

# Guide utilisateur pour les produits NiceLabel Designer

Niveau du produit : PowerForms, Rev-1702 ©NiceLabel 2017



Copyright © 2017 NiceLabel. Tous droits réservés. Aucune reproduction, même partielle de ce document ne peut être réalisée sans l'autorisation de son auteur.

[www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com)

# 1 Contenus

<b>1 Contenus</b> .....	<b>3</b>
<b>2 Conventions Typographiques</b> .....	<b>11</b>
<b>3 Introduction</b> .....	<b>12</b>
3.1 Niveau des produits Designer .....	12
3.1.1 Designer Express .....	12
3.1.2 Designer Pro .....	13
3.1.3 PowerForms .....	13
3.2 Les termes essentiels de Designer .....	14
3.2.1 Étiquette .....	15
3.2.2 Formulaire .....	15
3.2.3 Solution .....	15
3.2.4 Objet .....	16
3.2.5 Document .....	16
3.2.6 Plan de travail .....	16
3.2.7 Source de Données .....	17
3.2.8 Gestionnaire de données dynamiques .....	17
3.2.9 Explorateur des données dynamiques .....	18
3.2.10 Explorateur de Solution .....	19
3.2.11 Editeur d'actions .....	20
3.3 Clavier et souris .....	23
3.3.1 Utiliser efficacement clavier et souris .....	23
3.3.2 Souris à roulette .....	24
3.3.3 Raccourcis clavier .....	24
3.4 Options (Configuration du programme) .....	25
3.5 Compatibilité avec les précédentes versions de NiceLabel .....	26
<b>4 Présentation de l'espace de travail</b> .....	<b>27</b>
4.1 Page d'accueil .....	28
4.2 Objets et explorateurs .....	29
4.3 Imprimante et barre d'état .....	30
4.3.1 Barre d'état de sélection d'imprimante .....	31
4.3.2 Mode d'impression Windows .....	31

4.4 Onglets et rubans .....	31
4.4.1 Onglets .....	32
4.4.2 Ruban .....	32
4.4.3 Onglet Fichier .....	33
4.4.4 Onglet Accueil .....	44
4.4.5 Onglet Données .....	48
4.4.6 Onglet Affichage .....	50
4.4.7 Onglet Solution .....	52
4.4.8 Onglets contextuels .....	54
4.4.9 Onglet Aide .....	73
4.4.10 RFID .....	74
4.5 Plan de travail .....	81
4.5.1 Éléments du plan de travail .....	82
4.5.2 Actions d'édition du plan de travail .....	82
4.5.3 Éléments d'aide visuelle .....	83
4.5.4 Fenêtre des propriétés de l'objet. ....	83
4.5.5 Éléments du plan de travail .....	84
4.6 Boîtes de dialogue Propriétés du document et gestion du document .....	85
4.6.1 Propriétés de l'étiquette .....	85
4.6.2 Propriétés du formulaire .....	86
4.6.3 Gestionnaire de données dynamiques .....	88
4.7 Editeur des propriétés de l'objet .....	91
4.8 Menus Contextuels .....	92
4.8.1 Menu contextuel du plan de travail .....	92
4.8.2 Menu contextuel des objets .....	93
4.8.3 Groupe de menu contextuel .....	94
<b>5 Étiquette .....</b>	<b>95</b>
5.1 Assistant Paramètre d'étiquette .....	95
5.1.1 Assistant Paramètre d'étiquette .....	95
5.1.2 Etape 2: Définir la taille de la page .....	96
5.1.3 Etape 3: Sélectionner la présentation de l'étiquette .....	97
5.1.4 Etape 4: Spécifier les dimensions de l'étiquette .....	97
5.1.5 Etape 5: Conclusion .....	98

5.2 Propriétés de l'étiquette .....	98
5.2.1 Imprimante .....	99
5.2.2 Dimensions de l'étiquette .....	101
5.2.3 Papier .....	102
5.2.4 Format .....	102
5.2.5 Style .....	103
5.2.6 Impression par lot .....	104
5.2.7 Massicot .....	105
5.2.8 Info .....	106
5.3 Objets de l'étiquette .....	106
5.3.1 Texte .....	107
5.3.2 Paragraphe .....	112
5.3.3 Paragraphe Texte enrichi .....	117
5.3.4 Code à barres .....	122
5.3.5 Image .....	122
5.3.6 Rectangle .....	126
5.3.7 Ligne .....	130
5.3.8 Ellipse .....	132
5.3.9 Inversé .....	136
5.4 Travail avec les objets .....	139
5.4.1 Ajouter un objet .....	140
5.4.2 Ajouter un objet connecté à une source de données. ....	140
5.4.3 Regroupement des objets .....	141
5.4.4 Rotation des objets .....	142
5.4.5 Redimensionnement de l'objet .....	142
5.5 Enregistrement d'une étiquette .....	144
5.5.1 Fichier d'étiquette ou fichier de solution. ....	144
5.5.2 Stockage de l'étiquette. ....	144
<b>6 Code à barres .....</b>	<b>145</b>
6.1 Source .....	145
6.2 Code à barres .....	145
6.3 Caractère de contrôle .....	146
6.4 Texte lisible .....	146

6.5 Barres en retrait .....	147
6.6 Détails .....	148
6.7 Position .....	148
6.8 Position relative .....	149
6.9 Général .....	149
6.10 Types de codes à barres et leurs paramètres .....	151
6.10.1 Codes à barres 1D .....	151
6.10.2 Code à barres 2D .....	160
6.10.3 Sous-types de GS1 DataBar .....	162
6.11 Détails du code à barres 1D .....	165
6.12 Détails du code à barres 2D .....	166
6.12.1 Code Page .....	166
6.12.2 Colonnes .....	166
6.12.3 Mode Compactage .....	166
6.12.4 Couche de données .....	166
6.12.5 Encodage .....	166
6.12.6 Niveau de correction d'erreur .....	166
6.12.7 Format .....	167
6.12.8 Lignes .....	167
6.12.9 Version du symbole .....	167
6.12.10 Tronqué .....	167
6.12.11 Version .....	167
6.13 GS1 DataBar spécifiques .....	167
6.13.1 Source du GS1 DataBar .....	167
6.13.2 Propriété du GS1 DataBar .....	168
6.14 Contenu du code à barres Maxicode .....	168
6.15 Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode .....	170
<b>7 Impression .....</b>	<b>171</b>
7.1 Panneau Imprimer (Formulaire d'impression par défaut) .....	171
7.2 Modifier le formulaire d'impression .....	175
7.3 Procédure d'impression .....	175
7.3.1 Etape 1 : Créer .....	175
7.3.2 Etape 2: Aperçu .....	175

7.3.3 Etape 3 : Sélectionner l'imprimante .....	176
7.3.4 Etape 5: Définir la quantité à imprimer .....	176
7.3.5 Etape 5. Démarrer l'impression .....	176
7.4 Utiliser le mode d'impression Stocker/Rappeler .....	176
7.5 Optimiser la vitesse d'impression .....	178
7.6 Modification des paramètres de l'imprimante .....	179
7.7 Modification des options de tramage .....	180
7.8 Impression recto-verso .....	181
7.9 Définition de la zone non imprimable .....	182
<b>8 Sources de données dynamiques .....</b>	<b>184</b>
8.1 Variables .....	184
8.1.1 Variable .....	185
8.1.2 Date du jour .....	197
8.1.3 Heure actuelle .....	199
8.1.4 Compteur .....	201
8.1.5 Les Invites .....	204
8.1.6 Variables du formulaire d'impression .....	205
8.2 Fonctions .....	206
8.2.1 Extraction .....	208
8.2.2 Concaténation .....	209
8.2.3 Décalage de date .....	210
8.2.4 Linéaire .....	210
8.2.5 VBScript .....	211
8.2.6 Expression VBScript .....	212
8.2.7 Script Python .....	212
8.2.8 HIBC .....	213
8.2.9 GS1-128 .....	214
8.2.10 ANSI MH10.8.2 (ASC) .....	216
8.2.11 Transférer la syntaxe des données pour Support de haute capacité (ADC) ....	216
8.2.12 Contenu du fichier .....	218
8.2.13 Message NDEF .....	218
8.3 Base de données .....	219
8.3.1 Types de bases de données utilisables .....	220



