Devprogi Application

TON

Développez votre propre logiciel

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Table des matières

1 Introduction	3
1.1 Avertissement	3
1.2 Un bref historique	3
2 Installation et configuration	5
2.1 Installation	5
2.2 Caractéristiques actuelles	5
2.2.1 Base de données internes	5
2.2.2 téléchargement d'applications.	5
3 Utiliser Devprogi Application	6
3.1 Menu administrateur	6
3.1.1 Gestion des Objets	7
3.1.2 Gestion des menus	8
3.1.3 Gestion des privilèges	9
3.1.4 Configuration	.10
3.1.5 Téléchargement	11
3.1.6 Utilisateurs	.12
3.1.7 Changer de responsabilités	.12
3.2 Menu développeurs	.13
3.2.1 Editeur	.13
3.2.2 Browser Database	.13
3.2.3 Editeur SQL	.14
3.2.4 Créer une table	.14
4 Developpement avec Devprogi Application	.15
4.1 Lancement de l'application & connexion	.15
4.2 Configuration de Devprogi Application	.15
5 Réalisation d'une application.	.17
5.1 Objectif	.17
5.2 Création des tables	.17
5.3 Création des écrans	.20
5.3.1 Ecran des tiers	.21
5.3.1.1 Création de la classe FRM_TIERS	.21
5.3.1.2 Création de l'objet associé à la classe FRM_TIERS	25
5.3.1.3 Creation du menu Tiers	27
5.3.1.4 Modification des privilèges	.31
5.3.2 Ecran des catégories & écran des modes de paiement	.33
5.3.3 Ecran des comptes.	.34
5.3.4 Ecran des mouvements	.35
5.4 Finalisation de l'application	.46
5.4.1 Création d'un rôle	.46
5.4.2 Modification des privilèges	.47
5.4.3 Creation d'un utilisateur	.48
5.4.4 Creation d'un jar	.48
5.4.5 modification du fichier ini.	.48
6 Autre exemple d'applications.	.49
6.1 Devprogi Mailing 1.1.0	.49



Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

1 Introduction

1.1 Avertissement

Cet eBook n'a nullement la prétention de vous faire gagner des milles et des cents. Si c'était le cas, je ne pense pas que je m'efforcerai actuellement de faire un eBook et monter mon affaire sauf si j'avais l'intention de monter une escroquerie.

L'objectif de cet eBook est de vous montrer comment créer une application avec Devprogi application que vous pouvez télécharger gratuitement à l'adresse suivante :

www.devprogi.com

Bien qu'il y ait un message concernant la validité de l'application pendant 30 jours, sous réserve d'acheter la licence, il vous suffit de laisser votre adresse email pour obtenir le numéro de licence par mail

Ensuite, votre fortune provient de votre travail, et non d'une méthode miracle.

Tout dépendra de l'originalité de votre application et des méthodes de ventes. Je n'ai malheureusement aucunes méthodes concernant la vente.

En ce qui me concerne, j'ai longtemps cherché à savoir comment gagner un revenu. J'ai finalement opté pour le principe du don et la vente de cet eBook dans sa version intégrale.

Il existe donc une version lite de l'eBook pour se familiariser avec le produit et une version complète si vous êtes intéressé.

Dans cet eBook, vous apprendrez à utiliser Devprogi Application par un exemple concrêt. Je vous ferais développer une application de gestion en utilisant toutes les possibilités de Devprogi Application. Ensuite, libre à vous d'améliorer cet exemple et de vendre votre application ou de la donner à votre entourage.

1.2 Un bref historique

Je suis avant tout un developpeur Oracle, et je ne connaissais rien à java. Cependant, depuis longtemps je désirais être indépendant et éditer des logiciels aussi, Oracle se tournant vers JAVA, il était pour moi naturel de me former dessus. Je me suis donc amuser à réaliser quelques petits programmes seulement, constament écrire des lignes de codes pour le menu ou l'obligation de recompiler des que j'ajoutais un menu était devenu une contrainte, d'ou l'idée d'un template. Ayant travaillé sur Oracle Application, j'ai développé une interface dans laquelle je voulais juste me concentrer que sur l'aspect fonctionnel.

Je suis encore loin de mes objectifs mais je continue de travailler afin de les atteindre. Ce qui est actuellement en place :

🔶 gestion des menus :

www.d	evprogi.com De	éveloppez votre propre logiciel	version 2.0.0
	La gestion du menu ne s	e fait pas par ligne de code mais par pa	aramétrage.
-	gestion des acces à la ba Quand vous développez à la base de données c suppressions de donnée	se de données : un écran, vous n'avez pas à vous sou 'est à dire que les créations de donné s sont géré par l'interface.	cier de la gestion des acces ées, les modifications ou les
•	Gestion des messages & La gestion des message code d'un message crée	<i>alertes</i> s est géré par l'appel d'une simple fonc dans l'interface.	tion à laquelle on passe le
-	Gestion des champs date Lorsqu'un champ affiche d'un calendrier.	une date, un bouton est associé à ce c	dernier et permet l'appel
-	<i>Gestion des mails</i> J'ai implémenté une gest	tion de mail afin de vous permettre de g	gérer l'envoi de mail.
-	<i>fonctions métiers</i> J'ai commencé à implém au fil des versions, elles des fonctions mathémati des fonctions scientifique	nenter des fonctions finances. Elles ne devraient être de plus en plus nombr ques (calcul intégral, statistique), pl es	sont pas nombreuses, mais euses. Je compte y intégrer us de fonctions de finances,
-	<i>Internationalisation</i> En java, l'internationnalis mis à disposition pour me	ation peut être aisé avec les fichiers re ettre en place une application multi-lan	essources. Une fonction est gage.
-	clé de vérrouillage de l'ap	oplication.	

Lorsque vous avez terminé votre application, vous avez la possibilité de mettre en place une clé afin de verrouiller l'application au bout d'un certain.

