

Personnalisation des pages / widgets

Il est possible de personnaliser l'apparence et les propriétés des éléments d'une [page](#) ou d'une [widget](#) , d'ajouter de nouvelles widgets à une page ou de nouveaux contrôles à une widget, de définir des mises en pages différentes selon les [paramètres de l'application](#) ... Ces modifications sont possibles grâce au [Mode Design](#) .

Lancement du Mode Design

Le **mode design** est accessible depuis :

- Le [menu principal](#) (initialement dans la catégorie **Paramétrages**).
- Un raccourcis d'une [navigation personnalisée](#) , s'il a été paramétré.
- Un clic sur le bouton **Designer le type de page** du [Page Manager](#) .

Ouverture via le Page Manager

L'ouverture du **Mode Design** via le page manager lance le design sur le type de page de la page actuellement sélectionnée dans le page manager.

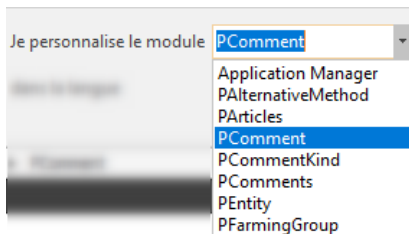
Droits

L'accès au **mode design** nécessite des droits administrateurs.

Sélection des paramètres

La modification des **paramètres** du mode design permet de créer des design différents pour les pages et les widgets.

Type de page



Dans la [fenêtre de design](#) , la sélection du **type de page** permet de choisir la page à personnaliser.

Lorsque cette valeur est modifiée, la fenêtre de design se recharge avec le nouveau type de page sélectionné.

Sélection du type de page

Langue



Dans la [fenêtre de design](#) , la sélection de la [langue](#) permet de choisir la langue pour laquelle la page sera personnalisée.

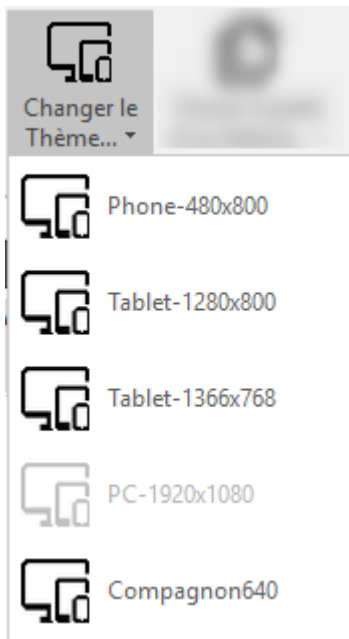
Sélection de la langue

Lorsque cette valeur est modifiée, la fenêtre de design se recharge avec la page de la langue sélectionnée.

Valeur par défaut

Lorsque la **langue** est modifiée, si aucune page n'existe dans la nouvelle langue sélectionnée, la page de la [langue par défaut](#) est chargée. Les modifications seront enregistrées dans la langue sélectionnée.

Thème



Dans la [fenêtre de design](#) , la sélection du [thème](#) permet de choisir le type de périphérique pour lequel la page est personnalisée.

Lorsque cette valeur est modifiée, la fenêtre de design se recharge avec la page du thème sélectionné.

Sélection du thème

Valeur par défaut

Lorsque le **thème** est modifié, si aucune page n'existe dans le nouveau thème sélectionné, la page du [thème par défaut](#) est chargée. Les modifications seront enregistrées dans le thème sélectionné.

Rappels sur la navigation

Le mode design permet de personnaliser des éléments comme les [pages](#) , les [widgets](#) , les [templates](#) ... Lorsqu'un élément, par exemple une page, contient d'autres éléments personnalisables, il est possible de rentrer en design sur ces éléments.

Pour **entrer en design** et modifier un **élément** contenu dans l'élément actuellement en cours de design, il existe plusieurs solutions :

- Effectuer un **double clic** sur l'élément visé dans la [zone de visualisation du design](#) .
- Effectuer un **double clic** sur l'élément visé dans l'[arborescence de l'élément](#) .
- Sélectionner l'élément visé dans l'[arborescence de l'élément](#) , puis cliquer sur le bouton **Modifier** de la [zone d'actions](#) .

