

Cours WebDev Numéro 1



Objectifs : Connaître les éléments de base de l'éditeur WebDev.
Création d'un convertisseur Francs / Euro.

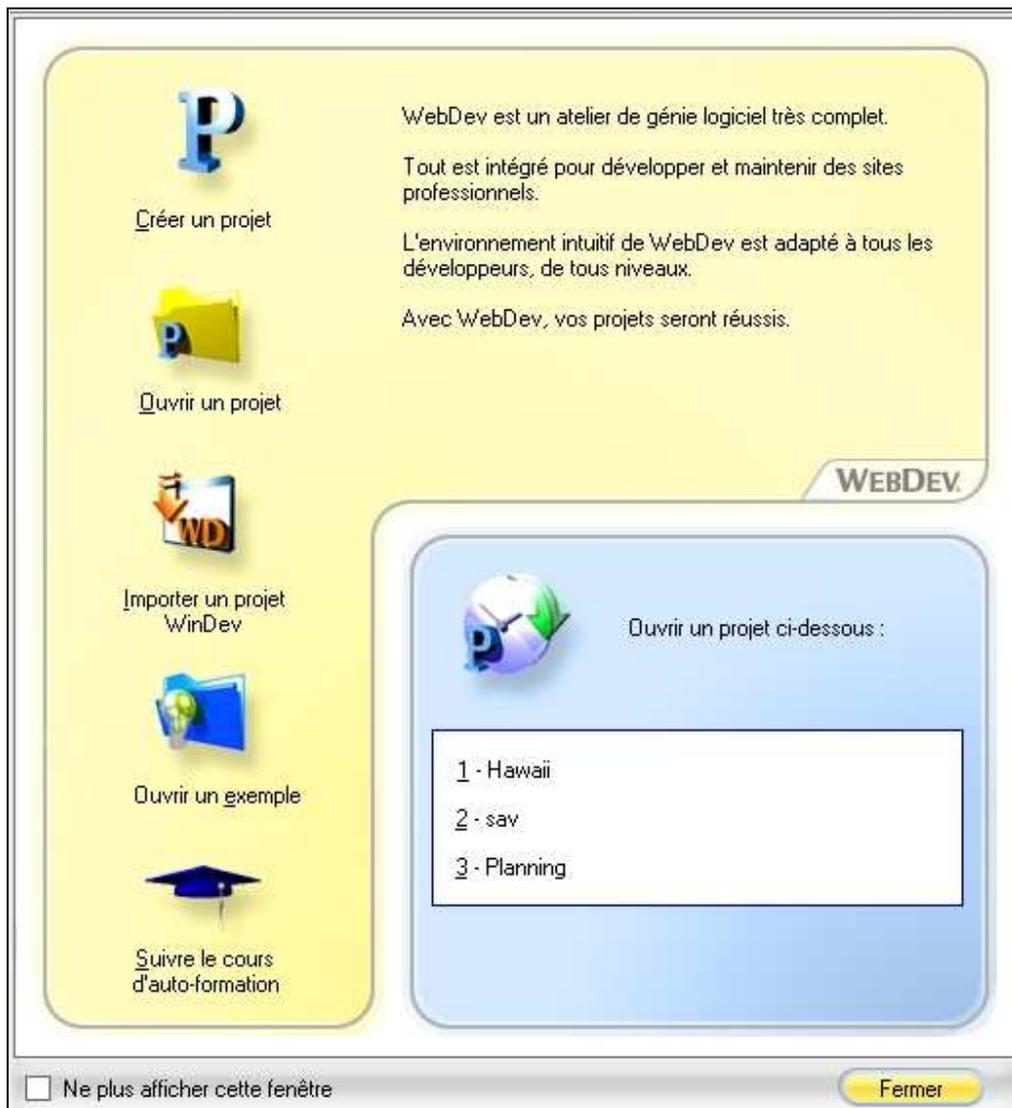
Pré requis : Aucun

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



Lancer WebDev 9 en double cliquant sur son icône :

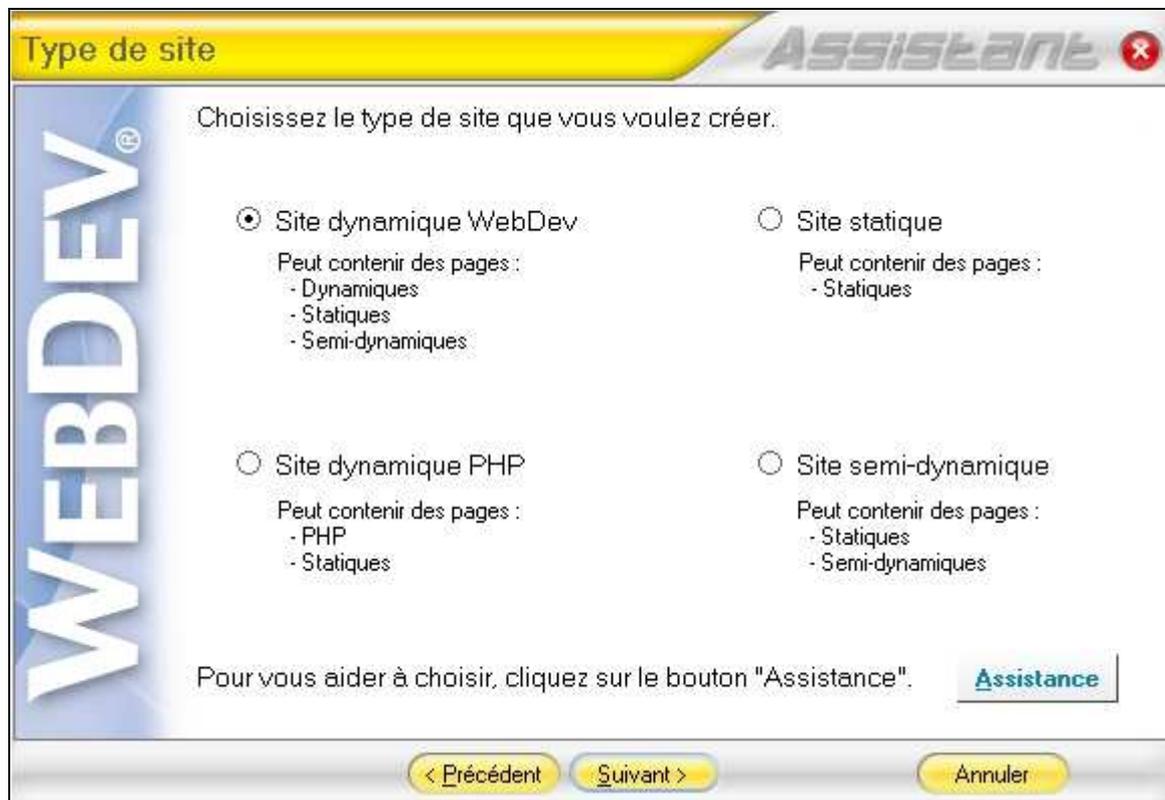
La fenêtre d'accueil apparaît (si ce n'est pas le cas, fermez le projet, quittez puis relancez WebDev) :



