

Logiciel

Formation

 WireLessDesigner



WireLess Designer

Version 5.03

Sommaire

I.	Présentation	4
II.	Installation	4
1.	WireLess Designer	4
2.	Fichiers .INI	4
3.	Utilisation du DataSource Alias	7
III.	Protection	8
1.	Licences	8
IV.	Interface.....	12
1.	Le menu.....	12
2.	La barre d'outils menu (raccourcis)	13
3.	La liste des scénarios et des écrans	13
	Les options Monter et Descendre	14
4.	La table des actions.....	16
5.	La barre d'outils des actions.....	16
V.	Configuration	17
1.	Emplacement des scénarios	17
2.	Outils de ré indexation des scénarios.....	18
3.	Traduire des Actions.....	19
4.	Langue sur le terminal et sur WireLess Designer.....	20
5.	Exporter un scénario ou l'écran d'un scénario	21
6.	Importer un scénario ou l'écran d'un scénario.....	22
7.	Impression des scénarios.....	23
8.	Display.....	24
9.	Contrôle des scénarios.....	25
10.	Les variables	26
	Information complémentaire sur les variables	27
11.	Affectation des terminaux aux scénarios	28
VI.	Les actions	29
1.	Ligne de commentaire	30
2.	Afficher du texte.....	31
3.	Saisie d'un champ	33
	Fenêtre de sélection de Destination	38
4.	Effacement de l'écran	39
5.	Aller vers une action	39
6.	Retour à l'action suivante au débranchement	40
7.	Emission de bip	40
8.	Pause	41
9.	Condition (Si ...aller... Sinon... aller)	41
10.	Afficher menu	42
11.	Gestion d'une liste	44
a)	Création d'une liste	44
b)	Importer, ajouter, modifier, supprimer une ligne ou supprimer toute la liste	45
c)	Sélection d'un élément de la liste	46
12.	Selon touche fonction	48

13.	Configuration du terminal	49
14.	Initialisation des codes-barres	50
15.	Configuration du port série	51
16.	Lecture/écriture sur le port série	51
17.	Exécuter un programme Batch sur le terminal	53
18.	Générer une formule	54
19.	Requête SQL.....	56
a)	Connexion à une Base de Données : onglet source de données	56
b)	Accès natif	57
c)	L'assistant requête	59
d)	Ecriture de requête en mode SQL	62
e)	Affectation des rubriques à des variables	63
f)	Exportation du résultat de la requête de sélection dans un fichier	64
20.	Movex - Configuration	65
21.	Movex - Transaction	66
22.	Lancer un autre programme sur le PC	67
23.	Écriture sur fichier, imprimante ou port.....	68
24.	Envoi d'email	69
25.	Selon	70
26.	Message d'erreur.....	71
27.	Ligne de label	72
28.	Condition (Si... alors... Sinon... Fin).....	72
29.	Transférer des fichiers.....	75
30.	Dire	76
31.	Fin du scénario	76
VII.	Simulation.....	77
1.	Lancement du simulateur	77
2.	Déroulement du scénario	78
VIII.	Exécution des scénarios.....	79
1.	Configuration	79
2.	Paramètres d'impression	80
3.	Écran du terminal portable	81

I. Présentation

WireLess Designer est un logiciel conçu pour la création de scénarios pour les terminaux portables de la gamme SYMBOL. C'est un outil qui vous permet de programmer de manière simple et très rapide.

L'interfaçage avec vos bases de données s'effectue avec un lien ODBC. Un assistant vous permet de créer vos requêtes facilement, sans avoir de grandes connaissances dans le langage SQL.

II. Installation

1. WireLess Designer

Télécharger la dernière version du logiciel depuis le site internet (<http://www.softogo.com>) dans la section :

WireLess Designer / Téléchargement / WireLess Designer Developer VX.X.X

Après avoir fini le téléchargement, vous pouvez l'installer en faisant double cliquer sur l'icône d'installation.

Choisissez l'emplacement dans lequel vous voulez l'installer.

Après l'installation vous pouvez démarrer le logiciel depuis le bouton :

Démarrer / Programmes / WireLess Designer

2. Fichiers .INI

Les fichiers .INI permettent de personnaliser l'application et/ou définir ses paramètres par défaut.

Après l'installation du logiciel il sera possible de modifier ou créer les fichiers .INI qui seront associés à l'application installée. Ces fichiers pourront être modifiés dans l'application, aussi.

Le fichier WireLessDesigner.ini est placé sur le répertoire \$SystemRoot (habituellement X:\WINNT ou X:\Windows).

La structure des fichiers .INI est la suivante:

```
[SECTION]
CLEF=valeur
```

Les sections qu'il est possible de modifier dans le fichier WirelessDesigner.ini sont:

- Section DEBUG: permet de définir le niveau d'erreur (LEVEL=) -99 maximum, 0 minimum- et le nom du fichier log (FILE=).

```
DEBUG ]
LEVEL=99
FILE=WdsDebugLog
```

- Section d'accès ODBC: permet de définir si on utilisera, pour la connexion à la base de données, les variables du système définies pour l'utilisateur et mot de passe, et l'alias pour le nom du datasource. Les valeurs possibles sont 0 et 1.

```
[ ODBC ]
UseAliasDatasource=0 // Use alias for ODBC Datasource Name
UseUserPwdByVar=0 // Use user and pwd system vars
```

- Section BOOLEAN VALUE: permet de définir la valeur qui sera retournée par les formules qui retournent des valeurs booléens (vrai/faux). Les valeurs pour le cas vrai peuvent être "1"/"VRAI"/"OK", etc. et les valeurs pour le cas faux peuvent être "0"/"FAUX"/"ERREUR", etc.

```
[ BOOLEAN VALUE ]
TRUE=OK
FALSE=ERREUR
```

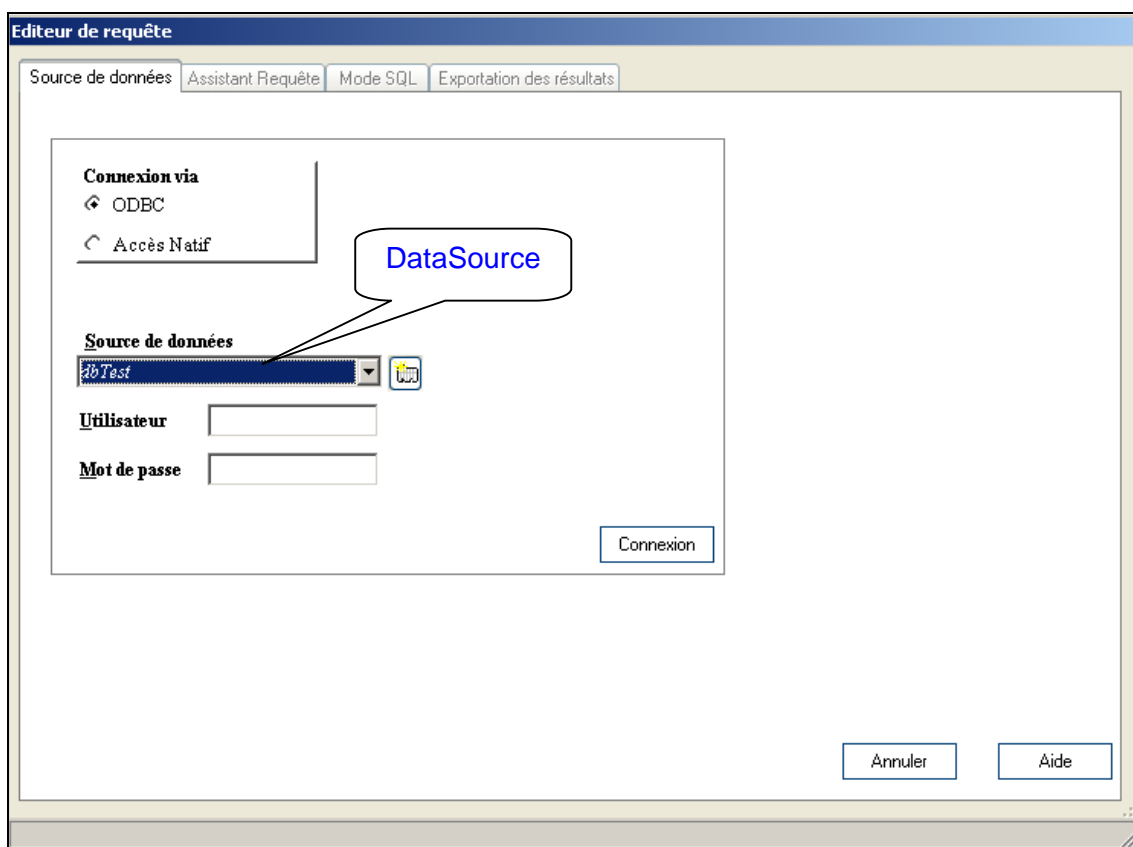
Si vous ne définissez aucune valeur, l'application retournera par défaut:

- "VRAI" pour vrai
- "FAUX" pour faux

Dans le fichier WdsDatasourceAlias.ini, dont la localisation est le dossier où se trouvent les scénarios, il faut déterminer le nom du datasource à utiliser (voir Utilisation du DataSource Alias).

```
[ DB_ALIAS ]
DsTest=DsProd
```

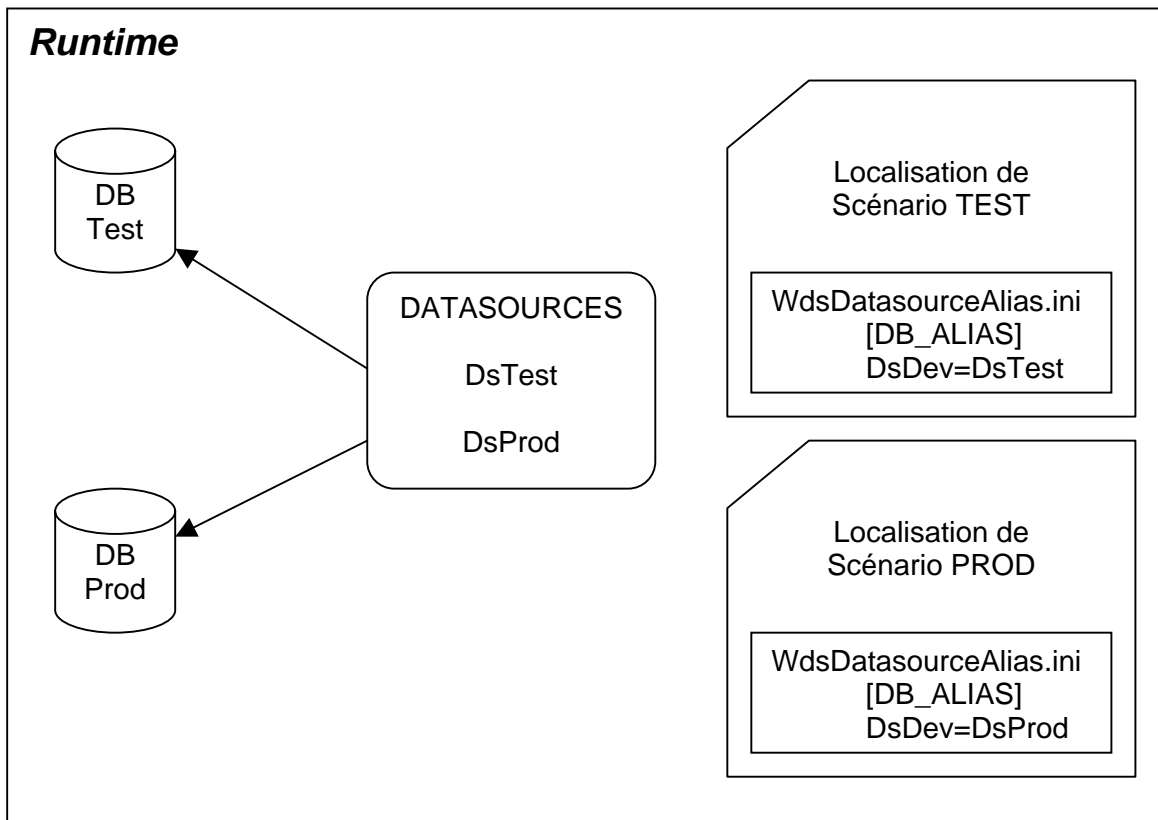
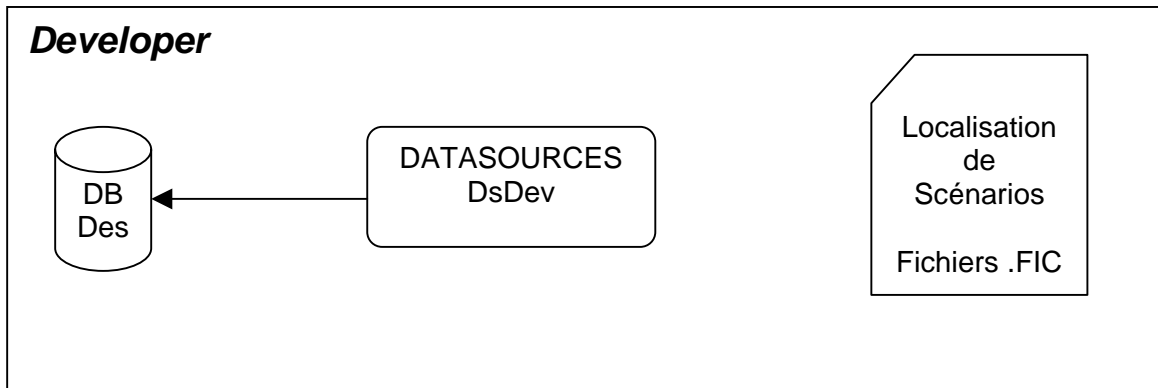
DsTest est le datasource sélectionné dans cette fenêtre de l'application:



DsProd est le datasource qu'on veut utiliser au moment de l'exécution.

Pour accéder à l'information de ce fichier il est nécessaire que la clef UseAliasDatasource ait la valeur 1 dans le fichier WirelessDesigner.ini, dans la section ODBC.

3. Utilisation du DataSource Alias



III. Protection

WireLess Designer est un logiciel protégé par un numéro de licence à fin d'éviter toute copie illégale.

Le numéro de licence est demandé à travers le logiciel à une adresse e-mail prédéfinie. Dans le cas où le numéro de licence saisi serait valide, vous aurez un accès complet au logiciel; ceci implique la création, modification et exécution des scénarios. Dans le cas contraire, vous pourrez faire une utilisation du logiciel en mode DEMO, c'est à dire, avec une quantité limitée d'actions.

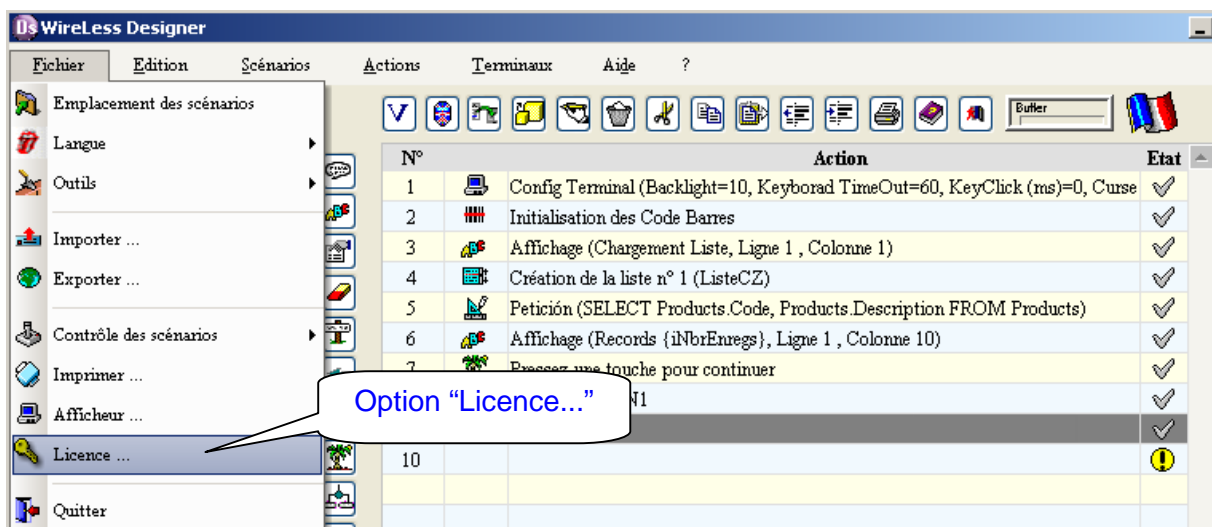
Il est nécessaire d'acquérir une licence pour le WDs Developer et une autre pour le WDs Runtime.

En cas de problème avec les licences, prenez contacte avec:

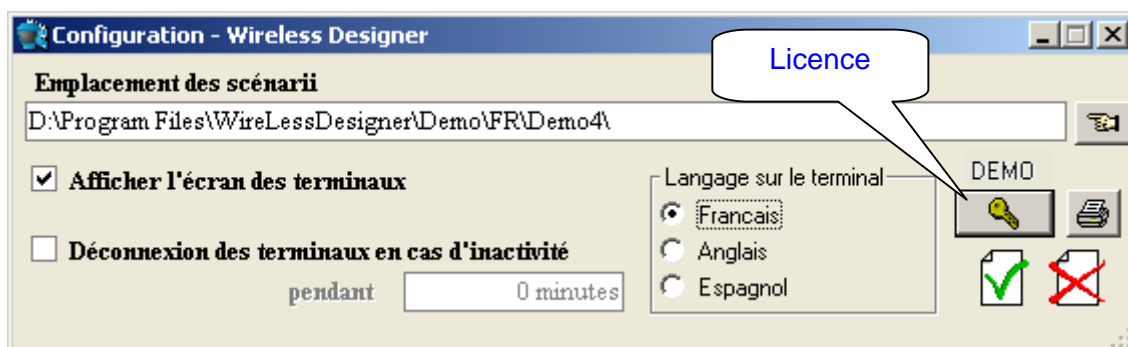
Email: designer@softogo.com

1. Licences

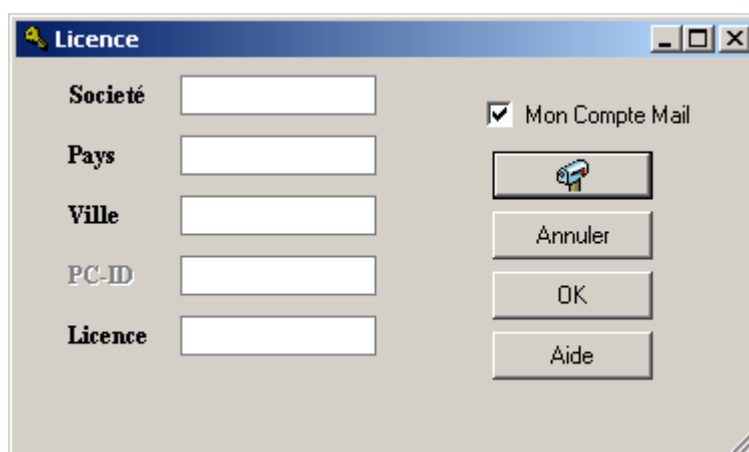
Dans **WDS Developer**, à travers l'option de la barre de menu *Fichier*, on accède à l'option *Licence...*



Sur la fenêtre principale du **WDs Runtime Configuration** est le bouton , qui permet d'accéder à l'écran de saisie/modification de la licence Runtime.



Ces deux options font apparaître un écran qui permet l'insertion des informations nécessaires ("Société", "Pays" et "Ville") pour demander la licence. Si ces informations sont déjà enregistrées, elles seront affichées permettant sa modification. La légende DEMO indique la mode d'utilisation du logiciel.



Le champ "PC-ID" est calculé automatiquement et ne peut pas être modifié.


Le champ "Licence" permettra la saisie du code licence transmis par le fournisseur pour être validé. Dans le cas d'être enregistré avec antériorité, il sera affiché et ne pourra pas être modifié.

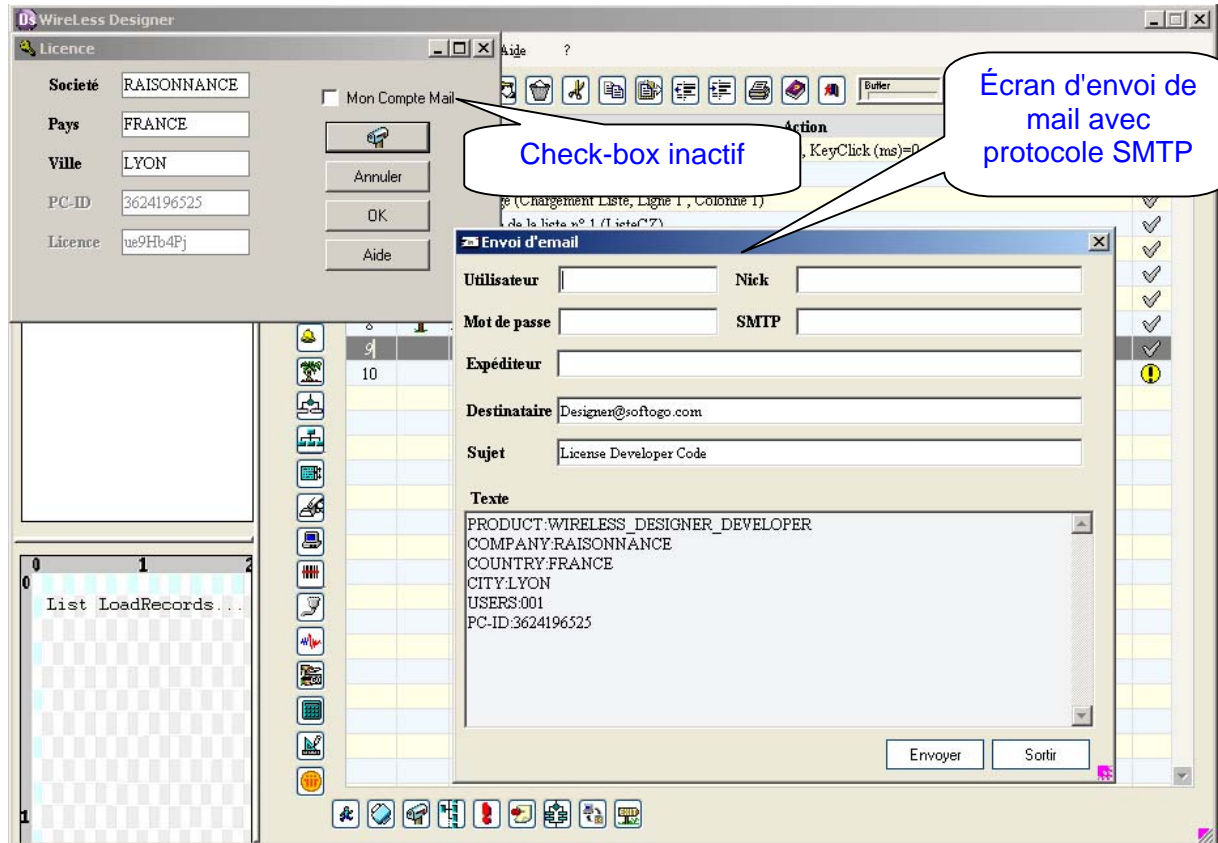
Le bouton ANNULER ferme l'écran, ne prenant pas en compte les données saisies.

Le bouton AIDE permet d'accéder au manuel du WireLess Designer.

Le bouton OK enregistre les données saisies ("Société", "Pays" et "Ville") et dans le cas d'avoir saisi un numéro de licence, on vérifie si c'est un numéro valide avant enregistrement. Dans le cas contraire, il sera affiché un message de licence invalide, vous permettant d'utiliser le logiciel seulement en mode DEMO, c'est-à-dire, avec une quantité limitée d'actions.

Le check-box “*Mon Compte Mail*” permet de choisir le mode d’envoi du mail. Dans le cas où elle ne serait pas cochée, le mail sera envoyé au format texte, pour lequel il sera nécessaire de connaître les adresses SMTP. Si elle est cochée, le mail sera envoyé en mode HTML.

Le bouton  vérifie en première instance le check-box “*Mon Compte Mail*”. S’il n’est pas coché, on accède à l’écran suivant :



Champ “*Utilisateur*” : adresse mail de celui qui envoie la demande de la licence.

Champ “*Nick*” : alias de celui qui envoie le mail.

