



Rumba+ 9.5

Guide d'utilisation de Screen
Designer

Micro Focus
The Lawn
22-30 Old Bath Road
Newbury, Berkshire RG14 1QN
UK
<http://www.microfocus.com>

Copyright © Micro Focus 1984-2017. Tous droits réservés.

MICRO FOCUS, le logo Micro Focus et Rumba, Reflection sont des marques commerciales ou des marques déposées de Micro Focus IP Development Limited ou de ses filiales ou sociétés affiliées aux Etats-Unis, au Royaume-Uni et dans d'autres pays.

Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

2017-05-17

Table des matières

A propos de ce guide	6
A qui s'adresse ce guide	6
Conditions préalables	6
Fichiers d'accompagnement	6
Ressources complémentaires	6
Conventions utilisées dans ce guide	6
Introduction	8
Terminologie	8
Principe de fonctionnement	8
Architecture	9
Nouveautés dans cette version	9
Utilisation de Screen Designer	11
Prise en main	11
Extraction des packages	11
Démarrage d'une session mainframe	11
Configuration de la connexion au Demo host	12
Modification des couleurs de l'écran	13
Création d'un fichier d'historique	14
Enregistrement d'un historique	14
Enregistrement de l'historique dans un fichier	16
Ouverture de Screen Designer	16
Démarrage d'un nouveau projet	17
Historique d'importation	17
Sélection d'un thème	18
Ajout de contrôles	18
Ajout d'un contrôle Button	19
Ajout d'un contrôle Chooser	21
Ajout d'un contrôle Tooltip	24
Ajout d'un contrôle AutoExecution	24
Ajout d'un contrôle Image	26
Ajout d'un contrôle MessageBox	28
Ajout d'un contrôle Label	29
Ajout d'un contrôle Calendar	30
Ajout d'un contrôle GridCollector	32
Ajout d'un contrôle Table	35
Ajout d'un contrôle Collector	36
Ajout d'un contrôle WebFrame	37
Ajout d'un contrôle Tab	38
Ajout d'un contrôle InputField	40
Ajout d'un contrôle RadioButton	42
Ajout d'un contrôle CheckBox	44
Ajout d'un contrôle MultiLine	45
Donner vie au projet	45
Génération d'un fichier de personnalisation	46
Association du fichier de personnalisation à une session hôte	46
Test d'écrans	46
Utilisation de Rule Manager	52
Quand utiliser Rule Manager	52
La fenêtre Rule Manager	52
Assistant de création de règles	54

Exemples	55
Ajout de contrôles Button ouTooltip à des applications tout entières	55
Ajout de contrôles à des écrans dans des sous-systèmes	55
Ajout de règles à utiliser sur un ensemble d'écrans	56
Ajout de contrôles à chaque ligne d'un écran	57
Utilisation d'opérateurs dans les règles	59
Utilisation de variables dans les règles	59
Types de contrôle	61
AutoExecution	61
Button	61
Calendar	61
Utilisation de la boîte de dialogue Format de date	62
CheckBox	64
Chooser	65
Fourniture de données à l'aide d'un fichier .CSV	65
Chargement de données dynamique dans une session Plus	66
Collector	67
GridCollector	67
Actualisation des données	68
Propriétés EndOfDataConditions	69
Syntaxe	69
Image	70
InputField	71
Label	71
Traduction du texte du libellé	72
MultiLine	73
MessageBox	73
RadioButton	74
Tab	74
Table	75
Tooltip	77
WebFrame	79
Propriétés partagées	79
Actions	81
Menu contextuel de contrôle	83
Guide pratique	85
Utilisation de thèmes	85
Sélection d'un thème	86
Création d'un thème Windows	86
Création d'un thème d'écran vert	86
Recherche dans les écrans d'historique	87
Création d'écrans modernes avec une toile d'écran	87
Définition des paramètres de toile par défaut	87
Définition des paramètres pour un écran sélectionné	88
Copie et collage d'une toile d'écran	89
Suppression d'une toile d'écran	89
Exemple	89
Identification des écrans	91
A propos de l'identification d'écran	91
Spécification d'une identification d'écran basée sur une sélection	92
Spécification d'une identification d'écran personnalisée	92
Gestion des contrôles	93
Génération automatique des contrôles	93
Modification du niveau d'opacité	94
Sélection de plusieurs contrôles	94
Utilisation des contrôles de règle	94

Modifier des données de tableau en mode Plus	95
Configuration des contrôles de tableau Screen Designer	95
Utilisation des contrôles Table en mode Plus	96
Exécuter une action Table par rapport à la position d'une ligne	97
Utiliser des contrôles pour définir une variable	100
Utilisation de composants Web dans Plus	100
Transfert de paramètres vers une application ou une page Web	100
Création d'objets Web et d'URL	101
Importation de projets supplémentaires	102
Utilisation de la ligne de commande Screen Designer	103
Génération de fichiers de personnalisation	104
Importation de fichiers de projet	104
Utilisation de l'application autonome Screen Designer	105
Personnaliser les écrans dans une session Plus	106
Ajout d'un contrôle Calendar	106
Ajout d'un contrôle CheckBox	107
Ajout d'un contrôle Label	107
Ajout d'un contrôle RunMacro	108
Modification de contrôles	109
Suppression de contrôles	109
Partage d'éléments personnalisés	109
Contacter Micro Focus	110
Autres informations et support produit	110
Informations dont nous avons besoin	110
Informations de contact	111
Votre avis nous intéresse	112

A propos de ce guide

Ce guide contient une présentation détaillée de Micro Focus Screen Designer.

Dans ce guide, vous allez apprendre à...

- créer un fichier d'historique ;
- utiliser Screen Designer pour personnaliser un ensemble d'écrans ;
- utiliser les écrans personnalisés en mode Plus.

Une section complète intitulée *Guide pratique* fournit des informations complémentaires sur la personnalisation d'écrans.



Remarque: La personnalisation d'écrans est limitée aux sessions mainframe 3270 et 5250 AS/400 (iSeries).

A qui s'adresse ce guide

Ce guide s'adresse à tous ceux qui souhaitent personnaliser des applications Green Screen afin de créer des applications modernes et pratiques.

En général, les lecteurs sont des administrateurs système ou travaillent dans des équipes informatiques et ont de bonnes connaissances sur le sujet.

Conditions préalables

- Micro Focus Rumba Desktop9.5.1

Fichiers d'accompagnement

Le package contenant ce guide contient également les fichiers suivants :

- MF_logo.png
- pie_chart.png
- WebFrame_URL.txt
- welcome.png

Ces fichiers sont nécessaires à l'accomplissement des exercices de ce guide.

Ressources complémentaires

En plus de ce guide, une série de vidéos de formation est disponible sur la chaîne YouTube Micro Focus Support & Training :



https://www.youtube.com/playlist?list=PL8yfmCqTN8GE5Ipomfr7hzj3V8_mKo6As

Conventions utilisées dans ce guide

Les conventions typographiques suivantes sont utilisées dans ce guide :

Cette police ...	est utilisée pour ...
Gras	Eléments de l'interface utilisateur Windows comme les titres de fenêtre, les champs et les boutons. Egalement utilisés pour les touches de clavier.
Monospace	Eléments de l'interface hôte comme les titres d'écran et les étiquettes. Egalement utilisés pour les noms de fichier ainsi que le texte que vous devez saisir.

Entrée des commandes :

Cette instruction ...	signifie ceci ...
Entrez TSOA	Saisissez la commande TSOA puis appuyez sur la touche Entrée .

Introduction

Vous utilisez Screen Designer pour proposer une apparence soignée aux applications Green Screen et accentuer leur côté intuitif. Pour ce faire, nul besoin de mettre les mains dans le code.

Quand vous avez personnalisé un ensemble d'écrans dans Screen Designer, vous créez un fichier que vous associez alors à une session hôte. Au moment d'exécuter la session hôte en mode Plus, des écrans modernisés apparaissent à la place d'écrans verts standard.

Ce guide fournit des instructions pour faire vos premiers pas avec Screen Designer et la personnalisation d'écrans verts.



Remarque: Aux fins de ce guide, nous utiliserons uniquement des écrans 3270 mainframe. Vous pouvez tout de même appliquer les mêmes principes pour personnaliser des écrans 5250 AS/400 (iSeries).

Terminologie

Screen Designer

Moteur de personnalisation pour Plus. Il se compose de deux éléments :

Vue Screen Design

Utilisée pour ajouter des contrôles statiques sur des écrans spécifiques.

Fenêtre Rule Manager

Utilisée pour ajouter des contrôles dynamiques ou conditionnels.

Contrôle

Élément visuel moderne qui interagit avec un écran vert. Par exemple, un bouton.

Règle

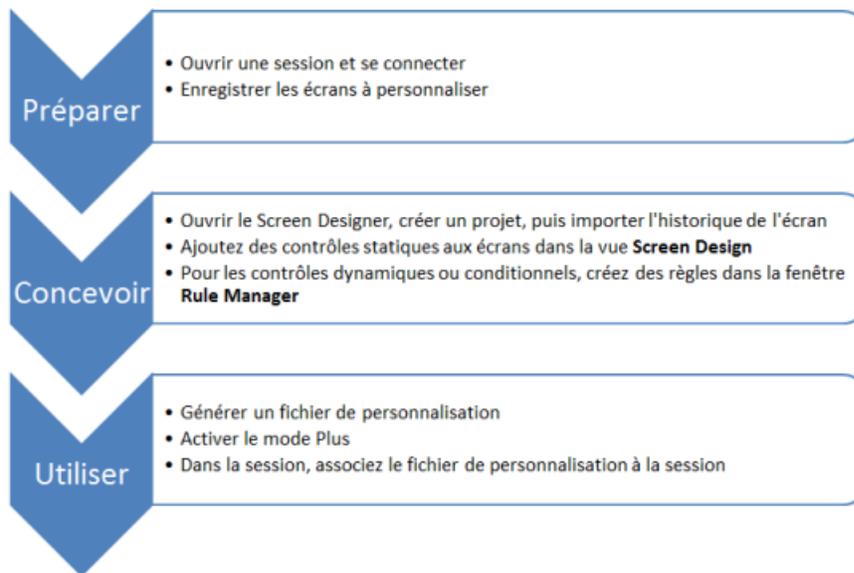
Mécanisme qui crée automatiquement un ou plusieurs contrôles conditionnels sur un ou plusieurs écrans, gérés par des règles.

Plus

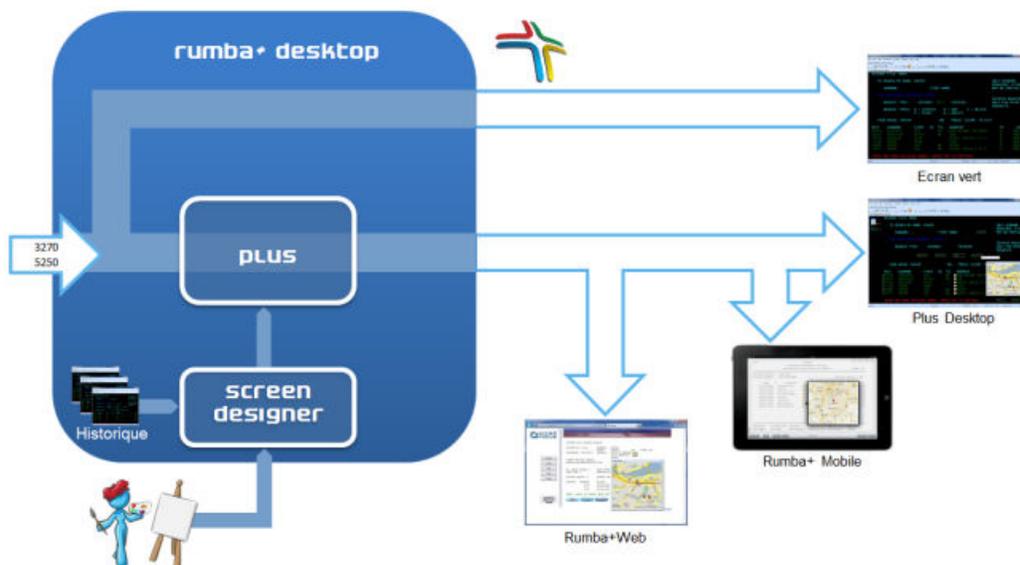
Middleware utilisé pour exécuter des applications Green Screen avec une interface moderne utilisant des projets créés dans Screen Designer.

Principe de fonctionnement

Le schéma ci-dessous présente les différentes étapes de création et d'utilisation d'écrans personnalisés :



Architecture



Nouveautés dans cette version

Ajout de contrôles dans une session Plus

Ajoutez un sous-ensemble de contrôles à des écrans pendant une session Plus live sans utiliser Screen Designer.

Contrôle Table

- Modifiez des données sur plusieurs écrans.
- Indiquez l'emplacement d'une action à effectuer par rapport à l'emplacement de la ligne du tableau sélectionnée.

Contrôle Chooser

Chargez dynamiquement des données depuis une source externe.

Contrôle Label

Traduisez le texte des contrôles Label indiqués dans une autre langue.

Nouveau contrôle MessageBox

Une boîte de message d'alerte configurable.

Nouveau contrôle MultiLine

Champ de saisie avec plusieurs lignes de texte ajoutées à un emplacement de l'écran indiqué.

Rule Manager

- Nouvelle méthode d'exclusion des règles.
- Tri des règles par nom.
- Prise en charge des opérateurs dans les règles.
- Utilisation de variables dans les règles.

Prise en charge du texte gras / italique / souligné pour les contrôles avec légende

Ajout d'une fonctionnalité pour les contrôles avec une légende.

Utilisation de Screen Designer

Cette section fournit une aide détaillée pour créer un projet de personnalisation. Vous ajoutez plusieurs contrôles à différents écrans verts afin de créer un projet, puis vous visualisez les résultats de la personnalisation en mode Plus.

Prise en main

Avant de commencer à utiliser Screen Designer, vous devrez...

- extraire les fichiers qui accompagnaient ce guide ;
- démarrer une session mainframe ;
- modifier la couleur du texte affiché pour le rendre plus visible ;
- configurer la connexion vers Demo Host.

Extraction des packages

Extrayez les fichiers suivants du package .ZIP sur votre système local :

- MF_Logo.png
- pie_chart.png
- WebFrame_URL.txt
- welcome.png

Notez bien l'emplacement où vous enregistrez les fichiers car vous en aurez besoin ultérieurement.

Démarrage d'une session mainframe

1. A partir du menu **Démarrer** de Windows, sélectionnez :

Démarrer > Tous les programmes > Micro Focus Rumba > Bureau Micro Focus Rumba

L'écran **Bienvenue** apparaît :



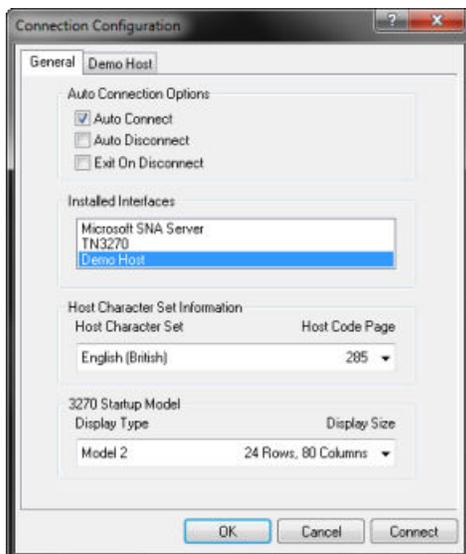
2. Cliquez sur **Ecran mainframe**.

Une fenêtre de session mainframe apparaît sur le bureau Rumba.

Configuration de la connexion au Demo host

1. Sélectionnez **Connexion > Configurer**.

La fenêtre **Configuration de la connexion** s'affiche :



2. Dans la trame **Options de connexion automatique**, sélectionnez **Connexion automatique**.

3. Dans la trame **Interfaces installées**, sélectionnez **Demo Host** dans la liste.

4. Cliquez sur **OK**.

5. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le profil de session sous**.

La boîte de dialogue **Enregistrer le profil de session sous** s'affiche.

6. Dans le champ **Nom de fichier**, saisissez `DemoHost`.

7. Cliquez sur **OK**.

Modification des couleurs de l'écran

Certains écrans utilisés par Demo Host peuvent être difficiles à lire en raison de la couleur bleue utilisée pour les textes. Pour pallier ce problème, il vous suffit de modifier la couleur.

Pour ce faire :

1. Sélectionnez **Options > Ecran**.

La boîte de dialogue **Options d'affichage** apparaît.

2. Cliquez sur l'onglet **Attributs de couleurs**.

3. Dans la trame **Attributs multicolores**, cliquez sur le bouton **Protégé**.

La palette de couleurs s'affiche :

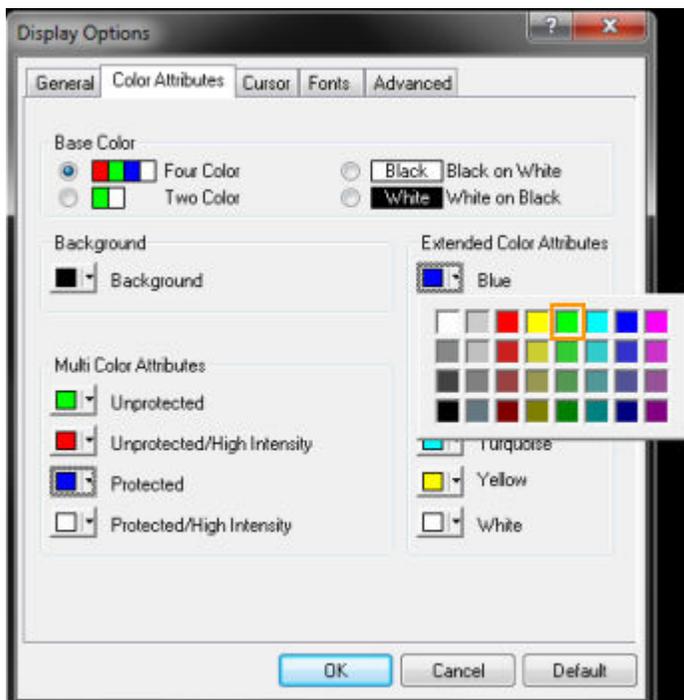


4. Cliquez sur la zone vert clair.

Le bouton bleu **Protégé** devient vert.

5. Dans la trame **Attributs multicolores étendus**, cliquez sur le bouton **Bleu**.

La palette de couleurs s'affiche :



6. Cliquez sur la zone vert clair.
Le bouton bleu devient vert.
7. Cliquez sur **OK**.
Tout le texte bleu foncé des écrans apparaît alors en vert.

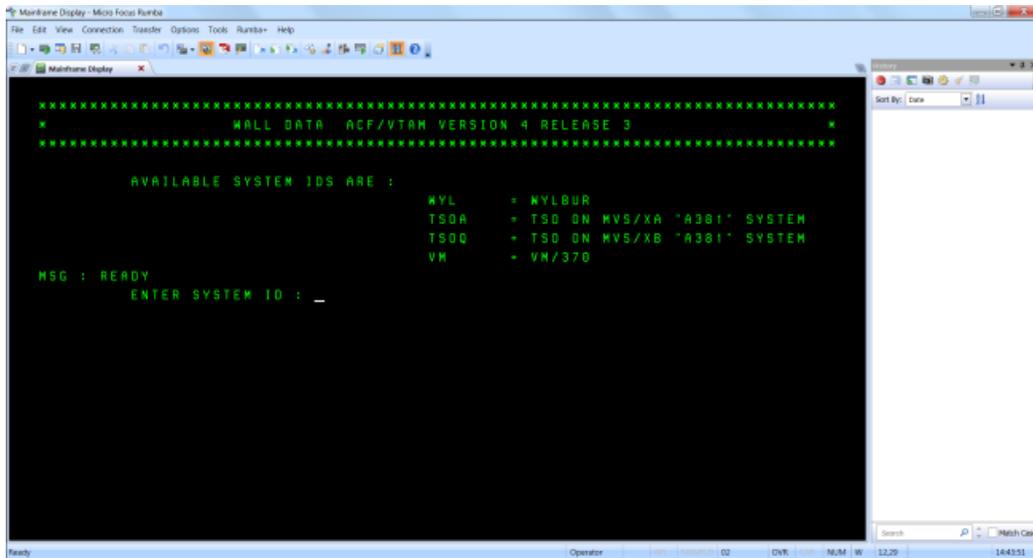
Création d'un fichier d'historique

Avant de commencer à personnaliser des écrans, capturez un ensemble d'écrans dans un fichier d'historique. Cette section montre comment enregistrer une suite d'écrans à utiliser dans Screen Designer.

Enregistrement d'un historique

Pour créer un fichier d'historique, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Historique**  sur la barre d'outils Rumba.
Le volet **Historique** apparaît.
2. Cliquez sur l'icône **Enregistrement**  dans la barre d'outils du volet **Historique**.
3. Sélectionnez **Connexion > Connecter**.
La session mainframe Demo Host débute :



4. A l'invite `ENTER SYSTEM ID :`, saisissez :

TSOA

Les écrans commencent à être enregistrés.

5. A l'invite `ENTER LOGON ID :`, appuyez sur **Entrée**.

6. A l'invite `LAST SYSTEM ACCESS`, appuyez sur **Entrée**.

L'invite `READY` apparaît.

7. Cliquez sur l'icône **Capture manuelle**  dans la barre d'outils du volet **Historique**.

Voici comment capturer des écrans un à un. Vous pouvez avoir recours à la fonction de capture manuelle dans deux cas de figure :

- Vous avez désactivé l'historique d'écran mais souhaitez capturer un écran.
- Vous avez modifié un ou plusieurs champs non protégés sur un écran et souhaitez capturer l'écran avec les modifications apportées.

8. A votre clavier :

TOYS

9. Sur l'écran `TOPCO TOYS, INC`, appuyez sur **Entrée**.

10. Saisissez `O`.

11. Sur l'écran `CUSTOMER SCREEN`, appuyez sur `PF8`.

12. Sur l'écran `DETAIL LINE ENTRY SCREEN`, appuyez sur **Entrée**.

13. A l'invite `READY`, saisissez :

E

14. Sur l'écran `TOP OF DATA`, appuyez sur **Entrée**.

15. A l'invite `READY`, saisissez :

R

16. Sur l'écran `TOPCO TOYS, INC`, appuyez sur `PF3`.

17. A l'invite `READY`, saisissez :

A

18. Sur l'écran `EXTENDED ATTRIBUTE TEST`, appuyez sur `PF3`.

19. A l'invite `READY`, saisissez :

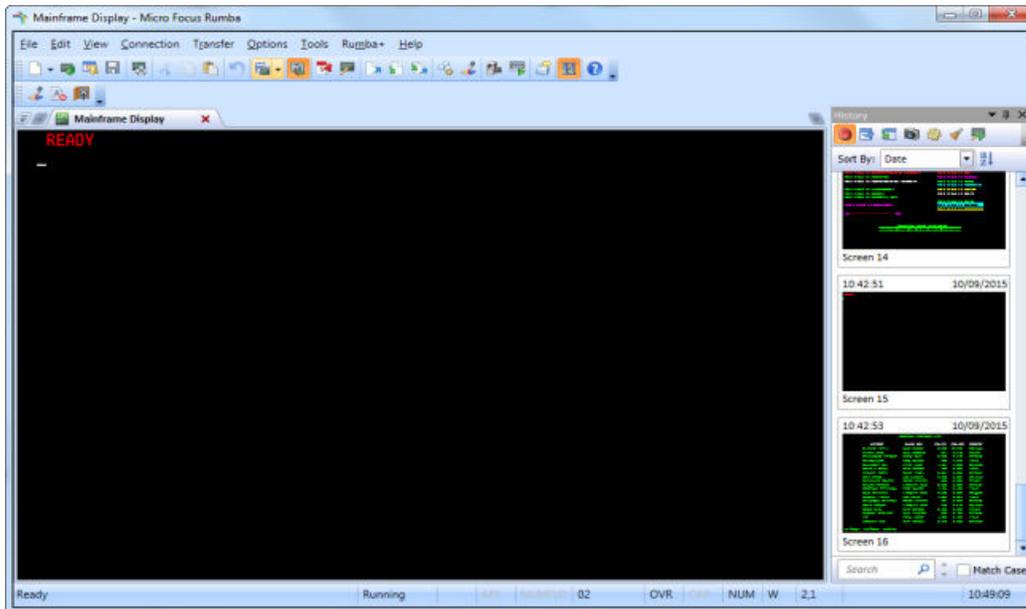
C

L'écran EUROPEAN CUSTOMER LIST apparaît.

20. Appuyez sur PF1.

21. Cliquez à nouveau sur l'icône **Enregistrement**  pour arrêter l'historique d'enregistrement.

Chaque écran a été ajouté, les uns à la suite des autres, dans le volet **Historique** :



Enregistrement de l'historique dans un fichier

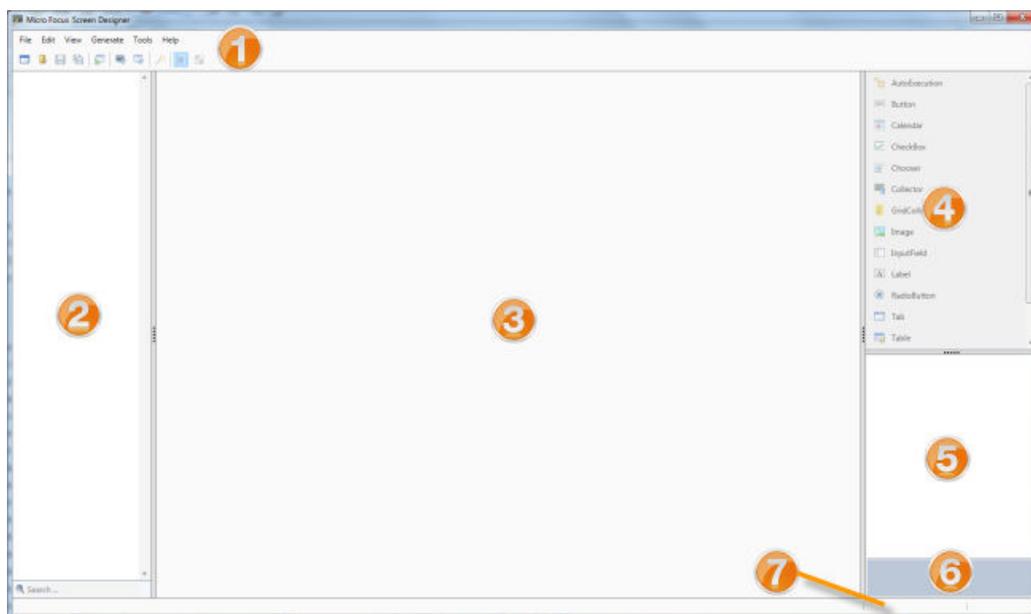
Pour enregistrer l'historique dans un fichier, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'icône **Exporter l'historique dans le fichier**  dans la barre d'outils du volet **Historique**.
La boîte de dialogue **Exporter l'historique** s'affiche.
2. Accédez à l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le fichier d'historique.
3. Dans le champ **Nom de fichier**, saisissez `DemoHistory`.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.
Vous disposez alors de plusieurs écrans à utiliser dans votre projet de personnalisation.
5. Cliquez sur l'icône **Historique**  dans la barre d'outils Rumba.
Le volet **Historique** se ferme.
6. Sélectionnez **Connexion > Déconnecter**.

Ouverture de Screen Designer

Pour ouvrir Screen Designer, sélectionnez **Rumba+ > Ouvrir Screen Designer**.

La fenêtre **Screen Designer** apparaît :



- 1 Barre de menu et barre d'outils Screen Designer.
- 2 Volet Historique. Contient des miniatures de tous les écrans enregistrés dans le fichier d'historique importé, ainsi qu'une zone de recherche pour rechercher et filtrer des écrans.
- 3 Zone de travail. Contient une version complète de la miniature sélectionnée. Affiche les contrôles associés à l'écran.
- 4 Panneau de configuration. Contient la liste des contrôles disponibles pouvant être appliqués à l'écran dans la zone de travail.
- 5 Grille des propriétés. Contient la liste des propriétés disponibles pour le contrôle sélectionné.
- 6 Description de la propriété. Fournit une description de la propriété sélectionnée dans la grille de propriétés.
- 7 Barre d'état. Affiche les coordonnées du curseur. Utile quand vous recherchez les coordonnées des champs.

Démarrage d'un nouveau projet

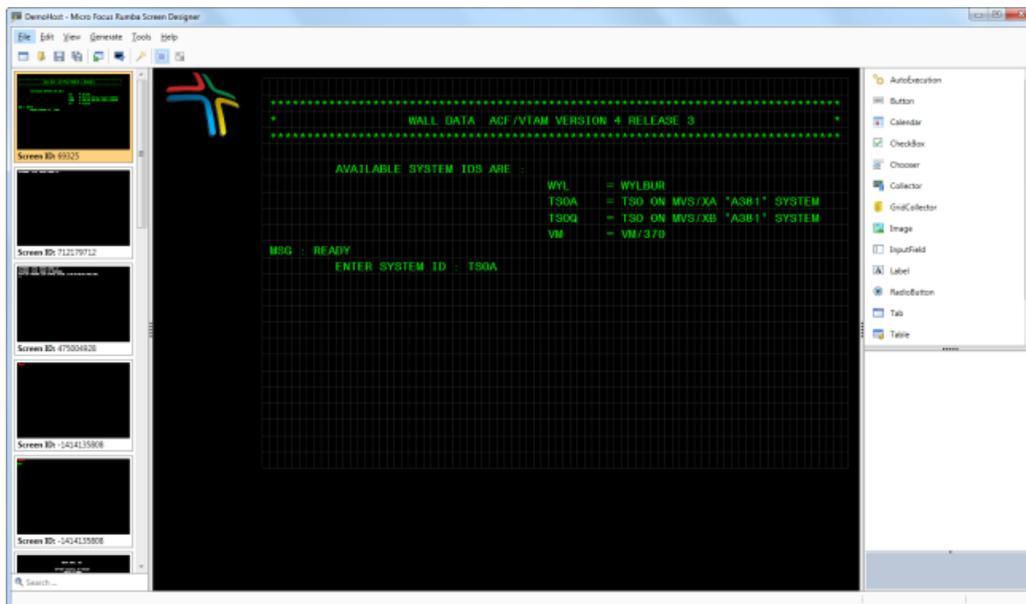
1. Sélectionnez **Fichier > Nouveau projet**.
La boîte de dialogue **Nouveau projet** s'affiche.
2. Dans le champ **Nom**, saisissez un nom à attribuer au projet, comme `DemoHost`, puis cliquez sur **OK**.

Historique d'importation

1. Sélectionnez **Fichier > Importer l'historique**.
La boîte de dialogue **Importer l'historique** s'affiche.
2. Choisissez votre fichier d'historique, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Les miniatures des écrans enregistrés s'affichent dans le volet Historique. Chaque écran est doté d'une identification de l'écran unique. Vous pouvez également créer des identifications d'écran différentes ou en ajouter à l'identification fournie par défaut (voir [Identification des écrans](#)).

Le premier écran est choisi par défaut et une version agrandie de celui-ci apparaît dans la zone de travail :



3. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.



Remarque: Il est toujours judicieux d'enregistrer votre projet après l'avoir modifié.

Sélection d'un thème

Un thème définit l'agencement de l'écran et l'aspect de chaque contrôle de tous les écrans d'un projet de personnalisation.

C'est pourquoi il est conseillé de choisir un thème suffisamment tôt au cours du projet de personnalisation.

Pour sélectionner un thème, procédez comme suit :

1. Sélectionnez **Outils > Paramètres de projet**

La boîte de dialogue **Paramètres de projet** s'affiche.

2. Cliquez sur **Thèmes** dans le volet de gauche.

3. Cliquez sur **Modifier** dans le volet de droite. La boîte de dialogue **Choisir un thème** s'affiche.

4. Dans le volet gauche, sélectionnez la miniature **Plus Windows Theme**.

5. Cliquez sur **OK**.

6. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue **Paramètres de projet**.

Le thème est appliqué à tous les écrans de votre projet.

Pour en savoir plus sur les thèmes, voir [Utilisation de thèmes](#).

Ajout de contrôles

Vous utiliserez désormais la vue **Conception d'écran** pour ajouter des contrôles à vos écrans.

Vous utilisez la vue **Conception d'écran** pour ajouter des contrôles statiques à des écrans spécifiques. Pour ajouter des contrôles dynamiques, des contrôles qui apparaissent plusieurs fois sur plusieurs écrans ou sur un seul, vous utilisez Rule Manager. Pour en savoir plus sur Rule Manager, consultez la section [Utilisation de Rule Manager](#).

Au fil de votre avancée dans cette section, vous ajouterez plusieurs contrôles aux écrans capturés. Nous vous recommandons d'ajouter ces contrôles dans l'ordre de leur description pour créer un projet complet.

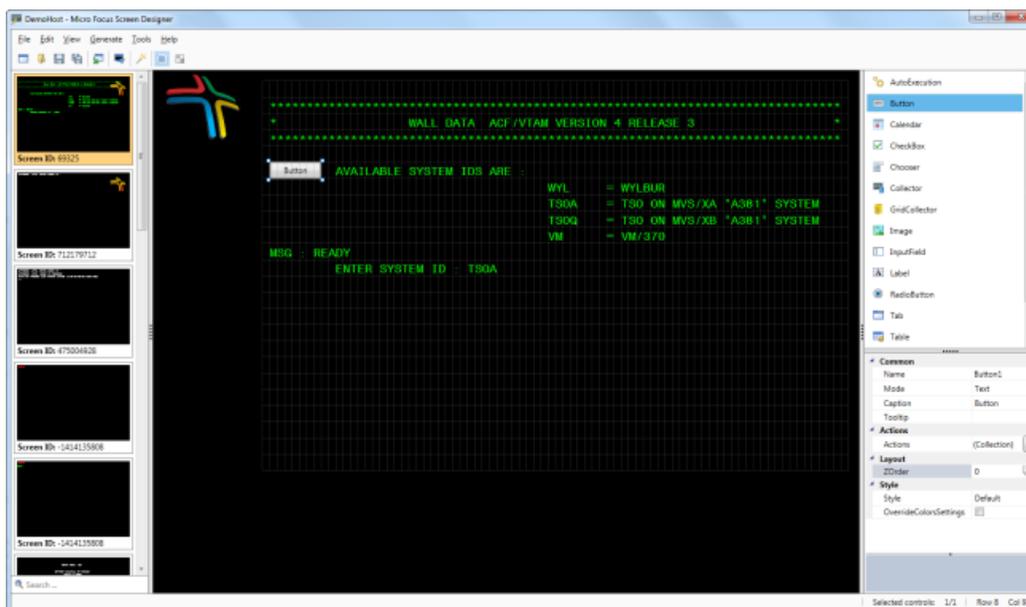
 **Remarque:** N'oubliez pas : si Screen Designer est un outil particulièrement puissant, il n'est pas WYSIWYG. Pensez toujours à tester votre travail pour vérifier que ce que vous faites dans Screen Designer est conforme au résultat attendu dans le mode Plus.

Ajout d'un contrôle Button

Button déclenche une action ou une suite d'actions lorsque vous cliquez dessus.

 **Remarque:** Dans cette section, vous utilisez le fichier MF_Logo.png fourni dans le package.

1. Sélectionnez la première miniature.
2. Faites glisser l'icône de contrôle Button du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail et déposez-la à gauche de la ligne AVAILABLE SYSTEM IDS ARE.

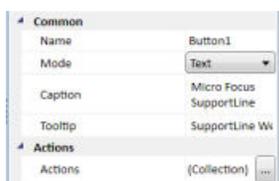


 **Remarque:** Quand vous déposez le contrôle sur l'écran, la grille de propriétés est remplie.

3. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le champ **Caption** et supprimez le texte Button.
4. Saisissez Micro Focus SupportLine.

Quand vous cliquez ailleurs sur l'écran, le texte sur le contrôle change.

5. Pour que le texte apparaisse sur deux lignes, cliquez dans le champ **Caption** et placez le curseur après **Micro Focus**, puis appuyez sur **Alt+Entrée**. Cette opération divise la ligne en deux.
6. Utilisez les poignées du contrôle pour adapter sa taille au texte.
7. Cliquez dans le champ **Tooltip** et saisissez SupportLine Web Site.



8. Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **Actions**.

