

 جامعة بجاية Tasdawit n Bgayet Université de Béjaïa	<b>M2GL : TP3 Windev</b>
Rédigé par : équipe pédagogique du cours de AGL. (Mr Sellami K)	Ref : <i>M2-GL-TP3</i>
A l'intention de : Etudiants de M2 GL	Créé le : 01/03/2019

**L'objectif de ce TP est de vous familiariser avec l'utilisation des fichiers de données, et du gestionnaire d'analyse.**

Créer un projet nommé TP3, avec la confirmation de choix oui créer une nouvelle base de donnée, cliquer sur **suivant**.

Dans la zone nom de l'analyse appeler là : **TP3** puis cliquer sur **suivant**, la fenêtre suivante vous demande de choisir le type de BDD (vous pourriez par exemple décider d'utiliser une BDD tierce, Mysql, Access ou autre..), et comme notre but est de travailler avec Windev, donc on va nous même en créer une en utilisant HFSQL classic et vérifier qu'elle soit associée au projet en cours (case cochée), puis **suivant**, puis évidemment choisir « **créer une nouvelle description de fichier de données** » puis **suivant**.

Dans la fenêtre qui va apparaître après, donner un nom à votre fichier de donnée : **Mouvement**, et juste après Insérer les rubriques suivantes (notre identifiant « **idmouvement** » est crée).

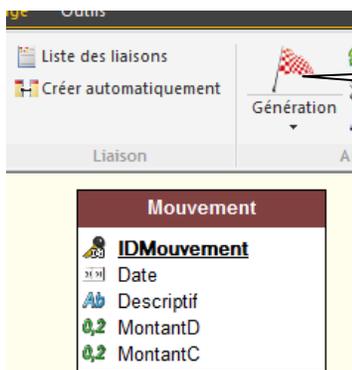


Clé	Nom	Libellé	Type	Taille
🔑	IDMouvement	Identifiant de Mouvement	Id. automatique	8
	Date	Date de l'opération	Date	8
	Descriptif	Descriptif de l'opération	Texte	50
	MontantD	Montant Débit	Numérique	8
	MontantC	Montant Crédit	Numérique	8

Après Validation, ne pas choisir RAD application complète, (le RAD est à oublier car c'est windev qui va faire tout), il vaut mieux la créer tout seul

Donc choisir : **Editeur de Windev**

Voici une représentation du résultat :



Ce drapeau sert à lancer la génération d'analyse. Pour modifier la structure du fichier en mode synchronisé, activer le drapeau

Maintenant le fichier de donnée est décrit, il ne reste qu'à générer l'analyse.

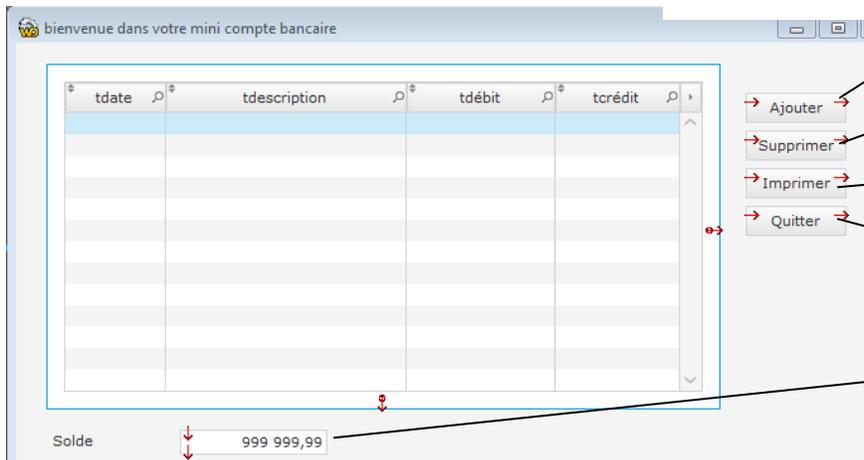
Nous allons maintenant fabriquer une fenêtre de notre application. ( **Fichier/ Nouveau puis fenêtre vierge** ).

Créer une nouvelle fenêtre que vous nommerez « **Départ** » et « **bienvenue dans votre mini compte bancaire** » en **titre**, avec la **description** : **fenêtre principale de l'application**.

Nous allons maintenant Insérer une table mémoire (nommé **Tmouv**) dans la fenêtre. (choisir remplir table par programmation, puis type : **affichage**). 05 Colonne en verticale :



Dans l'onglet détail de la 5ème colonne décocher Visible. N'oubliez pas de sauvegarder votre projet.