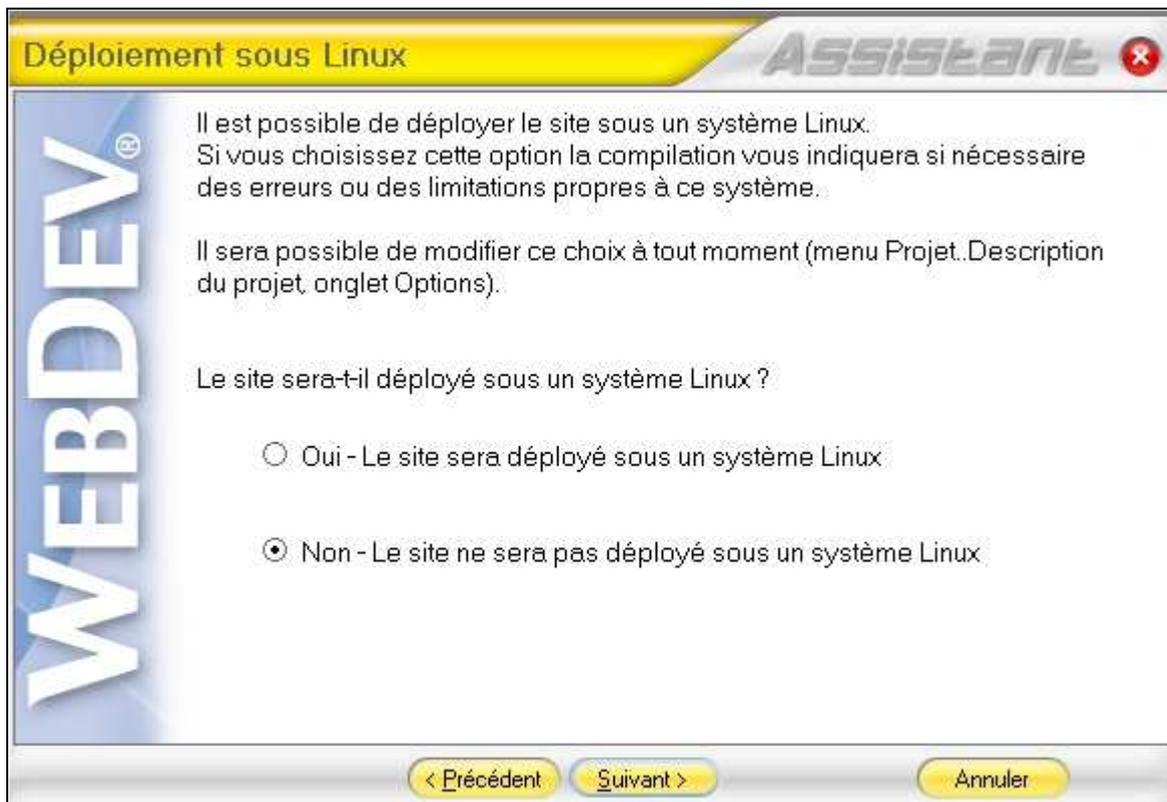
Cliquez sur **Créer un projet**.

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**.