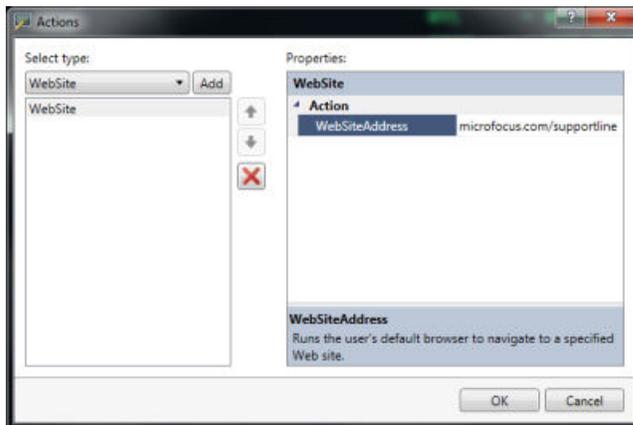
La boîte de dialogue **Actions** s'affiche.

9. Sous **Select type**, sélectionnez **WebSite** dans la liste déroulante.

10. Cliquez sur **Ajouter**.

Une nouvelle action apparaît dans la trame **Actions** et ses propriétés apparaissent dans la trame **Properties**.

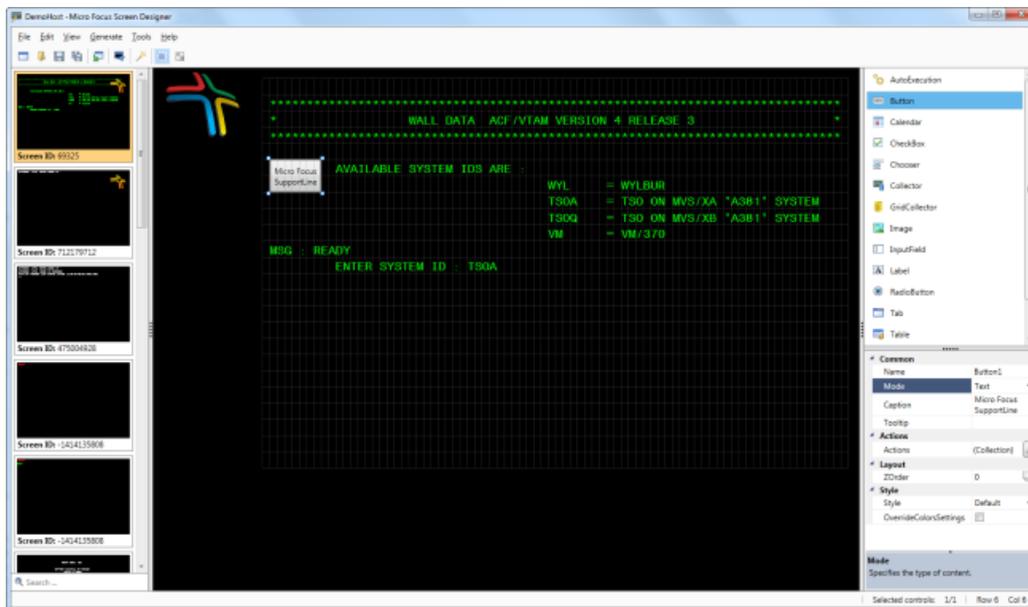
11. Dans la trame **Properties**, saisissez `http://www.microfocus.com/supportline` dans le champ **WebSiteAddress** :



12. Cliquez sur **OK**.

13. Utilisez les poignées sur le contrôle pour l'adapter au texte.

L'écran doit ressembler à ceci :



14. Vous pouvez également remplacer le texte du bouton par une image. Pour ce faire, sélectionnez **Image** dans la liste **Mode**.

15. Cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du champ **ImagePath**.

La boîte de dialogue **Choisir une image** s'affiche.

16. Cliquez sur  en regard de **Add to pool**.

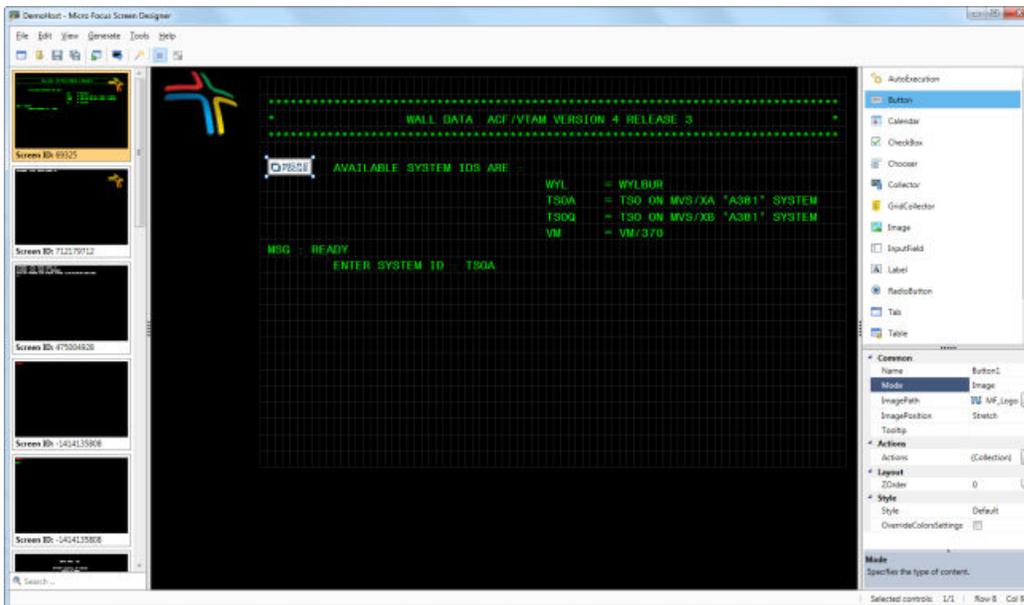
17. Accédez à l'emplacement du fichier `MF_Logo.png` que vous avez enregistré, sélectionnez-le puis cliquez sur **Open**

18. Vérifiez que l'image est bien sélectionnée dans la boîte de dialogue **Choisir une image** et cliquez sur **OK**.

L'image apparaît sur le bouton.

19. Utilisez les poignées sur le bouton pour le redimensionner sur 6x1.

L'écran doit ressembler à ceci :



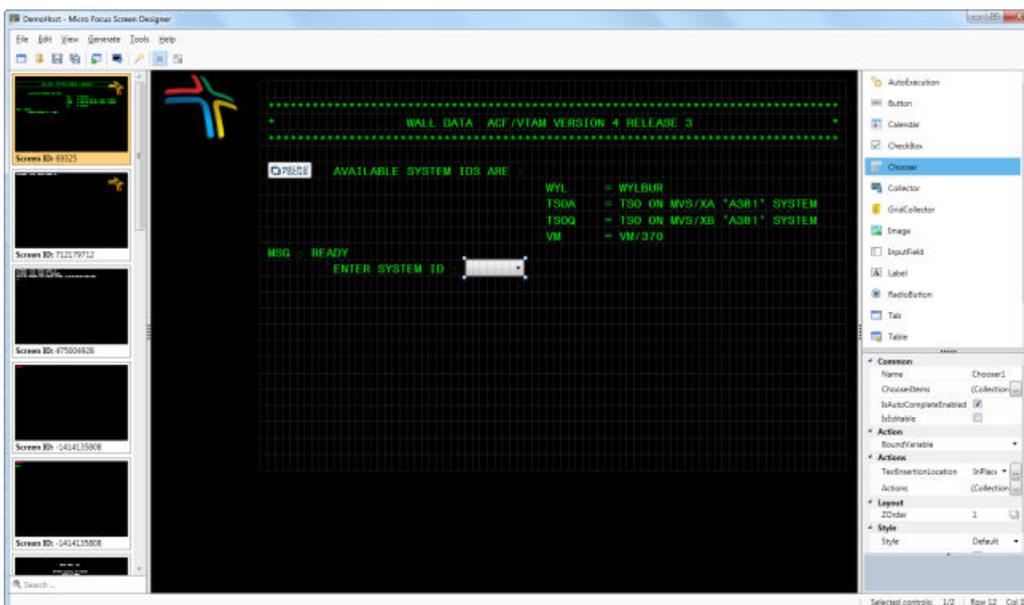
 **Remarque:** Vous pouvez aussi fournir un lien vers une image située ailleurs que sur votre système. Pour ce faire, saisissez l'adresse Web de l'image dans le champ **ImagePath**.

20. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

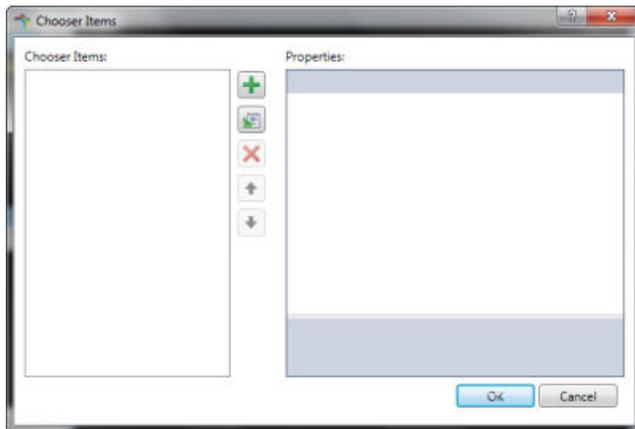
Ajout d'un contrôle Chooser

Chooser s'affiche à l'écran sous la forme d'une liste déroulante. Chooser permet, via la sélection d'un élément à partir de la liste, d'insérer des données dans un champ à l'écran.

1. Faites glisser l'icône du contrôle Chooser du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail et déposez-la en haut de TSOA sur la ligne ENTER SYSTEM ID :



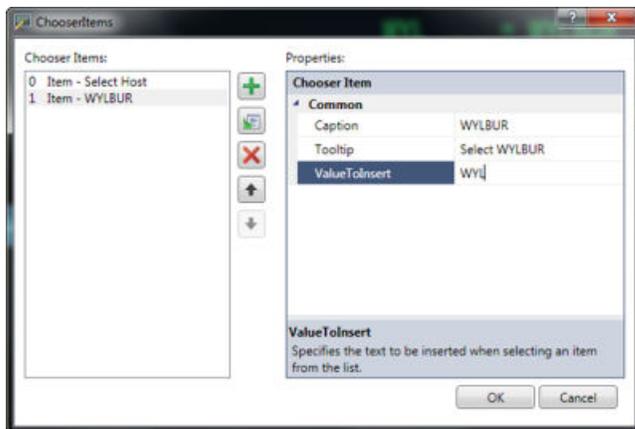
2. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard de **ChooserItems**.
La boîte de dialogue **ChooserItems** s'affiche :



3. Cliquez sur le bouton **Ajouter** .
4. Dans la trame **Properties**, saisissez `Select Host` dans le champ **Caption**.
5. Dans le champ **Tooltip**, saisissez `Select host system`.
Ce texte s'affichera quand vous placerez le pointeur de la souris sur la sélection. Le texte de l'info-bulle peut être utilisé pour apporter des conseils et des informations utiles sur la sélection.
6. Laissez le champ **ValueToInsert** vide.
7. Cliquez sur le bouton **Ajouter** .
8. Dans la trame **Properties**, saisissez `WYLBUR` dans le champ **Caption**.
9. Dans le champ **Tooltip**, saisissez `Select WYLBUR`.
10. Dans le champ **ValueToInsert**, saisissez `WYL`.

Il s'agit du texte qui sera placé dans le champ d'entrée. Il doit correspondre aux commandes que vous auriez l'habitude de saisir manuellement dans le champ.

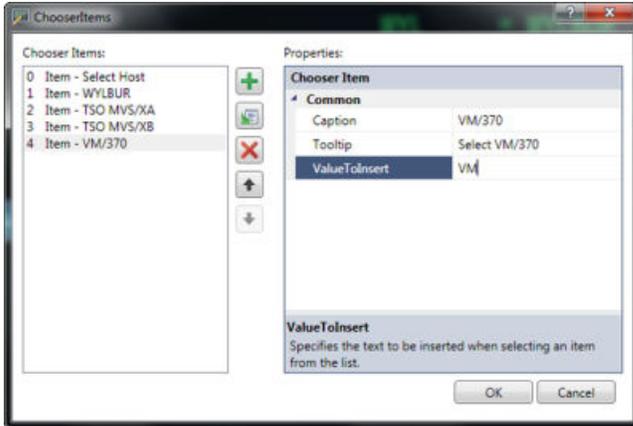
La boîte de dialogue **ChooserItems** ressemble à ceci :



11. Répétez les étapes ci-dessus pour ajouter les éléments Chooser suivants :

Légende	Info-bulle	Valeur à insérer
TSO MVS/XA	Select TSO MVS/XA	TSOA
TSO MVS/XB	Select TSO MVS/XB	TSOQ
VM/370	Select VM/370	VM

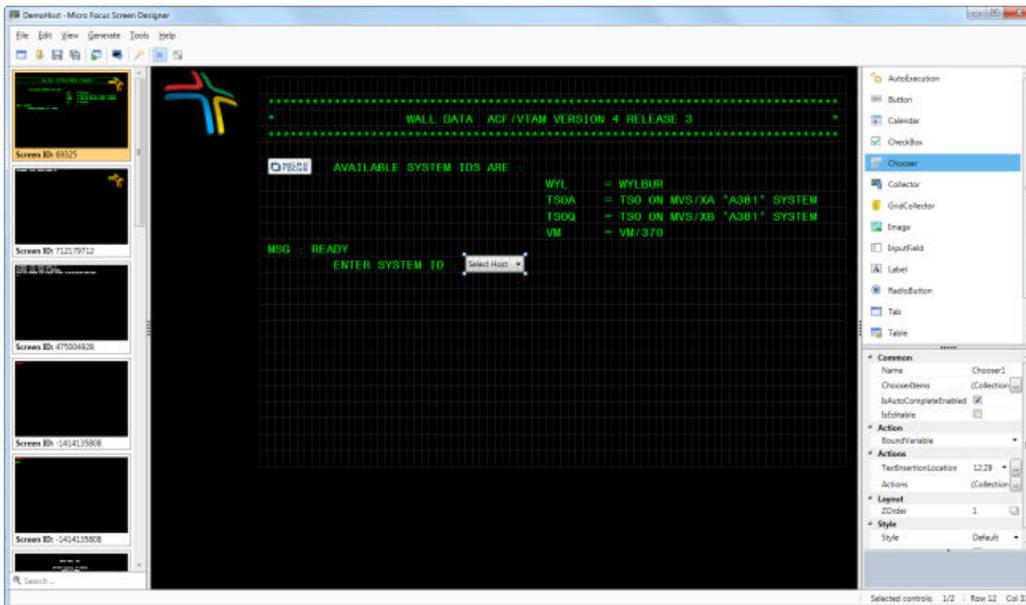
À la fin de l'opération, la boîte de dialogue **Chooser** ressemble à ceci :



12. Une fois terminé, cliquez sur **OK**.

13. Utilisez les poignées sur le contrôle pour que le texte s'affiche correctement.

L'écran doit ressembler à ceci :



14. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard de **TextInsertionLocation**.

La fenêtre **Sélectionner l'emplacement à l'écran** apparaît.

15. Sélectionnez **Emplacement** dans la liste **Sélectionner par** au bas de la fenêtre.

16. Cliquez sur le T de TSOA à droite de ENTER SYSTEM ID : à l'emplacement 12 , 29.

17. Cliquez sur **OK**.

18. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard de **Actions**.

La boîte de dialogue **Actions** s'affiche.

19. Dans la liste **Select type**, sélectionnez **EmulationCommand**.

20. Cliquez sur **Ajouter**.

21. Dans la liste **Action**, sélectionnez **Enter**.

Cette action envoie une commande **Enter** à l'hôte quand le Chooser a envoyé le texte sélectionné à l'emplacement spécifié par **TextInsertionLocation**.

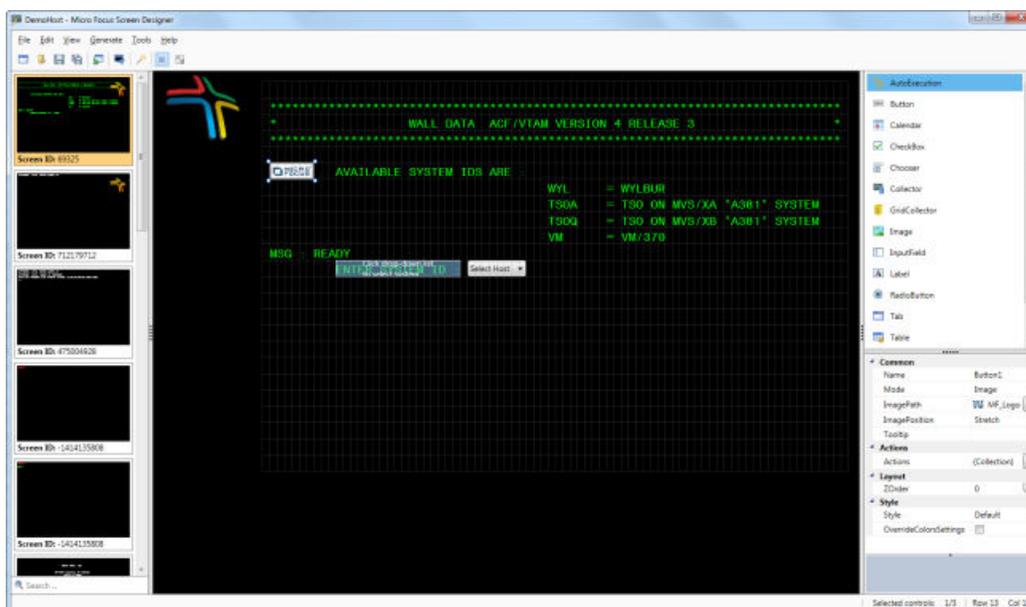
22. Cliquez sur **OK**.

23. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle Tooltip

Tooltip affiche du texte lorsque la souris survole la zone de l'écran occupée par Tooltip.

1. Faites glisser l'icône de contrôle Tooltip du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail, et déposez-la en haut de `ENTER SYSTEM ID` :
2. Faites glisser les poignées du contrôle afin qu'il recouvre le texte de l'écran :



3. Dans la grille de propriétés, saisissez les données suivantes dans le champ **Caption** :

Click drop-down list to select system

4. Cliquez dans le champ **Caption** et placez le curseur juste avant `to`.

5. Appuyez sur **Alt+Entrée**.

La ligne se sépare en deux.

6. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

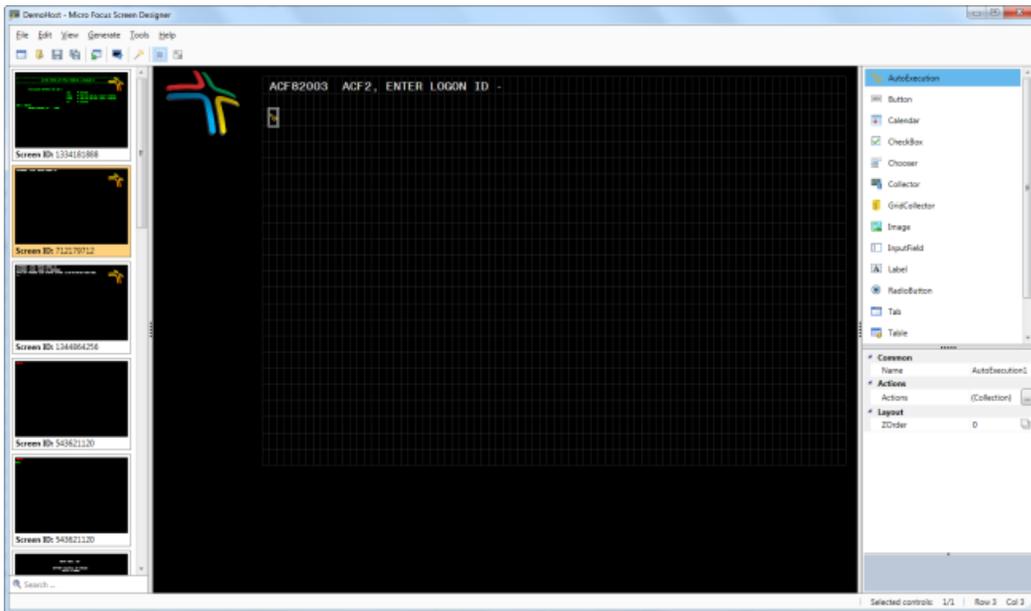
Ajout d'un contrôle AutoExecution

Une fois connecté à Demo Host, appuyez deux fois sur **Enter** pour ouvrir l'invite `READY`. Vous pouvez utiliser un contrôle AutoExecution pour automatiser cette séquence. Pour ce faire :

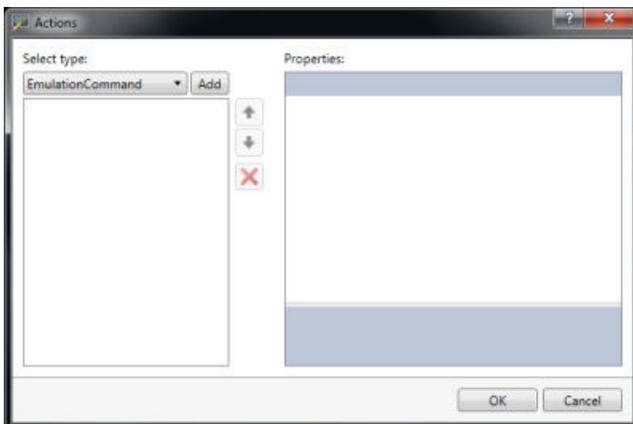
1. Dans le volet de gauche, sélectionnez le deuxième écran.

Une version plus large de l'écran s'affiche dans la zone de travail.

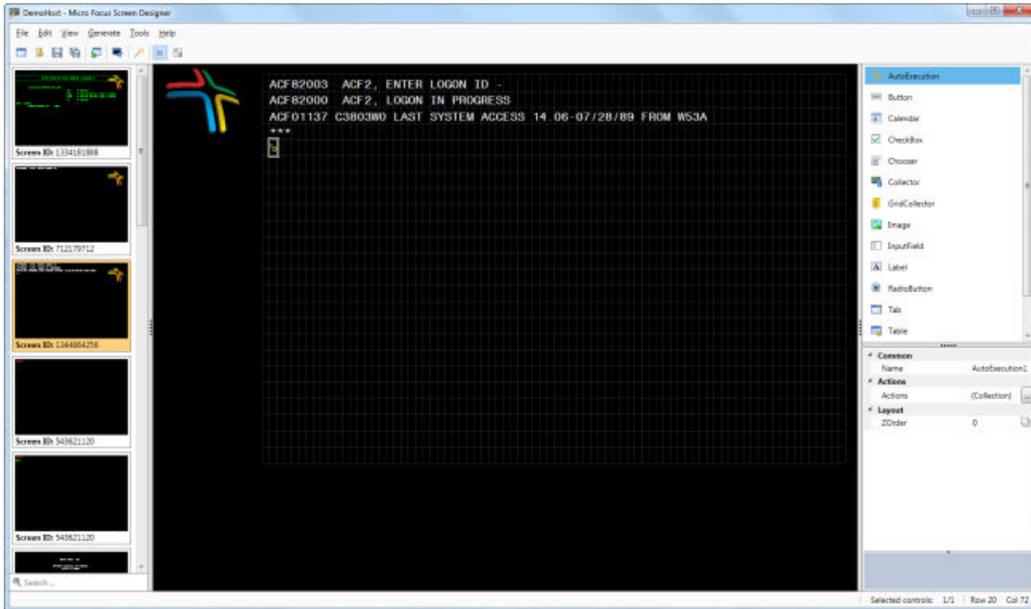
2. Faites glisser le contrôle AutoExecution du panneau de configuration et déposez-le à droite de l'icône Plus :



3. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **Actions**.
4. Dans la liste **Select type**, sélectionnez **Emulation Command**.



5. Cliquez sur **Add**.
6. Dans la liste **Action**, sélectionnez **Enter** :
7. Cliquez sur **OK**.
8. Sélectionnez le troisième écran dans le volet de gauche :
9. Ajoutez un contrôle AutoExecution et donnez-lui les mêmes propriétés :



10. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet.**

Ajout d'un contrôle Image

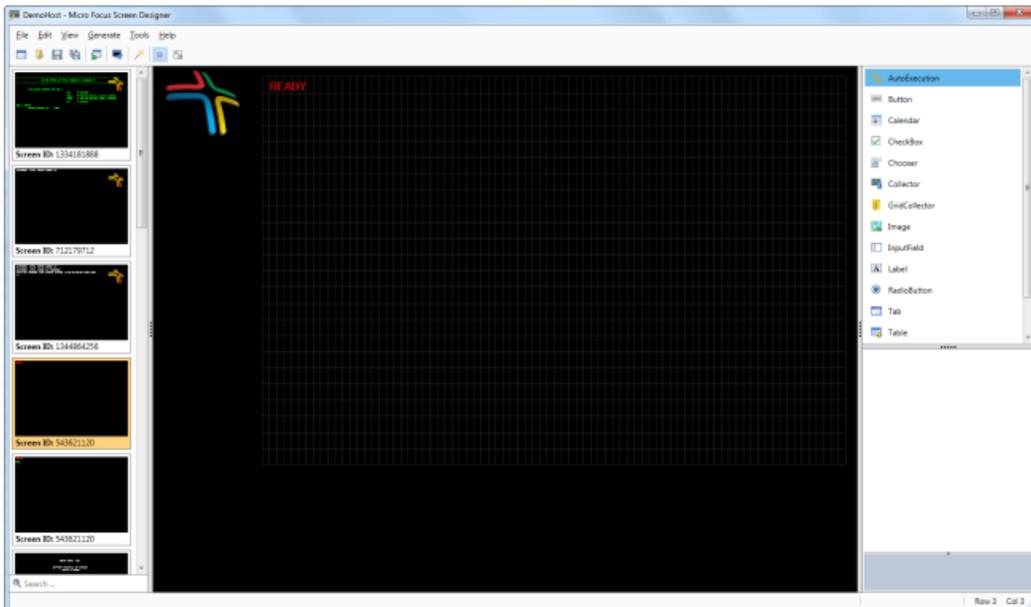
Image masque une zone de l'écran avec une couleur ou une image.



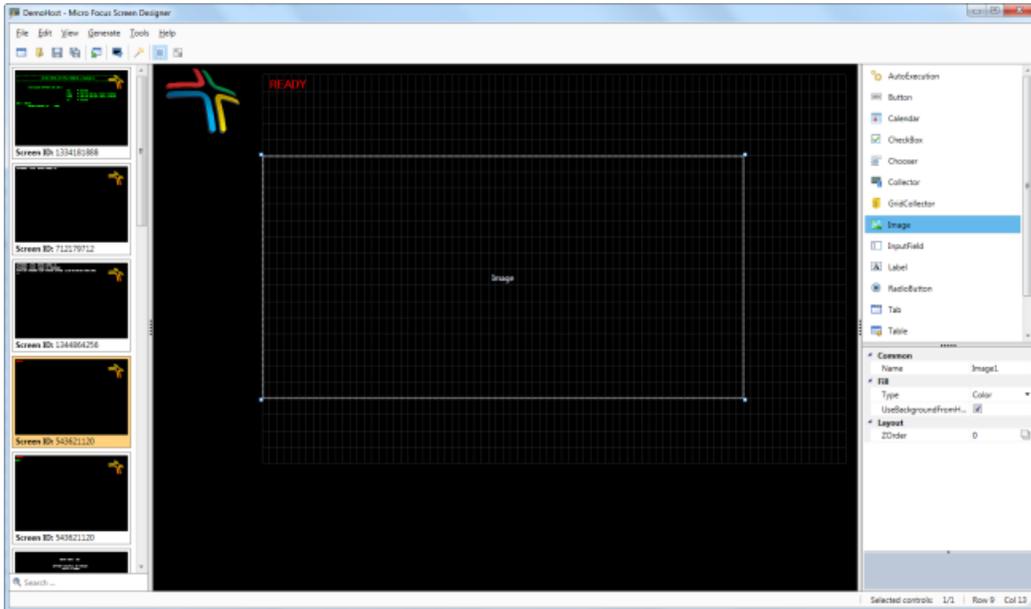
Remarque: Dans cette section, vous utilisez le fichier `welcome.png` fourni dans le package.

1. Dans le volet d'historique, descendez jusqu'à la quatrième miniature et sélectionnez-la. L'invite `READY` s'affiche.

Une version agrandie de l'écran s'affiche dans la zone de travail :



2. Faites glisser l'icône du contrôle Image du panneau de configuration sur la zone de travail, puis utilisez les poignées du contrôle pour le redimensionner sur 15x66 :



3. Dans la grille de propriétés, sélectionnez **Image** dans la liste déroulante **Type**.

Le champ **ImagePath** apparaît.

4. Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **ImagePath**.

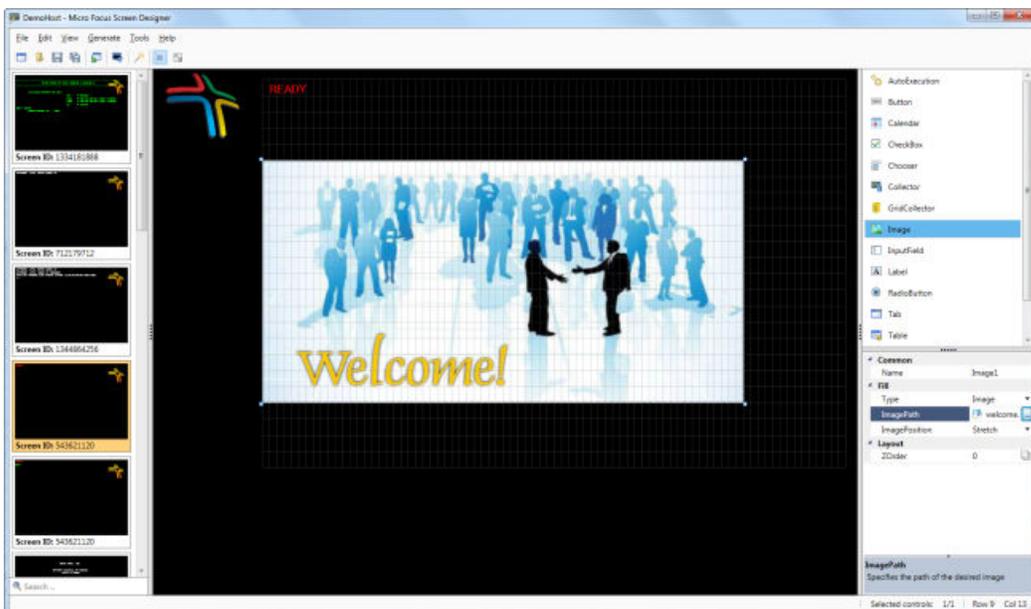
La boîte de dialogue **Choisir une image** s'affiche.

5. Cliquez sur  en regard de **Add to pool**.

6. Accédez à l'emplacement du fichier `welcome.jpg` que vous avez enregistré, sélectionnez-le puis cliquez sur **Open**.

7. Vérifiez que l'image est bien sélectionnée dans la boîte de dialogue **Choisir une image** et cliquez sur **OK**.

L'image sélectionnée remplit à présent le contrôle à l'écran :



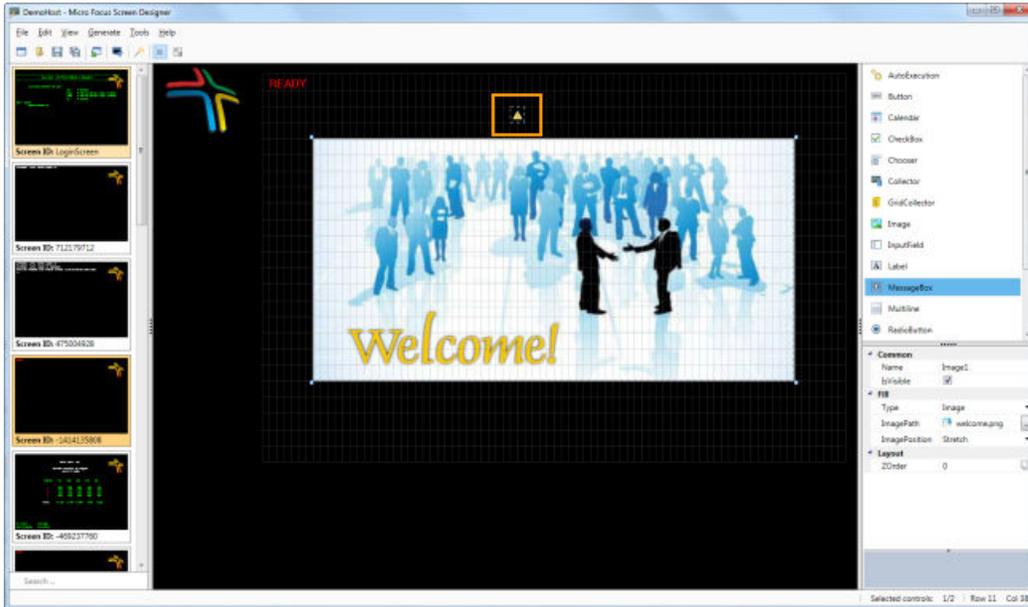
 **Remarque:** Vous pouvez aussi fournir un lien vers une image située ailleurs que sur votre système. Pour ce faire, saisissez l'adresse Web de l'image dans le champ **ImagePath**.

8. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

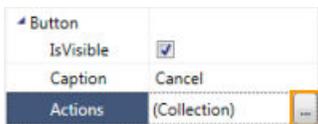
Ajout d'un contrôle MessageBox

Le contrôle MessageBox définit une zone de message d'alerte qui peut être configurée avec un titre, une icône, des boutons (de 1 à 3) et un message.

1. Sur l'écran **READY**, faites glisser une icône MessageBox depuis la grille des propriétés sur la zone de travail et déposez-la sur l'image que vous venez de créer :



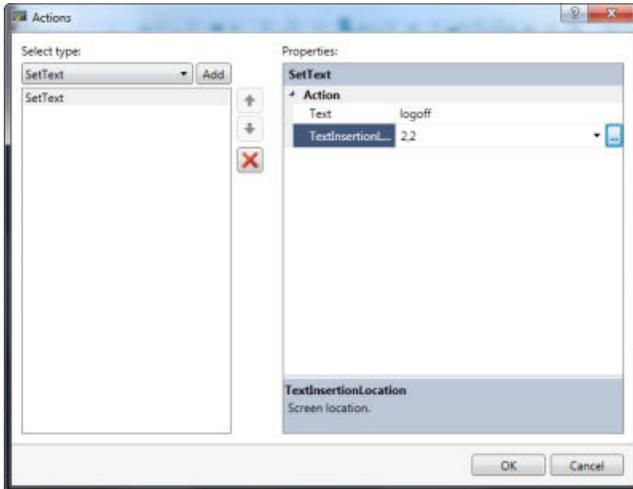
2. Dans la grille de propriétés, saisissez **Warning** dans **Title**.
3. Dans le champ **Text**, saisissez `This system is restricted. Click OK to continue or Cancel to log off.`
4. Dans la section **Button** avec **Caption** de **Cancel**, cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard d'**Actions** :



La boîte de dialogue **Actions** s'affiche :

5. Dans la liste **Select Type**, sélectionnez **SetText** puis cliquez sur **Add**.
6. Dans la trame **Properties**, saisissez `logoff` dans le champ **Text**.
7. Cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du champ **TextInsertionLocation**. La fenêtre **Sélectionner l'emplacement à l'écran** apparaît.
8. Sélectionnez **Location** dans la liste **Select By**.
9. Cliquez une fois sous le **R** de **READY**. Il doit se trouver dans la ligne 2 de la colonne 2.
10. Cliquez sur **OK**.

