

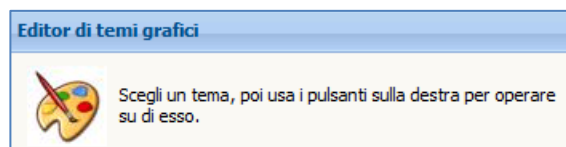


Procedura	Contenuto in	Numero cicломatico	Numero righe
Apri Sessione	DTT Sessions	1	2
Imposta DTT	DTT Settings	2	9
Imposta Invio Mail	DTT Settings	1	10
Test mail	DTT Settings	1	2
Avvia Debug	Esempi GL	1	1
Ferma Debug	Esempi GL	1	1
Init Trace	Esempi GL	1	15
Salva Debug	Esempi GL	1	2

11.8 L'editor di temi grafici

A partire dalla versione 11.5, Instant Developer contiene uno strumento di aiuto alla personalizzazione dei temi grafici e degli stili visuali delle proprie applicazioni. Come abbiamo visto nel paragrafo 11.3, l'editor di temi grafici permette di personalizzare in modo grafico e guidato i seguenti elementi:

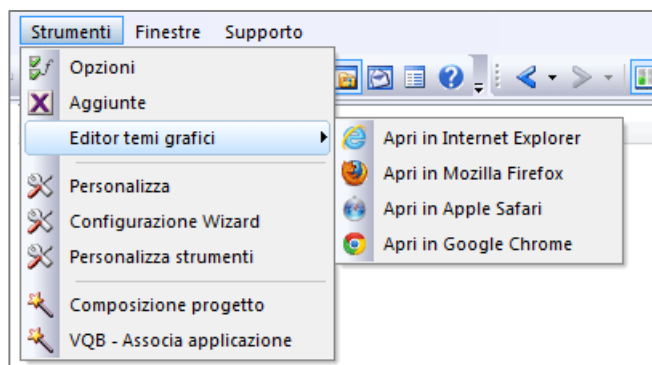
- 1) Il file *custom.css* che contiene le versioni personalizzate degli elementi del tema.
- 2) Le icone utilizzate nel tema grafico.
- 3) Gli stili visuali alla base del tema grafico.



Nota bene: per poter utilizzare con successo l'editor di temi grafici è necessaria la conoscenza del funzionamento dei fogli di stile (*css*) implementati dai vari tipi di browser in cui si vuole utilizzare l'applicazione. L'editor, infatti, è solo uno strumento di aiuto alla compilazione del file *custom.css*, quindi non può garantire un risultato indipendente dal browser e dalla versione di Instant Developer che si sta utilizzando.

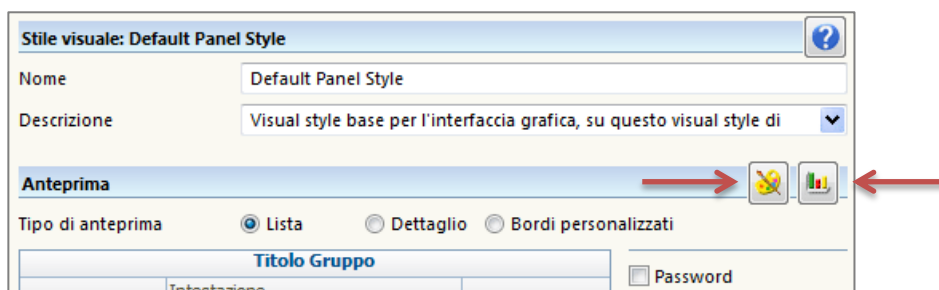
11.8.1 Attivazione dell'editor di temi

L'attivazione dell'editor di temi può avvenire in due modi, in funzione degli elementi che si desidera configurare. Se si intende personalizzare l'intero tema grafico dell'applicazione, dopo avere aperto il progetto e selezionato un'applicazione in esso contenuta, è possibile utilizzare i nuovi comandi nel menù principale: *Strumenti – Editor temi grafici – Apri in (browser)*.



