

## WINDEV niveau 1

### Objectifs

#### Vous apprendrez à :

- Vous familiariser avec l'environnement de développement
- Maîtriser les concepts de base et les principaux éditeurs
- Concevoir et tester votre application
- Définir votre base de données
- Utiliser les fonctions classiques du WLangage
- Créer des fenêtres au standard Windows de manière ergonomique
- Créer des états (reporting)

#### 1. Présentation de WINDEV

- La gestion du cycle de vie de vos développements
- La maîtrise des concepts de base et les principaux éditeurs
- L'utilisation du L5G

#### 2. La base de données

- L'éditeur d'analyses
- La base HFSQL : description des fichiers et des liaisons (intégrité référentielle)
- L'utilisation d'une base de données tierce
- L'import et la conversion d'une base de données externe
- Les requêtes simples
- Mise en place du RGPD

#### 3. UI : User interface design (Interface Homme/Machine)

- L'éditeur de fenêtres
- La charte graphique
- Le RAD (construction automatique de l'application)
- Le projet, les fenêtres : ergonomie, menu système, barre de titre, styles
- Les menus déroulants
- Les champs tables et zones répétées fichier

- La création d'un modèle de fenêtre

#### **4. La programmation**

- L'éditeur de sources
- La déclaration des variables
- Le WLangage : les opérateurs et les fonctions de base
- Les combos auto-alimentées
- Les concepts de base du débogueur
- Les propriétés des objets
- Les procédures et les fonctions (avec ou sans passage de paramètres)
- Les outils : WDMAP, WDOptimiseur ...

#### **5. Les éditions**

- L'éditeur d'états
- Les différents modes de création : étiquettes, fiche, tableau ...
- Les différents types de blocs d'un état
- Les paramètres d'impression (PDF, HTML,..., format du papier, marges, drivers imprimante,...)
- L'appel d'un état à partir de l'UI & UX

#### **6. L'installation**

- La mise en place du groupware utilisateur
- La création de l'exécutable
- La création de la procédure d'installation
- Le déploiement sur le poste client

#### **7. Le générateur de dossier**

Les fichiers de données et leur structure

Le dessin de la fenêtre, le détail des objets, les sources associés à l'objet

### Objectifs

- Maîtriser de nouveaux champs évolués)
- Utiliser des nouvelles fonctions du WLangage
- Intégrer le multilingue dans vos sites
- Utiliser un composant Externe
- Utiliser le Upload
- Utiliser le Download
- Déployer vos sites à distance

### Programme

#### 1. La base de données

- Les requêtes paramétrées
- La gestion des accès concurrentiels et des blocages
- Mise en place du RGPD

#### 2. UI : User interface design (Interface Homme/Machine)

- Le champ table par programmation
- Le champ jauge
- Les règles d'intégration du multilingue
- Les fichiers INI
- Les champs liste et combo
- Le champ image
- Le champ liste image
- Le champ zone répétée par programmation
- Le champ arbre
- Le champ graphe (Histogramme, Secteur, ...)
- Le champ séparateur
  
- Le champ boîte à outils
- L'ancrage

### **3. La programmation et les concepts**

- Les procédures automatiques
- La gestion des mails (POP, SMTP, Lotus Notes, Outlook)
- La création d'un client FTP
- Les propriétés des objets
- La création d'un fichier texte
- L'intégration d'un fichier XML simple
- La création et l'intégration d'un composant externe

### **4. Les éditions**

- Les codes-barres
- Le passage de paramètres issus de l'UI & UX

### **5. L'installation**

- Le déploiement en mode Live Update

## WINDEV niveau 3

### Objectifs

- Améliorer les UI & UX (sujet 1)
- Maîtriser de nouveaux champs évolués (sujet 1)
- Utiliser des nouvelles fonctions du WLangage (sujets 1,2)
- Utiliser la compilation dynamique (sujet 2)
- Faire du débogage avancé (sujet 2)

### Programme

#### 1. UI : User interface design (Interface Homme/Machine)

- Le champ planning par programmation
- Le champ ruban
- Le champ treemap
- Le champ tableur
- Le champ carte
- Le champ table hiérarchique de programmation
- Les modèles de champs
- Le champ table par programmation : fonctionnalités avancées

