

SUPPORT WINDEV NUMERO 2



29/01/2015

Bases de WinDev

L'objectif de ce second support est de vous faire connaître les objets de base de WinDev, grâce à la manipulation des :

- Combo-Box,
- Interrupteurs,
- Tables Mémoire...

Support WinDev Numéro 2

VERSION 19

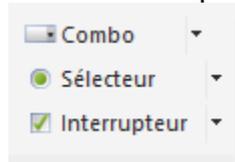
Pour ce second cours, nous allons créer des fenêtres comportant plusieurs objets de base dont nous allons étudier le comportement.

LES SELECTEURS

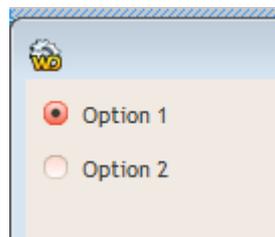
- Créez un projet nommé TP2 **sans analyse** et une fenêtre nommée « **sélecteurs** » le Titre de la fenêtre sera « **Bonjour** ».

Enregistrez immédiatement cette fenêtre sous « **Sélecteurs** ». Il est important de le faire dès le début car ainsi WinDev vous aidera à auto compléter votre code.

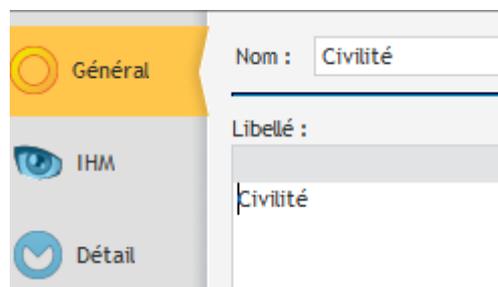
Insérez un champ sélecteur à l'intérieur de votre fenêtre. Cliquez sur l'objet sélecteur et ensuite positionnez-le sur votre fenêtre de départ



Voici ce que vous devriez découvrir à l'écran :

