



Peregrine | Studio pour Connect-It



© Copyright 2002 Peregrine Systems, Inc.

Tous droits réservés.

Les informations contenues dans ce document sont la propriété de Peregrine Systems, Incorporated, et ne peuvent être utilisées ou communiquées qu'avec l'autorisation écrite préalable de Peregrine Systems, Inc. La reproduction de tout ou partie de ce manuel est soumise à l'accord écrit préalable de Peregrine Systems, Inc. Cette documentation désigne de nombreux produits par leur marque. La plupart de ces citations sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Peregrine Systems® et Connect-It® sont des marques déposées de Peregrine Systems, Inc.

Ce produit contient des composants logiciels développés par Apache Software Foundation (<http://www.apache.org>).

Les logiciels décrits dans ce manuel sont fournis avec un contrat de licence entre Peregrine Systems, Inc., et l'utilisateur final ; ils doivent être utilisés suivant les termes de ce contrat. Les informations contenues dans ce document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et sont fournies sans engagement aucun de la part de Peregrine Systems, Inc. Contactez le support client de Peregrine Systems, Inc. pour contrôler la date de la dernière version de ce document.

Les noms de personnes et de sociétés cités dans le manuel, dans la base d'exemple ou dans les visites guidées sont fictifs et sont destinés à illustrer l'utilisation des logiciels. Toute ressemblance avec des sociétés ou personnes existantes ou ayant existé n'est qu'une pure coïncidence.

Pour toute information technique sur ce produit ou pour faire la demande d'une documentation sur un produit dont vous possédez la licence, veuillez contacter le support client Peregrine Systems, Inc. en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : support@peregrine.com.

Pour tout commentaire ou suggestion à propos du présent document, veuillez contacter le département des publications techniques de Peregrine Systems, Inc. en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : doc_comments@peregrine.com.

Cette édition s'applique à la version 3.1.0 du programme sous contrat de licence
Connect-It

Peregrine Systems, Inc.
Worldwide Corporate Campus and Executive Briefing Center
3611 Valley Centre Drive San Diego, CA 92130
Tel 800.638.5231 or 858.481.5000
Fax 858.481.1751
www.peregrine.com



Table des matières

Introduction	11
A quoi sert Studio	11
A qui s'adresse Peregrine Studio	12
Comment utiliser ce manuel	12
Conventions utilisées dans ce manuel	13
Chapitre 1. Principes généraux	15
Packages	15
Packages - notions clés	17
Chapitre 2. Installation	19
Environnement requis	19
Association des fichiers ADW	20
Première installation	20
Pour installer le composant Studio de Connect-It	21
Certificat d'autorisation	21
Pour saisir le certificat d'autorisation	22
Chapitre 3. Ergonomie générale de Peregrine Studio	25
Introduction à l'interface de Studio	25

Personnalisation de Peregrine Studio	26
Options de Peregrine Studio	26
Fenêtres de Peregrine Studio	36
Barres d'outils	39
Travailler avec des fichiers	43
Démarrer Studio	43
Créer un nouveau projet	43
Ouvrir un projet	44
Enregistrer un projet	45
L'explorateur de projet	45
Packages	46
Package de travail courant	47
Package - Spécificité Connect-It	48
Ergonomie	49
Naviguer dans l'explorateur de projet	49
Importer / Exporter un élément	49
Créer un nouvel objet dans l'arborescence du projet	50
Assistants et menus contextuels	51
Sélectionner des objets	51
Editer des objets	52
Glisser-déplacer	53
Annuler et Rétablir	55
Effectuer une recherche	55
Atteindre une ligne dans un document	58
Utiliser les favoris	58
Navigation au sein des assistants de Peregrine Studio	59
Chapitre 4. Extension de la description d'un connecteur de ressources	61
Présentation des données d'exemple	63
Base de données d'exemple	63
Scénario d'exemple	65
Projet Studio	65
Création d'un scénario de référence	66
Création d'un projet Studio lié au scénario de référence	66
Pour créer un projet Studio lié au scénario de référence	66
Contenu d'un projet d'extension de connecteurs de ressources	66
Mettre à jour le modèle de données à plat	70
Pour mettre à jour le modèle de données à plat	71
Définition des règles de personnalisation	71
Modification ou ajout d'un noeud dans les règles de personnalisation (SchemaCustomization)	73
Edition d'un élément	84

Propriétés d'un élément	88
Propriétés générales	88
Propriétés de filtrage	90
Propriétés d'interaction	92
Interactions du connecteur de ressources JDBC	95
Génération et mise à jour des types de document personnalisés	96
Test des types de document personnalisés	97
Pour tester les types de document personnalisés en production	97
Tester les types de document personnalisés en consommation	98
Synchronisation Editeur de scénarios - Studio	98
Synchroniser le projet Studio lié depuis Connect-It	98
Synchroniser un scénario dans l'éditeur de scénarios depuis Studio	100
A. Raccourcis clavier	103
B. Glossaire des termes	105
Génération	105
DSD	105
Éléments	106
Explorateur de projet	106
Extension	106
Lien	106
Modèle	106
Package	107
Les différents types de package	107
Projet	108
Propriété	108



Liste des illustrations

1.1. Application des informations des packages	16
3.1. Interface Studio - Fenêtre des options	27
3.2. Fenêtre de démarrage	30
3.3. Ecran de sélection des couleurs	32
3.4. Détail d'une barre d'outils	39
3.5. Fenêtre de l'explorateur	46
3.6. Sélecteur de package	48
3.7. Fenêtre de recherche	56



Liste des tableaux

3.1. Onglet Général	31
3.2. Onglet Couleurs	31
3.3. Onglet mots clés	32
4.1. Personnalisation des types de documents - base de données d'exemple	64
4.2. Ajouter ou modifier un noeud - pages de l'assistant	73
4.3. Ajouter ou modifier un lien - pages de l'assistant	76
4.4. Créer un filtre - pages de l'assistant	91



Introduction

PREFACE

A quoi sert Studio

Studio est un outil de développement graphique, complet, et entièrement personnalisable, vous permettant de créer des fichiers de description de connecteurs java.

Studio met à votre disposition un environnement de travail particulièrement riche, auquel vient s'ajouter un large éventail d'outils d'aide à la conception : vues multiples sur le même élément, saisie d'information discriminante en fonction du contexte, assistants dédiés à l'exécution de tâches systématiques, etc.

L'utilisateur avancé peut définir lui-même ses propres outils et les mettre à disposition d'autres utilisateurs de Studio.

L'interface utilisateur propose, entre autres fonctionnalités, un espace de travail qui peut être intégralement réorganisé en fonction des besoins de l'utilisateur, une gestion des fenêtres configurables ainsi que des barres d'outils personnalisables. L'explorateur offre une vision modulaire et hiérarchique de tous les éléments composant un projet, facilitant

ainsi la navigation, la sélection et la réorganisation des composants par simple glisser-déplacer.

Les capacités de personnalisation de Studio ont été conçues pour maximiser la productivité des utilisateurs en réduisant au maximum le volume d'informations à saisir. Toutes les fonctionnalités de Studio sont disponibles et opérantes en quelques clics de souris.

Ce produit contient des composants logiciels développés par Apache Software Foundation (<http://www.apache.org>)

A qui s'adresse Peregrine Studio

Studio s'adresse aux techniciens informatiques chargés de l'intégration des différentes applications de leur entreprise.

L'utilisation de Studio réclame les compétences suivantes :

- la connaissance du langage XML
- la connaissance approfondie du langage Java
- La connaissance de la norme Java DataBase Connectivity (JDBC)
- la connaissance de la norme JCA (Java Connector Architecture) dans le cas de la création de connecteurs à l'aide du kit de développement Java.

Comment utiliser ce manuel

Chapitre Principes généraux

Ce chapitre présente les principes généraux de fonctionnement de Studio.

Chapitre Installation

Ce chapitre vous permet d'installer Studio.

Chapitre Ergonomie générale de Peregrine Studio

Ce chapitre présente l'ergonomie de l'éditeur vous permettant de créer des projets Studio. d'intégration.

Chapitre Extension de la description d'un connecteur de ressources

Ce chapitre vous permet d'étendre le fichier XML de description d'un connecteur de ressources. L'extension de la définition d'un connecteur de ressources vous permet de personnaliser les types de document publiés par ce connecteur.

Annexe Raccourcis clavier

Cette annexe contient les raccourcis clavier disponibles dans Studio.

Annexe Glossaire des termes

Ce glossaire regroupe une liste non exhaustive des termes spécifiques à Connect-It.

Conventions utilisées dans ce manuel

Les conventions de notation suivantes sont utilisées tout au long de ce manuel :

Convention	Description
Code Java Script	Exemple de code ou de commande
Police fixe	Commande DOS, paramètre de fonction ou formatage de données.
...	Portion de code ou de commande omise.
Note :	Note à valeur informative
Informations complémentaires...	
IMPORTANT :	Information importante pour l'utilisateur
Soyez vigilants...	
Astuce :	Astuce
Astuce d'utilisation....	
Avertissement :	Information extrêmement importante pour l'utilisateur
Attention	
Objet	Objet de l'interface graphique de Studio : un menu, une entrée de menu, un onglet ou un bouton.

Les conventions suivantes sont également appliquées :

- Les étapes que vous êtes invités à suivre dans un ordre défini sont présentées sous la forme d'une liste à puce numérotée. Par exemple :
 - 1 Première étape
 - 2 Seconde étape
 - 3 Troisième et dernière étape
- Toutes les figures et les tables sont numérotées en fonction du chapitre dans lequel elles se trouvent et de leur ordre d'apparition à l'intérieur du dit chapitre. Par exemple, le titre du quatrième tableau du chapitre deux sera préfixé par la mention **Tableau 2-4**.

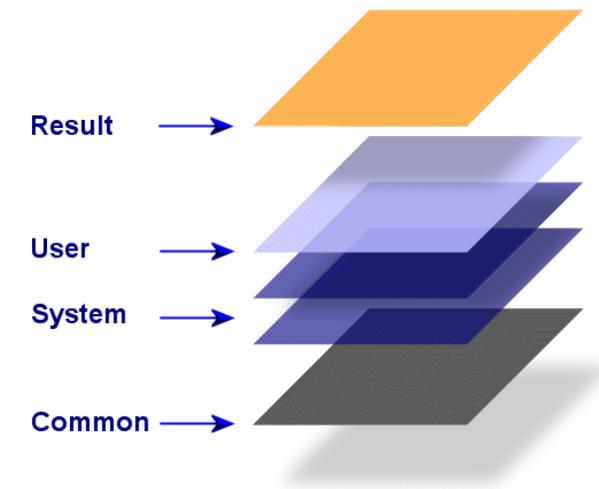
1 Principes généraux

CHAPITRE

Ce chapitre vous présente quelques uns des principes généraux de Studio.

Packages

Un package contient un ensemble de données utilisées par Studio pour la création d'une application, cette dernière pouvant être définie par un ou plusieurs packages. Une application est le résultat de la réunion des données provenant de différents packages, appliqués dynamiquement par Studio comme autant de couches successives. Le graphique ci-dessous illustre ce processus.

Figure 1.1. Application des informations des packages

Il est important de faire la distinction entre les deux grands groupes de packages suivants :

- Les packages système qui contiennent les informations de base des applications Studio standard. Ces packages sont fournis par Peregrine Systems et sont composés au minimum d'un package commun (le package **Common** contenant des informations utiles pour tous les autres packages) et d'un package spécifique à une application Studio donnée.

Remarque : pour l'extension des connecteurs de ressources Java de Connect-It, aucun package système n'est utilisé.

- Les packages dits utilisateur, qui modifient ou étendent le contenu des informations des packages système. Par convention, ces packages sont appelés **Extensions**. Ces extensions sont sauvegardées dans des fichiers différents des packages système. La source originelle d'une application Studio, c'est-à-dire les packages système, n'est ainsi jamais modifiée.

 Note :

Dans l'explorateur de projets, fenêtre qui offre une vue hiérarchique des différents éléments d'un projet, les packages sont identifiés par l'icône .

Packages - notions clés

Cette section contient des définitions essentielles à la bonne compréhension de ce manuel et de Studio en général.

Projet

Le projet rassemble toutes les informations sur une application Studio en cours de personnalisation ou développement. Il est le résultat de l'intégration des différents packages entre eux.

Explorateur de projets

Vue graphique et arborescente d'un projet Studio. L'explorateur dispose de fonctionnalités d'édition avancées, comme la multi-sélection ou le glisser-déplacer d'éléments.

Élément

On entend par élément tous les objets appartenant à un package et, par extension, à un projet.

Propriété

Une propriété est une caractéristique d'un élément. Elle possède toujours une valeur (au moins la valeur par défaut) et n'a aucun descendant hiérarchique. Le nom d'une propriété ne peut être changé.

Génération

Opération dont le résultat est soit l'application Studio, soit des données réutilisables par le projet. Générer un élément donné du projet crée des données qui seront réutilisées en l'état par Studio si l'élément n'a pas été modifié depuis sa dernière compilation.

D'autres définitions sont disponibles dans le [Glossaire des termes de ce manuel](#).

2 Installation

CHAPITRE

Ce chapitre vous permet d'installer Peregrine Studio.

Environnement requis

Peregrine Studio utilise de façon extensive le langage Java. Pour utiliser Peregrine Studio, vous devez impérativement installer :

- Soit un JDK (Java Development Kit) de version 1.2.1 ou supérieure, non livré avec Peregrine Studio
- Soit un JRE (Java Runtime Environment) de version 1.2.2 ou supérieure, livré avec Peregrine Studio.

 **Note :**

Si votre certificat d'autorisation vous donne le droit d'éditer et de créer de nouveaux assistants, vous devez obligatoirement installer un JDK. Ceci est réservé aux utilisateurs avancés.

 **Astuce :**

Si vous ne possédez pas de JDK, nous vous invitons à le télécharger à partir du site de Sun Microsystems. La version 1.4.0 utilisée pour cette version de Studio peut être téléchargée à l'adresse suivante : <http://java.sun.com/j2se>

Reportez-vous à la documentation et aux notes de version de JDK pour plus d'informations sur l'installation et l'utilisation du Java Development Kit.

Association des fichiers ADW

Il peut être utile d'associer les fichiers de type **.adw** (extension sous laquelle sont sauvegardés les fichiers projets de Peregrine Studio) à Peregrine Studio. Ainsi lorsque vous double-cliquez sur un tel fichier, Peregrine Studio est automatiquement lancé par le système d'exploitation. Le fichier désigné est automatiquement chargé. Pour effectuer cette opération :

- 1 Ouvrez un explorateur Windows,
- 2 Sélectionnez le menu **Outils/ Options des dossiers**,
- 3 Sélectionnez l'onglet **Types de fichier**. Le système d'exploitation affiche la liste des extensions de fichiers déclarées. Si l'extension **.adw** ne fait pas partie de cette liste, rajoutez-la en cliquant sur **Nouveau** et en renseignant le champ **Extension du fichier**,
- 4 Sélectionnez l'extension **.adw**,
- 5 Cliquez sur **Changer** et sélectionnez le programme associé aux fichiers **.adw**, en l'occurrence Peregrine Studio,
- 6 Cliquez sur **Appliquer**.

Première installation

Vous pouvez installer Peregrine Studio sous Windows.

Peregrine Studio fait partie des composants de l'installation de Connect-It.

 **Note :**

Pour plus d'informations sur l'installation de Connect-It, consultez le chapitre **Installation** du manuel d'installation de Connect-It.

Pour installer le composant Studio de Connect-It

- 1 Lancez le programme Ajout ou modification de programmes de Windows.
- 2 Sélectionnez Connect-It dans la liste de vos programmes installés.
- 3 Cliquez sur **Modifier/Supprimer**.
- 4 Attendez que le programme d'installation de Connect-It se lance.
- 5 Sélectionnez l'option qui vous permet de modifier l'installation précédente en ajoutant ou en enlevant un composant.
- 6 Cliquez sur **Continuer**.
- 7 Dans la fenêtre de dialogue qui s'affiche indiquez le chemin du fichier **setup.inf**.
Exemple : `../WIN32/ANSI/main/fr/disk1`
- 8 Sélectionnez le composant Peregrine Studio dans la fenêtre d'installation personnalisée.
- 9 Sélectionnez l'option **Réinstaller les composants déjà installés**.
- 10 Cliquez sur **Suivant**.
Une fenêtre affiche la progression du processus d'installation.
- 11 Cliquez sur OK une fois l'installation terminée.

