

# **Borland® StarTeam® 2009**

**Aide StarTeam Layout Designer**

**Borland®**

Borland Software Corporation  
8310 N Capital of Texas Hwy, Bldg 2, Ste 100  
Austin, Texas 78731 USA  
[www.borland.com](http://www.borland.com)

Les applications mentionnées dans ce document sont brevetées par Borland Software Corporation et/ou en attente de brevet. Reportez-vous au CD ou à la boîte de dialogue A propos pour avoir la liste des brevets. Le présent document ne donne aucun droit sur ces brevets.

Copyright © 1995–2009 Borland Software Corporation et/ou ses filiales. Tous les noms de marques et de produits Borland sont des marques de fabrique ou des marques déposées de Borland Software Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Juin 2009  
PDF

## Layout Designer

Introduction .....	7
Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer .....	8
Concepts .....	10
Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer .....	11
Personnalisation du workflow intégré de StarTeam .....	12
Contrôles .....	14
Champs de propriété définis par l'utilisateur .....	16
Procédures .....	19
Personnalisation de votre client avec les APE (Alternate Property Editors) .....	20
Activation des fiches .....	22
Affichage des champs de propriété personnalisés .....	23
Affichage des conditions des liens sous forme de texte dans les fichiers de workflow .....	24
Changement de l'ordre de tabulation des contrôles .....	25
Configuration des champs date/heure .....	26
Configuration des champs énumérés .....	27
Configuration des champs ID utilisateur .....	28
Configuration des champs texte .....	29
Configuration des nouveaux champs de propriété .....	30
Configuration des projets pour l'utilisation des APE (Alternate Property Editors) .....	32
Création des étapes dont la durée est limitée dans les fichiers de workflow .....	33
Création des messages de notification des états et des listes de leurs destinataires .....	34
Création des propriétés énumérées .....	36
Dessin de contrôles complexes .....	37
Dessin de contrôles de propriété .....	38
Dessin de contrôles non propriété .....	41
Enregistrement de nouvelles fiches .....	43
Lancement de StarTeam Layout Designer et ouverture d'une fiche .....	44
Liaison automatique des étapes dans les fichiers de workflow .....	46
Liaison des étapes conditionnelles dans les fichiers de workflow .....	47
Liaison manuelle des étapes dans les fichiers de workflow .....	48
Modification des couleurs par défaut des liens dans les fichiers de workflow .....	49
Modification des propriétés des fiches .....	50
Modification du numéro de port du serveur HTTP utilisé par l'Agent de notification .....	51
Personnalisation du volet Détail .....	52
Repositionnement des liens dans les fichiers de workflow .....	53
Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération .....	54
Utilisation des onglets .....	56
Référence .....	58
Référence de StarTeam Layout Designer .....	59
Types de propriétés disponibles .....	60
Attributs des contrôles de propriété .....	61
Attributs des contrôles non propriété .....	65
Attributs des contrôles complexes .....	67
Balises XML de StarTeam Layout Designer .....	69
approvalTasks .....	71
attachments .....	72
browseFileButton .....	73
browseFolderButton .....	74
checkbox .....	75
controlGroup .....	76
dateTime .....	77
droplist .....	78
edit .....	79

eolSettings .....	80
form .....	81
itemHistory .....	82
itemLabels .....	83
itemLinks .....	84
itemReferences .....	85
label .....	86
listbox .....	87
pathSettings .....	88
property .....	89
propertyDialog .....	90
propertyList .....	91
propertyPage .....	92
propertySheet .....	93
radio .....	94
radioset .....	95
runCommandButton .....	97
static .....	98
taskDependencies .....	99
toBeReviewed .....	100
userList .....	101
workRecords .....	102



# Layout Designer

Cette section explique les concepts et les procédures relatifs à l'utilisation de Layout Designer.

## Dans cette section

### [Introduction](#)

Cette section contient les rubriques conceptuelles fondamentales sur la gestion des modifications logicielles.

### [Concepts](#)

Cette section contient toutes les rubriques conceptuelles.

### [Procédures](#)

Cette section contient toutes les tâches relatives à l'administration et à l'utilisation de StarTeam.

### [Référence](#)

Cette section contient toutes les rubriques de référence.

## Introduction

Merci d'avoir choisi StarTeam !

Cette section contient les rubriques conceptuelles fondamentales sur la gestion des modifications logicielles.

### Dans cette section

[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

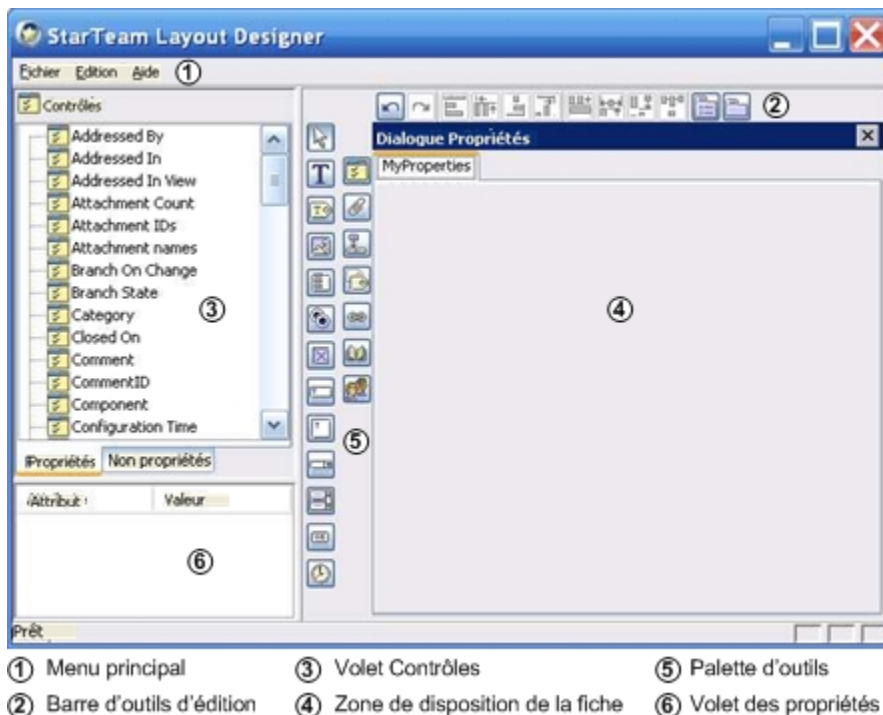
Décrit l'interface utilisateur de Layout Designer.

# Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer

Cette rubrique est la description de l'interface utilisateur de StarTeam Layout Designer.


- ◆ Composants de la fenêtre Layout Designer
- ◆ Comprendre la zone de disposition de la fiche

## Composants de la fenêtre Layout Designer



La fenêtre principale de Layout Designer propose un menu et trois volets. Les options du menu permettent de créer, d'enregistrer et de modifier des fiches et d'en définir l'alignement.

En haut à gauche, le volet Contrôles contient la liste de tous les types de contrôles disponibles. Au fur et à mesure que vous ajoutez des contrôles à la fiche, leurs noms s'affichent sous le type de contrôle approprié. Les contrôles se répartissent en trois groupes : contrôles propriété et simples, contrôles non propriété et simples, contrôles complexes. Lorsque vous sélectionnez un contrôle dans la zone de disposition de la fiche, le volet inférieur gauche affiche les propriétés de l'objet sélectionné sous forme de paires attribut/valeur. La palette d'outils située à gauche de la zone de disposition de la fiche propose des outils de dessin pour chacun des contrôles disponibles. Vous pouvez également insérer des contrôles dans la zone de disposition de la fiche, par glisser-déplacer, depuis l'onglet Propriétés du volet Contrôles.

Lorsque vous dessinez des contrôles dans la zone de disposition de la fiche, tous les boutons des contrôles situés dans la palette d'outils transforment le pointeur de la souris en flèche cruciforme pour indiquer le moment où vous pouvez commencer à dessiner sur la fiche l'objet du type sélectionné. Lorsque vous avez fini de dessiner le contrôle, le pointeur reprend sa forme de flèche normale et le nouveau contrôle est automatiquement sélectionné. Si vous cliquez sur le bouton d'un outil de contrôle dans la palette d'outils et changez d'avis, vous pouvez utiliser le bouton de l'outil Pointeur  pour redonner au pointeur sa forme normale et, à nouveau, sélectionner, redimensionner et déplacer les objets déjà présents sur la fiche.



## Comprendre la zone de disposition de la fiche

La zone de disposition de la fiche est composée de l'espace dans lequel vous pouvez concevoir vos fiches, d'une barre d'outils et de deux palettes d'outils.

- ◆ La zone de disposition de la fiche est l'espace dans lequel vous dessinez la fiche.
- ◆ En haut de ce volet, la barre d'outils d'édition donne un accès rapide à diverses fonctions de modification.
- ◆ Avec la palette des outils de contrôles simples du volet Contrôles, vous pouvez dessiner dans la zone de disposition de la fiche des contrôles tels que des étiquettes de texte, des cases à cocher et des ensembles de boutons radio.
- ◆ Avec la palette d'outils, vous pouvez dessiner dans la zone de disposition de la fiche des contrôles complexes. Il s'agit de groupes de contrôles simples fonctionnant ensemble, par exemple un contrôle de liste proposant les boutons Ajouter et Retirer.

La zone de disposition de la fiche donne un aperçu approximatif de la disposition qu'aura la fiche à l'exécution. En définitive, c'est le moteur chargé de restituer vos données sur la plate-forme d'exécution de la fiche qui détermine la véritable apparence de la fiche au moment de l'exécution. Il est aussi important de définir les propriétés d'alignement et de positionnement des contrôles que de dimensionner, d'aligner et de disposer les contrôles tels que vous souhaitez les afficher à l'exécution. En effet, bien qu'un grand nombre des valeurs des propriétés d'alignement n'influencent pas le positionnement d'un élément dans la zone de disposition de la fiche, elles sont utilisées sur la plate-forme cible au moment de l'exécution. Par défaut, la zone de disposition présente une boîte de dialogue comportant un seul onglet, portant le nom de **Page 1**.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

# Concepts

Cette section contient toutes les rubriques conceptuelles.

## Dans cette section

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)

Cette section contient les rubriques conceptuelles sur la personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer.

# Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer

Les rubriques de cette section exposent les concepts sur la personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer.

## Dans cette section

### [Personnalisation du workflow intégré de StarTeam](#)

Rubriques sur les concepts sous-jacents au travail avec StarTeam Layout Designer.

### [Contrôles](#)

Concepts sur les différents types de dessin des contrôles proposés par Layout Designer.

### [Champs de propriété définis par l'utilisateur](#)

Cette rubrique fournit des informations conceptuelles liées à l'ajout de champs de propriété définis par l'utilisateur dans le Client multiplate-forme.

# Personnalisation du workflow intégré de StarTeam

Vous pouvez utiliser StarTeam Layout Designer avec Client multiplate-forme pour créer et maintenir des dialogues de propriétés respectant le workflow intégré de StarTeam.

Cette rubrique décrit ce qui suit :

- ◆ Objectif de StarTeam Layout Designer
- ◆ Possibilités de StarTeam Layout Designer
- ◆ Conseils pour la conception de fiches
- ◆ Présentation de la conception de fiches
- ◆ A propos de la sauvegarde des fiches

## Objectif de StarTeam Layout Designer

Même si les propriétés par défaut conviennent à la plupart des installations, vous pouvez souhaiter adapter le produit aux besoins de votre organisation. Les options de personnalisation permettent d'ajouter ou de retirer des valeurs aux propriétés existantes, et d'ajouter de nouvelles propriétés, ainsi que leurs valeurs, à un élément. Les propriétés et les valeurs ajoutées vous permettent de conserver des informations d'un intérêt spécifique à votre organisation.

**Remarque :** Utiliser StarTeam Layout Designer avec le Client multiplate-forme ne vous permet pas de créer de workflows personnalisés pour gérer les éléments (comme les demandes de modification et les exigences). Pour créer des workflows personnalisés, utilisez les StarTeam Extensions.

Layout Designer donne la possibilité de personnaliser des fiches dans l'application. Les fiches personnalisées montrent des propriétés personnalisées, masquent les propriétés par défaut sans intérêt pour votre organisation, ou réorganisent l'interface de manière à mieux respecter les exigences de votre organisation.

## Possibilités de StarTeam Layout Designer

Avec StarTeam Layout Designer, vous pouvez créer des fiches personnalisées pour tous les types de composants, puis les déployer dans Cross-Platform Client ou dans Web Client. De manière rapide et aisée, vous pouvez ajouter à la fiche, et disposer sur celle-ci, les propriétés par défaut et les propriétés personnalisées des éléments. Layout Designer prend en charge les fiches à plusieurs onglets et les composants de contrôle de l'interface utilisateur comme les boutons radio, les cases à cocher, les zones de liste et les boutons de commande.

## Conseils pour la conception de fiches

Aidez-vous des suggestions suivantes pour créer des fiches utiles et faciles d'emploi :

- ◆ Généralement, un utilisateur remplit une fiche de la gauche vers la droite et du haut vers le bas. N'obligez pas l'utilisateur à remonter dans la fiche ; ne placez pas en bas de la fiche une case à cocher qui demande ensuite une modification en haut de la fiche.
- ◆ Affectez aux champs des étiquettes claires, concises, parlantes et sans doublon. La duplication des étiquettes prête à confusion.
- ◆ Quand vous disposez de raccourcis clavier, utilisez-les pour fournir des touches d'accès aux champs. Choisissez des mnémoniques pour les raccourcis et veillez à ne pas avoir de doublons sur un même onglet.
- ◆ Pour obtenir une fiche claire et bien organisée, alignez tous les champs et toutes les étiquettes sur une grille invisible.

- ◆ Créez des groupes logiques avec les champs ayant des points communs. Rapprocher des champs montre qu'ils sont associés ; espacer des champs indique qu'ils n'ont pas de lien entre eux.

## Présentation de la conception de fiches

Lors de la création des fiches personnalisées avec StarTeam Layout Designer, vous accomplirez les tâches suivantes :

- 1 Planifiez la fiche.
- 2 Créez le dossier approprié dans le projet StarFlow Extensions.
- 3 Lancez Layout Designer et commencez la conception de la fiche dans la zone de disposition de la fiche.
- 4 Enregistrez la fiche dans le dossier projet approprié du projet StarTeam Extensions.
- 5 Activez la fiche.

**Remarque :** Avant d'installer StarTeam Layout Designer, vérifiez que le projet StarFlow Extensions existe sur le serveur sur lequel la fiche sera développée et utilisée. Créez les dossiers nécessaires au projet avant de commencer la conception de la fiche.

## A propos de la sauvegarde des fiches

Par défaut, lorsque vous installez StarTeam Server, le programme d'installation installe et crée automatiquement le projet StarFlow Extensions. Le projet StarFlow Extensions contient un dossier appelé *Projects*. Vous devez utiliser ce projet pour stocker vos fiches Layout Designer personnalisées.

Les fiches stockées dans le dossier *Projects* sont utilisées par les projets du serveur de la manière suivante :

- ◆ Si vous stockez une fiche personnalisée dans le dossier *Projects*, tous les projets du serveur l'utilisent sauf si une fiche de niveau inférieur la remplace.
- ◆ Si vous créez le dossier *projetPerso* dans le dossier *Projects*, toutes les fiches stockées dans ce dossier sont utilisées par le projet *projetPerso* sur le serveur contenant le projet StarFlow Extensions.
- ◆ Si vous créez le dossier *vuePerso* dans le dossier *projetPerso*, toutes les fiches stockées dans ce dossier sont utilisées dans la vue *vuePerso* du projet spécifié.

Vous devez utiliser des noms spécifiques pour les fichiers de disposition. Les noms de fichiers distinguent les majuscules des minuscules. Si le nom du fichier est incorrect, le client ne peut pas le trouver ni l'utiliser. StarTeam Layout Designer crée des fichiers \*.Layout.xml. Voici les noms de fichier pris en charge pour chaque type d'éléments :

Fichier	File.Layout.xml
Demande de modification	ChangeRequest.Layout.xml
Configuration	Requirement.Layout.xml
Tâche	Task.Layout.xml
Rubrique	Topic.Layout.xml

## Contrôles

Les contrôles sont des objets tels que les zones de liste, les cases à cocher, les boutons radio et les étiquettes. Placés dans les fiches, ils affichent des informations, et permettent de sélectionner des valeurs et d'entrer des informations dans le système. Dans Layout Designer, ils se répartissent en trois groupes :

- ◆ Contrôles propriété simples
- ◆ Contrôles non propriété simples
- ◆ Contrôles complexes

### Contrôles propriété simples

Les contrôles propriété simples sont directement liés aux propriétés d'un élément, par exemple Type et Gravité dans le cas d'éléments demande de modification. Un contrôle propriété affiche une propriété d'élément dans une fiche. Il s'agit d'un contrôle simple, directement lié à une propriété d'élément, qui affiche la valeur en cours de la propriété et avec lequel il est possible de sélectionner une autre valeur. Une propriété peut apparaître plusieurs fois dans une même fiche si chacune de ses instances se trouve sous un onglet séparé. Une propriété ne peut apparaître qu'une fois par onglet de la fiche.

