

Neut@Software

2017

**NSDBAppCreator
V2.2.1**



Tables des matières

Tables des matières	2
1 Introduction	7
2 Création d'une application dans NSDBAppCreator	8
2.1 A partir de modèles prêts à l'emploi.....	8
2.2 A partir de rien	9
3 Le ruban de NSDBAppCreator.....	10
3.1 Application	10
3.1.1 Nouveau	10
3.1.2 Ouvrir	15
3.1.3 Propriétés.....	16
3.1.4 Sécurité	23
3.1.5 Construire.....	29
3.1.6 Exécuter	32
3.1.7 Fermer	32
3.1.8 Enregistrer sous	33
3.1.9 Récent	34
3.1.10 A propos	35
3.1.11 Aide	36

3.1.12 Quitter	36
3.2 Accueil	37
3.2.1 Editer	38
3.2.2 Supprimer.....	38
3.2.3 Renommer	39
3.2.4 Enregistrer.....	39
3.2.5 Monter	39
3.2.6 Descendre	39
3.2.7 Affichage	40
3.2.8 Rafraichir	41
3.3 Créer.....	42
3.3.1 Formulaires	43
3.3.2 Vues.....	45
3.3.3 Rapports.....	47
3.3.4 Statistiques.....	48
3.4 Outils	49
3.4.1 Thème	50
3.4.2 Affichage	51
3.4.3 Mise à jour	52
3.4.4 Langue	52
3.4.5 A propos.....	53

3..4.6 Aide	54
4 Edition d'un formulaire	55
4.1 Propriétés du formulaire.....	56
4.2 Barre d'outils « Organiser » des formulaire.....	57
4.3 Ajouter un champ	59
4.4 Modifier les propriétés d'un champ	60
4.4.1 Champ texte.....	62
4.4.2 Champ mot de passe.....	63
4.4.3 Champ monétaire	64
4.4.4 Champ date	65
4.4.5 Champ numérique	66
4.4.6 Champ liste.....	67
4.4.7 Champ image	69
4.4.8 Champ case à cocher	70
4.4.9 Champ bouton radio	71
4.4.10 Champ notation	72
4.4.11 Champ label	73
4.4.12 Champ cadre	74
4.4.13 Champ image	75
4.4.14 Champ vue	76
4.5 Supprimer un champ.....	78

5	Edition d'une vue	79
6	Edition d'un rapport.....	81
6.1	Propriétés d'un rapport	82
6.2	Type de rapport.....	82
7	Edition d'une statistique	85
7.1	Propriétés d'une statistique.....	86
7.2	Exemple de statistique.....	87
8	Actions.....	88
8.1	Exemples	90
8.2	Catégories	90
8.2.1	Champs.....	91
8.2.2	Objets	93
8.2.3	Enregistrement	94
8.2.4	Web.....	96
8.2.5	PickList.....	97
8.2.6	Couleurs	99
8.2.7	Logique.....	100
8.2.8	Boucles	101
8.2.9	Date.....	102
8.2.10	Math.....	103
8.2.11	Texte.....	104

8.2.12 Variables.....	107
9 Questions fréquentes.....	109
10 Tutoriels	111
10 Historique des versions	112
10 Conditions générales d'utilisation.....	117
Article 1 : Introduction	117
Article 2 : Limitation de responsabilité	118
Article 3 : Session de responsabilité	119
Article 4 : Droit applicable.....	120
Article 5 : Droits d'utilisation	120
Article 6 : Conditions d'utilisation	121
Article 7 : Sauvegarde des données :	121
Article 8 : Abonnement aux mises à jour :	121

1 Introduction

NSDBAppCreator est un logiciel qui permet de créer des applications orientées bases de données de type bureau, Internet et Smartphone dans différents domaines : professionnel, culturel, éducation....

Une base de données représente bien plus qu'une simple liste (feuille Excel). Elle vous donne véritablement le contrôle de vos données. Elle vous permet de les saisir, trier, analyser, synthétiser et d'afficher des vues, rapports de résultats en un instant. Grâce à elle, vous pouvez combiner des données issues de divers formulaires, de telle sorte que vous ne saisissez jamais les mêmes informations deux fois, ce qui rend l'entrée des données plus efficace et plus précise. La sécurité intégrée dans le logiciel permet de protéger l'accès aux données des applications générées.

NSDBAppCreator a une approche différente des logiciels SGDB classiques. Il permet à un néophyte de concevoir directement sa base en se limitant à la conception des formulaires de saisies. L'incorporation de composants intelligents comme les «autolistes» permet d'accélérer la saisie tout en limitant les erreurs.

NSDBAppCreator vous permettra de créer des logiciels complets et autonomes comme :

- la gestion de collection diverses (Philatélie, CD, Vidéo, jeux.. ;)
- d'application personnelles (Cave à vin, suivi des dépenses...)
- d'application professionnelles (Gestion de stocks, de biens...)

NSDBAppCreator vous permettra de construire des logiciels pour différentes cibles :

- Des applications autonomes pour Windows, linux et mac.
- Des applications pour Smartphone (Android)
- Des applications web (PHP, MySQL)
- Des composants JSC pour XWebDesignor

2 Création d'une application dans NSDBAppCreator

La création des applications NSDBAppCreator ne nécessite pas de connaissance particulière en informatique.

2.1 A partir de modèles prêts à l'emploi

Pour créer une application à partir d'une application prête à l'emploi, rien de plus simple :

- **Etape 1** : A partir de l'onglet Application
 - Nouveau
 - A partir de modèles
 - Sélectionnez votre modèle
 - Enregistrer sous le nom de votre choix

- **Etape 2** : A partir de l'onglet Application
 - Construire
 - Ouvrir emplacement du dossier

Votre Application est prête à être exécutée

2.2 A partir de rien

Pour créer une application, rien de plus simple :

- **Etape 1** : A partir de l'onglet Application, Nouveau, Application vide, puis laissez-vous guider.
- **Etape 2** : Créez vos formulaires (tables) en fournissant pour chacune son nom
Créez vos champs en indiquant pour chacun son étiquette et en choisissant le type de champ et son apparence dans une liste déroulante.
- **Etape 3** : Créez vos vues (listes), la manière dont vous voulez représenter trier, grouper vos données
- **Etape 4** : Créer vos rapports (html, PDF...) à partir des vues
- **Etape 5** : Paramétrer et choisissez votre type d'application (Windows, web (PHP, JSC), Android, mac, linux)
- **Etape 6**: Construisez
- **Etape 7** : Utilisez, distribuez

3 Le ruban de NSDBAppCreator

3.1 Application

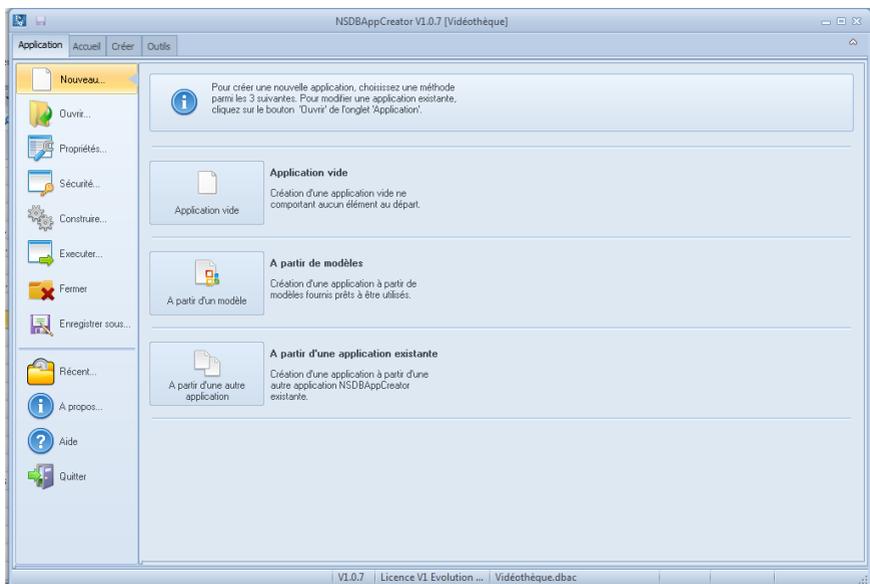
Cet onglet correspond à la gestion générale de l'application (menu fichier dans certaines applications)

3.1.1 Nouveau

Permet de créer une nouvelle application



Un clic sur cette icone affiche la vue ci-dessous

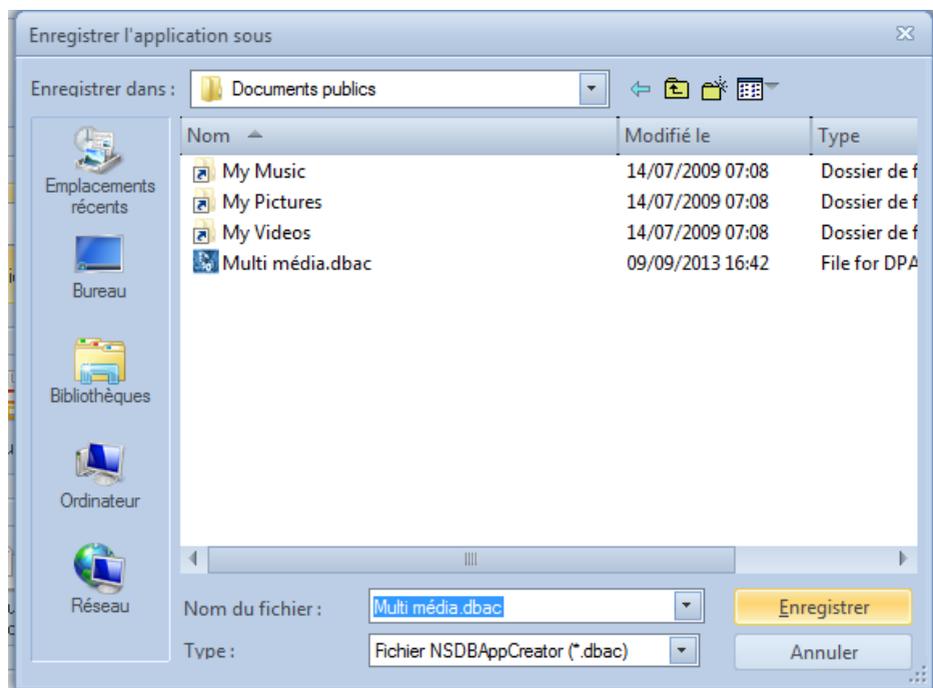


Pour créer une nouvelle application, choisissez une méthode parmi les 3 suivantes :

- Application vide : Création d'une application vide ne comportant aucun élément au départ.
- A partir de modèles : Création d'une application à partir de modèles fournis prêts à être utilisés.
- A partir d'une application existante : Création d'une application à partir d'une autre application NSDBAppCreator existante.

Création à partir d'une application vide

Un clic sur cette icône vous ouvre la fenêtre de dialogue ci-dessous, qui vous propose d'enregistrer votre nouvelle application.



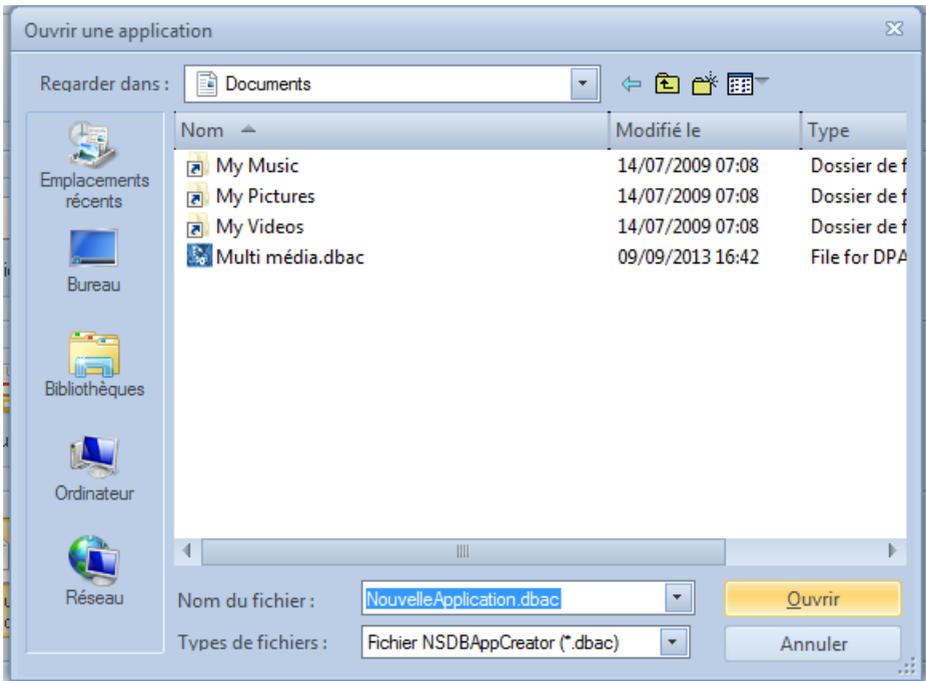
Création à partir d'un modèle

Un clic sur cette icône vous ouvre la fenêtre de dialogue ci-dessous, et vous proposera après sélection du modèle d'enregistrer votre nouvelle application.



Création à partir d'une autre application

Un clic sur cette icône vous ouvre la fenêtre de dialogue ci-dessous, et vous proposera après sélection de l'application existante d'enregistrer votre nouvelle application.

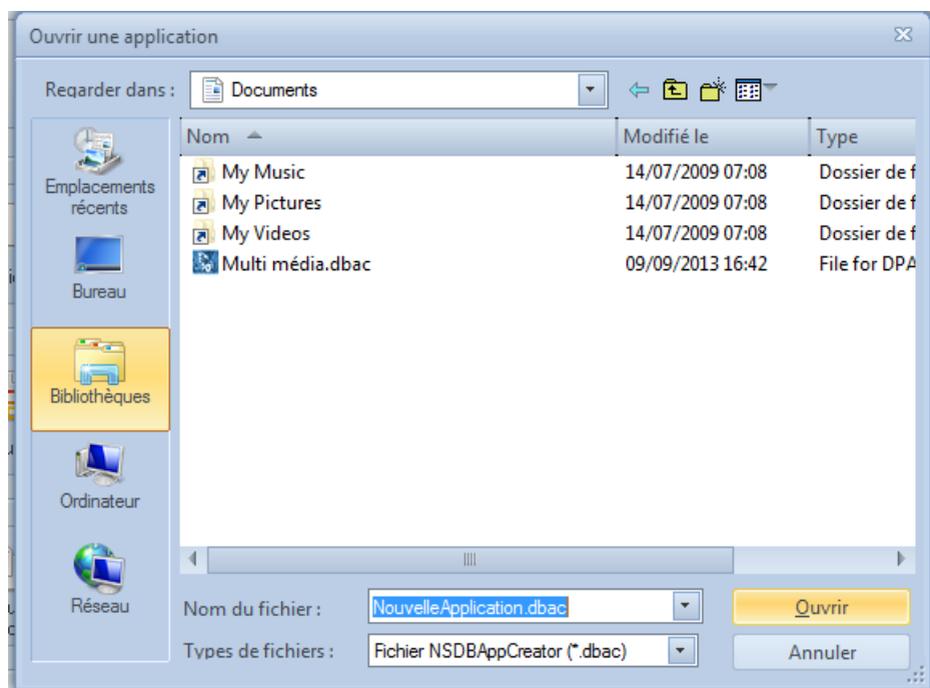


3.1.2 Ouvrir

Ouvre un fichier d'une application pour pouvoir continuer votre travail.



