

Manuel d'aide



Active Studio 2010

**Active Developer
Active Pipe
Application Engine
Active Frame**

**Aucune partie de ce manuel d'aide ne doit être transmis à un tiers
sans l'accord écrit de l'auteur**

Introduction

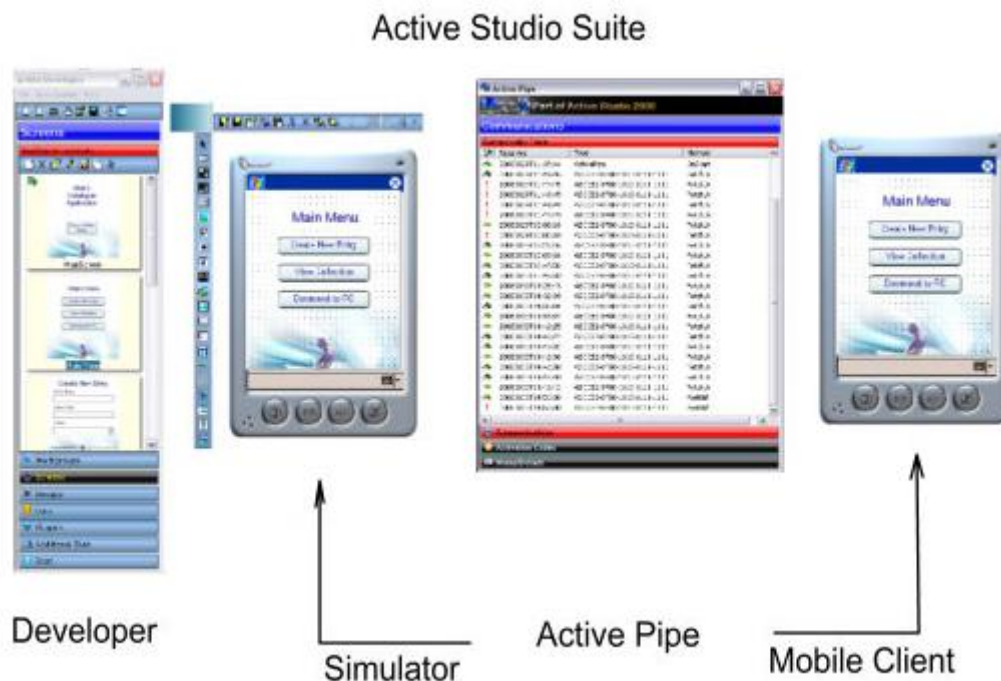
Présentation du logiciel

Active Studio est un logiciel permettant de développer rapidement des applications. Cet outil est utilisé pour développer des outils de collecte de données pour les périphériques mobiles (Terminal, PDA) et PC.

Il permet de développer des applications pour beaucoup de système d'exploitation et pour différentes marques d'appareils.

Pour les applications de bases, celles-ci peuvent tout à fait être développées par des personnes non informaticiennes. « Active Studio » vise à la fois les personnes non informaticiennes mais aussi les développeurs expérimentés. Active Studio est l'outil idéal pour crée des applications de collecte de données.

Ce logiciel utilise trois grandes applications : « Active Developer », « Active Pipe » et « Application Engine ». Cette suite d'application combine pour vous des outils nécessaires pour développer et publier des applications de collecte de données simple, à grande échelle et sans fil destinée aux entreprises.



Configuration requise

Le logiciel fonctionne sous Windows 2000/Xp/Vista.
Nous recommandons 64Mb de RAM et une résolution de 800*600.

Installer et lancer Active Studio

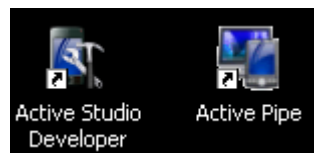
Installation du logiciel

Pour installer Active Studio, double cliquer sur le fichier active_studio_plus_fr.exe. Le logiciel InstallShield préparera le PC pour vous aider à installer le logiciel. :

- Cliquer sur « Next » pour lancer l'installation
- Lisez et Accepter la charte de la licence
- Cliquer sur « I accept the terms in the license agreement » puis sur « Next »
- Indiquer votre nom et celui de votre société puis cliquer sur « Next »
- Vous devez accepter l'emplacement par défaut ou en choisir un autre en cliquant sur « Change... », cliquer sur « Next » pour valider.
- Ici vous pouvez lancer l'installation en cliquant sur « Install » ou revenir en arrière en cliquant sur « Back »
- Vous verrez une barre de progression apparaître vous indiquant l'état d'avancement de l'installation
- Une fois l'installation terminée cliquer sur « Finish »

Après l'installation, vous trouverez sur votre bureau deux nouveaux icônes.

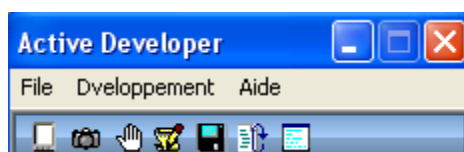
L'icône de Active Studio développeur qui permet de lancer et modifier les applications et Active pipe qui permet de faire la liaison entre le serveur et le client.










Lancement le logiciel

Pour lancer le logiciel double cliquer sur les deux icônes, Active Studio Developer va mettre un court moment pour se lancer. Une fois Active Pipe lancer vous devez le configurer pour qu'il puisse fonctionner (cf Chapitre Active Pipe).

