



Reflection Desktop 16.2

Screen Designer User Guide

Micro Focus
The Lawn
22-30 Old Bath Road
Newbury, Berkshire RG14 1QN
UK
<http://www.microfocus.com>

© Copyright 1984-2022 Micro Focus or one of its affiliates.

MICRO FOCUS, the Micro Focus logo and Rumba, Reflection are trademarks or registered trademarks of Micro Focus or one of its affiliates.

All other marks are the property of their respective owners.

2022-08-02

Contents

Informazioni sul presente manuale	6
Destinatari del presente manuale	6
Prerequisiti	6
File allegati	6
Risorse aggiuntive	6
Convenzioni usate nel presente manuale	7
Presentazione	8
Terminologia	8
Come funziona	8
Architettura	9
Novità di questa versione	9
Utilizzo del Screen Designer	10
Introduzione	10
Estrazione dei file del pacchetto	10
Connessione a Demo Host	10
Creazione di un file della cronologia	12
Registrazione della cronologia	12
Salvataggio della cronologia in un file	14
Apertura di Screen Designer	14
Avvio di un nuovo progetto	15
Importazione della cronologia	15
Selezione di un tema	16
Aggiunta di controlli	16
Aggiunta di un controllo Button	17
Aggiunta di un controllo Chooser	19
Aggiunta di un controllo Tooltip	22
Aggiunta di un controllo AutoExecution	23
Aggiunta di un controllo Image	24
Aggiunta di un controllo MessageBox	26
Aggiunta di un controllo Label	28
Aggiunta di un controllo Calendar	29
Aggiunta di un controllo GridCollector	30
Aggiunta di un controllo Table	33
Aggiunta di un controllo Collector	34
Aggiunta di un controllo WebFrame	35
Aggiunta di un controllo Tab	36
Aggiunta di un controllo InputField	39
Aggiunta di un controllo RadioButton	41
Aggiunta di un controllo CheckBox	42
Aggiunta di un controllo MultiLine	43
Pubblicazione online del progetto	44
Creazione di un archivio Plus	44
Associazione di un file di personalizzazione ad una sessione host	45
Esecuzione dei test delle schermate	45
Utilizzo del Rule Manager	51
Quando utilizzare Rule Manager	51
La finestra Rule Manager	51
Creazione guidata delle regole	53
Esempi	54
Aggiunta di controlli Button o Button ad intere applicazioni	54

Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi	54
Aggiunta di regole da utilizzare su una serie di schermate	55
Aggiunta di controlli ad ogni riga di una schermata	56
Utilizzo degli operandi nelle regole	58
Utilizzo delle variabili nelle regole	58
Tipi di controllo	60
AutoExecution	60
Button	60
Calendar	60
Utilizzo della finestra di dialogo Formato data	61
CheckBox	63
Chooser	64
Utilizzo di un file .CSV per la fornitura dei dati	64
Caricamento dinamico dei dati in una sessione Plus	65
Collector	65
GridCollector	66
Aggiornamento dei dati	67
Proprietà EndOfDataConditions	67
Sintassi	68
Image	68
InputField	69
Label	70
Traduzione del testo del controllo Label	71
MultiLine	71
MessageBox	72
RadioButton	73
Tab	73
Table	74
Tooltip	76
WebFrame	77
Proprietà condivise	78
Azioni	80
Menu di scelta rapida del controllo	81
Procedure dettagliate	83
Utilizzo dei temi	83
Selezione di un tema	83
Creazione di un nuovo tema Windows	84
Creazione di un tema della schermata verde	84
Ricerca delle schermate della cronologia	85
Creazione di schermate moderne con un'area di disegno della schermata	85
Definizione delle impostazioni dell'area di disegno predefinita	85
Definizione delle impostazioni per una schermata selezionata	86
Copiare e incollare un'area di disegno della schermata	87
Rimozione di un'area di disegno della schermata	87
Esempio	87
Identificazione delle schermate	89
Informazioni sull'identificativo della schermata	89
Definizione dell'identificativo di schermata basato su selezione	90
Definizione dell'identificativo della schermata personalizzata	90
Gestione dei controlli	91
Generazione automatica dei controlli	91
Modifica del livello di opacità	92
Selezione di più controlli	92
Utilizzo dei controlli di regole	92
Modificare dei dati della tabella in modalità Plus	93
Configurazione dei controlli della tabella in Screen Designer	93

Utilizzo dei controlli Table in modalità Plus	94
Eseguire un'azione Table relativa a una posizione di riga	95
Utilizzare i controlli per impostare una variabile	98
Utilizzo dei componenti Web in Plus	98
Trasmissione dei parametri ad un'applicazione o una pagina Web	98
Creazione di oggetti Web e URL	99
Importazione di altri progetti	100
Uso della riga di comando di Screen Designer	101
Generazione dei file di personalizzazione	102
Importazione dei file del progetto	102
Contattare Micro Focus	104
Ulteriori informazioni e supporto dei prodotti	104
Informazioni necessarie	104
Informazioni di contatto	104

Informazioni sul presente manuale

Il presente manuale fornisce un'introduzione dettagliata a Micro Focus Screen Designer.

Il manuale descrive come:

- Creare un file della cronologia
- Utilizzare Screen Designer per personalizzare una serie di schermate
- Utilizzare le schermate personalizzate in modalità Plus.

Un'esaustiva sezione [Procedure dettagliate](#) fornisce ulteriori informazioni sulla personalizzazione delle schermate.



Nota: È possibile personalizzare solo schermate per mainframe 3270 e sessioni 5250 AS/400 (iSeries).

Destinatari del presente manuale

Il presente manuale è rivolto a tutti coloro che sono interessati alla personalizzazione delle applicazioni “green screen” per creare applicazioni con un aspetto più moderno.

Si prevede che i lettori sarebbero per lo più essere amministratori di sistema o personale IT con un simile livello di competenze.

Prerequisiti

- Micro Focus Reflection Desktop 16.2
- Micro Focus Reflection Desktop Plus Add-On

File allegati

Il file del pacchetto contenente questo manuale include anche i seguenti file:

- MF_logo.png
- pie_chart.png
- WebFrame_URL.txt
- welcome.png

Se non si dispone di questi file, non sarà possibile completare alcuni esercizi inclusi nel presente manuale.

Risorse aggiuntive

In aggiunta alla presente guida, sono disponibili numerosi video di formazione sul canale YouTube Micro Focus Support & Training:



https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUdEXI83_XpQiv45UJauz1F0E23JaULI

Convenzioni usate nel presente manuale

Nel presente manuale, vengono usate le seguenti convenzioni tipografiche:

Questo carattere tipografico...	Viene usato per...
Grassetto	Elementi dell'interfaccia utente di Windows, come titoli di finestre, campi e pulsanti. Utilizzato anche per i tasti della tastiera.
Monospace	Elementi dell'interfaccia utente host, come titoli di schermate ed etichette. Utilizzato anche per nomi di file e per il testo che viene richiesto di inserire.

Immissione di comandi:

Questa istruzione...	Significa che...
Immettere: TSOA	Digitare il comando TSOA, quindi premere il tasto Invio .

Presentazione

È possibile utilizzare Screen Designer per fornire alle applicazioni "green screen" un aspetto più moderno e per semplificarne l'utilizzo. È possibile effettuare queste operazioni senza toccare alcun codice dell'applicazione.

Una volta personalizzata una serie di schermate in Screen Designer, è possibile creare un file da collegare poi ad una sessione host. Quando viene eseguita la sessione host in modalità Plus, vengono visualizzate le schermate modernizzate invece di quelle verdi standard.

Il presente manuale fornisce le istruzioni per iniziare ad utilizzare Screen Designer in modo da personalizzare le schermate verdi.



Nota: Per gli scopi del presente manuale, vengono utilizzate solo le schermate mainframe 3270. Tuttavia, è possibile anche usare le stesse istruzioni per personalizzare le schermate 5250 AS/400 (iSeries).

Terminologia

Screen Designer

Il motore di personalizzazione per Plus. È costituito da due parti:

Visualizzazione Screen Design

Utilizzata per aggiungere controlli statici a specifiche schermate.

Finestra Rule Manager

Utilizzata per aggiungere controlli dinamici o condizionali a più schermate.

Controllo

Un moderno elemento visivo che interagisce con una schermata verde. Ad esempio, un pulsante.

Regola

Un meccanismo che crea automaticamente uno o più controlli condizionali su una o più schermate, gestite da regole.

Plus

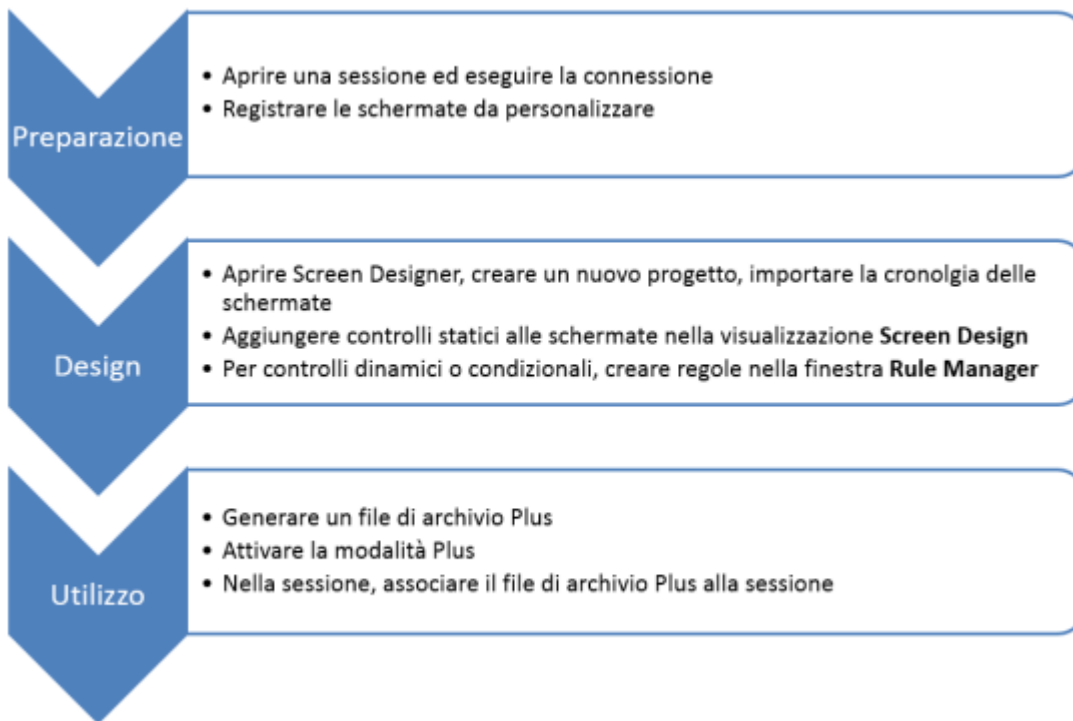
Il middleware utilizzato per eseguire applicazioni "schermata verde" con un'interfaccia moderna tramite i progetti creati in Screen Designer.

archivio Plus

Una raccolta di file e impostazioni che definiscono le personalizzazioni della schermata create in Screen Designer e utilizzate in una sessione host Plus.

Come funziona

La figura sottostante fornisce una panoramica delle operazioni necessarie per creare e utilizzare le schermate personalizzate:



Utilizzo del Screen Designer

Questa sezione fornisce una guida dettagliata per la creazione di un progetto di personalizzazione. È possibile aggiungere una serie di controlli in varie schermate verdi per creare un progetto, quindi visualizzare i risultati della personalizzazione in modalità Plus.

Introduzione

Prima di iniziare a utilizzare Screen Designer, è necessario:

- Estrarre i file forniti con il presente manuale.
- Effettuare la connessione a Demo Host.

Estrazione dei file del pacchetto

Estrarre i seguenti file dal di pacchetto .ZIP sul computer locale:

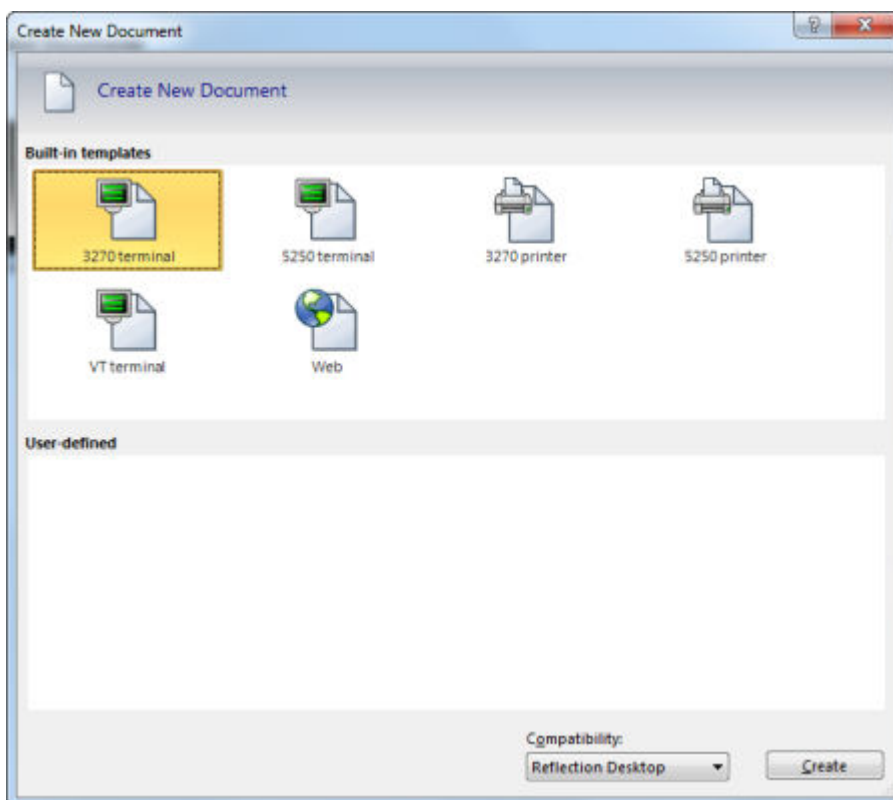
- MF_Logo.png
- pie_chart.png
- WebFrame_URL.txt
- welcome.png

Annotare la posizione in cui si salvano i file perché sarà necessaria in seguito.

Connessione a Demo Host

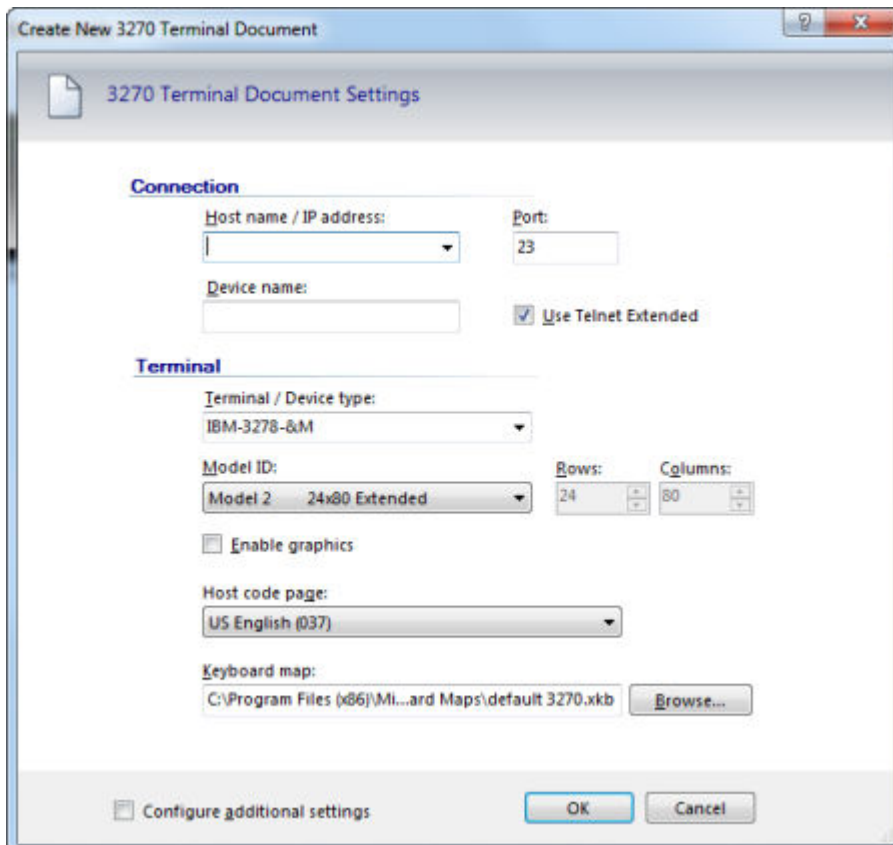
1. Dal menu **Start** di Windows, selezionare: **Start > Tutti i programmi > Micro Focus Reflection > Reflection Workspace**

Reflection viene avviato con la finestra **Crea nuovo documento** visualizzata:



2. Selezionare **Terminale 3270** e fare clic su **Crea**.

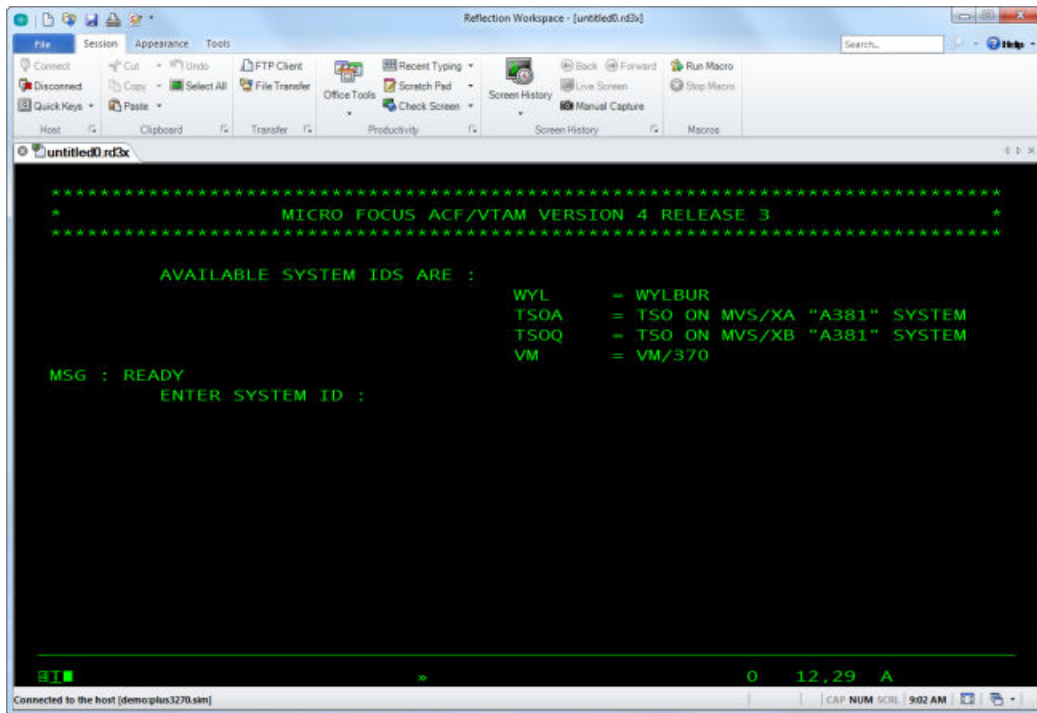
Viene visualizzata la finestra **Crea nuovo documento terminale 3270**:



3. Nel campo **Nome host/Indirizzo IP**, digitare: `demo:plus3270.sim`

4. Fare clic su **OK**.

La finestra **Crea nuovo documento** viene chiusa e la sessione host viene avviata automaticamente:



5. Fare clic su **File > Salva con nome**.

Viene visualizzata la finestra **Salva con nome**.

6. Nel campo **Nome file**, digitare Demo Host, quindi fare clic su **Salva**.

Creazione di un file della cronologia

Prima di iniziare la personalizzazione delle schermate, è necessario acquisire una serie di schermate in un file della cronologia. Questa sezione descrive come registrare una sequenza di schermate da utilizzare in Screen Designer.

Registrazione della cronologia

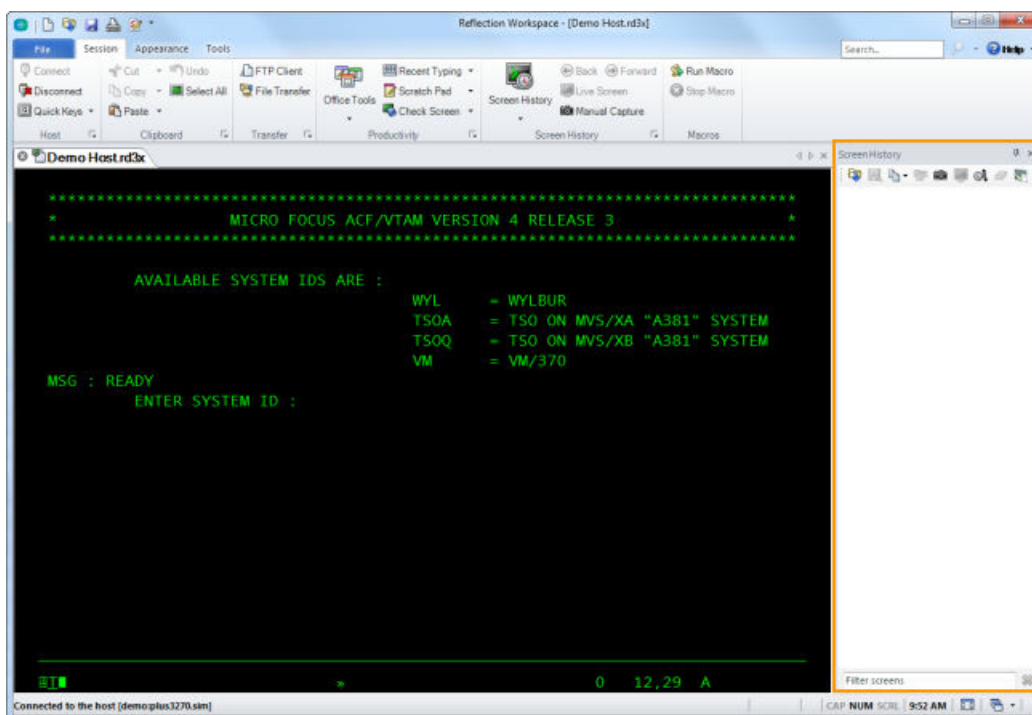
Per creare un file della cronologia:

1. Selezionare la scheda **Sessione > Cronologia schermi**.

Viene visualizzato il pannello **History**.

2. Selezionare la scheda **Sessione > gruppo Cronologia schermi > Cronologia schermi**.

Viene visualizzato il pannello **Cronologia schermi**:



3. Nel prompt ENTER SYSTEM ID :, immettere:

TSOA

Le schermate iniziano ad essere registrate.

4. Nel prompt ENTER LOGON ID :, premere **Invio**.
5. Nel prompt LAST SYSTEM ACCESS, premere **Invio**.

Viene visualizzato il prompt READY.

6. Fare clic sull'icona **Acquisizione manuale**  nella barra degli strumenti del pannello **Cronologia**.

Viene descritto come acquisire singole schermate. Esistono due motivi per acquisire uno schermo manualmente:

- È stata disattivata la cronologia delle schermate, ma è necessario acquisire una schermata.
- Sono stati modificati uno o più campi non protetti su una schermata e si desidera acquisire la schermata con le modifiche.

7. Immettere:

TOYS

8. Nella schermata TOPCO TOYS, INC, premere **Invio**.

9. Immettere 0.

10. Nella CUSTOMER SCREEN, premere PF8.

11. Nella DETAIL LINE ENTRY SCREEN, premere **Invio**.

12. Nel prompt READY, immettere:

E

13. Nella schermata TOP OF DATA, premere **Invio**.

14. Nel prompt READY, immettere:

R

15. Nella schermata TOPCO TOYS, INC, premere PF3.

16. Nel prompt READY, immettere:

A

17. Nella schermata EXTENDED ATTRIBUTE TEST, premere PF3.

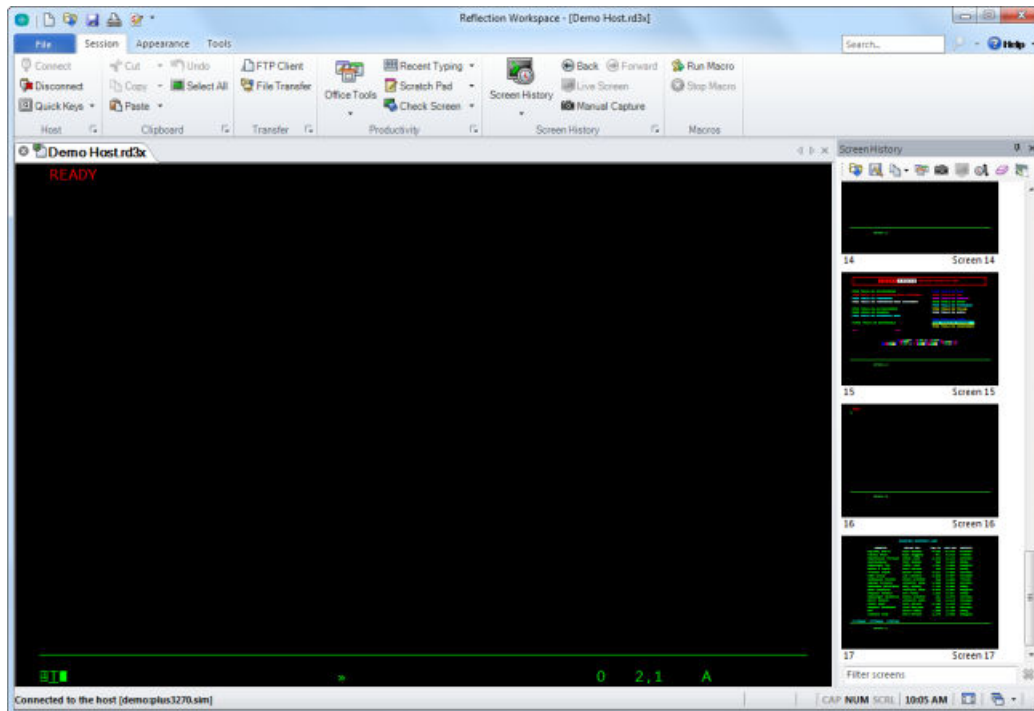
18. Nel prompt READY, immettere:

C

Viene visualizzata la schermata EUROPEAN CUSTOMER LIST.

19. Premere PF1.

Ciascuna schermata è stata aggiunta, in sequenza, al pannello **History**:



Salvataggio della cronologia in un file

Per salvare la cronologia registrata in un file:

1. Selezionare il gruppo **Aspetto > scheda Plus > Plus > Esporta cronologia per Screen Designer**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva con nome**.

2. Nel campo **Nome file**, digitare **DemoHistory**.
3. Fare clic su **Salva**.

Sarà ora disponibile una serie di schermate da poter utilizzare nel progetto di personalizzazione.

4. Selezionare la scheda **Sessione > Cronologia schermi**.

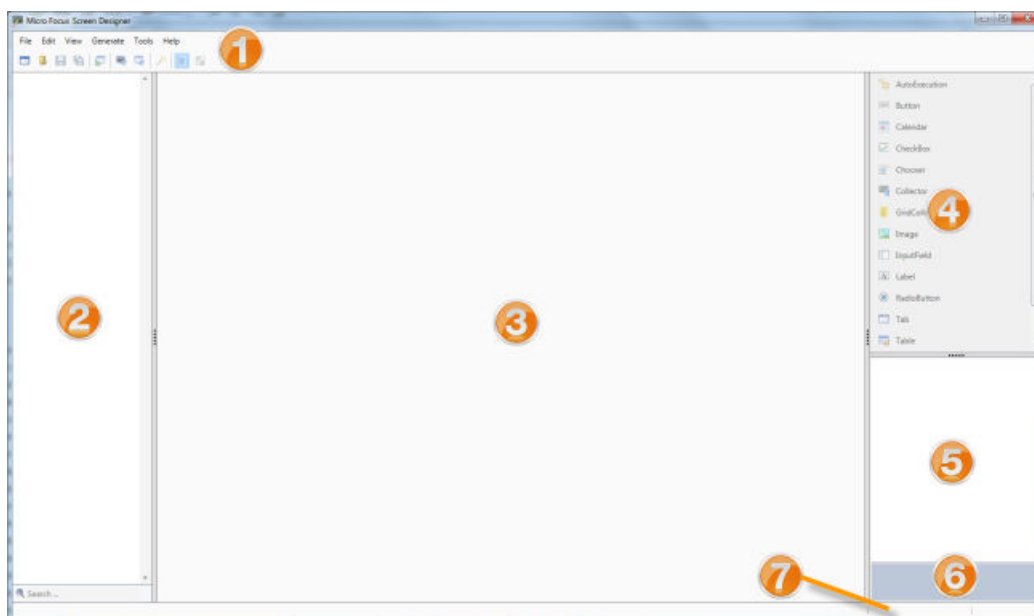
Il pannello **History** viene chiuso.

5. Selezionare la scheda **Sessione > gruppo Host > Disconnetti**.

Apertura di Screen Designer

Per aprire Screen Designer, selezionare la scheda **Aspetto > gruppo Plus > > Screen Designer Plus**.

Viene visualizzata la finestra **Screen Designer**:



1

Barra degli strumenti e barra dei menu di Screen Designer.

2

Pannello cronologia. Contiene le miniature di tutte le schermate registrate nel file della cronologia importato, insieme ad una casella di ricerca che consente di cercare e filtrare le schermate.

3

Area di lavoro. Contiene una versione di grandezza standard della miniatura selezionata. Mostra i controlli associati alla schermata.

4

Pannello di controllo. Contiene un elenco dei controlli disponibili da poter applicare alla schermata nell'area di lavoro.

5

Griglia delle proprietà. Contiene un elenco delle proprietà disponibili per il controllo selezionato.

6

Descrizione delle proprietà. Fornisce una descrizione della proprietà selezionata nella griglia delle proprietà.

7

Barra di stato. Visualizza le coordinate del cursore. Utile durante la ricerca delle coordinate dei campi.

Avvio di un nuovo progetto

1. Selezionare **File > Nuovo progetto**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto**.

2. Nel campo **Nome**, digitare un nome per il progetto, come `DemoHost`, quindi fare clic su **OK**.

Importazione della cronologia

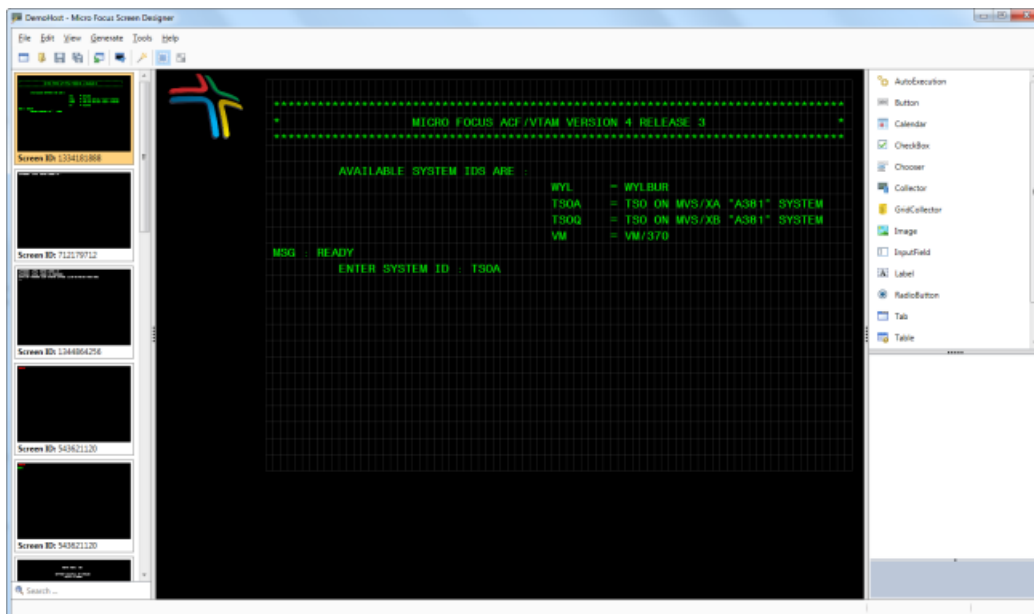
1. Selezionare **File > Importa cronologia**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Importazione cronologia**.

2. Scegliere il file della cronologia, quindi fare clic su **Apri**.

Verranno visualizzate le miniature delle schermate registrate nel riquadro della cronologia. Ogni schermata presenta un ID univoco. È, inoltre, possibile creare ID della schermata invece di, o in aggiunta a, questo ID predefinito (vedere [Identificazione delle schermate](#)).

La prima schermata è selezionata per impostazione predefinita e una sua versione più grande viene visualizzata nell'area di lavoro:



3. Selezionare **File > Salva progetto**.



Nota: È sempre consigliabile salvare il progetto dopo averlo modificato.

Selezione di un tema

Un tema definisce il layout della schermata e l'aspetto di ogni controllo su tutte le schermate in un progetto di personalizzazione.

Si consiglia vivamente di scegliere un tema nelle prime fasi del progetto di personalizzazione.

Per selezionare un tema:

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Temi** nel riquadro a sinistra.

3. Fare clic su **Modifica** nel riquadro a destra. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Scegli tema**.

4. Nel riquadro a sinistra, selezionare la miniatura **Plus Windows Theme**.

5. Fare clic su **OK**.

6. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Il tema verrà applicato a tutte le schermate del progetto.

Per ulteriori informazioni sui temi, vedere [Utilizzo dei temi](#).

Aggiunta di controlli

Ora, verrà utilizzata la visualizzazione **Screen Design** per aggiungere controlli alle schermate.

Verrà utilizzata la visualizzazione **Screen Design** per aggiungere controlli statici a specifiche schermate. Per aggiungere controlli dinamici, controlli che si ripetono su più schermate o più volte su una singola schermata, utilizzare Rule Manager. Per informazioni su Rule Manager, vedere [Utilizzo di Rule Manager](#).

Man mano che si procede in questa sezione, i controlli vengono aggiunti progressivamente alle schermate acquisite. Si consiglia di aggiungere i controlli nell'ordine in cui sono descritti per realizzare un progetto completo.



Nota: È importante ricordare che, benché Screen Designer sia uno strumento molto potente, non si tratta di WYSIWYG. È consigliabile sempre adottare un approccio di progettazione e test tale da assicurarsi che le operazioni effettuate in Screen Designer abbiano l'aspetto desiderato in modalità Screen Designer.

