

Le Mode Edition

C'est le mode dans lequel vous vous trouvez lorsque vous créez un nouveau document.

La palette flottante d'Edition, ainsi que le champ d'informations (en bas à gauche de la fenêtre du document et qui indique "Mode Edition"), vous confirment que vous êtes dans ce mode.

Le mode Edition est le mode de création, de définition et de modification des objets, et des paramètres généraux du document.

La palette flottante fournit un accès direct à tous les types d'objets. Vous les placez à l'emplacement désiré. Vous pouvez mettre autant d'objets que vous le désirez sur une page.

La palette du mode Edition :

La palette comprend, à gauche, un bouton de changement de mode (passage du mode Edition au mode Utilisation).

La série de boutons suivante comporte le bouton flèche (pour les modifications et les sélections des objets) et les boutons de choix des différents types (Trait, Texte, Cellule, Tableau, Liste, Graphe et Image) pour la création des objets.

Les fonctions suivantes s'appliquent aux objets sélectionnés ou bien (dans le cas où aucun objet n'est sélectionné) changent les valeurs par défaut de ces paramètres.

Chaque objet peut avoir un cadre dont on choisit le type (boutons pour coins arrondis ou non), l'épaisseur et la trame (avec les menus déroulants).

Le dernier groupe de boutons valide le verrouillage d'un (ou plusieurs) objet(s). Le contenu d'un objet verrouillé n'est plus modifiable dans le mode Utilisation.

La Fenêtre du document en mode Edition :

Le document sur lequel vous travaillez a les dimensions (et le sens) d'une feuille telle qu'elle sera imprimée. Ces paramètres sont choisis avec la fonction "Format d'Impression" du menu "Fichier". Un cadre en pointillé indique les limites de la partie imprimée de la feuille (ces limites sont fonction de votre imprimante).

Vous disposez de règles horizontales et verticales que vous pouvez supprimer ou ajouter avec la fonction "Préférences" du menu "Fichier".

L'échelle est initialement en centimètres. Vous pouvez obtenir une échelle en pouces en cliquant sur le symbole "va-et-vient" à l'intersection des deux règles (ou en modifiant le choix dans la fenêtre de dialogue des "Préférences").

Les types d'objets :

Objet Trait :

On peut définir son épaisseur et sa trame.

Objet Texte :

On tape du texte dans ces objets comme dans un traitement de texte, avec les mêmes fonctions sur le texte (style, taille, police) et sa position.

Objets Cellule et Tableau :

Un objet de type cellule est identique à un objet de type tableau qui n'aurait qu'une seule case.

Dans un tableau, vous pouvez définir le nombre de lignes et de colonnes, ainsi que le style, la position et le format du contenu de chaque cellule.

L'entrée des valeurs et des formules se fait dans une fenêtre de saisie (avec deux boutons pour préciser si on a affaire à du texte ou une valeur, ou une formule). Cette fenêtre est activée si on clique deux fois sur une cellule, ou si on tape directement un texte lorsqu'une cellule est sélectionnée.

Les entrées peuvent être une valeur, une date ou une heure (elles sont alors automatiquement converties) ou (si on commence par le signe "=") une formule.

Un menu propose la liste de toutes les fonctions disponibles qui sont copiées automatiquement dans la fenêtre de saisie.

Objet Liste :

Ce type est proche de celui du tableau, et le contenu des cellules est entré de la même manière.

Les objets de type Liste sont composés de trois parties (qui sont chacune un tableau) : une zone d'en-tête, un ensemble d'éléments et une zone de bas de page ou de cumul.

Vous pouvez définir le nombre de colonnes et de lignes de chaque partie. Une liste peut être dans le sens vertical ou horizontal.

L'intérêt de la liste se dévoile surtout en mode Utilisation.

Voir par exemple le document "Suivi de Comptes Bancaires" dans le dossier "Exemples".

Objet Graphe :

Le but de ces objets est de traiter une (ou des) série(s) de valeurs numériques pour les présenter sous forme de courbes, histogrammes, camemberts, ...

Un objet Graphe est toujours associé à un objet de type Tableau ou Liste, dans lequel il puise les valeurs numériques ainsi que les noms des différents graphiques.

Les graphes sont remis à jour automatiquement à chaque modification des valeurs qu'il utilise.

Objet Image :

Après création d'un objet de ce type, vous cliquez à l'intérieur puis collez ou importez une image. Son menu vous permet de dimensionner l'image.