Champ “*Mot de Passe*” : code de la boîte de mail de l’utilisateur.

Champ “*SMTP*” : information du serveur de courrier sortant (ex//smtp.societexxx.com).

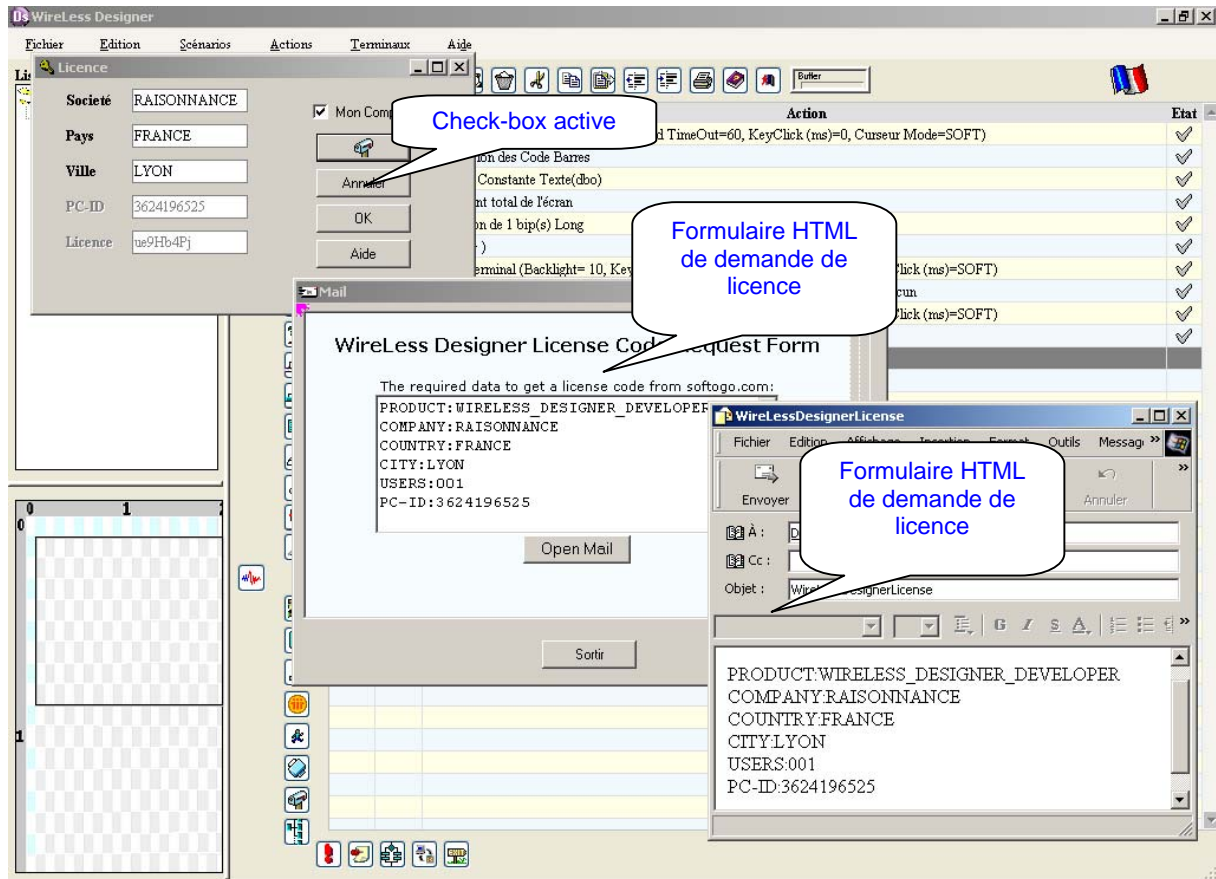
Champ “*Expéditeur*” : adresse mail de celui qui envoie la demande de licence.

Champ “*Destinataire*” : affiche l’adresse établie par le fournisseur pour recevoir les demandes de licences. Ne pas modifier.

Champ “*Sujet*” : affiche par défaut “*Licence Developer Code*”. Ne pas modifier.

Champ “*Texte*” : inclus les données nécessaires pour la demande de la licence. Ne pas modifier.

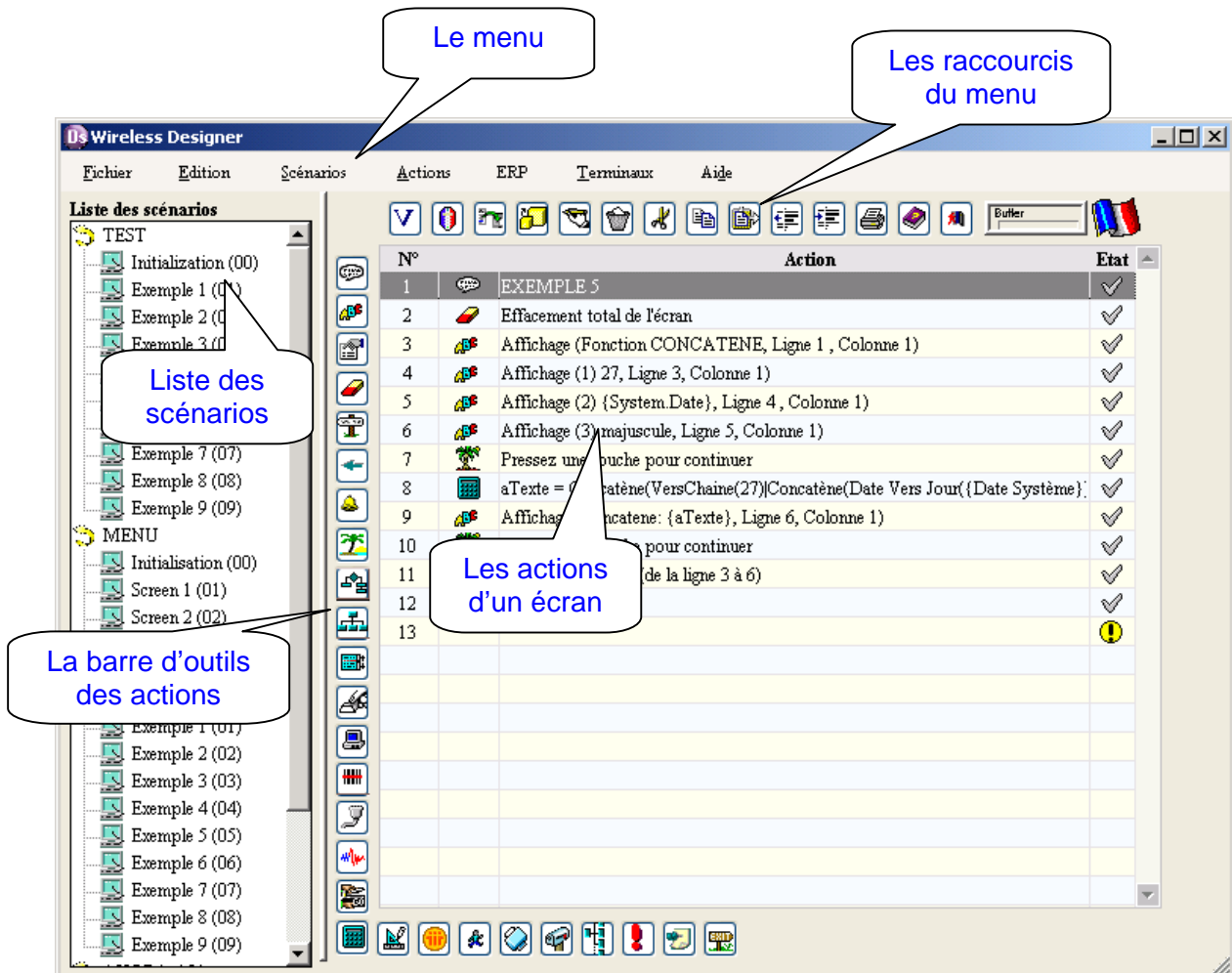
Si le check-box “*Mon Compte Mail*” est coché, on accède au formulaire de demande de licence :



Le bouton OPEN MAIL ouvre le logiciel de mail installé dans le PC, en incluant toutes les données nécessaires pour la demande de licence.

Le bouton SORTIR ferme le formulaire d'envoi de mail.

IV. Interface



1. Le menu

La barre des menus est constituée de six menus déroulants : Fichier, Edition, Scénarios, Actions, Terminaux, Aide.

Pour ouvrir un menu, sélectionnez-le avec le bouton gauche de la souris et choisissez ensuite la commande de votre choix.

NB : il est possible d'accéder aux menus à travers les touches d'accès rapide. Il suffit de faire ALT+ la touche soulignée correspondant au menu pour exécuter la commande désirée.

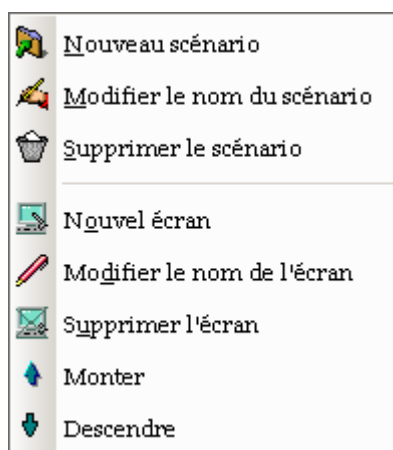
2. La barre d'outils menu (raccourcis)

Ces outils vous permettent d'exécuter les tâches fréquentes plus rapidement qu'à travers des menus. Pour sélectionner un outil, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant à l'outil.

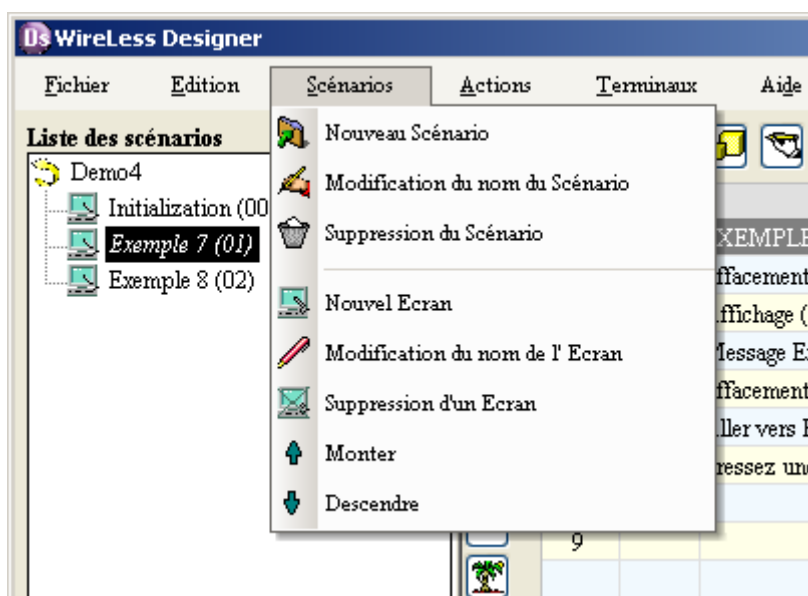
3. La liste des scénarios et des écrans

Cette liste contient tous vos scénarios. Vous pouvez visualiser les écrans de chaque scénario en double-cliquant sur le nom du scénario.

Un clic droit fait apparaître un menu contextuel qui permet effectuer les manipulations suivantes sur les écrans et les scénarios :



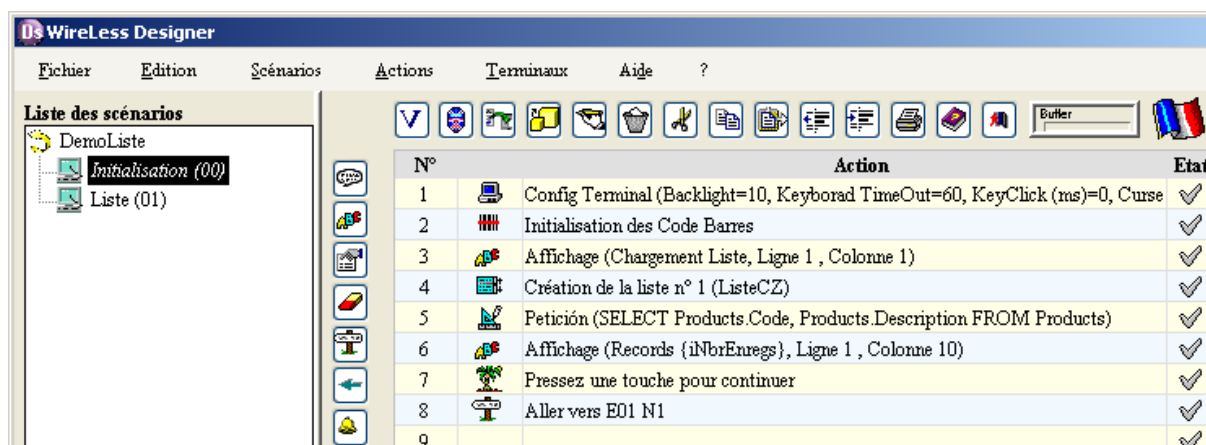
Il est possible, aussi, d'accéder à ce menu à travers la barre de menu :



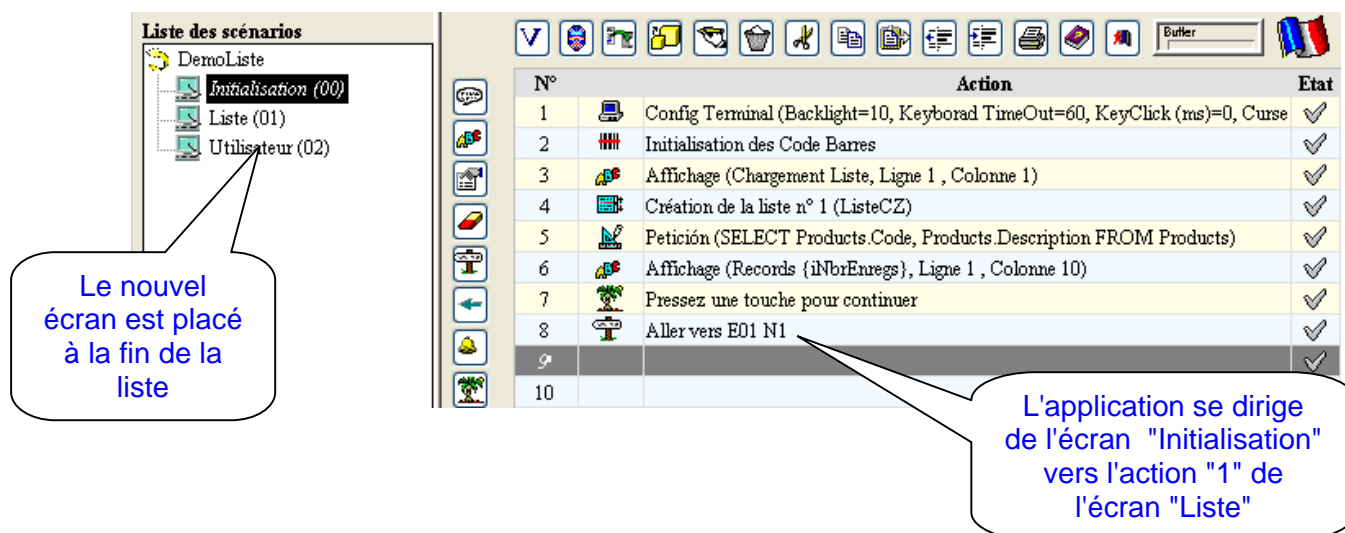
Les options Monter et Descendre

Les options "Monter" et "Descendre" sont outils réorganiser la liste des scénarios, surtout lorsqu'on veut ajouter un nouvel écran au début ou au milieu de la liste des scénarios, parce qu'il apparaîtra à la fin de la liste.

Par exemple, le scénario suivant :



Si vous voulez que l'exécution continue avec un nouvel écran avant aller vers "Liste (01)", c'est-à-dire, si vous voulez ajouter un nouvel **écran intermédiaire** entre "Initialisation (00)" et "Liste (01)", le nouvel écran apparaîtra d'abord à la fin de la liste :



Attention : pour que l'exécution continue avec l'écran "Utilisateur (02)" (le nouvel écran ajouté), vous devez changer la destination de l'action Aller vers une action de "Initialisation(00)", à fin que l'action ne se dirige pas vers "Liste (01)" sinon vers "Utilisateur(02)".

Le nouvel écran est placé entre les écrans préexistants

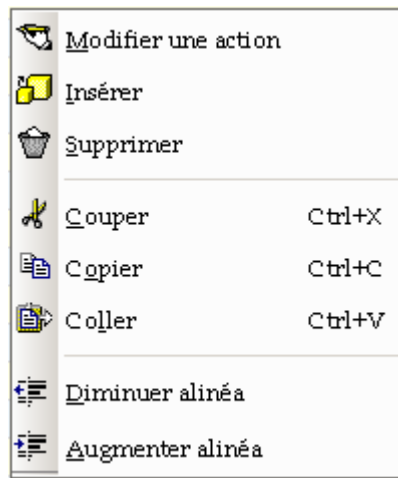
N°	Action	Etat
1	Config Terminal (Backlight=10, Keyboard TimeOut=60, KeyClick (ms)=0, Curse	✓
2	Initialisation des Code Barres	✓
3	Affichage (Chargement Liste, Ligne 1 , Colonne 1)	✓
4	Création de la liste n° 1 (ListeCZ)	✓
5	Petición (SELECT Products.Code, Products.Description FROM Products)	✓
6	Affichage (Records {iNbrEnregs}, Ligne 1 , Colonne 10)	✓
7	Pressez une touche pour continuer	✓
8	Aller vers E01 N1	✓
9		!

L'application se dirige de l'écran "Initialisation" vers l'écran "Utilisateur"

4. La table des actions

Cette table contient la liste des actions d'un écran.

Un clic droit fait apparaître un menu contextuel qui permet effectuer les manipulations suivantes sur les actions.



5. La barre d'outils des actions

Cette barre vous permet d'exécuter les actions plus rapidement qu'à travers du menu, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant. Toutes ces actions sont expliquées dans le [chapitre VI](#).

V. Configuration

1. Emplacement des scénarios

Dans le menu *Fichier* sélectionner l'option *Emplacement des scénarios*.



Cette fenêtre permet de modifier le répertoire des scénarios :



La liste déroulante *Répertoire* contient tous les répertoires où il est possible de trouver des scénarios.

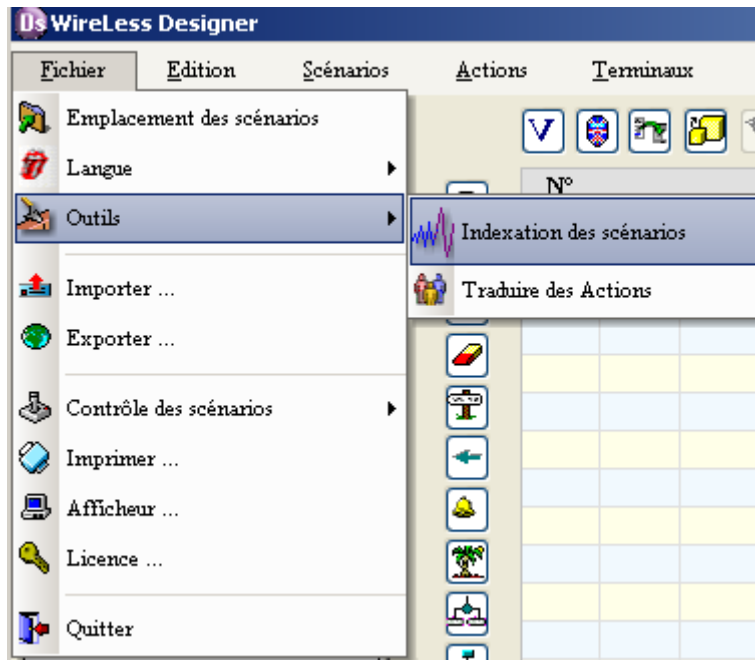
Le bouton **PARCOURIR** lance l'explorateur afin de sélectionner plus rapidement un répertoire.

Le bouton **FERMER** ferme la fenêtre, puis retourne à la fenêtre principale.

Le bouton **AIDE** fait appel à l'aide en ligne.

2. Outils de ré-indexation des scénarios

Dans le menu *Fichier*, sélectionner l'option *Outils*, puis *Indexation des scénarios*.



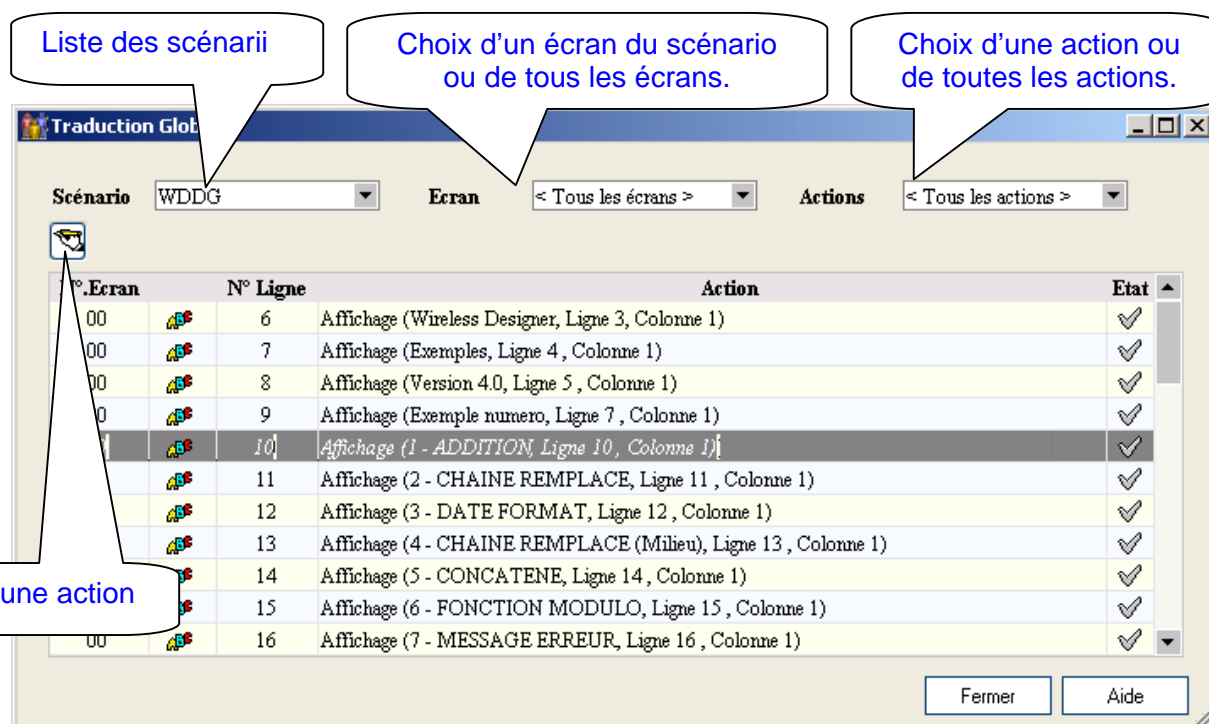
Une fenêtre de confirmation s'affiche à l'écran pour bien valider la ré indexation des scénarios.

L'indexation des scénarios permet d'optimiser le temps de réponse d'accès aux scénarios et de réparer les scénarios en cas de problème d'index.

3. Traduire des Actions

Cet outil rend la traduction plus facile car il groupe toutes les actions qui montrent du texte à l'utilisateur ([Afficher du texte](#), [Afficher menu](#), [Message d'erreur](#)) sur la même fenêtre.

Dans le menu *Fichier*, sélectionner l'option *Outils*, puis *Traduire des Actions*.



