



Table des matières

Introduction	3
Qu'est-ce que QS_Toobox	3
Version de démonstration vs version commerciale	3
Installation du composant	4
Structure de l'information dans QS_Toolbox	5
Fonctions générales	6
Gestion des méthodes	7
Method Overview	7
Barre de boutons Zone de recherche	
Interprétation des statistiques	11
Method Analyzer	12
4D Command	13
Methods Pallet	14
Form Explorer	15
Structure Analysis	17
Structure	17
Table Relations	18
Search & Control	19
Check & Update	21
4D Link Editor	23
Converter EN / FR	24
Version Control System	
Reports	28
Setup	29
New DB Analyse	
Postart 4D	20



Introduction

QS toolbox a été développé avec 4D v17 et compilé en 4D v17.3.

Parce qu'il suit la branche de versions standard, il peut être utilisé sans aucun problème sur la branche des versions R.

Qu'est-ce que QS_Toobox

C'est un composant destiné aux développeurs 4D dans le cadre de l'analyse de leur code, de la reprise d'un code ou en vue d'une migration.

QS_Toolbox permet l'analyse en profondeur de la structure afin de vous aider à détecter les erreurs éventuelles, les lourdeurs de programmation.

QS_Toolbox ne modifie pas vos données sans que vous en ayez réalisé la demande. Hormis les paramètres des méthodes et le replacement des commandes 'désapprouvées', aucune modification ne peut être réalisée dans votre code.

Version de démonstration vs version commerciale

QS_Toolbox est gratuit et le code source est accessible jusqu'à la version 2.2 du composant. Depuis la version 3.0, QS_Toolbox est devenu un composant commercial dont le coût est excessivement faible au regard des services qu'il est capable de vous rendre. La version de démonstration est totalement fonctionnelle pendant 60 jours. A chaque lancement du composant, celui-ci se connecte sur nos serveurs afin de vérifier la validité de la licence. Conscient que vous pouvez être en déplacement et sans connexion temporairement, ce dernier accepte 10 lancements hors connexion avant de se « bloquer » jusqu'à la détection d'une nouvelle connexion.



Installation du composant

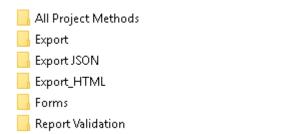
Le composant (ou son raccourci / alias) doit être placé dans le dossier 'Components' de votre application à analyser.

Pour le lancer, vous pouvez insérer le code suivant dans la méthode base : 'sur ouverture' :

```
ARRAY TEXT($tTxt Components;0)
COMPONENT LIST($tTxt Components)
If (Not(Is compiled mode))
       // Help to get back the hand if an issue on startuo
      If ((Application type=4D Local mode) & (Is compiled mode=False) & (Shift down))
             TRACE
      End if
       // ASSERT on
      SET ASSERT ENABLED(True)
       // QS Toolbox
      If (Find in array($tTxt Components;"QS Toolbox@")>0)
             EXECUTE METHOD("QS_Toolbox")
      End if
Else
       // ASSERT off
      SET ASSERT ENABLED(False)
End if
```

Lors du premier lancement, un dossier est créé sur le disque local et localisé :

- PC: 'unité disque':\mes documents\QS Toolbox\<nom de la base>
- Mac:/documents/QS Toolbox/<nom de la base>



Dans le dossier <nom de la base>, plusieurs sous-dossiers sont créés afin d'organiser les informations de sortie.

Un fichier de données est aussi créé dans ce dossier et sert à la gestion des paramètres et à la sauvegarde des méthodes dans le cadre de la gestion de version. Ce fichier de données se nomme 'QST_External_DB'.



Structure de l'information dans QS_Toolbox



Après lancement, le composant se présente sous la forme d'une palette accessible en mode structure.

Toute l'interface est en anglais.

Les différentes options sont accessibles au travers de menus. Ceux qui sont en bleus ne sont accessibles qu'une fois l'analyse de la base terminée. La durée de cette analyse dépend de la complexité de la structure (nombre de tables, de formulaires, de méthodes, ...).

Les thèmes de QS_Toolbox sont :

- Analyse des Méthodes
- Analyse des Formulaires
- Analyse de la structure de la base de données
- Conversion de code (EN <-> FR)
- Gestion de version de méthodes 4D
- Rapports automatisés

Note : Au lancement du composant, celui-ci démarre l'analyse de votre base de données. Cette analyse peut ralentir temporairement votre application et permet une navigation fluide entre les différents éléments du composant.

En cas de forte modification, vous pouvez relancer à tout moment l'analyse de votre base. Pour cela, nous vous recommandons de fermer toutes les fenêtres du composant.