Chaque propriété d'élément a une représentation par défaut ; par exemple, toutes les énumérations prennent par défaut l'aspect de zones de listes déroulantes. Avec Layout Designer, vous pouvez facilement et rapidement ajouter la propriété sous sa représentation par défaut ou sélectionner une représentation différente.

Par exemple, dans le cas d'un élément demande de modification, la propriété **Type** est une énumération de deux valeurs : *Défaut* et *Suggestion*. Comme il s'agit d'une énumération, le contrôle par défaut est une boîte à options. Cependant, comme il s'agit d'une brève liste d'options mutuellement exclusives, elle peut être facilement représentée sous forme d'un jeu de boutons radio. En fait, comme il n'y a que deux valeurs possibles (soit la demande de modification est une suggestion, soit elle ne l'est pas), une case à cocher pourrait suffire.

### Contrôles non propriété simples

Les contrôles non propriété sont des contrôles indépendants, non liés aux propriétés des éléments. Les contrôles non propriété incluent des contrôles d'étiquette, de groupe, d'image et de texte statique. Ils servent à ajouter à une fiche des étiquettes, un texte d'aide et des images (telles que le logo d'une société).

### Contrôles complexes

Les contrôles complexes se composent de plusieurs contrôles simples et, en général, ils contiennent les mêmes composants que l'interface correspondante dans StarTeam. Une liste d'utilisateurs accompagnée de deux boutons, Ajouter et Retirer, est un exemple de contrôle complexe. Les contrôles complexes facilitent l'incorporation dans la fiche de sections entières de l'interface utilisateur. Un contrôle complexe doit être le seul de son onglet. Si vous ajoutez un ou plusieurs contrôles simples à un onglet contenant un contrôle complexe, ils se placent sur un onglet séparé au moment de l'exécution.

Le rectangle englobant le contrôle complexe représente la totalité de la zone allouée aux différents composants du contrôle. Il est de la responsabilité de l'application client de déterminer la disposition des composants spécifiques dans le contrôle. Des composants spécifiques du contrôle peuvent recevoir des valeurs d'indexation des déplacements avec la touche Tab, des affectations de touches d'accès et des info-bulles. Cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

Les contrôles suivants sont des contrôles complexes :

- ◆ Contrôle Liste de propriétés personnalisées

- ◆ Contrôle Pièces jointes
- ◆ Contrôle Historique de l'élément
- ◆ Contrôle Etiquettes de l'élément
- ◆ Contrôle Liens de l'élément
- ◆ Contrôle Références de l'élément
- ◆ Contrôle Liste d'utilisateurs

## Attributs de tous les contrôles

Tous les contrôles ont les attributs suivants :

Nom	Nom unique du contrôle. Par défaut, le système génère des noms uniques composés du nom de la propriété ou du contrôle, suivi d'un numéro de séquence à deux chiffres.
X-Position (Position X)	Position du coin supérieur gauche du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*, le long de l'axe X (horizontal) de la fiche.
Y-Position (Position Y)	Position du coin supérieur gauche du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*, le long de l'axe Y (vertical) de la fiche.
Width (Largeur)	Taille horizontale du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*.
Height (Hauteur)	Taille verticale du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*.
Déplacement automatique	(facultatif) Spécifie si le contrôle peut se repositionner ou non pour suivre le dimensionnement de la boîte de dialogue (aucun, horizontal, vertical, ou les deux). La valeur par défaut est aucun.
Taille automatique	(facultatif) Spécifie si le contrôle peut se redimensionner ou non pour suivre le redimensionnement de la boîte de dialogue (aucun, horizontal, vertical, ou les deux). La valeur par défaut est aucun.

**Remarque :** \* Les valeurs sont données dans une unité de mesure indépendante de la plate-forme. A l'exécution, le moteur chargé de restituer les données sur la plate-forme cible fait une conversion en pixels et adapte la taille de la police d'affichage.

En outre, tous les contrôles **propriété** ont les attributs suivants.

Propriété	Nom de la propriété d'élément que le contrôle montrera sur la fiche.
Tab index (Index de Tab)	(facultatif) Ordre dans lequel le contrôle obtient la focalisation lorsque l'utilisateur déplace le point d'insertion dans la fiche avec la touche Tab.
Info tip (Info-conseil)	(facultatif) Texte affiché en tant qu'info-bulle lorsque vous placez le pointeur de la souris sur le contrôle. En l'absence de texte, aucun texte d'info-bulle n'apparaît.

## Champs de propriété définis par l'utilisateur

Les licences Enterprise Advantage et Enterprise de StarTeam vous permettent de personnaliser le référentiel en ajoutant des champs de propriété définis par l'utilisateur à des fichiers, des demandes de modification, des exigences, des rubriques et des tâches.

Vous pouvez également modifier les propriétés de certains éléments existants. Vous pouvez, par exemple, personnaliser le champ de demande de modification **Priorité**. Au lieu d'utiliser les valeurs par défaut (Oui et Non), votre entreprise peut modifier les propriétés des éléments pour que StarTeam donne une priorité aux demandes de modification sur une échelle allant de 1 (élevée) à 10 (faible).

L'application ajoute de nouveaux champs de propriété et des champs de propriété modifiés à la base de données utilisée par votre configuration de serveur actuelle. Ces champs sont disponibles aux mêmes emplacements que les autres champs de propriété des éléments.

**Remarque :** Lors de la personnalisation de la base de données, utilisez la ligne de commande `stcmd` pour verrouiller le serveur en mode exclusif. Pour de plus amples informations, reportez-vous au lien "Verrouillage et déverrouillage d'un serveur" à la fin de cette rubrique.

### Modifications des champs existants

Vous pouvez modifier certains champs de propriété existants et tous les champs personnalisés qui ont été créés. Les champs de propriété pouvant être modifiés sont toujours des types énumération.

Par exemple, **Priorité** est une propriété de demande de modification existante que vous pouvez personnaliser. Sur l'onglet **Synopsis** de la boîte de dialogue des **Propriétés de la demande de modification**, le champ **Priorité** possède les valeurs *Oui* et *Non*, mais il est implémenté en tant que champ de type énumération, *Oui* ayant le code numérique 1 et *Non* le code numérique 0. Si votre entreprise préfère utiliser des priorités de demandes de modification sur une échelle de 1 (élevé) à 10 (basse), vous pouvez ajouter des valeurs supplémentaires. Vous pouvez utiliser les codes numériques actuels 0 et 1 avec de nouveaux noms ou les désactiver.

**Astuce :** Essayez d'exploiter les codes existants.

Vous pouvez, par exemple, changer le nom de la valeur énumérée *Non* en *Sans priorité*. Vous pouvez alors rechercher les valeurs de **Priorité** égales à 0 pour identifier les demandes de modification dont la priorité doit être spécifiée.

Vous pouvez aussi changer le nom *Oui* en *Priorité 1*, car il a déjà le code 1. Vous pouvez ensuite ajouter des valeurs supplémentaires allant de *Priorité 2* à *Priorité 10*. Tous les codes numériques que vous affectez doivent avoir une valeur supérieure à 100, car l'application réserve les valeurs de 0 à 100 pour son usage interne. Vous pouvez donc ajouter une valeur nommée *Priorité 2* avec le code numérique 101, *Priorité 3* avec le code numérique 102, et ainsi de suite.

**Astuce :** Les requêtes utilisent les codes numériques pour effectuer des comparaisons basées sur des valeurs énumérées. En utilisant les codes ci-dessus, vous pouvez écrire une requête pour trouver les Priorités 1, 2 et 3 en demandant que Priorité soit supérieure à 0 et inférieure à 103.

Par défaut, le tri et les boîtes liste affichent les éléments dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans les boîtes de dialogue **Ajouter un champ** ou **Modifier le champ**. Vous pouvez utiliser les options de tri pour trier par nom en ordre ASCII ou alphabétique.

### Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération

Quand vous créez un champ personnalisé, vous spécifiez un nom affiché pour ce champ. Si vous créez le champ avec le type énumération, vous devez également attribuer des noms aux valeurs d'énumération. Le client montre



également tous ces noms aux utilisateurs. Les noms que vous spécifiez lors de la création d'un champ deviennent les noms par défaut pour ce champ.

Si vous ne définissez pas de traductions pour les noms d'un champ personnalisé, les utilisateurs voient toujours les noms par défaut. Par contre, si vous traduisez les noms associés à un champ, les utilisateurs voient les noms fournis pour la locale spécifiée par le système d'exploitation de ce client.

Vous disposez, par exemple, d'un champ personnalisé dont vous avez spécifié tous les noms par défaut en anglais. Vous traduisez ensuite les noms (un nom affiché et plusieurs noms pour les valeurs de l'énumération) en français. Les utilisateurs dont le client utilise un système d'exploitation en français voient les noms en français. Tous les autres utilisateurs voient les noms par défaut.

Pour des cas plus compliqués, vous devez comprendre comment les locales et les langues sont définies. Chaque locale ou langue est définie en utilisant au maximum trois parties séparées par des tirets. Ces parties représentent la langue même, le pays où elle est parlée et une variante de cette langue. La plupart des langues sont représentées en utilisant seulement les deux premières parties.

Par exemple, le hollandais a les trois entrées suivantes dans la table des langues :

- ◆ Hollandais [nl]
- ◆ Hollandais (Belgique) [nl-BE]
- ◆ Hollandais (Pays-Bas) [nl-NL]

La section entre crochets représente la locale ou la langue. Dans ce cas, [nl] représente le hollandais générique, alors que [nl-BE] et [nl-NL] représentent le hollandais tel qu'il est parlé, respectivement, en Belgique et aux Pays-Bas.

Si vous traduisez les noms d'un champ personnalisé en hollandais générique, ces noms peuvent être utilisés par tous les systèmes d'exploitation hollandais. Si vous traduisez les noms en hollandais générique et en hollandais utilisé en Belgique, les noms sont traités par le client comme suit :

- ◆ Les utilisateurs dont le client s'exécute sur un système d'exploitation avec la locale définie comme le hollandais des Pays-Bas (l'entrée [nl-NL]) voient les traductions du hollandais générique. Si un nom de l'énumération n'est pas traduit en hollandais, ces utilisateurs voient le nom par défaut pour cette valeur.
- ◆ Les utilisateurs dont le client s'exécute sur un système d'exploitation avec la locale définie comme le hollandais de Belgique voient les traductions pour le hollandais de Belgique.

Si un nom de l'énumération n'est pas traduit en hollandais de Belgique, ils voient le nom en hollandais générique pour cette valeur. Si un nom de l'énumération n'est pas traduit ni en hollandais de Belgique ni en hollandais générique, ils voient le nom par défaut pour cette valeur.

Par conséquent, si globalement les traductions en hollandais générique vous conviennent, mais que vous vouliez utiliser une orthographe ou un mot différent uniquement pour une valeur en hollandais de Belgique, vous pouvez traduire le nom de cette valeur en hollandais de Belgique.

**Remarque :** La machine virtuelle Java lit les paramètres des informations de locale pour le système d'exploitation du client à son démarrage. Si vous changez ce paramètre, vous devez redémarrer la machine virtuelle Java.

**Astuce :** Généralement, une organisation standardise l'utilisation d'une langue pour les valeurs par défaut de tous les champs personnalisés. Sinon, l'application vous permet d'utiliser une langue par défaut différente pour chaque champ personnalisé. Si, par exemple, vous créez un champ personnalisé en utilisant des noms anglais, les noms anglais deviennent la valeur par défaut pour ce champ. Si quelqu'un d'autre crée un champ personnalisé en utilisant des noms japonais, les noms par défaut de ce champ sont en japonais, à moins d'être changés ultérieurement.

## **Procédures associées**

[Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

## Procédures

Cette section contient toutes les tâches relatives à l'administration et à l'utilisation de StarTeam.

### Dans cette section

[Personnalisation de votre client avec les APE \(Alternate Property Editors\)](#)

Cette section contient les tâches relatives à l'utilisation des APE (Alternate Property Editors).

# Personnalisation de votre client avec les APE (Alternate Property Editors)

Cette section contient les tâches relatives à l'utilisation des APE (Alternate Property Editors).

## Dans cette section

### [Activation des fiches](#)

Cette rubrique explique comment activer votre fiche personnalisée dans le Client multiplate-forme.

### [Affichage des champs de propriété personnalisés](#)

Explique comment afficher des champs de propriété personnalisés d'un élément dans la boîte de dialogue Propriétés et dans le volet supérieur.

### [Affichage des conditions des liens sous forme de texte dans les fichiers de workflow](#)

Explique comment afficher les conditions des liens sous forme de texte.

### [Changement de l'ordre de tabulation des contrôles](#)

Cette rubrique explique comment changer l'ordre de tabulation des contrôles de la fiche.

### [Configuration des champs date/heure](#)

Explique comment créer un champ date ou heure personnalisé.

### [Configuration des champs énumérés](#)

Explique comment créer un champ personnalisé de type énumération.

### [Configuration des champs ID utilisateur](#)

Explique comment créer un champ personnalisé de type ID utilisateur.

### [Configuration des champs texte](#)

Explique comment créer un champ personnalisé de type texte.

### [Configuration des nouveaux champs de propriété](#)

Explique comment créer de nouveaux champs de propriété.

### [Configuration des projets pour l'utilisation des APE \(Alternate Property Editors\)](#)

Décrit comment configurer des projets pour l'utilisation des APE.

### [Création des étapes dont la durée est limitée dans les fichiers de workflow](#)

Explique comment créer des étapes dont la durée est limitée dans les fichiers de workflow.

### [Création des messages de notification des états et des listes de leurs destinataires](#)

Explique comment définir la liste des destinataires des notifications électroniques et les messages électroniques.

### [Création des propriétés énumérées](#)

Explique comment créer un champ personnalisé de type énumération.

### [Dessin de contrôles complexes](#)

Cette rubrique explique comment dessiner les contrôles de propriété complexes dans la zone de disposition de la fiche de Layout Designer.

### [Dessin de contrôles de propriété](#)

Cette rubrique explique comment dessiner les contrôles de propriété standard dans la zone de disposition de la fiche de Layout Designer.

### [Dessin de contrôles non propriété](#)

Cette rubrique explique comment dessiner les contrôles non propriété standard dans la zone de disposition de la fiche de Layout Designer.

### [Enregistrement de nouvelles fiches](#)

Cette rubrique explique comment enregistrer les fiches que vous concevez dans Layout Designer.

### [Lancement de StarTeam Layout Designer et ouverture d'une fiche](#)

Rubrique procédurale décrivant comment lancer Layout Designer et créer, ouvrir ou importer une fiche.

### [Liaison automatique des étapes dans les fichiers de workflow](#)

Explique comment lier automatiquement les étapes dans les fichiers de workflow.

### [Liaison des étapes conditionnelles dans les fichiers de workflow](#)

Explique comment lier conditionnellement les étapes dans un workflow.

### [Liaison manuelle des étapes dans les fichiers de workflow](#)

Explique comment lier manuellement les étapes dans les fichiers de workflow.

### [Modification des couleurs par défaut des liens dans les fichiers de workflow](#)

Explique comment modifier les couleurs par défaut des liens.

### [Modification des propriétés des fiches](#)

Cette rubrique explique comment modifier les propriétés d'une fiche dans Layout Designer.

### [Modification du numéro de port du serveur HTTP utilisé par l'Agent de notification](#)

Explique comment modifier le numéro de port par défaut du serveur HTTP.

### [Personnalisation du volet Détail](#)

Cette rubrique explique comment personnaliser les champs qui s'affichent dans les volets (inférieurs) Détail du Client multiplate-forme.

### [Repositionnement des liens dans les fichiers de workflow](#)

Décrit plusieurs façons de repositionner les liens.

### [Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

Explique comment traduire des noms affichés et des valeurs d'énumération pour les champs personnalisés.

### [Utilisation des onglets](#)

Cette rubrique explique comment ajouter ou supprimer des onglets et comment changer les titres des onglets.

## Activation des fiches

Après avoir enregistré la fiche dans un répertoire approprié du projet StarFlow Extensions, suivez les instructions ci-dessous pour activer la fiche dans le Client multiplate-forme.

**Remarque :** Si vous avez spécifié l'utilisation d'éditeurs de propriétés alternatifs (APE) dans la boîte de dialogue **Propriétés du projet**, vous devez la désactiver pour activer la fiche Layout Designer personnalisée.

### Pour activer la fiche Layout Designer

- 1 Lancez le Client multiplate-forme, puis accédez au projet ou à la vue dans lequel utiliser la fiche.
- 2 Sélectionnez l'onglet approprié dans le volet supérieur. Par exemple, si vous avez modifié la fiche Demande de modification par défaut à l'aide Layout Designer, sélectionnez l'onglet **Demande de modification**.
- 3 Choisissez **<TypeElément>** ▶ **Propriétés** pour ouvrir la boîte de dialogue des propriétés modifiées. **<TypeElément>** correspond à l'élément pour lequel vous éditez la fiche, par exemple, une demande de modification.