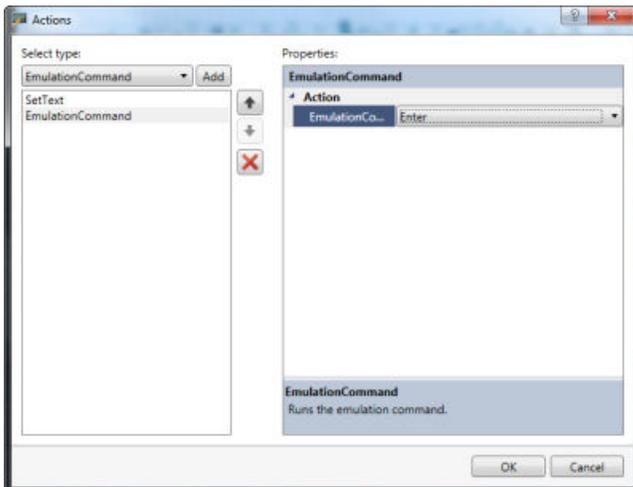
La boîte de dialogue **Actions** doit ressembler à ceci :



11. Dans la liste **Select Type**, sélectionnez **EmulationCommand** puis cliquez sur **Add**.

12. Dans la trame **Properties**, sélectionnez **Enter** dans la liste **EmulationCommand**.

La boîte de dialogue **Actions** doit ressembler à ceci :



13. Cliquez sur **OK**.

14. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle Label

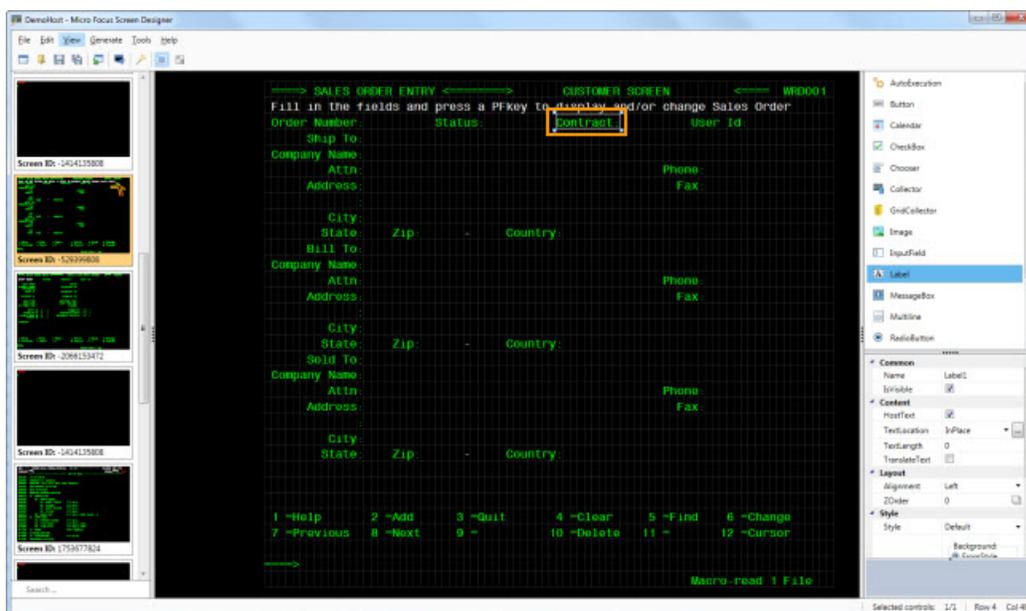
Label ajoute une étiquette de texte à un écran vert. Vous pouvez utiliser Label pour remplacer une étiquette existante à l'écran ou en créer une nouvelle.

1. Dans le volet d'historique, sélectionnez **SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN**.

Une version plus large de l'écran s'affiche dans la zone de travail.

2. Faites glisser l'icône de contrôle Label du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail, et déposez-la en haut du champ **Contract**.

3. Ajustez le contrôle pour qu'il couvre complètement le champ :



4. Dans la grille de propriétés, décochez **HostText**.

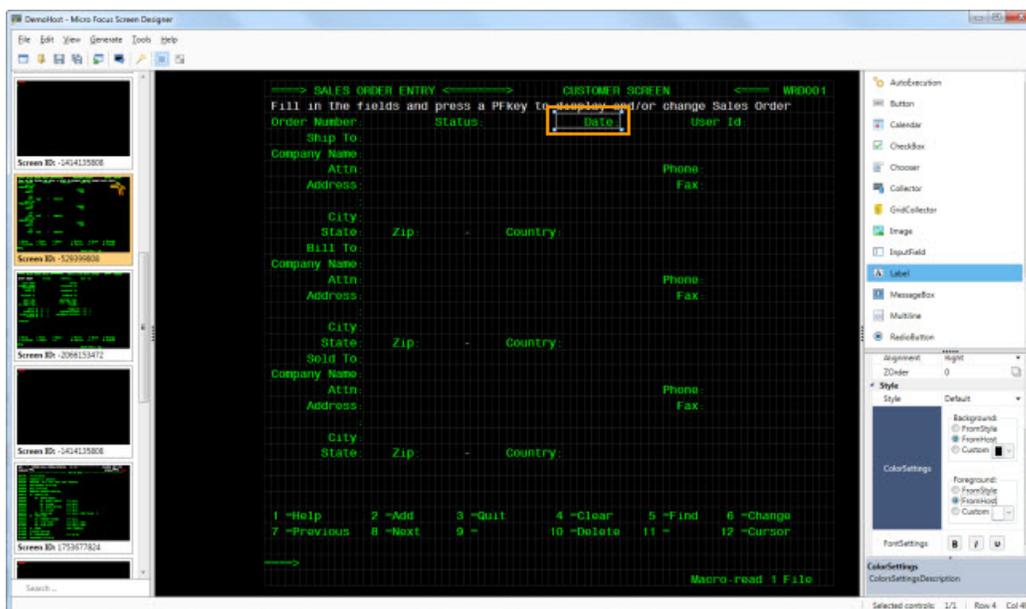
Le champ **LabelText** apparaît.

5. Dans le champ **LabelText**, supprimez le texte par défaut Label et saisissez **Date** :

6. Sélectionnez **Right** dans la liste **Alignment**.

7. Dans la trame **ColorSettings**, sélectionnez **FromHost** sous **Background** et **FromHost** sous **Foreground**.

Le contrôle utilise à présent l'arrière-plan de l'écran et les couleurs du premier plan pour le texte et l'arrière-plan de l'étiquette. Le texte de l'étiquette apparaît dans le contrôle :

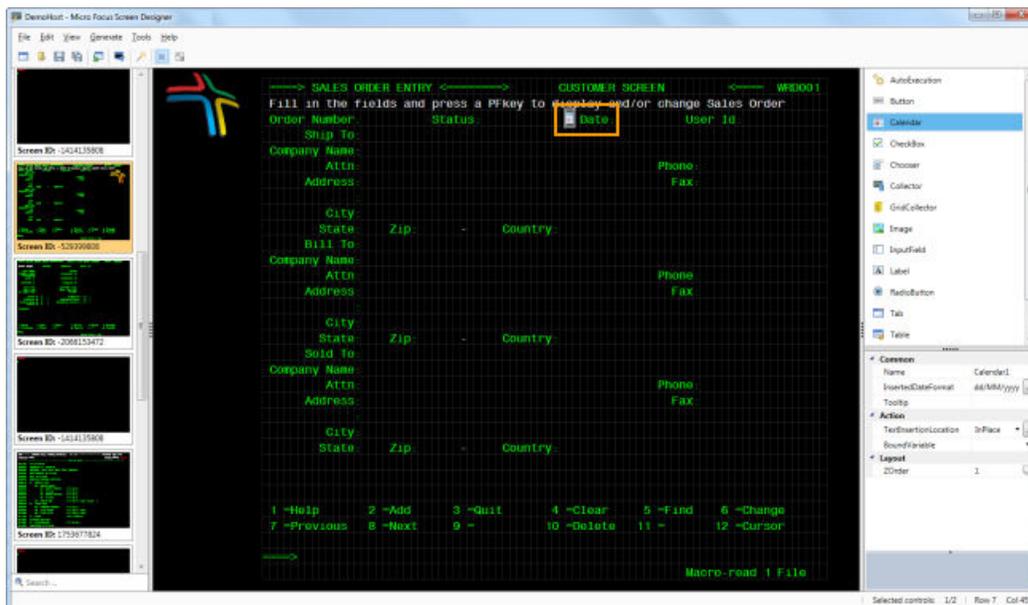


8. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle Calendar

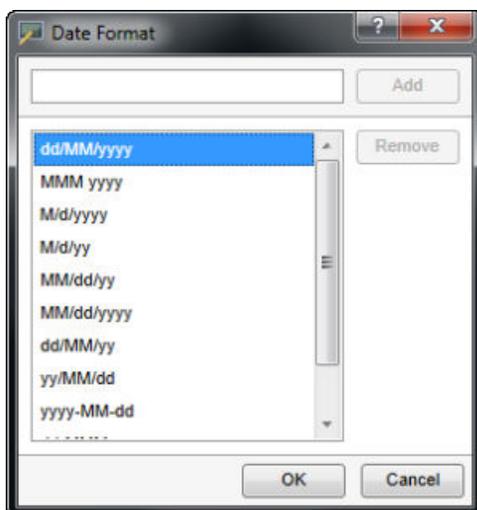
Calendar insère une date sélectionnée à un point précis sur l'écran.

1. L'écran SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN devrait toujours s'afficher dans la zone de travail.
2. Faites glisser l'icône de contrôle Calendar du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail, et déposez-la à gauche du (nouveau) champ Date :



3. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **InsertedDateFormat**.

La boîte de dialogue **Date Format** s'affiche :



Vous avez le choix entre différents formats de date. Vous pouvez aussi préciser un format de date personnalisé.

4. Sélectionnez **MM-jj-aa** dans la liste de dates, puis cliquez sur **OK**.

La boîte de dialogue se ferme et le format de date apparaît dans le champ **InsertedDateFormat**.

5. Dans le champ **Tooltip**, saisissez `Select date`

6. Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **TextInsertionLocation**.

La fenêtre **Sélectionner l'emplacement à l'écran** apparaît.

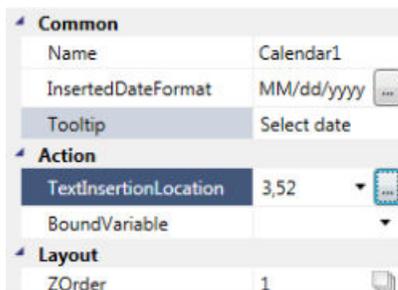
7. Sélectionnez **Location** dans la liste **Select By**.

8. Cliquez sur un espace à droite du champ **Contract** à l'emplacement de l'écran (3 , 52).

9. Cliquez sur **OK**.

La fenêtre se ferme et les coordonnées apparaissent dans le champ **TextInsertionLocation**. Ici, 3 , 52. Les coordonnées apparaissent aussi dans la barre d'état, sous la grille de propriété.

A la fin de l'opération, la grille de propriété devrait ressembler à ceci :

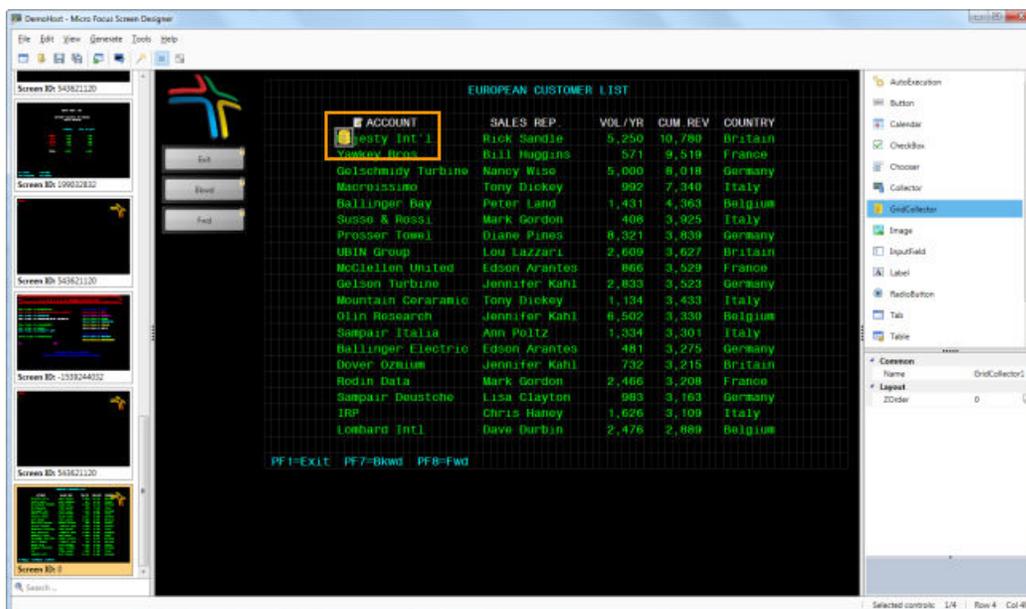


10. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle GridCollector

GridCollector collecte les informations à partir d'un emplacement spécifique de l'écran, puis les affiche dans une table.

1. Dans le volet de gauche, descendez au bas de l'écran et sélectionnez **EUROPEAN CUSTOMER LIST**.
2. Faites glisser le contrôle GridCollector du panneau de configuration et déposez-le sur le début de la première ligne :



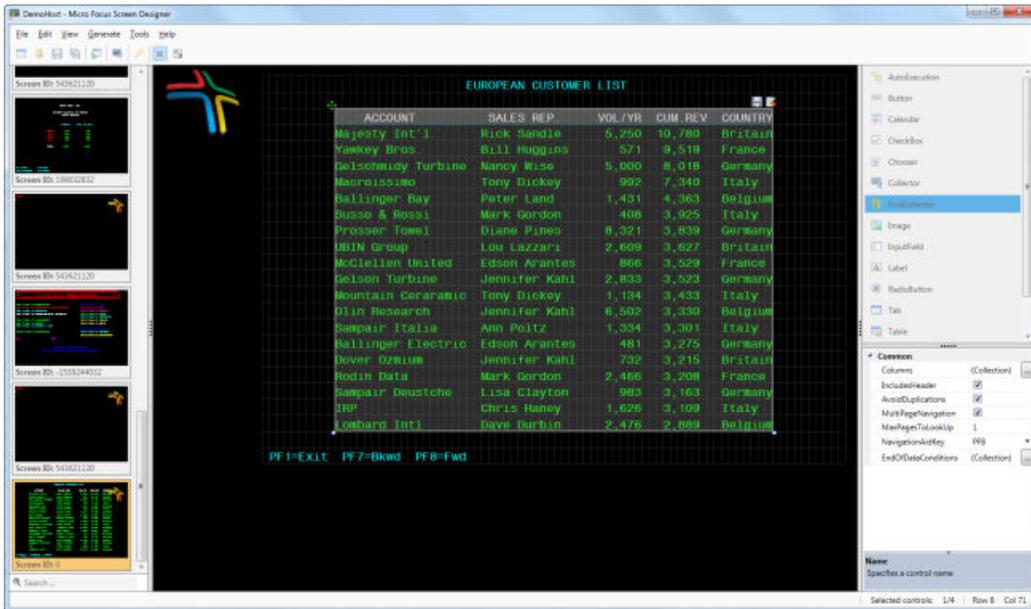
3. Dans la grille de propriétés, dans le champ **Name**, supprimez **GridCollector1** et saisissez **CustomerList**.

4. Cliquez sur l'icône **Edit** sur le contrôle

La trame GridCollector apparaît :

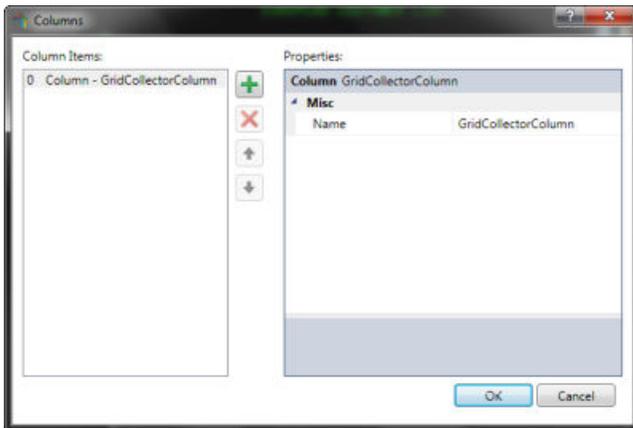


5. Déplacez et ajustez la trame GridCollector pour qu'elle recouvre les données de l'écran :



6. Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **Columns**.

La boîte de dialogue **Columns** s'affiche :



7. Dans le champ **Name**, supprimez GridCollectorColumn et saisissez Account.

8. Cliquez sur le bouton **Add** .

Un autre élément apparaît dans la trame **Column**.

9. Dans le champ **Name**, saisissez Sales Rep.

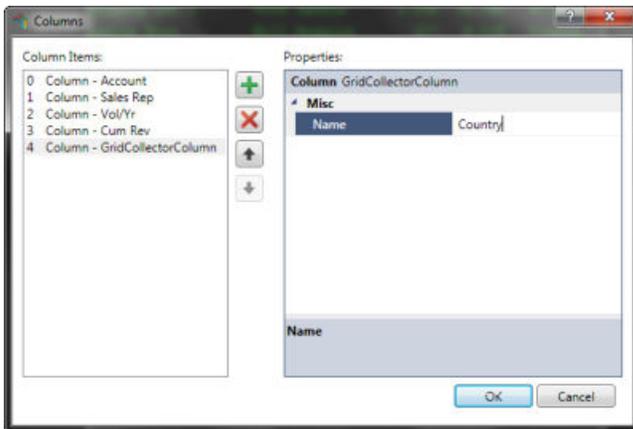
10. Cliquez sur le bouton **Add** .

Un autre élément apparaît dans la trame **Column**.

11. Continuez pour ajouter des colonnes pour :

- Vol/Yr
- Cum Rev
- Country

La boîte de dialogue doit ressembler à ceci :



12. Cliquez sur **OK**.

La trame GridCollector doit afficher plusieurs lignes bleues verticales. Il s'agit des séparateurs de colonnes.

13. Faites glisser chaque séparateur de colonne à gauche de chaque colonne.

GridCollector devrait ressembler à ceci :



 **Astuce:** Dans les applications Web (entre autres), les paramètres du système ne recherchent pas les espaces avant le texte. Il est donc recommandé de démarrer une colonne sur le premier caractère.

14. En haut à droite de GridCollector, cliquez sur l'icône **Save** .

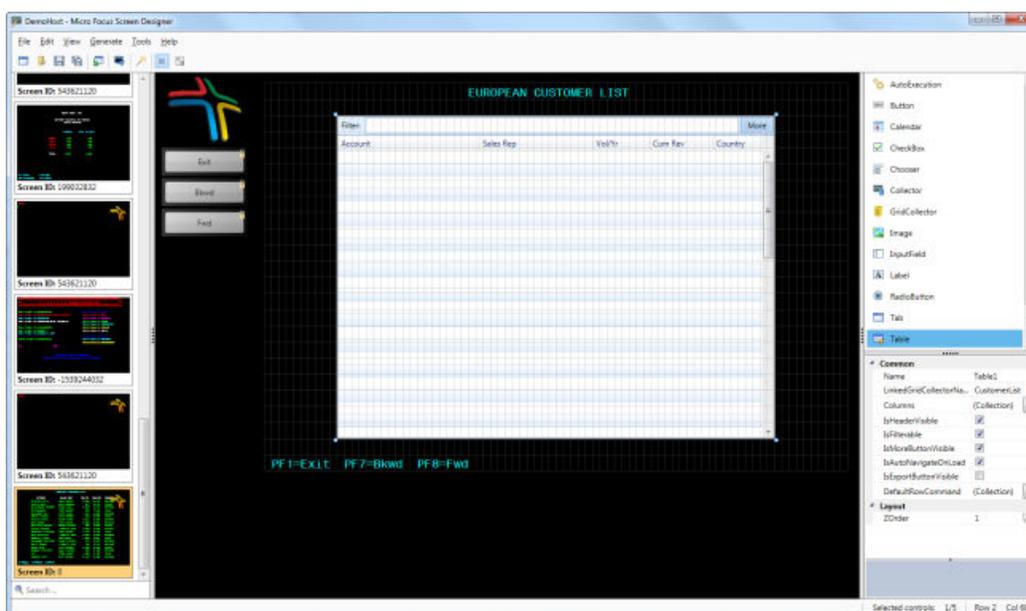
15. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle Table

Cette section décrit la manière d'ajouter un contrôle Table permettant d'afficher les données recueillies par le contrôle GridCollector.

1. Faites glisser le contrôle Table de la grille de propriétés et déposez-le sur le contrôle GridCollector.

La table s'associe automatiquement au contrôle GridCollector et se mappe sur la zone définie par le GridCollector :



 **Remarque:** Le champ **LinkedGridColumnName** de la propriété est rempli automatiquement et l'en-tête de table ainsi que les propriétés des colonnes sont extraites des propriétés GridCollector associées.

2. Décochez **IsMoreButtonVisible**.
3. Décochez **IsAutoNavigateOnLoad**.
4. Cochez **IsExportButtonVisible**.

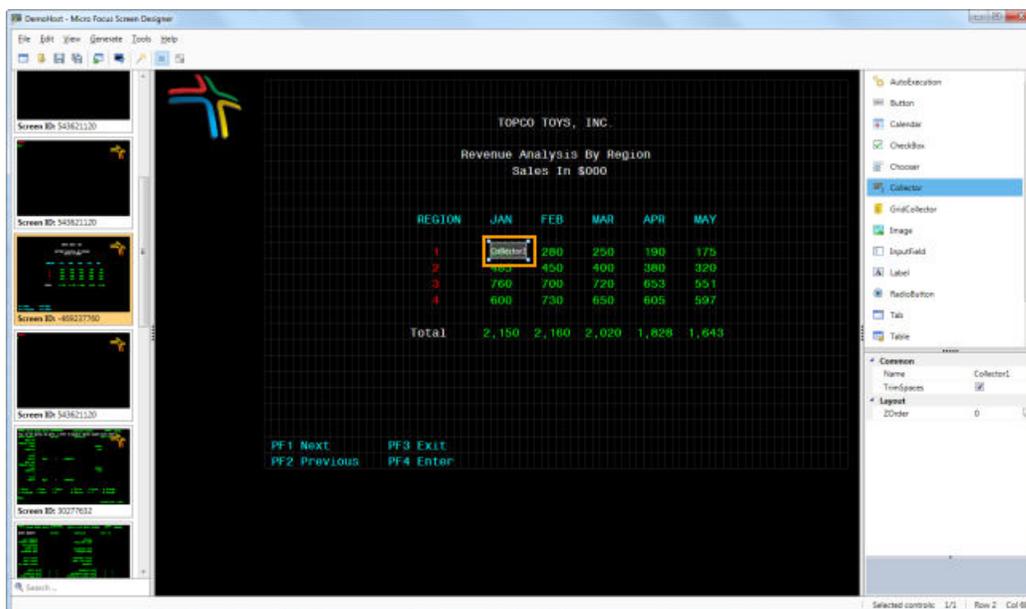
 **Remarque:** Le bouton **More** ne figure plus dans la table. Il est remplacé par le bouton **Export**.

5. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

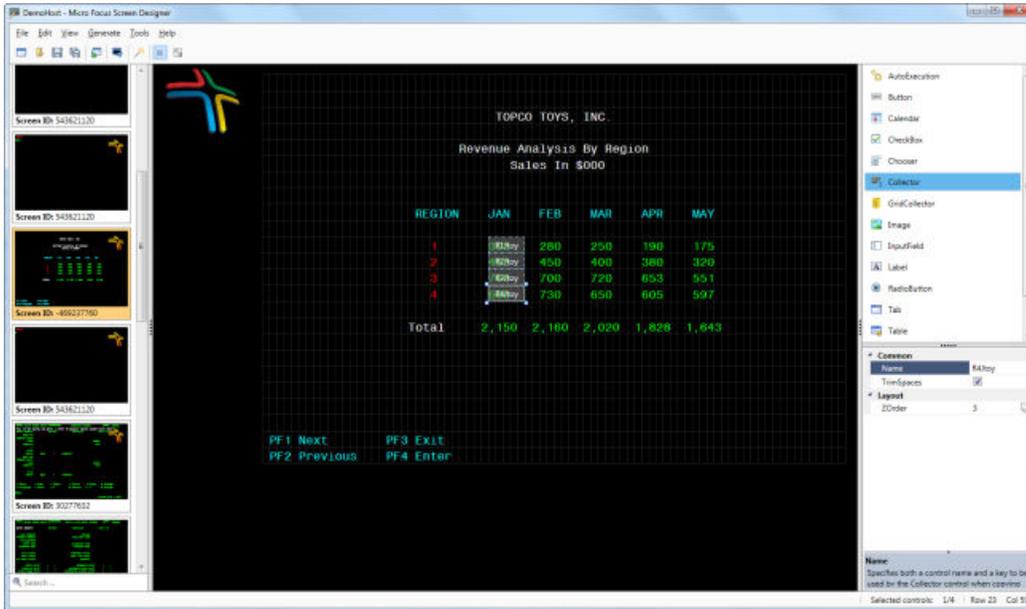
Ajout d'un contrôle Collector

Les contrôles Collector récupèrent les données à l'écran pour les utiliser dans d'autres fonctions. Dans ce cas, vous ajouterez un contrôle Collector pour récupérer les données et créer un graphe circulaire pour janvier.

1. Dans le volet d'historique, sélectionnez l'écran **TOPCO TOYS, INC Revenue Analysis By Region**.
2. Faites glisser l'icône de contrôle Collector du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail, et déposez-la en haut de 305 sur la colonne **JAN** pour la région 1 :



3. Dans la grille de propriétés, saisissez **R1Jtoy** dans le champ **Name**.
Il s'agit du nom de la variable dans laquelle la valeur est stockée.
4. Laissez la case **TrimSpaces** cochée.
5. Ajoutez des contrôles Collector aux trois autres régions. Utilisez **R2Jtoy**, **R3Jtoy** et **R4Jtoy** en tant que noms de paramètre global.
L'écran se présente de la manière suivante :



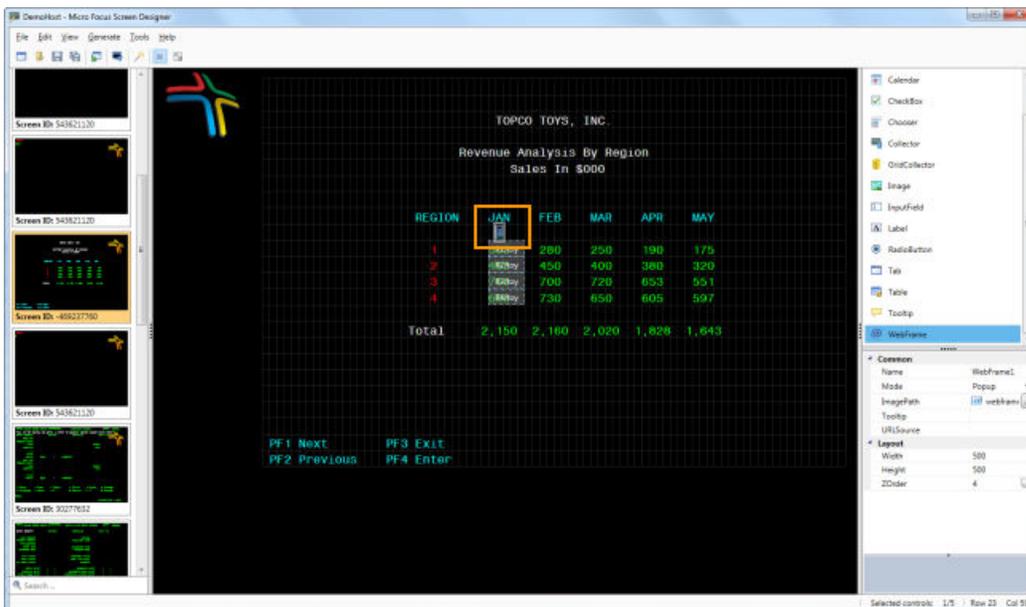
6. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet.**

Ajout d'un contrôle WebFrame

Dans la section précédente, nous avons ajouté quatre contrôles Collector pour récupérer des données et créer un graphe circulaire. Vous allez maintenant ajouter un contrôle WebFrame pour utiliser les variables des contrôles Collector et créer un graphe circulaire.

 **Remarque:** Dans cette section, vous utilisez le fichier `WebFrame_URL.txt` et les fichiers `pie chart.png` fournis dans le package.

1. Faites glisser l'icône de contrôle WebFrame du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail et déposez-la sous **JAN** :



2. Sélectionnez **Pop-up** dans la liste **Mode**.

 **Remarque:** Si vous deviez sélectionner **Embedded**, le graphe circulaire créé apparaîtrait comme une fenêtre intégrée sur l'écran vert.

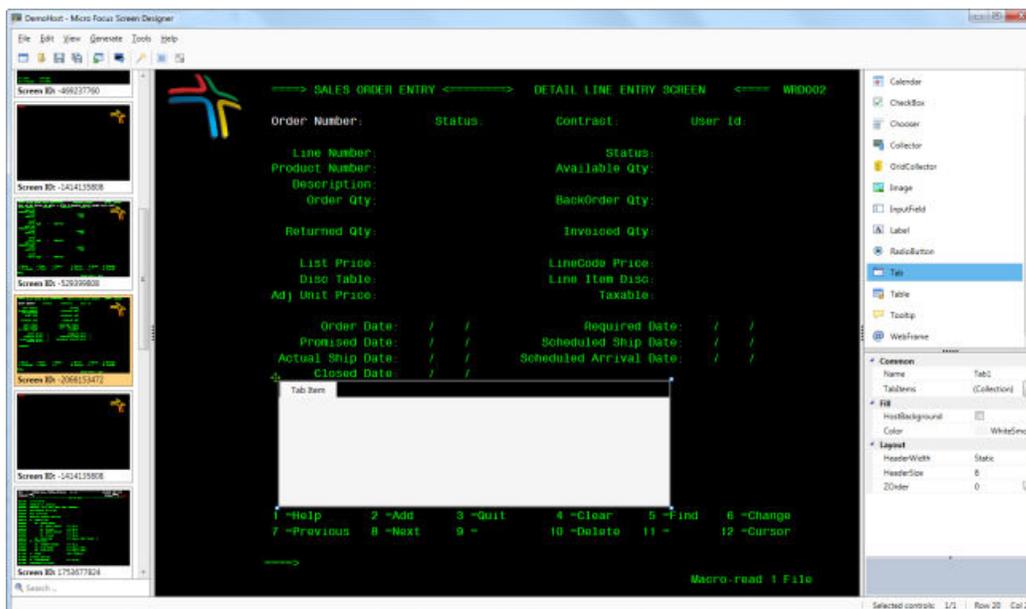
3. Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **ImagePath**.
La boîte de dialogue **Choisir une image** s'affiche.
4. Cliquez sur  en regard de **Add to pool**.
5. Accédez à l'emplacement du fichier `pie_chart.png` que vous avez enregistré, sélectionnez le fichier puis cliquez sur **Open**.
6. Vérifiez que l'image est bien sélectionnée dans la boîte de dialogue **Choisir une image** et cliquez sur **OK**.
7. Dans le champ **Tooltip**, saisissez `Pie chart`.
8. Ouvrez le fichier `WebFrame_URL.txt`.
Ce fichier comporte l'URL suivante :

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```
9. Copiez le contenu du fichier et collez-le dans le champ **URLSource**.
10. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

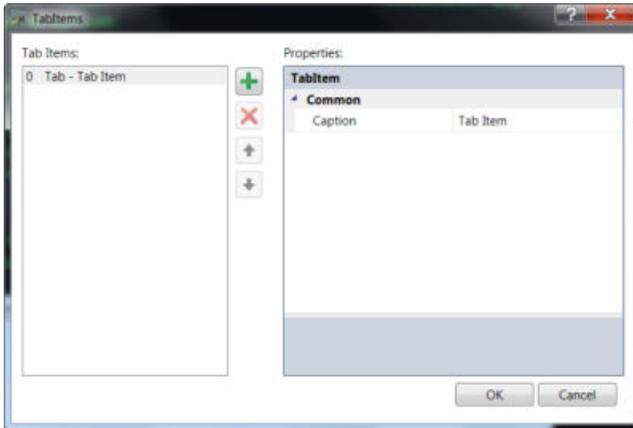
Ajout d'un contrôle Tab

Tab met à disposition une zone de l'écran à laquelle vous pouvez assigner d'autres contrôles. Un écran peut contenir plusieurs contrôles Tab, avec plusieurs éléments Tab dans un même contrôle Tab.

1. Dans le volet d'historique, sélectionnez `SALES ORDER ENTRY - DETAIL LINE ENTRY SCREEN`.
Une version plus large de l'écran s'affiche dans la zone de travail.
2. Faites glisser l'icône de contrôle Tab du panneau de configuration jusqu'à la zone de travail, et déposez-la sur la zone `Remarks` sur l'écran :



3. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **TabItems**.
La boîte de dialogue **TabItems** s'affiche :



4. Dans le champ **Caption**, supprimez Tab Item et saisissez Order.

5. Cliquez sur le bouton **Add** .

Un autre élément apparaît dans la trame **Properties**.

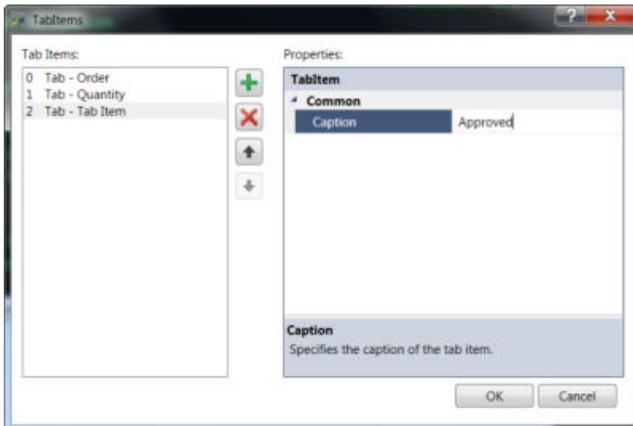
6. Dans le champ **Caption**, supprimez Tab Item et saisissez Quantity.

7. Cliquez sur le bouton **Add** .

Un autre élément apparaît dans la trame **Properties**.

8. Dans le champ **Caption**, supprimez Tab Item et saisissez Approved.

La boîte de dialogue ressemble à ceci :



9. Cliquez sur **OK**.

Maintenant, le contrôle Tab dispose de trois éléments Tab :



La largeur des en-têtes de l'élément Tab peut s'ajuster au texte contenu. Il contient huit caractères par défaut. Vous pouvez modifier la largeur en changeant la valeur du champ **HeaderSize** dans la grille de propriétés.

10. Modifiez la valeur du champ **HeaderSize** sur 12.

La modification de la largeur des en-têtes est visible.



Remarque: Si vous sélectionnez **Dynamic** dans la liste **HeaderWidth**, la largeur de chaque entête s'ajuste automatiquement à la longueur du texte contenu.

11. Dans la trame **ColorSettings**, sélectionnez **Custom** sous **Background**, puis cliquez sur le bouton du bas  pour ouvrir la palette **Available Colors**.

12. Sélectionnez **RoyalBlue** :



Le contrôle Tab et ses éléments Tab adoptent cette couleur :



13. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle InputField

InputField fournit un champ de saisie de texte pour saisir du texte à un emplacement précis de l'écran.

1. Chaque champ de saisie nécessite une étiquette. Faites glisser l'icône de contrôle Label depuis le panneau de configuration et déposez-la sur le contrôle Tab que vous avez créé :



2. Dans la grille de propriétés, décochez **HostText**.

Le champ **LabelText** apparaît.

3. Dans le champ **LabelText**, supprimez le texte par défaut Label1 et saisissez `Order Number :`.

4. Ajoutez un autre contrôle Label sous le premier et nommez-le `Status :`.

5. Redimensionnez les deux étiquettes :



- Faites glisser l'icône du contrôle `InputField` du panneau de configuration et déposez-la sur la ligne **Order Number** :



- Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ `TextInsertionLocation`.

La fenêtre **Sélectionner l'emplacement à l'écran** apparaît.

- Sélectionnez **Location** dans la liste déroulante **Select By**.
- Cliquez dans le champ `Order Number` puis cliquez sur **OK**.

Les coordonnées 3,16 s'affichent dans le champ `TextInsertionLocation`.

- Dans la trame **ColorSettings**, sélectionnez **FromHost** sous **Background** et **FromHost** sous **Foreground**.

Le contrôle utilise désormais les couleurs d'arrière-plan et de premier plan de l'écran.

L'élément Tab ressemble actuellement à ceci :



- Cliquez sur l'onglet **Quantity**.
- Faites glisser le contrôle `Label` vers l'élément Tab.
- Désélectionnez **HostText** et appelez l'étiquette `Product Number`.
- Redimensionnez l'étiquette.
- Ajoutez une autre étiquette sous la première, appelez-la `Quantity` : puis redimensionnez-la.

L'élément Tab devrait ressembler actuellement à ceci :



- Ajoutez un contrôle `InputField` sur la ligne **Product Number**.
- Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ `TextInsertionLocation` pour ouvrir la fenêtre **Screen Location**.
- Sélectionnez **Location** dans la liste déroulante **Select By**.
- Cliquez dans le champ `Product Number` puis cliquez sur **OK**.

Les coordonnées 6,18 s'affichent dans le champ `TextInsertionLocation`.

- Dans la trame **ColorSettings**, sélectionnez **FromHost** sous **Background** et **FromHost** sous **Foreground**.