Le contenu de ces objets n'est pas modifiable en mode Utilisation.

Créer un objet :

La création ne peut se faire que dans le mode Edition.

Pour créer un objet, il faut tout d'abord cliquer sur un des boutons de type (dans la palette flottante), pour choisir un type d'objet, puis tracer le cadre de l'objet à la souris sur le document. Pour faciliter le positionnement de l'objet, une fenêtre affiche les coordonnées de

la souris.

Une fois l'objet créé, il n'est pas possible d'en modifier le type.

Sélectionner un objet :

La sélection ne peut se faire que dans le mode Edition.

On sélectionne un objet pour le modifier ou lui appliquer un changement de paramètres : épaisseur et trame du cadre, verrouillage, police, taille ou style des caractères, etc.... La sélection est visualisée par l'apparition de poignées autour de l'objet.

Pour sélectionner un objet, il vous suffit de cliquer sur son pourtour (le curseur de la souris se transforme en doigt pointé lorsque l'on passe sur le pourtour de l'objet). La touche SHIFT a l'action classique pour des sélections multiples.

Vous pouvez aussi sélectionner un ou plusieurs objets en délimitant un cadre à la souris autour du groupe d'objets.

Les fonctions Copier, Coller, Couper et Effacer sont bien entendu actives sur les objets.

Modifier un objet :

La modification ne peut se faire que dans le mode Edition.

Quand un objet est sélectionné, on peut modifier ses caractéristiques. Des poignées sont disponibles pour modifier sa taille, on peut le déplacer en cliquant sur son pourtour et en tirant l'objet, et modifier ses paramètres avec les boutons de la palette (cadre et verrouillage) et les menus.

On peut aussi déplacer les objets sélectionnés avec les flèches du clavier, par pas unitaire. En maintenant la touche option enfoncée, le déplacement se fait par pas de 8 points.

En double-cliquant sur le pourtour de l'objet, vous faites apparaître une fenêtre de dialogue spécifique à cet objet, à l'intérieur de laquelle vous pouvez définir :

- sa position et ses dimensions.
- la marge entre l'objet et son cadre
- le nom de l'objet
- les paramètres propres à chaque type d'objet.

Le menu "Objets" donne les fonctions de positionnement de groupe d'objets, la création d'un bouton, et l'ouverture des fenêtres de dialogue ("Lire les Informations" est identique au double-clic sur le pourtour).

Les paramètres communs des objets :

Une fenêtre de dialogue standard est affichée ci-après. Elle indique, en haut de la fenêtre, le numéro de l'objet, numéro qui sert de référence entre les objets.

Vous pouvez régler la position de l'objet (son Origine) et ses Dimensions. L'unité utilisée est celle qui a été définie pour les règles (c'est-à-dire centimètres ou pouces).

Les marges correspondent aux distances entre l'objet et son cadre (la marge est toujours donnée en points). Il y a une valeur pour les marges horizontales, et une pour les marges verticales. Ces marges sont utiles, par exemple, pour centrer verticalement un texte dans son cadre.

La palette flottante vous propose de définir une épaisseur et une trame (menus déroulants) pour le cadre, ainsi que le type de contour (boutons pour coins arrondis ou carrés).

Vous pouvez affecter un nom à chaque objet. Ce nom, bien qu'enregistré avec l'objet, n'est pas actuellement utilisé dans Tri-PLAN.

Les objets peuvent aussi être affectés de paramètres d'écriture par défaut avec le menu "Texte", ainsi que d'une fonction "Bouton" (voir plus loin).

Les paramètres spéciaux des objets de type Tableau :

En plus des paramètres ci-dessus, vous pouvez définir et modifier le nombre de lignes et de colonnes d'un tableau dans sa fenêtre de dialogue. Il est possible à tout moment de modifier ces valeurs. Cependant, si vous réduisez le nombre de lignes (ou de colonnes), les informations éventuellement contenues dans ces lignes (ou ces colonnes) seront perdues.

La dimension des lignes et des colonnes est modifiable directement à la souris dans les barres d'affichage des lignes et des colonnes (lorsque ces barres sont visibles : voir fonction "Préférences").