Fonctions générales



La partie haute de la palette d'outils vous fournit les informations suivantes :

- Nom de l'application analysée (ici QS_Toolbox luimême)
- Numéro de version du composant (ici 3.00)
- Numéro de version de 4D utilisé (ici v17.3)

Les outils disponibles sont, de gauche vers la droite :

- Mise en mémoire des informations systèmes
- Copie écran sauvegardée automatiquement dans le dossier Log de la base de données
- Accès au site de la « bugs list » de la version majeure de 4D en cours
- Le 'A propos' du composant.
 La saisie du numéro de licence se réalise aussi depuis cet endroit

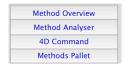
D'une manière générale, un double clic sur le nom d'une méthode ouvre cette dernière dans l'éditeur 4D. En cas de modifications, ces dernières ne seront reprises dans l'analyse de QS_Toolbox uniquement après réanalyse de votre base. Ceci a été fait volontairement afin de ne pas avoir à créer un process qui tourne en tache de fond et qui ralentisse votre application.



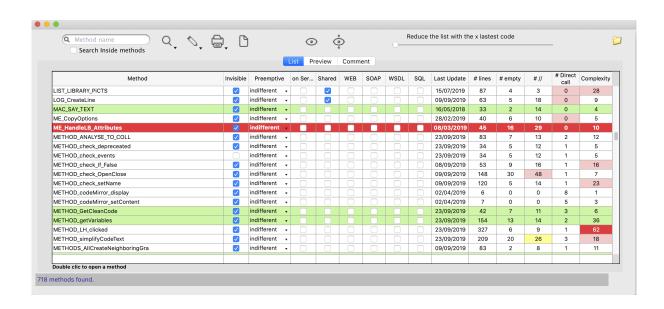
Gestion des méthodes

La gestion des méthodes est découpée en 4 parties bien distinctes que nous allons étudiées ci-après :

- Method Overview : visualisation d'un ensemble de statistiques sur les méthodes et de modifier leurs propriétés
- Method Analyser : analyse en profondeur de vos méthodes
- 4D command : liste les méthodes depuis les commandes 4D et fournit aussi d'autres informations
- Methods Pallet : accès rapide à l'ensemble de votre code, y compris celui des widgets des formulaires



Method Overview



C'est le module de base du composant pour la gestion des méthodes. Ce module vous permet entre autres :

- De visualiser et de modifier les paramètres de vos méthodes
- De visualiser les statistiques réalisées sur les méthodes
- De visualiser la méthode
- D'éditer les commentaires de la méthode
- D'exporter le catalogue de vos méthodes au format HTML

Project method

Project form

Database method

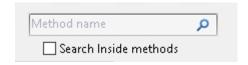
Table form

Path trigger



Barre de boutons

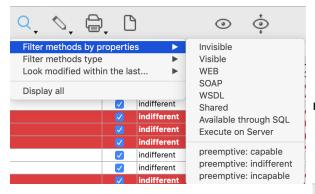
Zone de recherche



Permet de réduire la liste des méthodes affichées en recherchant sur le nom et dans le contenu de la méthode, si l'option est activée.

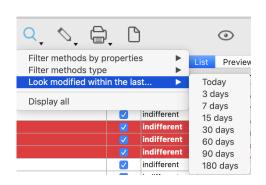
La loupe

La barre de boutons associée à ce module vous permet de réaliser rapidement des sélections :



Sélection basée sur les propriétés des méthodes

Sélection basée sur la nature de la méthode



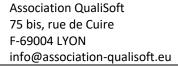
Sélection basée sur l'ancienneté des méthodes

✓ indifferent

Filter methods by properties
Filter methods type

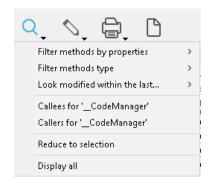
Look modified within the last...

Display all



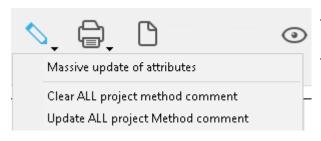


A noter que si une méthode est sélectionnée, l'accès aux « méthodes Appelées » et aux « méthodes Appelantes » est possible. Dans ce cas, le contenu de la liste est mis à jour.



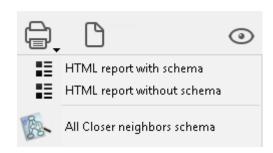
Le stylo

Le stylo permet de réaliser une modification généralisée des propriétés des méthodes sélectionnées ou d'agir directement sur les commentaires des méthodes.



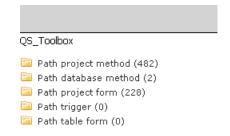
- Suppression des commentaires de toutes les méthodes
- Intégration des commentaires situés en début de code en tant que Commentaires de la méthode. Par défaut, seules les 10 premières lignes sont prises en compte (option réglable dans le menu Setup).

L'imprimante



L'export créé un menu et vous indique le nombre de méthodes disponibles en fonction de leur localisation. Permet l'export HTML du catalogue des méthodes avec ou sans schema généré à l'aide de Graphviz qui doit être installé sur votre ordinateur.

A l'issue de l'export, vous pourrez naviguer dans les méthodes entre elles.



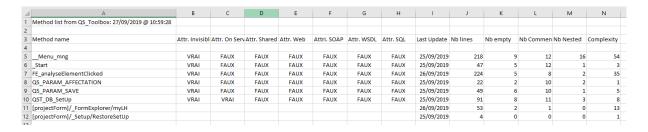
Un clic sur le nom de la méthode permet d'afficher les informations la concernant ainsi que les appelants et appelées accessibles au travers du lien inséré dans le schéma.