#### 2. La programmation et les concepts

- Audit statique
- Audit dynamique
- Dump débogage
- La compilation dynamique
- Le MCU
- La gestion des exceptions
- Mise en place du RGPD

#### Sujet 3. Le déploiement

- Les patches

### Objectifs

- Améliorer les UI & UX
- Créer des applications en multi-fenêtrage
- Maîtriser de nouveaux champs évolués
- Gérer l'intégration continue
- Créer des interfaces dynamiquement
- Créer des services Windows

### Programme

#### 1. UI : User interface design (Interface Homme/Machine)

- Les concepts du multifenêtrage
- Le multifenêtrage "libre"
- Le multifenêtrage MDI
- Le champ Panneau Dockable
- Le champ Onglet "MDI (dynamique)"
- La gestion des contextes indépendants HFSQL
- Le champ Fenêtre interne et les fenêtres internes
- Le tableau croisé dynamique (TCD ROLAP)
- Le champ tableau de bord
- Le graphe secteur multiniveau

#### Sujet 2. La programmation et les concepts

- Personnalisation des erreurs HFSQL
- Le débogage à distance
- L'activation des logs
- Les scénarios utilisateurs et tests automatiques
- La fabrique logicielle
- La gestion des événements
  
- Les indirections
- Les requêtes dynamiques
- Le champ cloné
- Le champ créé dynamiquement
- L'analyseur de performances

- Le drag&drop programmé
- Exécutable avec paramètres
- Création d'un service Windows

## Objectifs

- Améliorer les UI & UX
- Créer des applications en multi-fenêtrage
- Maîtriser de nouveaux champs évolués
- Gérer l'intégration continue
- Créer des interfaces dynamiquement
- Créer des services Windows

## Programme

### 1. UI : User interface design (Interface Homme/Machine)

- Les concepts du multifenêtrage
- Le multifenêtrage "libre"
- Le multifenêtrage MDI
- Le champ Panneau Dockable
- Le champ Onglet "MDI (dynamique)"
- La gestion des contextes indépendants HFSQL
- Le champ Fenêtre interne et les fenêtres internes
- Le tableau croisé dynamique (TCD ROLAP)
- Le champ tableau de bord
- Le graphe secteur multiniveau

### Sujet 2. La programmation et les concepts

- Personnalisation des erreurs HFSQL
- Le débogage à distance
- L'activation des logs
- Les scénarios utilisateurs et tests automatiques
- La fabrique logicielle
- La gestion des événements
  
- Les indirections
- Les requêtes dynamiques
- Le champ cloné

- Le champ créé dynamiquement
- L'analyseur de performances
- Le drag&drop programmé
- Exécutable avec paramètres
- Création d'un service Windows



## WINDEV niveau 5

### Objectifs

- Les nouveautés de l'environnement
- La surcharge des procédures et propriétés d'un champ
- L'utilisation des variables globales
- La gestion de la saisie obligatoire
- Le champ HTML en affichage, édition, envoie d'email
- Les traitements asynchrones (requêtes, webservices)
- La reconnaissance automatique de caractères (OCR)
- Les nouveautés sur le champ Carte
- Les nouvelles fonctions

### Programme

Le formateur s'appuie sur les programmes de l'application ATLAS WINDEV

La formation s'appuie sur les fonctionnalités du logiciel.  
Chaque sujet est organisé en 3 axes :

1 - Analyse fonctionnelle des fonctions de gestion, comparatif avec l'ancienne application et définition des objectifs pour le nouveau SI.

2 - exercice de mise en application pour transformer une demande réelle en programmation effective

Le formateur reste à disposition pour aider et apporter des explications supplémentaires sur la technique de programmation idéale.

3 - Correction et encadrement de l'exercice avec toutes les explications nécessaires et questions/réponses éventuelles

Le formateur s'assure que chaque stagiaire a bien assimilé l'exercice avant de poursuivre.

Toutes ces méthodes et ces exercices vous serviront à mettre en pratique vos acquis sur les sources du nouveau SI de votre entreprise.