1) Menu principal



-  : Lance l'émulateur seulement
-  : Prend une photo de l'application
-  : arrête l'application
-  : ouvre la fenêtre de script
-  : enregistre l'application
-  : redémarre l'application
-  : ouvre la fenêtre de débogage

2) Le terminale

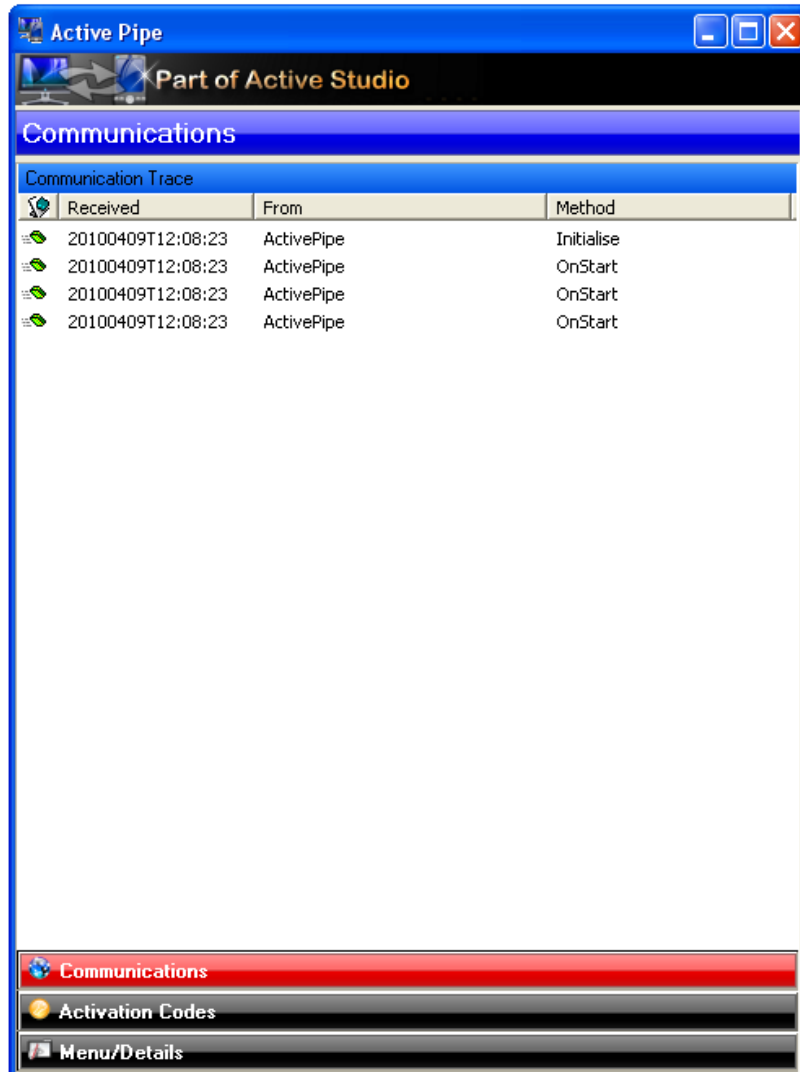
Pour pouvoir tester les applications en local, ce logiciel dispose d'un terminal virtuel



On y retrouve toute les applications du groupe de travail lorsque aucune application n'a été lancé ou l'écran actif de l'application lorsqu'une application a été lancée.

Active Pipe

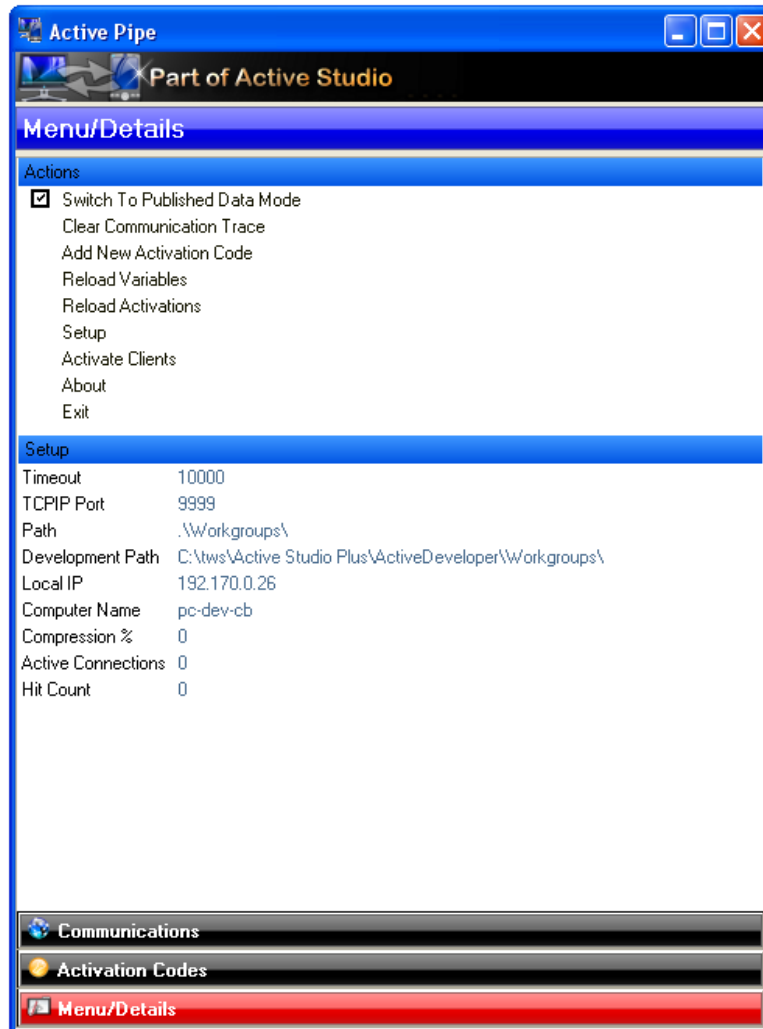
Partie Communication/Activation Codes



Vous trouverez dans la partie communication toutes les interactions entre l'application et la base de données.

