

Entorno de Desarrollo Integrado V 1.0

(C) José M. Carbonell by SARGANTANA SOFT Corp.

Email: SARGANTANASOFT@GMAIL.COM

PETRELL CITY - ALICANTE - ESPAÑA



Consideraciones Previas.

Hay muchas herramientas para la creación de pantallas y todas son posiblemente mejores que esta, pero quería dar una solución a los programadores de vieja escuela (a los dinosaurios del Rock & Roll), que usamos "@ Fil, Col" para la mayoría de los controles. Mi intención ha sido crear una herramienta fácil, y que nos ayude a situar básicamente los controles en la pantalla, para que después con muy poco esfuerzo, los podamos ajustar.

Para usar correctamente el diseñador de pantalla hay que tener en cuenta estas consideraciones.

1º Es **muy importante mantener el orden** de los parámetros del control que con los que se generan.

```
@ 424,230 BUTTON But_03 CAPTION 'Exit' PICTURE 'exit.bmp' LEFT WIDTH 93 HEIGHT 53 ;  
ACTION Sales_Report() ;  
TOOLTIP 'Exit' ;  
FONT "ARIAL" SIZE 10 BOLD ITALIC
```

La primera línea es correcta para ser interpretada por el EDI, el resto de líneas no las interpreta, las respeta y las incorpora. Esta línea de BUTTON también sería correcta.

```
@ 444,140 BUTTON BTT_03 CAPTION 'OK' WIDTH 70 HEIGHT 20
```

Pero esta es INCORRECTA

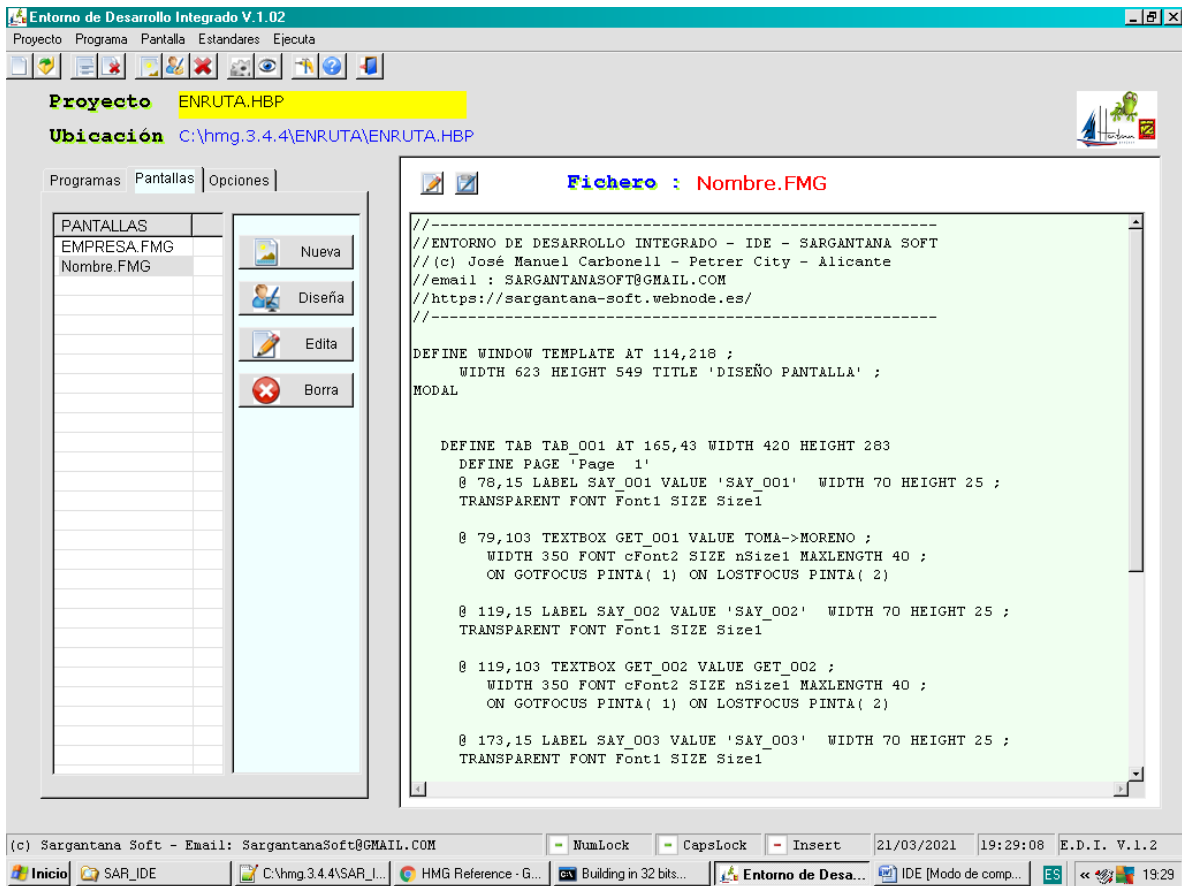
```
@ 424,230 BUTTON But_03 CAPTION 'Exit' ;  
PICTURE 'exit.bmp' LEFT WIDTH 93 HEIGHT 53 ;  
ACTION Sales_Report() ;  
TOOLTIP 'Exit' ;  
FONT "ARIAL" SIZE 10 BOLD ITALIC
```

2º **BORRAR UN CONTROL** Desplazalos fuera de la pantalla por la izquierda.