Certificat d'autorisation

Pour utiliser Peregrine Studio, vous devez saisir dans l'interface graphique le certificat d'autorisation fourni par Peregrine Systems.

 **Note :**

Ce certificat d'autorisation est le même fichier que celui utilisé par Connect-It. Si vous avez déjà saisi votre certificat d'autorisation dans Connect-It, vous n'avez pas à renouveler l'opération pour Peregrine Studio.

Ce certificat d'autorisation est un fichier texte contenant :

- la liste des applications de Peregrine Studio pouvant être éditées
- la liste des outils de Peregrine Studio pouvant être éditées
- une clé d'autorisation cryptée

Pour saisir le certificat d'autorisation

- 1 Lancez Studio (**Peregrine/ Connect-It/Peregrine Studio**).
- 2 Sélectionnez **Outils/ Fichier d'autorisation**.
- 3 Coller votre certificat d'autorisation dans la boîte de dialogue qui s'affiche.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Cette action crée un fichier **license.txt** dans le dossier d'installation de Studio.

Partage des certificats d'autorisation avec l'éditeur de scénarios de Connect-It

Si vous utilisez Studio uniquement pour l'extension des connecteurs de ressources Java, il est conseillé de saisir le certificat d'autorisation dans l'éditeur de scénarios de Connect-It (Manuel d'utilisation, chapitre **Installation**, section **Certificat d'autorisation**).

Dans ce cas, Studio hérite des droits du certificat d'autorisation saisi dans l'éditeur de scénario.

Si vous saisissez le certificat d'autorisation dans Studio, celui-ci est enregistré dans **[Dossier d'installation de Studio]/bin/config/licence.txt**.

Dans ce cas :

- Studio n'hérite plus des droits du certificat enregistré dans l'éditeur de scénarios de Connect-It.
- L'éditeur de scénarios de Connect-It n'hérite pas des droits de ce certificat.

Vous devez procéder à l'installation de votre certificat dans Connect-It.

3 | Ergonomie générale de Peregrine Studio

CHAPITRE

Ce chapitre décrit l'interface et l'environnement de travail de Peregrine Studio. Il n'est pas nécessaire de lire l'intégralité de ce chapitre d'une seule traite, mais nous vous invitons à vous y reporter si certaines parties de l'interface ne vous sont pas familières.

Introduction à l'interface de Studio

L'interface utilisateur du Studio vous permet de réaliser de nombreuses tâches, des plus simples comme ouvrir ou créer un projet, jusqu'aux plus complexes comme la rédaction de scripts JavaScript. L'interface a été conçue pour faciliter l'édition des projets tant pour le débutant que pour l'utilisateur intermédiaire ou avancé.

L'interface de Peregrine Studio est largement personnalisable. Ce chapitre, et plus généralement ce manuel, explique en détail l'interface telle qu'elle est accessible après installation. La version de Peregrine Studio que vous utilisez peut être légèrement différente, en fonction des personnalisations qui auront été effectuées.

 **IMPORTANT :**

Pour démarrer Peregrine Studio, sélectionnez le menu **Démarrer** de Windows, puis l'entrée de menu **Programmes/ Peregrine Studio/ Connect-It/ Studio**.

L'interface de Peregrine Studio est composée de :

- Menus
 - Barres d'outils
 - Fenêtres encastrables
 - Fenêtres d'édition principale
- Multifenêtrage Windows

Personnalisation de Peregrine Studio

Options de Peregrine Studio

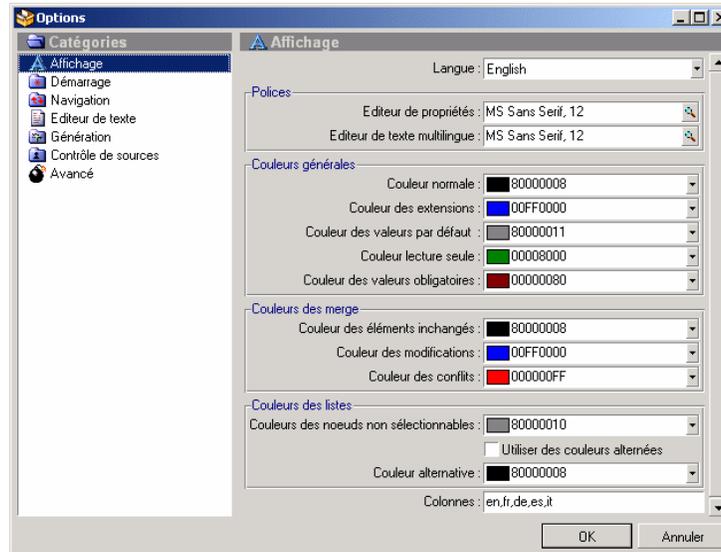
 **Astuce :**

Les options de Peregrine Studio sont indépendantes du projet sur lequel vous travaillez. Chaque changement d'une option s'applique donc à tous les projets.

 **Note :**

Vous accédez à l'écran des options au moyen du menu **Outils/ Options**.

Figure 3.1. Interface Studio - Fenêtre des options



L'écran des options est divisé en deux parties :

- 1 La partie de gauche présente une vue arborescente des groupes d'options configurables par l'utilisateur. Ces options sont classées par catégories.
- 2 La partie de droite liste les options disponibles pour le groupe d'options sélectionné à gauche.

 **Astuce :**

Toutes les options de Peregrine Studio sont sauvegardées dans le fichier **citstudio.ini**. Si vous utilisez Windows NT, 2000 ou XP professionnel, ce fichier est sauvegardé dans votre dossier **Document et Paramètres**.

Apparence

Cette catégorie regroupe les options qui modifient l'affichage sous Peregrine Studio. Le tableau ci-dessous liste les options disponibles dans les différentes sections de cette catégorie :

Option	Description
Langage	Cette option vous permet de définir le langage par défaut utilisé pour toutes les propriétés multilingues.
Propriétés	Sélectionnez la police de caractère utilisée lors de l'édition des propriétés.
Editeur de ressources multilingues	Sélectionnez la police de caractère utilisée lors de l'édition des ressources multilingues.
Normale	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage par défaut des éléments des packages de travail.
Extension	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage des éléments des packages sources qui étendent ou modifient un élément existant.
Valeur par défaut	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage du libellé des propriétés dont la valeur n'a pas été modifiée par l'utilisateur.
Lecture seule	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage du libellé des propriétés qui sont en lecture seule.
Obligatoire	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage du libellé des propriétés qui doivent impérativement être renseignées.
Identique	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage du libellé des éléments qui n'ont pas été modifiés à l'intérieur de votre projet.
Modifié	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage du libellé des éléments qui ont été modifiés à l'intérieur de votre projet.
Conflit	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage du libellé des éléments dont la modification à l'intérieur de votre projet entraîne un conflit avec un ou plusieurs éléments des packages source. Un point d'exclamation est ajouté à l'icône d'un élément en conflit.
Couleur des éléments non sélectionnables	Cette option vous permet de définir la couleur d'affichage des éléments du projet que vous ne pouvez pas sélectionner.
Alterner les couleurs	Cette option vous permet d'alterner la couleur de fond d'affichage pour les listes. Si vous sélectionnez cette option, Peregrine Studio affiche une ligne sur deux dans la couleur définie dans l'option Couleur d'alternance .
Couleur d'alternance	Cette option définit la couleur d'alternance que vous souhaitez utiliser.

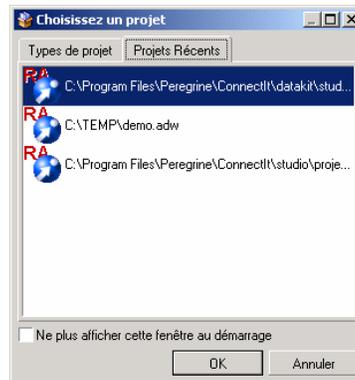
Option	Description
Colonnes	<p>Cette option vous permet de déterminer les langues qui seront affichées en colonnes pour les chaînes multilingues. Saisissez la liste des identifiants linguistiques en les séparant par une virgule. Les codes linguistiques utilisés sont les suivants (ils correspondent à la norme ISO 639-1) :</p> <ul style="list-style-type: none">• en pour l'anglais• fr pour le français• de pour l'allemand• es pour l'espagnol• it pour l'italien• vide pour la langue courante

Démarrage

Cette catégorie regroupe les options de démarrage de Peregrine Studio. Cochez la case **Charger le dernier projet ouvert** si vous souhaitez que Peregrine Studio charge automatiquement le dernier projet ouvert lors de la session précédente. Si vous cochez l'option **Afficher la fenêtre de démarrage**, Peregrine Studio affiche au démarrage une fenêtre qui vous permet de sélectionner un de vos projets récents ou de créer un nouveau projet.

 **Note :**

L'option **Charger le dernier projet ouvert** a la priorité sur l'option **Afficher la fenêtre de démarrage**.

Figure 3.2. Fenêtre de démarrage

Navigation

Cette catégorie regroupe les options de navigation de Peregrine Studio. Le tableau ci-dessous liste les options disponibles dans les différentes sections de cette catégorie :

Option	Description
Afficher les propriétés dans l'explorateur	Si vous cochez cette option, les propriétés sont affichées sous leurs éléments dans l'explorateur de projet. Si cette option n'est pas cochée, les propriétés d'un élément sont disponibles dans la fenêtre de détail. Cette option est particulièrement utile quand vous travaillez sur les packages sources.
Nombre maximum d'objets	Cette option contient le nombre maximum de résultats renvoyés par une recherche.

Editeur de texte

Cette catégorie regroupe les options d'édition des fichiers sous Peregrine Studio. Vous pouvez éditer plusieurs types de fichiers :

- des fichiers de code Java
- des fichiers HTML (HyperText Markup Language)
- des fichiers XML (eXtensible Markup Language)
- des fichiers XSL (eXtensible Stylesheet Language)

Choisissez le type de fichier pour lequel vous souhaitez définir des options au moyen de la liste déroulante située en haut de la fenêtre de dialogue. Les options d'édition identiques pour chacun des types de fichiers sont les suivantes :

Tableau 3.1. Onglet Général

Option	Description
Police	Sélectionnez la police de caractère utilisée lors de l'édition des fichiers du type concerné.
Voir les numéros de lignes	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio numérote les lignes du texte édité.
Etendre les tabulations	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio remplace les tabulations par des espaces dans le corps du fichier édité. La taille des tabulations est définie par l'option Taille de tabulation , décrite plus loin dans ce tableau.
Indentation automatique	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio indente automatiquement les lignes de texte pour refléter, par exemple, la hiérarchie des éléments d'un fichier XML.
Taille de tabulation	Cette option vous permet de définir la taille des tabulations. L'unité utilisée est l'espace.

Tableau 3.2. Onglet Couleurs

Option	Description
Utiliser la coloration syntaxique	Si vous cochez cette option, Studio utilise les options de mise en valeur syntaxique définies dans l'onglet Couleurs . La mise en valeur syntaxique vous permet de choisir la couleur d'affichage de certains éléments particuliers (balises HTML, XML, chaînes de caractères, etc.)
Arrière-plan	Définit la couleur de fond de l'éditeur de texte.
Caret	Définit la couleur d'affichage du curseur.
Commentaires	Définit la couleur d'affichage des commentaires.
Séparateur de mots	Définit la couleur d'affichage des délimiteurs.
Numéro de ligne	Définit la couleur d'affichage des numéros de ligne.
Valeur numérique	Définit la couleur d'affichage des valeurs numériques.
Opérateurs	Définit la couleur d'affichage des opérateurs.
Arrière-plan sélectionné	Définit la couleur de fond de surlignage.
Texte sélectionné	Définit la couleur d'affichage du texte sélectionné.

Option	Description
Chaîne [de caractères]	Définit la couleur d'affichage des chaînes de caractères.
Texte	Définit la couleur d'affichage du texte.
Liste de mots de 1 à 4	Définit la couleur d'affichage de listes de mots.

 **Astuce :**

Les couleurs sont affichées sous leur forme hexadécimale. Vous pouvez saisir directement une valeur hexadécimale pour la couleur ou dérouler la liste et choisir visuellement une couleur parmi celles proposées par défaut. Si vous souhaitez définir une autre couleur, cliquez sur le bouton **Autres**. Peregrine Studio affiche l'écran de sélection des couleurs :

Figure 3.3. Ecran de sélection des couleurs

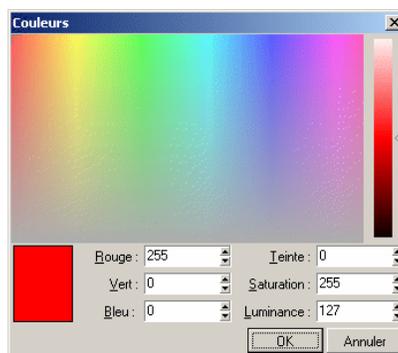


Tableau 3.3. Onglet mots clés

Option	Description
Bloc de commentaire	Cette option permet de définir les séquences de caractères délimitant un bloc de commentaire (sur plusieurs lignes). La séquence de caractère de début de bloc est séparée de la séquence de caractères de fin de bloc par le caractère ' '. La couleur d'affichage est déterminée par l'option Commentaires de l'onglet Couleurs .

Option	Description
Séparateurs	Cette option permet de définir la liste des caractères utilisés comme séparateurs. Chaque caractère de cette liste est séparée par un espace. La couleur d'affichage est déterminée par l'option Séparateurs de l'onglet Couleurs .
Commentaire	Cette option permet de définir la séquence de caractères qui marque le début d'un commentaire sur une seule ligne (ou à la fin d'une ligne). La couleur d'affichage est déterminée par l'option Commentaires de l'onglet Couleurs .
Opérateurs	Cette option permet de définir la liste des caractères utilisés comme opérateurs. Chaque caractère de cette liste est séparé par un espace. La couleur d'affichage est déterminée par l'option Opérateurs de l'onglet Couleurs .
Chaînes de caractères	Cette option permet de définir la liste des caractères utilisés pour encadrer les chaînes de caractères. Chaque caractère de cette liste est séparé par un espace. La couleur d'affichage est déterminée par l'option Chaîne de caractères de l'onglet Couleurs .
Liste de mots 1 à 4	Chacune des ces quatre options permet de définir une liste de mots clés, séparés par un espace. La couleur d'affichage des mots d'une liste est déterminée par l'option correspondante (Liste de mots 1 à 4) de l'onglet Couleurs .

Génération

Cette catégorie regroupe les options de génération de Peregrine Studio. Le tableau ci-dessous présente les options disponibles :

Option	Description
Nombre maximum d'erreurs	Cette option contient le nombre maximum d'erreurs tolérées pendant la compilation. Si la valeur de cette option est dépassée, la compilation est interrompue. Si cette option a pour valeur 0, la compilation ne sera jamais interrompue, quelque soit le nombre d'erreurs rencontré.
Nombre maximum d'avertissements	Cette option contient le nombre maximum d'avertissements tolérés pendant la compilation. Si la valeur de cette option est dépassée, la compilation est interrompue. Si cette option a pour valeur 0, la compilation ne sera jamais interrompue, quelque soit le nombre d'avertissements rencontré.
Génération verbeuse	Si vous cochez cette case, un message sera généré pour chaque étape intermédiaire de la compilation. Ces messages apparaissent dans l'onglet Sortie de la fenêtre d'informations générales.
Afficher les informations de durée lors de la génération	Affiche les informations de durée lors de la génération. Chaque ligne du fichier journal (LOG) indique la durée de chaque étape de génération.

Système de contrôle des sources

Cette catégorie regroupe les options d'intégration de Peregrine Studio avec un système de contrôle des sources. Le tableau ci-dessous liste les options disponibles :

Option	Description
Edition	Cette option contient la ligne de commande exécutée par Peregrine Studio pour éditer un fichier reposé sur un système de contrôle des sources.
Ajouter un fichier au dépôt	Cette option contient la ligne de commande exécutée par Peregrine Studio pour ajouter un fichier sur un système de contrôle des sources.
Supprimer un fichier du dépôt	Cette option contient la ligne de commande exécutée par Peregrine Studio pour supprimer un fichier reposé sur un système de contrôle des sources.
Tester l'existence d'un fichier	Cette option contient la ligne de commande exécutée par Peregrine Studio pour tester l'existence d'un fichier sur un système de contrôle des sources.