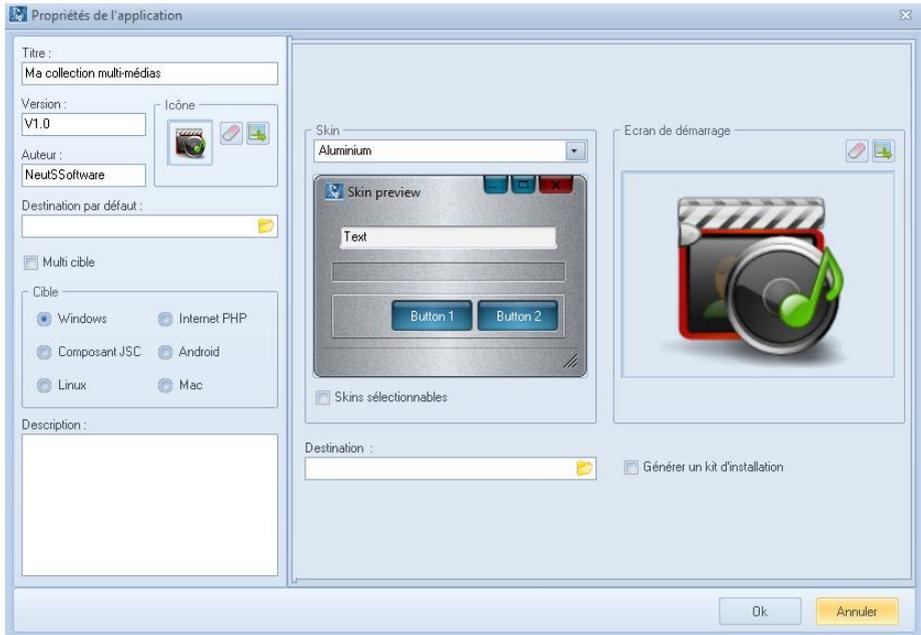
Lorsque vous cliquer sur cette icone, une fenêtre apparaît qui vous donne l'accès à l'ensemble de vos projets.



3.1.3 Propriétés



Affiche et détermine les propriétés de l'application



Dans cette boîte de dialogue vous définissez les informations nécessaires pour construire votre application

Titre

Il s'agit du titre de l'application qui sera affiché

❖ *Obligatoire*

Version

Version de votre application, nécessaire en cas de distribution

❖ *Non obligatoire*

Icône

Icone de l'application, icone de l'exécutable (Windows, linux, mac, Android) ou favicon (internet)

❖ Non obligatoire

Destination par défaut

Répertoire global où seront créés les fichiers des différentes applications, si aucun des champs de destinations ne sont pas indiqués, le chemin par défaut sera alors le chemin du fichier source de l'application

❖ Non obligatoire

Multi cible

Indique si l'on va générer l'application en une ou plusieurs cibles

❖ Non obligatoire

Cible

Indique la cible de génération de l'application

Les différentes cibles sont :

- Applications Windows
- Internet PHP
- Composant JSC
- *Android*
- *Linux*
- *Mac*

❖ Obligatoire

3.1.3.1 Tableau des fonctionnalités différentes entre cibles

		Cibles					
		Windows	Php	Jsc	Android	Linux	Mac
Sécurité	Sécurité par compte admin	✔	✔	✔			
	Sécurité par profil	✔					
	Sécurité anonyme		✔	✔			
Formulaires	Formulaires interactifs	✔	✔	✔			
	Actions	✔					
	Multipages	✔					
	Vue maitre/esclave	✔					
	Intégrité des relations	✔					
Vues	Vues	✔	✔	✔			
	Accès formulaire	✔					
	Export XLS	✔					
	Rapports Pdf	✔	✔	✔			
	Statistiques	✔	✔	✔			
Outils	Import/Export	✔					
	Backup/Restore	✔					
	Clean	✔					

3.1.3.2 Propriétés applications Windows

Skin

Permet d'appliquer un style visuel à l'application générée

❖ Non obligatoire

Skins sélectionnables

Si il est coché tous les skins sont embarqués dans l'application Windows, et ils seront sélectionnables depuis l'application cible. Un sous répertoire « skin » sera créé à l'emplacement de la génération du code.

❖ Non obligatoire

Ecran de démarrage

Permet d'afficher une image lors du démarrage de l'application cible, elle peut être du type bmp, jpeg, png ou gif.

❖ Non obligatoire

Destination

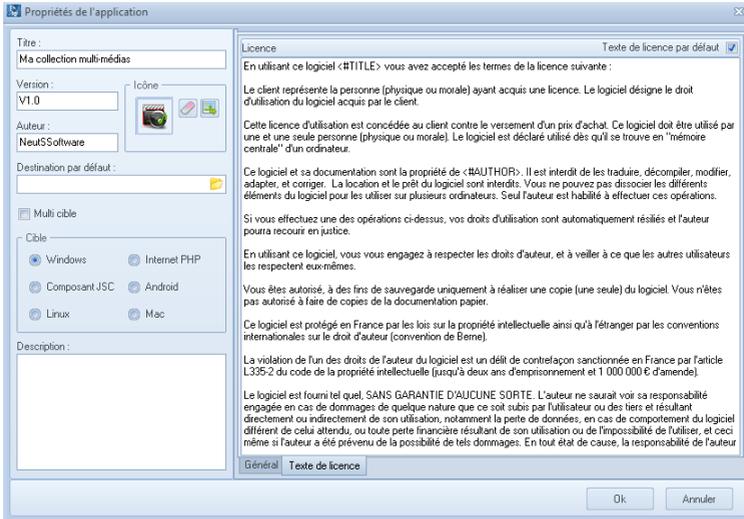
Répertoire où seront créés les fichiers. Si cette zone n'est pas renseignée sera le chemin par défaut qui sera appliqué et un sous répertoire « Windows » sera créé.

❖ Non obligatoire

Générer un kit d'installation

Précise la génération d'un kit d'installation si cette option est cochée, on pourra lors documenter le texte de la licence d'utilisation. Si cette option n'est pas cochée sera une application portable qui sera générée. [Voir la construction des applications](#)

❖ Non obligatoire



3.1.3.3 Propriétés applications PHP

Thème

Permet d'appliquer un style visuel à l'application générée

❖ Non obligatoire

Destination

Répertoire où seront créés les fichiers. Si cette zone n'est pas renseignée sera le chemin par défaut qui sera appliqué et un sous répertoire « PHP » sera créé.

❖ Non obligatoire

Paramètre de la base de données MySQL

Nom de l'hôte :

Le nom du serveur MySQL.

❖ Obligatoire

Base de données :

Nom de la base de données où seront créées les tables de votre application

❖ Obligatoire

Utilisateur :

Le nom de l'utilisateur pour se connecter à MySQL.

❖ Obligatoire

Mot de passe :

Le mot de passe pour le compte utilisateur sur le serveur SQL.

❖ Non obligatoire

Prérequis :

Version PHP>5

Version MySQL> 4.1.22

3.1.3.4 Propriétés applications JSC

Les applications de type JSC reprennent les paramètres de connexion MySQL définis dans XWebDesignor.

Thème

Permet d'appliquer un style visuel à l'application générée

❖ Non obligatoire

Destination

Répertoire où seront créés les fichiers. Si cette zone n'est pas renseignée sera le chemin par défaut qui sera appliqué et un sous répertoire « Jsc » sera créé.

❖ Non obligatoire

Prérequis :

Version PHP>5

Version MySQL> 4.1.22

3.1.4 Sécurité



Définit la sécurité des applications cibles

Principe de la sécurité dans NSDbAppCreator

Les utilisateurs finaux du projet sont créés dans l'application générée.

Pour cela il faut d'abord :

1. Créer le compte de « l'administrateur » (identifiant et mot de passe)
2. Créer un formulaire qui contiendra les comptes des utilisateurs
Ce formulaire devra contenir obligatoirement :
 - un champ de type unique servant d'identifiant aux utilisateurs
 - le champ mot de passe de chaque utilisateur
 - le champ « profil » de type « profil » qui correspondra au type de droit des groupes d'utilisateurs
3. Créer les profils exemple (publique, mise à jour....)
4. Définir les profil/profil les droits sur les différents objets (formulaire, vues, rapports...)

Une fois l'application générée, on se connectera la première fois avec le compte « administrateur », on pourra commencer à créer les utilisateurs

Onglet « Général »

Sécurité de l'application

Général Activation sécurité

Profils

Objets

Définition du compte "administrateur"

Identifiant

Mot de passe

Vérification mot de passe

Définition des informations des comptes utilisateurs

Formulaire "utilisateurs"

Champ identifiant

Champ mot de passe

Champ profil

Appliquer Annuler Fermer

Définition du compte « administrateur »

Définition du compte "administrateur"

Identifiant

Mot de passe

Vérification mot de passe

Vous définissez ici le compte du super administrateur, vous permettant de créer dans votre base les autres comptes

Il est aussi le compte de connexion unique en cas d'utilisation simplifiée de la sécurité quand vous ne définissez pas les « informations des comptes utilisateurs » (box de droite)

Définition des informations des comptes utilisateur

Le plus simple est de créer le formulaire utilisateurs à partir du modèle de même nom

Définition des informations des comptes utilisateurs

Formulaire "utilisateurs"

Champ identifiant

Champ mot de passe

Champ profil

Formulaires « utilisateur »

Indique le formulaire qui contiendra les informations de connexion, (exemple membre, utilisateurs, clients...)

Champ identifiant

Il se trouve dans le formulaire. Il doit être **unique** et **obligatoire** (voir les propriétés du champ concerné)

Champ mot de passe

Il se trouve dans le formulaire.

Il doit être de préférence de type « mot de passe »

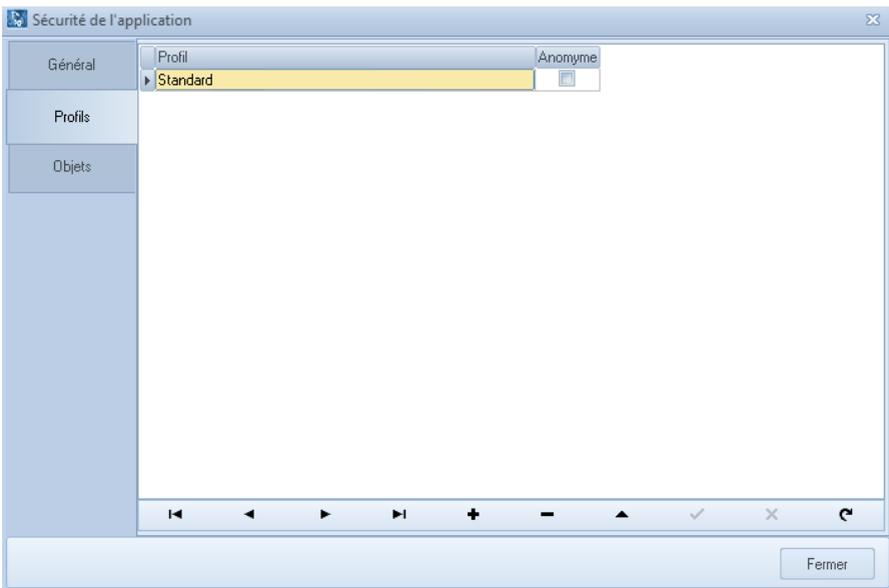
Champ profil

Il se trouve dans le formulaire.
Il doit être de type « liste » et « Profils sécurité » [voir \(4.2.6\)](#)

Onglet « Profils »

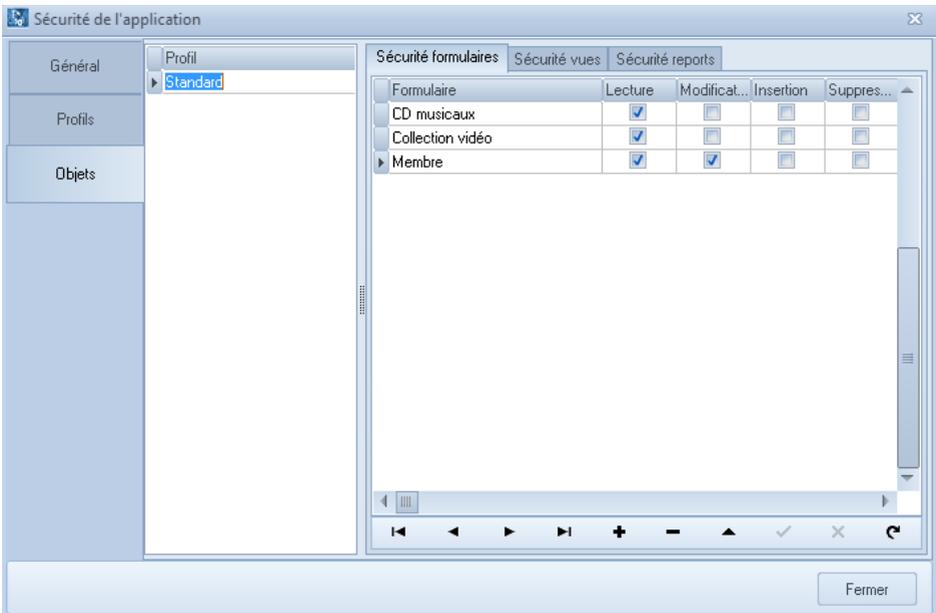
Cet onglet est activé si seulement tous les champs du groupe « Définition des informations des comptes utilisateur » sont définis

Vous indiquez ici les différents profils de connexion. La case à cocher « anonyme » permet d'accéder à certains formulaires sans connexion (n'est pas supportée par toutes les cibles d'application)



Onglet « Objets »

Cet onglet est activé si seulement un profil de sécurité est au moins défini. Vous indiquez ici les types d'accès aux formulaires par profil de connexion.