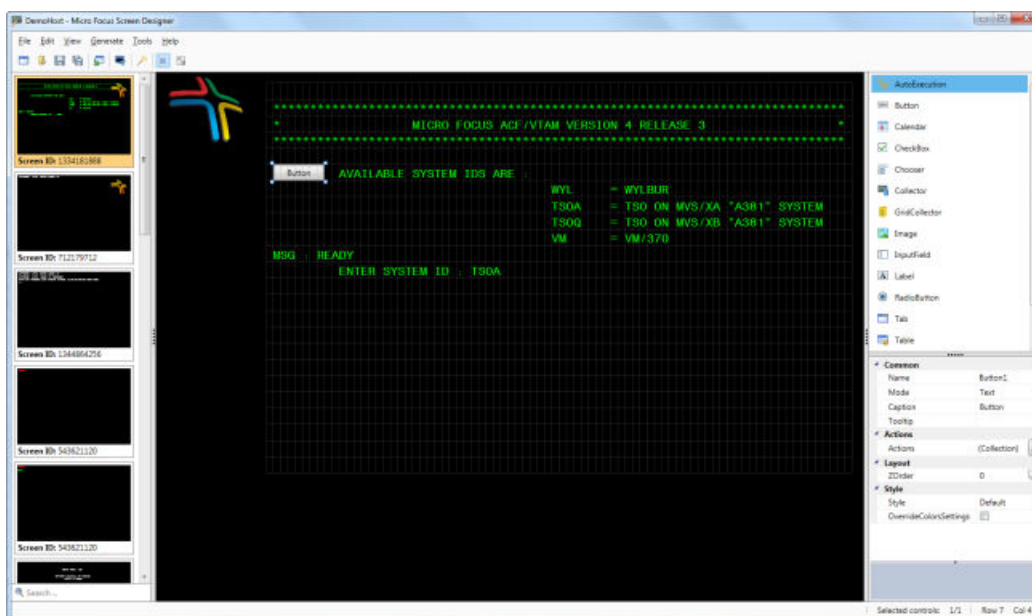
Aggiunta di un controllo Button

Button attiva un'azione o una sequenza di azioni quando si fa clic su di esso.



Nota: In questa sezione, è necessario utilizzare il file MF_Logo.png fornito con il file del pacchetto.

1. Assicurarsi di aver selezionato la prima miniatura.
2. Trascinare l'icona del controllo Button dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla a sinistra della riga AVAILABLE SYSTEM IDS ARE.

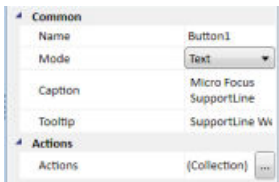



Nota: Una volta trascinato il controllo sulla schermata, viene popolata la griglia delle proprietà.

3. Nella griglia delle proprietà, fare clic nel campo **Caption** ed eliminare il testo Button.
4. Digitare Micro Focus SupportLine.

Facendo clic in un punto qualsiasi della schermata, il testo sul controllo cambia.

5. Per visualizzare il testo su due righe, fare clic nel campo **Caption** e posizionare il cursore dopo **Micro Focus**, quindi premere **Alt+Invio**. La riga viene suddivisa.
6. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento del controllo per adattarlo al testo.
7. Fare clic nel campo **Tooltip** e digitare SupportLine Web Site.



8. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **Actions**.

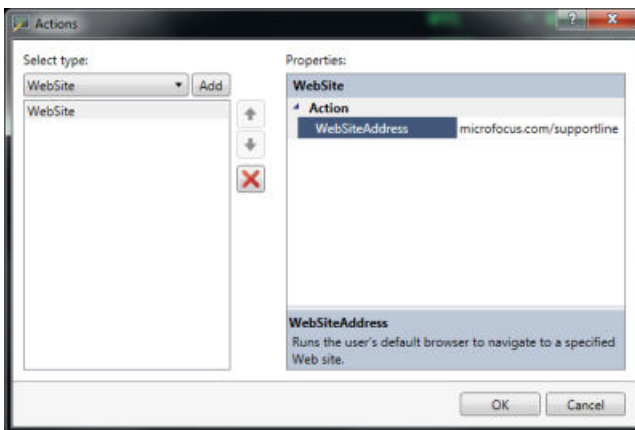
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Actions**.

9. In **Select type**, selezionare **WebSite** dall'elenco a discesa.

10. Fare clic su **Add**.

Vengono visualizzate una nuova azione nel riquadro **Actions** e le relative proprietà nel riquadro **Properties**.

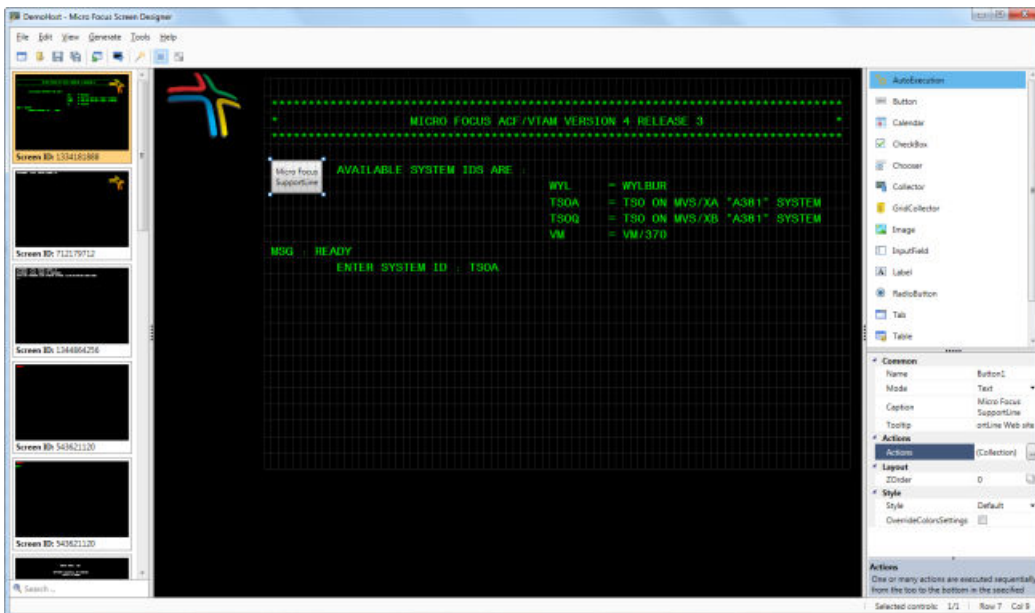
11. Nel riquadro **Properties**, digitare `http://www.microfocus.com/supportline` nel campo **WebSiteAddress**:



12. Fare clic su **OK**.

13. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento sul controllo per adattarlo al testo.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:



14. È anche possibile utilizzare un'immagine per il pulsante invece del testo. Per effettuare questa operazione, selezionare **Image** dall'elenco **Mode**.

15. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **ImagePath**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Choose Image**.

16. Fare clic su  vicino a **Add to pool**.

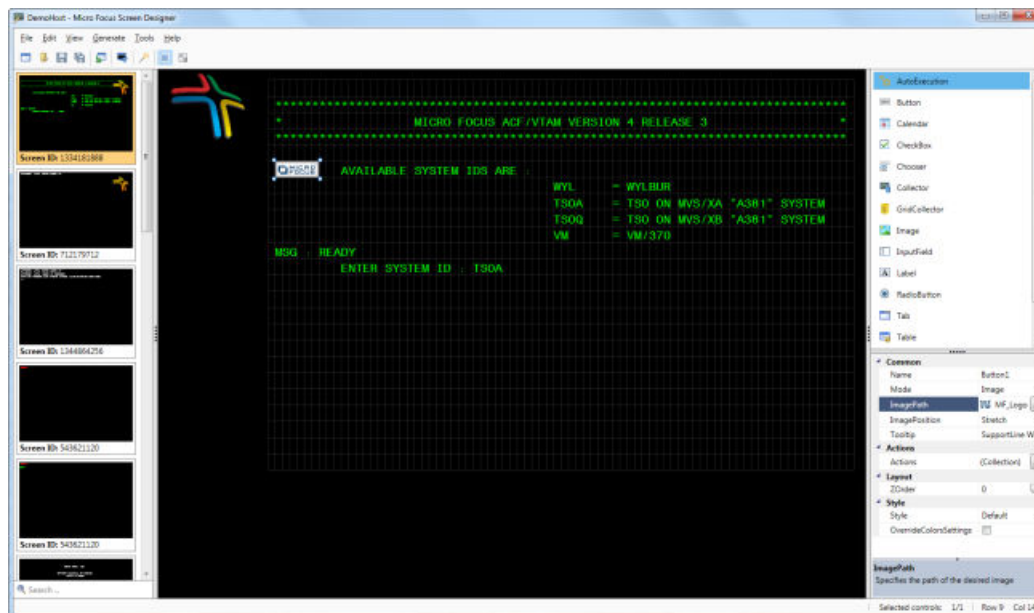
17. Accedere alla posizione in cui è stato salvato il file `MF_Logo.png`, selezionarlo e fare clic su **Open**

18. Assicurarsi che l'immagine sia selezionata nella finestra di dialogo **Scegli immagine** e fare clic su **OK**.

L'immagine viene visualizzata sul pulsante.

19. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento sul pulsante per riadattarlo alla dimensione 6x1.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:



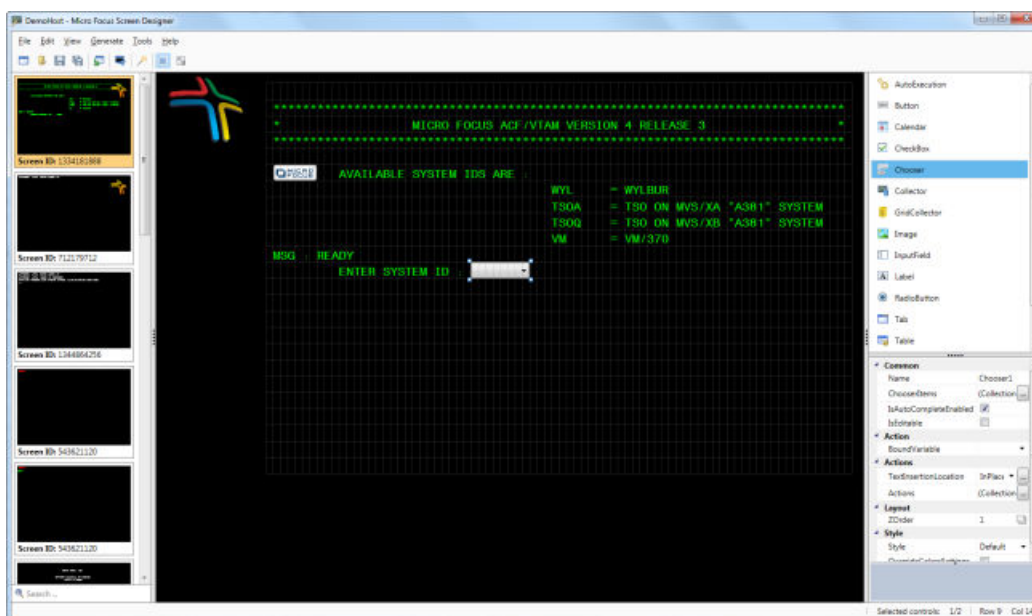
Nota: È possibile anche fornire un collegamento ad un'immagine non presente sul proprio computer. Per effettuare questa operazione, digitare l'indirizzo Web dell'immagine nel campo **ImagePath**.


20. Selezionare **File > Salva progetto**.

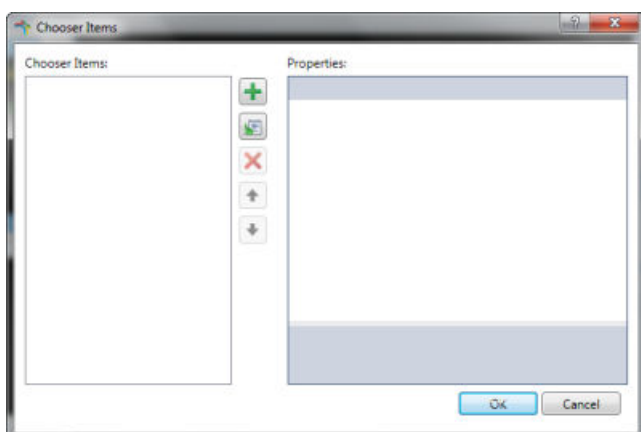
Aggiunta di un controllo Chooser


Il controllo Chooser viene visualizzato sulla schermata come un elenco a discesa. Chooser viene utilizzato per inserire dati nel campo sulla schermata selezionando una voce dall'elenco.

1. Trascinare l'icona del controllo Chooser dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla in cima all'elenco TSOA sulla riga `ENTER SYSTEM ID::`




2. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino a **ChooserItems**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **ChooserItems**.



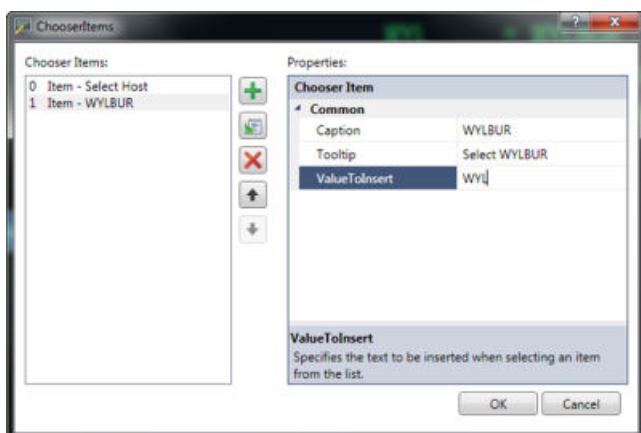
3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** .
4. Nel riquadro **Properties**, digitare `Select Host` nel campo **Caption**.
5. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select host system`.

Questo testo verrà visualizzato quando si sposta il mouse sull'opzione. È possibile usare il testo della descrizione del comando per trovare suggerimenti e utili informazioni sull'opzione.

6. Lasciare vuoto il campo **ValueToInsert**.
7. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** .
8. Nel riquadro **Properties**, digitare `WYLBUR` nel campo **Caption**.
9. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select WYLBUR`.
10. Nel campo **ValueToInsert**, digitare `WYL`.

Questo testo verrà posizionato nel campo di immissione e deve corrispondere ai controlli che vengono di solito digitati manualmente nel campo.

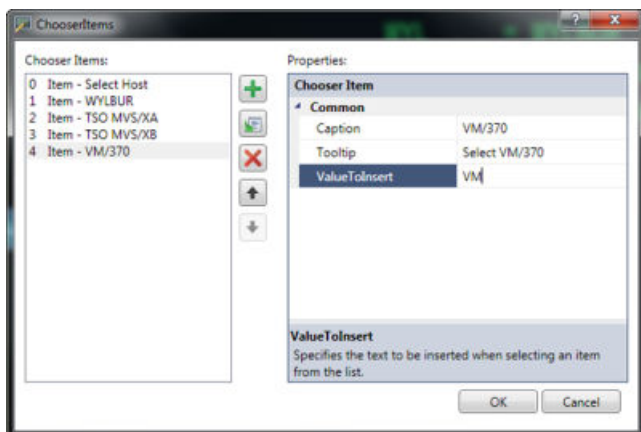
La finestra di dialogo **ChooserItems** sarà simile a quella riportata di seguito:



11. Ripetere la procedura riportata sopra per aggiungere le seguenti voci del controllo Chooser:

Caption	Tooltip	Valore da inserire
TSO MVS/XA	Select TSO MVS/XA	TSOA
TSO MVS/XB	Select TSO MVS/XB	TSOQ
VM/370	Select VM/370	VM

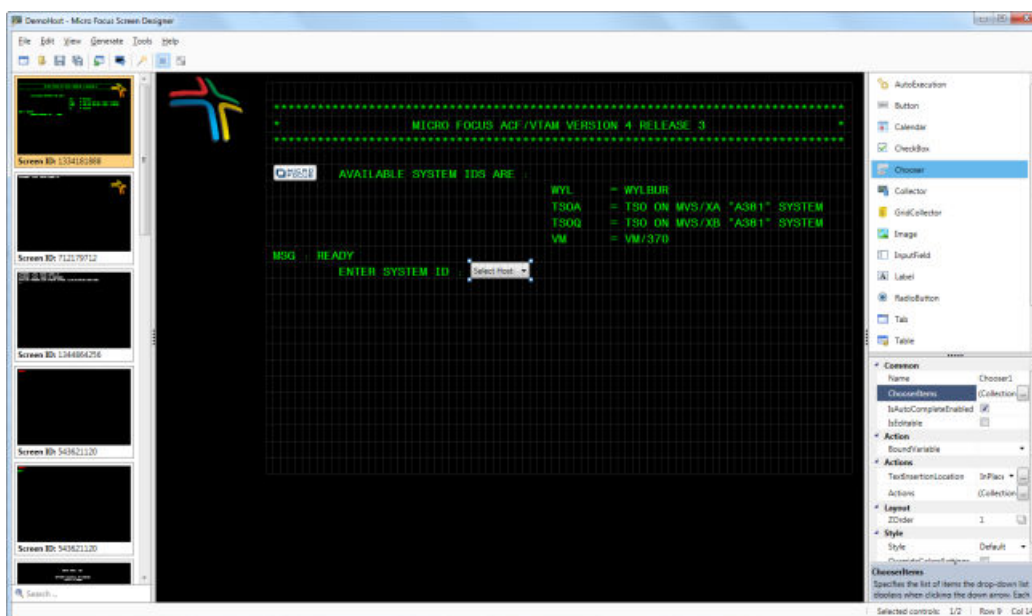
Al termine, la finestra di dialogo **Chooser** sarà simile a quella riportata di seguito:



12. Al termine, fare clic su **OK**.

13. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento sul controllo per adattarlo in modo da visualizzare il testo correttamente.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:




14. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino a **TextInsertionLocation**.

Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.

15. Selezionare **Posizione** dall'elenco **Seleziona per** in fondo alla finestra.

16. Fare clic sulla T di TSOA a destra di ENTER SYSTEM ID: nella posizione 12, 29.

17. Fare clic su **OK**.

18. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino a **Actions**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Actions**.

19. Dall'elenco **Select type**, selezionare **EmulationCommand**.

20. Fare clic su **Add**.

21. Dall'elenco **Action**, selezionare **Enter**.

Questa azione invia un comando **Enter** all'host una volta inviato il testo selezionato dal controllo Chooser alla posizione della schermata specificata da **TextInsertionLocation**.

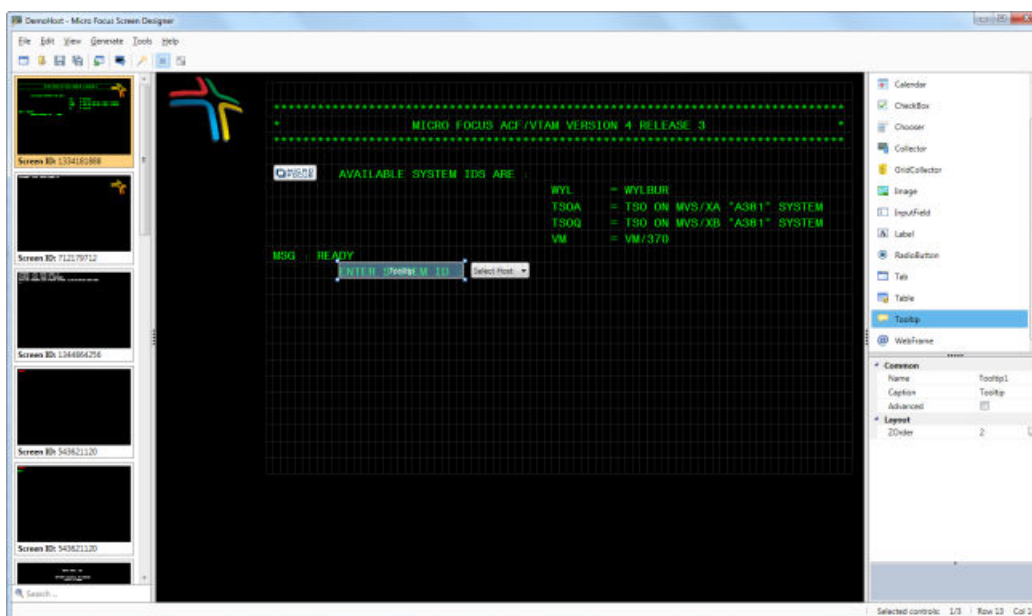
22. Fare clic su **OK**.

23. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo Tooltip

Tooltip visualizza il testo al passaggio del mouse sull'area della schermata occupata da Tooltip.

1. Trascinare l'icona del controllo Tooltip dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sopra ENTER SYSTEM ID: ENTER SYSTEM ID:
2. Trascinare gli angoli di ridimensionamento sul controllo in modo da coprire il testo della schermata:



3. Nella griglia delle proprietà, digitare quanto segue nel campo **Caption**:

Click drop-down list to select system

4. Fare clic nel campo **Caption** e posizionare il cursore proprio prima di to.

5. Premere **Alt+Invio**.

La riga si divide in due parti.

6. Selezionare **File > Salva progetto**.

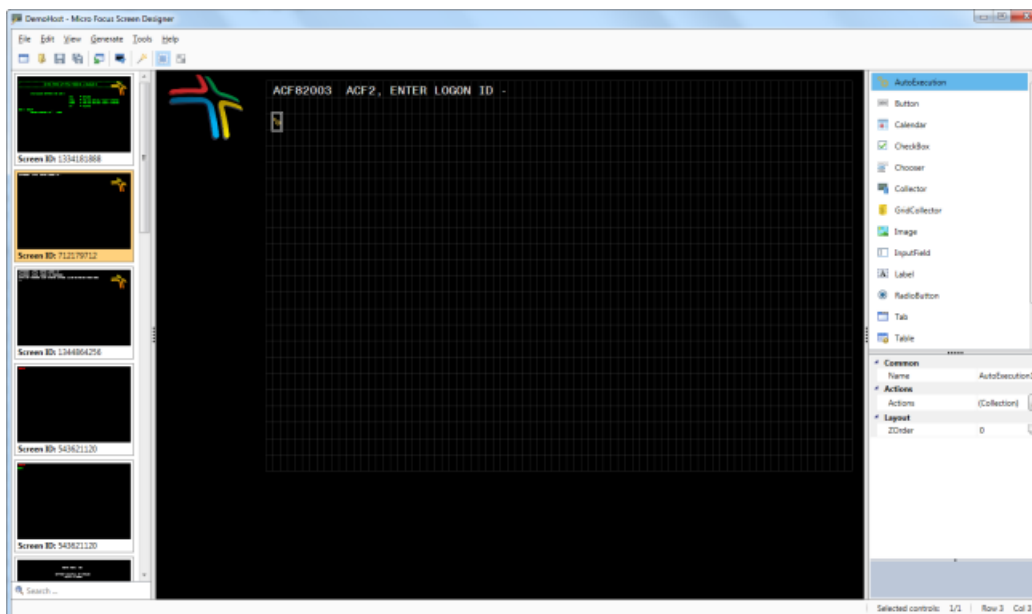
Aggiunta di un controllo AutoExecution


Una volta effettuato l'accesso a Demo Host, è necessario premere due volte **Enter** per visualizzare il prompt **READY**. È possibile utilizzare un controllo AutoExecution per automatizzare questa sequenza. Per eseguire questa operazione:

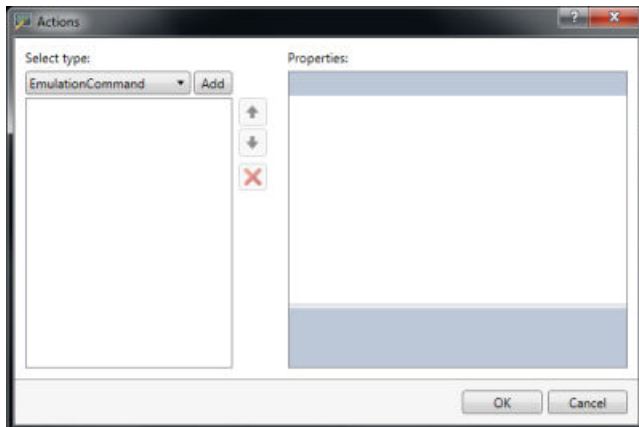
1. Nel riquadro a sinistra, selezionare la seconda schermata.

Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.

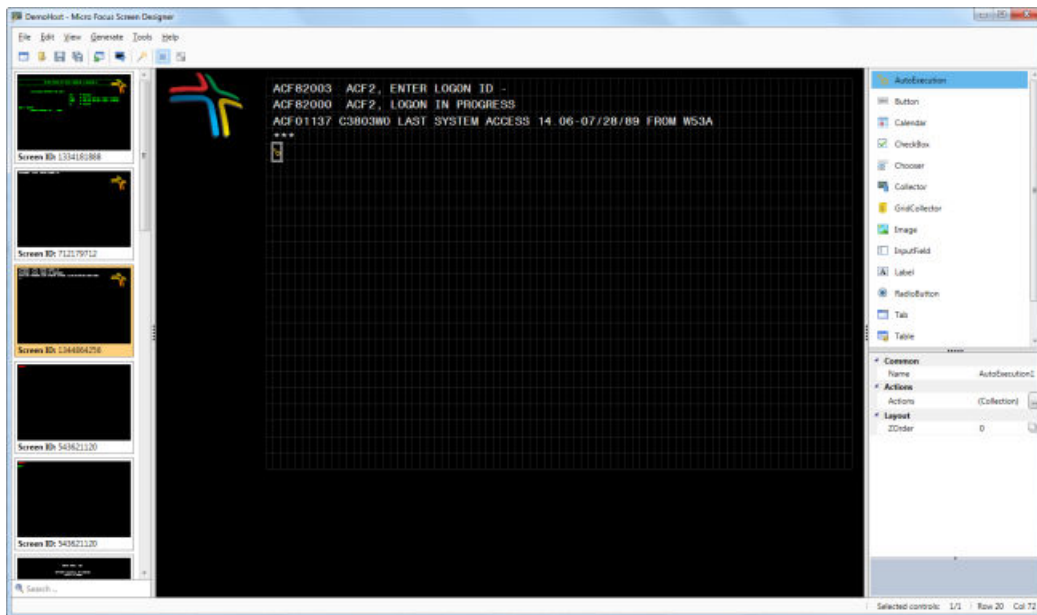
2. Trascinare il controllo dal pannello di controllo e rilasciarlo a destra dell'icona AutoExecution:



3. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **Actions**.
4. Dall'elenco **Select type**, selezionare **Emulation Command**.



5. Fare clic su **Add**.
6. Dall'elenco **Action**, selezionare **Enter**.
7. Fare clic su **OK**.
8. Selezionare la terza schermata nel riquadro a sinistra:
9. Aggiungere un altro controllo AutoExecution e assegnargli le stesse proprietà:



10. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo Image

Image nasconde un'area di una schermata con un colore o un'immagine.



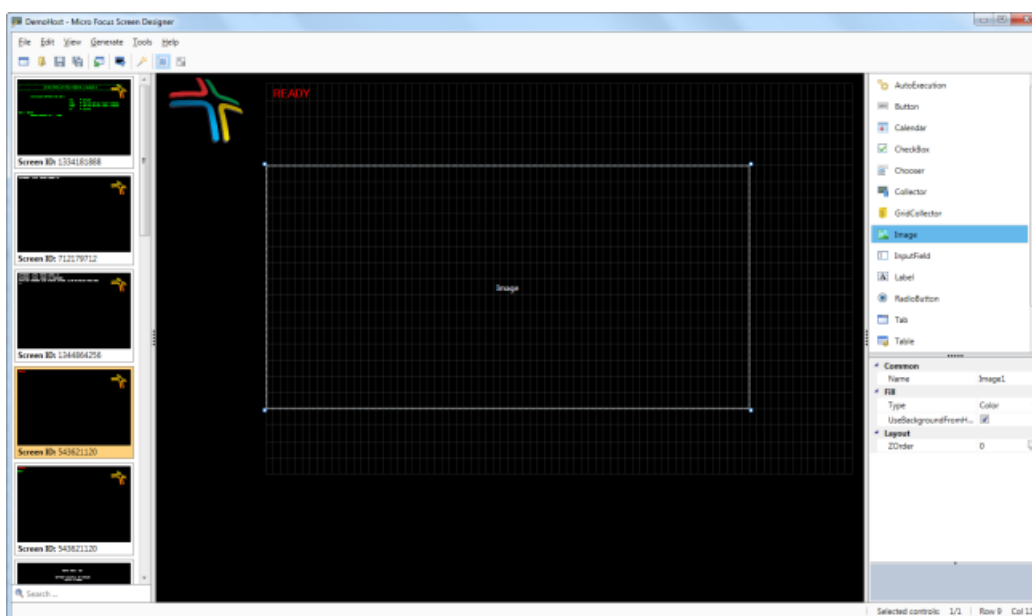
Nota: In questa sezione, è necessario utilizzare il file `welcome.png` fornito con il file del pacchetto.



1. Nel riquadro della cronologia, scorrere verso il basso e selezionare la quarta miniatura. In tal modo, viene visualizzato il prompt **READY**.

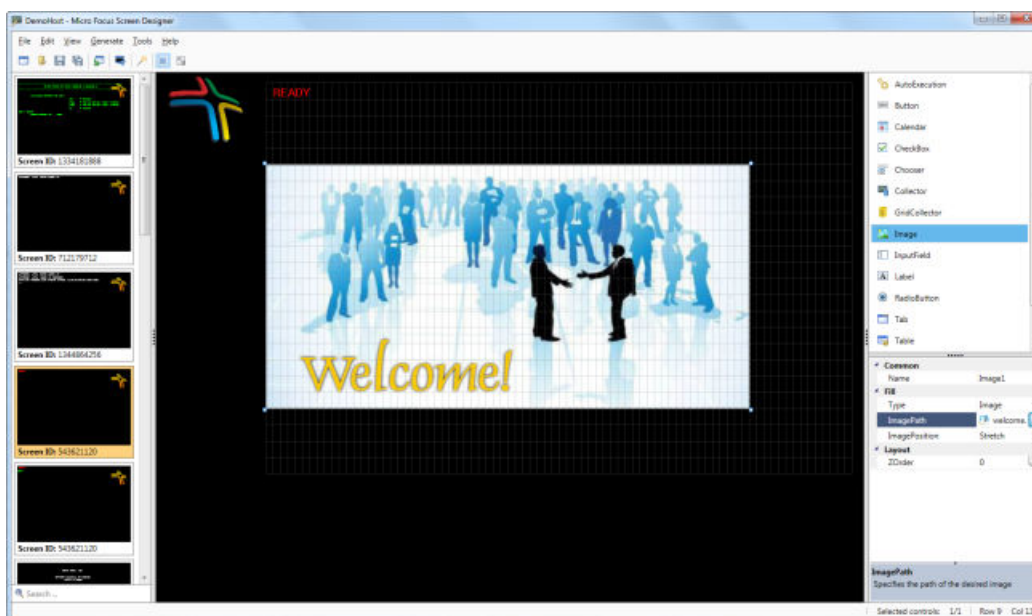
Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata:




2. Trascinare l'icona del controllo Image dal pannello di controllo sull'area di lavoro, quindi utilizzare gli angoli di ridimensionamento per adattarlo alla dimensione 15x66:



3. Nella griglia delle proprietà, selezionare **Image** dall'elenco a discesa **Type**.
Viene visualizzato il campo **ImagePath**.
4. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **ImagePath**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Choose Image**.
5. Fare clic su  vicino a **Add to pool**.
6. Accedere alla posizione in cui è stato salvato il file `welcome.jpg`, selezionarlo e fare clic su **Open**.
7. Assicurarsi che l'immagine sia selezionata nella finestra di dialogo **Scegli immagine** e fare clic su **OK**.
L'immagine selezionata ora riempie il controllo sulla schermata:



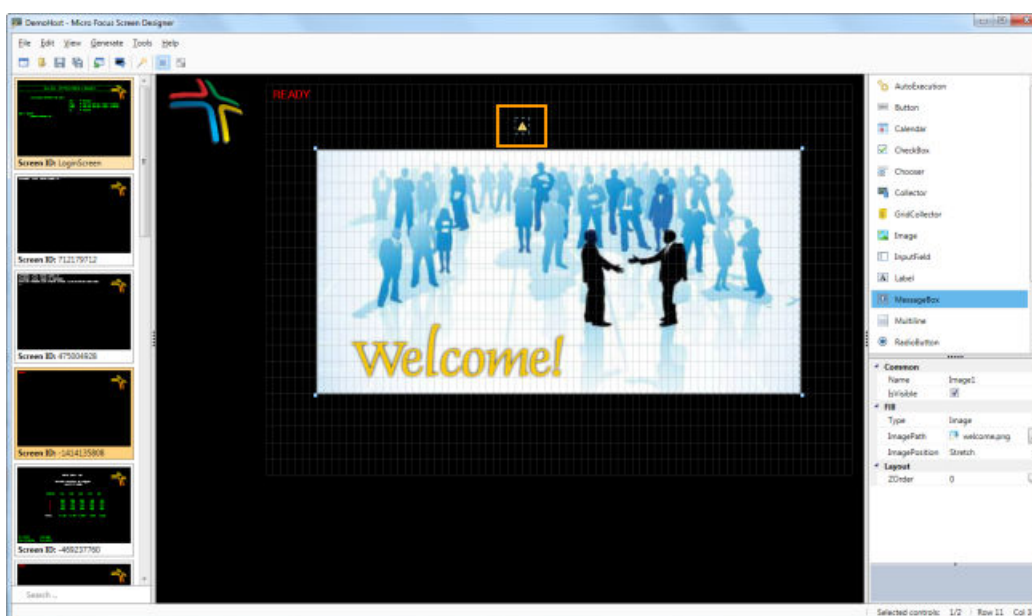
 **Nota:** È possibile anche fornire un collegamento ad un'immagine non presente sul proprio computer. Per effettuare questa operazione, digitare l'indirizzo Web dell'immagine nel campo **ImagePath**.

8. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo MessageBox

Il controllo MessageBox è una casella per il messaggio di avviso che può essere configurata con un titolo, un'icona, da uno a tre pulsanti e un messaggio.

