

---

# ***Introduction***

## **Généralités**

Editeurs terminaux

Développement d'applications

Outils de tests et d'animation

Documentation

Eléments de langage

Modules annexes





## Sommaire détaillé

<b>1. Description des commandes</b>	<b>3</b>
<b>2. Définitions générales</b>	<b>4</b>
<hr/>	
<i>activer une commande de menu</i>	
<i>bouton d'activation</i>	
<i>bouton de sélection</i>	
<i>cliquer</i>	
<i>double cliquer</i>	
<i>effectuer la saisie d'un texte</i>	
<i>RC</i>	
<i>SHIFT</i>	
<b>3. Outils généraux</b>	<b>5</b>
<hr/>	
<i>bandeau icônes des vues graphiques</i>	
<i>barre de menus</i>	
<i>barre de titre</i>	
<i>demande de confirmation</i>	
<i>menu fugitif</i>	
<i>message d'avertissement</i>	
<i>message d'erreur</i>	
<i>sélection multiple dans une vue graphique</i>	
<i>zone choix</i>	
<i>zone liste</i>	
<i>zone radar</i>	
<i>zone texte</i>	

# 1 Description des commandes

Ce document est le manuel de référence de ControlBuild.  
Il contient une description exhaustive des outils et des commandes.

Les actions sont décrites sous le format suivant :

## nom de commande

*Description succincte de la commande*

<b>Procédure :</b>	Séquence complète des actions que doit faire l'utilisateur pour exécuter la commande.
<b>Effet :</b>	Description des effets de la commande : visibles (aspects graphiques) et internes (modification de structures et attributs, fichiers lus ou écrits).
<b>Cas d'erreurs :</b>	Description de l'état initial requis pour que la commande puisse être activée. Description de toutes exceptions ou erreurs rencontrées lors de l'exécution de la commande.
<b>Voir aussi :</b>	Liste de commandes ou de notions ayant un rapport avec la commande décrite.



## 2 Définitions générales

### ***activer une commande de menu***

Action consistant à :

- positionner le curseur dans la zone d'activation d'un menu,
- presser le bouton d'activation sans le relâcher pour faire apparaître le menu,
- déplacer le curseur sur la commande désirée,
- et enfin relâcher le bouton.

### ***bouton d'activation***

Bouton de droite de la souris dédié à l'activation de commandes par l'intermédiaire de menus.

### ***bouton de sélection***

Bouton de gauche de la souris dédié à la désignation d'objets graphiques, de caractères de texte ou d'éléments de liste.

### ***cliquer***

Action consistant à positionner le curseur à l'aide de la souris sur un objet graphique, presser puis relâcher le bouton de sélection.

### ***double cliquer***

Action consistant à positionner le curseur à l'aide de la souris sur un objet graphique, et à cliquer rapidement deux fois de suite.

### ***effectuer la saisie d'un texte***

Quand une fenêtre de saisie de texte apparaît, tapez le texte à l'intérieur et validez par RC.