Nom : Ajout

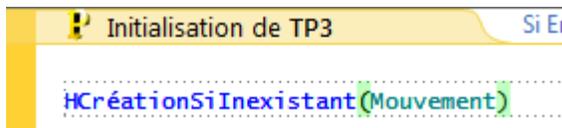
Nom : Supprime

Nom : Imprime

Nom : Ouitte

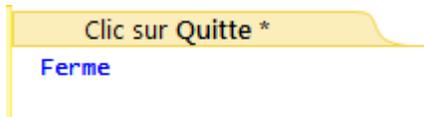
Nom : Solde  
Type : Numérique

Le codage commencera après toute cette décoration.



La 1<sup>ère</sup> chose à faire : dire à windev de créer le fichier Mouvement s'il n'existe pas.

Cette ligne indique à Windev de commencer à chercher si le fichier existe, sinon il va le créer, le code est exécuté avant le chargement des fenêtres.



Code du bouton Quitter

Voyons maintenant la décomposition des événements, il faut qu'au chargement de la fenêtre, la table se remplisse avec les enregistrements contenus dans le fichier situé dans le disque dur. Pour cela nous allons parcourir l'ensemble des lignes du fichier « mouvement.fic » et les placer les unes après les autres dans la table mémoire. Aller dans le code de la fenêtre zone **déclaration globale de départ** (initialisation)

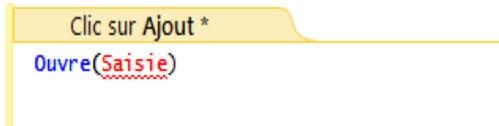
```
HLitPremier(Mouvement, IDMouvement)
TANTQUE PAS HEnDehors
    TableAjoute(Tmouv, Mouvement.Date+TAB+Mouvement.Descriptif+TAB+Mouvement.Montantd+TAB+Mouvement.Montantc+TAB+Mouvement.IDMouvement)
    HLitSuivant(Mouvement)
FIN
```

**Explication du code :** **HLitPremier (Mouvement, IDMouvement)** : cette ligne donne à Windev d'ouvrir le fichier mouvement et de lire la 1<sup>ère</sup> ligne en plaçant les champs correspondant en mémoire.

**TANTQUE PAS HEnDehors** : cette boucle sera vrai tant qu'on est dans le fichier, (le mot clé **Hendehors** revois vrai si on est en dehors du fichier, **Pas Hendehors** fait le contraire)

La séquence **TableAjoute** permet de positionner du texte, ici les rubriques du fichier à l'intérieur du fichier.

**HLiSuivant (Mouvement)** : fait descendre le pointeur du fichier d'une ligne vers le bas.



Le bouton Ajouter va ouvrir une fenêtre de saisie, permettant d'entrer les informations. C'est normal que le système revoie une erreur car la fenetre saisie n'existe pas, il faut la créer

Fichier/nouveau/fenêtre (**Nom logique** : saisie, **description** : Fenêtre de saisie, **Titre** : saisissez votre opération.

Faites glisser les champs : **Date**, **Desciptif**, **MontantD**, **MontantC** sur la fenêtre de saisie.

Cliquer sur le champ en tenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faite glisser et déposer le sur la fenêtre, ce qui fait que Windev fait l'association entre le champ sur la fenêtre et la rubrique du fichier

Cet onglet permet de sélectionner les fichiers constituant votre analyse

La fenêtre saisie doit correspondre à cela.

Cette fenêtre comporte deux boutons, mettre le code sur **annuler**,

Pour **Valider**, la validation consiste à placer la rubrique de la fenêtre dans le fichier et à valiser l'ajout.

Pour placer la rubrique de la fenetre dans le fichier

Pour valider l'ajout

Vous pouvez mettre un contrôle sur le bouton valider, le code pourrait ressembler à ☺

```
SI Date="" OU Descriptif="" OU (MontantD=0 ET MontantC=0) ALORS
    Info("L'un des champs n'a pas été rempli !")
    Ferme
FIN
SI MontantD<>0 ET MontantC<>0 ALORS
    Info("Vous ne pouvez saisir qu'un montant au Débit ou alors au Crédit !")
    Ferme
FIN
```

Ce code est à placer juste avant celui-ci-dessus.  
Tester votre code. En insérant des valeurs

Pour vérifier que votre nouvelle ligne est présente dans le fichier , allez sur le menu **Outil/WDMAP** choisir le fichier **Mouvement** .

