



グラフィカルユーザインターフェイス  
開発支援ツール

## インストールガイド

Version 3.0

## 目次

1インストールに際して .....	( 4 )
2X-Mateのインストール .....	( 5 )
3環境設定 .....	( 11 )
4ライブラリ .....	( 13 )

# 1 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なって下さい。

- (1) ディスクフリー領域の確認  
インストールを行なうためには、システムのディスク30Mbyte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下さい。』
- (2) X11のリリース確認  
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なって下さい。』
- (3) 日本語環境の確認  
日本語環境としてWnn(ウンヌ)を標準装備していないマシンに対し、Wnnの環境をインストールします。既にWnnがインストールされている場合でも、X-Mate提供の Wnn をインストールして下さい。
- (4) パスの確認  
パスにカレントディレクトリが設定してあるか確認して下さい。  
もしなければ、参照する設定を行なって下さい。  
(例) set path=(./ \$path)
- (5) ライブラリパスの確認  
インストール時にX11ライブラリ(libX11.a)を参照します。  
OSによってはデフォルトのライブラリパス(/usr/lib)にX11ライブラリが含まれていない場合は、環境変数 LD\_LIBRARY\_PATHにX11ライブラリに対するパスを設定して下さい。  
(例) setenv LD\_LIBRARY\_PATH /usr/openwin/lib  
→ 御社のシステム管理者に  
    問い合わせして下さい。
- (6) シェルの確認  
インストールプログラムは、Cシェルで作成されています。  
/bin/csh があるか確認して下さい。
- (7) 共有メモリの確認  
共有メモリを使用しています。共有メモリが利用出来ない環境では、本製品は動作出来ませんので注意して下さい。
- (8) インストールマシンの決定  
インストール作業を行なうとマシンプロテクトを行ないます。  
製品メディアは他のマシンへのインストールが出来なくなります。

## 2 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でログインして下さい。
- (2) インストールメディアをドライブにセットして下さい。  
【注】メディアの書き込み禁止をしないで下さい。
- (3) 任意の作業ディレクトリへ移動して下さい。

```
cd /tmp/work
```

- (4) インストールプログラムのローディングを行ないます。

```
tar xvf /dev/rst0      #MTの場合  
tar xvf /dev/rfd0      #FDの場合
```

- ・ "rst0"、"rfd0"は入力例です。  
 デバイスの名称は、御使用のOSにより異なります。
- ・ MTの場合、フォーマットは基本的にQIC-150フォーマットを採用していますので確認して下さい。  
 なお、ネットワークを使用してテープホストからローディングを行なう場合は、以下のコマンドを使用して下さい。

```
rsh ホスト名 -n dd if = /dev/rst0 bs = 20b | tar xvfB -
```

- (5) X-Mateインストールプログラムを実行して下さい。

mate\_install

- (6) インストールプログラムに従って必要な情報を入力して下さい。

<MTの場合>

```
*****
**                                     **
**      X-Mate (VerX.XX) Install Program      **
**                                     **
**      Copyright Fuji.Data.System Co.,LTD.    **
**                                     **
*****

media drive is local [y/n] : n
media host name : sun3-470
host name is [sun3-470]
host name is ok [y/n] : y
media drive name : /dev/nrst0
drive name is [/dev/nrst0]
drive name is ok [y/n] : y

install directry path name : /home/mate
path name is [/home/mate]
path name is ok [y/n] : y
directry create [y/n] : y
Wnn is install [y/n] : y
Wnn is install done
install done

#
```

← メディアドライブが  
お使いのマシンについて  
いる場合は、"y"を入力  
します。

← 上記設定にて"n"を入  
力した場合は、テープホストの  
情報を設定して下さい。  
また、デバイス名にはノンリワイ  
ンド(巻き戻し禁止)を指定し  
て下さい。  
"y"を入力した場合はこの  
部分の設定はありません。