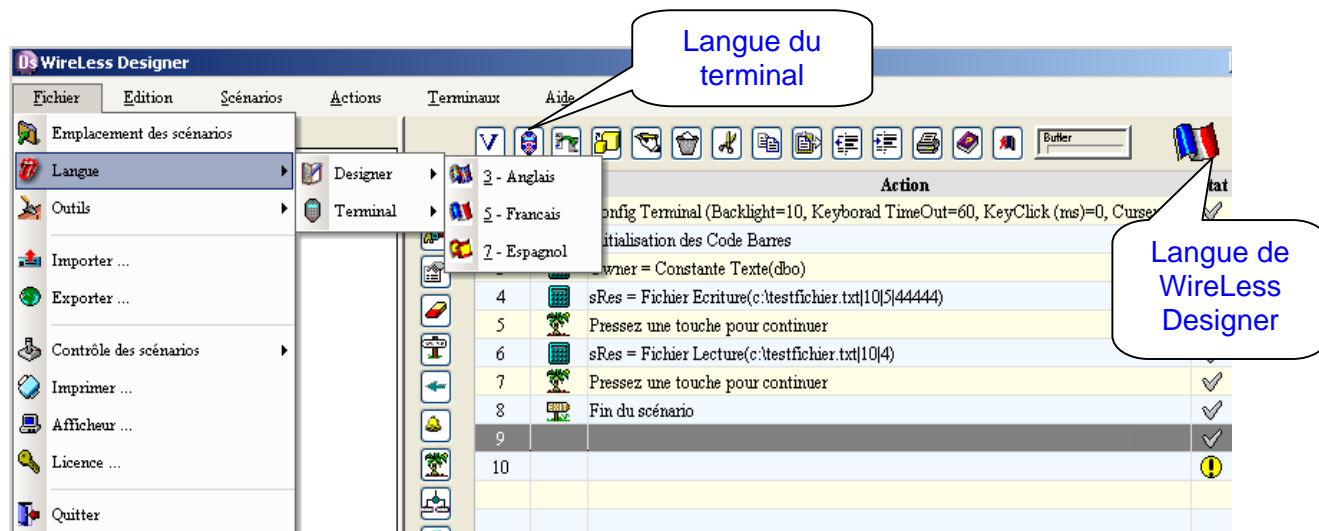
Pour aller à la fenêtre où il est possible modifier une action, vous pouvez utiliser le bouton



ou double cliquer sur l'action que vous voulez modifier.

4. Langue sur le terminal et sur WireLess Designer

Dans le menu *Fichier*, sélectionner l'option puis *Langue*.



Designer : sélectionner la langue du Wireless Designer. Le drapeau à droite de la fenêtre indique la langue de travail choisie.

Terminal : sélectionner la langue d'affichage sur le terminal. Le bouton de simulation de scénarios changera selon la langue choisie pour travailler dans le terminal.

5. Exporter un scénario ou l'écran d'un scénario

Dans le menu *Fichier* sélectionner l'option *Exporter*.



Vous obtiendrez la fenêtre suivante :



6. Importer un scénario ou l'écran d'un scénario

Dans le menu *Fichier*, sélectionnez l'option *Importer*.

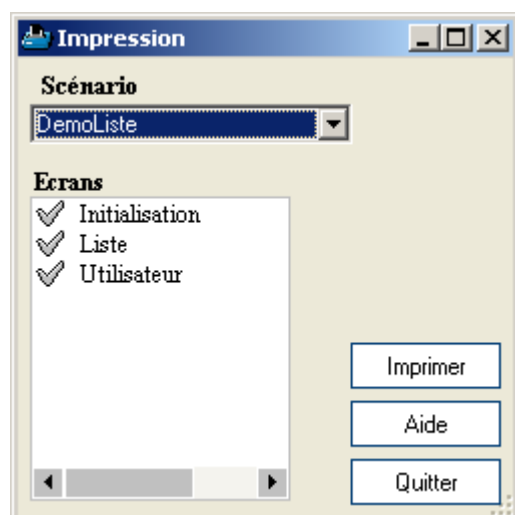


L'application vous ouvrira le sélecteur de fichier pour que vous choisissiez l'écran ou le scénario que vous voulez importer (fichier écran *.ecr, fichier scénario *.sce). Ensuite, vous obtiendrez la fenêtre suivante :



7. Impression des scénarios

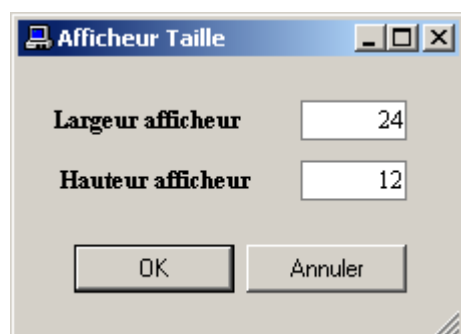
Dans le menu *Fichier*, sélectionner l'option *Impression des scénarios*.



Vous pouvez sélectionner le scénario que vous voulez imprimer, ainsi que les écrans du scénario.

8. Display

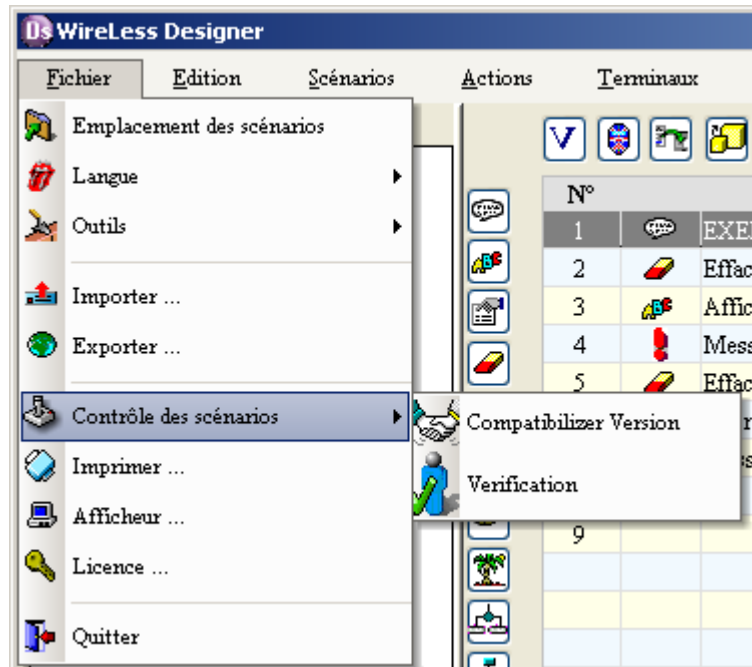
Dans le menu *Fichier* sélectionnez l'option *Afficheur*.



Vous obtiendrez la fenêtre ci-contre, qui permet de déterminer la taille (en pixels) de la grille placée sur le coin inférieur gauche de WireLess Designer. Cette grille représente l'afficheur du terminal portable.

9. Contrôle des scénarios


Dans le menu *Fichier* sélectionnez *Contrôle des scénarios*. Deux options s'afficheront :

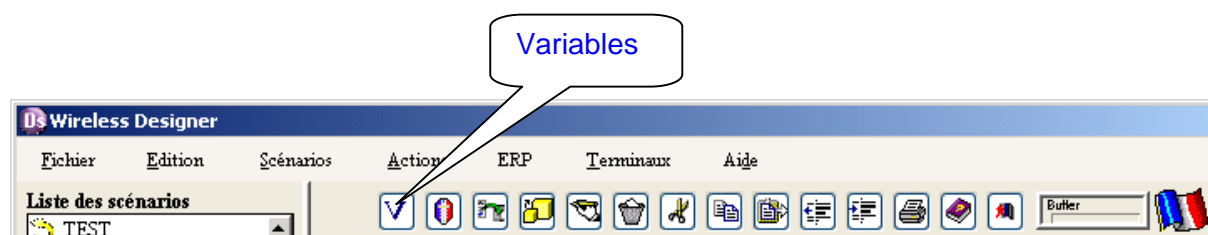
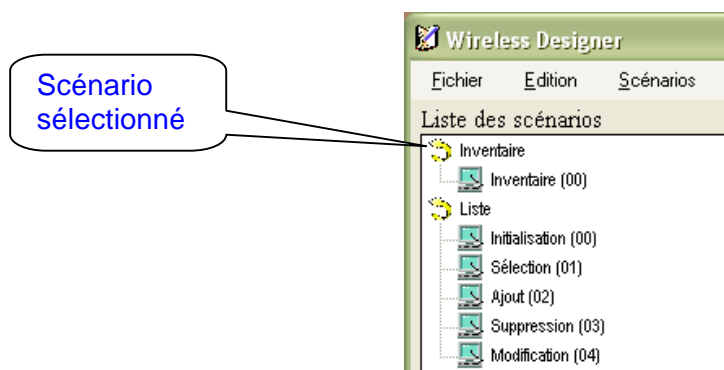


Compatibiliser Version : vérifie l'existence de variables du système ("System.xxx"). S'il ne trouve aucune, il les génère. **Il est nécessaire d'exécuter cette procédure si vous changez de version de WireLess Designer et voulez continuer à utiliser les applications créées avec les versions précédentes.**

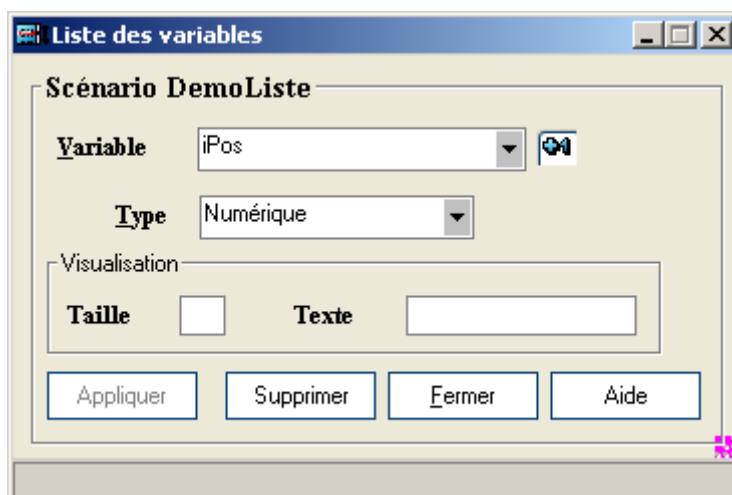
Vérification : cette procédure évalue tout le scénario en contrôlant l'existence des variables utilisées et en vérifiant si les destins des actions qui redirigent le scénario sont valides.

10. Les variables

Le bouton  devient actif lorsqu'un scénario est créé et qu'il a été sélectionné.



Cette fenêtre permet de lister toutes les variables d'un scénario pour pouvoir les modifier ou les supprimer.



Variable :

Sélection de la variable qu'on veut supprimer ou dont on veut modifier son type.

Type:

Texte: tout type de caractères.

Numérique: caractères numériques seulement et le point.

Date / Heure: champ *Date* au format jj/mm/aaaa ou *Heure* au format hh:mm:ss.

Le bouton APPLIQUER permet de valider la modification du type d'une variable.

Le bouton SUPPRIMER permet de supprimer une variable.

Information complémentaire sur les variables

Les variables permettent de mémoriser des données pour ensuite les manipuler.

L'initialisation d'une variable peut se faire par :

- Une saisie clavier sur le terminal.
- La lecture d'un code à barres.
- La réception de données du port série.
- L'exécution d'une requête de Sélection.
- La génération d'une formule.

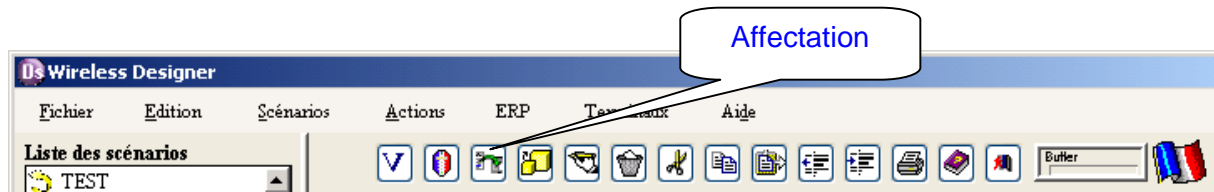
Certaines variables sont prédéterminées par le système et ne sont accessibles qu'en lecture:

- System.Date : date du PC.
- System.Time : heure du PC.
- System.BarCodeType : après lecture d'un code à barres, vous pouvez récupérer le type dans cette variable.
- System.IDTerminal : dernier quart de l'adresse IP du terminal.
- System.Columns : nombre de colonnes du terminal portable.
- System.Rows : nombre de lignes du terminal portable.
- System.LastInputKey : dernière variable lue.
- System.QueryError: l'état de la dernière requête ("0" c'est ok, "1" signifie erreur de la requête).
- System.QueryErrorNum : code d'erreur de la dernière requête ("00000" signifie aucune erreur).
- System.QueryErrorMsg : message d'erreur de la dernière requête.
- System.QueryRowsAff : nombre de lignes du résultat (seulement pour requêtes de "Sélection").
- System.Langue : le code de langue que la terminal va utiliser sur l'écran.

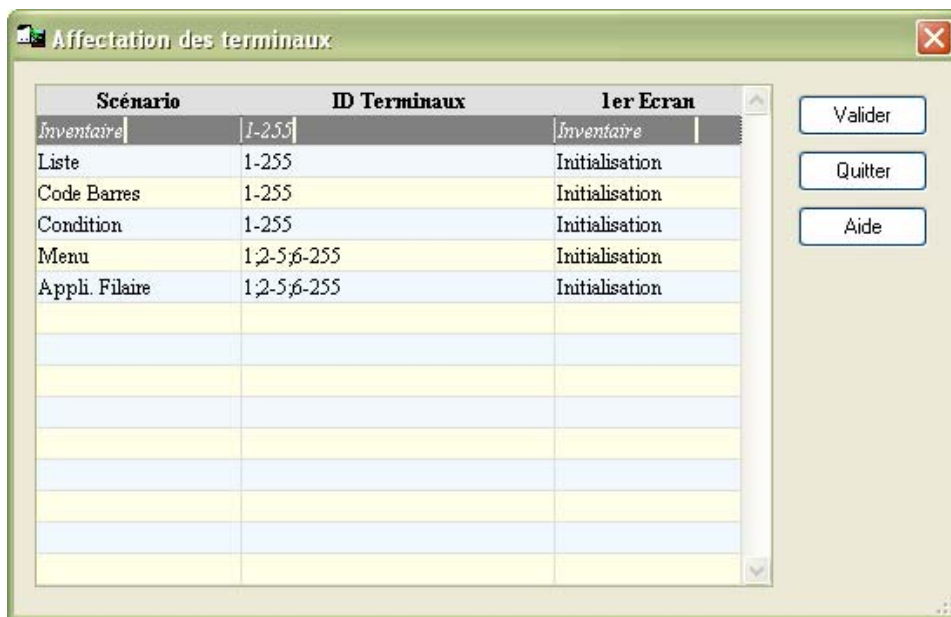
Les variables suivantes sont prédéterminées par le système aussi, mais sont disponibles pour lecture et écriture :

- System.ODBC_User : utilisateur pour l'accès à la base de données.
- System.ODBC_Password : mot de passe pour l'accès à la base de données.

11. Affectation des terminaux aux scénarios



Cette fenêtre permet de sélectionner les terminaux qui peuvent accéder aux scénarios et d'initialiser le premier écran d'un scénario.



La table contient la liste des scénarios qui ont été créés.

Scénario :

Le nom du scénario.

ID Terminaux :

C'est la liste des terminaux qui peuvent accéder au scénario. Il n'est pas nécessaire de saisir l'adresse IP du terminal, il suffit simplement de saisir son dernier quart.

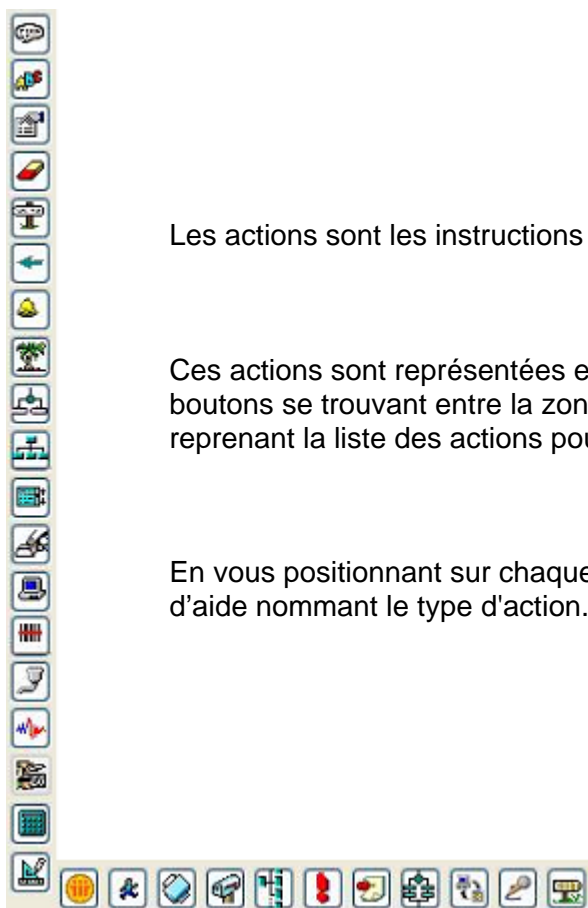
Le point-virgule sert à séparer 2 terminaux. Le tiret permet de sélectionner une plage de terminaux.

Ex : 1-5;15;20-23 (les terminaux dont l'adresse IP finit par de 1,2,3,4,5,15 à 20,21,22,23 peuvent accéder au scénario.)

1er écran :

C'est l'écran par lequel le scénario débutera.

VI. Les actions




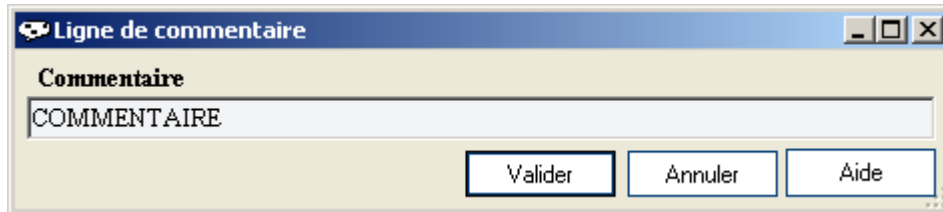
Les actions sont les instructions d'un scénario.

Ces actions sont représentées et accessibles par la barre de boutons se trouvant entre la zone "Scénario/Ecran" et la zone reprenant la liste des actions pour un écran.

En vous positionnant sur chaque bouton s'affichera un texte d'aide nommant le type d'action.

1. Ligne de commentaire


Pour ouvrir la fenêtre d'insertion de commentaire appuyez sur .

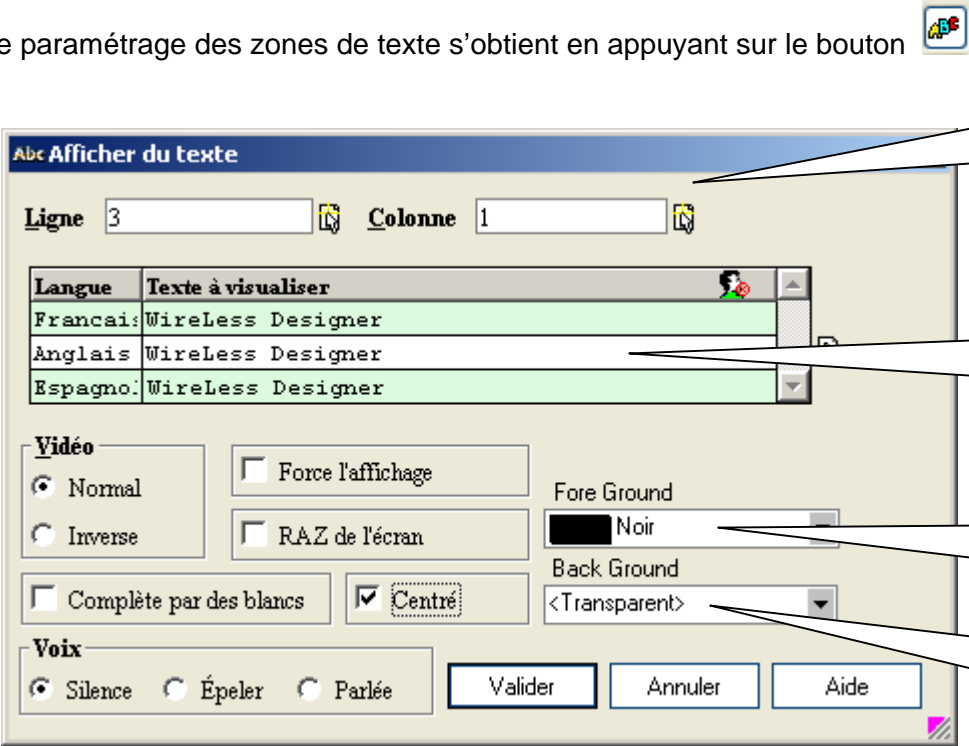


Cette action permet d'insérer une ligne de commentaire sur la table des actions, où vous pouvez écrire des annotations au sujet du scénario. Les commentaires peuvent être utiles pour organiser la création des scénarios et améliorer leur affichage.

Les commentaires apparaissent surlignés en rouge sur la [Table des actions](#) et sur la [Fenêtre de sélection de Destination](#), à fin de pouvoir les localiser plus vite.

2. Afficher du texte

L'écran de paramétrage des zones de texte s'obtient en appuyant sur le bouton 



Annotations de l'écran de paramétrage :

- Ajout d'une variable dans le texte à afficher
- Zone d'affichage Multi-langue
- Choix de couleur du texte
- Choix de couleur du fond.

Ligne :

Position verticale du texte à afficher. Soit une constante ou une variable numérique.

Colonne :

Position horizontale du texte à afficher. Soit une constante ou une variable numérique.

Texte à visualiser :

Ce champ peut être composé de constantes et de variables (elles peuvent être sélectionnées avec le bouton à droite). On distingue les variables car elles sont entourées d'accolades.

Il existe un champ pour chaque langue. Dans le terminal on visualise celle qui est configurée à travers le menu 'Fichier'>'Langue'>'Terminal' ou avec la fonction 'SetLangueTerminal' pendant l'exécution d'un scénario.

NB : pour transmettre des caractères spéciaux il faut saisir sa valeur ASCII sur trois caractères juste après un anti-slash '\' (ex : \013 correspond au retour chariot).

Vidéo :

- **Normal** : le texte est affiché en mode normal.
- **Inverse** : le texte est affiché en mode inversé.

Force l'affichage :

La zone de texte est affichée tout de suite à l'écran (sinon, le texte est affiché au moment où le terminal est en attente d'une saisie).

RAZ de l'écran :

L'écran du terminal portable est effacé.

Complète par des blancs :

Si la taille de la zone de texte est inférieure à la largeur de l'écran du terminal, des espaces sont ajoutés à la fin du texte.

Centré :

Le texte affiché est centré en fonction de la largeur de l'écran du terminal.

Foreground / Background :

Couleur du texte à afficher et du fond.


Voix :

Dans les terminaux qui ont du TTS (*Text To Speech*) :

- **Silence** : le terminal reste silencieux.
- **Epeler** : il épelle le texte saisi dans le champ 'Texte à visualiser'.
- **Parlée** : il lit le texte saisi dans le champ 'Texte à visualiser'.

Pour avoir plus d'informations sur les systèmes de reconnaissance et synthèse vocale, voyez : http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

3. Saisie d'un champ

L'écran de gestion de saisie d'un champ s'obtient en appuyant sur le bouton . Cette fenêtre permet de saisir des données sur un terminal portable. Il est possible de saisir des données depuis le clavier, la lecture des codes barres ou la reconnaissance vocale.

Cette fenêtre a deux onglets : "Champ" et "Paramètres". Sur le premier d'entre eux il est possible de déterminer la source de la saisie, la variable à affecter, la destination du scénario, et autres options.

Ligne :

Position verticale du texte à afficher. Soit une constante ou une variable numérique.

Colonne :

Position horizontale du texte à afficher. Soit une constante ou une variable numérique.

Longueur :

Longueur de la saisie.

Mode clavier :

Permet de déterminer si la saisie est numérique ou alphabétique.

Variable affecté au résultat :

Le nom de la variable où le résultat sera affecté.

Afficher la valeur de la variable :

Si vous activez cette option, le contenu de la "Variable affecté au résultat" sera affiché sur le champ de saisie, et dans ce cas, il est possible de valider ou modifier cette valeur. Si vous utilisez cette option, il est important que vous initialisez la "Variable affecté au résultat" avec une valeur pertinente.

Si vous n'activez pas cette option, le champ de saisie apparaît vide.

Destination :

Au moment de la saisie, on peut rediriger le scénario vers une action en fonction de la source de données :

- Le clavier
- Le laser
- Une touche de fonction (F1,F2 ... CLEAR)
- L'ASR (*Automatic Speech Recognition*)

Le check-box "Suivant" placé en bas de chaque zone de saisie permet de continuer l'exécution du scénario avec l'action suivante, sans spécifier le numéro d'action de destination. Si ce check-box est actif, le mot "Next" apparaît sur la zone de saisie.