8.3.2 Options de connexion à la base de données .....	220
8.3.3 Assistant Base de données .....	221
8.3.4 Connexion manuelle à la base de données .....	248
8.3.5 Remplacement de la chaîne de connexion à la base de données .....	280
8.4 Variables Internes .....	281
8.5 Variables globales .....	283
8.5.1 Ajouter des variables globales comme source de données d'un objet .....	283
8.5.2 Configuration d'une variable globale .....	284
8.6 Groupes de caractères de saisie autorisés .....	286
8.7 Raccourcis pour les caractères spéciaux .....	287
<b>9 Solutions .....</b>	<b>289</b>
9.1 Créer ou éditer une solution .....	289
9.2 Accéder aux fichiers d'une solution .....	289
9.3 Créer ou éditer l'étiquette d'une solution .....	290
9.4 Formulaire .....	291
9.4.1 Créer et éditer un formulaire. ....	291
9.4.2 Propriétés du formulaire .....	291
9.4.3 Ajout d'objets à un formulaire .....	297
9.4.4 Objets du formulaire .....	297
9.4.5 Exécuter le formulaire .....	351
9.4.6 Débogueur du formulaire .....	352
9.5 Comment faire .....	353
9.5.1 Impression avec formulaires .....	353
9.5.2 Importer et Exporter .....	354
9.6 Définir les Actions .....	354
9.6.1 Editeur d'actions .....	355
9.6.2 Actions disponibles .....	359
9.6.3 Combinaison des valeurs dans un objet .....	455
9.6.4 Accès aux ressources partagées du réseau .....	455
9.6.5 Ordre de recherche d'un fichier .....	457
9.6.6 ID de l'état du spouleur. ....	457
<b>10 NiceLabel Print .....</b>	<b>459</b>
10.1 Gestion des emplacements des documents .....	459

10.2 Ouverture des documents .....	460
10.3 Impression utilisant NiceLabel Print .....	460
<b>11 Mode de Traçage .....</b>	<b>461</b>
11.1 Types de fichiers de commande .....	462
11.1.1 Fichier de commande JOB .....	462
11.1.2 Fichier de commande XML .....	468
11.1.3 Fichier de commande CSV .....	472
11.2 Définition du fichier d'exportation des variables .....	474
11.2.1 Définition du fichier .NLVR .....	474
11.2.2 Définition du Schéma XML (XSD) pour la Spécification XML de l'étiquette .....	476
11.2.3 Exemple de fichier .NLVR .....	479
11.3 Définition du fichier Oracle WMS .....	480
11.3.1 XML DTD .....	480
11.3.2 Exemple d'XML Oracle .....	480
11.4 Importer les variables d'une ancienne étiquette. ....	481
11.5 Attribution des licences et imprimantes utilisées .....	483
11.6 Aide orthographique .....	484
11.7 Sessions d'impression .....	485
11.8 Mode de Traçage .....	486
<b>12 Comment faire .....</b>	<b>488</b>
12.1 Saisie de caractères avec la syntaxe <#hex_code> .....	488
12.2 Saisie de caractères avec Alt+<code ASCII> .....	488
12.3 Remplacement automatique de la police .....	488
12.3.1 Configuration du Mappage de Police .....	489
12.3.2 Exemple de configuration de Mappage .....	489
12.4 Formatage des allergènes des ingrédients alimentaires .....	490
12.4.1 Conditions préalables .....	491
12.4.2 Mise en forme des allergènes. ....	491
12.4.3 Syntaxe des fonctions de mise en forme des allergènes .....	492
12.4.4 Syntaxe des fonctions de mise en forme des allergènes avec discrimination ..	495
12.5 Créer une étiquette de longueur variable .....	499
12.6 Impression multicolore .....	500

12.7 Comment créer une étiquettes aux normes GS1 .....	501
12.7.1 Ajouter des informations au code à barres en utilisant la fonction GS1-128. ...	501
12.8 Impression de données illimitées .....	502
12.8.1 Etiquettes connectées à une base de données ou un compteur .....	502
12.8.2 Etiquettes non connectées à une base de données ou un compteur .....	503
12.9 Utilisation du compteur internet de l'imprimante .....	503
12.10 Installation des pilotes d'imprimante .....	504
<b>13 Assistance technique en ligne .....</b>	<b>505</b>

## 2 Conventions Typographiques

Le texte qui apparaît en **gras** se réfère aux noms et boutons du menu.

Le texte qui apparaît en *italique* se réfère aux options, actions de confirmation telle que Lecture seule et aux emplacements tels que Dossier.

Le texte encadré par les signes <Plus-petit et Plus-grand> Se réfère aux touches du clavier de l'ordinateur tel que <Enter>.

Les variables sont entourées de [crochets].

**NOTE:** Ceci représente une note.

**EXEMPLE:** Ceci représente un exemple.

Ceci représente une bonne pratique.

**ATTENTION :** Ceci représente un avertissement.

**TIP:** Ceci représente un conseil.

# 3 Introduction

## 3.1 Niveau Des Produits Designer

NiceLabel Designer faisant partie d'une plate-forme NiceLabel Designer sont disponibles en trois niveaux.

- Designer Express. Ce niveau permet de créer et imprimer des étiquettes rapidement et de manière conviviale. Le contenu des objets se limite principalement à des données statiques. Cependant Designer Express permet quand même d'utiliser des saisies clavier variables, des bases de données Fichier, et de relier les objets entre eux.
- Designer Pro. Ce produit contient en plus un [Gestionnaire de données dynamiques](#), la possibilité d'utiliser des fonctions et de "véritables" bases de données comme source de contenu dynamique. Designer Pro comporte un formulaire d'impression qui est partiellement adaptable.
- PowerForms. Ce niveau de produit permet en plus de créer des solutions et d'utiliser des formulaires. Le formulaire d'impression est alors totalement adaptable.

Le niveau de produit actif est fonction de la licence achetée. En mode d'essai, les trois niveaux de produits Designer sont totalement disponibles pour l'évaluation. Pour passer d'un niveau de produit à un autre, aller dans **Fichier > A propos** et cliquer sur **Changer le niveau du produit**.

### 3.1.1 Designer Express

Designer Express représente le produit d'entrée de gamme de NiceLabel Designer. Il est surtout prévu pour la création d'étiquettes et l'impression à la demande.

Ce niveau de produit concerne les PME ayant peu d'étiquettes différentes et un petit volume d'impression. Même s'il s'agit du produit d'entrée de gamme de Designer, il comporte de multiples fonctionnalités performantes.

#### 3.1.1.1 L'utilisation Basique De Source De Données Dynamiques

Designer Express supports variable keyboard entry. Le contenu d'un objets peut donc être défini au moment de l'impression.

Designer Express permet de lier les objets entre eux. Un objet de l'étiquette peut être utilisé comme source de données pour un autre objet de la même étiquette. Quand le contenu du premier objet change, le contenu de l'objet qui lui est lié change aussi.

Designer Express permet d'utiliser comme base de données des fichiers [Excel](#) et des fichiers [texte](#) Ces fichiers sont utilisables comme source de données dynamiques pour les objets de l'étiquette. Connecter les objets aux bases de données en utilisant [l'assistant base de données](#).

### 3.1.1.2 Formulaire D'impression Par Défaut

Designer Express est équipé d'un [formulaire d'impression par défaut](#). Designer's primary print dialog is a powerful tool for label printing because it allows:

- de [définir l'imprimante et ses paramètres](#)
- De [définir des paramètres complexes de quantité à imprimer](#)
- De remplir les valeurs des invites des objets de l'étiquette par des contenus variables au moment d'imprimer.

## 3.1.2 Designer Pro

Designer Express est un produit haut de gamme de NiceLabelDesigner. Il est surtout prévu pour créer des étiquettes dynamiques complexes.

Par rapport à l'Express, Designer Pro permet d'utiliser tout l'éventail des sources de données dynamiques. Ces sources sont gérées par le Gestionnaire de données dynamiques. De plus, le formulaire d'impression par défaut devient adaptable avec le Pro.

### 3.1.2.1 Utilisation Des Sources De Données Dynamiques

Designer Pro permet d'utiliser l'intégralité des sources de données dynamiques : [variables](#), [fonctions](#) et [bases de données](#).

Designer Pro permet aussi d'utiliser les bases de données serveur:

- Se connecter à [SQL Server](#), [Oracle](#) et [MySQL](#).
- [OLE DB](#) et [ODBC](#) permettent de se connecter à toutes les autres bases de données.
- Connexion aux bases de données multiples et à leurs tables sur une seule étiquette.
- [Requêtes de données SQL personnalisées](#) pour utilisateurs experts.

### 3.1.2.2 Formulaire D'impression Par Défaut Personnalisable

Designer Pro est équipé d'un [formulaire d'impression par défaut](#) partiellement personnalisable. Il permet de bouger, supprimer ou changer la taille des objets du formulaire. Et d'ajouter des cadres, des objets texte et image.

La boîte de dialogue Imprimer de Designer est un outil performant qui permet de:

- [Définir l'imprimante et ses paramètres](#)
- [définir des paramètres complexes de quantité à imprimer](#)
- De remplir les valeurs des invites des objets de l'étiquette par des contenus variables au moment d'imprimer.

## 3.1.3 PowerForms

PowerForms est l'éditeur d'étiquettes et d'applications d'impression. Il permet de construire des solutions et d'y mettre des actions déclenchées par des événements variés: un clic de souris, le passage de la souris dessus ou la sortie de la souris. PowerForms permet aussi bien de créer et

imprimer une simple étiquette que de construire des solutions complexes d'impression avec manipulation des données.

### 3.1.3.1 Solution

PowerForms propose des solutions d'étiquetage. Créer une solution permet de combiner plusieurs étiquettes et formulaires dans une application personnalisée pour imprimer ou manipuler les données.

### 3.1.3.2 Actions

PowerForms dispose d'un large éventail d'actions qui permettent de prévoir des flux de travail simples ou complexes sans programmation.

