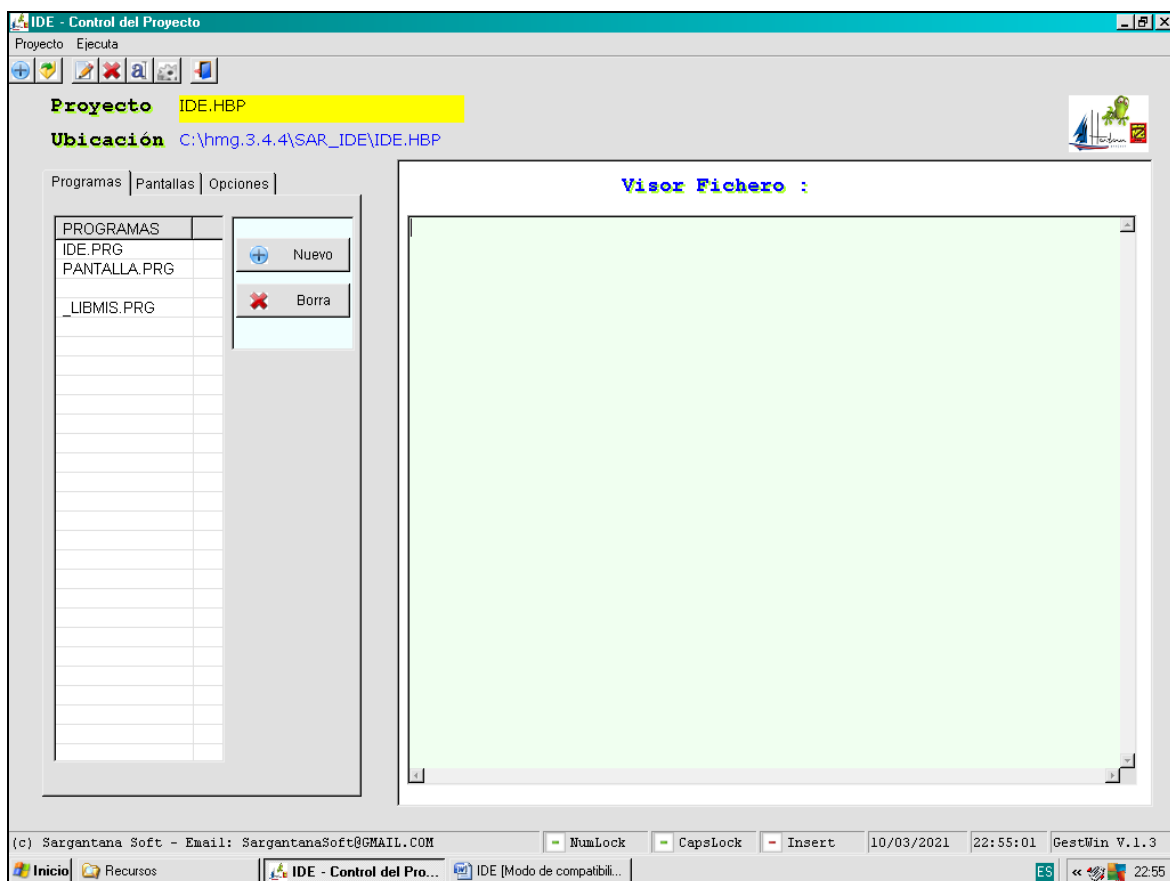




AYUDA GENERAL



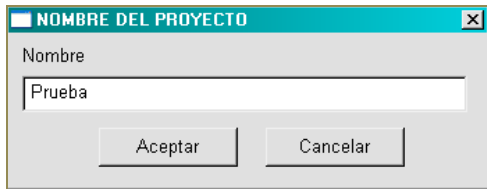
El nacimiento de esta aplicación surge por la necesidad de tener un repositorio para gestionar los distintos programas o proyectos, (tenerlos mejor controlados), así como poder crear pantallas usando el antiguo formato de clipper “@” y que sigue usando Harbour, permitiendo también leer (que no interpretar otras líneas) dentro del fichero “.FMG”

EL FUNCIONAMIENTO

La aplicación utiliza el fichero “.HBP” como base para tener todos los “.prg” de nuestro proyecto.



