

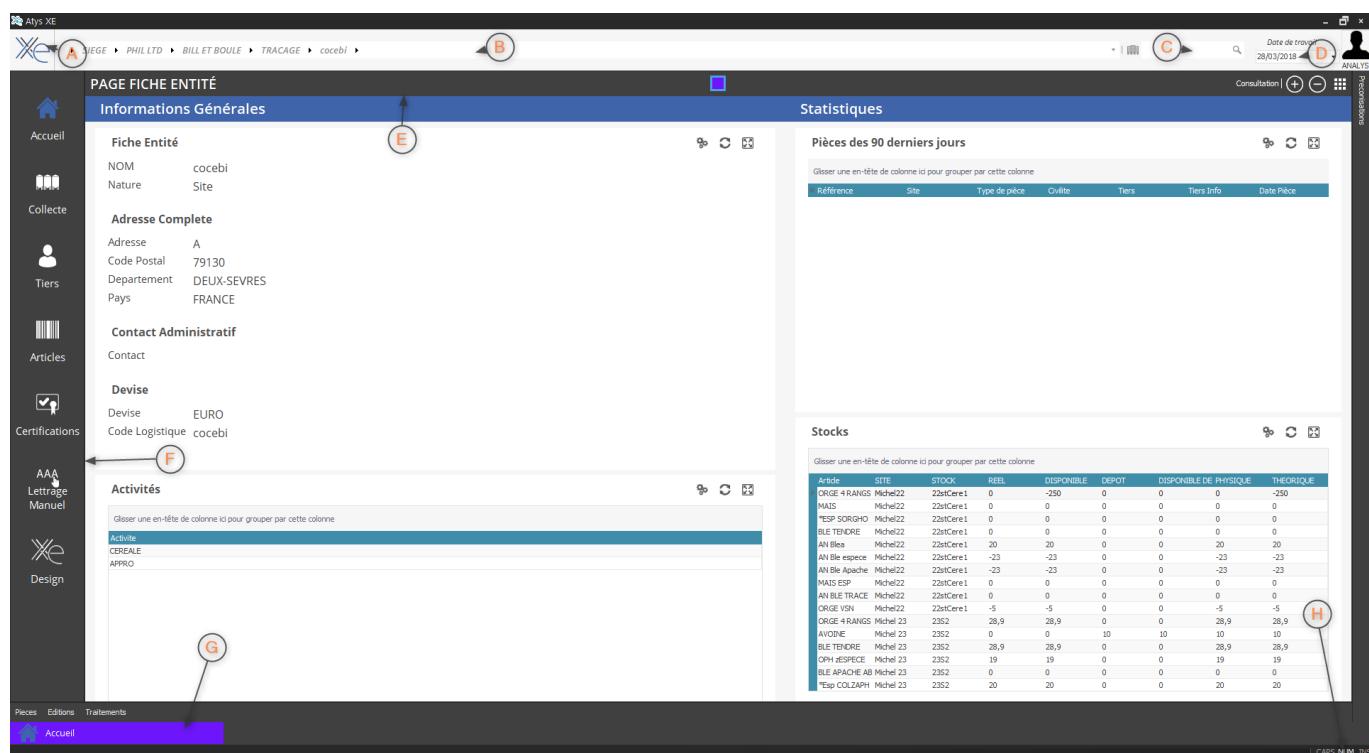
Architecture de l'application

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.