Dans la partie activation se trouve toute les signatures qui ont été activée sur Active Pipe

Partie Menu/Détails



Pour la configuration d'Active Pipe, Aller dans la Partie « Menu/Détail » puis cliquer sur « Setup ». Là, une fenêtre doit apparaître et c'est ici que vous devez configurer Active Pipe :

- Active
- Developper Path
- TCPIP : numéro de Port que l'application utilise (9999 par défaut)
- Timeout : temps maximum laisser à l'application pour effectuer une requête (10000 par défaut)
- Developpeur Mode : Etes vous en mode développeur
- Log Issues : si vous voulez garder une trace des sorties
- Log All Comms : Si vous autoriser toutes les connexions GPRS
- Lockout : si lorsque vous
- SQLite Database : donner ici le chemin de votre base SQL en accès SQLite

- ODBC Database : donner ici le chemin de votre base SQL en accès ODBC
- Web User Name : défini votre identifiant pour aller sur Internet
- Web Password : défini votre mot de passe pour aller sur Internet
- Start FTP Service : lance le serveur FTP
- FTP User Name : défini votre identifiant pour aller sur le serveur FTP
- FTP password : défini votre mot de passe pour aller sur le serveur FTP
- Root FTP Folderr : contient le dossier dans lequel se trouve Active Pipe
- Email Server Address : correspond à l'adresse IP du server de messagerie
- Récipient Email : adresse email qui sert à recevoir les emails
- Name of Sender : nom du logiciel qui envoie les demandes
- Sender Email : adresse email qui envoie les emails
- Email Subject : texte qui est inscrit dans la partie sujet lorsqu'un email est envoyé
- User Name : nom de l'utilisateur
- Password : mot de passe
- COM Extension Class :
- COM Timeout : temps maximum pour se connecter sur un port série (30 par défaut)

Dans le menu Option vous verrez en bas l'adresse du serveur (nécessaire pour configurer le terminale)

Pour ajouter une signature cliquer sur Add New Activation Code
 La signature se trouve sur dans le menu Aide cliquer sur le bouton .
 Vous devrez tomber sur la page



La signature se situe en bas.


Vous pouvez recharger vos clients grâce à « Reload Activations »

Pour recharger vos variables cliquer sur « Reload Variables »

Pour avoir les informations sur le logiciel cliquer sur « About »

Créer et tester une application

Crée une application

Pour créer une application cliquer sur le bouton  .
Ensuite aller dans propriétés (menu Development)

Title	Entrer le titre de votre application
Project	Entrer le nom de votre projet
Author	Entrer le nom de l'auteur
Company	Entrer le nom de la compagnie
ID	Donner un identifiant a votre application
Version	Entrer un numéro de version
Created	Date de création
Description	Description de l' application
Copyright	Entrer votre déclaration des droits d'auteur
Target Device	Choisissez le modèle de terminal sur lequel vous voulez développer par défaut
Connectivity	Choisissez votre type de connexion avec le pc.
Start Screen	A partir de quel écran voulez vous lancer l'application
Properties	En choisissant l'option, vous désactiver la fonction arrêt
Width	Indiquer la largeur de votre application
Height	Indiquer la hauteur de votre application

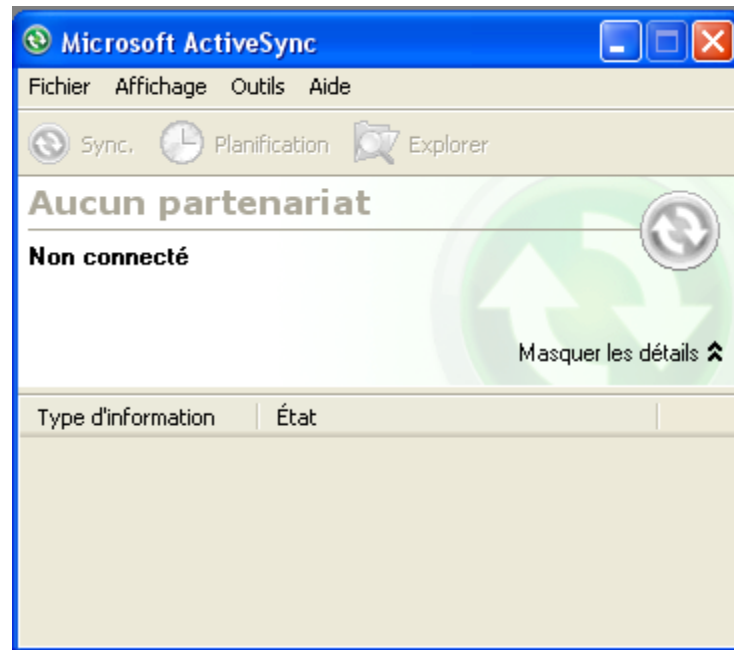
Vous pouvez maintenant commencer votre application. Une application peut contenir des écrans, une base de données, divers documents, des plug in, des images...
(Voir partie technique pour plus d'information)

Tester une application

A partir du terminal ou du logiciel, double cliquer sur une application pour la lancer. Vous pouvez regarder le script mais aussi éditer les écrans des pages d'exemple pour mieux comprendre le fonctionnement du logiciel.

Communication Application – PC

1) Connecter son terminal à l'application



Lorsque vous brancherez votre terminal via le câble USB, un logiciel va s'afficher. Cliquer sur Guest Partnership puis sur suivant. Une fois connectée aller dans votre application, partie « Commencer ici ».



Cliquer sur ajouter un nouvel appareil, choisissez le système d'exploitation présent dans le terminal puis cliquer sur les suivant puis sur installer.

Votre application est désormais présente sur le terminal. Cliquer sur fermer pour fermer la fenêtre.

2) Configurer son terminal

Pour pouvoir utiliser l'application sur votre terminal vous devez posséder une licence d'activation : [Obtenir une licence](#)

La configuration du terminal se fait en quatre étapes :

- Activation du terminal
- Configuration de l'adresse IP et du numéro de port du serveur
- Ajouter la signature du terminal sur l'Active Pipe du serveur
- Chargement de l'application voulu

Laissez Active Pipe lancé sur le serveur, votre terminal est désormais opérationnel pour utiliser l'application.

