

# AIDE GPP

## Table des matières

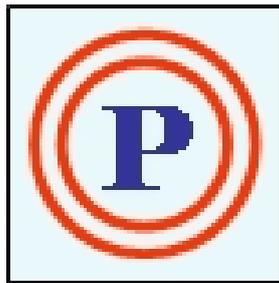
---

Le Gestionnaire de Projet Panoramic .....	4
Introduction .....	5
Présentation .....	6
Le bureau .....	8
Le gestionnaire de projets .....	10
Le menu déroulant .....	10
Menu Fichier .....	11
Gestion des fichiers .....	12
Menu Nouveau projet .....	14
Menu Ouvrir .....	15
Menu Enregistrer sous .....	16
Menu Fermer .....	17
Menu Afficher le gestionnaire de fichiers .....	18
Menu Afficher les dossiers .....	18
Menu Edition .....	19
Menu Exécution .....	21
Menu Configuration .....	22
Menu Aide .....	22
Menu A propos .....	23
Menu Quitter .....	24
Les icônes .....	24
Les onglets outils .....	25
L'onglet objets .....	26
Objet Alpha .....	27
Objet Button .....	27
Objet Check .....	28
Objet Combo .....	29
Objet Container .....	29
Objet Container_option .....	30
Objet Container_tab .....	31
Objet Dlist .....	31
Objet Edit .....	32
Objet Form .....	33
Objet Grid .....	33
Objet Hviewer .....	34
Objet Image .....	34
Objet List .....	35
Objet Main-menu .....	36
Objet Memo .....	37
Objet Movie .....	37
Objet Open_dialog .....	38
Objet Option .....	39
Objet Panel .....	39
Objet Picture .....	40
Objet Progress_bar .....	41
Objet Save_dialog .....	41
Objet Scene2d .....	42

Objet Scene3d .....	42
Objet Scroll_bar .....	43
Objet Sound .....	44
Objet Spin .....	44
Objet Sub_menu .....	45
Objet Tab .....	46
Objet Timer .....	46
Objet Track_bar .....	47
L'onglet Mots clé .....	48
L'onglet Caractères .....	49
L'onglet Touches .....	50
L'onglet Couleurs .....	51
L'onglet Exécution rapide .....	52
L'explorateur d'objets .....	53
L'arborescence des objets .....	55
Les propriétés des objets .....	56
Les propriétés Standards .....	57
Les propriétés Spéciales .....	60
La propriété Déplacer .....	61
La propriété Copier .....	62
La propriété Supprimer .....	63
L'explorateur de sous-programmes .....	63
La gestion des sous-programmes .....	65
La création d'un sous-programme .....	65
L'ajout d'un sous-programme depuis la bibliothèque .....	67
La suppression d'un sous-programme .....	68
La modification du nom d'un sous-programme .....	69
La liste des sous-programmes .....	70
La gestion des fenêtres d'édition .....	71
La fenêtre d'édition en onglets .....	71
Les fenêtres d'édition en cascade .....	73
Les fenêtres d'édition juxtaposées .....	74
Masquer ou afficher les fenêtres d'édition .....	75
Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition .....	75
Le gestionnaire de fichiers .....	76
Les options sur fichier BAS .....	77
Les options sur projet PPA .....	78
Le panneau de configuration .....	80
Les paramètres de l'Editeur de source .....	81
Les paramètres de fichiers .....	82
Les paramètres d'affichage .....	84

# **Le Gestionnaire de Projets Panoramic**

## **Manuel d'utilisation**



## Introduction

# Introduction

Avant toute chose, je tiens à remercier Jack, le créateur du langage Panoramic, sans qui rien de tout cela n'existerait.

Je remercie aussi Klaus, pour sa dll KGF, ainsi que tous les Panoramiciens qui ont oeuvré à la réalisation de ce projet.

Le Gestionnaire de Projet Panoramic ou GPP est réalisé à partir de l'éditeur Panoramic lui-même. GPP n'est en fait qu'un enrobage. Il va vous permettre de découvrir la programmation en Panoramic sous un angle nouveau.

En effet, la grande innovation, réside dans la manière de créer vos codes en Panoramic. Vous allez découvrir au fil de ces pages comment améliorer et accélérer la réalisation de vos codes et vos programmes grâce à GPP.

Vous allez certainement être un peu perdu au départ, mais l'interface a été conçue de manière simple et fonctionnelle. Elle vous sera rapidement familière.

GPP utilise une interface qui se décompose en plusieurs parties. Nous allons y revenir en détail dans les prochains chapitres.

La principale nouveauté concerne la manière de réaliser votre interface graphique.

Grâce à GPP, oubliez les lignes de codes pour la création de vos objets ! Tout est réalisé en 'WYSIWYG' (What You See Is What You Get)

Ce qui se traduit par 'ce que vous voyez est ce que vous obtenez'. C'est-à-dire que ce que vous voyez correspondra au résultat final !

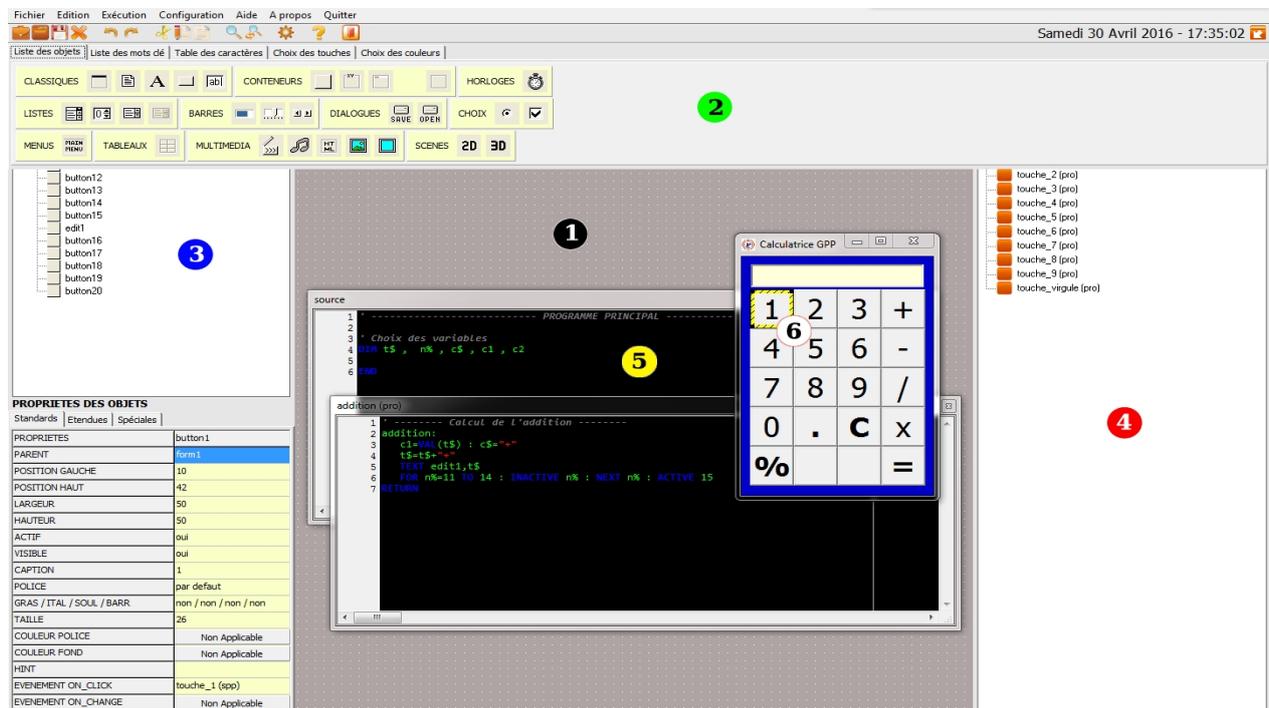
Vous allez aussi découvrir comment mieux gérer vos sous-programmes (Sub ou Procédures) grâce à un système de gestion simple et efficace.

Mais ne rentrons pas trop dans les détails pour l'instant, je vous invite plutôt à découvrir GPP dans le chapitre suivant...

## Pr  sentation

# Pr  sentation

Nous allons tout d'abord nous familiariser avec les diff  rents   l  ments qui composent GPP.  
Voici un petit tour en image afin de mieux cerner l'interface.



### 1 - Le bureau

Il s'agit du fond d'  cran de GPP. On peut le comparer au bureau de Windows.

Il appara  t sous forme d'un quadrillage.

C'est ici que nous allons d  poser nos FORMs avec lesquels nous construirons notre projet.

C'est aussi ici qu'apparaissent les diff  rentes interfaces de GPP.

Ce qui saute aux yeux lors du premier lancement, c'est que l'  cran est vide !

C'est tout    fait normal, puisque GPP utilise des fen  tres d  roulantes. On peut,    nouveau, comparer cela    la barre de t  che de Windows qui peut   tre cach  e.

### 2 - Le gestionnaire de projet

C'est la partie la plus importante de GPP. Il s'agit du pivot central du programme. Tout est construit autour de cette fen  tre.

Lorsque vous ouvrez GPP pour la première fois, vous vous retrouvez face à un bureau vide. Pour afficher le gestionnaire de projet, vous allez devoir déplacer votre souris tout en haut du bureau. la fenêtre s'affichera alors automatiquement !

Vous retrouverez ici toutes les fonctions habituelles du menu déroulant et des icônes. Vous allez aussi découvrir les onglets avec leurs fonctions spécifiques.

Pour terminer, en haut sur la droite, apparaissent la date du jour et l'heure.

### 3 - L'explorateur d'objets

Cette fenêtre s'ouvre sur la gauche de l'écran en positionnant votre souris sur le bord gauche. Elle va contenir tous les objets de votre projet.

Elle est scindée en 2 parties :

- La partie supérieure contient l'arborescence avec tous vos objets créés dans votre projet.
- La partie inférieure va vous donner des indications concernant l'objet sélectionné. Il s'agit des propriétés de l'objet.

Vous remarquerez aussi les onglets utilisés pour des fonctions avancées sur les objets : duplication, suppression, etc. et fonctions étendues sur certains objets...

**ATTENTION !** cette fenêtre n'est fonctionnelle qu'avec l'ouverture d'un projet de type PPA.

### 4 - L'explorateur de sous-programmes

Cette fenêtre s'ouvre sur la droite de votre écran en positionnant votre souris sur le bord droit. Elle gère tous vos sous-programmes.

Dans GPP, chaque sous-programme est géré de manière séparée et ne s'affiche pas avec le reste de votre source.

De ce fait, le programme est plus lisible et plus souple à travailler.

Vous apprécierez de pouvoir ouvrir jusqu'à 10 fenêtres simultanément donc 10 sous-programmes différents à l'écran.

**ATTENTION !** Cette fenêtre n'est fonctionnelle qu'avec l'ouverture d'un projet de type PPA.

### 5 - Les fenêtres d'édition

Ces fenêtres sont l'équivalent de la fenêtre unique de notre habituel éditeur Panoramic.

Elles s'affichent dès que vous sélectionnez un sous-programme dans la fenêtre de droite (explorateur de sous-programmes) vue ci-dessus.

Vous avez le choix de l'affichage :

- Dans une fenêtre avec des onglets
- Dans des fenêtres en cascade

- Dans des fenêtres juxtaposées.

## 6 - Les objets

En fait, ces objets correspondent à votre projet (programme).

Ils apparaîtront sur le bureau dès lors que vous ajouterez un ou plusieurs FORMs puis tout autre objet. Ces éléments seront donc visibles sur l'explorateur d'objets (fenêtre de gauche).

Vous pourrez ensuite les modifier par l'intermédiaire des propriétés d'objet toujours sur l'explorateur d'objets (fenêtre de gauche).

**ATTENTION !** Ces objets ne seront utilisables qu'avec l'ouverture ou la création d'un projet de type PPA.

Nous reviendrons plus en détail sur ces différents éléments dans les pages suivantes.

Retenez juste pour le moment que tout cela va vous simplifier la vie. N'oubliez pas que GPP a été conçu pour une prise en main simple et intuitive.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur d'aides Web gratuit](#)

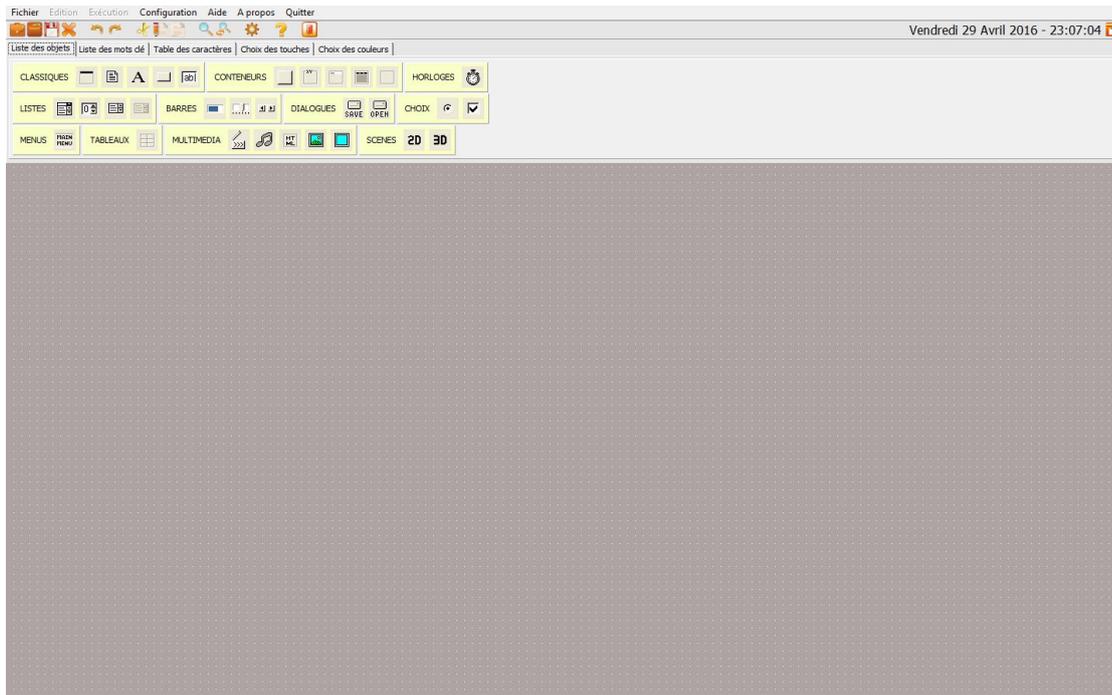
---

## Le bureau

# Le bureau

[\[le gestionnaire de projet\]](#) [\[l'explorateur d'objet\]](#) [\[l'explorateur de sous-programmes\]](#) [\[les fenêtres d'édition\]](#) [\[le panneau de configuration\]](#) [\[le gestionnaire de fichiers\]](#)

Après l'ouverture de GPP, vous vous retrouvez donc sur le bureau. Il recouvre tout l'écran. Il s'agit pour l'instant d'un fond gris avec un quadrillage. Celui-ci pourra vous être utile pour le positionnement des futurs objets de votre projet.



Depuis le bureau, vous avez accès directement au gestionnaire de projet. Pour l'afficher, il vous suffit de positionner votre souris tout en haut de votre écran.  
Une fenêtre doit apparaître comme sur l'image ci-dessus.

Si votre souris sort de la surface de cette fenêtre, celle-ci disparaît aussitôt en s'escamotant en haut de votre écran. Un peu à la manière de la barre de tâche de Windows.

Depuis le bureau, vous avez aussi accès directement à l'explorateur d'objet, à gauche de l'écran. Ainsi qu'à l'explorateur des sous-programmes, à droite de l'écran.  
Mais attention, ces fenêtres ne s'affichent que sous certaines conditions. Pour y avoir accès il faut avoir ouvert un projet type PPA.

Nous reviendrons plus loin sur la notion de projet qui représente une nouveauté pour Panoramic. Nous expliquerons tout cela en détail dans les prochains chapitres.

Dernière petite chose concernant le bureau, vous pouvez l'agrémenter d'une image que vous choisirez depuis le panneau de configuration dans le menu du gestionnaire de projet.  
Cette image sera chargée par défaut dans GPP et affichée à chaque démarrage de votre programme.  
Un quadrillage y sera automatiquement ajouté.

## En résumé :

- Le bureau est une zone qui couvre tout l'écran.
- On peut y faire apparaître 3 fenêtres :
  - La première, en haut de l'écran, est le gestionnaire de projet
  - La seconde, à gauche de l'écran, est l'explorateur d'objet
  - La dernière, à droite de l'écran, est l'explorateur de sous-programmes

- Pour faire apparaître les fenêtres, il faut se positionner sur le bord de l'écran correspondant.
- Les 2 fenêtres latérales, l'explorateur d'objet et l'explorateur de sous-programmes ne s'affichent que si vous avez ouvert un projet.
- On peut mettre une image sur le bureau en fond d'écran. Une fois installée, c'est l'image par défaut.

