



## **Manuel d'utilisation NS-Design**



## Table des matières

Résumé.....	9
Le plan de travail.....	11
La barre de titre .....	11
La barre de menu .....	11
Barres d'outils .....	12
Open project .....	12
New project .....	13
Save all .....	14
Boîte Create new private window .....	14
Boîte Add <type de ressource> resources to project .....	15
La fenêtre Grep.....	18
Fenêtre Log .....	21
Build .....	21
Rebuild .....	23
Check All .....	23
Start .....	24
NS-Test .....	24
NS-Debug.....	28
Stop.....	31
Barre des perspectives .....	31
Le Browser de Resources .....	32
Vue Opened Windows .....	38
Le volet de propriétés .....	39
Les fenêtres éditées.....	39
Boîte Open Template .....	40
New Window or Template .....	40
Open Window or Template .....	41
La ligne d'aide .....	42
Editeur de code .....	42
Source Editor Options.....	42
Find / Replace.....	44
Modes et opérations de sélection.....	46
Glisser/lâcher d'une sélection .....	47
Glisser/lâcher pour couper et coller une sélection.....	47
Rechercher des informations .....	48
Pour trouver l'appartenance d'une ressource .....	48
Pour afficher le panneau d'aide en ligne d'une ressource.....	49
Auto-complétion.....	49
More windows .....	52

Les menus .....	53
Le menu File.....	53
Open project .....	53
New project .....	54
Boîte Select Project model .....	55
Save window .....	57
Boite Web Services .....	57
Le menu Edit .....	59
Le menu View .....	59
Le menu Build .....	60
Le menu Controls .....	60
Animation .....	60
Bitmap.....	60
Check Box .....	61
Combo Box.....	61
Combo Box with Entry Field .....	61
Date Time Picker.....	61
Entry Field .....	62
Group Box.....	62
Horizontal Scroll Bar.....	62
Hot Key.....	62
Icon .....	62
List Box .....	62
List View .....	63
MLE .....	63
Month Calendar.....	63
Progress Bar .....	63
Push Button.....	63
Radio Button .....	64
Template.....	64
Text .....	64
Track Bar.....	64
Tree View.....	65
Vertical Scroll Bar.....	65
Le menu Set .....	65
Le menu Options .....	66
Targets.....	66
Boite Create a new Target.....	68
Boite Create new target for.....	69
Boite Target Info for .....	70
Le menu Help .....	71

Commande Keys help .....	71
Commande Help index .....	71
Les Equivalents Clavier de NS-Design .....	71
Configuration de NS-Design.....	75
Setup .....	75
Toolbox .....	77
Boîte Configurations .....	79
Boîte Create New Configuration .....	79
Boîte Configurations - Onglet Generator .....	80
Boîte Configurations - Onglet Compiler/Linker .....	83
Boîte Configurations - Onglet Directories .....	89
Boîte Configurations - Onglet DLLs .....	91
Boîte Create New DLL .....	93
Paramétrage des fenêtres.....	95
Création d'une fenêtre.....	95
Affichage du volet de propriétés d'une fenêtre.....	95
Classe Dialog .....	95
Classes Window et CUA Window.....	95
Classe MDI Window .....	96
Classe Report .....	97
Classe Edit .....	98
Classe List .....	98
Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Dialog .....	99
Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Window ou CUA.....	103
Volet de propriétés d'une fenêtre de classe MDI .....	106
Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Report.....	110
Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Edit .....	112
Volet de propriétés d'une fenêtre de classe List.....	116
Volet de propriétés d'une fenêtre de classe User Control .....	121
Add user event ... ..	122
Fenêtre MENU <Nom du Menu> .....	122
Paramétrage des menus .....	123
Menu item Info .....	123
Paramétrage des contrôles .....	127
Paramétrage des contrôles.....	127
Création d'un contrôle.....	127
Affichage du volet de propriétés d'un contrôle .....	127
Control Name.....	127
Control Name & Text .....	127
Volets de propriétés des contrôles .....	128
Volet de propriétés du contrôle Animation.....	128

Volet de propriétés du contrôle Bitmap .....	131
Volet de propriétés du contrôle Check box .....	135
Volet de propriétés du contrôle Classifier .....	138
Volet de propriétés du contrôle Combo box .....	142
Volet de propriétés du contrôle Combo box with entry field .....	145
Volet de propriétés du Custom Control IE.....	150
Volet de propriétés du contrôle Date Time Picker .....	156
Volet de propriétés du contrôle Entry field .....	159
Volet de propriétés du contrôle Group Box.....	165
Volet de propriétés du contrôle Horizontal scroll bar.....	168
Volet de propriétés du contrôle HotKey .....	170
Volet de propriétés du contrôle Icon.....	173
Volet de propriétés du contrôle List box.....	175
Volet de propriétés du contrôle ListView.....	179
Volet de propriétés du contrôle Month Calendar .....	184
Volet de propriétés du contrôle Multiple line entry field.....	188
Volet de propriétés du contrôle Picture Button.....	192
Volet de propriétés du contrôle Progress Bar.....	198
Volet de propriétés du contrôle Push Button .....	201
Volet de propriétés du contrôle Radio button .....	205
Volet de propriétés du contrôle RadioButtons .....	208
Volet de propriétés du contrôle Sheet Box .....	210
Volet de propriétés du contrôle Text.....	217
Volet de propriétés d'un Template .....	220
Volet de propriétés d'un template intégré.....	221
Volet de propriétés du contrôle TrackBar .....	223
Volet de propriétés du contrôle TreeView .....	227
Volet de propriétés du contrôle Vector Group Box .....	231
Volet de propriétés du contrôle Vector Text .....	232
Volet de propriétés du contrôle Vertical scroll bar.....	234
Boîte Tabbed windows.....	236
Propriétés des contrôles.....	238
Aligns on bottom .....	238
Aligns on left .....	238
Aligns on right .....	238
Aligns on top .....	238
Distributes horizontally.....	238
Distributes vertically.....	238
Sets same height.....	238
Sets same width.....	238
Set User-defined Colors .....	239

Boîte Rename ou Duplicate.....	239
Boîte XMLECOLORS .....	239
Boîte Columns .....	240
Boîte SETUP.....	242
Les OCX.....	255
Présentation des OCX .....	255
Volet de propriétés du contrôle OLE ou OCX .....	255
ActiveX control preview .....	262
Add an OCX.....	263
Register an OCX.....	263
Save properties as .....	264
Projets .....	265
Boîte Resources Directories .....	265
Les pseudo-variables d'environnement .....	267
Modèles de configuration de projets fournis .....	268
Resources for project.....	269
Boîte Create new private image.....	270
Boîte Create new private <type de ressource> .....	270
Delete Resource(s) .....	271
Print Resource(s).....	271
Boîte Edit constants .....	272
Boîte Edit Indexes .....	273
Boîte Edit Segment.....	274
Boîte Edit Variables .....	276
Boîte Insert New Menu Item .....	277
Boîte Modify menu item .....	281
Printer Setup.....	284
Boîte User Functions Calls .....	287
Multi-Target .....	291
Targets for <nom de la fenêtre>.....	291
Create target for.....	292
Génération depuis NS-Design .....	293
Paramètres de lancement des applications NS-DK en mode trace .....	293
Boîte Build/Run project .....	293
Syntaxe de NS-Gen.....	297
Ordre de priorité des différents modes d'activation des options de trace .....	303
Set main window .....	303
Setup targets .....	303
Setup directories .....	304
Setup executable.....	305
Setup DLLs .....	305

Setup generator .....	307
Setup compiler .....	309
Setup linker.....	310
Utilisation de l'aide.....	313
Index .....	315



## RESUME

---

**NS-Design** est l'outil central de NS-DK. C'est un outil complet qui permet de définir à la fois l'aspect physique des fenêtres et leur comportement, grâce au paramétrage et à la programmation. Son but est la création de fenêtres, mémorisées sous forme de fichiers fenêtre .SCR. Les applications construites avec NS-DK afficheront ces fenêtres lors de leur exécution.

**Aspect physique** : NS-Design permet au designer / développeur de définir l'interface utilisateur de l'application à l'aide de différents objets complètement paramétrables : fenêtres, champs de saisie, listes, menus, ... Ces objets sont affichés dans le plan de travail avec le même aspect qu'à leur exécution.

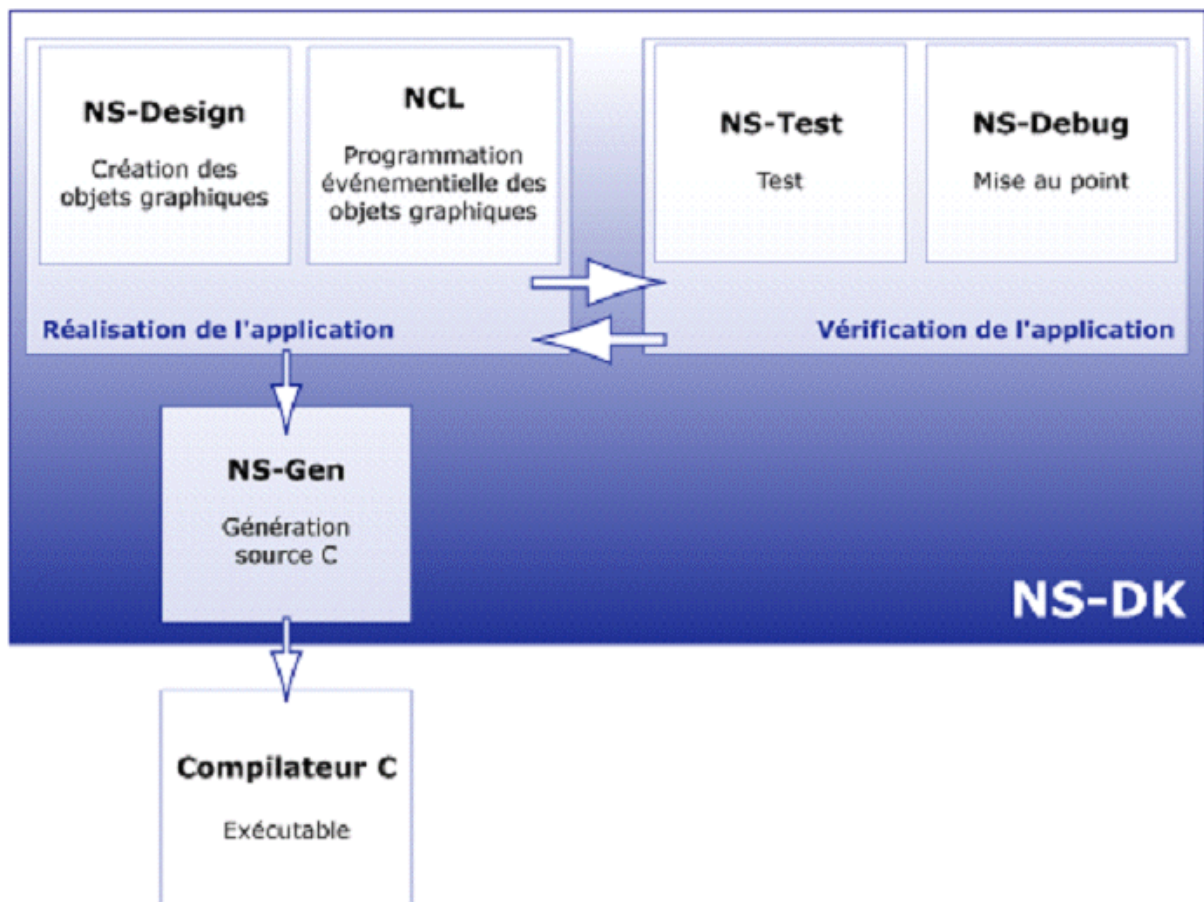
**Paramétrage** : Il s'agit d'un concept IMPORTANT. Un premier niveau déjà utilisable de l'application peut être obtenu sans aucune programmation, grâce à la puissance des paramètres définissables pour chaque contrôle ou fenêtre par le designer. Par exemple, enchaînement de fenêtres, vérifications sophistiquées dans les champs de saisie, utilisation de graphiques créés avec un éditeur graphique.

**Programmation** : NS-Design permet au développeur de programmer chacun des objets de l'interface utilisateur, grâce au langage NCL.

**Exécution-test** : NS-Design permet d'exécuter la ou les fenêtres réalisées, d'une manière interprétée, grâce à NS-Test qui peut être directement démarré depuis **NS-Design**.

**Mise au point** : NS-Debug permet de rechercher les causes d'erreur ou de dysfonctionnement en exécutant l'application en mode pas à pas. **NS-Debug** peut également être directement démarré depuis **NS-Design**.

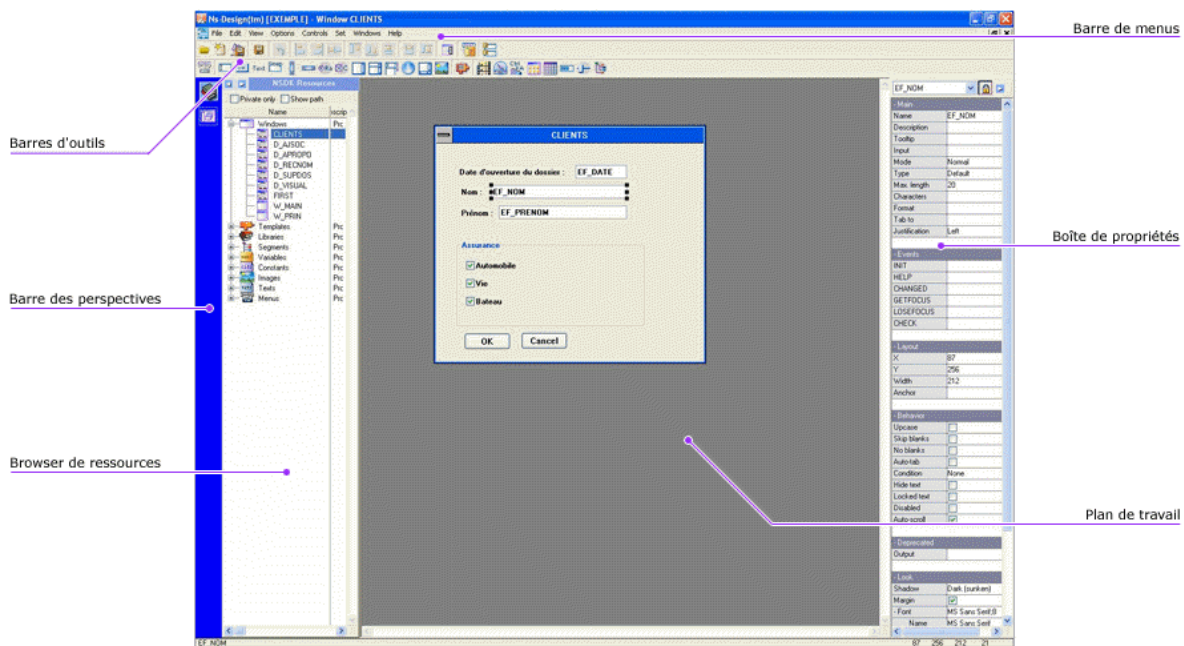
Les fichiers fenêtres .SCR obtenus par **NS-Design** sont ensuite utilisables par NS-Gen afin d'obtenir du code source. Enfin l'application finale est obtenue à l'aide du compilateur et de l'éditeur de liens adéquats.



## LE PLAN DE TRAVAIL

Le plan de travail contient vos fenêtres de travail. C'est une zone MDI (Multiple Document Interface). Vous pouvez donc ouvrir simultanément plusieurs fenêtres dans le plan de travail et basculer facilement de l'une à l'autre. Vous pouvez travailler avec plusieurs objets en même temps en utilisant un grand nombre de commandes, qui varient en fonction du type de fenêtre.

Le plan de travail de NS-Design se décompose en six parties :



### La barre de titre

En haut du plan de travail se situe la barre de titre. Cette barre contient, de gauche à droite, l'icône du menu système, le nom du produit (NS-Design), le nom de la fenêtre courante éditée, et l'icône de minimisation.

### La barre de menu

Cette barre située sous la barre de titre, affiche en permanence les titres des menus déroulants : File, Edit, View, Build, Controls, Options, Windows et Help.

#### Souris :

Un clic sur un des noms affichés fait dérouler le menu associé.

#### Clavier :

Après avoir mis le focus sur la barre du menu principal grâce aux touches [Alt]+[F10], [Alt] enfoncé simultanément avec un des caractères soulignés (F, E, V, C, S, P, K, R, O, H) fait dérouler le menu associé. [Alt] seul ou [F10], suivi d'appuis sur les touches de direction permettent aussi de sélectionner les menus.

Il est possible de sélectionner un élément de menu sans le faire dérouler, grâce aux raccourcis clavier. Par exemple, un appui sur [Ctrl]+S est équivalent à la sélection de Save dans le menu File.

## Barres d'outils

La **barre d'outils** se compose de deux parties :

A gauche, la **barre d'outils permanente** permet d'accéder à sept fonctionnalités communes à tous les outils : construction de ressources, lancement d'un test, configuration de développement, etc ...



A droite de la **barre d'outils permanente**, des **barres d'outils** qui, comme la barre de menus, change en fonction de la fenêtre active dans le plan de travail. Par exemple, les outils contrôles viennent s'ajouter lorsqu'une fenêtre de classe Dialog est ouverte dans le plan de travail.



La création d'un contrôle dans une fenêtre de classe Dialog s'obtient en faisant glisser l'outil choisi (le pointeur souris change d'aspect) depuis la barre d'outils jusqu'à la fenêtre : lorsque la souris est relâchée, le contrôle est créé après apparition d'une boîte de dialogue demandant le nom et le texte du contrôle. Si la souris est relâchée en dehors de la fenêtre, le contrôle n'est pas créé.

La barre d'outils contrôles est paramétrable dans la boîte de dialogue **Setup** à l'onglet Controls Selection (menu **Options/Setup**).

Les outils contrôles ne sont pas accessibles si la fenêtre courante est de classe Window, MDI Window, Edit ou List. En effet, les contrôles ne peuvent exister qu'au sein de boîtes de dialogue, donc de fenêtres de classe DIALOG. Pour une fenêtre de classe Report, seuls les contrôles Text et Group sont accessibles.

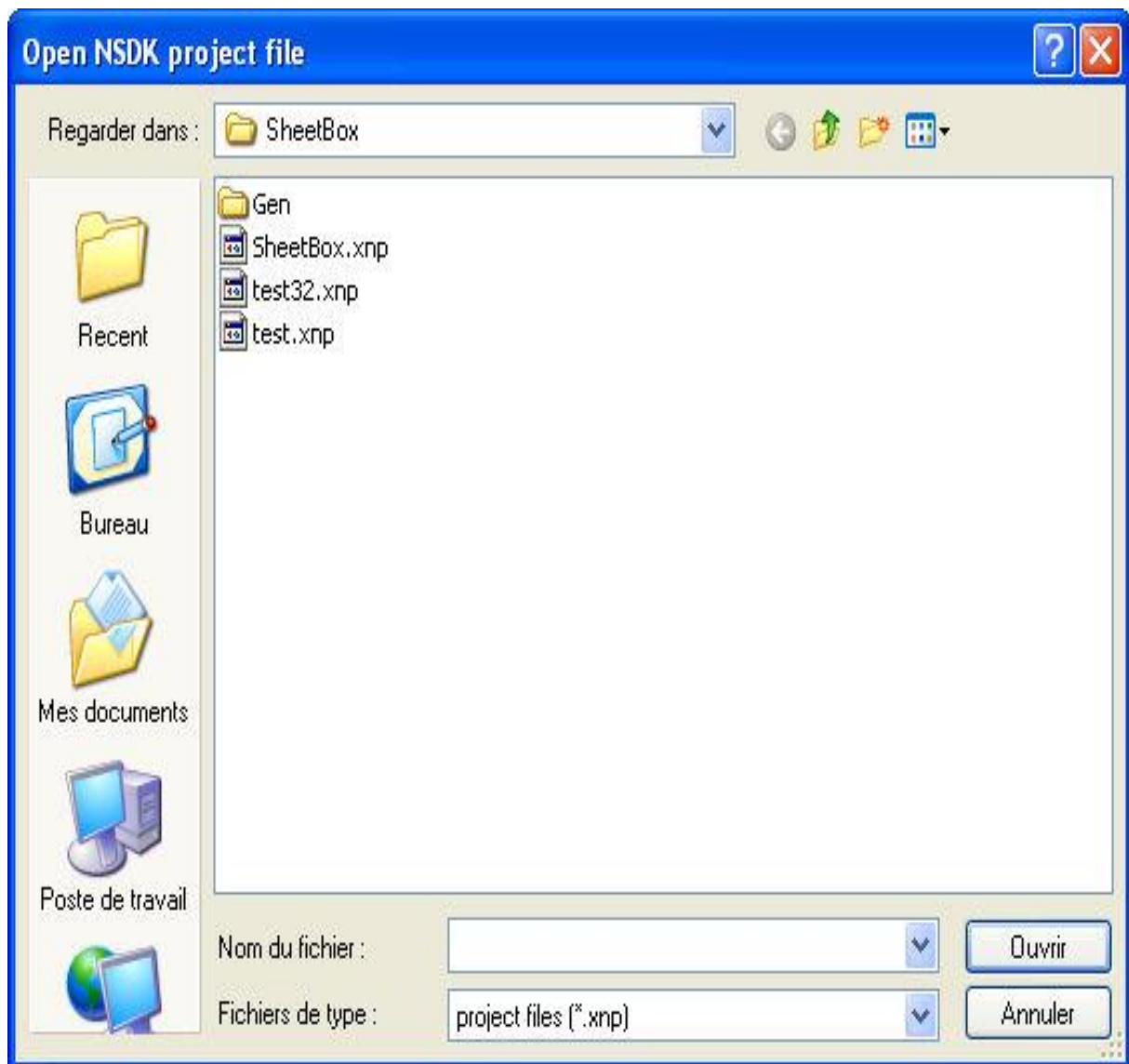
De même, la barre d'outils d'arrangement s'active lorsque deux contrôles au moins sont sélectionnés.



---

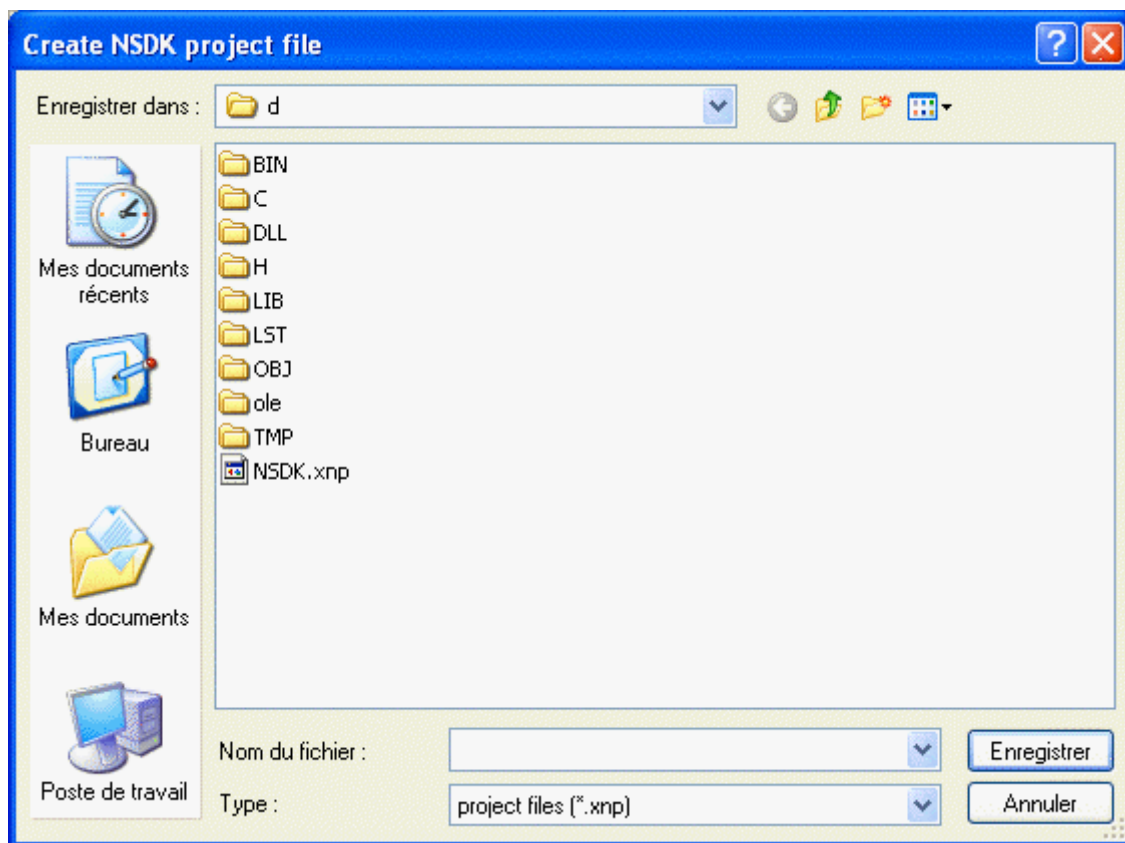
## Open project

Cette option vous permet de changer de projet NS-DK. Une boîte Open NS-DK project file s'affiche afin de permettre la sélection d'un autre projet.



## New project

Cette option vous permet de créer un nouveau projet NS-DK. Une boîte Create NSDK project file s'affiche afin de permettre la création d'un nouveau projet.



## Save all

Sauvegarde toutes les ressources ouvertes.

## Boîte Create new private window

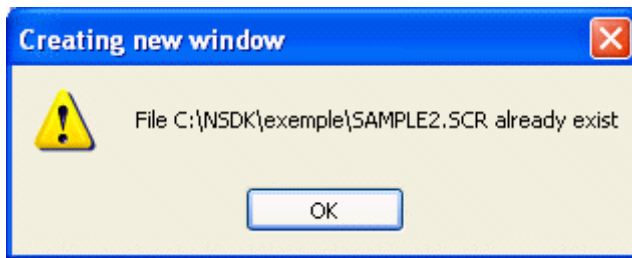
Cette boîte de dialogue permet de sélectionner le type de la fenêtre à créer : Dialog, Window, Report, MDI Window, CUA Window, Edit, ou List. Dialog est la classe par défaut, la seule permettant ensuite d'accéder aux outils pour la création de contrôles.

### Name

Nom de la fenêtre à créer. Ce champ est grisé lorsque vous accédez à cette boîte de dialogue à partir de la fenêtre **Add windows resources to project**, où vous avez rempli le champ Create **new private window**,

Lorsque **Name** ne correspond à aucun fichier fenêtre déjà créé, NS-Design crée directement la fenêtre.

Si **Name** correspond à un fichier fenêtre existant, NS-Design affiche alors une boîte de message :



Dans ce cas, répondre OK pour retourner à la boîte Create new private window et proposer un nom de fenêtre différent.

**Subkind**

Sélectionner la classe de la fenêtre à créer.

Dialog (boîte de dialogue)

MDI (fenêtre avec menu)

Edit (fenêtre d'édition)

User control (contrôle utilisateur)

Window (fenêtre avec menu)

CUA (fenêtre avec menu)

List (fenêtre liste)

Report (fenêtre Report)

**Create**

Valide les choix et crée une nouvelle fenêtre avec la classe indiquée.

**Cancel**

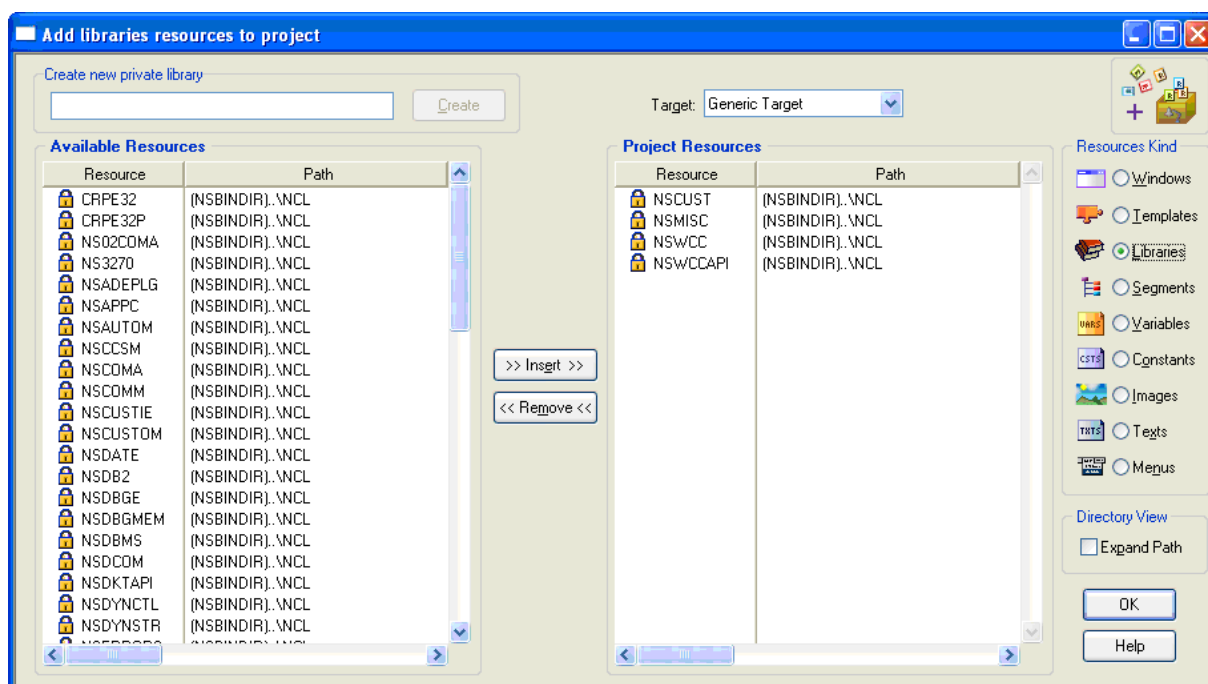
Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications.

---

**Boîte Add <type de ressource> resources to project**

La boîte Add <type de ressource> resources to project permet de créer une ressource (Windows, Templates, Libraries, Segments, Variables, Constants, Images, Texts, Menus), de l'intégrer au projet courant, ou de la retirer du projet courant.





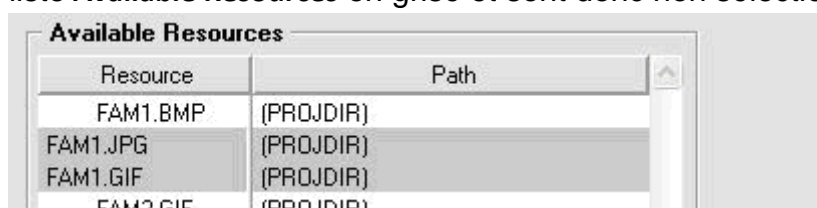
### Create new private <type de ressource>

Indiquer dans ce champ, le nom de la ressource à créer. Une fenêtre s'ouvre correspondant au type de la ressource à créer (Create new private window ou **Create new private <autre type de ressource>**). Son nom apparaît ensuite dans la liste **Project Resources**.

### Available Resources

Cette liste recense les ressources disponibles mais non intégrées au projet. Les ressources publiques sont précédées par un cadenas 🗝️.

Dans le cas où il y a des ressources en doublon (même ressource présente plusieurs fois ou même nom mais avec des extensions différentes), elles sont affichées dans la liste **Available Resources** en grisé et sont donc non sélectionnables.




Sélectionnez dans la liste **Available Resources** les ressources à intégrer à votre projet (vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois en cliquant sur les ressources tout en activant la touche [Ctrl]) et activez le bouton **>>Insert>>** pour les ajouter au projet. Si une seule ressource est sélectionnée, il est possible de l'intégrer en double-cliquant dessus.

### Project Resources

Cette liste recense les ressources du projet. Les ressources publiques sont précédées par un cadenas 🗝️.

Si une ressource est présente dans le fichier .XNP mais n'existe plus sur le disque elle est affichée dans la liste **Project Resources** précédée de l'icône suivante .




Project Resources	
Resource	Path
EF_EXPL	(PROJDIR)
SHEETBOX	(PROJDIR)
 TEST	Not Found
TEST1	(PROJDIR)




Sélectionnez dans la liste **Project Resources** les ressources à retirer du projet (vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois en cliquant sur les ressources tout en activant la touche [Ctrl]) et activez le bouton <<Remove>> pour les retirer du projet. Si une seule ressource est sélectionnée, il est possible de la supprimer en double-cliquant sur la liste Project Resources

### Target

Sélectionner le target de la ressource. Si vous ne développez pas votre application en multi-target, seule l'option Generic target est possible.

L'option Generic target crée la ressource pour le target générique. Quand une ressource est créée pour un target générique, il apparaît dans la liste des ressources du projet pour tous les targets.

Lorsqu'une ressource est intégrée au projet dans une target différente de la target générique, et qu'on visualise les ressources du projet dans une autre target cette ressource apparaît dans la liste des ressources disponibles précédées d'une cible  (avec ou sans cadenas respectivement si la ressource est publique ou privée).

Available Resources	
Resource	Path
 ADRESSE	
 CRPE32	G:\PRJ\NATSTAR\WBP\GEN\INNT11:
 CRPE32P	G:\PRJ\NATSTAR\WBP\GEN\INNT11:

### Resources Kind

Ce groupe permet de sélectionner les ressources à afficher en fonction de leur type (Windows, Templates, Libraries, Segments, Variables, Constants, Images, Texts, Menus).

### Directory View

#### Expand Path

Cocher cette case pour afficher le chemin d'accès des ressources en dur en déployant les variables d'environnements.

Project Resources	
Resource	Path
CLIENTS	(PROJDIR)
MAINWDW	(PROJDIR)

à

Project Resources	
Resource	Path
CLIENTS	C:\NSDK\test\
MAINWDW	C:\NSDK\test\

### OK


Activer pour valider l'intégration des ressources sélectionnées à votre projet.

## Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

### La fenêtre Grep

La commande View \ Grep (ou le bouton ) ou le raccourci clavier Ctrl-G ouvrent la fenêtre Grep.

La fenêtre Grep vous permet de rechercher une chaîne ou une expression NCL régulière. Vous pouvez chercher parmi les fenêtres, templates, librairies, segments, variables et/ou constantes. La recherche peut tenir compte des majuscules (option Case sensitive) ou récupérer uniquement le mot entier (option Whole Words).

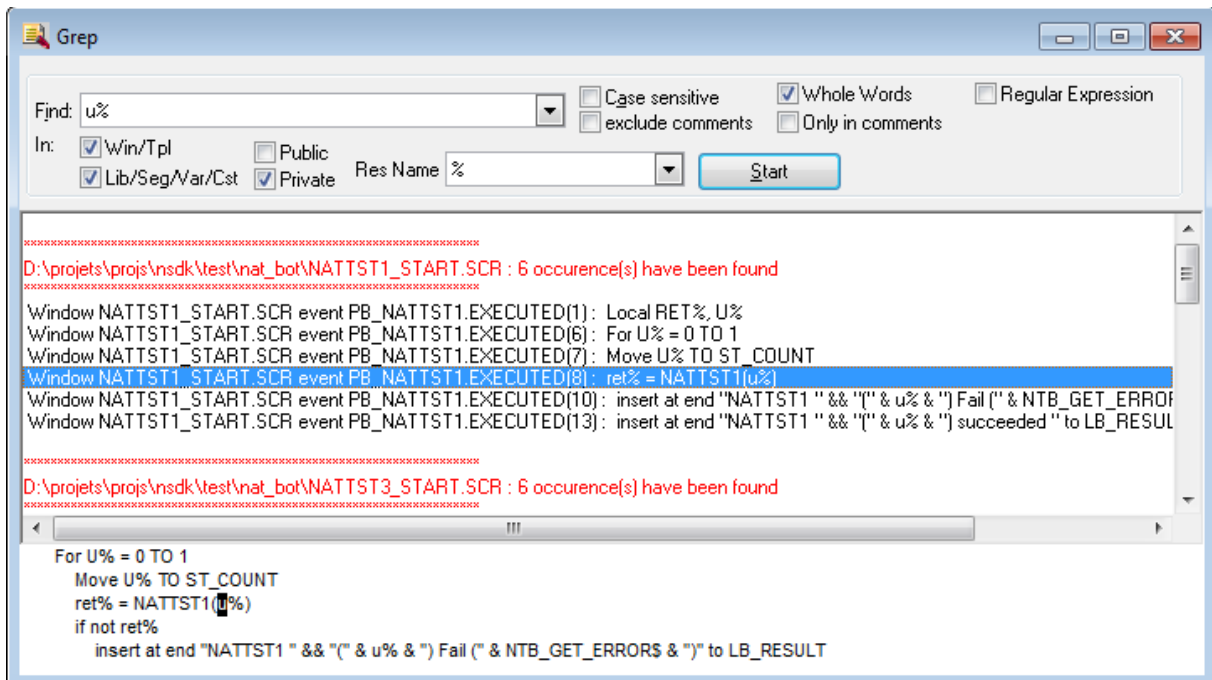
Il est maintenant possible :

- De ne plus être en mode "expressions régulière par défaut. (option regular expression) par exemple pour chercher les caractères spéciaux comme i%
- D'exclure les commentaires des recherches. d'exclure les commentaires des recherches. (option exclude comments)
- De n'effectuer la recherche que dans les commentaires (option Only in comments)
- de supprimer une ligne de la liste de résultats (sélection d'une ligne puis appui sur la touche Suppr)
- De fermer la fenêtre de Grep par simple appui sur la touche Echap.

Le résultat du dernier Grep ainsi que les contenus des combos sont maintenant sauvegardés automatiquement projet par projet. même si l'on ferme et ouvre NSDESIGN.

Pour cette sauvegarde, un répertoire INI est créé dans le projet s'il n'existe pas. S'il n'est pas possible de créer ce répertoire ou d'y écrire, le contexte Grep ne sera pas sauvegardé.

Noter également que le texte "like" a été remplacé par "Res Name" pour plus de clarté (Resource Name)



A la fin d'une recherche Grep, les résultats apparaissent dans la fenêtre.

Quand une ligne est sélectionnée, le code correspondant s'affiche dans la zone en bas de page.

Double-cliquer une ligne vous donne l'accès :

- Soit au code NCL d'un controle
- soit au controle lui même
- soit au code NCL d'une librairie.

### Limitation de recherche

Dans la fenêtre Grep, il est possible de sélectionner le type de ressources sur lesquelles la recherche est effectuée (Win/Tpl, Lib/Seg/Var/Cst, Public ou Private). Cochez les CheckBox qui vous intéressent et saisissez dans le champ Like, le nom des ressources dans lesquelles la recherche sera effectuée.

Le champ de saisie "like" permet de ne préciser que les ressources dans lesquelles on désire faire le grep. Par exemple "W%" ne cherchera que dans les fichiers dont le nom commence par la lettre W

La case Case Sensitive permet de récupérer uniquement les occurrences qui respectent la casse du mot saisi.

La case Whole words permet de récupérer uniquement les occurrences qui correspondent exactement au mot entier saisi.

La case Exclude comment permet d'éviter d'afficher des résultats qui seraient dans des commentaires..

La case Only in comments permet de n'afficher que les résultats qui sont dans des commentaires..

### Exemple :

Recherche dans le sample SHEETBOX du mot "SHEET"

- avec la case Whole Words décochée, on récupère 71 occurrences.
- avec la case Whole Words cochée, on ne récupère que 22 occurrences.
- avec les case Whole Words et Exclude comments cochées, on ne récupère que 18 occurrences.
- avec les case Whole Words et Only in comments cochées, on ne récupère que 4 occurrences.

### Expressions régulières

Une expression régulière représente un motif. De tels motifs sont utiles dans la recherche de sous-chaînes dans une chaîne de caractères. Aussi ils permettent de savoir si une chaîne correspond à un motif spécifique.

Les méta-caractères décrivent ces motifs symboliquement.

Voici les méta-caractères à utiliser :

Trouver quoi...	Meta-caractère(s)	Résultats
Any character	_	Remplace n'importe quel caractère.
0 to n Occurrences	%	0 ou plus de n'importe quel caractère.
Character in Range	[A-Z]	Caractère compris entre A et Z
Character in Range	[^A-Z]	Tout caractère sauf ceux compris entre A et Z
Character in Range	[A-Z]*	0 ou plus de n'importe quel caractère compris entre A et Z
Character in Range	[^A-Z]*	0 ou plus de n'importe quel caractère sauf ceux compris entre A et Z
Escape Character	\	Caractère échappement à mettre devant les caractères réservés pour les rechercher littéralement. : _,%,[,],*,^

## Fenêtre Log

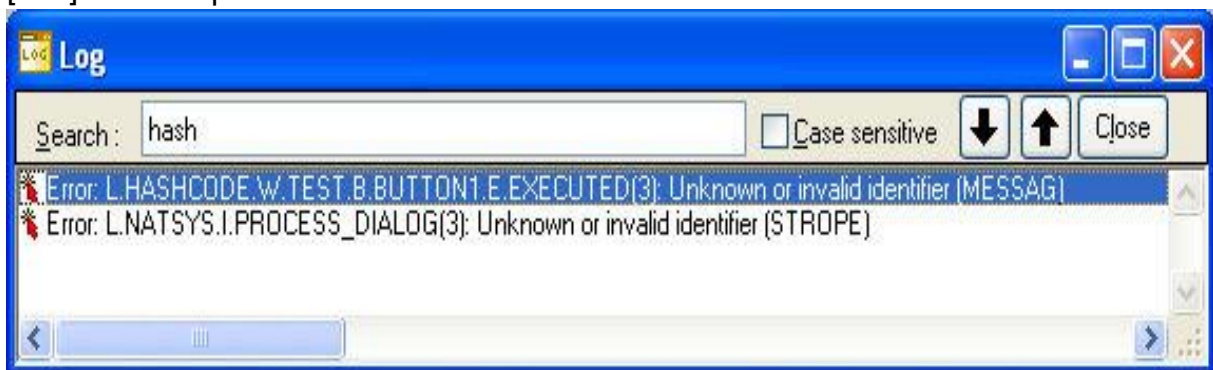
La fenêtre Log affiche les erreurs que vous pouvez rencontrer lorsque vous générez des ressources pour une base de données, comme des DLLs, ou depuis des entités de référentiel. Vous pouvez l'utiliser pour identifier et corriger des problèmes avant de lancer une autre génération.

La fenêtre Log est accessible par l'icône . Vous pouvez également permuter d'une autre fenêtre vers la fenêtre Log avec le menu Windows et la vue Opened

Windows (accessible par le bouton  de la barre de navigation, le menu View/Opened Windows ou le raccourci clavier [Ctrl]+[Alt]+W).

En activant les touches [Ctrl]+F ou le menu contextuel Find, un panneau de recherche apparaît en haut de la fenêtre de Log. Ce panneau contient notamment un champ de saisie vous permettant de rechercher une chaîne de caractères dans la liste des erreurs. En cochant Case sensitive, la recherche respecte la casse de la chaîne de caractères saisie. Les deux flèches vous permettent d'effectuer la recherche vers le haut ou vers le bas.

Activer la touche [Enter] pour commencer la recherche. Le bouton Close ou la touche [Esc] ferme le panneau de recherche.



## Build

L'activation de ce bouton exécute la génération des ressources. La fenêtre Log s'affiche. Elle contient le message 'No error found' qui indique que la génération s'est bien passée.

NS-DK inclut uniquement les changements que vous avez effectués depuis le dernier build. Si vous souhaitez forcer la reconstruction des ressources, activez plutôt le bouton Rebuild.

Cette option n'est disponible qu'après la création d'une configuration.

## Generation...

La boîte **Generation** est obtenue par sélection de l'option BUILD EXE du menu Make.

Cette boîte de dialogue vous permet de lancer NS-Gen. Celui-ci utilise l'ensemble des renseignements que vous avez fournis au préalable dans la boîte Project generation et celles qui en découlent : Setup compiler, Setup linker, Setup targets ...

### **Config File**

Sélection du fichier de configuration à utiliser parmi les configurations spécifiées dans la boîte Project generation.

### **Executable DLLs**

Liste à sélection multiple des fichiers binaires à générer, pour le fichier de configuration sélectionné. Cette liste dépend de la génération à effectuer :

- Dans le cas de la génération de DLLs, la liste présente les DLLs spécifiées dans la boîte Setup DLLs, ainsi que le nom du fichier point d'entrée de l'application (champ Main EXE de la même boîte). Ce dernier est alors distingué par une marque.
- Dans le cas de la génération d'un exécutable, la liste présente le nom de l'exécutable.

### **Build**

Mise en œuvre des différentes actions sélectionnées (Generator, Compiler ...) sur les fichiers ayant été modifiés :

- Un fichier source C n'est re-généré que si la ressource associée a été modifiée depuis la dernière génération ou si le fichier C est inexistant.
- Un fichier source C n'est recompilé que si ce fichier a changé depuis la dernière génération ou si le fichier objet .OBJ correspondant est inexistant.
- L'édition de liens n'est effectuée que si l'un des fichiers .OBJ a changé depuis la dernière génération ou si la librairie .DLL (ou l'exécutable .EXE) est inexistant.

Sont également construits les fichiers sources sélectionnés dans la liste Executable DLLs.

### **Rebuild**

Mise en œuvre des différentes actions sélectionnées (Generator, Compiler, ...) sur tous les fichiers quelles que soient les dates de dernière modification : tout est régénéré (fichiers C) si l'option Generator est sélectionnée, compilé (fichiers .OBJ) si l'option Compiler est sélectionnée, et lié (fichiers .EXE ou .DLL) si l'option Linker est sélectionnée.

### **Generator**

Option indiquant à NS-Gen de lancer la génération des fichiers source.

### **Compiler**

Option indiquant à NS-Gen de lancer la compilation des fichiers source issus de la génération.

Si Generator a été sélectionné, ce lancement n'a lieu que si aucune erreur n'a été détectée lors de la génération des fichiers source.

Pour permettre à une application sous Windows 2003 de charger jusqu'à 5000 DLLs, mettre /MD au niveau des options de compilation de la fenêtre GENERATOR, télécharger et installer vcredist\_x86.exe pour votre compilateur et le déployer.

### **Linker**

Option indiquant à NS-Gen de lancer l'édition de liens des fichiers objets issus de la compilation.

Si Compiler a été sélectionné, ce lancement n'a lieu que si aucune erreur n'a été détectée lors de la compilation.

#### **Check only**

Option indiquant à NS-Gen de n'effectuer qu'une vérification de syntaxe sur les ressources associées à chaque fichier source.

Aucun fichier source n'est généré si cette option est cochée.

#### **Processing**

Indication des opérations effectuées par NS-Gen.

Si des erreurs sont détectées, le message "Generation terminated. Error(s) found" est affiché et le libellé des erreurs figure dans la liste Errors.

#### **Errors**

Liste des erreurs détectées par NS-Gen à chaque étape de génération.

Les erreurs affichées ne peuvent concerner qu'une étape, la condition de passage d'une étape à la suivante étant la non détection d'erreur lors de l'étape précédente.

#### **Clear all**

Effacement des erreurs affichées dans la liste Errors.

Cet effacement est à faire avant toute nouvelle génération pour éviter de conserver dans la liste des erreurs de la génération précédente.

#### **Goto**

Edite le script de l'événement (ou la librairie NCL) dans lequel se trouve l'erreur signalée par le générateur et sélectionnée dans la liste Errors, et place le focus sur la ligne concernée.

#### **Stop**

Arrêt immédiat de la génération.

#### **OK**

Ferme la boîte de dialogue. Si une génération a été lancée, celle-ci va être effectuée en arrière plan. Vous pouvez connaître l'état d'avancement des opérations en sélectionnant de nouveau l'option Build EXE du menu Make.

#### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

### **Rebuild**

L'activation de ce bouton exécute la génération des ressources. Cette option permet de forcer la reconstruction des ressources sans prendre en compte les builds incrémentaux.

La fenêtre Log s'affiche. Elle contient le message 'No error found' qui indique que la génération s'est bien passée.

Cette option n'est disponible qu'après la création d'une configuration.

---

### **Check All**



Permet de vérifier les ressources associées à chaque fichier source.

---

## Start

Déclenche le test de l'application que vous développez.

## Execute program

La boîte **Execute program**, appelée par sélection de l'option Start EXE du menu Make, vous permet de lancer le programme exécutable généré par la commande Make/Build EXE ou tout autre programme exécutable que vous désirez lancer sans sortir de NS-Design.

### Filename

Chemin d'accès et nom du programme à lancer.

### Parameters

Paramètres de lancement du programme spécifié dans Filename.

Ces paramètres ainsi que la syntaxe à respecter sont spécifiques au programme à lancer, ils sont identiques à ceux que vous précisez après le nom de l'exécutable lorsque vous lancez celui-ci depuis la ligne de commande du menu Fichier/Exécuter de Windows ou depuis une ligne de commande DOS ou OS/2.

### Minimize on run

NS-Design est minimisé lors de l'exécution du programme spécifié dans Filename. Si cette option n'est pas cochée, NS-design reste en arrière-plan pendant l'exécution du programme.

### OK

Ferme la boîte de dialogue et lance l'exécution du programme. Si l'exécution ne peut être lancée, un message d'erreur est affiché pour en indiquer la cause (programme introuvable, ...)

Si la fenêtre principale de votre application NS-DK a été conçue sans avoir coché l'option Quit on close du volet de propriétés, il vous faudra sélectionner l'option Stop du menu Make de NS-Design pour effectivement arrêter l'application et être en mesure d'en démarrer une autre par Start EXE.

### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués et sans lancer de programme.

### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## NS-Test

NS-Test est utilisé dans une première phase pour visualiser l'interface développée avec NS-Design et contrôler l'aspect visuel et les comportements de base des contrôles des différentes fenêtres.



Dans une deuxième phase, NS-Test permet de vérifier la cohérence de l'enchaînement des fenêtres et la bonne exécution des traitements donc de simuler parfaitement ce que donnera le fichier exécutable une fois généré.

NS-Debug doit être utilisé entre ces deux phases tant pour établir la cause d'un comportement ou d'un traitement erroné que pour vérifier la bonne succession des opérations.

## Erreurs

```
Cannot find test executable NSTEST.EXE
```

### Diagnostic

Un Run Start a été demandé, et NS-Design ne trouve pas NS-Test pour démarrer le test de la fenêtre.

Remède

Vérifier l'installation de NSTEST.EXE.

```
Cannot find control NAME. Stop execution ?
```

### Diagnostic

En cours de test, un contrôle de nom NAME est cité "quelque part" dans l'application alors qu'il n'existe pas. Cette erreur n'est pas fatale, et répondre No permet de poursuivre l'exécution.

Remède

Chercher dans les scripts des objets manipulés lors de l'affichage de l'erreur une référence à NAME. Une vérification syntaxique (Check) de chacun des événements vous indiquera la ou les lignes de code où figure NAME. Modifier votre code afin qu'une référence à un contrôle valide soit faite.

En général, ce problème apparaît après la destruction du contrôle NAME alors qu'un autre contrôle y fait toujours référence.

Ce problème peut aussi être un problème de programmation NCL, par exemple sur un MOVE 1 TO NAME alors que NAME n'existe pas.

```
Control NAME is not a List-Box. Stop execution ?
```

### Diagnostic

En cours de test, un chargement de fichier a été demandé pour un contrôle qui n'est pas une List-Box. Cette erreur n'est pas fatale, et répondre No permet de poursuivre l'exécution.

Remède

Chercher l'instruction LOAD qui a provoqué le problème. Enlever l'instruction, ou la modifier en mettant un nom de List-Box.

```
Cannot find list-file FILENAME. Stop execution ?
```

### Diagnostic

En cours de test, un chargement de fichier a été demandé pour une liste, et le fichier ne peut être trouvé. Cette erreur n'est pas fatale, et répondre No permet de poursuivre l'exécution.

#### Remède

Créer le fichier, ou le renommer si le nom était erroné, ou enfin vérifier le répertoire Lists dans Options/Directories.

```
Cannot find screen filename FILENAME. Stop execution ?
```

#### Diagnostic

En cours de test, un enchaînement de fenêtre a été demandé, et le fichier SCR correspondant ne peut être trouvé. Cette erreur n'est pas fatale, et répondre No permet de poursuivre l'exécution.

#### Remède

Créer le fichier, ou le sauver s'il n'avait jamais été sauvé, ou le renommer si le nom était erroné. Vérifier les répertoires Windows dans Options/Directories.

Enlever la demande de démarrage (CALL du volet de propriétés d'un menu ou d'une Check-Box, ou instruction CALL/OPEN sur un événement) si elle correspond à une fenêtre qui n'a pas encore été créée.

Ne pas confondre avec la même erreur, mais sans 'Stop execution'.

```
Cannot find screen filename FILENAME
```

#### Diagnostic

Un Run Start a été demandé, et le fichier SCR correspondant à la fenêtre ne peut être trouvé. Cette erreur est fatale, et arrête le test.

#### Remède

Créer le fichier, ou le sauver s'il n'avait jamais été sauvé, ou le renommer si le nom était erroné. Vérifier Run Set Main Window.

```
Cannot open SCREEN.SCR
```

#### Diagnostic

Le fichier SCR existe, mais ne peut être ouvert.

#### Remède

Vérifier si une autre application n'a pas déjà ouvert ce fichier qui serait ainsi rester bloqué (sous un éditeur de texte comme Word par exemple).

```
Clipboard does not contain resources
```

#### Diagnostic

Le format du fichier SCR est incorrect. Il a été modifié par un éditeur extérieur à NS-Design et son format n'est plus correct.

#### Remède

Recréer une nouvelle fenêtre ou reprendre un fichier SCR d'une sauvegarde précédente.

```
Script EVENT, line XXX, col XXX : invalid identifier ; (ou 'TO' expected, ou Syntax error, ou toute autre erreur)
```

### Diagnostic

Une erreur de programmation est survenue en cours de test dans un script sur l'événement EVENT à l'emplacement spécifié.

#### Remède

Le nom de l'événement, le numéro de ligne, et l'erreur citée suffisent généralement à comprendre l'erreur et à la corriger.

```
Error has been detected : Type xxx / yyy. Id : zzz. Please note the way this error occurred and contact Nat System or your local NS-Design support.
```

### Diagnostic

Erreur révélée par NS-Design sur une vérification de cohérence interne. Cette erreur est fatale, et a pour effet de fermer complètement NS-Design (ou NS-Test) sans sauvegarder les fenêtres éditées.

#### Remède

Contactez Nat System en détaillant la façon la plus courte de reproduire le problème et en rapportant le contenu exact du message (Type xxx /yyy id :zzz)

```
Run time error. An error has been detected. Type xxx / yyy. Id : zzz. Last NCL statement executed : .....
```

### Diagnostic

Erreur détectée par NS-Test lors de l'exécution du code NCL. La dernière ligne de code exécutée est signalée dans le message d'erreur.

#### Remède

Vérifier le contenu de la dernière ligne de code exécutée. Si vous ne parvenez pas à identifier l'erreur, contactez Nat System en donnant les informations obtenues dans le message d'erreur et le contexte dans lequel l'erreur a été signalée.

```
An error has occurred in your application. If you choose Ignore, you should save your work in a new file. If you choose Close, your application will terminate.
```

### Diagnostic

Erreur de programmation révélée par Windows lors du test de l'application. Cette erreur est fatale. Terminer en appuyant sur Close (car l'appui sur Ignore peut provoquer d'autres erreurs de type GP Fault).

#### Remède

Vérifiez que vous ne manipulez pas de variables dont le contenu n'est pas ou plus valide.

```
Application error.xxx caused a General Protection Fault in module yyy at zzz
```

### Diagnostic

Erreur interne ou de programmation révélée par le mécanisme de protection de Windows. Cette erreur est fatale et a pour effet de fermer complètement NS-Design sans sauvegarder les fenêtres éditées.

#### Remède

Vérifiez que vous ne manipulez pas de variables dont le contenu n'est plus valide, par exemple fermer un fichier qui a déjà été fermé.

Contactez Nat System en détaillant la façon la plus courte de reproduire le problème. Si cela se produit en phase de test, communiquez également le code NCL du traitement ayant provoqué l'erreur et le contenu exact du message d'erreur.

This Windows application has stopped responding to the system

### Diagnostic

Erreur interne ou de programmation révélée par le mécanisme événementiel de Windows. Elle apparaît en général quelques secondes après un [CTRL]+[Alt]+[Esc] sur une application qui ne réagit plus, lorsque Windows estime que cette application (NSTEST, ou tout autre programme) met trop de temps à gérer un événement.

Les différentes possibilités pour continuer sont affichées en dessous du message d'erreur. Toujours choisir de terminer l'application par appui sur Entrée.

#### Remède

Il y a probablement une boucle infinie style REPEAT/UNTIL TRUE% sur un événement de la fenêtre testée. Vérifier les scripts NCL.

Si ce n'est pas le cas, le problème peut venir de NS-Test lui-même. Contacter Nat System en détaillant la façon la plus courte de reproduire le problème.

---

## NS-Debug

**NS-Debug est un outil de mise au point (débugage) et d'analyse de comportement d'applications développées à l'aide de NS-DK.**

Il permet de suivre le déroulement de l'exécution d'une application et de localiser les sources d'erreurs syntaxiques ou logiques (opérateurs erronés, variables non initialisées, etc...).

Il vous offre également les possibilités de contrôler l'exécution de l'application, de l'interrompre à tout moment, de connaître le contenu des variables et des contrôles, de modifier ce contenu et de compléter dynamiquement le script en cours d'exécution.

**NS-Debug vient en complément de NS-Test lors du développement d'une application.**

NS-Test est utilisé dans une première phase pour visualiser l'interface développée avec NS-Design et contrôler l'aspect visuel et les comportements de base des contrôles des différentes fenêtres.

Dans une deuxième phase, NS-Test permet de vérifier la cohérence de l'enchaînement des fenêtres et la bonne exécution des traitements donc de simuler parfaitement ce que donnera le fichier exécutable une fois généré.

**NS-Debug doit être utilisé entre ces deux phases tant pour établir la cause d'un comportement ou d'un traitement erroné que pour vérifier la bonne succession des opérations.**

**NS-Debug** n'est composé que d'un seul fichier exécutable : NSDEBUG.EXE

Cet exécutable utilise plusieurs DLLs de NS-DK :

NSxxLIB.DLL, NSxxLIB1.DLL , NSxxRT.DLL et NSxxPRN.DLL,

où xx désigne le numéro de version de la DLL.

Cela suppose donc que NS-DK ait été préalablement installé sur votre machine pour que ces DLLs soient présentes et que la variable d'environnement PATH sous Windows ou LIBPATH sous OS/2 contienne leur chemin d'accès.

NSDEBUG.EXE peut être lancé depuis ou indépendamment de NSDESIGN.EXE.

## Open...

### Resources

Cette liste permet de visualiser les différentes ressources du projet pouvant contenir du script NCL : Windows, Templates ou Libraries. Celles-ci sont visualisées par type, chaque type étant sélectionné par un radio bouton.

Chaque script des ressources Windows et Templates correspond à un événement d'un contrôle ou de la fenêtre, aussi vous devez successivement :

- sélectionner une ressource dans la liste Resources,
- sélectionner un contrôle, ou <Client> pour la fenêtre, dans la liste Controls affichant alors les contrôles de la ressource précédemment sélectionnée,
- sélectionner un événement dans la liste Events affichant alors les événements du contrôle précédemment sélectionné.

Le script d'une librairie est, par contre, directement sélectionné dans la liste Resources.

### OK

Ferme la boîte de dialogue en validant la sélection de script. Celui-ci est alors affiché dans la zone d'édition de la fenêtre de NS-Debug.

### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte de la sélection.

### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Find

Cette boîte de dialogue permet de spécifier les caractéristiques de la chaîne à rechercher.

### Find What

Chaîne à rechercher.

La chaîne précédemment cherchée ou la sélection courante du script est automatiquement proposée à l'ouverture de la boîte.

La chaîne entrée ne peut excéder 31 caractères.

### Whole word

Option indiquant que seules les chaînes complètes, c'est-à-dire précédées et terminées par un caractère espace ou tabulation, doivent être signalées.

Si l'option n'est pas cochée, toute chaîne identique à la chaîne à rechercher est signalée.

**Case sensitive**

Option indiquant que la recherche ne concerne que les chaînes respectant exactement l'écriture majuscule/minuscule de la chaîne à rechercher.

**Find**

Ferme la boîte de dialogue et lance la recherche.

Ce bouton reste inactif tant que le champ Find What est vide

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans effectuer de recherche.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## **Goto line**

**Line**

Numéro de ligne, compté à partir de 1, où doit être positionné le curseur.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue et positionne le curseur au début de la ligne dont le numéro est spécifié dans Line.

Si le numéro est supérieur au nombre de lignes du script affiché, un message d'erreur vous indique les bornes à respecter.

Ce bouton reste inactif tant que le champ Line est vide

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans effectuer de positionnement curseur.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## **Breakpoints.**

### **Breakpoints**

Liste contenant tous les points d'arrêt positionnés.

Chaque ligne de la liste contient les informations se rapportant à un point d'arrêt :

- numéro de la ligne de script où se trouve le point d'arrêt,
- numéro de la ligne de script où se trouve le point d'arrêt,
- nom du script.

Le nom du script dépend de la ressource à laquelle il appartient :

- pour une ressource Windows ou Templates, il est constitué d'un préfixe W. ou T. suivi du nom de la ressource, du nom du contrôle puis du nom de l'événement,

- pour une ressource Libraries, il est constitué du préfixe L. suivi du nom de la librairie.

#### Delete

Supprime de la liste Breakpoints le point d'arrêt sélectionné.

#### Delete all

Supprime de la liste Breakpoints tous les points d'arrêt.

#### Edit

Ferme la boîte de dialogue puis affiche le script contenant le point d'arrêt sélectionné dans la liste Breakpoints. Le curseur est alors positionné sur le point d'arrêt.

La fermeture de la boîte de dialogue par appui sur Edit rend inopérante la suppression de points d'arrêt.

#### OK

Ferme la boîte de dialogue et effectue la suppression dans les différents scripts des points d'arrêt sélectionnés de la liste Breakpoints par Delete ou Delete all.

#### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans prendre en compte les suppressions.

#### Help


Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

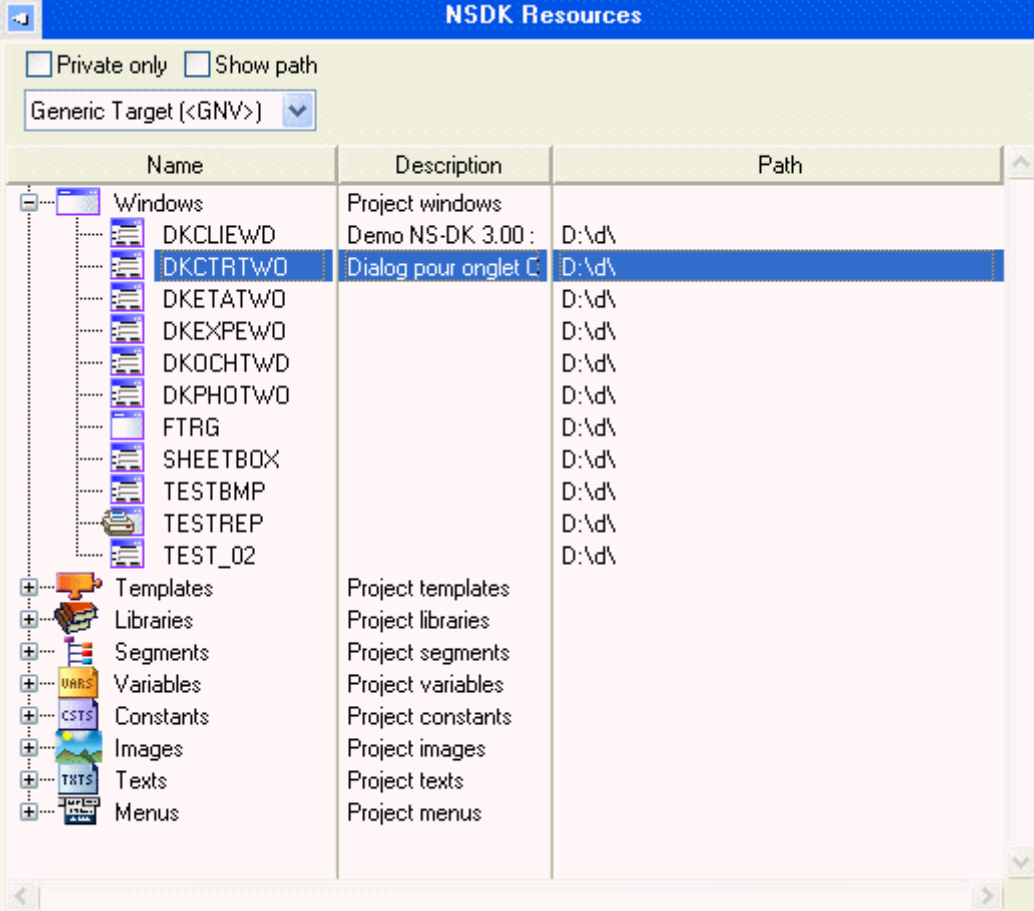


### Stop

Arrêt de l'application en cours d'exécution.

## Barre des perspectives

A l'extrême-gauche, une barre des perspectives permettant de sélectionner les différentes vues de NS-DK.

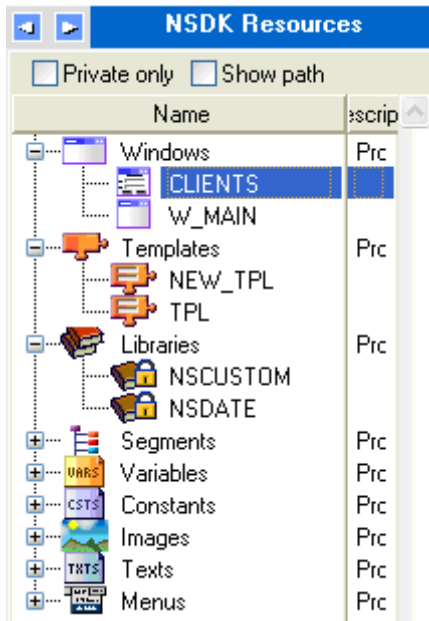
<b>NSDK Resources</b>		Ouvre le browser NSDK Resources qui liste les ressources du projet NS-DK courant selon leurs types : Windows, Templates, Libraries, Segments, ...
-----------------------	---	---

	 <p>Les ressources non modifiables sont identifiées par un petit cadenas .</p>
<b>Opened Windows</b>	 <p>Liste les fenêtres ouvertes dans le plan de travail. Permet de naviguer facilement entre elles.</p>


## Le Browser de Resources

Le browser NSDK Resources liste les ressources du projet NS-DK selon leurs types : Windows, Templates, Libraries, Segments, Variables, Constants, Images, Menus, Texts.






La case à cocher **Private Only** permet de n'afficher que les ressources modifiables et spécifiques du projet.

