

# #<sup>1</sup>#<sup>2</sup>\$<sup>3</sup>+<sup>4</sup>K<sup>5</sup>K<sup>6</sup> Fenêtre principale

## INDEX

1HIDR\_MAINFRAME  
2fenetreprincipale  
3Fenetre principale  
40000:0000  
5Aide principale  
6fenetre

## #<sup>7</sup>\$<sup>8</sup>+<sup>9</sup>K<sup>10</sup>K<sup>11</sup> A quoi je sers ??

**Makhlp fabrique les fichiers utiles pour créer une aide windows (c'est à dire le fichier .HLP). Pour cela il faut avoir les compilateurs d'aide livrés avec les outils de développement sous windows (le fichier hc31.exe doit être dans un repertoire du PATH)**

**Si vous ne possédez pas cet outil, vous pouvez le trouver sur :**

**3615 TEASER "HC31.ZIP"**

**ou sur diverses BBS Microsoft**

**Ex: Luxembourg (32) 2-7350045 (HCP.ZIP)**

**England (44) 734 270065.**

**Ces aides peuvent être utilisées par n'importe quel programme. Elles peuvent aussi être exécutées par "winhelp.exe".**

**Bien que ce programme puisse fabriquer une aide en général, il est plus spécialement écrit pour les utilisateurs du Visual C++, car il permet au programmeur de lier directement ses menus et fenetres visual pour avoir une aide contextuelle. (il faut demander l'aide contextuelle à la génération du projet dans AppWizard)**

**[Voir :comment créer un aide](#)**

**[Voir :Exemple de création d'aide](#)**

7utilite

8Utilité de ce programme

90000:0001

10utilité

11programme

# #<sup>12</sup>#<sup>13</sup>\$<sup>14</sup>+<sup>15</sup>K<sup>16</sup>K<sup>17</sup> **Fabrique Tout**

Ce choix permet la génération de toutes les sources utiles à la compilation du fichier .HLP

12HID\_GENERATEUR\_FABRIQUETOUT

13MenuFabriqueTout

14Menu Fabrique Tout

150000:0002

16Generateur

17Fabrique

# <sup>#18</sup><sup>#19</sup><sup>\$20</sup><sup>+21</sup><sup>K22</sup> Charger dernier Fichier

Cette commande du menu permet de charger l'un des 4 derniers fichiers utilisés

18HID\_FILE\_MRU\_FILE1  
19MenuFileDernier  
20Charger dernier fichier  
210000:0003  
22dernier fichier

# #<sup>23</sup>#<sup>24</sup>\$<sup>25</sup>+<sup>26</sup>K<sup>27</sup> **Menu About**

[Dialogue A propos de](#)

23HID\_APP\_ABOUT

24MenuAideAbout

25Menu About

260000:0004

27About

# #<sup>28</sup>#<sup>29</sup>\$<sup>30</sup>+<sup>31</sup>K<sup>32</sup>K<sup>33</sup> Ouvrir un fichier

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPEN.BMP} Ouvrir un fichier déjà existant

28HID\_FILE\_OPEN  
29MenuFichierOuvrir  
30Ouvrir un fichier  
310000:0005  
32Ouvrir  
33fichier

#<sup>34</sup>#<sup>35</sup>\$<sup>36</sup>+<sup>37</sup>K<sup>38</sup>K<sup>39</sup>**Menu fichier**  
**Nouveau**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\NEW.BMP}Vide le document existant et crée un nouveau

34HID\_FILE\_NEW  
35MenuFichierNouveau  
36Menu Fichier Nouveau  
370000:0006  
38fichier  
39nouveau

# #<sup>40</sup>#<sup>41</sup>\$<sup>42</sup>+<sup>43</sup>K<sup>44</sup>K<sup>45</sup> Sauver Sous

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\SAVE.BMP}Sauve le document ouvert

40HID\_FILE\_SAVE  
41MenufichierSauver  
42Menu Fichier Sauver  
430000:0007  
44Sauver  
45fichier



# #<sup>46</sup>#<sup>47</sup>\$<sup>48</sup>+<sup>49</sup>K<sup>50</sup>K<sup>51</sup>K<sup>52</sup> **Menu Fichier** **Sauver Sous**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\SAVE.BMP}Sauve le document ouvert en proposant un autre nom

46HID\_FILE\_SAVE\_AS  
47MenuFichierSauverSous  
48Menu fichier Sauver Sous  
490000:0008  
50Sauver sous  
51Sauver  
52fichier

# <sup>#</sup><sup>#</sup><sup>\$</sup><sup>+</sup><sup>K</sup><sup>K</sup>**configuration** **Imprimante**

Ce choix permet de configurer l'imprimante avant une impression

53HID\_FILE\_PRINT\_SETUP  
54MenuFichierConfImp  
55Menu Configuration imprimante  
56000:0009  
57imprimante  
58configuration

# #<sup>59</sup>#<sup>60</sup>\$<sup>61</sup>+<sup>62</sup>K<sup>63</sup>K<sup>64</sup> Quitter le programme

Quitte le programme. Si le document a été modifié, une fenêtre s'ouvre pour proposer la sauvegarde.