3) Communication locale ou par câble USB

Dans ce type de communication, il n'y a rien de spécifique à ajouter

4) Communication par Wifi

Pour pouvoir communiquer avec le réseau Wifi, il faut ajouter dans le script une méthode qui permet de communiquer avec le réseau voulu :

Exemple :

```
<network.connect address='adresse ip du serveur' port='port TCP/IP de l'application ActivePipe sur le serveur'/>
```

```
<if> : Si on ne peut pas se connecter sur le serveur
```

```
<condition where='#system.success' is='=' value='N'/>
```

```
<system.hidepopup/>
```

```
<system.msgbox text='This network wifi is unusable or number port or IP address are false. Err. #comms.error'/>
```

```
<else> : Si on peut se connecter sur le serveur
```

```
</else>
```

```
</if>
```

Avec une connexion wifi, grâce à la balise <network> on peut :

- Envoyer / recevoir des données (network.send / network.recv)
- Envoyer recevoir des emails (network.getemail/network.sendemail)
- Envoyer ou recevoir des entête http (network.httpget/network.httppost)
- Se déconnecter (network.disconnect)

5) Communication par GPRS

La communication se fait par des PORT série. Pour que cette communication puisse se faire il faut que le terminal possède le GPRS mais aussi que le serveur dispose d'un port série bien configuré. Cette communication se fait par grâce à la balise <comms>

Baudrate : vitesse de transmission des données en octet par seconde

Databits : nombre de bits par données

Stopbits : nombre de bits de stop qui permet de savoir lorsque l'envoi est terminé

FlowControl : Contrôle sur les données échangées qui détecte les données perdues ou altérées

Exemple :

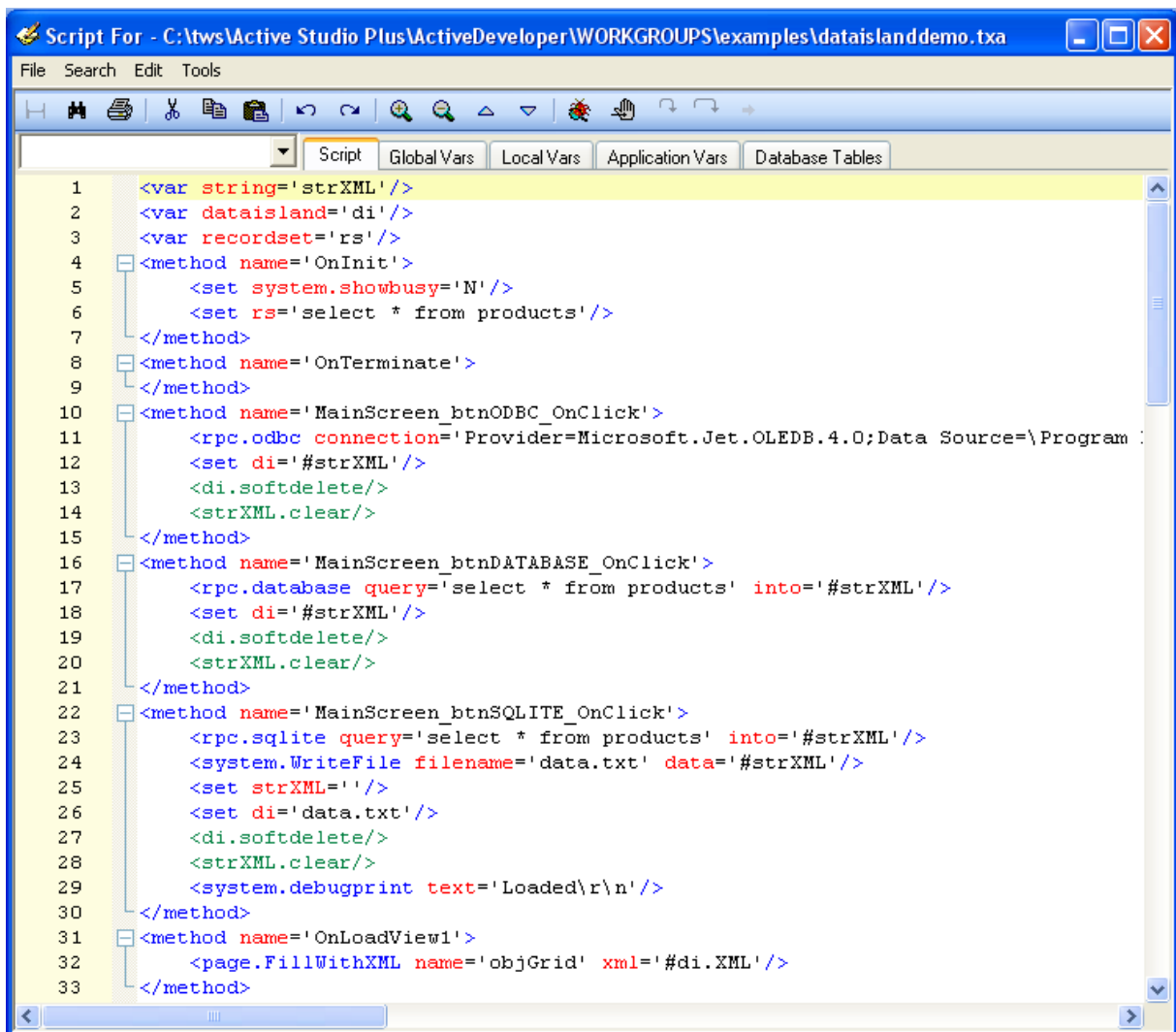
```
<comms.open port='0' baudrate='9600' parity='NONE' databits='8' stopbits='9'
flowcontrol='none' bluetooth='O'/>
  <if> : Si la connexion GPRS échoue
    <condition where='#system.success' is='=' value='N'/>
    <system.hidepopup/>
    <system.msgbox text='network GPRS is unusable or port is unavailable. Err.
#comms.error'/>
    <else> : si on peut se connecter avec le GPRS

  </else>
</if>
```

Avec une connexion GPRS, grâce à la balise <comms>, on peut :

- écrire/lire des données (comms.write/comms.read)
- écrire ligne par ligne (comms.writeLn)
- se déconnecter (comms.close)

Partie Script



```
1 <var string='strXML' />
2 <var dataisland='di' />
3 <var recordset='rs' />
4 <method name='OnInit'>
5   <set system.showbusy='N' />
6   <set rs='select * from products' />
7 </method>
8 <method name='OnTerminate'>
9 </method>
10 <method name='MainScreen_btnODBC_OnClick'>
11   <rpc.odbc connection='Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;Data Source=\Program :
12   <set di='#strXML' />
13   <di.softdelete />
14   <strXML.clear />
15 </method>
16 <method name='MainScreen_btnDATABASE_OnClick'>
17   <rpc.database query='select * from products' into='#strXML' />
18   <set di='#strXML' />
19   <di.softdelete />
20   <strXML.clear />
21 </method>
22 <method name='MainScreen_btnSQLITE_OnClick'>
23   <rpc.sqlite query='select * from products' into='#strXML' />
24   <system.writeFile filename='data.txt' data='#strXML' />
25   <set strXML='' />
26   <set di='data.txt' />
27   <di.softdelete />
28   <strXML.clear />
29   <system.debugprint text='Loaded\r\n' />
30 </method>
31 <method name='OnLoadView1'>
32   <page.FillWithXML name='objGrid' xml='#di.XML' />
33 </method>
```