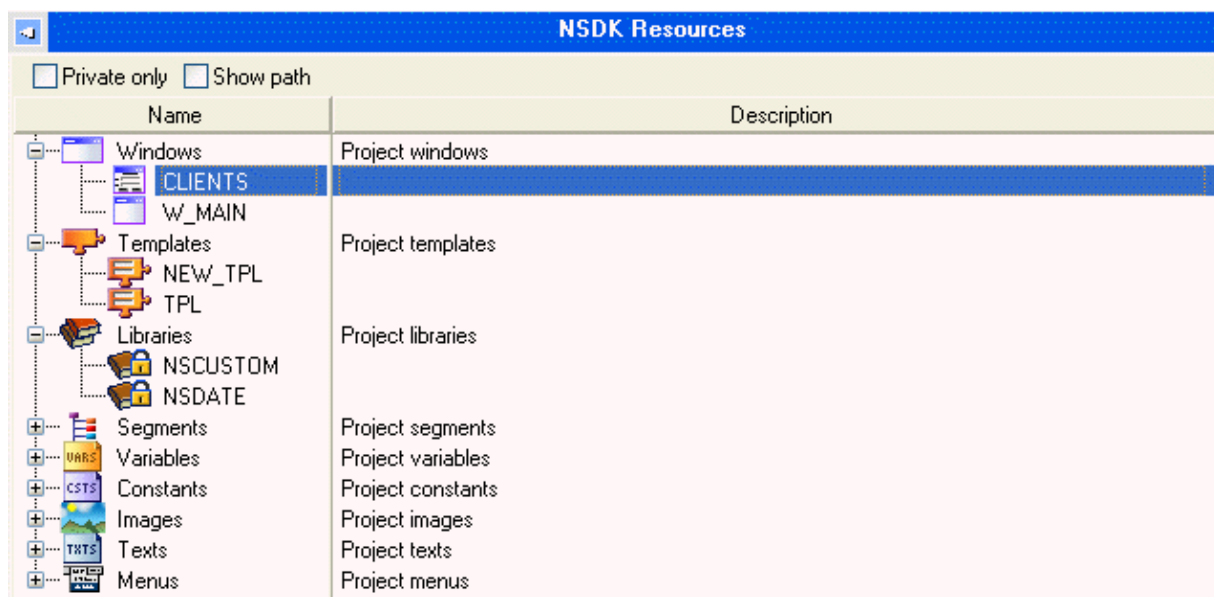
La case à cocher **Show Path** permet d'afficher une colonne indiquant l'emplacement exact des ressources. Pour visualiser correctement cette colonne, il convient d'élargir la fenêtre par le bouton .

L'appui des touches Alt-F5 permet de rafraîchir la liste des ressources. cette option peut être utile si des ressources du projet ont été déplacées alors que le projet est toujours ouvert dans NSDESIGN.

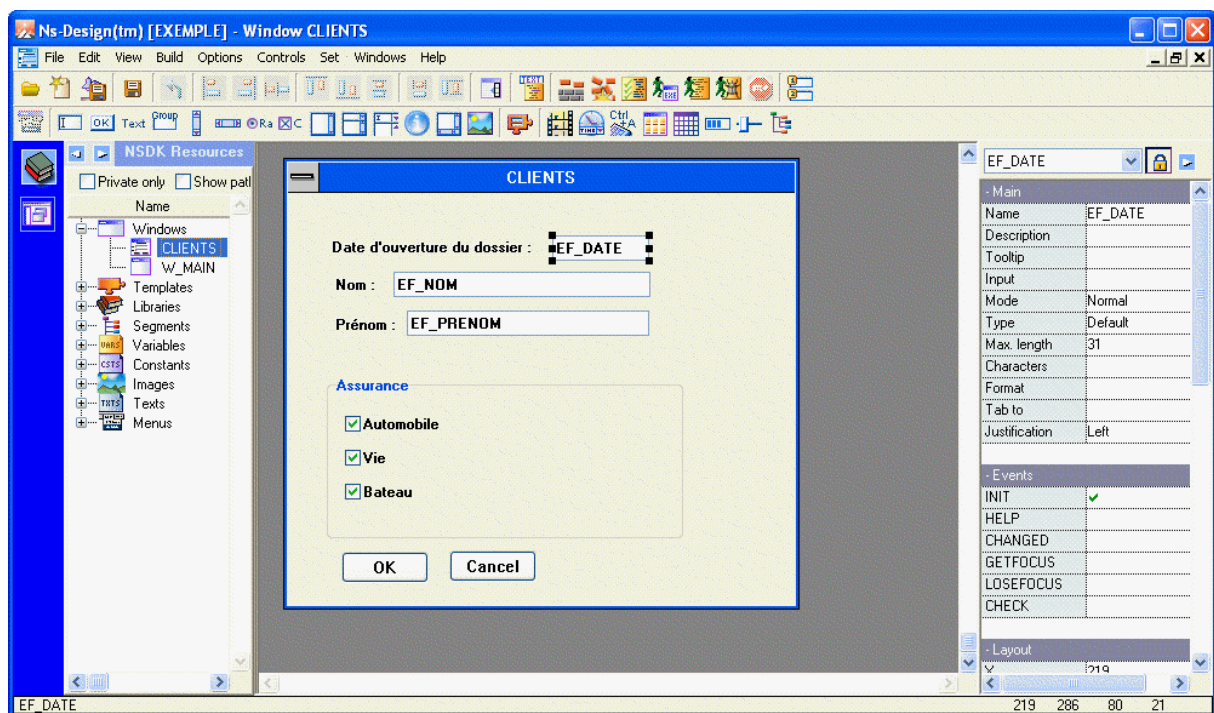
Cette option est également possible dans le menu contextuel : clic droit dans la fenêtre et "Update Resource Tree", ou dans le menu "Edit" + "Update Resource Tree"


### Ouverture maximale du browser

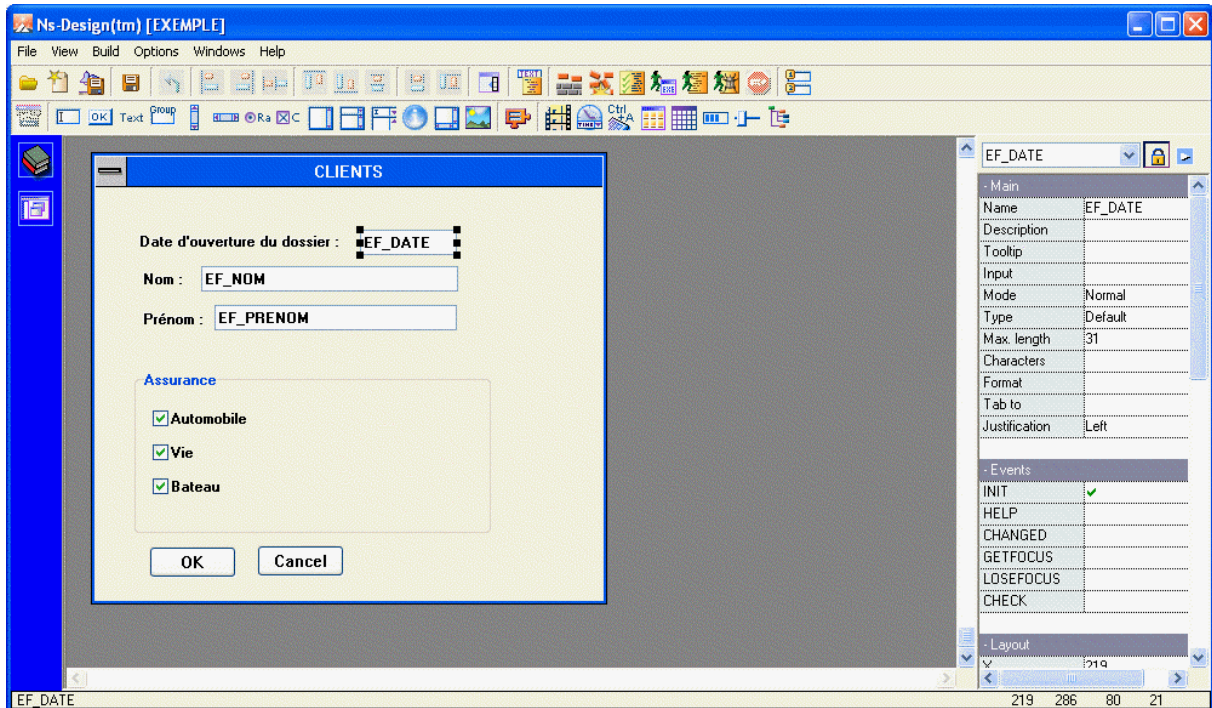
La flèche  du browser NS-DK Resources permet de maximiser l'affichage pour visualiser toutes les colonnes.



## Escamoter le browser




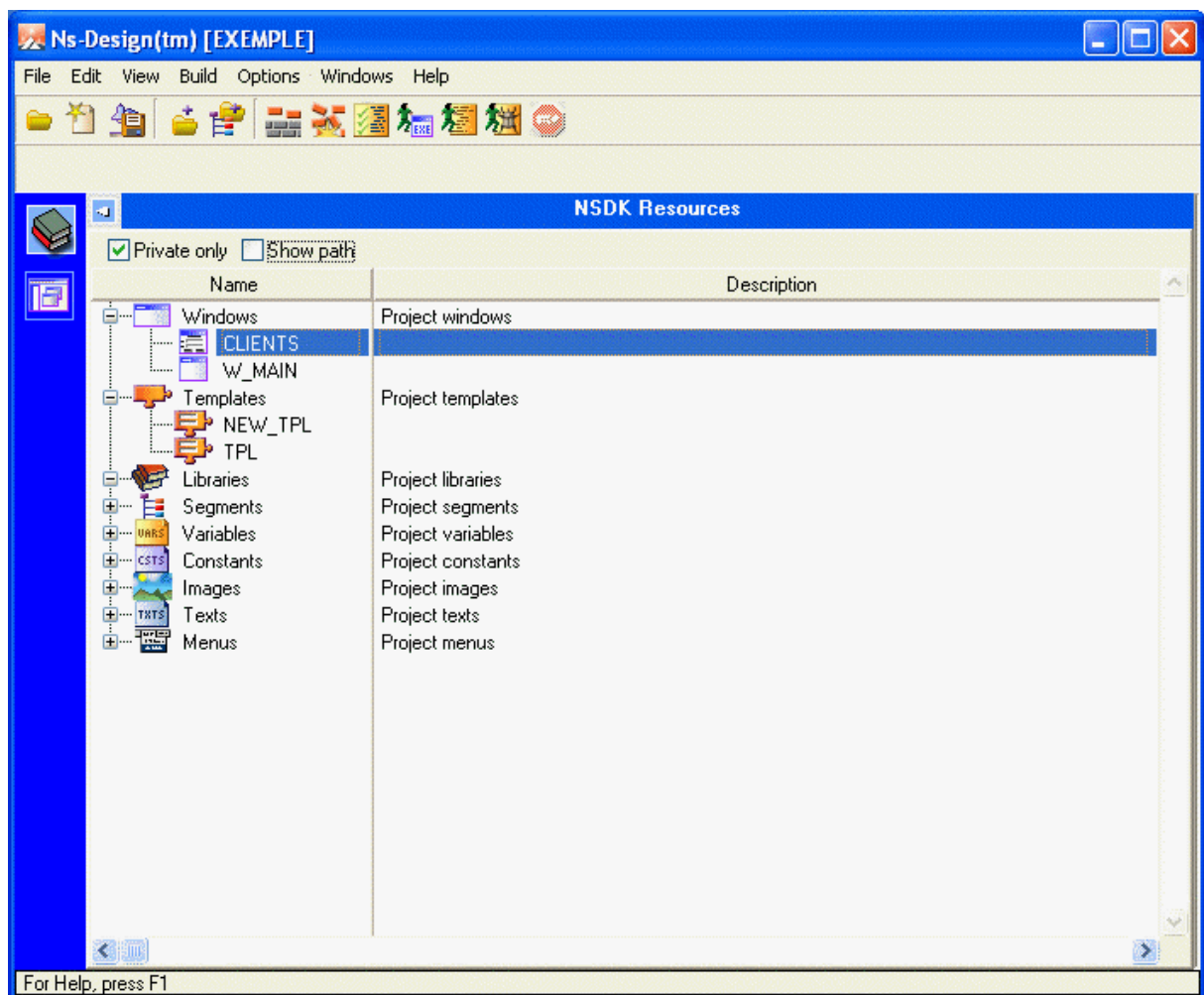
En cliquant sur la flèche  du browser NSDK Resources, on minimise le browser et on agrandit le plan de travail.



Pour rouvrir le browser de ressources, activer le bouton .

### Case Private only

Les ressources non modifiables sont identifiées par un petit cadenas . Pour n'afficher que les ressources modifiables, cocher la case Private only.



### Case Show Path

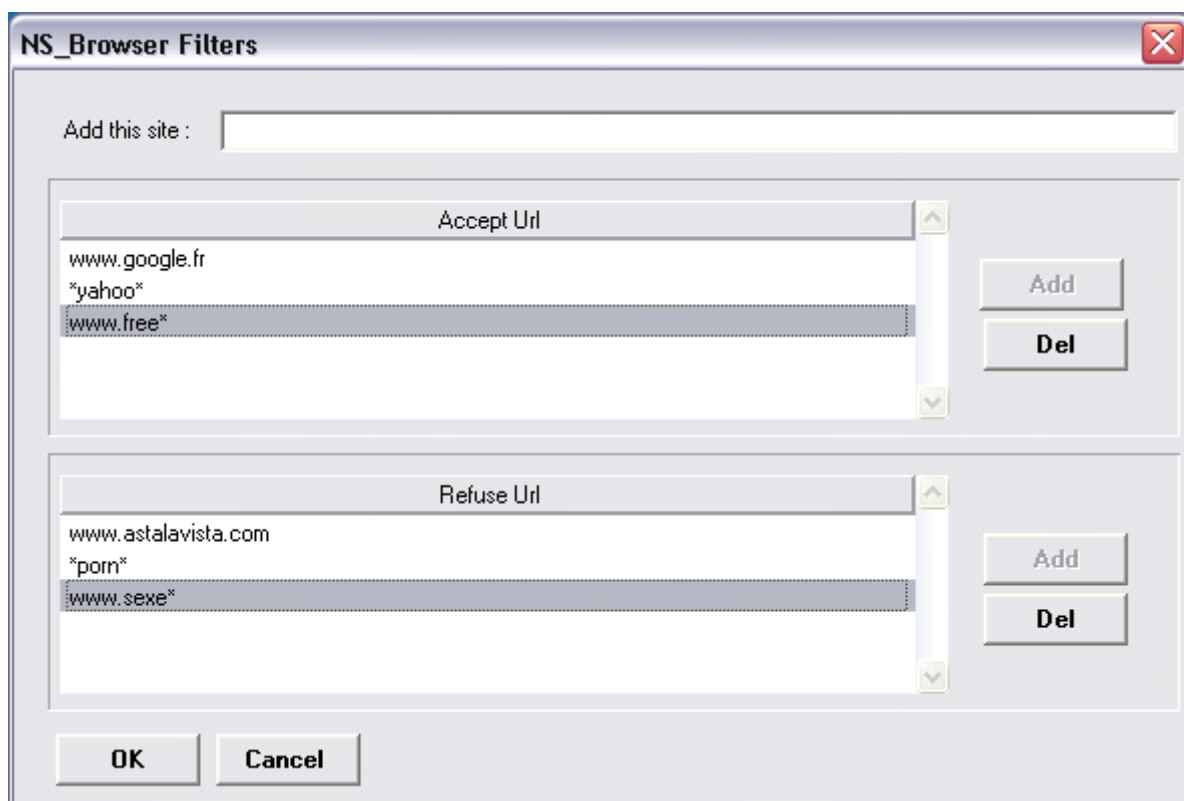
La case Show Path permet d'afficher le chemin des ressources du projet.

NSDK Resources		
<input type="checkbox"/> Private only <input checked="" type="checkbox"/> Show path		
Name	Path	Description
Windows		Project windows
CALC	C:\NSDK\exemple\	
CLASSIFIER	C:\NSDK\exemple\	
CLIENTS	C:\NSDK\exemple\	
CUTEST	C:\NSDK\exemple\	
TAB1	C:\NSDK\exemple\	
TAB2	C:\NSDK\exemple\	
TAB3	C:\NSDK\exemple\	
TAB4	C:\NSDK\exemple\	
TAB5	C:\NSDK\exemple\	
TAB6	C:\NSDK\exemple\	
WSHEET	C:\NSDK\exemple\	
Templates		Project templates
NEW_TPL	C:\NSDK\exemple\	
NS020CX	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
NS020LE	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
PICTBUT	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
PREVIEW	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
PRINT	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
RADGRP	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
SHEET	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
TABS	D:\nsdk500\BIN\.\TPL\	
TPL033	C:\NSDK\exemple\	
Libraries		Project libraries
NSGRAPH	D:\nsdk500\BIN\.\NCL\	
NSSHTREE	D:\nsdk500\BIN\.\NCL\	
Segments		Project segments
Variables		Project variables
Constants		Project constants
Images		Project images
Texts		Project texts
Menus		Project menus

### Boite NS\_Browser Filters

Ce bouton permet d'afficher une fenêtre où on peut définir un certain nombre de filtres :






Les syntaxes acceptées sont les suivantes :

- Site : `www.google.fr` : accepte/refuse tous les sites commençant par cette URL y compris les sous-répertoires.
- Site : `*yahoo*` : accepte/refuse les sites ayant une URL contenant la valeur entre les deux \*
- Site : `www.free*` : accepte/refuse les sites ayant une URL commençant par la valeur comprise avant \*.

## Vue Opened Windows



La vue Opened Windows s'active avec le bouton suivant  situé sur la barre de navigation. Cette vue liste les fenêtres ouvertes dans le plan de travail. Elle permet de basculer très rapidement entre les différentes fenêtres ouvertes.

- Pour positionner en avant-plan une fenêtre, sélectionnez-là et activez le menu Edit \ On Top (ou le menu contextuel On Top).
- Pour réduire l'affichage d'une fenêtre, sélectionnez-là et activez le menu Edit \ Minimize (ou le menu contextuel Minimize).
- Pour agrandir l'affichage d'une fenêtre, sélectionnez-là et activez le menu Edit \ Maximize (ou le menu contextuel Maximize).
- Pour rétablir l'affichage d'une fenêtre, double-cliquez dessus ou sélectionnez-là et activez le menu Edit \ Restore (ou le menu contextuel Restore).
- Pour fermer une fenêtre ouverte, sélectionnez-là et activez le menu Edit \ Close (ou le menu contextuel Close).

## Le volet de propriétés


Le volet de propriétés des contrôles graphiques est situé à droite du plan de travail de NS-Design. Elle présente les différentes caractéristiques du contrôle sélectionné. Ainsi, vous ne pouvez l'ouvrir qu'une fois et visualiser les propriétés des différents contrôles de votre fenêtre en les sélectionnant. L'affichage des propriétés au moyen du volet de propriétés est donc plus opérationnel que les boîtes Info de chaque contrôle.

Cinq types principaux de propriétés sont présentés : Main, Events, Layout, Behavior, Look :

- Main intègre les propriétés principales de l'élément : nom, description, texte de présentation,...
- Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.
- Layout permet de disposer le contrôle dans la fenêtre en indiquant sa position verticale, horizontale et sa dimension en largeur et en hauteur. Une Combo-box éditable permet d'agrandir ou de réduire les dimensions rapidement.
- Behavior rassemble les propriétés comportementales : désactivation du contrôle, absence de focus, mode d'appel du contrôle, ...
- Look réunit les propriétés de présentation visuelle du contrôle : police, taille de la police, texte en gras, italique, souligné, couleur du texte, ...

Vous pouvez retrouver d'autres propriétés en fonction du type de contrôle sélectionné : Deprecated, Miscellaneous, ...

La liste déroulante permet de sélectionner le contrôle de la fenêtre pour lequel on souhaite visualiser les propriétés.

L'icône  indique que l'élément est verrouillé, et n'est donc pas modifiable.

L'icône  indique que l'élément n'est pas verrouillé.

Pour permettre une meilleure visibilité des propriétés, le volet de propriétés est redimensionnable avec la souris.

## Les fenêtres éditées

La majeure partie du plan de travail est disponible pour afficher les fenêtres. Celles-ci s'y affichent au fur et à mesure de l'emploi du menu File : options New pour créer une nouvelle fenêtre, Open pour éditer une fenêtre existante, Close pour fermer une fenêtre.

La liste des fenêtres éditées se situe dans le menu View.

Le nom de la fenêtre courante est rappelé dans la barre de titre ainsi que dans la ligne d'état.

---

## Boîte Open Template

### Options disponibles

**Name**

Saisir le nom du contrôle.

**Template**

Indiquer le nom du template qui doit être chargé dans la fenêtre. Ce nom peut être sélectionné dans la combo box associée.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués depuis son apparition.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

Une fois le template chargé dans la fenêtre, il ne peut être déplacé qu'en cliquant sur l'un des contrôles le constituant.

---

## New Window or Template

La boîte de dialogue New window or template vous permet de créer une nouvelle fenêtre ou template.

**Options disponibles****Name**

Nom de la nouvelle fenêtre ou du template à créer.

Dans le cas d'une fenêtre, le nom correspond au fichier .SCR associé. Dans le cas d'un template, il correspond au fichier .TPL associé.

Lorsque Name ne correspond à aucun fichier fenêtre déjà créée, NS-Design crée directement la fenêtre.

Si Name correspond à un fichier fenêtre existant, NS-Design affiche alors un avertissement.

**Window**

Sélectionner ce radio bouton pour créer une fenêtre.

**Class**

Indiquer la classe de la fenêtre (Dialog, Window, Report, MDI Window, CUA Window, Edit, List). Dialog est la classe par défaut, la seule permettant ensuite d'accéder aux outils pour la création de contrôles.

**Template**

Sélectionner ce radio bouton pour créer un template.

**Insert in project for**



Option, sélectionnée par défaut, qui ajoute la fenêtre ou le template créé au projet en cours. Dans le cas contraire, la fenêtre (ou le template) n'appartiendra pas au projet. Si vous ne développez pas votre application en multi-target, seule l'option Generic target est possible.

**Generic target**

Crée la ressource pour le target générique. Quand une ressource est créée pour un target générique, il apparaît dans la liste des ressources du projet pour tous les targets.

**Specific target**

Crée la ressource pour un target spécifique. La ressource sera affichée uniquement pour le target spécifié dans la liste des ressources du projet.

**OK**

Valide les choix et crée une nouvelle fenêtre avec la classe spécifiée ou le nouveau template.

**Cancel**

Indique à NS-Design de ne pas créer une nouvelle fenêtre et de revenir au plan de travail.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

**Open Window or Template**

La boîte de dialogue Open window or template vous permet d'ouvrir (c'est-à-dire éditer dans le plan de travail) un fichier fenêtre (ou template) existant ou éventuellement de créer un fichier fenêtre (ou template) inexistant.

**Options disponibles****Name**

Nom de la nouvelle fenêtre ou du template à ouvrir.

Saisir le nom de la fenêtre (ou du template) dans le champ Name, ou sélectionner le dans la liste Names.

Si le nom spécifié dans le champ Name ne correspond pas à une ressource existante, NS-Design vous invite à la créer.

**Insert in project**

Cette option, sélectionnée par défaut, indique que les ressources sélectionnées doivent être intégrées dans le projet en cours.

**Windows**

Cocher pour afficher toutes les ressources fenêtres du projet dans la liste Names.

**Templates**

Cocher pour afficher toutes les ressources templates du projet dans la liste Names.

**Names**

Quand le nom d'une ressource est sélectionné dans cette liste, il apparaît dans le champ Name.

Vous pouvez sélectionner plus d'une ressource. Le nom de la dernière ressource sélectionnée apparaîtra dans le champ Name.

Double-cliquer sur une ressource de la liste est équivalent à l'ouverture de la ressource sélectionnée en cliquant sur le bouton OK.

#### **OK**

Ferme la boîte de dialogue et ouvre les ressources spécifiées dans le plan de travail.

#### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue.

#### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

Si aucune ressource n'est déclaré dans la boîte de dialogue Resources for project (menu Project/Resources ...), la liste Names sera vide.

### **La ligne d'aide**

La ligne d'aide, située en bas du plan de travail, n'apparaît que lorsqu'un arrière-plan a été spécifié pour le plan de travail (option Background sélectionnée dans Options/Setup).

Elle affiche le descriptif d'un menu lorsque celui-ci est en cours de sélection.

### **Editeur de code**

L'éditeur de code (appelé aussi Editeur de script) vous permet de programmer le comportement des fenêtres, des contrôles de ces fenêtres, ainsi que les différents aspects de comportement de votre application. C'est un éditeur de texte assorti de fonctionnalités de recherche.

L'éditeur de code est segmenté en trois zones :

- Dans la marge de gauche, une zone spécifique qui dépend du type d'objet édité.  
Si vous éditez un événement, cette zone vous permet de basculer d'un événement à un autre. Si vous éditez une procédure, cette zone contient les paramètres de la procédure.
- Dans la marge de droite, un browser des ressources programmables.  
Ce browser est une fenêtre arborescente qui vous permet d'accéder à la liste de toutes les ressources pouvant être gérées par programmation.
- En bas, la zone d'édition du texte.  
La zone d'édition ne peut pas être affichée dans sa totalité à l'écran. C'est pourquoi vous disposez d'un ascenseur horizontal et d'un ascenseur vertical pour faire défiler le code à l'écran.

Comme tout éditeur de texte, l'Editeur de Code :

- Gère le presse-papiers.
- Permet de faire des recherches/remplacements de chaînes de caractères.

---

### **Source Editor Options**

Options Disponibles

## Text Editor Colors

### Colors for

Définir les couleurs de tous vos éléments de syntaxe (couleur de texte et couleur de fond).

#### Comments

Commentaires dans le code.

#### Default

Les couleurs sont définies par défaut pour faciliter l'attribution d'une même couleur à plusieurs éléments dans une seule opération.

#### Identifier

Tous les identifiants sauf des mots clés réservés.

#### Keyword

Mot-clé réservé NS-DK.

#### LeftMargin

Couleur de la marge gauche.

#### Number

Toute valeur numérique.

#### Operator

Tout opérateur (=, /, -, etc.).

#### RightMargin

Couleur de la ligne pointillée indiquant la marge droite.

#### Selection

Texte sélectionné.

#### String

Chaîne de caractères. Dans le langage NCL, les chaînes sont entre guillemets ("nnn"); #nnn (code caractère décimal); #\$nnn (code caractère hexadécimal); ^a à ^z etc. pour les codes de caractère).

#### SyntaxErr

Erreur de syntaxe (par exemple, nombre réel, chaîne non fermée en fin de ligne, etc.)

#### User 1-8

Réservé à un usage ultérieur.

Pour tous les éléments de texte on peut définir les couleurs de texte et de fond.

### Text color

Couleur d'affichage des caractères.

### Background color

Couleur d'affichage du fond de la zone d'édition.

## Text Editor Options

### Tab size

Sélectionner la taille des tabulations. Cette valeur est comprise entre 2 et 16 caractères.

### Indent size

Indiquer la distance de décalage de l'indentation du code.

**Right column**

Indiquer la marge de droite. A utiliser pour une meilleure visibilité du code.  
Valeurs autorisées 0 à 256

**Tab disp. Chars**

Saisir ou choisir le caractère de tabulation qui marque le début des tabulations.

**EOL disp. Char**

Saisir ou choisir un caractère pour afficher la fin des lignes.

**Tabs à Spaces**

**Wrap cursor**

Active la fonction "wrap cursor" (retour à la ligne automatique). Dans ce cas le point d'insertion de texte ne peut pas être placé après la fin de la ligne. (Sans cette option sélectionnée, vous pouvez insérer du texte après la fin de la ligne).

**Paste move cursor**

Cocher cette option pour placer le curseur lors d'un copier-coller à la fin du texte.

**Macro files**

Saisir les noms des fichiers macro dans le champ Macro files séparés par des points-virgules.

**OK**

Valide les modifications, charge les macros et ferme la boîte.

**Cancel**

Annule les modifications et ferme la boîte.

**Font ...**

Ouvre la boîte Font selection.

**Palette ...**

Ouvre la boîte [Set User-defined Colors](#).

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## Find / Replace

### Find

Utiliser la boîte de dialogue Find pour trouver du texte et des éléments rapidement.

Options Disponibles

**Find what**

Sélectionner Find what pour chercher des éléments. Dans le champ, entrer le texte que vous voulez rechercher.

**Match Whole Word only**

Cocher cette option si vous voulez rechercher uniquement des occurrences composées de mots entiers, en ignorant celles qui font partie de mots plus longs.

### **Match Case**

Cocher cette option si vous voulez rechercher uniquement des occurrences contenant exactement la même combinaison de majuscules et de minuscules que le texte entré dans le champ Find what.

### **Regular expression**

Expression régulière

### **Only in marked lines**

Seulement les lignes désignées.

### **Direction**

Sélectionner la direction de la recherche.

#### **Up**

En haut.

#### **Down**

En bas.

### **In selection**

Dans la sélection.

### **Find**

Effectue la recherche.

### **Mark all**

Marque toutes les lignes.

## **Replace**

Utiliser la boîte de dialogue Replace pour trouver du texte et des éléments rapidement.

### **Options Disponibles**

#### **Find what**

Sélectionner Find what pour chercher des éléments. Dans le champ, entrer le texte que vous voulez rechercher.

#### **Replace with**

Sélectionner Find what pour chercher des éléments. Dans le champ, entrer le texte avec lequel vous voulez remplacer le texte recherché.

### **Match Whole Word only**

Cocher cette option si vous voulez rechercher uniquement des occurrences composées de mots entiers, en ignorant celles qui font partie de mots plus longs.

### **Match Case**

Cocher cette option si vous voulez rechercher uniquement des occurrences contenant exactement la même combinaison de majuscules et de minuscules que le texte entré dans le champ Find what.

### **Regular expression**

Expression régulière.

### **Only in marked lines**

Seulement les lignes désignées.

**Direction**

Sélectionner la direction de la recherche.

**Up**

En haut.

**Down**

En bas.

**In selection**

Dans la sélection.

**Find**

Effectue la recherche.

**Replace**

Remplace l'occurrence sélectionnée.

**Replace all**

Remplace toutes les occurrences du mot recherché.

**Close**

Ferme la boîte de dialogue.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

**Modes et opérations de sélection**

En plus des possibilités de sélection standards (souris et clavier) vous avez les possibilités suivantes :

- Sélection mot par mot

Pour sélectionner un mot :

1. faire un double-clic sur le mot
2. appuyer sur [Ctrl] et cliquer sur le mot

Dans les deux cas vous pouvez utiliser votre souris pour faire glisser le curseur et étendre la sélection mot par mot.

- Sélection ligne par ligne

Pour sélectionner une ligne entière :

1. cliquer dans la marge gauche à côté de la ligne.
2. faire glisser le curseur avec votre souris et étendre la sélection ligne par ligne
3. Sélection rectangulaire (colonne par colonne)

Pour faire une sélection rectangulaire :

1. faire un clic avec le bouton gauche de la souris pendant que vous appuyez sur [Alt] dans un coin du rectangle.
2. glisser le curseur jusqu'au coin opposé du rectangle voulu.
3. relâcher le bouton gauche.

Quand vous faites un copier/coller d'une sélection rectangulaire, la sélection sera insérée dans la colonne où se trouve le point d'insertion de texte. Le texte déjà existant à droite de cette colonne sera déplacé davantage vers la droite.

Pour un copier/coller d'une sélection ligne par ligne, l'insertion se fera avant le premier caractère de la ligne où se trouve le point d'insertion de texte.

---

### Glisser/lâcher d'une sélection

On peut faire des opérations glisser/lâcher pour des sélections entières. On peut aussi les faire bénéficier des opérations copier/coller et couper/coller. Il est utile de pouvoir faire l'opération copier/coller quand on doit souvent répéter le même code.

L'opération glisser/lâcher n'a aucun effet sur le texte en attente dans le presse-papiers. Cette opération peut être effectuée uniquement dans une même fenêtre d'édition.

1. Positionner la souris sur la sélection et appuyer sur le bouton gauche de la souris.
2. En gardant l'appui, faire glisser le pointeur de la souris jusqu'au point d'insertion désiré.

Une barre verticale d'insertion (en pointillé et clignotant) indique le point d'insertion situé à côté du pointeur de la souris.

Une petite colonne de lignes horizontales s'affiche près du pointeur indiquant le type d'insertion :



signifie une sélection standard



signifie une sélection ligne par ligne



signifie une sélection rectangulaire (colonne)

3. Appuyer sur [Ctrl] sans lâcher le bouton de la souris.

Le signe plus s'affiche en bas du pointeur pour confirmer l'opération copier/coller.

4. Lâcher le bouton de la souris. Le texte sélectionné est copié au point d'insertion.

Alternativement :

1. Positionner le pointeur de la souris sur la sélection et appuyer sur le bouton droit de la souris.
2. Sans lâcher le bouton, faire glisser le pointeur jusqu'au point d'insertion souhaité.

Une barre verticale d'insertion (en pointillé et clignotant) indique le point d'insertion situé à côté du pointeur de la souris.

Une petite colonne de lignes horizontales s'affiche près du pointeur indiquant le type d'insertion.

3. Lâcher le bouton de la souris. Un menu contextuel s'affiche.
4. Choisir Copy here. Le texte sélectionné est copié au point d'insertion.

---

### Glisser/lâcher pour couper et coller une sélection

1. Positionner la souris sur la sélection et appuyer sur le bouton gauche de la souris.

2. En gardant l'appui, faire glisser le pointeur de la souris jusqu'au point d'insertion désiré.
3. Une barre verticale d'insertion (en pointillé et clignotant) indique le point d'insertion situé à côté du pointeur de la souris.
4. Une petite colonne de lignes horizontales s'affiche près du pointeur indiquant le type d'insertion :
5. Lâcher le bouton de la souris.
6. Le texte sélectionné est coupé et déplacé au point d'insertion.

Alternativement :

1. Positionner le pointeur de la souris sur la sélection et appuyer sur le bouton droit de la souris.
2. Sans lâcher le bouton, faire glisser le pointeur jusqu'au point d'insertion souhaité.
3. Une barre verticale d'insertion (en pointillé et clignotant) indique le point d'insertion situé à côté du pointeur de la souris.
4. Une petite colonne de lignes horizontales s'affiche près du pointeur indiquant le type d'insertion.
5. Lâcher le bouton de la souris.
6. Un menu contextuel s'affiche. Choisir Move here. Le texte sélectionné est coupé et déplacé au point d'insertion.

---

## Rechercher des informations

Vous pouvez rechercher le nom et la syntaxe d'une ressource programmable en utilisant le browser intégré. Les ressources programmables sont :

- Les fonctions et instructions
- Les variables et constantes de programmation
- Les contrôles (y compris les Data templates et les boutons d'action base de données)

Vous pouvez inclure automatiquement dans votre code une ressource programmable affichée avec le browser.

Le browser présente donc deux avantages :

- Une vision rapide de toutes les ressources programmables.
- La suppression du risque d'erreur qui existe lorsqu'il y a saisie manuelle de noms.

L'Editeur de Code offre une autre possibilité de recherche d'information : vous pouvez afficher le panneau d'aide en ligne associé à une ressource.

---

## Pour trouver l'appartenance d'une ressource

1. Sélectionnez la ressource dans le code.
2. Activez la commande View \ Search topic (ou les touches Shift+[F1]). Le mini-browser se positionne sur la ressource sélectionnée. Vous savez ainsi à quelle librairie, ou à quelle classe, ou à quel service appartient la ressource.



Si la ressource est inconnue, NS-DK affiche le panneau général de l'aide en ligne.

---

### Pour afficher le panneau d'aide en ligne d'une ressource

1. Sélectionnez la ressource dans le code.
2. Activez la commande View \ Help topic (ou les touches [Ctrl]+[F1]). NS-DK édite le panneau d'aide en ligne associé à la ressource.

Si la ressource est inconnue, NS-DK affiche le panneau général de l'aide en ligne.

---

### Auto-complétion

Avec la version 10 de NS-DK, Nat System améliore les gains de productivité de l'éditeur NCL en proposant la fonctionnalité d'auto-complétion étendue.

L'auto-complétion dans l'éditeur NCL de Nat System est un mode de saisie permettant :

1. Au cours de la frappe de sélectionner dans une liste le verbe NCL souhaité. (comportant maintenant les variables, les fonctions et instruction utilisateur, les constantes, nom de segment...)
2. de compléter les blocs d'instruction EVALUATE, FUNCTION, IF, ... par l'instruction END correspondant : ENDEVALUATE, ENDFUNCTION et ENDIF. Il suffit pour ça de taper "end" puis Entrée.
3. De gérer l'auto-complétion des segments
4. de gérer l'auto-complétion des variables (globales et locales)
5. de gérer l'auto-complétion des fonction/instruction du projet
6. de gérer l'auto-complétion des qualificateurs dynamiques.

Noter que si l'on passe la souris sur un élément affiché dans la liste de l'auto-complétion (Aide des mots-clés NCL ou des qualificateurs dynamiques), une bulle d'aide descriptive s'affiche.

### Auto-Complétion, Utilisation en cours de frappe

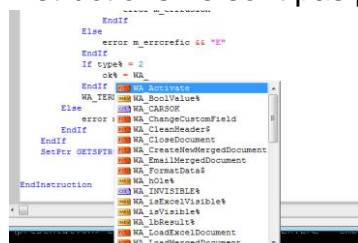
L'option d'auto-complétion des verbes NCL s'active en pressant simultanément les touches [CTRL]+[barre d'espace]. Puis, utiliser les flèches haut/bas ou la souris pour sélectionner le verbe NCL.

La liste des identificateurs proposés est classée par ordre alphabétique.  
on retrouve

- les verbes NCL
- les instruction des librairies du projet
- les variables locales et globales, ainsi que les paramètres des fonctions / instructions.

- Les constantes.
- les noms des segments.

Si l'auto-complétion est appelée après le signe = d'une affectation ou d'un test, les instructions ne sont pas proposées.

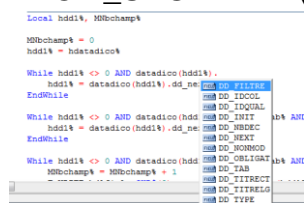


Auto-complétion des variables et des segments.

si on tape CTRL-Espace après le mot clef LOCAL ou GLOBAL, on obtient la liste des types disponibles, y compris les définitions de segments.

Quand on utilise une variable de type Segment, il suffit de taper le nom de la variable + "." (point) et de faire Ctrl-Espace.

Cette fonctionnalité existe aussi si on utilise la syntaxe <NOM\_SEGMENT>(Pointeur).



## Instructions END\*

L'éditeur NCL propose également une fonction d'auto-complétion sur les instructions END\*.

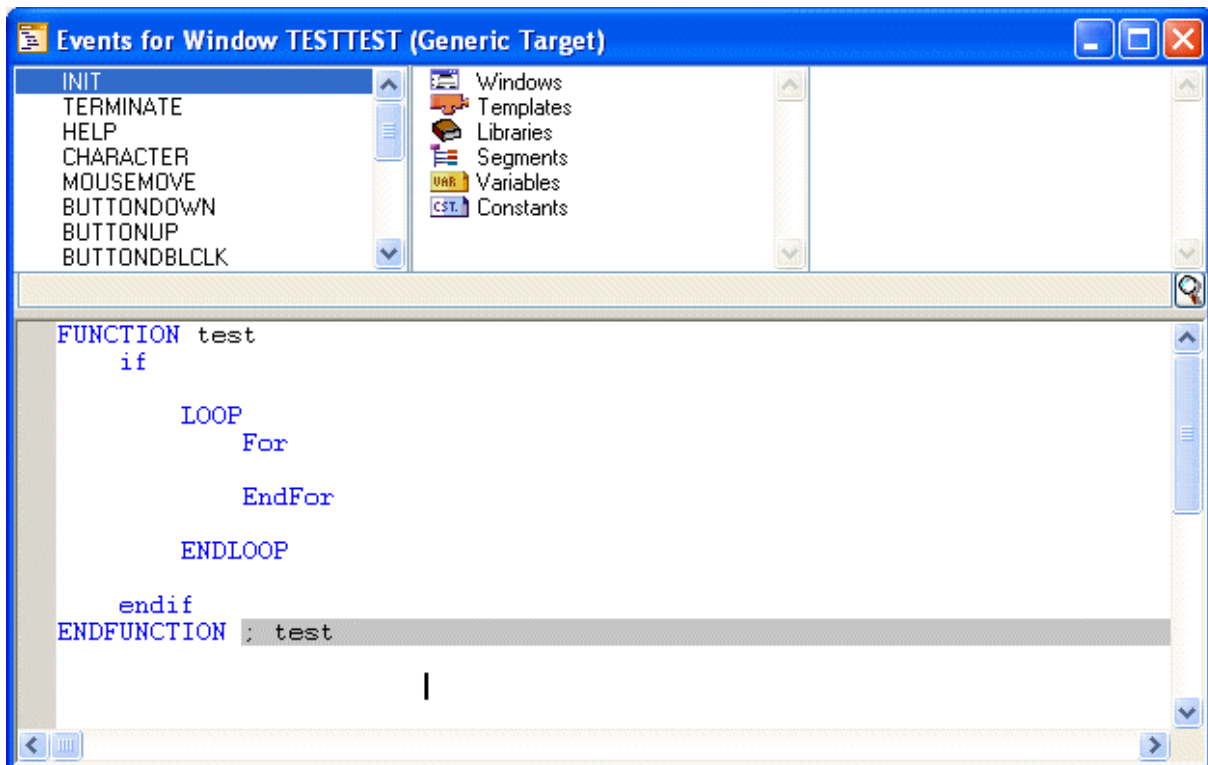
Ainsi, en fonction des instructions disposées avant : EVALUATE, FUNCTION, IF, INSTRUCTION, LOOP, SEGMENT, EVALUATE/WHERE, WHILE, FOR, INDEXES, l'éditeur NCL intègre automatiquement une instruction END correspondante.

L'auto-complétion ne fonctionne pas avec les instructions REPEAT/UNTIL.

Cette auto-complétion s'exécute lorsqu'on quitte la ligne contenant l'instruction, en utilisant notamment une des options suivantes :

- flèches haut/bas,
- touche [PageUp],
- touche [PageDown],
- clic souris hors de la ligne courante contenant l'instruction END,
- touche [Return]...

L'éditeur NCL complète la saisie en respectant l'indentation et les majuscules/minuscules de l'instruction.



Par ailleurs, les instructions ENDFUNCTION et ENDINSTRUCTION sont suivies automatiquement d'un commentaire contenant le nom de la fonction/instruction. Ceci permet d'avoir un indicateur utile si le code de la fonction/instruction est particulièrement long.

```
Function MaFonction
...
EndFunction ; MaFonction
```

Exemple :

1. Intégrer l'exemple suivant dans l'éditeur NCL :

```
Function Toto$
  while
    Evaluate
      WHERE
        for
          bidule
        end
      end
    end
  end
end
```

2. Puis, quitter la ligne contenant la dernière instruction END. Toutes les instructions END sont transformées de la façon suivante :

```
Function Toto$
  while
```

```

        Evaluate
        WHERE
            for
                bidule
            endfor
        ENDWHERE
    EndEvaluate
endwhile
EndFunction ; Toto$

```

Si on sort d'une ligne contenant une instruction END et que cette ligne n'est pas la dernière, seules celles qui la précèdent sont mises à jour. Ainsi, dans l'exemple précédent, si on quitte la ligne au deuxième "end", on obtient :

```

Function Toto$
    while
        Evaluate
        WHERE
            for
                bidule
            endfor
        ENDWHERE
    end
end
end

```

## More windows ...

NS-Design permettant d'éditer plusieurs fenêtres simultanément, au fur et à mesure des ouvertures (et des fermetures), le plan de travail se modifie.

Même s'il y a de nombreuses fenêtres éditées, NS-Design n'agit à un instant donné que sur une seule fenêtre. Cette fenêtre est située au-dessus des autres, en avant-plan, et son nom est rappelé dans la barre de titre. La totalité des commandes et menus agissent sur lui. Il s'agit de la fenêtre courante.

More windows ... affiche la liste de toutes les fenêtres éditées. Sélectionner un des noms de la liste revient à passer cette fenêtre en avant-plan afin qu'elle devienne la fenêtre courante

Le nom de la fenêtre courante est rappelé dans la barre de titre de NS-Design.



## LES MENUS

---

### Le menu File

Le menu File comporte les options classiques d'ouverture, sauvegarde et fermeture de fichier (.SCR ou matrices .TPL) mais aussi d'arrêt de NS-Design.

**Open project ...**

Ouverture d'un projet NS-DK. Ouvre la boîte de dialogue Open NSDK project file.

**New project ...**

Création d'un nouveau projet. Ouvre la boîte de dialogue Create NSDK project file.

**Save project**

Sauvegarde le projet courant.

**Save all ([SHIFT]+[F2])**

Sauvegarde de toutes les fenêtres et matrices éditées.

**Import Web Services ...**

Import de services Web. Ouvre la boîte de dialogue [Web Services](#).

**Save ([CTRL]+S)**

Sauvegarde de la fenêtre ou de la matrice courante.

**Close ... ([CTRL]+[F4])**

Fermeture de la fenêtre ou de la matrice existante.

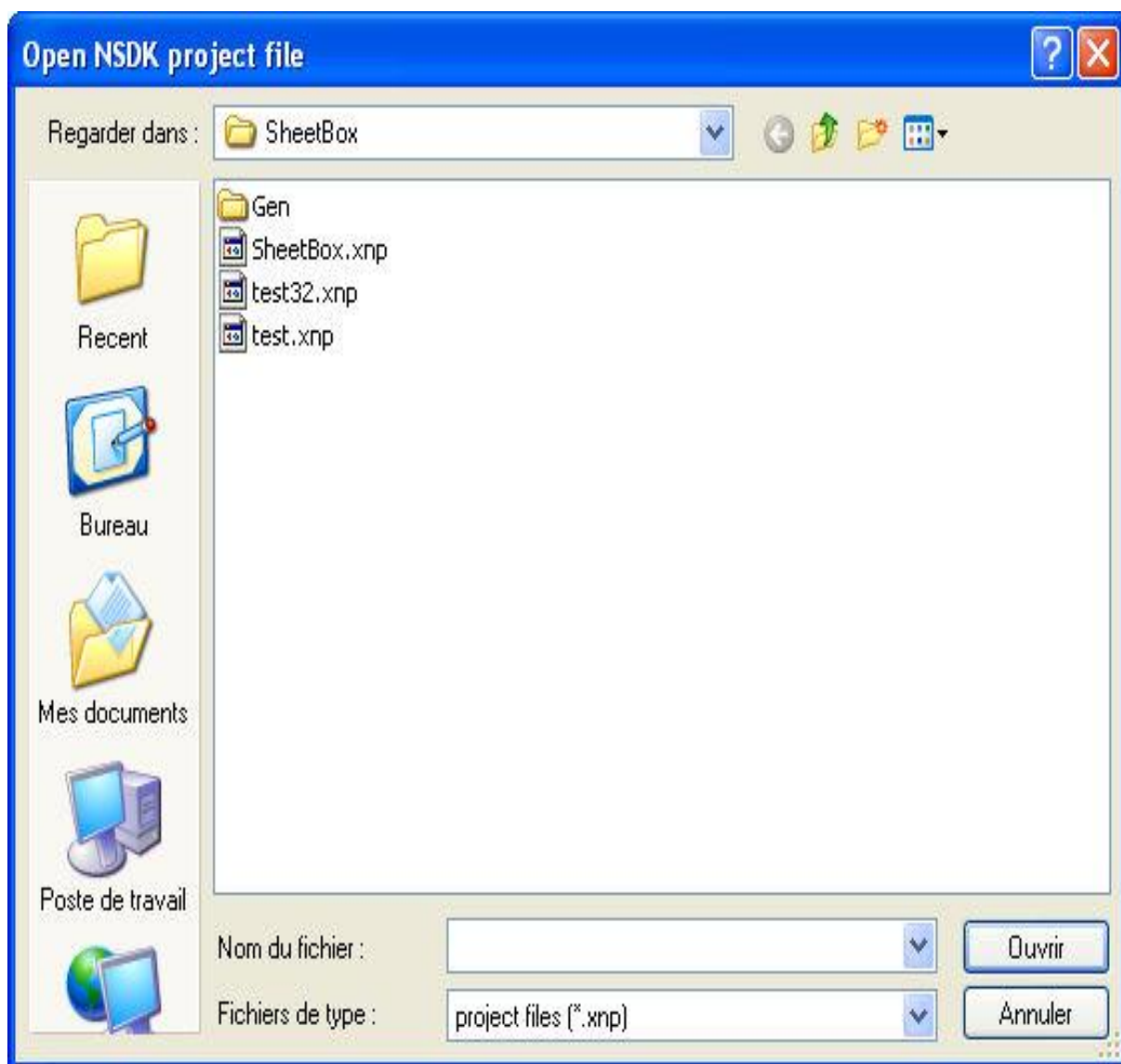
**Exit ([F3])**

Fermeture de NS-Design.

---

### Open project

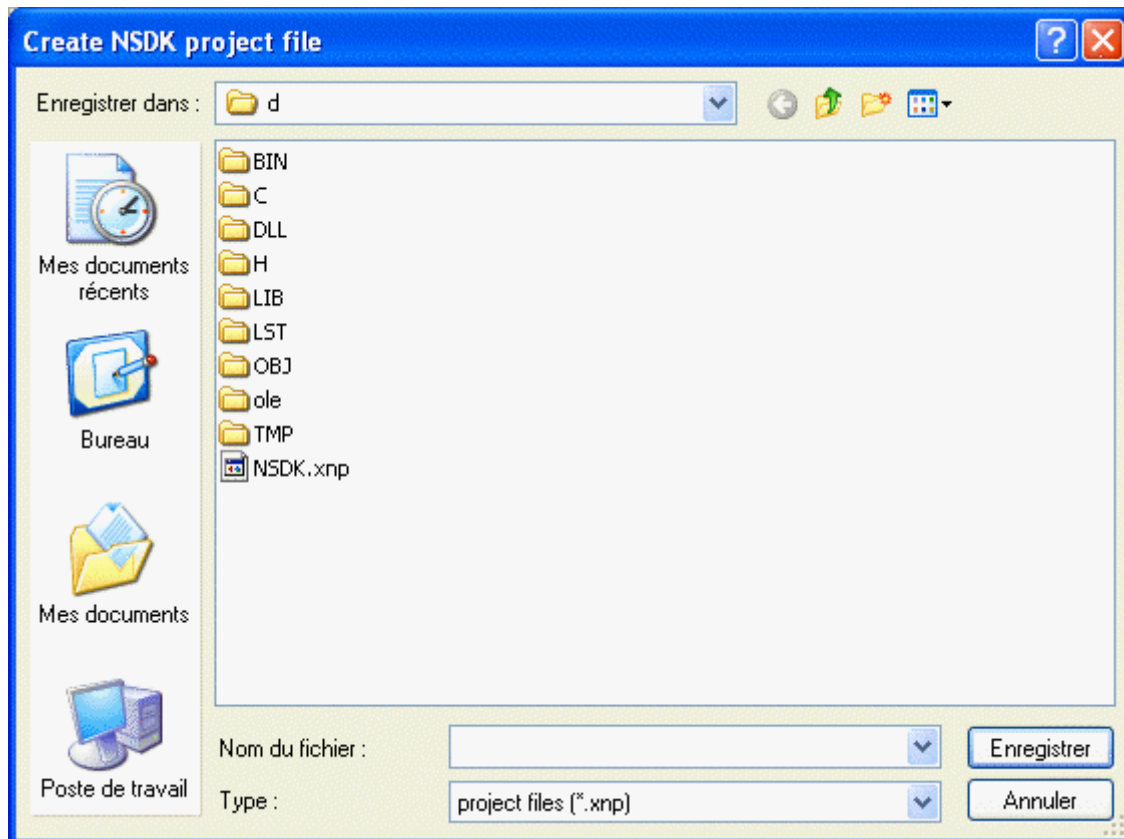
Cette option vous permet de changer de projet NS-DK. Une boîte Open NS-DK project file s'affiche afin de permettre la sélection d'un autre projet.



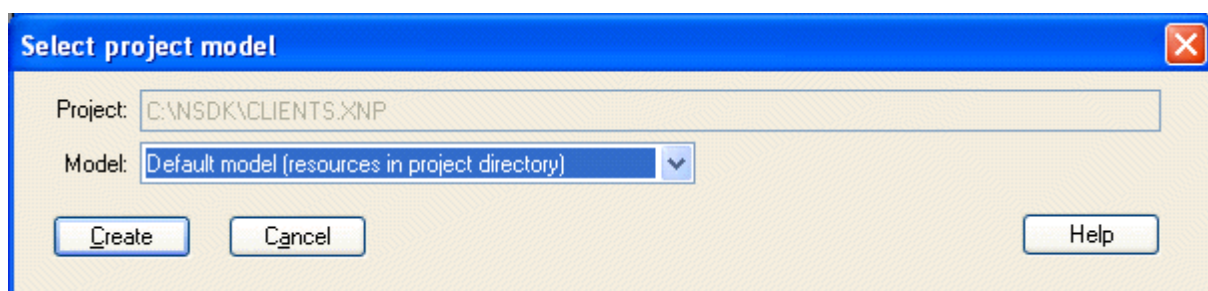
---

## New project

Cette option vous permet de créer un nouveau projet NS-DK. Une boîte Create NSDK project file s'affiche afin de permettre la création d'un nouveau projet.



### Boîte Select Project model



#### Project

Affiche le nom du projet XNP en cours de création.

#### Model

Sélectionner le modèle de configuration de projets fournis avec l'application :

- « Default model (resources in project directory) » est le nouveau modèle par défaut. Il utilise les nouvelles pseudo-variables d'environnement NSBINDIR et PROJDIR afin de faciliter le stockage des ressources.

```
Bin = (NSBINDIR)
Tmp = (NS-TMP)
Bak = (PROJDIR)
WWin = (PROJDIR)
```

```

WTpl = (PROJDIR)
WSeg = (PROJDIR)
WBmp = (PROJDIR)
WLst = (PROJDIR)
WInc = (PROJDIR)
WLib = (PROJDIR)
WVar = (PROJDIR)
ATpl = (NSBINDIR)..\TPL
ABmp = (NSBINDIR)..\BMP
AInc = (NSBINDIR)..\NCL
ALib = (NSBINDIR)..\NCL

```

- « Resources in separate project sub-directories » correspond au modèle précédent mais permet en outre de créer des sous-répertoires séparés pour chaque type de ressources.

```

Bin = (NSBINDIR)
Tmp = (NS-TMP)
Bak = (PROJDIR)BCK
WWin = (PROJDIR)SCR
WTpl = (PROJDIR)TPL
WSeg = (PROJDIR)SEG
WBmp = (PROJDIR)BMP
WLst = (PROJDIR)TXT
WInc = (PROJDIR)NCL
WLib = (PROJDIR)NCL
WVar = (PROJDIR)VAR
ATpl = (NSBINDIR)..\TPL
ABmp = (NSBINDIR)..\BMP
AInc = (NSBINDIR)..\NCL
ALib = (NSBINDIR)..\NCL

```

- « Old model (expanded NS-xxx variables) » correspond à l'ancien modèle et n'est pas recommandé. En effet, les variables indiquées ne sont utilisées qu'une fois. A l'enregistrement du projet, le chemin des répertoires apparaît en dur.

```

Bin = (+NS-BIN)
Tmp = (+NS-TMP)
Bak = (+NS-BCK)
WWin = (+NS-SCR)
WTpl = (+NS-TPL)
WSeg = (+NS-SEG)
WBmp = (+NS-BMP)
WLst = (+NS-LST)
WInc = (+NS-NCL)
WLib = (+NS-NCL)
WVar = (+NS-VAR)

```

- « Modified old model (unexpanded NS-xxx variables) ». Les variables NS-xxx sont utilisées à chaque accès à un fichier du projet.

```

Bin = (NS-BIN)
Tmp = (NS-TMP)
Bak = (NS-BCK)
WWin = (NS-SCR)

```



```
WTpl = (NS-TPL)
WSeg = (NS-SEG)
WBmp = (NS-BMP)
WLst = (NS-LST)
WInc = (NS-NCL)
WLib = (NS-NCL)
WVar = (NS-VAR)
```

---

## Save window

La boîte de dialogue Save window permet de sauvegarder la fenêtre courante sous un autre nom.

### **Name**

Saisir le nouveau nom de la fenêtre.

### **Copy**

Sélectionner Copy pour copier la fenêtre courante sous un autre nom.

### **Rename**

Sélectionner Rename pour renommer la fenêtre courante.

### **Remove old name from project**

Cocher cette option pour retirer l'ancien nom de la fenêtre des fenêtres déclarées pour le projet.

### **Insert new name in project**

Insérer automatiquement le nouveau nom de la fenêtre dans la liste des fenêtres déclarées pour le projet.

### **OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les données qui y ont été spécifiées.

### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des sélections effectuées.

### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## Boite Web Services

La boîte Web Services permet d'importer un fichier WSDL.

### **WSDL file or URL**

Saisir l'URL ou le chemin du fichier WSDL (Web Services Description Language).

Un document WSDL est un document XML simple. Il contient l'ensemble des définitions pour définir un service Web.

Actuellement presque la totalité des services web sont décrits par un document WSDL. Ces documents WSDL sont générés automatiquement par les outils de fabrication de services Web.

Dans NS-DK, il suffit de renseigner l'URL ou le chemin du WSDL pour que les fonctions nécessaires à l'appel de ces services soient générées dans une librairie

que vous pouvez renommer ou supprimer mais dont le contenu, pour des raisons de cohérence et de sécurité est non modifiable.

### **User**

Saisir le nom d'un utilisateur (optionnel).

Les champs User et Password sont facultatifs et ne sont à renseigner que si le serveur fournissant le WSDL en réclame pour des raisons de confidentialité ou de sécurité.

### **Password**

Saisir un mot de passe (optionnel).

Les champs User et Password sont facultatifs et ne sont à renseigner que si le serveur fournissant le WSDL en réclame pour des raisons de confidentialité ou de sécurité.

### **Log**

#### **Log File**

Saisir le chemin et le nom du fichier log qui contiendra le déroulement de l'opération que vous pouvez voir défiler dans la listbox en dessous.

#### **Trace**

Sélectionner cette option pour afficher les erreurs, avertissements, étapes, et chaque ressource importée.

#### **More Details**

Sélectionner cette option pour afficher les erreurs, avertissements, étapes, chaque ressource importée et chaque ligne du fichier d'exportation.

#### **No Trace**

Sélectionner cette option pour n'afficher que les erreurs, avertissements et étapes importantes.

#### **Clear**

Efface le contenu du fichier log en bas de la boîte.

#### **Save**

Sauvegarde le contenu du fichier log en bas de la boîte.

#### **Load**

Charge un fichier log de même type.

### **Quit**

Activer Quit pour abandonner l'importation du fichier WSDL.

### **<< Previous**

Permet de revenir à la fenêtre précédente sans générer la bibliothèque.

### **>> List Services**

Lance l'interpréteur de WSDL. Une fois l'interprétation terminée une nouvelle fenêtre apparaît.

### **Service-Port**

Liste les services et leurs ports déclarés dans le WSDL. En général, vous n'aurez qu'un seul choix.

### **Library**

Propose un nom de bibliothèque que vous pouvez changer.

### **Prefix**

Propose un préfixe modifiable pour préfixer les fonctions/instructions générées.

### **Import**

Activer Import pour générer la bibliothèque.

Le bouton Import apparaît à la place du bouton **>> List Services** une fois que vous avez activé celui-ci.

## **Le menu Edit**

Le menu Edit comporte les options classiques de toute application graphique : couper/copier/coller du presse-papiers, et effacement. Il contient aussi des options plus spécifiques à NS-Design, comme le blocage/déblocage complet ou partiel des contrôles et fenêtres édités.

Ces éléments de menu agissent sur la sélection des objets (contrôles ou fenêtres) faite dans le plan de travail. Les éléments liés au presse-papiers agissent également dans toute sélection de texte dans les champs saisis.

### **Undo ([Alt]+[Backspace])**

Annule la dernière action effectuée sur la fenêtre (déplacement, modification de taille, arrangement des contrôles ...)

### **Cut ([Shift]+[Del])**

Coupe la sélection vers le presse-papiers.

### **Copy ([CTRL]+[Ins])**

Copie la sélection vers le presse-papiers.

### **Paste ([Shift]+[Ins])**

Colle la sélection contenue dans le presse-papiers.

### **Clear ([Del])**

Efface la sélection.

### **Duplicate**

Duplique la sélection.

### **Lock Controls [(Shift)+[F7])**

Bloque ou débloque tous les contrôles de la fenêtre courante.

### **Arrange ([F9])**

Bloque la position de la fenêtre, mais pas les contrôles contenus dans celle-ci.

### **Properties**

Ouvre le volet de propriétés du contrôle sélectionné.

### **Columns Info**

## **Le menu View**

Le menu View comporte trois options très variées.

### **NSDK Resources ([Ctrl]+R)**

Ouvre le browser de ressources NS-DK.

### **Opened Windows ([Ctrl]+[Alt]+W)**

Ouvre la vue Opened Windows qui liste les fenêtres éditées, et permet facilement de passer de l'une à l'autre.

### **Events ... ([Shift]+[Enter])**

Appel de la fenêtre Events du dernier contrôle sélectionné.

## Le menu Build

Le menu Build gère la construction de l'application en cours (projet courant) : génération / compilation / édition de liens, ainsi que le lancement de l'exécutable. Il permet également de lancer NS-Test (NSTEST.EXE) depuis NS-Design afin de tester les fenêtres.

### Build/Run Configuration

Ouvre la boîte Build/Run project permettant de configurer le projet.

### Build

Construction d'un exécutable à partir des informations contenues dans le projet (ressources, génération, etc...)

### Rebuild

Reconstruction des ressources quelles que soient les dates de dernière modification pour créer un exécutable.

### Check All

Permet de vérifier les ressources associées à chaque fichier source.

### Start

Lancement de l'exécutable venant d'être construit, ou tout autre exécutable.

### NS-Test

Activation de NS-Test qui permet d'exécuter la ou les fenêtres réalisées, d'une manière interprétée.

### NS-Debug

Activation du débogueur NS-Debug lors du démarrage du test. Une nouvelle sélection de cette option annule l'activation du débogueur.

### Stop

Arrêt de l'exécution lancée par Start.

## Le menu Controls

Le menu Controls permet de créer des contrôles dans les fenêtres de type dialogue si vous ne souhaitez pas utiliser la barre d'outils, ainsi que l'option de chargement de matrices (.TPL).

---

### Animation

Le contrôle Animation permet d'intégrer des fichiers .AVI simples (sans son) dans vos applications. Seuls les fichiers .AVI ne contenant pas de sons et n'ayant pas été compressés peuvent être intégrés.

---

### Bitmap

Une **bitmap** est une image graphique (BMP, GIF, JPEG) qui peut avoir été préalablement composée avec un éditeur graphique. Contrairement à une icône, elle peut être de taille quelconque.

Selon le comportement choisi dans le volet de propriétés, un contrôle Bitmap peut être composé d'une, deux ou trois images bitmap, une seule étant visible à un instant donné.

Le contrôle Bitmap peut être soit statique (comportement Icon, avec une seule bitmap), soit dynamique (comportement Push Button ou Check Box, avec deux bitmaps). Dans le second cas, l'utilisateur a donc une action possible qui lui permet de visualiser l'une ou l'autre des bitmaps.

---

### Check Box

Une Check Box est une petite boîte carrée associée à un texte apparaissant à sa droite. Lorsque la Check Box a le focus, un cadre en pointillé entoure le texte associé.

Une Check Box standard n'a que deux états : coché (la boîte est barrée avec un X) ou non coché (la boîte est vide).

Il existe aussi des Check Boxes à 3 états : grisé, non coché, coché. L'état change alors de façon circulaire à chaque sélection, selon l'ordre 'coché', 'non coché', 'grisé'.

Une Check Box, contrairement aux Radio Buttons, peut exister seule. Elle peut aussi exister en groupe pour indiquer un ensemble de choix non exclusifs. Dans ce dernier cas, il peut être intéressant de les situer dans un Group Box.

Ce serait par exemple le cas si l'on ajoute un groupe "Permis" avec deux Check Boxes "Auto" et "Moto". Les deux permis s'obtiennent séparément : il est possible de ne posséder aucun permis, d'en posséder un, ou de posséder les deux.

---

### Combo Box

Une Combo Box (Combo = Combination) ressemble à bien des égards à une List Box, sauf que la liste n'est pas affichée en permanence. Seule la ligne sélectionnée est affichée, avec à sa droite une icône permettant de faire apparaître la liste.

---

### Combo Box with Entry Field

Comme son nom l'indique, ce contrôle fonctionne à la fois comme une Combo Box et un Entry Field (CBE). L'Entry Field est le champ affiché en permanence, avec à sa droite l'icône d'affichage de la liste.

Une CBE est généralement utilisée pour proposer un choix non limitatif à l'utilisateur, contrairement à une Combo Box. A chaque fois qu'un élément de la liste est sélectionné, la ligne est copiée dans l'Entry Field que l'utilisateur peut ensuite modifier lui-même.

---

### Date Time Picker

Un contrôle Date and Time Picker est un champ de type date et heure facilitant la sélection des dates. Par défaut, les utilisateurs peuvent sélectionner une date dans un calendrier déroulant identique au contrôle Month Calendar.

---

## Entry Field

Un Entry Field est un champ de saisie d'une seule ligne dans lequel l'utilisateur peut entrer du texte. Lorsqu'un Entry Field vide obtient le focus, un curseur clignotant s'y affiche pour indiquer l'endroit où seront saisis les caractères. La vitesse de clignotement se définit dans le Panneau de configuration du système. Son contenu est alors affiché en inverse vidéo, il faut utiliser une touche déplacement curseur pour positionner celui-ci. Le clavier et la souris y sont gérés automatiquement, de même que "l'auto-repeat" lorsque l'on laisse une touche enfoncée.

---

## Group Box

Un Group Box est un des rares contrôles (avec Text, Icon, et certaines Bitmaps) qui ne peut être directement modifié par l'utilisateur. Il est utilisé uniquement pour grouper visuellement d'autres contrôles. Il se présente sous la forme d'un cadre rectangulaire pouvant entourer d'autres contrôles (souvent des Radio Buttons). Le bord haut du cadre comporte un texte explicatif.

---

## Horizontal Scroll Bar

Contrôle barre de défilement horizontal.

Peu de fenêtres classiques utilisent les contrôles Scroll Bar séparément. Ils sont plutôt utilisés automatiquement, intégrés à d'autres contrôles.

---


## Hot Key

Un contrôle HotKey permet de saisir une combinaison de touches qui pourra être utilisé comme un raccourci clavier.

---

## Icon

Le contrôle le plus simple à créer est l'icône. Ce contrôle est entièrement statique : il ne peut être modifié par l'utilisateur final de l'application. L'icône par défaut qui

apparaît est . Pour choisir une autre icône, activer l'item Properties du menu



contextuel, une petite fenêtre apparaît. Cliquer alors sur une des icônes proposées (cliquer sur la même icône si l'on ne veut pas changer d'icône).

---

## List Box

Un contrôle liste permet de présenter une liste de choix à l'utilisateur qui pourra y sélectionner une ligne (ou, seulement dans certains cas, plusieurs lignes). Plusieurs contrôles listes sont possibles : List Box, Combo Box, CBE.

Une List Box se présente sous la forme d'une liste liée à une barre de défilement verticale. Lorsque la liste contient plus de lignes que le maximum affichable, la barre de défilement est utilisée pour faire défiler verticalement les lignes afin de rendre apparentes les lignes cachées.

Une List Box sert souvent à proposer un choix à l'utilisateur qui peut y sélectionner une ou plusieurs lignes. Il est possible de proposer automatiquement une ligne sélectionnée par défaut.