La boîte de dialogue de vos propriétés modifiées s'affiche. Pour apporter d'autres modifications à la fiche, vous pouvez la rouvrir dans Layout Designer.

Si, actuellement, vous utilisez des APE, vous devez les désactiver afin d'utiliser la fiche Layout Designer personnalisée. Layout Designer respecte le workflow intégré à StarTeam. Vous ne pouvez pas utiliser des APE ni des workflows personnalisés avec une fiche Layout Designer.

### Pour abandonner l'usage des APE dans un projet

- 1 Ouvrez le Client multiplate-forme.
- 2 Choisissez **Projet** ▶ **Propriétés** dans le menu principal. La boîte de dialogue **Propriétés du projet** s'ouvre.
- 3 Sélectionnez l'onglet **Editeurs** et désélectionnez les cases à cocher correspondant aux cas où vous ne voulez pas utiliser d'APE. Par exemple, si vous voulez utiliser la fiche Layout Designer personnalisée pour une demande de modification, désactivez la case à cocher **Utiliser un autre éditeur de propriétés pour les demandes de modification**.
- 4 Cliquez sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue et enregistrer vos paramètres.

#### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)  
[Contrôles](#)

#### Procédures associées

[Lancement de StarTeam Layout Designer et ouverture d'une fiche](#)

#### Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Affichage des champs de propriété personnalisés

Il peut être utile d'obtenir la liste de tous les champs de propriété personnalisés créés pour un certain type d'élément. En outre, après avoir créé de tels champs, vous pouvez les sélectionner afin de les afficher dans le volet supérieur de la fenêtre de la vue de projet.

### Pour afficher les champs de propriété personnalisés d'un élément dans la boîte de dialogue Propriétés

- 1 Sélectionnez un dossier dans la hiérarchie des dossiers.
- 2 Sélectionnez l'onglet d'un composant. Cette opération affiche des éléments dans le volet supérieur.
- 3 Sélectionnez un élément dans le volet supérieur, puis l'option **Propriétés** dans le menu du composant ou contextuel. Ces opérations affichent la boîte de dialogue **Propriétés**.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Personnaliser** pour afficher les champs personnalisés créés pour l'élément sélectionné.
- 5 Cliquez sur **OK** pour quitter la boîte de dialogue.

### Pour afficher des champs de propriété personnalisés dans le volet supérieur

- 1 Sélectionnez un dossier dans la hiérarchie des dossiers.
- 2 Sélectionnez l'onglet d'un composant. Cette opération affiche des éléments dans le volet supérieur.
- 3 Sélectionnez **Filtres** ► **Afficher les champs** dans le menu du composant ou dans le menu contextuel. La boîte de dialogue **Afficher les champs** apparaît.
- 4 Dans la liste **Champs disponibles**, sélectionnez les champs que vous souhaitez afficher, puis cliquez sur **Ajouter**.
- 5 Organisez les champs dans la liste **Afficher les champs dans cet ordre** en faisant glisser les noms de champ jusqu'à l'emplacement souhaité.
- 6 Cliquez sur **OK** quand vous avez fini. Les champs que vous avez sélectionnés apparaissent dans le volet supérieur.

**Remarque :** Seules 60 colonnes peuvent être affichées simultanément dans le volet supérieur. Si le total des champs personnalisés est supérieur à 60, vous ne pouvez pas afficher tous les champs d'un élément sous forme de colonnes dans le volet supérieur. Gardez à l'esprit que les bases de données sont également soumises à des restrictions, qui peuvent limiter le nombre de champs personnalisés que vous créez.

#### Concepts associés

[Champs de propriété définis par l'utilisateur](#)

#### Procédures associées

[Configuration des nouveaux champs de propriété](#)

[Configuration des champs date/heure](#)

[Configuration des champs énumérés](#)

[Configuration des champs texte](#)

[Configuration des champs ID utilisateur](#)

[Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

[Création des propriétés énumérées](#)

## Affichage des conditions des liens sous forme de texte dans les fichiers de workflow

Vous pouvez afficher les conditions d'un lien sous forme de texte dans l'espace de travail. Lorsque vous n'affichez pas le texte dans l'espace de travail, il apparaît dans une info-bulle lorsque le pointeur de la souris passe au-dessus d'un lien. Chaque fois que vous ouvrez un workflow, le texte du lien est désactivé. Vous devez l'activer ou vous servir de l'info-bulle.

### Pour afficher ou masquer les conditions dans l'espace de travail

- 1 Sélectionnez **Edit** ▶ **Link Options** ▶ **Display Link Text**.
- 2 Pour modifier la valeur en cours de ce paramètre, utilisez la même commande.



# Changement de l'ordre de tabulation des contrôles

L'ordre de tabulation détermine l'ordre dans lequel le point d'insertion se déplace lorsque l'utilisateur appuie sur la touche Tab. Par défaut, l'ordre de tabulation est celui dans lequel les contrôles ont été ajoutés à la fiche.

## Pour modifier l'ordre de tabulation des contrôles

- 1 Sur la barre d'outils d'édition, en haut de la fenêtre de Layout Designer, cliquez sur le bouton **Ordre des tabulations** pour obtenir la vue **Ordre des tabulations**. Ce bouton fonctionne comme une bascule. L'ordre de tabulation s'affiche en surimpression sur chaque contrôle de la zone de disposition de la fiche.
- 2 Un **CTRL + CLIC** dans la boîte indiquant le numéro de tabulation du contrôle lui donne la première position dans l'ordre de tabulation. Initialement, le numéro **1** s'affiche dans la boîte superposée au contrôle.
- 3 Cliquez sur chacun des contrôles dans l'ordre où vous souhaitez les utiliser. Chacun prend le numéro séquentiel suivant.

**Astuce :** Au lieu d'effectuer les étapes 2 et 3, vous pouvez cliquer plusieurs fois sur la boîte indiquant le numéro de tabulation d'un contrôle. Chaque clic fait apparaître le numéro suivant et ajuste les numéros de tous les autres contrôles de la fiche.

- 4 Cliquez sur le bouton **Ordre des tabulations** pour désactiver la vue **Ordre des tabulations**.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)  
[Contrôles](#)

## Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Configuration des champs date/heure

Le type date/heure permet de créer de nouveaux champs date ou heure. Une date possède uniquement un composant date, tandis qu'une heure possède toujours un composant date et un composant heure. Cette procédure est la suite de la création d'un nouveau champ de propriété.

### Pour créer un champ date ou heure personnalisé

- 1 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un champ**, sélectionnez **Heure** dans la boîte texte **Type**.
- 2 Vous pouvez aussi taper une date ou une heure par défaut dans la boîte texte **Défaut**, en utilisant le format correspondant à vos paramètres régionaux. Cette valeur devient automatiquement la valeur utilisée pour tous les éléments existants ayant le champ comme propriété. Elle devient également la valeur par défaut des nouveaux éléments créés. Vous pouvez modifier cette valeur manuellement dans l'onglet **Personnalisation** de la boîte de dialogue **Propriétés** de l'élément.  
  
Si vous ne définissez pas de valeur par défaut, aucune valeur n'est placée dans la base de données pour aucun élément auquel ce champ est associé, sauf si vous attribuez une valeur au champ manuellement.
- 3 Cliquez sur **OK**.

### Procédures associées

[Configuration des nouveaux champs de propriété](#)

[Configuration des champs énumérés](#)

[Configuration des champs texte](#)

[Configuration des champs ID utilisateur](#)

[Affichage des champs de propriété personnalisés](#)

[Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

[Création des propriétés énumérées](#)

## Configuration des champs énumérés

L'ordre dans lequel les valeurs de type énumération apparaissent dans les boîtes liste de la boîte de dialogue **Requête** et des autres boîtes de dialogue est l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la boîte de dialogue **Ajouter un champ** ou **Modifier le champ**. Il peut s'agir d'un ordre par code, voire d'un ordre alphabétique, à condition qu'elles apparaissent ainsi dans la boîte de dialogue. Vous pouvez utiliser le glisser-déplacer pour réorganiser les valeurs.

Cette procédure est la suite de la création d'un nouveau champ de propriété.

### Pour créer un champ personnalisé de type énumération

- 1 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un champ**, sélectionnez **Enumération** dans la boîte texte **Type**.
- 2 Cliquez sur **Ajouter** pour entrer la première valeur. La boîte de dialogue **Ajouter une valeur** s'ouvre. L'application réservant les codes numériques compris entre 0 et 100, l'affichage des nombres dans cette boîte de dialogue commence à 101.
- 3 Utilisez le code affiché ou entrez-en un autre dans la zone de texte **Code**.
- 4 Entrez le nom de cette valeur de type énumération dans la zone de texte **Nom**.
- 5 Cliquez sur **OK**.
- 6 Utilisez le glisser-déplacer pour organiser les valeurs dans la boîte liste **Valeurs possibles**.
- 7 Sélectionnez l'une des valeurs de type énumération comme valeur par défaut dans la boîte liste **Valeur par défaut**. Cette valeur devient automatiquement la valeur utilisée pour tous les éléments existants ayant le champ comme propriété. Elle devient également la valeur par défaut des nouveaux éléments créés. Vous pouvez modifier cette valeur manuellement dans l'onglet **Personnalisation** de la boîte de dialogue **Propriétés** de l'élément.

De nombreux utilisateurs créent une valeur **<aucune>** à utiliser comme valeur par défaut, pour indiquer qu'aucune valeur n'est réellement définie. En outre, ils placent cette valeur en premier dans la liste de l'énumération afin qu'elle s'affiche en haut ou en bas du volet supérieur lorsque la colonne du champ est triée.

Si vous entrez une date ou une heure, utilisez le format correspondant à vos paramètres régionaux.

- 8 Vérifiez que les codes que vous avez sélectionnés sont ceux que vous souhaitez. Vous ne pouvez pas les modifier après avoir quitté la boîte de dialogue.
- 9 Cliquez sur **OK**.

### Procédures associées

[Configuration des nouveaux champs de propriété](#)

[Configuration des champs date/heure](#)

[Configuration des champs texte](#)

[Configuration des champs ID utilisateur](#)

[Affichage des champs de propriété personnalisés](#)

[Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

[Création des propriétés énumérées](#)

## Configuration des champs ID utilisateur

Une valeur par défaut ne peut pas être établie pour un champ ID utilisateur. En effet, si l'**ID utilisateur** est supprimé, la valeur devient incorrecte.

Cette procédure est la suite de la configuration des nouveaux champs de propriété.

### Pour créer un champ ID utilisateur personnalisé

- 1 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un champ**, sélectionnez **ID utilisateur** dans la boîte texte **Type**.
- 2 Sélectionnez la case à cocher **Entrée requise** pour rendre ce champ requis. Les champs requis sont rarement utilisés avec les fichiers, car ils affectent uniquement la boîte de dialogue **Propriétés** du fichier.
- 3 Cliquez sur **OK**.

### Procédures associées

[Configuration des nouveaux champs de propriété](#)

[Configuration des champs date/heure](#)

[Configuration des champs énumérés](#)

[Configuration des champs texte](#)

[Affichage des champs de propriété personnalisés](#)

[Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

[Création des propriétés énumérées](#)

# Configuration des champs texte

Une valeur par défaut ne peut pas être définie pour un champ texte, car la plupart des champs texte contiennent des données uniques.

Cette procédure est la suite de la configuration d'un nouveau champ de propriété.

## Pour créer un champ texte personnalisé

- 1 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un champ**, sélectionnez **Texte** dans la boîte texte **Type**.
- 2 Utilisez la longueur maximale par défaut (255 caractères) ou entrez un nombre de caractères compris entre 2 et 20 000 dans la boîte texte **Longueur**.
- 3 Vérifiez que la **longueur** est adéquate, car vous ne pourrez pas la modifier après avoir quitté la boîte de dialogue.
- 4 Sélectionnez la case à cocher **Entrée requise** si vous souhaitez que le champ soit requis. Les champs requis sont rarement utilisés avec les fichiers, car ils affectent uniquement la boîte de dialogue **Propriétés** du fichier.

## Procédures associées

[Configuration des nouveaux champs de propriété](#)

[Configuration des champs date/heure](#)

[Configuration des champs énumérés](#)

[Configuration des champs ID utilisateur](#)

[Affichage des champs de propriété personnalisés](#)

[Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

[Création des propriétés énumérées](#)

## Configuration des nouveaux champs de propriété

Vous pouvez créer un nombre quelconque de champs de propriété pour les éléments de l'application. Un nouveau champ peut être de l'un des types suivants : date/heure, énumération, entier, réel, texte ou ID utilisateur.

Les types énumération, entier, réel et date/heure ont des valeurs par défaut, que l'utilisateur peut modifier. Les types texte et ID utilisateur ne possèdent pas de valeur par défaut, mais vous pouvez obliger l'utilisateur à fournir des données pour ces champs.

Avant de créer des champs personnalisés, utilisez la ligne de commande `stcmd` pour verrouiller le serveur de façon exclusive de façon à être certain qu'aucun autre utilisateur ne puisse y accéder.

### Pour créer un nouveau champ de propriété

1 Sélectionnez l'une des commandes ci-après :

- ◆ **Fichier** ▶ **Avancé** ▶ **Personnaliser**
- ◆ **Demande de modification** ▶ **Avancé** ▶ **Personnaliser**
- ◆ **Rubrique** ▶ **Avancé** ▶ **Personnaliser**
- ◆ **Tâche** ▶ **Avancé** ▶ **Personnaliser**

2 Dans la boîte de dialogue **Personnaliser**, recherchez les champs pouvant être personnalisés. Les champs et les icônes qui les accompagnent se présentent comme suit :

- ◆ Un champ avec un crayon au centre de l'icône est un champ de l'application. Elle est toujours de type énumération et elle est entièrement personnalisable. Vous pouvez ajouter, désactiver, renommer et réorganiser ses valeurs.
- ◆ L'icône d'un nouveau champ affiche la tête et les épaules d'une personne. Il est entièrement personnalisable et son type est variable. Si le nouveau champ est désactivé, l'icône est estompée.
- ◆ Un champ d'application avec une icône contenant un petit verrou jaune dans le coin inférieur gauche a un type d'énumération restreint. Vous ne pouvez modifier que les noms que l'application affiche pour les valeurs de ce champ.

Généralement, ces champs possèdent des caractéristiques de workflow non modifiables.

3 Cliquez sur **Ajouter**. La boîte de dialogue **Ajouter un champ** s'ouvre.

4 Dans la zone de texte **Nom du champ**, entrez le nom du nouveau champ que doit utiliser la base de données. Dans ce nom, n'utilisez que des caractères alphanumériques et aucun espace.

Le nom doit comporter moins de 31 caractères ASCII (`Usr_` compris) et ne pas contenir les caractères suivants, non acceptés par une ou plusieurs des bases de données que l'application prend en charge :

```
= \\.^$@,;!:#*<>?-/|%| [ ] ( ) +"
```

Choisissez le nom du champ avec précaution, car vous ne pouvez pas le modifier une fois que vous cliquez sur **OK**.

5 Dans la zone de texte **Nom affiché**, entrez le nom que l'application affichera aux utilisateurs.

6 Sélectionnez un type dans la liste **Type**, puis suivez la procédure correspondante.

## **Concepts associés**

[Champs de propriété définis par l'utilisateur](#)

## **Procédures associées**

[Configuration des champs date/heure](#)

[Configuration des champs énumérés](#)

[Configuration des champs texte](#)

[Configuration des champs ID utilisateur](#)

# Configuration des projets pour l'utilisation des APE (Alternate Property Editors)

Par défaut, les projets utilisent la boîte de dialogue de propriétés standard. Lorsqu'un APE est prêt, vous devez modifier les propriétés de projet de façon à ce que toutes les vues d'un projet utilisent les APE. Ceci défini, toutes les vues du projet doivent utiliser un APE à la place de la boîte de dialogue standard. Cependant, chaque vue peut utiliser un APE différent ; vous aurez archivé l'APE dans le sous-dossier approprié, spécifique à la vue, dans le dossier Projects du projet StarFlow Extensions.

## Pour utiliser un APE avec un type d'élément StarTeam

- 1 Dans l'application, choisissez **Projet** ▶ **Propriétés** dans la barre de menus. La boîte de dialogue **Propriétés du projet** apparaît.
- 2 Sélectionnez l'onglet **Editeurs**.
- 3 Cochez la case Utiliser un autre éditeur de propriétés pour les <élément>s.
- 4 Entrez ou recherchez l'APE correct. En général, entrez le mot Locator suivi du nom de l'APE.

**Avertissement :** Soyez prudent lorsque vous définissez l'APE d'un projet en production car le nouveau paramètre prend immédiatement effet. Il est important de tester toutes les modifications apportées à un APE avant de proposer cet éditeur à un large public.