59HID\_FILE\_CLOSE  
60MenuFichierQuitter  
61Menu Fichier Quitter  
620000:0010  
63quitter  
64menu

# #<sup>65</sup>#<sup>66</sup>\$<sup>67</sup>+<sup>68</sup>K<sup>69</sup>K<sup>70</sup> Voir Tools Bar

Permet de montrer ou de cacher la barre d'outils

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\TOOLBAR.BMP}

65HID\_VIEW\_TOOLBAR

66MenuVuesToolsBar

67Menu Voir Tools Bar

680000:0011

69Tools

70Menu

# #<sup>71</sup>#<sup>72</sup>\$<sup>73</sup>+<sup>74</sup>K<sup>75</sup>K<sup>76</sup> **Barre de status**

Permet de cacher ou de montrer la barre de status

71HID\_VIEW\_STATUS\_BAR  
72MenuVuesStatusBar  
73Menu Vues Status Bar  
740000:0012  
75status  
76menu

# #77#78\$79+80K81K82 **Test de l'aide**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\BMPTESTE.BMP}Ce choix permet de tester l'aide en cours de développement

77HID\_VIEW\_TESTHELP

78MenuVuesHep

79Menu test help

80000:0013

81test

82help

# #<sup>83</sup>#<sup>84</sup>\$<sup>85</sup>+<sup>86</sup>K<sup>87</sup>K<sup>88</sup> **Echange de sujet entre groupes**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\BMPCGSUJ.BMP}Ce choix fait apparaitre le  
gestinnaire de transfert d'un groupe à un autre

83HID\_VUES\_ECHANGEDESUJETS  
84MenuVuesEchange  
85Menu Echange de sujets  
860000:0014  
87echange  
88sujet

# # # \$ + K K K Menu Dialogue Options Générales

Ce choix fait apparaitre le dialogue permettant de modifier les options  
d'édition: [Dialogue options générales](#)

89HID\_OPTIONS\_GENERALES

90MenuOptionGenerale

91Menu Options Generale

920000:0015

93option

94générale

95dialogue



# #<sup>96</sup>#<sup>97</sup>\$<sup>98</sup>+<sup>99</sup>K<sup>100</sup>K<sup>101</sup> Menu dialogue Options Projets

Ce choix permet d'appeler le dialogue spécifiant les options du projet en  
cours:[Dialogue Option Projet](#)

96HID\_OPTIONS\_PROJET  
97MenuOptionProjet  
98Menu Options projet  
990000:0016  
100options  
101dialogue

# #<sup>102</sup>#<sup>103</sup>\$<sup>104</sup>+<sup>105</sup>K<sup>106</sup>K<sup>107</sup> Menu Dialogue Options Visual C++

Ce choix fait apparaitre le dialogue les options de lien avec le Visual C++  
+:[Dialogue Option Visual C++](#)

102HID\_OPTIONS\_VISUALC  
103MenuOptionVC  
104Menu Options Visual C++  
1050000:0017  
106options  
107visual

# #<sup>108</sup>#<sup>109</sup>\$<sup>110</sup>+<sup>111</sup>K<sup>112</sup>K<sup>113</sup>K<sup>114</sup> **Dialogue Ouvrir un fichier**

Ce dialogue permet de sélectionner un fichier

108AFX\_HIDD\_FILEOPEN  
109afxDialOuvrirFichier  
110Ouvrir Fichier  
1110000:0018  
112fichier  
113ouvrir  
114dialogue

# #<sup>115</sup>#<sup>116</sup>\$<sup>117</sup>+<sup>118</sup>K<sup>119</sup>K<sup>120</sup> **Dialogue Sauver fichier**

Ce dialogue permet de sauver un fichier

115AFX\_HIDD\_FILESAVE

116afxFichierSauver

117Dialogue sauver fichier

1180000:0019

119sauver

120fichier

# #<sup>121</sup>#<sup>122</sup>\$<sup>123</sup>+<sup>124</sup>K<sup>125</sup>K<sup>126</sup> **Dialogue choix des fonts**

Ce dialogue permet de choisir les types ,tailles et couleur des caractères

121AFX\_HIDD\_FONT  
122afxdialoguefont  
123Dialogue choix des fonts  
1240000:0020  
125dialogue  
126font

# #<sup>127</sup>#<sup>128</sup>\$<sup>129</sup>+<sup>130</sup>K<sup>131</sup> Aide Contextuelle

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\BMPCXT.BMP}En appuyant sur ce bouton, on fait apparaître le curseur d'aide contextuelle. En posant ce curseur sur un élément de menu ou une fenêtre, on obtient une aide sur ce qui est choisi.

127HID\_CONTEXT\_HELP

128MenuAideContxt

129Aide Contextuel

1300000:0021

131contextuel

# # # \$ + K K K **Menu Index de l'aide**

Ce choix du menu permet d'entrer directement sur l'index de l'aide.

132HID\_HELP\_INDEX  
133MenuAideIndex  
134Menu Index de l'aide  
1350000:0022  
136help  
137aide  
138index

# #<sup>139</sup>#<sup>140</sup>\$<sup>141</sup>+<sup>142</sup>K<sup>143</sup>K<sup>144</sup> **Menu Utilisation**

Ce choix permet d'avoir accès à une aide expliquant comment utiliser une aide.

