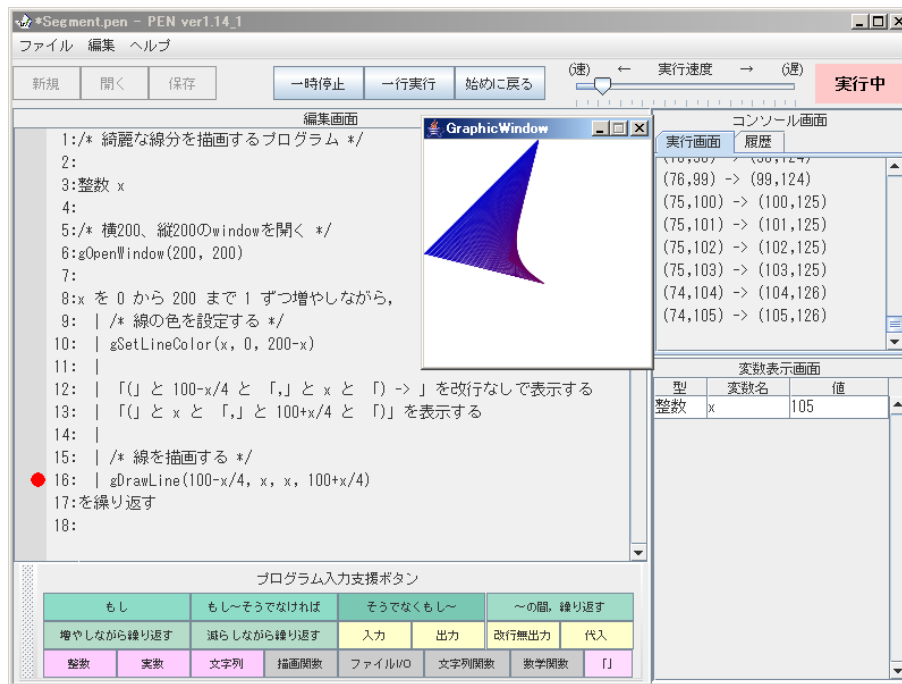


PEN クイックリファレンス

1. 基本画面



(a) 編集画面

プログラムのソースコードを入力するエリアです。

(b) コンソール画面

プログラム中の出力はこの画面に表示されます。また、入力もこの画面から行います。タブの操作により表示方法の異なる「実行画面」と「履歴」に切り替えられます。

- 実行画面：実行中もしくは実行直後のコンソールが表示されます。
- 履歴：今までの実行した結果の全てが表示されます。

(c) 変数表示画面

データ型、変数名と、変数に代入されている値が表示されます。プログラム実行時に変数の値の変化を観察することができます。

(d) プログラム入力支援ボタン

プログラムの入力を補助するためのボタンです。

「もし～そうでなければ」のボタンで入力されるコード

```
もし 条件式 ならば
|
|
| を実行し、そうでなければ
|
|
| を実行する
```

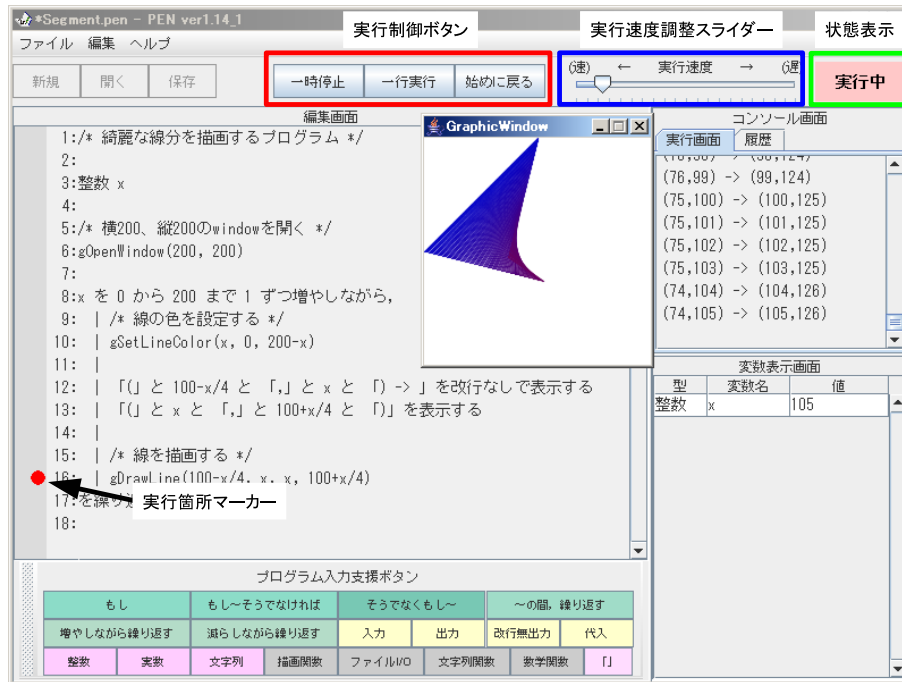
条件式 など に囲まれた部分にカーソルを移動すると の部分全体が選択され、そこに書くべき式などに簡単に書き換えることができます。

(e) GraphicWindow

図形描画の出力はこのウィンドウに表示されます。

描画関連の命令は 'xDNCL-DrawFileIO-Manual.pdf' をご覧ください。

2. 実行時の画面



(a) 実行制御ボタン

状態表	意味
実行	プログラムを実行する場合はこのボタンを押します。プログラム実行中は「一時停止」ボタンに変化します。実行する速度は「実行速度調整スライダー」で変化させることができます。
始めから実行	実行ボタンと同じ。
一時停止	プログラム実行中に押すと実行を一時停止することができます。一時停止時は、「再開」のボタンに変化します。
再開	一時停止状態から実行を再開したい場合に使用します。再開後は、「一時停止」のボタンに変化します。
一行実行	「実行箇所マーカー」のある行を実行し、その後、一時停止状態になります。
始めに戻る	プログラムの実行を取り止め、プログラムの最初に戻ります。

(b) 実行速度調整スライダー

プログラムの実行速度を変更するためのスライダーです。

バーをゲージの左側に移動すると実行速度が速くなり、右側に移動すると遅くなります。

(c) 状態表示

状態表	意味
実行待ち	プログラムを実行していない状態。プログラムの編集が可能。
実行中	通常にプログラムを実行している状態。
一時停止中	「一時停止」や「一行実行」によって実行が停止されている状態。
入力待ち	プログラム内の入力文による入力待ち状態。入力はコンソール画面に行う。
実行終了	プログラムの実行が終了した状態。再度、プログラムを実行する場合は「始めから実行」で行う。また状態を「実行待ち」に初期化するには「始めに戻る」で行う。

(d) 実行箇所マーカー

これから実行する行を指し示しています。

この場面では 16 行目を実行する直前の状態になります