Si vous désirez continuer l'exécution vers une autre action, désactivez le check-box et cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez alors la [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.

Boutons Visibles :

Il est possible de configurer les boutons à visualiser dans le terminal et de changer leur texte. Il faut utiliser cette syntaxe : "nom de la touche: texte à afficher". Il est possible de configurer seulement les fonctions : F1, F2,...,F10, Clear et Enter.

L'effet des boutons est équivalent à appuyer sur la fonction F1, ...F10, Clear ou Enter. Par exemple :

- la syntaxe "ENTER: VALIDER" affiche un bouton qui dit VALIDER qui fonctionne comme le bouton ENTER.
- la syntaxe "F1: IMPRIMER" affiche un bouton qui dit IMPRIMER qui fonctionne comme le bouton F1.

Annonce vocale avant la saisie :

Dans ce champ il est possible d'écrire le message que le terminal dira à l'utilisateur à travers le TTS (*Text To Speech*) avant la saisie de données.

Il y a un champ pour chaque langue. Le terminal dira le texte dans la langue configurée avec le menu *Fichier>Langue>Terminal* ou avec la fonction 'SetLangueTerminal' pendant l'exécution d'un scénario.

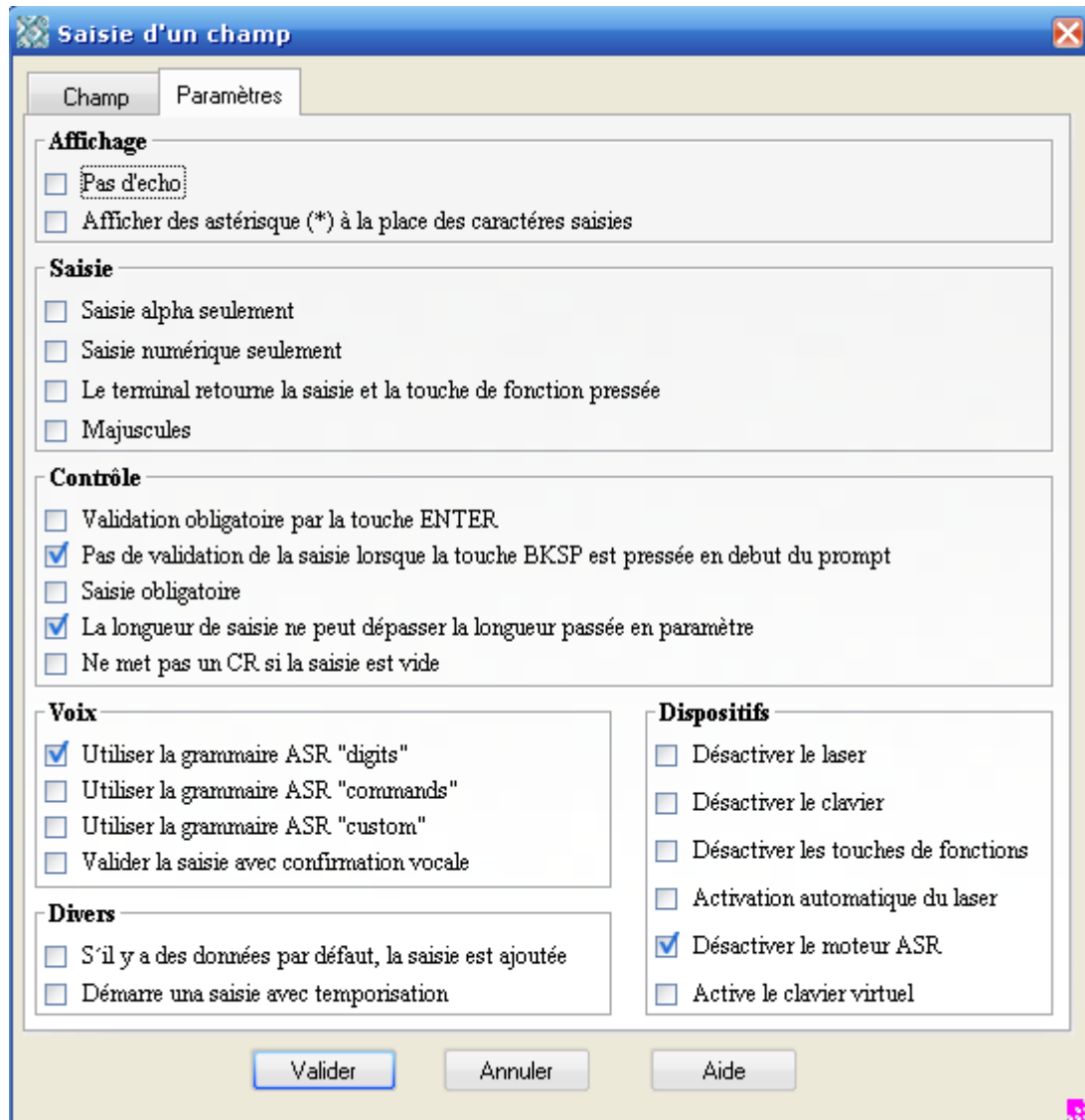
Pour avoir plus d'informations sur les systèmes de reconnaissance et synthèse vocale, voyez : http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

Mode :

Cette option permet de choisir le mode d'énonciation du message : lu ou épelé. Le mode "épelé" n'est pas encore implémenté.

Sur l'onglet "Paramètres" vous pouvez personnaliser la configuration de l'affichage, de la saisie de données, du ASR et autres paramètres.

Pour activer un paramètre vous devez sélectionner la case placée à gauche du paramètre.

**Affichage :**

Paramètres d'affichage des données à saisir.

- **Pas d'écho** : les données ne sont pas affichées.

- **Afficher des astérisques (*) à la place des caractères saisis** : les caractères saisis sont remplacés par des astérisques.

Saisie :

Paramètres des types caractères des données à saisir.

- **Saisie alpha seulement** : permet de saisir des caractères alphabétiques uniquement.
- **Saisie numérique seulement** : permet de saisir des caractères numériques uniquement.
- **Le terminal retourne la saisie et la touche de fonction pressée** : retourne les données saisies et la touche de fonction pressée.
- **Majuscules** : tourne les données saisies en majuscules. Si cette option n'est pas activée, les données ne sont pas modifiées.

Contrôle :

Paramètres de longueur de la saisie.

- **Validation obligatoire par la touche ENTER** : il faut presser la touche ENTER pour valider la saisie.
- **Pas de validation de la saisie lorsque la touche BKSP est pressée en début du prompt** : ne pas retourner de la fonction si la touche BKSP a été pressée sans avoir saisi des données. Si ce paramètre n'est pas activé, lorsqu'on appuie BSKP on pourra sortir de la fonction avec la "Variable affecté au résultat" (définie sur le volet précédent) vide.
- **Saisie obligatoire** : ne pas retourner de la fonction sans saisie. Si ce paramètre n'est pas activé, lorsqu'on appuie ENTER on pourra sortir de la fonction avec la "Variable affectée au résultat" (définie sur le volet précédent) vide.
- **La longueur de la saisie ne peut pas dépasser la longueur passée en paramètre** : la longueur de la saisie ne peut pas dépasser la longueur définie sur l'option "Longueur" du volet précédent. Si ce paramètre n'est pas activé, il est admis plus de caractères que le nombre défini sur "Longueur" (limite du système seulement).
- **Ne pas mettre un CR si la saisie est vide** : si une chaîne vide est saisie, on n'inclut pas un retour chariot (013, 0x0Dh). Si ce paramètre n'est pas activé, un retour chariot est inclus lorsqu'on saisit une chaîne vide.

Voix :

Paramètres de l'ASR (*Automatic Speech Recognition*).

- **Utiliser la grammaire ASR "digits"** : accepter uniquement la saisie des digits de 0 à 9. L'utilisateur peut dire un ou plusieurs digits. S'il n'y a pas une grammaire définie, l'ASR sera désactivé.
- **Utiliser la grammaire ASR "commands"** : accepter uniquement la saisie des mots clefs de commande. S'il n'y a pas une grammaire définie, l'ASR sera désactivé.
- **Utiliser la grammaire ASR "custom"** : permettre l'utilisation d'une grammaire spéciale personnalisée.
- **Valider la saisie avec confirmation vocale** : utiliser le mode de validation ASR.

Pour avoir plus d'informations sur les systèmes de reconnaissance et synthèse vocale, voyez : http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

Dispositifs :

Paramètres des sources activées pour la saisie de données.

- **Désactiver le laser** : désactiver le laser comme source de saisie de données.
- **Désactiver le clavier** : désactiver le clavier comme source de saisie de données.
- **Désactiver les touches de fonction** : désactiver les touches de fonction comme source de saisie de données.
- **Activation automatique du laser** : activer automatiquement le laser, sans presser la gâchette.
- **Désactiver le ASR** : désactiver le ASR comme source de saisie de données.
- **Activer le clavier virtuel** : afficher le clavier virtuel comme une fenêtre émergente en **plein écran**.

Divers :

D'autres paramètres.

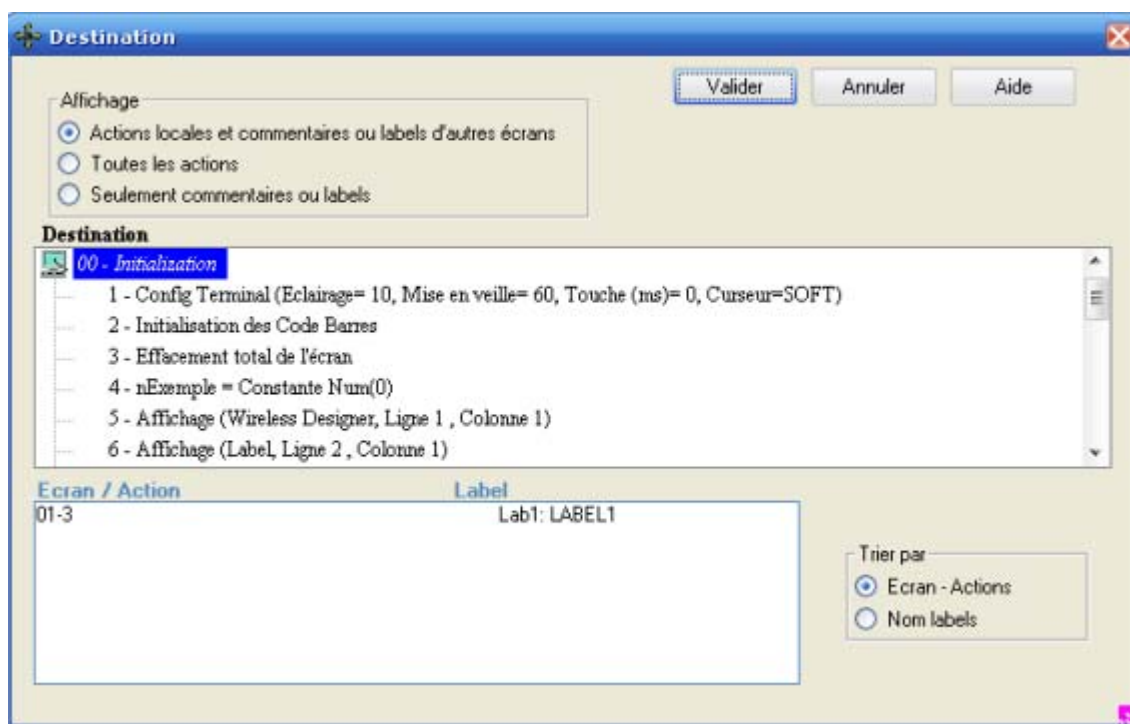
- **Éditer la valeur par défaut** : les données saisies sont ajoutées après les données affichées (il y a des données affichées uniquement si vous avez sélectionné la case "Afficher la valeur de la variable" sur le volet précédent). Si vous n'activez pas ce paramètre, les données affichées sont effacées au moment où le premier caractère est saisi (quand la première touche est pressée).

*NB : ce paramètre n'est valide que pour la saisie par clavier, car la saisie par code à barres et par l'ASR remplacent **toujours** le contenu précédent.*

- **Démarre une saisie avec temporisation** : établit un temps maximum d'attente pour la saisie de données par l'utilisateur. Si l'utilisateur dépasse la temporisation, la fonction retourne avec la "Variable affectée au résultat" vide.

NB : la durée de cette temporisation peut être modifiée sur le fichier de configuration du Client WireLess Studio, à travers l'option "KeyTime" dans la section "TERMINAL".

Fenêtre de sélection de Destination



Cette fenêtre affiche un arbre et une liste qui permettent de sélectionner de manière facile l'action vers laquelle vous voulez rediriger le scénario.

Arbre des écrans et des actions :

Cet arbre se trouve sur la partie supérieure de la fenêtre. Il a trois options d'affichage:

- **Actions locales et commentaires d'autres écrans** : cette option affiche toutes les actions de l'écran où se trouve le curseur et les commentaires et les labels d'autres écrans.

NB : les commentaires apparaissent surlignés en rouge et les labels en vert.

- **Toutes les actions** : cette option affiche toutes les actions de tous les écrans.

- **Seulement commentaires ou labels**: cette option affiche seulement les commentaires et les labels de tous les écrans.

Il suffit de cliquer sur le nom de l'écran pour dérouler ou enrayer les actions qu'elle contient.

Liste de labels :

Cette liste se trouve sur la partie inférieure de la fenêtre. Elle a deux triages possibles :


-**Par écran / actions** : les labels sont triés selon leur ordre d'apparition dans les écrans.

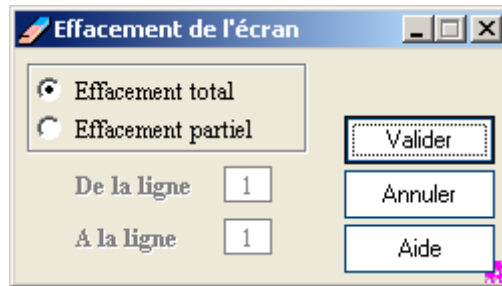
-**Par nom du label** : les labels sont triés par nom.

Pour sélectionner une destination, cliquez sur le nom de l'action et appuyez sur OK.

Le bouton ANNULER avorte l'opération et retourne vers la fenêtre d'ou vous êtes venu ([Saisie d'un champ](#), [Aller vers une action](#), [Condition \(Si... aller... Sinon, aller...\)](#), [Afficher menu](#), [Selon touche fonction](#), [Selon](#), [Message d'erreur](#) ou [Sélection d'un élément de la liste](#)).


4. Effacement de l'écran

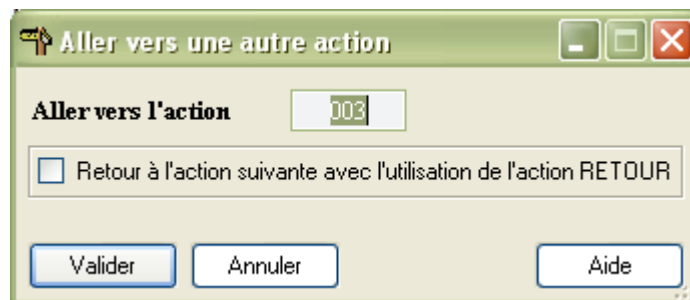
L'écran d'effacement s'obtient en appuyant sur le bouton .



Vous pouvez effacer totalement l'écran, ou bien partiellement, en saisissant les lignes de début et de fin.

5. Aller vers une action

L'écran de paramétrage de débranchement vers une action s'obtient en appuyant sur la touche .



Aller vers l'action :


Pour sélectionner une destination, vous devez cliquer avec la souris dans sa zone de texte. Vous obtenez la [Fenêtre de sélection de Destination](#) qui vous permet de sélectionner une action d'un des écrans.

Il est convenable de sélectionner des [labels](#) ou des [commentaires](#) comme destination de cette action parce qu'elles sont faciles à localiser sur la [Fenêtre de sélection de Destination](#) et sur la [Table des actions](#).

Retour à l'action suivante avec l'utilisation de l'action RETOUR :

Cette option permet de revenir à l'action suivante dès que le scénario rencontre l'action RETOUR. Cela peut s'avérer utile lorsque vous appelez un écran à partir d'actions différentes.


6. Retour à l'action suivante au débranchement

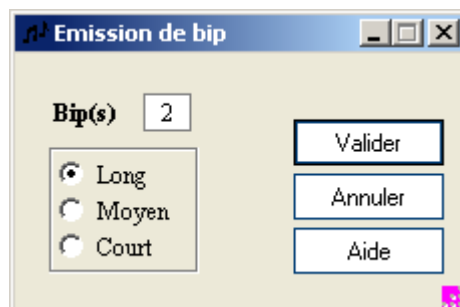
Cette action s'obtient directement en appuyant sur le bouton . Elle permet de revenir à l'action suivante [Aller vers une action](#).

Par exemple, si vous avez un écran avec plusieurs actions qui peuvent être appelées à plusieurs endroits du scénario, sur l'action du débranchement vers cet écran, vous pouvez cocher la case *Retour à l'action suivante avec l'utilisation de l'action RETOUR*. Dès que l'application rencontrera l'action RETOUR, elle pointerà l'action qui suit le débranchement.

7. Emission de bip


Les applications destinées aux terminaux portables ont souvent besoin de signaux sonores, pour valider une bonne lecture code à barres par exemple.

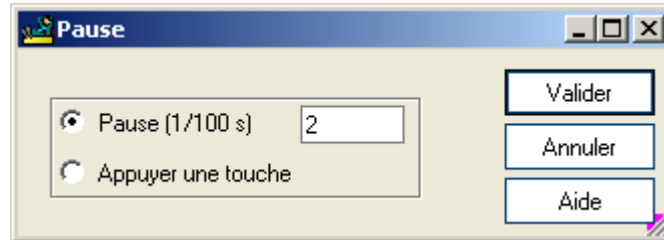
Pour obtenir l'écran de gestion de son, il faut appuyer sur le bouton .



Vous pouvez sélectionner la durée du bip (long, moyen ou court), ainsi que son nombre.

8. Pause


L'écran de paramétrage des pauses s'obtient en appuyant sur le bouton .

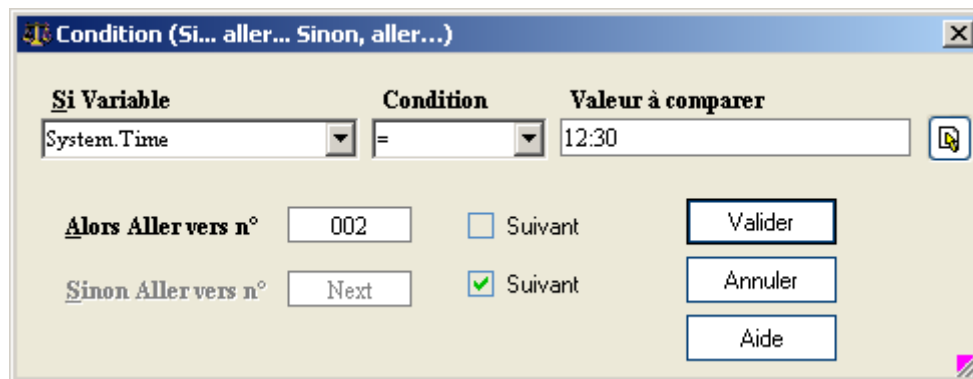


Vous pouvez effectuer une pause, soit en définissant la durée de la pause (en centième de seconde) ou bien en obligeant l'appui d'une touche sur le terminal portable. Dans ce cas, il est possible d'utiliser les touches fonction, et l'application peut demander "Appuyez sur F1 pour continuer", par exemple.

La pause terminée, le scénario continue avec l'action suivante.

9. Condition (Si ...aller... Sinon... aller)

L'écran de paramétrage des conditions s'obtient en appuyant sur la touche .



Cette fenêtre permet de rediriger un scénario en fonction de la valeur d'une variable.

Si Variable :

Sélection de la variable dont vous voulez évaluer la valeur.

Condition :

Le filtre de la condition.

Valeur à comparer :

Cette valeur peut être une constante ou une autre variable. Pour une variable, il suffit de cliquer sur le bouton à droite pour la sélectionner. Les accolades encadrent la variable, ce qui permet de faire la distinction.

Alors Aller vers n°:

Si la condition est vraie, le scénario se redirige vers cette destination.

Par défaut, le check-box "Suivant" est actif et le mot "Next" apparaît sur la zone de saisie. Cela indique que l'exécution du scénario continuera avec l'action suivante

Si vous désirez continuer l'exécution avec une autre action, désactivez le check-box et cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez alors la [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.


Sinon Aller vers n°:

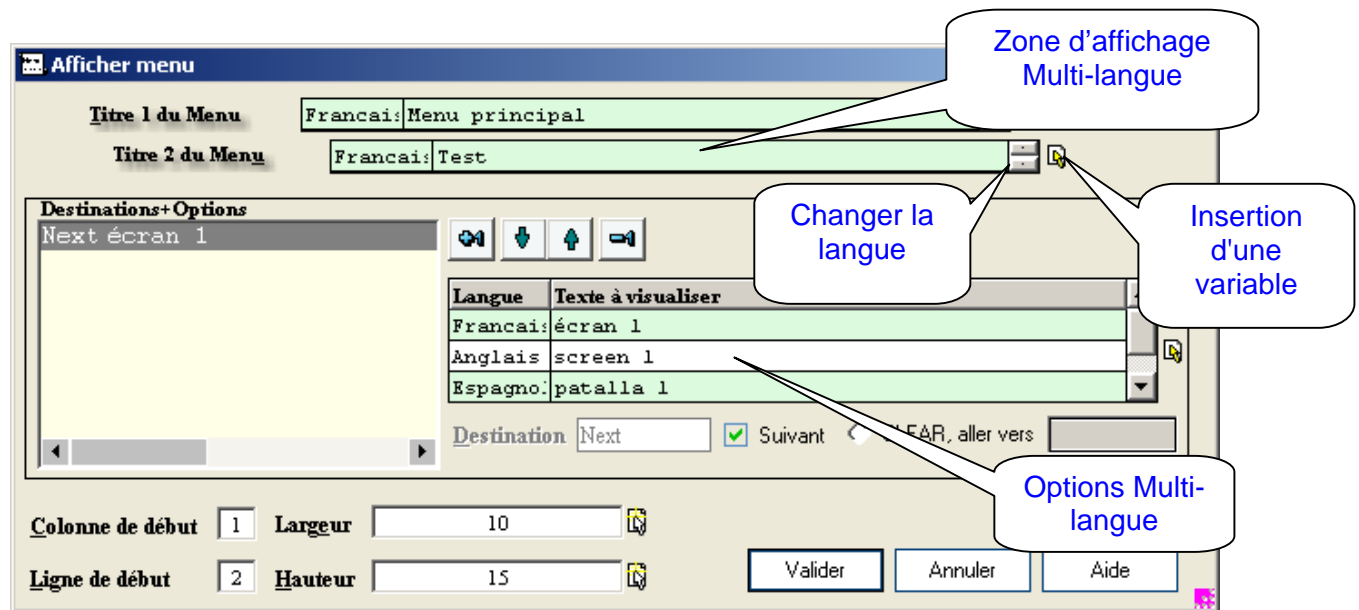
Si la condition est fausse, le scénario se redirige vers cette destination.

Par défaut, le check-box "Suivant" est actif et le mot "Next" apparaît sur la zone de saisie. Cela indique que l'exécution du scénario continuera avec l'action suivante

Si vous désirez continuer l'exécution avec une autre action, désactivez le check-box et cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez alors la [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.

10. Afficher menu

L'écran de gestion des menus s'obtient en appuyant sur le bouton 



Cette fenêtre permet de créer un menu -qui apparaîtra encadré- sur le terminal portable.

Titre 1 du menu, Titre 2 du menu :

Les titres du menu ne sont pas obligatoires. Il est possible de saisir les titres en plusieurs langues. Pour changer la langue dans laquelle vous voulez saisir les titres, utilisez les boutons situés à côté de la zone de saisie. Vous pouvez insérer des variables dans les titres, avec un clic sur le bouton situé à droite du champ.

Destinations + Options :

Cette liste contient les options du menu + leur destination. Vous pouvez intégrer des variables dans les options.

Le bouton représentant un + permet d'ajouter des options.

Le bouton représentant une - permet de supprimer des options après confirmation.

La flèche vers l'haut permet de remuer une option au-dessus.

