

■ アプリケーションビルド設定ファイル

- はじめに
- 一般的なパラメーター
- AutoUpdate / CS
- AutoUpdate / RuntimeVL
- CS
- Licenses
- RuntimeVL
- SignApplication
- SourcesFiles / CS
- SourcesFiles / RuntimeVL
- Versioning / Client
- Versioning / Common
- Versioning / RuntimeVL
- Versioning / Server
- コマンドリスト (文字順)

4D アプリケーションビルダーにおける各種オプションは XML キーを使って設定し、XML ドキュメントに保存することができます。

4D環境 テーマの **BUILD APPLICATION** コマンドでアプリケーションを生成する際に、あらかじめ用意しておいた任意の設定ファイルを指定することができます。

XML ドキュメントは、XML テーマのコマンド (**XML**、**XML DOM**、**XML SAX**) を使って操作します。

一般的なパラメーター

-  BuildApplicationName
-  BuildWinDestFolder
-  BuildMacDestFolder
-  DataFilePath
-  BuildCompiled
-  BuildApplicationSerialized
-  ArrayExcludedPluginName
-  ArrayExcludedPluginID
-  IncludeAssociatedFolders
-  BuildComponent
-  ArrayExcludedComponentName

BuildApplicationName

/ Preferences4D / BuildApp / BuildApplicationName

受け入れ可能な値

ファイル名

説明

コンパイルされたファイルまたはビルドするアプリケーションの名称です。拡張子を除いて 27 文字を上限に設定することができます。4 文字の拡張子の場合は合計で 31 文字です。

このキーを指定しない場合には、コンパイルされたファイルまたはアプリケーションにはストラクチャーファイルの名称が採用されます。

例題

```
<Preferences4D> <BuildApp> <BuildApplicationName>MyApplication</BuildApplicationName>
</BuildApp> </Preferences4D>
```

/ Preferences4D / BuildApp / BuildWinDestFolder

受け入れ可能な値

ファイルのアクセスパス

説明

Windows でのファイル保存先です。このキーを指定しない場合には、ストラクチャーファイルのロケーションが採用されます。パスは絶対パスか、ストラクチャーファイルを基準とした相対パスで指定できます。

/ Preferences4D / BuildApp / BuildMacDestFolder

受け入れ可能な値

ファイルのアクセスパス

説明

Mac OS でのファイル保存先です。このキーを指定しない場合には、ストラクチャーファイルのロケーションが採用されます。パスは絶対パスか、ストラクチャーファイルを基準とした相対パスで指定できます。

/ Preferences4D / BuildApp / DataFilePath

受け入れ可能な値

データファイル名とアクセスパス

説明

最終アプリケーションのデータファイルパス名。パス名は絶対パスまたはストラクチャーファイルからの相対パスを指定可能です。二つのシンタックスが使用可能です:

- *Windows*:
C:¥mybase¥folder¥mydata.4DD (絶対パス)
¥folder¥mydata.4DD (相対パス)
- *Mac OS (HFS)*:
Macintosh HD:folder:mydata.4DD (絶対パス)
:folder:mydata.4DD (相対パス)

最終アプリケーションがどちらのプラットフォームで実行されるのかに応じてシンタックスを選択して下さい。

このキーが最終アプリケーションの初回起動時に見つからない、あるいは無効である場合、4Dは表示のファイルを開くダイアログボックスを表示し、ユーザーがデータファイルの場所を指定できるようにします。

/ Preferences4D / BuildApp / BuildCompiled

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーの値が True のときにはコンパイルされたファイルをビルドします。
キーが省略されるか False のときは、コンパイルされたファイルはビルドされません。

/ Preferences4D / BuildApp / BuildApplicationSerialized

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーの値が True のときには有効なシリアル番号を使い、4D Volume Desktop と統合されたアプリケーションをビルドします。

キーが省略されるか False のときは、4D Volume Desktop と統合されたアプリケーションはビルドされません。

RuntimeVLWinFolder および **RuntimeVLMacFolder** キー (ビルドに使用する OS による) にファイルのアクセスパスがしていされていない場合、または指定されたパスが無効な場合、ビルド処理が中断されてエラーが返されます。

ArrayExcludedPluginName

/ Preferences4D / BuildApp / ArrayExcludedPluginName

受け入れ可能な値

プラグイン名のテーブル

説明

デフォルトでは、Plugins フォルダに格納されているすべてのプラグインがビルドの際、アプリケーションに統合されます。このキーを使うことで、アプリケーションに統合しないプラグインを指定することができます。

プラグインは名称によって一意に識別されるため、除外するプラグイン名のリストをこのキーに設定します。

ArrayExcludedPluginID キーを使えば、プラグイン名の代わりにプラグイン ID で指定することも可能です。

/ Preferences4D / BuildApp / ArrayExcludedPluginID

受け入れ可能な値

プラグイン ID のテーブル

説明

デフォルトでは、Plugins フォルダに格納されているすべてのプラグインがビルドの際、アプリケーションに統合されます。このキーを使うことで、アプリケーションに統合しないプラグインを指定することができます。