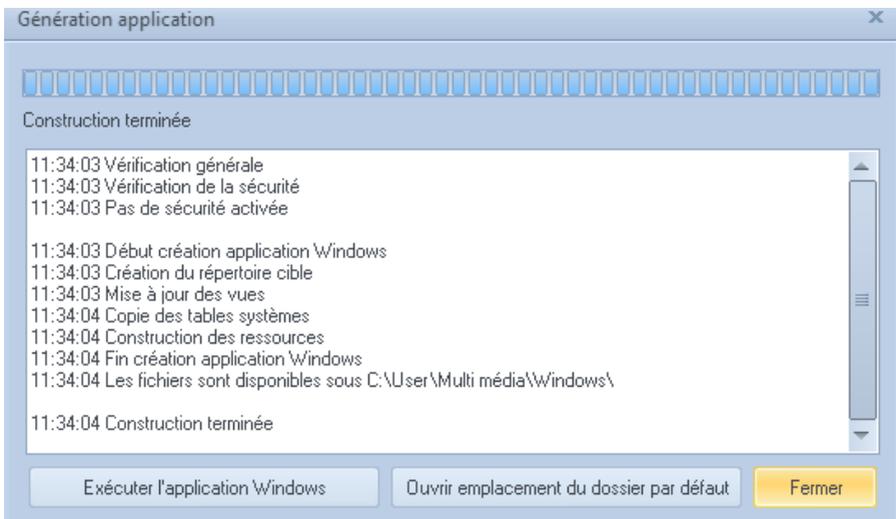


3.1.5 Construire

Lance la construction des applications



Un clic sur cette icone affiche la boite de dialogue ci-dessous et exécute immédiatement la génération des applications



Une trace permet de vérifier la bonne génération des applications, il peut y avoir des messages d'erreurs (en rouge) et d'avertissements (en orange)

Un bouton « Exécuter l'application Windows » est affiché en fin de génération si la cible application Windows a été sélectionnée dans les propriétés de l'application

3.1.5.1 Génération des applications Windows

Si l'option « Générer un kit d'installation » est cochée

Un seul fichier est généré, il contient l'ensemble des fichiers et paramètres de l'application : c'est l'installateur de l'application. La base de données sera créée dans « Mes documents\Mes bases de données ». Ce sera le fichier à sauvegarder périodiquement

Si l'option « Générer un kit d'installation » est décochée

2 fichiers sont créés à la génération :

xxxxxx.exe : l'exécutable Windows

xxxxxx.res : le fichier de ressource de l'application

Un répertoire skin sera créé et des fichiers skins seront copiés si l'option « Skins sélectionnable » est cochée dans les propriétés de l'application

Un xxxxxx.db sera créé au premier lancement de l'application, ce fichier contiendra la base de données. Il doit être préservé lors des générations ultérieures et il doit être également sauvegardé périodiquement

xxxxx étant le nom du fichier projet

3.1.5.2 Génération des applications PHP

Les fichiers sont générés dans le répertoire indiqué dans les propriétés de l'application. Ils devront être copiés dans votre hébergement via FTP par exemple avec un utilitaire type FileZilla. Les tables MySQL seront créées à la première exécution de l'application via le navigateur internet. La structure des tables sera mise à jour automatiquement à chaque mise à jour de votre application.

ATTENTION :

Un fichier .htaccess est initialisé, il doit être mis à jour suivant les préconisations de votre hébergeur. Exemple, il faut rajouter la ligne ci-dessous chez One and One pour activer le PHP :

AddType x-mapp-php5 .php

3.1.5.3 Génération des applications JSC

Le fichier JSC est généré dans le répertoire indiqué dans les propriétés de l'application. Les tables MySQL seront créées à la première exécution de l'application via le navigateur internet. La structure des tables sera mise à jour automatiquement à chaque mise à jour de votre application.

ATTENTION :

Un fichier .htaccess.txt est initialisé, il devra être ajouté au fichier .htaccess de votre hébergement et il doit être mis à jour suivant les préconisations de votre hébergeur. Exemple, il faut rajouter la ligne ci-dessous chez One and One pour activer le PHP :

AddType x-mapp-php5 .php

3.1.6 Exécuter

Affiche une boîte de dialogue permettant d'exécuter l'application Windows générée ou/et d'accéder aux dossiers issus de la construction



3.1.7 Fermer



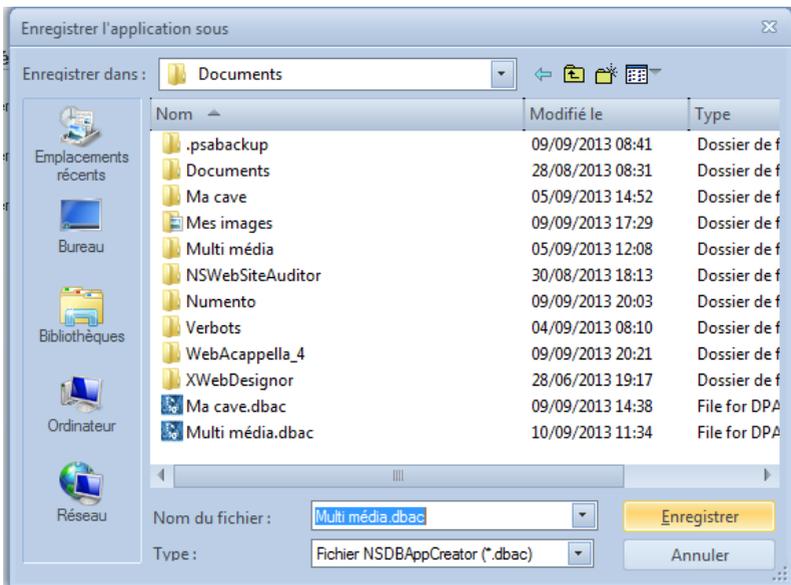
Ferme l'application active

3.1.8 Enregistrer sous

Enregistrer votre application sous un autre nom



Un clic sur cette icone vous ouvre la fenêtre de dialogue ci-dessous, qui vous propose d'enregistrer votre nouveau nom d'application.

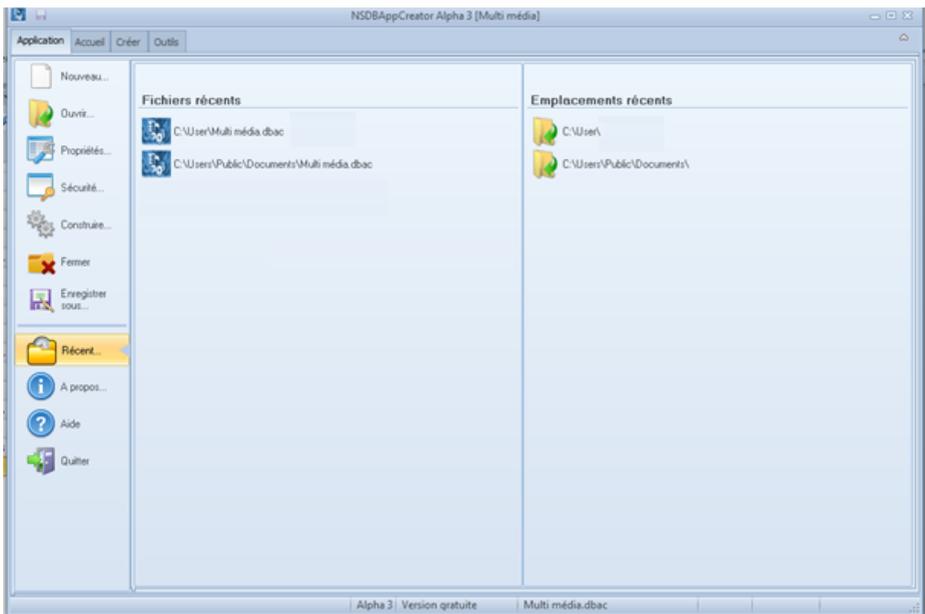


3.1.9 Récent

Outre la conservation d'une liste de documents récemment utilisés, NSDBAppCreator effectue le suivi des derniers emplacements locaux visités, afin que vous puissiez utiliser les liens permettant d'accéder rapidement à ces emplacements. Vous pouvez également conserver les emplacements que vous visitez fréquemment dans la liste, afin de ne pas avoir à les rechercher à chaque fois (suppression possible avec le bouton droit de la souris) .



Un clic sur cette icone affiche la vue ci-dessous



3.1.10 A propos

Affiche la boite « à propos ».



Cette boite contient la version courante et l'historique de toutes les modifications de NSDBAppCreator



3.1.11 Aide



Affiche ce fichier d'aide au format PDF, il faut qu'Adobe Acrobat Reader soit installé sur le poste

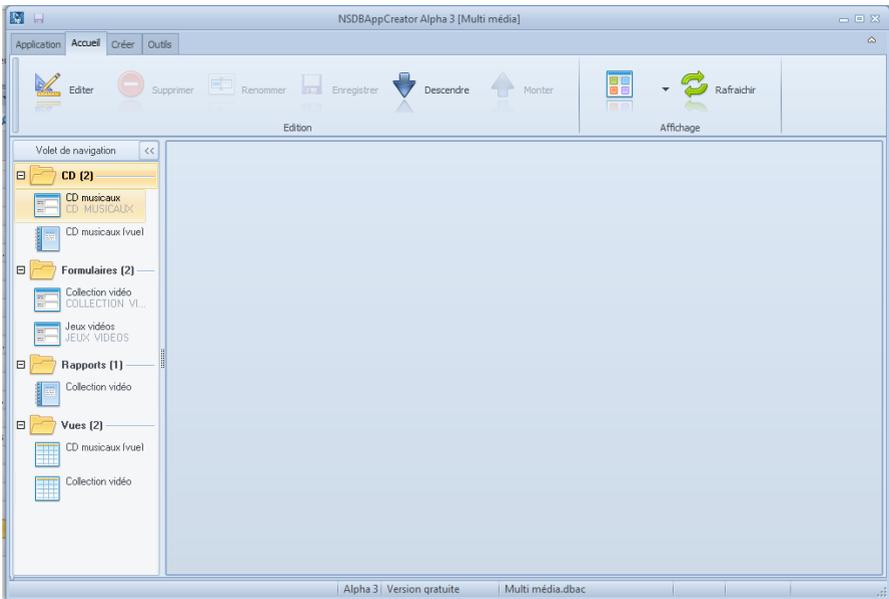
3.1.12 Quitter



Quitter NSDBAppCreator

3.2 Accueil

Dans cet onglet vous accéder aux principales fonctions de gestion des objets de NSDBAppCreator : formulaire, vues et rapports



3.2.1 Editer



Edite l'objet sélectionné, un double sur l'objet provoque également l'édition de l'objet sélectionné

- [Edition d'un formulaire \(voir 4\)](#)
- [Edition d'une vue \(voir 5\)](#)
- [Edition d'un Rapport \(voir 6\)](#)

3.2.2 Supprimer



Supprime l'objet sélectionné, s'il n'est pas en cours d'édition

3.2.3 Renommer



Renomme l'objet sélectionné, s'il n'est pas en cours d'édition

3.2.4 Enregistrer



Enregistre les modifications de l'objet en cours d'édition

3.2.5 Monter



Déplace vers le haut l'objet sélectionné

3.2.6 Descendre



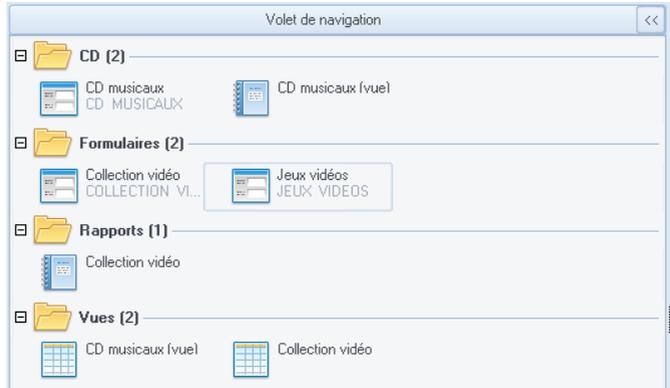
Déplace vers le bas l'objet sélectionné

3.2.7 Affichage

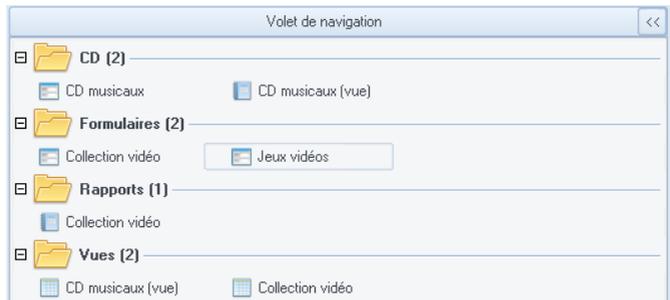
Change le type de vue de la liste des objets



Affichage
« Icônes »



Affichage
« Liste »





Affichage
« rapport »

Volet de navigation			
Libellé	Nom table	Créé le	Modifié le
CD (2)			
CD musicaux	CD_MUSICAUX	30/06/2013 10:...	02/09/2013 16:...
CD musicaux (vue)		02/09/2013 16:...	02/09/2013 16:...
Formulaires (2)			
Collection vidéo	COLLECTION_V...	30/06/2013 10:...	
Jeux vidéos	JEUX_VIDEOS	30/06/2013 10:...	
Rapports (1)			
Collection vidéo		02/09/2013 16:...	
Vues (2)			
CD musicaux (vue)		02/09/2013 16:...	
Collection vidéo		02/09/2013 16:...	

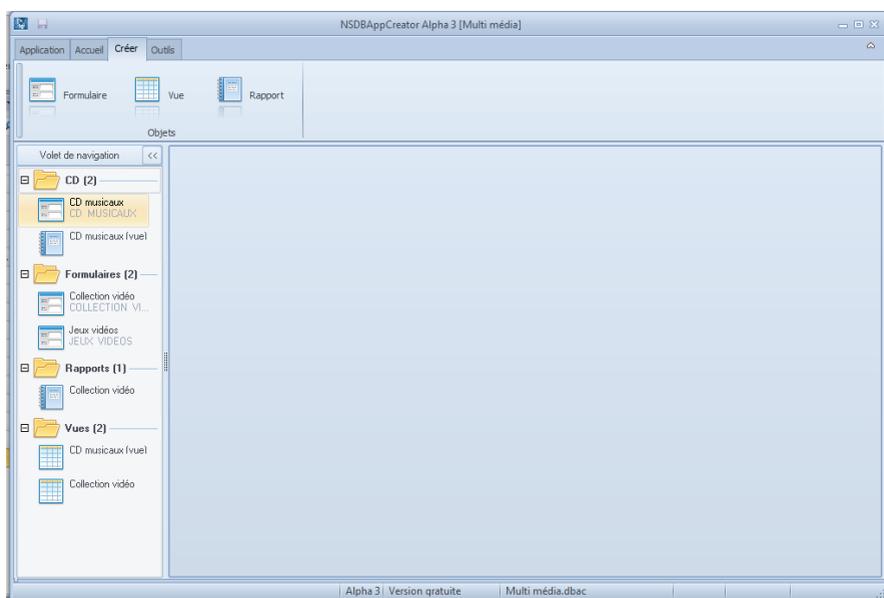
3.2.8 Rafraichir



Rafraichit la liste des objets

3.3 Créer

Création des objets de votre application à partir de cet onglet

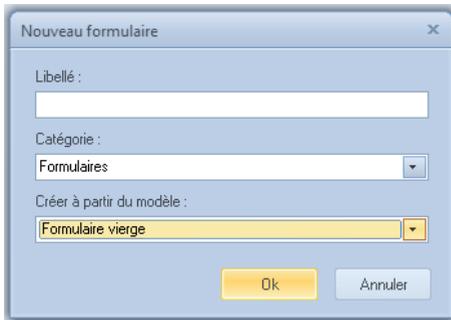


3.3.1 Formulaires

Création des formulaires. Un formulaire représente un ensemble des données (TABLE), certains champs de ce formulaire représenteront les données vivantes de cette table



Un clic sur ce bouton affiche la boîte de dialogue ci-dessous

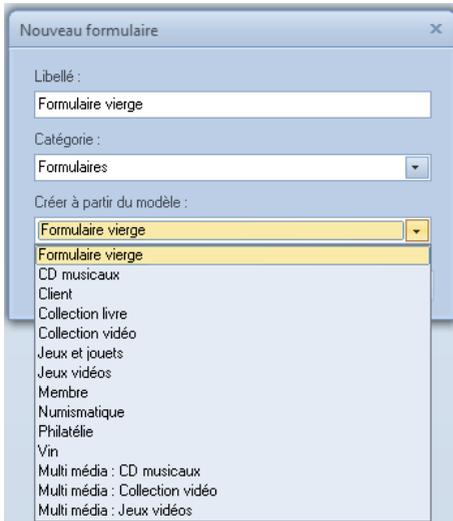


Libellé

Il est le nom du formulaire, il est aussi le nom de table qui contiendra les enregistrements. Le nom de table est corrigé pour tenir compte des conventions des SGDB. Une fois le formulaire créé, le nom de la table ne pourra plus être changé.

