

<スイート/アドバンストUI プロジェクトで、イベントやコントロールにアクションを追加する>

注)このドキュメントは、*InstallShield 2014 Premier Edition* を基に作成しています。*InstallShield 2014* 以外のバージョンでは設定名などが異なる場合もあります。

概要

スイート/アドバンスト UI のインストール中に、バッチファイルや .exe ファイルの実行、レジストリ情報の書き込みなどカスタム処理を実行させたい場合があります。

InstallShield では、[イベント] ビューで実行時に、以下のような処理を行うアクションを作成することができます。

- 実行可能ファイルの実行
- DLL 関数の呼び出し
- PowerShell スクリプトの実行
- スイート/アドバンスト UI プロパティの設定
- InstallScript コードの実行

作成したアクションは、スイート/アドバンスト UI が管理するビルトイン イベントの実行中にスケジュールしたり、ウィザード インターフェイスの要素（たとえば、ウィザード ページまたはウィザード ページのコントロール）と関連付けて実行したりすることができます。

この記事では、バッチファイルを実行するアクション、レジストリの書き込みを行うアクションを作成し、イベントやコントロールに関連付けて実行させる方法を紹介します。

A. ボタン押下時にバッチファイルを実行する

インストール完了画面 (InstallationComplete) の [完了] ボタン押下時に、バッチファイルを実行します。

バッチファイルは、「サポートファイル」としてスイートインストーラーに含めます。

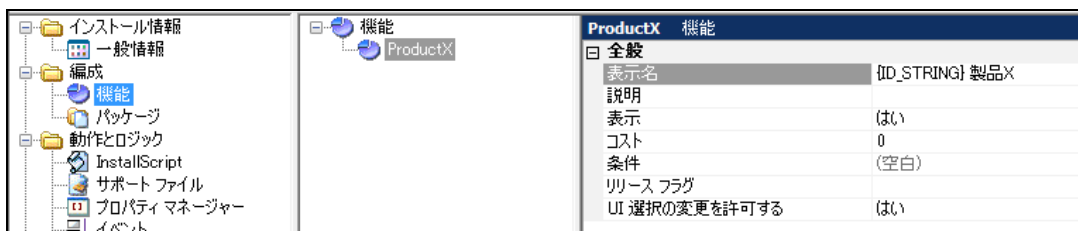
サポートファイルとは、インストール時のみ必要なファイルをインストーラーに含める場合に使用する領域となります。

バッチファイル (test.bat) は、以下の記述のみのシンプルなバッチファイルです。

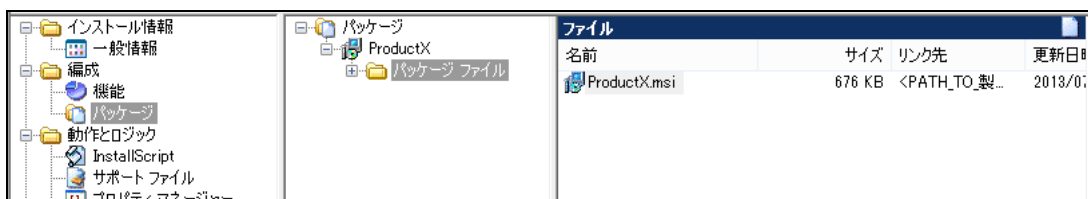
test.bat

```
echo バッチファイルを実行中です  
pause
```

