

Chapitre 1 : Introduction

A. Présentation	22
B. Installation de WinDev	25

Chapitre 2 : L'environnement de développement

A.	Lexique des éditeurs	28
B.	Principe général de l'interface utilisateur de WinDev	31
C.	Éditeur de projet	33
D.	Éditeur UML	36
E.	Éditeur pour MERISE	41
F.	Éditeur d'analyses	43
G.	RAD (Rapid Application Development)	52
H.	Éditeur de modélisations	54
I.	Éditeur d'exigences	55
J.	Éditeur de fenêtres	56
K.	Éditeur de requêtes	58
L.	Éditeur d'états	59
M.	Éditeur de code	61
N.	Éditeur d'aide.	69
O.	Éditeur de documents	71
P.	Autres outils d'ergonomie et d'assistance au développement	72

Chapitre 3 : Les éléments d'une application WinDev

A.	Description d'un objet dans WinDev	88
B.	Le projet (application)	94
C.	Les gabarits et les styles	100
D.	Les fichiers, tables et rubriques	101
E.	Les fenêtres	111
F.	Modèle de fenêtres	121
G.	Fonctionnement d'une fenêtre et étude d'un exemple RAD . . .	121
H.	Les requêtes	140
I.	Les champs	144
J.	Les états	165

Chapitre 4 : Le langage WinDev

A.	Variable, portée ou domaine de visibilité	178
B.	Les constantes	179
C.	Les types de variable	179
D.	Les opérateurs	188
E.	Les instructions du W-Langage	193
F.	Les mots réservés	197
G.	Procédures et fonctions	199
H.	Gestion des exceptions	201
I.	Programmation orientée objet (POO) et classe	203
J.	Propriétés	209

Chapitre 5 : Fonctions et possibilités de WinDev

A.	Introduction	212
B.	Gestion des fenêtres et des menus.	213
C.	Fonctions MDI	213
D.	Dialogue avec l'utilisateur.	214
E.	Gestion du drag and drop (ou glisser/déplacer).	215
F.	Application multilingues	217
G.	Fonctions pour chaînes de caractères.	218
H.	Fonctions pour numériques, matrices, statistiques, finance.	218
I.	Fonctions pour dates et heures	220
J.	Gestion de graphes	221
K.	Fonctions pour zones mémoire	221
L.	Gestion de fichiers	222
M.	Gestion des fichiers externes	228
N.	Gestion des impressions	228
O.	La communication avec WinDev.	229
P.	Gestion de vidéo	236
Q.	Gestion et échange avec Windows	236
R.	Gestion de la domotique	247
S.	Fonctions SAP	248
T.	Fonctions Salesforce	248
U.	Fonctions Google	248

Chapitre 6 : Assistance au développement

A.	Introduction	250
B.	Aide à l'écriture	251
C.	Partage de connaissance et documentation du projet	265
D.	Aide à la mise au point	271
E.	Optimisation des performances	274
F.	Technologie JITC (Just In Time compilation).	276
G.	Optimiseur de requêtes	277
H.	Amélioration de l'IHM	278
I.	Charte de programmation.	281
J.	Brique de code	282
K.	Règles de gestion	284
L.	Rétro-modélisation	286
M.	Analyse d'impact	288
N.	Tests automatiques	290
O.	Gestion de configuration d'exécutable.	297
P.	Génération de la version client	299
Q.	Centre de contrôle utilisateur	304

Chapitre 7 : Les outils WinDev

A. Introduction	308
B. Centre de contrôle de maintenance : WDOutil	309
C. Centre de contrôle Hyper File	347



Chapitre 8 : Gestion de projet

A. Introduction	350
B. Gestionnaire des sources (GDS)	350
C. Centre de contrôle Projet	364

Chapitre 9 : RAD et Hyper File

A.	Introduction	372
B.	Création d'un projet	372
C.	Modèle conceptuel des données (MCD)	373
D.	Génération de l'analyse.	381
E.	Construction automatique de l'application (RAD)	389
F.	Mise en place de traitements particuliers	393
G.	Finalisation du développement	409
H.	Connaissances expérimentées	409

Chapitre 10 : RAD et SQL

A. Introduction	412
B. Création d'un projet avec construction d'une analyse à partir d'une base existante	412
C. Autres techniques de programmation avec SQL	433
D. Création d'une base SQL avec WinDev	434
E. Connaissances expérimentées	435

Chapitre 11 : RAD et POO

A.	Introduction	438
B.	Mise en œuvre de la POO avec WinDev	438
C.	Exemple d'utilisation du modèle UML et de l'analyse en mode POO	440
D.	Aperçu du code généré et principe de fonctionnement	456
E.	Connaissances expérimentées	474

Chapitre 12 : WinDev et les services de Google

A. Introduction	476
B. Définition des éléments nécessaires	476
C. Connaissances expérimentées	487

Chapitre 13 : WinDev et Java

A. Introduction	490
B. Gestion de configuration	490
C. Projet Java.	495
D. Connaissances expérimentées	510

Chapitre 14 : Personnalisation du RAD

A. Introduction	512
B. Principe de la méthode par utilisation de modèle de fenêtre . .	512
C. Connaissances acquises	517

Chapitre 15 : Échange avec un autre langage : Cobol

A. Introduction	520
B. Étapes de réalisation	521
C. Connaissances expérimentées	523

Chapitre 16 : Présentation de WinDev Mobile

A.	Présentation de WinDev Mobile	526
B.	Connaissances expérimentées	546