D'autres fonctionnalités sont ou seront développées et je vous conseille de venir régulièrement sur le site pour consulter les divers évolutions. Je les développe au fur et à mesure que je développe des applications. Par exemple, lorsque j'ai développé Devprogi Mailing, j'ai intégré les fonctions d'envoi de mail. Je développe actuellement une application de gestion de compte aussi ai-je eu besoin de nouvelles fonctionnalités que j'ai aussitôt intégré à Devprogi Application.

Bon résumons avant de rentrer dans le vif du sujet, les longues nuits à développer, avec la sueur au front lorsqu'un soucis technique ne peut être résolu trivialement, les nuits ou les meilleurs amis sont le café et les cloppes (tout au moins pour ceux qui fument) je me les garde, je ferai don de mes poumons aux sociétés d'autoroute pour en récupérer le goudron et quant à vous, vous faites le plus simple... enfin c'est l'objectif.



Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

2 Installation et configuration

2.1 Installation

Une fois que vous avez réussi à télécharger le fichier excutable, vous lancez l'exécutable comme n'importe quel autre fichier d'installation. Je vous conseille dans un premier temps de garder le chemin d'installation proposé. Le lancement peut se faire automatiquement.

Lors du lancement, un répertoire database est généré, ainsi 2 que fichiers. « DevProgi fr.properties » contenant les libellés de certains menus et « devprogi.ini », contenant les différents chemins. Il faut noter que ce dernier contient divers paramètrage de votre application. Ainsi, c'est lui qui détermine si vous voulez une barre d'outils ou si vous voulez afficher la fenêtre d'identification.

2.2 Caractéristiques actuelles

2.2.1 Base de données internes

Bien que les premières versions furent faites avec Oracle ou Mysql, j'ai opté pour une base de données est une base de données interne « One\$db4 ». L'avantage est qu'il n'est pas nécessaires de lancer des scripts de création de tables systèmes. L'objectif finale est de permettre de pouvoir utiliser différentes base de données au choix ainsi que la possibilité d'utiliser plusieurs bases de données (par exemple installer les tables systeme sur une base et les tables de l'application sur une autre).

2.2.2 téléchargement d'applications

L'objectif finale est de permettre au client de pouvoir télécharger et installer automatiquement des modules supplémentaires et ainsi de pouvoir compléter son application au fur et à mesure de ses besoins.



Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3 Utiliser Devprogi Application

Maintenant nous allons passer en revue les différents menus.

3.1 Menu administrateur

Le menu administrateur permet la gestion de l'application. On y gère l'acces aux différents objets et menus aux utilisateurs. C'est dans ce menu que l'on gère les différents privilèges accordés aux utilisateurs pour l'accès au différents écrans.





Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3.1.1 Gestion des Objets

Lorsque du coté développeur, on a une classe, on l'associe à un objet (métadonnée). L'objectif est par ailleurs de pouvoir réutiliser une même classe suivant différents paramètres. Le passage de paramètres à travers un objet n'est pas encore implémenté. Lorsque dans une classe on veut faire appel à une seconde classe, on fait appelle à l'objet attaché à cette dernière.

🛓 Gestion des objets	<u> × </u>
Identifiant objet :	
Code Nom	
Description :	
Туре	
Ecran	
Classe Action	
Générate	

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3.1.2 Gestion des menus

Cet écran permet la création de menu et de sous-menu. On peut choisir d'afficher le menu soit dans la barre de menu, soit l'arbre soit les deux.

🚔 Gestion des menus			<u> ×</u>
	s ka	M 🕅 😽 🧮	
Affichage par :	parent		C takes to serve
C par valeur 📀 par nom	Id Nom	description (label)	C Barre de menu
	1 admin	Menu administrateur	C Les deux
noeud racine	Nom Action	<i>.</i>	
E Menu		🔽 Séparateur	
Gestion des Obiets			
Gestion des Menu	_enfant		<u></u>
Gestion des privilèges	Id Nom	description (label)	C Arbre de menu
separateur	12 admin_load	Téléchargement	 Les deux
Configuration	Nom Action		
	FRMDLO ··· Ecran de	e téléchargement 🛛 🗖 Séparateur	
Utilisateur	, <u> </u>		
changer de responsabilité			
separateur			
Quitter			
Menu developpeur			
Browser Database			

Cet écran devrait être dans un proche avenir être totalement revu et corriger.

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3.1.3 Gestion des privilèges

Cet écran permet quant lui d'accorder l'accessibilité du menu à un profile utilisateur.



www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

3.1.4 Configuration

Cet écran permet surtout de positionner les différentes variables d'environnement.

🚖 Configuration		<u> </u>
e_		
Répertoire Conne	xion	
Compilateur	C:/Program Files/Java/jdk1.5.0_06/bin/javac.exe	
Répertoire binaire	GI/DPRG-CS/DPRG-CS-1.0.0-DEV/make-exe/5-make_use/bin/	
Répertoire source	GI/DPRG-CS/DPRG-CS-1.0.0-DEV/make-exe/5-make_use/src/	
Classes path		- ×
14	DbDrivers/devprogi.jar C:/perso/DEVPROGI/DPRG-CS/DPRG-CS-1.0.0-DEV/make-exe	
	http://www.devprogi.com/product/client/	

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3.1.5 Téléchargement

L'ecran de téléchargement permet de télécharger du site Devprogi des classes supplémentaires.

E	🕌 Ecran de téléchargement					
[CLA9	S_GESTION	~				
Id	Nom de la classe	Description	Туре	Telecharger	Source	Installer
1	FRM_ACCOUNT	Ecran de configuration	CLASS			
2	FRM_CATEGORIE	Ecran de configuration	CLASS			
3	FRM_MODE_PAIE	Ecran de configuration	CLASS			
4	FRM_MVT	ecran de saisie de mo…	CLASS			
5	FRM_MVT_VISU	Ecran de visualisation	CLASS			
6	FRM_TIERS	Ecran de configuration	CLASS			
7	TAB_ACCOUNT	Table des comptes	TABLE			
8	TAB_CATEGORIE	Table des catégories	TABLE			
9	TAB_MODE_PAIE	Table des modes de p	TABLE			
10	TAB_MVT	Table des mouvements	TABLE			
11	TAB_TIERS	Table des tiers	TABLE			

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3.1.6 Utilisateurs

Ce dernier permet la création d'utilisateur et de leur attribuer un profile.



