明

WPS スタイルのキーパッドの使用を許可し、補助キーパッドや他のキーを定義し、カーソルをバウンド・カーソルに設定します。

将来のセッションのために WPS キーパッドを保存する場合には、SET KEYPAD WPS コマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録するか、または SAVE EXTENDED EVE コマンドを使用してセクション・ファイルを作成します。

SET KEYPAD WPS は「GOLD キーの編集」のために大部分の WPS キーパッド・キーを提供します。しかし、WPS を完全に実現したり、エミュレートしているわけではありません。日本語 EVE での WPS キーパッドと実際の WPS の相違点は次のとおりです。

- WPS キーパッドでは **[PF1]** を GOLD キーとして設定しており、**[PF1]** の現在の定義は無効となる。しかし、別のキーを GOLD キーとして設定した場合には (SET GOLD KEY コマンドによって)、その GOLD キーが使用される。一度に 1 つのキーだけを GOLD キーとして設定できる。
- WPS キーパッドを設定すると、WPS キーの他に、SET GOLD KEY コマンドの場合と同じ GOLD の組み合わせが定義される。ただし、**[GOLD-F13]** は Delete Beginning Sentence として定義される。
- 繰り返しカウントのために GOLD と数値の組み合わせを使用できる。たとえば、次のキーストロークまたはコマンドを 5 回繰り返す場合には、**[GOLD-5]** を使用できる。しかし、この方法で WPS の **[Paste]** キーを繰り返すことはできな

い。これは、WPS の Paste が **GOLD-1** から **GOLD-9** までを WPS スタイルの代替ペースト・バッファの指定として解釈するからである。

- **KP5** や **GOLD-R** などのように、WPS が通常定義しているキーを定義した場合には、ユーザの定義が WPS の定義より優先する。
- 日本語 EVE コマンドを入力するために、**GOLD-[** は DO として定義されており、**GOLD->** と **Ctrl/K** はどちらも LEARN として定義されている。学習シーケンスを終了するには、REMEMBER として定義されているキー (**Ctrl/R**) を押すか、または WPS の Halt キー (**GOLD-'**) を押す。
- **Ctrl/J** と **F13** はどちらも Delete Previous Word として定義されている。**GOLD-F13** と **GOLD-Ctrl/J** はどちらも Delete Beginning Sentence として定義されている。
- **GOLD-PF3** と **GOLD-PF4** は RESTORE として定義されており、WPS の Delete Word キー (**PF3**)、WPS の Delete Beginning Sentence キー、ERASE LINE コマンドなどによって最後に消去した内容を再挿入するが、最後に消去または削除した文字は復元されない。したがって、**GOLD-PF3** を RESTORE WORD として定義し、**GOLD-PF4** を RESTORE CHARACTER として定義することが必要である。
- RESTORE SENTENCE コマンドは、Delete Beginning Sentence キー (**GOLD-F13** または **GOLD-Ctrl/J**) によって最後に消去した内容を再挿入する。WPS キーパッドを設定しても、RESTORE SENTENCE に対するキーは定義されない。したがって、RESTORE SENTENCE に対するキーを定義する必要がある。
- WPS キーパッドでは、エディタ・キーパッドの **Select** を押すか、またはキーパッドの **PERIOD** を押すと、バッファの方向が順方向に設定される。しかし、SELECT コマンドを入力した場合や、マウスを使用してテキストを選択した場合には、方向は変更されない。
- 現在の位置が Buffer List バッファの内部である場合には、WPS の Cut キー (**MINUS** または **Remove**) を押すことにより、カーソルが現在設定されている名前のバッファを削除できる (REMOVE と同じ)。詳しい説明は、SHOW BUFFERS コマンドの説明を参照。

SET KEYPAD WPS

- WPS キーパッド・キーはDECwindows クリップボードを使用しない。たとえば WPS の Copy , Cut , Paste キーは日本語 EVE の Insert Here バッファを使用するか、または番号によってユーザが指定した WPS スタイルの代替ペースト・バッファ (~) を使用する。日本語 EVE コマンドと EDT キーパッド・キーは設定に応じて、Insert Here バッファまたはクリップボードを使用する (SET CLIPBOARD コマンドの説明を参照)。
- WPS の Ruler キー () を使用する場合には、一度に 1 つのルーラだけを有効にできる。ルーラを文書の内部に組み込むことはできない。マージンや段落字下げを設定した場合、テキストが自動的に再ラップされたり、テキストの書式が変更されることはない。したがって、テキストの書式を変更するには、FILL コマンドを使用する。
- WPS キーパッド・キーによるスクロール操作は、WPS の Halt キー () だけでなく、他のどのキーを押した場合にも停止する。スクロールを停止するためにキーを押すと、そのキーに割り当てられている機能も実行される。
- WPS キーパッドを設定すると、カーソルは自動的にバウンド・カーソルに設定され、バッファの使用されていない部分には移動しない。フリー・カーソルを使用しなければならない場合には、SET CURSOR FREE コマンドを実行する。これは日本語 EVE の省略時の設定である。カーソルの移動タイプは次の WPS キーパッド・キーに影響を与える。

Advance()

Backup()

Scroll Advance()

Scroll Backup()

- WPS キーパッドはソフト・ページ区切り挿入のために次のキーを定義している。

キー	定義
PF2	MOVE BY PAGE。バッファの方向に応じて、次のページ区切り又は前のページ区切りにカーソルを移動する。
GOLD-PF2	PAGINATE。1 頁 54 行でソフト・ページ区切りを挿入する。これはフォーム・フィードと空 (null) 文字の組み合わせであり、小さい FF , NL として表示される。
GOLD-N	INSERT PAGE BREAKN。ハード・ページ区切りを挿入する。これはフォーム・フィードであり、小さい FF として表示される。 Ctrl/L と同じ。
GOLD-P	WPS Page Marker。ソフト・ページ区切りを挿入する。

フォーム・フィード : FF 空 (null) 文字 : NL

- 検索操作の大文字と小文字の区別および方向に関しては、日本語 EVE の規則に従う。詳しい説明は、FIND コマンドの説明を参照。
- 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、DIGITAL Standard Runoff コマンド (BLANK など)、JUNOFF コマンドによって区切られる。文はピリオド、疑問符、感嘆符によって区切られる。Runoff コマンドまたは 10 進数の内部のピリオドは文区切りとして取り扱われる。
- SET PARAGRAPH INDENT コマンドによって実行される段落字下げはバッファの左マージンを基準にしている。WPS の Ruler キー (GOLD-R) の場合には、マージンとは無関係である。
- GOLD-C は CENTER LINE として定義されており、左マージンと右マージンの中央に現在の行をセンタリングするために、スペースを使用する。センタリング・マークは使用しない。
- 編集セッションを終了しても、入力ファイルの古いバージョンは削除されない。また、バッファの内容を変更していない場合には (またはすでにバッファの内容をファイルに書き込んでおり、その後、バッファを変更していない場合)、EXIT と QUIT は同じである。新しいファイルは作成されない。日本語 EVE は F10 と Ctrl/Z の両方を EXIT として定義している。WPS キーパッドでは、GOLD-F を EXIT として定義し、GOLD-K を QUIT として定義している。

SET KEYPAD WPS

- 日本語 EVE で実現されていない WPS の機能：

短縮形またはライブラリ文書

プリントのための制御コマンド

エディタ算術演算

脚注，段落の番号付け，目次

ハイフン挿入とノンブレーキング・スペース

ASCII 以外の出力ファイル

肩文字，添字，合成文字

VIEW モード

TDE (2 次元エディタ)

UDP (ユーザ定義 WPS プロシージャ)

ワード・ラップ・リターン (日本語 EVE では，行はすべてハード・リターンで終了する)

SET KINSOKU

形式

SET KINSOKU { *OVERFLOW number*
DEFAULT }

パラメータ

OVERFLOW number

ぶら下がり禁則のカラム数を指定します。行頭禁則文字がこのカラム数より多く連続すると、ぶら下がり禁則でなく押し出し禁則になります。

指定できる数値は0以上の整数です。

DEFAULT

禁則処理の指定を日本語 EVE の標準設定に戻します。

説明

禁則処理の動作を変更します。

日本語 EVE 標準の行頭禁則文字、および行末禁則文字は以下のとおりです。

- 行頭禁則文字

, . 。 . : ; ! ? - ・ ' ° ° "] }) 」 〕 》 】 』 、 ゝ ㇿ 々 "

- 行末禁則文字

‘ “ [{ (「 [《 【 『 ~

ぶら下がり禁則のカラム数の標準値は"2"です。

SET LEFT MARGIN

形式

SET LEFT MARGIN *integer*

パラメータ

integer

左マージンを設定するカラム。右マージンより小さい値でなければなりません。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー、または `Do` キーだけを押し、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。省略時の左マージンは 1(左端のカラム)です。

説明

現在のバッファの左マージンをユーザが指定したカラムに設定します。このコマンドを実行しても、既存のテキストは変更されませんが、新しいテキストや、CENTER LINEコマンドまたはFILLコマンドによって書式を変更するテキストには影響があります。`Return` を押すか、またはFILLコマンドを使用した場合や、日本語 EVE が自動的にテキストをラップする場合には、各行は左マージンから開始されます。

左マージンはバッファ固有の設定であり、各バッファに対して異なる左マージンを設定できます。バッファの現在のマージンを確認するには、SHOWコマンドを使用します。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して特定の左マージンを設定する場合には、SET LEFT MARGINコマンドをイニシャライゼーション・ファイルに登録します。そ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 を起動した場合には、その設定がメイン・バッファ（または最初のバッファ）と\$DEFAULTS\$という名前の日本語 EVE システム・バッファに適用されます。したがって、ユーザが作成する各バッファは同じ左マージンになります。

SET PARAGRAPH INDENTコマンドを使用する場合には、左マージンと段落字下げの合計は右マージンより小さくなくならず、少なくとも 1 でなければなりません。たとえば、段落字下げが - 4 の場合には、左マージンは少なくとも 5 でなければなりません。

例

次のコマンドは、左マージンを 5 に設定します。新しいマージンに従って既存のテキストの書式を変更する場合には、FILLコマンドを使用します。

Command: **SET LEFT MARGIN 5**

SET MUHENKAN KEY

形式

SET MUHENKAN KEY { *SPACE*
NOSPACE }

パラメータ

SPACE

新日本語キーボード上の[無変換]キーをスペース・キーと同じ動きをするように設定します。すべてのキーパッドで[無変換]キーをスペース・キーとまったく同じように使用することができます。

NOSPACE

SET MUHENKAN KEY SPACEの設定を解除します。新日本語キーボード上の[無変換]キーは本来の動作に戻ります。

説明

新日本語キーボード上の[無変換]キーの動作を切り換えます。新日本語キーボード上では日本語変換用に[変換]、[ひらがな]、[無変換]の3つのキーが追加されました。そのため従来のキーボードに比べ、スペース・キーの長さが約 1/3 程度に縮小されています。

このコマンドは追加された3つのキーのうち[無変換]キーをスペース・キーと同じ動きをするように設定します。

SET MUHENKAN KEY SPACEを実行すると[無変換]キーはすべてのキーパッドでスペース・キーとまったく同じように動作します。

無変換キーは、省略時には TARO キーパッドを除くすべてのキーパッドに共通に、次のように定義されています。

キー	定義
無変換	無変換 1 (入力領域すべてをその時のエコーに戻しそのまま確定)
Shift/ 無変換	無変換 2 (変換を解除し入力状態に復帰。確定せず。)
Alt/ 無変換	記号変換

新日本語キーボードを含む変換キーの一覧については、付録の B を参照してください。

変換、**ひらがな**、**無変換**の 3 つのキーの動作を同時に切り替えたい場合には、SET JAPANESE KEYS コマンドを使用してください。

SET NOCLIPBOARD

形式

SET NOCLIPBOARD

説明

テキストの複写，削除，回復のために DECwindows クリップボードを使用することを禁止し，日本語 EVE の Insert Here バッファを使用することを許可します（省略時の設定）。

WPS キーパッド・キーの場合には，設定とは無関係に，クリップボードは使用されません。

クリップボードの使用を許可すると，日本語 EVE と他の DECwindows アプリケーションの間でテキストを転送できます。しかし，日本語 EVE の内部で編集する場合には，編集の対象となるテキストの量に応じて，Insert Here バッファを使用するほうが迅速に処理できます。

SET NODEFAULT COMMAND FILE

形式

SET NODEFAULT COMMAND FILE

説明

SET NODEFAULT COMMAND FILE コマンドは SET DEFAULT COMMAND FILE コマンドの設定をキャンセルします。このコマンドは起動時に使用されるコマンド・ファイルは規定せず、グローバル属性などを保存するときに使用されるコマンド・ファイルにだけ適用されます。

この場合、省略時のコマンド・ファイルとして次のうちのどれかを使用します。

- 日本語 EVE を起動したときに /COMMAND=修飾子で指定したコマンド・ファイル
- 論理名 TPU\$COMMAND に定義されたコマンド・ファイル
- ホーム・ディレクトリにある TPU\$COMMAND.TPU という名前のファイル

SET NODEFAULT SECTION FILE

形式

SET NODEFAULT SECTION FILE

説明

SET NODEFAULT SECTION FILE コマンドは SET DEFAULT SECTION FILE コマンドの設定をキャンセルします。このコマンドは起動時に使用されるセクション・ファイルは規定せず、グローバル属性などを保存するときに使用されるセクション・ファイルにだけ適用されます。これは省略時の設定です。

表 4-11 は、SECTION FILE PROMPTING の設定による SET NODEFAULT SECTION FILE コマンドの動きの違いをまとめたものです。

表 4-11 セクション・ファイルの設定による SET NODEFAULT SECTION FILE コマンドの動き

プロンプトの設定	SET NODEFAULT SECTION FILE コマンドの与える影響
SET SECTION FILE PROMPTING (省略時の設定)	セクション・ファイルに保存するかどうかきいてきます。もし Yes と答えた場合、日本語 EVE はセクションファイル名をきいてきます。
SET NOSECTION FILE PROMPTING	セクション・ファイルに保存するかを尋ねるプロンプトを出力せず、コマンド・ファイルに保存するかをきいてきます。

これらの設定は、SAVE ATTRIBUTES コマンドや SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドを使用したときか、exit または quit するときに属性を保存した場合に適用されます。

SET NODIRECTORY LIST

形式

SET NODIRECTORY LIST

説明

SET DIRECTORY LISTコマンドの設定をキャンセルします。GET FILEコマンド, INPUT FILEコマンドは通常の動きに戻ります。これは省略時の設定です。

この設定はSAVE ATTRIBUTESコマンドで保存することができます。詳しい説明はattributes のオンライン・ヘルプを参照してください。

SET NOEXIT ATTRIBUTE CHECK

形式

SET NOEXIT ATTRIBUTE CHECK

説明

SET NOEXIT ATTRIBUTE CHECKコマンドは日本語 EVE を終了する際の属性チェックを無効にします。属性が変更されていてもそれを保存するかどうかを尋ねるプロンプトは表示されません。このコマンドを常に有効にしたい場合にはこのコマンドを実行した後にSAVE ATTRIBUTESコマンドで設定をセクション・ファイルまたはコマンド・ファイルに保存してください。