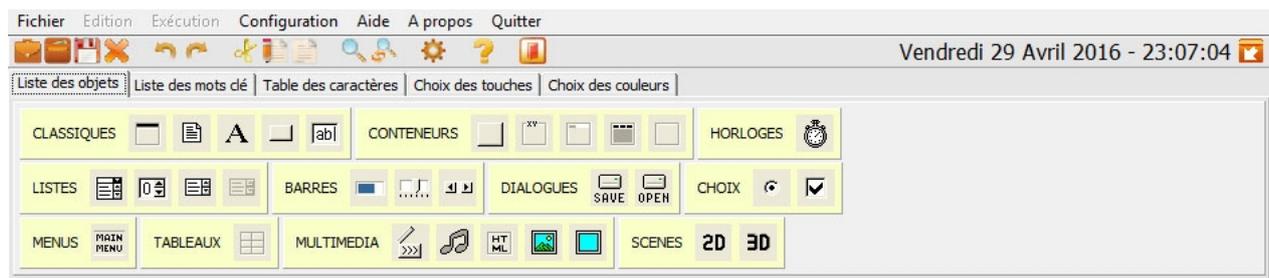
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet d'aides multi-formats](#)

## Le gestionnaire de projets

# Le gestionnaire de projets

[\[le bureau\]](#) [\[l'explorateur d'objet\]](#) [\[l'explorateur de sous-programmes\]](#) [\[les fenêtres d'édition\]](#) [\[le panneau de configuration\]](#) [\[le gestionnaire de fichiers\]](#)

Nous voici arrivés dans le cœur de GPP. Le Gestionnaire de projets est la partie la plus importante. C'est l'élément principal.



On peut déjà le diviser en trois grandes zones :

- [Le menu déroulant](#)
- [Les icônes](#)
- [Les onglets outils](#)

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet d'aides multi-formats](#)

## Le menu déroulant

# Le menu déroulant

[\[Gestion des fichiers et projets\]](#) [\[Fichier\]](#) [\[Edition\]](#) [\[Exécution\]](#) [\[Configuration\]](#) [\[Aide\]](#) [\[A propos\]](#) [\[Quitter\]](#)

Comme dans la plupart des programmes utilisant Windows, GPP profite des fonctionnalités de ce système d'exploitation.

Le gestionnaire de projets utilise le système de menu pour vous permettre d'accéder aux différentes fonctions.



Le menu déroulant est découpé en plusieurs parties :

- [Fichier](#)
- [Édition](#)
- [Exécution](#)
- [Configuration](#)
- [Aide](#)
- [A propos](#)
- [Quitter](#)

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Produire des livres électroniques facilement](#)

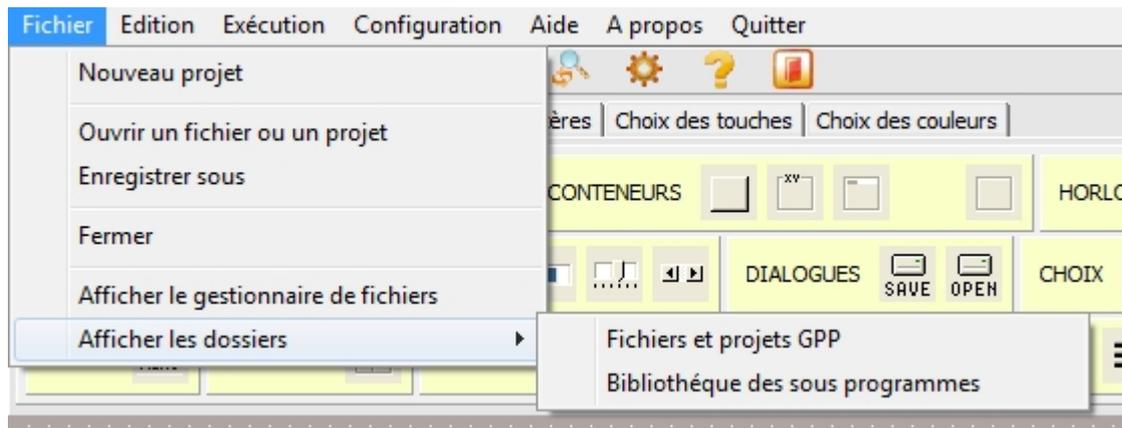
---

Menu Fichier

## Menu Fichier

[[Gestion des fichiers](#)] [[Edition](#)] [[Exécution](#)] [[Configuration](#)] [[Aide](#)] [[A propos](#)] [[Quitter](#)]

Il s'agit du menu qui gère toutes les entrées et sorties de GPP



Avant d'aller plus loin dans les options du menu Fichier, je vous propose de découvrir tous les formats de fichiers utilisés dans GPP :

- [La gestion des fichiers et projets](#)

Le menu Fichier se décompose ainsi :

- [Nouveau projet](#)
- [Ouvrir un fichier ou un projet](#)
- [Enregistrer sous](#)
- [Fermer](#)
- [Afficher le gestionnaire de fichiers](#)
- [Afficher les dossiers](#)

**En résumé :**

- **Nouveau projet** : Création d'un nouveau projet de type PPA.
- **Ouvrir un fichier ou un projet** : Ouverture d'un projet de type PPA ou d'un fichier de type BAS.
- **Enregistrer sous** : Sauvegarde une copie de votre projet ou fichier en cours à l'emplacement de votre choix.
- **Fermer** : Ferme tous les fichiers en cours dans GPP.
- **Afficher le gestionnaire de fichiers** : Affiche une fenêtre d'options pour travailler sur différents fichiers (PPA, BAS, EXE, OBJ, SSP).
- **Afficher les dossiers** : Affiche le dossier projet ou le dossier contenant la bibliothèque des sous-programmes.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Nouvelles et informations sur les outils de logiciels de création d'aide](#)

Gestion des fichiers

## Gestion des fichiers

[\[Nouveau projet\]](#) [\[Ouvrir\]](#) [\[Enregistrer sous\]](#) [\[Fermer\]](#) [\[Afficher le gestionnaire de fichiers\]](#) [\[Afficher les dossiers\]](#)

GPP utilise de nouveaux formats de fichiers liés à la nouvelle façon de programmer et de gérer les programmes.

Nous avons donc maintenant 5 formats de fichiers différents :

### ***Le fichier avec extension BAS :***

Le fichier avec extension BAS est, avec l'extension PPA, le plus utilisé dans GPP.

C'est l'habituel fichier utilisé dans l'éditeur Panoramic. Nous pouvons l'ouvrir et l'utiliser à volonté dans GPP.

Par contre, nous ne pouvons pas créer de fichier de ce type à partir de GPP.

Le fichier avec extension BAS est aussi utilisé en sauvegarde lors de certaines conversions de fichiers. Pour plus d'infos, se reporter à la section [Le gestionnaire de fichiers](#).

### ***Le fichier avec extension PPA :***

Le fichier avec extension PPA est le format de fichier créé spécifiquement pour GPP pour sauvegarder les projets.

C'est un encapsulage de plusieurs fichiers qui sont regroupés à la sauvegarde avec l'extension PPA.

Si l'on détaille le contenu d'un fichier PPA, nous trouvons les fichiers suivants :

- entete.bas

- objets.obj
- objets.tab
- tous les fichiers avec l'extension SSP qui correspondent aux fichiers des sous-programmes.

Le fichier entete.bas :

C'est le fichier qui correspond à la première partie de votre programme jusqu'à l'instruction END.  
Ce fichier est visible depuis l'explorateur de sous-programmes (fenêtre de droite), sur la première ligne de la liste.

Le fichier objets.obj :

Il s'agit du fichier contenant l'arborescence des objets.  
Peu de choses à dire car il s'agit d'un fichier interne.

Le fichier objets.tab :

Il s'agit là aussi d'un fichier en rapport avec les objets. Il contient toutes les propriétés des objets du projet.  
Rien à dire de plus. Il s'agit aussi d'un fichier interne.

Les fichiers \*.SSP :

Ce sont tous les sous-programmes du projet. Ils contiennent le code Panoramic standard.

### ***Le fichier avec extension OBJ :***

Le fichier avec extension OBJ est le format de fichier créé spécifiquement pour GPP pour sauvegarder les objets.

Il y a 2 fichiers utilisés pour la gestion des objets qui sont :

- objets.obj
- objets.tab

Peu de choses à rajouter. Ce sont des fichiers internes à GPP.

### ***Le fichier avec extension SSP :***

Le fichier avec extension SSP est le format de fichier créé spécifiquement pour GPP pour sauvegarder les sous-programmes.

Il s'agit en fait de fichiers au format BAS. Chaque sous-programme est sauvegardé sous son propre nom mais avec une extension SSP pour les différencier des autres fichiers.

Cela permet de mieux gérer chaque partie du programme et autorise aussi la ré-utilisation de ces sous-programmes dans d'autres projets.

### ***Le fichier avec extension EXE :***

Le fichier avec extension EXE est le format de fichier créé par Panoramic pour rendre les réalisations autonomes.

Lorsque vous transformez votre programme en fichier EXE, il n'a plus besoin d'éditeur. Il s'exécute seul !

**Informations complémentaires :**

La gestion des fichiers de GPP est associé au dossier 'documents' de Windows.  
Tous les fichiers et projets de GPP seront sauvegardés par défaut dans ce dossier.

**ATTENTION !** Même si GPP reconnaît ces 5 formats de fichiers, Certains ne sont utilisés que dans des cas bien précis !

**En résumé :**

Il existe 5 formats de fichiers différents dans GPP :

- **Fichier BAS** : Fichier standard utilisé dans l'éditeur Panoramic habituel.
- **Fichier PPA** : Fichier encapsulé regroupant un ensemble de fichiers utilisés pour créer un projet sous GPP.
- **Fichier OBJ** : Fichiers interne à GPP pour sauvegarder les objets et leurs options.
- **Fichier SSP** : Fichiers permettant la sauvegarde des sous-programmes de manière individuelle et séparée.
- **Fichier EXE** : Fichier Panoramic permettant l'exécution autonome d'un projet PPA ou d'un fichier BAS après sa conversion.
- Toutes les sauvegardes de GPP se font dans le dossier 'documents' de Windows.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet de livres électroniques Kindle](#)

Menu Nouveau projet

## Menu Nouveau projet

[\[Gestion des fichiers\]](#) [\[Ouvrir\]](#) [\[Enregistrer sous\]](#) [\[Fermer\]](#) [\[Afficher le gestionnaire de fichiers\]](#) [\[Afficher les dossiers\]](#)

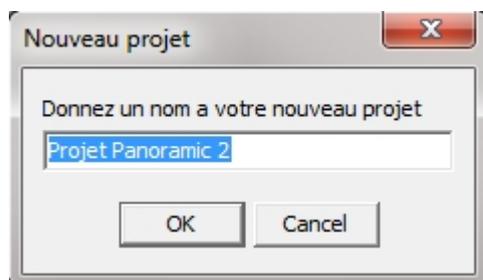
Grâce à GPP, nous allons maintenant développer l'idée de 'projet'. Qu'est ce que cela peut bien pouvoir dire ?

En fait, c'est très simple. A chaque fois que nous mettons en œuvre l'option 'nouveau projet', nous créons non pas un fichier comme sous notre éditeur panoramique habituel, mais plusieurs fichiers permettant à GPP de sauvegarder les objets et les sous-programmes de manière indépendante.

Cet intérêt est multiple.

Le premier qui saute aux yeux, c'est le fait de mettre en place les objets panoramique non plus par programmation et lignes de codes mais bel et bien en les disposant sur le bureau. Aussi lors de la

sauvegarde, toutes les données concernant ces objets (les propriétés) seront enregistrées à part. La seconde chose intéressante, c'est la possibilité de récupérer certains éléments de votre projet et de les intégrer dans un autre. D'où l'importance de cette séparation dans la sauvegarde.



Donc, lorsque vous sélectionnez l'option Nouveau projet, GPP vous propose un nom de projet par défaut. Vous pouvez le valider directement ou choisir un autre nom. A ce moment là, vous avez un nouveau projet Panoramic qui est créé. Il s'affiche sous un seul et unique fichier et porte automatiquement l'extension PPA.

## En résumé :

- **L'idée de projet dans GPP** : Nouvelle notion permettant de partager un programme en plusieurs parties et une gestion simplifiée.
- **L'extension PPA** : Se présente sous la forme d'un simple et unique fichier.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Écrire des livres électronique Kindle](#)

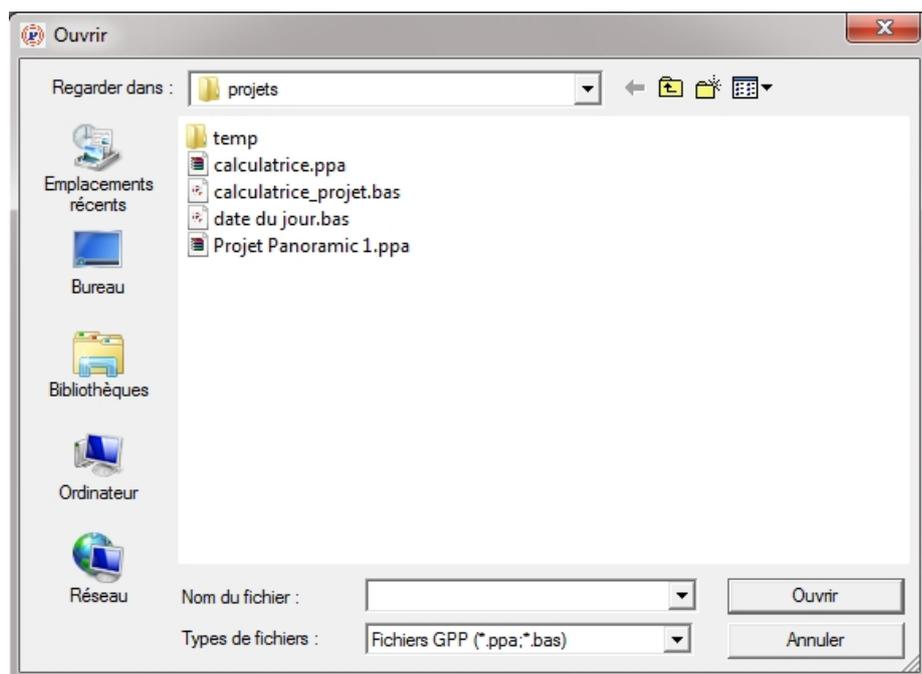
Menu Ouvrir

## Menu Ouvrir

[[Gestion des fichiers](#)] [[Nouveau projet](#)] [[Enregistrer sous](#)] [[Fermer](#)] [[Afficher le gestionnaire de fichiers](#)] [[Afficher les dossiers](#)]

GPP permet l'ouverture de 2 types de fichiers :

- Nos habituels fichiers BAS
- Les nouveaux fichiers PPA



### ***Ouverture d'un fichier BAS :***

Vous vous retrouverez avec un éditeur qui s'affiche en pleine page et plein écran.

Avec ce type de fichier, vous n'avez plus accès aux fenêtres de gauche et droite concernant les objets et les sous-programmes.

Vous développez uniquement vos lignes de codes dans un seul fichier comme si vous étiez dans l'éditeur Panoramic.

### ***Ouverture d'un projet PPA :***

Dès l'ouverture d'un projet, vous voyez vos objets apparaître sur le bureau.

Ensuite, vous avez l'explorateur d'objets (à gauche) et l'explorateur de sous-programmes (à droite) qui sont disponibles.

Vous avez accès à l'ensemble des fonctions de GPP.

## **En résumé :**

- **Ouverture d'un fichier BAS** : gestion d'un fichier standard de Panoramic. ouverture en plein écran.
- **Ouverture d'un projet PPA** : Gestion d'un projet complet avec différentes interfaces (objets, sous-programmes...)

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

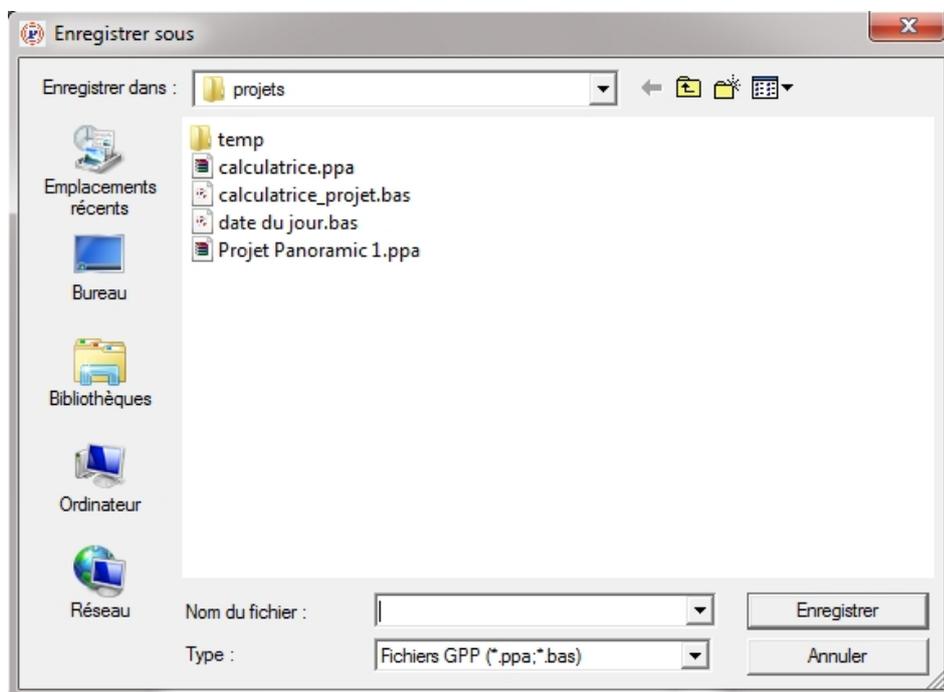
Menu Enregistrer sous

## **Menu Enregistrer sous**

[\[Gestion des fichiers\]](#) [\[Nouveau projet\]](#) [\[Ouvrir\]](#) [\[Fermer\]](#) [\[Afficher le gestionnaire de fichiers\]](#) [\[Afficher les dossiers\]](#)

Dans GPP, l'enregistrement est automatique et se fait de manière régulière dans le dossier 'documents' de Windows.

Donc aucune sauvegarde manuelle n'est nécessaire.