L'environnement se recharge et reflète alors les informations du nouvel élément designé. Ce mécanisme peut être appliqué à nouveau sur le nouvel élément designé, s'il contient lui même des éléments personnalisables.

Pour revenir à l'élément précédent, il suffit de cliquer sur le bouton **Retour** de la [zone d'actions](#) .

Revenir à un élément

▶ PPlots ▶ TanaLayoutControl114908 ▶ TFrameWidgetDBIdentPlot115255

Pour revenir à un élément en particulier, cliquer sur le nom de l'élément dans la zone contenant le **chemin d'accès de l'élément**, située sous la [zone d'actions](#) .

Gestion des éléments

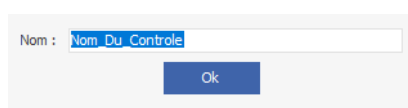
Que ce soit pour les pages ou pour les widgets, l'**ajout**, la **suppression** ou la **modification** des éléments suit le même procédé.

Ajouter des contrôles

Il est possible d'**ajouter des contrôles** dans les pages et dans les widgets :

- Pour les pages, les contrôles disponibles sont les [zones](#) et les [widgets](#) . Suivant le type de page sélectionné, les contrôles disponibles seront plus ou moins nombreux.
- Pour les widgets, les contrôles disponibles sont les **champs supplémentaires (AddFields)**. Les champs supplémentaires correspondent à tous les éléments visuels de l'application (grilles, boutons, cases à cocher, champs texte...).

Pour ajouter un contrôle à l'élément en cours de design (page ou widget), cliquer sur le bouton **ajouter** présent dans la zone des [contrôles instantiables](#) .

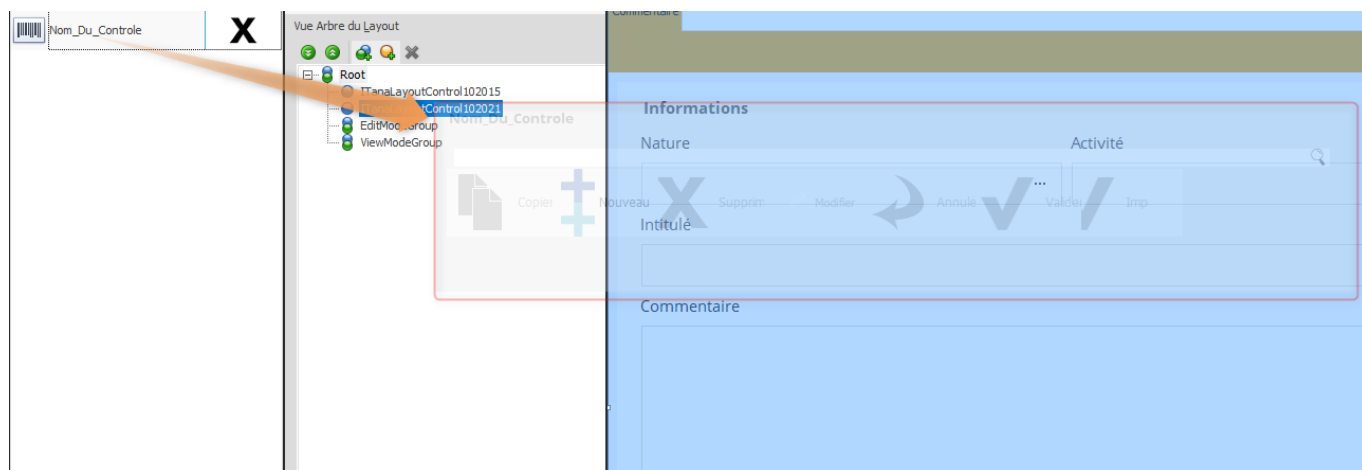


Saisir le nom du nouveau contrôle

Une fenêtre apparaît à l'écran dans laquelle le nom du nouveau contrôle doit être renseigné. Valider le nouveau nom, le contrôle nouvellement instantié apparaît dans la liste des [contrôles disponibles](#) . Cette liste regroupe tous les contrôles de tous les design de l'élément en cours, peu importe le thème ou la langue sélectionné, ce qui signifie

qu'un contrôle créé dans un thème A se retrouvera dans la liste des contrôles disponibles du thème B.