Catégorie

La catégorie permet de regrouper des objets, elle est renommable, la liste contient les catégories déjà créées



Créer à partir du modèle

Vous pouvez créer le formulaire à partir de rien, donc vide, ou le créer à partir de formulaire (liste non exhaustive) prêt à l'emploi et de formulaires déjà créés (clonage). Le formulaire créé ainsi, reste modifiable et indépendant.

3.3.2 Vues

Création des vues des données de l'application. Les vues sont basées sur les formulaires, il faut un formulaire au minimum. Elles permettent d'offrir une vue différente de l'ensemble des données.

Les vues sont obligatoires pour les rapports. Les rapports servent à mettre en forme le résultat des vues.

L'usage principale des vues (requêtes) est de pouvoir interroger la base de données dans tous les sens, sur une ou plusieurs formulaires (tables), faire des statistiques etc... (regroupements, sommes, moyennes, filtrage sur conditions, comptage...)

Les vues peuvent être visibles ou cachées dans les onglets de l'application finale. On les cache lors de l'association avec des rapports ou en utilisation de sous formulaire.

On peut lier une vue à un formulaire sur l'enregistrement courant de la vue en utilisation le champ spécial ID (clé primaire), double clic sur une ligne de la vue dans l'application générée, ouvre le formulaire correspondant sur l'enregistrement visé.



Un clic sur ce bouton affiche la boite de dialogue ci-dessous

Nouvelle vue

Libellé :

Catégorie :

Créer à partir du formulaire :

Ok Annuler

Libellé

Il est le nom de la vue

Catégorie

La catégorie permet de regrouper des objets, elle est renommable, la liste contient les catégories déjà créées

Nouvelle vue

Libellé :

Catégorie :

Créer à partir du formulaire :

Vue vierge
CD musicaux
Collection vidéo
Jeux vidéos

Créer à partir du formulaire

Vous pouvez créer la vue à partir de rien, donc vide, ou la créer à partir des formulaires déjà créés. La vue créée ainsi, reste modifiable. Une vue pourra utiliser un ou plusieurs formulaires (tables)

3.3.3 Rapports

Création des rapports de l'application, il faut une « vue » au minimum



Un clic sur ce bouton affiche la boîte de dialogue ci-dessous

Nouveau rapport

Libellé :
CD musicaux

Catégorie :
Rapports

Type de rapport :
Portrait

Associer à la vue :
CD musicaux

Ok Annuler

Libellé

Il est le nom du rapport

Catégorie

La catégorie permet de regrouper des objets, elle est renommable, la liste contient les catégories déjà créées

Nouveau rapport

Libellé :
CD musicaux

Catégorie :
Rapports

Type de rapport :
Portrait
Portrait
Paysage
Tableau portrait
Tableau paysage
Dynamique

Type de rapport

Spécifie le comportement du rapport

Associer à la vue

Un rapport est obligatoirement associé à une et une seule vue. La liste contient les vues créées.

3.3.4 Statistiques

Création des statistiques de l'application, il faut un « formulaire » au minimum



Un clic sur ce bouton affiche la boîte de dialogue ci-dessous

Nouvelle statistique

Libellé :
|

Catégorie :
Statistiques

Associer au formulaire :
CD musicaux

OK Annuler

Libellé

Il est le nom de la statistique

Catégorie

La catégorie permet de regrouper des objets, elle est renommable, la liste contient les catégories déjà créées

Nouvelle statistique

Libellé :
Jeux vidéos

Catégorie :
Statistiques

Associer au formulaire :
Jeux vidéos

CD musicaux
Collection vidéo
Jeux vidéos

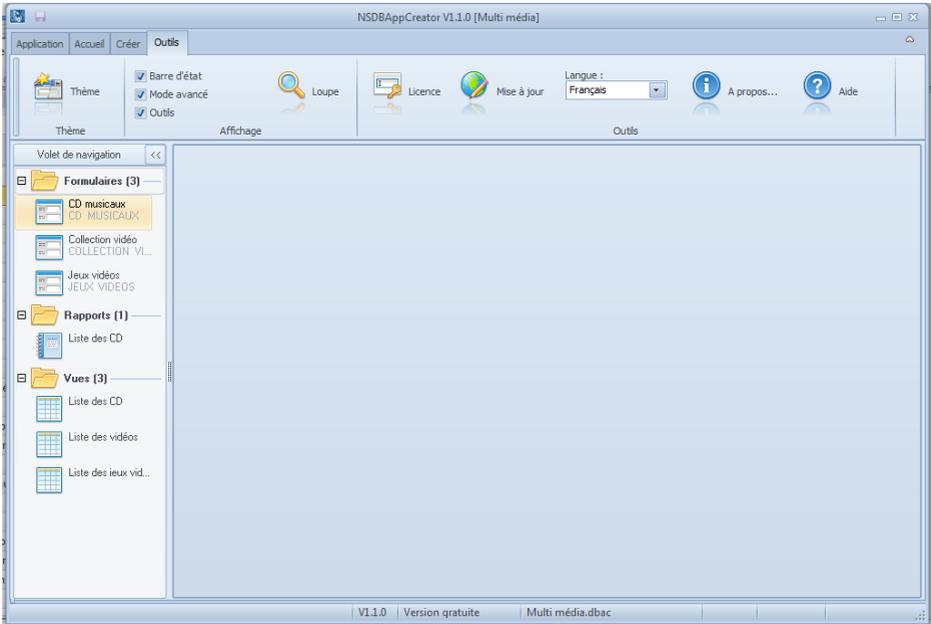
OK Annuler

Associer au formulaire

Une statistique est associée à un formulaire. La statistique créée ainsi, reste modifiable. La suppression du formulaire entraîne la suppression de la statistique

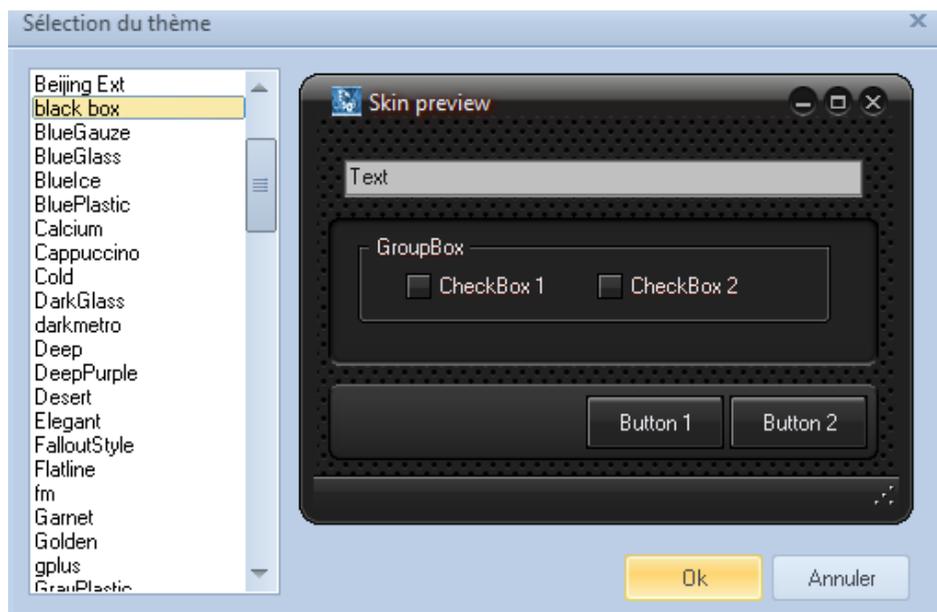
3.4 Outils

Accès aux outils de NSDBAppCreator

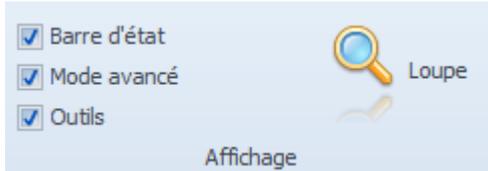


3.4.1 Thème

Change le thème de l'application (style visuel)



3.4.2 Affichage



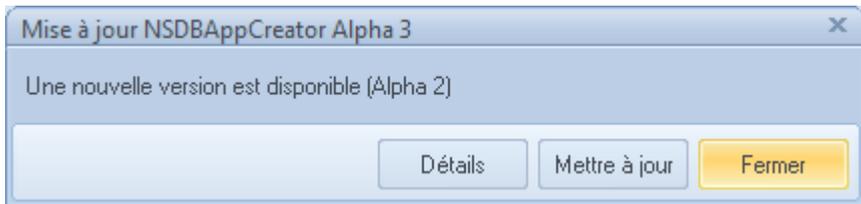
Dans cet endroit vous pouvez :

- Afficher/masquer la barre d'état (en bas de la fenêtre)
- Activer/désactiver le mode avancé : accès aux actions, boutons, composants supplémentaires etc....
- Afficher automatiquement la barre des outils supplémentaires contextuels
- Afficher/masquer la loupe

3.4.3 Mise à jour

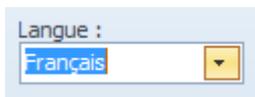


Vous permet de vérifier manuellement la validité de la version de votre NSDBAppCreator



NSDBAppCreator vérifie automatiquement une fois par jour les mises à jour (au premier lancement de la journée) . Si une version a été mise à jour dans la journée après votre premier lancement du jour, il faut activer cette fonction manuelle pour obtenir la nouvelle version.

3.4.4 Langue



Change la langue de NSDBAppCreator, influe également sur les applications générées.

3.4.5 A propos

Affiche la boite « à propos ».



Cette boite contient la version courante et l'historique de toutes les modifications de NSDBAppCreator



3..4.6 Aide



Affiche ce fichier d'aide au format PDF, il faut qu'Adobe Acrobat Reader soit installé sur le poste

4 Edition d'un formulaire

Après la [création d'un formulaire \(3.3.1\)](#) ou lors d'une [édition \(3.2.1\)](#) l'image ci-dessous est affichée

The screenshot displays the NSDBAppCreator V2.1.1 interface. At the top, there is a menu bar with 'Application', 'Accueil', 'Créer', 'Outils', 'Création', and 'Organiser'. Below the menu is a toolbar with various icons for form controls. The main workspace is divided into several sections:

- Voilet de navigation (Navigation pane):** Located on the left, it shows a tree view of application objects, including 'Formulaires (4)', 'Locataire', 'Location', 'Loyer', 'Rapports (1)', 'SousFormulaires (1)', and 'Vues (1)'.
- Barre d'outils contextuelles (Contextual toolbar):** Located at the top of the workspace, it contains icons for adding different types of form controls.
- Liste des champs (Form fields list):** Located on the right, it lists the fields currently on the form, such as 'Civilité', 'Nom', 'Prénom', 'Date de naissance', and 'Email'.
- Propriétés (Properties panel):** Located on the right, it shows the properties of the selected field, including dimensions (width: 510, height: 400) and category ('Formulaires').
- Onglets (Tabs):** Located at the bottom of the workspace, they show the current form being edited ('Formulaire Locataire') and other forms in the project.
- Formulaire en cours d'édition (Form being edited):** The central workspace displays a form with various input fields and labels, such as 'Civilité', 'Nom', 'Identifiant', 'Prénom', 'Date de naissance', 'Lieu de naissance', 'Téléphone', 'Portable', 'Email', 'Commentaire', and 'Membre'.

4.1 Propriétés du formulaire



Dans l'onglet propriétés

Les dimensions du formulaire sont modifiables ici.

L'icône du formulaire peut être remplacée, taille conseillée : 32x32 pixels.

La catégorie d'appartenance du formulaire peut être modifiée ou recrée ici.



Dans l'onglet pages (depuis la V2.2.0)

On peut rajouter des pages (onglets) au formulaire.



Ajoute une nouvelle page



Supprime la page sélectionnée

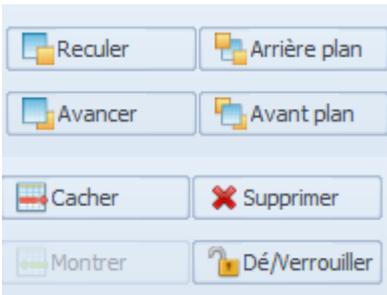


Déplace la page vers le haut, à gauche dans le formulaire.



Déplace la page vers le bas, à droite dans le formulaire.

4.2 Barre d'outils « Organiser » des formulaire



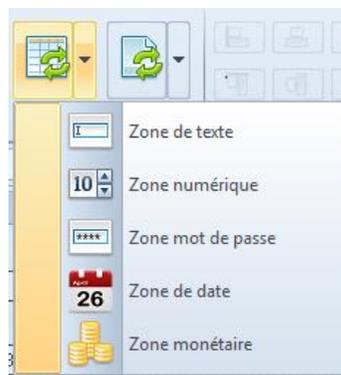
Ces boutons permettent de jouer sur la position Z du composant sélectionné

Pour les boutons « Cacher, Supprimer, Montrer » Voir [4.5 Supprimer un Champ](#)
Le bouton « Dé/Verrouiller » permet de dé/verrouiller en déplacement le composant sélectionné



Permet de changer le type du composant sélectionné

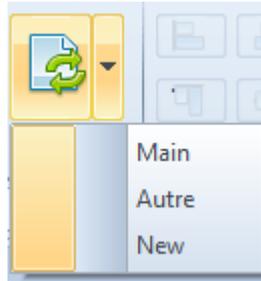
Exemple :





Permet de changer la page du composant sélectionné

Exemple :

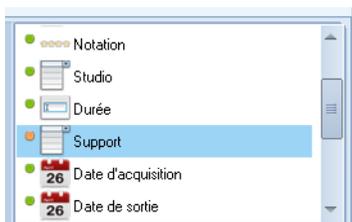
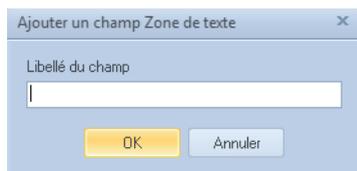


Permet d'aligner des composant sélectionné entre eux

Permet de sélectionner tous les composants

Permet de supprimer la sélection en cours de composant et d'afficher les propriétés du formulaire

4.3 Ajouter un champ



❶ Cliquez sur un bouton dans la barre d'outils « Contrôles fixes » et « Contrôles champs » pour ajouter le champ souhaité.

