

*. ユーザーログ

この章では、以下のとおり、ユーザーログを実装する方法について説明します。

*.1 概要

ユーザーログとは何か、また、ユーザーログがプロジェクトでどのように使用されるかについて説明します。

- ユーザーログの基本仕様

*.2 ユーザーログの設定

ユーザーログの使用方法について説明します。

*.1. 概要

ユーザーログは、プロジェクトの実行中に任意のテキストメッセージをログファイルに出力する機能を提供します。

ロジックスキーマよりユーザーログを呼び出すことで、アラーム等の定義を行わずにイベントの発生を記録することが出来ます。

画面操作の履歴を取りたい場合やユーザーアプリケーションのデバッグに使用します。

*.1.1 ユーザーログの基本仕様

ユーザーログを実行すると、コマンドライン引数で指定されたメッセージをログファイルに出力します。

出力するログファイル名はUserLog.logの固定・ログファイルはツールの共通設定ファイルを使用します。

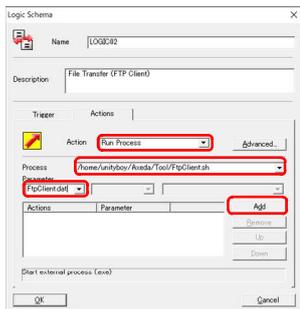
ログファイルサイズ上限に達すると、新たなログファイルを生成し、それらに出力していきます。

古いログファイルは、ログファイル数で指定された数までバックアップし、ログファイル数を越えた古いログファイルは破棄されます。

ユーザーログ基本仕様一覧

項目	内容
ツール名	UserLog.sh
コマンドライン引数	第1引数:ユーザーログに出力するメッセージ。
設定ファイル	Config/Tool/LogInterface.conf ログファイルのサイズ・ログファイル数を指定。
設定ファイル項目	ログファイルサイズ ログファイル数

2. ロジックスキーマのダイアログを開き、アクションの定義ダイアログでUserLog.shを起動するように設定します。



ロジックスキーマのアクションの定義タブを開き、以下の項目を設定します。

アクション : Run Process
プロセス : /home/unityboy/Axeda/Tool/
UserLog.sh
パラメータ : ログに出力したいメッセージ

図*2-1 ロジックスキーマ・アクションの設定



補足

ログに出力出来る文字は半角英数およびアンダースコアのみとなります。