### 3.1.3.3 Un Formulaire D'impression Totalement Personnalisable

Designer Express est équipé d'un [formulaire d'impression par défaut](#) totalement personnalisable. Objets, sources de données et mise en page s'adaptent à tous les besoins.

## 3.2 Les Termes Essentiels De Designer

Cette section décrit les éléments de Designer qui permettent de créer efficacement une simple étiquette ou de créer et gérer des solutions complexes d'étiquetage comportant plusieurs étiquettes, des sources de données dynamiques et exécutant automatiquement des actions.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Voici la liste des termes essentiels de Designer: Se familiariser avec eux permet de démarrer plus aisément et de réussir des projets d'étiquetage.

- [Étiquette](#).
- [Formulaire](#)
- [Solution](#)
- [Objet](#)
- [Document](#)
- [Plan de travail](#)
- [Source de Données](#)
- [Gestionnaire de données dynamiques](#)
- [Explorateur des données dynamiques](#)
- [Gestionnaire de solutions](#)
- [Editeur d'actions](#)

Pour certains termes de NiceLabel Designer qui ne seraient pas familiers, parcourir l'onglet [Aide](#).

## 3.2.1 Étiquette

Une étiquette est un masque sur lequel on ajoute des [objets](#) et qu'on imprime sur n'importe quel support.

Chaque objet ajouté sur l'étiquette diffère par type de contenu: texte, ligne, ellipse, code à barres ou rectangle. Le contenu peut être fixe (saisie manuelle par l'opérateur) ou dynamique (défini automatiquement pour une source de données connectée).

Une fois conçue, l'étiquette peut s'imprimer sur n'importe quelle imprimante installée.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Créer une étiquette imprimable relève des tâches de base de Designer. Designer permet de créer et imprimer des étiquettes autonomes ou des étiquettes intégrées dans une [solution](#) d'impression.

Pour savoir comment créer ou éditer une étiquette, cliquer [ici](#).

## 3.2.2 Formulaire

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Un formulaire NiceLabel Designer sert de panneau pour inscrire, afficher et sélectionner les données à présenter et imprimer sur une étiquette. Il a l'avantage de simplifier la saisie des données et le processus d'impression pour l'utilisateur final.

Dans NiceLabel Designer, un formulaire est intégré à une solution d'impression. Ce qui veut dire qu'un formulaire est construit en association avec une étiquette déjà créée

**TIP:** Un formulaire permet de construire un système de gestion des données entièrement sur mesure en fonction des besoins de l'activité.

Pour savoir comment créer ou éditer un formulaire, cliquer [ici](#).

## 3.2.3 Solution

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Une solution NiceLabel Designer peut comporter plusieurs documents; étiquettes, formulaires et sources de données partagées. Une solution permet de travailler avec un nombre illimité d'étiquettes, de formulaires et de [sources de données variables](#).

Comment étiquettes et formulaires coopèrent dans une solution? Un étiquette indépendante peut être créée et imprimée. Des réimpressions manuelles multiples d'une seule étiquette prennent beaucoup de temps. Elles sont compliquées si le contenu doit être actualisé constamment. Donc, NiceLabel a introduit la possibilité de créer des formulaires combinés avec les étiquettes dans une solution.



Dans une solution, les étiquettes spécifient la mise en page des étiquettes imprimées. Les Formulaires permettent de définir, modifier, actualiser et réimprimer facilement le contenu des étiquettes imprimées. Les formulaires permettent aussi de contrôler un large éventail de données et d'actions relatives à l'impression.

Conserver les étiquettes et les formulaires dans un seul fichier donne les avantages suivants:

- Gestion simplifiée du résultat imprimé
- Création et impression d'étiquettes plus simples et plus rapides
- utilisation simplifiée des sources de données variables

Pour savoir comment créer ou éditer une solution, cliquer [ici](#).

## 3.2.4 Objet

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

L'objet est l'élément de base de toute étiquette ou solution. Pour créer une étiquette ou un formulaire, il faudra sélectionner, ajouter et positionner les objets sur le [plan de travail](#).

**EXEMPLE:** Chaque objet a un rôle différent. Par exemple, un objet [Texte](#) comporte une seule ligne de contenu textuel dont la taille de la police ne s'adapte pas à l'étiquette. L'objet [code à barres](#) ajoute un code à barres dont le type et le contenu varient en fonction du document. Utiliser des [Boutons radio](#) permet de sélectionner un seul bouton dans un ensemble d'éléments mutuellement exclusifs.

Les différents **Objets de l'étiquette** et leur objectif sont listés [ici](#).

Les différents **Objets du formulaire** et leur objectif sont listés [ici](#).

## 3.2.5 Document

Le terme Document est utilisé pour les étiquettes et les formulaires. il est interchangeable.

**NOTE:** Mais ne pas confondre Document et Solution. Une solution est toujours un fichier autonome tandis qu'un document - étiquette ou formulaire - peut être utilisé en fichier autonome ou comme partie d'une solution.

## 3.2.6 Plan De Travail

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Le plan de travail est le champ central de Designer sur lequel les [objets](#) de l'[étiquette](#) et du [formulaire](#) sont créés, ajoutés, placés et interconnectés.

Pour simplifier au maximum la création d'étiquettes et de formulaires, le plan de travail suit les mêmes principes de fonctionnement que toutes les autres applications Windows.

**TIP:** Utiliser l'[onglet Affichage](#) pour personnaliser le plan de travail.

- Les éléments du plan de travail sont décrits [ici](#).
- Les actions d'édition du plan de travail sont décrites [ici](#).
- Les éléments d'aide visuelle du plan de travail sont décrits [ici](#).

### 3.2.7 Source De Données

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Une **Source de données** dispose du contenu des objets des [étiquettes](#) ou des [formulaires](#). Les sources de données disponibles avec NiceLabel Designer sont listées et décrites dans la table ci-dessous:

<b>Données fixes</b>	<p>Un contenu Fixe permet d'insérer à la main une valeur dans une zone d'édition en utilisant un clavier. La valeur insérée reste inchangée pour chaque étiquette imprimée</p> <p>Toutes les fonctionnalités d'édition normales de Windows permettent d'insérer ou modifier un contenu fixe (couper, copier, coller, etc.). Les caractères spéciaux sont accessibles par un bouton flèche sur le côté droit d'un champ d'édition ou par un menu contextuel (clic droit).</p>
<b>Variable</b>	<p>Quand l'objet d'une étiquette ou d'un formulaire est connecté à une variable, sa valeur s'affiche toujours comme contenu de l'objet. Quand la valeur de la variable change, la modification se reflète dans l'objet sélectionné.</p> <p>Créer et gérer de <a href="#">multiples types de variables</a> en utilisant l'outil <a href="#">Gestionnaire de données dynamiques</a> de Designer.</p>
<b>Fonctions</b>	<p>Les fonctions traitent les valeurs de données existantes et enregistrent le résultat dans les sources de données générées par la fonction.</p> <p>Designer propose de <a href="#">multiples types de fonctions</a> qui permettent de transformer le contenu d'un objet variable en fonction des besoins.</p>
<b>Base de données</b>	<p>Les bases de données sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les objets d'une étiquette ou d'un formulaire. Choisir une base de données dans la liste des connexions aux bases de données définies. Puis sélectionner les champs à utiliser comme source de données pour un objet.</p>

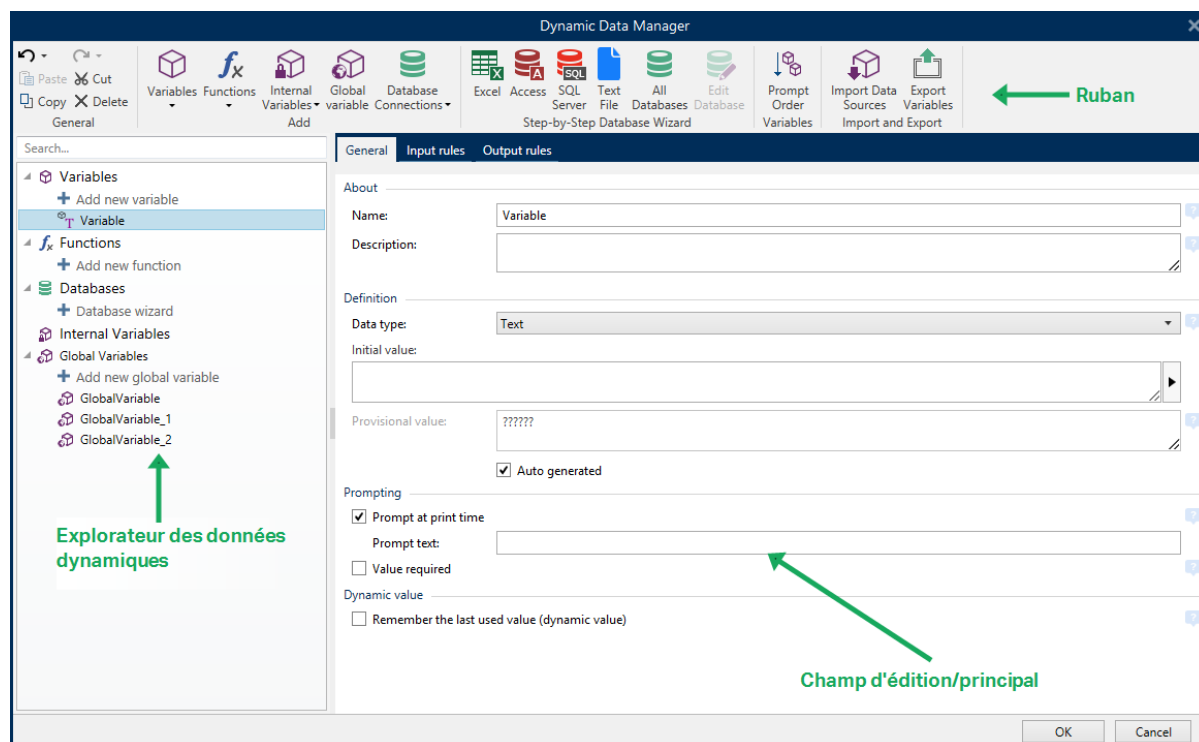
### 3.2.8 Gestionnaire De Données Dynamiques

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Le **Gestionnaire de données dynamiques** est une boîte de dialogue qui permet de [gérer les sources de données dynamiques](#) des objets d'une étiquette ou d'un formulaire.

