

Chapitre 3

Requêtes en Web Intelligence Rich Client

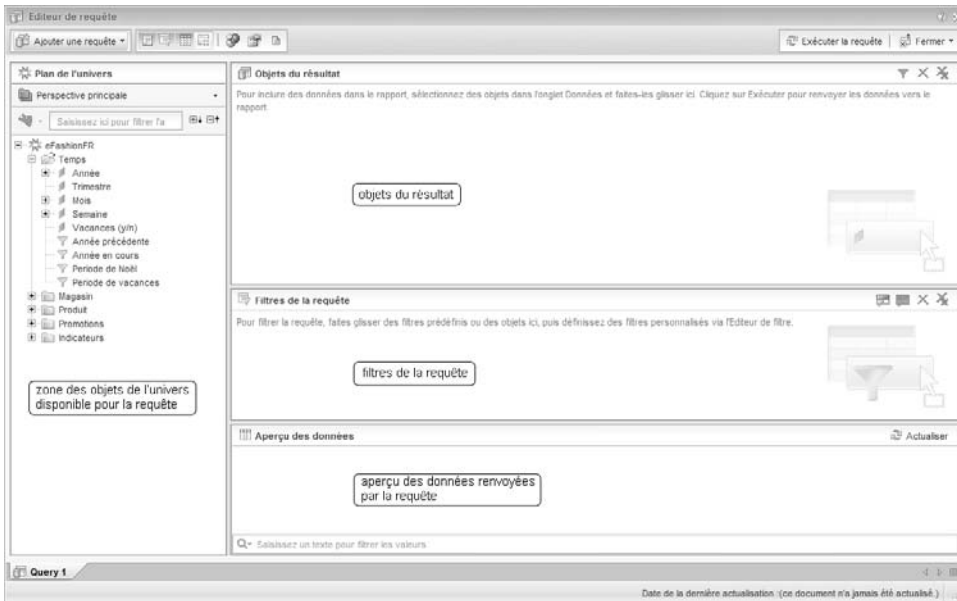
1. Vue d'ensemble

Comme nous l'avons évoqué dans un chapitre précédent, la requête sur un univers est le fournisseur de données le plus souvent utilisé pour créer des rapports **Web Intelligence**.

Dans ce chapitre, nous allons étudier en détail les fonctionnalités de l'éditeur de requête.

Cet éditeur comporte trois zones principales :

- La zone **Classes et objets** présente à gauche dans les données les différents objets de l'univers regroupés en classes et sous-classes.
- La zone **Objets du résultat** (à droite les objets qui serviront aux requêtes) est destinée à contenir les objets qui constituent le résultat de la requête.
- La zone **Filtres de la requête** permet de préciser ou de définir des conditions sur le résultat de la requête.



La taille de chaque zone peut être modifiée très facilement à l'aide de la souris. Lorsque le pointeur de la souris survole la limite entre deux zones, il se transforme en pointeur de redimensionnement et il est possible de déplacer la limite par un cliquer-glisser.

En bas de la zone **Classes et objets**, le type d'affichage des objets de l'univers est indiqué : soit, par défaut, par classes et objets comme indiqué dans la figure ci-dessus, soit par hiérarchie d'objets.

Les hiérarchies sont définies un peu plus loin dans ce chapitre.

2. Généralités sur l'utilisation des requêtes

Une requête, en terme général, est une demande d'information, par exemple demander le chiffre d'affaires des magasins pour une année particulière. Une requête SQL fait exactement la même chose mais un certain formalisme est nécessaire pour respecter les règles d'interrogation en SQL.

SQL (*Structured Query Language*) désigne le langage d'interrogation des données informatiques stockées dans des bases relationnelles, inventé dans les années 1970.

Ce langage n'est pas évident à maîtriser pour qui ne connaît pas les notions fondamentales associées aux bases de données relationnelles. Des logiciels comme BusinessObjects avec ses différentes déclinaisons comme **WebI** permettent de s'affranchir de cette connaissance.

Dans la suite de cet ouvrage, nous utiliserons explicitement l'expression "requête **WebI**" pour désigner une entité bâtie sous **Web Intelligence Rich Client** à partir d'un univers et comprenant les objets, classes, filtres, etc. utilisés sous **Web Intelligence Rich Client**.

De même, nous utiliserons l'expression "requête SQL" pour désigner une requête respectant le formalisme du langage SQL.

3. Construction d'une requête Web Intelligence

3.1 Le principe

L'utilisateur, en se basant sur l'univers choisi, construit sa requête **WebI** dans l'éditeur de requête. Cette requête **WebI** est traduite en une requête SQL qui est soumise au moteur de base de données. Ce dernier renvoie le résultat qui est ensuite visualisé dans un rapport.

3.2 Étapes de création d'une requête

Nous allons voir comment créer en pratique une requête **WebI**. Dans un premier temps, et pour faire ressortir l'essentiel, nous travaillerons sur un cas simple. Par la suite, des éléments supplémentaires seront abordés.

