

## X-Mateインストールマニュアル

### ● インストールに際して

インストール作業の前に次の確認を行ってください。

1. ディスクフリー領域の確認  
インストールを行うためには、システムのディスクに15Mbyte以上の領域が必要です。『ディスクパーティションのフリー領域を確認してください。』
2. X11のリリースの確認  
X11R4 以上を対象としております。それ以外の環境では、文字、図形が正常に表示されない場合があります。『X Window のリリース確認を行ってください。』
3. 共有メモリの確認  
共有メモリを使用しています。共有メモリが利用できない環境では、本製品は動作できませんので注意して下さい。
4. 日本語環境の確認  
日本語環境としてWnnをデフォルトとしてインストールします。

### ● X-Mateのインストール

X-Mateのインストール手順を以下に説明します。

1. システムを起動して、root でログインしてください。
2. インストールメディアをドライブにセットしてください。
3. インストールメディアのX-Mateディレクトリへ移動してください。  
`# cd /cdrom/X-Mateディレクトリ`
4. インストールイメージの展開を行います。  
`# gzip -cd xmate.tgz | tar -xvPf -`

X-Mateは"/usr/local/xmate"ディレクトリにインストールされます。Wnnは"/usr/local/bin/Wnn4","/usr/local/include/wnn","/usr/local/lib /wnn"にインストールされます。

5. X-Mateのインストールは終了です。ただし、X-Mateを動作させるためのライセンスパスワードが必要です。以後の手順に従って、ライセンスパスワードを得てライセンスの設定を行ってください。
6. X-Mateライセンスプログラムを実行してください。ライセンスを得るために必要な情報が表示されますので、ライセンス申請フォームに必要な項目を記入の上、弊社まで請求してください。

```

bash# /usr/local/xmate/bin/mate_license

*****
*                               *
*       X-Mate Licensing Program   *
*                               *
*       Copyright Fuji.Data.System Co.,LTD. *
*                               *
*****

Product Serial NO. : F-05-800000
Host ID           : 0x82D209A6 ; シリアルNO
                  :           ; マシンID

Did you get a License-Password ? (y/n) : n ; nと入力

You must get a License-Password.
Please fax a Password-Request-Form to F.D.S.

bash#
bash#

```

《補足説明》・下線部のシリアルNo.とマシンIDがパスワードを得るために必要です。

7. パスワードを得た後にもう一度ライセンスプログラムを起動し、パスワードを入力してください。

```

bash# /usr/local/xmate/bin/mate_license

*****
*                               *
*       X-Mate Licensing Program   *
*                               *
*       Copyright Fuji.Data.System Co.,LTD. *
*                               *
*****

Product Serial NO. : F-05-800000
Host ID           : 0x82D209A6

Did you get a License-Password ? (y/n) : y ; yと入力。

Enter your License-Password.

0-----F
Password : XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX ; 入手したパスワードを入力。
Your Password is "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"

This Password is OK ? (y/n) : y ; 表示されたパスワードに間違いが無
                              ; ければyと入力。

Licensing is succeed.

bash#
bash#

```

8. 以上でインストール作業は終了です。

- インストールにより、以下のファイルがX-Mateホームディレクトリ"/usr/local/xmate"下に作成されます。

bin	X-Mateの実行モジュールのディレクトリ
bitmap	X-Mate用bitmapデータのディレクトリ
include	FDSウィンドウライブラリのインクルードファイルのディレクトリ
lib	FDSウィンドウライブラリのディレクトリ
raster	サンプルラスターデータのディレクトリ

demo X-Mateのデモプログラムのディレクトリ  
PROG プログラミングマニュアルのサンプルソース

- Wnn関連のファイルは、Wnnをインストールするマシンに限り生成されます。

/usr/local/bin/Wnn4 Wnn実行モジュール(jserver)  
/usr/local/lib/wnn ライブラリ, 環境など  
/usr/local/include/wnn インクルード

- 以下のシンボリックリンクファイルが作成されます。

/usr/lib/TK2 FDSウィンドウライブラリのディレクトリに対するシンボリックリンク  
/usr/include/TK2 FDSウィンドウライブラリのインクルードファイルのディレクトリに対するシンボリックリンク  
/usr/lib/libtk2.a FDSウィンドウライブラリに対するシンボリックリンク