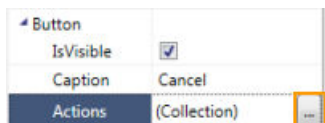
1. Sulla schermata **READY**, trascinare un'icona MessageBox dalla griglia delle proprietà sull'area di lavoro e rilasciarla sull'immagine appena creata:



2. Nella griglia delle proprietà, digitare **Warning** in **Title**.

3. Nel campo **Text**, digitare **This system is restricted. Click OK to continue or Cancel to log off.**

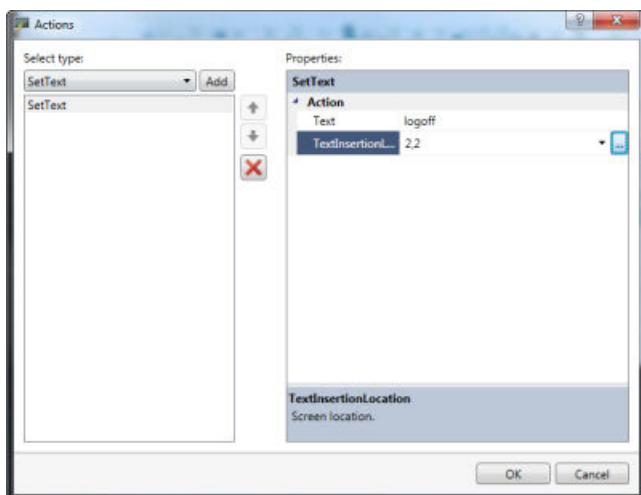
4. Nella sezione **Button** con **Caption** di **Cancel**, fare clic sul pulsante acceleratore vicino ad **Actions**:



Viene visualizzata la finestra di dialogo **Actions**:

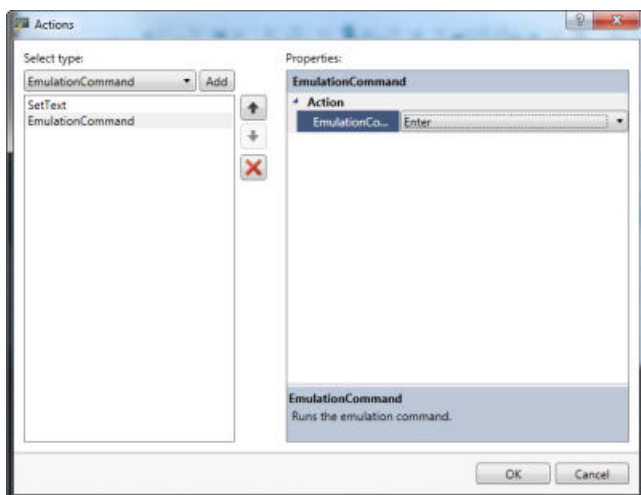
5. Dall'elenco **Select type**, selezionare **SetText**, quindi fare clic su **Add**.
6. Nel riquadro **Properties**, digitare `logoff` nel campo **Text**.
7. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **TextInsertionLocation**. Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.
8. Selezionare **Location** dall'elenco **Select By**.
9. Fare clic una volta in R di READY. Si tratta della riga 2, colonna 2.
10. Fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo **Actions** sarà simile a quella riportata di seguito:



11. Dall'elenco **Select type**, selezionare **EmulationCommand**, quindi fare clic su **Add**.
12. Nel riquadro **Properties**, selezionare **Enter** dall'elenco **EmulationCommand**.

La finestra di dialogo **Actions** sarà simile a quella riportata di seguito:



13. Fare clic su **OK**.
14. Selezionare **File > Salva progetto**.

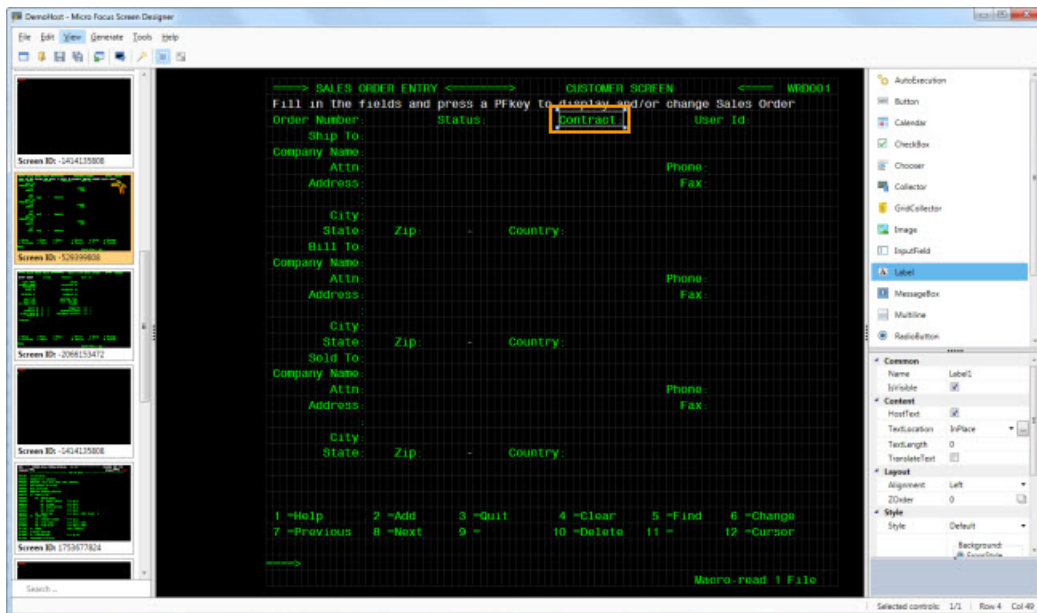
Aggiunta di un controllo Label

Label aggiunge un'etichetta di testo ad una schermata verde. È possibile utilizzare Label per sostituire un'etichetta di testo esistente o per creare una nuova etichetta.

1. Nel riquadro della cronologia, selezionare la schermata **SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN**.

Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.

2. Trascinare l'icona del controllo Label dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla in cima al campo **Contract**.
3. Ridimensionare il controllo in modo da coprire completamente il campo:

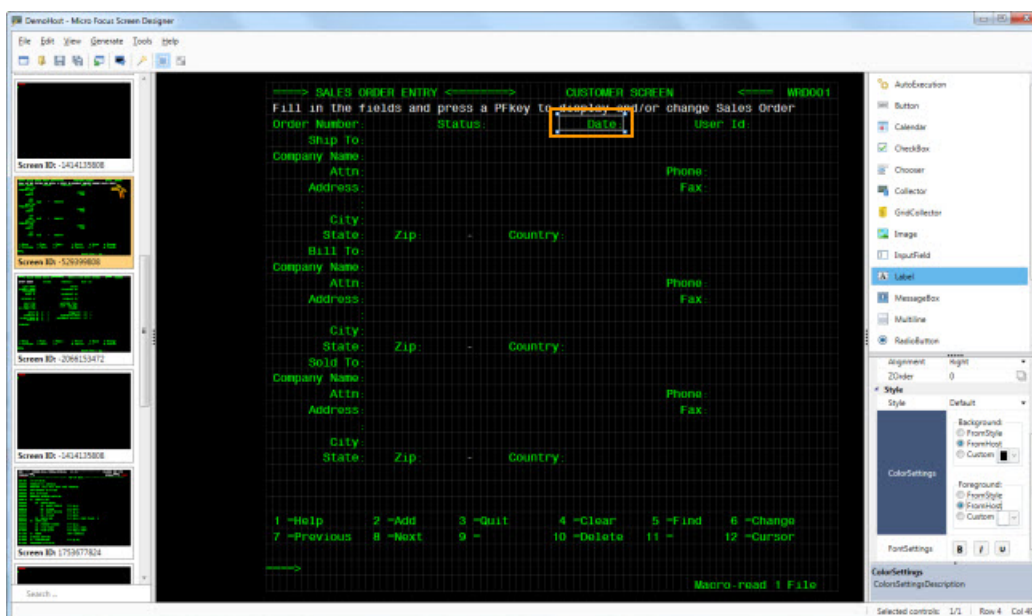


4. Nella griglia delle proprietà, deselezionare **HostText**.

Viene visualizzato il campo **LabelText**.

5. Nel campo **LabelText**, eliminare il testo predefinito **Label** e digitare **Order Number**. Date :
6. Selezionare **Right** dall'elenco **Alignment**.
7. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **FromHost** in **Background** e **FromHost** in **Foreground**.

Il controllo ora utilizza i colori di sfondo e di primo piano della schermata per il testo e lo sfondo dell'etichetta. Il testo dell'etichetta ora è visibile nel controllo:

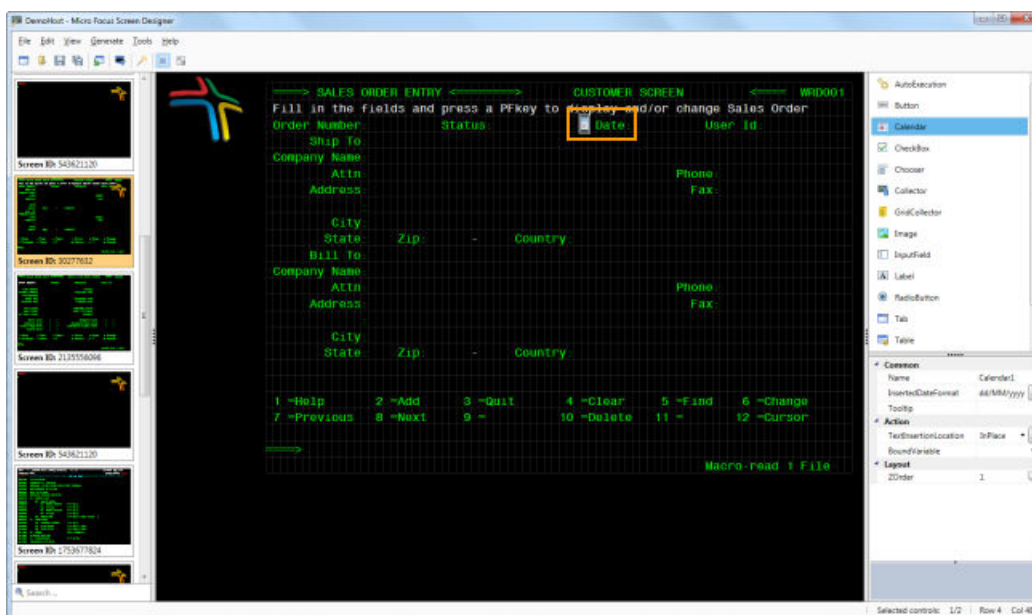



8. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo Calendar

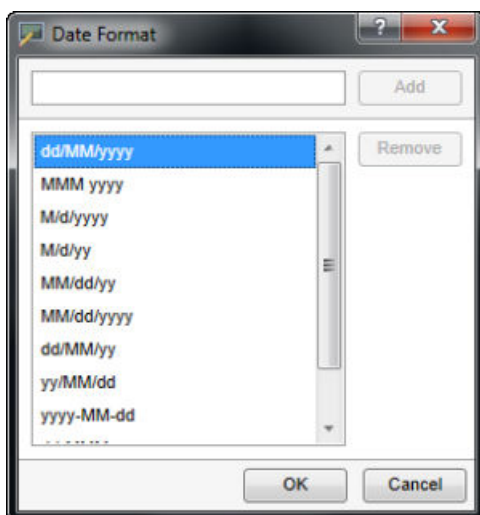
Calendar inserisce la data selezionata nel punto specificato sulla schermata.

1. Assicurarsi che la schermata **SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN** sia ancora visualizzata nell'area di lavoro.
2. Trascinare l'icona del controllo Calendar dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla a sinistra del (nuovo) campo Date:



3. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **InsertedDateFormat**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Date Format**.



È possibile scegliere tra una varietà di formati di data disponibili. In alternativa, è possibile specificare un formato di data personalizzato.

4. Selezionare **MM-dd-yy** dall'elenco delle date, quindi fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e verrà visualizzato il formato di data nel campo **InsertedDateFormat**.

5. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select date`

6. Fare clic sul pulsante acceleratore [...] vicino al campo **TextInsertionLocation**.

Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.

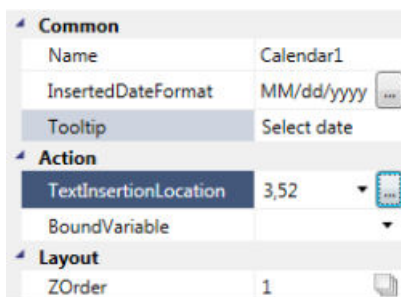
7. Selezionare **Location** dall'elenco **Select By**.

8. Fare clic su uno spazio a destra del campo **Contract** nella posizione della schermata (3 , 52).

9. Fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e verranno visualizzate le coordinate nel campo **TextInsertionLocation**. In questo caso, 3 , 52. Le coordinate vengono anche visualizzate nella barra di stato, sotto la griglia delle proprietà.

Al termine, la griglia delle proprietà sarà simile a quella riportata di seguito:

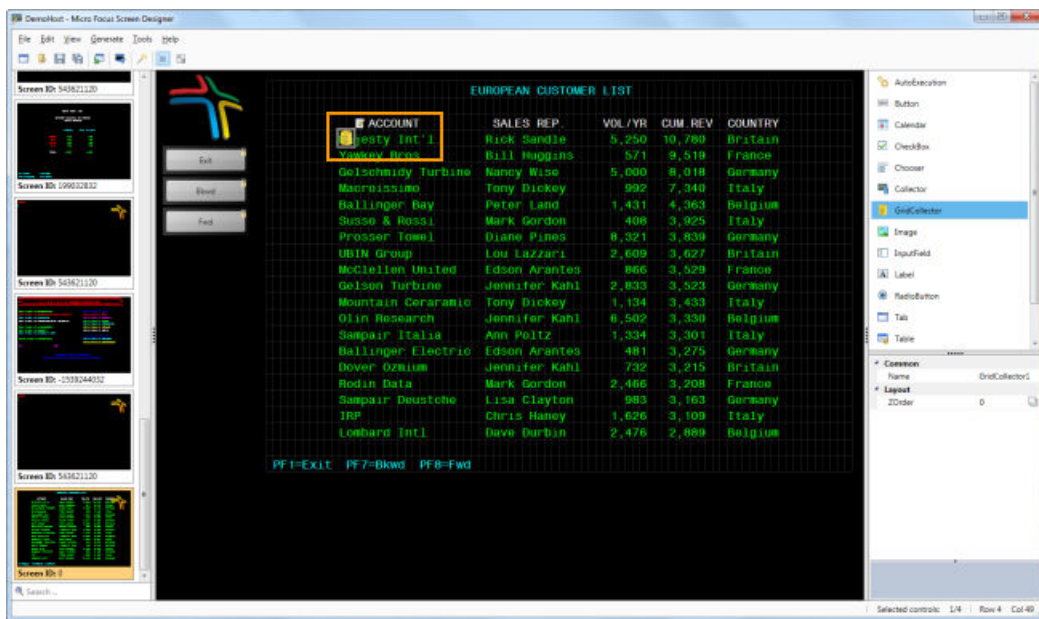


10. Selezionare **File > Salva progetto**.


Aggiunta di un controllo GridCollector

GridCollector raccoglie le informazioni da una posizione specifica della schermata e le visualizza in una tabella.

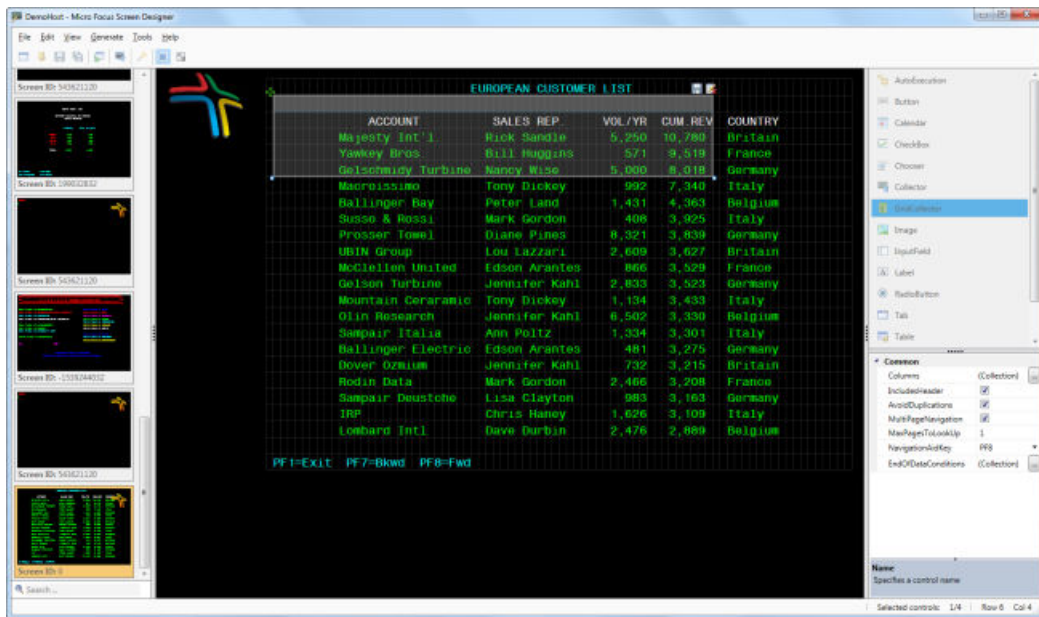
1. Nel riquadro a sinistra, scorrere verso il basso e selezionare la schermata `EUROPEAN CUSTOMER LIST`.
2. Trascinare il controllo GridCollector dal pannello di controllo e rilasciarlo all'inizio della prima riga:



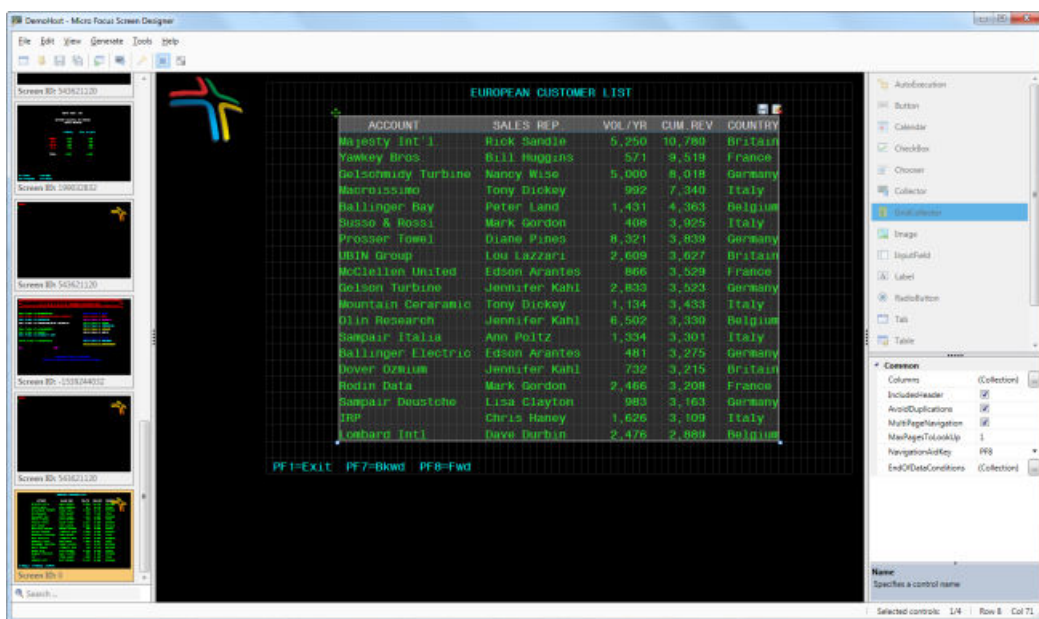
3. Nella griglia delle proprietà, nel campo **Name**, eliminare GridCollector1 e digitare CustomerList.

4. Fare clic sull'icona **Edit**  sul controllo.

Viene visualizzato il riquadro GridCollector:

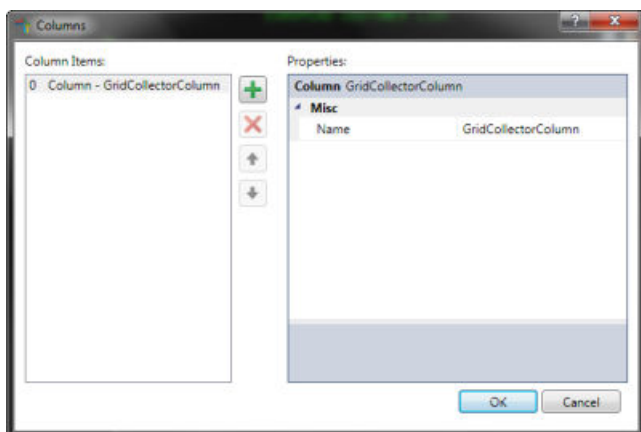


5. Spostare e ridimensionare il riquadro GridCollector in modo da sovrapporlo ai dati della schermata:



6. Fare clic sul pulsante acceleratore (...) vicino al campo **Columns**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Columns**.



7. Nel campo **Name**, eliminare GridCollectorColumn e digitare Account.

8. Fare clic sul pulsante **Add** (+).

Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Column**.

9. Nel campo **Name**, digitare Sales Rep.

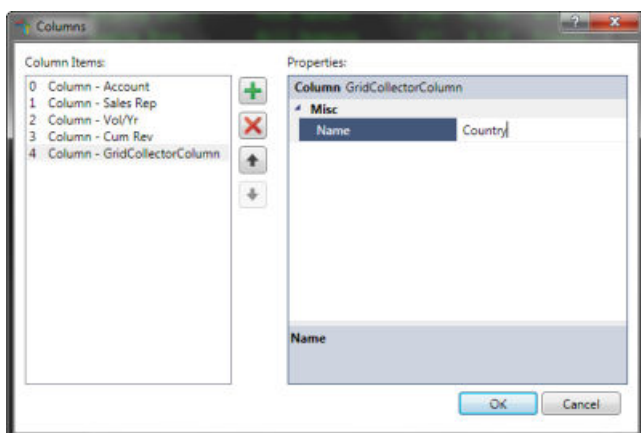
10. Fare clic sul pulsante **Add** (+).

Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Column**.

11. Continuare ad aggiungere colonne per:

- Vol/Yr
- Cum Rev
- Country

La finestra di dialogo sarà simile a quella riportata di seguito:

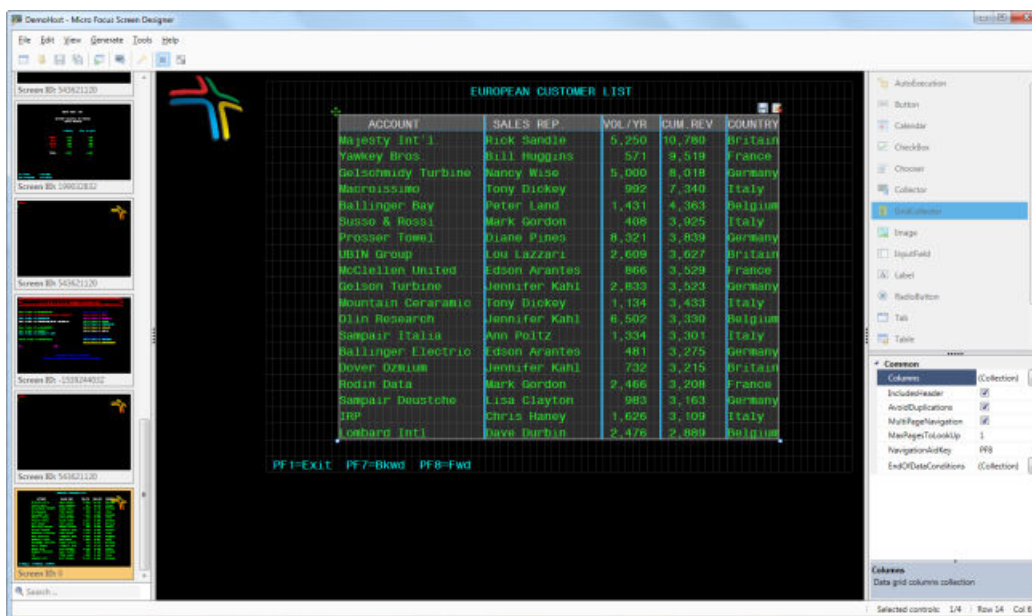


12. Fare clic su **OK**.

Il riquadro GridCollector ora contiene una serie di linee blu verticali. Queste linee rappresentano i divisori delle colonne.

13. Trascinare ciascun divisore di colonna a sinistra di ciascuna colonna.

La schermata GridCollector sarà simile a quella riportata di seguito:



Suggerimento: In alcuni casi, come le applicazioni Web, i parametri di sistema non cercano spazi iniziali. Pertanto, è meglio iniziare una colonna sul primo carattere dei dati.

14. In alto a destra rispetto a GridCollector, fare clic sull'icona **Save**.

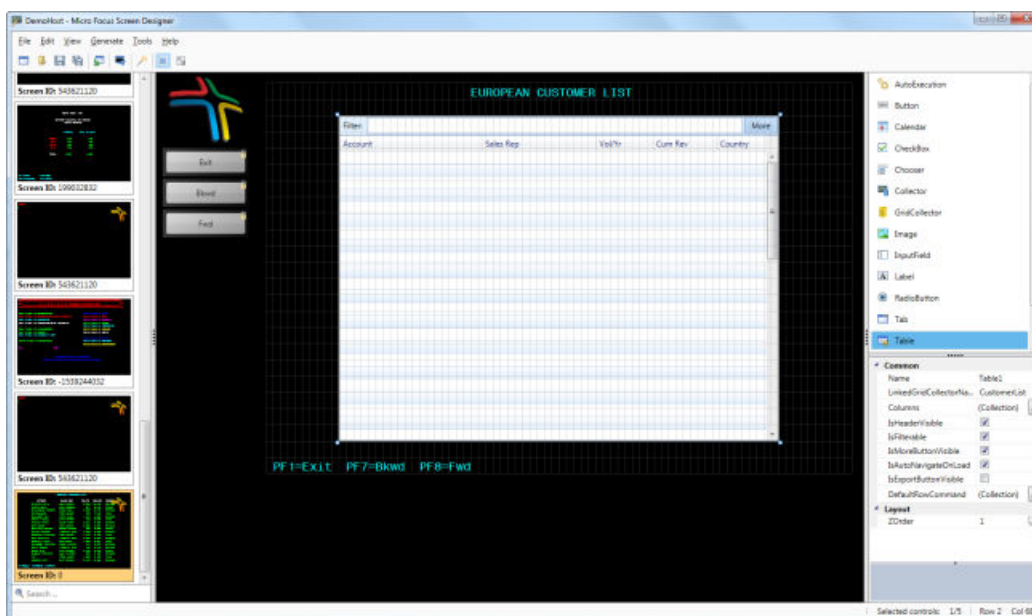
15. Selezionare **File > Salva progetto**.


Aggiunta di un controllo Table

Questa sezione descrive come aggiungere un controllo Table per visualizzare i dati raccolti dal controllo Table.


1. Trascinare il controllo dalla griglia delle proprietà e rilasciarlo sul controllo Table.

La tabella si collega automaticamente al controllo GridCollector e viene mappata all'area definita da GridCollector:



 **Nota:** Il campo **LinkedGridCollectorName** nella proprietà viene compilato automaticamente e l'intestazione della tabella e le proprietà delle colonne vengono ricavate dalle proprietà collegate GridCollector.

2. Deselezionare **IsMoreButtonVisible**.
3. Deselezionare **IsAutoNavigateOnLoad**.
4. Selezionare **IsExportButtonVisible**.

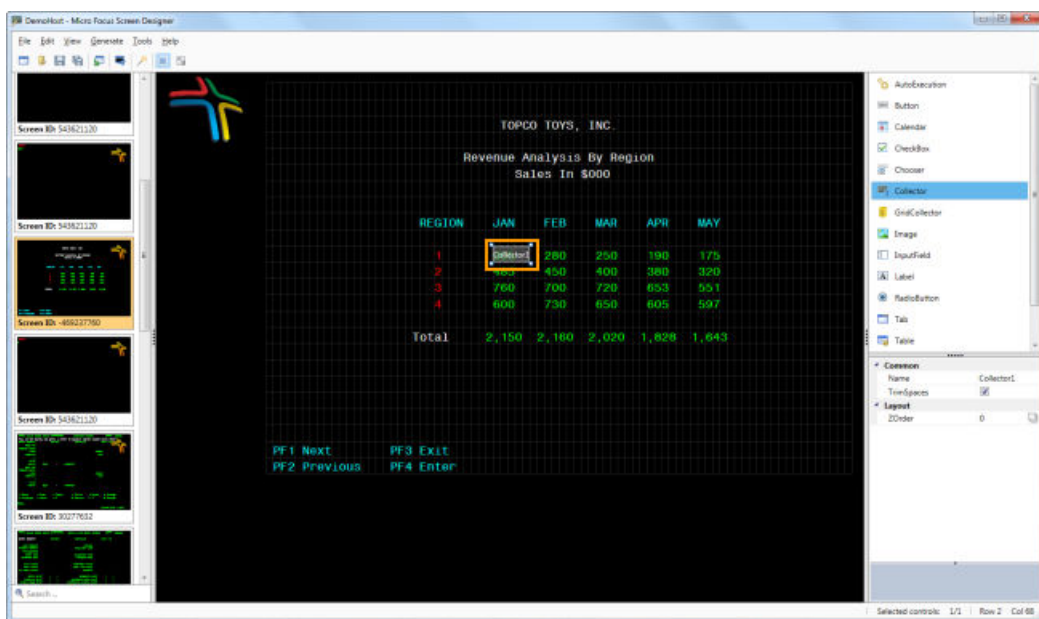
 **Nota:** Il pulsante **More** non viene più visualizzato nella tabella e viene sostituito dal pulsante **Export**.

5. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo Collector

Collector controlla la raccolta dei dati della schermata per l'utilizzo in altre funzioni. In questo caso, viene aggiunto un controllo Collector per raccogliere i dati necessari per generare un grafico a torta per il mese di gennaio.

1. Nel riquadro della cronologia, selezionare la schermata **TOPCO TOYS, INC Revenue Analysis By Region**.
2. Trascinare l'icona del controllo Collector dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sopra il numero 305 nella colonna JAN per l'area 1:



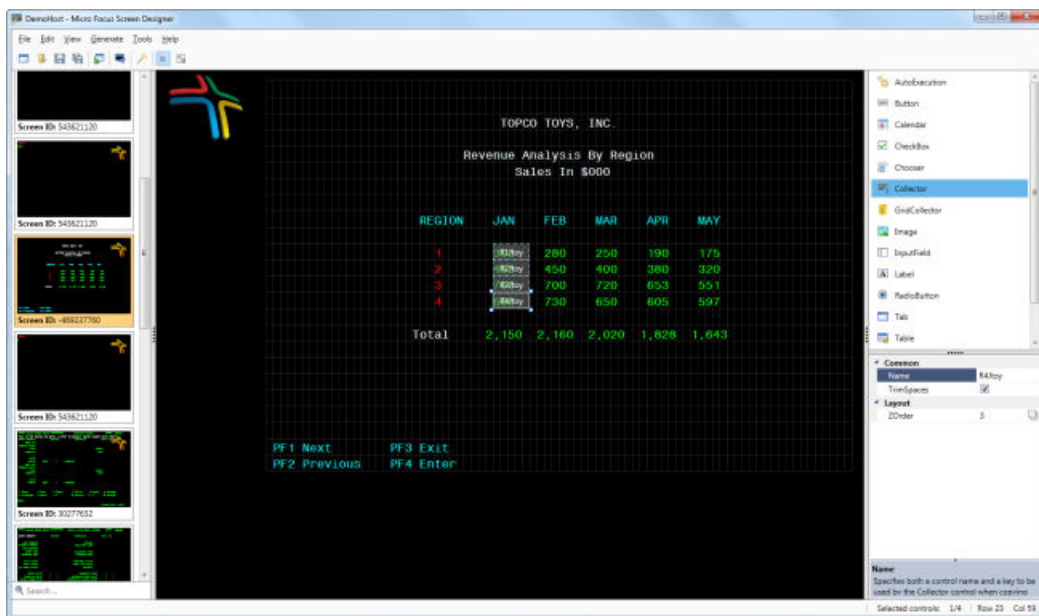
3. Nella griglia delle proprietà, digitare **R1Jtoy** nel campo **Name**.

Questo è il nome della variabile con cui verrà memorizzato il valore.

4. Lasciare selezionata l'opzione **TrimSpaces**.

5. Aggiungere i controlli Collector per le altre tre aree. Utilizzare **R2Jtoy**, **R3Jtoy** e **R4Jtoy** come nomi dei parametri globali.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:



6. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo WebFrame

Nella sezione precedente, sono stati aggiunti quattro controlli Collector in modo da raccogliere i dati per un grafico a torta. Ora, verrà aggiunto un controllo WebFrame per utilizzare le variabili dei controlli WebFrame in modo da generare il grafico a torta.



Nota: In questa sezione, è necessario utilizzare il file `WebFrame_URL.txt` e i file `pie chart.png` forniti con il file del pacchetto.

1. Trascinare l'icona del controllo WebFrame dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla proprio sotto JAN:




2. Selezionare **Pop-up** dall'elenco **Mode**.



Nota: Se si seleziona **Embedded**, il grafico a torta risultante viene visualizzato come una finestra incorporata nella schermata verde.

3. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **ImagePath**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Choose Image**.

4. Fare clic su  vicino a **Add to pool**.
5. Accedere alla posizione in cui è stato salvato il file `pie chart.png`, selezionarlo e fare clic su **Open**.
6. Assicurarsi che l'immagine sia selezionata nella finestra di dialogo **Scegli immagine** e fare clic su **OK**.
7. Nel campo **Tooltip**, digitare `Pie chart`.
8. Aprire il file `WebFrame_URL.txt`.

Il file contiene il seguente URL:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

9. Copiare il contenuto del file e incollarlo nel campo **URLSource**.
10. Selezionare **File > Salva progetto**.

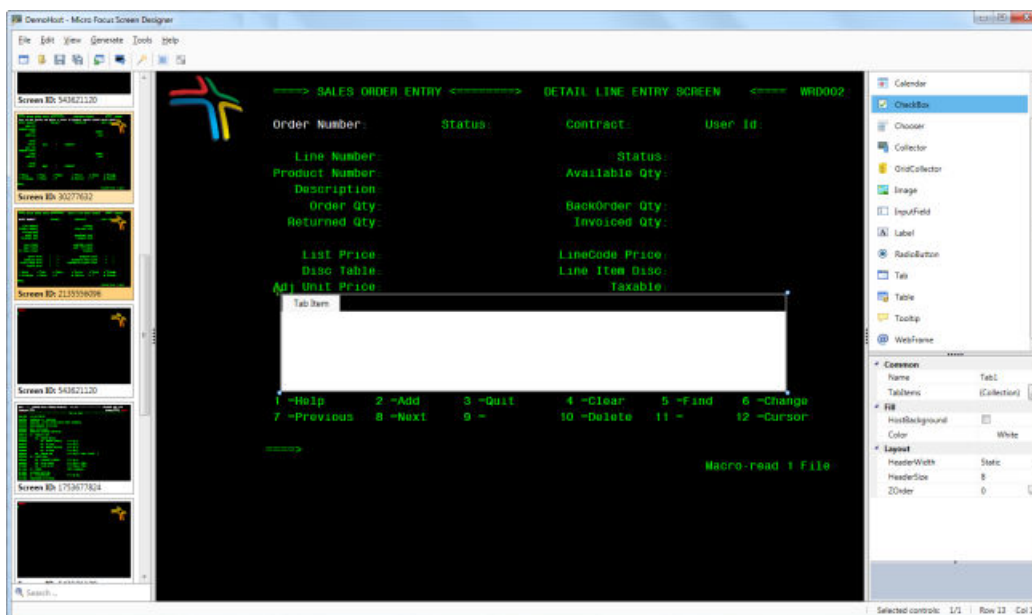
Aggiunta di un controllo Tab

Tab fornisce un'area della schermata alla quale assegnare altri controlli. È possibile avere più controlli Tab su una schermata, con più voci Tab all'interno di un controllo Tab.