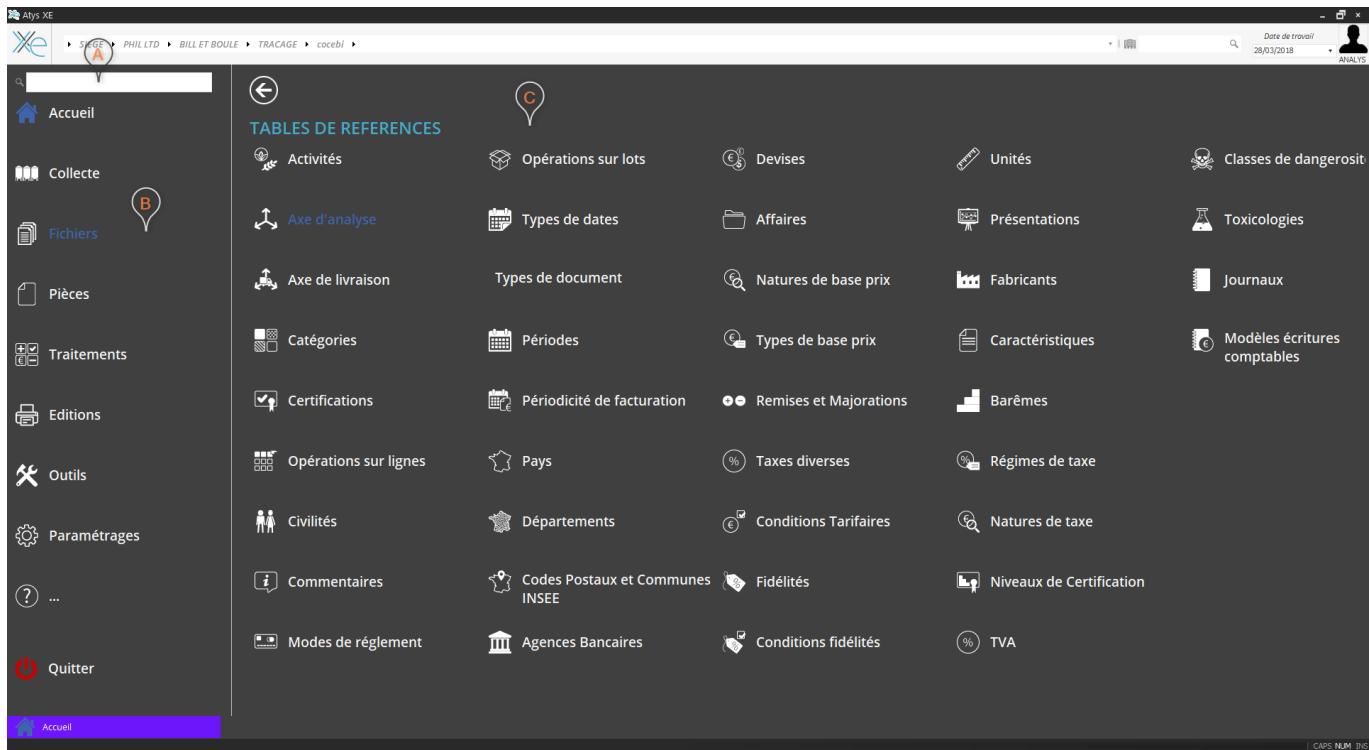
F Barre de **navigation perso** .

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

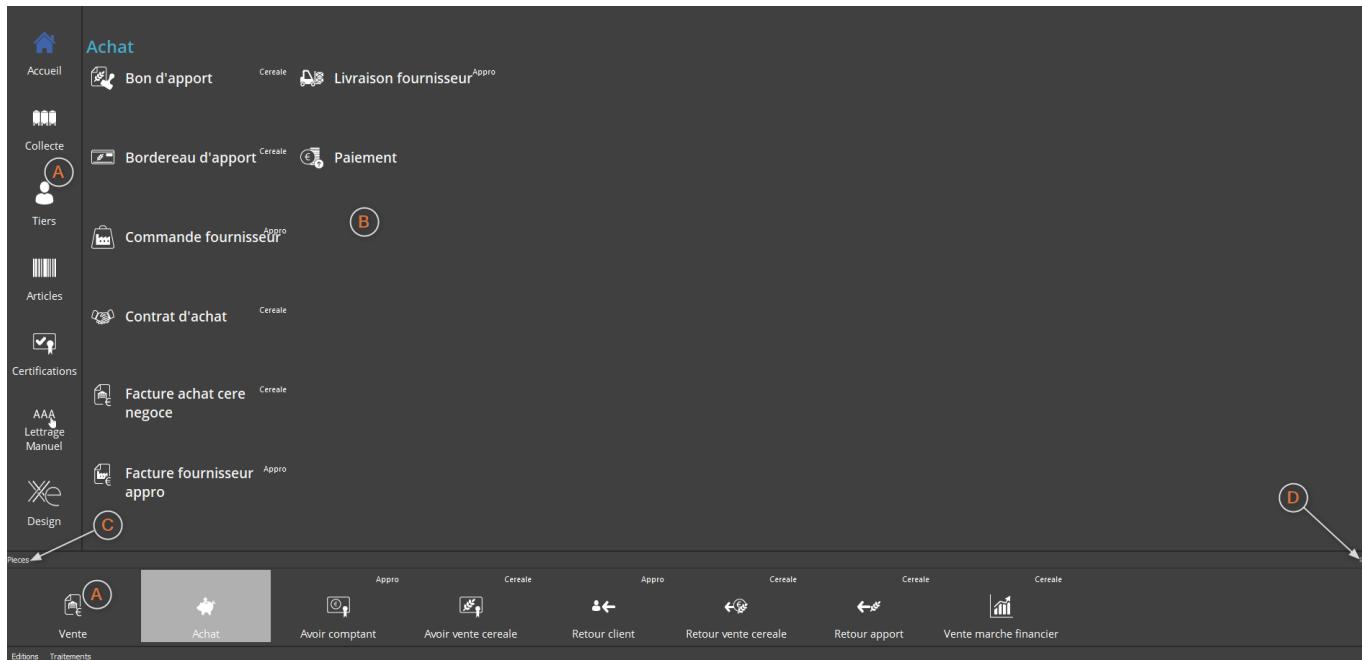
A **Zone de recherche** du menu principal : permet de trouver un élément de menu par son nom.

