Cours WebDev Numéro 1



Pour ce premier cours, nous allons créer un convertisseur Franc / Euro.



La fenêtre d'accueil apparaît (si ce n'est pas le cas, fermez le projet, quittez puis relancez WebDev) :



Cliquez sur <u>C</u>réer un projet.

La fenêtre Assistant vous indique qu'elle va vous aider en fonction de vos choix. On n'en attend pas moins d'elle.

Cliquez sur **Suivant**.

Type de site	3		Assistant 📀
e	hoisissez le type de site que vous vou	lez créer.	
E C	 Site dynamique WebDev Peut contenir des pages : Dynamiques Statiques Semi-dynamiques 	0	Site statique Peut contenir des pages : - Statiques
	 Site dynamique PHP Peut contenir des pages : PHP Statiques 	0	Site semi-dynamique Peut contenir des pages : • Statiques • Semi-dynamiques
F	^p our vous aider à choisir, cliquez sur le	bouton "A	ssistance". <u>Assistance</u>
	<u>Précédent</u>	>	Annuler

Cet écran permet de choisir le type de site que nous pouvons réaliser avec WebDev, pour ce premier tp laissez le choix par défaut et cliquez sur le bouton **Suivant**.



Ici vous allez laisser le choix par défaut. Votre site n'est pas fait pour être hébergé par un serveur Linux. Cliquez sur **Suivant**.

Création	e projet ASSISEARE 8
FBDEV	Vous pouvez partir d'un modèle de projet existant ou partir d'un projet vierge. Modèle disponible :
	Créer un projet vierge.

Nous allons partir d'un projet vierge. Cliquez sur **Suivant**.

Nom du p	rojet ASSISEBITE 8
	Donnez un nom à votre projet. Ce nom sera utilisé par défaut lors de la création du site.
	Tp1
	Décrivez votre projet. Cette description sera reprise dans le dossier.
	Ce site gère un convertisseur Francs / Euros
	Donnez le répertoire du projet. Si ce nouveau projet doit être partagé par plusieurs développeurs travaillant en réseau, sélectionnez un répertoire du réseau.
	C:\Mes Sites\Tp1
	NDTE : Nous vous rappelons que les noms longs et les accents ne sont pas gérés sous toutes les plateformes et ne sont pas supportés par certains réseaux.
	Enregistrer le projet dans le Centre de Suivi de Projets
	(< Précédent Suivant >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

Nous allons donner un nom à ce site par exemple **Tp1** et une description : **Ce site** gère un convertisseur Francs / Euros. Cliquez ensuite sur **Suivant**.

>	Sélectionnez le modé ∨otre site et définira la	ele prédét a charte g	ini (rap	qui : hiqu	sera uti Je par d	lisé défa	cor ut.	nme as	spect gé	énéral de
HBDE		Maratala Maratala Maratala Maratala Maratala Maratala Maratala	Notice of Particular Statements Designed in the Particular Statements	ana Secondaria Seconda	Competent Sector of the sector	Training Training Colors Color	tion tion tion tion tion tion tion tion	11		12
3	Modèle KAucun	prédéfini : >							•	

Pour la charte graphique, dans la combo-box Modèle prédéfini sélectionnez Aucun, puis cliquez sur **Suivant**.

Langues	du projet	Assistant	0
	Sélectionnez	: les langues qui seront utilisées dans le projet.	
		Langue	1
	1	Français	
	F 🚮	Anglais	
	г 🚺	Allemand	
	Г 🚺	Américain	
	г 🚺	Australien	
	r 🚺	Canadien français	-
	Langue p	ar défaut en exécution : 🚺 Français	-
	NOTE : Il est possib 'Langue' de	le de personnaliser les options linguistiques de chaque langue depuis l'onglet la fenêtre de description du projet (menu 'Projet Description').	
		Comparison of the second seco	_

Pour le moment le projet ne sera qu'en français, cliquez simplement sur **Suivant**.

Page d'a	ccueil - référencement du site 🛛 🛛 🖉 🖉 🖉 😵
JEV	Pour permettre le référencement de votre site par les moteurs de recherche d'Internet, il est nécessaire d'intégrer une page d'accueil statique dans votre projet. Vous pourrez ainsi spécifier une description et des mots clés représentatifs de votre site. Ces informations seront automatiquement intégrées dans la page d'accueil lors de la génération des pages HTML.
	Voulez-vous une page d'accueil dans votre projet ?
	O Oui - Intégrer une page d'accueil dans le projet

Ce tp n'ayant pas pour vocation à être en ligne sélectionnez le choix **Non – Ne pas intégrer une page d'accueil dans le projet**.



Laissez le choix par défaut et cliquez sur le bouton **Suivant**.

