

下記に、当該ソフトウェアのソース・ファイル構成と概要を示します。
注) 以下のコンパイラは、C++BUILDER の場合を想定して記述しています。

[1]ソース・ファイル構成(Calculation.cpp)

主な関数：

main()...メイン処理関数

主な関数：

Init()...初期化処理関数

EnvRead()...演算用環境(諸元)データ読込処理関数

PtnRead()...車速指令パターン読込処理関数

CalculateProcess()...変換メイン処理関数

CalcTeMaxSp()...追従速度計算処理関数

Calculate_progress1()...基準速度、加速度設定関数

Calculate_progress2()...加減速処理フラグ設定関数

Calculate_progress3()...メイン演算処理関数

Calculate_SetIDLE()...アイドル区間演算処理関数

Calculate_Set_SteadyState()...定常区間演算処理関数

Calculate_Set_Acceleration()...加速区間演算処理関

AStringToDouble()...数値変換処理関数

Trim()...文字列のトリム関数

FileExists()...ファイル存在チェック処理関数

ReadFile()...ファイル読込処理関数

SetDataStr()...1行データの設定処理関数

DeleteData()...1行データの削除処理

Strings()...1行データの取得処理

各ファイル毎の詳細関数モジュール仕様書は、各々の txt ファイルを参照下さい。

[2]各コンパイラの環境

1. Borland C++Builder(V5.0)の場合

- ・プロジェクトファイル (Convert.bpr)
- ・プロジェクトメイン設定 (Convert.bpf)
- ・ソース・ヘッダーファイル (Convert.cpp)
- ・実行ファイル (Convert.exe)

2 . Microsoft Visual C++(V6.0)の場合

- ・ プロジェクトファイル (MVC_Convert.dsp)
- ・ プロジェクトワークスペース (MVC_Convert.dsw)
- ・ ソリューションファイル (MVC_Convert.sln)
- ・ ソース・ヘッダーファイル (Convert.cpp)
- ・ 実行ファイル (Convert_MVCV6.exe)

3 . Microsoft Visual C++(.NET)の場合

- ・ プロジェクトファイル (MVC_Convert.vcproj)
- ・ プロジェクトワークスペース (MVC_Convert.dsw)
- ・ ソリューションファイル (MVC_Convert.sln)
- ・ ソース・ヘッダーファイル (Convert.cpp)
- ・ 実行ファイル (Convert_MVCNET.exe)

4 . GCC(Linux)の場合

- ・ コンパイルコマンド (g++ Convert.cpp -o Convert)
- ・ ソース・ヘッダーファイル (Convert.cpp)
- ・ 実行ファイル (Convert)

5 . GCC(Win32)の場合

- ・ コンパイルコマンド (g++ Convert.cpp -o GConvert.exe)
- ・ ソース・ヘッダーファイル (Convert.cpp)
- ・ 実行ファイル (GConvert.exe)

Borland C++Builder は、 Borland Software Corporation の製品です。

Microsoft Visual C++ は、 the Product of Microsoft Corporation の製品です。

GCC は、 Free Software Foundation Inc.から提供されているソフトウェアです。