Les objets d'une [étiquette](#) ou d'un [formulaire](#) peuvent être connectés à de multiples variables, fonctions et bases de données.

Pour ouvrir la boîte de dialogue, cliquer sur le bouton **Gestionnaire de données dynamiques** dans le ruban Designer.



Pour en savoir plus sur les sources de données, lire les sections suivantes:

- [Travailler avec les variables.](#)
- [Travailler avec les fonctions.](#)
- [Utiliser les bases de données comme source de contenu.](#)
- [Utiliser les variables internes comme source de contenu.](#)
- [Utiliser les variables globales comme source de contenu.](#)

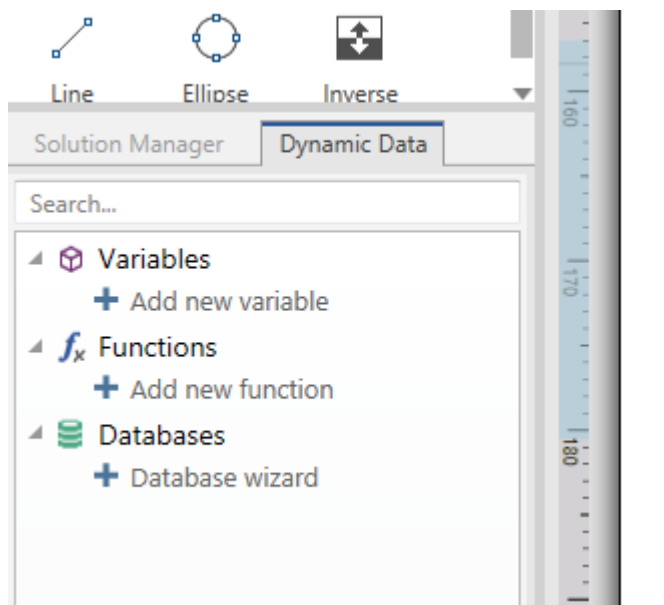
### 3.2.9 Explorateur Des Données Dynamiques

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

L'**Explorateur de données dynamiques** est un outil Designer de gestion des sources de données connectées aux objets de l'étiquette ou du formulaire.

L'Explorateur de données dynamiques se trouve au coin inférieur gauche de la fenêtre de Designer. Il présente toutes les [Variables](#), [Fonctions](#) et [bases de données](#) existantes et permet d'ajouter de nouvelles sources.

Pour en savoir plus sur l'Explorateur de données dynamiques, cliquer [ici](#).



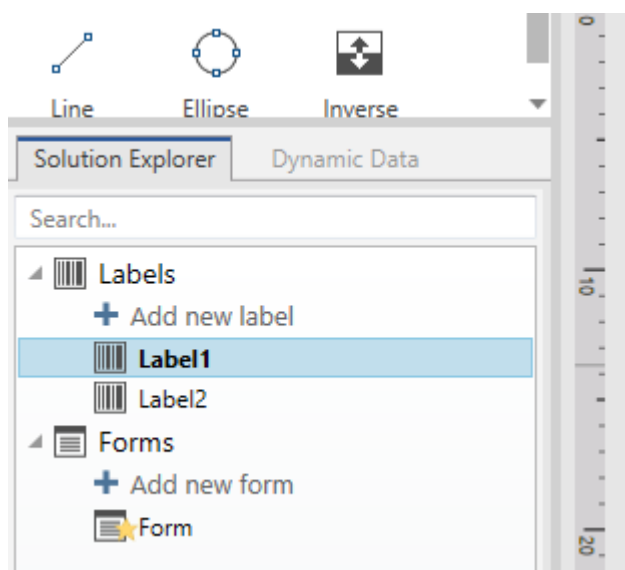
### 3.2.10 Explorateur De Solution

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

L'**Explorateur de Solution** est l'outil Designer dédié à la gestion des étiquettes et des formulaires d'une [solution](#).

L'**Explorateur de Solution** est situé sur le côté gauche en bas de la fenêtre du Designer. Il affiche les [étiquettes](#) et [formulaires](#) et permet d'en ajouter de nouveaux.

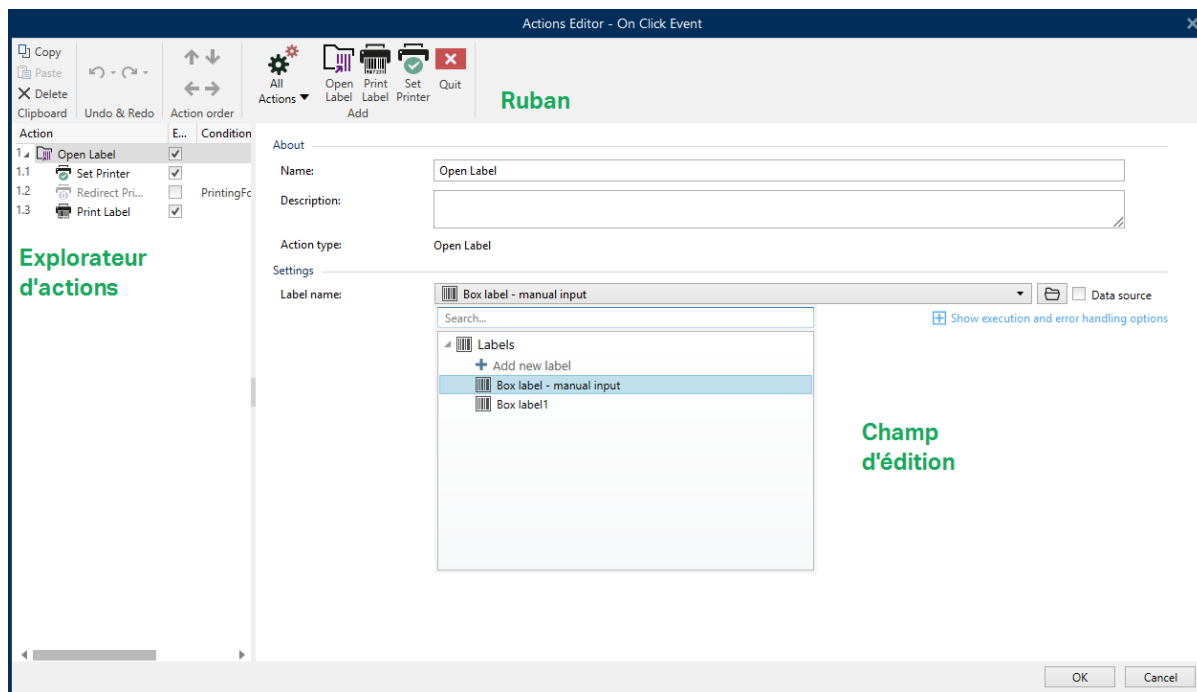
Les boutons **Solution** et **Source de données** permettent de passer de l'Explorateur de solution à l'[Explorateur de sources de données](#).



## 3.2.11 Editeur D'actions

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

L'**Editeur d'actions** est un outil de gestion des actions de la solution Designer.



Les actions sont définies pour :

- **Formulaire** : Ces actions sont déclenchées par les événements du formulaire. Elles s'appliquent aux événements suivants:
  - **Au chargement du formulaire.** les actions s'exécutent après le chargement du formulaire.
  - **A la fermeture du formulaire:** L'action démarre à la fermeture du formulaire.
  - **A intervalle de temps:** L'action démarre après un temps donné.
  - **A l'inactivité du formulaire :** lance l'action définie pour être effectuée quand le formulaire reste inactif pour un temps donné.
- **Objet du formulaire** : Ces actions sont déclenchées par un événement relatif à un objet du formulaire.
- **Variable:** Ces actions se déclenchent en fonction des valeurs reçues.

### 3.2.11.1 Ruban

Le ruban **Editeur d'actions** comporte les commandes pour ajouter, supprimer et ordonner les actions. Il dispose aussi d'un accès direct aux actions fréquemment utilisées.