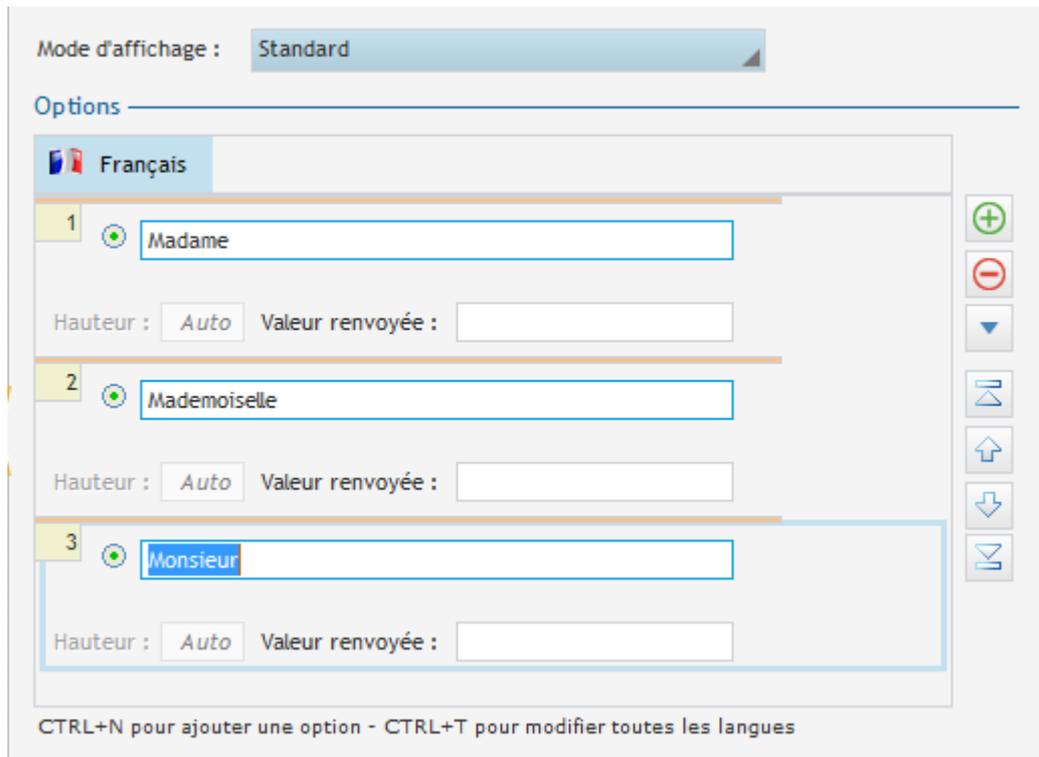


Allez dans la description du sélecteur (clic droit / Description / Onglet Général) dans la zone **Nom** du champ inscrivez : **Civilité**. Idem dans le **Libellé** du champ.



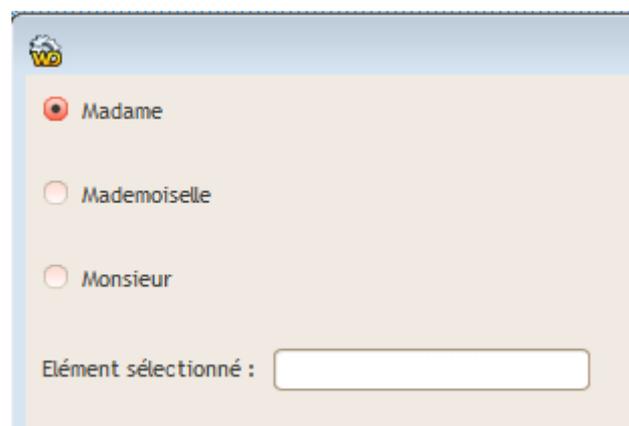
Passez maintenant sur l'onglet **Contenu** :

Remplissez les options comme indiqué ci-dessous. Pour rajouter la troisième option cliquez sur le symbole **Plus** vert.



Rajoutez un champ de saisie que vous nommerez **choix** avec comme libellé « Élément sélectionné : ».

Votre fenêtre doit ressembler à ceci :



Vous allez faire en sorte que le champ « Élément sélectionné » se renseigne selon la Civilité. Pour cela, allez dans le **Code** du champ « civilité » (clic droit) dans la zone « A chaque modification de Civilité » et saisissez le code suivant :

```

A chaque modification de Civilité *
SELON Civilité
  // Madame
  CAS 1
    Choix="Madame"
  // Mademoiselle
  CAS 2
    Choix="Mademoiselle"
  // Monsieur
  CAS 3
    Choix="Monsieur"
FIN

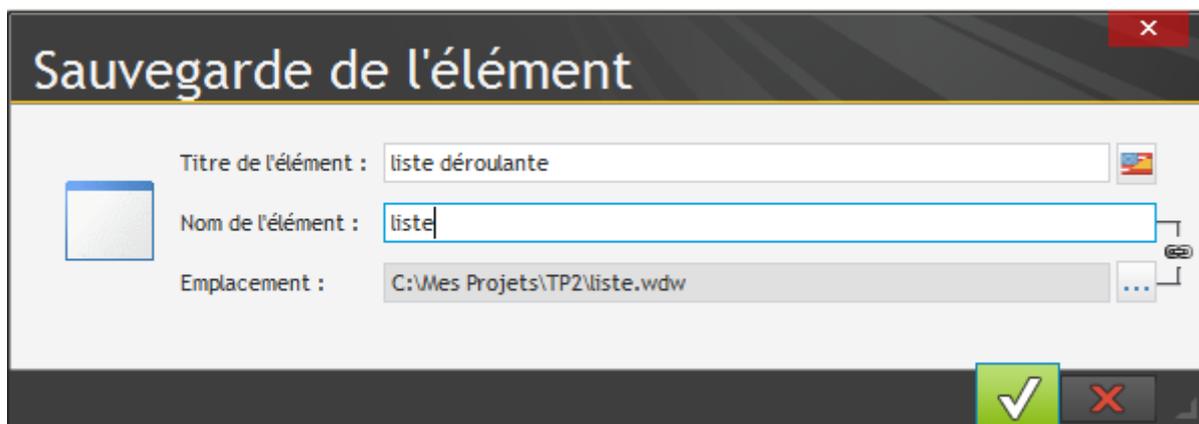
```