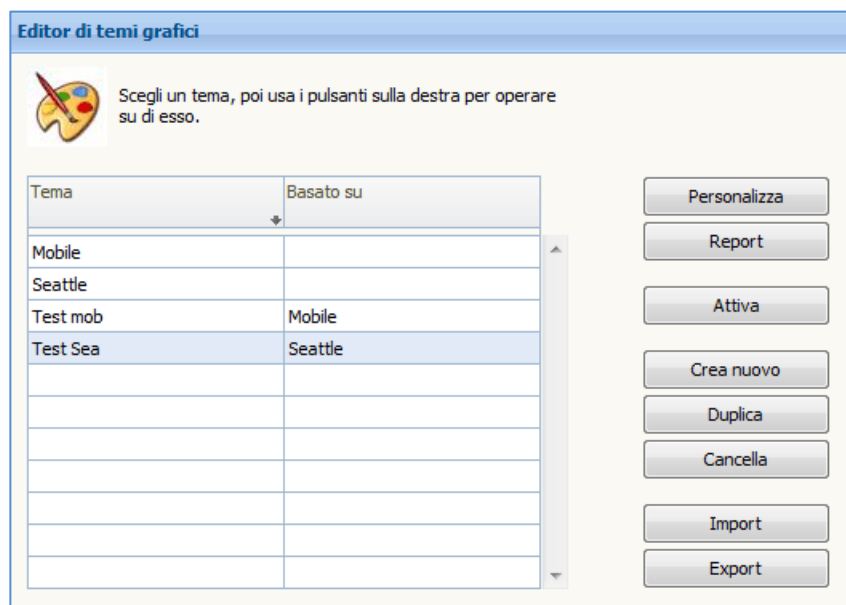
Sarà possibile utilizzare solo i browser installati nella workstation di lavoro. Se l'applicazione da personalizzare è di tipo *mobile*, i primi due browser non saranno comunque disponibili. Se invece nessun browser è attivo, significa che nessuna applicazione è stata selezionata nell'albero degli oggetti del progetto. Si ricorda che per le personalizzazioni del tema non è garantita l'indipendenza dal browser, quindi è necessario controllarne l'esattezza per tutti i tipi di browser di interesse.

Oltre a modificare il tema grafico dell'intera applicazione, l'editor può essere usato come alternativa alla videata delle proprietà degli stili visuali. In questo modo sarà possibile verificare immediatamente l'aspetto di uno stile nelle reali condizioni di utilizzo. In questo caso, per accedere all'editor sono previsti due nuovi pulsanti nella videata delle proprietà degli stili visuali. Quello a sinistra apre l'editor con l'anteprima per i pannelli o per i report; quello sulla destra permette di configurare lo stile quando utilizzato all'interno dei grafici.



11.8.2 Gestione dei temi grafici

Quando si attiva l'editor per la modifica dei temi grafici, appare la seguente videata di gestione all'interno del browser selezionato.

