

# Architecture de l'application

## Application Manager

L'Application Manager est la fenêtre principale de l'application. Elle héberge :

- les différents éléments de menu ([Menu principal](#), [Navigation\(s\) perso](#))...
- les différents [Module Manager](#).
- la barre de statut.
- la BreadCrumb de changement des entités.

## Mode pc standard

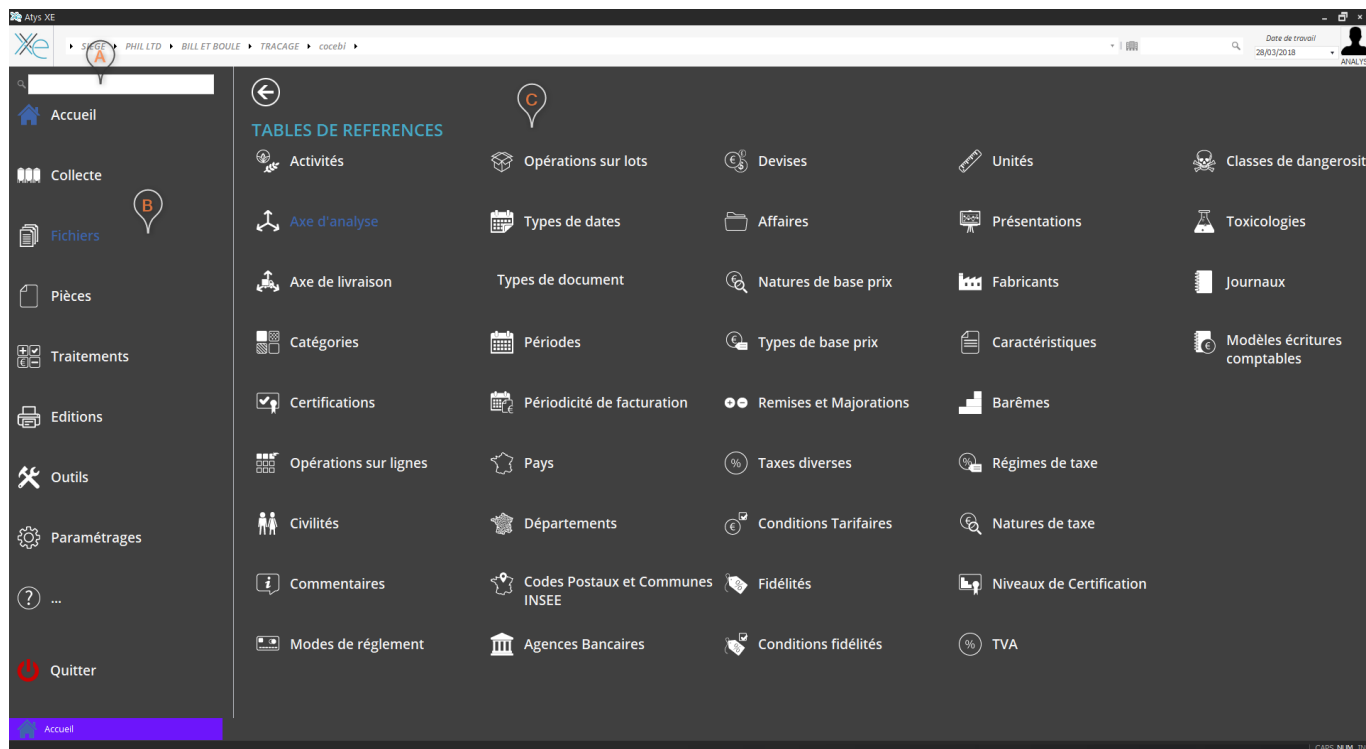
The screenshot shows the 'Atys XE' application interface. The top navigation bar includes a breadcrumb trail: 'A JEFE > PHIL LTD > BILLET BOULE > TRACAGE > cocebi'. The main interface is titled 'PAGE FICHE ENTITÉ' and is split into two panes. The left pane, 'Informations Générales', displays entity details for 'cocebi', including 'Nature Site', 'Adresse Complete' (A, 79130, DEUX-SEVRES, FRANCE), 'Contact Administratif', 'Devise EURO', and 'Code Logistique cocebi'. The right pane, 'Statistiques', shows 'Pièces des 90 derniers jours' and 'Stocks' tables. The 'Stocks' table lists various articles and their quantities. A bottom status bar contains 'Accueil' and 'Caps Num 235'. Several callout letters (A-H) are placed on the interface to identify key elements.