SET NOFIX KEISEN

形式

SET NOFIX KEISEN

説明

罫線固定モードを解除します(省略時の設定)。罫線キャラクタに対する編集操作を通常の文字に対してと同じように行うことができるようになります。

SET NOGOLD KEY

形式

SET NOGOLD KEY

説明

現在の GOLD キーを取り消し (定義を取り消し) , そのキーを単独で定義できるようにします (省略時の設定)。

一度に 1 つのキーだけを GOLD キーとして設定できます。[PF1] 以外の GOLD キーを設定し, EDT キーパッドまたは WPS キーパッドを設定した場合には, ユーザが設定した GOLD キーが使用されます。その後, 他のキーと同様に [PF1] を定義できます。また, SET NOGOLD KEY を使用して, EDT キーパッドや WPS キーパッドに対して GOLD キーとして [PF1] を復元し, ユーザが定義した GOLD キーを取り消すこともできます。

SET NOGOLD KEY は GOLD キーの組み合わせを取り消したり, 定義を取り消すわけではありませんが, SET GOLD KEY コマンドを使用するか, または EDT キーパッドあるいは WPS キーパッドを設定することにより, 別のキーを GOLD として設定しない限り, これらの組み合わせを実行することはできません。

例

次の例では, [F20] を GOLD キーとして設定し, その後, EDT キーパッドの使用を許可しています。この場合, 通常は [PF1] が GOLD キーとして使用されます。SET NOGOLD KEY コマンドは [F20] を取り消し, [PF1] を GOLD キーとして設定します。

SET NOGOLD KEY

Command: **SET GOLD KEY F20**

Command: **SET KEYPAD EDT**

Command: **SET NOGOLD KEY**

GOLD キーは EDT キーパッドの PF1 に戻りました

SET NOJOURNALING

形式

SET NOJOURNALING *buffer-name*

パラメータ

buffer-name

バッファ・ジャーナリングを終了したいバッファの名前です。バッファ名を指定しなかったときは、日本語 EVE がバッファ名を聞いてきます。

説明

指定したバッファのバッファ・ジャーナリングを終了します。通常、日本語 EVE は個々のテキスト・バッファのジャーナル・ファイルを作成しジャーナリングを行います。システムの問題によって失われてもよいバッファに対してはジャーナリングを終了することもできます。たとえばテスト・プロシージャが書かれたバッファや、編集をしないで読むだけのバッファはジャーナリングをする必要がありません。

すべてのバッファのジャーナリングを終了するには、SET NOJOURNALING ALL コマンドを使ってください。

SET NOJOURNALING コマンドはバッファのジャーナル・ファイルを削除しません。ジャーナル・ファイルを削除するには、以下に示すように DCL コマンドの DELETE を使ってください。

```
$ DELETE XTPU$JOURNAL:testdata.xtpu$journal;*
```

SET NOJOURNALING コマンドはキー・ジャーナリングには影響を与えません。

SET NOJOURNALING ALL

形式

SET NOJOURNALING ALL

説明

すべてのテキスト・バッファのバッファ・ジャーナリングを終了します。通常、日本語 EVE は個々のテキスト・バッファのジャーナル・ファイルを作成し、ジャーナリングを行います。システムの問題によって失われてもよいバッファに対してはジャーナリングを終了することもできます。たとえばテスト・プロシージャが書かれたバッファや、編集をしないで読むだけのバッファはジャーナリングをする必要がありません。

特定のバッファのジャーナリングを終了するにはSET NOJOURNALINGコマンドを使って、バッファ名を指定してください。キー・ジャーナリングのみを使って、バッファ・ジャーナリングを使わないときには、日本語 EVE のイニシャライゼーション・ファイルにSET NOJOURNALING ALLコマンドを書いておくといでしょう。

SET NOJOURNALING ALLコマンドを実行した後は、新しいジャーナル・ファイルは作成されませんが、すでに存在しているジャーナル・ファイルは削除されません。ジャーナル・ファイルを削除するには、以下に示すように DCL コマンドの DELETE を使ってください。

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

SET NOJOURNALING ALLコマンドはキー・ジャーナリングには影響を与えません。

SET NOPENDING DELETE

SET NOPENDING DELETE

形式

SET NOPENDING DELETE

説明

DELETEを使用した場合や、新しいテキストを入力した場合に、選択したテキストの削除を禁止します（省略時の設定）。

バッファ内でテキストを選択した場合、新しいテキストを入力すると、その文字が選択領域に追加され、DELETEを使用すると、カーソルの左側の文字だけが消去されます。つまり、保留削除が禁止されている場合には、選択領域が設定されているかどうかとは無関係に、DELETEは同じように機能します。

SET NOSECTION FILE PROMPTING

形式

SET NOSECTION FILE PROMPTING

説明

SET NOSECTION FILE PROMPTING コマンドはグローバル属性や各種設定を保存するときにプロンプトを出力しないように設定します。

表 4-12 は、保存のための省略時のセクション・ファイルを設定しているかどうかによる、SET NOSECTION FILE PROMPTING コマンドの動きの違いをまとめたものです。

表 4-12 セクション・ファイルの設定による SET NOSECTION FILE PROMPTING コマンドの動き

セクション・ファイルの設定	SET NOSECTION FILE PROMPTING の効果
SET DEFAULT SECTION FILE	属性を保存するときファイル名を要求するプロンプトを表示せずに省略時のセクション・ファイルに保存します。
SET NODEFAULT SECTION FILE	属性を保存するときコマンド・ファイルに保存するかどうかをきいてきます。もし Yes と答えると続いてコマンド・ファイル名を要求するプロンプトを表示します。

セクション・ファイルへの保存を尋ねるプロンプトを無効にすることで日本語 EVE の終了処理を速くしたり、属性の保存を速く行うことができるようになります。またつねに属性の保存はコマンド・ファイルに行うと決めているような場合にもこのコマンドは有効です。より詳しい説明はオンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

SET NOWRAP

形式

SET NOWRAP

説明

現在のバッファで自動ラップ機能を禁止し、行の最後に入力したときに、テキストが右マージンをこえて入力されるようにします。この機能は、幅の広い表や何段階も字下げされた長いプログラム文などのように、非常に長い行を編集するときに役立ちます。日本語 EVE ウィンドウの幅に応じて、テキストは表示されなくなる可能性があります。

WRAP 機能を有効にするには、SET WRAP コマンドを使用します。これは省略時の設定です。その後、行の最後に入力すると、テキストが右マージンに到達したときに、日本語 EVE は自動的に改行します。したがって、`Return` を押しただけで、FILL コマンドを使用する必要はありません。

WRAP 機能はバッファ固有の設定であり、現在のバッファに対してラップ機能を禁止または許可しても、他のバッファにはまったく影響ありません。

ラップ機能を禁止した状態でテキストの書式を変更する場合には、FILL コマンドを使用します。

例

次のコマンドはラップ機能を無効にすることにより、幅の広いテキストを入力できるようにします。その後、再度ラップ機能を有効にします。

SET NOWRAP

Command: **SET NOWRAP**

このバッファではラップは実行されません

·
·
·

Command: **SET WRAP**

このバッファ内のテキストは右マージンでラップします

SET PARAGRAPH INDENT

形式

SET PARAGRAPH INDENT *[[{+/-}]integer*

パラメータ

integer

段落の先頭に追加または先頭から差し引くスペースの数であり、バッファの左マージンを基準にした値。値が正の値（または符号なし値）の場合には、左マージンと段落字下げの合計は右マージンより小さくなくてはなりません。負の値の場合には「ハンギング」段落が作成され、最初の行は左マージンの左から開始されます。負の字下げと左マージンの合計は少なくとも 1 でなくてはなりません。段落字下げを指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー、または `Do` キーだけを押す、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。省略時の設定は 0 です（字下げは行われません）。

説明

左マージンを基準にして、現在のバッファの段落の先頭に追加または差し引くスペースの数を設定します。このコマンドを実行しても、既存のテキストが変更されるわけではなく、この後に作成する段落や、FILL コマンドを使用して書式を変更する段落にだけ影響を与えます。

日本語 EVE では、段落は次のいずれかによって区切られます。

- ブランク行
- バッファの先頭または最後

- ページ区切り (フォーム・フィード文字)
- DIGITAL Standard Runoff コマンド (.BLANK など)
- JUNOFF コマンド

段落字下げはバッファ固有の設定であり、各バッファに対して異なる段落字下げを設定できます。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションで特定の段落を字下げする場合には、SET PARAGRAPH INDENTコマンドをイニシャライゼーション・ファイルに登録します。そ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 を起動すると、指定した設定は、MAIN(最初の)バッファと\$DEFAULTS\$という名前の日本語 EVE システム・バッファに適用されます。したがって、ユーザが作成する各バッファは同じ段落字下げになります。

このコマンドによって設定される段落字下げは、バッファの左マージンを基準にしています。WPS の Ruler キー (GOLD-R) による設定はマージンとは無関係です。

段落字下げが 0 (省略時の設定) 以外の場合には、段落の先頭から始まらない領域の書式を変更するために、FILL コマンドや FILL RANGE コマンドを使用することはできません。

例

次の例は、「ハンギング」段落のための負の字下げも含めて、段落字下げを設定する方法を示しています。

1.

Command: **SET PARAGRAPH INDENT 4**

左マージンから 4 カラムの位置に段落字下げを設定します。左マージンが 5 の場合には、新しい段落の最初の行はカラム 9 から始まり、2 行目以降はカラム 5 から始まります。既存のテキストの書式を変更する場合には、FILL コマンドまたは FILL PARAGRAPH コマンドを使用します。

SET PARAGRAPH INDENT

2.

Command: **SET LEFT MARGIN 4**

Command: **SET PARAGRAPH INDENT -3**

.

.

.

Command: **SET PARAGRAPH INDENT 0**

Command: **SET LEFT MARGIN 1**

左マージンをカラム 4 に設定し、段落字下げを左マージンよりさらに 3 カラム左の位置に設定します。この後、新しい段落の 1 行目はカラム 1 から始まり、2 行目以降はカラム 4 から始まります (このような形式を「ハンギング」段落と呼びます)。この機能は、たとえば、左マージンの左側に中黒やカウンタとして 3 つのスペースを使用する場合などのように、リスト形式のテキストを作成するときに役立ちます。前の設定に戻す場合には、コマンドの順序に注意してください (段落字下げを 0 に設定した後、左マージンを 1 に設定します)。

SET PENDING DELETE

形式

SET PENDING DELETE

説明

DELETEを使用するか、または新しいテキストを入力したときに、選択領域の削除を許可します。この機能は、テキスト・ブロックをただちに消去したり、置換するのに役立ちます。

【操作方法】

1. SET PENDING DELETEコマンドを使用します。
2. 消去するテキストを選択します (SELECTコマンドの説明を参照してください)。
3. DELETEコマンドを使用するか、または新しいテキストを入力します。選択されたテキストは消去されるか、または新しいテキストに変更されます。

消去した内容を復元する場合には、RESTORE SELECTIONコマンドを使用します。すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して保留削除 (Pending Delete) を有効に設定する場合には、SET PENDING DELETEコマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。

省略時の設定はNO PENDING DELETEです。テキストを選択している場合には、DELETEを使用すると、カーソルの左側の文字が消去され、新しいテキストを入力すると、新しい文字が挿入されます。

バッファ全体を選択した場合には、SELECT ALLコマンドを使用するか、またはMB1を5回クリックすることにより、保留削除は禁止されます。したがって、バッファ全体を誤って消去するのを防止できます。

SET RIGHT MARGIN

形式

SET RIGHT MARGIN *integer*

パラメータ

integer

右マージンを設定するカラム。左マージンより大きい値でなければなりません (または左マージンと段落字下げの合計より大きい値でなければなりません)。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー、または `Do` キーだけを押し、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

省略時の右マージンは 77 です。

説明

現在のバッファの右マージンをユーザが指定したカラムに設定します。このコマンドは既存のテキストを変更するわけではなく、新しいテキストやCENTER LINEコマンドまたはFILLコマンドによって書式を変更するテキストにだけ影響を与えます。日本語 EVE が自動的にテキストをラップ (改行) する場合や、ユーザがFILLコマンドを使用する場合には、文字は右マージンより右側に挿入されません。

右マージンはバッファ固有の設定であり、各バッファに対して異なる右マージンを設定できます。バッファの現在のマージンを確認するには、SHOWコマンドを使用します。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して特定の右マージンを使用する場合には、SET RIGHT MARGINコマンドをイニシャライゼーション・ファイルに登録します。そ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 を起動すると、指定した設定は、メイン（または最初の）バッファと\$DEFAULTS\$という名前の日本語 EVE システム・バッファに適用されます。したがって、ユーザが作成する各バッファは同じ右マージンになります。

SET WIDTHコマンドは\$DEFAULTS\$バッファの右マージンを、ユーザが指定した幅より 1 カラムだけ小さい値に設定しますが、他の既存のバッファのマージンには影響を与えません。

例

次のコマンドは、右マージンを 65 に設定します。新しいマージンに従って既存のテキストの書式を変更する場合には、FILLコマンドを使用します。

Command: **SET RIGHT MARGIN 65**

SET ROMKANA NN

SET ROMKANA NN

形式

SET ROMKANA NN

説明

ローマ字かな変換のとき，"nn"というように n を 2 つ続けて入力すると，"ん"と変換するようにします。このコマンドは，SET CONVERSION NNと同じです。

SET ROMKANA NONN

形式

SET ROMKANA NONN

説明

ローマ字かな変換のとき，"nn" 2 つを "ん" と変換しないように設定します。
"ん" を入力するには "n" としてください。このコマンドは，SET CONVERSION
NONNと同じです。

SET ROMKANA NOTARO

形式

SET ROMKANA NOTARO

説明

一太郎風のローマ字かな変換を終了します。このコマンドによって以下の3つの動作が変わります。

- "la"を"ら"と変換します。"ぁ"を入力するには、"xa"と入力します。
- 入力文字列に正しくローマ字かな変換できない文字列が含まれていても、その文字だけをローマ字のまま残して、それ以降の文字をローマ字かな変換します。
- ", . / []"のキー入力に対するエコーはそれぞれ全角の", . / []"になります。

SET ROMKANA TARO

形式

SET ROMKANA TARO

説明

一太郎風のローマ字かな変換を始めます。このコマンドによって以下の3つの動作が変わります。

- "la"を拗音の"ぁ"に変換します
- 入力文字列に正しくローマ字かな変換できない文字列が含まれていたときにはそれ以降の文字をローマ字かな変換しません。
- ", . / []"のキー入力に対するエコーはそれぞれ全角の"、 。 ・ 「 」"になります。

SET SCROLL JUMP

形式

SET SCROLL JUMP

説明

ジャンプ・スクロールに設定します。

SET SCROLL JUMPコマンドは、まず画面に残る部分をスクロールさせ、画面の残りの部分は空白にします。続いて空白の部分を1回の書き換えで新しいテキストに書き換えます。このコマンドは画面の一部しかスクロールさせないため、SET SCROLL SMOOTH (省略時の設定) の設定より高速に動作します。