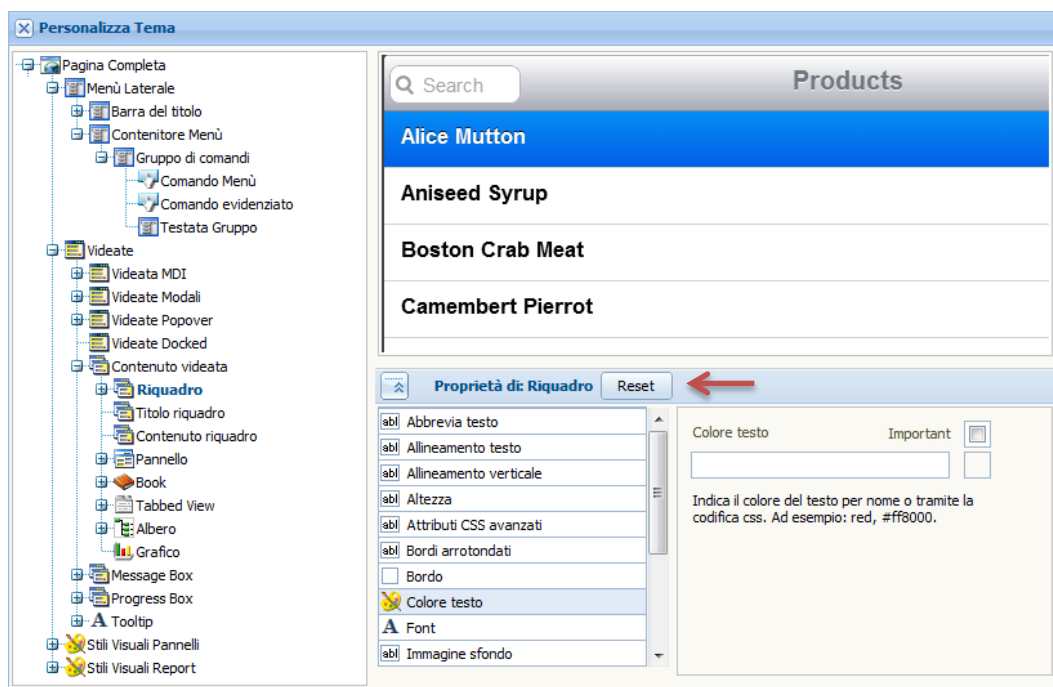


Nella lista appaiono i temi presenti nel database. I primi due sono temi base, infatti non presentano alcuna indicazione nella colonna *Basato su*. Essi non sono configurabili in quanto contengono le strutture di base che potranno essere modificate nei propri temi. Il significato dei vari pulsanti della lista è il seguente:

- 1) *Personalizza*: apre la videata di modifica per il tema selezionato nella lista. Non è disponibile per i temi base.
- 2) *Report*: mostra una pagina che riassume tutte le modifiche effettuate al tema base. E' disponibile solo per i temi personalizzati.
- 3) *Attiva*: configura l'applicazione scelta al momento dell'apertura dell'editor secondo le impostazioni del tema personalizzato selezionato nella lista.
- 4) *Crea nuovo*: crea un nuovo tema personalizzato a partire da uno base. Questo pulsante è attivo anche se si seleziona un tema personalizzato, in tal caso il nuovo tema sarà comunque basato sullo stesso tema base di quello selezionato.
- 5) *Duplica*: crea un duplicato del tema personalizzato selezionato.
- 6) *Cancella*: cancella il tema personalizzato selezionato.
- 7) *Import*: permette di importare la definizione di un tema da un file xml.
- 8) *Export*: esporta la definizione del tema personalizzato selezionato nella lista in un file xml.

11.8.3 Personalizzazione del tema grafico

Cliccando sul pulsante *Personalizza* di fianco all'elenco dei temi apparirà una videata suddivisa in tre parti, come mostrato nell'immagine seguente:



Il significato delle varie parti è il seguente:

- 1) *Struttura del tema*: è la struttura gerarchica del tema che consente di selezionare la parte di interfaccia utente che si desidera modificare.
- 2) *Anteprima*: mostra l'anteprima della parte di tema scelta, in modo da vedere l'effetto delle modifiche apportate. Nota: alcune parti non hanno una videata di anteprima specifica.
- 3) *Editor Proprietà*: contiene l'elenco delle proprietà e permette di modificarle.

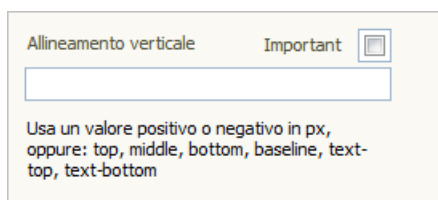
Se si clicca all'interno dell'anteprima, il sistema tenta di identificare la parte toccata e di posizionare l'albero su di essa. Siccome non tutte le parti sono presenti nell'anteprima, sarà necessario scorrere l'albero per controllare se tutto il tema è stato personalizzato.

Dopo aver selezionato una parte, apparirà l'elenco delle proprietà configurabili. Ognuna di esse è modificabile tramite un editor specifico, che apparirà sulla destra. Si prega di seguire le istruzioni indicate nell'editor, in quanto la definizione esatta dei valori dipende dalla proprietà *css* in fase di modifica.

Se si desidera annullare le modifiche, è possibile premere il pulsante *Reset*, indicato dalla freccia nell'immagine. Sarà possibile annullare le modifiche della sola parte selezionata, oppure di tutte le sotto-parti in essa contenute.

Modifica di proprietà testuali

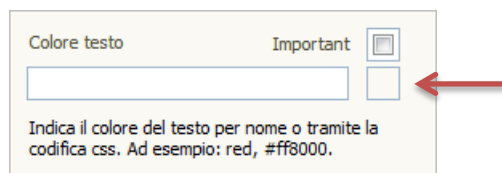
Queste proprietà possono essere modificate tramite una edit box oppure una combo box. Nel primo caso si può inserire un valore qualunque, ma occorre seguire il formato specifico della proprietà in fase di modifica che viene riportato nelle istruzioni presenti nella videata.