Maintenant que vos lignes s'insèrent, lancer le projet une autre fois et insérer un autre enregistrement. Vous constatez que la table mémoire ne réagit pas correctement (car elle n'est pas synchronisé avec le fichier)

Solution : il faut que lorsque la fenêtre **saisie** se ferme, **Départ** doit recharger la table mémoire.

Placer vous dans le code de **Départ** et chercher la zone « **prise de focus de départ** » (c-a-d : le fait de remettre active une fenêtre inactive) , et ajouter le code suivant : (puis tester la modification).

```
TableSupprimeTout(Tmouv) // Efface la table mémoire pour éviter d'insérer les
enregistrements à la suite des précédents
HLitPremier(Mouvement, IDMouvement)
TANTQUE PAS HEnDehors
    TableAjoute(Tmouv, Mouvement.Date+TAB+Mouvement.Descriptif+TAB+Mouve
ment.Montantd+TAB+Mouvement.Montantc+TAB+Mouvement.IDMouvement)
    HLitSuivant(Mouvement)
FIN
```

Le bouton **Supprimer** :

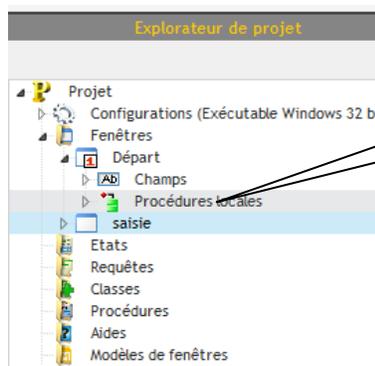
```
HLitRecherche(Mouvement, IDMouvement, clé)
SI H.trouve ALORS
    HSupprime(Mouvement)
    Info("La suppression est effective")
SINON
    Info("Grave problème de l'application")
FIN
```

Sous la ligne « **info("la suppression est effective")** » inscrire la commande suivante :

```
ExécuterTraitement(depart, trtPriseFocus)
```

Cette commande fait rejouer un traitement existant

Maintenant nous allons calculer le solde (débit – Crédit) : nous allons ainsi créer une procédure qui scanner le fichier et faire le calcul :



Choisir créer procédure locale dans le bas de l'écran, nommer là : **calcsolde**

Le code doit parcourir le fichier **mouvement** , affecter le contenu du **débit** dans une variable, le contenu de **crédit** dans une autre jusqu'à la fin du fichier et affecter la différence au champ **solde**.

```

PROCEDURE calcsolde()
sdebit,scredit sont des réels=0 // on affecte la valeur 0 aux deux variables

HLitPremier(Mouvement,IDMouvement)
TANTQUE PAS H.endehors
    Sdebit+=Mouvement.Montantd // += signifie
Sdebit=Sdebit+Mouvement.Montantd
    Scredit+=Mouvement.Montantc
    HLitSuivant(Mouvement,IDMouvement)
FIN

solde=sdebit-scredit

```

Il faut activer cette procédure **calcsolde()** dans la fenêtre départ.

Il ne reste qu'à fabriquer l'état de sortie pour le bouton imprimer, **Fichier/Nouveau/Etat** (choisir un type **Tableau**). Préciser que ce sont des enregistrements provenant d'un HFSQL. Puis sélectionner le fichier **mouvement**, la clé de parcours est l'identifiant. Appeler le **Etatmouv**. (Mettre en forme).

Une fois que l'état est fini et mis en forme, entrer dans la zone **code** du bouton **imprime**

```

iApercu(i100) // On enverra l'état à l'écran avec un zoom de 100 %
iImprimeEtat(Etatmouv) // Génération de l'état et utilisation des paramètres définis
par iApercu

```

**Remarque** : les commandes de Windev sont classées. Celles qui commencent par H sont des commandes d'accès aux fichiers, et celles qui commencent par i sont des commandes de pilotage d'états.

### Exercice :

Ecrire un fichier gérant les fichiers d'amis. Pour chacun d'eux on souhaite connaître leurs nom, prénom, et numéro de téléphone.

Faite en sorte que le programme puisse permettre à l'utilisateur de :

- Saisir un nouvel ami
- Supprimer l'ami qui vous fait l'embrouille
- Modifier le numéro de téléphone d'un ami
- Imprimer la liste des amis
- Affiche le nombre d'amis
- Quitter