MICRO FOCUS

Rumba 9.4

Manuale dell'utente di Screen Designer

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

Copyright © Micro Focus 1984-2015. Tutti i diritti riservati.

MICRO FOCUS, il logo Micro Focus e Rumba, Reflection sono marchi o marchi registrati di Micro Focus IP Development Limited in Gran Bretagna, negli Stati Uniti e in altri Paesi.

Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari.

2015-10-22

Indice

Informazioni sul presente manuale 6
- Destinatari del presente manuale 6
- Prerequisiti 6
- File allegati 6
- Convenzioni usate nel presente manuale 6

Presentazione 8
- Terminologia 8
- Come funziona 8
- Architettura 9

Utilizzo di Screen Designer 10
- Introduzione 10
  - Estrazione dei file del pacchetto 10
  - Avvio di una sessione mainframe 10
  - Configurazione della connessione a Screen Designer 11
  - Modifica dei colori della schermata 11
- Creazione di un file della cronologia 13
  - Registrazione della cronologia 13
  - Salvataggio della cronologia in un file 14
- Apertura di Screen Designer 15
- Avvio di un nuovo progetto 16
- Importazione della cronologia 16
- Selezione di un tema 16
- Aggiunta di controlli 17
  - Aggiunta di un controllo Button 17
  - Aggiunta di un controllo Chooser 20
  - Aggiunta di un controllo Tooltip 23
  - Aggiunta di un controllo AutoExecution 23
  - Aggiunta di un controllo Image 25
  - Aggiunta di un controllo Label 27
  - Aggiunta di un controllo Calendar 28
  - Aggiunta di un controllo GridCollector 29
  - Aggiunta di un controllo Table 32
  - Aggiunta di un controllo Collector 33
  - Aggiunta di un controllo WebFrame 34
  - Aggiunta di un controllo Tab 35
  - Aggiunta di un controllo InputField 38
  - Aggiunta di un controllo RadioButton 39
  - Aggiunta di un controllo CheckBox 41
- Pubblicazione online del progetto 42
  - Generazione di un file di personalizzazione 42
  - Associazione del file di personalizzazione ad una sessione host 42
  - Esecuzione dei test delle schermate 43

Utilizzo di Rule Manager 48
- Quando utilizzare Rule Manager 48
- Finestra Rule Manager 48
- Creazione guidata delle regole 50
- Esempi 51
  - Aggiunta di controlli Button oTooltip ad intere applicazioni 51
  - Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi 51
  - Aggiunta di regole da utilizzare su una serie di schermate 52

Aggiunta di controlli ad ogni riga di una schermata 53
Tipi di controllo 56
AutoExecution 56
Button 56
Calendar 57
Utilizzo della finestra di dialogo Formato data 58
CheckBox 60
Chooser 61
Collector 63
GridCollector 64
Proprietà EndOfDataConditions 65
Sintassi 66
Image 66
InputField 67
Label 68
RadioButton 70
Tab 71
Table 72
Tooltip 73
WebFrame 74
Proprietà condivise 75
Azioni 77
Menu di scelta rapida del controllo 79
Procedure dettagliate 80
Utilizzo dei temi 80
Selezione di un tema 80
Creazione di un nuovo tema Windows 81
Creazione di un tema della schermata verde 81
Ricerca delle schermate della cronologia 82
Creazione di schermate moderne con un'area di disegno della schermata 82
Definizione delle impostazioni dell'area di disegno predefinita 82
Definizione delle impostazioni per una schermata selezionata 83
Copiare e incollare un'area di disegno della schermata 84
Rimozione di un'area di disegno della schermata 84
Esempio 84
Identificazione delle schermate 86
Informazioni sull'identificativo della schermata 86
Definizione dell'identificativo di schermata basato su selezione 87
Definizione dell'identificativo della schermata personalizzata 87
Gestione dei controlli 88
Generazione automatica dei controlli 88
Modifica del livello di opacità 89
Selezione di più controlli 89
Utilizzo dei controlli di regole 89
Utilizzo dei controlli per impostare una variabile 90
Utilizzo dei componenti Web in Plus 90
Trasmissione dei parametri ad un'applicazione o una pagina Web 90
Creazione di oggetti Web e URL 91
Generazione dei file di output per Rumba+ Web e Rumba+ Mobile 93
Esportazione di un file di personalizzazione 93
Implementazione di un file .war 93
Importazione di altri progetti 93
Uso della riga di comando di Screen Designer 94
Generazione dei file di personalizzazione 95
Importazione dei file del progetto 95
Utilizzo di Screen Designer autonomo 96

Contattare Micro Focus 97
Informazioni necessarie per Micro Focus SupportLine 97
Informazioni aggiuntive necessarie per Micro Focus SupportLine 97
Commenti e suggerimenti 98

Informazioni sul presente manuale

Il presente manuale fornisce un'introduzione dettagliata a Micro FocusScreen 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 Rumba Desktop9.4
- Micro Focus Rumba+ Server Build Tool 1.3 per l'esportazione in Rumba+ Mobile e Rumba+ Web

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.

Convenzioni usate nel presente manuale

Nel presente manuale, vengono usate le seguente 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.

Questo carattere tipografico...	Viene usato per...
`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 TS0A	Digitare il comando TS0A, 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

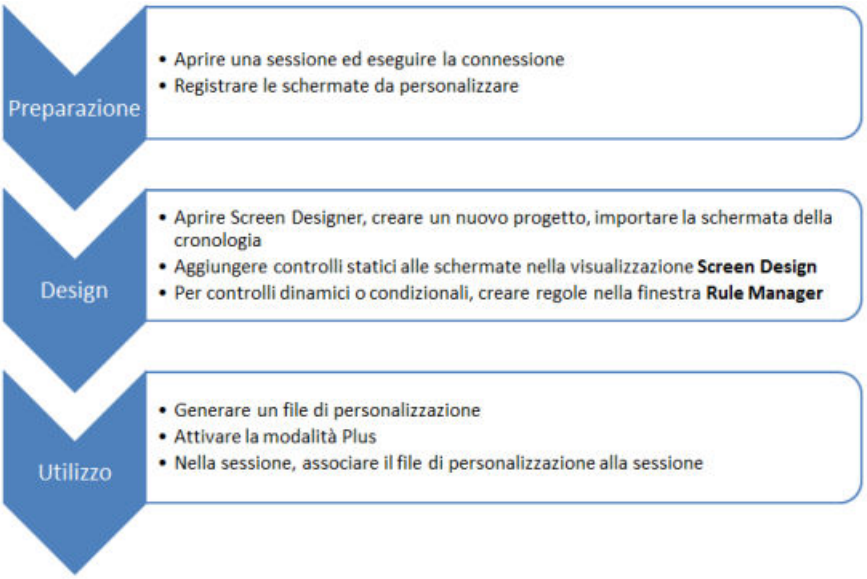
Un meccanismo che crea automaticamente uno o più controlli condizionali su una o più schermate, gestite da regole.

Plus

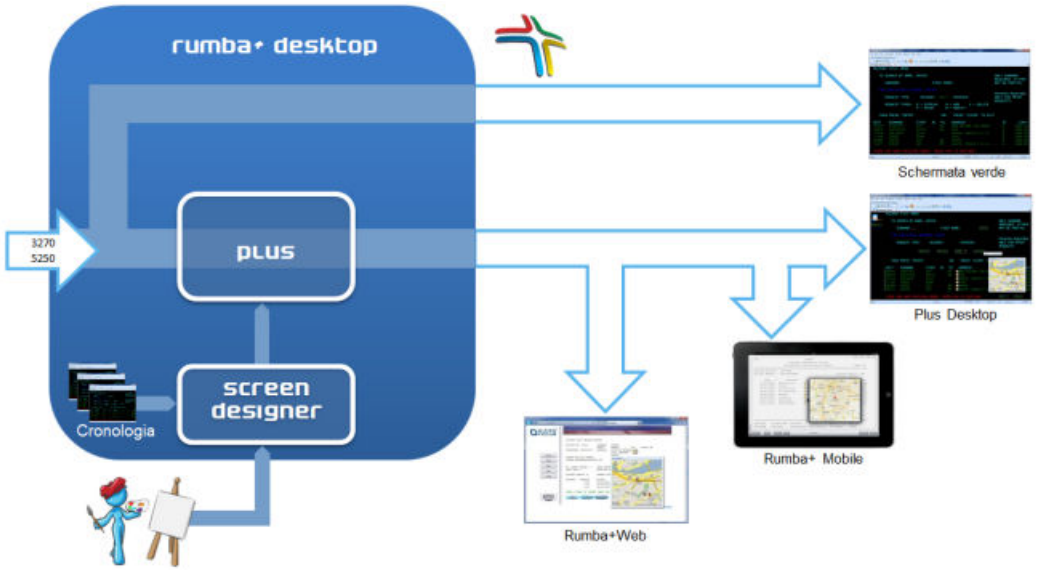
Il middleware utilizzato per eseguire applicazioni "green screen" con un'interfaccia moderna tramite i progetti creati in Screen Designer.

Come funziona

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



Architettura



Utilizzo di 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 vedere 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.
- Avviare una sessione mainframe.
- Modificare il colore del testo della schermata per renderlo più visibile.
- Configurare 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.

Avvio di una sessione mainframe

1. Dal menu **Start** di Windows, selezionare:

   Start > **Tutti i programmi** > **Micro Focus Rumba** > **Micro Focus Rumba Desktop**

   Viene visualizzata la **schermata iniziale**:

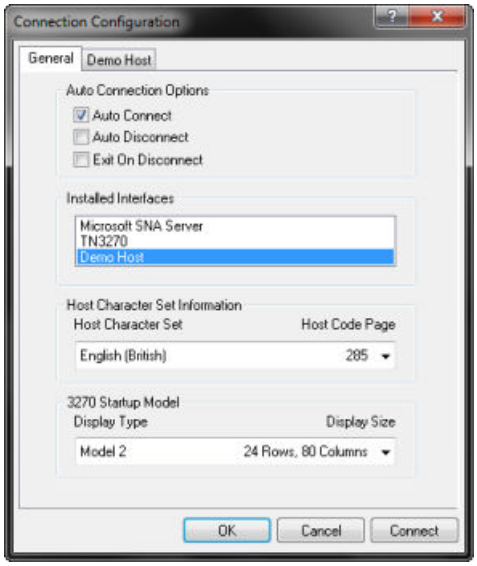
2. Fare clic su **Mainframe Display**.

   Una finestra di sessione mainframe viene visualizzata in Rumba Desktop.

Configurazione della connessione al Demo Host

1. Selezionare **Connection** > **Configure**.

   Viene visualizzata la finestra **Configurazione connessione**:



2. Nel riquadro **Auto Connection Options**, selezionare **Auto Connect**.
3. Nel riquadro **Installed Interfaces**, selezionare **Demo Host** dall'elenco.
4. Fare clic su **OK**.
5. Selezionare **File** > **Save session Profile As**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Save Session Profile**.
6. Nel campo **File name**, digitare `DemoHost`.
7. Fare clic su **OK**.

Modifica dei colori della schermata

Alcune schermate utilizzate da Demo Host possono presentare problemi di visualizzazione a causa del colore blu del testo utilizzato. Una semplice soluzione consiste nel modificare il colore del testo.

Per eseguire questa operazione:

1. Selezionare **Options** > **Display**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Display Options**.
2. Fare clic sulla scheda **Color Attributes**.
3. Nel riquadro **Multi Color Attributes**, fare clic sul pulsante **Protected**.

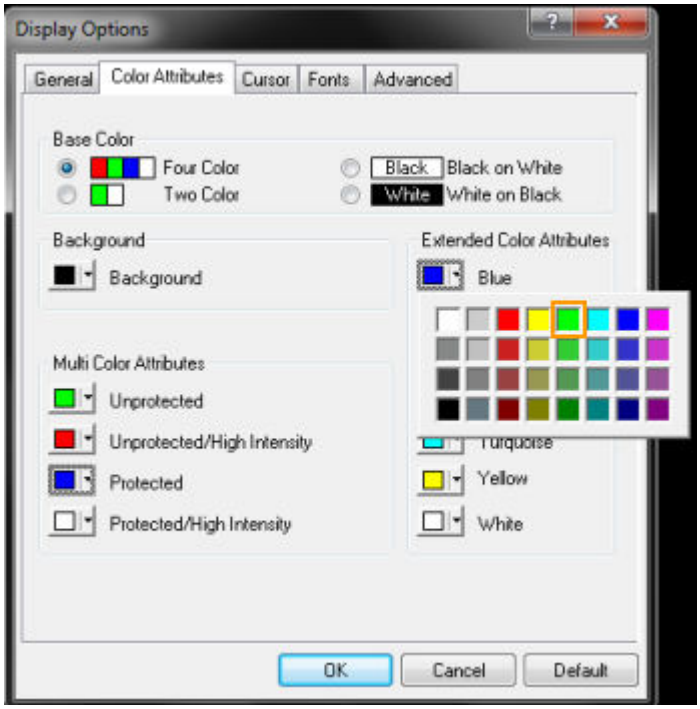
   Viene visualizzata la tavolozza dei colori:

4. Fare clic sulla casella verde chiaro.

   Il pulsante **Protected** cambia in verde.

5. Nel riquadro **Extended Color Attributes**, fare clic sul pulsante **Blue**.

   Viene visualizzata la tavolozza dei colori:



6. Fare clic sulla casella verde chiaro.

   Il pulsante blu cambia in verde.

7. Fare clic su **OK**.

   Tutto il testo visualizzato nelle schermate in blu scuro viene ora visualizzato in verde.

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.

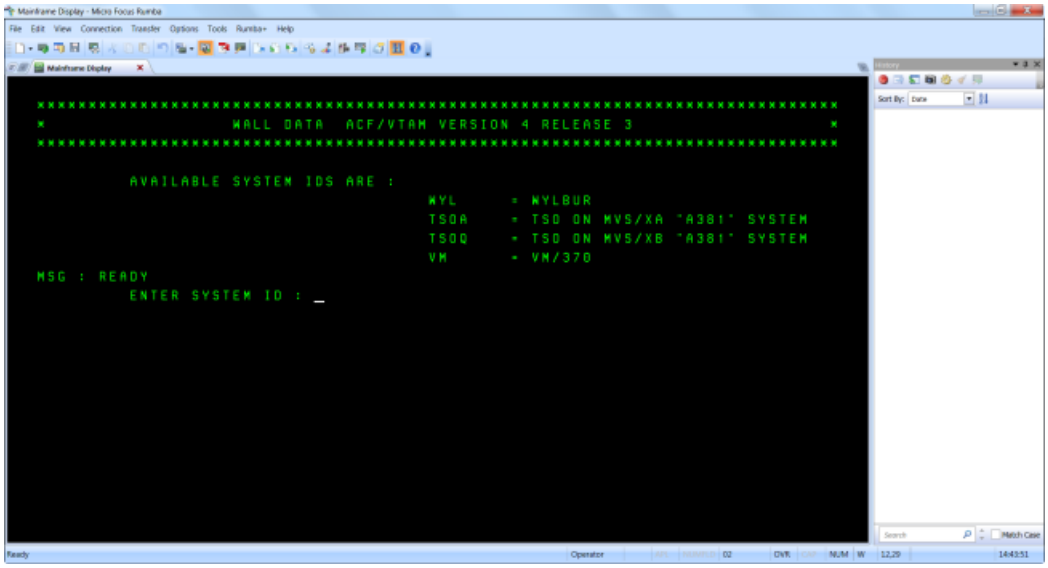
Registrazione della cronologia

Per creare un file della cronologia:

1. Fare clic sull'icona **History** sulla barra degli strumenti di Rumba.

   Viene visualizzato il pannello **History**.
2. Fare clic sull'icona **Record** nella barra degli strumenti del pannello **History**.
3. Selezionare **Connection** > **Connect**.

   Viene avviata la sessione mainframe Demo Host:



4. Nel prompt `ENTER SYSTEM ID :`, immettere:

   `TSOA`

   Le schermate iniziano ad essere registrate.
5. Nel prompt `ENTER LOGON ID:`, premere **Invio**.
6. Nel prompt `LAST SYSTEM ACCESS`, premere **Invio**.

   Viene visualizzato il prompt `READY`.
7. Fare clic sull'icona **Manual capture** nella barra degli strumenti del pannello **History**.

   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.
8. Immettere:

   `TOYS`

9. Nella schermata `TOPCO TOYS, INC`, premere **Invio**.
10. Immettere `O`.
11. Nella `CUSTOMER SCREEN`, premere `PF8`.
12. Nella `DETAIL LINE ENTRY SCREEN`, premere **Invio**.
13. Nel prompt `READY`, immettere:

    `E`
14. Nella schermata `TOP OF DATA`, premere **Invio**.
15. Nel prompt `READY`, immettere:

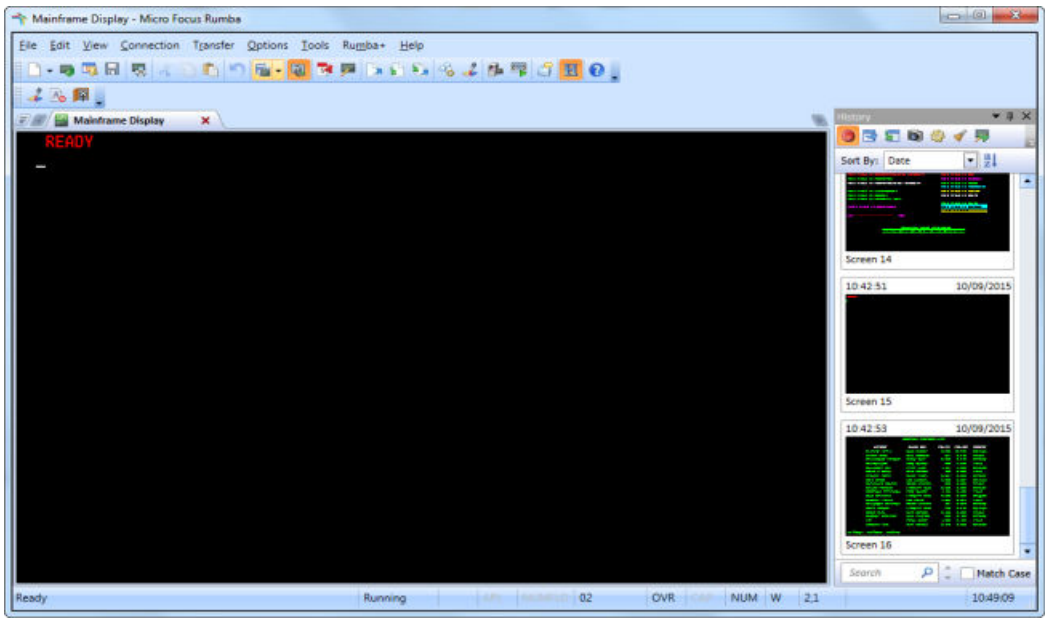
    `R`
16. Nella schermata `TOPCO TOYS, INC`, premere `PF3`.
17. Nel prompt `READY`, immettere:

    `A`
18. Nella schermata `EXTENDED ATTRIBUTE TEST`, premere `PF3`.
19. Nel prompt `READY`, immettere:

    `C`

    Viene visualizzata la schermata `EUROPEAN CUSTOMER LIST`.
20. Premere `PF1`.
21. Fare clic nuovamente sull'icona **Record** per interrompere la registrazione della cronologia.

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. Fare clic sull'icona **Export history to file** nella barra degli strumenti del pannello **History**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo **History Export**.
2. Accedere alla posizione in cui si desidera salvare il file della cronologia.