Il valore inserito può dipendere dal tipo di browser utilizzato. Ulteriori informazioni sui formati ammessi dai valori possono essere reperite in Internet, uno dei siti più completi al riguardo è w3schools.com. Infine il check box *Important* permette di applicare una personalizzazione che sovrascrive anche i valori della proprietà attribuiti dal framework a runtime agli elementi specifici dell'interfaccia utente.

Modifica di proprietà colore

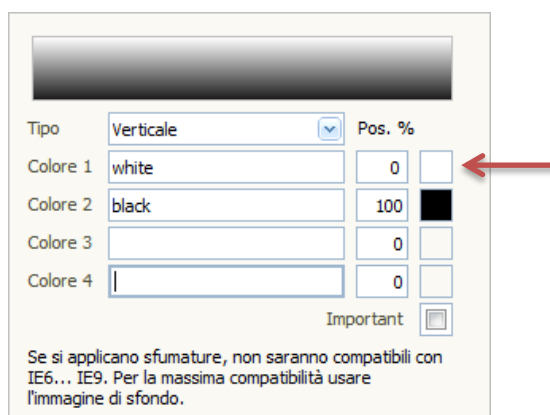
Queste proprietà rappresentano un singolo colore di una proprietà di un oggetto, come ad esempio il colore del testo.



Per modificare il colore è possibile inserirne il nome nella casella di testo, oppure cliccare sul pulsante indicato dalla freccia per aprire un controllo di tipo color picker.

Modifica di proprietà sfondo

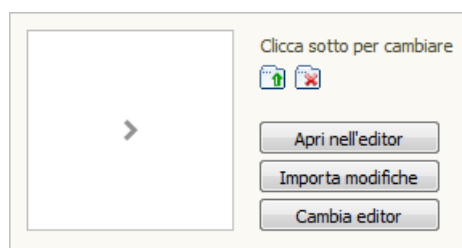
Questo tipo di proprietà rappresenta uno sfondo. Se si inserisce un unico colore si avrà uno sfondo uniforme. Se invece si seleziona un tipo di sfumatura, sarà possibile inserire fino a quattro colori diversi per ottenere l'effetto desiderato. E' possibile regolare le posizioni percentuali delle fasce di colore cambiando il valore nella colonna corrispondente; inoltre è disponibile il color picker cliccando sui pulsanti indicati dalla freccia nell'immagine seguente.





Se si sta modificando uno stile visuale, sono disponibili solo sfumature a due colori, l'inserimento del terzo e quarto colore non avrà alcun effetto. Si noti che le sfumature sono disponibili per Internet Explorer solo dalla versione 10; per quelle precedenti si consiglia di modificare l'immagine di sfondo.

Modifica di proprietà immagine

Una proprietà immagine rappresenta una delle icone del tema e può essere modificata con l'editor mostrato nell'immagine seguente.



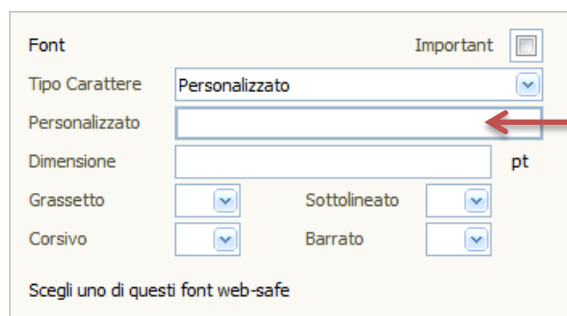
E' molto importante sostituire un'immagine con uno dello stesso tipo e dimensioni: se si modificano le dimensioni, il risultato grafico potrebbe non essere adeguato. E' possibile sostituire un'immagine selezionandola dal proprio computer tramite il pulsante , oppure cancellare la personalizzazione tramite .

Se l'immagine personalizzata non è ancora stata realizzata, è possibile farlo al volo cliccando sul pulsante *Apri nell'editor*, che apre l'immagine in un programma di fotoritocco. Dopo aver modificato e salvato l'immagine, è necessario cliccare sul bottone *Importa modifiche* per acquisirne la nuova versione.

Il programma di fotoritocco predefinito è il *Paint* di Windows. Se si vuole cambiare editor è possibile cliccare su *Cambia Editor* e poi inserire il percorso completo del file eseguibile corrispondente al programma desiderato nella casella di richiesta che apparirà a video.