### Procédures associées

[Personnalisation de votre client avec les APE \(Alternate Property Editors\)](#)



## Création des étapes dont la durée est limitée dans les fichiers de workflow

Lorsque vous créez une étape dont la durée est limitée, vous spécifiez la durée de l'étape et l'étape servant d'origine à cette durée. L'étape origine de la durée peut être l'étape dont vous spécifiez la durée ou n'importe quelle étape qui la précède. Si l'étape n'est pas accomplie dans la durée spécifiée, une exception se produit.

**Remarque :** Définir des durées peut poser des problèmes — sauf si votre entreprise fonctionne 24h/24 et 7j/7 — car le temps est compté aussi pendant la nuit, le week-end et les vacances. Cela signifie que les étapes vont dépasser leur délai et que des messages d'exceptions seront envoyés plus tôt que prévu. Par exemple, si, un vendredi, une étape a 24 heures avant de dépasser son délai, les messages d'exceptions risquent d'être envoyés le samedi.

### Pour créer une étape à durée limitée

- 1 Dans l'espace de travail, double-cliquez sur une étape existante.
- 2 Cliquez sur l'onglet **General** dans la boîte de dialogue **Edit Step**.
- 3 Cochez la case **Limit Step Duration**.
- 4 Spécifiez la durée de l'étape en saisissant une valeur entière dans la zone de texte **Duration** et en sélectionnant une unité dans la liste (jours, heures ou minutes).
- 5 Sélectionnez l'étape servant d'origine à la durée dans la liste **Relative To**. La liste **Relative To** contient les noms de toutes les étapes de l'espace de travail. Assurez-vous de sélectionner une étape qui précède l'étape en cours dans le workflow.
- 6 Cliquez sur **OK** ou sélectionnez un autre onglet.

Pour spécifier la durée de l'étape de son début à sa fin, définissez **Relative To** par l'étape en cours, ou laissez la zone vierge. Définir une durée relativement à une zone vierge ou à l'étape en cours spécifie que l'étape en cours doit être exécutée dans le temps spécifié, indépendamment des autres étapes du processus.

Pour spécifier la durée d'une tâche qui se déroule en plusieurs étapes, définissez **Relative To** par la première étape de la tâche. Définir une durée relativement à une étape antérieure spécifie que le décompte du temps commence lorsque commence l'étape choisie et se termine lorsque se termine l'étape en cours, quel que soit le nombre des étapes qui les séparent.

## Création des messages de notification des états et des listes de leurs destinataires

Les messages de notification des états sont de nature informative et leurs destinataires sont habituellement des membres de l'équipe ne figurant pas sur l'onglet **Participants** de l'étape. Par exemple, les superviseurs du support client ont besoin d'être avertis lorsqu'une demande de modification a atteint une étape seuil. Agent de notification envoie un message à tous les utilisateurs de la liste de notification des états en même temps.

### Pour créer une liste et un message de notification des états

- 1 Dans l'espace de travail, double-cliquez sur une étape existante.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Status Notification** dans la boîte de dialogue **Edit Step**.
- 3 Ajoutez à la liste de notification des états, un nombre quelconque d'utilisateurs individuels, de groupes d'utilisateurs et de références.
- 4 Si vous ne voulez pas utiliser la ligne objet par défaut dans le message de notification des états, saisissez un objet pour le message de notification électronique. Laissez vide la zone de texte **Subject** pour envoyer la ligne objet par défaut dans les messages de notification des états.
- 5 Si vous ne voulez pas utiliser le corps par défaut dans le message de notification des états, saisissez le corps du message de notification au format HTML ou au format texte. Vous pouvez ajouter à la ligne objet ou au corps de message, les valeurs en cours de certains champs de propriété de l'élément en utilisant le bouton **Insert Reference** approprié.
- 6 Cliquez sur **Preview HTML** pour voir comment le corps du message se présente dans la fenêtre d'un navigateur.
- 7 Cliquez sur **OK** ou sur un autre onglet.

### Pour ajouter simultanément tous les utilisateurs à la liste de notification des états

- 1 Cliquez sur le bouton **All Users** pour ajouter tous les utilisateurs à la liste.
- 2 Cliquez sur **OK** pour confirmer votre décision car elle éliminera toutes les entrées en cours dans la liste de notification des états. Le mot **Everyone** apparaît dans la liste de notification des états. Il n'est pas nécessaire d'y ajouter des utilisateurs, des groupes ou des références individuellement.

### Pour ajouter un ou plusieurs utilisateurs

- 1 Cliquez sur le bouton **Add Users**, situé à côté de la liste de notification des états, pour ajouter des utilisateurs à la liste.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs utilisateurs dans la boîte de dialogue **Select Notified Users**.
- 3 Cliquez sur **OK** pour revenir à l'onglet **Status Notification**. Les utilisateurs sélectionnés apparaissent dans la liste de notification des états.

### Pour ajouter un ou plusieurs groupes d'utilisateurs

- 1 Cliquez sur le bouton **Add Groups** pour ajouter des groupes d'utilisateurs à la liste.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs groupes d'utilisateurs dans la boîte de dialogue **Select Notified Groups**.
- 3 Cliquez sur **OK** pour revenir à l'onglet **Status Notification**. Les groupes d'utilisateurs sélectionnés apparaissent dans la liste de notification des états.

## Pour ajouter un ou plusieurs utilisateurs par référence

- 1 Cliquez sur le bouton **Add References** pour ajouter des utilisateurs à la liste.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs champs ID utilisateur dans la boîte de dialogue **Select Referenced Fields**.
- 3 Cliquez sur **OK** pour revenir à l'onglet **Status Notification**. Les champs ID utilisateur référencés apparaissent dans la liste de notification des états.

**Astuce :** Utilisez le bouton **Remove** pour supprimer de la liste des utilisateurs, des groupes ou des références.

## Pour ajouter à la ligne objet ou au corps de message les valeurs en cours de certains champs de propriété de l'élément

- 1 Cliquez sur **Insert Reference**.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs noms de champs de propriété dans la boîte de dialogue résultante **Select a Reference**.
- 3 Cliquez sur **OK** pour revenir à l'onglet Status Notification.

Pour chaque champ de propriété que vous avez sélectionné, une référence apparaît dans la ligne du sujet ou dans le corps du message. Par exemple, si vous sélectionnez le champ Entered By (Entré par), la référence `{{property name="EnteredBy"}}` apparaît. (**EnteredBy** est le nom interne de la propriété Entered By.) Quand le message est envoyé, la référence est remplacée par le nom du membre de l'équipe qui a entré l'élément.

## Création des propriétés énumérées

L'ordre dans lequel les valeurs de type énumération apparaissent dans les boîtes liste de la boîte de dialogue **Requête** et des autres boîtes de dialogue est l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la boîte de dialogue **Ajouter un champ** ou **Modifier le champ**. Il peut s'agir d'un ordre par code, voire d'un ordre alphabétique, à condition qu'elles apparaissent ainsi dans la boîte de dialogue. Vous pouvez utiliser le glisser-déplacer pour réorganiser les valeurs.

### Pour créer un champ personnalisé de type énumération

- 1 Dans la boîte de dialogue **Ajouter un champ**, sélectionnez **Enumération** dans la boîte texte **Type**.
- 2 Cliquez sur **Ajouter** pour entrer la première valeur. La boîte de dialogue **Ajouter une valeur** s'ouvre. StarTeam se réservant les codes numériques compris entre 0 et 100, l'affichage des nombres dans cette boîte de dialogue commence à 101.
- 3 Utilisez le code affiché ou entrez-en un autre dans la zone de texte **Code**.
- 4 Entrez le nom de cette valeur de type énumération dans la zone de texte **Nom** et cliquez sur **OK**.
- 5 Utilisez le glisser-déplacer pour organiser les valeurs dans la boîte liste **Valeurs possibles**.
- 6 Sélectionnez l'une des valeurs de type énumération comme valeur par défaut dans la boîte liste **Valeur par défaut**. Cette valeur devient automatiquement la valeur utilisée pour tous les éléments existants ayant le champ comme propriété. Elle devient également la valeur par défaut des nouveaux éléments créés. Vous pouvez modifier cette valeur manuellement dans l'onglet **Personnalisation** de la boîte de dialogue **Propriétés** de l'élément.

De nombreux utilisateurs créent une valeur **<aucune>** à utiliser comme valeur par défaut, pour indiquer qu'aucune valeur n'est réellement définie. En outre, ils placent cette valeur en premier dans la liste de l'énumération afin qu'elle s'affiche en haut ou en bas du volet supérieur lorsque la colonne du champ est triée. Si vous entrez une date ou une heure, utilisez le format correspondant à vos paramètres régionaux.

- 7 Vérifiez que les codes que vous avez sélectionnés sont ceux que vous souhaitez. Vous ne pouvez pas les modifier après avoir quitté la boîte de dialogue et cliqué sur **OK**.

### Procédures associées

- [Configuration des nouveaux champs de propriété](#)
- [Configuration des champs date/heure](#)
- [Configuration des champs énumérés](#)
- [Configuration des champs texte](#)
- [Configuration des champs ID utilisateur](#)
- [Affichage des champs de propriété personnalisés](#)
- [Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération](#)

## Dessin de contrôles complexes

Les contrôles complexes facilitent l'incorporation dans la fiche de sections entières de l'interface utilisateur. Un contrôle complexe doit être le seul de son onglet. Si vous ajoutez un ou plusieurs contrôles simples à un onglet contenant un contrôle complexe, ils se placent sur un onglet séparé au moment de l'exécution.

Vous pouvez créer les contrôles de propriété complexes suivants depuis la palette d'outils :

- ◆ Contrôle Liste de propriétés personnalisées
- ◆ Contrôle Pièces jointes
- ◆ Contrôle Historique de l'élément
- ◆ Contrôle Etiquettes de l'élément
- ◆ Contrôle Liens de l'élément
- ◆ Contrôle Références de l'élément
- ◆ Contrôle Liste d'utilisateurs

### Pour créer des contrôles de propriété complexes (général)

- 1 Cliquez sur le bouton du contrôle de propriété complexe souhaité dans la palette d'outils. Le pointeur de la souris se transforme en croix.
- 2 Faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche dans la zone de disposition de la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 3 Entrez un nom de propriété unique pour le contrôle, puis cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Les boutons de la palette d'outils représentent les contrôles de propriété simples que vous pouvez ajouter à la fiche. Les boutons ne s'appliquent pas à tous les types d'élément. Par exemple, vous ne pouvez pas ajouter de *Contrôle Liste d'utilisateurs* à un dialogue Demande de modification.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)  
[Contrôles](#)

### Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Dessin de contrôles de propriété

Un contrôle de propriété affiche une propriété d'élément dans une fiche. Il s'agit d'un contrôle simple, directement lié à une propriété d'élément, qui affiche la valeur en cours de la propriété et avec lequel il est possible de sélectionner une autre valeur. Une propriété peut apparaître plusieurs fois dans une même fiche si chacune de ses instances se trouve sous un onglet séparé. Une propriété ne peut apparaître qu'une fois par onglet de la fiche.

Vous pouvez créer les contrôles de propriété suivants depuis la palette d'outils :

- ◆ Créer des contrôles de propriété par défaut
- ◆ Créer des contrôles de propriété personnalisés
- ◆ Créer des contrôles de propriété Texte statique
- ◆ Créer des contrôles de propriété Groupe de boutons radio
- ◆ Créer des contrôles de propriété Case à cocher
- ◆ Créer des contrôles de propriété Champ texte, Zone de texte, Boîte à options ou Liste
- ◆ Créer des contrôles de propriété Heure
- ◆ Créer des contrôles de propriété Bouton Parcourir
- ◆ Créer des contrôles de propriété Bouton Parcourir d'exécution d'une commande

### Pour créer des contrôles de propriété par défaut

- 1 Cliquez sur l'onglet **Propriétés** dans le volet **Contrôles**. L'onglet **Propriétés** affiche une liste de toutes les propriétés disponibles pour le type d'élément.
- 2 Sélectionnez la propriété que vous voulez afficher sur la fiche, puis faites glisser votre sélection vers la fiche, jusqu'à l'emplacement voulu. Le contrôle par défaut de cette propriété apparaît sur la fiche.

### Pour créer des contrôles de propriété personnalisés

- 1 Cliquez sur le bouton approprié dans la palette d'outils. Le pointeur de la souris se transforme en croix.
- 2 Faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. Une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez sélectionner la propriété d'élément à associer au contrôle.
- 3 Sélectionnez la propriété que le contrôle doit exposer, entrez les informations spécifiques du contrôle, puis cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Les boutons de la palette d'outils représentent les contrôles de propriété simples que vous pouvez ajouter à la fiche.

Pour plus d'informations sur chaque contrôle, consultez les sous-procédures suivantes concernant les contrôles de propriétés disponibles.

### Pour créer des contrôles de propriété Texte statique

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Texte statique dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez la propriété que le contrôle doit exposer, et laissez la case **N'afficher que le titre** désactivée.

- 3 Cliquez sur **OK**.

## Pour créer des contrôles de propriété Groupe de boutons radio

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Groupe de boutons radio dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez la propriété que le contrôle doit exposer, puis cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue **Ajout de contrôles Radio** s'ouvre.
- 3 Vous devez créer au moins deux boutons radio pour un groupe de boutons radio. Pour créer les contrôles bouton Radio dans le groupe :
  - 1 Entrez le titre du bouton.
  - 2 Sélectionnez la valeur que prendra la propriété à la sélection du contrôle.
  - 3 Cliquez sur **Suivant** pour créer un autre contrôle et répétez la même opération.
  - 4 Cliquez sur **Terminer** lorsque vous avez créé les contrôles nécessaires.

**Remarque :** Une fois que vous avez créé un groupe de boutons radio et associé le texte affiché aux contrôles radio, vous ne pouvez pas utiliser Layout Designer pour modifier le texte affiché ou les valeurs associées. A la place, vous devez supprimer le contrôle et en créer un nouveau.

## Pour créer des contrôles de propriété Case à cocher

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Case à cocher dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez la propriété que le contrôle doit exposer, puis cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue **Sélection des valeurs d'état** s'ouvre.
- 3 Sélectionnez les valeurs à associer à la case à cocher selon son état, activé ou désactivé, puis cliquez sur **OK**.

**Remarque :** Une fois que vous avez créé une case à cocher et associé une valeur de propriété à chaque état coché/non coché, vous ne pouvez pas utiliser StarTeam Layout Designer pour modifier les valeurs associées. A la place, vous devez supprimer le contrôle et en créer un nouveau.

## Pour créer des contrôles de propriété Champ texte, Zone de texte, Boîte à options ou Liste

- 1 Cliquez sur l'un des boutons suivants dans la palette d'outils :
  - ◆ Contrôle Text Field (Champ texte)
  - ◆ Contrôle Text Area (Zone de texte)
  - ◆ Contrôle Combo Box (Boîte à options)
  - ◆ Contrôle List (Liste)
- 2 Cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.

- 3 Sélectionnez la propriété que le contrôle doit exposer, puis cliquez sur **OK**.

**Astuce :** Créez un contrôle Etiquette associé pour décrire le champ et fournir une cible pour la touche d'accès. Vous pouvez créer un Contrôle Etiquette en utilisant le bouton Contrôle Etiquette de la Palette d'outils.

### Pour créer des contrôles de propriété Heure

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Heure dans la **Palette d'outils**, puis cliquez sur la **Zone de disposition de la fiche** et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez la propriété que le contrôle doit exposer, puis cliquez sur **OK**.

### Pour créer des contrôles de propriété Bouton Parcourir

- 1 Créez un contrôle de champ texte et sélectionnez la propriété qu'il doit exposer. Il s'agit de la propriété (chemin d'accès au fichier ou au dossier) à associer au bouton de navigation.
- 2 Cliquez sur le bouton Parcourir dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 3 Sélectionnez le type de bouton (**Parcourir les fichiers** ou **Parcourir les dossiers**) et la propriété affichée par le contrôle de texte créé à l'étape 1 puis cliquez sur **OK**.

### Pour créer des contrôles de propriété Bouton Parcourir d'exécution d'une commande

- 1 Créez l'exécutable, si nécessaire, et associez-le à une propriété d'élément StarTeam.
- 2 Cliquez sur le bouton Parcourir dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 3 Comme type de contrôle, sélectionnez **Bouton Exécution de commande** et, comme valeur, la propriété contenant le nom de la commande, puis cliquez sur **OK**.

#### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)  
[Contrôles](#)

#### Procédures associées

[Dessin de contrôles non propriété](#)

#### Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)



## Dessin de contrôles non propriété

Les contrôles non propriété sont des contrôles indépendants, non liés aux propriétés des éléments. Les contrôles non propriété incluent des contrôles d'étiquette, de groupe, d'image et de texte statique.

