

Entorno de Desarrollo Integrado

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

Email : SARGANTANASOFT@GMAIL.COM

PETREER 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 igual a como se genera.

```
@ 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

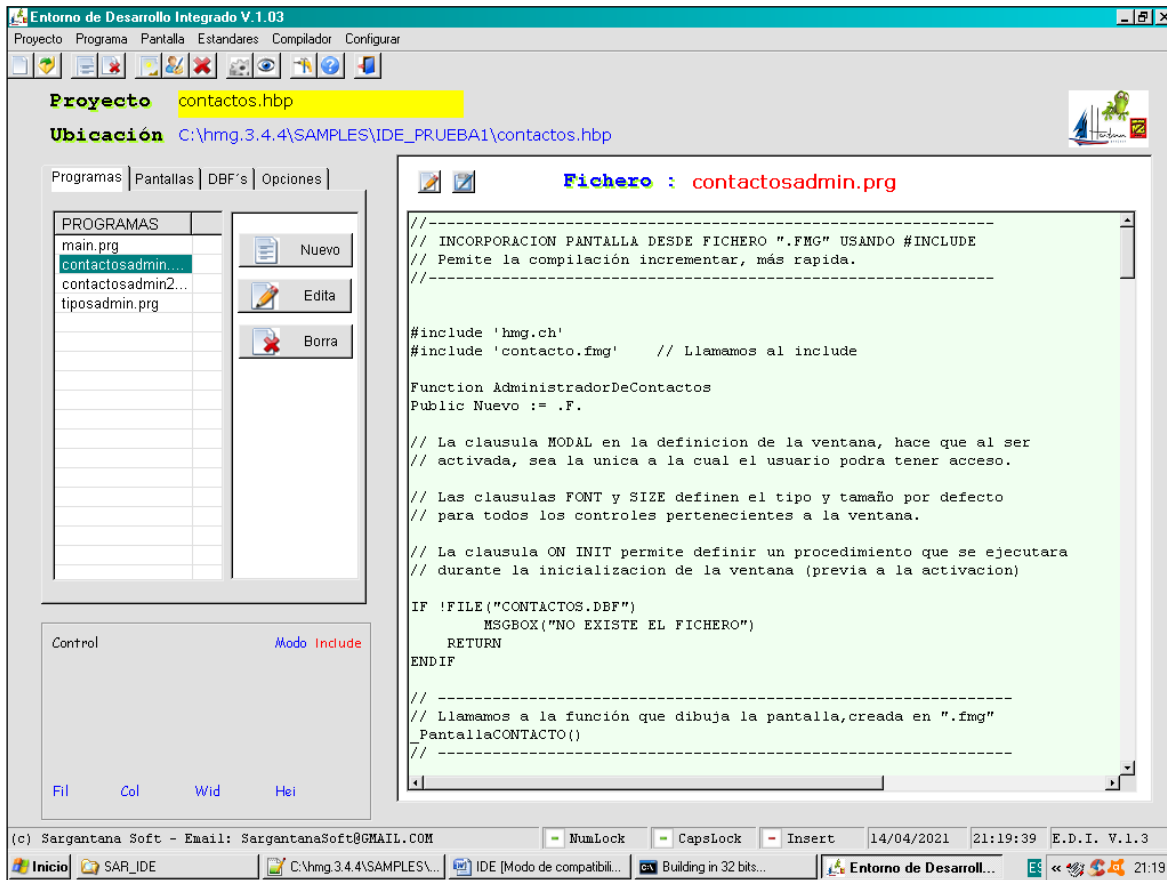
```
@ 424,230 BUTTON But_03 CAPTION 'Exit' ;  
PICTURE 'exit.bmp' LEFT WIDTH 93 HEIGHT 53 ;  
ACTION Sales_Report() ;  
TOOLTIP 'Exit' ;  
FONT "ARIAL" SIZE 10 BOLD ITALIC
```

2º **BORRAR UN CONTROL** Desplázalos fuera de la pantalla por el margen izquierdo.

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 **OPCIONES COMPILADOR**. Ver últimas páginas de este documento.