ターミナルの設定がジャンプあるいはスムーズ・スクロールのどちらであっても、それに関係なくジャンプかスムーズのスクロールを設定することができます。例えばターミナルの設定をスムーズ・スクロールにし、SET SCROLL JUMPコマンドを使用した場合、テキストはスムーズに画面の外にスクロールしていき(ターミナル設定の影響)、そのあとの空白部分を一回で新しいテキストに書き換えます(SET SCROLL JUMPコマンドの影響)。

この設定はSET SCROLL OFF コマンドを使用している場合は効果がありません。

この設定はすべてのバッファに適用されます。この設定を保存したい場合には、SAVE ATTRIBUTESコマンドを使用して、セクション・ファイルを作成するかコマンド・ファイルを作成または更新してください。より詳しい説明はオンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

DECwindows 上では次のようにして設定を変更することができます。

- 「オプション(O)」のメニューから「一般設定(G)...」を選択します。

SET SCROLL JUMP

- ダイアログ・ボックスの Set Scroll Jump ボタンをクリックします。

SET SCROLL MARGINS

形式

SET SCROLL MARGINS *integer1[%] integer2[%]*

パラメータ

integer1

スクロールを開始する位置であり、ウィンドウの一番上からの行数。下スクロール・マージン (*integer2*) と重なる値を指定することはできません。省略時の設定は 0 です。つまり、ウィンドウの一番上より上に移動しようとしたときは、スクロールは開始されます。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して Return キー、または Do キーだけを押し、値を指定しなかった場合には、現在の値が使用されます。

integer2

スクロールを開始する位置であり、ウィンドウの一番下からの行数。上スクロール・マージン (*integer1*) と重なる値を指定することはできません。省略時の設定は 0 です。つまり、ウィンドウの一番下より下に移動しようとする、スクロールが開始されます。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して Return キー、または Do キーだけを押し、値を指定しなかった場合には、現在の値が使用されます。

%

パーセント記号は、スクロール・マージンがウィンドウの高さのパーセンテージであり、もっとも近い行に切り上げられることを示します。日本語 EVE メイン・ウィンドウを 2 つ以上のウィンドウに頻繁に分割する場合には、このパラメータを使用すると便利です。

説明

カーソルを上下に移動したときにスクロールが自動的に開始される一番上と一番下の距離を設定します。これらの距離は行数として指定するか、またはウィンドウ・サイズのパーセンテージとして指定します。

スクロール・マージンは日本語 EVE のすべてのウィンドウに適用されます。また、日本語 EVE は行数をパーセンテージに変換し、メイン・ウィンドウを 2 つ以上のウィンドウに分割した場合には、そのパーセンテージを使用します。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して特定のスクロール・マージンを使用する場合には、SET SCROLL MARGINS コマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。

DECwindows では SET SCROLL MARGINS を使用しないでください。スクロール・マージンの外部でマウスをクリックすると、予測できない結果が発生します。

例

次の例は、スクロール・マージンを設定するために行数を使用する方法とパーセンテージを使用する方法を示しています。

1.

Command: **SET SCROLL MARGINS 2 3**

スクロール・マージンをウィンドウの一番上から 2 行、ウィンドウの一番下から 3 行に設定します。

2.

Command: **SET SCROLL MARGINS 7 7**

スクロール・マージンをウィンドウの一番上から 7 行、一番下から 7 行に設定します。これは、EDT の SET CURSOR 7:14 コマンドに対応する日本語 EVE コマンドです。

SET SCROLL MARGINS

3.

Command: **SET SCROLL MARGINS 10% 15%**

スクロール・マージンをウィンドウの一番上から 10 パーセント , 一番下から 15 パーセントに設定します。

SET SCROLL OFF

形式

SET SCROLL OFF

説明

SET SCROLL OFFコマンドはテキストのスクロールを無効にします。スクロールが無効になった状態では、画面はスクロールする代わりに毎回新しい画面に書き換えられます。

この設定はすべてのバッファに適用されます。この設定を保存したい場合には、SAVE ATTRIBUTESコマンドを使用してセクション・ファイルを作成するかコマンド・ファイルを作成または更新してください。より詳しい説明はオンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

DECwindows 上では次のようにして設定を変更することができます。

- 「オプション (O)」のメニューから「一般設定 (G)...」を選択します。
- ダイアログ・ボックスの Set Scroll Off ボタンをクリックします。

SET SCROLL ON

形式

SET SCROLL ON

説明

テキストのスクロールを有効にします。

スクロールを有効にしているとき、次のことを行うウィンドウのテキストがスクロールします:

- そのウィンドウの縦の長さより少ない幅で画面の外に位置を移動したとき。この位置に移動する方法として、編集位置を移動するコマンド (FIND, MOVE BY PAGE, PREVIOUS SCREENなど) の使用や、マウスによる編集点の移動、DECwindows 上の JEVE の場合には縦スクロール・バーの使用などがあります。
- 上スクロール・マージンより上あるいは下スクロール・マージンより下の位置に上のどれかの方法で編集点を移動したとき。
- 消去操作や挿入あるいはテキストのフォーマットにより画面上のテキストの行数が増減したとき。

ウィンドウの縦の長さより大きい幅で画面の外に編集点を移動したときには、画面はスクロールしません。このようなときには画面全体が新しいテキストに書き直されます。

この設定はすべてのバッファに適用されます。この設定を保存したい場合には、SAVE ATTRIBUTES コマンドを使用してセクション・ファイルを作成するか、コマンド・ファイルを作成または更新してください。より詳しい説明は、オンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

SET SCROLL ON

DECwindows 上では次のようにして設定を変更することができます。

- 「オプション (O)」のメニューから「一般設定 (G)...」を選択します。
- ダイアログ・ボックスの Set Scroll On ボタンをクリックします。

SET SCROLL SMOOTH

形式

SET SCROLL SMOOTH

説明

一行ごとに画面をスクロールするように設定します。

SET SCROLL SMOOTHコマンドは、画面に入って来るテキスト一行ごとに画面をスクロールさせます。このコマンドはSET SCROLL JUMPの設定よりやや遅くなります。

この設定はSET SCROLL OFFコマンドを使用している場合は効果がありません。

この設定はすべてのバッファに適用されます。この設定を保存したい場合には、SAVE ATTRIBUTESコマンドを使用して、セクション・ファイルを作成するか、コマンド・ファイルを作成または更新してください。より詳しい説明は、オンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

DECwindows 上では次のようにして設定を変更することができます。

- 「オプション (O)」のメニューから「一般設定 (G)...」を選択します。
- ダイアログ・ボックスの Set Scroll Smooth ボタンをクリックします。

SET SECTION FILE PROMPTING

形式

SET SECTION FILE PROMPTING

説明

SET SECTION FILE PROMPTING コマンドはグローバル属性や各種設定を保存するときにプロンプトを表示するように設定します。これは省略時の設定です。セッション終了時に、あるいはSAVE ATTRIBUTES コマンドかSAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマンドを使用して属性を保存するときに、日本語 EVE は変更された設定や属性をセクション・ファイルに保存するかどうかをきいてきます。

表 4-13 は、保存のための省略時のセクション・ファイルを設定しているかどうかによる、SET SECTION FILE PROMPTING コマンドの動きの違いをまとめたものです。

表 4-13 セクション・ファイルの設定による SET SECTION FILE PROMPTING コマンドの動き

セクション・ファイルの設定	SET SECTION FILE PROMPTING の効果
SET NODEFAULT SECTION FILE (省略時の設定)	属性を保存するときにセクション・ファイルに保存するかどうかをきいてきます。もし Yes と答えると続いてセクション・ファイル名を要求するプロンプトを出力します。
SET DEFAULT SECTION FILE	属性を保存するときセクション・ファイルに保存するかどうかをきいてきます。Yes と答えるとプロンプトを表示せず省略時のセクション・ファイルに保存します。

詳しい説明はオンライン・ヘルプの Attributes を参照してください。

SET SELECTION GRAB FOCUS

形式

SET SELECTION GRAB FOCUS

説明

SET SELECTION GRAB FOCUSコマンドは、日本語 EVE がインプット・フォーカスを得るごとに Motif 一次選択を取り戻すように設定します。

一次選択はクリップ・ボードを使用しないで DECwindows アプリケーション間で共有できる選択領域です。日本語 EVE 上ではSELECTあるいはBOX SELECT コマンドを使用するか、M1 をクリックまたはドラッグすることで一次選択を作成できます。

別のアプリケーション上で一次選択を作成したときに日本語 EVE は一次選択を失います。現在の選択を保存し選択されていたテキストの強調表示を解除します。

SET SELECTION GRAB FOCUSコマンドを使用している場合には日本語 EVE がインプット・フォーカスを得ると一次選択を取り戻し、そこに一次選択を失ったときに保存した選択を復元します。

これと反対の動作は、日本語 EVE 上で一次選択を作成したときに限り一次選択を取り戻すというものです。SET SELECTION GRAB SELECTIONのヘルプを参照してください。

SET SELECTION GRAB SELECTION

形式

SET SELECTION GRAB SELECTION

説明

SET SELECTION GRAB SELECTION コマンドはテキストを選択したときのみ DECwindows 一次選択を取り戻すように設定します。これは DECwindows インタフェースの省略時の設定です。

一次選択はクリップ・ボードを使用しないで DECwindows アプリケーション間で共有できる選択領域です。日本語 EVE 上では SELECT あるいは BOX SELECT コマンドを使用するか、M1 をクリックまたはドラッグすることで一次選択を作成できます。

別のアプリケーション上で一次選択を作成したときに、日本語 EVE は一次選択を失います。現在の選択を保存し選択されていたテキストの強調表示を解除します。

SET SELECTION GRAB SELECT コマンドを使用している場合には、日本語 EVE 上で一次選択を作成したときに限り一次選択を取り戻します。保存した選択を復元するには、`[Ctrl/Shift/Select]` を押します（このキーは SET FUNCTION KEYS MOTIF コマンドで定義されます）。現在の位置が一次選択を失ったときの位置と同じ場合のみ保存した選択が正確に復元されます。

これと反対の動きは日本語 EVE がインプット・フォーカスを得るたびに一次選択を取り戻し、そこに一次選択を失ったときに保存した選択を復元するというものです。詳しい説明は SET SELECTION GRAB SELECTION の説明を参照してください。

SET TABS

形式

```
SET TABS {AT integer1 [integer2...]}  
          {EVERY integer}  
          {INSERT}  
          {INVISIBLE}  
          {MOVEMENT}  
          {SPACES}  
          {VISIBLE}
```

パラメータ

AT integer1 [integer2...]

現在のバッファにタブ・ストップを設定するカラム。新しいタブ・ストップはバッファに存在するすべてのタブ文字に適用されます。値は小さい順に入力し、各値はスペースで区切ります。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して または だけを押し、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

EVERY integer

現在のバッファですべてのタブ・ストップを等間隔に設定します。新しいタブ・ストップはバッファの既存のすべてのタブ文字に適用されます。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して または だけを押し、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。省略時の設定は EVERY 8 です(つまり、タブ・ストップはカラム 9, 17, 25, 33 などに設定されます)。

INSERT

省略時の設定。 を使用すると、タブ文字が挿入され、カーソルとその行の既存のテキストは次のタブ・ストップに移動されます。設定はすべてのバッファに適用されます。

MOVEMENT

Tabを指定すると、カーソルは次のタブ・ストップに移動しますが、何も挿入されません。カーソルは現在の行から移動せず、バウンド・カーソルに設定されている場合でも、バッファの使用されていない部分にカーソルを移動できます。この設定はすべてのバッファに適用されます。この機能は、表やリストなどのようにタブによって揃えられたテキストの内部を移動するときに役立ちます。

SPACES

Tabを使用すると、タブ文字ではなく、適切な数のスペースが挿入され、カーソルとその行の既存のテキストは次のタブ・ストップに移動されます。この設定はすべてのバッファに適用されますが、既存のタブには影響を与えません。たとえば、タブ文字がスペースに変換されることはありません。プリンタやディスプレイに対してどのようなタブ・ストップを設定している場合でも、スペースは同じであるため、この機能は異なる装置でプリントまたは表示されるテキストを編集するときに役立ちます。

VISIBLE

タブ文字を表示します。タブ文字は次のような小さい HT（水平タブ）として表示されます。

水平タブ： H_T

この設定はすべてのバッファに適用されます。タブの表示は編集を便利にしますが、テキストをプリントする際に、タブ文字が表示される方法には影響を与えません。

INVISIBLE

省略時の設定。タブ文字を表示しません。タブはスペースとして表示されます。この設定はすべてのバッファに適用されます。

各コマンドに1つのキーワードだけを指定できます。キーワードを指定しなかった場合には、日本語 EVE はキーワードを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して **Return** または **Do** だけを押す、キーワードを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

バッファのタブ・ストップ (AT または EVERY) , タブ・モード (INSERT , MOVEMENT , SPACES) , 編集時のタブ文字の表示方法 (INVISIBLE またはVISIBLE) を設定します。

タブ・ストップはバッファ固有の設定であり、各バッファに対して異なるタブ・ストップを設定できます。タブ・ストップを変更すると、バッファの既存のタブ文字に影響があります。バッファの現在のタブ・ストップを確認する場合には、SHOWコマンドを使用します。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して特定のタブ・ストップを使用する場合には、SET TABS ATコマンドまたはSET TABS EVERYコマンドをイニシャライゼーション・ファイルに登録します。そ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 を起動すると、指定した設定はメイン (または最初) バッファと\$DEFAULTS\$という名前の日本語 EVE システム・バッファに適用されます。したがって、ユーザが作成する各バッファは同じタブ・ストップになります。

タブ・モードはグローバル設定であり、日本語 EVE のすべてのバッファに適用されます。INSERT , SPACES , MOVEMENT のいずれかを指定しても、異なるモードで入力した既存のタブには影響ありません。たとえば、SET TABS SPACESコマンドはタブ文字をスペースに変換しません。すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して、特定のタブ・モードを使用する場合には、関連するSET TABSコマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。

指定したときと異なるタブ・ストップを設定したプリンタやターミナルでは、タブ文字によって揃えたテキストの書式は、編集時と同じになりません。

例

次の例はタブ・ストップとタブ・モードの設定方法を示しています。

1.

Command: **SET TABS AT 6 11 20 36**

現在のバッファの指定されたカラムにタブ・ストップを設定します。これはバッファ内の既存のすべてのタブ文字を変更します。

2.

Command: **SET TABS EVERY 10**

Command: **SET TABS MOVEMENT**

現在のバッファでタブ・ストップを 10 カラムおきに設定し (11, 21, 31 など), バッファ内の既存のすべてのタブ文字を変更し, 何も挿入せずに, カーソルを次のタブ・ストップに移動するようにタブ・モードを設定します。したがって, Tab を押すと, カーソルは次のタブ・ストップまで最大 10 カラム移動します。

3.