## Architecture globale de l'application

- A Bouton du [Menu principal](#).
- B Barre de **sélection** des entités.
- C Zone de **recherche** des entités.
- D Date de travail.
- E [Module Manager](#) actuellement sélectionné.
- F [Barre de navigation perso](#).
- G [Liste des modules ouverts](#).
- H Barre de statut.

# Menu Principal

Le **menu principal** de l'application regroupe tous les modules et toutes les fonctionnalités accessibles à l'utilisateur.



## Menu principal

A **Zone de recherche** du menu principal : permet de trouver un élément de menu par son nom.

B Premier niveau de menu : contient les **catégories principales** du menu.

C Deuxième / dernier niveau de menu : contient les **sous-menus** et/ou les **éléments d'action** du menu.

## Navigation Perso

Les **navigations personnalisées** sont des menus constitués de **raccourcis** (raccourcis d'ouverture de module, de traitement, d'édition...) que l'on retrouve au niveau de l'Application Manager.



### Navigations personnalisées

A **Navigations personnalisées** : contiennent des raccourcis pour l'accès aux éléments de l'application.

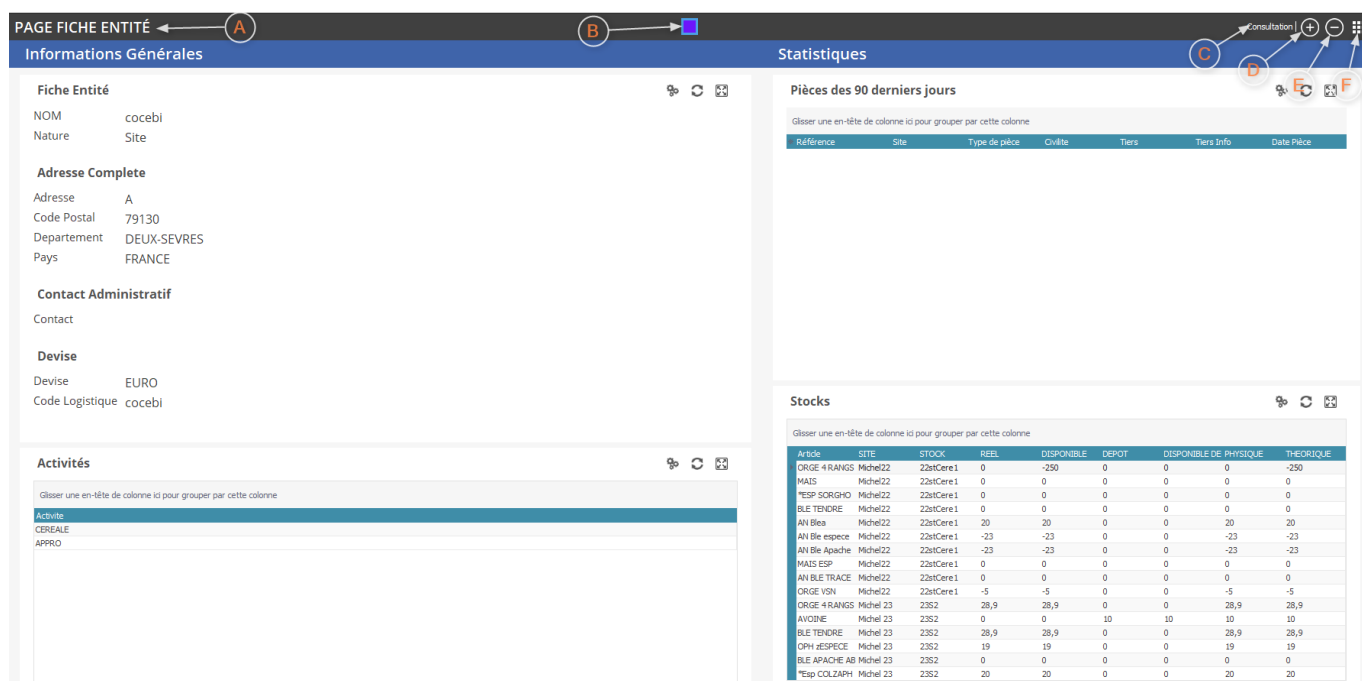
B **Sous menu** : sous menu d'un élément de la navigation personnalisée.