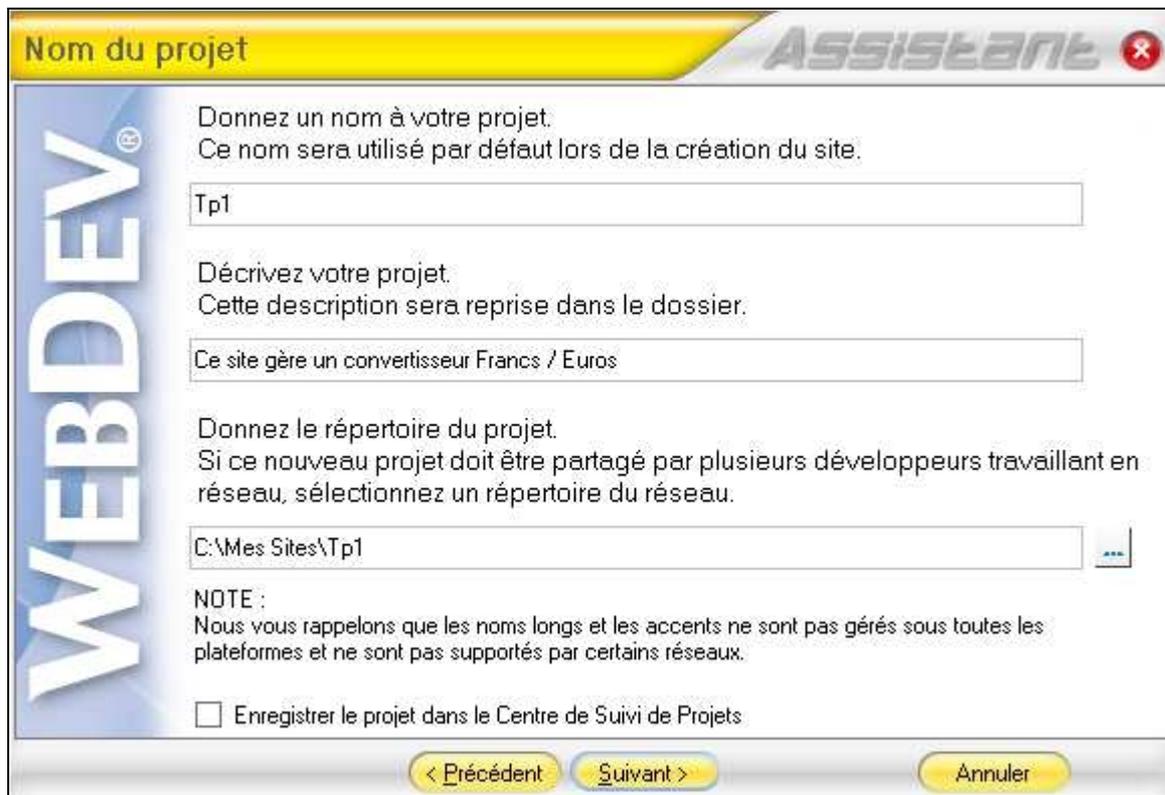
Cet écran permet de choisir le type de site que nous pouvons réaliser avec WebDev, pour ce premier tp laissez le choix par défaut et cliquez sur le bouton **Suivant**.



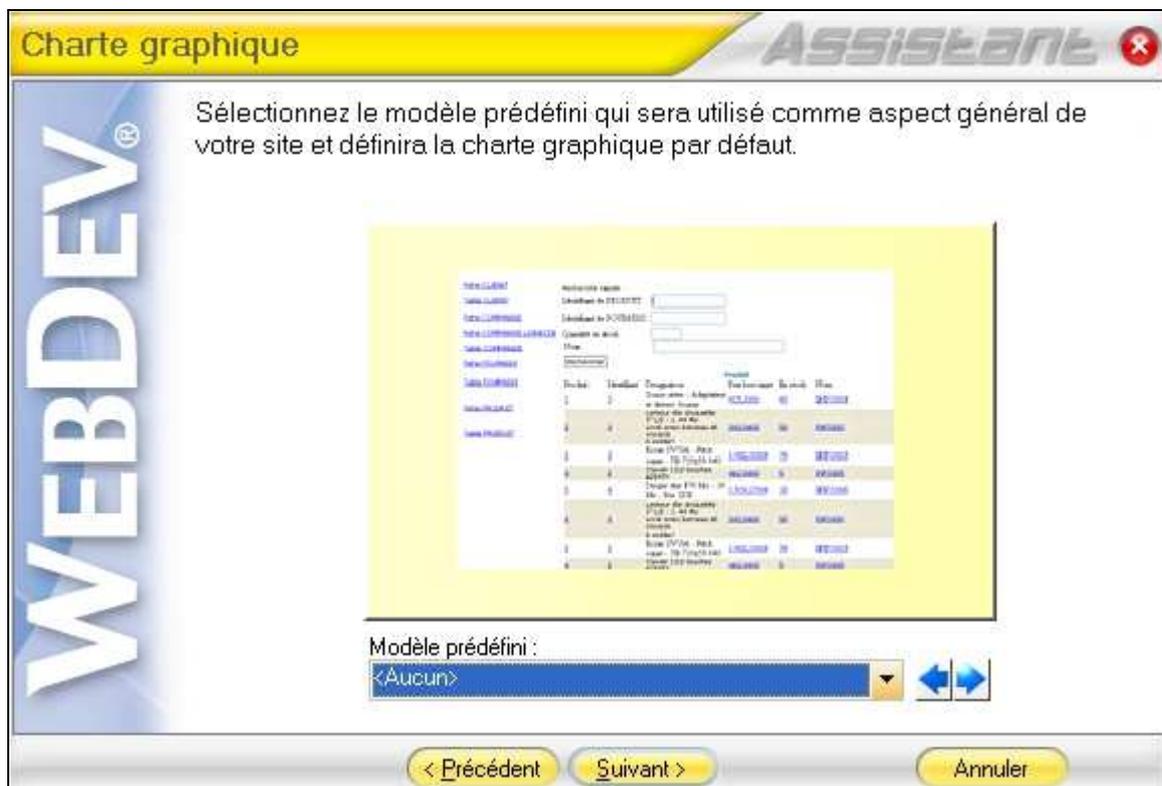
Ici vous allez laisser le choix par défaut. Votre site n'est pas fait pour être hébergé par un serveur Linux. Cliquez sur **Suivant**.



