



Neuro Active

Windev

La formation « Windev » vous permettra de développer des applications partagées. Le programme est donné à titre indicatif et sera adapté à vos besoins et votre niveau après audit. N'hésitez pas à nous contacter pour toute demande spécifique.

Pré-requis

Connaissance de base en programmation.

Public concerné

Chef de projets informatique ou développeurs informatique devant utiliser WinDev pour la création et le déploiement de logiciels professionnels sous Windows.

Durée et tarif de la formation

La durée de la formation varie en fonction des besoins et des objectifs déterminés après audit. Les tarifs sont disponibles sur devis.

Contenu de la formation

Présentation générale de WinDev

Définition de bases (type de fichiers,...)

Vue d'ensemble de l'interface (analyse, code, fenêtre,...)

Définition d'un projet

Editeur d'analyse et base de données HFSQL

Création d'un modèle MLD

Description de fichiers et définition de liaisons

Gestion de l'analyse (n° version, génération, ...)

Synchronisation de la structure des données déployées (SDD) par l'éditeur et/ou par programmation

Editeur de fenêtres

Description des divers objets disponibles pour une fenêtre (boutons, tableaux, listes,...)

Présentation des propriétés liées aux objets (masques, types, ...)

Liaisons des objets et alimentation de ceux-ci (fichier, requête ou programmation)

Utilisation de menus ou de boutons pour ouvrir ou fermer des fenêtres

Gestion de groupes d'objets

Editeur de codes sources

Présentation du W-Langage

Présentation de l'aide à la saisie et de l'aide sur le produit (documentation, exemples, ...)

Déclaration de variables (définitions et types)

Instructions de base (boucles et alternatives)

Les procédures

Fonctions de base pour la gestion et le parcours des fichiers (HLitRecherche, HAJoute, HSupprime,...)

Fonction « Hfiltre »

Utilisation du débogueur et de la fonction Trace

Manipulations d'objets par programmation

La programmation événementielle et événements possibles sur un objet

La programmation orientée objet (POO)

Concepts généraux

Définition de classes et de méthodes

Concepts d'héritages

Utilisation de l'éditeur de requête (requête SQL)

Création de requêtes avec l'éditeur

Création de requêtes SQL sous forme de Code ou par programmation

Utilisation des requêtes avec la description des objets ou par programmation

Présentation de la gestion automatique des erreurs sur les fichiers

Doublons et Intégrité

Modifications simultanées de données par deux utilisateurs

Styles applicables aux objets Éditeur d'état

Présentation générale

Création d'un état et lancement par programmation

Objets utilisables sur un état

Le RAD (Rapid Applicative Development)

Génération de fenêtres RAD à partir d'une analyse

Description des codes et de leurs imbrications

Intervention sur les codes sources générés

Base de données HFSQL client/serveur

Mise en œuvre du serveur

Migration d'une base de données HFSQL classique vers HFSQL client/serveur

Création d'un exécutable

Compilation et création de l'exécutable avec la bibliothèque intégrée

Utilisation de l'installateur standard

Création et manipulation de listes et de tables –
mémoires ou fichiers

Gestion des « arbres » (Treeview) et manipulation de
graphes

Variables Dates et Heures

Fonctions de manipulation de Chaînes

Création et ajout d'un correctif (patch)

Déploiement et maintenance en réseau