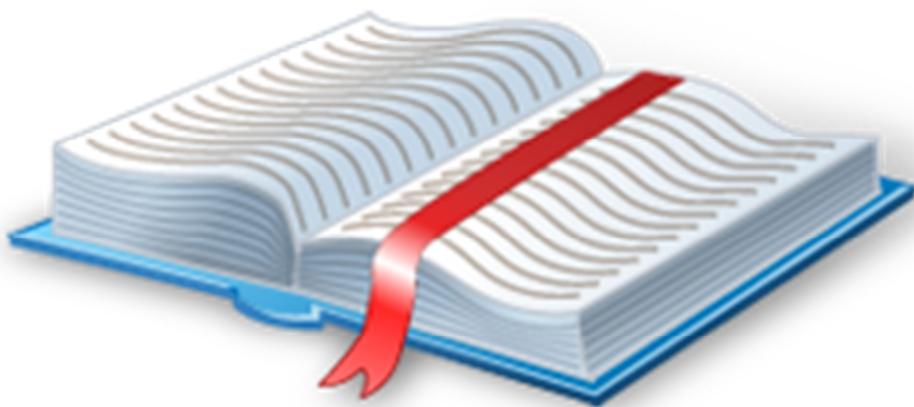


# MANUEL UTILISATEUR

---



## 18 Manuel Utilisateur

### 18.1 Installation

Téléchargez l'archive contenant l'application ou procurez-la vous autrement.

Le dossier devrait contenir :

- Un fichier readme.txt
- Un fichier licence.txt
- Un dossier application
- Un dossier public

Copiez le contenu du dossier à la racine de votre serveur web ou dans un sous dossier.

Redirigez tous les accès à ce dossier vers le dossier public, n'oubliez pas d'activer l'url rewriting sur votre serveur comme pour tout projet Zend Framework.

Dans le dossier "application/configs" se trouve un fichier "application.ini", différentes options pour l'application y sont placées avec pour préfix "zfm". Vous pouvez les modifier pour correspondre à vos besoins mais cette manipulation est recommandée pour les utilisateurs avancés uniquement.

N'oubliez pas d'indiquer le chemin correct vers la bibliothèque Zend Framework.

Zend Form Maker devrait désormais être accessible sur votre serveur web.

Dans le dossier public se trouvent un dossier "resources", ce dernier vous est entièrement destiné. Il vous est conseillé d'y placer :

- Les polices de caractères à utiliser avec les captcha de type image
- Les images que vous désireriez utiliser dans le formulaire
- Les décorateurs personnalisés que vous désirez utiliser
- Les fichiers CSS nécessaires au bon rendu de votre formulaire. *Tous les fichiers CSS de ce dossier seront automatiquement importés lors de l'aperçu et le test du formulaire.*

Le dossier "resources" contient également un dossier "xml" qui contiendra les formulaires que vous créerez au format XML et un dossier "form\_made" qui contiendra les classes PHP générées à partir de votre formulaire.

## 18.2 Utilisation

### 18.2.1 Gestion des formulaires

Form's list  
1 Create a new form

Name	Last change	See the file	Test
Login_form 6	2011-05-25 09:10:09		
My_profile_form	2011-05-25 09:12:09		
Register_form	2011-05-24 15:53:14		
Search_advanced_form	2011-05-25 09:10:55		

3 2 X BA

#### 18.2.1.1 Créeer

Pour créer un nouveau formulaire, cliquez sur le lien "Create a new form" (1), un champ texte et un bouton apparaissent alors au-dessous.

Remplissez le champ avec des caractères alphanumérique et cliquez sur le bouton "save" pour créer votre nouveau formulaire.



#### 18.2.1.2 Renommer

Pour renommer un formulaire, cliquez sur le bouton de renommage (2) qui apparaît lorsque vous passez avec la souris sur la ligne correspondante.

Le nom du formulaire est alors placé dans le champ précédemment utilisé pour la création de formulaire (au-dessous du lien "Create a new form" (1)). Entrez ensuite le nouveau nom du formulaire et cliquez sur le bouton "save".

#### 18.2.1.3 Supprimer

Pour supprimer un formulaire, cliquez sur le bouton de suppression en forme de croix (3) qui apparaît lorsque vous passez avec la souris sur la ligne correspondante.

Un message de confirmation apparaît alors vous demandant de confirmer votre action.

#### 18.2.1.4 Modifier le formulaire

Pour modifier un formulaire, cliquez sur la ligne de la liste des formulaires (6) contenant votre ligne.

#### 18.2.1.5 Voir le fichier XML

Pour visualiser le fichier XML correspondant à votre formulaire, cliquez sur l'icône représentant un fichier XML (4). Le fichier est alors ouvert dans une page de votre navigateur.

#### 18.2.1.6 Tester le formulaire

Le bouton "tester" en forme d'éprouvette (5) apparaît lorsque vous avez construit votre formulaire au moins une fois. Ce dernier vous permet d'afficher une page où votre formulaire sera fonctionnel et vous permet ainsi de le tester.