Les arguments utilisables pour chacune des lignes de commandes ci-dessus sont les suivants :

- **%f** : disponible pour les quatre options, sera remplacé dynamiquement par le nom du fichier sur lequel porte l'opération.
 - **%F** : disponible seulement pour l'édition, sera remplacé par les noms des fichiers à éditer.
-

 **IMPORTANT :**

Ces commandes n'ont d'intérêt que si vous travaillez sur des fichiers stockés sur le miroir local de votre Source Control.

Avancé

 **Avertissement :**

Les options en mode avancé sont particulièrement sensibles. Modifier ces options entraîne des particularités d'édition et vous donne la possibilité d'éditer des éléments normalement non disponibles. N'utilisez jamais ces options si vous n'êtes pas parfaitement familier avec les mécanismes internes de Peregrine Studio et du type de document édité.

Cette catégorie regroupe les options d'utilisation avancée de Peregrine Studio. Le tableau ci-dessous liste les options disponibles dans les différentes sections de cette catégorie :

Option	Description
Profil utilisateur	Cette option permet de masquer certains noeuds dans l'arborescence d'un projet.
Voir / éditer les packages sources	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio vous autorise à modifier les packages sources.
Editer les packages système	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio vous autorise à modifier les packages système.
Voir / éditer la bibliothèque d'outils	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio vous autorise à modifier les éléments de la bibliothèque d'outils.
Ignorer les erreurs non fatales	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio ignore toutes les erreurs non bloquantes lors du chargement d'un projet. Si cette option n'est pas cochée, Peregrine Studio interrompt le chargement d'un projet à la première erreur rencontrée.
Chargement intégral	Si vous cochez cette option, Peregrine Studio charge l'intégralité d'un projet en mémoire. Si cette option n'est pas cochée, Peregrine Studio charge les fichiers du projet quand il en a besoin. Le chargement intégral est plus long, mais il permet de détecter toute erreur éventuelle au moment du chargement du projet.

Fenêtres de Peregrine Studio

En travaillant avec Peregrine Studio, vous rencontrerez deux types de fenêtres :

- Les fenêtres dites encastrables qui sont attachées aux bords de l'espace de travail.
- Les fenêtres flottantes qui peuvent être déplacées librement à l'intérieur de l'espace de travail.

 **Note :**

Les fenêtres encastrables sont prioritaires par rapport aux fenêtres flottantes. Comme telles, elles seront toujours affichées en avant-plan.

Fenêtres encastrables

Les fenêtres encastrables sont dédiées aux fonctionnalités d'édition, de navigation et aux systèmes d'aide de Peregrine Studio :

- **Aide**

- Informations sur la sélection
- Messages
- Propriétés de l'éditeur de formes

Déplacer une fenêtre encastrable

Pour déplacer une fenêtre encastrable :

- 1 Cliquez sur la barre de titre de la fenêtre et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
- 2 Déplacez le pointeur de la souris vers l'un des bords de l'espace de travail. Lorsque l'encastrement de la fenêtre est possible, Peregrine Studio dessine un rectangle fantôme qui représente la future position de la fenêtre.
- 3 Relâchez le bouton de la souris pour valider le déplacement. La fenêtre s'encastre à l'emplacement choisi.

Astuce :

Si plusieurs fenêtres sont encastrées sur le même bord de l'espace de travail, Peregrine Studio se charge d'optimiser l'espace et de redimensionner chaque fenêtre encastrable en fonction de l'espace disponible.

Redimensionner une fenêtre encastrable

Vous pouvez redimensionner une fenêtre encastrable en déplaçant le pointeur de la souris sur l'un de ses bords. Le pointeur prend alors l'aspect d'une flèche bi-directionnelle. Cliquez et redimensionnez la fenêtre en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Relâchez le bouton quand la fenêtre est affichée à la taille désirée.

Fermer une fenêtre encastrable

Pour refermer une fenêtre encastrable, cliquez sur le bouton situé en haut à droite de la fenêtre.

Ouvrir à nouveau une fenêtre encastrable

Pour ouvrir à nouveau une fenêtre encastrable précédemment fermée, utilisez le menu **Affichage**.

Fenêtres d'édition principales

Les fenêtres d'édition principales sont dédiées à la visualisation du détail d'un élément du projet.

Boutons d'une fenêtre d'édition principale

Le tableau ci-dessous détaille les boutons disponibles dans la barre de titre des fenêtres flottantes :

Bouton	Fonction
	Minimise la fenêtre.
	Maximise la fenêtre. La fenêtre occupe tout l'espace de travail.
	Ferme la fenêtre.
	Restaure la taille originale d'une fenêtre minimisée. Ce bouton n'est disponible que pour des fenêtres minimisées.

Déplacer une fenêtre d'édition principale

Pour déplacer une fenêtre d'édition principale :

- 1 Cliquez sur la barre de titre de la fenêtre et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
- 2 Déplacez la fenêtre à l'endroit souhaité.

Redimensionner une fenêtre d'édition principale

Vous pouvez redimensionner une fenêtre en déplaçant le pointeur de la souris sur l'un de ses bords. Le pointeur prend alors l'aspect d'une flèche bi-directionnelle. Cliquez et redimensionnez la fenêtre en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Relâchez le bouton quand la fenêtre est affichée à la taille désirée.

Organisation des fenêtres flottantes

Peregrine Studio propose plusieurs méthodes d'organisation automatique de l'espace de travail. Si vous travaillez avec de nombreuses fenêtres ouvertes, il est parfois difficile de réagencer manuellement l'espace de façon efficace. Le menu **Fenêtres** regroupe les méthodes d'organisation suivantes :

Méthode d'organisation	Résultat
Cascade	Organise les fenêtres en cascade. La fenêtre en avant-plan recouvre les autres fenêtres.
Arranger	Organise les fenêtres sans recouvrement en créant une mosaïque de fenêtre dans l'environnement de travail.
Réorganiser les icônes	Réorganise les icônes (fenêtres minimisées) de façon à ce qu'elles occupent le moins de place possible dans l'espace de travail.
Tout fermer	Ferme toutes les fenêtres ouvertes.
Tout minimiser	Minimise toutes les fenêtres ouvertes.

Barres d'outils

Vous pouvez accéder aux principales fonctionnalités de Peregrine Studio au travers des barres d'outils. Lorsque le curseur de la souris s'immobilise sur les icônes de la barre d'outils, une bulle apparaît. Cette bulle d'aide contient une description succincte de l'outil.

Description d'une barre d'outils

Figure 3.4. Détail d'une barre d'outils



Une barre d'outils est composée de :

- Une poignée de déplacement située à l'extrémité gauche ou en haut de la barre.
- Une série d'outils représentés par des icônes.

Activer et désactiver une barre d'outils

Vous pouvez activer ou désactiver n'importe quelle barre d'outils et ne conserver ainsi que les barres d'outils qui vous sont nécessaires dans votre utilisation courante de Peregrine Studio. Le menu **Affichage** conditionne l'affichage des barres d'outils.

Pour activer ou désactiver une barre d'outils :

- 1 Sélectionnez le menu **Affichage**.
- 2 Sélectionnez le nom de la barre d'outils à activer ou à désactiver dans la liste proposée.

 **Note :**

Une coche est affichée en regard des barres d'outils activées.

Propriétés d'affichage du texte d'une barre d'outils

En cliquant avec le bouton droit sur une barre d'outils, vous affichez un menu contextuel qui vous permet de définir les options d'affichage du texte de cette barre. Les options disponibles sont les suivantes :

Menu	Description
Texte/ En dessous	Le nom de l'outil est affiché sous l'icône qui le représente.
Texte/ Sur la droite	Le nom de l'outil est affiché à droite de l'icône qui le représente.
Texte/ Aucun	Seul l'icône de l'outil est affiché. Il s'agit du mode par défaut dans Peregrine Studio.

Déplacer une barre d'outils

Vous pouvez encastrer une barre d'outils à l'intérieur des différents volets de la fenêtre principale à l'exception de l'espace de travail. Si une barre d'outils est glissée déplacée sur le plan de travail, elle passe automatiquement en mode flottant caractérisé par un bandeau de titre.

Pour déplacer une barre d'outils :

- Déplacez le curseur de la souris sur la poignée de déplacement de la barre d'outils (☰). Cliquez sur le bouton gauche de la souris et maintenez le bouton enfoncé.
- Glissez la barre d'outils jusqu'à sa position souhaitée et relâchez le bouton de la souris.

 **Astuce :**

Pour encastrer à nouveau une barre d'outils qui est en mode flottant, double cliquez sur son bandeau de titre : la barre d'outils sera encastrée à l'endroit où elle était encastrée précédemment.

Barres d'outils disponibles

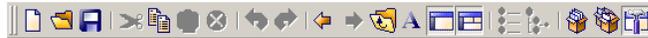
 **Note :**

Cette section ne détaille pas chacun des icônes de ces barres d'outils ; ils seront présentés en même temps que la fonctionnalité qui leur est associée.

Le tableau ci-dessous répertorie les barres d'outils disponibles :

Nom de la barre d'outils Description

Barre d'édition Cette barre contient les outils standards d'édition de texte ou d'éléments du projet (comme les fonctionnalités **Copier / Couper/ Coller**), des outils de navigation au sein du projet, ainsi que les différents modes de visualisation d'un même élément.



Barre d'adresse Cette barre affiche le chemin complet de l'élément courant au sein du projet. Le chemin complet d'un objet est constitué du nom de tous ses objets parents et du nom de cet objet. Chaque nom d'objet est séparé par un point. Par exemple :

`Project.studio.Scripts.docExplorer`



Barre de génération Cette barre regroupe les outils nécessaires à la génération du projet ou d'un de ses éléments.



Barre de sélection Cette barre regroupe les outils nécessaires à la gestion d'un projet.



Barre de diagramme Cette barre regroupe les outils nécessaires à l'édition des diagrammes d'activité. Elle n'est disponible que lorsque la fenêtre active expose le détail d'un diagramme.



Barre Connect-It Cette barre d'outil vous permet de passer directement à l'éditeur de scénarios de Connect-It.



Travailler avec des fichiers

Cette section contient des informations sur le démarrage de Studio, la création d'un nouveau projet, le chargement et la sauvegarde des données d'un projet.

Démarrer Studio

Pour démarrer Studio, choisissez l'entrée **Peregrine\ Connect-It\ Peregrine Studio** dans le menu **Démarrer\ Programmes** de Windows.

Si vous avez sélectionné l'option **Charger le dernier projet ouvert** au cours d'une précédente session, Studio charge automatiquement au démarrage le dernier projet sur lequel vous avez travaillé.

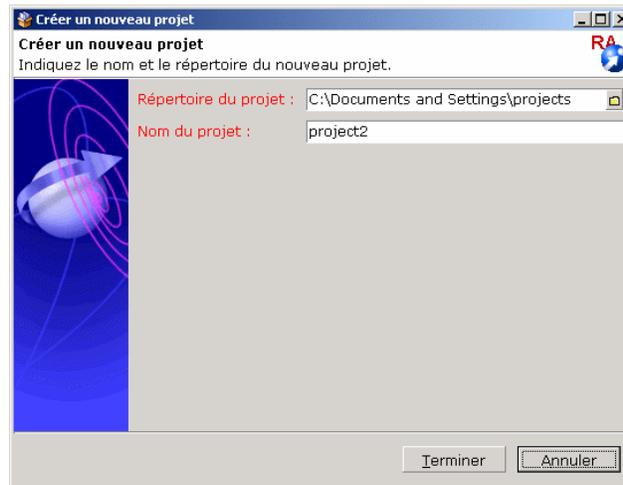
Créer un nouveau projet

Un projet Studio correspond à l'extension de la définition d'un connecteur de ressources Java. Cette extension correspond à la personnalisation des types de documents publiés par le connecteur de ressources. Pour une présentation complète de l'extension des connecteurs de ressources, consultez le chapitre [Extension de la description d'un connecteur de ressources](#) de ce manuel.

Configuration des informations du nouveau projet

Les informations liées au nouveau projet vont donner lieu à la création d'une extension des connecteurs de ressources Java. A cette étape de

l'assistant, Peregrine Studio vous invite à préciser certaines informations du projet.



Vous devez préciser :

- Le répertoire de sauvegarde de votre nouveau projet, dans le champ **Répertoire du projet**.
- Le nom du projet, dans le champ **Nom du projet**. Il s'agit du nom sous lequel votre projet sera sauvegardé.

Ouvrir un projet

Pour ouvrir un projet existant, sélectionnez le menu **Fichier/ Ouvrir un projet**. Peregrine Studio ouvre alors une boîte de dialogue. Sélectionnez un projet et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

Astuce :

L'icône  de la barre d'outils vous permet d'accéder rapidement à la fonctionnalité d'ouverture d'un projet. Les derniers projets ouverts sont mémorisés par Peregrine Studio et sont directement accessibles à partir du menu **Fichier**.

Avertissement

Si vous avez déjà installé une version de Peregrine Studio sur votre ordinateur (Exemple : Get-It Studio). Des conflits concernant vos fichiers de configuration peuvent vous empêcher d'ouvrir certains fichiers ADW.

Enregistrer un projet

Deux cas de figure se présentent :

- Le projet n'a jamais été sauvegardé précédemment ou vous souhaitez enregistrer le projet sous un nouveau nom. Sélectionnez le menu **Fichier/ Enregistrer sous**, donnez un nom au projet et sauvegardez le.
- Vous souhaitez enregistrer un projet existant sous le même nom. Sélectionnez le menu **Fichier/ Enregistrer**. Peregrine Studio sauvegarde le projet dans le même fichier.



Astuce :

L'icône  de la barre d'outils vous permet d'accéder rapidement à la fonctionnalité de sauvegarde d'un projet.

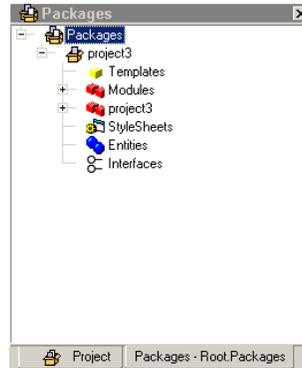
L'explorateur de projet

L'outil le plus important de Peregrine Studio est l'explorateur de projet. Il présente une vue hiérarchique des éléments de votre projet. Nous vous conseillons vivement d'avoir l'explorateur ouvert en permanence tout au long de la conception d'un projet.

Pour afficher ou masquer l'explorateur de projets, effectuez une des actions suivantes :

- Choisissez **Affichage/Liste**.
- Cliquez sur .

Pour masquer la liste des projets, vous pouvez également cliquer sur  de la barre d'édition.

Figure 3.5. Fenêtre de l'explorateur

Packages

Si au moins un de vos packages est activé (menu **Outils/ Activer les packages**), l'icône  est actif et vous pouvez ouvrir une fenêtre pour éditer votre projet.

Si vous avez coché l'option **Voir/ Editer les packages source**, l'icône  de la barre d'édition devient actif et vous pouvez alors éditer les packages source (c'est à dire les packages système et les packages utilisateur). Dans une utilisation normale de Studio, ces éléments ne sont pas éditables. Ils constituent la référence absolue sur laquelle sont construites vos personnalisations :

- Les packages système sont fournis par Peregrine Systems. Les informations de ces packages ne doivent pas être modifiées par l'utilisateur de base de Studio. Une personnalisation qui modifierait les packages système pourrait compromettre l'intégrité de cette application.