3.1.7 Changer de responsabilités

Ce menu permet de changer de connection utilisateur autrement dit on peut si on veut, passer d'un utilisateur avec un rôle d'administrateur ou développeur à un rôle d'utilisateur simple.

www.devprogi.com Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3.2 Menu développeurs

Le menu développeur contient pratiquement tous les outils permettant de développer des écrans, des reports ou des graphiques (même si ces deux dernières fonctionnalités ne sont pas encore implémentées).

🏯 Devprogi Applica	ation (administrat	eur)	
Menu administrateur	Menu developpeur	Fenêtre	
	Editeur		
	Browser Dat	abase	
	Editeur SQL		
	Creer une ta	able	

3.2.1 Editeur

L'éditeur de classe permet de développer une classe en prenant en compte l'environnement de l'application. Dés lors que l'on crée une nouvelle classe, plusieurs possibilités de template sont proposées. On peut créer soit un écran, soit un état, soit un graphique. Un nouvel onglet devrait être rajouté pour des traitements, des fonctions ou méthodes. Actuellement, seul l'onglet « Ecran » est le plus finalisé. On propose divers templates comme créer un écran simple, un écran basé mode formulaire ou un écran basé en mode tableau.

3.2.2 Browser Database

Cet outil donne la possibilité d'acceder en lecture aux différents de la base de données interne.



Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

3.2.3 Editeur SQL

L'editeur SQL permet comme son nom l'indique d'effectuer toutes les requetes SQL sur la base de données interne.

3.2.4 Créer une table

Ce dernier permet de lancer un assistant de création de table. Cet écran nécessite encore de nombreuses évolutions sachant qu'il ne permet que la création et non l'ouverture et la modification d'une table.

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

4 Developpement avec Devprogi Application

4.1 Lancement de l'application & connexion

Après le lancement de l'application, vous vous connectez en tant que administrateur. **Nom d'utilisateur** : administrateur **mot de passe** : test

		Nom d'utilisate	ur
		administrateu	r
		Mot de passe	
	Dev	* * * *	
	Progi		
ST IN COM		OK	Cancel

4.2 Configuration de Devprogi Application

Avant toute chose, il est nécessaire de configurer l'application. Pour ce faire, vous devez lancer l'écran de configuration. *Menu administrateur / Configuration*

🛓 Configuration		_ ×
Repertoire Conne	xion	1
Compilateur		
Répertoire binaire		
Répertoire source		
Classes path		🔁 🗙
	DbDrivers/devprogi.jar	
Url	http://www.devprogi.com/product/client/	

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

Le compilateur est celui définit dans le java home directory (voir figure précédente).

Le répertoire binaire est le répertoire dans lequel sera stocké les classes.

Le répertoire source est le répertoire dans lequel seront sauvé les sources de l'application. Ces deux répertoires sont à créer manuellement.

Configuration		<u> </u>
Répertoire Conne	exion	
Compilateur	C:/Program Files/Java/jdk1.5.0/bin/javac.exe	
Répertoire binaire	C:/devprogi/bin/	
Répertoire source	C:/devprogi/src/	
Classes path		. <u>+</u> ×
	DbDrivers/devprogi.jar	
Url	http://www.devprogi.com/product/client/	

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

5 Réalisation d'une application

Nous allons maintenant construire une application afin que vous puissiez décourvrir les différentes possibilités qu'offre Devprogi Application.

5.1 Objectif

Nous allons réaliser une application de gestion de compte (application assez simple mais permettant de démontrer différentes possibilités de Devprogi Application).

5.2 Création des tables

Les tables que nous allons utiliser seront

- La tables des comptes (TAB_ACCOUNT) permettant de stocker le ou les comptes bancaires.
- La table des mouvements (TAB_MVT) permettant d'enregistrer les différentes opérations sur le compte bancaire.
- La table des catégories (TAB_CAT)
- la table des tiers (TAB_TIERS).
- La table des mode de paiement (TAB_MP)

Pour la création des tables, nous allons dans le menu

menu developpeur / créer une table

Cet outils n'est toujours pas finalisé. Il est clair que les prochaines versions devront intégrer un outils plus complet. Actuellement, j'utilise plus un script SQL que j'éxécute dans la fénêtre d'éditeur SQL. Mais à l'avenir, je compte réaliser un éditeur d'objet plus performant pour modifier, supprimer ou créer des objets tel que tables, vues ou triggers.

Enfin nous allons créer la première table, la table des mouvements. Par soucis de simplification, nous aurons comme colonne

1.	l'ID de la ligne	MVT_ID	int PK
2.	le montant du mouvement	MVT_AMOUNT	Number(16,2)
3.	la date de transaction	MVT_DATE	Date
4.	le mode de paiement	MVT_MP_CODE	Varchar(10)
5.	le tiers	MVT_TIERS_CODE	Varchar(10)
6.	le compte	MVT_ACCOUNT	Varchar(10)

Pour la table des tiers (toujours simplifié)

1.	l'identifiant du tier	TIERS_ID	int PK
2.	le code tiers	TIERS_CODE	Varchar(10)
3.	le nom du tiers	TIERS_NAME	Varchar(100)
4.	un commentaire	TIERS_COMMENT	Varcha(300)

Pour la table des comptes

1.	l'ID	ACC_ID	int
2.	le code	ACC_CODE	varchar(10)
3.	le nom de la banque	ACC_BANK	varchar(100)
4.	le code compte	ACC_NUMBER	varchar(11)
5.	le code banque	ACC_CD_BANK	varchar(5)
6.	le code guichet	ACC_CD_GUIC	varchar(5)
7.	la clé RIB	ACC_KEY	varchar(2)

Pour la table des modes de paiement

1.	l'identifiant	MP_ID	int
2.	le code mode de paiement	MP_CODE	varchar(10)
3.	le mode de paiement	MP_NAME	varchar(40)
4.	la description	MP_DESC	varchar(100)

Et enfin la table des catégories. A noter que pour des raisons de simplicité, nous ne prenons pas en compte des sous-catégories.