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



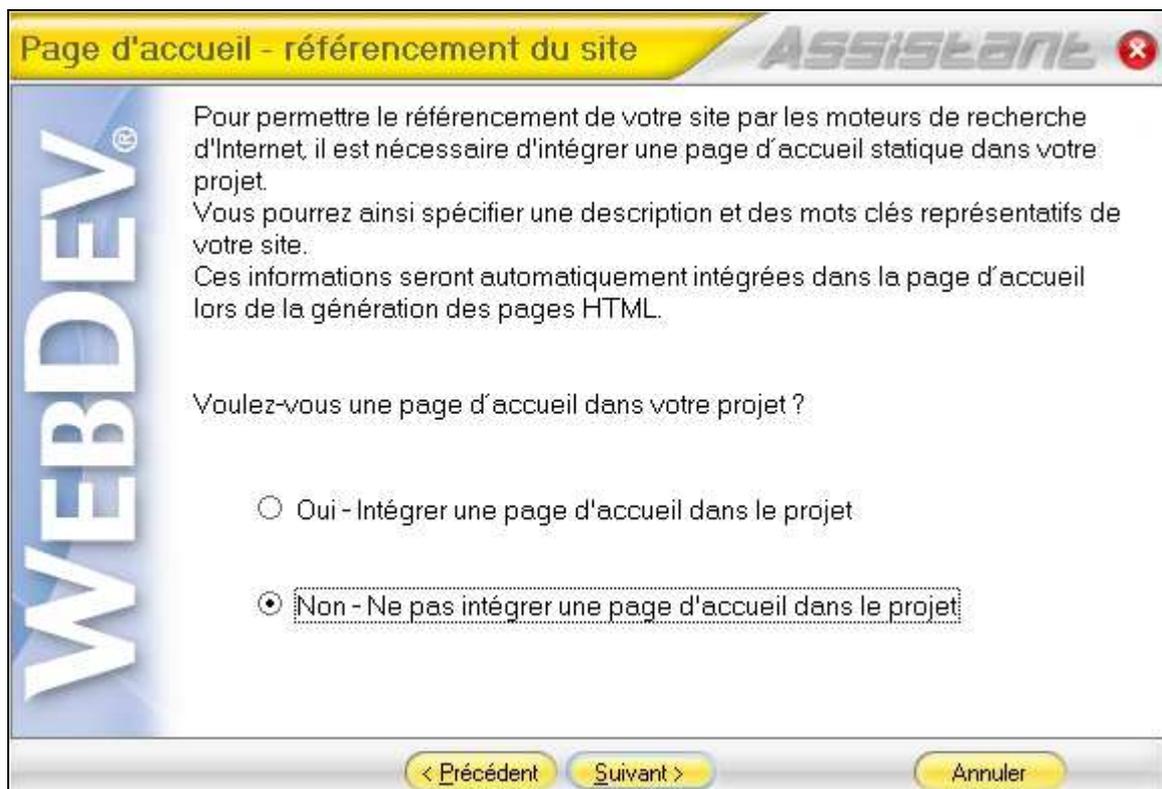
Nous allons donner un nom à ce site par exemple **Tp1** et une description : **Ce site gère un convertisseur Francs / Euros**. Cliquez ensuite sur **Suivant**.



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



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



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**.

Travail en groupe ASSISTANT

Indiquez si vous voulez travailler seul ou à plusieurs sur le projet.

Vous pourrez changer les options du travail en groupe à tout moment en utilisant les options du menu 'Projet..Groupware développeur' ou dans les options générales du projet accessibles depuis le menu 'Projet..Description'.

Je vais travailler seul sur le projet

Nous travaillerons à plusieurs sur le projet

< Précédent Suivant > Annuler

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

Analyse utilisée par le projet ASSISTANT

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.

Créer une Analyse

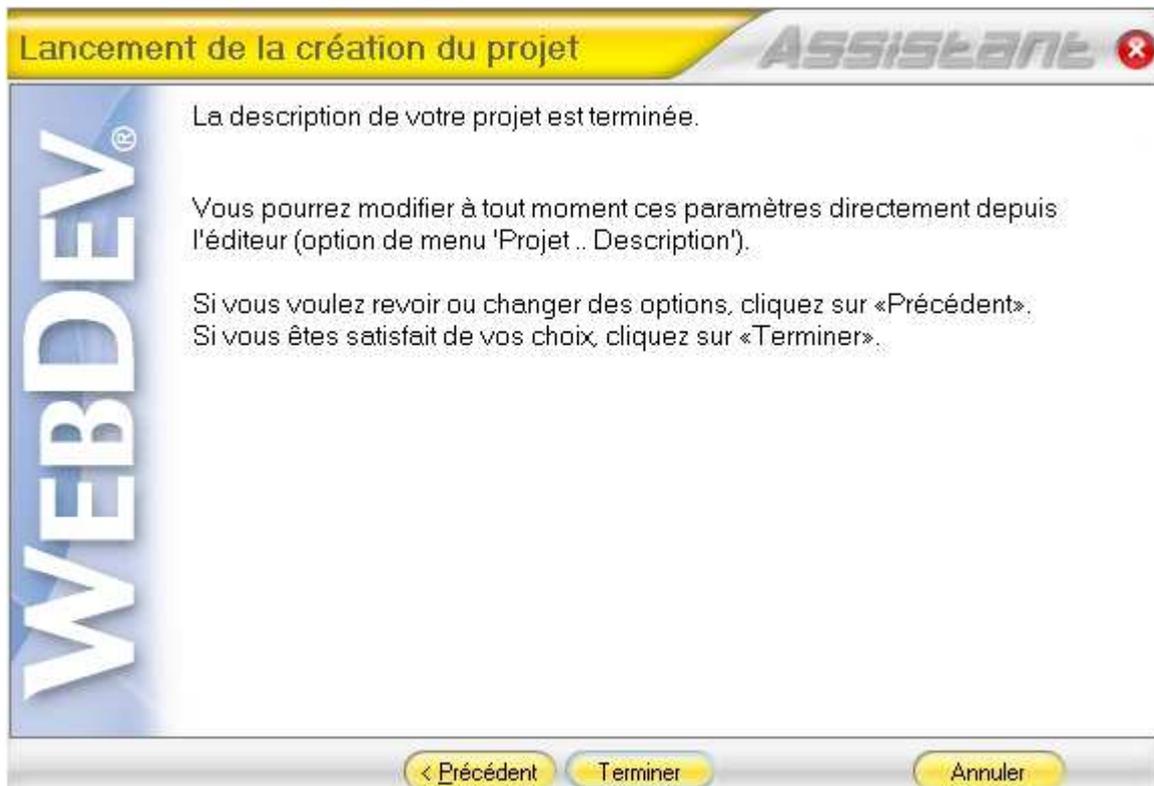
Créer automatiquement une Analyse depuis une Base de Données existante (Oracle, SQL Server, MySQL, AS/400, Access, XML, XLS, etc...)