C **Titre de la navigation personnalisée** : permet de catégoriser les raccourcis.

D **Bouton fixer** : Permet de garder la navigation personnalisée visible à l'écran.

## Module Manager

Le **Module Manager** est une fenêtre permettant d'héberger les différentes pages de l'application.



## Module Manager

**A Type de page ouvert** : type de la page actuellement affichée dans le module.

**B Raccourcis d'accès à la page** : permet d'accéder rapidement à une page ouverte dans le module.

**C Etat d'édition de la page** : permet de connaître le statut d'édition de la page affichée.

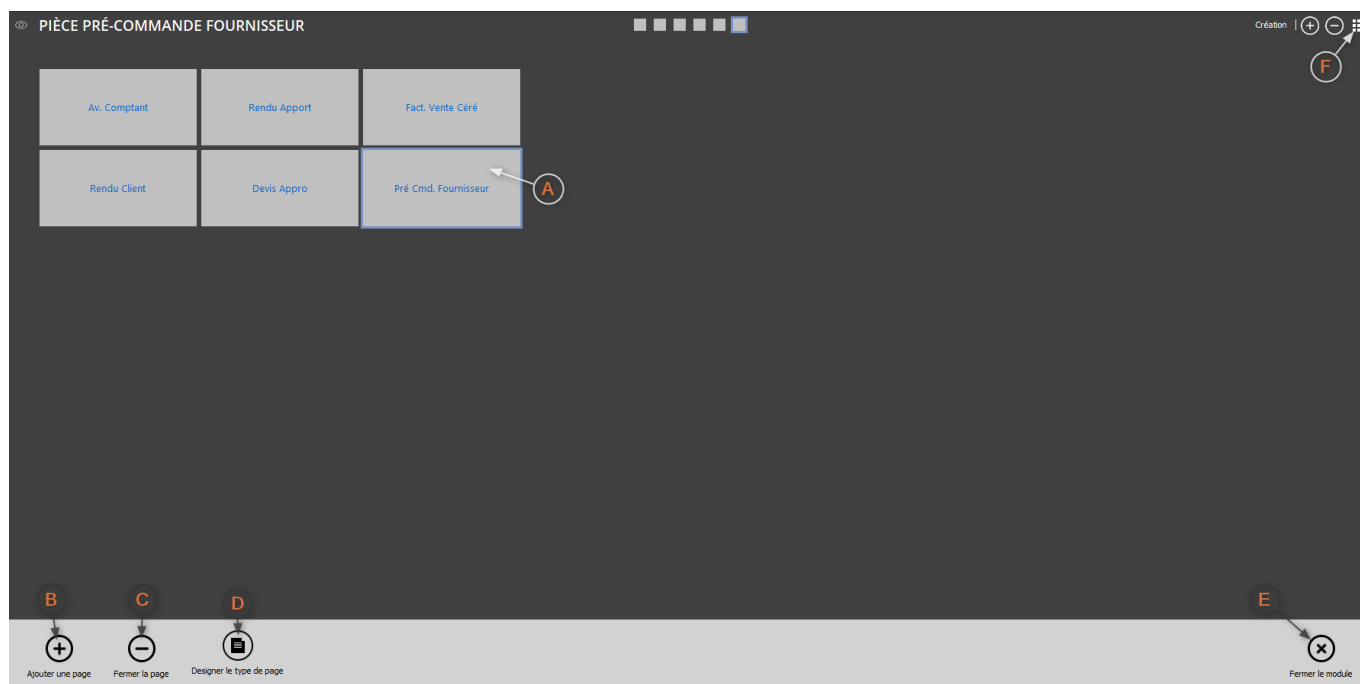
**D Bouton ajout de page** : permet d'ajouter une page au module.