5.	l'identifiant	CAT_ID	int
6.	le code mode de paiement	CAT_CODE	varchar(10)
7.	le mode de paiement	CAT_NAME	varchar(100)
8.	la description	CAT_DESC	varchar(200)

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Maintenant, si vous n'est pas trop branché SQL, Vous avez la possibilité de créer les tables via l'écran prévu à cette effet, ou sinon, dans le cas contraire, vous rendre dans l'éditeur SQL.

Dans l'écran de création des tables, vous saisissez le nom de la table et vous saisissez ensuite les colonnes. Avant de lancer la création, il est fortement recommendé de sauvegarder le script de création de la table.

Noni de la cable	AB ACCOUNT					
Assistant de crea	ation Scripte de cre	ation				
Nom de colonne	Туре	Taille	Non null	cle primaire	Valeur par defaut	autoincrement
CC_ID	Varchar					
CC_BANK	Varchar					
CC_NUMBER	Varchar					
CC_CD_BANK	Varchar					
	varchar					
UC_KEY	Li sud su					
	humber					
	Number					
	Decimal					
	date					
	boolean					
	boologin					

Comme vous pouvez le constater, il n'y a pas de prise en compte de l'option AUTOINCREMENT. C'est une des nombreux points à améliorer. Je vous conseille de saugarder le script et éventuellement le corriger.



www.devprogi.com

5.3 Création des écrans

Maintenant, nous allons passer au choses sérieuses. Nous allons maintenant nous familiariser avec l'éditeur de classe.

Menu développeur / Editeur

🛃 Développemer	nt d'écran	×
Objets Fichiers	🕌 Choix du type d'écran 🔀	Π
Devprogi objects		
	Forme 🦉 Report 📊 Graph 🥼 Proc	
	Ecran basique	
	Ecran basé	
	Type de la classe	
	Nom de la clarce	
		٦
	OK Cancel	

Une fois lancé, vous appuyer sur le bouton « nouveau »



Vous avez à disposition, différents templates. Certains étant finalisés, d'autre non encore finalisé. Je mettrais par la suite de nouveau template au fur et à mesure que l'application évoluera.

Pour commencer, nous allons faire ensemble l'écran des tiers puis les prochains écrans, à l'exception de l'écran des mouvements.

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

5.3.1 Ecran des tiers

5.3.1.1 Création de la classe FRM_TIERS

Le nom donné à la classe de l'écran des tiers est FRM_TIERS. Nous faisons donc nouveau et nous choisissons comme template « Ecran de codification avec description ».

Développement d'écran
File Ealt Project Build
Objets Fichiers Choix du type d'écran
Devprogi objects
🗄 Technical obje 🔤 Forme 🔤 Report 🏠 Graph 🏠 Proc
Ecran mailtre-detail
Ecran de codification avec description
Type de la classe
Ecran de codification avec description
Nom de la classe
FRM_TIERS
OK Cancel

Nous y saisissons aussi le nom de la classe.

Une fois que nous avons fait OK, une nouvelle fenêtre s'ouvre dans laquelle vous allez pouvoir choisir la table sur laquelle l'écran s'appuiera et les colonnes qui seront les futurs champs de l'écran. Je reconnais que c'est aussi un écran que je dois améliorer. Dans cette version, les champs sont qui seront générés seront de simples champs texte.

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

🕌 Dévelop	pement d'écran				_ ×
File Edit	🕌 Choix de la table		X	J	
	TAB_TIERS	•		N 🕨 🗲 😵	
Objets Fi	TIERS_ID	¥			
Devprogi ob	TIERS COMMENT	T			
Functior	Commentaires				
	H				
	Column	Label			
	TIERS_CODE	Code Tier	-		
	TIERS_NAME	Nom			
	TIERS_COMMENT	Commentaires			
			-		
		1			
	01	1 Caral 1			
	UK	Cancel			
P		<u>p</u>			

Une fois que vous avez cliqué sur OK, le code est généré. Il ne vous reste plus qu'à le compiler en cliquant sur le bouton suivant :





Vous pouvez maintenant executer votre premier programme sous Devprogi Application n



Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

cliquant sur le bouton



Et si tout se passe correctement (priez Saint Devprogi, patron de l'application), vous devriez voir l'écran suivant :

酱 Window s na	ime		_ 2	<
2	Î 🛜	2		
Frame 's title				
Code Tier				
1				
Nom				
1				
Commentaires				
Identifiant	Code Tier	Nom	Commentaires	
4				
				_

Vous pouvez remarquer que le titre de la fenêtre et le titre de la frame sont des titres génériques. Vous devez aller dans le code afin de les modifier

super("Ecran des tiers");

et

setBorder("Saisie des tiers");

www.devprogi.com Développez votre propre logiciel version 2.0.0 Devprogi Application (administrateur) Menu administrateur Menu developpeur Fenêtre Aide _ 8 × 💪 Dével pement d'éc File Edit Project Build 🛃 Ecran de 5 Ċ **.** 2 00 V Objets Fichiers 37 Name". 38 entaiire"). Saisie des tiers Devprogi objects + -Technical objets 39 40 setDimension("10,40,100,24", Code -Functional objets 10,100,100,24" TEST "10,160,100,96"); // 41 42 Name 43 44 setPanel(buildForm()); setBorder("Saisie des tiers"); M. test 45 46 47 48 49 50 otsb = **new** objDbTable(getPanel(), Commentaire otsb.addEventTable(this); otsb.setTableName("TAB_TIERS"); otsb.setColumnName("TIERS_ID","T] tier test pour essai TIERS_NAME", "TIERS COMMENT") 51 52 otsb.setColumnId("TIERS_ID"); 53 • Identifiant Code Name Commenta Compilation Exécution 1 TEST M. test tier test p📥 2 DPRG Devprogi auto entre 3 ТОТО ttttt •

Maintenant, voyons un peu quelques caractéristiques et le comportement de l'écran. Commençons par les icônes



Sauvegarder les données saisies



Afficher les données (premier enregistrement)



Enregistrements suivants



Enregistrements précédents



Nouvelle saisie



Supprimer un enregistrement

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

ceci est un test

version 2.0.0

Maintenant, saisissons un tiers. Losrqu'on sauvegarde, une ligne apparaît dans le tableau.