除外するプラグイン ID (番号) のリストをこのキーに設定します。プラグイン ID はアプリケーションビルダーの "プラグイン & コンポーネントページ" で確認することができます。また、プラグイン "4BNX" リソースでもプラグイン ID を確認することができます。

ArrayExcludedPluginName キーを使えば、プラグイン ID の代わりにプラグイン名で指定することも可能です。

/ Preferences4D / BuildApp / IncludeAssociatedFolders

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーはアプリケーションビルダーの "コンパイル済みストラクチャーページ" の "関連するフォルダーを含む" オプションに対応します。

このキーの値が True のときには、アプリケーションに関連するフォルダー ("Plugins"、"Resources"、"Components" など) がコンパイル済みアプリケーションにコピーされます。

/ Preferences4D / BuildApp / BuildComponent

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーの値が True のとき、保存先フォルダーには "Components" フォルダーが作成されます。ここに、コンポーネントとしてインストール可能なコンパイル済みストラクチャーがパッケージ (拡張子 ".4dbase") として保存されます。Resources や Extras フォルダーなどがストラクチャーに関連していれば、これらも "Components" フォルダーにコピーされます。

ArrayExcludedComponentName

/ Preferences4D / BuildApp / ArrayExcludedComponentName

受け入れ可能な値

コンポーネント名のテーブル

説明

デフォルトでは、Components フォルダーに格納されているすべてのコンポーネントがビルドの際、アプリケーションに統合されます。アプリケーションに統合しないコンポーネント名のリストをこのキーに設定することで、これらを除外することができます。

AutoUpdate / CS

-  概要
-  Client / StartElevated
-  ClientUpdateWin / StartElevated
-  Server / StartElevated

'AutoUpdate' XMLキーは 4D v14以降で利用可能な XMLキーです。このキーは、Windows 環境下においてインストール権限を引き上げることによって、"アップデーター" ユーティリティが組み込みアプリ (クライアントやサーバー) をデスクトップのように保護されたシステムロケーションにもインストールできるようにするものです。

注: 一般的に、Windows では組み込みアプリを "Program Files" フォルダにインストールすることは推奨されていません。このフォルダは 4Dアプリケーションの動作と適合しない特定のメカニズムが存在するからです。

これらのキーが True にセットされ、"アップデーター" プログラムが保護されたロケーションにあるアプリケーションをアップデートしようとする、管理者権限が必要であるというメッセージを表示する警告ダイアログボックスが表示されます。必要であれば、マシン上でダイアログボックスが表示され、管理者アカウントへとログオンすることができます。

/ Preferences4D / BuildApp / AutoUpdate / CS / Client / StartElevated

受け入れ可能な値

True / False

説明

Windows のみ: このキーの値が True のとき、組み込みクライアントアプリケーションのアップデートが、マシンの管理者権限をもって実行されます。値が False (デフォルト値)のときは、このアップデートは権限を引き上げることなく実行されます。

OS X 環境下では、このキーは常に False です。

/ Preferences4D / BuildApp / AutoUpdate / CS / ClientUpdateWin / StartElevated

受け入れ可能な値

True / False

説明

OS X のみ: このキーの値が True のとき、Windows クライアントアプリケーションのアップデートが、マシンの管理者権限をもって実行されます。値が False (デフォルト値)のときは、このアップデートは権限を引き上げることなく実行されます。

Windows 環境下では、このキーは常に False です。

/ Preferences4D / BuildApp / AutoUpdate / CS / Server / StartElevated

受け入れ可能な値

True / False

説明

Windows のみ: このキーの値が True のとき、サーバーアプリケーションのアップデートが、マシンの管理者権限をもって実行されます。値が False (デフォルト値) のときは、このアップデートは権限を引き上げることなく実行されます。

OS X 環境下では、このキーは常に False です。

AutoUpdate / RuntimeVL

 概要

 StartElevated

'AutoUpdate' XMLキーは 4D v14以降で利用可能な XMLキーです。このキーは、Windows 環境下においてインストール権限を引き上げることによって、"アップデーター" ユーティリティが組み込みアプリ (クライアントやサーバー) をデスクトップのように保護されたシステムロケーションにもインストールできるようにするものです。

注: 一般的に、Windows では組み込みアプリを "Program Files" フォルダにインストールすることは推奨されていません。このフォルダは 4Dアプリケーションの動作と適合しない特定のメカニズムが存在するからです。

これらのキーが True にセットされ、"アップデーター" プログラムが保護されたロケーションにあるアプリケーションをアップデートしようとする、管理者権限が必要であるというメッセージを表示する警告ダイアログボックスが表示されます。必要であれば、マシン上でダイアログボックスが表示され、管理者アカウントへとログオンすることができます。