**E Bouton suppression de page** : permet de fermer la page en cours.

**F Bouton afficher/masquer le Page Manager** : affiche le page manager du module en cours.

## Page Manager

Le **Page Manager** (gestionnaire de page) affiche les pages ouvertes d'un module et permet de réaliser différentes actions.



## Page Manager

**A Liste des pages** : liste des pages ouvertes dans le module, la page sélectionnée est "entourée" d'une bordure.

**B Bouton ajout de page** : Ajoute une page du type de la dernière page sélectionnée.

**C Bouton suppression de page** : Ferme la page actuellement sélectionnée.

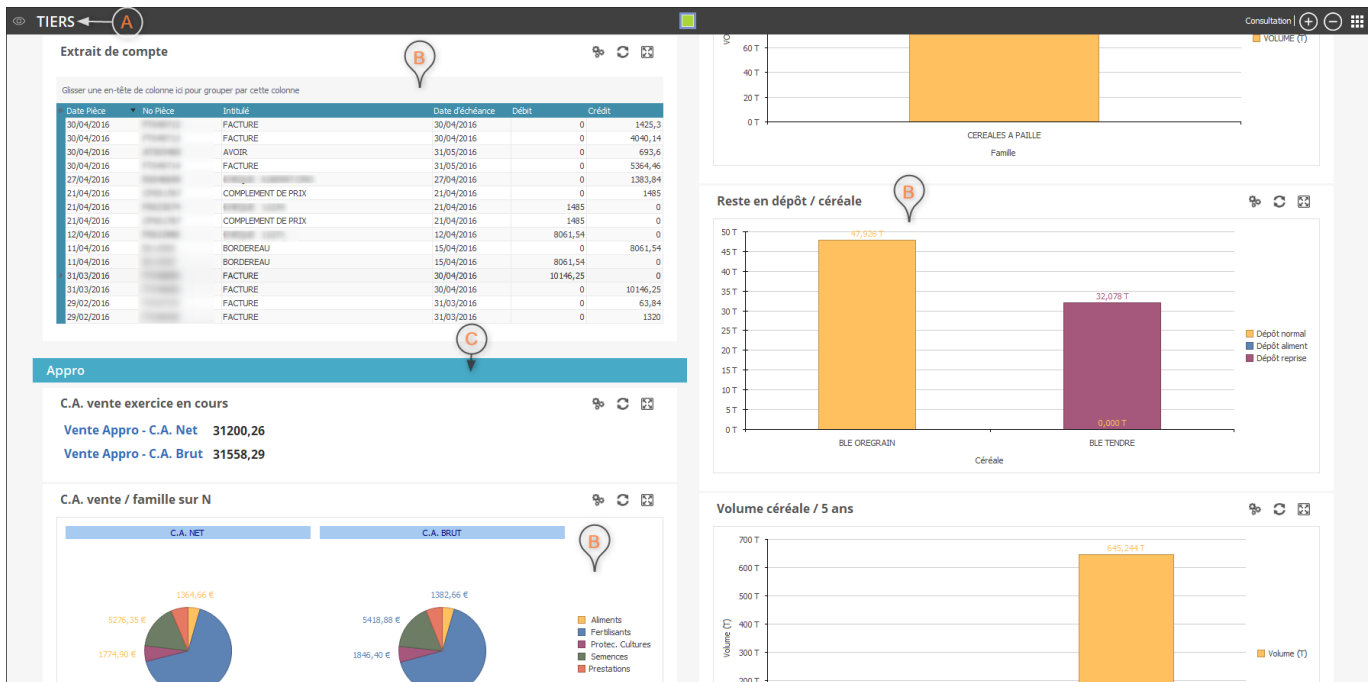
**D Accès au mode Design** : Ouvre le designer pour la page sélectionnée (visible selon les droits accordés à l'utilisateur).