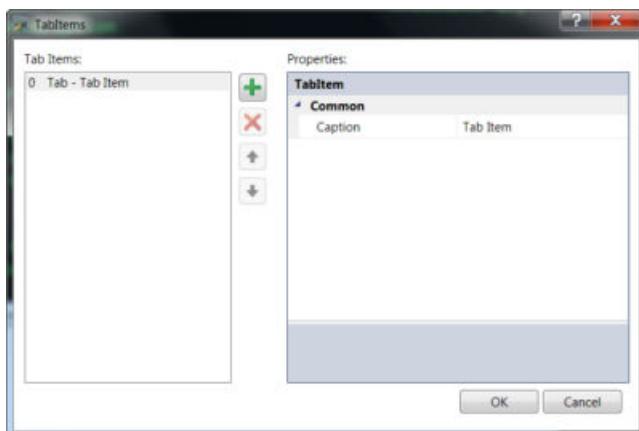
1. Nel riquadro della cronologia, selezionare la schermata `SALES ORDER ENTRY - DETAIL LINE ENTRY SCREEN`.

Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.

- Trascinare l'icona del controllo Tab dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sulla serie inferiore dei campi di inserimento, quindi ridimensionare il controllo per adattarlo:

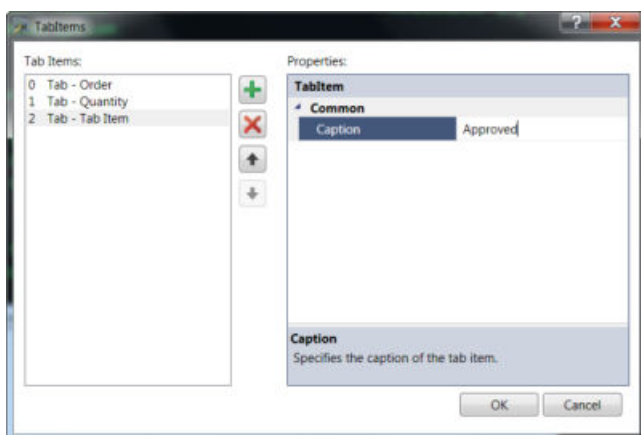


- Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore (...) vicino al campo **TabItems**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **TabItems**.



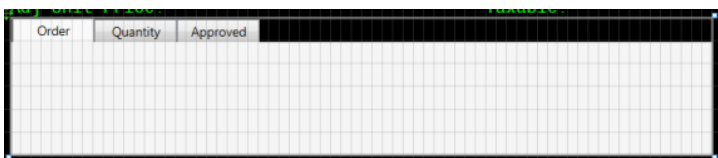
- Nel campo **Caption**, eliminare Tab Item e digitare Order.
- Fare clic sul pulsante **Add** (+).
- Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Properties**.
- Nel campo **Caption**, eliminare Tab Item e digitare Quantity.
- Fare clic sul pulsante **Add** (+).
- Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Properties**.
- Nel campo **Caption**, eliminare Tab Item e digitare Approved.

La finestra di dialogo sarà simile a quella riportata di seguito:



9. Fare clic su **OK**.

Il controllo Tab ora dispone di tre voci Tab:



È possibile scegliere la larghezza delle intestazioni delle voci di scheda per adattare il testo selezionato. Ad esempio, la larghezza predefinita è di otto caratteri. È possibile specificare un'altra larghezza modificando il valore nel campo **HeaderSize** nella griglia delle proprietà.

10. Modificare il valore nel campo **HeaderSize** in 12.

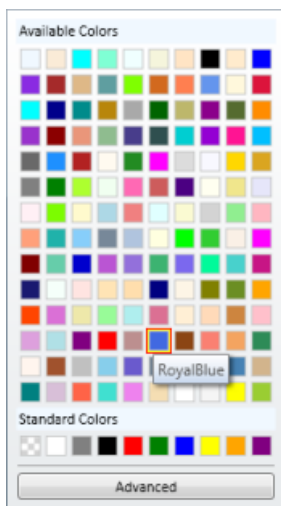
È possibile vedere la modifica nella larghezza delle intestazioni delle voci di scheda.



Nota: Selezionando **Dynamic** dall'elenco **HeaderWidth**, le intestazioni si ridimensionano automaticamente per adattare la lunghezza del testo in ciascuna intestazione.

11. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **Custom** in **Background**, quindi fare clic sul pulsante giù ▼ per aprire la tavolozza dei colori **Available Colors**.

12. Selezionare **RoyalBlue**:



Il colore riempie il controllo Tab e le relative voci Tab:

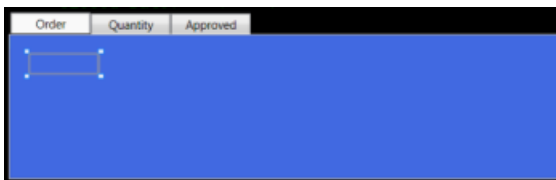


13. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo InputField

InputField fornisce un campo di inserimento di testo in cui è possibile digitare il testo in una posizione specifica della schermata.

1. Ogni campo di inserimento richiede un'etichetta. Trascinare l'icona del controllo dal pannello di controllo e rilasciarla sul controllo Label che è stato creato:



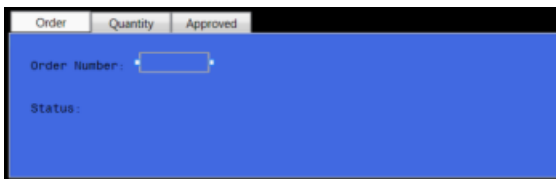
2. Nella griglia delle proprietà, deselegionare **HostText**.

Viene visualizzato il campo **LabelText**.

3. Nel campo **LabelText**, eliminare il testo predefinito `Label` e digitare `Order Number:`.
4. Aggiungere un altro controllo Label sotto il primo e denominarlo `Status:`.
5. Ridimensionare entrambe le etichette:



6. Trascinare l'icona del controllo InputField dal pannello di controllo e rilasciarla sulla riga **Order Number**:



7. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **TextInsertionLocation**.

Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.

8. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
9. Fare clic nel campo `Order Number`, quindi fare clic su **OK**.

Le coordinate `3,16` vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

10. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **FromHost** in **Background** e **FromHost** in **Foreground**.

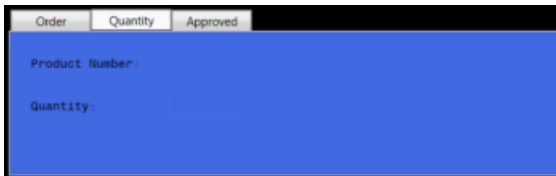
Il controllo ora utilizza i colori di sfondo e primo piano della schermata.


La voce **Tab** sarà simile a quella riportata di seguito:



11. Fare clic sulla scheda **Quantity**.
12. Trascinare l'icona del controllo Label sulla voce di scheda.
13. Deselezionare **HostText** e denominare l'etichetta `Product Number:`.
14. Ridimensionare l'etichetta.
15. Aggiungere un'altra etichetta sotto la prima, denominarla `Quantity:`, quindi ridimensionarla.

La voce Tab sarà simile a quella riportata di seguito:



16. Aggiungere un controllo `InputField` nella riga **Product Number**.
17. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **TextInsertionLocation** per aprire la finestra **Screen Location**.
18. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
19. Fare clic nel campo `Product Number`, quindi fare clic su **OK**.

Le coordinate 6,18 vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

20. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **FromHost** in **Background** e **FromHost** in **Foreground**.

Il controllo ora utilizza i colori di sfondo e primo piano della schermata.

21. Aggiungere un controllo `InputField` nella riga **Quantity**.
22. Aprire la finestra **Screen Location** e fare clic nel campo `Order Qty`.
23. Fare clic su **OK**.

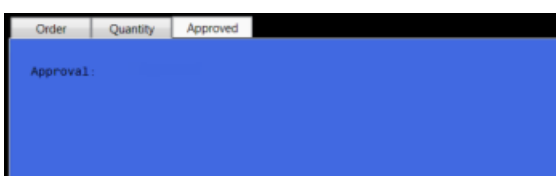
Le coordinate 8,18 vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

24. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **FromHost** in **Background** e **FromHost** in **Foreground**.

La voce Tab sarà simile a quella riportata di seguito:



25. Fare clic sulla scheda **Approved**.
26. Trascinare l'icona del controllo Label sulla voce di scheda.
27. Deselezionare **HostText**, denominare l'etichetta `Approval:`, quindi ridimensionarla:



28. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo RadioButton

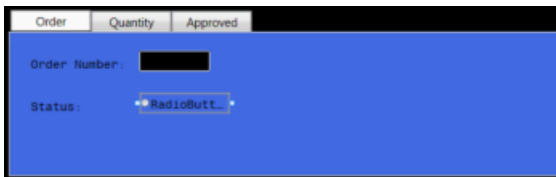
RadioButton invia il testo ad una posizione della schermata specificata.

Questa sezione utilizza il controllo Tab creato in precedenza.

1. Fare clic sulla scheda **Order**:



2. Trascinare il controllo RadioButton dal pannello di controllo e rilasciarlo sulla riga Status:



3. Nella griglia delle proprietà, eliminare RadioButton dal campo **Caption** e digitare Open.
4. Nel campo **GroupName**, digitare OrderStatus.
5. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
6. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
7. Fare clic nel campo Status sulla riga superiore della schermata verde.
8. Fare clic su **OK**.

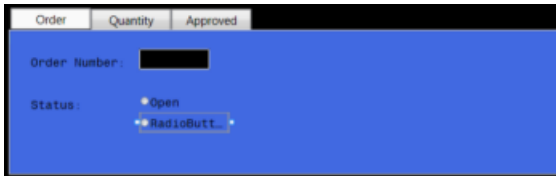
Le coordinate 3,33 vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

9. Nel campo **TextToSend**, digitare Open.

La griglia delle proprietà sarà simile a quella riportata di seguito:


Common	
Name	RadioButton1
Caption	Open
Tooltip	
GroupName	OrderStatus
IsVisible	<input checked="" type="checkbox"/>
Action	
BoundVariable	
Actions	
TextInsertionL...	3,33
SelectedState	
TextToSend	Open
Actions	(Collection)

10. Trascinare il controllo RadioButton dalla griglia delle proprietà e rilasciarlo sotto il pulsante di opzione **Open**:



11. Nella griglia delle proprietà, eliminare **RadioButton** dal campo **Caption** e digitare **Shipped**.
12. Nel campo **GroupName**, digitare **OrderStatus**.
13. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
14. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
15. Fare clic nel campo **Status** sulla riga superiore della schermata verde.
16. Fare clic su **OK**.

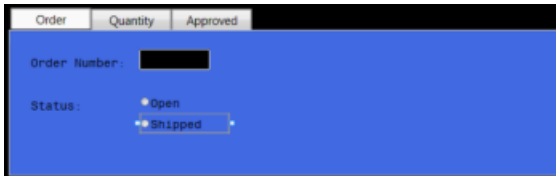
Le coordinate 3, 33 vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

17. Nel campo **TextToSend**, digitare **Shipped**.
18. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **Actions**.

Viene visualizzata la finestra **Actions**.

19. Selezionare **Email** dall'elenco **Select type**, quindi fare clic su **Add**.
20. Nel campo **ActionTarget**, digitare: `customer@address.com`
21. Fare clic su **OK**.

La voce di scheda sarà simile a quella riportata di seguito:

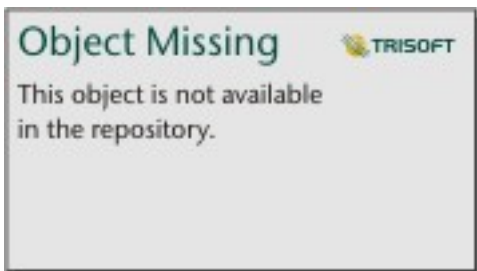


22. Selezionare **File > Salva progetto**.

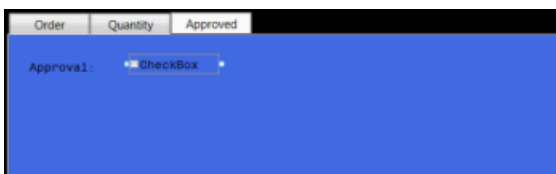
Aggiunta di un controllo CheckBox

CheckBox funge da controllo di attivazione/disattivazione così come una tipica casella di controllo. Questa sezione utilizza il controllo **Tab** creato in precedenza.

1. Fare clic sulla scheda **Approved**:



2. Trascinare il controllo **CheckBox** dal pannello di controllo e rilasciarlo sulla riga **Approval**:



3. Nella griglia delle proprietà, eliminare **CheckBox** nel campo **Caption** e digitare **Approved**.
4. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
5. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
6. Fare clic nel campo **Status** sulla riga **Line Number**, quindi fare clic su **OK**. Le coordinate **5,57** vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.
7. Nel campo **TextToSend**, digitare **Approved**.
8. Nel campo **UncheckedState > TextToSend**, digitare **Pending** nel campo **TextToSend**.

La griglia delle proprietà sarà simile a quella riportata di seguito:

Common	
Name	CheckBox1
Caption	Approved
IsVisible	<input checked="" type="checkbox"/>
Tooltip	
Action	
BoundVariable	
Actions	
TextInsertionL...	5,57
CheckedState	
TextToSend	Approved
Actions	(Collection)
UncheckedSta...	
TextToSend	Pending

La voce di scheda sarà simile a quella riportata di seguito:

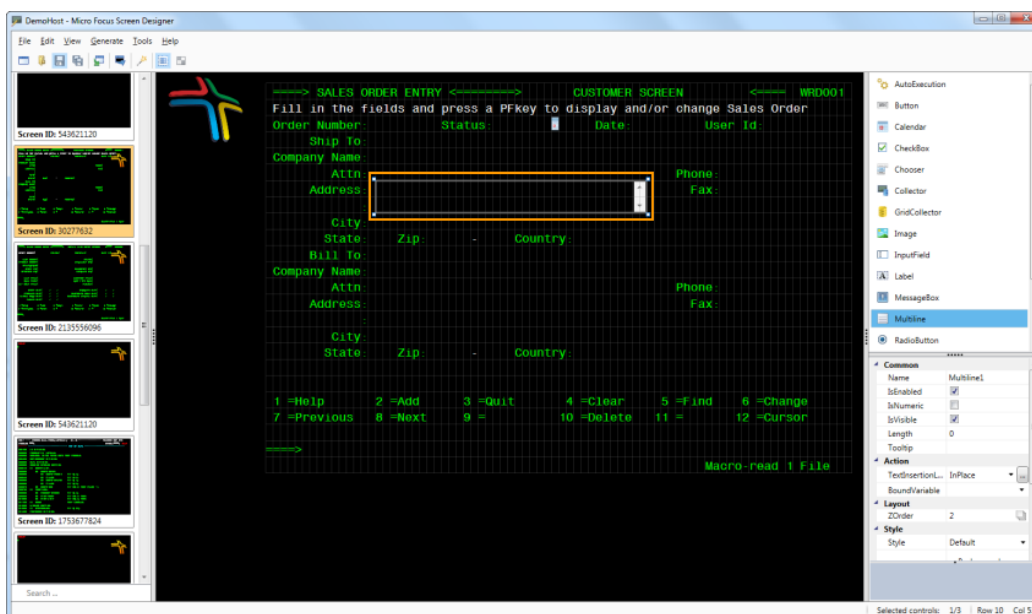
Order	Quantity	Approved
Approval:	<input checked="" type="checkbox"/>	Approved


9. Selezionare **File > Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo MultiLine

Il controllo **MultiLine** è un campo di inserimento di testo con più righe nel quale l'utente digita un testo che viene inserito in una posizione specifica della schermata. Ad esempio, il controllo **MultiLine** può essere utilizzato per modernizzare o razionalizzare il layout di una schermata con campi di inserimento contenenti più righe.

1. Trascinare il controllo **MultiLine** dalla griglia delle proprietà e rilasciarlo sull'area di lavoro vicino all'etichetta **Address**.
2. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento del controllo per estendere il controllo su due righe:



3. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
4. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
5. Fare clic nel campo **Address** alla riga 7, colonna 16, quindi fare clic su **OK**.
6. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **Custom** in **Background**, quindi fare clic sul pulsante giù  per aprire la tavolozza dei colori **Available Colors**.
7. Selezionare **RoyalBlue**.
Il colore riempirà il controllo MultiLine.
8. Selezionare **Custom** in **Background**, quindi selezionare **White** nella tavolozza dei colori **Available Colors**.
Questo sarà il colore del testo in modalità Plus.
9. Selezionare **File > Salva progetto**.

Pubblicazione online del progetto

Una volta completato il progetto di personalizzazione, è necessario:

- Creare un Plus archive.
- Associare l'archivio ad una sessione mainframe.
- Eseguire il test delle schermate.

Creazione di un archivio Plus

È necessario ora salvare tutti i controlli e le regole create in un Plus archive. L'archivio verrà poi collegato ad una sessione mainframe.

Per generare l'archivio Plus:

1. Selezionare **Crea > Plus Archive**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva Plus Archive**.
2. Nel campo **Nome file**, digitare un nome per il file, come DemoHost.
3. Fare clic su **Salva**.

4. Selezionare **File > Esci**.

Associazione di un file di personalizzazione ad una sessione host

Il passaggio finale consiste nell'associare il file di personalizzazione ad una sessione host. Per eseguire questa operazione:

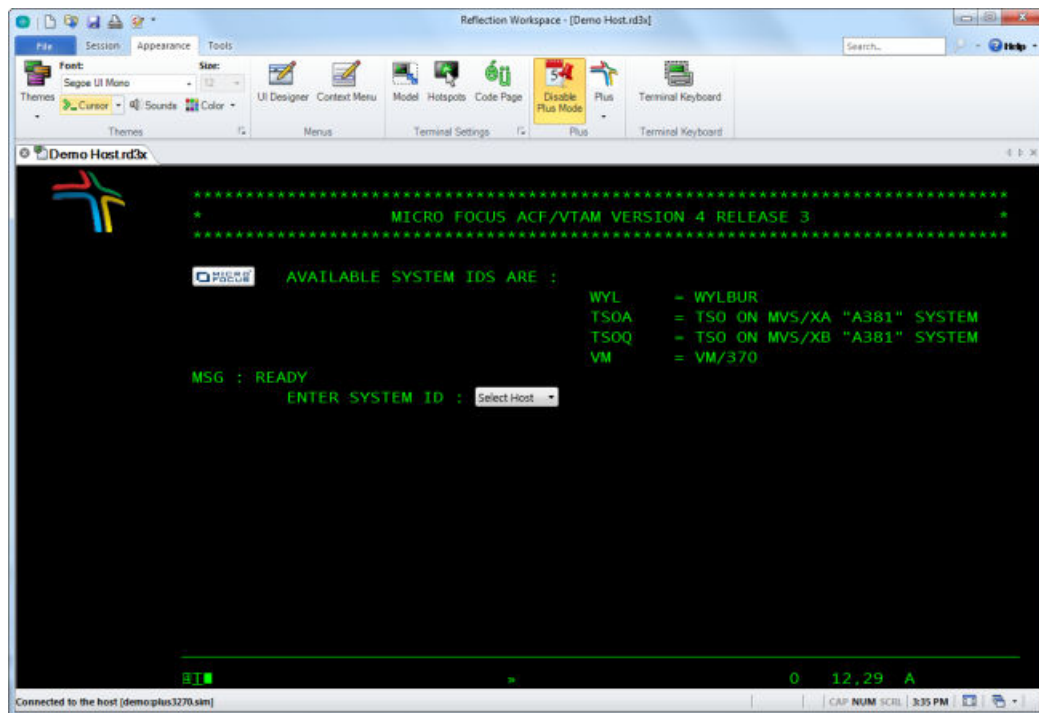
1. Sul desktop Reflection, selezionare la scheda **Aspetto > gruppo Plus > Plus > Selezionare Plus Plus Archive**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Apri**.
2. Scegliere l'archivio Plus creato, quindi fare clic su **Apri**.

La modalità Plus viene attivata automaticamente.

Esecuzione dei test delle schermate

1. Selezionare la scheda **Sessione > Connetti**.

La schermata mainframe viene visualizzata in modalità Plus con i controlli aggiunti:



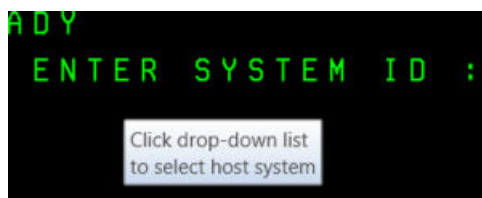
2. Muovere il mouse sul pulsante **Micro Focus**.

Viene visualizzato il testo della descrizione del comando che è stato creato:

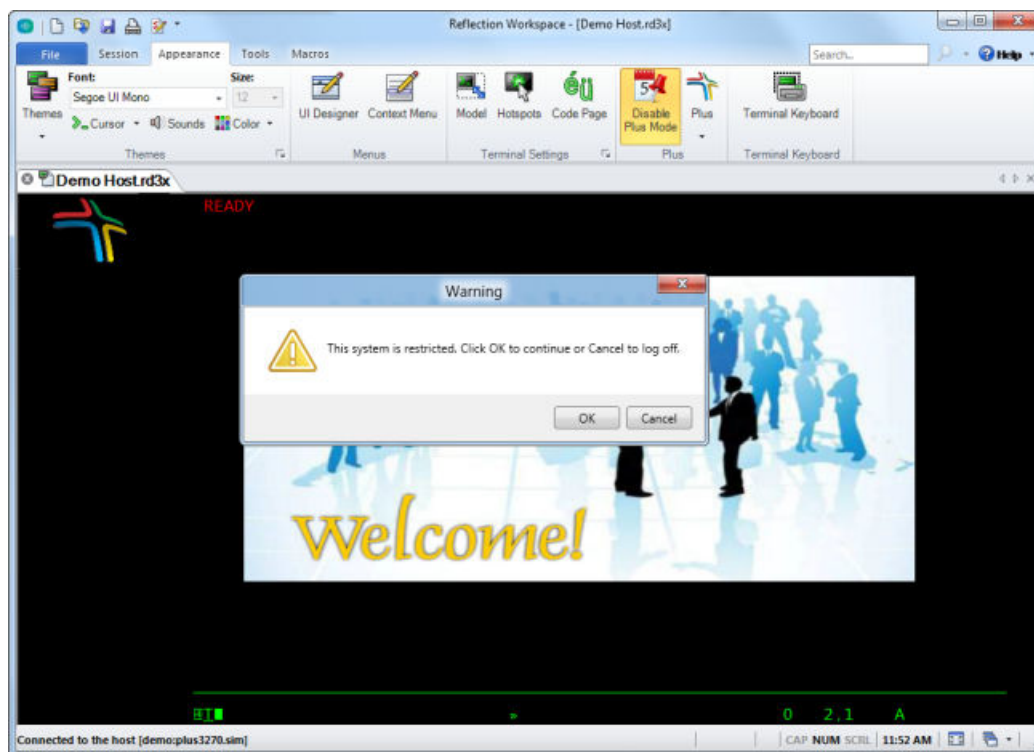


3. Muovere il mouse su **ENTER SYSTEM ID :**

Viene visualizzato il testo della descrizione del comando che è stato creato:



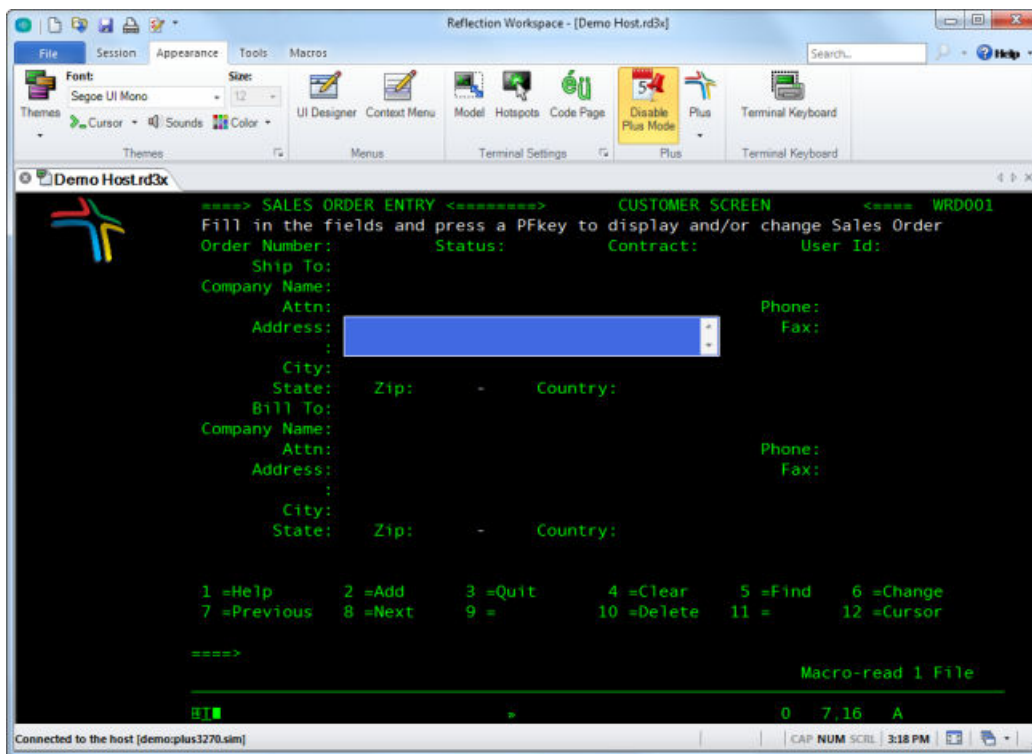
4. Selezionare **TSO MVS/XA** dal controllo Chooser. L'azione AutoExecution specificata in AutoExecution invia automaticamente un comando **Enter** per eseguire la selezione del sistema. Gli altri controlli AutoExecution creati inviano automaticamente i comandi **Enter** ai prompt **ENTER LOGON ID: eLAST** **SYSTEM ACCESS**, visualizzando la schermata del prompt **READY**, l'immagine aggiunta con il controllo AutoExecution e la casella per il testo del messaggio creata:



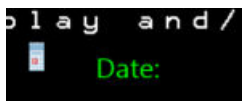
5. Procedere in uno dei modi seguenti:
 - Fare clic su **Cancel**. Ciò consente di disconnettersi e sarà necessario avviare nuovamente la sessione.
 - Fare clic su **OK** per continuare.
6. Nel prompt **READY**, immettere:

0

Viene visualizzata la **SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN**:

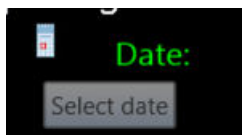


Questa schermata contiene l'etichetta **Date**, e i controlli Calendar creati:



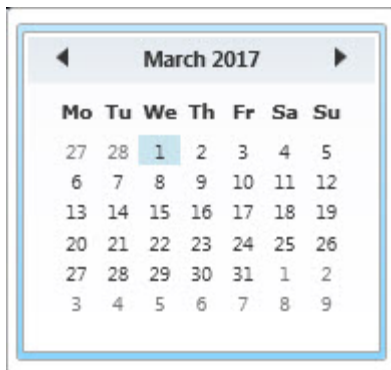
7. Muovere il mouse sul controllo Calendar.

Viene visualizzato il testo della descrizione del comando che è stato immesso:



8. Fare clic sul controllo Calendar.

Viene visualizzato un calendario:



9. Selezionare la data di oggi.

Viene visualizzata la data:

```

y and/or char
Date: 03/01/17

```

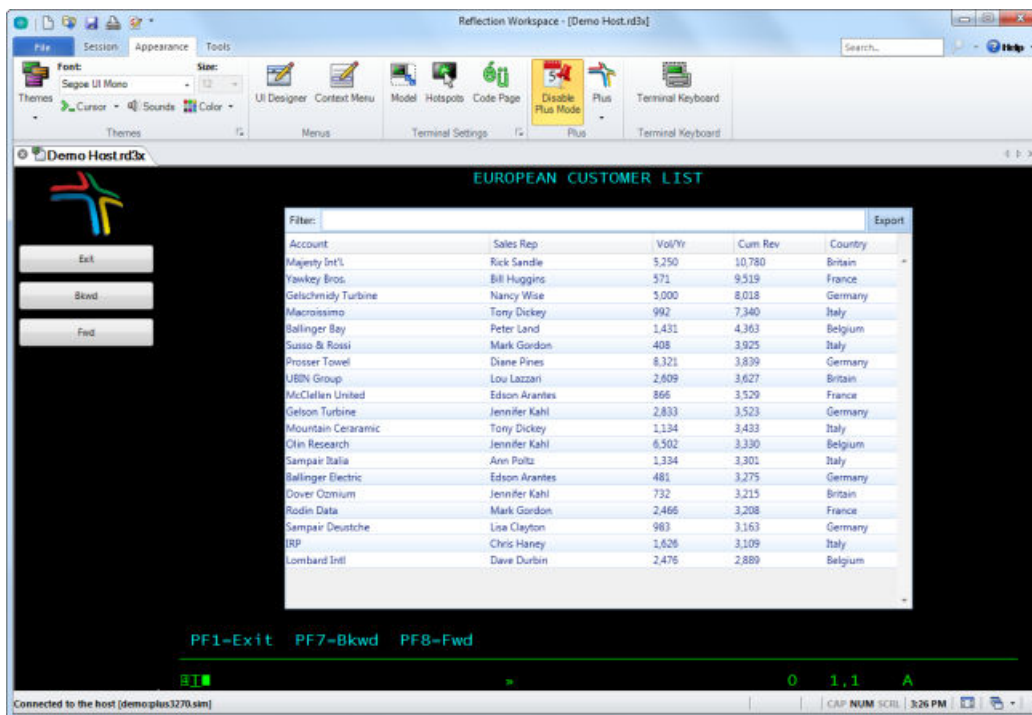
10. Fare clic all'interno del controllo MultiLine. Digitare un indirizzo scelto. Premere **Alt+Enter** per dividere in due la riga.

Il testo viene inserito sulla schermata verde, iniziando dalla posizione riga, colonna specificata nel Screen Designer.

11. Premere **PF3**.

12. Nel prompt **READY**, immettere **C**.

Viene visualizzata la schermata **EUROPEAN CUSTOMER LIST** insieme alla tabella creata con GridCollector e i controlli GridCollector:



13. Fare clic su **Esporta** in alto a destra nella tabella.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva con nome**.

14. Specificare un nome per la tabella e fare clic su **Salva**. Il contenuto della tabella viene salvato in formato **.CSV**.

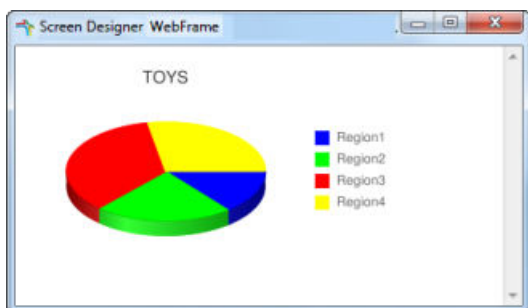
15. Premere **PF1**.

16. Nel prompt **READY**, immettere:

TOYS

17. Nella schermata **TOPCO TOYS, INC**, fare clic sul controllo WebFrame in **JAN**.

Il grafico a torta che è stato creato viene visualizzato in una finestra separata:



18. Chiudere la finestra del grafico a torta.

19. Nella schermata TOPCO TOYS, INC, premere **Enter**.

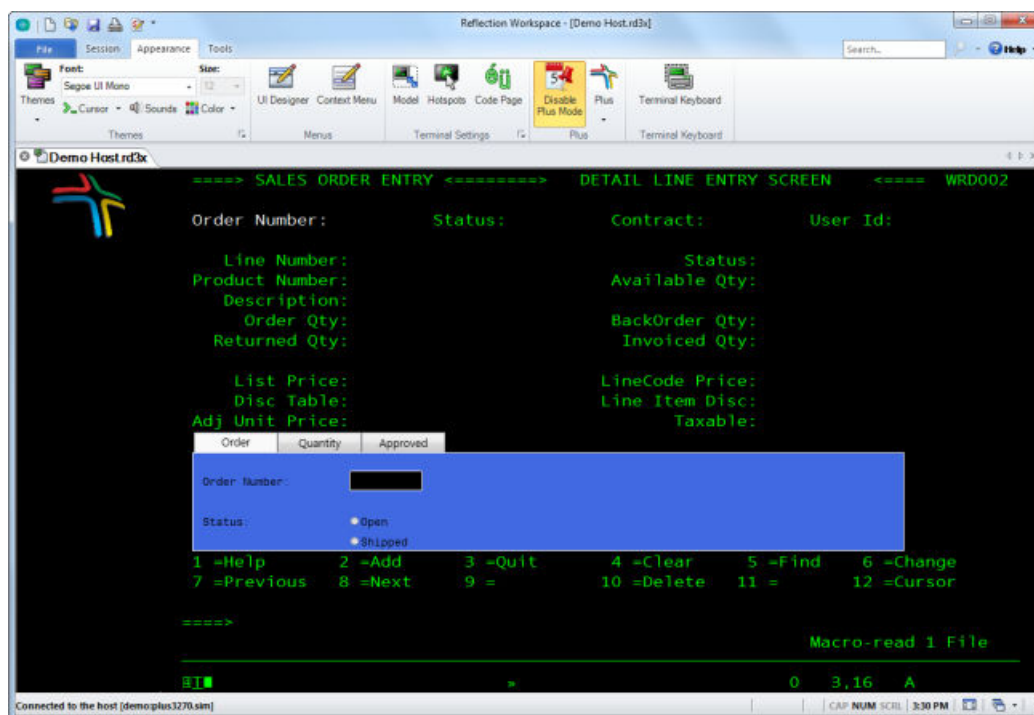
20. Nel prompt READY, immettere:

O

Viene visualizzata la SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN:

21. Premere **PF8**.

Viene visualizzata la SALES ORDER ENTRY DETAIL LINE ENTRY SCREEN con il controllo Tab che è stato creato:



22. Nella voce della scheda **Order**, nel campo **Order Number**, digitare 12345.

Il numero viene visualizzato nel campo Order Number sulla schermata verde.