- X-Mateのデモプログラムは、X-Mate中間ファイルとCのソースファイルを各プログラム毎にサブディレクトリに分割して供給しています。

実行モジュールを作成するには、各デモプログラムのディレクトリ下の内容をユーザの環境下にコピーして、make を実行してください。

以下に demo ディレクトリ下の各サブディレクトリの内容を示します。

fa FA系統図のデモ  
mogura もぐら叩きゲーム  
new 表とグラフのデモ  
oa 人事管理デモ  
tokei 世界時計デモ

- プログラミングマニュアル用サンプルについても同様の作業を行なってください。

## ● 環境設定

X-Mateを使用するユーザーは、以下の環境を設定を行なって下さい。

1. X-Mateホームディレクトリの設定  
環境変数 XMATEHOME の設定を .login または .cshrc 等の中で行ってください。

```
setenv XMATEHOME /usr/local/xmate
```

2. X-Mate実行モジュールへのパスの設定  
.login または .cshrc 等の中でシェル変数 path にX-Mateホームディレクトリ下の bin を追加してください。

```
set path=($path $XMATEHOME/bin)
```

※この設定を行う前に必ず1.の設定を行っておいてください。

3. jserversの起動  
Wnnをインストールしたマシンで、X-Mate及びX-Mateにて作成したアプリケーションプログラムで日本語入力を行なう際には jserversが必要です。jserversをあらかじめ起動しておいてください。  
jserversは、"/usr/local/bin/Wnn4" ディレクトリに実行モジュールがあります。パスを設定するか絶対パスで起動してください。

```
% jserver
```

jserverは、マシンの電源投入時に起動する様にしておくと便利です。  
一度起動すれば電源を落すまで動作しています。

#### 4. カラーデータベースパス

X-Mateは、実行時にX11のカラーデータベースファイルを参照します。デフォルトのパス名は"/usr/lib/X11/rgb.txt"になっています。  
デフォルトのパス名にファイルが存在しない場合は、環境変数 XCOLOR に実際のパス名を設定してください。

```
% setenv XCOLOR [X11]
```

#### 5. アクセス権

X-Mateは、実行時にテンポラリファイルをカレントディレクトリに生成します。  
従って起動したユーザーのWRITEアクセス権がカレントディレクトリにない場合正常に動作しません。注意してください。

#### 6. X-Mate の起動(X Window System 下で実行)

X-Mateは、X Window System 下で動作します。ウィンドウシステムが立ち上がっている事を確認してください。以上の環境を揃えることによりX-Mateを起動することが可能となります。ターミナルウィンドウにて `xmate3` と入力してください。

```
% xmate3
```

操作方法の詳細は、『操作マニュアル』(別途購入必要)を参照願います。

### ● ライブラリ

FDSウィンドウライブラリのご使用にあたり以下の点に注意してください。

#### 1. ライブラリインクルードファイル

ライブラリで使用する構造体、変数定義に対しインクルードファイルを用意しています。プログラムを作成する際に、下記のインクルードを行ってください。

```
#include<TK2/TK.h>
#include <TK2/TKusr.h>
TK.h      - 変数定義, 構造体定義
TKusr.h   - 表示文字定義, 表示色定義
```

#### 2. ライブラリ

実行モジュールを作成する場合は、FDSウィンドウライブラリ(libtk2.a)をリンクしてください。コンパイラのオプションに `-ltk2` を追加することでリンクされます。また、本ライブラリでは X11, 日本語のライブラリを使用していますので同時に各ライブラリを指定するオプションを追加してください。

```
% cc -ltk2 -lX11 -lwnn -lm -lcrypt
```

上記のオプションは、基本形です。ご使用のOSによって追加オプションが必要な場合がありますので、サンプルプログラム等の Makefile を参考にしてください。

※コンパイルの詳細は『プログラミングマニュアル』を参照して下さい。

#### 3. オブジェクトライセンス

ユーザーが、作成された実行モジュールを他のマシン上で動作させる事は出

来ません。他のマシン上で動作させるには、オブジェクトライセンスを購入してください。

---