

# CELFL アプリ作成標準

目的が CELFL を用いたアプリ作成に限り、本資料をコピーして編集・再利用可能。

本目的以外は修正・再利用不可とする。

本資料の内容は予告なく変更する場合があります。

## ★ 改訂履歴

版	作成/改定日	変更内容
1.0	2021/11/5	新規作成
1.1	2021/12/16	2.4 画面遷移方式 画面遷移パラメータのルール パラメータ設定を「他シートへの値セット」アクションで実施 するよう画面キャプチャを変更。

## 目次

本資料の目的 .....	3
1 命名規則 .....	4
1.1 アプリ名 .....	4
1.2 シート名 .....	4
1.3 セル名 .....	4
1.4 アクションセット名 .....	5
1.5 DB テーブル名 .....	5
1.6 DB カラム名 .....	6
2 UI 標準 .....	7
2.1 画面項目のルール .....	7
2.2 画面の種類 .....	7
2.3 画面レイアウト .....	8
2.4 画面遷移方式 .....	16
3 入力チェック .....	18
4 メッセージ .....	20
4.1 メッセージの表示方法 .....	20
4.2 メッセージの表示内容 .....	21
4.3 メッセージの管理方法 .....	22
5 構成管理 .....	25
5.1 アプリ構成 .....	25
5.2 アプリのバックアップ取得 .....	25

## 本資料の目的

本資料は、アプリを作成する上での作成方法や画面構成などのルールを標準として説明する資料である。

標準を設けることでアプリ作成者による作成方法のばらつきをなくし、保守性、品質を向上させることが目的である。

統一したルールでアプリを作成したいが、どのようなルールを決めなければならないのか判断できないアプリ作成者は、アプリ作成前、およびアプリ作成中に本資料を参照する。

## 1 命名規則

名称のつけ方を統一するため、名称をつける際のルールを説明する。

### 1.1 アプリ名

原則、全角文字を利用する。送り仮名の利用については、常用的に用いられる仮名遣いで最も短くなるものを使用する。

### 1.2 シート名

シートの役割ごとに区別するため以下の命名規則とする。

#### ・シートの説明

画面シート：アプリ使用時に表示されるシート。

変数シート：変数を管理するシート。

メッセージシート：

メッセージを管理するシート。

複数画面から参照される共通的に使用するシート。

#### ・命名規則

シートの種類	命名規則	例
画面シート	画面 ID + “_” + (画面名)	W001_契約一覧
変数シート	画面 ID + 画面シート名 + “_” + 変数	W001_契約一覧_変数シート
メッセージシート	“メッセージ”	メッセージ

画面 ID は「英字 1 文字 + 3 桁の数字の連番」とする。

英字 1 文字について、業務画面は“W”、マスタメンテナンス画面は“M”とする。

### 1.3 セル名

「名前管理」機能でセルにつける名称。画面項目名と同じ名前を使用する。

#### <名前管理について>

セルに名前をつける「名前管理」機能の使用方法については CELF ヘルプを参照する。

CELF ヘルプ：

[https://cloud.celf.jp/celf-help/ja/texts/sheet/define\\_name/define\\_name.html](https://cloud.celf.jp/celf-help/ja/texts/sheet/define_name/define_name.html)

## 1.4 アクションセット名

アクションセットの役割ごとに区別するため以下の命名規則とする。

### ・アクションセットの説明

イベントに紐づくアクションセット：

画面の初期起動時、セルの値変更時、ボタンクリック時のイベントから呼び出されるアクションセット。

共通的に使用するアクションセット：

複数のアクションセットから呼び出される共通のアクションセット。

詳細については以下を参照する。

『O3\_CELFLアプリ作成規約』 2.1 アクションセットの構成

### ・命名規則

アクションセットの種類	命名規則	例
イベントに紐づくアクションセット	数字の連番+(イベント名)	02 登録ボタン押下
共通的に使用するアクションセット	"99"+(任意名)	99 データ取得