/ Preferences4D / BuildApp / AutoUpdate / RuntimeVL / StartElevated

受け入れ可能な値

True / False

説明

Windows のみ: このキーの値が True のとき、シングルユーザー向けアプリケーションのアップデートが、マシンの管理者権限をもって実行されます。値が False (デフォルト値)のときは、このアップデートは権限を引き上げることなく実行されま

OS X 環境下では、このキーは常に False です。



CS

-  概要
-  BuildServerApplication
-  BuildCSUpgradeable
-  BuildV13ClientUpgrades
-  IPAddress
-  PortNumber
-  HardLink
-  RangeVersMin
-  RangeVersMax
-  CurrentVers
-  LastDataPathLookup
-  ServerSelectionAllowed

概要

これらのパラメーターを使って、クライアント/サーバー版の 4Dに関するオプションを設定することができます。これらのパラメーターは <CS> と </CS> の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / CS / BuildServerApplication

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーの値が True のときにはクライアント/サーバーアプリケーションをビルドします。
キーが省略されるか False のときは、クライアント/サーバーアプリケーションはビルドされません。

/ Preferences4D / BuildApp / CS / BuildCSUpgradeable

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーの値が True のときには、クライアントにダウンロードしてアップデートするためのアプリケーションを Mac OS および Windows用にビルドします。

キーが省略されるか False のときは、クライアントアップデートアプリケーションはビルドされません。

/ Preferences4D / BuildApp / CS / BuildV13ClientUpgrades

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーが False の場合、v13のクライアントアップグレードファイル ("archive.mac" または "archive.win") は 4D クライアントのアップグレードサブフォルダー内に生成されません。このファイルは、4D v13のクライアントアプリケーションの、v14へのアップグレードを処理するのに使用されます。

v13クライアントアップグレードファイルは以下のタイミングで自動的に生成されます:

- **BuildV13ClientUpgrades** を省略、またはTrueで**BUILD APPLICATION** コマンドを使用したとき。
- "アプリケーションビルド"ダイアログボックスからクライアント/サーバーアプリケーションを生成したとき。

最適化を考えた場合、具体的にはすでにv14になっている4Dクライアントアプリケーションをアップデートする場合、**BuildV13ClientUpgrades** キーに False を渡すことでこの機能を無効化できます。

/ Preferences4D / BuildApp / CS / IPAddress

受け入れ可能な値

IP アドレス

説明

このキーにはアプリケーションサーバーの IP アドレスを指定することができます。4D はネットワークを内部的に管理する機能を持つため、このキーは通常必要ありませんが、WAN や特定のポート番号を利用する場合など、いくつかの場合において IP アドレスを指定したいときに使用します。

このキーを指定した場合、クライアントアプリケーションではデータベースフォルダー内の "EnginedServer.4Dlink" というファイルに IP アドレスが保存されます。

受け入れ可能な値

ポート番号

説明

このキーには任意のサーバーの TCP ポート番号を指定します。デフォルトの値は 19813 となっており、通常は変更する必要はありません。サーバーのポート番号が変更された場合に、指定する必要があります。

このキーを指定した場合、クライアントアプリケーションではデータベースフォルダー内の "EnginedServer.4Dlink" というファイルに保存されている IP アドレスに TCP ポート番号が追加されます。

警告: このキーが指定するのはクライアントサイドのポート番号のみです。サーバーサイドのポート番号はアプリケーションの生成元である 4D データベースに指定されています。カスタムポート番号を利用するには、**BUILD APPLICATION** コマンドをコールするより先に **SET DATABASE PARAMETER** コマンドを使用します。例えば、ポート 21000 を指定する場合:

```
tempport:=Get database parameter(Client Server Port ID)
SET DATABASE PARAMETER(Client Server Port ID;21000)
BUILD APPLICATION("")
SET DATABASE PARAMETER(Client Server Port ID;tempport)
```

/ Preferences4D / BuildApp / CS / HardLink

受け入れ可能な値

署名 (最大 31 文字)

説明

このキーを使って、クライアント/サーバーアプリケーションの署名を変更することができます。最大文字数は 31文字です。

/ Preferences4D / BuildApp / CS / RangeVersMin

受け入れ可能な値

互換性のあるバージョン番号の最小値

説明

このキーには互換性のあるクライアントバージョン番号の最小値を指定します。それより古いバージョンのクライアントアプリケーションの場合、アップグレードするようメッセージが表示されます。このキーは **RangeVersMax** と一緒に使用します。

また、生成されるアプリケーションのバージョン番号は **CurrentVers** キーに指定します。

/ Preferences4D / BuildApp / CS / RangeVersMax

受け入れ可能な値

互換性のあるバージョン番号の最大値

説明

このキーには互換性のあるクライアントバージョン番号の最大値を指定します。それより新しいバージョンのクライアントアプリケーションの場合、メッセージが表示されます。このキーは **RangeVersMin** と一緒に使用します。また、生成されるアプリケーションのバージョン番号は **CurrentVers** キーに指定します。

