

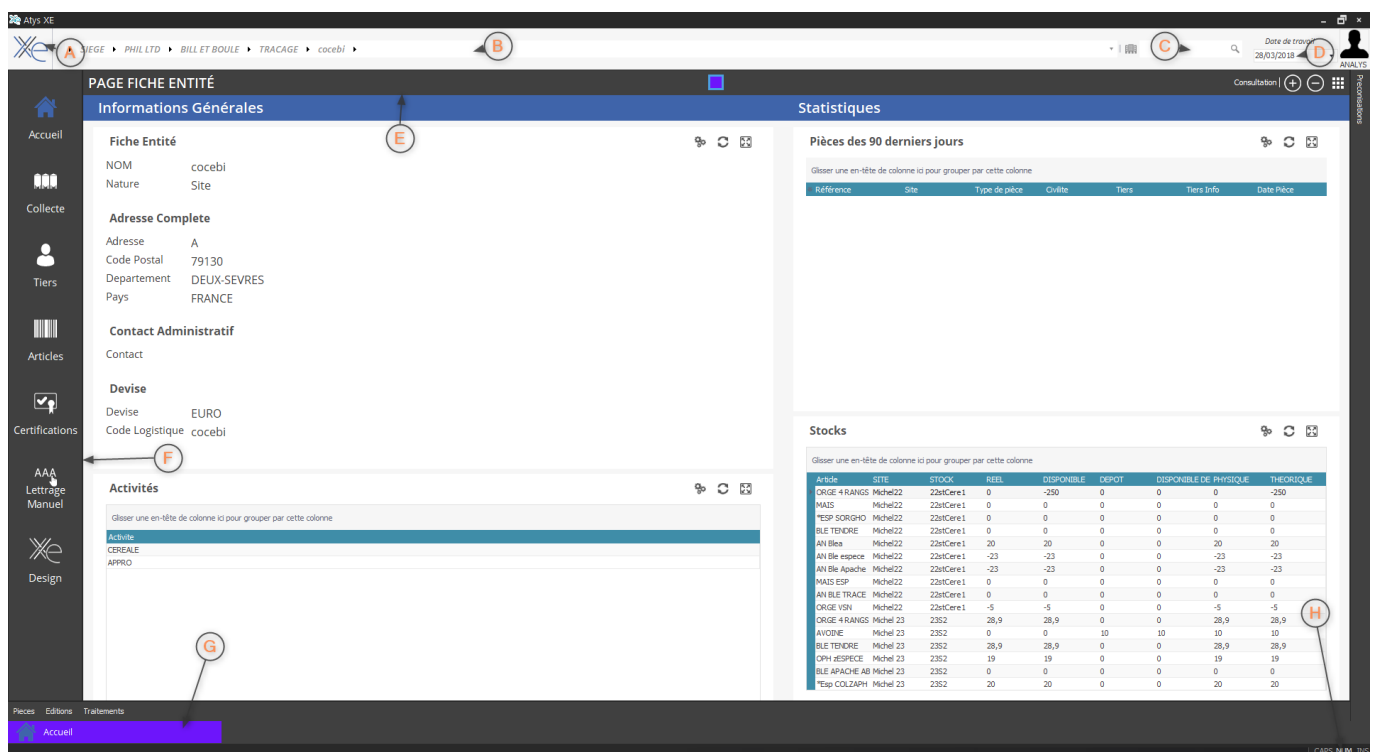
Architecture de l'application

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



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.