Comme vous le remarquez, WinDev ne renvoie pas le libellé du choix effectué mais l'index (ou position) de l'élément (1, 2 ou 3).

Testez la fenêtre en cliquant sur Go.

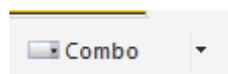
LES LISTES DEROULANTES

Créez une nouvelle fenêtre que vous nommerez « **Liste** » lorsque vous l'enregistrerez (immédiatement) et comme titre : « **Liste déroulante** »

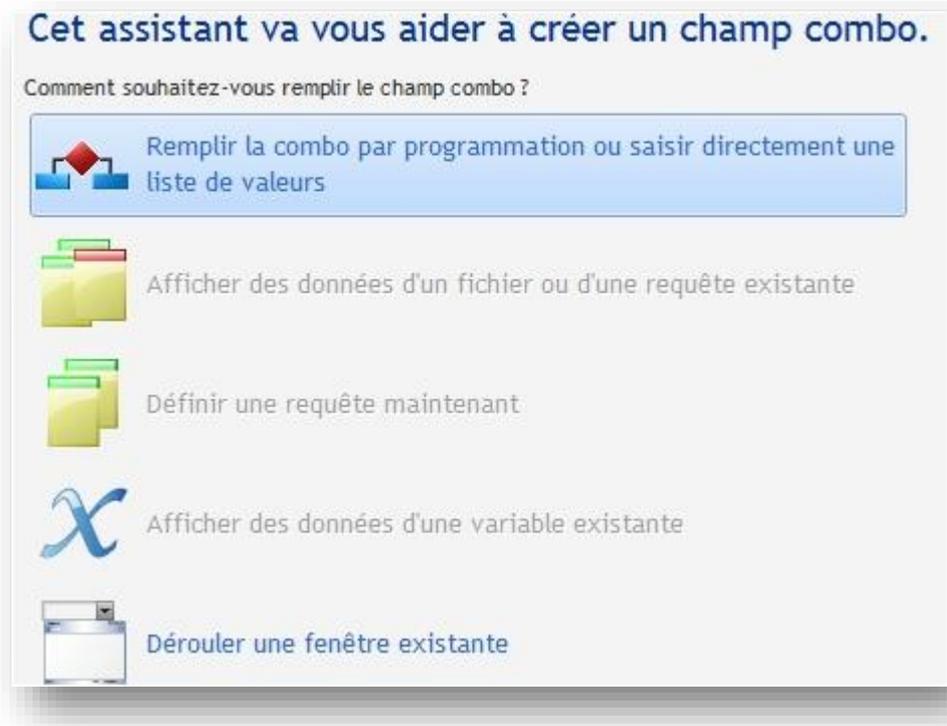


A l'intérieur, placez :

Une combo (**Créer une combo**)

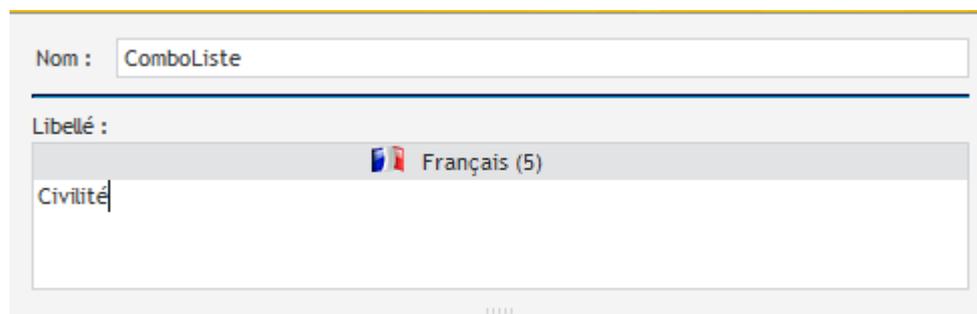


L'assistant suivant se met en œuvre :



Validez le choix par défaut « Remplir la combo par programmation... », via le Jet Vert. La combo apparaît sur votre fenêtre.