Command: **SET TABS SPACES**

Command: **SET TABS VISIBLE**

タブ文字ではなく, スペースを挿入するように TAB 機能を設定し, 既存のタブ文字を表示します。

SET TERMINAL

形式

SET TERMINAL { **JAPANESE**
NOJAPANESE }

パラメータ

JAPANESE

端末のタイプを、日本語端末に設定します。このコマンドを実行後に画面をリフレッシュすると、日本語の文字が正しく表示されます。

NOJAPANESE

端末が日本語文字をサポートしているという設定を解除します。日本語端末でないときに日本語端末の設定をすると、文字化けを起こして画面表示を破壊することがあります。このようなときに日本語端末の設定を解除すると、日本語の文字はダイヤモンド・シンボルで表示され、画面表示は破壊されなくなります。

説明

使用している端末を指定することによって、その端末が持っている文字がすべて表示されるように設定します。

ターミナル・エミュレータなど DEC サポート以外の端末を使っているときに DEC XTPU が端末が持っている文字セットの情報を得ることができない場合があります。端末に文字の代わりにダイヤモンド・シンボルが表示されるときは、DEC XTPU が端末が持っている文字セットを認識していないので、このコマンドを使って端末の種類を通知してください。

例

次のコマンドを実行すると、ダイヤモンド・シンボルになっていた日本語の文字が正しく表示されます。

Command: **set terminal japanese**

Command: **refresh**

SET WIDTH

形式

SET WIDTH *integer*

パラメータ

integer

ディスプレイの幅を示すカラム数。80 より大きい値を指定した場合には、SET WIDTHはターミナルを 132 文字モードに設定し、小さいビデオ・フォントを使用します。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー、または `Do` キーだけを押し、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。省略時の幅はターミナルの設定と同じです (DCL の SET TERMINAL コマンドの設定にしがいます)。これは通常 80 カラムです。

拡張ビデオ・オプション (AVO) を装備していない場合には、VT100 シリーズ・ターミナルで 80 より大きい幅を使用しないでください。

説明

日本語 EVE 画面レイアウトの幅をユーザが指定したカラム数に設定します。このコマンドは、1 行に入力できる文字数を変更するわけではなく (これは右マージンによって決定されます)、表示される文字数だけを変更します。

この設定は日本語 EVE のすべてのウィンドウに適用されます。編集セッションを終了すると、ターミナルの設定が復元されます。すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して特定の幅を使用する場合には、SET WIDTH コマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。

幅は省略時の右マージンを決定します。ただし、SET RIGHT MARGINコマンドを使用して右マージンを指定した場合には、そのマージンになります。たとえば、120 カラムの幅を使用する場合には、省略時の右マージンは 119 になります。

現在の幅を確認する場合には、SHOWコマンドを使用します。また、ステータス・ラインの水平方向の長さはウィンドウの幅を示します。

SET WIDTHコマンドは\$DEFAULTS\$バッファの右マージンを幅より 1 カラムだけ小さい値に設定します。この後、ユーザが作成するバッファは\$DEFAULTS\$と同じ右マージンになります。これは他の既存のバッファの右マージンを変更するわけではなく、SET WIDTHコマンドを実行した後に作成するバッファだけに影響を与えます。

例

次のコマンドは、ディスプレイの幅を 132 カラムに設定し、あとで 80 カラムに戻します（これは通常の省略時の設定です）。

Command: **SET WIDTH 132**

·
·
·

Command: **SET WIDTH 80**

SET WILDCARD ULTRIX

形式

SET WILDCARD ULTRIX

説明

WILDCARD FINDコマンドに対して ULTRIX 形式のワイルドカードを有効にします。

ULTRIX 形式のワイルドカードには、1 行の任意の 1 文字と対応するピリオド (.)、行末に対応するドル記号 (\$)、行の先頭に対応するcaret (^)が含まれています。使用できるワイルドカードのリストが必要な場合には、SHOW WILDCARDSコマンドを使用してください。

すべての編集セッションまたは大部分の編集セッションに対して ULTRIX 形式のワイルドカードを使用する場合には、SET WILDCARD ULTRIXコマンドを日本語 EVE イニシャライゼーション・ファイルに登録します。省略時の設定は VMS です。

この設定はWILDCARD FINDコマンドにだけ影響を与えます。GET FILEコマンド、INCLUDE FILEコマンドなどでファイルを指定するときに使用できるワイルドカードには影響ありません。

例

次のコマンドは、ULTRIX 形式のワイルドカードを有効にし、行の最後にある bet や But などの文字列を検索します。

SET WILDCARD ULTRIX

Command: SET WILDCARD ULTRIX
Command: WILDCARD FIND b.t\$

SET WILDCARD VMS

形式

SET WILDCARD VMS

説明

WILDCARD FINDコマンドに対して VMS 形式のワイルドカードを有効にします (省略時の設定)。

VMS 形式のワイルドカードには、1 行の任意の文字と対応するパーセント記号 (%), 1 行の任意の文字数のテキストと対応するアスタリスク (*), 行末と対応するバックスラッシュ (または円記号) と右山括弧 (>) が含まれています。使用できるワイルドカードのリストが必要な場合には、SHOW WILDCARDSコマンドを使用してください。

この設定はWILDCARD FINDコマンドにだけ影響を与えます。GET FILEコマンド、INCLUDE FILEコマンドなどでファイルを指定するときに使用できるワイルドカードには影響ありません。

例

次のコマンドは、VMS 形式のワイルドカードを有効にし、行の最後にある bet や But などの文字列を検索します。

```
Command: SET WILDCARD VMS  
Command: WILDCARD FIND b%t%>
```

SET WRAP

形式

SET WRAP

説明

現在のバッファで自動ラップ(自動改行)を有効にすることにより、行の最後に入力するときに、カーソルが右マージンをこえる場合には、日本語 EVE が自動的に新しい行を開始し、ユーザが `Return` や FILL コマンドを使用する必要がないようにします(省略時の設定)。

SET WRAP コマンドだけを使用しても、既存のテキストが自動改行されたり、書式が変更されるわけではありません。テキストの書式を変更する場合には、FILL コマンドを使用します。

ラップ(自動改行)機能を禁止する場合には、SET NOWRAP コマンドを使用します。その場合、入力は右マージンをこえて挿入されます。この機能は、複数の段階に字下げされたプログラム文や長い表などのように、非常に長い行を編集するときに役立ちます。

ラップ機能はバッファ固有の設定であり、現在のバッファに対してラップ機能を禁止または許可しても、他のバッファの設定には影響ありません。

SHIFT LEFT

形式

SHIFT LEFT *integer*

パラメータ

integer

ウィンドウを左にシフトするカラム数。カラム 1 より左側にウィンドウをシフトすることはできません。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー，または `Do` キーだけを押し，値を指定しなかった場合には，操作は取り消されます。

説明

ユーザが指定したカラム数だけ，現在の日本語 EVE ウィンドウを左に移動します。SHIFT LEFT コマンドを使用できるのは，その前に SHIFT RIGHT コマンドを使用した場合だけです。

SHIFT LEFT コマンドと SHIFT RIGHT コマンドを使用すれば，100 文字の長さの行のように，非常に長いテキストの表示されていない部分を表示でき，そのためにウィンドウの幅を変更したり，132 カラム・モードを使用する必要はありません。このコマンドはバッファ内でテキストをシフトするのではなく，バッファを基準にしたウィンドウの水平方向の位置をシフトします。

日本語 EVE で 2 つ以上のウィンドウを使用している場合には，SHIFT LEFT コマンドと SHIFT RIGHT コマンドは現在のウィンドウにだけ影響を与えます。

現在の幅とシフトを確認する場合には，SHOW コマンドを使用します。

例

次の例では、現在のウィンドウを 5 カラムだけ右にシフトし、その後、5 カラムだけさらに右にシフトします (したがって、バッファのカラム 11 が画面の左端のカラムに表示されます)。その後、ウィンドウを 10 カラムだけ左にシフトします (この結果、バッファのカラム 1 が画面の左端のカラムになります)。右にシフトするたびに、日本語 EVE はこれまでのシフトの合計を表示します。

Command: **SHIFT RIGHT 5**

ウィンドウは 5 カラム右にシフトされました

Command: **SHIFT RIGHT 5**

ウィンドウは 10 カラム右にシフトされました

.

.

.

Command: **SHIFT LEFT 10**

ウィンドウは 0 カラム右にシフトされました

SHIFT RIGHT

形式

SHIFT RIGHT *integer*

パラメータ

integer

ウィンドウを右にシフトするカラム数。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー、または `Do` キーだけを押す、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

ユーザが指定したカラム数だけ現在の日本語 EVE ウィンドウを右に移動します。SHIFT RIGHT コマンドと SHIFT LEFT コマンドを使用すれば、100 文字の長さの行のように、非常に幅の広いテキストの表示されていない部分を表示でき、そのためにウィンドウの幅を変更したり、132 カラム・モードを使用する必要ありません。このコマンドはバッファ内のテキストをシフトするわけではなく、バッファを基準にしてウィンドウの水平方向の位置をシフトします。

日本語 EVE で 2 つ以上のウィンドウを使用している場合には、SHIFT LEFT コマンドと SHIFT RIGHT コマンドは現在のウィンドウにだけ影響を与えます。

現在の幅とシフトを確認する場合には、SHOW コマンドを使用します。

例

次の例では、現在のウィンドウを 5 カラムだけ右にシフトし、その後、5 カラムだけさらに右にシフトします (したがって、バッファのカラム 11 が画面の左端のカラムに表示されます)。その後、ウィンドウを 10 カラムだけ左にシフトします (この結果、バッファのカラム 1 が画面の左端のカラムになります)。右にシフトするたびに、日本語 EVE はこれまでのシフトの合計を表示します。

Command: **SHIFT RIGHT 5**

ウィンドウは 5 カラム右にシフトされました

Command: **SHIFT RIGHT 5**

ウィンドウは 10 カラム右にシフトされました

.
. .
.

Command: **SHIFT LEFT 10**

ウィンドウは 0 カラム右にシフトされました

SHOW

SHOW

形式

SHOW

説明

現在のバッファに関して次の情報を表示します。

- バッファの名前
- バッファに対する入力ファイル (存在する場合)
- バッファに対する出力ファイル (存在する場合) 通常は入力ファイルと同じ
- バッファが変更されたかどうか
- バッファ内の総行数
- マージン, タブ・ストップ, 他のバッファ設定
- ウィンドウの幅とシフト
- バッファ内のマーカの名前 (存在する場合)
- バッファに対する省略時以外のキー・マップのリスト (存在する場合)

【操作方法】

1. SHOWコマンドを使用します。出力は現在のウィンドウのSHOWという名前の日本語 EVE システム・バッファに表示されます。
2. 他のバッファを作成した場合には, 日本語 EVE はまず, 現在のバッファに関する情報を表示します。他のバッファに関する情報を表示する場合には, Do キーを押します。編集集中のバッファに戻るには, 他の任意のキーを押します。

バッファを1つだけしか作成しなかった場合には, 任意のキーを押すと, そのバッファに戻ります。

次の例はSHOWコマンドからの典型的な出力を示しています。この場合、MEMO.TXT というファイルを編集しており、すでにいくつかの編集操作を実行し、3つの位置をマークしています。

MEMO.TXT バッファの設定

```
入力ファイル:      DISK$1:[PUPPY]MEMO.TXT;3
入力コードセット:  DECKANJI
出力ファイル:      DISK$1:[PUPPY]MEMO.TXT;4
出力コードセット:  DECKANJI
ジャーナル・ファイル: DISK$1:[PUPPY]MEMO.TXT.XTPU$JOURNAL;1
```

```
Modified          LEFT MARGIN : 1
モード: Insert    RIGHT MARGIN: 65
Paragraph indent: none  WPS word wrap indent: none
Write             Modifiable
方向: Forward      WINDOW WIDTH: 80
72 行
```

TAB STOP は 8 カラムごとにセットされています

マーク:

```
Here              Intro sec              Redo_this
```

SHOW BUFFERS

形式

SHOW BUFFERS

説明

ユーザが作成したバッファのリストを表示し、リスト内にカーソルを移動することにより、バッファ名を入力せずに、バッファを表示したり、削除できるようにします。このリストにはまた、各バッファ内の総行数、バッファが変更されたかどうか、およびその他の情報も示されます。

【操作方法】

1. SHOW BUFFERSコマンドを使用します。出力(ユーザが作成したバッファのリスト)は現在のウィンドウの Buffer List という名前の日本語 EVE システム・バッファに表示されます。
2. リスト内のバッファの名前の上にカーソルを移動します(リストをスクロールする場合には、☐キーと☐キーを押すか、または他のカーソル移動キーを使用できます)。
3. そのバッファを表示する場合には、SELECTを使用します。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。

そのバッファを削除する場合には、REMOVEコマンド、またはCUTコマンドを使用します。

この操作は実際には、BUFFERコマンドやDELETE BUFFERコマンドを使用するのと同じですが、バッファ名を入力する必要はありません。バッファの削除についての詳しい説明は、DELETE BUFFERコマンドの説明を参照してください。

SHOW BUFFERS

次の例は、複数のバッファを編集しているときのSHOW BUFFERSコマンドからの典型的な出力を示しています。

バッファ名	行数	属性
MAIN	0	
ROUGH.DAT	97	Modified
FINAL.TXT	136	Modified
HOLD	6	Modified No-write

SHOW DEFAULTS BUFFER

形式

SHOW DEFAULTS BUFFER

説明

マージン，タブ・ストップ，方向，モード，最大行数など，\$DEFAULTS\$バッファに関する情報を表示します。\$DEFAULTS\$バッファは日本語 EVE システム・バッファであり，ユーザが新しいバッファを作成する場合には，このバッファの設定が使用されます。

日本語 EVE を起動するときに，イニシャライゼーション・ファイルを使用すると，イニシャライゼーション・ファイルに登録されているバッファ設定のためのコマンドは，メイン（または最初の）バッファだけでなく，\$DEFAULTS\$バッファにも適用されます。したがって，ユーザが作成する各バッファは同じ設定になります（ユーザ固有の省略時の設定を使用できます）。イニシャライゼーション・ファイルにバッファ設定のためのコマンドが登録されていない場合には，日本語 EVE の省略時の設定が使用されます。

【操作方法】

1. SHOW DEFAULTS BUFFERコマンドを使用します。出力は現在のウィンドウの SHOW という名前の日本語 EVE システム・バッファに表示されます。
2. 編集中のバッファに戻るには，任意のキーを押します。

次の例は，SHOW DEFAULTS BUFFERコマンドからの典型的な出力を示しています。

SHOW DEFAULTS BUFFER

\$DEFAULTS\$ バッファの設定

Not modified	LEFT MARGIN : 1
モード: Insert	RIGHT MARGIN: 77
Paragraph indent: none	WPS word wrap indent: none
Read-only	Unmodifiable
方向 : Forward	
Max lines: No limit	

TAB STOP は 8 カラムごとにセットされています
Word wrap: on

例

SHOW DEFAULTS BUFFERコマンドからの出力は SHOW という名前の日本語 EVE システム・バッファに格納されます。イニシャライゼーション・ファイルを作成するときの参照情報として使用するなどの目的で、この情報を保存する場合には、次のコマンドを使用します。この場合、SHOW バッファを DEFAULTS.LIS というファイルに書き込みます。

Command: **SHOW DEFAULTS BUFFER**
Command: **BUFFER SHOW**
Command: **WRITE FILE defaults.lis**

SHOW KEY

SHOW KEY

形式

SHOW KEY *[key-name]*

パラメータ

key-name

情報が必要なキー。キー名を短縮することはできません。キー名を指定しなかった場合には、日本語 EVE は情報が必要なキーを押すように要求するプロンプトを表示します。

