



Open SDV API

HMI API

バージョン 202503 α
発行 2025年3月31日

変更履歴

バージョン	発行日	備考
202503 α	2025年3月31日	初版

目次

Dev

- DevTools
- AccessLevel
- Types

BackendService

- Review
- Certification
- OTA

- Payment

Script

Logic

- Communication
- Save
- Location
- Log
- String
- Math
 - Vector
 - Matrix
- Timer
- Collision
- Error
- Resource
- UserAuthentication

App

Switch

Input

- Keyboard
- Mouse
- Touch
- Joystick

Sound

- Common
 - SoundEffect
- App
 - SoundEffect
 - Music
 - Voice
- Alert
 - SoundEffect
 - Voice

Graphics

- Common
 - StartUpScreen
 - Background
 - ColorSet
 - Cursor
- Object
 - Texture
 - Background
 - Primitive
 - Circle
 - Rectangle
 - Triangle
 - Line
- Text
- Video
- Layout
 - VerticalLayout
 - HorizontalLayout
- View
- View

①対象 (オブジェクト)	API要素	③論理レベル (セマンティックレベル)				④物理レベル (シンタックスレベル)				②対象に関する情報・考察 (API実定のための準備・根拠)	
		名称	引数	戻り値	ビークルOSカーネル (ノビークルライブラリ/ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	名称	引数 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	戻り値 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	ビークルOSカーネル (ノビークルライブラリ/ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	対象の定義	対象に関する想定
Script	サイ ビス コー ル	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作									
		イベント通知の開始/停止									
	イ ト ベン	優先度1									
		優先度2									
Logic.Communication	サイ ビス コー ル	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作									
		イベント通知の開始/停止									
	イ ト ベン	優先度1									
		優先度2									
Logic.Save	サイ ビス コー ル	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作									
		イベント通知の開始/停止									
	イ ト ベン	優先度1									
		優先度2									
Logic.Location	サイ ビス コー ル	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作									
		イベント通知の開始/停止									
	イ ト ベン	優先度1									
		優先度2									
Logic.Log	サイ ビス コー ル	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作	ログの出力 print			・ format ・ arg0 ・ arg1 ・ ...					
		イベント通知の開始/停止									
	イ ト ベン	優先度1									
		優先度2									
Logic.String	サイ ビス コー ル	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作									
		イベント通知の開始/停止									
	イ ト ベン	優先度1									
		優先度2									
	サイ ビス コー ル	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作									
		乱数 (整数) の取得 randomI	乱数の最大値 max	0-maxまでの整数							
		乱数 (浮動小数点数) の取得 randomF	乱数の最大値 max	0-maxまでの実数							
		絶対値の取得 abs	x	xの絶対値							
		正弦値の取得 sin	x	xの正弦							
		余弦値の取得 cos	x	xの余弦							
		正接値の取得 tan	x	xの正接							
		逆正弦値の取得 arcSin	x	xの逆正弦							