Pour ajouter le nouveau contrôle à la page / widget en cours de design, depuis la liste des **contrôles disponibles**, réaliser un **glisser-déposer** dans l'**arborescence** ou dans la zone de **visualisation du design**. Relâcher le bouton de la souris à l'endroit désiré. Le contrôle apparaît alors dans la zone de visualisation et dans l'arborescence.



Positionner le contrôle dans la page / widget

Supprimer des contrôles

Il est possible de **supprimer les contrôles** présents dans la page / widget. Après avoir sélectionné le contrôle, la suppression se fait en deux temps :

- Pour retirer un élément de la page / widget, cliquer sur le bouton **retirer un élément**. Le contrôle se retrouve alors dans la liste des **contrôles disponibles** et peut être replacé à tout moment dans la page / widget.
- Lorsque le contrôle se trouve dans la liste des **contrôles disponibles**, il est possible de le supprimer définitivement en cliquant sur le bouton **supprimer le contrôle**. Une **fenêtre de confirmation** apparaît demandant la confirmation de la suppression.

Suppression définitive

Lorsque le contrôle est supprimé de la liste des contrôles disponibles, il est supprimé pour tous les **thèmes / langues** de l'élément designé et il ne peut plus être récupéré.

Modifier les propriétés

Les **propriétés** du contrôle sélectionné sont visibles dans la zone **propriétés**, suivant l'élément sélectionné, les propriétés modifiables seront différentes.

La modification des propriétés d'un élément permet de changer le **comportement** et le **rendu** de l'élément dans la page. Les propriétés sont enregistrées en fonction des différents **paramètres** sélectionnés dans la fenêtre de design, mais il existe un mécanisme de surcharge en fonction des groupes et des utilisateurs de l'application.

Si la propriété d'un élément est modifiée au niveau du **groupe** et que la même propriété du même élément n'a pas été modifiée au niveau de l'**utilisateur**, alors la propriété du groupe sera appliquée. L'intérêt de ce mécanisme est de pouvoir personnaliser un rendu et un comportement pour un groupe, ainsi tous les utilisateurs du groupe concerné bénéficieront des modifications.

Reset

Le bouton **Reset** permet de remettre les propriétés par défaut à l'élément sélectionné.

Éléments secondaires

Outre les contrôles, il est possible d'ajouter des **éléments secondaires** à partir de l'**arborescence** de l'élément designé :

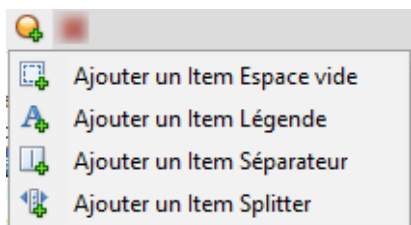
Groupes

Les **groupes** permettent de créer des catégories pour les contrôles contenus dans la page / widget. Ils peuvent être imbriqués les uns dans les autres, afficher des légendes, un bouton plier/déplier... L'ajout d'un groupe se fait via le bouton **ajouter un groupe** situé dans l'**arborescence** de l'élément designé.

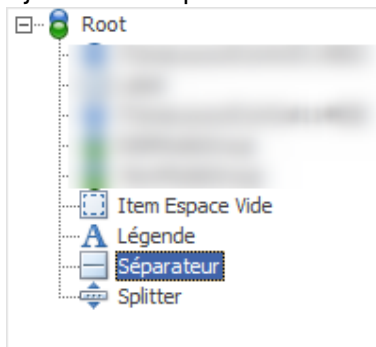


Groupe appro dans la fiche tiers

Espace vide - Légende - Séparateur - Splitter



Ajouter un espace vide



Éléments secondaires dans l'arborescence

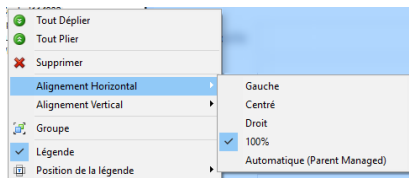
L'**espace vide** permet de modifier l'espace entre deux éléments. Il est accessible via le sous-menu du bouton **ajouter un élément secondaire** présent au niveau de l'**arborescence** de l'élément désigné.

