



AJUI Button Lab

1	Présentation	4
2	Les modèles	5
2.1	Aperçu.....	5
2.2	Stockage	6
2.3	Gestion des modèles	7
2.3.1	Nouveau modèle	7
2.3.2	Dupliquer un modèle	7
2.3.3	Renommer un modèle	9
2.3.4	Sauvegarder un modèle	9
2.3.5	Supprimer un modèle	9
2.3.6	Recharger un modèle	10
2.3.7	Supprimer les exceptions	10
2.3.8	Protéger un modèle	10

Version Control	Date	Commentaire (Changement)	Auteur
1.2	27.11.2019	Première version de la documentation	Maurice Inzirillo et Gary Criblez

1 Présentation

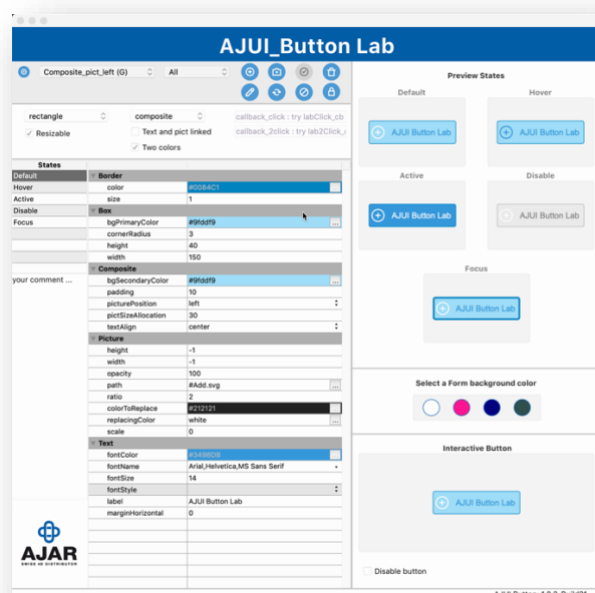
Le composant "AJUI_Button" est livré avec l'application "AJUI_ButtonLab".

Cette application de productivité, fournie avec son code source sur Github, est destinée à devenir votre laboratoire créatif et de test pour la mise en oeuvre du composant "AJUI_Button".

AJUI_ButtonLab a pour but de faciliter l'intégration du composant "AJUI_Button" dans votre application. Ces trois principaux avantages sont :

1. Il raccourcit le temps de développement nécessaire pour définir vos boutons.
2. Il permet un rendu visuel dynamique de vos boutons pour chaque état.
3. Il offre une gestion simple et rapide de vos différents modèles qui pourront être importés dans vos applications utilisant le composant "AJUI_Button".

Le Lab vous propose une interface graphique qui expose tous les états et toutes les propriétés avec un affichage dynamique du résultat.



Une fois que vous aurez obtenu la représentation graphique espérée de votre bouton dans les différents états, il ne vous restera plus qu'à le sauvegarder sous forme de modèle.

Le Lab vous permettra de créer autant de modèles que vous le désirez. Il est fourni avec un nombre de modèles de base assez important et couvrant un large spectre de type de boutons. Vous pourrez dupliquer ceux-ci pour les décliner et ainsi servir de base à vos propres modèles.

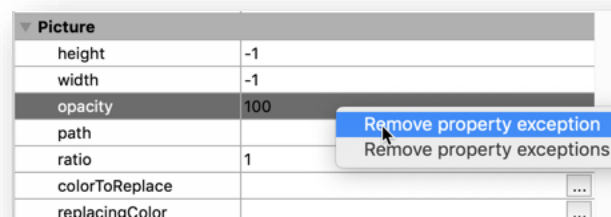
L'application vous met également à disposition plusieurs formulaires HDI (How Do I) vous présentant les différentes fonctionnalités du composant AJUI Button.

2 Les modèles

Un modèle représente une instance d'AJUI Button. Le Lab permet d'accéder aux différentes propriétés de cette instance et de modifier leurs valeurs. Le composant utilise un système d'exception afin de définir la représentation graphique d'un bouton pour chacun de ses états comme indiqué dans le manuel utilisateur de celui-ci.

Pour pouvoir manipuler ces exceptions, le Lab offre une listbox dynamique contenant les valeurs des propriétés propres à l'état sélectionné. L'utilisateur peut interagir avec la listbox afin de modifier ces valeurs comme il le ferait avec la fenêtre de la liste des propriétés de l'éditeur de formulaire de 4D.