139HID\_HELP\_USING  
140MenuAideUtilisation  
141Menu Utilisation de l'aide  
1420000:0023  
143Utilisation  
144aide



# Utilisation de la source de l'aide

## Pourquoi les sources ?

J'ai fourni les sources de l'aide de MAKHLP uniquement dans le but de laisser l'utilisateur examiner les différents aspects de la création d'une aide avec ce programme. Si vous voulez le recompiler vous rencontrerez quelques problèmes. Déjà le nom de répertoire des fichiers bitmap correspond à ma machine de développement et dans la boîte de dialogue "OPTIONS/PROJET", il faut redéfinir des chemins valides. Si le fichier "makhlp.hm" n'est pas au bon endroit vous aurez aussi droit à l'apparition d'une "Message Box" demandant de confirmer l'effacement des références. C'est normal la vérification des liens est effectuée à chaque fois que vous validez les dialogues "OPTIONS/PROJETS" et "OPTIONS/Visual C++", si le fichier MAKHLP.HM est absent les liens peuvent être ainsi détruits..HM est absent les liens peuvent être ainsi détruits..hm" n'est pas au bon endroit vous aurez aussi droit à l'apparition d'une "Message Box" demandant de confirmer l'effacement des références. C'est normal la vérification des liens est effectuée à chaque fois que vous validez les dialogues "OPTIONS/PROJETS" et "OPTIONS/Visual C++", si le fichier MAKHLP.HM est absent les liens peuvent être ainsi détruits.

## Compiler les sources

Le plus simple est de copier l'ensemble des fichiers et sous répertoire dans F:\DEV\MAKHLP. Puis de sélectionner dans "OPTIONS/Visual C++" le fichier afxhelp.hm si vous êtes possesseurs d'une édition Visual C++.

Sinon il faut:

- éditer le nom de bitmap un par un et mettre le nouveau répertoire
- spécifier l'emplacement du fichier makhlp.hm
- spécifier l'emplacement du projet.hm
- spécifier l'emplacement du projet.hm si vous êtes possesseurs

d'une édition Visual C++.

Sinon il faut:

- éditer le nom de bitmap un par un et mettre le nouveau répertoire
- spécifier l'emplacement du fichier makhlp.hm
- spécifier l'emplacement du projet

145UtilisationsourceMAKHLP

146Utilisation source aide

1470000:0024

148source

149aide

# #<sup>150</sup>\$<sup>151</sup>+<sup>152</sup>K<sup>153</sup>K<sup>154</sup> Futures Extensions

Si ce programme rencontre du succès, des améliorations et des nouvelles options sont prévues:

- génération contextuelle pour Visual Basic
- génération contextuelle pour BC4++
- saut inter fichier HLP
- définition de macro
- Prévisualisation
- Importation, Exportation de fichier RTF
- Meilleur éditeur
- Définition de chaîne de texte globale

et vos idées.....

150FutureExtension  
151Futures extensions  
1520000:0025  
153extension  
154mis à jour

#<sup>155</sup>#<sup>156</sup>\$<sup>157</sup>+<sup>158</sup>K<sup>159</sup>K<sup>160</sup> **Fenêtre d'édition**

## **INDEX**

155HIDR\_MAKFRAME  
156fenetreedition  
157Fenêtre d'édition  
1580000:0026  
159édition  
160fenêtre

# Choix d'un compilateur d'aide

Par défaut le compilateur d'aide est hc31.exe de Microsoft, il peut être remplacé par d'autres compilateurs (HCP.EXE de Microsoft) en éditant le fichier hcmak.pif avec le programme pifedit livré avec Windows

161choixcompilateur  
162Choix compilateur  
1630000:0027  
164HC31  
165HCP  
166compilateur  
167PIF

# #<sup>168</sup>\$<sup>169</sup>+<sup>170</sup>K<sup>171</sup>K<sup>172</sup>K<sup>173</sup> Fabriquer une Aide

## Aide Visual C++

### Première Etape

- Création du fichier Aide en entrant avec un nouveau document ou un document vide
- Dans le menu Options/Projet:
  - Absolument Obligatoire:
    - rentrer le nom du projet (nom du future .HLP)
    - choisir le repertoire de travail (pour les fichiers .RTF, .HPJ et .HM)

### 2° Etape(Optionnelle)

Si l'aide n'est pas liée à un projet VisualC++, cette étape est à sauter

Il faut spécifier les options de lien avec le projet visual C++. Pour cela il faut aller dans le menu "Options/VisualC++".

Il faut d'abord sélectionner le fichier resource.h utilisé par AppStudio. Puis aller chercher dans les repertoires MFC (dans MSVC\MFC\INCLUDE) le fichier afxhelp.hm qui contient la description de tous les identificateurs des MFC.

Pour autoriser la création du fichier .hm et il est nécessaire de cocher la première check box : "Autorise Modification des liens avec Visual C++". Une fois que l'opération de création du .hm est terminée, il est préférable de retirer cette option afin de bloquer toutes modifications des liens par erreur.

[Voir Dialogue des options C++](#)

### 3° Etape

Il faut maintenant effectuer la saisie de l'aide au moyen de l'éditeur. La liste de gauche contient les pages d'aides, la liste de droite contient les paragraphes pour chaque page sélectionnée.

[Voir Exemple Type](#)

[Comment mettre à jour les références](#)

168CommentFaireUneAide  
169Comment faire une aide C++  
1700006:0000  
171Comment  
172Fabriquer  
173Visual C++

# #<sup>174</sup>#<sup>175</sup>\$<sup>176</sup>+<sup>177</sup>K<sup>178</sup>K<sup>179</sup> **A Propos de...**

About de cette deuxième version, rien dire sauf, jouer le jeu du shareware MERCI

[Index principale](#)

174HIDD\_ABOUTBOX  
175DialAboutBox  
176Dialogue About  
1770002:0000  
178dialogue  
179about

# #180#181\$182+183K184K185 **Edition des options**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPTPROJE.BMP}

## **Nom du projet:**

Le nom de projet est obligatoire pour toute génération de code

## **Content:**

Ce champ permet de spécifier la page d'index qui est choisie quand on demande l'index de l'aide à partir d'un programme

## **Titre:**

C'est le titre qui est sur la fenêtre d'aide

## **Copyright:**

Ce champs permet d'afficher un Copyright personnel dans la fenêtre à propos de l'aide

## **Nom fichier Icon:**

On indique dans ce champs le nom d'un fichier ICON (.ico) utilisé par l'aide

## **Nom répertoire:**

Ce champ permet de spécifier le répertoire où l'ensemble des fichiers sont générés.