La page

Permet de copier la liste en mémoire afin de la coller dans un tableur.



Les yeux, curseur et dossier

Le premier œil permet de réduire la liste affichée à la sélection manuelle réalisée dans la liste des méthodes. Cela vous permet de comparer plus rapidement des propriétés de méthodes qui doivent partagées les mêmes.

Le second œil permet de reprendre la liste des méthodes.

Le curseur permet de réduire la liste des méthodes en se basant sur la date de modification de ces dernières. Cela permet d'identifier très rapidement les dernières méthodes touchées.

Le dossier permet d'accéder rapidement aux informations enregistrées sur le disque dur local :

- PC: 'unité disque':\mes documents\QS_Toolbox\<nom de la base>
- Mac : /documents/QS Toolbox/<nom de la base>



Interprétation des statistiques

Les codes couleurs permettent d'attirer votre attention sur différents éléments :

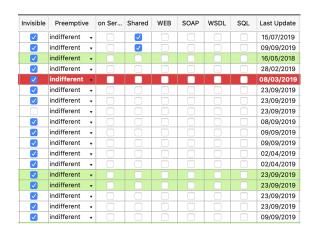
# lines	# empty	# //	# Direct	Complexity
87	4	3	0	28
63	5	18	0	9
33	2	14	0	4
40	6	10	0	5
45	16	29	0	10
83	7	13	2	12
34	5	12	1	5
34	5	12	1	5
53	9	16	1	16
148	30	48	1	7
120	5	14	1	23
6	0	0	8	1
7	0	0	5	3
42	7	11	3	6
154	13	14	2	36
327	6	9	1	62
209	20	26	3	18
83	2	8	1	11

Les statistiques correspondent à :

- Nombre total de lignes par méthode
- Nombre de lignes vide
- Nombre de lignes de commentaires
- Nombre d'appels de la méthode
- Complexité relative de la méthode

Une cellule mise en évidence par une couleur vous permet rapidement de visualiser si une action de vérification est à envisager sur votre méthode.

3 niveaux de couleurs ont été définis : jaune, rose et rouge.



Les propriétés des méthodes sont accessibles et modifiables directement depuis l'interface graphique. Un simple clic permet de modifier la propriété souhaitée.

En cas de modification, l'icône apparait en haut à gauche du module afin d'enregistrer les modifications.

Une ligne verte indique que la propriété 'Préemptive' de la méthode peut être positionnée en « capable ». Cette indication est disponible uniquement si le fichier de typage a été généré lors de la compilation.

De la même manière, une ligne non surlignée en vert et dont la propriété 'Préemptive' est « capable » doit être modifiée en « indifferent » à moins que vous ne corrigiez le code et que vous relanciez la compilation pour vérification.

Une ligne rouge indique que la méthode est « inutile » car la somme des lignes vide et en commentaire est égale au nombre total de ligne de code de la méthode.



Method Analyzer

```
    Method Analyzer

                                                                                                                                                   - • ×
      hier
        0000
     //HIER ExportTableur ( Liste ) -> Vrai si export réalisé
        > 🎥 Callees
                                                                                //Exporte le contenu d'une liste hiérarchique au format
        🚯 Command used
                                                                   20
                                                                             texte tab tab return

✓ ① Method's analysis

           n Dead code found between...
                                                                           4 C_LONGINT($1;$List)

    Open-Close commands

                                                                   0
                                                                           5 C_TEXT($lignee)
6 C_LONGINT($n;$i;$position;$reference)

    Check Set name

✓ 
① Deprecated command

                                                                                 C STRING(255; $libelle)
                                                                           8 C_TIME($RefFile)
             ① o C STRING
           ① Event
                                                                           9 C BOOLEAN ($0)
         🕦 Syntax
                                                                  12
                                                                         11 $0:=False
       (1) $0
                                                               Booléen
                                                             Entier long
           ① $1
                                                                         14 If (Is a list($List))
                                                             Entier long
           ♠ $i
                                                                                HIER_openCollapse ($List;True) // On déploie la liste
           1 $libelle
                                                     Not declared -> Texte
                                                                            hiérarchique
           1 $lignee
                                                                               ARRAY TEXT ($TabElements; 0)
                                                             Entier long
                                                                               Sn:=Count list items(SList)
For ($i;$n;1;-1)
SELECT LIST ITEMS BY POSITION($List;$i)
CDM LIDM INDEX($List;$:$refarence;$Libel
           🕕 $List
           ♠ $n
                                                             Entier long
           $position
                                                             Entier long
                                                                                  GET LIST ITEM($List;*;$reference;$libelle) // *
           ① $reference
                                                             Entier long
                                                                            élément
           SreferenceParent
                                                 Not declared -> Entier long
                                                                                  $lignee:=$libelle
           1 $RefFile
                                                                Temps N
 HIER_export_To_File
```

Second module sur les méthodes. Ce dernier liste vos méthodes à l'aide d'une liste hiérarchique, un peu comme le fait l'explorateur de méthodes, aux différences suivantes :