3. Nel campo **File name**, digitare `DemoHistory`.
4. Fare clic su **Save**.

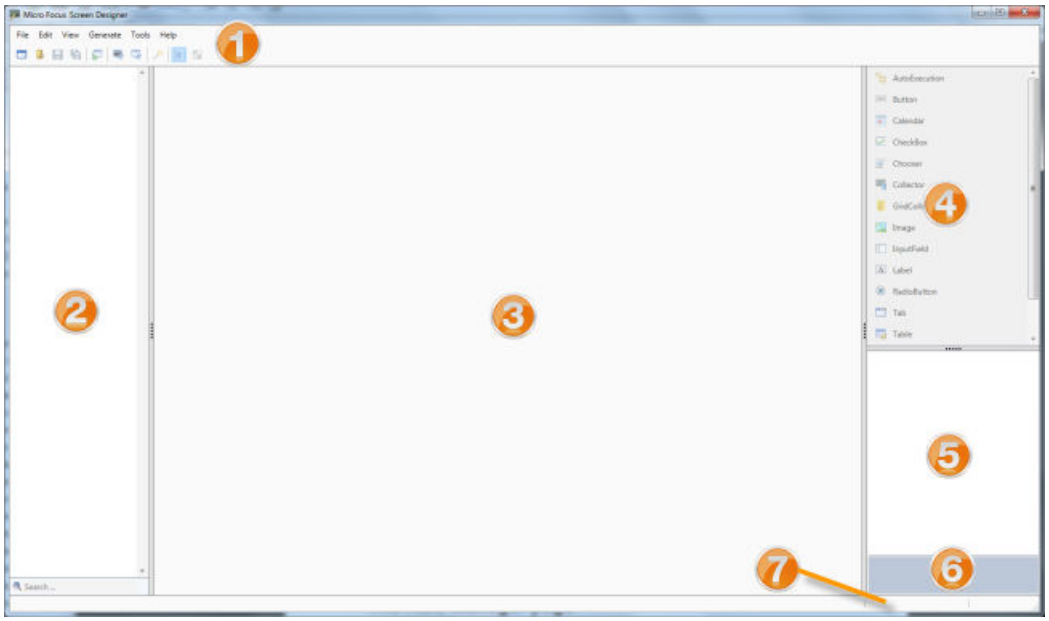
   Sarà ora disponibile una serie di schermate da poter utilizzare nel progetto di personalizzazione.
5. Fare clic sull'icona **History** nella barra degli strumenti di Rumba.

   Il pannello **History** viene chiuso.
6. Selezionare **Connection** > **Disconnect**.

Apertura di Screen Designer

Per aprire Screen Designer, selezionare **Rumba+** > **Open Screen Designer**.

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**.

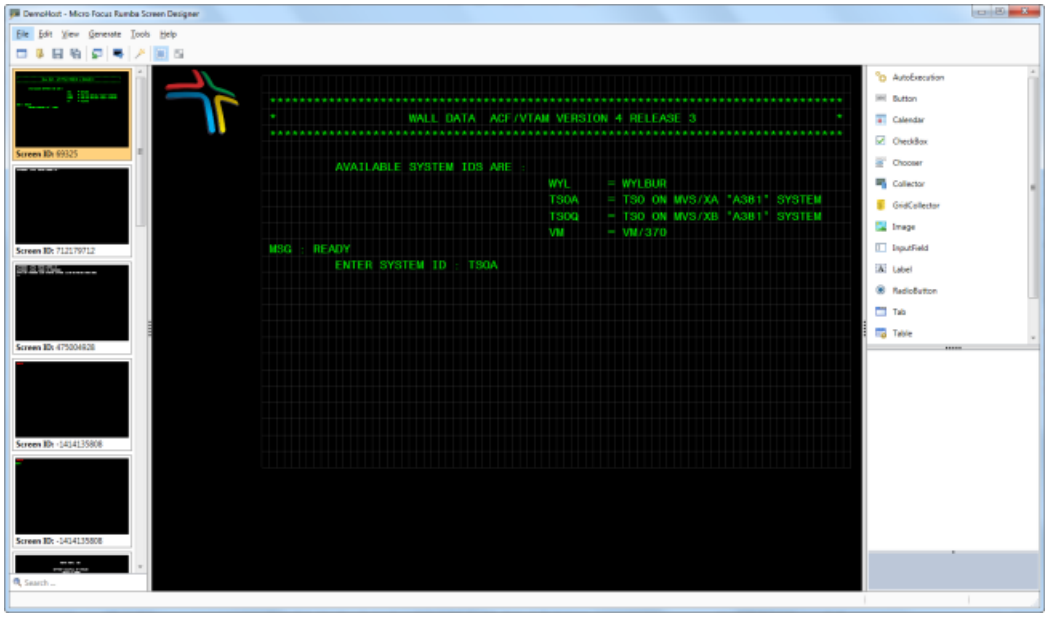
Importazione della cronologia

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 **Rumba 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.

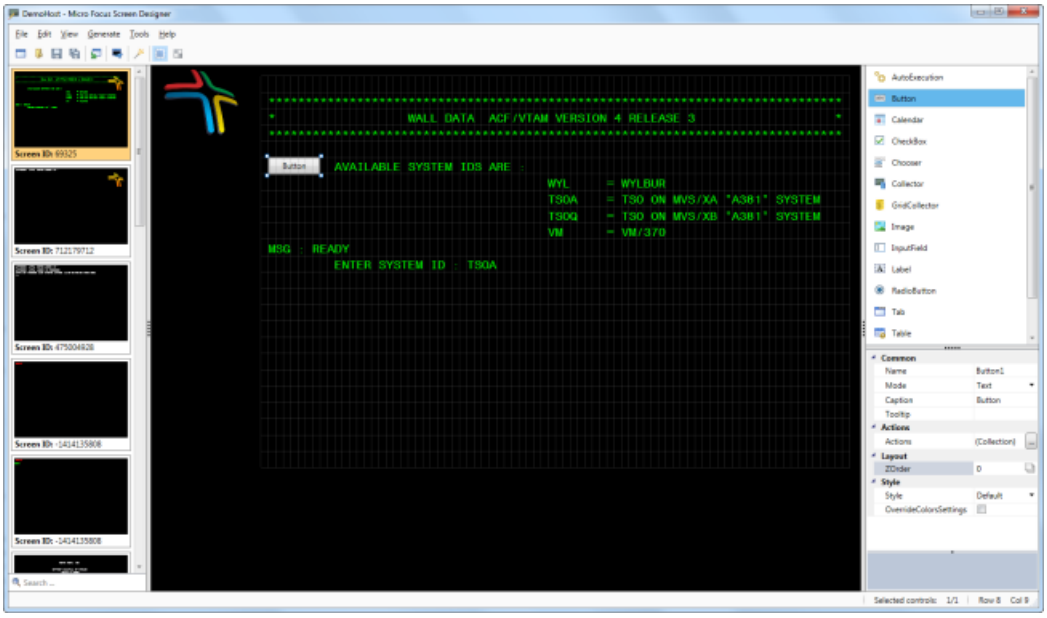
Nota: È importante ricordare che, benché Screen Designer sia uno strumento molto potente, non si tratta di WYSIWYG. È consigliabile sempre adottare un approccio di progettazione e test tale da assicurarsi che le operazioni effettuate in Screen Designer abbiano l'aspetto desiderato in modalità Plus.

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.

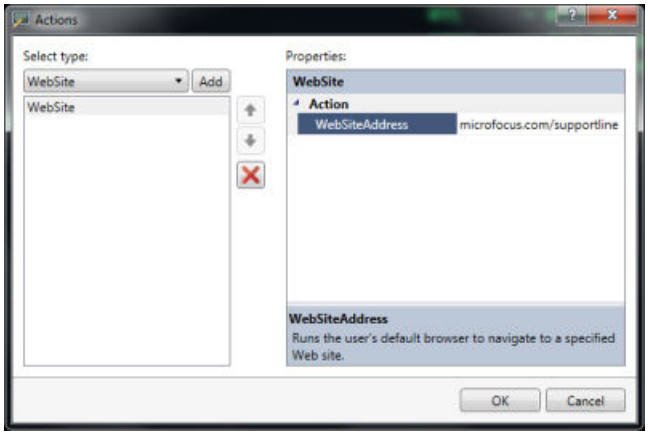
3. Nella griglia delle proprietà, fare clic nel campo **Caption** ed eliminare il testo `Button`.
4. Digitare `Micro Focus SupportLine`.

   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**.

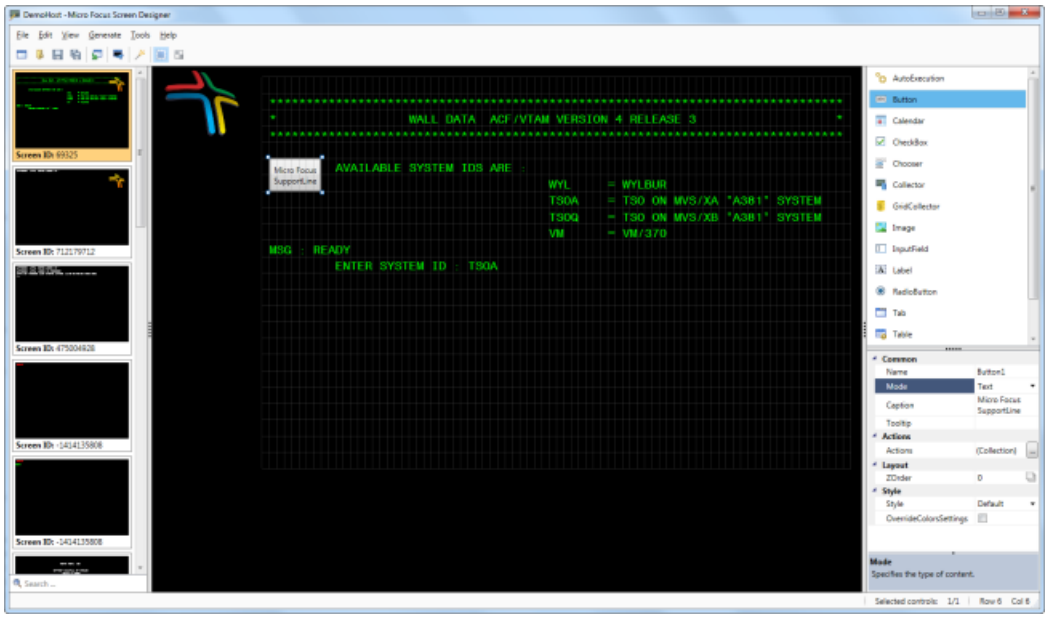
    Vengono visualizzate una nuova azione nel riquadro **Actions** e le relative proprietà nel riquadro **Properties**.
11. Nel riquadro **Properties**, digitare `http://www.microfocus.com/supportline` nel campo **ActionTarget**:



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**.

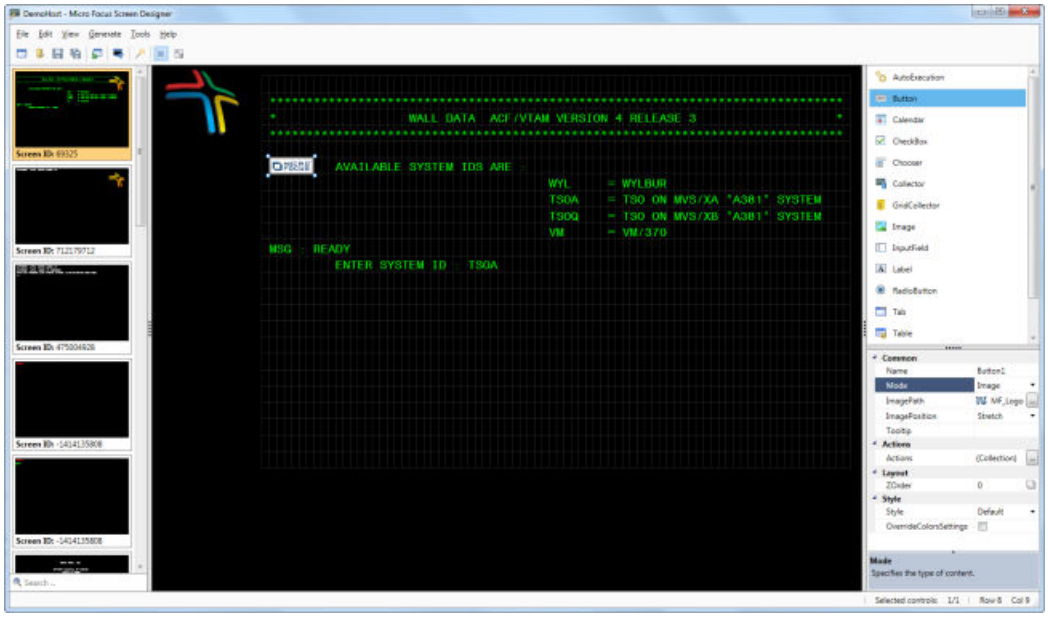
17. Accedere alla posizione in cui è stato salvato il file `MF_Logo.png`, selezionarlo e fare clic su **Open**

18. Assicurarsi che l'immagine sia selezionata nella finestra di dialogo **Choose Image** 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:



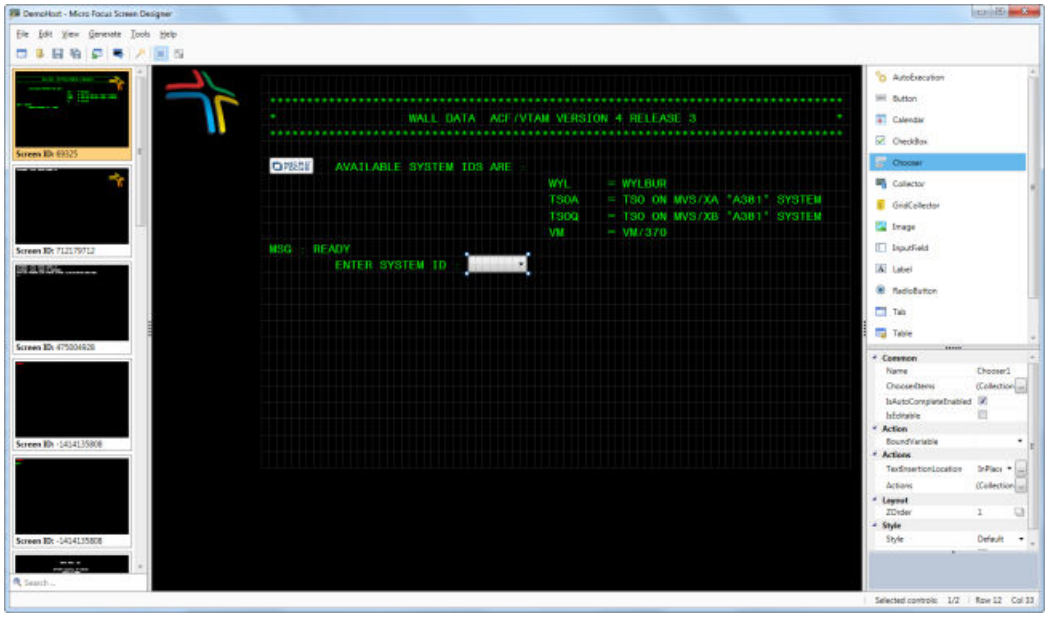
Nota: È possibile anche fornire un collegamento ad un'immagine non presente sul proprio computer. Per effettuare questa operazione, digitare l'indirizzo Web dell'immagine nel campo **ImagePath**.

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

Aggiunta di un controllo Chooser

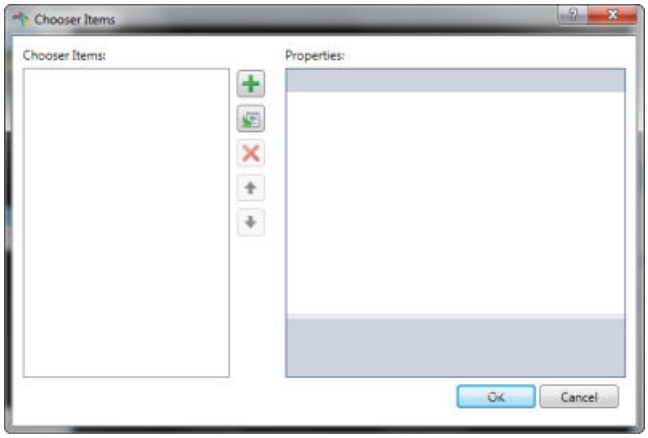
Il comando Selezione viene visualizzato sulla schermata come un elenco a discesa. Il controllo Chooser viene utilizzato per inserire dati in un campo sulla schermata selezionando una voce dall'elenco.

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**:

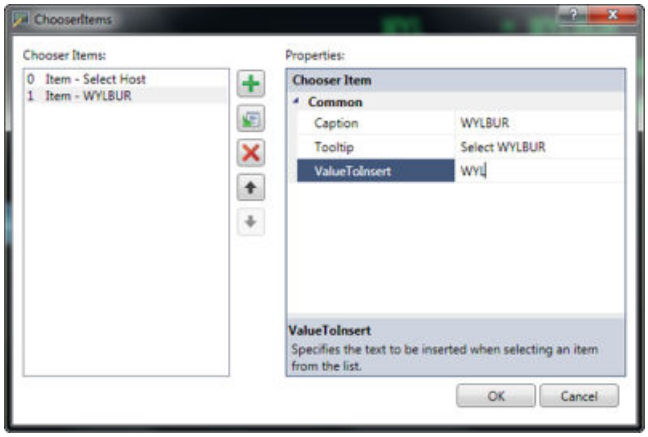


3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** .
4. Nel riquadro **Proprietà**, digitare `Select Host` nel campo **Caption**.
5. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select host system`.

   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 **Valore da inserire**.
7. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** .
8. Nel riquadro **Proprietà**, digitare `WYLBUR` nel campo **Caption**.
9. Nel campo **Descrizione comando**, digitare `Select WYLBUR`.
10. Nel campo **Valore da inserire**, digitare `WYL`.

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

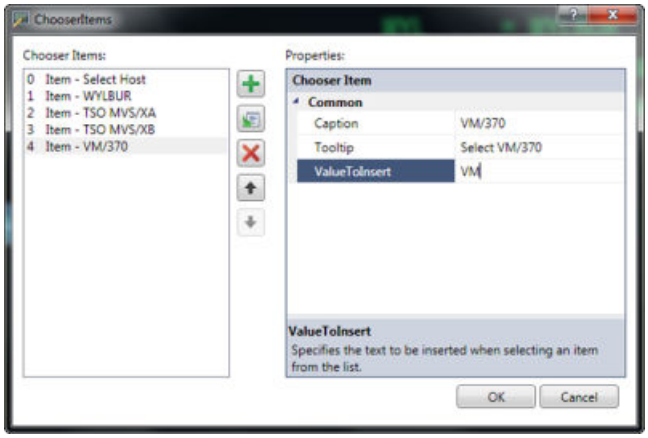
    La finestra di dialogo **ChooserItems** sarà simile a quella riportata di seguito:



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

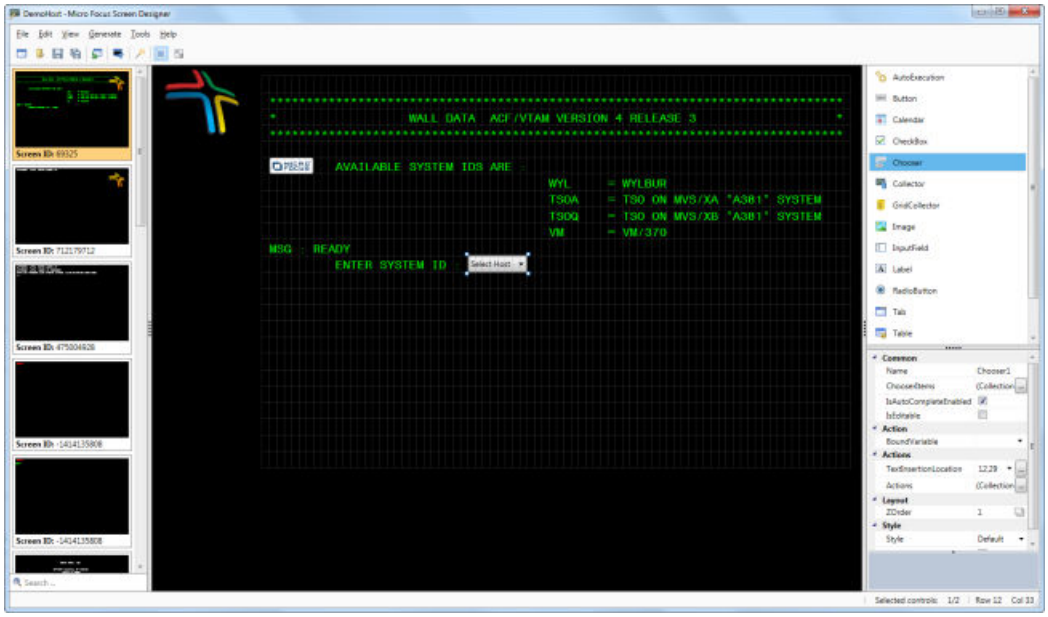
Caption	Tooltip	ValueToInsert
`TSO MVS/XA`	`Select TSO MVS/XA`	`TSOA`
`TSO MVS/XB`	`Select TSO MVS/XB`	`TSOQ`
`VM/370`	`Select VM/370`	`VM`

Al termine, la finestra di dialogo **ChooserItems** 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 al campo **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**.

