

工程's 7.1 新機能紹介

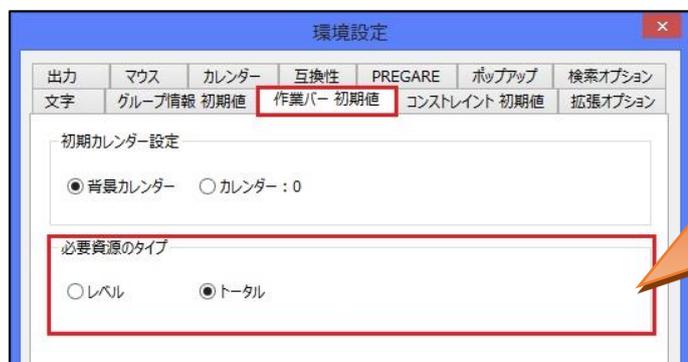
Q:バージョンアップによって追加された機能について知りたい ～第7回～

➤ 今回は、バージョンアップによって初期設定を変更できるようになった、必要資源タイプについてご紹介します。

A:ご紹介

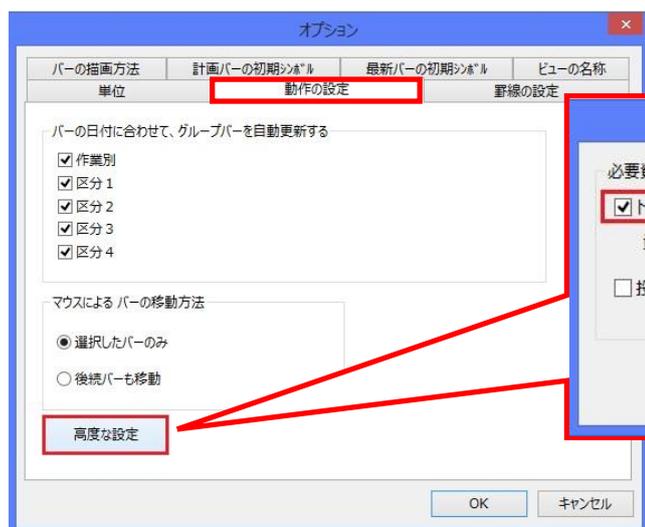
◆(初期設定変更)[必要資源タイプ]の初期設定追加

作業バーに設定する必要資源タイプの初期値を、レベル/トータルで選択できるようになりました。旧バージョンでは、必要資源タイプの初期値は[レベル]であり、[トータル]に変更するには作業バー毎に[プロパティ]から一つずつ設定する必要がありました。今回のバージョンアップにより、デフォルトで[トータル]の作業バーを作成できるようになりました。

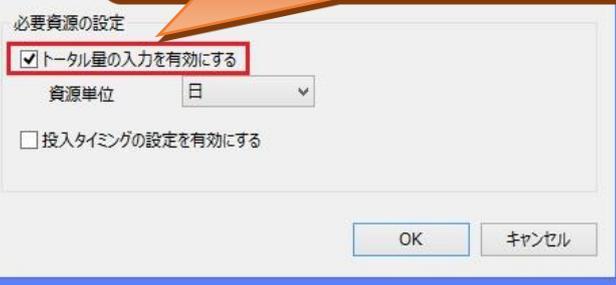


[環境設定]の[作業バー初期値]タブから設定します
デフォルトでは[レベル]にチェックされています

※資源タイプをトータルにするには、オプション[動作の設定]パネルの[高度な設定]で、必要資源のトータル量入力を有効にする必要があります。



デフォルトでは無効なので、チェックを入れます



◆必要資源タイプ[レベル/トータル]とは

工程's 上で扱う資源のタイプを、山積みグラフとの連動の違いで2つに分けた物です。

■必要資源タイプ[レベル]

ある作業における資源の供給量が、期間中一定のまま継続する場合は資源タイプをレベルとします。
(※デフォルトではすべて「レベル」に設定されています)

資源タイプがレベルの場合、作業の期間が変更されても山積みグラフの高さは一定になります。

■必要資源タイプ[トータル]

ある作業を完了するために必要な資源のトータル量があらかじめ決まっている場合は資源タイプをトータルにします。

トータルの場合、作業の期間が変更されると登録されている資源の山積みグラフの高さが連動して変化します。

例えば...

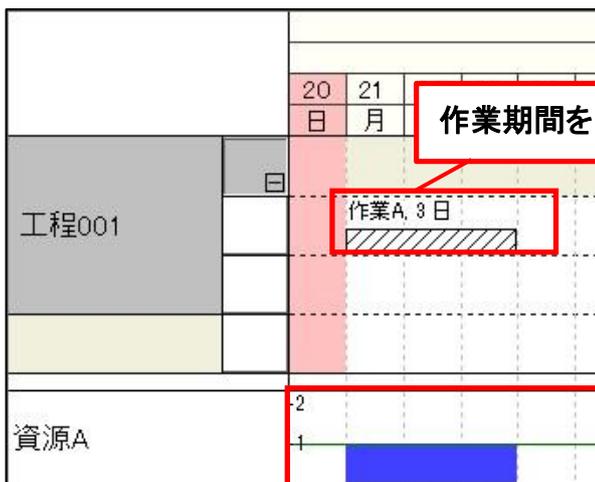


(1)トータルで4日間かかる作業Aに、必要資源[資源A]を設定します。
この時、[量]は1とします。

(2)次に、作業Aの期間を4日→3日にします。

(3)このとき、資源タイプが「レベル」と「トータル」で、それぞれどのような結果になるのか、見ていきます。

レベルの場合



トータルの場合



作業期間を4日→3日にします

「レベル」の場合、必要資源は一定のまま、作業期間のみが短くなりました。

「トータル」の場合は、作業に対してトータルの必要資源量が決められているため、期間が短くなるとその分だけ期間中の必要資源量が増加しています。