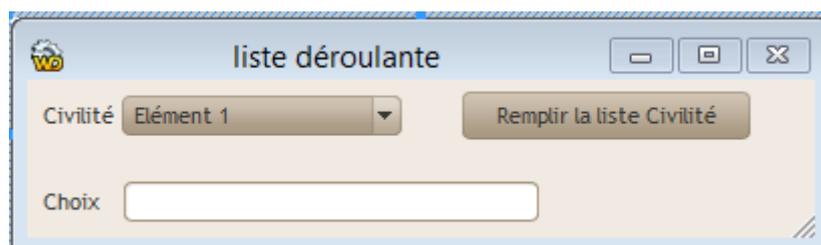
Vous la nommerez « ComboListe » et elle aura comme libellé « Civilité » (ne pas saisir de contenu initial à afficher).



Maintenant, placez un champ de saisie nommé « **choix** » et ayant « **Choix** » comme libellé.

Un bouton nommé « **remplir** » et ayant comme libellé « **Remplir la liste Civilité** ».

La fenêtre ressemblera à ceci :



Nous allons programmer le bouton pour qu'il remplisse la combo avec les éléments souhaités (Madame, Mademoiselle, Monsieur). Puis nous allons définir le comportement de la combo pour qu'elle affecte le champ « choix ».

Dans la zone « Clic sur **remplir** » du **Code** du bouton écrivez le code suivant :

```

Clic sur Remplir *
ListeSupprimeTout(ComboListe) // Pour éviter d'ajouter les éléments à chaque clic sur le bouton
ListeAjoute(ComboListe,"Madame")
ListeAjoute(ComboListe,"Mademoiselle")
ListeAjoute(ComboListe,"Monsieur")

```

Nous allons vérifier que votre liste soit correctement remplie en cliquant sur le bouton **Remplir** puis en l'ouvrant avec la flèche vers le bas. Pour cela faites un go de la fenêtre pour l'avoir en exécution puis cliquez sur le bouton. Je vous laisse découvrir le résultat :



Dans la zone « sélection d'une ligne de... » du **Code** de la combo **Civilité** écrivez le code suivant :

```

Sélection d'une ligne de ComboListe
Choix=ComboListe.ValeurAffichée

```

Par cette simple ligne vous demandez à la combo de copier la valeur affichée dans le champ « choix ».

Vous testez ? (Faut tout vous dire bande de fainasses ☺)

Sauvegardez et testez la fenêtre, non mais !



N'oubliez pas d'utiliser l'aide pour approfondir vos connaissances en appuyant sur le bouton F1 !!

LES TABLES MEMOIRES :

Le champ table permet de simplifier l'affichage et la saisie d'informations stockées en mémoire ou provenant d'un fichier de données, d'une vue ou d'une requête. Une table est composée de lignes et de colonnes.

L'intersection d'une ligne et d'une colonne définit une cellule.

Une table peut être gérée ligne par ligne, colonne par colonne ou cellule par cellule.

Les informations affichées dans la table peuvent :

- être déterminés complètement par programmation : on parle alors de **Table Mémoire**.
- provenir d'un fichier de données ou d'une requête : on parle alors de **Table fichier**.

Il est bien évident que comme, qui peut le plus peut le moins, la table mémoire peut afficher les données provenant d'un ou plusieurs fichiers, ou d'une ou plusieurs requêtes.