/ Preferences4D / BuildApp / CS / CurrentVers

受け入れ可能な値

バージョン番号

説明

このキーには生成されるアプリケーションの現バージョン番号を指定します。

RangeVersMax と **RangeVersMin** キーが未指定の場合、この番号は情報として提供されるのみです。互換性のあるバージョン番号を指定している場合には、サーバーアプリケーションは接続しようとしているクライアントのこのバージョン情報をもとに、接続を受け入れるかどうかを判断します。

説明

このキーはアプリケーションのデータリンクモードを設定します:

キー値	データファイルパスの取得方法	データファイルパスの保存場所
InDbStruct	ストラクチャーファイルのパスを使用	ストラクチャーファイル内 (旧動作)
ByAppName	LastDataPath.xml に基づいて最後に使用されたものを使用	ユーザー設定内
ByAppPath	LastDataPath.xml 内の "executablePath" 属性を持つデータファイルのうち、アプリケーションの完全パスに合致するものを使用	ユーザー設定内

この点についての詳細は、デザインリファレンスマニュアルの [データリンクモードを設定する](#) を参照ください。

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーはサーバーへの自動接続が失敗した場合の、サーバー選択用ダイアログボックスの表示について設定します。

互換性に関する注記: このキーは、データベース設定ダイアログボックスの "互換性" ページの **アプリケーション配布には新アーキテクチャーを使用** オプションがチェックされている場合にのみ有効です ([互換性ページ](#) 参照)。

キーが設定されている場合:

- 値が **true** の場合、アプリケーションは接続エラーダイアログボックスを表示し、"サーバー接続" ウィンドウへのアクセスを提供します。
- 値が **false** の場合、アプリケーションは "サーバー接続" ウィンドウを提供しません。

詳細については、デザインリファレンスマニュアルの [クライアントアプリケーションによる接続の管理](#) セクションを参照ください。

注記: 設定にかかわらず、スタートアップ時に **Alt / Option** キーを押すことでサーバー選択ダイアログボックスを表示させることができます。

Licenses

-  概要
-  ArrayLicenseWin
-  ArrayLicenseMac

概要

これらのパラメーターを使って、ビルドの際アプリケーションに統合するライセンスファイルを設定します。これらのパラメーターは `<Licenses>` と `</Licenses>` の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / Licenses / ArrayLicenseWin

受け入れ可能な値

統合されるライセンスファイルのリストを含んだ配列

説明

このキーは、Windows版のアプリケーションに統合する予定のライセンスファイルへのアクセスパスを指定するのに使用されます。これらのライセンスファイルはWin上のどこにおいてあっても問題はありません。

このキーが使用されていない場合、どのライセンス番号も統合されず、アプリケーションはデモモードとして開始されます。

例題

```
<Preferences4D> <BuildApp> <Licenses> <ArrayLicenseWin> <ItemsCount>2</ItemsCount>
  <Item1>C:\MyLicenses\4DSJD80HJDSOI00FAKE1861.license4D</Item1>
  <Item2>C:\MyLicenses\4DS080DDE0DF0FAKEBC5F.license4D</Item2> </ArrayLicenseWin>
</Licenses> </BuildApp> </Preferences4D>
```

/ Preferences4D / BuildApp / Licenses / ArrayLicenseMac

受け入れ可能な値

統合されるライセンスファイルのリストを含んだ配列

説明

このキーは、Mac OS版のアプリケーションに統合する予定のライセンスファイルへのアクセスパスを指定するのに使用されます。これらのライセンスファイルはMac上のどこにおいてあっても問題はありません。

このキーが使用されていない場合、どのライセンス番号も統合されず、アプリケーションはデモモードとして開始されます。

例題

```
<Preferences4D> <BuildApp> <Licenses> <ArrayLicenseMac> <ItemsCount>2</ItemsCount>
  <Item1>MacHD:4DSJD80HJDSOI00FAKE1861.license4D</Item1>
  <Item2>MacHD:4DS080DDE0DF0FAKEBC5F.license4D</Item2> </ArrayLicenseMac> </Licenses>
</BuildApp> </Preferences4D>
```

RuntimeVL

 LastDataPathLookup

説明

このキーはアプリケーションのデータリンクモードを設定します:

キー値	データファイルパスの取得方法	データファイルパスの保存場所
InDbStruct	ストラクチャーファイルのパスを使用	ストラクチャーファイル内 (旧動作)
ByAppName	LastDataPath.xml に基づいて最後に使用されたものを使用	ユーザー設定内
ByAppPath	LastDataPath.xml 内の "executablePath" 属性を持つデータファイルのうち、アプリケーションの完全パスに合致するものを使用	ユーザー設定内

この点についての詳細は、デザインリファレンスマニュアルの [データリンクモードを設定する](#) を参照ください。

SignApplication

 MacSignature

 MacCertificate

/ Preferences4D / BuildApp / SignApplication / MacSignature

受け入れ可能な値

True / False

説明

MacCertificate キーによって指定された証明書が、署名されるためにビルトされたアプリケーションにおいて使用されるためにはこのキーが**True** になっている必要があります。