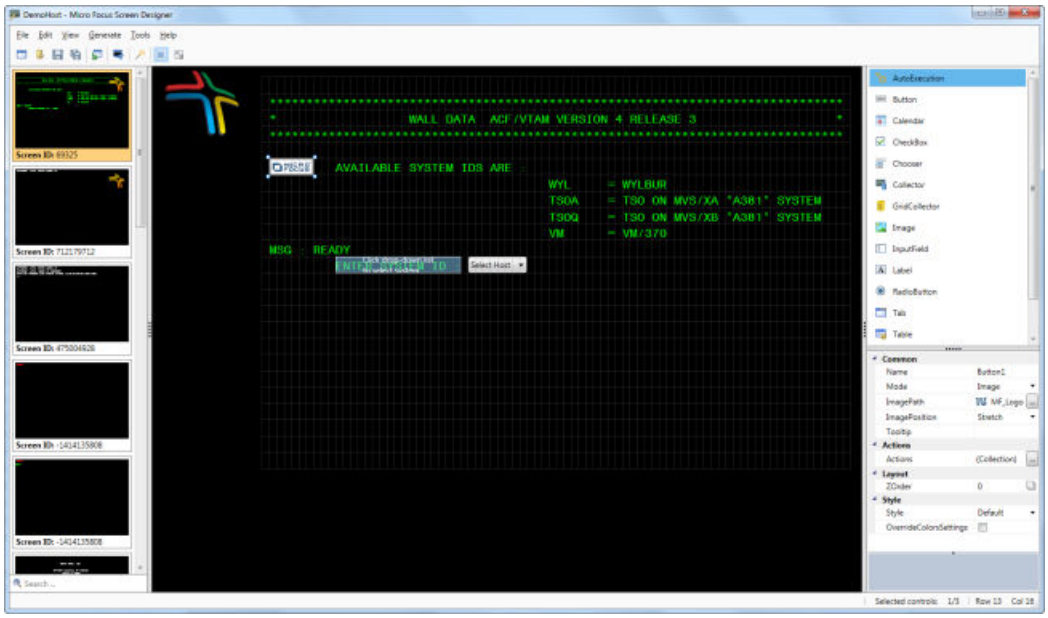
    Questa azione invia un comando **Enter** all'host una volta inviato il testo selezionato dal controllo Chooser alla posizione della schermata specificata da **TextInsertionLocation**.
22. Fare clic su **OK**.

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:`
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**.

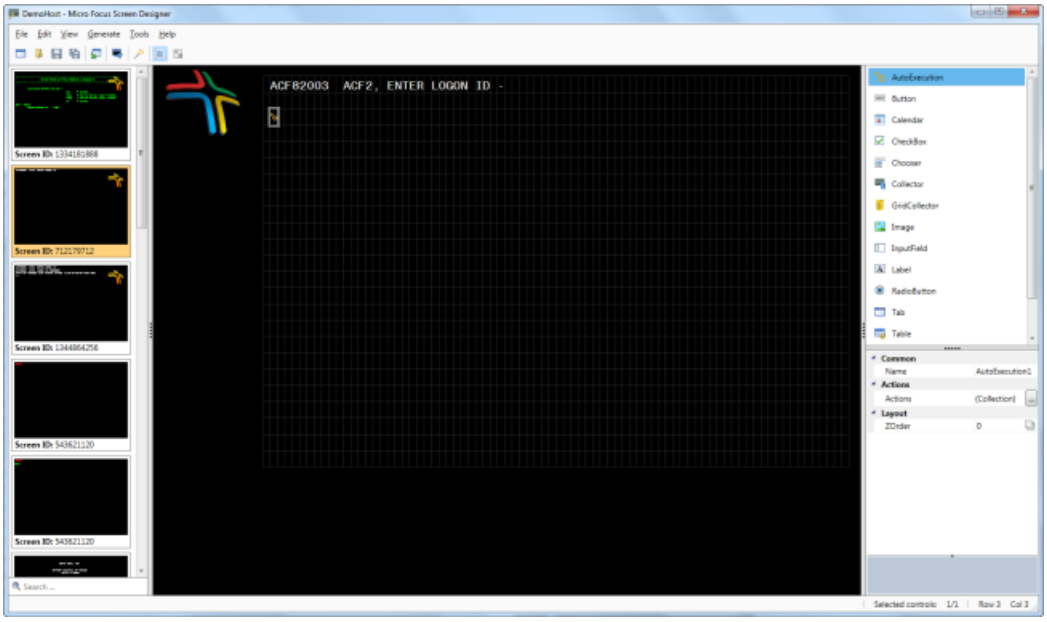
   La riga si divide in due parti.
6. Selezionare **File** > **Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo AutoExecution

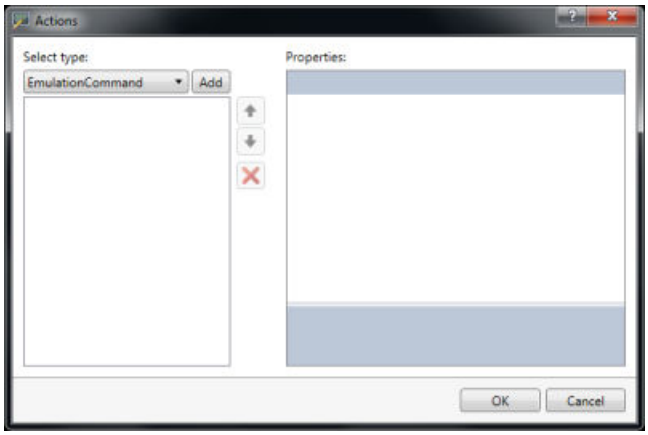
Una volta effettuato l'accesso all'host demo, è necessario premere due volte **Invio** per visualizzare il prompt `READY`. È possibile utilizzare un controllo AutoExecution per automatizzare questa sequenza. Per eseguire questa operazione:

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

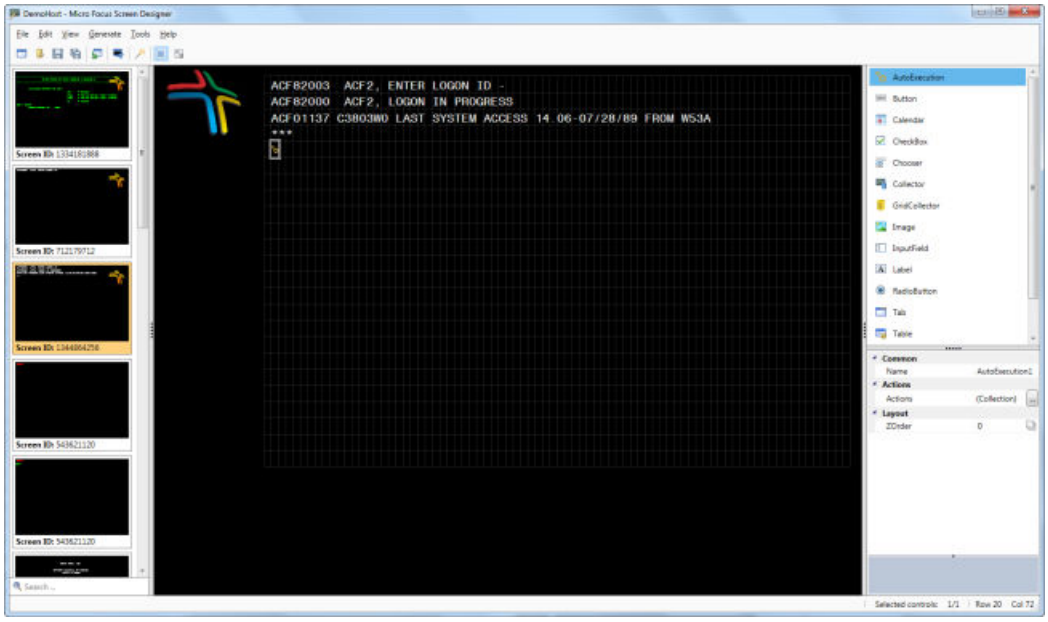
   Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.
2. Trascinare il controllo AutoExecution dal pannello di controllo e rilasciarlo a destra dell'icona Plus:



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**.

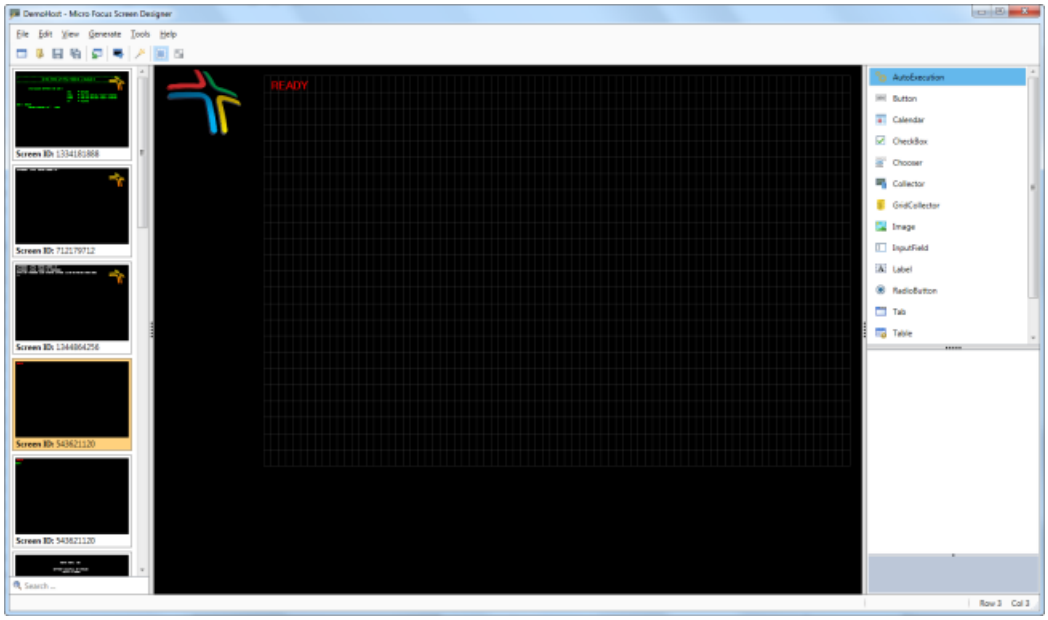
Aggiunta di un controllo Image

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

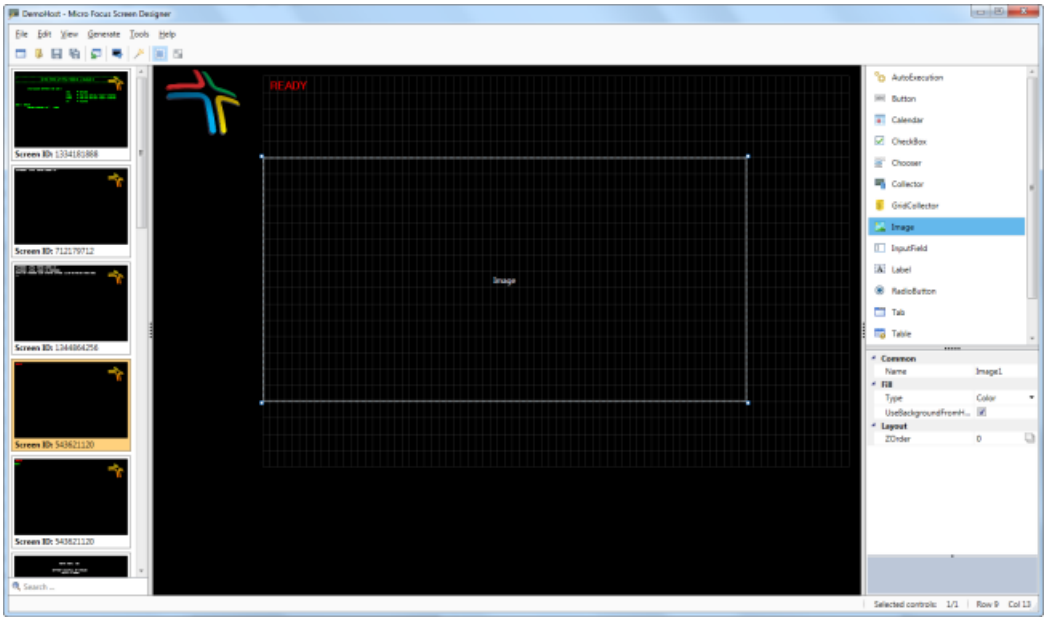
Nota: In questa sezione, è necessario utilizzare il file `welcome.png` fornito con il file del pacchetto.

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 dell'immagine 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 **Choose Image** 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**.

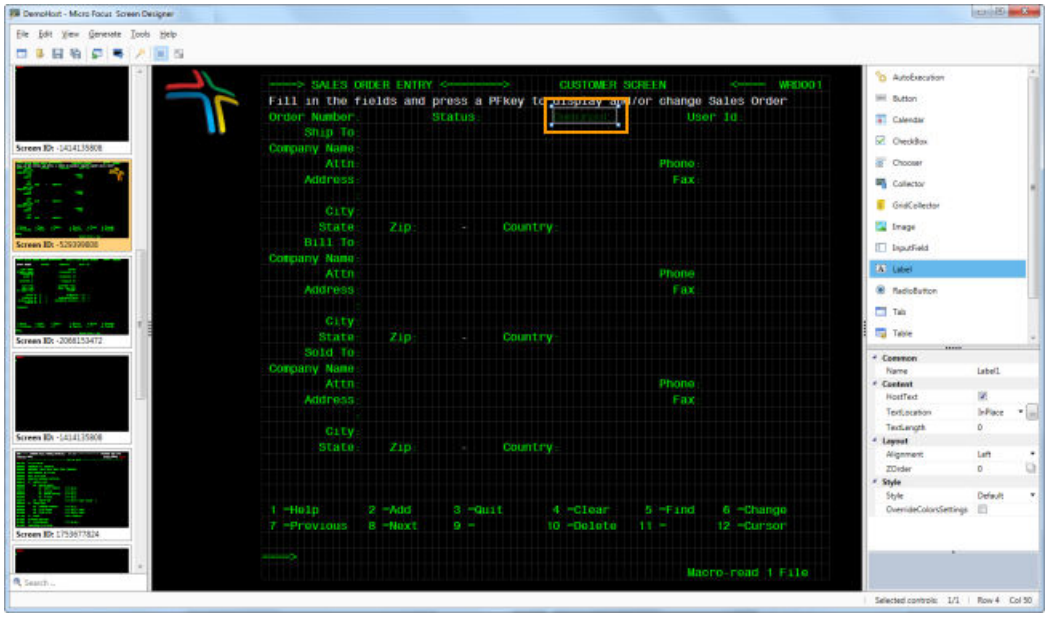
8. Selezionare **File** > **Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo 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`.

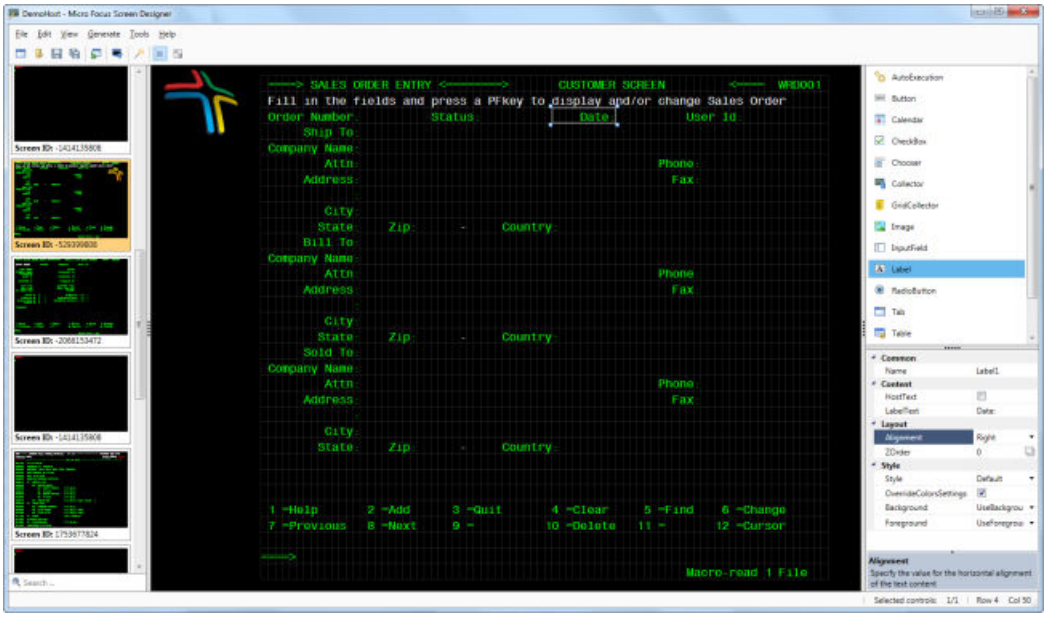
   Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.
2. Trascinare l'icona del controllo Label dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla in cima al campo `Contract`.
3. Ridimensionare il controllo in modo da coprire completamente il campo:



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

   Viene visualizzato il campo **LabelText**.
5. Nel campo **LabelText**, eliminare il testo predefinito `Label` e digitare `Date:`
6. Selezionare **Right** dall'elenco **Alignment**.
7. Selezionare **OverrideColorsSettings**.

   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:

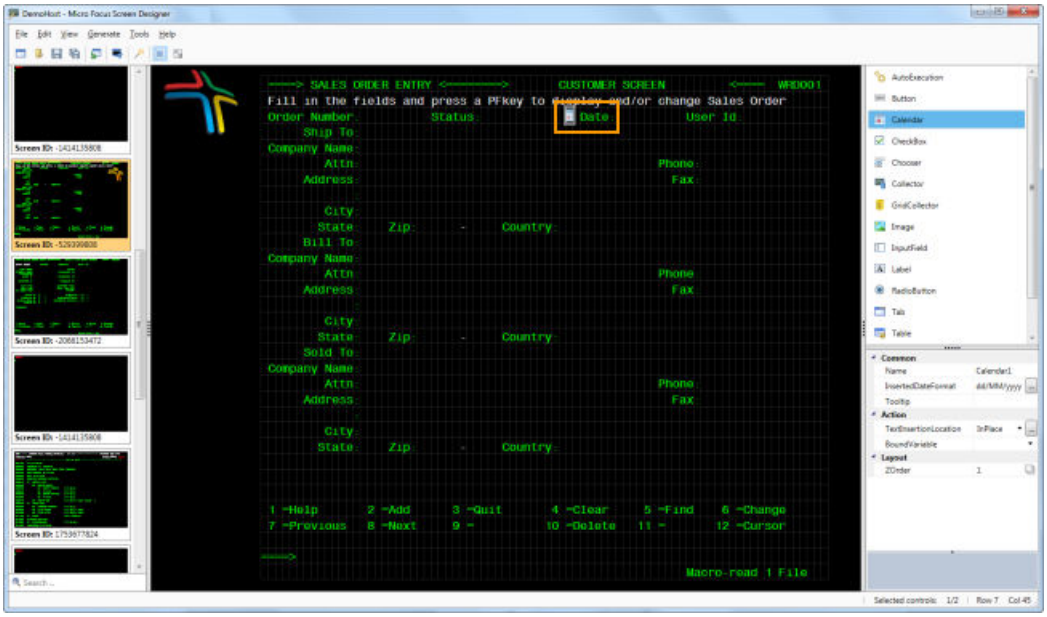


8. Selezionare **File** > **Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo Calendar

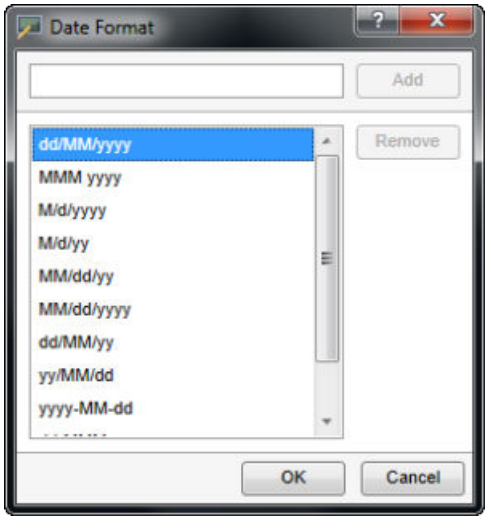
Calendar inserisce la data selezionata nel punto specificato sulla schermata.