①対象 (オブジェクト)	API要素	③論理レベル (セマンティックレベル)			④物理レベル (シンタックスレベル)				②対象に関する情報・考察 (API既定のための準備・根拠)			
		名称	引数	戻り値	ピークOSカーネル (ノピークライブラリ/ピークミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	名称	引数 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	戻り値 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	ピークOSカーネル (ノピークライブラリ/ピークミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	対象の定義	対象に関する想定	
Logic.Math	サービス コール	逆余弦値の取得 arcCos	x	xの逆余弦								
		逆正接値の取得 arcTan	x	xの逆正接								
		逆正接値の取得 arcTan2	y, x	y/xの逆正接								
		平方根の取得 sqrt	x	xの平方根								
		べき乗値の取得 pow	x, y	xのy乗								
		剰余値の取得 mod	x, y	xをyで割った余り								
		小数以下を0に向かって切り捨てる roundOff	x	xの小数以下を0に向かって切り捨てた値								
		小数以下を切り捨てる floor	x	xの小数以下を切り捨てた値								
		小数以下の値を取得 fraction	x	xの小数以下の値								
		クランプ値の取得 clampS32	min, max, x	xをminとmaxでクランプした値								
		指数値の取得 exp	x	eのx乗								
		小さい方の値を取得 min	x, y	x, yの小さい方の値								
		大きい方の値を取得 max	x, y	x, yの大きい方の値								
		角度をラジアンに変換 degRad	degree	degreeをラジアンに変換した値								
		ラジアンを角度に変換 radDeg	radian	radianを角度に変換した値								
	イベント通知の 開始/停止											
	イベント 優先度1											
	イベント 優先度2											
	Logic.Math.Vector	サービス コール	コンフィグレーション 状態参照 制御操作									
			ベクトルの生成 create	x, y	Vector2							
ベクトルの生成 create			x, y, z	Vector3								
ベクトルの生成 create		x, y, z, w	Vector4									
ベクトルの加算 add		x, y	xとyの和	Vector2, 3, 4についてそれぞれ定義								
ベクトルの減算 subtract		x, y	xとyの差	Vector2, 3, 4についてそれぞれ定義								
ベクトルのスカラー倍 multiply		x, s	xのs倍	Vector2, 3, 4についてそれぞれ定義								
ベクトルの内積 dot		x, y	xとyの内積	Vector2, 3, 4についてそれぞれ定義								
ベクトルの外積 cross		x, y	xとyの外積	Vector3のみ								
ベクトルの長さ length		x	xの長さ	Vector2, 3, 4についてそれぞれ定義								
ベクトルの正規化 normalize		x	xを正規化したベクトル	Vector2, 3, 4についてそれぞれ定義								
イベント通知の 開始/停止												
イベント 優先度1												
イベント 優先度2												
Logic.Math.Matrix		サービス コール	コンフィグレーション 状態参照 制御操作									
	行列の生成 create		x11, x12, x21, x22	Matrix2x2								
	行列の生成 create		x11, x12, x13, x21, x22, x23, x31, x32, x33	Matrix3x3								
	行列の生成 create	x11, x12, x13, x14, x21, x22, x23, x24, x31, x32, x33, x34, x41, x42, x43, x44	Matrix4x4									
	単位行列の生成 createIdentity2		2次元単位行列									
	単位行列の生成 createIdentity3		3次元単位行列									
	単位行列の生成 createIdentity4		4次元単位行列									
	行列の加算 add	A, B	AとBの和									
	行列の減算 subtract	A, B	AとBの差									
	行列の乗算 (行列, 行列) multiply	A, B	AとBの積									
	行列の乗算 (行列, ベクトル) multiply	A, x	Aとxの積									
	行列の乗算 (行列, スカラー) multiply	A, s	Aのs倍									