- Vous avez accès aux méthodes appelantes et appelées directement depuis l'interface
- Vous avez accès à la liste des commandes utilisées dans le code
- Vous avez accès à la liste des constantes utilisées dans le code
- Une analyse de votre méthode est réalisée afin de faire ressortir les points d'attention tel que la présence de code mort, la vérification des noms des ensembles, l'utilisation de commandes « en fin de vie » ...
- Vous avez accès à la syntaxe de votre méthode*
- Vous avez accès à la liste des variables de votre méthode et à leur déclaration. En cas de non déclaration, QS_Toolbox vous propose le type à déclarer. *

^{*} Si la génération du fichier de symboles a été réalisée lors de la compilation, les informations présentées par QS Toolbox sont plus pertinentes.



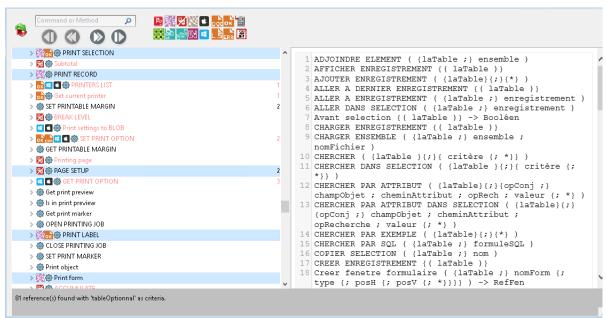
4D Command

Ce module vous permet de recenser les méthodes utilisées au travers du catalogue de commande de 4D, mais aussi de lister les commandes ayant un comportement particulier comme un fonctionnement différent en client-serveur, celles qui modifient la variable OK, ...



Les boutons sont « identiques » à ceux que l'on peut retrouver dans la documentation de 4D (https://doc.4d.com/) ou https://livedoc.4d.com/)

Un clic sur l'un des boutons permet l'affichage des commandes concernées ainsi que leur sélection pour une navigation rapide entre elles.



Exemple de sélection des commandes dont la spécification de la table est optionnelle dans le cas de l'utilisation de « Table par défaut ».

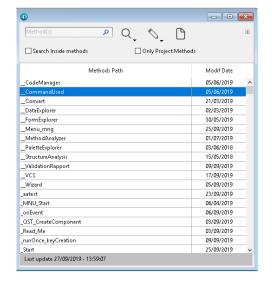


La sélection d'une commande permet d'en connaître rapidement le nombre de méthode l'utilisant ainsi que d'extraire :

- Son token
- Sa compatibilité à être Thread-safe
- Sa syntaxe
- La liste des méthodes utilisant cette commande, méthode dont le code est affiché en cas de sélection



Methods Pallet



Ce module permet d'avoir la liste des méthodes sous la main afin de visualiser ou copier tout ou partie du code.

Outre les outils de sélection identique à ceux du module 'Method overview', vous pouvez rechercher dans le code des seules méthodes projets, si l'option est sélectionnée.

Un clic sur permet d'afficher le panneau de droite dans lequel vous retrouverez le code de la méthode sélectionnée et dont vous pourrez extraire une portion de code avant de le copier.

```
1 C_OBJECT($0;$cells)
2 $cells:=New object("cell";New object())
                                P Q 🐧 🗅
                                            Only Project Methods
 Search Inside methods
                                                                         Modif Date
                                                                                                    // disabled
// Very very had idea -> lost all meta if disabled=true, and not able to set up
them back when enabled (disabled=false)
                                                                         09/09/2019
BASE ElimineEspaces
                                                                          15/05/2018
BASE_GetError
BASE_GetPoliceStyle
                                                                          15/05/2018
                                                                                                          // $cells:=New object("disabled";true)
                                                                                                       // Empty method name -> row in Red
If (This.nbLines=0)
   Scells:=New object("fontWeight";"bold";"fill";"#FF4040";"stroke";"#FFFFFF")
End if
BASE_getTablesList
                                                                          16/09/2019
BASE_Is_Graphviz_Here
BASE_NewSelf
                                                                          12/07/2019
BASE_noERROR
                                                                          16/09/2019
                                                                                                     If (This.isThread=True)
    $cells:=New object("fill";"#D0F5A9")
End if
BASE_OpenAForm
                                                                         28/02/2019
BASE_OpenByCommandK
BASE_RenameLocalVariables
                                                                         12/09/2019
08/07/2019
BASE_TextSplit2Array
                                                                         09/09/2019
CM_btnReports
CM_clearAllComment
                                                                         04/09/2019
09/09/2019
                                                                                                       // All lines are comments -> row in Red
If (This.nbLines=(This.nbComment+This.nbEmpty))
Scalls:=New object("fontWeight";"bold";"fill";"#FF4040";"stroke";"#FFFFFF")
- ::
CM_createAllMethodComment
                                                                         03/07/2019
CM_crossReference
                                                                         09/09/2019
CM_displayAll
                                                                         21/02/2019
CM_displayByType
Last update 27/09/2019 - 14:09:34
                                                                         12/06/2019
```



