

## 2つのレベルのユーザ操作履歴を獲得するための環境 —その構築及び実験による検証—

2 J - 6

長崎 等 福原 綾介 山田 季史 東 基衛

早稲田大学理工学総合研究センター 早稲田大学大学院理工学研究科  
富士ゼロックス 早稲田大学理工学部

### 1. はじめに

分散適応型情報システム DAISY プロジェクト [1]の一環として、ユーザイベントレベル及びメッセージレベルの2つの異なるレベルでユーザ操作履歴を獲得することができるソフトウェア Object Designer を開発した。本ソフトウェアは適応型ユーザインタフェースのために筆者等が提案したモデルに基づいて構築されている。本発表では上述のソフトウェアの操作履歴を取るために構造及び獲得可能なデータの説明とそれを用いて行なった実験について言及し、その有用性について考察する。

### 2. システムアーキテクチャモデル

本システムは図1のシステムアーキテクチャモデル[2]をベースとしている。このモデルはユーザインタフェースの動的な変更をサポートすることが出来るように設計されている。このモデルの特長として前述の機能を実現するために2つの制御部分を持つことが挙げられる。この構造により2つの制御用データを取得可能である。

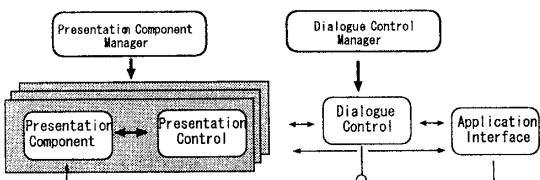


図1：システムアーキテクチャモデル

Application Environment for Logging 2 Levels User Operation Histories  
Hitoshi Nagasaki, Ryosuke Fukuhara, Toshifumi Yamada and Motoei Azuma

School of Science and Engineering, Waseda University

### 3. 2つのレベルのユーザ操作履歴

#### 3.1. センサーによる操作履歴の取得

システムアーキテクチャモデルの各コンポーネントに相当するオブジェクト同士の通信をセンサーを埋め込むことによってフックし、メッセージの内容を記録することが可能である。

またセンサーを個々のオブジェクトに埋め込むために必要なオブジェクトのメッセージは取得しなくても良い。

#### 3.2. ユーザイベントレベルでの履歴

Presentation Component と Presentation Control 間の通信は Presentation Control がユーザイベントレベルでの制御を行っているため、ユーザイベントレベルでの通信となる。そのためここにセンサーを埋め込むことによってユーザイベントレベルでの履歴を取ることが可能となる。

この履歴は従来の通常のソフトウェアでユーザイベントをフックすることによって得られた履歴とほとんど同じものである。

#### 3.3. メッセージレベルでの履歴

Presentation Control と Dialogue Control 間の通信は Dialogue Control が疑似タスクであるメッセージレベルでの制御を行っているため、同様にメッセージレベルでの履歴を取ることが可能となる。

この履歴は Presentation Components のインスタンス間およびその変更を伴うレベルでの対話を制御した際の制御用メッセージである。具体的には Interaction Object の切り替えや、1つの Window, Frame 等の Interaction Object で処理できない場合に制御のために Dialogue Control に送られる通信を記録したものである。

#### 4. Object Designer

##### 4.1. Object Designer の概要

Object Designer はオブジェクト図を作成するドロー系アプリケーションであり、Java 1.1 を用いて作成されている。このソフトウェアには前述の操作履歴獲得機構が組み込んである。このソフトウェアの目的は 2 つのレベルの操作履歴の獲得とその操作履歴の有用性の検証および操作履歴を利用した応用研究をサポートすることである。

##### 4.2. Object Designer の構造

図 2 に示したのが実際の Object Designer の構造である。Java 1.1 の Delegation Event Model を用いて Action Listener に送られるイベントを Presentation Component と Presentation Control 間の通信とみなしている。またそれ以外の個々のコンポーネント間のメッセージのやり取りには特別なメッセージ伝達機構を作成しそれを利用している。

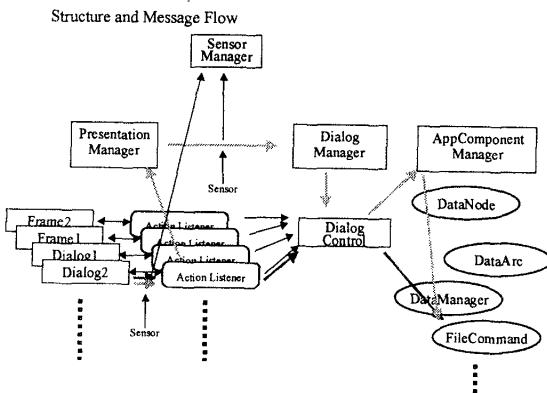


図 2 Object Designer の構造

##### 4.3. 履歴のデータ構造

Object Designer は以下の 2 種類のデータの履歴を残すことが出来る。

###### (1)ユーザイベントレベル

Time, Event, Location, Key Modifiers, Click Count

###### (2)メッセージレベル

Time, Message ID(, Source)