説明

キーの定義を表示し、そのキーに割り当てられているコマンドまたはキーパッド機能を示します。コマンド・ラインにキーの名前を入力でき、また、キーを押すように要求するプロンプトを日本語 EVE が表示するようにもできます。

ユーザが指定したキーが学習シーケンスに対して定義されている場合には、日本語 EVE はそのキーがシーケンスとして定義されていることを示します。これは、学習シーケンスが複数のキーストロークまたは複数のコマンドで構成される可能性があるからです。

SHOW KEYからの出力は、日本語 EVE 画面の一番下のメッセージ・ウィンドウに表示されます。

例

EDT キーパッドを設定している場合には、次のコマンドは GOLD-KP8 の定義を表示します。制御キーや GOLD キーの組み合わせを指定する場合には、キー名で区切り文字としてスラッシュ、ダッシュ、アンダースコアのいずれかを使用します。

Command: **SHOW KEY gold-kp8**

GOLD/KP8 は EDT キーパッドで fill として定義されています

SHOW KINSOKU

SHOW KINSOKU

形式

SHOW KINSOKU

説明

禁則処理の情報を表示します。表示される情報は、行頭禁則文字、行末禁則文字、およびぶら下がり禁則のカラム数です。

SHOW KINSOKUコマンドは、禁則処理の現在の状態を表示します。禁則処理の状態を変えるには、ADD KINSOKU、DELETE KINSOKU、SET KINSOKUなどのコマンドを使ってください。

SHOW SUMMARY

形式

SHOW SUMMARY

説明

次に示すような、日本語 EVE に関する統計情報やその他の情報を表示します。

- ソフトウェアのバージョン番号
- 現在のジャーナル・ファイル指定 (存在する場合)
- 現在のセクション・ファイル指定
- バッファの総数 (システム・バッファとユーザ作成バッファ)
- 現在のセクション・ファイルで使用されているモジュール
- 日本語 EVE 構成に関するその他の情報

【操作方法】

1. SHOW SUMMARYコマンドを使用します。出力は現在のウィンドウの SHOW という名前の日本語 EVE システム・バッファに表示されます。
2. リストをスクロールする場合には、☐キーと☐キーを押すか、または他のカーソル移動キーを使用できます。
3. 編集集中のバッファに戻る場合には、☐Doを押すか、またはRESETコマンドを使用します。

SHOW SUMMARY

例

SHOW SUMMARYコマンドからの出力はSHOW という名前の日本語 EVE システム・バッファに格納されます。この情報を保存する場合には、次のコマンドを使用します。この場合、SHOW バッファを SUMMARY.LIS というファイルに書き込んでいます。

```
Command: SHOW SUMMARY  
Command: BUFFER SHOW  
Command: WRITE FILE summary.lis
```

SHOW SYSTEM BUFFERS

形式

SHOW SYSTEM BUFFERS

説明

日本語 EVE が作成したバッファのリストを表示し、カーソルをリスト内に移動することにより、バッファ名を入力せずに、バッファを表示できるようにします。この機能を使用すれば、Messages バッファを簡単に表示したり（たとえば、コンパイラ・メッセージを確認するため）、Insert Here バッファを表示したり（削除または複写した内容を確認するため）、\$RESTORE\$ バッファを表示できます（最後に消去した内容を確認するため）。

【操作方法】

1. SHOW SYSTEM BUFFERS コマンドを使用します。出力（日本語 EVE が作成したバッファのリスト）は現在のウィンドウの BUFFER LIST という名前の日本語 EVE システム・バッファに表示されます。
2. リスト内のバッファの名前（たとえば MESSAGES）の上にカーソルを移動します（リストをスクロールする場合には、☐キーと☐キーを押すか、または他のカーソル移動キーを使用できます）。
3. そのバッファを表示する場合には、SELECT を使用します。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。

システム・バッファは一部の日本語 EVE コマンドが正しく機能するために必要であるため、規則によりシステム・バッファを削除したり、システム・バッファの読み取り/書き込み状態を変更することはできません。一部のシステム・バッファは削除できず、リスト内に永久的なバッファとして示されます。

SHOW SYSTEM BUFFERS

次の例はSHOW SYSTEM BUFFERS コマンドからの典型的な出力を示しています。

バッファ名	行数	属性
COMMANDS	15	Modified No-write Sys Perm
MESSAGES	101	Modified No-write Sys Perm
SHOW	0	No-write Sys
INSERT HERE	3	Modified No-write Sys
DCL	6	Modified No-write Sys
BUFFER LIST	5	Modified No-write Sys Unmodifi
\$LOCAL\$INI\$	0	Sys
\$PROMPTS\$	1	Modified No-write Sys
\$CHOICES\$	1	Modified No-write Sys Perm
\$MATCHES\$	1	Modified No-write Sys Perm
\$RECALL_LINE\$	13	Modified No-write Sys Perm
\$RESTORE\$CHARS\$	1	Modified No-write Sys
\$INIT\$FILE\$	2	Sys
\$DEFAULTS\$	0	No-write Sys Unmodifi
\$RESTORE\$LINE\$	1	Modified No-write Sys
\$RESTORE\$	1	Modified No-write Sys
\$RESTORE\$WORD\$	1	Modified No-write Sys

SHOW WILDCARDS

形式

SHOW WILDCARDS

説明

WILDCARD FINDコマンドに対して使用できるワイルドカードのリストを表示します。これは設定に応じて VMS または ULTRIX です。

【操作方法】

1. SHOW WILDCARDSコマンドを使用します。出力(ワイルドカードのリスト)は現在のウィンドウの SHOW という名前の日本語 EVE システム・バッファに表示されます。
2. リストをスクロールする場合には、☐キーと☐キーを押すか、または他のカーソル移動キーを使用できます。
3. 編集集中のバッファに戻るには、☐Doを押すか、またはRESETコマンドを使用します。

ワイルドカードのタイプを設定する場合には、SET WILDCARD ULTRIXまたはSET WILDCARD VMSコマンドを使用します。省略時の設定は VMS です。

例

SHOW WILDCARDSコマンドからの出力は SHOW という名前の日本語 EVE システム・バッファに格納されます。たとえば、後でリストをプリントするなどの目的で情報を保存する場合には、次のコマンドを使用します。この場合、SHOW バッファを WILDCARDS.LIS というファイルに書き込みます。

SHOW WILDCARDS

Command: **SHOW WILDCARDS**

Command: **BUFFER SHOW**

Command: **WRITE FILE wildcards.lis**

SHRINK CLAUSE

形式

SHRINK CLAUSE

説明

このコマンドは、現在かな漢字変換の対象となっている文節の長さを短くします。このため、現在の文節から後ろにある文字列も変わります。現在の文節長が最小の長さである場合には、自動的に文節を拡大します。

かな漢字変換を 1 回実行した後でないと、このコマンドは実行できません。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

SHRINK WINDOW

形式

SHRINK WINDOW *integer*

パラメータ

integer

現在のウィンドウを縮小する行数。ウィンドウの最小サイズは、1 行のテキスト行と 1 行のステータス・ラインであり、DECwindows の場合には、水平スクロール・バーのためにさらに 1 行が必要です。これらの最小サイズよりウィンドウが小さくなるような行数を指定した場合には、日本語 EVE は可能な範囲でウィンドウを縮小します。最大サイズは使用しているターミナルのサイズとタイプに応じて異なります。値を指定しなかった場合には、日本語 EVE は値を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー、または `Do` キーだけを押し、値を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

日本語 EVE で複数のウィンドウを使用している場合、ユーザが指定した行数だけ現在のウィンドウを縮小します。ウィンドウが一番下のウィンドウである場合を除き、指定した行数が一番下から削除されます。

例

次のコマンドは、2 つのウィンドウを作成し、下のウィンドウを 5 行だけ縮小します。

SHRINK WINDOW

Command: **TWO WINDOWS**

Command: **SHRINK WINDOW 5**

SPAWN

形式

SPAWN *[command-string]*

パラメータ

command-string

オプションとして、サブプロセスの内部で実行する DCL コマンド (たとえば、起動するユーティリティなど) を指定できます。そのユーティリティを終了すると、サブプロセスも終了し、編集セッションが再開されます。コマンド文字列を指定しなかった場合には、日本語 EVE は DCL のためにサブプロセスを生成します。編集セッションを再開する場合には、LOGOUT コマンドを使用します。

説明

サブプロセスを生成し、編集セッションを一時停止します。ただし、編集セッションを終了するわけではありません。このコマンドを使用すれば、編集セッションを終了せずに、DCL レベルに戻ったり、MAIL などの別のユーティリティを実行できます。

日本語 EVE の内部や DCL レベル、あるいは MAIL などの他のユーティリティの内部で SPAWN コマンドと ATTACH コマンドを使用すれば、VMS セッション (またはログイン) 全体で編集セッションを継続し、実質的に日本語 EVE を継続的にエディタとして使用できます。このようにすれば、編集をただちに再開できますが、より多くのシステム資源が必要になります。

/DISPLAY=DECWINDOWS を使用して日本語 EVE を起動した場合には、SPAWN コマンドはサポートされません。

例

次の例は MAIL を実行するためにサブプロセスを生成する方法と、DCL に対してサブプロセスを生成する方法を示しています。

1.

```
Command: SPAWN mail
```

```
MAIL>
```

```
.  
. .  
.
```

```
MAIL> EXIT
```

MAIL を実行するサブプロセスを生成します。MAIL を終了すると、編集セッションが再開されます。

2.

```
Command: SPAWN
```

```
$
```

```
.  
. .  
.
```

```
$ LOGOUT
```

DCL のためにサブプロセスを生成します (DCL レベルに戻ったことは\$プロンプトによって示されます)。その後、他のアプリケーションの実行も含めて、DCL コマンドを実行できます。編集セッションに戻るには、DCL の LOGOUT コマンドを使用します。

SPELL

形式

SPELL

説明

現在選択しているテキストまたはバッファ全体をチェックするために、DECspellを実行します (システムにインストールされている場合)。

/DISPLAY=DECWINDOWS を使用して日本語 EVE を起動した場合には、SPELLコマンドはサポートされません。

【操作方法】

1. オプションとして、チェックの対象となるテキストを選択します (SELECTコマンドを参照してください)。1 行未満のテキストを選択した場合には、日本語 EVE は行の先頭と行の最後も含むように選択領域を拡張します。テキストを選択しなかった場合には、SPELLはバッファ全体をチェックします。
2. SPELLコマンドを使用します。

日本語 EVE は DECspell を実行するために、サブプロセスを生成し、現在のバッファまたは選択領域を SYS\$SCRATCH というシステム・ディレクトリ内の一時ファイルに書き込みます。

3. DECspell コマンドを使用して、テキストを修正します。

テキストの修正が終了した後、DECspell を終了すると、編集セッションに戻ります。日本語 EVE はその後、バッファまたは選択領域を一時ファイルの新しいバージョン (修正結果を含むバージョン) と置き換え、一時ファイルを削除します。

注意

SPELLを使用している間、**Ctrl/Y**は使用しないでください。この操作を実行すると、一時出力ファイルの行が削除され、選択領域または現在のバッファが破壊されます。

SPLIT WINDOW

形式

SPLIT WINDOW *[integer]*

パラメータ

integer

作成するウィンドウの数(省略可能)。省略時の設定は2です(これはTWO WINDOWSコマンドを使用するのと同じです)。日本語 EVE で使用できるウィンドウの最大数は、使用中のターミナルのサイズとタイプに応じて異なります。

説明

現在の日本語 EVE ウィンドウを2つ以上の小さいウィンドウに分割します。このコマンドを使用すれば、同時に複数のバッファを表示したり、同じバッファの異なる部分を表示できます。

カーソルは一番下の新しいウィンドウに表示されます。各ウィンドウにはそれぞれ状態行があり、現在編集のバッファが表示されます。別のバッファをウィンドウに表示する場合には、次のいずれかのコマンドを使用します。

BUFFER

GET FILEまたはOPEN

NEW

NEXT BUFFER (バッファが複数ある場合)

OPEN SELECTED

SHOW BUFFERS (リストからひとつのバッファを選択するため)

例

次のコマンドは現在のウィンドウを3つの小さいウィンドウに分割し、3つのウィンドウの中の一番下のウィンドウにカーソルを移動します。

Command: **SPLIT WINDOW 3**

START OF LINE

START OF LINE

形式

START OF LINE

説明

カーソルを現在の行の先頭に移動します。現在の位置が行の先頭である場合には、カーソルは移動しません。

また、DCL レベルでコマンド・ラインを編集する場合と同様に、編集集中の日本語 EVE コマンド・ラインの先頭に移動する場合には、START OF LINEとして定義されているキーも使用できます。

行を作成したときの左マージンが 1 より大きく、カーソルがフリー・カーソルに設定されている場合には、カーソルを行の先頭より左側に移動できます。

STORE TEXT

形式

STORE TEXT

説明

選択領域または検索領域を削除せずに、複写します。したがって、テキストを他の場所に挿入できます (COPY コマンドと同じ)。

【操作方法】

1. SELECT, FIND, WILDCARD FIND のいずれかを使用して複写の対象となるテキストを強調表示します (選択領域は検索領域より優先します)。
2. STORE TEXT コマンドを使用します。強調表示は取り消されます。複写が終了すると、そのことを示すメッセージが表示されます。
3. 複写したテキストを他の場所に回復する場合には、INSERT HERE コマンドまたは PASTE コマンドを使用します。

複写したテキストは、設定に応じて日本語 EVE の Insert Here バッファまたは DECwindows クリップボードに格納され、その前に複写または削除した内容は記憶領域から削除されます。省略時の設定は NOCLIPBOARD であり、その場合には Insert Here バッファが使用されます。詳しい説明は、SET CLIPBOARD コマンドの説明を参照してください。

TAB

形式

TAB

説明

バッファの現在のタブ・ストップとタブ・モードに従って、現在の位置にタブを挿入します。

タブ・モード	TAB の結果
SET TABS INSERT (省略時設定)	TAB はタブ文字を挿入し、カーソルとその行の既存のテキストを次のタブ・ストップに移動する。
SET TABS MOVEMENT	TAB はカーソルだけを次のタブ・ストップに移動し、何も挿入しない。カーソルは現在の行から移動せず、カーソルがバウンド・カーソルに設定されている場合でも、バッファの使用されていない部分に移動できる。
SET TABS SPACES	TAB はタブ文字のかわりに適切な数のスペースを挿入し、カーソルとその行の既存のテキストを次のタブ・ストップに移動する。
SET TABS INVISIBLE (省略時設定)	編集を実行している間、タブ文字はブランク・スペースとして表示される。
SET TABS VISIBLE	編集を実行している間、タブ文字は小さい HT (水平タブ) として表示される。

水平タブ： H_T

タブ・モードはグローバル設定であり、日本語 EVE のすべてのバッファに適用されます。

バッファのタブ・ストップを設定する場合には、SET TABS ATコマンドまたはSET TABS EVERYコマンドを使用します。省略時のタブ・ストップは8カラムおきに設定されます。現在のバッファのタブ・ストップを確認するには、SHOWコマンドを使用します。

