

App

COLLABORATORS

	TITLE : App		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		January 23, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	App	1
1.1	App V1.00	1
1.2	addappwindow	1
1.3	addappmenu	2
1.4	appevent	2
1.5	appnumfiles	2
1.6	initapp	3
1.7	nextappfile	3
1.8	removeappmenu	3
1.9	removeappwindow	4

Chapter 1

App

1.1 App V1.00

PureBasic - App library V1.00

Le terme 'App' designe un ensemble de fonctions qui améliore l'Amiga OS de manière significative (entre autre le support du glisser/déposer (Drag'n'Drop) pour les fenêtres et les icones du Workbench...).

La bibliothèque PureBasic vous permet d'utiliser 2 des caractéristiques des fonctionnalités 'App' en l'occurrence le glisser/déposer d'icônes sur les fenêtres et la gestion du menu 'Outils' ('Tools') situé dans la barre de menu du Workbench.

Commandes disponibles :

```
AddAppWindow
AddAppMenu
AppEvent
AppNumFiles
InitApp
NextAppFile
RemoveAppMenu
RemoveAppWindow
```

Exemple:

```
App Window & menu
```

1.2 addappwindow

Syntaxe

```
Résultat.b = AddAppWindow(#AppID, WindowID())
```

Resumé

Essaye de convertir une fenêtre normal en fenêtre 'App', c'est à dire une fenêtre sur laquelle on peut ultérieurement déposer des icônes dessus. Si le 'Résultat' est NULL, alors la tentative de création de la fenêtre 'App' a échouée.

#AppID: Identifiant numérique qui sera retourné par AppEvent() lorsqu'une ou plusieurs icones seront déposées sur cette fenetre.

WindowID(): Identifiant de la fenetre à transformer. Bien sûr, cette fenetre doit etre déjà ouverte et valide. Vous pouvez utiliser la fonction WindowID() pour récupérer l'identifiant de la fenêtre courante.

1.3 addappmenu

SYNTAX

```
Resultat.b = AddAppMenu(#AppID, Title$)
```

COMMAND

Essaye de creer un nouveau label dans le menu 'Tools' du Workbench. Si le Résultat est NULL, le label n'a pas été créé.

#AppID: Identifiant numérique qui sera retourné par AppEvent() lorsque votre menu sera selectionné.

Title\$: label qui apparaitra dans le menu.

Example:

```
AppMenuTitle$ = "Bonjour, je suis un menu App !"
If AddAppMenu(1, AppMenuTitle$) = 0
    NPrint("Je peux pas creer ce menu :-")
Endif
```

1.4 appevent

Syntaxe

```
AppID.l = AppEvent()
```

Résumé

Retourne l'identifiant numérique d'un objet 'App' quand celui-ci est sollicité (icones deposées pour le cas d'une fenetres ou menu selectionné dans le cas du menu). Si aucune action n'a eu lieu, cette fonction retourne 0.

1.5 appnumfiles

SYNTAX

```
NumFiles.l = AppNumFiles()
```

FUNCTION

Retourne le nombre d'icônes dernièrement déposées sur la fenetre App. Cela permet au programmeur de faire une boucle pour récupérer les

noms des icones à l'aide de la fonction `NextAppFile()` .

1.6 initapp

SYNTAX

Résultat.l = InitApp()

FUNCTION

Essaye d'initialiser l'environnement 'App' en ouvrant la bibliothèque 'Workbench.library' version 36 ou supérieure et en allouant la mémoire nécessaire aux futures fonctions. Si le Résultat est NULL, un problème dans cette initialisation est apparu, donc vous ne pourrez pas utiliser les fonctions App ultérieurement dans votre programme. C'est pour cela que vous devez impérativement tester le resultat de cette fonction et prendre les mesures nécessaire au cas où le résultat serait NULL.

Example:

```
If InitApp(10) = 0
  NPrint("Impossible d'initialiser l'environnement App")
End                               ; Quittons le programme.
EndIf
```

1.7 nextappfile

SYNTAX

Fichier\$ = NextAppFile()

FUNCTION

Retourne le nom et le chemin complet de l'icône qui vient d'être déposée sur la fenetre. Si plusieurs icones ont été déposées sur la fenetre, vous pouvez appeler successivement et autant de fois que nécessaire cette fonction pour récupérer tous les noms voulus.

1.8 removeappmenu

SYNTAX

RemoveAppMenu (#AppID)

STATEMENT

Enleve du menu 'Tools' du Workbench un label qui a été préalablement créé par la fonction `AddAppMenu()` .

#AppID: Identifiant numérique qui correspond au label que vous voulez enlever.

1.9 removeappwindow

SYNTAX

```
RemoveAppWindow #AppID
```

STATEMENT

Enlève la faculté 'App' à une fenêtre préalablement transformée par la fonction `AddAppWindow()` .

#AppID: Identifiant numérique qui correspond à la fenêtre à laquelle vous voulez supprimer la fonction 'App'.