Para crear un nuevo proyecto se nos pedirá la carpeta donde queremos ubicarlo y el **NOMBRE SIN EXTENSION.**



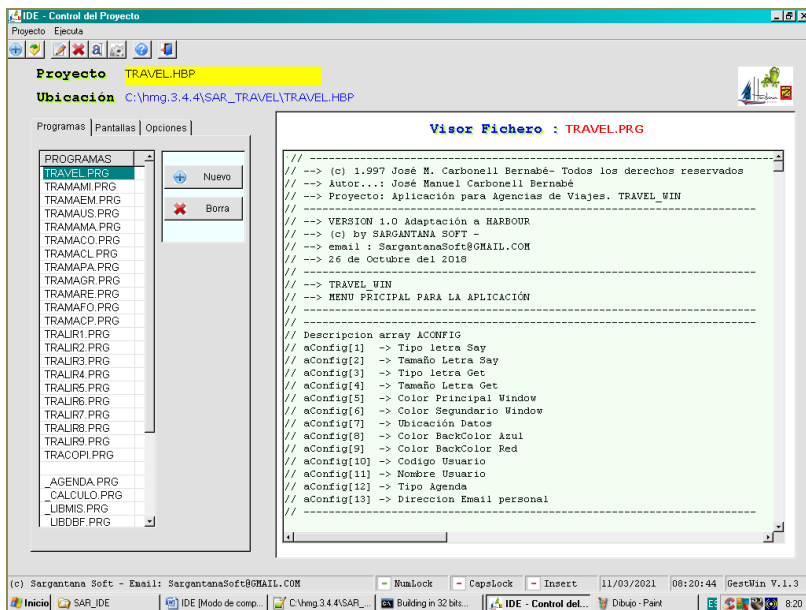
Con el nombre del proyecto introducido (por ejemplo Prueba) el programa nos creara los siguientes ficheros :

Prueba.hbp : Contenedor del proyecto
Prueba.Prg : 1er programa prg de nuestro proyecto
Prueba.Rc : Fichero contenedor de recursos
Prueba.hbc : Fichero con las opciones del compilador
Build.bat : El fichero compilador

El contenido de estos ficheros puede ser modificados.



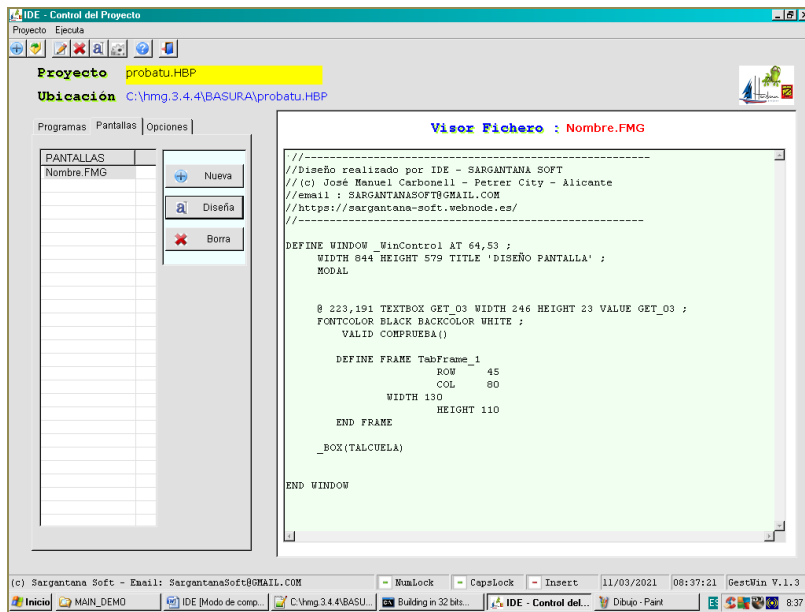
Si queremos cargar un proyecto existente, se nos mostrará en el GRID los distintos programas que lo componen.



