Cours WinDev Numéro 1



Pour ce premier cours, nous allons créer un convertisseur Franc / Euro.



Lancer WinDev 9 en double cliquant sur son icône :

La fenêtre d'accueil apparaît (si ce n'est pas le cas, fermez le projet, quittez puis relancez WinDev) :



Cliquez sur **<u>C</u>réer un projet**.

La fenêtre Assistant vous indique qu'elle va vous aider en fonction de vos choix. On n'en attend pas moins d'elle.

Cliquez sur **Suivant**. Cette fenêtre va vous permettre de saisir le nom de ce nouveau projet et le lieu de stockage physique des éléments constitutifs.



Inscrivez « convertisseur » dans la zone nom, il sera repris automatiquement dans le champ du bas. Continuez en cliquant sur **Suivant**.

Créez un Type de projet **Exécutable** puis **Suivant**.

Travail en	groupe
	Indiquez si vous voulez travailler seul ou à plusieurs sur le projet.
100	Vous pourrez changer les options du travail en groupe à tout moment dans la fenêtre de description du projet (Menu Projet. Description du projet, onglet Groupe).
1	Ie vais travailler seul sur le projet
	○ Nous travaillerons à plusieurs sur le projet
Q	Utiliser le gestionnaire de sources (GDS) Aide du GDS 🍞
	NOTE : Il est possible de modifier les options du travail en groupe et du GDS à tout moment depuis l'onglet 'Groupe' de la fenêtre de description du projet (menu 'Projet Description du projet').
0	<u> </u>

Comme vous travaillez seul pour cet écran, faites un clic sur **suivant**.



Cliquez sur **ne pas utiliser de charte de programmation** et ensuite sur **suivant**.

Charte gr	aphique		Assistant 🔞
Ş	Sélectionnez le thème c votre application.	le gabarit qui sera utilisé comm	e aspect général de
3		🖬 Standard 🛛 🗃 🗃 🖬	
AND		FEW SIM DOOR	
199		Colt Para & United	
		Code Dans Marre	
No		Lösle dapsster	
		Desciption	
		· · · · · · · ·	
		Pix within H1 0.00	
6		Soul de réapponissonmenent 0	
		Stock allere 0	
		Taux de TKK Tva	
4		N'foarmoat (
	1	STO A	
	Thème de l	Gabarit :	
5	10 Activ0	5X	· () ()
	10		and the second second
0	(C Br	écédent <u>S</u> uivant > >>	Annuler 🔀

Prenez le Thème de Gabarit par défaut ou choisissez en un autre. Cliquez sur **Suivant**.



Le choix des langues ne nous intéresse pas pour l'instant. Cliquez sur Suivant.

Analyse u	tilisée par le projet 🛛 🕹 🐼
	Analyse
	Dans WinDev, le terme «Analyse» représente la description des structures des fichiers de données («tables») utilisées dans un projet. Cette description de l' «Analyse» permet ensuite à la totalité des modules de l'AGL de vous assister en permanence, de générer des traitements automatiques et permet une programmation facile et sécurisée des accès aux données. Une même «Analyse» peut être partagée par plusieurs projets.
E	O Créer une Analyse O Déduire et créer une Analyse denuis une Base de Données existente.
Z	(Hyper File, Oracle, SQL Server, MySQL, AS/400, Access, XML, XLS, etc)
M.	 O Utiliser l'Analyse existante ci-dessous : Image: Constant ci-dessous : Im
0	<u> </u>

Choisissez **Ne pas utiliser d'Analyse** puisque pour notre projet nous n'utiliserons pas de fichiers de données.



Continuez en cliquant sur **Suivant** et **Terminer**.

L'assistant va vous poser la dernière question ? Voulez vous créer une fenêtre ? Cliquez **Créer une fenêtre** puis choisissez **Vierge** dans l'onglet **Standard**. Validez par **OK**.



A ce stade nous avons une fenêtre vide dans l'éditeur. Il nous reste à lui donner un nom, une taille et définir quelques comportements.