🛓 Ecran des tiers	<u> E</u> cran des tiers
Saisie des tiers	Saisie des tiers
Code	Code
TEST	TEGT
	ILSI
Name	Name
m. test	m. test
	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
Commentaiire	Commentaiire
ceci est un test	ceci est un
Identifiant Code Name Commentaire	Tdenkifingh
1 p. (
	Data saved correctly

Avant sauvegarde

Après sauvegarde

Code

1 TEST

Name

m. test

Commentaiire ceci est u...

Par la suite, si vous voulez modifier un enregistrement, il vous suffit de cliquer sur un des enregistrements du tableau.

5.3.1.2 Création de l'objet associé à la classe FRM_TIERS

Nous allons maintenant créer l'objet permettant par la suite l'appel de la classe FRM TIERS par le menu ou une autre classe.

On ouvre l'ecran

Menu administrateur / Gestion des objets

On crée alors l'enregistrement de l'objet

www.devprogi.com Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

🛃 Gestion des objets
Identifiant objet :
Code Nom
OBJTIERS Ecran des tiers
Description :
ecran des tiers
Туре
Ecran
Classe Action
FRM_TIERS
Figurer dans la barre d'outils 🛛 📄
Parametres
Enregistrements : 13/?

Cet écran aussi est amené à être complètement modifié dans le futur.

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

5.3.1.3 Creation du menu Tiers

Nous allons maintenant ouvrir l'écran de gestion des menus :

Menu administrateur / Gestion des menus

Gestion des menu	5				2
	7 🧷 🏹		I 🕅 📝 👻 🤇	?	
Affichage par : O par valeur	par nom	parent Id Nom	description (label)	C Arbre de menu	
noeud racine		Menu Nom Action	Barre de menu	C) Barre de menu © Les deux	
E Menu E Menu a	dministrateur		🗖 Sépar	ateur	
enu u	eveloppedr	enfant Id Nom	description (label)	C Arbre de menu	
		0 Menu	Barre de menu	 Barre de menu Les deux 	
			🗔 Sépar	ateur	

Positionner vous sur le menu « père » et appuyer sur « nouvel enregistrement »



Affichage par : par valeur par valeur par	🕌 Gestion des menus		
Affichage par : par valeur	🖭 📃 🟉 🧷 i) 🗟 🔯 🔝 🕅 😫	2
Par valeur	Affichage par :	parent	C . L
Image: Separateur Image: Separateur <t< td=""><td>⊙ par valeur ⊙ par nom</td><td>Id Nom description (label)</td><td>C Barre de menu</td></t<>	⊙ par valeur ⊙ par nom	Id Nom description (label)	C Barre de menu
More administrateur B: Menu developpeur Id Nom Action Monu developpeur Id Nom Action Barre de menu Nom Action Description (label) Arbre de menu Descrip	E Deeud racine	0 Menu Barre de menu	C Les deux
Id Nom description (label) C Arbre de menu Id Nom Action C Les deux Nom Action Séparateur Séparateur	Menu Menu Menu Menu Menu Menu Menu	Nom Action	ateur
Nom Action Séparateur		INOUVEAU Id Nom description (label)	C Arbre de menu
Nom Action Séparateur			C Barre de menu
Séparateur		Nom Action	C Les deux
		Sépara	steur



Développez votre propre logiciel

et enfin saisissez le nouveau menu. L'action représente l'objet qui permettra l'éxécution de la classe, en d'autres termes, en ce qui nous concerne, l'objet créé précédemment.



Gestion des menus	2	1	😵 🛐	?	X
Affichage par :	C	parent Id Nom	description (label)	C A	bre de menu
O par valeur	 par nom 	0 Menu	Barre de menu	Č B	arre de menu
E-C noeud racine	nistrateur	Nom Action	□ 5é;	parateur	29 DEUX
		Id Nom	description (label)	C A	bre de menu
		MENUTIERS	Ecran des tiers		erre de menu es deux
		Nom Action	s tiors	parateur	
		priteks jedran o	i be	Jaraceur	

Une fois saisi, on clique sur le bouton « sauvegarder »



www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Sestion des menus			_1×
	S R R	📢 😤 🥐	
Affichage par :	parent		
O par valeur 💿 par nom	Id Nom	description (label)	C Arbre de menu
	0 Menu	Barre de menu	 Connerte une menta Connerte une menta
Orego racine Orego racine Orego racine Orego racine Orego racine Orego racine	Nom Action	🗖 Séparateur	
Ecran des tiers	enfant		
	Id Nom	description (label)	C Arbre de menu
	18 MENUTIERS	Ecran des tiers	Les deux
	Nom Action		
	JJTIERS Ecran de	es tiers 🗌 Séparateur	
Création du nouveau noeud effectuée			

Nous avons donc dans la barre de menu, un menu permettant d'ouvrir l' écran des tiers mais ce n'est encore guère satisfaisant. On aurait plutôt envie de pouvoir le lancer d'un sous-menu. Alors, soyons fou, créons un menu dans lequel nous introduirons le menu précédemment créé. Nous commençons par sélectionner le menu parent de ce futur noeud à savoir, le noeud « menu » en cliquant sur « nouveau ».