### 18.2.2 Modification d'un formulaire

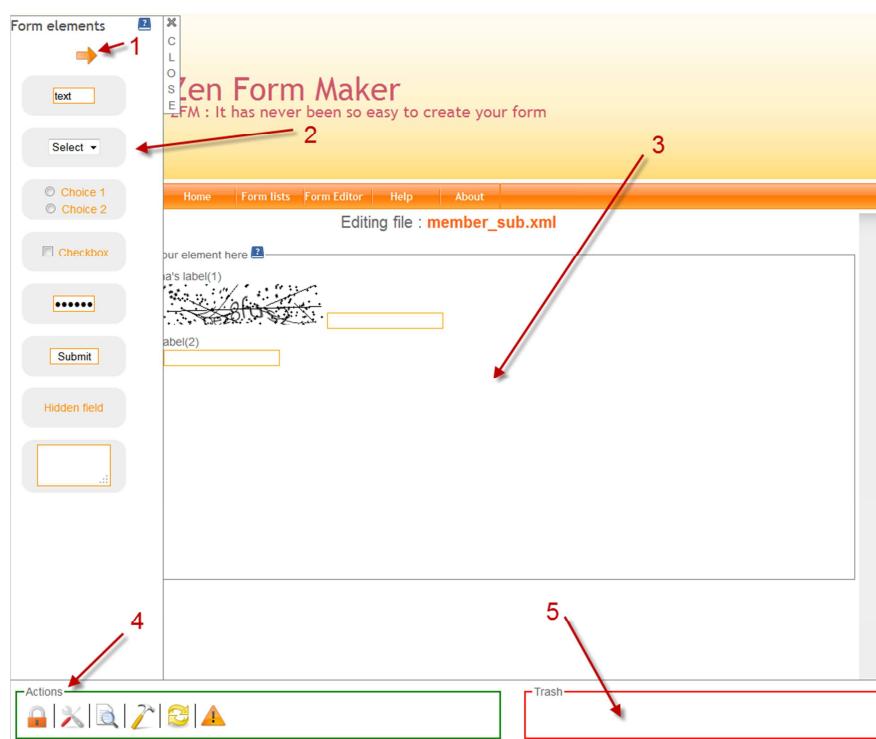


FIGURE 10 - INTERFACE PRINCIPALE

#### 18.2.2.1 Terminologie

La zone gauche pointée par le numéro 2 est appelée "sidebar".

La zone centrale pointée par le numéro 3 est appelée "zone du formulaire".

La zone pointée par le numéro 4 est appelée "barre d'action".

La zone pointée par le numéro 5 est appelée "poubelle".

#### 18.2.2.2 Interface principale

La flèche désignée par le numéro 1 sur la figure 1 permet d'afficher les éléments de formulaires de la seconde "page".

Le bouton vertical "close" permet de fermer la sidebar. Une fois fermée celui-ci contient le texte "open" et il permet alors de réafficher la sidebar.

### 18.2.2.3 Barre d'actions



FIGURE 11 - BARRE D'ACTION

#### 18.2.2.3.1 Activer / désactiver le tri des éléments

Le cadenas de la barre d'action permet d'activer ou désactiver le tri des éléments. Lorsque ce dernier est activé, des icônes en forme de main apparaissent à côté de chaque élément permettant de le déplacer vers le haut et le bas en "saisissant" cette dernière à l'aide d'un clic.

Figure 12 shows a registration form with several input fields and a gender selection. Each field has a small hand icon to its left, indicating it can be dragged. The "Login" field is highlighted with a yellow background, and the "First name" field is partially visible below it. The "Mail" field is also highlighted with a yellow background. The "Gender" section shows "Male" selected. At the bottom, there is a checkbox labeled "I accept the General Conditions" and a "Register" button.

FIGURE 12 - TRI DES ELEMENTS

#### 18.2.2.3.2 Editer les attributs du formulaire

L'icône représentant un tournevis et une clé anglaise permet l'édition des attributs du formulaire.

#### 18.2.2.3.3 Afficher un aperçu du formulaire

L'icône représentant un fichier avec une loupe permet d'afficher un aperçu du rendu du formulaire.

#### 18.2.2.3.4 Construire la classe du formulaire

L'icône représentant un marteau permet de construire la classe PHP générant le formulaire en cours d'édition. Cette dernière est sauvegardée par défaut dans le dossier "public/resources/form\_made/".

#### 18.2.2.3.5 Recharger le formulaire

L'icône représentant deux flèches en cercle permet de recharger le formulaire en cas d'erreur durant le rafraîchissement, de modification du fichier XML depuis une source externe à l'application ou pour mettre à jour les erreurs commises par l'utilisateur dans la saisie des différents paramètres.

#### 18.2.2.3.6 Afficher les informations sur les erreurs commises

L'icône en forme de triangle avec un point d'exclamation en son centre permet d'afficher une fenêtre listant les erreurs de construction du formulaire.