❷ Une boîte de dialogue vous demandera de saisir le libellé du champ s'il s'agit d'un « contrôle champ » (Champ de base de données, destiné à recevoir des informations). Le nom du champ de la base de données sera issu de ce libellé et il ne sera plus modifiable, quant au libellé il restera modifiable par ses propriétés

❸ Positionnez ensuite ce champ dans votre formulaire et paramétrez ses propriétés

Une fois ajouté, votre champ figurera aussi dans la fenêtre de droite « Liste des champs de formulaire »

La puce verte ● indique qu'il est visible dans le formulaire.

La puce orange ● indique qu'il n'est plus visible dans le formulaire, mais qu'il existe encore dans la base de données.

4.4 Modifier les propriétés d'un champ

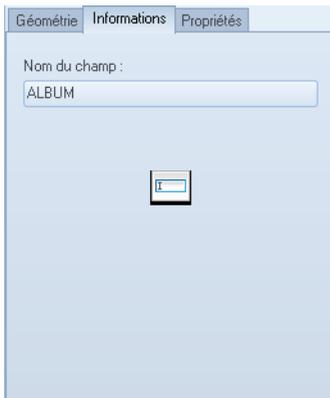
Lorsque vous cliquez sur un champ du formulaire en cours d'édition, l'inspecteur de propriétés affiche les propriétés de ce champ. Cet inspecteur de propriétés vous permet de modifier les paramètres du champ sélectionné organisées en plusieurs onglets.



Onglet géométrie

Permet de régler :

- la position (x, y)
- la taille (largeur, hauteur)
- Les attributs :
 - Visibilité (montrer/cacher)
 - Verrouillage, il sera indéplaçable par la souris
 - Sélectionnable, il sera non sélectionnable par la souris



Onglet informations

Affiche le nom du champ (non modifiable) dans la base de données et son icône



The image shows a software interface with three tabs: 'Géométrie', 'Informations', and 'Propriétés'. The 'Propriétés' tab is active. It contains the following elements:

- Label du champ : Album
- Obligatoire
- Forcer les majuscules
- Valeur par défaut : [Empty text box]

Onglet propriétés

Cet onglet contiendra des informations différentes suivant le type de contrôle

4.4.1 Champ texte



Permet de saisir des données texte, simple ligne ou multi ligne

A screenshot of the NSDBAppCreator interface. The 'Propriétés' tab is selected. It shows a text field with the label 'Album'. Below the field are three checkboxes: 'Unique', 'Obligatoire', and 'Forcer les majuscules'. At the bottom, there is a 'Valeur par défaut' field which is currently empty.

Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

Unique

Les valeurs saisies doivent être unique.

Obligatoire

Rend la saisie d'information obligatoire dans ce champ.

Forcer en majuscules

La valeur entrée dans ce champ sera mise en majuscule

Valeur par défaut

Valeur appliquée en cas de non saisie de cette information

4.4.2 Champ mot de passe



Saisie invisible, les caractères seront masquées par des *



Géométrie Informations Propriétés

Libellé du champ :

Mot de passe

Obligatoire

Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

Obligatoire

Rend la saisie d'information obligatoire dans ce champ.

4.4.3 Champ monétaire



Permet de saisir des montants monétaires

The screenshot shows a software configuration window with three tabs: 'Géométrie', 'Informations', and 'Propriétés'. The 'Propriétés' tab is active. It contains the following fields and options:

- Libellé du champ :** A text input field containing 'Prix d'achat'.
- Obligatoire :** A checkbox that is currently unchecked.
- Symbole monétaire :** A text input field containing '€'.
- Symbole monétaire sys :** A checkbox that is currently checked.

Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

Obligatoire

Rend la saisie d'information obligatoire dans ce champ.

Symbole monétaire sys

Si cette case est cochée l'application utilisera le symbole monétaire du système où est hébergée l'application
Si non elle utilisera la valeur indiquée dans la propriété

4.4.4 Champ date



Permet de saisir des dates



Géométrie Informations Propriétés

Libellé du champ :
Date d'acquisition

Unique

Obligatoire

Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

Unique

Les valeurs saisies doivent être unique.

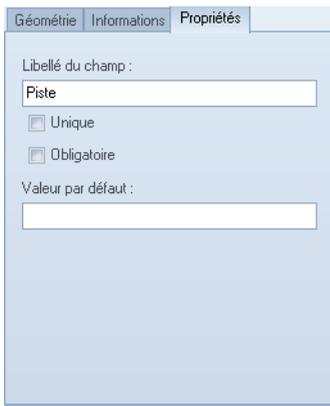
Obligatoire

Rend la saisie d'information obligatoire dans ce champ.

4.4.5 Champ numérique



Permet de saisir des valeurs numériques



Géométrie Informations Propriétés

Libellé du champ :

Piste

Unique

Obligatoire

Valeur par défaut :

Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

Unique

Les valeurs saisies doivent être unique.

Obligatoire

Rend la saisie d'information obligatoire dans ce champ.

Valeur par défaut

Valeur appliquée en cas de non saisie de cette information

4.4.6 Champ liste



Permet de saisir des valeurs à partir de liste pour gagner du temps de saisie

Géométrie Informations Propriétés

Libellé du champ :
Support

Obligatoire

Valeur par défaut :

Liste de valeurs Auto liste
 Formulaire lié Profils sécurité

Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

Obligatoire

Rend la saisie d'information obligatoire dans ce champ.

Valeur par défaut

Valeur appliquée en cas de non saisie de cette information

Liste de valeurs Auto liste
 Formulaire lié Profils sécurité

Liste de valeurs :
Monsieur
Madame

Propriété « Liste de valeurs » cochée

Une liste de valeurs fixes devra être saisie dans la propriété « Liste de valeurs ». La saisie sera limitée au contenu de cette liste

Liste de valeurs Auto liste
 Formulaire lié Profils sécurité

Propriété « Auto liste » cochée

La liste sera composée dynamiquement à partir des valeurs déjà saisies dans ce champ. Une saisie libre pourra enrichir cette liste

Formulaire lié

Formulaire : Immobilier Champ : Identifiant

Activation de l'intégrité de la relation

Propriété « Formulaire lié » cochée

La liste sera issue d'un champ d'un formulaire. La saisie sera limitée au contenu de cette liste.

L'activation de l'intégrité de la relation mettra à jour automatiquement les champs enfants liés et s'assurera lors de la suppression de la non présence de valeurs liées

Profils sécurité

Propriété « Profils sécurité » cochée

La liste sera issue des profils définis dans [la boîte de dialogue de la sécurité de l'application \(3.1.4\)](#). La saisie sera limitée au contenu de cette liste

4.4.7 Champ image



Permet d'incorporer des images dans la base de données



Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

4.4.8 Champ case à cocher



Permet d'avoir des informations du style oui/non

A screenshot of a software interface. At the top, there are three tabs: 'Géométrie', 'Informations', and 'Propriétés'. The 'Propriétés' tab is selected. Below the tabs, there is a label 'Libellé du champ :'. Underneath the label is a text input field containing the word 'Complet'. The input field has a small square checkbox to its left, which is checked with a green checkmark.

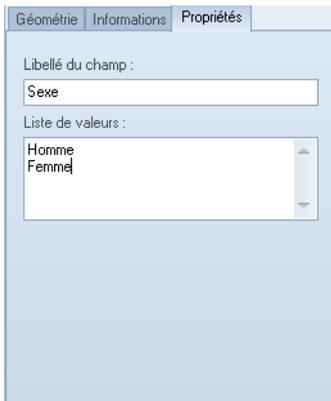
Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

4.4.9 Champ bouton radio



Permet d'avoir des informations du type « un parmi »



The screenshot shows a software interface with three tabs: 'Géométrie', 'Informations', and 'Propriétés'. The 'Propriétés' tab is active. It contains two sections: 'Libellé du champ :', which has a text input field containing the word 'Sexe'; and 'Liste de valeurs :', which has a list box containing the words 'Homme' and 'Femme'.

Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

Liste de valeurs

Indiquez ici les différentes valeurs

4.4.10 Champ notation



Permet d'avoir de noter en nombre d'étoiles

The screenshot shows a software interface with three tabs: 'Géométrie', 'Informations', and 'Propriétés'. The 'Propriétés' tab is active. Below the tabs, there is a label 'Libellé du champ :' followed by a text input field containing the word 'Notation'.

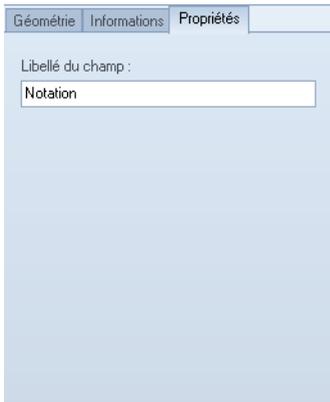
Libellé du champ

Nom explicite au champ (le champ de la base de données est issu à la création de cette propriété)

4.4.11 Champ label

Abc

Permet d'ajouter des labels dans le formulaire



The screenshot shows a software interface with three tabs: 'Géométrie', 'Informations', and 'Propriétés'. The 'Propriétés' tab is active. Below the tabs, there is a label 'Libellé du champ :' followed by a text input field containing the word 'Notation'. The rest of the interface area is a large, empty light blue rectangle.

Libellé du champ

Nom explicite au champ, ce type de champ n'a pas d'entrée dans la base de données

4.4.12 Champ cadre



Permet d'ajouter des cadres de décoration dans le formulaire

A screenshot of the NSDBAppCreator interface. The 'Propriétés' tab is selected, showing the 'Libellé du champ' property. The value 'Notation' is entered in the text box below the label.

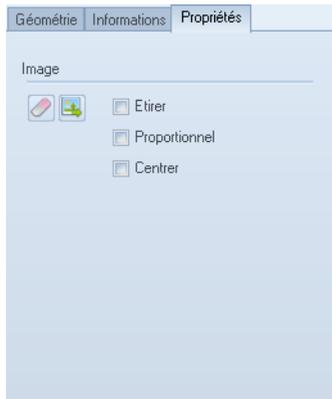
Libellé du champ

Nom explicite au champ, ce type de champ n'a pas d'entrée dans la base de données

4.4.13 Champ image



Permet d'ajouter des images de décoration dans le formulaire



Libellé du champ

Nom explicite au champ, ce type de champ n'a pas d'entrée dans la base de données

Etirer

Permet d'étirer l'image suivant la taille du contrôle

Proportionnel

Permet d'étirer l'image suivant la taille du contrôle en gardant les proportions de l'image

Centrer

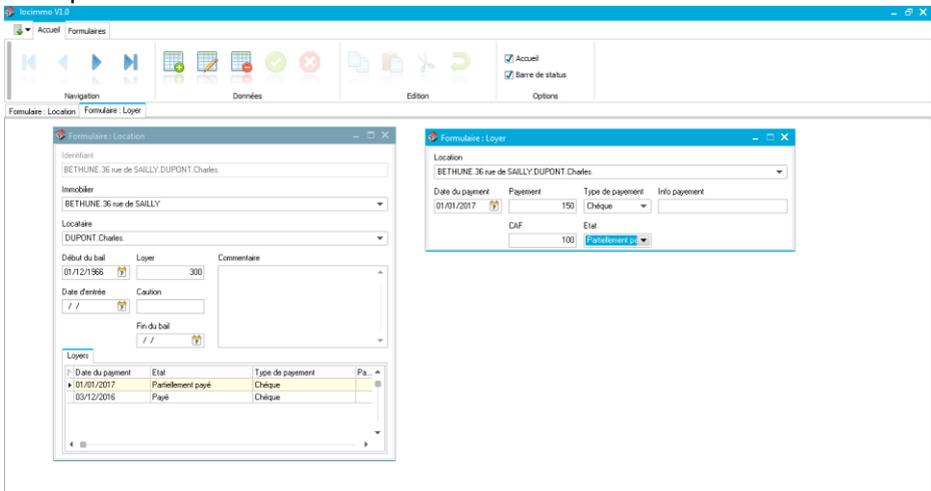
Centre l'image dans le contrôle

4.4.14 Champ vue

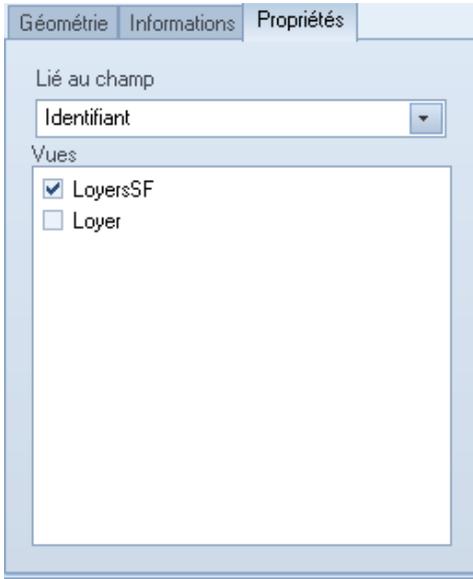


Permet d'ajouter des vues dans les formulaires et de lier des formulaires de détail au formulaire actif (maître).

Exemple d'utilisation



Dans le cas ci-dessus, un double clic ouvre le formulaire associé positionné sur l'enregistrement source.

**Libellé du champ**

Nom explicite au champ, ce type de champ n'a pas d'entrée dans la base de données

Lié au champ *

Indique quel est le champ lié du formulaire actif avec le formulaire lié à la vue

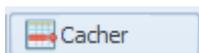
Vues

Listes des vues disponibles, les vues cochées seront affichées sous forme d'onglets (pas de limite)

La vue devra contenir un champ ID de la table du formulaire de détail
Le formulaire détail devra contenir une liste liée avec le champ * du formulaire maitre

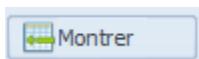
4.5 Supprimer un champ

Effacez votre champ avec le bouton

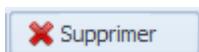


Ce dernier sera effacé du formulaire mais pas supprimé de votre base de données (les données précédemment saisies dans ce champ seront conservées dans la base de données).

Dans la « liste des champs de formulaire », ce champ aura une puce orange ●, signifiant qu'il est possible de l'ajouter à nouveau dans le modèle de fiche par le bouton, il sera de nouveau visible et la puce sera verte ●



Pour supprimer définitivement un champ de votre formulaire, sélectionnez le champ puis cliquez sur le bouton



ATTENTION : Toutes les informations saisies dans ce champ seront définitivement supprimées de la base de données.