Il est fortement conseillé d'utiliser ce champ pour ne pas à avoir les aides dans le même répertoire

## **Fichier Erreur:**

Les erreurs de compilation sont mises dans ce fichier

## **Options Compression & Erreur**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPTION.BMP}La case CDROM permet de spécifier la création d'un fichier optimisé pour CDROM

Le choix Compression permet d'indiquer le taux de compression des images (.BMP)

La case rapport autorise la création de messages d'erreur.

Le choix Warning permet de spécifier quelles types d'erreurs sont rapportées.

180HIDD\_OPTIONPROJET

181DialOptProjet

182Dialogue option projet

1830002:0001

184option

185projet

## **Includes Externes**

Il est possible d'inclure dans l'aide des fichiers includes externes pour des liens entre un programme et une aide.

## **RTF Externes**

Il est possible d'inclure dans l'aide des fichiers RTF d'une autre provenance. Si ces fichiers utilisent des includes, ceux-ci peuvent être spécifiés dans le fenêtre adjacente.

[Menu Boite de dialogue](#)



# #<sup>186</sup>\$<sup>187</sup>+<sup>188</sup>K<sup>189</sup>K<sup>190</sup> Boites de dialogue du programme

## Dialogue de la configuration générale

[Dialogue des options générales](#)

## Dialogue Option Projet:

[Voir dialogue option projet](#)

## Dialogue des Options Visual C++

[Dialogue Visual C++](#)

## Choix du type de sujet

[Dialogue Choix du Type](#)

## Edition d'un groupe

[Dialogue édition de groupe](#)

## Dialogue édition de sujets

[Edition de sujet](#)

## Dialogue échange de sujet

[Dialogue échange de sujet](#)

## About Box

[Dialogue A Propos de](#)

## Dialogue Option Visual Basic

[Voir Dialogue édition options Visual Basic](#)

## Dialogue Attributs de fenêtre

[Dialogue d'édition des attributs des fenêtres](#)

186boitedialogue  
187Boite de dialogue  
1880002:0002  
189boite  
190dialogue

## #<sup>191</sup>#<sup>192</sup>\$<sup>193</sup>+<sup>194</sup>K<sup>195</sup>K<sup>196</sup>K<sup>197</sup>K<sup>198</sup> **Edition du sujet**

Ce dialogue permet d'éditer un paragraphe d'une page. Il est possible de spécifier un alignement, les couleurs et les diverses marges (gauche, droite, avant et après paragraphe)

[Voir Exemple d'utilisation](#)

### **Les Types Titres, Sous Titre Texte et Texte indenté**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\SUJETITR.BMP}

Alignement: l'alignement possible est : gauche, droit, et centré  
Indent1° ligne: elle donne le décalage de la première ligne d'un paragraphe par rapport aux lignes suivantes.

marge gauche: marge du paragraphe à gauche

marge droite: marge du paragraphe à droite

marge haut: marge du paragraphe avant le paragraphe

marge bas: marge du paragraphe après le paragraphe

Check Box "fin Para": elle indique la fin du paragraphe, sinon les descriptifs suivants seront sur la même ligne.

Check Box "style défaut": après une fin de paragraphe, il restitue le style par défaut pour les alignements

Check Box "Non Scroll": il crée une région fixe en haut de la page, attention, seuls les premiers descriptifs ont le droit d'avoir cette propriété.

Check Box "bar Vert": il crée une barre verticale le long du paragraphe

Check Box "Cadre": il crée un cadre autour du paragraphe

Check Box "Fixe": il crée un paragraphe qui ne sera pas diminué en largeur en même temps que la fenêtre d'aide. Dans certains cas, il faudra utiliser les scrollBar pour voir la fin d'une ligne.

### **Les Types BitMap Texte et Saut**

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\SAUT.BMP}

Alignement: l'alignement possible est : gauche, droit, et centré  
Indent1° ligne: elle donne le décalage de la première ligne d'un paragraphe par rapport aux lignes suivantes.

marge gauche: marge du paragraphe à gauche

marge droite: marge du paragraphe à droite

marge haut: marge du paragraphe avant le paragraphe

marge bas: marge du paragraphe après le paragraphe

Check Box "fin Para": elle indique la fin du paragraphe, sinon les

191HIDD\_DIALSUJET

192DialSujet

193Dialogue sujet

1940002:0003

195Dialogue

196sujet

197edition

198édition

descriptifs suivants seront sur la même ligne.

Check Box "style défaut":après une fin de paragraphe, il restitue le style par défaut pour les alignements

Check Box "Non Scroll": il crée une région fixe en haut de la page, attention, seuls les premiers descriptifs ont le droit d'avoir cette propriété.