1) Présentation




















Lancer en cliquant sur

Le script correspond à la partie code du logiciel. Il est composé de fonction ainsi que de variable. Le script permet d'utiliser diverse balise pour exécuter une action. On affiche la liste des balises présentes pouvant être utilisée grâce à « < ». Une fois la balise choisie, on appuie sur entrée puis deux fois sur espace pour afficher la balise avec ses prototypes de fonction. Dans la fenêtre de script il y a 5 onglets (le script, les variables globales, les variables locales à l'application, les variables déclarées par le logiciel et les tables présentes dans la base de données de l'application

2) Barre d'outil du script

Vous trouverez ci-dessus la description de tous les outils présents dans la barre d'outils de la fenêtre du script



-  : Enregistre et sauvegarde le script
-  : Lance une fenêtre de recherche de mot
-  : Imprime le script
-  : Coupe la zone sélectionnée
-  : Copie la zone sélectionnée
-  : Colle la zone précédemment copier ou couper à l'endroit ou il y a le curseur
-  : Permet de revenir en arrière
-  : Permet de retourner en avant
-  : Zoom sur le texte
-  : Dé zoom sur le texte
-  : Permet l'affichage uniquement de la première ligne de chaque méthodes
-  : Permet l'affichage des méthodes au complet
-  : Lance le débogueur
-  :
-  : Va à la prochaine instruction
-  : Exécute pas à pas
-  : exécuter

3) Les variables

Une variable peut être locale ou globale. Si la variable est déclarée dans la fonction, seul celle-ci pourra utiliser la variable. Si variable est déclarée hors de toutes fonctions, la variable sera globale. N'importe qu'elle fonction puisse l'utiliser.

Déclaration : `<var integer ='test' />`

Une variable peut être de type integer (entier), string (chaîne de caractère), dataisland (base de données), long (entier de grande taille), double (entier avec une virgule), XML, recordset.

4) Les fonctions

Essentiel de tout script, elle indique ce que fait l'application lorsqu'elle reçoit un évènement sur un élément.

a) *Déclaration*

`<method name='test'>` : début de la fonction test

`</method>` : fin de la fonction

Une fonction peut avoir des paramètres en entrée

`<method name='test' integer='rowid' integer='row' integer='col'>`

Ces paramètres sont définis par certains éléments.

b) *Les conditions*

Certaines parties de la fonction peuvent s'exécuter uniquement si une condition est vérifiée
Pour définir cela on utilise une balise `<if>` (si) suivie d'une balise `<condition>`.

C'est dans cette dernière que l'on écrit ce que l'on cherche à vérifier.

`<condition where='#nomVariable' is='=' value='#test' />`:

On compare la valeur de la variable `nomVariable` avec la valeur de la variable `test` et on regarde si ces deux valeurs sont égales. On rajoute le paramètre `bool =` et/ou si l'on veut tester plusieurs condition à la fois cela donne par exemple :

`<condition where='#nomVariable' is='=' value='#test' bool='AND' where='# nomVariable' is='=' value='#test2' />`:

La condition est vraie ici si les deux comparaisons sont vraies.

Schéma de condition

`<if>`

`<condition ...>`

si la condition est vraie

...

`</if>`

c) *Les boucles*

Comme pour les conditions, on peut exécuter plusieurs fois une partie de la méthode.

Si l'on connaît le nombre de boucle que l'on va faire, on utilisera la balise `<for>` (pour) qui se déclare de la forme : `<for n='1' to='10' step='2'>` : La boucle commence à 1 pour aller à 10 et à chaque tour, n augmente de 2.

Si l'on ne connaît pas le nombre de boucle à l'avance, on utilisera la boucle `<while>` (tant que) qui se déclare de la forme :

`<while >`

`<condition where='# nomVariable' is='=' value=''/>` : boucle tant que la condition est fausses

`</while>`

Pour qu'il y a une boucle il faut que la partie à boucler soit entre les balises `for` ou `while`.

5) La gestion des évènements

On peut différencier le click du double click par exemple grâce à la gestion des évènements.

Il existe plusieurs types d'évènements :

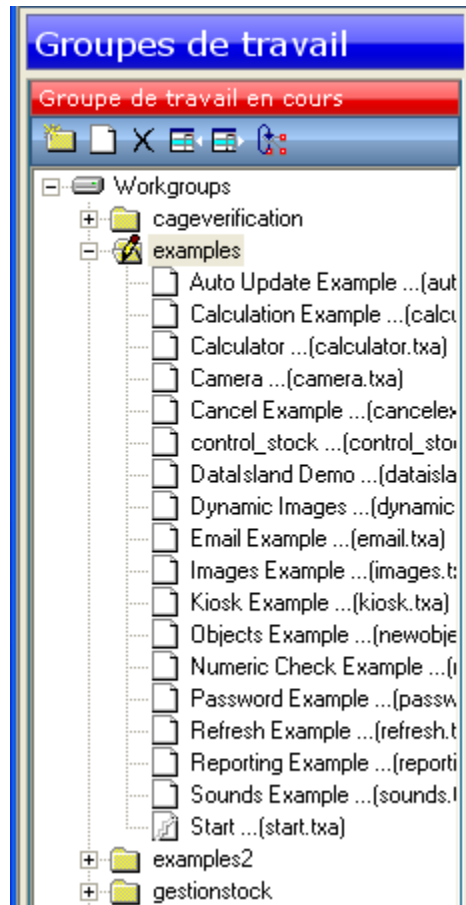
- le clic (onClick)
- le double Clic (onDbClick)
- Lorsque la souris passe dessus (onFocus)
- Lorsque la souris sort de l'élément (onLostFocus)
- Lorsque l'on tape dans un texte d'entrée (onChange)
- Lorsque l'on tape sur la touche entrée (onEnter)
- Lorsque la taille maximal du texte d'entrée est atteinte (onMaxLenth)
- Avant une modification (onBeforeUpdate)
- Après une modification (onAfterUpdate)

Chaque élément dispose de quelques évènements qui peuvent être différents des autres types d'éléments. Pour que l'objet puisse réagir dès qu'il reçoit un type d'évènement précis, il faut assigner, une méthode du script, dans la partie script et l'évènement choisit. Il exécutera cette méthode dès qu'il recevra l'évènement.