Pour notre exemple, **créez une fenêtre** nommée « **tablemem** » et « **Table mémoire** » pour Titre.

Pour créer un champ de type Table :

1. Sous l'éditeur de fenêtres, cliquez sur l'icône **Table et liste**, choisissez ensuite **table verticale**
2. Cliquez dans la fenêtre à la position où le champ doit être créé. L'assistant de création d'un champ table se lance automatiquement.



Laissez le choix par défaut et cliquez sur le Jet Vert.

Pour afficher les caractéristiques du champ, sélectionnez l'option « **Description** » dans le menu contextuel du champ. Deux types d'informations peuvent être visualisés :

- les informations concernant la table dans son ensemble (il suffit de sélectionner le nom de la table) ;
- les informations concernant chacune des colonnes de la table (il suffit de sélectionner le nom d'une des colonnes de la table).

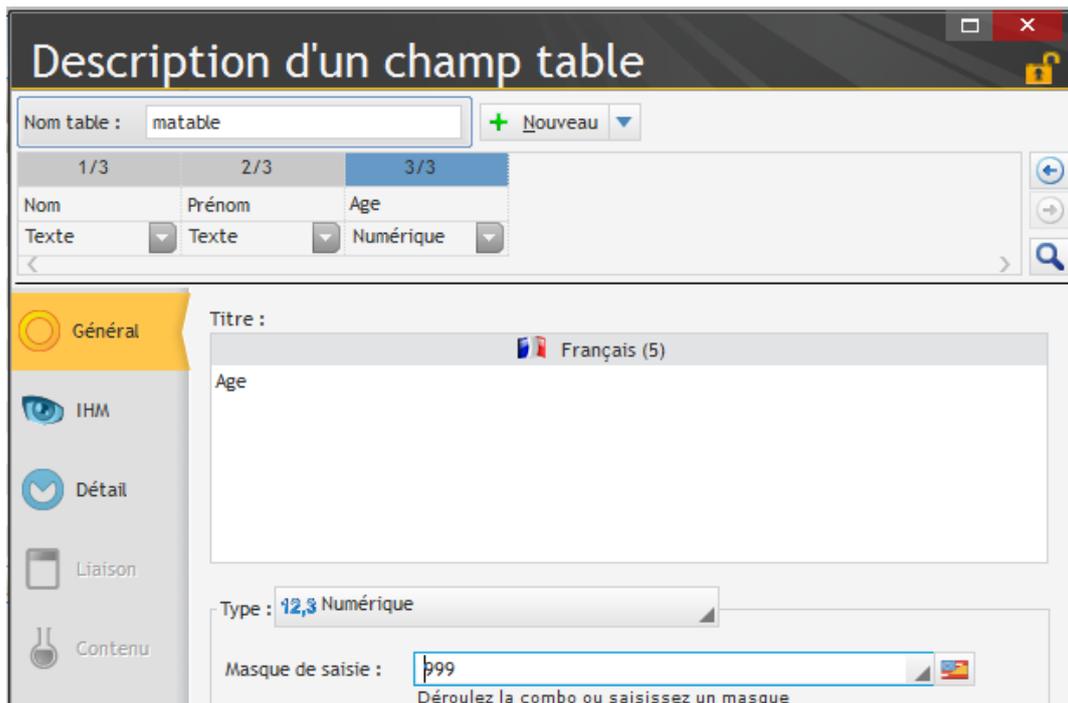
Nommez la table « **matable** ».

Créez 3 colonnes en appuyant 2 fois sur le bouton « **Nouveau** ».

Pour la première colonne : Nommez la « **Nom** », son type restera **Texte**, dans la zone « **Titre** » de l'onglet « **Général** » écrivez « **Le nom** ». Dans la zone « **taille de saisie** » écrivez « **50** ». Ainsi l'utilisateur ne pourra pas inscrire un nom de plus de 50 caractères.

Pour la deuxième colonne : Nommez la « **Prénom** », son type sera **Texte**, dans la zone « **Titre** », écrivez « **Le prénom** » et 20 caractères de taille de saisie.