### 18.2.3 Gestion de l'élément

#### 18.2.3.1 Ajout d'un élément

##### 18.2.3.1.1 A la fin du formulaire

Faites un double clic sur un des éléments de la sidebar ou un clic droit puis sélectionnez l'option "add" pour ajouter l'élément à la fin du formulaire.

##### 18.2.3.1.2 A une position donnée

Lorsque le tri des éléments est activé, les éléments de la sidebar sont déplaçables (draggable) dans la zone du formulaire. Durant le déplacement, un élément visuel permet de voir où l'élément sera lâché (drop), et lorsque celui-ci est réellement lâché (drop) il est alors ajouté à la position cette position.

#### 18.2.3.2 Supprimer un élément

##### 18.2.3.2.1 Au clic

Faites un clic droit sur l'élément et sélectionnez l'option "delete" du menu contextuel qui apparaît. Une fenêtre de confirmation vous demander de valider votre choix, cliquez sur "ok".

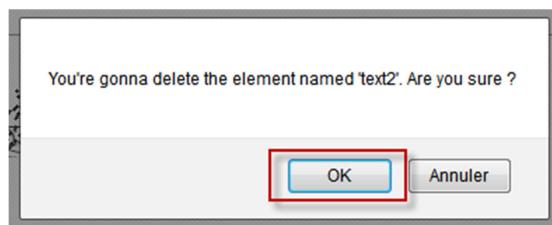


FIGURE 13 - CONFIRMATION DE SUPPRESSION D'UN ELEMENT

##### 18.2.3.2.2 Drag'n drop

Lorsque le tri des éléments est activé, vous pouvez déplacer (drag) les éléments de la zone du formulaire dans la poubelle afin de les supprimer. Une fenêtre de confirmation vous demander de valider votre choix, cliquez sur "ok".

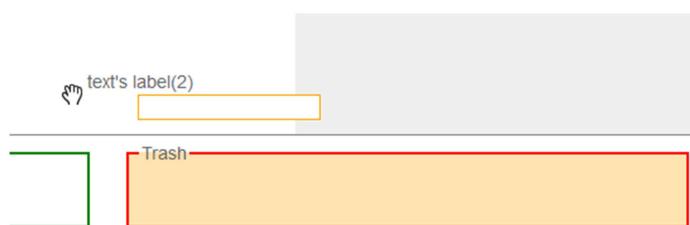


FIGURE 14 - SUPPRESSION D'ELEMENT DRAG'N DROP

#### 18.2.3.3 Editer un élément

Pour éditer un élément, effectuez un clic droit sur celui-ci, sélectionnez l'option "Edit" et cliquez sur cette dernière.

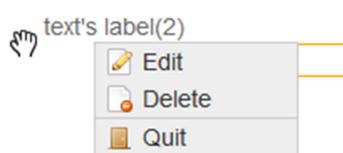


FIGURE 15 - MENU CONTEXTUEL, EDITION D'UN ELEMENT

Une fenêtre composée de cinq onglets apparaît alors. Ces onglets sont les suivants : General, Validators, Filters, Options, Decorators.

#### 18.2.3.3.1 Propriétés générales

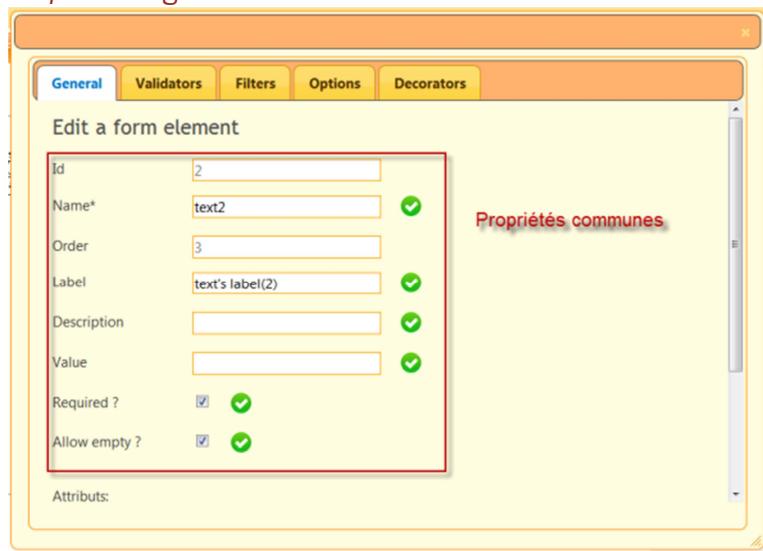


FIGURE 16 - EDITION : ONGLET GENERAL

##### 18.2.3.3.1.1 Gérer les propriétés communes

La zone entourée en rouge sur l'image ci-dessus montre les propriétés communes à tous les éléments. Ceux-ci sont tous modifiable à l'exception de l'id (qui est généré par ZFM) et l'ordre qui est modifié via l'interface comme vu précédemment. Pour modifier un des éléments, il suffit d'édition le champ et de le quitter ou d'appuyer sur la touche "enter" lorsque l'on est encore à l'intérieur.

