



Anael Finance WS Designer

Version V4R6

Documentation utilisateur

© Copyright 2022 Infor

Tous droits réservés. Les termes et marques de conception mentionnés ci-après sont des marques et/ou des marques déposées d'Infor et/ou de ses partenaires et filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques répertoriées ci-après sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Avertissement important

Les informations contenues dans cette publication (y compris toute information supplémentaire) sont confidentielles et sont la propriété d'Infor.

En accédant à ces informations, vous reconnaissez et acceptez que ce document (y compris toute modification, traduction ou adaptation de celui-ci) ainsi que les copyrights, les secrets commerciaux et tout autre droit, titre et intérêt afférent, sont la propriété exclusive d'Infor. Vous acceptez également de ne pas vous octroyer les droits, les titres et les intérêts de ce document (y compris toute modification, traduction ou adaptation de celui-ci) en vertu de la présente, autres que le droit non-exclusif d'utilisation de ce document uniquement en relation avec et au titre de votre licence et de l'utilisation du logiciel mis à la disposition de votre société par Infor conformément à un contrat indépendant (« Objectif »).

De plus, en accédant aux informations jointes, vous reconnaissez et acceptez que vous devez respecter le caractère confidentiel de ce document et que l'utilisation que vous en faites se limite aux Objectifs décrits ci-dessus.

Infor s'est assuré que les informations contenues dans cette publication sont exactes et complètes.

Toutefois, Infor ne garantit pas que les informations contenues dans cette publication ne comportent aucune erreur typographique ou toute autre erreur, ou satisfont à vos besoins spécifiques. En conséquence, Infor ne peut être tenu directement ou indirectement responsable des pertes ou dommages susceptibles de naître d'une erreur ou d'une omission dans cette publication (y compris toute information supplémentaire), que ces erreurs ou omissions résultent d'une négligence, d'un accident ou de toute autre cause.

Reconnaissance des marques

Tous les autres noms de société, produit, commerce ou service référencé peuvent être des marques déposées ou des marques de leurs propriétaires respectifs.

Informations de publication

Version : Anael Finance WS V4R6

Auteur : Brigitte Quevedo

Date de publication : 23 septembre 2022

Table des matières

À propos de ce manuel	5
Public concerné	5
Périmètre du document	5
Pré-requis	5
Documents liés	6
Historique du document.....	6
Contacter Infor	6
Chapitre 1 Lancement du DESIGNER	7
Création du raccourci	7
Lancement.....	8
Chapitre 2 Utilisation du Designer	11
Présentation de l'interface.....	11
Groupe d'utilisateurs	12
Propriétés	12
Actions.....	12
Ouvrir une fiche en modification	13
Détails des fonctionnalités.....	13
Gestion des icônes du menu.....	15
Modification du titre	22
Suppression d'un contrôle.....	23
Modification de la barre de boutons.....	26
Supprimer un onglet.....	29
Déplacer des contrôles	33
Changement d'onglet.....	33
Déplacement au sein du même onglet	34
Modifier le tableur de sélection	36
Enregistrement.....	39
Visualisation	40

Revenir à la définition standard	41
Visualisation des modifications	42
Modifier le menu de l'application	44
Créer une barre de boutons	46
Supprimer un menu.....	50
Déplacer un menu	52
Renommer un menu.....	53
Ajouter un raccourci clavier.....	54
Chapitre 3 Stockage des modifications	57
Chapitre 4 Affichage des modifications d'écrans	61

À propos de ce manuel

Le but de ce document est de présenter les fonctionnalités **du « Designer »** d'Anael Finance WS. Ce module permet pour un groupe d'utilisateurs ou pour un utilisateur particulier de :

- Modifier le « design » des écrans (suppression de zones non utilisées, suppression de bouton d'action, ...)
- Modifier le menu

Ce module permet donc de gérer aussi une partie des droits utilisateurs :

- Accès à une option
- Autorisation en création
- Autorisation en modification
- Autorisation en suppression

Public concerné

Clients administrateurs de l'application Anael Finance WS.

Périmètre du document

Ce document s'applique à la version V4R3M0 (et versions supérieures) de l'application Anael Finance WS.

Pré-requis

N/A

Documents liés

Aucun

Historique du document

Version	Date	Auteur	Contenu
1.0	4 novembre 2008	Jérôme Mailley	Création du document
1.1	Septembre 2011	Brigitte Quevedo	Ajout § Gestion des icônes du menu
2.0	Janvier 2012	Ingrid MARY	Application du nouveau modèle Word
2.1	09 juin 2022	ENEZ Claudie	V4R6 : Application du nouveau Modèle WORD

Contacteur Infor

Pour toute question sur les produits Infor, rendez-vous sur <https://concierge.infor.com> et créez un cas.

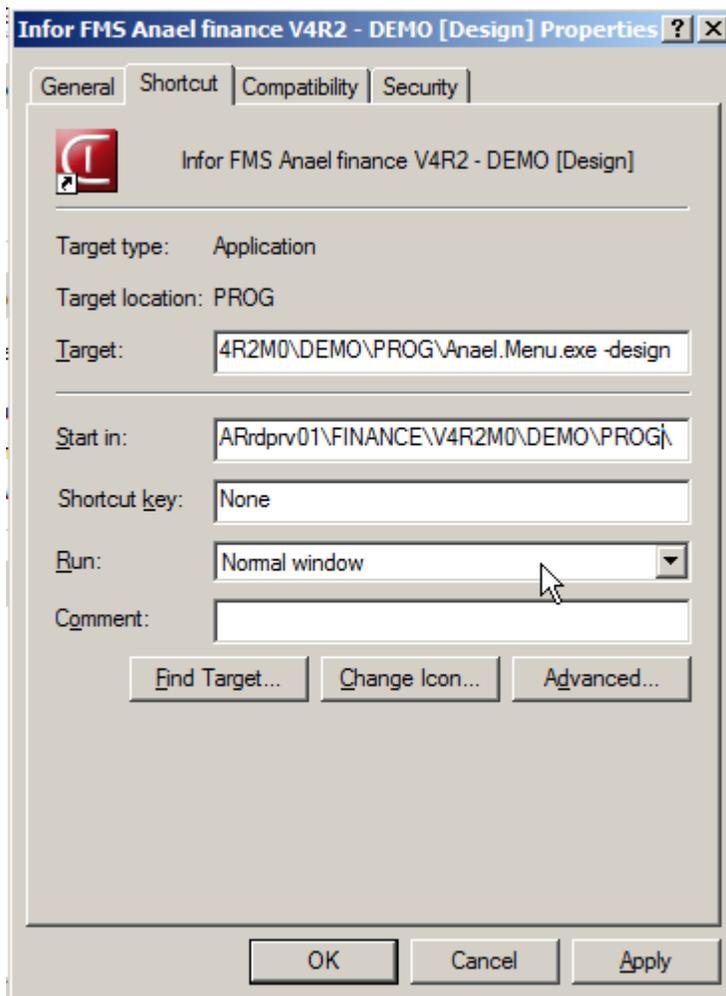
Si nous modifions ce document après la sortie du produit, nous en publierons une nouvelle version sur le portail Infor Support Portal. Pour accéder à la documentation, sélectionnez **Rechercher > Parcourir la documentation**. Nous vous conseillons de consulter régulièrement ce portail afin de prendre connaissance des mises à jour de la documentation.

Pour tout commentaire sur la documentation Infor, vous pouvez envoyer un courrier à l'adresse documentation@infor.com.

Chapitre 1 Lancement du DESIGNER

Création du raccourci

Le « Designer » est une manière particulière de lancer l'application Infor Anael Finance. En effet, il s'agit de lancer l'application en mode « design » en ajoutant un paramètre sur la ligne de commande : -design. Le paramètre ne fait pas de différence entre les majuscules et les minuscules.



Comme il est possible de le voir sur la copie d'écran ci-dessus, il suffit de dupliquer le raccourci de l'application Infor Anael finance et d'ajouter un espace puis « -design » sur la ligne du raccourci.

Lancement

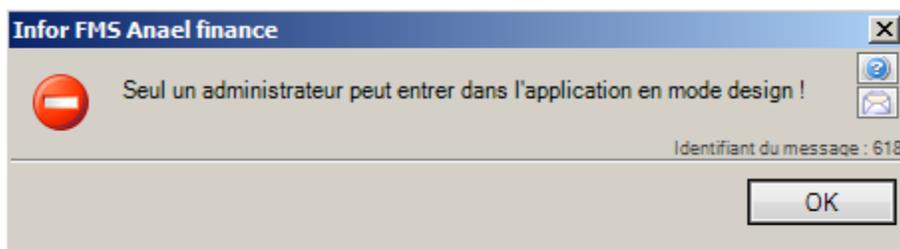
Il suffit pour lancer le « Designer » de double-cliquer sur le raccourci nouvellement créé. Une fenêtre de connexion identique à celle de l'application apparaît :



Une différence est à noter dans le titre de la fenêtre, la notion [Design] est ajoutée après le nom de l'application. Ceci permet de vérifier dans quel mode est lancée l'application.

Attention, le code société est obligatoire sur la mire de connexion mais le design des écrans ne se fait pas par société, il sera indiqué pour toutes les sociétés. La différence pourra se faire par groupe d'utilisateur.

Pour se connecter au « Designer » un administrateur de l'application est nécessaire, dans le cas contraire le message suivant apparaît :



Pour rappel, un utilisateur est défini comme administrateur de l'application lorsqu'il est rattaché à un rôle qui est indiqué « Administrateur ».

Ci-dessous la fiche rôle :

The screenshot displays the 'Rôles' (Roles) management interface. At the top, there is a title bar 'Rôles' and a toolbar with various icons. Below the toolbar is a table with the following columns: 'Code', 'Libellé long', and 'Libellé court'. The table contains six rows of data:

	Code	Libellé long	Libellé court
1	ADMIN	Administrateur	Admin
2	COMPTA	Toute la compta	Toute la compta
3	CONSULT	Consultation	Consultation
4	CQUERE	CQUERE	CQUERE
5	DGARC	Daniel	Daniel
6	FBO	POUR TEST	POUR TEST

Below the table, there are three buttons: 'FPROLE', '19 Enregistrement(s)', and '19 Enregistrement(s) affiché(s)'. At the bottom, there are two tabs: 'Role' and 'Gestion'. The 'Role' tab is active, showing a form with the following fields:

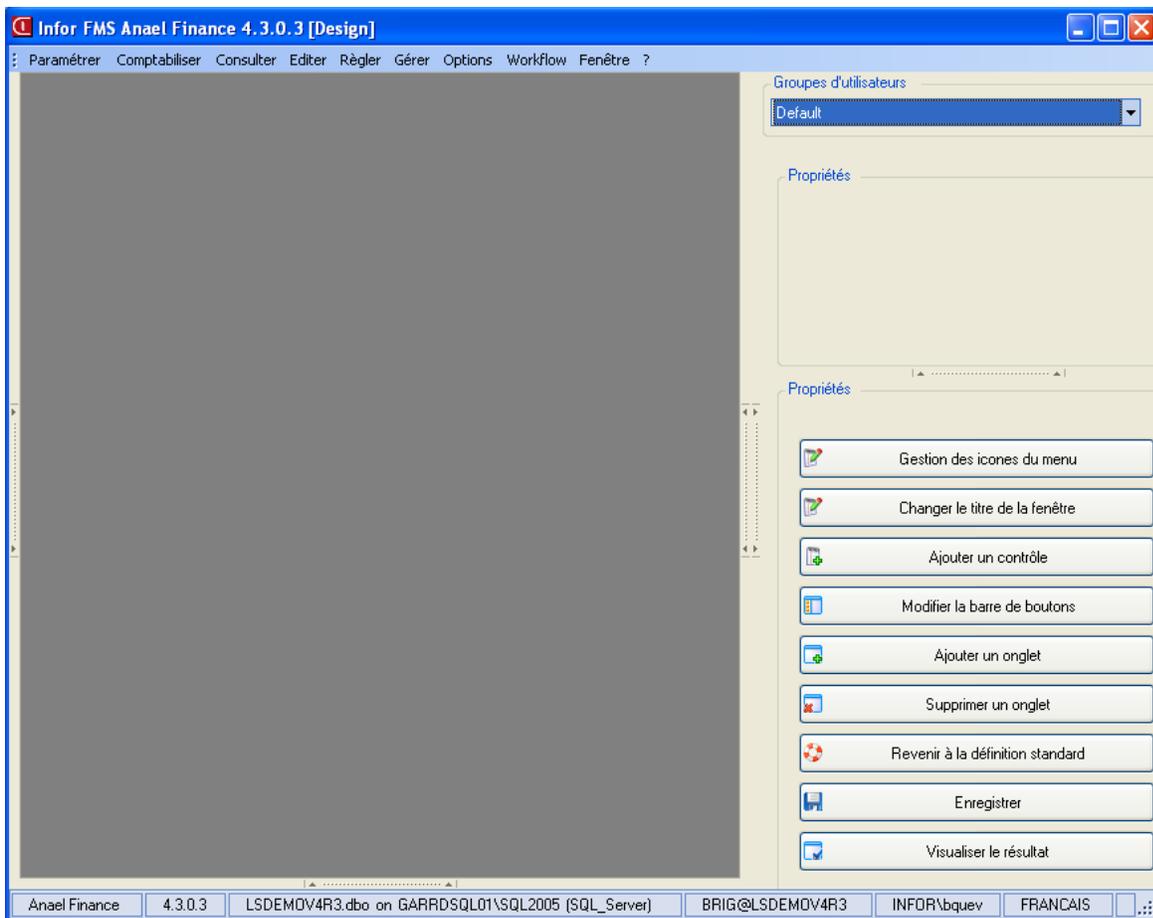
- Role: ADMIN
- Libellé Long: Administrateur
- Libellé court: Admin
- Administrateur

Sur laquelle on peut voir la boîte à cocher « Administrateur ».

Chapitre 2 Utilisation du Designer

Présentation de l'interface

Lorsque l'on est connecté en mode « design », l'écran se présente ainsi :



Deux différences par rapport à l'application « standard » :

- Le titre de l'application auquel est ajouté [Design]
- Une barre d'outils sur la droite

Groupe d'utilisateurs

Lorsqu'aucune fiche n'est ouverte, il est possible de sélectionner un groupe d'utilisateur dans la ComboBox à droite de l'écran.

Cette ComboBox est alimentée par la liste des groupes créés dans l'application (FPUSERGRP) et utilisés dans la table des utilisateurs (FPUSER). De plus, le groupe « Default » est ajouté automatiquement.

Si on sélectionne un groupe, le paramétrage effectué par la suite ne concernera que les utilisateurs appartenant à ce groupe. Si on sélectionne « Default » le paramétrage concernera tous les utilisateurs sauf s'ils ont un paramétrage particulier à leur groupe.

Propriétés

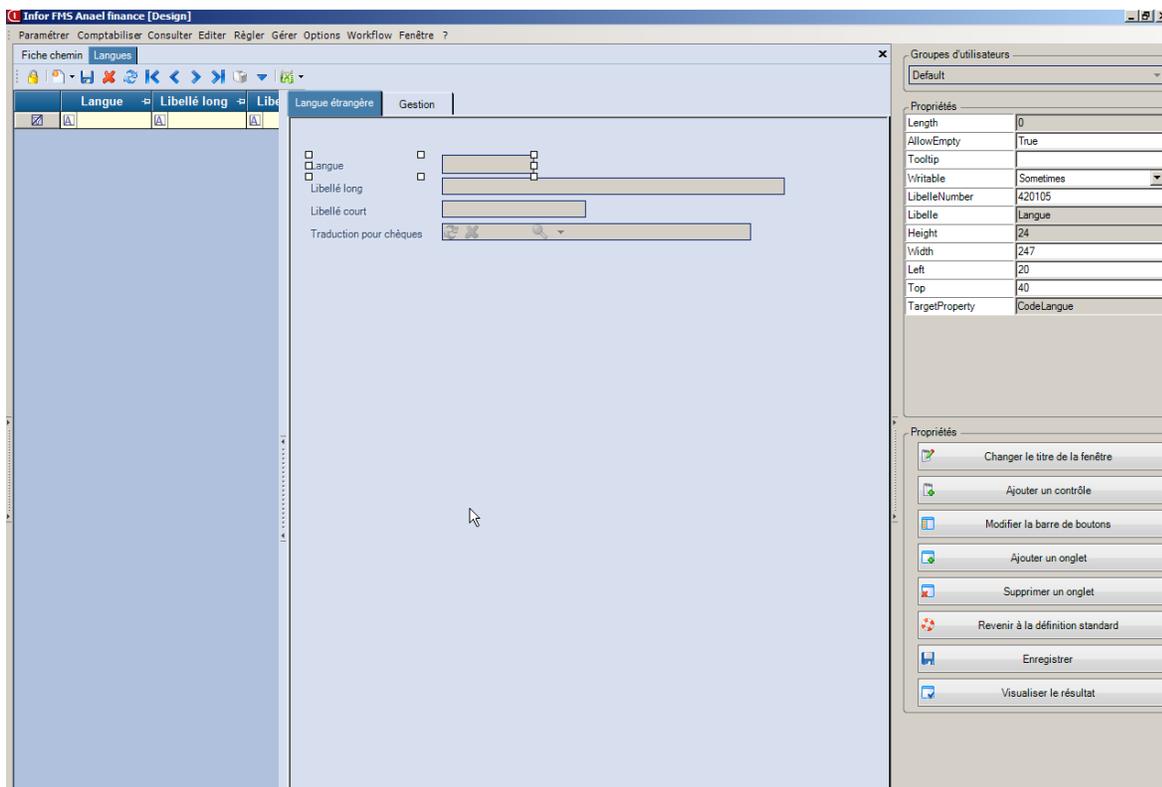
La zone « propriétés » affichera la liste des propriétés d'un contrôle (zone de saisie sur une fiche) lorsque celui-ci sera sélectionné. Cf. plus loin dans ce document.

Actions

Neuf boutons sont disponibles dans cette zone, leur utilisation sera détaillée plus loin dans ce document.

