

Windev, développement d'applications

Objectifs	Cette formation vous apportera la maîtrise de l'environnement Windev. Vous verrez en détail ses différents éditeurs et comment l'utiliser efficacement pour programmer vos applications, les connecter à des bases de données, concevoir leurs IHM au standard Windows, les tester, les packager et les déployer.
Participants	Développeurs. Nouveaux utilisateurs de Windev.
Prérequis	Connaissances de base en programmation et d'un environnement graphique. Expérience souhaitable en développement logiciel.
Moyens pédagogiques	1 poste par participant - 1 Vidéo projecteur - Support de cours fourni à chaque participant - Formation présentielle
Durée	5 jours

Code : WINDEV-DEV-APP

Programme.

Présentation de l'environnement Windev

L'environnement Windows. L'éditeur de fenêtres.
 L'éditeur de sources : rechercher, remplacer, couper, copier, coller, imprimer. Personnalisation de l'éditeur.
 L'outil de description des fichiers. L'éditeur d'états.
 La compilation, la mise en bibliothèque.
 L'exécutable : programme, bibliothèque, DLL.
 Les utilitaires : WDMAP, WDBACKUP, WDRESTOR, WDOUTIL..., le RAD.

La base de données

Le format HyperFileSQL.
 L'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.
 L'ergonomie, le menu système, la barre de titre, l'éditeur de styles (feuille de style), les groupes de champs.
 Etude des différents types d'objets. Les tables.
 L'intégration automatique des rubriques d'un fichier dans un écran, la création d'une fenêtre VISION+.

Les états

La description de l'éditeur.
 Les différents modes création : état lié à un fichier, étiquettes, état libre, tris, filtres, ruptures.
 Les différents types de blocs (début de document, haut de page, corps, bas de page, etc.).
 Les différents types d'objets (champ, libellé...).

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 monoposte, multi-instance ou réseau.
 Gestion des triggers.

L'installation

La création d'un programme exécutable.
 La mise en bibliothèque des objets.
 L'installation sur un autre poste.
 Les DLL.
 Maintenance de l'application réalisée.
 L'outil d'installation.