Check Box "bar Vert":il crée une barre verticale le long du paragraphe

Check Box "Cadre":il crée un cadre autour du paragraphe

Check Box "Fixe":il crée un paragraphe qui ne sera pas diminué en largeur en même temps que la fenêtre d'aide. Dans certains cas, il faudra utiliser les scrollBar pour voir la fin d'une ligne.

Les Check Box "Image à droite" et "Image sur ligne" sont d'un emploi plus subtile.

Check Box "Image à droite" : permet de définir une bitmap utilisée avec le texte à droite de la bitmap, un résultat semblable peut parfois être obtenu en ne cochant pas cette case mais en choisissant un alignement à droite.

Check Box "Image sur ligne": permet de déclarer une bitmap qui sera interprétée comme un caractère d'un texte. Ce qui signifie qu'elle sera alignée sur la ligne basse du texte. Quand cette case n'est pas cochée il est possible de placer un texte le long d'une bitmap sur plusieurs lignes. Dans le cas contraire (cad cochée) une seule ligne est possible.

***Attention une bitmap d'alignement centré est automatiquement de type image sur ligne***

Les combo box sur la gauche permettent de définir le type de lien désiré.

Pour l'instant, les choix sont: rien, saut, son, popup.

Saut:il faut spécifier le nom du groupe vers lequel on saute, pour cela on le sélectionne dans la combo box juste au dessus.

Son: il faut choisir un fichier .WAV

Popup:il faut spécifier le nom du groupe vers lequel on saute, pour cela on le sélectionne dans la combo box juste au dessus.

## [Menu Boite de dialogue](#)

# #199#200\$201+202K203K204K205 **Dialogue Option Visual C++**

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\LIENVC.BMP}

Le programme différents type d'ID de ressource (AFX, controle, dialogue..) Pour ne pas toujours avoir le maximum de choix dans la sélection des ID, il est possible de filtrer certains types. En prenant le choix "Tout", tous les identificateurs importés sont présents dans la combo box. En sélectionnant "Choix HID\_", les check box situés en dessous permettent de définir le filtre. En général, il n'est pas utile de récupérer les ID du type AFX. Sauf si on veut superposer une aide en français aux aides typiques déjà définies.

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPTVC1.BMP}

Cette case permet de bloquer la génération automatique du fichier include xxx.hm extrait du fichier ressource du projet AppWizard quand on demande une génération complète(Build All). C'est pratique quand on sait que les ressources concernées n'ont pas été modifiées.

**De plus tout AIDE n'étant pas liée à un projet Visual C++ doit désactiver l'édition des liens.**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPTVC2.BMP}

A chaque fois que l'on quitte les dialogues "Options Projets" et "Options Visual C++", le xxx.hm est analysé. Si des HID\_ utilisé dans l'aide ne sont plus dans les fichiers includes, une destruction des liens inutiles est engagés. Mais avant la destruction des liens un fenêtre prompt peut annuler cette destruction. En effet, il suffit de détruire par erreur le fichier xxx.hm pour qu'immédiatement tous les liens soient à détruire(logique !!). En demandant un prompt avant chaque destruction automatique de liens, on évite ce genre de situation.

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPTVC3.BMP}

Cette case autorise le génération automatique de deux fichiers:  
- xxx.ind contient tous les noms de groupes en ASCII+CR  
- xxx.key contient tous les mots clefs en ASCII+CR

Cela permet à un programme qui en plus d'une aide contextuelle, possède une aide sur mot clef (comme un EDI de compilateur qui appelle directement l'aide d'une fonction par simple clique sur son nom) Ces fichiers ne sont pas triés et xxx.key peut contenir des doublons. A vous d'en faire ce que vous souhaitez. Utiliser ces fichiers permet d'éviter

199HIDD\_DIALOPTCPP  
200dialogueoptionVC  
201Dialogue option Visual C++  
2020002:0004  
203Dialogue  
204Visual  
205C++

le message classique de WinHelp "La rubrique d'aide n'existe pas".

```
{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPTVC4.BMP}
```

La sélection du fichier resource est obligatoire pour établir des liens avec un projet VisualC++. En effet MakHlp extrait le fichier xxx.hm à partir du fichier resource.h de AppStudio. extrait le fichier xxx.hm à partir du fichier resource.h de AppStudio.

```
{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\OPTVC5.BMP}
```

L'emplacement du fichier afxhelp.hm est obligatoire pour avoir les identificateurs des MFC.

[Menu Boite de dialogue](#)

# #206#207\$208+209K210K211 **Dialogue Options Générales**

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\MARGES.BMP}

Cette boîte de dialogue permet de définir les marges par défauts des principaux paragraphes. Ces valeurs sont sauvées dans le .ini du programme. Toute modification dans ce fichier peut être fatale à l'application. Dans ce cas extrême, il faut effacer les lignes suspectes ou tout le fichier

[Menu Boite de dialogue](#)

206HIDD\_DIALCONFDEF  
207DialOptGene  
208Dialogue options générales  
2090002:0005  
210Dialogue  
211option

#<sup>212</sup>#<sup>213</sup>\$<sup>214</sup>+<sup>215</sup>K<sup>216</sup>K<sup>217</sup>K<sup>218</sup> **Echange de**  
**Sujets**

[Menu Boite de dialogue](#)

212HIDD\_DIALECHANGE  
213DialEchange  
214Dialogue échange sujets  
2150002:0006  
216Dialogue  
217échange  
218sujet

# Choix du type de sujet

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\TYPESUJE.BMP}

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\107.BMP}Choisi un texte de type TITRE, c'est à dire une font MS SERIF de taille 24 en gras

