

4D v17R2 リリースノート

2018年10月9日

バグ修正リスト

英語版 : http://bugs.4d.fr/fixedbugslist?Version=17_R2

日本語版 : <https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v17/r2>

前のバージョンのバグ修正リスト :

v17.0

英語版 : <http://bugs.4d.fr/fixedbugslist?Version=17>

日本語版 : <https://github.com/4D-JP/release-notes/tree/master/v17/17.0>

ライブラリー・アップデート

- Xerces : update v3.2.1 へアップグレード

4D for iOS

4D v17 R2 の4D for iOS は、Xcode 9.4.1 に対応し、設計されています。次のリリース(4D v17 R3)では Xcode 10/Swift 4.2 (macOS 10.13.6 もしくは 10.14 が必要) に対応する予定です。

4D Write Pro - 表のページ分けの互換性

以前のバージョンでは、範囲は行や列の中だったとき、あるいはページ区切りが挿入されていたときに、表の手前で区切られていました。いまでは、行の手前に区切りが挿入され、表が二つの部分に分かれます。

macOS Mojave (10.14)との互換性

新しい OS (10.4 など)のベータテスト期間中にすでに 4D の起動テストを実施していますが、正式な対応については、最終リリースを待つ必要があります。結果として、4D v17 R2 では Mojave に certified (対応)していません。

もしもあなたが 4D で作成されたアプリケーションを使っているエンドユーザーならば、システムをアップグレードする前にソフトウェア開発者にチェックされることをお勧めします。

もしもあなたが 4D 開発者ならば、あなたのアプリケーションの互換性についてテストを始めることをお勧めしますが、完全に対応が確認されるまで生産に使うことはお待ちください。

ベータテストの段階では 64 ビット・モードでは大きな問題は発見されていませんが、完全な対応サイクル

には2、3週間かかる見込みです。

アプリケーションを32ビットで動かした場合、問題が発生する可能性があることに注意してください。アップル社はこのモードのサポートを止めています。いかなるアプリケーションも、64ビット・アーキテクチャーへの移行をお勧めします。