##### 18.2.3.3.1.2 Gérer les attributs

En scrollant dans ce même onglet, on peut modifier les attributs d'un élément comme sa classe ou son id CSS.



FIGURE 17 - ONGLET GENERAL, GESTION DES ATTRIBUTS

Pour ajouter un attribut, il suffit de remplir le formulaire à droite de la liste et d'appuyer sur le bouton "ok" ou la touche "enter".

Pour modifier un attribut, cliquez sur la ligne de ce dernier, il apparait alors dans le formulaire de droit. Pour valider les modifications : même méthode que pour l'ajout.

Pour supprimer un attribut, cliquez sur la croix à côté de ce dernier. Un message de confirmation vous demandera si vous êtes certain de votre choix avant de supprimer l'attribut définitivement.

### 18.2.3.3.2 Les validateurs

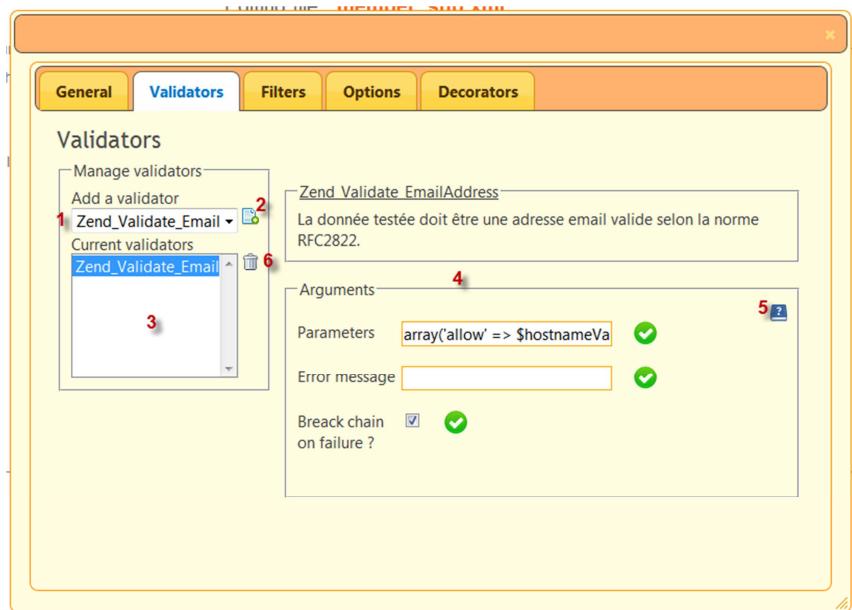


FIGURE 18- ÉDITION, ONGLET VALIDATORS

#### 18.2.3.3.2.1 Ajouter

Pour ajouter un validateur à l'élément, sélectionnez le validateur que vous désirez ajouter dans la liste déroulante (1) et cliquez sur le bouton ajouter (2). L'élément est alors ajouté à la liste des validateurs présents (3).

#### 18.2.3.3.2.2 Modifier

Lorsque vous sélectionnez un élément dans la liste (3), les détails de ce dernier apparaissent dans le reste de l'onglet.

Vous pouvez alors modifier le constructeur à lui passer en paramètre, le message d'erreur en cas de non-respect de la contrainte qu'il représente, ou l'arrêt des vérifications des autres validateurs si celui-ci échoue.

La modification se fait comme pour l'onglet général, par une pression de la touche enter ou en quittant le champ. Une liste d'options est suggérée à l'utilisateur quant aux paramètres à mettre dans le constructeur.

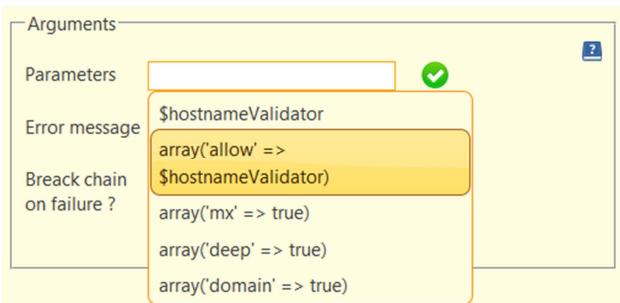


FIGURE 19 - ÉDITION, ONGLET VALIDATORS, AUTOCOMPLETION

Une aide est présente pour les options de validateurs en cliquant sur l'icône d'aide (5) en haut à droit de la zone des arguments.

#### 18.2.3.3.2.3 Supprimer

Pour supprimer un élément, sélectionnez ce dernier dans la liste (3) et cliquez sur l'icône représentant une poubelle (6) à côté de la liste.

