

# 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 its nature, address, contact information, and activities. The right pane, 'Statistiques', shows 'Pièces des 90 derniers jours' and 'Stocks' tables. The 'Stocks' table lists various articles and their quantities across different sites. The bottom status bar indicates the current page is 'Accueil' and the user is logged in as 'Caps Num 235'.

## 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.

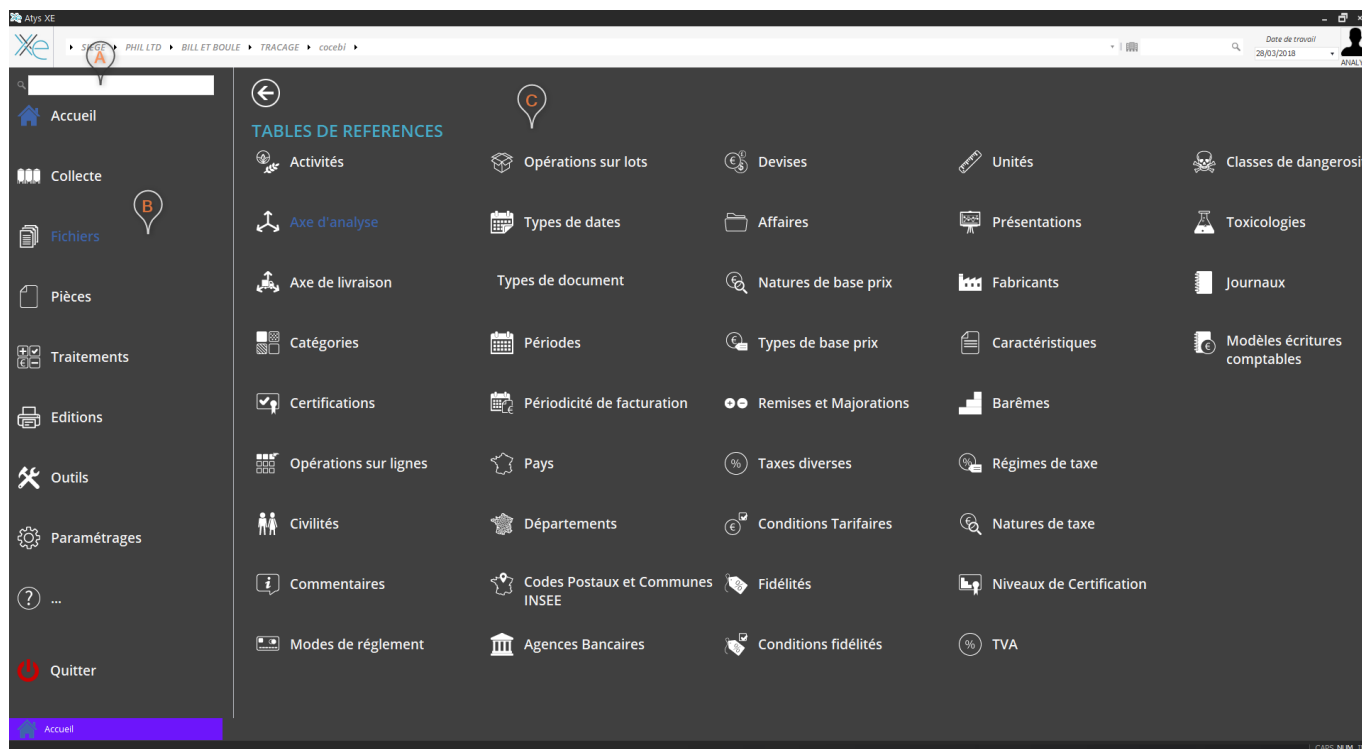
G [Liste des modules ouverts](#) .

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.

**Informations Générales**

**Fiche Entité**

NOM Entité : cocebi  
Nature : Site

**Adresse Complete**

Adresse : A  
Code Postal : 79130  
Département : 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

Actuelle  
CEREALE  
APPRO

**Statistiques**

**Pièces des 90 derniers jours**

Glisser une en-tête de colonne ici pour grouper par cette colonne

Référence	Site	Type de pièce	Cvilité	Tiers	Tiers Info	Date Pièce
-----------	------	---------------	---------	-------	------------	------------

**Stocks**

Glisser une en-tête de colonne ici pour grouper par cette colonne

Article	SITE	STOCK	REEL	DISPONIBLE	DEPOT	DISPONIBLE DE PHYSIQUE	THEORIQUE
ORGE 4 RANGS	Michel22	22stCere1	0	-250	0	0	-250
MAIS	Michel22	22stCere1	0	0	0	0	0
*ESP SORGHO	Michel22	22stCere1	0	0	0	0	0
BLE TENDRE	Michel22	22stCere1	0	0	0	0	0
AN Blea	Michel22	22stCere1	20	20	0	20	20
AN Ble espece	Michel22	22stCere1	-23	-23	0	-23	-23
AN Ble Apedre	Michel22	22stCere1	-23	-23	0	-23	-23
MAIS ESP	Michel22	22stCere1	0	0	0	0	0
AN BLE TRACE	Michel22	22stCere1	0	0	0	0	0
ORGE VSN	Michel22	22stCere1	-5	-5	0	-5	-5
ORGE 4 RANGS	Michel 23	23S2	28,9	28,9	0	28,9	28,9
AVOINE	Michel 23	23S2	0	0	10	10	10
BLE TENDRE	Michel 23	23S2	28,9	28,9	0	28,9	28,9
OPH zESPCE	Michel 23	23S2	19	19	0	19	19
BLE APACHE AB	Michel 23	23S2	0	0	0	0	0
*Esp COLZAPH	Michel 23	23S2	20	20	0	20	20