Cependant, une option 'Enregistrer sous' permet d'enregistrer à tous moment votre projet ou votre fichier en cours à l'endroit de votre choix.

Il s'agit, en fait, de faire une copie de l'enregistrement par défaut.

## En résumé :

- **Enregistrement automatique sous GPP.**
- **Enregistrer sous** : Permet un copie de sauvegarde du fichier ou projet en cours.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générer des livres électroniques EPub facilement](#)

Menu Fermer

## Menu Fermer

[\[Gestion des fichiers\]](#) [\[Nouveau projet\]](#) [\[Ouvrir\]](#) [\[Enregistrer sous\]](#) [\[Afficher le gestionnaire de fichiers\]](#)  
[\[Afficher les dossiers\]](#)

Il n'y a pas grand chose à dire sur cette fonction, sinon qu'elle ferme tous les fichiers en cours.

Une sauvegarde automatique est systématiquement effectuée avant la fermeture.

Si vous souhaitez passer d'un projet à un autre, sachez que vous pouvez vous affranchir de cette étape, et ouvrir directement votre nouveau fichier ou projet.

Dans ce cas, la sauvegarde et la fermeture de l'ancien projet sont réalisés automatiquement.

### En résumé :

- **Fermer** : clôture de tous les fichiers ouverts. La sauvegarde est automatique.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des documents d'aide facilement](#)

---

Menu Afficher le gestionnaire de fichiers

## Menu Afficher le gestionnaire de fichiers

[\[Gestion des fichiers\]](#) [\[Nouveau projet\]](#) [\[Ouvrir\]](#) [\[Enregistrer sous\]](#) [\[Fermer\]](#) [\[Afficher les dossiers\]](#)

Il s'agit d'une fenêtre d'options permettant d'importer, d'exporter ou encore de convertir différents fichiers.

Nous reviendrons plus en détail sur cette partie dans la section [Le gestionnaire de fichier](#).

### En résumé :

- **Afficher le gestionnaire de fichiers** : Affiche la fenêtre de gestion et de conversion des différents fichiers de GPP.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Produire des livres électroniques facilement](#)

---

Menu Afficher les dossiers

## Menu Afficher les dossiers

[\[Gestion des fichiers\]](#) [\[Nouveau projet\]](#) [\[Ouvrir\]](#) [\[Enregistrer sous\]](#) [\[Fermer\]](#) [\[Afficher le gestionnaire de fichiers\]](#)

Ce menu vous donne la possibilité d'accéder aux dossiers de GPP. Il se trouvent dans le dossier '**Documents**' de Windows.

Il y a 2 sortes de dossiers :

**les Fichiers et projets GPP :**

Il s'agit des dossiers contenant tous les fichiers et projets sauvegardés automatiquement par GPP.

Vous pouvez retrouver ce dossier dans l'arborescence suivante de votre disque dur dans ...  
**\Documents\GPP\projets**

**La bibliothèques des sous-programmes :**

Il s'agit du dossier contenant tous les sous-programmes inclus dans la bibliothèque de GPP.

Vous pouvez retrouver ce dossier dans l'arborescence suivante de votre disque dur dans ...  
**\Documents\GPP\sous-programmes**

**En résumé :**

- **Les dossiers de sauvegarde par défaut de GPP** se trouvent dans le dossier '**Documents**' de Windows.
- **les Fichiers et projets GPP :**  
 Donne accès au dossier des projets dans l'arborescence ...**\Documents\GPP\projets**
- **La bibliothèques des sous-programmes :**  
 Donne accès au dossier de la bibliothèque des sous-programmes dans l'arborescence ...  
**\Documents\GPP\sous-programmes**

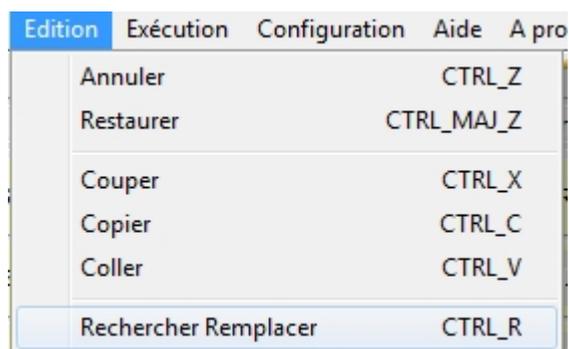
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation d'aide HTML gratuit](#)

Menu Edition

# Menu Édition

[\[Gestion des fichiers et projets\]](#) [\[Fichier\]](#) [\[Exécution\]](#) [\[Configuration\]](#) [\[Aide\]](#) [\[A propos\]](#) [\[Quitter\]](#)

Le menu Édition gère la gestion du texte dans les fenêtres d'édition de GPP



Voici le détail du menu Édition :

***Annuler :***

Annule la dernière action.

Raccourci clavier : **CTRL+Z**

***Restaurer :***

Récupérer la dernière annulation.

Raccourci clavier : **CTRL+MAJ+Z**

***Couper :***

Supprime le texte sélectionné et le stocke en mémoire.

Raccourci clavier : **CTRL+X**

***Copier :***

Copie le texte sélectionné et le stocke en mémoire.

Raccourci clavier : **CTRL+C**

***Coller :***

Ajoute le texte en mémoire à l'emplacement sélectionné.

Raccourci clavier : **CTRL+V**

***Rechercher et Remplacer :***

Une interface unique est utilisée à la fois pour les fonctions 'Rechercher' et 'Remplacer'.

La fonction 'Rechercher', permet de trouver les correspondances une à une dans le texte de la fenêtre sélectionnée.

La fonction 'Remplacer', recherche puis remplace les correspondances une à une dans le texte de la fenêtre sélectionnée.

La fonction 'Tout Remplacer', recherche puis remplace automatiquement toutes les correspondances du

texte de la fenêtre sélectionnée.

Vous pouvez aussi coupler vos recherches avec 3 options :

- L'option '**Dans tout le document**', étend la recherche à toutes les lignes du fichier en cours.
- L'option '**Respecter la casse**', permet à votre recherche, de respecter les mots contenant des caractères en majuscule ou minuscule.
- L'option '**Vers le haut**', donne le sens de la recherche. Du haut vers le bas, ou du bas vers le haut.

**ATTENTION !** Les options du menu Édition ne sont actives que pour les fenêtres d'édition.

## En résumé :

- **Annuler** : Annule la dernière action.
- **Restaurer** : Récupère la dernière annulation.
- **Couper** : Supprime le texte sélectionné et le stocke en mémoire.
- **Copier** : Copie le texte sélectionné et le stocke en mémoire.
- **Coller** : Ajoute le texte en mémoire à l'emplacement sélectionné.
- **Rechercher et Remplacer** : Recherche ou remplace une portion de texte dans la fenêtre d'édition sélectionnée.

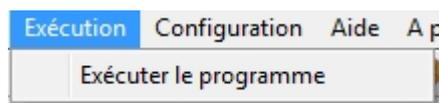
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Écrire des livres électroniques ePub pour l'iPad](#)

Menu Exécution

# Menu Exécution

[\[Gestion des fichiers et projets\]](#) [\[Fichier\]](#) [\[Edition\]](#) [\[Configuration\]](#) [\[Aide\]](#) [\[A propos\]](#) [\[Quitter\]](#)

Ce Menu gère l'exécution du projet en cours.



Cette fonction est la même que sous l'éditeur Panoramic.

Elle permet d'exécuter et de tester votre programme, que se soit un fichier BAS ou un projet PPA.

Lors de l'exécution, le bureau et les différentes fenêtres seront masqués automatiquement.

**En résumé :**

- **Exécution** : Permet le lancement du fichier ou projet en cours de développement.

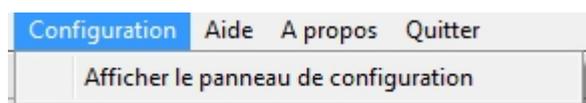
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des sites web d'aide facilement](#)

Menu Configuration

## Menu Configuration

[\[Gestion des fichiers et projets\]](#) [\[Fichier\]](#) [\[Edition\]](#) [\[Exécution\]](#) [\[Aide\]](#) [\[A propos\]](#) [\[Quitter\]](#)

Ce menu donne accès à la fenêtre du panneau de configuration. Vous y retrouverez plusieurs paramètres et options.



Nous reviendrons sur cette partie dans la section [panneau de configuration](#).

**En résumé :**

- **Configuration** : Lance l'affichage du panneau de configuration.

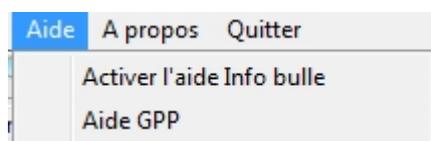
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Écrire des livres électroniques ePub pour l'iPad](#)

Menu Aide

## Menu Aide

[\[Gestion des fichiers et projets\]](#) [\[Fichier\]](#) [\[Edition\]](#) [\[Exécution\]](#) [\[Configuration\]](#) [\[A propos\]](#) [\[Quitter\]](#)

Le menu Aide vous propose de vous guider et vous informer sur le fonctionnement de GPP.



Vous avez le choix entre 2 aides différentes:

### ***Aide infobulle :***

Cette aide au démarrage permet de vous familiariser avec la plupart des fonctions de GPP. Elle apparaît de manière automatique lors de la première ouverture de GPP.

Pour l'activer ou la désactiver, il suffit de cliquer sur le menu déroulant 'Aide' puis 'Infobulle'.

### ***Aide GPP :***

Il s'agit de l'aide que vous consultez actuellement. Vous pouvez l'activer à tout moment. Vous y retrouverez toutes les fonctions de GPP.

Grâce aux liens dynamiques, vous pouvez facilement passer d'une rubrique à une autre. Ils sont repérables par la couleur bleue.

Vous avez aussi un index en fin de documentation qui reprend l'ensemble de ces pages.

## **En résumé :**

- **L'aide info bulle** vous aide à mieux intégrer GPP et son fonctionnement au travers d'un parcours pré-établi. Activation ou désactivation à tout moment.
- **L'aide GPP** est l'aide en ligne classique qui vous permet de découvrir tout GPP en détail.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des sites web d'aide facilement](#)

---

[Menu A propos](#)

## **Menu propos**

[\[Gestion des fichiers et projets\]](#) [\[Fichier\]](#) [\[Edition\]](#) [\[Exécution\]](#) [\[Configuration\]](#) [\[Aide\]](#) [\[Quitter\]](#)

Ce menu vous informe sur la version du programme.

**A propos**

C'est une fenêtre d'information qui vous donne les versions des divers programmes et dll utilisés pour développer GPP.

C'est avant tout utile pour savoir quelle version de GPP vous utilisez.

## **En résumé :**

- **A propos** : Information sur les versions des éléments utilisés dans GPP.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation et Epub gratuit](#)

Menu Quitter

## Menu Quitter

[\[Gestion des fichiers et projets\]](#) [\[Fichier\]](#) [\[Edition\]](#) [\[Exécution\]](#) [\[Configuration\]](#) [\[Aide\]](#) [\[A propos\]](#)

Comme son nom l'indique, cette fonction permet de quitter GPP.

**Quitter**

Il faut savoir que GPP intègre un système de fermeture et d'ouverture automatique de fichiers.

Si vous quittez GPP avec un projet ou un fichier encore ouvert, il sera automatiquement sauvegardé. A la prochaine ouverture de GPP, le projet ou fichier sera ouvert automatiquement.

### En résumé :

- **Quitter** : Permet la sortie du programme

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation et Epub gratuit](#)

## Les icônes

[\[Fichier\]](#) [\[Edition\]](#) [\[Exécution\]](#) [\[Configuration\]](#) [\[Aide\]](#) [\[A propos\]](#) [\[Quitter\]](#)

GPP intègre une liste d'icônes qui reprennent les fonctions du menu déroulant. Nous passerons donc rapidement sur ces fonctions puisqu'elles ont déjà été détaillées précédemment.



Le menu déroulant est découpé en plusieurs parties :

- [Nouveau projet](#) (1)
- [Ouvrir un fichier ou un projet](#) (2)
- [Enregistrer sous](#) (3)
- [Fermer](#) (4)
- [Annuler](#) (5)
- [Restaurer](#) (6)

- [Couper](#) (7)
- [Copier](#) (8)
- [Coller](#) (9)
- [Rechercher](#) (10)
- [Remplacer](#) (11)
- [Exécuter](#) (12)
- [Aide GPP](#) (13)
- [Quitter](#) (14)

Retrouvez les explications détaillées de chaque fonction au chapitre du [menu déroulant](#) ou en suivant les liens ci-dessus.

## En résumé :

- **Les icônes** sont les équivalents du menu déroulant. Plus simple d'accès, vous y retrouvez les mêmes fonctions.

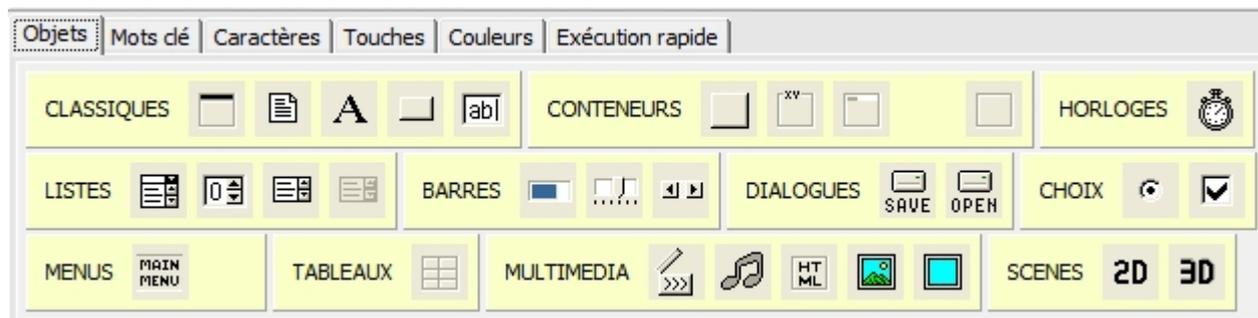
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur gratuit de livres électroniques et documentation](#)

### Les onglets outils

# Les onglets Outils

[[Les objets](#)] [[Les mots-clés](#)] [[Les caractères](#)] [[Les touches](#)] [[Les couleurs](#)]

Nous allons maintenant découvrir les outils de gestion complexe de GPP.



Les onglets du gestionnaire de projet sont au nombre de 6 dont voici la liste :

- [Objets](#)
- [Mots-clés](#)
- [Caractères](#)
- [Touches](#)
- [Couleurs](#)
- [Exécution rapide](#)

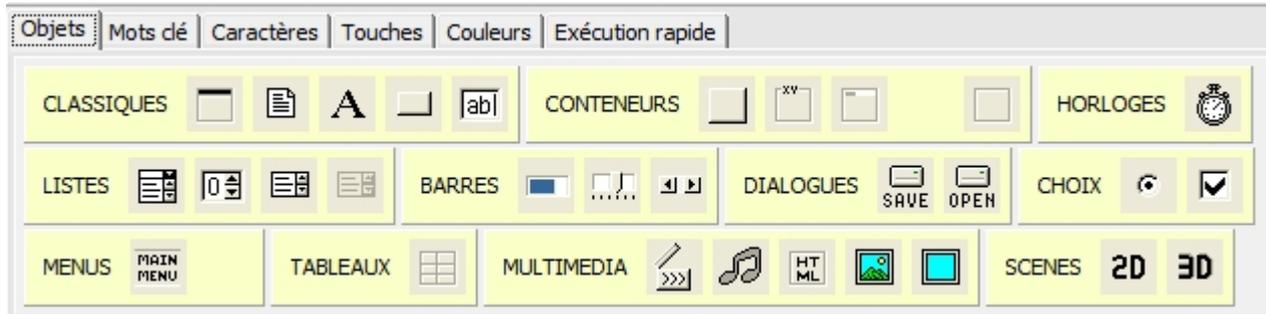
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Produire facilement des livres électroniques Kindle](#)

L'onglet objets

# L'onglet Objets

[[Mots-clés](#)] [[Caractères](#)] [[Touches](#)] [[Couleurs](#)] [[Exécution rapide](#)]

L'onglet Objets est l'une des parties les plus intéressantes de GPP.  
C'est à partir d'ici que vous allez ajouter de nouveaux objets dans votre projet.



Tout d'abord, expliquons rapidement ce qu'est un objet.

Un objet appelé aussi objet-système est un élément créé par le système d'exploitation Windows. Ces objets sont mis en place par programmation et permettent d'effectuer différentes tâches ou fonctions.

Voici donc la liste des 32 objets contenus dans Panoramic à ce jour et classés par famille :

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## En résumé :

- Il y a 32 objets Panoramic
- Les objets sont classés par famille
- L'onglet **Objets** : Permet le choix et l'ajout de tous les objets Panoramic dans votre projet.

Objet Alpha

# Objet Alpha

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## A L'objet Alpha

Il est utilisé pour visualiser un texte statique que l'utilisateur ne peut pas changer (avec la commande **Caption**).

Propriétés de L'objet **Alpha** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visib le	Capt ion	Polic e	Style	Taill e	Coul eur polic e	Coul eur fond	Hint	Even click	Even chan ge
<a href="#">Alpha</a>	<b>O</b>	65	17	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>X</b>

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation et Epub gratuit](#)

---

Objet Button

# Objet Button

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Button

Il est utilisé pour lancer une commande (avec la commande **On\_click** ou la fonction **Clicked**) quand il est cliqué.

Propriétés de L'objet **Button** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Button</a>	O	75	25	O	O	O	O	O	O	X	X	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des documentations web iPhone](#)

---

Objet Check

## Objet Check

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

### L'objet **Check**

Il est utilisé pour présenter un choix binaire à l'utilisateur (Oui/non, Vrai / faux, "Marche/Arrêt"...).