### 18.2.3.3.3 Les filtres

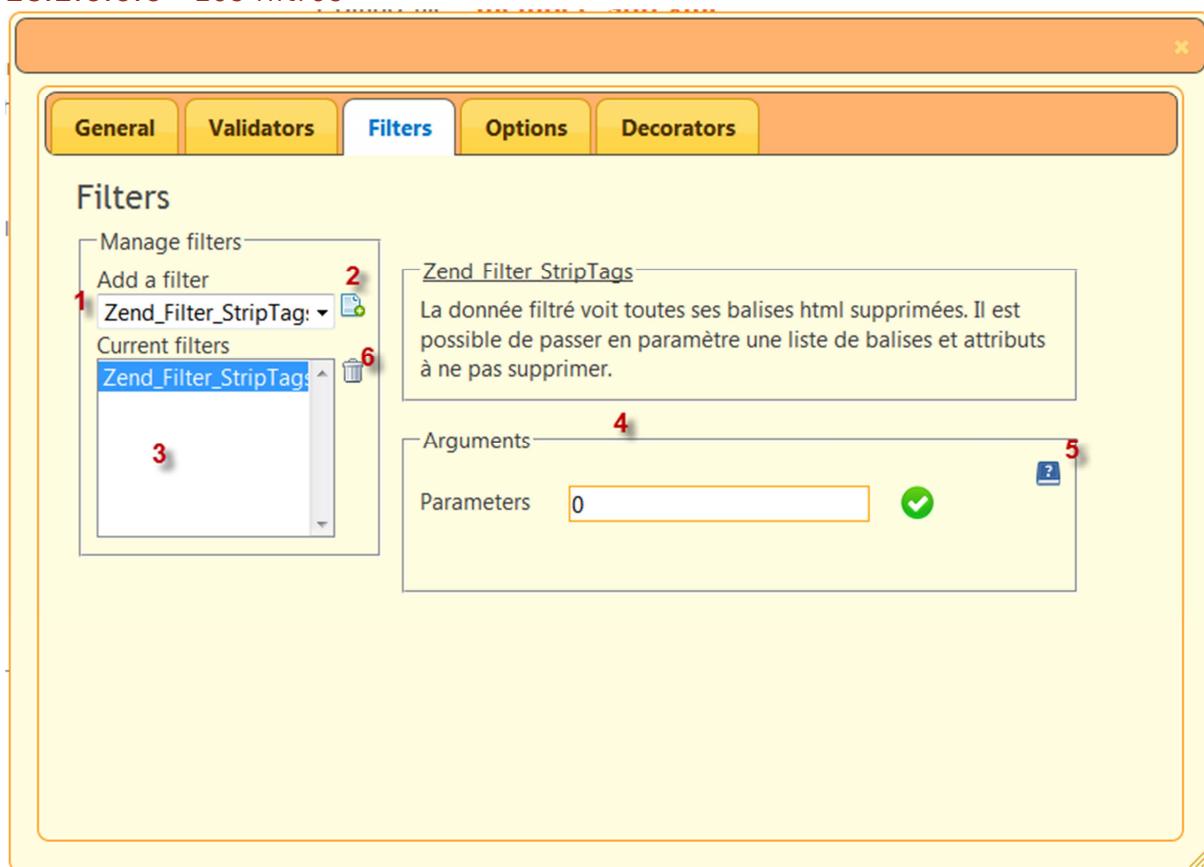


FIGURE 20 - ÉDITION : ONGLET FILTERS

#### 18.2.3.3.3.1 Ajouter

Pour ajouter un filtre à l'élément, sélectionnez le filtre que vous désirez ajouter dans la liste déroulante (1) et cliquez sur le bouton ajouter (2). L'élément est alors ajouté à la liste des filtres présents (3).

#### 18.2.3.3.3.2 Modifier

Lorsque vous sélectionnez un élément dans la liste (3), les détails de ce dernier apparaissent dans le reste de l'onglet.

Vous pouvez alors modifier le constructeur à lui passer en paramètre, a modification se fait comme pour l'onglet général, par une pression de la touche enter ou en quittant le champ.

Une aide est présente pour les options de filtres en cliquant sur l'icône d'aide (5) en haut à droit de la zone des arguments.

#### 18.2.3.3.3.3 Supprimer

Pour supprimer un élément, sélectionnez ce dernier dans la liste (3) et cliquez sur l'icône représentant une poubelle (6) à côté de la liste.