Le groupe d'icônes **Presse-papier** dispose des actions suivantes:

- **Coller:** Colle les données du presse-papier.
- **Couper:** coupe la sélection dans le presse-papier.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Effacer:** Efface les articles sélectionnés.

Le groupe **Annuler & Rétablir** permet d'annuler des actions ou de les rétablir.

- **Annuler:** Designer permet d'annuler la séquence complète d'actions depuis l'ouverture de l'éditeur.
- **Rétablir:** répète la séquence d'actions requise.

Le groupe **Ordre des actions** définit l'ordre d'exécution des actions sélectionnées.

- Les flèches **Vers le haut** et **Vers le bas:** permettent de déplacer l'action sélectionnée avant ou après une autre action existante.
- La flèche **Droite:** permet d'indenter l'action sélectionnée sous la précédente action existante.

**NOTE:** Une action indentée démarre après l'action parent.

- La flèche **Gauche:** permet de rendre indépendante une action indentée dans l'action qui la précède.

**NOTE:** Certaines actions ne peuvent pas être indépendantes. Quand ce type d'action est ajouté à la liste d'action, un avertissement apparaît. L'avertissement précise sous quelle action elle devrait être indentée.

**Ajouter** assigne les actions à l'objet du formulaire sélectionné.

- Le bouton **Toutes les actions** donne accès à toute la gamme d'[actions Designer](#). Les actions **Utilisées récemment** se trouvent en haut de la liste. Utiliser le champ **Recherche...** pour localiser rapidement toutes les actions en saisissant leur nom.
- Quatre boutons donnent un accès direct aux actions les plus utilisées:
  - **Ouvrir l'étiquette:** ce bouton ajoute l'action **Ouvrir l'étiquette** à la liste d'événements.
  - **Imprimer l'étiquette:** Ce bouton ajoute l'action **Imprimer l'étiquette** à la liste d'événements.
  - **Installer l'imprimante:** Ce bouton ajoute l'action **Installer l'imprimante** à la liste d'événements.
  - **Quitter:** Ce bouton ajoute l'action **Quitter** à la liste d'événements.

### 3.2.11.2 Explorateur D'actions

L'**Explorateur d'actions** est un outil pour ajouter, supprimer et ordonner les actions assignées. Utiliser les commandes du ruban pour manipuler les actions existantes ou ajouter de nouvelles

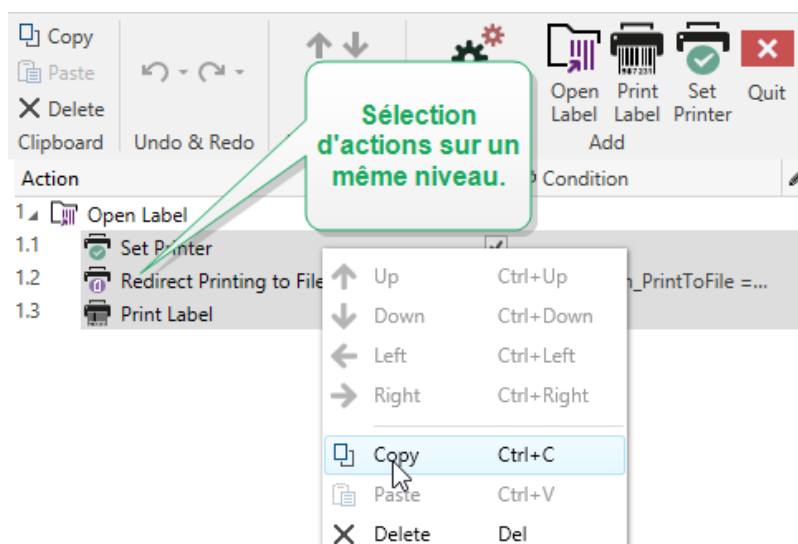
actions.

Les colonnes de l'explorateur présentent toutes les options d'exécution des actions et leur description.

- **Activé:** active ou désactive l'action incluse.
- **Condition:** affiche la condition d'exécution d'une action (si définie).
- **Description:** affiche les actions telles que définies par l'utilisateur.

L'explorateur d'action permet aussi de sélectionner plusieurs actions, et de les **copier, coller** et **supprimer** Pour les sélectionner, utiliser les touches Ctrl/Maj plus clic sur les actions requises.

**NOTE:** Pour sélectionner plusieurs actions, il faut qu'elles soient dans la même action parent, ex: toutes les actions sélectionnées doivent être au même niveau. Voir ci-dessous.



### 3.2.11.3 Champ D'édition

**Champ d'édition** permet d'éditer les propriétés avancées de l'action.

- Les principales propriétés de l'action sélectionnée se trouvent en haut du champ d'édition. Elles sont modifiables. Les propriétés principales sont différentes suivant les actions – Voir les [sections Description de l'action](#) pour les détails.
- Le groupe **A props** permet de décrire toutes les actions NiceLabel Designer.
  - **Nom:** par défaut, le nom de l'action est défini par son type; il n'est donc pas unique. En personnalisant son nom, elle devient reconnaissable instantanément au milieu des autres actions, dans les journaux et dans les éventuels messages d'erreur.
  - **Description:** Notes de l'utilisateur sur l'action sélectionnée. La description s'affiche dans l'explorateur d'actions.
  - **Type d'action :** champ en lecture seule qui affiche le type de l'action.

**NOTE:** Lors de la mise à jour d'anciennes solutions (créées avec NiceLabel V6 ou avant), mettre à jour le nom des actions en fonction de la langue choisie. La version de la solution se met à jour.

- Les propriétés masquées sont moins souvent utilisées. Les propriétés masquées diffèrent suivant les actions – Voir les [sections Description de l'action](#) pour les détails.

## 3.3 Clavier Et Souris

Pour effectuer de manière efficace et complète les tâches de Designer, suivre les conseils relatifs à l'utilisation du clavier et de la souris:

- [Utiliser efficacement clavier et souris](#)
- [Raccourcis clavier](#)
- [Souris à roulette](#)

### 3.3.1 Utiliser Efficacement Clavier Et Souris

Utiliser les conseils ci-dessous pour travailler mieux avec Designer.

1. **Sélectionner le point d'ancrage de l'objet.** Appuyer sur la touche `Ctrl` et cliquer sur les poignées de l'objet pour définir rapidement le point d'ancrage.
2. **Défilement et zoom sur l'étiquette.** Utiliser la roulette de la souris pour faire défiler l'étiquette. Tenir la touche `Ctrl`, en tournant la roulette, ajuste le facteur du zoom. La touche `Shift` fait défiler l'étiquette vers la gauche ou la droite.
3. **Définir les propriétés de l'étiquette ou du formulaire.** Double cliquer sur le plan de travail pour ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#) ou [Propriétés du formulaire](#).
4. **Déplacement vertical ou horizontal d'objet.** Tenir la touche `Shift` en déplaçant l'objet sur le plan de travail. L'objet se déplace sur des lignes verticales et horizontales.
5. **Redimensionner l'objet avec les touches directionnelles.** Tenir la touche `Shift` tout en appuyant sur les touches directionnelles pour redimensionner l'objet.
6. **Affiner la position d'un objet.** Tenir la touche `Ctrl` en appuyant sur les touches directionnelles.
7. **Ouvrir les menus contextuels.** Cliquer à droite sur l'objet ou sur le plan de travail pour accéder aux menus contextuels de [l'étiquette, du formulaire](#) ou du [plan de travail](#).
8. **Sélectionner plusieurs objets.** Tenir la touche `Shift` et cliquer sur les objets pour les ajouter aux objets sélectionnés dans un groupe.
9. **Ajouter rapidement un objet connecté à une source de données.** Cliquer sur le raccourci de l'objet dans la [Barre d'outils objets](#). Une liste des sources de données disponibles apparaît. En sélectionner une ou en ajouter une et cliquer sur le plan de travail pour ajouter un objet déjà connecté à une source de données dynamiques.



**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

### 3.3.2 Souris À Roulette

Utiliser la roulette de la souris pour créer plus vite les étiquettes en zoomant et en faisant défiler le plan de travail.

- Tourner la roulette fait défiler l'étiquette verticalement.
- La touche <MAJ> enfoncée en tournant la roulette fait défiler l'étiquette vers la gauche ou la droite.
- Tenir la touche <CTRL> , en tournant la roulette, ajuste le facteur du zoom.

### 3.3.3 Raccourcis Clavier

Utiliser les raccourcis clavier pour réduire le temps passé à accomplir les tâches fréquentes dans Designer. Pour ces tâches, utiliser les combinaisons de clé standard.

**TIP:** Les raccourcis clavier sont juste un moyen plus rapide de choisir les commandes. Les commandes demandées s'exécutent de la même manière qu'en les lançant avec le menu ou la barre d'outils.