En la parte derecha se mostrará un visionado rápido del “.PRG”.

Si queremos editar el programa para modificarlo haremos doble click sobre el nombre programa en el GRID.

EL DISEÑO DE PANTALLAS



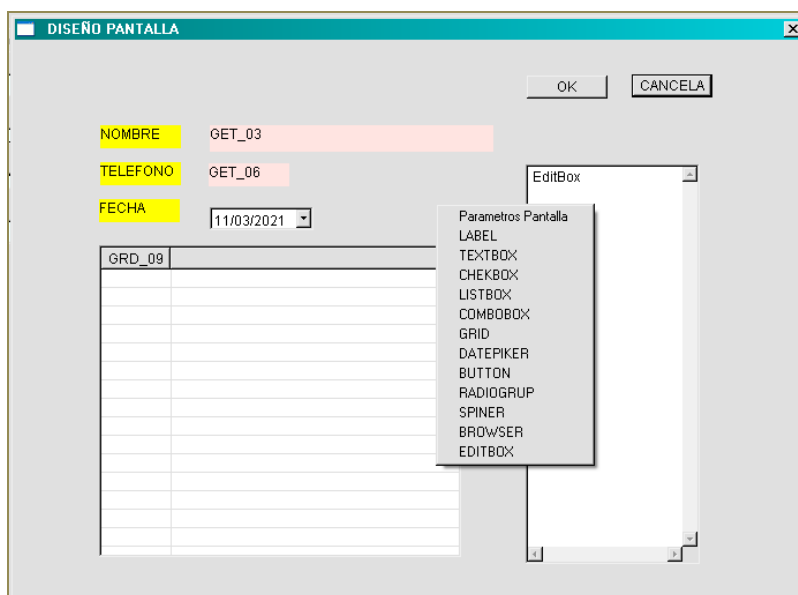
La navegación es igual a la vista para los “.pgr”, la diferencia principal es que se añade un nuevo botón.

 Diseña Este permite entrar en el generador IDE para realizar o modificar el diseño de la que será nuestra pantalla.

COSAS IMPORTANTES.

NO están todos los controles, falta el Frame, Tree, CheckBotton, y alguno más, el usuario los puede incorporar a mano y **el programa IDE los respetará SI son creados con DEFINE**, tal y como se muestra en la pantalla ejemplo

NAVEGACION



Para incorporar un control pulsa el botón derecho del ratón y se desplegará el menú de opciones.

Si mueves el LABEL siempre te pedirá el nombre (es un bug), pulsa ENTER. También hay algún control que se resiste a ser redimensionado, (editbox), tu pero insiste.

POSICION Y TAMAÑO

Para cambiar el tamaño de la pantalla podemos hacerlo usando la opción del MENU o bien usando el ratón.

Para **cambiar de posición** un control y arrastrarlo por la pantalla debes usar la combinación **CRTL+BOTON IZQUIERDO DEL RATON**

Para **redimensionarlo** un control utiliza la combinación **MAYUSCULAS+BOTON IZQUIERDO DEL RATON**

Para **eliminar** un CONTROL sácalo fuera de la pantalla por la parte izquierda.

Cuando terminamos de diseñar nuestra pantalla y decidimos cerrarla, se nos preguntará si queremos guardar y actualizar los cambios, creando un fichero “.fmg” cuyo código puedes editarlo, manipularlo, copiarlo y pegarlo dentro de tu prg, o bien llamarlo con “Load Window”.

Si vas a manipular algún control es importante que respetes el orden de la de primera línea de su definición,

@ [nF],[nC] CONTROL [nombre] WIDTH [nW] HEIGHT [nH] VALUE/CAPTION [cV]
--

1

2

3

4

5

He puesto varios ejemplos para que se pueda comprobar la flexibilidad de la aplicación.

Espero que sea de tu agrado y que la disfrutes.