**E Bouton fermeture du module** : Ferme le module et toutes les pages qu'il contient.

**F Bouton afficher/masquer le Page Manager** : affiche le page manager du module en cours.

# Pages

Les **pages** sont les contrôles visuels hébergeant les différentes **widgets**. Elles sont constituées de plusieurs zones dans lesquelles seront positionnées les **widgets**.



## Exemple de Page

**A Type de page :** type de la page actuellement sélectionnée.

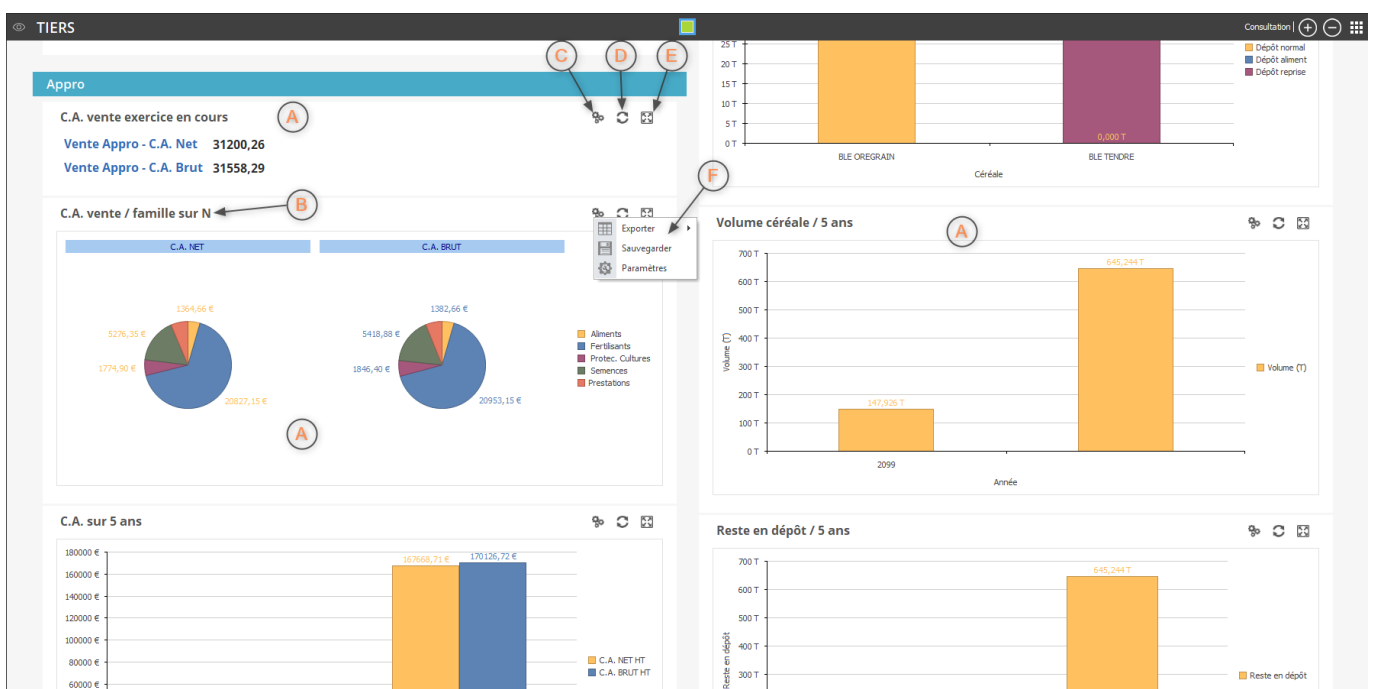
**B Widgets :** Widgets contenues dans la page.

**C Groupe :** Groupe contenant une ou plusieurs widgets.

# Widgets

Les **widgets** sont les “blocs” qui composent les différentes pages. Elles sont hébergées dans les zones des pages.

Elles peuvent remplir plusieurs fonctions (affichage de données en graph, en grille, modification des données...).