Utiliser l'Analyse existante ci-dessous :

Ne pas utiliser d'Analyse (projet sans fichiers de données)

< Précédent 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**.



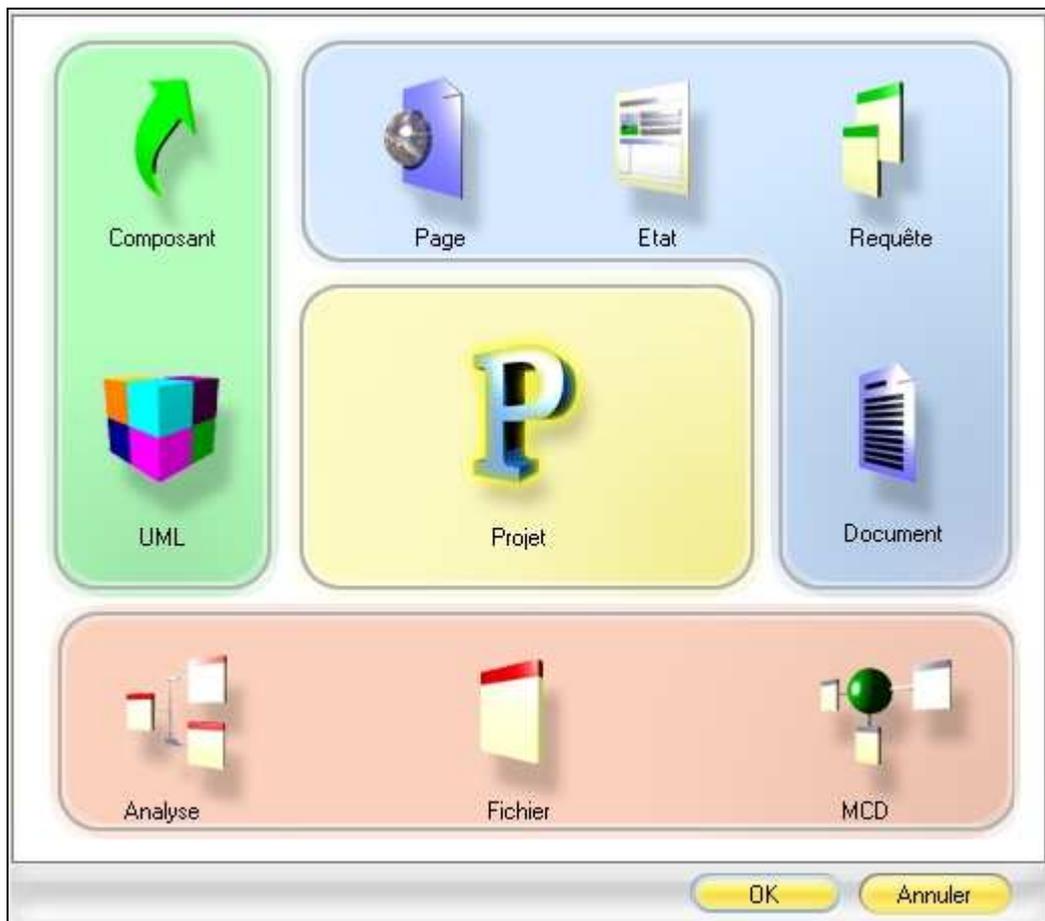
Voilà, la description du projet est terminée. Cliquez sur le bouton **Terminer**.

Cette fenêtre va apparaître :