Pour la troisième colonne : Nommez la « **Age** », son type sera **Numérique**, dans la zone « **Titre** » écrivez « **Age** », dans la combo « **masque de saisie** » trouvez le masque « **999** » (en haut de liste), cela signifie que seuls des entiers de 3 chiffres maximum seront acceptés.

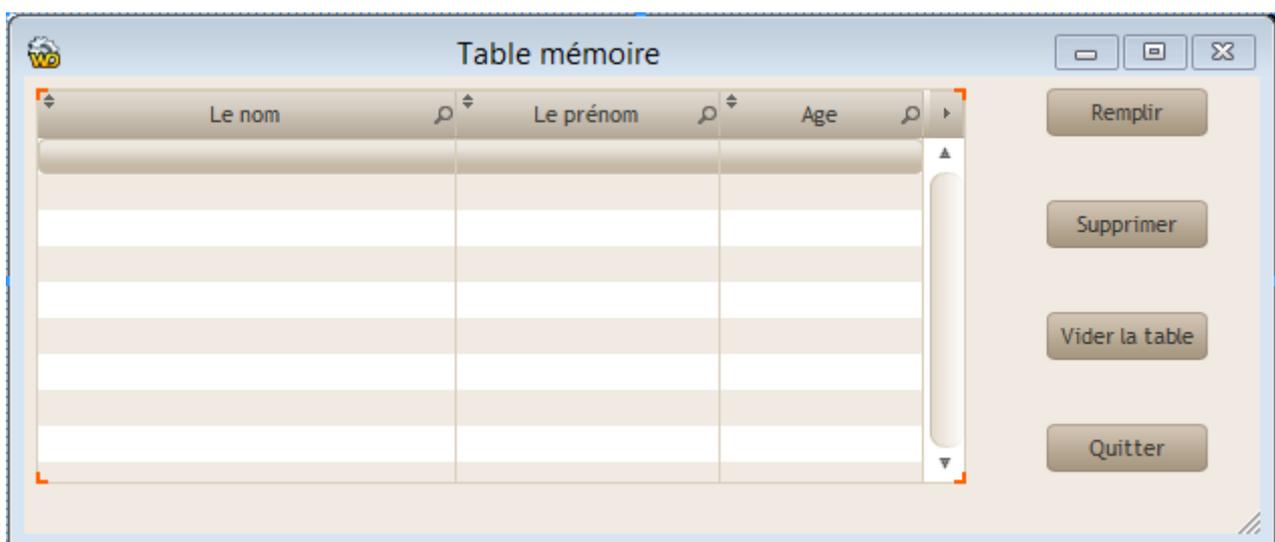


Une fois ces manipulations réalisées vous pouvez valider vos choix.

Nous allons maintenant ajouter 4 Boutons :

- Le premier se nommera « **remplirtable** » et aura comme libellé « **Remplir** » ;
- Le second se nommera « **supligne** » et aura comme libellé « **Supprimer** » ;
- Le troisième se nommera « **videtable** » et aura comme libellé « **Vider la table** » ;
- Le quatrième se nommera « **quitter** » et comme libellé « **Quitter** ».

Voici une représentation de votre fenêtre :



Nous allons étudier les différents codes permettant de remplir la table avec des informations, supprimer la ligne sélectionnée, vider complètement la table et enfin fermer la fenêtre.

Dans la zone « **Clic sur remplirable** » du bouton « **Remplir** », insérez le code suivant :

```

Clic sur Remplirable *
TableSupprimeTout(matable)
TableAjoute(matable,"Baptiste"+TAB+"Jean-Luc"+TAB+"50")
TableAjoute(matable,"Baptiste"+TAB+"Béatrice"+TAB+"46")
TableAjoute(matable,"Baptiste"+TAB+"Amandine"+TAB+"27")
TableAjoute(matable,"Baptiste"+TAB+"Cédric"+TAB+"23")
TableAjoute(matable,"Baptiste"+TAB+"Sylvain"+TAB+"18")

```

« Baptiste » correspond au Nom, « Jean-Luc » au Prénom et « 50 » à l'âge. TAB indique le changement de colonne.



