

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
【部門区分】第 6 部門第 3 区分  
【発行日】令和 5 年 4 月 24 日(2023.4.24)

【公開番号】特開 2021-170199(P2021-170199A)  
【公開日】令和 3 年 10 月 28 日(2021.10.28)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-052  
【出願番号】特願 2020-72673(P2020-72673)  
【国際特許分類】  
    G 0 6 F   8 / 3 4 ( 2 0 1 8 . 0 1 )  
【 F I 】  
    G 0 6 F   8 / 3 4

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 5 年 4 月 14 日(2023.4.14)  
【手続補正 1】  
【補正対象書類名】特許請求の範囲  
【補正対象項目名】全文  
【補正方法】変更  
【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】  
【請求項 1】

    情報処理装置を、  
処理が定義された部品を対応付けることが可能なオブジェクトを画面上に配置する配置手段と、

    前記配置手段により配置されたオブジェクトと前記部品を対応付ける対応付手段と、  
前記配置手段により前記オブジェクトが配置された画面に対応するアプリケーション画面において、前記対応付手段により当該オブジェクトに対応付けられた部品の表示または / および当該部品に定義された処理の実行が可能なプログラムの生成を制御する生成手段として機能させるためのプログラム。

30

【請求項 2】

前記部品と対応付けられている第 1 オブジェクトと、前記部品と対応付けられていない第 2 オブジェクトと、を記憶した情報処理装置を、

    前記第 2 オブジェクトに部品を対応付けるための画面を表示する画面表示手段として機能させるための請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

    前記第 1 オブジェクトは、テンプレートとして記憶されているオブジェクトであり、  
    前記第 2 オブジェクトは、前記テンプレートとして記憶されていないオブジェクトであること  
を特徴とする請求項 2 に記載のプログラム。

40

【請求項 4】

    前記画面表示手段を、  
前記第 2 オブジェクトが配置されたときに、前記第 2 オブジェクトに部品を対応付けるための画面を表示する手段として機能させるための請求項 2 又は 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記部品と対応付けられている第 1 オブジェクトと、前記部品と対応付けられていない第 2 オブジェクトと、を記憶した情報処理装置において、

    前記生成手段を、  
前記第 2 オブジェクトに対応付けられた部品の表示または / および当該部品に定義された

50

処理の実行が可能なプログラムの生成を制御する手段

として機能させるための請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記オブジェクトは、データを入力または出力するための入出力項目であって、

前記生成手段を、

前記配置手段により前記オブジェクトが配置された画面に対応するアプリケーション画面に前記入出力項目を表示し、当該入出力項目に対するデータの入力または / および出力の処理を含むプログラムの生成を制御する手段

として機能させるための請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記情報処理装置を、

前記オブジェクトをサイズ変更可能に表示するオブジェクト表示手段と、

前記オブジェクト表示手段により表示されたオブジェクトのサイズに応じて、前記オブジェクトに対応付けられた部品のサイズを設定する設定手段

として機能させるための請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のプログラム。

【請求項 8】

処理が定義された部品に対応付けることが可能なオブジェクトを画面上に配置する配置手段と、

前記配置手段により配置されたオブジェクトと前記部品に対応付ける対応付手段と、

前記配置手段により前記オブジェクトが配置された画面に対応するアプリケーション画面において、前記対応付手段により当該オブジェクトに対応付けられた部品の表示または / および当該部品に定義された処理の実行が可能なプログラムの生成を制御する生成手段とを備えることを特徴とする情報処理装置。

【請求項 9】

情報処理装置を制御するための制御方法であって、

処理が定義された部品に対応付けることが可能なオブジェクトを画面上に配置する配置ステップと、

前記配置ステップにより配置されたオブジェクトと前記部品に対応付ける対応付ステップと、

前記配置ステップにより前記オブジェクトが配置された画面に対応するアプリケーション画面において、前記対応付ステップにより当該オブジェクトに対応付けられた部品の表示または / および当該部品に定義された処理の実行が可能なプログラムの生成を制御する生成ステップと

を含む制御方法。

【請求項 10】

処理が定義された部品に対応付けることが可能なオブジェクトを画面上に配置する配置手段と、

前記配置手段により配置されたオブジェクトと前記部品に対応付ける対応付手段と、

前記配置手段により前記オブジェクトが配置された画面に対応するアプリケーション画面において、前記対応付手段により当該オブジェクトに対応付けられた部品の表示または / および当該部品に定義された処理の実行が可能なプログラムの生成を制御する生成手段とを備えることを特徴とする情報処理システム。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明は、処理が定義された部品に対応付けることが可能なオブジェクトを画面上に配置する配置手段と、前記配置手段により配置されたオブジェクトと前記部品に対応付ける

10

20

30

40

50

対応付手段と、前記配置手段により前記オブジェクトが配置された画面に対応するアプリケーション画面において、前記対応付手段により当該オブジェクトに対応付けられた部品の表示または／および当該部品に定義された処理の実行が可能なプログラムの生成を制御する生成手段とを備えることを特徴とする。

10

20

30

40

50