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 que indiquemos la carpeta donde queremos ubicarlo y su **NOMBRE SIN EXTENSION.**



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

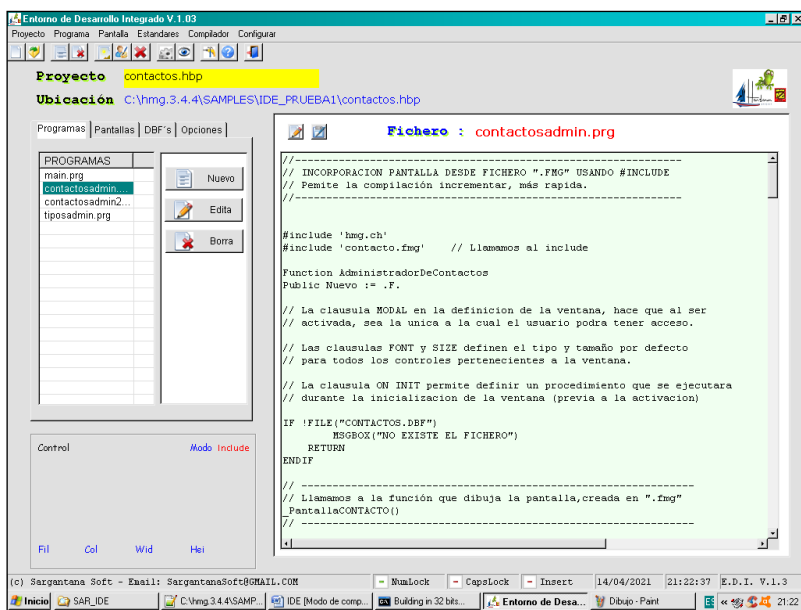
Prueba.hbp : Contenedor del proyecto
 Prueba.Prg : 1er programa prg de nuestro proyecto
 Prueba.Rc : Fichero contenedor de recursos
 Prueba.hbc : Fichero con las opciones del compilador
 Build.bat : El fichero compilador

El contenido de estos ficheros se pueden modificar.



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

Pestaña PROGRAMAS

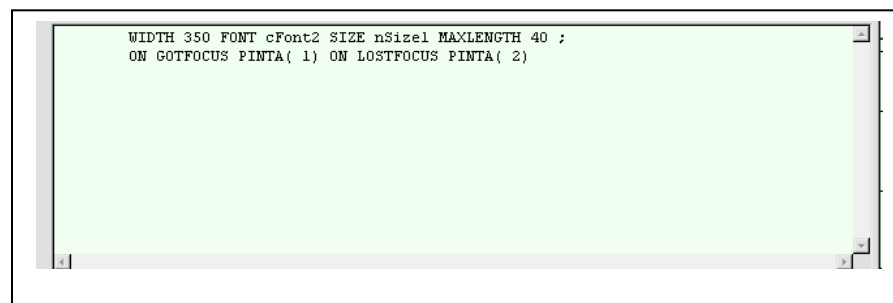
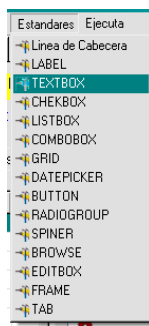


En la parte derecha se mostrará un visionado rápido del ".PRG".

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

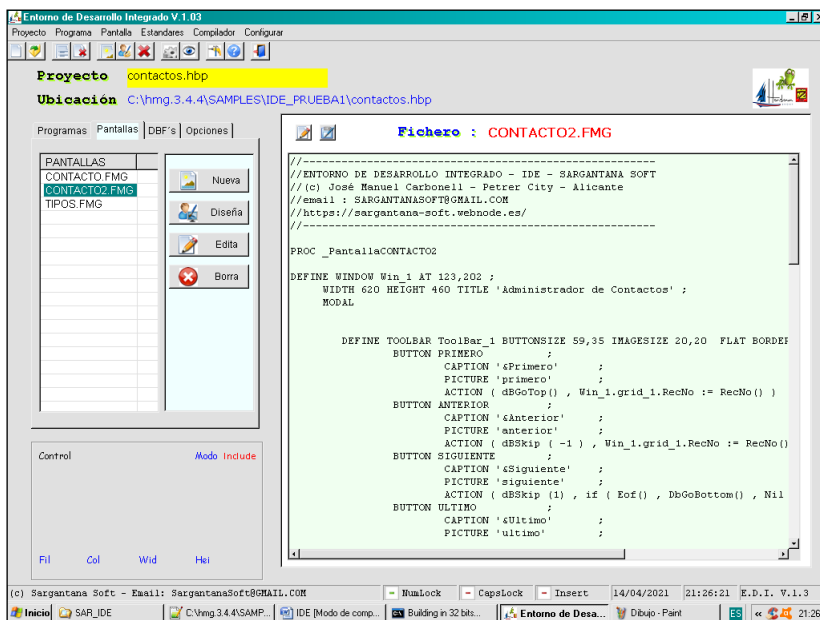
NUEVA OPCION DEL MENU

ESTANDARES



Es posible que en tu programa incorpores una serie de instrucciones de una manera repetitiva (Font, Size, Color, etc), con esta opción puedes crear esas líneas para cada control. Las líneas se incorporaran automáticamente en la creación del control.