`Tab`キーと`Ctrl/I`のいずれか一方の定義を変更すると、もう一方の定義も変更されます。

`Tab`または`Ctrl/I`をすでに定義している場合や、タブ・モードをSPACESまたはMOVEMENTに設定している場合には、次に示すように、QUOTEコマンドを使用してタブ文字を挿入できます。

1. QUOTEコマンドを使用するか、または`Ctrl/V`を押します。
2. タブ文字を挿入するために`Tab`（または`Ctrl/I`）を押します。

詳しい説明は、QUOTEコマンドの説明を参照してください。

TO ASCII

TO ASCII

形式

TO ASCII

説明

文字列を半角英数字に変換します。文字列は半角/全角英数字に限ります。ひらがな、カタカナを英数字に変換することはできません。変換対象は、現在入力している文字列、または選択領域の文字列です。

かな漢字変換を実行した後にこのコマンドを実行すると、入力した文字列全体が半角変換されます。現在の文節(反転表示されている部分)のみを半角に変換することはできません。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

TO HANKAKUKANA

形式

TO HANKAKUKANA

説明

変換対象領域，および選択領域の文字列を半角カタカナに変換します。文字列は，半角/全角英数字，ひらがな，カタカナのいずれでもかまいません。

かな漢字変換を実行した後，入力文字列全体を一度に半角カタカナに変換することはできません。ただし，一度無変換を実行した後にこのコマンドを実行すれば，全文を半角カタカナに変換することができます。

このコマンドは通常，キーに定義して使います。

TO HIRAGANA

TO HIRAGANA

形式

TO HIRAGANA

説明

変換対象領域，および選択領域の文字列をひらがなに変換します。文字列は，半角/全角英数字，ひらがな，カタカナのいずれでもかまいません。

かな漢字変換を実行した後，入力文字列全体を一度にひらがなに変換することはできません。ただし，一度無変換を実行した後にこのコマンドを実行すれば，全文をひらがなに変換することができます。

このコマンドは通常，キーに定義して使います。

TO KATAKANA

形式

TO KATAKANA

説明

変換対象領域，および選択領域の文字列をカタカナに変換します。文字列は，半角/全角英数字，ひらがな，カタカナのいずれでもかまいません。

かな漢字変換を実行した後，入力文字列全体を一度にカタカナに変換することはできません。ただし，一度無変換を実行した後にこのコマンドを実行すれば，全文をカタカナに変換することができます。

このコマンドは通常，キーに定義して使います。

TO NONCONVERT

TO NONCONVERT

形式

TO NONCONVERT

説明

このコマンドは、変換キーの定義が動的かどうかによって、動きが異なりますので、ご注意ください。

CONVERSION DYNAMICがセットされているときには、このコマンドを実行すると、変換結果が確定されます。

CONVERSION NODYNAMICがセットされているときには、このコマンドを実行すると、変換結果が入力文字列に戻されます。

CONVERSION DYNAMIC/NODYNAMICに関しては、SET CONVERSION DYNAMICコマンド、およびSET CONVERSION NODYNAMICコマンドの説明を参照してください。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

TO ROMAN

形式

TO ROMAN

説明

文字列を全角英数字に変換します。文字列は半角/全角英数字に限ります。ひらがな、カタカナを英数字に変換することはできません。変換対象は、現在入力している文字列、または選択領域の文字列です。

かな漢字変換を実行した後にこのコマンドを実行すると、入力した文字列全体が全角変換されます。現在の文節(反転表示されている部分)のみを全角に変換することはできません。

このコマンドは通常、キーに定義して使います。

TOP

TOP

形式

TOP

説明

カーソルを現在のバッファの先頭(左上の角)に移動します。ただし、現在の位置がバッファの先頭である場合には、カーソルは移動しません。

例

次のコマンドは、カーソルの左側の文字から始まり、バッファの先頭までのテキストを選択します。

Command: **SELECT**

カーソルを動かして、テキストを **SELECT** してください

Command: **TOP**

TPU

形式

TPU *procedure-name*

パラメータ

procedure-name

必要なパラメータや引数も含めて、実行する DEC XTPU プロシージャまたは文。
詳しくは、XTPU コマンドを参照してください。

説明

XTPU コマンドと同じ。詳しくは、XTPU コマンドを参照してください。

TWO WINDOWS

形式

TWO WINDOWS

説明

現在の日本語 EVE ウィンドウを 2 つの小さいウィンドウに分割します (SPLIT WINDOW コマンドと同じですが、パラメータを必要としません)。このコマンドを使用すれば、同時に複数のバッファを表示したり、同じバッファの異なる部分を表示できます。

カーソルは新しい下のウィンドウに表示されます。各ウィンドウにはそれぞれステータス・ラインがあり、現在編集中的のバッファが表示されます。別のバッファをウィンドウに表示するには、次のいずれかのコマンドを使用します。

- BUFFER
- GET FILE または OPEN
- NEW
- NEXT BUFFER (バッファが複数ある場合)
- OPEN SELECTED
- SHOW BUFFERS (リストからひとつのバッファを選択するため)

継続的にウィンドウを分割するために、TWO WINDOWS コマンドを繰り返すことができます。日本語 EVE で使用できるウィンドウの最大数は、使用しているターミナルのサイズとタイプに応じて異なります。

例

次のコマンドは、現在のウィンドウを2つのウィンドウに分割し、その後、ROUGH.DAT というバッファを新しい下のウィンドウに表示します。

Command: **TWO WINDOWS**

Commnad: **BUFFER rough.dat**

UNDEFINE KEY

形式

UNDEFINE KEY *key-name*

パラメータ

key-name

定義を取り消すキー。キー名を短縮することはできません。キー名を指定しなかった場合には、日本語 EVE は定義を取り消すキーを押すように要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `Return` キー押すか、または `Ctrl/M` を押すと、操作は取り消されます。これは、これらのキーの定義を取り消すことができないからです。

説明

DEFINE KEY コマンドまたは LEARN コマンドによってキーを定義した場合には、そのキーの現在の定義を取り消します。SET KEYPAD コマンドまたは SET GOLD KEY コマンドによって設定した定義は取り消されません。コマンド・ラインにキー名をタイプ入力でき、また、定義を取り消すキーを押すように要求するプロンプトを日本語 EVE が表示するようにもできます。

指定したキーが SET KEYPAD コマンドによってすでに定義されており、キーパッド設定がまだ有効な場合には、前の定義が復元されます。

別のキーが DO として定義されていない限り、DO として定義されているキーの定義を取り消すことはできず、`Return` キーまたは `Ctrl/M` の定義を取り消したり、変更することはできません。

例

次の例では、EDT キーパッドを設定し、KP9をCENTER LINEとして再定義し、EDT 定義を無効にします。その後、UNDEFINE KEYコマンドはその定義を取り消し、EDT キーパッド定義 (Append) を復元します。

Command: **SET KEYPAD EDT**

Command: **DEFINE KEY=kp9 center line**

Command: **UNDEFINE KEY kp9**

UNDEFINE MENU ENTRY

形式

UNDEFINE MENU ENTRY *menu item*

パラメータ

menu

メニュー・エントリーを削除したいプルダウン・メニューまたはポップアップ・メニュー。指定できるメニュー名は次のとおりです。このメニュー名の指定ではニックモニックを表す英字まで正確に入力する必要があります。

ファイル (F)

編集 (E)

フォーマット (R)

検索 (S)

表示 (V)

日本語 (J)

オプション (O)

選択時ポップアップ

通常時ポップアップ

item

メニューから削除したいメニュー・アイテム名

説明

UNDEFINE MENU ENTRY コマンドは DECwindows インターフェース上の日本語 EVE のメニューからメニュー・アイテムを削除します。このコマンドは

UNDEFINE MENU ENTRY

DECwindows インターフェース上でのみ使用可能です。この設定は、SAVE ATTRIBUTES コマンドを使用することにより保存することができます。

UPPERCASE WORD

形式

UPPERCASE WORD

説明

1 つの単語、選択領域、または検索領域内の英字を大文字に変換します。

【操作方法】

1. 必要に応じて、SELECT、FIND、WILDCARD FIND コマンドのいずれかを使用して、変更するテキストを強調表示します。または大文字に変換する単語の任意の場所にカーソルを移動します。
2. UPPERCASE WORD コマンドを使用します。強調表示は取り消されます。カーソルは次の単語の先頭に移動します。

選択領域または検索領域が設定されている場合には、UPPERCASE WORD は領域内の英字を領域の 1 文字目から順に変更します (領域内の 1 文字目が単語の 1 文字目でない場合でも)。選択領域は検索領域より優先します。

選択領域または検索領域が設定されていない場合には、UPPERCASE WORD は現在の単語を大文字に変換します。現在の位置が単語と単語の間である場合には、その行の次の単語を大文字に変換します。

例

次のコマンドは、すでに指定した検索文字列の次の発生箇所を検索し、検索したテキストのすべての英字を大文字に変換します。

SET PARAGRAPH INDENT

Command: **FIND NEXT**

Command: **UPPERCASE WORD**

VERIFY BUFFER

形式

VERIFY BUFFER *buffer-name*

パラメータ

buffer-name

出力バッファのコードセットに属さない文字列が含まれているかどうかを調べるバッファの名前を指定します。このパラメータが指定されなかったときには、現在のバッファを調べます。

説明

VERIFY BUFFERコマンドは、指定されたバッファの先頭から出力コードセットに属さない文字列を検索します。

バッファの中に出力コードセットに属さない文字が存在しなかったときには、メッセージを出して実行を終了します。

バッファの中に出力コードセットに属さない文字があったときには、その文字列にカーソルを移動してユーザに次の動作を質問します。

- 次検索 (N)
検索された文字列をそのまま残して、次の文字列を検索します。
- 中止 (C)
VERIFY BUFFERを中止します。カーソルは検索された文字列の先頭に置かれ、検索された文字列は高輝度表示のまま残りますので、検索された文字列に対して編集操作を行うことができます。

VERIFY BUFFER

または のキーを押してから キーを押してください。

VERIFY BUFFER ALL

形式

VERIFY BUFFER ALL

説明

VERIFY BUFFER ALLコマンドは、すべてのバッファについてバッファの先頭から、各々のバッファに設定されている出力コードセットに属さない文字列を検索します。

出力コードセットに属さない文字がどのバッファの中にも存在しなかったときには、メッセージを出して実行を終了します。

あるバッファの中に出力コードセットに属さない文字があったときには、そのバッファを表示し、その文字列にカーソルを移動してユーザに次の動作を質問します。

- 次検索 (N)
検索された文字列をそのまま残して、次の文字列を検索します。
- 中止 (C)
VERIFY BUFFER ALLを中止します。カーソルは検索された文字列の先頭に置かれ、検索された文字列は高輝度表示のまま残りますので、検索された文字列に対して編集操作を行うことができます。

[N]または**[C]**のキーを押してから **[Return]** キーを押してください。

WHAT LINE

形式

WHAT LINE

説明

現在の行番号、バッファ内の総行数、およびバッファ内でのその位置のパーセンテージを表示します。このコマンドは、ページ区切りを挿入するかどうかを判断する場合や、バッファの総行数を確認する場合に便利です。

WHAT LINEからの出力は、日本語 EVE 画面の一番下のメッセージ・ウィンドウに表示されます。

番号を指定することにより特定の行に移動する場合には、LINEコマンドを使用します。たとえば、LINE 10コマンドを実行すると、カーソルは現在のバッファの行 10 の先頭に移動します。

例

次の例は、WHAT LINEコマンドからの出力を示しています。

Command: **WHAT LINE**
ここは 35 行目です (全体で 45 行 78%)

WILDCARD FIND

形式

WILDCARD FIND *search-pattern*

パラメータ

search-string

ワイルドカードとリテラル・テキストのどちらか一方または両方を使用して検索するテキスト・パターン。WILDCARD FINDは大文字と小文字の区別および余白の取り扱いに関して、FINDコマンドと同じ規則に従います。ただし、ワイルドカードによって特に指定した場合は例外です。文字列を指定しなかった場合には、日本語EVEは文字列を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して または だけを押し、文字列を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

ワイルドカードの組み合わせによっては、非常に大きすぎるために、一部の検索パターンを検索できないことがあります。とくに、検索パターンに文字の領域が含まれる場合には、このような状況が発生する可能性があります。

説明

ワイルドカードとリテラル・テキストのどちらか一方または両方を使用して、テキスト・パターンを検索します。設定に応じて、VMS ワイルドカードまたはULTRIX ワイルドカードを使用できます。省略時の設定は VMS です。

表 4-14 はSET WILDCARD VMSコマンドで有効に設定されるワイルドカードを示しています。表 4-15 はSET WILDCARD ULTRIXコマンドで有効に設定されるワイルドカードを示しています。

WILDCARD FINDとして定義されているキーを押した場合や、またはコマンドを入力し、日本語 EVE が検索文字列を要求するプロンプトを表示した場合には、方向設定キーを押し、その方向に検索を開始することにより、応答を終了できます。たとえば、EDT キーパッドでは、順方向の場合は `KP4` を押し、逆方向の場合は `KP5` を押すことができます。 `Return` を押すことにより応答を終了した場合には、検索操作は、ステータス・ラインに表示されているバッファの現在の方角で開始されます。

反対方向にだけ文字列を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します。検索の方向を変更する場合には、 `Return` を押します。検索の方向を変更せず、検索を終了する場合には、NO と入力し、 `Return` キーを押します。文字列を検索できなかった場合には、カーソルは移動しません。

日本語 EVE は検索したテキストを高輝度表示し、カーソルを文字列の先頭に移動します。選択領域が設定されていない場合には、COPY, FILL, REMOVE, UPPERCASE WORDをはじめ、テキストの領域に対して使用できる他のコマンドを使用できます(選択領域が設定されている場合には、操作は選択したテキストに対して実行されますが、そのテキストには検索領域が含まれていない可能性があります)。

高輝度表示を取り消すには、カーソルを検索領域の外部に移動するか、またはRESETコマンドを使用します。

同じ文字列の別の発生箇所を検索する場合には、FIND NEXTコマンドを使用するか、または `Find` を 2 回押します。

表 4-14 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。

(次ページに続く)

表 4-14 (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
\<	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 4-14 (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)。 * 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 4-15 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 4-15 (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・テキストとして取り扱う。 . ピリオド ^ カレット \$ ドル記号 [左大括弧] 右大括弧 + プラス記号 * アスタリスク \ 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。実際のドル記号を検索する場合には、\\$を使用する。

例

次の例は、テキスト・パターンの検索方法を示しています。ここに示すコマンドは省略時の設定である VMS ワイルドカードを使用しています。

1.

Command: **WILDCARD FIND b%t**

同じ行で B または b の後に任意の 1 文字と T または t が続く文字列を検索します。たとえば、bet や bat などを検索します。

between

debating

ULTRIX ワイルドカードを使用する場合には、これは b.t に対応します。

2.

Command: **WILDCARD FIND b*t**

同じ行で B または b の後に任意の数の文字が続き、その後に T または t が続く文字列を検索します。たとえば、次のような文字が検索されます。

blast
be still

3.