Les étapes de création d'une requête **WebI** sont les suivantes :

- Se connecter à **Web Intelligence Rich Client**.
- Créer un document **Web Intelligence**.
- Choisir les objets de la requête.
- Exécuter la requête.
- Définir éventuellement un périmètre d'analyse.
- Paramétrer si besoin la requête (valoriser les propriétés de la requête).
- Enregistrer le document contenant la requête.

Nous allons illustrer ces étapes avec un exemple concret.

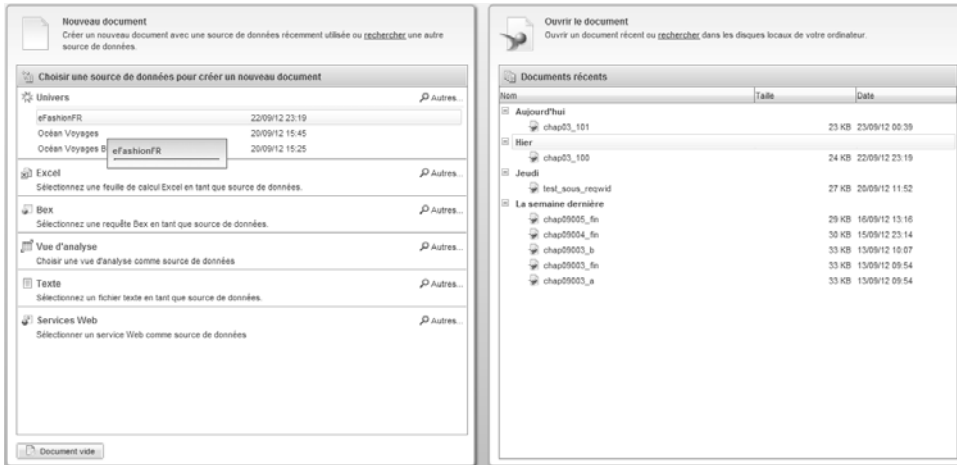
En tant que directeur des ventes, j'aimerais savoir quel est le revenu des ventes ainsi que les quantités vendues dans les magasins par année et par État.

3.3 Se connecter à Web Intelligence Rich Client

Cette étape est évidemment obligatoire. Si ce n'est pas déjà fait, il faut vous connecter à **Web Intelligence Rich Client**.

3.4 Créer un nouveau document Web Intelligence

Cette étape est obligatoire. Dans la barre d'outils principale, cliquez sur le bouton **Nouveau**. La liste des différents types d'objets à créer s'affiche sous forme d'un menu déroulant :



3.5 Choisir les objets de la requête

Après avoir choisi un univers, on choisit les objets à gauche sous l'onglet **Données**.

Il s'agit des objets qui doivent figurer dans le résultat de la requête.

Ce choix se fait dans l'éditeur de requête.

Pour qu'un objet fasse partie d'une requête, il faut le faire figurer dans la zone **Objets du résultat**. Un seul objet peut être ajouté ou bien tous les objets appartenant à une classe.

3.5.1 Ajouter un objet

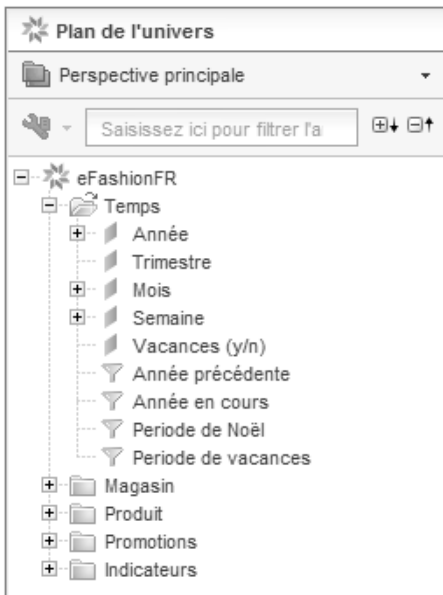
Un objet peut être ajouté de deux manières :

- En glissant-déposant un objet ou tous les objets d'une classe depuis le panneau **Classes et Objets** vers la zone **Objets du résultat**.
- En double cliquant sur un objet du panneau **Données**.

Dans notre exemple, nous cherchons toujours à déterminer le revenu des ventes par année et État, ainsi que les quantités vendues.

De façon assez évidente, nous pouvons ouvrir les dossiers (les classes) et voir si un objet ne correspondrait pas à notre besoin. Par exemple, pour l'objet **Année**, il semble naturel de le chercher dans le dossier **Temps**.

Le panneau **Univers** a l'aspect suivant :



▣ Ajoutez **Année** à l'éditeur de blocs. Pour cela, double cliquez sur cet élément ou faites un glisser-déposer dans l'éditeur de blocs.

▣ De même, développez le dossier **Magasin** et transférez l'objet **Etat** dans l'éditeur de blocs.