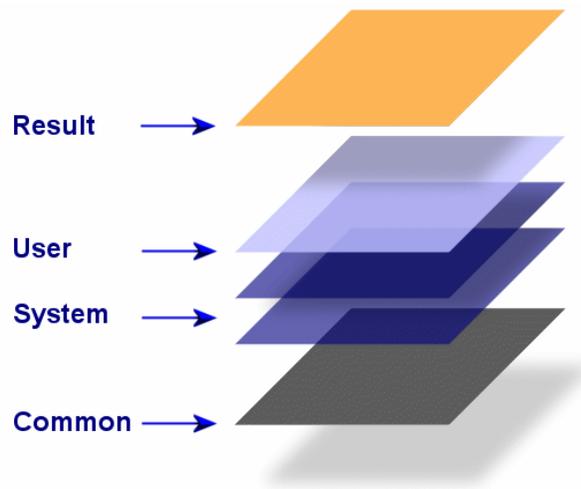
IMPORTANT :

Si vous utilisez la version de Studio livré avec Connect-It, aucun package système n'est fourni.

- Les packages utilisateur contiennent les personnalisations déjà effectuées par des utilisateurs. Vous avez ainsi la possibilité d'étendre

des personnalisations existantes. Tout comme les packages système, ces packages ne doivent être modifiés que par un utilisateur avancé de Studio.

Une application générée par Studio est une fusion des différentes personnalisations effectuées sur les packages. Le schéma ci-dessous illustre cette fusion :



 **IMPORTANT :**

Dans le cadre d'une utilisation classique de Studio, seul le contenu de l'onglet **Projet** est affiché et vous ne pouvez travailler ni sur les packages système, ni sur les packages source.

Il est conseillé d'utiliser un seul package dans Studio.

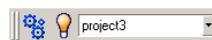
Package de travail courant

La barre d'outil **Sélecteur de package**, vous permet de déterminer le package extension dans lequel vos personnalisations seront écrites. Par défaut vous ne pouvez écrire que dans le package correspondant au projet en cours. Ce package, qui correspond au package de travail courant, est appelé par convention package utilisateur.

 **Note :**

Un projet peut contenir plusieurs packages utilisateur définis par autant d'utilisateurs différents.

Le sélecteur de packages autorise par défaut la sélection de tous les packages, y compris les packages système. Cependant, vous ne pourrez éditer ces derniers que si vous avez autorisé l'édition des packages source et/ou des packages système (au moyen des options de la catégorie **Avancé** du menu **Outil/ Options**). Dans le cas contraire, les packages système sont considérés comme étant en lecture seule.

Figure 3.6. Sélecteur de package

 **Note :**

Le package de travail courant est affiché dans une couleur différente dans l'explorateur de projet. La couleur utilisée est personnalisable dans les options de Peregrine Studio (option **Modifié**).

 **Avertissement :**

Certaines fonctionnalités d'édition ne sont disponibles et opérantes que si l'objet sélectionné fait partie du package de travail courant.

Package - Spécificité Connect-It

Les packages pour l'extension des connecteurs Java ne sont pas utilisés. L'extension d'un connecteur de ressources Java correspond à un projet pour lequel un seul package est disponible : celui correspondant à l'extension du connecteur de ressources Java.

Ergonomie

Cette section détaille toutes les fonctionnalités d'édition disponibles dans l'environnement de Peregrine Studio.

Naviguer dans l'explorateur de projet

La barre d'outils d'édition propose trois icônes qui vous permettent de naviguer facilement au sein de l'arborescence d'un projet. Les fonctionnalités de ces icônes s'apparentent aux fonctionnalités de navigation disponibles dans un navigateur Internet. Lorsque vous sélectionnez un élément de l'arborescence, Peregrine Studio enregistre et numérote chacune de ces sélections. Vous pouvez naviguer au sein de vos sélections et/ou de l'arborescence en utilisant les icônes suivants :

Icône	Fonctionnalité associée
	Sélectionne l'élément précédent dans la liste des sélections et affiche le détail précédent.
	Sélectionne l'élément suivant dans la liste des sélections et affiche le détail suivant.
	Sélectionne l'élément parent de l'élément sélectionné.

Importer / Exporter un élément

Vous pouvez facilement importer ou exporter un élément au moyen du menu contextuel de la sélection :

- Cliquez sur **Importer** pour importer un fichier XML décrivant un élément (et ses fils) du projet.

Comme le format des données entre deux versions de Peregrine Studio varie, vous ne pouvez importer que des éléments précédemment exportés par une même version.

 **Note :**

Un élément ne peut être importé qu'à un endroit valide de l'arborescence d'un projet, en l'occurrence à partir de son élément parent. Par exemple, si vous avez exporté un module, vous ne pourrez l'importer qu'au niveau d'un groupe de modules.

Pour importer un élément :

- Sélectionnez l'élément parent de l'élément que vous allez importer,
- Cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Importer**,
- Sélectionnez le fichier à importer et cliquez sur **Ouvrir**,
- Peregrine Studio importe l'élément sous l'élément préalablement sélectionné.
- Cliquez sur **Exporter** pour exporter un élément au format XML. Cette fonctionnalité permet notamment de :
 - Partager du code XML entre différents utilisateurs,
 - Isoler la portion de code XML qui provoque une erreur et l'envoyer avec des rapports de bugs,
 - Sauvegarder une portion de code à des fins d'archive.
 - Réutiliser des portions de code XML dans d'autres projets/packages.

Pour exporter un élément :

- 1 Sélectionnez dans votre projet l'élément à exporter,
- 2 Cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez **Exporter**,
- 3 Choisissez un nom pour le fichier qui contiendra les informations de l'élément exporté et cliquez sur **Enregistrer**,
- 4 Peregrine Studio exporte la définition de l'élément dans le fichier XML choisi.

Créer un nouvel objet dans l'arborescence du projet

La création d'objet à un niveau hiérarchique du projet est dépendant du contexte. En fonction du noeud de l'arborescence sur lequel vous

vous trouvez, Studio vous propose une liste des objets valides dans ce contexte particulier.

 **Astuce :**

Vous avez également la possibilité de créer un objet à partir d'un modèle. Dans ce cas le nouvel objet sera une instance d'un objet prédéfini.

Pour créer un nouvel objet :

- 1 Sélectionnez le noeud parent de l'objet que vous souhaitez créer et cliquez sur le bouton droit de la souris,
 - 2 Peregrine Studio affiche un menu contextuel. L'entrée de menu **Nouveau** rassemble les objets que vous pouvez créer à ce niveau de l'arborescence.
 - 3 Sélectionnez l'élément qui vous intéresse. Peregrine Studio crée un ou plusieurs nouveaux objets sous le noeud que vous avez sélectionné.
-

 **Astuce :**

Vous pouvez également utiliser le menu **Créer** pour procéder à la création d'un nouvel objet.

Assistants et menus contextuels

Sur certains éléments de l'arborescence d'un projet, des menus contextuels vous permettent de lancer des assistants ou d'exécuter des commandes (clic droit). Ces commandes sont également disponibles en choisissant **Outils/Commandes contextuelles**.

Sélectionner des objets

L'explorateur de projet supporte la multi-sélection des objets de l'explorateur :

- Pour sélectionner plusieurs objets, cliquez sur chacun des objets à sélectionner en maintenant enfoncée la touche **Ctrl** du clavier.

- Pour sélectionner une liste d'objets consécutifs, sélectionnez le premier objet, maintenez enfoncée la touche **Maj** du clavier et sélectionnez le dernier objet de la liste. Peregrine Studio sélectionne automatiquement tous les objets compris entre le premier et le dernier objet sélectionné.

 **Note :**

Une multisélection d'objets sert exclusivement à copier ou à glisser-déplacer ces objets. Vous ne pouvez pas par exemple éditer la valeur d'une propriété commune à tous les objets sélectionnés.

Editer des objets

Les fonctionnalités standard d'édition (**Copier, Couper, Coller, Effacer**) de Peregrine Studio s'appliquent à tous les éléments éditables, c'est-à-dire aussi bien aux objets de votre projet (les éléments hiérarchiques affichés dans l'explorateur de projets) qu'à du texte.

La barre d'outils d'édition de Peregrine Studio rassemble toutes ces fonctionnalités d'édition :

Icône	Fonctionnalité associée
	Coupe l'élément sélectionné. Vous ne pouvez couper un élément du projet que si celui-ci se trouve dans le package de travail courant.
	Copie l'élément sélectionné.
	Colle l'élément sélectionné.
	Efface l'élément sélectionné. L'effacement est parfois impossible, la raison la plus courante étant que l'élément que vous voulez effacer ne fait pas partie du package de travail courant. Dans tous les cas, la fenêtre d'information sur la sélection vous mentionne les restrictions existantes sur un élément.

 **Astuce :**

Ces fonctions d'édition sont également disponibles dans le menu **Edition** de l'application et au travers du menu contextuel sur les éléments.

Glisser-déplacer

Peregrine Studio autorise le glisser-déplacer :

- d'éléments d'un projet,
- de fichiers stockés sur votre disque dur.

Glisser-déplacer des éléments d'un projet

Peregrine Studio dispose de fonctionnalités de glisser-déplacer avancées. De même que pour les fonctionnalités d'édition classiques, le glisser-déplacer est utilisable sur tous les objets éditables de Peregrine Studio. Il revient à couper, puis à coller un objet.

 **Avertissement :**

Vous ne pouvez utiliser la fonctionnalité de glisser-déplacer sur des éléments de l'arborescence du projet qu'à l'intérieur du package de travail courant ou à l'intérieur de votre nouveau package.

Pour effectuer un glisser-déplacer dans l'arborescence du projet :

- 1 Sélectionnez l'élément à déplacer et maintenez enfoncé le bouton de la souris. Le curseur de la souris se voit adjoindre l'icône d'un document.
- 2 Glissez l'élément jusqu'à sa position souhaitée.
- 3 Relâchez le bouton de la souris.
- 4 L'élément est déplacé.

Pour effectuer un glisser-déplacer de texte :

- 1 Sélectionnez le texte que vous souhaitez déplacer et maintenez enfoncé le bouton de la souris.

- 2 Glissez le curseur jusqu'à la position où vous souhaitez déplacer le texte.
- 3 Relâchez le bouton de la souris.
- 4 Le texte est déplacé jusqu'à la nouvelle position.

 **Astuce :**

Si vous maintenez enfoncée la touche **Ctrl** au cours d'une opération de glisser-déplacer, Peregrine Studio effectuera un glisser-coller. Les éléments sources seront conservés ; seule une copie sera effectuée.

 **Note :**

Lors d'un glisser-déplacer, le curseur de la souris change :

- Si le glisser-déplacer est possible, le curseur prend la forme suivante : 
 - Si le glisser-coller est possible, le curseur prend la forme suivante : 
 - Si le glisser-déplacer est impossible, le curseur prend la forme suivante : 
-

Glisser-déplacer des fichiers dans un projet

Dans certains cas de figure, vous pouvez directement glisser-déplacer des fichiers stockés sur votre disque dur, à l'intérieur d'un projet. Cette opération est particulièrement utile lorsque vous souhaitez, par exemple, inclure un nombre important de fichiers graphiques à l'intérieur de votre projet.

Pour glisser-déplacer des fichiers :

- 1 Ouvrez un explorateur Windows et sélectionnez le répertoire ou les fichiers que vous souhaitez ajouter au projet,
- 2 Faites glisser votre sélection jusqu'à un élément de type groupe de fichiers (**Directory Object**),
- 3 Relâchez le bouton de la souris,
- 4 Peregrine Studio vous propose de réaliser une copie de ces fichiers à l'intérieur de l'arborescence locale de votre projet. Si vous souhaitez

effectivement ajouter ces fichiers à votre projet, acceptez cette opération. Les fichiers sont alors ajoutés à votre projet.

Annuler et Rétablir

Peregrine Studio vous permet d'annuler et de rétablir vos modifications, quelles qu'elles soient, et ce de façon illimitée.

Ces deux fonctionnalités sont directement accessibles par le biais de la barre d'outils d'édition :

Icône	Description
	Annule la dernière opération effectuée.
	Rétablit la dernière opération annulée.

Astuce :

Ces fonctionnalités sont également disponibles grâce aux menus **Edition/Annuler** et **Edition/Rétablir**.

Note :

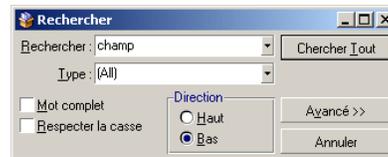
Les informations permettant à Peregrine Studio d'annuler et de rétablir des modifications sont perdues lorsque vous quittez Peregrine Studio ou que vous chargez un nouveau projet.

Effectuer une recherche

Un système de recherche avancé est disponible sous Peregrine Studio. Pour y accéder :

- Utilisez le raccourci clavier **Ctrl+F**, ou
- Sélectionner le menu **Edition/ Rechercher**.

Peregrine Studio affiche la fenêtre de recherche. Le bouton **Avancé** de cette fenêtre met à votre disposition des options de recherche supplémentaires.

Figure 3.7. Fenêtre de recherche

Vous pouvez effectuer plusieurs types de recherches :

- Une recherche sur un objet en spécifiant son nom dans le champ **Rechercher**,
- Une recherche sur une propriété en spécifiant sa valeur dans le champ **Rechercher**.

 **Note :**

Par défaut, les résultats renvoyés par une recherche s'affichent dans l'onglet **Recherche** de la fenêtre d'informations générales.

Le champ Type

Ce champ permet de restreindre la recherche à une propriété ou à un objet du projet. La sélection d'une valeur pour ce champ rend contextuel le champ **Rechercher**. Par exemple, si vous effectuer une recherche sur un objet dont la liste de valeurs est fermée, le champ **Rechercher** ne vous propose que la liste des valeurs existantes pour cet objet. De la même façon, si vous effectuer une recherche sur une propriété dont la valeur est une couleur, le champ **Rechercher** vous invite à choisir graphiquement une couleur plutôt que de saisir une valeur hexadécimale.

Direction de la recherche

Vous pouvez librement spécifier la direction de la recherche. Cette direction est relative au dernier objet sélectionné dans l'explorateur de projet :

- **Haut** effectue une recherche en remontant dans l'arborescence du projet à partir de l'élément sélectionné, sans tenir compte de la hiérarchie.
- **Bas** effectue une recherche en descendant dans l'arborescence du projet à partir de l'élément sélectionné, sans tenir compte de la hiérarchie.

Options générales

Le tableau ci-dessous répertorie les options générales d'une recherche :

Option	Description
Mot complet	Par défaut, la recherche n'est pas restreinte à la recherche unique du mot complet. Cette option permet de restreindre la recherche aux mots complets uniquement. Par exemple, ceci peut être utile pour la recherche du mot 'a' (avoir) sans pour autant trouver tous les mots contenant un 'a'.
Respecter la casse	Cochez cette option pour préciser que la recherche tient compte de la casse des caractères.

Options avancées

Le tableau ci-dessous répertorie les options avancées d'une recherche :

Option	Description
Exclure les propriétés par défaut	Si vous cochez cette option, la recherche ne tient pas compte des propriétés dont la valeur n'a pas été modifiée dans le cadre du projet.
Chercher sous la sélection	Si vous cochez cette option, la recherche s'effectue uniquement dans les éléments hiérarchiquement situés sur le noeud sélectionné dans l'explorateur de projet.
Afficher le résultat dans un nouvel onglet	Si vous cochez cette option, les résultats de la recherche ne sont pas affichés dans l'onglet Recherche de la fenêtre d'informations générales. Un nouvel onglet est créé dans cette fenêtre et les résultats y sont envoyés.

Atteindre une ligne dans un document

Peregrine Studio permet l'édition de documents aux formats JavaScript, HTML, XML et XSL. Ces documents sont considérés comme des programmes, et en particulier chaque ligne est numérotée. Vous pouvez facilement atteindre une ligne déterminée :

- 1 Placez vous dans le document concerné.
 - 2 Sélectionnez le menu **Edition/ Atteindre**.
 - 3 Saisissez le numéro de la ligne à atteindre dans la fenêtre qui s'affiche et cliquez sur le bouton **Atteindre**.
 - 4 Peregrine Studio positionne le curseur sur la ligne indiquée.
-

Astuce :

Vous pouvez saisir dans la barre d'adresse le nom complet du document suivi de ":" et d'un numéro de ligne. Peregrine Studio placera la focalisation directement sur cette ligne.

Utiliser les favoris

Peregrine Studio vous donne la possibilité de référencer les éléments de l'arborescence du projet sous la forme de favoris auxquels vous pouvez accéder rapidement par simple double-clic. Cette fonctionnalité est particulièrement utile lorsque vous travaillez fréquemment sur les mêmes objets ; vous pouvez afficher rapidement le détail d'un objet sans avoir à le rechercher dans l'arborescence du projet.