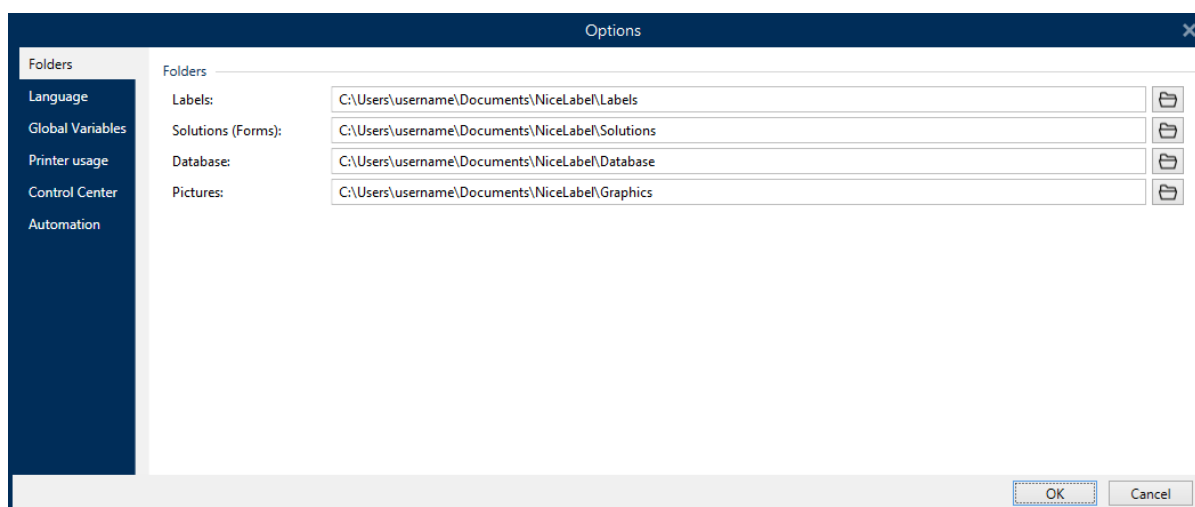
Action	Appuyer
Ouvrir étiquette connectée à une imprimante par défaut	Ctrl+Maj+N
Ouvrir	Ctrl+O
Enregistrer	Ctrl+S
Fermer	Alt+F4
Couper	Ctrl+X
Copier	Ctrl+C
Coller	Ctrl+V
Sélectionner tout	Ctrl+A
Gras	Ctrl+B
Italique	Ctrl+I
Fermer la solution	Ctrl+L
Exécuter le formulaire	Ctrl+R
Annuler	Esc
Annuler	Ctrl+Z
Rétablir	CTRL+Y

Zoom avant /arrière	Ctrl + roulette de la souris
Zoom avant	Ctrl + signe plus du pavé numérique
Zoom arrière	Ctrl + signe moins du pavé numérique
Zoom sur le document	Ctrl+0
Déplacer le Focus	Tab ou Maj+Tab
Imprimer	Ctrl+P
Déplacer à gauche	←
Déplacer à droite	→
Déplacer vers le haut	↑
Déplacer vers le bas	↓

## 3.4 Options (Configuration Du Programme)

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Pour personnaliser la configuration générale de Designer, ouvrir la boîte de dialogue des **Options** qui se trouve dans l'onglet **Fichier**.



Les options de configuration de Designer sont regroupées sur les onglets suivants:

- **Dossiers:** Emplacement de stockage des étiquettes, formulaires, bases de données et fichiers d'images.
- **Langue:** Langue de l'interface utilisateur. Sélectionner la langue préférée dans la liste. La langue de l'interface de Designer change après redémarrage du produit.
- **Variables globales:** Emplacement de stockage des variables globales.
- **Imprimantes utilisées:** affiche les imprimantes utilisées installées en local.

- [Control Center](#): permet d'activer et configurer le contrôle des événements et des travaux d'impression.
- [Automation](#) permet de configurer NiceLabel Automation les paramètres.

## 3.5 Compatibilité Avec Les Précédentes Versions De NiceLabel

NiceLabel Designer est un logiciel de dernière génération; il est construit entièrement sur une plate-forme .NET. NiceLabel Designer hérite de nombreux concepts et fonctionnalités du logiciel NiceLabel 6 mais il est basé sur une nouvelle technologie. Donc certaines fonctionnalités disponibles dans NiceLabel 6 se présentent différemment ou n'existent plus.

Alors que NiceLabel Designer reste parfaitement compatible avec la version précédente de NiceLabel, il y a des différences dans la gamme de produits qui résultent de la plate-forme et des composants logiciels utilisés ainsi que d'une décision de gestion des produits.

Comparatif et différences entre NiceLabel Designer et NiceLabel 6 sont expliqués en détail dans la [base de connaissance article n°282](#).

# 4 Présentation de l'espace de travail

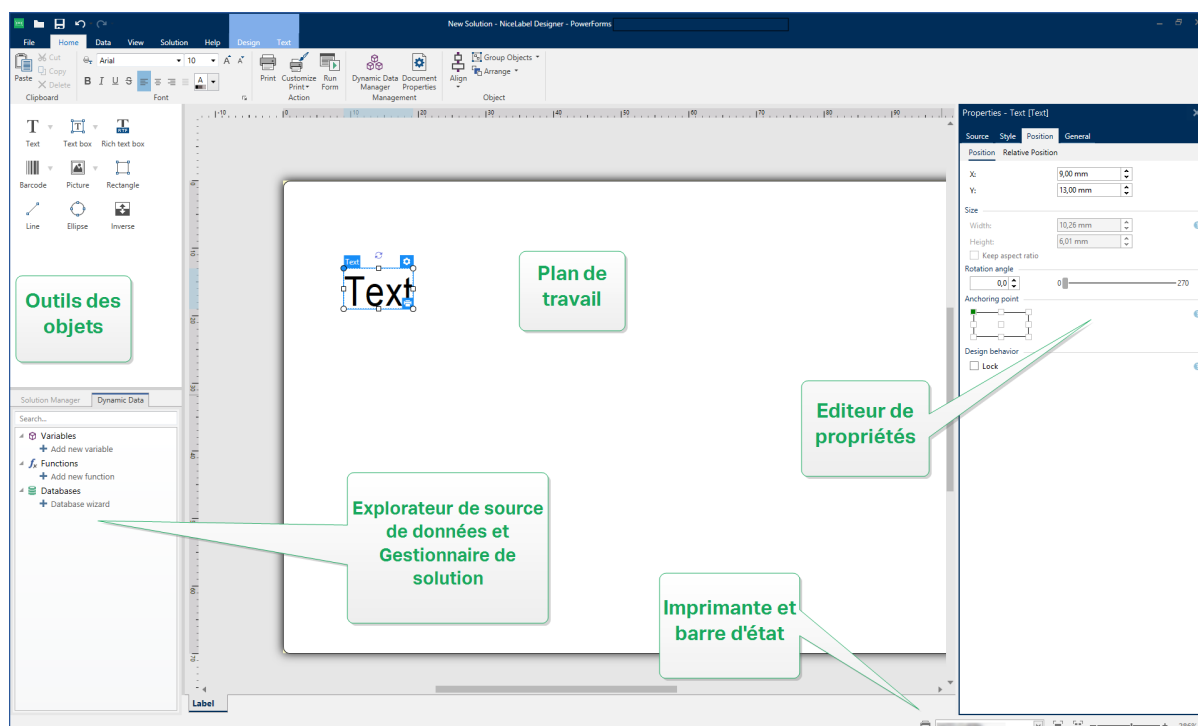
**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Explorateur de source de données et Gestionnaire de solution sont disponibles dans Designer Pro et PowerForms.

L'espace de travail de Designer dispose d'un environnement souple et facile à utiliser tant pour la création d'étiquettes simples que pour la mise en place de solutions complexes.

L'espace de travail de Designer suit les règles des interfaces d'application les plus utilisées. Il est équipé d'outils et d'éléments qui sont familiers à la majorité des utilisateurs.

L'espace de travail de Designer comporte les segments suivants:

- [Page d'accueil](#)
- [Onglets et rubans](#)
- [Panneaux objets et explorateurs](#)
- [Plan de travail](#)
- [Imprimante et barre d'état](#)



## 4.1 Page D'accueil

La page d'accueil de Designer est la page qui s'ouvre quand NiceLabel 2017 est totalement chargé. Elle comporte les segments suivants:

- **L'Espace nouveau document** : permet de créer un nouveau document Designer
  - **Nouvelle étiquette**: permet de créer une nouvelle étiquette.
  - **Nouvelle solution**: permet de créer une solution d'étiquetage avec étiquettes et formulaires.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

- **Ouvrir dans le stockage de documents**: ouvre une étiquettes ou une solution dans le Stockage de documents sur le Control Center connecté.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** l'ouverture d'un document du Stockage de documents est possible quand la connexion au Control Center est établie. Il faut pour cela une licence LMS.

- **Ouvrir...**: ouvre les fichiers d'étiquette ou de solution existant sur le poste de travail, en nuage ou sur le réseau.

**CONSEIL:** lors de la création d'une étiquette sur la base d'un modèle de masque, Designer crée un nouveau dossier dans le dossier Solutions. Le nouveau dossier créé porte le nom de l'exemple. Il se trouve dans :

```
C:\Users\username\Documents\NiceLabel\Solutions\newly created folder
```

- **Fichiers récents**: Liste des dernier fichiers Designer utilisés.