Commnad: **WILDCARD FIND August\<\>31**

行区切りによって分割された *August 31* を検索します。つまり、*August* が行の最後にあり、*31* が次の行の先頭にある箇所を検索します。ULTRIX ワイルドカードを使用する場合には、これは *August\$31* に対応します。

WILDCARD REPLACE

形式

```
WILDCARD REPLACE {"search-pattern" ["new-string"]}
                  {serch-pattern [new-string]}
```

パラメータ

search-pattern

置き換え対象を検索するためのテキスト・パターン。ここで使用できるワイルドカードはWILDCARD FINDコマンドと同じものです。SHOW WILDCARDコマンドでワイルドカードの一覧を表示することができます。文字列を指定しなかった場合には、日本語 EVE は文字列を要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して `[Return]` または `[Do]` だけを押し、文字列を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

new-string

search-pattern で検索した領域を置換するテキストまたはパターン。このパラメータにワイルドカードを使用する場合には、search-pattern とまったく同じ形式にする必要があります。その場合、ワイルドカード部分に対応する文字を特定してそれ以外の部分を置き換えることになります。文字列を指定しなかった場合、つまりプロンプトに対して `[Return]` だけを押した場合には、search-pattern に一致した領域を単に削除し、新しい文字列を挿入しません。

説明

ワイルドカードを使用して検索したテキストパターンを別のテキスト文字列に置き換えます。このコマンドはワイルドカードが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。ここで使用するワイルドカードはWILDCARD FINDコマンドで使用するものと同じものです。

Ultrix 形式または VMS 形式のワイルドカードを使用できます。ワイルドカードのリストが必要な場合には、SHOW WILDCARDS コマンドを使用します。

新しい文字列にワイルドカードを使用する場合には、置き換えたい文字列として指定したものと同一ワイルドカードを指定する必要があります (行頭、行末を表わすワイルドカードを除く)。この場合、マッチした文字列のワイルドカード以外の部分を置き換えることになります。

たとえば次のようなコマンドを使用して "aaa" という文字列にマッチした場合には、% がマッチする中央の "a" 以外の部分のみが置き換えられ、"cac" という文字列に置き換えられます。

Command: **WILDCARD REPLACE a%a c%c**

例

次の例は、省略時の設定である VMS タイプのワイルドカードを使用して置換を行った場合の例を示しています。

1.

Command: **WILDCARD REPLACE \< \<!**

行頭に "!" を挿入します。"\<" は行頭を表わすワイルドカードです。

2.

Command: **WILDCARD REPLACE b*t butter**

B または b の後に任意の数の文字が続き、その後に T または t が続く文字列 (たとえば、"blast", "bright", "by the", "be true" など) を検索し、そのマッチした部分を "butter" という文字列に置き換えます。アスタリスク (*) は、行の任意の数の文字と一致します。

3.

Command: **WILDCARD REPLACE b\[aeiou]t t\[aeiou]b**

WILDCARD REPLACE

B または b の後に母音と T または t が続く文字列 (たとえば, "bat", "bit" など) を検索し, そのワイルドカード以外の部分を置き換えます。たとえば "bat" なら "tab" に, "bit" なら "tib" に置き換えられます。

4.

Command: **WILDCARD REPLACE a\: b\:**

"a" の 1 回以上の繰り返しを同じだけの数の "b" の繰り返しに置き換えます。たとえば "a" を "b" に, "aaaaa" を "bbbbb" に置き換えます。

5.

Command: **WILDCARD REPLACE \<a*\>\<b* \<a*b***

"a" で始まる行の次の行が "b" で始まる行である場合, 2 つの行を 1 行にまとめます。

WRITE FILE

形式

WRITE FILE *output-filespec*

パラメータ

output-filespec

現在のバッファの内容を保存するために作成する出力ファイル(省略可能)。ファイルを指定しなかった場合には、日本語 EVE はバッファに対応するファイルを使用します。バッファに対応するファイルが存在しない場合には、日本語 EVE はファイル名を入力するように要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して または だけを押し、ファイルを指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

編集セッションを終了せずに、現在のバッファをファイルに書き込みます。バッファはユーザが指定したバッファに書き込まれるか、またはバッファに対応する出力ファイルに書き込まれます。

コマンド・ラインにファイルを指定しなかった場合には、日本語 EVE はバッファに対応する出力ファイルを使用してバッファを書き込みます。通常、このファイルは日本語 EVE を起動するときに指定したファイル、または GET FILE コマンド、OPEN コマンド、OPEN SELECTED コマンドを使用したときに指定したファイルと同じです。

WRITE FILE

バッファに対応するファイルが存在しない場合には (たとえばファイルを指定せずに日本語 EVE を起動した場合や、BUFFER コマンドまたは NEW コマンドを使用してバッファを作成した場合、あるいは日本語 EVE システム・バッファを保存する場合)、日本語 EVE はファイル名の入力を要求するプロンプトを表示します。

バッファに対応するファイルにバッファの内容を書き込むのではなく、コマンド・ラインにファイルを指定することもできます (SAVE FILE AS コマンドと同じ)。この機能を使用すれば、編集中のファイルの新しいバージョンを作成する代わりに、別のファイル名で編集結果を保存できます。

出力ファイルを指定しても、バッファ名が変更されるわけではありませんが、後で SAVE FILE コマンドや WRITE FILE コマンドを実行する場合や、編集セッションを終了する場合には、そのファイルがバッファに対応づけられます (システムバッファの場合を除く)。バッファの出力ファイル指定を確認するには、SHOW コマンドを使用します。

WRITE FILE コマンドは、バッファの内容をファイルに書き込む前に、現在のバッファの先頭から出力コードセットに属さない文字列を検索します。

現在のバッファの中の文字がすべて出力コードセットに属していればそのままファイルに書き出します。

現在のバッファの中に出力コードセットに属さない文字があったときには、その文字列にカーソルを移動してユーザに次の動作を聞いてきます。

- 次検索 (N)
検索された文字列をそのまま残して、次の文字列を検索します。
- 強制保存 (S)
それ以降の検索をしないでファイルに書き出します。
- 中止 (C)
WRITE FILE を中止します。カーソルは検索された文字列の先頭に置かれ、検索された文字列は高輝度表示のまま残りますので、検索された文字列に対して編集操作を行うことができます。

[N]、[S] または [C] のキーを押してから [Return] キーを押してください。

WRITE FILE

WRITE BUFFERが出力コードセットに属さない文字として表示した文字はファイルには正しく書き出されません。次検索 (N) や強制保存 (S) の選択はユーザの責任で行ってください。その文字の情報を失いたくない場合には、中止 (C) を選んでWRITE FILEを一時中止し、正しくない指摘された文字を現在の出力コードセットに属する文字で置き換えるか、SET CODESET OUTPUTコマンドで出力コードセットを変えてください。現在の出力コードセットはSHOWコマンドで知ることができます。

XTPU

形式

XTPU *procedure-name*

パラメータ

procedure-name

必要なパラメータや引数も含めて、実行する DEC XTPU プロシージャまたは文。プロシージャ名または文を短縮することはできず、ワイルドカードを使用することもできません。プロシージャまたは文を指定しなかった場合には、日本語 EVE はそれを要求するプロンプトを表示します。プロンプトに対して **Return** キー、または **Do** キーだけを押し、プロシージャまたは文を指定しなかった場合には、操作は取り消されます。

説明

ユーザが指定した DEC XTPU プロシージャまたは文を実行します。日本語 DEC XTPU 組込みプロシージャまたはユーザがコンパイルしたプロシージャを実行できます。

DEC XTPU 組込みプロシージャに関するヘルプが必要な場合には、HELP XTPU コマンドを使用します。日本語 EVE は XTPU コマンドに関するヘルプを表示し、自動的にヘルプ・ライブラリに切り替えることにより、COPY_TEXT や GET_INFO などの組込みプロシージャに関するヘルプを表示できるようにします。エディタに関するヘルプに戻るには、EVE と入力します。

例

次の例は、ユーザがコンパイルしたプロシージャの実行方法も含めて DEC XTPU プロシージャと文の実行方法を示しています。

1. Command: **XTPU SHOW (PROCEDURES)**

DEC XTPU 組込みプロシージャとユーザがコンパイルしたプロシージャも含めて、使用できるすべてのプロシージャのリストを表示します。

2. Command: **XTPU COPY_TEXT (FAO ('!11%D' , 0))**

現在の日付を挿入するために、COPY_TEXT 組み込みプロシージャを実行します。

3. Command: **EXTEND EVE user_proc**
Command: **XTPU user_proc**

USER_PROC という名前のプロシージャをコンパイルし、そのプロシージャを実行します。

定義済みキー一覧表

ここでは、EVEJ キーパッド、TARO キーパッド、JVMS キーパッドのそれぞれの定義済みキーの一覧を示します。

表 A-1 EVEJ キーパッド

コマンド	定義済みキー
BOTTOM	GOLD/
CAPITALIZE WORD	GOLD/C
CHANGE DIRECTION	GOLD/Enter , F11
CHANGE MODE	Enter , F14
CODE	GOLD/X
DCL	GOLD/DO
DELETE	DELETE
DO	DO
END OF LINE	Ctrl/E
ERASE CHARACTER	PF4
ERASE LINE	PF2
ERASE START OF LINE	Ctrl/U
ERASE WORD	PF3
EXIT	Ctrl/Z , F10
FIND	Find
GO TO	GOLD/G

定義済みキー一覧表

コマンド	定義済みキー
HENKAN MODE TOGGLE	<input type="button" value="F20"/>
HELP	<input type="button" value="HELP"/> , <input type="button" value="GOLD/HELP"/>
INSERT HERE	<input type="button" value="Insert Here"/>
INSERT PAGE BREAK	<input type="button" value="Ctrl/V - Ctrl/L"/>
KIGOU	<input type="button" value="GS"/> , <input type="button" value="GOLD/Z"/>
LEARN	<input type="button" value="GOLD/P"/>
LOWERCASE WORD	<input type="button" value="GOLD/L"/>
MARK	<input type="button" value="GOLD/M"/>
MOVE BY LINE	<input type="button" value="F12"/>
MOVE DOWN	<input type="button" value=""/> , <input type="button" value="KP2"/>
MOVE LEFT	<input type="button" value=""/>
MOVE RIGHT	<input type="button" value=""/>
MOVE UP	<input type="button" value=""/> , <input type="button" value="KP5"/>
NEXT BUFFER	<input type="button" value="KP8"/>
NEXT SCREEN	<input type="button" value="Next Screen"/>
NEXT WINDOW	<input type="button" value="KP7"/>
ONE WINDOW	<input type="button" value="GOLD/1"/>
PREVIOUS BUFFER	<input type="button" value="GOLD/KP8"/>
PREVIOUS SCREEN	<input type="button" value="Prev Screen"/>
PREVIOUS WINDOW	<input type="button" value="GOLD/KP7"/> , <input type="button" value="GOLD/Prev Screen"/>
QUIT	<input type="button" value="GOLD/Q"/>
QUOTE	<input type="button" value="Ctrl/V"/>

コマンド	定義済みキー
REMOVE	Remove
REPLACE	GOLD/Find
RESET	GOLD/Select
RESTORE CHARACTER	GOLD/Delete , GOLD/PF4 , GOLD/Insert Here
RESTORE WORD	GOLD/PF3 , GOLD/F13
RETURN	Return
REMEMBER	Ctrl/R
SELECT	Select
SET LEFT MARGIN	GOLD/A
SET RIGHT MARGIN	GOLD/S
SHIFT LEFT	GOLD/< , GOLD/
SHIFT RIGHT	GOLD/> , GOLD/
START OF LINE	GTRL/H
STORE TEXT	GOLD/Remove
TAB	TAB
TOP	GOLD/
TPU	GOLD/T
TWO WINDOWS	GOLD/2
UPPERCASE WORD	GOLD/U

定義済みキー一覧表

表 A-2 TARO キーパッド

コマンド	定義済みキー
BOTTOM	<input type="button" value="GOLD/"/>
CHANGE MODE	<input type="button" value="Ctrl/A"/>
CODE	<input type="button" value="GOLD/X"/>
DELETE	<input type="button" value="Delete"/>
DO	<input type="button" value="DO"/> , <input type="button" value="PF4"/>
END OF LINE	<input type="button" value="Ctrl/E"/> , <input type="button" value="GOLD/"/>
ERASE START OF LINE	<input type="button" value="Ctrl/U"/>
ERASE WORD	<input type="button" value="Ctrl/J"/>
EXIT	<input type="button" value="Ctrl/Z"/>
FIND	<input type="button" value="Find"/>
HENKAN MODE ROTATE	<input type="button" value="F10"/>
HENKAN MODE TOGGLE	<input type="button" value="⌘"/> (逆クオート)
HELP	<input type="button" value="Help"/> , <input type="button" value="GOLD/Help"/>
INSERT HERE	<input type="button" value="Insert Here"/>
INSERT PAGE BREAK	<input type="button" value="Ctrl/L"/>
KIGOU	<input type="button" value="GS"/> , <input type="button" value="GOLD/Z"/>
MOVE DOWN	<input type="button" value="↓"/>
MOVE LEFT	<input type="button" value="←"/>
MOVE RIGHT	<input type="button" value="→"/>
MOVE UP	<input type="button" value="↑"/>
NEXT SCREEN	<input type="button" value="Next Screen"/>
NEXT WINDOW	<input type="button" value="GOLD/Next Screen"/>

定義済みキー一覧表

コマンド	定義済みキー
PREVIOUS SCREEN	<input type="button" value="Prev Screen"/>
PREVIOUS WINDOW	<input type="button" value="GOLD/Prev Screen"/>
QUOTE	<input type="button" value="Ctrl/V"/>
RECALL	<input type="button" value="Ctrl/B"/>
REFRESH	<input type="button" value="Ctrl/W"/>
REMOVE	<input type="button" value="Remove"/>
RESET	<input type="button" value="GOLD/Select"/>
RESTORE CHARACTER	<input type="button" value="GOLD/Insert Here"/>
RETURN	<input type="button" value="Return"/> , <input type="button" value="Enter"/>
REMEMBER	<input type="button" value="Ctrl/R"/>
SELECT	<input type="button" value="Select"/>
START OF LINE	<input type="button" value="Ctrl/H"/> , <input type="button" value="GOLD/"/>
STORE TEXT	<input type="button" value="GOLD/Remove"/>
TAB	<input type="button" value="TAB"/>
TOP	<input type="button" value="GOLD/"/>
WILDCARD FIND	<input type="button" value="GOLD/Find"/>

定義済みキー一覧表

表 A-3 JVMS キーパッド

コマンド	定義済みキー
BOTTOM	<input type="button" value="GOLD/"/>
CHANGE DIRECTION	<input type="button" value="F11"/>
CHANGE MODE	<input type="button" value="Ctrl/A"/> , <input type="button" value="F14"/>
CODE	<input type="button" value="GOLD/X"/>
DELETE	<input type="button" value="Delete"/>
DO	<input type="button" value="DO"/> , <input type="button" value="PF4"/>
END OF LINE	<input type="button" value="Ctrl/E"/> , <input type="button" value="GOLD/"/>
ERASE START OF LINE	<input type="button" value="Ctrl/U"/>
ERASE WORD	<input type="button" value="Ctrl/J"/> , <input type="button" value="F13"/>
EXIT	<input type="button" value="Ctrl/Z"/> , <input type="button" value="F10"/>
FIND	<input type="button" value="Find"/>
HENKAN MODE TOGGLE	<input type="button" value="F20"/>
HELP	<input type="button" value="Help"/> , <input type="button" value="GOLD/Help"/>
INSERT HEAR	<input type="button" value="Insert Hear"/>
INSERT PAGE BREAK	<input type="button" value="Ctrl/L"/>
KIGOU	<input type="button" value="GS"/> , <input type="button" value="GOLD/Z"/>
MOVE DOWN	<input type="button" value=""/>
MOVE LEFT	<input type="button" value=""/>
MOVE RIGHT	<input type="button" value=""/>
MOVE UP	<input type="button" value=""/>
NEXT SCREEN	<input type="button" value="Next Screen"/>
NEXT WINDOW	<input type="button" value="GOLD/Next Screen"/>

