カテゴリー プラグイン

カテゴリーを使用して分析を行います。分析者は、対応するカテ ゴリーにより、プロセスのアクティビティにマークをつけること ができます。また、カテゴリー詳細を使用してレポートを生成で きます。さらに分析の用途のほか、プロセス階層の検索、カテゴ リーにフォーマット オプションが設定されている場合はダイアグ ラムの個別表示などに使用できます。

カテゴリーとは

カテゴリーは、BPMN のオブジェクトファイル、フォルダ、またはプロジェクトなどのモ デルオブジェクトに設定できるフラグです。カテゴリーは、複数の追加属性を持てる 点で単純なフラグとは異なります。

カテゴリーは「カテゴリー セット」内で管理され、プロセス モデル ファイルとは別のフ ァイルに格納されます。各カテゴリー ファイルには複数のカテゴリー セットを保存で きます。これにより、分析者はクライアントとカテゴリー セットを簡単に共有でき、分 析者はチームで作業できるようになります。カテゴリー ファイルはプロジェクト内に保 存され、CVS 管理プロジェクト リポジトリとともに使用できます。

Avantage には、あらかじめ定義されたカテゴリーの基本セットが用意されています。 これは、KAISHA-Tec's ActiveModeler 2 製品との互換性があります。

適用対象オブジェクトの目的を変更するほか、カテゴリーはオブジェクトの概観も変 更できます。たとえば、オブジェクトの背景の色を変えたり、オブジェクトのラベルを 変更できます。

カテゴリーには複数のタイプがあり、各タイプは共通の属性セットと異なる振る舞い を持ちます。分析には多種多様の方法があるので、カテゴリーは Avantage 内部に ハード コードされていません。代わりに、分析者は、基本のカテゴリー セットに加え て、独自のセットを定義できます。

オブジェクトは、異なるカテゴリー セットや同一セットの複数カテゴリーによってフラ グを設定できます。

多くのユーザーは、カテゴリーの設計や変更を行う必要がありません。他のユーザ ーが設計してプロジェクトに保存した定義済みのカテゴリーを使用することになるか らです。カテゴリーの設計や変更が必要な場合は、このマニュアルの「カテゴリー エ ディタ」を参照してください。カテゴリー エディタは、カテゴリー プラグインのコンポー ネントです。

カテゴリーの操作

カテゴリーはファイルなので、名前変更、削除、共有、コピー、ワークスペース内の 他のプロジェクトへの貼り付けなどが可能です。カテゴリー セット ファイルは、下図 のようにナビゲータに表示されます。

Figure 1. カテゴリー セットは、プロジェクト ワークスペースにファイルとして 表示される

Finance
 My Categories
 Analysis Categories

注: プロジェクト エ ンティティにカテゴリ ーを割り当てる前に、 デフォルト カテゴリ ー ファイルが必要で す。 1 プロジェクトに複数のカテゴリーを作成でき、そのうちの 1 つのみがデフォルトになります。カテゴリーは、プロジェクトのほとんどすべてのエンティティ (ファイル、フォルダ、ダイアグラム、タスクなど) に割り当て可能ですが、一部のエンティティではデフォルト カテゴリー ファイルのカテゴリーしか割り当てられません。

自分で作成したカテゴリー ファイルをデフォルトにするには、該当のカテゴリー ファ イルにデフォルト フラグを設定する必要があります。設定するには、[ワークスペー ス ナビゲータ] でファイルを右クリックし、コンテキスト メニューから [デフォルトのカ テゴリー ファイルとして設定]を選択します。

デフォルト カテゴリー セットにはチェック マークが表示されます。

Figure 2. デフォルト カテゴリー セットのアイコン

デフォルト カテゴリー セットを変更するには

任意のカテゴリー ファイルをデフォルト ファイルに設定するには、ワークスペース内 で該当ファイルを右クリックし、[デフォルトのカテゴリー ファイルとして設定] を選択 します。

🖻 🙋 Finance

- 🗒 n	ny C	ategories	
-Ē A	۱nal	vsis Categories	
	þ	⊐Ľ-	Ctrl+C
	Ж	切り取り	Ctrl+X
	Ĝ	貼り付け	Ctrl+V
	X	削除	Del
	ŋ	元に戻す…	
		デフォルトのカテ	ゴリー ファイルとして設定 💦