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.

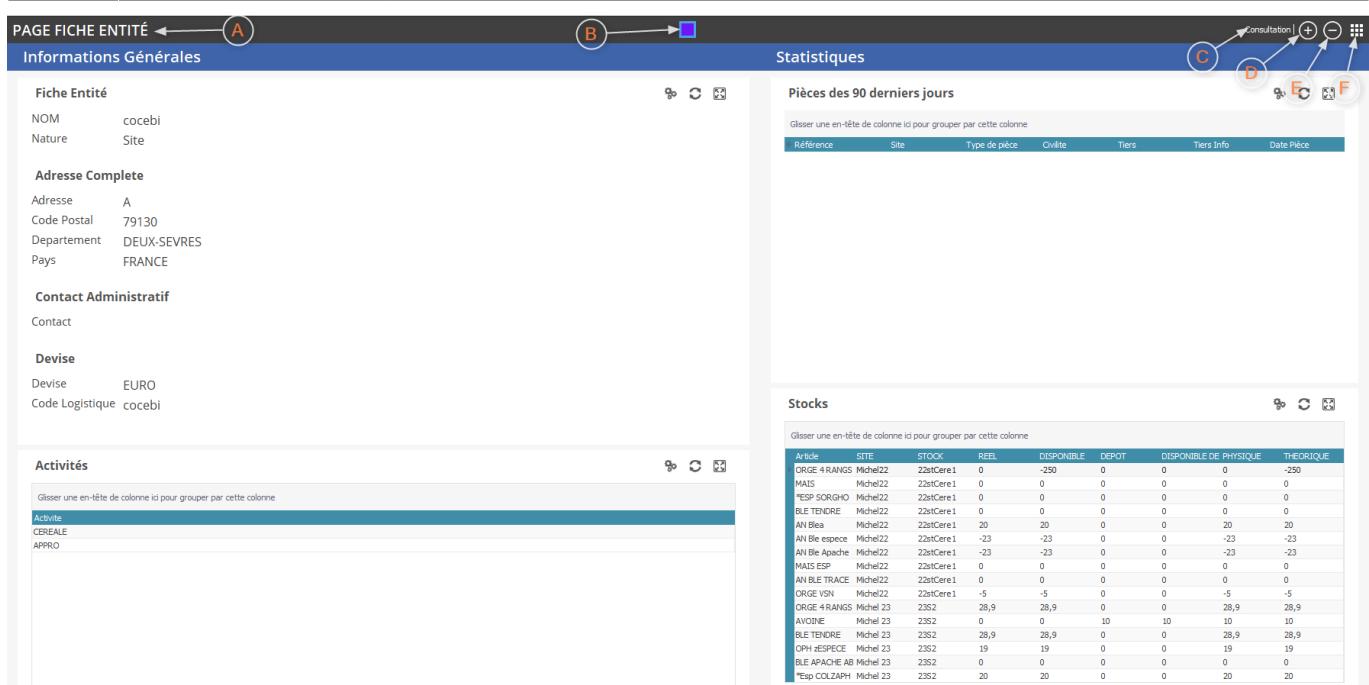
B Sous menu : sous menu d'un élément de la navigation personnalisée.

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 un conteneur qui héberge 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.