---

## List View

Un contrôle List View est une fenêtre qui affiche un ensemble d'éléments. Chaque élément comporte une icône et une étiquette. Les contrôles List View permettent d'afficher les éléments de différentes façons (petites icônes, grandes icônes, détaillée, liste).

---

## MLE

Un Entry Field permet une saisie sur une seule ligne. Une MLE (Multiple Line Entry Field) permet une saisie sur plusieurs lignes.

Le champ de saisie est encadré, avec en bas et à droite des scroll bars permettant de faire dérouler le texte édité. La souris est gérée comme sur un contrôle Entry Field ou comme sur un contrôle Scroll Bar, selon sa position.

Une MLE vide comporte une ligne.

---

## Month Calendar

Un contrôle Month Calendar implémente une interface utilisateur de type calendrier. Cette interface permet à l'utilisateur de saisir ou de sélectionner une date ou une plage de date (du 20/05/2001 au 25/05/2001).

---

## Progress Bar

Le contrôle Progress Bar permet d'indiquer la progression d'une longue opération.

---

## Push Button

Un Push Button se présente généralement sous la forme d'un rectangle de couleur grise contenant un mot décrivant une action. Lorsqu'un Push Button a le focus, le mot est entouré d'un petit cadre en pointillé : le bouton peut alors être activé en l'enfonçant (effet 3D) avec la touche [Space] ou la touche [Enter]. Il peut aussi être enfoncé à tout moment par un simple clic souris. Le bouton reprend son aspect initial dès qu'on le relâche.

Un Push Button est généralement employé pour exécuter une action : quitter une fenêtre (par exemple boutons OK et Cancel), en démarrer une autre (par exemple boutons More ... et Events ...), effectuer un traitement.

---

## Radio Button

Un Radio Button est un petit bouton rond associé à un texte apparaissant à sa droite. Lorsque le bouton a le focus, cela est signalé par un cadre en pointillé entourant le texte associé.

Un Radio Button n'a que deux états : sélectionné (le rond est rempli de noir) ou non sélectionné (le rond est vide).

Un Radio Button ne peut se désélectionner lui-même. Il fait généralement partie d'un groupe de plusieurs Radio Buttons qui agissent comme un ensemble d'options exclusives. Il y a toujours un seul Radio Button sélectionné dans un même groupe. Lorsque l'on sélectionne un Radio Button la totalité des autres Radio Buttons du même groupe se désélectionne.

---

## Template

Un template est une ressource définie par l'utilisateur et composée d'un ensemble de contrôles standards (Entry field, Static text, ...). Une fois créée, cette ressource se manipule comme tous les autres contrôles standards. L'utilisation de templates dans différentes applications est dictée par un souci d'homogénéisation de présentation et de réutilisabilité de code. Par exemple, si des contrôles standards doivent toujours être affichés et se comporter selon des règles précises il est préférable de les regrouper dans un template où ils ne sont plus manipulés individuellement mais globalement et où le code associé est développé et mis au point une seule fois. Les templates sont générés dans des fichiers d'extension .TPL.

Une fois inséré dans une fenêtre, le template est vu et manipulé comme un contrôle standard. Il est alors appelé Contrôle Template et représente une instance du template dans la fenêtre. Toute sélection du contrôle template sélectionne globalement tous ses constituants, il n'est plus possible d'accéder individuellement à chacun d'eux. Le comportement défini pour un template peut être « surclassé » dans un contrôle template. Cela signifie qu'un comportement spécifique peut être codé dans le contrôle template, pouvant être ou non complété par le comportement standard défini dans le template lui-même.

---

## Text

Un Text est un des rares contrôles (avec Group Box, Icon et certaines bitmaps) qui ne peut être directement modifié par l'utilisateur. Il est utilisé uniquement pour afficher du texte.

Un Text est souvent employé pour commenter un contrôle voisin.

---

## Track Bar



Le contrôle Track Bar permet de choisir une valeur dans un intervalle au moyen d'un curseur.

---

## Tree View

Un contrôle Tree View affiche une liste arborescente d'éléments. Chaque élément est représenté par une étiquette et une éventuelle image associée. Un élément peut contenir des sous-éléments. En cliquant sur un élément, on peut visualiser ou non les sous-éléments qu'il contient.

---

## Vertical Scroll Bar

Contrôle barre de défilement vertical.

Peu de fenêtres classiques utilisent les contrôles Scroll Bar séparément. Ils sont plutôt utilisés automatiquement, intégrés à d'autres contrôles (Scroll Bar verticale intégrée dans toute List Box par exemple).

## Le menu Set

Le but du menu Set est de modifier les caractéristiques (paramètres) de un ou plusieurs objets sans passer par le volet de propriétés. Ce menu est particulièrement appréciable pour modifier en une opération un ensemble de contrôles préalablement sélectionnés, ce qui est plus rapide que le paramétrage de chacun des contrôles du volet de propriétés.

### Foreground color ...

Définition de la couleur d'avant-plan des contrôles sélectionnés. Equivalent au paramétrage Foreground du volet de propriétés.

Cette option ne fonctionne pas avec le look XP.

### Background color ...

Définition de la couleur d'arrière-plan des contrôles sélectionnés. Equivalent au paramétrage Background de leur volet de propriétés.

### Font ...

Définition de la police des contrôles sélectionnés. Equivalent au paramétrage Font du volet de propriétés.

### Relief / No Relief

Définition du relief des contrôles sélectionnés. Equivalent au paramétrage Shadow du volet de propriétés.

L'option affichée indique dans quel état peut être passé le contrôle sélectionné : Relief est affiché si le contrôle n'est pas en relief, No Relief est affiché si le contrôle est en relief.

### Zoom in ([CTRL]+[-])

Réduction de l'échelle de visibilité (d'affichage dans le plan de travail) d'une fenêtre de classe Report.

### Zoom out ([CTRL]+[+])

Augmentation de l'échelle de visibilité (d'affichage dans le plan de travail) d'une fenêtre de classe Report.

**Display Tabs**

**Clear Tabs**

## Le menu Options

Le menu Options permet de configurer NS-Design : type d'utilisation (Design/Development), l'indication de backup automatique des fenêtres, le remplissage de fond du plan de travail ... et de configurer la boîte à outils : nombre d'outils par colonne et par ligne, ajout d'outils représentant les templates (matrices)

...

**Setup ...**

Configuration générale du projet NS-DK.

**Resources Directories ...**

Déclaration des répertoires de travail.

**Configurations ...**

Les configurations que vous définissez constitueront la liste des configurations disponibles pour générer votre application. Ouvrez la boîte [Configurations](#).

**Targets ...**

Création de nouveaux targets ou destruction de targets associés à l'application.

---

## Targets

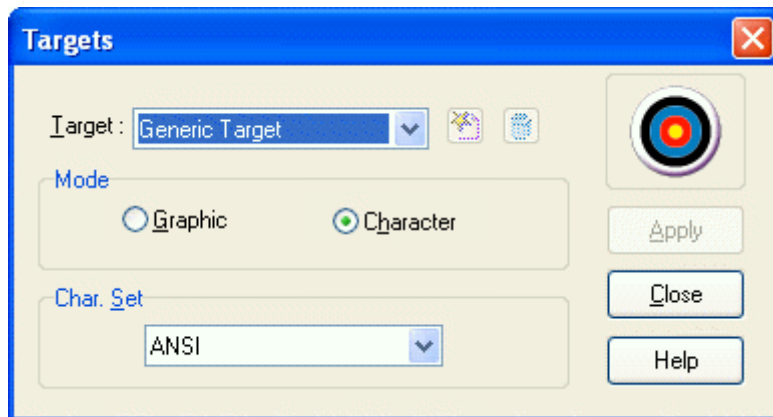
La création d'un nouveau target pour le projet courant s'effectue par l'intermédiaire de la boîte Targets. Cette boîte ne permet pas de sélectionner une target, mais d'en créer une.

Un target est défini en spécifiant :

- Son nom dans le champ target
- Ses caractéristiques : mode d'interface (graphique ou caractère) et le jeu de caractère utilisé (ASCII ou ANSI)

Les caractéristiques du target générique ainsi que son nom ne peuvent être modifiés que si aucune ressource n'a encore été créée pour le projet. Cela doit donc être fait sitôt le projet créé.

Une modification d'un target n'est possible qu'en le supprimant (bouton Delete) puis en le recréant.



### Target

Nom du target à créer ou supprimer. Ce nom peut avoir été sélectionné dans la liste Target.

Tant qu'il n'y a pas de ressource définie dans le projet, le nom ou les caractéristiques du target générique peuvent être modifiées. Par la suite, il est impossible de changer de target générique.



Crée un nouveau target pour le projet avec le nom et caractéristiques spécifiées.

La création d'un nouveau target n'implique jamais l'association automatique du nouveau target aux fenêtres du projet. Cette association devra être faite ensuite expressément.



Supprime le target sélectionné dans la liste Target. Il est impossible de supprimer le target courant et le target générique pour le projet.

La suppression de target à l'aide de la boîte Interface Targets concerne le projet courant. Si ce target a déjà été associé à une fenêtre du projet, cette association demeure.

Liste des targets définis pour le projet.

Un indicateur figure avant le nom du target générique.

Chaque nom de target est suivi de deux abréviations identifiant ses caractéristiques (mode et jeu de caractères).

### Les abréviations employées sont les suivantes :

Mode graphique G

Mode caractère C

Jeu ASCII S

Jeu ANSI N

La sélection d'un nom de target dans la liste fait apparaître ses caractéristiques dans les groupes Mode et Char. Set.

### Mode

Type d'interface utilisateur.

#### Graphic

Interface graphique (Windows, ...)

**Character**

Interface caractères (DOS, ...)

**Char. Set**

Jeu de caractères utilisé : ASCII (jeu de caractères DOS), ANSI (jeu de caractères Windows), ASCIIMAC.

**Apply**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

**Close**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des modifications éventuellement effectuées.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

**Boite Create a new Target****Target**

Spécifier le nom du target à créer.

**Mode**

Type d'interface utilisateur.

Graphic : Interface graphique (Windows, ...)

Character : Interface caractères (DOS, ...)

**Char. Set**

Jeu de caractères utilisé ANSI (jeu de caractères de Windows), ASCII, ASCIIMAC, EBCDIC.

### Create

Crée un nouveau target pour le projet avec le nom et caractéristiques spécifiées.

La création d'un nouveau target n'implique jamais l'association automatique du nouveau target aux fenêtres du projet. Cette association devra ensuite être faite expressément. Voir plus loin la partie 'Association d'un target à une fenêtre'.

### Cancel

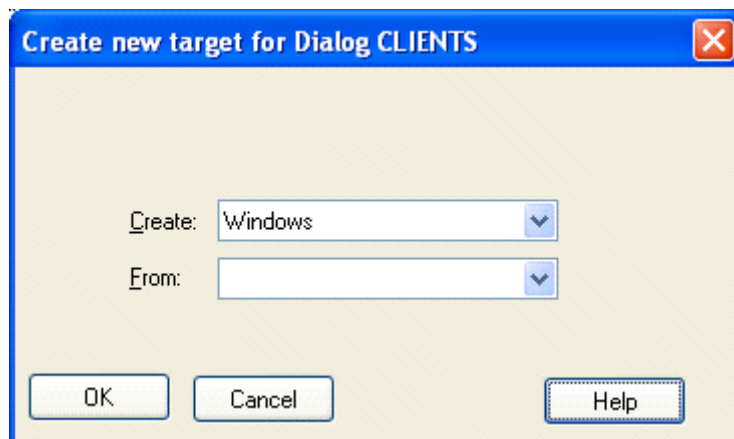
Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des modifications éventuellement effectuées.

### Help

Appelle la fenêtre d'aide en ligne sur le contenu et l'utilisation de cette boîte.

---

## Boîte Create new target for



Cette boîte contient deux champs : **Create** et **From**.

Le champ **Create** contient la liste des targets définis au niveau du projet mais non associés à la fenêtre. Le target à associer doit être choisi dans cette liste.

Le champ **From** contient la liste des targets déjà associés à la fenêtre. Le target depuis lequel la duplication des caractéristiques de la fenêtre est faite doit être choisi dans cette liste.

L'appui sur **OK** valide l'association demandée. La boîte Target for ... contient alors le target sélectionné dans la liste des targets associés à la fenêtre. Si le target courant est le nouveau target associé, la fenêtre est réaffichée dans le plan de travail de NS-Design.

L'appui sur **Cancel** annule la prise en compte d'une association avec un nouveau target. La liste des targets associés à la fenêtre reste identique à celle qu'elle était avant l'appui sur Create.

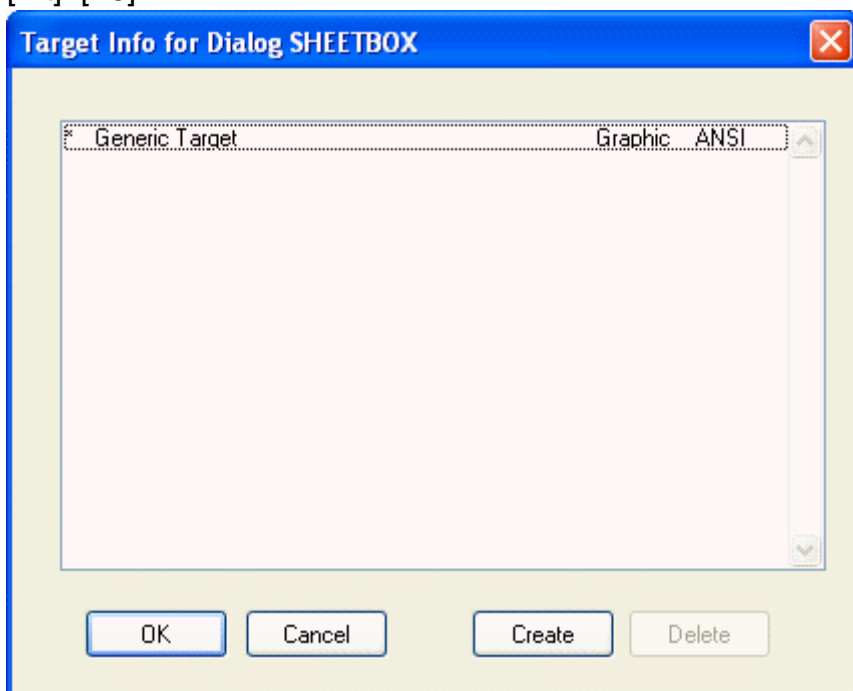
Si les targets ont déjà tous été associés à la fenêtre, le bouton Create... est inhibé, empêchant l'affichage de cette boîte. L'association du target à la fenêtre provoque également l'insertion de la fenêtre dans les ressources Windows du projet pour le target.

Après l'appui sur OK, l'association n'est effectuée qu'en mémoire. En revenant dans le plan de travail de NS-Design, la fenêtre est spécifiée comme 'en cours de modification' (un '\*' suit son nom dans la barre de titre). L'association n'est effective dans le fichier SCR associé que lors de la sauvegarde de la fenêtre. Si jamais cette sauvegarde n'est pas faite ou est refusée, l'association avec le target est annulée, seule l'insertion dans les ressources est conservée.

---

### Boîte Target Info for

Cette boîte s'ouvre en activant le menu **View/Target Info** ou les touches de raccourci [Alt]+[F8].



Cette boîte liste les **targets** de la fenêtre courante.

L'appui sur Create... fait apparaître une deuxième boîte, Create new target for...

Un **target** est supprimé en le sélectionnant dans la liste Targets puis en appuyant sur Delete. Une confirmation de suppression est ensuite demandée :

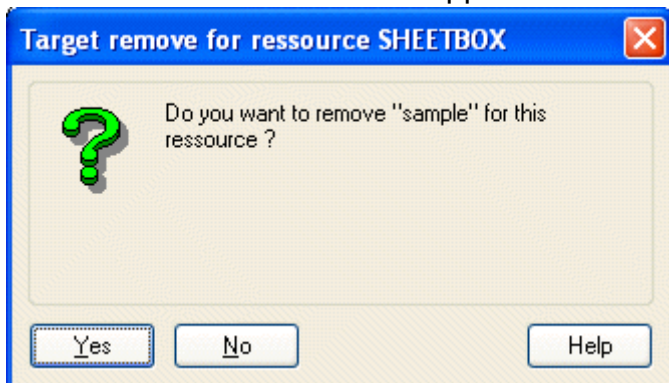


Fig. Boîte de message demandant confirmation de la destruction

L'appui sur OK valide la suppression et provoque la disparition du nom du target dans la liste des targets associés. L'appui sur Cancel annule l'opération.

Il n'est possible de supprimer ni le target courant ni le target générique lorsqu'il sert de référence pour l'affichage de la fenêtre dans le target courant :

La suppression du target pour la fenêtre provoque également la suppression de la ressource dans les ressources Windows du projet pour le target.

## Le menu Help

Ce menu permet d'obtenir l'aide en ligne sur l'utilisation du produit.

### Help for help ...

Aide sur le fonctionnement de l'aide en ligne.

### Keys help...

Résumé des raccourcis clavier de NS-Design.

### Help topics ...

Sommaire de l'aide en ligne.

### About ...

Affichage de la version de NS-Design et du copyright Nat System.

### Commande Keys help

La commande Keys help du menu Help permet d'obtenir le résumé des raccourcis clavier de NS-Design et des boîtes Events et Edit libraries.

### Commande Help index

La commande Help index du menu Help affiche l'index de l'aide en ligne, c'est-à-dire la liste des principaux sujets de l'aide en ligne.

## Les Equivalents Clavier de NS-Design

Raccourcis d'éléments du menu File

Raccourci clavier	Description
[Ctrl]+S	Sauvegarde de la fenêtre courante.
[Shift]+[F2]	Sauvegarde toutes les fenêtres ouvertes.
[Esc]	Ferme la fenêtre courante.
[Alt]+[F4]	Ferme NS-DK.

Raccourcis d'éléments du menu Edit

Raccourci clavier	Description
[Ctrl]+[Del]	Nettoie la fenêtre Log.
[Alt]+[Backspace]	Annule la dernière action.
[Shift]+[Del]	Coupe l'élément sélectionné.

[Ctrl]+[Ins]	Copie l'élément sélectionné.
[Shift]+[Ins]	Colle l'élément sélectionné.
[Del]	Efface la sélection.
[F9]	Arrangement des contrôles sélectionnés entre eux.
[Shift]+[F7]	Verrouille la fenêtre.
[F7]	Inverse l'état Lock/Unlock de(s) contrôle(s) sélectionné(s).
[Ctrl]+[F7]	Bloque le(s) contrôle(s) sélectionné(s).

#### Raccourcis d'éléments du menu View

Raccourci clavier	Description
[Ctrl]+[Alt]+R	Ouverture de la vue Libraries.
[Ctrl]+[Alt]+W	Ouverture de la vue Opened Windows qui liste les fenêtres ouvertes dans le browser de ressources.
[Ctrl]+G	Ouverture de la fenêtre Grep.
[Alt]+[F8]	Ouverture de la fenêtre Targets Info qui liste les targets de la fenêtre courante.
[Shift]+[Enter]	Ouvre l'éditeur de code.

#### Raccourcis d'éléments du menu Build

Raccourci clavier	Description
[Ctrl]+[Shift]+B	Génération des fichiers source.
[F5]	Lance le projet NS-DK.

#### Actions de copier/coller

Raccourci clavier	Description
[Alt]+[Backspace] ou [Ctrl]+[Shift]+[Z]	Annuler une action
[Alt]+[Enter] ou [Ctrl]+[Shift]+[A]	Refaire une action.
[Ctrl]+[X] ou [Shift]+Del	Couper
[Ctrl]+[C] ou [Ctrl]+[Ins]	Copier
[Ctrl]+[V] ou [Shift]+[Ins]	Coller
[Ctrl]+[Shift]+[Del]	Couper en ajout à la fin du texte déjà présent dans le presse-papiers
[Ctrl]+[Shift]+[Ins]	Copier en ajout à la fin du texte déjà présent dans le presse-papiers
[Ctrl]+[Shift]+[M]	Pour passer du mode où un Coller déplace le curseur au mode où le curseur reste au début du texte collé

#### Manipulations dans l'éditeur de code



Raccourci clavier	Description
[F8]	Vérification du code
[Ctrl]+[F]	Ouverture de la boîte de recherche
[Ctrl]+[Shift]+[R] ou [Alt]+[Shift]+[F9]	Ouverture de la boîte de remplacement
[F3]	Recherche de l'occurrence suivante
[Shift]+[F9]	Recherche de l'occurrence suivante précédente
[Ctrl]+[F9] et [Ctrl]+[Shift]+[F9]	Recherche du texte sélectionné en bas ([Ctrl]+[F9]) ou en haut ([Ctrl]+[Shift]+[F9]) du code.
[Ctrl]+[Shift]+[G]	Ouverture de la boîte Goto
[Ctrl]+[Shift]+[U]	Conversion en majuscule
[Ctrl]+[Shift]+[L]	Conversion en minuscule
[Tab]/[Shift]+[Tab]	Indentation avant/arrière de la sélection
[Alt]+[Curseur] [Alt]+[Shift]+flèches	Sélection rectangulaire
[Ctrl]+[F12]	Ajouter/retirer des signets sur les lignes
[F12]	Signet suivant
[Shift]+[F12]	Signet précédent
[Alt]+[F12]	Premier signet
[Alt]+[Shift]+[F12]	Dernier signet
[Ctrl]+[Shift]+[F12]	Effacer tous les signets
[Ctrl]+[Enter]	Couper une ligne sans indentation
[Ctrl]+[ArrowUp] et [Ctrl]+[ArrowDown]	Défilement du texte en gardant le curseur dans la même ligne
[Ctrl]+[Shift]+[Enter]	Recherche des occurrences de type [***]
[Ctrl]+[BackSpace]	Complétion sur les fonctions/instructions du runtime NCL.
[Ctrl]+[PageUp] et [Ctrl]+[PageDown]	Navigation entre les éléments d'un même bloc de code NCL
[Shift]+[F1]	Recherche l'élément sélectionné dans les librairies NCL et affiche sa syntaxe.
[Ctrl]+[F1]	Affiche l'aide en ligne correspondant à l'élément sélectionné.
[Ctrl]+[F6]	Affiche la fenêtre suivante (standard mode MDI).



# CONFIGURATION DE NS-DESIGN

---

## Setup

### Options disponibles

Lock controls on open

Verrouille les contrôles à l'ouverture.

### Grid

Display Grid

Provoque l'affichage d'une grille dans les fenêtres éditées. Cela permet d'aligner automatiquement les contrôles.

**Horz. Incr.**

Déterminer l'écartement horizontal des points de la grille.

**Vert. Incr**

Déterminer l'écartement vertical des points de la grille.

### Options générales

#### Enable tab stops

Permet d'utiliser la touche [Tab] dans les boîtes d'édition (Events, Edit Library, ...) pour positionner des tabulations dans le texte saisi.

Dans le cas contraire, la touche [Tab] utilisée dans la zone de saisie permet de quitter cette zone et de passer à la zone suivante.

#### Tab stop interval

Spécifier le nombre d'espaces pour séparer les tabulations.

#### CUA Conformance

Demande de vérifier la conformité de l'application développée à la norme CUA, entre autres sur la présence de points de suspension "..." à la fin du texte d'un Push Button ou d'un élément de Menu faisant un Call d'une autre fenêtre.

#### Minimize on run

Iconise NS-Design dès le début d'un test (menu Run/Start ou clic sur l'icône de démarrage).

### Modes

Les modes indiquent le niveau de travail autorisé dans NS-Design. Toutes les combinaisons possibles (4) sont acceptées selon l'état des check boxes Design et Development.

#### Design

Coché : autorise les manipulations dans le plan de travail (création de contrôle, déplacement, taille, ...)

#### Development

Coché : autorise l'accès aux événements (champs Events présents dans les volets de propriétés).

### Save

**Save before run/build**

Coché : sauvegarde toutes les fenêtres avant chaque test (menu Run/Start ou clic sur l'icône de démarrage) et avant chaque génération de code (menu Make/Buil EXE ...)

**Autobackup**

Coché : permet de faire des copies de sauvegarde (backups) automatiques à intervalle régulier. Intervalle noté en secondes.

La sauvegarde est faite dans le répertoire Backup de NS-Design (champ Backup de la boîte Options/Directories).

Un fichier fenêtre dont l'extension normale est .SCR est sauvegardé avec l'extension .BKS. Un fichier template .TPL est sauvegardé avec l'extension .BKT.

Le fichier .SCR (ou .TPL) dans le répertoire Windows (ou Templates) n'est pas modifié par un Auto Backup.

**Background****Background**

Coché : indique que le plan de travail aura un fond, dont la couleur est spécifiée dans le champ Color. La couleur Default est la couleur par défaut des fonds de fenêtre, modifiable dans le Control Panel.

Non coché, le plan de travail est transparent, laissant apparaître les autres applications actives.

**Color**

Sélectionner le couleur de fond du plan de travail.

**Image name**

Il est possible d'afficher en fond du plan de travail une image (bitmap). Pour cela, saisir le nom de la ressource bitmap (appartenant à une librairie) dans le champ Image name.

**No Image**

Sélectionner No image pour que la bitmap spécifiée ne soit pas affichée.

**Image**

Sélectionner Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre.

**Tiled Image**

Sélectionner Tiled Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et répétée autant de fois que nécessaire pour remplir tout le fond de la fenêtre.

**Scaled Image**

Sélectionner Scaled Image pour que l'image indiquée soit affichée à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et agrandie ou diminuée de manière à occuper tout le fond de la fenêtre.

**Help****Help files**

Nom des fichiers d'aide utilisés par NS-DK.

**Action on undef symbol**

Ces radio-boutons permettent de définir le comportement à adopter en présence de symboles NCL (variables) non déclarés.

**Global definition**

Les variables non déclarées seront implicitement déclarées en GLOBAL, avec la taille par défaut et le type déclaré ou représenté par le caractère final (% , £ , # ou \$).

**Local definition**

Les variables non déclarées seront implicitement déclarées en LOCAL, avec la taille par défaut et le type déclaré ou représenté par le caractère final (% , £ , # ou \$).

**Display error**

Les variables non déclarées provoqueront des erreurs à l'exécution d'un test, ou lors d'un Check (vérification syntaxique). Cette option est sélectionnée par défaut lors du lancement du produit.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués depuis son apparition.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Toolbox

La boîte à outils est constituée d'outils permettant d'insérer aisément des objets graphiques dans les fenêtres de classe Dialog ou Report.

Des outils spécifiques peuvent être ajoutés aux outils de base. Ces outils spécifiques sont les templates que vous avez réalisés en fonction des besoins propres à vos applications.

Lorsque les templates sont créés, ils sont accessibles en tant que contrôles par le menu Controls/Load template et leur identification se fait uniquement par leur nom. La configuration de la boîte à outils permet de leur associer des bitmaps pour les rendre accessibles de la même façon que les outils de base et les identifier facilement à l'aide d'une représentation graphique.

**ToolBox dimensions****Width**

Largeur en pixels des bitmaps affichées.

**Height**

Hauteur en pixels des bitmaps affichées.

**Columns**

Nombre de colonnes affichées dans la boîte à outils.

**Rows**

Nombre de lignes affichées dans la boîte à outils.

**Load ...**

Affiche la boîte de dialogue Open Tools permettant de sélectionner une boîte à outils et de la rendre courante.

**Save ...**

Affiche la boîte de dialogue Save Tools permettant de sauvegarder la boîte à outils courante.

**ToolBox Bitmap**

**Template**

Nom d'un template à insérer ou modifier dans la boîte à outils. Ce nom peut être saisi ou sélectionné dans la liste associée.

L'insertion d'un template est refusée si le nom saisi dans Template ne correspond à aucun template existant dans le projet.

**Released**

Nom de la bitmap représentant l'objet indiqué dans Template.

Cette bitmap est la représentation graphique de l'objet lorsque la boîte à outils est active.

**Edit R ...**

L'appui sur ce bouton permet d'accéder à l'éditeur de bitmap pour créer ou modifier la bitmap dont le nom figure dans Released.

**Pressed**

Nom de la bitmap représentant l'objet indiqué dans Template.

Cette bitmap est la représentation graphique de l'objet lorsque la boîte à outils est active et l'objet sélectionné.

**Edit P ...**

L'appui sur ce bouton permet d'accéder à l'éditeur de bitmap pour créer ou modifier la bitmap dont le nom figure dans Pressed.

**Disabled**

Nom de la bitmap représentant l'objet indiqué dans Template.

Cette bitmap est la représentation graphique de l'objet lorsque la boîte à outils est inactive.

**Edit D ...**

L'appui sur ce bouton permet d'accéder à l'éditeur de bitmap pour créer ou modifier la bitmap dont le nom figure dans Disabled.

Les noms des bitmaps précédées d'un caractère "#" représentant les bitmaps système de NS-Design qui sont associées aux contrôles de base. Il n'est pas possible d'éditer ces bitmaps système.

**Dialog**

Affiche dans la List Box associée la boîte à outils correspondant aux fenêtres de classe Dialog.

**Report**

Affiche dans la List Box associée la boîte à outils correspondant aux fenêtres de classe Report.

**Append**

L'appui sur ce bouton permet d'ajouter l'objet dont le nom figure dans Template en fin de liste des objets de la boîte à outils courante.

**Insert**

L'appui sur ce bouton permet d'insérer l'objet dont le nom figure dans Template avant l'objet préalablement sélectionné dans la liste des objets de la boîte à outils courante.

**Modify**

L'appui sur ce bouton permet de modifier l'objet dont le nom figure dans Template et préalablement sélectionné dans la liste des objets.

**Delete**

L'appui sur ce bouton permet de supprimer l'objet sélectionné dans la liste des objets de la boîte à outils courante.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués depuis son apparition.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

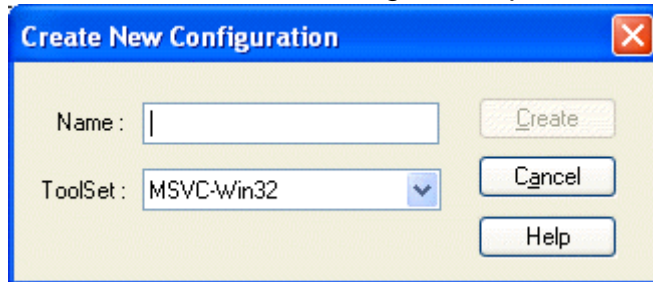
**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Boite Configurations

### Boîte Create New Configuration

La boite Create New Configuration permet de créer une nouvelle configuration.

**Name**

Saisir le nom de la configuration à créer.

**Toolset**

Famille d'outils utilisée, sélectionnée parmi les familles décrites dans le fichier nsdkcfg.ini.

Exemple : MSVC-Win32 contiendra l'ensemble des outils nécessaires à la construction d'une application tournant sous Windows 32 bits, en se basant sur les outils MSVC (Microsoft Visual C++).

Le fichier ns-dk.ini a été remplacé par deux fichiers de configuration : nsdkcfg.ini (correspond à la configuration globale de vos projets) et nsdkloc.ini (correspond à la configuration locale d'un projet).

A chaque famille est associée une liste d'outils dont les noms et paramètres sont spécifiés dans la boîte Configurations aux onglets Generator et Compiler/Linker. La classification de ces outils est nécessaire pour que NS Gen connaisse les différentes caractéristiques systèmes, parmi lesquelles format du fichier de définition .DEF, options de compilation supplémentaires (indépendamment de celles spécifiées dans la boîte Configurations à l'onglet Compiler), format attendu par l'éditeur de liens, etc.

Reportez-vous aux fichiers nsdkcfg.ini et nsdkloc.ini pour connaître les familles proposées par défaut.

### **Create**

Activer pour créer la nouvelle configuration

### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

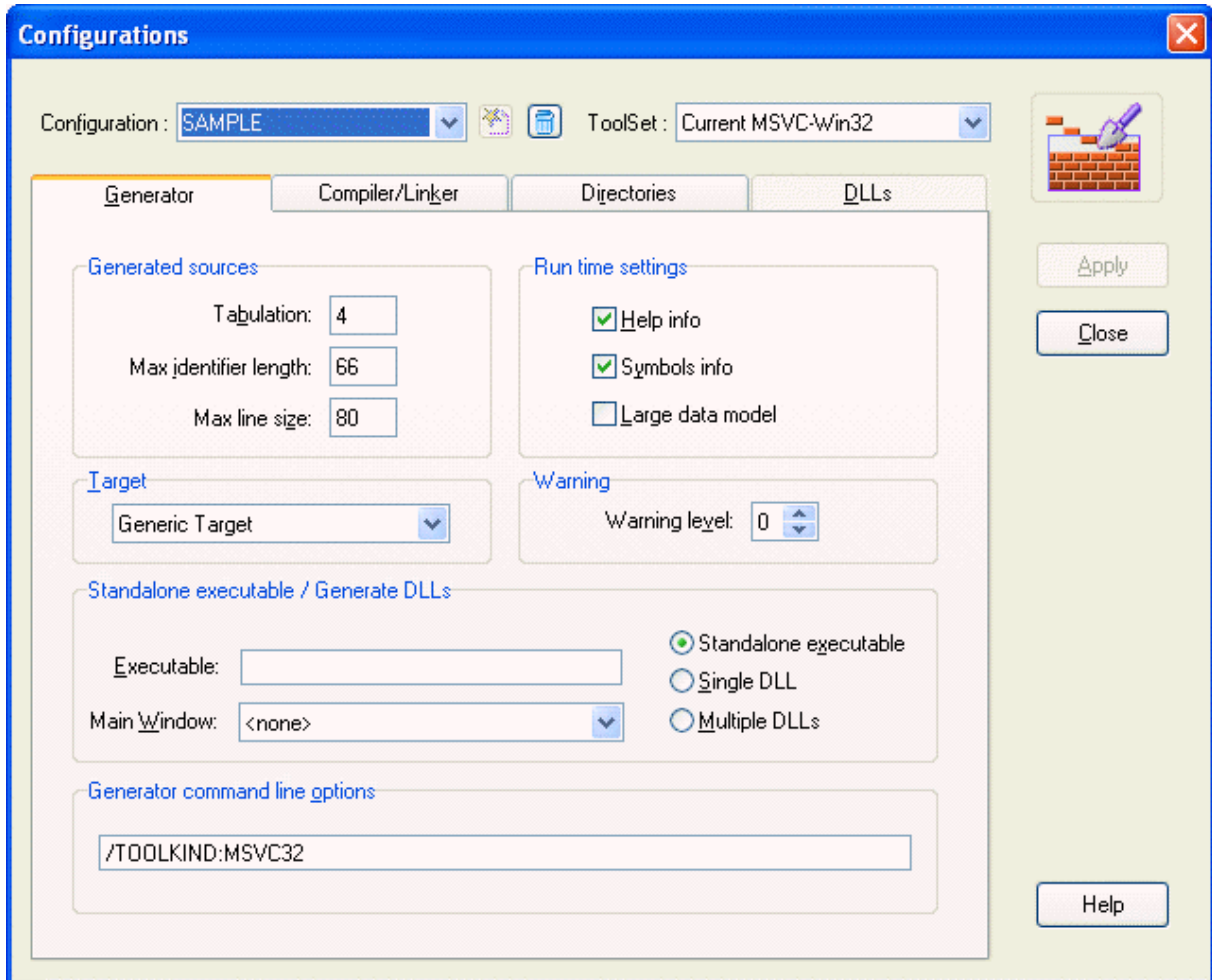
---

## **Boîte Configurations - Onglet Generator**

L'onglet **Generator** permet de paramétrer, pour le fichier de configuration courant, l'ensemble des fichiers source générés par NS Gen : présentation, taille, code particulier, ....

Cet onglet reprend les options définies, dans les versions précédentes de NS-DK, dans la boîte Project Generation obtenue par le menu Project generation options setup.





Cet onglet contient les champs suivants :

### Configuration

Affiche la configuration courante.

Permet également de créer ou de détruire une configuration. Ce champ ne permet pas de sélectionner une configuration. La sélection de la configuration s'effectue dans la boîte Build/Run Configuration.

Le bouton  ouvre la boîte Create New Configuration.

Le bouton Delete current configuration  ouvre une boîte de confirmation de suppression de la configuration.

### ToolSet

Affiche la famille d'outils associée à la configuration de génération, que vous pouvez éventuellement modifier. La liste des toolsets correspond à ceux définis dans le fichier nsdkcfg.ini.

### Generated sources

#### Tabulation

Nombre de caractères espace générés pour représenter une indentation dans le code figurant dans le fichier source.

Défaut :	4
Minimum :	2
Maximum :	32

### **Max identifieur length**

Nombre maximum de caractères pris en compte par le compilateur pour identifier les variables.

Lors de la génération du source, NS Gen va limiter les noms de variables et de contrôles à ce maximum. En règle générale, NS Gen rajoute un préfixe de plusieurs caractères aux noms créés via NS DK, il faut donc distinguer les noms des identificateurs que vous manipulez en NCL sur "Max identifieur length" auquel vous enlevez au moins cinq caractères pour ne pas avoir d'erreurs en compilation.

La valeur par défaut proposée est celle du maximum communément employé par les compilateurs C du marché.

Défaut :	31
Minimum :	8
Maximum :	255

### **Warning level**

0 le générateur émet un niveau faible de warning.

1 le générateur émet des warnings par rapport à l'utilisation ambiguë de variable ou paramètre de type INT(4) à la place des POINTER et inversement.

Ceux-ci sont très utiles lorsque l'utilisateur souhaite porter son application sur des plateformes dont les entiers et les pointeurs ne sont pas compatibles (ex : plateformes 64 bits, AS400, etc.).

Les niveaux de warning 2 et 3 ne sont pas significatifs. Ils seront implémentés dans des évolutions ultérieures de NS-DK.

## **Run time settings**

### **Help info**

Permet d'obtenir l'ouverture automatique du fichier d'aide en ligne de votre application lors de l'appui sur la touche [F1].

### **Symbols info**

Option permettant d'indiquer à NS Gen que vous utilisez les fonctions CONTROLNAME\$ et WINDOWNAME\$ d'obtention des noms de contrôles et de fenêtres de la librairie NSMISC.

Dans ce cas, NS Gen génère des tables internes pour chacune des fenêtres afin que votre application soit apte à fournir ces noms.

Si vous omettez de cocher cette option alors que vous faites appel aux fonctions CONTROLNAME\$ et WINDOWNAME\$ de la librairie NSMISC, des résultats erronés seront rendus lors de l'exécution de l'application.

### **Large data model**

Option permettant d'indiquer au compilateur qu'un nombre important de variables statiques est utilisé dans l'application. La conséquence en est une meilleure gestion de la mémoire pour prendre en compte ces variables.

Il est conseillé de cocher cette option dans deux cas :

- la taille des variables statiques dépasse 64 Kilo octets (sont comprises dans les variables statiques les variables définies en NCL par le type GLOBAL et figurant dans les ressources VARIABLES),
- l'application est générée sous forme de DLLs et celles ci utilisent des variables globales.

Une des conséquences de l'utilisation de cette option est le regroupement des chaînes de caractères dans des fichiers include d'extension ".D".

## Target

Standalone executable / Generate DLLs

### Executable

Nom de l'exécutable à générer. Ce nom sera également celui du fichier source principal qui contiendra le point d'entrée de l'application.

Le point d'entrée d'une application est la première fonction appelée lors du lancement de l'application (pour les programmes Windows en langage C, cette fonction a pour nom WinMain).

### Main Window

Nom de la première fenêtre devant être affichée au démarrage de l'application. Ce nom doit être choisi parmi les fenêtres de l'application.

### Standalone executable

#### Single DLL

Cocher pour indiquer qu'il n'y a qu'une seule DLL à générer.

Lorsque le projet est une librairie qui fournit des services (fonctions et instructions) à plusieurs applications ; cette librairie va être générée en une seule DLL.

#### Multiple DLLs

Cocher pour indiquer qu'il y a plusieurs DLLs à générer.

## Generator command line options

Ce champ permet de spécifier d'autres options à NS-Gen. Par exemple : /TOOLKIND indiquant la famille d'outils utilisée. (voir [Syntaxe de NS-Gen](#))

### Apply

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

### Close

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des modifications.

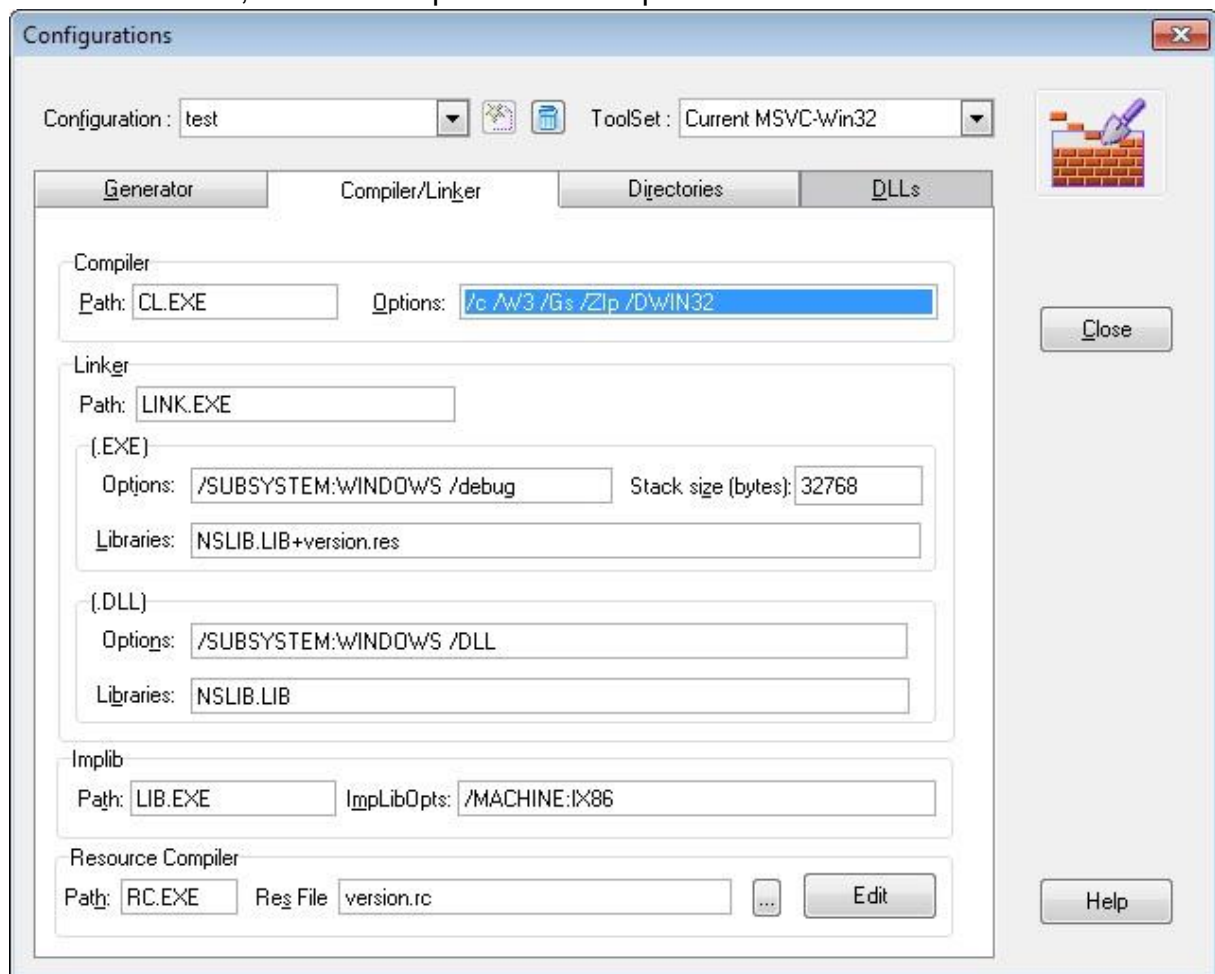
### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## Boîte Configurations - Onglet Compiler/Linker

L'onglet **Compiler/Linker** permet de configurer les paramètres du compilateur, de l'éditeur de liens, du fichier ImpLib et du compilateur de ressources.



Cet onglet contient les champs suivants :

#### Configuration

Affiche la configuration courante.

Permet également de créer ou de détruire une configuration. Ce champ ne permet pas de sélectionner une configuration. La sélection de la configuration s'effectue dans la boîte **Build/Run Configuration**.

Le bouton  ouvre la boîte Create New Configuration.

Le bouton **Delete current configuration**  ouvre une boîte de confirmation de suppression de la configuration.

#### ToolSet

Affiche la famille d'outils associée à la configuration de génération, que vous pouvez éventuellement modifier. La liste des toolsets correspond à ceux définis dans le fichier nsdkcfg.ini.

#### Compiler

Il fabrique des fichiers objets (avec l'extension .OBJ) à partir des fichiers sources en langage C.

**Path**

Chemin d'accès et nom du compilateur.

**Options**

Paramètres du compilateur. Ceux-ci sont propres au compilateur utilisé.

Pour permettre à une application sous Windows 2003 de charger jusqu'à 5000 DLLs, mettre /MD au niveau des options de compilation de la fenêtre GENERATOR.

L'option de compilation /DNSTRUNCTTRACE permet d'investiguer les problèmes liés aux troncatures de chaînes lors de l'exécution d'un programme généré avec NS-DK.

Lorsqu'une troncature de chaîne est détectée, il y a alors une génération dans le fichier de trace d'un message d'information précisant la localisation de la troncature (fichier/numéro de ligne de code où a eu lieu le problème).

Pour plus d'informations, voir le chapitre NS-TRUNCTTRACE Version 1.0 et notamment la section Mode avec recompilation.

**Linker**

Il récupère les fichiers OBJ créés par le compilateur, puis les traite et génère à la fois l'exécutable et les DLLs nécessaires pour le lancement de votre application par un utilisateur final.

Dans le groupe Linker, NS-Design inclut automatiquement les bibliothèques NS-Design dont vous avez utilisé les fonctions dans l'application concernée.

**Path**

Chemin d'accès et nom de l'éditeur de liens.

**(.EXE)**

Paramètres nécessaires à l'éditeur de liens pour générer un fichier exécutable.

**Options**

Paramètres de lancement de l'éditeur de liens. Ceux-ci sont propres à l'éditeur de liens utilisé.

**Libraries**

Chemins et noms des bibliothèques devant être utilisées par l'éditeur de liens.

La liste proposée par défaut doit être complétée par un caractère '+' suivi du chemin d'accès et du nom du fichier LIB à prendre en compte.

En règle générale, chaque DLL que vous utilisez, extérieure à celles fournies avec NS-Design, doit avoir un fichier LIB associé que vous devez adjoindre à la liste des fichiers de bibliothèques.

Il est désormais possible dans les champs Libraries de définir un nom de fichier.

Exemple :

```
@(envVar)responsefile.rsp
```

Ce fichier contient la liste des bibliothèques d'import. Si la variable d'environnement (paramètre envVar) n'est pas précisée, le fichier est recherché dans le répertoire racine du projet (PROJDIR).

## GESTION DE VERSIONING

Il est désormais possible dans les champs Libraries de définir un nom de fichier. de ressources compilé.

exemple : nslib.lib+version.res

ce fichier aura été généré par la compilation du fichier version.rc défini dans le champ "Res File"

## Stack size (bytes)

Taille de la pile à utiliser. (Inutile depuis Windows 32 bits)

La pile est une zone mémoire dans laquelle sont stockées les variables utilisées momentanément par votre application.

La taille proposée par défaut est suffisante dans la majorité des cas. Elle doit être augmentée si le nombre de fenêtres est important ou que les traitements effectués nécessitent de nombreux appels de fonctions imbriquées.

## (.DLL)

Paramètres nécessaires à l'éditeur de liens pour générer une DLL.

### Options

Paramètres de lancement de l'éditeur de liens. Ceux-ci sont propres à l'éditeur de liens utilisé.

### Libraries

Chemins et noms des librairies devant être utilisées par l'éditeur de liens.

La liste proposée par défaut doit être complétée par un caractère '+' suivi du chemin d'accès et du nom du fichier LIB à prendre en compte.

En règle générale, chaque DLL que vous utilisez, extérieure à celles fournies avec NS-Design, doit avoir un fichier LIB associé que vous devez adjoindre à la liste des fichiers de Libraries.

Il est désormais possible dans les champs **Libraries** de définir un nom de fichier.

Exemple :

```
@(envVar)responsefile.rsp
```

Ce fichier contient la liste des librairies d'import. Si la variable d'environnement (paramètre envVar) n'est pas précisée, le fichier est recherché dans le répertoire racine du projet (PROJDIR).

## GESTION DE VERSIONING

Il est désormais possible dans les champs Libraries de définir un nom de fichier. de ressources compilé.

exemple : nslib.lib+version.res

ce fichier aura été généré par la compilation du fichier version.rc défini dans le champ "Res File"

## Implib

Cet utilitaire n'est utilisé que lors de la génération des DLLs. Pour chaque DLL, il génère un fichier d'extension .LIB qui contient les noms des procédures de la

DLL. L'éditeur de liens utilise les informations du fichier LIB associé à chaque DLL pour construire des tables dans le fichier EXE, qui identifient les fonctions et les DLLs correspondantes.

**Path**

Chemin d'accès et nom de l'utilitaire IMPLIB.EXE.

**ImpLibOpts**

Paramètres de lancement de l'utilitaire ImpLib. Ceux-ci sont propres à l'utilitaire ImpLib utilisé.

### **Resource Compiler**

Paramétrage du compilateur de ressources, utilisé pour associer un fichier de ressources de versionning à l'exécutable généré.

Il fabrique des fichiers objets (avec l'extension .RES) à partir des fichiers sources en langage RC.

**Path**

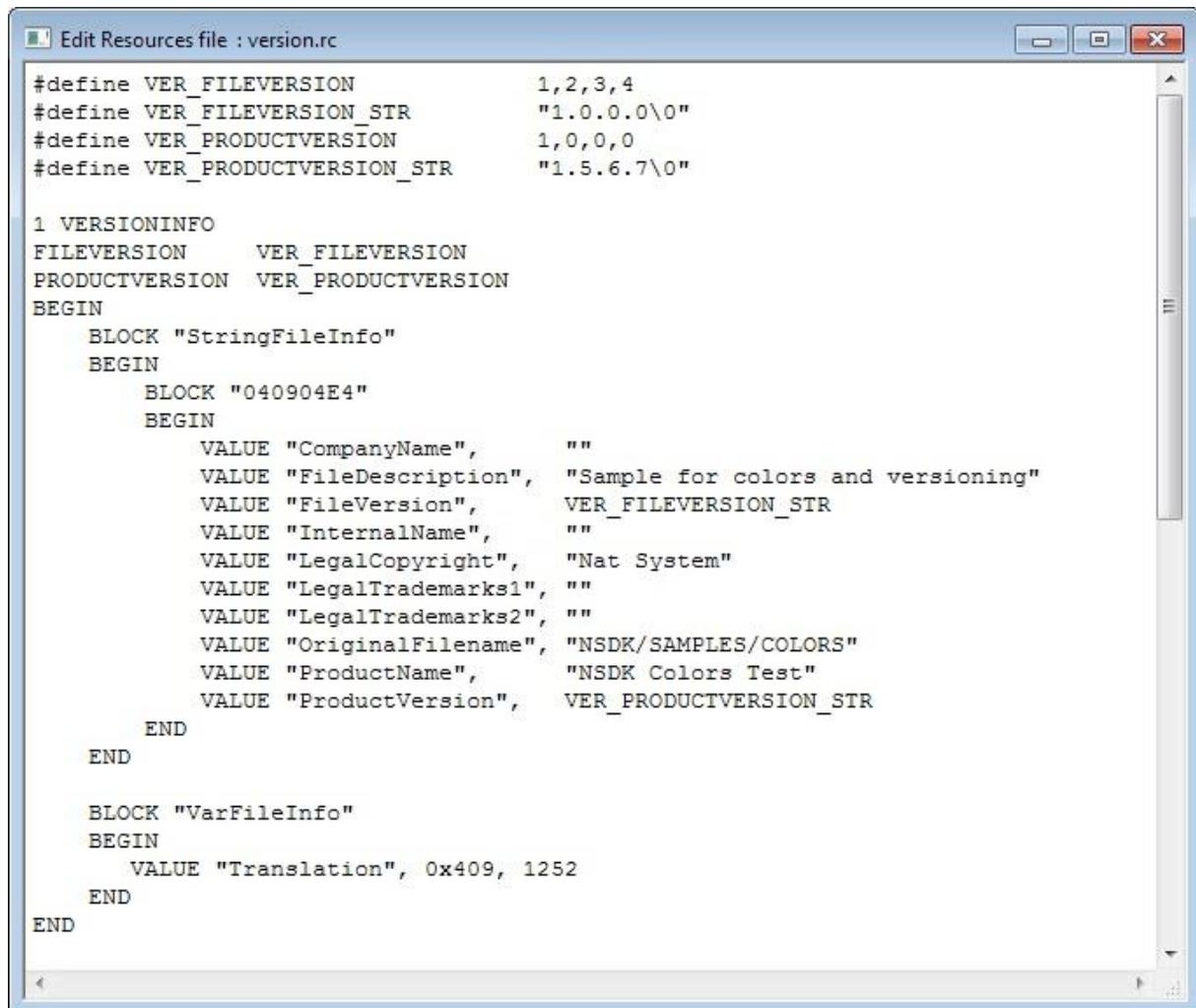
Nom du compilateur de ressources que vous utilisez., (en général RC.EXE)

**Res File**

Nom du fichier source de ressource de type RC

### **Mode d'emploi pour ajouter des versions à un exécutable généré.**

1. Entrer "RC.EXE" dans le champ "Path" du group box "Resource compiler"
2. Entrer "version.rc" dans le champ "Res File"
3. Cliquer sur le bouton "Edit", le fichier version.rc est automatiquement créé. S'il n'y a pas de répertoire indiqué il est créé dans le même répertoire que le fichier de projet .XNP
4. Le fichier créé est un canevas, modifiez le comme suit (par exemple).



```
#define VER_FILEVERSION          1,2,3,4
#define VER_FILEVERSION_STR      "1.0.0.0\0"
#define VER_PRODUCTVERSION      1,0,0,0
#define VER_PRODUCTVERSION_STR  "1.5.6.7\0"

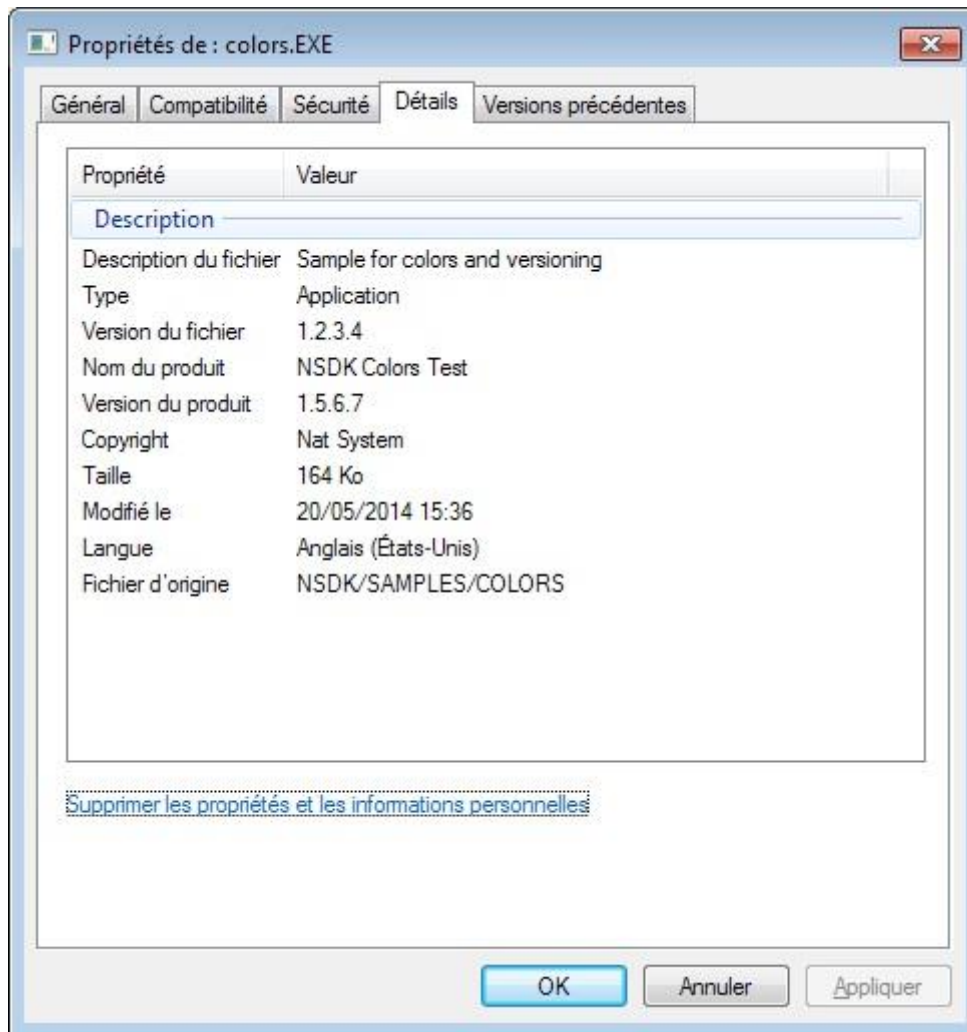
1 VERSIONINFO
FILEVERSION      VER_FILEVERSION
PRODUCTVERSION  VER_PRODUCTVERSION
BEGIN
    BLOCK "StringFileInfo"
    BEGIN
        BLOCK "040904E4"
        BEGIN
            VALUE "CompanyName",      ""
            VALUE "FileDescription",   "Sample for colors and versioning"
            VALUE "FileVersion",       VER_FILEVERSION_STR
            VALUE "InternalName",      ""
            VALUE "LegalCopyright",    "Nat System"
            VALUE "LegalTrademarks1",  ""
            VALUE "LegalTrademarks2",  ""
            VALUE "OriginalFilename",  "NSDK/SAMPLES/COLORS"
            VALUE "ProductName",       "NSDK Colors Test"
            VALUE "ProductVersion",    VER_PRODUCTVERSION_STR
        END
    END
END

    BLOCK "VarFileInfo"
    BEGIN
        VALUE "Translation", 0x409, 1252
    END
END
```

5. fermer la fenetre, le fichier est sauvé
6. changer le champ "Librairies" de l'EXE ou la DLL en lui ajoutant "+version.res"
7. fermer la fenetre de configuration
8. générer l'application.

Avec l'explorateur Windows afficher l'exe généré, Clic droit, afficher les propriétés "Détail", on doit voir apparaitre :





Le petit bouton "... " permet de choisir un fichier .rc existant.

#### OK

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

#### Cancel

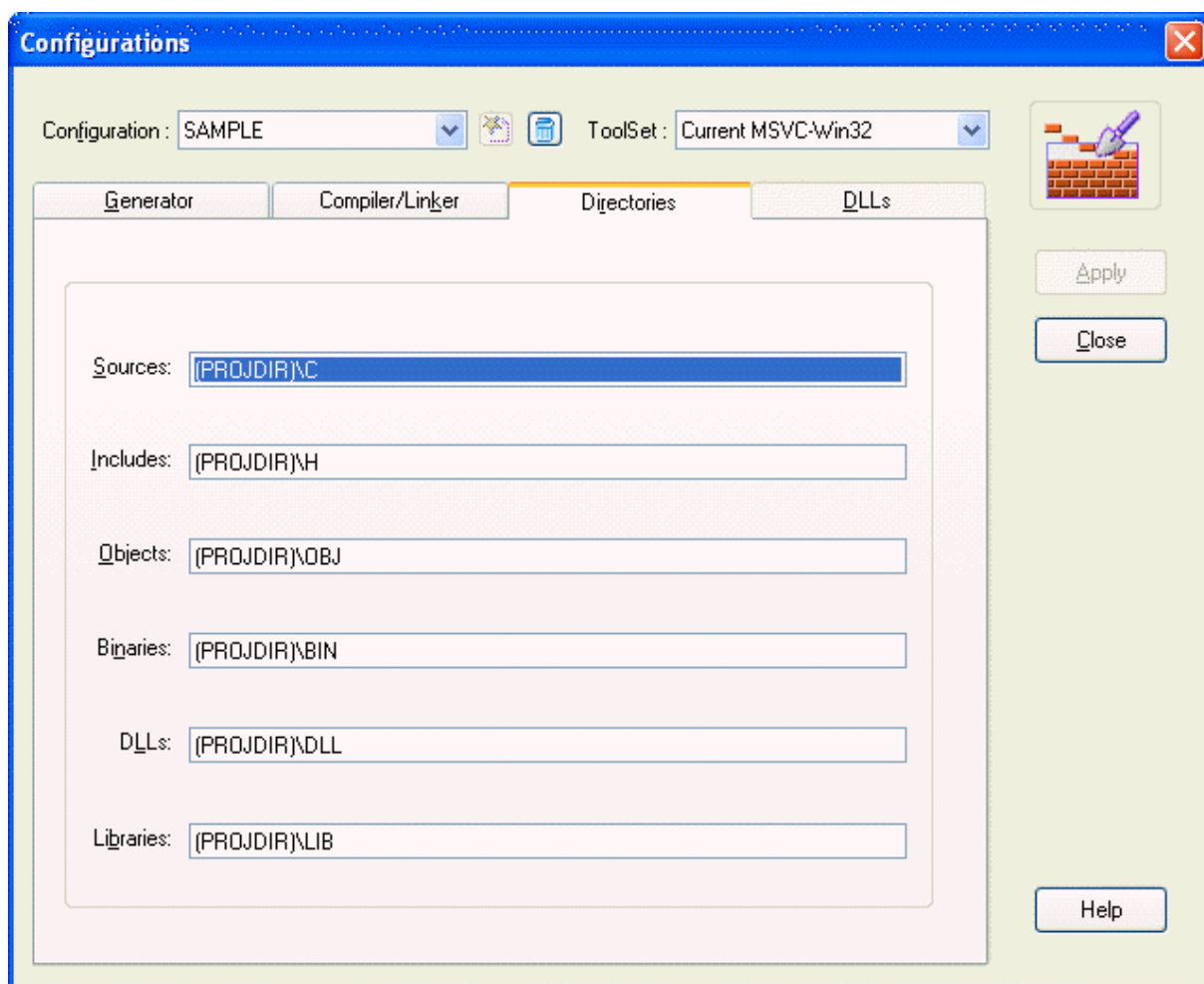
Ferme la boîte de dialogue sans tenir comptes des éventuelles modifications effectuées.

#### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

### Boîte Configurations - Onglet Directories

L'onglet **Directories** permet d'indiquer, pour le fichier de configuration courant, le chemin d'accès des différents répertoires dans lesquels seront stockés tous les fichiers générés.





Cet onglet contient les champs suivants :

### Configuration

Affiche la configuration courante.

Permet également de créer ou de détruire une configuration. Ce champ ne permet pas de sélectionner une configuration. La sélection de la configuration s'effectue dans la boîte Build/Run project.

Le bouton  ouvre la boîte Create New Configuration.

Le bouton Delete current configuration  ouvre une boîte de confirmation de suppression de la configuration.

### ToolSet

Affiche la famille d'outils associée à la configuration de génération, que vous pouvez éventuellement modifier. La liste des toolsets correspond à ceux définis dans le fichier nsdkcfg.ini.

### Sources

Répertoire où doivent être rangés les fichiers source (.C) générés par NS Gen.

### Includes

Répertoire où doivent être rangés les fichiers include (.H et .D) générés par NS Gen.

### Objects

Répertoire où doivent être rangés les fichiers objet (.OBJ) générés, par le compilateur ainsi que le fichier de définition (.DEF) et le fichier .NSE contenant le nom des fonctions exportées, générés par NS Gen.

**Binaries**

Répertoire où doit être rangé le fichier exécutable (.EXE) généré par l'éditeur de liens, ainsi que les fichiers de ressources externes (.RES) générés par NS Gen.

**DLLs**

Répertoire où doivent être rangées les DLLs générées par l'éditeur de liens.

**Libraries**

Répertoire où doivent être rangés les fichiers LIB générés par l'utilitaire ImpLib.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

**Help**

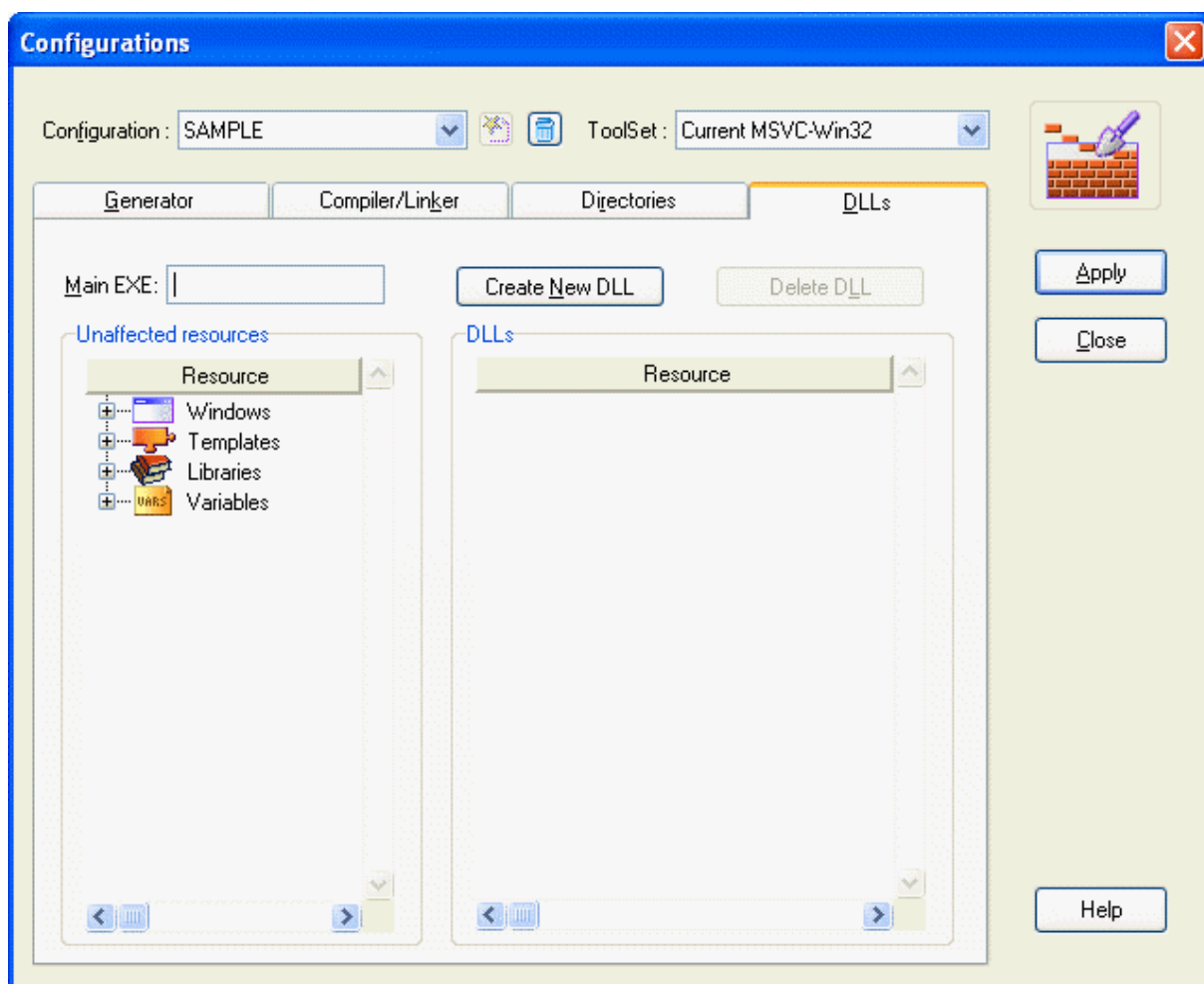
Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

**Boîte Configurations - Onglet DLLs**

Cet onglet permet de spécifier les informations suivantes :

- le nom de la ou des DLLs à générer, et le nom de l'exécutable si vous souhaitez générer l'application sous forme d'un exécutable et de plusieurs DLLs,
- les ressources associées à chaque DLL.