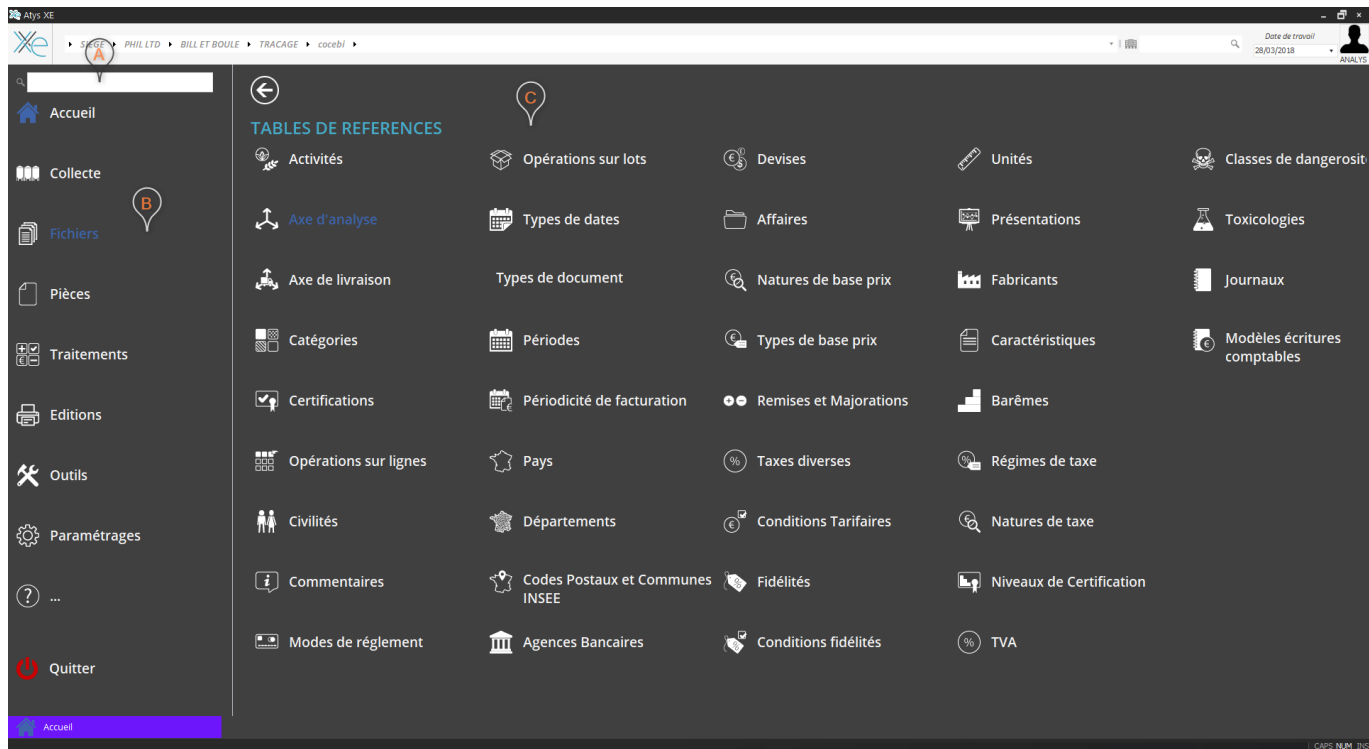
F [Barre de navigation perso](#).

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.

PAGE FICHE ENTITÉ				
Informations Générales		B	A	
Fiche Entité	NOM : cocebi Nature : Site			
Adresse Complete	Adresse : A Code Postal : 79130 Departement : DEUX-SEVRES Pays : FRANCE			
Contact Administratif	Contact :			
Devise	Devise : EURO Code Logistique : cocebi			
Activités	Glisser une en-tête de colonne ici pour grouper par cette colonne			