23. Selezionare il pulsante di opzione **Open**.

Il testo Open viene visualizzato nel campo Status vicino al numero d'ordine:

Order Number: 12345 Status: Open

24. Selezionare il pulsante di opzione **Shipped**.

Il testo Shipped sostituisce Open nel campo Status:

Order Number: 12345 Status: Shipped

Il client di posta elettronica predefinito apre una nuova finestra del messaggio per consentire di avvisare il cliente che l'ordine è stato spedito.

25. Fare clic sulla scheda **Quantity**.

26. Nel campo **Product Number**, digitare ABC77701.

Il testo viene visualizzato nel campo Product Number:

27. Nel campo **Quantity**, digitare 25.

Il testo viene visualizzato nel campo Order Qty:

```
Line Number:
Product Number: ABC77701
Description:
Order Qty: 25
```

28. Fare clic sulla scheda **Approved**.

29. Selezionare **Approved**.

La casella di controllo è deselezionata e il testo viene visualizzato `Pending` nel secondo campo `Status`.

30. Selezionare nuovamente **Approved**.

La casella di controllo è selezionata e il testo `Approved` viene visualizzato nel secondo campo `Status`.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:

```
Status: Approved
Available Qty:
```

31. Selezionare la scheda **Sessione > gruppo Host > Disconnetti**.

Utilizzo del Rule Manager

Utilizzare Rule Manager per aggiungere controlli dinamici che si ripetono su più schermate o più volte su una singola schermata.

Quando utilizzare Rule Manager

I seguenti scenari di base descrivono quando utilizzare Rule Manager invece della visualizzazione **Screen Design**.

- Aggiunta di controlli Tooltip o Button ad intere applicazioni.

Campi con assistenza o controlli Tooltip speciali che rimangono coerenti all'interno dell'applicazione. Utile particolarmente per spiegare le informazioni sull'account, sul cliente e sullo stato che vengono abbreviate o visualizzate in forma abbreviata sulla schermata.

Pulsanti come **Esci**, **Cancella** (schermata) e **Ripristina** (tastiera).

- Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi.

Controlli che sono coerenti con la maggior parte dei sottosistemi come contabilità fornitori, sistemi di ticket di assistenza o ricerca di clienti. Un sottosistema può comprendere da cinque a dieci schermate, ma le funzioni dell'operatore sono coerenti nell'intera applicazione.

Il contenuto della schermata può cambiare, ma le informazioni sull'intestazione devono offrire un simile controllo della modernizzazione.

- I dati scorrono le aree con le modernizzazioni che si ripetono su ciascuna riga.

Una regola Plus può creare più modernizzazioni.

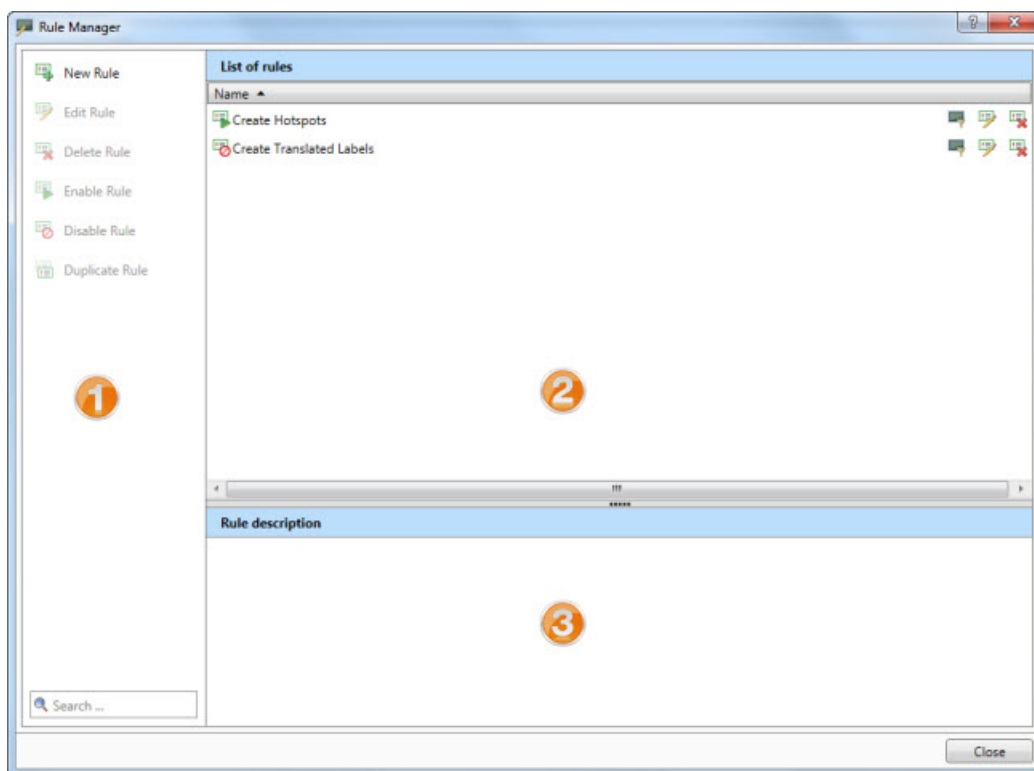


Suggerimento: Se si nota che un controllo nella visualizzazione **Screen Design** può essere utilizzato meglio come regola, fare clic con il pulsante destro del mouse sul controllo e selezionare **Converti in regola** dal menu a comparsa. Screen Designer sposta il controllo in Rule Manager.

La finestra Rule Manager

Per aprire la finestra **Rule Manager**, selezionare **Tools > Rule Manager** dalla barra degli strumenti di Rule Manager.

Viene visualizzata la finestra **Rule Manager**:



1






Pannello di controllo. Contiene l'elenco delle seguenti azioni:

Nuova regola	Apri Rule Wizard per creare una nuova regola.
Modifica regola	Apri la regola selezionata in Rule Wizard per modificarla.
Elimina regola	Elimina la regola selezionata.
Abilita regola	Abilita la regola selezionata, se disabilitata.
Disabilita regola	Disabilita la regola selezionata.
Duplica regola	Crea una copia della regola selezionata.

Il pannello di controllo contiene anche una casella di ricerca per cercare le regole.

2

Riquadro **Elenco di regole**. Contiene un elenco delle regole configurate. Ciascuna regola è costituita da:

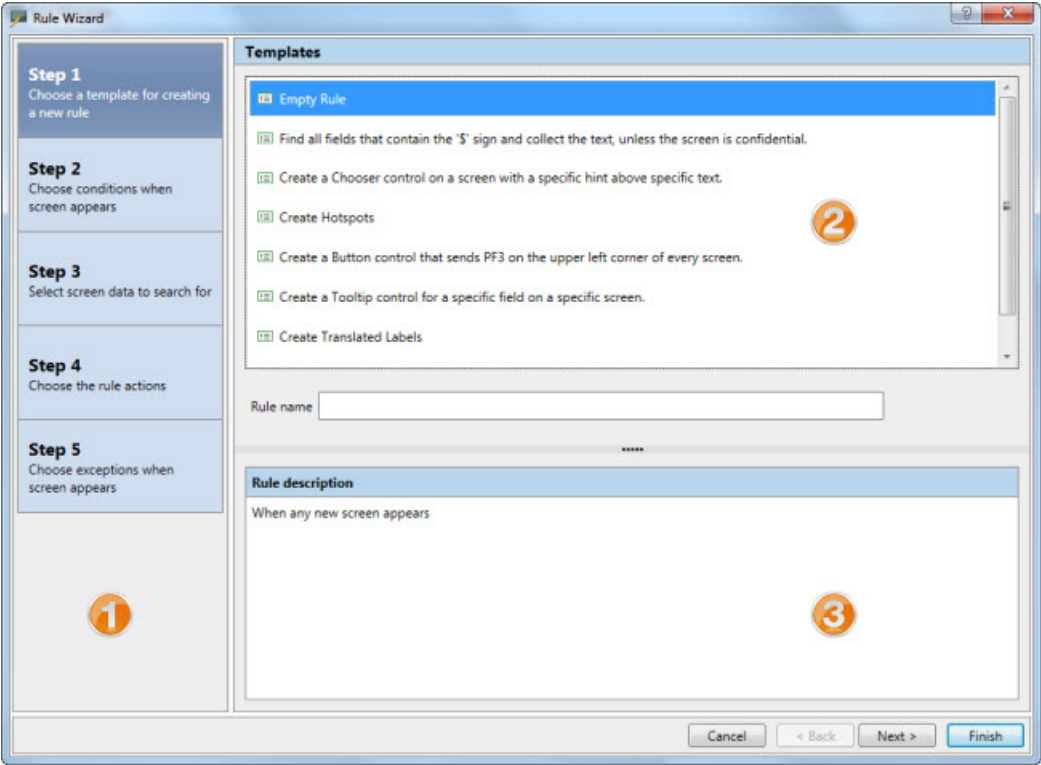
- Una descrizione.
- Un'icona che utilizza la regola per filtrare le schermate .
- Un'icona per mostrare se la regola è abilitata .
- Un'icona per mostrare se la regola è disabilitata .
- Un'icona per modificare la regola .
- Un'icona per eliminare la regola .

3

Riquadro **Descrizione regola**. Visualizza una versione della regola in linguaggio naturale.

Creazione guidata delle regole

La creazione guidata delle regole consente di definire le regole e le condizioni che regolano il tipo di azioni che si verificano su uno schermo e il momento in cui si verificano.



1

Riquadro Passaggi. Contiene i passaggi necessari per creare una regola. Il passaggio corrente è evidenziato.

2

Riquadro Opzioni. Contiene le opzioni disponibili per la fase selezionata:

Quando questa fase è evidenziata ...	Il riquadro Opzioni contiene...
Passaggio 1	Un elenco dei modelli che è possibile utilizzare per creare una regola.
Passaggio 2	Condizioni che identificano la schermata a cui verrà applicata la regola.
Passaggio 3	Campo, posizione o testo da cercare sulla schermata.
Passaggio 4	Controlli da creare in base alle regole.
Passaggio 5	Eccezioni alle regole che selezionano le schermate.

3

Riquadro **Descrizione regola**. Contiene una versione della regola in linguaggio naturale.

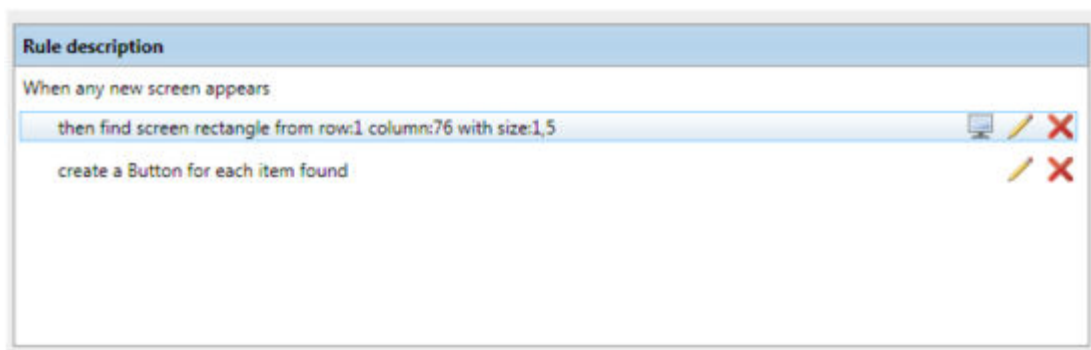
Esempi

I seguenti esempi mostrano diversi modi in cui è possibile utilizzare Rule Manager per progettare schermate più moderne.

Aggiunta di controlli Button o Button ad intere applicazioni

Un pulsante di sistema semplice **Clear** viene progettato con una regola che lo posiziona su ogni schermata dell'applicazione in alto a destra.

I controlli Button come questo aiutano gli utenti che non sono familiari alle regole relative alle applicazioni 3270/5250.



Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi

In questo esempio, l'amministratore desidera aiutare gli utenti ad identificare lo stato di un account. In qualsiasi punto nell'applicazione in cui viene visualizzata la stringa `ACCOUNT STATUS : AB`, viene visualizzata una descrizione del comando per informare l'operatore che lo stato dell'account è attivo con credito approvato.

La regola trova prima la stringa di caratteri, quindi posiziona una descrizione del comando sull'intera stringa. Spostando il mouse sul campo abbreviato, viene fornita una descrizione più dettagliata.

Rule name

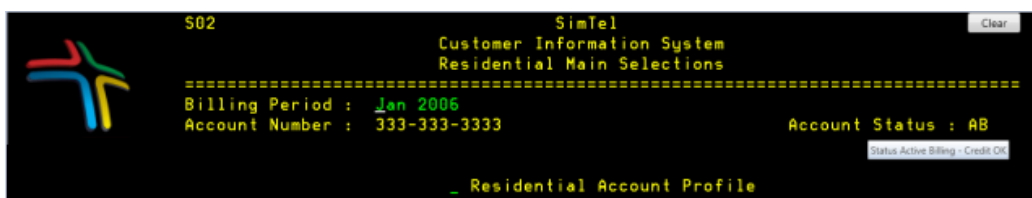
Rule description

When a new screen appears

and the screen contains 'Account Status : AB' somewhere on the screen

then find 'Account Status : AB' on screen

create a Tooltip for each item found



Aggiunta di regole da utilizzare su una serie di schermate

Questo esempio mostra tre schermate in un'applicazione denominata **Master Inquiry**. Le schermate sono simili, ma presentano diverse richieste di input e intestazioni di dati. Ogni schermata viene identificata automaticamente come una schermata diversa.

```
16:12.18 MASTER INQUIRY 4/29/13
BBARTLETT Rel.Rec.#: 0015
Enter a key number ScrnCount: 003
2=change 4=delete 5=display
Opt. key # Last Name First Name St ZipCode Balance
----- Top of file -----
- 00014 Davis Skeeter TN 45765 30,800,123.00
- 00015 Queen Ellery 00000 61,244,086.15
- 00016 Galt 00000 31,000,000.00
```

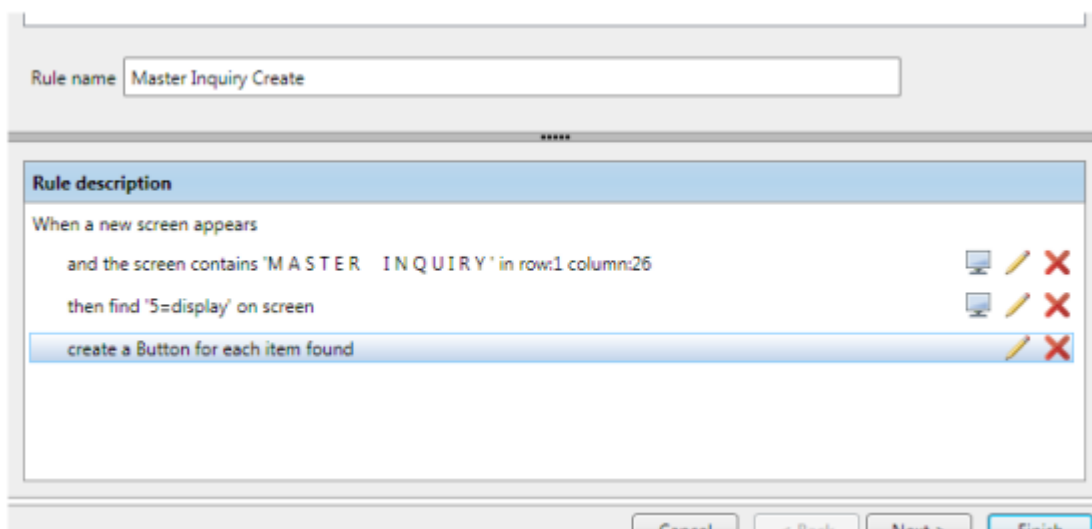
```
16:13.46 MASTER INQUIRY 4/29/13
BBARTLETT Rel.Rec.#: 0015
Enter a Last Name: ScrnCount: 005
2=change 4=delete 5=display
Opt. key # Last Name Address City scod ct
----- Top of file -----
- 01974 Amir Llexander Yanay 24 Haifa 111 3
- 10120 Appleseed 1 Infinite Loop Cupertino 023 4
- 75664 Benatar 1241 TOWER ROAD SIOFEE 234 2
```

```
16:15.04 MASTER INQUIRY 4/29/13
BBARTLETT Rel.Rec.#: 0015
Enter a Last Name: ScrnCount: 006
2=change 4=delete 5=display
Opt. key # Last Name First Name St ZipCode Balance
----- Top of file -----
- 01974 Amir IL 34981 1,234,567.00
- 10120 Appleseed Johnny CA 95014 24,343.00
- 75664 Benatar Pat 45667 48,686,228.04
```

Nell'esempio, viene creata una regola che inserisce un pulsante **Create New Customer** vicino al primo campo di immissione.

La regola per questo pulsante si basa sulla designazione della schermata **Master Inquiry**. Se la schermata si identifica come `Master Inquiry` e viene trovata la stringa `5=display`, la regola inserisce automaticamente un pulsante accanto al campo `5=display`. Nelle schermate che non corrispondono ai

criteri specificati, non viene creato alcun pulsante. Il pulsante viene programmato con le sequenze di tasti necessarie per creare un record cliente all'interno dell'applicazione.



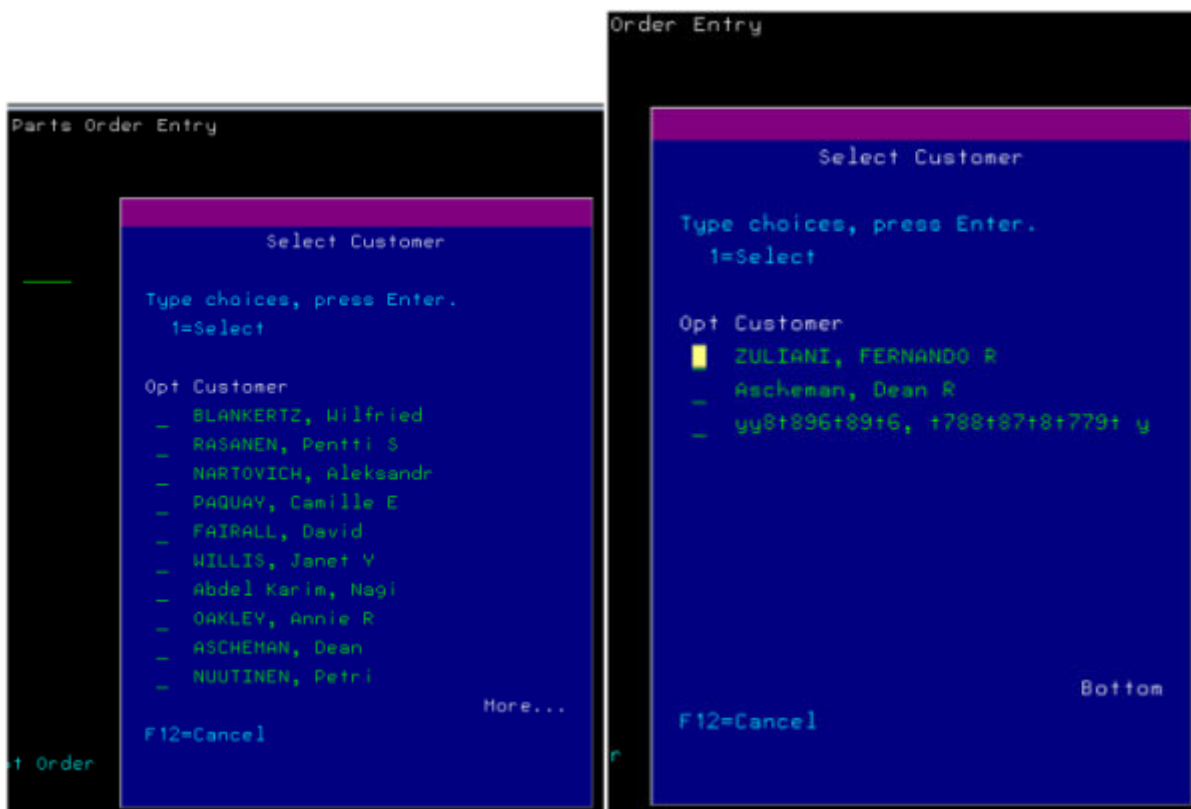
Aggiunta di controlli ad ogni riga di una schermata

In questo esempio, vengono utilizzate schermate contenenti tabelle di dati e vengono aggiunti gli stessi controlli a ciascuna riga visualizzata. Per utilizzare la visualizzazione **Screen Design**, è necessario aggiungere un controllo separato per ciascuna riga di ogni tabella. In alternativa, è possibile usare le regole per replicare i controlli su ciascuna riga.

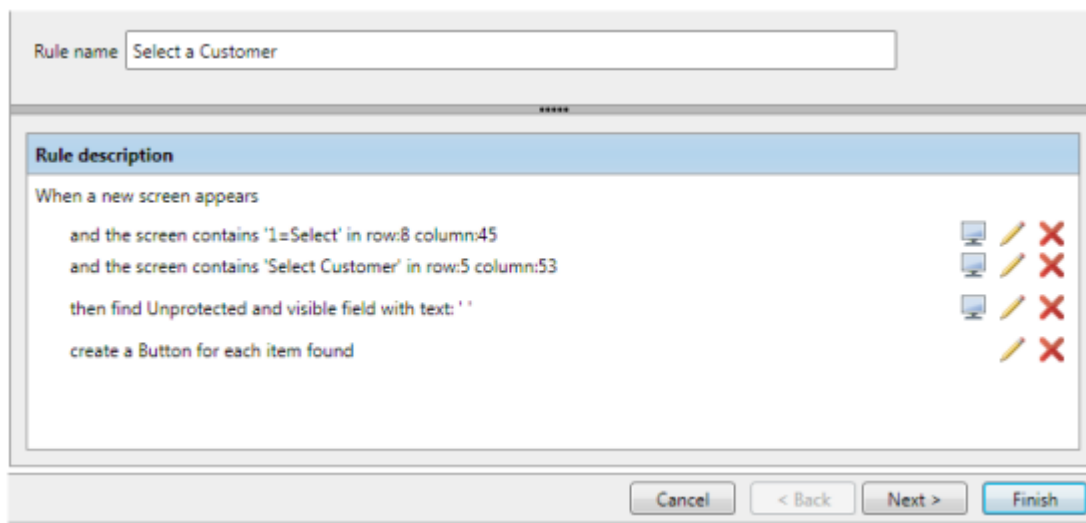
Per selezionare un cliente, è necessario digitare 1, quindi premere **Enter**. Nell'esempio, viene impostata una regola che sostituisce queste azioni.



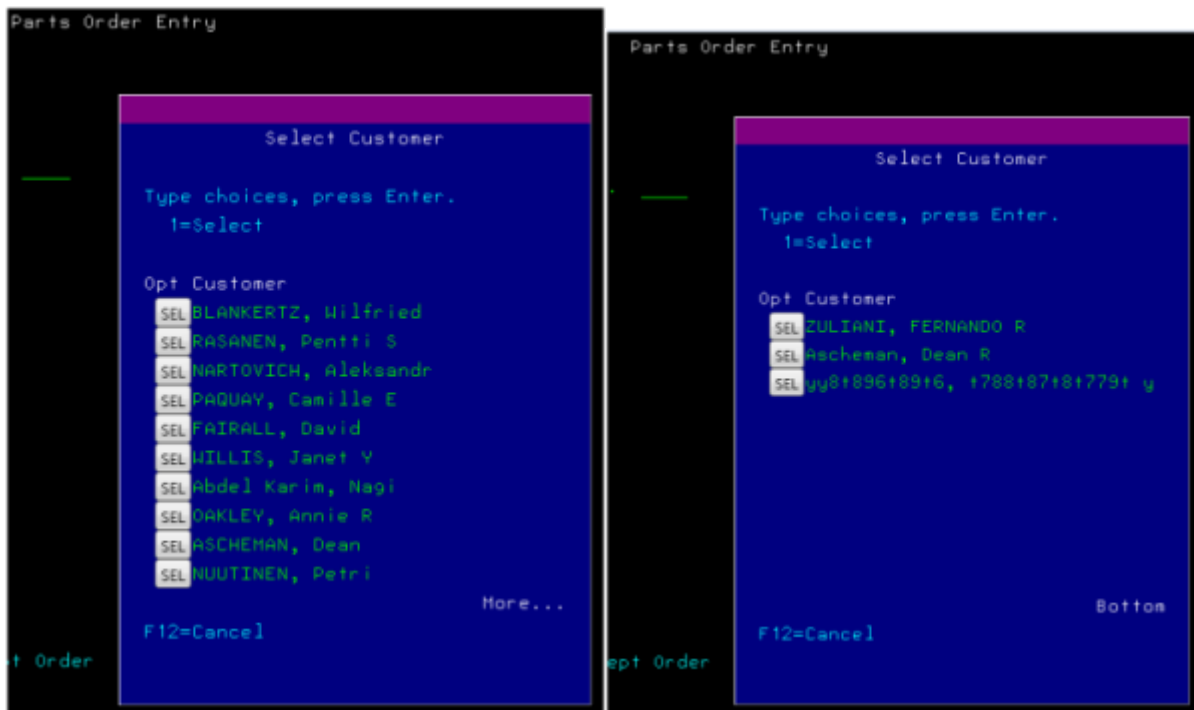
Nota: Il numero delle voci di dati per pagina è soggetto a variazioni. La regola crea 10 selezioni statiche per pagina. Di conseguenza, l'ultima pagina avrà solo tre pulsanti perché solo tre selezioni sono valide.



The rule looks for the character strings `Select Customer` and `1=Select`. It then replaces the single character input field with a button labeled **SEL**. This button replaces the two actions of typing `1` in the data field and pressing **Enter** with a simple point and click.



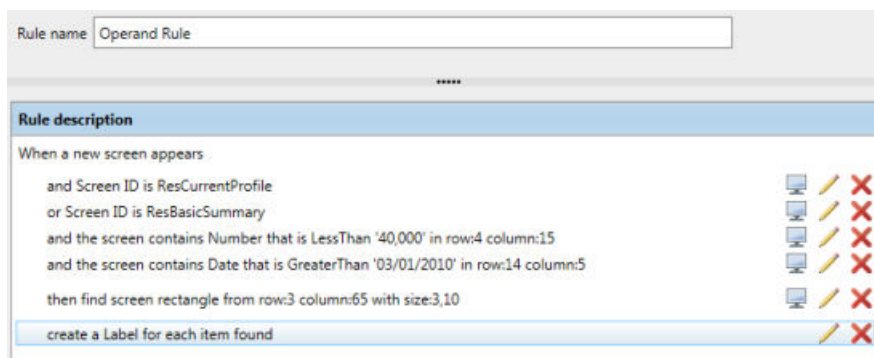
Poiché la regola cerca il campo di inserimento, se non lo trova, il controllo non viene aggiunto alla schermata.



Utilizzo degli operandi nelle regole

In questo esempio, l'amministratore desidera identificare tutti i dipendenti che si sono uniti alla società dal mese di marzo 2010 e guadagnano meno di 40.000 all'anno, per poi contrassegnare ogni schermata con un'etichetta.

Questa regola prende in considerazione due schermate per le retribuzioni inferiori a 40.000 e le date successive al 1 marzo 2010. Se vengono trovati entrambi i tipi di dati, sulla schermata viene posizionata un'etichetta:



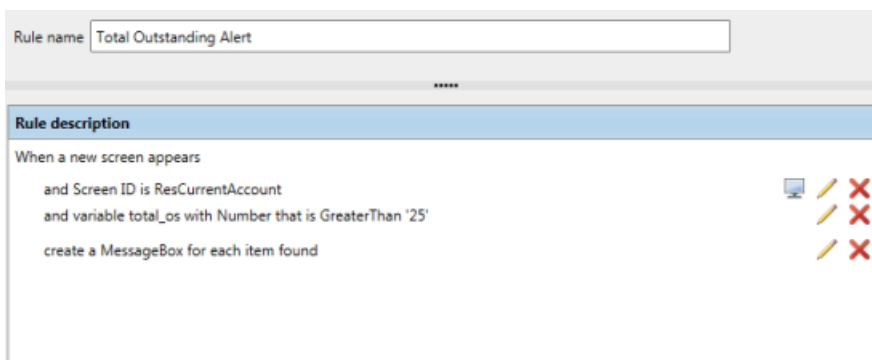
Utilizzo delle variabili nelle regole

In questo esempio viene utilizzata una variabile per visualizzare una casella per il testo del messaggio se un valore supera un limite specificato. Se il saldo in attesa sulla schermata del conto di un cliente supera il limite di 25, viene visualizzata una casella per il testo del messaggio per avvisare l'utente.

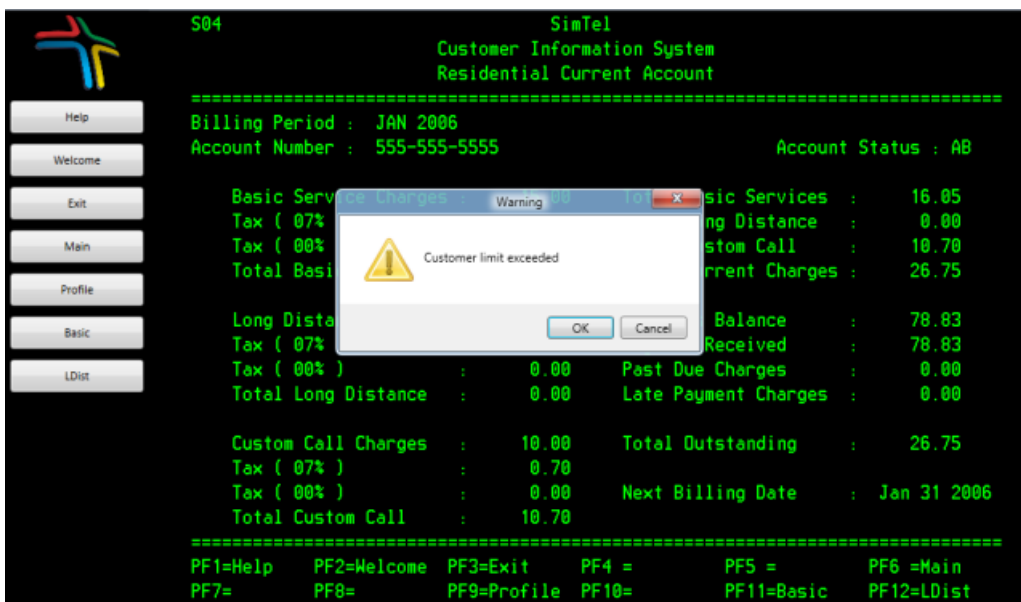
Un controllo Collector viene utilizzato per leggere il valore del campo appropriato:



La regola prende in considerazione prima l'ID schermata corretto, quindi legge il valore della variabile selezionata fornita dal controllo Collector.



Se il valore supera il limite di 25, viene visualizzata una casella per il testo del messaggio:



Tipi di controllo


AutoExecution

AutoExecution viene usato per attivare una sequenza di azioni quando viene visualizzata una schermata verde. Il controllo non è visibile in una sessione Plus.

Button

Button viene utilizzato per attivare una sequenza di azioni quando si fa clic su di esso. Il controllo può contenere testo o un'immagine.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Mode	Testo	Specifica il tipo di contenuto per il controllo. Può essere Text o Image .  Nota: Se si seleziona Text , è possibile creare una nuova riga o suddividere una riga esistente premendo Alt+Invio .
ImagePath	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato JPG , GIF o PNG . Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su Aggiungi al pool e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto. In alternativa, è possibile immettere la posizione di un'immagine sotto forma di percorso completo o indirizzo Web completo nel campo ImagePath . Disponibile solo se Mode è Image .
ImagePosition	Stretch	Specificare la posizione dell'immagine nel pulsante: Stretch Predefinito. Fill Fit Center

Calendar

Calendar viene utilizzato per scegliere una data e viene inizialmente mostrato sulla schermata come icona. Calendar si apre quando si fa clic sull'icona. Si chiude quando perde lo stato attivo o quando viene selezionata una data.

Quando viene selezionata una data in Selezione data, la data viene inserita sulla schermata nelle coordinate definite da **TextInsertionLocation**. Il formato utilizzato è definito da **InsertedDateFormat**.

Se il campo occupato da Calendar contiene `date`, il campo viene usato da Calendar quando viene aperto. Altrimenti, Calendar utilizzerà la data corrente.



Nota: Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, è possibile visualizzare il calendario, ma non selezionare la data.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
InsertedDateFormat	Stringa vuota	Specifica il formato del testo che rappresenta il formato della data. Se vuoto, verrà utilizzato il formato data predefinito: <code>dd/MM/yyyy</code> Ad esempio, 03/01/2015.

Utilizzo della finestra di dialogo Formato data

Utilizzare la finestra di dialogo **Formato data** per selezionare un formato di data predefinito o per creare un formato di data personalizzato.

Selezione dei formati della data

Per selezionare un formato di data diverso da quello predefinito:

1. Fare clic sul pulsante Acceleratore  vicino al campo **InsertedDateFormat** nella griglia delle proprietà.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Formato data**.

2. Selezionare un formato di data dall'elenco, quindi fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e viene visualizzato il formato di data scelto nel campo **InsertedDateFormat**.

Utilizzo dei formati di data personalizzati

Per utilizzare un formato di data personalizzato:

1. Immettere il formato desiderato nel campo nella parte superiore della finestra di dialogo **Formato data**.



Nota: Giorno e anno devono essere sempre specificati in minuscolo. Il mese deve essere sempre specificato in maiuscolo.

2. Fare clic su **Add**.

Il formato personalizzato viene visualizzato nell'elenco principale.

3. Fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e viene visualizzato il formato di data scelto nel campo **InsertedDateFormat**.

4. Per rimuovere un formato personalizzato dall'elenco, selezionare il formato, quindi fare clic su **Rimuovi**.



Nota: È possibile rimuovere soltanto i formati personalizzati, non quelli forniti.

Selezione del formato della data personalizzato

La tabella seguente descrive i formati della data utilizzabili nel controllo Calendar.

