



AJUI Tip Lab

Table des matières

1	Présentation	4
2	Les modèles	5
2.1	Aperçu	6
2.2	Stockage	7
2.3	Gestion des modèles	8
2.3.1	Nouveau modèle	8
2.3.2	Dupliquer un modèle	8
2.3.3	Renommer un modèle	8
2.3.4	Sauvegarder un modèle	9
2.3.5	Supprimer un modèle	9
2.3.6	Recharger un modèle	9
2.3.7	Protéger un modèle	10
2.3.8	Code d'un modèle	10
2.4	Marquage des propriétés modifiées	11

Version Control	Date	Commentaire (Changement)	Auteur
1.5.0	13.12.2019	Première version de la documentation	Maurice Inzirillo et Gary Criblez
1.6.0	17.01.2020	Marquage des propriétés modifiées	Gary Criblez

1 Présentation

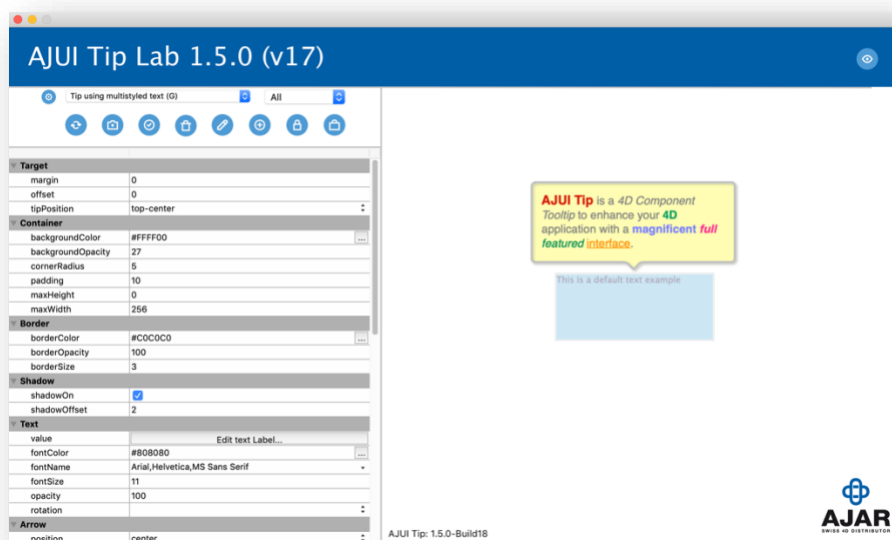
Le composant "AJUI_Tip" est livré avec l'application "AJUI_Tip_Lab".

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 œuvre du composant "AJUI_Tip".

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

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

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



Une fois que vous aurez obtenu la représentation graphique espérée de votre Tip, 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 Tip. Vous pourrez dupliquer ceux-ci pour les décliner et ainsi servir de base à vos propres modèles.

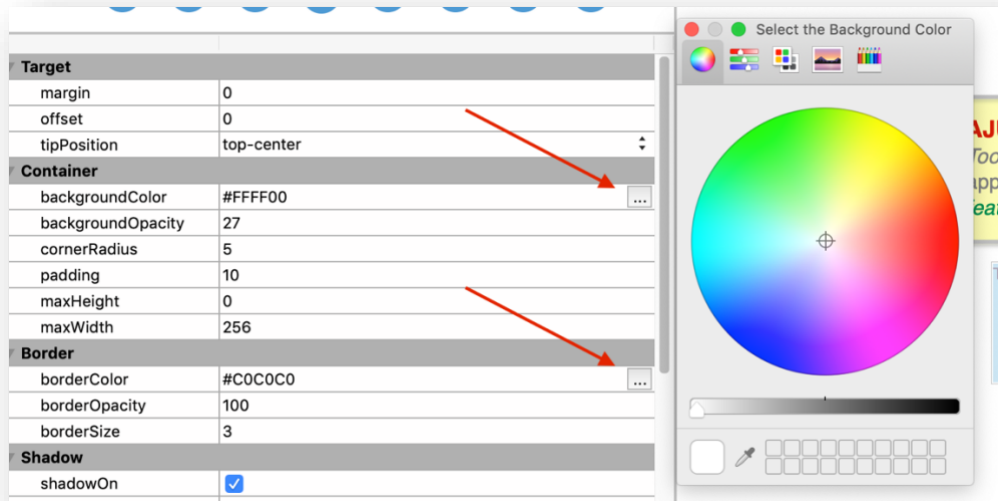
L'application vous met également à disposition des formulaires HDI (How Do I) vous présentant différents contextes d'utilisation de AJUI Tip.

2 Les modèles

Un modèle représente une instance d'AJUI Tip. Le Lab permet d'accéder aux différentes propriétés de cette instance et de modifier leurs valeurs.

Pour pouvoir manipuler ces propriétés, le Lab offre une listbox dynamique contenant les valeurs de ces propriétés. 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.