A *Modifica di proprietà font*

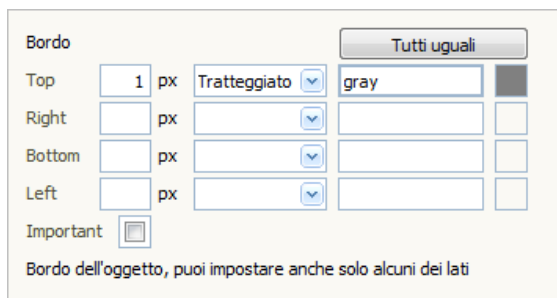
Queste proprietà rappresentano il tipo di carattere da utilizzare per mostrare le informazioni. Si può scegliere il tipo di carattere nella combo-box corrispondente; se si sceglie il valore *Personalizzato* sarà possibile inserirne uno diverso nella casella di testo indicata dalla freccia. In tal caso però si deve essere sicuri che il tipo di carattere sarà disponibile nei terminali che utilizzeranno l'applicazione, altrimenti sarà sostituito da un font standard.



Modifica di proprietà bordo

Tramite questo editor è possibile modificare proprietà presenti nei quattro lati degli oggetti, come ad esempio i bordi o i margini. Quando si modificano i bordi, per ogni lato è possibile inserire la dimensione, il tipo di bordo ed il colore, anche tramite il color picker. Premendo il tasto *Tutti uguali*, i valori della prima riga verranno copiati nelle

successive. Da notare, infine, che è possibile lasciare vuota una riga per non specificare alcuna modifica al bordo del lato corrispondente.

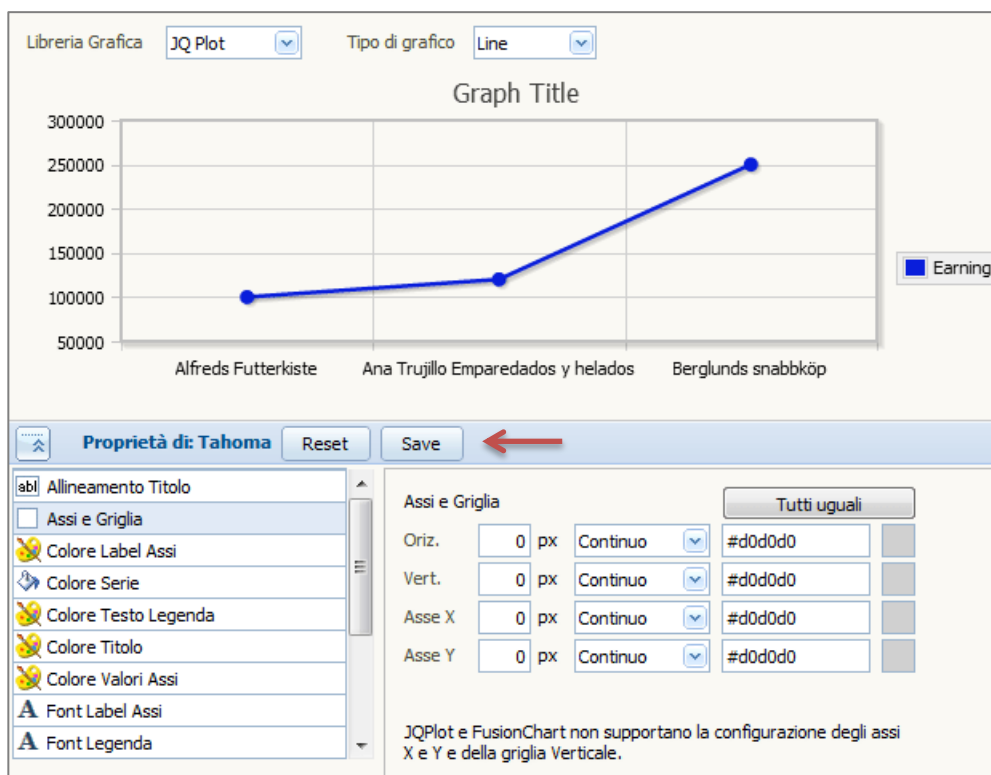


11.8.4 Personalizzazione di uno stile grafico

Quando si attiva l'editor dalla videata delle proprietà di uno stile visuale, viene subito aperta la pagina di personalizzazione; inoltre nella visualizzazione della struttura viene selezionato immediatamente lo stile da configurare.

In questo caso la videata di anteprima contiene un oggetto funzionante che viene riconfigurato secondo le proprietà dello stile visuale che si sta modificando. Sono possibili i seguenti casi, in funzione della posizione dello stile.