Identificatore di formato	Descrizione	Esempio	Interpretazione
g	Rappresenta il numero di sequenza di un giorno nell'anno di calendario. g visualizza valori tra 1, che rappresenta il 1° gennaio, e 366, che rappresenta il 31 dicembre in un anno bisestile.	g-aa g-aaaa	La data 1/1/2015, g viene visualizzata come 1-15 . La data 31/12/2015, j viene visualizzata come 365-2015 .
ggg	Rappresenta il numero di sequenza di un giorno nell'anno di calendario. ggg visualizza valori tra 1, che rappresenta il 1° gennaio, e 366, che rappresenta il 31 dicembre in un anno bisestile. Per ggg , i valori minori di 100 vengono sostituiti da uno zero iniziale o più zeri.	ggg-aa ggg-aaaa	La data 1/1/2015, ggg viene visualizzata come 001-15 . La data 31/12/2015, ggg viene visualizzata come 365-2015 .
d	Il giorno del mese, dal 1° al 31.	M/g/aaaa M/g/aa	Per la data 6/1/15, g viene interpretato come 1 . Per la data 6/15/15, g viene interpretato come 15 .
gg	Il giorno del mese, dal 1° al 31.	M/gg/aaaa M/gg/aa	Per la data 6/1/2015 gg viene interpretato come 01 . Per la data: 6/15/15 gg viene interpretato come 15 .
ggg	Il nome abbreviato del giorno della settimana.	M-ggg-aaaa M-ggg-aa	Per la data 6-Lun-2015, ggg viene interpretato come Lun (per EN-US). Per la data 6-lun.-15, ddd viene interpretato come lun. (per FR).
gggg	Il nome intero del giorno della settimana.	M-gggg-aaaa M-gggg-aa	Per la data 6- Lunedì -2015 gggg viene interpretato come lunedì (per EN-US). Per la data 6- lunedì-15, gggg viene interpretato come lunedì (per FR).
M	Il mese, dal 1° al 12.	M-gg-aaaa	Per la data 6/15/2015, M viene interpretato come 6 . Per la data 12/15/2015, M viene interpretato come 12 .

Identificatore di formato	Descrizione	Esempio	Interpretazione
MM	Il mese, dal 1° al 12.	MM-gg-aaaa	Per la data 06/15/2015, MM viene interpretato come 06 . Per la data 12/15/2015, MM viene interpretato come 12 .
MMM	Il nome abbreviato del mese.	MMM-gg-aaaa	Per la data Giu-15-2015, MMM viene interpretato come Giu (per EN-US). Per la data giugno-15-2015, MMM viene interpretato come giugno (per FR).
MMMM	Il nome intero del mese.	MMMM-gg-aaaa	Per la data Gennaio-15-2015, MMMM viene interpretato come Gennaio (per EN-US).
y	Rappresenta solo l'ultima cifra dell'anno.	M-gg-a	Per la data 2-03-15, a viene interpretato come 5 . Quando il controllo Calendar viene aperto dall'utente, la cifra della decade attuale viene aggiunta a sinistra. Cioè, l'anno viene impostato come 15 (2015)
aa	L'anno, da 00 a 99.	M-gg-aa	Per la data 6-15-15, aa viene interpretato come 15 .
aaaa	L'anno, come numero di quattro cifre.	M-gg-aaaa	Per la data 6-15-2015, aaaa viene interpretato come 2015 .
Tutte le stringhe	Separatori data.	Esempi M gg aaaa M-gg-aaaa M/gg/aaaa M#aa#aaaa	

CheckBox

Il controllo CheckBox funge da controllo di attivazione/disattivazione così come una tipica casella di controllo.

CheckBox fornisce all'utente la scelta tra una o due opzioni, come Sì e No.



Nota: Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, il controllo viene disabilitato.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
CheckedState	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specificata della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se la casella di controllo è selezionata.
UncheckedState	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specifica della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se la casella di controllo è deselezionata.

Chooser

Chooser viene visualizzato sulla schermata come controllo a discesa. Chooser viene utilizzato per inserire dati nel campo sulla schermata selezionando una voce dall'elenco.

Il completamento automatico è supportato.



Nota: Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, il controllo viene disabilitato.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
IsAutoCompleteEnabled	Selezionato	Se selezionata, Chooser offre automaticamente una voce corrispondente senza distinzione tra lettere maiuscole e minuscole da selezionare dall'elenco. Se l'utente non scrive nel campo di schermata occupato da Chooser, non viene visualizzato alcun suggerimento.
IsEditable	Selezionato	Se selezionata, i dati possono essere scritti nel campo che Chooser sta utilizzando. Se deselezionata, i dati possono essere selezionati solo dall'elenco a discesa.
UseDynamicData	Deselezionata	Se selezionata, l'elenco delle voci viene preso in modo dinamico da un file .CSV. Il file .CSV può essere un file locale o di rete oppure un URI.
ChooserItems	Elenco vuoto	L'elenco di voci visualizzate nell'elenco a discesa quando si fa clic sulla freccia giù. L'elenco delle voci può essere importato da un file .CSV (vedere di seguito). Ogni voce è specificata da Caption , Tooltip e ValueToInsert . Se è selezionata la voce UseDynamicData , il campo ChooserItems conterrà il percorso completo del file .CSV o verrà aperta una finestra di dialogo per consentire di selezionarlo.
ValueToInsert		Specifica il testo da inserire quando si seleziona una voce dall'elenco.

Utilizzo di un file .CSV per la fornitura dei dati

Se viene selezionato **UseDynamicData**, l'elenco di **ChooserItems** viene preso da un file .CSV. Il file può essere locale o di rete oppure un URI. Il campo **ChooserItems** contiene il percorso completo del file .CSV, che è possibile selezionare facendo clic sul pulsante acceleratore.

Per utilizzare correttamente questa funzione, i contenuti del file .CSV devono essere nel seguente formato:

```
<CAP><DEL><TIP><DEL><VAL>
```

dove:

Questo...	Indica questo...
<CAP>	Didascalia.
	Tab, virgola, punto e virgola.
<TIP>	Descrizione comando.
<VAL>	Valore da inserire.

Esempi

Tab	Virgola	Punto e virgola	Colonna singola
A A A	AAA, BBB, CCC	A;A;A	AAA
B B B	DDD, EEE, FFF	B;B;B	BBB
C C C	GGG, HHH, III	C;C;C	CCC
D D D	JJJ, KKK, LLL	D;D;D	DDD
	MMM, NNN, OOO		EEE

Caricamento dei dati da un file .CSV:

1. Selezionare **UseDynamicData** nella griglia delle proprietà.
2. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **ChooserItems**.
3. Nella finestra di dialogo **Apri**, trovare il file **.CSVChooserItems** e selezionarlo.
4. Fare clic su **Apri**.

Importazione di un file .CSV:

1. Lasciare **UseDynamicData** deselezionato.
2. Fare clic sul pulsante Acceleratore vicino a **ChooserItems** nella griglia delle proprietà.
3. Nella finestra di dialogo **ChooserItems**, fare clic sull'icona **Importa**.
4. Selezionare il file **.CSV**.
5. Fare clic su **OK**.

Caricamento dinamico dei dati in una sessione Plus

È possibile utilizzare un URI per fornire dati da un'origine remota a un controllo durante una sessione Chooser. L'origine può essere un file **.CSV** o un servizio Web che restituisce un output con formato **.CSV**.

Il contenuto del viene caricato dinamicamente e inserito nella cartella del progetto ogni volta che viene visualizzata la schermata contenente Chooser.

1. Selezionare **UseDynamicData** nella griglia delle proprietà.
2. Nel campo **ChooserItems**, digitare l'URI dell'origine dati. Esempio:

`http://www.<domain>.com/<service_name>?<parameter>=<value>`



Nota: Se l'URI non è accessibile per un motivo qualsiasi, vengono utilizzati i dati inseriti.

Collector

Collector non è visibile in una sessione Plus. Viene usato per copiare il testo dalla posizione della schermata del Collector al database della sessione. La posizione della schermata del Collector è definita da due coppie (Row Offset, Column Offset), (Row Span, Column Span).

La durata del database è l'intera sessione. I dati vengono raccolti quando appare la schermata host come un elenco di coppie (chiave, valore) di stringhe. I dati possono essere utilizzati da altri controlli solo dalla sessione corrente. Quando la posizione della schermata del Collector è segmentata sulle righe della schermata, vengono inserite appropriate interruzioni di riga nei dati raccolti.

Per esempio, un controllo Button che ha l'aspetto di un'icona di una cornetta può essere impostato come azione **Run_Application** per avviare Skype. **Additional_Arguments** di quest'azione può utilizzare un numero di telefono memorizzato dal Collector contenuto in un campo del numero di telefono su un'altra schermata della sessione.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
TrimSpaces	Selezionato	Se è selezionata, tutti gli spazi iniziali e finali non vengono copiati nel database. Se non è selezionata, gli spazi sono inclusi nei dati.



Nota: La proprietà **Name** specifica anche una chiave che un controllo Collector deve utilizzare durante la copia dei dati dalla posizione della schermata di Collector nel database.

Dati salvati con la stessa chiave più di una volta vengono sovrascritti.

In seguito è possibile accedere ai dati nella sessione utilizzando la sintassi:

%%PhoneNumber%%

dove `PhoneNumber` è il nome della variabile globale.

GridCollector

Il controllo GridCollector è una versione estesa del controllo Collector. Collector raccoglie dati in forma di testo da una posizione specifica della schermata. GridCollector raccoglie dati in forma di tabella (griglia).

Il controllo memorizza le informazioni raccolte in un database per l'intera durata della sessione corrente. L'informazione può essere utilizzata da qualsiasi altro controllo.

Per configurare le proprietà GridCollector, fare clic sul pulsante **Modalità modifica** nell'angolo in alto a destra del controllo. Al termine, fare clic sul pulsante **Salva ed esci** oppure sul pulsante **Annulla modalità modifica**.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Columns	GridCollector Column	Insieme di colonne. Ogni colonna ha una proprietà. Nome: Stringa non vuota.
IncludesHeader	Selezionato	Se selezionata, la selezione include il titolo della tabella.
AvoidDuplications	Selezionato	Se selezionata, le righe duplicate non vengono raccolte.
MultiPageNavigation	Selezionato	Se selezionata, le seguenti proprietà vengono attivate: MaxPagesToLookUp ForwardNavigation BackwardNavigation
MaxPagesToLookUp	1	Numero intero. Il numero di pagine aggiuntive recuperate in anticipo ogni volta che viene attivata l'operazione di recupero da uno dei controlli che utilizza i dati GridCollector. GridCollector implementa il meccanismo di recupero (non il controllo che utilizza GridCollector).

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
ForwardNavigation		
AidKey	PF8	Il tasto di AIUTO per recuperare la pagina successiva.
EndOfDataConditions		Facendo clic sul tasto acceleratore, viene aperta la finestra di dialogo EndOfDataConditions .
BackwardNavigation		
AidKey	PF7	Il tasto di AIUTO per recuperare la pagina precedente.
EndOfDataConditions		Facendo clic sul tasto acceleratore, viene aperta la finestra di dialogo EndOfDataConditions .
SaveCommand		Esegue un'azione o un insieme di azioni una volta fatto clic sul pulsante Salva nella tabella collegata. Facendo clic sul pulsante acceleratore, viene aperta la finestra di dialogo SaveCommand , in cui è possibile specificare le azioni da eseguire.

Aggiornamento dei dati

Se è stata specificata un'azione da eseguire in una tabella e tale azione è relativa ad una riga, potrebbe essere richiesto un aggiornamento per sincronizzare i dati della tabella con i dati raccolti dalla schermata verde. Per specificare un aggiornamento, è possibile comandare al controllo GridCollector associato di ritornare alla schermata della prima tabella e raccogliere nuovamente i dati. Per eseguire questa operazione:

1. Fare clic sull'icona **Modifica** sul controllo GridCollector.
2. Nella griglia delle proprietà, in **BackwardNavigation**, selezionare un tasto PF dall'elenco **AidKey** da usare come tasto di AIUTO. Il valore predefinito è **PF7**.
3. In **BackwardNavigation**, fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **EndOfDataConditions**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **EndOfDataConditions**.
4. Dall'elenco **Seleziona tipo**, selezionare la condizione di interruzione per determinare la prima pagina della tabella, quindi fare clic su **Aggiungi**. La condizione predefinita è **Timeout**.
5. Fare clic su **OK**.

Proprietà EndOfDataConditions

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Timeout		Se selezionata, la raccolta dei dati viene interrotta se non si riceve una risposta nell'intervallo specificato dal valore WaitForResponseTimeout .
WaitForResponseTimeout	2000	Timeout, in millisecondi. Il valore minimo è 500 ms. Il valore massimo è 10000 ms.
EmptyLine		Se selezionata, la raccolta di dati viene interrotta appena viene trovata una riga vuota.
Text		Se selezionata, la raccolta di dati viene interrotta in questi casi: La stringa non vuota specificata si trova nella posizione della schermata specificata. o:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
EndOfDataText		La stringa specificata è vuota e non viene trovato niente nella posizione della schermata specificata.
EndOfDataTextLocation	Ovunque	Testo da cercare. Disponibile se viene selezionato Testo .
		Posizione del testo. Una delle seguenti: <ul style="list-style-type: none"> L'intera schermata, come specificato nella stringa Ovunque. Una posizione specifica sulla schermata, specificata nella finestra di dialogo Posizione della schermata. Per aprire la finestra di dialogo, fare clic sul pulsante Acceleratore vicino al campo EndOfDataTextLocation.
EndOfDataTextRow		Riga del testo.
EndOfDataTextColumn		Colonna del testo.



Nota: GridCollector controlla le condizioni di interruzione dall'alto verso il basso dell'elenco finché ogni condizione viene soddisfatta, quindi interrompe la raccolta dei dati. In questo modo, è possibile riordinare le condizioni per raccogliere diverse quantità di dati dalle stesse schermate.

Sintassi

Qualsiasi controllo che voglia utilizzare i dati da GridCollector può ottenere i dati utilizzando la seguente sintassi:

```
%%GridCollector_Name[Row_Number,Column_Name]%%
```

Esempi

%%Customers[5,Address]%%	Definisce la ricerca dell'indirizzo della voce 5.
%%Customers[* ,Address]%%	Definisce la ricerca dell'indirizzo di tutti i clienti. Questo può essere utile per impostare un'origine di elenco degli elementi di controllo.
%%Customers[3,*]%%	Definisce la ricerca di tutti i dati per il cliente nella terza riga.
%%Customers[* ,*]%%	Definisce la ricerca dei dati GridCollector per tutti i clienti.

Su una schermata Plus, ogni volta che appaiono nuovi dati, questi vengono aggiunti alla tabella GridCollector.

Image

Il controllo Image viene utilizzato per nascondere un'area della schermata. Il controllo viene visualizzato in una sessione Plus senza un frame e può essere riempito con una delle seguenti opzioni:

Image Se viene selezionata un'immagine valida, o fornito un URL valido, il controllo Image è invisibile sulla schermata.

Color È possibile usare il colore dello sfondo host come colore di riempimento (valore predefinito) o selezionare un colore personalizzato dalla tavolozza dei colori. Il colore predefinito è nero. Se viene selezionato un riempimento trasparente, il controllo Image è invisibile sulla schermata.

È possibile modificare l'opacità del controllo Image per mostrare i contenuti della schermata dietro il controllo. Per effettuare questa operazione, selezionare il controllo, quindi fare clic sull'icona nell'angolo in alto a destra del frame del controllo.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Tipo	Immagine	Tipo di riempimento. Può essere Image o Color .
ImagePath	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato JPG, GIF o PNG. Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su Aggiungi al pool e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto. In alternativa, è possibile immettere la posizione di un'immagine sotto forma di percorso completo o indirizzo Web completo nel campo ImagePath . Disponibile solo se Type è Image .
ImagePosition	Stretch	Posizione e dimensione dell'immagine selezionata. Può essere una delle seguenti opzioni: Stretch Predefinito. Fill Fit Tile Center Disponibile solo se Type è Image .
ColorSettings	Sfondo Nero	Disponibile solo se Type è Color . Specifica il colore di riempimento del controllo. Può essere: <ul style="list-style-type: none">• FromHost: viene usato il colore dello sfondo host.• Personalizzato: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.

InputField

Il controllo InputField fornisce un campo di inserimento di testo nel quale l'utente digita un testo che viene aggiunto in una posizione specifica della schermata.

Per esempio, InputField può essere utilizzato per modernizzare o razionalizzare il layout di una schermata con un numero di campi di inserimento. I controlli InputField possono essere posizionati dove sono più utili. Le informazioni immesse dall'utente vengono poi aggiunte nelle posizioni della schermata nelle aree modificabili tradizionali.



Nota: Quando il controllo viene utilizzato in una schermata Plus, nel campo di inserimento viene visualizzato il valore dalla posizione della schermata, alla lunghezza specificata. Tuttavia, se la posizione della schermata è un campo protetto, non è permessa alcuna digitazione nel controllo InputField.

Inoltre, se la lunghezza è 0 (impostazione predefinita), i dati vengono letti fino alla fine del campo della schermata verde al quale il controllo si riferisce, e il numero dei caratteri viene limitato dalla lunghezza della schermata verde.


Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
IsEnabled	Selezionato	Specifica se il controllo consente o meno l'input dell'utente.
IsNumeric	Deselezionata	Specifica se l'input è numerico e non per tutti i caratteri.
IsPassword	Deselezionata	Quando è selezionata, viene visualizzato un carattere maschera (*) invece dei caratteri digitati.
Length	0	Il numero massimo di caratteri che il campo di input può contenere. Un valore di 0 indica che il numero dei caratteri è limitato dalla lunghezza del campo della schermata verde.
AutoTab	Deselezionata	Quando è selezionata e la lunghezza del testo inserito coincide con quella del campo di inserimento di testo, il cursore si sposta automaticamente nel controllo del campo successivo, come definito dalla proprietà TabOrder .

Label

Il controllo Label è un controllo di riga singola utilizzato per posizionare un testo statico in una posizione specificata della schermata.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
HostText	Selezionato	Se selezionata, il testo host posizionato in (StartRow , StartColumn) viene utilizzato come testo etichetta. Se deselezionata, LabelText è disponibile.
LabelText	Label	Se HostText è deselezionata, questo specifica il testo personalizzato da mostrare sull'etichetta.  Nota: È possibile creare una nuova riga o suddividere una riga esistente premendo Alt +Invio .
TranslateText	Deselezionata	Se selezionata, il testo dell'etichetta viene tradotto utilizzando il file della lingua specificato nella finestra Impostazioni progetto .
TextLocation	InPlace	La (riga, colonna) in cui il testo etichetta deve essere acquisito sulla schermata. InPlace indica che il testo etichetta deve essere acquisito dalla posizione del controllo per come specificato nella visualizzazione Screen Design , oppure dalla posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor . La posizione sulla schermata può essere definita anche dall'utilizzo della finestra Selezionare la posizione della schermata , che viene aperta facendo clic sul pulsante Acceleratore vicino al campo TextLocation .
TextLength	0	Specifica il numero di caratteri nel testo etichetta.
Alignment	Left	Specifica l'allineamento del testo etichetta: Left Center

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		Right

Traduzione del testo del controllo Label

È possibile specificare l'opzione per tradurre in un'altra lingua il testo di specifici controlli Label. Per effettuare questa operazione, è necessario creare un file di risorse di traduzione, ossia un file .csv contenente stringhe delimitate da punti e virgola. È possibile quindi configurare i controlli Label.

Configurazione della traduzione del controllo Label

1. Creare un file di risorse di traduzione nel seguente formato:

```
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
```

2. Salvare il file in formato .csv.

3. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra **Impostazioni progetto**.

4. Selezionare **Traduzione** nel riquadro a sinistra.

5. Fare clic su **Sfoglia** accanto al campo **File di traduzione**.

Viene visualizzata la finestra **Seleziona file di traduzione**.

6. Selezionare il file appropriato e fare clic su **Apri**.



Nota: È possibile anche digitare un URI nel campo **File di traduzione**. L'URI può contenere parametri, come le credenziali di accesso. Esempio:

https://<user_id>:<password>@www.<domain>.com

Dati forniti a discrezione dell'utente. Non si garantisce la sicurezza della transazione.

7. Opzionale: Selezionare **Traduci controlli Label creati**.

8. Fare clic su **OK**.

Abilitazione della traduzione del controllo Label

1. Selezionare ciascun controllo Label in Screen Designer.
2. Selezionare **TranslateText** nella griglia delle proprietà.

MultiLine

Il controllo MultiLine è un campo di inserimento di testo con più righe nel quale l'utente digita un testo che viene inserito in una posizione specifica della schermata.

Ad esempio, il controllo MultiLine può essere utilizzato per modernizzare o razionalizzare il layout di una schermata con campi di inserimento contenenti più righe. I controlli possono essere posizionati dove sono più utili. Le informazioni digitate dall'utente vengono poi inserite nelle posizioni della schermata nelle aree modificabili tradizionali.

Quando si digita un testo in un controllo MultiLine, il testo ritorna a capo automaticamente. Per inserire una nuova riga, premere **Alt+Invio**.

Se il controllo viene utilizzato in una sessione Plus, viene visualizzato il valore della posizione della schermata, alla lunghezza specificata. Tuttavia, se la posizione della schermata è un campo protetto, non è permessa alcuna digitazione nel controllo InputField.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
IsEnabled	Selezionato	Specifica se il controllo consente o meno l'input dell'utente.
IsNumeric	Deselezionata	Specifica se l'input è numerico e non per tutti i caratteri.
Length	0	Il numero massimo di caratteri che il campo di input può contenere. Un valore di 0 indica che il numero dei caratteri è limitato dalla lunghezza del campo della schermata verde.




Nota: La proprietà **IsPassword** non è disponibile per il controllo MultiLine. Se è richiesto il controllo della password, è necessario usare il controllo InputField.

MessageBox

Il controllo MessageBox è una casella per il messaggio di avviso che può essere configurata con un titolo, un'icona, da uno a tre pulsanti e un messaggio.

I controlli MessageBox possono risultare particolarmente utili se una schermata verde genera un messaggio, pur essendo coperta con un'area di disegno. In questo caso, non è possibile vedere il messaggio. Questo problema viene risolto utilizzando un controllo MessageBox.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Titolo	Titolo	Il titolo della casella per il testo del messaggio. Conforme a Collector.
Testo	Messaggio	Il messaggio da visualizzare nella casella per il testo del messaggio. Conforme a Collector.  Nota: È possibile creare una nuova riga o suddividere una riga esistente premendo Alt +Invio .
IconPath	Warning.png	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato JPG, GIF o PNG. Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su Aggiungi al pool e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto. Vengono forniti quattro file immagine: Error.png Question.png Warning.png Information.png
Pulsante	IsVisible Selezionato Deselezionata	Se selezionato, il pulsante viene visualizzato nella casella per il testo del messaggio.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
	Selezionato	
Caption OK	Stringa vuota	Il testo da visualizzare nella casella per il testo del messaggio. Conforme a Collector.
Annula		
Azioni	Elenco vuoto	Una o più azioni da eseguire in sequenza dall'alto verso il basso nell'elenco specificato nella finestra di dialogo Azioni .

RadioButton

Il controllo RadioButton viene utilizzato per aggiungere testo in una posizione specifica della schermata.



Nota: Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, il controllo viene disabilitato.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
GroupName	Stringa vuota	Il gruppo dei pulsanti di opzione al quale questo pulsante di opzione appartiene.
SelectedState	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specificata della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se la casella di controllo è selezionata.
UnselectedState	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specificata della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se il controllo non è selezionato.

Tab

fornisce un'area della schermata alla quale assegnare altri controlli. È possibile avere più controlli Tab su una schermata, con più voci di scheda all'interno di un controllo Tab.

Per assegnare un controllo ad una voce di scheda, trascinare il controllo nell'appropriata voce della scheda.

Quando viene selezionata un'altra voce di scheda, viene visualizzata insieme ai suoi controlli.



Notes:

- Eliminare una voce di scheda significa eliminare tutti i controlli ad essa assegnati.
- Eliminare un controllo Tab significa eliminare tutte le voci di scheda e i controlli ad essa assegnati.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
TabItems	Raccolta vuota	Elenca tutte le voci di scheda e i loro controlli. Tutte le voci di scheda hanno una didascalia.
HeaderWidth	Statico	Specifica la larghezza dei titoli della voce di scheda. Statico imposta una larghezza fissa specificata da HeaderSize . Dinamico imposta una larghezza variabile in accordo con la lunghezza del titolo del testo.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
HeaderSize	8	Specifica la larghezza fissa dei titoli della voce di scheda.
ColorSettings	Sfondo	<p>Specifica il colore utilizzato per lo sfondo del controllo. Può essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FromHost: viene usato il colore dello sfondo host. • Personalizzato: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.


Table

I dati dei formati del controllo Table da più schermate in una tabella a scorrimento con funzionalità di filtraggio e ordinamento.

Il controllo Table utilizza un controllo predefinito GridCollector come fonte dati. Se c'è già un GridCollector sulla schermata, il controllo Table si collega ad esso automaticamente. Se non ci sono GridCollector sulla schermata, è necessario collegarlo a un GridCollector manualmente utilizzando la proprietà **LinkedGridCollectorName**.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
LinkedGridCollectorName	GridCollector1	Nome del controllo GridCollector al quale il controllo Table è collegato.
Columns		Serie di colonne.
Title	Nome della colonna GridCollector collegata.	Titolo visibile della colonna.
IsVisible	Selezionato	Se selezionata, la colonna diventa visibile su una schermata Plus.
ColumnAlignment	Left	<p>Allinea il testo della cella. Può essere una delle seguenti opzioni:</p> <p>Left Center Right</p>
ColumnAliasInGridCollector		Nome della colonna GridCollector dalla quale vengono presi i dati.
ContentSettings		
Tipo di dati	String	<p>Può essere una delle seguenti opzioni:</p> <p>String Number Date</p>
Tipo di controllo	None	<p>I controlli riportati di seguito vengono usati per specificare nuovi valori nelle celle della tabella. Può essere una delle seguenti opzioni:</p> <p>None TextBox CheckBox RadioButton</p>

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		<p>Calendar</p> <p>Combo</p> <p>Per ulteriori impostazioni, fare clic sul tasto acceleratore accanto al controllo selezionato.</p> <p> Notes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TextBox TextBox specifica una casella di testo standard. Non sono disponibili altre impostazioni. • Combo Il funzionamento del controllo Combo è simile a quello del controllo Chooser.
IsHeaderVisible	Deselezionata	Se selezionata, la tabella mostra i titoli delle colonne.
IsFilterable	Selezionato	Se selezionata, aggiunge un campo Filter alla tabella. Il valore inserito esclude tutte le righe eccetto quelle con stringhe o un prefisso di stringa che corrisponde al filtraggio testo in una colonna.
IsMoreButtonVisible	Selezionato	Se selezionata, aggiunge un pulsante Esporta alla barra del titolo della tabella. More scorre in basso la schermata finché non trova più dati della tabella.
IsAutoNavigateOnLoad	Selezionato	Se selezionata, il controllo Table attiva il GridCollector per recuperare le pagine seguenti in modo automatico quando il controllo Table viene attivato.
IsExportButtonVisible	Deselezionata	Se selezionata, aggiunge un pulsante Esporta alla barra del titolo della tabella. Ciò consente all'utente di esportare i contenuti della tabella in un file .csv delimitato da virgola per un utilizzo in Microsoft Excel.
DefaultRowCommand	InPlace	<p>Consente di specificare una o più azioni da eseguire quando si fa doppio clic su una riga. Quando vengono create azioni, la seguente sintassi può essere utilizzata per prendere il testo da qualsiasi cella di tabella in una riga sulla quale viene fatto doppio clic:</p> <pre>##ColumnAliasInGridCollector##</pre> <p>Anche la seguente sintassi può essere utilizzata per prendere testo da qualsiasi controllo Collector:</p> <pre>%%GlobalVariableName%%</pre> <p>Se il valore del controllo DefaultRowCommand è impostato su uno dei controlli ClearField, SetCursor o SetText, è possibile impostare il controllo TextInsertionLocation su:</p> <p>InPlace: indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione Screen Design o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor.</p> <p>o:</p> <p>Relative: indica la posizione dell'azione da eseguire relativa alla posizione della riga su cui si è fatto clic nel controllo GridCollector collegato, tenendo presente l'offset (riga, colonna) specificato. Vedere le note di seguito.</p>



Notes:

- Se il valore **TextInsertionLocation** è **Relative**, la navigazione in avanti o all'indietro potrebbe essere attivata sulla schermata verde. In tal caso, se la riga di destinazione non si trova più nella posizione prevista, il controllo GridCollector collegato aggiorna i dati per risincronizzare i dati della tabella con i dati raccolti dalla schermata verde.
- I valori dell'**offset** (riga, colonna) vengono aggiunti alla posizione (riga, colonna) del record selezionato all'estrema sinistra, come rappresentato nel controllo GridCollector collegato.

Modifica dei dati della tabella in modalità Plus

Per riuscire a modificare i dati della tabella, è necessario aggiungere i controlli alla tabella mediante le impostazioni **Tipo di controllo**.

Per modificare i dati in modalità Plus:

1. Utilizzare i controlli della tabella per modificare i dati.
2. Fare clic su **Salva**.

La tabella passa alle pagine contenenti le righe modificate e aggiorna i valori sulla schermata verde. Una volta completati gli aggiornamenti, viene eseguita l'azione GridCollector**SaveCommand**. In tal modo, vengono salvate le modifiche all'applicazione della schermata verde.

Tooltip

Il controllo Tooltip viene attivato al passaggio del mouse sull'area di schermata occupata da Tooltip.

Esistono due modalità per Tooltip:

- Modalità statica** Il contenuto di Tooltip è una stringa libera. La stringa può includere parametri globali impostati dagli agenti di raccolta.
- Modalità avanzata** Tooltip può leggere il testo da una posizione della schermata e utilizzarlo come testo visualizzato.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Caption	Stringa vuota	Specifica il testo che viene visualizzato da Tooltip. I dati salvati da controlli Collector possono essere utilizzati.
Advanced	Deselezionata	Se selezionata, attiva la modalità avanzata.
KeyTextLocation	InPlace	La (riga, colonna) in cui il testo deve essere acquisito dalla schermata. InPlace indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione Screen Design o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor .
		La posizione della schermata può essere definita dall'uso della finestra Selezionare la posizione della schermata , che viene aperta facendo clic sul pulsante Acceleratore vicino al campo KeyTextLocation . Solo modalità avanzata.
TooltipItems		Specifica un elenco di elementi che verranno visualizzati dal controllo Tooltip. Solo modalità avanzata.
		Key: la stringa sulla schermata host sotto cui verrà visualizzata la didascalia Tooltip.
		Caption: il testo da visualizzare nel controllo Tooltip. È possibile utilizzare anche i dati memorizzati

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		mediante i controlli Collector. Premere Alt+Invio per aggiungere una nuova riga.

Importazione di elementi da un file .csv

Per utilizzare correttamente questa funzione, i contenuti del file .csv devono essere nel seguente formato:

<KEY><TIP>

dove:

Questo...	Indica questo...
<KEY>	Chiave che rappresenta testo di emulazione su schermata.
	Delimitatore (:). Questo è l'unico delimitatore supportato.
<TIP>	Testo descrizione di comando.

Esempio:

```
#Tool Tip values
TS0;TS0 log on
Password;Enter your password
Application required;Enter your CICS application name
Userid;Enter your user ID
```

Per importare un file .csv:

1. Fare clic sul pulsante Acceleratore vicino a **Tooltiplems** nella griglia delle proprietà.
2. Nella finestra di dialogo **Tooltiplems**, fare clic sull'icona **Importa**.
3. Selezionare il file .csv.
4. Fare clic su **OK**.

WebFrame

WebFrame è un controllo che può essere visualizzato come icona o come finestra incorporata sulla schermata. Un'icona di un piccolo globo può essere impostata per aprire una mappa in base all'indirizzo postale visualizzato nel campo della schermata host. In una finestra incorporata viene visualizzato il contenuto in uno specifico indirizzo web quando arriva la schermata.


Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Modalità	Popup	Specifica se WebFrame viene visualizzato come icona (Popup) o come finestra incorporata (Incorporata).
ImagePath	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato JPG, GIF o PNG. Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su Aggiungi al pool e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		In alternativa, è possibile immettere la posizione di un'immagine sotto forma di percorso completo o indirizzo Web completo nel campo ImagePath . Disponibile solo se la modalità è impostata su Popup .
URLSource	Stringa vuota	Qualsiasi indirizzo Web valido. I dati memorizzati mediante i controlli Collector possono essere utilizzati per specificare la destinazione.
Width	500	Larghezza della finestra in pixel.
Height	500	Altezza della finestra in pixel.

Proprietà condivise

Ognuna delle seguenti proprietà può essere utilizzata da più di un tipo di controllo:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Nome		<p>Specifica un nome personalizzato per il controllo.</p> <p> Nota: Se una regola crea più di un controllo dello stesso tipo nella stessa schermata, la seguente convenzione di denominazione viene utilizzata:</p> <pre><name>, <name>_1, ... <name>_<name></pre>
Caption	Nome del controllo	Il testo da visualizzare nel controllo. È possibile applicare al testo il grassetto, il corsivo o il sottolineato nella sessione Style della griglia delle proprietà.
IsVisible	Selezionato	Se selezionato, il controllo diventa visibile su una schermata Plus.
Tooltip	Stringa vuota	Il testo della descrizione comando viene mostrata al passaggio del mouse. Se vuoto, non verrà visualizzata nessuna descrizione comando.
TextInsertionLocation	InPlace	<p>La (riga, colonna) nella quale viene inserito un testo sulla schermata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • InPlace indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione Screen Design o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor. • Nessuna indica che il controllo non ha una posizione specifica sulla schermata verde e che la sua funzione è indipendente dalla schermata verde. <p>La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra Selezionare la posizione della schermata accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo TextInsertionLocation.</p>
BoundVariable		Un'origine dati che i controlli possono utilizzare per leggere o scrivere in modo che possano interagire tra loro.
ControlTarget	MainArea	La destinazione del controllo è l'area specificata nel tema attualmente selezionato, in cui il controllo viene posizionato. MainArea è l'area occupata dalla schermata verde.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Style	Stringa vuota	Lo stile definisce l'aspetto di un controllo. I suoi possibili valori vengono visualizzati nell'elenco degli elementi presi dal tema correntemente selezionato. Se non viene specificato, viene utilizzato lo stile predefinito.
ColorSettings		
	Sfondo	<p>Specifica il colore utilizzato per lo sfondo del controllo. Può essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FromStyle: il colore viene ripreso dal colore definito nello stile del tema. • FromHost: viene usato il colore dello sfondo host. • Personalizzato: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.
	Primo piano	<p>Il colore usato per il primo piano del controllo. Può essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FromStyle: il colore viene ripreso dal colore definito nello stile del tema. • FromHost: viene usato il colore del primo piano host. • Personalizzato: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.
FontSettings		<p>Specifica il carattere del testo usato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grassetto, Corsivo e Sottolineato per i controlli CheckBox, Label, RadioButton e Tooltip. • Grassetto e Corsivo per il controllo Button.
RowOffset	0	<p>Offset verticale relativo alla riga in cui l'indicatore logico è posizionato. Gli indicatori logici vengono definiti dalla condizione SearchFor. Un valore positivo o negativo definisce la posizione della schermata come il numero di righe in basso o in alto rispetto all'indicatore logico.</p> <p>Un valore di offset non corretto può incidere negativamente sulla posizione del controllo.</p>
ColumnOffset	0	<p>Offset orizzontale relativo alla colonna nella quale è posizionato l'indicatore logico. Gli indicatori logici vengono definiti dalla condizione SearchFor. Un valore positivo o negativo definisce la posizione sulla schermata come il numero di colonne dalla destra alla sinistra dell'indicatore logico.</p> <p>Un valore di offset non corretto può incidere negativamente sulla posizione del controllo.</p>
RowSpan	0	Se è diverso da zero, ignora l'altezza di un indicatore logico definito dalla condizione SearchFor.
ColumnSpan	0	Se è diverso da zero, ignora la larghezza di un indicatore logico definito dalla condizione SearchFor.
ZOrder	Il valore ZOrder più alto tra tutti i controlli nella schermata corrente nella pagina Screen Design eccetto Topmost + 1	Specifica l'ordine di sovrapposizione di due o più controlli. I controlli con i valori ZOrder più alti vengono visualizzati in cima all'elenco o quasi in primo piano.
TabOrder	Predefinito (ordina per posizione)	Specifica l'ordine di spostamento del cursore alla pressione del tasto Tab . L'ordine delle tabulazioni viene visualizzato selezionando l'icona TabOrder sulla barra

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		degli strumenti Screen Designer. Viene visualizzato solo l'ordine di tabulazione personalizzato, non l'ordine predefinito.