Ouvrir une fiche en modification

Pour ouvrir une fiche en modification, il suffit de sélectionner le menu concerné. La fiche s'ouvrira en mode « design ». Ci-dessous la fiche langue en exemple :



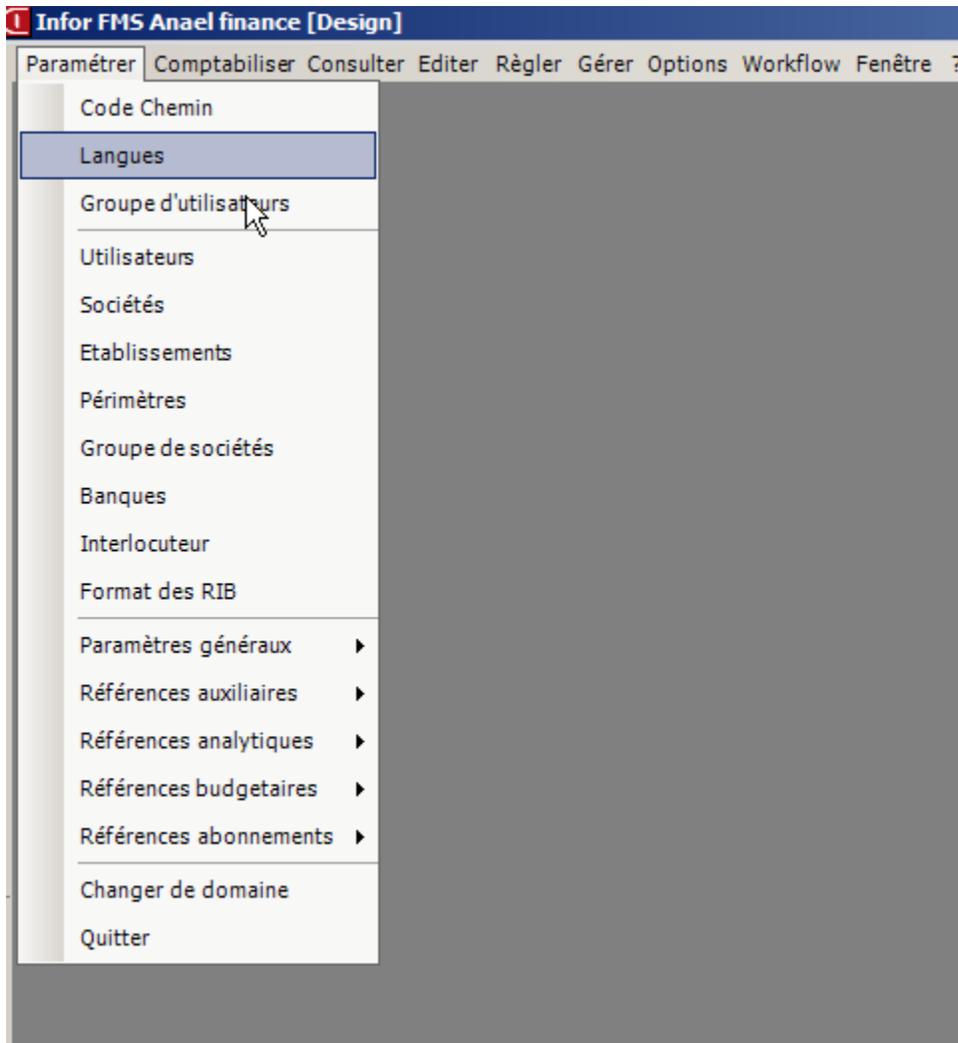
Détails des fonctionnalités

Pour détailler chacune des fonctionnalités, nous travaillerons sur la fiche langue. Nous allons effectuer les modifications suivantes :

- Créer des icônes au menu
- Modifier le titre de la fenêtre,
- Supprimer la colonne « Libellé long » du tableur de sélection,
- Supprimer l'onglet « Gestion »,
- Supprimer la zone « Traduction pour chèques »,
- Supprimer la possibilité d'ajouter, modifier et supprimer un enregistrement,
- Déplacer le libellé long dans un nouvel onglet,
- Remonter le libellé court sous la langue.

Nous ferons toutes ces modifications sur le groupe « TEST », c'est-à-dire que seuls les utilisateurs appartenant à ce groupe seront impactés par les modifications.

Pour ouvrir la fiche « Langue » en mode « Design », il suffit de cliquer sur le menu « paramétrer / Langues » :

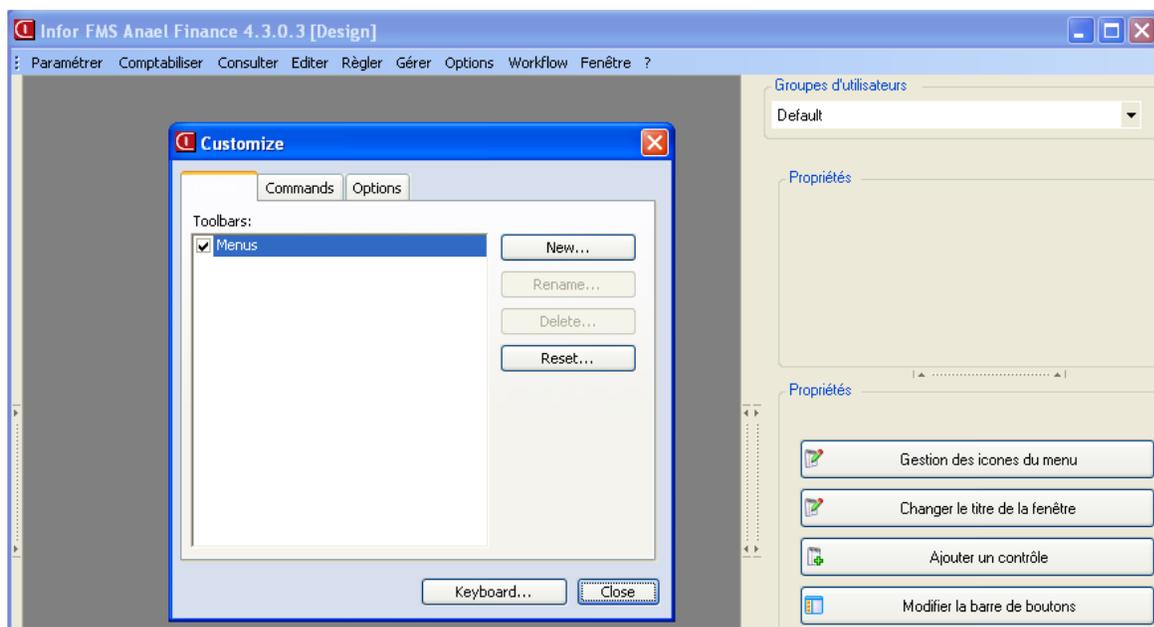


Gestion des icônes du menu

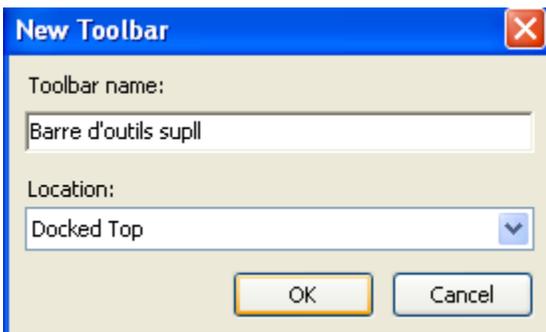
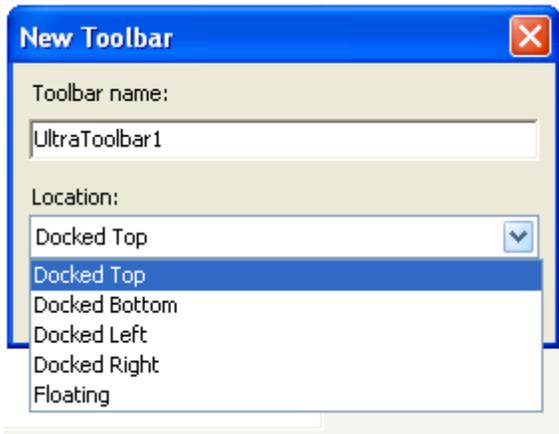
Pour créer des icônes, il faut ajouter une barre d'outils au menu, y créer des boutons puis associer des icônes à ces boutons.

Pour créer une nouvelle barre d'outils :

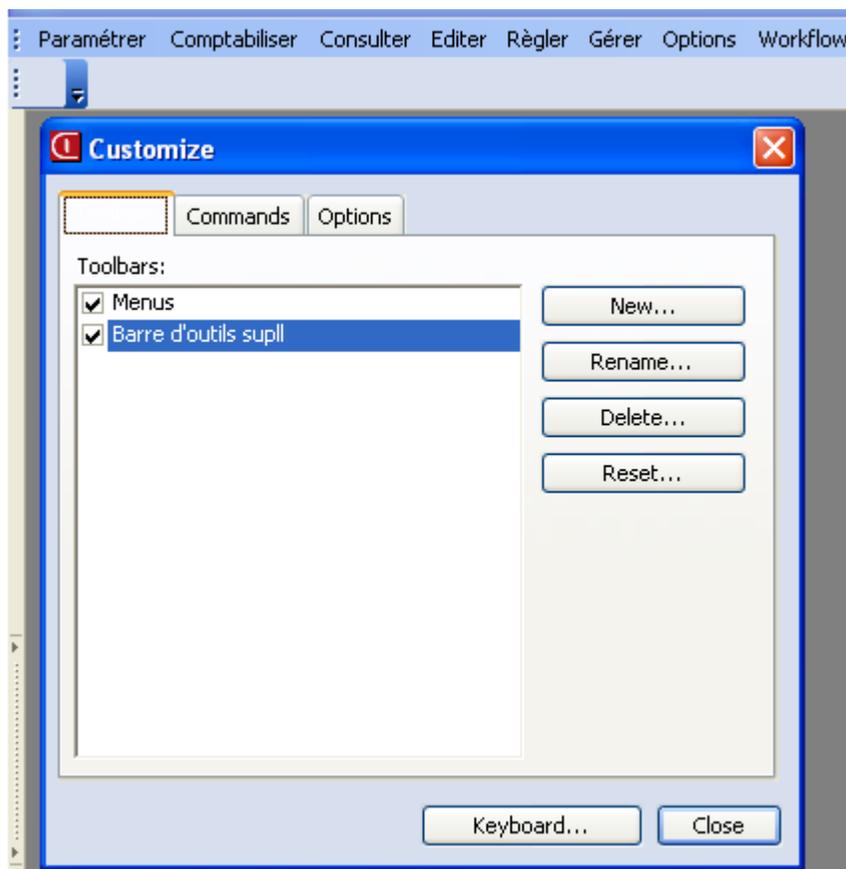
Cliquer sur le bouton droit dans la barre de menu pour accéder au menu de personnalisation
Customize... et cliquer dessus pour obtenir la fenêtre suivante :



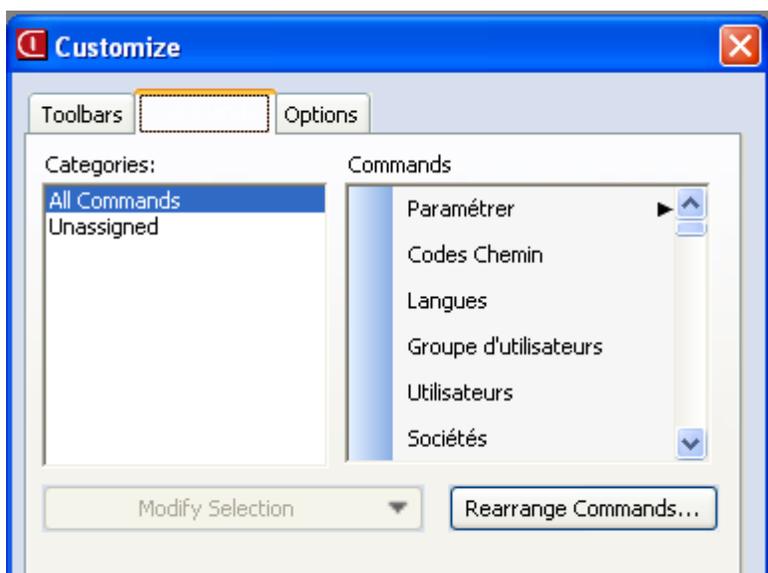
Cliquer sur « **New** » pour créer la barre d'outils en modifiant éventuellement le nom (Toolbar name) et sa localisation (haut, bas, gauche, droite, flottante), puis



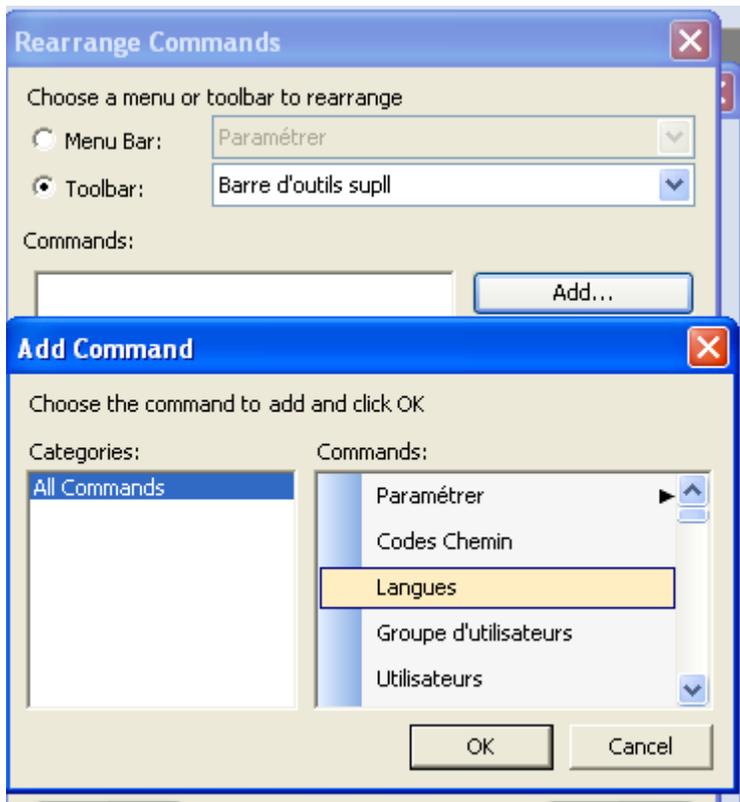
« OK » pour valider, et la barre d'outil apparait alors en haut (selon localisation) :



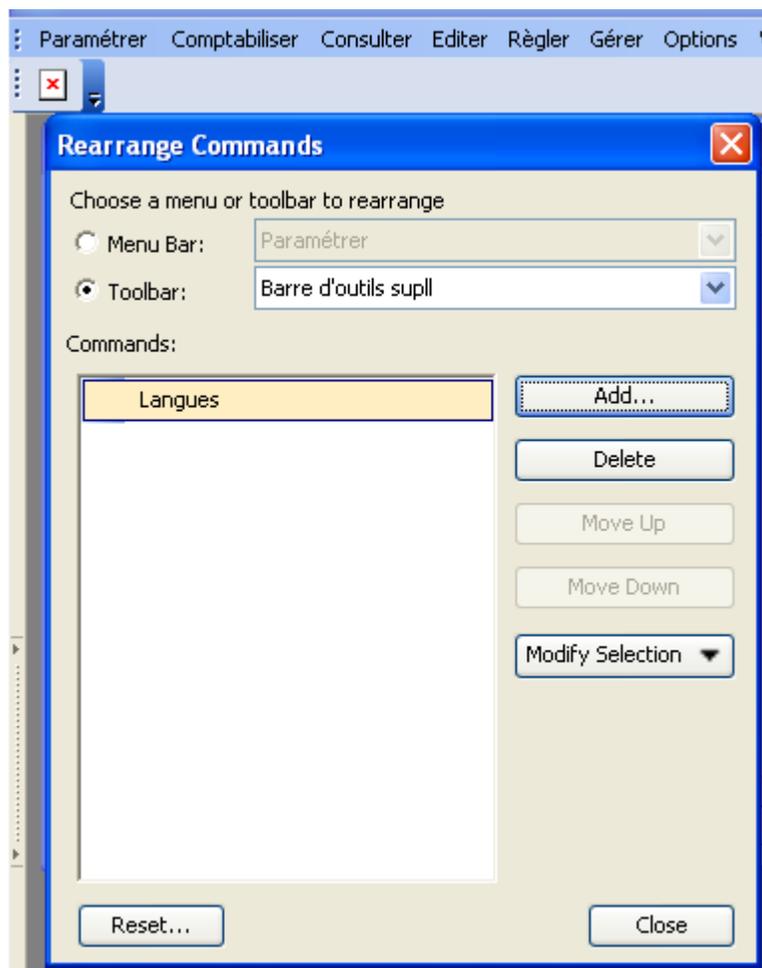
Pour ajouter des boutons dans la barre d'outils : Onglet « commands » > Bouton « Rearrange Commands »



- Sélectionner alors la 'Toolbar' que l'on vient de créer «Barre d'outils suppl »,
- Cliquer sur le bouton « **Add** » pour obtenir la fenêtre des commandes disponibles
- Sélectionner la commande à ajouter « Langues »

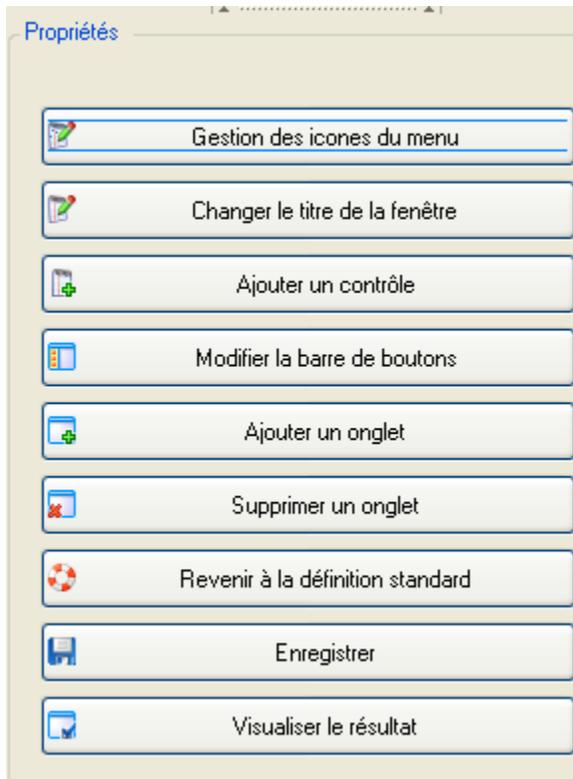


Cliquer sur « **OK** » pour obtenir le bouton dans la barre d'outils 



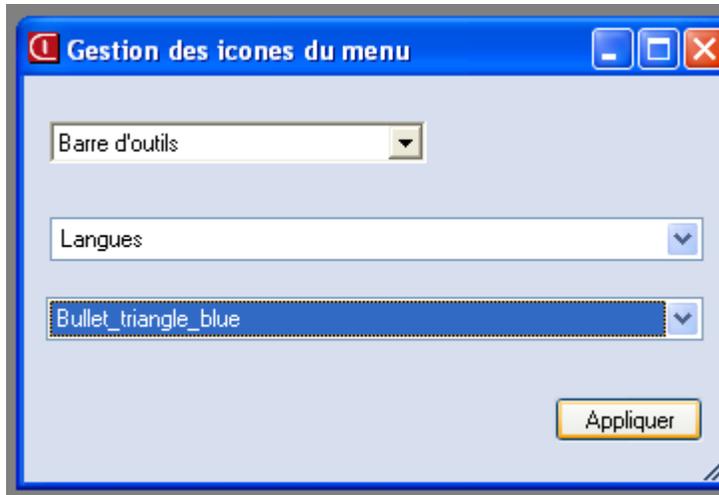
Clique sur « **Close** » pour fermer les fenêtres 'Rearrange Commands' et 'Customize' puis enregistrer les modifications en répondant 'oui' au message «Voulez-vous enregistrer les modifications ? ».

