



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2007-2013



Platformă de e-learning și curriculum e-content pentru învățământul superior tehnic

Proiect nr. 154/323 cod SMIS – 4428 cofinanțat de prin Fondul European de Dezvoltare Regională “Investiții pentru viitorul dumneavoastră”.

Programul Operațional Sectorial Creșterea Competitivității Economice - POS CCE



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2007-2013



Platformă de e-learning și curriculum e-content pentru învățământul superior tehnic

Sisteme CAD/CASE

22. Instrumente de lucru în Forms Builder

Introducere

- Instrumentele de lucru în Forms Builder sunt disponibile în submeniul **Tools**:
- **Data Block Wizard** – generarea automată a formularului
- **Layout Editor** – controlează aranjarea videorfomatului
- **Lov Wizard** – construcția unei liste de valori
- **Object Navigator** – navigare în meniul principal
- **Property Palette** – controlează proprietățile obiectelor definite
- **PL/SQL Editor** – controlează definirea triggerilor PL/SQL
- **Syntax Palette** – folosește la editarea blocurilor PL/SQL
- **Object Library** – folosește pentru definirea bibliotecilor de obiecte

Object Navigator

- **Object Navigator** – este meniul principal al utilitarului și asigură o vizualizare ierarhică a obiectelor din toate modulele deschise.
- Include trei tipuri de module : Form, Object Libraries și Built-in Packages.
- Funcționalitățile de bază sunt:
 - Selectarea obiectelor
 - Crearea și ștergerea de obiecte
 - Copierea și mutarea obiectelor în și între module
 - Localizarea rapidă a obiectelor
 - Definirea de ferestre
 - Editarea și modificarea de cod PL/SQL
 - Definirea de triggeri și alerte

Layout Editor

- **Layout Editor** - este un instrument grafic de proiectare și aranjare a interfeței utilizator.
- În titlul ferestrei Layout Editor, se pot citi informații privind numele formularului curent, numele *canvas*-ului pe care-l edităm și numele blocului. Când se realizează un *item* în Layout Editor, Form Builder atașează *item*-ul automat blocului curent. Se poate schimba blocul curent din lista cu blocuri disponibilă în partea dreapta-sus.
- Rigla orizontală sau verticală (*toolbar*) poate fi afișată sau ascunsă, folosind opțiunile din meniu View-Rules. Unitatea de măsură poate fi schimbată cu ajutorul opțiunilor din meniu Format-Layout Options-Ruler.
- În partea de jos, se găsește linia de stare, care afișează informații despre:
 - Poziția cursorului mouse-ului
 - *Zoom*
 - Dimensiunile obiectelor la crearea/mutarea lor cu mouse-ul
- În Layout Editor, nu se poate lucra cu mai multe *canvas-uri* în același timp.

Property Palette

- **Property Palette** - este fereastra unde se setează proprietățile obiectelor create în modulul Form și Menu. La selectarea unui obiect din Object Navigator fereastra Property Palette, se actualizează automat cu proprietățile obiectului selectat. Property Palette este formată din două coloane, în coloana din stânga se găsesc numele proprietăților grupate pe categorii și în dreapta valorile parametrilor.
- Setarea parametrilor se poate face cu două opțiuni:
 - Câmp – în care se pot introduce manual text sau valori numerice;
 - Listă – din care se pot alege opțiunile predefinite.
- Dintre parametrii mai importanți ai obiectelor, pot fi amintiți : numele, tipul, dimensiunea, coordonatele și numărul de afișări în pagină, valori inițiale, constrângeri de valori, masca de afișare, opțiunea de vizibil/ascuns, etc.
- Proprietățile unui câmp pot fi vizualizate prin poziționarea în pagină pe câmpul respectiv și activarea mouse-lui cu click dreapta.

Object Library

- **Object Library** - este o fereastră, care poate fi utilizată pentru crearea, stocarea, întreținerea și distribuirea obiectelor reutilizabile.
- Obiectele din librărie pot fi folosite pentru crearea formularelor în forma în care sunt stocate, dar unele dintre ele pot fi modificate și adaptate cerințelor de proiectare și funcționare.
- Avantajele principale în utilizarea bibliotecilor de obiecte:
- Bibliotecile de obiecte se deschid automat, la pornirea programului Form Builder, făcând astfel obiectele imediat utilizabile;
- Se pot asocia mai multe biblioteci de obiecte unei aplicații, astfel încât aplicația să se înscrie în anumite standarde;
- Crearea rapidă a aplicațiilor folosind obiecte predefinite, prin tehnica drag-and-drop, sporind astfel productivitatea în dezvoltarea de aplicații;
- Afișarea ferestrei Object Library se realizează folosind opțiunile din meniul Tools->Object Library.

Liste de valori

- **LOV**-urile sunt obiecte ale modulului Form. Ele sunt definite la nivelul formularului sau blocului, aceasta însemnând că pot fi folosite de orice text item, din orice bloc. LOV este un obiect vizual, care permite utilizatorilor vederea, selectarea și deplasarea printre înregistrările stocate curent într-un *record group*.
- LOV asigură următoarele funcționalități:
- Poate fi afișată la cererea utilizatorului, când acesta se deplasează la un text item, care are asociat un LOV.
- Conține facilități de căutare în funcție de valori specifice.
- Poate fi atașată la unul sau mai multe text item.
- Valorile unui LOV sunt derivate dintr-un grup de înregistrări.
- Utilizatorul nu poate lucra într-o altă fereastră când lista de valori este afișată. Lista de valori poate fi mutată sau redimensionată.
- Listele de valori preiau datele dintr-o structură de date internă, numită *record group*. Primul pas în crearea unui LOV este de a defini un record group.