

GeneXus18U9 以降で GAM オブジェクトが初期化される仕様 に関しまして

平素より GeneXus 製品をご愛顧賜りまして誠にありがとうございます。
GeneXus18U9 以降、特定の条件において既定の GAM オブジェクトが再インポートされ、
GAM オブジェクトが初期化される仕様についてご案内します。

本件に関わる製品

- GeneXus
- Gxserver
- WorkWithPlus for Web

本書における用語：

ナレッジベースを KB と表記する場合があります。

GeneXus を GX と表記する場合があります。

WorkWithPlus for Web を WWP と表記する場合があります。

目次

GeneXus18U9 以降で GAM オブジェクトが初期化される仕様に関しまして.....	1
目次.....	1
1. 仕様の概要	2
GAM オブジェクトが初期化した場合の対応策.....	2
GAM オブジェクトが初期化しないようにする予防策	3
予防策① オブジェクトを「名前を付けて保存」	3
予防策② GAM オブジェクトを更新しないように設定	3
2. 仕様の詳細説明	5
3. WorkWithPlus for Web で GAM を使用する場合	5

1. 仕様の概要

GeneXus18U9以降、ナレッジベースをバージョンアップしてからの全てリビルドやGXserverから作成した新しいナレッジベースを初めてビルドする際にGAMオブジェクトが再度インポートされ、既定のGAMオブジェクトが初期化されます。

シナリオ例：

1. 新規KB_1を作成し、GAMを適用
2. GAMオブジェクトに変更を加える
(例：オブジェクト名をGAMEExampleLogin→Loginに変更、イベントコードを追加)
3. KB_1をGXserverに送信
4. GXserverから新規KB_2を作成しビルドする

GeneXusのバージョンによってKB_2では以下のようになります。

- (1) GX18U9以上：KB_1でGAMに加えた変更がKB_2で**初期化される**
- (2) GX18U8以下：KB_1でGAMに加えた変更がKB_2で初期化されない

GAMオブジェクトが初期化した場合の対応策

各GAMオブジェクトの「履歴」から初期化される直前にリビジョンを戻す。

リビジョン	名前	変更日付	ユーザー	作成されたバージョン	バージョンの最新	リビジョン日
4	GAMEExampleLogin	2023/11/22...	GeneXus			2024/10/17...
3	Login	2024/10/10...				2024/10/10...

開く(O) F12
比較対象となる左側を選択(S)
現リビジョンと比較(R)
このリビジョンに戻す(S)

GAM オブジェクトが初期化しないようにする予防策

予防策① オブジェクトを「名前を付けて保存」

変更を加えたいオブジェクトを「名前を付けて保存」し、別名保存されたオブジェクトに変更を加える。

補足：

オブジェクトが内部的に持つ GUID によって初期化されるオブジェクトが判定されます。そのため、既定の GAM オブジェクトの名前を変更しても GUID は変更されないため、既定の GAM オブジェクトの名前変更は予防策になりません。

参考 wiki：GAM - 例

<http://wiki.genexus.jp/hwikibypageid.aspx?21993>

wiki より抜粋：

新しいビルドがインストールされるたびに例が更新される可能性があるため、配布されている例をそのまま使用するのではなく、ロジックを再利用（またはルック アンド フィールをカスタマイズ）する場合は、これらの例を「名前を付けて保存」する必要があります。

予防策② GAM オブジェクトを更新しないように設定

「ツール」→「GeneXus Access Manager」→「インストール設定」から「GAM 設定」画面を開き、GAM が更新されないように設定する。（次ページに参考画像）