Pour modifier l'icône du bouton, il suffit de cliquer sur le bouton « Gestion des icônes du menu » dans la barre de droite pour obtenir la fenêtre de paramétrage des icônes :



A l'aide des menus déroulants, sélectionner

- le menu ou la barre d'outils contenant la commande à mettre à jour « Barre d'outils' dans notre exemple
- la commande, parmi les commandes contenues dans cette barre, « Langues » dans notre exemple
- l'icône à associer à cette commande, « Bullet_triangle_blue » dans notre exemple



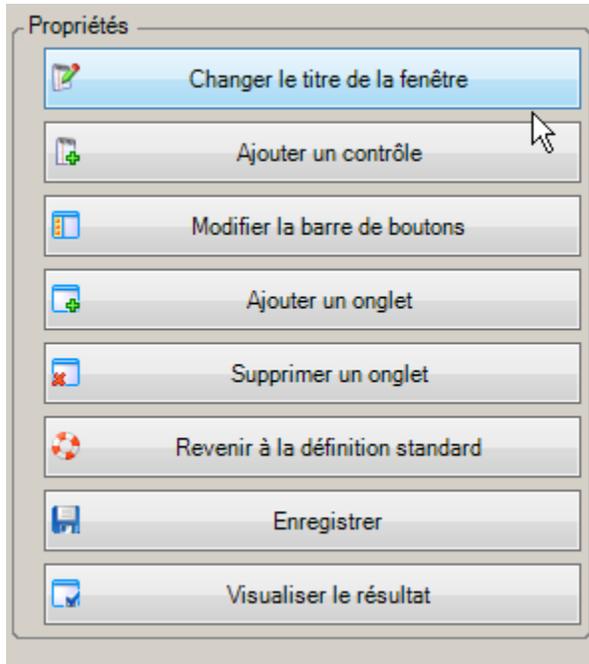
Cliquer sur « Appliquer » pour valider la mise à jour, et la nouvelle icône apparaît dans la barre d'outils, voir ci-dessous :



Fermer la fenêtre de 'Gestion des icônes du menu' lorsque toutes les mises à jour sont terminées.

Modification du titre

Pour modifier le titre de la fenêtre, une fois la fiche ouverte en mode « design », il suffit de cliquer sur le bouton « Changer le titre de la fenêtre » dans la barre de droite :



La fenêtre suivante apparaît, permettant de choisir un nouveau numéro de message :



Les messages sont stockés dans la table LANG_MSG de la base d'administration de l'application. Il est possible de visualiser la liste des messages, de créer de nouveaux messages ou modifier des messages existants via l'administration d'Anael (Cf. « Infor Anael Finance WS - Paramétrage.docx »).

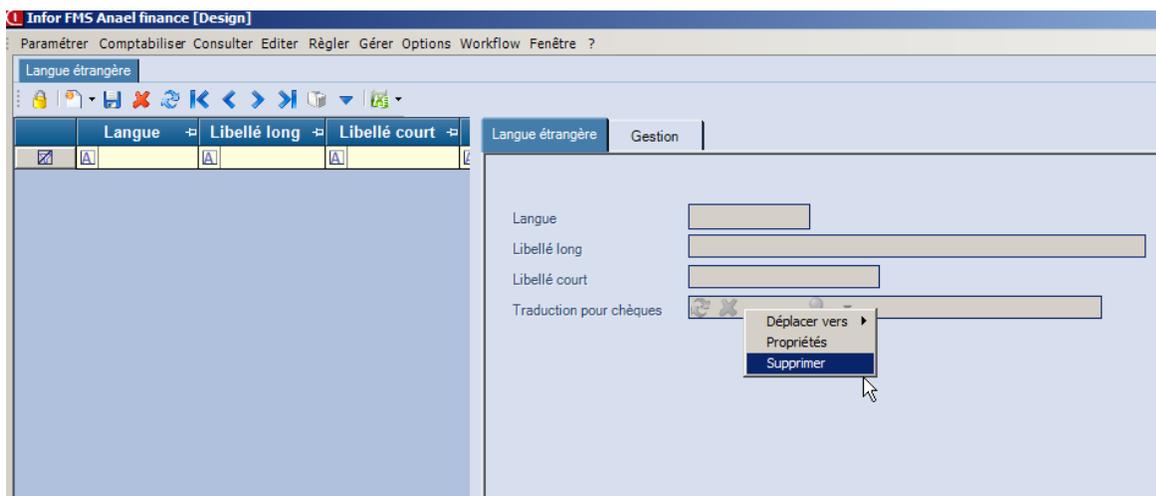
Pour l'exemple, nous utiliserons un message existant : 420459



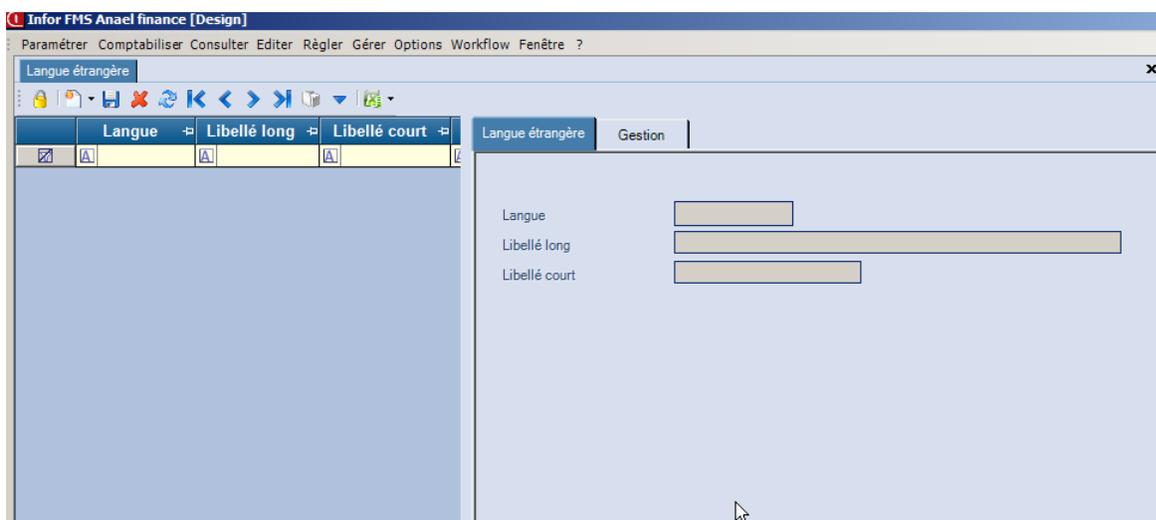
Après avoir appuyé sur le bouton « Renommer » la fiche sera intitulé « langue étrangère ».

Suppression d'un contrôle

Nous allons maintenant supprimer le contrôle « Traduction pour chèque ». Pour cela, une fois la fiche ouverte en mode « design », il suffit de sélectionner le contrôle puis de faire et clic-droit et de sélectionner le menu « Supprimer » :

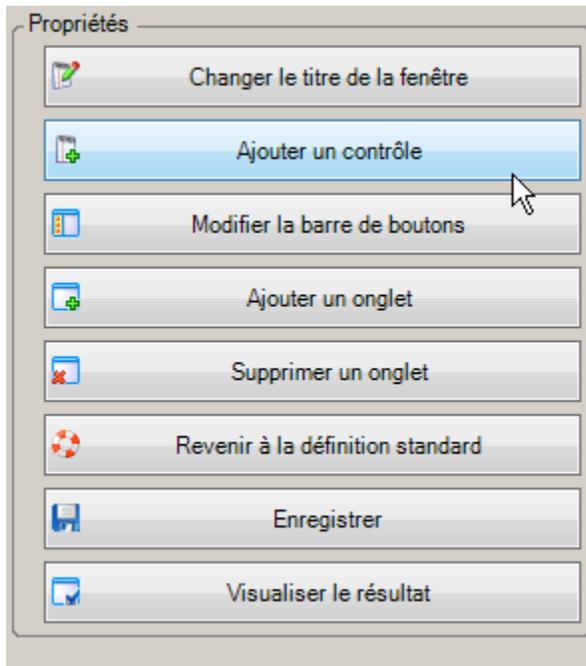


Le contrôle est alors supprimé de l'écran :



Ajout d'un contrôle

Il est possible d'ajouter des contrôles qui ont été supprimés auparavant. Pour cela, appuyer sur le bouton « Ajouter un contrôle » dans la barre de droite :

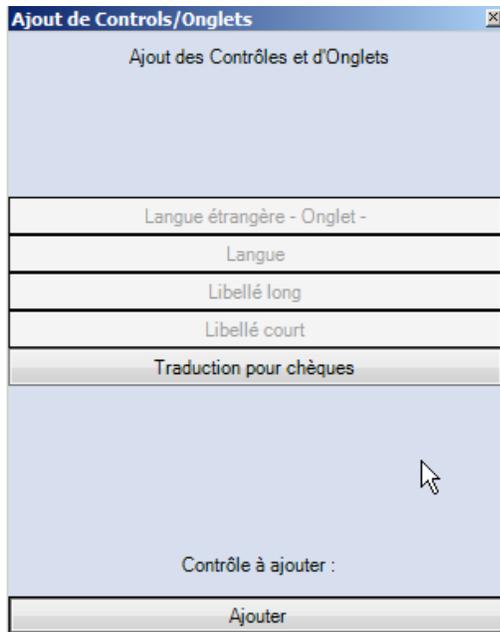


La fenêtre suivante apparaît permettant de sélectionner les onglets :



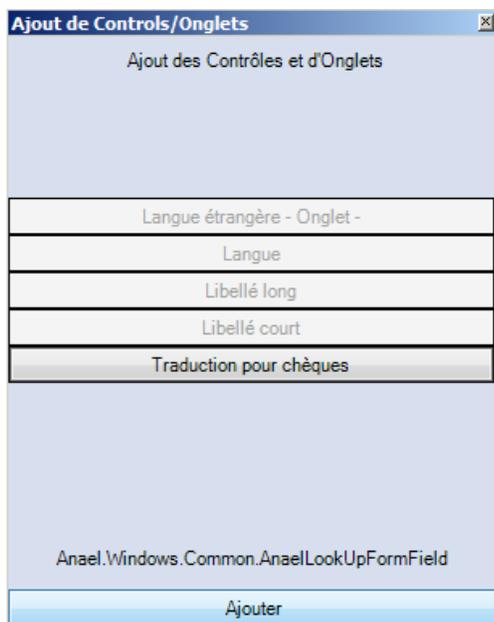
Sont affichés ici, les onglets de la définition « standard », c'est-à-dire sans prendre en compte les modifications apportées à l'interface via le Designer.

Sélectionner l'onglet dans lequel se trouve le contrôle à ajouter, dans notre cas « Langue étrangère » :

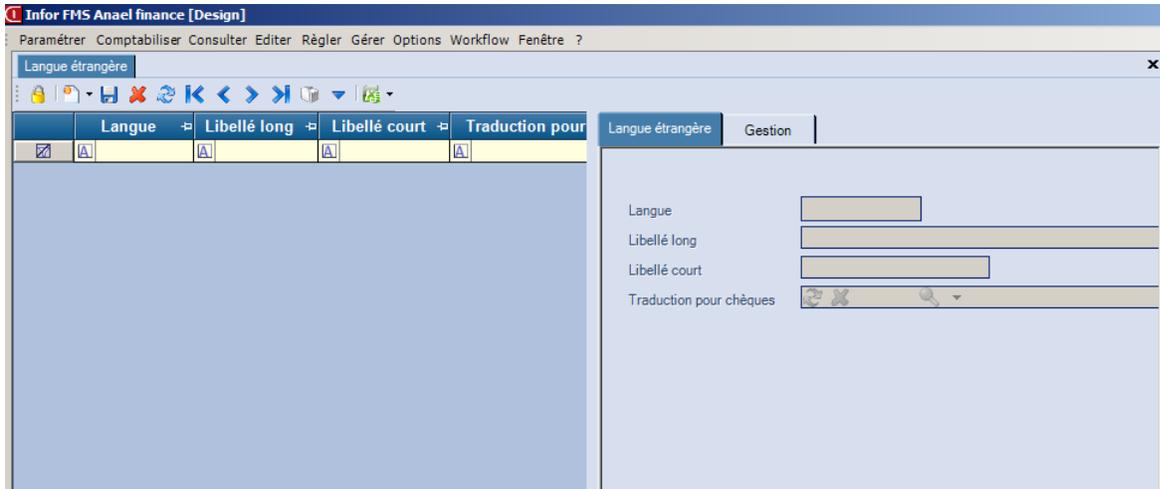


Nous retrouvons sur cet écran, l'onglet et la liste des contrôles. Trois sont grisés puisqu'ils sont déjà présents sur la fiche (« Langue », « Libellé long » et « Libellé court »), le contrôle « Traduction pour chèques » n'est pas grisé puisqu'il a été supprimé auparavant.

Sélectionner le contrôle « Traduction pour chèques », le type du contrôle est indiqué à la suite de la zone « Contrôle à ajouter », puis appuyer sur « Ajouter » :



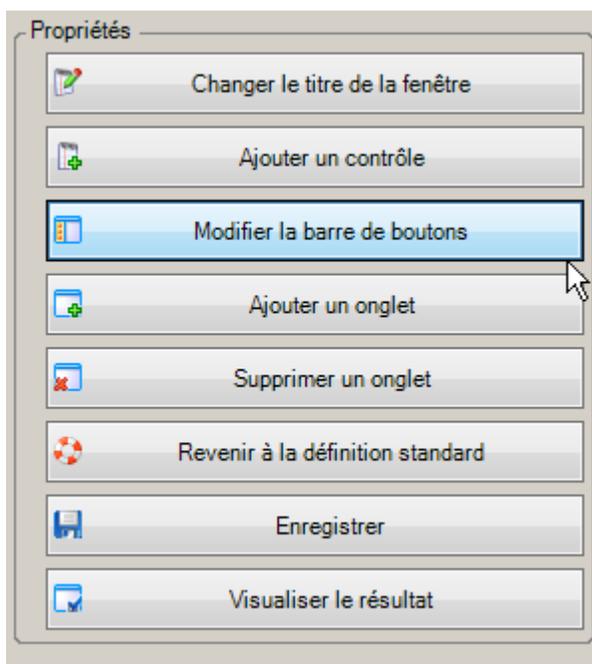
Appuyer une seconde fois, sur « Ajouter » sur la liste des onglets, le contrôle apparaît à nouveau sur la fiche :



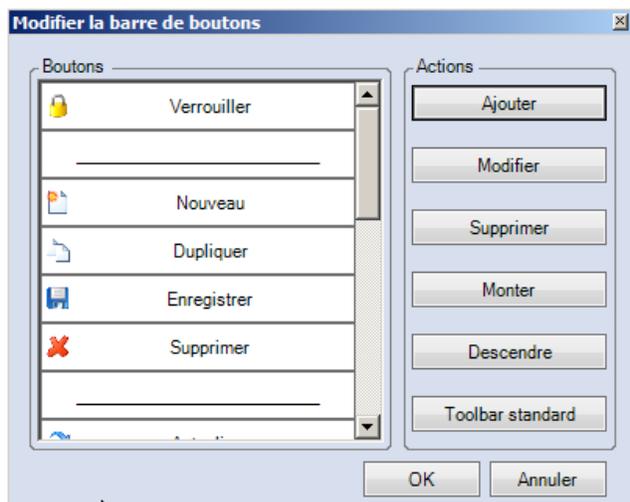
Il est possible par cette option d'ajouter un onglet précédemment supprimé, en effet dans la liste des contrôles d'un onglet, il y a toujours le nom de l'onglet lui-même, en sélectionnant ce bouton, il est possible d'ajouter l'onglet et l'ensemble de ses contrôles.

Modification de la barre de boutons

Pour modifier la barre de boutons de la fiche, celle qui contient les actions « Déverrouiller », « Nouveau », « Enregistrer », ..., une fois la fiche ouverte en mode « design », il est nécessaire d'appuyer sur le bouton « Modifier la barre de boutons » dans la partie droite de l'écran :



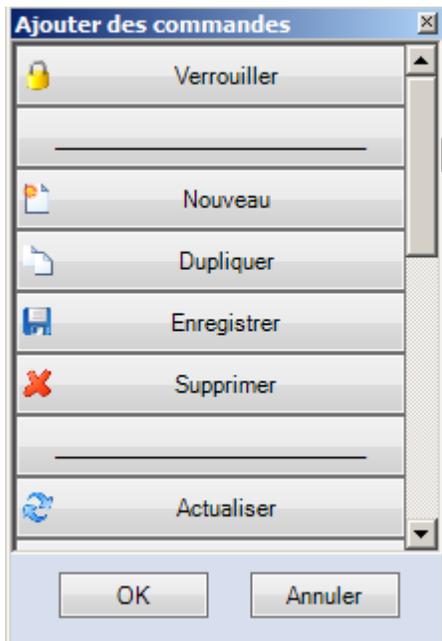
La fenêtre suivante apparaît :



Six opérations sont possibles sur cette fenêtre :

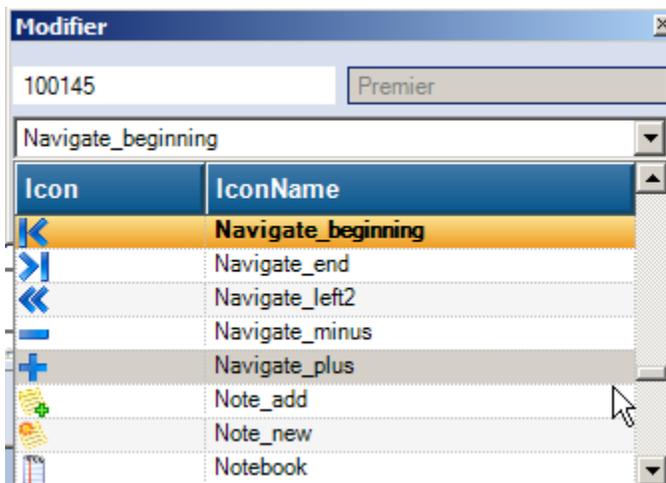
- Ajouter : Ajouter un bouton précédemment supprimé
- Modifier : Modifier le libellé et l'icône du bouton
- Supprimer : Supprimer un bouton de la barre
- Monter : Déplace le bouton vers le haut de la liste (vers la gauche de la barre)
- Descendre : Déplace un bouton vers le bas de la liste (vers la droite de la barre)
- Toolbar standard : Permet de retrouver la barre de boutons d'origine.

