

Objectifs

Maîtriser les différents éditeurs, écrire et tester des programmes WINDEV, créer de manière ergonomique des écrans au standard Windows, définir une base de données performante.

Participants

Nouveaux utilisateurs de WINDEV.

Prérequis

Connaissance d'un environnement graphique.

Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

Présentation 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 données

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 oubliée à un fichier), 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, 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 (iImprimeEtat)

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 associé 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