## 1.5 DB テーブル名

テーブルの役割ごとに区別するため以下の命名規則とする。

### ・テーブルの説明

トランザクション：

アプリを使用することで蓄積されていくデータが格納されるテーブル。

マスタ：基礎情報となるデータを予め格納するテーブル。

ワーク：データを登録せずに処理中に一時的に使用するテーブル。

### ・命名規則

テーブルの種類	命名規則	例
トランザクション	アプリ ID + "_ " + 情報名 + "ヘッダ"	RYM_入庫ヘッダ
マスタ	アプリ ID + "_M_" + 情報名 + "マスタ"	RYM _M_品目マスタ
ワーク	アプリ ID + "_W_" + 情報名	RYM _W_棚卸リスト

情報名、マスタ名の文言は、アルファベットではなく日本語を使用する。

"\_"(アンダーバー)以外の記号は使用しない。

数字から始まるテーブル名は使用しない。

CELFL のテーブル一覧を参照する際、どのアプリで使用されているテーブルなの

か判断できるようにするため、アプリ名を省略した英字3桁をアプリ ID として  
テーブル名に表示する。

## 1.6 DB カラム名

テーブルのカラム名について以下の命名規則とする。

項目の種類	命名規則	説明
日付項目	〇〇〇日	〇〇〇日付 とはしない
コード値	〇〇〇コード	〇〇〇CD、〇〇〇コード とはしない
名称項目	〇〇〇名	〇〇〇名称 とはしない
フラグ値	〇〇〇フラグ	0：フラグ OFF、1：フラグ ON

## 2 UI 標準

画面レイアウトと操作性を統一するため、ルールを説明する。

### 2.1 画面項目のルール

※ 画面イメージは「2.3 画面レイアウト」を参照する。

項目の種類	ルール
文字フォント	メイリオ
文字サイズ	画面タイトル：14pt 上記以外：10pt
単語表記	英数文字：半角文字 日本語文字：全角文字 送り仮名：常用的に用いられる仮名遣いで最も短くなるもの
項目名配置	数値：右寄せ 明細ヘッダ：中央揃え 上記以外：左寄せ ボタン名：中央寄せ
書式	数値：カンマあり 日付：YYYY/MM/DD（スラッシュあり）