Propriétés de L'objet **Check** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Check</a>	O	97	17	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des documents d'aide PDF facilement](#)

---

Objet Combo

# Objet Combo

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Combo

Il est utilisé pour combiner les fonctions d'**Edit** et de **List**. Une liste de choix est visualisée, l'utilisateur peut taper un texte ou peut choisir une ligne de la liste.

Propriétés de L'objet **Combo** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Combo</a>	<input type="radio"/>	145	21	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>							

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

---

Objet Container

# Objet Container

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Container

Il est utilisé pour contenir des objets système. Il possède une ligne de contour.

Propriétés de L'objet **Container** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Container</a>	<input type="radio"/>	185	105	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>									

Une case avec  ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec  correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

---

Objet Container\_option

## Objet Container\_option

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container_option</a>					<a href="#">Ima</a>

### L'objet **Container\_option**

Il ne contient que des objets **Option**.

Ces objets **Option** sont alors automatiquement groupés : quand l'utilisateur coche un objets **Option**, tous les autres sont décochés.

Deux objets **Option** ne peuvent être cochés en même temps. Un objets **Option** appartient à un **Container\_option** avec la commande **Parent**.

Propriétés de L'objet **Container\_option** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Container_option</a>	<input type="radio"/>	185	105	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>									

Une case avec  ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec  correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Objet Container\_tab

## Objet Container\_tab

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>



### L'objet Container\_tab

Il ne contient que des objets **Tab**.

Il est utilis   pour cr  er des onglets qui eux m  me peuvent contenir des objets syst  me.

Propri  t  s de L'objet **Container\_tab** :

Propri��t��s	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Container_tab</a>	<b>O</b>	<b>185</b>	<b>105</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>X</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>X</b>

Une case avec **O** ou une valeur correspond    une propri  t   valide par d  faut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond    une propri  t   invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiqu  es par d  faut au chargement de l'objet.

Objet Dlist

## Objet Dlist

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **Dlist**

Ce n'est pas un objet visible. Il est utilisé pour traiter une liste d'articles de façon masqué.

Propriétés de L'objet **Dlist** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Dlist</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentations PDF gratuit](#)

---

Objet Edit

## Objet Edit

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **Edit**

Il est utilisé pour visualiser un secteur où l'utilisateur peut entrer ou modifier une ligne simple de texte.

Propriétés de L'objet **Edit** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Edit</a>	O	121	21	O	O	X	O	O	O	O	O	O	O	O

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

---

Objet Form

# Objet Form

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Form

Il est utilisé pour visualiser une fenêtre avec des composants (autres objets système).

Propriétés de L'objet Form :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Form</a>	X	300	300	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet..

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

---

Objet Grid

# Objet Grid

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Grid

C'est un tableau composé de cellules organisé en lignes et colonnes.

Propriétés de L'objet **Grid** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Grid</a>	O	320	120	O	O	X	O	O	O	O	O	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation et Epub gratuit](#)

---

Objet Hviewer

## Objet Hviewer

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

### L'objet **Hviewer**

Il est utilisé pour visualiser un fichier au format HTML (avec la commande **File\_load**).

Propriétés de L'objet **Hviewer** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Hviewer</a>	O	185	105	O	O	X	O	O	O	O	O	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet d'aides multi-formats](#)

---

Objet Image

# Objet Image

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **Image**

Il contient une image en mémoire. Cette image en mémoire peut être obtenue par un fichier ou par saisie d'écran.

Elle est utilisée pour la visualiser directement sur l'écran, servir d'image à un **Sprite**, servir de texture à un objet 3D.

Propriétés de L'objet **Image** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Image</a>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>									

Une case avec  ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec  correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Éditeur de documentation CHM facile](#)

---

Objet List

# Objet List

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **List**

Il est utilisé pour visualiser une liste de choix dont l'utilisateur peut choisir une ligne.

Propriétés de L'objet **List** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">List</a>	O	121	97	O	O	X	O	O	O	O	O	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation iPhone gratuit](#)

Objet Main-menu

## Objet **Main\_menu**

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **Main\_menu**

Il est utilisé pour concevoir une barre de menu et ses menus déroulants accompagnant (avec la commande **Sub\_menu**) sur une forme.

Propriétés de L'objet **Main\_menu** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Main_menu</a>	O	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Objet Memo

# Objet Memo

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Memo

Il est utilis   pour visualiser une zone o   l'utilisateur peut entrer ou modifier des lignes multiples de texte.

Propri  t  s de L'objet **Memo** :

Propri��t��s	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Memo</a>	<input type="radio"/>	185	89	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>							

Une case avec **O** ou une valeur correspond    une propri  t   valide par d  faut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond    une propri  t   invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiqu  es par d  faut au chargement de l'objet.

Objet Movie

# Objet Movie

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **Movie**

Il est utilisé pour jouer une vidéo multimédia.

Propriétés de L'objet **Movie** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Movie</a>	O	100	80	O	O	X	X	X	X	X	X	O	X	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Produire facilement des livres électroniques Kindle](#)

---

Objet `Open_dialog`

## Objet `Open_dialog`

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multimédia
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Movie</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sound</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvies</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Picture</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Image</a>

## L'objet **Open\_dialog**

Il est utilisé pour ouvrir une boîte de chargement de fichier, qui permet de choisir un nom de fichier avec la fonction `File_name$()`.

Propriétés de L'objet **Open\_dialog** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Open_dialog</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Objet Option

# Objet Option

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## ☛ L'objet **Option**

Il est utilis   pour visualiser un choix avec d'autres options o   seulement un choix est disponible (seulement un **Option** est valide    tout moment).

Propri  t  s de L'objet **Option** :

Propri��t��s	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Option</a>	<b>O</b>	113	17	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>X</b>						

Une case avec **O** ou une valeur correspond    une propri  t   valide par d  faut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond    une propri  t   invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiqu  es par d  faut au chargement de l'objet.

Objet Panel

# Objet Panel

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **Panel**

Il est utilisé pour contenir des objets système. Il ne possède pas de contour.

Propriétés de L'objet **Panel** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Panel</a>	<b>O</b>	<b>185</b>	<b>105</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>X</b>						

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.  
 Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.  
 Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur d'aide complet](#)

Objet Picture

## Objet Picture

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet **Picture**

Il est utilisé pour visualiser un fichier bitmap BMP ou JPG (avec la commande **File\_load**).

Propriétés de L'objet **Picture** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Picture</a>	<b>O</b>	<b>105</b>	<b>105</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>X</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>X</b>

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.  
 Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.  
 Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des sites web d'aide facilement](#)

Objet Progress\_bar

## Objet Progress\_bar

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress_bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track_bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll_bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

### L'objet Progress\_bar

Il est utilisé pour visualiser un indicateur de progrès.

Propriétés de L'objet Progress\_bar :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Progress_bar</a>	O	150	17	O	O	X	X	X	X	X	X	O	X	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur gratuit de livres électroniques et documentation](#)

Objet Save\_dialog

## Objet Save\_dialog

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress_bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track_bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll_bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

### L'objet Save\_dialog

Il est utilisé pour ouvrir une boîte de sauvegarde de fichier, qui permet de choisir un nom de fichier avec la fonction `File_name$()`.

Propriétés de L'objet `Save_dialog` :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Save_dialog</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Éditeur de documentation CHM facile](#)

---

Objet Scene2d

## Objet Scene2D

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

### 2D L'objet Scene2d

Il est utilisé pour visualiser une image de fond pour des **sprites**.

Propriétés de L'objet `Scene2d` :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Scene2d</a>	O	200	200	O	O	X	O	O	O	O	O	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Qu'est-ce qu'un outil de création d'aide ?](#)

---

Objet Scene3d

# Objet Scene3D

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## 3D L'objet Scene3d

Il est utilisé pour manipuler un Monde 3D avec une lumière, une caméra et des objets 3D qui peuvent être animés, déplacés, tournés, déformés, colorés, texturés, supprimés, cachés, visualisés...

Propriétés de L'objet Scene3d :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Scene3d</a>	O	200	200	O	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur d'aides Web gratuit](#)

Objet Scroll\_bar

# Objet Scroll\_bar

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## 3D L'objet Scroll\_bar

Il est utilisé pour déplacer une valeur par incréments dans une gamme de valeurs définie par **Min** et

**Max**, avec un curseur carré.

Propriétés de L'objet **Scroll\_bar** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Scroll_bar</a>	O	121	17	O	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur d'aides CHM gratuit](#)

---

Objet Sound

## Objet Sound

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress_bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track_bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll_bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container_tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container_option</a>					<a href="#">Ima</a>



### L'objet **Sound**

Il est utilisé pour jouer un fichier son (WAV, MP3).

Propriétés de L'objet **Sound** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Sound</a>	O	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des documents d'aide HTML facilement](#)

---

Objet Spin

# Objet Spin

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Spin

Il est utilisé pour visualiser une valeur entière et fournir un moyen pour incrémenter ou décrémenter rapidement cette valeur.

Propriétés de L'objet **Spin** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Spin</a>	<input type="radio"/>	121	22	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>							

Une case avec  ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec  correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des sites web d'aide facilement](#)

Objet Sub\_menu

# Objet Sub\_menu

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dlist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>

## L'objet Sub\_menu

Il est utilisé pour ajouter des menus déroulants (créé avec la commande **Sub\_menu**).

Propriétés de L'objet **Sub\_menu** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Sub_menu</a>	O	X	X	O	O	O	X	X	X	X	X	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation iPhone gratuit](#)

---

## Objet Tab

## Objet Tab

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dist</a>		<a href="#">Pictu</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>



### L'objet **Tab**

Il est utilisé pour ajouter des onglets a un **Container\_tab** uniquement.

Il est utilisé pour contenir des objets système.

Propriétés de L'objet **Tab** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Tab</a>	O	150	100	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des documents d'aide CHM facilement](#)

---

## Objet Timer

# Objet Timer

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>



## L'objet **Timer**

Il est utilisé pour exécuter périodiquement un sous-programme.

Propriétés de L'objet **Timer** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Timer</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Produire des livres EPub gratuitement](#)

---

Objet `Track_bar`

# Objet `Track_bar`

Barres	Choix	Classiques	Conteneurs	Dialogues	Horloges	Listes	Menus	Multim
<a href="#">Progress bar</a>	<a href="#">Option</a>	<a href="#">Form</a>	<a href="#">Panel</a>	<a href="#">Save dialog</a>	<a href="#">Timer</a>	<a href="#">Combo</a>	<a href="#">Main menu</a>	<a href="#">Mo</a>
<a href="#">Track bar</a>	<a href="#">Check</a>	<a href="#">Memo</a>	<a href="#">Container</a>	<a href="#">Open dialog</a>		<a href="#">Spin</a>	<a href="#">Sub menu</a>	<a href="#">Sou</a>
<a href="#">Scroll bar</a>		<a href="#">Alpha</a>	<a href="#">Container tab</a>			<a href="#">List</a>		<a href="#">Hvie</a>
		<a href="#">Button</a>	<a href="#">Tab</a>			<a href="#">Dist</a>		<a href="#">Pict</a>
		<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Container option</a>					<a href="#">Ima</a>



## L'objet **Track\_bar**

Il est utilisé pour déplacer une valeur par incréments dans une gamme de valeurs définie par **Min** et **Max**.

Propriétés de L'objet **Track\_bar** :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even click	Even change
<a href="#">Track_bar</a>	O	100	45	O	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Environnement de création d'aide complet](#)

---

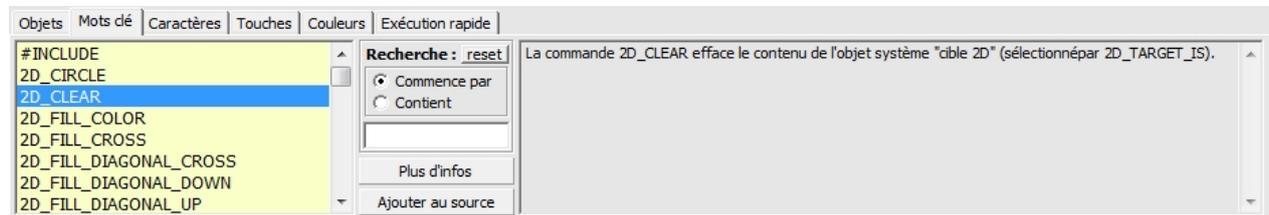
L'onglet Mots clé

## L'onglet Mots-clés

[\[Objets\]](#) [\[Caractères\]](#) [\[Touches\]](#) [\[Couleurs\]](#) [\[Exécution rapide\]](#)

L'onglet Mots-clés référence tous les mots-clés connus dans Panoramic.

C'est une sorte de base de connaissance qui permet de vous renseigner sur chacune des commandes ou fonctions de Panoramic.



Sur la partie de gauche, vous pouvez sélectionner le mot-clé de votre choix.

Une information succincte sur la fonction sélectionnée apparaît sur la partie de droite de la fenêtre d'information.

Entre les deux, vous avez une zone de gestion avec option de recherche puis 2 boutons.

La **Zone de recherche** va vous permettre de retrouver un mot-clé en ne tapant qu'une partie du mot.

Vous pouvez effectuer une recherche selon 2 critères :

- L'option '**Commence par**' affichera tous les mots-clés qui commencent par la chaîne de caractères tapée dans la zone blanche de saisie.
- L'option '**Contient**' affichera tous les mots-clés qui contiendront la chaîne de caractères tapée dans la zone blanche de saisie.

En cliquant sur le bouton **Plus d'infos**, vous avez accès à une information détaillée sur le mot-clé qui vous renvoie directement sur la page internet du site Panoramic.

**ATTENTION !** En cliquant sur le bouton **Plus d'infos** vous allez minimiser le bureau de GPP.

Pour un ré-affichage en plein écran, faites apparaître le gestionnaire de projet en positionnant la souris tout en haut de votre écran.

Cliquez ensuite sur la flèche complètement à droite de la date et l'heure.

En cliquant sur le bouton **Ajouter au source**, vous ajoutez le mot-clé sélectionné dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.

Nous reviendrons sur l'utilisation de ces commandes dans la section [Premiers pas](#).

## En résumé :

- L'onglet **Mots-clés** : donne des informations détaillées sur l'usage de tous les mots-clés de Panoramic.
- La **Zone de recherche** vous permet de retrouver rapidement un mot-clé.
- Le bouton **Plus d'infos** ouvre la page internet du mot clé sélectionné sur le site Panoramic pour vous donner des informations détaillées.
- Le bouton **Ajouter au source** ajoute le mot clé sélectionné dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.

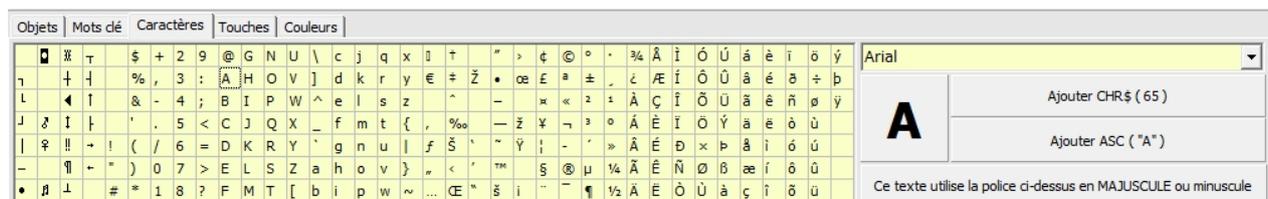
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet de livres électroniques Kindle](#)

L'onglet Caractères

## L'onglet Caractères

[\[Objets\]](#) [\[Mots-clés\]](#) [\[Touches\]](#) [\[Couleurs\]](#) [\[Exécution rapide\]](#)

L'onglet Caractères vous permet de découvrir la table des caractères selon son code ASCII, avec le choix de la police.



Sur la partie de gauche, vous découvrez la table de caractères.

Sur la partie de droite vous avez :

- La liste des polices de caractères installées sur l'ordinateur

- Le caractère sélectionné dans la table
- Un bouton : **Ajouter CHR\$(xx)**
- Un bouton : **Ajouter ASC("xx")**
- Une ligne de texte donne le résultat de l'affichage en fonction de la police sélectionnée

En cliquant sur les cases de la table de caractères, vous sélectionnez le caractère de votre choix.  
En sélectionnant la police de caractère, vous affichez la table de caractères correspondante.

En cliquant sur le bouton **Ajouter CHR\$(xxx)**, vous ajoutez **CHR\$(xxx)** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.

En cliquant sur le bouton **Ajouter ASC("xxx")**, vous ajoutez **ASC("xxx")** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.

Nous reviendrons sur l'utilisation de ces commandes dans la section [Premiers pas](#).

## En résumé :

- Un Clic sur la liste déroulante des polices permet de choisir la police de caractères.
- Le bouton **Ajouter CHR\$(xxx)** ajoute **CHR\$(xxx)** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.
- Le bouton **Ajouter ASC("xxx")** ajoute **ASC("xxx")** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.
- La ligne de texte s'affiche en fonction de la police sélectionnée.