Vous pouvez créer les contrôles non propriété suivants depuis la palette d'outils :

- ◆ Créer des contrôles non propriété (général)
- ◆ Créer des contrôles non propriété Etiquette
- ◆ Créer des contrôles non propriété Image
- ◆ Créer des contrôles non propriété Groupe
- ◆ Créer des contrôles non propriété Texte statique

### Pour créer un contrôle non propriété (général)

- 1 Cliquez sur le bouton approprié dans la palette d'outils. Le pointeur de la souris se transforme en croix.
- 2 Faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. Une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez donner le nom du contrôle.
- 3 Entrez un ID unique de votre choix à associer au contrôle, puis cliquez sur **OK**.

### Pour créer un contrôle Etiquette

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Etiquette dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez le contrôle de propriété à associer à l'étiquette, puis cliquez sur **OK**.
- 3 Changez la valeur de **Titre** par une description du contrôle qui remplacera la valeur par défaut de **Etiquette**.

### Pour créer un contrôle Image

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Image dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Entrez un **ID** unique dans la fiche à associer au champ, puis cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue **Importation d'image** s'ouvre.
- 3 Allez jusqu'au fichier .gif ou .jpg de votre choix, puis cliquez sur **Importer**.

### Pour créer un contrôle Groupe

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Groupe dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Entrez un **ID** unique dans la fiche à associer au champ, puis cliquez sur **OK**. La boîte de dialogue **Importation d'image** s'ouvre.
- 3 Allez jusqu'au fichier .gif ou .jpg de votre choix, puis cliquez sur **Importer**.

## Pour créer un contrôle non propriété Texte statique

- 1 Cliquez sur le bouton Contrôle Texte statique dans la palette d'outils, puis cliquez sur la zone de disposition de la fiche et faites glisser le contrôle pour le dessiner sur la fiche. La boîte de dialogue **Création d'un nouveau contrôle** s'ouvre.
- 2 Activez la case à cocher **N'afficher que le titre**, puis cliquez sur **OK**.
- 3 Entrez le texte à afficher en tant que valeur de **Titre** dans le volet Propriété.

**Remarque :** Le contrôle de texte statique est un contrôle unique, associé ou non à une propriété. En tant que contrôle de propriété, il affiche la valeur d'une propriété, à laquelle l'utilisateur ne peut apporter aucune modification. En tant que contrôle sans propriété associée, il affiche sur la fiche une ligne de texte.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)  
[Contrôles](#)

### Procédures associées

[Dessin de contrôles de propriété](#)

### Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Enregistrement de nouvelles fiches

Par défaut, lorsque vous installez StarTeam Server, le programme d'installation installe et crée automatiquement le projet StarFlow Extensions. Le projet StarFlow Extensions contient un dossier appelé *Projects*. Vous devez utiliser ce projet pour stocker vos fiches Layout Designer personnalisées.

Les fiches stockées dans le dossier *Projects* sont utilisées par les projets du serveur de la manière suivante :

- ◆ Si vous stockez une fiche personnalisée dans le dossier *Projects*, tous les projets du serveur l'utilisent sauf si une fiche de niveau inférieur la remplace.
- ◆ Si vous créez le dossier *projetPerso* dans le dossier *Projects*, toutes les fiches stockées dans ce dossier sont utilisées par le projet *projetPerso* sur le serveur contenant le projet StarFlow Extensions.
- ◆ Si vous créez le dossier *vuePerso* dans le dossier *projetPerso*, toutes les fiches stockées dans ce dossier sont utilisées dans la vue *vuePerso* du projet spécifié.

### Pour enregistrer une nouvelle fiche

- 1 Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier** ▶ **Enregistrer sous**.
- 2 Naviguez jusqu'au dossier approprié dans le projet StarFlow Extensions.
- 3 Cliquez sur **Enregistrer**.

**Remarque :** A l'étape 2, si vous n'êtes plus connecté au serveur, vous devez vous connecter à nouveau avant de naviguer jusqu'à un dossier.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)  
[Contrôles](#)

### Procédures associées

[Lancement de StarTeam Layout Designer et ouverture d'une fiche](#)

### Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Lancement de StarTeam Layout Designer et ouverture d'une fiche

Par défaut, StarTeam Layout Designer se trouve dans le groupe StarTeam du menu Démarrer de Windows. Vous pouvez démarrer StarTeam Layout Designer en sélectionnant **Démarrer** ▶ **Programmes** ▶ **StarTeam** ▶ **StarTeam Layout Designer** ▶ **StarTeam Layout Designer**. StarTeam Layout Designer s'ouvre initialement sous forme d'une fenêtre principale vide proposant les menus **Fichier** et **Aide**. Une fois que vous avez effectuée l'une des procédures indiquées ci-dessous, Layout Designer affiche une zone de travail dans laquelle vous pouvez concevoir votre fiche et propose des outils de création de contrôles.

Afin de pouvoir utiliser les fonctions de StarTeam Layout Designer, vous devrez effectuer l'une des opérations suivantes :

- ◆ Créez une nouvelle fiche
- ◆ Ouvrez une fiche existante
- ◆ Importez une fiche précédemment exportée

### Pour créer une nouvelle fiche

- 1 Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier** ▶ **Nouveau**. La boîte de dialogue **Nouveau modèle** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez le serveur sur lequel la fiche doit résider, connectez-vous si nécessaire, puis cliquez sur **Nouveau**. La boîte de dialogue **Sélection d'un type de modèle** s'ouvre.
- 3 Sélectionnez un type de disposition dans la liste déroulante, puis cliquez sur **OK**.

### Pour ouvrir une fiche existante

- 1 Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier** ▶ **Ouvrir**. La boîte de dialogue **Ouverture du modèle** s'ouvre.
- 2 Sélectionnez le serveur sur lequel la fiche réside et connectez-vous si nécessaire.
- 3 Naviguez jusqu'au fichier, sélectionnez-le, puis cliquez sur **Ouvrir**. StarTeam Layout Designer ouvre les fichiers dont l'extension est \*.layout.xml.

### Pour importer une fiche précédemment exportée

- 1 Dans le menu principal, sélectionnez **Fichier** ▶ **Importer**. La boîte de dialogue **Importation de modèle de fiche** s'ouvre.
- 2 Naviguez jusqu'au fichier, sélectionnez-le puis cliquez sur **Ouvrir**.

**Astuce :** Si vous travaillez sur une fiche et que vous n'êtes pas prêt à l'enregistrer sur le serveur, utilisez la commande **Fichier** ▶ **Exporter** du menu principal pour enregistrer une copie vers la destination de votre choix. Quand vous êtes prêt à recommencer à travailler sur le fichier, importez-le dans StarTeam Layout Designer à l'aide de la commande **Fichier** ▶ **Importer** du menu principal.

**Concepts associés**

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

**Référence associée**

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Liaison automatique des étapes dans les fichiers de workflow

Après avoir sélectionné une étape, vous pouvez créer automatiquement tous les liens partant de cette étape vers d'autres, en utilisant l'onglet **Next Steps** de la boîte de dialogue **Edit Step**. Si les étapes connectées n'ont pas encore été dessinées, cette procédure les dessine.

### Pour lier des étapes automatiquement

- 1 Sélectionnez l'étape d'où partiront les liens vers les nouvelles étapes, en double-cliquant sur une étape existante.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Next Steps** dans la boîte de dialogue **Edit Step**.
- 3 Sélectionnez <otherwise> dans la colonne Conditions pour spécifier les liens de l'étape n'ayant pas de condition.
- 4 Cliquez sur **Add Steps**.
- 5 Sélectionnez les étapes vers lesquelles mèneront les transitions dans la liste des valeurs de la boîte de dialogue **Select Next Steps**.
- 6 Cliquez sur **OK**.

**Astuce :** Si vous changez d'avis au sujet de certaines des étapes sélectionnées, mettez en évidence les étapes non voulues et cliquez sur **Remove Steps**.

## Liaison des étapes conditionnelles dans les fichiers de workflow

Dans un lien, vous pouvez indiquer que la transition entre une étape (ou une valeur énumérée) et une autre étape n'est possible que si une propriété d'élément autre que la propriété de contrôle du workflow prend certaines valeurs. Pour représenter un tel cas dans votre workflow, connectez les deux étapes par un lien conditionnel. Un lien conditionnel prend la forme d'une flèche pointillée pointant sur l'étape qui est accessible uniquement lorsque la condition est vraie.

Lorsque vous spécifiez une condition, vous sélectionnez une propriété et une ou plusieurs valeurs. Pour chaque valeur, vous sélectionnez une ou plusieurs étapes, qui sont les transitions possibles pour un élément dont la propriété est définie par cette valeur (élément qui remplit cette condition).

### Pour lier des étapes conditionnellement

- 1 Dans l'espace de travail, double-cliquez sur une étape existante.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Next Steps** dans la boîte de dialogue **Edit Step**.
- 3 Sélectionnez la propriété sur laquelle est basée la condition (par exemple, la propriété Type) dans la liste Properties.
- 4 Cliquez sur **Add Value**.
- 5 Sélectionnez une valeur pour la condition (par exemple, Suggestion), puis cliquez sur **OK**. La valeur apparaît dans la liste Values et elle y est sélectionnée. Ou, sélectionnez une propriété dans la liste Value of Property pour que la condition dépende de la valeur de cette propriété.
- 6 Cliquez sur **OK**.
- 7 Cliquez sur **Add Steps**.
- 8 Sélectionnez une ou plusieurs étapes suivantes dans la boîte de dialogue **Select Next Steps** et cliquez sur **OK**.
- 9 Sélectionnez <otherwise> pour spécifier les étapes du workflow auxquelles est lié l'élément (et donc, les valeurs de la propriété de contrôle du workflow vers lesquelles l'utilisateur peut effectuer la transition) lorsqu'aucune condition n'existe ou lorsqu'aucune condition n'est remplie. Cliquez ensuite sur **OK**.

Si nécessaire, sélectionnez des valeurs supplémentaires pour la propriété conditionnelle spécifiée, ainsi que les étapes vers lesquelles peut s'effectuer la transition lorsque la propriété conditionnelle a ces valeurs.

**Astuce :** Utilisez les boutons **Edit Value**, **Remove Value** et **Remove Steps** pour faire des corrections avant de cliquer sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue **Edit Step**.

## Liaison manuelle des étapes dans les fichiers de workflow

Ajouter manuellement un lien entre deux étapes affecte automatiquement les informations affichées sur l'onglet **Next Steps** de la boîte de dialogue **Edit Step** pour l'étape à partir de laquelle s'effectue la transition. Le nom de l'étape vers laquelle s'effectue la transition est ajouté à la liste des étapes possibles pour la valeur <otherwise>. La valeur <otherwise> spécifie les étapes auxquelles est lié l'élément (et donc, les valeurs vers lesquelles l'élément peut effectuer la transition) lorsqu'aucune condition n'existe ou lorsqu'aucune condition n'est remplie.

### Pour créer un lien entre deux étapes manuellement

- 1 Cliquez et tracez un lien entre le bord d'une étape et le bord de la suivante.
- 2 Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le lien apparaît. Vous ne pouvez pas tracer de lien vers l'étape d'entrée dans le workflow.

Vous pouvez également cliquer sur le bord d'une étape. Cela lie immédiatement l'étape sélectionnée à l'étape qui lui est la plus proche — sauf s'il s'agit de l'étape d'entrée.



## Modification des couleurs par défaut des liens dans les fichiers de workflow

Les liens sont codés par des couleurs : une couleur correspond aux liens qui sont associés à des conditions, et une autre aux liens qui ne le sont pas. Par défaut, Workflow Designer affiche les liens inconditionnels en bleu foncé et les liens conditionnels en cyan. Les liens conditionnels sont représentés par des lignes pointillées. Vous pouvez facilement modifier les couleurs par défaut. Vous ne pouvez pas modifier le style des lignes.

### Pour modifier les couleurs par défaut des liens

- 1 Choisissez **Edit** ▶ **Link Options** ▶ **Default Link Colors** dans le menu. Une boîte de dialogue de sélection des couleurs s'ouvre.
- 2 Sélectionnez la nouvelle couleur par défaut des liens en cliquant sur une couleur, ou en entrant des valeurs RVB ou TSL. Cliquez ensuite sur **OK**.

### Pour modifier les couleurs par défaut des liens conditionnels

- 1 Choisissez **Edit** ▶ **Link Options** ▶ **Default Conditional Link Colors** dans le menu. Une boîte de dialogue de sélection des couleurs s'ouvre.
- 2 Sélectionnez la nouvelle couleur par défaut des liens en cliquant sur une couleur, ou en entrant des valeurs RVB ou TSL. Cliquez ensuite sur **OK**.

## Modification des propriétés des fiches

Les propriétés des fiches sont disponibles dans le volet Propriété, en bas à droite de la fenêtre Layout Designer.

### Pour modifier les propriétés d'une fiche

- 1 Sélectionnez un composant dans la zone de disposition de la fiche.
- 2 Utilisez le volet Propriété pour modifier les valeurs **Nom**, **Titre** ou **Info-Conseil**.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)

[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

[Contrôles](#)

### Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Modification du numéro de port du serveur HTTP utilisé par l'Agent de notification

Le numéro de port par défaut du serveur http est 9000 ; vous pouvez modifier ce numéro, si nécessaire. Par exemple, vous pouvez souhaiter exécuter plusieurs serveurs http sur un même ordinateur : ils doivent alors utiliser des ports différents.

### Pour modifier le numéro de port du serveur HTTP

- 1 Arrêtez l'Agent de notification.
- 2 Chaque serveur http TomCat est associé à un fichier `server.xml`.
- 3 Ouvrez `server.xml` dans le Bloc-notes ou dans un autre éditeur de texte.
- 4 Localisez l'instruction `<Connector>` suivante :

```
<Connector  
  className="org.apache.catalina.connector.http.HttpConnector" port="9000"  
  minProcessors="5" maxProcessors="75" enableLookups="true" redirectPort="8443"  
  acceptCount="10" debug="0" connectionTimeout="60000" />
```
- 5 Modifiez le numéro de port à votre convenance et enregistrez le fichier modifié. Par exemple, `port="9999"`
- 6 Démarrez le programme de configuration de l'Agent de notification.
- 7 Ouvrez la configuration souhaitée.
- 8 Dans la zone de texte Adresse du serveur Http, entrez le nom de l'ordinateur suivi d'un signe deux points et du numéro de port correct. Par exemple, si le nom de l'ordinateur est orion, vous pourriez utiliser `orion:9999`.
- 9 Enregistrez cette configuration. Redémarrez l'Agent de notification ou cliquez sur son bouton **Actualiser**. L'Agent de notification utilisera le nouveau numéro de port.

## Personnalisation du volet Détail

Vous pouvez modifier, pour chaque station de travail, le format d'affichage et le contenu du volet (inférieur) **Détail** du Client multiplate-forme, en plaçant des modèles HTML correctement nommés et formatés dans le même répertoire que les fichiers `starteam-servers.xml` et `starteam-client-options.xml`. Par exemple, sous Windows, ces fichiers peuvent être situés dans le dossier `C:\Documents and Settings\UTILISATEUR\Application Data\Borland\StarTeam`.

Les modèles exemple du volet **Détail** sont installés sous le dossier d'installation racine du Client multiplate-forme dans le dossier `samples\details-templates`.

Le nom du fichier modèle détermine le composant StarTeam à modifier. Par exemple, un modèle nommé `changerequest.details.html` contrôle le format et le contenu affichés par le volet **Détail** pour le composant demande de modification.

### Pour personnaliser les volets Détail sur votre station de travail

- 1 Créez un fichier modèle HTML pour le composant correspondant que vous voulez personnaliser. Par exemple, si vous voulez formater le contenu du volet **Détail** d'une demande de modification, créez un fichier modèle nommé `changerequest.details.html`.

Vous devez utiliser les noms de fichiers suivants pour les volets Détail que vous voulez personnaliser :

- ◆ `folder.details.html`
- ◆ `file.details.html`
- ◆ `changerequest.details.html`
- ◆ `task.details.html`
- ◆ `topic.details.html`
- ◆ `requirement.details.html`
- ◆ `changepackage.details.html`

**Astuce :** Reportez-vous au lien à la fin de cette rubrique pour consulter les exemples de fichiers modèle que vous pouvez utiliser comme point de départ afin de créer vos propres modèles et personnaliser le volet **Détail**.

- 2 Apportez les modifications souhaitées au fichier modèle.  
Suivez l'exemple de formatage du fichier modèle exemple. Les champs utilisés dans les modèles HTML destinés au volet **Détail** sont reconnus par le client lorsqu'ils apparaissent entre deux double tildes `~~`. Par exemple : `~~Status~~` représente le champ Etat (Status) figurant dans la boîte de dialogue **Propriétés de Demande de modification**.
- 3 Enregistrez les fichiers modèle dans le même répertoire que les fichiers `starteam-servers.xml` et `starteam-client-options.xml`. Par exemple, sous Windows, ces fichiers peuvent être situés dans le dossier `C:\Documents and Settings\UTILISATEUR\Application Data\Borland\StarTeam`.