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**.

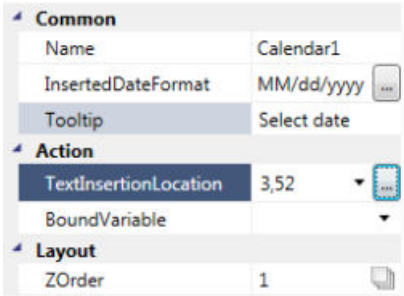
5. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select date`
6. Fare clic sul pulsante acceleratore [...] vicino al campo **TextInsertionLocation**.

   Viene visualizzata la finestra **Select Screen Location**.

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:

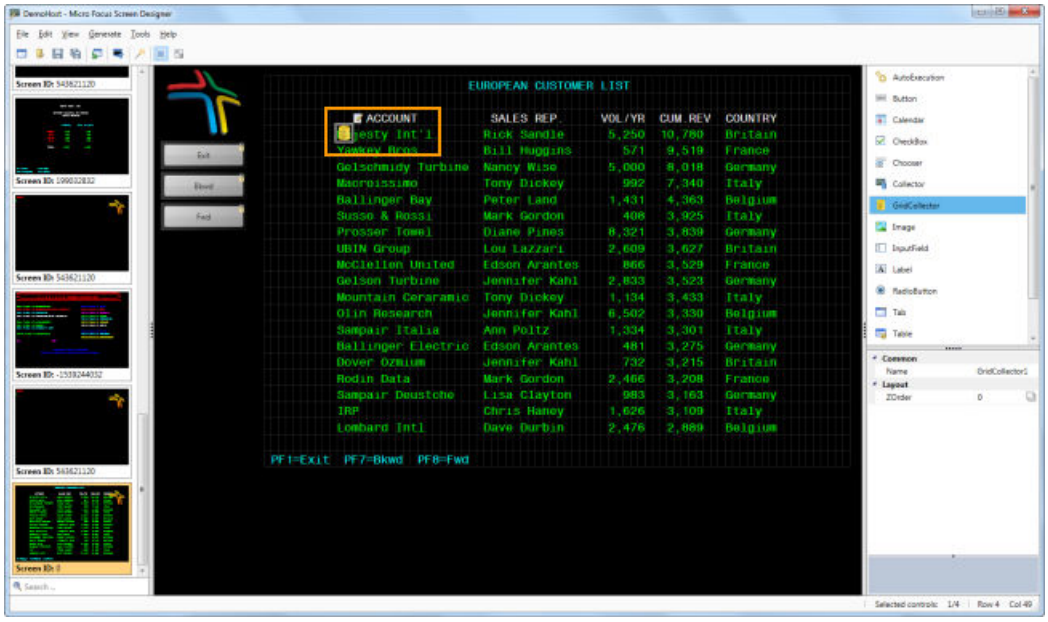


10. Selezionare **File** > **Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo GridCollector

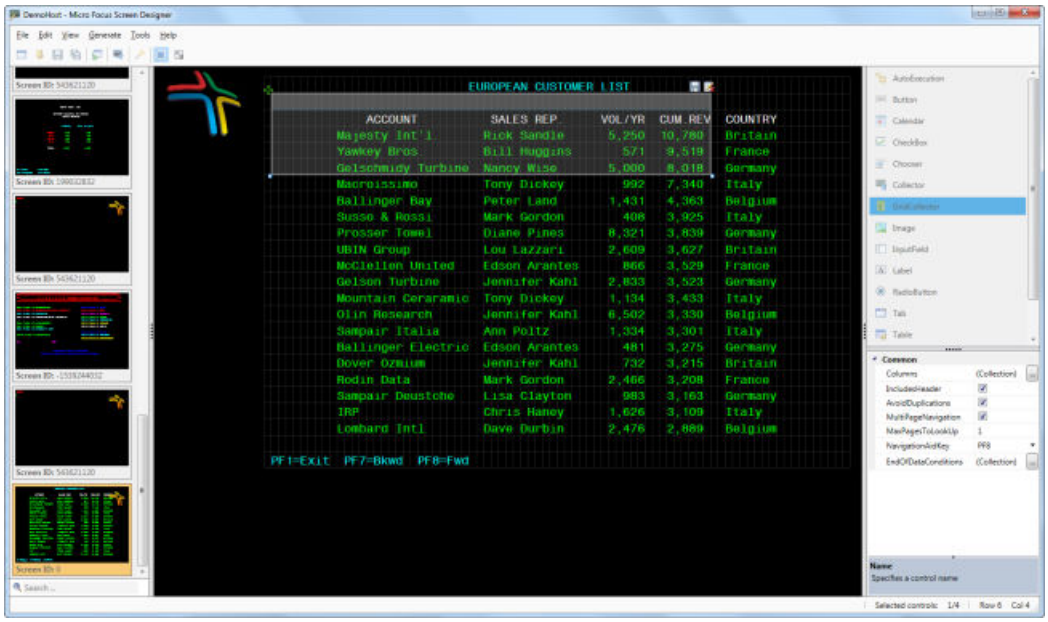
GridCollector raccoglie le informazioni da una posizione specifica della schermata e le visualizza in una tabella.

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:

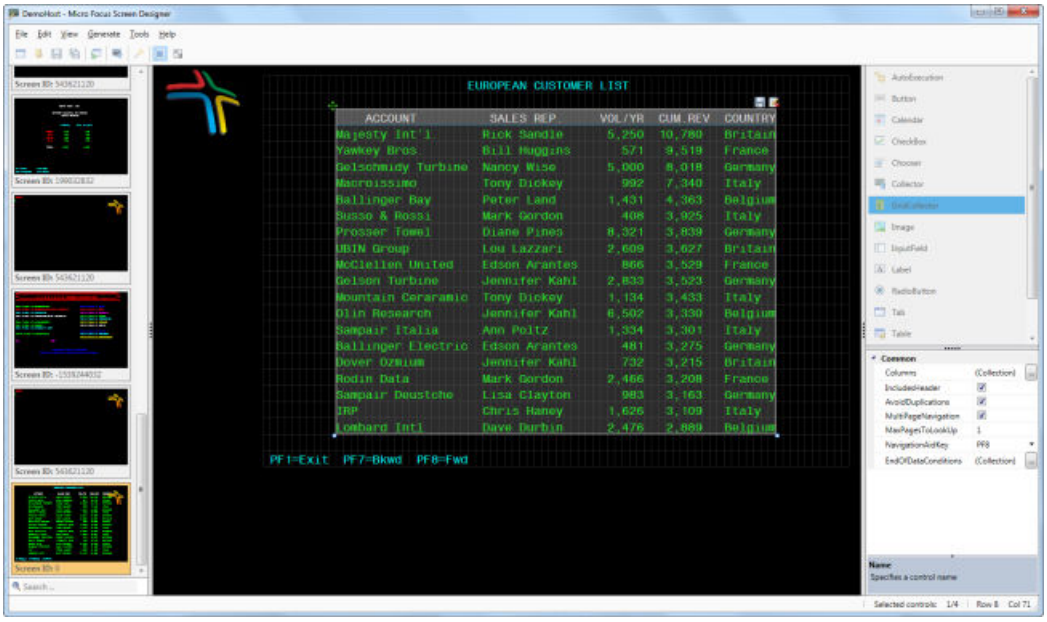


3. Nella griglia delle proprietà, nel campo **Name**, eliminare `GridCollector1` e digitare `CustomerList`.
4. Fare clic sull'icona **Edit** sul controllo.

   Viene visualizzato il riquadro GridCollector:

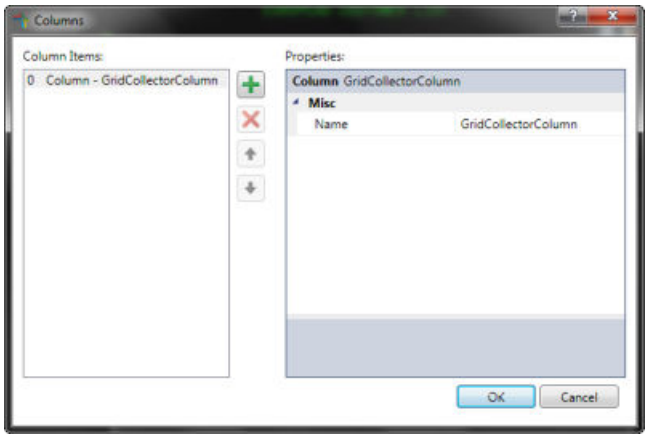


5. Spostare e ridimensionare il riquadro GridCollector in modo da sovrapporlo ai dati della schermata:



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

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



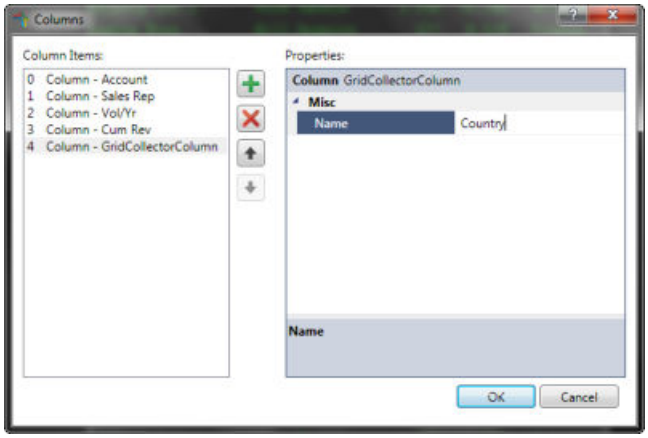
7. Nel campo **Name**, eliminare `GridCollectorColumn` e digitare `Account`.
8. Fare clic sul pulsante **Add** .

   Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Column Items**.
9. Nel campo **Nome**, digitare `Sales Rep`.
10. Fare clic sul pulsante **Add** .

    Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Column Items**.
11. Continuare ad aggiungere colonne per:

    - `Vol/Yr`
    - `Cum Rev`
    - `Country`

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

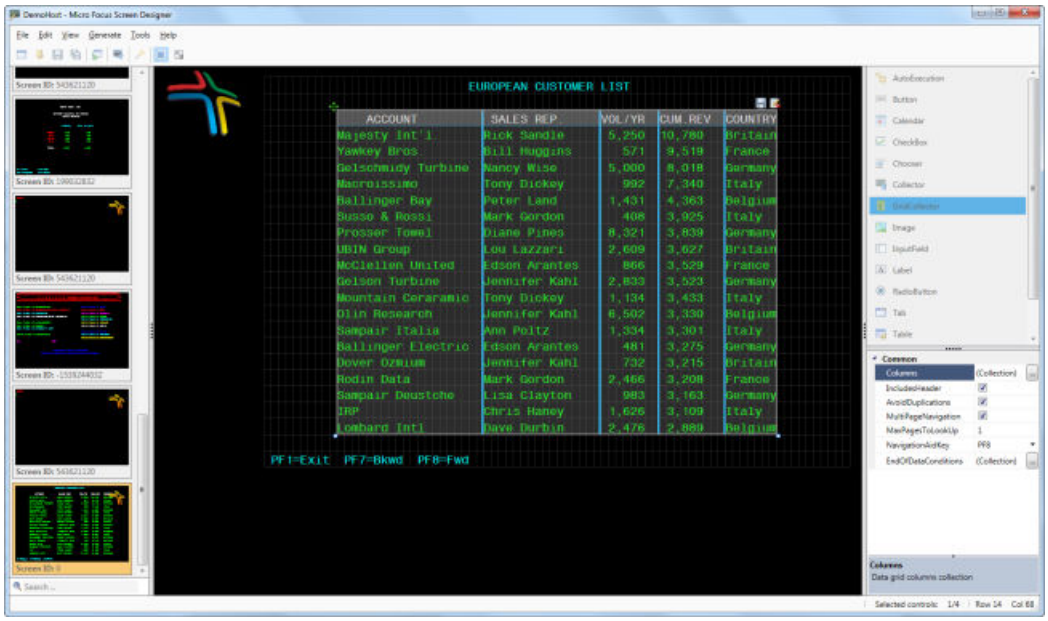


12. Fare clic su **OK**.

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** .

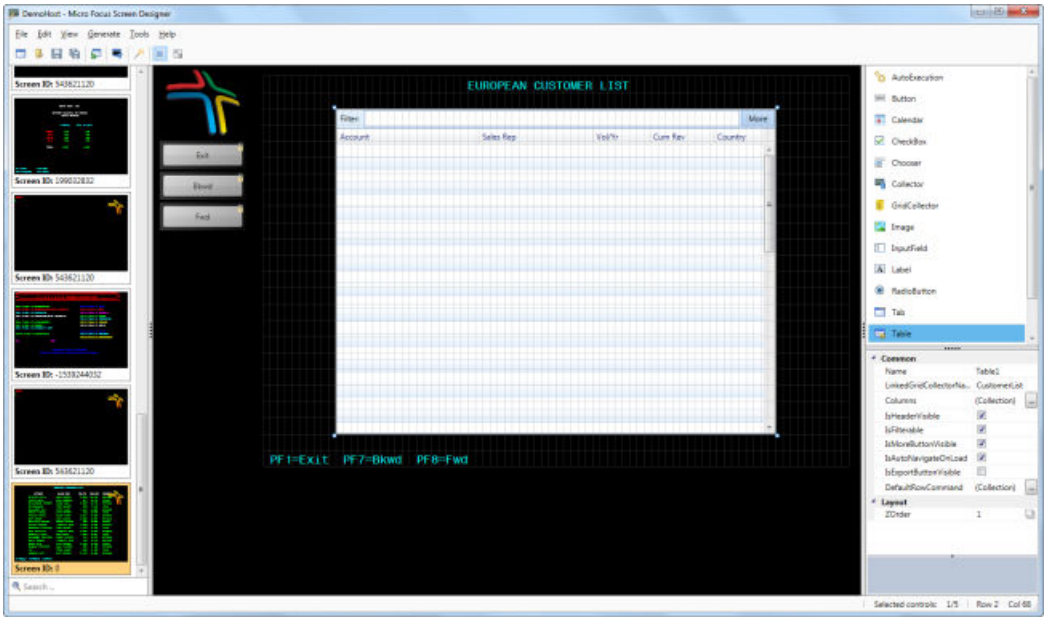
15. Selezionare **File** > **Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo Table

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

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

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**.

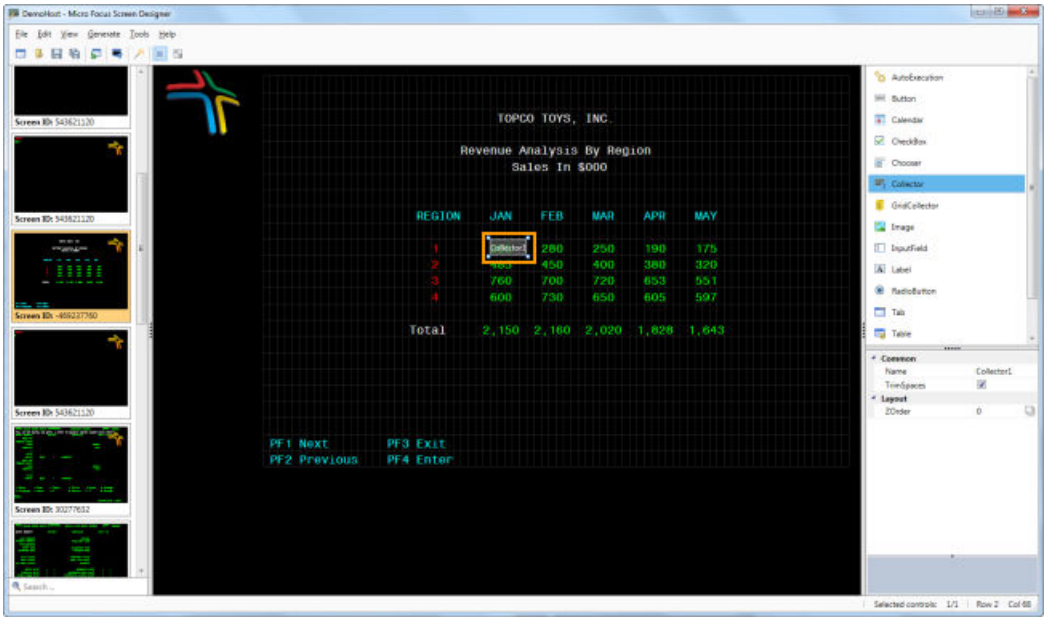
Nota: Il pulsante **More** non viene più visualizzato nella tabella e viene sostituito dal pulsante **Export**.

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.

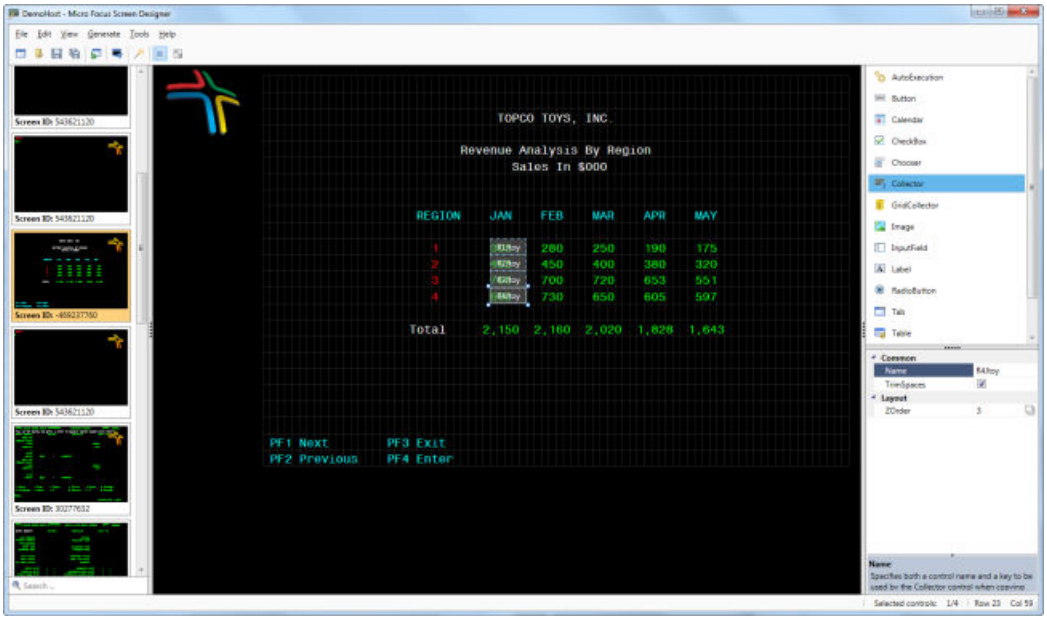
1. Nel riquadro della cronologia, selezionare la schermata `TOPCO TOYS, INC Revenue Analysis By Region`.
2. Trascinare l'icona del controllo Collector dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sopra il numero `305` nella colonna `JAN` per l'area 1:



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 **Trim Spaces**.
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:



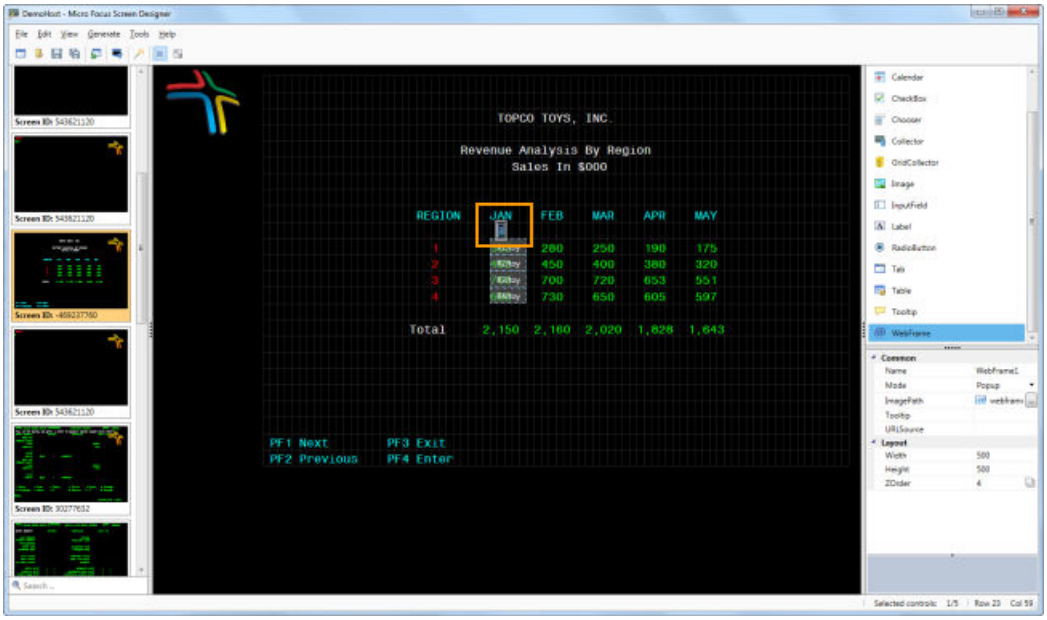
6. Selezionare **File** > **Salva progetto**.