Les paramètres spéciaux des objets de type Liste :

Les objets de type "Liste" sont des tableaux d'un genre un peu spécial. Ils comportent une zone d'en-tête et une zone de cumul encadrant un ou plusieurs éléments, chacun étant un mini-tableau. Tous les éléments ont le même nombre de cellules (même nombre de lignes et de colonnes) avec les mêmes dimensions. Le nombre d'éléments est illimité même si seuls quelques uns sont affichés dans l'objet. Cet objet est muni d'un ascenseur pour faire défiler les éléments, et de fonctions de recherche et de tri.

Outre les paramètres déjà vus, vous pouvez définir le sens de la liste (en hauteur ou en largeur) et le nombre de lignes (si la liste est en hauteur) ou de colonnes (si la liste est en largeur) qui sera le même pour chacune des zones.

Vous pouvez définir le nombre d'éléments (Nb de Fiches) qui seront affichés simultanément entre les zones d'en-tête et de cumul. Chaque zone (en-tête, cumul et éléments) est équivalent à un mini-tableau dont on peut définir le nombre de colonnes (si la liste est en hauteur) ou de lignes (si la liste est en largeur). Les zones d'en-tête et de cumul sont facultatives, et validées par les cases à cocher.

Il est possible à tout moment de modifier ces valeurs et ces choix. Cependant, si vous réduisez le nombre de lignes ou de colonnes des différentes zones, les informations éventuellement contenues dans ces lignes et ces colonnes seront perdues, y compris celles contenues dans les fiches créées en mode Utilisation.

Les paramètres spéciaux des objets de type Graphe :

Un objet de type "Graphe" est toujours associé à un autre objet, qui doit être de type Tableau ou Liste. Les valeurs numériques représentées sous forme de courbes ou

d'histogrammes sont tirées de l'objet associé.

Outre les paramètres classiques, vous disposez, dans la fenêtre de dialogue, de fonctions pour choisir l'objet lié (en spécifiant le numéro de cet objet), le type de graphe et les groupes de cellules contenant les séries de valeurs dans l'objet associé.

Nota : une série est un ensemble de valeurs à partir desquelles on trace une courbe. Un graphe peut comporter plusieurs séries, donc plusieurs courbes.

Le sens des Séries détermine si chaque série va de gauche à droite (sens horizontal) ou de haut en bas (sens vertical) dans l'objet Tableau.

Nota : une fois les réglages effectués, le simple changement du sens inverse séries et valeurs (il n'est pas nécessaire de retoucher les autres réglages).

Les noms affichés pour chaque série et ceux placés sur l'axe X proviennent aussi de l'objet Tableau ou Liste associé. Suivant le sens des séries, les deux groupes de Cellules donnant les noms sont affectés à l'un ou à l'autre.

Le bouton "Choix Automatique des Groupes" détermine automatiquement, en fonction de l'objet et du sens choisi, tous les groupes (données et noms). Cette fonction facilite grandement les réglages d'un objet Graphe.

Le principe utilisé par cette fonction est, pour les objets de type Tableau, de prendre les noms dans la première ligne et la première colonne, et les données dans le reste du tableau.

Pour les objets de type Liste, les noms des séries sont pris dans la zone d'en-tête, les noms placés sur l'axe sont pris dans la première cellule de chaque élément, et les données sont prises dans les autres éléments de chaque série.

Pour les graphes issus d'un objet Liste, le principe de base est identique, mais il y a quelques différences.

Le sens n'a pas d'effet. En effet, un graphe de Liste est toujours construit suivant les éléments de la liste, qui sont alignés sur l'axe X. La longueur de l'axe est définie par le nombre d'éléments de la Liste, même si tous les éléments ne sont pas visibles dans l'objet Liste associé (voir un exemple ci-après).

Les caractéristiques des textes affichés dans un objet Graphe sont modifiés directement avec le menu "Texte".

Créer un Bouton :

Il vous suffit de sélectionner un objet, puis d'utiliser la fonction "Créer Fonction Bouton" du menu "Objets". Une nouvelle fenêtre sera ouverte, dans laquelle vous pouvez placer de nouveaux objets (texte, tableau, ...).

Cette fenêtre sera ouverte en mode Utilisation lorsque vous cliquerez sur ce bouton. En mode Edition, vous pouvez ouvrir cette fenêtre à tout moment avec la fonction "Ouvrir la Fenêtre associée" du menu "Objets".

Supprimer la fonction Bouton d'un objet :

Après avoir sélectionné l'objet en question, utilisez la fonction "Supprimer Fonction Bouton" du menu "Objets".

Attention : cette suppression détruit toutes les structures et informations contenues dans la

fenêtre associée à ce bouton.