La flèche vers le bas permet de remuer une option vers le bas.

Option :

Cette zone de texte permet de modifier le libellé de l'option. Vous pouvez sélectionner l'option désirée dans la liste puis saisir ensuite son libellé.

Destination :

C'est l'action avec laquelle l'exécution continuera en sélectionnant l'option du menu.

Par défaut, le check-box "Suivant" est actif et le mot "Next" apparaît sur la zone de saisie.

Cela indique que l'exécution du scénario continuera avec l'action suivante

Si vous désirez continuer l'exécution avec une autre action, désactivez le check-box et cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez alors [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.

CLEAR :

Si cette case est cochée, la touche du clavier permettra de quitter le menu sans passer par les options. Vous devez alors sélectionner une destination en cliquant dans le champ à droite.

Colonne de début :

Position de la colonne de départ du menu.

Ligne de début :

Numéro de la ligne de départ du menu.

Largeur :

Largeur du cadre du menu. Soit une constante ou une variable numérique.

Hauteur :

Hauteur du cadre du menu. Soit une constante ou une variable numérique.


NB : le positionnement du menu dépend de la taille de l'écran du terminal portable. Les champs Hauteur et Largeur sont très importants car il faut éviter que le menu sorte de l'écran du terminal.

Exemple :

Pour un écran de 8 lignes et la ligne de début à 2, le champ Hauteur ne doit pas dépasser 7 .

Pour un écran de 20 colonnes et la colonne de début à 3, le champ Largeur ne doit pas dépasser 18.

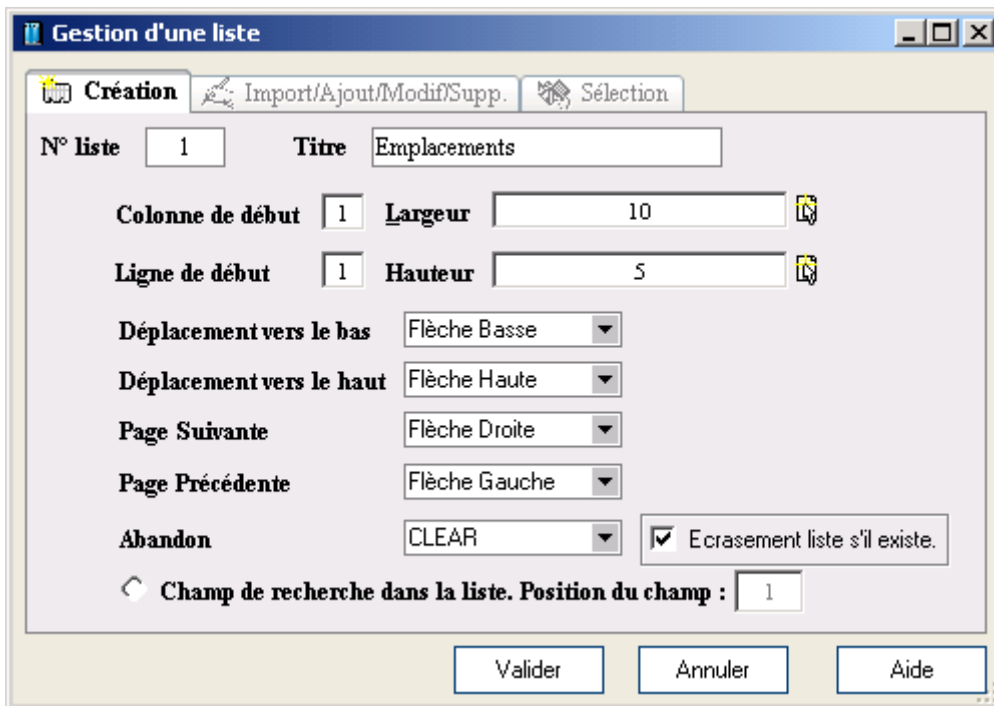
11. Gestion d'une liste

L'écran de gestion des listes s'obtient en appuyant sur le bouton 

NB : la liste sera affichée à l'utilisateur dans l'étape "Gestion de liste> Sélection".

La gestion se découpe en trois étapes :

a) Création d'une liste



N° liste :

Identifiant de la liste. L'application permet de gérer jusqu'à 99 listes. Lorsque le numéro de liste est à 0, vous pouvez changer d'onglet.

Titre :

Titre de la liste (facultative).

Colonne de début :

Position de la colonne de départ du menu.

Ligne de début :

Nombre de la ligne de départ du menu.

Largeur :

Largeur du cadre du menu. Soit une constante ou une variable numérique.

Hauteur :

Hauteur du cadre du menu. Soit une constante ou une variable numérique.

Déplacement vers le bas :

La touche de fonction qui permet de se déplacer vers le bas.

Déplacement vers le haut :

La touche de fonction qui permet de se déplacer vers le haut.

Page suivante :

La touche de fonction qui permet de se positionner sur la page suivante.

Page précédente :

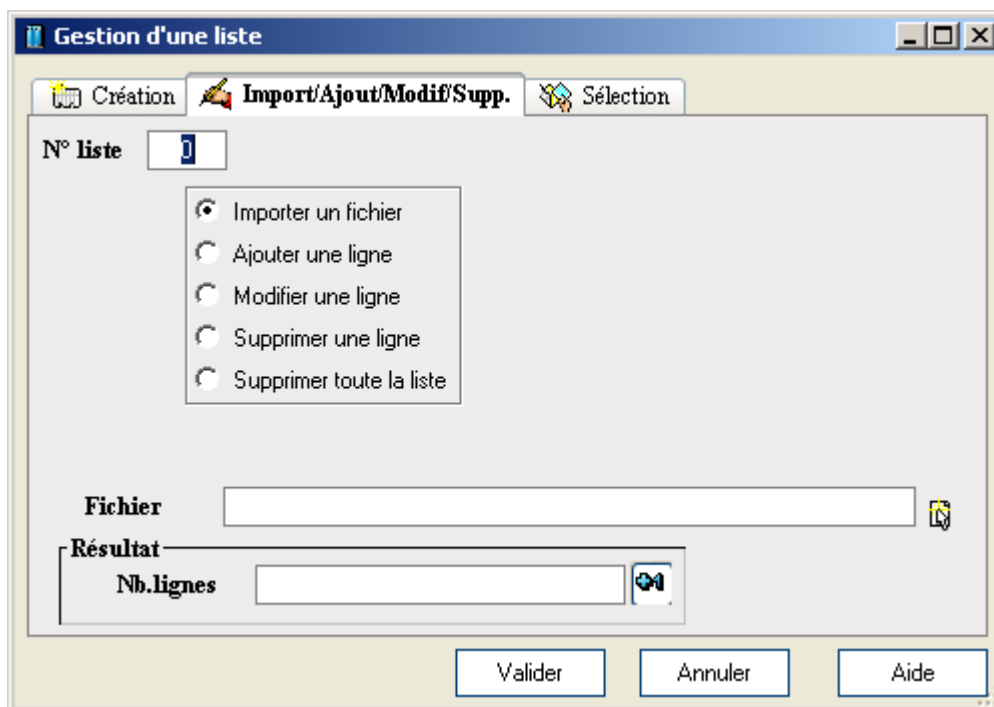
La touche de fonction qui permet de se positionner sur la page précédente.

Abandon :

La touche de fonction qui permet d'abandonner la sélection.

Champ de recherche dans la liste. Position du champ :

Cette option permet d'effectuer une recherche plus rapide d'un élément de la liste. La position du champ doit indiquer la position dans le fichier où se trouve le champ à rechercher. Le fichier doit être trié en fonction de ce champ.

b) Importer, ajouter, modifier, supprimer une ligne ou supprimer toute la liste**N° liste :**

Identifiant de la liste. L'application permet de gérer jusqu'à 99 listes. Lorsque le n° de liste est à 0 (zéro), vous pouvez changer d'onglet.

Choix :

- Importer un fichier
- Ajouter une ligne
- Modifier une ligne
- Supprimer une ligne
- Supprimer toute la liste

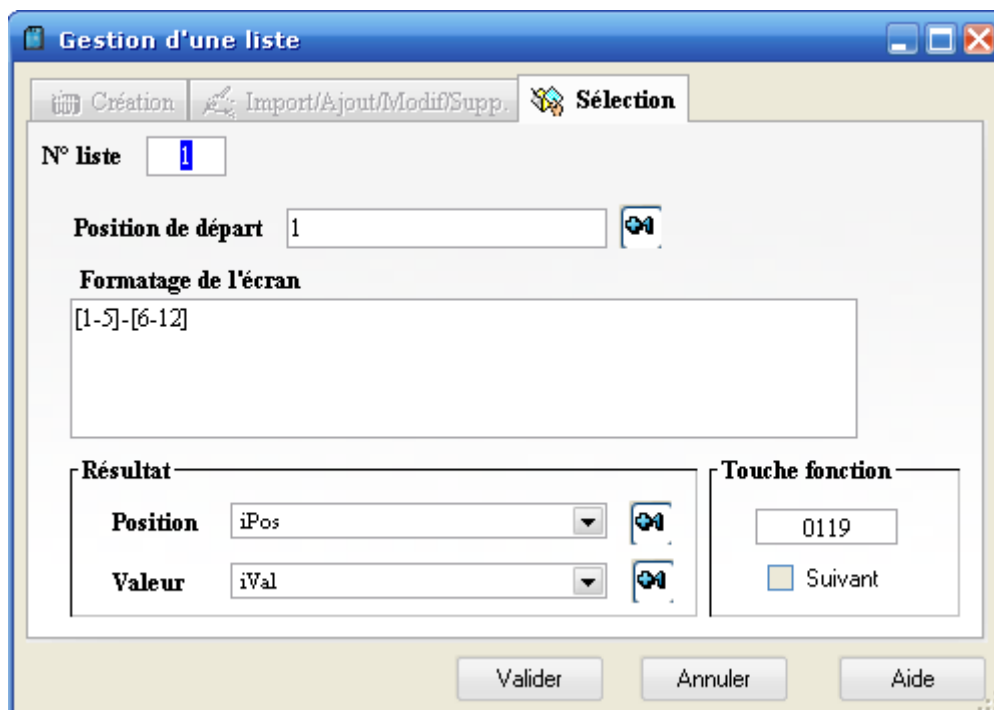
Fichier :

Chemin complet et nom du fichier à importer dans la liste. Ce fichier doit être de longueur fixe. On peut insérer une variable dans ce champ en effectuant un clic droit et en sélectionnant « Insérer une variable » dans le menu contextuel.

Nb.Lignes :

Nombre de lignes existantes après Importer, Ajouter, Modifier ou Supprimer un ou tous les éléments de la liste. Pour créer une variable, il suffit de saisir son nom dans la zone de texte.

NB : chaque élément à ajouter, modifier ou importer dans la liste doit avoir une longueur fixe.

c) Sélection d'un élément de la liste**N° liste :**

Numéro de liste compris entre 1 et 99. Pour changer d'onglet vous devez saisir 0 (zéro) dans ce champ.

Position de départ :

Vous pouvez paramétrer la position de départ dans la liste.

Formatage de l'écran :

Dans ce champ vous pouvez déterminer les valeurs de chaque ligne du fichier importé qui seront affichées. Vous pouvez, aussi, définir leur mode d'affichage.

Les positions de début et de fin de chaque champ à importer doivent être définies entre crochets ou accolades et séparées par un tiret. Les caractères qui ne soit pas entre des accolades ou des crochets apparaîtront tel quel.

Exemple :

Si la ligne du fichier dit : "025Produit 025 "

et vous définissez : [1-3] / [4-23]

à l'écran s'affichera : "025 / Produit 025 "

Autrement, si vous définissez : {1-3}/ {4-23}

à l'écran s'affichera : "025/ Produit025" parce que *les accolades éliminent les espaces à blanc.*

Vous pouvez, aussi, afficher un élément sur plusieurs lignes d'affichage.

Exemple :

Si la ligne du fichier dit : "025 Produit 025"

et vous définissez : Cod = [1-3]

Desc= [5-15]

à l'écran s'affichera : "Cod = 025"

"Desc= Produit 025"

Résultat :

- **Valeur** : nom de la variable où sera affectée la ligne sélectionnée (texte). Cette variable peut être sélectionnée, ou créée en appuyant sur le bouton placé à droit de champ.

- **Position** : position dans la liste de l'élément sélectionné (numérique). Cette variable peut être sélectionnée, ou créée en appuyant sur le bouton placé à droit de champ.

Si l'action est annulée, la valeur retournée est "0".

Si vous sélectionnez le premier élément de la liste, la valeur retournée est "1".


Touche fonction :

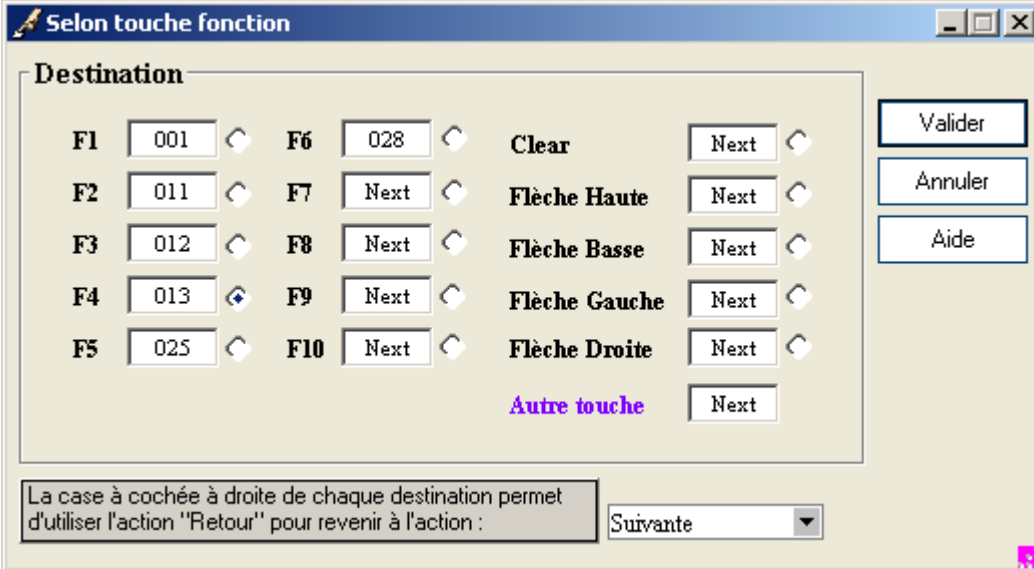
Dans ce champ vous pouvez sélectionner l'action avec laquelle continue le scénario lorsqu'on appuie sur une touche de fonction. Si ce champ reste vide, les touches de fonction n'ont pas d'effet.

La case "Suivante", située en bas de ce champ, permet de rediriger le scénario ver l'action suivante, sans déterminer son numéro. Lorsque cette case est cochée, la zone de texte affichera le mot "Next".

Si voulez rediriger le scénario vers une autre action, désactivez la case "Suivante" et cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez alors la [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.

12. Selon touche fonction

L'écran de paramétrage des touches de fonctions s'obtient en appuyant sur le bouton .



Selon touche fonction

Destination

F1	001	F6	028	Clear	Next
F2	011	F7	Next	Flèche Haute	Next
F3	012	F8	Next	Flèche Basse	Next
F4	013	F9	Next	Flèche Gauche	Next
F5	025	F10	Next	Flèche Droite	Next
				Autre touche	Next

La case à cochée à droite de chaque destination permet d'utiliser l'action "Retour" pour revenir à l'action :

Suivante

Buttons: Valider, Annuler, Aide


Cette fenêtre permet de diriger le scénario vers une autre action lorsqu'on appuie une touche de fonction.

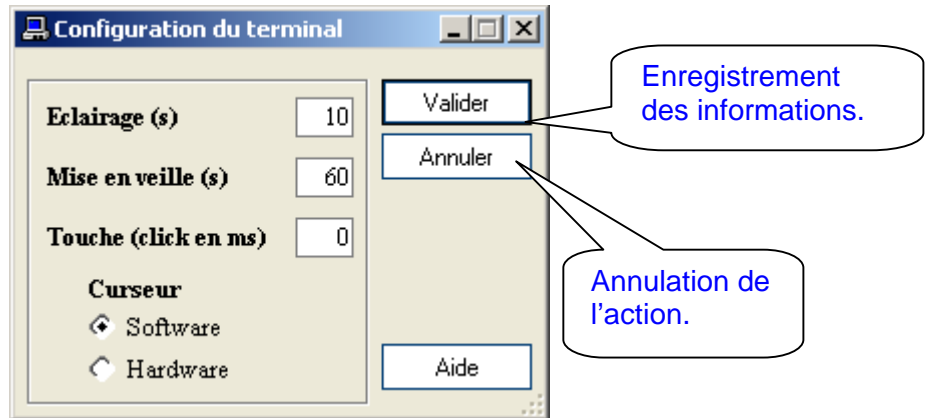
Par défaut, le mot "Next" apparaît sur la zone de saisie. Cela indique que la touche dirigera l'exécution vers l'action suivante du scénario.

Si vous désirez que la touche dirige l'exécution vers une autre action, cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez alors la [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination de la touche.

Pour chaque destination vous pouvez choisir l'option 'Retour' pour continuer avec l'action suivante ou précédente quand l'application trouve l'action 'Retour vers l'action suivante du débranchement'.

13. Configuration du terminal

L'écran de configuration du terminal portable s'obtient en appuyant sur le bouton .



Eclairage :

Durée de l'éclairage de l'écran (non supportée pour Windows CE ®).

Mise en veille :

Durée avant la mise en veille du terminal lorsqu'il n'est pas utilisé.

Touche (click) :

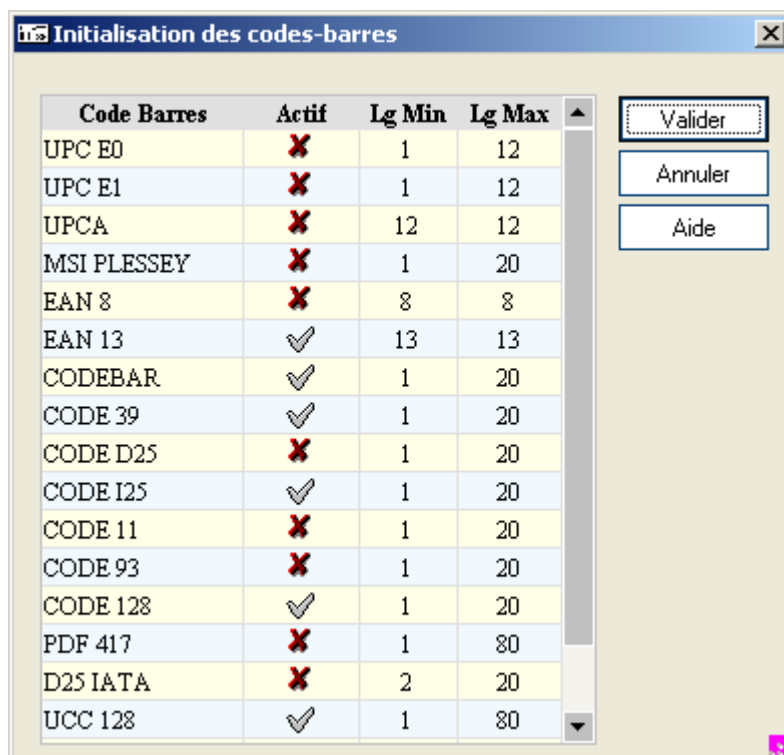
Click lorsqu'on appuie sur une touche du terminal (non supportée pour Windows CE ®).
0 = pas de click.

Curseur :

Sélection du type de curseur (SOFT ou HARD).

14. Initialisation des codes-barres



L'écran d'initialisation des codes à barres s'obtient en appuyant sur le bouton 



Cette fenêtre permet d'autoriser les différents types des codes à barres à lire avec le terminal portable.

Actif :


Sur cette colonne il est possible d'autoriser ou d'interdire la lecture des codes à barres de la première colonne.

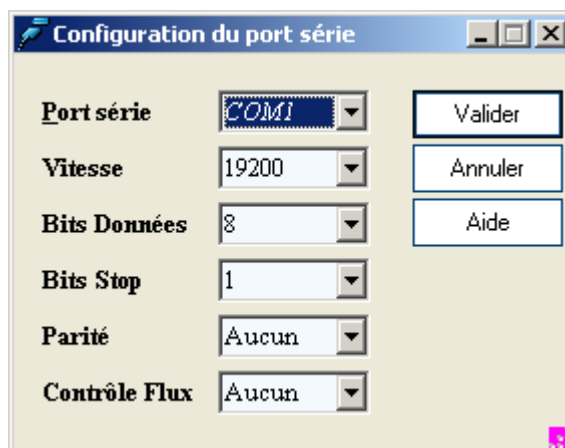
Pour autoriser la lecture d'un type de code à barres, cliquez sur la ligne correspondant, puis sélectionnez cette image . Pour interdire la lecture d'un type de code à barres, sélectionnez cette image .

Lg Min y Lg Max :

Sur ces colonnes il est possible de modifier la longueur minimale et maximale pour chaque type de code à barres. Cliquez sur la valeur que vous voulez modifier, puis saisissez une nouvelle valeur à travers le clavier.


15. Configuration du port série

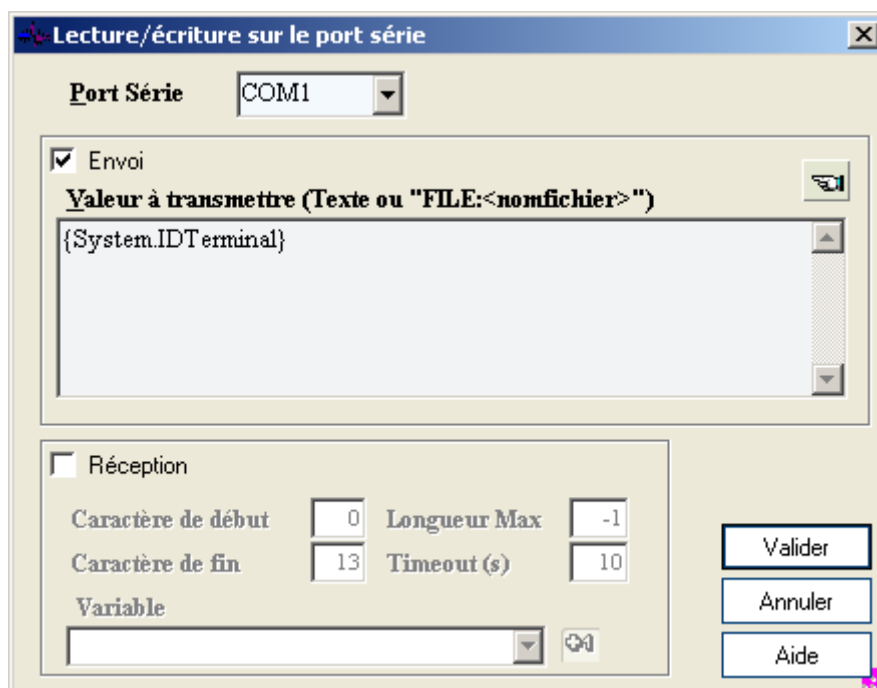
L'accès à l'écran de paramétrage du port série du terminal s'obtient en appuyant sur le bouton 



Les différents paramètres concernant les communications des portables peuvent être saisis dans cette fenêtre. Les valeurs sont standard et prédéfinies dans les listes déroulantes.

16. Lecture/écriture sur le port série

L'écran de gestion du port série s'obtient en appuyant sur le bouton . Cet écran permet d'envoyer ou de recevoir des données sur le port série du terminal.



Port Série :

Sélection du port série.

Envoi :

Si cette case est cochée, vous devez saisir le texte à transmettre. Vous pouvez y intégrer des variables en cliquant sur le bouton d'ajout en haut à droite du cadre. Le nom des variables est toujours entouré par des accolades.

NB: pour transmettre des caractères spéciaux, il suffit de mettre sa valeur ascii sur trois caractères juste après un anti-slash (ex : \013 correspond au retour chariot).

Réception :

Si cette case est cochée, vous devez paramétrer les champs suivants :

Caractère de début (valeur ascii) : s'il est différent de 0, chaque trame reçue sur le port série devra commencer par ce caractère.


Caractère de fin (valeur ascii) : s'il est différent de 0, la réception de données se terminera au moment de la réception de ce caractère.