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\108.BMP}Choisi un texte de type Sous TITRE, c'est à dire une font MS SERIF de taille 18 en gras

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\113.BMP}Choisi un texte de type texte indenté, c'est à dire une font MS SERIF de taille 10, avec un retrait de 1cm à la première ligne

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\109.BMP}Choisi un texte de type texte, c'est à dire une font Fixed Sys de taille 9

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\110.BMP}Choisi une image plus un texte éventuel. En cliquant sur l'image, on peut déclencher:

- un saut vers un autre groupe
- un son (en indiquant .WAV)
- ouverture de fenêtre Popup

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\111.BMP}Choisi un texte qui va servir pour déclencher:

- un saut vers un autre groupe
- un son (en indiquant .WAV)
- ouverture de fenêtre Popup

[Menu Boite de dialogue](#)

219HIDD\_DIALCHOIX  
220DialChoixType  
221Dialogue choix du type  
2220002:0007  
223type  
224sujet  
225choix  
226dialogue



# Comment mettre à jour les références

Les références sont lues du fichier .HM, il faut donc que ce fichier .HM existe.

## Création Fichier .HM

- ce fichier peut être créé à la main
- ce fichier peut être créé automatiquement avec des projets Visual C++ ou Visual Basic.

### Visual C++

#### **Il faut:**

- 1- Indiquer dans "OPTION/PROJET" un projet de type Visual C++
- 2- Dans "OPTION/VISUAL C++" cocher la case qui autorise les modifications de liens
- 3- Choisir le choix "Fabrique\Fabrique Visual Include HM"
- 4- Maintenant le fichier .HM est créé mais les nouvelles références ne sont pas automatiquement mises à jour dans la liste (pour éviter les erreurs en cas de destruction ou perte d'ID involontairement), pour cela il faut retourner dans "OPTION/VISUAL C++" et faire "OK".

### Visual Basic

#### **Il faut:**

- 1- Indiquer dans "OPTION/PROJET" un projet de type Visual Basic
- 2- Dans "OPTION/VISUAL BASIC" cocher la case qui autorise les modifications de liens
- 3- Choisir le choix "Fabrique\Fabrique Visual Include HM"
- 4- Maintenant le fichier .HM est créé mais les nouvelles références ne sont pas automatiquement mises à jour dans la liste (pour éviter les erreurs en cas de destruction ou perte d'ID involontairement), pour cela il faut retourner dans "OPTION/VISUAL BASIC" et faire "OK".

227CommentFaireApparaîtreIDHM  
228Comment mettre à jour les références  
2290006:0001  
230références  
231mettre à jour  
232comment

# 233#234\$235+236K237K238K239 **Edition d'un groupe**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\NEWGROUP.BMP}

Le Champ "Nom" permet de spécifier le nom du groupe, c'est un nom interne qui apparaîtra unique dans les Combo Box de lien. Seuls les caractères entre a et z sont autorisés

Le champ "Titre" désigne le titre qui sera affiché pour le groupe dans la boîte de recherche de l'aide dans WinHelp.exe

Le choix de la référence permet de lier le groupe à un identificateur contextuel (menu, dialogue, fenêtre ...)

Les mots clefs sont ceux reconnus par winhelp.exe. Quand on effectue une recherche. Ils permettent de rechercher un sujet bien spécial dans un fichier d'aide (.HLP). Il est possible de rentrer plusieurs mots clefs par groupe.

233HIDD\_DIALINFOTOPIC  
234DialEditGroupe  
235Dialogue Edition Groupe  
2360002:0008  
237dialogue  
238groupe  
239édition

# Dialogue recherche double dans ID

Ce dialogue permet de visualiser les indentificateurs qui sont en doubles dans les fichiers .FRM des sources Visual Basic. Il est en effect possible que 2 controles aient la même aide.

240HIDD\_DIALDBLIDVB  
241DialDbliIDVB  
242Dialogue Double ID VB  
2430002:0009  
244double  
245Identificateur  
246ID  
247dialogue

# Dialogue texte global

Ce dialogue permet de préciser les chaînes de caractères qui seront traitées dans tous les topics.

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GLOBAL.BMP}"Chaîne globale": saisie de la chaîne à traiter

"Distingue Maj/min": si cochée le programme distingue Majuscules et minuscules pour reconnaître la chaîne.

"couleur courante": si cochée la couleur d'affichage de la chaîne sera celle du paragraphe qui la contient (sinon c'est la couleur définie pour le lien de type "SAUT")

Les touches Ajouter/Modifier/Supprimer permet d'ajouter les chaînes dans la liste. Quand on modifie la chaîne sélectionnée dans la liste, il ne suffit pas de modifier la chaîne ou de cocher, il faut aussi appuyer sur MODIFIER pour valider la modification

248HIDD\_DIALGLOBAL

249DialogueGlobal

250Dialogue Texte Global

2510002:0010

252texte

253global

254dialogue

# Dialogue attributs de fenêtre

Ce dialogue permet de préciser les attributs de placement et de couleur des fenêtres.

Pour la fenêtre principale, il faut définir une fenêtre appelée obligatoirement "main".

{bmi F:\DEV\MAKHLP\HELP\MAXIMI.BMP}: Fait apparaître la fenêtre plein écran

{bmi F:\DEV\MAKHLP\HELP\TOPMOST.BMP}: la fenêtre apparaît comme une topmost window, cad devant toutes les autres.

