

FORMATION**FORMATION L4G - GRAPHIQUE****DURÉE** 5 jours**PUBLIC** Développeur OpenEdge ABL/L4G**BRÈVE DESCRIPTION** Cette formation associe les modules « Fondements du L4G » et « Développement d'interfaces graphiques ».**Fondements du L4G :**

Les développeurs qui débutent avec OpenEdge doivent apprendre le L4G et les concepts de base de la gestion de données dans le langage OpenEdge. Les développeurs qui écrivent des applications au moyen d'une interface utilisateur (GUI, Character, WebSpeed, WebClient, etc.) doivent absolument connaître le langage OpenEdge L4G. Cette formation de base est un prérequis pour la participation à d'autres formations du cursus.

Elle sert de base aux étudiants qui prévoient de développer ou de mettre à jour des applications avec le langage L4G. Les participants doivent avoir une connaissance de base des concepts de la programmation et des bases de données relationnelles.

Développement d'interfaces graphiques :

Cette formation est destinée aux développeurs expérimentés travaillant avec Progress L4G, y compris les développeurs de caractères, qui savent écrire des procédures structurées de logique métier avec le langage Progress L4G. Vous apprendrez à appliquer les bonnes pratiques recommandées par Progress pour bâtir des interfaces graphiques (GUI) clients légers pour des applications basées sur l'hôte, des applications client/serveur et les toutes dernières applications distribuées à plusieurs niveaux. En utilisant les objets de base de ProVision, L4G, et AppBuilder.

OBJECTIFS Fondements du L4G :

Travailler avec la plateforme de développement d'applications OpenEdge 10, AppBuilder et d'autres outils de développement d'applications.

Créer une base de données de développement.

Récupérer et afficher les données d'une base de données OpenEdge 10.

- ▶ Accéder à des sous-ensembles de données au moyen de requêtes.
- ▶ Gérer des transactions et des verrous d'enregistrement.
- ▶ Piéger les erreurs et coder les réponses aux conditions d'erreur.
- ▶ Concevoir du code modulaire et réutilisable.
- ▶ Concevoir une logique métier distincte de la logique interface.

Développement d'interfaces graphiques :

- ▶ Utiliser l'environnement de développement d'applications [ADE] Progress et l'AppBuilder pour développer des interfaces graphiques clients légers pour des applications d'e-business à plusieurs niveaux.
- ▶ Développer une interface graphique client léger.
- ▶ Gérer les données dans des tables temporaires.

PRÉREQUIS Les participants doivent déjà être capables de :

- ▶ Expliquer les concepts de base de la conception de bases de données relationnelles, y compris des éléments qui composent une base de données relationnelle
 - ▶ Table
 - ▶ Enregistrement
 - ▶ Champ
 - ▶ Index
 - ▶ Les trois types de relations entre les tables [p. ex., un à un, un à plusieurs, plusieurs à plusieurs].
 - ▶ Le fait que les tables soient reliées les unes aux autres par un champ commun.
- ▶ Utiliser les concepts de base de la programmation structurée
 - ▶ Affectation
 - ▶ Itération
 - ▶ Conditionnel
 - ▶ Modularité [p. ex., sous-programme ou fonction]
- ▶ Utiliser le langage de programmation Progress L4G et l'environnement de développement d'application Progress, y compris l'AppBuilder, pour développer des procédures structurées de logique métier.
- ▶ Accéder aux sources d'informations de Progress [EDOC, Aide en ligne, etc.].
- ▶ Décrire les avantages qu'il y a à séparer le code de l'interface utilisateur et le code de la logique métier.

Formations offrant les connaissances prérequis :

- ▶ ABL Essentials