①対象 (オブジェクト)	API要素	③論理レベル (セマンティックレベル)				④物理レベル (シンタックスレベル)				②対象に関する情報・考察 (API既定のための準備・根拠)	
		名称	引数	戻り値	ビークルOSカーネル (ビークルライブラリ/ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	名称	引数 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	戻り値 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	ビークルOSカーネル (ビークルライブラリ/ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	対象の定義	対象に関する想定
Input.Keyboard	イベント	優先度1									
		優先度2									
	サービスコール	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作	入力開始 (キーボードを表示) startKeyboardInput 入力完了 (キーボードを非表示) completeKeyboardInput			ソフトウェアキーボードを想定する。					
イベント	優先度1	文字入力を検知 onTextInput		入力された文字							
	優先度2										
Input.Mouse	サービスコール	コンフィグレーション									
		状態参照									
		制御操作									
		イベント通知の開始/停止									
	イベント	優先度1									
優先度2											
Input.Touch	サービスコール	コンフィグレーション									
		状態参照	タッチ点数を取得 getTouchNum		タッチ点数						
		状態参照	タッチ点のIDを取得 getTouchId	タッチ点の認識番号 number	タッチ点のID						
		状態参照	タッチ点の位置を取得 getPosition	タッチ点のID id	タッチ点の位置 (2次元ベクトル)						
		状態参照	タッチ点が押されているかどうかを判定 isDown	タッチ点のID id	タッチ点が押されているかどうか						
		状態参照	タッチ点とそのフレームで押されたかどうかを判定 isPressed	タッチ点のID id	タッチ点とそのフレームで押されたかどうか						
		状態参照	タッチ点とそのフレームで放されたかどうかを判定 isReleased	タッチ点のID id	タッチ点とそのフレームで放されたかどうか						
		状態参照	タッチ点とそのフレームでタップされたかどうかを判定 isTapped	タッチ点のID id	タッチ点とそのフレームでタップされたかどうか						
		状態参照	タッチ点とそのフレームでダブルタップされたかどうかを判定 isDoubleTapped	タッチ点のID id	タッチ点とそのフレームでダブルタップされたかどうか						
		状態参照	タッチ点とそのフレームでロングタップされたかどうかを判定 isLongTapped	タッチ点のID id	タッチ点とそのフレームでロングタップされたかどうか						
		状態参照	タッチ点とそのフレームでフリックされたかどうかを判定 isFlicked	タッチ点のID id	タッチ点とそのフレームでフリックされたかどうか						
		状態参照	フリックの始点位置を取得 getFlickPosition	タッチ点のID id	フリックの始点位置 (2次元ベクトル)						
		状態参照	フリックの方向を取得 getFlickDirection	タッチ点のID id	フリックの方向 (2次元ベクトル)						
	制御操作	入力の無効化 invalidate			この関数実行後から次のフレーム開始までの間、タッチの入力値の取得を無効化する						
	イベント	優先度1									
優先度2											
Input.Joystick	サービスコール	コンフィグレーション									
		状態参照	ボタンが押されているかどうかを判定 isDown	キーの種類 ・ 決定 ・ 戻る ・ 十字キー	ボタンが押されているかどうか						
		状態参照	ボタンがそのフレームで押されたかどうかを判定 isPressed	↑	ボタンがそのフレームで押されたかどうか						
		状態参照	ボタンがそのフレームで放されたかどうかを判定 isReleased	↑	ボタンがそのフレームで放されたかどうか						
		状態参照	ボタンのアナログ入力値を取得 getAnalog	↑	ボタンのアナログ入力値						
	制御操作	入力の無効化 invalidate			この関数実行後から次のフレーム開始までの間、ジョイスティックの入力値の取得を無効化する						
イベント	優先度1										
	優先度2										
サービスコール	コンフィグレーション										
	制御操作	共通サウンドの再生 play	・ 共通サウンドの種類 OK, Cancel, NG, CursorMove, Alert, Open, Close等 ・ 音量 (0-255) ・ 優先順位 (0-100)		Sound.App.SoundEffect.playの「ビークルOSカーネルに実装する機能等」の欄を参照						