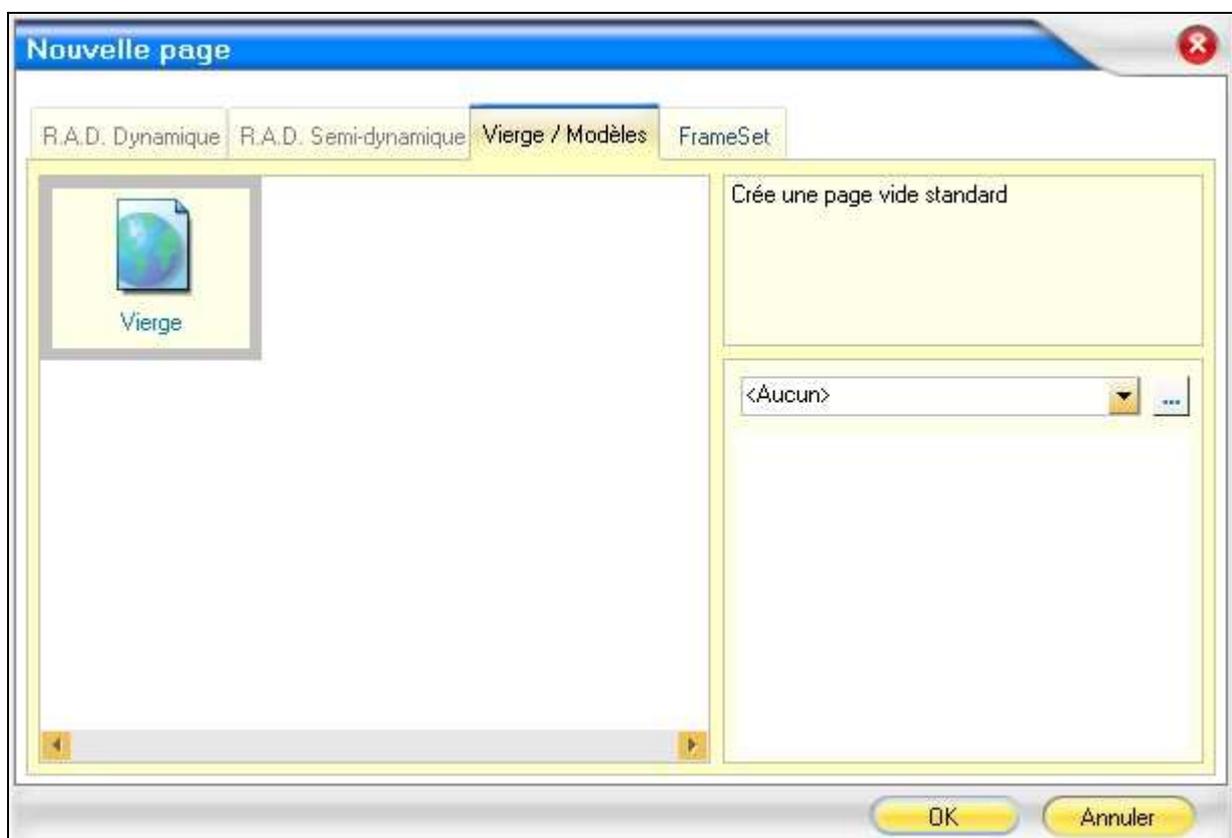


Sélectionnez le choix **Aller directement dans l'éditeur WebDev**.

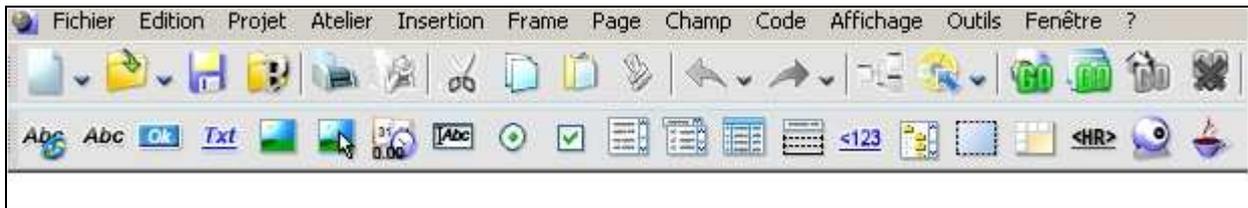
Nous allons maintenant créer notre première page du site. Pour cela allez dans le menu général de l'éditeur et cliquez sur **Fichier**, ensuite sur **Nouveau**. Cette fenêtre de choix apparaît :



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

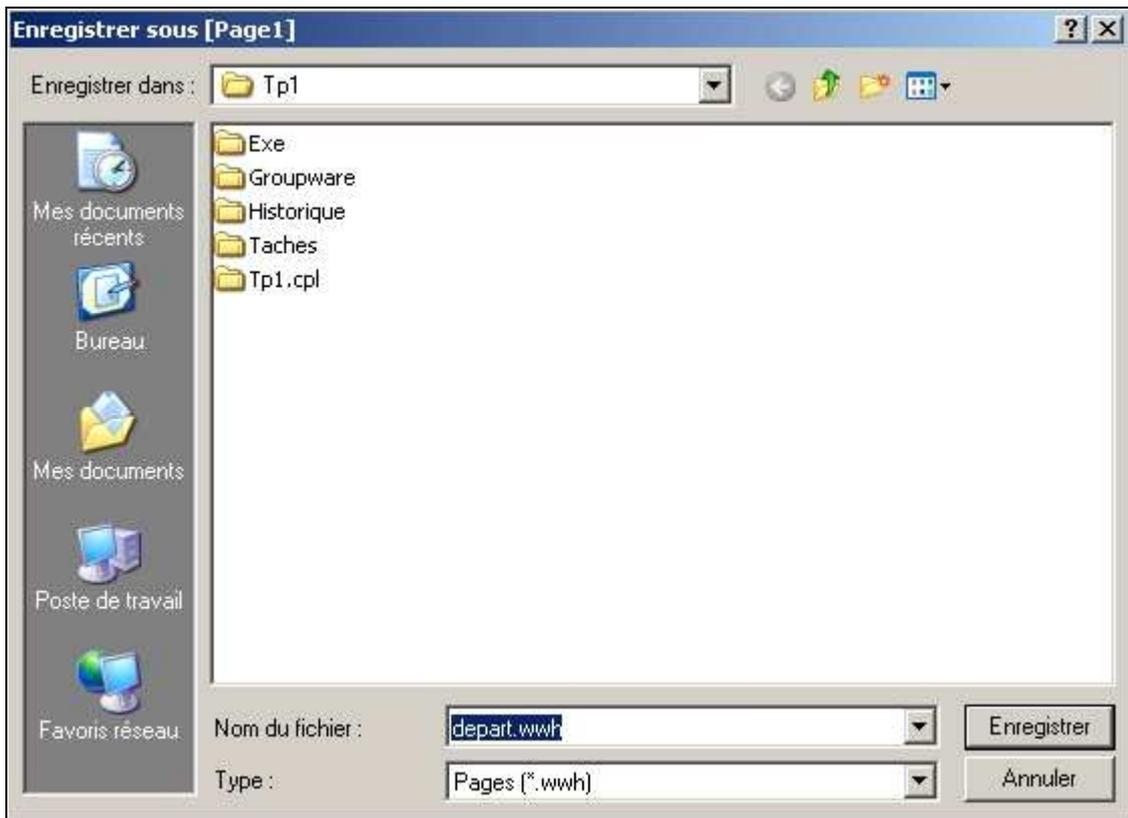


Cliquez sur le bouton **Ok**. Vous voilà arrivé sous l'éditeur de pages WebDev.



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**.