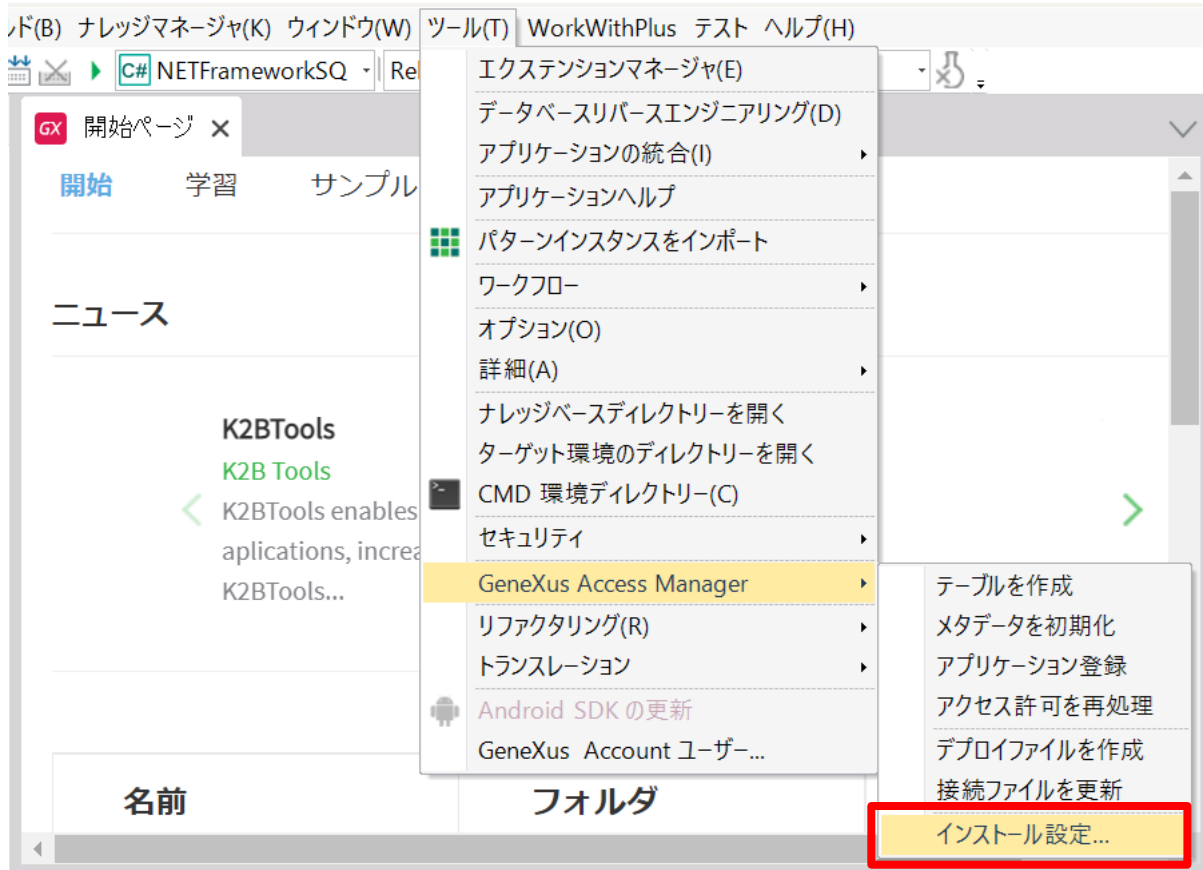
注意事項 1:

KB をバージョンアップした際に、GAM に修正や機能追加があっても GAM オブジェクトが再インポートされません。

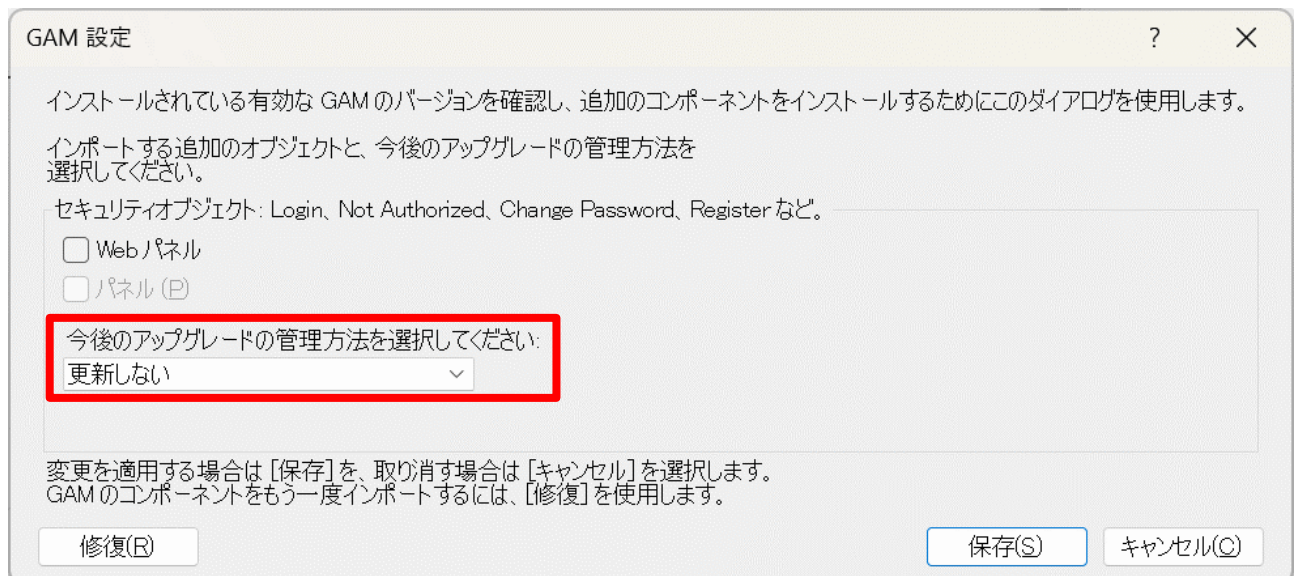
注意事項 2:

