

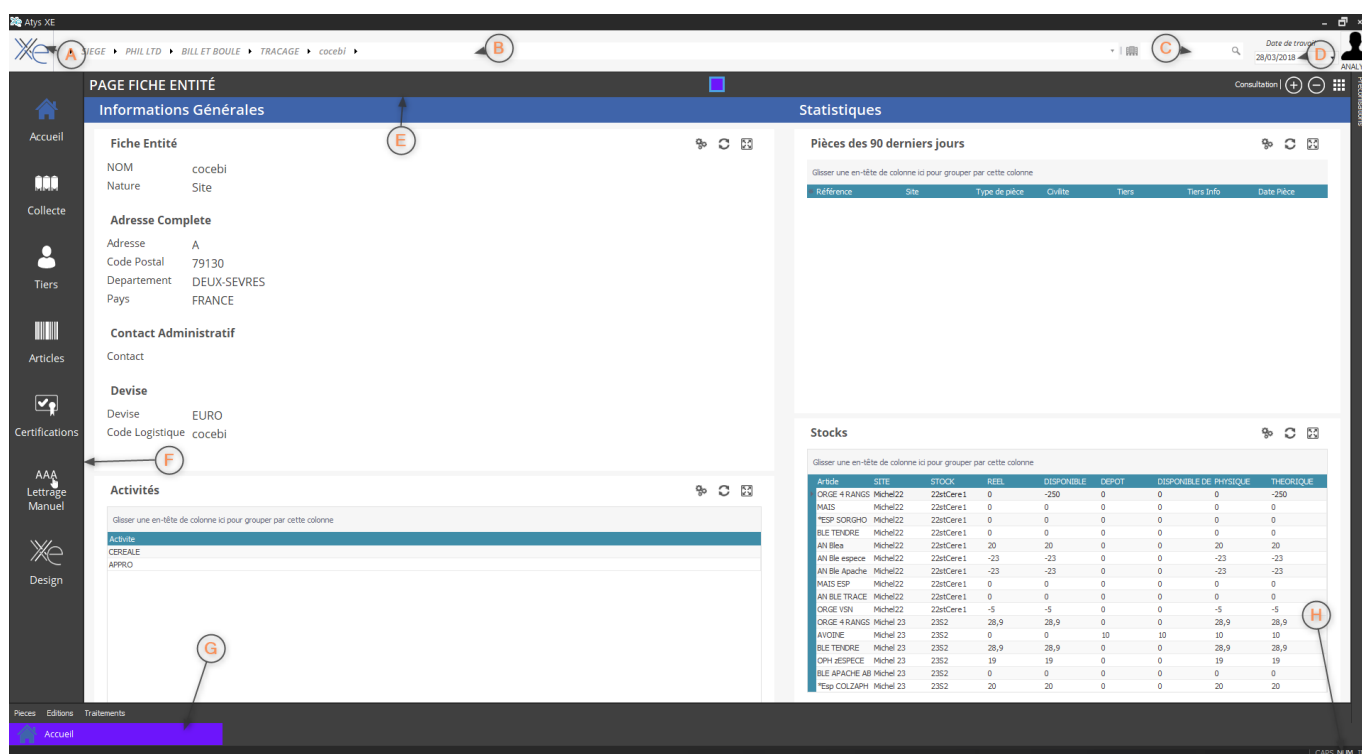
# Architecture de l'application

## 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](#) .

E [Module Manager](#) actuellement sélectionné.

B Barre de **sélection** des entités.

F [Barre de navigation perso](#) .

C Zone de **recherche** des entités.

