

Atelier 2 : Source et jeux de données

Dans ce TP, nous créons une nouvelle source de données XML, un jeu de données XML et un jeu de données lié

Les différentes étapes sont :

1. Créer un nouveau rapport
2. Construire une source de données XML
3. Construire un jeu de données XML
4. Construire un jeu de données lié
5. Modifier la table précédente pour afficher des données du jeu lié

Création de rapport

Dans le même projet, sélectionner le rapport du TP1 et effectuer un « Enregistrer sous »

Construction une source de données XML

Ajouter une source de données pointant vers le fichier *clientLink.xml* fourni

Construction un jeu de données XML

Construire un jeu de données XML comportant 2 colonnes :

- Une colonne *id* correspondant à l'attribut *id* d'une balise *<client>*
- Une colonne *code* correspondant à la valeur d'une balise *<client>*

Construction d'un jeu de données liés

Construire un nouveau jeu de données liant les 2 jeux précédents via le numéro client présent dans les 2 jeux.

Modification de la table

Modifier la table afin qu'elle utilise le jeu lié et qu'elle affiche une quatrième colonne comportant le code postal