Pour créer un favori :

- 1 Sélectionnez l'élément pour lequel vous désirez créer un favori.
- 2 Sélectionnez le menu **Edition/ Ajouter un favori**.

Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier **Ctrl+Maj+F2** ou le menu contextuel **Ajouter un favori**, disponible sur la sélection.

- 3 Peregrine Studio crée un favori dans l'onglet **Favori** de la fenêtre d'informations générales.

Pour afficher un favori :

- 1 Sélectionnez dans l'onglet **Favori** de la fenêtre d'informations générales l'élément auquel vous souhaitez accéder rapidement.
- 2 Double-cliquez sur cet élément.
- 3 Peregrine Studio affiche automatiquement le détail de l'élément référencé par le favori et synchronise l'explorateur de projet sur cet élément.

Pour supprimer un favori :

- 1 Sélectionnez un élément dans l'arborescence de votre projet.
- 2 Sélectionnez le menu Edition/ Supprimer un favori.

Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier **Ctrl+Alt+F2**.

 **Note :**

La liste des favoris est sauvegardée en même temps que le projet. Elle est restaurée lorsque vous rechargez le projet.

Navigation au sein des assistants de Peregrine Studio

Le tableau ci-dessous répertorie les différents boutons disponibles dans les pages des assistants de Peregrine Studio :

Bouton	Opération
Précédent	Revient à la page précédente de l'assistant.
Suivant	Passe à la page suivante de l'assistant.
Terminer	Termine l'exécution de l'assistant. C'est seulement à ce moment que Peregrine Studio effectue des opérations sur la base des informations saisies par l'utilisateur. Si toutes les pages de l'assistant n'ont pas été renseignées, des valeurs par défaut seront utilisées.
Annuler	Annule l'exécution de l'assistant. Aucune opération n'est réalisée par Peregrine Studio.

4 | Extension de la description d'un connecteur de ressources

CHAPITRE

Studio vous permet d'étendre le fichier de description d'un connecteur de ressources Java.

 **Avertissement :**

La version actuelle de Studio ne vous permet que d'étendre les instances du connecteur JDBC. Ce connecteur est un connecteur optionnel. Vérifiez que votre certificat d'autorisation vous permet d'utiliser ce connecteur.

Etendre cette définition vous permet de personnaliser les types de documents publiés par ce connecteur.

Personnaliser les types de document vous permet :

- d'obtenir un ensemble de types de document correspondant aux seuls ensembles de données qui vous intéressent dans l'application externe à laquelle est connecté votre connecteur de ressources. Exemples : les tables de la base de données à laquelle est connecté le connecteur JDBC.
- de ne conserver dans les types de document publiés que les éléments nécessaires à vos mappings.

- de redéfinir le type des éléments que vous voulez mapper.
Exemple : transformation d'un champ de type texte en un champ de type date.
- de redéfinir les liens entre les structures et les collections d'un type de document correspondant aux jointures entre les ensembles de données de l'application externe (Exemples : tables d'une base de données).
- Etc.

La procédure que ce chapitre vous amène à suivre est la suivante :

- 1 Création d'un scénario d'intégration dans Connect-It
Ce scénario doit impliquer un ou plusieurs connecteurs de ressources (connecteurs JDBC pour l'instant).
- 2 Création d'un projet Studio lié au scénario d'intégration
Ce projet vous permet d'étendre la définition des connecteurs de ressources de votre scénario. Ce projet vous permet d'obtenir un modèle à plat des types de document publiés par vos connecteurs (Exemple : la liste des tables d'une base de données sans leurs liens).
- 3 Création des règles de personnalisation dans Studio
Des règles de personnalisation vous permettent de définir la façon dont les types de document publiés par une instance de connecteur de ressource sont personnalisés. Exemple : Une règle spécifie comment les jointures sont exposées dans les types de documents.
- 4 Génération des types de document personnalisés dans Studio
Cette étape consiste à générer des types de document personnalisés à partir des règles définies lors de l'étape précédente.
- 5 Test des types de document personnalisés dans l'éditeur de scénarios
Après la génération des types de documents personnalisés dans Studio, vous devez tester ces types de document dans l'éditeur de scénarios de Connect-It.

Présentation des données d'exemple

Des données d'exemples livrées avec Connect-It illustrent la manière dont vous pouvez étendre la définition d'un connecteur de ressources dans Studio.

Les sections suivantes de ce chapitre s'appuient sur ces données pour illustrer chaque étape du processus d'extension.

Ces données d'exemples regroupent :

- un scénario d'intégration
- un projet Studio lié au scénario d'intégration
- une base de données de démonstration Microsoft Access (**demoreconc.mdb**).

Base de données d'exemple

Cette base de données contient les tables correspondant aux types de document publiés par le connecteur Java JDBC source du scénario d'exemple.

Avant d'utiliser le scénario d'intégration d'exemple, vous devez déclarer dans votre administrateur ODBC la base d'exemple.

Pour déclarer cette base :

- 1 Lancez votre administrateur ODBC.
Exemple : **Démarrage\Paramètres\Panneau de configuration\Outils d'administration\Données ODBC**
- 2 Ajoutez une nouvelle source de données utilisateur.
- 3 Sélectionnez le pilote de moteur de base de données Microsoft Access.
- 4 Nommez votre source de données.
- 5 Sélectionnez la base de données d'exemple dont le chemin est **[Dossier d'installation de Connect-It]/datakit/studio/demoreconc.mdb**.
- 6 Validez l'ajout de votre nouvelle source de données.

Le tableau suivant vous présente les tables et les champs de la base données de démonstration.

Tableau 4.1. Personnalisation des types de documents - base de données d'exemple

Table	Champ	Type du champ	Description
Assets			Table des biens
	AssetTag	Texte	Code interne
	BlobField	Objet OLE	Objet binaire (photo, son, etc).
	CreationDate	Date/Heure	Date de création
	IAssetID	Nombre	Identifiant du bien (Clé primaire)
	IParentID	Nombre	Identifiant d'un bien parent (clé externe)
	IProductID	Nombre	Identifiant d'un produit lié (clé externe)
	MemoField	Memo	Texte important
	SerialNumber	Texte	Numéro de série du bien
Products			Table des produits
	IProductID	Nombre	Identifiant du produit (clé primaire)
	Brand	Texte	Marque du produit
	Model	Texte	Modèle du produit
SoftInstalls			Table des logiciels
	iSoftInstall	Nombre	Identifiant du logiciel (clé primaire)
	IAssetId	Nombre	Identifiant d'un bien lié (clé externe)
	Brand	Texte	Marque
	Model	Texte	Modèle
	Version	Texte	Version
SoftVersion			Table des versions de logiciel
	versionId	Nombre	Identifiant de la version du logiciel (clé primaire)

Table	Champ	Type du champ	Description
	SoftInstallId	Nombre	Identifiant d'un logiciel lié
	AssetId	Nombre	Identifiant d'un bien lié
	Version	Texte	Version du logiciel
AutoDesc			Table relationnelle
	Table 1	Texte	Première table
	Table 2	Texte	Seconde table
	LinkName	Texte	Nom du lien
	LinkType	Texte	Type de lien
	Field1	Texte	Champ 1
	Field1	Texte	Champ 2

Scénario d'exemple

Aucun scénario d'exemple n'est fourni dans le kit de données.

Pour tester les fonctionnalités de synchronisation, nous vous conseillons de créer un scénario utilisant, par exemple :

- Une première instance du connecteur JDBC en source
Ce connecteur est connecté à la base de données d'exemple.
- Une boîte de mapping
- Une seconde instance du connecteur JDBC connecté à une base de données que vous créez afin de mapper les types de document obtenus après extension du connecteur source dans Studio.

Projet Studio

Le projet Studio d'exemple est disponible dans le dossier suivant :

[dossier d'installation de Connect-It]\datakit\studio\studio\demo.adw.

Ce projet n'est lié à aucun scénario. Pour le lier à un scénario d'intégration, consultez dans ce chapitre, la section [Synchronisation Editeur de scénarios - Studio](#).

Création d'un scénario de référence

La création d'un scénario d'intégration est la première étape vous permettant d'étendre la définition d'un connecteur de ressources Java. Ce scénario doit comprendre au moins un connecteur de ressources Java connecté à une application externe. Dans le scénario d'intégration d'exemple, un connecteur JDBC est connecté à la base d'exemple fournie.

Création d'un projet Studio lié au scénario de référence

La création d'un projet Studio lié au scénario de référence s'effectue directement dans l'éditeur de scénarios de Connect-It.

Pour créer un projet Studio lié au scénario de référence

- 1 Ouvrez votre scénario d'intégration avec l'éditeur de scénarios.

 **Avertissement :**

Il est fortement conseillé de créer un projet Studio à partir d'un scénario déjà sauvegardé.

- 2 Cliquez sur .
- 3 Attendez que l'interface graphique de Studio s'affiche.
- 4 Sauvegardez votre projet.

Contenu d'un projet d'extension de connecteurs de ressources

Un projet Studio lié à un scénario d'intégration est représenté par une arborescence contenant toujours les mêmes éléments.

- 1 Un élément racine **FromConnectIt**

- 2 Un élément **Connexions** correspondant à un dictionnaire de connexions

Contenu de l'élément FromConnectIt

Ce noeud correspond à votre scénario d'intégration. Il comprend des sous-éléments correspondant à chacun des connecteurs de votre scénario d'intégration.

Pour chacun de ces connecteurs, les éléments suivants sont disponibles :

- **Connexion**
Cet élément reprend la connexion définie au moment de la configuration du connecteur de ressources dans votre scénario d'intégration. Cette connexion est un lien vers une des connexions présentes sous le noeud **Connexions**.
Pour plus d'informations sur cet élément, consultez la section suivante [Contenu de l'élément Connexions](#).
- **RawSchema**
Cet élément vous permet d'obtenir le modèle à plat des ensembles de données de l'application externe à laquelle est connecté le connecteur de ressources. Exemple : les tables d'une base de données pour un connecteur JDBC. Ce modèle à plat vous sert de référence pour la création de vos types de documents personnalisés.
- **SchemaCustomization**
Cet élément vous permet de créer des règles de personnalisation des types de document publiés par le connecteur. Pour une présentation de ces règles de personnalisation consultez la section [Définition des règles de personnalisation](#) de ce chapitre.
- **CustomizedSchema**
Cet élément vous permet de générer les types de document personnalisés. Ces types de document varient en fonction de vos règles de personnalisation. Pour la génération des types de document, consultez la section [Génération et mise à jour des types de document personnalisés](#) de ce chapitre.

Contenu de l'élément Connexions

L'élément **Connexions** regroupe les connexions utilisées par les connecteurs de ressources de votre projet. Chaque connecteur de ressources utilise une connexion pour obtenir le modèle à plat des données d'une application externe. Une connexion peut être partagée par plusieurs connecteurs.

Pour plus d'informations sur le modèle à plat des données, consultez la section [Mettre à jour le modèle de données à plat](#) de ce chapitre.

IMPORTANT :

Les connecteurs de ressources d'un même projet peuvent partager la même connexion. En effet, le noeud **Connexion** présent sous chaque connecteur de ressources du projet permet de lier le connecteur à l'une des connexions disponibles sous le noeud **Connexions**.

Les connexions sont classées par ordre alphabétique. Pour l'instant, seules les connexions JDBC sont disponibles.

Connexions JDBC

Les connexions JDBC (Java DataBase Connectivity) permettent à vos connecteurs de ressources d'utiliser l'API JDBC fournie avec Java et de se connecter à des serveurs de données.

Paramètres de connexions JDBC

Les paramètres de connexion JDBC sont :

- Pilote JDBC
Ce paramètre a pour valeur par défaut **sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver**. Ce pilote générique est fourni avec le JRE ou le JDK. Si des problèmes se présentent avec ce pilote générique, l'utilisateur doit utiliser un pilote adapté à son serveur de base de données.
- URL
Avec le pilote par défaut, vous devez utiliser pour ce champ la syntaxe suivante : **jdbc:odbc:[nom de la source de données]**.

Exemple : jdbc:odbc:AC410FR

Si vous utilisez un pilote JDBC autre que le pilote par défaut, consultez sa documentation pour saisir la syntaxe adéquate.

- **Utilisateur par défaut**
Ce paramètre correspond à l'utilisateur se connectant à la base de données.
- **Mot de passe par défaut**
Ce paramètre correspond au mot de passe associé à l'utilisateur par défaut.

Pour créer une connexion JDBC

- 1 Sélectionnez l'élément **Connexions**.
- 2 Cliquez droit.
- 3 Sélectionnez **Nouveau\ Connexion JDBC (Créer\Connexion JDBC)**.
- 4 Saisissez vos valeurs dans la fenêtre de détail de la connexion JDBC.

Pour déclarer la connexion d'un connecteur de ressources

- 1 Sélectionnez votre connecteur de ressources.
- 2 Sélectionnez l'onglet **Connexion**.
- 3 Sélectionnez une des connexions disponibles dans la liste en cliquant sur .

Pour renommer une connexion

- 1 Sélectionnez votre connexion dans la liste des connexions.
- 2 Cliquez droit (**F2**).
- 3 Renommez votre connexion.
- 4 Appuyez sur **Entrée**.
- 5 Cliquez sur un des boutons de la boîte de dialogue qui s'affiche :
 - **Corriger**
Ce bouton met à jour le nom du lien pour les connecteurs de ressources utilisant cette connexion.
 - **Lister**

Ce bouton permet d'afficher dans l'onglet **Recherche** du volet **Informations générales**, la liste des connecteurs utilisant cette connexion. Pour mettre à jour le lien vers la connexion, vous devez faire ce changement manuellement.

- **Ignorer**

Cette option ne met pas à jour le lien pour les connecteurs de ressources utilisant cette connexion.

Pour changer les paramètres de connexion

1 Effectuez une des opérations suivantes :

- Sélectionnez votre connexion dans la liste des connexions.
- Sélectionnez le noeud **Connexion** sous un connecteur de ressources.

2 Modifiez les paramètres de connexion.

 **IMPORTANT :**

Si vous modifiez les paramètres de connexion à partir d'un connecteur, ces changements se répercutent pour tous les autres connecteurs de ressources utilisant cette connexion.

Les connecteurs de ressources d'un même projet peuvent partager la même connexion. En effet, le noeud **Connexion** présent sous chaque connecteur de ressources du projet permet de lier le connecteur à l'une des connexions disponibles sous le noeud **Connexions**.

Mettre à jour le modèle de données à plat

Mettre à jour le modèle de données à plat de l'application externe vous permet de créer vos règles de personnalisation.

Ce modèle de données vous permet à l'aide du glisser-déplacer de mettre en place les types de document que vous voulez personnaliser.

Il est conseillé de mettre à jour ce modèle de données à plat chaque fois que votre la structure des données a changé dans votre application externe ou lorsque vous utilisez une autre connexion.

Exemple : une nouvelle table a été ajoutée dans la base de données de l'application externe.

Pour mettre à jour le modèle de données à plat

- 1 Effectuez une des actions suivantes :
 - Sélectionnez l'élément correspondant à un connecteur de ressources sous le noeud **FromConnectIt**.
 - Sélectionnez l'élément **RawSchema** se trouvant sous le connecteur de ressources.
- 2 Cliquez droit.
- 3 Sélectionnez **Mettre à jour le modèle de données à plat** dans le menu contextuel.

Cette commande est également disponible en choisissant **Outils\ Commandes contextuelles\ Mettre à jour le modèle de données à plat**.

Avertissement :

Si votre application externe contient un ensemble de données important (base de données d'une application Asset Management), il est conseillé de supprimer l'ensemble des sous-noeuds de votre noeud RawSchema afin de réduire la taille de votre fichier ADW. La suppression de ces sous-noeuds permet également de charger votre fichier ADW plus rapidement.

Définition des règles de personnalisation

Les règles de personnalisation vous permettent de modifier ou d'ajouter un type de document publié par le connecteur de ressources dans l'éditeur de scénarios de Connect-It.

Les règles de personnalisation se définissent sous le noeud **SchemaCustomization** du noeud correspondant à votre connecteur de ressources (Exemple : JDBC).