Cet onglet contient les champs suivants :

### Configuration

Affiche la configuration de génération courante.

Permet également de créer ou de détruire une configuration. Ce champ ne permet pas de sélectionner une configuration. La sélection de la configuration s'effectue dans la boîte Build/Run Configuration.

Le bouton  ouvre la boîte Create New Configuration.

Le bouton **Delete current configuration**  ouvre une boîte de confirmation de suppression de la configuration.

### ToolSet

Affiche la famille d'outils associée à la configuration de génération, que vous pouvez éventuellement modifier. La liste des toolsets correspond à ceux définis dans le fichier nsdkcfg.ini.

### Main EXE

Nom du fichier exécutable. Ce fichier sera le point d'entrée de l'application, il générera un fichier exécutable qui a pour tâche unique de démarrer l'application et d'appeler la DLL contenant la fenêtre principale de l'application.

Ne remplissez ce champ que lorsque vous générez une application sous forme d'un exécutable et de plusieurs DLLs.

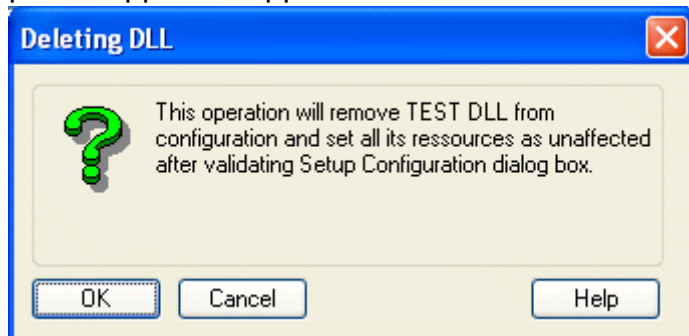
Un nom identique à celui d'un fichier DLL déjà spécifié est refusé car NS Gen génère un fichier source de même nom que celui donné dans Main EXE. Ce fichier source est alors celui contenant le point d'entrée de l'application.

### Create New DLL

Ouvre la fenêtre [Create New DLL](#).

### Delete DLL

Supprime la DLL sélectionné dans la liste DLLs. Une boîte de dialogue apparaît demandant la confirmation de la suppression. Activer OK pour confirmer, et Cancel pour stopper la suppression.



### Unaffected resources

Nom des ressources non associées à une DLL. Pour les associer à une DLL, faire glisser la ressource sélectionnée avec le clic droit de la souris vers la liste DLLs.

Les ressources sélectionnées disparaissent de la liste Unaffected resources pour être affichées dans la liste DLLs.

### DLLs

Liste des fichiers source auquel des ressources NS DK pourront être associées, et qui sera compilé sous forme de DLL. La DLL aura le même nom que le fichier source.

Pour être valable, le nom ne doit pas :

- commencer par un chiffre,
- excéder 8 caractères,
- être suivi d'une extension,
- être précédé par un chemin d'accès.

En raison de la construction incrémentale, à chaque ressource correspond un fichier source C. Ce n'est que lors de l'édition de liens que seront liés à une DLL les fichiers objets correspondant aux ressources associées à cette DLL.

### Apply

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

### Close

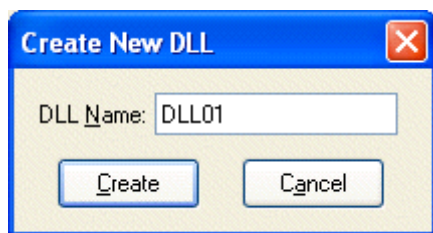
Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des modifications.

### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## Boîte Create New DLL

**DLL Name**

Saisir le nom d'une DLL à intégrer à la liste DLLs de la boîte Configurations.

**Create**

Ajout du nom du fichier spécifié dans DLL à la liste des fichiers source.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans créer de DLL.

## PARAMETRAGE DES FENETRES

### Création d'une fenêtre

Une fenêtre se crée grâce au menu File / New. Sa classe est déterminée lors de cette création, parmi les sept possibles :

- Dialog (boîte de dialogue)
- Window et CUA Window (fenêtres avec menus)
- MDI Window
- Report (fenêtre pour l'impression)
- Edit (fenêtre d'édition)
- List (fenêtre liste)

Une fenêtre existante peut être chargée grâce au menu File/Open.

### Affichage du volet de propriétés d'une fenêtre

Le volet de propriétés peut s'obtenir :

- En double-cliquant avec le clic droit dans le fond de la fenêtre
- Par le menu Edit/Properties.

### Classe Dialog



Une fenêtre de classe **Dialog**, ou boîte de dialogue, est une fenêtre ne possédant généralement pas de menu mais composée de plusieurs contrôles (Entry Fields, List Boxes, Radio Buttons, ...) permettant de "dialoguer" avec l'utilisateur. De telles fenêtres se quittent généralement grâce à deux Push Buttons : OK et Cancel.

Les fenêtres de classe **Dialog** sont les seules, avec celles de classe Report à pouvoir posséder des contrôles.

### Classes Window et CUA Window

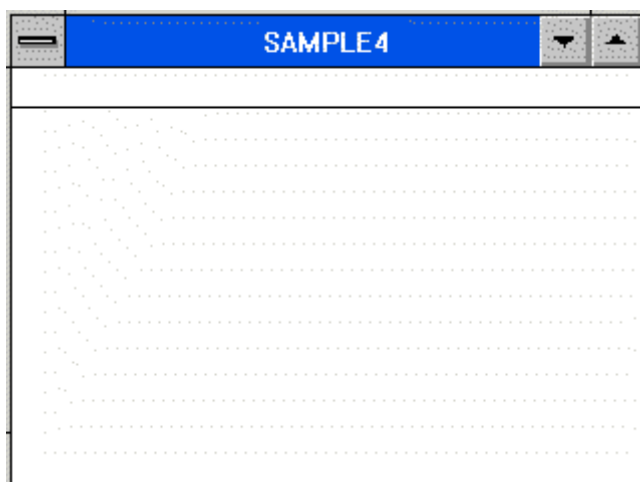


Fig. Fenêtre de classe Window

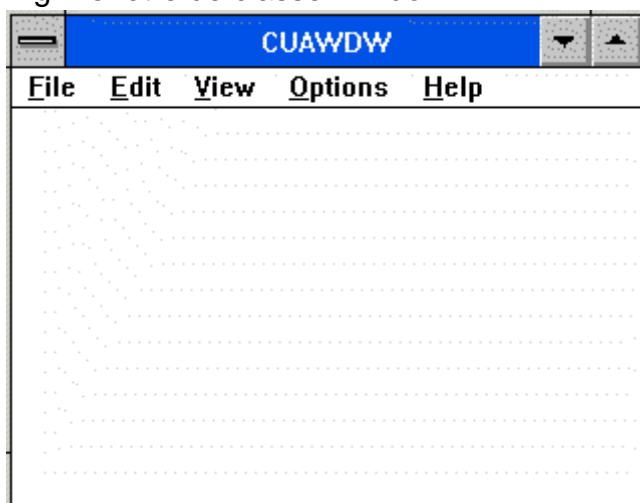


Fig. Fenêtre de classe **CUA Window**

Il s'agit des classes permettant de définir des "fenêtres".

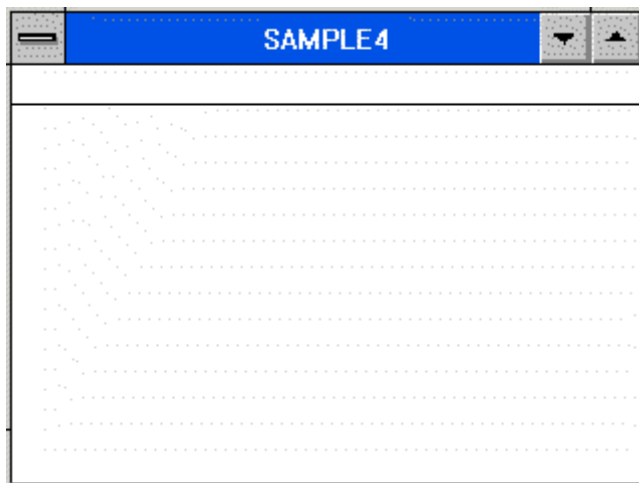
Une fenêtre de classe **Window** est une fenêtre possédant généralement une barre de menu (Action bar) et une barre de titre. Alors que le contenu d'une fenêtre de classe **Dialog** est essentiellement statique (les contrôles ont une place et un comportement prédéfinis), le contenu d'une fenêtre de classe **Window** est initialement vierge, et ne peut être défini que dynamiquement, par programmation.

Une fenêtre de classe **Window** présente une barre de menu vierge. C'est au designer/programmeur de définir les différents menus.

Une fenêtre de classe **CUA Window** présente une barre de menu comportant les menus CUA prédéfinis : File, Edit, View, Options et Help.

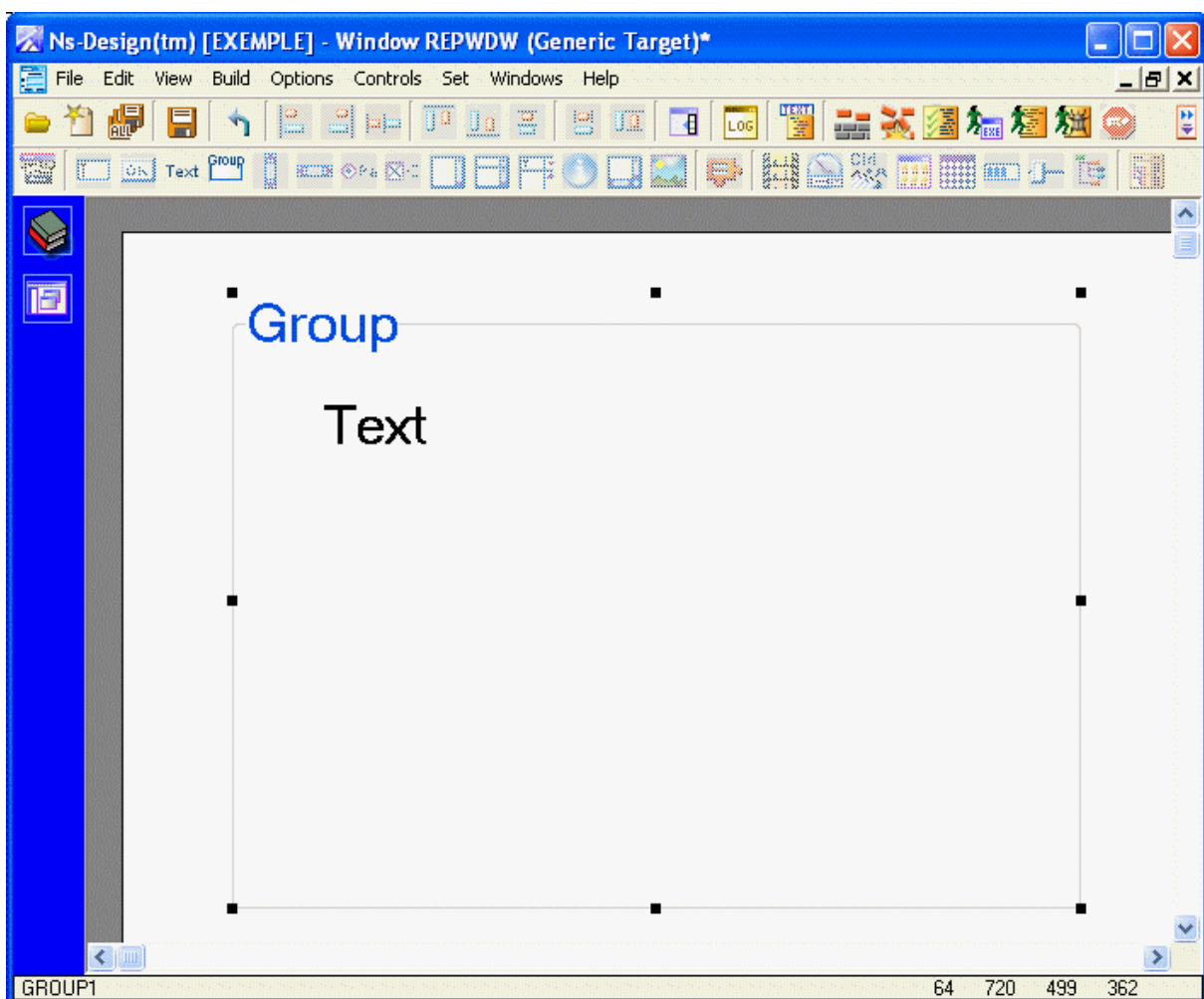
## Classe MDI Window





Cette classe de fenêtres permet de gérer automatiquement le Multiple Document Interface (MDI).

## Classe Report

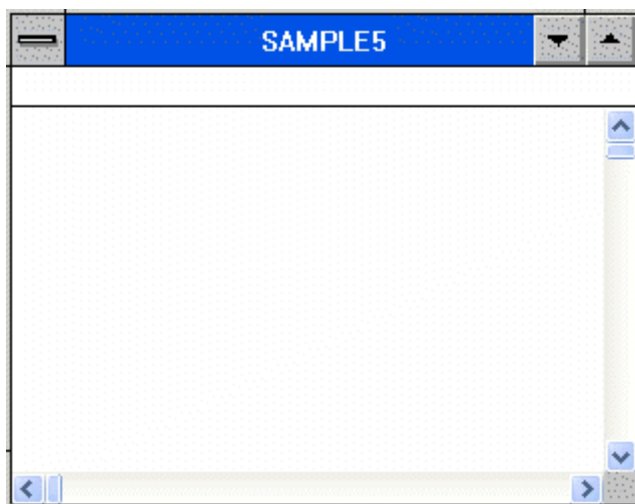


La classe Report est la classe de fenêtre à utiliser pour l'impression graphique à l'aide des fonctions de la librairie NSPRN.

Seuls les contrôles Text et Group Box sont utilisables avec une fenêtre de classe Report.

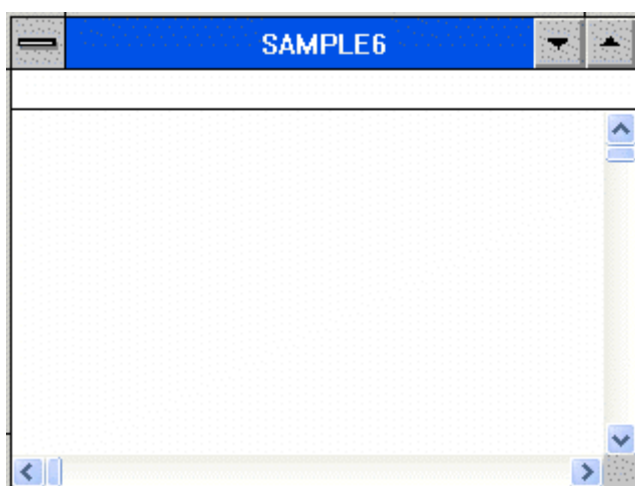
***Voir la librairie NSPRN***

## Classe Edit



Il s'agit de la classe permettant de définir des "fenêtres d'édition". Une fenêtre de classe Edit est composée d'un champ d'édition multi-lignes permettant à l'utilisateur de saisir du texte. La fenêtre est bordée d'une barre de défilement verticale à droite, et d'une barre de défilement horizontale en bas, et présente une barre de menu vierge.

## Classe List



Il s'agit de la classe permettant de définir des "fenêtres de liste". Une fenêtre de classe List est composée d'un ensemble de lignes parmi lesquelles l'utilisateur pourra sélectionner une ou plusieurs lignes. La fenêtre est bordée d'une barre de défilement verticale à droite, et d'une barre de défilement horizontale en bas, et présente une barre de menu vierge.

## Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Dialog

Une fenêtre de classe Dialog est une fenêtre ne possédant généralement pas de menu mais composée de plusieurs contrôles (Entry Fields, List Boxes, Radio Buttons, ...) permettant de "dialoguer" avec l'utilisateur. De telles fenêtres se quittent généralement grâce à deux Push Buttons : OK et Cancel.

Les fenêtres de classe Dialog sont les seules, avec celles de classe Report à pouvoir posséder des contrôles.

### Main

#### Class

Affiche la classe de la fenêtre.

#### Name

Nom de la fenêtre. Ce nom est aussi celui du fichier .SCR. Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

Ce champ n'est pas modifiable. Utiliser le menu contextuel Rename du browser de ressources pour modifier le nom d'une fenêtre.

#### Title

Saisir le titre de la fenêtre. Ce nom est celui affiché dans la barre de titre. Il est par défaut égal à Name, mais peut être modifié.

Ce titre n'est affiché que si l'option Title bar a été choisie dans le groupe Style.

#### Description

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### Enter Control

Permet d'indiquer le nom du Push Button (par défaut OK) qui sera activé lors de l'appui sur la touche [Enter].

#### First Control

Précise le contrôle qui aura le focus lors du démarrage de la fenêtre.

#### Escape Control

Permet d'indiquer le nom d'un Push Button (par défaut CANCEL) qui sera activé lors de l'appui sur la touche [Escape].

### Events

Double-cliquer sur un événement permet d'ouvrir la fenêtre Events positionné sur l'événement sélectionné.

### Layout

#### X

Position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### Y

Position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### Width

Largeur de la fenêtre exprimée en pixels.

## Height

Hauteur de la fenêtre exprimée en pixels.

Ces positions sont modifiables par d'autres moyens que la saisie des champs X, Y, Width, Height dans le volet de propriétés. Elles sont modifiables par tous les moyens classiques : déplacement de la fenêtre, agrandissement par un de ses bords ... Les valeurs X, Y, Width, Height ainsi que Name, sont affichées en permanence dans le plan de travail NS-Design, sur la ligne d'état située sous la barre de menu.

## Position mode

Pour paramétrer la position initiale d'une fenêtre à l'exécution.

### Use Pos. & Size

Sélectionner Use Pos. & Size pour que la fenêtre soit placée aux positions spécifiées dans les champs X et Y à l'exécution et que sa taille soit celle spécifiée via les champs Width et Height.

### Minimize

Sélectionner Minimize pour minimiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

### Maximize

Sélectionner Maximize pour maximiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

### Shell Position

Sélectionner Shell Position pour que la position de la fenêtre soit déterminée par le système en fonction des caractéristiques de l'écran physique afin qu'elle soit centrée sur l'écran.

### Shell Pos. & Size

Sélectionner Shell Pos. & Size pour que la position et la taille de la fenêtre soient déterminées par le système en fonction de l'écran physique afin que la fenêtre soit centrée sur l'écran.

## Style

### Title Bar

Cocher la case Title bar pour afficher la barre de titre de la fenêtre (champ Title). Les icônes de minimisation et de maximisation seront présentes si Border Size a été choisi (sauf classe Dialog).

### Menu Bar

Cocher l'option Menu Bar pour utiliser des items de menu dans une fenêtre. Cette option affiche dans la fenêtre une barre de menu permettant de créer des contrôles de type menu.

Déconseillé si la bordure est de type Thin.

### Horz. scroll-bar

Cocher l'option Horz. scroll-bar pour afficher une barre de défilement horizontale en bas de la fenêtre.

### Vert scroll-bar

Cocher l'option Vert scroll-bar pour afficher une barre de défilement verticale à droite de la fenêtre.

### **Task List**

Cocher la case Task List pour afficher le titre de la fenêtre dans la liste des tâches du système.

### **Quit on close**

Cocher la case Quit on close pour fermer l'application lors de la fermeture d'une fenêtre. Une fermeture de fenêtre n'implique donc pas automatiquement un arrêt de l'application. Cela se comprend pour une fenêtre secondaire (fenêtre appelée depuis une autre fenêtre), mais est plus gênant pour une fenêtre principale (fenêtre initiale de l'application). Laisser une fenêtre principale fermée sans que l'application ait été arrêtée implique par exemple que des ressources mémoire (et éventuellement du temps CPU) y soient toujours consacrées par le système d'exploitation sans que plus rien ne soit visible par l'utilisateur.

### **Size redraw**

Cocher la case Size redraw pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille. Cela a pour effet de générer un événement PAINT sur les fenêtres de classe Window lors d'un changement de taille. Cette fonction est sans objet pour les fenêtres ayant une bordure de type Thin ou Dialog, car ces fenêtres ne sont alors pas retillables.

### **Minimize**

Cocher l'option Minimize pour afficher l'icône de minimisation dans la barre de titre d'une fenêtre. Ce paramètre est sans effet si le style Title Bar n'a pas été spécifié.

## **Look**

### **Border**

Sélectionner le type de bordure de la fenêtre Dialog.

- Dialog indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des boîtes de dialogue : la bordure sera formée d'un trait assez épais, mais ne permettant pas le redimensionnement. Ce type est recommandé pour la classe Dialog.
- Thin indique que la bordure sera formée d'un trait mince, ne permettant pas le redimensionnement.
- Size indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des fenêtres : la bordure sera formée d'un double trait permettant le redimensionnement. La largeur d'une telle bordure se définit dans la partie Bureau du Control Panel (Panneau de configuration) du système d'exploitation : Border Width (Largeur de la bordure). Ce type est déconseillé pour une fenêtre de classe Dialog non scrollable.

Dialog et Thin ont pour effet de faire disparaître l'icône de maximisation dans la barre de titre de la fenêtre (si Title Bar a été précisé dans les styles).

### **Default Icon**

Si Default Icon est coché, l'icône par défaut sera utilisée lorsque la fenêtre sera minimisée par l'utilisateur.

Si Default Icon n'est pas coché, le fichier précisé dans le champ Icon sera utilisé. Ce fichier peut être généré par l'éditeur d'icône de NS-Design.

### **Icon**

- Sélectionner une icône. Cette liste affiche toutes les icônes disponibles dans la librairie à laquelle la fenêtre appartient.
- Saisir le nom d'une icône afin de déterminer l'icône automatiquement associée à chaque fenêtre créée, icône qui s'affichera lorsque la fenêtre sera minimisée à l'exécution. Activer le bouton Edit... pour lancer l'éditeur d'icône afin de visualiser ou de créer l'icône associée.

### **Background color**

Spécifier la couleur de fond de la fenêtre.

#### **Bitmap**

Il est possible d'afficher en fond d'une fenêtre une image (bitmap). Pour cela, saisissez le nom de la ressource bitmap (en dur ou qui se trouve dans le répertoire pointé par (NS-BMP)) dans le champ Bitmap.

#### **Bitmap mode**

Permet de sélectionner le mode d'affichage de la bitmap.

#### **No Image**

Sélectionner No image pour que la bitmap spécifiée ne soit pas affichée.

#### **Image**

Sélectionner Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre.

#### **Tiled Image**

Sélectionner Tiled Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et répétée autant de fois que nécessaire pour remplir tout le fond de la fenêtre.

#### **Scaled Image**

Sélectionner Scaled Image pour que l'image indiquée soit affichée à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et agrandie ou diminuée de manière à occuper tout le fond de la fenêtre.

### **Deprecated**

Les options indiquées dans cette section sont désormais obsolètes.

#### **Save bits**

Cocher l'option Save bits pour sauvegarder les images des fenêtres cachées automatiquement. Lorsque Save bits est coché, les images affichées dans les fenêtres cachées par cette fenêtre seront sauvegardées automatiquement : ces fenêtres ne recevront donc pas de PAINT lors de son déplacement. Ce comportement peut toutefois changer selon le système d'exploitation utilisé. Il est recommandé de développer sans faire de supposition sur cette sauvegarde automatique.

#### **Byte alignement**

Cocher l'option Byte alignement pour aligner l'affichage d'une fenêtre sur une frontière d'octets. La fenêtre ne pourra être déplacée que tous les 8 pixels.

Avantage : plus grande rapidité d'affichage.

Inconvénient : moins grande précision de manipulation.

## Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Window ou CUA

Une fenêtre de classe Window est une fenêtre possédant généralement une barre de menu et une barre de titre. Alors que le contenu d'une fenêtre de classe Dialog est essentiellement statique (les contrôles ont une place et un comportement prédéfinis), le contenu d'une fenêtre de classe Window est initialement vierge, et ne peut être défini que dynamiquement, par programmation.

Une fenêtre de classe Window présente une barre de menu vierge. C'est au designer/programmeur de définir les différents menus.

Une fenêtre de classe CUA présente une barre de menu comportant les menus CUA prédéfinis : File, Edit, View, Options et Help.

### Main

#### Class

Affiche la classe de la fenêtre.

#### Name

Nom de la fenêtre. Ce nom est aussi celui du fichier .SCR. Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

Ce champ n'est pas modifiable. Utiliser le menu contextuel Rename du browser de ressources pour modifier le nom d'une fenêtre.

#### Title

Saisir le titre de la fenêtre. Ce nom est celui affiché dans la barre de titre. Il est par défaut égal à Name, mais peut être modifié.

Ce titre n'est affiché que si l'option Title bar a été choisie dans le groupe Style.

#### Description

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

### Events

Double-cliquer sur un événement permet d'ouvrir la fenêtre Events positionné sur l'événement sélectionné.

### Layout

#### X

Position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### Y

Position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### Width

Largeur de la fenêtre exprimée en pixels.

#### Height

Hauteur de la fenêtre exprimée en pixels.

Ces positions sont modifiables par d'autres moyens que la saisie des champs X, Y, Width, Height dans le volet de propriétés. Elles sont modifiables par tous les moyens classiques : déplacement de la fenêtre, agrandissement par un de

ses bords ... Les valeurs X, Y, Width, Height ainsi que Name, sont affichées en permanence dans le plan de travail NS-Design, sur la ligne d'état située sous la barre de menu.

### **Position mode**

Pour paramétrer la position initiale d'une fenêtre à l'exécution.

#### **Use Pos. & Size**

Sélectionner Use Pos. & Size pour que la fenêtre soit placée aux positions spécifiées dans les champs X et Y à l'exécution et que sa taille soit celle spécifiée via les champs Width et Height.

#### **Minimize**

Sélectionner Minimize pour minimiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

#### **Maximize**

Sélectionner Maximize pour maximiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

#### **Shell Position**

Sélectionner Shell Position pour que la position de la fenêtre soit déterminée par le système en fonction des caractéristiques de l'écran physique afin qu'elle soit centrée sur l'écran.

#### **Shell Pos. & Size**

Sélectionner Shell Pos. & Size pour que la position et la taille de la fenêtre soient déterminées par le système en fonction de l'écran physique afin que la fenêtre soit centrée sur l'écran.

### **Style**

#### **Title Bar**

Cocher la case Title bar pour afficher la barre de titre de la fenêtre (champ Title). Les icônes de minimisation et de maximisation seront présentes si Border Size a été choisi (sauf classe Dialog).

#### **Menu Bar**

Cocher l'option Menu Bar pour utiliser des items de menu dans une fenêtre. Cette option affiche dans la fenêtre une barre de menu permettant de créer des contrôles de type menu.

Déconseillé si la bordure est de type Thin.

#### **Horz. scroll-bar**

Cocher l'option Horz. scroll-bar pour afficher une barre de défilement horizontale en bas de la fenêtre.

#### **Vert scroll-bar**

Cocher l'option Vert scroll-bar pour afficher une barre de défilement verticale à droite de la fenêtre.

#### **Task List**

Cocher la case Task List pour afficher le titre de la fenêtre dans la liste des tâches du système.

#### **Quit on close**



Cocher la case Quit on close pour fermer l'application lors de la fermeture d'une fenêtre. Une fermeture de fenêtre n'implique donc pas automatiquement un arrêt de l'application.

Cela se comprend pour une fenêtre secondaire (fenêtre appelée depuis une autre fenêtre), mais est plus gênant pour une fenêtre principale (fenêtre initiale de l'application). Laisser une fenêtre principale fermée sans que l'application ait été arrêtée implique par exemple que des ressources mémoire (et éventuellement du temps CPU) y soient toujours consacrées par le système d'exploitation sans que plus rien ne soit visible par l'utilisateur.

### **Size redraw**

Cocher la case Size redraw pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille. Cela a pour effet de générer un événement PAINT sur les fenêtres de classe Window lors d'un changement de taille. Cette fonction est sans objet pour les fenêtres ayant une bordure de type Thin ou Dialog, car ces fenêtres ne sont alors pas retillables.

## **Look**

### **Border**

Sélectionner le type de bordure de la fenêtre.

- Dialog indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des boîtes de dialogue : la bordure sera formée d'un trait assez épais, mais ne permettant pas le redimensionnement. Ce type est recommandé pour la classe Dialog.
- Thin indique que la bordure sera formée d'un trait mince, ne permettant pas le redimensionnement.
- Size indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des fenêtres : la bordure sera formée d'un double trait permettant le redimensionnement. La largeur d'une telle bordure se définit dans la partie Bureau du Control Panel (Panneau de configuration) du système d'exploitation : Border Width (Largeur de la bordure). Ce type est déconseillé pour une fenêtre de classe Dialog non scrollable.

Dialog et Thin ont pour effet de faire disparaître l'icône de maximisation dans la barre de titre de la fenêtre (si Title Bar a été précisé dans les styles).

### **Default Icon**

Si Default Icon est coché, l'icône par défaut sera utilisée lorsque la fenêtre sera minimisée par l'utilisateur.

Si Default Icon n'est pas coché, le fichier précisé dans le champ Icon sera utilisé. Ce fichier peut être généré par l'éditeur d'icône de NS-Design.

### **Icon**

- Sélectionner une icône. Cette liste affiche toutes les icônes disponibles dans la librairie à laquelle la fenêtre appartient.
- Saisir le nom d'une icône afin de déterminer l'icône automatiquement associée à chaque fenêtre créée, icône qui s'affichera lorsque la fenêtre sera minimisée à l'exécution. Activer le bouton Edit... pour lancer l'éditeur d'icône afin de visualiser ou de créer l'icône associée.

**Background color**

Spécifier la couleur de fond de la fenêtre.

**Bitmap**

Il est possible d'afficher en fond d'une fenêtre une image (bitmap). Pour cela, saisissez le nom de la ressource bitmap (en dur ou qui se trouve dans le répertoire pointé par (NS-BMP)) dans le champ Bitmap.

**Bitmap mode**

Permet de sélectionner le mode d'affichage de la bitmap.

**No Image**

Sélectionner No image pour que la bitmap spécifiée ne soit pas affichée.

**Image**

Sélectionner Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre.

**Tiled Image**

Sélectionner Tiled Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et répétée autant de fois que nécessaire pour remplir tout le fond de la fenêtre.

**Scaled Image**

Sélectionner Scaled Image pour que l'image indiquée soit affichée à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et agrandie ou diminuée de manière à occuper tout le fond de la fenêtre.

**Deprecated**

Les options indiquées dans cette section sont désormais obsolètes.

**Save bits**

Cocher l'option Save bits pour sauvegarder les images des fenêtres cachées automatiquement. Lorsque Save bits est cochée, les images affichées dans les fenêtres cachées par cette fenêtre seront sauvegardées automatiquement : ces fenêtres ne recevront donc pas de PAINT lors de son déplacement. Ce comportement peut toutefois changer selon le système d'exploitation utilisé. Il est recommandé de développer sans faire de supposition sur cette sauvegarde automatique.

**Byte alignement**

Cocher l'option Byte alignement pour aligner l'affichage d'une fenêtre sur une frontière d'octets. La fenêtre ne pourra être déplacée que tous les 8 pixels.

Avantage : plus grande rapidité d'affichage.

Inconvénient : moins grande précision de manipulation.

## **Volet de propriétés d'une fenêtre de classe MDI**

Cette classe de fenêtres permet de gérer automatiquement le Multiple Document Interface (MDI).

**Main****Class**

Affiche la classe de la fenêtre.

**Name**

Nom de la fenêtre. Ce nom est aussi celui du fichier .SCR. Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

Ce champ n'est pas modifiable. Utiliser le menu contextuel Rename du browser de ressources pour modifier le nom d'une fenêtre.

**Title**

Saisir le titre de la fenêtre. Ce nom est celui affiché dans la barre de titre. Il est par défaut égal à Name, mais peut être modifié.

Ce titre n'est affiché que si l'option Title bar a été choisie dans le groupe Style.

**Description**

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Events**

Double-cliquer sur un événement permet d'ouvrir la fenêtre Events positionné sur l'événement sélectionné.

**Layout****X**

Position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

**Y**

Position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

**Width**

Largeur de la fenêtre exprimée en pixels.

**Height**

Hauteur de la fenêtre exprimée en pixels.

Ces positions sont modifiables par d'autres moyens que la saisie des champs X, Y, Width, Height dans le volet de propriétés. Elles sont modifiables par tous les moyens classiques : déplacement de la fenêtre, agrandissement par un de ses bords ... Les valeurs X, Y, Width, Height ainsi que Name, sont affichées en permanence dans le plan de travail NS-Design, sur la ligne d'état située sous la barre de menu.

**Position mode**

Pour paramétrer la position initiale d'une fenêtre à l'exécution.

**Use Pos. & Size**

Sélectionner Use Pos. & Size pour que la fenêtre soit placée aux positions spécifiées dans les champs X et Y à l'exécution et que sa taille soit celle spécifiée via les champs Width et Height.

**Minimize**

Sélectionner Minimize pour minimiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

**Maximize**

**Sélectionner Maximize pour maximiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.**

#### **Shell Position**

Sélectionner Shell Position pour que la position de la fenêtre soit déterminée par le système en fonction des caractéristiques de l'écran physique afin qu'elle soit centrée sur l'écran.

#### **Shell Pos. & Size**

Sélectionner Shell Pos. & Size pour que la position et la taille de la fenêtre soient déterminées par le système en fonction de l'écran physique afin que la fenêtre soit centrée sur l'écran.

### **Style**

#### **Horz. scroll-bar**

Cocher l'option Horz. scroll-bar pour afficher une barre de défilement horizontale en bas de la fenêtre.

#### **Vert. scroll-bar**

Cocher l'option Vert scroll-bar pour afficher une barre de défilement verticale à droite de la fenêtre.

#### **Task List**

Cocher la case Task List pour afficher le titre de la fenêtre dans la liste des tâches du système.

#### **Quit on close**

Cocher la case Quit on close pour fermer l'application lors de la fermeture d'une fenêtre. Une fermeture de fenêtre n'implique donc pas automatiquement un arrêt de l'application.

Cela se comprend pour une fenêtre secondaire (fenêtre appelée depuis une autre fenêtre), mais est plus gênant pour une fenêtre principale (fenêtre initiale de l'application). Laisser une fenêtre principale fermée sans que l'application ait été arrêtée implique par exemple que des ressources mémoire (et éventuellement du temps CPU) y soient toujours consacrées par le système d'exploitation sans que plus rien ne soit visible par l'utilisateur.

#### **Size redraw**

Cocher la case Size redraw pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille. Cela a pour effet de générer un événement PAINT sur les fenêtres de classe Window lors d'un changement de taille. Cette fonction est sans objet pour les fenêtres ayant une bordure de type Thin ou Dialog, car ces fenêtres ne sont alors pas retaillables.

### **Look**

#### **Border**

Sélectionner le type de bordure de la fenêtre.

- Dialog indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des boîtes de dialogue : la bordure sera formée d'un trait assez épais, mais ne permettant pas le redimensionnement. Ce type est recommandé pour la classe Dialog.
- Thin indique que la bordure sera formée d'un trait mince, ne permettant pas le redimensionnement.

- Size indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des fenêtres : la bordure sera formée d'un double trait permettant le redimensionnement. La largeur d'une telle bordure se définit dans la partie Bureau du Control Panel (Panneau de configuration) du système d'exploitation : Border Width (Largeur de la bordure). Ce type est déconseillé pour une fenêtre de classe Dialog non scrollable.

Dialog et Thin ont pour effet de faire disparaître l'icône de maximisation dans la barre de titre de la fenêtre (si Title Bar a été précisé dans les styles).

### Default Icon

Si Default Icon est coché, l'icône par défaut sera utilisée lorsque la fenêtre sera minimisée par l'utilisateur.

Si Default Icon n'est pas coché, le fichier précisé dans le champ Icon sera utilisé. Ce fichier peut être généré par l'éditeur d'icône de NS-Design.

### Icon

- Sélectionner une icône. Cette liste affiche toutes les icônes disponibles dans la librairie à laquelle la fenêtre appartient.
- Saisir le nom d'une icône afin de déterminer l'icône automatiquement associée à chaque fenêtre créée, icône qui s'affichera lorsque la fenêtre sera minimisée à l'exécution. Activer le bouton Edit... pour lancer l'éditeur d'icône afin de visualiser ou de créer l'icône associée.

### Background color

Spécifier la couleur de fond de la fenêtre.

### Bitmap

Il est possible d'afficher en fond d'une fenêtre une image (bitmap). Pour cela, saisissez le nom de la ressource bitmap (en dur ou qui se trouve dans le répertoire pointé par (NS-BMP)) dans le champ Bitmap.

### Bitmap mode

Permet de sélectionner le mode d'affichage de la bitmap.

### No Image

Sélectionner No image pour que la bitmap spécifiée ne soit pas affichée.

### Image

Sélectionner Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre.

### Tiled Image

Sélectionner Tiled Image pour que l'image indiquée soit affichée avec sa taille réelle à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et répétée autant de fois que nécessaire pour remplir tout le fond de la fenêtre.

### Scaled Image

Sélectionner Scaled Image pour que l'image indiquée soit affichée à partir du coin supérieur gauche de la fenêtre et agrandie ou diminuée de manière à occuper tout le fond de la fenêtre.

### Deprecated

Les options indiquées dans cette section sont désormais obsolètes.

### Save bits

Cocher l'option Save bits pour sauvegarder les images des fenêtres cachées automatiquement. Lorsque Save bits est cochée, les images affichées dans les fenêtres cachées par cette fenêtre seront sauvegardées automatiquement : ces fenêtres ne recevront donc pas de PAINT lors de son déplacement. Ce comportement peut toutefois changer selon le système d'exploitation utilisé. Il est recommandé de développer sans faire de supposition sur cette sauvegarde automatique.

### **Byte alignement**

Cocher l'option Byte alignement pour aligner l'affichage d'une fenêtre sur une frontière d'octets. La fenêtre ne pourra être déplacée que tous les 8 pixels.

Avantage : plus grande rapidité d'affichage.

Inconvénient : moins grande précision de manipulation.

## **Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Report**

La classe Report est la classe de fenêtre à utiliser pour l'impression graphique à l'aide des fonctions de la librairie NSPRN.

Seuls les contrôles Text et Group Box sont utilisables avec une fenêtre de classe Report.

### **Main**

#### **Class**

Affiche la classe de la fenêtre.

#### **Name**

Nom de la fenêtre. Ce nom est aussi celui du fichier .SCR. Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

Ce champ n'est pas modifiable. Utiliser le menu contextuel Rename du browser de ressources pour modifier le nom d'une fenêtre.

#### **Description**

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### **Events**

Double-cliquer sur un événement permet d'ouvrir la fenêtre Events positionné sur l'événement sélectionné.

### **Layout**

#### **X**

Position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### **Y**

Position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### **Width**

Largeur de la fenêtre exprimée en pixels.

#### **Height**

Hauteur de la fenêtre exprimée en pixels.

## Look

### Default Icon

Si Default Icon est coché, l'icône par défaut sera utilisée lorsque la fenêtre sera minimisée par l'utilisateur.

Si Default Icon n'est pas coché, le fichier précisé dans le champ Icon sera utilisé. Ce fichier peut être généré par l'éditeur d'icône de NS-Design.

### Icon

- Sélectionner une icône. Cette liste affiche toutes les icônes disponibles dans la librairie à laquelle la fenêtre appartient.
- Saisir le nom d'une icône afin de déterminer l'icône automatiquement associée à chaque fenêtre créée, icône qui s'affichera lorsque la fenêtre sera minimisée à l'exécution. Activer le bouton Edit... pour lancer l'éditeur d'icône afin de visualiser ou de créer l'icône associée.

## Report

### Defaults

Choix de formats classiques européens ou américains (A4, A5, Letter, ...). Par défaut, format A4.

### Page Width

Largeur de la page exprimée dans l'unité sélectionnée dans le champ Page Unit. Par défaut, les dimensions de la page sont fixées à 21 x 29,7 cm (format A4).

### Page Height

Hauteur de la page exprimée dans l'unité sélectionnée dans le champ Page Unit. Par défaut, les dimensions de la page sont fixées à 21 x 29,7 cm (format A4).

### Left Margin

Définir les valeurs des marges entre le texte et le bord gauche de la page. Ces valeurs sont exprimées en pixels, centimètres, pouces ou twips selon le choix effectué dans le champ Page Unit.

### Right Margin

Définir les valeurs des marges entre le texte et le bord droit de la page. Ces valeurs sont exprimées en pixels, centimètres, pouces ou twips selon le choix effectué dans le champ Right Unit.

### Top Margin

Définir la marge supérieure de la page. Valeur exprimée en pixels, centimètres, pouces ou twips selon le choix effectué dans le champ Page Unit.

### Bottom Margin

Définir la marge inférieure de la page. Valeur exprimée en pixels, centimètres, pouces ou twips selon le choix effectué dans le champ Page Unit.

### Page Unit

Dans le groupe Page Unit, vous choisissez l'unité pour l'écran ou l'imprimante.

### Pels

Pixels (points).

Lo metric (1/10mm)



Dixième de millimètre.  
Hi metric (1/100mm)  
Centième de millimètre.  
Lo english (1/100 inch)  
Centième de pouce (inch).  
Hi english (1/1000 inch)  
Millième de pouce (inch).  
Twips  
Twips, c'est-à-dire 1/1440ème de pouce.

### **Zoom**

Sélectionner le zoom d'affichage de la page.

### **Display ruler**

Cocher pour afficher la règle.

## **Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Edit**

Utilisez la boîte de dialogue Edit Info pour définir les propriétés des fenêtres NCL Edit.

Une fenêtre de classe Edit est composée d'un champ d'édition multi-lignes permettant à l'utilisateur de saisir du texte.

### **Main**

#### **Class**

Affiche la classe de la fenêtre.

#### **Name**

Nom de la fenêtre. Ce nom est aussi celui du fichier .SCR. Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

Ce champ n'est pas modifiable. Utiliser le menu contextuel Rename du browser de ressources pour modifier le nom d'une fenêtre.

#### **Title**

Saisir le titre de la fenêtre. Ce nom est celui affiché dans la barre de titre. Il est par défaut égal à Name, mais peut être modifié.

Ce titre n'est affiché que si l'option Title bar a été choisie dans le groupe Style.

#### **Description**

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

### **Events**

Double-cliquer sur un événement permet d'ouvrir la fenêtre Events positionné sur l'événement sélectionné.

### **Layout**

#### **X**

Position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### **Y**



Position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

**Width**

Largeur de la fenêtre exprimée en pixels.

**Height**

Hauteur de la fenêtre exprimée en pixels.

Ces positions sont modifiables par d'autres moyens que la saisie des champs X, Y, Width, Height dans le volet de propriétés. Elles sont modifiables par tous les moyens classiques : déplacement de la fenêtre, agrandissement par un de ses bords ... Les valeurs X, Y, Width, Height ainsi que Name, sont affichées en permanence dans le plan de travail NS-Design, sur la ligne d'état située sous la barre de menu.

**Position mode**

Pour paramétrer la position initiale d'une fenêtre à l'exécution.

**Use Pos. & Size**

Sélectionner Use Pos. & Size pour que la fenêtre soit placée aux positions spécifiées dans les champs X et Y à l'exécution et que sa taille soit celle spécifiée via les champs Width et Height.

**Minimize**

Sélectionner Minimize pour minimiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

**Maximize**

Sélectionner Maximize pour maximiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

**Shell Position**

Sélectionner Shell Position pour que la position de la fenêtre soit déterminée par le système en fonction des caractéristiques de l'écran physique afin qu'elle soit centrée sur l'écran.

**Shell Pos. & Size**

Sélectionner Shell Pos. & Size pour que la position et la taille de la fenêtre soient déterminées par le système en fonction de l'écran physique afin que la fenêtre soit centrée sur l'écran.

**Style****Title Bar**

Cocher la case Title bar pour afficher la barre de titre de la fenêtre (champ Title). Les icônes de minimisation et de maximisation seront présentes si Border Size a été choisi (sauf classe Dialog).

**Menu Bar**

Cocher l'option Menu Bar pour utiliser des items de menu dans une fenêtre. Cette option affiche dans la fenêtre une barre de menu permettant de créer des contrôles de type menu.

Déconseillé si la bordure est de type Thin.

**Horz. scroll-bar**

Cocher l'option Horz. scroll-bar pour afficher une barre de défilement horizontale en bas de la fenêtre.

#### **Vert. scroll-bar**

Cocher l'option Vert scroll-bar pour afficher une barre de défilement verticale à droite de la fenêtre.

#### **Task List**

Cocher la case Task List pour afficher le titre de la fenêtre dans la liste des tâches du système.

#### **Quit on close**

Cocher la case Quit on close pour fermer l'application lors de la fermeture d'une fenêtre. Une fermeture de fenêtre n'implique donc pas automatiquement un arrêt de l'application. Cela se comprend pour une fenêtre secondaire (fenêtre appelée depuis une autre fenêtre), mais est plus gênant pour une fenêtre principale (fenêtre initiale de l'application). Laisser une fenêtre principale fermée sans que l'application ait été arrêtée implique par exemple que des ressources mémoire (et éventuellement du temps CPU) y soient toujours consacrées par le système d'exploitation sans que plus rien ne soit visible par l'utilisateur.

### **Look**

#### **Border**

Sélectionner le type de bordure de la fenêtre Edit.

- **Dialog** indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des boîtes de dialogue : la bordure sera formée d'un trait assez épais, mais ne permettant pas le redimensionnement. Ce type est recommandé pour la classe Dialog.
- **Thin** indique que la bordure sera formée d'un trait mince, ne permettant pas le redimensionnement.
- **Size** indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des fenêtres : la bordure sera formée d'un double trait permettant le redimensionnement. La largeur d'une telle bordure se définit dans la partie Bureau du Control Panel (Panneau de configuration) du système d'exploitation : Border Width (Largeur de la bordure). Ce type est déconseillé pour une fenêtre de classe Dialog non scrollable.

Dialog et Thin ont pour effet de faire disparaître l'icône de maximisation dans la barre de titre de la fenêtre (si Title Bar a été précisé dans les styles).

#### **Default Icon**

Si Default Icon est coché, l'icône par défaut sera utilisée lorsque la fenêtre sera minimisée par l'utilisateur.

Si Default Icon n'est pas coché, le fichier précisé dans le champ Icon sera utilisé. Ce fichier peut être généré par l'éditeur d'icône de NS-Design.

#### **Icon**

- Sélectionner une icône. Cette liste affiche toutes les icônes disponibles dans la librairie à laquelle la fenêtre appartient.

- Saisir le nom d'une icône afin de déterminer l'icône automatiquement associée à chaque fenêtre créée, icône qui s'affichera lorsque la fenêtre sera minimisée à l'exécution. Activer le bouton Edit... pour lancer l'éditeur d'icône afin de visualiser ou de créer l'icône associée.

**Foreground color**

Spécifie la couleur des caractères.

Cette option ne fonctionne pas avec le look XP.

**Background color**

Spécifier la couleur de fond de la fenêtre.

**Font**

Permet de sélectionner la police utilisée pour afficher la liste.

**Shadow**

Permet à la fenêtre de prendre un aspect 3D (en relief).

**None**

Aspect standard

**Light**

Aspect bombé

**Dark**

Aspect creux

**Edit****Init**

Saisir le nom du fichier qui sera affiché dans la fenêtre lors de son apparition.

**Disable**

Pour désactiver la fenêtre dès son ouverture, cocher l'option Disable. La saisie ou sélection d'une ligne n'y sera plus possible.

**Lock Text**

Verrouille le texte affiché dans la fenêtre. La saisie y est alors impossible.

**Word-Wrap**

Cocher l'option Word Wrap pour que, lorsque les caractères d'une ligne dépassent la largeur Width de la fenêtre, le texte soit formaté de façon à ne pas tronquer les mots : un passage automatique à la ligne suivante est effectué si le mot suivant est trop long pour la ligne courante.

**Uppcase**

Cochez l'option Uppcase pour que la saisie se fasse en majuscules, quel que soit l'état du clavier. La conversion de minuscule en majuscule est faite en cours de saisie.

**Buf. Size**

Contient le nombre maximum de caractères acceptés en saisie. Un changement de ligne prend deux caractères (CR+LF). La taille indiquée ne peut dépasser 65400.

**Tab. Width**

Contient le nombre d'espaces sautés lors de chaque appui sur [Tab].

### **Column**

Les champs Column et Line correspondent à la position initiale du curseur (le repère 0 / 0 étant la première colonne / première ligne)

### **Line**

Les champs Column et Line correspondent à la position initiale du curseur (le repère 0 / 0 étant la première colonne / première ligne)

## **Deprecated**

Les options indiquées dans cette section sont désormais obsolètes.

### **Save bits**

Cocher l'option Save bits pour sauvegarder les images des fenêtres cachées automatiquement. Lorsque Save bits est cochée, les images affichées dans les fenêtres cachées par cette fenêtre seront sauvegardées automatiquement : ces fenêtres ne recevront donc pas de PAINT lors de son déplacement. Ce comportement peut toutefois changer selon le système d'exploitation utilisé. Il est recommandé de développer sans faire de supposition sur cette sauvegarde automatique.

### **Byte alignement**

Cocher l'option Byte alignement pour aligner l'affichage d'une fenêtre sur une frontière d'octets. La fenêtre ne pourra être déplacée que tous les 8 pixels.

Avantage : plus grande rapidité d'affichage.

Inconvénient : moins grande précision de manipulation.

## **Volet de propriétés d'une fenêtre de classe List**

Utilisez la boîte de dialogue List Window Info pour définir les propriétés des fenêtres NCL List.

Une fenêtre de classe List est composée d'un ensemble de lignes dont l'utilisateur pourra en sélectionner une ou plusieurs.

### **Main**

#### **Class**

Affiche la classe de la fenêtre.

#### **Name**

Nom de la fenêtre. Ce nom est aussi celui du fichier .SCR. Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

Ce champ n'est pas modifiable. Utiliser le menu contextuel Rename du browser de ressources pour modifier le nom d'une fenêtre.

#### **Title**

Saisir le titre de la fenêtre. Ce nom est celui affiché dans la barre de titre. Il est par défaut égal à Name, mais peut être modifié.

Ce titre n'est affiché que si l'option Title bar a été choisie dans le groupe Style.

#### **Description**

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### **Events**

Double-cliquer sur un événement permet d'ouvrir la fenêtre Events positionné sur l'événement sélectionné.

## Layout

### X

Position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

### Y

Position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

### Width

Largeur de la fenêtre exprimée en pixels.

### Height

Hauteur de la fenêtre exprimée en pixels.

Ces positions sont modifiables par d'autres moyens que la saisie des champs X, Y, Width, Height dans le volet de propriétés. Elles sont modifiables par tous les moyens classiques : déplacement de la fenêtre, agrandissement par un de ses bords ... Les valeurs X, Y, Width, Height ainsi que Name, sont affichées en permanence dans le plan de travail NS-Design, sur la ligne d'état située sous la barre de menu.

## Position mode

Pour paramétrer la position initiale d'une fenêtre à l'exécution.

### Use Pos. & Size

Sélectionner Use Pos. & Size pour que la fenêtre soit placée aux positions spécifiées dans les champs X et Y à l'exécution et que sa taille soit celle spécifiée via les champs Width et Height.

### Minimize

Sélectionner Minimize pour minimiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

### Maximize

Sélectionner Maximize pour maximiser la fenêtre dès son ouverture à l'exécution.

### Shell Position

Sélectionner Shell Position pour que la position de la fenêtre soit déterminée par le système en fonction des caractéristiques de l'écran physique afin qu'elle soit centrée sur l'écran.

### Shell Pos. & Size

Sélectionner Shell Pos. & Size pour que la position et la taille de la fenêtre soient déterminées par le système en fonction de l'écran physique afin que la fenêtre soit centrée sur l'écran.

## Style

### Title Bar

Cocher la case Title bar pour afficher la barre de titre de la fenêtre (champ Title). Les icônes de minimisation et de maximisation seront présentes si Border Size a été choisi (sauf classe Dialog).

#### **Menu Bar**

Cocher l'option Menu Bar pour utiliser des items de menu dans une fenêtre. Cette option affiche dans la fenêtre une barre de menu permettant de créer des contrôles de type menu.

Déconseillé si la bordure est de type Thin.

#### **Horz. scroll-bar**

Cocher l'option Horz. scroll-bar pour afficher une barre de défilement horizontale en bas de la fenêtre.

#### **Vert. scroll-bar**

Cocher l'option Vert scroll-bar pour afficher une barre de défilement verticale à droite de la fenêtre.

#### **Task List**

Cocher la case Task List pour afficher le titre de la fenêtre dans la liste des tâches du système.

#### **Quit on close**

Cocher la case Quit on close pour fermer l'application lors de la fermeture d'une fenêtre. Une fermeture de fenêtre n'implique donc pas automatiquement un arrêt de l'application.

Cela se comprend pour une fenêtre secondaire (fenêtre appelée depuis une autre fenêtre), mais est plus gênant pour une fenêtre principale (fenêtre initiale de l'application). Laisser une fenêtre principale fermée sans que l'application ait été arrêtée implique par exemple que des ressources mémoire (et éventuellement du temps CPU) y soient toujours consacrées par le système d'exploitation sans que plus rien ne soit visible par l'utilisateur.

#### **Size redraw**

Cocher la case Size redraw pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille. Cela a pour effet de générer un événement PAINT sur les fenêtres de classe Window lors d'un changement de taille. Cette fonction est sans objet pour les fenêtres ayant une bordure de type Thin ou Dialog, car ces fenêtres ne sont alors pas retillables.

#### **No Adjust Pos**

Cocher ce paramètre pour ne pas ajuster automatiquement la hauteur (Height) de la fenêtre. La dernière ligne visible peut alors être coupée horizontalement. Par défaut non coché, la taille sera éventuellement diminuée de façon à voir un nombre entier de lignes dans la fenêtre. Cet ajustement est effectué à la première apparition de la fenêtre en fonction de la fonte choisie, il n'est pas visible sur la fenêtre en cours d'édition.

#### **Disable**

Cocher pour désactiver la fenêtre.

#### **Real Time Scrolling**

Cocher cette option pour que le déroulement de la liste se fasse en synchronisme avec le déplacement de l'ascenseur. Si cette option n'est pas

sélectionnée, le déroulement de la liste se fait une fois que la position de l'ascenseur est stabilisée.

### Multiple Sel

Cocher cette option pour que plusieurs lignes de la liste puissent être sélectionnées simultanément.

## Look

### Border

Sélectionner le type de bordure de la fenêtre.

- Dialog indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des boîtes de dialogue : la bordure sera formée d'un trait assez épais, mais ne permettant pas le redimensionnement. Ce type est recommandé pour la classe Dialog.
- Thin indique que la bordure sera formée d'un trait mince, ne permettant pas le redimensionnement.
- Size indique que la bordure sera identique aux bordures classiques des fenêtres : la bordure sera formée d'un double trait permettant le redimensionnement. La largeur d'une telle bordure se définit dans la partie Bureau du Control Panel (Panneau de configuration) du système d'exploitation : Border Width (Largeur de la bordure). Ce type est déconseillé pour une fenêtre de classe Dialog non scrollable.

Dialog et Thin ont pour effet de faire disparaître l'icône de maximisation dans la barre de titre de la fenêtre (si Title Bar a été précisé dans les styles).

### Default Icon

Si Default Icon est coché, l'icône par défaut sera utilisée lorsque la fenêtre sera minimisée par l'utilisateur.

Si Default Icon n'est pas coché, le fichier précisé dans le champ Icon sera utilisé. Ce fichier peut être généré par l'éditeur d'icône de NS-Design.

### Icon

- Sélectionner une icône. Cette liste affiche toutes les icônes disponibles dans la librairie à laquelle la fenêtre appartient.
- Saisir le nom d'une icône afin de déterminer l'icône automatiquement associée à chaque fenêtre créée, icône qui s'affichera lorsque la fenêtre sera minimisée à l'exécution. Activer le bouton Edit... pour lancer l'éditeur d'icône afin de visualiser ou de créer l'icône associée.

### Foreground color

Spécifie la couleur des caractères.

Cette option ne fonctionne pas avec le look XP.

### Background color

Spécifier la couleur de fond de la fenêtre.

### Font

Permet de sélectionner la police utilisée pour afficher la liste.

### Shadow

Permet à la fenêtre de prendre un aspect 3D (en relief).

#### **None**

Aspect standard

#### **Light**

Aspect bombé

#### **Dark**

Aspect creux

### **List Box**

#### **Init**

Saisir le nom du fichier qui sera affiché dans la fenêtre lors de son apparition.

#### **Preload**

Cocher cette option pour que le fichier Init soit chargé dès le démarrage de l'application.

- Avantage : plus grande rapidité d'affichage lors de l'appel de la fenêtre de liste.
- Inconvénient : plus long chargement de l'application, et davantage de ressources mémoire utilisées en permanence.

#### **Tabulations**

Spécifie l'écartement en pixels entre chaque tabulation. Cela permet de formater simplement l'affichage des lignes de la liste en alignant verticalement certaines parties.

Les caractères du fichier permettant une tabulation sont Espace et Tab, éventuellement remplacés par les caractères définis dans le champ Separators. Ainsi, en indiquant 1,50,50, le début de chaque ligne sera à 1 pixel du bord gauche, puis les caractères après le premier séparateur seront tabulés à 51 pixels du bord gauche, puis les caractères après le second séparateur seront tabulés à 101 pixels du bord gauche.

Dans cet exemple, les caractères après le deuxième séparateur seront directement affichés sans aucun filtrage : d'éventuels caractères Tab supplémentaires deviendront donc visibles et apparaîtront sous la forme d'un petit rond.

L'écartement est exprimé en pixel pour être indépendant de la fonte utilisée. Cependant il devra être modifié si vous changez de fonte et que l'écartement initial n'est pas assez large pour contenir le mot dans cette nouvelle fonte.

#### **Separators**

Permet de changer de caractères de tabulation.

Les caractères spécifiés dans le champ Separators peuvent être indiqués :

- entre apostrophes : '-'
- avec le numéro du code ASCII : #09
- sous forme de caractère de contrôle : ^J

### **Deprecated**

Les options indiquées dans cette section sont désormais obsolètes.

#### **Save bits**



Cocher l'option Save bits pour sauvegarder les images des fenêtres cachées automatiquement. Lorsque Save bits est cochée, les images affichées dans les fenêtres cachées par cette fenêtre seront sauvegardées automatiquement : ces fenêtres ne recevront donc pas de PAINT lors de son déplacement. Ce comportement peut toutefois changer selon le système d'exploitation utilisé. Il est recommandé de développer sans faire de supposition sur cette sauvegarde automatique.

### Byte alignement

Cocher l'option Byte alignement pour aligner l'affichage d'une fenêtre sur une frontière d'octets. La fenêtre ne pourra être déplacée que tous les 8 pixels.

Avantage : plus grande rapidité d'affichage.

Inconvénient : moins grande précision de manipulation.

## Volet de propriétés d'une fenêtre de classe User Control

### Main

#### Class

Affiche la classe de la fenêtre.

#### Name

Nom de la fenêtre. Ce nom est aussi celui du fichier .SCR. Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

Ce champ n'est pas modifiable. Utiliser le menu contextuel Rename du browser de ressources pour modifier le nom d'une fenêtre.

#### Description

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### Events

Double-cliquer sur un événement permet d'ouvrir la fenêtre Events positionné sur l'événement sélectionné.

### Layout

#### X

Position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### Y

Position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels par rapport au bord gauche du plan de travail.

#### Width

Largeur de la fenêtre exprimée en pixels.

#### Height

Hauteur de la fenêtre exprimée en pixels.

Ces positions sont modifiables par d'autres moyens que la saisie des champs X, Y, Width, Height dans le volet de propriétés. Elles sont modifiables par tous les moyens classiques : déplacement de la fenêtre, agrandissement par un de ses bords ... Les valeurs X, Y, Width, Height ainsi que Name, sont affichées en

permanence dans le plan de travail NS-Design, sur la ligne d'état située sous la barre de menu.

## Style

### Horz. scroll-bar

Cocher pour afficher une barre de défilement horizontale.

### Vert. scroll-bar

Cocher pour afficher une barre de défilement verticale.

## Add user event ...

### Options disponibles

#### Event

Sélectionner un événement à intégrer à la liste des événements de la fenêtre Events for Resource XXX.

#### OK

Activer OK pour valider.

#### Cancel

Activer Cancel pour annuler.

#### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Fenêtre MENU <Nom du Menu>

Lorsqu'elle sera complétée, elle vous présentera :

- la composition de la barre de menus en sous-menus, et les items de chaque sous-menu ;
- pour chaque item, elle affiche les caractéristiques qui le définissent : libellé, accélérateur, nom (identifiant de programmation), action déclenchée...

Text	Accelerator	Name	Before	Action	Bitmap	Style	Description
~Purchase		PURCHASE					
. ~Customer		P_CUSTOMER		MESSAGEOUT TO_	OPEN		
. P~urchases		P_PURCHASES		MESSAGEOUT TO_	NEXT		
. E~xit	F3	P_EXIT		MESSAGEOUT QUI			
P~roduct		PRODUCT		MESSAGEOUT TO_	OPTIONS		

Dans la liste, le niveau de chaque sous-menu et article de menu est indiqué par son indentation. Celle-ci matérialise la profondeur de l'item correspondant dans le menu. Les séparateurs entre items d'un même sous-menu sont affichés sous forme d'une liste de pointillés.

**Voir aussi** Boîte Insert New Menu Item

## PARAMETRAGE DES MENUS

---

Un menu ne peut être créé que dans des fenêtres ayant pour style Action Bar (*Voir Volet de propriétés d'une fenêtre de classe Dialog*).

Les menus sont déconseillés pour les fenêtres ayant une bordure de type Thin.

### Menu item Info

#### Options disponibles

##### Name

Saisir le nom de l'item à créer (ce nom sera l'identifiant de l'item pour la programmation d'actions dynamiques). Ce nom doit être unique. Il est uniquement à l'usage du développeur.

##### Description

Saisir éventuellement un commentaire. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

##### Text

Saisir obligatoirement le libellé de l'item.

Le caractère ~ (tilde) permet de faire apparaître le caractère suivant en souligné. Ainsi, si le menu Edit (~Edit : E souligné) contient l'élément Cut (Cu~t : t souligné), Edit s'obtiendra par l'appui de [Alt]+[E] puis Cut par l'appui de [T].

##### Bitmap

Sélectionner l'image bitmap du bouton image associé à cet item de menu dans la barre d'outils. Si vous laissez ce champ vide, il n'y aura pas de bouton associé dans la barre d'outils.

##### Style

Sélectionner le style de l'item de menu.

##### Separator

Cocher l'option Separator pour créer un séparateur entre deux items de menu.

Sélectionner l'item de menu après lequel vous voulez positionner une barre de séparation. NB : cet item doit être de niveau > 0 : vous ne pouvez pas placer de séparateur dans la barre de menus elle-même, seulement entre deux items d'un même sous-menu.

##### Accelerator Key

Pour associer un accélérateur clavier à un item de menu, sélectionner la combinaison de touches clavier souhaitée.

Lorsqu'un item de menu est de niveau 0, ce champ est inactif : en effet, les accélérateurs clavier n'ont pas de sens sur les items de la barre de menus.

##### Disabled

Cocher l'option Disabled pour désactiver un item de menu au démarrage de la fenêtre. L'élément apparaît alors en grisé et ne peut pas être sélectionné.

##### Pulldown menu

Menu déroulant (depuis la barre de menu) ou menu en cascade (depuis un élément de menu).

### **Right Side**

Cocher l'option Right Side pour afficher un item de menu à l'extrême droite de la barre de menus.

### **Check Mark**

Cocher l'option Check Mark pour précéder le libellé d'un item de menu d'une coche dès son initialisation.

### **Action**

Sélectionner l'action que vous voulez déclencher dans la liste.

#### **CALL**

Nom d'une fenêtre qui sera appelée lors de la sélection de l'élément de menu.

#### **Modalité de l'appel :**

##### **Modal**

La fenêtre appelée sera modale, ce qui signifie que la fenêtre qui a fait cet appel sera bloquée (aucune action possible de la part de l'utilisateur) tant qu la fenêtre appelée n'aura pas été fermée.

##### **Modeless**

La fenêtre appelée ne sera pas modale, ce qui signifie que l'utilisateur pourra continuer à manipuler la fenêtre qui a fait l'appel (comme par exemple sélectionner à nouveau un autre élément de menu) pendant que la fenêtre appelée sera ouverte. La non-modalité implique souvent des traitements plus complexes, l'utilisateur pouvant agir dans différentes directions.

##### **Secondary**

Une fenêtre secondaire est une fenêtre non modale qui est "liée" à la fenêtre qui l'a fait démarrer : à chaque déplacement de la fenêtre mère, la fenêtre secondaire se déplace également. De plus, lorsque l'on clique sur la fenêtre mère, la fenêtre secondaire ne passe pas en arrière-plan, mais reste visible.

Les fenêtres secondaires sont souvent utilisées sans barre de titre et sans bordure pour le redimensionnement, et positionnées dans l'aire client de la fenêtre mère : vu de l'utilisateur, la fenêtre secondaire se comporte ainsi comme une zone faisant partie intégrale de la fenêtre mère, et non comme une fenêtre séparée.

### **OK**

Ferme la boîte de dialogue Info en validant les changements effectués depuis son apparition.

### **Insert**

Ferme la boîte de dialogue Info en insérant le menu ou l'item de menu AVANT celui qui avait été sélectionné lors de l'apparition de la boîte.

### **Remove**

Ferme la boîte de dialogue Info en détruisant le menu ou l'item de menu qui avait été sélectionné lors de l'apparition de la boîte.

### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue Info sans tenir compte des changements effectués.

**Events ...**

Affiche la fenêtre Menu item Events pour associer un traitement aux événements.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.



# PARAMETRAGE DES CONTROLES

---

## Paramétrage des contrôles

---

### Création d'un contrôle


Un contrôle se crée avec la boîte à outils.

Un contrôle ne peut exister qu'au sein de fenêtres de classe Dialog (boîtes de dialogue), à une exception près : les contrôles Text et Group Box existent aussi dans des fenêtres de classe Report.

---

### Affichage du volet de propriétés d'un contrôle

Le volet de propriétés spécifique de chaque type de contrôle peut s'obtenir :

- En double-cliquant avec le bouton droit sur le contrôle.
- Par la touche [Return] lorsque le contrôle est sélectionné.
- Par le bouton  de la barre d'outils.

### Control Name

#### Options disponibles

##### Name

Saisir un nom.

##### OK

Ferme la boîte de dialogue en validant la création.

##### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués depuis son apparition.

##### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

### Control Name & Text

#### Options disponibles

##### Name

Saisir un nom.

##### Text

Saisir un texte de définition du contrôle.

##### OK

Ferme la boîte de dialogue en validant la création.

##### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués depuis son apparition.

## Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Volets de propriétés des contrôles

---

### Volet de propriétés du contrôle Animation

#### Options disponibles

##### Main

###### Name

Nom du contrôle Animation.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

###### Description

Commentaire associé au contrôle Animation. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

###### Tooltip

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

###### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

###### Events

Affiche les événements (INIT, HELP, CHANGED, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

##### Layout

###### X, Y

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle Animation. Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

###### Width, Height

Largeur et hauteur du contrôle Animation, exprimée en pixels.

###### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.



Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

#### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

#### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

#### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

#### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

#### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

#### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

#### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

#### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

#### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

#### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

#### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

## Behavior

### Auto-play

Animation s'exécutant automatiquement. Le comportement Auto-Play correspond à la constante Nat System ACS\_AUTOPLAY%.

## Deprecated

### Uses timer

Minuterie permettant de régler le nombre de secondes pendant lequel l'animation doit s'exécuter. Le style Uses Timer correspond à la constante Nat System ACS\_TIMER%.

## Look

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

### Background color

Couleur d'arrière-plan du contrôle Animation.

### Center

Ce style centre l'animation dans la fenêtre du contrôle Animation. Le style Center correspond à la constante Nat System ACS\_CENTER%.

### Transparent

Ce style permet d'agréger la couleur de fond du contrôle avec la couleur principale de la fenêtre. Le style Transparent correspond à la constante Nat System ACS\_TRANSPARENT%.

### ExModalFrame



Dessin de bordure du contrôle en relief.

### ExClientEdge



Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

### ExStaticEdge



Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

### ExTransparent

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparente.

## Volet de propriétés du contrôle Bitmap

Une bitmap est une image graphique qui peut avoir été préalablement composée avec un éditeur graphique. Contrairement à une icône, elle peut être de taille quelconque.

Selon le comportement choisi dans le volet de propriétés, un contrôle Bitmap peut être composé d'une, deux ou trois images bitmap, une seule étant visible à un instant donné.

Le contrôle Bitmap peut être soit statique (comportement Icon, avec une seule bitmap), soit dynamique (comportement Push Button ou Check Box, avec deux bitmaps). Dans le second cas, l'utilisateur a donc une action possible qui lui permet de visualiser l'une ou l'autre des bitmaps.

Il est désormais possible d'utiliser des images GIF ou JPEG.

### Main

**Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

**Mode**

Dans cette liste, vous pouvez sélectionner comment utiliser la bitmap.

**Icon**

Sélectionner cette option pour utiliser la bitmap comme icône sur une fenêtre NCL.

**Push-Button**

Sélectionner cette option pour utiliser la bitmap comme un contrôle Push Button.

**Check-Box**

Sélectionner cette option pour associer un comportement de Check Box à une Bitmap. Au premier clic, la bitmap change de Released en Pressed. Au clic éventuel suivant la bitmap revient en Released, et ainsi de suite. La bitmap affichée se comportera comme une bascule à deux états, passant d'un état à l'autre à chaque clic souris de l'utilisateur.

**Released bitmap**

Saisir un nom de ressource Bitmap.

**Pressed bitmap**

Saisir un nom de ressource Bitmap correspondant au bouton souris enfoncé.

**Disabled bitmap**

Saisir un nom de ressource Bitmap correspondant au bouton souris désactivé.

**Preload**

Cocher l'option Preload pour charger le fichier Bitmap dès le démarrage de l'application.

Lorsque cette option n'est pas cochée, le fichier bitmap n'est pas chargé au démarrage de l'application, mais sera chargé uniquement lors de l'appel de la fenêtre à laquelle il appartient.

La taille du fichier bitmap doit être inférieure à 64 Ko.

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Height**

Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

**Adjust Size**

Si l'option Adjust Size est cochée (état par défaut) : la bitmap affichée a pour taille la taille originelle de la bitmap, telle qu'elle avait été créée. Les dimensions (Width et Height) du contrôle sont ignorées. Seule la position du coin inférieur gauche (X et Y) est utilisée.

Si l'option Adjust Size est non cochée : la bitmap affichée est compressée de façon à être contenue dans les limites du contrôle Bitmap. La bitmap sera compressée ou élargie (dans les deux directions) afin de tenir exactement dans les dimensions du contrôle.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

#### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

#### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

#### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

#### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

#### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

#### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

#### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

#### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

#### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

#### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

#### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

## **Behavior**

### **Disabled**

Si l'option Disable est cochée, la bitmap sera désactivée. Il est alors possible d'indiquer une troisième bitmap dans le champ Disabled qui sera affichée tant que la bitmap sera désactivée.

### **Transparency**

#### **BMP Transparency**

##### **Opaque**

Sélectionner pour n'avoir aucun impact sur l'apparence de la bitmap.

##### **Corner Pixel**

Sélectionner pour choisir le coin de la bitmap à utiliser en transparence de la bitmap.

##### **Fixed Color**

Sélectionner pour choisir une couleur précise.

##### **Corner pixel**

Si vous avez choisi Corner Pixel dans BMP Transparency, sélectionnez dans le champ Corner Pixel, le coin de la bitmap dont le pixel sera utilisé pour la transparence:

Top Left : utilise le coin supérieur gauche

Bottom Left : utilise le coin inférieur gauche

Top Right : utilise le coin supérieur droit

Bottom Right : utilise le coin inférieur droit

Default : utilise la couleur par défaut définie pour le projet (en général, le pixel le plus en haut à gauche).

Opaque : aucun impact sur l'apparence de la bitmap.

##### **Transp Color**

Si vous avez choisi Fixed Color dans BMP Transparency, sélectionnez dans le champ Transp color, la couleur qui sera utilisée pour la transparence.

##### **Subst Color**

Couleur de transparence : Couleur qui va remplacer la couleur transparente. Par défaut la couleur de fond de la fenêtre (ou du bouton dans le cas où le bouton est dessiné).

## **Button Border**

### **DrawButtonBorder**

Ce paramètre n'est accessible que si la bitmap est de type Push-Button.

Trois valeurs sont possibles :

Default : valeur par défaut de l'application de redessin /ou non des boutons de type bitmaps.

No : pas de dessin du contour du bouton

Yes : dessin du contour du bouton sous réserve que les conditions suivantes soient respectées :

Dans ce mode si les champs Bitmap Released, Bitmap Pressed, Bitmap Disabled ne sont pas tous renseignés ou sont identiques le dessin du contour est effectué, sinon on ne fait rien.

---

### Volet de propriétés du contrôle Check box

Une Check box est une petite boîte carrée associée à un texte apparaissant à sa droite. Lorsque la Check Box a le focus, un cadre en pointillé entoure le texte associé.

Une Check Box standard n'a que deux états : coché (la boîte est barrée avec un X) ou non coché (la boîte est vide).

Il existe aussi des Check Boxes à 3 états : grisé, non coché, coché. L'état change alors de façon circulaire à chaque sélection, selon l'ordre 'coché', 'non coché', 'grisé'.

Une Check Box, contrairement aux Radio Buttons, peut exister seule. Elle peut aussi exister en groupe pour indiquer un ensemble de choix non exclusifs. Dans ce dernier cas, il peut être intéressant de les situer dans un Group Box .

Ce serait par exemple le cas si l'on ajoute un groupe "Permis" avec deux Check Boxes "Auto" et "Moto". Les deux permis s'obtiennent séparément : il est possible de ne posséder aucun permis, d'en posséder un, ou de posséder les deux.

#### Main

##### Name

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

##### Description

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

##### Text

Saisir le texte associé au contrôle.

##### Tooltip

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

##### Input

La Check Box apparaît automatiquement cochée au démarrage. Pour forcer son état initial, spécifiez dans le champ Input :

- 0 pour la décocher
- 1 pour la cocher
- 2 pour la griser (Check box à trois états)

##### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

## Events

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## Layout

### X

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Y

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Width

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### Auto size

Cocher cette option pour adapter la taille de la Check Box au texte affiché.

### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### Not Standard

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### Bottom Left (default)

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### Top Left



Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**3 States**

La majorité des Check Boxes sont à 2 états : coché ou non coché. Il est possible d'obtenir une Check Box à 3 états (coché, non coché, grisé) en cochant 3 States. A ce moment-là, un état supplémentaire existe pour le champ Input : 2 pour le grisé.

Cet état supplémentaire est utilisé dans des cas où un choix simplement binaire est délicat. Grisé signifie souvent "inconnu" , "je ne sais pas", "sans importance", "non précisé".

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Look**

**Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief d'un Radio Button.

**None**

Aspect standard.


**Light**

Aspect bombé.

**Dark**

Aspect creux.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

**Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

**Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

**Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

Cette option ne fonctionne pas avec le look XP.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

**Deprecated****Output**

Saisir un nom de variable qui contiendra la valeur de la Check Box dès la fermeture de la fenêtre.

---

**Volet de propriétés du contrôle Classifier****Main****Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

### **Tabbed windows**

Ouvre la boîte Tabbed Windows permettant de saisir la liste des fenêtres à onglets.

### **Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## **Layout**

### **X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### **Height**

Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

### **Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Close windows**

Pour que les fenêtres des fiches non actives soient fermées, cocher l'option Close windows. Ceci permet de diminuer le nombre de ressources chargées en mémoire lors de l'exécution de votre application.

Si vous ne cochez pas l'option Close windows, alors les fenêtres des fiches non actives que vous avez ouvertes le resteront.

Lorsque l'option Close windows est cochée, la gestion des fiches non actives n'est pas assurée. Ainsi, les modifications apportées aux fiches non actives ne seront pas enregistrées automatiquement. Le développeur doit s'assurer par le code que ces modifications seront bien sauvegardées.

**Width mode**

Sélectionner le mode de fixation de la largeur des onglets.

**Automatic fixed**

Fixé automatiquement par NS-DK. NS-DK calcule ce nombre à partir du nombre total d'onglets et du nombre de rangées.

**Text dependent**

Fixé en fonction du texte de l'onglet.

**User defined.**

Défini par l'utilisateur dans le champ Width.

**Width**

Permet de fixer la largeur des onglets (par défaut, zéro).

Si vous laissez cette valeur, NS-DK calcule la largeur des onglets proportionnellement à la largeur du cadre du contrôle Classeur et au nombre maximum d'onglets sur un rang (NS-DK calcule ce nombre à partir du nombre total d'onglets et du nombre de rangées). Sinon saisissez la largeur d'onglet que vous désirez (en pixels).

Sinon, sélectionnez User Defined dans le champ Width mode et saisissez la largeur d'onglet que vous désirez (en pixels).

**Automatic height**

Cocher pour que la hauteur des onglets soit positionnée automatiquement.

**Tab height**

Permet de fixer la hauteur des onglets (par défaut, zéro). Si vous laissez cette valeur, NS-DK calcule la hauteur des onglets proportionnellement à la hauteur de la police.

Sinon décocher la case Automatic height et saisissez la hauteur d'onglet que vous désirez (en pixels).

**Bold Active**

Permet de mettre en gras l'onglet sélectionné. Cette option n'est pas opérationnelle sous Windows XP.

**Row Indentation**

Cocher pour indenter les rangées d'onglets.

**nb Rows**

Saisir le nombre de rangées d'onglets.


**Look****Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

**Background color**

Sélectionner la couleur d'arrière-plan du contrôle.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

#### **Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

#### **Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

#### ***Voir aussi***

Composition et fonctionnement d'un contrôle Classeur

Paramétrage d'une fiche

Création et paramétrage d'un contrôle Classeur

Comportement d'un contrôle Classeur avec le look Windows XP

Programmation d'un contrôle Classeur

---

### **Volet de propriétés du contrôle Combo box**

Une Combo Box (Combo = Combination) ressemble à bien des égards à une List Box, sauf que la liste n'est pas affichée en permanence. Seule la ligne sélectionnée est affichée, avec à sa droite une icône permettant de faire apparaître la liste.

#### **Main**

##### **Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

##### **Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

##### **Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

##### **Input**

L'option Input vous permet de proposer à l'utilisateur un choix par défaut en sélectionnant au démarrage une des lignes. Pour cela, indiquez l'index de la ligne dans le champ Input : 0 sélectionnera la première ligne, 1 la deuxième, etc.

##### **Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

##### **Init. content**

Indiquer le nom du fichier à charger dans la liste.

La ressource fichier associée doit avoir l'extension .TXT. Elle doit être définie dans la librairie.

Ce fichier est stocké dans le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

A l'exécution, ce fichier devra se trouver dans le répertoire pointé par la variable d'environnement NS-TXT. A l'installation de NS-DK, cette variable d'environnement est automatiquement positionnée sur le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

### **Preload**

Cocher l'option Preload pour charger le fichier dès le démarrage de l'application.

Lorsque cette option n'est pas cochée, le fichier n'est pas chargé au démarrage de l'application, mais sera chargé uniquement lors de l'appel de la fenêtre à laquelle il appartient.

### **Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

### **Layout**

#### **X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

#### **Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

#### **Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

#### **Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Look**

**Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief d'un Radio Button.

**None**

Aspect standard.

**Light**


Aspect bombé.



**Dark**

Aspect creux.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

**Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

**Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

**Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

**Deprecated****Output**

L'option Output permet de sauvegarder la ligne sélectionnée lors de la fermeture de la fenêtre.

Saisir le nom d'une variable dans le champ Output. La variable spécifiée n'est affectée qu'à la fermeture de la fenêtre à laquelle appartient la liste.

La ligne sélectionnée est représentée par son numéro : la variable Output contiendra donc le n° de la ligne sélectionnée.

*Voir aussi* Pour paramétrer la hauteur d'une Combo Box

---

## Volet de propriétés du contrôle Combo box with entry field

Une **CBE** est à la fois un Entry Field et une Combo Box.

L'ensemble de ses propriétés correspond donc aux attributs d'un Entry Field et à ceux d'une Combo Box.

**Main****Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

### **Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

### **Input**

L'option Input vous permet de proposer à l'utilisateur un choix par défaut en sélectionnant au démarrage une des lignes. Pour cela, indiquez l'index de la ligne dans le champ Input : 0 sélectionnera la première ligne, 1 la deuxième, etc.

### **Type**

#### **Default**

Par défaut, le type est une chaîne de caractères.

#### **Integer**

Sélectionner Integer pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme un nombre entier.

#### **Number**

Sélectionner Number pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme un nombre réel.

#### **Date**

Sélectionner Date pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme une date.

#### **Time**

Sélectionner Time pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme une heure.

### **Max. length**

Par défaut, le nombre maximum de caractères acceptés en saisie est 31. Il est possible de changer ce nombre grâce au champ Max. length.

### **Characters**

Par défaut, tous les caractères sont acceptés en cours de saisie. Pour n'autoriser que certains caractères, utilisez le champ Characters.

Par exemple, pour autoriser uniquement les caractères majuscules ABCDEFZ, il faut mettre dans Characters : 'A'..'F','Z'

- Les caractères doivent être indiqués entre deux apostrophes (').
- Pour indiquer une plage de caractères (dans l'ordre de leur code ASCII), séparer les bornes par deux points (..).

### **Format**

Cette option n'est activée que si le champ Type est positionné. Permet de sélectionner le masque de saisie des données : m/d/yy, 0.00, 0%, ...

### **Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

**Justification**

Définir l'alignement des valeurs de la colonne.

**Left**

Gauche.

**Centered**

Centré.

**Right**

Droit.

**Init. content**

Indiquer le nom du fichier à charger dans la liste.

La ressource fichier associée doit avoir l'extension .TXT. Elle doit être définie dans la librairie.

Ce fichier est stocké dans le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

A l'exécution, ce fichier devra se trouver dans le répertoire pointé par la variable d'environnement NS-TXT. A l'installation de NS-DK, cette variable d'environnement est automatiquement positionnée sur le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

**Preload**

Cocher l'option Preload pour charger le fichier dès le démarrage de l'application.

Lorsque cette option n'est pas cochée, le fichier n'est pas chargé au démarrage de l'application, mais sera chargé uniquement lors de l'appel de la fenêtre à laquelle il appartient.

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée. Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

#### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

#### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

#### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

#### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

#### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

#### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

#### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

#### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

#### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

#### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

#### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

#### **Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior****Uppcase**

Cocher Uppcase pour traduire automatiquement en majuscules les caractères saisis en minuscules. Cette fonction s'exécute au fur et à mesure de la saisie.

**Skip blanks**

Cocher l'option Skip blanks pour éliminer automatiquement les espaces saisis en début et en fin de champ. N'élimine pas les éventuels espaces situés au milieu. La modification est faite en fin de saisie.

**No blanks**

Par défaut, tous les caractères sont acceptés en cours de saisie. Pour ne pas autoriser l'espace, cocher No blanks.

**Auto-tab**

Cocher l'option Auto-tab pour passer automatiquement le focus au champ suivant. Le focus passera automatiquement au champ suivant dès que le champ contiendra le nombre de caractères spécifié dans Max. length.

**Condition**

Sélectionner une option de saisie.

**Not empty (required)**

Sélectionner Not empty (required) pour imposer que l'Entry Field ne puisse être laissé vide.

**Force Fill**

Sélectionner l'option Force Fill pour obliger l'utilisateur à saisir le nombre de caractères spécifié dans le champ Max. length.

**Both**

Imposer que l'Entry Field ne puisse être laissé vide et que le nombre de caractères saisi corresponde au nombre de caractères spécifié dans le champ Max. length.

**Hide text**

Cocher Hide Text pour permettre de saisir des mots de passe : les caractères saisis ne seront pas affichés, mais seront remplacés par des '\*'. Cette fonction s'exécute au fur et à mesure de la saisie.

**Locked**

Cocher cette option pour verrouiller la saisie du contrôle.

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Auto-scroll**

Cocher l'option Auto-scroll pour définir un champ de saisie avec défilement automatique. Un défilement automatique du contenu du champ de saisie est effectué lorsque le nombre de caractères saisis dépasse la taille de ce champ.

Les caractères devenus invisibles ne sont pas perdus. Le défilement s'effectue en cours de saisie.

## Look

### Shadow

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief d'un Radio Button.

### None

Aspect standard.

### Light


Aspect bombé.

### Dark

Aspect creux.

## Font

### Name

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

### Size

Sélectionner la taille de la police.

### Bold

Cocher pour mettre les caractères en gras.

### Italic

Cocher pour mettre les caractères en italique.

### Underscore

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

### Strikeout

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

### Foreground color

Sélectionner la couleur de texte.

### Background color

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

## Deprecated

### Output

L'option Output permet de sauvegarder la ligne sélectionnée lors de la fermeture de la fenêtre.

Saisir le nom d'une variable dans le champ Output. La variable spécifiée n'est affectée qu'à la fermeture de la fenêtre à laquelle appartient la liste.

La ligne sélectionnée est représentée par son numéro : la variable Output contiendra donc le n° de la ligne sélectionnée.

---

## Volet de propriétés du Custom Control IE

## Main

### Name

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

### Description

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

### Tooltip

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

### Events

Affiche les événements (INIT, HELP, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

Si on veut coder l'événement INIT du template il faut absolument ajouter un ordre PASS avant le code ajouté.

### CHANGE

Événement déclenché lorsqu'une page est chargée. Il reçoit deux paramètres :

- Param1\$ : url\$ de la page chargée :
- Param32% : pointeur sur le segment de définition du D.O.M.

Exemple d'utilisation de ces paramètres :

```
Code dans l'événement CHANGE du contrôle
;*****
;*** Recherche de NATSYSTEM si on ouvre www.google.fr
;*****

Local NsWebSeg_Dom @pNsWebSeg_Dom
Local Int w_i%

settext param1$ to self%

@pNsWebSeg_Dom = NsWebSeg_Dom(param34%)
If param1$ = "http://www.google.fr/"

Message "Acces DOM ", "Lancement Recherche NATSYSTEM dans GOOGLE"
For w_i% = 0 to pNsWebSeg_Dom.input.NbreInputElem% - 1

If pNsWebSeg_Dom.input.input_elem[w_i%].Name_InputForm$ = "f" and \
pNsWebSeg_Dom.input.input_elem[w_i%].Name_InputElem$ = "q"

NSWEBSEGSETVALUE CONTROL1, "f", C_TYPE_INPUTTELEM%, "q", "", "NAT SYSTEM"
```

```

EndIf

If pNsWebSeg_Dom.input.input_elem[w_i%].Name_InputForm$ = "f" and \
pNsWebSeg_Dom.input.input_elem[w_i%].Name_InputElem$ = "btnG"

NSWEBSEGEXECUTEPCCLICK CONTROL1,"f",C_TYPE_INPUTTELEM%,"btnG",""

EndIf

EndFor
EndIf

```

## Layout

### X

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Y

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Width

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### Height

Saisir la hauteur en millimètres.

### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.



**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior****Url\$**

Saisir l'adresse URL ouverte lors du lancement de la fenêtre.

**Http Method**

Sélectionner la méthode Post ou Get : Type d'envoi des paramètres. Les différentes façons de passer des paramètres sont détaillées au niveau de l'aide de la fonction NSWebNavigate.

<b>Méthode POST</b>	<p>Lorsque la requête est exécutée en mode POST les données sont passées dans l'entête de la requête et ne sont pas visibles dans l'adresse de la page.</p> <p>Dans ce cas url\$ = Nomde laPage</p> <p>L'utilisateur du composant n'aura pas à se soucier du formatage des données en fonction de la méthode http de la requête : ce formatage sera pris en compte par le composant.</p>
---------------------	--

<b>Méthode GET</b>	Lorsque la requête est exécutée en mode GET les données sont concaténées après le nom de la page. On va donc afficher la page à l'adresse.
	<code>url\$ = NomdeLaPage ?donnee1='val1'&amp;donnee2='val2' ...</code>
	<p>En mode Get la taille de l'url\$ est limitée en fonction du navigateur, de l'OS, et forcément du serveur qui va recevoir la requête.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sous IE il y a une limitation à 2083 caractères (<a href="http://support.microsoft.com/kb/q208427/">http://support.microsoft.com/kb/q208427/</a>)</li> <li>- Avec un serveur IIS4 on est limité à 255 caractères ...</li> </ul>

## REQUESTPARAMETERS

Ce champ permet à l'utilisateur de sélectionner un fichier XML qui va lister les différents paramètres à transmettre à la page WEB lors de l'ouverture du browser. Ce fichier XML doit avoir une structure du type :

```
<parameters>
  <data>Nom</data>
  <value>NATSYSTEM</value>
  <data>Adresse</data>
  <value>La Rochelle</value>
  <data>CodePostal</data>
  <value>17000</value>
  ...
</parameters>
```

## PRELOAD

Le fichier de définition des paramètres peut être en chargé dès le démarrage de l'application. Dans ce cas les données sont mémorisées lors de la compilation du projet et il n'est pas nécessaire de livrer le .XML sur les postes clients.

## STATUSBAR

Si l'option est cochée, une barre de statut est ajoutée au composant : elle affiche les informations envoyées par la page Web. Il y a également un indicateur d'avancement du chargement de la page. Dans le cas où des fenêtres POPUP sont bloquées ou si des pages Web sont filtrées, une information est affichée dans la barre de statut.

## ACCEPT CTRL+N

Si cette option est cochée (fonctionnement standard) lorsque l'utilisateur clique sur CTRL+N le browser ouvre une nouvelle page IE. Si on veut bloquer cette fonctionnalité il suffit de décocher cette option. Les autres raccourcis d'Internet Explorer (CTRL+P par exemple) continuent de fonctionner.

## ANALYSE DOM

Si cette fonction est cochée, lorsqu'une page WEB est chargée, une analyse du D.O.M. de cette page est effectuée et le segment de définition du D.O.M. est valorisé (Voir exemple sur événement CHANGE). Il est alors possible au

développeur de manipuler certains éléments du D.O.M. de la page en cours. (Cela peut occasionner un ralentissement du chargement de la page)

### Show Window Debug

Lorsque cette option est cochée, une fenêtre est affichée qui liste tous les objets de la page Web et qui permet de les manipuler. Cela permet au développeur qui veut utiliser les fonctions de modifications du D.O.M. d'identifier les objets qu'il veut modifier.

### Block Popup

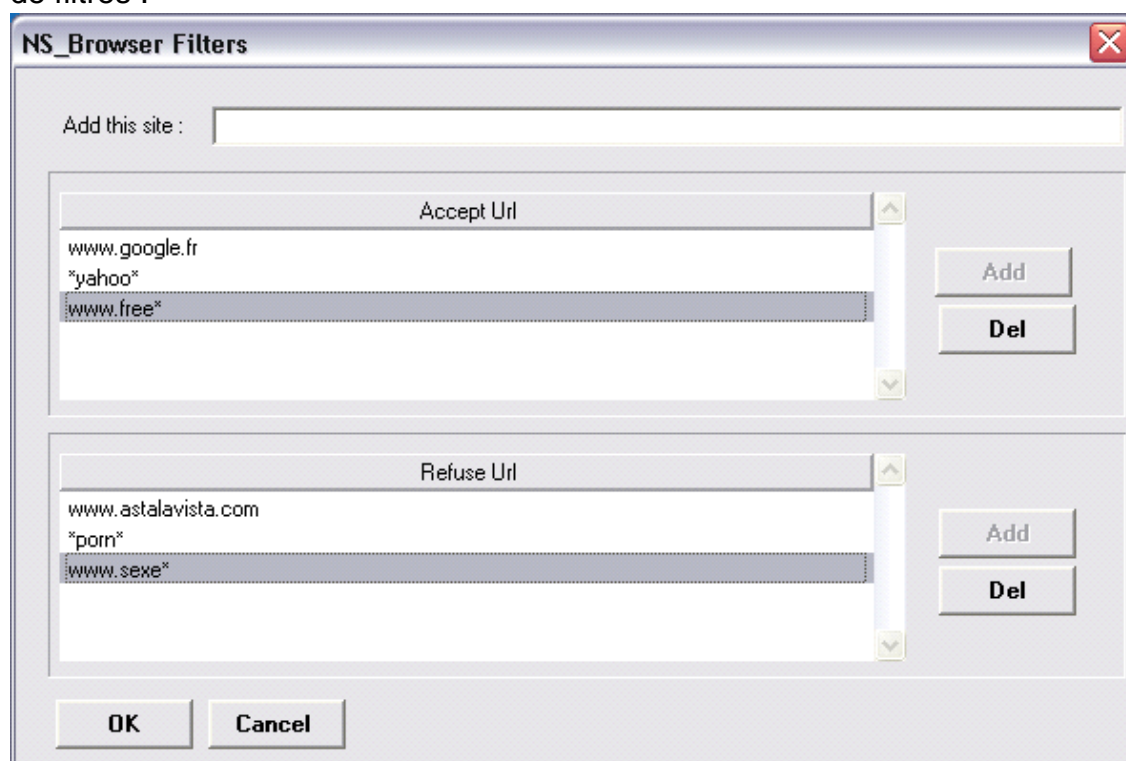
Si cette option est cochée, le navigateur interdit l'affichage de popup. Si la barre de statut est visible, un message est affiché lors du blocage.

### Capture Popup

Si cette option est cochée, lorsque la page Web demande l'ouverture d'une POPUP, elle est affichée dans une fenêtre NS-DK. Cela permet de conserver l'id de session du browser.

### Filter Url

Ce bouton permet d'afficher une fenêtre où on peut définir un certain nombre de filtres :



Les syntaxes acceptées sont les suivantes :

Site : www.google.fr : accepte/refuse tous les sites commençant par cette URL y compris les sous-répertoires.

Site : \*yahoo\* : accepte/refuse les sites ayant une URL contenant la valeur entre les deux \*

Site : www.free\* : accepte/refuse les sites ayant une URL commençant par la valeur comprise avant \*.

---

## Volet de propriétés du contrôle Date Time Picker

### Main

#### Name

Nom du contrôle Date Time Picker.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### Description

Commentaire associé au contrôle Date Time Picker. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### Tooltip

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

#### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

#### Events

Affiche les événements (INIT, HELP, CHANGED, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

### Layout

#### X, Y

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle Date Time Picker.

Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

#### Width, Height

Largeur et hauteur du contrôle Date Time Picker, exprimée en pixels.

#### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Top**

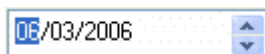
Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

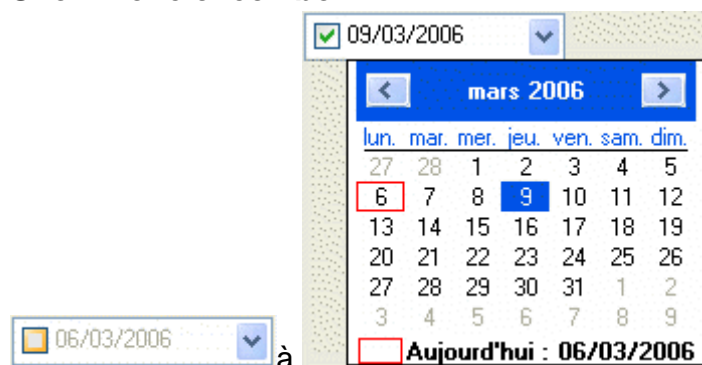
## **Behavior**

### **Up/Down spin buttons**



Définit un contrôle représenté par une paire de flèches permettant de retirer ou d'ajouter une valeur dans le contrôle Date associé. Ce style peut être utilisé à la place du calendrier qui est l'option par défaut. Le style Up/Down spin buttons correspond à la constante Nat System DTS\_UPDOWN%.

### Show None check-box

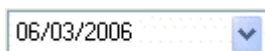


N'affiche aucune sélection de date dans le contrôle. Ce style affiche une case à cocher dans le contrôle permettant de valider une date saisie ou sélectionnée. Tant que cette case n'est pas cochée, l'application ne pourra trouver aucune date à partir du contrôle. Ce style est assorti des messages DTM\_SETSYSTEMTIME et DTM\_GETSYSTEMTIME. Il correspond à la constante Nat System DTS\_SHOWNONE%.

*Pour plus d'informations sur les messages DTM\_SETSYSTEMTIME et DTM\_GETSYSTEMTIME, reportez-vous à la documentation MSDN de Microsoft à la section "Platform SDK / User Interface Services / Windows Common Controls".*

## Format

### Short Date



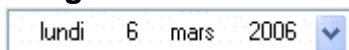
Spécifie un format de date court. (ex. : « 26/03/01 ») Le style Short Date correspond à la constante Nat System DTS\_SHORTDATEFORMAT%.

### Short date with century



Spécifie l'année sur quatre chiffres (ex. : « 26/03/2001 »)

### Long Date



Spécifie un format de date long. (ex. : « Mardi 27 Mars 2001 »)

### Time



Spécifie un format d'heure (ex. : « 14:53:18 ») Le style Time correspond à la constante Nat System DTS\_TIMEFORMAT%.

### App. do parsing

Permet à l'utilisateur d'analyser les entrées et d'effectuer les actions nécessaires. Il autorise les utilisateurs à éditer dans l'aire client du contrôle quand ils activent la touche [F2]. Le style App. do parsing correspond à la constante Nat System DTS\_APPCANPARSE%.

### Look

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

#### Foreground color

Couleur de premier plan du contrôle Date Time Picker.

#### Background color

Couleur d'arrière-plan du contrôle Date Time Picker.

### Font

Groupe permettant de sélectionner le nom, la taille et le format de la police.

### Right-align

Alignement à droite (par défaut, le contrôle Date and Time Picker est aligné à gauche). Le style RightAlign correspond à la constante Nat System DTS\_RIGHTALIGN%.

### ExModalFrame

Dessin de bordure du contrôle en relief.

### ExClientEdge

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

### ExStaticEdge

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

### ExTransparent

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparente.

---

## Volet de propriétés du contrôle Entry field

Un **Entry Field** est un champ de saisie d'une seule ligne dans lequel l'utilisateur peut entrer du texte.

Lorsqu'un Entry Field vide obtient le focus, un curseur clignotant s'y affiche pour indiquer l'endroit où seront saisis les caractères. La vitesse de clignotement se définit dans le Panneau de configuration du système. Son contenu est alors affiché en inverse vidéo, il faut utiliser une touche déplacement curseur pour positionner celui-ci. Le clavier et la souris y sont gérés automatiquement, de même que "l'auto-repeat" lorsque l'on laisse une touche enfoncée.

### Main

#### Name

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

## **Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

## **Tooltip**

Saisir une bulle d'aide de l'Entry Field fournissant des informations à l'utilisateur pour la saisie.

## **Input**

Vous pouvez initialiser l'Entry Field avec une chaîne de caractères par défaut en saisissant dans le champ Input :

- Une chaîne de caractères sans guillemets = un nom de variable,
- Une chaîne de caractères entre guillemets simples = une valeur alphanumérique,

Une valeur numérique sans guillemets.

## **Mode**

### **Spin Button**

Cette option permet d'afficher deux flèches verticales à droite de l'Entry Field permettant de faire défiler une série de nombres entiers par appui sur ces flèches. La flèche dirigée vers le haut permet d'incrémenter ces nombres, celle dirigée vers le bas de les décrémenter.

La sélection de cette option force le format de l'Entry Field à Integer.

Les nombres proposés par défaut sont les entiers de 0 à 65535.

### **Scrollable**

Cocher l'option Scrollable pour afficher des flèches de défilement dans un champ de saisie (uniquement pour l'Entry Field). Cela affiche deux flèches horizontales à droite de l'Entry Field permettant de faire défiler le champ de saisie lorsque le nombre de caractères saisis dépasse la taille du champ.

### **Exploding**

Cocher l'option Exploding pour que la hauteur d'un champ s'agrandisse en fonction de la saisie (uniquement pour l'Entry Field). La hauteur de l'Entry Field se modifie en cours de saisie si le texte saisi dépasse la largeur du champ, afin que tous les caractères saisis soient visibles. En quittant la saisie, c'est-à-dire en quittant l'Entry Field, celui-ci reprend sa taille initiale.

## **Type**

### **Default**

#### **Integer**

Sélectionner Integer pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme un nombre entier.

#### **Number**

Sélectionner Number pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme un nombre réel.

#### **Date**

Sélectionner Date pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme une date.



**Time**

Sélectionner Time pour imposer que l'ensemble des caractères saisis forme une heure.

**Max. length**

Par défaut, le nombre maximum de caractères acceptés en saisie est 31. Il est possible de changer ce nombre grâce au champ Max. length.

**Characters**

Par défaut, tous les caractères sont acceptés en cours de saisie. Pour n'autoriser que certains caractères, utilisez le champ Characters.

Par exemple, pour autoriser uniquement les caractères majuscules ABCDEFZ, il faut mettre dans Characters : 'A'..'F','Z'

- Les caractères doivent être indiqués entre deux apostrophes (').
- Pour indiquer une plage de caractères (dans l'ordre de leur code ASCII), séparer les bornes par deux points (..).

**Format**

Cette option n'est activée que si le champ Type est positionné. Permet de sélectionner le masque de saisie des données : m/d/yy, 0.00, 0%, ...

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

**Justification**

Sélectionner l'option Justification pour aligner le texte de l'Entry field.

La justification n'est visible en mode généré que lorsqu'un autre contrôle a le focus.

**Left**

Alignement du texte à gauche.

**Centered**

Alignement du texte au centre.

**Right**

Alignement du texte à droite.

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### **Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior****Uppcase**

Cocher Uppcase pour traduire automatiquement en majuscules les caractères saisis en minuscules. Cette fonction s'exécute au fur et à mesure de la saisie.

**Skip blanks**

Cocher l'option Skip blanks pour éliminer automatiquement les espaces saisis en début et en fin de champ. N'élimine pas les éventuels espaces situés au milieu. La modification est faite en fin de saisie.

**No blanks**

Par défaut, tous les caractères sont acceptés en cours de saisie. Pour ne pas autoriser l'espace, cocher No blanks.

**Auto-tab**

Cocher l'option Auto-tab pour passer automatiquement le focus au champ suivant. Le focus passera automatiquement au champ suivant dès que le champ contiendra le nombre de caractères spécifié dans Max. length.

**Condition**

Sélectionner une option de saisie.

**Not empty (required)**

Sélectionner Not empty (required) pour imposer que l'Entry Field ne puisse être laissé vide.

**Force Fill**

Sélectionner l'option Force Fill pour obliger l'utilisateur à saisir le nombre de caractères spécifié dans le champ Max. length.

**Both**

Imposer que l'Entry Field ne puisse être laissé vide et que le nombre de caractères saisi corresponde au nombre de caractères spécifié dans le champ Max. length.

**Hide text**

Cocher Hide Text pour permettre de saisir des mots de passe : les caractères saisis ne seront pas affichés, mais seront remplacés par des '\*'. Cette fonction s'exécute au fur et à mesure de la saisie.

**Locked**

Cocher l'option Locked Text pour verrouiller la saisie du contrôle.

**Disabled**

Cocher pour désactiver le contrôle.

**Auto-scroll**

Cocher l'option Auto-scroll pour définir un champ de saisie avec défilement automatique. Un défilement automatique du contenu du champ de saisie est effectué lorsque le nombre de caractères saisis dépasse la taille de ce champ. Les caractères devenus invisibles ne sont pas perdus. Le défilement s'effectue en cours de saisie.

**Look****Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief d'une Entry Field.

**None**

Aspect standard.

**Light**

Aspect bombé.


**Dark (sunken)**

Aspect creux.

**Margin**

Cocher l'option Margin pour encadrer un champ de saisie.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

**Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

**Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

**Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte saisi dans l'Entry Field par défaut.

**Background color**

Sélectionner la couleur de fond de l'Entry Field par défaut.

**Deprecated****Output**

Saisir un nom de variable sans guillemets dans le champ Output. A la fermeture de la fenêtre, cette variable contiendra la chaîne saisie dans le champ.

Attention aux conflits ! Il est clair qu'en autorisant uniquement les caractères 'A'..'F','Z' dans Characters et en sélectionnant Integer, l'utilisateur ne pourra jamais quitter la fenêtre ! Définir donc correctement les vérifications afin d'éviter ce genre de conflit.

- Default tous formats autorisés
- Integer nombre entier, entre -2 147 483 647 et +2 147 483 647.
- Number nombre réel, entre +-4,19E-307 et +-1,67E+308.

Les séparateurs des milliers et de la décimale reconnus sont ceux définis dans le panneau de configuration du système. Ils peuvent cependant être modifiés par certaines fonctions de la librairie NSMISC.

- Date date
- Time heure

**Voir aussi :**

Pour utiliser les touches du clavier dans un Entry Field

Pour afficher le relief sous Windows XP

---

## Volet de propriétés du contrôle Group Box

Un Group Box est un des rares contrôles (avec Text, Icon, et certaines Bitmaps) qui ne peut être directement modifié par l'utilisateur. Il est utilisé uniquement pour grouper visuellement d'autres contrôles. Il se présente sous la forme d'un cadre rectangulaire pouvant entourer d'autres contrôles (souvent des Radio Buttons). Le bord haut du cadre comporte un texte explicatif.

### Main

#### **Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### **Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### **Text**

Titre affiché.

#### **Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

#### **Link to**

Saisir ou sélectionner le nom du contrôle à associer dans le champ Link to.

#### **Justification**

Sélectionner une option du groupe Justification pour définir l'alignement du texte.

#### **Left**

Alignement à gauche.

**Centered**

Alignement au centre.

**Right**

Alignement à droite.

**Layout**

**X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Height**

Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Look****Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief du texte.

**None**

Aspect standard.

**Light (raised)**

Aspect bombé.

**Light'opt (raised)**

Aspect bombé sans texte. Attention, le texte ne sera plus visible.

**Dark (sunken)**

Aspect creux.

**Dark'opt (sunken)**

Aspect creux sans texte. Attention, le texte ne sera plus visible.

**Erase rect**

Cocher l'option Erase rect pour effacer le fond rectangulaire derrière une zone de texte. Le fond rectangulaire derrière la zone de texte sera effacé et remplacé par la couleur de fond spécifiée dans le champ Background Color. Si cette


option n'est pas cochée, le fond rectangulaire derrière la zone de texte aura la même couleur de fond que le reste de la fenêtre.

### **Half-tone**

Cocher l'option Half-tone pour griser le texte d'une zone de texte.

### **Font**

#### **Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

#### **Size**

Sélectionner la taille de la police.

#### **Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

#### **Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

#### **Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

#### **Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

### **Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

### **Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

### **Colored Frame**

Indique si le cadre du Group-Box prend la couleur du texte.

---

## **Volet de propriétés du contrôle Horizontal scroll bar**

### **Main**

#### **Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### **Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### **Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

#### **Input**

Dans le champ Input, préciser la position initiale de l'ascenseur dans la barre de défilement.

#### **Minimum Value**



Dans le champ Minimum, indiquer la valeur que prendra le contrôle lorsque l'ascenseur sera en position minimale calé à gauche pour les horizontaux.

**Maximum Value**

Dans le champ Maximum, indiquer la valeur que prendra le contrôle lorsque l'ascenseur sera en position maximale calé à droite pour les horizontaux.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Deprecated**

**Output**

Saisir le nom d'une variable dans le champ Output pour sauvegarder la position de l'ascenseur.

---

## Volet de propriétés du contrôle HotKey

Options disponibles

## Main

### Name

Nom du contrôle HotKey.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

### Description

Commentaire associé au contrôle HotKey. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

### Tooltip

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

## Events

Affiche un éditeur de code pour associer un traitement aux événements.

## Layout

### X, Y

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle HotKey.

Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

### Width, Height

Largeur et hauteur du contrôle HotKey, exprimée en pixels.

### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Look**

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

**Foreground color**

Couleur de premier plan du contrôle HotKey.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle HotKey.

**Font**

Groupe permettant de sélectionner le nom, la taille et le format de la police.

**ExModalFrame**

Dessin de bordure du contrôle en relief.

**ExClientEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExStaticEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExTransparent**

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparente.

---

**Volet de propriétés du contrôle Icon****Main****Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**System Icon**

Sélectionner l'icône à afficher selon son numéro ou sa bitmap.

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

---

## Volet de propriétés du contrôle List box

Un contrôle liste permet de présenter une liste de choix à l'utilisateur qui pourra y sélectionner une ligne (ou, seulement dans certains cas, plusieurs lignes). Plusieurs contrôles listes sont possibles : List Box, Combo Box, CBE.

Une List Box se présente sous la forme d'une liste liée à une barre de défilement verticale. Lorsque la liste contient plus de lignes que le maximum affichable, la barre de défilement est utilisée pour faire défiler verticalement les lignes afin de rendre apparentes les lignes cachées.

Une List Box sert souvent à proposer un choix à l'utilisateur qui peut y sélectionner une ou plusieurs lignes. Il est possible de proposer automatiquement une ligne sélectionnée par défaut.

### Main

#### Name

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### Description

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### Tooltip

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

#### Input

L'option Input vous permet de proposer à l'utilisateur un choix par défaut en sélectionnant au démarrage une des lignes. Pour cela, indiquez l'index de la ligne dans le champ Input : 0 sélectionnera la première ligne, 1 la deuxième, etc.

#### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

#### Init. content

Indiquer le nom du fichier à charger dans la liste.

La ressource fichier associée doit avoir l'extension .TXT. Elle doit être définie dans la librairie.

Ce fichier est stocké dans le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

A l'exécution, ce fichier devra se trouver dans le répertoire pointé par la variable d'environnement NS-TXT. A l'installation de NS-DK, cette variable d'environnement est automatiquement positionnée sur le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

#### Preload

Cocher l'option Preload pour charger le fichier dès le démarrage de l'application.

Lorsque cette option n'est pas cochée, le fichier n'est pas chargé au démarrage de l'application, mais sera chargé uniquement lors de l'appel de la fenêtre à laquelle il appartient.

### **Tabulations**

Le champ Tabulations exprime l'écartement en pixels entre chaque tabulation. Cela permet de formater simplement l'affichage des lignes de la liste en alignant verticalement certaines parties.

Par exemple, si vous indiquez : 10,50,70 le début de chaque ligne sera à 10 pixels du bord gauche, puis les caractères après le premier séparateur seront tabulés à 50 pixels de la première tabulation (soit à 60 pixels du bord gauche), puis les caractères après le second séparateur seront tabulés à 70 pixels de la deuxième tabulation (soit à 130 pixels du bord gauche). En d'autres termes, la List Box est alors formée de trois colonnes de largeur 10, 50 et 70 pixels.

L'écartement est exprimé en pixel pour pouvoir être indépendant de la fonte de caractères utilisée. Cependant il devra être modifié si vous changez de fonte et que l'écartement initial n'est pas assez large pour contenir le mot dans cette nouvelle fonte.

### **Separators**

Le champ Separators permet de changer de caractères de tabulation.

Par exemple, en indiquant : '-',',',#09 le tiret, le point et le Tab seront des séparateurs. Lorsqu'ils seront trouvés dans le texte, ils ne seront pas affichés mais serviront à tabuler les caractères qui suivent.

Les caractères peuvent être indiqués :

- entre apostrophes : '-',
- avec le numéro du code ASCII : #09,
- sous forme de caractère de contrôle : ^J.

Si au moins un caractère est indiqué dans le champ Separators, les caractères espace et tab n'auront plus d'effet de tabulations, à moins de les spécifier dans ce champ Separators.

## **Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## **Layout**

### **X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### **Height**



Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

**No adjust height**

Cochez cette option pour ne pas ajuster la hauteur de la liste. La dernière ligne visible peut alors être coupée horizontalement.

Lorsque cette option n'est pas cochée, la taille sera éventuellement diminuée de façon à voir un nombre entier de lignes dans la liste. Cet ajustement est effectué à la première apparition de la liste en fonction de la fonte choisie.

**Horiz. scroll-bar**

Cocher cette option pour afficher une barre de défilement horizontale dans une liste.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Mult. sel.**

Cocher cette option pour permettre la sélection de plusieurs lignes dans une liste

**Real-time scroll**

Cocher cette option pour que le déroulement de la liste soit synchrone avec le déplacement de l'ascenseur. Si cette option n'est pas sélectionnée, le déroulement de la liste se fait une fois que la position de l'ascenseur est stabilisée.

**Deprecated**

**Output**

L'option Output permet de sauvegarder la ligne sélectionnée lors de la fermeture de la fenêtre.

Saisir le nom d'une variable dans le champ Output. La variable spécifiée n'est affectée qu'à la fermeture de la fenêtre à laquelle appartient la liste.

La ligne sélectionnée est représentée par son numéro : la variable Output contiendra donc le n° de la ligne sélectionnée.

**Look**

**Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief d'un Radio Button.

**None**

Aspect standard.

**Light**


Aspect bombé.

**Dark**

Aspect creux.

## Font

### Name

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

### Size

Sélectionner la taille de la police.

### Bold

Cocher pour mettre les caractères en gras.

### Italic

Cocher pour mettre les caractères en italique.

### Underscore

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

### Strikeout

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

### Foreground color

Sélectionner la couleur de texte.

### Background color

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

#### *Voir aussi :*

Pour désélectionner rapidement toutes les lignes (sauf une)

Pour utiliser une List Box avec le clavier

---

## Volet de propriétés du contrôle ListView

Options disponibles

### Main

#### Name

Nom du contrôle List View.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### Description

Commentaire associé au contrôle List View. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### Tooltip

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

**Events ...**

Affiche un éditeur de code pour associer un traitement aux événements.

**Layout****X, Y**

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle List View. Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

**Width, Height**

Largeur et hauteur du contrôle List View, exprimée en pixels.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

**Single selection**

Restreint la sélection à un seul élément. Le style Single selection correspond à la constante Nat System LVS\_SINGLESEL%.

**Always show selection**

La sélection est toujours visible, même si le contrôle n'a plus le focus. Le style Always show selection correspond à la constante Nat System LVS\_SHOWSELALWAYS%.

**Sort mode****Ascending**

Trie les données par taille ascendante. Le style SortAscending correspond à la constante Nat System LVS\_SORTASCENDING%.

**SortDescending**

Trie les données par taille descendante. Le style SortDescending correspond à la constante Nat System LVS\_SORTDESCENDING%.

**Shared image lists**

La liste d'images (Image list) n'est pas supprimée en cas de destruction du contrôle. Ce style permet l'utilisation d'une même liste d'images pour plusieurs contrôles List Views. Le style Shared image lists correspond à la constante Nat System LVS\_SHAREIMAGELISTS%.

**No label wrap**

Ce style permet au contrôle d'afficher le texte de l'élément sur une ligne unique en vue icônes. Le style No label wrap correspond à la constante Nat System LVS\_NOLABELWRAP%.

**Auto arrange**

Ce style permet au contrôle de maintenir une vue par icônes. Le style Auto arrange correspond à la constante Nat System LVS\_AUTOARRANGE%.

**Edit labels**

Ce style permet au contrôle d'éditer le texte de l'élément en place. Le style Edit labels correspond à la constante Nat System LVS\_EDITLABELS%.

**Owner data**

Ce style spécifie un contrôle List View virtuel. Ce style permet au contrôle de manipuler des millions d'éléments. Le style OwnerData correspond à la constante Nat System LVS\_OWNERDATA%.

**No scroll**

Ce style désactive la barre de défilement sur le contrôle. Ce style n'est pas compatible avec les vues par liste ou détaillée. Le style No scroll correspond à la constante Nat System LVS\_NOSCROLL%.

**Alignment****Top**

Les éléments sont alignés en haut de la liste en vue icône (grande ou petite). Le style AlignTop correspond à la constante Nat System LVS\_ALIGNTOP%.

**Left**

Les éléments sont alignés à gauche de la liste en vue icône (grande ou petite). Le style AlignLeft correspond à la constante Nat System LVS\_ALIGNLEFT%.

**Owner draw fixed**

Le propriétaire du contrôle peut dessiner des éléments dans une vue détaillée. Le contrôle ListView envoie un message WM\_DRAWITEM pour peindre chaque élément. Il n'envoie pas des messages séparés pour chacun des sous-éléments. Le style Owner draw fixed correspond à la constante Nat System LVS\_OWNERDRAWFIXED%.

**No column header**

Ce style permet de désactiver l'affichage des en-têtes des colonnes dans une vue détaillée. Le style No column header correspond à la constante Nat System LVS\_NOCOLUMNHEADER%.

**No sort header**

Les en-têtes des colonnes ne sont pas cliquables et ne permettent donc pas le tri par colonne dans une vue détaillée. Le style No sort header correspond à la constante Nat System LVS\_NOSORTHEADER%.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Foreground Color**

Couleur de premier plan du contrôle List View.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle List View.

**Font**

Groupe permettant de sélectionner le nom, la taille et le format de la police.

**Display mode****Icons**

Affiche les données sous forme de grandes icônes. Le style Icon correspond à la constante Nat System LVS\_ICON%.

**Report**

Affiche les données sous forme détaillée. Le style Report correspond à la constante Nat System LVS\_REPORT%.

**Small Icons**

Affiche les données sous forme de petites icônes. Le style SmallIcon correspond à la constante Nat System LVS\_SMALLICON%.

**List**

Affiche les données sous forme de liste. Le style List correspond à la constante Nat System LVS\_LIST%.

**ExModalFrame**

Dessin de bordure du contrôle en relief.

**ExClientEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExStaticEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExTransparent**

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparente.

---

**Volet de propriétés du contrôle Month Calendar****Options disponibles****Main****Name**

Nom du contrôle Month Calendar.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**



Commentaire associé au contrôle Month Calendar. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

**Events ...**

Affiche les événements (INIT, HELP, CHANGED, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

**Layout****X, Y**

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle Month Calendar

Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

**Width, Height**

Largeur et hauteur du contrôle Month Calendar, exprimée en pixels.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Multi-select**

Ce style permet de sélectionner un intervalle de dates à l'intérieur du contrôle. Par défaut, l'intervalle maximum est d'une semaine. Le style MultiSelect correspond à la constante Nat System MCS\_MULTISELECT%.

**Look**

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

**Foreground color**

Couleur de premier plan du contrôle Month Calendar.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle Month Calendar.

### Font ...

Groupe permettant de sélectionner le nom, la taille et le format de la police.

### Day state

Ce style affiche certaines dates en gras en fonction des messages NOTIFY MCN\_GETDAYSTATE% envoyés par le contrôle. Le style Day state correspond à la constante Nat System MCS\_DAYSTATE%.

mars 2006							
lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	
27	28	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30	31	1	2	
3	4	5	6	7	8	9	

☐ Aujourd'hui : 06/03/2006

### Show week numbers

Ce style indique le numéro de la semaine (1-52) à gauche de chaque ligne. CL style Show week numbers correspond à la constante Nat System MCS\_WEEKNUMBERS%.

mars 2006							
	lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
9	27	28	1	2	3	4	5
10	6	7	8	9	10	11	12
11	13	14	15	16	17	18	19
12	20	21	22	23	24	25	26
13	27	28	29	30	31	1	2
14	3	4	5	6	7	8	9

☐ Aujourd'hui : 06/03/2006

### No Today circle

Ce style retire l'affichage d'un cercle rouge autour de la date d'aujourd'hui.

### No Today

mars 2006							
lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.	
27	28	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30	31	1	2	
3	4	5	6	7	8	9	

Ce style n'affiche pas la date du jour en bas du contrôle. Le style No Today correspond à la constante Nat System MCS\_NOTODAY%.

### ExModalFrame

Dessin de bordure du contrôle en relief.

### ExClientEdge

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExStaticEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExTransparent**

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparente.

---

## Volet de propriétés du contrôle Multiple line entry field

Un Entry Field permet une saisie sur une seule ligne. Une MLE (Multiple Line Entry Field) permet une saisie sur plusieurs lignes.

Le champ de saisie est encadré, avec en bas et à droite des scroll bars permettant de faire dérouler le texte édité. La souris est gérée comme sur un contrôle Entry Field ou comme sur un contrôle Scroll Bar, selon sa position.

Une MLE vide comporte une ligne.

### Main

**Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

**Init. content**

Indiquer le nom du fichier à charger dans la MLE.

La ressource fichier associée doit avoir l'extension .TXT. Elle doit être définie dans la librairie.

Ce fichier est stocké dans le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

A l'exécution, ce fichier devra se trouver dans le répertoire pointé par la variable d'environnement NS-TXT. A l'installation de NS-DK, cette variable d'environnement est automatiquement positionnée sur le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

### Events

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## Layout

### X

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Y

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Width

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### Height

Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

### No adjust height

Cocher cette option pour ne pas ajuster la hauteur de la MLE. La dernière ligne visible peut alors être coupée horizontalement.

Lorsque cette option n'est pas cochée, la taille sera éventuellement diminuée de façon à voir un nombre entier de lignes dans la liste. Cet ajustement est effectué à la première apparition de la MLE en fonction de la fonte choisie.

### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### Not Standard

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### Bottom Left (default)

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Locked**

Cocher cette option pour interdire la saisie dans la MLE.

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Word-wrap**

Cocher l'option Word Wrap pour formater les lignes d'une MLE. Lorsque le nombre de caractères d'une ligne dépasse le contenu du champ Width, le texte est formaté de façon à ne pas tronquer les mots : un passage automatique à la ligne suivante est effectué si le mot suivant est trop long pour la ligne courante.

**Real-time scroll**

Cocher cette option pour que le déroulement de la liste se fasse en synchronisme avec le déplacement de l'ascenseur. Si cette option n'est pas sélectionnée, le déroulement de la liste se fait une fois que la position de l'ascenseur est stabilisée.

**Disable tab stops**

Cocher l'option Disable tab stops pour forcer l'utilisation de la touche [Tab] au passage du focus au champ suivant. Lorsqu'elle est non cochée (par défaut), la touche Tab permet de déplacer le curseur à l'intérieur de la MLE sur la position de tabulation suivante dont la largeur est spécifiée dans Tab stop interval.

**Buffer Size**

Cocher l'option Buffer Size pour définir le nombre maximum de caractères acceptés en saisie dans une MLE. Saisir le nombre de caractères dans le champ Buffer Size. Un changement de ligne prend deux caractères (CR+LF). La taille indiquée ne peut dépasser 65400.

**Tab stop interval**

Saisir le nombre d'espaces compris entre chaque repère de tabulation sur chaque ligne de la MLE. A chaque appui sur [Tab], le curseur se positionne sur le repère de tabulation suivant le plus proche.

**Line**

Définir la ligne sur laquelle est positionnée initialement le curseur.

**Column**

Définir la colonne sur laquelle est positionnée initialement le curseur.

**Look****Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief d'un Radio Button.

**None**

Aspect standard.


**Light**

Aspect bombé.

**Dark**

Aspect creux.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

**Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

**Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

**Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

*Voir aussi Pour utiliser une MLE avec le clavier*

---

## Volet de propriétés du contrôle Picture Button

Deux types de boutons sont utilisés : le Push Button, bouton poussoir avec texte associé, ou le Picture Button, accessible dans la barre d'outils Custom, bouton poussoir avec texte et image bitmap associés.

Les trois points de suspension dans le texte d'un bouton sont recommandés pour des raisons d'ergonomie : c'est ce qui permet à l'utilisateur de distinguer les boutons qui font apparaître de nouveaux choix (et donc généralement une nouvelle fenêtre).

La taille du bouton, contrairement à d'autres contrôles (Static Text, Radio Button, Check Box), ne s'adapte pas automatiquement au fur et à mesure de la modification du texte. Le texte se centre seulement dans le bouton. Si le texte est trop long pour être entièrement visible, augmentez la largeur en saisissant avec la souris son bord droit ou gauche.

### Main

#### Name

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### Description

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### Text

Saisir le texte associé au contrôle.

#### Tooltip

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations sur l'utilisation du contrôle.

#### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

#### Enabled BMP

Saisir le nom de la ressource Bitmap affichée dans le Picture Button lorsque le bouton est actif.

#### Disabled BMP

Saisir le nom de la ressource Bitmap affichée dans le Picture Button lorsque le bouton est inactif.

Pour ce custom Control, la bonne syntaxe pour préciser le nom du répertoire source des bitmaps est : (\*BMP)BMPNAME.BMP , cela indique au custom control Picture Button qu'il faut aller chercher la bitmap dans les répertoires définis comme source des bitmap dans (options / ressources Directories / Bitmap)



**Preload Bitmaps**

Cocher l'option Preload pour inclure le fichier Bitmap dans les sources C générés, Cela permet à l'image de faire partie du l'EXE ou de la DLL générée.. Lorsque cette option n'est pas cochée, le fichier bitmap n'est pas chargé au démarrage de l'application, mais sera chargé uniquement lors de l'appel de la fenêtre à laquelle il appartient.

La taille du fichier bitmap doit être inférieure à 64 Ko.

**Popup Menu**

Si le controle est de type, "Menu Popup Button" ou "PushButton and Menu" il faut saisir le nom du contrôle de type menu externe (.MNU) précédemment créée.

**Preload Menu**

Cocher l'option Preload pour inclure le fichier .MNU dans les sources C générés, Cela permet à l'image de faire partie du l'EXE ou de la DLL générée.. Lorsque cette option n'est pas cochée, le fichier .MNU n'est pas chargé au démarrage de l'application, mais sera chargé uniquement lors de l'appel de la fenêtre à laquelle il appartient.

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Evenement EXECUTED**

si le contrôle est en mode Multi push button ou menu, on reçoit dans param1\$ l'identifiant accédé.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Height**

Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

## Behavior

### Disabled

Désactive le contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

### No focus

Pour ne pas donner le focus au bouton lors de la sélection de son accélérateur clavier.

### No checking

L'appui sur un bouton provoque la vérification des autres contrôles de la même fenêtre (par exemple, positionnera le focus sur un Entry Field qui ne contient rien alors qu'il était défini "Required") puis envoie un événement CHECK à tous les contrôles.

Pour annuler ces vérifications automatiques cocher No checking.

Quel que soit l'état de No checking, le bouton mentionné dans le champ Enter Control du volet de propriétés de la fenêtre de classe Dialog effectuera toujours les tests. De même, quel que soit l'état de No checking, le bouton mentionné dans le champ Escape Control du volet de propriétés de la fenêtre de classe Dialog n'effectuera jamais les tests.

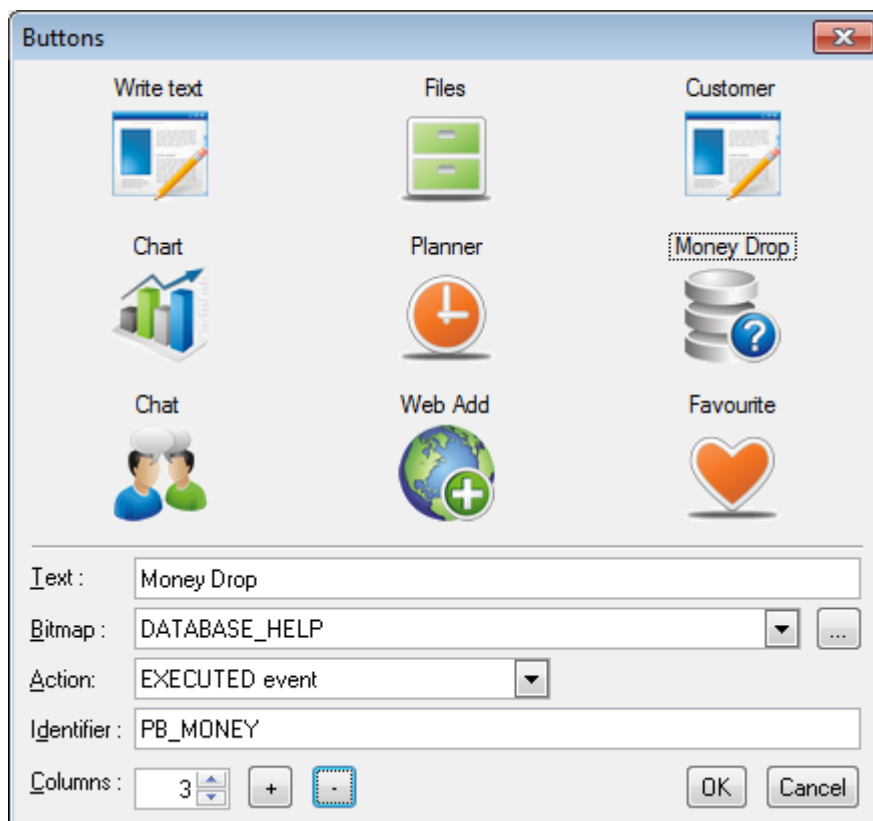
## Behave as

Cette option permet de paramétrer les divers types de fonctionnement du picture-button.

- Push Button
- Check Box (Sélectionner cette option pour associer un comportement de Check Box au contrôle. La bitmap affichée se comportera comme une bascule à deux états, passant d'un état à l'autre à chaque clic souris de l'utilisateur)
- Menu Popup Button (affichage d'un menu contextuel)
- PushButton and Menu (Push bouton + affichage d'un menu contextuel dans la partie droite)
- Multi Push Buttons (affichage d'une fenêtre comportant de nouveaux bouton)
- Multi+Main Push Button (Push bouton + affichage d'une fenêtre comportant de nouveaux bouton dans la partie droite)

## Buttons

Si le mode est Multi Push Buttons ou Multi+Main Push Button, cliquer sur cette propriété pour avoir l'affichage d'une nouvelle de paramétrage



Dans cette fenêtre, il faut :

- Choisir le nombre de colonnes,
- cliquer sur "+" pour ajouter une image
- taper son texte, choisir sa bitmap, son action, et son Identifieur qui sera envoyé dans PARAM1\$
- Valider la fenêtre

### Identifieur

Si le controle est de type "PushButton and Menu" ou "Multi+Main Push Button" il faut valoriser son Identifieur qui sera envoyé dans PARAM1\$

### Action kind ...

Sélectionner CALL, OPEN ou OPENS dans le champ Action Kind. Puis, mentionner un nom de fenêtre dans le champ Window. Cette fenêtre sera démarrée lorsque l'utilisateur appuiera sur le Push Button.

### CALL

Permet d'ouvrir une fenêtre en mode modale,

La fenêtre qui a fait cet appel sera bloquée (aucune action possible de la part de l'utilisateur) tant que la fenêtre appelée n'aura pas été fermée.

### OPEN

Permet d'ouvrir une fenêtre en mode non modale,

L'utilisateur pourra continuer à manipuler la fenêtre qui a fait l'appel (comme par exemple sélectionner à nouveau un autre élément de menu) pendant que la fenêtre appelée sera ouverte. La non-modalité implique souvent des

traitements plus complexes, l'utilisateur pouvant agir dans différentes directions.

**OPENS**

Permet d'ouvrir une fenêtre en mode secondaire.

Une fenêtre secondaire est une fenêtre non modale qui est "liée" à la fenêtre qui l'a fait démarré : à chaque déplacement de la fenêtre mère, la fenêtre secondaire se déplace également. De plus, lorsque l'on clique sur la fenêtre mère, la fenêtre secondaire ne passe pas en arrière-plan, mais reste visible.

**Executed Event**

Permet d'exécuter l'événement EXECUTED lors de l'appui sur le Push Button.

**Close dialog**

Permet de fermer la fenêtre.

**Window**

Sélectionner la fenêtre à ouvrir.

**Look****button Look****Default**

Affichage classique d'un contrôle bouton.

**Tool****Link**

Affichage du texte en lien hypertexte.

**Text position****Above**

Positionne le texte en haut de la bitmap.

**Below**

Positionne le texte en bas de la bitmap.

**Left**

Positionne le texte à gauche de la bitmap.

**Right**

Positionne le texte à droite de la bitmap.

**Open arrow position**

Si le contrôle est de type "PushButton and Menu" ou "Multi+Main Push Button", positionne l'emplacement de la partie du bouton qui servira à ouvrir le menu contextuel ou la sous-fenêtre


**Arrow Separator**

Affiche ou non une petite ligne pour séparer la partie push-bouton de la partie ouverture de menu contextuel ou de sous-fenêtre

**Column**

Précise le nombre de colonnes de la sous-fenêtre

**Font**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Forecolor**

Sélectionner la couleur du texte lorsque l'option button Look est positionnée à Link.

### **Background color**

Sélectionner la couleur de background quand "BMP Transparency" est Opaque

### **Transparency**

BMP Transparency

#### **Opaque**

Sélectionner pour n'avoir aucun impact sur l'apparence de la bitmap.

#### **Corner Pixel**

Sélectionner pour choisir le coin de la bitmap à utiliser en transparence de la bitmap.

#### **Fixed Color**

Sélectionner pour choisir une couleur précise.

#### **Corner pixel**

Si vous avez choisi Corner Pixel dans BMP Transparency, sélectionnez dans le champ Corner Pixel, le coin de la bitmap dont le pixel sera utilisé pour la transparence :

Top Left : utilise le coin supérieur gauche

Bottom Left : utilise le coin inférieur gauche

Top Right : utilise le coin supérieur droit

Bottom Right : utilise le coin inférieur droit

**Default** : utilise la couleur par défaut définie pour le projet (en général, le pixel le plus en haut à gauche).

**Opaque** : aucun impact sur l'apparence de la bitmap.

#### **Transp color**

Si vous avez choisi Fixed Color dans BMP Transparency, sélectionnez dans le champ Transp color, la couleur qui sera utilisée pour la transparence.

---

## **Volet de propriétés du contrôle Progress Bar**

### **Main**

#### **Name**

Nom du contrôle Progress Bar.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### **Description**

Commentaire associé au contrôle Progress Bar. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### **Tooltip**

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

**Events ...**

Affiche les événements (INIT, HELP, CHANGED, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

**Layout****X, Y**

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle Progress Bar.

Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

**Width, Height**

Largeur et hauteur du contrôle Progress Bar, exprimée en pixels.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Look**

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

**Foreground color**

Couleur de premier plan du contrôle Progress Bar.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle Progress Bar.

**Bar drawing****Continuous**

Affiche une barre de progression pleine.

**Segmented**

Affiche une barre de progression segmentée

**Axis**

Permet de sélectionner l'axe horizontal ou vertical de la barre de progression.

**Vertical**





Affiche une barre de progression dont l'axe est vertical . Le style Vertical correspond à la constante Nat System PBS\_VERTICAL%.

**Horizontal**

Affiche une barre de progression dont l'axe est horizontal.

**ExModalFrame**

Dessin de bordure du contrôle en relief.

**ExClientEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExStaticEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExTransparent**

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparente.

---

## Volet de propriétés du contrôle Push Button

Un Push Button se présente généralement sous la forme d'un rectangle de couleur grise contenant un mot décrivant une action. Lorsqu'un Push Button a le focus, le mot est entouré d'un petit cadre en pointillé : le bouton peut alors être activé en l'enfonçant (effet 3D) avec la touche [Space] ou la touche [Enter]. Il peut aussi être enfoncé à tout moment par un simple clic souris. Le bouton reprend son aspect initial dès qu'on le relâche.

Un Push Button est généralement employé pour exécuter une action : quitter une fenêtre (par exemple boutons OK et Cancel), en démarrer une autre (par exemple boutons More ... et Events ...), effectuer un traitement.

**Main****Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Text**

Saisir le libellé du contrôle.

**Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

## Events

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## Layout

### X

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Y

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

## Width

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

## Height

Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### Not Standard

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### Bottom Left (default)

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### Top Left

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Disabled**

Cocher pour désactiver le contrôle.

**No Focus**

Cocher l'option No Focus pour ne pas donner le focus au bouton lors de la sélection de son accélérateur clavier.

**No checking**

L'appui sur un bouton provoque la vérification des autres contrôles de la même fenêtre (par exemple, positionnera le focus sur un Entry Field qui ne contient rien alors qu'il était défini "Required") puis envoie un événement CHECK à tous les contrôles.

Pour annuler ces vérifications automatiques, cocher No checking.

Quel que soit l'état de No checking, le bouton mentionné dans le champ Enter Control du volet de propriétés de fenêtre de classe Dialog effectuera toujours les tests. De même, quel que soit l'état de No checking, le bouton mentionné dans le champ Escape Control du volet de propriétés de fenêtre de classe Dialog n'effectuera jamais les tests.

**Action kind**

Sélectionner CALL, OPEN ou OPENS dans le champ Action Kind. Puis, mentionner un nom de fenêtre dans le champ Window. Cette fenêtre sera démarrée lorsque l'utilisateur appuiera sur le Push Button.

#### **CALL**

Permet d'ouvrir une fenêtre en mode modale,

La fenêtre qui a fait cet appel sera bloquée (aucune action possible de la part de l'utilisateur) tant que la fenêtre appelée n'aura pas été fermée.

#### **OPEN**

Permet d'ouvrir une fenêtre en mode non modale,

L'utilisateur pourra continuer à manipuler la fenêtre qui a fait l'appel (comme par exemple sélectionner à nouveau un autre élément de menu) pendant que la fenêtre appelée sera ouverte. La non-modalité implique souvent des traitements plus complexes, l'utilisateur pouvant agir dans différentes directions.

#### **OPENS**

Permet d'ouvrir une fenêtre en mode secondaire.

Une fenêtre secondaire est une fenêtre non modale qui est "liée" à la fenêtre qui l'a fait démarrée : à chaque déplacement de la fenêtre mère, la fenêtre secondaire se déplace également. De plus, lorsque l'on clique sur la fenêtre mère, la fenêtre secondaire ne passe pas en arrière-plan, mais reste visible.

#### **Executed Event**

Permet d'exécuter l'événement EXECUTED lors de l'appui sur le Push Button.

#### **Close dialog**

Permet de fermer la fenêtre.


#### **Window**

Sélectionner la fenêtre à ouvrir.

### **Look**

#### **Font**

##### **Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

##### **Size**

Sélectionner la taille de la police.

##### **Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

##### **Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

##### **Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

##### **Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

##### **Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte saisi dans le Push Button par défaut.

---

## Volet de propriétés du contrôle Radio button

Un **Radio Button** est un petit bouton rond associé à un texte apparaissant à sa droite. Lorsque le bouton a le focus, cela est signalé par un cadre en pointillé entourant le texte associé.

Un **Radio Button** n'a que deux états : sélectionné (le rond est rempli de noir) ou non sélectionné (le rond est vide).

Un **Radio Button** ne peut se désélectionner lui-même. Il fait généralement partie d'un groupe de plusieurs Radio Buttons qui agissent comme un ensemble d'options exclusives. Il y a toujours un seul Radio Button sélectionné dans un même groupe. Lorsque l'on sélectionne un radio Button la totalité des autres radio Buttons du même groupe se désélectionne.

### Main

#### Name

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

#### Description

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

#### Text

Saisir le texte associé au contrôle.

#### Tooltip

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

#### Input

Saisir une valeur initiale par défaut pour le groupe de Radio Buttons. La valeur spécifiée dans Input du bouton de référence aura pour effet de sélectionner automatiquement le bouton ayant cette valeur dès le démarrage de la fenêtre à laquelle appartiennent les boutons.

#### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

#### Group

Sélectionner le bouton de référence. Choisissez '=' pour créer un bouton de référence.

#### Value

Choisir une valeur pour le Radio Button. Chaque bouton doit avoir une valeur unique. Choisir une valeur initiale par défaut pour le groupe de Radio Buttons. La valeur spécifiée dans Input du bouton de référence aura pour effet de

sélectionner automatiquement le bouton ayant cette valeur dès le démarrage de la fenêtre à laquelle appartiennent les boutons.

## **Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## **Layout**

### **X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### **Auto size**

Cocher pour adapter la longueur du Radio Button à la longueur de son texte.

### **Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior****Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Look****Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief d'un Radio Button.

**None**

Aspect standard.


**Light**

Aspect bombé.

**Dark**

Aspect creux.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

**Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

**Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

**Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

**Deprecated**

Output

Saisir un nom de variable qui contiendra la chaîne saisie dans le champ dès la fermeture de la fenêtre.

*Voir aussi Pour paramétrer dynamiquement les Radio Buttons*

---

## Volet de propriétés du contrôle RadioButtons

Le contrôle **RadioButtons** permet de créer automatiquement un ensemble de radio boutons par simple paramétrage. Ce contrôle apparaîtra sous la forme d'un Group Box contenant les Radio Buttons spécifiés.

**Main**

**Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

**Events**



Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## Layout

### X

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Y

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Width

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### Not Standard

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### Bottom Left (default)

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### Top Left

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### Top Right

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### Bottom Right

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

**Locked**

Verrouille les Radio Buttons.

**Nb Columns**

Le champ Nb Columns permet de spécifier le nombre de colonnes sur lequel seront disposés les Radio Buttons.

Par exemple, si le nombre de colonnes spécifié est 1, les Radio Buttons seront alignés à gauche sur une seule colonne. Si ce champ est à 2, les Radio Buttons seront alignés sur 2 colonnes.

Le nombre de lignes correspond au nombre de Radio Buttons divisé par le nombre de colonnes.

**Title**

Saisir dans le champ Title, le texte du Group Box associé au groupe de Radio Buttons.

**Columns**

Activer le bouton Press to Edit pour ouvrir la boîte RadioButtons column permettant de saisir le libellé de chaque Radio Button.

---

**Volet de propriétés du contrôle Sheet Box**

Le contrôle **SheetBox**, comme le contrôle Tree View, permet d'afficher et d'organiser des données sous forme d'arborescence ou de liste à une ou plusieurs colonnes.

A la différence du contrôle Tree View qui correspond à un contrôle Windows 32, le contrôle Sheet Box est multi-plate-forme.

Les options disponibles dans le volet de propriétés permettant de paramétrer le contrôle Sheet Box sont les suivantes :

## Main

### Name

Nom du contrôle SheetBox.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

### Description

Commentaire associé au contrôle SheetBox. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

### Tooltip

Affiche la bulle d'aide correspondant au contrôle.

### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

### Init. Content

Indiquer le nom du fichier à charger dans la liste.

La ressource fichier associée doit avoir l'extension .TXT. Elle doit être définie dans la librairie.

Ce fichier est stocké dans le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

A l'exécution, ce fichier devra se trouver dans le répertoire pointé par la variable d'environnement NS-TXT. A l'installation de NS-DK, cette variable d'environnement est automatiquement positionnée sur le répertoire <GLOB>\DICT\TXT.

### Preload

Cocher l'option Preload pour charger le fichier dès le démarrage de l'application.

Lorsque cette option n'est pas cochée, le fichier n'est pas chargé au démarrage de l'application, mais sera chargé uniquement lors de l'appel de la fenêtre à laquelle il appartient.

### Notification Event

Permet de notifier un événement utilisateur.

Si on définit un Notification Event, il faut coder tous les événements qui sont potentiellement notifiés par le contrôle SheetBox. Autrement, le cas par défaut étant mal géré, il peut y avoir des dysfonctionnements.

Par exemple, si on définit un événement de notification USER 11, il faut dans le USER 11 avoir un code comme ci-dessous. Puis traiter les 5 événements potentiellement reçus et surtout pour chacun d'eux faire un Return True% à la fin du traitement.

```
Evaluate Param1%
where STVEvent_EditInPlacePBExec% ; -----
```

```

----- PB
...
Return True%
EndWhere
Where STVEvent_Modify% ; ----- Une ligne a été
modifiée
... Return True%
EndWhere
Where STVEvent_EditInPlace% ; -----
CB CBE EF
...
Return True%
EndWhere
where STVEVENT_DELETELINE%
...
Return True%
endwhere
Where STVEVENT_GETVALUE%
...
Return true%
EndWhere
Where STVEVENT_TOOLTIP%
...
Return True%
EndWhere
Else
return DefRet%
EndEvaluate

```

### Separator

Indiquer le caractère qui servira de séparateur de colonnes.

### Columns

Ouvre la boîte [Columns](#) permettant d'insérer les colonnes à votre contrôle, en indiquant la largeur, le format, le nombre de caractères, le type des données ... des colonnes.

### Events

Affiche les événements (INIT, HELP, CHANGED, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

Nat System vous conseille de privilégier les verbes NCL (INSERT, SELECT, ...) pour les SheetBox en mode liste et les verbes STV\_ pour les SheetBox en mode Tree.

### Layout

#### X

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

#### Y

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

#### Width

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

## Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Horz. Scroll-Bar**

Ajoute une barre de défilement horizontale

**Behavior****Disabled**

Grise le contrôle et ses barres de défilement horizontal. De plus, les nœuds ne peuvent plus être pliés/dépliés.

**Locked**

Empêche de déplier les nœuds, mais les barres de défilement horizontal restent actives.

**Treebox**

Affichage des nœuds (père et enfant) sous forme arborescente. Si la case n'est pas cochée, ne seront affichés que les nœuds de premier niveau.

**Mult. Sel**

Permet la sélection multiple d'éléments du contrôle SheetBox.

**DragNDrop**

Active l'option glisser/déposer des nœuds du contrôle SheetBox avec le bouton droit de la souris.

**Col. Swapping**

Active le changement de la place des colonnes par glisser-déposer du titre de la colonne avec le bouton droit de la souris.

**Can right click**

Permet d'activer la sélection d'une ligne par un clic-droit et ainsi d'envoyer l'événement SELECTED. Utile pour intégrer par exemple des menus contextuels.

**Editable**

Cocher pour autoriser la saisie dans le contrôle Sheet Box.

**Sort UI Enabled**

Cocher pour activer ou désactiver le tri. Si le tri est activé, il est déclenché alors par un simple clic sur le titre de la colonne. Un premier clic permet de trier dans un sens (ascendant ou descendant), le deuxième clic trie dans le sens inverse.

**Searchable**

Cocher pour permettre d'effectuer une recherche sur les éléments d'une colonne. Cette recherche s'effectue en cliquant sur la touche [CTRL]+clic de la souris sur un titre de colonne. Un champ de saisie apparaît à la place du titre. Chaque caractère saisi permet d'affiner la recherche.

**Tooltip Enabled**

Active les bulles d'aide.

**Left blocked columns**

Saisir le nombre de colonnes à bloquer à gauche du contrôle SheetBox.

**Trebox column width**

Positionne la largeur des colonnes du mode Treebox.

**Sheet bitmap width**

Positionne la largeur des bitmaps du contrôle Sheet.

**Real-time scroll**

Cocher cette option pour que le déroulement de la liste soit synchrone avec le déplacement de l'ascenseur. Si cette option n'est pas sélectionnée, le déroulement de la liste se fait une fois que la position de l'ascenseur est stabilisée.

**Look****Horizontal Separator**

Permet l'affichage de séparateurs horizontaux entre les lignes (quadrillage). Par défaut, la ligne est grise, pleine, de hauteur 1. Modifiable par les trois sous-propriétés suivantes.

**Kind (Horizontal Separator)**

Choix du type de ligne (points, tirets, pleine...)

**Color (Horizontal Separator)**

Couleur de la ligne

**Height (Horizontal Separator)**

Hauteur de la ligne

**Shadow**

Permet de donner du relief (aspect bombé) à la barre de titre du contrôle SheetBox.

**As Listbox**

Positionne le style Listbox.

**Show dotted lines**

Affiche les pointillés de la ligne.

**Show leaves dotted lines**

Pour une ligne feuille sans bitmap, retire les pointillés correspondant à la largeur de la bitmap quand la checkbox est décochée.

**Hot Tracked**

Permet d'encadrer la cellule au moment du déplacement de la souris. active également la modification en 1 clic.

**Titles Forecolor**

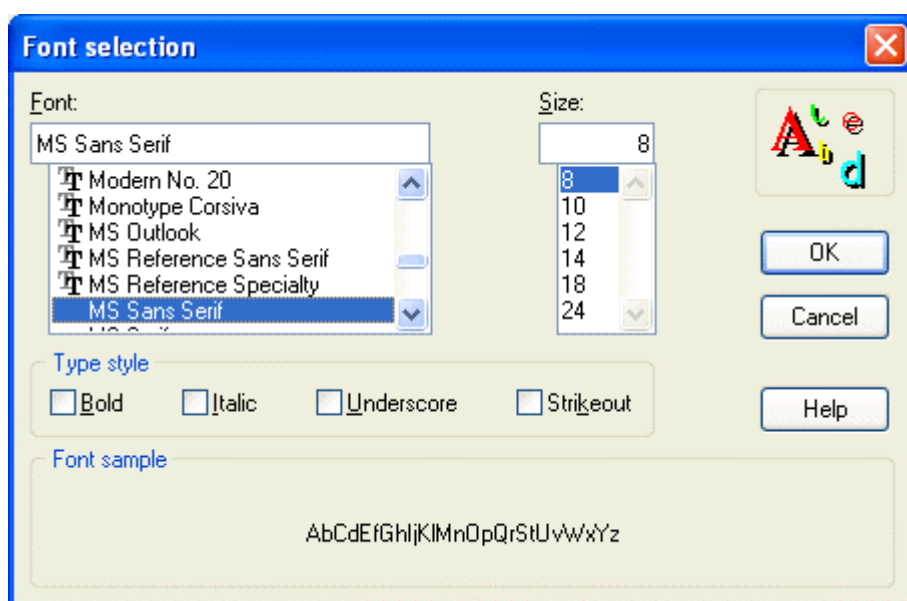
Couleur de premier plan des titres de la colonne.

**Titles Backcolor**

Couleur d'arrière-plan des titres de la colonne.

**Titles Font**

Ouvre une fenêtre Font Selection permettant de choisir la police des titres.



### **Column Forecolor**

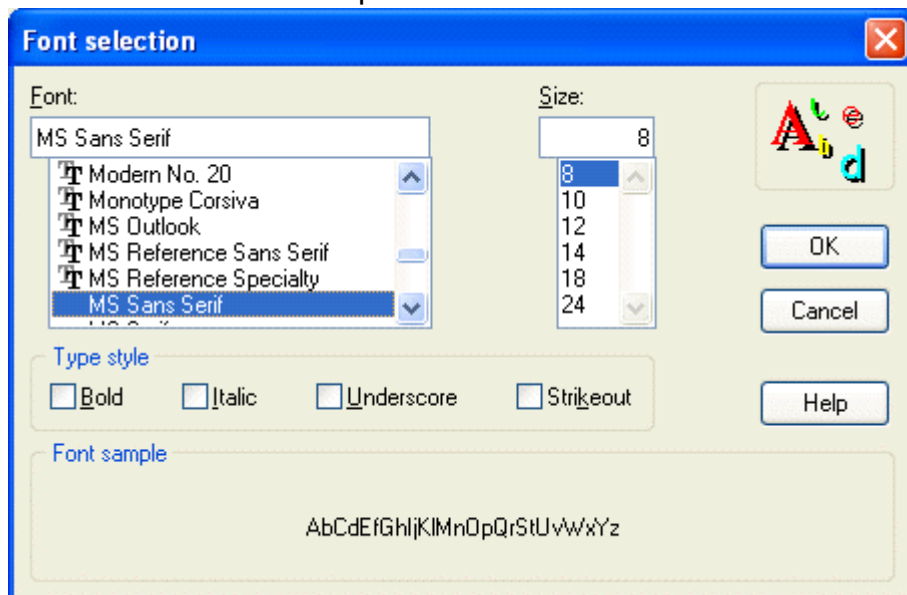
Couleur de premier plan du contenu des colonnes (Columns).

### **Column BackColor**

Couleur d'arrière-plan du contenu des colonnes (Columns).

### **Columns Font**

Ouvre une fenêtre Font Selection permettant de choisir la police. La police sélectionnée est valable pour les colonnes et le contenu du contrôle SheetBox.



### **R1C1 Forecolor**

Couleur de premier plan des cellules dont les lignes et les colonnes sont impaires.

### **R1C1 Backcolor**

Couleur d'arrière-plan des cellules dont les lignes et les colonnes sont impaires.

### **R1C2 Forecolor**



Couleur de premier plan des cellules dont les lignes sont impaires et les colonnes sont paires.

**R1C2 Backcolor**

Couleur d'arrière-plan des cellules dont les lignes sont impaires et les colonnes sont paires.

**R2C1 Forecolor**

Couleur de premier plan des cellules dont les lignes sont paires et les colonnes sont impaires.

**R2C1 Backcolor**

Couleur d'arrière-plan des cellules dont les lignes sont paires et les colonnes sont impaires.

**R2C2 Forecolor**

Couleur de premier plan des cellules dont les lignes et les colonnes sont paires.

**R2C2 Backcolor**

Couleur d'arrière-plan des cellules dont les lignes et les colonnes sont paires.

---

### Volet de propriétés du contrôle Text

Un **Text** est un des rares contrôles (avec Group Box, Icon et certaines bitmaps) qui ne peut être directement modifié par l'utilisateur. Il est utilisé uniquement pour afficher du texte.

Un **Text** est souvent employé pour commenter un contrôle voisin.

Une zone de texte de présentation peut se présenter sous deux formes : une zone de texte simple (Static Text) permettant de définir le libellé d'une zone de saisie, ou un groupe (Group Box) permettant de regrouper sous un même label un ensemble de contrôles. Ce sont des contrôles dits statiques : aucune action ne leur est associée lors de l'exécution. Par conséquent, aucun événement ne peut être programmé sur ce type de contrôle.

Le Static Text et le Group Box comportent en général une courte description (souvent un seul mot) du ou des champs que l'utilisateur devra saisir dans une zone de saisie associée. La définition d'un raccourci clavier (une de ses lettres est soulignée) à un Static Text ou à un Group Box permet à l'utilisateur de l'application de positionner rapidement (appui sur [Alt] + caractère souligné) le focus sur la zone de saisie associée.

**Main****Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

**Link to**

Saisir ou sélectionner le nom du champ de saisie à associer dans le champ Link to. La liste est remplie avec les champs de saisie disponibles dans la fenêtre.

**Justification**

Sélectionner une option du groupe Justification pour définir l'alignement du texte.

**Left**

Alignement à gauche.

**Centered**

Alignement au centre.

**Right**

Alignement à droite.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Auto size**

Cocher l'option Auto size pour rendre visible tout le texte. Ainsi, si le texte est trop long par rapport au Static text, la largeur du Static text (Width) sera automatiquement modifiée pour le rendre entièrement visible.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Look**

**Shadow**

Sélectionner une option du groupe Shadow pour définir le relief du texte.

**None**

Aspect standard.

**Light**

Aspect bombé.

**Dark**

Aspect creux.

**Half-tone**

Cocher l'option Half-tone pour griser le texte d'une zone de texte.


**Erase rect**

Cocher l'option Erase rect pour effacer le fond rectangulaire derrière une zone de texte. Le fond rectangulaire derrière la zone de texte sera effacé et remplacé par la couleur de fond spécifiée dans le champ Background Color. Si cette option n'est pas cochée, le fond rectangulaire derrière la zone de texte aura la même couleur de fond que le reste de la fenêtre.

**Word-wrap**

Cocher l'option Word-wrap pour définir une zone de texte sur plusieurs lignes. Ainsi, si la hauteur permet d'afficher plusieurs lignes de texte et que le texte est trop long pour tenir sur une seule ligne, le texte sera formaté de façon à ne pas tronquer les mots : un passage automatique à la ligne suivante se produit lorsque le mot suivant est trop long.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

**Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

**Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

**Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

---

**Volet de propriétés d'un Template**

Le volet de propriétés permet de spécifier la position horizontale et verticale du template, sa largeur et sa hauteur, de définir un commentaire associé au template. Elle permet également d'indiquer le cheminement du focus à l'intérieur du Template: premier et dernier contrôles du Template recevant le focus.

**Main****Name**

Nom de la fenêtre.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**First Control**

Spécifier le nom du contrôle qui recevra le focus quand celui-ci arrivera sur le contrôle-template dans la boîte de dialogue qui contient ce template.

**Last Control**

Spécifier le nom du contrôle depuis lequel, par appui sur la touche [Tab], le focus quittera le contrôle-template pour se positionner sur le champ suivant dans la boîte de dialogue qui contient ce template

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale de la fenêtre. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur de la fenêtre en millimètres.

**Height**

Saisir la hauteur de la fenêtre en pixels.

---

**Volet de propriétés d'un template intégré****Main****Name****Nom du contrôle.**

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**More**

Activer le bouton Press to edit pour ouvrir une boîte de dialogue spécifique au contrôle : XMLE Info.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

## Events

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

## Layout

### X

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Y

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### Not Standard

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### Bottom Left (default)

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### Top Left

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

---

## Volet de propriétés du contrôle TrackBar

Options disponibles

**Main****Name**

Nom du contrôle Track Bar.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle Track Bar. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

**Events ...**

Affiche les événements (INIT, HELP, CHANGED, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

**Layout****X, Y**

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle Track Bar. Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

**Width, Height**

Largeur et hauteur du contrôle Track Bar, exprimée en pixels.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle



**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior****Auto-ticks**

Le contrôle affiche une marque de graduation pour chaque valeur. Le style Auto-ticks correspond à la constante Nat System TBS\_AUTOTICKS%.

**Enable sel.range**

Le contrôle Track Bar affiche une sélection unique. Le style Enable sel. range correspond à la constante Nat System TBS\_ENABLESEL RANGE%.

**Look**

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle Track Bar.

**Orientation****Horizontal**

Ce style oriente le contrôle Track Bar horizontalement. C'est l'orientation par défaut. Le style Horizontal correspond à la constante Nat System TBS\_HORZ%.

### Vertical



Ce style oriente le contrôle Track Bar verticalement. Le style Vertical correspond à la constante Nat System TBS\_VERT%.

### Ticks display

#### Bottom or right side



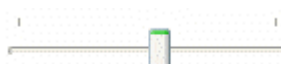
Les marques de graduation sont situées en bas (pour style horizontal) ou à droite (pour style vertical) du curseur.

#### Top or left side



Les marques de graduation sont situées en haut (pour style horizontal) ou à gauche (pour style vertical) du curseur.

#### Both sides



Les marques de graduation sont situées en haut et en bas du curseur.

#### Invisible



Le contrôle n'affiche aucune marque de graduation.

### Changeable slider

Le contrôle permet de changer la taille du curseur à partir du message TBM\_SETTHUMBLENGTH.

### No slider



Le contrôle n'affiche pas de curseur. Le style No slider correspond à la constante Nat System TBS\_NOTHUMB%.

### Show slider tooltips



Ce style crée automatiquement une info-bulle affichant la position courante du curseur. Vous pouvez modifier la position de l'affichage des infos-bulles en utilisant le message TBM\_SETTIPSID. Le style Show slider tooltips correspond à la constante Nat System TBS\_TOOLTIPS%.

**ExModalFrame**

Dessin de bordure du contrôle en relief.

**ExClientEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExStaticEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExTransparent**

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparent.

---

**Volet de propriétés du contrôle TreeView****Main****Name**

Nom du contrôle Tree View.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle Tree View. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Contenu de l'info-bulle de taille réduite qui apparaît lorsque l'utilisateur laisse le pointeur quelques secondes sur le contrôle.

Le paramétrage dynamique et la programmation à l'aide des fonctions et instructions de la librairie NSTOOLTP surchargent le paramétrage du volet de propriétés.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche [Tab].

**Events**

Affiche les événements (INIT, HELP, CHANGED, ...). En cliquant sur l'un d'eux, un éditeur de code s'ouvre permettant d'associer un traitement aux événements.

**Layout****X, Y**

Position horizontale et verticale du coin inférieur gauche du contrôle Tree View.

Cette position est exprimée en pixels par rapport au coin inférieur gauche de la fenêtre à laquelle appartient le contrôle.

**Width, Height**

Largeur et hauteur du contrôle Tree View, exprimée en pixels.

## Anchor

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior****Parents have +**

Affiche un bouton à gauche (+) ou (-) à côté des éléments parents de la liste. Ils permettent de développer ou de réduire les éléments enfants. Le style Parents have + correspond à la constante Nat System TVS\_HASBUTTONS%.

**Edit labels**

Permet d'éditer et de modifier les propriétés de l'étiquette de l'élément sélectionné. Le style EditLabels correspond à la constante Nat System TVS\_EDITLABELS%.

**No drag & drop**

Désactive l'option glisser/déposer. Le style No drag & drop correspond à la constante Nat System TVS\_DISABLEDRAHDROP%.

**No tooltips**

Désactive les infos-bulles. Le style No tooltips correspond à la constante Nat System TVS\_NOTOOLTIPS%.

**Check-boxes**

Active des cases à cocher pour les éléments du contrôle Tree View. Une case à cocher est affichée uniquement si une image est associée à l'élément. Le style Check-boxes correspond à la constante Nat System TVS\_CHECKBOXES%.

Le style Check-boxes ne peut être désactivé.

*Pour plus d'informations sur le style CheckBoxes du contrôle Tree View, reportez-vous à la documentation MSDN de Microsoft à la section « Platform SDK / User Interface Services / Windows Common Controls ».*

**Track select**

Active l'affichage en surbrillance des nœuds pointés par la souris dans un contrôle Tree View. Le style Track select correspond à la constante Nat System TVS\_TRACKSELECT%.

**Single expand**

Entraîne l'extension de l'élément sélectionné et plie tous les autres. Le style Single expand correspond à la constante Nat System TVS\_SINGLEEXPAND%.

**Info tips**

Récupère l'information de l'info-bulle. Le style Info tips correspond à la constante Nat System TVS\_INFOTIP%.

**No scroll bar**

Désactive le défilement horizontal et vertical. Le contrôle n'affiche aucune barre de défilement. Le style No scroll bar correspond à la constante Nat System TVS\_NOSCROLL%.

**No horizontal scroll bar**

Désactive le défilement horizontal. Le contrôle n'affiche aucune barre de défilement horizontale.

**Look**

Styles du contrôle permettant de modifier l'apparence et le comportement du contrôle. Lorsqu'un style est sélectionné, il est affiché en surbrillance et sa valeur passe à TRUE%. Notez que certains styles sont exclusifs et d'autres complémentaires.

**Foreground color**

Couleur de premier plan du contrôle Tree View.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle Tree View.

**Fonts**

Groupe permettant de sélectionner le nom, la taille et le format de la police.

**Has lines**

Utilise des lignes pour permettre une meilleure visualisation de la hiérarchie entre éléments enfants et parents. Le style HasLines correspond à la constante Nat System TVS\_HASLINES%.

**Lines at root**

Utilise des lignes verticales pour relier les éléments à l'élément racine de la liste. Ce style n'est effectif que si le style Has lines est également spécifié. Le style Lines at root correspond à la constante Nat System TVS\_LINESATROOT%.

**Always show selection**

La sélection est toujours visible, même si le contrôle n'a pas le focus. Le style Always show selection correspond à la constante Nat System TVS\_SHOWSELALWAYS%.

**Right-to-left**

Alignement du contenu du contrôle Tree View de droite à gauche.

**Full row select**

Sélectionne la ligne complète. Active la sélection complète de la ligne dans une vue arborescente. La ligne complète de l'élément sélectionné est surligné quel que soit l'élément de la ligne sélectionné. Ce style ne peut être utilisé avec le style Has lines. Le style Full row select correspond à la constante Nat System TVS\_FULLROWSELECT%.

**No even height**

Fixe la hauteur des éléments à une hauteur impaire avec le message TVM\_SETITEMHEIGHT%. Par défaut, la hauteur des éléments a une valeur paire. Le style No even height correspond à la constante Nat System TVS\_NONEVENHEIGHT%.

**ExModalFrame**

Dessin de bordure du contrôle en relief.

**ExClientEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExStaticEdge**

Dessin de bordure du contrôle en relief creux.

**ExTransparent**

Rend la couleur d'arrière-plan du contrôle transparente.

---

**Volet de propriétés du contrôle Vector Group Box**

Un contrôle Vector Group Box est un contrôle Group Box appartenant à une fenêtre de classe Report.

**Main****Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Text**

Saisir le titre du groupe.

**Justification**

Sélectionner l'alignement du titre.

**Left**

Alignement du titre à gauche.

**Centered**

Alignement du titre au centre.

**Right**

Alignement du titre à droite.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Height**

Saisir la hauteur du contrôle en pixels.

**Look****Half-tone**


Cocher l'option Half-tone pour griser le texte du titre.

#### **Erase rect**

Cocher l'option Erase rect pour effacer le fond rectangulaire derrière une zone de texte. Le fond rectangulaire derrière la zone de texte sera effacé et remplacé par la couleur de fond spécifiée dans le champ Background Color. Si cette option n'est pas cochée, le fond rectangulaire derrière la zone de texte aura la même couleur de fond que le reste de la fenêtre.

#### **Font**

##### **Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

##### **Size**

Sélectionner la taille de la police.

##### **Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

##### **Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

##### **Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

##### **Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

#### **Foreground color**

Sélectionner la couleur du titre.

#### **Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

---

### **Volet de propriétés du contrôle Vector Text**

Un contrôle Vector Text est un contrôle Static Text appartenant à une fenêtre de classe Report.

#### **Main**

##### **Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

##### **Description**

Commentaire associé à la fenêtre. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

##### **Text**

Saisir le texte.

##### **Justification**

Sélectionner l'alignement du texte.



**Left**

Alignement du texte à gauche.

**Centered**

Alignement du texte au centre.

**Right**

Alignement du texte à droite.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Width**

Saisir la largeur du contrôle en millimètres.

**Height**

Saisir la hauteur du contrôle en pixels.

**Look****Half-tone**

Cocher l'option Half-tone pour griser le texte.

**Margin**

Cocher l'option Margin pour encadrer le contrôle.

**Erase rect**

Cocher l'option Erase rect pour effacer le fond rectangulaire derrière une zone de texte. Le fond rectangulaire derrière la zone de texte sera effacé et remplacé par la couleur de fond spécifiée dans le champ Background Color. Si cette option n'est pas cochée, le fond rectangulaire derrière la zone de texte aura la même couleur de fond que le reste de la fenêtre.

**Word-wrap**

Cocher l'option Word-wrap pour définir une zone de texte sur plusieurs lignes. Ainsi, si la hauteur permet d'afficher plusieurs lignes de texte et que le texte est trop long pour tenir sur une seule ligne, le texte sera formaté de façon à ne pas tronquer les mots : un passage automatique à la ligne suivante se produit lorsque le mot suivant est trop long.


**Auto size**

Cocher l'option Auto size pour rendre visible tout le texte. Ainsi, si le texte est trop long par rapport au Static text, la largeur du Static text (Width) sera automatiquement modifiée pour le rendre entièrement visible.

**Directions**

Sélectionner le sens de l'affichage (et de l'impression) du texte.

**Font****Name**

Spécifier le nom de la police utilisée. Un bouton associé  vous permet d'ouvrir la boîte Font selection.

**Size**

Sélectionner la taille de la police.

**Bold**

Cocher pour mettre les caractères en gras.

**Italic**

Cocher pour mettre les caractères en italique.

**Underscore**

Cocher pour mettre les caractères en souligné.

**Strikeout**

Cocher pour mettre les caractères en rayé.

**Foreground color**

Sélectionner la couleur de texte.

**Background color**

Couleur d'arrière-plan du contrôle.

---

**Volet de propriétés du contrôle Vertical scroll bar****Main****Name**

Nom du contrôle.

Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

**Description**

Commentaire associé au contrôle. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

**Tooltip**

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations à l'utilisateur.

**Input**

Dans le champ Input, préciser la position initiale de l'ascenseur dans la barre de défilement.

**Minimum Value**

Dans le champ Minimum, indiquer la valeur que prendra le contrôle lorsque l'ascenseur sera en position minimale calé en haut pour les verticaux.

**Maximum Value**

Dans le champ Maximum, indiquer la valeur que prendra le contrôle lorsque l'ascenseur sera en position maximale calé en bas pour les verticaux.

**Tab to**

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

**Events**

Events présente les événements. Ceux implémentés sont indiqués par un coche. En cliquant sur un des événements INIT, HELP, GETFOCUS, ... on déclenche l'ouverture de la fenêtre Events appropriée.

**Layout****X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

**Height**

Saisir la hauteur du contrôle en millimètres.

**Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

**Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

**Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

**Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

**Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

**Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

**Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

**Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

**Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

**Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

**Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

**Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

**Behavior**

**Disabled**

Désactive le contrôle. Détermine l'état du contrôle au démarrage de la boîte de dialogue à laquelle elle appartient.

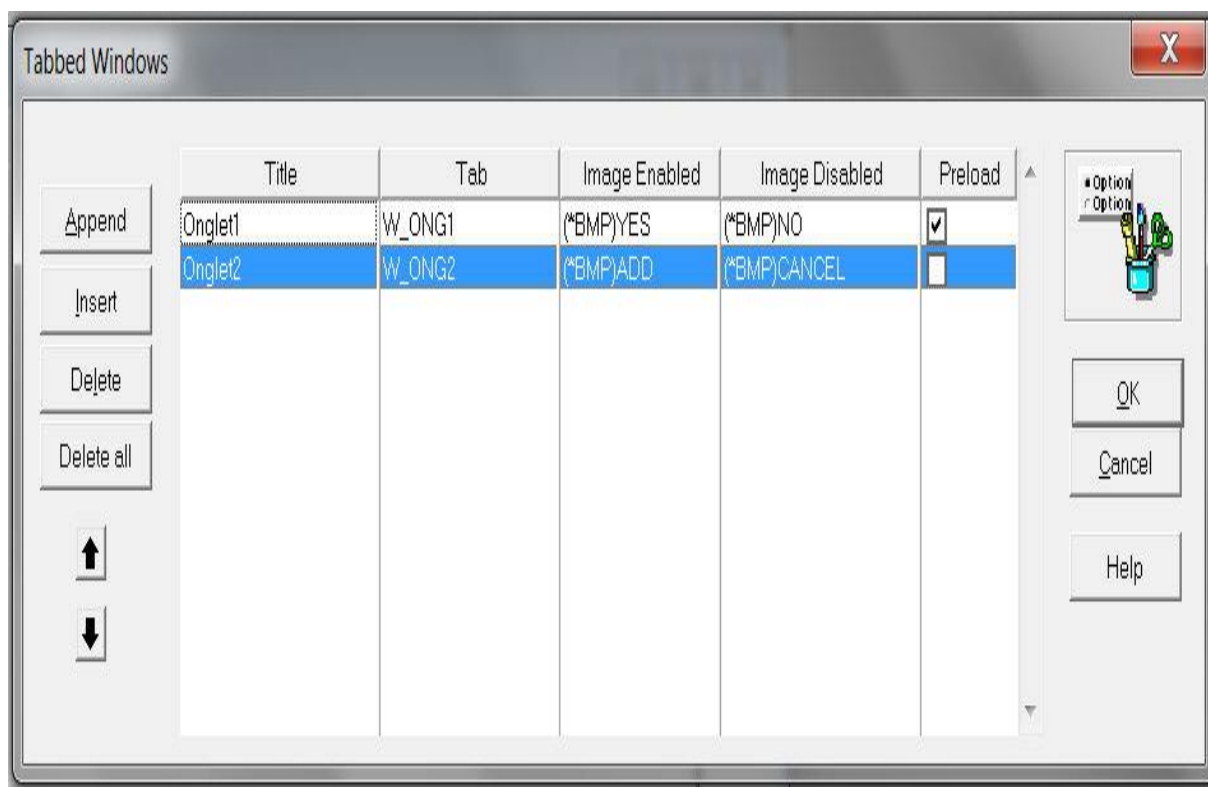
**Deprecated**

**Output**

Saisir le nom d'une variable dans le champ Output pour sauvegarder la position de l'ascenseur.

## **Boîte Tabbed windows**

Cette boîte permet de saisir la liste des fenêtres à onglets.

**Insert**

Activer Insert pour insérer un onglet.

**Append**

Activer Append pour insérer l'onglet à la fin de la liste des onglets.

**Title**

Saisir dans la liste Title le nom de l'onglet.

**Tab**

Sélectionner dans la liste Tab, la fenêtre à rattacher à la fiche.

**Image Enabled**

Nom de l'image placé à gauche dans l'onglet actif.

**Image Disabled**

Nom de l'image placé à gauche dans l'onglet inactif.

**Preload**

Images préchargées ou pas.

**Delete all**

Activer Delete all pour supprimer tous les onglets.



Les flèches permettent de repositionner les onglets dans la liste.

Un contrôle classeur ne peut pas contenir plus de 31 onglets.

**Conseils**

Lorsque vous rattachez une fenêtre à une fiche, NatStar / NS-DK ne contrôle pas le modèle de cette fenêtre. Vous pouvez donc rattacher une fenêtre de n'importe quel

type. Cependant, lorsque vous les utilisez dans une fenêtre à onglet, seuls certains modèles de fenêtre correspondent à un besoin fonctionnel. Nous vous recommandons :

- si la fiche doit présenter des contrôles de plusieurs types, d'utiliser une fenêtre de classe Dialog. C'est le cas de très loin le plus fréquent.
- si la fiche ne doit présenter qu'un seul champ de saisie multi-lignes, d'utiliser une fenêtre de classe Edit ; si elle ne doit présenter qu'une seule liste (fonctionnant comme une List Box), d'utiliser une fenêtre de classe List.
- de ne pas utiliser les autres classes de fenêtre, qui n'ont aucun intérêt fonctionnel dans le cadre d'un contrôle Classeur.

## Propriétés des contrôles

---

### Aligns on bottom

Aligner les éléments sélectionnés sur l'élément situé le plus en bas.

---

### Aligns on left

Aligne les éléments sélectionnés sur l'élément situé le plus à gauche.

---

### Aligns on right

Aligne les éléments sélectionnés sur l'élément situé le plus à droite.

---

### Aligns on top

Aligne les éléments sélectionnés sur l'élément situé le plus en haut.

---

### Distributes horizontally

Permet de répartir horizontalement les éléments sélectionnés de façon régulière.

---

### Distributes vertically

Permet de répartir verticalement les éléments sélectionnés de façon régulière.

---

### Sets same height

Permet de donner la même hauteur aux éléments sélectionnés.

---

### Sets same width

Permet de donner la même largeur aux éléments sélectionnés.

## Set User-defined Colors

A la première ouverture de cette fenêtre toutes les couleurs sont noires.

Choisir une couleur en cliquant sur la boîte correspondante, en sélectionnant ou en tapant un numéro de 1 à 18 dans la spin box Color. Changer ce numéro met en valeur la couleur correspondante.

On définit les couleurs en réglant leurs composantes rouge, vert et bleu.

Sélectionner ou taper un numéro de 0 à 255 dans la spin box Red, Green, et Blue pour régler les composants de chaque couleur. La couleur affichée dans le carré sélectionné change selon les numéros choisis.

La section [palette] du fichier CONFIG.INI dans le répertoire <PRIV> est automatiquement mise à jour pour inclure les valeurs RGB (rouge, vert, bleu) des couleurs définies par l'utilisateur.

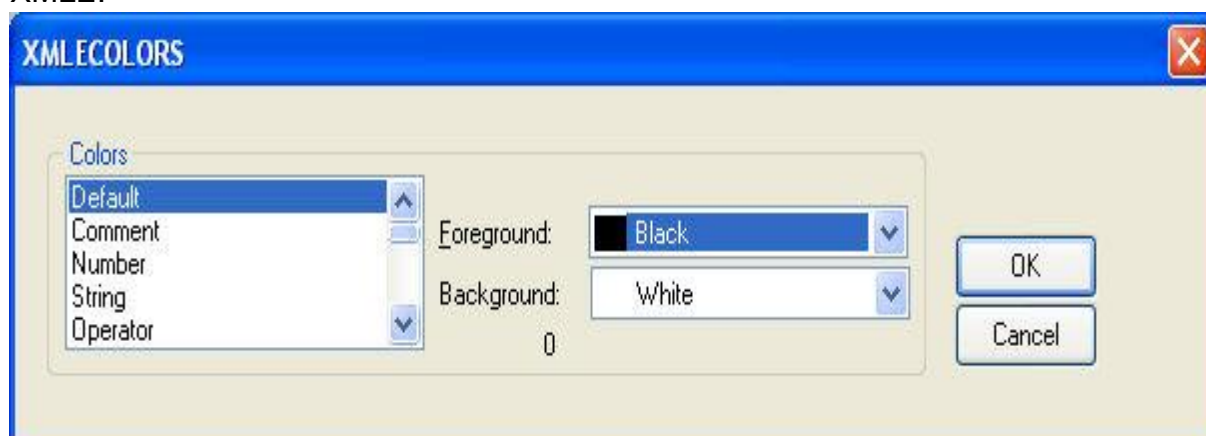
## Boîte Rename ou Duplicate

La boîte **Rename <resource>**, permet de renommer une ressource privée. Les appels éventuels à cette ressource (cas d'un SCR par exemple) ne sont pas modifiés automatiquement, le développeur doit s'en charger manuellement.

La boîte **Duplicate <resource>**, permet de créer une copie d'une ressource privée ou d'une ressource publique. Une boîte de dialogue permet de nommer cette copie. La ressource copiée est ajoutée automatiquement au projet. Dans le cas d'une duplication d'une ressource publique, la copie est effectuée dans le répertoire des ressources privées et le nom de la ressource peut être conservé; dans ce dernier cas, la copie privée remplace la ressource publique dans le projet NS-DK.

## Boîte XMLECOLORS

Cette boîte permet de sélectionner les couleurs des éléments de l'éditeur de texte XMLE.



### Colors

Sélectionner l'élément de l'éditeur de texte à paramétrer.

**Comments**

Commentaires dans le code.

**Default**

Les couleurs sont définies par défaut pour faciliter l'attribution d'une même couleur à plusieurs éléments dans une seule opération.

**Number**

Toute valeur numérique.

**Operator**

Tout opérateur (=, /, -, etc.).

**String**

Chaîne de caractères. Dans le langage NCL, les chaînes sont entre guillemets ("nnn"); #nnn (code caractère décimal); #\$nnn (code caractère hexadécimal) ; ^a à ^z etc. pour les codes de caractère).

**SyntaxErr**

Erreur de syntaxe (par exemple, nombre réel, chaîne non fermée en fin de ligne, etc.)

**User 1-8**

Réservé à un usage ultérieur.

**Foreground**

Sélectionner la couleur du texte de l'élément sélectionné dans la zone Colors.

**Background**

Sélectionner la couleur de fond de l'élément sélectionné dans la zone Colors.

**OK**

Activer le bouton OK pour valider les modifications.

**Cancel**

Activer le bouton Cancel pour annuler les modifications.

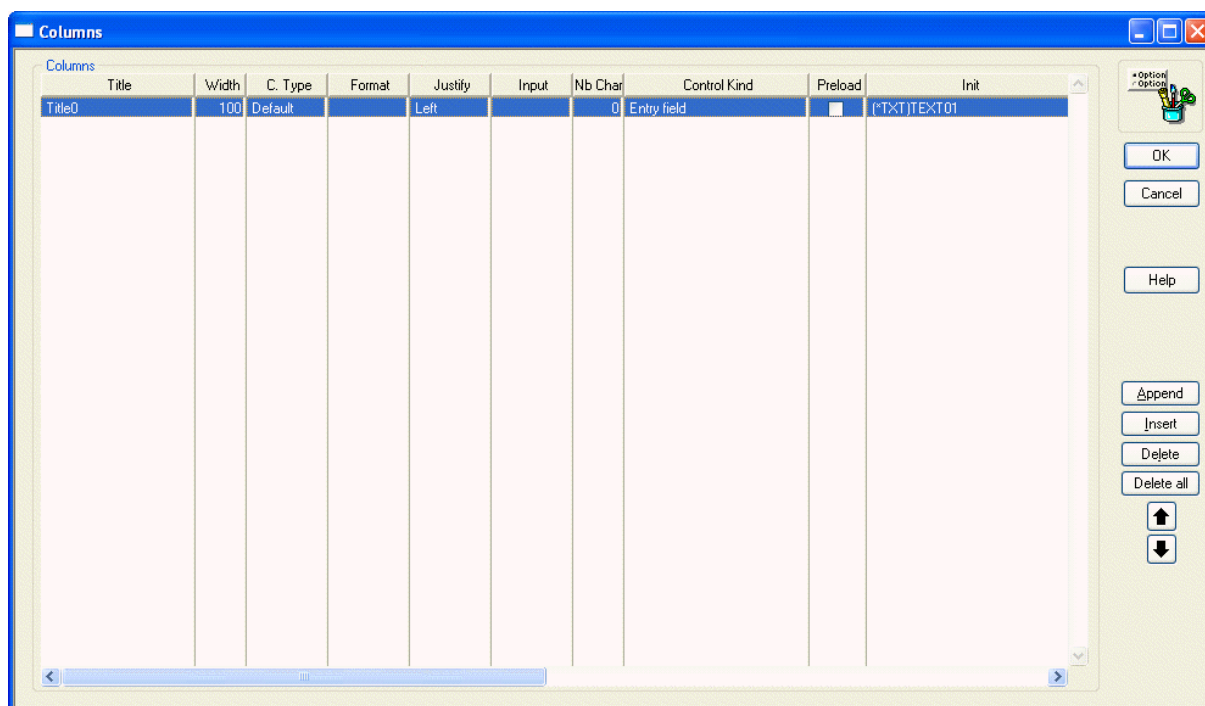
---

**Boîte Columns**

La **boîte Columns** permet d'insérer les colonnes à votre contrôle, en indiquant la largeur, le format, le nombre de caractères, le type des données ... des colonnes.

Les champs Control Kind, Init et Preload n'apparaissent pas dans la boîte Columns, si le champ editable du contrôle Sheet Box n'est pas coché.





Title	Width	C. Type	Format	Justify	Input	Nb Char	Control Kind	Preload	Init
Title0	100	Default		Left		0	Entry field		(*TXT)TEXT01

## Columns

### Title

Indiquer le titre de la colonne.

### Width

Indiquer la largeur de la colonne.

### C. Type

Indiquer le type de données la colonne : Integer, Number, Date, Time.

### Format

Indiquer le format de la colonne : 0, 0.00, #,##0.

### Justify

Indiquer le type de justification du texte dans la colonne : Left, Right, Centered.

### Input

Initialiser le contrôle en saisissant une valeur d'entrée (Entry Field, Combo Box with Entry Field, Check Box ...) ou un texte de présentation (Push Button).

Vous pouvez ainsi par exemple spécifier l'état initial du contrôle Check Box (qui apparaît automatiquement coché au démarrage) en indiquant 0 pour le décocher, 1 pour le cocher, 2 pour le griser.

De même, pour le contrôle Combo Box with Entry Field, vous pouvez spécifier une ligne au démarrage en indiquant l'index de la ligne : 0 sélectionnera la première ligne, 1 la deuxième, etc.

### Nb Char.

Saisir le nombre de caractères maximum de la colonne.

### Control Kind

Saisir le type du contrôle (Entry Field, Combo Box, Combo Box with Entry Field, Check Box, Check Box with 3 states, Push Button) à intégrer dans la colonne.

### Preload

Cocher l'option Preload pour intégrer le fichier saisi dans le champ Init à la compilation.

#### **Init**

Indiquer le nom du fichier à charger dans la liste. La ressource fichier associée doit avoir l'extension .TXT. Elle doit être définie dans la librairie.

#### **Append**

Insertion d'une colonne à la fin de la liste.

#### **Insert**

Insertion d'une colonne avant la ligne sélectionnée par le curseur.

#### **Delete**

Supprime la colonne sélectionnée.

#### **Delete all**

Supprime toutes les colonnes.

---

### **Boîte SETUP**

#### **Boîte SETUP**

[Boîte Setup - Onglet Printer](#)

[Boîte Setup - Onglet Miscellaneous](#)

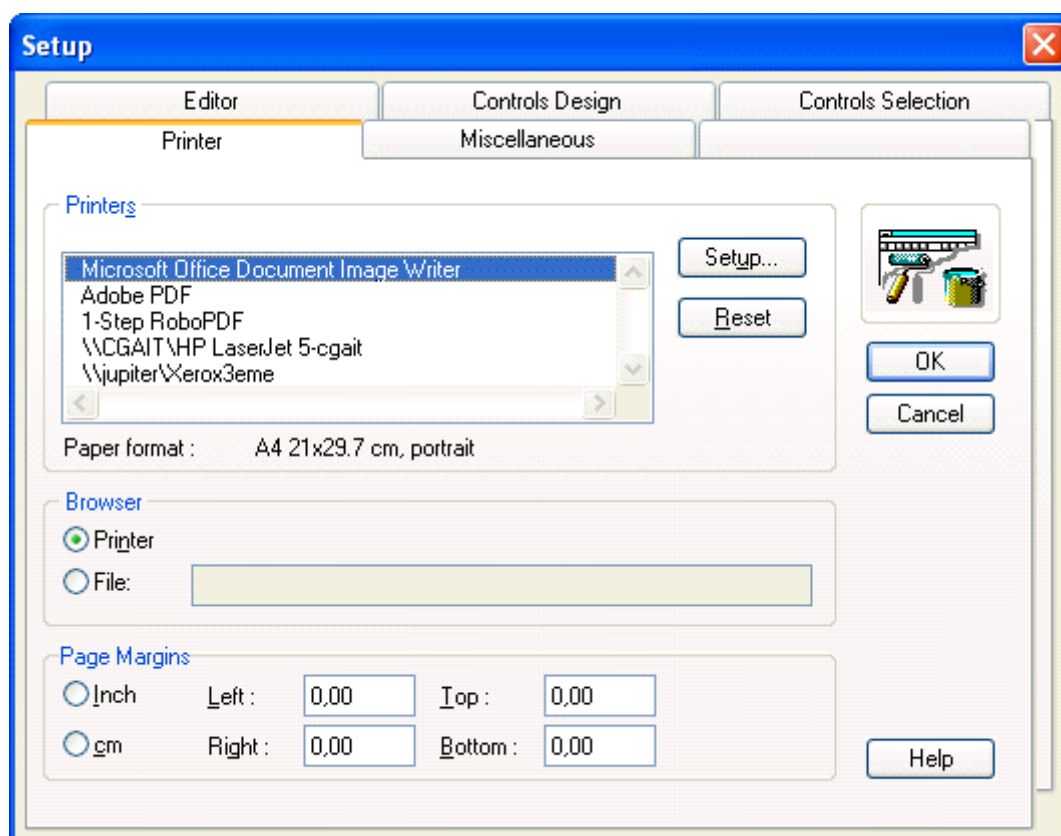
[Boîte Setup - Onglet Controls Design](#)

[Boîte Setup - Onglet Editor](#)

[Boîte Setup - Onglet Controls Selection](#)

[Boîte Setup - Onglet Custom Controls](#)

#### **Boîte Setup - Onglet Printer**



## Options Disponibles

### Printers

Sélectionner une imprimante dans la liste des imprimantes disponibles.

### Setup

Activer pour modifier les paramètres par défaut de l'imprimante (dont le format papier et l'orientation). Dans ce cas, le titre et le contenu de la boîte qui s'affiche dépendent de l'imprimante. Au besoin, reportez-vous à la documentation de l'imprimante.

### Reset

Activer pour réinitialiser l'imprimante sélectionnée avec ses options par défaut.

### Browser

#### Printer

Activer pour imprimer le résultat de recherche.

#### File

Activer pour sauvegarder en fichier le résultat de recherche, puis entrer le chemin et le nom du fichier dans le champ de saisie associé.

### Page Margins

Utiliser le groupe Page Margins pour choisir l'unité de mesure que vous voulez utiliser et déterminer les marges de page.

#### Inch

Unité inch.

#### cm

Unité en centimètres.

**Left**

Marge à gauche.

**Top**

Marge en haut.

**Right**

Marge à droite.

**Bottom**

Marge en bas.

**OK**

Activer pour valider vos choix.

**Cancel**

Activer pour annuler les modifications.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

### Boite Setup - Onglet Miscellaneous

L'onglet **Miscellaneous** dans la boîte **Setup (Options \ Setup)** vous permet de :

- Modifier les intervalles entre les mises à jour de la mémoire,
- Afficher ou cacher la barre d'outils et les bulles d'aide pour les boutons de la barre d'outils,
- Modifier la configuration du dictionnaire,
- Mettre à jour le référentiel avec les modifications les plus récentes.

**Options Disponibles****Save & Run configuration****Check before save**

Cocher pour vérifier systématiquement la syntaxe.

**Save before run**

Cocher pour sauvegarder toutes les fenêtres avant chaque test et avant chaque génération de code avant de lancer l'application.

**Focus Font****Focus Font**

Ouvre la boîte Font selection permettant de définir la police de caractères à substituer lorsqu'un Entry Field ou une Combo Box Edit prend le focus.

**Activate**

Cocher la case Activate pour activer la police de caractères définie dans la boîte Font selection.

Cette nouvelle fonctionnalité est surtout utile en mode Unicode. Elle permet le remplacement de la police MS Sans Serif (bitmap, limitée à 256 glyphes) des dialogues de NS-Design par une police TrueType ou OpenType (comme la police Arial Unicode livrée avec Office 2000/XP) ayant les caractères que l'on désire utiliser.

**User Functions Calls ...**

Ouvre la boîte User Functions Calls qui permet de paramétrer les fonctions utilisateurs.

**Action on undef symbol**

Ces radio-boutons permettent de définir le comportement à adopter en présence de symboles NCL (variables) non déclarés.

**Global definition**

Des variables non déclarées doivent être implicitement déclarées comme GLOBAL, avec leurs tailles et types par défaut représentés par leur dernier caractère (% , £ , # ou \$).

**Local definition**

Des variables non déclarées doivent être implicitement déclarées comme LOCAL, avec leurs tailles et types par défaut représentés par leur dernier caractère (% , £ , # ou \$).

**Display error**

Des variables non déclarées générera une erreur pendant le test.

**OK**

Activer le bouton OK pour valider les modifications.

**Cancel**

Activer pour annuler les modifications.

**Help**

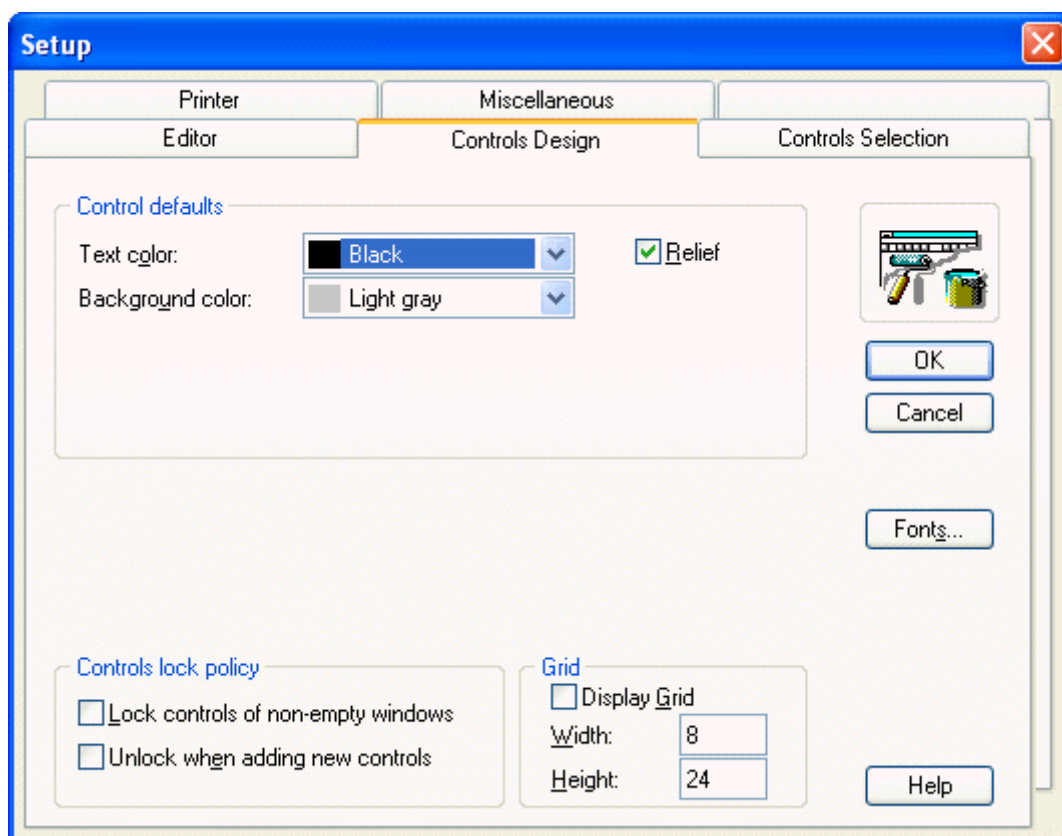
Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

**Boîte Setup - Onglet Controls Design**

L'onglet **Controls Design** vous permet de paramétrer les informations d'affichage par défaut des contrôles.

Les paramètres par défaut sont une facilité de conception vous permettant de définir un standard d'ergonomie générale; mais ils n'ont pas de caractère obligatoire : vous pourrez modifier par la suite n'importe lequel de ces attributs.

Ces paramètres n'ont d'incidence qu'au moment de la création des contrôles : si vous modifiez l'un de ces paramètres par la suite, les nouvelles options ne seront pas prises en compte pour les contrôles déjà créés.



### Control defaults

Paramètres par défaut des contrôles.

Contrairement aux versions précédentes de NS-DK, les caractères ne sont plus en gras par défaut.

#### Text color

Sélectionner la couleur de texte par défaut des contrôles.

#### Background color

Sélectionner la couleur de fond par défaut des contrôles.

#### Relief

Cocher la case pour créer automatiquement des reliefs aux contrôles correspondant au mode Shadow Dark (sunken). Décocher cette même case pour créer les contrôles sans relief. Ce positionnement par défaut n'est pas fonctionnel pour les contrôles Static Text qui restent positionnés à la propriété Shadow None.

#### Controls lock policy

##### Lock controls of non-empty windows

Cette option verrouille les contrôles d'une fenêtre non vide.

##### Unlock when adding new controls

Déverrouille lors de l'ajout de nouveaux contrôles.

### Grid

Le mode Grid ou Grille magnétique est un mode qui facilite la conception des fenêtres en affichant des points de repères.

### Display Grid

Cocher pour afficher des points de repères dans une fenêtre : ce sont des points de positionnement des contrôles. Dans ce mode, les contrôles sont automatiquement positionnés par rapport à un point, cela facilite l'alignement et le positionnement relatifs des contrôles. Bien entendu, ces points n'apparaissent pas à l'exécution. L'écartement des points de la grille est déterminé par les valeurs des champs Width et Height.

### Width

Distance horizontale entre chaque point de la grille.

### Height

Distance verticale entre chaque point de la grille.

### OK

Valide les paramètres saisis.

### Cancel

Ferme la boîte sans valider les paramètres saisis.

### Fonts ...

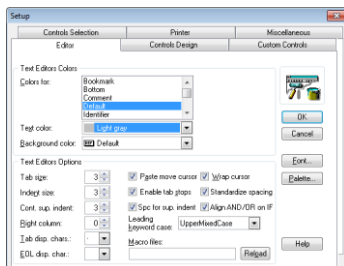
Activer le bouton Fonts... pour afficher la boîte Font selection permettant de changer la police utilisée par défaut sur les contrôles.

### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Boîte Setup - Onglet Editor

Utilisez l'onglet **Editor** pour configurer les différents paramètres de l'éditeur de script : couleurs des éléments de syntaxe, téléchargement de macros, paramétrage des tabulations ...



### Options Disponibles

#### Text Editor Colors

##### Colors for

Définir les couleurs de tous vos éléments de syntaxe (couleur de texte et couleur de fond).

##### Bookmarks

Les signets se placent dans la marge de gauche. Les signets sont des aides visuelles en forme de rectangle placés dans la marge gauche pour indiquer des sections dans votre code. Vous pouvez les placer et les enlever à votre guise.

##### Bottom

Bas de la fenêtre après la dernière ligne de texte.

**Comments**

Commentaires dans le code.

**Default**

Les couleurs sont définies par défaut pour faciliter l'attribution d'une même couleur à plusieurs éléments dans une seule opération.

**Identifier**

Tous les identifiants sauf des mots clés réservés.

**Keyword**

Mot-clé réservé NS-DK.

**LeftMargin**

Couleur de la marge gauche.

**Number**

Toute valeur numérique.

**Operator**

Tout opérateur (=, /, -, etc.).

**RightMargin**

Couleur de la ligne pointillée indiquant la marge droite.

**Selection**

Texte sélectionné.

**String**

Chaîne de caractères. Dans le langage NCL, les chaînes sont entre guillemets ("nnn"); #nnn (code caractère décimal); #\$nnn (code caractère hexadécimal) ; ^a à ^z etc. pour les codes de caractère).

**SyntaxErr**

Erreur de syntaxe (par exemple, nombre réel, chaîne non fermée en fin de ligne, etc.)

**User 1-8**

Réservé à un usage ultérieur.

Pour tous les éléments de texte on peut définir les couleurs de texte et de fond.

**Text color**

Couleur d'affichage des caractères.

**Background color**

Couleur d'affichage du fond de la zone d'édition.

**Text Editor Options****Tab size**

Sélectionner la taille des tabulations. Cette valeur est comprise entre 2 et 16 caractères.

**Indent size**

Indiquer la distance de décalage de l'indentation du code.

**Right column**

Indiquer la marge de droite. A utiliser pour une meilleure visibilité du code. Valeurs autorisées 0 à 256



**Tab disp. Chars**

Saisir ou choisir le caractère de tabulation qui marque le début des tabulations.

**EOL disp. Char**

Saisir ou choisir un caractère pour afficher la fin des lignes.

**Wrap cursor**

Active la fonction "wrap cursor" (retour à la ligne automatique). Dans ce cas le point d'insertion de texte ne peut pas être placé après la fin de la ligne. (Sans cette option sélectionnée, vous pouvez insérer du texte après la fin de la ligne).

**Enable tab stops**

Produit des caractères de tabulation en appuyant sur [Tab]. Sinon il y aura des espaces blancs jusqu'au prochain arrêt de tabulation.

Permet d'utiliser la touche [Tab] dans les boîtes d'édition (Events, Edit Library, ...) pour positionner des tabulations dans le texte saisi.

Dans le cas contraire, la touche [Tab] utilisée dans la zone de saisie permet de quitter cette zone et de passer à la zone suivante.

Si vous désactivez l'option Enable tab stops pendant l'utilisation de l'éditeur les tabulations créées antérieurement resteront en place jusqu'à la prochaine ouverture de l'éditeur à cet endroit.

**Paste move cursor**

Cocher cette option pour placer le curseur lors d'un copier-coller à la fin du texte.

**Paramétrages liée à l'embellisseur de code (Ctrl-I)****Cont. Sup. indent**

Lors de l'action de l'embellisseur de code, si une ligne est découpée par un \ (anti-slash) cette valeur indique le décalage de l'indentation de la deuxième ligne

**Spc for Sup Indent**

Dans le cas d'une ligne découpée par un \, si cette case est cochée, le décalage supplémentaire se fera à l'aide d'espaces. si elle est décochée se feront des tabulations.

**Align AND/OR on IF**

Dans le cas d'une ligne de test comportant des AND et OR découpée par un \, cette option joue sur l'alignement des AND/OR

**Standardize Spacing**

Indique si les espaces à l'intérieur des lignes doivent être standardisées. (pas d'espace avant la parenthèse gauche d'appel de fonction, un seul espace de séparation...)

**Leading keyword case**

L'embellisseur de code peut aussi normaliser les majuscules/minuscules des mots clés. les options sont :

Unchanged : pas de changement

UPPERCASE : mots clef en majuscule

lowercase : Mots clés en minuscules.

UpperMixedCase : mix Majuscule/minuscule avec une majuscule en première position.

lowerMixedCase : mix Majuscule/minuscule avec une minuscule en première position.

## Paramétrages liée aux Macros

### Reload

Charge des fichiers macro déjà édité.

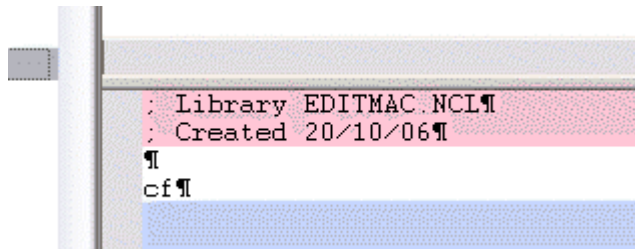
### Macro files

Saisir les noms des fichiers macro dans le champ **Macro files** séparés par des points-virgules.

Permet de paramétrer des macros pour les séquences de code qui se répètent souvent. Ces macros doivent être définies dans un fichier d'extension .mac.

Dans ce fichier plusieurs macros peuvent être définies et doivent respecter la syntaxe suivante. Un exemple de fichier macros (editdef.mac) est livré avec NS-DK (présent dans le répertoire INI lors de l'installation).

Une fois ce fichier installé et son chemin paramétré au niveau de l'onglet Option/Setup, pour créer un en-tête de fonction par exemple, on tape cf dans l'éditeur :



```
: Library EDITMAC.NCL
: Created 20/10/06
cf
```

Curseur sur la fin de la ligne et appuie sur les touches [Ctrl]+[Shift]+[Espace] et on obtient :



```
: Library EDITMAC.NCL
: Created 20/10/06
:
:>> Function [[***]]
:>> Created [[***]]1999 by [[***]]
:>> Modified [[***]]1999 by [[***]]
:
:>> [[***]]
:
:>> Parameters
:>> >> [[***]]
:
:>> Return value
:>> >> [[***]]
:
:>> Local variables declaration
:
:
Things_Trace "[***] : ***** BEGIN *****"
Things_Trace "[***] : ***** Parameters In =>" & [[***]] & ";"
:
:
Things_Trace "[***] : ***** Parameters Out=>" & [[***]] & ";" Return Value =>" & [[***]] & ";"
Things_Trace "[***] : ***** END *****"
```

La macro est détaillée dans le fichier editdef.mac à la ligne \*cf.

OK

Valide les modifications, charge les macros et ferme la boîte.

**Cancel**

Annule les modifications et ferme la boîte.

**Font ...**

Ouvre la boîte Font Selection.