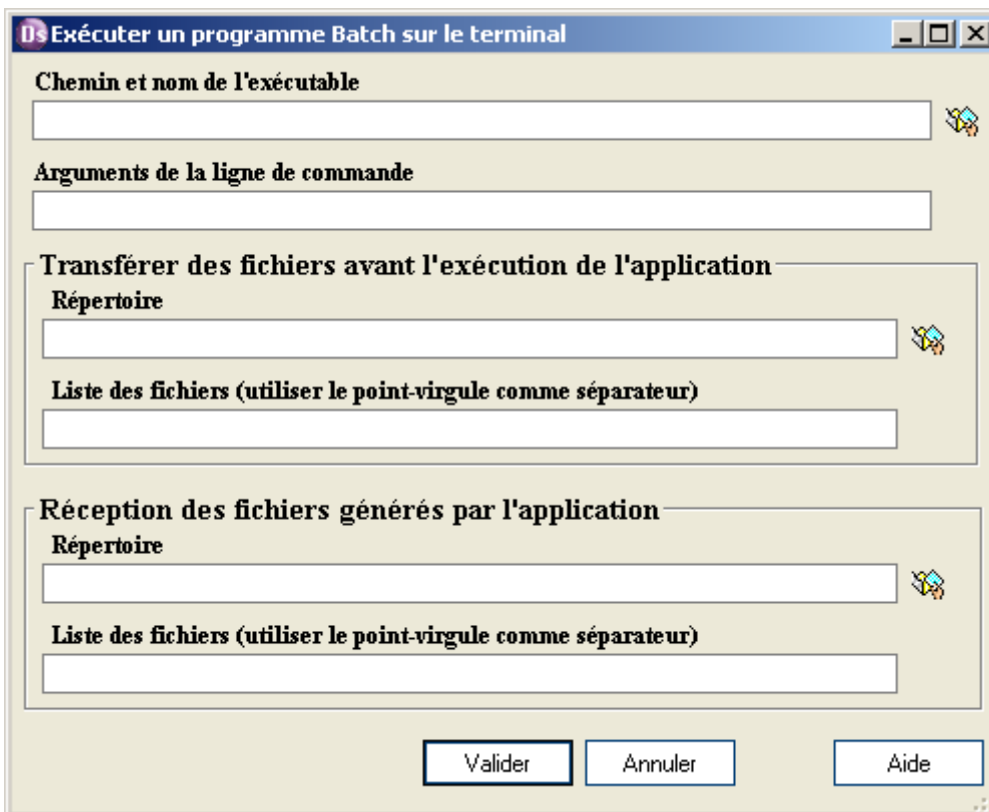
Longueur Max : longueur maximum de la trame à recevoir. La valeur -1 permet de délimiter la longueur des données reçues (maximum 256 caractères).

Timeout : délai d'attente avant d'arrêter la réception. La valeur 0 permet de délimiter l'attente de réception de caractères.

Variable : nom de la variable où les données reçues seront enregistrés sur le port série. Vous pouvez créer une variable en cliquant sur le bouton à droite du champ *Variable*.

17. Exécuter un programme Batch sur le terminal

L'accès à l'écran pour exécuter une application filaire (non-radio) s'obtient en appuyant sur le bouton. 



Chemin et nom de l'exécutable :

C'est le fichier qui sera exécuté sur le portable.

Arguments de la ligne de commande :

Nombre ou chaîne de caractères qui suit la commande sur la ligne de commande et indique comment elle doit travailler ou ce sur quoi elle doit s'appliquer. Vous pouvez utiliser une variable pour la ligne de commande en cliquant sur le bouton à droite du champ. Après sélection, la variable s'affiche encadrée d'accolades.

Répertoire des fichiers à transférer avant l'exécution de l'application :

Le répertoire où se trouvent les fichiers à charger sur le portable.

Liste des fichiers à transférer avant l'exécution de l'application :

Cette liste contient tous les fichiers à charger sur le portable avant d'exécuter l'application. Le point virgule permet de séparer les fichiers.

Répertoire de réception des fichiers générés par l'application :


Le répertoire où vont être transférés les fichiers générés par le portable.

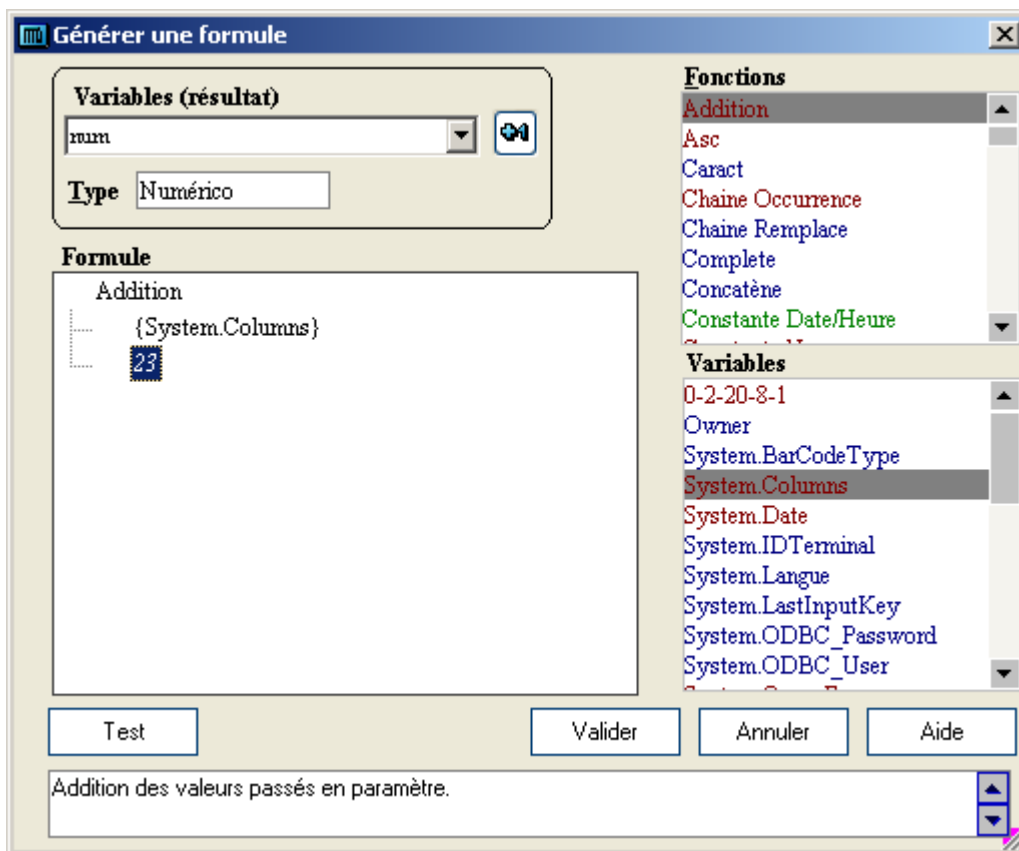
Liste des fichiers générés par l'application :

Cette liste contient tous les fichiers que vous voulez réceptionner du portable. Le point virgule permet de séparer les fichiers.

NB : pour chaque saisie, vous pouvez insérer une variable en effectuant un clic droit dans la zone et en sélectionnant "INSERER UNE VARIABLE" du menu contextuel.

18. Générer une formule

L'écran des formules s'obtient en appuyant sur le bouton .

**Variables (résultat) :**

Cette variable correspond au résultat de la fonction.

Type :

Le type de la variable (T = Texte, N = Numérique, D = Date / Heure).

Fonctions :

Cette liste contient les fonctions pour la manipulation des variables. Cette liste dépend du type de la *variable résultat*. Pour sélectionner une fonction, vous devez double-cliquer sur son nom. La zone de texte dans le bas de la fenêtre vous donne une description détaillée de la fonction.

Variables (liste) :

Cette liste contient les variables que vous pouvez utiliser comme paramètre de la fonction. Vous devez commencer par sélectionner un paramètre dans le champ *Formule*, puis double-cliquer sur la variable désirée. Le nom de la variable s'affiche dans le champ *Formule*.

Formule :

Cet arbre contient la formule avec ces paramètres. Les paramètres de cette formule peuvent être une variable ou une constante. Pour une variable, il suffit de sélectionner le paramètre puis de double-cliquer sur le nom de la variable dans la liste. Pour une constante, en double-cliquant sur le paramètre, vous obtenez une boîte de dialogue où vous pouvez directement saisir une valeur.

NB : Après la sélection d'une fonction, ses paramètres sont encadrés par des guillemets. Les variables sont toujours encadrées par des accolades. Les constantes n'ont pas d'encadrement.


Les caractères "|", "(" et ")" peuvent entraîner des anomalies pour le calcul de la formule.

Le bouton TEST permet de tester la formule. Pour chaque variable, une boîte de dialogue vous permet de saisir une valeur de test.

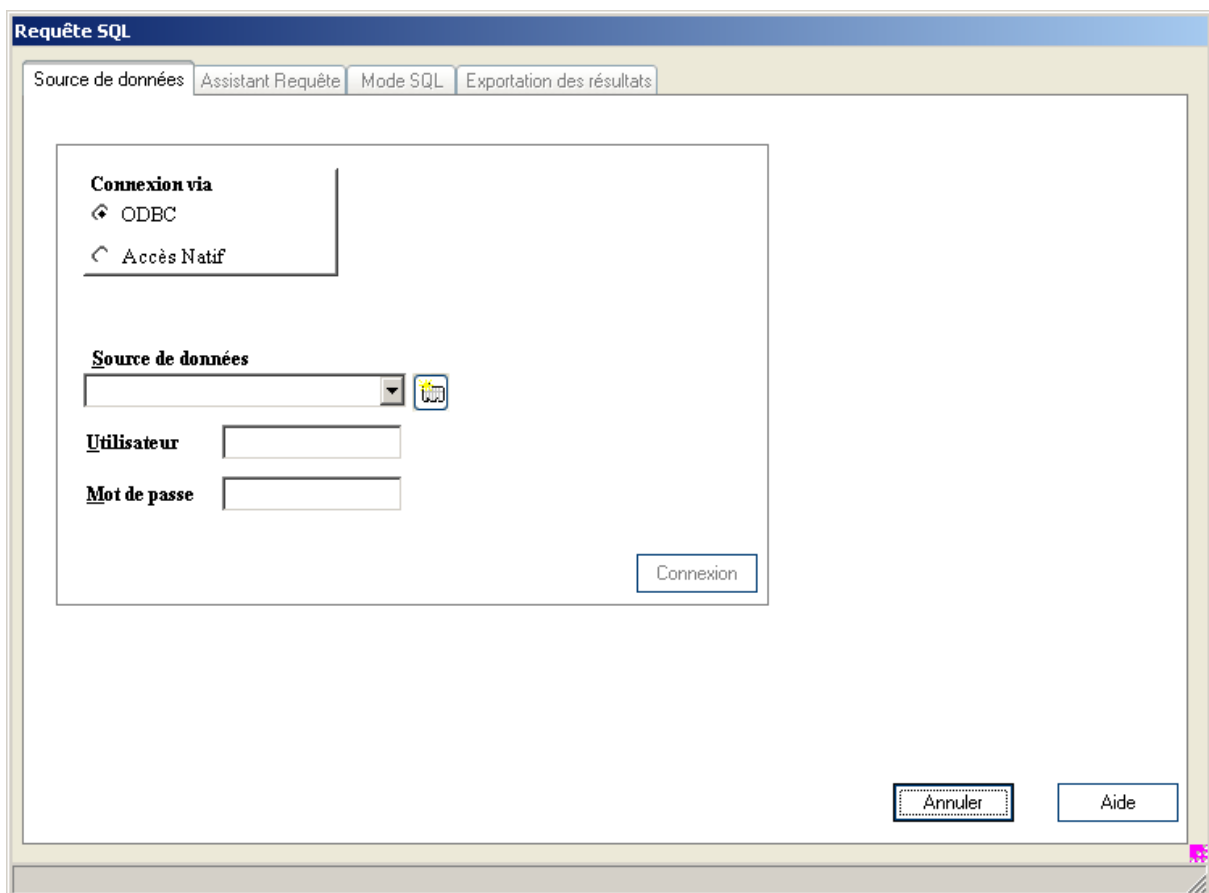
19. Requête SQL

Une procédure de création de requête en mode SQL permet d'interroger ou de renseigner des bases de données en mode natif ou à l'aide d'un pont ODBC.

Il est à noter que le pont ODBC doit être installé sur la machine où s'exécute WireLess Designer. C'est l'éditeur propriétaire de la base de données qui fournit son propre éditeur ODBC.

La fenêtre de paramétrage des requêtes s'obtient en appuyant sur le bouton .

a) Connexion à une Base de Données : onglet source de données



The screenshot shows the 'Requête SQL' dialog box with the 'Source de données' tab selected. The 'Connexion via' section has 'ODBC' selected. The 'Source de données' dropdown is empty. The 'Utilisateur' and 'Mot de passe' fields are empty. The 'Connexion' button is visible. The 'Annuler' and 'Aide' buttons are at the bottom right.

A partir de cet onglet, il est possible de sélectionner la base de données sur laquelle la requête sera effectuée.

Connexion via :

Sélection du type de connexion :

- **ODBC**

- **Accès natif** : Access, Excel, Hyperfile, MySql, PostgreSql et un option (Sql Server, Oracle, DB2).

Dans le 1er cas, vous devez utiliser l'administrateur ODBC 32 bits pour créer un lien sur votre base de données.

Dans le 2ème cas, vous devez sélectionner un lien natif dans la liste ou créer un nouveau en cliquant sur le bouton situé à droite de la liste.

Source de données :

Sélection de la liste du lien ODBC sur votre base de données. S'il n'est pas créé, vous pouvez exécuter l'administrateur ODBC 32 bits en cliquant sur le bouton à droite.

Utilisateur :

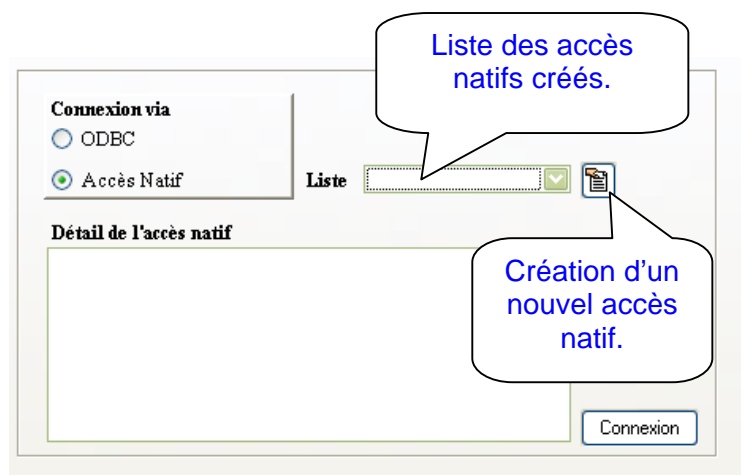
Nom de l'utilisateur.

Mot de passe :

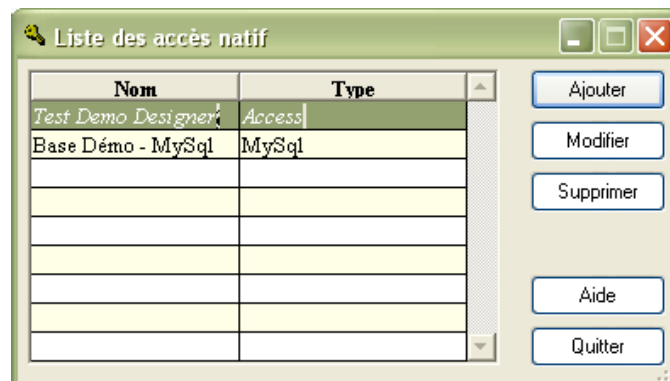
Mot de passe pour accéder à la base.

Le bouton CONNEXION permet de se connecter à la base de données.

b) Accès natif



Pour obtenir la fenêtre suivante, vous devez cliquer sur le bouton à droite de la liste déroulante.



A partir de cette fenêtre, on peut ajouter, modifier ou supprimer un accès natif.

Dans cette autre fenêtre, on obtient le détail d'un accès natif. Les informations à saisir dépendent du type de base de données.

Libellé de l'accès natif :

Ce libellé est la description de l'accès natif.

Infos sur la base de données

Type :

Type de base de données (ACCESS, MYSQL, HYPERFILE etc...).

Les informations suivantes dépendent du type d'accès natif.

Exemple:

Base ACCESS => Le chemin complet de la base MDB.
 => Le nom de l'utilisateur.
 => Le mot de passe.

Base MYSQL => Le poste ou l'adresse du serveur MySql.
 => Le nom de la base.
 => Le nom de l'utilisateur.
 => Le mot de passe.

Base HYPERFILE => Le chemin complet et nom de l'analyse.
 => Le répertoire des fichiers.
 => Le nom de la base.
 => Le nom de l'utilisateur.
 => Le mot de passe.

Moteur d'accès natif

C'est ce moteur qui attaque les bases de données en natif. Il peut être installé sur le même poste que WireLess Designer ou bien sur un autre poste visible du réseau.

Adresse IP :

L'adresse IP du poste où est installé le moteur d'accès natif.

Port :

Le port d'écoute de l'accès natif (par défaut 10024).

c) L'assistant requête

Editeur de requête

Source de données Assistant Requête Mode SQL Exportation des résultats

Type de requête

Sélection
 Mise à jour
 Ajout
 Suppression

Table: CHEMICAL

Rubriques:
 LOGO2 (T)
 RISKR2 (T)
 RISKR3 (T)
 RISKR4 (T)
 RISKS1 (T)
 RISKS2 (T)
 RISKS3 (T)
 RISKS4 (T)

Indice: 1 Nb Enreg.: 1

Rubrique	Type	Filtre	Valeur	Affectation
LOGO1	T			Logo1
NAME	T	=	Toto	
RISKR1	T			Risk1

Test Valider Annuler Aide

Cet onglet permet de créer une requête SQL à l'aide de l'assistant. En bas de la fenêtre vous trouverez une grille où vous pouvez visualiser et personnaliser votre requête.

Type de requête :

- Sélection** : récupérer de l'information depuis une table de la base de données.
- Mise à jour** : mettre à jour les données d'une table de la base de données.
- Ajout** : ajouter un enregistrement sur une base de données.
- Suppression** : supprimer un enregistrement d'une base de données.

Le type de requête sélectionné conditionne les colonnes qui apparaîtront sur la grille de requête. Voyez en bas une explication détaillée sur chaque type de requête.

NB : l'assistant vous permet de créer des requêtes sur une seule table. Pour créer des requêtes sur plusieurs tables, utilisez l'onglet [Mode SQL](#).

Trucs et astuces : vous pouvez créer une requête sur une table avec l'assistant, la valider et puis la modifier en [Mode SQL](#) pour qu'elle agisse sur plusieurs tables.

Table :

Sélection de la table de la base de données sur laquelle la requête SQL s'effectuera.

Rubriques :

Cette liste contient les rubriques de la table de la base de données sélectionnée sur 'Table'. Pour ajouter des rubriques sur la grille de requête, faites double-clic sur leurs noms.

- Sélection

Ce type de requête permet de sélectionner les éléments d'une table de la base de données qui respectent une certaine condition. Par exemple, d'une table "élèves" la requête peut sélectionner tous les enregistrements qui respectent la condition "genre = homme". En même temps, il est possible de restreindre les rubriques à sélectionner, c'est-à-dire, si sur la table "élèves" il y a les rubriques "prénom", "nom", "téléphone", "mail", etc., il est possible de choisir seulement "nom" et "téléphone" pour les obtenir dans la sélection. Le résultat de la requête est composé par un ensemble d'enregistrements (dans l'exemple, les noms et téléphones de tous les hommes).

WireLessDesigner permet d'affecter les valeurs d'UN SEUL enregistrement du résultat (qui doit être sélectionné sur 'Indice') aux variables.

Pour faire une requête de sélection avec l'assistant SQL, tout d'abord, choisissez sur 'Table' la table sur laquelle vous voulez faire une requête. Ensuite, ajoutez une rubrique de la liste à la grille de requête et utilisez 'Filtre' et 'Valeur' pour générer la condition que les enregistrements devront respecter pour être sélectionnés. Puis, cochez dans la liste les rubriques dont la valeur vous voulez sélectionner. Finalement, déterminez sur 'Affectation' la variable à laquelle vous désirez affecter les valeurs obtenues.

NB: toutes les rubriques affectées par un filtre apparaîtront dans la clause WHERE de la requête SQL SELECT.

Indice :

Ce champ n'est valable que pour les requêtes de "Sélection". Il permet de sélectionner un des registres du résultat de la requête à fin d'affecter ses valeurs à des variables.

Vous pouvez utiliser comme indice une constante (saisie au clavier) ou une variable numérique (cliquant sur le bouton à droite du champ). La valeur 0 (zéro) vous permet de sélectionner le dernier enregistrement de la requête. La valeur 1 correspond au premier enregistrement.

Nb. Enreg. :

Ce champ n'est valable que pour les requêtes de "Sélection". Sélectionnez la variable à laquelle vous voulez affecter le nombre d'enregistrements trouvés lors d'une requête de "Sélection".

Pour créer une variable, cliquez sur le bouton qui se trouve à droit de ce champ.

- Mise à jour

Ce type de requête permet de faire une mise à jour des valeurs des registres d'une table de la base de données. D'abord, sélectionnez sur 'Table' la table sur laquelle vous voulez effectuer une requête. Ensuite, ajoutez une rubrique de la liste sur la grille de requête et utilisez 'Filtre' et 'Valeur' pour générer la condition que les enregistrements devront respecter pour être mises à jour. Finalement, déterminez sur 'Nouvelle Valeur' la valeur que vous voulez leur affecter.

- Ajout

Ce type de requête permet d'ajouter un nouvel enregistrement sur une table de la base de données. D'abord, sélectionnez sur 'Table' la table sur laquelle vous voulez effectuer une requête d'ajout. Puis, cochez les rubriques de la liste auxquelles vous voulez affecter une valeur. Finalement, déterminez la valeur sur la colonne de la grille 'Valeur'.

Si vous n'affectez pas une valeur à toutes les rubriques de l'enregistrement, celles qui n'ont pas une valeur affectée seront vides.

-Suppression

Ce type de requête permet de supprimer des enregistrements d'une table de la base de données. D'abord sélectionnez sur 'Table' la table sur laquelle vous voulez effectuer une requête. Puis, générez la condition que les rubriques devront suivre pour être supprimées: ajoutez une rubrique de la liste à la grille de requête et utilisez 'Filtre' et 'Valeur' pour générer la restriction.

NB : pour créer des filtres il est possible d'utiliser des polices spéciales.

Description de la grille :

-Rubrique : rubrique de la table de la base de données.

-Type : type de la rubrique (T=Texte, N=Numérique, D=Date/Heure).

-Filtre : critère de filtre de l'information (=, <, >, <>, <=, >=).

-Valeur : valeur de critère. Saisie d'une constante ou sélection d'une variable dans la liste.

-Affectation : variable d'affectation pour le résultat de la requête de sélection.

-Mise à Jour : case à cocher pour la mise à jour d'une rubrique.

