

## Prise en main + Perfectionnement

**Public :**

Nouveaux utilisateurs de windev

**Objectif :**

A l'issue de la formation, vous maîtriserez les différents éditeurs permettant la programmation sous Windev. Vous aurez créé une base de données Hyper File classic et client serveur. Vous aurez créé un projet composé de différents écrans, de requêtes et d'états.

**Pré-requis :**

Avoir quelques notions de programmation.

### CONTENU DU STAGE

#### PARTIE 1

##### *Présentation de windev*

- Présentation de windev.
- Le cycle de développement.
- Quelques concepts.
- Création des utilisateurs.
- Ouverture des projets.
- L'environnement de développement.
- Accès aux différents éditeurs.

##### *Les éléments d'une application Windev*

- L'éditeur d'analyse.
- L'éditeur de fenêtre.
- L'éditeur de code.
- L'éditeur de requête.
- L'éditeur d'états.
- L'éditeur d'aide.
- L'éditeur d'installation.
- L'assistant de création de projet.

#### PARTIE 2

##### *L'éditeur d'analyse*

- Principe général.
- MCD/MLD.
- Création de fichiers et rubriques.
- Création des liaisons.
- Génération de l'analyse.
- Création et édition des fichiers physiques.
- Hyper File Client Serveur.
- Base de données tierces.

##### *L'éditeur de fenêtre*

- Principe général.
- Les différents types de fenêtre.
- Les 8 onglets d'une fenêtre.
- Placer les éléments.
- Liaison avec la base de données.
- Les champs : propriété communes.
- Spécificités de certains champs.
- La feuille de style personnalisée.
- Pré-formatage à partir de l'analyse.
- Le correcteur d'interface.

#### PARTIE 3

##### *Programmation événementielle*

- Déclaration de variables.
- Les conditions.
- Les boucles.
- L'instruction pour tout.
- Les procédures et fonctions.
- Les instructions de chaîne.
- Les numériques.
- Les dates/Les heures.
- Gestion des fichiers et répertoires.
- Instruction hyperfile.
- Gestion des fenêtres.

##### *L'éditeur de requête*

- Accès à l'éditeur.
- Les différents types de requêtes.
- Ajout de rubrique.
- Ajout de sélections.
- Ajout de Tri et opérations.
- Jointures.
- SQL et optimisation.
- Programmation avec les écrans.

#### PARTIE 4

##### *L'éditeur d'état*

- Les différents types d'états.
- L'assistant de création.
- Écran principal de l'éditeur d'état.
- Description d'un état.
- Propriété des blocs.
- Ajout de champs.
- Ajout de code / Zone de calcul.
- Zone de calcul.

##### *Procédure d'installation*

- Création de l'exécutable.
- Procédure d'installation.
- Application autonome.
- Application réseau.
- Mise à jour via Http.
- Patch correctifs.

##### *Programmation avancée*

- Erreurs / Exception / Indirection.
- La compilation dynamique.
- Programmation Objet - 3 tiers et Data Binding.