Pestaña PANTALLAS



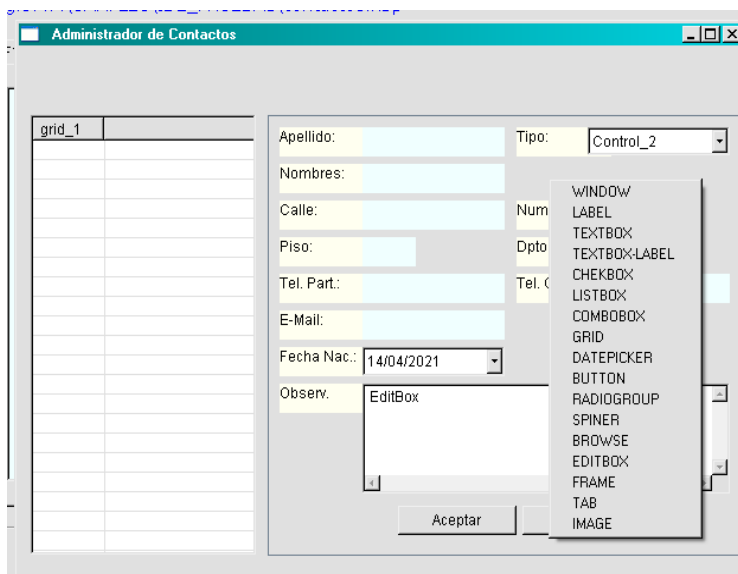
La navegación es igual a la vista para los “.pgr”, la diferencia principal es que se añade un nuevo botón.



Diseña Este

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

NAVEGACION



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

El control se dibujará tomando como referencia la esquina superior del MENU desplegable

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

POSICION Y TAMAÑO

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**

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” o “#include nombre.fmg”, esta última es la opción por defecto.

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

@	[nF],[nC]	CONTROL	[nombre]	VALUE/CAPTION	[cV]	WIDTH	[nW]	HEIGHT	[nH]
1	2	3	4	5					

TECLAS DE FUNCION

Para ver información o alinear controles

[F3] Carga la fila, columna y ancho del control seleccionado.

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

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

[F6] Copia el Ancho cargado con F3

[F7] Copia el Ancho estándar de 24

[ESC] Oculta la línea de información.

En la parte inferior izquierda de la pantalla se muestran los datos del control seleccionado, y se permite la modificación de los campos.

También se informa del tipo de compilación que estamos usando, para “load Window” o “include”

Control **TEXTBOXL** Modo Include

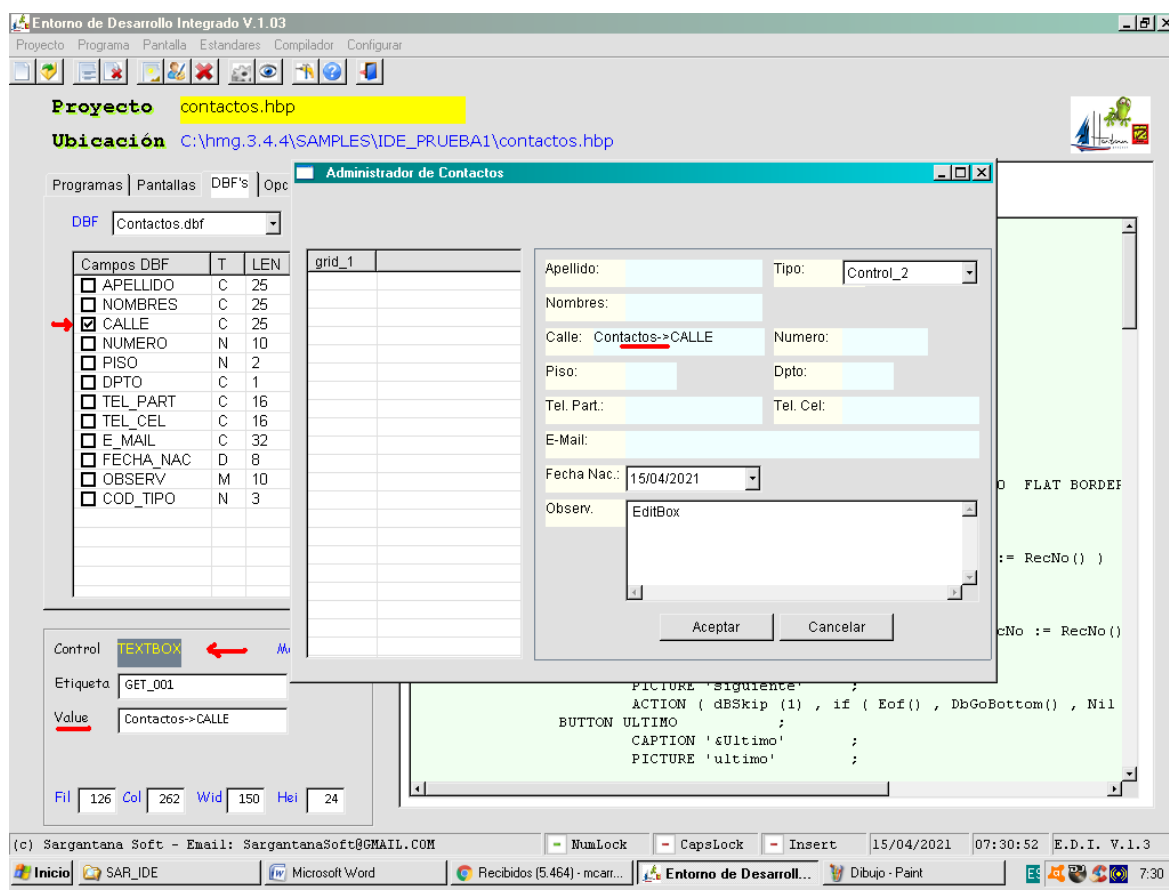
Etiqueta

Value

Caption

Fil Col Wid Hei

Pestaña DBF'S



Se incorpora esta pestaña con las distintas DBF que tiene la aplicación, pudiéndose elegir el directorio de trabajo.

Podemos seleccionar un campo de la DBF y cuando se cree el TEXTBOX o TEXTBOXL se aplicará dicho campo al VALUE. Ver ejemplo arriba.