Analyse	utilisée par le projet ASSISEANE 😣
DEV	Dans WebDev, le terme «Analyse» représente la description des structures des fichiers de données («tables») utilisées dans un projet. Cette description de l' «Analyse» permet ensuite à la totalité des modules de l'AGL de vous assister en permanence, de générer des traitements automatiques et permet une programmation facile et sécurisée des accès aux données. Une même «Analyse» peut être partagée par plusieurs projets. Vous manipulez des données dans votre projet, vous devez donc définir une analyse.
	O Créer une Analyse
	 Créer automatiquement une Analyse depuis une Base de Données existante (Oracle, SQL Server, MySQL, AS/400, Access, XML, XLS, etc)
\leq	○ Utiliser l'Analyse existante ci-dessous :
	Ne pas utiliser d'Analyse (projet sans fichiers de données)
	Cerécédent Suivant > Annuler

Pour ce Tp, nous n'allons pas utiliser de bases de données, sélectionnez le choix : **Ne pas utiliser d'Analyse**...Ensuite, cliquez sur le bouton **Suivant**.



Voilà, la description du projet est terminée. Cliquez sur le bouton **Terminer**.

Cette fenêtre va apparaître :

Que voulez-v	vous faire ?	0
	BAD Application Complète Lancer la génération automatique du site	WEBDEV.
	<u>C</u> réer une page	
WB	Allez directement dans Téditeur de WebDev	
1		Fermer

Sélectionnez le choix Aller directement dans l'éditeur WebDev.

Nous allons maintenant créer notre première page du site. Pour cela allez dans le menu général de l'éditeur et cliquez sur **Fichier**, ensuite sur **Nouveau**. Cette fenêtre de choix apparaît :

Composant	Page	Etat	Requête
UML	Projet		Document
Analyse	Fichie		10-1 MCD

Cliquez sur l'icône Page. L'écran suivant apparaît :

R.A.D. Semi-dynamique	Vierge / Modèles	FrameSet
		Crée une page vide standard
		<aucun></aucun>
	R.A.D. Semi-dynamique	R.A.D. Semi-dynamique Vierge / Modèles

Cliquez sur le bouton **Ok**. Vous voilà arrivé sous l'éditeur de pages WebDev.

a richion Edición riojoc	Aceller Trisercion	rraine Paye	champ code Amonage	Outilis Fenetre	(
🎴 🗸 🖄 🗸 🛃 😥	1 1 10	00%	🍬 🗸 🦽 🗸 Þ.G	🔍 🖌 🚮	۱ 🕷 🝈
Abg Abc 🛄 <u>Txt</u> 🞴		⊙ ☑ 📰	🗐 🧮 🖬 <123 📴) 🚺 🔛 MR>	2 🐣

Voici une vue partielle des icônes disponibles. En dessous vous avez une page blanche c'est elle qui nous servira de support.

Il est temps de sauvegarder, Cliquez sur Fichier puis Enregistrer.

Enregistrer sous	[Page1]	A REAL PROPERTY AND				? ×
Enregistrer dans :	🔁 Tp1		-	00	>	
Mes documents récents Bureau	Exe Groupware Historique Taches Tp1.cpl					5
Mes documents						
Poste de travail						
	Nasa da Gabiara					Europistor
Favons feseau	Type:	Pages (* wwh)				Annuler
le d	1340.	Trages (.wwwn)				

La première page se nommera **départ.wwh**, renommez en conséquence et ensuite cliquez sur le bouton **Suivant**.

A l'intérieur de cette fenêtre, placez 4 objets : 3 "**champs**/**de saisie**" et un bouton (faites un glisser/déposer ou drag & drop des champs dans la page.



Voilà a quoi devrait ressembler votre page :

Abg Abc 🚾 <u>Txt</u>	31 0.00	[Abc	\odot	H			911
Champ de saisie 🗌					В	outor	n
Champ de saisie 🗌							
Champ de saisie [\setminus			
				\rightarrow			

Faites un clic avec le bouton droit sur le premier champ de saisie. Le menu contextuel suivant apparaît :

Cod <u>e</u> Editer le libellé C <u>h</u> oisir un style WebDev…
Editer l'action (lien) Groupes Couper Copier Coller Collage spécial

Validez le choix **Description**. L'écran suivant apparaît et modifiez le comme cidessous :

Description d	'un champ de s	aisie	
Général	Nom : Francs		
	Libellé :		
🔰 Détail		🚺 Français (5)	
Liaison	Zone Francs :		
Contenu	Туре:		
S	O Texte	• Numérique	O Date
Note, Aide	🔘 Mot de passe	🔘 Monétaire	O Heure
1-	🔘 Upload	🔘 Monétaire + Euro	
Avancé Bord, Fond	Masque de saisie :	999 999,99	Déroulez la combo ou saisissez un masque
Style	✓ Mise à blanc si ■ Retourne NULL	zéro . si vide	
7 📀			OK Annuler

Ce champ se nommera **Francs** (c'est ainsi que nous le repérerons en programmation), affichera **Zone Francs :** et comme masque de saisie comportera des chiffres avec 2 chiffres derrière la virgule. Une fois les modification réalisées cliquez sur **Appliquer** puis **Ok**.

Voilà le résultat :

Abs Abs 💽 <u>D</u>	a 📑 📑 😡 🚾	0	K
Zone Francs :	999 999,99		
Champ de saisi	e		

Le second champs de saisie se nommera **taux** et aura comme libellé **Taux de change :.** Il sera aussi de type numérique avec le même masque de saisie que le précédent.