### 18.2.3.3.4 Les options spécifiques

#### 18.2.3.3.4.1 Captcha

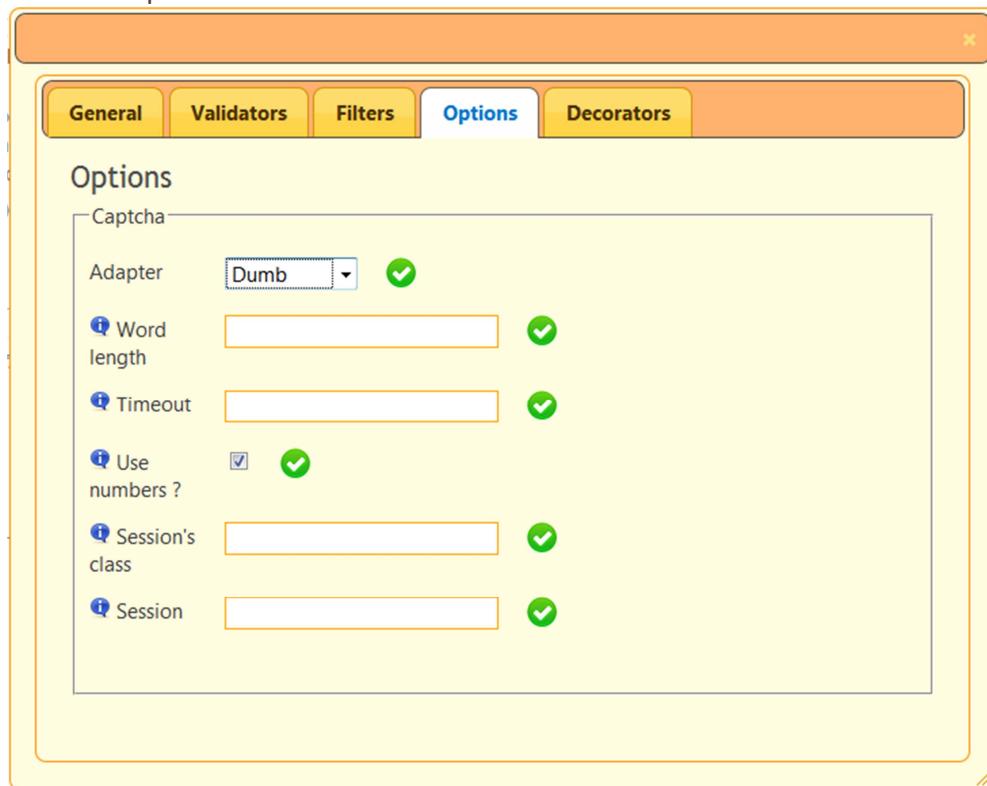


FIGURE 21 - ÉDITION : ONGLET OPTIONS

Il est possible de spécifier le type de captcha via la liste déroulante "Adapter".

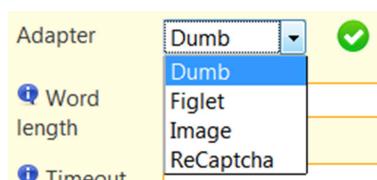


FIGURE 22 - LISTE DES ADAPTATEURS DE CAPTCHA

Les autres options permettent de définir le nombre de caractères du "mot", le temps de validité du captcha, l'utilisation ou non de chiffre dans le captcha et deux options liées aux sessions et au mécanisme interne des captchas.

Une bulle d'informations apparaît afin d'aider l'utilisateur lorsqu'il passe la souris sur le point d'interrogation à côté d'une des options.

## Captcha de type image

Image options

Expiration	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Gc Freq.	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Font*	Churli_cute5.ttf	<input checked="" type="checkbox"/>
Font size	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Height	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Width	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Image directory	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Image url	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Suffix	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dot noise level	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Line noise level	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

FIGURE 23 - ONGLET OPTIONS : OPTIONS DU CAPTCHA TYPE IMAGE

Lorsque l'adaptateur (adapter) de captcha sélectionné est "image", des options supplémentaires apparaissent. Celles-ci permettent de configurer l'image générée, entre autre :

- le temps durant lequel l'image survivra sur le disque
- la police de caractère et sa taille
- la hauteur et la largeur de l'image
- le répertoire ou la sauver
- le nombre de point et de ligne parasitant la lecture.

## Re-Captcha de type image



FIGURE 24 - EXEMPLE D'UN RE-CAPTCHA

Figure 25 shows the 'Re-Captcha options' section of the Zend Form Maker configuration. It contains three fields: 'Public key\*', 'Private key\*', and 'Service'. Each field has an associated input box and a green checkmark icon indicating it is configured.

Option	Value	Status
Public key*	[Input Box]	
Private key*	[Input Box]	
Service	[Input Box]	

FIGURE 25 – ONGLET OPTIONS : OPTIONS DE DU CAPTCHA DE TYPE RE-CAPTCHA

Lorsque l'adaptateur (adapter) de captcha sélectionné est "Re-Captcha", des options supplémentaires apparaissent. Celles-ci sont nécessaires pour faire apparaître et utiliser le captcha.

Ces options sont la clé publique et privée du Re-Captcha ainsi que le service à utiliser (optionnel).

Pour utiliser un Re-Captcha et obtenir des clés privées / public, il faut se rendre sur <http://www.google.com/recaptcha> et s'inscrire en spécifiant le nom de domaine de son site.

### 18.2.3.3.4.2 Envoie de fichier

Figure 26 shows the 'File Options' section of the Zend Form Maker configuration. It contains three fields: 'Destination path\*', 'Value disabled', and 'Multifile'. The 'Destination path\*' field has a green checkmark. The 'Value disabled' field has a checked checkbox and a green checkmark. The 'Multifile' field has a green checkmark.