En cliquant sur le bouton « Ajouter », une liste apparaît avec la liste des boutons d'origine :



Il est alors possible de sélectionner un bouton puis de cliquer sur le bouton « OK ». Ce dernier sera alors ajouté à la barre de boutons

En cliquant sur le bouton « Modifier », une fenêtre permettant de modifier le libellé du bouton et son icône apparaît :



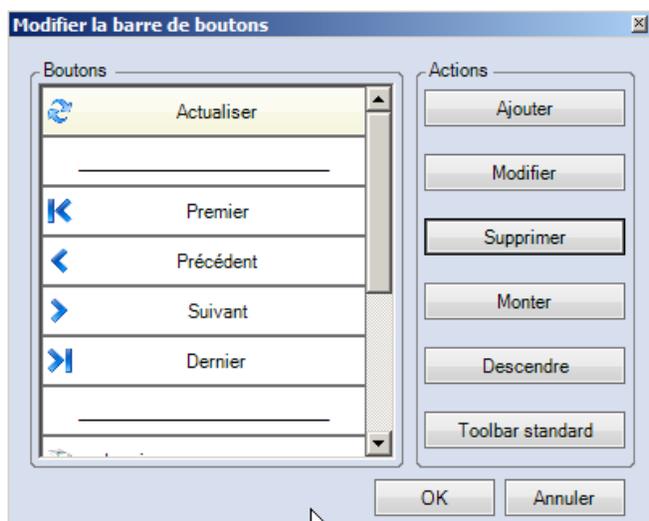
Il est possible de modifier le numéro de message à afficher et de sélectionner une image dans la liste des images disponibles.

Dans notre exemple, nous allons supprimer les boutons suivants :

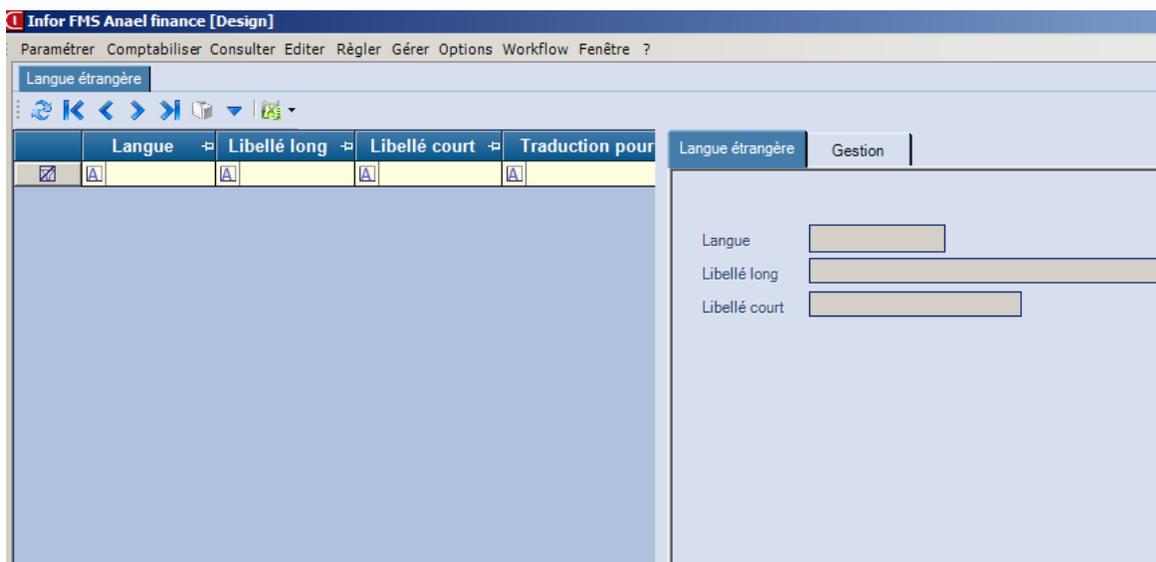
- Verrouiller (plus le séparateur qui suit)
- Nouveau
- Dupliquer
- Enregistrer

- Supprimer (plus le séparateur qui suit)

A la suite de cette opération, la liste apparaît comme ci-dessous :

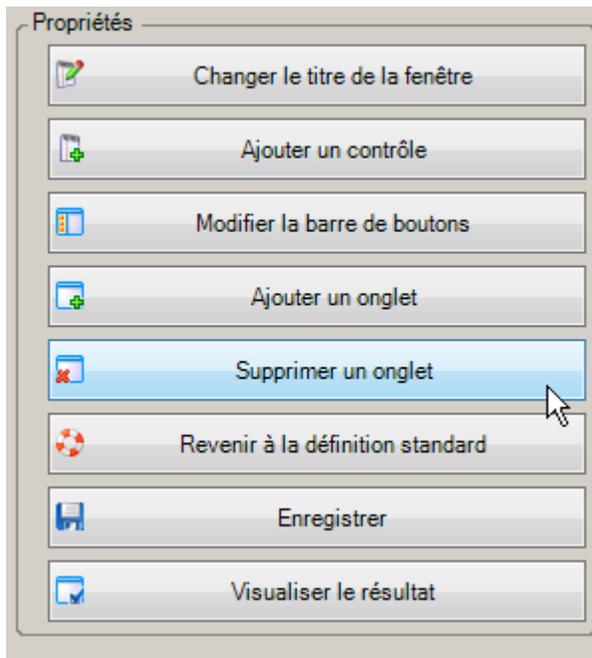


Cliquer sur le bouton « OK » pour valider les modifications. La barre de boutons de la fiche est alors modifiée comme suit :

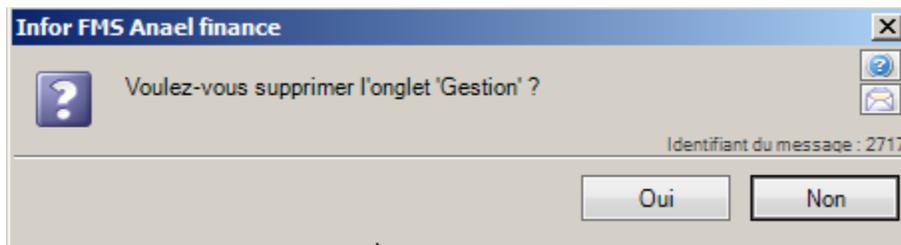


Supprimer un onglet

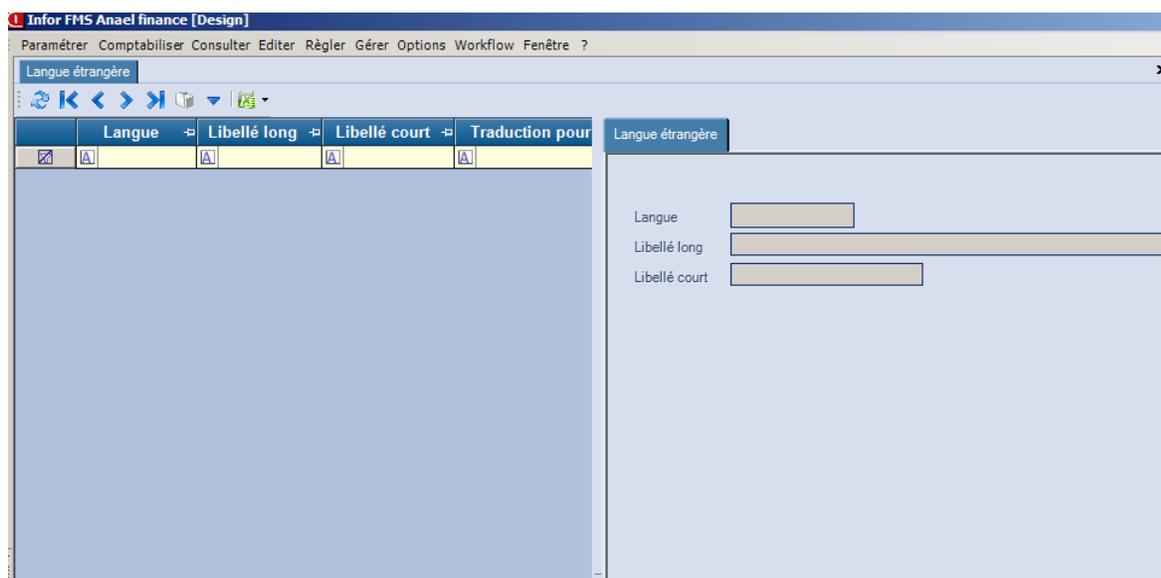
Nous allons maintenant supprimer l'onglet « Gestion », pour ce faire, une fois la fiche ouverte en mode « design », il suffit de sélectionner l'onglet à supprimer puis de cliquer sur le bouton « Supprimer un onglet » dans la partie droite de l'écran :



Un message de confirmation apparaît :



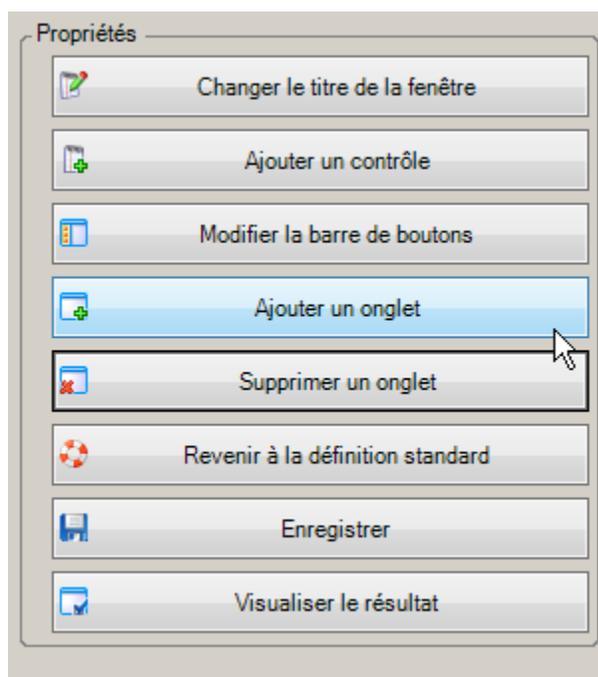
Appuyer sur « Oui » pour confirmer, l'onglet est alors supprimé :



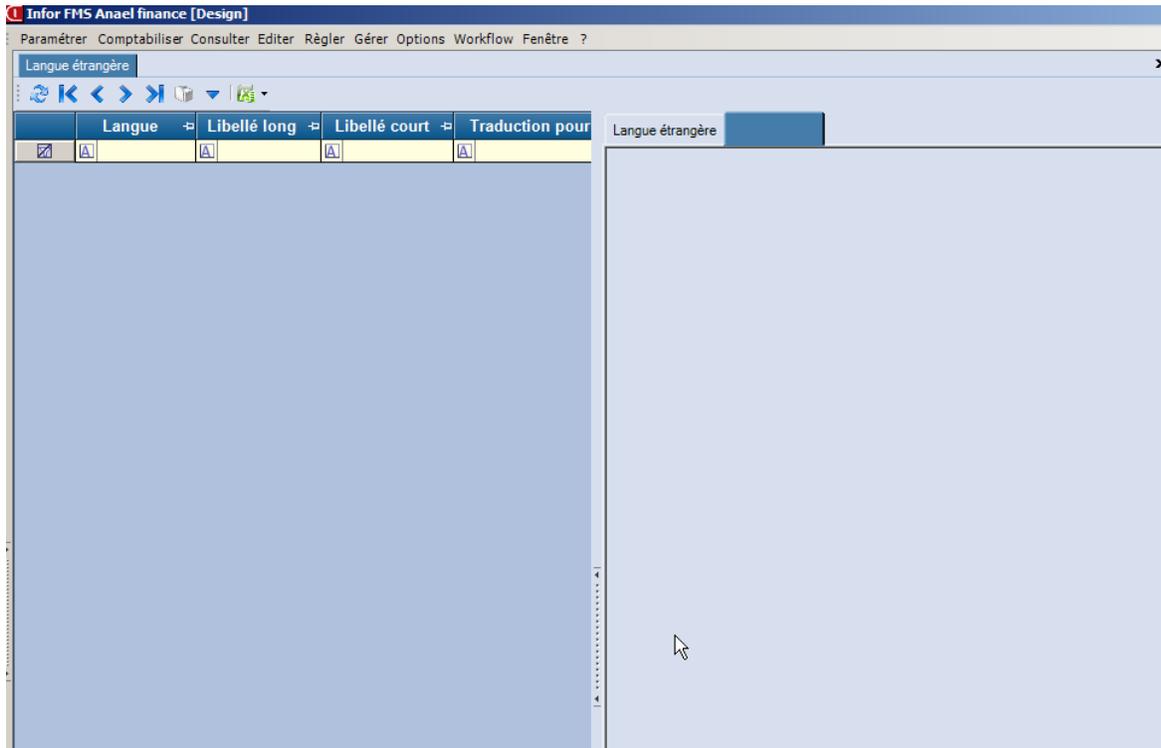
De la même manière qu'il est possible d'ajouter un contrôle précédemment supprimé, il est possible d'ajouter un onglet. Pour cela, cliquer sur le bouton « Ajouter un contrôle » sur la partie droite. Reportez-vous au paragraphe 0 pour plus de détails sur cette opération.

Ajouter un onglet

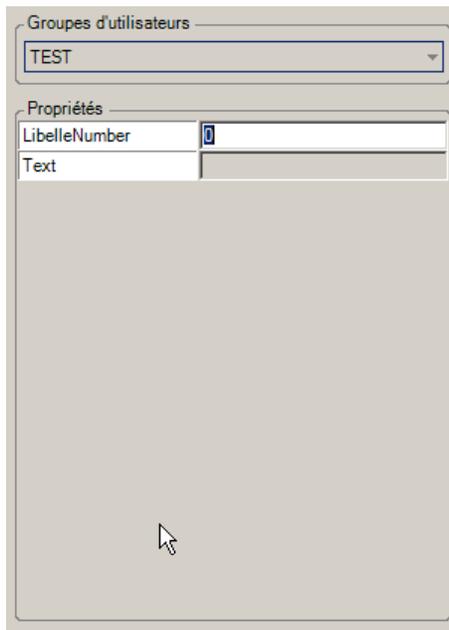
Il est possible d'ajouter un nouvel onglet, pour cela, une fois la fiche ouverte en mode « design », cliquer sur le bouton « Ajouter un onglet » sur la partie droite :



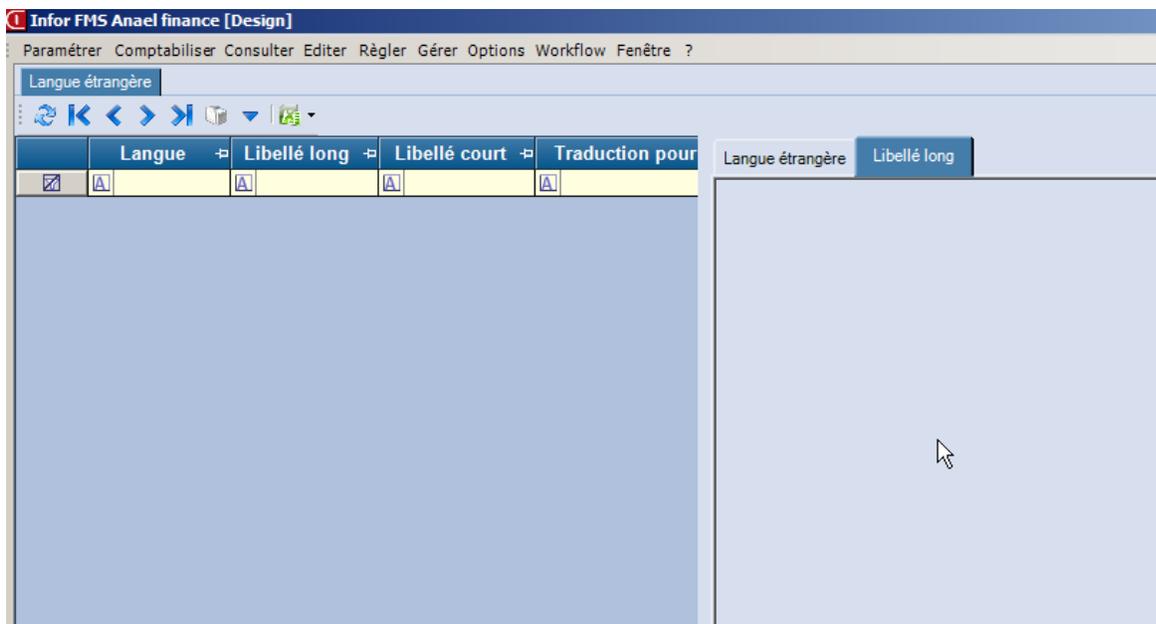
Un nouvel onglet vide apparait sur la fenêtre :



Pour ajouter un titre à cet onglet, saisissez un numéro de message dans la zone « LibelleNumber » sur la partie droite de l'écran :