Placez la souris dans la fenêtre vierge et faites un clic droit. Dans ce menu contextuel, validez **Description**. Vous obtenez la fenêtre à remplir comme ci-dessous :

		Description de la fenêtre	😡 😡
Général	Nom logique :	Départ	
	Description :	Fenêtre principale de l'application]
🔊 IHM	Emplacement :		
Détail	Titre :		
		📔 Français (5)	
Image	Bienvenue dar	ns l'application CONVERTISSEUR	
Z Langue			
Kote Note			
Aide			
Style			
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		(Appliquer 6) (OK 🔗 (Annuler 🔀

Remplissez les divers champs de façons identiques et sélectionnez l'onglet **IHM** (**I**nterface **H**omme-**M**achine).

	Description de la fen	être 🛛 🐼 🔇
Gěnéral	Paramètres : ✓ Visible Ascenseurs automatiques	Affichage en grandes polices : La fenêtre s'affiche à la même taille La fenêtre et les champs s'agrandissent
	Déplacement par le fond Redimensionnable	
Détail	 Mémorise la taille et la position de la fenêtre Adapte la taille en fonction du contenu 	
Image	Assombrit la fenêtre lorsqu'elle devient inaccessible (G.F.I.)	
Langue	Clic droit : <aucun> Curseur : <défaut> </défaut></aucun>	
Kote Note	Menu Ctx. : (Système)	
Aide	Position : Centrée par rapport à l'écran 💌 T	aille : Taille 640x480
Style	X: 5 Y: 5 Largeur n Largeur : 640 Hauteur : 480 Hauteur n	nin.: Initial 🗨 Largeur max.: <défaut> 🗨 min.: Initial 👻 Hauteur max.: <défaut> 👻</défaut></défaut>
0 🔊 🖂	Appliquer	💿 🔼 🔗 🗛 Annuler 🔀

Changez la taille, le fait qu'elle ne sera pas redimensionnable puis validez par **OK**. Remarquez les différences, vous avez maintenant une fenêtre avec un nom, un titre et une taille définie. Il est temps de sauvegarder, Cliquez sur **Fichier** puis **Enregistrer**.

Enregistrer so	ıs [Départ]					? 🔀
Enregistrer dans :	Convertisseur		-	00	📂 🖽•	
Mes documents récents Direau	Convertisseur.cpl		112			
Mes documents						
Poste de travail						
	Nom du fichier :	Depart.wdw			~	Enregistrer
Favoris réseau	Туре:	Fenêtres (*.wdw)			~	Annuler

Cliquez sur le bouton **Enregistrer**.

A l'intérieur de cette fenêtre, placez 4 objets : 3 "**champs de saisie**" et un bouton (faites un glisser/déposer ou drag & drop des champs dans la fenêtre « Bienvenue dans le méga convertisseur »).

M	WinDev 10	0 Editeur o	le fenêtr	res - Co	nvert	isseur	- [Dé
C	Fichier Edi	tion Projet	Atelier (GDS Ins	ertion	Fenêtr	es C
THURL	📄 - 🔯	200		00		Ĭ	<u>}</u> <
	🕭 🖪	🗿 Abc 🛄				T I	
100	We Pi			an CON	//////////////////////////////////////	ice ci in	
Contraction of the second	we bienver	iue uans i a	присан	OTICON	A CICL	SSEOR	1
(I I I I I I I I I I I I I I I I I I I							
and the second							
3	1						

Le premier champ se nommera **franc** et aura comme libellé "Zone francs :". Cliquez 2 fois dessus pour en modifier les caractéristiques :

	Descrip	tion d'un champ de sais	sie	😡 🔞
Général	Nom : Francs]
	Libellé :	Hereinsteile Statistick		
IHM 💿		🗊 👔 Français (5)		
🥑 Détail	&Zone francs			
Liaison	Туре:		-	
	🔘 Texte	Numérique	🔘 Date	
Contenu	Texte multi-lignes	🔘 Monétaire	🔘 Heure	
	🔘 Mot de passe	🔘 Monétaire + Euro	🔘 Durée	
K Note	Masque de saisie : 999 9	99,99		Déroulez la combo ou saisissez un masque
Aide	Texte avec mise en for	me (R.T.F.)		
Style				
🔞 😒 🖂			ОК 🔗	Annuler 🔀

Le second se nommera taux et aura comme libellé "Taux de change :".