Le contrôle utilise désormais les couleurs d'arrière-plan et de premier plan de l'écran.

- Ajoutez un contrôle `InputField` sur la ligne **Quantity**.
- Ouvrez la fenêtre **Screen Location** et cliquez sur le champ `Order Qty`.
- Cliquez sur **OK**.

Les coordonnées 8 , 18 s'affichent dans le champ **TextInsertionLocation**.

24. Dans la trame **ColorSettings**, sélectionnez **FromHost** sous **Background** et **FromHost** sous **Foreground**.

L'élément Tab devrait ressembler actuellement à ceci :



25. Cliquez sur l'onglet **Approved**.

26. Faites glisser le contrôle Label vers l'élément Tab.

27. Désélectionnez **HostText**, appelez l'étiquette `Approval` : puis redimensionnez-la :



28. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle RadioButton

RadioButton envoie le texte à un emplacement spécifié de l'écran.

Cette section utilise le contrôle Tab que vous avez créé au préalable.

1. Cliquez sur l'onglet **Order** :



2. Faites glisser le contrôle RadioButton du panneau de configuration et déposez-le sur la ligne `Status` :



3. Dans la grille de propriétés, supprimez `RadioButton` du champ **Caption** et saisissez `Open`.

4. Dans le champ **GroupName**, saisissez `OrderStatus`.

5. Ouvrez la fenêtre **Screen Location** à partir du bouton d'accélérateur **TextInsertionLocation**.

6. Sélectionnez **Location** dans la liste déroulante **Select By**.

7. Cliquez dans le champ `Status` sur la ligne supérieure de l'écran vert.

8. Cliquez sur **OK**.

Les coordonnées 3 , 33 s'affichent dans le champ **TextInsertionLocation**.

9. Dans le champ **SelectedState > TextToSend**, saisissez `Open`.

La grille de propriétés doit ressembler à ceci :

Common	
Name	RadioButton1
Caption	Open
Tooltip	
GroupName	OrderStatus
IsVisible	<input checked="" type="checkbox"/>
Action	
BoundVariable	
Actions	
TextInsertionL...	3,33
SelectedState	
TextToSend	Open
Actions	(Collection)

10. Faites glisser le contrôle RadioButton de la grille de propriétés et déposez-le en dessous de la case d'option **Open** :



11. Dans la grille de propriétés, supprimez RadioButton du champ **Caption** et saisissez Shipped.

12. Dans le champ **GroupName**, saisissez OrderStatus.

13. Ouvrez la fenêtre **Screen Location** à partir du bouton d'accélérateur **TextInsertionLocation**.

14. Sélectionnez **Location** dans la liste déroulante **Select By**.

15. Cliquez dans le champ **Status** sur la ligne supérieure de l'écran vert.

16. Cliquez sur **OK**.

Les coordonnées 3, 33 s'affichent dans le champ **TextInsertionLocation**.

17. Dans le champ **SelectedState > TextToSend**, saisissez Shipped.

18. Cliquez sur le bouton d'accélérateur  en regard du champ **Actions**.

La fenêtre **Actions** apparaît.

19. Sélectionnez **Email** dans la liste **Select type** puis cliquez sur **Add**.

20. Dans le champ **ActionTarget**, saisissez :customer@address.com

21. Cliquez sur **OK**.

L'élément Tab doit ressembler à ceci :



22. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet**.

Ajout d'un contrôle CheckBox

CheckBox permet de sélectionner ou désélectionner une option, de la même manière qu'une case à cocher classique.

Cette section utilise le contrôle Tab que vous avez créé au préalable.

1. Cliquez sur l'onglet **Approved** :

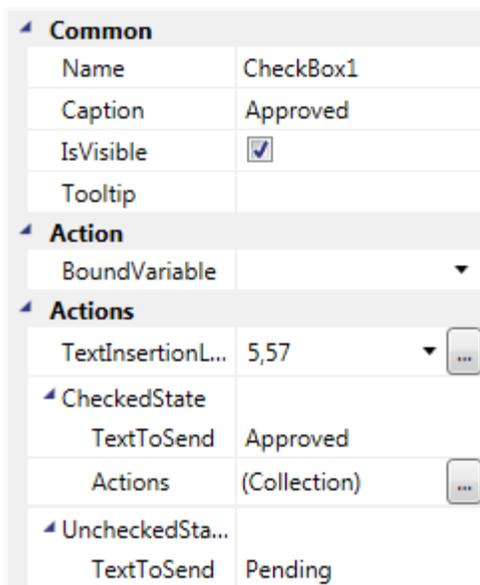


2. Faites glisser le contrôle CheckBox du panneau de configuration et déposez-le sur la ligne `Approva1` :



3. Dans la grille de propriétés, supprimez `CheckBox` dans le champ **Caption** et saisissez `Approved`.
4. Ouvrez la fenêtre **Screen Location** à partir du bouton d'accélérateur `TextInsertionLocation`.
5. Sélectionnez **Location** dans la liste déroulante **Select By**.
6. Cliquez dans le champ `Status` sur la ligne `Line Number` puis cliquez sur **OK**. Les coordonnées `5, 57` s'affichent dans le champ `TextInsertionLocation`.
7. Dans le champ **CheckedState** > **TextToSend**, saisissez `Approved`.
8. Dans le champ **UncheckedState** > **TextToSend**, saisissez `Pending` dans le champ **TextToSend**.

La grille de propriétés doit ressembler à ceci :



L'élément Tab doit ressembler à ceci :

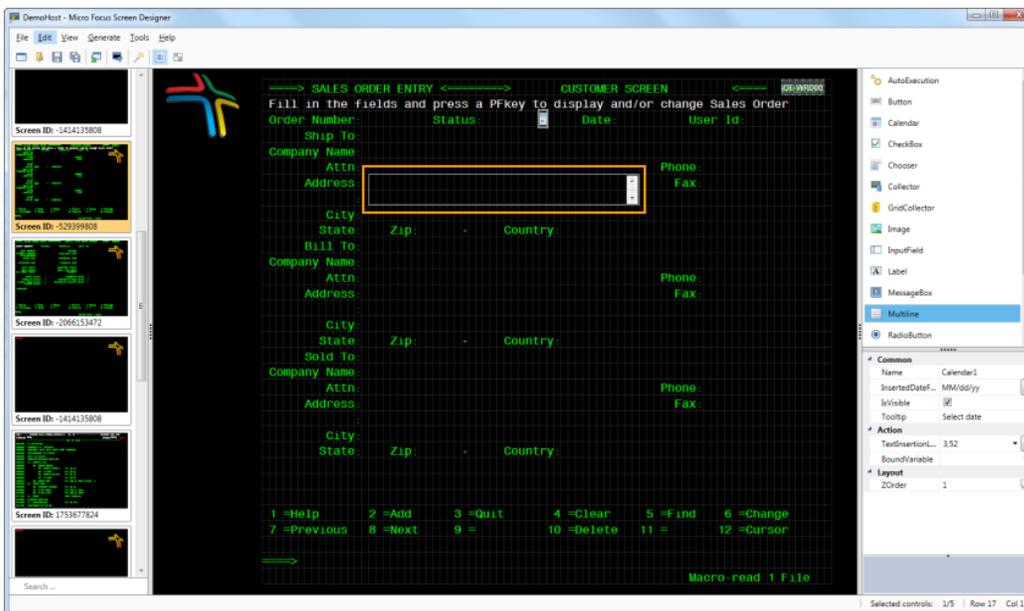


9. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet.**

Ajout d'un contrôle MultiLine

Le contrôle MultiLine met à disposition un champ de saisie de texte de plusieurs lignes dans lequel vous pouvez saisir le texte qui sera inséré à un emplacement spécifique de l'écran. Par exemple, le contrôle MultiLine peut être utilisé pour moderniser ou optimiser l'agencement d'un écran composé de plusieurs champs de saisie qui contiennent plusieurs lignes.

1. Faites glisser le contrôle MultiLine de la grille des propriétés et déposez-le sur la zone de travail en regard de l'étiquette **Adresse**.
2. Utilisez les poignées du contrôle pour l'élargir et augmenter sa profondeur à deux lignes :



3. Ouvrez la fenêtre **Screen Location** à partir du bouton d'accélérateur **TextInsertionLocation**.
4. Sélectionnez **Location** dans la liste déroulante **Select By**.
5. Cliquez sur le champ **Address** dans la ligne 7 de la colonne 16, puis cliquez sur **OK**.
6. Dans la trame **ColorSettings**, sélectionnez **Custom** sous **Background**, puis cliquez sur le bouton du bas  pour ouvrir la palette **Available Colors**.
7. Sélectionnez **RoyalBlue**.
La couleur remplit le contrôle MultiLine.
8. Sélectionnez **Custom** sous **Background**, puis sélectionnez **White** dans la palette **Available Colors**.
Le texte sera de cette couleur dans le mode Plus.
9. Sélectionnez **Fichier > Enregistrer le projet.**

Donner vie au projet

Maintenant que le projet de personnalisation est terminé, nous devons :

- Générer un fichier de personnalisation.
- Associer le fichier à une session mainframe.
- Tester les écrans.

Génération d'un fichier de personnalisation

Vous devez à présent créer tous les contrôles et les règles que vous avez générés dans un fichier de personnalisation. Vous associerez ensuite le fichier à une session mainframe.

Pour générer le fichier de personnalisation :

1. Sélectionnez **Générer > un fichier de personnalisation**.

La boîte de dialogue **Enregistrer l'archive Designer** apparaît.

2. Dans le champ **File name**, saisissez un nom pour le fichier, par exemple, `DemoHost`.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.
4. Sélectionnez **Fichier > Quitter**.

Association du fichier de personnalisation à une session hôte

L'étape finale consiste à associer le fichier de personnalisation à une session hôte. Pour ce faire :

1. Sur le bureau Rumba, sélectionnez **Rumba+ > Rumba+ Mode**.
2. Sélectionnez **Rumba+ > Settings**.

La fenêtre **Paramètres de Rumba+** s'affiche.

3. En regard du champ **Archive Rumba Designer associée**, cliquez sur **Parcourir**.

La boîte de dialogue **Associer un fichier de personnalisation** s'affiche.

4. Choisissez le fichier de personnalisation que vous avez créé puis cliquez sur **Ouvrir**.
5. Dans la fenêtre **Rumba+ Settings**, cliquez sur **OK**.

Test d'écrans

1. Sélectionnez **Connexion > Connecter**.

L'écran mainframe apparaît en mode Plus et affiche les contrôles ajoutés à celui-ci :

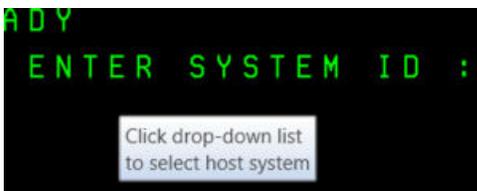
2. Placez le curseur de la souris sur le bouton **Micro Focus**.

Le texte de l'info-bulle créée s'affiche :

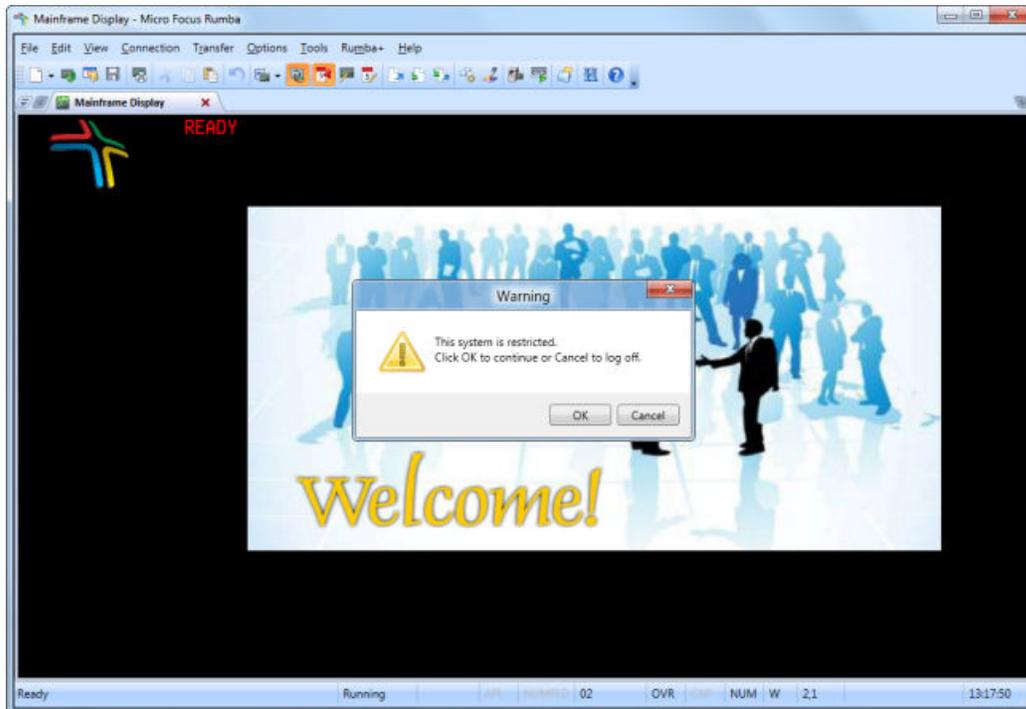


3. Placez le curseur de la souris sur `ENTER SYSTEM ID :`

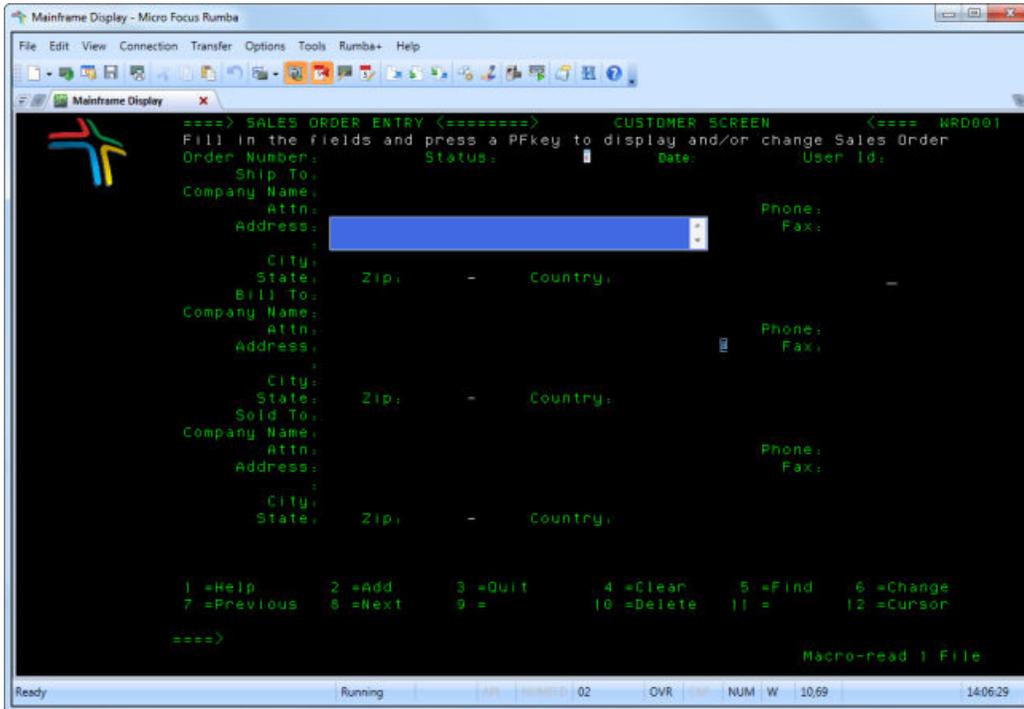
Le texte de l'info-bulle créée s'affiche :



4. Sélectionnez **TSO MVS/XA** dans le contrôle Chooser. L'action AutoExecution que vous avez indiquée dans Chooser envoie automatiquement une commande **Enter** pour exécuter la sélection du système. Les contrôles Image supplémentaires que vous avez créés envoient automatiquement des commandes **Enter** aux invites **ENTER LOGON ID:** et **LAST SYSTEM ACCESS**. Vous avez alors accès à l'écran d'invite **READY**, à l'image que vous avez ajoutée avec le contrôle AutoExecution et à la boîte de message que vous avez créée :



5. Effectuez l'une des opérations suivantes :
- Cliquez sur **Cancel**. Cette action vous déconnecte et vous oblige à redémarrer la session.
 - Cliquez sur **OK** pour poursuivre.
6. A l'invite **READY**, saisissez :
- O
- L'écran **SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN** apparaît :

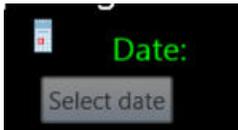


Cet écran contient l'étiquette **Date**, Calendar et les contrôles MultiLine créés :



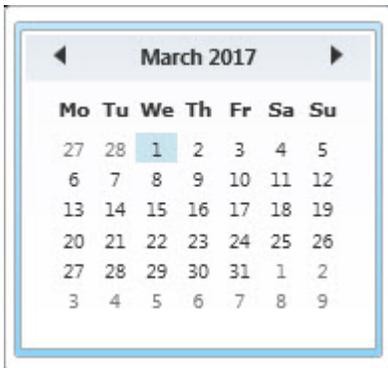
- Placez le curseur de la souris sur le contrôle Calendar.

Le texte de l'info-bulle saisi s'affiche :



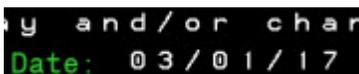
- Cliquez sur le contrôle Calendar.

Un calendrier apparaît :



- Sélectionnez la date d'aujourd'hui.

La date apparaît :



10. Cliquez dans le contrôle MultiLine. Saisissez une adresse de votre choix. Appuyez sur **Alt+Entrée** pour séparer la ligne en deux.

Le texte est inséré sur l'écran vert. Il commence sur la ligne et la colonne que vous avez indiquées dans Screen Designer.

11. Appuyez sur la touche **PF3**.

12. A l'invite **READY**, saisissez **C**.

L'écran **EUROPEAN CUSTOMER LIST** apparaît, indiquant la table que vous avez créée avec les contrôles GridCollector et Table :

Account	Sales Rep	Vol / Yr	Cum Rev	Country
Majesty Int'l	Rick Sandke	5,250	10,780	Britain
Yerkey Bros.	Bill Huggins	571	9,529	France
Induchemby Turbine	Nancy Wise	5,900	8,058	Germany
Macchioreni	Tony Dickey	982	7,343	Italy
Pullinger Ray	Peter Land	1,411	4,163	Belgium
Casso & Ross	Mark Gordon	498	3,925	Italy
Prosser Towel	Diane Pines	8,221	3,839	Germany
WBN Dintop	Lois Lutzert	2,809	3,627	Enland
McClaren Limited	Edson Avramis	869	2,529	France
Belton Spillane	Jennifer Kahl	2,835	3,523	Germany
Mountain Ceramics	Tony Dickey	1,134	3,415	Italy
Olten Research	Jennifer Kahl	6,932	3,330	Belgium
Sampson Italia	Ann Ptole	1,134	3,301	Italy
Balligan Electric	Edson Avramis	481	3,275	Germany
Clover Clorium	Jennifer Kahl	732	3,215	Enland
Rodrig Data	Mark Gordon	2,486	3,098	France
Sampson Desatche	Lisa Clayton	983	3,163	Germany
SP	Chris Hamey	1,626	3,009	Italy
Lombard Int'l	Dave Durbin	2,476	2,889	Belgium

13. Cliquez sur **Export** en haut à droite de la table.

La boîte de dialogue **Enregistrer sous** s'affiche.

14. Tapez le nom de la table et cliquez sur **Save**. Le contenu de la table est enregistré au format **.CSV**.

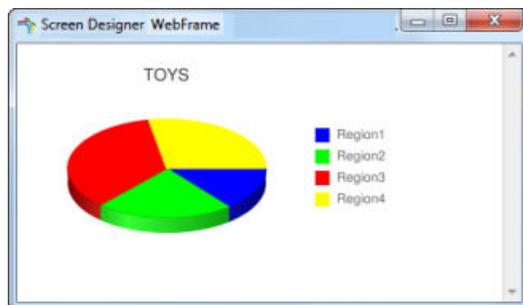
15. Appuyez sur la touche **PF1**.

16. A l'invite **READY**, saisissez :

TOYS

17. Sur l'écran **TOPCO TOYS, INC**, cliquez sur le contrôle **WebFrame** sous **JAN**.

Le graphe circulaire créé apparaît dans une autre fenêtre :



18. Fermez la fenêtre du graphe circulaire.

19. Sur l'écran **TOPCO TOYS, INC**, appuyez sur **Enter**.

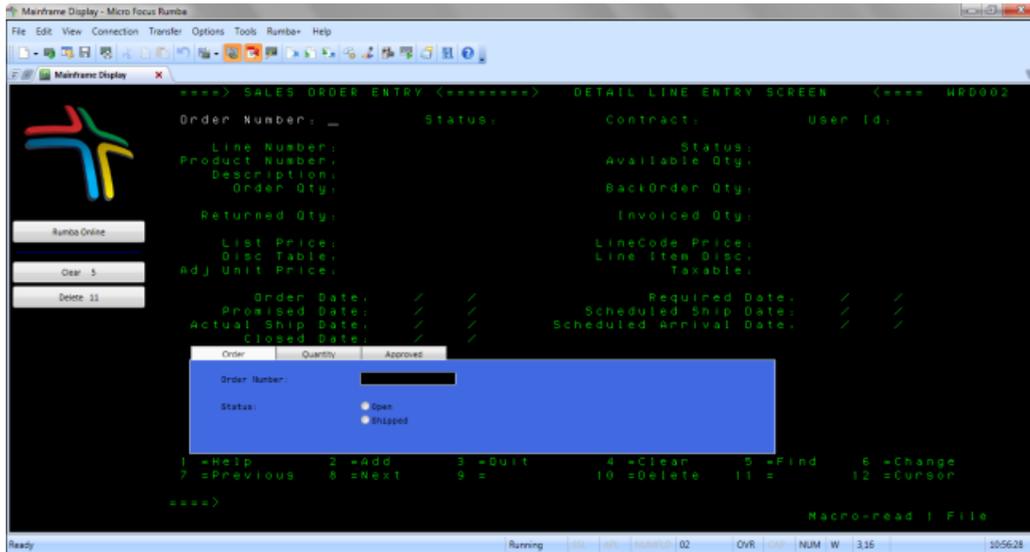
20. A l'invite **READY**, saisissez :

O

L'écran **SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN** apparaît.

21. Appuyez sur la touche **PF8**.

L'écran SALES ORDER ENTRY DETAIL LINE ENTRY SCREEN apparaît, indiquant le contrôle Tab que vous avez créé :



22. Sur l'élément Tab **Order**, dans le champ **Order Number**, saisissez 12345.

Le nombre s'affiche dans le champ Order Number de l'écran vert.

23. Sélectionnez la case d'option **Open**.

Le texte Open s'affiche dans le champ Status, en regard du numéro de commande :

```
Order Number: 12345      Status: Open
```

24. Sélectionnez la case d'option **Shipped**.

Le texte Shipped remplace Open dans le champ Status :

```
Order Number: 12345      Status: Shipped
```

Votre client de messagerie par défaut ouvre une nouvelle fenêtre de message pour que vous puissiez avvertir le client de l'expédition de la commande.

25. Cliquez sur l'onglet **Quantity**.

26. Dans le champ **Product Number**, saisissez ABC77701.

Le texte apparaît dans le champ Product Number.

27. Dans le champ **Quantity**, saisissez 25.

Le texte apparaît dans le champ Order Qty :

```
Line Number:
Product Number: ABC77701
Description:
Order Qty: 25
```

28. Cliquez sur l'onglet **Approved**.

29. Cochez **Approved**.

La case est décochée et le texte Pending s'affiche dans le deuxième champ Status.

30. Cochez à nouveau **Approved**.

La case est cochée et le texte Approved s'affiche dans le deuxième champ Status.

L'écran se présente de la manière suivante :

```
Status: Approved  
Available Qty:
```

31.Sélectionnez **Connexion** > **Déconnecter**.

Utilisation de Rule Manager

Utilisez Rule Manager pour ajouter des contrôles dynamiques qui apparaissent plusieurs fois sur plusieurs écrans ou sur un seul.

Quand utiliser Rule Manager

Les scénarios de base suivants montrent quand il est préférable d'utiliser Rule Manager au lieu de la vue **Screen Design**.

- Ajout de contrôles Tooltip ou Button à des applications tout entières.

Champs avec Tooltip spécialisés ou aide qui reste cohérente au sein de l'application. Particulièrement utile pour donner des explications sur le compte, les clients et les états, des informations pouvant apparaître sous la forme abrégée à l'écran.

Boutons tels que **Quitter**, **Effacer** (écran) et **Rétablir** (clavier).

- Ajout de contrôles à des écrans dans des sous-systèmes.

Contrôles qui sont cohérents avec les principaux sous-systèmes comme ceux de comptes clients, de tickets d'assistance ou de recherche de client. Si un sous-système peut contenir entre cinq et dix écrans, les fonctions de l'opérateur restent les mêmes sur tous les écrans.

Le contenu de l'écran peut changer mais les informations de l'en-tête doivent offrir un contrôle de modernisation semblable.

- Zones de défilement de données avec modernisations qui se répètent sur chaque ligne.

Une règle Plus peut générer plusieurs modernisations.

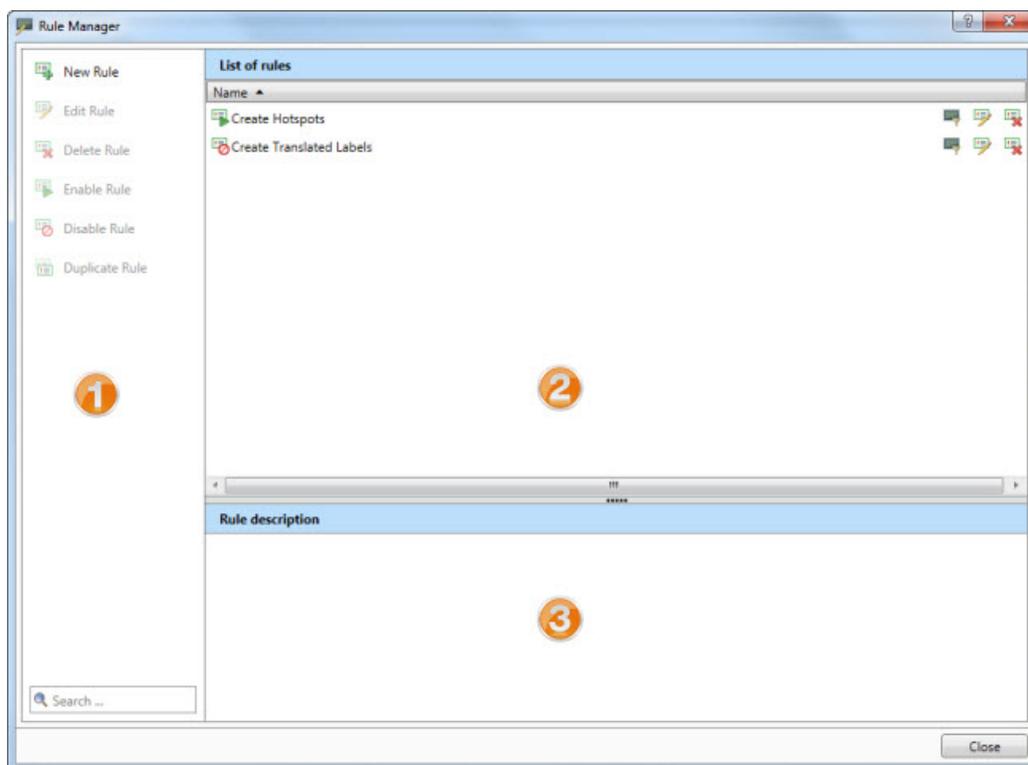


Astuce: Si vous pensez qu'il vaut mieux utiliser un contrôle de la vue **Screen Design** en tant que règle, cliquez avec le bouton droit sur le contrôle et sélectionnez **Convert To Rule** dans le menu contextuel. Screen Designer déplace le contrôle dans Rule Manager.

La fenêtre Rule Manager

Pour ouvrir la fenêtre **Rule Manager**, sélectionnez **Tools > Rule Manager** dans la barre d'outils Screen Designer.

La fenêtre **Rule Manager** apparaît :



1

Panneau de configuration. Contient la liste des actions suivantes :

- Nouvelle règle** Ouvre Rule Wizard pour créer une règle.
- Modifier la règle** Ouvre la règle sélectionnée dans Rule Wizard pour modification.
- Supprimer la règle** Supprime la règle sélectionnée.
- Activer la règle** Active la règle sélectionnée, si elle est désactivée.
- Désactiver la règle** Désactive la règle sélectionnée.
- Dupliquer la règle** Crée une copie de la règle sélectionnée.

Le panneau de configuration contient également une zone de recherche pour rechercher des règles.

2

Le volet **Liste des règles**. Contient la liste des règles configurées. Chaque règle contient les éléments suivants :

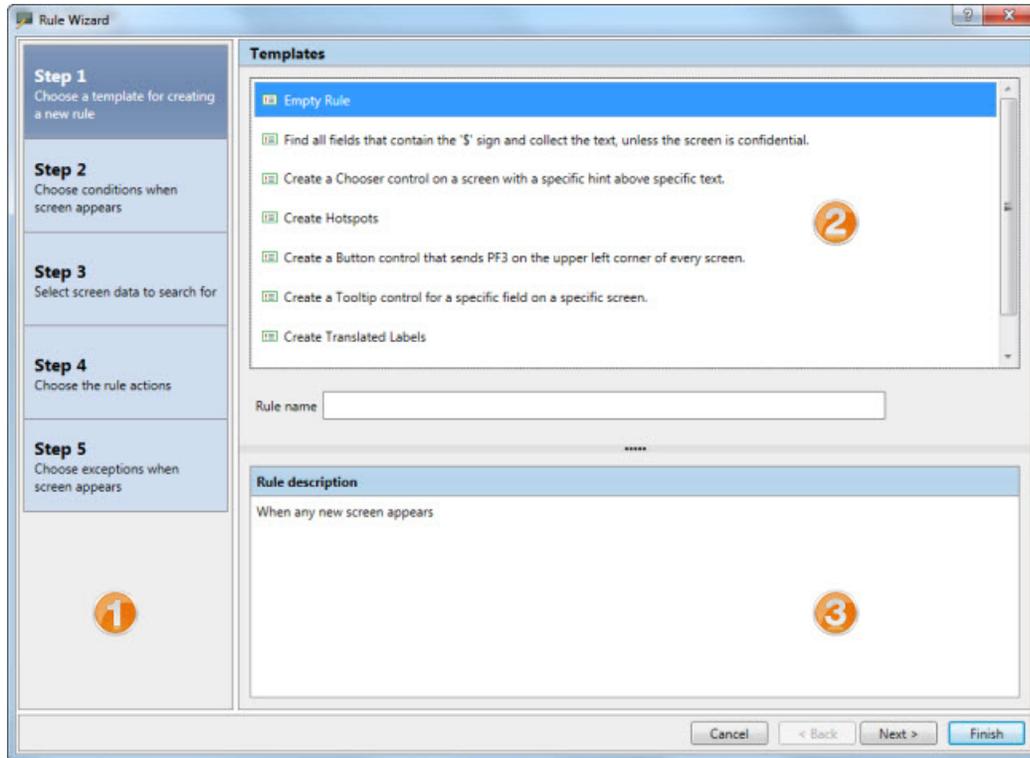
- Une description.
- Une icône pour utiliser la règle permettant de filtrer les écrans .
- Une icône pour indiquer si la règle est activée .
- Une icône pour indiquer si la règle est désactivée .
- Une icône pour modifier la règle .
- Une icône pour supprimer la règle .

3

Volet **Description de la règle**. Affiche la version de la règle en langue naturelle.

Assistant de création de règles

L'assistant de création de règles vous aide à définir les règles et les conditions qui identifient la nature et l'occurrence des actions qui se produisent sur un écran.



1

Volet Etapes. Contient les étapes à suivre pour créer une règle. L'étape active est mise en surbrillance.

2

Volet Options. Contient les options disponibles pour l'étape sélectionnée :

Quand cette étape est mise en surbrillance...	Le volet Options contient...
Etape 1	Liste des modèles qui peuvent vous servir à créer une règle.
Etape 2	Conditions qui identifient l'écran auquel la règle s'applique.
Etape 3	Champ, emplacement ou texte à rechercher sur l'écran.
Etape 4	Contrôles à créer en fonction des règles.
Etape 5	Exceptions des règles qui sélectionnent les écrans.

3

Volet **Description de la règle**. Contient la version de la règle en langue naturelle.

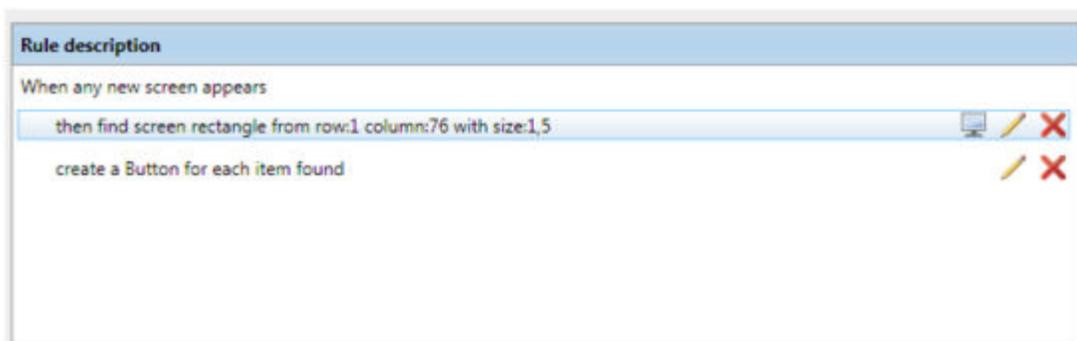
Exemples

Les exemples suivants illustrent différentes façons de créer Rule Manager pour concevoir des écrans modernisés.

Ajout de contrôles Button ou Tooltip à des applications tout entières

Un bouton **Clear** de système simple suit une règle qui le positionne sur chaque écran de l'application, dans le coin supérieur droit.

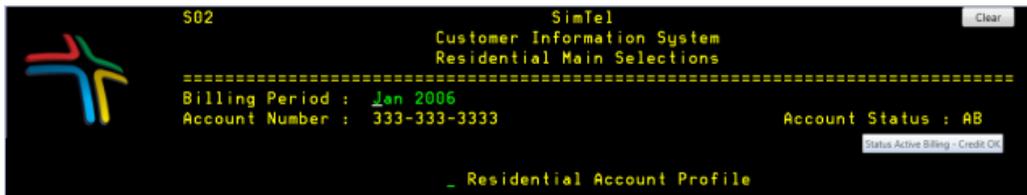
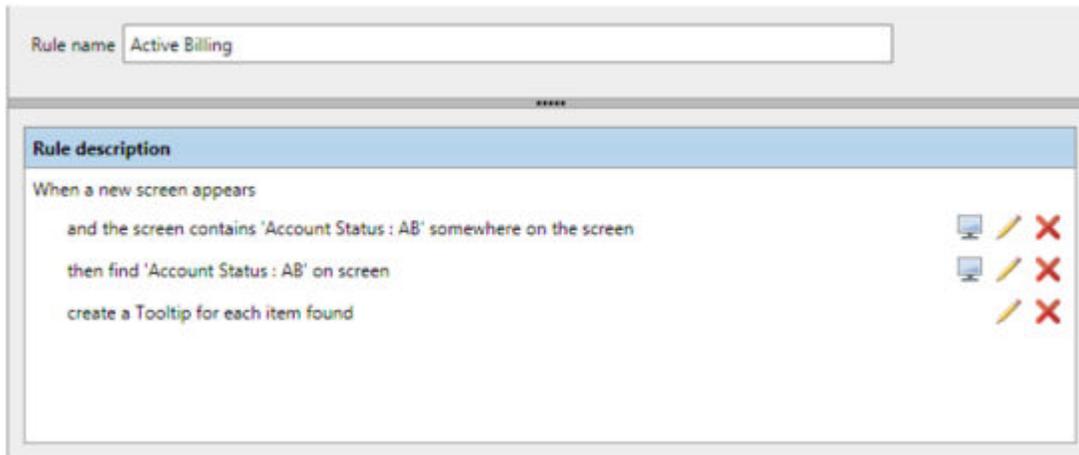
Les contrôles Button de ce type aident les utilisateurs qui ne maîtrisent pas bien les règles liées aux applications 3270/5250.