## Repositionnement des liens dans les fichiers de workflow

Lorsqu'il est sélectionné, un lien a au moins deux points de liaison. Les deux points de liaison initiaux marquent chaque extrémité du lien.

### Pour repositionner un lien dans l'espace de travail

- 1 Faites glisser le point de liaison le plus proche de la flèche pour le repositionner sur l'étape en cours ou pour modifier l'étape sur laquelle pointe le lien.
- 2 Faites glisser le point de liaison le plus loin de la flèche pour le repositionner sur la même étape uniquement. Vous ne pouvez pas modifier l'étape de laquelle part le lien.
- 3 Ajoutez au lien des virages et des détours en ajoutant des points de liaison et en les faisant glisser vers les emplacements appropriés de l'espace de travail.

### Pour ajouter un point de liaison

- 1 Dans l'espace de travail, cliquez avec le bouton droit à l'emplacement du lien sur lequel vous voulez créer un nouveau point de liaison.
- 2 Sélectionnez **Add Link Point**.

Un nouveau point de liaison apparaît sur le lien.

## Traduction des noms affichés et des valeurs d'énumération

Quand vous créez un champ personnalisé, vous spécifiez un nom affiché pour ce champ. Si vous créez le champ avec le type énumération, vous devez également attribuer des noms aux valeurs d'énumération. Tous ces noms sont également visibles par l'utilisateur dans le client.

### Pour traduire le nom affiché et/ou des valeurs d'énumération d'un champ personnalisé

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- ◆ Lors de la création d'un champ personnalisé avec la boîte de dialogue **Ajouter un champ**, cliquez sur **Traduire**.
- ◆ Affichez les propriétés d'un champ personnalisé. Sélectionnez la commande **Avancé** ▶ **Personnaliser** dans l'un des menus d'élément, par exemple le menu **Fichier** ou le menu **Demande de modification**. Sélectionnez le champ à modifier. Cliquez sur **Modifier** afin d'afficher les valeurs par défaut dans la boîte de dialogue **Modifier le champ**. Ces valeurs peuvent différer de celles que vous voyez dans votre client. Par exemple, les valeurs par défaut peuvent être en anglais alors que vous utilisez le Client multiplateforme avec une locale française. Cliquez sur **Traduire**. La boîte de dialogue **Modification des traductions** apparaît.

2 Sélectionnez la langue que vous souhaitez dans la liste déroulante **Langue**. Si elle n'apparaît pas, cliquez sur **Ajouter**.

Dans la boîte de dialogue **Sélection de la langue**, sélectionnez une langue à partir de la boîte liste **Langue**. Dans la boîte texte **Définie par l'utilisateur**, entrez un nom de locale existant, par exemple fr-FR, pour sélectionner la langue rapidement en utilisant son nom de locale. Entrez un nouveau nom de locale. Un nom de locale défini par l'utilisateur doit respecter les règles de mise en forme suivantes pour les noms de locales. Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 caractères : lettres, chiffres et un ou deux tirets pour séparer le nom de la locale en deux ou trois parties. Les soulignés sont affichés comme des tirets. Les espaces sont interdits. Indépendamment des majuscules/minuscules que vous tapez, la première partie est toujours en minuscules et la seconde en majuscules. Après sa création, la langue définie par l'utilisateur devient un membre de la liste des langues pour le champ en cours. Elle n'est pas disponible pour les autres champs, sauf si vous la créez pour ces champs. Pour voir les valeurs dans une langue définie par l'utilisateur, les utilisateurs doivent configurer leur station de travail avec cette locale.

Cliquez sur **OK** pour revenir aux boîtes de dialogue **Modification des traductions**.

Attention, ajouter une langue à un champ ne l'ajoute pas automatiquement à la liste des langues d'un autre champ. Donc, si vous ne traduisez aucune valeur, la langue disparaît de la liste des langues pour ce champ.

- 3 Vous pouvez aussi entrer le nom affiché du champ dans la nouvelle langue, dans la boîte texte **Nom affiché traduit**.
- 4 Vous pouvez aussi traduire les valeurs énumérées.
- 5 Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue **Ajouter un champ** ou **Modifier le champ**.
- 6 Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue **Personnaliser**.
- 7 Cliquez sur **Fermer**.

### Pour traduire les valeurs énumérées

- 1 Sélectionnez une valeur énumérée à traduire.
- 2 Cliquez sur **Modifier**. La boîte de dialogue **Traduire la valeur de type énumération** apparaît.
- 3 Entrez la valeur traduite dans la boîte texte **Texte traduit**.
- 4 Cliquez sur **OK** pour revenir à la boîte de dialogue **Modification des traductions**.

5 Répétez les étapes a à d pour les autres valeurs énumérées.

**Concepts associés**

[Champs de propriété définis par l'utilisateur](#)

## Utilisation des onglets

Par défaut, Layout Designer crée une fiche comportant un seul onglet, *Page 1*. Vous pouvez modifier le texte de l'onglet, ajouter des onglets à la fiche et modifier l'ordre des onglets dans la boîte de dialogue **Modification de la feuille de propriétés**.

Vous pouvez gérer les onglets en utilisant le bouton Modifier les onglets de la barre d'outils d'édition, en haut de la fenêtre Layout Designer. Vous pouvez faire ceci :

- ◆ Ajouter des onglets
- ◆ Supprimer des onglets
- ◆ Réorganiser les onglets
- ◆ Ajouter ou modifier le titre d'un onglet

**Remarque :** Plusieurs contrôles de la même propriété sur un même onglet ne sont pas supportés — seul le premier sera utilisé. De même, certains contrôles (<propertyList>/<property>, <attachments> et <userList>) doivent être le seul contrôle sur un onglet. Tous les attributs de ces contrôles sont actuellement ignorés, sauf property pour <userList>.

### Pour ajouter un onglet

- 1 Cliquez sur le bouton Modifier les onglets de la barre d'outils d'édition. La boîte de dialogue **Modification de la feuille de propriétés** s'ouvre.
- 2 Entrez le titre de l'onglet dans le champ **Titre**.
- 3 Cliquez sur **Ajouter**. Un nouvel onglet s'affiche dans la boîte de dialogue, portant le titre que vous avez indiqué à l'étape 2.
- 4 Pour ajouter d'autres onglets, ne fermez pas la boîte de dialogue et répétez les étapes 2 à 3.
- 5 Lorsque vous avez fini d'ajouter des onglets, cliquez sur **OK**.

**Astuce :** Si vous créez plus d'onglet que ne peut en contenir la zone exemple, les flèches à droite de la boîte de dialogue **Modification de la feuille de propriétés** deviennent actives et vous permettent de vous déplacer d'un onglet à un autre (le premier, le dernier, le précédent ou le suivant).

### Pour supprimer un onglet

- 1 Cliquez sur le bouton Modifier les onglets de la barre d'outils d'édition. La boîte de dialogue **Modification de la feuille de propriétés** s'ouvre.
- 2 Cliquez sur l'onglet dans la zone exemple de la boîte de dialogue et sélectionnez explicitement l'onglet que vous voulez supprimer. Quand vous sélectionnez un onglet, son nom s'affiche dans le champ **Titre**.
- 3 Cliquez sur **Retirer**.
- 4 Lorsque vous avez fini de supprimer des onglets, cliquez sur **OK**.

### Pour réorganiser les onglets

- 1 Cliquez sur le bouton Modifier les onglets de la barre d'outils d'édition. La boîte de dialogue **Modification de la feuille de propriétés** s'ouvre.



- 2 Cliquez sur l'onglet dans la zone exemple de la boîte de dialogue et sélectionnez explicitement l'onglet que vous voulez réorganiser. Quand vous sélectionnez un onglet, son nom s'affiche dans le champ **Titre**.
- 3 Cliquez sur les flèches à gauche de la zone exemple pour déplacer l'onglet vers la gauche ou la droite dans la séquence.
- 4 Lorsque vous avez fini de réorganiser les onglets, cliquez sur **OK**.

## Pour renommer le titre d'un onglet

- 1 Cliquez sur le bouton Modifier les onglets de la barre d'outils d'édition. La boîte de dialogue **Modification de la feuille de propriétés** s'ouvre.
- 2 Cliquez sur l'onglet dans la zone exemple de la boîte de dialogue et sélectionnez explicitement l'onglet que vous voulez renommer. Quand vous sélectionnez un onglet, son nom s'affiche dans le champ **Titre**.
- 3 Modifiez le champ **Titre**, puis cliquez sur **OK** pour appliquer la modification.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)  
[Contrôles](#)

## Référence associée

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence

Cette section contient des informations de référence.

### Dans cette section

[Référence de StarTeam Layout Designer](#)

Cette section contient les rubriques de référence sur la personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer.

# Référence de StarTeam Layout Designer

Cette section contient les rubriques de référence sur les attributs des contrôles de propriétés et une référence XML pour les fichiers \*.Layout.xml de StarTeam Layout Designer.

## Dans cette section

### [Types de propriétés disponibles](#)

Cette rubrique décrit les types de propriétés pris en charge par Layout Designer.

### [Attributs des contrôles de propriété](#)

Cette rubrique décrit les contrôles de propriété suivants : texte statique, groupes de boutons radio, cases à cocher, champs texte, zones de texte, boîtes à options, listes, date/heure et bouton Parcourir.

### [Attributs des contrôles non propriété](#)

Cette rubrique décrit les contrôles non propriété suivants : étiquettes, images, groupes, texte statique.

### [Attributs des contrôles complexes](#)

Cette rubrique décrit les attributs disponibles pour les contrôles complexes.

### [Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

Cette section contient les rubriques de référence décrivant les différentes balises XML utilisées par StarTeam Layout Designer.

## Types de propriétés disponibles

Le contrôle par défaut d'une propriété est basé sur le type de cette dernière. Layout Designer prend en charge les types de propriétés suivants :

Enumerations	<p>La représentation par défaut est un contrôle boîte à options, auquel on peut substituer un contrôle liste. S'il y a lieu, les énumérations peuvent être représentées sous forme de cases à cocher et de groupes de boutons radio.</p> <p>Integers (INT32)</p> <p>Real (FLOAT64)</p> <p>La représentation par défaut est un contrôle de texte statique. Les contrôles de type édition de texte, boîte liste, case à cocher et groupe de boutons radio peuvent également être utilisés quand il y a lieu.</p>
Text	<p>La représentation par défaut est un contrôle de type champ texte, qui peut être transformé en contrôle de type zone de texte en donnant à la propriété multiline la valeur <code>yes</code>. Des contrôles de types texte statique, liste, boîte à options, case à cocher et groupe de boutons radio peuvent également être utilisés quand il y a lieu.</p>
Date/Time	<p>La représentation par défaut est un contrôle date/heure. Des contrôles de types texte statique, champ texte, liste et boîte à options peuvent également être utilisés sans considérations spéciales. Il est également possible d'utiliser des contrôles de type case à cocher ou groupe de boutons radio si l'attribut value est :</p> <p>Une chaîne date/heure au format ISO 8601 (par exemple, "1994-11-05T13:15:30Z"), soit la valeur spéciale <code>now</code>, qui signifie les date/heure auxquelles la boîte de dialogue a été initialisée avec l'élément en cours</p>
UserID, ViewID, ObjectID	<p>La représentation par défaut est un contrôle boîte à options, auquel on peut substituer un contrôle liste. Un texte statique est également accepté. Avec ces types de propriétés, il est aussi possible d'utiliser des contrôles de types case à cocher et groupe de boutons radio.</p>
IDArray	<p>Dans certains cas, les propriétés IDArray (telles que <code>&lt;userList&gt;</code> et <code>&lt;attachments&gt;</code>) sont prises en charge de manière plus complète en tant que contrôles complexes. En l'absence de contrôles complexes, la seule représentation possible est un texte statique.</p>

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Attributs des contrôles de propriété

Cette rubrique liste les contrôles de propriété simples figurant dans la palette d'outils et les valeurs des attributs de ces contrôles que vous pouvez modifier.

- ◆ Contrôles Texte statique
- ◆ Contrôles Groupe de boutons radio
- ◆ Contrôle Case à cocher
- ◆ Contrôle Champ texte

### Contrôle Static Text (Texte statique)

Il s'agit d'un contrôle unique, en ce sens qu'il peut être associé ou non à une propriété. En tant que contrôle de propriété, il affiche la valeur d'une propriété, à laquelle l'utilisateur ne peut apporter aucune modification. En tant que contrôle sans propriété associée, il affiche sur la fiche une ligne de texte.

Attributs :

Caption (Titre)	A laisser vide pour les contrôles de propriété. Utilisez un contrôle d'étiquette pour entrer un texte descriptif.
Text Align (Alignement de texte)	(facultatif) Détermine l'alignement du texte affiché (gauche ou droite).

### Contrôle Radioset (Groupe de boutons radio)

Utilisez le contrôle groupe de boutons radio pour afficher un petit nombre de choix mutuellement exclusifs.

Attributs :

Text Align (Alignement de texte)	(facultatif) Alignement des boutons radio et du texte dans le groupe de boutons radio. Gauche spécifie que le texte est aligné sur la gauche et que le bouton est dessiné à gauche du texte. Droite spécifie que le texte est aligné sur la droite et que le bouton est dessiné à droite du texte. La valeur par défaut est gauche.
Rows (Lignes)	(facultatif) Nombre de lignes de boutons dans le groupe de boutons radio.
Columns (Colonnes)	(facultatif) Nombre de colonnes de boutons dans le groupe de boutons radio.
Horizontal Align (Alignement horizontal)	(facultatif) Alignement horizontal des boutons radio dans le groupe (gauche ou droite).
Vertical Align (Alignement vertical)	(facultatif) Alignement vertical des boutons radio dans le groupe (haut, milieu ou bas).
Border (Bordure)	(facultatif) Style de bordure du rectangle englobant du contrôle (solide, gravé ou aucun). La valeur par défaut est solide.
Caption (Titre)	Texte descriptif du contrôle.
Label Position (Position de l'étiquette)	Emplacement du texte de titre.

### Contrôle Check Box (Case à cocher)

Utilisez le contrôle case à cocher comme contrôle fonctionnant en bascule entre oui et non.

Attributs :

Checked State (Etat coché)	Valeur de la propriété lorsque la case est cochée.
Unchecked State (Etat non coché)	Valeur de la propriété lorsque la case n'est pas cochée.
Caption (Titre)	(facultatif) Texte descriptif du contrôle.
Text Align (Alignement de texte)	(facultatif) Position et alignement du texte du titre. Avec un alignement à gauche, le texte est aligné sur la gauche et la case à cocher est dessinée à gauche du texte. Avec un alignement à droite, le texte est aligné sur la droite et la case à cocher est dessinée à droite du texte. L'alignement par défaut est à gauche.
Tab Index (Index de tab)	(facultatif) Position relative du contrôle utilisée lorsque l'utilisateur se déplace d'un contrôle à l'autre au moyen de la touche Tab.
Access Key (Raccourci clavier)	(facultatif) Caractère à utiliser en association avec la touche ALT pour amener la focalisation sur le champ. Le caractère doit exister dans le titre où il apparaîtra souligné. Une même touche d'accès ne doit pas être utilisée deux fois sur un même onglet.

### Contrôle Text Field (Champ texte)

Le contrôle de champ texte fournit une zone de saisie de texte ne comportant qu'une ligne. Utilisez ce contrôle pour de brefs commentaires ou pour indiquer les valeurs que l'utilisateur doit fournir au système. Le contrôle de champ texte est une case vide dans laquelle l'utilisateur peut entrer du texte ; aucun titre, aucune étiquette, aucun autre texte descriptif n'est intégré au contrôle. Par conséquent, vous devez lui associer un contrôle d'étiquette qui étiquettera le contenu du champ et fournira une cible au raccourci clavier.

Attributs :

Multiline (Multi-ligne)	(facultatif) Indique si le contrôle est autorisé à utiliser plusieurs lignes (oui dans le cas des contrôles champ texte).
Text Align (Alignement de texte)	(facultatif) Alignement du texte dans le contrôle (gauche ou droite).
Tab Index (Index de tab)	(facultatif) Position relative du contrôle utilisée lorsque l'utilisateur se déplace d'un contrôle à l'autre au moyen de la touche Tab.

### Contrôle Text Area (Zone de texte)

Le contrôle zone de texte fournit une zone de saisie de texte comportant plusieurs lignes, utile pour de gros blocs de texte. Le contrôle zone de texte est une case vide dans laquelle l'utilisateur peut entrer du texte ; aucun titre, aucune étiquette, aucun autre texte descriptif n'est intégré au contrôle. Par conséquent, vous devez lui associer un contrôle d'étiquette qui étiquettera le contenu du champ et fournira une cible au raccourci clavier.

Attributs :

Multiline (Multi-ligne)	(facultatif) Indique si le contrôle est autorisé à utiliser plusieurs lignes (oui dans le cas des contrôles zone de texte).
Text Align (Alignement de texte)	(facultatif) Alignement du texte dans le contrôle (gauche ou droite).
Tab Index (Index de tab)	(facultatif) Position relative du contrôle utilisée lorsque l'utilisateur se déplace d'un contrôle à l'autre au moyen de la touche Tab.