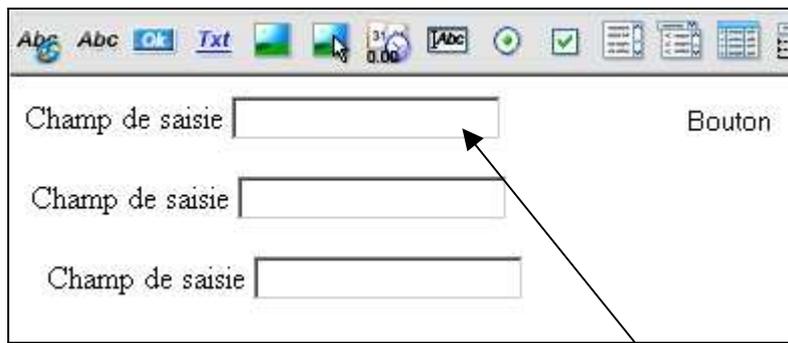


La première page se nommera **départ.wwh**, renommez en conséquence et ensuite cliquez sur le bouton **Suivant**.

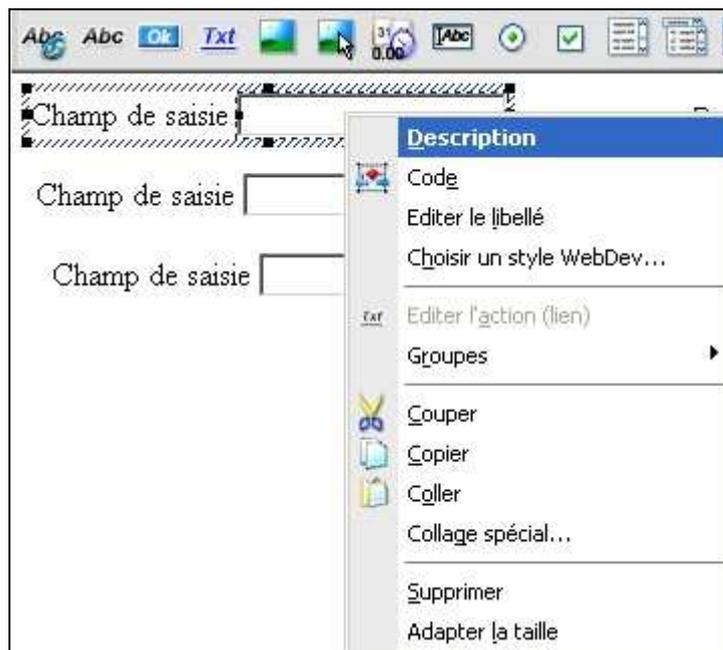
A l'intérieur de cette fenêtre, placez 4 objets : 3 "**champs de saisie**" et un bouton (faites un glisser/déposer ou drag & drop des champs dans la page.



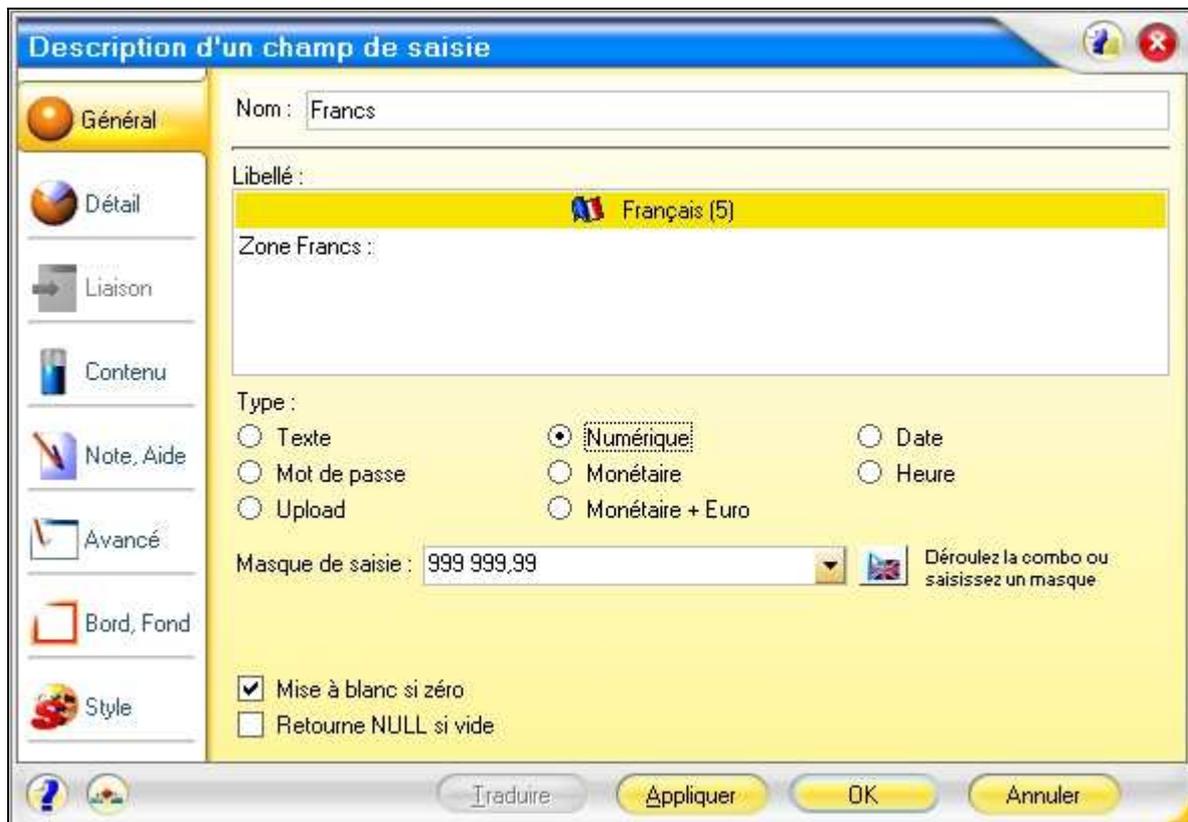
Voilà a quoi devrait ressembler votre page :



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



Validez le choix **Description**. L'écran suivant apparaît et modifiez le comme ci-dessous :



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 modifications réalisées cliquez sur **Appliquer** puis **Ok**.