Pour vous aider vous avez aussi la documentation partie développeur qui recense toutes les méthode déjà présente dans le logiciel dont vous pourriez avoir besoin.

Partie Technique

Les groupes de travail





1) Définition

Un groupe de travail est un dossier qui contient une ou plusieurs applications. Ces applications ont en commun leurs variables globales

2) Opération sur les groupes de travail


Pour sélectionner un groupe de travail, aller dans la rubrique « Groupe de travail » puis sélectionner en un


Pour pouvoir créer un nouveau groupe de travail, dans la rubrique « Groupe de travail », cliquer sur le bouton nouveau groupe de travail . Entrer le nom du groupe puis cliquer sur OK.


Ajouter une nouvelle application au groupe de travail est simple, une fois le groupe de travail sélectionné, cliquer sur le bouton nouvelle application . Entrer le nom de votre application.



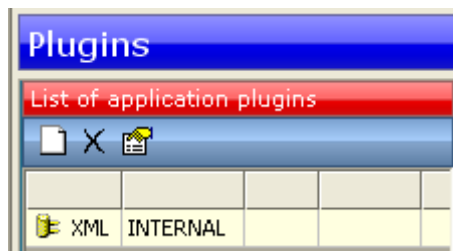
Cliquer sur le bouton « OK ».

Supprimer une application devient facile grâce au bouton , cliquer dessus une fois votre application choisie et celle-ci sera supprimée du groupe de travail.

Vous pouvez associer ou désassocier une application à un groupe de travail grâce aux boutons .

Le dernier bouton  sert à redémarrer l'application.

Plug in



Le logiciel Active Studio permet l'ajout de plug in



Crée un nouveau plug in










Supprime un plug in



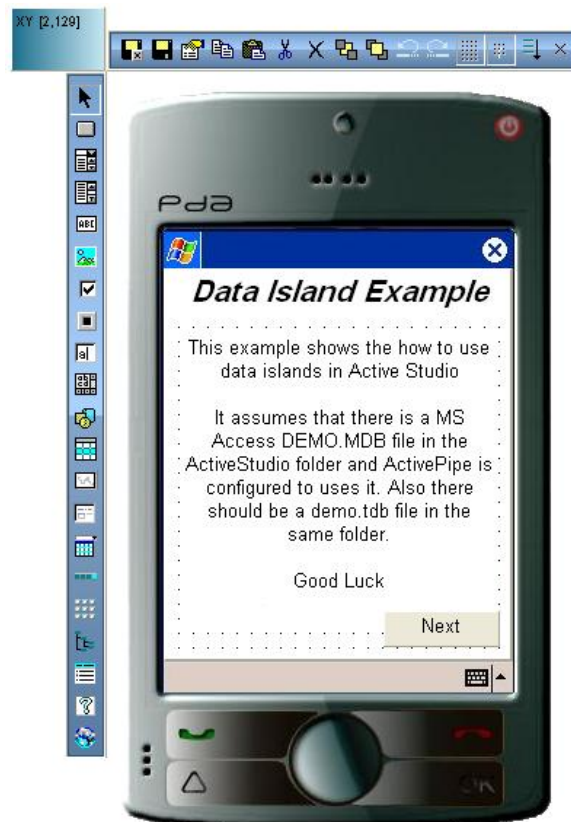
Affiche les propriétés du plug in

Utilisation des écrans



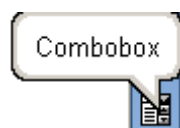
-  : Crée un nouvel écran
-  : Supprime l'écran sélectionné
-  : Affiche les propriétés de l'écran sélectionné
-  : Entre dans l'éditeur de page
-  : Détail de l'application
-  : Copier l'écran sélectionné
-  : Editer les variables de l'application

1) Les objets graphiques



Tous les objets graphiques disposent d'un ensemble de règles communes :

- Chacun peut être placé et redimensionner grâce à la souris
- L'apparence et la couleur de chaque objet peuvent être modifiés
- On peut associer une méthode a chaque événement de l'objet
- N'importe quel objet peut servir pour la navigation d'une page à une autre
- Chaque objet dispose d'une partie commentaire
- Un objet a toujours un nom qui le différencie des autres
- Un objet peut être affiché ou non
- On peut définir une source de la base pour n'importe quel objet
- On peut définir la valeur par défaut



La liste déroulante :

- On peut formater l'affichage de la sortie (exemple tout en majuscule)
- Les données de la liste sont soit extrait d'une base de données
- On peut aussi rentrer les informations de la liste directement à la main



Button

Le bouton :

- Dispose d'un label en plus du nom (ce qui est affiché sur le bouton). Le style et l'affichage peuvent aussi être modifiés on peut par exemple changer la police, la taille,...
- Il a également dans la partie contrôle option une commande qui permet lorsque l'on clique sur le bouton, d'exécuter la dite commande sans avoir appelé une méthode du script.
- La partie Keycode permet de simuler l'appui sur des touches de contrôle comme « F12 »
- On peut verrouiller le bouton de manière à ce qu'on ne puisse pas cliquer dessus



Listbox

La liste déroulée :

- Les données peuvent être remplies de la même manière que la liste déroulante
- A la différence d'une liste déroulante, on voit déjà ici plusieurs éléments de la liste sans rien faire



Label

Étiquette :

- Comme pour le bouton, le style et l'affichage du texte peuvent être modifiés



Image

Image :