①対象 (オブジェクト)	API要素	③論理レベル (セマンティックレベル)				④物理レベル (シンタックスレベル)				②対象に関する情報・考察 (API実装のための準備・根拠)	
		名称	引数	戻り値	ビークルOSカーネル (ビークルライブラリ/ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	名称	引数 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	戻り値 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	ビークルOSカーネル/ (ビークルライブラリ/ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	対象の定義	対象に関する想定
Sound.Common.SoundEffect	スコール	共通サウンドのデータを上書き overwrite	共通サウンドの種類 OK, Cancel, NG, CursorMove, Alert, Open, Close等 ・置き換え先の音源 idで指定		デフォルトで入っていない音源にはidを割り振り、idを指定して再生や置き換えなどを行う。						
		共通サウンドのデータをリセット reset	共通サウンドの種類 OK, Cancel, NG, CursorMove, Alert, Open, Close等								
	イベント	イベント通知の 開始/停止									
		優先度1									
Sound.App.SoundEffect	サイビスコイル	コンフィグレーション									
		状態参照 SoundEffectハンドルのステータスを取得 getStatus	SoundEffectハンドル	以下の内のいずれか ・ PLAYING (再生中) ・ WAITING (再生待機中) ・ STOPPED (再生終了) ・ PAUSED (ポーズ中)	SoundEffectの再生中はPLAYING、SchedulePlayによる再生待機中はWAITING、再生が完了したもの、あるいはStopやCancelScheduleによって二度と再開されなくなったものはSTOPPED、ポーズ中のものはPAUSEDとなる。						
		再生中のSoundEffectを取得 getPlaying		SoundEffectハンドルの配列 (長さは最大3)							
		スケジュールされたSoundEffectを取得 getScheduled		SoundEffectハンドルの配列 (長さは無制限)							
		制御操作 SoundEffectを再生 play	音源を表すid ・音量 ・優先順位 (0-100)	SoundEffectハンドル	Sound.CommonとSoundEffectと合わせた同時再生数の最大値は3つ。 4つ目を再生すると残り3つのうち最も優先順位が低いものが停止する。						
		SoundEffectをループ再生 playLoop	音源を表すid ・音量 ・優先順位 (0-100) ・ループの回数 (最大256回) ・ループの間隔	SoundEffectハンドル							
		SoundEffectの再生をスケジュールする schedulePlay	音源を表すid ・音量 ・優先順位 (0-100) ・遅延させる時間	SoundEffectハンドル	引数で指定した時間が経過してから再生を行う。						
		SoundEffectの中断 pause	SoundEffectハンドル		ハンドルで指定したSoundEffectをポーズする。 下記のUnPauseメソッドをポーズしたSoundEffectに対して呼ぶことで再生が再開される。						
		SoundEffectの再開 unPause	SoundEffectハンドル								
		SoundEffectの停止 stop	SoundEffectハンドル		ハンドルで指定したSoundEffectを停止する。 Pauseとは異なり、再開することはない。						
	スケジュールをキャンセル cancelSchedule	SoundEffectハンドル		再生が予定されているSoundEffectに対してキャンセル処理を行う。							
	イベント	イベント通知の 開始/停止									
		優先度1									
	Sound.App.Music	サイビスコイル	コンフィグレーション								
状態参照											
制御操作 Musicの再生 play			音源を表すid ・音量		同時に再生できるMusicは1つのみであり、2つ目を再生すると現在再生中のものが停止する。 常時ループ再生され、アプリの終了または中断で自動的に停止する。						
Musicの中断 pause											
Musicの再開 unPause											
Musicの停止 stop											
Musicのフェードイン fadeIn		フェードインにかかる時間									
Musicのフェードアウト fadeOut		フェードアウトにかかる時間									
イベント		イベント通知の 開始/停止									
		優先度1									
	コンフィグレーション	状態参照 voiceハンドルの状態を取得 getStatus	voiceハンドル	以下の内のいずれか ・ PLAYING (再生中) ・ WAITING (再生待機中) ・ STOPPED (再生終了) ・ PAUSED (ポーズ中)	Voiceの再生中はPLAYING、バッファに積まれている間や、中断時の挙動をREPLAYにしたことによる再生待ちはWAITING、Stopメソッドや中断時の挙動をSTOPに設定したことによる再生終了はSTOPPED、Pauseメソッドや中断時の挙動をPAUSEに設定したことによるポーズはPAUSEDとなる。						
		再生中のボイスを取得 getPlaying		voiceハンドル							
		待機中のボイスを取得 getWaiting		voiceハンドルの配列							

