

A. 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 requêtes.

Cet éditeur comporte trois zones principales :



- La zone **Classes et objets** présente les différents objets de l'univers regroupés en classes et sous-classes.
- La zone **Objets du résultat** est destinée à contenir les objets qui constituent le résultat de la requête.
- La zone **Filtres de la requête** permet 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 cliqué-glissé.

B. 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 sauf qu'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 l'entité bâtie sous **Infoview** à partir d'un univers et comprenant les objets, classes, filtres, etc. utilisés sous **Infoview**.

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

C. Construction d'une requête Web Intelligence

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.

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 **Infoview**.
- Choisir un univers.
- Choisir un éditeur de requête.
- Créer un document Web Intelligence.
- Choisir les objets de la requête.
- Définir éventuellement un périmètre d'analyse.
- Paramétrer la requête (valoriser les propriétés de la requête).
- Exécuter la requête.
- Enregistrer le document contenant la requête.

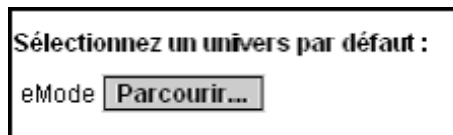
Certaines des étapes décrites sont effectuées une seule fois (comme choisir un univers ou choisir un éditeur de requêtes).

3. Se connecter à InfoView

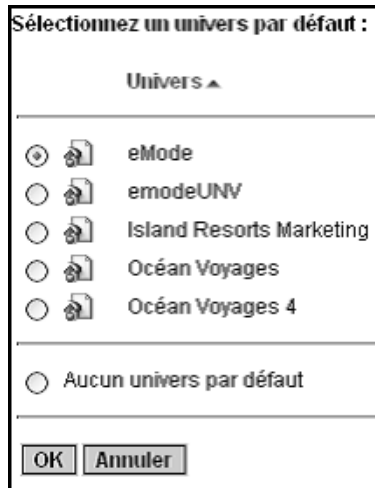
Cette étape est évidemment obligatoire. Si ce n'est pas déjà fait, il faut vous connecter à InfoView. Pour plus de détail reportez-vous au chapitre 2 - B. 2, Connexion à Infoview plus haut.

4. Choisir un univers

Cette étape est optionnelle. En effet, toute nouvelle requête **Webi** se base sur un univers par défaut qui se trouve dans les préférences de l'utilisateur. Si cet univers par défaut vous convient, passez cette étape sinon cliquez sur le bouton **Préférences** dans le panneau des en-têtes de la fenêtre d'**Infoview**. Sélectionnez ensuite l'onglet **Web Intelligence**. Une des préférences de cet onglet concerne l'univers sur lequel se basera la requête.



→ Cliquez sur le bouton **Parcourir** pour choisir l'univers qui vous convient. Les différents univers disponibles sont affichés :



Sélectionnez un univers par défaut :

Univers ▲

eMode

emodeUNV

Island Resorts Marketing

Océan Voyages

Océan Voyages 4

Aucun univers par défaut

OK Annuler

→ Cliquez sur l'option qui correspond à l'univers choisi puis validez avec le bouton **OK**. Vous pouvez aussi ne rien modifier en cliquant sur le bouton **Annuler**.

Cet univers par défaut sera utilisé de manière implicite pour tout nouveau document **Webi** créé.

Vous pouvez aussi choisir un autre moyen d'accès aux données. Nous verrons ceci ultérieurement.

5. Choisir un éditeur de requêtes

Cette étape est également optionnelle. L'éditeur de requête qui sera utilisé pour toute nouvelle requête se trouve dans les préférences. Choisissez l'éditeur de requêtes Java. Pour procéder, référez-vous à la description faite dans le chapitre sur **Infoview**.

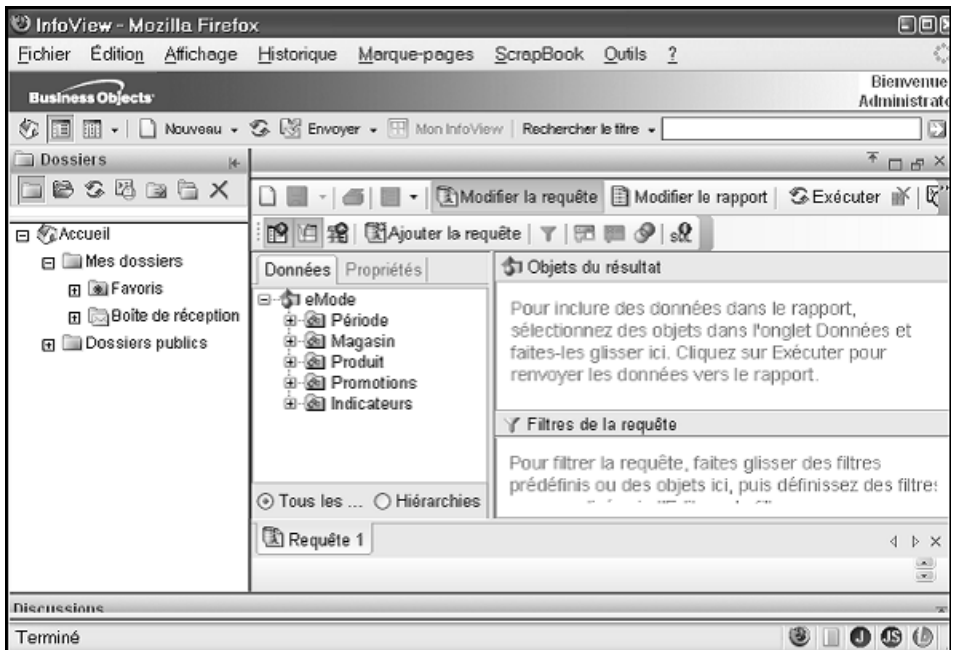
6. Créer un nouveau document Web Intelligence

→ 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 :



→ Choisissez l'option **Web Intelligence**.

L'éditeur de requêtes Java s'ouvre :



7. Choisir les objets de la requête

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

Ce choix se fait dans l'éditeur de requête. Les explications se feront sur un exemple de requête : rechercher le chiffre d'affaires par état et par an.

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.

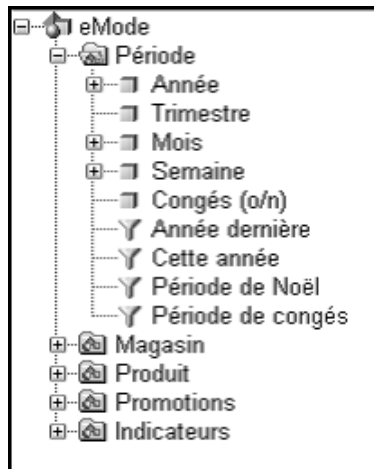
a. Ajouter un objet

On peut ajouter un objet de deux manières :

- glissez-déposez un objet ou tous les objets d'une classe depuis le panneau **Classes et Objets** vers la zone **Objets du résultat** ;
- double cliquez sur un objet du panneau **Données**.

→ Dans notre exemple, développez le dossier **Période**.

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



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

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