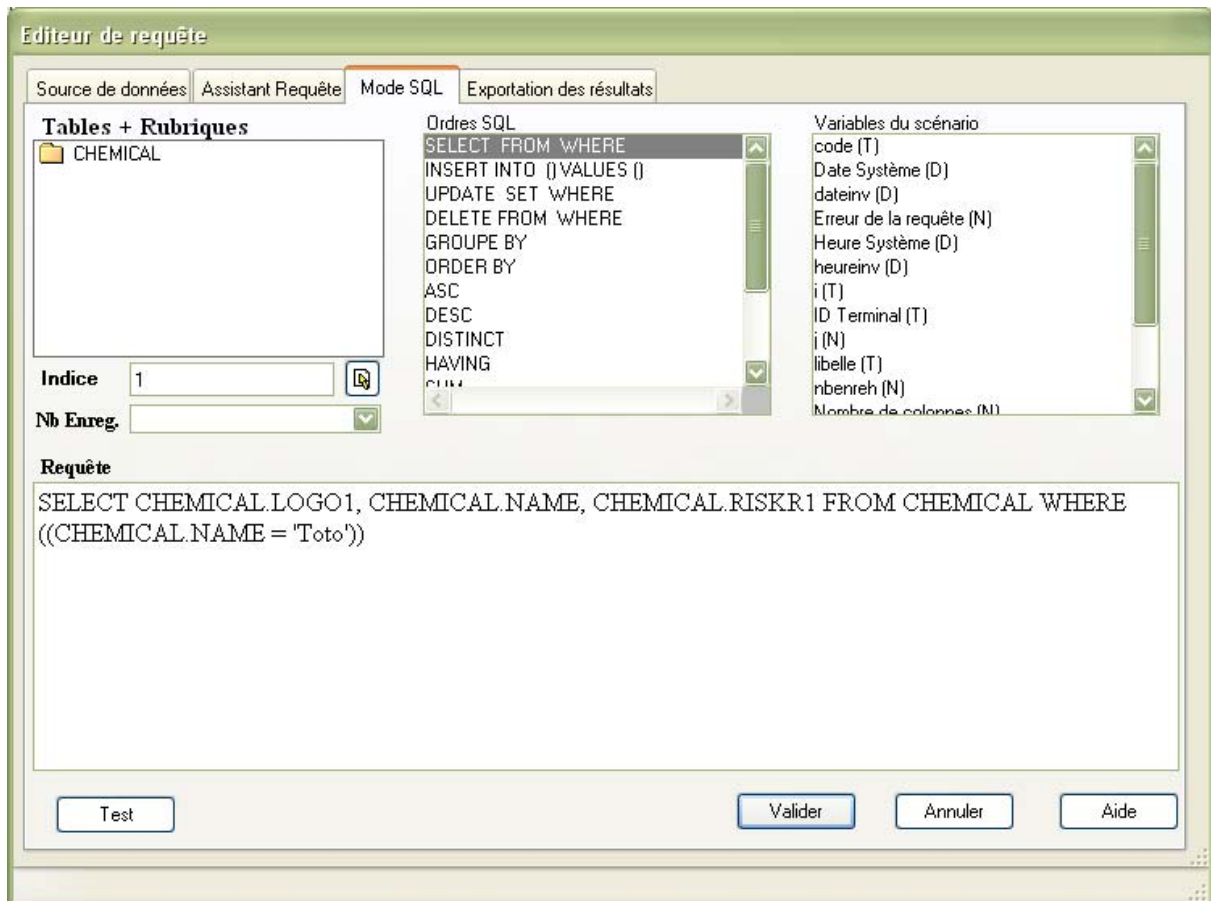
-Nouvelle Valeur : nouvelle valeur pour une requête de mise à jour. Saisie d'une constante ou sélection d'une variable dans la liste.

NB : pour supprimer un rubrique de la grille de requête, il suffit d'utiliser le menu contextuel (clic droit de la souris), puis de sélectionner "Suppression de la rubrique".

Le bouton TEST permet de tester la requête.

d) Ecriture de requête en mode SQL

Cet onglet va permettre d'écrire directement en langage SQL les requêtes voulues. Une bonne connaissance de la syntaxe SQL est nécessaire pour utiliser cet outil.



Tables + Rubriques :

Cet arbre contient la liste des tables et des rubriques de la base de données. Un double-clic sur un élément de l'arbre permet de le transférer dans la zone de texte de la requête.

Ordre SQL :

Cette liste contient les ordres SQL. Un double-clic sur un élément de la liste permet de le transférer dans la zone de texte de la requête.

Variables du scénario :

Cette liste contient les variables du scénario. Un double-clic sur un élément de la liste permet de le transférer dans la zone de texte de la requête.

Indice :

Ce champ n'est valable que pour les requêtes de sélection. Il permet de positionner sur le même résultat de la requête. Vous pouvez utiliser une variable numérique comme indice en cliquant sur le bouton à droite du champ. La valeur 0 vous permet de sélectionner le dernier enregistrement.

Nb Enreg. :

Nombre d'enregistrement trouvé lors d'une requête de sélection. Pour créer une nouvelle variable, il suffit de saisir son nom.

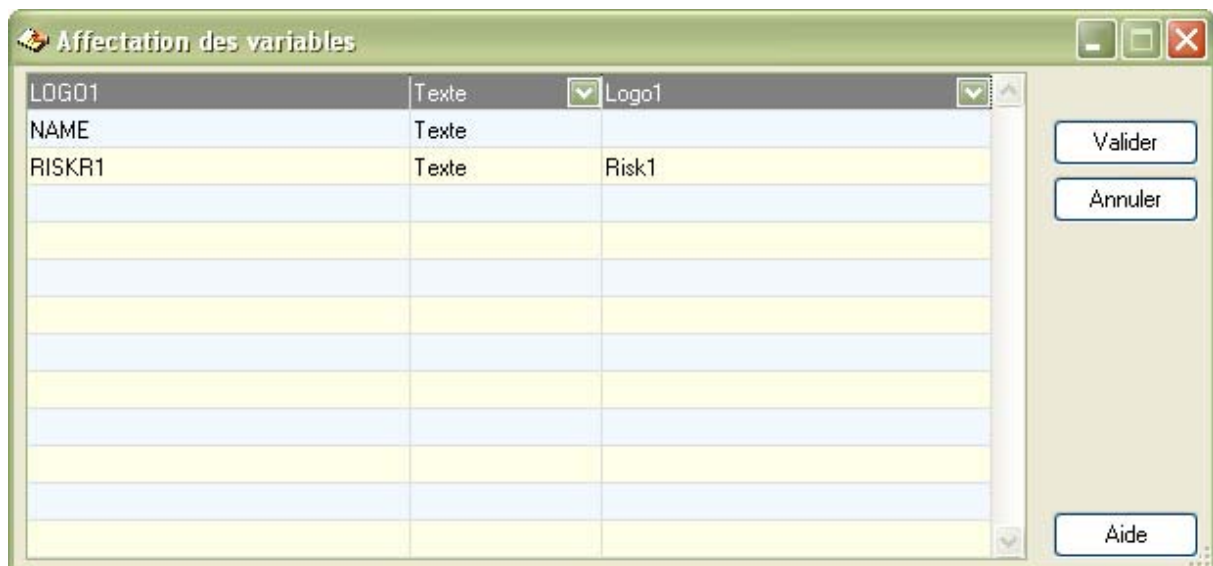
Requête :

Cette zone de texte contient la requête en mode SQL.

NB : toutes les rubriques ou tables avec des espaces dans le nom doivent être encadrées par des crochets [NOM RUBRIQUE]. Les variables sont encadrées par des accolades {Code Article}. Pour ce qui concerne les critères, il est obligatoire d'utiliser :

- Sur une rubrique Texte : les simples guillemets (RubriqueTexte = 'toto').
- Sur une rubrique Numérique : rien du tout (RubriqueNum = 123).
- Sur une rubrique Date / Heure : le dièse (RubriqueDate = #12/12/2001#).

Le bouton TEST permet de tester la requête.

e) Affectation des rubriques à des variables

Cette fenêtre permet de sélectionner les variables à affecter pour chaque rubrique de la requête de sélection.

Rubrique :

Liste des rubriques sélectionnées lors de la requête.

Type :

Type de la rubrique, (T= champ texte, N= champ numérique ou D= champ date/heure).

Variable :

Sélection de la variable dans la liste déroulante. Pour créer une nouvelle variable, il suffit de saisir un nom. L'application vous demande de confirmer sa création.

f) Exportation du résultat de la requête de sélection dans un fichier

Nom du fichier : Chemin et nom du fichier dans lequel les données seront enregistrées. Vous pouvez intégrer des variables dans le nom du fichier.

Exemple :

C:\Test\Fichier_{ID Terminal}.Req

Ecrasement du fichier s'il existe : Cette option permet de supprimer le fichier avant sa mise à jour.

Sélection du format du fichier :

- **Séparateur** : dans ce cas, vous devez déterminer le caractère qui indiquera la fin d'une rubrique et le commencement d'une autre.

- **Longueur fixe** : dans ce cas, vous devez paramétrer la longueur de chaque rubrique de la requête en utilisant le point virgule ";" comme séparateur. Si la longueur de la rubrique est plus longue que la longueur définie, le contenu sera coupé. Si la longueur de la rubrique est plus courte, elle sera complétée avec des espaces en blanc.

Exemple :

Requête : SELECT CODE, LIBELLE FROM ARTICLES;

Longueur des champs : 13;40

La rubrique CODE comporte 13 caractères maxi et le LIBELLE, 40 caractères maxi.


20. Movex - Configuration

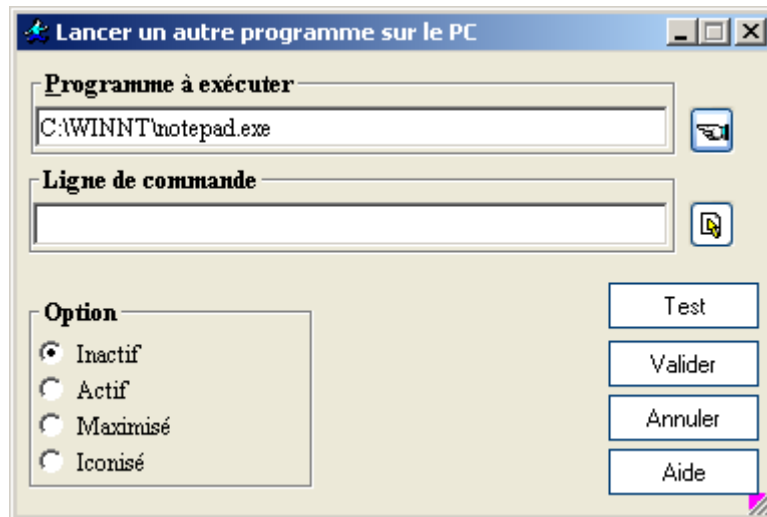
Intentionally blank page

21. Movex - Transaction

Intentionally blank page

22. Lancer un autre programme sur le PC

Pour obtenir cette fenêtre il faut appuyer sur le bouton .



Programme à exécuter :

Nom du programme externe à lancer.

Arguments de la ligne de commande :

Ligne de commande de l'application externe. Vous pouvez utiliser une variable pour la ligne de commande en cliquant sur le bouton à droite du champ. Après sélection, la variable s'affiche encadrée d'accolades.

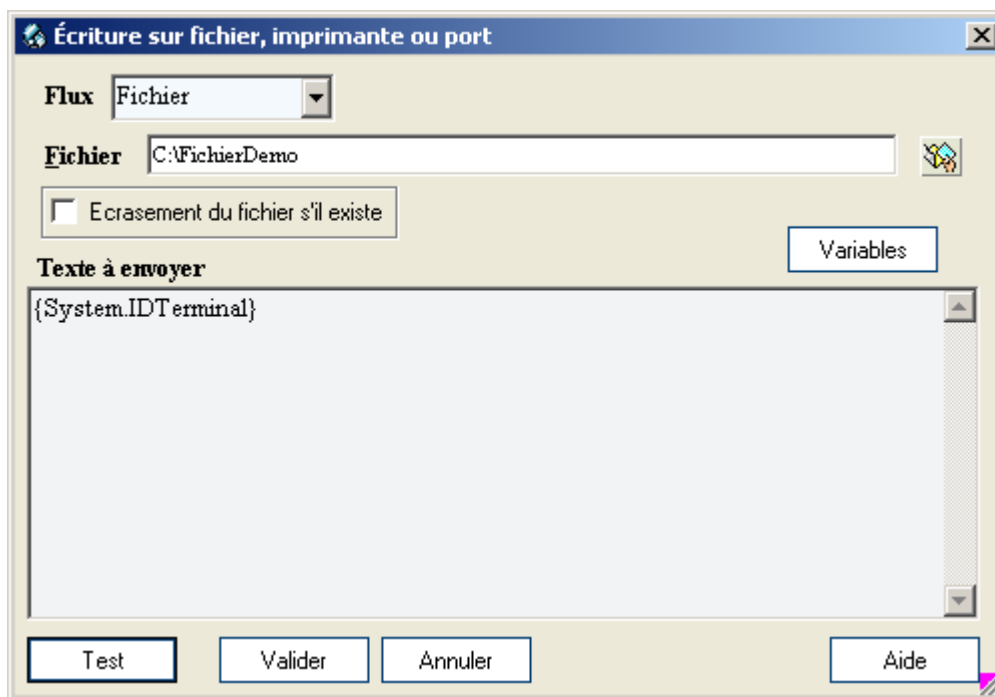
Option :

- *Inactif* : le programme lancé est inactif, il s'exécute alors que le programme en cours garde le focus.
- *Actif* : le programme lancé est actif, il s'exécute en "prenant la main" sur le programme en cours.
- *Maximisé* : le programme lancé est actif, il s'exécute en "prenant la main" sur le programme en cours (la fenêtre d'exécution a la taille maximale autorisée).
- *Iconisé* : le programme lancé est inactif, il s'exécute réduit en icône.

Le bouton TEST permet de tester l'action.

23. Écriture sur fichier, imprimante ou port

Cet écran s'obtient en appuyant sur le bouton .



Cette fenêtre permet de rediriger des données vers un port d'impression (Port Série, Port Imprimante ou Fichier).

Flux :

Le flux d'impression peut être redirigé vers :

- *Port Série* : dans ce cas, vous devez sélectionner le port série (COM1, COM2,...) et son paramétrage.
- *Imprimante* : dans ce cas, vous devez sélectionner le port imprimante (LPT1, LPT2...).
- *Fichier* : dans ce cas, vous devez sélectionner le fichier vers lequel vous voulez rediriger les données. Si vous ne définissez tout le répertoire, c'est à dire, si vous écrivez seulement le nom du fichier, il sera enregistré sur le répertoire où se trouve l'exécutable de l'application (X:\Program Files\WireLess Designer). Si le fichier n'existe pas il est possible d'indiquer si l'information sera ajoutée à la fin ou sinon.


Texte à envoyer :

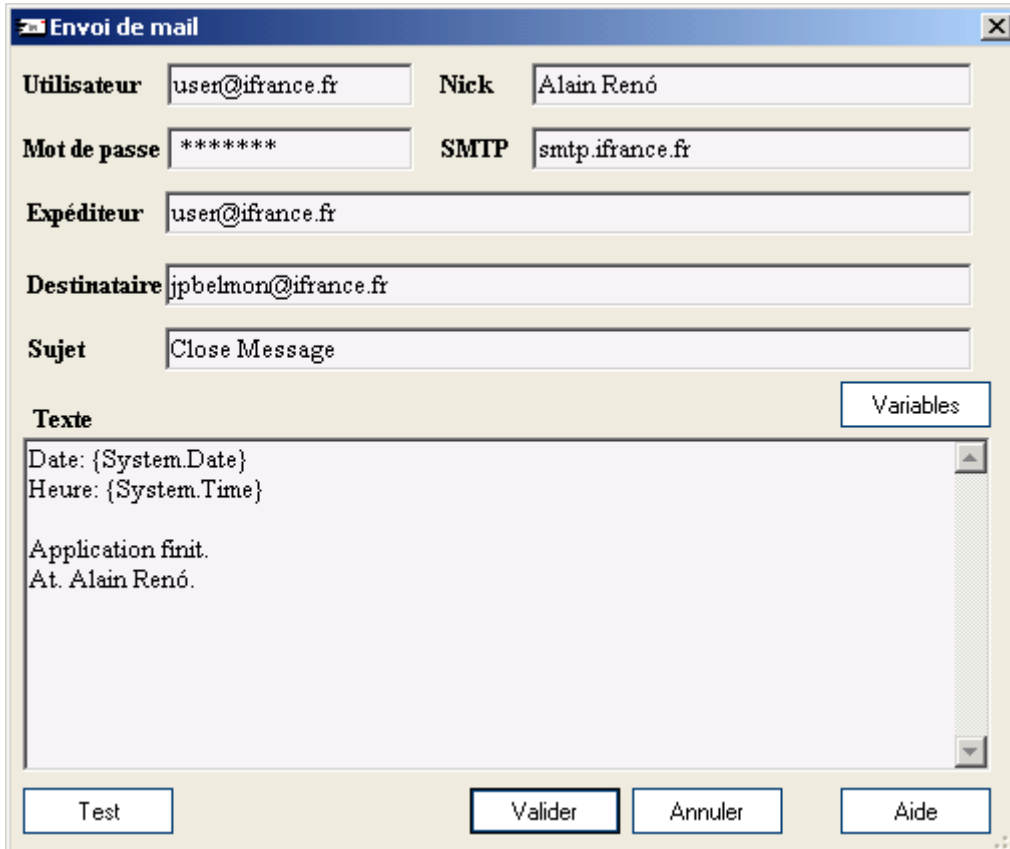
Cette zone de texte contient les données à imprimer. Ces données peuvent être des constantes (saisie au clavier) ou bien des variables (insertion à l'aide du bouton au dessus de la zone de texte).

NB: pour transmettre des caractères spéciaux, il suffit de mettre sa valeur ascii sur 3 caractères juste après un anti-slash (ex : \013 correspond au retour chariot).

Le bouton TEST permet de tester l'impression.

24. Envoi d'email

Pour obtenir cet écran il faut appuyer sur le bouton .



Cette fenêtre permet d'envoyer un mail à un ou plusieurs destinataires.

Utilisateur :

Le nom du compte utilisateur (ex. : prenomutilisateur, prénom.nom, user@ifrance.fr, etc.).

Mot de passe :

Mot de passe du compte utilisateur.

SMTP :

Spécifiez votre serveur pour les messages entrants (ex. : smtp.ifrance.fr).

Nick :

Spécifiez le nom de l'expéditeur.

Expéditeur :

Adresse email de l'expéditeur.

Destinataire :

Nom du destinataire. Vous pouvez spécifier plusieurs destinataires en séparant par un point-virgule chaque nom.


Sujet :

Sujet du message à envoyer.

Texte à envoyer :

Cette zone de texte contient le texte à envoyer. Vous pouvez insérer des variables (par exemple *Date* et/ou *Heure*) à l'aide du bouton au-dessus de la zone de texte.

25. Selon

Pour obtenir cet écran il faut appuyer sur le bouton .

Cette fenêtre permet de rediriger le scénario vers une autre action en fonction de la comparaison avec une variable.

Valeur à évaluer :

Cette valeur est une variable. Cliquer sur le bouton à droite pour la sélectionner.

Destination :


- **Valeur 1 à 9** : il n'est pas nécessaire de saisir des valeurs pour tous les champs. Sur le premier champ il faut indiquer une valeur, sur le dixième, il faut indiquer l'action vers laquelle vous voulez rediriger l'exécution quand la variable "Cas variable" a cette valeur.

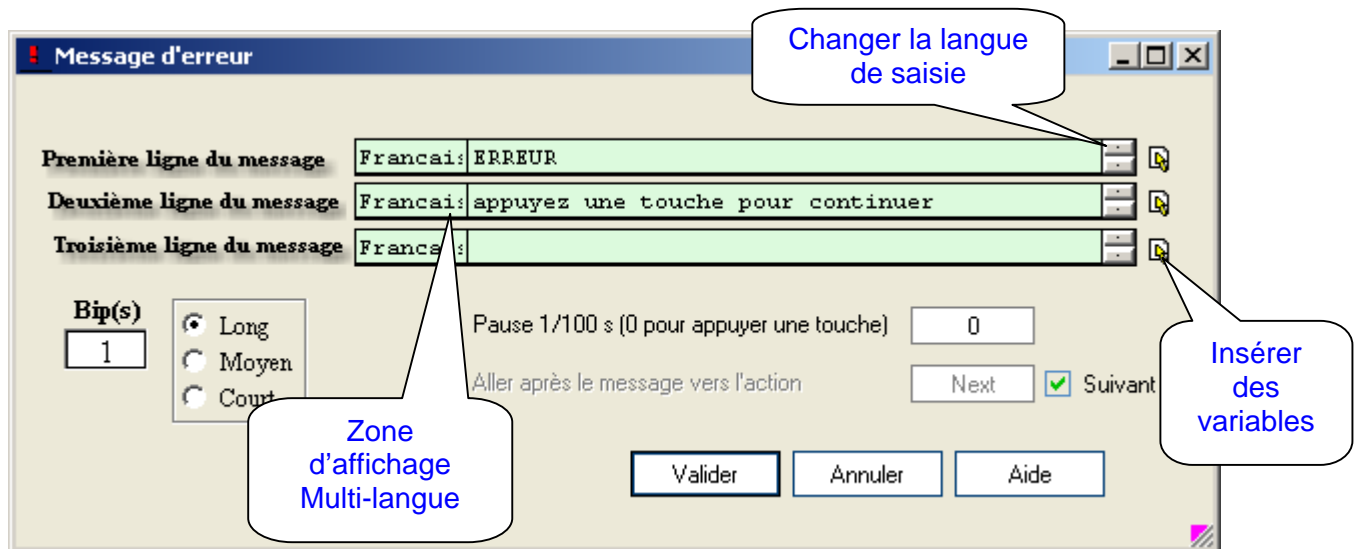
Par défaut, dans le deuxième champ apparaît le mot "Next". Cela indique que l'exécution du scénario continuera avec l'action suivante. Si vous désirez continuer l'exécution avec une autre action, cliquez sur le deuxième champ. Vous obtiendrez [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.

- **Autre cas** : ce champ est obligatoire. Sélectionnez l'action vers laquelle vous voulez rediriger l'exécution quand la variable "Cas variable" a une valeur différente de celles déjà définies.

Par défaut, le mot "Next" y apparaît. Cela indique que l'exécution du scénario continuera avec l'action suivante. Si vous désirez continuer l'exécution avec une autre action, cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez la [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.

26. Message d'erreur

Pour obtenir cet écran il faut appuyer sur le bouton .



Première, Deuxième, Troisième ligne du message :

Ces champs peuvent être composés de constantes et de variables (pour insérer des variables, cliquez sur le bouton situé à droite de la zone de texte). Il est possible d'insérer le message en plusieurs langues; pour changer la langue de saisie du texte, utilisez les boutons qui se trouvent à côté de la zone de texte.

Bips :

Vous pouvez sélectionner la durée du bip (long, moyen ou court), ainsi que son nombre.

Pause :

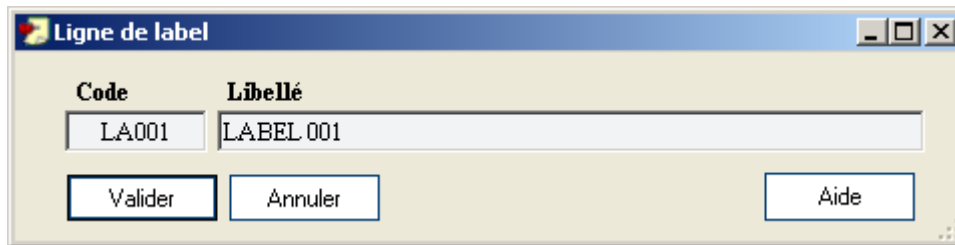
Le message effectue une pause dont la durée peut être définie (en secondes), ou bien indéfinie (jusqu'à l'appui d'une touche). Une fois la pause terminée, le scénario continue à l'action "Aller après le message vers l'action"

Aller après le message vers l'action :

Par défaut, le check-box "Suivant" est actif et dans la zone de saisie apparaît le mot "Next". Cela indique que l'exécution du scénario continuera avec l'action suivante. Si vous désirez continuer l'exécution avec une autre action, désactivez le check-box et cliquez sur la zone de saisie. Vous obtiendrez la [Fenêtre de sélection de Destination](#), où vous pourrez choisir l'action de destination du scénario.

27. Ligne de label

Cette action s'obtient directement en appuyant sur le bouton .



Cette fenêtre permet de créer des labels qui rendent la programmation plus simple. Les labels sont surlignés en vert sur la [Fenêtre de sélection de Destination](#) et sur la [Table des actions](#).


Code :

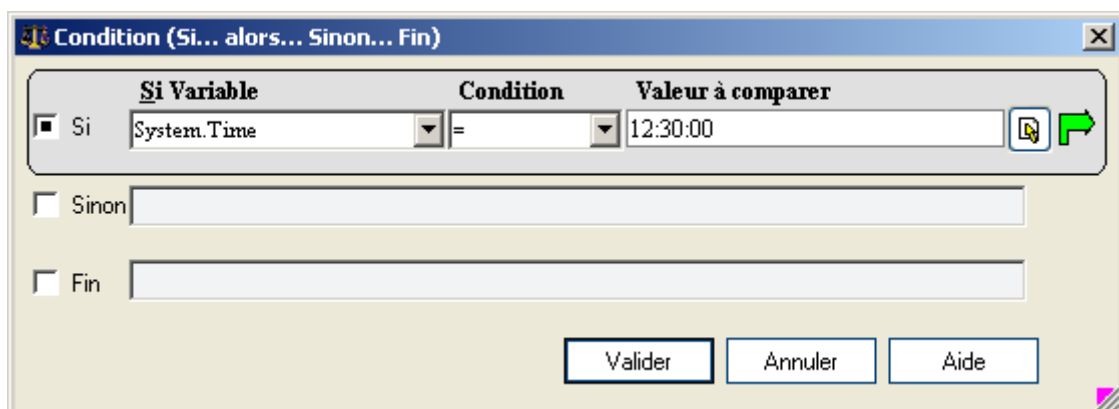
Code alphanumérique (5 caractères) identifiant le label.

