

POWERBUILDER PROGRAMMATION DE BASE

Durée : 5 jours.

Public concerné : Tout développeur souhaitant maîtriser l'environnement de développement PowerBuilder en apprenant à créer des applications Windows en architecture Client-Serveur.

Pré-requis : Connaissance de l'environnement Windows.
Eléments de base du langage SQL.

ITINERAIRE PEDAGOGIQUE

1. Présentation de PowerBuilder

2. Création d'une application
 - Les éléments constituant une application
 - Painter application
 - Evénements
 - Les différentes étapes
 - Utilisation de l'aide en ligne

1. Construction d'une fenêtre

- Qu'est-ce qu'une fenêtre ?
- Types de fenêtres
- Contrôles
- Types de contrôles
- Mise en place des contrôles
- Evénements
- Painter fenêtre
- Héritage
- Instances multiples
- Utilisation du " browser "

1. Ajout d'un script

- Qu'est-ce qu'un script ?
- Manipulation des attributs
- Types de fonction
- Portée et visibilité des variables
- Utilisation du langage Powerscript
- Les boîtes de message
- Painter Powerscript
- Correction des erreurs de syntaxe

1. Le langage de Powerscript

- Structures de contrôle
- Variables
- Extension du langage
- Painter fonction

1. Le debugger

2. Administration de la base de données

- Painter base de données
- Création d'une table
- Modification d'une table
- Les tables systèmes de Powerbuilder
- Manipulation des données
- Les attributs étendus

1. Objet Datawindow : construction

- Qu'est-ce qu'un objet datawindow ?
- Les sources de données
- Les types de datawindow
- Test

1. Objet Datawindow : amélioration

- Painter Datawindow
- Manipulation des colonnes
- Colonnes calculées
- Filtres
- Tris
- Critères de mise à jour
- Affichages d'images " bitmap "

1. Les contrôles datawindow

- Lien objet datawindow – contrôle datawindow
- Communication avec une base de données
- Notion de transaction
- La zone d'édition
- La chaîne de validation
- Fonctions
- Evénements

1. Menus

- Qu'est-ce qu'un menu ?
- Painter menu
- Scripts associés à un menu
- Utilisation d'un menu dans une fenêtre

1. Objets utilisateur

- Qu'est-ce qu'un objet utilisateur ?
- Types d'objets utilisateurs
- Painter User Object
- Création d'un objet utilisateur
- Utilisation d'un objet utilisateur

1. Utilisation du langage SQL dans un script

- Syntaxe
- Procédures stockées

1. Personnalisation de l'environnement de travail

2. Gestion des bibliothèques

- Organisation des bibliothèques
- Painter bibliothèque

16. Gestion des projets

- Distribution des applications
- Painter projet