Aggiunta di un controllo WebFrame

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

Nota: In questa sezione, è necessario utilizzare i file `WebFrame_URL.txt` e `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**.

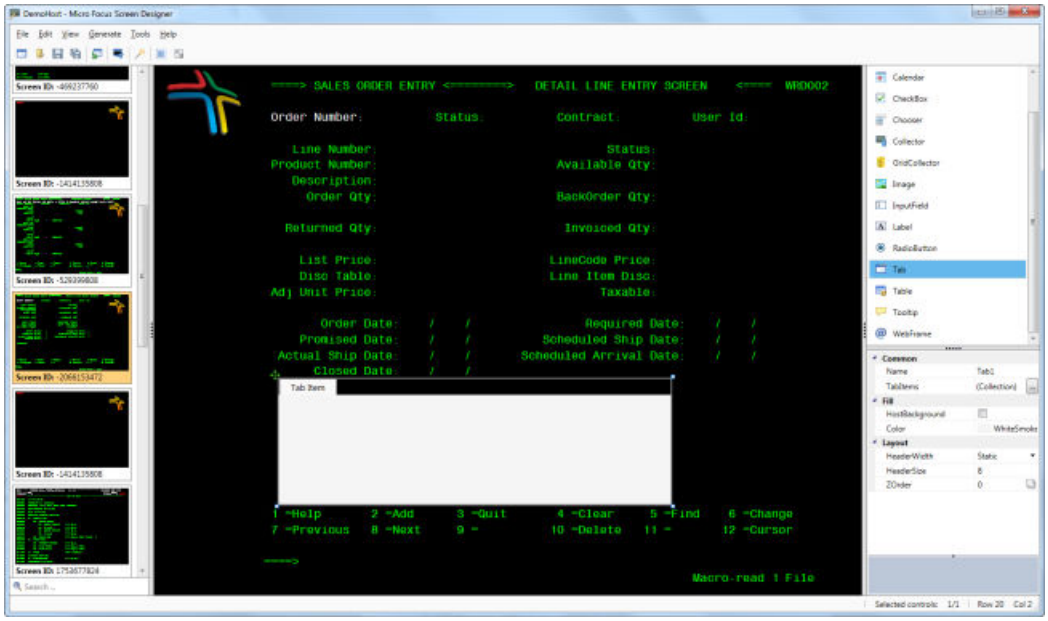
Aggiunta di un controllo Tab

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

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

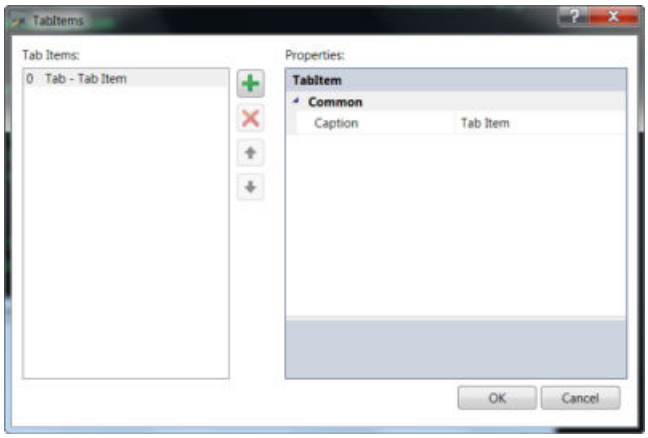
   Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.

2. Trascinare l'icona del controllo Tab dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sull'area `Remarks` nella schermata:



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

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

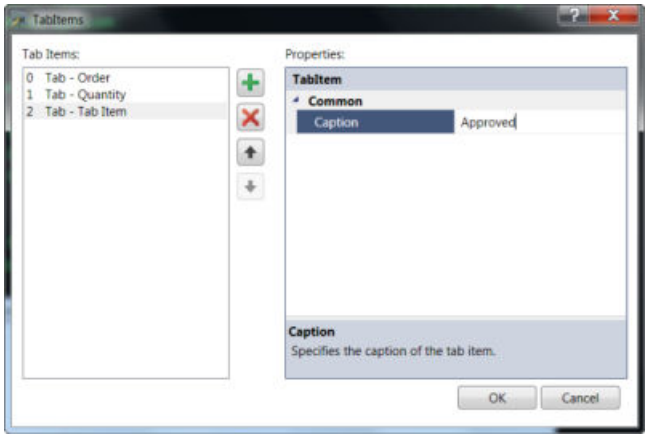


4. Nel campo **Caption**, eliminare `Tab Item` e digitare `Order`.
5. Fare clic sul pulsante **Add** [+].

   Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Properties**.
6. Nel campo **Caption**, eliminare `Tab Item` e digitare `Quantity`.
7. Fare clic sul pulsante **Add** [+].

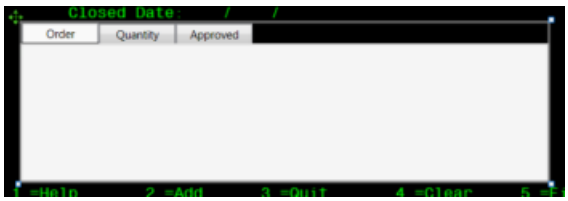
   Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Properties**.
8. Nel campo **Caption**, eliminare `Tab Item` e digitare `Approved`.

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



9. Fare clic su **OK**.

   Il controllo Tab ora dispone di tre voci di scheda:



   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.

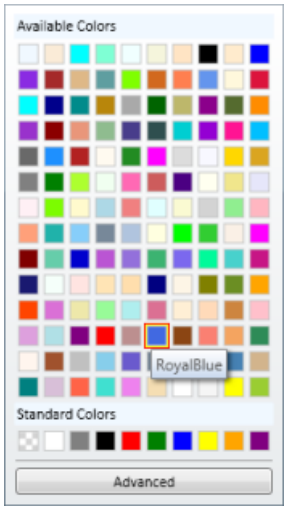
    È possibile vedere la modifica nella larghezza delle intestazioni delle voci di scheda.

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

11. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante giù vicino al campo **Color**.

    Viene visualizzata la tavolozza **Available Colors**.

12. Selezionare **RoyalBlue**:



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

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 Label dal pannello di controllo e rilasciarla sul controllo Tab che è stato creato:

2. Nella griglia delle proprietà, deselezionare **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 **Select Screen Location**.

8. Selezionare **Posizione** 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. Selezionare **OverrideColorsSettings**.

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. Selezionare **OverrideColorsSettings**.
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. Selezionare **OverrideColorsSettings**.

    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.

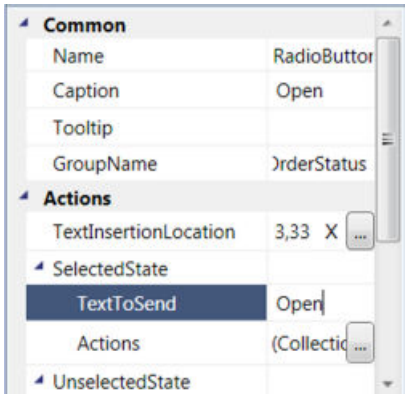
1. Fare clic sulla scheda **Order**:

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** dal 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 **SelectedState** > **TextToSend**, digitare `Open`.

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



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** dal 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 **SelectedState** > **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.

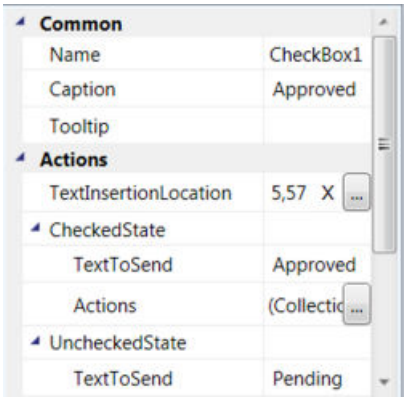
Questa sezione utilizza il controllo Tab creato in precedenza.

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** dal 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 **CheckedState** > **TextToSend**, digitare `Approved`.
8. Nel campo **UnCheckedState** > **TextToSend**, digitare `Pending` nel campo **TextToSend**.

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



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

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

Pubblicazione online del progetto

Una volta completato il progetto di personalizzazione, è necessario:

- Generare un file di personalizzazione.
- Associare il file ad una sessione mainframe.
- Eseguire il test delle schermate.

Generazione di un file di personalizzazione

È necessario ora generare tutti i controlli e le regole create in un file di personalizzazione. Il file verrà poi collegato ad una sessione mainframe.

Per generare il file di personalizzazione:

1. Selezionare **Genera** > **file di personalizzazione**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva archivio di Designer**.
2. Nel campo **Nome file**, digitare un nome per il file, come `DemoHost`.
3. Fare clic su **Salva**.
4. Selezionare **File** > **Esci**.

Associazione del 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. In Rumba Desktop, selezionare **Rumba+** > **Modalità Rumba+**.
2. Selezionare **Rumba+** > **Impostazioni**.

   Viene visualizzata la finestra **Impostazioni Rumba+**.

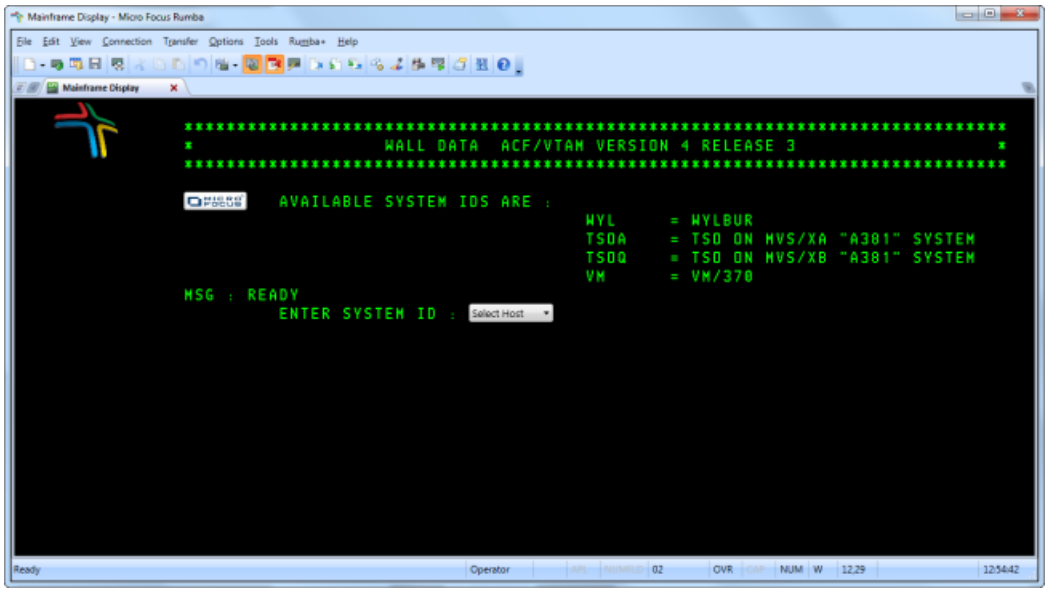
3. Vicino al campo **Associa archivio di Rumba Designer**, fare clic su **Sfoglia**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Associa file di personalizzazione**.
4. Scegliere il file di personalizzazione creato, quindi fare clic su **Apri**.
5. Nella finestra **Impostazioni Rumba+**, fare clic su **OK**.

Esecuzione dei test delle schermate

1. Selezionare **Connessione** > **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 Chooser invia automaticamente un comando **Invio** per eseguire la selezione del sistema. Gli altri controlli AutoExecution creati inviano automaticamente i comandi **Invio** ai prompt `ENTER LOGON ID:` e `LAST SYSTEM ACCESS`, visualizzando la schermata del prompt `READY` e l'immagine aggiunta con il controllo Image:

5. Nel prompt READY, immettere:

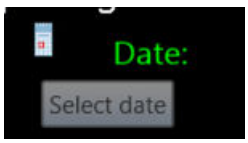
   0

   Viene visualizzata la SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN:

   Questa schermata contiene l'etichetta **Date** e il controllo Calendar che è stato creato:

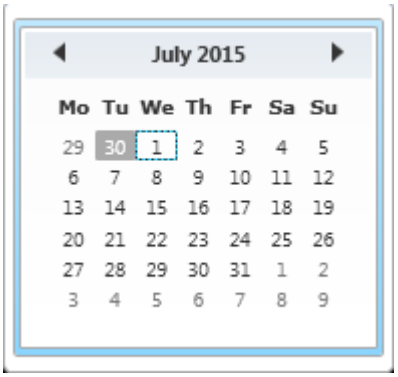
6. Muovere il mouse sul controllo Calendar.

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



7. Fare clic sul controllo Calendar.

   Viene visualizzato un calendario:

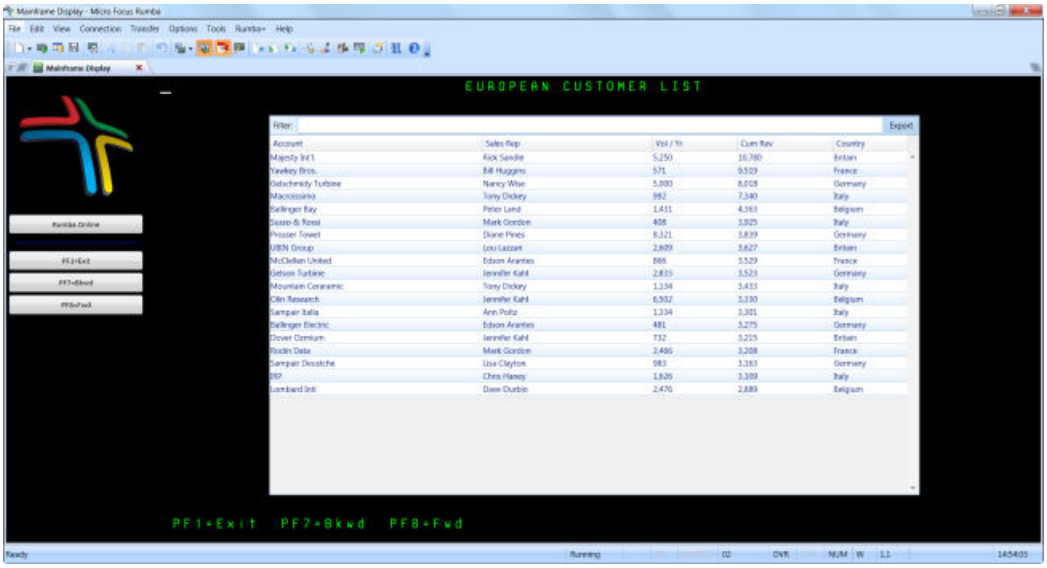


8. Selezionare la data di oggi.

   Viene visualizzata la data:

9. Premere **PF3**.
10. Nel prompt READY, immettere C.

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

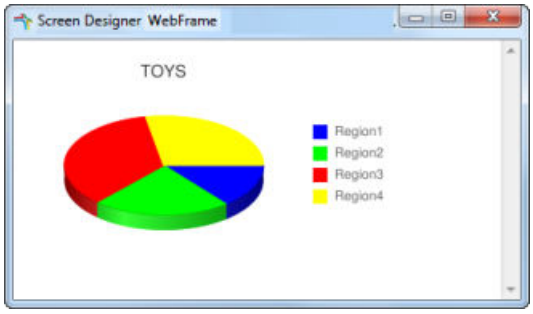


11. Fare clic su **Esporta** in alto a destra nella tabella.

    Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva con nome**.
12. Specificare un nome per la tabella e fare clic su **Salva**.Il contenuto della tabella viene salvato in formato .CSV.
13. Premere **PF1**.
14. Nel prompt READY, immettere:

    TOYS
15. Nella schermata TOPCO TOYS, INC, fare clic sul controllo WebFrame sotto **JAN**.

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

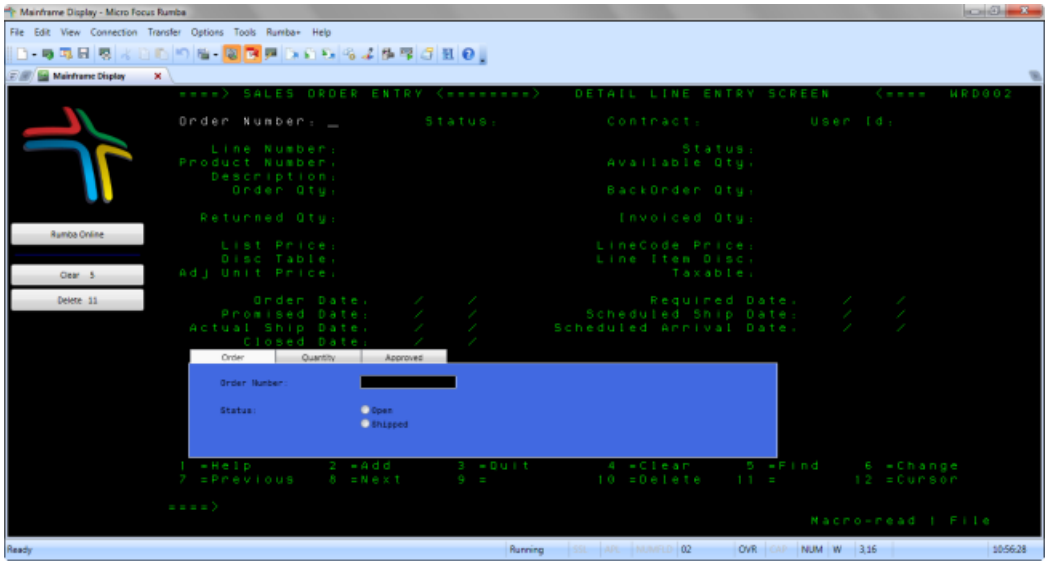


16. Chiudere la finestra del grafico a torta.
17. Nella schermata `TOPCO TOYS, INC`, premere **Invio**.
18. Nel prompt `READY`, immettere:

    0

    Viene visualizzata la `SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN`.
19. Premere **PF8**.

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



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

    Il numero viene visualizzato nel campo `Order Number` sulla schermata verde.
21. Selezionare il pulsante di opzione **Open**.

