



Durée : 5 jours , soit 35 heures.
Environnement : PC / Windows
Versions : Windev 16 express
Pré-requis: Utiliser l'outil informatique de manière régulière.
Expérience d'un langage de programmation souhaitable.

Objectifs : Maîtriser l'environnement Windev en une semaine de cours intensifs

Plan de cours proposé :

1. L'environnement Windev

- . Interface utilisateur
- . Editeur de projet
- . Editeur UML
- . Editeur pour Merise
- . Editeur d'analyse
- . RAD
- . Editeur de fenêtres
- . Editeur de requêtes
- . Editeur d'états
- . Editeur de code
- . Editeur d'aide
- . Editeur de documents

2. Eléments d'une application Windev

- . Description d'un objet dans Windev
- . Le projet
- . Les gabarits et les styles
- . Fichiers, tables, rubriques
- . Les fenêtres
- . Les requêtes
- . Les champs
- . Les états

3. Le Langage de Windev : W-langage

- . Variables et portées
- . Constantes
- . Types
- . Opérateurs
- . Instructions
- . Procédures et fonctions

4. Fonctions et possibilités de Windev

- . Gestions des fenêtres et des menus
- . Fonctions MDI
- . Dialogues avec l'utilisateur
- . Gestion du Drag and Drop
- . Manipulations des chaînes de caractères
- . Manipulations des numériques
- . Manipulations des dates et des heures
- . Gestion de fichiers
- . Gestion des impressions
- . Communication avec Windev
- . Email, FTP, PDA, XML, ...

5. Développement : organisation et assistance

- . Partage de connaissance
- . Documentation du projet
- . Aide à la mise au point
- . Amélioration de l'IHM
- . Constitution de l'exécutable
- . Constitution de la version client

6. Les outils Windev

- . Centre de contrôle de maintenance : WDOutil
- . Centre de contrôle Hyper File
- . Centre de contrôle développeur
- . Centre de contrôle utilisateur

7. RAD et SQL

- . Création d'un projet
- . construction d'une analyse
- . Autres techniques de programmation avec SQL
- . Création d'une base SQL avec Windev

8. La programmation avancée

- . Les fichiers externes
- . Imprimer en W-langage
- . Les événements Windows
- . Les dates et heures
- . Les transactions

9. Les répliqués

- . WD Replic
- . Manipulation par programmation

10. La journalisation

- . Définition
- . Types de journaux
- . WD journal
- . Programmation
- . Mise en place

11. Réseau

- . Les modes de gestion
- . Les Accès concurrentiels
- . Les transferts en FTP
- . Communication
- . Méthodes
- . Possibilités

12. Windev et l'orienté objet

- . L'OO rappels
- . Notions de classe
- . Notions d'objet
- . L'encapsulation
- . Héritage
- . Héritage multiple
- . Introduction à UML
- . Les diagrammes de classe
- . Les Use Case
- . Analyse UML par rétro analyse