Utilisez l'aide pour avoir plus de renseignements sur la fonction Tableajoute

Une autre façon de remplir la table est la suivante :

```

Clic sur Remplirable *
TableSupprimeTout(matable)
TableAjouteLigne(matable,"Baptiste","Jean-Luc","50")
TableAjouteLigne(matable,"Baptiste","Béatrice","46")
TableAjouteLigne(matable,"Baptiste","Amandine","27")
TableAjouteLigne(matable,"Baptiste","Cédric","23")
TableAjouteLigne(matable,"Baptiste","Sylvain","18")

```

La différence réside dans l'absence du mot clé « **Tab** ». A vous de choisir la méthode qui vous convient le mieux.



Utilisez l'aide pour avoir plus de renseignements sur la fonction Tableajouteligne

Dans la zone « **clic sur supligne** » de « **Supprimer** », insérez le code suivant :

```

Clic sur Supligne *
TableSupprime(Matable)

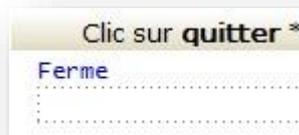
```

Ce code supprime la ligne sélectionnée dans la table.

Dans la zone « **clic sur videtable** » de « **Vider la table** », insérez le code suivant :



Dans la zone « **clic sur quitter** » de « **Quitter** », insérez le code suivant :

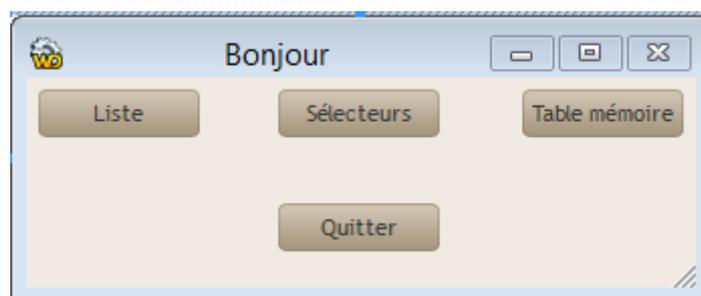


Testez les différents boutons et appuyez sur la loupe (à côté du nom de la colonne) pour tester son comportement par défaut.

Comme vous pouvez le constater, WinDev est puissant et peu de lignes de codes suffisent. Il est bien évident que le remplissage de la table peut être fait à partir de la lecture d'un fichier.

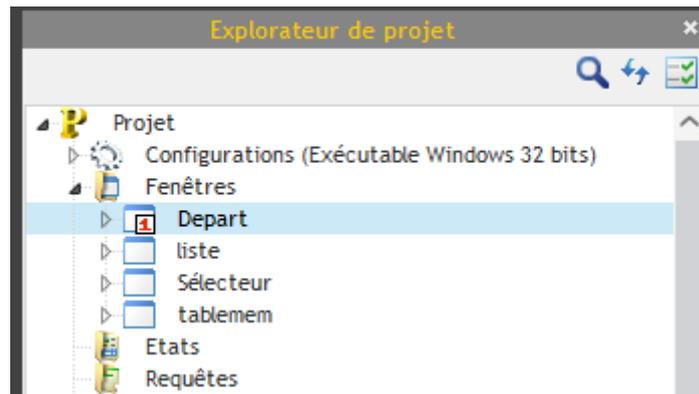
Pour terminer ce cours, il nous reste à faire une fenêtre de départ comportant 3 boutons qui ouvriront les différentes fenêtres.

Créez donc une nouvelle fenêtre vierge que vous nommerez « **depart** », son **Titre** sera « **Bonjour** ». Insérez-y 4 boutons : 3 serviront à lancer les fenêtres, 1 à quitter l'application :



Pour indication, le code d'ouverture d'une fenêtre est : ouvre, le code de fermeture est : ferme. Je vous laisse mettre le code correspondant.