**Palette ...**

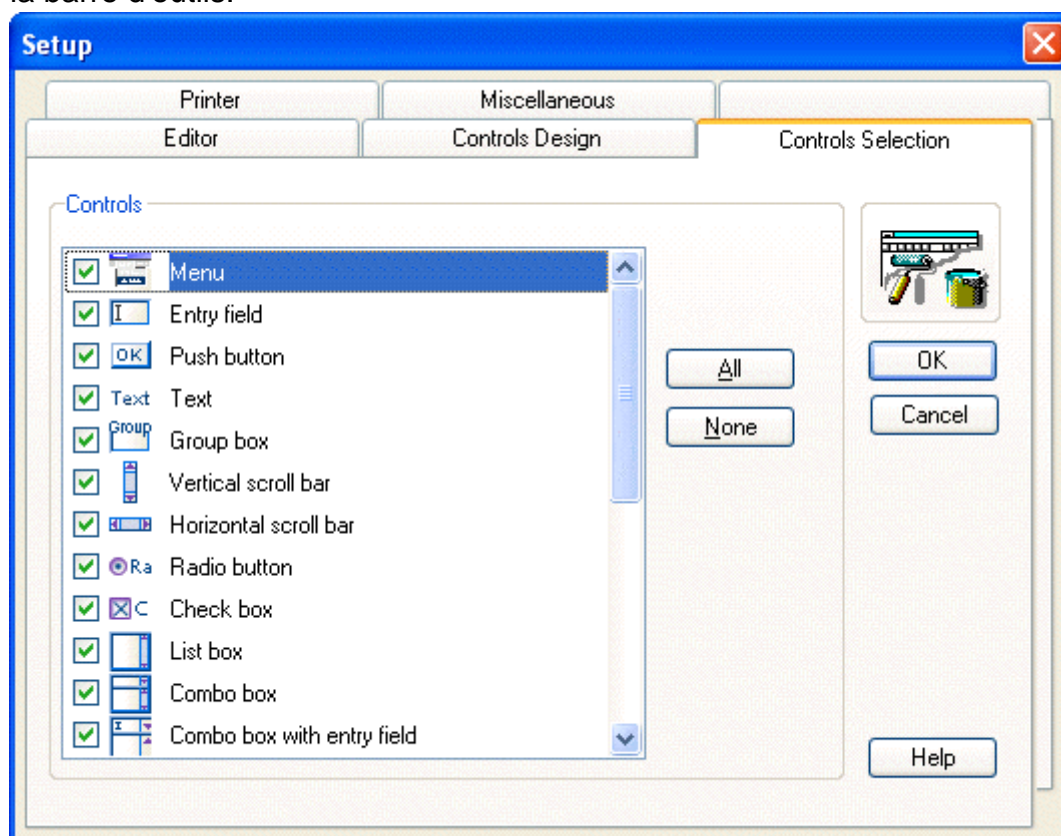
Ouvre la boîte Set User-defined Colors.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

### Boîte Setup - Onglet Controls Selection

L'onglet Controls Selection vous permet de sélectionner les contrôles à afficher dans la barre d'outils.



Sélectionner dans la liste Controls les contrôles à afficher.

**All**

Le bouton All permet de sélectionner tous les contrôles de la liste.

**None**

Le bouton None permet de désélectionner tous les contrôles de la liste.

**OK**

Activer pour valider vos choix.

**Cancel**

Activer pour annuler les modifications.

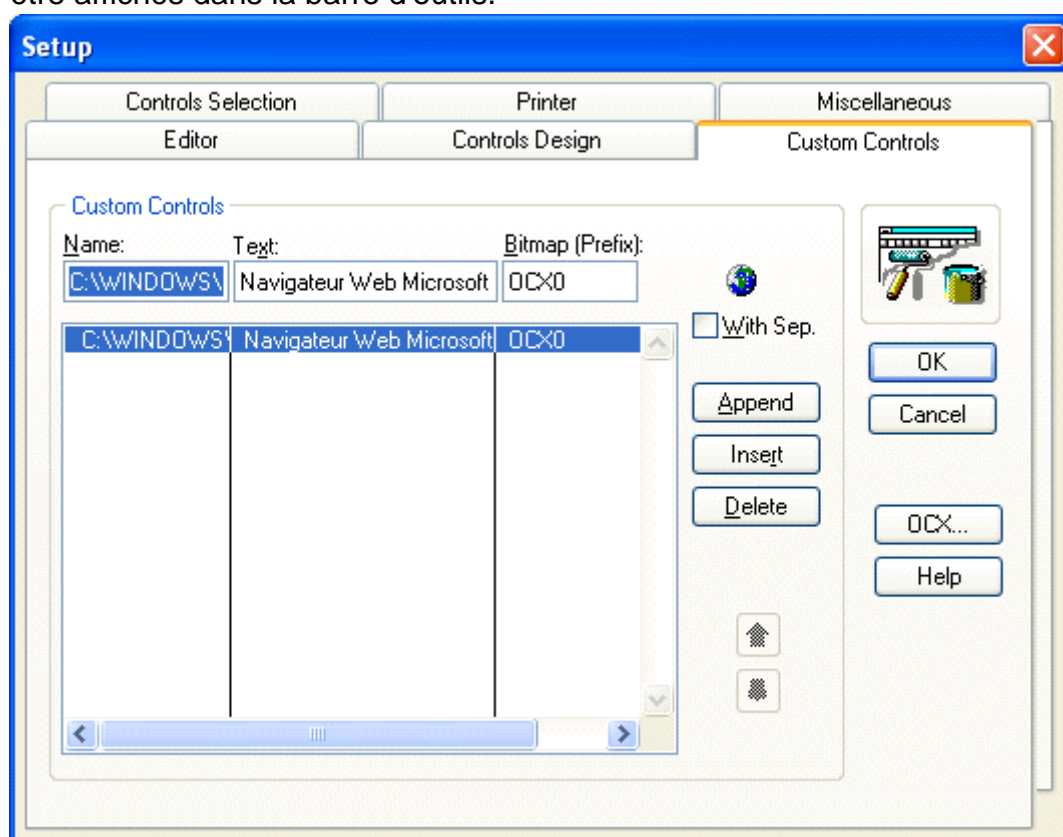
#### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

### Boîte Setup - Onglet Custom Controls

L'onglet **Custom Controls** permet d'enrichir la barre d'outils avec des contrôles utilisateurs fournis ou avec ceux que vous pouvez vous-même concevoir. Ces contrôles, dits Custom Controls, correspondent concrètement à une ressource Template point d'entrée vers une librairie (DLL).

La liste affichée référence l'ensemble des contrôles utilisateurs déjà configurés pour être affichés dans la barre d'outils.



#### Name


Saisir le nom du contrôle (OCX, template, ...) à charger.


#### Text

Saisir le libellé du contrôle utilisateur: ce libellé sera celui affiché dans la bulle d'aide associée au bouton du contrôle dans la barre d'outils.

#### Bitmap (Prefix)

Le préfixe des bitmaps est généré automatiquement en fonction du type de contrôle que l'on insère sous NS-DK.

Saisir `_EXT_` pour récupérer le code écrit par le développeur à l'événement PAINT. Si le développeur n'a pas codé l'événement PAINT, la bitmap générique suivante s'affiche .

Saisir `_TPL_` pour insérer un template avec une bitmap générique . Il n'est pas possible d'associer une image spécifique à un template interne au projet.

**With Sep**

Cocher pour créer un espace entre le bouton ainsi spécifié et le bouton suivant.

**Append**

Activer pour ajouter en fin de liste.

**Insert**

Activer pour l'insérer au-dessus de la ligne sélectionnée dans la liste.

**Delete**

Activer pour supprimer la configuration d'un contrôle sélectionné dans la liste.

**OK**

Activer pour valider les modifications.

**Cancel**

Ferme la boîte sans valider les paramètres saisis.

**OCX**

Ouvre la boîte [Add an OCX](#).

Pour pouvoir intégrer un OCX, vous devez insérer le template NS02OCX.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.



## LES OCX

---

Les OCX sont des facilités offertes aux développeurs d'applications Windows. Un OCX se comporte comme un contrôle sophistiqué, ou comme un ensemble de contrôles que vous pouvez inclure d'un coup dans vos applications. Vous en accélérez ainsi le développement en réutilisant des "briques" logicielles préexistantes.

NS-DK vous permet d'intégrer dans vos applications des contrôles basés sur les OCX que vous trouvez dans le commerce.

Les contrôles OCX ne sont disponibles que pour les plates-formes 32 bits de Windows.

### Présentation des OCX

Les OCX répondent à des besoins fonctionnels plus spécialisés que les types de contrôles standard de Windows. Produits par des éditeurs de logiciels, ils sont disponibles dans le commerce sous forme de fichier portant l'extension .OCX. Ces fichiers exécutables sont comparables à des bibliothèques dynamiques (DLL). Un éditeur d'OCX peut choisir d'implémenter un ou plusieurs OCX(s) par fichier.

Il existe toute sorte d'OCX :

- tableur,
- accès à une base de données,
- générateur de rapport,
- etc.

Un OCX se comporte comme une partie d'application que vos applications Windows peuvent utiliser pour éditer des données et les présenter selon une ergonomie qui a été définie par le concepteur de l'OCX. A la différence d'une application classique, vous ne pouvez pas lancer l'OCX seul. Un OCX est une "mini application", un composant applicatif complet et réutilisable, mais pas autonome.

Un OCX gère entièrement la présentation, l'édition et la sauvegarde de ses données.

### Volet de propriétés du contrôle OLE ou OCX

Dans NS-DK, un contrôle OLE est un type de contrôle prédéfini qui permet d'encapsuler un objet d'une application serveur OLE. En mettant un ou des contrôle(s) OLE dans une application que vous développez avec NS-DK, vous en faites un conteneur OLE :

- Votre application NS-DK peut inclure ou lier un objet d'un serveur OLE.
- Vous pouvez éditer cet objet depuis votre application.

Un OCX ou serveur OCX (Object Control eXtended, aussi appelé Custom Control OLE par Microsoft) est un type de contrôle prédéfini, commercialisé par un éditeur de logiciel et utilisable pour développer des applications Windows.

#### Main

##### Name

Nom du contrôle OCX ou OLE.



Il ne sera pas visible par l'utilisateur, mais sera utilisé en interne par le développeur pour manipuler, modifier, questionner, utiliser le contrôle depuis les instructions NCL.

### Description

Commentaire associé au contrôle OCX ou OLE. Ce commentaire est uniquement à usage du développeur, et ne sera pas visible par l'utilisateur.

### Tooltip

Saisir une bulle d'aide fournissant des informations sur l'utilisation du contrôle.

### Tab to

Nom du contrôle suivant qui aura le focus lorsque l'utilisateur appuiera sur [Tab].

Défaut : rien n'est précisé. Dans ce cas, le cheminement utilisé pour trouver le contrôle suivant sera l'ordre en 'Z' identique à l'ordre de lecture occidentale : de gauche à droite et de haut en bas.

### Properties

Activer le bouton Properties... pour accéder à la boîte de dialogue qui contient les propriétés spécifiques de l'OCX.

Exemple des propriétés de l'OCX Contrôle Calendrier :



### Ole data Files

Spécifier le fichier contenant le paramétrage spécifique du contrôle OLE. Il contient, en outre :

- l'objet OLE si vous l'avez inclus à l'application,
- le lien vers l'objet OLE si vous l'avez lié à l'application.

Ce fichier peut contenir le paramétrage spécifique d'un ou plusieurs contrôles OLE.



Si vous utilisez plusieurs contrôles OLE dans une application NS-DK, vous pouvez choisir d'enregistrer tous les contrôles OLE et leur paramétrage dans ce seul fichier. Dans ce cas, vous entrerez le même nom dans le champ OLE data file pour tous les contrôles OLE.

Nous vous conseillons de saisir un nom de fichier sans chemin d'accès. Cela facilitera la livraison du programme compilé. Si le nom du fichier contient un chemin d'accès, cela implique que le répertoire spécifié doit exister sur toutes les machines sur lesquelles le programme doit s'exécuter, et que le fichier doit s'y trouver.

Si vous ne spécifiez pas de chemin d'accès, NS-DK crée et lit le fichier contenant le paramétrage du contrôle OLE dans le répertoire sur lequel pointe la variable d'environnement NS-OLE. Aussi, nous vous conseillons de créer un répertoire destiné à recevoir les fichiers de paramétrage des contrôles OLE et à faire pointer la variable NS-OLE vers ce chemin. Si cette variable d'environnement n'existe pas, NS-DK créera le fichier dans le répertoire contenant la DLL NSOLE.DLL. Une fois que ce fichier a été créé, vous pouvez le déplacer dans un des répertoires de la variable d'environnement PATH, ou encore dans le répertoire à partir duquel s'exécute le programme généré. Ceci est résumé par le tableau ci-dessous :

En Création	En Lecture
NS-DK crée le fichier dans le répertoire indiqué par la variable d'environnement NS-OLE.	Le fichier est recherché dans le répertoire spécifié par la variable d'environnement NS-OLE.
NS-DK crée le fichier dans le répertoire contenant NSOLE.DLL.	Le fichier est recherché dans le répertoire contenant NSOLE.DLL.
	Le fichier est recherché dans les répertoires du PATH.
	Le fichier est recherché dans le répertoire contenant le programme compilé.

## Events

### INIT

### TERMINATE

### USER13

Outre les événements standards, un contrôle OCX peut envoyer d'autres événements à l'application qui le contient. Comme les propriétés spécifiques, ces événements dépendent des fonctionnalités de l'OCX. Ils reflètent les choix du concepteur de l'OCX sur la façon de le programmer.

NS-DK route tous ces événements dans l'événement USER 13 du contrôle OCX. Quel que soit le message spécifique envoyé par le contrôle, l'application reçoit toujours le même événement USER 13. La variable param1% de cet événement porte le numéro de l'événement spécifique envoyé par le contrôle OCX. Elle permet ainsi d'identifier le message parmi tous les messages spécifiques, afin d'effectuer le traitement adéquat.

A la création du contrôle OCX, NS-DK génère automatiquement un script dans l'événement USER 13 de sa boîte d'événements :

- Ce script contient une instruction Evaluate portant sur la valeur de la variable param1%, avec autant de clauses Where que d'événements spécifiques.
- Chaque clause Where indique en commentaire le nom et les paramètres de l'événement correspondant.
- Pour traiter un événement particulier, vous insérez le code adéquat entre la clause Where et la clause EndWhere qui lui correspond.

## **Layout**

### **X**

Saisir la position horizontale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Y**

Saisir la position verticale du contrôle. Cette position est exprimée en pixels depuis le coin bas gauche de la fenêtre NCL.

### **Width**

Saisir la largeur du contrôle en pixels.

### **Height**

Saisir la hauteur du contrôle en pixels.

### **Size**

Sélectionnez l'option Stretch to Control size pour que l'objet OLE occupe tout le fond du contrôle OLE.

Sélectionnez l'option Real object size pour afficher l'objet OLE à sa taille réelle dans le contrôle OLE. L'objet OLE est affiché à partir du coin supérieur gauche du contrôle OLE. S'il est plus petit que le contrôle OLE, la surface non recouverte du contrôle est blanche. S'il est plus grand que le contrôle, seule sa partie supérieure gauche est affichée dans le contrôle.

### **Anchor**

L'ancrage des contrôles leur permet, lors du redimensionnement de la fenêtre, de s'adapter à la nouvelle taille de la fenêtre et de prendre la position appropriée.

Par exemple, si un contrôle Push Button est ancré aux bords gauche et supérieur de la fenêtre, il est positionné de façon à toujours rester à la même distance des bords gauche et supérieur de la fenêtre.

Si un contrôle n'est pas ancré, en cas de redimensionnement de la fenêtre, sa position par rapport aux bords de la fenêtre est modifiée.

Les contrôles peuvent être ancrés de façon fixe ou en pourcentage.

- L'ancrage fixe permet de garder constante la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre. Si la fenêtre est redimensionnée, la distance entre le contrôle et le bord de la fenêtre reste identique.
- L'ancrage en pourcentage permet de conserver à l'ouverture de la fenêtre, le pourcentage de la distance du contrôle avec le bord de la fenêtre par rapport à la taille de la fenêtre. Si la fenêtre est

redimensionnée, la distance entre le côté du contrôle et le bord de la fenêtre correspond toujours au même pourcentage.

L'option Size Redraw dans le volet de propriétés de la fenêtre doit être activée pour redessiner la fenêtre chaque fois que l'utilisateur modifie sa taille.

Positionner l'ancrage du contrôle dans la fenêtre.

### **Not Standard**

Ancrage non standard qui peut être paramétré avec les champs Left, Right, Top et Bottom..

### **Bottom Left (default)**

Ancrage en bas et à gauche du contrôle. Valeur par défaut.

### **Top Left**

Ancrage en haut et à gauche du contrôle

### **Top Right**

Ancrage en haut et à droite du contrôle

### **Bottom Right**

Ancrage en bas et à droite du contrôle

### **Width Top**

Ancrage à gauche, à droite et en haut

### **Width Bottom**

Ancrage à gauche, à droite et en bas

### **Height Left**

Ancrage en haut, en bas et à gauche

### **Height Right**

Ancrage en haut, en bas et à droite

### **Width Height**

Ancrage en haut, en bas, à gauche et à droite

### **Left**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Right**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Top**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

### **Bottom**

Ancrage fixe (Fixed), proportionnel (Proportional) ou absent (-).

## **Look**

### **Window Border**

Pour afficher un cadre autour du contrôle OLE

### **Object Border**

Pour afficher un cadre autour de l'objet OLE à l'intérieur du contrôle OLE.

## **Runtime Properties**

### **Drag Source**

Cocher cette option pour autoriser, lors de l'exécution de l'application, une autre application à inclure l'objet OLE du contrôle en le faisant glisser.

### **Drop Target**

Cocher cette option pour pouvoir inclure, lors de l'exécution de l'application, un objet OLE dans le contrôle en le faisant glisser.

### **Object Sizing**

Cocher pour rendre modifiable la taille de l'objet lors de l'exécution de l'application

### **Popup Menu**

Cocher pour affecter un menu contextuel à l'objet lors de l'exécution de l'application

### **Dbl-Click edit Object**

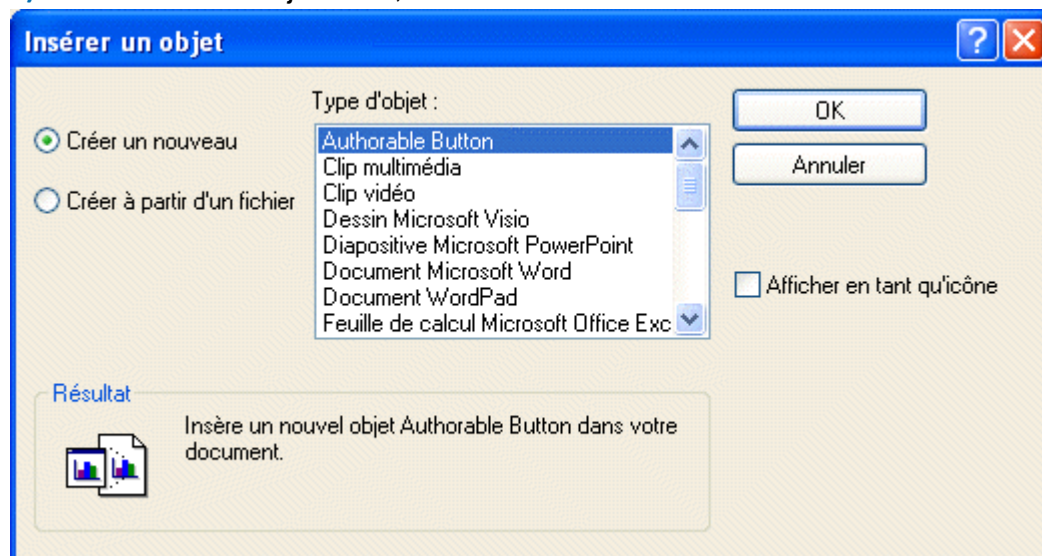
Cocher pour permettre d'éditer l'objet OLE en double-cliquant dessus lors de l'exécution de l'application.

## **Action**

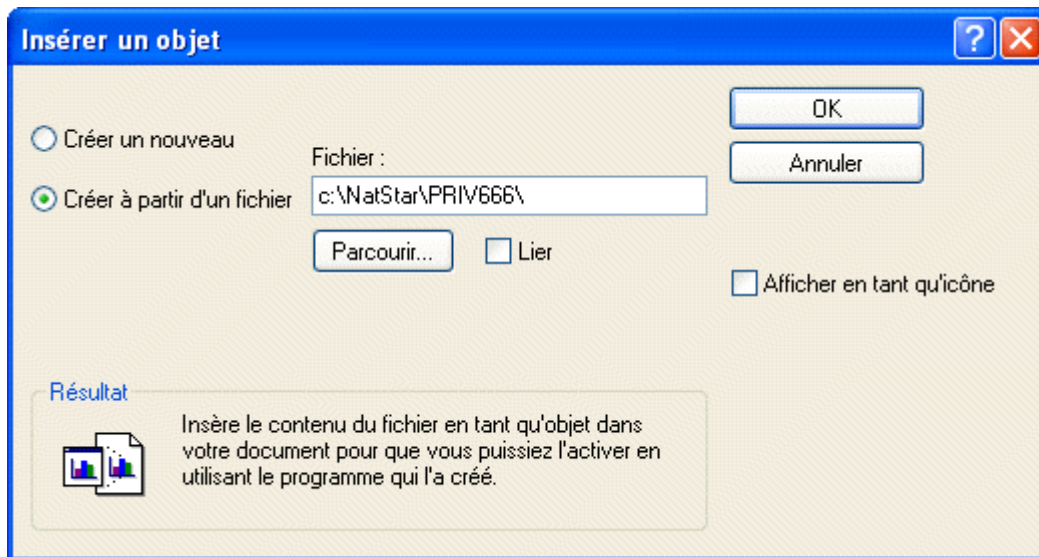
### **Insert Object**

Activer le bouton Press to Edit pour ouvrir la boîte Insert Object permettant de sélectionner l'objet à insérer dans l'OLE.

a) Pour créer un objet OLE, dans cette boîte :



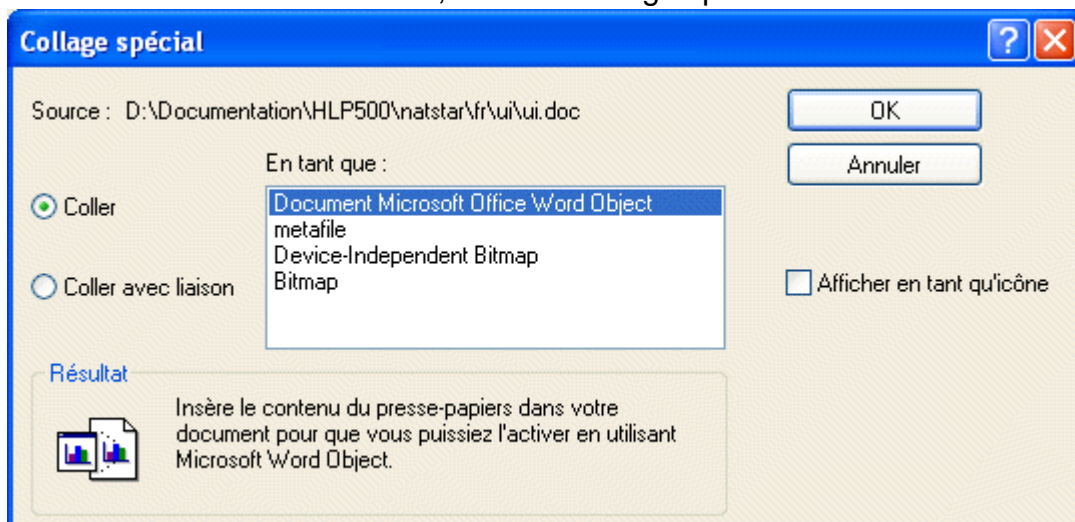
- i. Choisissez l'option Créer un nouveau afin de créer un nouvel objet OLE.
  - ii. Dans la liste Type d'objet, sélectionnez une application Windows qui est le serveur de l'objet OLE.
  - iii. Cochez l'option Afficher en tant qu'icône si vous désirez représenter l'objet par l'icône du serveur, dans le contrôle OLE.
- b) Validez la boîte Insérer un objet. L'application Windows sélectionnée s'exécute. Utilisez cette application qui est le serveur OLE afin de créer l'objet OLE.
- c) Pour inclure un objet OLE, dans cette boîte :



- i. Choisissez l'option **Créer à partir d'un fichier** afin de spécifier le nom du fichier contenant l'objet OLE à inclure.
  - ii. Dans le champ **Fichier**, saisissez le nom du fichier contenant le nom de l'objet OLE à inclure ou activez le bouton **Parcourir** afin de sélectionner le nom du répertoire et le nom du fichier contenant l'objet OLE.
  - iii. Cochez l'option **Afficher en tant qu'icône** si vous désirez représenter l'objet par l'icône du serveur OLE, dans le contrôle OLE.
  - iv. Cocher **Lier** pour lier l'objet OLE.
- d)** Activez le bouton **OK**. L'objet OLE est alors inclus dans le contrôle OLE de votre application.

Paste Special :

- a)** Lancez le serveur OLE. A l'aide du serveur, éditez l'objet OLE.
- b)** Sélectionnez la partie de l'objet OLE que vous désirez inclure dans votre contrôle OLE et recopiez-la dans le presse-papiers.
- c)** Dans le volet de propriétés, dans le groupe **Action** au champ **Paste special**, activez le bouton **Press to Edit**, la boîte **Collage spécial** s'ouvre.



**d)** Dans cette boîte :

- i.** Sélectionnez l'option Coller,
- ii.** La liste En tant que contient les formats sous lesquels vous pouvez inclure l'objet OLE. Son contenu dépend du serveur. Si vous sélectionnez le format metafile ou un autre format de type statique, l'objet n'est alors ni éditable ni convertible.
- iii.** Validez la boîte de dialogue pour inclure la sélection partielle de l'objet dans le contrôle OLE de votre application.
- iv.** Pour lier une partie d'un objet OLE, cocher l'option Coller avec liaison dans la boîte Collage spécial.

### **Edit Object**

Pour éditer un objet OLE via le conteneur activer le bouton Press to edit. Utilisez le serveur OLE pour modifier l'objet OLE.

Lorsque vous avez terminé, deux cas peuvent se produire :

- si l'objet est inclus dans l'application, sélectionnez la commande File \ Exit and Return to NS-OLE. Le serveur se ferme. Validez la boîte de dialogue qui vous demande si vous souhaitez mettre à jour l'objet dans le conteneur.
- si l'objet est lié au conteneur, fermez le serveur en activant le menu File \ Exit et en sauvegardant vos modifications.

### **Delete Object**

Activer le bouton Press to edit pour supprimer l'objet inséré dans l'objet OLE. L'objet ne figure plus dans le contrôle OLE. Vous pouvez y insérer un autre objet OLE.

### **Deprecated**

In-place-Activation

Cocher pour indiquer que le document OLE (Word ou Excel) est édité dans le contrôle sans lancement spécifique de l'application.

## **ActiveX control preview**

### **File/Insert OCX**

Activer le menu pour ouvrir la fenêtre [Add an OCX](#).

### **File/Merge property files**

Activer le menu pour ouvrir la fenêtre Select source file to merge from. Sélectionner un fichier source puis un fichier destination pour fusionner les propriétés des deux fichiers OCX.

### **File/Close**

Activer le menu pour fermer la fenêtre ActiveX control preview.

### **OK**

Activer le bouton OK pour valider votre choix.

### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués depuis son apparition.

## Add an OCX

### Options disponibles

#### Registered OCX

La liste Registered OCX affiche le chemin d'accès et le nom en clair de tous les OCX déjà enregistrés. Elle est construite à partir de la base de registre de Windows. Sélectionner dans la liste Registered OCX, l'OCX à intégrer.

#### OK

Activer le bouton OK pour valider votre choix.

#### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués depuis son apparition.

#### Register ...

Permet d'intégrer un nouvel OCX à la base de registre à partir de NS-DK. En activant le bouton Register, la fenêtre Register an OCX apparaît.

1. Le masque de sélection \*.OCX de cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner les fichiers de votre disque dur ayant l'extension OCX.

Par défaut, la recherche s'effectue dans le sous répertoire SYSTEM du répertoire d'installation de Windows. Vous pouvez changer ce répertoire si vous savez que le fichier de l'OCX que vous recherchez est situé ailleurs.

2. Sélectionner le nom du fichier de l'OCX à enregistrer, puis activer le bouton OK pour valider le choix effectué.
3. La boîte Add an OCX reprend le focus. L'OCX est maintenant enregistré dans Windows. Son chemin d'accès et son nom en clair figurent dans la liste Registered OCX, et la ligne correspondante est sélectionnée. Si l'enregistrement échoue, un message d'erreur apparaît.

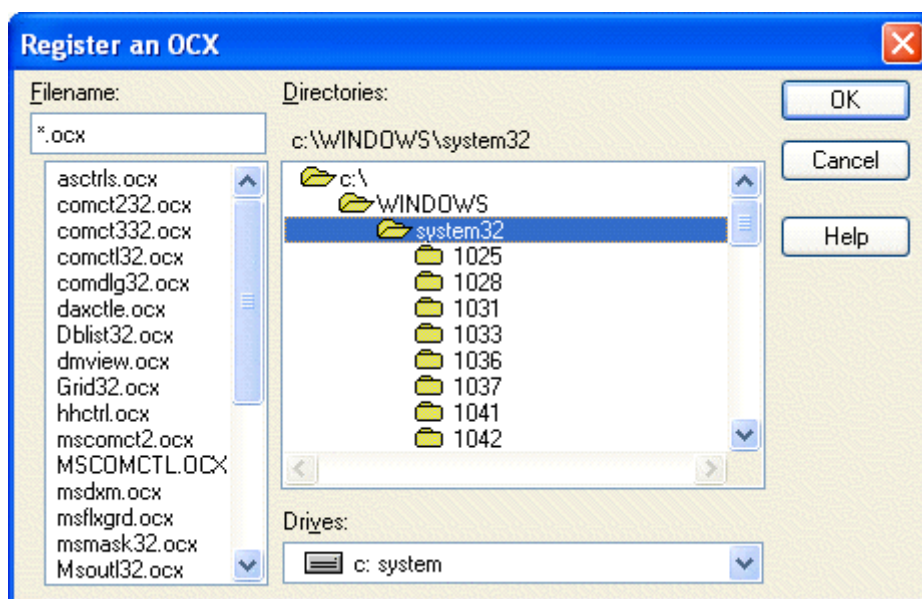
#### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Register an OCX

La boîte Register an OCX permet d'intégrer un nouvel OCX à la base de registre à partir de NS-DK.





Le masque de sélection \*.OCX de cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner les fichiers de votre disque dur ayant l'extension OCX.

Par défaut, la recherche s'effectue dans le sous répertoire SYSTEM du répertoire d'installation de Windows. Vous pouvez changer ce répertoire si vous savez que le fichier de l'OCX que vous recherchez est situé ailleurs.

Sélectionnez le nom du fichier de l'OCX à enregistrer, puis activez le bouton OK pour valider le choix effectué.

### Save properties as ...

#### Save properties in file

Saisir le nom d'un fichier OLE pour enregistrer les propriétés de l'OCX.

#### OK

Activer le bouton OK pour valider votre choix.

#### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués depuis son apparition.



## PROJETS

Utiliser la notion de projet permet de répartir logiquement sur disque les différents fichiers selon le développement en cours.

Un projet est un fichier .XNP, appelé aussi fichier de configuration ou fichier d'initialisation, qui mémorise toutes les informations et configurations spécifiées dans :

- Options/Setup Configuration générale
- Options/Ressources Directories Répertoires de travail
- Build/Build Run Configuration Fenêtre principale de l'application (ou fenêtre de démarrage)
- Options/Configurations Nom du dernier exécutable lancé et paramètres associés.

Un projet mémorise en fait la totalité des paramètres choisis, qui correspondent en général à une application.

Ces projets sont définis dans NS-Design. Ils sont bien sûr utilisés par NS-Design, mais aussi par NS-Test et Ns-Gen.

Deux fichiers portant le même nom que le fichier de configuration sont automatiquement créés par NS-Design lors des phases de test et de génération.

Un fichier d'extension SYM : il contient les informations symboliques utilisées par le vérificateur syntaxique (Checker) pour effectuer rapidement les différents tests de cohérence et de conformité du code NCL figurant dans les traitements.



Un fichier d'extension N\_C : il contient les paramètres de génération tant pour les fichiers source générés par NS-Gen que pour le compilateur et éditeur de lien à utiliser pour obtenir un exécutable (voir le Manuel de Génération NS-Gen).

### Boite Resources Directories

La boîte de dialogue **Directories** permet de spécifier un ou plusieurs répertoires de travail pour chaque type de ressources.

#### Options disponibles

##### New projects model

Permet de remplacer les valeurs de tous les autres champs par celles d'un modèle sélectionné dans la combo-box, sauvegarder les valeurs de autres champs comme modèle (nouveau ou existant)  (attention, la sauvegarde ne s'effectue que s'il y a un nom de modèle dans le champ), supprimer un modèle existant , récupérer un nom de modèle dans le champ de saisie à partir de sa combo-box sans modifier les autres champs de saisie en conservant la touche [Ctrl] enfoncée pendant la sélection dans la combo-box.

On peut créer un modèle sans modifier le projet en cours en sauvegardant le modèle et en quittant la boîte de dialogue avec Cancel.

Les modifications des modèles (sauvegarde, suppression) sont immédiates et ne peuvent être annulées même en quittant le dialogue par le bouton Cancel.

Les sections [ResDirsCfg-xxx] (où xxx correspond au nom du modèle) du fichier nsdkcfg.ini (et non pas le fichier ns-dk.ini qui n'existe plus en version 5.00) contiennent les définitions des modèles de nouveaux projets.

Le fichier nsdkloc.ini est utilisé pour trouver le dernier projet ouvert. NS-Design recherche le fichier nsdk.ini en premier lieu dans le répertoire pointé par la variable NS-INI, puis s'il n'a pas été trouvé dans le répertoire contenant l'exécutable.

Le fichier ns-dk.ini a été remplacé par deux fichiers de configuration : nsdkcfg.ini (correspond à la configuration globale de vos projets) et nsdkloc.ini (correspond à la configuration locale d'un projet).

## NSDK

Permet de spécifier l'emplacement des fichiers binaires (\*.EXE constituant NS-DK) et des fichiers .SYS donnant la syntaxe des verbes NCL.

### Temporary

Permet de stocker les fichiers temporaires.

### Backup

Permet de spécifier le répertoire des fichiers backups.

Pour chaque type de fichiers de ressources utilisés par le projet en cours, il est possible d'indiquer plusieurs répertoires :

Un répertoire principal de travail : **Working Directory**.

Une liste de répertoires supplémentaires : **Additional directories**, où seront recherchés les fichiers non trouvés dans le répertoire principal. Les fichiers présents dans les répertoires supplémentaires seront accessibles en lecture uniquement et ne pourront donc pas être modifiés.

**Windows** sert à spécifier les répertoires des fichiers fenêtres (.SCR)

**Templates** sert à spécifier les répertoires des fichiers templates (.TPL)

**Segments** sert à spécifier les répertoires des fichiers segments (.SEG)

**Bitmaps** sert à spécifier les répertoires des fichiers de ressources graphiques (.BMP, .ICO, .PTR) utilisés par les fenêtres testées.

**Lists** sert à spécifier les répertoires des fichiers listes utilisées par les fenêtres testées (par exemple comportant un contrôle List Box avec Init spécifié). Par défaut ces fichiers ont pour extension .TXT.

**Includes** sert à spécifier les répertoires des fichiers includes (.NCL).

**Libraries** sert à spécifier les répertoires des fichiers librairies (.NCL).

**Variables** sert à spécifier les répertoires des fichiers variables (.VAR) et des fichiers constantes (.CST)

## OK

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués pour le projet en cours. La configuration est sauvegardée dans le fichier .PRJ du projet et devient ainsi la configuration par défaut du projet.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## Les pseudo-variables d'environnement

Les pseudo-variables d'environnement permettent de définir le chemin d'accès des ressources quel que soit le projet utilisé.

NS-DK intègre deux pseudo-variables d'environnement :

- **PROJDIR** qui contient le chemin d'accès au répertoire du projet courant.
- **NSBINDIR** qui contient le chemin d'accès au répertoire de l'exécutable utilisé (NS-Design, NS-Test ou NS-Gen). Ainsi, on peut spécifier des répertoires relativement au répertoire de l'exécutable comme (NSBINDIR)..\NCL (répertoire NCL placé au même niveau que celui qui contient les exécutables NSDK).

Les pseudo-variables d'environnement permettent de définir le chemin d'accès des ressources quel que soit le projet utilisé.

Les options de ligne de commande `/+<nom de la variable>=valeur` et `/+<@nom d'un fichier>` permettent de spécifier des pseudo-variables d'environnement pour pouvoir les utiliser dans des projets (NS-Design, NS-Gen, NS-Test et NS-Debug). Ces options évitent de définir des variables d'environnement au niveau du système.

Les pseudo-variables d'environnement ne doivent pas dépasser 255 caractères.

Exemple :

1. Pour lancer NS-Design à partir de la ligne de commande en indiquant le répertoire contenant des fichiers .bmp et le répertoire contenant des fichiers .scr, saisissez:
2. `Nsdesign /+images=c:\bmp +screen=c:\scr`
3. La pseudo-variable images contient le chemin de vos ressources bitmaps.
4. Dans la fenêtre Directories, saisir dans le champ Bitmaps le répertoire images pour pouvoir accéder aux ressources images

Vous pouvez également définir plusieurs pseudo-variables dans un fichier en utilisant la syntaxe `/+@<nom d'un fichier>`. Ainsi, on peut dépasser la limite de 255 caractères de la ligne de commande. Par ailleurs, l'option `/+@<nom d'un fichier>` est utile pour créer des fichiers de configuration.

Exemple :

1. Pour définir des pseudo-variables d'environnement dans un fichier. Créer un fichier directories.txt contenant les variables suivantes :

```
images=c:\bmp lst=e:\Tests\nsdk\lst
```

2. Dans la fenêtre Directories, saisir dans le champ Bitmaps le fichier directories.txt pour pouvoir accéder aux ressources images.
3. Dans la fenêtre Directories, saisir dans le champ Lists le fichier directories.txt pour pouvoir accéder aux ressources listes.

Toutes les options de configuration de projet définies dans NS-Design sont intégrées dans les autres outils NS-Test, NS-Debug et NS-Gen.

## Modèles de configuration de projets fournis

Le fichier nsdkcfg.ini contient quatre modèles de configuration de projets fournis avec l'application :

Le fichier ns-dk.ini a été remplacé par deux fichiers de configuration : nsdkcfg.ini (correspond à la configuration globale de vos projets) et nsdkloc.ini (correspond à la configuration locale d'un projet).

Dans les modèles suivants, W correspond au répertoire principal de travail Working Directory et A à la liste de répertoires supplémentaires Additional Directories.

- « Default model (resources in project directory) » est le nouveau modèle par défaut. Il utilise les nouvelles pseudo-variables d'environnement NSBINDIR et PROJDIR afin de faciliter le stockage des ressources.

```
Bin = (NSBINDIR)
Tmp = (NS-TMP)
Bak = (PROJDIR)
WWin = (PROJDIR)
WTpl = (PROJDIR)
WSeg = (PROJDIR)
WBmp = (PROJDIR)
WLst = (PROJDIR)
WInc = (PROJDIR)
WLib = (PROJDIR)
WVar = (PROJDIR)
ATpl = (NSBINDIR)..\TPL
ABmp = (NSBINDIR)..\BMP
AInc = (NSBINDIR)..\NCL
ALib = (NSBINDIR)..\NCL
```

- « Resources in separate project sub-directories » correspond au modèle précédent mais permet en outre de créer des sous-répertoires séparés pour chaque type de ressources.

```
Bin = (NSBINDIR)
Tmp = (NS-TMP)
Bak = (PROJDIR) BCK
WWin = (PROJDIR) SCR
WTpl = (PROJDIR) TPL
WSeg = (PROJDIR) SEG
WBmp = (PROJDIR) BMP
```

```

WLst = (PROJDIR)TXT
WInc = (PROJDIR)NCL
WLib = (PROJDIR)NCL
WVar = (PROJDIR)VAR
ATpl = (NSBINDIR)..\TPL
ABmp = (NSBINDIR)..\BMP
AInc = (NSBINDIR)..\NCL
ALib = (NSBINDIR)..\NCL

```

- « Old model (expanded NS-xxx variables) » correspond à l'ancien modèle et n'est pas recommandé. En effet, les variables indiquées ne sont utilisées qu'une fois. A l'enregistrement du projet, le chemin des répertoires apparaît en dur.

```

Bin = (+NS-BIN)
Tmp = (+NS-TMP)
Bak = (+NS-BCK)
WWin = (+NS-SCR)
WTpl = (+NS-TPL)
WSeg = (+NS-SEG)
WBmp = (+NS-BMP)
WLst = (+NS-LST)
WInc = (+NS-NCL)
WLib = (+NS-NCL)
WVar = (+NS-VAR)

```

- « Modified old model (unexpanded NS-xxx variables) ». Les variables NS-xxx sont utilisées à chaque accès à un fichier du projet.

```

Bin = (NS-BIN)
Tmp = (NS-TMP)
Bak = (NS-BCK)
WWin = (NS-SCR)
WTpl = (NS-TPL)
WSeg = (NS-SEG)
WBmp = (NS-BMP)
WLst = (NS-LST)
WInc = (NS-NCL)
WLib = (NS-NCL)
WVar = (NS-VAR)

```

## Resources for project

La boîte de dialogue Resources for project vous permet de déclarer les différentes ressources nécessaires à votre application, plus précisément pour le projet en cours. Sélectionner le type de ressources parmi les radio boutons (Windows, Templates, Libraries, Segments ...).

La zone de gauche, que nous appellerons Unused présente la liste des ressources non utilisées, tandis que la zone Used (liste de droite) présente la liste des ressources déjà déclarées pour le projet.

L'ensemble des fichiers Unused et Used représente la totalité des fichiers présents dans les répertoires définis dans Options/Directories.

Le bouton Insert permet d'insérer des ressources dans la liste Used.

Le bouton Remove supprime des ressources de la liste Used et les réintègre dans la liste Unused.

**Name**

Affiche le nom de la dernière ressource sélectionnée dans l'une des listes.

Il est également possible de saisir le nom d'une ressource. Le bouton Create permet alors de créer la ressource indiquée. La ressource est intégrée au projet mais le fichier ne sera réellement créé que si la ressource est ensuite éditée et sauvegardée. Le bouton Edit ... permet d'éditer la ressource indiquée dans Name.

Les ressources de type fenêtres ou templates ne peuvent être éditées ici.

Une fenêtre n'apparaît dans la liste de la boîte Open window or template (option File/Open) que si elle a été définie comme ressource du projet en cours.

---

### Boîte Create new private image



Cette boîte vous permet de créer une image dans votre projet. Sélectionner le type de format de l'image : Bmp, Gif ou Jpg.

Sélectionner éventuellement le type Pointer pour créer un pointeur de souris ou Icon pour créer une icône.

**Create**

Activer pour valider la création de l'image.

**Cancel**

Activer pour fermer la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

### Boîte Create new private <type de ressource>

Cette boîte permet de créer une nouvelle ressource.

**Name**

Nom de la ressource à créer.

**Create**

Activer pour valider la création.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications.

---

**Delete Resource(s)**

Cette boîte permet de détruire toute ressource quelque soit son type.

Avant de sélectionner les ressources que l'on souhaite supprimer, il faut sélectionner le type de ressource parmi les radio boutons :

**Windows** : suppression de fichiers fenêtres (.SCR)

**Templates** : suppression de fichiers matrices (.TPL)

**Libraries** : suppression de fichiers librairies (.NCL)

**Segments** : suppression de fichiers segments (.SEG)

**Variables** : suppression de fichiers variables (.VAR)

**Constants** : suppression de fichiers constantes (.CST)

**Pointers** : suppression de fichiers pointeurs (.PTR)

**Icônes** : suppression de fichiers icônes (.ICO)

**Bitmaps** : suppression de fichiers bitmaps (.BMP)

**Texts** : suppression de fichiers texte (.TXT)

Une fois le type de ressource sélectionné, le champ Names présente la liste des ressources correspondantes, présentes dans le répertoire principal concerné spécifié dans la boîte Directories (menu Options).

Les listes des ressources proposées dans la boîte Delete Resource(s) ne sont pas celles du projet en cours, mais représentent la totalité des fichiers présents dans les répertoires principaux définis par Options/ Directories.

Pour indiquer le ou les fichiers à supprimer, il suffit de les sélectionner dans la liste.

Une fois les fichiers sélectionnés, appuyer sur le bouton Delete pour les détruire. Une demande de confirmation est alors proposée. Un appui sur OK détruit effectivement le ou les fichiers sélectionnés, et fait revenir à la boîte Delete Resource(s).

Un appui sur Cancel ne détruit rien et fait revenir à la boîte Delete Resource(s).

---

**Print Resource(s)**

Cette boîte de dialogue permet d'imprimer ou d'écrire sur un fichier un descriptif détaillé d'une partie ou de la totalité des ressources du projet courant.

Cette boîte ne permet que de sélectionner les ressources devant figurer dans le descriptif. L'en-tête du descriptif, la mise en page, le type de sortie doivent être spécifiés au préalable à l'aide de l'option Printer Setup ... du menu File.

Les ressources devant figurer dans le descriptif doivent être sélectionnées dans la liste Names.



Les radio boutons permettent d'afficher dans la liste les noms des ressources du projet. Cet affichage peut être global (radio bouton All) ou par type de ressource (radio boutons Windows, Templates, ..., Texts).

Quelque soit le type d'affichage dans la liste Names, les ressources sont regroupées par type dans le descriptif. Leur ordre d'apparition est alors : Windows, Templates, Libraries, Segments, Variables, Constants, Texts. Aucun descriptif n'est donné pour les ressources Pointers, Icons et Bitmaps, seul leur nom figure en première page.

#### **OK**

Ferme la boîte de dialogue. Si au moins une ressource a été sélectionnée, le descriptif est construit puis imprimé ou copié sur un fichier.

#### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des sélections effectuées.

#### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

### **Boîte Edit constants**

Une constante permet de stocker une valeur lisible mais non modifiable par une instruction NCL. La valeur d'une constante est stockée au moment de sa définition.

Cette valeur est accessible en mode lecture uniquement au moyen du nom de la constante. Typiquement, ni la valeur, ni le nom d'une constante ne changent pendant l'exécution d'un programme.

#### **Target**

Sélectionner la target à associer à la constante.

#### **Modify/Create constant**

##### **Name**

Le nom des constantes ne doit pas dépasser 31 caractères.

Vous pouvez terminer le nom de la constante par un caractère spécial qui définit son type par défaut. Le type et le format proposés par défaut par NS-DK peuvent être modifiés. Mais ces modifications ne sont pas conseillées car elles peuvent vous induire en erreur ultérieurement.

Caractère	Type de la constante	Format de la valeur
\$ (dollar)	chaînes de caractère (type CSTRING).	' '242 caractères maximum, côtes comprises
% (pourcent)	entier (type INT ou POINTER).	0
# (dièse)	réel (type NUM).	0.0
£ (livre)	transformé automatiquement par NS-DK en #.	0.0

##### **Value**

Saisir la valeur de la constante. NS-DK n'effectue aucun contrôle lors de la saisie d'une valeur. Elle est contrôlée lors de la génération.

##### **Description**



Saisir éventuellement une description de la constante.

**Create/Modify**

Activer ce bouton pour créer ou modifier la constante sélectionnée. Le nom de ce bouton se modifie en fonction de la constante à créer, à modifier, et en fonction également de sa target Local ou Generic.

**Delete**


Activer ce bouton pour supprimer la constante sélectionnée. Le nom de ce bouton se modifie également en fonction de la target Generic ou Local.

**Overload Generic / Modify Overload / Remove Overload**



Le bouton **Overload Generic** permet de surcharger la valeur générique d'une variable à partir d'une target spécifique.

Le bouton **Modify Overload** permet de modifier la valeur spécifique.

Le bouton **Remove Overload** permet de revenir à la valeur de la target Generic.

Les constantes surchargées sont affichées dans la liste Constants List avec l'icône .

**Constants List**

Affiche la liste des constantes. A l'extrême-gauche de la liste, l'icône  indique que la constante est en target locale et  en target générique.

Les flèches  et  permettent de modifier l'ordre des constantes dans la liste.

**OK**

Activer le bouton OK pour accepter la création ou la modification des constantes.

**Cancel**

Activer pour fermer la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

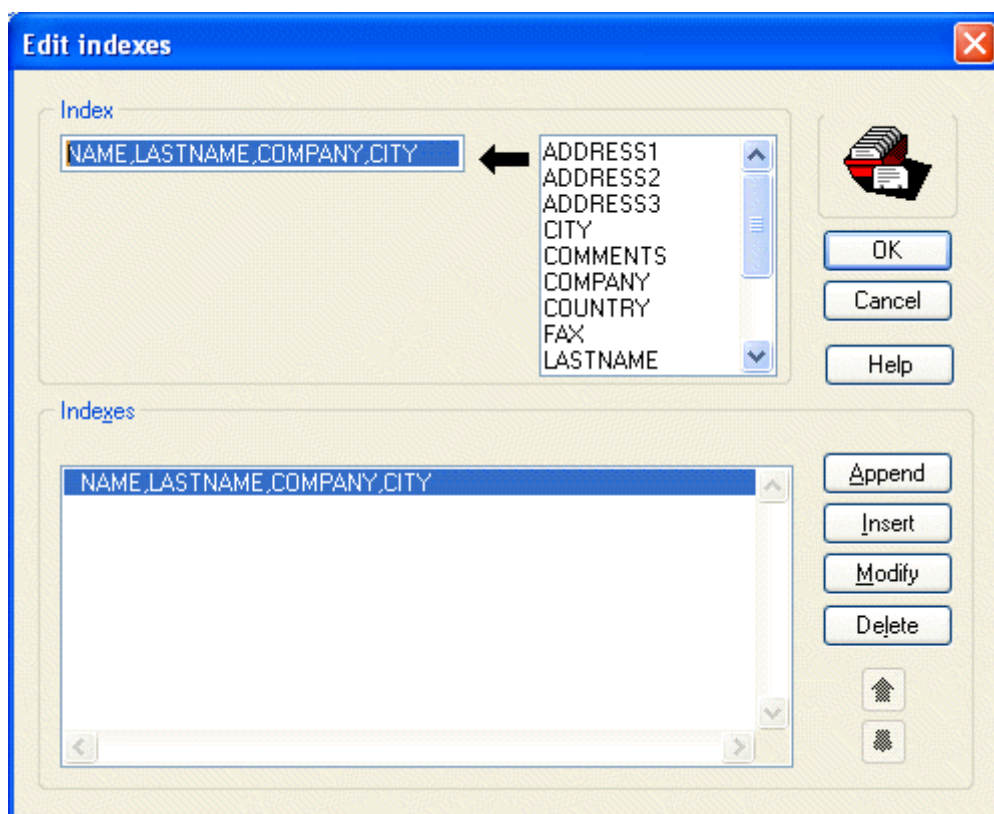
**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

**Boîte Edit Indexes**

Utilisez la boîte de dialogue **Edit indexes** pour gérer les index des segments



### **Index**

Dans ce groupe, vous pouvez choisir les indexes à partir d'une liste de champs d'un segment. Double-cliquer pour copier le champ et le mettre comme index.

### **Indexes**

Dans ce groupe, vous gérer les index.

### **Append**

Cliquer pour ajouter un nouvel index en fin de liste avec les informations associées.

### **Insert**

Cliquer pour ajouter un nouvel index avec les informations associées.

### **Modify**

Cliquer pour modifier l'index avec les informations associées.

### **Delete**

Cliquer pour effacer l'index.

### **OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués depuis son apparition.

### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

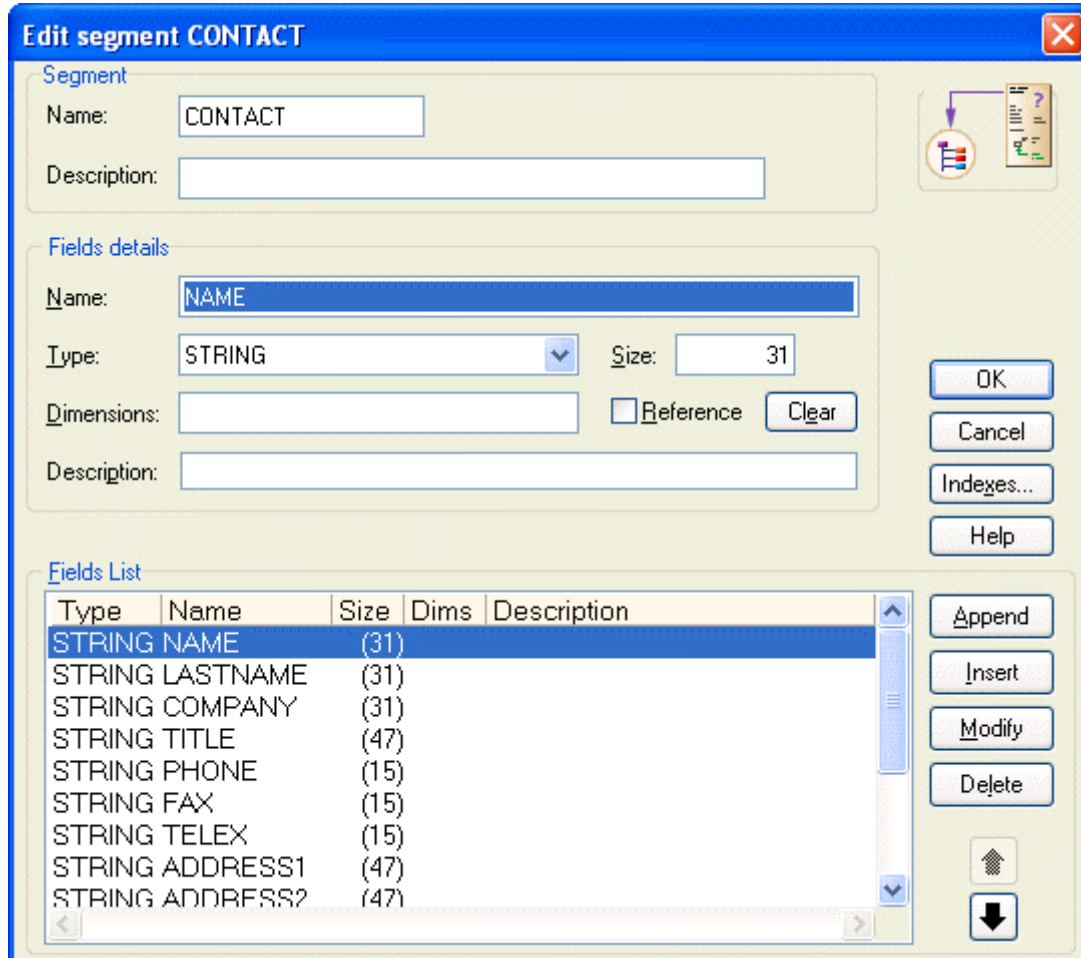
### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## **Boîte Edit Segment**

Un segment est une structure de données.



**Edit segment CONTACT**

**Segment**

Name: CONTACT

Description:

**Fields details**

Name: NAME

Type: STRING Size: 31

Dimensions: ☐ Reference Clear

Description:

**Fields List**

Type	Name	Size	Dims	Description
STRING	NAME	(31)		
STRING	LASTNAME	(31)		
STRING	COMPANY	(31)		
STRING	TITLE	(47)		
STRING	PHONE	(15)		
STRING	FAX	(15)		
STRING	TELEX	(15)		
STRING	ADDRESS1	(47)		
STRING	ADDRESS2	(47)		

Append Insert Modify Delete

OK Cancel Indexes... Help

### Segment

#### Name

Nom du segment.

#### Description

Description du segment.

### Field details

#### Name

Saisir le nom du champ de segment.

#### Type

Saisir le type du champ de segment.

#### Size

Saisir la taille du champ de segment.

#### Dimensions

Saisir les dimensions du champ de segment.

#### Reference

Cocher pour déclarer les segments typés.

#### Clear

Activer pour nettoyer la description de la saisie du nouveau champ.

**Description**

Saisir une description éventuelle du champ de segment.

**Fields list**

Affiche les champs du segment et leurs caractéristiques.

**Append**

Activer pour ajouter un nouvel champ en fin de liste avec les informations associées.

**Insert**

Activer pour ajouter un nouvel champ avec les informations associées.

**Modify**

Cliquer pour modifier le champ avec les informations associées.

**Delete**

Cliquer pour effacer le champ.

**Indexes**

Cliquez pour gérer les indexes en ouvrant la boîte Edit indexes.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués depuis son apparition.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

**Boîte Edit Variables****Variables group****Name**

Nom de la variable.

**Description**

Description de la variable.

**Field details****Name**

Saisir le nom du champ de la variable.

**Type**

Saisir le type du champ de la variable.

**Size**

Saisir la taille du champ de la variable.

**Dimensions**

Saisir les dimensions du champ de variable.

**Reference**

Cocher pour déclarer les variables typées.

**Clear**

Activer pour nettoyer la description de la saisie du nouveau champ.

**Description**

Saisir une description du champ de la variable.

**Fields list**

Affiche les champs de la variable et leurs caractéristiques.

**Append**

Activer pour ajouter un nouvel champ en fin de liste avec les informations associées.

**Insert**

Activer pour ajouter un nouvel champ avec les informations associées.

**Modify**

Cliquer pour modifier le champ avec les informations associées.

**Delete**

Cliquer pour effacer le champ.

**Indexes**

Cliquez pour gérer les indexes en ouvrant la boîte [Edit indexes](#).

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués depuis son apparition.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

**Boîte Insert New Menu Item**

### Options disponibles

#### Name

Saisir le nom de l'item à créer (ce nom sera l'identifiant de l'item pour la programmation d'actions dynamiques).

#### Description

Saisir éventuellement une description du menu.

#### Text

Saisir obligatoirement le libellé de l'item.

#### Bitmap

Sélectionnez l'image Bitmap du bouton image associé à cet item de menu dans la barre d'outils ou le menu dans le champ Bitmap. Si vous laissez ce champ vide, il n'y aura pas de bouton associé ni dans la barre d'outils, ni dans le menu.

#### Bitmap for

Sélectionnez dans le champ Bitmap for à quel élément sera associé l'image bitmap : dans la barre d'outils (Toolbar), dans le menu (Menu), dans la barre d'outils et le menu (Both).

#### Before Name

Saisir le nom de l'item de menu avant lequel vous désirez insérer l'item créé. L'item dont le nom est ainsi saisi doit appartenir à une autre ressource menu.

#### Exemple :

Soit la fenêtre principale d'une application à laquelle est associée une ressource menu contenant l'item de menu FILE les items options de l'item FILE OPEN1 et EXIT1.

Lors de l'ouverture d'une fenêtre fille de cette fenêtre, il s'agit d'insérer un item de menu CLOSE1 entre OPEN1 et EXIT1; créez donc une autre ressource menu contenant l'item CLOSE1 et saisissez EXIT1 dans le champ Before Name de l'item CLOSE1.

**Level**

Sélectionner le niveau de l'item de menu.

Le niveau (Level) d'un item de menu correspond à son niveau de profondeur dans le menu :

- 0 : l'item est placé dans la barre de menus, à la droite de l'item qui était sélectionné lors de sa création.
- Sinon : l'item appartient au sous-menu de niveau hiérarchique immédiatement supérieur (dont le Level a une valeur immédiatement inférieure) qui le précède.

**Style**

Sélectionne le style de l'item de menu.

**Menu item**

Style item de menu classique.

**Separator**

Cocher l'option Separator pour créer un séparateur entre deux items de menu.

Sélectionner l'item de menu après lequel vous voulez positionner une barre de séparation. NB : cet item doit être de niveau > 0 : vous ne pouvez pas placer de séparateur dans la barre de menus elle-même, seulement entre deux items d'un même sous-menu.

**Comment**

Menu Comment.

**Accelerator Key**

Pour associer un accélérateur clavier à un item de menu, sélectionner la combinaison de touches clavier souhaitée.

Lorsqu'un item de menu est de niveau 0, ce champ est inactif : en effet, les accélérateurs clavier n'ont pas de sens sur les items de la barre de menus.

A l'instar des contrôles d'une fenêtre, vous pouvez définir un mnémonique sur le libellé d'un item de menu. Il suffit pour cela de faire précéder la lettre du libellé sur laquelle porte l'accélérateur par le symbole '~' dans le champ Text de l'item.

**Disabled**

Cocher l'option Disabled pour désactiver un item de menu dès son initialisation.

**Right Side**

Cocher l'option Right Side pour afficher un item de menu à l'extrême droite de la barre de menus.

**Check Mark**

Cocher l'option Check Mark pour précéder le libellé d'un item de menu d'une coche dès son initialisation.

**Action**

Sélectionner l'action que vous voulez déclencher dans la liste.

#### **CALL**

La fenêtre appelée sera modale, ce qui signifie que la fenêtre qui a fait cet appel sera bloquée (aucune action possible de la part de l'utilisateur) tant que la fenêtre appelée n'aura pas été fermée.

Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

#### **OPEN**

La fenêtre appelée ne sera pas modale, ce qui signifie que l'utilisateur pourra continuer à manipuler la fenêtre qui a fait l'appel (comme par exemple sélectionner à nouveau un autre élément de menu) pendant que la fenêtre appelée sera ouverte. La non-modalité implique souvent des traitements plus complexes, l'utilisateur pouvant agir dans différentes directions.

Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

#### **OPENS**

Ouverture secondaire non modale d'une fenêtre. Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

Une fenêtre secondaire est une fenêtre non modale qui est "liée" à la fenêtre qui l'a fait démarrer : à chaque déplacement de la fenêtre mère, la fenêtre secondaire se déplace également. De plus, lorsque l'on clique sur la fenêtre mère, la fenêtre secondaire ne passe pas en arrière-plan, mais reste visible.

Les fenêtres secondaires sont souvent utilisées sans barre de titre et sans bordure pour le redimensionnement, et positionnées dans l'aire client de la fenêtre mère : vu de l'utilisateur, la fenêtre secondaire se comporte ainsi comme une zone faisant partie intégrale de la fenêtre mère, et non comme une fenêtre séparée.

#### **OPENCHILD**

Ouverture non modale d'une fenêtre de type Document (issue du modèle SUBDLG, par exemple) depuis une fenêtre MDI.

Une fenêtre CHILD est une fenêtre non modale qui est "liée" à la fenêtre qui l'a fait démarrer. De plus, la fenêtre CHILD ne peut pas sortir de l'aire client de la fenêtre mère et le style Action Bar de la fenêtre CHILD doit être coché.

Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

#### **CLOSE**

Fermeture de la fenêtre portant l'item de menu.

#### **MDIWINDOW**

(Uniquement pour les items de menu de niveau 0). Crée automatiquement les items de menu Cascade et Mosaïque permettant le positionnement automatique des documents de gestion MDI.

#### **MESSAGEOUT**



Lors de l'utilisation du graphe des traitements (Process Modeling), active un message de sortie du process correspondant à la fenêtre porteuse de l'item de menu. Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de message de sortie à activer.

<None>

L'action déclenchée est activée par programmation.

### OK

Activer le bouton OK pour valider.

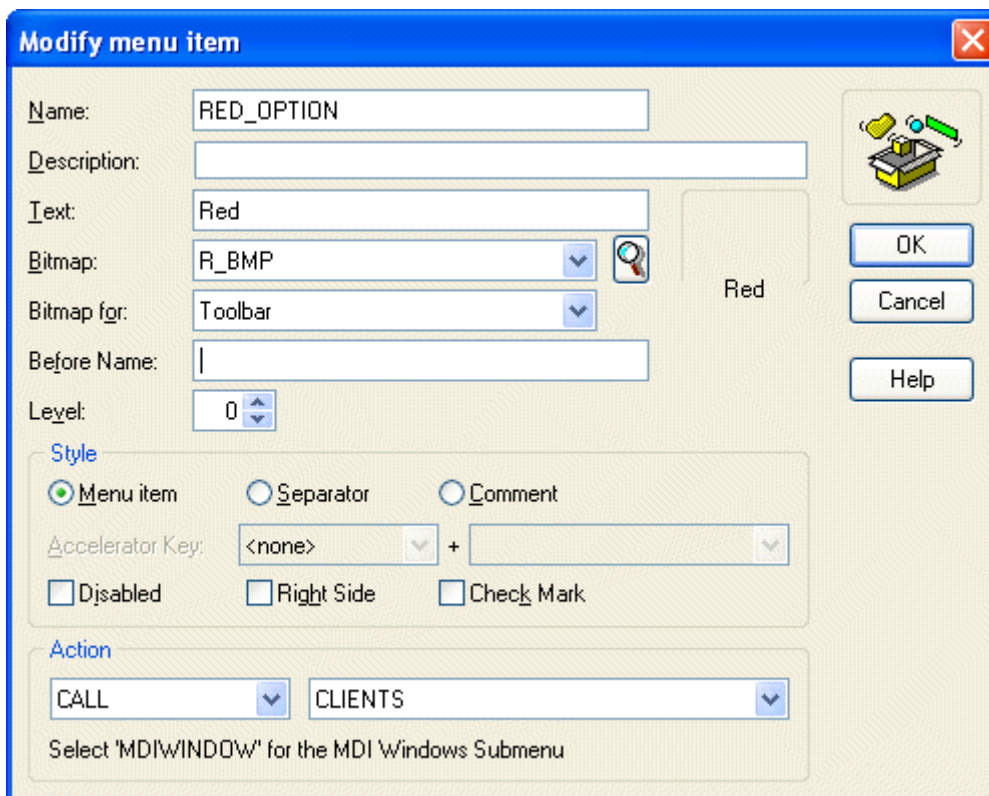
### Cancel

Activer pour fermer la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Boîte Modify menu item



### Options disponibles

#### Name

Saisir le nom de l'item à créer (ce nom sera l'identifiant de l'item pour la programmation d'actions dynamiques).

#### Description

Saisir éventuellement une description du menu.

#### Text

Saisir obligatoirement le libellé de l'item.

## Bitmap

Sélectionner l'image bitmap du bouton image associé à cet item de menu dans la barre d'outils. Si vous laissez ce champ vide, il n'y aura pas de bouton associé dans la barre d'outils.

## Before Name

Saisir le nom de l'item de menu avant lequel vous désirez insérer l'item créé. L'item dont le nom est ainsi saisi doit appartenir à une autre ressource menu.

## Exemple :

Soit la fenêtre principale d'une application à laquelle est associée une ressource menu contenant l'item de menu FILE les items options de l'item FILE OPEN1 et EXIT1.

Lors de l'ouverture d'une fenêtre fille de cette fenêtre, il s'agit d'insérer un item de menu CLOSE1 entre OPEN1 et EXIT1; créez donc une autre ressource menu contenant l'item CLOSE1 et saisissez EXIT1 dans le champ Before Name de l'item CLOSE1.

## Level

Sélectionner le niveau de l'item de menu.

Le niveau (Level) d'un item de menu correspond à son niveau de profondeur dans le menu :

- 0 : l'item est placé dans la barre de menus, à la droite de l'item qui était sélectionné lors de sa création.
- Sinon : l'item appartient au sous-menu de niveau hiérarchique immédiatement supérieur (dont le Level a une valeur immédiatement inférieure) qui le précède.

## Style

Sélectionner le style de l'item de menu.

### Menu item

Style item de menu classique.

