حلیمة، بحایة Tasdawit n Bgayet Université de Béjaïa	M2	GL : TP2 Windev
Rédigé par : équipe pédagogique du co	urs de AGL. (Sellami K)	Ref : <i>M2-GL-TP2</i>
A l'intention de : Etudiants de M2 GL		Créé le : 01/03/2019

# Dans ce premier TP nous allons créer une fenêtre comportant plusieurs objets de base que nous allons étudier le comportement.

Créer un projet nommé TP2 avec aucune analyse et une fenêtre nommée 'sélecteur' et Bonjour pour le Titre.



Rajouter un champs de saisie avec le nom « Choix » et le libellé « Elément sélectionné »

Sector Se	
Civilité Mademoiselle Madame Monsieur Element sélectionné	
	_

#### Dans le code du champs , civilité

A chaque modification de Civilité * Si E
SELON civilité
CAS 1:
Choix= "Mademoiselle"
CAS 2
Choix= "Madame"
CAS 3
Choix= "Monsieur"
FIN
Tester la fenêtre en allant sur GO

## Liste déroulante :

Créer une nouvelle fenêtre que vous nommerez « Liste » et « Liste déroulante » en titre.

A l'intérieur placer une Combo (un champ liste) nommé ' liste' avec libellé 'Civilité'

, un Champ de saisi nommé « Choix » et libellé choix, un bouton nommé « remplir » et libellé « remplir »

S Liste déroulante Civilité Elément 1  ▼ Choix	E E X	Nous allons programmer le Bouton pour qu'il puisse remplir les éléments souhaités (mademoiselle, Madame, Monsieur), après on va définir le comportement de la Combo Pour affecter le champ « Choix ».
Clic sur Remplir Si ListeSupprimeTout(Liste) // Po ListeAjoute(Liste, "Mademoise ListeAjoute(Liste, "Madame") ListeAjoute(Liste, "Monsieur")	Erreur : par programme ( our éviter d'ajouter elle")	-
•	Dans Sélection d'une ligne	la zone « sélectionner une ligne » du Combo
	Choix = ListeValeu	rAffichée

## Les tables mémoire :

Le champ Table permet de simplifier, d'afficher, de saisir les infos stockées, provenant d'un fichier de données, d'une vue ou d'une requête, une table est composée de lignes et de colonnes, elle peux être gérée ligne par ligne, colonne par colonne, ou cellule par cellule.

Les informations affichées dans la table peuvent :

Etre déterminée par programmation, on parle de table mémoire,

Provenir d'un fichier de donnée ou d'une requête, on parle alors de table fichier

#### Pour créer un champ table :

Table et

1- Cliquer sur l'icône

2- Cliquer dans la fenêtre l'endroit ou elle doit être créée puis l'assistant se crée.

Pour notre exemple : créer une fenêtre nommée **tablemem**, puis créer un champ table nommé « **matable** » . Créer 3 colonne, appuyer 2 fois sur le bouton **Nouveau**. Appliquer les propriétés suivantes :

Nom	Туре	Zone Titre	taille
Nom	Text	Nom	50
Prénom	texte	Prénom	20
Age	NUmérique	Age	Masque de saisie :999

Ajouter 4 boutons : **Remplirtable** avec le libellé remplir , **Supligne** avec le libellé supprimer ,**Videtable** avec le libellé vider la table , **Quiter** avec le libellé Quitter

Les différents codes pour remplir la table :

Dans la zone clic sur remplirtable du bouton remplir insérer le code : TableAjoute(matable, ''Hanibaal''+TAB+''TAB+25)

#### TableAjoute(matable, ''Abrou''+TAB+'''Massi''+TAB+28)

#### TableAjoute(matable, ''Cyfax''+TAB+''Jugurta''+TAB+20)

Dans la zone clic sur Supligne du bouton supprimer insérer le code : TableSupprime(matable)

Dans la zone clic sur Videtable du bouton vider la table insérer le code : TableSupprimeTout(matable)

Dans la zone clic sur quiter du bouton Quitter insérer le code : Ferme

Pour terminer on ajoutera une fenêtre qui sera nommée **départ**. Son titre sera Bonjour .

Le code d'ouverture d'une fenêtre : Ouvre

Le code de fermeture d'une fenêtre : Ferme

Bonjour		
Liste	Sélecteurs	Table mémoire
	Quitter	