(1)の項目値に関しては、Time の他は現在のところ Java のイベントクラスに依存した情報である。(2)の項目値に関しては現在は Time とメッセージを区別するための ID だけであるが、今後の

ためにメッセージの発信元を示す Source フィールドが用意されている。

#### 5. Object Designer を用いた実験

オブジェクト図の清書作業を本ソフトウェアで行ってもらった。その際のデータ例が図 3 である。ユーザイベントレベル及びメッセージレベルの履歴の分析から失敗におわった操作なども分析可能であった。またこれらの履歴を用いて山田ら[3]がユーザナビゲーションの研究を行った。

A	B	C	D	E	F	G	H
1	885810772240	0.0	0分 0秒	SETCONFIGUSERNAME	1111		
2	885810772230	0.5	0分 05秒	GETCONFAPPDESIZ	1111		
3	885810693220	31.0	1分 31秒	N/A	MOUSE_RELEASED,(206,4),mod=16,clickCount=1	100	
4	885810693210	31.1	1分 31.1秒	SELECTMODE			
5	885810693200	31.2	1分 31.2秒	N/A	MOUSE_CLICKED,(206,109),mod=16,clickCount=1	100	
6	885810673520	101.3	2分 2秒	N/A	MOUSE_RELEASED,(201,109),mod=16,clickCount=1	101	
7	885810673530	104.1	2分 44.1秒	NODEMODE			
8	885810674430	104.2	2分 44.2秒	N/A	MOUSE_RELEASED,(177,21),mod=16,clickCount=1	101	
9	885810680720	108.5	2分 35秒	N/A			
10	885810695710	123.5	2分 35.5秒	N/A	MOUSE_RELEASED,(177,21),mod=16,clickCount=1	101	
11	885810695710	123.6	2分 35.6秒	NODEMODE			
12	885810695720	123.5	2分 35.5秒	N/A	Node		
13	885810695730	124.1	2分 35.9秒	N/A	101		
14	885810698370	124.1	2分 35.9秒	N/A			
15	885810698320	124.1	2分 35.9秒	N/A	MOUSE_RELEASED,(61,47),mod=16,clickCount=1	100	
16	885810698400	126.2	2分 52秒	ADDATANODE			
17	885810698400	126.2	2分 52秒	GETCONFNAME	10		
18	885810698400	126.2	2分 52秒	GETCONFNAME	1111		
19	885810698430	127.0	2分 52.6秒	GETCONFNAME	30		
20	885810698340	127.0	2分 52.6秒	GETCONFNAME	800		
21	885810698340	127.1	2分 52.7秒	CLASSWIZARD	100		
22	885810698340	127.1	2分 52.7秒	SELECTNODE			
23	885810698340	127.1	2分 52.7秒	N/A	MOUSE_CLICKED,(61,47),mod=16,clickCount=1	100	
24	885810698390	127.2	2分 52.8秒	N/A			
25	885810698390	127.2	2分 52.8秒	N/A	MOUSE_RELEASED,(61,47),mod=16,clickCount=1	100	
26	885810699510	127.3	2分 53.9秒	GETONENODE	30		
27	885810699510	127.3	2分 53.9秒	CLASSEVALUATE	300		
28	885810699510	127.3	2分 53.9秒	CLASSEVALUATE	301		
29	885810691050	137.8	2分 17.8秒	N/A	CLASSEVALUATE	301	
30	885810615740	143.5	2分 23.5秒	CLASSWIZARD	301		
31	885810615740	143.5	2分 23.5秒	N/A	CLASSEVALUATE	301	
32	885810691080	176.8	3分 58.9秒	CLASSWIZARD	802		
					次へ>		
							802

図 3 : 実際の操作履歴

#### 6. 考察および今後の課題

実験での分析結果や他の応用研究の結果からこのシステムによって得られた履歴は、イベントのみで得られる履歴に対してより多くの情報を提供し、タスクの特定を容易にした。また 2 タイプのメッセージを比較することにより今まで得られなかった失敗操作などを取得可能となつた。

また、現在は Interaction Object 内だけで処理できるものに関してはメッセージを送らないことになっているが、今後は、自分自身に対して処理依頼メッセージを送るように変更したほうがより正確なデータがとれると考えられる。

#### 参考文献

- [1] 東, 野中, 長崎, 木村, 「分散・適応型システム実現のフレームワークと目標」情報処理学会, 第 53 回全国大会講演論文集
- [2] 長崎, 東「適応型ユーザインターフェースを実現するためのシステムアーキテクチャ」情報処理学会, 第 52 回全国大会講演論文集
- [3] 山田, 福原, 長崎, 東, 「タスク実施支援システムの研究」, 情報処理学会, 第 56 回全国大会講演論文集