### Contrôle Combo Box (Boîte à options)

Le contrôle boîte à options permet de créer un contrôle de liste n'occupant qu'une seule ligne. Le contrôle boîte à options est une case vide dans laquelle est affichée une liste ; aucun titre, aucune étiquette, aucun autre texte

descriptif n'est intégré au contrôle. Par conséquent, vous devez lui associer un contrôle d'étiquette qui étiquettera le contenu du champ et fournira une cible au raccourci clavier.

Attributs :

Height Extended (Hauteur étendue)	Taille verticale de la liste ouverte, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue, indépendante de la plate-forme. La valeur par défaut est 100.
Sort (Tri)	(facultatif) Indique s'il faut trier la liste alphabétiquement (oui ou non). La valeur par défaut est non.
Tab Index (Index de tab)	(facultatif) Position relative du contrôle utilisée lorsque l'utilisateur se déplace d'un contrôle à l'autre au moyen de la touche Tab.

## Contrôle List (Liste)

Le contrôle liste affiche une liste de valeurs sur plusieurs lignes. Le contrôle de liste est une case vide dans laquelle est affichée une liste ; aucun titre, aucune étiquette, aucun autre texte descriptif n'est intégré au contrôle. Par conséquent, vous devez lui associer un contrôle d'étiquette qui étiquettera le contenu du champ et fournira une cible au raccourci clavier.

Attributs :

Sort (Tri)	(facultatif) Indique s'il faut trier la liste alphabétiquement (oui ou non). La valeur par défaut est non.
Tab Index (Index de tab)	(facultatif) Position relative du contrôle utilisée lorsque l'utilisateur se déplace d'un contrôle à l'autre au moyen de la touche Tab.

## Contrôle Time (Heure)

Le contrôle heure affiche des propriétés liées à la date et à l'heure.

Vous pouvez modifier les valeurs suivantes :

Tab Index (Index de tab)	(facultatif) Position relative du contrôle utilisée lorsque l'utilisateur se déplace d'un contrôle à l'autre au moyen de la touche Tab.
--------------------------	---

## Contrôle Browse Button (Bouton Parcourir)

Le contrôle bouton Parcourir permet : de parcourir les fichiers (il insère le chemin d'accès complet et le nom du fichier résultant de la navigation dans le contrôle texte associé), de parcourir les dossiers (il insère le chemin d'accès complet résultant de la navigation dans le contrôle texte associé), d'exécuter une commande. Avant de créer un bouton Parcourir, commencez par créer un champ texte dans lequel vous stockerez le chemin d'accès résultant de la navigation. Associer le champ texte et le bouton Parcourir à la même propriété demande au système d'entrer dans ce champ les résultats de la navigation. Avant de créer un bouton Exécution de commande, assurez-vous que la commande existe et que son chemin d'accès et le nom sous lequel elle s'exécute sont associés à une propriété (telle que la propriété Commande de test).

Attributs :

Caption (Titre)	(facultatif) Texte descriptif du contrôle. Par défaut, les boutons Parcourir affichent des points de suspension et les boutons Exécution de commande, le titre Exécuter.
-----------------	--

---

Tab Index (Index de tab)	(facultatif) Position relative du contrôle utilisée lorsque l'utilisateur se déplace d'un contrôle à l'autre au moyen de la touche Tab.
Access Key (Raccourci clavier)	(facultatif) Caractère unique à utiliser en association avec la touche ALT pour amener la focalisation sur le bouton. Le caractère doit exister dans le titre où il apparaîtra souligné. Une même touche d'accès ne doit pas être utilisée deux fois sur un même onglet.

---

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)



## Attributs des contrôles non propriété

Cette rubrique liste les contrôles de propriété simples figurant dans la palette d'outils et les valeurs des attributs de ces contrôles que vous pouvez modifier.

- ◆ Contrôles Etiquette
- ◆ Contrôles Image
- ◆ Contrôles Groupe
- ◆ Contrôles Texte statique

### Contrôle Label (Etiquette)

Le contrôle d'étiquette fournit une étiquette de texte à un autre contrôle ; il ne peut pas être créé avant le contrôle auquel il est associé. Les contrôles étiquette servent de description aux contrôles champ texte, zone de texte, boîte à options et liste, lesquels n'intègrent ni titre, ni étiquette ni aucun autre texte descriptif.

Comme un raccourci clavier a besoin d'un texte, la propriété raccourci clavier est affectée au contrôle d'étiquette et non aux contrôles n'intégrant aucune forme d'intitulé. Il est possible d'affecter des info-conseils à la fois au contrôle d'étiquette et au contrôle de propriété.

Attributs :

Control List (Contrôle Liste)	Contrôle auquel cette étiquette est associée.
Caption (Titre)	(facultatif) Texte affiché dans le contrôle.
Access Key (Raccourci clavier)	(facultatif) Caractère à utiliser en association avec la touche ALT pour amener la focalisation sur le champ. Le caractère doit exister dans le titre où il apparaîtra souligné. Une même touche d'accès ne doit pas être utilisée deux fois sur un même onglet.
Info Tip (Info-conseil)	(facultatif) Texte affiché en tant qu'info-bulle lorsque vous placez le pointeur de la souris sur le contrôle. En l'absence de texte, aucun texte d'info-bulle n'apparaît.

### Contrôle Image

Avec le contrôle d'image, vous pouvez intégrer à la fiche une image telle qu'un logo. Layout Designer prend en charge les formats .gif et .jpg.

Attributs :

Image	Accessible dans les circonstances normales. Non accessible si les données de l'image sont absentes ou endommagées.
Content Type (Type de contenu)	Format de l'image (.gif ou .jpg).

### Contrôle Group (Groupe)

Si votre première section comprend plusieurs sous-rubriques, exposez ce que le lecteur va trouver dans le texte.

Attributs :

Horizontal Align (Alignement horizontal)	(facultatif) Alignement horizontal par défaut des contrôles enfant dans le groupe (gauche ou droite).
Vertical Align (Alignement vertical)	(facultatif) Alignement vertical par défaut des contrôles enfant dans le groupe (haut, milieu ou bas).
Border (Bordure)	(facultatif) Style de bordure du contrôle (solide, gravé ou aucun). La valeur par défaut est aucun.
Caption (Titre)	Texte descriptif du contrôle.
Label Position (Position de l'étiquette)	Emplacement du texte du titre (au-dessus ou en dessous). La valeur par défaut est au-dessus.
Text Align (Alignement de texte)	Alignement du texte du titre (gauche ou droite).

## Contrôle Static Text (Texte statique)

Il s'agit d'un contrôle unique, en ce sens qu'il peut être associé ou non à une propriété. En tant que contrôle de propriété, il affiche la valeur d'une propriété, à laquelle l'utilisateur ne peut apporter aucune modification. En tant que contrôle sans propriété associée, il affiche sur la fiche une ligne de texte.

Attributs :

Caption (Titre)	A laisser vide pour les contrôles de propriété. Utilisez un contrôle d'étiquette pour entrer un texte descriptif.
Text Align (Alignement de texte)	(facultatif) Détermine l'alignement du texte affiché (gauche ou droite).

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Attributs des contrôles complexes

Cette rubrique liste les contrôles de propriété complexes figurant dans la palette d'outils et les valeurs de leurs attributs.

### Contrôles complexes disponibles

Les contrôles complexes sont :

- ◆ Contrôle Liste de propriétés personnalisées
- ◆ Contrôle Pièces jointes
- ◆ Contrôle Historique de l'élément
- ◆ Contrôle Etiquettes de l'élément
- ◆ Contrôle Liens de l'élément
- ◆ Contrôle Références de l'élément
- ◆ Contrôle Liste d'utilisateurs

### Attributs des contrôles complexes

Tous les contrôles complexes ont les attributs suivants :

Name (Nom)	Nom unique du contrôle. Par défaut, le système génère des noms uniques composés du nom de la propriété ou du contrôle, suivi d'un numéro de séquence à deux chiffres.
X-Position (Position X)	Position du coin supérieur gauche du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*, le long de l'axe X (horizontal) de la fiche.
Y-Position (Position Y)	Position du coin supérieur gauche du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*, le long de l'axe Y (vertical) de la fiche.
Width (Largeur)	Taille horizontale du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*.
Height (Hauteur)	Taille verticale du contrôle, spécifiée dans l'unité de mesure des boîtes de dialogue*.
Auto Move (Déplacement automatique)	(facultatif) Spécifie si le contrôle peut se repositionner ou non pour suivre le dimensionnement de la boîte de dialogue (aucun, horizontal, vertical, ou les deux). La valeur par défaut est aucun.
Auto Size (Taille automatique)	(facultatif) Spécifie si le contrôle peut se redimensionner ou non pour suivre le redimensionnement de la boîte de dialogue (aucun, horizontal, vertical, ou les deux). La valeur par défaut est aucun.
Property (Propriété)	Nom de la propriété d'élément que le contrôle montrera sur la fiche.
Tab index (Index de Tab)	(facultatif) Ordre dans lequel le contrôle obtient la focalisation lorsque l'utilisateur déplace le point d'insertion dans la fiche avec la touche Tab.
Info tip (Info-conseil)	(facultatif) Texte affiché en tant qu'info-bulle lorsque vous placez le pointeur de la souris sur le contrôle. En l'absence de texte, aucun texte d'info-bulle n'apparaît.

**Remarque :** \* Les valeurs sont données dans une unité de mesure indépendante de la plate-forme. A l'exécution, le moteur chargé de restituer les données sur la plate-forme cible fait une conversion en pixels et adapte la taille de la police d'affichage.

### **Concepts associés**

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)

[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

# Balises XML de StarTeam Layout Designer

Vous trouverez ici des informations détaillées sur chaque élément du schéma XML de StarTeam Layout Designer. Ils sont présentés en ordre alphabétique.

## Dans cette section

### [approvalTasks](#)

Décrit l'élément `<approvalTasks>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [attachments](#)

Décrit l'élément `<attachments>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [browseFileButton](#)

Décrit l'élément `<browseFileButton>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [browseFolderButton](#)

Décrit l'élément `<browseFolderButton>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [checkbox](#)

Décrit l'élément `<checkbox>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [controlGroup](#)

Décrit l'élément `<controlGroup>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [dateTime](#)

Décrit l'élément `<dateTime>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [droplist](#)

Décrit l'élément `<droplist>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [edit](#)

Décrit l'élément `<edit>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [eolSettings](#)

Décrit l'élément `<eolSettings>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [form](#)

Décrit l'élément `<form>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [itemHistory](#)

Décrit l'élément `<itemHistory>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [itemLabels](#)

Décrit l'élément `<itemLabels>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [itemLinks](#)

Décrit l'élément `<itemLinks>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [itemReferences](#)

Décrit l'élément `<itemReferences>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [label](#)

Décrit l'élément `<label>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [listbox](#)

Décrit l'élément `<listbox>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [pathSettings](#)

Décrit l'élément `<pathSettings>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [property](#)

Décrit l'élément `<property>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [propertyDialog](#)

Décrit l'élément `<propertyDialog>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [propertyList](#)

Décrit l'élément `<propertyList>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [propertyPage](#)

Décrit l'élément `<propertyPage>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [propertySheet](#)

Décrit l'élément `<propertySheet>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [radio](#)

Décrit l'élément `<radio>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [radioset](#)

Décrit l'élément `<radioset>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [runCommandButton](#)

Décrit l'élément `<runCommandButton>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [static](#)

Décrit l'élément `<static>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [taskDependencies](#)

Décrit le contrôle `<taskDependencies>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [toBeReviewed](#)

Décrit l'élément `<toBeReviewed>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [userList](#)

Décrit l'élément `<userList>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

### [workRecords](#)

Décrit l'élément `<workRecords>` fourni par le schéma XML de Layout Designer.

## approvalTasks

`<approvalTasks>` représente un contrôle personnalisé affichant la liste des tâches approuvées sur l'onglet **Approuvé** de la boîte de dialogue **Propriétés de Tâche**.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate.

Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément. Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## attachments

`<attachments>` représente un contrôle personnalisé affichant les pièces jointes et permettant de les modifier s'il y a lieu. Ce contrôle doit être le seul de son onglet.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants du contrôle. Il inclut les boutons requis (Ajouter, Retirer, etc.). L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. L'étiquette `<label>` associée n'est pas incluse et doit être spécifiée séparément.

Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)



# browseFileButton

`<browseFileButton>` représente un bouton qui invoque une boîte de dialogue **Parcourir les fichiers** et insère le chemin d'accès complet qui résulte de la navigation dans une propriété associée de valeur texte.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>caption</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher sur le bouton. En l'absence de ce titre, "Parcourir" est utilisé.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>accesskey</code>	(facultatif) Caractère à utiliser comme raccourci clavier pour accéder à ce bouton. Par exemple, si <code>accesskey="x"</code> , ALT+X met la focalisation sur le bouton et appelle la boîte de dialogue. Le caractère représentant le raccourci doit apparaître dans le titre du bouton ; sinon, il est ignoré. Le caractère est dessiné avec un trait de soulignement.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# browseFolderButton

<browseFolderButton> représente un bouton qui invoque une boîte de dialogue **Parcourir les dossiers** et insère le chemin d'accès complet qui résulte de la navigation dans une propriété associée de valeur texte.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
name	ID unique de ce contrôle.
property	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
top	Coordonnée Y la plus haute.
left	Coordonnée X la plus à gauche.
width	Largeur du contrôle.
height	Hauteur du contrôle.
caption	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher sur le bouton. En l'absence de ce titre, "Parcourir" est utilisé.
tabindex	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
accesskey	(facultatif) Caractère à utiliser comme raccourci clavier pour accéder à ce bouton. Par exemple, si accesskey="x", ALT+X met la focalisation sur le bouton et appelle la boîte de dialogue. Le caractère représentant le raccourci doit apparaître dans le titre du bouton ; sinon, il est ignoré. Le caractère est dessiné avec un trait de soulignement.
tooltip	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# checkbox

<checkbox> représente une case à cocher dans les boîtes de dialogue de propriétés.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>checked</code>	Valeur de la propriété représentée par l'état coché.
<code>unchecked</code>	Valeur de la propriété représentée par l'état non coché.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>caption</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher sur le bouton. En l'absence de ce titre, "" est utilisé.
<code>text-align</code>	(facultatif) Alignement du texte : gauche ou droite. Avec un alignement à gauche, le texte est aligné sur la gauche et la case à cocher est dessinée à gauche du texte. Avec un alignement à droite, le texte est aligné sur la droite et la case à cocher est dessinée à droite du texte. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>accesskey</code>	(facultatif) Caractère à utiliser comme raccourci clavier pour accéder à ce bouton. Par exemple, si <code>accesskey="x"</code> , ALT+X met la focalisation sur le bouton et appelle la boîte de dialogue. Le caractère représentant le raccourci doit apparaître dans le titre du bouton ; sinon, il est ignoré. Le caractère est dessiné avec un trait de soulignement.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# controlGroup

`<controlGroup>` représente un contrôle contenant une collection de contrôles enfant. Les groupes de contrôles peuvent spécifier des informations sur la disposition des contrôles enfant appartenant au groupe (par exemple, leur alignement horizontal et vertical) qui serviront si le client chargé de restituer vos données manque de précision.

Des sous-éléments représentent la collection des contrôles enfant contenus dans le groupe. Le système de coordonnées des contrôles enfant est relatif à la zone, sur le client, du groupe de contrôles parent.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>text-align</code>	(facultatif) Alignement du texte : gauche ou droite. Avec un alignement à gauche, le texte est aligné sur la gauche et la case à cocher est dessinée à gauche du texte. Avec un alignement à droite, le texte est aligné sur la droite et la case à cocher est dessinée à droite du texte. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>h-align</code>	(facultatif) Alignement horizontal par défaut des contrôles enfant dans le groupe de contrôles : gauche ou droite. Utile lorsque la taille réelle "restituée" du contrôle enfant diffère de la taille spécifiée dans la disposition. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>v-align</code>	(facultatif) Alignement vertical par défaut des contrôles enfant dans le groupe de contrôles : haut, milieu ou bas. Utile lorsque la taille réelle "restituée" du contrôle enfant diffère de la taille spécifiée dans la disposition. L'alignement par défaut est en haut.
<code>border</code>	(facultatif) Style de bordure : aucun, solide ou gravé. La valeur par défaut est solide.