Le troisième se nommera **convertir** et aura comme libellé **Résultat de la conversion :.** Il sera aussi de type numérique avec le même masque de saisie que le premier.

Enfin, le bouton se nommera **calcule** et aura comme libellé **Calcule**.

Voici à quoi doit ressembler votre page :

Abg Abc 🔤 Txt 🞴 式 🚧 🌆	⊙ ☑ 📰 📰 📰 <123 📷 📰 ≤1
Zone Francs : 999 999,99	Taux de change : 999 999,99
	Résultat de la conversion : 999 999,99
	Calcule

Il nous reste à mettre le code correspondant dans le bouton "calcule". Pour cela, faites un clic droit dessus et choisissez "**Code**".

Voici un aperçu de ce que vous devriez voir à l'écran :

2.		1 🌊 1	5		🧵 📔	de
💼 Initi	alisation	de calcul	e (serveur)		
WL	Clic (onc	lick) de ca	alcule (na	wigateur)	
Clic	de calcu	ile (serve	ur)			

Comme vous le voyez il y a 3 zones de saisie de code :

- 1. Une zone Initialisation de calcule (serveur). Le code saisi dans cette zone s'exécutera coté serveur dès que le bouton sera créé.
- Une zone Clic (onclick) de calcule (navigateur). Le code saisi dans cette zone s'éxécutera coté navigateur, c'est à dire chez le visiteur de notre site dans le cas où celui-ci est hébergé.
- 3. Une zone Clic de calcule (serveur). Le code saisi dans cette zone s'exécutera coté serveur si la personne clique dessus. La page sera donc réaffichée.

Il nous reste à mettre le code correspondant dans le bouton **calcule** :



Il est temps d'enregistrer notre projet par le menu **Fichier / Enregistrer tout**.

Une fois l'enregistrement achevé, nous allons tester le projet, pour cela cliquez sur **Tester la page**.



Votre navigateur web par défaut se lance et voici ce qu'il vous affiche :

bier Edition Affichage Eavo	vie Outlie 2
🖗 🏈 (Version de Test)	
Zone Francs :	Taux de change :
	Résultat de la conversion :

Essayez de saisir des valeurs telles que celles présentées ci-dessous et cliquez sur le bouton **Calcule**:

chier Edición Arrichage Favoris Oui	tils ?
🎖 🏘 🌈 (Version de Test)	
Zone Francs : 15	Taux de change : 6,55957
	Résultat de la conversion :

Comme vous le voyez, vous avez une erreur a l'exécution, en fait le problème provient du masque de saisie du taux de change qui n'offrait pas assez de chiffres après la virgule. Nous allons donc corriger cela. Revenez sur l'éditeur et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le champ de saisie du taux de change, choisissez le menu Description et changez manuellement de masque de saisie comme ci-dessous :

Description (l'un champ de sais	e	2 C
Général	Nom: Taux		
ä.	Libellé :		
🔵 Détail		🚺 Français (5)	
iaison	Taux de change :		
Contenu	Туре:		
	◯ Texte	Numérique	🔘 Date
Note; Aide	O Mot de passe	🔘 Monétaire	O Heure
	🔘 Upload	🔘 Monétaire + Euro	
Avancé	Masque de saisie : 9,99	999	Déroulez la combo ou
Bord, Fond			
🔗 Style	 Mise à blanc si zéro Retourne NULL si vi 	de	
2 🙆	G		OK Annuler

Cliquez ensuite sur le bouton **OK**.

Relancez le test de la page, remplissez la zone Francs et Taux comme ceci :

🕻 🚱 (Version de Test)	
Zone Francs : 100	Taux de change : 6,55957
	Résultat de la conversion :
	Calcule

Cliquez maintenant sur le bouton **Calcule**. Voici le résultat :

Taux de change .[0,55957
Résultat de la conversion : 15.24

Nous voyons que le calcul c'est effectué sans problème, mais nous pourrions faire un aménagement. En effet plutôt que de retaper le taux de change qui est constant, nous pourrions le graver une bonne fois pour toutes. Pour cela faites un clic droit sur le champ de saisie **Taux de change** et inscrivez ceci :



Relancez le test de la page, comme vous le voyez le taux est remplit automatiquement.

Remarque :

MoiMême désigne l'objet dans lequel on se trouve.

Voilà, notre premier Tp WebDev et fini, pour vous entraîner en attendant le suivant voici un petit exercice que vous devriez faire sans trop de peine.

Exercice applicatif.

Créez une application « EXO1 » contenant :

- une fenêtre
- 2 champs textes
- 1 champ numérique
- 1 bouton

Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, les champs textes se remplissent avec votre nom dans le premier champ, votre prénom dans le deuxième champ texte et votre année de naissance dans le champ numérique que vous aurez pré-programmés.

Vous avez toute liberté au niveau de l'ergonomie, du nommage des champs, de la fenêtre, du bouton. Je vous rappelle que tout le code doit être contenu dans le bouton.