- Si l'image dépasse la zone qui lui est associée, on peut la redimensionner en activant l'option Stretch
- Comme pour le bouton, l'image dispose des commandes ainsi que des KeyCode



Checkbox

Case à cocher :

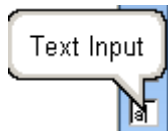
- Permet de choisir un élément ou non
- On peut définir la valeur par défaut de la case



Radio Button

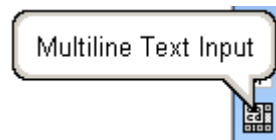
Bouton radio :

- Ce genre de bouton permet la sélection d'un bouton et d'un seul
- Pour que plusieurs boutons radios communiquent entre eux, ils doivent être dans le même groupe (partie Contrôle Option)



Zone de texte :

- On peut écrire et taper du texte dans ces zones là
- La valeur de cette zone peut être une variable du script (#id par exemple)
- On peut appliquer un masque de saisie grâce à mask partie contrôle option
- Le texte tapé peut être masqué par des astérisques.



Zone de texte multi ligne :

- comme pour la zone de texte à la différence qu'il peut y avoir plusieurs lignes de texte ici



Masque :

- Le masque permet de découper la pièce suivant une forme particulière
- Il peut découper l'image en avec un carré, ellipse, rond, fenêtre, ligne verticale et horizontale



Grille :

- Si l'on ne veut pas tout afficher, on choisit dans column header le nom des colonnes que l'on souhaite afficher. Ex : idProduit, designation, stock
- Chaque colonne correspond à une colonne de la base
- Chaque ligne correspond à une donnée de la table
- Voici un script permettant d'accéder à, lorsque l'on clique sur une cellule, à afficher son contenu :

Enregistre la cellule que l'on a cliquée :

```
<method name='listeProduit_objGrid0_OnClick' integer='rowid' integer='row'
integer='col'>
  <set rowid2='#rowid'/>
  <set row2='#row'/>
  <set col2='#col'/>
</method>
```

Permet d'associer la cellule et son contenu :

```
<method name='Locations_objGrid0_OnClick'>
  <var string='strSQL'/>
  <if>
```

```

        <condition where='#row2' is='=' value='0'/>
        <set row='1'/>
    </if>
    <objGrid0.getat row='#row2' col='1' into='#idProduit'/>
    <set numProduit='#idProduit'/>
    <database.lookup field='designation' from='produit' where='idProduit=#idProduit'
into='#designation'/>
    <database.lookup field='stock' from='produit' where='idProduit=#idProduit'
into='#stock'/>
    <set application.Location='#numProduit'/>
    <page.navigate to='detailProduit'/>
</method>

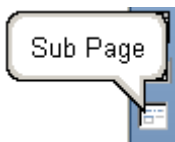
```



Signature

Signature :

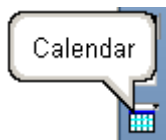
- Correspond à une image qui est automatiquement redimensionnée
- Ne dispose pas de commande ou de KeyCode à la différence de l'image



Sub Page

: Sous page

- Permet d'insérer une page dans une autre



Calendar

Calendrier :

- Enregistre la date actuelle
- Permet de choisir une date à partir d'un calendrier qui s'affiche mois par mois
- On peut saisir directement une date dans le champ



Progress

Barre de progression

- Permet l'affichage en temps réelle du temps des étapes qu'il reste à parcourir



Keyboard

Clavier Qwerty :

- On peut afficher toutes les touches d'un clavier traditionnel



Tree Control

Arbre :

- Permet d'afficher un arbre semblable au mode explorer dans Windows

- L'arbre est très simple a crée



Sélecteur :

- Permet d'exécuter du langage XML et de l'exécuter directement



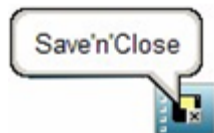
- Permet d'utiliser les fonctions des plug in



Parcourir :

- A partir d'un chemin donné, permet de parcourir les dossiers disponibles

2) Barre d'outils de l'écran



Sort de l'application sans l'avoir sauvegarder



Sauvegarde toutes informations relatives à l'application



Affiche les différentes propriétés de la page



Copie les éléments sélectionnés



Colle les éléments sélectionnés



Coupe les éléments sélectionnés



Supprime les objets sélectionnés



Copie l'objet derrière les autres



Copie l'objet devant les autres



Retourne à l'état précédent



Avance à l'état suivant



Affiche ou cache la grille qui aide à placer les éléments



: Aligne les objets sur la grille



Appelle une fonction qui permet de modifier l'ordre dans lequel les objets sont indexés.



Ferme l'éditeur d'écran

Partie Image



1) Importer une image

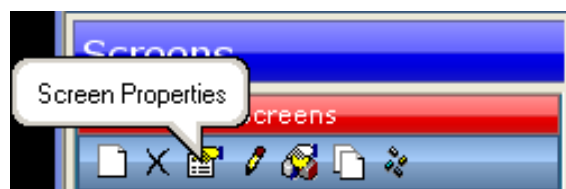
- Aller dans la rubrique image
- Cliquer sur l'icône « New »
- Cliquer sur « Import »
- Choisissez votre image (format gif, jpeg ou bmp uniquement)
- Cliquer sur « Ouvrir »
- Cliquer sur « Add »

Votre image est désormais accessible dans votre espace de travail

2) Ajouter une image

a) Ajouter une image en fond d'écran

Aller dans la partie écran, sélectionner en un, cliquer sur le bouton « Screen Properties »



Dans backgroundImage sélectionner l'image que vous voulez mettre en fond d'écran puis cliquer sur OK.

b) Ajouter une image dans l'écran du terminal.