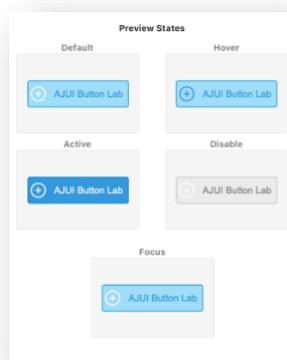
Toutes les exceptions générées peuvent être retirées grâce un menu accessible par un clic droit sur une ligne de propriété de cette listbox.



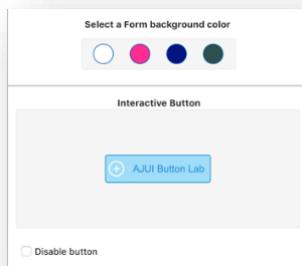
Certaines propriétés sont associées à des boutons alternatifs permettant notamment d'ouvrir la palette de couleur ou encore pour sélectionner un chemin de fichier pour les images par exemple.

2.1 Aperçu

Le Lab offre une zone d'aperçu permettant de mieux visualiser le résultat graphique du modèle de bouton actuellement sélectionné. La partie supérieure affiche chaque état du bouton séparément.



Le bouton inférieur représente le bouton sous sa forme interactive tel qu'il apparaîtra dans votre application pour l'ensemble des états.



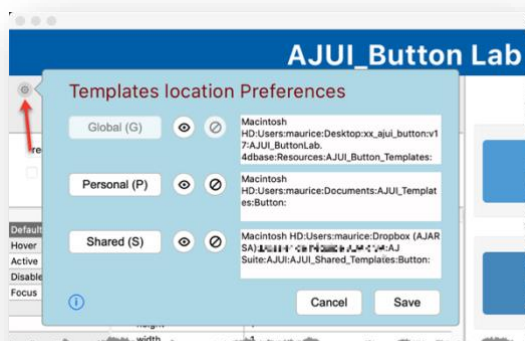
Au-dessus du bouton interactif, des boutons de couleurs vous permettront d'appliquer une couleur de fond de formulaire, différente. Le bouton de droite affichera un Tip vous indiquant le raccourci à utiliser (en fonction de l'OS) afin de pouvoir choisir une autre couleur de votre choix.

2.2 Stockage

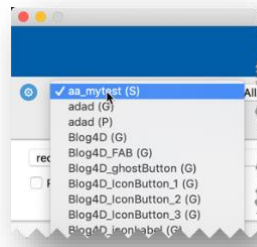
Les modèles de base sont stockés dans le dossier */Resources/AJUI_Button_Templates* dans le dossier de ressources de l'application Lab. Les modèles dans ce dossier sont libellés avec comme suffixe "(G)" dans le menu de sélection des modèles.

Deux autres emplacements de dossier sont à votre disposition vous permettant de stocker vos modèles : le chemin de dossier *Personnel* (P) et le chemin dossier *Partagé* (S) que vous pourrez définir à votre convenance.

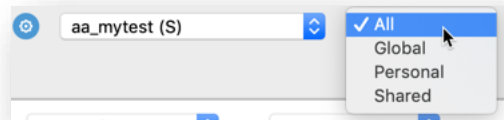
Le Lab gère un fichier de préférence vous permettant de modifier les chemins à ces deux dossiers (le fichier est sauvé dans le dossier de préférence de votre ordinateur).



À chaque lancement du Lab, l'application consultera le fichier de préférence afin de récupérer les différents modèles présents dans les dossiers indiqués dans votre fichier de préférence.

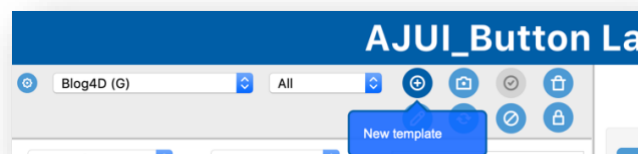


Un filtre est à votre disposition, si vous désirez réduire la liste des modèles à un dossier spécifique.



2.3 Gestion des modèles

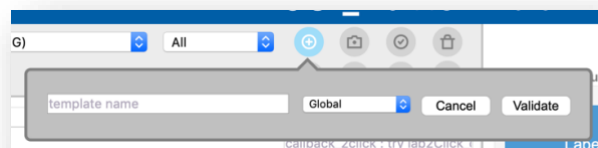
Le Lab propose huit boutons vous permettant de gérer vos modèles. La fonction de chacun de ces boutons est décrite grâce un Tip qui s'affiche lors du survol de la souris sur ceux-ci.



Description de leurs fonctionnalités :

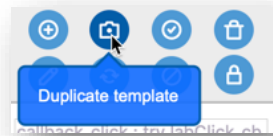
2.3.1 Nouveau modèle

Cette fonctionnalité permet de créer un nouveau modèle. Le modèle créé est automatiquement sauvegardé dans le dossier de préférence sélectionné.