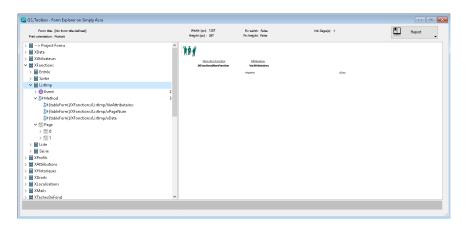
Form Explorer

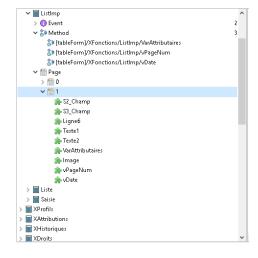
Ce module permet de visualiser un ensemble de caractéristiques de vos formulaires d'une autre manière que l'Explorateur de formulaire de 4D.

Le bandeau du haut affiche les attributs principaux du formulaire, tels que le nom du formulaire, les hauteurs et largeurs, l'orientation et le nombre de pages.



La sélection d'un formulaire dans la liste permet de récupérer, en temps réel, les évènements cochés pour ce formulaire, la liste des widgets contenant une méthode ainsi que le nombre de pages utilisé dans ce formulaire.





Un clic sur le nom du formulaire affiche la copie écran de la page 1 du formulaire.

Un clic sur le numéro d'une page affiche non seulement la copie écran du contenu de cette page, mais liste aussi la liste des widgets constituant la page.

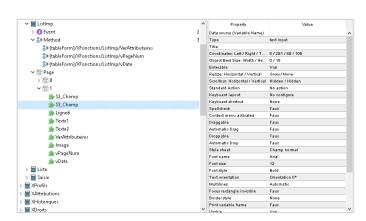


La sélection d'un widget permet d'afficher l'ensemble des propriétés de ce même widget.

La liste est constituée de toutes les propriétés disponibles à l'aide des commandes 4D.

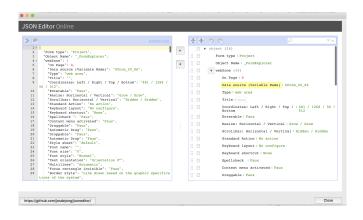


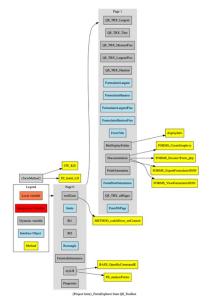
La visualisation des paramétres d'un formulaire et de ses widgets au format JSON est disponible directement depuis QS_Toolbox.



Le bouton 'Reports' permet de récupérer toutes les information du formulaire sous la forme :

- D'un export au format DOCX
- D'un export au format JSON
- D'un export d'une représentation graphique des widgets, page par page
- La carte des liens du formulaire





La carte des liens est un outils intéressant. Il permet de mettre en évidence les liens qui existent entre les widgets des différentes page du formulaire ainsi que les liens avec les méthodes projets appelées depuis les widgets sous une forme graphique.



Structure Analysis

Ce module correspond à la boite à outils de QS_Toolbox. En effet, il vous permet :

- De visualiser l'ensemble des attributs des champs et des tables
- De visualiser la définition des liens
- De vérifier, rechercher ce qui pose un problème dans votre code.
- D'exécuter du code SQL ou 4D sous votre seule responsabilité
- D'éditer les liens 4Dlink

Le passage d'une fonctionnalité à l'autre est gérée par la barre de sélection suivante :



Structure

Affichage des données de définitions des tables & champs

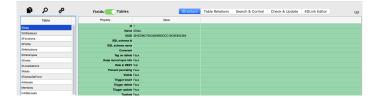
Lors de la sélection d'une table, la liste des champs la constituant est affichée. La couleur de fond est celle définit dans l'éditeur de structure.



DLink Editor 181

En haut, à droite, QS_Toolbox vous indique le nombre d'enregistrements contenus dans cette table.

Lorsque le sélecteur est positionné sur Tables, alors les informations relatives à la Table sont affichées.





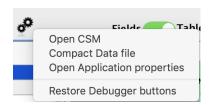
Options spécifiques

Les options spécifiques sont disponibles au travers des icônes suivantes :

- Copie d'informations
- Affichage ou export du schéma de la structure
- Outils de gestion de la base de données



Affichage de la structure de la base de données et export de l'image de la structure (format PNG).





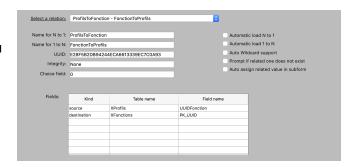
Permet la copie de la définition des champs de la table sélection, de toutes les tables et de tous les champs ainsi que la mise en mémoire du code pour l'ajout d'un enregistrement à l'aide du code 4D.



La dernière icône permet de lancer les dialogues du CSM, des propriétés de l'application, de compacter le fichier de données par ligne de commande ou bien de restaurer les boutons du debugger lorsque ceux-ci ont disparu.

Table Relations

Cette fonctionnalité permet de visualiser tous les liens définis au niveau de la structure de la base de données. Il n'est pas possible de définir de lien depuis ce dialogue. Vous devez ouvrir l'éditeur de structure et ajouter / modifier le lien depuis.