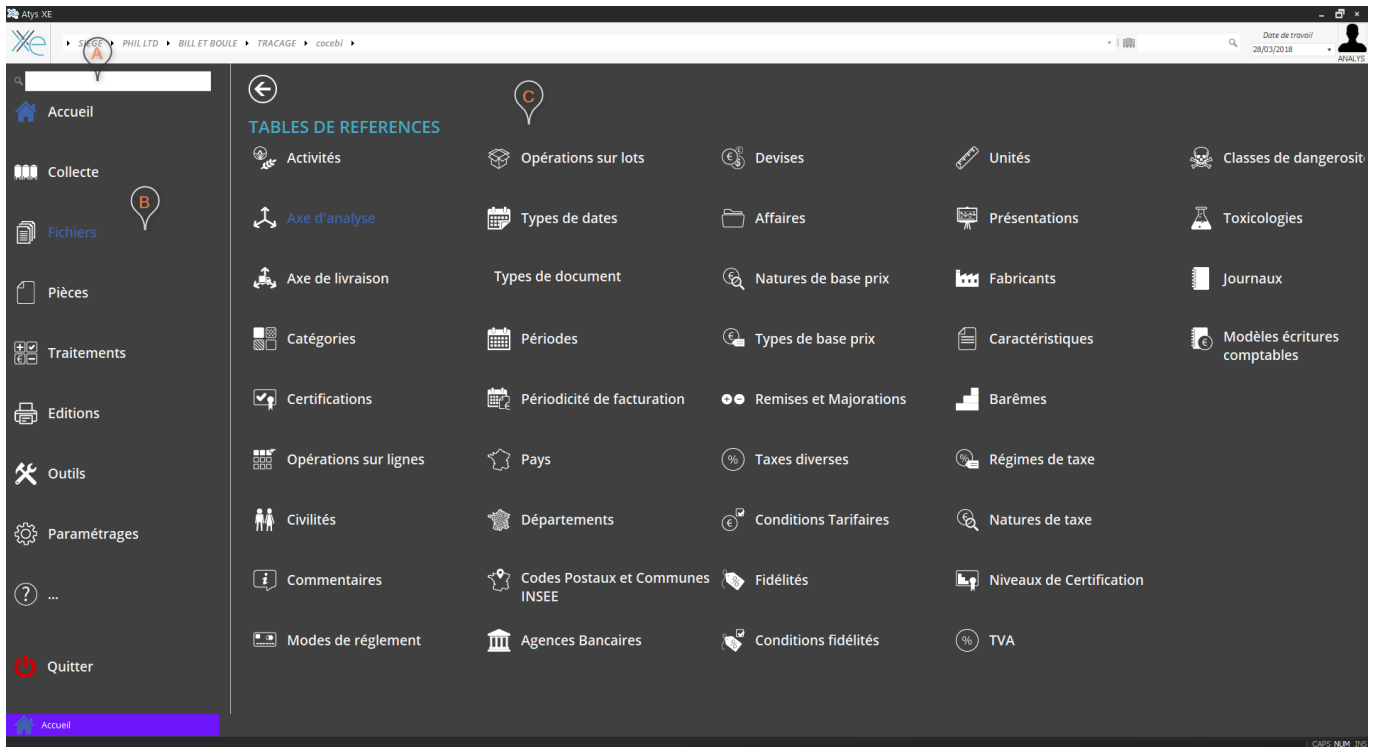
G [Liste des modules ouverts](#) .

D Date de travail.

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.