### 2.2 画面の種類

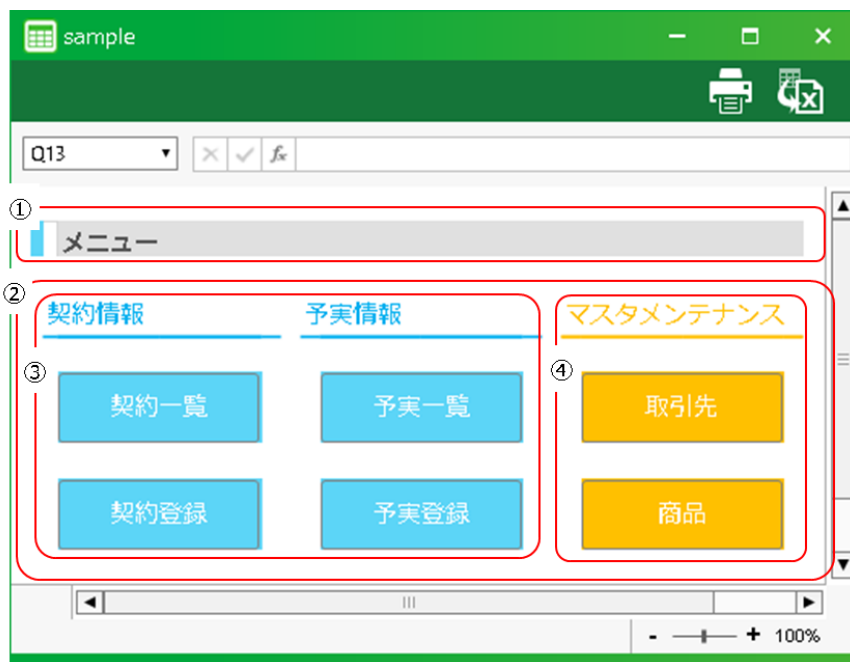
画面は以下の4パターンとする。

画面の種類	説明
メニュー画面	アプリ起動時の最初に表示される、各画面を開くための画面。
一覧画面	登録した情報の検索を行い、一覧表示する画面。
登録画面	情報の登録、更新、削除を行う画面。
入力補助画面	一覧画面、登録画面の項目入力時に入力する項目を検索できるポップアップ画面。検索した結果を呼出し元画面の項目に表示する。 入力項目がマスタ情報の場合、直入力による入力ミスを防止するため、入力補助画面を使用する。

## 2.3 画面レイアウト

各画面のレイアウトの詳細について説明する。

### <メニュー画面>



#### ・項目の配置

- ① 画面タイトル : 画面最上部に配置する。
- ② メニューボタン : 各画面を開くためのボタンを配置する。  
画面の種類ごとに色を別けて配置する。
- ③ 業務メニュー : 業務で使用するボタンを配置する。  
業務ごとに使用する画面のボタンをグループ化する。
- ④ マスタメンテナンスメニュー :  
マスタメンテナンスで使用するボタンを配置する。

#### ・ボタン押下時の挙動

- 各画面ボタン : ボタンに記載されている画面を表示する。
- ※画面を閉じる場合は、画面右の「×」をクリックする。



<一覧画面>

The screenshot shows a web application window with a green header. The main content area is divided into sections. At the top, there's a search condition section with a dropdown menu (A1), a search button, and a '呼出元画面' button. Below this is a table with three rows of contract data. The table has columns for '契約ID', '受注件名', '契約締結日', '見積決裁方法', '見積NO', and '備考'. The first row has 'Mccccx000001', '受注案件A', '2021/09/08', '決裁方法①', 'Mccccx000001', and '備考 1'. The second row has 'Mccccx000002', '受注案件B', '2021/09/10', '決裁方法①', 'Mccccx000002', and '備考 2'. The third row has 'Mccccx000003', '受注案件C', '2021/09/10', '決裁方法②', 'Mccccx000003', and '備考 3'. There are buttons for '新規登録', '検索', and '修正' (three instances). The interface is annotated with numbered callouts: 1 points to the title bar, 2 to the search condition section, 3 to the search result table, 4 to the '新規登録' button, 5 to the '検索' button, and 6 to the '修正' buttons.

・項目の配置

- ① 画面タイトル : 画面最上部に配置する。
- ② 検索条件 : 画面上部に配置する。
- ③ 検索結果 : 画面下部に配置する。
- ④ 新規登録ボタン : 検索、検索結果に関与しないボタンは検索条件の上に配置する。
- ⑤ 検索ボタン : 検索条件の右下に配置する。
- ⑥ 修正ボタン : 検索結果の先頭列に検索結果の件数分を配置する。

sample

A1 × ✓ 呼出元画面

### 契約一覧

**検索条件**

① \*取引先名 ② 取引先A ⑥ 選択 ⑦ クリア

課金期間 ③ 2021/01 ~

⑤ 新規登録

⑦ 検索

**検索結果**

④

	契約ID	受注件名	契約締結日	見積決裁方法	見積NO	備考	
⑧ 修正	Kccccx000001	受注案件A	2021/09/08	決裁方法①	Mccccx000001	備考 1	2
修正	Kccccx000002	受注案件B	2021/09/10	決裁方法①	Mccccx000002		2
修正	Kccccx000003	受注案件C	2021/09/10	決裁方法②	Mccccx000003		2

100%

#### • 入力項目

- ① 必須入力項目：項目名の前に「\*」をつける。
- ② 入力不可項目：テキストの場合、背景色はグレーとする。  
ボタンの場合、ボタンは非表示とする。
- ③ 入力可能項目：背景色は白とする。
- ④ 検索結果：一覧部は入力不可とする。