Lorsque vous éditez votre écran,

- ajouter une zone image (icône Image)
- Dans image ID indiquer l'image que vous souhaitez utiliser parmi les images ajoutées
- Dans image URL pour ajouter une image grâce à un lien url

Partie Base de donnée

Name	Size	Type	Ind
Transactions	...		
GestionStock	...		
idProduit	4	INTEGER	
designation	30	VARCHAR	
stock	2	INTEGER	
Produit	...		
idProduit	9	VARCHAR	
designation	11	VARCHAR	
stock	5	VARCHAR	
F4	2	VARCHAR	

1) La barre d'outil de base de donnée



Create Data Source Schema

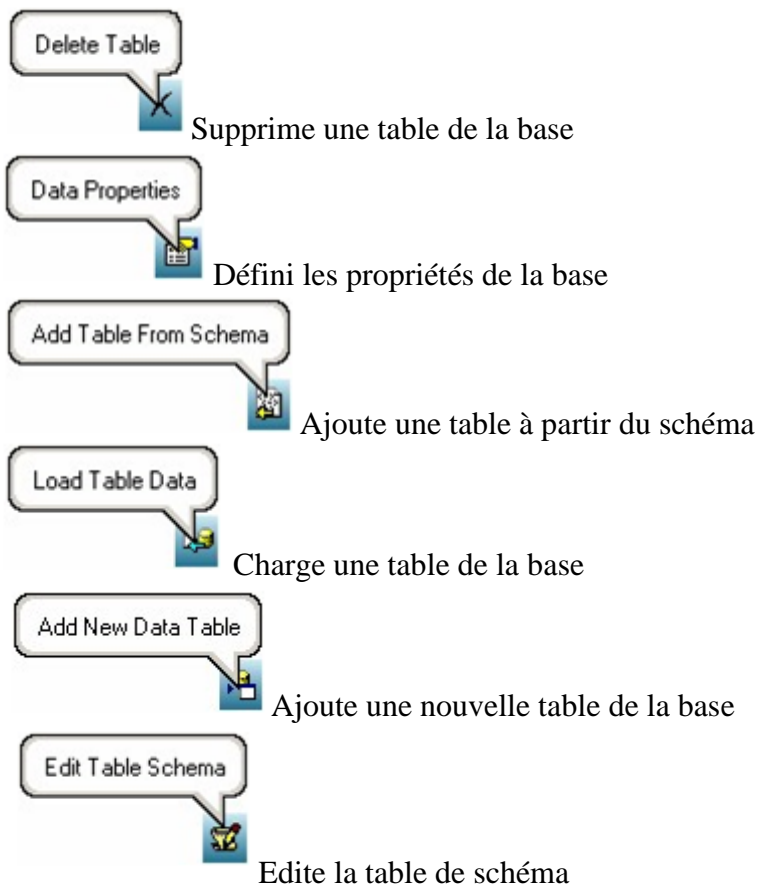


Permet de créer un nouveau schéma, une nouvelle source de donnée

Data Browser



Recherche les informations présentes actuellement dans la base



2) Ajouter une base de données

Pour ajouter une nouvelle base de donnée, il faut que cette dernière soit déjà créée sur le PC

Une fois la base créée sur le pc, pour pouvoir utiliser une base de donnée présente sur le pc il faut tout d'abord importer son architecture c'est-à-dire de quoi est constitué la base de donnée.

- Commencer par cliquer sur crée une nouvelle source de schéma
- Une fois la, cliquer sur suivant puis sur la flèche grise du bas.
- Cliquer sur votre type de base de données

Si la base de données est au format Excel ou CSV

- sélectionner votre fichier puis donner le nom de la base dans schéma name
- Cliquer sur l'une des tables puis sur create

Si votre base de données est une base Access

- Configurer une connexion ODBC avec votre base de données (outils administration du panneau de configuration)
- Une fois la connexion configurée, sélectionner la dans le panneau de gauche est inscrivez le nom de la table dans schéma name.
- Sélectionner une table puis cliquer sur create

3) Utiliser la base de données

a) *La base de donnée est présente sur l'application*

Pour pouvoir interagir avec la base de donnée, il faut créer un bouton avec le nom de la base de donnée que l'on veut utiliser dans Data option ensuite il faut choisir une commande dans contrôle option :

- LOAD : permet de charger une base de données depuis un pc
- SEND : permet d'envoyer une base de données vers un pc
- DELETE : permet de supprimer la ligne sélectionnée dans la donnée de la base de données
- SAVENEW : permet d'enregistrer une nouvelle entrée dans la base de données

Pour pouvoir insérer une nouvelle donnée dans une table, on crée un texte d'entrée pour chaque donnée de la base puis dans chaque texte d'entrée on inscrit dans Data option, Store in data le champ auquel il correspond. Exemple : DATABASE.produit.idproduit, correspond au champ idProduit dans la base de données produit. Ensuite il faut créer un bouton avec la commande SAVENEW comme dit plus haut.

Pour modifier une valeur dans la base de donnée, on doit créer une méthode dans le script

En utilisant la balise `<database.execute ...>` qui permet d'exécuter une requête SQL

Exemple de modification : `<database.execute sql='update produit set stock=#stock-1 where idProduit=#idProduit'/>` (modifie dans la table produit, la valeur du stock, ayant pour id #idProduit, par la valeur #stock-1.

b) *La base de donnée est présente uniquement sur le PC*

Pour pouvoir communiquer avec la base de donnée, il faut tout d'abord lancer Active Pipe et que ce dernier soit bien configuré avec la base de donnée que l'on veut regarder. Il faut après se connecter via un ODBC, définir le chemin où il y a la base de données sur le PC, exécuter une requête SQL et enfin stocker les valeurs dans une variable de type «string» (chaîne de caractères).

Exemple : `<rpc.odbc connection= ' Provider = Microsoft.Jet.OLEDB.4.0 ; Data Source = \ Program Files\Active Studio Plus\gestionStock.mdb;' query="select * from produit " into='#strXML'/>`

On se connecte à la base de donnée gestionStock.mdb qui se trouve dans le chemin \Program Files\Active Studio Plus\gestionStock.mdb on exécute la requête « select * from produit » puis on stocke le résultat dans la variable strXML. Pour pouvoir utiliser ces résultats, on rajoute dans la méthode ces deux lignes après

`<set bdd='#strXML'/>` : on stocke strXML sous forme de base de donnée dans bdd (de type dataisland)

`<page.refresh/>` : on rafraîchit la page

Il faut bien sûr que l'une des grilles est pour la valeur #bdd.

Dans ces requêtes, on peut sélectionner, modifier, ajouter, supprimer des lignes de donnée.