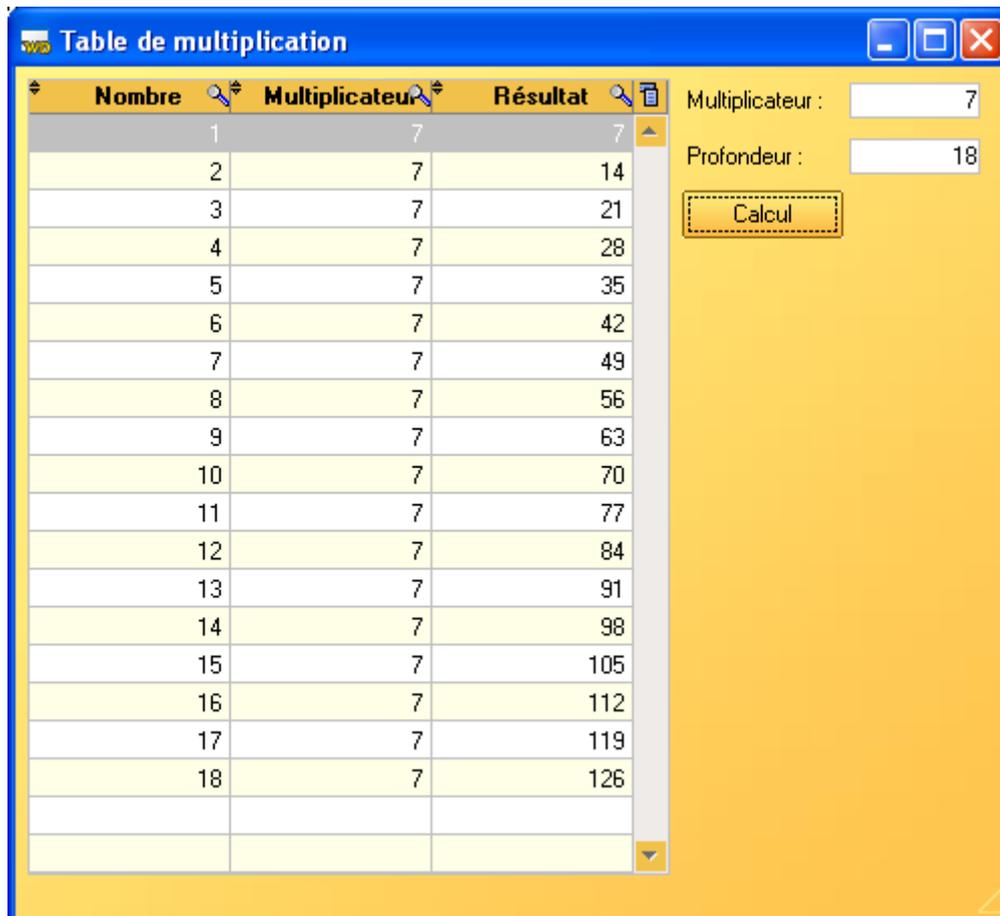
Il ne vous restera qu'à ne pas oublier d'enregistrer cette fenêtre pour pouvoir la déclarer comme première fenêtre du projet.



Dans la zone exploratrice des éléments du projet, faites un clic droit sur la fenêtre départ et choisissez « **Première fenêtre du projet** ».

Exercice applicatif.

Créez un projet exo1tp2 et une fenêtre nommée « **départ** » ressemblant à celle-ci :



Le but de l'exercice, comme vous le voyez, est de remplir la table en utilisant dans le code du bouton **Calcul** les valeurs contenues dans les champs « **Multiplicateur** » et « **Profondeur** ». Pour ce faire, vous utiliserez la structure itérative « **Pour** ».

Comme toujours, n'hésitez pas à utiliser l'aide.