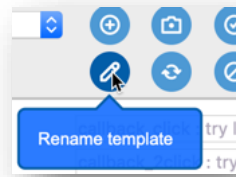
2.3.2 Dupliquer un modèle

Crée une copie du modèle dans le même dossier ou celui-ci se trouve. La copie est suffixée par « _copy ». Si vous dupliquez à nouveau le même modèle d'origine sans avoir renommé la précédente copie, alors cette dernière sera écrasée par le nouveau fichier dupliqué.



2.3.3 Renommer un modèle

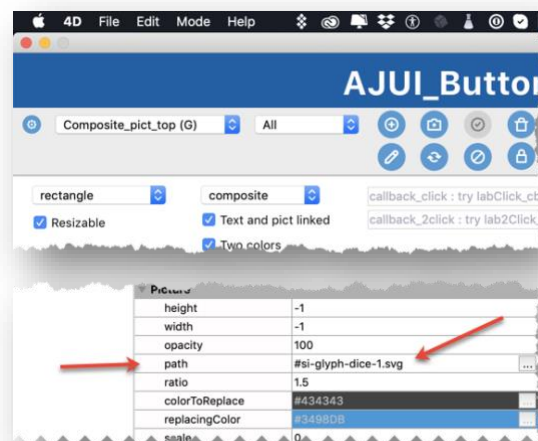
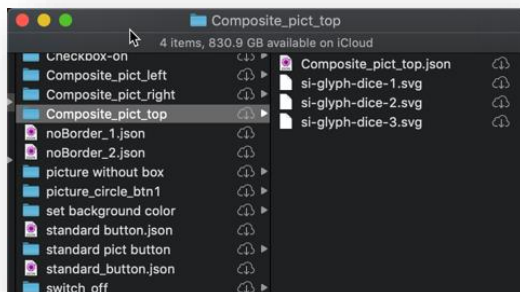
Permet de renommer le modèle et de redéfinir le dossier de destination.



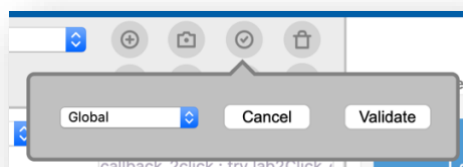
2.3.4 Sauvegarder un modèle

Permet de sauvegarder le modèle dans le dossier sélectionné. Si vous aviez choisi un modèle du dossier Global (G) et que vous le sauvegardez dans votre dossier personnel (P), le modèle dans le dossier Global n'est pas déplacé dans le dossier personnel (P) mais est dupliqué dans ce dernier.

Si un modèle contient un ou des chemins sur des fichiers images, alors le Lab créera un dossier portant le nom du modèle qui contiendra le modèle (fichier json) et la ou les copies des fichiers images. Les chemins de ces fichiers images, dans l'instance du modèle sont automatiquement mis à jour pour pointer sur ces copies à l'aide du placeholder « # » indiquant aux composants que les images se trouvent dans le même dossier que le modèle importé.

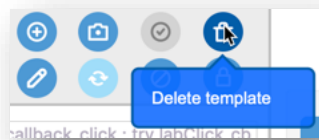


Cette opération a pour but de faciliter la récupération des images et du modèle pour les utiliser ensuite dans votre application en utilisant la fonction d'import du composant.



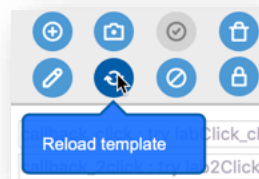
2.3.5 Supprimer un modèle

Cette fonctionnalité supprime le modèle sélectionné.



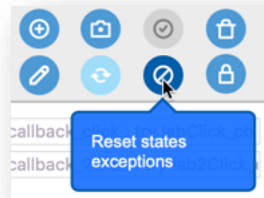
2.3.6 Recharger un modèle

Permet d'effacer des modifications en cours en rechargeant l'instance du modèle dans l'état où elle se trouvait lors de la dernière sauvegarde ou lors de son chargement si aucune sauvegarde n'a été faite entre temps.



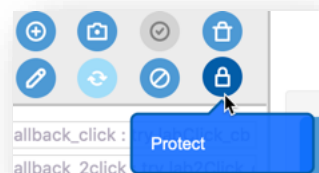
2.3.7 Supprimer les exceptions

Cette fonctionnalité permet de supprimer l'ensemble des exceptions d'un modèle. Cela ne sauvegarde pas le modèle.



2.3.8 Protéger un modèle

Cette fonctionnalité rend inaccessibles les propriétés d'un modèle et donc permet d'éviter qu'elles soient modifiées malencontreusement.



Une bannière est affichée lorsqu'un modèle est protégé.