5 Edition d'une vue

Après la [création d'une vue \(3.3.2\)](#) ou lors d'une édition l'image ci-dessous est affichée

Volet de navigation contenant les objets de l'application

Propriétés de la vue

Liste des tables (formulaires) du projet

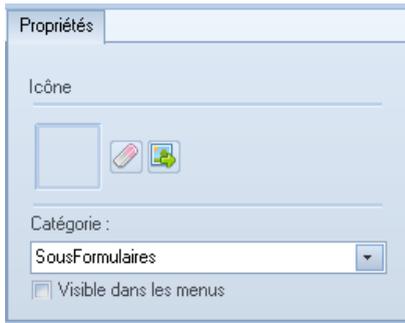
Vue en cours d'édition

Edition des colonnes, critères et tri

Tableau des colonnes, critères et tri :

Table	CD_MUSICAUX	CD_MUSICAUX	CD_MUSICAUX	CD_MUSICAUX	CD_MUSICAUX	CD_MUSICAUX
Champ	TITRE (Text)	INTERPRETE (List)	NOTATION (Rate)	STUDIO (List)	DUREE (Text)	SUPPORT
Alias	Titre	Interprète	Notation	Studio	Durée	Support
Afficher	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Fonction						
Groupe						

5.1



Les dimensions de la vue sont modifiables ici.

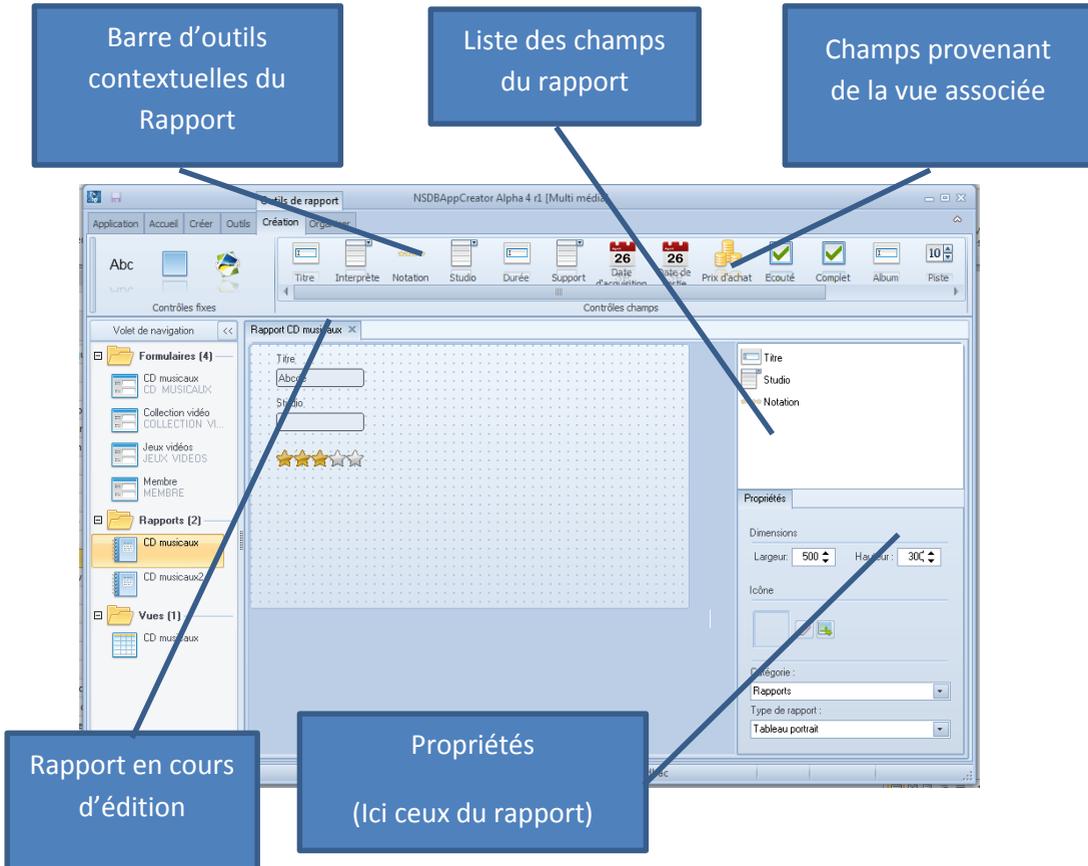
L'icône de la vue peut-être remplacée, taille conseillée : 32x32 pixels.

La catégorie d'appartenance de la vue peut modifiée ou recrée ici.

La vue peut être cachée des menus lors d'une utilisation dans un formulaire ou rapport.

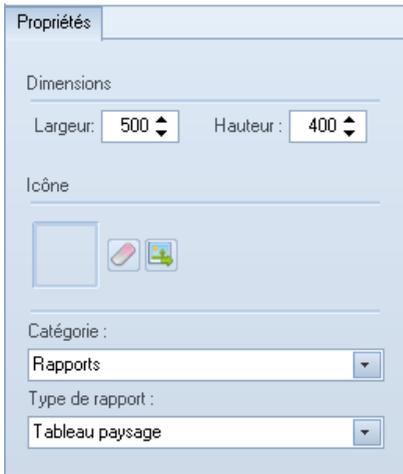
6 Edition d'un rapport

Après la [création d'un rapport \(3.3.3\)](#) ou lors d'une édition l'image ci-dessous est affichée



Le principe d'édition est le même que les formulaires, mais en plus simple

6.1 Propriétés d'un rapport



Les dimensions du rapport sont modifiables ici.

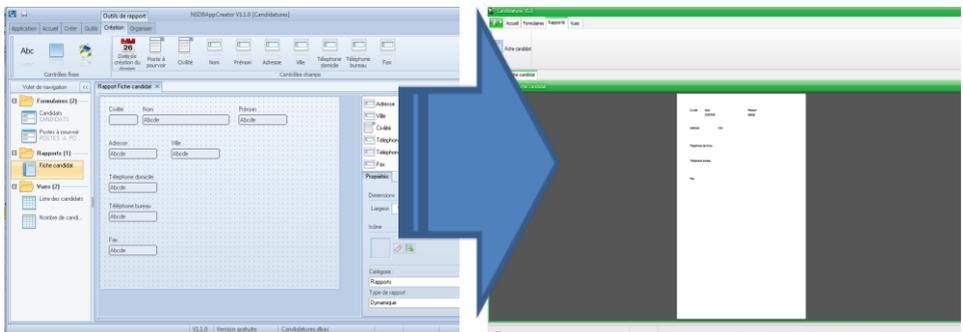
L'icône du rapport peut être remplacée, taille conseillée : 32x32 pixels.

La catégorie d'appartenance du rapport peut être modifiée ou recrée ici.

Type de rapport, voir ci-dessous

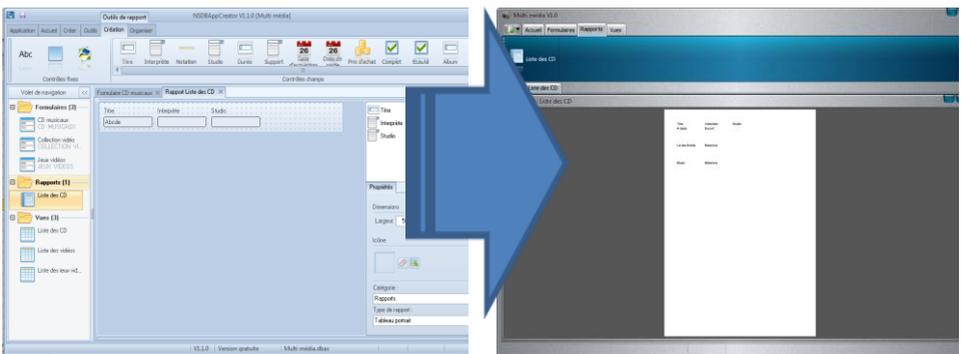
6.2 Type de rapport

Rapport de type « portrait »



Le type de rapport « portrait » ou « paysage » permettent d'afficher les informations d'un seul enregistrement par page, les informations occupent la page complète

Rapport de type « tableau portrait »



Le type de rapport « tableau portrait » ou « tableau paysage » permettent d'afficher de 1 à n enregistrements par page, suivant :

Nombre d'enregistrement maxi par page = hauteur de page / hauteur du rapport

Les dimensions des pages hors tout (A4) en pixels sont de 841,89=>842 pixels sur 595,28=>596 pixels

Les marges sont de 39 pixels, ce qui fait une dimension utile de 778x532
La hauteur de page est en mode portrait de 778 pixels et de 532 pixels en mode paysage

Exemple pour un rapport de hauteur 194 pixels cela donnera 4 enregistrements maxi par page

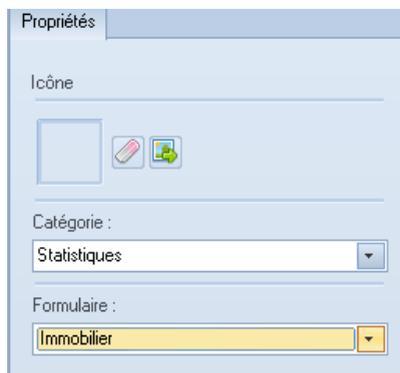
7 Edition d'une statistique

Après la [création d'une statistique \(3.3.4\)](#) ou lors d'une édition l'image ci-dessous est affichée

The screenshot shows the 'Statistique Collection vidéo' window with the following components:

- Volet de navigation contenant les objets de l'application:** A tree view on the left showing the application's structure, including folders like 'Fichiers (1)', 'Listes des vidéos', 'Rapports (2)', 'Statistiques (1)', and 'Vues (1)'.
- Barre d'outils contextuelles de la statistique:** A toolbar at the top with icons for 'Basculer', 'Monter', 'Descendre', and 'Mode de tri'.
- Statistique en cours d'édition:** The main area displaying a table of fields for the 'Statistiques de (5)'.
- Champs libres:** Fields listed in the table that are not currently selected.
- Champs élus:** Fields listed in the table that are currently selected.
- Propriétés de la statistique:** A 'Propriétés' panel on the right with fields for 'Catégorie', 'Statistiques', and 'Formulaire'.

7.1 Propriétés d'une statistique

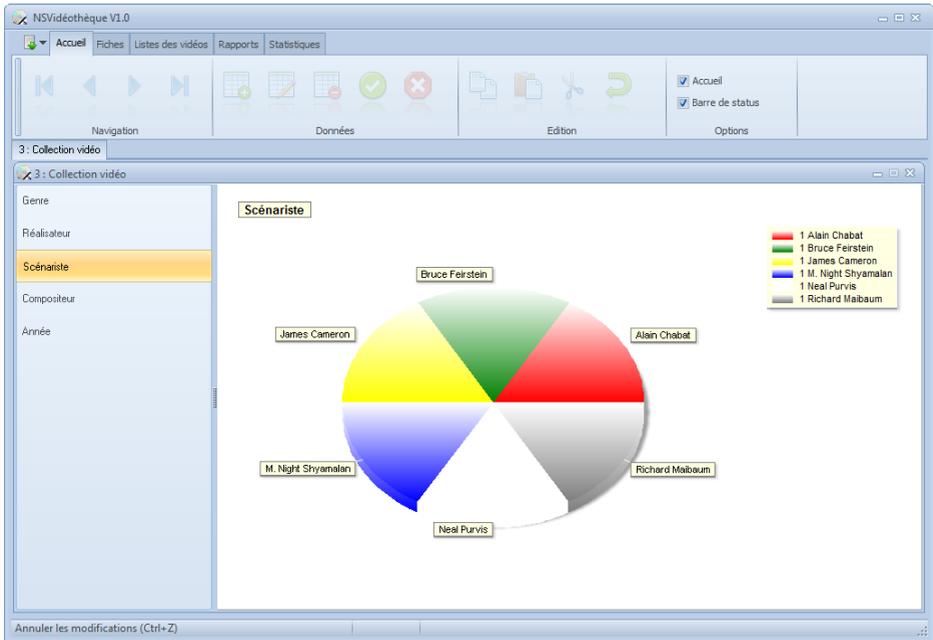


L'icône de la statistique peut être remplacée, taille conseillée : 32x32 pixels.

La catégorie d'appartenance de la statistique peut être modifiée ou recrée ici.

L'association à un formulaire peut être changée ici.

7.2 Exemple de statistique



8 Actions

La page d'action est accessible par les onglets « bas » en édition de formulaire. Ces onglets sont visibles en mode avancé.

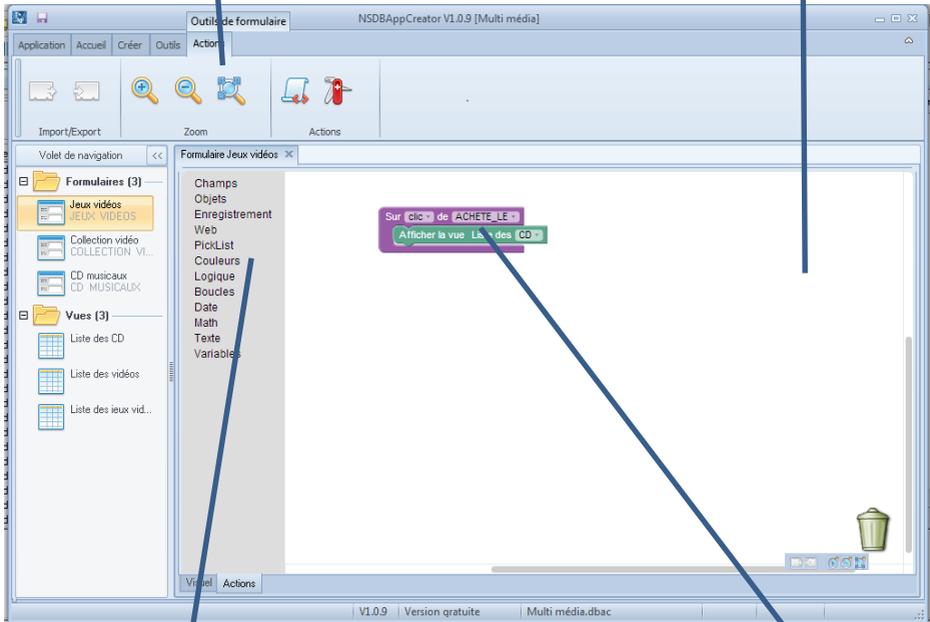
Les actions de formulaire utilise le système blockly 

Blockly se présente sous la forme d'un puzzle dont chacune des pièces constitue une fonction pour former une action finale. Directement à partir de l'espace de travail, l'utilisateur peut donc glisser, déposer et assembler ces blocs afin de constituer son scénario d'actions.