Ajout de contrôles à des écrans dans des sous-systèmes

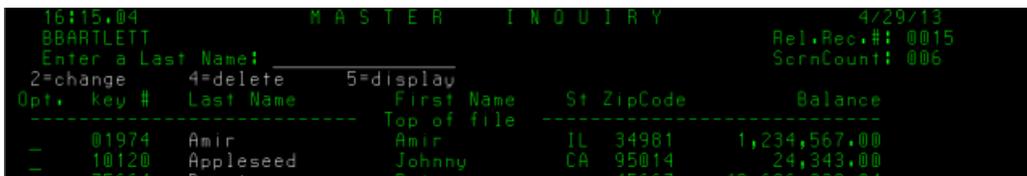
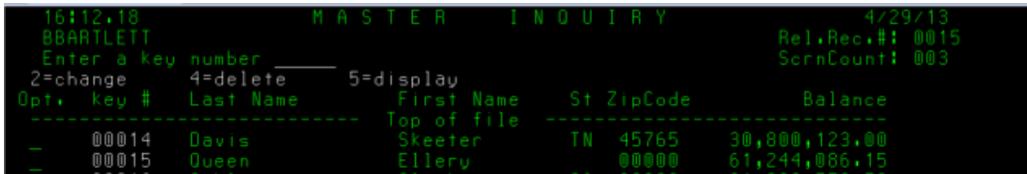
Dans cet exemple, l'administrateur souhaite aider les utilisateurs à identifier un statut de compte. Lorsque la chaîne `ACCOUNT STATUS : AB` apparaît quelque part dans l'application, une info-bulle indique à l'utilisateur que le compte est actif et qu'il a été autorisé.

La règle commence par rechercher la chaîne de caractères, puis affiche une info-bulle au-dessus de toute la chaîne. Le déplacement de la souris sur le champ abrégé permet d'accéder à une description plus détaillée.



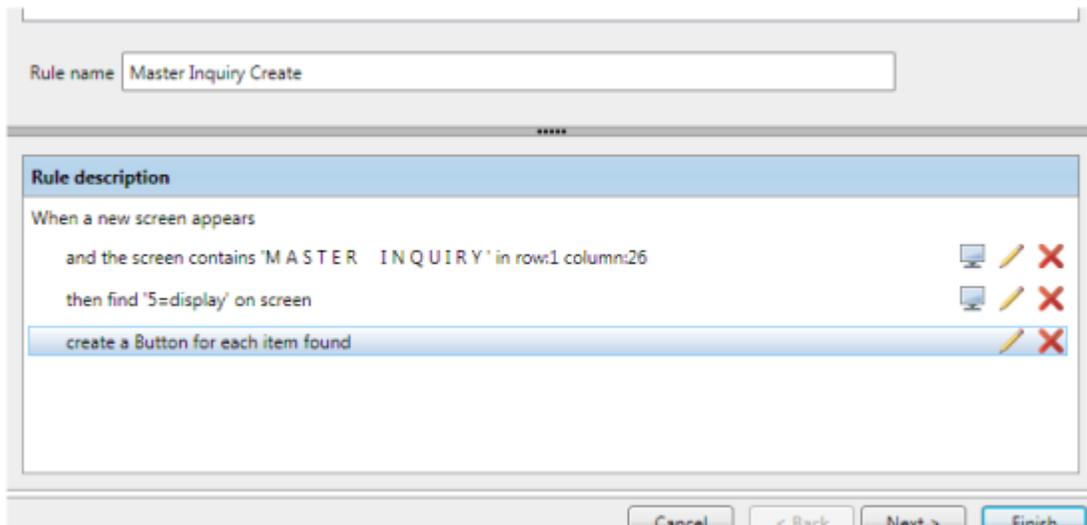
Ajout de règles à utiliser sur un ensemble d'écrans

Cet exemple montre trois écrans dans une application nommée **Master Inquiry**. Si ces écrans sont similaires entre eux, ils contiennent des invites de saisie et des titres de données différents. Chaque écran devrait automatiquement être identifié comme un écran différent.



L'exemple crée une règle qui place un bouton **Create New Customer** à côté du premier champ d'entrée.

La règle de ce bouton est basée sur la désignation d'écran **Master Inquiry**. Si l'écran est identifié comme **Master Inquiry** et si la chaîne `5=display` est détectée, la règle place automatiquement un bouton à côté du champ `5=display`. Aucun bouton n'est créé sur les écrans qui ne répondent pas aux critères. Le bouton est programmé à l'aide de combinaisons de touches pour créer un enregistrement de client au sein de l'application.

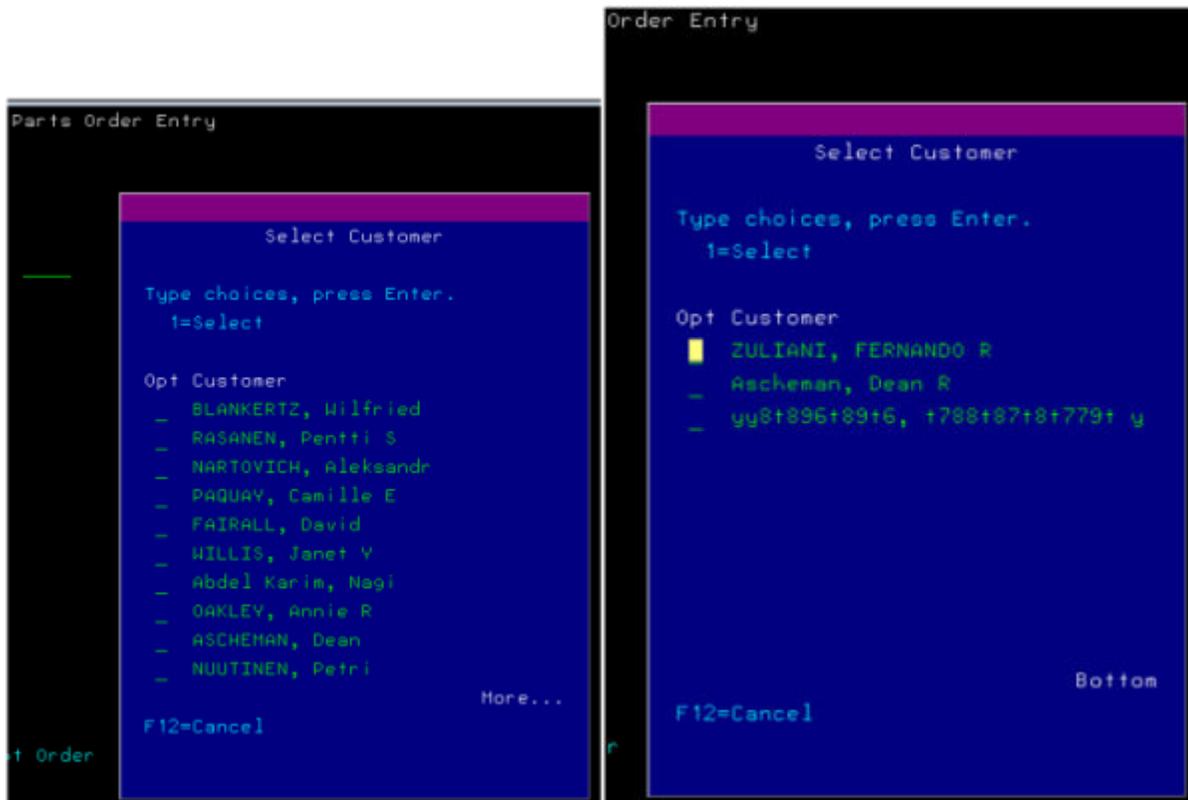


Ajout de contrôles à chaque ligne d'un écran

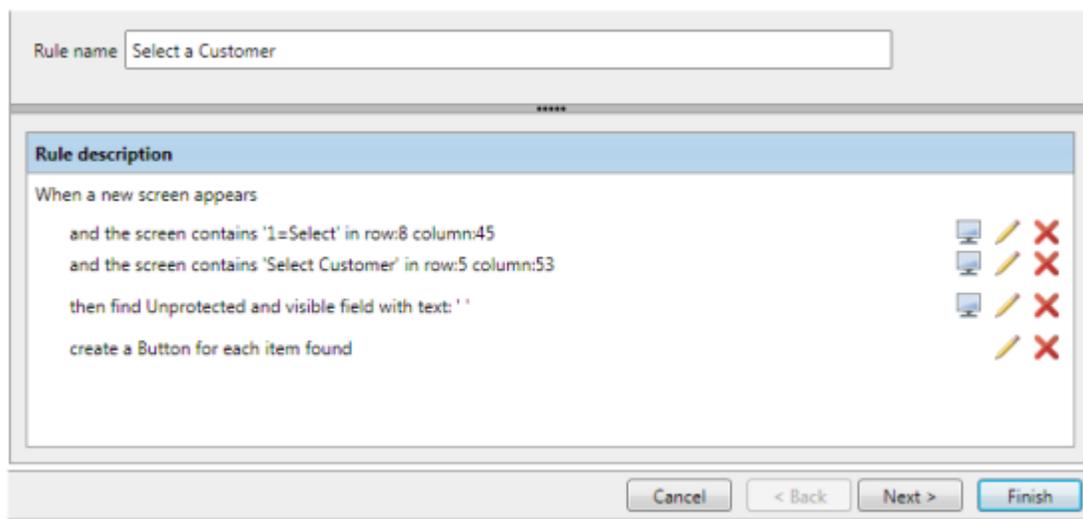
Cet exemple utilise des écrans contenant des tables de données et ajoute les mêmes contrôles à chaque ligne sur l'écran. Si vous utilisiez la vue **Screen Design**, vous auriez besoin d'ajouter un contrôle distinct pour chaque ligne de chaque table. Ici en revanche, vous pouvez utiliser des règles pour répliquer des contrôles sur chaque ligne.

Pour sélectionner un client, l'utilisateur saisit 1 puis appuie sur **Enter**. L'exemple configure une règle qui remplace ces actions.

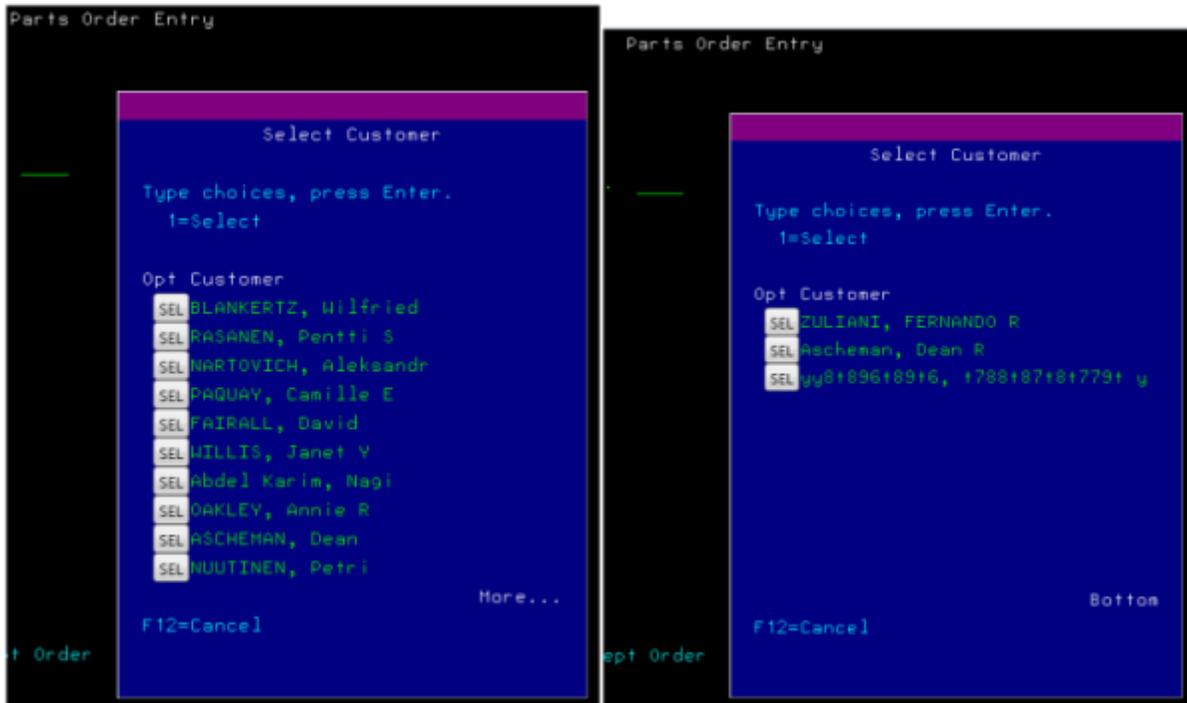
 **Remarque:** Le nombre d'entrées de données par page varie. La règle crée 10 sélections statiques par page. Par conséquent, la dernière page contient uniquement trois boutons. En effet, seules trois sélections sont valides.



La règle recherche les chaînes de caractères `Select Customer` et `1 Select`. Elle remplace ensuite le champ de saisie de caractère simple par un bouton nommé **SEL**. Ce bouton remplace les deux actions de saisie du chiffre **1** dans le champ de données et de pression sur **Entrée** par un simple pointer et cliquer.



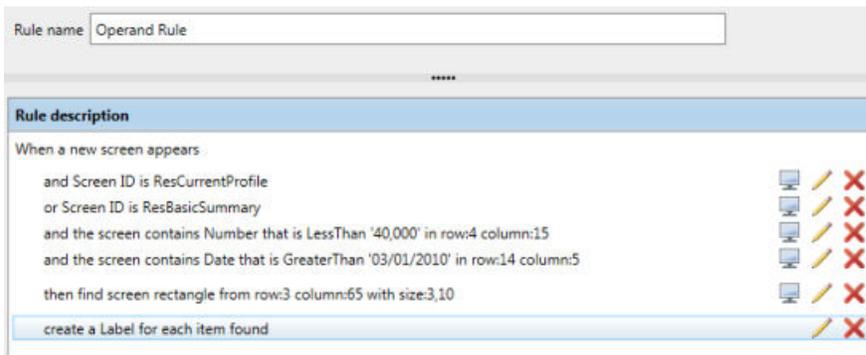
La règle recherche le champ de saisie. Si ce dernier est introuvable, le contrôle n'est pas ajouté à l'écran.



Utilisation d'opérateurs dans les règles

Dans cet exemple, l'administrateur veut identifier tous les employés qui ont rejoint l'entreprise depuis mars 2010 et gagnent moins de 40 000 € par an, puis marquer chaque écran avec une étiquette.

Cette règle recherche sur les deux écrans les salaires inférieurs à 40 000 € et les dates après le 1er mars 2010. Si elle trouve les deux types de données, une étiquette est placée sur l'écran :



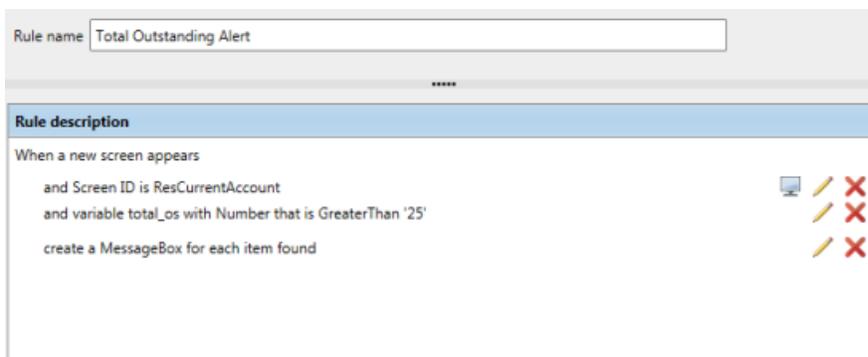
Utilisation de variables dans les règles

Dans cet exemple, une variable est utilisée pour afficher une boîte de message si une valeur dépasse un montant indiqué. Si le solde restant sur l'écran du compte d'un client dépasse 25, une boîte de message s'affiche pour alerter l'utilisateur.

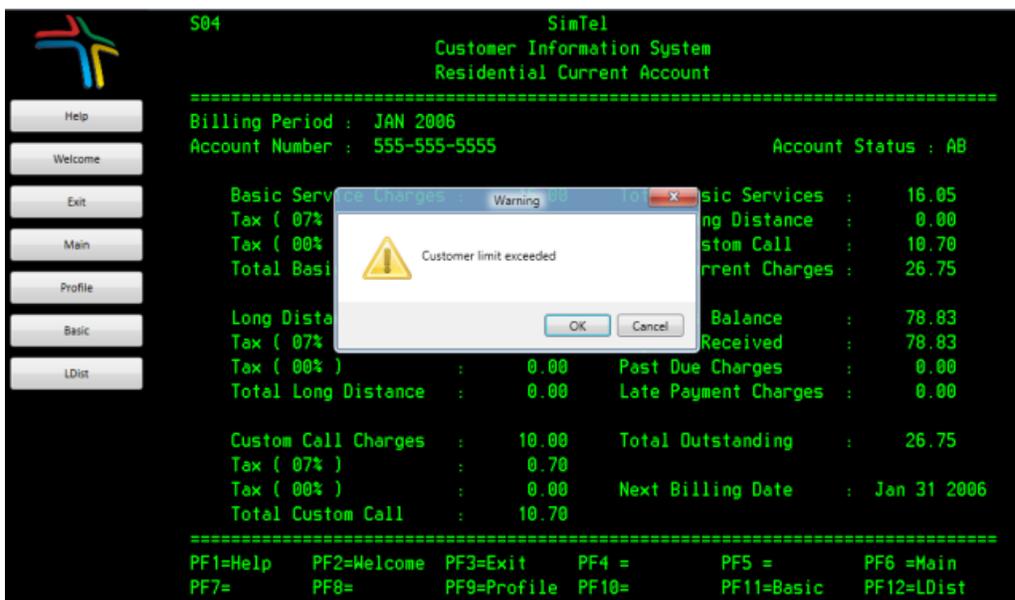
Un contrôle Collector est utilisé pour lire la valeur du champ approprié :



La règle recherche d'abord l'identification de l'écran correcte, puis lit la valeur de la variable sélectionnée fournie par le contrôle Collector.



Si la valeur dépasse 25, une boîte de message s'affiche :



Types de contrôle

AutoExecution

Le contrôle AutoExecution est utilisé pour déclencher une séquence d'actions lorsqu'un écran vert s'affiche. Le contrôle n'est pas visible dans une session Plus.

Button

Le contrôle Button permet, lorsque vous cliquez dessus, de déclencher une séquence d'actions. Le contrôle peut inclure du texte ou une image.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
Mode	Texte	Spécifie le type de contenu du contrôle. Peut être Text ou Image .  Remarque: si vous sélectionnez Texte , vous pouvez créer une nouvelle ligne ou diviser une ligne existante en deux en appuyant sur Alt + Entrée .
ImagePath	Chaîne vide	Cliquez sur le bouton d'accélérateur pour ouvrir le dossier de pool d'images de projet, vous permettant de sélectionner un fichier image au format JPG , GIF ou PNG . Pour sélectionner une autre image, cliquez sur Ajouter au pool et accédez à l'image que vous souhaitez utiliser. Le fichier image est copié dans le pool d'images et enregistré avec le projet. Vous pouvez aussi saisir l'emplacement d'une image en indiquant son chemin complet ou son adresse complète dans le champ ImagePath . Uniquement disponible si Mode est défini sur Image .
ImagePosition	Stretch	Spécifie la position de l'image sur le bouton : Stretch (valeur par défaut) Fill Fit Center

Calendar

Le contrôle Calendar permet de choisir une date et s'affiche au départ à l'écran sous forme d'icône. Lorsque vous cliquez sur cette icône, le contrôle Calendar s'ouvre. Il se ferme lorsque vous éloignez le curseur de l'icône ou lorsque vous sélectionnez une date.

Lorsque vous sélectionnez une date dans le sélecteur de dates, celle-ci est insérée sur l'écran, aux coordonnées définies par **TextInsertionLocation**. Le format utilisé est défini par **InsertedDateFormat**.

Si le champ occupé par Calendar contient une date, le champ est utilisé par Calendar lorsque ce dernier s'ouvre. Dans le cas contraire, le contrôle Calendar utilise la date du jour.



Remarque: lorsque le contrôle est utilisé dans une session Plus et que l'emplacement de l'écran correspond à un champ protégé, le calendrier peut être affiché mais aucune date ne peut être sélectionnée.

Propriétés :

Nom	Valeur par défaut	Description
InsertedDateFormat	Chaîne vide	Spécifie le format du texte représentant le format de la date. Si ce champ est vide, le format de date par défaut est utilisé : dd/MM/yyyy Par exemple : 03/01/2015.

Utilisation de la boîte de dialogue Format de date

Utilisez la boîte de dialogue **Format de date** pour sélectionner un format de date prédéfini ou créer un format de date personnalisé.

Sélection de formats de date

Pour sélectionner un format de date différent de celui par défaut :

1. Cliquez sur le bouton d'accélérateur situé à côté du champ **InsertedDateFormat** dans la grille des propriétés.

La boîte de dialogue **Format de date** s'affiche.

2. Sélectionnez un format de date dans la liste qui s'affiche, puis cliquez sur **OK**.

La boîte de dialogue se ferme et le format de date choisi apparaît dans le champ **InsertedDateFormat**.

Utilisation de formats de date personnalisés

Pour utiliser un format de date personnalisé :

1. Entrez le format de votre choix dans le champ situé en haut de la boîte de dialogue **Format de date**.



Remarque: Le jour et l'année doivent toujours être indiqués en minuscules. Le mois doit toujours être indiqué en majuscule.

2. Cliquez sur **Ajouter**.

Le format personnalisé apparaît dans la liste principale.

3. Cliquez sur **OK**.

La boîte de dialogue se ferme et le format de date choisi apparaît dans le champ **InsertedDateFormat**.

4. Pour supprimer un format personnalisé de la liste, sélectionnez le format, puis cliquez sur **Supprimer**.



Remarque: Seuls les formats personnalisés peuvent être supprimés, pas les formats fournis.

Définition d'un format de date personnalisé

La table ci-dessous décrit les formats de date que vous pouvez utiliser avec le contrôle Calendar.

Spécificateur de format	Description	Exemple	Interprétation
n	Représente le numéro d'un jour dans une année civile. n affiche des valeurs comprises entre 1, qui représente le 1er janvier, et 366, qui représente le 31 décembre d'une année bissextile.	n-aa n-aaaa	La date 01/01/2015 au format n s'affiche 1-15 . La date 12/31/2015 au format n s'affiche 365-2015 .
nnn	Représente le numéro d'un jour dans une année civile. Le format nnn affiche des valeurs comprises entre 1, qui représente le 1er janvier, et 366, qui représente le 31 décembre d'une année bissextile. Pour le format nnn , les valeurs inférieures à 100 sont complétées par un ou plusieurs zéros au début.	nnn-aa nnn-aaaa	La date 01/01/2015 au format nnn s'affiche 001-15 . La date 31/12/2015 au format nnn s'affiche 365-2015 .
j	Le jour du mois, de 1 à 31.	M/j/aaaa M/j/aa	Dans la date 6/1/15, j représente 1 . Dans la date 6/15/15, j représente 15 .
jj	Le jour du mois, de 1 à 31.	M/jj/aaaa M/jj/aa	Dans la date 6/1/2015, jj est représenté par 01 . Dans la date : 6/15/15 jj est représenté par 15 .
jjj	Nom abrégé du jour de la semaine.	M-jjj-aaaa M-jjj-aa	Dans la date 6-Mon-2015, jjj est représenté par Mon (pour EN-US). Dans la date 6-lun.-15, jjj est représenté par lun. (pour FR).
jjjj	Nom complet du jour de la semaine.	M-jjjj-aaaa M-jjjj-aa	Dans la date 6- Monday -2015 jjjj est représenté par Monday (for EN-US). Dans la date 6- lundi -15, jjjj est représenté par lundi (pour FR).
m	Le mois, de 1 à 12.	M-jj-aaaa	Dans la date 6/15/2015, M est représenté par 6 . Dans la date 12/15/2015, M est représenté par 12 .

Spécificateur de format	Description	Exemple	Interprétation
MS	Le mois, de 01 à 12.	MM-jj-aaaa	Dans la date 06/15/2015, MM est représenté par 06 . Dans la date 12/15/2015, MM est représenté par 12 .
MMM	Nom abrégé du mois.	MMM-jj-aaaa	Dans la date Jun-15-2015, MMM est représenté par Jun (pour EN-US). Dans la date juin-15-2015, MMM est représenté par juin (pour FR).
MMMM	Nom complet du mois.	MMMM-jj-aaaa	Dans la date January-15-2015, MMM est représenté par January (pour EN-US).
a	Représente le dernier chiffre de l'année.	M-jj-a	Dans la date 2-03-15, a est représenté par 5 . Lorsque le contrôle Calendar est ouvert par l'utilisateur, le chiffre de la décennie en cours est ajouté sur la gauche. Ainsi, l'année sera définie par 15 (2015)
aa	L'année, de 00 à 99.	M-jj-aa	Dans la date 6-15-15, aa est représenté par 15 .
aaaa	L'année, sous forme de numéro à 4 chiffres.	M-jj-aaaa	Dans la date 6-15-2015, aaaa est représenté par 2015 .
Toute chaîne	Séparateurs de données.	Exemples : M jj aaaa M-jj-aaaa M/jj/aaaa M#jj#aaaa	

CheckBox

Le contrôle CheckBox permet de sélectionner ou de désélectionner une option, de la même manière qu'une case à cocher classique.

Le contrôle CheckBox offre à l'utilisateur le choix entre deux options, telles que Oui et Non.



Remarque: lorsque le contrôle est utilisé dans une session Plus et que l'emplacement de l'écran correspond à un champ protégé, le contrôle est désactivé.

Propriétés :

Nom	Valeur par défaut	Description
CheckedState	Chaîne vide	Texte à utiliser à l'emplacement spécifié de l'écran et toutes les actions spécifiées à effectuer si la case est cochée.
UnCheckedState	Chaîne vide	Texte à utiliser à l'emplacement spécifié de l'écran et toutes les actions spécifiées à effectuer si la case n'est pas cochée.

Chooser

Le contrôle Chooser s'affiche à l'écran sous la forme d'un contrôle déroulant. Le contrôle Chooser permet, via la sélection d'un élément à partir de la liste, d'insérer des données dans un champ à l'écran.

L'auto-complétion est prise en charge.

 **Remarque:** lorsque le contrôle est utilisé dans une session Plus et que l'emplacement de l'écran correspond à un champ protégé, le contrôle est désactivé.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
IsAutoCompleteEnabled	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, le contrôle Chooser propose automatiquement un élément correspondant non sensible à la casse à sélectionner dans la liste. Si l'utilisateur n'effectue aucune saisie dans le champ à l'écran occupé par Chooser, aucune suggestion n'est faite.
IsEditable	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, l'utilisateur peut saisir des données dans ce champ utilisé par Chooser. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, seules les données de la liste déroulante peuvent être sélectionnées.
UseDynamicData	Option non sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, la liste d'éléments est récupérée de manière dynamique à partir d'un fichier .CSV. Le fichier .CSV peut être un fichier local, un fichier sur un réseau ou une URI.
ChooserItems	Liste vide	Liste des éléments qui s'affichent dans la liste déroulante en cliquant sur la flèche du bas. La liste des éléments peut être importée à partir d'un fichier au format .CSV (voir ci-dessous). Chaque élément est spécifié par les trois éléments suivants : Caption , Tooltip et ValueToInsert . Si l'option UseDynamicData est sélectionnée, le champ ChooserItems contient le chemin d'accès complet au fichier .CSV ou ouvre une boîte de dialogue qui permet de le sélectionner.
ValueToInsert		Spécifie le texte à insérer lorsque vous sélectionnez un élément dans la liste.

Fourniture de données à l'aide d'un fichier .CSV

Lorsque l'option **UseDynamicData** est sélectionnée, la liste des contrôles **ChooserItems** est récupérée à partir d'un fichier .CSV. Le fichier peut être un fichier local, un fichier sur un réseau ou une URI. Le champ **ChooserItems** contient le chemin d'accès complet au fichier .CSV, que vous pouvez sélectionner en cliquant sur le bouton d'accélérateur.

Pour réussir à utiliser cette fonction, le contenu du fichier .CSV doit respecter le format suivant :

<CAP><TIP><VAL>

où :

Ce ...	indique ce ...
<CAP>	Légende.
	Délimiteur (;). Seul délimiteur pris en charge.
<TIP>	Infobulle.
<VAL>	Valeur à insérer.

Par exemple :

```
#First block  
AAA;BBB;CCC  
DDD;EEE;FFF  
GGG;HHH;III  
JJJ;KKK;LLL  
MMM;NNN;OOO
```

Chargement de données à partir d'un fichier .csv :

1. Sélectionnez **UseDynamicData** dans la grille des propriétés.
2. Cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du champ **ChooserItems**.
3. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, localisez et sélectionnez le fichier .CSV **ChooserItems**.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

Importation d'un fichier .csv :

1. Ne sélectionnez pas l'option **UseDynamicData**.
2. Cliquez sur le bouton d'accélérateur situé à côté de l'option **ChooserItems** dans la grille des propriétés.
3. Dans la boîte de dialogue **ChooserItems**, cliquez sur l'icône **Importer**.
4. Sélectionnez le fichier .CSV.
5. Cliquez sur **OK**.

Chargement de données dynamique dans une session Plus

Utilisez une URL pour fournir des données depuis une source distante vers un contrôle Chooser pendant une session Plus. La source peut être un fichier .CSV ou un service Web qui renvoie des fichiers de sortie .CSV.

Le contenu de Chooser est chargé dynamiquement et mis en cache dans le dossier du projet chaque fois que l'écran qui contient Chooser apparaît.

1. Sélectionnez **UseDynamicData** dans la grille des propriétés.
2. Dans le champ **ChooserItems**, saisissez l'URL de la source de données. Par exemple :

```
http://www.<domain>.com/<service_name>?<parameter>=<value>
```



Remarque: Si l'URL n'est pas accessible pour une raison quelconque, les données mises en cache sont utilisées.

Collector

Le contrôle Collector n'est pas visible dans une session Plus. Il permet de copier du texte depuis l'emplacement à l'écran de Collector vers la base de données de la session. L'emplacement à l'écran du contrôle Collector est défini par les deux paires suivantes : (Row Offset, Column Offset), (Row Span, Column Span).

La durée de vie de la base de données correspond à la durée totale de la saison. Les données sont collectées lorsque l'écran hôte s'affiche sous la forme d'une liste de paires de chaînes (clé, valeur). Les données peuvent être utilisées par d'autres contrôles de la session en cours uniquement. Lorsque l'emplacement à l'écran du contrôle Collector s'étend sur plusieurs lignes à l'écran, des sauts de ligne appropriés sont insérés dans les données collectées.

Par exemple, un contrôle Button dont l'icône représente un combiné téléphonique peut être configuré avec une action **Run_Application** afin de pouvoir exécuter Skype. Les arguments **Additional_Arguments** de cette action peuvent utiliser un numéro de téléphone stocké par Collector et situé dans un champ de numéro de téléphone, sur un autre écran de la session.

Propriétés :

Nom	Valeur par défaut	Description
TrimSpaces	Option sélectionnée	Si cette option est sélectionnée, les espaces ne sont pas copiés dans la base de données. Si cette option n'est pas sélectionnée, les espaces sont inclus dans les données.



Remarque: la propriété **Name** spécifie également la clé à utiliser par un contrôle Collector lors de la copie des données depuis l'emplacement à l'écran du contrôle Collector vers la base de données.

Les données déjà stockées à l'aide de la même clé sont écrasées.

Les données sont accessibles ultérieurement dans la session via la syntaxe suivante :

```
%%PhoneNumber%%
```

où `PhoneNumber` est le nom de la variable globale.

GridCollector

Le contrôle GridCollector est une version avancée du contrôle Collector. Le contrôle Collector collecte des données sous forme de texte à un emplacement spécifique de l'écran. Le contrôle GridCollector collecte des données sous forme de tableau (grille).

Le contrôle stocke les informations collectées dans une base de données pendant toute la durée de la session en cours. Les informations peuvent être utilisées par tous les autres contrôles.

Pour configurer les propriétés du contrôle GridCollector, cliquez sur le bouton **Mode d'édition** dans l'angle supérieur droit de l'écran du contrôle. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton **Enregistrer et quitter** ou le bouton **Annuler le mode d'édition**.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
Columns	GridCollector Column	Collection de colonnes. Chaque colonne a une propriété : Nom : chaîne non vide.
IncludesHeader	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, la sélection inclut l'en-tête du tableau.

Nom	Valeur par défaut	Description
AvoidDuplications	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, les lignes dupliquées ne sont pas collectées.
MultiPageNavigation	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, les propriétés suivantes sont activées : MaxPagesToLookUp ForwardNavigation BackwardNavigation
MaxPagesToLookUp	1	Entier. Nombre de pages supplémentaires récupérées chaque fois que l'opération Récupérer est déclenchée par l'un des contrôles utilisant les données de GridCollector. Le contrôle GridCollector implémente le processus de récupération (et non le contrôle qui utilise GridCollector).
ForwardNavigation		
AidKey	PF8	Touche d'identificateur d'alerte permettant de récupérer la page suivante.
EndOfDataConditions		Lorsque vous cliquez sur le bouton d'accélérateur, la boîte de dialogue EndOfDataConditions s'ouvre.
BackwardNavigation		
AidKey	PF7	Touche d'identificateur d'alerte permettant de récupérer la page précédente.
EndOfDataConditions		Lorsque vous cliquez sur le bouton d'accélérateur, la boîte de dialogue EndOfDataConditions s'ouvre.
SaveCommand		Exécute une action ou une série d'actions lorsque le bouton Enregistrer est activé sur le tableau associé. Lorsque vous cliquez sur le bouton d'accélérateur, la boîte de dialogue SaveCommand s'ouvre, vous permettant de spécifier les actions à exécuter.

Actualisation des données

Si vous avez défini une action à effectuer dans un tableau et que cette action concerne une ligne, il peut être nécessaire d'actualiser les données du tableau pour les synchroniser avec les données collectées à partir de l'écran vert. Pour spécifier une actualisation, vous pouvez demander au contrôle GridCollector associé de revenir au premier écran de tableau et de collecter à nouveau toutes les données. Pour ce faire :

1. Cliquez sur l'icône **Modifier** du contrôle GridCollector.
2. Dans la grille des propriétés, sous **BackwardNavigation**, sélectionnez une touche PF dans la liste **AidKey** à utiliser comme touche d'identificateur d'alerte. La valeur par défaut est PF7.
3. Sous **BackwardNavigation**, cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du champ **EndOfDataConditions**.

La boîte de dialogue **EndOfDataConditions** s'affiche.

4. Dans la liste **Sélectionner un type**, sélectionnez la condition d'arrêt pour déterminer la première page du tableau, puis cliquez sur **Ajouter**. La condition par défaut est **Timeout**.
5. Cliquez sur **OK**.

Propriétés EndOfDataConditions

Nom	Valeur par défaut	Description
Timeout		Lorsque cette option est sélectionnée, la collecte de données s'arrête si aucune réponse n'est reçue dans le délai défini par la propriété WaitForResponseTimeout .
WaitForResponseTimeout	2000	Délai d'attente, en millisecondes. Valeur minimale : 500 ms. Valeur maximale : 10 000 ms.
EmptyLine		Lorsque cette option est sélectionnée, la collecte de données est arrêtée dès qu'une ligne vide est rencontrée.
Text		Lorsque cette option est sélectionnée, la collecte de données est arrêtée dans l'un des cas suivants : la chaîne non vide spécifiée est rencontrée à l'emplacement spécifique de l'écran. ou si : la chaîne spécifiée est vide et aucun élément n'est rencontré à l'emplacement spécifique de l'écran.
EndOfDataText		Texte à rechercher. Option accessible si l'option Text est sélectionnée.
EndOfDataTextLocation	N'importe où	Emplacement du texte. Les options disponibles sont les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> L'écran entier, tel que spécifié par la chaîne N'importe où. Un emplacement spécifique sur l'écran, spécifié dans la boîte de dialogue Emplacement à l'écran. Pour ouvrir cette boîte de dialogue, cliquez sur le bouton d'accélération en regard du champ EndOfDataTextLocation.
EndOfDataTextRow		Ligne du texte.
EndOfDataTextColumn		Colonne du texte.

 **Remarque:** GridCollector vérifie les conditions d'arrêt de haut en bas de la liste jusqu'à ce qu'une condition soit satisfaite, puis arrête la collecte de données. Dès lors, vous pouvez réorganiser les conditions pour collecter différents volumes de données à partir de ces mêmes écrans.