## Enfants

Un ou plusieurs sous-éléments du contrôle.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# dateTime

<dateTime> représente un contrôle de modification de la date et de l'heure.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# droplist

`<droplist>` représente un contrôle liste déroulante.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>heightEx</code>	Hauteur du contrôle dans son état étendu (lorsqu'il est déroulé).
<code>sort</code>	(facultatif) Indique si oui ou non le client trie les valeurs selon l'ordre alphabétique des noms affichés. Les valeurs reconnues sont yes et no. No est la valeur par défaut ; la liste des valeurs suit l'ordre dans lequel elles sont fournies par le moteur de workflow.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## edit

<edit> représente un contrôle de modification.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>multi-line</code>	(facultatif) Prise en charge de plusieurs lignes : yes ou no. La valeur par défaut est une seule ligne.
<code>text-align</code>	(facultatif) Alignement du texte : gauche ou droite. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## eolSettings

`<eolSettings>` représente un contrôle personnalisé affichant les contrôles de la section "Conversion EOL" de l'onglet **Fichiers** de la boîte de dialogue **Propriétés du dossier**.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)



## form

`<form>` représente la disposition d'une boîte de dialogue particulière. Il y a toujours exactement une fiche (`form`), et c'est le seul enfant de l'élément `<propertyDialog>`.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>caption</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique affichée comme titre de la fiche.
<code>sizeable</code>	(facultatif) Indique si oui ou non la boîte de dialogue pourra être redimensionnée : yes ou no. Par défaut, les boîtes de dialogue ne peuvent pas être redimensionnées.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>accesskey</code>	(facultatif) Caractère à utiliser comme raccourci clavier pour accéder à ce bouton. Par exemple, si <code>accesskey="x"</code> , ALT+X met la focalisation sur le bouton et appelle la boîte de dialogue. Le caractère représentant le raccourci doit apparaître dans le titre du bouton ; sinon, il est ignoré. Le caractère est dessiné avec un trait de soulignement.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Contient toujours exactement une `<propertySheet>`.

#### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

#### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## itemHistory

`<itemHistory>` représente un contrôle personnalisé affichant un historique sous forme de liste. Ce contrôle n'est pas pris en charge par Web Edition actuellement.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## itemLabels

`<itemLabels>` représente un contrôle personnalisé affichant la liste des étiquettes associées à un élément. Actuellement, le contrôle `<itemLabels>` n'est utilisé que sur l'onglet **Étiquettes** de la boîte de dialogue **Propriétés de Dossier**. Ce contrôle n'est pas pris en charge par Web Edition actuellement.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## itemLinks

`<itemLinks>` représente un contrôle personnalisé affichant la liste des liens associés à un élément. Actuellement, le contrôle `<itemLinks>` n'est utilisé que sur l'onglet **Historique** de la boîte de dialogue **Propriétés de Dossier**. Ce contrôle n'est pas pris en charge par Web Edition actuellement.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## itemReferences

`<itemReferences>` représente un contrôle personnalisé affichant la liste des références à un élément. Actuellement, le contrôle `<itemReferences>` n'est utilisé dans aucune des boîtes de dialogue existantes. Il est inclus pour des raisons d'exhaustivité.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# label

`<label>` est similaire à du texte statique, mais il est toujours associé à un autre contrôle. Actuellement une étiquette peut être associée à tout élément de contrôle, sauf à : `<label>`, `<checkbox>`, `<radio>`.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>control</code>	Nom (ID unique) du contrôle associé à cette étiquette. Voir la description qui fait une liste des types de contrôles auxquels une étiquette peut être associée.
<code>position</code>	Position de l'étiquette, relativement au contrôle associé : au-dessus, au-dessous, à gauche ou à droite. Lors du redimensionnement d'une fiche, le contrôle associé est déplacé et redimensionné selon les valeurs de ses attributs de déplacement et de dimensionnement automatiques, puis l'étiquette est repositionnée par rapport aux nouvelles taille et position du contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>text-align</code>	(facultatif) Alignement du texte : gauche ou droite. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>caption</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'étiquette. En l'absence de légende, le texte de l'étiquette est le nom affiché du contrôle de la propriété associée.
<code>accesskey</code>	(facultatif) Caractère à utiliser comme raccourci clavier pour accéder à ce bouton. Par exemple, si <code>accesskey="x"</code> , <code>ALT+X</code> met la focalisation sur le bouton et appelle la boîte de dialogue. Le caractère représentant le raccourci doit apparaître dans le titre du bouton ; sinon, il est ignoré. Le caractère est dessiné avec un trait de soulignement.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# listbox

<listbox> représente un contrôle liste.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>sort</code>	(facultatif) Indique si oui ou non le client trie les valeurs selon l'ordre alphabétique des noms affichés. Les valeurs reconnues sont yes et no. No est la valeur par défaut ; la liste des valeurs suit l'ordre dans lequel elles sont fournies par le moteur de workflow.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## pathSettings

`<pathSettings>` représente un contrôle personnalisé affichant les contrôles de la section "Convention de chemin d'accès au fichier" de l'onglet **Fichiers** de la boîte de dialogue **Propriétés de Dossier**.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)



## property

`<property>` représente une propriété à inclure dans une liste de propriétés. L'élément parent doit être une `<propertyList>`.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
name	Nom d'une propriété d'élément à inclure dans la liste de propriétés.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# propertyDialog

<propertyDialog> représente l'élément racine de la disposition d'une boîte de dialogue.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>item-type</code>	Type d'élément pour lequel la disposition est conçue ; par exemple, "File", "ChangeRequest", etc.
<code>version</code>	Chaîne de la version. Actuellement, "1.0".

## Enfants

Contient toujours exactement une fiche (<form>).

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## propertyList

`<propertyList>` représente un contrôle personnalisé affichant une liste de propriétés. Actuellement, l'éditeur de boîtes de dialogue suppose qu'il y a, au plus, une instance du contrôle `<propertyList>` dans toute la boîte de dialogue. Ce contrôle doit être le seul de son onglet.

Le jeu de propriétés définies par l'utilisateur à afficher est représenté à l'aide de sous-éléments `<property>`. Ils correspondent généralement à des propriétés définies par l'utilisateur, mais ce n'est pas obligatoire. L'ordre des éléments enfant est significatif.

Le rectangle englobant de ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée au contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate.

Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Éléments `<property>` (zéro ou plus). Si aucune propriété n'est explicitement spécifiée, sont incluses par défaut toutes les propriétés définies par l'utilisateur qui ne sont pas spécifiées explicitement quelque part dans la boîte de dialogue. Une propriété est considérée comme incluse dans la boîte de dialogue même si elle est spécifiée sur une page non visible.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# propertyPage

<propertyPage> représente une page de propriétés dans une feuille de propriétés. Est toujours un enfant de l'élément <propertySheet>. L'ordre des pages de propriétés dans la feuille de propriétés est significatif.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<a href="#">name</a>	ID unique de cette page de propriétés. Ceci s'ajoute à la légende, en vue d'une prise en charge future de plusieurs variations d'un même onglet dans différents contextes (avec comme hypothèse qu'une seule variation est visible à un moment donné).
<a href="#">caption</a>	Chaîne de texte statique à afficher dans l'onglet de cette page de propriétés.
<a href="#">width</a>	Largeur du contrôle.
<a href="#">height</a>	Hauteur du contrôle.
<a href="#">tooltip</a>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun, un ou plusieurs sous-éléments d'un contrôle.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# propertySheet

`<propertySheet>` représente une feuille de propriétés. Actuellement, il y a exactement une feuille de propriétés (`propertySheet`) par dialogue, et c'est le seul enfant de l'élément `<form>`.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute de la feuille de propriétés, relativement à la zone, sur le client, de l'élément parent. Actuellement, l'élément parent est toujours la fiche ( <code>&lt;form&gt;</code> ) et la valeur de <code>top</code> est toujours zéro.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche de la feuille de propriétés, relativement à la zone, sur le client, de l'élément parent. Actuellement, l'élément parent est toujours la fiche ( <code>&lt;form&gt;</code> ) et la valeur de <code>top</code> est toujours zéro.
<code>width</code>	Largeur totale de la feuille de propriétés.
<code>height</code>	Hauteur totale de la feuille de propriétés.
<code>position</code>	Position des onglets par rapport aux éléments <code>&lt;propertyPage&gt;</code> contenus : au-dessus, au-dessous, à gauche ou à droite.

## Enfants

Contient un ou plusieurs éléments `<propertyPage>`.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## radio

`<radio>` représente un bouton radio. L'élément parent doit être un `<radioset>`. Bien que les boutons radio spécifient chacun une position précise, relativement au système de coordonnées du `<radioset>` parent, ils sont dans la pratique alignés horizontalement ou/et verticalement par l'éditeur de boîtes de dialogue.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>value</code>	Valeur de la propriété représentée par ce bouton radio. (Le nom de la propriété est donné comme attribut de l'élément <code>&lt;radioset&gt;</code> parent).
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>caption</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher sur le bouton. En l'absence de titre, c'est le nom affiché de la valeur de la propriété associée qui est utilisé.
<code>accesskey</code>	(facultatif) Caractère à utiliser comme raccourci clavier pour accéder à ce bouton. Par exemple, si <code>accesskey="x"</code> , <code>ALT+X</code> met la focalisation sur le bouton et appelle la boîte de dialogue. Le caractère représentant le raccourci doit apparaître dans le titre du bouton ; sinon, il est ignoré. Le caractère est dessiné avec un trait de soulignement.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

# radioset

`<radioset>` représente un groupe de boutons radio.

Les boutons individuels sont représentés par des éléments `<radio>` enfant. Le système de coordonnées des boutons radio enfant est relatif à la zone, sur le client, du `<radioset>` parent.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom de la propriété d'élément associée.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>text-align</code>	(facultatif) Alignement du texte : gauche ou droite. S'applique à tous les boutons <code>&lt;radio&gt;</code> du <code>&lt;radioset&gt;</code> . Avec un alignement à gauche, le texte est aligné sur la gauche et le bouton est dessiné à gauche du texte. Avec un alignement à droite, le texte est aligné sur la droite et le bouton est dessiné à droite du texte. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>rows</code>	(facultatif) L'éditeur de boîtes de dialogue a positionné les différents boutons radio en lignes et en colonnes. La valeur de <code>rows</code> est le nombre de lignes. Si cette valeur n'est pas spécifiée, elle peut être déterminée à partir de <code>columns</code> et du nombre total de boutons <code>&lt;radio&gt;</code> enfant. Dans le cas où ni les lignes ni les colonnes ne sont spécifiées, la disposition des boutons individuels dans le <code>&lt;radioset&gt;</code> est inconnue ou arbitraire.
<code>columns</code>	(facultatif) L'éditeur de boîtes de dialogue a positionné les différents boutons radio en lignes et en colonnes. La valeur de <code>columns</code> est le nombre de colonnes. Si cette valeur n'est pas spécifiée, elle peut être déterminée à partir de <code>rows</code> et du nombre total de boutons <code>&lt;radio&gt;</code> enfant. Dans le cas où ni les lignes ni les colonnes ne sont spécifiées, la disposition des boutons individuels dans le <code>&lt;radioset&gt;</code> est inconnue ou arbitraire.
<code>h-align</code>	(facultatif) Alignement horizontal par défaut des boutons radio dans le groupe : gauche ou droite. Utile lorsque la taille réelle "restituée" du contrôle enfant diffère de la taille spécifiée dans la disposition. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>v-align</code>	(facultatif) Alignement vertical par défaut des boutons radio dans le groupe : haut, milieu ou bas. Utile lorsque la taille réelle "restituée" du contrôle enfant diffère de la taille spécifiée dans la disposition. L'alignement par défaut est en haut.
<code>border</code>	(facultatif) Style de bordure : aucun, solide ou gravé. La valeur par défaut est aucun.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.

## Enfants

Deux ou plusieurs éléments `<radio>`.

**Concepts associés**

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

**Référence associée**

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)



# runCommandButton

`<runCommandButton>` représente un bouton essayant d'exécuter la commande système spécifiée par une certaine propriété de valeur texte.

Un clic sur le bouton interprète la valeur de la propriété en tant que commande système et celle-ci est exécutée.

Si la valeur ne représente aucune commande système valide sur la plate-forme du client, une erreur se produit. Il n'y a pas de tentative de validation de la commande avant la tentative d'exécution.

Si la propriété a pour valeur une chaîne vide, le bouton est désactivé. Si la plate-forme du client ne prend pas en charge l'exécution de commandes système, le bouton est désactivé.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Actuellement, il doit s'agir d'une propriété de valeur texte.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>caption</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher sur le bouton. En l'absence de ce titre, "Exécuter" est utilisé.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>accesskey</code>	(facultatif) Caractère à utiliser comme raccourci clavier pour accéder à ce bouton. Par exemple, si <code>accesskey="x"</code> , ALT+X met la focalisation sur le bouton et appelle la boîte de dialogue. Le caractère représentant le raccourci doit apparaître dans le titre du bouton ; sinon, il est ignoré. Le caractère est dessiné avec un trait de soulignement.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## static

<static> représente un contrôle texte statique.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom interne de la propriété d'élément associée. Les éléments légende et propriété sont mutuellement exclusifs.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>caption</code>	Chaîne de texte statique à afficher sur le contrôle. Les éléments légende et propriété sont mutuellement exclusifs ; vous ne pouvez spécifier que l'un d'eux pour un contrôle statique donné.
<code>text-align</code>	(facultatif) Alignement du texte : gauche ou droite. L'alignement par défaut est à gauche.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## taskDependencies

Le contrôle `<taskDependencies>` représente un contrôle personnalisé affichant les dépendances des tâches de la boîte de dialogue **Propriétés de Tâche**.

Le rectangle englobant de ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants nécessaires au contrôle. Il inclut les boutons requis comme **Ajouter**, **Retirer**, etc. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus en haut.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## toBeReviewed

`<toBeReviewed>` représente un contrôle personnalisé affichant le fichier qui est à revoir sur l'onglet **Approuvé** de la boîte de dialogue **Propriétés de Tâche**.

Le rectangle englobant ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants requis du contrôle. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus haute.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## userList

Le contrôle `<userList>` représente un contrôle personnalisé affichant la liste des utilisateurs et/ou des groupes, et permettant de la modifier s'il y a lieu. Ce contrôle doit être le seul de son onglet.

Le rectangle englobant de ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants nécessaires au contrôle. Il inclut les boutons requis comme **Ajouter**, **Retirer**, etc. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

## Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>property</code>	Nom de la propriété d'élément associée. Il doit s'agir d'une propriété IDARRAY, dont les membres sont des ID utilisateur.
<code>lengthProperty</code>	Le nom de la propriété d'élément associée dont la valeur est la longueur de l'IDARRAY correspondant. Il doit s'agir d'une propriété INT32.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus en haut.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

## Enfants

Aucun.

## Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

## Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## workRecords

L'élément `<workRecords>` représente un contrôle personnalisé affichant les enregistrements de travail de la boîte de dialogue **Propriétés de Tâche** et permettant de les modifier s'il y a lieu.

Le rectangle englobant de ce contrôle personnalisé représente la totalité de la zone allouée aux différents composants nécessaires au contrôle. Il inclut les boutons requis comme **Ajouter**, **Retirer**, etc. L'application client agence les composants individuels dans le rectangle englobant de la manière qui lui semble la plus adéquate. Aucun `<label>` ou `<controlGroup>` associé n'est inclus et doit être spécifié séparément.

Les différents contrôles inclus dans le contrôle personnalisé peuvent avoir leurs propres raccourcis clavier, info-bulles et ordre de tabulation. Actuellement, cela fait partie de l'implémentation inhérente au contrôle et il n'y a pas de personnalisation possible.

### Attributs

Les attributs de cet élément sont décrits dans le tableau suivant.

Nom	Description
<code>name</code>	ID unique de ce contrôle.
<code>top</code>	Coordonnée Y la plus en haut.
<code>left</code>	Coordonnée X la plus à gauche.
<code>width</code>	Largeur du contrôle.
<code>height</code>	Hauteur du contrôle.
<code>tabindex</code>	(facultatif) Ordre de tabulation de ce contrôle dans la boîte de dialogue.
<code>tooltip</code>	(facultatif) Chaîne de texte statique à afficher en tant qu'info-bulle du contrôle. Si aucune info-bulle n'est spécifiée, aucun texte d'accompagnement n'est affiché.

### Enfants

Aucun.

### Concepts associés

[Personnalisation des dialogues de propriétés à l'aide de StarTeam Layout Designer](#)  
[Interface utilisateur de StarTeam Layout Designer](#)

### Référence associée

[Balises XML de StarTeam Layout Designer](#)

## Index

afficher les propriétés de personnalisation, 23  
APE, éditeurs de propriétés de substitution, 14  
APE, utilisation dans les projets, 32  
champs Date et heure, 26  
champs de propriété, 16  
champs énumération, 27  
champs ID utilisateur, 28  
champs texte, 29  
contrôler l'ordre des onglets, 25  
contrôles complexes, 37  
création des propriétés énumérées, 36  
dessin de contrôles, 38  
enregistrement des fiches, 43  
EnteredBy, 34  
modification des fiches, 50  
non propriété, contrôles, 41  
ouverture de Layout Designer, 44  
traduction des noms et des valeurs, 54  
utilisation des onglets, 56  
volets Détail  
    personnalisation, 52