Voilà le résultat :

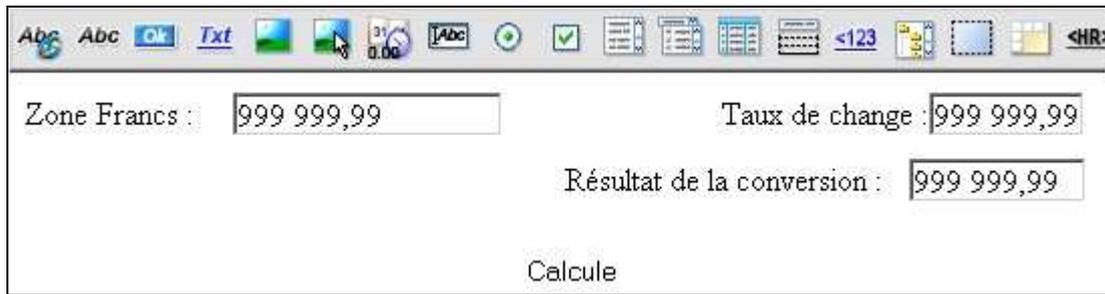


Le second champ de saisie se nommera **taux** et aura comme libellé **Taux de change** :. Il sera aussi de type numérique avec le même masque de saisie que le précédent.

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.

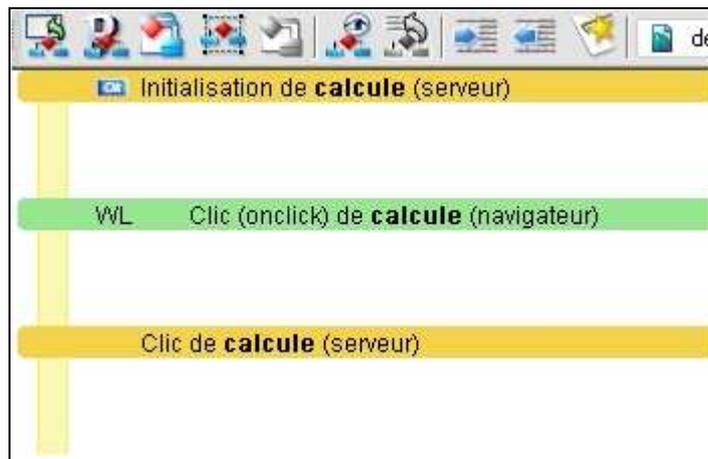
Enfin, le bouton se nommera **calcule** et aura comme libellé **Calcule**.

Voici à quoi doit ressembler votre page :



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

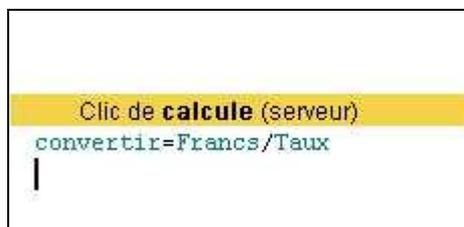
Voici un aperçu de ce que vous devriez voir à l'écran :



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.
2. Une zone Clic (onclick) de calcule (navigateur). Le code saisi dans cette zone s'exécutera 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 :



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



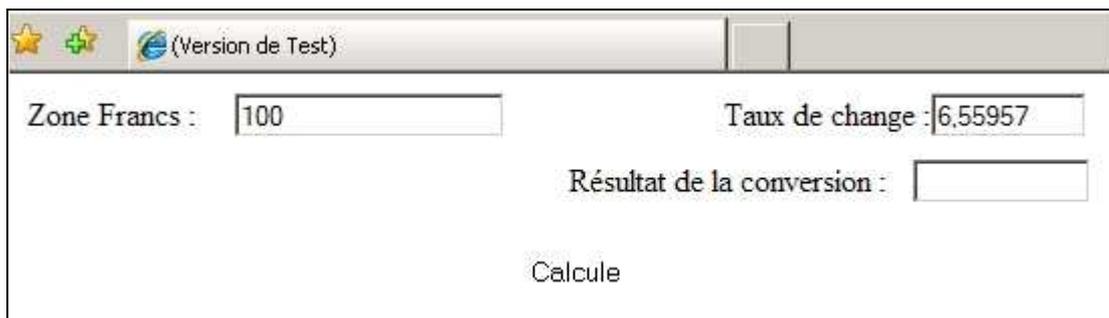
Comme vous le voyez, vous avez une erreur à l'exécution, en fait le problème provient du masque de saisie du taux de change qui n'offrirait pas assez de chiffres après la virgule. Nous allons donc corriger cela.

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 :

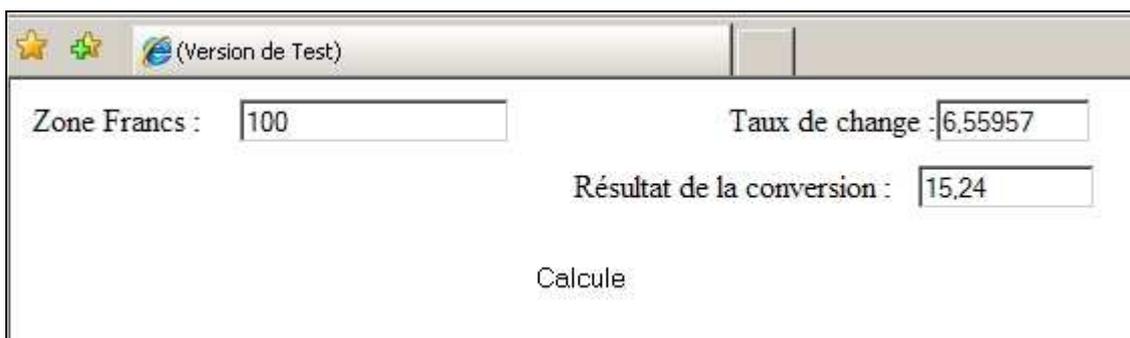


Cliquez ensuite sur le bouton **OK**.

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



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



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 rempli 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.