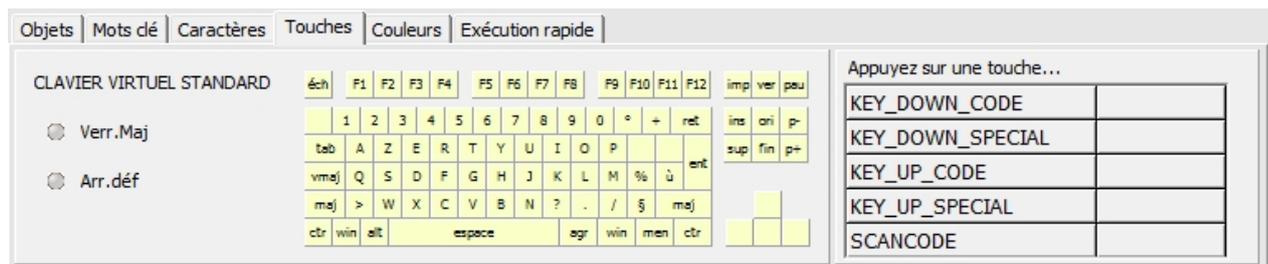
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

[L'onglet Touches](#)

# L'onglet Touches

[\[Objets\]](#) [\[Mots-clés\]](#) [\[Caractères\]](#) [\[Couleurs\]](#) [\[Exécution rapide\]](#)

L'onglet Touches vous permet de découvrir le code de la touche sélectionnée.



Sur la partie de gauche, vous découvrez les touches d'un clavier virtuel et sur la droite les codes de touches qui en résultent.

En appuyant sur la touche correspondante, vous affichez le code associé. Vous pourrez ensuite utiliser le code dans vos programmes.

**ATTENTION** : Le clavier virtuel sur la partie gauche n'est pas encore actif. Mais cela n'empêche pas le test des touches.

## En résumé :

- L'appui sur une touche génère un code que vous pouvez utiliser dans vos programmes.

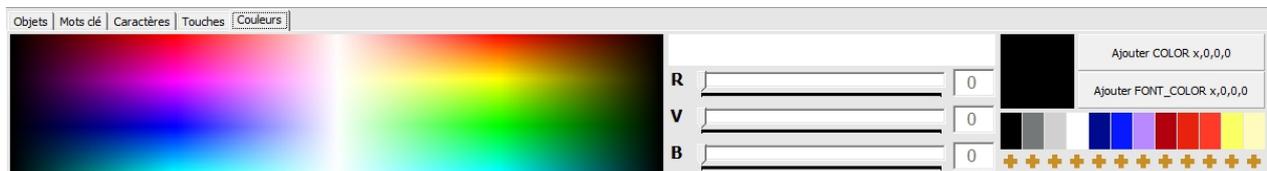
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet de livres électroniques ePub](#)

L'onglet Couleurs

# L'onglet Couleurs

[\[Objets\]](#) [\[Mots-clés\]](#) [\[Caractères\]](#) [\[Touches\]](#) [\[Exécution rapide\]](#)

L'onglet Couleurs vous permet de sélectionner vos couleurs préférées et de choisir une couleur précise.



Sur la partie de gauche, s'affiche la palette des couleurs.

Ensuite, au milieu, vous avez la visualisation par track\_bar et edit de la couleur sélectionnée à gauche.

A droite enfin, vous avez la couleur de sélection et les 2 boutons de choix :

- **Ajouter Color x,x,x**
- **Ajouter Font\_color x,x,x**

Et pour terminer, juste en dessous, vous avez la palette de sélection comprenant les 12 couleurs personnalisées.

En cliquant sur la palette des couleurs, vous affichez la couleur de sélection et les valeurs sont incrémentées sur les track\_bar et les edit.

En sélectionnant la valeur depuis les track\_bar et les edit, vous affichez la couleur de sélection.

En cliquant sur le bouton **Ajouter Color x,x,x**, vous ajoutez **Color x,x,x** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.

En cliquant sur le bouton **Ajouter Font\_color x,x,x**, vous ajoutez **Font\_color x,x,x** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.

En cliquant sur l'icône **+** sous chaque couleur personnalisée, vous pouvez ajouter la couleur de sélection à la couleur personnalisée.

En cliquant sur une des 12 couleurs personnalisées, vous affichez la couleur de sélection.

La sauvegarde et le chargement de la palette de sélection (les 12 couleurs personnalisées) se fait automatiquement à l'ouverture et la fermeture de GPP.

Nous reviendrons sur l'utilisation de ces commandes dans la section [Premiers pas](#).

## En résumé :

- Un Clic sur palette des couleurs permet de choisir la couleur de sélection.
- La couleur de sélection est visible sur les track\_bar et les edit et l'affichage de la couleur.
- Le choix de la couleur de sélection peut être réalisé à partir des track\_bar et des edit.
- Le bouton **Ajouter Color x,x,x** ajoute **Color x,x,x** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.
- Le bouton **Ajouter Font\_color x,x,x** ajoute **Font\_color x,x,x** dans la fenêtre d'édition en cours d'utilisation.
- Les couleurs personnalisées font partie d'une palette de sélection de 12 couleurs sauvegardées et chargées automatiquement dans GPP.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation et Epub gratuit](#)

---

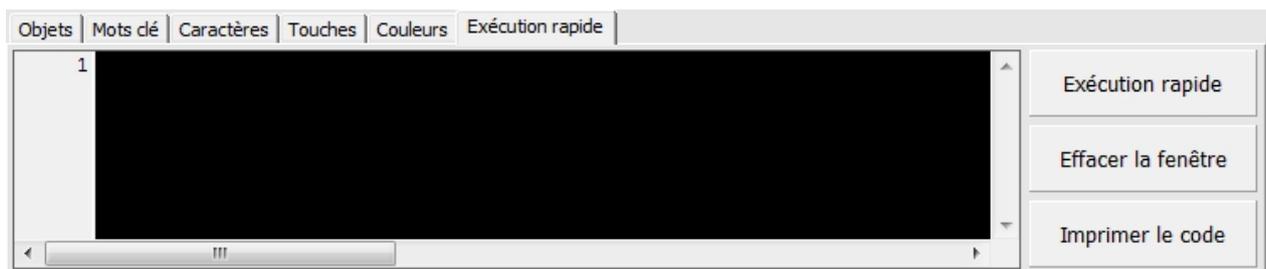
[L'onglet Exécution rapide](#)

# L'onglet Exécution rapide

[\[Objets\]](#) [\[Mots-clés\]](#) [\[Caractères\]](#) [\[Touches\]](#) [\[Couleurs\]](#)

L'onglet Exécution rapide est un onglet un peu particulier.

Il va vous permettre d'exécuter un code indépendamment de votre projet.



Sur la partie de gauche, vous trouvez la zone d'édition. C'est ici que vous développerez votre code. A noter que cette fenêtre d'édition répond aux mêmes règles que les fenêtres d'édition des sous-

programmes concernant les couleurs et les mots-clés.

Sur la droite, vous avez 3 boutons :

- Un bouton **Exécution rapide** qui vous permet de lancer l'exécution du code spécifique de cette fenêtre.
- Un bouton **Effacer la fenêtre** pour supprimer toutes les lignes de code de cette fenêtre.
- Un bouton **Imprimer le code** pour sortir le code de cette fenêtre sur imprimante. (Cette fonction n'est pas encore implantée dans GPP)

### En résumé :

- L'exécution rapide permet de tester un code ou d'extraire une partie du code projet pour tester ou vérifier son fonctionnement.
- Le bouton **exécution rapide** permet de lancer l'exécution du code.
- Le bouton **Effacer la fenêtre** supprime toutes les lignes de code de cette fenêtre.
- Le bouton **Imprimer le code** sort le code sur imprimante. (fonction non active)

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur gratuit de livres électroniques et documentation](#)

## L'explorateur d'objets

# L'explorateur d'objets

[\[le bureau\]](#) [\[le gestionnaire de projet\]](#) [\[l'explorateur de sous-programmes\]](#) [\[les fenêtres d'édition\]](#) [\[le panneau de configuration\]](#) [\[le gestionnaire de fichiers\]](#)

L'explorateur d'objets constitue un élément important du fonctionnement de GPP.

Cette fenêtre escamotable, située à gauche de votre écran, permet la gestion des objets de votre projet et de leurs propriétés.

**LISTE DES OBJETS**

```

graph TD
    form1 --> panel1
    panel1 --> container1
    panel1 --> container2
    container1 --> button1
    container2 --> container_option1
    container_option1 --> option1
    container_option1 --> option2
    container_option1 --> option3
    container_option1 --> option4
    container_option1 --> option5
    form2 --> button2
    form2 --> button3
    form2 --> button4
    form2 --> button5
    form2 --> button6
    form2 --> list1
  
```

**PROPRIETES DES OBJETS**

Standards | Etendues | Spéciales

PROPRIETES	option 1
PARENT	container_option1
POSITION GAUCHE	9
POSITION HAUT	14
LARGEUR	271
HAUTEUR	119
ACTIF	oui
VISIBLE	oui
CAPTION	option 1
POLICE	par défaut
GRAS / ITAL / SOUL / BARR	non / non / non / non
TAILLE	par défaut
COULEUR POLICE	par défaut
COULEUR FOND	par défaut
HINT	
EVENEMENT ON_CLICK	aucun
EVENEMENT ON_CHANGE	Non Applicable

Elle est scindée en 2 parties :  
 - [L'arborescence des objets](#)

- [Les propriétés des objets](#)

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

---

## L'arborescence des objets

# L'arborescence des objets

[\[les propriétés des objets\]](#)

L'arborescence des objets vous donne une liste complète de tous les objets de votre projet. Ils sont classés selon leur rattachement (Objet parent), c'est-à-dire la dépendance à un autre objet. C'est pourquoi nous parlons d'arborescence.

Nous ne ferons pas de cours sur les objets ici, il s'agit juste de rappeler quelques notions.

### *Parents et enfants:*

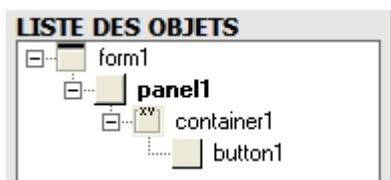
La notion de parent permet de rattacher un objet et lui permettre une meilleure gestion de celui-ci (coordonnées, propriétés, etc...)

Si, par exemple, vous créez un Button sur un Form. Il sera automatique associé comme enfant au Form et apparaîtra sur la ligne en dessous et avec un décalage à droite.

Ce qui aura pour incidence d'indiquer que votre objet dépend bien de l'objet parent juste au dessus. Nous aurons donc un objet Button qui deviendra l'objet enfant d'un Form.

Vous pourrez, dans certains cas, avoir une succession d'objet en cascade dépendant les uns des autres comme dans l'exemple ci-dessous.

Auquel cas, l'objet enfant peut devenir aussi un objet parent pour ses descendants. Le Panel et le Container ci-dessous en sont un parfait exemple.



### *Nommage des objets et numérotation :*

Le nommage des objets se fait de manière automatique par GPP. Les objets sont nommés en fonction de leur type d'objet.

Par exemple, le premier Form de votre projet se nommera Form1. Ensuite et sans aucune manipulation de votre part, le second Form se nommera donc Form2, etc...

Chaque type d'objet a sa propre numérotation. La numérotation s'incrémente donc indépendamment pour chaque type d'objet.

**ATTENTION ! Certains objets ne seront associés à aucun parent. Dans ce cas, ils seront placés automatiquement en fin d'arborescence après les Form.**

Deux autres objets sont particuliers, il s'agit du Main\_menu et du Sub\_menu. Ils seront toujours situés juste en dessous du Form.

Lorsque vous cliquez sur arborescence, vous sélectionnez un objet qui apparaîtra en gras dans la liste. L'objet sélectionné deviendra donc l'objet actif sur lequel vous allez pouvoir effectuer des modifications ou des ajouts.

### **En résumé :**

- Chaque objet ajouté dans le projet apparaît sur une nouvelle ligne de l'arborescence.
- Les objets sont rangés selon leur appartenance à l'objet parent.
- S'il s'agit d'un objet ayant un parent, il apparaîtra sous cet objet parent avec un décalage à droite.
- Les objets sont nommés automatiquement
- Lorsqu'un objet est cliqué, il devient l'objet actif.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Outil de création d'aide complet](#)

---

### **Les propriétés des objets**

# **Les propriétés des objets**

[\[L'arborescence des objets\]](#)

La partie inférieure de l'explorateur d'objets concerne les propriétés des objets. Elle donne un visuel complet des propriétés de l'objet sélectionné.

PROPRIETES DES OBJETS		
Standards	Etendues	Spéciales
PROPRIETES	edit1	
PARENT	form 1	
POSITION GAUCHE	11	
POSITION HAUT	10	
LARGEUR	197	
HAUTEUR	29	
ACTIF	oui	
VISIBLE	oui	
CAPTION	Non Applicable	
POLICE	par défaut	
GRAS / ITAL / SOUL / BARR	oui / non / non / non	
TAILLE	13	
COULEUR POLICE	par défaut	
COULEUR FOND	255 / 255 / 220	
HINT		
EVENEMENT ON_CLICK	effacer (ssp)	
EVENEMENT ON_CHANGE	aucun	

Les propriétés des objets sont réparties en 2 onglets :

- [Les propriétés Standard](#)
- [Les propriétés Spéciales](#)

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Éditeur de documentation CHM facile](#)

---

[Les propriétés Standards](#)

## Les propriétés standards

[\[Les propriétés Spéciales\]](#)

Les propriétés Standard concernent tous les objets Panoramic.

PROPRIETES DES OBJETS		
Standards	Etendues	Spéciales
PROPRIETES	edit1	
PARENT	form 1	
POSITION GAUCHE	11	
POSITION HAUT	10	
LARGEUR	197	
HAUTEUR	29	
ACTIF	oui	
VISIBLE	oui	
CAPTION	Non Applicable	
POLICE	par défaut	
GRAS / ITAL / SOUL / BARR	oui / non / non / non	
TAILLE	13	
COULEUR POLICE	par défaut	
COULEUR FOND	255 / 255 / 220	
HINT		
EVENEMENT ON_CLICK	effacer (ssp)	
EVENEMENT ON_CHANGE	aucun	

Vous allez retrouver ici tous les paramètres de l'objet sélectionné.

En cliquant sur la partie de droite de chaque propriété (fond beige), vous avez la possibilité de modifier la valeur ou l'information correspondante.

La modification est immédiatement visible et prise en compte dans le projet.

Il y a 17 propriétés utilisées par tous les objets. Les voici détaillées ci-dessous :

<b>Propriété</b>	Nom de l'objet. Il s'agit de l'identifiant de l'objet. Ce paramètre ne peut être changé.
<b>Parent</b>	Indique si l'objet est rattaché à un parent. Si c'est le cas, le nom du parent est affiché.
<b>Position gauche</b>	Position gauche de l'objet en pixels. Le spin permet de modifier la Position gauche en changeant sa valeur.
<b>Position haute</b>	Position haute de l'objet en pixels. Le spin permet de modifier la Position haute en changeant sa valeur.
<b>Largeur</b>	Largeur de l'objet en pixels. Le spin permet de modifier la largeur en changeant sa valeur.
<b>Hauteur</b>	Hauteur de l'objet en pixels. Le spin permet de modifier la hauteur en changeant sa valeur.
<b>Actif / Inactif</b>	Rend l'objet actif ou inactif. Par défaut l'objet est actif.
<b>Visible / Invisible</b>	Rend l'objet visible ou invisible. Par défaut l'objet est visible.
<b>Caption</b>	Indique le texte sur ou dans l'objet.
<b>Police</b>	Choix de la police utilisée par l'objet.
<b>Type de la police</b>	Type de la police utilisée par l'objet. Gras - Italique - souligné - Barré
<b>Taille de la police</b>	Taille de la police utilisée par l'objet.
<b>Couleur de la police</b>	Couleur de la police utilisée par l'objet.
<b>Couleur du fond</b>	Couleur du fond de l'objet.
<b>Hint</b>	Affiche un texte lors du passage de la souris sur l'objet.

<b>Événement On_click</b>	Assigne un sous-programme au On_click de l'objet.
---------------------------	---

<b>Événement On_change</b>	Assigne un sous-programme au On_change de l'objet.
----------------------------	--

Certains paramètres peuvent être inapplicables à certains objets. Dans ce cas, l'accès à cette propriété est bloquée (non applicable).

Voici la liste des propriétés spécifiques pour chaque objet (les valeurs sont indiquées par défaut lors de la création des objets) :

Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even_click	Even_change
<a href="#">Alpha</a>	0	65	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Button</a>	0	75	25	0	0	0	0	0	0	X	X	0	0	X
<a href="#">Check</a>	0	97	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Combo</a>	0	145	21	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	0
<a href="#">Container</a>	0	185	105	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Container_option</a>	0	185	105	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Container_tab</a>	0	185	105	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Dlist</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<a href="#">Edit</a>	0	121	21	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	0
<a href="#">Form</a>	X	300	300	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Grid</a>	0	320	120	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Hviewer</a>	0	185	105	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Image</a>	0	0	0	0	0	X	X	X	X	X	X	0	0	0
<a href="#">List</a>	0	121	97	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Main_menu</a>	0	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<a href="#">Memo</a>	0	185	89	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	0
<a href="#">Movie</a>	0	100	80	0	0	X	X	X	X	X	X	0	X	X
<a href="#">Open_dialog</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<a href="#">Option</a>	0	113	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Panel</a>	0	185	105	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Picture</a>	0	105	105	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Progress_bar</a>	0	150	17	0	0	X	X	X	X	X	X	0	X	X
<a href="#">Save_dialog</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<a href="#">Scene2d</a>	0	200	200	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	X
<a href="#">Scene3d</a>	0	200	200	0	0	X	X	X	X	X	X	0	0	X
<a href="#">Scroll_bar</a>	0	121	17	0	0	X	X	X	X	X	X	0	X	0
<a href="#">Sound</a>	0	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	0	0	X
<a href="#">Spin</a>	0	121	22	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0	0
<a href="#">Sub_menu</a>	0	X	X	0	0	0	X	X	X	X	X	0	0	X

<a href="#">Tab</a>	O	150	100	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O	X
<a href="#">Timer</a>	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
<a href="#">Track_bar</a>	O	100	45	O	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O	
Propriétés	Parent	Hauteur	Largeur	Actif	Visible	Caption	Police	Style	Taille	Couleur police	Couleur fond	Hint	Even_click	Even_change	

Une case avec **O** ou une valeur correspond à une propriété valide par défaut pour cet objet.