## 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.

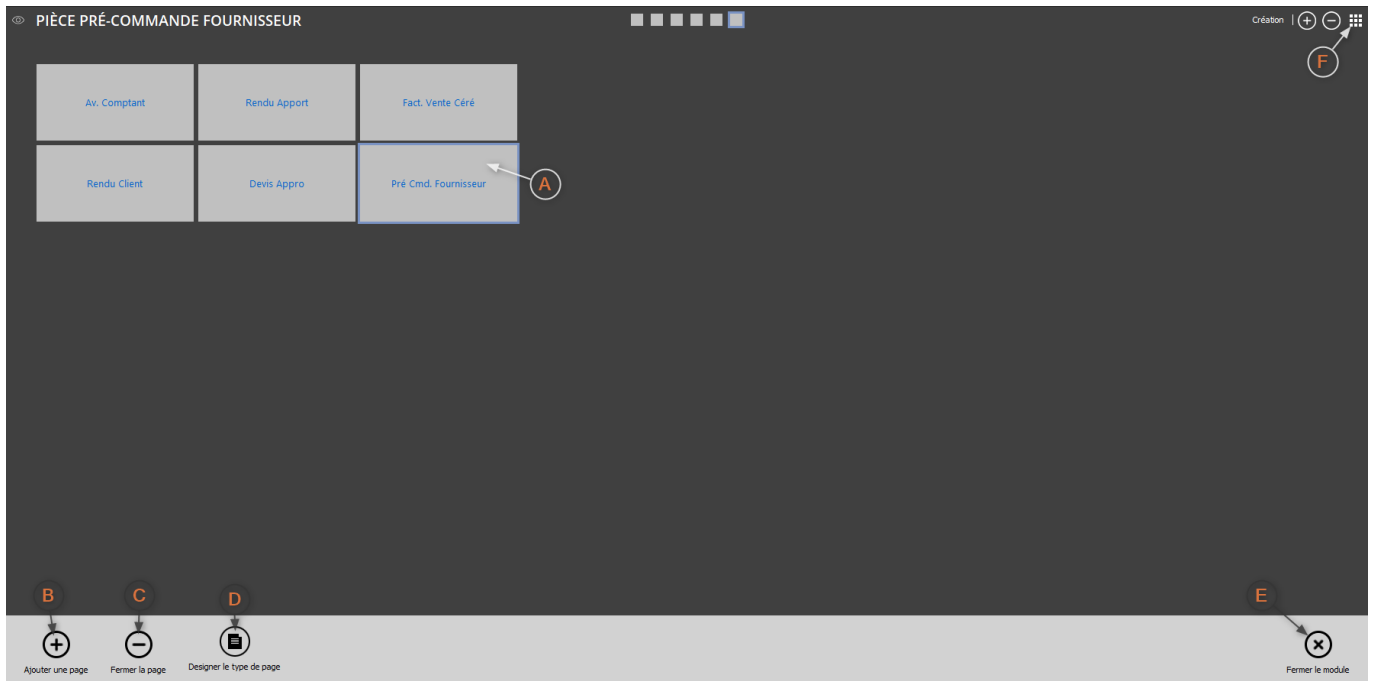
## Module

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.