Syntaxe

Tout contrôle souhaitant utiliser les données du GridCollector peut obtenir les données via la syntaxe suivante :

```
%%GridCollector_Name[Row_Number,Column_Name]%%
```

Exemples :

<code>%%Customers[5,Address]%%</code>	Définit l'obtention de l'adresse de l'entrée 5.
<code>%%Customers[* ,Address]%%</code>	Définit l'obtention de l'adresse de tous les clients. Peut être utile pour définir la source d'éléments d'un contrôle de liste.

<code>%%Customers[3,*]%%</code>	Définit l'obtention des données du client à la troisième ligne.
<code>%%Customers[*,*]%%</code>	Définit l'obtention des données GridCollector pour tous les clients.

Dans un écran Plus, chaque nouvelle donnée affichée à l'écran est ajoutée au tableau GridCollector.

Image

Le contrôle Image est utilisé pour masquer une zone à l'écran. Il s'affiche dans une session Plus sans trame et peut être rempli à l'aide des options suivantes :

Image Si vous ne sélectionnez pas une image valide ou ne fournissez pas une adresse URL valide, le contrôle Image reste invisible à l'écran.

Color Vous pouvez utiliser la couleur de l'arrière-plan de l'hôte comme couleur de remplissage (par défaut) ou sélectionner une couleur personnalisée dans la palette. La couleur par défaut est le noir. Si vous sélectionnez un remplissage transparent, le contrôle Image reste invisible à l'écran.

Vous pouvez modifier l'opacité du contrôle Image pour afficher le contenu de l'écran derrière le contrôle. Pour ce faire, sélectionnez le contrôle, puis cliquez sur l'icône dans l'angle supérieur droit de la trame du contrôle.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
Type	Image	Type de remplissage. Peut être une Image ou une Couleur .
ImagePath	Chaîne vide	Cliquez sur le bouton d'accélérateur pour ouvrir le dossier de pool d'images de projet, vous permettant de sélectionner un fichier image au format JPG, GIF ou PNG. Pour sélectionner une autre image, cliquez sur Ajouter au pool et accédez à l'image que vous souhaitez utiliser. Le fichier image est copié dans le pool d'images et enregistré avec le projet. Vous pouvez aussi saisir l'emplacement d'une image en indiquant son chemin complet ou son adresse complète dans le champ ImagePath . Uniquement disponible si Type est défini sur Image .
ImagePosition	Stretch	Position et taille de l'image sélectionnée. Peut contenir l'un des éléments suivants : Stretch (valeur par défaut) Fill Fit Tile Center
ColorSettings	Arrière-plan Noir	Uniquement disponible si Type est défini sur Image . Uniquement disponible si Type est défini sur Color . Spécifie la couleur de remplissage du contrôle. Celle-ci peut être : <ul style="list-style-type: none"> FromHost : la couleur d'arrière-plan de l'hôte est utilisée.

Nom	Valeur par défaut	Description
		<ul style="list-style-type: none"> • Custom : sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.

InputField

Le contrôle InputField met à disposition un champ de saisie de texte dans lequel l'utilisateur entre le texte qui sera inséré à un emplacement spécifique de l'écran.

Par exemple, le contrôle InputField peut être utilisé pour moderniser ou optimiser l'agencement d'un écran à l'aide de plusieurs champs de saisie. Des contrôles InputField peuvent être placés là où ils seront les plus utiles. Les informations saisies par l'utilisateur dans ces champs sont insérées dans les emplacements d'écran des zones modifiables classiques.

 **Remarque:** Lorsque le contrôle est utilisé dans un écran Plus, le champ de saisie affiche la valeur de l'emplacement d'écran, selon la longueur spécifiée. Cependant, si l'emplacement à l'écran est un champ protégé, aucune saisie n'est autorisée dans le contrôle InputField.

De plus, si la longueur a pour valeur « 0 » (valeur par défaut), les données sont lues jusqu'à la fin du champ d'écran vert auquel le contrôle renvoie, et le nombre de caractères est limité par la longueur de l'écran vert.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
IsEnabled	Option sélectionnée	Indique si le contrôle autorise une saisie de l'utilisateur.
IsNumeric	Option non sélectionnée	Spécifie si les données saisies sont des chiffres plutôt que tout autre type de caractères.
IsPassword	Option non sélectionnée	Si cette option est sélectionnée, un caractère de masque (*) s'affiche à la place des caractères saisis.
Length	0	Nombre maximal de caractères que le champ de saisie peut contenir. La valeur « 0 » signifie que le nombre de caractères est limité par la longueur du champ de l'écran vert.

Label

Le contrôle Label est un contrôle à une seule ligne qui est utilisé pour placer tout texte statique à un emplacement spécifié de l'écran.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
HostText	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, le texte hébergé situé à l'emplacement (StartRow, StartColumn) est utilisé comme texte de libellé. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, l'option LabelText devient accessible.
LabelText	Label	Si l'option HostText n'est pas sélectionnée, celle-ci spécifie le texte personnalisé à afficher sur le libellé.  Remarque: vous pouvez créer une nouvelle ligne ou diviser une ligne existante en deux en appuyant sur Alt + Entrée .

Nom	Valeur par défaut	Description
TranslateText	Option non sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, le texte du libellé est traduit à l'aide du fichier de langue spécifié dans la fenêtre Paramètres de projet .
TextLocation	InPlace	Emplacement (ligne,colonne) où le texte du libellé doit être extrait sur l'écran. InPlace indique que le texte du libellé doit être extrait de l'emplacement du contrôle, tel que spécifié sur la page Screen Design , ou de l'emplacement du marqueur logique défini par la condition SearchFor . L'emplacement à l'écran peut également être défini via la fenêtre Sélectionner l'emplacement à l'écran , que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton d'accélérateur situé en regard du champ TextLocation .
TextLength	0	Spécifie le nombre de caractères du texte du libellé.
Alignment	Left	Spécifie l'alignement du texte du libellé : Left Center Right

Traduction du texte du libellé

Vous pouvez spécifier que le texte de contrôles Label particuliers soit traduit dans une autre langue. Pour ce faire, vous devez créer un fichier de ressources de traduction, qui est un fichier .csv contenant des chaînes délimitées par des points-virgules. Configurez ensuite les contrôles Label.

Configuration de la traduction du libellé

1. Créez un fichier de ressources de traduction sous la forme suivante :

```
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
```

2. Enregistrez le fichier au format .csv.
3. Sélectionnez **Outils > Paramètres de projet**.
La fenêtre **Paramètres de projet** s'affiche.
4. Sélectionnez **Traduction** dans le volet de gauche.
5. Cliquez sur **Parcourir** en regard du champ **Fichier de traduction**.

La fenêtre **Sélectionner le fichier de traduction** apparaît.

6. Sélectionnez le fichier approprié, puis cliquez sur **Ouvrir**.

 **Remarque:** vous pouvez également saisir une URI dans le champ **Fichier de traduction**. L'URI peut contenir des paramètres, tels que des identifiants de connexion. Par exemple :

```
https://<id_utilisateur>:<mot de passe>@www.<domaine>.com
```

Cette solution reste à la discrétion de l'utilisateur. La sécurité de la traduction n'est pas garantie.

7. Facultatif : cochez la case **Traduire les libellés créés**,
8. Cliquez sur **OK**.

Activation de la traduction de libellés

1. Sélectionnez chaque contrôle Label dans Screen Designer.
2. Sélectionnez **TranslateText** dans la grille des propriétés.

MultiLine

Le contrôle MultiLine met à disposition un champ de saisie de texte de plusieurs lignes dans lequel vous pouvez saisir le texte qui sera inséré à un emplacement spécifique de l'écran.

Par exemple, le contrôle MultiLine peut être utilisé pour moderniser ou optimiser l'agencement d'un écran composé de plusieurs champs de saisie qui contiennent plusieurs lignes. Les contrôles MultiLine peuvent être placés là où ils seront les plus utiles. Les informations saisies dans ces champs sont insérées aux emplacements d'écran des zones modifiables classiques.

Lorsque vous saisissez du texte dans un contrôle MultiLine, ce texte est automatiquement renvoyé à la ligne. Pour insérer une nouvelle ligne, appuyez sur **Alt + Entrée**.

Lorsque le contrôle est utilisé dans une session Plus, le contrôle affiche la valeur de l'emplacement d'écran, selon la longueur spécifiée. Cependant, si l'emplacement à l'écran est un champ protégé, aucune saisie n'est autorisée dans le contrôle InputField.

Propriétés :

Nom	Valeur par défaut	Description
IsEnabled	Option sélectionnée	Indique si le contrôle autorise l'entrée de l'utilisateur.
IsNumeric	Option non sélectionnée	Spécifie si les données saisies sont des chiffres plutôt que tout autre type de caractères.
Length	0	Nombre maximal de caractères que le champ de saisie peut contenir. La valeur « 0 » signifie que le nombre de caractères est limité par la longueur du champ de l'écran vert.



Remarque: la propriété **IsPassword** n'est pas disponible pour le contrôle MultiLine. Si un contrôle de mot de passe est requis, vous devez utiliser le contrôle InputField.

MessageBox

Le contrôle MessageBox définit une zone de message d'alerte qui peut être configurée avec un titre, une icône, des boutons (de 1 à 3) et un message.

Les contrôles MessageBox sont particulièrement utiles lorsqu'un écran vert génère un message, mais que l'écran est recouvert d'une toile d'écran. Dans ce cas, le message reste invisible. Utilisez un contrôle MessageBox pour résoudre ce problème.

Propriétés :

Nom	Valeur par défaut	Description
Titre	Titre	Titre de la zone de message. Conforme au Collector.
Texte	Message	Message à afficher dans la zone de message. Conforme au Collector.

 **Remarque:** vous pouvez créer une nouvelle ligne ou diviser une ligne existante en deux en appuyant sur **Alt + Entrée**.

Nom	Valeur par défaut	Description
IconPath	Warning.png	<p>Cliquez sur le bouton d'accélérateur pour ouvrir le dossier de pool d'images de projet, vous permettant de sélectionner un fichier image au format JPG, GIF ou PNG. Pour sélectionner une autre image, cliquez sur Ajouter au pool et accédez à l'image que vous souhaitez utiliser. Le fichier image est copié dans le pool d'images et enregistré avec le projet.</p> <p>Quatre fichiers d'image sont fournis :</p> <p>Error.png Question.png Warning.png Information.png</p>
Button		
IsVisible	Option sélectionnée Option non sélectionnée Option sélectionnée	Si cette option est sélectionnée, le bouton s'affiche dans la zone de message.
Légende	OK Chaîne vide Annuler	Texte à afficher dans la zone de message. Conforme au Collector.
Actions	Liste vide	La ou les actions à exécuter de manière séquentielle, de haut en bas de la liste spécifiée dans la boîte de dialogue Actions .

RadioButton

Le contrôle RadioButton permet d'ajouter du texte à un emplacement spécifique de l'écran.



Remarque: lorsque le contrôle est utilisé dans une session Plus et que l'emplacement de l'écran correspond à un champ protégé, le contrôle est désactivé.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
GroupName	Chaîne vide	Groupe de cases d'option auquel appartient cette case d'option.
SelectedState	Chaîne vide	Texte à utiliser à l'emplacement spécifié de l'écran et toutes les actions spécifiées à effectuer si la case est cochée.
UnselectedState	Chaîne vide	Texte à utiliser à l'emplacement spécifié de l'écran et toutes les actions spécifiées à effectuer si le contrôle n'est pas sélectionné.

Tab

Le contrôle Tab met à disposition une zone de l'écran à laquelle vous pouvez assigner d'autres contrôles. Un écran peut contenir plusieurs contrôles Tab, avec plusieurs éléments Tab dans un même contrôle Tab.

Pour assigner un contrôle à un élément Tab, faites glisser le contrôle vers l'élément Tab approprié. Lorsque vous sélectionnez un autre élément Tab, celui-ci est affiché avec les contrôles qui lui sont assignés.



Notes:

- La suppression d'un élément Tab entraîne la suppression de tous les contrôles qui lui sont assignés.
- La suppression d'un contrôle Tab entraîne la suppression de tous ses éléments Tab et des contrôles assignés.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
TabItems	Collection vide	Répertorie tous les éléments Tab et leurs contrôles. Chaque élément Tab a une légende.
HeaderWidth	Statique	Spécifie la largeur des en-têtes de l'élément Tab. La valeur Statique définit une largeur fixe spécifiée par HeaderSize . La valeur Dynamique définit une largeur variable selon la longueur du texte de l'en-tête.
HeaderSize	8	Spécifie la largeur fixe des en-têtes de l'élément Tab.
ColorSettings		
Arrière-plan		Définit la couleur utilisée pour l'arrière-plan du contrôle. Celle-ci peut être : <ul style="list-style-type: none"> • FromHost : la couleur d'arrière-plan de l'hôte est utilisée. • Custom : sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.

Table

Le contrôle Table permet d'afficher les données issues de différents écrans sous forme de tableau de défilement avec options de filtre et de tri.

Le contrôle Table utilise un contrôle GridCollector prédéfini en tant que source de données. S'il existe déjà un contrôle GridCollector unique à l'écran, le contrôle Table se lie automatiquement à celui-ci. S'il n'existe aucun contrôle GridCollector à l'écran, vous devez le lier manuellement à un contrôle GridCollector à l'aide de la propriété **LinkedGridCollectorName**.

Propriétés :

Nom	Valeur par défaut	Description
LinkedGridCollectorName	GridCollector1	Nom du contrôle GridCollector auquel le contrôle Table est lié.
Columns		Collection de colonnes.
Title	Nom de la colonne du contrôle GridCollector lié.	Titre de colonne visible.
IsVisible	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, la colonne est visible sur un écran Plus.
ColumnAlignment	Left	Aligne le texte de cellule. Peut être l'un des éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> Left Center

Nom	Valeur par défaut	Description
ColumnAliasInGridCollector		Right Nom de la colonne du contrôle GridCollector dont proviennent les données.
ContentSettings		
Type de données	String	Peut être l'un des éléments suivants : String Number Date
Type de contrôle	None	Les contrôles suivants sont utilisés pour spécifier de nouvelles valeurs dans les cellules de tableau. Peut être l'un des éléments suivants : None TextBox CheckBox RadioButton Calendar Combo Pour d'autres paramètres, cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du contrôle sélectionné.
		 Notes:
		<ul style="list-style-type: none"> Le contrôle TextBox spécifie une zone de texte standard. Aucun autre paramètre n'est disponible. Le contrôle Combo fonctionne de la même manière que le contrôle Chooser.
IsHeaderVisible	Option non sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, le tableau affiche l'en-tête des colonnes.
IsFilterable	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, un champ Filter est ajouté au tableau. La valeur saisie élimine par filtrage toutes les lignes, à l'exception de celles dont les chaînes ou un préfixe de chaîne correspondent au texte du filtre dans une colonne.
IsMoreButtonVisible	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, un bouton More est ajouté à la barre de titre du tableau. Ce bouton More permet de faire défiler l'écran vers le bas jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de données de tableau.
IsAutoNavigateOnLoad	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, le contrôle Table déclenche automatiquement l'opération de récupération des pages suivantes par le contrôle GridCollector dès que le contrôle Table est activé.
IsExportButtonVisible	Option non sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, un bouton Exporter est ajouté à la barre de titre du tableau. Celui-ci permet à l'utilisateur d'exporter le contenu du tableau vers un fichier <code>.csv</code> délimité par des virgules, pouvant être utilisé dans Microsoft Excel.
DefaultRowCommand	InPlace	Permet de spécifier la ou les actions à effectuer lorsque l'utilisateur double-clique sur une ligne. Lors

Nom	Valeur par défaut	Description
		<p>de la création d'actions, la syntaxe suivante peut être utilisée pour extraire le texte de l'une des cellules d'une ligne du tableau sur laquelle l'utilisateur double-clique :</p> <pre>##ColumnAliasInGridCollector##</pre> <p>La syntaxe suivante peut également être utilisée pour extraire le texte d'un contrôle Collector :</p> <pre>%%GlobalVariableName%%</pre> <p>Si la valeur de la propriété DefaultRowCommand est définie sur ClearField, SetCursor ou SetText, alors la propriété TextInsertionLocation peut être définie sur :</p> <p>InPlace : emplacement du contrôle tel que spécifié dans la vue Screen Design, ou emplacement du marqueur logique défini par la condition SearchFor. ou si :</p> <p>Relative : emplacement de l'action à effectuer selon l'emplacement de la ligne qui a été sélectionnée dans le contrôle GridCollector associé, en tenant compte de la valeur Offset (ligne, colonne) spécifiée. Voir les remarques ci-dessous.</p>



Notes:

- Si la valeur de la propriété **TextInsertionLocation** est définie sur **Relative**, une navigation vers l'avant ou vers l'arrière peut être déclenchée sur l'écran vert. Si cela se produit, et que la ligne cible ne figure plus à l'emplacement prévu, le contrôle GridCollector associé actualise les données afin de resynchroniser les données du tableau avec les données collectées à partir de l'écran vert.
- Les valeurs **Offset** (ligne, colonne) sont ajoutées à l'emplacement (ligne, colonne) le plus à gauche de l'enregistrement sélectionné, comme représenté dans le contrôle GridCollector associé.

Modification des données de tableau en mode Plus

Pour pouvoir modifier des données de tableau, vous devez ajouter des contrôles au tableau à l'aide des paramètres **Type de contrôle**.

Pour modifier les données en mode Plus :

1. Utilisez les contrôles de tableau pour modifier les données.
2. Cliquez sur **Enregistrer**.

Le tableau accède aux pages contenant les lignes modifiées et met les valeurs à jour sur l'écran vert. Une fois les mises à jour terminées, l'action GridCollector **SaveCommand** s'exécute. Les modifications apportées à l'application d'écran vert sont ainsi enregistrées.

Tooltip

Le contrôle Tooltip est activé lorsque le curseur de la souris survole la zone de l'écran occupée par Tooltip.

Il existe deux modes de Tooltip :

Mode Statique Le contenu du contrôle Tooltip est une chaîne de caractères libre. Cette chaîne peut inclure des paramètres globaux définis par des contrôles Collector.

Mode Avancé Le contrôle Tooltip peut lire du texte à partir d'un emplacement à l'écran et l'utiliser comme texte affiché.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
Caption	Chaîne vide	Spécifie le texte affiché par Tooltip. Les données stockées par les contrôles Collector peuvent être utilisées.
Advanced	Option non sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, le mode avancé est activé.
KeyTextLocation	InPlace	Emplacement (ligne, colonne) à partir duquel texte doit être extrait à l'écran. InPlace indique l'emplacement du contrôle tel que spécifié dans la vue Screen Design , ou l'emplacement du marqueur logique défini par la condition SearchFor . L'emplacement à l'écran peut également être défini via la fenêtre Sélectionner l'emplacement à l'écran , que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton d'accélérateur situé en regard du champ KeyTextLocation . Mode avancé uniquement.
TooltipItems		Spécifie la liste des éléments affichés par le contrôle Tooltip. Mode avancé uniquement. Key : chaîne de l'écran hôte sous laquelle la légende de Tooltip sera affichée. Caption : texte qui sera affiché sur le contrôle Tooltip. Les données stockées par les contrôles Collector peuvent être utilisées. Appuyez sur Alt + Entrée pour ajouter une nouvelle ligne.

Importation d'éléments à partir d'un fichier .csv

Pour réussir à utiliser cette fonction, le contenu du fichier .csv doit respecter le format suivant :

<KEY><TIP>

où :

Ce ...	indique ce ...
<KEY>	Touche représentant le texte d'émulation à l'écran.
	Délimiteur (;). Seul délimiteur pris en charge.
<TIP>	Texte du contrôle Tooltip.

Par exemple :

```
#Tool Tip values
TSO;TSO log on
Password;Enter your password
Application required;Enter your CICS application name
Userid;Enter your user ID
```

Pour importer un fichier .csv :

1. Cliquez sur le bouton d'accélérateur situé à côté de l'option **TooltipItems** dans la grille des propriétés.
2. Dans la boîte de dialogue **TooltipItems**, cliquez sur l'icône **Importer**.

3. Sélectionnez le fichier .csv.
4. Cliquez sur **OK**.

WebFrame

WebFrame est un contrôle, qui peut être affiché sous forme d'icône ou de fenêtre intégrée à l'écran. Une icône représentant un petit globe terrestre peut être définie pour ouvrir une carte basée sur l'adresse postale affichée dans le champ sur l'écran hôte. Une fenêtre intégrée à l'écran affiche le contenu d'une adresse Web spécifiée lorsque l'écran apparaît.

Propriétés:

Nom	Valeur par défaut	Description
Mode	Popup	Indique si WebFrame s'affiche sous forme d'icône (Popup) ou de fenêtre intégrée (Embedded).
ImagePath	Chaîne vide	<p>Cliquez sur le bouton d'accélérateur pour ouvrir le dossier de pool d'images de projet, vous permettant de sélectionner un fichier image au format JPG, GIF ou PNG. Pour sélectionner une autre image, cliquez sur Ajouter au pool et accédez à l'image que vous souhaitez utiliser. Le fichier image est copié dans le pool d'images et enregistré avec le projet.</p> <p>Vous pouvez aussi saisir l'emplacement d'une image en indiquant son chemin complet ou son adresse complète dans le champ ImagePath.</p> <p>Uniquement disponible si le Mode est défini sur Popup.</p>
URLSource	Chaîne vide	Toute adresse Web valide. Les données stockées par les contrôles Collector peuvent être utilisées pour spécifier la cible.
Width	500	Largeur de la fenêtre, en pixels.
Height	500	Hauteur de la fenêtre, en pixels.

Propriétés partagées

Chacune des propriétés suivantes peut être utilisée par plusieurs types de contrôle :

Nom	Valeur par défaut	Description
Nom		<p>Spécifie un nom personnalisé pour le contrôle.</p> <p> Remarque: Si une règle crée plusieurs contrôles de même type sur le même écran, la convention d'affectation de noms suivante est utilisée :</p> <p><code><name></code> , <code><name>_1</code> , ... <code><name>_<name></code></p>
Caption	Nom du contrôle	Texte à afficher sur le contrôle. Vous pouvez faire apparaître le texte en gras, italique ou souligné dans la section Style de la grille des propriétés.
IsVisible	Option sélectionnée	Lorsque cette option est sélectionnée, le contrôle est visible sur un écran Plus.

Nom	Valeur par défaut	Description
Tooltip	Chaîne vide	Le texte de l'infobulle s'affiche lorsque le curseur de la souris survole le bouton. Si ce champ est vide, aucune infobulle n'est affichée.
TextInsertionLocation	InPlace	<p>Emplacement (ligne, colonne) auquel le texte est inséré à l'écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • InPlace indique l'emplacement du contrôle tel que spécifié dans la vue Screen Design, ou l'emplacement du marqueur logique défini par la condition SearchFor. • Aucun indique que le contrôle ne possède aucun emplacement sur l'écran vert et que sa fonction est indépendante de l'écran vert. <p>L'emplacement à l'écran peut également être défini via la fenêtre Sélectionner l'emplacement à l'écran, que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton d'accélérateur situé en regard du champ TextInsertionLocation.</p>
BoundVariable		Source de données que les contrôles peuvent utiliser pour les opérations de lecture et d'écriture afin d'interagir les uns avec les autres.
ControlTarget	MainArea	La cible du contrôle correspond à la région spécifiée dans le thème actuellement sélectionné, où le contrôle est placé. MainArea correspond à la région occupée par l'écran vert.
Style	Chaîne vide	Le style définit l'aspect d'un contrôle. Ses valeurs possibles s'affichent dans la liste des éléments, issue du thème actuellement sélectionné. Si aucune valeur n'est spécifiée, le style par défaut est utilisé.
ColorSettings		
	Arrière-plan	<p>Définit la couleur utilisée pour l'arrière-plan du contrôle. Celle-ci peut être :</p> <ul style="list-style-type: none"> • FromStyle : la couleur est celle définie dans le style du thème. • FromHost : la couleur d'arrière-plan de l'hôte est utilisée. • Custom : sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.
	Premier plan	<p>Couleur utilisée pour le premier plan du contrôle. Celle-ci peut être :</p> <ul style="list-style-type: none"> • FromStyle : la couleur est celle définie dans le style du thème. • FromHost : la couleur du premier plan de l'hôte est utilisée. • Custom : sélectionnez une couleur dans la palette de couleurs.
FontSettings		<p>Définit la police de texte utilisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gras, Italique et Souligné pour CheckBox, Label, RadioButton et Tooltip. • Gras et Italique pour Button.
RowOffset	0	Décalage vertical par rapport à la ligne où se trouve le marqueur logique. Les marqueurs logiques sont définis

Nom	Valeur par défaut	Description
ColumnOffset	0	<p>par la condition SearchFor. L'emplacement à l'écran est défini par une valeur positive ou négative, laquelle indique le nombre de lignes en dessous ou au-dessus du marqueur logique.</p> <p>Un mauvais décalage peut déplacer le contrôle de manière inappropriée.</p> <p>Décalage horizontal par rapport à la colonne où se trouve le marqueur logique. Les marqueurs logiques sont définis par la condition SearchFor. L'emplacement à l'écran est défini par une valeur positive ou négative, laquelle indique le nombre de colonnes à droite ou à gauche du marqueur logique.</p> <p>Un mauvais décalage peut déplacer le contrôle de manière inappropriée.</p>
RowSpan	0	<p>Si la valeur n'est pas nulle, celle-ci remplace la hauteur de tout marqueur logique définie par la condition SearchFor.</p>
ColumnSpan	0	<p>Si la valeur n'est pas nulle, celle-ci remplace la largeur de tout marqueur logique définie par la condition SearchFor.</p>
ZOrder	La valeur ZOrder la plus élevée de tous les contrôles sur l'écran actuel de la page Screen Design, à l'exception de Topmost > + 1	<p>Spécifie l'ordre d'empilage de deux contrôles minimum. Les contrôles dotés d'une valeur ZOrder plus élevée apparaissent plus haut dans la pile ou plus près du premier plan.</p>

Actions

Les actions sont exécutées dans l'ordre dans lequel elles sont ajoutées dans la boîte de dialogue **Actions**.

Action	Description	Valeurs
ClearField	Efface le contenu d'un champ spécifié à un emplacement spécifié de l'écran.	<p>FieldLocation Emplacement (ligne,colonne) auquel le champ est placé à l'écran.InPlace indique l'emplacement du contrôle tel que spécifié sur la page Screen Design, ou l'emplacement du marqueur logique défini par la condition SearchFor.</p> <p>L'emplacement à l'écran peut également être défini via la fenêtre Sélectionner l'emplacement à l'écran, que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton d'accélérateur situé en regard du champ FieldLocation.</p>
Email	Envoie un message électronique à l'adresse spécifiée.	ActionTarget Adresse électronique du destinataire.
EmulationCommand	Exécute la commande d'émulation spécifiée.	EmulationCommand Les valeurs possibles sont indiquées sous forme de liste.

Action	Description	Valeurs
RunApplication	Exécute une application spécifiée sur la machine de l'utilisateur.	<p>ActionTarget</p> <p>Ligne de commande à exécuter. Par exemple :</p> <pre>C:\Program Files (x86)\Skype\Phone\Skype.exe</pre> <p>AdditionalArguments</p> <p>Arguments de l'application. Par exemple :</p> <pre>/callto:+555555</pre> <p>Les données stockées par les contrôles Collector peuvent servir à spécifier des arguments pour ActionTarget et AdditionalArguments.</p>
RunMacro	Exécute une macro spécifiée.	<p>ActionTarget Chemin complet du fichier de la macro à exécuter ou chemin relatif vers le dossier de macros. Les données stockées par les contrôles Collector peuvent servir à spécifier des arguments.</p>
RunScript	Exécute un script spécifié.	<p>ActionTarget Chemin complet du fichier de script à exécuter ou chemin relatif vers le dossier de scripts. Les données stockées par les contrôles Collector peuvent servir à spécifier des arguments.</p>
SetCursor	Place le curseur à l'emplacement spécifié de l'écran.	<p>CursorLocation Emplacement (ligne, colonne) auquel le curseur est placé à l'écran. InPlace indique l'emplacement du contrôle tel que spécifié dans la vue Screen Design, ou l'emplacement du marqueur logique défini par la condition SearchFor.</p> <p>L'emplacement à l'écran peut également être défini via la fenêtre Sélectionner l'emplacement à l'écran, que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton d'accélérateur situé en regard du champ CursorLocation.</p>
SetText	<p>Insère du texte à un emplacement spécifique de l'écran d'un champ non protégé.</p> <p>Si l'emplacement spécifique n'est pas inclus dans un champ protégé, aucune action n'est exécutée.</p>	<p>TextInsertionLocation Emplacement (ligne, colonne) auquel le contrôle est inséré à l'écran. InPlace indique l'emplacement du contrôle tel que spécifié dans la vue Screen Design, ou l'emplacement du marqueur logique défini par la condition SearchFor.</p> <p>L'emplacement à l'écran peut également être défini via la</p>

Action	Description	Valeurs
		fenêtre Sélectionner l'emplacement à l'écran , que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton d'accélérateur situé en regard du champ TextInsertionLocation .
		ActionTarget Texte à insérer.
SetValueToAVariable	Crée une variable globale et définit sa valeur. Si la variable globale existe déjà, sa valeur est réinitialisée.	GlobalVariableName Nom de la variable globale. Contenu Valeur de la variable globale. Les expressions contenant les valeurs d'autres variables globales existantes peuvent être utilisées sous la forme % %<other_variable_name> %%.
WebSite	Exécute le navigateur par défaut de l'utilisateur et ouvre un site Web spécifié.	ActionTarget Adresse du site Web. Les données stockées par les contrôles Collector peuvent servir à spécifier des arguments.

Menu contextuel de contrôle

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un contrôle, un menu contextuel apparaît avec les options de menu suivantes :

Option	Description
Convertir en règle	Permet de convertir un contrôle statique dans la vue Screen Design en un contrôle dynamique géré par Rule Manager.
Couper	Permet de couper un contrôle dans le presse-papiers Screen Designer.
Copier	Permet de copier un contrôle dans le presse-papiers Screen Designer.
Coller	Permet de coller un contrôle à partir du presse-papiers Screen Designer vers l'écran actuellement affiché dans la zone de travail de la vue Screen Design.
Supprimer	Permet de supprimer un contrôle.
Désactiver/Activer	<p>Permet de désactiver un contrôle afin qu'il reste dans votre projet, sans être utilisé dans l'écran personnalisé. Un point d'exclamation apparaît en haut, à droite du contrôle pour indiquer que celui-ci est désactivé. Pour activer un contrôle, cliquez avec un bouton droit sur le contrôle et sélectionnez Activer dans le menu contextuel.</p> <p>Vous pouvez toujours modifier des contrôles désactivés, mais ils ne seront pas utilisés sur un écran personnalisé tant que vous les activez pas.</p> <p>Si vous copiez un contrôle désactivé ou si vous le convertissez en une règle, le contrôle reste désactivé.</p>
Envoyer à l'arrière	Si deux ou plusieurs contrôles apparaissent en superposition, cette option place le contrôle sélectionné à l'arrière de la pile de contrôles.
Mettre en avant	Si deux ou plusieurs contrôles apparaissent en superposition, cette option place le contrôle sélectionné à l'avant de la pile de contrôles.

Guide pratique

Cette section contient des informations complémentaires sur Screen Designer, les contrôles et les règles.

Utilisation de thèmes

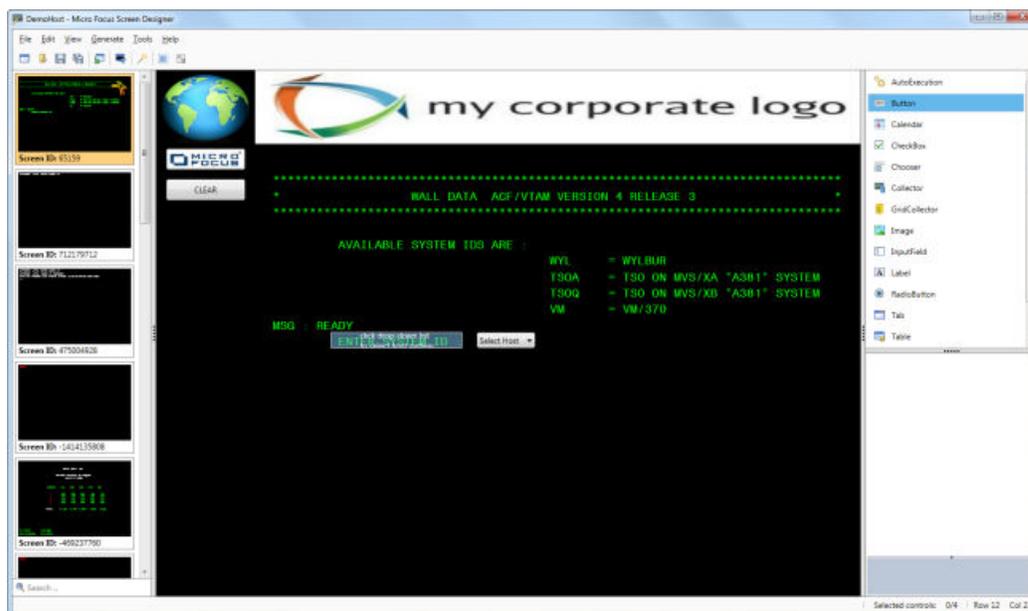
Un thème définit l'agencement de l'écran et l'aspect de chaque contrôle de tous les écrans d'un projet de personnalisation.

L'agencement à l'écran est défini par la présence d'une zone rectangulaire principale au centre, pouvant être entourée d'autres zones rectangulaires (marges). Les marges sont définies par le thème que vous utilisez.

La zone principale d'un écran peut inclure n'importe quel type de contrôle. Toutefois, les marges ne peuvent contenir que des boutons ou des images.

 **Remarque:** Pour ajouter des boutons aux marges d'un thème, faites glisser l'icône de contrôle depuis la grille de propriétés dans la vue **Screen Design**. Pour ajouter des images aux marges d'un thème, utilisez l'éditeur de thème.

Dans l'exemple ci-dessous, deux images ont été ajoutées au thème du projet, via l'éditeur de thème. Les deux boutons situés dans la marge de gauche ont été ajoutés depuis la grille de propriétés dans la vue **Screen Design** :



 **Important:** Si vous modifiez un thème, les marges du thème précédent disparaissent, ainsi que leurs contenus. Il est donc conseillé de choisir un thème suffisamment tôt au cours du projet de personnalisation.

Le Screen Designer inclut certains thèmes. En outre, vous pouvez utiliser l'éditeur de thème pour concevoir votre propre thème.

Sélection d'un thème

1. Sélectionnez **Outils > Paramètres de projet**

La boîte de dialogue **Paramètres de projet** s'affiche.

2. Cliquez sur **Thèmes** dans le volet de gauche.
3. Cliquez sur **Modifier** dans le volet de droite. La boîte de dialogue **Choisir un thème** s'affiche.
4. Sélectionnez dans le volet de gauche la miniature du thème que vous souhaitez utiliser.
5. Cliquez sur **OK**.
6. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue **Paramètres de projet**.

Le thème est appliqué à tous les écrans de votre projet.

Création d'un thème Windows

1. Sélectionnez **Outils > Editeur de thèmes**.

La fenêtre **Editeur de thèmes** s'affiche.

2. Sélectionnez **Fichier > Nouveau**.

La boîte de dialogue **Créer un thème** s'affiche.

3. Entrez un nom approprié pour le thème dans le champ **Nom du thème**.
4. Cliquez sur **OK**.

L'écran de conception de l'Editeur de thèmes s'affiche.

5. Sélectionnez une conception dans le volet **Dispositions**.

La disposition s'affiche dans le volet central.

6. Dans le volet **Apparences**, sélectionnez **BaseWindowsSkin** dans la liste déroulante.



Remarque: Si vous sélectionnez un thème Windows, vous ne pouvez pas modifier l'apparence d'un contrôle.

7. Dans le volet central, sélectionnez dans la liste **Arrière-plan de l'aperçu du thème** la couleur qui sera affichée comme arrière-plan du thème.



Remarque: Cette opération affiche uniquement un aperçu de la couleur. Pour utiliser une couleur spécifique, vous devez changer la couleur d'arrière-plan dans l'affichage de votre émulateur.

8. Pour ajouter un arrière-plan ou une image à un volet du thème, sélectionnez le volet, puis choisissez la couleur ou l'image dans la liste **Arrière-plan** ou **Image**, selon le cas.
9. A l'issue de cette opération, sélectionnez **Fichier > Fermer**.

L'écran de conception se ferme.