Gestion des menus) 📾 💌 💌 💌 😵 💡	
Affichage par : C par valeur C par nom noeud racine C Menu C par valeur C par nom C par valeur C par nom	Date nt description (label) Id Nom description (label) Iiii MENUTIERS Ecran des tiers Nom Action Séparateur	C Arbre de menu C Barre de menu G Les deux
 	Id Nom description (label) MENULIST Paramétrage Nom Action Séparateur	C Arbre de menu C Barre de menu C Les deux
Création du nouveau noeud effectuée		

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

🕌 Gestion des menus					_
💷 = 🥔 🧷		× × ×		👻 💡	
Affichage par :		parent	de contrato de la ob		C taken da manu
⊙ parvaleur	nom	Id Nom	description (label)		C Barre de menu
		18 MENUTIERS	Ecran des tiers		C Les deux
		Nom Action			
Menu administrateur				🔲 Séparateur	
Ecran des tiers		enfant			
Paramétrage		Id Nom	description (label)		C Arbre de menu
		19 MENULIST	Paramétrage		Les deux
		Nom Action			
				🔲 Séparateur	
JI					
Création du nouveau noeud effectuée	,				

Remarquez que pour un noeud parent, nous ne saisissons rien au niveau de l'action.Enfin, nous sélectionnons le premier noeud correspondant au menu « Ecran des tiers » et nous le glissons sur le dernier noeud créé (drag & drop).

🛃 Gestion des menus		_ ×
	🚳 📷 🕅 💕 😼 💡	
Affichage par :	parent	C . I . I
C par valeur	Id Nom description (label)	C Barre de menu
	0 Menu Barre de menu	Les deux
Henu	Nom Action	
😟 🗀 Menu administrateur	🗖 Séparateur	
🗈 🧰 Menu developpeur		
Ecran des tiers Erramétrage	Id Nom description (label)	C Arbre de menu
Parametrage	18 MENUTIERS Ecrap des tiers	C Barre de menu
	Nom Action	(• Les deux
	☐ Séparateur	
Création du nouveau noeud effectuée		

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

🕌 Gestion des menus			_ ×
	S 🔊	M 🕅 😵 💡	
Affichage par :	parent		A 11
◯ par valeur	Id Nom	description (label)	C Arbre de menu
0 - 0	0 Menu	Barre de menu	C Les deux
E-	Nom Action	,	
Menu administrateur		🗖 Séparateur	
E Paramétrage	enfant		
Ecran des tiers	Id Nom	description (label)	C Arbre de menu
	19 MENULIST	Paramétrage	Barre de menu Es deux
	Nom Action		
		🔲 Séparateur	
Création du nouveau noeud effectuée			

5.3.1.4 Modification des privilèges

Nous allons maintenant ouvrir l'écran de gestion des privilèges :

Menu administrateur / Gestion des privilèges

💰 Gestion des privilèges
Menu Role
ADM
🔲 🔄 Menu 🖶 🔽 🎦 Menu administrateur
🗄 🔽 🧰 Menu developpeur

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Cet écran permet d'afficher les menus en fonctions du rôle de l'utilisateur. Cochez les cases correspondantes aux menus que vous voulez voir figurer et saugardez :



🛓 Gestion des privilèges 📃	×
	<u>}</u>
Menu Role	
ADM 💌	[
Menu administrateur	

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Maintenant, vous pouvez vous redémarrer l'application et Ôh miracle, votre menu figure dans la barre de menu.

🖓 Devprogi Application (administrateur)					
Menu administrateur	Menu developpeur	Paramétrage	Fenêtre	Aide	
		Ecran des t	iers		

5.3.2 Ecran des catégories & écran des modes de paiement

Les écrans des catégories et des modes de paiement seront réalisés selon de le même principe que précédemment.

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

5.3.3 Ecran des comptes

Nous allons nous attaquer à l'écran des comptes. Cette fois, nous utiliserons un autre template.

🛃 Développement d'écran	
Pile Choix du type d'écran Image: State of the stat	
Ecran basé	
Type de la classe	
FRM_ACC OK Cancel	

🛃 Développen File Edit Proje	nent d'écran			_	×
Objets Fichier Devprogi object: B-Technical ob	TAB_ACCOUNT	× · · · ·	×		
	Column ACC_CODE ACC_BANK ACC_DBANK ACC_CD_BANK ACC_CD_GUIC ACC_KEY	Label Code compte Banque Numéro de compte Code banque Code guichet clé RIB			
-		Cancel			

www.devprogi.com

version 2.0.0

Après compilation, voici ce nous obtenons

🛃 Ecran des comptes	
Code compte	
Banque	
Numéro de compte	
Code banque	
Code guichet	
dé RIB	

Reconnaissez que le design n'est pas folichon. A travers l'écran des mouvements, nous allons voir comment embellir un écran.

5.3.4 Ecran des mouvements

FRM_MVT

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

<u>∎</u> D	🗳 Choix de la table		×	1	- 2
File			_		
17	TAB_MVT	_		📩 👞 🌭 🥹 🥥	
Obje	MVT_ID	~			
Devp	MVT_ACCOUNT_CODE	*			
i in −T	Compte				
-F	·				
	🔳 🔂				
	Column	Label			
	MVT_AMOUNT	Montant			
	MVI_DATE	Date			
	MUT_MP_CODE	Piode de palement	_		
	MUT_TIERS_CODE	Tiers	_		
	MV1_ACCOUNT_CODE	Compte	_		
			_		
			-		
	1	1			
	OK	Cancel			
<u> </u>					

Tout comme pour les autres écrans, on clique sur OK, on compile, et on execute. Et voici le résultat !!!! pas joli, non?

💰 titi	_ ×
Montant	
Date	
Mode de paiement	
Tiers	
Comote	

Nous allons maintenant modifier le code de façon à donner une meilleur allure à l'écran. Certaines modifications se verront reporter dans le template.

www.devprogi.com

version 2.0.0

A noter que dans la dernière application en cours de développement, l'écran de saisie des mouvements est



Bien que le modèle de données est plutot simple dans notre exemple, nous allons modifier le code de façon à se rapprocher de ce dernier.

Voici pour commencer le code que nous allons commencer à ajouter

```
setFrmSize(800,450);
setPosition(100,0);
// apparence de la toolbar
openBt.setVisible(false);
newBt.setVisible(false);
closeBt.setVisible(false);
execQueryBt.setVisible(false);
nxtRecBt.setVisible(false);
prvRecBt.setVisible(false);
delRecBt.setVisible(false);
clearBt.setVisible(false);
wizardBt.setVisible(false);
```



Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

HelpBt.setVisible(false);

La fonction setFrmSize(int dx,int dy) permet de redimensionner l'écran La fonction setPosition(int dx,int dy) permet de repositionner l'ecran dans la fenetre MDI.