1. スイート/アドバンスド UI プロジェクトを作成します
2. 機能を作成し、機能の内部名は「ProductX」、[表示名]は「製品 X」とします



また、含める.msi パッケージを追加します



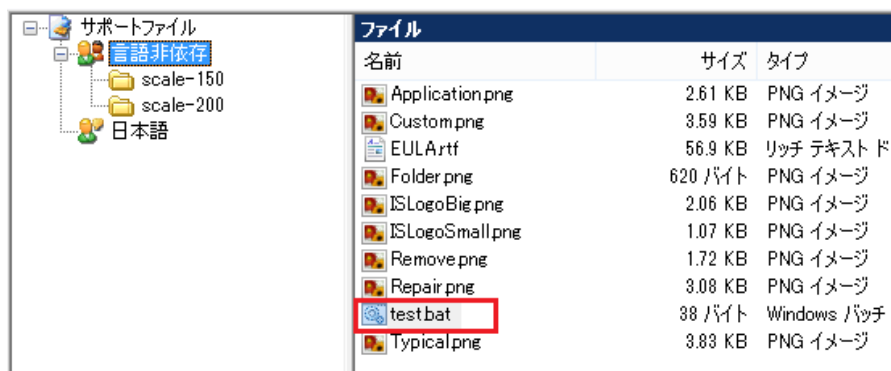
●スイートインストーラーの基本的な作成方法

Tips and Tricks (<http://www.networld.co.jp/is/tips.htm>) から以下の記事をご参照ください。

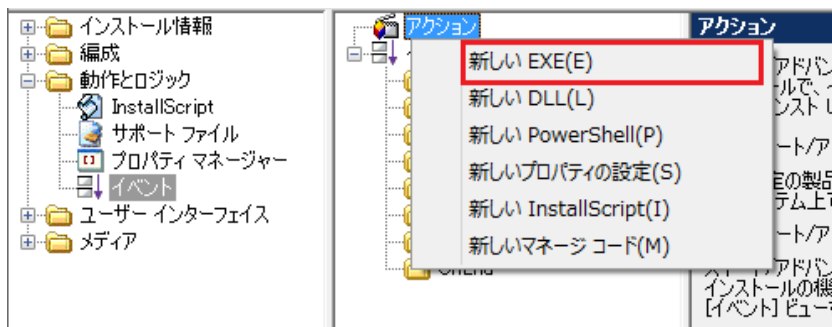
[スイートインストーラーの基本的な作成方法](http://www.networld.co.jp/is/pdf/SuiteInstaller_Basic.pdf)

http://www.networld.co.jp/is/pdf/SuiteInstaller_Basic.pdf

3. [動作とロジック] - [サポートファイル]ビューにて、[サポートファイル]のツリーを展開して、[言語非依存]を選択します
4. [ファイル]ペインを右クリックして、[ファイルの挿入]でバッチファイル(test.bat)を追加します



5. [動作とロジック]—[イベント]ビューにて、[アクション]を右クリックして、[新しい EXE]を選択します

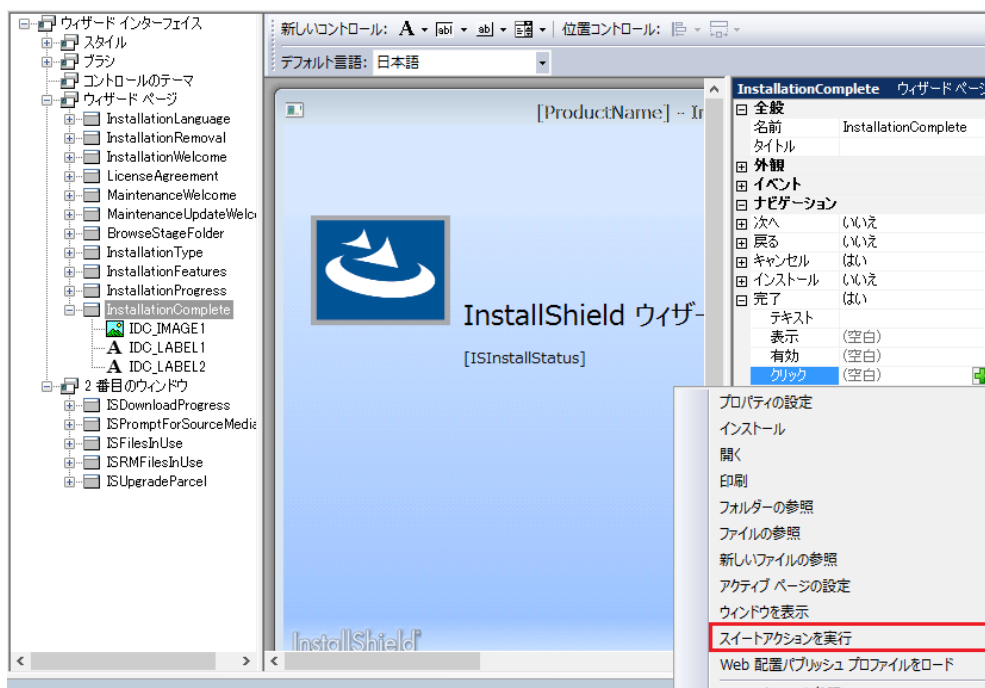


6. アクション名を「Launch_bat」に変更し、以下の設定を行います

ファイル	[SystemFolder]cmd.exe
引数	/C "[SETUPSUPPORTDIR]test.bat"

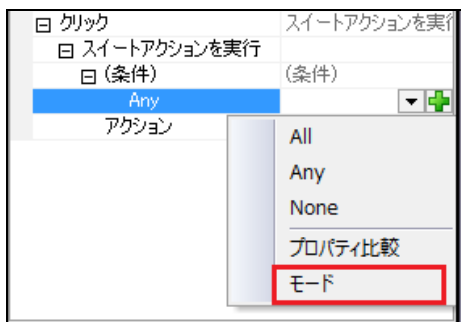
※サポートファイルに含めたファイルは実行時に展開され、展開先は *SETUPSUPPORTDIR* プロパティで取得できます