La **légende** est un texte simple que l'on peut disposer à l'intérieur d'une page / widget. Elle peut être ajoutée via le sous-menu du bouton **ajouter un élément secondaire** présent au niveau de l'**arborescence** de l'élément désigné.

Le **séparateur** représente une barre fixe horizontale ou verticale permettant de créer une séparation entre les éléments d'une page / widget. Il peut être ajouté via le sous-menu du bouton **ajouter un élément secondaire** présent au niveau de l'**arborescence** de l'élément désigné.

Le **splitter** est une barre horizontale ou verticale, séparant les éléments d'une page / widget, et qui donne la possibilité de réduire / agrandir les zones qu'il délimite. Il peut être ajouté via le sous-menu du bouton **ajouter un élément secondaire** présent au niveau de l'**arborescence** de l'élément désigné.

Réorganiser les éléments



Modifier les alignements

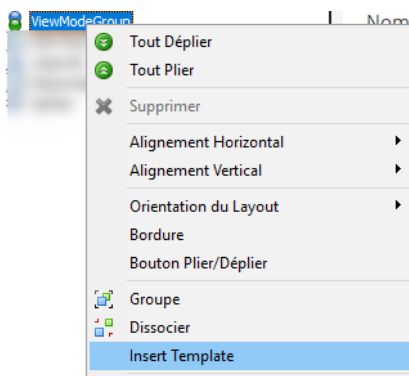
Il est possible de modifier le **positionnement** des contrôles dans la page / widget. Pour déplacer un contrôle, réaliser un **glisser-déposer** depuis l'**arborescence** ou la zone de **visualisation du design** jusqu'à l'endroit désiré.

Les contrôles peuvent également être **réalignés** à l'intérieur de l'élément designé. Pour réaliser cette action, faire un clic droit sur le contrôle dans l'**arborescence** ou la zone de **visualisation du design**. Dans le sous-menu, positionner la souris sur **Alignement Horizontal** ou **Alignement Vertical** puis choisir l'alignement désiré.

Menu élément

Lors du clic droit sur un élément dans l'**arborescence** ou la zone de **visualisation du design**, les actions contenues dans le sous-menu dépendent du type de l'élément sélectionné.