Nous avons maintenant la possibilité de redimensionner les champs.

Enfin pour rendre plus agréable l'aspect visuel, nous pouvons rajouter une bordure.

```
setBorder( "Saisie des opérations : ");
```

Permet de rajouter une bordure

Maintenant, nous allons ajouter cette ligne de code.

Ajout d'un hyperlien

Avec comme ligne d'import

import devProgi.objGui.guiTool.objGui.*;

Cet hyperlien permettra d'appeler l'objet OBJTIER. Pour définir l'objet OBJTIERS, on se rend dans le menu

menu administrateur / Gestion des objets

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

💰 Gestion des objets	<u> </u>
Identifiant objet :	
Code Nom	
Description :	
Туре	
Ecran	
Classe Action	
Figurer dans la barre d'outils 🛛 📄	
Parametres	
·	

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Identifiant objet : Code Nom OBJTIERS Ecran des tiers Description : ecran des tiers
Identifiant objet : Code Nom OBJTIERS Ecran des tiers Description : ecran des tiers
Code Nom OBJTIERS Ecran des tiers Description : ecran des tiers
OBJTIERS Ecran des tiers Description : ecran des tiers
Description : ecran des tiers
Description : ecran des tiers
ecran des tiers
Туре
Ecran
Classe Action
FRM_TIERS
Figurer dans la barre d'outils 🔲 🎾
Parametres

Nous allons maintenant ajouter les listes de valeurs à l'écran.

```
objButtonLov listTiers = new objButtonLov("Tiers", "TAB_TIERS", "TIERS_CODE" ,
"TIERS_NAME" );
listTiers.setDescItemDisplayed(true);
listTiers.setItem(getField("MVT_TIERS_CODE"));
listTiers.addComponent(getPanel(),140);
listTiers.addEventButtonLov(this);
```

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Le code complet vous maintenant présenté ci-dessous :

```
import devProgi.objGui.guiTool.objFrame.userForm;
import devProgi.objGui.guiTool.objGui.*;
import devProgi.objSystem.DbCnt.objDb;
import devProgi.objSystem.objEvent.*;
import java.awt.Color;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.MouseEvent;
import javax.swing.JButton;
public class FRM MVT extends userForm
implements EventButtonLov,
                                         // Evenement sur la liste de valeur
           EventList,
                                         // Evenement sur la combobox
                                         // Evenement sur la table
           EventTable
{
   private objDbComboBox mp;
   private objDbComboBox ac;
    private objDbTable otsb;
   private objButtonLov listTiers;
    private objFieldArea txtSolde;
    public FRM MVT()
    {
        // on donne un titre à l'écran
        super("Saisi des mouvements");
        // on dimensionne l'écran
        setFrmSize(800, 450);
        // on positionne l'écran
        setPosition(100, 0);
        // on rend disponible ou non les boutons de la toolbar
        openBt.setVisible(false);
        newBt.setVisible(false);
        closeBt.setVisible(false);
        execQueryBt.setVisible(false);
        nxtRecBt.setVisible(false);
        prvRecBt.setVisible(false);
        delRecBt.setVisible(true);
        clearBt.setVisible(false);
        wizardBt.setVisible(false);
        HelpBt.setVisible(false);
        // on positionne la table
        setTableName("TAB MVT");
        // on donne l'identifiant de la table
        setColumnId("MVT ID");
        // liste des champs de la table utilisé (chacun donne un champ de l'écran)
        setColumnName("MVT_AMOUNT",
                       "MVT_DATE",
                       "MVT MP CODE"
                       "MVT TIERS CODE",
                       "MVT ACCOUNT CODE");
        // libellé des champs utilisés
        setColumnLibel("Montant",
                        "Date".
                        "Mode de paiement",
                        н н,
                        "Compte");
```

www.devprogi.com Développez votre propre logiciel version 2.0.0 // dimension des champs setDimension("10,40,40,22", "10,100,40,22", "10,160,0,22", "10,220,20,22", "10,280,0,22"); // construction du panel setPanel(buildForm()); // ajout d'une bordure à l'écran setBorder("Saisie des opérations : "); // ajout d'un hyperlien "OBJ", // type d'hyperlien (ici, on pointe sur un objet) getPanel(), 10, 195, 100, 22); // création d'un bouton liste de valeur --> creation du bouton et du champs descriptif // objButtonLov(<titre de la fenetre>,<Table>,<colonne identifiant>,<colonne description>) listTiers = new objButtonLov("Tiers", "TAB_TIERS", "TIERS_CODE", "TIERS_NAME"); listTiers.setDescItemDisplayed(true); // faire apparaitre ou non le champ descriptif listTiers.setItem(getField("MVT_TIERS_CODE")); // champ auquel on rattache la liste // de valeur listTiers.addComponent(getPanel(), 140); listTiers.addEventButtonLov(this); // associé les évenements // ajout d'une combobox (liste deroulante) pour le mode de paiement mp = new objDbComboBox(getPanel(), "select MP_NAME, MP_CODE from TAB_MP", 10, 160, 100, 22); mp.addListListener(this); // ajout d'une combobox (liste deroulante) pour le mode de paiement ac = new objDbComboBox(getPanel(), "select ACC_NUMBER, ACC_CODE from TAB_ACCOUNT", 10, 280, 100, 22); ac.addListListener(this); // ajout d'un tableau otsb = new objDbTable(getPanel(), 250, 20, 530, 270); otsb.addEventTable(this); // positionnement du tableau sur une table otsb.setTableName("TAB_MVT"); // positionnement de l'identifiant de la table otsb.setColumnId("MVT_ID"); // colonnes utilisées otsb.setColumnName("MVT_ID", "MVT AMOUNT", "MVT DATE" "MVT MP CODE", "MVT TIERS CODE", "MVT ACCOUNT CODE"); otsb.reLoadTable(); // libellé des colonnes du tableau otsb.setHeaderColumn("#", "Montant", "Date", "Mode de paiement", "Tiers" "Compte"):