Azioni

Le azioni vengono eseguite nell'ordine in cui sono aggiunte nella finestra di dialogo **Azioni**.

Azione	Descrizione	Valori
ClearField	Cancella il contenuto di un campo specificato in una posizione specificata della schermata.	<p>FieldLocation La (riga, colonna) nella quale viene inserito un testo sulla schermata. InPlace indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione Screen Design o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor.</p> <p>La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra Selezionare la posizione della schermata accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo FieldLocation.</p>
Email	Invia un'e-mail all'indirizzo specificato.	<p>ActionTarget Indirizzo e-mail del destinatario.</p>
EmulationCommand	Esegue un comando di emulazione specificato.	<p>EmulationCommand I valori possibili sono indicati in un elenco.</p>
RunApplication	Avvia un'applicazione specificata sul computer dell'utente.	<p>ActionTarget</p> <p>Linea di comando per l'esecuzione. Esempio:</p> <p><code>C:\Program Files (x86)\Skype\Phone\Skype.exe</code></p> <p>AdditionalArguments</p> <p>Argomenti dell'applicazione. Esempio:</p> <p><code>/callto:+555555</code></p> <p>I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare parametri per ActionTarget e per AdditionalArguments.</p>
RunMacro	Esegue una macro specifica.	<p>ActionTarget Percorso completo del file macro da eseguire o percorso relativo alla cartella delle macro. I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare gli argomenti.</p>
RunScript	Esegue uno script specifico.	<p>ActionTarget Percorso completo dello script da eseguire o percorso relativo alla cartella degli script. I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare gli argomenti.</p>

Azione	Descrizione	Valori
SetCursor	Posiziona il cursore nella posizione specificata della schermata.	<p>CursorLocation La (riga, colonna) in cui il testo deve essere acquisito sulla schermata. InPlace indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione Screen Design o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor.</p> <p>La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra Selezionare la posizione della schermata accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo CursorLocation.</p>
SetText	<p>Inserisce il testo nella posizione specificata dello schermo di un campo non protetto.</p> <p>Se la posizione specificata non è in alcun campo non protetto, non viene eseguita alcuna azione.</p>	<p>TextInsertionLocation La (riga, colonna) nella quale viene inserito un testo sulla schermata. InPlace indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione Screen Design o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor.</p> <p>La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra Selezionare la posizione della schermata accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo TextInsertionLocation.</p> <p>ActionTarget Il testo da inserire.</p>
SetValueToAVariable	Crea una variabile globale e ne imposta il valore. Se la variabile globale esiste già, il suo valore viene ripristinato.	<p>GlobalVariableName Nome della variabile globale.</p> <p>Contenuto Valore della variabile globale.</p> <p>Le espressioni che contengono valori di variabili globali già esistenti verranno utilizzate nella forma % %<other_variable_name> %%.</p>
WebSite	Esegue il browser predefinito dell'utente per navigare su un sito Web specifico.	ActionTarget Indirizzo del sito Web. I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare gli argomenti.

Menu di scelta rapida del controllo

Quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su un controllo, viene visualizzato un menu di scelta rapida con le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Converti in regola	Converte un controllo statico nella visualizzazione Screen Design in un controllo dinamico gestito da Rule Manager.
Taglia	Taglia un controllo negli appunti Screen Designer.
Copia	Copia un controllo negli appunti di Screen Designer.
Incolla	Incolla un controllo dagli appunti di Screen Designer nella schermata corrente visualizzata nell'area di lavoro della visualizzazione Screen Design.
Elimina	Elimina un controllo.
Disattiva/Attiva	<p>Disattiva un controllo in modo che rimanga nel progetto, ma non venga utilizzato nella schermata di personalizzazione. Un punto esclamativo viene visualizzato in alto a destra del controllo per indicare che è disattivato. Per attivare un controllo, fare clic con il pulsante destro del mouse sul controllo e selezionare Attiva dal menu a comparsa.</p> <p>È possibile ancora modificare i controlli disattivati ma non verranno utilizzati su una schermata personalizzata finché non verranno attivati.</p> <p>Se si copia un controllo disattivato o lo si converte in una regola, il controllo resterà disattivato.</p>
Porta in secondo piano	Se due o più controlli si sovrappongono, questa opzione manda il controllo selezionato in secondo piano rispetto alla pila dei controlli.
Porta in primo piano	Se due o più controlli si sovrappongono, questa opzione manda il controllo selezionato in primo piano rispetto alla pila dei controlli.

Procedure dettagliate

Questa sezione contiene ulteriori informazioni su Screen Designer, sui controlli e sulle regole.

Utilizzo dei temi

Un tema definisce il layout della schermata e l'aspetto di ogni controllo su tutte le schermate in un progetto di personalizzazione.

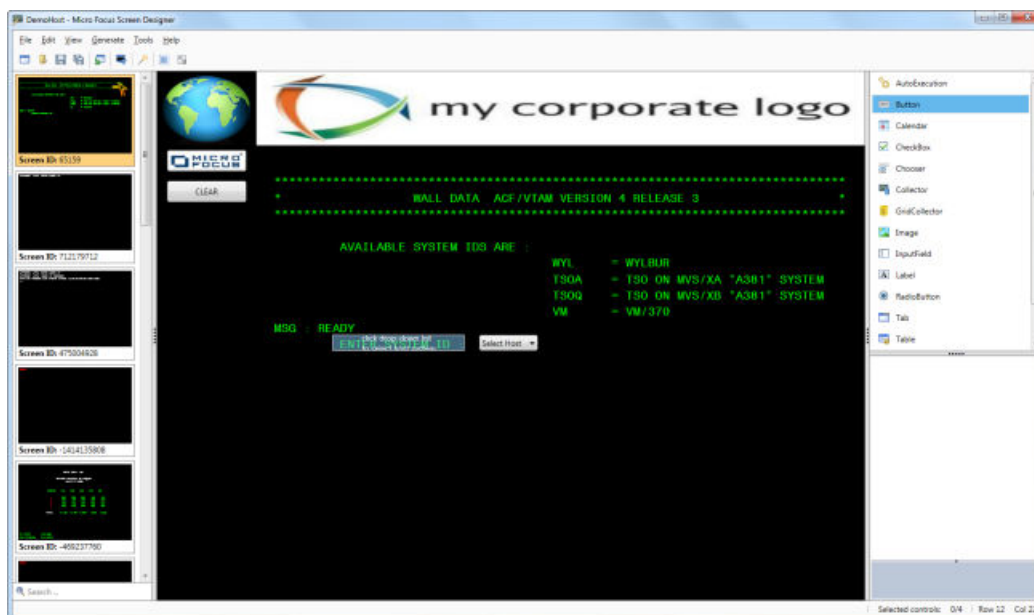
Il layout della schermata ha una zona principale rettangolare al centro, che può essere circondata da aree rettangolari (margini). I margini vengono definiti dal tema utilizzato.

L'area principale di una schermata può contenere qualsiasi tipo di controllo. Tuttavia, i margini possono contenere solo pulsanti o immagini.



Nota: Per aggiungere i pulsanti ai margini di un tema, trascinare l'icona del controllo dalla griglia delle proprietà nella visualizzazione **Screen Design**. Per aggiungere le immagini ai margini di un tema, utilizzare l'Editor temi.

Nell'esempio seguente, sono state aggiunte due immagini al tema della proprietà utilizzando l'Editor temi. I due pulsanti al margine sinistro sono stati aggiunti dalla griglia delle proprietà nella visualizzazione **Screen Design**:



Importante: se si modifica un tema, i margini del tema precedente scompaiono, insieme ai relativi contenuti. Pertanto, si consiglia vivamente di scegliere un tema nelle prime fasi del progetto di personalizzazione.

In Screen Designer, sono inclusi alcuni temi. Inoltre, è possibile usare l'Editor temi per progettare il proprio tema.

Selezione di un tema

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Tem**i nel riquadro a sinistra.
3. Fare clic su **Modifica** nel riquadro a destra. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Scegli tema**.
4. Selezionare un'anteprima del tema da utilizzare dal riquadro a sinistra.
5. Fare clic su **OK**.
6. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Il tema verrà applicato a tutte le schermate del progetto.

Creazione di un nuovo tema Windows

1. Selezionare **Strumenti > Editor temi**.

Viene visualizzata la finestra **Editor temi**.

2. Selezionare **File > Nuovo**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea tema**.

3. Inserire un nome appropriato per il tema nel campo **Nome tema**.

4. Fare clic su **OK**.

Viene visualizzata la schermata di design Editor temi.

5. Selezionare un design dal riquadro **Layout**.

Il layout viene visualizzato nel riquadro centrale.

6. Nel riquadro **Interfacce**, selezionare **BaseWindowsSkin** dall'elenco a discesa.



Nota: Se si seleziona un tema Windows, non è possibile modificare l'interfaccia di un controllo.

7. Nel riquadro centrale, selezionare un colore dall'elenco **Sfondo anteprima tema** per visualizzare un colore di sfondo per il tema.



Nota: Questo permette di visualizzare solo un'anteprima del colore. Per utilizzare un colore specifico, è necessario modificare il colore di sfondo nella visualizzazione emulatore.

8. Per aggiungere uno sfondo o un'immagine in un riquadro del tema, selezionare il riquadro, quindi selezionare il colore o l'immagine dall'elenco **Sfondo** o **Immagine** in base alle esigenze.

9. Una volta terminato, selezionare **File > Chiudi**.

La schermata di design verrà chiusa.

10. Nella finestra **Editor temi**, selezionare **File > Esci**.

Creazione di un tema della schermata verde

1. Selezionare **Strumenti > Editor temi**.

Viene visualizzata la finestra **Editor temi**.

2. Selezionare **File > Nuovo**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea tema**.

3. Inserire un nome appropriato per il tema nel campo **Nome tema**.

4. Fare clic su **OK**.

Viene visualizzata la schermata di design Editor temi.

5. Selezionare un design dal riquadro **Layout**.

Il layout viene visualizzato nel riquadro centrale.

6. Nel riquadro **Interfacce**, selezionare **BaseGreenScreenSkin** dall'elenco a discesa.

7. Opzionale: Selezionare un colore dall'elenco a discesa **Colore di base**.

Ciò determina il colore base di primo piano utilizzato nel tema.

8. Nel riquadro centrale, selezionare un colore dall'elenco **Sfondo anteprima tema** per visualizzare un colore di sfondo per il tema.



Nota: Questo permette di visualizzare solo un'anteprima del colore. Per utilizzare un colore specifico, è necessario modificare il colore di sfondo nella visualizzazione emulatore.

9. Per aggiungere uno sfondo o un'immagine in un riquadro del tema, selezionare il riquadro, quindi selezionare il colore o l'immagine dall'elenco **Sfondo** o **Immagine** in base alle esigenze.
10. Una volta terminato, selezionare **File > Chiudi**.

La schermata di design verrà chiusa.

11. Nella finestra **Editor temi**, selezionare **File > Esci**.

Ricerca delle schermate della cronologia

È possibile cercare le schermate delle miniature nel pannello cronologia per le stringhe di testo che vengono visualizzate su una schermata o come parte dell'ID di una schermata.

Nella parte inferiore del pannello cronologia, digitare una stringa di ricerca nel campo di ricerca. Le miniature sono filtrate, pertanto rimangono solo le schermate che contengono la stringa di ricerca.

Creazione di schermate moderne con un'area di disegno della schermata

Le schermate moderne spesso richiedono più spazio del layout della schermata in verde fisso. È possibile rimuovere la schermata fissa definita dal terminale. Per effettuare questa operazione, definire le impostazioni per un'area di disegno della schermata, quindi aggiungere controlli nello stesso modo che su una schermata verde.

Oltre alle dimensioni delle schermate personalizzate, l'area di disegno della schermata supporta i tipi di schermata seguenti:

- Modello 2 (24x80)
- Modello 3 (32x80)
- Modello 5 (27x132)

Un altro vantaggio derivante dall'utilizzo di un'area di disegno della schermata consiste nella possibilità di posizionare un'area di disegno più grande su una schermata verde più piccola per ottimizzare lo spazio sulla schermata.

Definizione delle impostazioni dell'area di disegno predefinita

Per definire le impostazioni predefinite per l'area di disegno della schermata, utilizzare la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.



Nota: È possibile specificare diverse impostazioni per una schermata selezionata selezionando **Strumenti > Area di disegno della schermata**.



1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Area di disegno della schermata** nel riquadro sinistro.

Le impostazioni dell'area di disegno della schermata vengono visualizzate nel riquadro destro.


3. Specificare le impostazioni desiderate:

Impostazione	Descrizione
Dimensioni dell'area di disegno	 Nota: Le dimensioni dell'area di disegno non possono essere più piccole delle dimensioni della schermata verde selezionata.
Numero di righe	Specifica il numero di righe per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di righe sulla schermata verde.
Numero di colonne	Specifica il numero di colonne per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di colonne sulla schermata verde.
Dimensioni del carattere dell'area di disegno	Definisce le dimensioni del carattere. Il valore predefinito è 26 pt.
Dimensioni fisse del carattere	Se selezionata, le dimensioni del carattere non vengono modificate se la finestra viene ridimensionata.
Sfondo area di disegno	
Colore	Definisce il colore di sfondo. Il colore predefinito è bianco. Può essere utilizzato con Immagine .
Immagine	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la finestra di dialogo Scegli immagine per selezionare un'immagine per lo sfondo. Può essere utilizzato con Colore .
Layout immagine	Selezionare un'opzione tra: <ul style="list-style-type: none"> Estendi Riempi Adatta Affianca Allinea al centro
Applica impostazioni automaticamente a ogni nuova schermata di cronologia	Se selezionata, un'area di disegno della schermata con le impostazioni predefinite viene automaticamente applicata ad ogni nuova schermata di cronologia importata.  Nota: Questa impostazione nasconde tutti i campi di schermata verde. Pertanto si raccomanda di utilizzare Genera automaticamente controlli per utilizzare questa impostazione.


Definizione delle impostazioni per una schermata selezionata

1. Selezionare una schermata dal riquadro della cronologia.
2. Selezionare **Strumenti > Area di disegno della schermata**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Area di disegno della schermata**.

 **Nota:** È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla schermata nell'area di lavoro e selezionare **Area di disegno della schermata > Impostazioni**

3. Specificare le impostazioni desiderate:

Impostazione	Descrizione
Dimensioni dell'area di disegno	 Nota: Le dimensioni dell'area di disegno non possono essere più piccole delle dimensioni della schermata verde selezionata.
Numero di righe	Specifica il numero di righe per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di righe sulla schermata verde.

Impostazione	Descrizione
Numero di colonne	Specifica il numero di colonne per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di colonne sulla schermata verde.
Dimensioni del carattere dell'area di disegno	Definisce le dimensioni del carattere. Il valore predefinito è 26 pt.
Dimensioni fisse del carattere	Se selezionata, le dimensioni del carattere non vengono modificate se la finestra viene ridimensionata.
Sfondo area di disegno	
Colore	Definisce il colore di sfondo. Il colore predefinito è bianco. Può essere utilizzato con Immagine .
Immagine	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la finestra di dialogo Scegli immagine per selezionare un'immagine per lo sfondo. Può essere utilizzato con Colore .
Layout immagine	Selezionare un'opzione tra: <ul style="list-style-type: none"> Estendi Riempi Adatta Affianca Allinea al centro

4. Fare clic su **OK**.



Nota: Per sostituire le impostazioni predefinite dell'area di disegno della schermata con le impostazioni appena definite, fare clic su **Imposta come predefinito**.

Copiare e incollare un'area di disegno della schermata

Se una schermata ha già un'area di disegno, è possibile copiare la schermata e le sue impostazioni, quindi applicarle a un'altra schermata. Per eseguire questa operazione:

1. Selezionare una schermata dal riquadro della cronologia.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'area di lavoro e selezionare **Copia area di disegno** dal menu a comparsa.
3. Selezionare un'altra schermata dal riquadro della cronologia.
4. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'area di lavoro e selezionare **Incolla area di disegno** dal menu a comparsa.

L'area di disegno della schermata copiata e le sue impostazioni vengono applicate alla schermata.

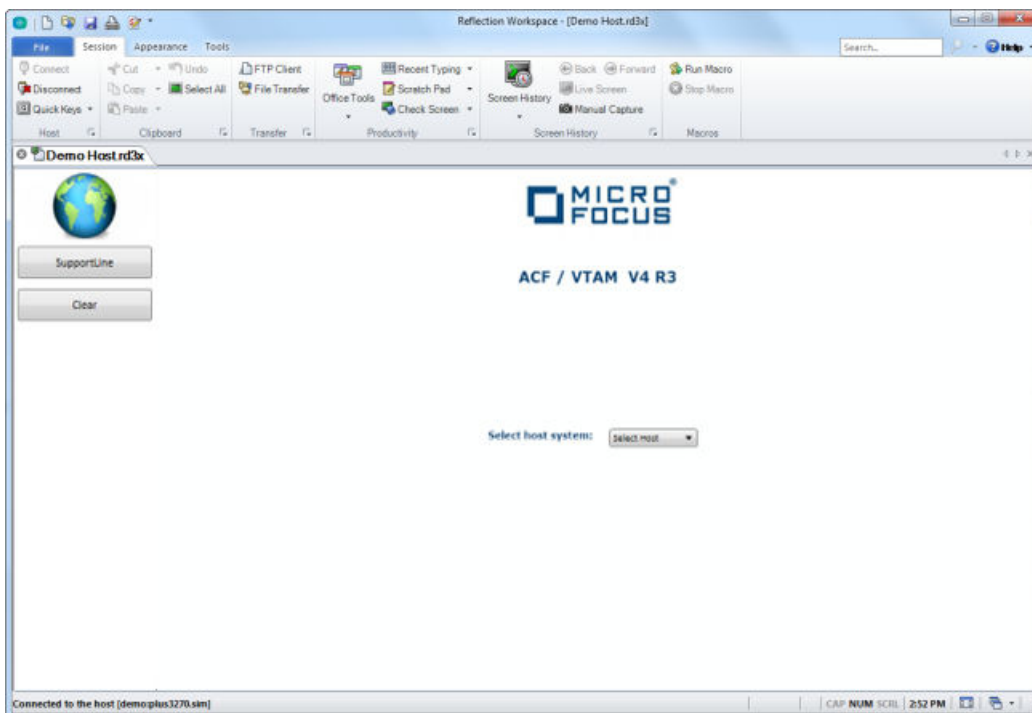
Rimozione di un'area di disegno della schermata

Per rimuovere un'area di disegno della schermata da una schermata verde, fare clic con il pulsante destro del mouse nell'area di lavoro, quindi selezionare **Rimuovi area di disegno** dal menu a comparsa. Questa operazione non influisce sui controlli aggiunti al progetto Plus.

Esempio

Nella sezione [Aggiunta di controlli](#), sono stati aggiunti i controlli alle schermate dal Demo Host per conferire un aspetto più moderno. In questo esempio, viene descritto come rendere le schermate ancora più moderne.

Tramite un'area di disegno della schermata, è possibile conferire alla schermata iniziale un aspetto lineare e moderno:

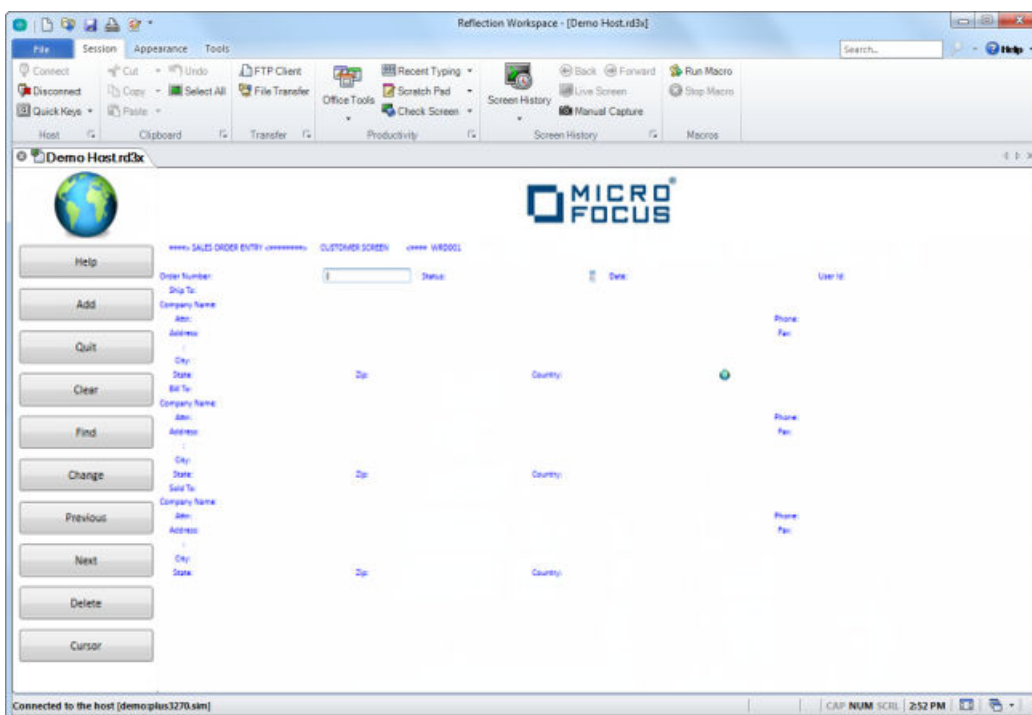


Notare che, tramite la finestra *Editor temi*, è possibile aggiungere un logo e un banner in alto.

Selezionando il sistema host, si accede alla stessa schermata di prima, ma con un aspetto più nuovo:



Facendo clic su **Order Entry**, si accede alla schermata SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER:



Notare che, tramite i *controlli generati automaticamente*, si sostituisce completamente la schermata verde originale.

Identificazione delle schermate

Informazioni sull'identificativo della schermata

Screen Designer supporta le seguenti modalità di identificazione delle schermate:

Predefinito Un identificativo calcolato dai dati del campo di una schermata. Utilizzato per impostazione predefinita.

Per personalizzare le schermate, è necessario assegnare un ID schermata ad ogni schermata. Purtroppo, questo ID schermata predefinito potrebbe non essere sufficiente. Ciò si verifica quando diverse schermate, che dovrebbero essere distinte l'una dall'altra, hanno lo stesso ID schermata. Si può anche verificare quando diversi schermi, che devono essere affrontate come lo stesso, avere diverse ID di schermo.

Basato su selezione Un identificativo basato sui contenuti di una o più selezioni di schermata. Quando l'ID schermata predefinito non è sufficiente, è possibile selezionare i contenuti di una posizione della schermata in modo che funga da ID schermata. Se si effettua più di una selezione, il contenuto di ciascuna selezione viene unito per formare l'ID schermata. Ogni selezione è limitata all'altezza di una riga sulla schermata.



Nota: Prima di iniziare a personalizzare le schermate del progetto, è necessario scegliere il tipo di ID schermata predefinito o un tipo di ID schermata basato su selezione. Non è possibile modificare il tipo di ID schermata una volta iniziata la personalizzazione di una schermata.

Identificazione di schermo personalizzato Per ogni schermata registrata durante la sessione è possibile definire un algoritmo identificativo personalizzato. Per l'identificativo di schermata personalizzata, definire un gruppo di aree selezionate su una schermata e specificare un nome per loro. In questo modo vengono definiti i dati della schermata per distinguerla da altre

schermate del progetto. Il nome dell'identificativo personalizzato viene assegnato come ID schermata per ogni schermata del progetto che ha esattamente gli stessi dati in esattamente le stesse aree selezionate come identificativo personalizzato.

È possibile scegliere un identificativo di schermata basato su selezione, un identificativo di schermata personalizzato, o una combinazione di entrambi. In questo modo, è possibile distinguere tra schermate che altrimenti avrebbero lo stesso ID o identificare schermate simili che altrimenti avrebbero diversi ID.

Definizione dell'identificativo di schermata basato su selezione

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra **Impostazioni progetto**.

2. Sulla pagina **ID schermata**, fare clic su **Seleziona** vicino a **Basato sulla selezione**.

Viene visualizzata la finestra **Selezione**.

3. Selezionare un'anteprima di schermata nel riquadro a sinistra.

4. Nell'area di lavoro, selezionare una porzione di testo sulla schermata disegnando un bordo rettangolare all'interno di una riga di schermata singola con il mouse.

Il testo selezionato viene aggiunto come ID a qualsiasi schermata del progetto che ha lo stesso testo nella stessa posizione.

5. Opzionale: È anche possibile aggiungere altre selezioni di schermate per formare l'ID schermata. Il testo in ogni posizione della schermata selezionata viene unito per formare l'ID schermata.

6. Fare clic su **OK**.

7. Fare clic su **OK** nella finestra **Impostazioni progetto**.

Rimozione di una selezione

Per rimuovere una selezione, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione **Rimuovi questa selezione** dal menu a comparsa.

Definizione dell'identificativo della schermata personalizzata

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra **Impostazioni progetto**.

2. Sulla pagina **ID schermata**, fare clic su **Gestisci identificativo schermata**.

Viene visualizzata la finestra **Gestisci identificativo schermata**.

3. Selezionare un'anteprima dal riquadro a sinistra.

4. Fare clic su **Aggiungi identificativo personalizzato** nel riquadro a destra.

5. Selezionare le aree di testo sulla schermata disegnando bordi rettangolari all'interno delle righe di una singola schermata con il mouse.

Il riquadro della cronologia a sinistra viene filtrato per mostrare soltanto le schermate che hanno alcune aree di testo nella stessa posizione selezionata dall'utente.

6. Scrivere un nome nel campo **Nome**.

7. Opzionale: Selezionare **Usa con ID base**. L'ID base risulta dal tipo di ID schermata scelto prima dell'avvio della personalizzazione delle schermate. Quando questa opzione è selezionata, l'ID base viene utilizzato come forma aggiuntiva di identificativo della schermata.

Il nome specificato viene utilizzato come ID schermata personalizzato per ogni schermata del progetto che:

- Abbia le stesse aree di testo nelle stesse posizioni selezionate.
- Abbia lo stesso ID base (se **Usa con ID base** è selezionato).



Nota: L'ID base viene visualizzato nella parte superiore di ogni anteprima nel riquadro a sinistra, mentre l'ID schermata viene visualizzato nella parte inferiore di ogni anteprima.

8. Fare clic su **OK**.



Nota: Effettuare soltanto un identificativo personalizzato della schermata prima di fare clic su **OK**.

9. Fare clic su **OK** nella finestra **Impostazioni progetto**.

Rimozione dell'identificativo di schermata personalizzata:

Per rimuovere una selezione, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione **Rimuovi questa selezione** dal menu a comparsa.



Notes:

- Non è possibile definire lo stesso ID schermata personalizzato per due schermate differenti se una o entrambe sono personalizzate.
- Una schermata non può avere più di un ID schermata personalizzata. Non è possibile specificare un ID schermata personalizzata se la schermata ne ha già uno.
- Una *ambiguità di ID schermata* verrà causata se si tenta di importare un altro progetto dove almeno una schermata è adatta all'ID personalizzato del progetto base, ma quella schermata ha già un ID schermata personalizzata. La schermata interessata verrà contrassegnata con ambiguità di ID schermata nella visualizzazione Screen Design.
- Non è possibile importare un altro progetto con una schermata con ambiguità di ID schermata. Il progetto deve essere rivisto al fine di risolvere il problema.

Gestione dei controlli

Generazione automatica dei controlli

In alcuni casi, è possibile ricreare l'intera schermata. È possibile effettuare questa operazione generando i controlli Label ed InputField in modo automatico per tutti i campi protetti e non protetti su una schermata verde. Per eseguire questa operazione:

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Genera automaticamente controlli** nel riquadro a sinistra.

3. Specificare le impostazioni desiderate:

Selezionare...	Per eseguire questa operazione...
Genera controlli Label	Se selezionata, vengono creati i controlli Label per ogni campo protetto sullo schermo.
Escludi controlli Label creati dai campi vuoti	Se selezionata, esclude i controlli di etichetta creati da campi protetti che non contengono testo. Disponibile solo se viene selezionata l'opzione Genera controlli Label .
Genera controlli InputField	Se selezionata, vengono creati i controlli Input per ogni campo non protetto sullo schermo.

Selezionare...	Per eseguire questa operazione...
Genera automaticamente controlli su tutte le nuove schermate di cronologia	Se selezionata, vengono generati automaticamente i controlli Label e InputField su tutte le schermate di cronologia recentemente importate. Deselezionata per impostazione predefinita.

4. Fare clic su **OK**.
5. Per generare automaticamente i controlli sulla schermata corrente, selezionare **Strumenti > Genera automaticamente controlli**.

Modifica del livello di opacità

È possibile utilizzare il dispositivo di scorrimento sulla barra degli strumenti per modificare l'opacità di tutti i controlli su una schermata passando dall'opacità totale a un'opacità del 20%.

Facendo clic sull'icona **Livello di opacità** appare il dispositivo di scorrimento dell'opacità che attiva/disattiva l'opacità.

Selezione di più controlli

È possibile selezionare più di un controllo in qualsiasi momento per effettuare la stessa operazione una volta nei controlli selezionati, anziché una volta per ogni singolo controllo.

È possibile selezionare controlli in uno dei seguenti modi:

- Utilizzare il mouse per tracciare un'area di schermata contenente i controlli che si desidera selezionare.
- Premere **Ctrl+A** per selezionare tutti i controlli sulla schermata.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo della schermata e selezionare **Seleziona tutto**.
- Utilizzare **Ctrl+Clic** per attivare/disattivare la selezione di una schermata.

È possibile eseguire le seguenti azioni nei controlli selezionati:

- Sposta (utilizzando il mouse o i tasti di direzione)
- Elimina
- Taglia
- Copia
- Incolla
- Duplica



Nota: Non è possibile selezionare i controlli Gestione regole come parte di una selezione multipla.

Utilizzo dei controlli di regole

I controlli di regole sono controlli creati utilizzando Gestione regole.

Informazioni sui controlli di regole

Quando si creano i controlli di regole, appaiono anche nella vista **Screen Design**. Per impostazione predefinita, questa funzionalità è attivata. È possibile mostrare o nascondere i controlli di regole selezionando **Visualizza > controlli di regole**.

I controlli di regole sono progettati per essere utilizzati su più schermate. Essi sono quindi visibili nella visualizzazione **Screen Design** in uno stile diverso dai controlli su un'unica schermata, così si possono facilmente distinguere tra di loro.

È possibile modificare i controlli di regole nella visualizzazione **Screen Design** come in Gestione Regole. Tuttavia, non è possibile ridimensionare, spostare, eliminare, copiare o duplicare questi controlli, come indicato dal lucchetto nell'angolo in alto a destra del controllo.

Modifica dei controlli di regole

Come per il controllo per un'unica schermata, è possibile modificare le proprietà del controllo utilizzando la griglia delle proprietà.

1. Per modificare un controllo di regola nella visualizzazione **Screen Design**, fare clic con il pulsante destro del mouse sul controllo e selezionare **Modifica regola** dal menu a comparsa.

La regola viene aperta in Creazione guidata delle regole.



Nota: Quando si modifica un controllo di regola, esso influenza tutti i controlli creati nella regola d'origine.

2. Per visualizzare un controllo di regola, fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Mostra regola** dal menu a comparsa.

La regola viene aperta nella finestra Gestione regole.

Modificare dei dati della tabella in modalità Plus

È possibile modificare i dati della tabella in modalità Plus utilizzando i controlli configurati in precedenza in Plus.

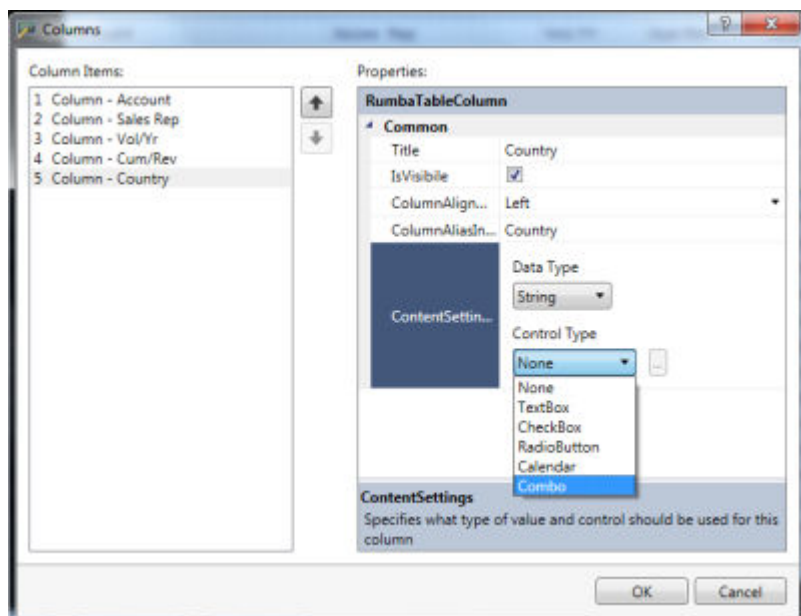
Questo esempio mostra come aggiungere una casella di elenco combo a ciascuna riga di una tabella.

Configurazione dei controlli della tabella in Screen Designer

1. Aprire il progetto **DemoHost** creato in precedenza.
2. Accedere alla schermata **EUROPEAN CUSTOMER LIST**.
3. Selezionare la tabella.
4. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore vicino a **Columns**.