/ Preferences4D / BuildApp / SignApplication / MacCertificate

受け入れ可能な値

証明書名を含む文字列

説明

このキーを使用すると、署名ツールに対して、アプリケーションを署名する際に使用する証明書を指定することができます。証明書の一般的な名前か、キーチェーンアクセスのアイデンティティ設定の完全な文字列を渡す事ができます。

このキーは**MacSignature** キーが渡された場合には必須です。これがない場合、組み込みアプリは署名されず、キーは考慮されません。

SourcesFiles / CS

-  概要
-  ServerIncludeIt
-  ServerWinFolder
-  ServerMacFolder
-  ClientWinIncludeIt
-  ClientWinFolderToWin
-  ClientWinFolderToMac
-  ClientMacIncludeIt
-  ClientMacFolderToWin
-  ClientMacFolderToMac
-  ServerIconWinPath
-  ServerIconMacPath
-  ClientMacIconForMacPath
-  ClientWinIconForMacPath
-  ClientMacIconForWinPath
-  ClientWinIconForWinPath
-  IsOEM

概要

これらのパラメーターを使って、4D クライアント/サーバーアプリケーション用のソースファイルに関するオプションを設定します。これらのパラメーターは `<SourcesFiles> <CS>` と `</CS> </SourcesFiles>` の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerIncludeIt

受け入れ可能な値

True / False

説明

ServerWinFolder および **ServerMacFolder** キーで指定した 4D Server アプリケーションをビルドアプリケーションに統合するには、このキーを True に設定する必要があり、省略することはできません。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerWinFolder

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows用の 4D Server アプリケーションを格納しているフォルダーのアクセスパスを指定します。**BuildServerApplication** を True に設定している場合、このキーを省略することはできません。適切に指定していない場合、ビルド処理が中断されてエラーが返されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerMacFolder

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Mac OS用の 4D Server アプリケーションを格納しているパッケージのアクセスパスを指定します。**BuildServerApplication** を True に設定している場合、このキーを省略することはできません。適切に指定していない場合、ビルド処理が中断されてエラーが返されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinIncludeIt

受け入れ可能な値

True / False

説明

ClientWinFolderToWin および **ClientWinFolderToMac** キーで指定した 4D Volume Desktop アプリケーションを、ビルドする Windows アプリケーションに統合するには、このキーを True に設定する必要があり、省略することはできません。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinFolderToWin

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows プラットフォーム用の 4D Volume Desktop Windows アプリケーションへのアクセスパスを指定します。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinFolderToMac

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、MacOS プラットフォーム用の 4D Volume Desktop Windows アプリケーションへのアクセスパスを指定します。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacIncludeIt

受け入れ可能な値

True / False

説明

ClientMacFolderToWin および **ClientMacFolderToMac** キーで指定した 4D Volume Desktop アプリケーションを、ビルドする MacOS アプリケーションに統合するには、このキーを True に設定する必要があり、省略することはできません。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacFolderToWin

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows プラットフォーム用の 4D Volume Desktop Mac OS アプリケーションへのアクセスパスを指定します。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacFolderToMac

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、MacOS プラットフォーム用の 4D Volume Desktop Mac OS アプリケーションへのアクセスパスを指定します。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerIconWinPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows プラットフォーム用の 4D Server アイコンへのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は ".ico" です。

このキーを省略した場合、4D Server のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerIconMacPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、MacOS プラットフォーム用の 4D Server アイコンへのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は "icns" です。したがって、"info.plist" ファイルも更新されます。

このキーを省略した場合、4D Server のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacIconForMacPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、MacOS 用のクライアントアプリケーションアイコンへの Mac OS でのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は "icns" です。

このキーを省略した場合、4D Volume Desktop のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinIconForMacPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows 用のクライアントアプリケーションアイコンへの Mac OS でのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は ".ico" です。

このキーを省略した場合、4D Volume Desktop のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacIconForWinPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、MacOS 用のクライアントアプリケーションアイコンへの Windows でのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は "icns" です。

このキーを省略した場合、4D Volume Desktop のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinIconForWinPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows 用のクライアントアプリケーションアイコンへの Windows でのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は ".ico" です。

このキーを省略した場合、4D Volume Desktop のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / IsOEM

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーによって、ビルドするクライアント/サーバーアプリケーションについて、OEM 運用ライセンスを統合するかを設定します。

このキーの値が True のときには、OEM 運用ライセンスはアプリケーションに統合されます。

キーが省略されるか False のときは、OEM 運用ライセンスはアプリケーションに統合されません。つまり、アプリケーションはデモモードでビルドされます。

このキーを使用するには OEM ライセンスが必要です。

SourcesFiles / RuntimeVL

-  概要
-  RuntimeVLIncludeIt
-  RuntimeVLWinFolder
-  RuntimeVLMacFolder
-  RuntimeVLIconWinPath
-  RuntimeVLIconMacPath
-  IsOEM