Une case avec **X** correspond à une propriété invalide ou inexistante pour cet objet.

Les valeurs sont indiquées par défaut au chargement de l'objet.

## En résumé :

- Il existe un total de 17 propriétés pour l'ensemble des objets sous GPP.
- Certains objets n'ont pas accès à toutes les propriétés.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des documents d'aide HTML facilement](#)

### Les propriétés Spéciales

# Les propriétés Spéciales

### [\[Les propriétés Standard\]](#)

Les propriétés Spéciales concernent tous les objets Panoramic en général. Mais certaines propriétés peuvent être limitées aux objets sélectionnables uniquement.



Les propriétés Spéciales sont un peu comme des 'plug-in'.  
C'est à dire des ajouts qui pourront avoir lieu par la suite en fonction des besoins ou de la demande.

Pour l'instant 3 propriétés spéciales sont fonctionnelles :

- [La propriété Déplacer](#)
- [La propriété Copier](#)
- [La propriété Supprimer](#)

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation complet](#)

---

La propriété Déplacer

## La propriété Déplacer

[\[La propriété Copier\]](#) [\[La propriété Supprimer\]](#)

La propriété Déplacer concerne uniquement les objets Panoramic ayant des propriétés de positionnement valide (position haut, position gauche).



Grâce aux options de la propriété Déplacer, vous pouvez positionner un objet en un clic.  
L'objet est déplacé et la mise à jour des fichiers est automatique.

Vous avez le choix entre 9 positions différentes :

	Permet de déplacer l'objet sélectionné dans le coin en haut à gauche de l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné à gauche à mi-hauteur dans l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné dans le coin en bas à gauche de l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné en bas à mi-largeur de l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné au centre de l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné en haut à mi-largeur de l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné dans le coin en haut à droite de l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné à droite à mi-hauteur dans l'objet parent.
	Permet de déplacer l'objet sélectionné dans le coin en bas à droite de l'objet parent.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générer facilement des livres électroniques Kindle](#)

---

La propriété Copier

## La propriété Copier

[\[La propriété Déplacer\]](#) [\[La propriété Supprimer\]](#)

La propriété Copier concerne uniquement les objets Panoramic ayant des propriétés de positionnement valide (position haut, position gauche).



Grâce aux options de la propriété Copier, vous pouvez dupliquer un objet en un clic. L'objet est dupliqué et la mise à jour des fichiers est automatique.

**ATTENTION !** Pour l'instant seul l'objet sélectionné sera copié même s'il contient d'autres objets. Cette fonction devrait évoluer avec le temps pour permettre une copie multiple.

Vous avez le choix entre 4 possibilités différentes :

	Permet de dupliquer un nouvel objet à gauche de l'objet sélectionné.
	Permet de dupliquer un nouvel objet à droite de l'objet sélectionné.

	Permet de dupliquer un nouvel objet au dessus de l'objet sélectionné.
	Permet de dupliquer un nouvel objet en dessous de l'objet sélectionné.

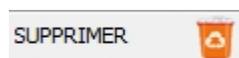
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Sites web iPhone faciles](#)

La propriété Supprimer

## La propriété Supprimer

[\[La propriété Déplacer\]](#) [\[La propriété Copier\]](#)

La propriété Supprimer concerne tous les objets Panoramic.



Grâce à l'option de la propriété Supprimer, vous pouvez retirer un objet en un clic.

**ATTENTION !** Si cet objet est un parent, tous les objets enfants, appartenant donc au parent sélectionné seront supprimés aussi.

L'objet est supprimé et la mise à jour des fichiers est automatique.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation et Epub facile](#)

### L'explorateur de sous-programmes

## L'explorateur de sous-programmes

[\[le bureau\]](#) [\[le gestionnaire de projet\]](#) [\[l'explorateur d'objet\]](#) [\[les fenêtres d'édition\]](#) [\[le panneau de configuration\]](#) [\[le gestionnaire de fichiers\]](#)

L'explorateur de sous-programmes est encore une nouveauté introduite dans GPP. Cette fenêtre escamotable est située à droite de votre écran,

Il s'agit de découper le programme en plusieurs parties afin de faciliter sa visibilité à l'écran.



Dans notre éditeur Panoramic habituel, nous travaillons avec un éditeur qui affiche toutes les lignes du programme du début à la fin.

Dans des programmes de plusieurs centaines voire plusieurs milliers de lignes, il devient difficile de s'y retrouver.

C'est pourquoi sur GPP, nous avons introduit l'idée de découper le programme en sections. afin d'avoir une meilleur visibilité.

Le programme se découpe donc selon un schéma très simple. D'un côté ce que nous appellerons l'entête et de l'autre les sous-programmes.

Nous allons revenir tout de suite sur cette notion d'entête.

L'entête est la toute première partie de votre programme où généralement vous déterminez les choses à faire (variables, constantes, labels, graphique, ...) afin d'aller exécuter vos sous-programmes. Selon votre manière de programmer, soit vous ajoutez directement vos lignes de codes dès le début de votre programme, soit vous envoyez vos traitements vers vos sous-programmes. C'est cette partie que nous allons appeler l'entête.

Pour résumer assez simplement, l'entête correspond à tout ce qui n'est pas un sous-programme (Sub ou Procédure) et qui apparaît entre la première ligne de votre programme et le END.

Maintenant, vous allez mieux pouvoir appréhender la suite.

Voici les différentes parties de l'explorateur de sous-programmes :

- [La gestion des sous-programmes](#)
- [La liste des sous-programmes](#)
- [La gestion des fenêtres d'édition](#)

## La gestion des sous-programmes

# La gestion des sous-programmes

[\[La liste des sous-programmes\]](#) [\[La gestion des fenêtres d'édition\]](#)

La gestion des sous-programmes permet d'ajouter ou de supprimer des éléments à votre projet.



4 options sont donc a votre disposition :

- [La création d'un sous-programme](#)
- [L'ajout d'un sous-programme depuis la bibliothèque](#)
- [La suppression d'un sous-programme](#)
- [La modification du nom d'un sous-programme](#)

## La création d'un sous-programme

# La création d'un sous-programme

[\[L'ajout d'un sous-programme depuis la bibliothèque\]](#) [\[La suppression d'un sous-programme\]](#) [\[La modification du nom d'un sous-programme\]](#)

La création d'un sous programme sous GPP est simplifié a son maximum.

### **\* La création d'un sous programme :**

Avant, lorsque vous souhaitiez mettre en œuvre un nouveau sous-programme, que ce soit une Sub ou une Procédure, il fallait faire défiler les lignes de votre programme jusqu'à l'emplacement prévu, et ensuite insérer les lignes correspondantes à la création de votre sous-programme.

Maintenant avec GPP, tout est automatique. Il vous suffit de cliquer sur l'icône  puis de renseigner le nom de votre sous programme et c'est tout.

## CREATION D'UN SOUS PROGRAMME ✖

Donnez un nom a ce sous programme. Ne laissez pas d'espaces entre les mots ou remplacez les par d'autres caractères. Vous pouvez laisser le nom du sous programme par défaut ou définir le votre.

Nom du sous-programme  **Créer une PROCEDURE** **Créer une SUB**

**Création d'une PROCEDURE**

Une PROCEDURE est un sous programme qui gère les événements tel que les ON\_CLICK, ON\_CHANGE, etc... Vous pouvez aussi l'utiliser en appel direct par un GOSUB suivi du nom de la procédure souhaitée.

Pour plus d'informations reportez vous a la documentation.

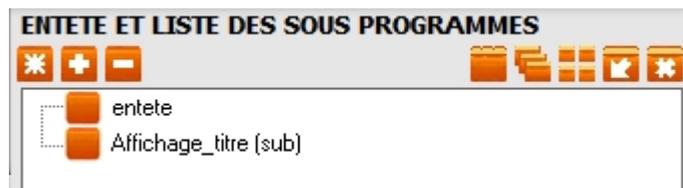
**Création d'une SUB**

Une SUB est un sous programme qui permet de transmettre des variables alphanumériques. Elle peut être appelée directement en indiquant son nom suivi de () sans espaces.

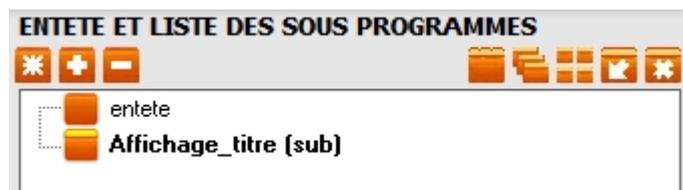
Pour plus d'informations reportez vous a la documentation.

- Si vous souhaitez créer une Sub, il vous suffit juste de cliquer sur le bouton 'Créer une SUB'
- Si vous souhaitez créer une Procédure, il vous suffit juste de cliquer sur le bouton 'Créer une PROCEDURE'

Ensuite votre sous programme est ajouté automatiquement à la liste des sous-programmes. Il est indiqué entre parenthèses s'il s'agit d'une Procédure (pro) ou d'une Sub (sub).



Pour afficher ensuite votre sous programme à l'écran, il suffit de le sélectionner par un clic.



Une petite bande jaune fluo apparaît ensuite sur l'icône du sous-programme sélectionné et la fenêtre de sélection s'affiche selon le mode choisi.

Voici le résultat de l'affichage après la création du sous-programme.

```

1 '----- Affichage_titre (sub) -----'
2
3 SUB Affichage_titre()
4
5 END_SUB

```

La sauvegarde dans le projet est immédiate et automatique.

Il faut savoir que sous GPP, vous allez pouvoir ouvrir 10 fenêtres d'édition en même temps. Vous pourrez donc travailler sur plusieurs sous-programmes simultanément. Pour plus d'infos sur l'éditeur et ses fenêtres, reportez vous à la section [La gestion des fenêtres d'édition](#).

### En résumé :

- Sous GPP, la création d'un sous-programme est automatique. il suffit juste de renseigner le nom du sous programme.
- Pour créer un sous-programme, on clique soit sur le bouton 'Créer une SUB', soit sur le bouton 'Créer une PROCEDURE'.
- Lorsqu'on sélectionne un sous-programme dans la liste, une petite bande jaune fluo apparaît sur l'icône sélectionnée.
- On peut sélectionner 10 sous-programmes simultanément à l'écran.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Écrire des livres électroniques ePub pour l'iPad](#)

[L'ajout d'un sous-programme depuis la bibliothèque](#)

## L'ajout d'un sous-programme depuis la bibliothèque

[\[La création d'un sous-programme\]](#) [\[La suppression d'un sous-programme\]](#) [\[La modification du nom d'un sous-programme\]](#)

Encore une nouveauté dans GPP : La bibliothèque des sous-programmes. Il s'agit d'un dossier dans GPP qui stocke votre demande ou automatiquement les sous-programmes

que vous créez.

### ***L'ajout d'un sous programme depuis la bibliothèque :***

Pourquoi faire une bibliothèque des sous-programmes ?

En programmation, on s'aperçoit vite que certaines choses reviennent de façon récurrente. Une boîte de dialogue, une action répétitive ou un sous programme qui sont appelés plusieurs fois dans différents programmes.

Il est possible dans GPP, d'ajouter ces sous-programmes dans un dossier que l'on nomme bibliothèque. L'intérêt étant de pouvoir les recharger dans d'autres programmes afin de gagner du temps en développement.

Pour ajouter un sous-programme depuis la bibliothèque, il suffit de cliquer sur . Une boîte de dialogue s'ouvre alors.

Vous n'avez plus qu'à choisir le sous programme de votre choix. Il sera automatiquement ajouté à la liste des sous-programmes.

La sauvegarde dans le projet est immédiate et automatique.

### ***Comment sont enregistrés les sous programmes dans la bibliothèque :***

C'est très simple. A chaque fois que vous créez un nouveau sous-programme, GPP le stocke automatiquement dans la bibliothèque et l'ajoute aux éléments déjà présents.

Vous pouvez, depuis le panneau de configuration, demander la confirmation de la copie de vos sous-programmes.

#### **En résumé :**

- L'ajout d'un sous programme depuis la bibliothèque évite la réécriture du code.
- GPP ajoute automatiquement les nouveaux sous-programmes à votre bibliothèque.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Écrire des livres électroniques ePub pour l'iPad](#)

---

[La suppression d'un sous-programme](#)

## **La suppression d'un sous-programme**

[\[La création d'un sous-programme\]](#) [\[L'ajout d'un sous-programme depuis la bibliothèque\]](#) [\[La modification du nom d'un sous-programme\]](#)

Voici la troisième option concernant la suppression des sous-programmes.

## *La suppression d'un sous-programme :*

Lorsqu'un sous-programme est sélectionné dans la liste, il suffit de cliquer sur  pour supprimer le sous-programme en question.

Si la fenêtre d'édition le concernant est ouverte, elle sera fermée automatiquement.

La sauvegarde dans le projet est immédiate et automatique.

### En résumé :

- La suppression d'un sous-programme permet le retrait rapide de celui-ci dans le projet.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Écrire des livres électroniques ePub pour l'iPad](#)

[La modification du nom d'un sous-programme](#)

## La modification du nom d'un sous-programme

[\[La création d'un sous-programme\]](#) [\[L'ajout d'un sous-programme depuis la bibliothèque\]](#) [\[La suppression d'un sous-programme\]](#)

Cette dernière option permet de renommer les sous-programmes.



## *La modification du nom d'un sous-programme :*

Une fois que vos sous-programmes sont créés, il peut arriver, pour apporter de la clarté à votre projet par exemple, de devoir modifier le nom de certains sous-programmes.

Cette option est conçue à cet effet.

En cliquant sur l'icône , vous accédez à l'interface ci-dessous :

**MODIFICATION DU NOM D'UN SOUS-PROGRAMME** 

Sélectionnez le sous-programme à modifier :

Indiquez le nouveau nom du sous-programme :

ATTENTION : Vous allez modifier le nom du sous-programme ci-dessus.  
Cette modification peut prendre un certain temps en fonction du nombre de vos sous-programmes.

CONFIRMER LES MODIFICATIONS

Il vous suffit ensuite de sélectionner le sous-programme dans la liste déroulante en haut. Puis vous tapez le nouveau nom de votre sous-programme en dessous.

Ensuite, il vous suffit de confirmer votre choix en cliquant sur le bouton '**Confirmer les modifications**'.

Les modifications auront lieu sur l'ensemble des éléments de votre projet.

Après quelques instants, un message vous indiquera que la modification est effective. Il ne vous restera plus qu'à fermer la fenêtre.

**Attention ! En fonction de la taille de votre projet, le temps de traitement peut être plus ou moins long.**

## En résumé :

- La modification d'un sous-programme permet de le renommer.

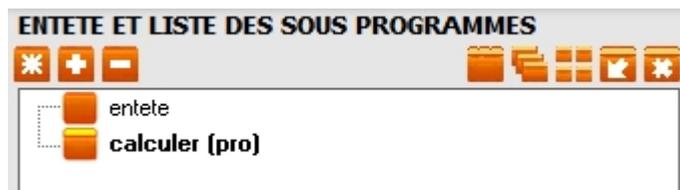
Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des documents d'aide facilement](#)

### La liste des sous-programmes

# La liste des sous-programmes

[\[La gestion des sous-programmes\]](#) [\[La gestion des fenêtres d'édition\]](#)

L'explorateur des sous-programmes permet l'affichage des fenêtres d'édition correspondantes.



Dès que vous cliquez sur un des sous-programmes de la liste, vous affichez ou cachez la fenêtre d'édition voulue.

Lorsqu'un sous-programme est sélectionné, il apparaît en gras dans la liste et la fenêtre d'édition correspondante s'affiche sur l'écran.

```

Editeur de l'Entete
calculer (pro) |
1 ' ----- Calculer des 4 opérations -----
2 calculer:
3   c2=VAL(RIGHT$(t$,LEN(t$)-INSTR(t$,c$)))
4   IF c$="+" THEN t$=STR$(c1+c2)
5   IF c$="-" THEN t$=STR$(c1-c2)
6   IF c$="*" THEN t$=STR$(c1*c2)
7   IF c$="/" THEN t$=STR$(c1/c2)
8   TEXT edit1,t$
9   INACTIVE 15 : FOR n%=11 TO 14 : ACTIVE n% : NEXT n%
10 RETURN

```

## En résumé :

- Cliquer sur un sous-programme de la liste permet son affichage dans une fenêtre d'édition.
- Si le sous-programme est sélectionné, il apparaît en gras, sinon il repasse en affichage normal.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur de documentation iPhone gratuit](#)

### La gestion des fenêtres d'édition

# La gestion des fenêtres d'édition

[[La gestion des sous-programmes](#)] [[La liste des sous-programmes](#)]

Les fenêtres d'édition permettent l'affichage des sous-programmes qui sont sélectionnés depuis la liste des sous-programmes.



Nous allons décrire ici les différentes possibilités d'affichage des fenêtres :

- [La fenêtre d'édition en onglets](#)
- [Les fenêtres d'édition en cascade](#)
- [Les fenêtres d'édition juxtaposées](#)
- [Masquer ou afficher les fenêtres d'édition](#)
- [Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition](#)

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Produire des livres électroniques facilement](#)

La fenêtre d'édition en onglets

## La fenêtre d'édition en onglets

[[Les fenêtres d'édition en cascade](#)] [[Les fenêtres d'édition juxtaposées](#)] [[Masquer ou afficher les fenêtres d'édition](#)] [[Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition](#)]

Les fenêtres d'édition en onglets permettent l'affichage des sous-programmes dans une fenêtre unique.