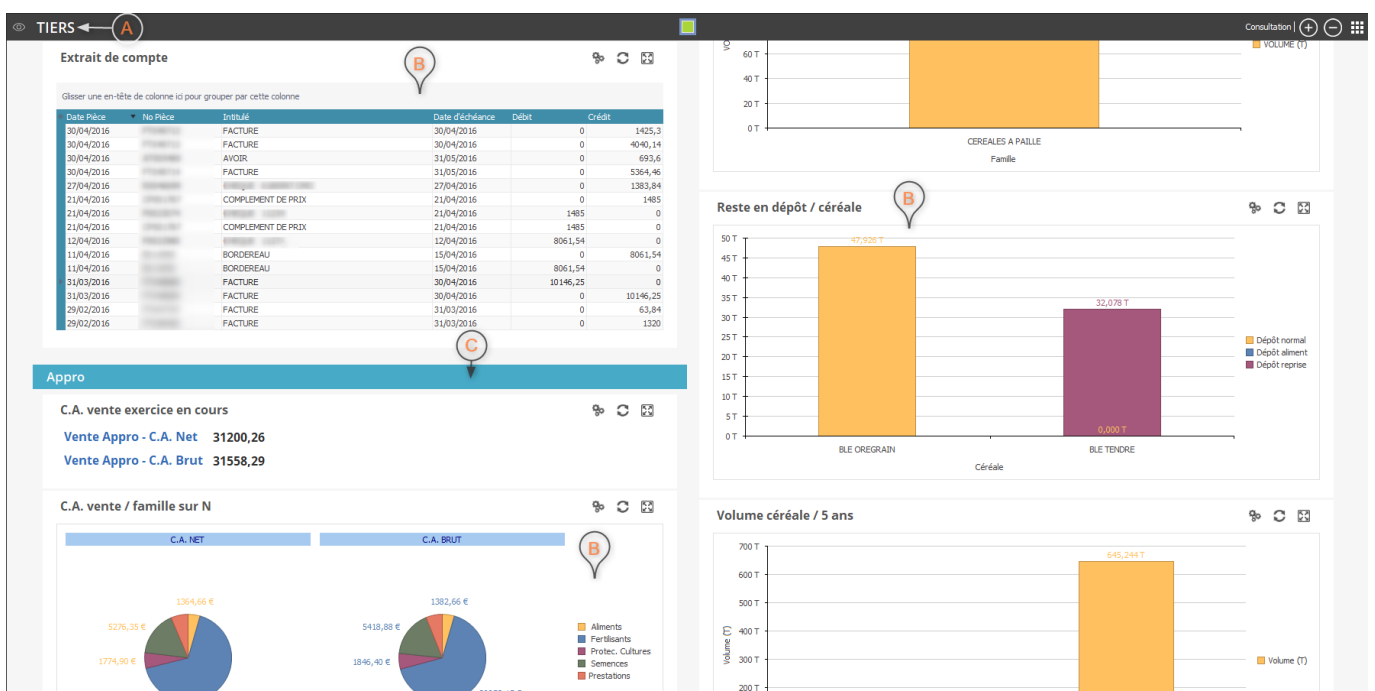
**E Bouton fermeture du module** : ferme le module et toutes les pages qu'il contient.

**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.

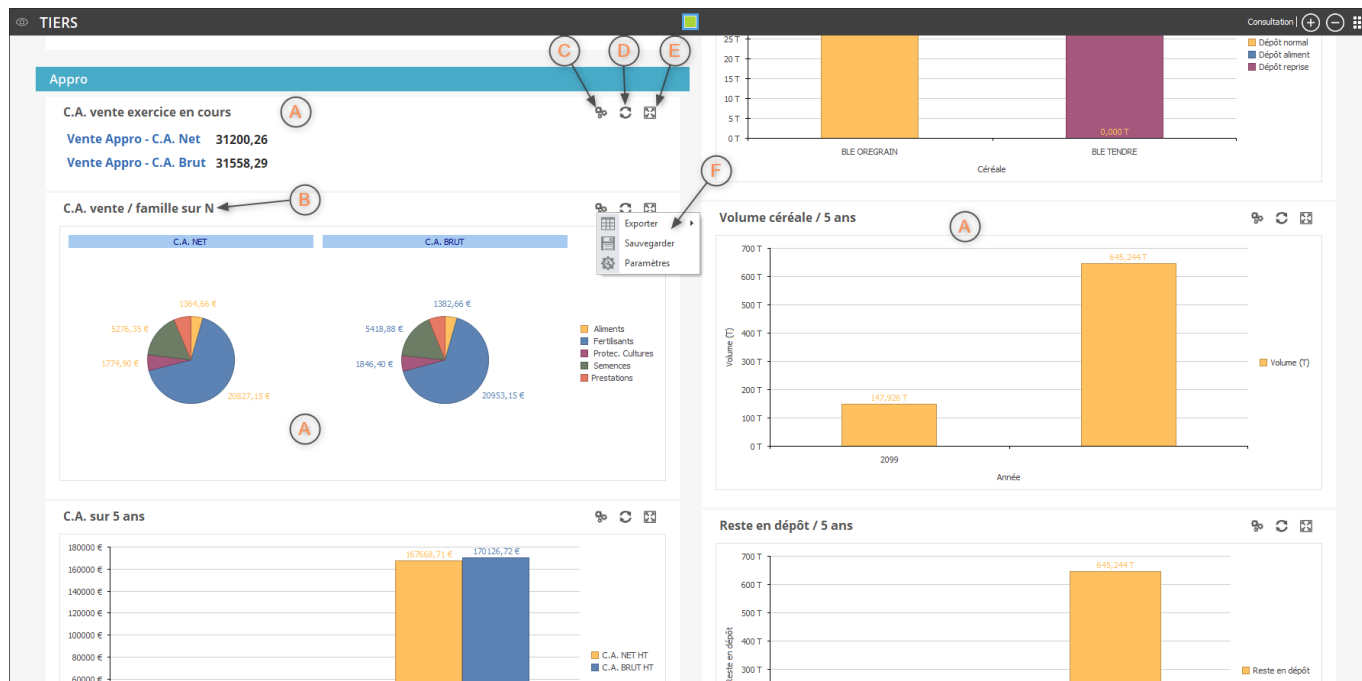
**B Widgets** : widgets contenues dans la page.

**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=1630498460>

Last update: 2021/09/01 12:14

