



GENECODE

ジーンコード ver 3

ユーザマニュアル

マーキングリファレンス

第 1 版

最終更新日 2018/12/20

目次

第1章	概要	3
第2章	マーキング解説	4
2-1	マーク	4
2-2	ラベル	5
2-3	ラベルインデックス	5
2-4	コマンド	6

第1章 概要

本ドキュメントは、GeneCode で使用するマーキング機能に関する記述をしています。

マーキング機能とは、PC サイトに GeneCode の独自属性(data-gc-xxx)を埋め込むことで、GeneCode へプログラミングすることなく変換指示を行ったり、スマートフォンサイトとの連動箇所や GeneCode パーツ(以下パーツ)への指示を明示的に行うための機能です。

PC サイトへの変更が必要になるため、変更できない場合はこの機能を使用することはできませんが、それによって変換が行えないという事はありません。

一部のマーキングは GeneCode ビルダ―(以下ビルダ―)と連動し、視覚的に埋め込んだ場所、値を確認することができます。

また、システムの制約等で独自属性を埋め込む事ができない場合でも、class 属性で指定することができます。class 属性で指定した場合でも、ビルダ―上や GeneCode の変換過程で全て独自属性に統一されるため、class 属性では取得や出力されません(設定により class 属性でも出力させることも可能)。

独自属性形式、class 属性形式のどちらも属性名・値で使用する英数字は大文字小文字を区別するので、注意してください。

第2章 マーキング解説

2-1 マーク

属性名	data-gc-mark
値	英字始まりの任意の英数字
class 属性表記	GCMARK_値
解説	<p>パーツや JavaScript API で参照する要素に設定する属性です。この属性を設定した場合をパーツと連動させる場合は、セレクト表記ではなく、data-gc-mark で設定した値で連動させることができるようになります。セレクトではなく名前でも連動させることにより、連動箇所以外の要素構成が変わった場合でも連動箇所に影響がでなくなります。</p> <p>テンプレートマッピングファイルで設定する templateMode 列を mark で設定したテンプレートでは、この data-gc-mark 属性が設定されている要素のみ取得できるようになります。詳しくは別紙「設定ファイルリファレンス」を参照してください。</p> <p>この属性を設定した要素は、JavaScript API、gcutil.getElementsByMark で取得することができます。詳しくは別紙「JavaScriptAPI リファレンス」を参照してください。</p> <p>この属性を設定した要素は、ビルダーで視覚的に確認することができます。詳しくはビルダーヘルプを参照してください。</p> <p>1 要素に対して複数のマークを指定することはできません。</p>
例	<p>■属性表記</p> <pre><ul data-gc-mark="news"> ・・・ </pre> <p>■class 属性表記</p> <pre><ul class="GCMARK_news"> ・・・</pre>

	
--	-------

2-2 ラベル

属性名	data-gc-label
値	パーツの仕様で定義された名前、もしくは任意の英数字
class 属性表記	GCLABEL_値
解説	<p>パーツ内で特定の役割を持たせる箇所を指定する場合に使用します。 data-gc-markを指定した要素か、その子孫要素で指定することができます。この属性単体では殆ど意味が無く、基本的にはパーツと組み合わせて使用します（一部パーツはこの属性が必須になっています）。</p> <p>この属性を単体で使用する他に、data-gc-labelindex 属性とあわせて使用することで、制御できるパーツもあります。</p> <p>この属性を設定した要素は、ビルダーで視覚的に確認することができます。詳しくはビルダーヘルプを参照してください。</p> <p>1 要素に対して複数のラベルを設定することはできません。</p>
例	<p>■属性表記</p> <pre><ul data-gc-mark="news"> <li data-gc-label="item">..... </pre> <p>■class 属性表記</p> <pre><ul class="GCMARK_news"> <li class="GCLABEL_item">..... </pre>

2-3 ラベルインデックス

属性名	data-gc-labelindex
値	数字
class 属性表記	GCLABELINDEX_値
解説	ラベルインデックスに対応したパーツに対して順番制御を行う場合に設定します。値は0から順番に指定します。この属性単体では意味が無く、data-gc-label属性と組み合わせて使用します。 1要素に対して複数のラベルインデックスを設定することはできません。
例	<p>■属性表記</p> <pre><ul data-gc-mark="news"> <li data-gc-label="item" data-gc-labelindex="0">..... </pre> <p>■class 属性表記</p> <pre><ul class="GCMARK_news"> <li class="GCLABEL_item GCLABELINDEX_0">..... </pre>

2-4 コマンド

属性名	data-gc-cmd	
値	値	意味
	removeall	この値を指定した要素を含む子孫要素が削除されます。data-gc-mark属性が指定されている要素に同時に指定することはできません。 removeallを設定した要素は、テンプレートで使用するDOM上から消えて無くなるため、どこからも使用されな

		い不要な場所にのみ設定してください。
	remove	<p>この値を指定した要素だけを削除します。data-gc-mark 属性が指定されている要素に同時に指定することはできません。</p> <p>remove を設定した要素は、テンプレートで使用する DOM 上から消えて無くなるため、どこからも使用されない不要な場所にのみ設定してください。</p>
	rename:タグ名	<p>この値を指定した要素が、コロン以降に指定された要素名に変更されます。</p> <p>rename を設定した要素は、テンプレートで使用する DOM 上の要素名も変更されます。変更前の要素名では取得できなくなりますので、注意してください。</p>
class 表記	<p>GCCMD_値</p> <p>※rename を使う場合は、コロンをアンダーバーに変える</p>	
解説	<p>GeneCode への変換指示を指定する属性です。スマートフォンサイトでは不要な HTML ブロックや、PC サイトの要素の構成がパーツの要求する構成に合わない場合などに、PC サイトの構成を変更したり、テンプレート上で変更用の JavaScript を作成や、パーツプリプロセッサ(以下プリプロセッサ)を作成することなく適合させる場合に使用します。</p> <p>この属性を指定した場合は、テンプレートから使用する DOM は各コマンドが実行された後の DOM になります。</p> <p>ビルダーからはデフォルトでコマンドが実行された後の状態で PC サイトが見えます。実行前の状態を確認することもできますので、詳しくはビルダーヘルプを参照してください。</p>	

	<p>1 要素に対して複数のコマンドを設定することはできません。</p>
<p>例</p>	<p>■属性表記</p> <pre><div data-gc-cmd="rename:ul"> ... <div data-gc-cmd="removeall"> ... </div> </div></pre> <p>■class 属性表記</p> <pre><div class="GCCMD_rename_ul"> ... <div class="GCCMD_removeall"> ... </div> </div></pre>