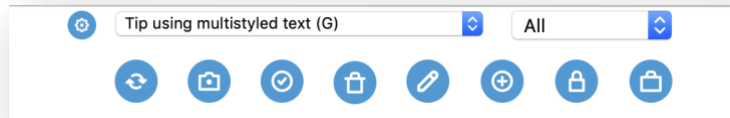
Certaines propriétés sont associées à des boutons alternatifs permettant notamment d'ouvrir la palette de couleur ou encore pour sélectionner un chemin de fichier pour les images par exemple.



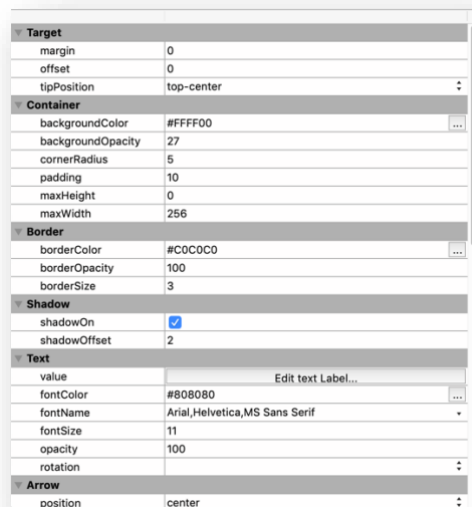
2.1 Aperçu

Le lab est séparé en trois parties distinctes.

La première partie concerne la gestion des modèles, cela concerne notamment le stockage, création, sauvegarde, suppression, etc.



La deuxième partie permet d'éditer les différentes propriétés de vos modèles.



La dernière partie est la zone d'affiche du Tip dynamique.

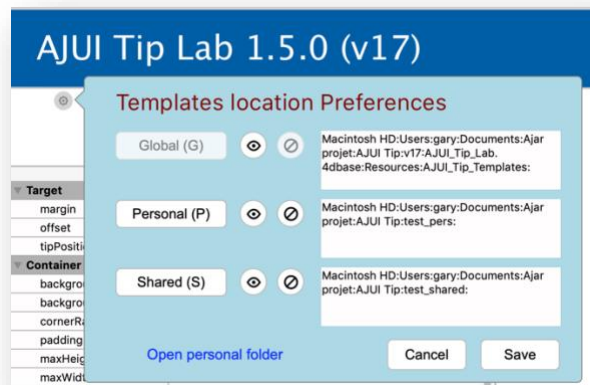


2.2 Stockage

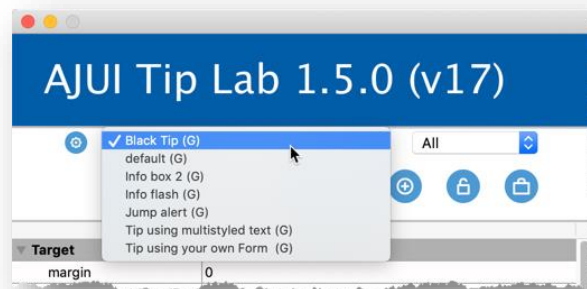
Les modèles de base sont stockés dans le dossier */Resources/AJUI_Tip_Templates* dans le dossier de ressources de l'application Lab. Les modèles dans ce dossier sont libellés avec comme suffixe "(G)" dans le menu de sélection des modèles.

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.

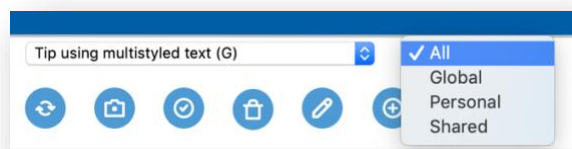
Le Lab gère un fichier de préférence vous permettant de modifier les chemins à ces deux dossiers (le fichier est sauvé dans le dossier de préférence de votre ordinateur).



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.

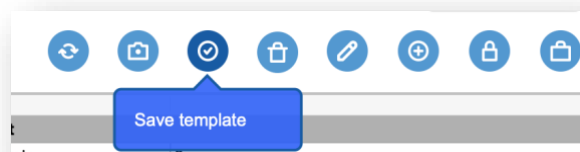


Un filtre est à votre disposition, si vous désirez réduire la liste des modèles à un dossier spécifique.



2.3 Gestion des modèles

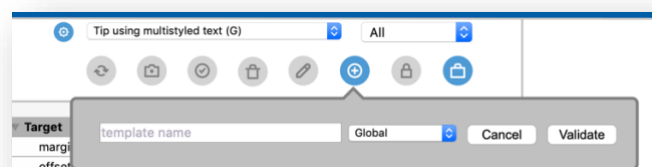
Le Lab propose huit boutons vous permettant de gérer vos modèles. La fonction de chacun de ces boutons est décrite grâce un Tip qui s'affiche lors du survol de la souris sur ceux-ci.



