

#¹#²\$³+⁴K⁵K⁶ Fenêtre principale

INDEX

1HIDR_MAINFRAME
2fenetreprincipale
3Fenetre principale
40000:0000
5Aide principale
6fenetre

#⁷\$⁸+⁹K¹⁰K¹¹ 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

#¹²#¹³\$¹⁴+¹⁵K¹⁶K¹⁷ **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

^{#18}^{#19}^{\$20}⁺²¹^{K22} **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

#²³#²⁴\$²⁵+²⁶K²⁷ **Menu About**

[Dialogue A propos de](#)

23HID_APP_ABOUT

24MenuAideAbout

25Menu About

260000:0004

27About

#²⁸#²⁹\$³⁰+³¹K³²K³³ 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

#³⁴#³⁵\$³⁶+³⁷K³⁸K³⁹**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

#⁴⁰#⁴¹\$⁴²+⁴³K⁴⁴K⁴⁵ Sauver Sous

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

40HID_FILE_SAVE
41MenufichierSauver
42Menu Fichier Sauver
430000:0007
44Sauver
45fichier

#⁴⁶#⁴⁷\$⁴⁸+⁴⁹K⁵⁰K⁵¹K⁵² **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

#⁵³#⁵⁴\$⁵⁵+⁵⁶K⁵⁷K⁵⁸**configuration** **Imprimante**

Ce choix permet de configurer l'imprimante avant une impression

53HID_FILE_PRINT_SETUP
54MenuFichierConfImp
55Menu Configuration imprimante
56000:0009
57imprimante
58configuration

#⁵⁹#⁶⁰\$⁶¹+⁶²K⁶³K⁶⁴ 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

#⁶⁵#⁶⁶\$⁶⁷+⁶⁸K⁶⁹K⁷⁰ 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

#⁷¹#⁷²\$⁷³+⁷⁴K⁷⁵K⁷⁶ **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

#⁸³#⁸⁴\$⁸⁵+⁸⁶K⁸⁷K⁸⁸ **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

#⁹⁶#⁹⁷\$⁹⁸+⁹⁹K¹⁰⁰K¹⁰¹ 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

#¹⁰²#¹⁰³\$¹⁰⁴+¹⁰⁵K¹⁰⁶K¹⁰⁷ 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

#¹⁰⁸#¹⁰⁹\$¹¹⁰+¹¹¹K¹¹²K¹¹³K¹¹⁴ **Dialogue Ouvrir un fichier**

Ce dialogue permet de sélectionner un fichier

108AFX_HIDD_FILEOPEN
109afxDialOuvrirFichier
110Ouvrir Fichier
1110000:0018
112fichier
113ouvrir
114dialogue

\$ + K K **Dialogue Sauver fichier**

Ce dialogue permet de sauver un fichier

115AFX_HIDD_FILESAVE

116afxFichierSauver

117Dialogue sauver fichier

1180000:0019

119sauver

120fichier

#¹²¹#¹²²\$¹²³+¹²⁴K¹²⁵K¹²⁶ **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

#¹²⁷#¹²⁸\$¹²⁹+¹³⁰K¹³¹ 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

#¹³⁹#¹⁴⁰\$¹⁴¹+¹⁴²K¹⁴³K¹⁴⁴ **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

#¹⁵⁰\$¹⁵¹+¹⁵²K¹⁵³K¹⁵⁴ 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

#¹⁵⁵#¹⁵⁶\$¹⁵⁷+¹⁵⁸K¹⁵⁹K¹⁶⁰ **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

#¹⁶⁸\$¹⁶⁹+¹⁷⁰K¹⁷¹K¹⁷²K¹⁷³ 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++

#¹⁷⁴#¹⁷⁵\$¹⁷⁶+¹⁷⁷K¹⁷⁸K¹⁷⁹ **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](#)

#¹⁸⁶\$¹⁸⁷+¹⁸⁸K¹⁸⁹K¹⁹⁰ 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

#¹⁹¹#¹⁹²\$¹⁹³+¹⁹⁴K¹⁹⁵K¹⁹⁶K¹⁹⁷K¹⁹⁸ **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

#²¹²#²¹³\$²¹⁴+²¹⁵K²¹⁶K²¹⁷K²¹⁸ **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".

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

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

#²⁷⁹\$²⁸⁰+²⁸¹K²⁸² 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

#²⁸⁷ \$²⁸⁸ +²⁸⁹ K²⁹⁰ **Exemple fenêtre 2**

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

287ExempleFen2
288Exemple Fenetre 2
2890004:0002
290Exemple

#²⁹¹\$²⁹²+²⁹³K²⁹⁴K²⁹⁵K²⁹⁶ 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

#²⁹⁷#²⁹⁸\$²⁹⁹+³⁰⁰K³⁰¹K³⁰² **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

#³⁰⁸#³⁰⁹\$³¹⁰+³¹¹K³¹²K³¹³ **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

#³¹⁴#³¹⁵\$³¹⁶+³¹⁷K³¹⁸K³¹⁹ **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 incluses, 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

#³²⁶\$³²⁷+³²⁸K³²⁹K³³⁰{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

#³³¹\$³³²+³³³K³³⁴K³³⁵ 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