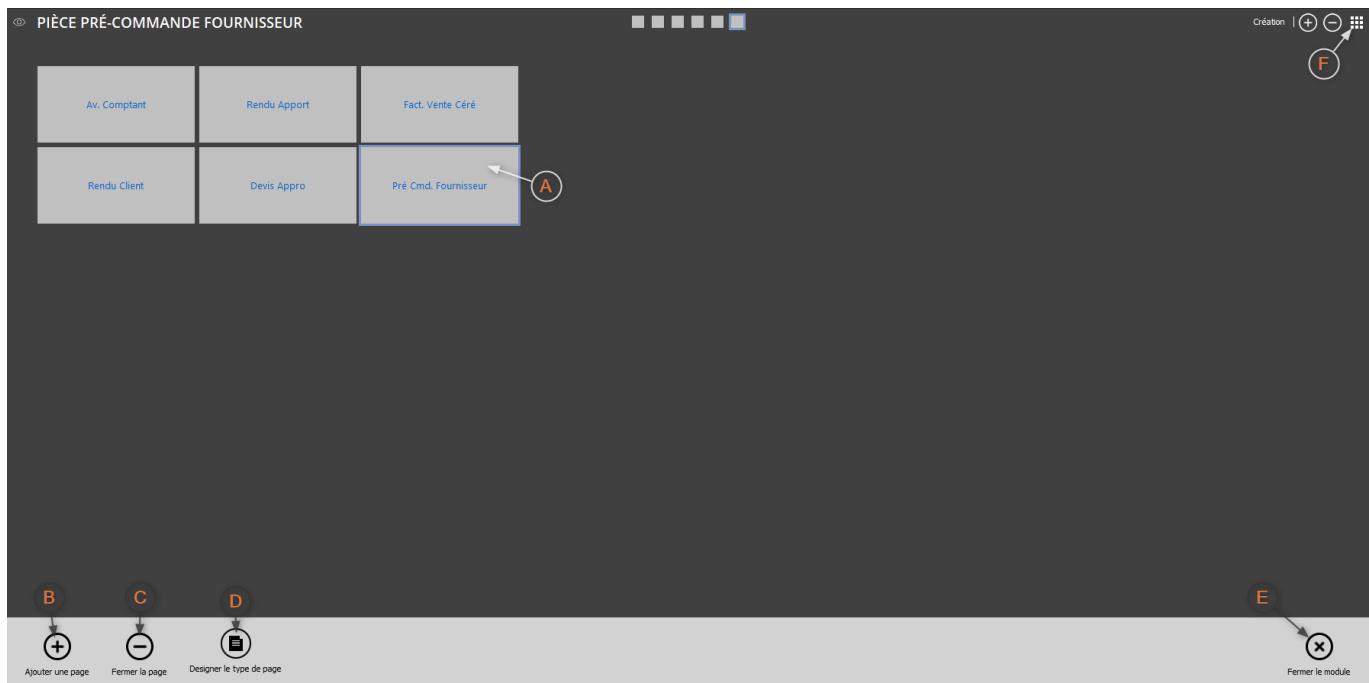
Module

Un **module** est un conteneur de [pages](#). Il est représenté visuellement par le [module manager](#).

Son rôle est de gérer les actions liées à la gestion des pages qui lui sont assignées.

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.

