

- ・入力する
    - ×：ユーザが入力する
    - ：ユーザが名前を入力欄Aに入力する
    - ×：制御命令を入力する
    - ：Aがキーボードで
  - ・出力する
    - ×：データを出力する
    - ：携帯が住所データを画面に出力する
    - ×：エラーメッセージを出力する
    - ：Aがエラーメッセージを画面上に出力する
  - ・描画する
    - ×：ナビが描画する。
    - ：ナビが地図を描画する。  
(いつ、どんな、どこにが不明)
  - ・表示する
    - ×：ダイアログを表示する。
  - ・案内する
    - ×：ナビが案内する
    - ：自社の現在地が、案内点手前100mに到着したとき、音声にて経路方向を案内する。
  - ・送信する
    - ×：Aシステムが送信する
    - ：Aシステムが伝文BをCシステムに送信する。
  - ・取得する
    - ×：車速は通信から取得する。
    - ：コンピュータBは、車速をコンピュータAから通信で取得する。
  - ・受信する
    - ×：書き込みデータを受信する。
    - ：FIFOバッファからデータを受信する
  - ・受信する
    - ×：システムが受信する
    - ：カーナビのシステムがサーバから地図データを受信する
  - ・設定する
    - フラグを設定する
  - ・検索する
    - タスクXが検索する
  - ・送信する
    - ×：サーバが送信する
    - ：サーバが了解メッセージをクライアントへ送信する。
  - ・挿入する
    - ×：ノードを挿入する
    - ：AへBノードを挿入する
- 
- 

他動詞の必須格の不足が問題になるのではなく、あいまいになる事例

@印の理由は、回答に書き込まれていた。

\*印は、理由の記述が無いので、山本雅が推測して記載した。

---

@タイミングが明記されていない

(山本雅：動作のタイミングや動作終了までの時間は、  
開発文書では記述する必要がある場合が多い。  
他動詞の目的格と同様に、書くべきものと考えられるべきかもしれない)

- ×：リセットボタンを押す
- ×：カーソルを移動する
- ：マウス操作でカーソルを移動する

@受動態を使い、主語を省略する

Aシステムによって、Bデータが処理される

@一つだけか一つ以上かが不明.

x : 図形枠に図形を描くことができる

@全体か部分かが不明.

x : 障害表を削除する

@その後の動作が不明

(山本雅: 次の文で記述すべきであり, この文が不十分ではない)

x : BタスクがAタスクの完了を待つ.

\* 方法と動作時期が不明.

x : 受信データをチェックする

\* 参照先が明確に定義されているかが不明

・ ようになる  
・ モジュールAはパラメータで指定された通りの色で描画する

\* 定量値が不明

・ 指定の時間が経過したら処理を中断する.  
・ 一定時間操作されなかった場合, バックライトを消灯し, 入力をできなくする.

\* 条件が不明

・ 通信タスクは受信したパケットを解析し, 必要ならば応答を返す.

\* 具体性に欠く

・ 要求を受信したら, Diskに記録する.  
・ データが入力されたら, それをチェックする.

=====  
ために  
=====

@帰結「ので」に置き換えることが可能な事例

・ 信号Aが発生したために, タスクを起動する.  
⇒ 信号Aが発生したので, タスクを起動する.  
・ 工程が遅れているため, 納期をずらす.  
⇒ 工程が遅れているので, 納期をずらす.

=====  
@目的としての事例

・ ユーザにノブを操作されるために, パラメータを変更する.  
・ パラメータ変更のために, 信号処理に用いる係数を設定しなおす.  
・ 出力のタイミングを合わせるために20msec待つ.  
・ システムの効率を上げるため, アルゴリズムを改良する.

=====  
また  
=====

・ 機能Aがある. また, 機能Bがある.

⇒ 以下の機能がある

- (1) 機能A
- (2) 機能B