**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.

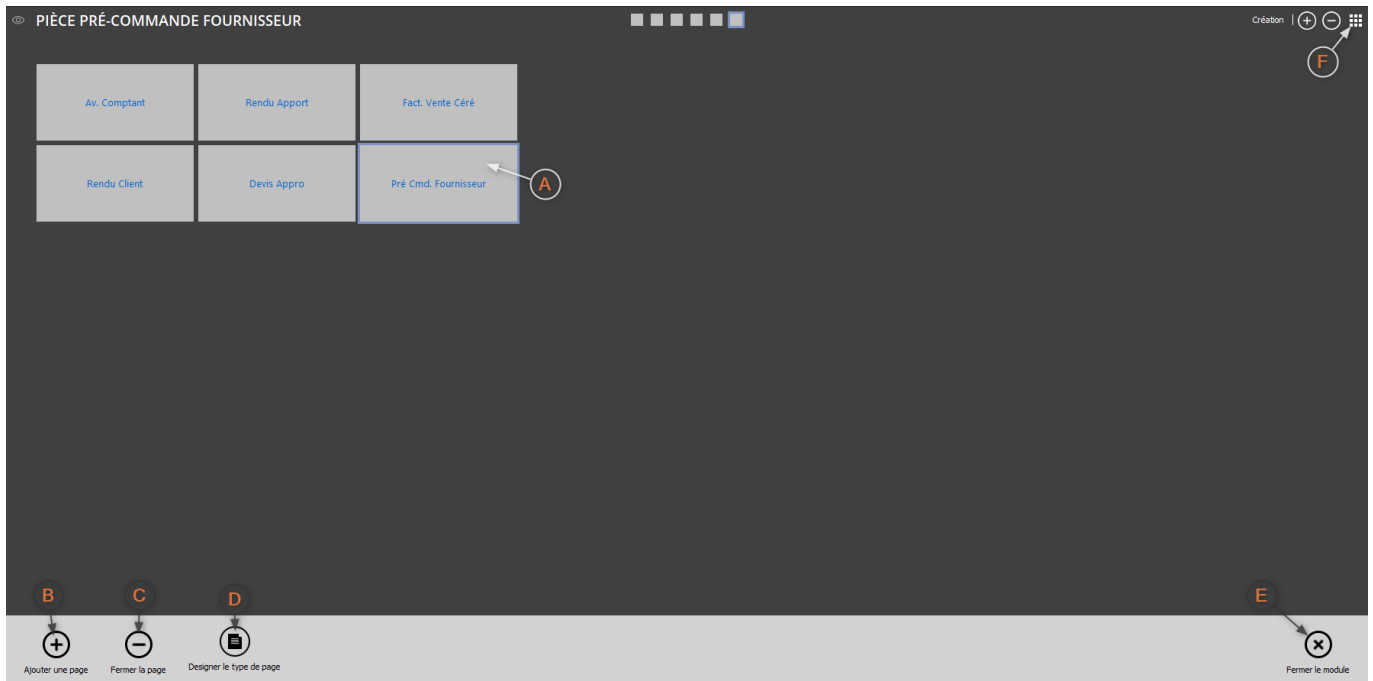
## Module

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

Son rôle est de réaliser les actions liées aux pages qu'il contient.

## 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.

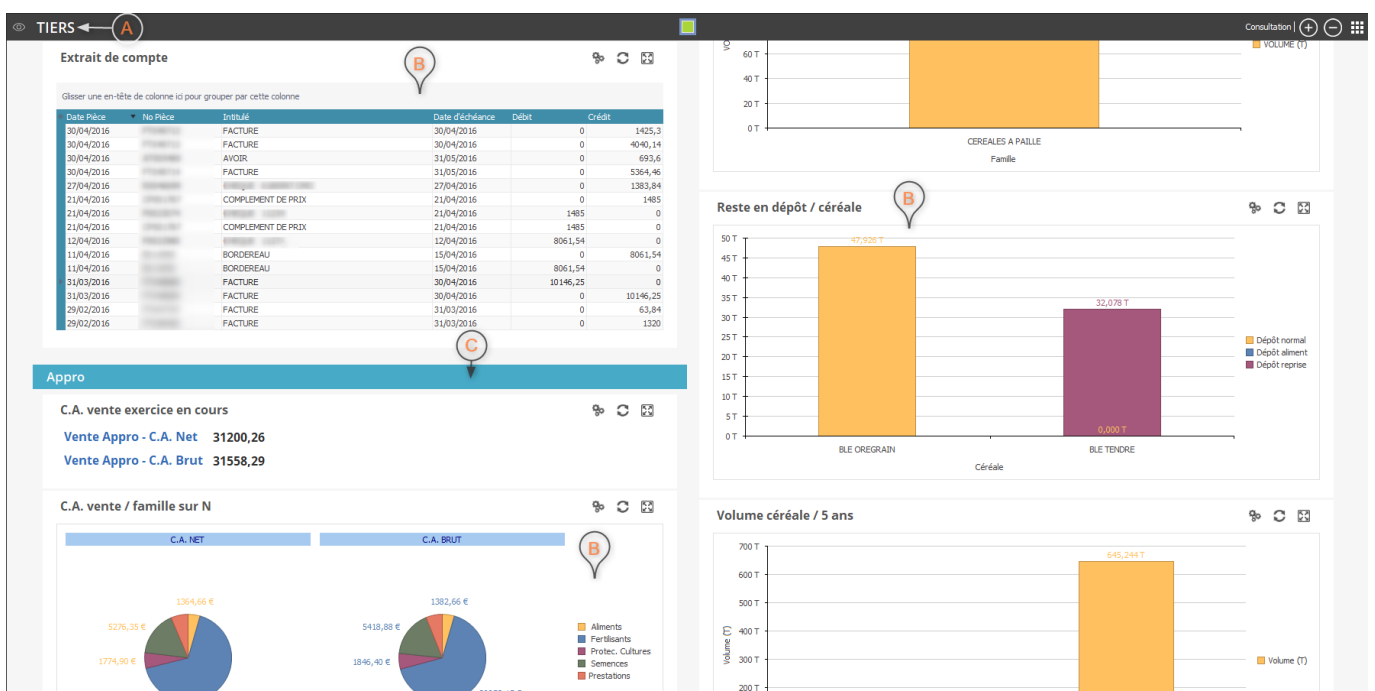
**E Bouton fermeture du module** : ferme le module et toutes les pages qu'il contient.