10. Dans la fenêtre **Editeur de thèmes**, sélectionnez **Fichier > Quitter**.

Création d'un thème d'écran vert

1. Sélectionnez **Outils > Editeur de thèmes**.

La fenêtre **Editeur de thèmes** s'affiche.

2. Sélectionnez **Fichier > Nouveau**.

La boîte de dialogue **Créer un thème** s'affiche.

3. Entrez un nom approprié pour le thème dans le champ **Nom du thème**.
4. Cliquez sur **OK**.

L'écran de conception de l'Editeur de thèmes s'affiche.

5. Sélectionnez une conception dans le volet **Dispositions**.

La disposition s'affiche dans le volet central.

6. Dans le volet **Apparences**, sélectionnez **BaseGreenScreenSkin** dans la liste déroulante.

7. Facultatif : Sélectionnez une couleur dans la liste déroulante **Couleur de base**.

Cette opération détermine la couleur de premier plan de base qui sera utilisée dans le thème.

8. Dans le volet central, sélectionnez dans la liste **Arrière-plan de l'aperçu du thème** la couleur qui sera affichée comme arrière-plan du thème.



Remarque: Cette opération affiche uniquement un aperçu de la couleur. Pour utiliser une couleur spécifique, vous devez changer la couleur d'arrière-plan dans l'affichage de votre émulateur.

9. Pour ajouter un arrière-plan ou une image à un volet du thème, sélectionnez le volet, puis choisissez la couleur ou l'image dans la liste **Arrière-plan** ou **Image**, selon le cas.

10. A l'issue de cette opération, sélectionnez **Fichier > Fermer**.

L'écran de conception se ferme.

11. Dans la fenêtre **Editeur de thèmes**, sélectionnez **Fichier > Quitter**.

Recherche dans les écrans d'historique

Vous pouvez rechercher des chaînes de texte dans les miniatures d'écran du volet d'historique. Elles apparaissent sur un écran ou font partie d'une identification d'écran.

Au bas du volet d'historique, saisissez une chaîne de recherche dans le champ de recherche. Les miniatures sont filtrées. Seuls les écrans contenant la chaîne recherchée s'affichent.

Création d'écrans modernes avec une toile d'écran

Les écrans modernes nécessitent souvent plus d'espace que l'agencement d'un écran vert fixe. Vous pouvez vous détacher de l'écran fixe défini par le terminal. Pour cela, vous définissez les paramètres d'une toile d'écran, puis vous ajoutez les contrôles comme vous le feriez sur un écran vert.

A l'image des tailles d'écran personnalisées, la fonction de toile d'écran prend en charge les types d'écran suivants :

- Modèle 2 (24x80)
- Modèle 3 (32x80)
- Modèle 5 (27x132)

L'autre avantage associé à l'utilisation d'une toile d'écran est la possibilité de placer une toile plus large sur un écran vert plus petit pour maximiser l'espace à l'écran.

Définition des paramètres de toile par défaut

Vous définissez les paramètres par défaut pour une toile d'écran dans la boîte de dialogue **Paramètres de projet**.



Remarque: Vous pouvez indiquer des paramètres différents pour l'écran sélectionné en choisissant **Outils > Toile d'écran**.

1. Sélectionnez **Outils > Paramètres de projet**.

La boîte de dialogue **Paramètres de projet** s'affiche.

2. Cliquez sur **Toile d'écran** dans le volet de gauche.

Les paramètres de la toile d'écran s'affichent dans le volet de droite.

3. Spécifiez les paramètres souhaités :

Paramètre	Description
Taille de toile	 Remarque: La taille de toile ne peut pas être inférieure à celle de l'écran vert sélectionné.
Nombre de lignes	Indique le nombre de lignes du nouvel écran. Il correspond par défaut au nombre de lignes sur l'écran vert.
Nombre de colonnes	Indique le nombre de colonne du nouvel écran. Il correspond par défaut au nombre de colonnes sur l'écran vert.
Taille de police pour l'écran	Définit la taille de police. La valeur par défaut est 26 pt.
Taille de police fixe	Lorsque cette case est cochée, la taille de police ne change pas lorsque la fenêtre est redimensionnée.
Arrière-plan de la toile	
Couleur	Définit la couleur de l'arrière-plan. La valeur par défaut est le blanc. Cette option peut être utilisée avec Image .
Image	Cliquez sur le bouton d'accélérateur pour ouvrir la boîte de dialogue Choisir l'image afin de sélectionner l'image qui servira d'arrière-plan. Cette option peut être utilisée avec Couleur .
Mise en page de l'image	Sélectionnez une option parmi les suivantes : Stretch Fill Fit Mosaïque Center
Applique automatiquement les paramètres à chaque nouvel écran d'historique	Lorsque cette case est cochée, une toile d'écran possédant les paramètres par défaut définis est appliquée automatiquement à tout nouvel écran d'historique importé.  Remarque: Ce paramètre masque tous les champs de l'écran vert. Nous vous recommandons donc de préférer l'option Générer automatiquement les contrôles si vous utilisez ce paramètre.

Définition des paramètres pour un écran sélectionné

1. Sélectionnez un écran dans le volet Historique.
2. Sélectionnez **Outils > Toile d'écran**.

La boîte de dialogue **Toile d'écran** s'affiche.

 **Remarque:** Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur l'écran placé dans la zone de travail et sélectionner **Toile d'écran > Paramètres** dans le menu contextuel.

3. Spécifiez les paramètres souhaités :

Paramètre	Description
Taille de toile	 Remarque: La taille de toile ne peut pas être inférieure à celle de l'écran vert sélectionné.
Nombre de lignes	Indique le nombre de lignes du nouvel écran. Il correspond par défaut au nombre de lignes sur l'écran vert.
Nombre de colonnes	Indique le nombre de colonne du nouvel écran. Il correspond par défaut au nombre de colonnes sur l'écran vert.

Paramètre	Description
Taille de police pour l'écran	Définit la taille de police. La valeur par défaut est 26 pt.
Taille de police fixe	Lorsque cette case est cochée, la taille de police ne change pas lorsque la fenêtre est redimensionnée.
Arrière-plan de la toile	
Couleur	Définit la couleur de l'arrière-plan. La valeur par défaut est le blanc. Cette option peut être utilisée avec Image .
Image	Cliquez sur le bouton d'accélérateur pour ouvrir la boîte de dialogue Choisir l'image afin de sélectionner l'image qui servira d'arrière-plan. Cette option peut être utilisée avec Couleur .
Mise en page de l'image	Sélectionnez une option parmi les suivantes :
	Stretch Fill Fit Mosaïque Center

4. Cliquez sur **OK**.



Remarque: Pour remplacer les paramètres de toile d'écran par défaut par ceux que vous venez de définir, cliquez sur **Définir par défaut**.

Copie et collage d'une toile d'écran

Si une toile d'écran est déjà appliquée à un écran, vous pouvez la copier, ainsi que ses paramètres, puis l'appliquer à un autre écran. Pour ce faire :

1. Sélectionnez un écran dans le volet Historique.
2. Cliquez avec le bouton droit sur l'écran placé dans la zone de travail et sélectionnez **Copier la toile** dans le menu contextuel.
3. Sélectionnez un autre écran dans le volet Historique.
4. Cliquez avec le bouton droit sur l'écran placé dans la zone de travail et sélectionnez **Coller la toile** dans le menu contextuel.

La toile d'écran copiée est appliquée, ainsi que ses paramètres, à l'écran.

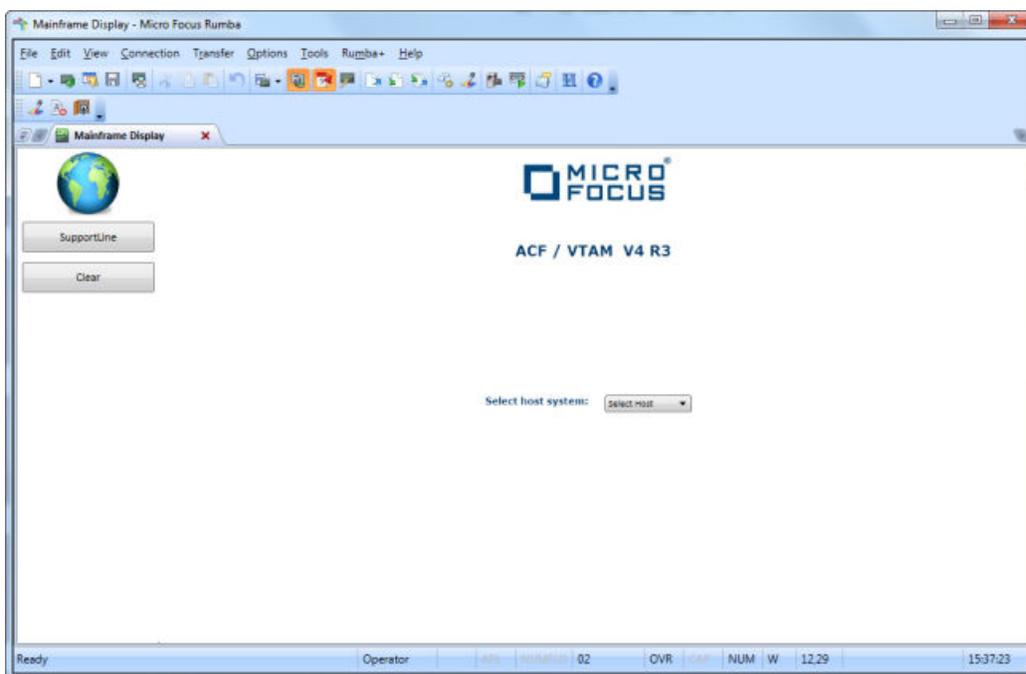
Suppression d'une toile d'écran

Pour supprimer une toile d'écran dans un écran vert, cliquez avec le bouton droit sur l'écran placé dans la zone de travail, puis sélectionnez **Retirer la toile** dans le menu contextuel. Les contrôles que vous avez ajoutés dans votre projet de personnalisation ne sont pas affectés.

Exemple

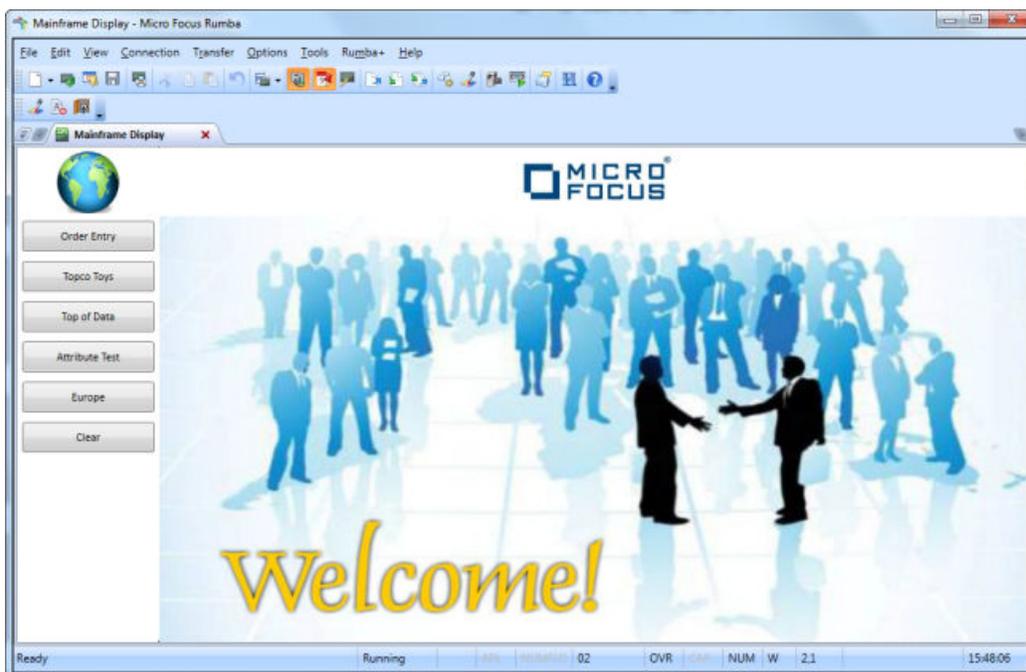
Dans la section [Ajout de contrôles](#), nous avons ajouté des contrôles aux écrans depuis Demo Host pour une apparence moderne. Cet exemple montre que vous pouvez aller plus loin dans la modernisation des écrans.

A l'aide d'une toile d'écran, nous pouvons donner une touche moderne et tendance à l'écran de bienvenue :

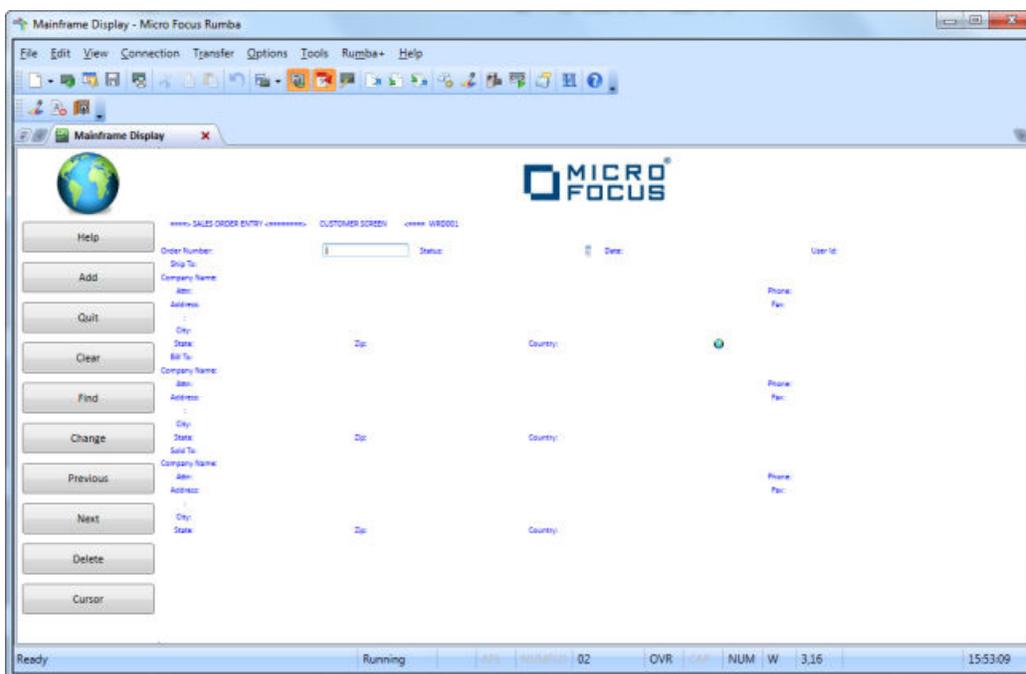


Vous remarquerez que nous avons utilisé l'[éditeur de thème](#) pour ajouter une bannière en haut de l'écran ainsi qu'un logo.

En choisissant le système hôte, vous restez sur l'écran d'origine à la différence que son apparence est plus soignée :



En cliquant sur **Order Entry**, vous êtes redirigé sur l'écran SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER :



Remarque : utilisez les *contrôles générés automatiquement* pour remplacer intégralement l'écran vert d'origine.

Identification des écrans

A propos de l'identification d'écran

Screen Designer prend en charge plusieurs méthodes d'identification d'écran :

- Défaut** Identification calculée à partir des données de champs d'un écran. Utilisé par défaut.
Pour personnaliser des écrans, un ID d'écran doit être affecté à chaque écran. Il arrive cependant que cet ID d'écran par défaut ne soit pas suffisant. Cela se produit notamment lorsque plusieurs écrans à différencier ont le même ID d'écran. Ou encore, lorsque plusieurs écrans devant être traités comme un seul écran, ont des ID d'écran différents.
- Basé sur une sélection** Identification basée sur le contenu d'une ou de plusieurs sélections sur l'écran. Si l'ID d'écran par défaut n'est pas suffisant, vous pouvez sélectionner comme ID d'écran le contenu d'un emplacement de l'écran. Si vous effectuez plusieurs sélections, leurs contenus respectifs sont joints pour constituer l'ID d'écran. Chaque sélection est limitée à la hauteur de ligne de l'écran.



Remarque: Avant de personnaliser les écrans dans votre projet, vous devez choisir l'ID d'écran par défaut ou un type d'ID d'écran basé sur une sélection. Une fois que vous avez commencé à personnaliser un écran, vous ne pouvez pas modifier le type d'ID d'écran.

- Identification d'écran personnalisée** Pour chaque écran enregistré pendant votre session, vous pouvez définir un algorithme d'identification personnalisée. Pour l'identification d'écran personnalisée, vous définissez un ensemble de zones sélectionnées sur un écran et vous leur donnez un nom. Cette opération définit les données d'écran qui permettront de distinguer un écran spécifique des autres écrans de votre projet. Le nom de l'identification personnalisée est attribué en tant qu'ID d'écran à chaque écran de

votre projet contenant exactement les mêmes données aux mêmes zones sélectionnées que votre identification personnalisée.

Vous pouvez choisir l'identification d'écran de sélection basée sur une sélection, une identification d'écran personnalisée ou une combinaison des deux. Vous êtes ainsi en mesure de distinguer les écrans qui possèderaient sinon le même ID, ou d'identifier des écrans similaires qui auraient sinon eu des ID différents.

Spécification d'une identification d'écran basée sur une sélection

1. Sélectionnez **Outils > Paramètres de projet**.

La fenêtre **Paramètres de projet** s'affiche.

2. Sur la page **ID d'écran**, cliquez sur **Sélectionner** en regard de **Basé sur une sélection**.

La fenêtre **Sélectionner** apparaît.

3. Sélectionnez une miniature d'écran dans le volet de gauche.

4. Dans la zone de travail, sélectionnez une portion de texte à l'écran en dessinant, à l'aide de la souris, une bordure rectangulaire à l'intérieur d'une seule ligne à l'écran.

Le texte sélectionné est ajouté sous forme d'un ID à tout écran du projet qui présente le même texte au même emplacement.

5. Facultatif : Vous pouvez également ajouter d'autres sélections d'écran afin de constituer l'ID d'écran. Le texte présent à chaque emplacement d'écran sélectionné est joint pour constituer l'ID d'écran.

6. Cliquez sur **OK**.

7. Cliquez sur **OK** dans la fenêtre **Paramètres de projet**.

Suppression d'une sélection :

Pour supprimer une sélection, cliquez sur celle-ci avec le bouton droit, puis choisissez **Supprimer la sélection** dans le menu contextuel.

Spécification d'une identification d'écran personnalisée

1. Sélectionnez **Outils > Paramètres de projet**.

La fenêtre **Paramètres de projet** s'affiche.

2. Sur la page **ID d'écran**, cliquez sur **Gérer l'identification d'écran**.

La fenêtre **Gérer l'identification d'écran** apparaît.

3. Sélectionnez une miniature dans le volet de gauche.

4. Cliquez sur **Ajouter une identification personnalisée** dans le volet de droite.

5. Sélectionnez les zones de texte à l'écran en dessinant, à l'aide de la souris, des bordures rectangulaires à l'intérieur d'une seule ligne à l'écran.

Le volet Historique sur la gauche est filtré pour afficher uniquement les écrans contenant les mêmes zones de texte aux emplacements sélectionnés.

6. Entrez un nom dans le champ **Nom**.

7. Facultatif : Cochez la case **Utilisez avec l'ID de base**. L'ID de base dépend du type d'ID d'écran que vous avez choisi avant de commencer à personnaliser les écrans. Lorsque cette option est sélectionnée, l'ID de base est utilisé comme une forme supplémentaire d'identification d'écran.

Le nom indiqué est utilisé comme ID d'écran personnalisé pour tout écran de votre projet qui :

- Possède les mêmes zones de texte aux emplacements sélectionnés.
- Possède le même ID de base (si la case **Utilisez avec l'ID de base** est cochée).



Remarque: L'ID de base est affiché en haut de chaque miniature dans le volet de gauche et l'ID d'écran, au bas de chaque miniature.

8. Cliquez sur **OK**.



Remarque: Définissez une seule identification personnalisée de l'écran avant de cliquer sur **OK**.

9. Cliquez sur **OK** dans la fenêtre **Paramètres de projet**.

Suppression d'une identification d'écran personnalisée :

Pour supprimer une sélection, cliquez sur celle-ci avec le bouton droit, puis choisissez **Supprimer la sélection** dans le menu contextuel.



Notes:

- Vous ne pouvez pas définir le même ID d'écran personnalisé pour deux écrans différents si l'un de ces écrans, ou les deux, sont personnalisés.
- Un écran ne peut posséder qu'un seul ID d'écran personnalisé. Vous ne pouvez pas indiquer un ID d'écran personnalisé si l'écran en possède déjà un.
- Vous créez une *ambiguïté d'ID d'écran* si vous essayez d'importer un projet supplémentaire dans lequel un écran au moins correspond à un ID personnalisé du projet de base, mais que cet écran possède déjà un ID d'écran personnalisé. L'écran concerné sera marqué comme présentant une ambiguïté d'identifications de l'écran dans la vue **Screen Design**.
- Vous ne pouvez pas importer un projet supplémentaire s'il comporte un écran présentant une ambiguïté d'identifications de l'écran. Le projet doit d'abord faire l'objet d'une vérification destinée à corriger le problème.

Gestion des contrôles

Génération automatique des contrôles

Dans certains cas, vous pourriez avoir envie de recréer un mode plein écran. Pour cela, vous pouvez générer automatiquement des contrôles Label et InputField pour tous les champs protégés et non protégés d'un écran vert. Pour ce faire :

1. Sélectionnez **Outils > Paramètres de projet**.

La boîte de dialogue **Paramètres de projet** s'affiche.

2. Cliquez sur **Générer automatiquement les contrôles** dans le volet de gauche.

3. Spécifiez les paramètres souhaités :

Cochez cette case...	Pour...
Générer des libellés	Lorsque cette case est cochée, des contrôles Label sont créés pour chacun des champs protégés de l'écran.
Exclure les étiquettes créées à partir de champs vides	Lorsque cette case est cochée, filtre et exclut les contrôles Label créés à partir de champs protégés qui ne contiennent pas de texte. Uniquement disponible si la case Générer des libellés est cochée.
Générer des champs de saisie	Lorsque cette case est cochée, des contrôles Input sont créés pour chacun des champs non protégés de l'écran.

Cochez cette case...	Pour...
Générer automatiquement les contrôles pour tous les nouveaux écrans d'historique	Lorsque cette case est cochée, des contrôles Label et InputField sont automatiquement générés sur tous les nouveaux écrans d'historique importés. Décochée par défaut.

4. Cliquez sur **OK**.
5. Pour générer automatiquement les contrôles sur l'écran actuel, sélectionnez **Outils > Générer automatiquement les contrôles**.

Modification du niveau d'opacité

Vous pouvez utiliser le curseur situé sur la barre d'outils pour modifier l'opacité de tous les contrôles à l'écran, d'une opacité totale à une opacité de 20 %.

Lorsque vous cliquez sur l'icône **Niveau d'opacité**, le curseur d'opacité s'affiche, vous permettant d'activer ou de désactiver la définition de l'opacité.

Sélection de plusieurs contrôles

Vous pouvez à tout moment sélectionner plusieurs contrôles afin d'effectuer la même action sur ces contrôles simultanément, plutôt que de l'effectuer sur chacun d'entre eux.

Vous pouvez sélectionner les contrôles à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

- Tracez, à l'aide de votre souris, une zone de l'écran contenant les contrôles à sélectionner.
- Appuyez sur les touches **Ctrl + A** pour sélectionner tous les contrôles de l'écran.
- Cliquez avec le bouton droit sur l'arrière-plan de l'écran, puis sélectionnez **Tout sélectionner**.
- Utilisez la combinaison **Ctrl + clic** pour sélectionner/désélectionner un écran.

Vous pouvez effectuer les actions suivantes sur les contrôles sélectionnés :

- Déplacer (à l'aide de la souris ou des touches fléchées)
- Supprimer
- Couper
- Copier
- Coller
- Dupliquer



Remarque: Vous ne pouvez pas sélectionner de contrôles Rule Manager dans une sélection multiple.

Utilisation des contrôles de règle

Les contrôles de règle sont des contrôles créés à l'aide de Rule Manager.

A propos des contrôles de règle

Les contrôles de règle que vous créez apparaissent également dans la vue **Screen Design**. Par défaut, cette fonctionnalité est activée. Vous pouvez basculer entre l'affichage et le masquage des contrôles de règle en sélectionnant **Affichage > Contrôles de règle**.

Les contrôles de règle sont conçus pour être utilisés sur plusieurs écrans. De fait, ils sont affichés dans la vue **Screen Design** dans un autre style que les contrôles à écran unique, de sorte que vous puissiez facilement les différencier.

Vous pouvez modifier des contrôles de règle dans la vue **Screen Design** de la même manière que dans Rule Manager. Toutefois, vous ne pouvez pas redimensionner, déplacer, supprimer, copier ou dupliquer ces contrôles, comme indiqué par un petit cadenas situé dans l'angle supérieur droit du contrôle.

Modification des contrôles de règle

Comme pour un contrôle à écran unique, vous pouvez modifier les propriétés du contrôle à l'aide de la grille des propriétés.

1. Pour modifier un contrôle de règle dans la vue **Screen Design**, cliquez avec le bouton droit sur le contrôle et sélectionnez **Modifier la règle** dans le menu contextuel.

La règle s'ouvre dans Rule Wizard.



Remarque: Lorsque vous modifiez un contrôle de règle, cela affecte tous les contrôles créés par la règle source.

2. Pour modifier un contrôle de règle, cliquez avec le bouton droit sur le contrôle et sélectionnez l'option **Afficher la règle** dans le menu contextuel.

La règle s'ouvre dans la fenêtre Rule Manager.

Modifier des données de tableau en mode Plus

Pour modifier des données de tableau en mode Plus, utilisez les contrôles précédemment configurés dans Screen Designer.

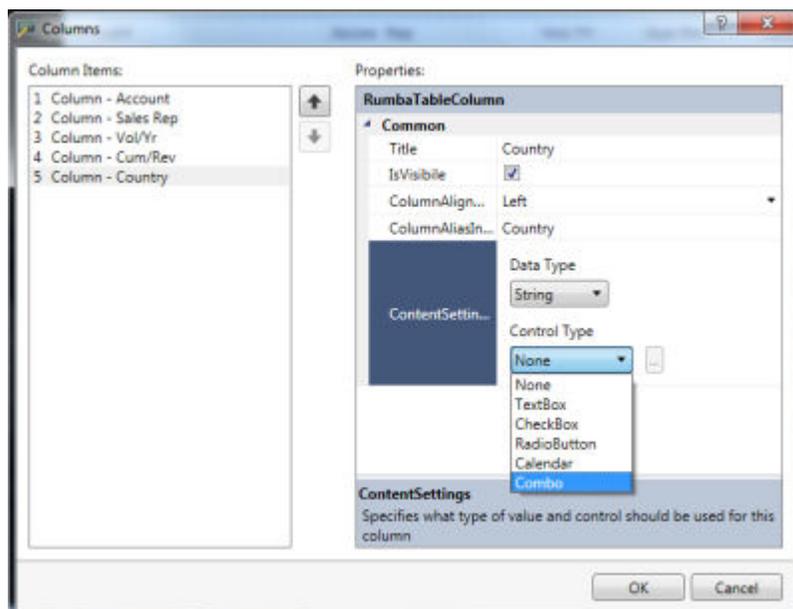
Cet exemple indique comment ajouter une case de liste combo à chaque ligne d'un tableau.

Configuration des contrôles de tableau Screen Designer

1. Ouvrez le projet **DemoHost** que vous avez créé plus tôt.
2. Accédez à l'écran `LISTE DES CLIENTS EUROPEENS`.
3. Sélectionnez le tableau.
4. Dans la grille de propriétés, cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard de **Columns**.

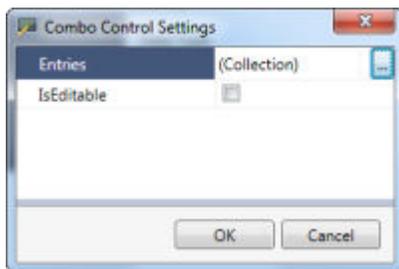
La boîte de dialogue **Columns** s'affiche.

5. Dans la trame **Column Items**, sélectionnez **5 - Column - Country**.
6. Dans la trame **Properties**, sélectionnez **Combo** dans la liste **Control Type** :



7. Cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard de la liste.

La boîte de dialogue **Combo Control Settings** s'affiche :

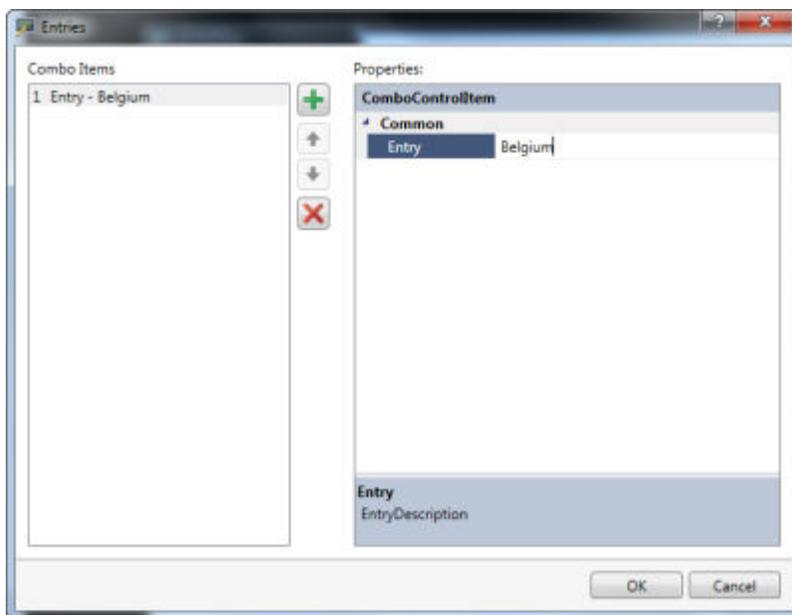


8. Cliquez sur le bouton d'accélérateur dans **Entries**.

La boîte de dialogue **Entries** s'affiche.

9. Cliquez sur le bouton **Add** pour créer un élément combo.

10. Dans la trame **Propriétés**, saisissez `Belgique` dans le champ **Entries** :



11. Créez d'autres éléments combo pour :

- Grande Bretagne
- France
- Allemagne
- Italie

12. Une fois terminé, cliquez sur **OK**.

13. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue **Combo Control Settings**.

14. Cliquez sur **OK** dans la boîte de dialogue **Columns**.

15. Enregistrez le projet et générez le fichier de personnalisation.

Utilisation des contrôles Table en mode Plus

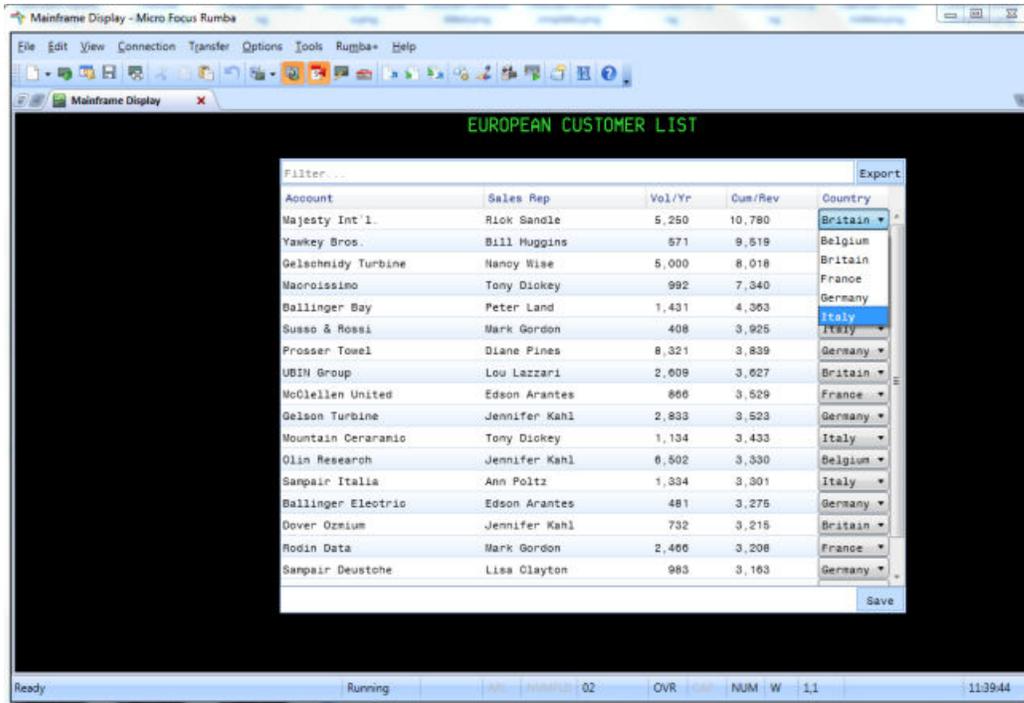
1. Connectez-vous à Demo Host et lancez le mode Plus.

2. Associez le fichier de personnalisation que vous venez de générer avec la session hôte.

3. Accédez à l'écran `LISTE DES CLIENTS EUROPEENS`.

La colonne **Country** comporte désormais une liste combo sur chaque ligne.

4. Sur la première ligne, sélectionnez **Italy** depuis la liste :



5. Cliquez sur **Save** en bas du tableau.

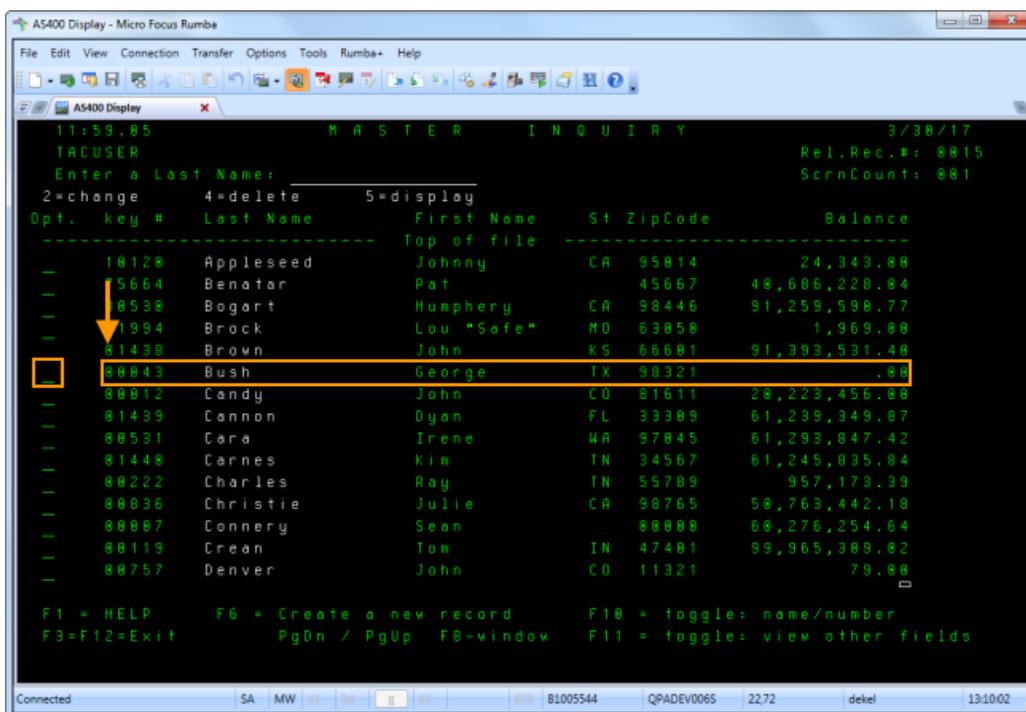
Exécuter une action Table par rapport à la position d'une ligne

Dans certains tableaux des hôtes, sélectionner une ligne nécessite une action dans un champ situé dans une position relative à cette ligne. Par exemple, un champ de saisie peut se situer à côté de chaque ligne d'un tableau, et sélectionner une ligne peut nécessiter une action particulière dans le champ qui en dépend.