Les types de document créés à l'aide de ces règles de personnalisation apparaissent sous le noeud **CustomizedSchema**.

Une règle de personnalisation permet de :

- de modifier un type de document publié par le connecteur
- de créer un nouveau type de document publié par le connecteur
- de modifier les propriétés des éléments (structures, collections ou attributs) des types de documents modifiés ou créés.
- de définir ou redéfinir les liens entre les éléments des types de documents modifiés ou créés.

Avant de créer vos règles de personnalisation, il est conseillé de mettre à jour le modèle de données à plat que le connecteur de ressources obtient de l'application externe à laquelle il est connecté. **Exemple** : le modèle des données à plat d'un connecteur JDBC présente les tables non liées de la base de données à laquelle il est connecté.

Pour plus d'informations sur la mise à jour du modèle de données à plat, consultez la section [Mettre à jour le modèle de données à plat](#) de ce chapitre.

Les règles de personnalisation que vous créez dépendent de votre profil utilisateur.

Pour éditer votre profil utilisateur :

- 1 Choisissez **Outils\Options**.
- 2 Sélectionnez la catégorie **Avancé** et le groupe **Profil**
- 3 Sélectionnez une valeur dans la liste **Profil Utilisateur**.

 **Note :**

Chaque profil

- peut créer des règles de personnalisation auxquelles s'ajoutent celles permises par les profils moins avancés.
 - utiliser l'ensemble des assistants disponibles dans cette version de Studio pour Connect-It.
-

Modification ou ajout d'un noeud dans les règles de personnalisation (SchemaCustomization)

Dans un projet Studio, l'ajout ou la modification d'un noeud sous le noeud **SchemaCustomization** correspond à la création d'une règle de personnalisation.

La procédure de création d'une règle de personnalisation est la suivante :

- 1 Création ou modification d'une structure étendue correspondant au noeud racine du type de document.
- 2 Création ou modification des sous-éléments de cette structure étendue correspondant aux différents éléments du type de document : attributs, structures et collections.
- 3 Création ou modification de liens entre les types de document du modèle de données à plat.

Ajout d'un noeud - mode assisté

Un assistant vous permet d'ajouter un noeud correspondant à un élément d'un type de document personnalisé.

Pour lancer l'assistant **Ajouter ou modifier un noeud étendu** :

- 1 Sélectionnez **SchemaCustomization** ou une structure ou une collection présente sous ce noeud.
- 2 Cliquez droit.
- 3 Sélectionnez **Assistant\ Ajouter ou modifier un noeud étendu**.

Le tableau suivant vous présente toutes les pages de cet assistant.

Tableau 4.2. Ajouter ou modifier un noeud - pages de l'assistant

	Ajouter ou modifier un noeud
	Identifier le noeud
	Associer un nom natif
	Définir le chemin de référence

Ajouter ou modifier un noeud

Cette page vous permet de choisir entre l'ajout d'un noeud ou la modification d'un noeud existant.

Note :

Si vous lancez l'assistant après avoir sélectionné le noeud **SchemaCustomization**, cette page ne s'affiche pas. Dans ce cas, la sélection de l'option **Ajouter** est implicite (on ne peut pas modifier le noeud **SchemaCustomization**).

Identifier le noeud

Cette page vous permet d'identifier le type de noeud que vous voulez ajouter ou modifier.

Ajout d'un noeud

Sélectionnez le type de noeud de votre choix (attribut, structure ou collection) et saisissez son nom dans le champ **Nom du noeud**.

Modification d'un noeud

Cette page est pré-remplie en fonction du noeud sélectionné. Vous pouvez changer son type et son nom.

Associer un nom natif

Cette page vous permet d'associer à votre noeud l'attribut **'name'** d'un noeud d'un des types de document présents dans le modèle de données à plat.

Pour associer le nom natif d'un type de document à votre noeud :

- 1 Sélectionnez l'option **Indiquer un nom natif**.
- 2 Saisissez le chemin de l'attribut '**name**' dans la zone de texte se situant en bas de page.

La syntaxe de ce chemin est la suivante :

SchemaCustomization.[Nom du type de document].[chemin de l'attribut 'name' du noeud de votre choix].

Exemple : SchemaCustomization.Assets.name

En sélectionnant l'option **Choisir dans la liste**, vous pouvez sélectionner directement le noeud dans le modèle de données à plat pour lequel vous voulez récupérer l'attribut '**name**'.

Exemple : pour indiquer le nom natif du champ **AssetTag** d'un type de document **Assets** :

- 1 Sélectionnez l'option **Choisir dans la liste**.
- 2 Sélectionnez le type de document **Assets** dans la liste.
- 3 Cliquez sur le bouton **Afficher les fils** pour afficher les attributs du type de document **Assets**.

Utilisez le bouton **Afficher ce niveau** pour réafficher l'ensemble des types de document du modèle de données à plat.

- 4 Sélectionnez l'attribut **AssetTag** parmi les attributs du type de document.

Le nom natif qui apparaît dans la zone de texte est le suivant :

SchemaCustomization.Assets.AssetTag.name

Définir le chemin de référence

Cette page vous permet de spécifier le chemin du noeud d'un autre type de document défini dans les règles de personnalisation (**CustomizationSchema**).

Grâce à ce chemin de référence, l'élément que vous ajoutez peut afficher en sous-éléments les fils d'un noeud présent dans le modèle de données à plat.

Par défaut, le chemin de référence pointe vers le noeud pour lequel vous avez spécifié l'attribut '**name**' lors de l'étape précédente.

Exemple : si le nom natif spécifié à la page précédente est **SchemaCustomization.Products.name**, le chemin de référence par défaut sera **SchemaCustomization.Products**.

Ajouter ou modifier un lien - mode assisté

Un assistant vous permet d'ajouter un lien entre les types de document du modèle de données à plat.

Exemple : pour le connecteur JDBC, cet assistant vous permet de lier les tables de la source de données ODBC.

Pour lancer l'assistant **Ajouter ou modifier un lien** :

- 1 Sélectionnez un type de document, une structure ou un collection présent sous le noeud **SchemaCustomization**.
- 2 Cliquez droit.
- 3 Sélectionnez **Assistant\ Ajouter ou modifier un lien**.

Le tableau suivant vous présente toutes les pages de cet assistant.

Tableau 4.3. Ajouter ou modifier un lien - pages de l'assistant

	Choisir le type de lien
	Sélectionner le type de document source
	Définir ou modifier les paramètres du lien

Choisir le type de lien

Cette page vous permet de sélectionner le type de lien que vous voulez éditer :

- Une structure vous permet de créer un lien de type 1:1.
Exemple : une relation entre un produit et un fabricant.
- Une collection vous permet de créer un lien de type 1:n
Exemple : une relation entre un ordinateur et ses logiciels installés.

 **Note :**

Cette page ne s'affiche pas si le noeud sélectionné est celui créé lors d'une précédente utilisation de cet assistant.

Sélectionner le type de document source

Cette page vous permet de choisir le type de document du modèle de données à plat pour lequel vous voulez créer ou modifier un lien.

Si vous sélectionnez l'option **Choisir dans la liste**, vous pouvez choisir un type de document du modèle de données à plat.

Définir ou modifier les paramètres du lien

Cette page vous permet de spécifier les paramètres suivants :

- **Type de document destination**
Saisissez dans ce champ le nom du type de document pour lequel vous voulez définir un lien.
Si vous sélectionnez l'option **Choisir dans la liste**, vous pouvez choisir un type de document du modèle de données à plat.
- **Nom du lien**
Nommez votre lien.
- **Attribut source**
Saisissez dans ce champ, le nom de l'attribut du type de document source vous permettant de créer le lien avec le type de document destination.
Si vous sélectionnez l'option **Choisir dans la liste**, vous pouvez choisir un attribut du type de document source sélectionné dans la page précédente.
- **Attribut destination**
Saisissez dans ce champ, le nom de l'attribut du type de document destination vous permettant de créer le lien avec le type de document source.

Si vous sélectionnez l'option **Choisir dans la liste**, vous pouvez choisir un attribut du type de document destination spécifié dans le champ **Type de document destination**.

Cliquez sur **Ajouter** pour validez la création du lien.

Vous pouvez ensuite définir un deuxième lien dans cette même page sans avoir à relancer l'assistant.

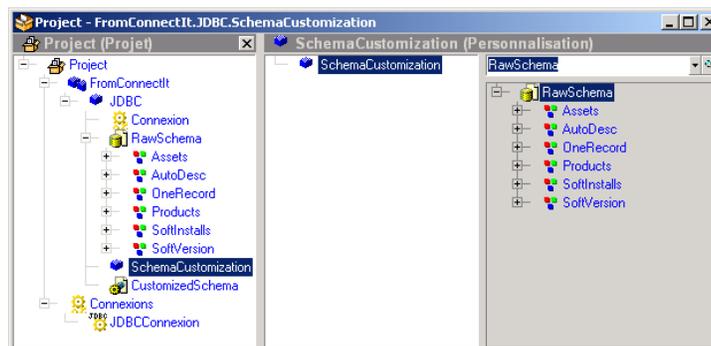
Pour supprimer un lien existant, sélectionnez ce lien dans la fenêtre de visualisation et cliquez sur **Supprimer**.

Création de types de document personnalisés par glisser-déplacer

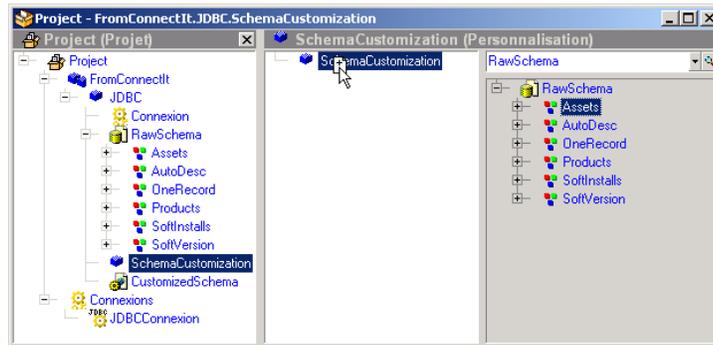
Studio vous permet de créer un type de document personnalisé en glissant déplaçant un type de document à partir du noeud **RawSchema**.

Pour obtenir l'ensemble des types de document du modèle de données à plat

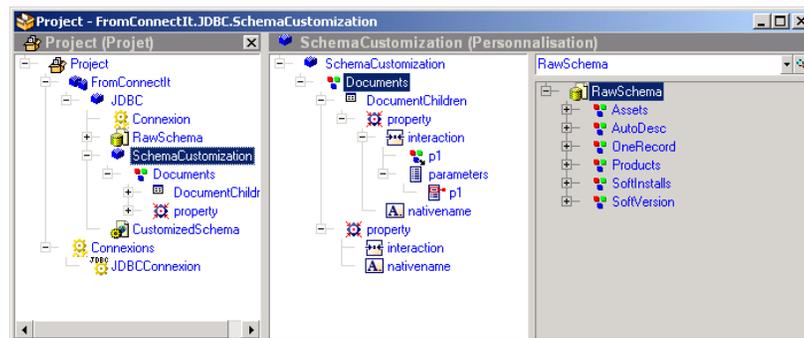
- 1 Vérifiez que vous avez mis à jour le modèle de données à plat du connecteur de ressources.
Pour la mise à jour du modèle de données plat, consultez la section [Mettre à jour le modèle de données à plat](#) de ce chapitre.
- 2 Sélectionnez le noeud **SchemaCustomization**.
- 3 Cliquez dans la fenêtre de détail du noeud sur  dans le volet affichant le Noeud **RawSchema**.



- 4 Glissez-déplacez le noeud **RawSchema** sur le noeud **SchemaCustomization** jusqu'à l'apparition de l'icône .



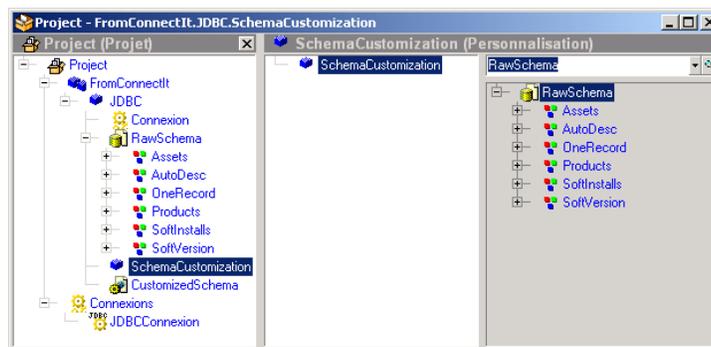
- 5 Attendez que noeud **Documents** soit créé sous le noeud **SchemaCustomization**.



Ce noeud **Documents** vous permet d'obtenir l'intégralité des types de document du modèle de données à plat. Cette structure est identique à celle utilisée pour obtenir les types de document apparaissant sous le noeud **RawSchema**.

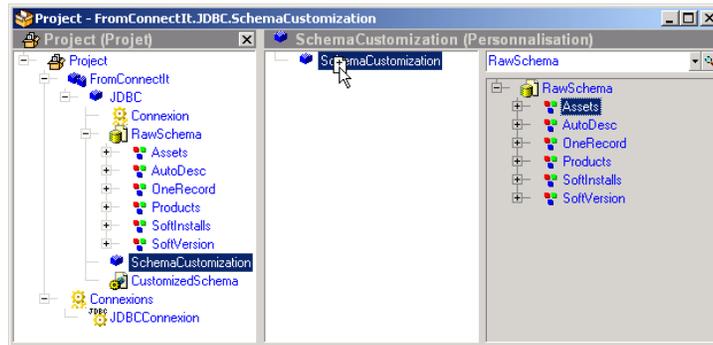
Pour créer un type de document personnalisé par glisser-déplacer

- 1 Vérifiez que vous avez mis à jour le modèle de données à plat du connecteur de ressources.
Pour la mise à jour du modèle de données plat, consultez la section [Mettre à jour le modèle de données à plat](#) de ce chapitre.
- 2 Sélectionnez le noeud **SchemaCustomization**.
- 3 Cliquez dans la fenêtre de détail du noeud sur  dans le volet affichant le Noeud **RawSchema**.

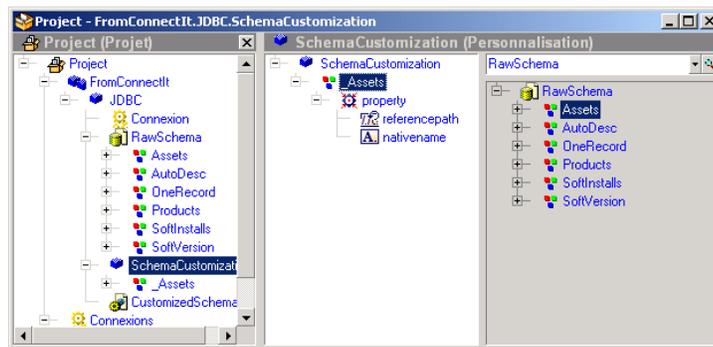


- 4 Glissez-déplacez le noeud d'un type de document du modèle de données à plat sur le noeud SchemaCustomization jusqu'à ce que l'apparition de l'icône .

Vous pouvez glissez-déplacer une multisélection de types de document, dans ce cas, l'icône  doit s'afficher.



- 5 Attendez que le type de document soit créé sous le noeud **SchemaCustomization**.



La création d'un type de document personnalisé par glisser-déplacer respecte les règles suivantes :

- Le type de document personnalisé créé porte le nom du type de document du modèle de données à plat suffixé par un trait de soulignement (_).
Exemple : le type de document personnalisé se basant sur le type de document **Assets** est nommé **_Assets**.

Si vous créez plusieurs types de document personnalisés à partir du même type de document, ceux-ci sont numérotés : **_Assets**, **_Assets2**, **_Assets3**, etc.

- L'attribut **'refnodename'** du nom natif (📄) prend la valeur **SchemaCustomization.[Nom du type de document dans le modèle de données à plat].name**. Exemple :
SchemaCustomization.Assets.name
- L'attribut **'refnode'** du chemin de référence (📄) prend la valeur **SchemaCustomization.[Nom du type de document dans le modèle de données à plat]**. Exemple :
SchemaCustomization.Assets.

