

WinDev - Fonctions de base

3 j (21 heures)

Ref : INDE

Public

Nouveaux utilisateurs de WinDev

Pré-requis

Connaissance d'un environnement graphique

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois Vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Objectifs

- Maîtriser les différents éditeurs
- Ecrire et tester des programmes WINDEV
- Créer de manière ergonomique des écrans au standard Windows
- Définir une base de données performante

Programme détaillé

PRESENTATION DU PRODUIT

L'environnement Windows, l'éditeur de fenêtres, l'éditeur de sources : rechercher, remplacer, couper, copier, coller, personnalisation de l'éditeur, impression des sources, l'outil de description des fichiers, l'éditeur d'états, la compilation, la mise en bibliothèque, l'installation de l'exécutable : programme, bibliothèque, DLL, les utilitaires : WDMAP, WDBACKUP, WDRESTOR, WDOUTIL..., le RAD (construction automatique de l'application)

LA BASE DE DONNEES

Le format HYPER FILE : outil de description des fichiers, génération de l'analyse, modifications automatiques, liaisons entre les fichiers

L'INTERFACE HOMME/MACHINE

Les projets, les menus, les fenêtres : ergonomie, menu système, barre de titre, éditeur de styles (feuille de style), groupes de champs, étude des différents types d'objets, tables (mémoire ou liée à un fichier), l'intégration automatique des rubriques d'un fichier dans un écran, la création d'une fenêtre VISION+

LES ETATS

La description de l'éditeur, les différents modes de création : état lié à un fichier, étiquettes, état libre, les tris, les filtres, les ruptures, les différents types de blocs (début de document, haut de page, corps, bas de page,...), les différents types d'objets (libellé, champ calculé, champ lié à un fichier, totaux, images,...), les paramètres d'impression (format du papier, marges, drivers imprimante,...), les tests et la mise au point, exécution depuis votre programme (ilImprimeEtat)

LES DOSSIERS

Les fichiers de données et leur structure, le dictionnaire des rubriques, les sources des fenêtres : dessin de la fenêtre, détail des objets, source associée à l'objet

LA PROGRAMMATION

Le projet, les procédures, les fonctions, le W-Langage : fonctionnement de l'éditeur de sources, opérateurs et fonctions

Tables mémoire et tables fichier

Timer et multitâche

Gestion des liaisons série

Le grapheur

OLE Automation vers Excel, Le dialogue DDE vers Excel

Aspect mono-poste, multi-instance ou réseau

Création de vues sur fichiers Hyper File

Gestion des triggers

L'INSTALLATION

La création d'un programme exécutable, la mise en bibliothèque des objets, l'installation sur un autre poste les DLLs, maintenance de l'application réalisée, l'outil d'installation