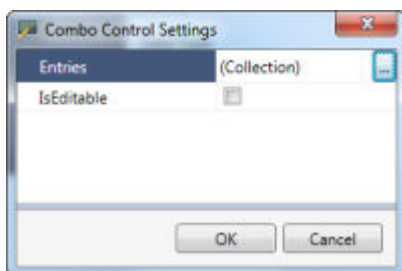
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Columns**.

5. Nel riquadro **Column Items**, selezionare **5 - Column - Country**.
6. Nel riquadro **Properties**, selezionare **Combo** dall'elenco **Control Type**:



7. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino all'elenco.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Combo Control Settings**:

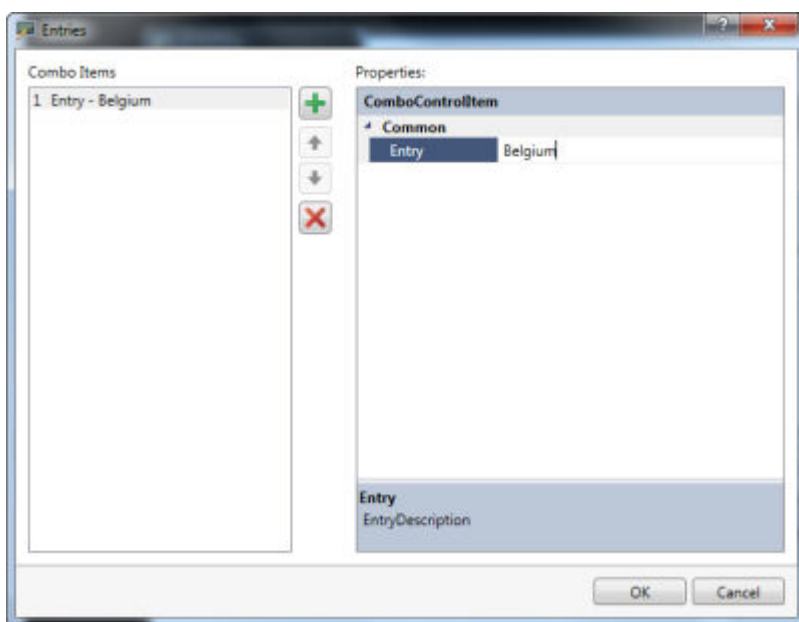


8. Fare clic sul pulsante acceleratore in **Entries**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Entries**.

9. Fare clic sul pulsante **Add** per creare una voce combo.

10. Nel riquadro **Properties**, digitare `Belgium` nel campo **Entry**:



11. Creare altre voci combo per:

Gran Bretagna
Francia
Germania
Italia

12. Al termine, fare clic su **OK**.

13. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Combo Control Settings**.

14. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Columns**.

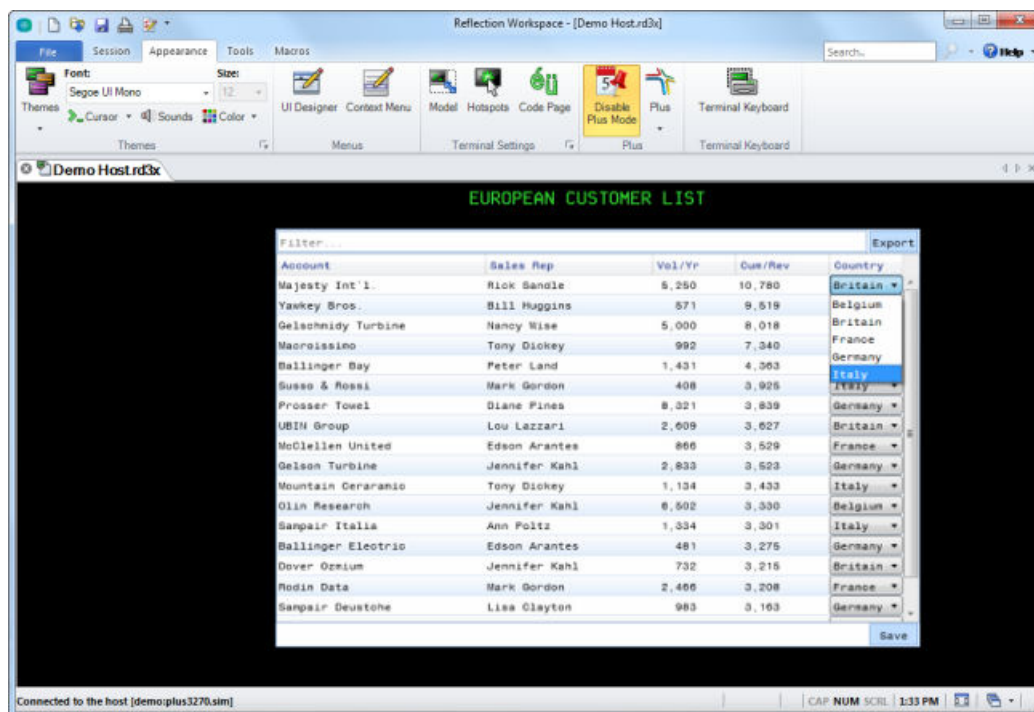
15. Salvare il progetto e creare il Plus archive.

Utilizzo dei controlli Table in modalità Plus

1. Connettersi a Demo Host e attivare la modalità Plus.
2. Associare il Plus archive appena generato alla sessione host.
3. Accedere alla schermata `EUROPEAN CUSTOMER LIST`.

La colonna **Country** ora contiene un elenco combo su ciascuna riga.

4. Sulla prima riga, selezionare **Italy** dall'elenco:



5. Fare clic su **Save** in basso nella tabella.

Eseguire un'azione Table relativa a una posizione di riga

In alcune tabelle host, la selezione di una riga richiede di eseguire un'azione in un campo che si trova in una posizione relativa rispetto a quella riga. Ad esempio, è possibile sia presente un campo di immissione vicino a ogni riga di una tabella e la selezione di una riga potrebbe richiedere una determinata azione nel campo relativo corrispondente.

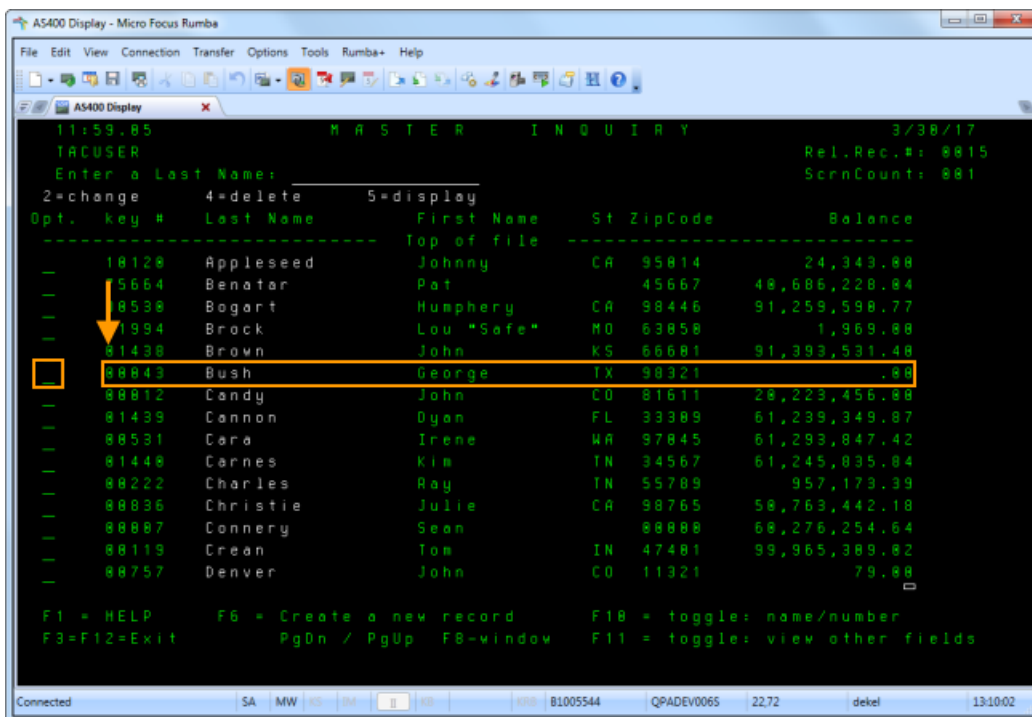
È possibile effettuare le seguenti azioni del controllo Table, relative a una posizione di riga:

SetText

SetCursor

ClearField

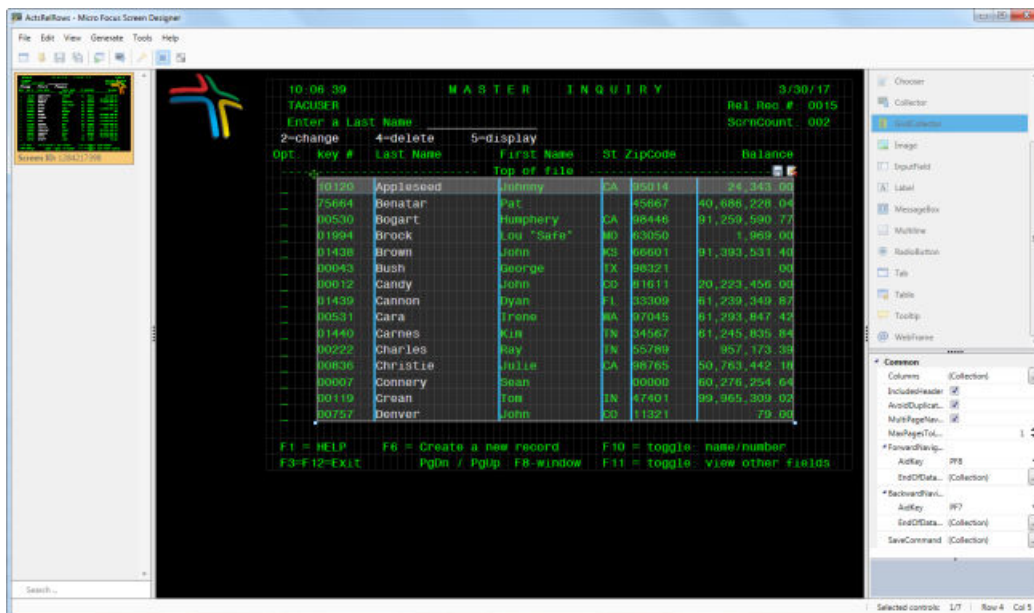
La seguente figura mostra un controllo GridCollector nel Screen Designer. La freccia indica la posizione della colonna più a sinistra della riga selezionata. La posizione relativa viene calcolata come offset da quel punto, con la colonna più a sinistra rappresentata come (0,0):



In questo esempio, la posizione per eseguire l'azione si trova nella colonna **Option** sulla stessa riga. Si tratta di cinque celle della schermata a sinistra partendo dall'inizio della riga selezionata. Di conseguenza, l'offset della riga è 0 e l'offset della colonna è -5.

Per configurare la tabella:

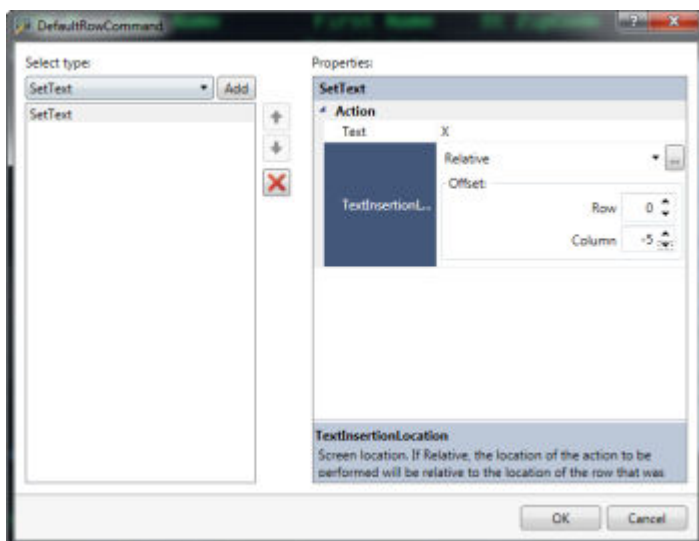
1. In , aggiungere Screen Designer a una tabella:



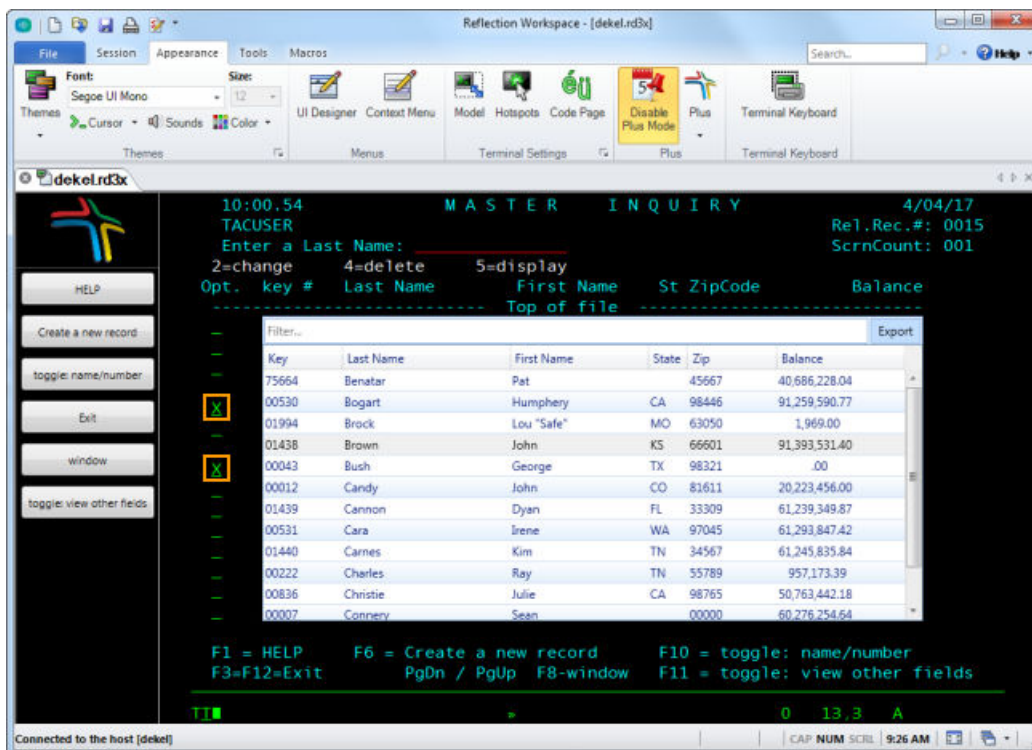
2. Posizionare un controllo sul controllo Table.
3. Nella griglia delle proprietà, deselezionare **IsMoreButtonVisible**.
4. Deselezionare **IsAutoNavigateOnLoad**.
5. Selezionare **IsExportButtonVisible**.
6. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **DefaultRowCommand**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **DefaultRowCommand**.

7. Selezionare **SetText** dall'elenco **Select type**.
8. Fare clic su **Add**.
9. Nel riquadro **Properties**, digitare **x** nel campo **Text**.
10. Selezionare **Relative** dall'elenco **TextInsertionLocation**.
11. Nel riquadro **Offset**, lasciare **Row** su 0 e impostare **Column** su -5:

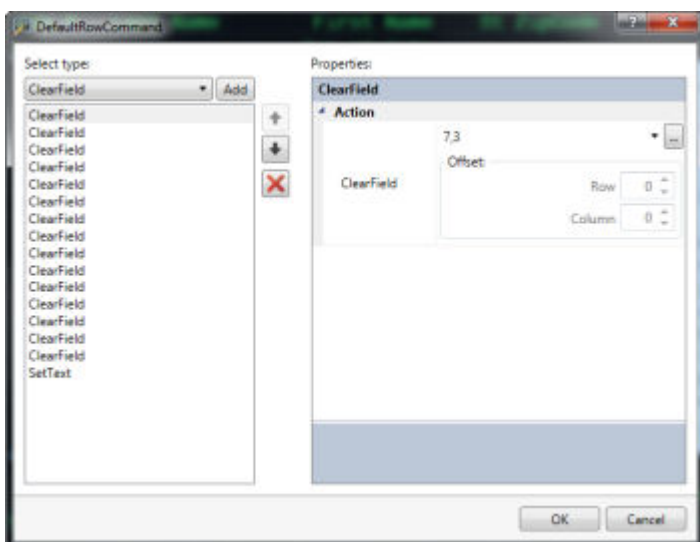


12. Fare clic su **OK**.
13. Salvare il progetto e creare il Plus archive.
14. In modalità Plus, quando si fa doppio clic sulla riga di una tabella, viene visualizzata una **x** nella colonna **Option**:



Aggiunta di azioni ClearField:

Se si desidera una sola **X** alla volta per riga selezionata, è possibile aggiungere un'azione **ClearField** per ciascuna riga della tabella:



Quando si fa doppio clic su una riga, una **X** viene visualizzata sulla riga in questione e rimossa da qualsiasi riga selezionata in precedenza.

Utilizzare i controlli per impostare una variabile

È possibile utilizzare il contenuto di un controllo di input, come un controllo `InputField`, per impostare una variabile che può essere utilizzata, ovunque e in qualsiasi momento, mediante l'azione di un altro controllo. Per effettuare questa operazione, utilizzare l'azione `BoundVariable` del controllo di input.

I seguenti controlli di input utilizzano variabili collegate:

- Calendar
- CheckBox
- Chooser
- InputField
- RadioButton

Utilizzo dei componenti Web in Plus

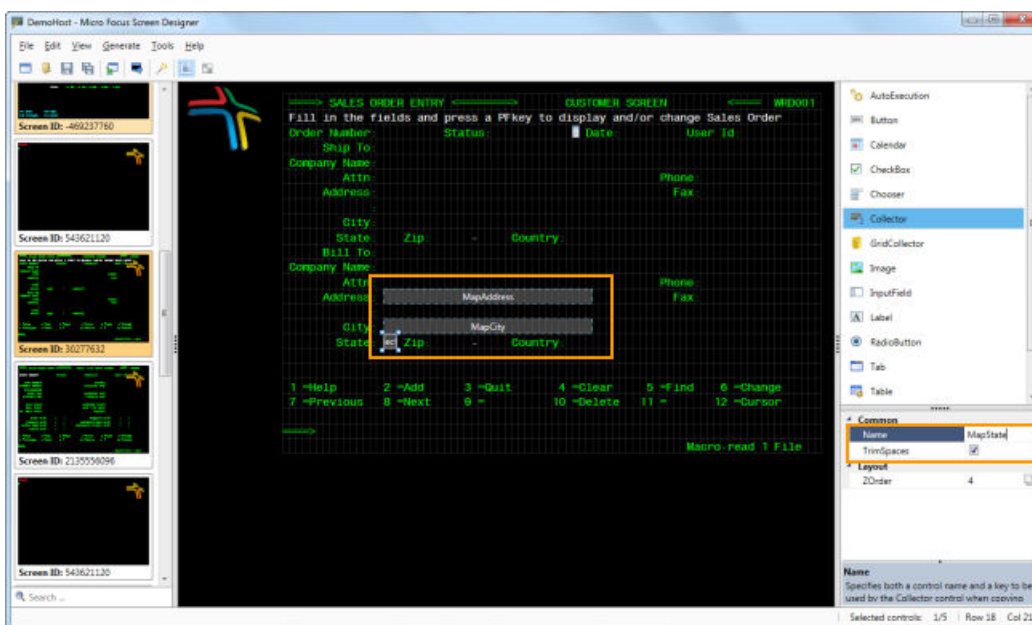
Plus può richiamare applicazioni e componenti Web tramite uno o più dei seguenti controlli:


- Button** Un controllo dell'interfaccia utente con etichetta. Può richiamare un'applicazione, uno script, un URL o una pagina Web.
- WebFrame** Crea un'icona tramite un'immagine. È possibile impostare le dimensioni del riquadro. Valido solo per gli URL del browser Web. Non viene visualizzata alcuna barra degli indirizzi.

Trasmissione dei parametri ad un'applicazione o una pagina Web

È possibile trasmettere i parametri ad un'applicazione o una pagina Web tramite il controllo `Collector`. Posizionare un controllo `Collector` sui campi di dati utilizzati da Plus per acquisire i dati. Durante l'esecuzione dell'applicazione, non viene visualizzato nulla per indicare che si tratta di un campo di raccolta dei dati.

È possibile aggiungere i controlli `Collector` nella visualizzazione **Screen Design**:



 **Nota:** I controlli Collector devono coprire l'intero campo di dati per poter contenere le stringhe lunghe.

Durante la configurazione di un controllo Collector, è possibile assegnargli un nome nella griglia delle proprietà. Questo nome deve essere univoco nell'archivio Plus. È possibile fare riferimento ai dati memorizzati nel database come %%Name%%. Nella figura riportata sopra, il **Name** del primo strumento di raccolta è **MapCity** e il nome della relativa variabile globale è %%MapCity%%.

La proprietà **TrimSpaces** ridimensiona la lunghezza della stringa di dati rimuovendo gli spazi finali. Nella maggior parte delle applicazioni, questa opzione deve essere pari a **1**.

Creazione di oggetti Web e URL

La prima operazione da effettuare consiste nella creazione di un URL funzionante utilizzando una serie consolidata di parametri per un indirizzo noto. Ad esempio, questo parametro di Google Maps viene utilizzato per il parcheggio di un ufficio nel Maryland:

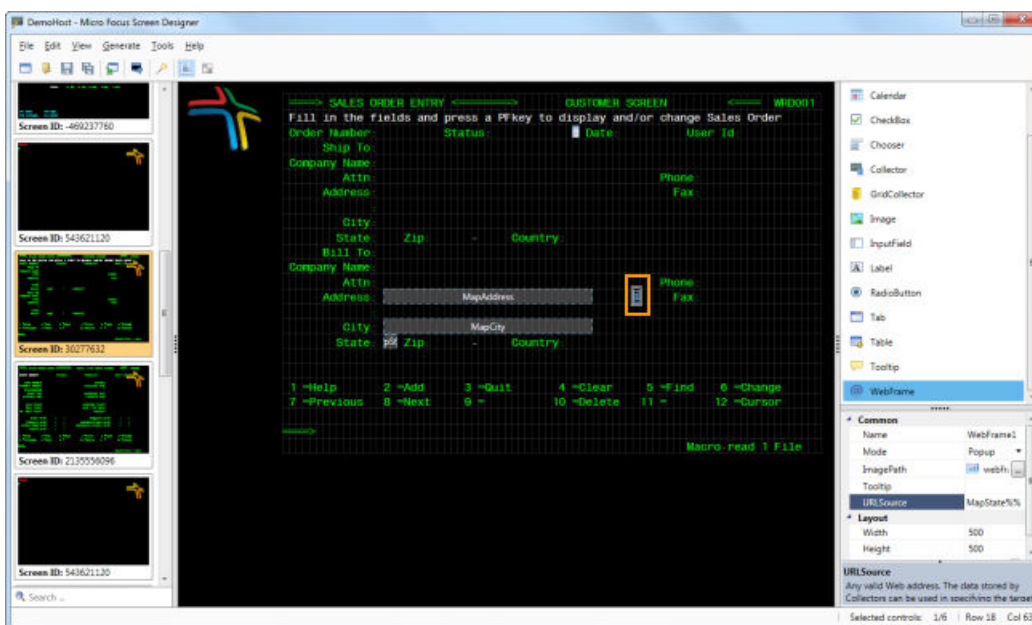
<http://maps.google.com/maps?q=700 King Farm,Rockville,MD>

Copiare l'URL funzionante in un editor come Blocco note in modo da poterlo modificare per l'utilizzo in Screen Designer. Ad esempio, la seguente stringa ricrea la stringa dell'indirizzo:

%%MapAddr%%, %%MapCity%%, %%MapState%%

Notare che le virgole (,) utilizzate come delimitatori nel comando di Google, si trovano comunque nella stringa Plus.

Aggiungere un controllo WebFrame per ricevere i dati dal controllo WebFrame:



Il comando da copiare e incollare nel campo WebFrame **URLSource** è:

```
http://maps.google.com/maps?q=%%MapAddr%%,%%MapCity%%,%%MapState%%
```

In modalità Plus, il controllo Plus acquisisce le informazioni digitate. Una volta fatto clic su di esso, il controllo WebFrame recupera questi dati e visualizza la posizione dell'indirizzo su una mappa in una finestra remota.

Man mano che le stringhe di caratteri diventano più complesse, assume maggiore importanza la fase di test. Ad esempio, la stringa seguente richiama la funzione dei grafici di Google per un grafico a torta. Notare che l'URL originale include una sezione contenente sia le etichette (AREA-A, ecc.) che i dati del grafico (T=:100,300,200,50). Altri dati modificabili includono colori, formati e dimensioni:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:100,300,200,50&chdl=AREA-A|AREA-B|AREA-C|AREA-D&chtt=TOYS
```

Come nell'esempio di Google Maps, è necessario sostituire la parte dei dati di questo URL con le variabili raccolte dalla schermata Plus. In questo caso, la parte dei dati (specificata da **chd**), diventa:

```
chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%
```

Il nuovo URL da utilizzare con il controllo WebFrame diventa:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

In un'applicazione reale, è possibile anche modificare i dati dell'etichetta in modo dinamico. Una sezione dell'etichetta sarà, pertanto, simile a quella riportata di seguito:

```
chdl=%%Label1%%|%%Label2%%|%%Label3%%|%%Label4%%
```

È possibile provare con l'URL del grafico a torta di Google utilizzando la schermata TOYS nel Demo Host.

Importazione di altri progetti

È possibile importare altri progetti di personalizzazione da unire a un progetto attualmente aperto in Screen Designer.

Per effettuare questa operazione, selezionare **File > Importa progetto**.



Notes:

- Non è possibile importare un progetto se il progetto base non è aperto.
- Il nome e il tema del progetto saranno gli stessi del progetto corrente.

La tabella sottostante fornisce informazioni su alcuni casi in cui non tutti i dati potrebbero venire inclusi in un'importazione.

Se...	Allora...
La configurazione dell'ID della schermata dell'altro progetto è diversa da quella definita nel progetto base.	Dopo il tentativo di importazione, l'operazione si interrompe e viene visualizzato un messaggio di errore.
Viene importato un progetto un in cui sono definiti gli ID della schermata personalizzata.	Se tutti gli ID della schermata personalizzata sono validi, vengono aggiunti all'elenco degli ID della schermata personalizzata del progetto base.
Viene importato un progetto un in cui sono definiti gli ID della schermata personalizzata. Tuttavia, uno dei nomi ID della schermata personalizzata esiste già nel progetto base, anche se gli ID della schermata personalizzata non sono identici.	L'ID della schermata personalizzata viene aggiunto al progetto con un nuovo nome: Origcustom screen ID - Copy, Origcustom screen ID - Copy (2). Eventuali riferimenti all'ID della schermata personalizzata rinominati vengono modificati di conseguenza.
Viene importato un progetto con una regola identica ad una delle regole presenti nel progetto base.	Le regole duplicate vengono visualizzate una sola volta.
Viene importato un progetto un in cui sono definiti gli ID della schermata personalizzata. Uno degli ID della schermata personalizzata non è valido perché è stato assegnato ad una schermata con un altro ID della schermata personalizzata.	Non tutte le regole correlate agli ID della schermata personalizzata vengono unite nel progetto. Le informazioni vengono visualizzate nella finestra di dialogo dei risultati.
Viene importato un progetto che include una risorsa locale.	Se il nome della risorsa esiste già, è possibile selezionare un nome tra: <ul style="list-style-type: none">• Copy and Replace• Don't Copy• Copy, but keep both files

È, inoltre, possibile importare altri progetti di personalizzazione tramite la riga di comando Screen Designer. Vedere [Uso della riga di comando di Screen Designer](#).

Uso della riga di comando di Screen Designer

È possibile utilizzare la riga di comando di Screen Designer per:

- Creare uno o più file di Plus archive dai file di progetto di Screen Designer.
- Importare più progetti in un progetto corrente di Screen Designer.

Sintassi

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P  
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][/S] | /I  
<config_file> | /?
```

dove:

<Install_Dir>	È la cartella in cui è installato Screen Designer.
/P <project_file_path>	È il percorso completo di un singolo file di progetto.

<code>/L <project_file_list_path></code>	È il percorso completo di un file che contiene un elenco di file di progetto. Ogni percorso e nome file deve trovarsi su una riga separata. È possibile usare il segno del cancelletto (#) per impostare una riga come commento.
<code>/O <output_dir></code>	È il percorso completo in cui vengono esportati gli archivi Plus. Facoltativo: Se non specificato, viene utilizzata la cartella <code><Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner</code> .
<code>/S</code>	Salva il progetto dopo che è stato creato il Plus archive.
<code>/I <config_file></code>	È il percorso completo dell'elenco configurato dei progetti da importare.
<code>/?</code>	Mostra queste informazioni sulla schermata.

Generazione dei file di personalizzazione

Sintassi

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][/S]
```

Esempio: Generazione di un singolo archivio Plus

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /P C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus
\Reflection\Plus\Projects\TableTest\TableTest.rsdp /O C:\Users\<user_name>\My
Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Rules /S
```

Esempio: Generazione di più archivi Plus

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /L C:\Screen Designer\Projects\ProjectList.txt /O
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Rules /S
```

Esempio del contenuto dell'elenco dei file del progetto:

```
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects
\ul\ul.rsdp
#C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects\unique
\unique.rsdp
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects
\TableTest\TableTest.rsdp
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects
\longtable3\longtable3.rsdp
C:\work\mobile\TestApplications\TestPlanAppCSIMVS\TestAppCSIMVS
\TestAppCSIMVS.rsdp
```



Nota: È possibile usare il segno del cancelletto (#) per impostare una riga come commento.

Importazione dei file del progetto

Sintassi

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I <config_file>
```

Esempio

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I C:\Screen  
Designer\Projects\ImportFileList.txt
```

Esempio del contenuto dell'elenco dei file del progetto:

```
duplicateresource=ckb  
baseproject=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus  
\Projects\MergeProjects1\MergeProjects1.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects3.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\al\al.rsdp  
project=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\WYSIWYG\WYSIWYG\WYSIWYG.rsdp  
saveto=C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus\Projects  
\MergeProjects20
```

dove:

duplicateresource Specifica le opzioni di copia per le risorse duplicate:

cr	Copia e sostituisce.
dc	Non copia.
CKB	Copia, ma mantiene entrambi i file.

baseproject Il progetto base in cui saranno importati i progetti.

progetto Il percorso assoluto o relativo per il file del progetto.

saveto Il percorso del progetto unito risultante. Se non specificato, viene utilizzato il progetto base. Se il progetto non esiste, viene creato un nuovo progetto nella stessa posizione con un nome corrispondente al nome della cartella. Per esempio, se il percorso è:

```
C:\Users\<user_name>\My Documents\Micro Focus\Reflection\Plus  
\Projects\MergeProjects20
```

Il progetto creato è denominato MergeProjects20.

Contattare Micro Focus

Il nostro sito Web fornisce informazioni aggiornate su indirizzi e numeri di contatto.

Ulteriori informazioni e supporto dei prodotti

Ulteriori informazioni tecniche o consigli sono disponibili su varie fonti.

Le pagine di supporto dei prodotti contengono una notevole quantità di ulteriori informazioni, come:

- La sezione *Product Updates* del sito Web Micro Focus Servizio clienti da cui è possibile scaricare correzioni e documenti aggiornati.
- La sezione *Examples and Utilities* del sito Web Micro Focus Servizio clienti che include demo e altri documenti sui prodotti.
- La sezione *Support Resources* del sito Web Micro Focus Servizio clienti che include guide sulla risoluzione dei problemi e informazioni su come segnalare un problema.

Per connettersi, accedere all'indirizzo <https://www.microfocus.com/en-us/support> dal browser.



Nota: Alcune informazioni potrebbero essere disponibili solo per i clienti che hanno sottoscritto un contratto di manutenzione.

Se questo prodotto è stato ottenuto direttamente da Micro Focus, contattare l'azienda come indicato nel sito Web Micro Focus all'indirizzo www.microfocus.com. Se il prodotto è stato ottenuto da un'altra fonte, come un distributore autorizzato, si prega di contattare prima i diretti interessati per assistenza. Se non sono in grado di fornire assistenza, si prega di contattare direttamente Micro Focus.

Inoltre, è possibile visitare:

- Il sito Web della comunità Micro Focus in cui è possibile consultare la knowledge base, leggere articoli e blog, trovare esempi e programmi dimostrativi e parlare di questo prodotto con altri utenti ed esperti Micro Focus.
- Il canale YouTube di Micro Focus per i video relativi al prodotto. .

Informazioni necessarie

Qualunque sia la modalità di contatto scelta, si prega di includere le informazioni riportate di seguito, se disponibili. Più informazioni si possono fornire, migliore sarà l'assistenza fornita da Assistenza clienti Micro Focus. Tuttavia, se non si conoscono tutte le risposte o se si pensa che alcune risposte siano irrilevanti per il problema in questione, si prega di fornire comunque le informazioni disponibili.

- Il nome e il numero della versione di tutti i prodotti che si pensa causino problemi.
- Marca e modello del computer.
- Il numero della versione del sistema operativo e dettagli sui software di rete eventualmente utilizzati.
- La quantità di memoria disponibile nel computer.
- La sezione o il riferimento della pagina rilevante presente nella documentazione.
- Il numero seriale. Per trovare questo numero, guardare nell'oggetto e nel corpo dell'e-mail Electronic Product Delivery Notice ricevuta da Micro Focus.

Informazioni di contatto

Il nostro sito Web fornisce informazioni aggiornate su indirizzi e numeri di contatto.

Ulteriori informazioni tecniche o consigli sono disponibili su varie fonti.

Le pagine di supporto dei prodotti contengono altre importanti informazioni, tra cui la sezione *Product Updates* del sito Web di Micro Focus Servizio clienti, da cui è possibile scaricare correzioni e documenti aggiornati. Passare alla sezione di [aggiornamento prodotti di Micro Focus](#).

Per visitare la pagina, immettere l'indirizzo <https://www.microfocus.com/en-us/home/> nel browser per passare alla home page di Micro Focus, quindi fare clic su **Supporto e servizi > Assistenza**. Digitare o selezionare il prodotto desiderato dall'elenco a discesa di selezione prodotti e fare clic su **Accesso assistenza**.

I clienti di Micro Focus Servizio clienti possono consultare il documento *Benvenuti nel servizio clienti* che include informazioni sul download e sulle licenze dei prodotti, su come contattare il servizio clienti e sulle modalità di segnalazione di un problema. Il documento può essere scaricato dal sito Web di Micro Focus. L'assistenza fornita da Micro Focus potrebbe essere disponibile solo per i clienti che hanno sottoscritto un contratto di manutenzione.