Les scénarios des formulaires doivent être contenus dans les blocs événementiels des champs

Export et import de scénario
Fonctions zoom
Variables globales

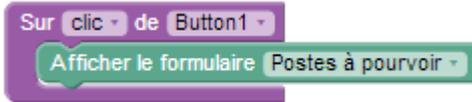
Espace de travail des actions



Catégorie des actions

Scénario des actions du formulaire

8.1 Exemples



Dans cet exemple l » formulaire « Postes à pourvoir » sera afficher sur un clic du bouton « Button1 »

Voir également dans le modèle « Collection vidéos », un exemple de mise à jour des données à partir du web

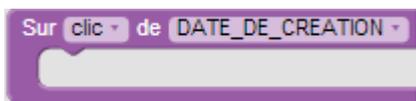
8.2 Catégories

Les actions sont organisées en différentes catégories

- Champs
- Objets
- Enregistrement
- Web
- PickList
- Couleurs
- Logique
- Boucles
- Date
- Math
- Texte
- Variables

8.2.1 Champs

Contient toutes les actions sur les champs de formulaires



Bloc évènement :

Il contiendra le scénario dédié à un évènement de champ de formulaire, il exécutera le scénario sur l'activation de l'évènement du champ concerné. Ces évènements sont :

- clic
- double click,
- survol de souris
- fin de survol de souris



Assigne la couleur de fond ou du texte des champs.

Ce bloc attend une couleur



Renvoie la couleur de fond ou du texte du champ indiqué



Assigne la position du champ indiqué en x ou y

Ce bloc attend une valeur numérique



Renvoie la position du champ indiqué en x ou y

Mettre la taille en largeur de DATE_DE_CREATION avec

Assigne la taille du champ indiqué en largeur ou hauteur
Ce bloc attend une valeur numérique

taille en largeur de DATE_DE_CREATION

Renvoie la taille du champ indiqué en largeur ou hauteur

Mettre la valeur de DATE_DE_CREATION avec

Assigne la valeur des champs de données uniquement.
Ce bloc attend des données en format texte

valeur de DATE_DE_CREATION

Renvoie la valeur des champs de données uniquement.

Mettre la visibilité de DATE_DE_CREATION avec

Assigne la visibilité du champ indiqué (visible ou caché)
Ce bloc attend une valeur logique (booléenne)

visibilité de DATE_DE_CREATION

Renvoie la visibilité du champ indiqué

Mettre l'image de avec

Met une image dans un champ de type image uniquement.
Ce bloc attend une image ou une URL

image de

Renvoie l'image d'un champ de type image

8.2.2 Objets

Afficher le formulaire **Candidats**

Affiche le formulaire indiqué.

Afficher la vue **Liste des candidats**

Affiche la vue indiquée.

Afficher le rapport **Fiche candidat**

Affiche le rapport indiqué.

Afficher la statistique **Titulaire**

Affiche la statistique indiquée.

Sur **chargement**

Bloc évènement :

Il contiendra le scénario dédié à un évènement de la fenêtre courante (formulaire), il exécutera le scénario sur l'activation de l'évènement.

Ces évènements sont :

- Chargement (ouverture)
- Activation (focus)
- Désactivation (perte du focus)
- Déchargement (fermeture)

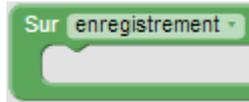
Activer page courante

Active la page courante indiquée en entrée (numérique, 0 = première page).

page courante

Renvoie le n° de page courante (numérique, 0 = première page).

8.2.3 Enregistrement

**Bloc évènement :**

Il contiendra le scénario dédié à un évènement

de « enregistrement » de la fenêtre courante (formulaire), il exécutera le scénario sur l'activation de l'évènement.

Ces évènements sont :

- Changement
- Edition
- Insertion
- Enregistrement
- Suppression



Exécute sur l'enregistrement courant, l'action indiquée :

- Premier
- Suivant
- Précédent
- Dernier
- Editer
- Insérer
- Enregistrer
- Supprimer

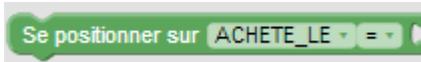


Se positionne sur le n° d'enregistrement précisé
Ce bloc attend une valeur numérique



Renvoie la valeur logique sur la condition :

- Premier ?
- Dernier ?



Se positionne sur le premier enregistrement précisé dans la condition

Ce bloc attend une valeur

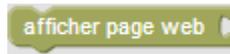
8.2.4 Web

Blocs d'accès au web



Récupère une page HTML du web à partir d'une URL passée en entrée

Ce bloc renvoie une String



Affiche une page web dans le navigateur par défaut suivant une URL passée en entrée

8.2.4.1 Exemple affichage page web

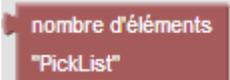
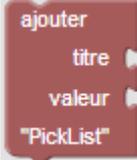
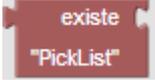
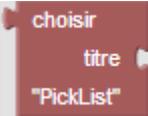
Extrait du modèle « NSVidéotheque »

Affiche une page HTML suivant la valeur du champ LIEN_FICHE su click du bouton associé



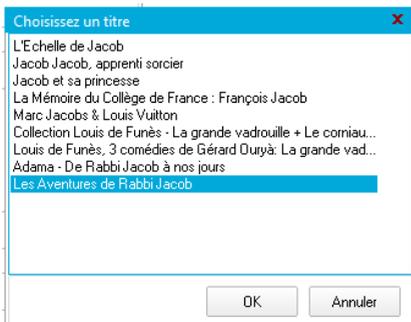
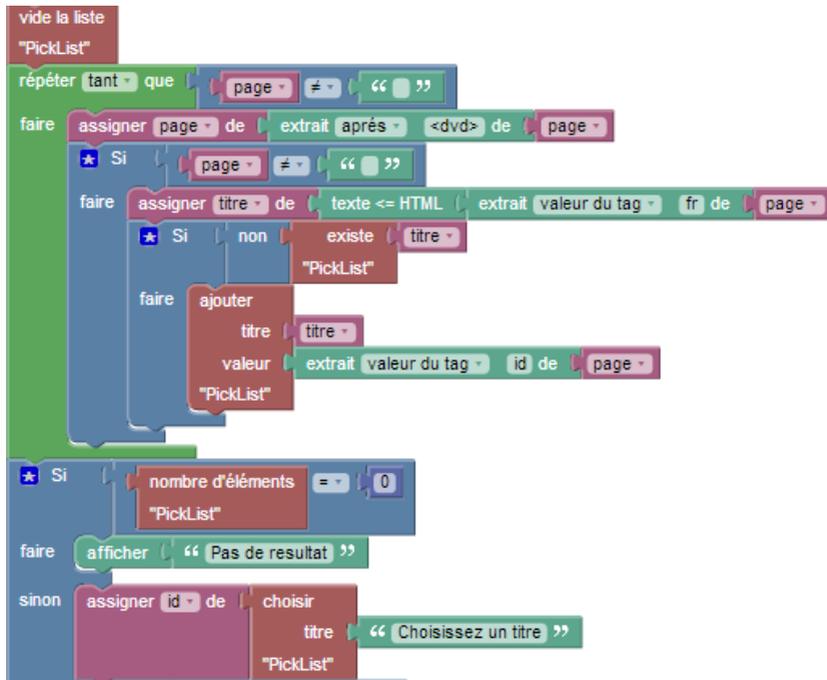
8.2.5 PickList

Blocs permettant de gérer une boîte de dialogue de type liste

 vide la liste "PickList"	Vide la liste
 nombre d'éléments "PickList"	Renvoie le nombre d'éléments de la liste
 ajouter titre valeur "PickList"	Ajouter un élément dans la liste Titre sera le texte affiché Valeur sera associée à l'élément affiché
 existe "PickList"	Renvoie un booléen (vrai ou faux) sur l'existence d'un élément de la liste suivant le texte passé en entrée
 choisir titre "PickList"	Affiche la boîte de dialogue Renvoie la valeur de l'élément sélectionné, vide si annulation

8.2.5.1 Exemple d'utilisation de la picklist

Extrait du modèle « NSVidéotheque »



8.2.6 Couleurs



Renvoie une couleur fixe sélectionnable dans une palette
Renvoie aléatoirement une couleur



Renvoie une couleur composée des 3 couleurs primaires. Les valeurs attendues sont de type numérique comprises entre 0 et 255.

8.2.7 Logique

Blocs de contrôle logique



Blocs SI

Ces blocs permettent le contrôle des scénarios suivant des résultats logiques

Un clic sur  permet de changer la structure du bloc

Renvoie une valeur logique issue de la comparaison de 2 items

Renvoie une valeur logique issue d'une opération booléenne (et, ou) de 2 items

Renvoie la valeur logique inverse de son entrée

Renvoie la valeur logique vrai ou faux

8.2.8 Boucles

Blocs de répétitions

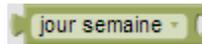
	Répète n fois suivante la valeur de la constante le scénario indiqué
	Répète n fois suivant la valeur de l'expression numérique le scénario indiqué
	Répète « tant que » ou « jusqu'à » que l'expression logique soit vraie, le scénario indiqué
	Répète avec la variable indiquée de n à m par pas de x , le scénario indiqué
	Sort brusquement de la boucle

8.2.9 Date

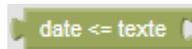
Blocks de manipulation de dates



Renvoie la date et heure actuelle
Renvoie la date et heure formatée suivant une liste
Ce bloc attend une date en entrée

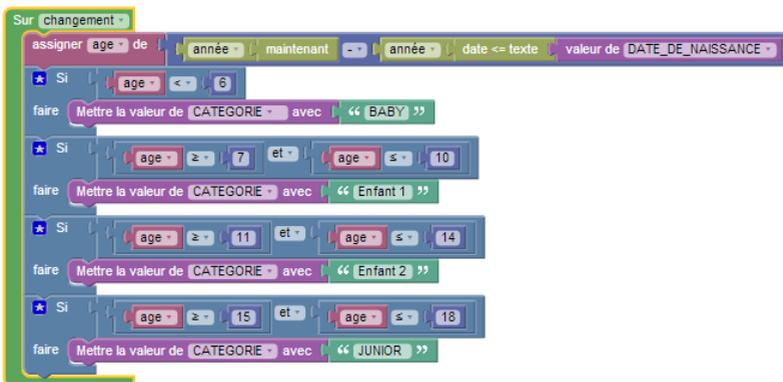


Extrait d'une date différentes informations numériques : jour de la semaine, jour, mois, année, heure, minutes, secondes et millisecondes
Ce bloc attend une date en entrée

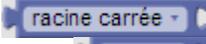
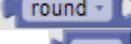
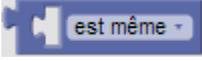


Renvoie une date convertie d'un texte en entrée, renvoie la date actuelle en cas d'erreur de conversion

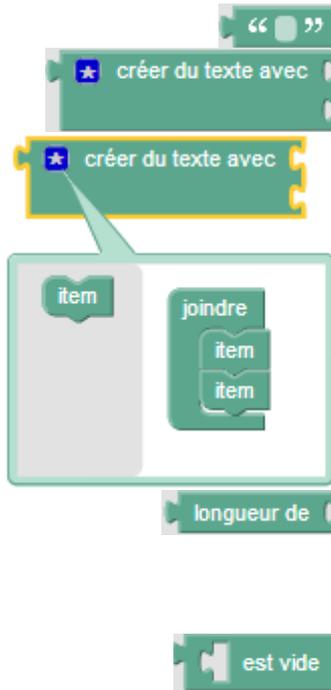
Exemple d'utilisation des dates, ici : catégorisation des enfants dans un club



8.2.10 Math

	Convertit une chaîne de caractères en valeur numérique
	Renvoie une constante numérique
	Renvoie le résultat de l'opération arithmétique entre 2 items
	Renvoie le résultat de la fonction indiquée
	
	
	Renvoie la valeur de la constante indiquée
	Renvoie une valeur booléenne de l'expression et de la propriété mathématique indiquée
	Assigne une valeur numérique à la variable indiquée
	Renvoie le résultat de la fonction de la liste en entrée
	Renvoie le reste de la division
	Renvoie le résultat de la contrainte
	Renvoie une valeur numérique aléatoirement de n à m
	Renvoie une valeur aléatoire de fraction

8.2.11 Texte



Renvoie une constante texte
Renvoie un texte créé à partir d'autres textes.
(concaténation de texte)

Un clic sur  permet de changer la structure du bloc

Renvoie la longueur du texte spécifié en entrée
Ce bloc renvoie un type numérique

Renvoie une information logique « vrai » si le texte spécifié en entrée est vide, « faux » si ce texte est non vide.



Renvoie la position d'un texte dans un autre (suivant les options)
Ce bloc renvoie un type numérique

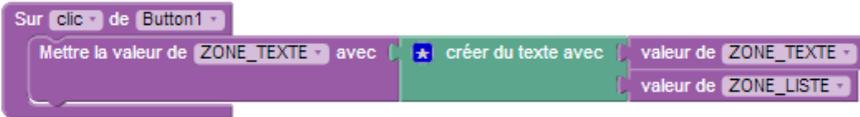


Renvoie le caractère de la position spécifié dans le texte
Ce bloc renvoie un type numérique

	<p>Découpe un texte</p>
	<p>Transforme un texte en minuscules, majuscules ou sans accents</p>
	<p>Supprime les espaces du texte suivant l'option indiquée</p>
	<p>Extrait une chaîne de caractère suivant une chaîne à trouver et un critère de recherche : avant, après, valeur du tag (HTML)</p>
	<p>Transforme de l'HTML en texte : suppression des balises et caractères spéciaux</p>
	<p>Affiche dans une de dialogue le texte spécifié</p>
	<p>Renvoie le texte saisi par une boîte de dialogue</p>

8.2.11.1 Exemple de concaténation de texte

Rajouter à une zone texte, le texte sélectionné dans une zone liste



8.2.11.2 Exemple affichage de message



8.2.12 Variables

Une variable contient une valeur qui peut varier durant le déroulement de l'algorithme d'un scénario.

Il existe 2 types de variables : les variables locales et les variables globales.

Les variables, ou variables locales ont une durée de vie identique à la durée du scénario de l'évènement associé



Assigne la variable indiquée avec une valeur quelconque



Renvoie la valeur de la variable indiquée

Les variables « globales » sont globales à un projet et peuvent être utilisées entre les différents formulaires. Elles sont utilisées dans le cas de mémorisation d'information, au sein d'une session de l'application ou pour échanger entre les formulaires de l'application.

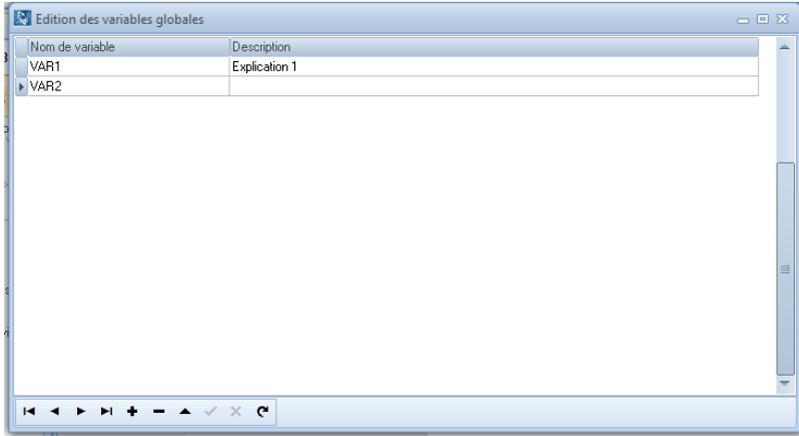


Assigne la variable globale indiquée avec une valeur quelconque



Renvoie la valeur de la variable globale indiquée

La gestion des variables globales se fait dans la fenêtre de dialogue suivante



Cette fenêtre est appelée depuis le bouton  qui se trouve dans le ruban « actions »

Le nombre de variables est illimité.