www.devprogi.com Développez votre propre logiciel

getField("MVT ACCOUNT CODE").setText(ac.getValue());

version 2.0.0

```
// ajout d'un champ non basé pour le solde
    txtSolde = new objFieldArea(getPanel(), 140, 40, 100,22);
    // valorisation du champ txtSolde
    setSolde(ac.getValue());
}
public void whenLovClosed(ActionEvent actionevent)
}
public void whenLovCalled(ActionEvent actionevent)
}
public void whenListChanged(ActionEvent actionevent)
1
    if(actionevent.getSource() == mp)
       getField("MVT_MP_CODE").setText(mp.getValue().trim());
}
public void whenTableRowSelected(MouseEvent mouseevent)
    setWhereClause("MVT_ID = " + otsb.getValueAt(otsb.getSelectedRow(),0));
    execQuery();
}
public void whenTableRowModified(ActionEvent actionevent)
}
public void userSave()
    otsb.reLoadTable();
    otsb.setHeaderColumn("#",
                         "Montant",
                         "Date",
                         "Mode de paiement",
                         "Tiers"
                         "Compte");
    setSolde(ac.getValue());
}
public void userNewRec()
    getField("MVT_MP_CODE").setText(mp.getValue());
    getField("MVT_ACCOUNT_CODE").setText(ac.getValue());
}
public void userExecQuery()
{
    loadData();
}
public void userNextRec()
{
    loadData();
}
public void userPrevRec()
{
    loadData();
}
```

```
www.devprogi.com
                               Développez votre propre logiciel
                                                                                         version 2.0.0
  public void userDelRec()
 {
      setSolde(ac.getValue());
      otsb.reLoadTable();
        otsb.setHeaderColumn("#",
                              "Montant",
                              "Date",
                              "Mode de paiement",
                              "Tiers",
                              "Compte");
  }
    public void loadData()
    {
        listTiers.displayDescValue(getField("MVT_TIERS_CODE").getText());
        ac.setValue(getField("MVT_ACCOUNT_CODE").getText());
        mp.setValue(getField("MVT MP CODE").getText());
    }
    public void setSolde(String ac)
        float f = objDb.getObjectFloat("select truncate(sum(IFNULL(MVT_AMOUNT,0)),2) from TAB_MVT
where MVT_ACCOUNT_CODE = '" + ac + "'");
        if(f <= 0)
        {
            txtSolde.setForeground(Color.red);
        }
        else
        {
            txtSolde.setForeground(Color.green);
        }
        txtSolde.setText(Float.toString(f));
    }
```

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0





Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

5.4 Finalisation de l'application

Maintenant, il faut pouvoir exporter cette application. Il est clair que lorsque l'utilisateur lancera l'application, il ne doit ni forcément se connecter, ni voir le menu développeur. Enfin, il ne doit pas figurer les classes et les sources de l'application.

C'est ce que nous allons voir. Cependant, il vous faut faire appel à quelques outils extérieur.

5.4.1 Création d'un rôle

Avant toute chose nous devons créer un rôle et lui attribuer les différents privilèges

🛓 Gestion des privilèges 📃 🗙
Menu Role
Code Code Groupe menu
Nom
USER
, Description
utilisateur
Commentaires
utilisateur test



5.4.2 Modification des privilèges

Une fois le nouveau rôle créé, vous choisissez les différents menu nécessaire à tous les utilisateurs ayant ce rôle.



www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

5.4.3 Création d'un utilisateur

Vous pouvez désormais créer un utilisateur qui n'aura acces qu'au menu applicatif. Pour ce faire, vous le créer dans l'écran

Menu administrateur / Utilisateur

🕌 Gestion des utilisateurs	×
Identifiant utilisateur :	ן
Code utilsateur	
ANM	
Nom d'utilisateur	
anonyme	
Mot de passe	

Role utilisateur :	7
Pole	
	r

5.4.4 Création d'un jar

Maintenant, nous arrivons à la fin de l'application, enfin!!!

C:\devprogi\bin>"C:\Program Files\Java\jdk1.6.0_14\bin\jar" cvf applidev.jar *.class

et copiez le jar dans le répertoire dbdrivers (oui historiquement, si on peut dire, on je n'y mettais que les jar concernant les connexions aux différentes bases de données).

www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

Dans un très proche futur (dans quelques jours même), j'implémenterai un écran pour préparer l'éxécutable.

5.4.5 modification du fichier ini.

Pour le fichier ini, voici ce qui est nécessaire :

username=dpuserpassword=dppwddbname=dpdbdriver=in.co.daffodil.db.jdbc.DaffodilDBDriverurl=jdbc:daffodilDB_embedded:dpdb;path=C:/devprogi/databases;create=falsemdi_toolbar=falsemdi_scrollbar=falselogon=nodefault_user=anonymedefault_password=anonymeclass_path=DbDrivers/devprogi.jarurl_dl=http://www.devprogi.com/product/client/

5.4.6 finalisation de l'application

Voilà, nous sommes enfin arrivé à la fin. Dans cette dernière partie, je vous montre les fichiers et les répertoires à garder pour faire le fichier d'installation.



www.devprogi.com

Développez votre propre logiciel

version 2.0.0

6 Autre exemple d'applications

6.1 Devprogi Mailing 1.1.0

Devprogi Mailing est une application mettant en oeuvre la fonction d'envoi de mail. Par ailleurs, j'ai configuré l'application de sorte que je puisse avoir un fond différent et par ailleurs, utiliser des images en guise de boutons.



Pour info, les images sur le coté ont le comportement d'un bouton. Lorsque le pointeur de la sourie se trouve sur une image, elle est modifiée, et lorsqu'on clique dessus, elle se modifie aussi (voir images page précédente).

Développez votre propre logiciel version 2.0.0 www.devprogi.com 🚰 Devprogi Application (📸 Devprogi Application (administrateur) 👘 Menu administrateur Menu developpeur Param Menu administrateur Menu Client & Client & prospects prospects 8 -Création Création des mails des mails 1 Envoi Envoi des mails des mails Historique Historique des envois des envois