Ajout de template

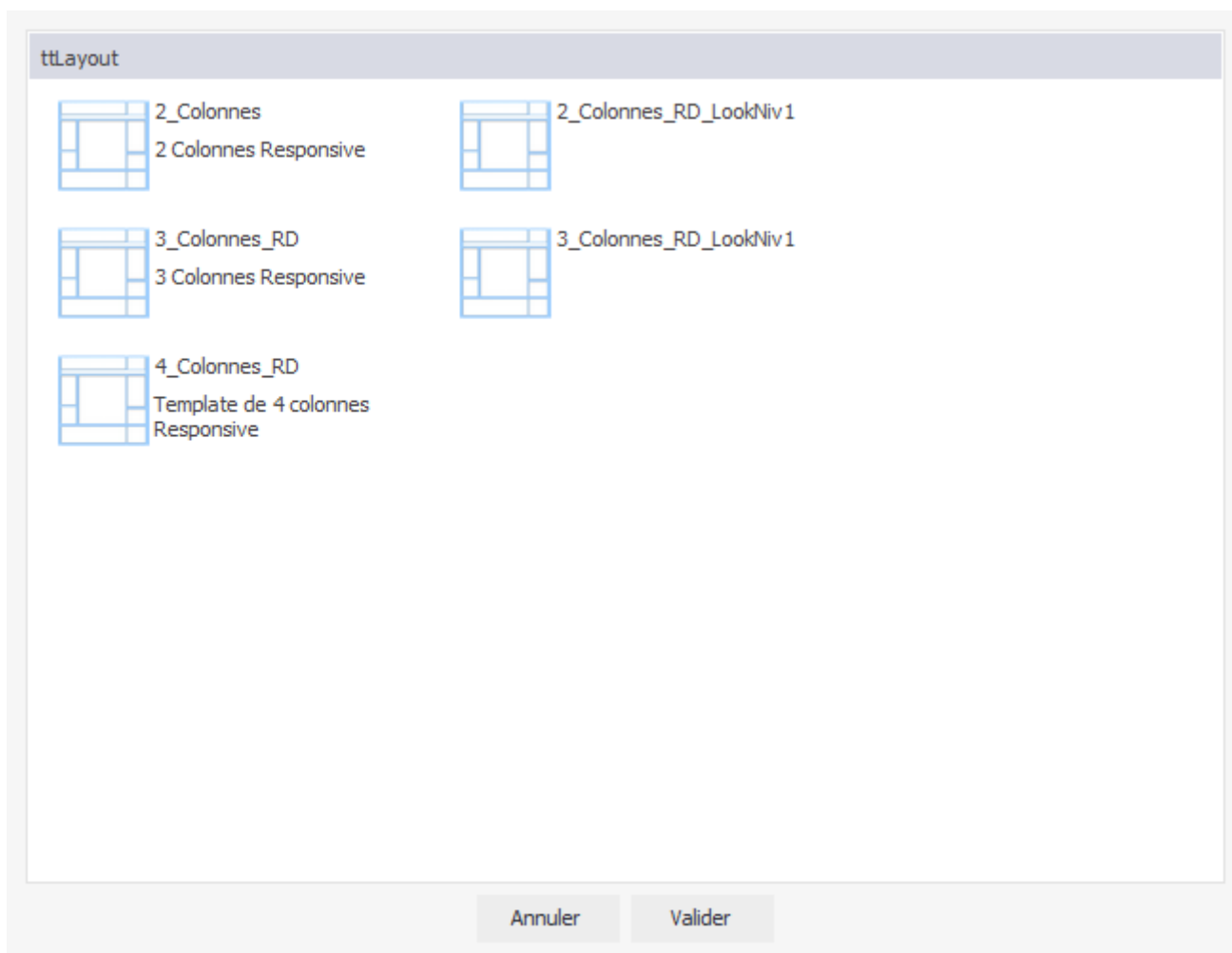


Insérer un template

A l'intérieur des pages et des widgets, des **templates** peuvent être insérés. Les templates ne peuvent être ajoutés que sur des **groupes** existant.

Pour ajouter un template, faire un clic droit sur le groupe, puis dans le sous-menu sélectionner l'élément **Insérer un template**.

Dans la nouvelle fenêtre, sélectionner le template à ajouter et valider. Le template est alors visible dans l'**arborescence** de l'élément designé.



Choix du template à insérer

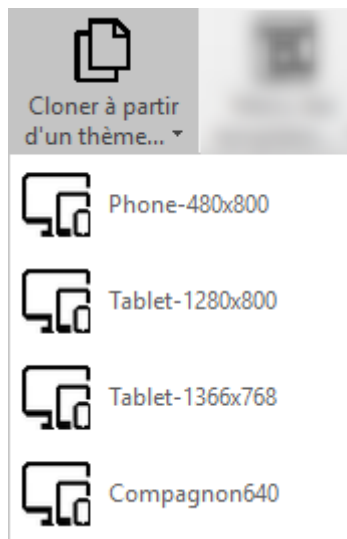
Types de template

Il existe deux types de template différents : les templates de page et les template de groupe. Les templates de page ont la particularité de pouvoir contenir, en plus des groupes, des [zones](#).

Cloner

Cloner à partir d'un thème revient à appliquer les **contrôles**, les **alignements** et les **propriétés**, contenus dans le design du thème choisi, dans le thème actuellement défini dans la fenêtre de design.

Pour cloner à partir d'un thème, cliquer sur le bouton **Cloner à partir d'un thème** situé dans la [zone d'actions](#) de la fenêtre de design. Dans la liste déroulante, sélectionner le thème à partir duquel les éléments et leurs propriétés seront copiés. La fenêtre de design se recharge après application des modifications.



Cloner à partir d'un thème

From:

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

Permanent link:

https://wiki.atysxe.analys-informatique.com/doku.php?id=wiki:application:moduledesigner_page_widget&rev=1523866847 

Last update: **2018/04/16 10:20**