

## Manuel d'utilisation

### Lanceur de programme - WINDEV



La fenêtre principale du lanceur de programme est très minimaliste et simple à prendre en main.

Elle est tout d'abord composée de différents champs dans lesquels on renseigne :

- La date de lancement du programme, sous la forme "AAAA/MM/JJ", c'est-à-dire "**A**nnées, **M**ois, **J**ours".
- L'heure de lancement du programme, sous la forme "HH:MM:SS", c'est-à-dire "**H**eure, **M**inute, **S**econde".
- L'intervalle à lequel le programme se relance, on le renseigne sous la forme "HHMMSS". Par exemple, si l'on entre "02:35:28", le programme se relancera toutes les 2 heures 35 minutes et 28 secondes.
- La répétition de lancement du programme, c'est-à-dire combien de fois est-ce que l'on souhaite que le lancement du programme se fasse, par exemple, si on lui donne la valeur "8" le programme sélectionné va se relancer 8 fois entre chaque intervalle.

Elle est aussi composée de 2 boutons :

- Un bouton “parcourir” qui permet de lancer l’explorateur de fichier pour que vous puissiez sélectionner le programme que vous souhaitez traiter.
- Un bouton “exécuter” qui permet comme son nom l’indique d’exécuter le lanceur de programme avec la saisie des paramètres et du fichier sélectionné auparavant.

**A noter :**

- La date et l’heure renseignée par défaut par la fenêtre sont celles de votre système (vous êtes évidemment libre de les modifier). Si le champ de la date n’est pas renseigné, la date actuelle sera sélectionnée et il en est de même pour le champ concernant l’heure.
- Si le champ concernant l’intervalle est laissé vide lors de l’exécution du programme, le programme va se lancer en boucle sans prendre en compte un quelconque intervalle.
- Si le champ concernant la répétition est laissé par défaut, c’est-à-dire à 0, le programme va se répéter à l’infini jusqu’à que l’utilisateur décide de lui-même de stopper le programme.

Dans une situation de boucle infinie, il conviendra à l’utilisateur d’effectuer les commandes suivantes pour mettre le programme à l’arrêt :

CTRL + ALT + SUPPR

OU

CTRL + ALT + DEL