Le troisième se nommera **convertir** et aura comme libellé "Résultat de la conversion :". Le bouton (sans cliquer sur la petite flèche vers le bas placée juste en dessous) enfin se nommera **calcule** et aura comme libellé "calcule".

Voici à quoi doit ressembler votre fenêtre (avec en surimpression le nom des champs) :

🐜 Bienvenue dans le méga convertis	seur
Zone francs : 999 999,99	Taux de change : 999 999,99
	Résultat de la conversion : 999 999,99
calc	ule

Il nous reste à mettre le code correspondant dans le bouton "calcule". Pour cela, faites un clic droit dessus et choisissez "**Code**".

Initialisation de Calcule	
Clic sur Calcule * convertir=Francs/Taux	

Entrez la séquence comme indiqué ci-dessus puis fermez la fenêtre de l'éditeur de code : cliquez sur l'icône de fermeture en haut à droite de l'écran (croix du bas).



Il est temps d'enregistrer notre projet par le menu **Fichier / Enregistrer tout**.

Une fois l'enregistrement achevé, nous allons tester le projet, pour cela cliquez sur **Lancer le test du projet**.

Fenêtre	?
- 00	100% 💌
1	Lancer le test du projet

WinDev vous demande de définir la première fenêtre de notre méga projet, choisissez "**depart**" dans la combo et **validez**.

Vous avez maintenant devant vous notre super convertisseur. Mais avouez qu'il est franchement moche :

- trop grand ;
- couleurs tristes ;
- et même des comportements par défaut peu pratiques.

Lesquels ?

C'est simple : Essayez de saisir le taux de conversion de l'euro 6,55957 !

Comme vous le voyez, le champ ne prend que 2 chiffres après la virgule ! De plus vous allez être obligé de le saisir à chaque fois !!! Ah, c'est beau l'informatique !!!

Nous allons remédier à tous ces petits détails :

Pour la taille de la fenêtre, placez votre souris sur l'angle inférieur droit de la fenêtre "depart" :



Une fois que le curseur change d'aspect, tenez appuyé le bouton gauche de la souris et remontez vers l'angle supérieur gauche. Relâchez la souris quand la taille souhaitée sera atteinte.

La couleur de fond n'est pas très gaie. Clic droit n'importe où dans la fenêtre : **Description**, puis onglet **Style** et Combo "**Gabarit en cours**". Prenez Orange. Validez 2 fois par **Ok**.

Ce n'est pas plus beau ainsi ? Quoi, bof ?! De toute façon maintenant vous savez faire, alors prenez la couleur qui vous plait le plus !

Changeons le comportement du bouton "taux", faites un clic droit dessus, **Description**. Vérifiez que le type soit **Numérique**. Maintenant dans la zone Masque de saisie , frappez **9,99999**. Appliquez les modifications puis cliquez sur le bouton **Editer le code** (en bas à gauche).

Insérer le code : **MoiMême=6.55957** dans la zone "Initialisation de **taux**". Ainsi à chaque démarrage du convertisseur la zone de saisie sera remplie. Notez que nous aurions pu écrire : taux=6.55957. MoiMême désigne l'objet dans lequel on se trouve.

MoiMême=6.55957

Refermez la fenêtre en cliquant sur la croix du bas (en haut à droite).

Relancer le test de l'application en cliquant sur 👼 et utilisez votre super convertisseur.

C'est y pas beau ?

Exercice applicatif.

Créez une application « EXO1 » contenant :

- une fenêtre
- 2 champs textes
- 1 champ numérique
- 1 bouton

Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton, les champs textes se remplissent avec votre nom dans le premier champ, votre prénom dans le deuxième champ texte et votre année de naissance dans le champ numérique que vous aurez pré-programmés.

Vous avez toute liberté au niveau de l'ergonomie, du nommage des champs, de la fenêtre, du bouton. Je vous rappelle que tout le code doit être contenu dans le bouton.