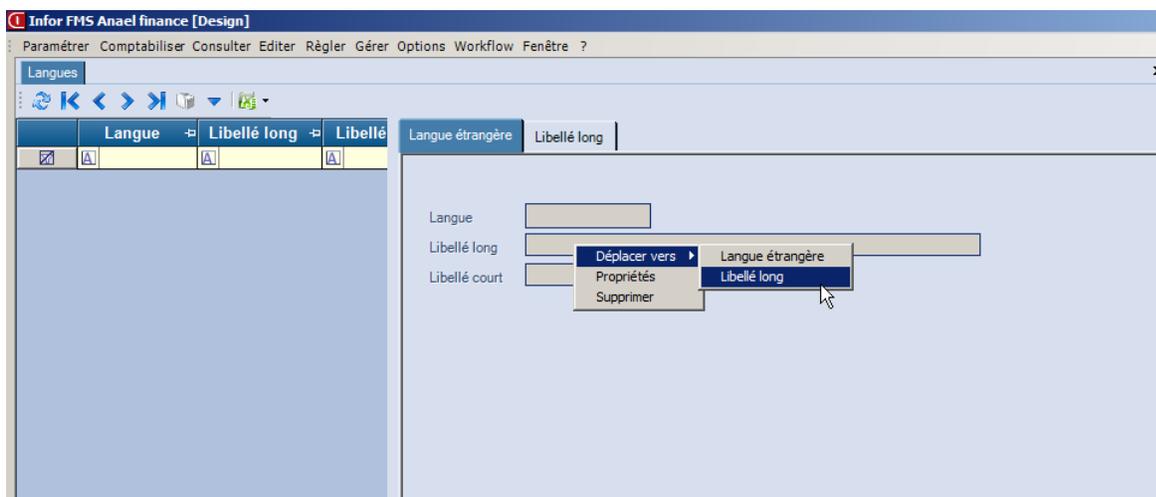
Il suffit de mettre un numéro de message existant, par exemple 420020 qui permet d'afficher « Libellé long » :



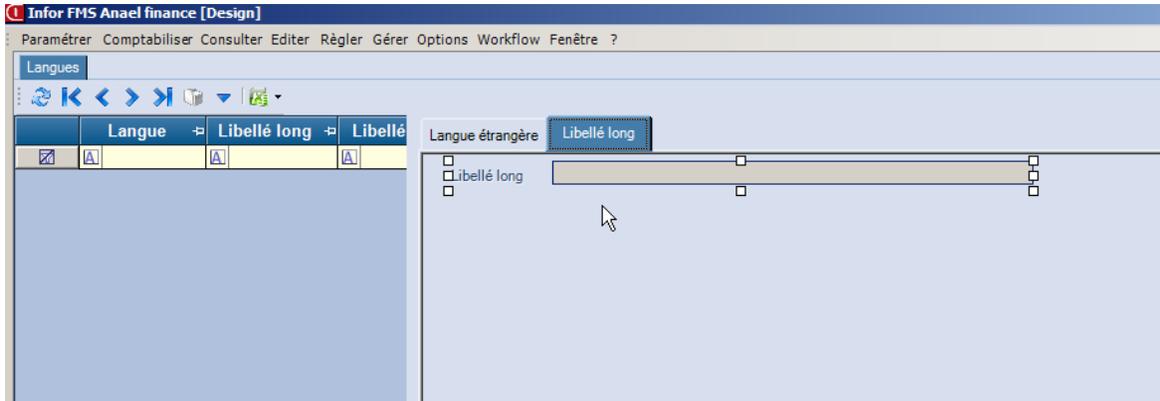
Déplacer des contrôles

Changement d'onglet

Il est possible de déplacer un contrôle vers un autre onglet, pour cela, il suffit de sélectionner le contrôle puis de faire un clic droit et de sélectionner le menu « Déplacer vers », le nom des onglets disponibles est proposé.

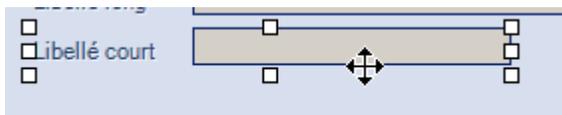


Dans l'exemple ci-dessus, nous déplaçons le contrôle « Libellé long » vers l'onglet « Libellé long » que nous avons créé précédemment.

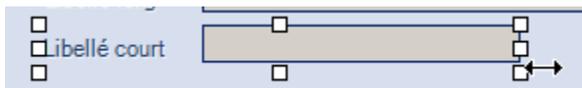


Déplacement au sein du même onglet

Il est possible de déplacer un contrôle, pour cela il faut sélectionner le contrôle, placer le pointeur de la souris au milieu du contrôle, le pointeur change de forme, puis déplacer la souris tout en maintenant le bouton gauche appuyé.

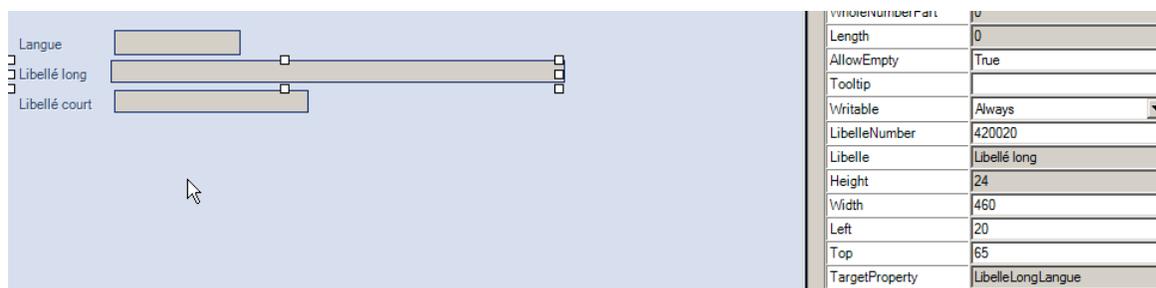


Il est aussi possible de redimensionner un contrôle, pour cela il suffit de sélectionner un contrôle puis de passer la souris sur un des 8 petits carrés blancs, lorsque la souris survole un de ces carrés, le pointeur de souris prend une forme particulière. Il est alors possible de redimensionner le contrôle en déplaçant la souris tout en maintenant le bouton gauche appuyé.

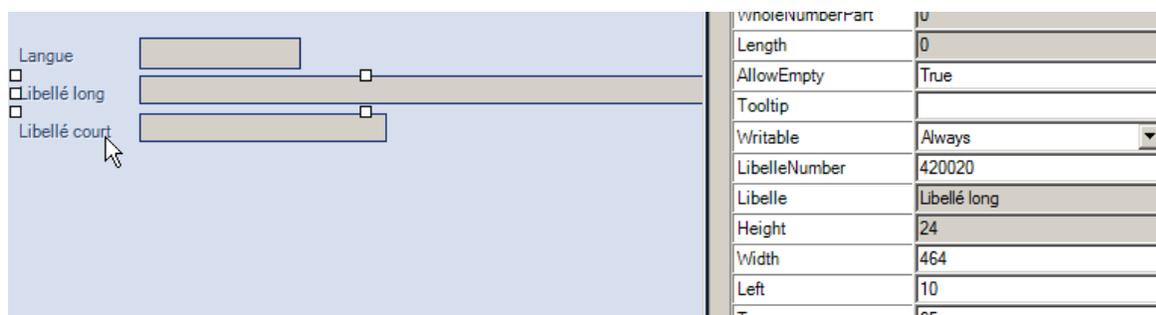


Attention, lorsque l'on déplace un contrôle, la description se déplace simultanément. Lors de l'affichage de la fiche, la position gauche des contrôles est recalculée automatiquement pour que toutes les descriptions soient visibles et que les contrôles soient alignés. Ce qui signifie que si on déplace des contrôles et que l'on veut qu'ils soient alignés sur la fiche, il faut que la propriété « Left » (Cf. ci-dessous) soient identiques sur tous les contrôles, même si visuellement dans le design, les contrôles de saisie (en gris) ne paraissent pas alignés.

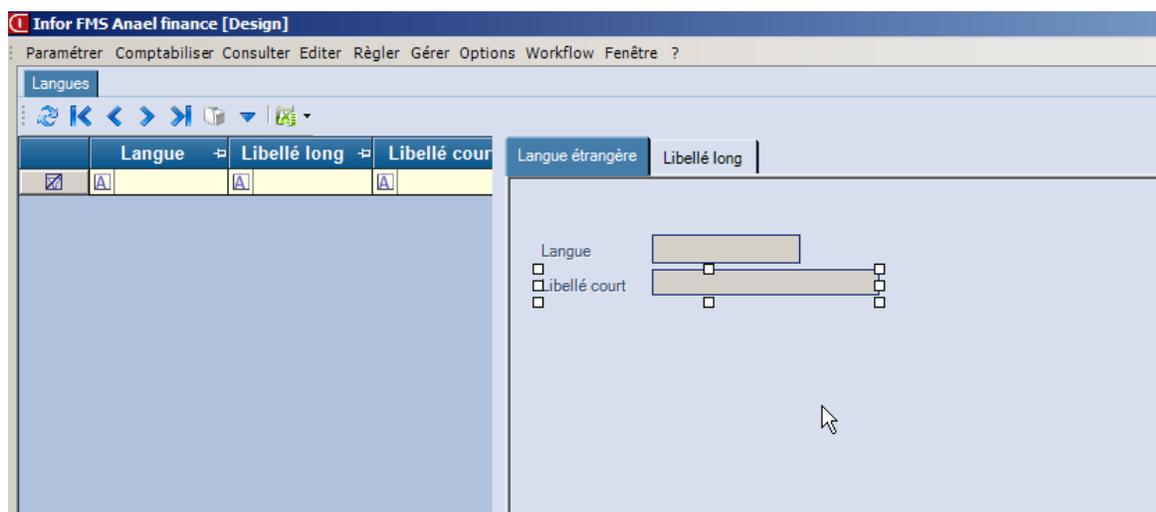
Ci-dessous, le contrôle « Libellé long » ne parait pas aligné avec les autres contrôles, or si on regarde la propriété « Left », elle est à 20 pour les trois contrôles donc lors de l'affichage les contrôles seront bien alignés



Après avoir enregistré la fiche, fermer et ré-ouvert, les contrôles sont correctement alignés :

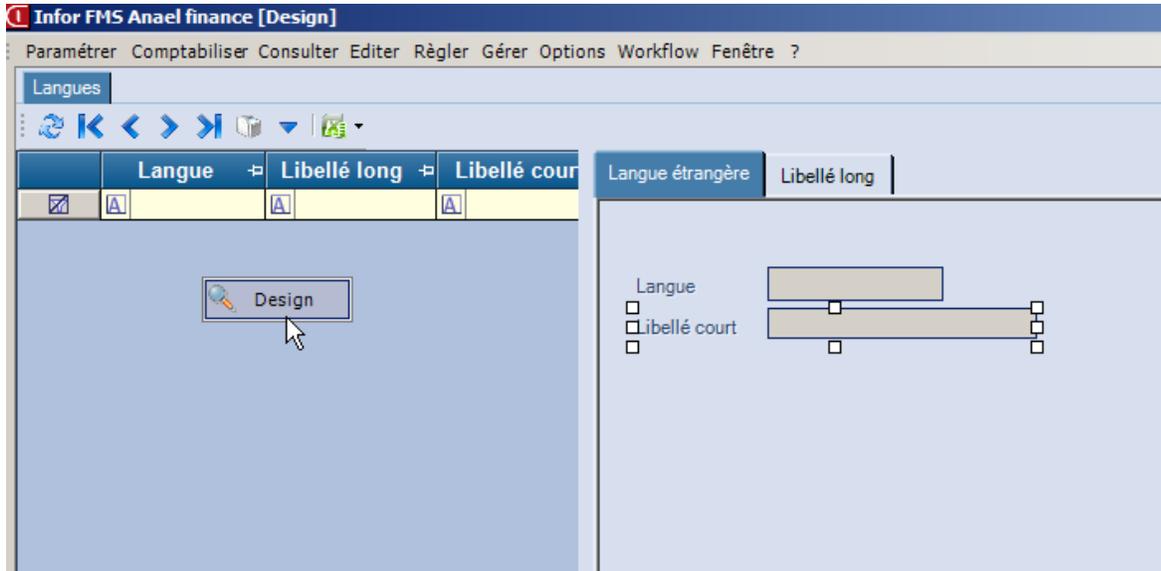


Pour continuer notre exemple, après avoir déplacé le libellé long sur l'onglet « Libellé long », nous allons remonter le libellé court sous la langue :

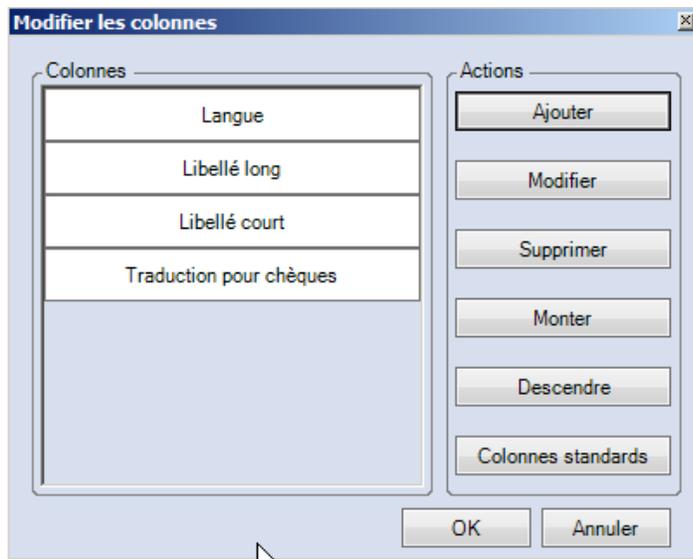


Modifier le tableau de sélection

Nous pouvons modifier le tableau de sélection, pour cela il suffit de faire un clic-droit au milieu du tableau et de sélectionner le menu « Design » :



La fenêtre suivante apparaît :



Sur cet écran, il est possible de :

- Ajouter une nouvelle colonne,
- Modifier le titre d'une colonne,
- Supprimer une colonne,
- Monter une colonne dans la liste (la déplacer vers la gauche dans le tableur)

- Descendre une colonne dans la liste (la déplacer vers la droite dans le tableur)
- Revenir à la définition standard

Lorsque l'on clique sur « Ajouter » ou « Modifier », la fenêtre suivante apparaît :

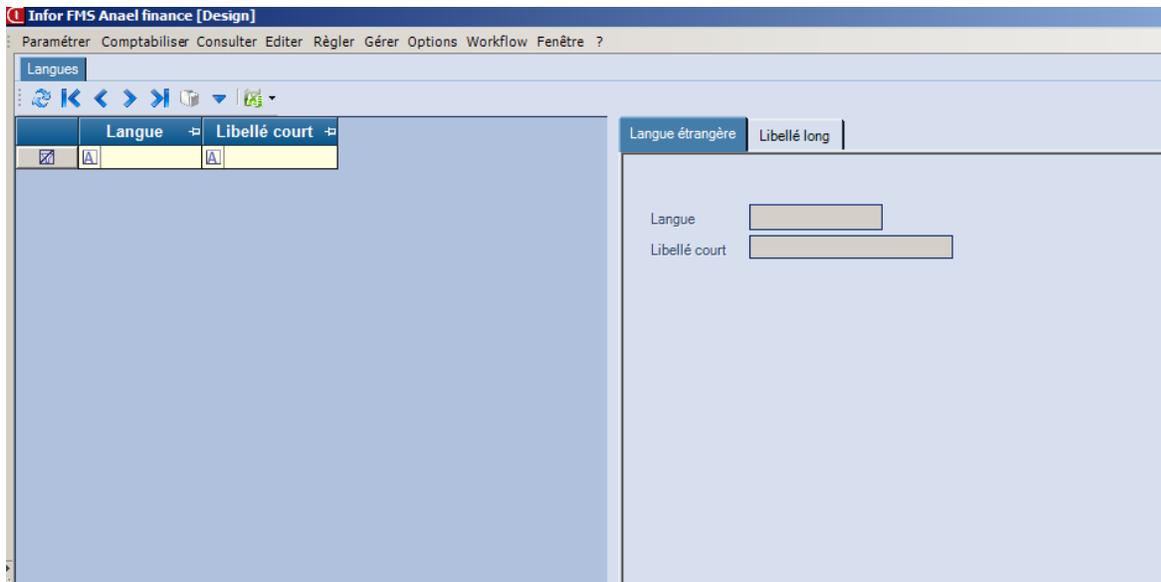
Il est possible de modifier les éléments suivants :

- Titre de la colonne : Numéro de message
- Nom de la colonne : Nom de la colonne dans la base de données (en majuscule). Peut être une fonction SQL (SUM, MAX, MIN, ...) dans ce cas, cocher « Formule » plus bas.
- Nom de la table : Nom de la table dans laquelle se trouve la colonne (en majuscule)
- INNER table et Jointure (INNER) : permet de définir une colonne d'une autre table que la table de référence. Effectue un INNER JOIN au sens SQL.
- OUTER table et Jointure (OUTER) : permet de définir une colonne d'une autre table que la table de référence. Effectue un LEFT OUTER JOIN au sens SQL.
- Distinct : Permet de faire un regroupement (DISCTINCT au sens SQL) sur la colonne.
- Formule : Indique si le nom de la colonne est une formule (MAX, SUM, ... au sens SQL)
- Regroupé : Indique si on doit effectuer un regroupement sur cette colonne
- Clef primaire : indique si la colonne est une clef primaire de la table. Cette zone n'est pas modifiable.
- Visible : Indique si la colonne doit être visible dans le tableur.