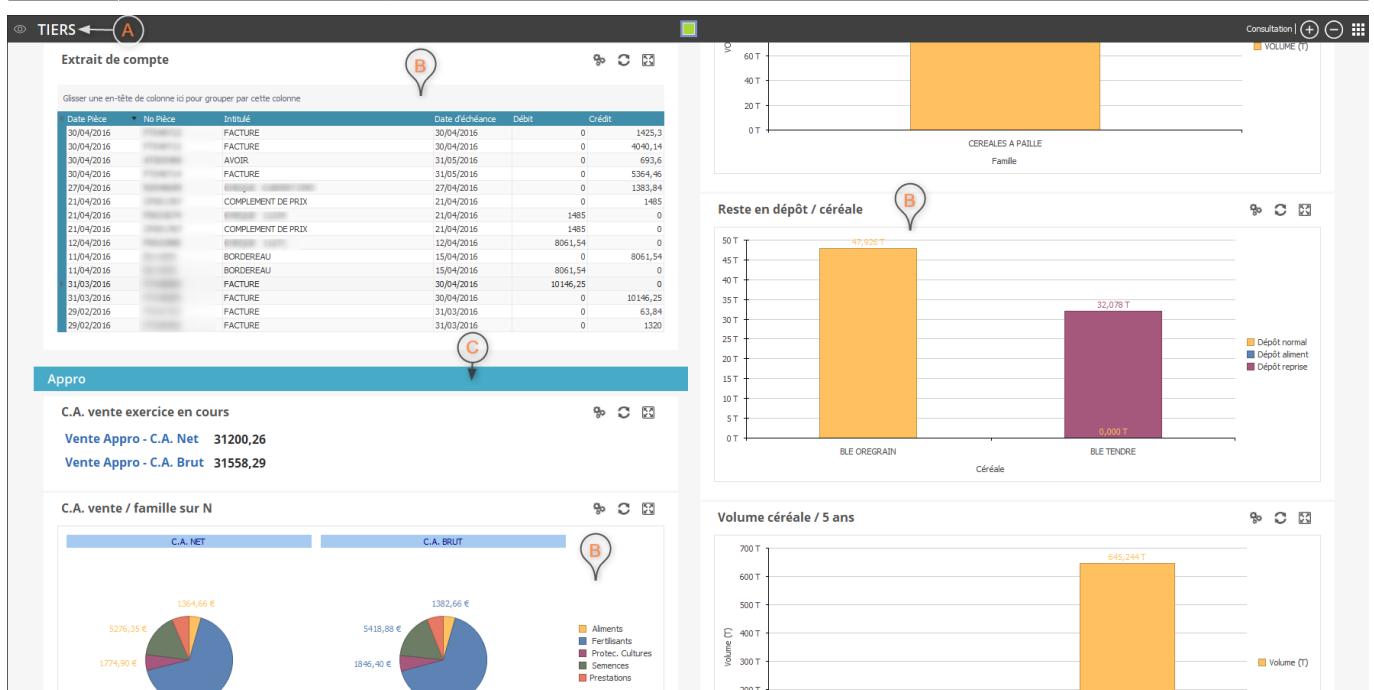
D Accès au mode Design : ouvre le designer pour la page sélectionnée (visible selon les droits accordés à l'utilisateur).

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.

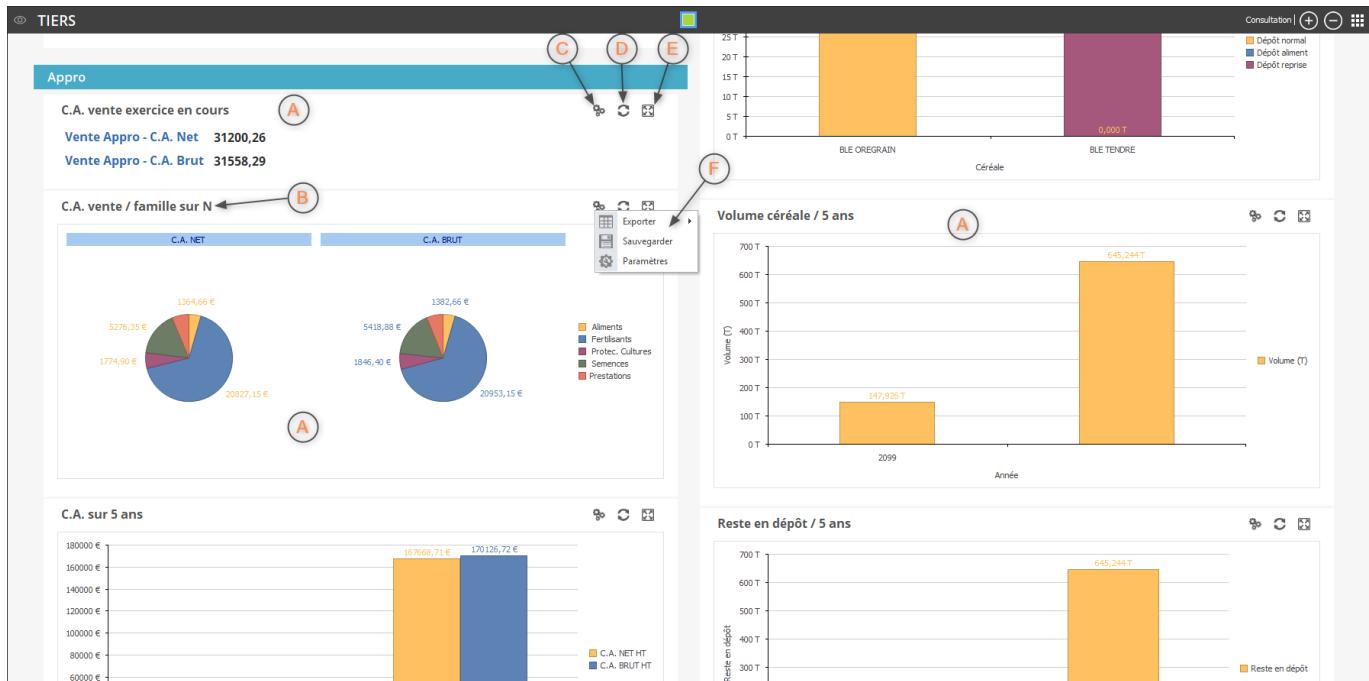
B Widgets : [widgets](#) contenues dans la page.