{bmi F:\DEV\MAKHLP\HELP\COULFEN.BMP} permet de spécifier une couleur pour le fond de la fenêtre, la case de validation permet de dire au compilateur d'utiliser la couleur par défaut (valide uniquement pour la fenêtre "main")

{bmi F:\DEV\MAKHLP\HELP\COULNOSC.BMP} permet de spécifier une couleur pour la zone non scroll de la fenêtre, la case de validation permet de dire au compilateur d'utiliser la couleur par défaut (valide uniquement pour la fenêtre "main")

{bmi F:\DEV\MAKHLP\HELP\POSFEN.BMP} permet de spécifier une position et une taille pour la fenêtre, la case de validation permet de dire au compilateur d'utiliser les attributs par défaut (valide uniquement pour la fenêtre "main")

255HIDD\_DIALWINATTR

256DialogueAttrWindow

257Dialogue attributs

2580002:0011

259attribut

260dialigue

261fenetre

262main

263secondaire

# Dialogue Options Visual Basic

Ce dialogue permet de préciser 3 options pour la gestion d'un projet Visual Basic

Autorise modification liens Visual Basic: permet d'autoriser ou de bloquer la création du fichier .HM quand on demande "Fabrique tout". De cette manière le fichier .HM n'est pas constamment recréé.

Prompt avant effacement référence non attaché: permet ou interdit d'effacer une référence déclarée dans un topic et n'existant pas dans le fichier .HM. Cette case permet d'éviter un effacement des références involontairement en raison d'un fichier temporairement mal construit ou effacé ( ou projet déplacé)

Fabrique index texte: permet de créer un fichier .IND qui contient tous les mots reconnus par le fichier hlp.

264HIDD\_DIALOPTVB  
265DialogueOptionVB  
266Dialogue option pour VB  
2670002:0012  
268dialogue  
269option  
270Visual Basic  
271VB

# Dialogue de sélection de classe pour VBX

## Utilité:

Ce dialogue permet de sélectionner un fichier .VBX afin de générer automatiquement un fichier d'aide .HLP pour ce contrôle.

## Comment générer une aide VBX:

- 1) Choisir un fichier .VBX en appuyant sur Bouton "CHOIX VBX"
- 2) Sélectionner les classes désirées en les passant dans la colonne de droite
- 3) Eventuellement redéfinir les préfixes qui seront utilisés par la suite("DEFINITION PREFIX")
- 4) Générer l'application en appuyant sur le bouton "LANCE CREATION"

272HIDD\_DIALSELCLASSE  
273DialogueVBXSelClasse  
274Dialogue Choix classe VBX  
2750002:0013  
276VBX  
277classe  
278dialogue

# #<sup>279</sup>\$<sup>280</sup>+<sup>281</sup>K<sup>282</sup> Exemple Type Principal

## Sous Titre Normalisé

L'utilisation de l'option image sur permet la ligne suivante. Quand cette option est cochée la bitmap est considéré comme un caractère.

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Choix 1 Popup {bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} **Choix Fenetre 2**

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP}test+2TAB {bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP}BitMap aligné sur celle du dessus

Texte normal, il peut être collé à gauche , à droite ou centré [Saut au milieu](#)  
sur **la fenetre exemple 2**, c'est vraiment un exemple complet avec un cadre autour du paragraphe

Texte indenté normal avec une barre verticale sur la gauche, le retrait de première ligne est 1cm

Ceci est un texte normal mais il possède l'attribut fixe, c'est à dire qu'il ne sera pas découpé lors du rétrécissement de la fenêtre.  
Seul un return peut imposer un retour à la ligne.

Ceci est le début d'un texte avec la bitmap {bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} en plein milieu d'une ligne de texte

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\HOTEX1.SHG}



# #283\$284+285K286 Fenetre 1 en Popup

{bmi F:\DEV\MAKHLP\HELP\BITIMAGE.BMP} Petite bitmap sans action associée

283ExempleFen1  
284Exemple Fenetre 1  
2850004:0001  
286Exemple

#<sup>287</sup> \$<sup>288</sup> +<sup>289</sup> K<sup>290</sup> **Exemple fenêtre 2**

{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP}Exemple de son

287ExempleFen2  
288Exemple Fenetre 2  
2890004:0002  
290Exemple

## #<sup>291</sup>\$<sup>292</sup>+<sup>293</sup>K<sup>294</sup>K<sup>295</sup>K<sup>296</sup> Exemple Visual Basic

L'importation d'un projet Visual Basic n'est pas automatique. Elle nécessite la création manuelle d'un fichier .hbm

Exemple: si le projet est vbasic.ehe, alors il faut créer avec un éditeur de texte le fichier vbasic.hbm et mettre dedans les identificateurs utilisés pour les feuilles et contrôles.

les fichiers vbasic.ehe, vbasic.frm, vbasic.mak et vbasic.hbm sont données à titre d'exemple

291ExempleVisualBasic  
292Exemple Visual Basic  
2930004:0003  
294Visual  
295Basic  
296Exemple

# #<sup>297</sup>#<sup>298</sup>\$<sup>299</sup>+<sup>300</sup>K<sup>301</sup>K<sup>302</sup> **Génération Fichier Include Visual**

Cette option génère un fichier XXX.hm à partir du fichier resource.h du projet. Pour le Visual C++, en utilisant les ID standard des MFC, les identificateurs de ressources commencent par un préfix lié au type de resource:

Commandes:	ID_	IDM_
Prompts :	IDP_	
Resources:	IDR_	
Dialogues:	IDD_	
Frame Controles:	IDW_	

Le fichier généré est importé dans le programme et une page peut être liée à un identificateur. Par exemple si IDD\_ABOUTBOX est lié à une page, quand on appuie sur la touche F1 à l'intérieur de cette boîte de dialogue, l'aide apparaît directement sur cette page (c'est l'utilité de l'aide contextuelle)

[Les autres générateurs](#)

297HID\_GENERATEUR\_FABRIQUEINCLUDEVISUALC  
298generateurvisual  
299Générateur Lien Visual  
3000003:0000  
301Visual  
302Générateur

# #303\$304+305K306K307 **Les générateurs de code automatique**

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} La génération d'include du Visual C++

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} La Génération du fichier RTF

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} La génération du HPJ

{bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} La génération du .HLP

303generateurs

304Les générateurs

3050003:0001

306générateurs

307génération automatique

# #<sup>308</sup>#<sup>309</sup>\$<sup>310</sup>+<sup>311</sup>K<sup>312</sup>K<sup>313</sup> **Génération du fichier RTF**

Le descriptif effectué dans le programme est sauvé dans un fichier au format RTF. Ce format est celui utilisé par le compilateur d'aide.

[Les autres générateurs](#)

308HID\_GENERATEUR\_FABRIQUERTF  
309generateurRTF  
310Générateur de RTF  
3110003:0002  
312RTF  
313générateur

# #<sup>314</sup>#<sup>315</sup>\$<sup>316</sup>+<sup>317</sup>K<sup>318</sup>K<sup>319</sup> **Génération du fichier HPJ**

Le fichier HPJ contient la description du projet aide. Il a la même fonction que le .mak (ou .prj) pour les langages C, C++ ou basic. Il décrit les options, les répertoires, les fichiers includes, les fichiers bitmap et les fichiers RTF.

[Les autres générateurs](#)

314HID\_GENERATEUR\_FABRIQUEHPJ  
315generateurHPJ  
316Génération du HPJ  
3170003:0003  
318Génération  
319générateur

# Génération du .HLP

Le fichier .HLP est créé à partir des fichiers .RTF et .HPJ  
Le compilateur d'aide de hc31.exe livré avec le SDK 3.1 compile ces  
fichiers

[Utilité de MAKHLP](#)

320HID\_GENERATEUR\_FABRIQUEHLP  
321generateurHLP  
322Générateur HLP  
3230003:0004  
324Générateur  
325HLP



#<sup>326</sup>\$<sup>327</sup>+<sup>328</sup>K<sup>329</sup>K<sup>330</sup>{bmc F:\DEV\MAKHLP\HELP\ICOPRG2.BMP}

## ***Index principal de MakHlp***

- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} A quoi sert ce programme ??
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Comment créer une aide
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Les boites de dialogues du programme
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Les différents générateurs
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Exemple Type
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Exemple Visual Basic
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Utilisation de la source aide de MAKHLP
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Futures extensions si demande
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} Choisir le compilateur d'aide
- {bml F:\DEV\MAKHLP\HELP\GETFICU.BMP} VBX Wizzard

326Index  
327Index général  
3280001:0000  
329index  
330introduciton

# #<sup>331</sup>\$<sup>332</sup>+<sup>333</sup>K<sup>334</sup>K<sup>335</sup> Wizzard VBX générateur

## Introduction

Cette nouvelle version implémente la création automatique d'une aide Visual Basic en quelques opération seulement. Le programmeur doit seulement gérer les nombres qu'il place dans les champs "HelpContextID" des feuilles ou des controles de Visual Basic. En mettant une valeur différente de zéro, il indique une identificateur qui sera utilisé au niveau de MAKHLP.

## Comment procéder

1) Ecrire des nombres positifs différents dans les champs "HelpContextID" des controles qui doivent donner une aide spécifique à leur fonction.

### **2°) Sauver la feuille sous la forme TEXTE**

- 3) Lancer MAKHLP
  - 4) Ouvrir un nouveau projet (vide)
  - 5) Choisir les options par défaut des différents types de paragraphe (optionnel)
  - 6) Choisir le menu PROJET/BASIC WIZZARD/GENERATION BASIC WIZZARD
  - 7) Choisir le nom du projet BASIC ".MAK"
  - 8) A ce niveau le générateur remplit automatiquement:
    - le document
    - le nom du projet
    - le repertoire destination
    - le type de projet (Visual Basic)
    - le nom du projet .MAK est rempli dans Option/Visual Basic
    - le fichier .HM est fabriqué automatique cette fois ci
  - 9) On peut déjà fabriquer l'aide en cliquant sur le bouton champignon
- 
- 4) Ouvrir un nouveau projet (vide)
  - 5) Choisir les options par défaut des différents types de paragraphe (optionnel)
  - 6) Choisir le menu PROJET/BASIC WIZZARD/GENERATION BASIC WIZZARD
  - 7) Choisir le nom du projet BASIC ".MAK"
  - 8) A ce niveau le générateur remplit automatiquement:
    - le document
    - le nom du projet
    - le repertoire destination
    - le type de projet (Visual Basic)
    - le nom du projet .MAK est rempli dans Option/Visual Basic
    - le fichier .HM est fabriqué automatique cette fois ci
  - 9) On peut déjà fabriquer l'aide en cliquant sur le bouton champignon

331WIZZARDVBX  
332Wizzard VBx  
3330005:0000  
334vbx  
335wizzard