- 1) *Stile visuale contenuto in Default Panel Style*: questi stili rappresentano l'aspetto grafico di un pannello in un'applicazione desktop. Come anteprima viene utilizzato un pannello effettivamente funzionante ai cui campi viene applicato lo stile visuale in fase di configurazione.
- 2) *Stile visuale contenuto in Default Mobile Style*: questi stili rappresentano l'aspetto grafico di un pannello in un'applicazione mobile. Come anteprima viene utilizzato un pannello effettivamente funzionante ai cui campi viene applicato lo stile visuale in fase di configurazione. Siccome l'editor di temi grafici è un'applicazione desktop, in questo caso il pannello ha un aspetto simile ma non identico a quello che si otterrà a runtime.
- 3) *Stile visuale contenuto in Default Report Style*: questi stili rappresentano l'aspetto grafico di una box in report (book). Come anteprima viene utilizzato un report effettivamente funzionante alle cui box viene applicato lo stile visuale in fase di configurazione.
- 4) *Editor aperto in modalità grafici*: quando l'editor viene aperto con il pulsante che presenta l'icona dei grafici, viene sempre utilizzato come anteprima un grafico effettivamente funzionante. Oltre a visualizzare il grafico, sarà possibile selezionare quale motore grafico utilizzare (JFreeChart, Fusion Chart, JQPlot), e modificare il tipo di grafico.



Dopo aver apportato le modifiche desiderate allo stile visuale, occorre premere il pulsante *Save* indicato dalla freccia nell'immagine per salvare la configurazione attuale nel progetto aperto in Instant Developer.

11.8.5 Attivazione e gestione dei temi

In questo paragrafo vengono illustrati i dettagli relativi ad alcune funzioni di gestione dei temi grafici:

Attivazione di un tema grafico

L'attivazione di un tema personalizzato è la funzione che serve ad ottenere che l'applicazione aperta nell'IDE di Instant Developer abbia l'aspetto grafico definito nel tema stesso.

Questa operazione avviene selezionando il tema personalizzato nell'elenco e poi premendo il pulsante *Attiva*. L'operazione viene eseguita con i seguenti passi:

- 1) Viene creata una cartella *Custom* per l'applicazione se essa non era già presente.
- 2) Viene aggiunto o sovrascritto il file *custom.css*, con le definizioni del tema.

- 3) Vengono copiate nella cartella *custom* le icone personalizzate.
- 4) Vengono modificati gli stili visuali base del progetto in funzione delle definizioni contenute nel tema personalizzato.

Al termine dell'operazione si consiglia di salvare il progetto Instant Developer per registrare le variazioni avvenute. Se si preme *ctrl-z* nell'IDE, si può annullare la transazione di applicazione del tema, anche se i file eventualmente sovrascritti nella cartella *custom* rimarranno nella nuova versione.

Esportazione di un tema grafico

Tramite il pulsante *Export* è possibile ottenere la rappresentazione in file XML del tema selezionato nella lista. Il file XML viene creato nella cartella base dell'editor di stili grafici, cioè in *c:\program files\inde\vseditor*.

L'esportazione di un tema può avvenire a scopo di backup o di condivisione con altri utenti. Il file XML contiene anche le eventuali icone personalizzate.

Import di un tema grafico

Per importare un tema grafico precedentemente esportato, è necessario copiare il file XML che lo contiene nella cartella base dell'editor di stili grafici, cioè in *c:\program files\inde\vseditor*. Premendo il tasto *Import*, verrà chiesto il nome del file da importare e al termine dell'operazione esso apparirà nell'elenco dei temi.

11.9 Domande e risposte

L'estensibilità di Instant Developer garantisce la possibilità di integrare le applicazioni sviluppate con i sistemi informativi circostanti, sia a livello di codice e funzionalità, che dal punto di vista grafico e di interfaccia. La possibilità di riprogrammare l'IDE, poi, permette di adattare In.de stesso al proprio processo produttivo.

Data l'importanza dell'argomento e la vastità delle problematiche, l'unico modo di affrontarle è stato quello *per esempi*. Per qualunque approfondimento puoi inviare una domanda via mail [cliccando qui](#). Prometto una risposta a tutte le mail nel tempo a mia disposizione; le domande più frequenti verranno pubblicate all'interno di questo paragrafo nelle successive edizioni di questo libro.

Lo spazio seguente è riservato per le risposte alle domande dei lettori