概要

これらのパラメーターを使って、4D Volume Desktop のソースファイルに関するオプションを設定します。これらのパラメーターは `<SourcesFiles>` `<RuntimeVL>` と `</RuntimeVL>` `</SourcesFiles>` の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLIIncludeIt

受け入れ可能な値

True / False

説明

RuntimeVLWinFolder および **RuntimeVLMacFolder** キーで指定した 4D Volume Desktop アプリケーションを、ビルドアプリケーションに統合するには、このキーを True に設定する必要があり、省略することはできません。

例題

```
<Preferences4D> <BuildApp> <SourcesFiles> <RuntimeVL>  
<RuntimeVLIIncludeIt>True</RuntimeVLIIncludeIt> <RuntimeVLWinFolder>C:\Docs\My  
Docs\</RuntimeVLWinFolder> </RuntimeVL> </SourcesFiles> </BuildApp> </Preferences4D>
```

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLWinFolder

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows用の 4D Volume Desktop アプリケーションを格納しているフォルダーのアクセスパスを指定します。**BuildApplicationSerialized** を True に設定している場合、このキーを省略することはできません。適切に指定していない場合、ビルド処理が中断されてエラーが返されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLMacFolder

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Mac OS 用の 4D Volume Desktop アプリケーションを格納しているパッケージのアクセスパスを指定します。**BuildApplicationSerialized** を True に設定している場合、このキーを省略することはできません。適切に指定していない場合、ビルド処理が中断されてエラーが返されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLIconWinPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Windows 用のアプリケーションアイコンへのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は ".ico" です。

このキーを省略した場合、4D Volume Desktop のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLIconMacPath

受け入れ可能な値

アクセスパス

説明

このキーには、Mac OS 用のアプリケーションアイコンへのアクセスパスを指定します。このアイコンファイルの拡張子は "icns" です。したがって、"info.plist" ファイルも更新されます。

このキーを省略した場合、4D Volume Desktop のデフォルトアイコンが使用されます。

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / IsOEM

受け入れ可能な値

True / False

説明

このキーによって、ビルドするランタイムアプリケーションについて、OEM 運用ライセンスを統合するかを設定します。
このキーの値が True のときには、OEM 運用ライセンスはアプリケーションに統合されます。
キーが省略されるか False のときは、OEM 運用ライセンスはアプリケーションに統合されません。つまり、アプリケーションはデモモードでビルドされます。

このキーを使用するには OEM ライセンスが必要です。

Versioning / Client

-  概要
-  ClientVersion
-  ClientCopyright
-  ClientCreator
-  ClientComment
-  ClientCompanyName
-  ClientFileDescription
-  ClientInternalName
-  ClientLegalTrademark
-  ClientPrivateBuild
-  ClientSpecialBuild

概要

これらのキーは、4D Volume Desktop クライアントアプリケーションのビルドに関連します。
これらは `<Versioning> <Client>` と `</Client> </Versioning>` の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientVersion

受け入れ可能な値

バージョン番号

説明

このキーには、ビルドするアプリケーションのバージョン番号を指定します。このキーを省略し、**CommonVersion** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop のバージョン番号を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientVersion** キーの値が優先します。

Windows では、プロパティウィンドウの製品バージョンフィールドがこのキーによって更新されます。

Mac OS では、"info.plist" ファイルの CFBundleShortVersionString および CFBundleVersion フィールドがこのキーによって更新されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientCopyright

受け入れ可能な値

著作権表示

説明

このキーには以下のフィールドに挿入される文章を指定します:

- Mac OS においては "info.plist" ファイルの CFBundleGetInfoString フィールド
- Windows においてはプロパティの著作権フィールド

このキーを省略し、**CommonCopyright** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションの著作権表示を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientCopyright** キーの値が優先します。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientCreator

受け入れ可能な値

クリエイターコード (最大 4 文字)

説明

このキーは Mac OS でのみ使用されます。

このキーで MacOS クライアントアプリケーションの作成元を、最大 4 文字の文字列で指定します。

このキーを省略し、**CommonCreator** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop の作成元情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientCreator** キーの値が優先します。

このキーは Windows 環境では無視されます。

受け入れ可能な値

コメント (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるコメントフィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonComment** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連づいているコメントを採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientComment** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientCompanyName

受け入れ可能な値

会社名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される会社名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonCompanyName** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連している会社名を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientCompanyName** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientFileDescription

受け入れ可能な値

説明 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるファイルの説明フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonFileDescription** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連しているファイルの説明を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientFileDescription** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientInternalName

受け入れ可能な値

内部名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される内部名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonInternalName** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連づいている内部名を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientInternalName** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientLegalTrademark

受け入れ可能な値

商標 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される商標フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonLegalTrademark** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連づいている商標を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientLegalTrademark** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientPrivateBuild

受け入れ可能な値

プライベートビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるプライベートビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonPrivateBuild** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連しているプライベートビルド情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientPrivateBuild** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientSpecialBuild

受け入れ可能な値

スペシャルビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるスペシャルビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonSpecialBuild** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連しているスペシャルビルド情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ClientSpecialBuild** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

Versioning / Common

-  概要
-  CommonVersion
-  CommonCopyright
-  CommonCreator
-  CommonComment
-  CommonCompanyName
-  CommonFileDescription
-  CommonInternalName
-  CommonLegalTrademark
-  CommonPrivateBuild
-  CommonSpecialBuild

これらのキーは、バージョン番号やビルドしたファイルの情報に関するオプションを指定します。これらのキーはすべての4Dアプリケーション(4D Volume Desktop および 4D Server)に共有されており、`<Versioning> <Common>` と `</Common> </Versioning>` の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonVersion

受け入れ可能な値

バージョン番号

説明

このキーには、ビルドするアプリケーションのバージョン番号を指定します。このキーを省略し、**RuntimeVLVersion**、**ServerVersion** および **ClientVersion** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションのバージョン番号を採用します。

Windows では、プロパティウィンドウの製品バージョンフィールドがこのキーによって更新されます。

Mac OS では、"info.plist" ファイルの CFBundleShortVersionString および CFBundleVersion フィールドがこのキーによって更新されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonCopyright

受け入れ可能な値

著作権表示

説明

このキーには以下のフィールドに挿入される文章を指定します:

- Mac OS においては "info.plist" ファイルの CFBundleGetInfoString フィールド
- Windows においてはプロパティの著作権フィールド

このキーを省略し、**RuntimeVLCopyright**、**ServerCopyright** および **ClientCopyright** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションの著作権表示を採用します。

受け入れ可能な値

クリエイターコード (最大 4 文字)

説明

このキーは Mac OS でのみ使用されます。

このキーで MacOS アプリケーションの作成元を、最大 4 文字の文字列で指定します。

このキーを省略し、**RuntimeVLCreator**、**ServerCreator** および **ClientCreator** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションの作成元情報を採用します。

このキーは Windows 環境では無視されます。

受け入れ可能な値

コメント (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるコメントフィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**RuntimeVLComment**、**ServerComment** および **ClientComment** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションに関連づいているコメントを採用します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonCompanyName

受け入れ可能な値

会社名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される会社名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**RuntimeVLCompanyName**、**ServerCompanyName** および **ClientCompanyName** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションに関連づいている会社名を採用します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonFileDescription

受け入れ可能な値

説明 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるファイルの説明フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**RuntimeVLFileDescription**、**ServerFileDescription** および **ClientFileDescription** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションに関連づいているファイルの説明を採用します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonInternalName

受け入れ可能な値

内部名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される内部名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**RuntimeVLInternalName**、**ServerInternalName** および **ClientInternalName** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションに関連づいている内部名を採用します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonLegalTrademark

受け入れ可能な値

商標 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される商標フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**RuntimeVLLegalTrademark**、**ServerLegalTrademark** および **ClientLegalTrademark** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションに関連づいている商標を採用します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonPrivateBuild

受け入れ可能な値

プライベートビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるプライベートビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**RuntimeVLPrivateBuild**、**ServerPrivateBuild** および **ClientPrivateBuild** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションに関連づいているプライベートビルド情報を採用します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonSpecialBuild

受け入れ可能な値

スペシャルビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるスペシャルビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**RuntimeVLSpecialBuild**、**ServerSpecialBuild** および **ClientSpecialBuild** キーもすべて省略された場合には、4D アプリケーションに関連づいているスペシャルビルド情報を採用します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

Versioning / RuntimeVL

-  概要
-  RuntimeVLVersion
-  RuntimeVLCopyright
-  RuntimeVLCreator
-  RuntimeVLComment
-  RuntimeVLCompanyName
-  RuntimeVLFileDescription
-  RuntimeVLInternalName
-  RuntimeVLLegalTrademark
-  RuntimeVLPrivateBuild
-  RuntimeVLSpecialBuild

概要

これらのキーは、4D Volume Desktop を使ったアプリケーションのビルドに関連します。

これらは `<Versioning> <RuntimeVL>` と `</RuntimeVL> </Versioning>` の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLVersion

受け入れ可能な値

バージョン番号

説明

このキーには、ビルドするアプリケーションのバージョン番号を指定します。このキーを省略し、**CommonVersion** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop のバージョン番号を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLVersion** キーの値が優先します。

Windows では、プロパティウィンドウの製品バージョンフィールドがこのキーによって更新されます。

Mac OS では、"info.plist" ファイルの CFBundleShortVersionString および CFBundleVersion フィールドがこのキーによって更新されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLCopyright

受け入れ可能な値

著作権表示

説明

このキーには以下のフィールドに挿入される文章を指定します:

- Mac OS においては "info.plist" ファイルの CFBundleGetInfoString フィールド
- Windows においてはプロパティの著作権フィールド