**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.

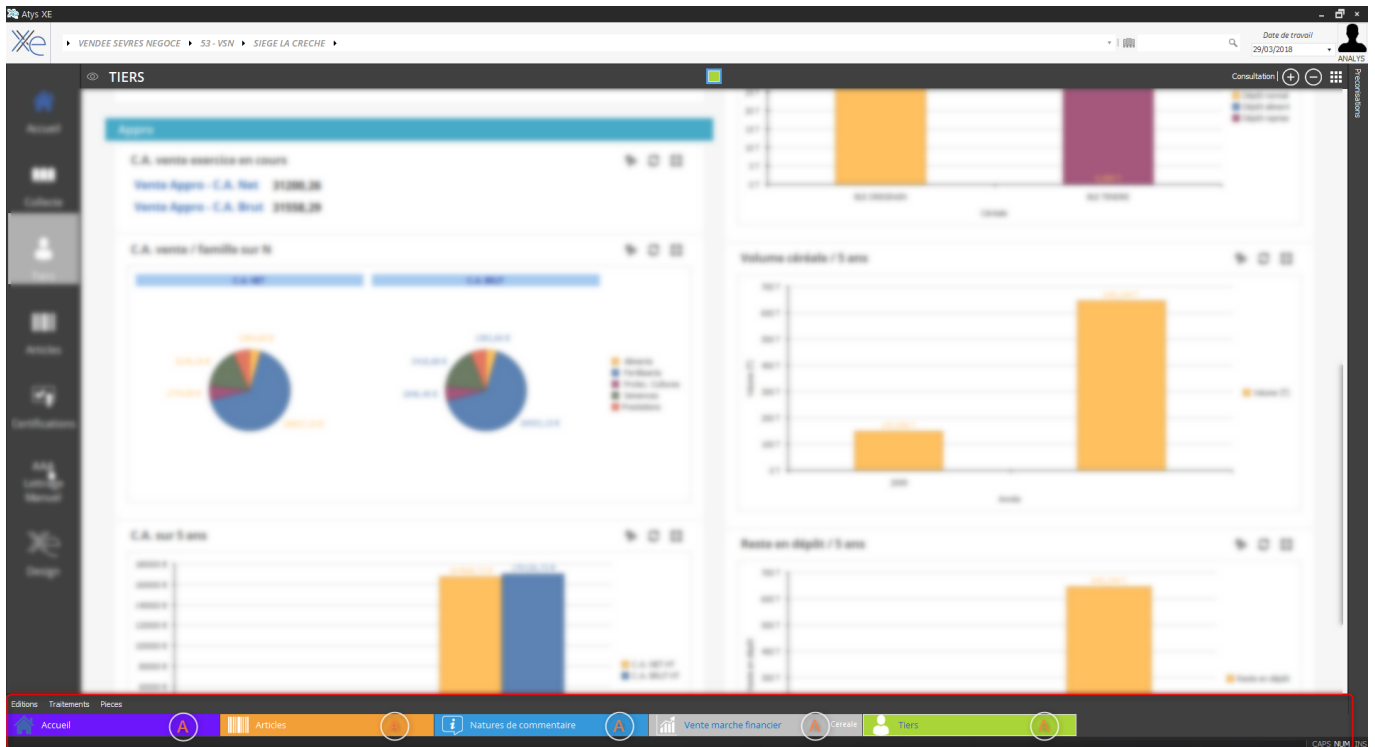
E **Bouton focus** : permet d'afficher la widget en pleine page.

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.

## Références

- [Menus](#)
- [Présentation du Mode Design](#)

## A voir

- [Module Manager - Page Manager - Page](#)
- [Présentation des menus](#)
- [Personnalisation des pages / widgets](#)

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=1524468297>

Last update: 2018/04/23 07:24