①対象 (オブジェクト)	API要素	③論理レベル (セマンティックレベル)				④物理レベル (シンタックスレベル)				②対象に関する情報・考察 (API策定のための準備・根拠)	
		名称	引数	戻り値	ビークルOSカーネル / ビークルライブラリ / ビークルミドルウェア に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	名称	引数 単位 (LSB)・型・ビット長	戻り値 単位 (LSB)・型・ビット長	ビークルOSカーネル / ビークルライブラリ / ビークルミドルウェア に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	対象の定義	対象に関する想定
汎用SW Switch	コンフィグレーション	コンフィグ情報取得 getConfig	なし	成功or失敗 成功の場合は、以下の構造体を返す ・搭載位置		getConfig	なし	カスタマイズや、操作不可能なスイッチのみ返却する。 ・搭載位置(Position) 以下を基本とし基本以外は各社任意 ・HVAC.[] ・Navi.[] ・FrontPanel.[] ・Ceiling.[] ・Handle.[] ・Meter.[] ・Pedal.[] ・Shift.[] ・BackSeat.[] ※***.[]は数字を示す。最初の[]は段数を示し、次の[]は運転席から近距離順に番号を振る	戻り値の例 Switch.0.Position = "HVAC.0.0" Switch.0.IdNumber = 0x***** Switch.0.PressStyle = Button Switch.0.LED = True Switch.0.DefaultFunction = "HVAC.TempUpDriverSide"		
			↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑		
	・状態参照	スイッチの押下状態 getSwitchStatus	スイッチID	押下状態(SwitchStatus)	OSにてスイッチのチャタリング除去を行い通知する。チャタリングと連打は各OEMにて判断する。	getSwitchStatus	スイッチID	押下スタイルによって、戻り値が違う。 各スイッチの戻り値は以下 <PressStyle = Button> ・押下中(Pressed) ・非押下(Released) <PressStyle = Toggle> ・ON ・OFF <PressStyle = Rotary> ・アクション無し(NoAction) ・時計回り(Clockwise) ・反時計回り(Anticlockwise)	OSにてスイッチのチャタリング除去を行い通知する。チャタリングと連打は各OEMにて判断する。		
		スイッチの現在モード getSwitchMode	無し	デフォルト(Default) ・カスタマイズされていない状態を示す		getSwitchMode	無し	デフォルト(Default)			
		↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
		↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
		↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
	・制御操作 (高優先度順)	スイッチのカスタマイズ情報 getSwitchCustomiz	スイッチID	スイッチIDに連動したカスタマイズ後のSW情報を取得する	・カスタマイズされたかどうかはかわらず、スイッチの一覧を返す。 ・現在のユーザーに対応したスイッチの一覧を返す。 ・スイッチの現在モードがカスタマイズ以外でも正常応答する。	getSwitchCustomiz	スイッチID	・カスタマイズ後の割り当て機能(CustomizeFunction)	戻り値の例 CustomizeFunction = "HVAC.TempUpDriverSide"		
		スイッチのLEDの輝度を取得 getSwitchLEDBrightness	スイッチID	スイッチIDに連動したLEDの輝度を%で返す 正常状態 ・0%~100% 故障状態 ・101%:オープン ・102%:ショート	・ハード的に故障状態が検知できない場合は、0%~100%が返却される。 ・101%~が返却された場合は故障状態となる。	getSwitchLEDBrightness	スイッチID	LEDの輝度を取得する 正常状態 ・0%~100% 故障状態 ・101%:オープン ・102%:ショート			
		スイッチのLEDの輝度を設定 setSwitchLEDBrightness	スイッチID、輝度(%)	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないスイッチIDが指定 ・停車(ゲーム)モード以外の操作 ・LEDの設定がないスイッチの操作 ・LEDが異常(オープン、ショート)	・停車(ゲーム)モード以外には操作できない。 ・連続で操作された場合の優先度は、APIコンセプトの原則に従う。 ・停車(ゲーム)モードから停車(ゲーム)モード以外に移行した場合は、即座に機能に対するLEDの点滅を復帰させる。 例: エアコンON中に、停車(ゲーム)モード中にエアコンのLEDを操作し消灯にした。その後、走行したためゲームモードを解除した場合、即座にエアコンのLEDを点灯させる。	setSwitchLEDStatus	スイッチID、点滅灯	・成功 ・失敗: LED異常(OPEN or SHORT) ・失敗: LEDの設定がないスイッチの操作 ・失敗: スイッチの現在モードが停車(ゲーム)モード以外			
	スイッチの現在モードを変更する setSwitchMode	モード	受付成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないモードが指定 ・走行中にもかかわらず、停車(ゲーム)モードに変更	・走行中に停車(ゲーム)モードに変更された場合は、失敗を返す。 ・デフォルトやカスタマイズモードに変更する場合、意図しないカスタマイズ変更による混乱を防ぐため、ユーザーに問い合わせを要する。 ・ユーザー問い合わせで許諾された場合に初めてデフォルトモード以外に遷移する。 ・ユーザー問い合わせを持ってからAPIの返却を実施すると、APIコンセプトの応答時間原則から逸脱するため、本APIでは要求のみを受け付け、結果はイベント通知にて通知する。	setSwitchMode	無し	・成功(要求受付) ・失敗: 走行中によるゲームモードに変更				
	スイッチのカスタマイズ setSwitchCustomiz	スイッチID、用途 ※配列	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないスイッチIDが指定 ・必須のスイッチが消失 ・設定のない用途が指定	・同一の用途が複数あっても許可する。例: すべてのスイッチをエアコンON/OFFスイッチに割り当てる。 ・ただし、必須のスイッチが消失するような設定がされた場合は、OSの機能により失敗を返す。例: エアコンが一切操作できなくなるようなカスタマイズ変更がされた場合。 ・UIの操作で一時的に必須スイッチが消失する可能性があるが、OSは考慮せずUIの工夫で対応する。 例: エアコン温度UPとDOWNを入れ替えた場合 ①UPをDOWNに変更 ②DOWNをUPに変更 という操作をするが、①の操作で一時的に温度がUPできず、DOWNしかできないことになる。この場合、別途確認印を設け、確定如押下後に"UPをDOWN"と"DOWNをUP"を設定する。	setSwitchCustomiz	スイッチID、用途 ※配列	・成功(要求受付) ・失敗: 走行中によるゲームモードに変更				