Vous pouvez effectuer les actions de contrôle Table suivantes par rapport à la position d'une ligne :

- SetText**
- SetCursor**
- ClearField**

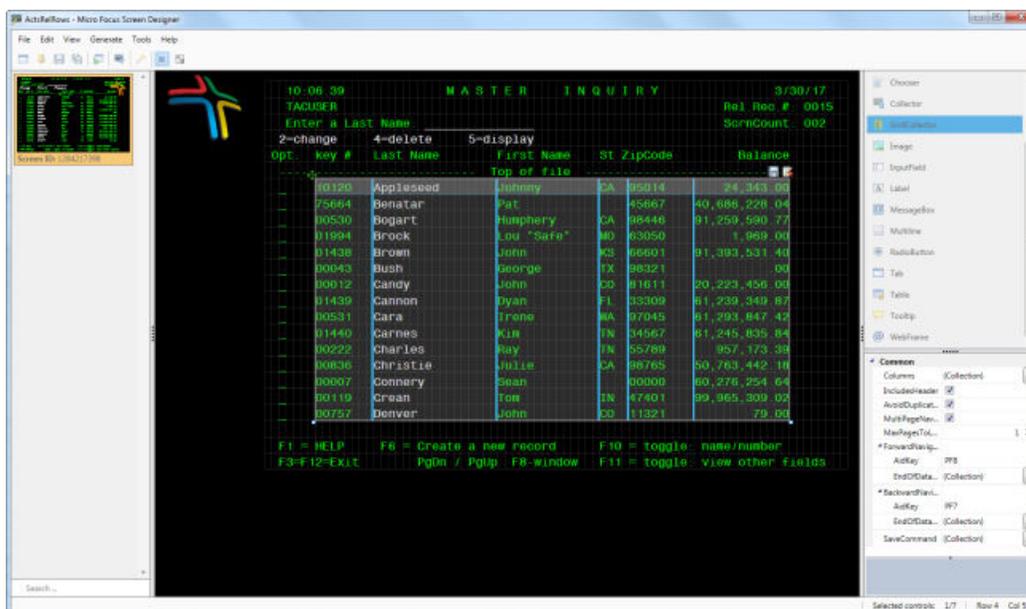
Le schéma ci-dessous montre un contrôle GridCollector dans Screen Designer. La flèche indique l'emplacement de la colonne la plus à gauche de la ligne sélectionnée. L'emplacement relatif est calculé en décalage de ce point, la colonne la plus à gauche étant représentée en tant que (0,0) :



Dans cet exemple, la position pour exécuter l'action se trouve dans la colonne **Option** sur la même ligne. Elle se trouve à cinq cellules d'écran à gauche du début de la ligne sélectionnée. Le décalage de la ligne est donc 0 et le décalage de la colonne est -5.

Pour configurer le tableau :

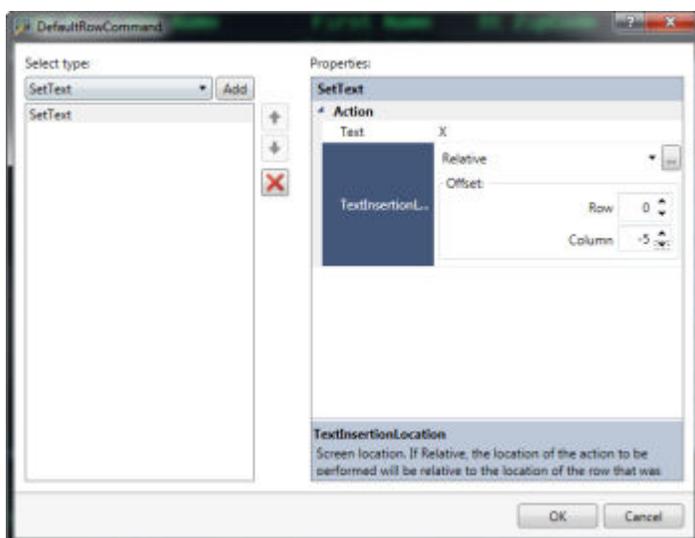
1. Dans Screen Designer, ajoutez un GridCollector au tableau :



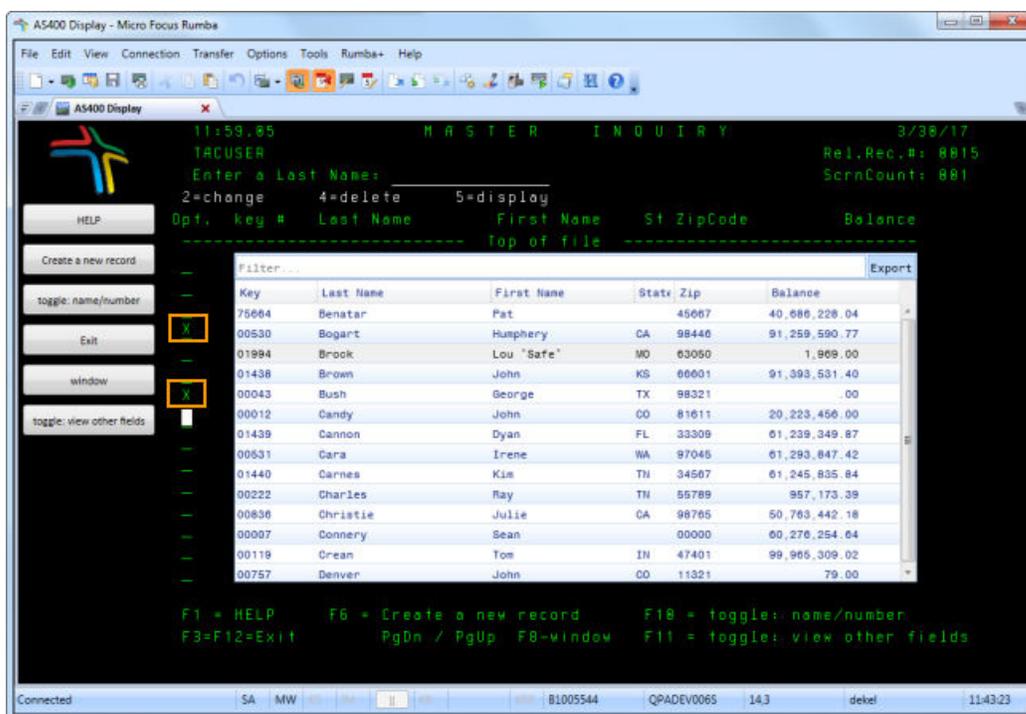
2. Placez un contrôle Table sur le contrôle GridCollector.
3. Dans la grille de propriétés, décochez **IsMoreButtonVisible**.
4. Décochez **IsAutoNavigateOnLoad**.
5. Cochez **IsExportButtonVisible**.
6. Cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du champ **DefaultRowCommand**.

La boîte de dialogue **DefaultRowCommand** s'affiche.

7. Sélectionnez **SetText** dans la liste **Select type**.
8. Cliquez sur **Ajouter**.
9. Dans la trame **Propriétés**, saisissez **X** dans le champ **Text**.
10. Dans la liste **TextInsertionLocation**, sélectionnez **Relative**.
11. Dans la trame **Offset**, laissez **Row** sur 0 et définissez **Column** sur -5 :

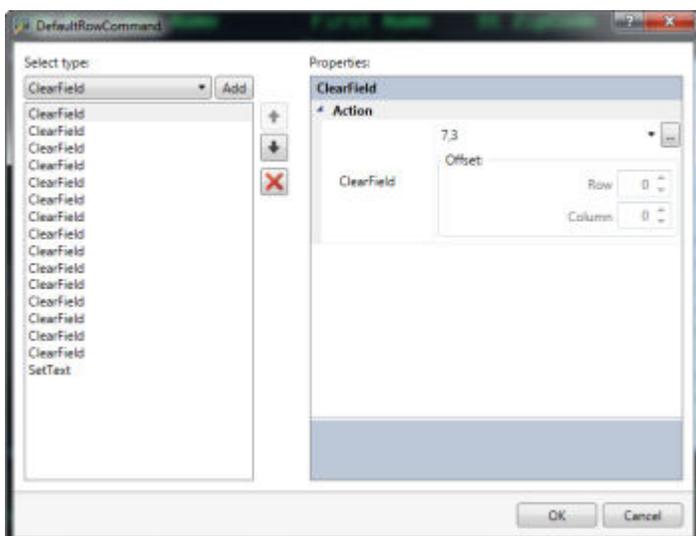


12. Cliquez sur **OK**.
13. Enregistrez le projet et générez le fichier de personnalisation.
14. Dans le mode Plus, lorsque vous double-cliquez sur la ligne d'un tableau, un **X** s'affiche dans la colonne **Option** :



Ajout d'actions ClearField :

Si vous voulez qu'un **X** s'affiche uniquement sur une ligne sélectionnée à la fois, vous pouvez ajouter une action **ClearField** pour chaque ligne du tableau :



Lorsque vous double-cliquez sur une ligne, un **X** s'affiche sur cette ligne et est supprimé de toute ligne sélectionnée précédemment.

Utiliser des contrôles pour définir une variable

Vous pouvez utiliser le contenu d'un contrôle Input, comme un contrôle InputField, pour définir une variable qui peut être utilisée, à tout moment et à tout emplacement, par l'action d'un autre contrôle. Pour ce faire, vous utilisez l'action BoundVariable du contrôle Input.

Les contrôles Input suivants utilisent les variables Bound :

- Calendar
- CheckBox
- Chooser
- InputField
- RadioButton

Utilisation de composants Web dans Plus

Plus peut appeler les applications et les composants Web à l'aide d'un ou plusieurs contrôles, parmi lesquels :

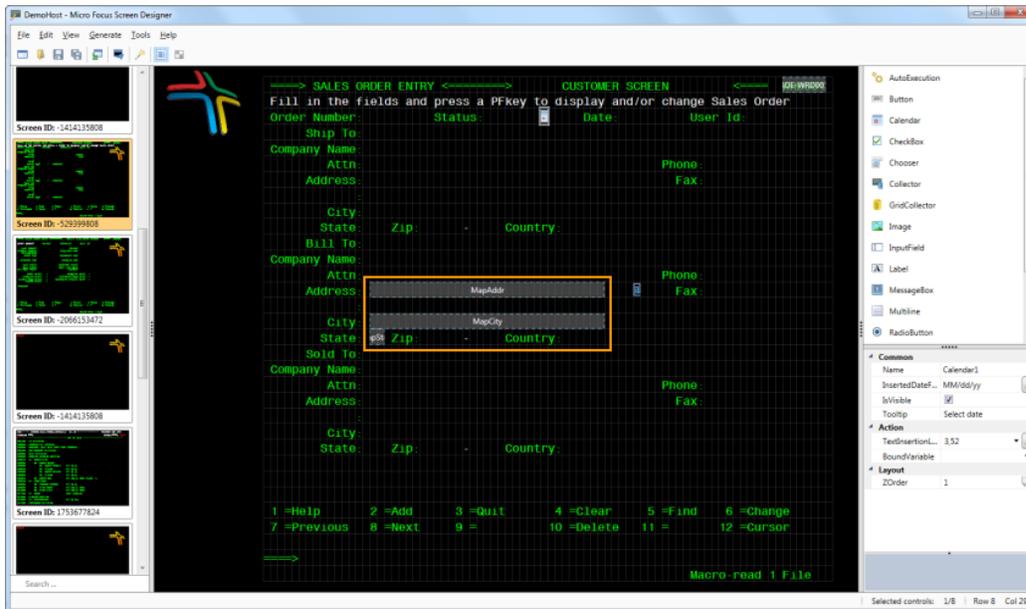
Button Un contrôle d'UI avec libellé. Il peut appeler une application, un script, une URL ou une page Web.

WebFrame Il crée une icône à partir d'une image. Vous pouvez configurer la taille de la trame. Valable uniquement pour les URL de navigateur Web. Pas de barre d'adresse affichée.

Transfert de paramètres vers une application ou une page Web

Vous transférez des paramètres vers une application ou une page Web à l'aide du contrôle Collector. Placez un contrôle Collector sur les champs de données que Plus utilise pour capturer des données. Quand l'application s'exécute, rien n'indique à l'écran qu'il s'agit d'un champ de recueil de données.

Vous ajoutez des contrôles Collector dans la vue **Screen Design** :



 **Remarque:** Il est conseillé que les contrôles Collector couvrent tout le champ de données pour permettre l'insertion de longues chaînes.

Quand vous configurez un contrôle Collector, vous lui donnez un nom dans la grille de propriétés. Ce nom doit être unique dans le fichier de personnalisation. Vous pouvez faire référence aux données stockées dans la base de données sous le nom `%%Name%%`. Dans le schéma ci-dessus, la valeur **Name** du premier collecteur est **MapCity** et le nom de sa variable globale est `%%MapCity%%`.

La propriété **TrimSpaces** redimensionne la longueur de la chaîne de données en supprimant les espaces en trop. Dans la plupart des applications, cette option doit être 1.

Création d'objets Web et d'URL

Tout d'abord, il vous faut créer une URL de travail à l'aide d'un ensemble connu de paramètres pour une adresse connue. Par exemple, ce paramètre Google Maps correspond à un centre d'affaires dans le Maryland, aux Etats-Unis :

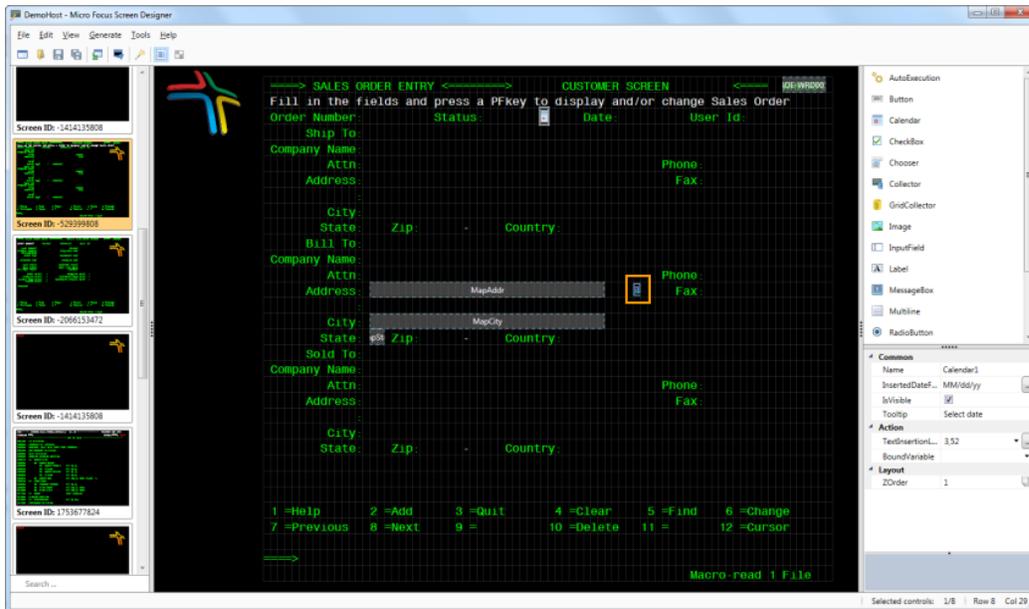
<http://maps.google.com/maps?q=700 King Farm,Rockville,MD>

Copiez l'URL de travail dans un éditeur de texte comme le bloc-notes afin de l'éditer et de l'utiliser dans Screen Designer. Par exemple, la chaîne suivante recrée la chaîne d'adresse :

`%%MapAddr%%, %%MapCity%%, %%MapState%%`

Remarque : les virgules (,) utilisées comme des séparateurs dans la commande Google figurent toujours dans la chaîne Plus.

Ajoutez un contrôle WebFrame pour recevoir les données depuis le contrôle Chooser :



La commande à copier et coller dans le champ **WebFrameURLSource** est la suivante :

```
http://maps.google.com/maps?q=%MapAddr% , %MapCity% , %MapState%
```

En mode Plus, le contrôle Collector capture les informations que vous saisissez. Lorsque vous cliquez dessus, le contrôle WebFrame récupère ces données et affiche l'emplacement de l'adresse sur une carte dans une fenêtre distante.

La phase de tests est d'autant plus importante à mesure que les chaînes de caractères deviennent compliquées. Par exemple, la chaîne suivante appelle une fonction de création de graphe Google pour dessiner un graphe circulaire. Regardez de plus près. L'URL d'origine contient une section qui traite à la fois les étiquettes de graphe ((AREA-A, etc) et les données de graphe (T=:100,300,200,50). Parmi les autres données modifiables, on compte les couleurs, le format et les dimensions :

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:100,300,200,50&chdl=AREA-A|AREA-B|AREA-C|AREA-D&chtt=TOYS
```

Comme dans l'exemple de Google Maps, nous devons remplacer la partie données de cette URL par les variables recueillies sur l'écran Plus. Ici, la partie données (définies par chd) devient :

```
chd=t:%R1Jtoy% , %R2Jtoy% , %R3Jtoy% , %R4Jtoy%
```

La nouvelle URL à utiliser avec le contrôle WebFrame devient :

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%R1Jtoy% , %R2Jtoy% , %R3Jtoy% , %R4Jtoy%
&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

Dans une vraie application, vous pourriez avoir envie de modifier les données d'étiquette de façon dynamique. Une section d'étiquette pourrait ainsi ressembler à ceci :

```
chdl=%Label1% | %Label2% | %Label3% | %Label4%
```

Vous pouvez tester l'URL de graphe circulaire Google à l'aide de l'écran TOYS du Demo Host.

Importation de projets supplémentaires

Vous pouvez importer des projets de personnalisation supplémentaires à fusionner avec un projet actuellement ouvert dans Screen Designer.

Pour cela, sélectionnez **Fichier > Importer un projet**.



Notes:

- Vous ne pouvez pas importer de projet si le projet de base n'est pas ouvert.
- Le thème et le nom du projet seront identiques à ceux du projet actuellement ouvert.

La table ci-dessous fournit des informations sur certaines situations où il est probable que toutes les données ne soient pas fournies dans une importation.

Si ceci se produit...	Alors ceci se produit...
La configuration d'identifications de l'écran de l'autre projet est différente de celle définie dans le projet de base.	Suite à la tentative d'importation, l'opération s'arrête et un message d'erreur apparaît.
Vous importez un projet dans lequel des identifications de l'écran personnalisé sont définies.	Si toutes les identifications de l'écran personnalisé sont valides, elles sont ajoutées à la liste d'identifications de l'écran personnalisé du projet de base.
Vous importez un projet dans lequel des identifications de l'écran personnalisé sont définies. En revanche, l'un des noms d'identifications de l'écran personnalisé existe déjà dans le projet de base, bien que les identifications de l'écran personnalisé ne soient pas identiques.	L'identification de l'écran personnalisé est ajoutée au projet avec un nouveau nom : <code>Origcustom screen ID - Copy</code> , <code>Origcustom screen ID - Copy (2)</code> . Toute référence à l'identification de l'écran personnalisé ainsi renommée est modifiée en conséquence.
Vous importez un projet avec une règle identique à celle des règles du projet de base.	Les règles en double apparaissent une seule fois.
Vous importez un projet dans lequel des identifications de l'écran personnalisé sont définies. L'une des identifications de l'écran personnalisé n'est pas valide car elle est affectée à un écran dont l'identification personnalisée est différente.	Toutes les règles associées aux nouvelles identifications de l'écran personnalisé ne sont pas fusionnées au sein du projet. Les informations s'affichent dans la boîte de dialogue des résultats.
Vous importez un projet qui inclut une ressource locale.	Si le nom de la ressource existe déjà, vous pouvez faire votre choix parmi ceux-ci : <ul style="list-style-type: none">• Copy and Replace• Don't Copy• Copy, but keep both files

Vous pouvez également importer des fichiers de personnalisation supplémentaires à l'aide de la ligne de commande Screen Designer. Voir [Utilisation de la ligne de commande Screen Designer](#).

Utilisation de la ligne de commande Screen Designer

Vous pouvez utiliser la ligne de commande Screen Designer pour...

- générer un ou plusieurs fichiers de personnalisation à partir de fichiers de projet Screen Designer.
- importer plusieurs projets dans un projet Screen Designer actif.

Syntaxe

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P  
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][[/S] | /I  
<config_file> | /?
```

où :

<Install_Dir>

est le dossier dans lequel Screen Designer est installé.

<code>/P <project_file_path></code>	est le chemin complet d'un fichier de projet simple.
<code>/L <project_file_list_path></code>	est le chemin complet d'un fichier contenant une liste de fichiers de projet. Chaque chemin et chaque nom de fichier doit figurer sur une ligne séparée. Vous pouvez utiliser le signe dièse (#) pour commenter une ligne.
<code>/O <output_dir></code>	est le chemin complet de l'emplacement où exporter les fichiers de personnalisation. Optionnel. Si aucune valeur n'est spécifiée, le dossier <code><Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner</code> est utilisé.
<code>/S</code>	enregistre le projet après la génération du fichier de personnalisation.
<code>/I <config_file></code>	est le chemin complet de la liste configurée de projets à importer.
<code>/?</code>	affiche ces informations à l'écran.

Génération de fichiers de personnalisation

Syntaxe

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][/S]
```

Exemple : génération d'un fichier de personnalisation simple

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /P C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus
\Rumba\Plus\Projects\TableTest\TableTest.rsdp /O C:\Users\<user_name>\AppData
\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

Exemple : génération de plusieurs fichiers de personnalisation

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /L C:\Screen Designer\Projects\ProjectList.txt /O
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

Exemple de contenus d'une liste de fichier de projet :

```
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\ul\ul.rsdp
#C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\unique
\unique.rsdp
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\TableTest
\TableTest.rsdp
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\longtable3\longtable3.rsdp
C:\work\rumba_mobile\TestApplications\TestPlanAppCSIMVS\TestAppCSIMVS
\TestAppCSIMVS.rsdp
```



Remarque: vous pouvez utiliser le signe dièse (#) pour commenter une ligne.

Importation de fichiers de projet

Syntaxe

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I <config_file>
```

Exemple

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I C:\Screen  
Designer\Projects\ImportFileList.txt
```

Exemple de contenus d'une liste de fichier de projet :

```
duplicateresource=ckb  
baseproject=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects1\MergeProjects1.rsdp  
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects3\MergeProjects3.rsdp  
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\al\al.rsdp  
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\WYSIWYG\WYSIWYG\WYSIWYG.rsdp  
saveto=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects  
\MergeProjects20
```

où :

duplicateresource détermine les options de copie pour les ressources en double :

- cr** copier et remplacer.
- dc** ne pas copier.
- ckb** copier, mais conserver les deux fichiers.

baseproject est le projet de base dans lequel les projets seront importés.

projet est le chemin absolu ou relatif du fichier de projet.

saveto est le chemin du projet fusionné ainsi créé. Si aucune valeur n'est spécifiée, le projet de base est utilisé. Si le projet n'existe pas, un nouveau projet est créé au même emplacement avec un nom correspondant au nom du dossier. Par exemple, si le chemin est :

```
C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba  
\Plus\Projects\MergeProjects20
```

le projet créé est appelé MergeProjects20.

Utilisation de l'application autonome Screen Designer

Parallèlement à l'utilisation de Screen Designer via Rumba Desktop, vous pouvez aussi l'utiliser comme application autonome. Vous pouvez utiliser l'application autonome Screen Designer, peu importe si Rumba est exécuté ou non.

1. Depuis le menu **Démarrer** de Windows, sélectionnez **Démarrer > Tous les programmes > Micro Focus Rumba > Outils Rumba > Micro Focus RumbaScreen Designer**.

Screen Designer démarre comme application autonome.

2. Pour fermer Screen Designer, sélectionnez **Fichier > Quitter**.

Vous pouvez utiliser l'application autonome Screen Designer, peu importe si Rumba est exécuté ou non. Toutefois, il est très utile d'exécuter Rumba en même temps. Par exemple, vous pouvez apporter des modifications à un projet dans l'application autonome Screen Designer, générer le fichier de personnalisation et passer à Rumba. Par la suite, une fois que le projet a été chargé une fois, il suffit d'activer et de désactiver le mode Rumba+ pour voir le résultat de vos changements en direct.

Personnaliser les écrans dans une session Plus

Vous pouvez ajouter et configurer des contrôles simples directement dans les écrans verts. Ces contrôles seront spécifiques à votre environnement de travail et fonctionneront parallèlement aux autres éléments Screen Designer personnalisés.

La procédure d'ajout de contrôle est très rapide et nécessite très peu de configuration.

Vous pouvez ajouter les contrôles suivants à un écran dans une session Plus :

- Calendar
- CheckBox
- Label
- RunMacro



Notes:

- S'applique uniquement aux thèmes des écrans verts.
- S'applique uniquement aux sessions mainframe 3270 et 5250 AS/400.

Ajout d'un contrôle Calendar

Utilisez le Calendar pour sélectionner une date.

1. Rumba+ > Contenu utilisateur > Contrôles.

Le panneau de configuration s'affiche à droite du bureau Rumba.

2. Faites glisser le contrôle Calendar depuis le panneau de configuration vers la zone de l'écran de votre choix.

Une grille s'affiche à l'écran et les écrans non protégés sont mis en surbrillance. La grille des propriétés Calendar s'affiche dans le panneau de configuration.

3. Sélectionnez le format de date requis dans la liste **DateFormat** de la grille des propriétés.

4. Cliquez sur le champ non protégé dans lequel la date doit s'afficher.

Pour modifier l'emplacement ultérieurement, cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du champ **InjectionLocation**, puis sur la zone de votre choix dans l'écran.

5. Facultatif : vous pouvez également faire glisser le contrôle directement vers un champ non protégé. Le contrôle est positionné automatiquement et la date est insérée à l'emplacement du champ.

6. Pour terminer, cochez la case située en regard du panneau de configuration.

La grille des propriétés se ferme.

Vous pouvez déplacer le contrôle en le faisant glisser à un autre endroit de l'écran.

Propriétés

Propriété	Valeur par défaut	Description
DateFormat	Déterminé par les paramètres locaux de l'ordinateur.	Format texte de la date.
InjectionLocation	Lorsque le contrôle est déplacé vers un champ non protégé, il s'agit de l'emplacement du champ. Dans le cas inverse, aucun emplacement n'est sélectionné.	Zone de l'écran dans laquelle la date sélectionnée s'affichera. Pour la spécifier, cliquez sur le bouton d'accélérateur. Lorsque le contrôle est déplacé vers un champ non

Propriété	Valeur par défaut	Description
		protégé, la zone est déterminée par l'emplacement du champ.

Ajout d'un contrôle CheckBox

Le contrôle CheckBox permet de sélectionner ou de désélectionner une option, de la même manière qu'une case à cocher classique. Le contrôle CheckBox fournit à l'utilisateur un choix entre deux options, par exemple **Oui** ou **Non**, puis affiche le texte résultant dans une zone spécifique de l'écran.

1. Rumba+ > Contenu utilisateur > Contrôles.

Le panneau de configuration s'affiche à droite du bureau Rumba.

2. Faites glisser le contrôle CheckBox depuis le panneau de configuration vers la zone de l'écran de votre choix.

Une grille s'affiche à l'écran et les écrans non protégés sont mis en surbrillance. La grille des propriétés CheckBox s'affiche dans le panneau de configuration.

3. Cliquez sur le champ non protégé dans lequel le texte doit s'afficher.

Pour modifier l'emplacement ultérieurement, cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du champ **InjectionLocation**, puis sur la zone de votre choix dans l'écran.

4. Dans le champ **CheckedValue**, saisissez le texte à afficher lorsque le contrôle est sélectionné.

5. Dans le champ **UncheckedValue**, saisissez le texte à afficher lorsque le contrôle est désélectionné.

6. Facultatif : vous pouvez également faire glisser le contrôle directement vers un champ non protégé. Le contrôle est positionné automatiquement et le texte est inséré à l'emplacement du champ. Les dimensions du contrôle sont également ajustées automatiquement à la taille du champ sélectionné.

7. Pour terminer, cochez la case située en regard du panneau de configuration.

La grille des propriétés se ferme.

Vous pouvez déplacer le contrôle en le faisant glisser à un autre endroit de l'écran.

Propriétés

Propriété	Valeur par défaut	Description
CheckedValue	Y	Texte à afficher lorsque le contrôle est sélectionné.
UncheckedValue	N	Texte à afficher lorsque le contrôle est désélectionné.
InjectionLocation	Lorsque le contrôle est déplacé vers un champ non protégé, il s'agit de l'emplacement du champ. Dans le cas inverse, aucun emplacement n'est sélectionné.	Zone de l'écran dans laquelle le texte sélectionné s'affichera. Pour la spécifier, cliquez sur le bouton d'accélérateur. Lorsque le contrôle est déplacé vers un champ non protégé, la zone est déterminée par l'emplacement du champ.

Ajout d'un contrôle Label

Le contrôle Label est un contrôle à une seule ligne qui est utilisé pour placer du texte statique à un emplacement spécifique de l'écran.

1. Rumba+ > Contenu utilisateur > Contrôles.

Le panneau de configuration s'affiche à droite du bureau Rumba.

2. Faites glisser le contrôle Label depuis le panneau de configuration vers la zone de l'écran de votre choix.

Une grille s'affiche à l'écran. La grille des propriétés Label s'affiche dans le panneau de configuration.

3. Dans le champ **LabelContent**, saisissez le texte à afficher sur le contrôle.

4. Dans le champ **FontSettings**, sélectionnez gras, italique ou souligné.

5. Sélectionnez les couleurs d'**arrière-plan** et de **premier plan** dans le champ **ColorSettings**.

6. Pour terminer, cochez la case située en regard du panneau de configuration.

La grille des propriétés se ferme.

Vous pouvez déplacer le contrôle en le faisant glisser à un autre endroit de l'écran. Vous pouvez également faire glisser ses poignées pour le redimensionner.

Propriétés

Propriété	Valeur par défaut	Description
LabelContent	Libellé	Texte à afficher sur le contrôle.
FontSettings		Gras, italique, souligné.
ColorSettings		
	Arrière-plan Thème de la couleur d'arrière-plan.	Couleur d'arrière-plan du contrôle.
	Premier plan Thème de la couleur de premier plan.	Couleur de premier plan du contrôle.

Ajout d'un contrôle RunMacro

Utilisez le contrôle RunMacro pour exécuter une macro.

1. **Rumba+ > Contenu utilisateur > Contrôles.**

Le panneau de configuration s'affiche à droite du bureau Rumba.

2. Faites glisser le contrôle RunMacro depuis le panneau de configuration vers la zone de l'écran de votre choix.

Une grille s'affiche à l'écran. La grille des propriétés RunMacro s'affiche dans le panneau de configuration.

3. Dans le champ **Légende**, saisissez une légende relative au contrôle.

4. Cliquez sur le bouton d'accélérateur en regard du fichier **MacroFile**.

5. Sélectionnez le fichier macro que vous voulez utiliser, puis cliquez sur **Ouvrir**.

6. Pour terminer, cochez la case située en regard du panneau de configuration.

La grille des propriétés se ferme.

Vous pouvez déplacer le contrôle en le faisant glisser à un autre endroit de l'écran. Vous pouvez également faire glisser ses poignées pour le redimensionner.

Propriétés

Propriété	Valeur par défaut	Description
Légende	Macro	Texte à afficher sur le contrôle.
MacroFile		Affiche le chemin d'accès complet à la macro sélectionnée. Utilisez le bouton d'accélérateur pour sélectionner la macro.

Modification de contrôles

Vous pouvez modifier les contrôles que vous avez ajoutés à votre session Plus. Pour ce faire :

1. Cliquez avec le bouton droit sur le contrôle, puis sélectionnez **Modifier** dans le menu contextuel.

La grille des propriétés du contrôle sélectionné s'affiche.

2. Apportez les modifications de votre choix, puis cochez la case en regard du panneau de configuration.

A propos du mode d'édition

En mode d'édition :

- Vous pouvez déplacer et redimensionner les contrôles, définir ou modifier l'emplacement d'injection, ainsi que modifier les propriétés des contrôles.
- La grille qui s'affiche à l'écran vous aide à positionner et à redimensionner les contrôles.
- Lorsque vous modifiez un contrôle, les autres contrôles affichés à l'écran sont estompés.
- Pour annuler vos modifications, appuyez sur la touche **Echap** ou cliquez sur la croix en regard du panneau de configuration.
- Si vous changez d'écran, toutes les modifications sont annulées.

Suppression de contrôles

Pour supprimer un contrôle, cliquez avec le bouton droit sur le contrôle et sélectionnez **Supprimer** dans le menu contextuel.

Partage d'éléments personnalisés

Vous pouvez partager des écrans personnalisés avec d'autres utilisateurs en leur donnant une copie du fichier de personnalisation.

Chaque personnalisation d'écran est enregistrée automatiquement dans un fichier nommé :

`<nom_de_session>.rpar,`

où `<nom_de_session>` correspond au nom de la session hôte à laquelle la personnalisation s'applique.

Les fichiers `.rpar` sont stockés dans le dossier `%APPDATA%\Local\Micro Focus\Plus\Rules\`

Vous pouvez copier des fichiers dans ce dossier et faire des copies des fichiers qu'il contient. Vous pouvez ensuite les utiliser avec les sessions hôtes du même nom.

Contacteur Micro Focus

Notre site Web indique les coordonnées les plus récentes (numéros de téléphone et adresses) où vous pouvez nous joindre.

Autres informations et support produit

Des informations ou conseils techniques supplémentaires sont à votre disposition depuis plusieurs sources.

Les pages de support produit présentent de nombreuses informations supplémentaires, notamment :

- la section *Product Updates* du site web Micro Focus SupportLine, qui vous permet de télécharger des correctifs et de la documentation mise à jour ;
- la section *Examples and Utilities* du site web Micro Focus SupportLine, qui présente des démonstrations et d'autres documentations produit.
- la section *Support Resources* du site web Micro Focus SupportLine, qui fournit des guides de dépannage et les consignes pour signaler un incident.

Pour y accéder, saisissez l'adresse <http://www.microfocus.com/SupportLine> dans votre navigateur.



Remarque: Certaines informations peuvent être uniquement disponibles aux clients ayant signé des contrats de maintenance.

Si vous avez obtenu ce produit directement auprès de Micro Focus, contactez-nous en suivant la procédure indiquée sur le site web de Micro Focus, à l'adresse www.microfocus.com. Si vous l'avez obtenu par d'autres moyens, notamment auprès d'un distributeur agréé, contactez d'abord ce dernier pour une assistance. Si aucune solution à votre problème n'a pu être trouvée, contactez-nous.

Vous pouvez également vous rendre sur :

- le site web Micro Focus Community, où vous pouvez parcourir la base de connaissances, lire des articles et des blogs, rechercher des exemples et des programmes de démonstration, mais aussi discuter du produit avec d'autres utilisateurs et des spécialistes Micro Focus. Rendez-vous sur <http://community.microfocus.com>.
- la chaîne YouTube de Micro Focus où vous trouverez des vidéos relatives à votre produit. Rendez-vous sur <https://www.youtube.com/user/MicroFocusIntl>.

Informations dont nous avons besoin

Quelle que soit la raison pour laquelle vous nous contactez, veuillez nous fournir autant que possible les informations ci-dessous. Les informations détaillées permettent à Micro Focus SupportLine de vous fournir la meilleure aide possible. Toutefois, si vous ne connaissez pas certaines informations ou pensez que certaines d'entre elles ne concernent pas votre problème, veuillez nous fournir toute information utile en votre possession.

- Nom et numéro de version de tous les produits susceptibles de poser un problème.
- Marque et modèle de votre ordinateur.
- Numéro de version de votre système d'exploitation et tout détail utile sur le logiciel réseau utilisé.
- La quantité de RAM dont dispose votre ordinateur.
- La référence ou section de page concernée dans la documentation.
- Votre numéro de série. Vous trouverez ce numéro dans la ligne d'objet et le corps du message électronique d'avis de livraison de produit électronique que vous a envoyé Micro Focus.

Informations de contact

Notre site Web indique les coordonnées les plus récentes (numéros de téléphone et adresses) où vous pouvez nous joindre.

Des informations ou conseils techniques supplémentaires sont à votre disposition depuis plusieurs sources.

Les pages de support produit présentent de nombreuses informations supplémentaires, parmi lesquelles la section *Product Updates* du site web Micro Focus SupportLine qui vous permet de télécharger des correctifs et de la documentation mise à jour. Pour y accéder, saisissez l'adresse <http://www.microfocus.com/SupportLine> dans votre navigateur.

Si vous êtes un client de Micro Focus SupportLine, veuillez consulter le document [Bienvenue au service client](#) qui fournit des informations sur le téléchargement et l'utilisation de la licence de votre produit, ainsi que la manière de contacter le support client et de signaler un incident. Vous pouvez télécharger ce document du site Micro Focus SupportLine. Le support de Micro Focus peut être offert aux seuls clients ayant signé des contrats de maintenance.

Votre avis nous intéresse

Vos commentaires au sujet de la documentation de Micro Focus nous sont très utiles.

[Envoyez-nous vos commentaires sur cette aide.](#)

Cliquez sur le lien ci-dessus pour envoyer vos commentaires par e-mail à Micro Focus.