#### • ボタン押下時の挙動

- ⑤ 新規登録ボタン：登録画面を新規登録モードで表示する。
  - ⑥ 選択ボタン：入力補助画面を開く。
  - ⑦ クリアボタン：入力欄の値をクリアする。  
(入力不可の項目の場合のみ配置する。)
  - ⑧ 検索ボタン：検索条件で検索した内容を検索結果に表示する。
  - ⑨ 修正ボタン：登録画面を更新モードで表示する。
- ※画面を閉じる場合は、画面右の「×」をクリックする。

<登録画面>

・項目の配置

- ① 画面タイトル : 画面最上部に配置する。
- ② 登録項目 : 登録情報のメインとなる項目は画面上部に配置する。  
上記以外の項目は画面下部に配置する。
- ③ 登録ボタン : 画面最上部に配置する。
- ④ 削除ボタン : 登録ボタンの左隣に配置する。

• 画面起動時の挙動

プルダウンを設定する。

新規登録モードで開かれた場合、全ての項目を未入力、未選択の状態に表示する。

更新モードで開かれた場合、一覧画面で選択された情報を検索する。検索結果を表示する。

• 入力項目

① 必須入力項目：項目名の前に「\*」をつける。

② 入力不可項目：テキストの場合、背景色はグレーとする。  
ボタンの場合、ボタンは非表示とする。

③ 入力可能項目：背景色を白とする。

④ プルダウン：入力内容が固定値の場合は選択方式とする。  
未選択状態は「 -- 選択 -- 」とする。

• ボタン押下時の挙動

⑤ 登録ボタン：新規登録モードで開かれた場合はデータ登録、  
更新モードで開かれた場合はデータ更新を行う。

- ⑥ 削除ボタン : 更新モードの場合はデータ削除を行う。新規入力モードの場合は削除できないメッセージを表示する。
  - ⑦ 選択ボタン : 入力補助画面を開く。
  - ⑧ クリアボタン : 入力欄の値をクリアする。  
(入力不可の項目の場合のみ必要)
- ※画面を閉じる場合は、画面右の「×」をクリックする

<入力補助画面>

The screenshot shows a window titled "sample" with a green header bar. Below the header, there is a search interface. The interface is divided into several sections:

- ① 取引先名検索**: A search title bar.
- ② 検索条件**: A section for search conditions, containing a text input field labeled "取引" and a search button labeled "検索". Below the input field, it says "※部分一致にて検索します。".
- ③ 検索結果**: A section for search results, containing a table with three columns: "取引先名", "部署名", and "担当者名". The table has three rows of data, each with a "選択" (Select) button in the first column.
- ④**: A search button labeled "検索" located to the right of the search conditions.

・項目の配置

- ① 画面タイトル : 画面最上部に配置する。
- ② 検索条件 : 画面上部に配置する。
- ③ 検索結果 : 画面下部に配置する。
- ④ 検索ボタン : 検索条件の右下に配置する。

sample

A1 × ✓ 制御情報

### 取引先名検索

**検索条件**

① 取引  
※部分一致にて検索します。

③ 検索

**検索結果**

②

	取引先名	部署名	担当者名
④ 選択	取引先A	部署A	担当A
④ 選択	取引先B	部署B	担当B
④ 選択	取引先C	部署C	担当C

100%

• 入力項目

- ① 入力可能項目：背景色を白とする。
- ② 検索結果：一覧部は入力不可とする。

• ボタン押下時の挙動

- ③ 検索ボタン：検索条件で検索した内容を検索結果に表示する。
  - ④ 選択ボタン：画面を閉じて、選択した情報が呼出し元画面に表示される。  
選択できるデータは1つとする。
- ※画面を閉じる場合は、画面右の「×」をクリックする