Opciones COMPILADOR

Tenemos dos opciones para poder crear y compilar nuestro trabajo.

Genera modo LOAD.

Esta forma es la habitual, crea un fichero “.FMG” que posteriormente será incorporado a nuestro programa por medio de LOAD WINDOW.

El inconveniente de esta opción desde mi punto de vista es que no permite la compilación incremental, lo que hace que los tiempos de compilación se dilaten.

Genera modo INCULDE.

Esta forma está por defecto.

Al igual que la opción anterior crea un fichero “.FMG” pero añade al principio esta línea `PROC _PantallaNOMBREPANTALLA` y termina con un `RETURN`, creando un procedimiento donde NOMBREPANTALLA el nombre de fichero “.FMG”.

En nuestro programa “.prg” debemos incluir al principio el nombre del fichero “.fmg”

```
#INCLUDE “NOMBREPANTALLA.FMG”
```

Y posteriormente llamaremos al procedimiento

```
_PantallaNOMBREPANTALLA()
```

Esta forma de trabajar permite la compilación incremental.

Importante, Si deseas quitar o poner de forma manual la opción de compilar INCREMENTAL tienes que modificar el fichero “.HBC”, para eliminar o incorporar la clausula “inc=yes”

Opciones CONFIGURAR

Esta opción del menú permite elegir el idioma de nuestro EDI, (IDE en inglés), la traducción se ha llevado a cabo usando GOOGLE TRADADADOR, por lo que es muy posible que exista algún palabro raro en este idioma.

SUMACOL

Este parámetro se utiliza únicamente en el comando TEXTBOXL, e indica la distancia que se dejara entre el LABEL y el TEXTBOX durante su creación. Por defecto viene con 90.

Una vez asignado el valor al TEXTBOXL el usuario puede modificar la línea del programa para reajustarlo.