### *La fenêtre d'édition en onglets :*

```

Éditeur de source
source | addition (pro) | calculer (pro)
1 ***** Calcul de l'addition *****
2 addition:
3 cl=WM (t$) : cl$="+*"
4 t$=t$+"*"
5 T$(t edit1,t$
6 FOR n%=11 TO 14 : INACTIVE n% : NEXT n% : ACTIVE 15
7 RETURN
  
```

Il s'agit de l'affichage par défaut. La fenêtre d'édition en onglets est aussi utilisée pour l'affichage d'un simple fichier.

Dans le cas de l'affichage d'un fichier, aucun autre affichage n'est possible. L'affichage de la fenêtre d'édition se fait alors en plein écran uniquement.

```

calculatrice_projet.bas
----- DÉCLARATION DES LABELS -----
1000 addition
1001 calculer
1002 division
1003 effacer
1004 multiplication
1005 soustraction
1006 touche_0
1007 touche_1
1008 touche_2
1009 touche_3
1010 touche_4
1011 touche_5
1012 touche_6
1013 touche_7
1014 touche_8
1015 touche_9
1016 touche_virgule
1017
1018
1019
----- LISTE DE TOUTS LES OBJETS -----
210
220 ***** Form1 *****
230 DIM Form1 AS Form200 : (0,0) Form1,1000 : TOP Form1,3 : WIDTH Form1,235 : HEIGHT Form1,342 : CAPTION Form1,"Calculatrice GPP"
240 DIM s100 Form1,20
250 DIM s1000 Form1,0,0,0 : s1000 Form1,0,0,200
260
270
280 ***** Button1 *****
290 DIM Button1 AS Button1 : BUTTON Button1 : PARENT Button1,Form1 : (0,0) Button1,30 : TOP Button1,42 : WIDTH Button1,50 : HEIGHT Button1,50 : CAPTION Button1,"1"
300 DIM s100 Button1,20
310 DIM s1000 Button1,touche_1
320
330
340 ***** Button2 *****
350 DIM Button2 AS Button2 : BUTTON Button2 : PARENT Button2,Form1 : (0,0) Button2,40 : TOP Button2,42 : WIDTH Button2,50 : HEIGHT Button2,50 : CAPTION Button2,"2"
360 DIM s100 Button2,20
370 DIM s1000 Button2,touche_2
380
390
400 ***** Button3 *****
410 DIM Button3 AS Button3 : BUTTON Button3 : PARENT Button3,Form1 : (0,0) Button3,100 : TOP Button3,42 : WIDTH Button3,50 : HEIGHT Button3,50 : CAPTION Button3,"3"
420 DIM s100 Button3,20
430 DIM s1000 Button3,touche_3
440
450
460 ***** Button4 *****
470 DIM Button4 AS Button4 : BUTTON Button4 : PARENT Button4,Form1 : (0,0) Button4,10 : TOP Button4,92 : WIDTH Button4,50 : HEIGHT Button4,50 : CAPTION Button4,"4"
480 DIM s100 Button4,20
490 DIM s1000 Button4,touche_4
500
510
520 ***** Button5 *****
530 DIM Button5 AS Button5 : BUTTON Button5 : PARENT Button5,Form1 : (0,0) Button5,40 : TOP Button5,92 : WIDTH Button5,50 : HEIGHT Button5,50 : CAPTION Button5,"5"
540 DIM s100 Button5,20
550 DIM s1000 Button5,touche_5
560
570
580 ***** Button6 *****
590 DIM Button6 AS Button6 : BUTTON Button6 : PARENT Button6,Form1 : (0,0) Button6,100 : TOP Button6,92 : WIDTH Button6,50 : HEIGHT Button6,50 : CAPTION Button6,"6"
600 DIM s100 Button6,20
610 DIM s1000 Button6,touche_6
  
```

## En résumé :

- L'affichage de la fenêtre d'édition en onglet permet l'affichage de tous les sous-programmes en une seule fenêtre.
- Dans le cas de l'affichage d'un fichier, la fenêtre d'édition se fait alors en plein écran uniquement.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur gratuit de livres électroniques et documentation](#)

Les fenêtres d'édition en cascade

## Les fenêtres d'édition en cascade

[\[La fenêtre d'édition en onglets\]](#) [\[Les fenêtres d'édition juxtaposées\]](#) [\[Masquer ou afficher les fenêtres d'édition\]](#) [\[Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition\]](#)

Les fenêtres d'édition permettent l'affichage des sous-programmes qui sont sélectionnés depuis la liste des sous-programmes.



*Les fenêtres d'édition en cascade :*

```

1  ----- PROGRAMME PRINCIPAL -----
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
1001
1002
1003
1004
1005
1006
1007
1008
1009
1010
1011
1012
1013
1014
1015
1016
1017
1018
1019
1020
1021
1022
1023
1024
1025
1026
1027
1028
1029
1030
1031
1032
1033
1034
1035
1036
1037
1038
1039
1040
1041
1042
1043
1044
1045
1046
1047
1048
1049
1050
1051
1052
1053
1054
1055
1056
1057
1058
1059
1060
1061
1062
1063
1064
1065
1066
1067
1068
1069
1070
1071
1072
1073
1074
1075
1076
1077
1078
1079
1080
1081
1082
1083
1084
1085
1086
1087
1088
1089
1090
1091
1092
1093
1094
1095
1096
1097
1098
1099
1100
1101
1102
1103
1104
1105
1106
1107
1108
1109
1110
1111
1112
1113
1114
1115
1116
1117
1118
1119
1120
1121
1122
1123
1124
1125
1126
1127
1128
1129
1130
1131
1132
1133
1134
1135
1136
1137
1138
1139
1140
1141
1142
1143
1144
1145
1146
1147
1148
1149
1150
1151
1152
1153
1154
1155
1156
1157
1158
1159
1160
1161
1162
1163
1164
1165
1166
1167
1168
1169
1170
1171
1172
1173
1174
1175
1176
1177
1178
1179
1180
1181
1182
1183
1184
1185
1186
1187
1188
1189
1190
1191
1192
1193
1194
1195
1196
1197
1198
1199
1200
1201
1202
1203
1204
1205
1206
1207
1208
1209
1210
1211
1212
1213
1214
1215
1216
1217
1218
1219
1220
1221
1222
1223
1224
1225
1226
1227
1228
1229
1230
1231
1232
1233
1234
1235
1236
1237
1238
1239
1240
1241
1242
1243
1244
1245
1246
1247
1248
1249
1250
1251
1252
1253
1254
1255
1256
1257
1258
1259
1260
1261
1262
1263
1264
1265
1266
1267
1268
1269
1270
1271
1272
1273
1274
1275
1276
1277
1278
1279
1280
1281
1282
1283
1284
1285
1286
1287
1288
1289
1290
1291
1292
1293
1294
1295
1296
1297
1298
1299
1300
1301
1302
1303
1304
1305
1306
1307
1308
1309
1310
1311
1312
1313
1314
1315
1316
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500
1501
1502
1503
1504
1505
1506
1507
1508
1509
1510
1511
1512
1513
1514
1515
1516
1517
1518
1519
1520
1521
1522
1523
1524
1525
1526
1527
1528
1529
1530
1531
1532
1533
1534
1535
1536
1537
1538
1539
1540
1541
1542
1543
1544
1545
1546
1547
1548
1549
1550
1551
1552
1553
1554
1555
1556
1557
1558
1559
1560
1561
1562
1563
1564
1565
1566
1567
1568
1569
1570
1571
1572
1573
1574
1575
1576
1577
1578
1579
1580
1581
1582
1583
1584
1585
1586
1587
1588
1589
1590
1591
1592
1593
1594
1595
1596
1597
1598
1599
1600
1601
1602
1603
1604
1605
1606
1607
1608
1609
1610
1611
1612
1613
1614
1615
1616
1617
1618
1619
1620
1621
1622
1623
1624
1625
1626
1627
1628
1629
1630
1631
1632
1633
1634
1635
1636
1637
1638
1639
1640
1641
1642
1643
1644
1645
1646
1647
1648
1649
1650
1651
1652
1653
1654
1655
1656
1657
1658
1659
1660
1661
1662
1663
1664
1665
1666
1667
1668
1669
1670
1671
1672
1673
1674
1675
1676
1677
1678
1679
1680
1681
1682
1683
1684
1685
1686
1687
1688
1689
1690
1691
1692
1693
1694
1695
1696
1697
1698
1699
1700
1701
1702
1703
1704
1705
1706
1707
1708
1709
1710
1711
1712
1713
1714
1715
1716
1717
1718
1719
1720
1721
1722
1723
1724
1725
1726
1727
1728
1729
1730
1731
1732
1733
1734
1735
1736
1737
1738
1739
1740
1741
1742
1743
1744
1745
1746
1747
1748
1749
1750
1751
1752
1753
1754
1755
1756
1757
1758
1759
1760
1761
1762
1763
1764
1765
1766
1767
1768
1769
1770
1771
1772
1773
1774
1775
1776
1777
1778
1779
1780
1781
1782
1783
1784
1785
1786
1787
1788
1789
1790
1791
1792
1793
1794
1795
1796
1797
1798
1799
1800
1801
1802
1803
1804
1805
1806
1807
1808
1809
1810
1811
1812
1813
1814
1815
1816
1817
1818
1819
1820
1821
1822
1823
1824
1825
1826
1827
1828
1829
1830
1831
1832
1833
1834
1835
1836
1837
1838
1839
1840
1841
1842
1843
1844
1845
1846
1847
1848
1849
1850
1851
1852
1853
1854
1855
1856
1857
1858
1859
1860
1861
1862
1863
1864
1865
1866
1867
1868
1869
1870
1871
1872
1873
1874
1875
1876
1877
1878
1879
1880
1881
1882
1883
1884
1885
1886
1887
1888
1889
1890
1891
1892
1893
1894
1895
1896
1897
1898
1899
1900
1901
1902
1903
1904
1905
1906
1907
1908
1909
1910
1911
1912
1913
1914
1915
1916
1917
1918
1919
1920
1921
1922
1923
1924
1925
1926
1927
1928
1929
1930
1931
1932
1933
1934
1935
1936
1937
1938
1939
1940
1941
1942
1943
1944
1945
1946
1947
1948
1949
1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025
2026
2027
2028
2029
2030
2031
2032
2033
2034
2035
2036
2037
2038
2039
2040
2041
2042
2043
2044
2045
2046
2047
2048
2049
2050
2051
2052
2053
2054
2055
2056
2057
2058
2059
2060
2061
2062
2063
2064
2065
2066
2067
2068
2069
2070
2071
2072
2073
2074
2075
2076
2077
2078
2079
2080
2081
2082
2083
2084
2085
2086
2087
2088
2089
2090
2091
2092
2093
2094
2095
2096
2097
2098
2099
2100
2101
2102
2103
2104
2105
2106
2107
2108
2109
2110
2111
2112
2113
2114
2115
2116
2117
2118
2119
2120
2121
2122
2123
2124
2125
2126
2127
2128
2129
2130
2131
2132
2133
2134
2135
2136
2137
2138
2139
2140
2141
2142
2143
2144
2145
2146
2147
2148
2149
2150
2151
2152
2153
2154
2155
2156
2157
2158
2159
2160
2161
2162
2163
2164
2165
2166
2167
2168
2169
2170
2171
2172
2173
2174
2175
2176
2177
2178
2179
2180
2181
2182
2183
2184
2185
2186
2187
2188
2189
2190
2191
2192
2193
2194
2195
2196
2197
2198
2199
2200
2201
2202
2203
2204
2205
2206
2207
2208
2209
2210
2211
2212
2213
2214
2215
2216
2217
2218
2219
2220
2221
2222
2223
2224
2225
2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236
2237
2238
2239
2240
2241
2242
2243
2244
2245
2246
2247
2248
2249
2250
2251
2252
2253
2254
2255
2256
2257
2258
2259
2260
2261
2262
2263
2264
2265
2266
2267
2268
2269
2270
2271
2272
2273
2274
2275
2276
2277
2278
2279
2280
2281
2282
2283
2284
2285
2286
2287
2288
2289
2290
2291
2292
2293
2294
2295
2296
2297
2298
2299
2300
2301
2302
2303
2304
2305
2306
2307
2308
2309
2310
2311
2312
2313
2314
2315
2316
2317
2318
2319
2320
2321
2322
2323
2324
2325
2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336
2337
2338
2339
2340
2341
2342
2343
2344
2345
2346
2347
2348
2349
2350
2351
2352
2353
2354
2355
2356
2357
2358
2359
2360
2361
2362
2363
2364
2365
2366
2367
2368
2369
2370
2371
2372
2373
2374
2375
2376
2377
2378
2379
2380
2381
2382
2383
2384
2385
2386
2387
2388
2389
2390
2391
2392
2393
2394
2395
2396
2397
2398
2399
2400
2401
2402
2403
2404
2405
2406
2407
2408
2409
2410
2411
2412
2413
2414
2415
2416
2417
2418
2419
2420
2421
2422
2423
2424
2425
2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436
2437
2438
2439
2440
2441
2442
2443
2444
2445
2446
2447
2448
2449
2450
2451
2452
2453
2454
2455
2456
2457
2458
2459
2460
2461
2462
2463
2464
2465
2466
2467
2468
2469
2470
2471
2472
2473
2474
2475
2476
2477
2478
2479
2480
2481
2482
2483
2484
2485
2486
2487
2488
2489
2490
2491
2492
2493
2494
2495
2496
2497
2498
2499
2500
2501
2502
2503
2504
2505
2506
2507
2508
2509
2510
2511
2512
2513
2514
2515
2516
2517
2518
2519
2520
2521
2522
2523
2524
2525
2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536
2537
2538
2539
2540
2541
2542
2543
2544
2545
2546
2547
2548
2549
2550
2551
2552
2553
2554
2555
2556
255
```

fenêtre indépendante.

- Les fenêtres d'édition sont présentées en cascade c'est-à-dire avec un décalage entre chaque fenêtre d'édition.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des livres électroniques EPub facilement](#)

Les fenêtres d'édition juxtaposées

## Les fenêtres d'édition juxtaposées

[\[La fenêtre d'édition en onglets\]](#) [\[Les fenêtres d'édition en cascade\]](#) [\[Masquer ou afficher les fenêtres d'édition\]](#) [\[Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition\]](#)

Les fenêtres d'édition permettent l'affichage des sous-programmes qui sont sélectionnés depuis la liste des sous-programmes.



*Les fenêtres d'édition juxtaposées :*

Lorsque le mode fenêtres d'édition juxtaposées est actif, les fenêtres d'édition recouvrent l'ensemble de l'écran et sont partagées de manière proportionnelles sur toute la surface.

**En résumé :**

- L'affichage des fenêtres d'édition juxtaposées permet d'ouvrir chaque sous-programme dans une fenêtre indépendante.
- Les fenêtres d'édition juxtaposées s'affichent sur la totalité de l'écran d'une manière proportionnelle.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

Masquer ou afficher les fenêtres d'édition

## Masquer ou afficher les fenêtres d'édition

[\[La fenêtre d'édition en onglets\]](#) [\[Les fenêtres d'édition en cascade\]](#) [\[Les fenêtres d'édition juxtaposées\]](#)  
[\[Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition\]](#)

Les fenêtres d'édition permettent l'affichage des sous-programmes qui sont sélectionnés depuis la liste des sous-programmes.

### *Masquer les fenêtres d'édition :*

En cliquant sur l'icône  vous pouvez masquer toutes les fenêtres d'édition actives du programme. Cela vous permet un accès au bureau et aux objets du projet.

L'icône  apparaîtra alors, ce qui indiquera que les icônes sont masquées.

### *Afficher les fenêtres d'édition :*

Pour afficher de nouveau les icônes, un clic sur  permettra d'afficher les fenêtres actives du programme.

L'icône  sera de nouveau visible.

### **En résumé :**

- En cliquant sur l'icône  vous pouvez masquer toutes les fenêtres d'édition actives du programme.
- En cliquant sur l'icône  vous pouvez afficher de nouveau toutes les fenêtres d'édition actives du programme.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur d'aide complet](#)

[Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition](#)

# Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition

[\[La fenêtre d'édition en onglets\]](#) [\[Les fenêtres d'édition en cascade\]](#) [\[Les fenêtres d'édition juxtaposées\]](#)  
[\[Masquer ou afficher les fenêtres d'édition\]](#)

Les fenêtres d'édition permettent l'affichage des sous-programmes qui sont sélectionnés depuis la liste des sous-programmes.



## *Suppression de l'affichage des fenêtres d'édition :*

En cliquant sur ce bouton, vous désactivez toutes les fenêtres d'édition. Toutes les fenêtres affichées sur l'écran seront fermées. Tous les sous-programmes sélectionnés seront dé-sélectionnés.

### En résumé :

- En cliquant sur l'icône  vous pouvez désactiver toutes les fenêtres d'édition actives du programme.
- Tous les sous-programmes sélectionnés en gras seront dé-sélectionnés.