## 2.4 画面遷移方式

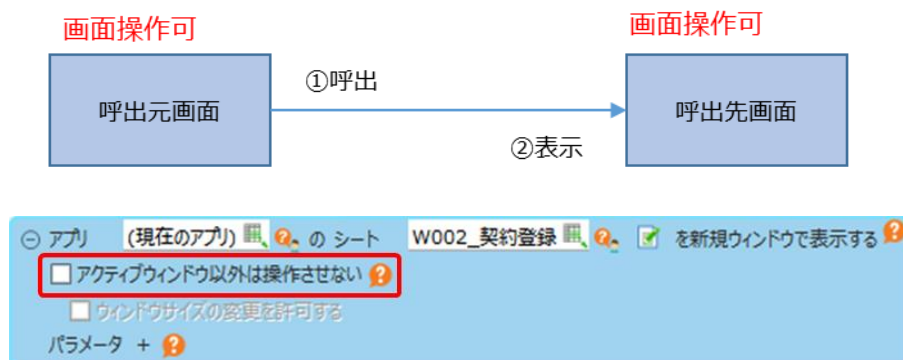
画面遷移方式のルールを説明する。

### ① 一覧画面、登録画面に遷移する場合

新規ウィンドウで表示し、アクティブウィンドウ以外の画面操作ができる。

呼出し元画面の状態は保持したまま、呼出し先を新規の別画面として表示する。呼出し元のアクションでは待機は発生しない。

呼出し元画面を参照しながら呼出し先画面を操作したい場合で使用する。同じ画面を複数開くことはできない。



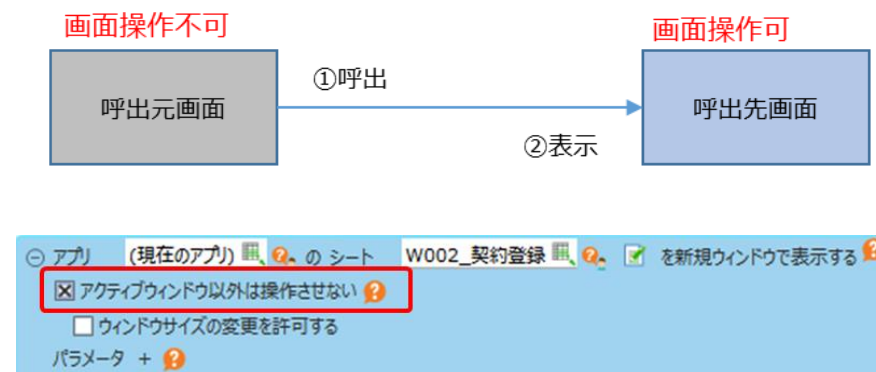
### ② 入力補助画面に遷移する場合

新規ウィンドウで表示し、アクティブウィンドウ以外の画面操作はできない。

呼出し元画面の状態は保持したまま、呼出し先画面を表示する。

呼出元のアクションは呼出し先の画面が閉じるまで待機される。

呼出し先画面を操作している間に呼出し元画面を操作させたくない場合に使用する方式。





画面遷移パラメータのルールを説明する。

パラメータは呼出し先画面の変数シートに設定する。

① 必ず設定するパラメータ：画面 ID

呼出し先画面では「どの画面から呼出されたか」を条件に使用するケースが多い。そのため画面 ID をパラメータに設定する。

呼出し先画面での使用有無に関わらず、必ずパラメータとして設定すること。

② 任意で設定するパラメータ

呼出し先画面にて DB より取得できない値をパラメータに設定する。

下記図の例では、一覧画面で選択した契約情報の一意となる項目である契約 No を設定している。呼出し先の登録画面では契約 No を検索条件に契約情報を表示する。



### 3 入力チェック

入力チェックの方法を統一するため、ルールを説明する。

- ・エラー発生時の挙動

エラーを検知した時点でチェック処理を中断しエラーメッセージを表示する。

エラーの表示方法は「4. メッセージ」を参照する。

以下①の必須チェックでエラーとなった場合、処理を終了するため、②のアクションは処理されずにアクションセットを終了する。



- ・入力チェック

- ① 単項目チェック

＜チェックのタイミング＞

データの検索時、データ登録・更新時。

＜チェック内容＞

必須チェック：必須入力項目が未入力の場合、エラーとする。

型チェック：入力値が対象項目のデータ型と一致しない場合、エラーとする。