3º **TAB** de momento solo se permite un TAB..., estamos trabajando en ello. Durante su creación solo dos páginas, pero posteriormente el usuario puede incrementar el número de páginas, el sistema EDI las reconoce.

4º **FRAME** NO he conseguido ponerlo.

AYUDA GENERAL

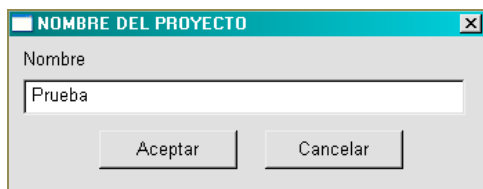


EL FUNCIONAMIENTO

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.**



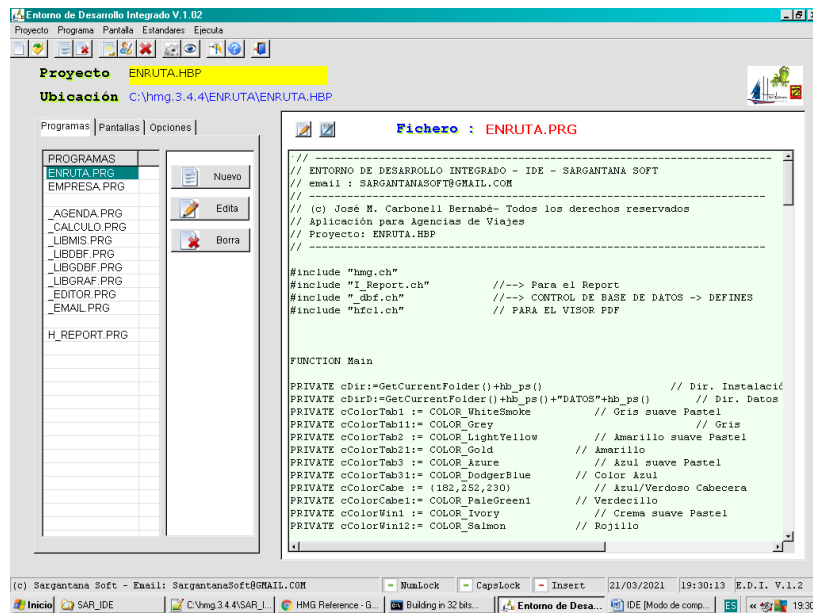
Con el nombre del proyecto introducido (por ejemplo Prueba) el programa nos creara los siguientes ficheros:

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.

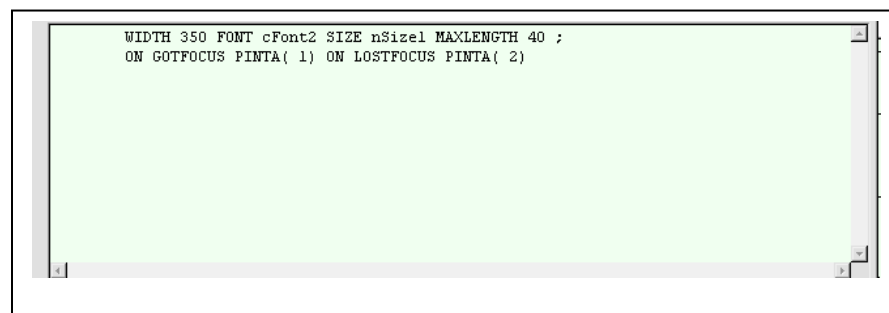
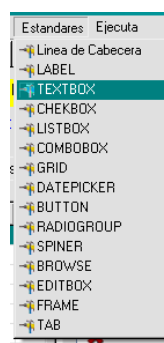


En la parte derecha se mostrará un visionado rápido del ".PRG".

