

## Oracle Forms Developer 10g : Développer des applications Internet

**Durée:** 5 Jours

### Description

Dans ce cours, vous allez construire, tester et déployer des applications Internet avec Oracle Forms. En travaillant dans un environnement à interface utilisateur graphique (GUI), vous apprenez à créer des Forms avec des Items saisissables par l'utilisateur tels que des Check Boxes, des List Items et des Radio Groups. Vous allez également afficher des éléments Form dans plusieurs Windows et personnaliser l'accès aux données en créant des Triggers liés aux événements.

### Audience

Développeurs Forms  
Forms Developer  
Ingénieurs support  
Support Engineer

### Objectifs

Tester des modules Form dans un navigateur Web  
Réutiliser des objets et du code  
Créer des modules Form, notamment des composants pour interaction avec des bases de données et des contrôles d'in  
Lier un module Form à un autre  
Implémenter des Triggers  
Afficher des modules Form dans plusieurs Windows et utiliser divers styles de mise en page  
Déboguer des modules Form dans un environnement à trois niveaux (3-tier)

### Thèmes abordés

#### Présentation d'Oracle Forms Developer et de Forms Services

Grid computing (calcul distribué)  
Produits Oracle 10g  
Architecture d'Oracle Application Server  
Architecture d'Oracle Forms Services  
Avantages et composants d'Oracle Developer Suite  
Exécuter une application Forms Developer  
Travailler dans l'environnement Forms Developer

#### Créer des modules Form

Créer un module Form de base  
Créer un module Form maître-détail  
Modifier le Data Block  
Modifier la mise en page

#### Utiliser des Data Blocks et des Frames

Utiliser la Property Palette  
Gérer les propriétés des objets

- Créer et utiliser des Visual Attributes
- Contrôler le comportement et l'apparence des Data Blocks
- Contrôler les propriétés des Frames
- Créer des Control Blocks
- Supprimer des Data Blocks

### **Utiliser des Items saisissables**

- Créer des Text Items
- Contrôler le comportement et l'apparence des Text Items
- Créer des LOV
- Définir des Editors
- Créer des Check Boxes
- Créer des List Items
- Créer des Radio Groups

### **Utiliser des Items non saisissables**

- Créer un Display Item
- Créer un Image Item
- Créer un Push Button
- Créer un Calculated Item
- Créer un Hierarchical Tree Item
- Créer un Bean Area Item

### **Créer des Windows et des Canvas**

- Présentation des Windows et des Canvas
- Afficher un module Form dans plusieurs Windows
- Créer une nouvelle Window
- Afficher un module Form dans plusieurs mises en page
- Créer un nouveau Content Canvas
- Créer un nouveau Stacked Canvas
- Créer une Toolbar
- Créer un Tab Canvas

### **Créer des Triggers**

- Regrouper des Triggers en catégories
- Définir les composants d'un Trigger : type, code et portée
- Spécifier la hiérarchie d'exécution
- Utiliser le PL/SQL Editor
- Utiliser le Database Trigger Editor
- Ecrire du code de Trigger
- Utiliser des variables et des sous-programmes intégrés
- Utiliser les Triggers When-Button-Pressed et When-Window-Closed

### **Déboguer des Triggers**

- Le processus de débogage
- La Debug Console
- Définir des points d'arrêt
- Conseils pour le débogage
- Exécuter une Form en mode Debug
- Exécuter le code ligne par ligne

### **Ajouter des fonctionnalités aux Items**

- Coder des Triggers d'interaction avec les Items
- Définir les fonctionnalités des Check Boxes
- Modifier des List Items au moment de l'exécution
- Afficher des LOV à partir de Buttons
- Remplir des Image Items
- Remplir et afficher des Hierarchical Trees
- Interagir avec des JavaBeans

### **Messages et Alerts à l'exécution**

- Sous-programmes intégrés et traitement des erreurs
- Contrôler les messages système
- Exception FORM\_TRIGGER\_FAILURE
- Utiliser des Triggers pour intercepter les messages système
- Créer et contrôler des Alerts
- Traitement des erreurs du serveur

### **Triggers d'interrogation**

- Traitement des erreurs du serveur
- Instructions SELECT exécutées lors du traitement d'interrogations
- Clauses WHERE et ORDER BY et propriété ONETIME\_WHERE
- Ecrire des Triggers d'interrogation
- Traitement des interrogations par tableau
- Coder des Triggers pour le mode Enter-Query
- Remplacer le traitement par défaut des interrogations
- Obtenir des informations sur une interrogation pendant l'exécution

### **Validation**

- Processus de validation
- Contrôler la validation à l'aide de propriétés
- Contrôler la validation à l'aide de Triggers
- Assurer la validation côté client avec des PJC (Pluggable Java Components)
- Effectuer le suivi du statut de validation
- Utiliser des sous-programmes intégrés pour contrôler le moment où la validation a lieu

### **Navigation**

- Présentation de la navigation
- Le concept de navigation interne
- Utilisation des propriétés d'objet pour contrôler la navigation
- Ecrire des Triggers de navigation : Triggers When-New--Instance, Pre- et Post-
- Echec de la navigation
- Utiliser des sous-programmes intégrés de navigation dans des Triggers

### **Traitement des transactions**

- La séquence d'événements Commit
- Caractéristiques et utilisations courantes des Triggers de Commit
- Tester les résultats du code LMD de déclenchement
- Instructions LMD exécutées lors de traitements Commit
- Remplacer le traitement par défaut des transactions
- Exécution sur des sources de données non Oracle
- Obtenir et définir le statut Commit
- Implémenter des tableaux LMD

## **Ecrire du code flexible**

Qu'est-ce que du code flexible ?

Utiliser des variables système pour écrire du code flexible

Utiliser des sous-programmes intégrés pour écrire du code flexible

Faire référence aux objets par un ID interne

Faire référence aux Items de manière indirecte

## **Partager les objets et le code**

Avantages des objets et du code réutilisables

Utiliser des Property Classes

Utiliser des Object Groups

Copier et sous-classer des objets et du code

Utiliser des bibliothèques d'objets

Utiliser des SmartClasses

Réutiliser du code PL/SQL

Utiliser des bibliothèques PL/SQL

## **Utiliser WebUtil pour interagir avec le client**

Avantages de WebUtil

Intégrer WebUtil dans une Form

Interaction avec le client

## **Introduire des applications multi-forms**

Présentation générale des applications multi-forms

Démarrer un autre module Form

Définir des fonctionnalités multi-forms

Partager des données entre modules