Figure 3. 選択したファイルにデフォルトを示すチェック マークが表示される

BPMN プロセス オブジェクトへのカテゴリー適用

[ワークスペース ナビゲータ] またはダイアグラム エディタ ウィンドウでプロセス オ ブジェクト カテゴリーを指定できます。カテゴリーを適用するオブジェクトを右クリック して、[カテゴリー] > [カテゴリー セット名] > [カテゴリー名] メニューを選択します。

Figure 4. ダイアグラムでオブジェクトのカテゴリーを選択する



カテゴリーを選択すると、そのカテゴリーが図形に適用され、図形はカテゴリー情報 によって「装飾」されます。

Figure 5. カテゴリーの装飾



オブジェクトが表示される際、カテゴリーの Color および Suffix 属性が使用される

カテゴリー エディタ

カテゴリー セット ファイルを編集するには、[ワークスペース ナビゲータ] で該当セッ トをダブルクリックします。カテゴリー リスト モードでカテゴリー エディタが開き、ファ イルの先頭のカテゴリー セットが表示されます。

[ワークスペース ナビゲータ] のプロジェクトを右クリックして [新規] > [カテゴリー フ ァイル] を選択しても、エディタが開きます。

カテゴリー エディタには、「カテゴリー リスト モード」と「デザイン モード」の 2 つのモ ードがあります。[デザイン モード] ボタンで 2 つのモードを切り替えられます。

カテゴリー リスト モード

「カテゴリー リスト モード」の場合は、(カテゴリー セット セレクタ ドロップダウンによって) カテゴリー セットを切り替えることができます。また、[新規追加] および [解除] ボタンでカテゴリー セットの追加や削除を実行できます。

カテゴリー セット セレクタ					カテゴリー セットを 削除する
先しいカテブリーた		設計モードを 切り替える 新しいカテゴリー セットを			
追加する		Name	1	追加する	
上へ移動	E P	[P] Non Value Adding - Preparation	P P		カテゴリーを削除する
 下へ移動		[Q] Non Value Adding - Queue/Wal. [1] Non Value Adding - Inspection	✓ Q ✓ I		
	ER B	[R] Non Value Adding - Redundant [B] Value Adding - Business Value	✓ R ✓ B		
	E C	[C] Value Adding - Customer Value	v c		

デザイン モード

デザイン モードの場合は、カテゴリーを構成する属性を確認、定義、および変更できます。編集中のカテゴリー セットの名前と ID も変更できます。



属性ツール バー

Figure 6. 属性エディタのツール バー



新しいカテゴリー セットの作成

最初に、**ナビゲータ**でプロジェクト アイテムを選択する必要があります。カテゴリー ファイルは、ここで選択したプロジェクトに配置されます。プロジェクト アイコンを右ク リックして、[新規] > [カテゴリー ファイル] を選択します。

各カテゴリー エディタは、Avantage のメイン編集エリアの固有のタブつきビューに表示されます。これにより、複数のカテゴリー セットを同時に編集できます。

新たに作成されたカテゴリー セットは、プロジェクト ワークスペースに自動的に追加 され、エディタ ウィンドウ開いた状態で表示されます。

Figure 7. 新しい (未保存) カテゴリー ファイル

🖹 新規方式リー		
 ○カテゴリー セット カテゴリー セット: 	新規追加 解除 デザイン	t−k
今、このファイルは	カテゴリー セットはありません。	
カテゴリー セットは、同じ属性を持つカテゴリ・ 解除を	ーのリストです。デザインモードの間に、属性の することができます。	追加または
[新規追加] ボタンを修	もってカテゴリー セットを追加します。	

初期のカテゴリ ファイルは空なので、新しいカテゴリー セットを追加するまで、エディ タ ウィンドウには何も表示されません。

[新規追加] をクリックします。カテゴリー セットを作成すると、エディタに作成内容が 表示されます。

新しく作成されたカテゴリーは、デフォルト名の「Category Set」が割り当てられ、選択された状態でエディタに表示されます。

新しく作成されたカテゴリー セットには、(付属の)「Id」と「Name」の属性定義のみが 含まれています。この 2 つ以外は空の状態で任意の用途に使用できます。このカテ ゴリー セットを使えるものにするには、属性を追加定義する必要があります。