### Separator

Cocher l'option **Separator** pour créer un séparateur entre deux items de menu.

Sélectionner l'item de menu après lequel vous voulez positionner une barre de séparation. NB : cet item doit être de niveau > 0 : vous ne pouvez pas placer de séparateur dans la barre de menus elle-même, seulement entre deux items d'un même sous-menu.

### Comment

Menu Comment.

### Accelerator Key

Pour associer un accélérateur clavier à un item de menu, sélectionner la combinaison de touches clavier souhaitée.

Lorsqu'un item de menu est de niveau 0, ce champ est inactif : en effet, les accélérateurs clavier n'ont pas de sens sur les items de la barre de menus.

A l'instar des contrôles d'une fenêtre, vous pouvez définir un mnémonique sur le libellé d'un item de menu. Il suffit pour cela de faire précéder la

lettre du libellé sur laquelle porte l'accélérateur par le symbole '~' dans le champ Text de l'item.

**Disabled**

Cocher l'option Disabled pour désactiver un item de menu dès son initialisation.

**Right Side**

Cocher l'option Right Side pour afficher un item de menu à l'extrême droite de la barre de menus.

**Check Mark**

Cocher l'option Check Mark pour précéder le libellé d'un item de menu d'une coche dès son initialisation.

**Action**

Sélectionner l'action que vous voulez déclencher dans la liste.

**CALL**

La fenêtre appelée sera modale, ce qui signifie que la fenêtre qui a fait cet appel sera bloquée (aucune action possible de la part de l'utilisateur) tant que la fenêtre appelée n'aura pas été fermée.

Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

**OPEN**

La fenêtre appelée ne sera pas modale, ce qui signifie que l'utilisateur pourra continuer à manipuler la fenêtre qui a fait l'appel (comme par exemple sélectionner à nouveau un autre élément de menu) pendant que la fenêtre appelée sera ouverte. La non-modalité implique souvent des traitements plus complexes, l'utilisateur pouvant agir dans différentes directions.

Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

**OPENS**

Ouverture secondaire non modale d'une fenêtre. Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

Une fenêtre secondaire est une fenêtre non modale qui est "liée" à la fenêtre qui l'a fait démarrer : à chaque déplacement de la fenêtre mère, la fenêtre secondaire se déplace également. De plus, lorsque l'on clique sur la fenêtre mère, la fenêtre secondaire ne passe pas en arrière-plan, mais reste visible.

Les fenêtres secondaires sont souvent utilisées sans barre de titre et sans bordure pour le redimensionnement, et positionnées dans l'aire client de la fenêtre mère : vu de l'utilisateur, la fenêtre secondaire se comporte ainsi comme une zone faisant partie intégrale de la fenêtre mère, et non comme une fenêtre séparée.

**OPENCHILD**

Ouverture non modale d'une fenêtre de type Document (issue du modèle SUBDLG, par exemple) depuis une fenêtre MDI.

Une fenêtre CHILD est une fenêtre non modale qui est "liée" à la fenêtre qui l'a fait démarrer. De plus, la fenêtre CHILD ne peut pas sortir de l'aire

client de la fenêtre mère et le style Action Bar de la fenêtre CHILD doit être coché.

Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de la fenêtre à ouvrir.

#### **CLOSE**

Fermeture de la fenêtre portant l'item de menu.

#### **MDIWINDOW**

(Uniquement pour les items de menu de niveau 0). Crée automatiquement les items de menu Cascade et Mosaïque permettant le positionnement automatique des documents de gestion MDI.

#### **MESSAGEOUT**

Lors de l'utilisation du graphe des traitements (Process Modeling), active un message de sortie du process correspondant à la fenêtre porteuse de l'item de menu. Le champ affiché à côté de la liste des actions permet de saisir le nom de message de sortie à activer.

#### **<None>**

L'action déclenchée est activée par programmation.

#### **OK**

Activer le bouton OK pour valider.

#### **Cancel**

Activer pour fermer la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

#### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

### **Printer Setup**

Il est possible d'imprimer soit directement, soit en passant par les interfaces proposées par le système d'exploitation de la machine.

Dans le premier cas, il suffit d'indiquer le port de sortie connecté à l'imprimante (LPT1, LPT2, PRN). Seule l'impression en mode caractère est alors supportée.

Dans le deuxième cas, vous bénéficiez des services du système d'exploitation : choix de la configuration de l'imprimante et impression en mode graphique.

Vous pouvez donc utiliser :

- Le mode graphique via les services de l'environnement graphique si votre imprimante est correctement configurée.
- Le mode caractère (via les services de l'environnement graphique ou directement) pour une impression plus rapide. Cette option ne peut cependant pas être retenue si votre imprimante ne reconnaît qu'un langage de type PostScript.

#### **Graphic**

Spécifie une sortie en mode graphique. Si cette option n'est pas cochée, la sortie s'effectuera en mode caractère.

#### **Header**

Ce groupe permet de spécifier un en-tête sur chaque page du descriptif.

Cet en-tête peut avoir un maximum de quatre lignes dont chacune correspond à un champ de ce groupe.

Les lignes d'en-tête apparaissent les unes en dessous des autres dans le descriptif. Les deux premières lignes d'en-têtes sont constituées par les deux champs supérieurs du Header.

Trois commandes prédéfinies permettent de justifier le contenu de chaque ligne d'en-tête :

@Left Justification à gauche

@Centered Centrage

@Right Justification à droite

Chaque commande s'applique au texte qui suit jusqu'à la commande suivante.

Quatre commandes permettent d'insérer dynamiquement différentes informations dans les lignes d'en-tête :

@Page Numérotation automatique des pages

@Time Heure courante

@Title Nom de la ressource décrite dans la page (nom du projet pour la première page)

@Date Date courante

Un en-tête par défaut utilisant ces commandes est proposé pour tout nouveau projet.

### Graphic

Les composants de ce groupe ne sont valides que lorsque la case Graphic est cochée.

### Font

Spécifie la fonte à utiliser lors de l'impression.

La syntaxe attendue pour ce champ est :

Nom de fonte, taille, attribut, attribut ...

Le nom de la fonte doit être celui d'une fonte vectorielle installée sur votre machine.

Taille et attributs sont optionnels.

Les attributs possibles sont : Bold, Italic, Hollow, Strikeout, Underscore.

>>

Affiche la boîte de dialogue **Font Selection**.

Cette boîte permet de sélectionner une fonte et d'indiquer la taille et les attributs associés. Une fois ces éléments validés, le nom de la fonte est affichée dans le champ Font.

Les fontes proposées sont les fontes vectorielles installées sur votre machine. Leur taille peut être choisie dans une liste de valeurs standards ou être spécifiée explicitement.

### Printers

Les composants de ce groupe ne sont valides que lorsque la case Graphic est cochée. Ils permettent de sélectionner et de configurer l'imprimante à utiliser lors de l'impression.

La List Box de ce groupe contient les noms des imprimantes installées sur votre machine et pilotées par un driver.

**Setup ...**

Affiche la fenêtre de configuration de l'imprimante sélectionnée dans la liste. Les différents paramètres spécifiques à l'imprimante sont modifiables à l'aide de cette fenêtre.

**Reset**

Rétablit l'imprimante sélectionnée dans la liste dans sa configuration par défaut.

**Character**

Les composants de ce groupe ne sont valides qu'en mode caractère donc lorsque Graphic n'est pas coché.

Ils permettent d'indiquer la sortie sur laquelle est effectuée l'impression, les caractéristiques d'une page et d'éventuels codes de contrôle pour l'imprimante.

**Printer Name****Device**

Sortie sur laquelle l'impression est dirigée.

Le nom spécifié dans ce champ caractérise la sortie :

- LPT1, LPT2 ou PRN indique un port de sortie sur lequel est connecté l'imprimante.
- Aucun caractère n'indique une sortie sur l'imprimante par défaut.
- Tout autre nom que LPT1, LPT2 ou pRN est considéré comme un nom de fichier sur lequel rediriger l'impression. Ce nom peut être précédé de son chemin d'accès. Si celui-ci n'est pas indiqué, le fichier est créé dans le répertoire de travail de NS-Design.

**Paper Dimensions**

Les champs de ce groupe permettent de préciser les paramètres de mise en page.

**Lines**

Nombres de lignes par page.

Défaut : 66

Minimum : 20

Maximum : 254

**Columns**

Nombre de caractères par ligne.

Défaut : 78

Minimum : 60

Maximum : 254

**Top**

Nombre de lignes à laisser vide en haut de la page.

Défaut : 0

Minimum : 0

Maximum : 10

**Left**

Nombre de caractères constituant la marge gauche.

**Printer**

Les champs de ce groupe permettent d'envoyer des codes de contrôles à l'imprimante. Ces indications sont facultatives et spécifiques à l'imprimante utilisée.

**Init**

Code de contrôle d'initialisation de l'imprimante.

Ce champ doit être rempli selon les règles de syntaxe NCL tant pour les caractères, les chaînes de caractères que pour les valeurs numériques.

**Form-feed**

Code de contrôle de saut de page de l'imprimante.

Ce champ doit être rempli selon les règles de syntaxe NCL tant pour les caractères, les chaînes de caractères que pour les valeurs numériques.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les données qui y ont été spécifiées.

**Cancel**

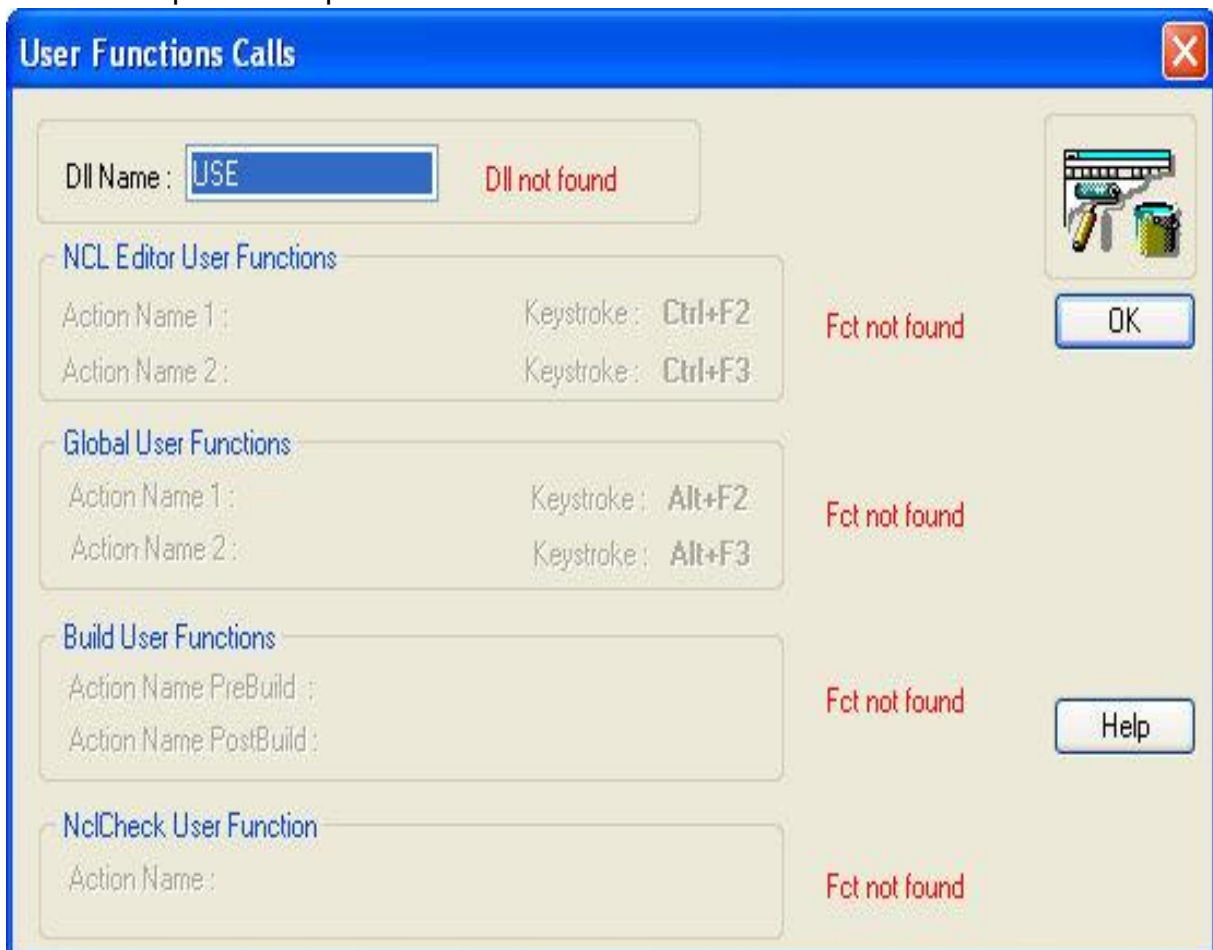
Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des sélections effectuées.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Boîte User Functions Calls

Cette boîte permet de paramétrer les fonctions utilisateurs.



The dialog box titled "User Functions Calls" has a blue title bar with a close button (X) in the top right corner. It contains several sections for configuring user functions:

- Dll Name:** A text box containing "USE" and a red label "Dll not found" to its right.
- NCL Editor User Functions:** A section with two rows:
  - Row 1: "Action Name 1:" (text box), "Keystroke: Ctrl+F2" (text box), and "Fct not found" (red label).
  - Row 2: "Action Name 2:" (text box), "Keystroke: Ctrl+F3" (text box), and "Fct not found" (red label).
- Global User Functions:** A section with two rows:
  - Row 1: "Action Name 1:" (text box), "Keystroke: Alt+F2" (text box), and "Fct not found" (red label).
  - Row 2: "Action Name 2:" (text box), "Keystroke: Alt+F3" (text box), and "Fct not found" (red label).
- Build User Functions:** A section with two rows:
  - Row 1: "Action Name PreBuild:" (text box), "Fct not found" (red label), and a "Help" button.
  - Row 2: "Action Name PostBuild:" (text box), "Fct not found" (red label), and a "Help" button.
- NclCheck User Function:** A section with one row:
  - Row 1: "Action Name:" (text box), "Fct not found" (red label), and a "Help" button.

On the right side of the dialog, there is a toolbar with icons for a printer, a paintbrush, and a paint can. Below the toolbar are two buttons: "OK" and "Help".



## **Dll Name**

Nom de la DLL utilisateur dans laquelle des fonctions utilisateur devront être codées.

## **NCL Editor User Functions**

### **Action Name 1**

Libellé de la première fonction utilisateur qui sera affiché dans le menu Edit lorsque le focus est sur l'éditeur de NCL.

### **Keystroke**

Ctrl+F2

### **Action Name 2**

Libellé de la seconde fonction utilisateur qui sera affiché dans le menu Edit lorsque le focus est sur l'éditeur de NCL.

### **Keystroke**

Ctrl+F3

Dans un souci de cohérence avec l'outil NS-DK, les différents raccourcis claviers correspondants aux quatre fonctions utilisateurs potentiellement présentes dans la DLL utilisateur sont imposés et ne sont pas modifiables.

## **Global User Functions**

### **Action Name 1**

Libellé des bulles d'aides des boutons de la première fonction utilisateur globale.

### **Keystroke**

Alt+F2

### **Action Name 2**

Libellé des bulles d'aides des boutons de la seconde fonction utilisateur globale.

### **Keystroke**

Alt+F3

Dans un souci de cohérence avec l'outil NS-DK, les différents raccourcis claviers correspondants aux quatre fonctions utilisateurs potentiellement présentes dans la DLL utilisateur sont imposés et ne sont pas modifiables.

## **Build User Functions**

### **Action Name PreBuild**

Libellé de la fonction appelée avant le Build.

### **Action Name PostBuild**

Libellé de la fonction appelée après le Build.

## **NclCheck User Functions**

### **Action Name**

Libellé de la fonction appelée lors de la vérification du code.

## **OK**

Activer le bouton OK pour valider les modifications.



## Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.



## MULTI-TARGET

L'utilisation du Multi-Target permet de développer à partir d'un projet et sur une même machine des applications devant fonctionner dans des environnements différents (Windows, OS/2 PM, VMS caractère ...) et/ou devant être affichées dans des langues différentes. Dans tous les cas de figure, le but est de conserver pour ces applications la même interface, les mêmes enchaînements de fenêtres et le même code.

### Targets for <nom de la fenêtre>

La création d'un target spécifique n'implique pas l'association automatique du target aux ressources définies dans le target générique.

Une fois un target spécifique créé, seul le fait qu'une fenêtre doive apparaître ou se comporter différemment pour ce target peut vous amener à associer le target à la fenêtre.

L'association du target spécifique provoque la duplication du descriptif des contrôles de la fenêtre générique. Une fois cette duplication effectuée, la même fenêtre peut évoluer de manière indépendante dans chaque target.

Lorsqu'une association avec un target spécifique n'est pas faite, l'application utilise par défaut les fenêtres définies dans le target générique. Cela signifie également que, pour un target spécifique donné lors des tests ou pour l'exécutable, NS-DK se charge des éventuelles conversions si le jeu de caractères ou le mode d'affichage est différent entre target générique et target spécifique.

Lors de l'association, le code associé aux événements de la fenêtre ou aux contrôles de celle-ci n'est pas dupliqué. Il doit être explicitement réécrit ou recopié et modifié dans les événements pour lesquels une différence de traitement existe entre le target générique et le target spécifique. Lors du déroulement de l'application pour le target spécifique, NS-DK utilise le code défini dans le target spécifique ou par défaut, le code défini dans le target générique.

#### OK

Association de la fenêtre au target uniquement en mémoire. En revenant dans le plan de travail de NS-Design, la fenêtre est spécifiée comme 'en cours de modification' (un '\*' suit son nom dans la barre de titre). L'association n'est effective dans le fichier SCR associé que lors de la sauvegarde de la fenêtre. Si jamais cette sauvegarde n'est pas effectuée, l'association avec le target est annulée, seule l'insertion dans les ressources est conservée.

#### Create ...

L'appui sur Create fait apparaître une deuxième boîte [Create target for](#)

Si les targets ont déjà été tous associés à la fenêtre, le bouton Create est inhibé.

#### Delete

Sélectionner un target puis activer le bouton Delete. Une confirmation de suppression est ensuite demandée.

Il n'est pas possible de supprimer le target courant ou le target générique lorsqu'il sert de référence pour l'affichage de la fenêtre dans le target courant. La suppression du target pour la fenêtre provoque également la suppression de la ressource dans les ressources Windows du projet pour le target.

### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## **Create target for**

### **Create**

Contient la liste des targets définis au niveau du projet mais non associés à la fenêtre. Le target à associer doit être choisi dans cette liste.

### **Form**

Contient la liste des targets déjà associés à la fenêtre. Le target depuis lequel la duplication des caractéristiques de la fenêtre est faite doit être choisi dans cette liste.

### **OK**

Valide l'association demandée. La boîte Target for contient alors le target sélectionné dans la liste des targets associés à la fenêtre. Si le target courant est le nouveau target associé, la fenêtre est réaffichée dans le plan de travail de NS-Design.

### **Cancel**

Annule la prise en compte d'une association avec un nouveau target. La liste des targets associés à la fenêtre reste identique à celle qu'elle était avant l'appui sur Create.

## GENERATION DEPUIS NS-DESIGN

### Paramètres de lancement des applications NS-DK en mode trace

L'option /NSINIT permet de lancer des applications NS-DK en définissant des options. Cette rubrique présente les paramètres de lancement des applications NS-DK en mode trace.

Les paramètres des options de /NSINIT peuvent être concaténés avec des virgules comme séparateur. Exemple : /NSINIT:CLEANTRACE,TRACE=D:\temp\trace.txt

- /NSINIT:CLEANTRACE (ou -NSINIT:CLEANTRACE) permet de vider le trace avant chaque exécution.

```
/NSINIT:CLEANTRACE,TRACE=C:\products\natsys\Sources\nsa\gen\NSTRACE.TXT --
```

Equivalent à Clean trace file before run de la [boîte Build/Run project](#)

- /NSINIT:TRACE=<file> (ou -NSINIT:TRACE=<file>) permet de définir le fichier de traces.

```
/NSINIT:TRACE=C:\products\natsys\Sources\nsa\gen\NSTRACE.TXT --
```

Equivalent à Trace file de la [boîte Build/Run project](#)

- /NSINIT:NOTRACE (ou -NSINIT:NOTRACE) permet de ne pas produire de traces.

```
/NSINIT:NOTRACE
```

L'option @<parm-file> permet de charger un fichier de paramètre contenant une option par ligne parmi lesquels CLEANTRACE, TRACE=<file>, NOTRACE.

La variable d'environnement NS-TRACE (ou NSTRACE ou NS\_TRACE) permet de définir un fichier de traces.

Les options utilisateurs de l'exécutable peuvent être séparées des options liées aux traces par le séparateur double tiret : "--".

Exemple :

```
MonProg /NSINIT:CLEANTRACE,TRACE=D:\temp\trace.txt -- MonOption1 MonOption2
```

### Boîte Build/Run project

La boîte Build/Run project est obtenue par sélection de l'option **Build/Run** configuration du menu Build.

Cette boîte de dialogue vous permet de lancer NS-Gen. Celui-ci utilise l'ensemble des renseignements que vous avez fournis au préalable dans la boîte Configurations.

Elle est organisée en plusieurs parties :

- la partie supérieure permet de sélectionner le fichier de configuration à utiliser,
- la deuxième partie contient les différentes opérations que NS-Gen peut effectuer en séquence,

Cette boîte contient les champs suivants :

### **Configuration to build or run**

Sélection du fichier de configuration à utiliser parmi les configurations spécifiées dans la boîte [Configurations](#).

### **Binary generating phases**

#### **Generator**

Option indiquant à NS-Gen de lancer la génération des fichiers source.

#### **Compiler**

Option indiquant à NS-Gen de lancer la compilation des fichiers source issus de la génération.

Si Generator a été sélectionné, ce lancement n'a lieu que si aucune erreur n'a été détectée lors de la génération des fichiers source.

#### **Linker**

Option indiquant à NS-Gen de lancer l'édition de liens des fichiers objets issus de la compilation.

Si Compiler a été sélectionné, ce lancement n'a lieu que si aucune erreur n'a été détectée lors de la compilation.

#### **Runtime trace**

A l'exécution, NS-DK crée un fichier trace dans lequel une trace peut être créée à l'entrée et à la sortie d'un événement, d'une fonction ou d'une instruction.

Pour générer ces traces, cocher la case Runtime trace. Les traces sont générées dans un fichier texte.

Cette option ne fonctionne pas s'il y a du C intégré dans votre code.

Par ailleurs, si cette option est cochée il est absolument nécessaire que l'exécutable (le lanceur) soit régénéré en mode trace avec une des syntaxes (non exhaustives) suivantes :

```
NSGEN /TRACE ou NSGEN /INIT:TRACE=<file>
```

Exemple :

```
C:\products\natsys\natstar\V5\bin\NSGEN.EXE /VERBOSE /TRACE /CL  
/CLOPT:-DNSMEMTRACE /LINK /SETUPF:DW32
```

### **Memory trace**

Cocher cette case pour générer des traces relatives à la gestion de la mémoire.

Si cette option est cochée, il est absolument nécessaire que l'exécutable (le lanceur) soit régénéré en mode trace avec une des syntaxes (non exhaustives) suivantes :

```
NSGEN /TRACE ou NSGEN /INIT:TRACE=<file>
```

Exemple :

```
C:\products\natsys\natstar\V5\bin\NSGEN.EXE /VERBOSE /TRACE /CL  
/CLOPT:-DNSMEMTRACE /LINK /SETUPF:DW32
```

## Log

### Clear log before build

Efface la liste des erreurs et avertissements avant la génération.

### Log only error messages

Liste des erreurs détectées par NS Gen à chaque étape de génération. Les messages d'avertissement ("warning") ne seront pas affichés si cette option est cochée.

## Run parameters

Ces paramètres sont utilisés exclusivement par les binaires.

### Run current generated program

Cocher pour exécuter le programme généré courant.

### Program name

Chemin d'accès et nom du programme à lancer.

Ce programme peut être un exécutable Windows, un exécutable DOS, un fichier batch .BAT ou un fichier .PIF.

### Current directory

Chemin d'accès du répertoire courant.

### Program options

Paramètres de lancement du programme spécifié dans Program name.

Ces paramètres ainsi que la syntaxe à respecter sont spécifiques au programme à lancer, ils sont identiques à ceux que vous précisez après le nom de l'exécutable lorsque vous lancez celui ci depuis la ligne de commande du menu Fichier/Exécuter de Windows ou depuis une ligne de commande DOS. Pour plus d'informations, voir [Paramètres de lancement des applications NS-DK en mode trace](#).

### Minimize NS-Design on Run

NS Design est minimisé lors de l'exécution du programme spécifié dans Program name. Si cette option n'est pas cochée, NS Design reste en arrière plan pendant l'exécution du programme.

### Activate trace

Cocher cette case pour obtenir les traces à l'exécution du binaire (sinon les traces ne seront pas créées) :

- soit dans le fichier désigné par la variable d'environnement NS-TRACE (ou NSTRACE ou NS\_TRACE) si la case Trace file defined by (NS-TRACE) est cochée,

- soit dans le fichier sélectionné dans **Trace file**.

L'utilisateur peut ajouter ses propres traces dans ses programmes NCL par l'appel de l'instruction NS\_TRACE.

L'instruction SetNSGenTrace permet de modifier le formatage des traces.

Équivaut à l'instruction suivante NSGEN /TRACE (paramètre de lancement de la génération).

Ce paramètre est utilisé par NS-Test et NS-Debug.

#### **Clean traces file before run**

Efface la liste des traces avant l'exécution de l'application.

Équivaut aux instructions suivantes :

NSGEN /INIT:CLEANTRACE (paramètre de lancement de la génération) ou /NSINIT:CLEANTRACE (ou -NSINIT:CLEANTRACE) (paramètre de lancement de l'exécutable)

Ce paramètre est utilisé par NS-Test et NS-Debug.

Trace file defined by (NS-TRACE)

Les traces à l'exécution du binaire seront définies dans le fichier trace désigné par la variable d'environnement NS-TRACE.

#### **Trace file**

Sélectionner un fichier de trace dans lequel seront sauvegardées les traces lors de l'exécution du binaire.

Équivaut aux instructions suivantes :

NSGEN /INIT:TRACE=<file> (paramètre de lancement de la génération) ou /NSINIT:TRACE=<file> (ou -NSINIT:TRACE=<file>) (paramètre de lancement de l'exécutable)

Ce paramètre est utilisé par NS-Test et NS-Debug.

### **NSTest, NSDebug Parameters**

#### **Run current edited window**

Exécute la fenêtre éditée courante.

#### **Main window**

Nom de la première fenêtre devant être affichée au démarrage de l'application.

#### **Check only**

Option indiquant à NS Gen de n'effectuer qu'une vérification de syntaxe sur les ressources associées à chaque fichier source.

Aucun fichier source n'est généré si cette option est cochée.

L'utilisation de cette option permet d'obtenir toutes les éventuelles erreurs de syntaxe pour les ressources associées aux fichiers source sélectionnés. Le vérificateur syntaxique de la fenêtre Events n'indique que la première erreur détectée dans le script visualisé.

### **Build**

Mise en œuvre des différentes actions sélectionnées (Generator, Compiler...) sur les fichiers ayant été modifiés :

- un fichier source C n'est re-généré que si la ressource associée a été modifiée depuis la dernière génération ou si le fichier C est inexistant,



- un fichier source C n'est recompilé que si ce fichier a changé depuis la dernière génération ou si le fichier objet .OBJ correspondant est inexistant,
- l'édition de liens n'est effectuée que si l'un des fichiers objet .OBJ a changé depuis la dernière génération ou si la librairie .DLL ou l'exécutable .EXE est inexistant.

Il est parfois nécessaire de forcer la re-génération de l'application (en validant le bouton Rebuild) : c'est le cas notamment de la modification d'un des paramètres de construction (boîte [Configurations](#)).

### Rebuild

Mise en œuvre des différentes actions sélectionnées (Generator, Compiler...) sur tous les fichiers quelles que soient les dates de dernière modification : tout est régénéré (fichiers C) si l'option Generator est sélectionnée, compilé (fichiers .OBJ) si l'option Compiler est sélectionnée, et lié (fichiers .EXE ou .DLL) si l'option Linker est sélectionnée.

### OK

Ferme la boîte de dialogue. Si une génération a été lancée, celle-ci va être effectuée en arrière plan. Vous pouvez connaître l'état d'avancement des opérations en sélectionnant la fenêtre [Log](#).

### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

---

## Syntaxe de NS-Gen

La syntaxe suivante est à respecter :

```
NSGEN {options} [PrimaryScreen]
```

### Options de génération

Désigne les options de génération.

Plusieurs options doivent, en général, être spécifiées.

Leur syntaxe et utilisation sont, par ordre alphabétique :

#### **/CHECKONLY**

Indique à NS Gen de ne faire qu'une vérification syntaxique des ressources associées à chaque fichier source.

Aucun fichier source n'est généré même si aucune erreur de syntaxe n'est détectée.

Equivalent à Check only de la boîte Build/Run project

#### **/CL**

Indique à NS Gen de lancer la compilation des fichiers source issus de la génération.

Si l'option /NOGEN n'est pas précisée, ce lancement n'a lieu que si aucune erreur de syntaxe n'a été détectée lors de la génération des fichiers source.

Si l'option /FORCE n'est pas précisée, un fichier source C ne sera recompilé que si ce fichier a changé depuis la dernière génération ou si le fichier objet .OBJ correspondant est inexistant.

Equivalent au groupe Compiler de la boîte Configurations à l'onglet Compiler/Linker

### **/CUT[:<LineWidth>]**

Indique que chaque ligne du fichier source doit être coupée en autant de ligne que nécessaire pour ne pas dépasser 80 caractères.

<LineWidth> permet d'indiquer une autre valeur que la valeur par défaut.

Fixez ce nombre en fonction de l'éditeur de texte ou de l'imprimante que vous utilisez selon que vous désirez visualiser ou imprimer les fichiers source générés.

Défaut : 80

Minimum : 40

Maximum : 32767

Exemples

/CUT:120 pour avoir jusqu'à 120 caractères par ligne

/CUT pour avoir jusqu'à 80 caractères par ligne

### **/DEST:<DestinationName>**

Lorsque /SETUP n'est pas utilisé, un seul fichier exécutable est généré. Celui ci a alors le même nom que la fenêtre "PrimaryScreen".

/DEST:<Destination Name> permet de spécifier un autre nom de fichier exécutable.

### **/DLL[:<ExeName>]**

Indique à NS Gen de générer une ou plusieurs DLLs.

- S'il s'agit de la génération du projet en une seule DLL, <ExeName> doit être omis.
- S'il s'agit d'une application découpée en plusieurs DLLs, avec un exécutable principal utilisé uniquement pour démarrer l'application, <ExeName> est le nom de l'exécutable permettant ce démarrage.

Le nom donné à <ExeName> doit impérativement être différent de tous les fichiers ressources.

Equivalent à Generate DLLs de la boîte Configurations à l'onglet Generator.

### **/FORCE**

Indique à NS Gen de lancer les différentes actions indiquées (génération, compilation...) sur tous les fichiers quelles que soient les dates de dernière modification : tout est régénéré (fichiers C) si le paramètre /NOGEN n'est pas spécifié, tout est compilé (fichiers .OBJ) si le paramètre /CL est spécifié, et tout est lié (fichiers .EXE ou .DLL) si le paramètre /LINK est spécifié.

Equivalent à Rebuild de la boîte Build/Run project

### **/HELP**

Permet d'obtenir la syntaxe de NS Gen.

Toutes les autres options éventuellement indiquées ne sont pas prises en compte par NS Gen.

### **/HELPS**

Permet d'obtenir l'ouverture automatique du fichier d'aide en ligne de votre application lors de l'appui sur la touche F1.

Equivalent à Help file de la boîte Setup à l'onglet Miscellaneous

### **/INIT**

#### **/INIT:CLEANTRACE Vider le trace avant chaque exécution**

Equivalent à Clean trace file before run de la boîte Build/Run project

#### **/INIT:TRACE=<file> Définir le fichier de trace.**

Equivalent à Trace file de la boîte Build/Run project

#### **/INIT:NOTRACE Pour ne pas créer de trace.**

Les paramètres des options de /INIT peuvent être concaténés avec des virgules comme séparateur. Exemple : /INIT:CLEANTRACE,TRACE=D:\temp\trace.txt

### **/LINK**

Indique à NS Gen de lancer l'édition de liens des fichiers objets issus de la compilation.

Si l'option /CL est précisée, l'édition de liens n'est effectivement lancée que si aucune erreur n'est détectée lors de la compilation.

Si l'option /FORCE n'est pas précisée, l'édition de liens n'est effectuée que si l'un des fichiers objet .OBJ a changé depuis la dernière génération ou si la librairie .DLL ou l'exécutable .EXE est inexistant.

Equivalent au groupe Linker de la boîte Configurations à l'onglet Compiler/Linker

#### **/MAXEXPR:<MaxExprLevel>**

Indique à NS Gen de découper les expressions trop complexes dans le code C généré.

<MaxExprLevel> est le niveau de profondeur accepté. Une expression plus profonde sera découpée en autant d'expressions de profondeur acceptée.

### **/NAMES**

Indique à NS Gen que vous utilisez les fonctions CONTROLNAME\$ et WINDOWNAME\$ d'obtention des noms de contrôles et de fenêtres de la librairie NSMISC.

Dans ce cas, NS Gen génère des tables internes pour chacune des fenêtres afin que votre application soit apte à fournir ces noms.

Si vous omettez de cocher cette option alors que vous faites appel aux fonctions CONTROLNAME\$ et WINDOWNAME\$ de la librairie NSMISC, des résultats erronés seront rendus lors de l'exécution de l'application.

Equivalent à Symbols info de la boîte Configurations à l'onglet Generator

### **/NOGEN**

Indique à NS Gen de ne pas lancer la génération des fichiers source.

Equivalent à Generator non coché dans la boîte Build/Run project

#### **/PRJ:<ProjectName>**

Indique le projet concerné par la génération

<ProjectName> est le chemin complet du projet. Le nom de ce dernier doit être donné avec son extension ".PRJ".

Si /PRJ:<ProjectName> n'est pas spécifié, NS Gen considère que la génération concerne le projet par défaut. La variable d'environnement NS INI (définie sous Windows dans le fichier AUTOEXEC.BAT) contient le nom du projet par défaut.

Exemple :

**/PRJ:C:\NSDK\ESSAI.PRJ**

**/RESEXTERN[:M]**

Indique à NS Gen de générer un fichier de ressources externes de nom ExeName.RES.

Dans le cas de génération de DLLs et si un fichier Main EXE a été spécifié, le fichier de ressources externes a pour nom MainExe.RES. Il contient toutes les ressources des DLLs générées.

L'option M indique à NS Gen de générer un fichier de ressources externes par DLL. Chacun de ces fichiers contient également toutes les ressources communes aux DLLs. Toute application utilisant une telle DLL doit obligatoirement charger le fichier .RES associé à la DLL lors de l'initialisation de l'application. Si plusieurs DLLs de ce type doivent être utilisées, il faut au préalable concaténer les fichiers .RES associés en un seul fichier .RES.

**/SETUP[:<ExeName>]**

Avec ou sans argument, indique à NS Gen qu'il doit utiliser les informations du fichier de configuration ProjectName.N\_C.

<ExeName> permet de préciser, parmi les fichiers .DLL et .EXE définis pour les fichiers de configuration du projet, quel est celui qui doit être généré. Si aucun nom de fichier n'est précisé, tous les fichiers exécutables définis sont générés.

Il est possible de spécifier plusieurs options /SETUP pour préciser plusieurs exécutables à générer. Cependant, puisqu'il n'est possible d'indiquer qu'un .EXE par fichier de configuration, mais plusieurs .DLL, il n'est pas intéressant de préciser cette option /SETUP pour un .EXE.

/SETUP sans indication de fichier est équivalent à /SETUPF:ProjectName.N\_C.

Le nom du fichier exécutable ne doit pas être suivi d'une extension.

Exemple

**/PRJ:C:\NSDK\ESSAI.XNP /SETUP:TEST1 /SETUP:TEST4 /VERBOSE  
/SETUPF:<ConfigurationFile>**

Indique à NS Gen qu'il doit utiliser le fichier de configuration ConfigurationFile.N\_C. Ce nom doit figurer parmi les fichiers de configurations du projet, listés dans la boîte Build/Run project.

Toute option utilisée en sus sur la ligne de commande, comme /TAB, /CUT, etc., est prioritaire sur l'information correspondante dans le fichier de configuration.

Equivalent à Configuration to build or run de la boîte Build/Run project

**/SQLSTATIC**

Indique à NS Gen de générer des sources contenant du SQL Static.

Cette option est à utiliser pour des applications utilisant NS SQL, afin d'obtenir des sources C, d'extension .SQC incluant des liens statiques à un moteur SQL particulier.

Le SQL Static est un sous-langage permettant de décrire des requêtes SQL de manière à être indépendant du système d'exploitation ou du langage de programmation. Une fois de tels sources générés par NS Gen, il faut utiliser un pré-compilateur qui permet de transformer le SQL Static en fonction du langage de programmation. Ensuite, il est nécessaire de faire le lien entre le code généré par le pré-compilateur et le moteur SQL lui-même. Ce lien permet d'augmenter la performance des accès SQL.

Dans le cas de DB2, le pré-compilateur est SQLPREP, tandis que le lien se fait avec SQLBIND.

#### **/TAB:<TabulationSize>**

Indique le nombre de caractères espace générés pour représenter une indentation dans le fichier source.

Défaut : 4

Minimum : 2

Maximum : 32

Equivalent à l'option Tabulation de la boîte Setup generator

Exemple

/TAB:6

#### **/TOOLKIND:<MSC|MSVC32|IBMCPP>**

Indique le type d'outils utilisé pour que NS Gen connaisse les différentes caractéristiques systèmes qui lui sont nécessaires, parmi lesquelles le format du fichier de définition .DEF, les options de compilation supplémentaires à utiliser systématiquement (indépendamment de celles spécifiées dans la boîte Setup compiler), le format attendu par l'éditeur de liens, etc.

Trois ensembles sont aujourd'hui disponibles :

MSVC32 : Microsoft Visual C++ (32 bits),

Pour décider du type de famille, il vous suffit d'utiliser le type associé à votre compilateur, ainsi qu'il est indiqué ci-dessus.

Par défaut, le type utilisé par NS Gen est MSC, correspondant à une cible 16 bits.

#### **/TRACE Génère les traces à l'exécution du binaire.**

Equivalent à Activate trace de la boîte Build/Run project

#### **/VERBOSE**

Indique à NS Gen d'afficher à l'écran toutes les informations permettant de suivre les différentes étapes de génération.

Si cette option n'est pas précisée, seules les éventuelles erreurs détectées seront affichées. Si aucune erreur n'est détectée, aucun message n'indique la phase en cours de traitement.

### **PrimaryScreen**

Indique le nom de la fenêtre principale de l'application.

C'est cette fenêtre qui sera affichée au lancement du programme généré.

Le nom de la fenêtre ne doit pas être suivi de l'extension '.SCR'.

Le nom de la fenêtre principale doit obligatoirement être spécifié lorsque l'option /SETUP n'est pas utilisée. Le nom de l'exécutable alors généré est le nom de la fenêtre principale avec l'extension ".EXE"

### Remarques générales

Si l'option /SETUP n'est pas utilisée, il n'est pas possible de définir les répertoires de création des différents fichiers. Ceux ci vont tous être créés dans le répertoire courant au moment du lancement de NS Gen. Par contre, avec /SETUP, les différents fichiers seront respectivement stockés dans les répertoires indiqués dans la boîte Setup directories.

NSGEN peut être intégré dans un fichier MAKE avant la partie compilation. Dans ce cas, la cible est un fichier source et les dépendances sont les différents fichiers SCR, TPL, ..., BMP des ressources NS DK associées au fichier source. L'action effectuée si une ressource est modifiée postérieurement à la création du fichier source est le lancement de NSGEN avec l'option /SETUP suivie du fichier source.

### Obtention de la syntaxe de NSGEN

Vous pouvez obtenir la syntaxe complète de NSGEN en tapant dans la ligne de commande DOS : NSGEN /HELP

Dans ce cas, apparaît à l'écran :

```
Nat-System(R). NS-Gen version 5.00 SP1
Copyright Nat-Systems 1990-2006. All rights reserved

usage : NSGEN {options} [PrimaryScreen]
where {options} are:
/CHECKONLY
/CL
/CLOPT:"<C_CompilerOptions>"
/CUT[:<LineWidth>]
/DEST:<DestinationName>
/DLL[:<ExeName>]
/FARDATA
/FORCE
/HELP
/HELPS
/LINK
/LINKOPT:"<LinkerOptions>"
/MAXEXPR:<MaxExprLevel>
/NAMES
/NEWCONCAT
/NOGEN
/NOQUOTE
/OPTIMIZE
/PRJ:<ProjectName>
/RESEXTN[:M]
/SETUP[:<ExeName>]
/SETUPF:<ConfigurationFile>
/SQLSTATIC
/OPENCURSOR:<init number>
```

```
/NOSQLENV  
/TAB:<TabulationSize>  
/TOOLKIND:<MSC | MSVC32 | IBMCPP>  
/TRACE  
/VERBOSE  
/WIN16
```

## Ordre de priorité des différents modes d'activation des options de trace

Par ordre du plus prioritaire au moins prioritaire :

1. Une occurrence de l'option /NOTRACE désactive les traces indépendamment des autres options,
2. Options lus dans le dernier fichier de paramètres spécifié,
3. Paramètres /NSINIT de l'exécutable,
4. Paramètres –NSINIT de l'exécutable,
5. Paramètres /INIT de NSGEN,
6. Variable d'environnement NS-TRACE,
7. Variable d'environnement NSTRACE,
8. Variable d'environnement NS\_TRACE.

## Set main window

Sélectionner la fenêtre qui doit être testée ou qui doit être affichée en début de test. Dans le cas d'un test global d'une application, la fenêtre précisée ici est la fenêtre principale de l'application.

### OK

Ferme la boîte de dialogue en validant les changements effectués depuis son apparition.

### Cancel

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des changements effectués.

### Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Setup targets

La boîte **Setup targets** est appelée par appui sur le bouton Targets de la boîte Projects generation. Cette boîte permet d'indiquer, pour le fichier de configuration courant, le ou les targets devant être pris en compte lors de la génération de l'exécutable. Il est nécessaire d'avoir au moins un target en Default.

Si vous ne générez pas de ressources externes, seul le target par défaut sera généré. Par contre, si vous générez des ressources externes, le target par défaut est celui qui est exécuté lors du lancement de l'exécutable sans spécification de target (c'est-à-dire sans l'option /TARGET).

Si vous n'avez pas créé de targets, le target par défaut "Generic target" est directement associé à votre fichier de configuration.



Par contre, si vous avez plusieurs targets pour le projet en cours, il est possible de répartir les différents targets dans un ou plusieurs fichiers de configuration.

### **Targets**

Liste des targets définis pour le projet.

Les targets à associer au fichier de configuration doivent être sélectionnés dans la liste. Ils figurent alors en vidéo inverse. Les targets non sélectionnés ne sont pas inclus lors de la génération.

L'un de ces targets est précédé d'une marque: c'est le target par défaut pour le fichier de configuration.

### **Default**

Option permettant d'indiquer si le target figurant dans la ligne courante est le target par défaut du fichier de configuration concerné.

### **OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

### **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

### **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## **Setup directories**

La boîte **Setup directories** est appelée par appui sur le bouton Directories de la boîte Project Generation. Cette boîte permet d'indiquer, pour le fichier de configuration courant, le chemin d'accès des différents répertoires dans lesquels seront stockés tous les fichiers générés.

Les champs de saisie de cette boîte de dialogue ont reçu l'attribut Exploding. La hauteur du champ se modifie en cours de saisie si le texte saisi dépasse la largeur du champ. Plus précisément, le contrôle est élargi verticalement afin que tous les caractères saisis soient visibles.

### **Sources**

Répertoire où doivent être rangés les fichiers source (.C) générés par NS-Gen.

### **Includes**

Répertoire où doivent être rangés les fichiers include (.H et .D) générés par NS-Gen.

### **Objects**

Répertoire où doivent être rangés les fichiers objet (.OBJ) générés par le compilateur ainsi que le fichier de définition (.DEF) et le fichier .NSE contenant le nom des fonctions exportées, générées par NS-Gen.

### **Binaries**

Répertoire où doit être rangé le fichier exécutable (.EXE) généré par l'éditeur de liens, ainsi que les fichiers de ressources externes (.RES) générés par NS-Gen.

### **DLLs**

Répertoire où doivent être rangés les DLLs générées par l'éditeur de liens.

### **Libraries**

Répertoire où doivent être rangés les fichiers LIB générés par l'utilitaire ImpLib.



**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Setup executable

La boîte **Setup executable** est appelée par appui sur le bouton Executable de la boîte Project Generation. Cette boîte permet de spécifier, pour le fichier de configuration courant, le nom de l'exécutable généré ainsi que le nom de la fenêtre principale de l'application.

**Executable**

Nom de l'exécutable généré. Ce nom sera également celui du fichier source principal qui contiendra le point d'entrée de l'application.

Le point d'entrée d'une application est la première fonction appelée lors du lancement de l'application (pour les programmes Windows en langage C, cette fonction a pour nom WinMain).

**Main window**

Nom de la première fenêtre devant être affichée au démarrage de l'application.

Ce nom doit être choisi parmi les fenêtres de l'application, il correspond à la fenêtre que vous spécifiez dans le menu Run/Set main window lorsque vous testerez l'ensemble de l'application.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Setup DLLs

La boîte **Setup DLLs** est appelée par appui sur le bouton DLLs de la boîte Project generation. Cette boîte est divisée en deux zones.

**Binaries**

Nom de la ou des DLLs à générer, et nom de l'exécutable si vous souhaitez générer l'application sous forme d'un exécutable et de plusieurs DLLs.

**DLL**

Nom d'un fichier source auquel des ressources NS-DK pourront être associées, et qui sera compilé sous forme de DLL. La DLL aura le même nom que le fichier source.

Pour être valable, le nom ne doit pas commencer par un chiffre, excéder 8 caractères, être suivi d'une extension, être précédé par un chemin d'accès.

### **Main EXE**

Nom du fichier exécutable. Ne remplissez ce champ que lorsque vous générez une application sous forme d'un exécutable et de plusieurs DLLs.

Un nom identique à celui d'un fichier DLL déjà spécifié est refusé car NS-Gen génère un fichier source de même nom que celui donné dans Main EXE. Ce fichier source est alors celui contenant le point d'entrée de l'application.

### **Create**

Ajout du nom du fichier spécifié dans DLL à la liste des fichiers source.

### **Delete**

Suppression du nom sélectionné dans la liste des fichiers.

### **Modify**

Modification du nom sélectionné dans la liste des fichiers par le nom spécifié dans le champ DLL.

## **Resources**

Ressources associées à chaque DLL.

### **Main window**

Nom de la première fenêtre devant être affichée au démarrage de l'application.

Ce nom doit être choisi parmi les fenêtres de l'application, il correspond à la fenêtre que vous spécifiez dans le menu Run/Set main window lorsque vous testez l'ensemble de l'application.

### **Free**

Nom des ressources libres.

Une ressource libre est une ressource non associée à une DLL. Chaque sélection d'un type de ressources (Window, Template, ..., Bitmaps) effectuée dans la partie droite du groupe Resources provoque l'affichage des ressources libres de ce type dans la liste.

Cette liste est à sélection multiple.

### **Associated**

Nom des ressources qui ont été associées à une DLL.

Pour connaître les ressources associées à une DLL, il faut sélectionner le nom de la DLL dans la liste des DLLs puis sélectionner successivement les différents types de ressources.

Cette liste est à sélection multiple.

Les listes **Free** et **Associated** présentées dépendent du radio bouton sélectionné :

- Windows : liste des fenêtres,
- Templates : liste des templates,
- Libraries : liste des librairies,
- Variables : liste des variables,
- Pointers : liste des pointeurs,
- Icons : liste des icônes,
- Bitmaps : liste des bitmaps.

Les ressources **Segments** figurent toujours en grisé car elles sont incluses automatiquement par NS-Gen dans le fichier include de l'application.

Ne sont intégrées dans les DLLs que les ressources Texte indiquées en **Preload** dans les volets de propriétés concernés.

**Insert**

Associe les ressources libres, préalablement sélectionnées dans la liste Free, à la DLL sélectionnée dans la liste des DLLs.

Les ressources sélectionnées disparaissent de la liste Free pour être affichées dans la liste Associated.

Un double clic souris sur un élément non sélectionné de la liste Free est équivalent à la sélection de cet élément suivie de l'appui sur Insert.

**Remove**

Libère les ressources préalablement sélectionnées dans la liste Associated.

Un double clic souris sur un élément non sélectionné de la liste Associated est équivalent à la sélection de cet élément suivie de l'appui sur Remove.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Setup generator

La boîte Setup generator est appelée par appui sur le bouton Generator de la boîte Project generation. Cette boîte permet de paramétrer, pour le fichier de configuration courant, l'ensemble des fichiers source générés par NS-Gen : présentation, taille, code particulier, ...

**Tabulation**

Nombre de caractères espace générés pour représenter une indentation dans le code figurant dans le fichier source.

Défaut : 4

Minimum : 2

Maximum : 32

**Max line size**

Nombre maximum de caractères devant figurer dans les lignes de code des fichiers sources.

Toute ligne supérieure à ce maximum est coupée en autant de lignes que nécessaire.

Fixez ce nombre en fonction de l'éditeur de texte ou de l'imprimante que vous utilisez selon que vous désiriez visualiser ou imprimer les fichiers sources générés.

Si aucune valeur n'est précisée, les lignes ne sont pas coupées.

Défaut : rien

Minimum : 40

Maximum : 32 767

#### **Max identifier length**

Nombre maximum de caractères pris en compte par le compilateur pour identifier les variables.

Lors de la génération du source, NS-Gen va limiter les noms de variables et de contrôles à ce maximum. En règle générale, NS-Gen rajoute un préfixe de plusieurs caractères aux noms créés via NS-DK, il faut donc distinguer les noms des identificateurs que vous manipulez en NCL sur Max identifier length auquel vous enlevez au moins cinq caractères pour ne pas avoir d'erreurs en compilation.

La valeur par défaut proposée est celle du maximum communément employé par les compilateurs C du marché.

Défaut : 31

Minimum : 8

Maximum : 255

#### **Options**

Ce champ permet de spécifier d'autres options à NS-Gen. Par exemple /TOOLKIND indiquant la famille d'outils utilisée.

#### **Help info**

Permet d'obtenir l'ouverture automatique du fichier d'aide en ligne de votre application lors de l'appui sur la touche [F1].

#### **Symbols info**

Option permettant d'indiquer à NS-Gen que vous utilisez les fonctions CONTROLNAME\$ et WINDOWNAME\$ d'obtention des noms de contrôles et de fenêtres de la librairie NSMISC.

Dans ce cas, NS-Gen génère des tables internes pour chacune des fenêtres afin que votre application soit apte à fournir ces noms.

#### **Large data model**

Option spécifique aux systèmes 16 bits permettant d'indiquer au compilateur qu'un nombre important de variables statiques est utilisé dans l'application. La conséquence en est une meilleure gestion de la mémoire pour prendre en compte ces variables.

#### **Generate DLLs**

Option indiquant à NS-Gen de générer des DLLs.

Si vous désirez générer votre application sous forme de DLLs, un nom de fichier doit avoir été spécifié dans le champ Main EXE de la boîte Setup DLLs. Ce fichier sera le point d'entrée de l'application, il générera un fichier exécutable qui a pour tâche unique de démarrer l'application et d'appeler la DLL contenant la fenêtre principale de l'application.

#### **External Res.**

Option indiquant à NS-Gen de générer un fichier de ressources externes de nom ExeName.RES.

Dans le cas de génération de DLLs et si un fichier main EXE a été spécifié, le fichier de ressources externes a pour nom MainExe.RES. Il contient toutes les ressources des DLLs générées.

Générer des ressources externes permet d'avoir un exécutable plus petit mais aussi d'avoir le même exécutable pour des targets différents. Dans ce cas, le lancement de l'exécutable doit se faire avec les options /TARGET et /RES.

**Multiple Res.**

Option complétant l'option External Res. Elle n'est spécifiable que si cette dernière a été cochée. Elle indique à NS-Gen de générer un fichier de ressources externes par DLL. Chacun de ces fichiers contient également toutes les ressources communes aux DLLs.

Toute application utilisant une telle DLL doit obligatoirement charger le fichier .RES associé à la DLL lors de l'initialisation de l'application. Si plusieurs DLLs de ce type doivent être utilisées, il faut au préalable concaténer les fichiers .RES associés en un seul fichier .RES.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

**Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Setup compiler

La boîte Setup compiler est appelée par appui sur le bouton Compiler de la boîte Project generation. Cette boîte permet de définir, pour le fichier de configuration courant, les paramètres nécessaires au compilateur pour générer des fichiers objet.

Le compilateur et ses paramètres proposés par défaut, c'est-à-dire avant toute modification, est celui correspondant à la famille d'outils sélectionnée dans le champ Toolset de la boîte Project generation.

Les champs de saisie de cette boîte de dialogue ont reçu l'attribut Exploding. La hauteur du champ se modifie en cours de saisie si le texte saisi dépasse la largeur du champ. Plus précisément, le contrôle est élargi verticalement afin que tous les caractères saisis soient visibles.

**Path**

Chemin d'accès et nom du compilateur utilisé.

Options

Paramètres de lancement du compilateur. Ceux-ci sont propres au compilateur utilisé.

**OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

**Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

## Help

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.

## Setup linker

La boîte Setup linker est appelée par appui sur le bouton **Linker** de la boîte **Project generation**. Cette boîte permet de définir, pour le fichier de configuration courant, les paramètres nécessaires à l'éditeur de liens, à l'utilitaire ImpLib et au compilateur de ressources pour générer les exécutables.

Tous les noms et valeurs proposés par défaut, c'est-à-dire avant toute modification, sont ceux correspondant à la famille d'outils sélectionnée dans le champ **Toolset** de la boîte **Project generation**.

Les champs de saisie de cette boîte de dialogue ont reçu l'attribut Exploding. La hauteur du champ se modifie en cours de saisie si le texte saisi dépasse la largeur du champ. Plus précisément, le contrôle est élargi verticalement afin que tous les caractères saisis soient visibles.

### Linker

Paramétrage de l'éditeur de liens pour la construction de DLLs ou d'exécutables.

#### Path

Chemin d'accès et nom de l'éditeur de liens que vous utilisez.

#### .EXE

Paramètres nécessaires à l'éditeur de liens pour générer un fichier exécutable.

#### Options

Paramètres de lancement de l'éditeur de liens. Ceux-ci sont propres à l'éditeur de liens utilisé.

#### Libraries

Chemins et noms des bibliothèques devant être utilisées par l'éditeur de liens.

La liste proposée par défaut doit être complétée par un '+' suivi du chemin d'accès et du nom du fichier LIB à prendre en compte.

En règle générale, chaque DLL que vous utilisez, extérieure à celles fournies avec NS-DK, doit avoir un fichier LIB associé que vous devez adjoindre à la liste des fichiers de Libraries.

#### Stack size

Taille de la pile à utiliser.

La pile est une zone mémoire dans laquelle sont stockées les variables utilisées momentanément par votre application.

La taille proposée par défaut est suffisante dans la majorité des cas. Elle doit être augmentée si le nombre de fenêtres est important ou que les traitements effectués nécessitent de nombreux appels de fonctions imbriquées.

Défaut : 32768

Accepte des valeurs entrées en hexadécimal comme \$8000 pour 32 Ko.

#### Heap size

Taille de la zone mémoire où sont rangées les variables utilisées par le système cible lors de l'exécution d'une application.

La valeur par défaut proposée est largement suffisante pour les applications développées avec NS-DK.

Défaut : 1024.

Accepte des valeurs entrées en hexadécimal comme \$8000 pour 32 Ko.

## **DLL**

Paramètres nécessaires à l'éditeur de liens pour générer une DLL.

### **Options**

Paramètres de lancement de l'éditeur de liens. Ceux-ci sont propres à l'éditeur de liens utilisé.

### **Libraries**

Chemins et noms des librairies devant être utilisées par l'éditeur de liens.

La liste proposée par défaut doit être complétée par un '+' suivi du chemin d'accès et du nom du fichier LIB à prendre en compte.

En règle générale, chaque DLL que vous utilisez, extérieure à celles fournies avec NS-DK, doit avoir un fichier LIB associé que vous devez adjoindre à la liste des fichiers de Libraries.

## **Implib**

Cet utilitaire n'est utilisé que lors de la génération des DLLs.

Il génère le fichier LIB dans lequel se trouvent les noms des procédures de la DLL associée. Le fichier LIB est utilisé lors de l'édition de liens d'un programme externe utilisant la DLL.

### **Path**

Chemin d'accès et nom de IMPLIB.EXE.

### **Options**

Paramètres de lancement de Implib. Ceux-ci sont propres à l'utilitaire Implib utilisé.

## **Resource compiler**

Paramétrage du compilateur de ressources, utilisé pour associer une icône à l'exécutable généré.

### **Path**

Chemin d'accès et nom du compilateur de ressources que vous utilisez.

### **Options**

Paramètres de lancement du compilateur de ressources. Ceux-ci sont propres au compilateur utilisé.

## **OK**

Ferme la boîte de dialogue en validant les modifications apportées.

## **Cancel**

Ferme la boîte de dialogue sans tenir compte des éventuelles modifications effectuées.

## **Help**

Affiche l'aide en ligne concernant cette boîte de dialogue.





## UTILISATION DE L'AIDE

---

L'aide est accessible à tout moment (il suffit d'appuyer sur **[F1]**).

Lorsque vous l'appellez, une fenêtre s'affiche, dont le contenu varie selon ce que vous avez sélectionné précédemment. Si le curseur est positionné sur un menu, une option de menu ou un champ d'une boîte de dialogue, l'aide se rapportera à l'élément sélectionné.

Pour obtenir de l'aide sur un menu ou une option de menu, mettez-le en évidence (il est alors en inverse vidéo) et appuyez sur **[F1]**.


Pour obtenir de l'aide sur un champ d'une boîte de dialogue, cliquez sur celui-ci (ou positionnez le curseur sur le champ à l'aide de la touche de tabulation) et appuyez sur **[F1]**. Si le curseur se trouve déjà sur le champ désiré, appuyez directement sur **[F1]**.



Dans la plupart des fenêtres d'aide, des mots ou des expressions sont mis en évidence (caractères verts soulignés, encore appelés liens hypertexte). Pour obtenir des informations supplémentaires, double-cliquez sur le terme voulu (ou sélectionnez-le à l'aide de la touche de tabulation et appuyez sur Entrée).

Au clavier, il est possible de se déplacer de lien hypertexte en lien hypertexte à l'aide de la touche de tabulation. Le texte du lien sélectionné figure en inverse vidéo. Le déplacement ne s'effectue qu'entre les liens affichés dans la fenêtre d'aide.

Les onglets de l'aide en ligne

### Sommaire

Dans l'onglet Sommaire, naviguer dans les rubriques en cliquant sur les boutons suivants .

Utiliser les boutons  Page précédente et  Page suivante pour naviguer dans l'historique des rubriques visualisées.

### Recherche

Pour effectuer une recherche rapide dans l'aide en ligne, sélectionnez l'onglet Rechercher et saisir le(s) mot(s) recherché(s) dans le champ prévu à cet effet.

### Index

L'onglet Index vous permet également de rechercher une information par mot-clé.

### Favoris

L'onglet Favoris vous permet de lister les rubriques les plus consultées.



## INDEX

/

/NSINIT 289

A

ActiveX control preview 258

Add &lt;type de ressource&gt; resources to project 11

Add an OCX 259

Add user event ... 118

Animation 56

Auto-complétion 45

B

Barre des perspectives 27

Barres d outils 8

Bitmap 56

Boîte Add &lt;type de ressource&gt; resources to project 11

Boîte Build/Run project 289

Boîte Columns 236

Boîte Configurations - Onglet Compiler/Linker 79

Boîte Configurations - Onglet Directories 85

Boîte Configurations - Onglet DLLs 87

Boîte Configurations - Onglet Generator 76

Boîte Create a new Target 64

Boîte Create New Configuration 75

Boîte Create New DLL 89

Boîte Create new private &lt;type de ressource&gt; 266

Boîte Create new private window 10

Boîte Create new resource for 65

Boîte Edit constants 268

Boîte Edit Indexes 269

Boîte Edit Segment 270

Boîte Insert New Menu Item 273

Boîte Modify menu item 277

Boîte NS\_Browser Filters 33

Boîte Open Template 36

Boîte Rename ou Duplicate 235

Boîte Resources Directories 261

Boîte Setup - Onglet Controls Design 241

Boîte Setup - Onglet Controls Selection 247

Boîte Setup - Onglet Custom Controls 248

Boîte Setup - Onglet Editor 243

Boîte Setup - Onglet Miscellaneous 240

Boîte Setup - Onglet Printer 238

Boîte Tabbed windows 232

Boîte Target Info for 66

Boîte User Functions Calls 283

Boîte Web Services 53

Breakpoints ... 26

Browser NSDK Resources 28

Build 17

Build/Run project 289

C

Check Box 57

Classe Dialog 91

Classe Edit 94

Classe List 94

Classe MDI Window 92

Classe Report 93

Classes Window et CUA Window 91

Combo Box 57

Combo Box with Entry Field 57

Commande Help index 67

Commande Keys help 67

Configurations 76, 79, 85, 87

Compiler/Linker 79

Directories 85

DLLs 87

Generator 76

Construction des ressources 17

Control Name 123

Control Name &amp; Text 123

Create New DLL 89

Create new private &lt;type de ressource&gt; 266

- Create new private image 266
- Create new private window 10
- Create target for 288
- D
- Date Time Picker 57
- Delete Resource(s) 267
- DESK 7
- Duplicate 235
- E
- Editeur de code 38
- Entry Field 58
- Equivalents Clavier de NS-Design 67
- Erreurs 21
- Events 38
- Execute program 20
- F
- Fenêtre Events for Resources 38
- Fenêtre Grep 14
- Fenêtre Log 17
- Fenêtre MENU <Nom du Menu> 118
- Find 25, 40
- G
- Génération des ressources 17
- Generation... 17
- Glisser/lâcher d'une sélection 43
- Glisser/lâcher pour couper et coller une sélection 43
- Goto line 26
- Grep 14, 15, 16
  - Expressions régulières 16
  - Fenêtre 14
  - Limitation de recherche 15
- Group Box 58
- H
- Horizontal Scroll Bar 58
- Hot Key 58
- I
- Icon 58
- Instructions END\* 46
- L
- La barre de menu 7
- La barre de titre 7
- La ligne d'aide 38
- Le menu Build 56
- Le menu Controls 56
- Le menu Edit 55
- Le menu File 49
- Le menu Help 67
- Le menu Options 62
- Le menu Set 61
- Le menu View 55
- Le plan de travail 7
- Les fenêtres éditées 35
- Les OCX 251
- Les pseudo-variables d'environnement 263
- List Box 58
- List View 59
- Log 17
- M
- Menu 118, 119
- Menu item Info 119
- MLE 59
- Modèles de configuration de projets fournis 264
- Modes et opérations de sélection 42
- Month Calendar 59
- More windows ... 48
- Multiple line entry field Info 184
- Multi-target 287
- N
- New Window or Template 36
- NS-Debug 24
- NS-Design 5
- NSDESK 21
- NS-Gen 293
  - Options de génération 293
  - Syntaxe 293
- NSINIT 289
- NSTest 20
- O
- Obtention de la syntaxe de NSGEN 298
- Open ... 25
- Open Window or Template 37
- ordre 289

Ordre de priorité des différents modes  
d'activation des options de trace 299

P

Paramétrage des contrôles 123

Paramétrage des fenêtres 91

Paramétrage des menus 119

Paramètres de lancement des  
applications NS-DK en mode trace  
289

Présentation des OCX 251

Print Resource(s) 267

Printer Setup 280

Progress Bar 59

Projets 261

Push Button 59

R

Raccourcis 67

Radio Button 60

Rebuild 19

Rechercher des informations 44

Reconstruction des ressources 19

Register an OCX 259

Rename 235

Resources Directories 261

Resources for project 265

S

Save properties as ... 260

Save window 53

Select Project model 51

Set main window 299

Set User-defined Colors 235

Setup 71, 238, 240, 241, 243, 247, 248

    Onglet Controls Design 241

    Onglet Controls Selection 247

    Onglet Custom Controls 248

    Onglet Editor 243

    Onglet Miscellaneous 240

    Onglet Printer 238

Setup compiler 305

Setup directories 300

Setup DLLs 301

Setup executable 301

Setup generator 303

Setup linker 306

Setup targets 299

Source Editor Options 38

Start 20

Stop 27

Syntaxe de NS-Gen 293, 298

    Remarques générales 298

Syntaxe de NS-GEN 298

T

Targets 62

Targets for <nom de la fenêtre> 287

Template 60

Text 60

Toolbox 73

Trace 289

Track Bar 60

Tree View 61

U

Utilisation de l'aide 309

Utilisation en cours de frappe 45

V

Vertical Scroll Bar 61

Volet de propriétés 35

Volet de propriétés de fenêtre de  
classe Dialog 95

Volet de propriétés de fenêtre de  
classe Edit 108

Volet de propriétés de fenêtre de  
classe List 112

Volet de propriétés de fenêtre de  
classe MDI 102

Volet de propriétés de fenêtre de  
classe Report 106

Volet de propriétés de fenêtre de  
classe User Control 117

Volet de propriétés de fenêtre de  
classe Window ou CUA 99

Volet de propriétés du contrôle  
Animation 124

Volet de propriétés du contrôle Bitmap  
127

Volet de propriétés du contrôle Check  
box 131

Volet de propriétés du contrôle  
Classifier 134

- Volet de propriétés du contrôle Combo box 138
  - Volet de propriétés du contrôle Combo box with entry field 141
  - Volet de propriétés du contrôle Date Time Picker 152
  - Volet de propriétés du contrôle Entry field 155
  - Volet de propriétés du contrôle Group Box 161
  - Volet de propriétés du contrôle Horizontal scroll bar 164
  - Volet de propriétés du contrôle HotKey 166
  - Volet de propriétés du contrôle Icon 169
  - Volet de propriétés du contrôle List box 171
  - Volet de propriétés du contrôle ListView 175
  - Volet de propriétés du contrôle Month Calendar 180
  - Volet de propriétés du contrôle Multiple line entry field 184
  - Volet de propriétés du contrôle OLE ou OCX 251
  - Volet de propriétés du contrôle Picture Button 188
  - Volet de propriétés du contrôle Progress Bar 194
  - Volet de propriétés du contrôle Push Button 197
  - Volet de propriétés du contrôle Radio button 201
  - Volet de propriétés du contrôle RadioButtons 204
  - Volet de propriétés du contrôle Sheet Box 206
  - Volet de propriétés du contrôle Text 213
  - Volet de propriétés du contrôle TrackBar 219
  - Volet de propriétés du contrôle TreeView 223
  - Volet de propriétés du contrôle Vector Group Box 227
  - Volet de propriétés du contrôle Vector Text 228
  - Volet de propriétés du contrôle Vertical scroll bar 230
  - Volet de propriétés du Custom Control IE 146
  - Volet de propriétés du Template 216
  - Volet de propriétés du template intégré 217
  - Vue Opened Windows 34
-