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Qu'est-ce qu'un outil de création d'aide ?](#)

## Le gestionnaire de fichiers

# Le gestionnaire de fichiers

[\[le bureau\]](#) [\[le gestionnaire de projet\]](#) [\[l'explorateur d'objet\]](#) [\[l'explorateur de sous-programmes\]](#) [\[les fenêtres d'édition\]](#) [\[le panneau de configuration\]](#)

GESTIONNAIRE DE FICHIERS (fichier BAS)		
 → 	<b>Importer un fichier de type BAS dans le fichier actuel</b> Permet de récupérer un fichier Panoramic standard de type BAS et de l'intégrer dans votre fichier actuel	IMPORTER BAS
 → 	<b>Importer un fichier de type SSP dans le fichier actuel</b> Permet de récupérer un fichier sous programme de type SSP et de l'intégrer dans votre fichier actuel	IMPORTER SSP
 → 	<b>Convertir le fichier actuel en fichier de type EXE</b> Permet la compilation de votre fichier actuel au format EXE pour être exécuté ultérieurement	CONVERTIR BAS
 → 	<b>Convertir un fichier EXE en fichier de type BAS</b> Permet la récupération d'un fichier EXE au format BAS pour être réutilisé	EXTRAIRE EXE

C'est une partie importante de GPP, même si cela ne saute pas aux yeux !

Le gestionnaire de fichiers va vous permettre de transformer, convertir, exporter ou importer différents fichiers.

Cela est vraiment très pratique !

Par exemple :

- Extraire le fichier OBJ (fichier contenant les objets) et les réintroduire dans un autre projet.
- Importer un fichier BAS dans un autre fichier BAS.
- etc.

Les fonctions de conversion EXE vers BAS et BAS vers EXE ont été ajoutées au programme

Au départ, vous risquez d'être un peu perdu, mais rassurez vous, on s'y fait très vite !

En fonction du type de fichier ouvert (fichier BAS ou projet PPA), vous avez 2 interfaces différentes :

- [Les options sur fichier BAS](#)
- [Les options sur projet PPA](#)

**ATTENTION ! Certaines options ne sont utilisables qu'avec certains types de fichier ou projet !**

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet de livres électroniques ePub](#)

## Les options sur fichier BAS

# Les options sur fichier BAS

[\[Les options sur projet PPA\]](#)

Lors de l'ouverture d'un fichier BAS, vous avez accès à 4 options de gestion sur les fichiers.

<b>GESTIONNAIRE DE FICHIERS (fichier BAS)</b>		
 → 	<b>Importer un fichier de type BAS dans le fichier actuel</b> Permet de récupérer un fichier Panoramic standard de type BAS et de l'intégrer dans votre fichier actuel	<b>IMPORTER BAS</b>
 → 	<b>Importer un fichier de type SSP dans le fichier actuel</b> Permet de récupérer un fichier sous programme de type SSP et de l'intégrer dans votre fichier actuel	<b>IMPORTER SSP</b>
 → 	<b>Convertir le fichier actuel en fichier de type EXE</b> Permet la compilation de votre fichier actuel au format EXE pour être exécuté ultérieurement	<b>CONVERTIR BAS</b>
 → 	<b>Convertir un fichier EXE en fichier de type BAS</b> Permet la récupération d'un fichier EXE au format BAS pour être réutilisé	<b>EXTRAIRE EXE</b>

En voici donc le détail :

### ***Importer un fichier BAS dans le fichier BAS actuel :***

L'importation d'un fichier BAS dans le fichier actuel permet l'ajout de code d'un ancien programme.

Cela peut être un sous-programme ou toute autre portion de code sauvegardée en fichier BAS afin de vous éviter la réécriture de cette partie.

Cette option peut être comparée à l'import d'un sous-programme SSP dans le fichier BAS.

La seule différence réside dans le format de départ.

### ***Importer un fichier SSP dans le fichier BAS actuel :***

L'importation d'un fichier SSP dans le fichier actuel permet l'ajout du code d'un sous-programme.

Il s'agit uniquement d'un sous-programme sauvegardé précédemment en fichier SSP.

Cette option permet l'ajout d'un sous-programme existant dans le fichier BAS actuel sans réécriture de cette partie.

### ***Convertir le fichier BAS actuel en fichier EXE :***

Grâce aux dernières versions de Panoramic, nous avons maintenant la possibilité d'effectuer des conversions de nos fichiers BAS en fichier EXE sans être obligés de passer par l'éditeur Panoramic habituel.

Un remerciement à **Jack** pour cet ajout très utile.

### ***Convertir un fichier EXE en fichier BAS :***

Il s'agit d'une petite prouesse réalisée par **d.j.peters** que je remercie au passage.

Cette option permet de récupérer un programme EXE en fichier BAS en quelques secondes.

Très pratique lorsque l'on a oublié ou égaré le fichier BAS original.

**ATTENTION ! Certaines options ne sont utilisables qu'avec certains types de fichier ou projet !**

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur complet de livres électroniques ePub](#)

---

## **Les options sur projet PPA**

# **Les options sur projet PPA**

[\[Les options sur fichier BAS\]](#)

Lors de l'ouverture d'un projet PPA, vous avez accès à différentes options de gestion sur les fichiers.

<b>GESTIONNAIRE DE FICHIERS (projet PPA)</b>		
	<b>Importer un fichier de type OBJ dans le projet actuel</b> Permet de récupérer des objets déjà enregistrés sous le format OBJ et de les intégrer dans votre projet actuel	<b>IMPORTER OBJ</b>
	<b>Importer un fichier de type BAS dans le projet actuel</b> Permet de récupérer un fichier Panoramic standard de type BAS et de l'intégrer dans votre projet actuel	<b>IMPORTER BAS</b>
	<b>Exporter les objets du projet actuel dans un fichier de type OBJ</b> Permet la sauvegarde du code contenant les objets de votre projet actuel au format OBJ pour être réutilisé	<b>EXPORTER OBJ</b>
	<b>Exporter les objets du projet actuel dans un fichier de type BAS</b> Permet la sauvegarde du code contenant les objets de votre projet actuel au format BAS pour être réutilisé	<b>EXPORTER OBJ</b>
	<b>Exporter les sous programmes du projet actuel dans un fichier de type BAS</b> Permet la sauvegarde des sous programmes de votre projet actuel au format BAS pour être réutilisé	<b>EXPORTER SSP</b>
	<b>Exporter le projet actuel dans un fichier de type BAS</b> Permet la sauvegarde de tout le code de votre projet actuel au format BAS pour être réutilisé	<b>EXPORTER PPA</b>
	<b>Convertir le projet actuel en fichier de type EXE</b> Permet la compilation de votre projet actuel au format EXE pour être exécuté ultérieurement	<b>CONVERTIR PPA</b>
	<b>Convertir un fichier EXE en fichier de type BAS</b> Permet la récupération d'un fichier EXE au format BAS pour être réutilisé	<b>EXTRAIRE EXE</b>

En voici donc le détail :

### ***Importer un fichier OBJ dans le projet PPA actuel :***

L'importation d'un fichier OBJ dans le projet actuel permet l'ajout d'objets supplémentaires dans le projet.

Le fichier à importer doit impérativement être dans un format OBJ. Ce format permet de garder toutes les informations de chaque objet.

Très utile lorsque l'on reprend des ensembles d'objets standards comme des menus, des groupe de boutons de sélection, etc...

### ***Importer un fichier BAS dans le projet PPA actuel :***

L'importation d'un fichier BAS dans le projet actuel permet l'ajout de code d'un ancien programme.

Cela peut être un sous-programme ou toute autre portion de code sauvegardé en fichier BAS afin de vous éviter la réécriture de cette partie.

### ***Exporter les objets du projet actuel dans un fichier OBJ :***

L'exportation d'un fichier OBJ depuis le projet actuel permet de sauvegarder uniquement les objets du projet

Le fichier créé est au format OBJ. Ce format permet de garder toutes les informations de chaque objet. Très utile pour une réutilisation dans un autre projet.

### ***Exporter les objets du projet actuel dans un fichier BAS :***

Cette option permet la conversion des objets d'un projet PPA en un seul fichier BAS.

Seuls les objets seront transformés et convertis en lignes de code Panoramic.

***Exporter les sous-programmes SSP du projet actuel dans un fichier BAS :***

Cette option permet la sauvegarde des sous-programmes d'un projet PPA en un seul fichier BAS.

Seuls les sous-programmes seront sauvegardés dans ce fichier.

***Exporter le projet PPA actuel dans un fichier BAS :***

Cette option permet la conversion du projet PPA en un seul et unique fichier BAS.

Cette option englobe les fichiers OBJ, le fichier ENTETE.BAS et tous les fichiers SSP.

Vous avez donc un fichier BAS qui contient l'ensemble du projet PPA de départ.

***Convertir le projet PPA actuel en fichier EXE :***

Cette option permet la conversion du projet PPA en un seul et unique fichier EXE.

Cette option englobe les fichiers OBJ, le fichier ENTETE.BAS et tous les fichiers SSP.

Vous avez donc un fichier EXE qui contient l'ensemble du projet PPA de départ.

***Convertir un fichier EXE en fichier BAS :***

Il s'agit d'une petite prouesse réalisée par **d.j.peters** que je remercie au passage.

Cette option permet de récupérer un programme EXE en fichier BAS en quelques secondes.

Très pratique lorsque l'on a oublié ou égaré le fichier BAS original.

**ATTENTION !** Certaines options ne sont utilisables qu'avec certains **types de fichier ou projet !**

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

---

## Le panneau de configuration

# Le panneau de configuration

[\[le bureau\]](#) [\[le gestionnaire de projet\]](#) [\[l'explorateur d'objet\]](#) [\[l'explorateur de sous-programmes\]](#) [\[les fenêtres d'édition\]](#) [\[le gestionnaire de fichiers\]](#)

**PANNEAU DE CONFIGURATION** ✖

EDITEUR DE SOURCE		PARAMETRES FICHIERS ET PARAMETRES DE CONFIRMATION	
Selection    Gras    Italice    Souligné    Barré    Couleur Les Mots Clé <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bleu		Sauvegarde automatique du projet en cours toutes les <input type="text" value="6"/> minutes	
Les Chaînes <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Rouge		<input checked="" type="checkbox"/> Confirmer la suppression des sous programmes	
Les Commentaires <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Gris		<input checked="" type="checkbox"/> Confirmer la suppression des objets	
Police    Consolas    Taille    09		<input type="checkbox"/> Confirmer la fermeture du programme	
Couleur police    Citron    Couleur fond    Noir		<input type="checkbox"/> Confirmer le remplacement d'un sous programme existant dans la bibliothèque	
Numérotation active <input checked="" type="checkbox"/> Sous programme en onglet <input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/> Ajouter automatiquement les sous programmes dans la bibliothèque	
PARAMETRES D'AFFICHAGE <input type="checkbox"/> Sauvegarder la position et la taille des fenêtres à la fermeture		Sélection de l'image du fond d'écran	
<b>ENREGISTRER LES PARAMETRES</b>			

C'est ici que vous allez personnaliser votre interface GPP.

Concernant les éditeurs, vous avez le choix des couleurs pour les mots-clés, les chaînes, les commentaires. Changer la couleur du fond. L'affichage des lignes...  
 Vous avez aussi accès à certaines options telles que la sauvegarde automatique, la gestion de l'image de fond (bureau), et d'autres encore que nous expliquerons plus tard.

Voici donc les différentes options du panneau de configuration :

- [Les paramètres de l'éditeur de source](#)
- [Les paramètres de fichiers](#)
- [Les paramètres d'affichage](#)

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Créer des livres électroniques EPub facilement](#)

---

## Les paramètres de l'Editeur de source

# Les paramètres de l'Editeur de source

[\[Les paramètres de fichiers\]](#) [\[Les paramètres d'affichage\]](#)

La partie fenêtres d'édition permet de nombreux paramètres : polices, tailles, styles, couleurs, numérotations et types d'affichage.

EDITEUR DE SOURCE					
Selection	Gras	Italique	Souligné	Barré	Couleur
Les Mots Clé	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bleu
Les Chaines	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rouge
Les Commentaires	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gris
Police	Consolas			Taille	09
Couleur police	Citron		Couleur fond	Noir	
Numérotation active		<input checked="" type="checkbox"/>		Sous programme en onglet	
		<input checked="" type="checkbox"/>			

Voici en détail ces différents paramètres :

### ***La police de caractère, sa taille, ses styles et ses couleurs :***

Le premier paramètre est le choix de la police. On ne peut choisir qu'une seule police pour l'ensemble des éditeurs de GPP.

Idem pour la taille qui est fixée pour toutes les fenêtres d'édition et l'ensemble de l'affichage.

Concernant les styles et les couleurs, le choix est plus large.

Pour le style, vous pouvez le définir séparément pour les mots-clés, les chaînes et les commentaires.

Vous pouvez aussi définir la couleur sur la même base.

La couleur de la police standard et la couleur du fond sont configurées en plus des 3 couleurs ci-dessus.

### ***La numérotation des fenêtres d'édition :***

Un paramètre permet de prendre en compte l'affichage ou non de la numérotation de toutes les fenêtres d'édition.

### ***Le type d'affichage :***

Vous pouvez choisir au démarrage de GPP comment s'affichent les fenêtres d'édition : en onglets ou en fenêtres séparées.

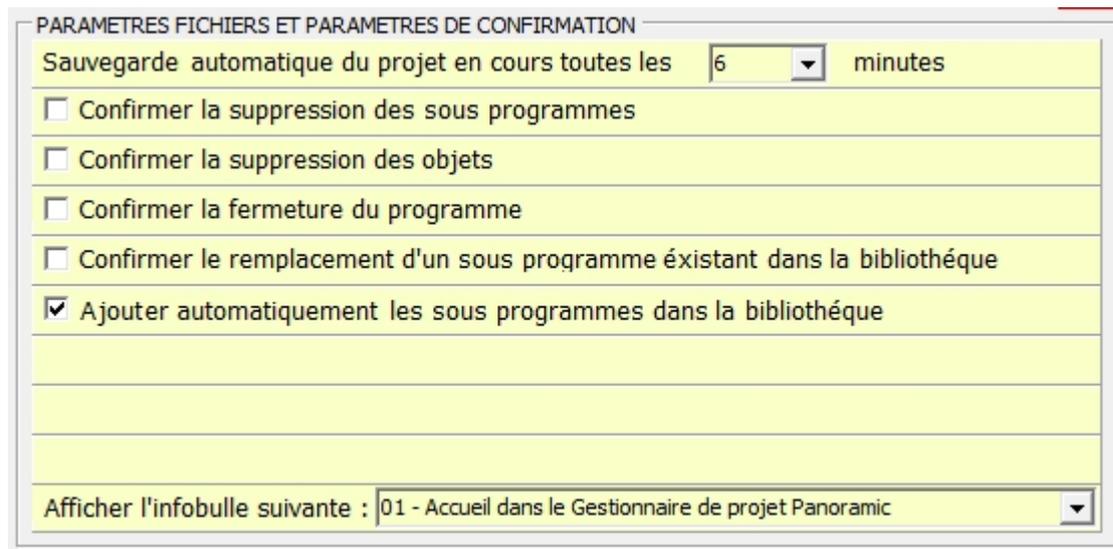
Pour plus d'informations, voir la section [les fenêtres d'édition](#).

## Les paramètres de fichiers

# Les paramètres de fichiers

[\[Les paramètres de l'éditeur de source\]](#) [\[Les paramètres d'affichage\]](#)

Les paramètres de fichiers sont des options activables ou désactivables selon les goûts ou les besoins de chacun.



Voici la liste de ces options :

***Sauvegarder automatiquement le projet en cours toutes les xx minutes:***

Comme nous vous l'avons déjà expliqué, la sauvegarde des fichiers dans GPP est entièrement automatique.

Elle se fait selon un intervalle de temps qui est réglable.

***Confirmer la suppression des sous-programmes :***

Lorsque vous supprimez un sous-programme dans votre projet, il vous est possible de demander une confirmation avant toute suppression.

***Confirmer la suppression des objets :***

Lorsque vous supprimez un ou plusieurs objets dans votre projet, il vous est possible de demander une confirmation avant toute suppression.

***Confirmer la fermeture du programme :***

Lorsque vous quittez GPP, il vous est possible de demander une confirmation avant toute suppression. Dans le cas où vous quittez GPP, la sauvegarde s'effectuera automatiquement.

***Confirmer le remplacement d'un sous programme existant dans la bibliothèque :***

Lorsque cette option est activée, il vous est demandé une confirmation pour le remplacement du sous-programme.

Si l'option est désactivée, le remplacement est automatique et sans aucun message.

Cette option est subordonnée à l'option ci-dessous.

***Ajouter automatiquement les sous-programmes dans la bibliothèque :***

Lorsque cette option est activée, une copie du sous-programme est effectuée dans le dossier correspondant à la bibliothèque de GPP.

Si l'option est désactivée, il n'y a aucune copie de réalisée.

***Choix de l'infobulle à afficher :***

Cette option permet de choisir quelle infobulle sera affichée. Cela permet par exemple de revenir sur une option incomprise ou oubliée.

Les espaces libres sont destinés à d'autres options prévues pour les futures versions de GPP.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Générateur d'aides CHM gratuit](#)

---

**Les paramètres d'affichage**

# Les paramètres d'affichage

[\[Les paramètres de l'éditeur de source\]](#) [\[Les paramètres de fichiers\]](#)

Voici les dernières options du panneau de configuration.

***Sauvegarde la position et la taille des fenêtres à la fermeture :***

Il s'agit de la sauvegarde des fenêtres d'édition de GPP. Les autres fenêtres ne sont pas prises en compte.

***Sélection de l'image de fond d'écran :***

Cette option permet de configurer un fond d'écran qui sera complété avec un quadrillage permettant le placement des objets.

Cette option donne un aspect moins austère à l'interface.

---

Créé avec HelpNDoc Personal Edition: [Création d'aide CHM, PDF, DOC et HTML d'une même source](#)

---