Association QualiSoft
75 bis, rue de Cuire
F-69004 LYON
info@association-qualisoft.eu

Search & Control

C'est la fonctionnalité de QS_Toolbox qui vous permettra de réaliser des recherches diverses et variées sur vos méthodes

Les options spécifiques sont disponibles au travers des icônes suivantes :

- Copie du résultat de la dernière recherche dans le presse-papier.
- La loupe permet de rechercher, d'afficher des astuces, d'extraire des données
- Les roues permettent, comme dans le menu précédent, de lancer les dialogues du CSM, des propriétés de l'application, de compacter le fichier de données par ligne de commande ou bien d'exporter la bibliothèque d'images.



Les menus disponibles sont :

Check - Vérifier noms des tables, champs et méthodes

- Commande nécessitant d'être « fermée » après un

appel

- Déclaration des noms des ensembles

Search For - Commandes dépréciées

- Images référencées dans la bibliothèque

- Grosse tables

- Un évènement spécifique- Un widget spécifique

- Des améliorations pour une utilisation avec 4D Server

- L'utilisation d'un formatage de données

- la présence de code mort tel que 'si (1=2)' ;'si (faux)'...

TIPS - Afficher toutes les astuces

- Afficher les astuces après analyse des méthodes projets

Analyse - Comparaison des déclarations des variables

List - Liste tous les objets de la base de données

- les paramètres de la base de données (SET DATABASE

PARAMETER)

liste les informations du serveur WEBliste les options du serveur WEB

Get - liste les index





- liste les clés primaires
- liste les feuilles de styles
- liste les plug-ins
- liste les composants
- copie le chemin de l'application en mémoire
- copie le chemin du fichier de données en mémoire
- récupère l'IP externe
- liste les informations des licences

Copy system configuration

Copie en mémoire toutes les informations systèmes :

- configuration système
- information sur les volumes
- information réseau
- liste des imprimantes
- liste des CODECS
- liste des composants
- liste des plug-ins
- fragmentation des tables
- information sur le cache

_

Get GRPD information

Récupère les informations placées dans la zone 'Commentaires' et identifiées par RGPD



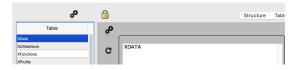


Check & Update

Les fonctionnalités présentes dans cette partie peuvent être dangereuse pour vos données si le code exécuté réalise une modification de celles-ci.

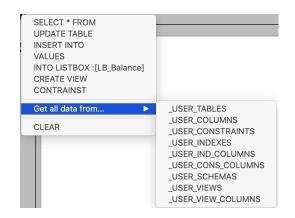
Une zone de saisie est disponible et vous permet d'exécuter soit du code 4D, soit du code SQL directement depuis QS Toolbox.

Aucune vérification de la saisie est effectuée par le composant.



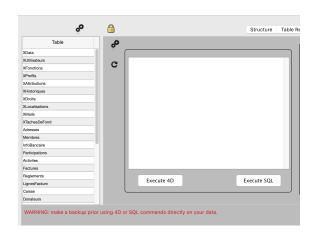
Pour vous aider à la construction d'une requête SQL, les principaux mots clés utilisables sont disponibles depuis l'icône de la roue.

La ligne 'CLEAR' permet de supprimer toute saisie de la zone.



Le résultat d'une requête SQL de type 'SELECT' est affiché dans une listbox.

L'icône permet de supprimer toute saisie de la zone.

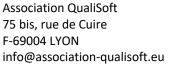


Un double clic sur le nom d'une table permet l'ajout du nom de cette table dans l'éditeur



Le menu 'Cet all data from...' permet d'obtenir la liste des informations des tables systèmes qui sont en lecture seule.







La partie droite de la fonctionnalité Check & Update vous permet l'accès aux différents dossiers du système :

Accès à tous les dossiers disponibles grâce à la commande 'Dossier 4D'

Active 4D Folder
Licences Folder
Extras (Obsolete)
4D Client database folder
Database folder
Database folder Unix syntax
Current resources folder
Logs folder
HTML Root folder
Data folder
Macro v2 folder

System
Fonts
User preferences_all
User preferences_user
Startup Win_all
Startup Win_user

Start menu Win_all
Start menu Win_user

System Win
System32 Win
Favorites Win
Desktop
Applications or program files
Documents folder

Accès à tous les dossiers disponibles grâce à la commande 'Dossier système'

Accès au dossier temporaire du grâce à la commande 'Dossier temporaire'

Backup configuration file
Last backup file
User settings file
User structure settings file for data
Verification log file
Compacting log file
Repair log file
Web request log file
HTTP debug log file
Request log file
Diagnostic log file
Debug log file
Backup log file
Build application log file

Accès à tous les dossiers disponibles

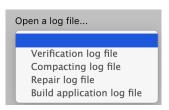
grâce à la commande 'Fichier 4D'

Temporary folder



Association QualiSoft 75 bis, rue de Cuire F-69004 LYON info@association-qualisoft.eu

La partie 'Open a log file' permet d'ouvrir un fichier LOG exploitable par l'application correct de 'LogStyleSheet.xsl'.