Option	Value	Status
Destination path*	[Input Box]	
Value disabled	<input checked="" type="checkbox"/>	
Multifile	[Input Box]	

FIGURE 26 - ONGLET OPTIONS : CHAMP D'ENVOI DE FICHIER

Les champs permettant l'envoi de fichier sur le serveur ont quelques particularités. En plus d'avoir des validateurs spécifiques (ils sont activés dans l'onglet validateurs), il est possible de spécifier :

- la destination des fichiers envoyés via ce champ,
- si le fichier doit être uploadé automatiquement à l'envoie du formulaire ou si le développeur lancera la fonction de récupération lui-même
- le nombre de fois que le champ doit apparaître.

#### 18.2.3.3.4.3 Bouton d'envoi de formulaire avec image

The screenshot shows a configuration panel titled "Image submit Options". It contains two settings: "Image path\*" and "Image value on submit", each with an orange input field and a green circular checkbox containing a white checkmark.

FIGURE 27 - ONGLET OPTIONS: BOUTON D'ENVOI DE FORMULAIRE AVEC IMAGE

Les boutons d'envoi de formulaire avec images nécessitent que l'on spécifie le chemin de l'image à utiliser ainsi que la valeur à envoyer avec le champ lorsqu'il est envoyé.

#### 18.2.3.3.4.4 Hash

The screenshot shows a configuration panel titled "Hash Options". It contains three settings: "Salt", "Timeout", and "Session namespace", each with an orange input field and a green circular checkbox containing a white checkmark.

FIGURE 28 - ONGLET OPTIONS :CHAMP HASH

Les champs de type hash permettent de palier aux failles CSRF et pour ce faire ils ont besoin de quelques spécifications à savoir :

- un salt unique permettant la génération d'un identifiant unique pour le champ
- une durée de vie pour la session stockant le hash
- l'espace de nom dans lequel sauver le hash (doit être une instance de l'espace de nom).

### 18.2.3.3.4.5 Champ avec plusieurs valeurs

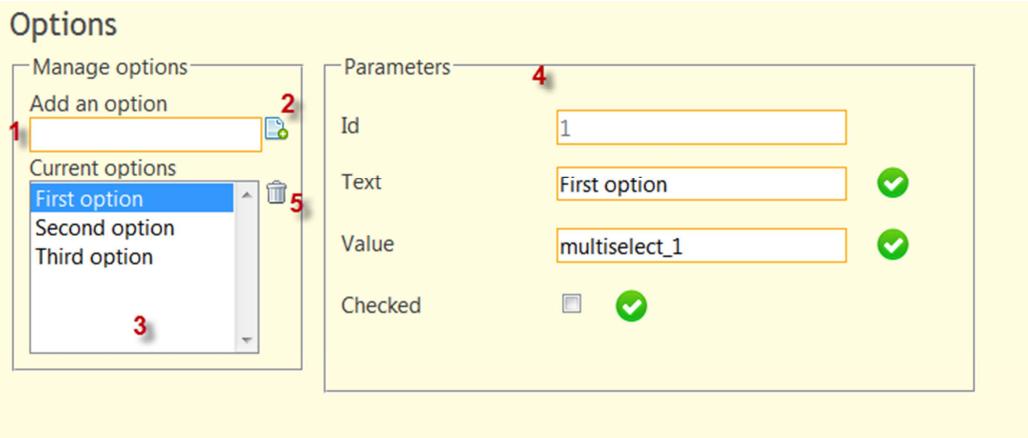


FIGURE 29 - ONGLET OPTIONS : GESTION D'UN CHAMP AVEC LISTE D'OPTIONS

Liste déroulante, boutons radios, cases à cocher multiples, liste déroulante à choix multiple, tous ces types de champ de formulaire nécessite que l'on définisse leurs options. Pour ce faire, la procédure est encore une fois semblable à celle des validateurs.

Pour ajouter un élément, entrez le texte qui sera visible dans le champ prévu à cet effet (1) et cliquez sur le bouton pour l'ajouter (2).

Pour modifier un élément, sélectionnez-le dans la liste des options présentes (3), ses détails sont alors chargés dans la zone d'édition des paramètres (4).

Comme pour le reste de l'outil, l'édition des valeurs est validée en quittant le champ ou en appuyant sur la touche "enter".