**TIP:** La présentation de la page d'accueil et ses segments dépend de la licence saisie ou du statut d'essai si aucune licence n'a été saisie.

- **Apprendre**: accès aux documentations utiles pour créer des étiquettes et des solutions ou mieux connaître NiceLabel 2017.
  - **Vidéos de formation**: utiliser ce bouton pour accéder à la médiathèque de NiceLabel comportant les vidéos de tutoriels. Ces vidéos présentent clairement en quelques minutes les bases de la création d'étiquettes ou de solutions.
  - **Guides utilisateurs**: Ces guides comportent toutes les descriptions utiles et instructions concernant l'utilisation de NiceLabel 2017. Utiliser ce bouton pour accéder à toute la bibliothèque en ligne de guides utilisateurs NiceLabel.
  - **Fichiers d'exemples**: utiliser ce bouton pour accéder à la collection de fichiers exemples d'étiquettes ou de solutions. Ces fichiers sont utilisables pour mieux

comprendre les capacités de NiceLabel 2017 et commencer à bâtir de nouveaux documents. Les exemples aident à créer des étiquettes aux normes industrielles, comme du GS1 et du GHS, ou des étiquettes comportant des éléments obligatoires, comme les allergènes ou les tables nutritionnelles..

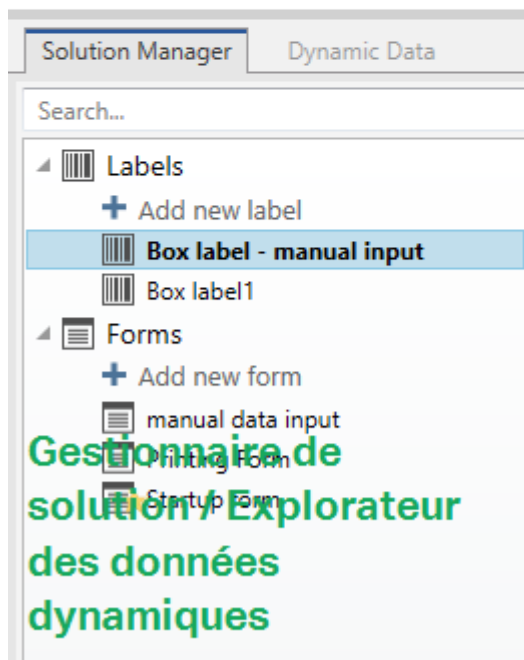
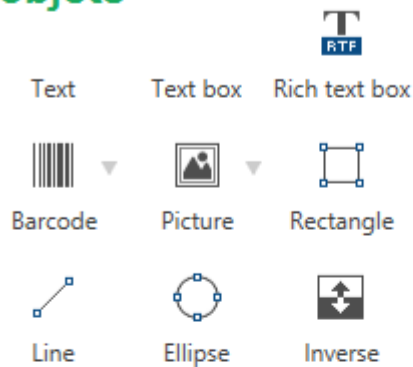
- **Pilotes d'imprimante:** permet d'accéder à l'ensemble des pilotes d'imprimantes NiceLabel Ces pilotes permettent d'optimiser les étiquettes à imprimer avec une marque spécifique et un modèle d'imprimante.
- Le groupe **Information sur le logiciel** contient les informations concernant la copie de NiceLabel 2017 installée - licence, clé, version installée. Quand une nouvelle version de NiceLabel 2017 est disponible, une notification apparaît sur la page automatiquement. Cliquez sur le lien pour télécharger et installer la dernière version.

## 4.2 Objets Et Explorateurs

Les objets et les explorateurs sont situés complètement à gauche de la fenêtre de Designer. Ils donnent accès aux objets, à l'Explorateur de solution et à l'explorateur de données dynamiques..

- La **boîte à outils Objet** : contient les objets disponibles pour [l'étiquette](#) ou [le formulaire](#). Ces objets sont utilisables ainsi pour une étiquette ou un formulaire. Cliquez sur l'objet choisi et le tirer sur le plan de travail.
- Le [Gestionnaire de Solution](#) est l'outil dédié à la gestion des étiquettes et des formulaires d'une solution.
- L'[Explorateur de données dynamiques](#) est un outil de gestion des sources de données d'une solution.

## Outils des objets



## 4.3 Imprimante Et Barre D'état

**Imprimante et barre d'état** s'étire en haut de la fenêtre Designer Elle permet de

- **Sélectionner une imprimante** pour le travail d'impression en cours. La sélectionner dans la liste des imprimantes installées.

**CONSEIL:** Lors du changement d'imprimante, la taille de l'étiquette et du papier s'adapte automatiquement aux dimensions définies par la pilote d'imprimante.

- **Propriétés de l'imprimante** pour l'imprimante sélectionnée. Donne accès au pilote de l'imprimante sélectionnée.
- Plan de travail: [zoom](#).
- [Indication de mode Windows](#). C'est le mode Windows qui fonctionne si l'interface avancée du pilote d'imprimante a été désactivée dans [Propriétés de l'étiquette > Imprimante](#).

**CONSEIL:** Le mode Windows désactive les méthodes d'optimisation de l'impression.

- Indication de protection du document Indique que le document en cours est protégé par mot de passe. Pour gérer la protection du document, aller sur [Onglet Fichier > Protection](#).



### 4.3.1 Barre D'état De Sélection D'imprimante

Le menu déroulant **Barre d'état de sélection d'imprimante** permet de sélectionner instantanément une imprimante pour imprimer l'étiquette. La liste comporte les imprimantes installées sur le système.

Les dimensions du plan de travail s'adaptent automatiquement à l'imprimante sélectionnée – comme défini par le pilote de l'imprimante.

### 4.3.2 Mode D'impression Windows

Pour créer et imprimer les étiquettes NiceLabel Designer, nous recommandons l'utilisation des pilotes d'imprimantes NiceLabel qui garantissent une impression optimale.

Si le pilote NiceLabel n'est pas disponible pour l'imprimante sélectionnée, Designer indique qu'il utilise le mode Windows par une icône. L'étiquette s'imprimera en utilisant le pilote d'imprimante Windows.

## 4.4 Onglets Et Rubans

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.



NiceLabel Designer utilise une interface basée sur le standard Windows.

Les segments du haut de l'interface Designer sont décrits ci-dessous

## 4.4.1 Onglets

Les **Onglets** représentent des extraits de fonctionnalités de Designer. Les onglets comportent les commandes disponibles de manière organisée – groupées et étiquetées:

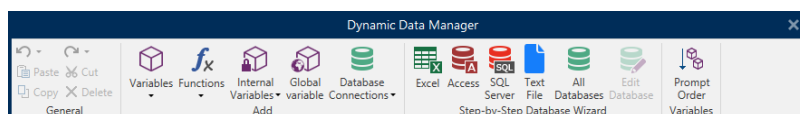
- **Fichier** (en arrière plan): ouvre le formulaire d'impression et le panneau de gestion de document.
- **Accueil**: propose les commandes les plus utilisées: copier/coller, imprimer, et style.
- **Données**: propose les commandes relatives aux sources de données.
- **Affichage**: propose tous les outils de mise en page, les options de focalisation, et les marqueurs de visibilité des éléments.
- **Solution**: permet d'ajouter de nouvelles étiquettes et de nouveau formulaires, lance les actions d'impression et permet d'importer et exporter les fichiers d'étiquettes.
- Les **Onglets contextuels**: apparaissent après un clic sur un objet. Ils permettent de définir des paramètres spécifiques aux objets. Le type d'onglet contextuel s'adapte à l'objet sélectionné.
- **Aide**: A côté de l'aide avec F1, cet onglet dispose de plusieurs ressources très utiles pour travailler plus facilement et plus efficacement avec Designer.

## 4.4.2 Ruban

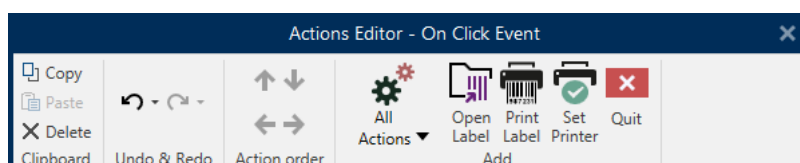
Le **Ruban** est un espace rectangulaire qui s'étale en haut de la fenêtre d'une application. Les commandes sont divisées en groupes de ruban. Le ruban change en fonction de l'onglet sélectionné et s'adapte aux outils utilisés.

Dans Designer Les boîtes de dialogue suivantes sont équipées d'un ruban dédié:

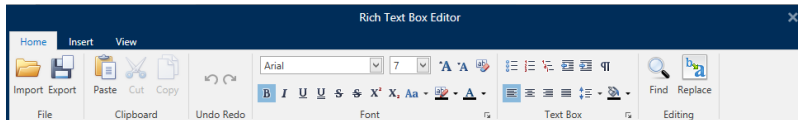
- **Gestionnaire de données dynamiques**



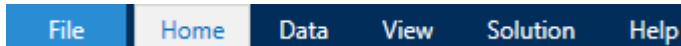
- **Editeur d'actions**



- **Editeur de texte enrichi**



## 4.4.3 Onglet Fichier



L'onglet **Fichier** sert de panneau de gestion de documents. Liste des options disponibles:

- **Nouveau**: crée une nouvelle étiquette autonome ou une nouvelle solution complète.
- **Ouvrir**: autorise l'ouverture des fichiers d'étiquette et de solution existants.
- **Importer** permet d'importer des fichiers d'étiquette en provenance de logiciels autres que NiceLabel.
- **Enregistrer**: enregistre l'étiquette ou la solution active.