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

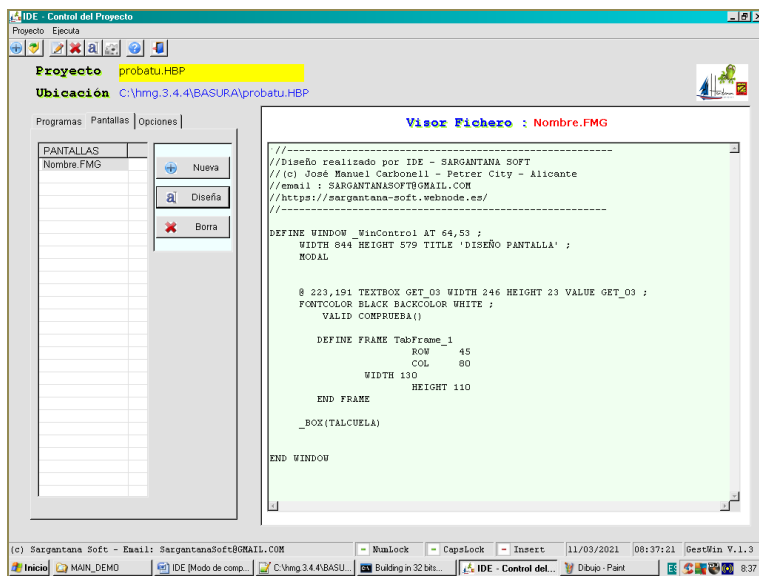
NUEVA OPCION DEL MENU

ESTANDARES



Es posible que incorpores una serie de instrucciones para cada uno de los controles de una manera más o menos habitual, por medio de esta opción se te permite complementarlo, y cada vez que crees un control se añadirán las líneas que hayas indicado.

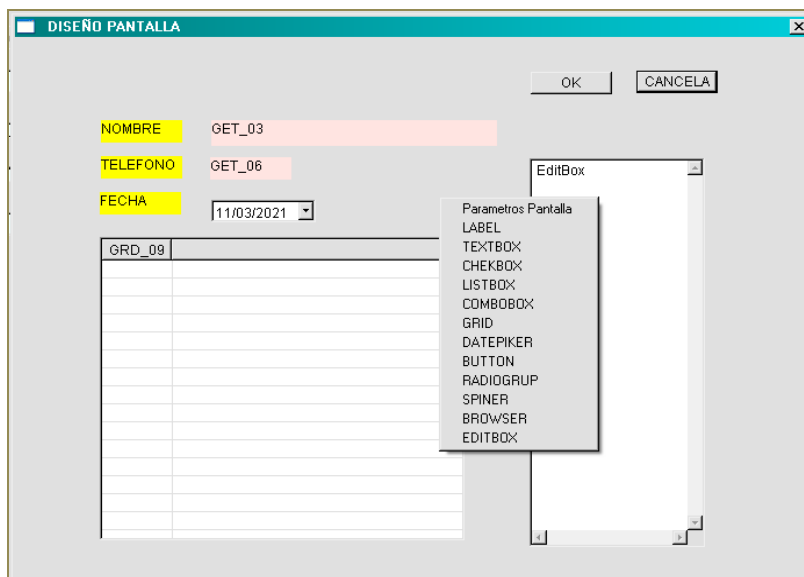
EL DISEÑO DE PANTALLAS



NAVEGACION

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.



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

NUEVAS TECLAS DE FUNCION

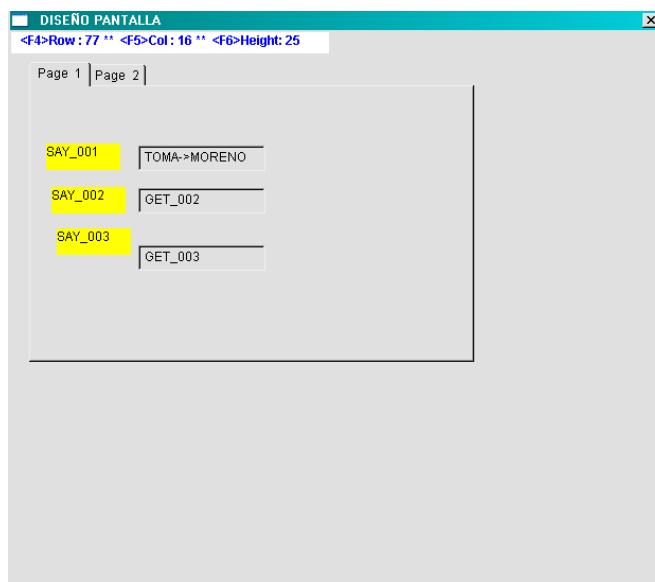
[F2] Permite cambiar el nombre del control y su valor.

Para alinear controles

[F3] Carga y muestra la fila, columna y ancho de un control.

[F4] Copia la Fila cargada anteriormente con F3 al nuevo control.

[F5] Copia la Columna cargada anteriormente con F3 al nuevo control.



Ejemplo.

Nos posicionamos sobre SAY_001 y pulsamos F3, se mostrará una línea con los datos cargados.

Posicionamos el Ratón sobre SAY_002 y pulsamos F5 y el control se alineará a la misma columna que SAY_001. Ahora posicionamos el ratón sobre SAY_003 y pulsamos F5 y se alinea, y a así sucesivamente.

Para alinear la Fila, elegimos el CONTROL que nos tiene que servir de guía, nos posicionamos encima, cargamos los datos con F3. Y ahora vamos posicionándonos encima de aquellos controles que queremos alinear a la Fila y vamos pulsando F4.

[F6] Copia el Ancho cargado con F3

[F7] Ancho estándar de 25

[F8] Muestra información del BOTON seleccionado

[ESC] Oculta la línea de información.