Activite
CEREALE
APPRO

Module Manager

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

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

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

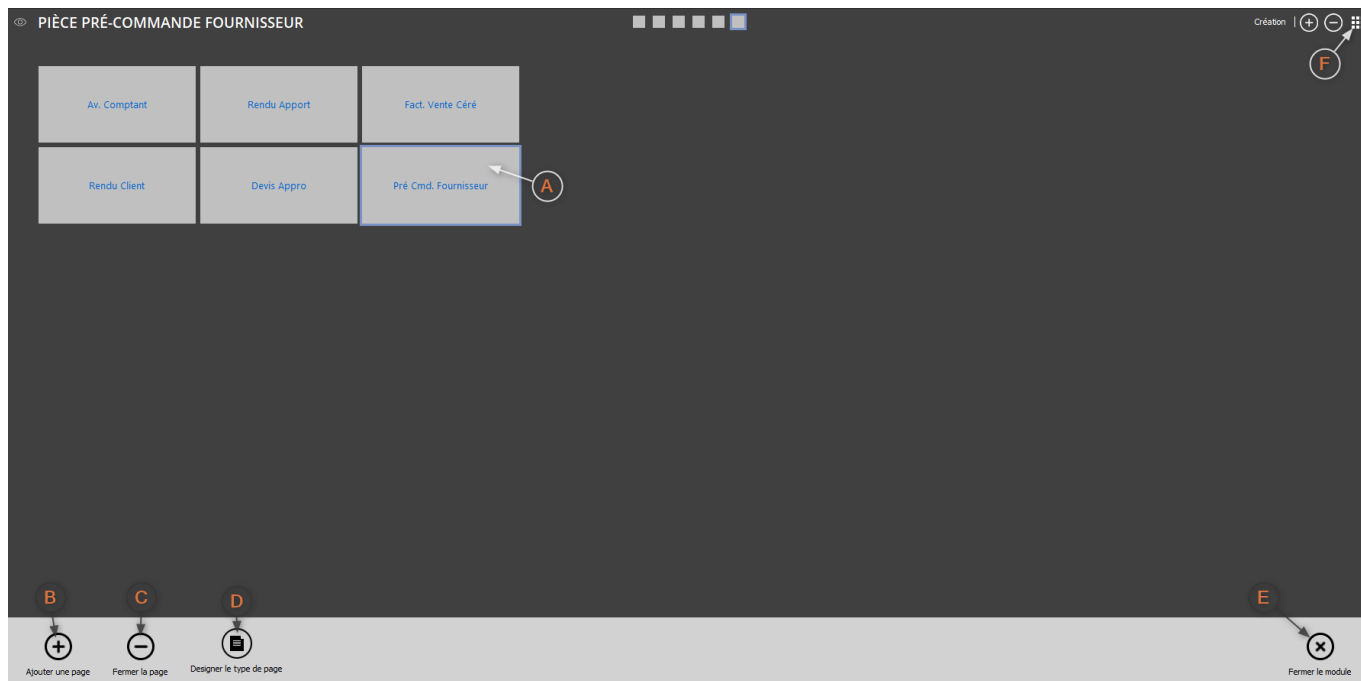
E **Bouton suppression de page** : permet de fermer la page en cours.

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

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.

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

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

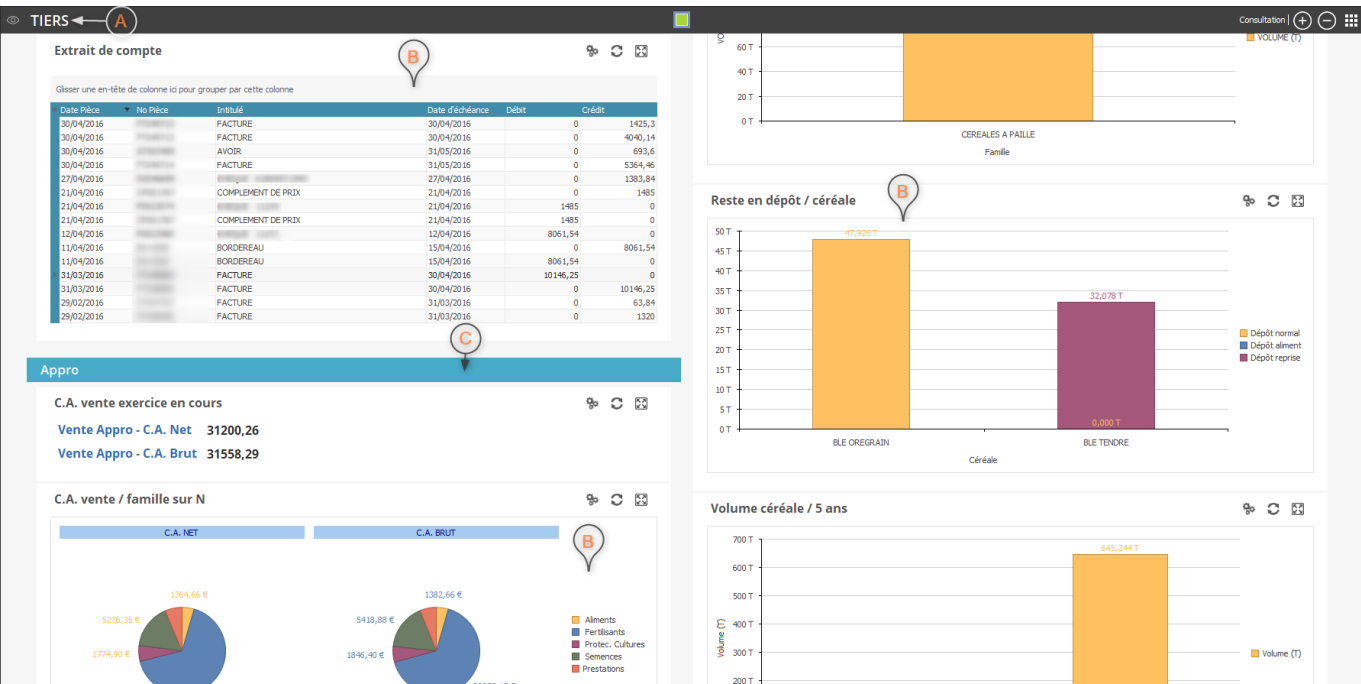
E Bouton fermeture du module : ferme le module et toutes les pages qu'il contient.