扱うデータ型は、文字(半角/全角、英字/加/記号)、数値、日付、

日時となる。

桁数チェック：文字、数値の入力桁数が所定桁数より多い、または一致しない場合にエラーとする。

＜単項目チェックの実施順序＞

以下の順序でチェックを行う。

必須チェック → 型チェック → 桁数チェック

② 画面データの関連性チェック

＜チェックのタイミング＞

データの検索時、データ登録・更新時。

＜チェック内容＞

画面内の2項目以上を対象として項目間の関係性で組合せ不正がある場合、エラーとする。

開始日付に終了日付より未来の日付が入力された場合や、支部に所属していない営業所が入力されていないかチェックする。

③ マスタ存在チェック

＜チェックのタイミング＞

データ登録・更新時。

＜チェック内容＞

マスタ内に有効なデータが存在しない場合エラーとする。

品目コードなどのマスタ管理されている項目を対象に。マスタ内の有効なデータと突合せして該当データが存在するかチェックする。

④ DB データと関連性チェック

＜チェックのタイミング＞

データ登録・更新時。

＜チェック内容＞

DB へデータ検索を行い、条件に一致しない場合、エラーとする。

画面入力値とDBの重複チェックなど、画面内のデータからは判断できずにDBと突合せが必要な場合にチェックする。

・入力チェックの実施順序

以下の順序でチェックを行う。

単項目チェック → 画面データの関連性チェック → マスタ存在チェック → DB データと関連性チェック

## 4 メッセージ

メッセージの表示方法、表示内容を統一するため、ルールを説明する。

### 4.1 メッセージの表示方法

- メッセージの説明

**確認メッセージ** : データ更新を行う、安易に処理を実行させたくない場合に表示するメッセージ。メッセージにて処理の実施確認を行う。

OK ボタンをクリックすると処理を実行する。

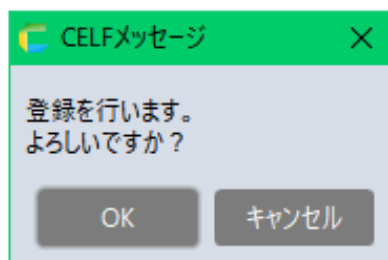
キャンセルボタンをクリックすると処理を終了する。

**情報メッセージ** : 処理開始時、処理完了時の情報を表示するメッセージ。

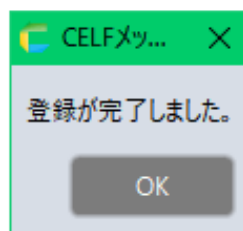
**エラーメッセージ** : 入力チェックにて発生したエラーを表示するメッセージ。