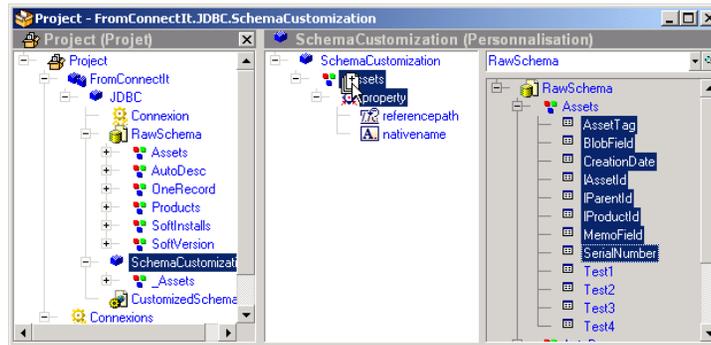
Pour glisser-déplacer des attributs dans un type de document personnalisé

Glisser-déplacer un ou plusieurs attributs dans un type de document personnalisé permet de modifier leur type dans les règles de personnalisation.

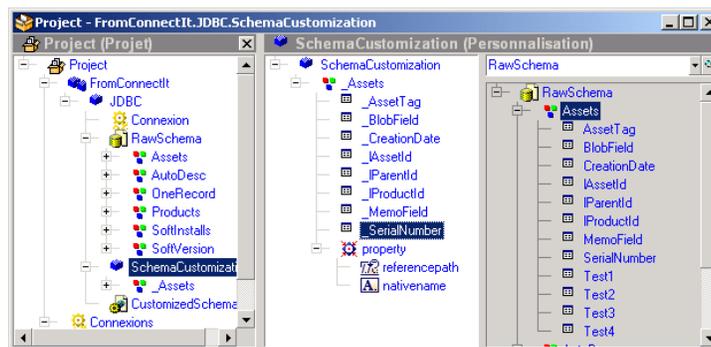
Pour plus d'informations sur l'extension du type d'un attribut, consultez dans ce chapitre la section [Edition d'un élément](#).

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs champs d'un type de document pour lequel vous venez de créer un type de document personnalisé.
- 2 Glissez-déplacez cet attribut sous le type de document personnalisé jusqu'à l'apparition de l'icône 📄.

Vous pouvez glisser-déplacer une multisélection d'attributs, dans ce cas, l'icône  doit s'afficher.



3 Attendez que les attributs apparaissent sous le type de document personnalisé.



La création d'attributs par glisser-déplacer respecte les règles suivantes :

- Les attributs créés portent le nom des attributs du modèle de données à plat suffixé par un trait de soulignement (_).

Exemple : l'attribut se basant sur l'attribut **AssetTag** est nommé **_AssetTag**.

Si vous créez plusieurs attributs à partir du même attribut, ceux-ci sont numérotés : **_AssetTag**, **_AssetTag2**, **_Assets3**, etc.

- Pour chaque attribut ajouté, le type de l'attribut défini dans le modèle de données à plat est conservé.

Edition d'un élément

Dans les règles de personnalisation, Studio vous permet d'éditer tous les éléments d'un type de document :

- **Attribut**
Ce sont les éléments contenant les valeurs des documents produits ou consommés par les connecteurs de ressources.
Exemple : pour un connecteur JDBC, les attributs correspondent aux colonnes des tables d'une base de données.
- **Structure**
Les structures sont les éléments correspondant aux liens 1-1 du type de document à d'autres ensembles de données.
- **Collection**
Les collections d'un type de document sont les éléments correspondant aux liens 1-n du type de document à d'autres ensembles de données.
Exemple : un type de document **Ordinateur** avec une collection **Logiciels** correspond au n nombre de logiciels installés sur un ordinateur.

Un élément se caractérise par :

- son nom
Attribut '**name**'
- le type de données qu'il contient (uniquement pour les attributs)
Attribut '**type**'
Un attribut peut être du type **Chaîne de caractères, entier, entier long, flottant, booléen**, etc.
- des propriétés
Symbolisées par l'icône  dans l'arborescence du type de document personnalisé.

Pour renommer un élément

- 1 Sélectionnez l'élément.
- 2 Sélectionnez l'onglet **Général** dans le détail de cet élément.
- 3 Changez son nom.

Vous pouvez également utiliser le raccourci **F2**.

Pour étendre le type d'un attribut

- 1 Sélectionnez l'attribut.
- 2 Sélectionnez l'onglet **Type étendu** dans le détail de cet attribut.
- 3 Sélectionnez une valeur dans le champ **Extension du type**.
Ce champ vous permet d'indiquer le nouveau type que vous voulez donner à l'attribut. Exemple : un attribut de type **Entier court** que vous voulez convertir en **Entier Long** dans la personnalisation de votre connecteur de ressources.
- 4 Saisissez si nécessaire une valeur dans les champs **Format** ou **Fichier de description de memo**.

Utiliser le champ Format

Le champ **Format** vous permet d'indiquer le formatage à appliquer aux valeurs de l'attribut.

Dans le projet **demo.adw**, le noeud **SchemaCustomization** du noeud **extendedtype/FormatTypes** contient un attribut **Assets/Test2** de type **Chaîne de caractères**. Pour cet attribut, l'onglet **Type étendu** prend les valeurs suivantes :

- **Extension du type** : **Date**
- **Format** : **yyyy+MM+dd' at 'hh:mm:ss**

La fenêtre d'aide (**Affichage/ Fenêtre contextuelle**) vous présente tous les types de format **Date**.

Utiliser le champ Fichier de description de memo

Le champ **Fichier de description de memo** vous permet d'indiquer un fichier XML décrivant la structure d'un fichier XML. Dans la base de

démonstration ([**Dossier d'installation de Connect-It**]\Program Files\Peregrine\ConnectIt\datakit\studio\demoreconc.mdb, le champ **MemoField** de la table Assets contient un fichier XML dont le contenu est un fichier XML.

Dans le projet **demo.adw**, le noeud **SchemaCustomization** du noeud **extendedtype/MemoToXML** contient un attribut **Assets/MemoField** correspondant à l'extension de cet attribut. Dans cet attribut, l'onglet **Type étendu** prend les valeurs suivantes :

- **Extension du type : Aucun**
- **Fichier de description memo :**
%EXTENDED_ATTRIBUTE_STRUCTURE_DIR%/Autodesc.xml

Ce fichier est obtenu dynamiquement grâce aux propriétés de cet attribut.

Pour sélectionner l'option Générer un sous-document

- 1 Sélectionnez l'élément.
- 2 Sélectionnez l'option **Générer un sous-document** dans la fenêtre de détail de l'élément.

Cette option permet d'indiquer que l'élément est créé à l'aide d'une interaction subordonnée à l'interaction d'autodescription (describe) du connecteur de ressources.

Pour plus d'information, sur l'autodescription des connecteurs de ressources, consultez le manuel d'utilisation de Connect-It, chapitre **Kit de développement Java de Connect-It**, Section **Création d'un connecteur Java**, section **Autodescription des connecteurs**.

Dans le projet **demo.adw**, le noeud **SchemaCustomization** du noeud **demo/RelationalModel** contient une structure **link1-1** et une collection **link1_n** dont les valeurs sont obtenues à l'aide d'une interaction **selectFromFile**. Pour ces deux documents, l'option **Générer un sous-document** est sélectionné.

Pour sélectionner l'option Grouper les collections

- 1 Sélectionnez une collection.

- 2 Sélectionnez l'onglet **Général** dans le détail de cette collection.
- 3 Sélectionnez l'option **Grouper les collections** dans la fenêtre de détail de la collection.

Cette option permet de grouper sous une seule collection plusieurs collections ce qui facilite les opérations de mappings dans l'éditeur de scénarios.

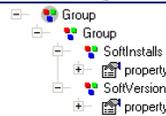
Dans le projet **demo.adw**, le noeud **SchemaCustomization** du noeud **SchemaConfigurations/GroupCollection** contient une structure **Assets** contenant une collection **Group**. Cette collection contient une sous-structure **Group** contenant les noeuds correspondant aux collections que vous voulez grouper.

Le tableau suivant vous présente la différence de présentation des collections dans les types de documents publiés par le connecteur de ressources dans l'éditeur de scénarios.

Sans regroupement des collections



Avec regroupement des collections



Pour définir les propriétés d'un attribut

- 1 Sélectionnez l'attribut.
- 2 Sélectionnez l'onglet **Propriétés**.
Si cet onglet n'existe pas, cliquez droit et choisissez **Nouveau/Propriété**.
- 3 Saisissez les valeurs de propriétés dans l'onglet **Propriétés** du détail de l'attribut.

Pour saisir ces valeurs, consultez la sous-section [Propriétés d'un élément](#) de cette section.

Propriétés d'un élément

Les éléments (attribut, structure ou collection) d'un type de document ont des propriétés que vous pouvez modifier dans Studio.

Pour modifier les propriétés d'un élément :

- 1 Sélectionnez cet élément.
- 2 Cliquez droit.
- 3 Sélectionnez **Nouveau/ Propriété** dans le menu contextuel.
- 4 Modifiez les propriétés de l'élément dans les trois onglets s'affichant dans le détail de l'élément :
 - Général
 - Filtre
 - Interaction

Exemple : la propriété **Mode d'affichage** permet d'indiquer si l'élément est exposé dans les types de documents disponibles en production ou en consommation.

Propriétés générales

Mode d'affichage

Ce champ vous permet de spécifier la présence ou non du noeud sélectionné dans les types de document produits ou consommés publiés par le connecteur de ressources.

Les valeurs disponibles sont les suivantes :

- **Consommation et production**
- **Consommation**
- **Production**
- **Ni consommation ni production**

Chemin de référence

Cette propriété permet de spécifier le chemin (complet ou relatif) d'un élément d'un type de document présent sous le noeud **SchemaCustomization**. Studio utilise ce chemin pour obtenir automatiquement les sous-éléments du noeud référencé et pour les ajouter au noeud sélectionné.

Exemple : vous créez une structure correspondant à un type de document **ITAssets** (équipements informatiques) pour laquelle vous indiquez le chemin du type de document **Assets** (biens).

Cette propriété utilise les deux sous-propriétés suivantes :

- **Noeud de référence**

Cette propriété permet d'indiquer l'élément de référence d'un type de document déjà présent sous le noeud **SchemaCustomization**.

Le chemin d'un élément respecte la syntaxe suivante :

SchemaCustomization.[Nom d'un type de document].[chemin de l'élément à l'intérieur du type de document]. [nom de l'élément].

Tous les membres de ce chemin doivent être séparés par un point (.).

Exemple : la référence de l'attribut **name** dans un type de document **Assets** est la suivante : **SchemaCustomization.Assets.Name**.

Vous pouvez utiliser l'étoile (*) pour référencer un attribut présent dans le type de document parent de la structure ou de la collection sélectionnée.

Exemple : si pour une structure ou une collection du type de document **ITAssets**, vous attribuez la valeur ****Name** à l'attribut **'refnode'** indique l'attribut **Name** du type de document parent du parent de l'élément sélectionné. Un résultat identique aurait été obtenu avec **ITAssets.ITAssets.Name**.

- **Noeud de référence pour les interactions**

Cette propriété permet d'indiquer le chemin d'un élément sur lequel s'applique des interactions.

Ce chemin sert à définir le chemin de référence de **@queryrefnode@**. Au moment de la compilation du projet, toutes les instances de

@queryrefnode@ dans le code sont remplacées par la valeur du champ **Noeud de référence pour les interactions**.

Nom natif

Cette propriété permet d'associer le nom d'un des éléments d'un type de document personnalisé à un des éléments d'un des types de document du modèle de données à plat.

Propriétés de filtrage

Cette section détaille les paramètres de l'onglet **Filtrage** des propriétés d'un élément.

Les filtres

Créer un filtre pour un noeud permet de filtrer les données contenues dans ce noeud dans le type de document personnalisé.

Créer un filtre consiste à créer une opération entre un opérande de droite (**rightpart**) et un opérande de gauche (**leftpart**).

Les opérations disponibles sont les suivantes :

- =

Egalité

Exemple : pour une formule de filtrage, l'égalité indique que la valeur de **leftpart** doit être égale à celle de **rightpart** pour que les données soient produites par le connecteur de ressources.

- !=

Différent

Exemple : pour une formule de filtrage, le signe d'exception indique que toutes les données correspondant à la valeur de **leftpart** doivent être produites à l'exception de celle égale à la valeur de **rightpart**.

- And

Addition (opération logique **et**)

- Or

Alternative (opération logique **ou**)

- >
Supérieur
- >=
Supérieur ou égal
- <
Inférieur
- <=
Inférieur ou égal

Créer un filtre - mode assisté

Dans Studio, un assistant vous permet de créer un filtre.

Pour lancer l'assistant **Ajouter ou modifier un filtre** :

- 1 Sélectionnez un attribut, une structure ou une collection présente sous le noeud **SchemaCustomization**.
- 2 Cliquez droit.
- 3 Sélectionnez **Assistant\ Ajouter ou modifier un filtre**.

Le tableau suivant vous présente toutes les pages de cet assistant.

Tableau 4.4. Créer un filtre - pages de l'assistant

Sélectionner un type d'opération		
Sélectionner un type d'opérande		
Sélectionner un noeud du type de document	Saisir une constante	Sélectionner un type d'opération
...
Récapitulatif du filtre		

Sélectionner un type d'opération

Cette page vous permet de sélectionner le type d'opération du filtre.

Sélectionner un type d'opérande

Cette page vous permet de sélectionner le premier type d'opérande de votre opération :

- Noeud d'un type de document
Dans le cas d'un filtre correspondant à une clause WHERE, le noeud d'un type de document vous permet d'indiquer un champ du type de document sur lequel vous avez lancé l'assistant. Exemple : le champ **AssetTag** du type de document **Assets**.
- Constante
Un opérande peut être une constante dont vous indiquez la valeur et le type de données à la page suivante.
- Opération
Si vous sélectionnez cette option, vous revenez sur une nouvelle page [Sélectionner un type d'opération](#) qui vous permet d'indiquer une nouvelle opération.

Sélectionner un noeud du type de document

Cette page vous permet de sélectionner un noeud dans le type de document sur lequel vous avez lancé l'assistant de création de filtre.

Saisir une constante

Cette page vous permet de saisir la constante et son type.

Récapitulatif du filtre

Cette page vous propose un récapitulatif du filtre créé. Le volet **Détail du filtre** vous propose l'arborescence complète du filtre telle qu'elle apparaît sous l'élément sélectionné après un clic sur **Terminer**.

Propriétés d'interaction

Les règles de personnalisation utilise l'ensemble des interactions supportées par le connecteur de ressources. Exemple : une règle de personnalisation du connecteur JDBC utilise l'interaction

GetDocumentNames lui permettant d'obtenir le nom du noeud que vous ajoutez à partir du nom natif précisé dans le détail du noeud.

Pour chaque noeud **Interaction**, les onglets suivants sont disponibles dans son détail :

- **Général**
- **Type de document**
- **Couche**
- **Paramètres**
- **Modèle**

Les connecteurs de ressources utilisés développés par Peregrine Systems possèdent des interactions propres à Connect-It qui sont présentées dans les sections suivantes.

Général

Cet onglet vous permet d'indiquer le type d'interaction que vous voulez utiliser parmi celles supportées par votre connecteur de ressources.

Une interaction est un document XML qui dans le cas spécifique à Connect-It utilise différents paramètres (paramètres, type de document, couche) correspondant aux types de document manipulés par le connecteur. Exemple : l'interaction de type **select** utilise un type de document décrivant la structure des enregistrements à retrouver dans la base de données à laquelle est connecté un connecteur JDBC.

Pour les interactions pouvant être utilisées pour le connecteur JDBC dans Studio, consultez la sous-section [Interactions du connecteur de ressources JDBC](#) de cette section.

Dans cet onglet, vous devez saisir les valeurs des champs suivants :

- **Nom de l'interaction**

Saisissez le nom de l'interaction que vous souhaitez utiliser pour ce type de document personnalisé.

Exemple : l'interaction **Select** permettant au connecteur JDBC d'effectuer des requêtes dans la base de données à laquelle il se connecte.