C Bouton suppression de page : ferme la page actuellement sélectionnée.

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

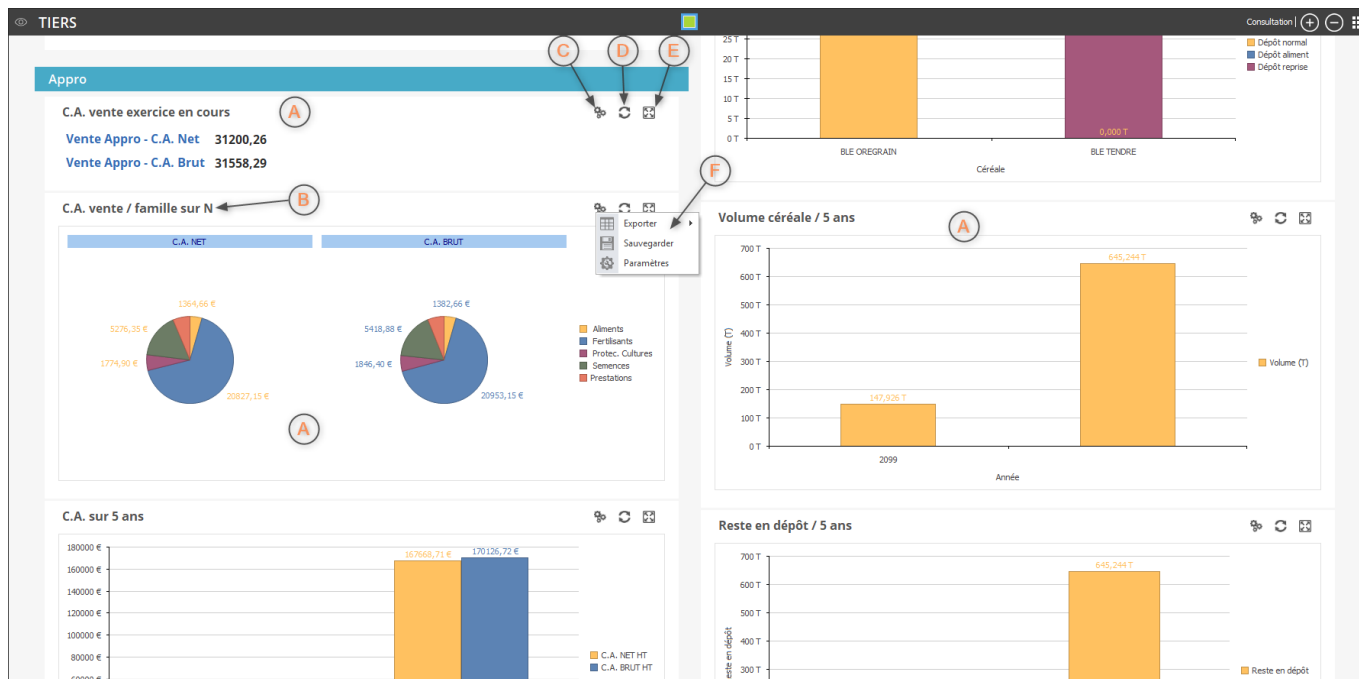
A **Type de page** : type de la page actuellement sélectionnée.

