

AJUI Floating Label

Manuel d'utilisation

1	<i>Introduction</i>	4
1.1	Qu'est-ce que AJUI Floating Label	4
2	<i>Méthode du composant</i>	4
2.1	AJUI_FloatingLabel_main	4
2.1.1	Les propriétés.....	4
2.1.2	FLabel_obj	5
2.1.3	Les événements.....	5
3	<i>Prise en main</i>	5
4	<i>Conclusion</i>	6

Version Control	Date	Commentaire (Changement)	Auteur
1.0	25.06.2019	Première version	Gary Criblez
1.0	18.07.2019	Ajout description à quelques propriétés	Gabriel Inzirillo
1.1	24.01.2020	Ajout propriété "showOnEmptyField"	

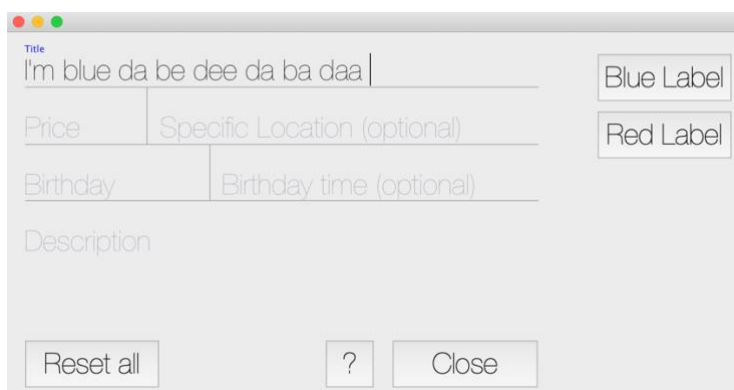
1 Introduction

1.1 Qu'est-ce que AJUI Floating Label

AJUI Floating Label est un composant développé dans la version 17 du langage 4D. Son utilisation est destinée aux développeurs 4D.

L'article de Matt D. Smith sur l'interaction avec les formulaires dans les environnements mobiles est à l'origine de la création de ce composant qui a été adapté à 4D. [Lien sur l'article](#).

Ce composant 4D permet de générer des libellés flottants qui sont associés à vos champs de formulaire. Le but de ces libellés est d'être affiché en fonction de l'objet recevant le focus. *AJUI Floating Label* est accompagné d'une application de test (lab) afin de vous présenter les fonctionnalités du composant.



2 Méthode du composant

2.1 AJUI_FloatingLabel_main

Cette méthode permet de générer un libellé flottant en se basant sur des propriétés contenues dans une variable objet devant être passée en paramètre. La méthode réagira également à quatre types d'événement 4D afin de gérer l'affichage du libellé. Nous allons revenir en détail sur ces différents éléments dans les sous-chapitres suivants.

2.1.1 Les propriétés

L'objet devant être passé en paramètre peut recevoir cinq propriétés.

- **target** (string) : correspond au nom de l'objet de formulaire cible. Par défaut, le libellé flottant utilisera l'objet de formulaire courant s'il est associé à une méthode objet de formulaire.
- **activColor** (string) : Couleur utilisé lorsque le libellé est actif. Par défaut, le libellé flottant prendra la couleur de l'objet formulaire **FLabel_obj**.
- **inactivColor** (string) : Couleur utilisé lorsque le libellé est inactif. Par défaut, le libellé flottant prendra le code couleur 0x00AAAAAA (gris).
- **placeholder** (string) : Texte affiché lorsque le libellé est actif. Par défaut, le libellé flottant prendra le texte exemple associé à la cible (se trouve dans la liste des propriétés de l'objet de formulaire).

- **offset** (longint) : Espace entre la cible et le libellé flottant. L'offset définit la distance entre le haut de l'objet cible et le bas du libellé flottant. L'offset est par défaut à zéro.
- **Position** (string) : Position du label. Doit être "top" ou "left"
- **formEvent** (longint) : Pour simuler un événement. Vous devez passer une des constantes 4D listées ci-dessous.
- **formPath** (string) : Cette propriété est utile si vous assignez une expression à votre variable formulaire via la notation à point et à la variable "Form". Vous pouvez passer un chemin d'attribut. Par exemple : "entity.firstName" ou "myValue". Cela va rechercher dans la variable "Form" si la valeur est trouvée.
- **showOnEmptyField** (boolean) : Permet d'afficher le label même si le contenu de la cible est un champ vide.

2.1.2 FLabel_obj

L'utilisation du composant nécessite la création d'un type d'objet de formulaire variable de type texte devant être nommé : **FLabel_obj**. Il servira de base à la création de libellés flottants par duplication. Le contenu textuel et la couleur sera définis en fonction des propriétés passées en paramètre de la méthode du composant. Vous pouvez changer le style et la police directement sur l'objet de formulaire **FLabel_obj**.

2.1.3 Les événements

La méthode **AJUI_FloatingLabel_main** réagit et fait évoluer le libellé flottant en fonction de quatre types d'événement :

- **On Load** : prépare le libellé flottant.
- **On Getting Focus** : associe la couleur active.
- **On Losing Focus** : associe la couleur inactive.
- **On after Edit** : associe la couleur active uniquement si le champ n'est pas vide.

Il est donc important d'activer ces événements sur les différents champs qui vont faire appel à la méthode.

3 Prise en main

L'utilisation du composant est relativement simple. Il nécessite que vous ajoutiez l'objet de formulaire **FLabel_obj** au formulaire cible. Ensuite, vous devez appeler la méthode **AJUI_FloatingLabel_main** dans les objets de formulaires cibles en n'oubliant pas d'activer les événements dont le composant a besoin. Pour finir, libre à vous d'ajouter les propriétés (voir ci-dessus) ou de laisser appliquer les valeurs par défaut.

```
Form.target:=OBJECT Get name(Object current)
Form.placeholder:=OBJECT Get placeholder(*;Form.target)
Form.activColor:=0x000C13DF
Form.inactivColor:=0x00AAAAAA
AJUI_FloatingLabel_main (Form)
```

4 Conclusion

Le but de ce document était de vous présenter les principes théoriques du composant ainsi que les différentes méthodes à votre disposition pour pouvoir gérer vos libellés flottants.

Si vous désirez une aide pour l'implémentation du composant AJUI Floating Label dans votre application. Vous désirez modifier ou étendre ses fonctionnalités pour un usage spécifique. Vous désirez disposer du code source du composant AJUI Floating Label afin de pérenniser son usage dans votre application avec les futures versions de 4D. N'hésitez pas à nous contacter pour en discuter.