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

    ```
    Order Number: 12345     Status: Open
    ```
22. Selezionare il pulsante di opzione **Shipped**.

    Il testo `Shipped` sostituisce `Open` nel campo `Status`:

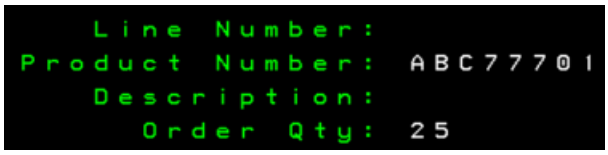
    ```
    Order Number: 12345     Status: Shipped
    ```

    Il client di posta elettronica predefinito apre una nuova finestra del messaggio per consentire di avvisare il cliente che l'ordine è stato spedito.
23. Fare clic sulla scheda **Quantity**.
24. Nel campo **Product Number**, digitare `ABC77701`.

Il testo viene visualizzato nel campo `Product Number`.

25. Nel campo **Quantity**. digitare `25`.

Il testo viene visualizzato nel campo `Order Qty`:



26. Fare clic sulla scheda **Approved**.

27. Selezionare **Approved**.

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

28. 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:

29. Selezionare **Connessione** > **Disconnetti**.

Utilizzo di 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.

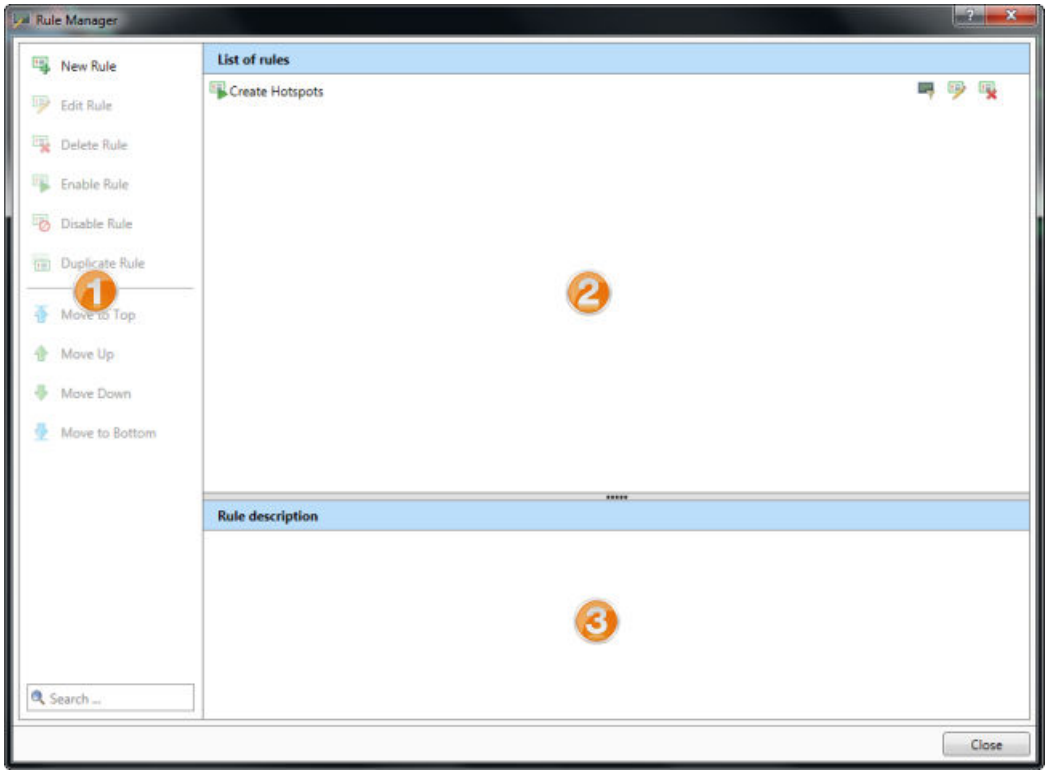
  Una regola Plus può generare più modernizzazioni.

  Suggerimento: se si nota che un controllo nella visualizzazione **Screen Design** può essere usato 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.

Finestra Rule Manager

Per aprire la finestra **Rule Manager**, selezionare **Strumenti** > **Gestione regole** dalla barra degli strumenti di Screen Designer.

Viene visualizzata la finestra **Rule Manager**:



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

Nuova regola	Apre Rule Wizard per creare una nuova regola.
Modifica regola	Apre 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:

- Pulsanti per spostare una regola in giù o in su oppure in alto o in basso in un elenco.
- Casella di ricerca per cercare le regole.

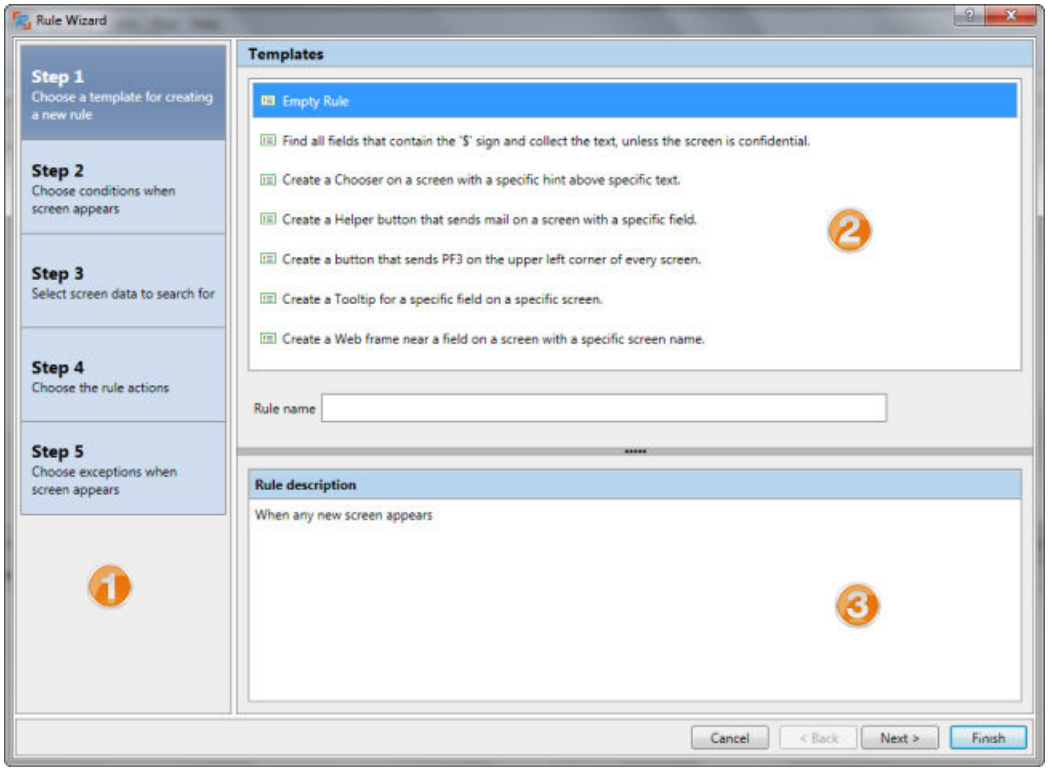
Riquadro **Elenco di regole**. Contiene un elenco delle regole configurate. Ciascuna regola è costituita da:

- 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

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.



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

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	Comandi da creare in base alle regole.
Passaggio 5	Eccezioni alle regole che selezionano le schermate.

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

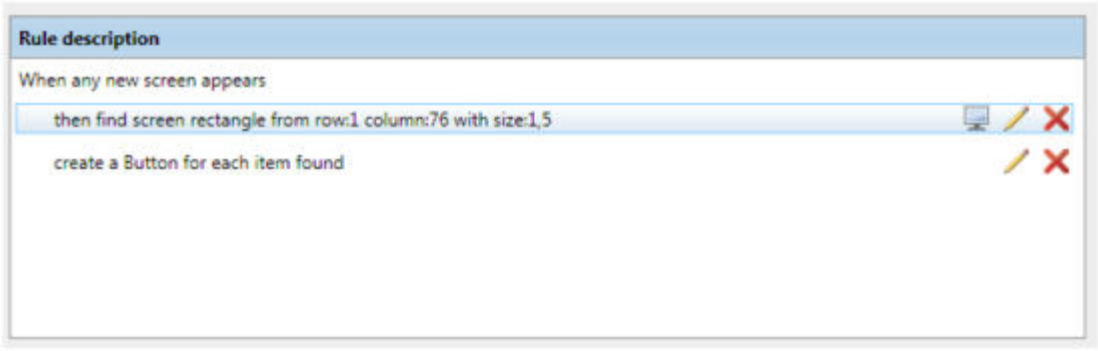
Esempi

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

Aggiunta di controlli Button oTooltip 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.

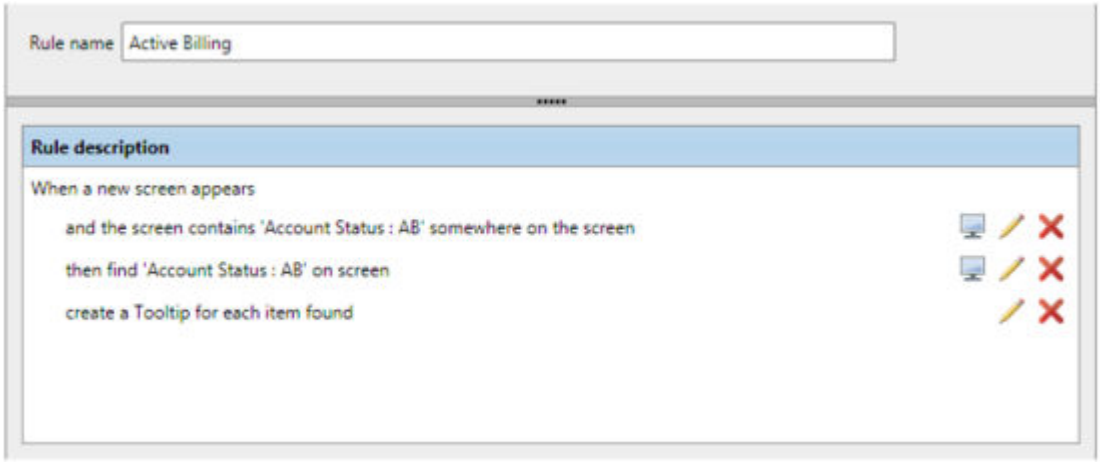
I controlli Button come questo aiutano gli utenti che non sono familiari alle regole relative alle applicazioni 3270/5250.

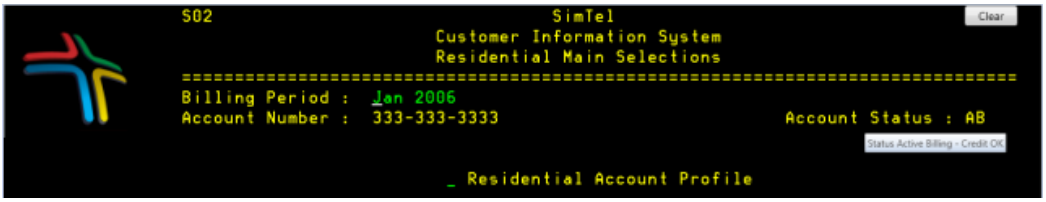


Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi

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.

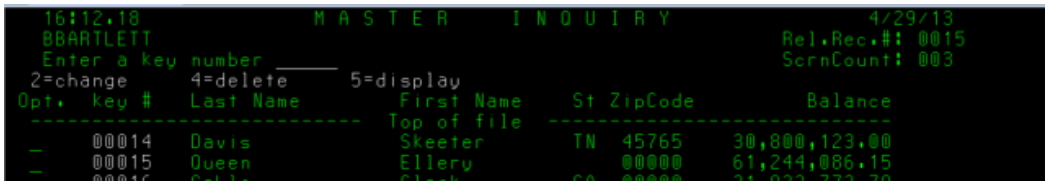
La regola trova prima la stringa di caratteri, quindi posiziona una descrizione del comando sull'intera stringa. Spostando il mouse sul campo abbreviato, viene fornita una descrizione più dettagliata.

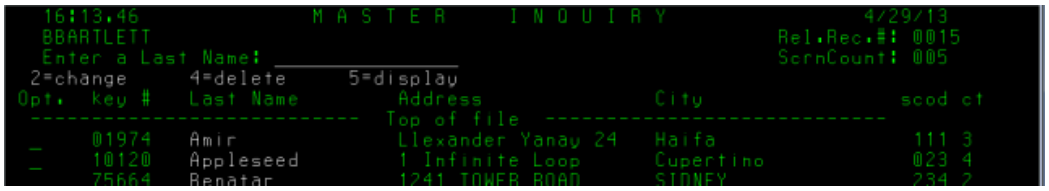


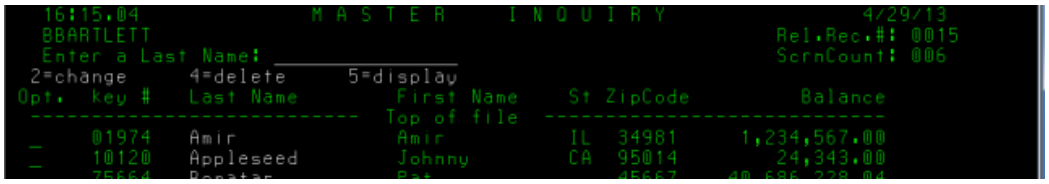


Aggiunta di regole da utilizzare su una serie di schermate

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.



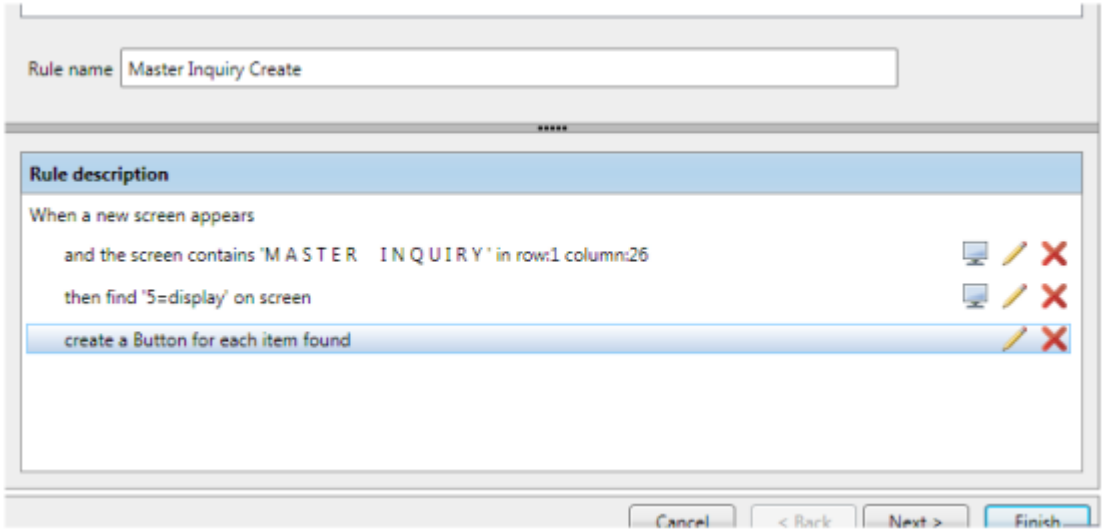




Nell'esempio, viene creata una regola che inserisce un pulsante **Create New Customer** vicino al primo campo di immissione.

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.

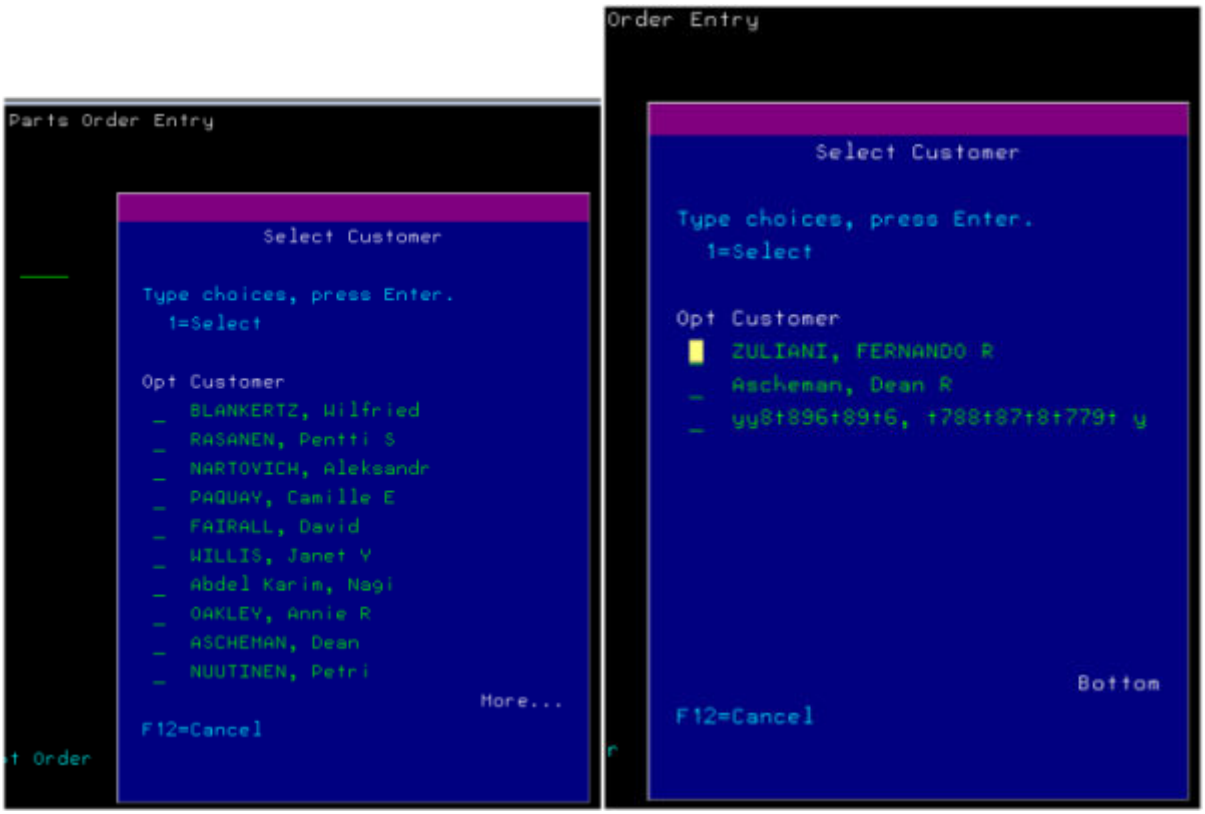


Aggiunta di controlli ad ogni riga di una schermata

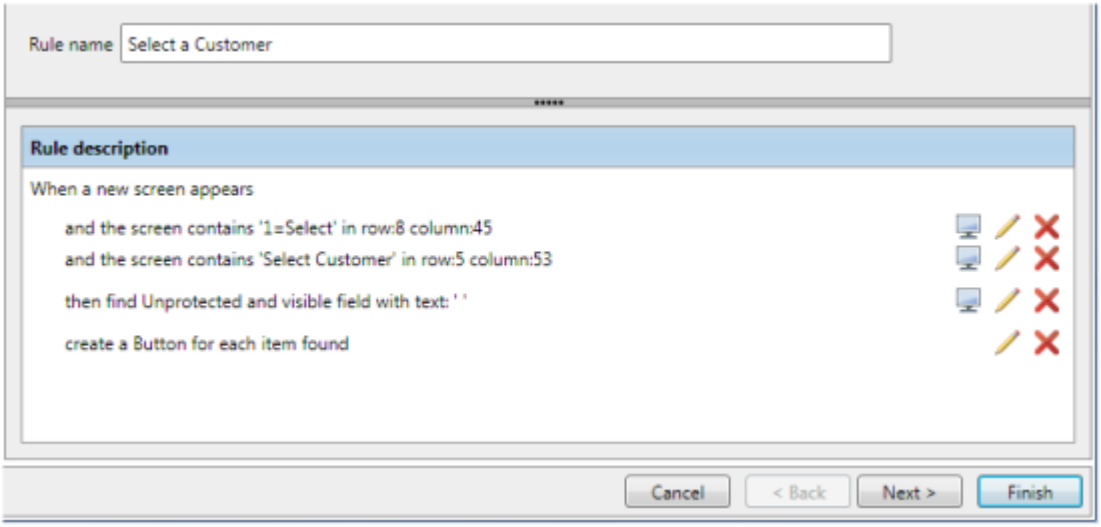
In questo esempio, vengono utilizzate schermate contenenti tabelle di dati e vengono aggiunti gli stessi controlli a ciascuna riga visualizzata. Per utilizzare la visualizzazione **Screen Designer**, è necessario aggiungere un controllo separato per ciascuna riga di ogni tabella. In alternativa, è possibile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