Description de leurs fonctionnalités :

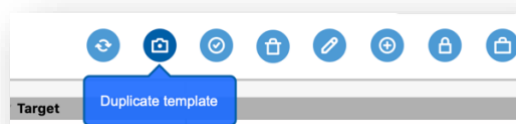
2.3.1 Nouveau modèle

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



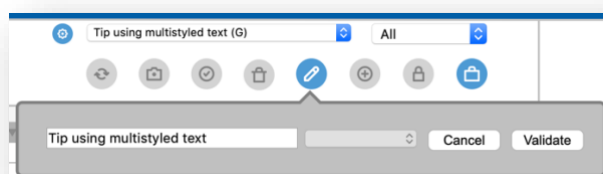
2.3.2 Dupliquer un modèle

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.



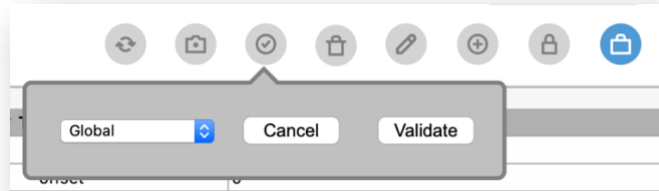
2.3.3 Renommer un modèle

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



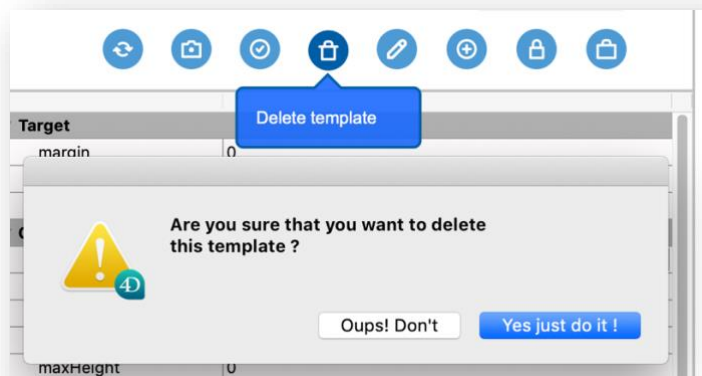
2.3.4 Sauvegarder un modèle

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.



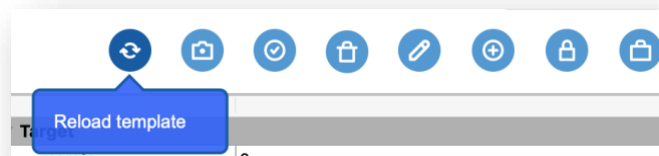
2.3.5 Supprimer un modèle

Cette fonctionnalité supprime le modèle sélectionné.



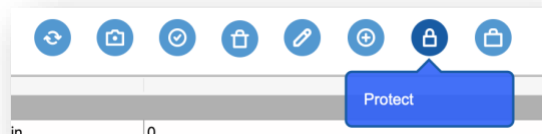
2.3.6 Recharger un modèle

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.

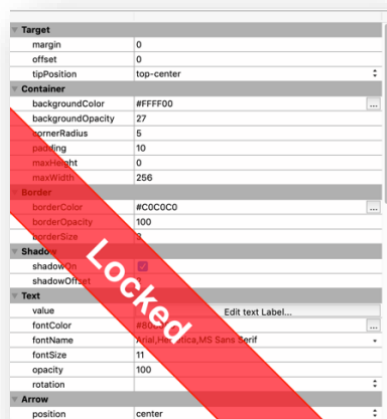


2.3.7 Protéger un modèle

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

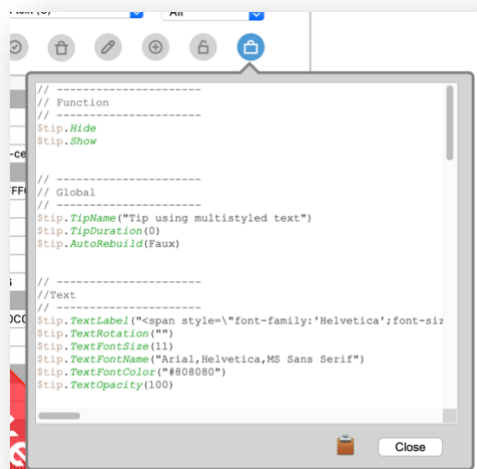


Une bannière est affichée lorsqu'un modèle est protégé.



2.3.8 Code d'un modèle

Cette fonctionnalité affiche sous forme de code les formules de chaque propriété présente dans la listbox avec leurs valeurs passées en paramètre. Ce code peut être copié pour être réutilisé dans vos applications si vous ne souhaitez pas passer par l'importation du modèle. Il sert également d'exemple pour la liste des formules.



2.4 Marquage des propriétés modifiées

La listbox du lab marque en gras, les propriétés dont la valeur actuelle est différente de la valeur par défaut. En maintenant la touche « control » et en faisant un clic gauche sur la propriété, vous pouvez réinitialiser à sa valeur par défaut.