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.

D **Bouton rafraichir** : rafraichit la widget.

B **Titre de la widget** : titre donné à la widget.

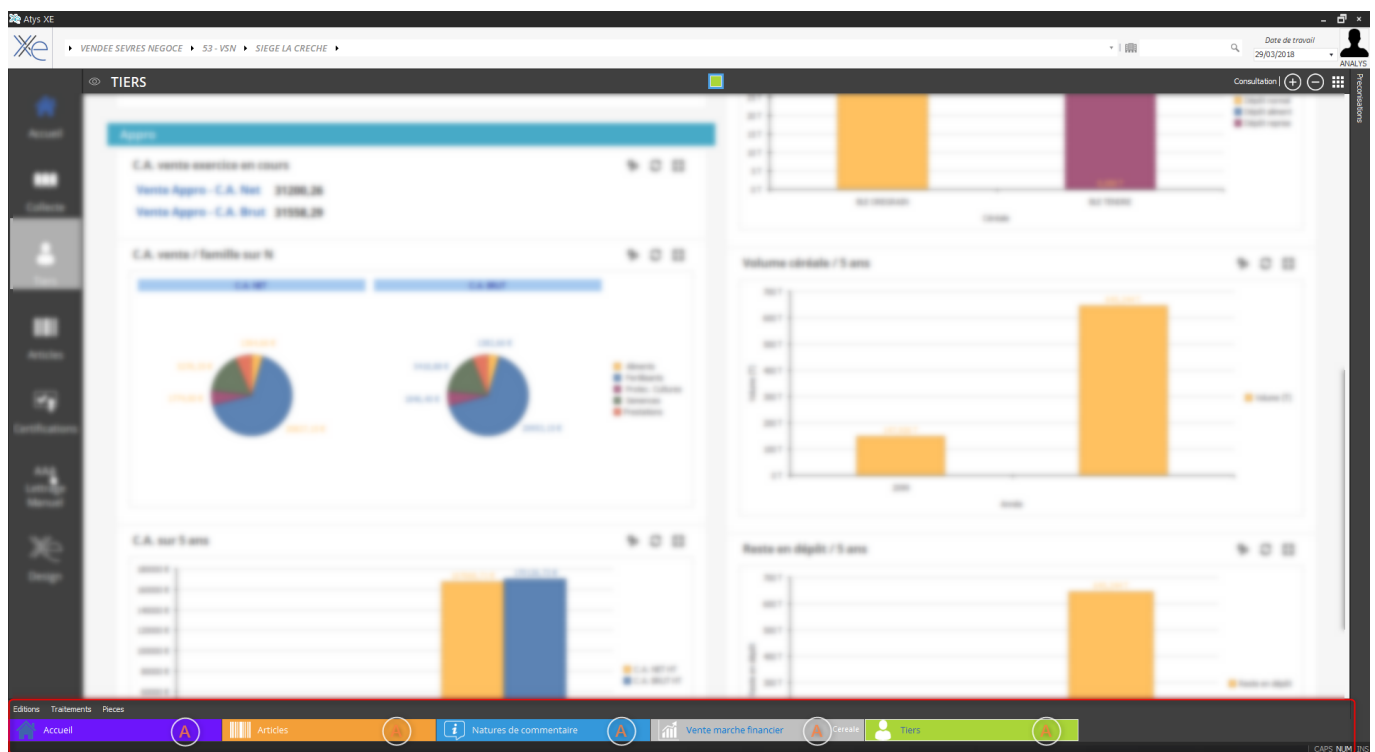
E **Bouton focus** : permet d'afficher la widget en pleine page.

C **Bouton menu** : ouvre le menu des actions de la widget.

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.atsxe.analys-informatique.com/> - Wiki Atys XE

Permanent link:
<https://wiki.atsxe.analys-informatique.com/doku.php?id=wiki:application:architecture&rev=1522403175>

Last update: **2018/03/30 11:46**