このキーを省略し、**CommonCopyright** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションの著作権表示を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLCopyright** キーの値が優先します。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLCreator

受け入れ可能な値

クリエイターコード (最大 4 文字)

説明

このキーは Mac OS でのみ使用されます。

このキーで MacOS クライアントアプリケーションの作成元を、最大 4 文字の文字列で指定します。

このキーを省略し、**CommonCreator** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop の作成元情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLCreator** キーの値が優先します。

このキーは Windows 環境では無視されます。

受け入れ可能な値

コメント (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるコメントフィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonComment** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連づいているコメントを採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLComment** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLCompanyName

受け入れ可能な値

会社名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される会社名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonCompanyName** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連している会社名を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLCompanyName** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLFileDescription

受け入れ可能な値

説明 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるファイルの説明フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonFileDescription** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連づいているファイルの説明を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLFileDescription** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVInternalName

受け入れ可能な値

内部名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される内部名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonInternalName** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連づいている内部名を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVInternalName** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLLegalTrademark

受け入れ可能な値

商標 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される商標フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonLegalTrademark** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連づいている商標を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLLegalTrademark** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLPrivateBuild

受け入れ可能な値

プライベートビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるプライベートビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonPrivateBuild** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連しているプライベートビルド情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLPrivateBuild** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLSpecialBuild

受け入れ可能な値

スペシャルビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるスペシャルビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonSpecialBuild** キーも省略された場合には、4D Volume Desktop アプリケーションに関連しているスペシャルビルド情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**RuntimeVLSpecialBuild** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

Versioning / Server

-  概要
-  ServerVersion
-  ServerCopyright
-  ServerCreator
-  ServerComment
-  ServerCompanyName
-  ServerFileDescription
-  ServerInternalName
-  ServerLegalTrademark
-  ServerPrivateBuild
-  ServerSpecialBuild

概要

これらのキーは、4D Server アプリケーションのビルドに関連します。

これらは `<Versioning> <Server>` と `</Server> </Versioning>` の間に記述します。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerVersion

受け入れ可能な値

バージョン番号

説明

このキーには、ビルドするアプリケーションのバージョン番号を指定します。このキーを省略し、**CommonVersion** キーも省略された場合には、4D Server のバージョン番号を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerVersion** キーの値が優先します。

Windows では、プロパティウィンドウの製品バージョンフィールドがこのキーによって更新されます。

Mac OS では、"info.plist" ファイルの CFBundleShortVersionString および CFBundleVersion フィールドがこのキーによって更新されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerCopyright

受け入れ可能な値

著作権表示

説明

このキーには以下のフィールドに挿入される文章を指定します:

- Mac OS においては "info.plist" ファイルの CFBundleGetInfoString フィールド
- Windows においてはプロパティの著作権フィールド

このキーを省略し、**CommonCopyright** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションの著作権表示を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerCopyright** キーの値が優先します。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerCreator

受け入れ可能な値

クリエイターコード (最大 4 文字)

説明

このキーは Mac OS でのみ使用されます。

このキーで MacOS クライアントアプリケーションの作成元を、最大 4 文字の文字列で指定します。

このキーを省略し、**CommonCreator** キーも省略された場合には、4D Server の作成元情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerCreator** キーの値が優先します。

このキーは Windows 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerComment

受け入れ可能な値

コメント (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるコメントフィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonComment** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションに関連づいているコメントを採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerComment** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerCompanyName

受け入れ可能な値

会社名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される会社名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonCompanyName** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションに関連づいている会社名を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerCompanyName** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerFileDescription

受け入れ可能な値

説明 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるファイルの説明フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonFileDescription** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションに関連づいているファイルの説明を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerFileDescription** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerInternalName

受け入れ可能な値

内部名 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される内部名フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonInternalName** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションに関連づいている内部名を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerInternalName** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerLegalTrademark

受け入れ可能な値

商標 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示される商標フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonLegalTrademark** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションに関連づいている商標を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerLegalTrademark** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerPrivateBuild

受け入れ可能な値

プライベートビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるプライベートビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonPrivateBuild** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションに関連づいているプライベートビルド情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerPrivateBuild** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

受け入れ可能な値

スペシャルビルド情報 (最大 31 文字)

説明

このキーは Windows でのみ使用されます。

このキーで Windows のプロパティウィンドウに表示されるスペシャルビルド情報フィールドを、最大 31 文字の文字列で指定することができます。

このキーを省略し、**CommonSpecialBuild** キーも省略された場合には、4D Server アプリケーションに関連づいているスペシャルビルド情報を採用します。

反対に、両方のキーを指定していた場合には、**ServerSpecialBuild** キーの値が優先します。

このキーは Mac OS 環境では無視されます。

アプリケーションビルド設定ファイル - コマンドリスト (文字順)

A B C D H I P R S

-  ArrayExcludedComponentName
-  ArrayExcludedPluginID
-  ArrayExcludedPluginName
-  ArrayLicenseMac
-  ArrayLicenseWin