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

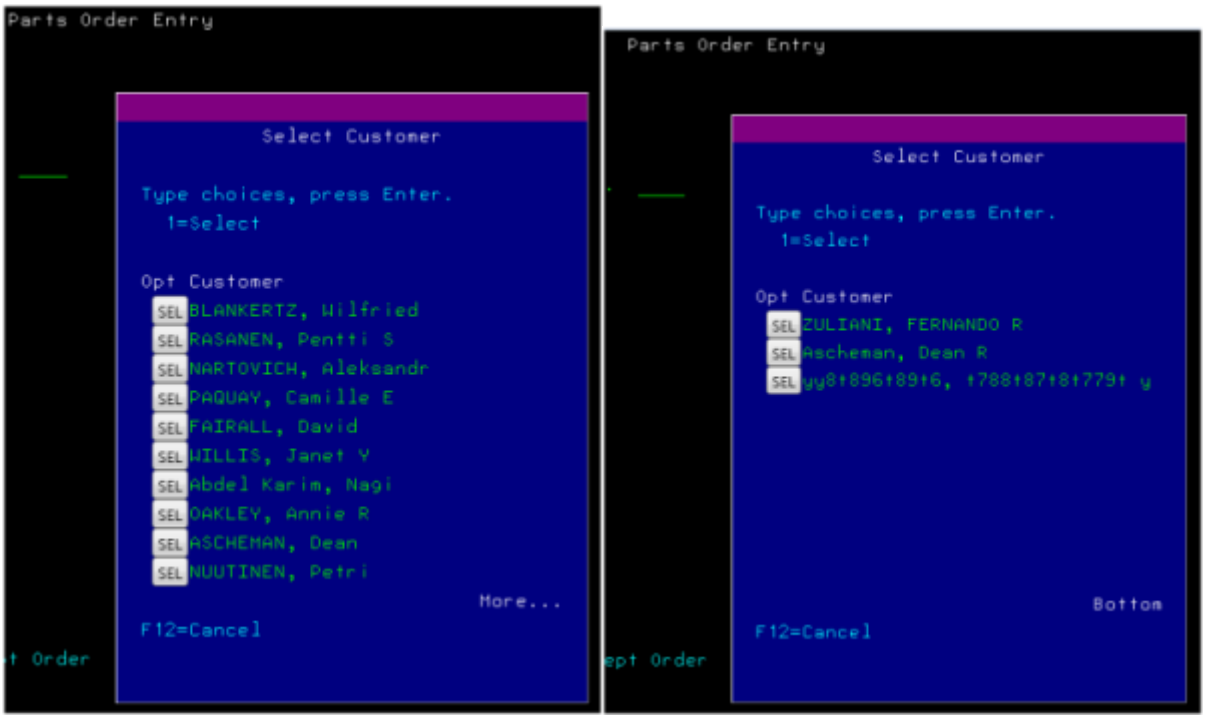
Nota: Il numero delle voci di dati per pagina è soggetto a variazioni. La regola crea 10 selezioni statiche per pagina. Di conseguenza, l'ultima pagina avrà solo tre pulsanti perché solo tre selezioni sono valide.



La regola cerca le stringhe di caratteri `Select Customer` e `1 Select`. La regola sostituisce il campo di inserimento di caratteri singoli con un pulsante con l'etichetta **SEL**. Questo pulsante sostituisce due azioni, l'immissione del numero `1` nel campo dei dati e la pressione del tasto **Invio**, con un semplice clic del mouse.



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


Parts Order Entry
Select Customer
Type choices, press Enter.
1=Select
Opt Customer
SEL BLANKERTZ, Wilfried
SEL RASANEN, Pentti S
SEL NARTOVICH, Aleksandr
SEL PAQUAY, Camille E
SEL FAIRALL, David
SEL WILLIS, Janet Y
SEL Abdel Karim, Nagi
SEL OAKLEY, Annie R
SEL ASCHEMAN, Dean
SEL NUUTINEN, Petri
More...
F12=Cancel
Parts Order Entry
Select Customer
Type choices, press Enter.
1=Select
Opt Customer
SEL ZULIANI, FERNANDO R
SEL Ascheman, Dean R
Bottom
F12=Cancel

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.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Actions	Elenco vuoto	Una o più azioni vengono eseguite in sequenza dall'alto verso il basso nell'elenco specificato.

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**.
Caption	Button	Testo da visualizzare sul pulsante.
ImagePath	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante Acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto dove si può 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**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Tooltip		La descrizione comando viene mostrata al passaggio del mouse. Se vuota, viene mostrata la didascalia del pulsante.
Actions	Elenco vuoto	Una o più azioni che vengono eseguite in sequenza dall'alto verso il basso nell'elenco specificato.
Style	Predefinito	Stile del pulsante.
OverrideColorsSettings	Deselezionata	Se selezionata, le opzioni del colore di sfondo e primo piano sono disponibili, sostituendo la proprietà **Style** .
Background	**UseBackgroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseBackgroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di sfondo) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
Foreground	**UseForegroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseForegroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di primo piano) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.

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.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
InsertedDateFormat	Stringa vuota	Specifica il formato del testo che rappresenta il formato della data.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		Se vuoto, verrà utilizzato il formato data predefinito: `dd/MM/yyyy` Per esempio, `03/01/2015`.
Tooltip	Stringa vuota	Se vuoto, non verrà visualizzata nessuna descrizione comando.

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 **Aggiungi**.

   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 Calendario.

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	**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**.

Identificatore di formato	Descrizione	Esempio	Interpretazione
	dicembre in un anno bisestile.		
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**.
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**.

Identificatore di formato	Descrizione	Esempio	Interpretazione
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 calendario 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.

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

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		azione specificata da eseguire se la casella di controllo è deselezionata.
Caption	Casella di controllo	Il testo dell'etichetta che appare accanto alla casella di controllo.
Tooltip	Stringa vuota	La descrizione comando che appare quando si posiziona il mouse sul controllo.
OverrideStyleSettings	Deselezionata	Se selezionate, le opzioni di colore di sfondo e primo piano sono disponibili e, se selezionate, sostituiscono la proprietà **Style** .
Background	**UseBackgroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseBackgroundFromHost** (il colore dello sfondo della schermata host viene utilizzato come colore di sfondo) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
Foreground	**UseForegroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseForegroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene utilizzato come colore di primo piano) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
BackgroundColor	Nero	Una tavolozza di colori per la scelta del colore di sfondo. Disponibile solo se **Background** è impostato su **CustomColors**.
ForegroundColor	Bianco	Una tavolozza di colori per la scelta del colore del testo. Disponibile solo se **Foreground** è impostato su **CustomColors**.

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.

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
ChooserItems	Elenco vuoto	L'elenco di voci visualizzate nell'elenco a discesa quando si fa clic sulla freccia giù. L'elenco di voci può essere importato da un file `.csv` (vedi sotto). Ogni voce è specificata da **Caption**, **Tooltip** e **ValueToInsert**.
Caption		Il testo da visualizzare nell'elenco di voci a discesa.
Tooltip		Il testo da visualizzare in ToolTip al passaggio del mouse sulla voce dell'elenco a discesa.
ValueToInsert		Specifica il testo da inserire quando si seleziona una voce dall'elenco.
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.
Azioni	Elenco vuoto	Insieme di azioni da eseguire quando viene selezionata una voce Selezione.
OverrideStyleSettings	Deselezionata	Se selezionata, le opzioni del colore di sfondo e primo piano sono disponibili, sostituendo la proprietà **Style** .
Background	**UseBackgroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseBackgroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di sfondo) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
Foreground	**UseForegroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseForegroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di primo piano) • **CustomColors**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
BackgroundColor	**Nero**	Una tavolozza di colori per la scelta del colore di sfondo. Disponibile solo se **Background** è impostato su **CustomColors**.
ForegroundColor	**Bianco**	Una tavolozza di colori per la scelta del colore del testo. Disponibile solo se **Foreground** è impostato su **CustomColors**.

Importazione di elementi da un file `.csv`

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.
<DEL>	Delimitatore (;). Questo è l'unico delimitatore supportato.
<TIP>	Descrizione comando.
<VAL>	Valore da inserire.

Esempio:

```
#First block
AAA;BBB;CCC
AAA;BBB;CCC
DDD;EEE;ZZZ
GGG;HHH;III
JJJ;KKK;LLL
MMM;NNN;OOO
```

Per importare un file `.csv`:

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

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 Collectorè definita dalle 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
Name	Stringa vuota	Un nome del controllo Collector. **Name** specifica inoltre una chiave che un Collector deve utilizzare durante la copia dei dati dalla posizione della schermata Collector al 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.
TrimSpaces	Selezionato	Se selezionata, gli spazi non vengono copiati nel database. Se non è selezionata, gli spazi sono inclusi nei dati.

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
Name	GridCollector	Il nome per un GridCollector. Deve essere univoco.
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: **MaxPages**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		AIDKey **EndCondition**
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 utilizzata i dati GridCollector. GridCollector implementa il meccanismo di recupero (non il controllo che utilizza GridCollector).
NavigationAidKey	PF8	La chiave AIUTO per recuperare la pagina successiva.
EndOfDataConditions		Facendo clic sul tasto Acceleratore viene aperta la finestra di dialogo **EndOfDataConditions** (vedere sotto).

Proprietà EndOfDataConditions

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
SameData		Se selezionata, la raccolta di dati viene interrotta appena i dati duplicati vengono trovati. Predefinito. **Nota:** Se questa è l'unica condizione di interruzione definita, **SameData** non possono essere eliminati.
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: La stringa specificata è vuota e non viene trovato niente nella posizione della schermata specificata.
EndOfDataText		Testo da cercare. Disponibile se viene selezionato **Testo**.
EndOfDataTextLocation		Posizione del testo. Una delle seguenti: • L'intera schermata, come specificato nella stringa **Ovunque**.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		• 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 controlloImage 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:

Color Se **UseBackgroundFromHost** viene selezionata, Image viene riempita con il colore dello sfondo host. Se **UseBackgroundFromHost** non viene selezionata, è possibile selezionare il colore di riempimento dalla tavolozza di colori. Il colore predefinito è nero. Se viene selezionato un riempimento trasparente, il controllo Image è invisibile sulla schermata.

Image Se viene selezionata un'immagine valida, o fornito un URL valido, 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
Type	Color	Può essere **Color** o **Image**.
UseBackgroundFromHost	Selezionato	Disponibile solo se **Type** è **Color**.
Color	Nero	Colore di riempimento. Disponibile solo se **Type** è **Color** e **UseBackgroundFromHost** è deselezionata.
ImagePath	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante Acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto dove si può 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**	Posizione e dimensione dell'immagine selezionata. Può essere una delle seguenti opzioni: **Stretch** (predefinito) **Fill** **Fit** **Tile** **Center**

InputField

Il controllo InputField fornisce un campo di inserimento di testo nel quale l'utente scrive un testo che viene inserito 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 controlliInputField possono essere posizionati dove sono più utili. Le informazioni immesse dall'utente vengono poi inserite 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 viene letto alcun dato e 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
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.
Tooltip	Stringa vuota	Una descrizione comando che descrive il controllo.
IsNumeric	Falso	Specifica se l'input è numerico o se è per tutti i caratteri.
OverrideStyleSettings	Deselezionata	Se selezionata, le opzioni del colore di sfondo e primo piano sono disponibili, sostituendo la proprietà **Style** .
Background	**UseBackgroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseBackgroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di sfondo) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
Foreground	**UseForegroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseForegroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di primo piano) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
BackgroundColor	Nero	Una tavolozza di colori per la scelta del colore di sfondo. Disponibile solo se **Background** è impostato su **CustomColors**.
ForegroundColor	Bianco	Una tavolozza di colori per la scelta del colore del testo. Disponibile solo se **Foreground** è impostato su **CustomColors**.
IsPassword	Deselezionata	Se selezionata, un asterisco (*) viene utilizzato per occultare i caratteri digitati.

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.
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 pagina **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** **Right**
OverrideColorsSettings	Deselezionata	Se selezionata, le opzioni del colore di sfondo e primo piano sono disponibili, sostituendo la proprietà **Style** .
Background	**UseBackgroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseBackgroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di sfondo) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
Foreground	**UseForegroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseForegroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene usato come colore di primo piano) • **CustomColors**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.

RadioButton

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

Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Caption	RadioButton	Il testo da visualizzare nel controllo.
Tooltip	Stringa vuota	La descrizione comando che appare quando si posiziona il mouse sul controllo.
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 la casella di controllo è deselezionata.
OverrideStyleSettings	Deselezionata	Il testo da utilizzare nella posizione specificata della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se la casella di controllo è selezionata.
Background	**UseBackgroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseBackgroundFromHost** (il colore dello sfondo della schermata host viene utilizzato come colore di sfondo) • **CustomColors** Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
Foreground	**UseForegroundFromHost**	Una casella di riepilogo contenente due opzioni: • **UseForegroundFromHost** (il colore del testo della schermata host viene utilizzato come colore di primo piano) • **CustomColors**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		Disponibile solo se **OverrideStyleSettings** è selezionata.
BackgroundColor	**Nero**	Una tavolozza di colori per la scelta del colore di sfondo. Disponibile solo se **Background** è impostato su **CustomColors**.
ForegroundColor	**Bianco**	Una tavolozza di colori per la scelta del colore del testo. Disponibile solo se **Foreground** è impostato su **CustomColors**.

Tab

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.
HostBackground	Deselezionata	Se selezionata, il controllo Tab utilizza il colore di sfondo della schermata host. Se deselezionata, il controllo utilizza il colore definito dalla proprietà **Color**.
Color	Bianco fumo	Specifica il colore di sfondo del controllo Tab.
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.
HeaderSize	8	Specifica la larghezza fissa dei titoli della voce di scheda.

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		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, il controllo diventa visibile su una schermata Plus.
ColumnAliasInGridCollector		Nome della colonna GridCollector dalla quale vengono presi i dati.
ColumnType	String	Può essere una delle seguenti opzioni: **String** **Number** **Date**
ColumnDateFormat		Formato di date nella colonna selezionata.
ColumnAlignment	**Left**	Allinea il testo della cella. Può essere una delle seguenti opzioni: **Left** **Center** **Right**
IsHeaderVisible	Deselezionata	Se selezionata, la tabella mostra i titoli delle colonne.
IsAutoNavigateOnLoad	Selezionato	Se selezionata, il controllo tabella attiva il GridCollector per recuperare le pagine seguenti in modo automatico quando il controllo Table viene attivato.
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 **More** che viene attivato nella barra del titolo della tabella. **More** scorre in

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		basso la schermata fino a che non ci sono più dati di tabella.
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		Azioni eseguite quando l'utente 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:
		`##ColumnAliasInGridCollector##`
		Anche la seguente sintassi può essere utilizzata per prendere testo da qualsiasi controllo Collector:
		`%% GlobalVariableName%%`

Tooltip

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

Esistono due modalità per Tooltip:

Modalità statica	Dove il contenuto di Tooltip è una stringa libera. La stringa può includere parametri globali impostati dagli agenti di raccolta.
Modalità avanzata	Dove Tooltip può leggere testo dalla 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**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		schermata, che viene aperta facendo clic sul pulsante Acceleratore vicino al campo **KeyTextLocation**.
TooltipItems		Solo modalità avanzata.

Importazione di elementi da un file `.csv`

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

<KEY><DEL><TIP>

dove:

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

Esempio:

```
#Tool Tip values
TSO;TSO 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 **TooltipItems** nella griglia delle proprietà.
2. Nella finestra di dialogo **TooltipItems**, 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**).
URLSource	Stringa vuota	Qualsiasi indirizzo Web valido. I dati memorizzati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare la destinazione.
ImagePath	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante Acceleratore per aprire la cartella pool di immagini

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		del progetto dove si può 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**.
Width	500	Larghezza della finestra in pixel.
Height	500	Altezza della finestra in pixel.
Tooltip		Se vuoto, non verrà visualizzata nessuna descrizione comando. Altrimenti, specifica il testo che viene visualizzato dalla descrizione di comando al passaggio del mouse sull'icona **WebFrame**.

Proprietà condivise

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

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
Nome		Specifica un nome personalizzato per uno o più controlli. **Nota:** Se una regola crea più di un controllo dello stesso tipo nella stessa schermata, la seguente convenzione di denominazione viene utilizzata: `<name>, <name>_1, ... <name>_<name>`
TextInsertionLocation	**InPlace**	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**. • **Nessuna** indica che il controllo non ha una posizione specifica sulla schermata verde e che la sua funzione è indipendente dalla schermata verde. La posizione dello schermo può anche essere definita utilizzando la

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		finestra **Select Screen Location** , si apre facendo clic sul pulsante dell'acceleratore accanto al campo**TextInsertionLocation** .
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.
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.
UseBackgroundFromHost	Deselezionata	Se selezionata, un controllo acquisisce il colore di sfondo dall'host. Se deselezionata, viene utilizzato il colore di sfondo definito dallo stile del controllo.
UseForegroundFromHost	Deselezionata	Se selezionata, un controllo acquisisce il colore di primo piano dall'host. Se deselezionata, viene utilizzato il colore di primo piano definito dallo stile del controllo.
RowOffset	0	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. Un valore di offset non corretto può incidere negativamente sulla posizione del controllo.
ColumnOffset	0	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. Un valore di offset non corretto può incidere negativamente sulla posizione del controllo.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
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 sulla pagina Design schermata eccetto **Topmost** + 1	Specifica l'ordine di sovrapposizione di due o più controlli. I controlli coi valori **ZOrder** più alti vengono visualizzati in cima all'elenco o quasi in primo piano.

Azioni

Azione	Descrizione	Valori	
SetText	Inserisce il testo nella posizione specificata dello schermo di un campo non protetto. Se la posizione specificata non è in alcun campo non protetto, non viene eseguita alcuna azione.	**TextInsertionLocation**	La (riga, colonna) nella quale il comando è inserito sulla 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 dello schermo può anche essere definita utilizzando la finestra **Select Screen Location** , si apre facendo clic sul pulsante dell'acceleratore accanto al campo**TextInsertionLocation** .
		ActionTarget	Il testo da inserire.
EmulationCommand	Esegue un comando di emulazione specificato.	**EmulationCommand**	I valori possibili sono indicati in un elenco.
ClearField	Cancella il contenuto di un campo specificato in una posizione specificata della schermata.	**FieldLocation**	La (riga, colonna) in cui è inserito il controllo sulla schermata. **InPlace** indica la posizione del controllo come specificato nella pagina **Screen Design** o la posizione dell'indicatore logico definito dalla condizione **SearchFor**. La posizione dello schermo può anche essere definita utilizzando la finestra **Select Screen Location** , si apre facendo clic sul pulsante dell'acceleratore accanto al campo**FieldLocation** .

Azione	Descrizione	Valori
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.

RunApplication	Avvia un'applicazione specificata sul computer dell'utente.	**ActionTarget**
		Linea di comando per l'esecuzione. Esempio:
		`C:\Program Files (x86)\Skype\Phone\Skype.exe`
		AdditionalArguments
		Argomenti dell'applicazione. Esempio:
		`/callto:+555555`
		I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare parametri per **ActionTarget** e per **AdditionalArguments.**

RunMacro	Esegue una macro specifica.	**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.
RunScript	Esegue uno script specifico.	**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.
SetCursor	Posiziona il cursore nella posizione specificata della schermata.	**CursorLocation** La (riga, colonna) in cui deve essere posizionato il cursore sulla 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 dello schermo può anche essere definita utilizzando la finestra **Select Screen Location** , si apre facendo clic sul pulsante dell'acceleratore accanto al campo**CursorLocation** .
SetValueToAVariable	Crea una variabile globale e ne imposta il valore. Se la variabile globale esiste già, il suo valore viene ripristinato.	**GlobalVariableName** Nome della variabile globale. **Contenuto** Valore della variabile globale. Le espressioni che contengono valori di variabili globali già esistenti verranno utilizzate nella forma % %<*other_variable_name*>%%.

Azione	Descrizione	Valori	
Email	Invia un'e-mail all'indirizzo specificato.	**ActionTarget**	Indirizzo e-mail del destinatario.

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**	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. È possibile ancora modificare i controlli disattivati ma non verranno utilizzati su una schermata personalizzata finché non verranno attivati. Se si copia un controllo disattivato o lo si converte in una regola, il controllo resterà disattivato.
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

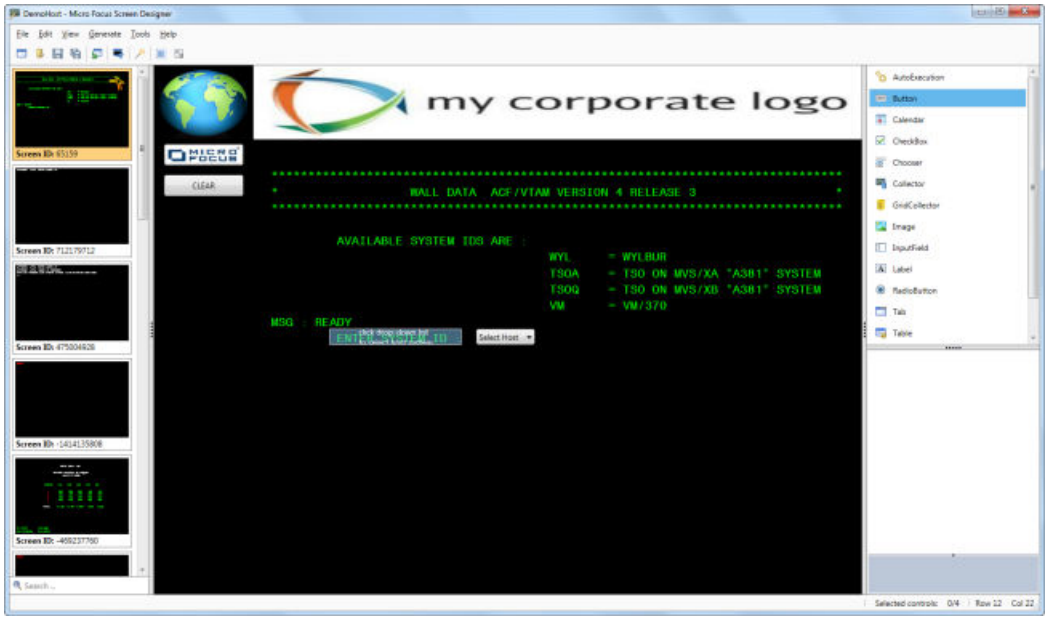
Un tema definisce il layout della schermata e l'aspetto di ogni controllo su tutte le schermate in un progetto di personalizzazione.

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 tre 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 **Temi** 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 i controlli nello stesso modo come 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: **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 comandi** 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: **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.

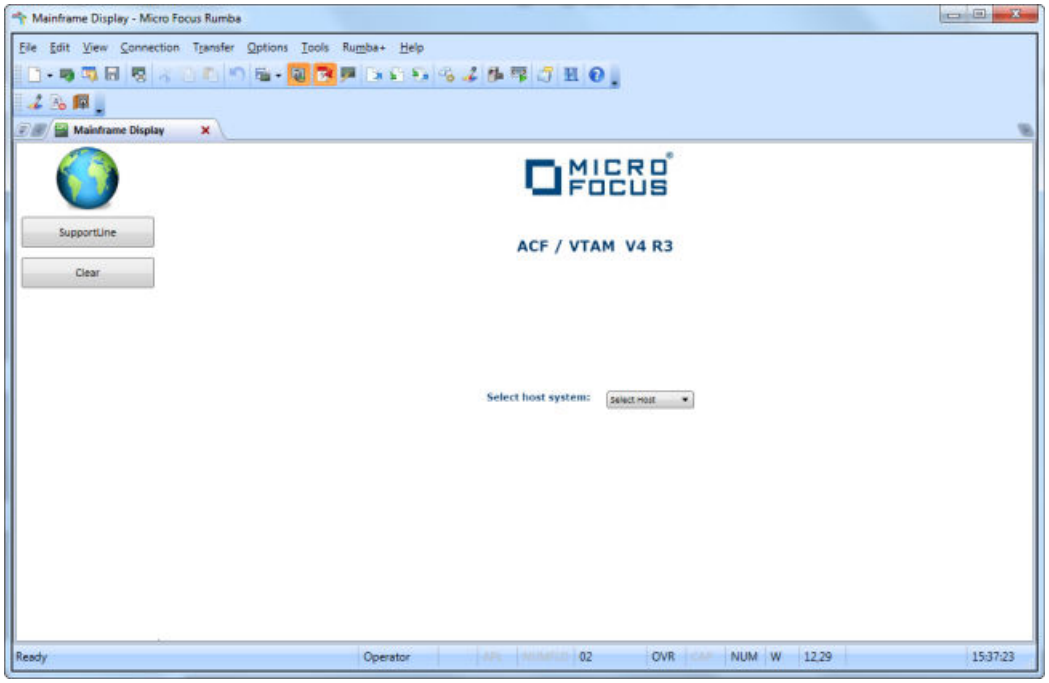
Rimozione di un'area di disegno della schermata

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. Qualsiasi controllo aggiunto al progetto di personalizzazione non verrà modificato.

Esempio

Nella sezione *Aggiunta di controlli*, sono stati aggiunti i controlli alle schermate dall'host demo per conferire un aspetto più moderno. In questo esempio, viene descritto come rendere le schermate ancora più moderne.

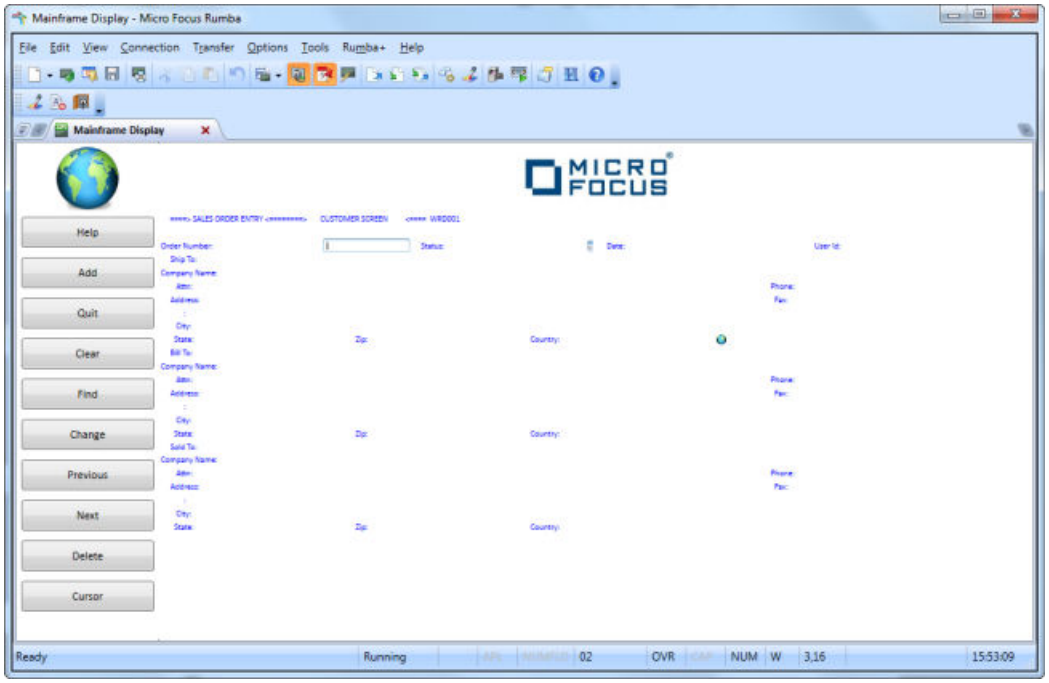
Tramite un'area di disegno della schermata, è possibile conferire alla schermata iniziale un aspetto lineare e moderno:



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 **Immissione ordine**, 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 verrà segnalata come avente una ambiguità di ID schermata nella visualizzazione Screen Designer.
- 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 InputField ed etichette 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 comandi** nel riquadro a sinistra.
3. Specificare le impostazioni desiderate:

Selezionare...	Per eseguire questa operazione...
Escludi etichette create da campi vuoti	Se selezionata, esclude i controlli di etichetta creati da campi protetti che non contengono testo. Selezionata per impostazione predefinita.
Genera automaticamente comandi su tutte le nuove schermate di cronologia	Se selezionata, genera automaticamente controlli InputFields ed etichette su tutte le schermate di cronologia importate. Deselezionata per impostazione predefinita.

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

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.

Utilizzo dei 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

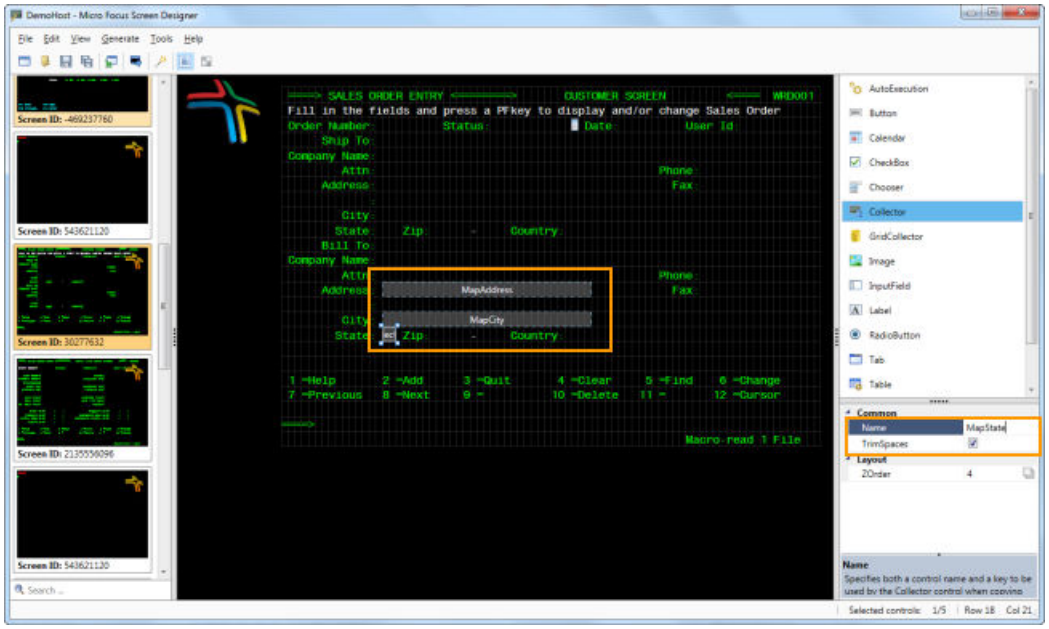
Plus può richiamare applicazioni e componenti Web tramite uno o più dei seguenti controlli:

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 nel file di personalizzazione. È possibile rinominare i dati memorizzati nel database come %%Name%%. Nella figura riportata sopra, il **Name** del primo agente 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:

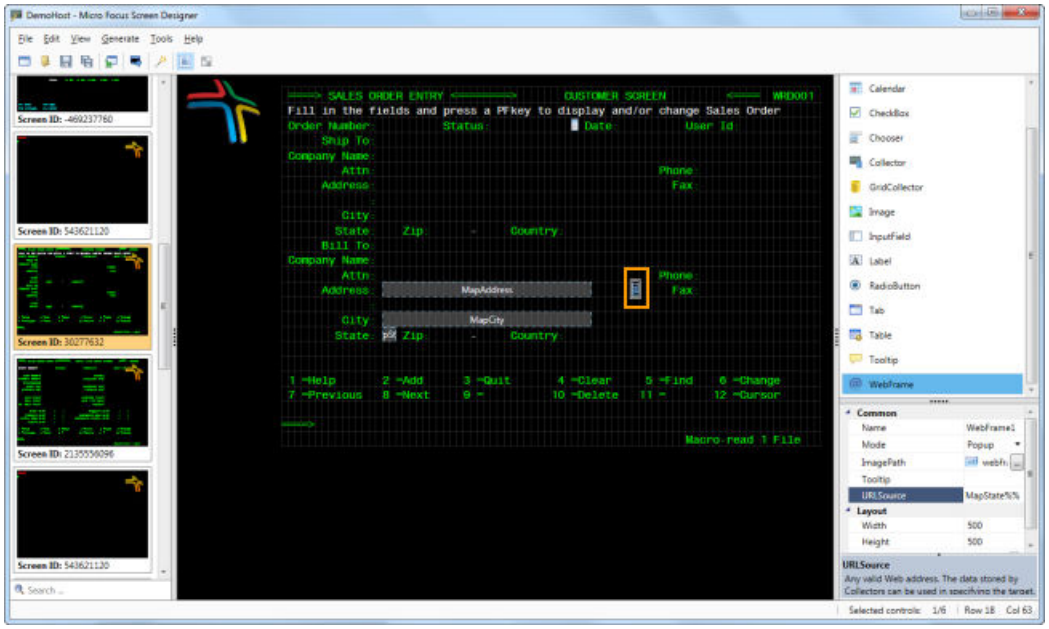
http://maps.google.com/maps?q=700 King Farm,Rockville,MD

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 Collector:



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 Collector 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.

Generazione dei file di output per Rumba+ Web e Rumba+ Mobile

Rumba+ Server Build Tool consente di creare pacchetti di implementazione delle applicazioni Rumba+ Web e Rumba+ Mobile.

Lo strumento utilizza il file di personalizzazione creato da Screen Designer per generare un file Web Application aRchive (`.war`). Il file `.war` contiene un file di regole e altre risorse, come immagini, macro e script.

Il file viene poi distribuito in un server applicazioni per l'implementazione.

Nota: Rumba+ Server Build Tool viene fornito con Micro Focus Rumba+ Web e Micro Focus Rumba+ Mobile.

È, inoltre, possibile generare i file di personalizzazione tramite la riga di comando Screen Designer. Vedere *Uso della riga di comando di Screen Designer*.

Esportazione di un file di personalizzazione

Per informazioni sull'esportazione di un file di personalizzazione, vedere *Rumba+ Server Build Tool 1.3: Guida*.

Implementazione di un file .war

Per informazioni sull'implementazione di un file `.war` in un server applicazioni, consultare *Rumba+ Server 1.3: Guida dell'amministratore*.

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

Se...	Allora...
	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: • `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:

- Generare uno o più file di personalizzazione 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.
`/L <project_file_list_path>`	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.
`/O <output_dir>`	È il percorso completo in cui vengono esportati i file di personalizzazione. Facoltativo: Se non specificato, viene utilizzata la cartella `<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner`.
`/S`	Salva il progetto dopo aver generato il file di personalizzazione.
`/I <config_file>`	È il percorso completo dell'elenco configurato dei progetti da importare.
`/?`	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 file di personalizzazione

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /P C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus
\Rumba\Plus\Projects\TableTest\TableTest.rsdp /O C:\Users\<user_name>\AppData
\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

Esempio: Generazione di più file di personalizzazione

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

Esempio del contenuto dell'elenco dei file del progetto:

```
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\u1\u1.rsdp
#C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\unique
\unique.rsdp
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\TableTest
\TableTest.rsdp
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\longtable3\longtable3.rsdp
C:\work\rumba_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>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects1\MergeProjects1.rsdp
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects3\MergeProjects3.rsdp
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\a1\a1.rsdp
project=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\WYSIWYG\WYSIWYG\WYSIWYG.rsdp
saveto=C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\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.

project 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>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus \Projects\MergeProjects20`

Il progetto creato è denominato `MergeProjects20`.

Utilizzo di Screen Designer autonomo

Oltre all'utilizzo di Screen Designer da Rumba Desktop, è possibile utilizzarlo come applicazione autonoma. È possibile utilizzare Screen Designer autonomo anche se Rumba non è in esecuzione.

1. Dal menu **Start** di Windows, selezionare **Start** > **Tutti i programmi** > **Micro Focus Rumba** > **Rumba Tools** > **Micro Focus RumbaScreen Designer**.

   Screen Designer viene avviato come applicazione autonoma.
2. Per chiudere Screen Designer, selezionare **File** > **Esci**.

È possibile utilizzare Screen Designer autonomo anche se Rumba non è in esecuzione. Tuttavia, è molto utile eseguire contemporaneamente Rumba. Ad esempio, è possibile effettuare modifiche ad un progetto in Screen Designerautonomo, generare il file di personalizzazione, passare a Rumba, quindi, una volta caricato il progetto, disattivare e attivare la modalità Rumba+ per vedere immediatamente i risultati delle modifiche.

Contattare Micro Focus

Micro Focus si impegna a fornire supporto tecnico e servizi di consulenza di prim'ordine. Micro Focus offre assistenza a livello mondiale, fornendo un servizio puntuale e affidabile per garantire il successo commerciale di ogni cliente.

Tutti i clienti che hanno sottoscritto un contratto di manutenzione e supporto, così come i potenziali clienti che stanno valutando i prodotti sono idonei a ricevere supporto tecnico. Il nostro personale altamente qualificato risponderà a ogni richiesta nel modo più rapido e professionale.

Visitare il sito *http://supportline.microfocus.com/assistedservices.asp* per contattare direttamente Micro Focus SupportLine per risolvere i problemi o inviare un'e-mail a *supportline@microfocus.com*.

Visitare la Micro Focus SupportLine sul sito *http://supportline.microfocus.com* per ricevere le ultime notizie sul supporto e accedere ad altre informazioni di assistenza. Se si utilizza il servizio per la prima volta, potrebbe essere richiesta una registrazione.

Informazioni necessarie per Micro Focus SupportLine

Quando si contatta Micro Focus SupportLine, includere le seguenti informazioni, se possibile: Più informazioni si possono fornire, migliore sarà l'assistenza fornita da Micro Focus SupportLine.

- Il nome e il numero della versione di tutti i prodotti che si pensa causino problemi.
- Marca e modello del computer.
- Le informazioni di sistema come il nome e la versione del sistema operativo, i processori e i dettagli della memoria.
- Qualsiasi descrizione dettagliata del problema, compresi i passaggi per riprodurre il problema.
- Formulazione esatta di tutti i messaggi di errore previsti.
- Il numero seriale. Per trovare questo numero, guardare nell'oggetto e nel corpo dell'e-mail dell'avviso di consegna del prodotto elettronico ricevuta da Micro Focus.

Informazioni aggiuntive necessarie per Micro Focus SupportLine

Se viene riportata una violazione della protezione, potrebbe essere richiesto un file dump (`.dmp`). Per creare un file dump, utilizzare la finestra di dialogo **Errore imprevisto** che appare quando si verifica una violazione della protezione.

Se non richiesto diversamente da Micro Focus SupportLine, mantenere le impostazioni di dump su `Normal` (consigliato), fare clic su **Dump**, quindi specificare posizione e nome del file dump. Una volta che il file dump è stato scritto, può essere inviato a Micro Focus SupportLine.

È inoltre possibile che venga richiesto di fornire un file di registro creato da Consolidated Tracing Facility (CTF), un'infrastruttura di tracciamento che permette di creare in modo facile e veloce informazioni di diagnostica che forniscono dettagli sul funzionamento di una serie di componenti software Micro Focus.

Commenti e suggerimenti

Saremo lieti di ricevere i commenti degli utenti relativi alla documentazione Micro Focus.

Invia commento sulla documentazione del presente manuale.

Fare clic sul collegamento qui sopra per inviare tramite e-mail eventuali commenti a Micro Focus.