← 該当するディレクトリが存在しない  
場合。

<FDの場合>

```
*****
**                                     **
**      X-Mate (VerX.XX) Install Program      **
**                                     **
**      Copyright Fuji.Data.System Co.,LTD.    **
**                                     **
*****

install directry path name : /home/mate

path name is [/home/mate]

path name is ok [y/n] : y

directry create [y/n] : y  ◀ 該当するディレクトリが存在
                             しない場合。
change X-Mate install FD No2 please

change ok [y/n] : y  ◀ この時点でFDの差し替えを
                       行なう。
install done

#
```

- ・ 下線分は、キー入力部分です。
- ・ "sun3-470","nrst0","/home/mate"は、入力例です。  
システム管理者の指示に従って設定を行なって下さい。
- ・ "install done"のメッセージが表示されるとインストール  
プログラムの終了です。
- ・ FDの場合、リモートホストを使用してのインストールは行なえ  
ません。ご了承下さい。

- (7) カレントディレクトリをインストール先に移動して下さい。

```
cd /home/mate
```

- (8) メディアを取り出して下さい。

取り出したメディアは、再インストール等の作業時に必要となりますので大切に保管して下さい。

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	-	X-Mate開発ライブラリのインクルードファイルのディレクトリ
lib	-	X-Mate開発ライブラリのディレクトリ
raster	-	サンプルラスタ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(jserv)
/usr/local/lib/wnn	-	ライブラリ、環境等
/usr/local/include/wnn	-	インクルードファイル

また、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	-	X-Mate開発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ファイル
/usr/include/TK2	-	X-Mate開発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ファイル
/usr/lib/libtk2.a	-	X-Mate開発ライブラリに対するシンボリックリンクファイル
/usr/include/wnn	-	Wnn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ファイル
/usr/lib/libwnn.a	-	Wnnライブラリに対するシンボリックリンクファイル



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を実行して下さい。

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リストについても同様の作業を行なって下さい。

### 3 環境設定

X-Mateを使用するユーザは、以下の環境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 等の中で行なって下さい。

```
setenv XMATEHOME 'X-Mateインストール・パス'
```

ディレクトリパス名は、絶対パス名を設定して下さい。

(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 を追加して下さい。

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

この設定を行なう前に必ず(1)の設定を行なっておいて下さい。

(3) jserver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 jserver が 必要です。 jserver をあらかじめ起動しておいて下さい。

jserver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下さい。

```
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と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下さい。

```
setenv XCOLOR [X11カラーデータベース・パス]
```

(例) SUN の OPEN WINDOW を利用されている場合は、  
"/usr/openwin/lib/rgb.txt" を設定します。

(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。注意して下さい。

(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下さい。

以上の環境を揃える事によりX-Mateを起動する事が可能となります。  
ターミナルウィンドウにて xmate3 と入力して下さい。

```
xmate3
```

操作方法の詳細は、『操作マニュアル』を参照願います。

## 4 ライブラリ

X-Mate開発ライブラリの御使用にあたり以下の点に注意して下さい。

### (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。ユーザがプログラムを作成する際に、下記のインクルードを行なって下さい。

```
#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、X-Mate開発ライブラリ(libtk2.a)をリンクして下さい。コンパイラのオプションに -ltk2 を追加する事でリンクされます。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下さい。

```
cc ... -ltk2 -lX11 -lwnn ...
```

上記のオプションは、基本形です。御使用の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 を参考にして下さい。

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) ランタイムライセンス

ユーザが、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、ランタイムライセンスを取得して下さい。

- ・ 本書及びプログラムは著作権上、当社に無断で使用、複製する事は出来ません。
- ・ 本書及びプログラムの運用上のトラブルについては責任を負いかねますのでご了承願います。
- ・ 本書または本製品の内容に御不審な点がありましたら御連絡下さい。
- ・ 本書及びプログラムは予告なしに変更する事があります。

初版発行	1991 年	1 月
第七版	2010 年	4 月

Copyright 1991 FUJI Data System Co.,Ltd.