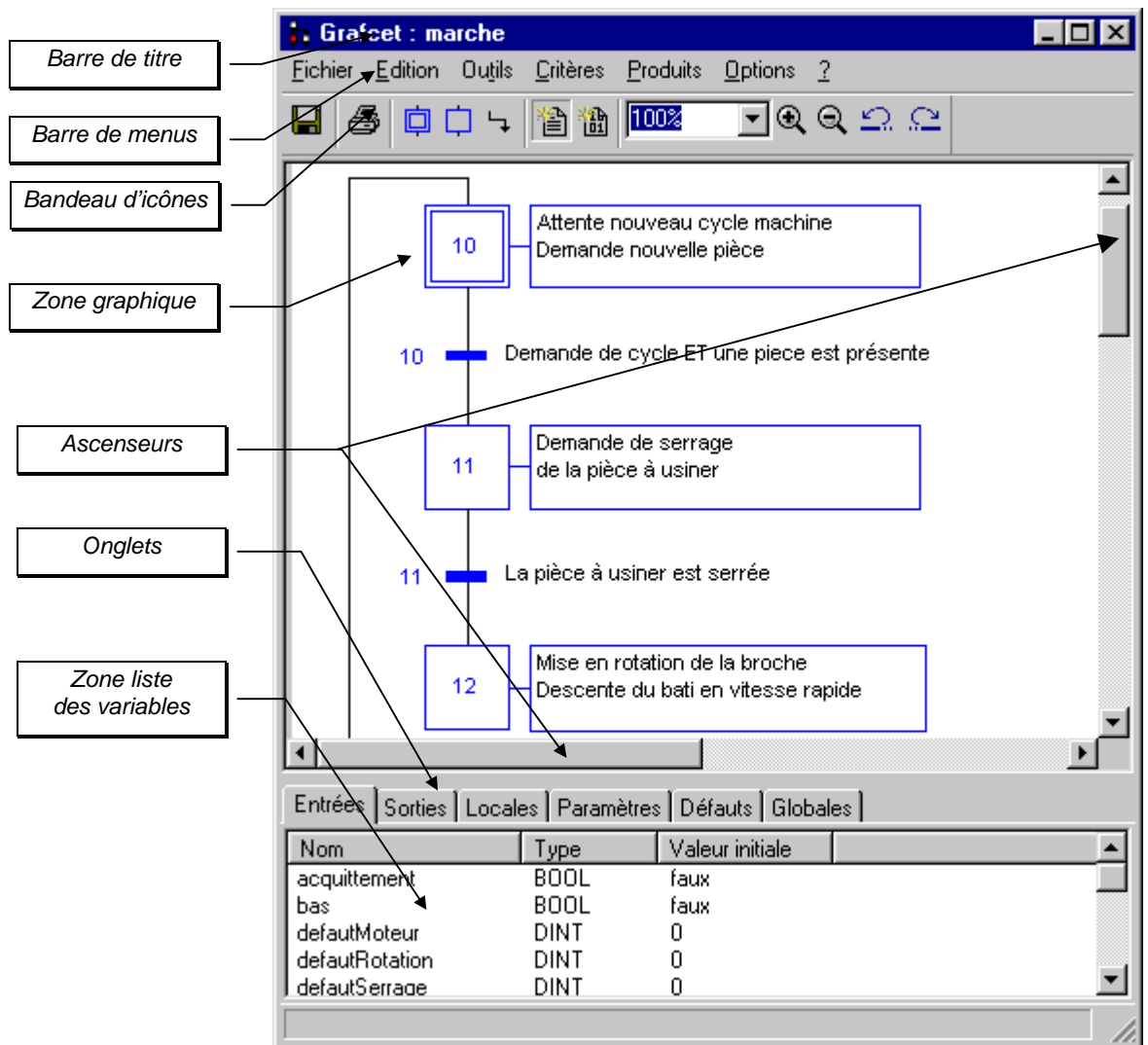
### ***RC***

Touche du clavier servant à la validation de texte. Généralement *Entrée* sur le clavier français.

### ***SHIFT***

Touche du clavier, qui, combinée avec un caractère, sert généralement à saisir des caractères en majuscule (ou des chiffres sans utiliser le pavé numérique) quand on édite des textes en minuscule (saisie rapide).

### 3 Outils généraux



#### **bandeau icônes des vues graphiques**

Le bandeau horizontal d'icônes est situé sous la barre de menu.

Cette zone peut fonctionner selon 2 modes :

- un mode *ajout simple* : un seul clic sur une des icônes signifie que l'on souhaite ajouter un élément. Pendant toute la durée de l'ajout, l'icône sélectionnée est grisée et redevient blanche à la fin de l'ajout.
- un mode *ajout répété* : un double clic sur une des icônes signifie que l'on souhaite ajouter plusieurs éléments de la catégorie représentée par l'icône. Pour terminer l'ajout répété, il faut cliquer à nouveau sur l'icône sélectionnée. Cette icône est noircie pendant toute la durée de l'ajout répété et redevient blanche à la fin de l'ajout.

#### **barre de menus**

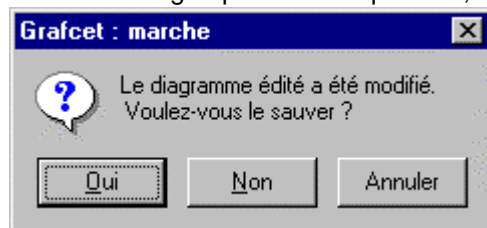
Barre horizontale sous la barre de titre portant les noms des menus.

#### **barre de titre**

Barre horizontale en haut d'une fenêtre contenant son titre.

### **demande de confirmation**

Boîte de dialogue posant une question, en attente d'une réponse oui / non.