Libellé :

Commentaire sur le label.

28. Condition (Si... alors... Sinon... Fin)

Cette action permet d'exécuter des actions multiples en évaluant des variables en fonction d'une condition. En appuyant sur le bouton  on obtiendra cette fenêtre :



Si Variable :

Sélection d'une variable dans la liste.

Condition :


Le filtre de la condition.

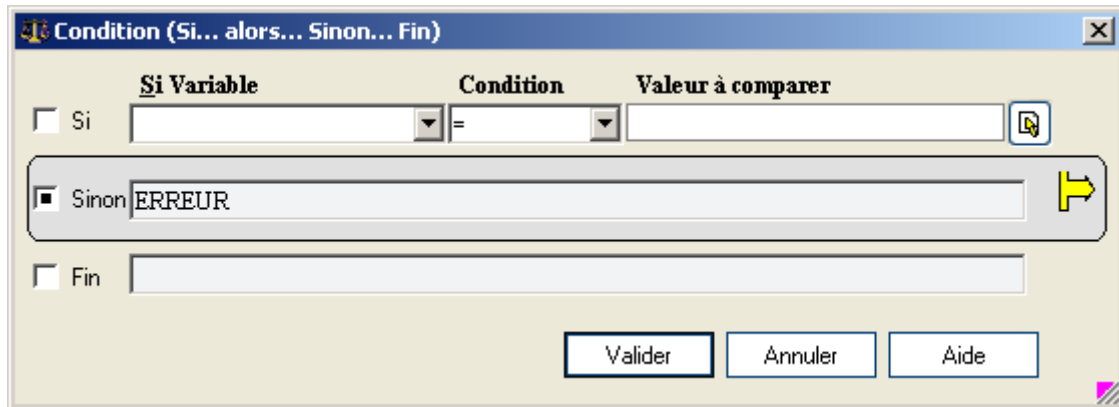
Valeur à comparer :

Cette valeur peut être une constante ou une autre variable. Pour une variable, il suffit de cliquer sur le bouton à droite pour la cocher. Les accolades encadrent la variable, ce qui permet de faire la distinction.

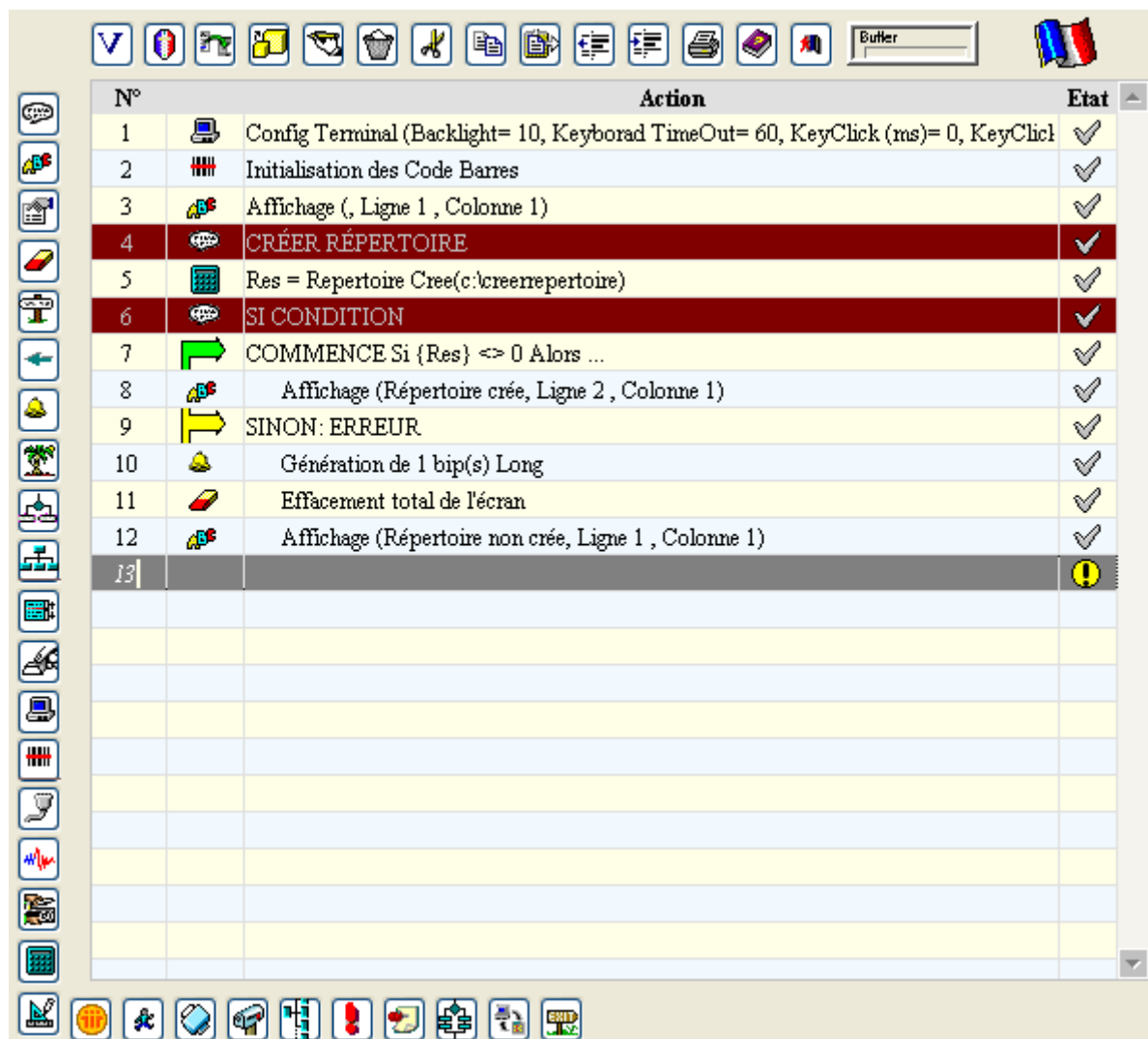
Après, dans la fenêtre principale, sélectionnez l'action/les actions à faire si la condition est vraie.


N°	Action	Etat
1	Config Terminal (Backlight= 10, Keyborad TimeOut= 60, KeyClick (ms)= 0, KeyClicl	✓
2	Initialisation des Code Barres	✓
3	Affichage (, Ligne 1 , Colonne 1)	✓
4	CRÉER RÉPERTOIRE	✓
5	Res = Repertoire Cree(c:\creerepertoire)	✓
6	SI CONDITION	✓
7	COMMENCE Si {Res} <=> 0 Alors ...	✓
8	Affichage (Répertoire crée, Ligne 2 , Colonne 1)	✓
9		✓

À fin de déterminer l'action/les actions à faire si la condition est fausse, cliquez pour deuxième fois le bouton  et cochez la case "Sinon" :



Dans le champ à droite, il est possible d'écrire un commentaire sur la condition "Sinon". Puis, dans la fenêtre principale, choisissez l'action/ les actions à faire si la condition choisie en "Si" est fausse.



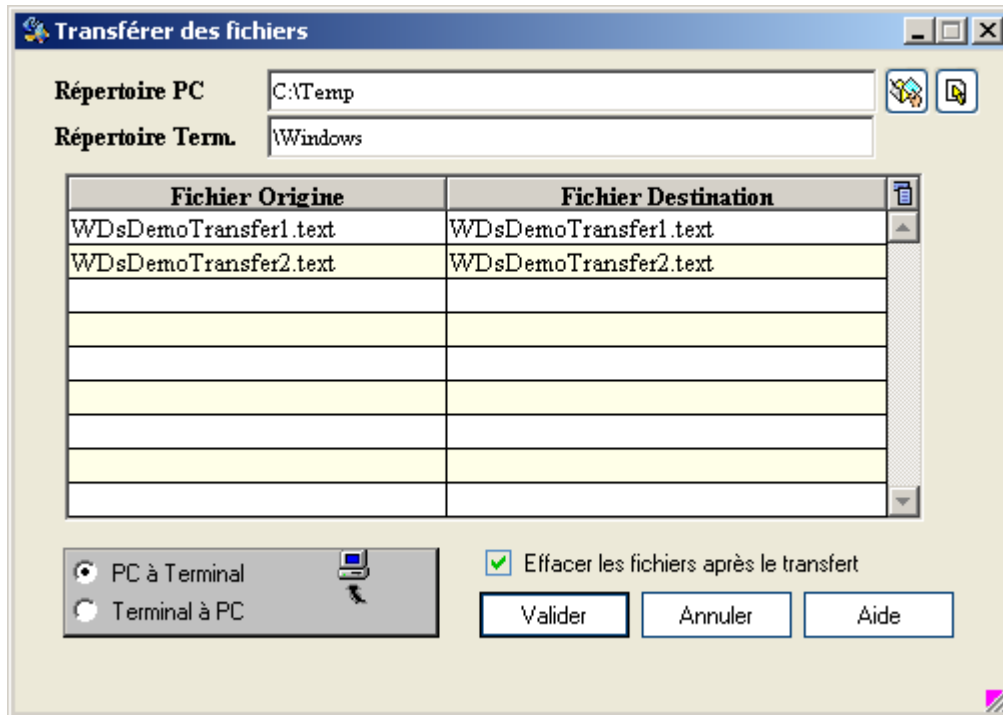
Pour finaliser l'action, appuyez sur le bouton  et cochez la case "Fin", où il est possible d'écrire un commentaire, aussi.

29. Transférer des fichiers

Cette action permet de transférer des fichiers depuis ou vers le terminal portable. Cliquez sur



pour ouvrir cette fenêtre :



Répertoire PC :

Sélectionnez le répertoire sur le PC depuis ou vers lequel vous voulez transférer des fichiers. Vous pouvez insérer une variable avec menu contextuel.

Répertoire terminal :

Sélectionnez le répertoire sur le terminal depuis ou vers lequel vous voulez transférer des fichiers. Vous pouvez insérer une variable avec menu contextuel.

Liste de fichiers à transférer :


Cette liste contient les fichiers qui seront transférés.

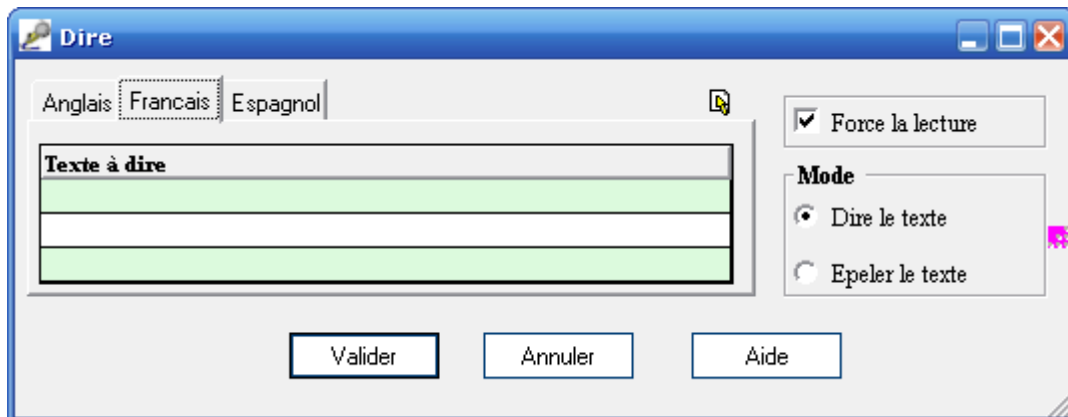
Effacer les fichiers après le transfert :

Activez ce check-box pour que les fichiers d'origine soient supprimés après le transfert.

30. Dire

Cette action permet de saisir un message que le terminal dira à l'utilisateur oralement.

Cliquez sur  pour ouvrir la fenêtre *Dire* :



Texte à dire :

Dans ce champ il est possible d'écrire le message que le terminal dira à l'utilisateur à travers TTS (*Text To Speech*).

Il y a un champ pour chaque langue. Le terminal dira le texte dans la langue configurée avec le menu *Fichier>Langue>Terminal* ou avec la fonction 'SetLangueTerminal' pendant l'exécution d'un scénario.

Pour avoir plus d'informations sur les systèmes de reconnaissance et synthèse vocale, voyez : http://www.sof2go.net/man/wst/voice/WireLess_Studio_Voice_System.pdf.

Force la lecture :


Si vous cochez cette case, le texte est lu au moment où l'exécution du scénario arrive à cette action.

Si vous ne cochez pas cette case, le texte s'accumule dans une mémoire tampon avec d'autres actions "Dire", pour les dire après toutes ensemble.

Mode :

Cette option permet de choisir le mode d'énonciation du message : lu ou épilé.

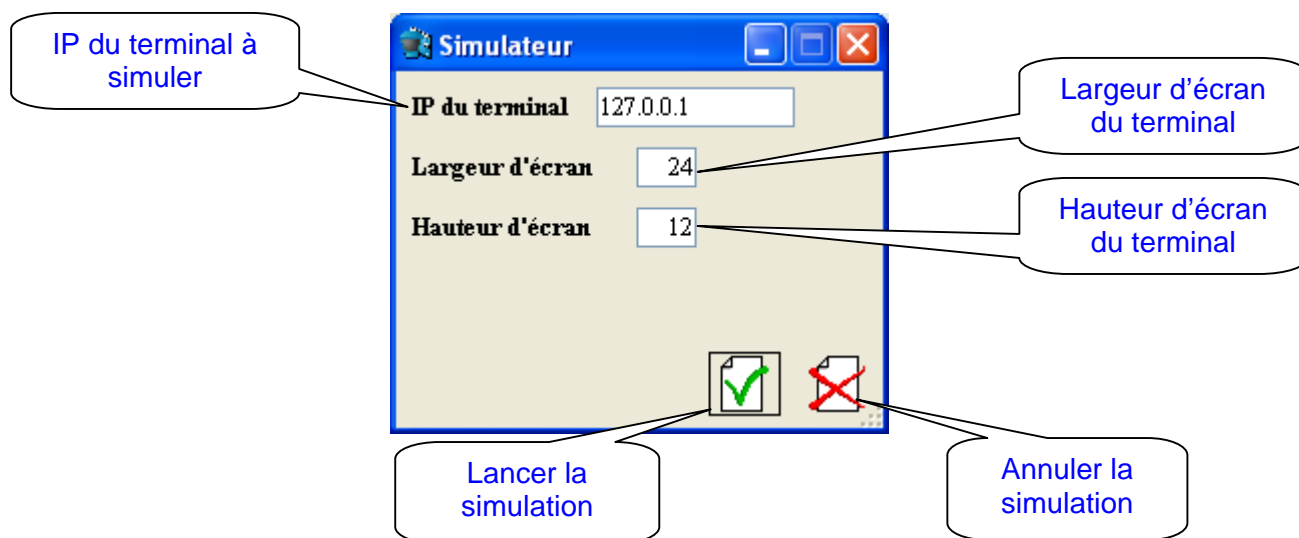
31. Fin du scénario

Cette action s'obtient directement en appuyant sur le bouton . Elle permet de quitter le scénario en cours.

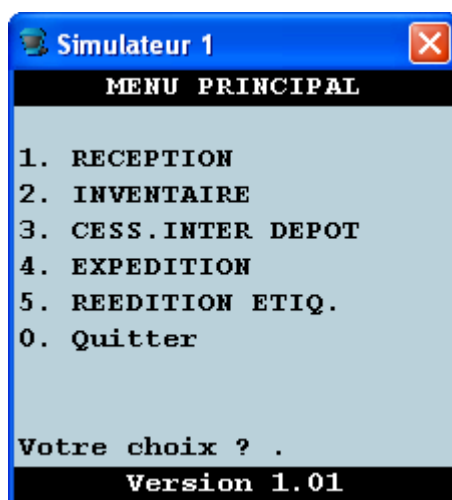
VII. Simulation

1. Lancement du simulateur

Le simulateur s'obtient directement en appuyant sur le bouton .



On obtient la fenêtre ci-dessous :

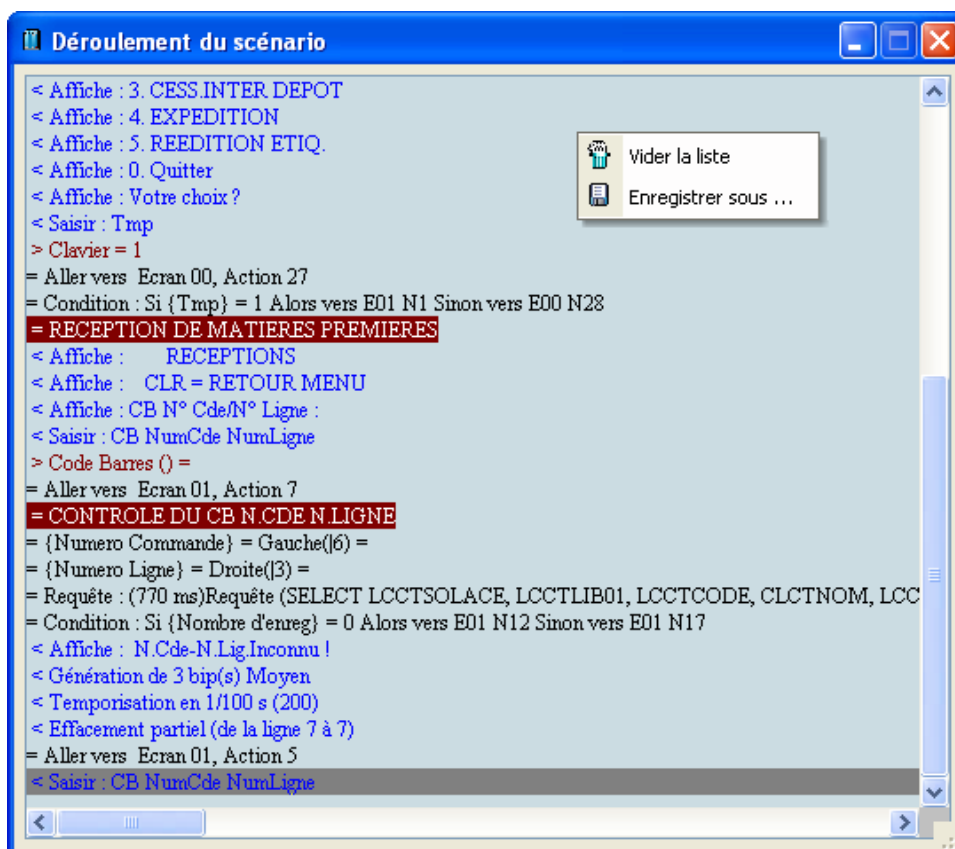
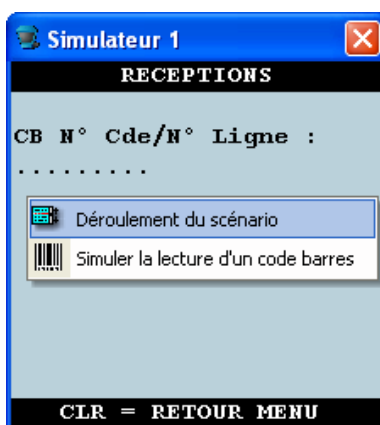


Dès que la fenêtre a le focus, il suffit d'appuyer sur les touches du clavier pour simuler les saisies.

2. Déroulement du scénario

Il existe deux options pour visualiser le déroulement du scénario :

1. depuis WDs Runtime Configuration, activez la case "Afficher l'écran des terminaux" et sélectionnez l'option "Déroulement du scénario" (voir [Écran du terminal portable](#))
2. depuis WDs Developer, utilisez le menu contextuel (clic droit de la souris sur la fenêtre du simulateur) et sélectionnez l'option "Déroulement du scénario". Vous obtiendrez les fenêtres ci-dessous :

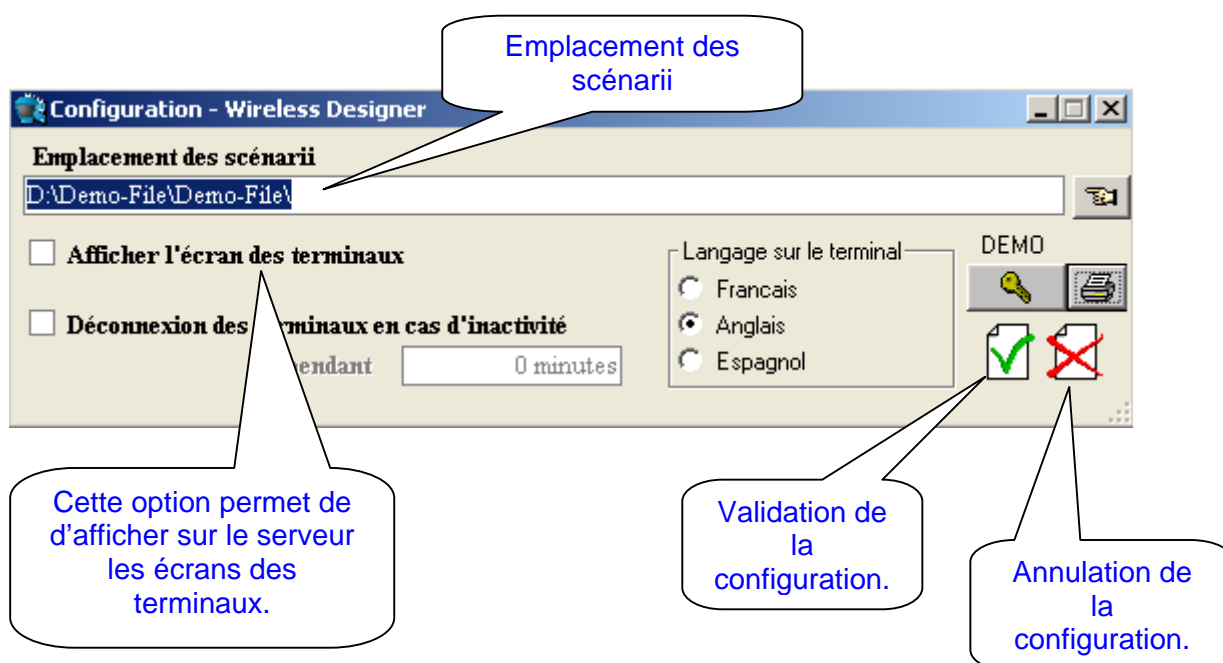


Le menu contextuel permet de vider la liste ou d'enregistrer la liste dans un fichier texte.


VIII. Exécution des scénarios

1. Configuration

Sélectionnez le lien dans le menu « Démarrer / Programmes / WireLess Designer / WD Runtime Configuration » à fin de lancer la configuration de WireLess Designer. Vous obtiendrez la fenêtre suivante :



2. Paramètres d'impression

Sur l'écran principal de WDs Runtime Configuration se trouve le bouton  qui ouvre la fenêtre suivante :



Cette fenêtre permet de définir le style d'impression de la police des données correspondant à l'action 'Impression'.

Style :

Sélectionnez les attributs de la police: Normal, Gras, Italique, Barré, Condensé, Étendu, Large, Souligné.

Police :

Sélectionnez la police (les polices disponibles sont celles qui se trouvent sur Panneau de configuration> Polices).

Taille :

Sélectionnez la taille de la police: 8, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 20.

Le bouton ANNULER ignore les modifications et retourne vers la fenêtre principale.

Le bouton OK permet de valider les modifications et les enregistre sur le fichier WirelessDesigner.ini, placé sur la section PRINTER.

3. Écran du terminal portable

Cochez l'option 'Afficher l'écran des terminaux portables' sur la fenêtre principale de WDs Runtime Configuration pour que chaque fois qu'un terminal portable se connecte, une fenêtre de simulation de l'écran du terminal s'ouvre sur le serveur.

Le menu contextuel (clic droit de la souris sur la fenêtre) permet de sélectionner les options de simulation de développement du scénario et opacité de la fenêtre.