GAM を有効化（「Enable Integrated Security」プロパティを True に変更）した際にも「GAM 設定」画面が表示されますが、ここで「更新しない」を設定すると、はじめての GAM オブジェクトインポートが実行されませんので、GAM の有効化を行うタイミングでは「更新しない」設定は行わないでください。

- ・「ツール」→「GeneXus Access Manager」→「インストール設定」



- ・下図赤枠を「更新しない」に設定することで GAM が更新されない



2. 仕様の詳細説明

「GAM オブジェクトが初期化される」仕様変更は下記のバグ修正によるものです。

SAC#60202 : GAM - 初めてリビルドを行うときに GAM xpz のインポートが完了しない
https://sac.genexus.jp/viewtr_saclist.aspx?60202

そのため、下記の挙動の違いは、厳密に言えば仕様の変更によるものではなく、バグ修正によるものです。

- (1) GX18U9 以上 : GAM に加えた変更が初期化される → バグ修正による本来の挙動
- (2) GX18U8 以下 : GAM に加えた変更が初期化されない → バグによる挙動

上記 SAC に記載しておりますが、GX18U8 以下で GAM オブジェクトがインポートされないことを解決する必要がある場合は、手動で下記の場所にある xpz をインポートしてください。

<GX インストール フォルダ>¥Library¥GAM

3. WorkWithPlus for Web で GAM を使用する場合

WWP で GAM を使用する場合、GeneXus が生成する GAM オブジェクトに WWP が変更を加えます。WWP が変更を加えても GAM オブジェクトはもともと GeneXus が生成したオブジェクトのため、GeneXus18U9 以上を使用する場合は前述の「GAM オブジェクトが初期化される」現象が発生します。

2025 年 5 月にリリースした WorkWithPlus for Web 15U4.5 では GeneXus18U9 以上であっても次の 2 つのケースで GAM オブジェクトが初期化されない変更が加えられました。

- ・ナレッジベースをバージョンアップしてからの全てリビルド
- ・GXserver から作成した新しいナレッジベースを初めてビルド

次ページに続く

シナリオ例：

1. 新規 KB_1 を作成し、WWP をインポート（デザインシステムウィザードで GAM にチェックを入れる）
2. KB_1 で WWP が自動で GAM オブジェクトに変更を加える（オブジェクト名の変更や Event コードの追加）
3. KB_1 を Gxserver に送信
4. Gxserver から新規 KB_2 を作成しビルドする

WWP のバージョンによって KB_2 では以下ようになります。

- (1) GX18U9 以上+WWP15U4.5 未満：

KB_1 で WWP が GAM オブジェクトに加えた変更が初期化される

- (2) GX18U9 以上+WWP15U4.5 以降：

KB_1 で WWP が GAM オブジェクトに加えた変更が**初期化されない**

GX18U9 以上+WWP15U4.5 未満の「GAM オブジェクトの初期化」に対しては、

「[1. 仕様の概要](#)」で説明した対応策と予防策は有効です。

当資料について、ご不明な点などございましたら、ライセンスご購入先の弊社パートナー企業
ご担当者様までお問い合わせをお願い致します。弊社からライセンスを購入されたお客様は、
以下のアドレスへご連絡ください：

ジェネクス・ジャパン株式会社：customersupport@genexus.jp

今後とも倍旧のご厚情を賜りたく、何卒宜しくお願い申し上げます。

ジェネクス・ジャパン株式会社

〒141-0031 東京都品川区西五反田 2 丁目 27 番 3 号

2025 年 5 月 初版