- **Exception**

Ce champ vous permet de limiter la portée de l'interaction utilisée. Exemple : pour l'interaction **GetDocumentNames** vous permettant d'obtenir l'ensemble des types de document et de leurs attributs, vous pouvez saisir dans ce champ les noms des types de documents que vous ne voulez pas obtenir. Pour séparer ces noms, vous devez utiliser le point-virgule (;). Exemple : **Assets ; Products**

Pour n'obtenir qu'un seul type de document, vous pouvez indiquer son nom dans le champ exception en le faisant précéder d'un point d'exclamation (!). Exemple : la valeur **!Assets** vous permet de n'obtenir que le type de document Assets du modèle de données à plat.

- **Chemin du fichier**

Indiquez dans ce champ le chemin d'un fichier XML généré automatiquement. Ce fichier n'est utilisé qu'avec l'interaction **selectFromFile**.

Ce chemin doit toujours être précédé de la variable d'environnement **%INTERACTION_VALUES_DIR%** qui référence le dossier contenant le fichier XML contenant les valeurs des paramètres utilisées par l'interaction.

Type de document

Cet onglet vous permet de créer un type de document (une structure) décrivant le type de document utilisé par les interactions. Exemple : pour le connecteur JDBC, les interactions **select** et **selectFromFile** utilisent ce type de document pour obtenir des enregistrements dans la base de données source ou dans le fichier indiqué dans le champ **Chemin du fichier**.

Couche

Cet onglet vous permet de créer un type de document surdéfinissant les types de document déjà définis. Chaque couche contient des paramètres supplémentaires : pointeurs de programmation, clause WHERE, etc.

Paramètres

Cet onglet vous permet de créer des paramètres utilisés par l'interaction.

Exemple : le paramètre **_P1** utilisé par de nombreuses interactions **select** du projet **[Dossier d'installation de Connect-It]/datakit/studio/studio/demo.adw**.

Pour créer un paramètre

- 1 Sélectionnez le noeud interaction sous un type de document personnalisé (☰).
- 2 Sélectionnez le noeud **Paramètres** (☰) dans le détail de l'interaction.
- 3 Cliquez droit.
- 4 Choisissez **Nouveau\ Paramètre**.
- 5 Dans le détail du paramètre (☰), renseignez les champs suivants :
 - Nom
 - Type
Ce champ permet d'indiquer le type de données supporté par le paramètre.
 - Noeud de référence
Le noeud de référence vous permet d'indiquer le chemin de l'attribut 'name' qui permet au paramètre d'être lié à une structure, une collection ou un attribut d'un type de document.

Modèle

Cet onglet correspond à un modèle de type de document reproduit pour chaque enregistrement obtenu par l'interaction utilisé.

Interactions du connecteur de ressources JDBC

getDocumentNames

Cette interaction permet d'obtenir les types de document que le connecteur de ressources peut produire ou consommer.

getDocumentChildrenName

Cette interaction utilise le noeud de référence pour récupérer les fils des noeuds utilisant cette interaction.

select

Cette interaction permet au connecteur d'effectuer une opération d'interaction de type **resultSet**. Ceci correspond au fonctionnement du connecteur en mode production.

selectFromFile

Cette interaction est identique à l'interaction **select**. Dans ce cas, les données ne sont pas obtenues après lecture de la base de données mais d'un fichier indiqué dans le champ **Chemin du fichier**.

Génération et mise à jour des types de document personnalisés

Après la création de vos règles de personnalisation, vous pouvez générer les types de document personnalisés tels qu'ils seront publiés par le connecteur dans l'éditeur de scénarios.

Pour générer ou mettre à jour les types de document publiés par un connecteur de ressources :

- 1 Sélectionnez le noeud correspondant à votre connecteur de ressources sous un noeud **FromConnectIt**.
Vous pouvez également sélectionner le noeud **CustomizedSchema**.
- 2 Cliquez droit.
- 3 Choisissez **Mettre à jour les types de document personnalisés** dans le menu contextuel.

Outils\ Commandes contextuelles\ Mettre à jour les types de document personnalisés.

Test des types de document personnalisés

Après avoir généré vos types de document personnalisés dans Studio, vous pouvez tester ces types de document dans l'éditeur de scénario.

Tester les types de document personnalisés en production est possible sans que le scénario d'intégration ne soit exécuté.

Tester les types de document personnalisés en consommation est possible si vous créez un mapping entre un de ces types de document et un type de document produit par un autre connecteur.

Pour tester les types de document personnalisés en production

- 1 Générez ou mettez à jour les types de document personnalisés dans Studio.
- 2 Synchronisez votre scénario dans l'éditeur de scénarios depuis Studio.
- 3 Sélectionnez votre connecteur de ressources.
- 4 Ouvrez le connecteur (F4).
- 5 Sélectionnez l'onglet **Types de document**.
- 6 Cliquez sur .
- 7 Créez un type de document produit à partir d'un des types de documents personnalisés.

Les types de document personnalisés portent le même nom que dans Studio.

- 8 Cliquez sur  pour obtenir les données qui seront contenues dans les documents qui seront produits à partir de ce type de document.

Vous pouvez également tester ces types de document en créant un scénario utilisant ce type de document.

Tester les types de document personnalisés en consommation

- 1 Ouvrez votre scénario d'intégration.
- 2 Créez un mapping utilisant votre type de document personnalisé et un type de document produit par un connecteur source de votre scénario.
- 3 Cliquez sur  pour pouvoir exécuter le scénario sans écriture dans les applications destination.
- 4 Ouvrez votre connecteur source et votre connecteur de ressources destination (F4).
- 5 Sélectionnez votre connecteur source.
- 6 Cliquez sur ▶.
- 7 Consultez les journaux de Connect-It pour vérifier la validité de vos types de document personnalisés.

Synchronisation Editeur de scénarios - Studio

Cette section décrit les règles de synchronisation entre l'éditeur de scénarios et Studio.

Cette section présente l'interaction entre l'éditeur de scénarios et Studio une fois que le scénario de référence et le projet lié ont été créés. Pour la création du scénario d'intégration et du projet Studio lié, consultez les sections [Création d'un scénario de référence](#) et [Création d'un projet Studio lié au scénario de référence](#) de ce chapitre.

Synchroniser le projet Studio lié depuis Connect-It

Le processus de synchronisation vous permet de mettre à jour le projet Studio que vous avez lié à votre scénario d'intégration.

Pour lier un projet à un scénario d'intégration, consultez la section [Création d'un projet Studio lié au scénario de référence](#) de ce chapitre.

Le processus de synchronisation varie en fonction du type de mise à jour :

- les paramètres de connexion d'un ou plusieurs connecteurs de ressources changent

Après la synchronisation, les noeuds **Connexion** de vos connecteurs de ressources prennent en compte ces modifications. Exemple : vous changez la source de données ou le pilote JDBC du connecteur JDBC.

- un ou plusieurs connecteurs de ressources ont été ajoutés au scénario

La synchronisation crée dans le projet de nouveaux noeuds

FromConnectIt englobant ces nouveaux connecteurs.

Les noeuds créés sont incrémentés : **FromConnectIt1**, **FromConnectIt2**, **FromConnectIt3**, etc.

Pour plus d'informations sur le contenu d'un noeud **FromConnectIt**, consultez dans ce chapitre la section [Création d'un projet Studio lié au scénario de référence](#), sous-section [Contenu d'un projet d'extension de connecteurs de ressources\ Contenu de l'élément FromConnectIt](#).

- un ou plusieurs connecteurs de ressources ont été supprimés du scénario

La synchronisation n'efface pas ces connecteurs dans le projet **Studio**.

Pour que ces noeuds disparaissent du projet, supprimez-les manuellement (**Edition\ Supprimer**).

- un ou plusieurs connecteurs de ressources ont été renommés

Comme pour l'ajout de nouveaux connecteurs de ressources, la synchronisation aboutit à la création de nouveaux noeuds

FromConnectIt.

Les règles de synchronisation en cas de renommage des connecteurs sont les suivantes :

- les noeuds correspondant aux connecteurs avec le nom qu'ils portaient avant leur renommage ne sont pas effacés.

Pour que ces noeuds disparaissent du projet, supprimez-les manuellement (**Edition\ Supprimer**).

- si un connecteur est renommé avec le nom d'un connecteur de ressources existant, la synchronisation met à jour les caractéristiques de ce connecteur.

Pour synchroniser le projet Studio lié depuis Connect-It

- 1 Ouvrez votre scénario dans l'éditeur de scénarios de Connect-It.
- 2 Effectuez les changements dans le scénario.
- 3 Cliquez sur .
- 4 Attendez que la fenêtre du Studio s'affiche avec la prise en compte de vos changements dans le scénario.

Synchroniser un scénario dans l'éditeur de scénarios depuis Studio

Le processus de synchronisation vous permet de mettre à jour le scénario d'intégration lié à votre projet Studio.

Ce processus ne concerne que les connecteurs que vous sélectionnez dans votre projet avant l'exécution de la commande de synchronisation.

La synchronisation d'un scénario met à jour automatiquement le fichier de description étendue (**customizedSchema.xml**) attaché à chaque connecteur de ressources.

Ce fichier de description étendu peut être saisi manuellement dans la page **Déploiement du connecteur** de configuration du connecteur.

Pour plus d'informations sur la configuration des connecteurs, consultez le chapitre **Configuration des connecteurs** du manuel d'utilisation de Connect-It.

Ce fichier **customizedSchema.xml** est créé pour chaque connecteur de ressources présent dans votre projet Studio.

Les fichiers de description étendue sont créés dans un dossier **workdir\[Chemin du connecteur de ressources dans le projet]\[Dossier portant le nom du connecteur]**.

Pour éditer le chemin du dossier **workdir** :

- 1 Ouvrez votre projet dans Studio.
- 2 Choisissez **Génération\ Configuration du projet**.
- 3 Sélectionnez l'onglet **Variables de génération**.
- 4 Editez le champ **Dossier de génération**.

Le processus de synchronisation respecte les règles suivantes :

- Un connecteur de ressources est étendu dans le projet Studio
Si vous sélectionnez ce connecteur pour la synchronisation, le fichier **customizedSchema.xml** prend en compte les nouvelles modifications.
- Un connecteur de ressources est créé dans le projet Studio
Si vous sélectionnez ce connecteur pour la synchronisation, ce connecteur apparaît dans votre scénario d'intégration.

Pour synchroniser un scénario dans l'éditeur de scénarios depuis Studio

- 1 Ouvrez votre projet lié à votre scénario d'intégration dans Studio.
Pour lier un projet à un scénario d'intégration, consultez la section [Création d'un projet Studio lié au scénario de référence](#) de ce chapitre.
- 2 Effectuez les changements dans votre projet.
- 3 Sélectionnez les noeuds correspondant à vos connecteurs de ressources sous les différents noeuds **FromConnectIt** de votre projet.
Attention : vous ne pouvez pas sélectionner directement un noeud **FromConnectIt** pour que les connecteurs présents sous ce noeud soient mis à jour ou créés dans le scénario lié à votre projet. En revanche, vous pouvez sélectionner plusieurs connecteurs sous différents noeuds **FromConnectIt**.
- 4 Cliquez sur .
- 5 Attendez que la fenêtre de Connect-It s'affiche avec la prise en compte de vos changements dans le scénario.



A Raccourcis clavier

ANNEXE

Le tableau ci-dessous répertorie les raccourcis clavier disponibles dans Peregrine Studio. Certains de ces raccourcis ne sont disponibles que dans un contexte bien précis. Dans ce cas, la colonne description vous renseigne sur le contexte d'utilisation du raccourci.

Raccourci	Description
Ctrl+O	Ouvre un nouveau projet.
Ctrl+S	Sauvegarde le projet en cours.
Ctrl+Z	Annule la dernière opération effectuée.
Ctrl+Y	Rétablit la dernière opération annulée.
F2	Renomme l'élément sélectionné.
Ctrl+X ou Maj+Suppr	Coupe la sélection (ou la multi-sélection).
Ctrl+C ou Ctrl+Inser	Copie la sélection (ou la multi-sélection).
Ctrl+V ou Maj+Inser	Colle la sélection (ou la multi-sélection).
Suppr	Efface la sélection (ou la multi-sélection).
Ctrl+F	Effectue une recherche.
F3	Recherche le prochain élément correspondant aux critères de recherche.
Maj+F3	Recherche l'élément précédent correspondant aux critères de recherche.
Ctrl+R	Effectue un remplacement. Cette fonctionnalité est disponible uniquement pour une édition en mode source (accessible par l'icône ) .
Ctrl+Maj+F2	Ajoute la sélection comme favori dans l'onglet Favoris de la fenêtre d'informations générales.
Ctrl+Alt+F2	Détruit le favori associé à l'élément sélectionné dans l'arborescence du projet.
Ctrl+G	A l'intérieur d'une fenêtre d'édition de texte (ou de code), permet d'aller directement à une ligne identifiée par son numéro.
Alt+Flèche gauche	Retourne à la vue précédente.
Alt+Flèche droite	Va à la vue suivante.
Ctrl+F7	Compile l'élément sélectionné.
F7	Démarre une compilation différentielle du projet. Les éléments déjà compilés ne sont pas recompilés.
Alt+F5	Rafraîchit l'écran.
F1	Lance l'aide en ligne de Peregrine Studio.
Maj+F1	Aide approfondie sur la sélection.

B Glossaire des termes

ANNEXE

Cette annexe regroupe les définitions des termes les plus courants de Peregrine Studio.

Génération

Opération dont le résultat est un ensemble de données réutilisables par le projet. Générer un élément donné du projet crée des données qui seront réutilisées en l'état par Peregrine Studio si l'élément n'a pas été modifié depuis sa dernière génération.

DSD

Acronyme de Définition de Structure de Données. Une DSD définit toutes les classes d'éléments utilisés dans Peregrine Studio et détermine les relations existantes entre les éléments.

Éléments

On entend par élément tous les objets appartenant à un package et, par extension, à un projet.

Explorateur de projet

Vue graphique et arborescente d'un projet Peregrine Studio. L'explorateur dispose de fonctionnalités d'édition avancées, comme la multi-sélection ou le glisser-déplacer d'éléments.

Extension

Une extension est un package qui étend ou modifié un élément ou un package existant.

Lien

Un lien est une propriété dont la valeur est une référence à un autre élément.

Modèle

Un modèle est un élément défini une fois pour toutes et qui peut être instancié à volonté. Les modèles sont définis dans le noeud **Templates** de l'arborescence d'un projet. Ce noeud constitue en quelque sorte une bibliothèque d'éléments réutilisables.

 **Note :**

Si vous modifiez la définition d'un modèle, les changements effectués sont propagés sur toutes les instances du modèle au sein de votre projet.

Package

Un package est identifié graphiquement par l'icône 📦.

Un package (ou composant) est un objet principal regroupant toutes les informations se rapportant à la même catégorie.

Les différents types de package

Plusieurs types de packages sont utilisés sous Peregrine Studio. Il est essentiel de comprendre les différences entre chaque type de package :

- Les packages système contiennent la définition standard des applications Peregrine Systems, telles qu'elles vous sont livrées par Peregrine Systems.
- Les packages utilisateur contiennent les personnalisations (extensions ou modifications) effectuées sur les applications Peregrine Systems par d'autres personnes que vous.
- Les packages source sont un surensemble des deux packages précédents. Ils contiennent à la fois les packages système et les packages utilisateur.
- Votre package, qui contient également des personnalisations effectuées sur les applications Peregrine Systems et/ou sur des personnalisations existantes, est un package unique et dont le statut est particulier.

IMPORTANT :

Peregrine Studio construit une application Peregrine Systems en réalisant une fusion de ces différents types de packages. Chaque package peut être considéré comme un calque que Peregrine Studio applique dans un ordre prédéfini. Le résultat, c'est à dire l'application Peregrine Systems, est la somme de tous ces calques.

Projet

Le projet rassemble toutes les informations sur une application Peregrine Systems. Il est le résultat de l'intégration des différents packages entre eux.

Propriété

Une propriété est une caractéristique d'un élément. Elle possède toujours une valeur (au moins la valeur par défaut) et n'a aucun descendant hiérarchique. Le nom d'une propriété ne peut être changé.