Pour notre exemple, nous allons supprimer les colonnes « Libellé long » et « Traduction pour chèques » en sélectionnant la colonne puis en cliquant sur le bouton « Supprimer » :

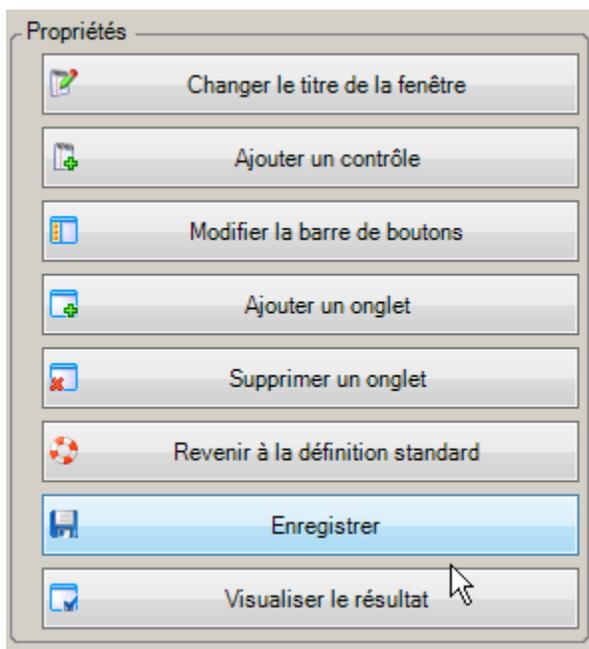


Après avoir cliqué sur « OK », les deux colonnes ont été supprimées du tableau :

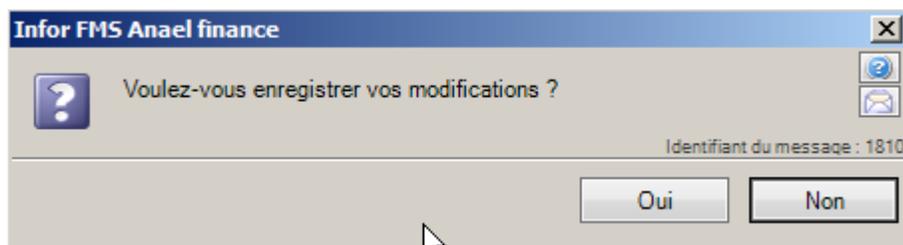


Enregistrement

Il est nécessaire d'enregistrer les modifications, pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton « Enregistrer » de la partie droite de l'écran :



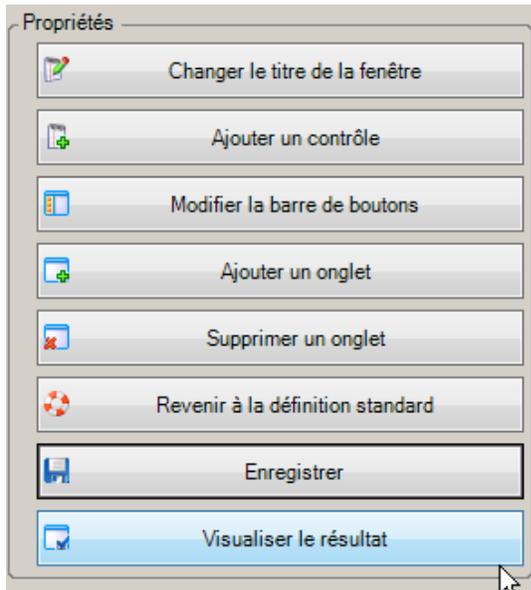
Un message apparaît demandant de confirmer :



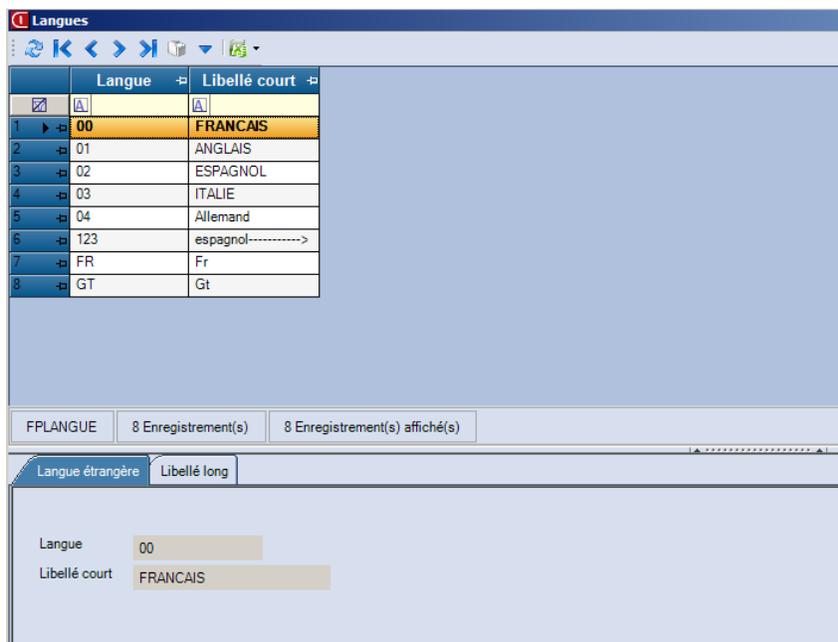
En cliquant sur « OK », les modifications sont validées.

Visualisation

Il est possible de visualiser le résultat des modifications sans avoir à quitter le « Designer » et à lancer l'application. Pour cela, en étant sur la fiche, il suffit de cliquer sur le bouton « Visualiser le résultat » :

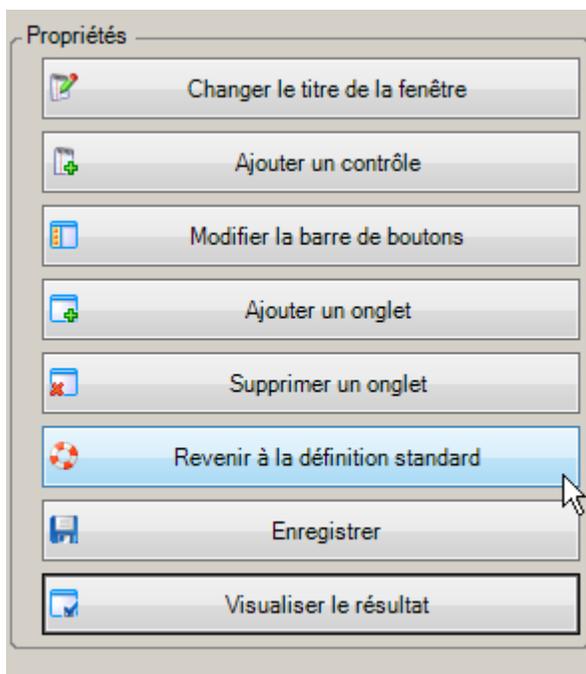


La fenêtre apparaît avec les données de l'application :

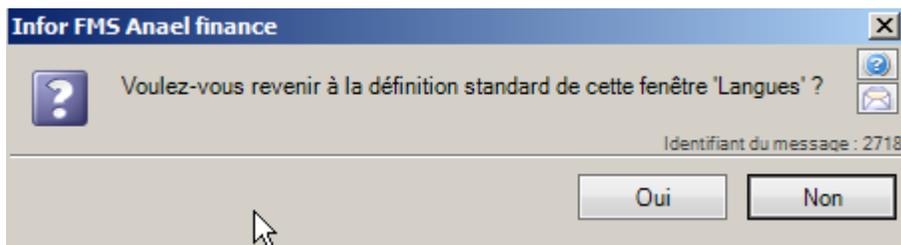


Revenir à la définition standard

Il est possible d'annuler définitivement les modifications et de revenir à l'écran d'origine. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton « Revenir à la définition standard » :



Un message de confirmation apparaît :



Attention, en cliquant sur « Oui », les modifications seront définitivement perdues.

Visualisation des modifications

Pour visualiser les modifications dans l'application, nous allons nous connecter avec deux utilisateurs différents

- SUPERVISOR : qui n'appartient pas au groupe « TEST », la fiche « Langue » sera donc standard
- JMALL : qui appartient au groupe « TEST », la fiche « Langue » aura donc l'ensemble des modifications que nous avons effectuées.

Infor FMS Anael finance

Paramétrer Comptabiliser Consulter Editer Règler Gérer Options Workflow Fenêtre ?

Langues

	Langue	Libellé long	Libellé court	Traduction pour chèques
1	00	FRANCAIS	FRANCAIS	fr
2	01	ANGLAIS	ANGLAIS	an
3	02	ESPAGNOL	ESPAGNOL	es
4	03	ITALIE	ITALIE	it
5	04	Allemand	Allemand	al
6	123	espagnol-----	espagnol----->	es
7	FR	FR	Fr	fr
8	GT	GT	Gt	fr

FPLANGUE 8 Enregistrement(s) 8 Enregistrement(s) affiché(s)

Langue étrangère Gestion

Langue 00

Libellé long FRANCAIS

Libellé court FRANCAIS

Traduction pour chèques fr Français

Fiche « Langue » pour l'utilisateur « SUPERVISOR »

Infor FMS Anael Finance 4.3.0.3

Paramétrer Comptabiliser Consulter Editer Règler Gérer Options Workflow ?

Langues

	Langue	Libellé court
1	00	FRANCAIS
2	01	ANGLAIS
3	02	ESPAGNOL
4	03	ITALIE
5	04	Allemand
6	123	espagnol----->
7	FR	Fr
8	GT	Gt

FPLANGUE 8 Enregistrement(s) 8 Enregistrement(s) affiché(s)

Langue étrangère Libellé long

Langue 00

Libellé court FRANCAIS

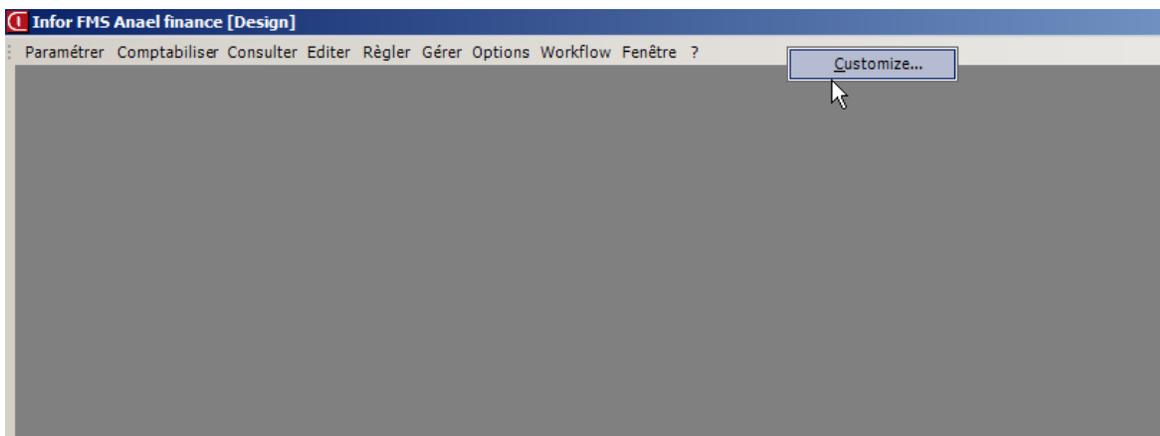
Fiche « Langue » pour l'utilisateur « JMALL ».

Modifier le menu de l'application

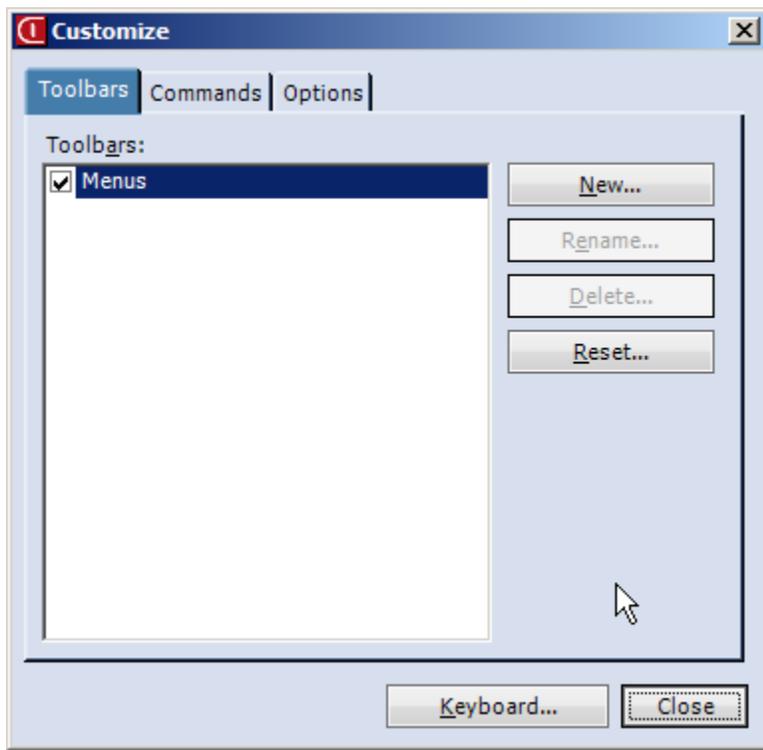
Il est possible de modifier le menu de l'application, les actions possibles sont :

- Créer une barre de boutons
- Supprimer un menu
- Déplacer un menu
- Renommer un menu
- Ajouter/Modifier des raccourcis clavier

Pour modifier le menu, il faut faire un clic droit sur le menu et sélectionner le menu « Customize » :

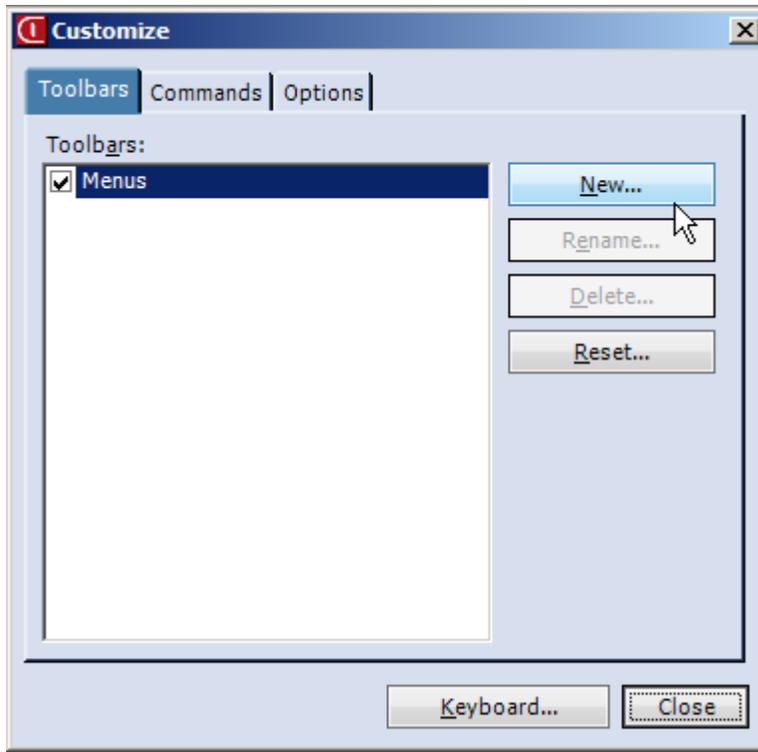


Une fenêtre apparait permettre de paramétrer le menu :

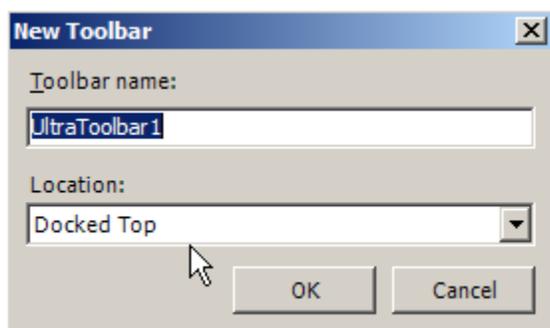


Créer une barre de boutons

En cliquant sur le bouton « New... », il est possible de créer une barre de bouton :



La fenêtre suivante apparaît :

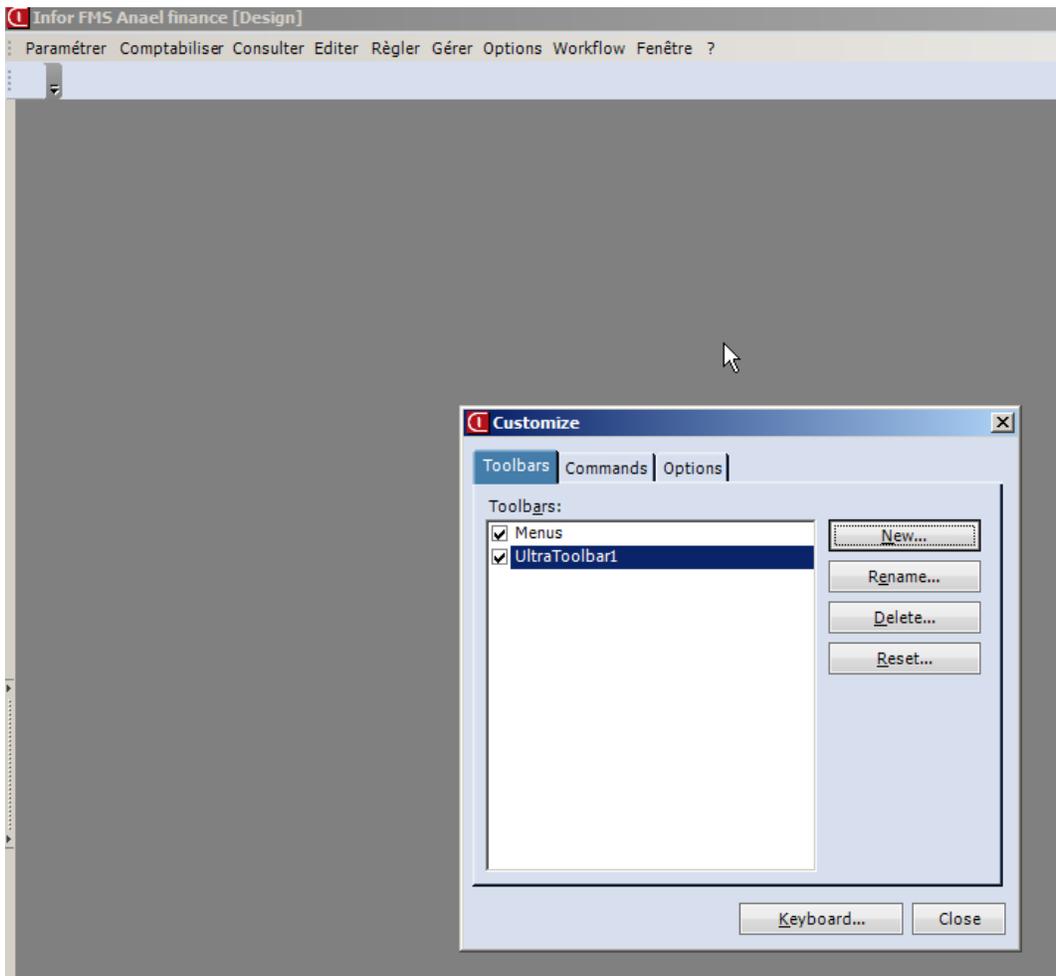


Saisissez le nom de la barre de bouton (nom interne qui ne sera pas visible) et une position parmi les 5 possibilités :

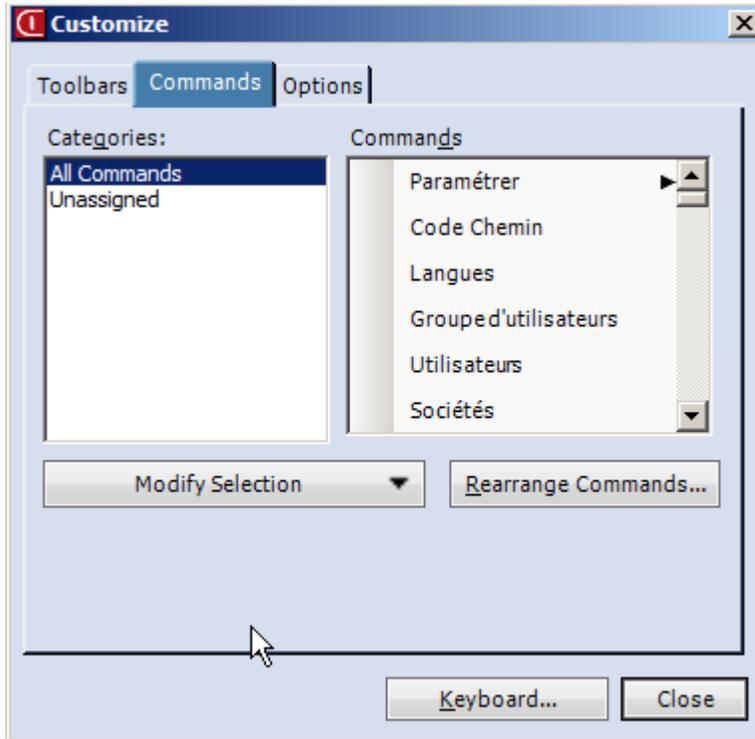
- Docked Top : La barre de boutons se positionnera sous le menu en haut de l'écran
- Docked Bottom : La barre de boutons se positionnera en bas de l'écran
- Docked Left : La barre de boutons se positionnera à gauche de l'écran
- Docked Right : La barre de boutons se positionnera à droite de l'écran
- Floating : La barre de boutons sera « flottante »

Ce choix n'est pas définitif, la barre peut être déplacée par la suite.