Log ouvert par double clic sans l'application de 'LogStyleSheet.xsl'



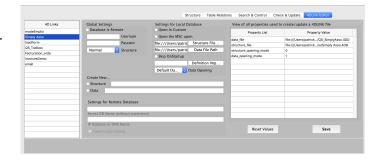
Log ouvert avec prise en compte de 'LogStyleSheet.xsl'



4D Link Editor

L'éditeur de fichiers 4DLink est un outil puissant puisqu'il vous permet de créer un nouveau fichier 4DLink manuellement ou d'en modifier un existant.

Toutes les options de configuration du 4Dlink sont disponibles par simple clic.



Cela vous permet par exemple de reprendre la main sur le démarrage d'une application en demandant qu'à la prochaine ouverture que la méthode « Sur ouverture Base » ne soit pas exécutée.

_ B X

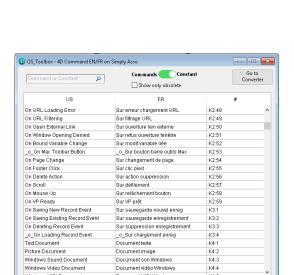


Converter EN / FR

Found 2266 references.

Ce module vous permet d'avoir la liste des commandes et des constantes de la version en cours de 4D.

Vous pouvez effectuer une recherche sur la base d'une partie du nom d'une commande ou afficher uniquement les commandes 'obsolètes' par un simple clic.



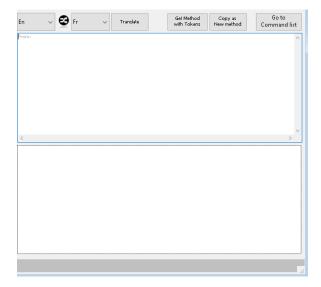
Commands Constant Show only obsolete Average Moyenne Max Max Print form Imprimer ligne DE PAGE
_o_Sous enregistrements trouvés
Ent PAGE BREAK :C6 _o_Records in subselection Dec Dec Chaîne Num Num Substring Sous chaîne Majusc Uppercase Lowercase Minusc :C14 Position Position Length Longueu Sin Sin :C17 Cos Tan :C18 :C19 Arctan Arctan :C20 Found 1329 references.

QS_Toolbox - 4D Command EN/FR on Simply Asso

Pour travailler avec les constantes il vous suffit de faire basculer le sélecteur du bon côté.

Les recherches se réalisent de la même façon que pour les commandes.

Pour basculer sur le traducteur de code, il suffit de cliquer sur le bouton 'Go to converter'.
L'écran qui s'affiche vous permettra la saisie de votre code (ou de le coller) dans la partie From.
Par défaut, la traduction est de : EN -> FR.
Si vous voulez faire FR -> EN, il vous suffit de cliquer sur l'icône

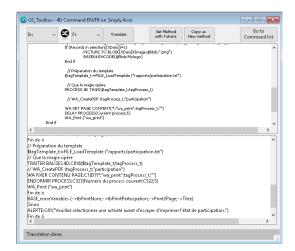




Association QualiSoft
75 bis, rue de Cuire
F-69004 LYON
info@association-qualisoft.eu

Une fois le code à traduire présent dans la partie haute, il vous suffit de cliquer sur le bouton « Translate » pour obtenir le code traduit.

Les tokens sont présents dans le code traduit.



Le bouton Permet de sauvegarder le code traduit dans une nouvelle méthode projet.

Malgré tous les contrôles réalisés pour la traduction, il est nécessaire que vous relisiez le code afin de vous assurer que celui-ci ne comporte pas d'erreurs liés à la traduction.

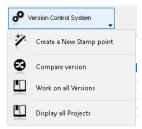
Le bouton permet de lire le code d'une méthode projet et de vous afficher les tokens associés à chaque commande / constante.



Version Control System

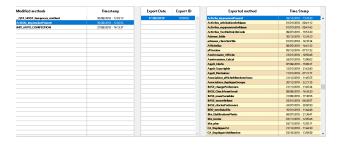
Cette fonctionnalité vous permet de sauvegarder et comparer différentes versions de vos méthodes, tous types confondus.

Toutes les méthodes sont sauvegardées dans le fichier de données de la base externe 'QST External DB'.



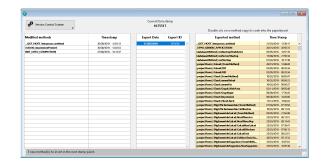
L'écran principal du VCS est constitué de 3 zones distinctes :

- Liste des méthodes devant être sauyvegardées
- Liste des exports déjà réalisés
- Liste des méthodes exportées lorsqu'un export a été sélectionné



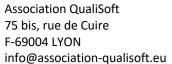
Une nouvelle sauvegarde des méthodes va vider la première liste et ajouter une nouvelle ligne à la seconde. Le menu du Version Control Système permet :

- De lancer la sauvegarde des méthodes modifiées depuis la dernière sauvegarde
- De comparer 2 versions de la même méthode
- De travailler sur toutes les sauvegardes de la base en cours (projet)
- De travailler sur toutes les sauvegardes de toutes les bases (projets) qui utilisent le VCS de QS Toolbox



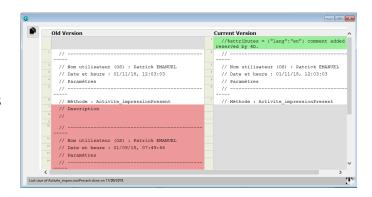
Lorsqu'un clic est effectué sur une méthode qui doit être sauvegardée, QS_Toolbox recherche parmi toutes les sauvegardes la version précédente de cette même méthode et la sélectionne automatiquement lorsqu'elle est trouvée.