### 18.2.3.3.5 Les décorateurs

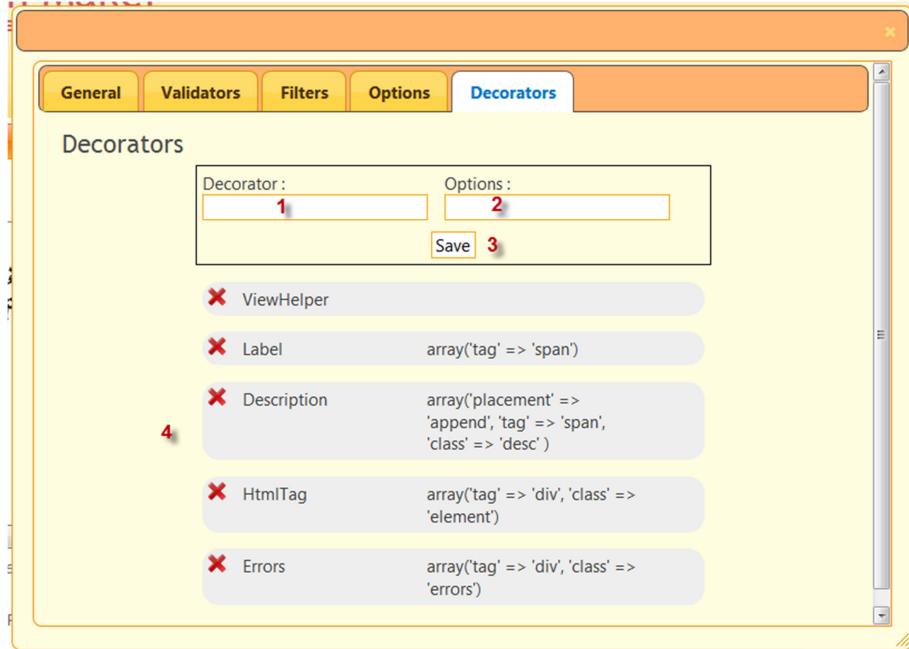


FIGURE 30 - ONGLET DECORATOR

#### 18.2.3.3.5.1 Ajouter

Pour ajouter un décorateur, entrez son nom dans le champ "decorator" (1) ainsi que les options à lui passer dans le champ "options" (2) puis cliquez sur le bouton "save" (3).

Une aide est suggérée pour remplir quant aux valeurs à entrer dans ces deux champs.

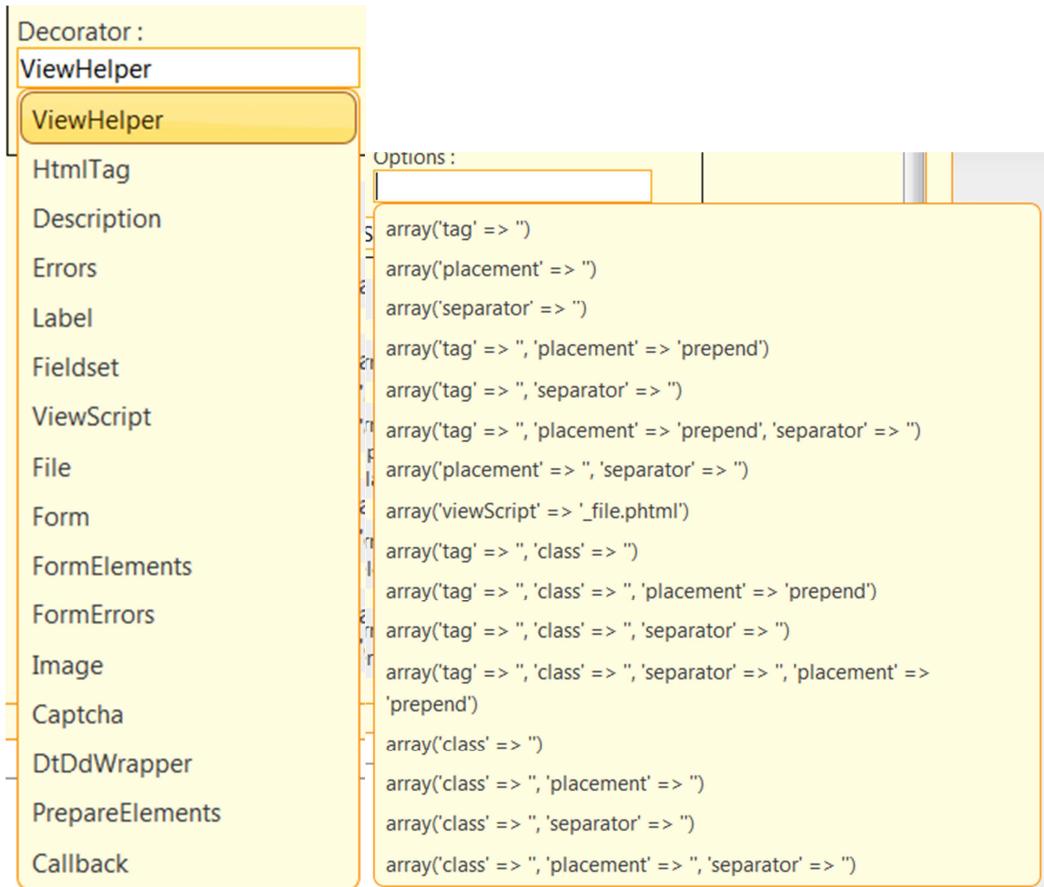


FIGURE 31 - AUTOCOMPLETION DECORATEURS

#### 18.2.3.3.5.2 Modifier

Pour éditer un décorateur, cliquez sur ce dernier dans la liste (4), ces détails sont placés dans les champs utilisés lors de l'ajout.

Une fois les modifications terminées, cliquez à nouveau sur le bouton "save" (3).

#### 18.2.3.3.5.3 Supprimer

Pour supprimer un décorateur, cliquez sur la croix à côté de ce dernier dans la liste des décorateurs (4).

Un message apparaîtra en vous demandant de confirmer votre choix.