7. [ユーザー インターフェイス]—[ウィザード インターフェイス]ビューを表示し、[ウィザード ページ]—[InstallationComplete]を選択します
8. 右の設定画面で[ナビゲーション]の[完了]を展開し、[クリック]の緑の[+]ボタンから、[スイートアクションを実行]を選択します



9. [スイートアクションを実行]の[(条件)]で、緑の[+]ボタンをクリックします

10. [Any]条件が追加されたら、その横の緑の[+]ボタンをクリックし、[モード]を選択します



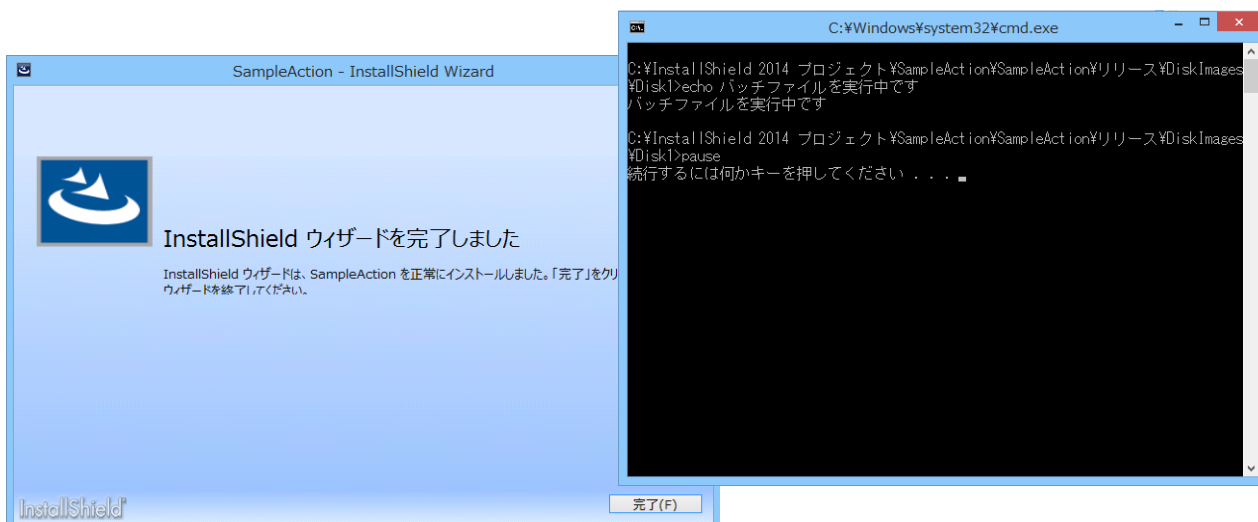
11. [値]の横[▼]をクリックして、[インストール]を選択します。また、[アクション]に手順 6 で作成した「Launch_bat」アクションを指定します

値	インストール
アクション	Launch_bat



モードの[値]では、インストール時、アンインストール時、メンテナンス時などアクションを実行するモードを指定できます。
モードを[インストール]に設定すると、インストール時の[完了]ボタンクリック時に、Launch_bat アクションが実行されます。

12. ビルドして、実行します



※[完了]ボタンを押すと、バッチファイルが実行されます

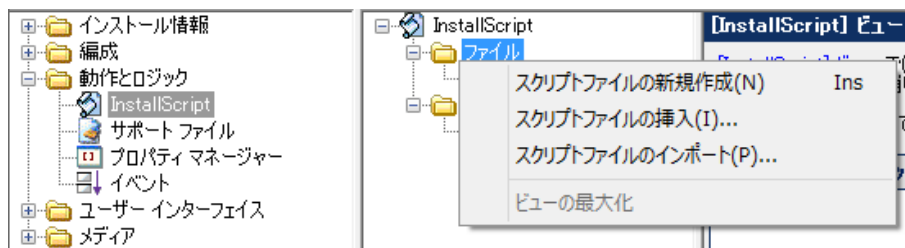
B. 特定の機能が選択されたときに、レジストリに値を書き込む

インストール時に特定の機能が選択されたときのみ、InstallScript アクションを使用してレジストリに値を書き込みます。ここでは、機能 ProductX(製品X)がインストールされると判定されたときに、インストールの最後で以下のレジストリに値を書き込みます。