定義済みキー一覧表

コマンド	定義済みキー
PREVIOUS SCREEN	Prev Screen
PREVIOUS WINDOW	GOLD/Prev Screen
QUOTE	Ctrl/V
RECALL	Ctrl/B
REFRESH	Ctrl/W
REMOVE	Remove
RESET	GOLD/Select
RESTORE CHARACTER	GOLD/Insert Here
RETURN	Return , Enter
REMEMBER	Ctrl/R
SELECT	Select
START OF LINE	Ctrl/H , GOLD/
STORE TEXT	GOLD/Remove
TAB	TAB
TOP	GOLD/
WILDCARD FIND	GOLD/Find

索引

@

コマンド・プロシージャ実行コマン
ド 4-2

A

ADD KINSOKU コマンド 4-5
ATTACH コマンド 4-7

B

BOTTOM コマンド 4-9
BOX COPY コマンド 4-10
BOX CUT INSERT コマンド 4-13
BOX CUT OVERSTRIKE コマンド ... 4-14
BOX CUT コマンド 4-11
BOX PASTE INSERT コマンド 4-16
BOX PASTE OVERSTRIKE コマン
ド 4-17
BOX PASTE コマンド 4-15
BOX SELECT コマンド 4-18
BUFFER コマンド 4-19

C

CAPITALIZE WORD コマンド 4-21
CENTER LINE コマンド 4-23
CHANGE CODE コマンド 4-24
CHANGE DIRECTION コマンド 4-27
CHANGE MODE コマンド 4-29
CHOICE FOR CONVERT コマンド ... 4-31
CODE コマンド 4-32
CONVERT コマンド 4-35
COPY コマンド 4-36
CUT コマンド 4-37

D

DCL コマンド 4-38
DEC_MCS コードセット 4-213, 4-215
DECKANJI2000 コードセット 4-213,
4-215
DECKANJI コードセット 4-213, 4-215
DECwindows 版日本語 EVE 3-1
DEC XTPU プロシージャ 2-1
\$DEFAULTS\$ 4-20
DEFINE KEY コマンド 4-40
DEFINE MENU ENTRY コマンド ... 4-43
DELETE BUFFER コマンド 4-47
DELETE KINSOKU コマンド 4-49
DELETE TANGO コマンド 4-51
DELETE WINDOW コマンド 4-52
DELETE コマンド 4-45
DIRECTORY LIST コマンド 4-53
DO コマンド 4-55
DRAW KEISEN コマンド 4-57

E

END OF LINE コマンド 4-60
ENLARGE WINDOW コマンド 4-61
ENTER TANGO コマンド 4-63
ERASE CHARACTER コマンド 4-64
ERASE LINE コマンド 4-66
ERASE PREVIOUS WORD コマン
ド 4-67
ERASE START OF LINE コマンド ... 4-69
ERASE WORD コマンド 4-70
EXIT コマンド 4-72
EXPAND CLAUSE コマンド 4-75

EXTEND ALL コマンド 4-76
EXTEND EVE コマンド 4-77
EXTEND THIS コマンド 4-79
EXTEND TPU コマンド 4-81

F

FILL PARAGRAPH コマンド 4-84
FILL RANGE コマンド 4-85
FILL コマンド 4-82
FIND NEXT コマンド 4-90
FIND SELECTED コマンド 4-92
FIND コマンド 4-86
FORWARD コマンド 4-94

G

GET FILE コマンド 4-96
GET WILDCARD FILES コマンド ... 4-98
GLOBAL REPLACE コマンド 4-100
GO TO コマンド 4-101

H

HELP コマンド 4-103
HENKAN MODE コマンド 4-107

I

INCLUDE FILE コマンド 4-108
INSERT HERE コマンド 4-110
INSERT MODE コマンド 4-111
INSERT PAGE BREAK コマンド ... 4-112
ISO2022JP コードセット 4-213, 4-215
ISO_LATIN1 コードセット ... 4-213, 4-215

K

KANJIGEN コマンド 4-259
KIGOU BY MODE コマンド 4-116
KIGOU コマンド 4-114

L

LEARN コマンド 4-117
LINE コマンド 4-120
LOWERCASE WORD コマンド 4-122

M

MARK コマンド 4-124
MOVE BY LINE コマンド 4-126
MOVE BY PAGE コマンド 4-127
MOVE BY WORD コマンド 4-128
MOVE DOWN コマンド 4-129
MOVE LEFT コマンド 4-130
MOVE RIGHT コマンド 4-131
MOVE UP コマンド 4-132

N

NEW コマンド 4-133
NEXT BUFFER コマンド 4-135
NEXT CLAUSE コマンド 4-137
NEXT SCREEN コマンド 4-138
NEXT WINDOW コマンド 4-139

O

ONE WINDOW コマンド 4-140
OPEN SELECTED コマンド 4-142
OPEN コマンド 4-141
OTHER WINDOW コマンド 4-144
OVERSTRIKE MODE コマンド 4-145

P

PAGINATE コマンド 4-146
PASTE コマンド 4-148
PREVIOUS CLAUSE コマンド 4-149
PREVIOUS CONVERT コマンド ... 4-150
PREVIOUS SCREEN コマンド 4-151
PREVIOUS WINDOW コマンド 4-152

Q

QUIT コマンド 4-153
QUOTE コマンド 4-154

R

RECALL コマンド 4-156
RECOVER BUFFER ALL コマン
ド 4-159
RECOVER BUFFER コマンド 4-157
REFRESH コマンド 4-161
REMEMBER コマンド 4-162
REMOVE コマンド 4-163
REPEAT コマンド 4-165
REPLACE コマンド 4-167
RESET コマンド 4-171
RESTORE BOX SELECTION コマン
ド 4-175
RESTORE CHARACTER コマンド .. 4-177
RESTORE LINE コマンド 4-178
RESTORE SELECTION コマンド ... 4-180
RESTORE SENTENCE コマンド ... 4-181
RESTORE WORD コマンド 4-182
RESTORE コマンド 4-173
RETURN コマンド 4-184
REVERSE コマンド 4-185

S

SAVE ATTRIBUTES コマンド 4-187
SAVE EXTENDED EVE 2-4
SAVE EXTENDED EVE コマンド ... 4-189
SAVE EXTENDED TPU コマンド ... 4-192
SAVE FILE AS コマンド 4-195
SAVE FILE コマンド 4-193
SAVE SYSTEM ATTRIBUTES コマン
ド 4-197
SDECKANJI コードセット ... 4-213, 4-215
/SECTION 修飾子 2-5
SELECT ALL コマンド 4-203
SELECT コマンド 4-199
SET BOX NOPAD コマンド 4-204
SET BOX NOSELECT コマンド 4-205

SET BOX PAD コマンド 4-206
SET BOX SELECT コマンド 4-207
SET BUFFER コマンド 4-208
SET CLIPBOARD コマンド 4-211
SET CODESET INPUT コマンド ... 4-213
SET CODESET OUTPUT コマン
ド 4-215
SET CONVERSION DYNAMIC コマン
ド 4-217
SET CONVERSION EVEJ コマン
ド 4-218
SET CONVERSION JEDI コマン
ド 4-219
SET CONVERSION JVMS コマン
ド 4-220
SET CONVERSION KEY コマン
ド 4-221
SET CONVERSION LEIA コマン
ド 4-224
SET CONVERSION NN コマンド ... 4-225,
4-312
SET CONVERSION NODYNAMIC コマン
ド 4-226
SET CONVERSION NONN コマン
ド 4-227, 4-313
SET CONVERSION TARO コマン
ド 4-228
SET CURSOR BOUND コマンド ... 4-229
SET CURSOR FREE コマンド 4-231
SET DEFAULT COMMAND FILE コマン
ド 4-233
SET DEFAULT SECTION FILE コマン
ド 4-235
SET DIRECTORY LIST コマンド ... 4-237
SET ECHO MODE コマンド 4-238
SET EXIT ATTRIBUTE CHECK コマン
ド 4-240
SET FILL NOTAGS コマンド 4-241
SET FILL TAGS コマンド 4-242
SET FIND CASE EXACT コマン
ド 4-243
SET FIND CASE NOEXACT コマン
ド 4-244

SET FIND NOWHITESPACE コマン	
ド	4-245
SET FIND WHITESPACE コマン	
ド	4-246
SET FIX KEISEN コマンド	4-247
SET FUNCTION KEYS MOTIF コマン	
ド	4-249
SET FUNCTION KEYS NOMOTIF コマン	
ド	4-251
SET GOLD KEY コマンド	4-252
SET HENKAN KEY コマンド	4-255
SET HIRAGANA KEY コマンド	4-257
SET INPUT MODE コマンド	4-259
SET JAPANESE KEYS コマンド	4-260
SET JOURNALING ALL コマンド	4-264
SET JOURNALING コマンド	4-262
SET KANA ECHO MODE コマン	
ド	4-265
SET KEYPAD EDT コマンド	4-267
SET KEYPAD EVEJ コマンド	4-272
SET KEYPAD JEDI コマンド	4-273
SET KEYPAD JVMS コマンド	4-274
SET KEYPAD LEIA コマンド	4-275
SET KEYPAD NOEDT コマンド	4-276
SET KEYPAD NOWPS コマンド	4-277
SET EKYPAD NUMERIC コマン	
ド	4-278
SET KEYPAD TARO コマンド	4-279
SET KEYPAD VT100 コマンド	4-281
SET KEYPAD VT80 コマンド	4-280
SET KEYPAD WPS コマンド	4-282
SET KINSOKU コマンド	4-287
SET LEFT MARGIN コマンド	4-288
SET MUHENKAN KEY コマンド	4-290
SET NOCLIPBOARD コマンド	4-292
SET NODEFAULT COMMAND FILE コマン	
ド	4-293
SET NODEFAULT SECTION FILE コマン	
ド	4-294
SET NODIRECTORY LIST コマン	
ド	4-295
SET NOEXIT ATTRIBUTE CHECK コマン	
ド	4-296
SET NOFIX KEISEN コマンド	4-297
SET NOGOLD KEY コマンド	4-298
SET NOJOURNALING ALL コマン	
ド	4-301
SET NOJOURNALING コマンド	4-300
SET NOPENDING DELETE コマン	
ド	4-302
SET NOSECTION FILE PROMPTING コマ	
ンド	4-303
SET NOWRAP コマンド	4-304
SET PARAGRAPH INDENT コマン	
ド	4-306
SET PENDING DELETE コマン	
ド	4-309
SET RIGHT MARGIN コマンド	4-310
SET ROMKANA NN コマンド	4-312
SET ROMKANA NONN コマンド	4-313
SET ROMKANA NOTARO コマン	
ド	4-314
SET ROMKANA TARO コマンド	4-315
SET SCROLL JUMP コマンド	4-316
SET SCROLL MARGINS コマンド	4-318
SET SCROLL OFF コマンド	4-321
SET SCROLL ON コマンド	4-322
SET SCROLL SMOOTH コマンド	4-324
SET SECTION FILE PROMPTING コマン	
ド	4-325
SET SELECTION GRAB FOCUS コマン	
ド	4-326
SET SELECTION GRAB SELECTION コマ	
ンド	4-327
SET TABS コマンド	4-328
SET TERMINAL コマンド	4-332
SET WIDTH コマンド	4-334
SET WILDCARD ULTRIX コマン	
ド	4-336
SET WILDCARD VMS コマンド	4-338
SET WRAP コマンド	4-339
SHIFT LEFT コマンド	4-340
SHIFT RIGHT コマンド	4-342
SHOW BUFFERS コマンド	4-346
SHOW DEFAULTS BUFFER コマン	
ド	4-348
SHOW KEY コマンド	4-350
SHOW KINSOKU コマンド	4-352

SHOW SUMMARY コマンド 4-353
SHOW SYSTEM BUFFERS コマ
ンド 4-355
SHOW WILDCARDS コマンド 4-357
SHOW コマンド 4-344
SHRINK CLAUSE コマンド 4-359
SHRINK WINDOW コマンド 4-360
SJIS コードセット 4-213, 4-215
SPAWN コマンド 4-362
SPELL コマンド 4-364
SPLIT WINDOW コマンド 4-366
START OF LINE コマンド 4-368
STORE TEXT コマンド 4-369

T

TAB コマンド 4-370
TO ASCII コマンド 4-372
TO HANKAKUKANA コマンド 4-373
TO HIRAGANA コマンド 4-374
TO KATAKANA コマンド 4-375
TO NONCONVERT コマンド 4-376
TOP コマンド 4-378
TO ROMAN コマンド 4-377
TPU コマンド 4-379
TWO WINDOWS コマンド 4-380

U

UCS2 コードセット 4-213, 4-215
UNDEFINE KEY コマンド 4-382
UNDEFINE MENU ENTRY コマン
ド 4-384
UPPERCASE WORD コマンド 4-386
UTF8 コードセット 4-213, 4-215

V

VERIFY BUFFER ALL コマンド ... 4-390
VERIFY BUFFER コマンド 4-388

W

WHAT LINE コマンド 4-391
WILDCARD FIND コマンド 4-392
WILDCARD REPLACE コマンド ... 4-398
WRITE FILE コマンド 4-401

X

XTPU コマンド 4-379, 4-404

ア

アットマーク (@)
コマンド・プロシージャ実行コマン
ド 4-2

イ

イニシャライゼーション・ファイル 2-3

カ

学習シーケンス 2-2
カスタマイズ
日本語 EVE の 2-1
画面のリフレッシュ 4-332

キ

禁則処理 4-287, 4-352
押し出し禁則 4-287
行頭禁則文字 4-5, 4-49, 4-352
行末禁則文字 4-5, 4-49, 4-352
禁則文字 4-5, 4-49
ぶら下がり禁則 4-287, 4-352

ク

クリップボード 3-1

ケ

罫線

マウスによる 4-59

コ

コマンド

入力方法 4-1

コマンド・ディクショナリ 4-1

コマンド・ファイル 2-3

シ

ジャーナル・ファイル 4-157

ス

スクロール・バー 3-2

スタートアップ・ファイル 2-2

セ

セクション・ファイル 2-3

選択領域の転送 3-1

タ

ダイヤモンド・シンボル 4-332

ダイアログ・ボックス 3-1

ターミナル・エミュレータ 4-332

テ

定義済みキー A-1

ハ

バッファ・ジャーナリング . . . 4-262, 4-264

半角カタカナ変換 4-373

フ

プルダウン・メニュー 3-6

ヘ

編集キー定義 2-2

マ

マウス 3-1

日本語 HP OpenVMS
日本語 EVE リファレンス・マニュアル

2005 年 4 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-PU8YG-TE