新しい空のカテゴ リー ファイルを作 成するには、ナビ グータのプロジェ クト アイコンを右 クリックし、[新規] > [カテゴリー ファイル] を選択 します。

新規カテゴリー*	🖹 新規力式	<u></u>	\triangleleft \triangleright \times
ーカテゴリー セットー カテゴリー セット	Category Se	↓ ▼ 新規追加 解除 デザイン	Ŧード
見 🔶 🕹 🕽	ĸ		
ld	Name		

Figure 8. 初期カテゴリー セットの追加後

次に、設計中の特定タイプのカテゴリーに必要な属性を追加定義します。

また、属性を追加するためにエディタを「デザイン モード」にする必要もあるので、 [デザイン モード] ボタンをクリックします。

デザイン モードで、カテゴリー リストに属性を追加できます。追加された属性は、上 図の [カテゴリー リスト] の列に表示されます。 カテゴリーは、さまざまな 属性から構成されます。 デフォルトでは、カテゴリ ーには ID と名前のみが 含まれています。

属性タイプには、テキス ト、No.、チェックボック ス、色があります。各属 性には、ID、表示ラベル のカラム、および値があ ります。

属性の編集

デザイン モードを有効にすると、カテゴリー セットの [ID] と [名前] が表示されます。 カテゴリー セット ファイルの用途を反映させるため、できるだけこの時点で [ID] と [名前] の内容を変更してください。

Figure 9. デザイン モードで新しく作成されたカテゴリー セット

	新規力テゴリー*			4 ▷ 3									
ታታ	ゴリーセット												
	לארביע לאר: נ	Iategory Set 💙 新規追加		デザインモード									
カテゴリー セットの記述 ID: xateporySetId2													
ID: zategory5etId2													
名前: Category Set													
カテゴリー属性													
2	(A)BC AB(C) 😁 🛛	►+ ×											
	ID	Category List Column Label	Туре										
1	id	Id	テキスト										
4	name	Name	テキスト										

属性の追加

この操作により、新しい属性が追加されます。属性には、Id、デフォルトの名前/タイ プが自動的に割り当てられます。この時点で「Id」と「Name」を変更して属性の用途を 反映するようにします。デフォルトの属性は [テキスト] ですが、「Type」項目をダブル クリックして変更できます。ドロップダウン リストを開き、[テキスト]、[チェック ボック ス]、[No.]、[色] から選択できます。

Figure 10. 属性タイプの変更

🔄 attributeId	Attribute	ታキスト 🗸
		テキスト
		チェック ホックス
		色

ラベルの接頭辞の属性を追加

このボタンにより、「デコレータ」によって使用されるラベル接頭辞を定義するテキスト属性を追加します。

カテゴリーがプロセス モデルの BPMN オブジェクトに適用されている場合、この属 性の Id は、ラベル デコレータによって使用されているので、変更しないでください。

ラベルの接尾辞の属性を追加

このボタンにより、「デコレータ」によって使用されるラベル接尾辞を定義するテキスト属性を追加します。

カテゴリーがプロセス モデルの BPMN オブジェクトに適用されている場合、この属 性の Id は、ラベル デコレータによって使用されているので、変更しないでください。

背景色の属性を追加

このボタンにより、背景色を定義する属性を追加します。背景色は、この属性を使用 するカテゴリーを持つ BPMN オブジェクトとラベルを装飾するために使用されます。

注:1 つのカテゴリ ー セットに定義する 背景色は1 つにし てください。

背景色はあらかじめ定義された属性です。背景色の Id は変更しないでください。この「Id」の値は必ず「backgroundColor」、「Type」の値は「色」でなければなりません。

簡単な例題

例題として、3 つのカテゴリーを定義する簡単なカテゴリー セットを作成してみましょう。これらのカテゴリーにより、プロセス モデルで 3 色の背景色が表示されるようにします。