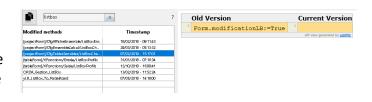
La comparaison entre les 2 méthodes utilisent une applet Java qui fait apparaitre en rouge les suppression et en vert les ajouts



L'icône permet de copier le contenu de 'OldVersion' en mémoire afin de le récupérer dans un éditeur de texte ou de copier directement dans l'éditeur de méthode.

L'accès à toutes les sauvegardes affiche toutes les méthodes sauvegardées.

Une zone de recherche vous permet de réduire la liste afin de comparer le code de la méthode sélectionnée avec celui de la version en cours. Le chiffre situé au niveau de la recherche correspond au nombre de méthodes listées. La sélection d'une méthode lance automatiquement la comparaison. Dans l'exemple suivant, le code a tout simplement été supprimé.



Projects Export Date Export ID Simply Asso 4DB 18/09/2019 18/09/2019 Q Exported method Time Stamp 21/09/2019 - 21:39:01 ectform1/ VCS//formMethod 19/09/2019 - 16:59:34 20/09/2019 - 10:39:34 20/09/2019 - 19:00:39 18/09/2019 - 17:37:19 19/09/2019 - 21:04:51 20/09/2019 - 19:09:52 projectForm]/_VCS/Exported_lb jectForm]/_VCS/Exported_lb1 19/09/2019 - 21:42:24 jectForm]/_VCS/Exports_lb1 jectForm]/_VCS/Modified_lb jectForm]/_VCS/Projects_LB 20/09/2019 - 19:06:12 ectForm]/_VCS/SearchPicker 20/09/2019 - 19:06:30 20/09/2019 - 18:49:42

L'accès à tous les projets affiche la liste des projets sauvegardés dans le VCS de QS_Toolbox et vous permet de naviguer à travers l'ensemble des sauvegardes réalisées.

Cela à un double intérêt :

- Vérifier que le code est bien le même sur des projets utilisant des méthodes « identiques »
- Copier du code d'un autre projet sans avoir à ouvrir ce dernier



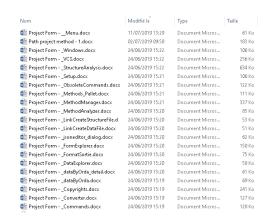
Reports

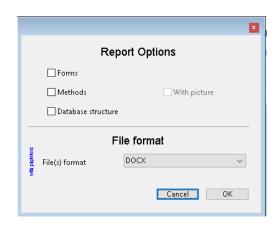
Les rapports créés permettent l'export au format texte de l'ensemble des inforamtions concernant :

- Les formulaires
- Les méthodes
- La structure de la base de données

Les formats d'export sont :

- DOCX
- HTML
- RTF
- ODT





Les exports générés peuvent constituer une base pour la documentation des sources de votre application. Le contenu reprend l'ensemble des informations disponibles sur chacun des éléments exportés.

L'export des formulaires comprends systématiquement :

- Une copie écran de chacune des pages du formulaire
- Un tableau de définition des propriétés pour chacun des widgets utilisés

L'export des méthodes comprends les méthodes de tous les objets de la base.

L'export de la structure comprend :

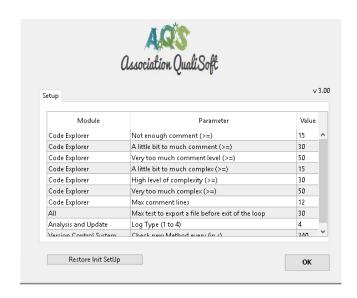
- L'image de la structure de la base de données.
- La définition de chacune des tables
- La définition de chacun des champs



Setup

Les différentes options de l'application permettent :

- De fixer les limites utilisées pour la définition des couleurs utilisées dans la partie Method Overview
- De fixer le nombre de fois qu'un fichier doit être testé lorsque celui-ci est écrit sur disque. Sur des systèmes TRES rapide, ce nombre doit être augmenté
- De définir (en seconde) le temps entre 2 vérifications de méthodes modifiées (uniquement pour le VCS).



New DB Analyse

Relance une analyse de la base de données.

Pendant l'analyse, l'application peut être ralentie légèrement. Ceci est lié à l'utilisation des ressources.

Restart 4D

Redémarre l'application de manière à prendre en compte les derniers changements appliquées à la structure tels que la définition des liens pour une utilisation par ORDA.