

Templates

Les **templates** sont des composants contenant une **structure** que l'on peut insérer dans une page ou une widget.

Accéder au Mode Design

Le **mode design** est accessible depuis :

- Le [menu principal](#) (initialement dans la catégorie **Paramétrages**).
- Un raccourci 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

Langue

dans la langue



Sélection de la langue

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

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



Sélection du 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.

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](#).

Types de template

Il existe deux types de template différents : les templates de page et les templates de groupe.

Les **templates de groupes** sont uniquement composés de [groupes](#). Ces groupes peuvent être imbriqués les uns dans les autres et afficher différents éléments (titre, boutons...). Les **templates de pages** sont composés de et de [zones](#). Les zones permettent de définir des blocs indépendants dans les pages.

Gestion des templates

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

Permanent link:
https://wiki.atysxe.analys-informatique.com/doku.php?id=wiki:application:moduledesigner_template&rev=1523635029

Last update: **2018/04/13 17:57**