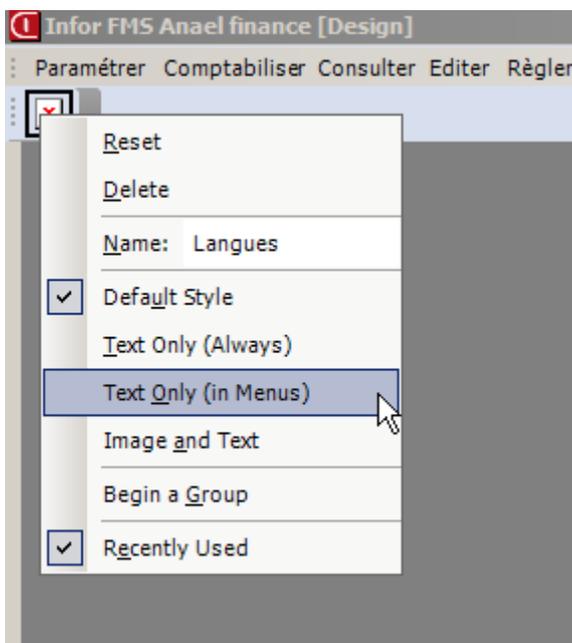
Après avoir appuyé sur « OK » pour valider, la nouvelle barre de boutons apparait vide :



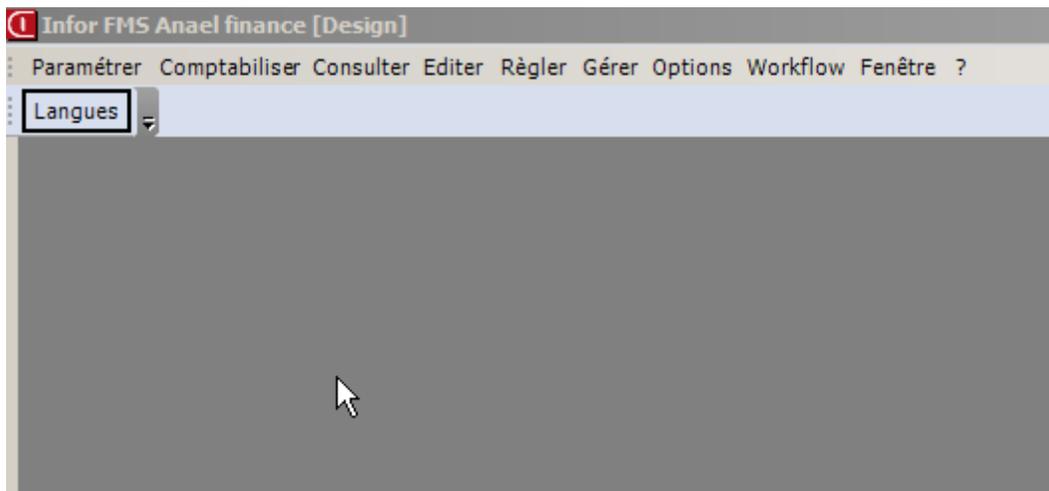
Il suffit alors de cliquer sur l'onglet « Commands » et faire un cliquer-déplacer pour emmener un menu dans la barre de bouton :



Après avoir déplacé le menu « Langues », il est possible de modifier certains paramètres du bouton en effectuant un clic droit sur le bouton :

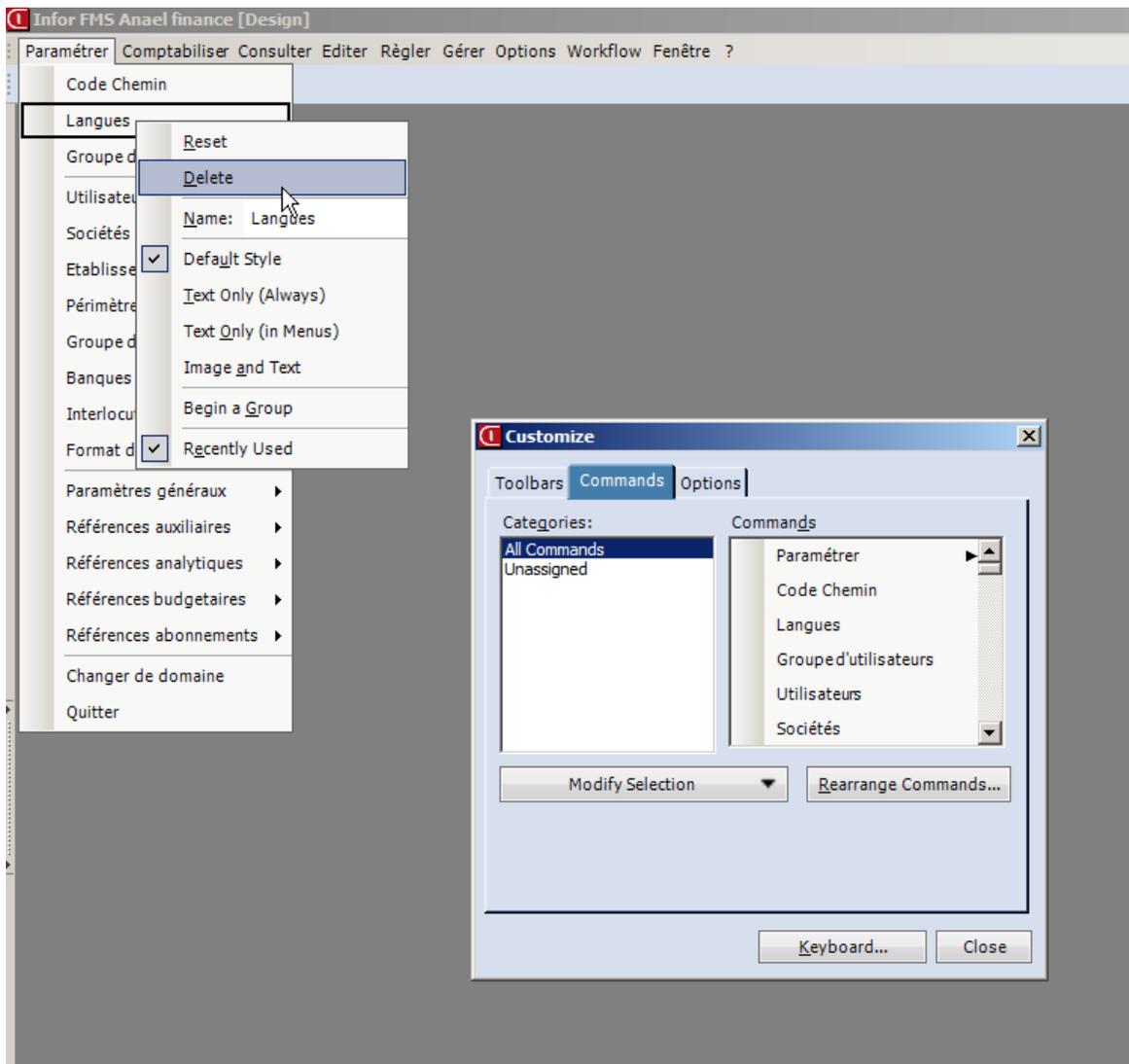


Nous allons, par exemple, sélectionner l'option « Text Only » :

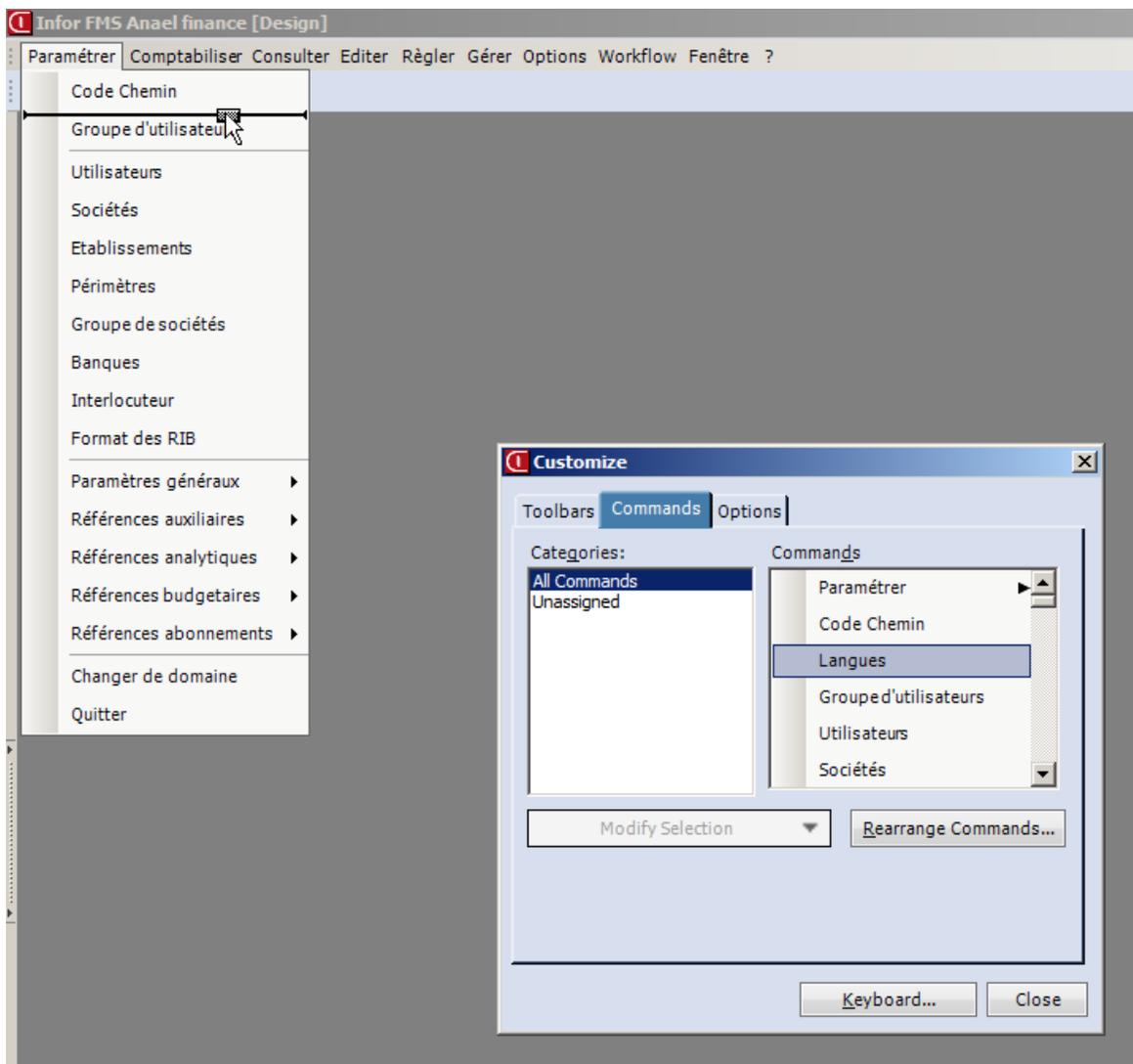


Supprimer un menu

Il est possible de supprimer un menu, pour cela rien de plus simple, il suffit de sélectionner l'élément du menu à supprimer, de faire un clic-droit et de sélectionner le menu « Delete »



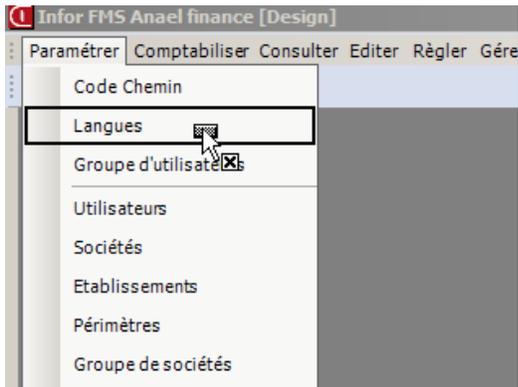
Le menu sera supprimé mais il sera toujours possible de l'ajouter à nouveau en le sélectionnant dans l'onglet « Commands » et en le déplaçant vers le menu concerné en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé.



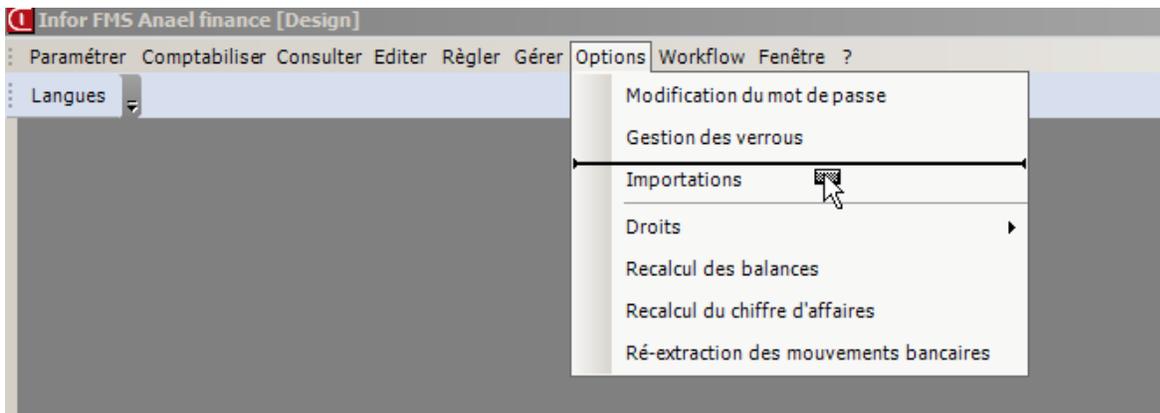
Déplacer un menu

Pour déplacer un menu, il suffit de sélectionner le menu à déplacer, de maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et de déplacer le menu vers le nouvel emplacement :

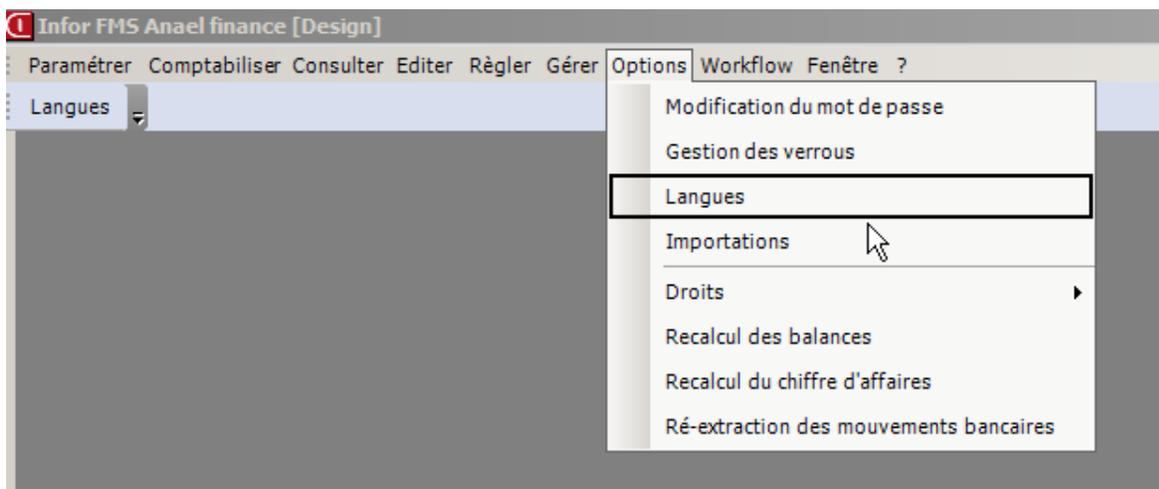
Début du déplacement :



Fin du déplacement :

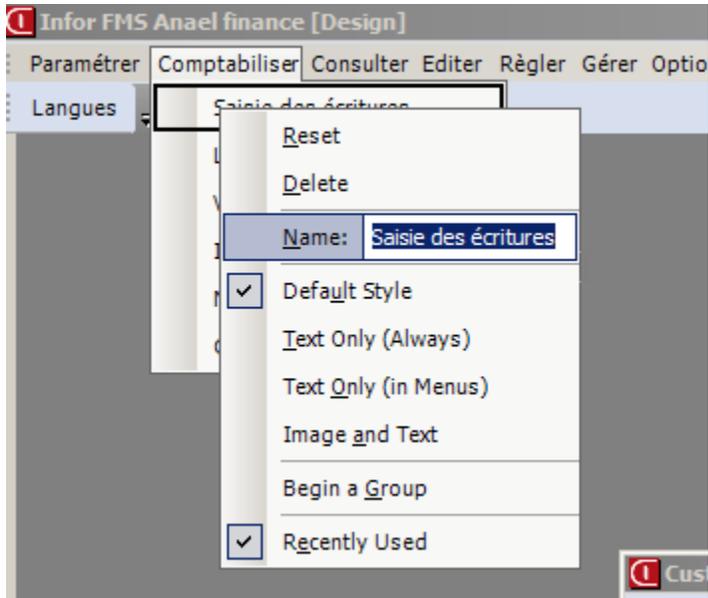


Relâcher le bouton de la souris pour valider :