メッセージの表示方法は以下 CELFL 標準メッセージのアクションを使用する。

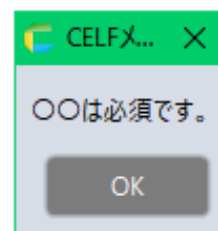
確認メッセージ



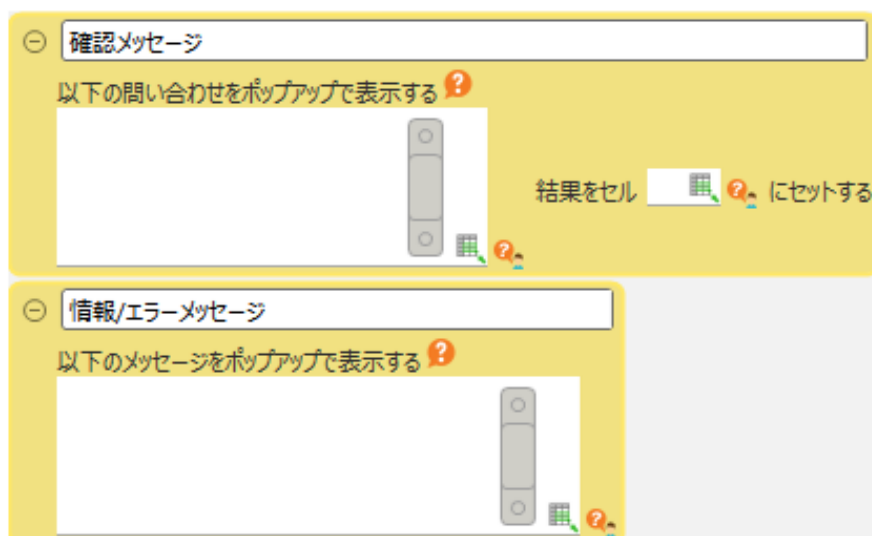
情報メッセージ



エラーメッセージ



### アクション



## 4.2 メッセージの表示内容

メッセージ内容は以下を使用する。使用頻度が高いメッセージを例として説明する。

### ・確認メッセージ

処理	メッセージ	{ } に設定する文言
登録/更新/削除時	{ } を行います。 よろしいですか？	「登録」、「更新」、「削除」 のいずれか

### ・情報メッセージ

処理	メッセージ	{ } に設定する文言
登録/更新/削除時	{ } が完了しました。	「登録」、「更新」、「削除」 のいずれか
検索時に検索結果が 0 件	検索結果は 0 件です。	—

### ・エラーメッセージ

エラーの種類	メッセージ	{ } に設定する文言
単項目チェック		
必須入力エラー	{ } は必須入力です。	画面項目名
桁数エラー	{ } は { } 以内で入力してください。	画面項目名, 桁数 (例: 10 桁)
書式エラー	{ } は { } 形式で入力してください。	画面項目名, 書式名 (例: 日付)
画面内組合せチェック		
日付大小エラー	開始日には終了日より過去の日付を 入力してください。	—
マスタ存在チェック		
マスタ存在エラー	品目コードがマスタに存在しません。 品目マスタを登録してください。	—
DB データと関連性チェック		
重複エラー	入力して情報は既に登録されています。	—
排他エラー	他のユーザーに更新されています。 画面を開きなおしてください。	—

### 4.3 メッセージの管理方法

- 管理方法

メッセージの内容は各画面で管理せずに、共通のメッセージシートにて管理する。  
共通シートでメッセージを一元管理することで保守性、統一性を向上させることを目的とする。

- メッセージシートの作成と使用方法

使用するメッセージのメッセージ ID、メッセージ内容を設けた一覧を各画面から  
共通的に参照される共通シートとして作成する。

#### ＜メッセージシートの項目＞

メッセージ ID : メッセージを一意とする ID を設定する。

メッセージ区分 + 数値 3 桁の連番とする。

※メッセージ区分は以下とする。

確認メッセージ : Q

情報メッセージ : I

エラーメッセージ : E

メッセージ内容 : 表示するメッセージ設定する。

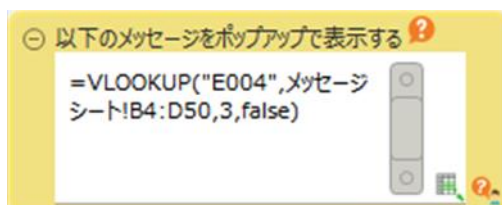
### <メッセージシートの使用例>

画面でメッセージを表示する場合、アクションにてメッセージシートを参照する。参照方法は VLOOKUP 関数にてメッセージ ID を指定し、メッセージ区分、およびメッセージ内容を参照する。