①対象 (オブジェクト)	API要素	③論理レベル (セマンティックレベル)				④物理レベル (シンタックスレベル)				②対象に関する情報・考察 (API策定のための準備・根拠)		
		名称	引数	戻り値	ビークルOSカーネル / ビークルライブラリ / ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	名称	引数 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	戻り値 単位 (LSB) ・ 型 ・ ビット長	ビークルOSカーネル / ビークルライブラリ / ビークルミドルウェア) に実装する機能等 (安全性に関する考察等)	対象の定義	対象に関する想定	
イベント	・ イベント通知の開始/停止	イベント通知設定 スイッチIDが必要なAPIのイベント通知を行う startEventNotification	スイッチID、イベントID、開始/停止 イベントIDは以下。※IDは未定。用途のみ記載 ・ スイッチの押下状態 ・ LEDの点消灯 ・ スイッチのカスタマイズ変更	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・ 設定のないスイッチIDが指定 ・ 設定のないイベントIDが指定		startEventNotification						
		イベント通知設定 スイッチIDに紐付かないイベントの開始/停止を行う startEventNotification	イベントID、開始/停止 イベントIDは以下。※IDは未定。用途のみ記載 ・ スイッチの現在モード変更	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・ 設定のないイベントIDが指定		startEventNotification						
	・ 優先度1	スイッチの押下状態	無し	スイッチID 押下スタイル(PressStyle) 押下状態(SwitchStatus)	OSにてスイッチのチャタリング除去を行い通知する。チャタリングと連打は各OEMにて判断する。				スイッチID(idNumber)、押下スタイル(PressStyle)、押下状態(SwitchStatus)を返す 押下状態(SwitchStatus)は押下スタイルによって、戻り値が違 う。 各スイッチの戻り値は以下 <PressStyle = Button> ・ 押下中(Pressed) ・ 非押下(Released) <PressStyle = Toggle> ・ ON ・ OFF <PressStyle = Rotary> ・ アクション無し(NoAction) ・ 時計回り (Clockwise) ・ 反時計回り (Anticlockwise)			
		スイッチのLEDの輝度	無し	スイッチID 正常状態 ・ 0~100% 故障状態 ・ 101:オープン ・ 102:ショート								
		スイッチのカスタマイズ変更	無し	スイッチID、用途 ※配列					スイッチID、用途 ※配列			
		スイッチの現在モード変更	無し	デフォルト(Default) ・ カスタマイズされていない状態を示す カスタマイズ(Customization) ・ スイッチをユーザー任意に設定しているモードを示す 停車(ゲーム)モード(StopMode) ・ スイッチを押下しても、デフォルトまたはカスタマイズで設定した機能が動作しなくなり、押下状態しか通知しないモードを示す					デフォルト (Default) ・ カスタマイズされていない状態を示す カスタマイズ(Customization) ・ スイッチをユーザー任意に設定しているモードを示す 停車(ゲーム)モード(StopMode) ・ スイッチを押下しても、デフォルトまたはカスタマイズで設定した機能が動作しなくなり、押下状態しか通知しないモードを示す			