3 つのカテゴリーには、デフォルトで白の背景色が設定されています。名前を 「Management」、「Worker」、「System」に変更し、それぞれに赤、青、白の背景色を 設定します。

このカテゴリー セットを「Actors」という名前にします。

属性の追加

Figure 11. 背景色を追加して、セットの名前を変更した後

前を意味のある値に変更する	🖹 New Categories		4 Þ ×									
	Category Sets											
	Category Set: Actors V Add New Remove Design Mod											
	Category Set Description											
	ID: P	ctorsCategorySetId										
[背景色の属性を追加] アイコンをクリックし、	Name: A	Name: Actors										
カテゴリー セットに背景色の	Category Attributes											
周任を迫加りる	🗏 🕅 R ARG 💳 🤸	X + X										
	ID	Category List Column Label	Туре									
	🚰 id	Id	Text									
	😫 name	Name	Text									
	backgroundColor	Background Color	Color									
	name Image: second color Image	Name Background Color	Text Color									

背景色属性の Id「backgroundColor」は、デコレータが使用するシステム Id なので、 変更しないでください。

背景色属性が定義できたら、[デザイン モード] ボタンをクリックしてデザイン モード を終了します。

カテゴリーの追加

エディタはカテゴリー リスト モードに戻り、新しい 3 つのカテゴリーを追加できる状態になります。[カテゴリー追加] アイコンをクリックして、3 つの新しいカテゴリーを追加します。

リストに「Background Color」カラムが表示されます。先ほど backgroundColor 属性を追加したので、リストにこのカラムが追加されています。

各カテゴリで、「Name」セルをダブルクリックして名前 (Worker、Management、および System)を入力します。続いて、背景色のドロップダウンで、Worker に青、 Management に赤、System に白 (デフォルト)を割り当てます。

Figure 12. カテゴリーの追加と色の設定

		New Categori	ies			4 Þ ×
		Category Se	t: Actors 💌	Add New	Remove	Design Mode
[カテゴリー追加] ボタンをクリックして		Category List				
カテゴリーを追加する		르 수 사 3	×			
		Id	Name	Background		
		categoryId	Worker	□ ∨		
		categoryId2	Management	□ ✓		
	1	categoryId3	System			
	_					
	-					
	-					
	-					
	-					
	-					
	-					
		1				

ここで、カテゴリー セットを必ず保存してください。Ctrl + S キーを押す ([ファイル] > [保存]) か、ペーンを閉じる際のプロンプトで [はい] (保存する)を選択します。 次のステップでは、これらのカテゴリーをプロセス ダイアグラムで実際に使用します。

プロジェクトのデフォルト カテゴリー セット ファイルとして カテゴリー セット ファイルを指定する

ナビゲータ でカテゴリー ファイルを右クリックし、[デフォルトのカテゴリー ファイルとして設定] を選択します。

プロセス エンティティへのカテゴリーの割り当て ダイアグラムを作成し、3 つのタスクオブジェクトを追加します。 Figure 13.3 つの図形を使用してプロジェクトにダイアグラムを作成する



続いて、各図形にカテゴリーを割り当てます。各タスクを右クリックして、[カテゴリー] > [Actors] を選択し、適用する適切なカテゴリーを選択します。

po				
t Task	שב 🛍	Ctrl+C		
<u>с</u> р	🔏 រោហ取ាប	Ctrl+X		
l	💼 貼り付け	Ctrl+V		
	🗙 削除	Del		
	✔ ラベルの表示			
	新規	•		
	経路結合	•		
	カテゴリー	×	Actors 🔹 🕨	Worker
	ズーム	•	Tas	Management [®]
	図形の特性			System

Figure 14. [カテゴリー] コンテキスト メニューの使用

最終的な操作結果は、下図のようになります。 Figure 15.タスクへのカテゴリー割り当て後



図形が、先ほど定義した背景色で装飾されていることがわかります。そのほか、これ らのプロセス エンティティを表示する Avantage プラットフォームのいずれのビューで も、このカテゴリーに関連する背景色が使用されます。