Renommer un menu

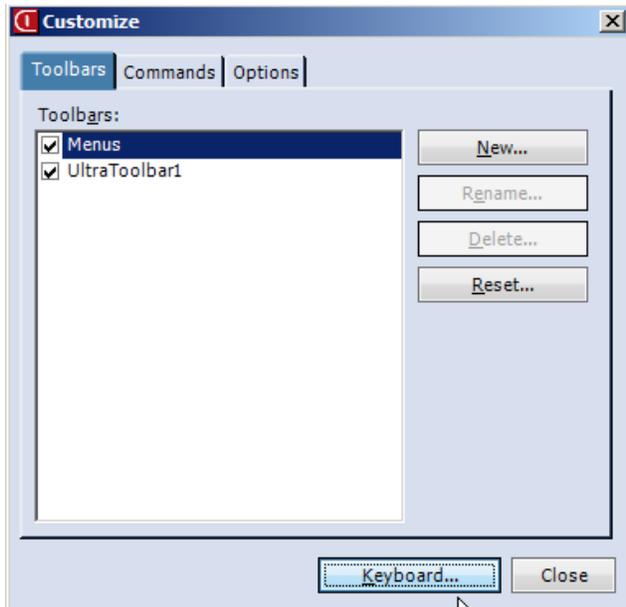
Il est possible de renommer un menu, pour cela il faut effectuer un clic-droit sur le menu concerné et modifier la zone « Name » :



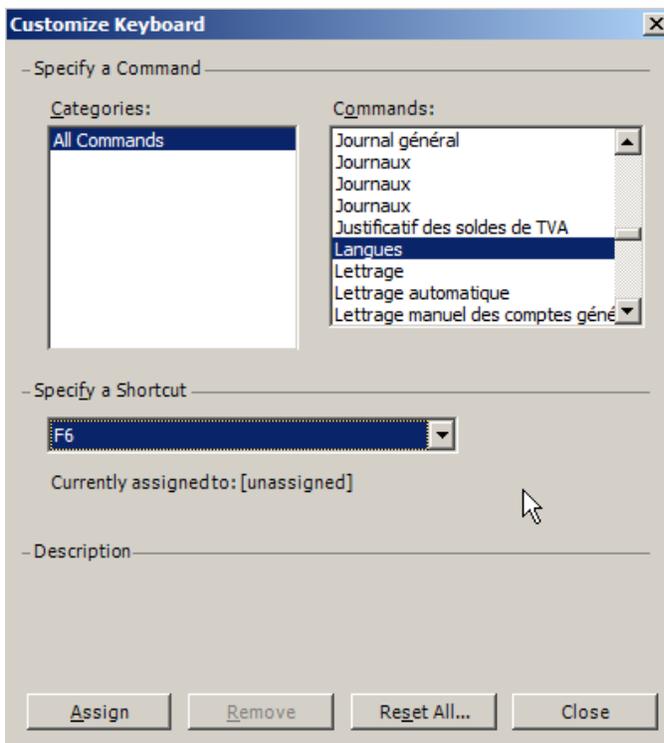
Puis de valider avec la touche « Entrée ».

Ajouter un raccourci clavier

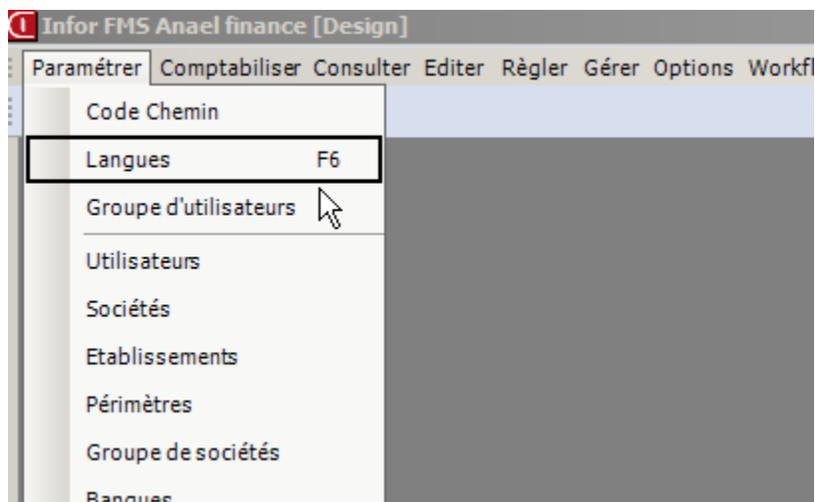
Il est possible d'ajouter des touches de raccourci sur les éléments du menu. Pour cela, il faut cliquer sur le bouton « Keyboard ... » sur l'onglet « Toolbars » :



La fenêtre suivante apparaît :



Sélectionner le menu concerné dans la liste des « Commands », puis sélectionner la touche de raccourci dans la liste des touches (ou combinaisons de touches) disponibles. Cliquer ensuite sur « Assign ».

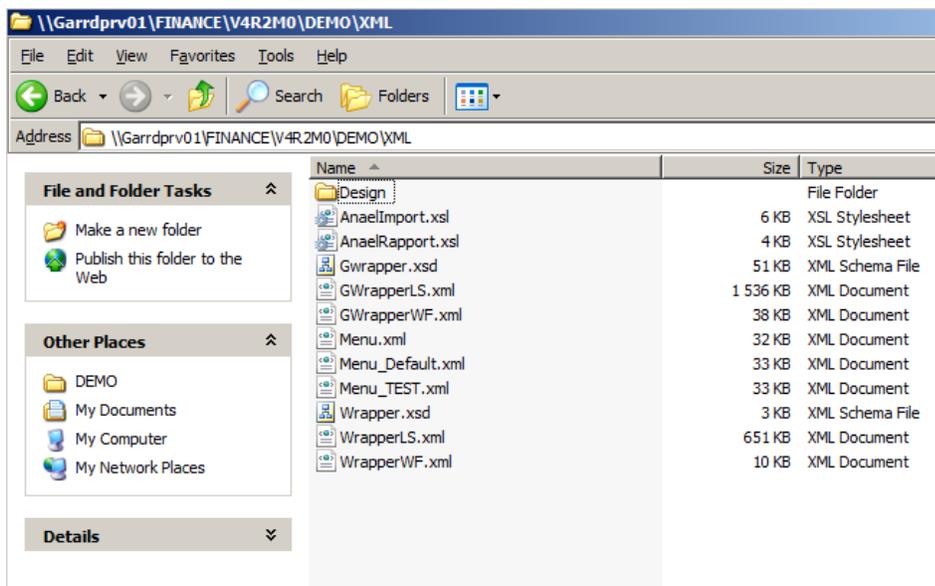


La touche de raccourci est maintenant indiquée dans le menu et il est possible d'appeler directement la fiche Langues en appuyant sur la touche F6.

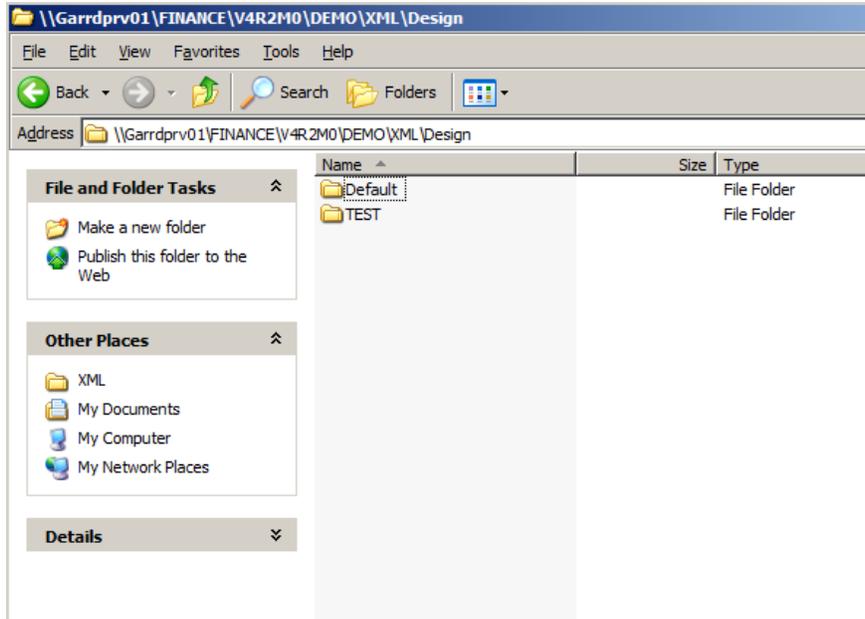
Chapitre 3 Stockage des modifications

La configuration des écrans standards est stockée dans le fichier « GWrapperLS.xml » qui se trouve dans le répertoire des fichiers XML de l'application. Ce répertoire est défini pour un domaine via l'administration Anael. Le fichier standard ne doit jamais être modifié, il est livré à l'installation et mis à jour par les PTF.

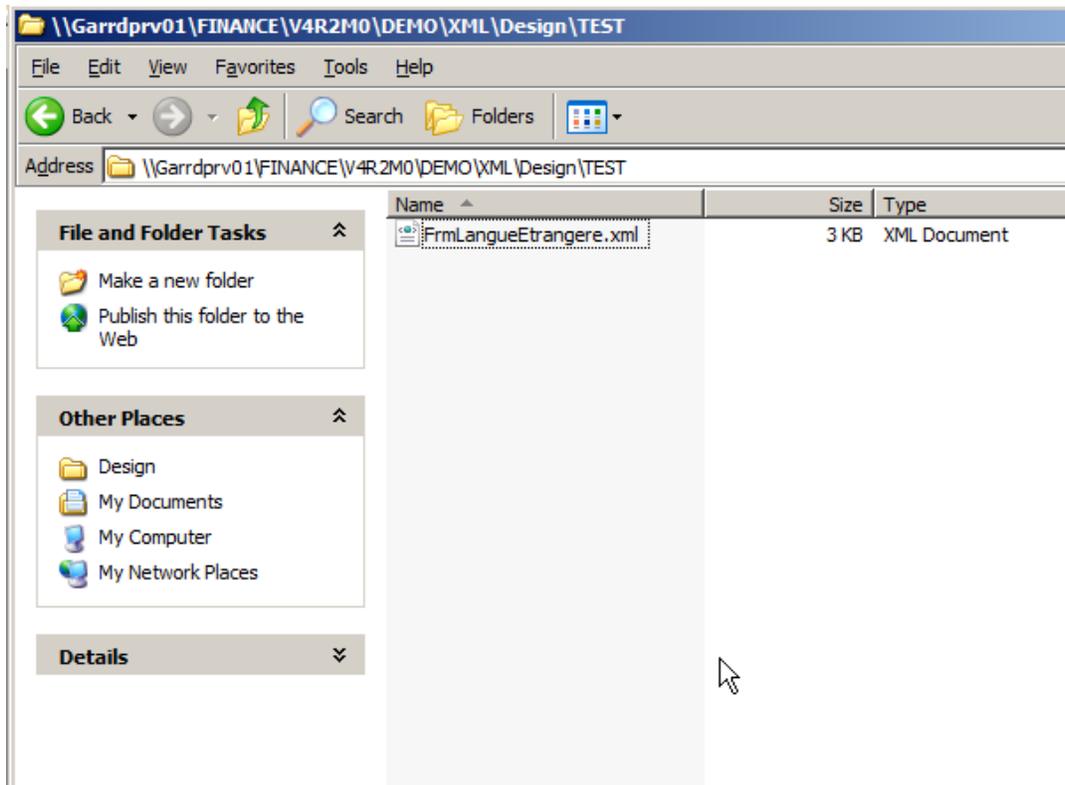
Lorsque l'on modifie des écrans via le « Designer » un sous répertoire « Design » est créé :



Ce répertoire contient la liste des groupes d'utilisateurs pour lesquels des modifications ont été effectuées :



Ensuite dans chaque répertoire (groupes d'utilisateurs), on trouve un ensemble de fichiers XML qui correspondent chacun à une fiche modifiée :



Ici la fiche de saisie des langues (FrmlangueEtrangere) a été modifiée et le fichier FrmLangueEtrangere.xml a été créé.

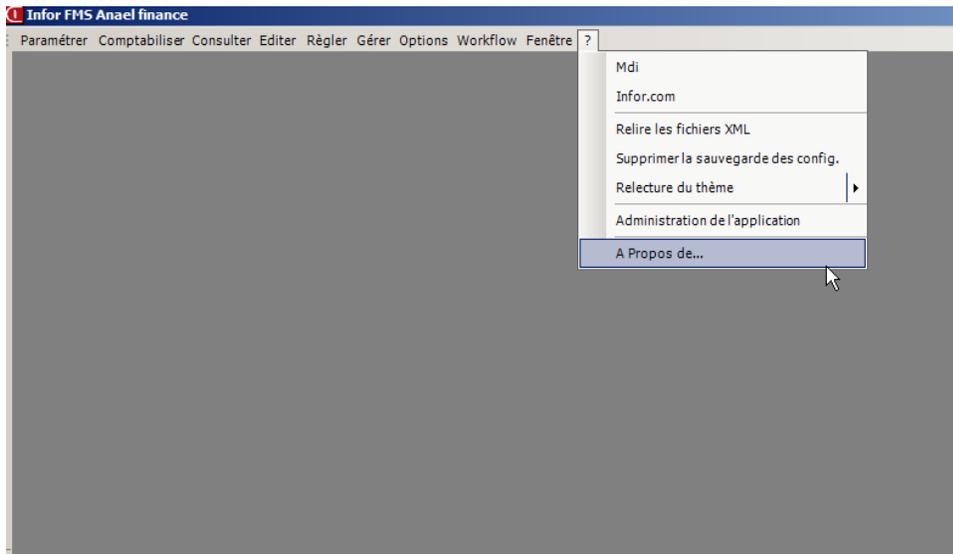
Il est donc aisé de comprendre que les définitions standards ne sont donc jamais modifiées, et qu'il est donc toujours possible de revenir à la définition d'origine. Pour cela, plusieurs solutions existent :

- Utiliser le bouton « Revenir à la définition standard » dans le « Designer » (Cf. 0)
- Supprimer un fichier précis dans l'arborescence ci-dessous. En effet, si un fichier n'existe pas c'est la définition standard qui est utilisé
- Supprimer l'ensemble du répertoire « Design » ou un répertoire d'un groupe d'utilisateur précis. Ceci permet de revenir au standard pour un semble de fiche.

Chapitre 4 Affichage des modifications d'écrans

En plus de la possibilité d'aller vérifier dans le répertoire des XML si des fichiers existent dans le répertoire Design, il est possible de vérifier dans l'application si des fichiers ont été modifiés.

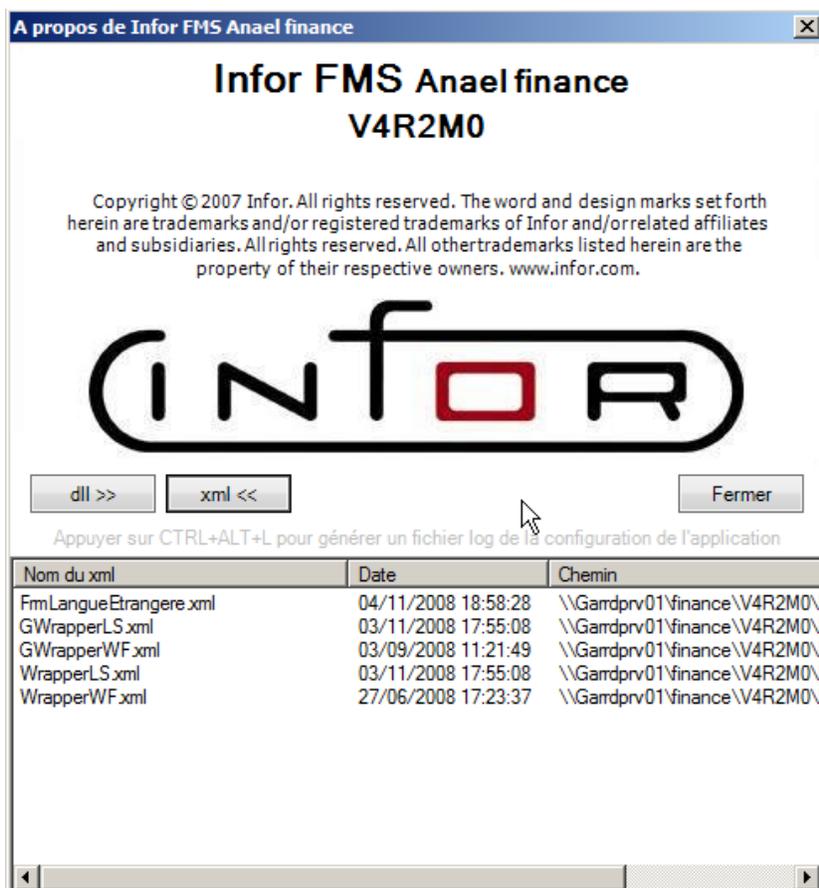
Lorsque Infor Anael finance est lancé, il suffit d'afficher la boîte de dialogue « A propos de ... » dans le menu « ? » :



La boîte de dialogue suivante apparaît :



En cliquant sur le bouton « xml >> », une liste des fichiers XML chargés apparaît :



Dans cette liste, on peut voir les fichiers XML standards qui sont chargés :

- GWrapperLS.xml : Définition des écrans « Finance »
- GWrapperWF.xml : Définition des écrans « Workflow »
- WrapperLS.xml : Définition de la structure de la base « Finance »
- WrapperWF.xml : Définition de la structure de la base « Workflow »

Mais nous pouvons aussi voir dans cette liste, les fichiers XML qui ont été générés par le « Designer » : ici FrmLangueEtrangere.xml

Si nous nous connectons avec un utilisateur qui ne possède pas de fichiers modifiés via la « Designer » pour son groupe d'utilisateurs, cette liste ne comprendra que les fichiers XML standards.

===