9 Questions fréquentes

Quel est le nombre maxi de champ par formulaire, formulaires, tables... ?

32768 objets : (tables, formulaires, rapports...)

Le Nombre de champs maximal varie suivant les cibles :

- Windows => non limité dans les formulaires mais avec une limite à 255 champs par table
- internet => suivant votre hébergeur
- Android => non limité dans les formulaires mais avec une limite à 1000 champs par table

Quel est le nombre maxi d'éléments, d'enregistrements... ?

Suivant les cibles :

- Windows => il n'y pas de nombre maximal du nombre d'enregistrements cependant la taille de la base (fichier 'xxxx.db") ne doit pas dépasser 2 gigas octets
- Internet => suivant votre hébergeur
- Android => suivant la place restante sur votre GSM,Tablette...

Peut-on remplir certains champs par calcul automatique à partir d'autres donnée que l'utilisateur entre ?

Oui c'est-ce possible avec les actions "blockly"

Doit-on savoir programmer pour utiliser les actions "blockly" ?

Non, il s'agit de manipuler les actions sous forme de puzzle

Est-il possible d'intégrer ses propres images pour créer les boutons ?

Oui, en utilisant des images comme boutons et en utilisant les actions

Est possible de créer son propre thème graphique pour la base de données ou sommes-nous limités aux thèmes pré-installés ?

NSDBAppCeator est livré avec une centaine de thèmes (skin), mais il est possible dans créer d'autres avec ASkinEditor

Quelle édition faut-il acquérir pour créer des JSCs ?

La version 100% gratuite

Puis-je distribuer mes applications créées ?

Oui, mais il faut acquérir La version 100% gratuite

Puis-je revendre mes applications créées ?

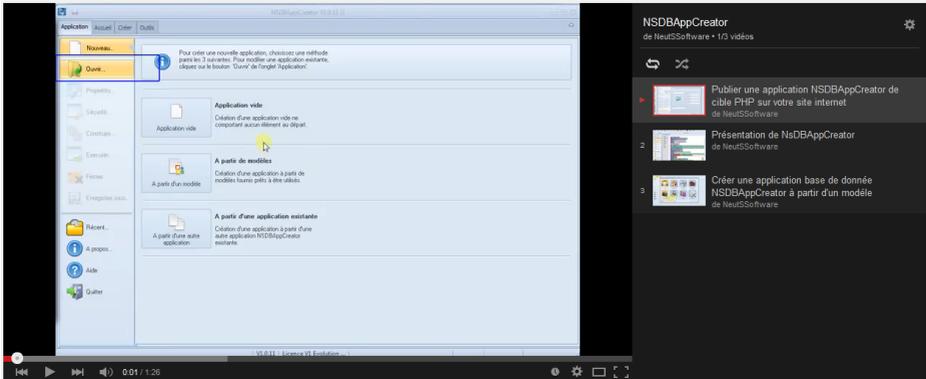
Oui

J'ai supprimé un élément dans un formulaire et il est resté dans la liste des éléments, pourquoi ?

NSDBAppEditor ne supprime pas directement l'élément du formulaire, car une fois effacé, les enregistrements associés dans la base seront définitivement supprimés, voir aide rubrique 4.3 "Supprimer un champ"

10 Tutoriels

Des tutoriels sur NSBAppCreator sont disponibles sur YOUTUBE©



https://www.youtube.com/watch?v=0J-szLHWL2s&list=PLZ3sn8wzn2I_EVZyCDuO_3rg6ulwuSMw7

10 Historique des versions

V2.2.1 – 12/01/2017

Editeur :

- Amélioration ergonomie dans l'éditeur de formulaire et de report
- Ajout menu « Plier/déplier » sur les objets
- Correction bug effacement icone
- Correction bug dans formulaire statistique (sur changement de formulaire)

Cible Windows :

- Amélioration notable des performances sur chargement des formulaires (test > 100000 lignes).
- Ajout fonction d'affichage
- Amélioration affichage des erreurs
- Correction vue contenant des dates
- Correction erreur ADO

Améliorations multiples

Correction de bugs mineurs

Mise à jour des traductions

Mise à jour et enrichissement de l'aide

V2.2.0 – 05/01/2017

Version Majeure

Ajout de la fonctionnalité « pages » (onglets) dans les formulaires

Ajout de 2 fonctions « bloc » pour lire et assigner la page courante

Ajout d'un « bloc » événements globaux au formulaire

Ajout d'un bloc de conversion chaîne en nombre, pour simplifier les assignations

Mise en place de l'intégrité des champs liés (relations)
en mise à jour et en suppression

Réorganisation de la barre d'outils formulaire

Ajout de : Sauvegarde, Restauration, Nettoyage, Export et import de la base données dans la cible Windows

Réorganisation du ruban cible Windows

Correction bloc conversion de date

Améliorations multiples

Correction de bugs mineurs

Mise à jour des traductions

Mise à jour et enrichissement de l'aide (+ 10 pages)

V2.1.1 – 12/11/2016

Suppression j'aime Facebook, remplacé par j'aime NeutSSoftware

V2.0.0 – 23/05/2016

Version majeure : fin de la commercialisation du logiciel : Logiciel 100% gratuit

Réécriture des conditions d'utilisation

Mise à jour de l'aide

V1.0.15 – 29/06/2015

Correction pour licence START

V1.0.14 – 22/06/2015

Corrections mineures

Disponibilité des informations des champs memo en export EXCEL

Correction des traductions

Correction accès fichier d'aide par Acrobat Reader

Mise à jour de l'aide

V1.0.13 – 12/02//2015

Recompilation

V1.0.12 – 13/11//2014

Correction création d'un formulaire à partir d'un formulaire de l'application active

Ajout boutons « Tutoriels » et « Site web »

V1.0.11 – 21/07/2014

Correction cible JSC

V1.0.10 – 08/07/2014

Remaniement palettes actions

Ajout de variables globales dans les actions : nouveau formulaire et nouvelles actions (variables et enregistrement)

Cible Windows : affichage des images et des mémos dans les listes, prise en compte des png (transparence)

Mise à jour de l'aide

V1.0.9 – 23/06/2014

Ajout du composant « vue » « maître/détail » dans l'éditeur

Gestion du composant « vue » « maître/détail » dans la cible Windows

Correction de la suppression des éléments de statistique en cas de modification d'un formulaire

V1.0.8 – 06/06/2014

Ajout bouton « Exécuter »

Ajout langue « italienne »

Normalisation des noms de fichiers des applications générées

Correction statut « modifié » dans l'édition des statistiques

V1.0.7 – 12/05/2014

Correction «TFRP Class : resource not found » en génération PHP

V1.0.6 – 29/03/2014

Activation propriété « Majuscules » dans les « autoliste »
Correction gestion des comptes dans les applications windows générées
Correction déplacement au clavier dans la liste des champs
Correction «ABORT» lors de valeurs vides dans les listes fixes

V1.0.5 – 20/12/2013

Installation multilingue
Correction bug en construction «Valeur connection ou connectionstring manquante »
Correction bugs mineurs
Mise à jour de l'aide

V1.0.4 - 08/12/2013

Activation "cibles" **PHP et JSC**
Ajout formulaire modèle "Utilisateurs"
Amélioration % traduction
Ajout langue polonaise
Correction bugs mineurs
Mise à jour de l'aide

V1.0.3 - 10/11/2013

Ajout objet "**statistique**"
Ajout construction de kit d'installation Windows
Ajout "options" en exécution Windows.

Actions

- Ajout catégorie "date" (5 blocs)
- Ajout catégorie "Enregistrement" (3 blocs)
- Ajout évènement "double clic"

Enrichissement des modèles "Vidéothèques", "CD" et "multimédias"
Correction bugs mineurs
Mise à jour de l'aide

V1.0.2 - 29/10/2013

Ajout de 9 nouveaux types d'actions

Modification des modèles "Vidéothèques" "CD" et "multimédias" :

- Ajout de scénarios exemples (extraction des données à partir du web)

Ajout des fonctions zoom et import/export dans l'éditeur d'actions

Mise à jour de l'aide

V1.0.1 - 22/10/2013

Ajout mode avancé => accès aux actions, boutons, composants supplémentaires etc...

Mise à jour de l'aide

Correction modèle "Mon budget"

Correction bugs mineurs

V1.0 - 09/10/2013

Lancement officiel de la première version

10 Conditions générales d'utilisation

Les informations, les documents et les produits fournis par NeutSSoftware sur ce site sont soumis aux présentes conditions d'utilisation. En accédant au site, vous acceptez ces conditions telles qu'elles figurent dans les mentions légales. NeutSSoftware se réserve le droit de modifier ces conditions de temps à autre et sans préavis.

Article 1 : Introduction

Les conditions générales de vente détaillées ci-dessous (ci-après désignées les "Conditions Générales"), régissent les relations contractuelles entre tout utilisateur du site www.neutssoftware.com (ci-après désigné un "Utilisateur" ou "Vous") et NeutSSoftware.

Ces conditions générales de vente sont les seules applicables et remplacent toutes autres conditions, sauf dérogation préalable, expresse et écrite. NeutSSoftware peut être ponctuellement amené à modifier certaines des dispositions de ses conditions générales, aussi il est nécessaire que celles-ci soient relues avant chaque visite du site www.neutssoftware.com (ci-après désigné le "Site"). Ces modifications sont opposables à compter de leurs mises en ligne et ne peuvent s'appliquer aux contrats conclus antérieurement. Chaque achat sur le Site est régi par les conditions générales applicables à la date de la commande. Nous considérons qu'en validant votre commande, vous acceptez sans réserve nos conditions générales de vente après les avoir lues.

Les logiciels NeutSSoftware sont disponibles en version gratuite téléchargeable. En téléchargeant et/ou en utilisant les logiciels NeutSSoftware et/ou en accédant au Site, vous vous engagez à respecter les Conditions Générales ainsi que les Conditions d'utilisation y figurant.

Avant même la première utilisation de ces logiciels, l'utilisateur final accepte les conditions générales de licence d'utilisation jointes au produit, requises et préalables à leur installation. Les présentes conditions générales de vente régissent la vente de codes d'activation requis pour l'activation des licences professionnelles des logiciels NeutSSoftware.

Article 2 : Limitation de responsabilité

Ces applications sont fournies "TELLE QUELLES" sans garantie de quelque nature que ce soit y compris, mais non limitées aux garanties de qualité marchande, d'adéquation à un usage particulier et de non-contrefaçon. En aucun cas, NeutSSoftware ne peut être tenu responsable des dommages directs, indirects, fortuits, spéciaux, exemplaires ou consécutifs, y compris les dommages pour manque à gagner, de perte ou de l'inexactitude des données, encourus par toute personne (de cette personne de) pour l'utilisation de cette application, si elle a été avisée de la possibilité de tels dommages. Bien que Nous Nous efforcions de corriger dès que possible toute erreur ou omission qui est portée à Notre attention, Nous ne saurions garantir que nos logiciels seront toujours disponibles et parfaitement opérationnels, ni que les informations fournies sur ou par

l'intermédiaire de NeutSSoftware seront entièrement exemptes d'erreurs ou d'omissions. Vous devez vous assurer de votre propre protection quant à la perte de données. Parce qu'une nouvelle installation ou une installation modifiée du logiciel peut engendrer un risque de perte de données, Vous devez veiller à ce que les données soient sécurisées par tous les moyens possibles. Le utilisateur est seul responsable de l'utilisation qu'il fait des logiciels NeutSSoftware , et ne saurait tenir responsable la société NeutSSoftware pour toute réclamation et/ou procédure faite à son encontre.

Ce logiciel doit être utilisé selon la législation en vigueur dans le pays de l'utilisateur où le produit est livré.

La responsabilité de notre société ne saurait être engagée en cas de non respect de cette clause.

L'utilisateur de ce logiciel doit, avant de commander ce logiciel, vérifier auprès des autorités locales des dispositions légales en matière d'importation et d'utilisation de ce logiciel dans son pays.

Article 3 : Session de responsabilité

L'utilisateur n'est pas autorisé à concéder ou à transférer les droits et obligations issus du présent contrat.

Les logiciels de NeutSSoftware ne peuvent être vendues, louées, une sous-licence, distribuées ni modifiées..

En aucun cas les logiciels de NeutSSoftware ne seront utilisés pour créer et/ou modifier :

- Les sites traitant de piratage sous toutes ses formes : cracking, warez, serialz, boards warez, virusez ...
- Les sites à caractère pornographique.
- Les sites traitant d'escroqueries (rémunération pyramidale et autres).
- Les sites incitant à la violence ou à la haine raciale, sexuelle, religieuse ou politique.
- Les sites de clans etc...

Article 4 : Droit applicable

Le présent contrat est soumis à la loi française. La langue du présent contrat est la langue française. En cas de litige les tribunaux français seront seuls compétents

Article 5 : Droits d'utilisation

Les logiciels sont protégés par la réglementation et les traités internationaux en matière de droit d'auteur et de propriété intellectuelle. La vente de logiciels n'entraîne, en aucun cas, la cession des droits de reproduction, représentation, exploitation et plus généralement tous droits incorporels reconnus ou à reconnaître qui ont participé à la réalisation des logiciels. L'acquéreur n'est donc seulement autorisé à installer et à utiliser qu'un seul exemplaire du

programme téléchargé sur un ordinateur unique. Toutefois il est généralement acquis que l'utilisateur principal pourra effectuer une seconde copie, pour des besoins de sauvegarde ou d'archivage.

Article 6 : Conditions d'utilisation

NeutSSoftware se réserve le droit de modifier ses logiciels, d'en changer les versions, de modifier des fonctionnalités, spécifications, possibilités, et toutes autres caractéristiques du logiciel sans vous préavis.

Article 7 : Sauvegarde des données :

Dans tous les cas la sauvegarde régulière des données est de votre seule responsabilité, NeutSSoftware n'assume aucune responsabilité pour la perte de données.

Article 8 : Abonnement aux mises à jour :

Les nouvelles mises à jour sont signalées par l'apparition d'une fenêtre de mise à jour. Pour garantir cette fonctionnalité, votre pare-feu doit autoriser le logiciel à se connecter à Internet lors de chaque démarrage. Si vous ne souhaitez pas autoriser le logiciel à se connecter à Internet, les mises à jour peuvent être installées dans la période de support en téléchargeant la dernière version.