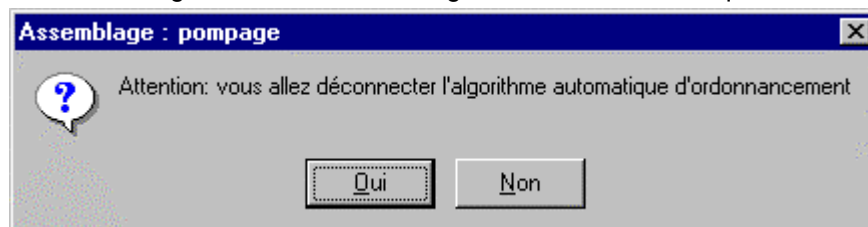


### **menu fugitif**

Menu contextuel associé à une zone d'édition particulière. Ce menu apparaît lorsque vous pressez le bouton d'activation dans cette zone.

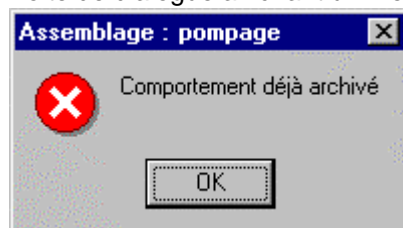
### **message d'avertissement**

Boîte de dialogue affichant un message d'avertissement. Cliquez sur le bouton OK.



### **message d'erreur**

Boîte de dialogue affichant un message d'erreur. Cliquez sur le bouton OK.



### **sélection multiple dans une vue graphique**

La sélection de plusieurs objets est possible dans certaines vues graphiques. Dans ce cas, elle peut s'effectuer de 2 manières :

- en entourant les objets à sélectionner au "lasso" : cliquez sur l'origine de la zone qui va englober les objets, en maintenant le bouton et la touche SHIFT pressé. Déplacez le curseur jusqu'au coin inférieur droit de la zone (un rectangle gris matérialise cette zone englobante) et relâchez le bouton et la touche SHIFT à la position souhaitée. Tous les objets graphiques à l'intérieur de ce rectangle sont alors sélectionnés.
- en sélectionnant un objet en maintenant la touche SHIFT du clavier enfoncée. L'objet sélectionné s'ajoute alors à la (aux) sélection(s) précédente(s).

### **zone choix**

Boîte de dialogue permettant le choix d'une sélection dans une liste prédéfinie.

Cette boîte de dialogue est caractérisée par une zone liste présentant la sélection courante en inversion vidéo et un ascenseur à sa droite si la liste est plus grande que la zone d'affichage.



**Note :**

La boîte de dialogue peut aussi contenir une zone de saisie de texte avec une flèche à sa droite. L'action sur la flèche présente ; dans une zone liste, toutes les options.

**zone liste**

Fenêtre permettant de visualiser plusieurs éléments de nature diverse.

On distingue 2 types de zone liste :

- celle où la sélection ne porte que sur un élément. Un clic sur un élément le sélectionne ou désélectionne l'élément précédemment sélectionné, s'il en existe un. Ce type de liste est le plus courant.
- celle où la sélection peut porter sur plusieurs éléments. Un clic sur un élément non sélectionné l'ajoute à la liste des éléments sélectionnés, un clic sur un élément déjà sélectionné l'ôte de la liste des éléments sélectionnés. Il est possible de retrouver le comportement d'une zone liste à sélection unique en maintenant la touche SHIFT appuyée pendant ces opérations.

Une zone liste peut posséder un menu, auquel cas les commandes associées au menu sont dépendantes du contexte de cette zone. Certaines commande peuvent nécessiter au préalable la sélection d'un élément (p.e. en cas de suppression d'élément), d'autre non (p.e. en cas d'ajout d'élément).

**zone texte**

Fenêtre souvent associée à un éditeur. La sélection d'une chaîne de caractères peut s'effectuer de plusieurs manières : déplacement du curseur en maintenant le bouton de sélection pressé, double clic sur un mot, entre 2 parenthèses (crochets, accolades...), double clic en fin de ligne...

On distingue 2 types de zone texte :

- celle où la saisie est interdite (menu fugitif inexistant ou activation de la commande **accepter** sans effet). La zone texte ne gère alors que l'affichage, qui dépend entièrement de son contexte et de l'éditeur qui l'utilise.
- celle où la saisie est possible. Dans ce cas, la zone gère également l'affichage de façon identique, mais un menu fugitif lui est de plus attribué.