Figure 16. カテゴリーによって装飾されたナビゲータ



カテゴリーの分析

[分析] > [Categories] メニュ ーにより、カテゴリー マトリック スを Excel に直接エクスポー トできます。

これを行うには、使用している コンピュータに Excel XP また はそれ以降がインストールさ れている必要があります。

日付は、Excel のピボット テ ーブルの作成に使用できる形 式で出力されます。

-	24	3	22	21	8	19	10	17	ā	ŝ	2	13	10	=	10	φ	00	7	c,	on	*	ω	N	-	
×	3	23	12	8	5	-	17	16	15	z	13	12		5			7	0				~		No.	8
>Poton Production (Sheet2 (Sheet3)	Check lab report. Sign of accepted components.	Representative microscopic sample test	End	End	Assemble tens. Send to heat to stnerk	On batch completion send out.	Turn piston to size. On botch completion send out.	Receive Parts Visual QA check Part to conect machinists	Start	End	Stock in "Finished Goods" Store	Stat	sources interversi sustainay was our chir system Parti luve from "MP" Store and "Component" Store Issue Poton ingo to 18 order	HINGL ADDEMISION Automble Banel, Futon and Piston Fing into sets	Final check of each unit for tolerance and pack.	Start	Make workflow Purchase Dider for Poton Pings Dekvery Lead Time is 3 weeks. This to top up buffer stock only.	Approve PO with Workflow	Phepare and Ship Goods	Receive Order via Workflow	Receipt of shipment at "Component" Store	End	Computer Generated Requirements	Caption	0
	Plaing	Plating	Fabrication	Machinerg	Machining	Machiereng	Machining	Machiering	Machiering	Assembly	Assembly	Assembly	Assembly	Assembly	Assembly	hurchased literat	Purchased	Purchased	Purchased	Purchased	Purchased	Purchased	>Piston Production	Diagram	
	Inspection	Laboratory	Plating Shop	Stores.Storer an	Shores Shoree	Machine	Shop	Machine Shop	Machine Shop	Stores	Sloves	Stores	Sloves	Assembly	Assembly	Planning	Planning	Planning	Suppler	Suppler	Stores	Stores	Computer	Peel	m
Intectionless	Inspection Fore					Machine Shop Honer	Machine Shop Turrer	Machine Shop Recepto n	Machine Shop.Receptio n	Storenan	Stores Finished Goods Storeman	unusings ann teichs	Stores: WiP Storeman	AttenBytzngn ett	dia	er annen gerann	Planning Plann et	Planning Mana 98			Stores, Storena	Storet Storena n		Smindure	P
	Plating	Plating		Machining	Machining	Machining	Machining	Machining	Hadhining	Assembly	Assembly	Assembly	Assembly	Assembly	Accently	Toest Internation	Puchased	Purchased	Purchased	Puchaled	Purchased	Purchased		Subprocess	G
	Paper handing, soring	Ous communications			Mood	Machine Operation	Machine Operation	Engineering			Transpotation		Edit, software operation	Machine Operation	Approve on paper		Service original document	Approve on paper	Transportation	Edit, process paper	Edit, process paper		Edit, software operation	AM2.5 Coteposies	н
	0.04	0	0	0	0.17	4.5	287	003	0	0	006		24	1.15	057	0	80	057	34.43	057	17.24	0	0	Time Based Unit Cost	-
				0				0						0	0				0			0		Wait Time Unit Cast	c
-						0	0	0		0									0			0	0	Wait Time Total Cost	×
	14.95	0	0		68.97	\$19.54	574,71	34.43		0	11.43		28	523.83	114.94		80	057	34,48	050	17.24		0	Time Based Total Cost	-
	0	0	0	0		0	0	0		0					0	0		0	0	0	0	0	0	Unit Variable Cost(non- time)	м
																								Total Variable Cett[non-time]	z
		20	-			-	-		-	0								-	9	-		-	0	Fixed Cost	0
	14.95	200	0	0	1683	\$19.54	574.71	348	0	0	0 11.43	0	288	68622	114.94	0	82	0.57	34,43	200	17.24	0	0	Total Cost	p
	379.76	37.670	18388	400	400	200	200	400	5	300	20	1		_	200	-	_	-	1	_	1	-	0	External In Volume V	0