レジストリキー	HKEY_LOCAL_MACHINE¥SOFTWARE¥SampleCo
値	ProductX
データ	1

プロジェクトは、手順Aで使用したプロジェクトを引き続き使用します。

1. [動作とロジック] – [InstallScript]ビューを表示します
2. [ファイル]を右クリックし、[スクリプトファイルの新規作成]を選択します



3. Setup.rul を以下のように変更し、MyFunction 関数でレジストリを書き込むコードを追加します

```
#include "ifx.h"

export prototype MyFunction(OBJECT);

function MyFunction(oExtension)

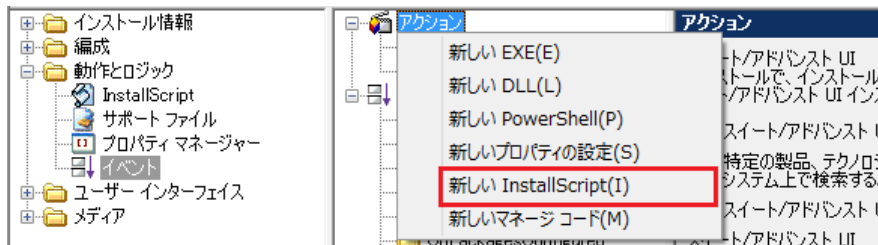
STRING szKey, szName, svValue;
NUMBER nSize, nvType;

begin
    // 「HKLM¥SOFTWARE¥SampleCo」の「ProductX」キーに「1」を設定します
    // RegDBSetKeyValueEx を呼び出すパラメーターをセットアップします
    szKey = "SOFTWARE¥¥SampleCo";
    szName = "ProductX";
    svValue = "1";
    nvType = REGDB_STRING;
    nSize = -1;

    // RegDBSetKeyValueEx でレジストリを書き込みます
    RegDBSetDefaultRoot(HKEY_LOCAL_MACHINE);
    RegDBSetKeyValueEx(szKey, szName, nvType, svValue, nSize);

end;
```

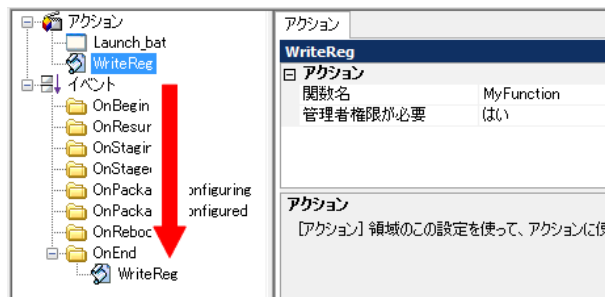
4. [動作とロジック]－[イベント]を表示します
5. [アクション]を右クリックして、[新しい InstallScript]を選択します
※作成されたアクションの名前は、「WriteReg」とします



6. 「WriteReg」アクションで、以下の設定を行います

関数名	MyFunction
管理者権限が必要	はい

7. 「WriteReg」アクションを「OnEnd」イベントにドラッグアンドドロップします



スイート/アドバンスト UI のイベントについては、以下の製品ヘルプをご参照ください。

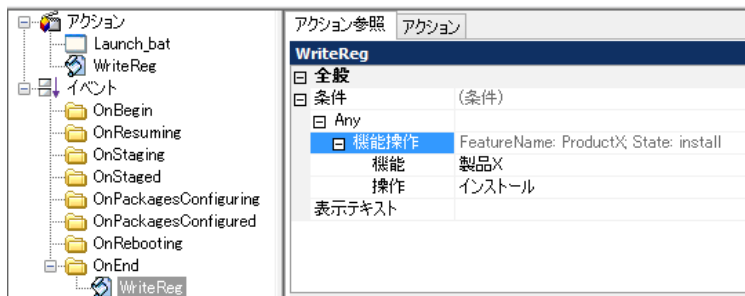
製品ヘルプ

スイート/アドバンスト UI インストールにおけるイベントの種類

8. 「OnEnd」イベントに「WriteReg」アクションが追加されたら、[アクション参照]タブを表示します
9. [条件]の横にある緑の[+]ボタンをクリックします。
10. [Any]条件が追加されたら、その横の緑の[+]ボタンをクリックし、[機能操作]を選択します

11. [機能]の横[▼]をクリックして、[製品 X]を選択します。また、[操作]で[インストール]を指定します

機能	製品 X ※リストから選択
操作	インストール



機能「製品 X」 がインストールされる時のみ、アクションが実行されます。

12. インストールを実行し、完了ボタン押下後に以下が作成されていることを確認します

レジストリキー	HKEY_LOCAL_MACHINE¥SOFTWARE¥SampleCo
値	ProductX
データ	1

●アンインストール時の処理

スイート/アドバンスド UI のアクションでレジストリやファイルなどを追加した場合、アンインストール時にそれらは自動的に削除されません。削除するためには、同様の手順でレジストリやファイルを削除する処理をアクションとして追加して、アンインストール時に実行する必要があります。

以上