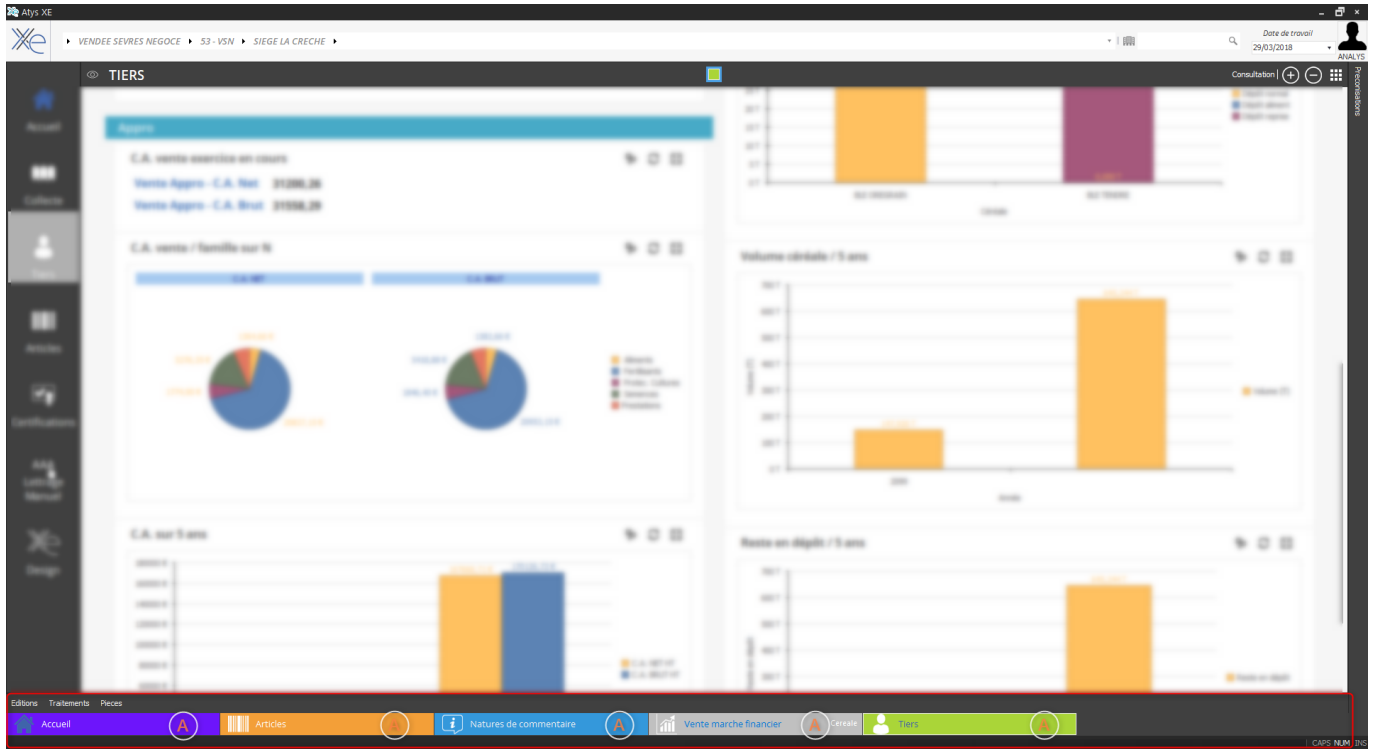


## Exemple de Widgets

- A Widgets :** blocs présentant les données.
- B Titre de la widget :** titre donné à la widget.
- C Bouton menu :** ouvre le menu des actions de la widget.
- D Bouton rafraichir :** rafraichit la widget.
- E Bouton focus :** permet d'afficher la widget en pleine page.
- F Menu :** affiche les actions supplémentaires disponibles pour la widget.

## Navigation Manager

Le **Navigation Manager** (gestionnaire de navigation) liste les modules actuellement ouverts dans l'application.



## Navigation Manager

A **Modules ouverts** : modules ouverts dans l'application.

From:

<https://wiki.atysxe.analys-informatique.com/> - Wiki Atys XE

Permanent link:

<https://wiki.atysxe.analys-informatique.com/doku.php?id=wiki:application:architecture&rev=1522340149>

Last update: 2018/03/29 18:15