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.

D Bouton rafraîchir : rafraîchit la widget.

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

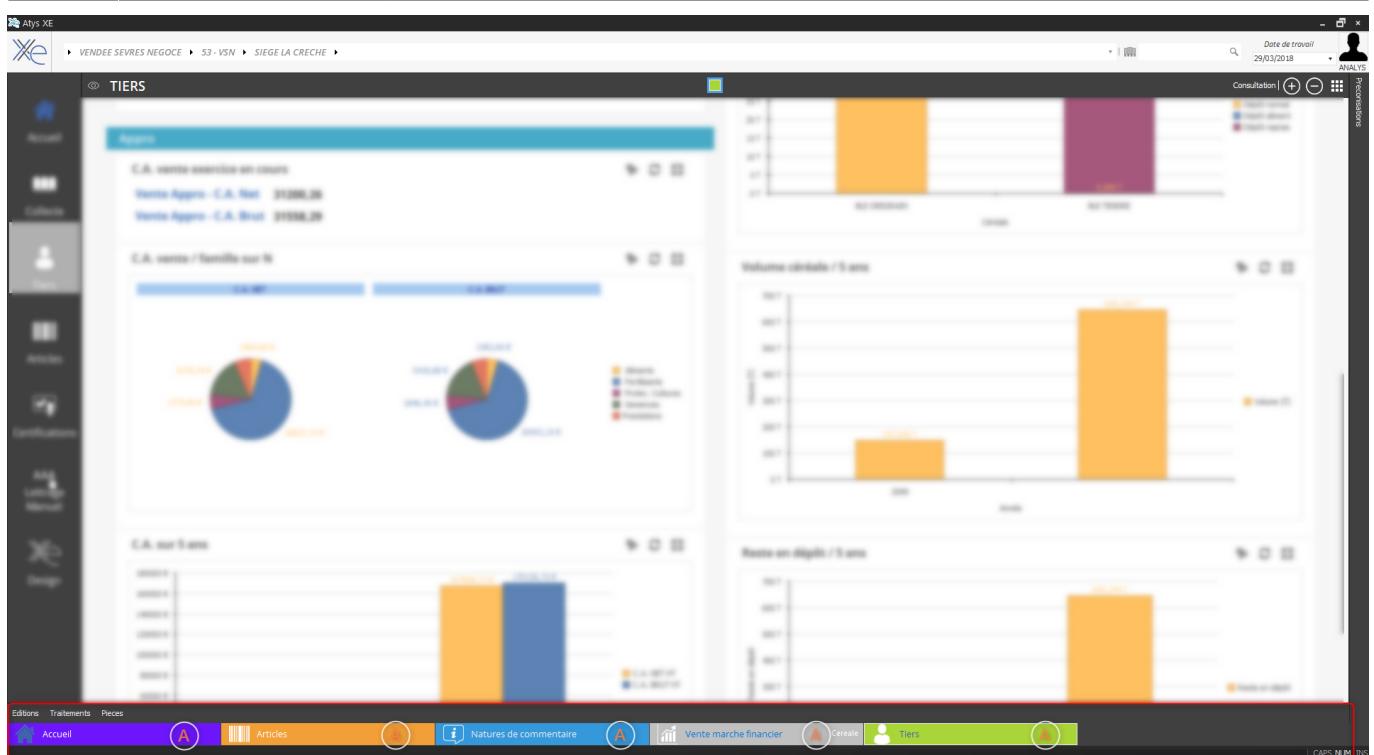
E Bouton focus : permet d'afficher la widget en pleine page.

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.

Références

- [Menus](#)

A voir

- [Module Manager - Page Manager - Page](#)
- [Présentation des menus](#)
- [Présentation du Mode Design](#)

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=1523974836>

Last update: **2018/04/17 16:20**