#### メッセージシート

	A	B	C
1	メッセージシート		
2			
3		メッセージID	メッセージ内容
4		Q001	[%1]を行います。よろしいですか？
5		I001	[%1]が完了しました。
6		I002	検索結果は0件です。
7		E001	[%1]は必須入力です。
8		E002	[%1]は[%2]以内で入力してください。
9		E003	[%1]は[%2]形式で入力してください。
10		E004	他のユーザに更新されています。画面を開きなおしてください。
11			

#### メッセージ表示のアクション



- メッセージ内容の「[%1]」について  
類似メッセージが量産されないよう、共通的にメッセージを使用する方法となる。  
例えば、以下の2つのメッセージは「登録」、「更新」以外同じ内容となる。  
「登録が完了しました。」「更新が完了しました。」  
上記2つのメッセージを作成するのではなく、[%1]に任意文字を設定することで1つのメッセージとすることができる。  
「[%1] が完了しました。」

### <使用方法>

SUBSTITUTE 関数にて[%1]と文字を置換する。

SUBSTITUTE 関数とは文字列の検索・置換を行う関数となる。

構文：SUBSTITUTE (文字列, 検索文字列, 置換文字列)

関数の使用例

「=SUBSTITUTE (“[%1]が完了しました。”, [%1], “登録”)」

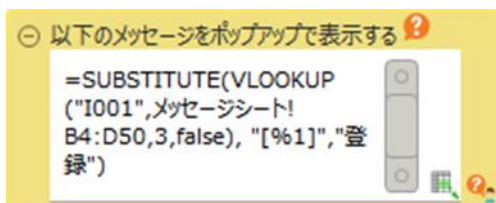
文字列：[%1]が完了しました。(VLOOKUP 関数にて取得した文字列)

検索文字列：[%1]

置換文字列：登録

#### <アクションでの使用法>

アクションで使用する場合は VLOOKUP 関数にてメッセージシートを検索した結果に対して SUBSTITUTE 関数で置換を行う。





## 5 構成管理

アプリの構成、アプリのバックアップ方法を統一するため、ルールを説明する。

### 5.1 アプリ構成

原則1つのアプリにて作成を行うこと。

複数のアプリに分割する場合、アプリ間の紐づけやバックアップの複数取得作業が発生するため、効率的ではない。

### 5.2 アプリのバックアップ取得

アプリのバックアップ取得タイミング、バックアップ取得時のコメント記載ルールについて説明する。

- アプリのバックアップ取得タイミング

以下のバックアップ取得タイミングでアプリを復元できるよう、バックアップの取得タイミングについて説明する。

- ① 初回バックアップ取得

アプリの新規作成後、ある程度の画面を作成した未公開状態のタイミングで取得する。

誤ってアプリを削除してしまった場合に備えて、復元できるようバックアップを取得しておく。

- ② アプリ公開直後

公開した最新のバージョンを残しておくため、

シート修正が完了しアプリ公開を行うタイミングで取得する。

再度修正を行い公開した内容に不備がある場合、前のバージョンに復元できるようバックアップを取得しておく。

- ③ シート修正時（複数人でアプリ作成を実施している場合のみ）

複数人でアプリ作成する場合、同じシートの修正に競合が発生する場合がある。修正されたものが上書かれることを回避するため修正が完了したタイミングで公開の有無は問わず取得する。

競合が発生した場合に前のバージョンに復元できるようバックアップを取得しておく。

- バックアップ時のコメント記載ルール

バックアップを取得する際、以下のルールでコメントを記載する。

だれがなぜシートを修正したのか、アプリを公開したのかを確認できるようにコメントの記載ルールを統一する。

- ① 初回バックアップ取得  
バックアップ取得者名 / 「新規作成」
- ② 初回のアプリ公開  
バックアップ取得者名 / 「アプリ作成完了による公開」
- ③ アプリ公開後のシート修正時  
バックアップ取得者名 / 修正シート名 / 修正理由と修正箇所



以上