**Enregistrer sous**: permet d'enregistrer l'étiquette ou la solution active en donnant son nom et son emplacement.

- **Imprimer**: ouvre le formulaire d'impression.
- **Stocker**: stocke l'étiquette en cours comme masque sur l'imprimante en vue d'une utilisation en mode Stocker / Rappeler.
- **Protection**: empêche de modifier l'étiquette ou la solution.
- **Fermer**: ferme le document Designer actif.

**TIP**: Cette note s'applique si l'option **Ouvrir ou créer les documents dans de nouvelles instances** est activée.

Si un document est fermé alors d'un quatre document est ouvert, son instance (fenêtre NiceLabel 2017) se fermera aussi.

- **Options**: ouvre la boîte de dialogue pour configurer les programmes par défaut.
- **À propos**: fournit les informations sur la licence et la version du logiciel.
- **Quitter** ferme l'application.

### 4.4.3.1 Démarrer

Le panneau **Démarrer** ouvre la [page d'accueil](#) de l'application. L'utiliser pour créer ou ouvrir des document, accéder aux derniers fichiers ouvert, prévisualiser les fichiers et se former sur NiceLabel 2017.

### 4.4.3.2 Nouveau

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER**: La création de solution est possible avec PowerForms.

**Nouvelle étiquette** crée une nouvelle étiquette autonome. L'[Assistant de paramétrage d'une nouvelle étiquette](#) s'ouvre après avoir cliqué sur ce bouton.

**Nouvelle Solution** crée une solution complète comportant des (multiples) étiquettes et formulaires d'impression. L'éditeur de solution s'ouvre après avoir cliqué sur cette option.

**Nouveau tiré des modèles de masques** crée un document en utilisant l'un des modèles d'étiquettes normalisées.

**NOTE:** L'ajout de nouvelles étiquettes et formulaires est possible dans l'**Explorateur de solution**. Pour plus de détails voir la section [Explorateur de solution](#).

**TIP:** Il y a deux manières d'ouvrir une nouvelle étiquette ou solutions. Soit chaque document est ouvert dans une fenêtre distincte de NiceLabel 2017. Soit chaque document est ouvert dans l'instance de NiceLabel 2017 déjà ouverte. Pour choisir la manière qui convient le mieux, aller dans **Fichier > Options > Designer**.

**TIP:** lors de la création d'une étiquette sur la base d'un modèle de masque, Designer crée un nouveau dossier dans le dossier Solutions. Le nouveau dossier créé porte le nom de l'exemple. Il se trouve dans :

```
C:\Users\username\Documents\NiceLabel\Solutions\newly created folder
```

#### 4.4.3.3 Ouvrir

La boîte de dialogue Ouvrir permet d'ouvrir les fichiers d'étiquettes et de solutions existants.

**Parcourir** permet de sélectionner les fichiers d'étiquette ou de solution sur un lecteur local ou connecté en réseau.

**Stockage de documents** ouvre le stockage de document du [Control Center](#) connecté.

Le champ **Fichiers récents** liste les dernières fichiers modifiés. Cliquer sur l'un d'entre eux pour ouvrir le fichier.

#### 4.4.3.4 Onglet Importer Un Fichier

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

**Importer** permet d'importer des fichiers d'étiquettes dans une solution. Ces importations concernent les fichiers aux formats suivants:

- Fichier de solution (.nsln)
- Fichier d'étiquette (.nlbl)
- Fichier d'étiquette V6 (.lbl)
- Fichier de formulaire (V6) (.xff)

Lorsqu'on clique sur la commande Importer, la boîte de dialogue **Ouvrir** s'ouvre. Sélectionner le fichier à importer. Le fichier importé devient visible dans le [Gestionnaire de solution](#).

**NOTE:** Les fichiers d'étiquette .lbl et de formulaire .xff sont les anciens types de fichiers NiceLabel utilisés jusqu'à la version 6.

#### 4.4.3.5 Enregistrer

Le panneau **Enregistrer** enregistre l'étiquette ou la solution active sous le nom qu'elle avait à l'ouverture.

**NOTE:** Quand le fichier a été ouvert pour la première fois, **Enregistrer** dirige directement vers la boîte de dialogue **Enregistrer sous**.

#### 4.4.3.6 Enregistrer Sous

**Enregistrer sous:** permet d'enregistrer l'étiquette ou la solution active en donnant son nom et son emplacement.

**Dossiers récents** ce champ liste les dossiers récemment utilisés pour enregistrer les fichiers d'étiquette ou de solution.

#### 4.4.3.7 Imprimer

**Imprimer:** ouvre le panneau d'impression. Designer est équipé d'un [formulaire d'impression par défaut](#) puissant et totalement personnalisable.

Les options personnalisables pour l'impression sont décrites [ici](#).

#### 4.4.3.8 Utiliser Le Mode D'impression Stocker/Rappeler

Le mode d'impression **Stocker/Rappeler** optimise le processus d'impression. Il diminue le temps de réponse de l'imprimante en diminuant le nombre de données qui doivent lui être envoyées durant les tâches d'impression répétitives.

**NOTE:** L'option **Stocker** devient visible dans l'onglet **Fichier** de Designer quand il est activé dans le panneau Imprimante des [propriétés de l'étiquette](#) et que l'imprimante sélectionnée permet de le faire.

Avec le mode d'impression stocker/rappeler activé, Designer ne doit pas renvoyer les données d'étiquette complètes pour chaque impression. Mais les masques d'étiquettes sont stockés dans la mémoire de l'imprimante et le Designer envoie seulement les commandes de rappel pour compléter le contenu de l'étiquette au cours de l'impression. Typiquement, quelques octets de données sont envoyés à l'imprimante, comparé à plusieurs Kilo octets dans le cas d'une impression normale.

L'action consiste en deux processus :

- **Stocker l'étiquette.** Durant ce processus, Designer crée une description du masque d'étiquette formaté dans le langage spécifique de commande de l'imprimante. Quand il a terminé, Designer envoie le fichier de commande créé et le stocke dans la mémoire de l'imprimante.

- **Rappeler l'étiquette** Une étiquette stockée dans la mémoire de l'imprimante est imprimée immédiatement. L'utilisation du processus de Rappel, Designer crée un autre fichier de commande pour informer l'imprimante de l'étiquette qu'elle doit imprimer depuis sa mémoire. La commande de rappel de l'étiquette occupe seulement quelques octets de données. La quantité de données dépend de la situation. Pour des étiquettes fixes sans contenus variables, le fichier de commande Rappel ne contient que la commande de rappel de l'étiquette. Pour les étiquettes contenant des champs variables, le fichier de commande contient les valeurs de ces variables et la commande de rappel.

**NOTE:** Avant d'activer ce mode, s'assurer que le pilote d'imprimante approprié est sélectionné pour l'imprimante d'étiquettes. Toutes les imprimantes d'étiquettes n'ont pas la capacité de Stocker / Rappeler

Pour activer le mode d'impression **Stocker / Rappeler** procéder comme suit:

1. Double cliquer sur le plan de travail. La boîte de dialogue **Propriétés de l'étiquettes** apparaît.
2. Pour activer le mode, sélectionner **Imprimer en mode stocker/rappeler** sur l'onglet **Imprimante**. Cliquer sur **OK**.
3. Définir le masque d'étiquette. Tous les objets ayant un contenu variable doivent être formatés en objets internes de l'imprimante:
  - Formater l'objet texte avec des polices internes à l'imprimante (non Truetype!).
  - Utiliser les codes à barres imprimante pour les objets code à barres.
  - Avec des objets variables formatés en polices Truetype, des images variables et des champs de bases de données, les valeurs par défaut sont envoyées à l'imprimante au cours du processus de stockage.
4. Cliquer sur **Fichier -> Stocker**. Vérifier que la **Variante de stockage** pointe sur le bon emplacement mémoire dans l'imprimante.
5. Insérer ou sélectionner les valeurs pour les objets variables qui ne sont pas formatés en objets internes de l'imprimante. Ces variables auront la même valeur pour chaque étiquette. Elles se comportent comme des objets fixes.
6. Cliquer sur **Stocker dans l'imprimante** pour créer le fichier de commande avec la description du masque d'étiquette et l'envoyer à l'imprimante.
7. Insérer les valeurs des variables saisies de l'étiquette. Ces variables sont liées aux objets internes de l'imprimante, sur l'étiquette. Pour cette raison, leur valeur peut changer au cours de chaque impression.
8. Cliquer sur **Imprimer** pour envoyer les valeurs variables et la commande de rappel de l'étiquette à l'imprimante sélectionnée.

#### 4.4.3.9 Protection

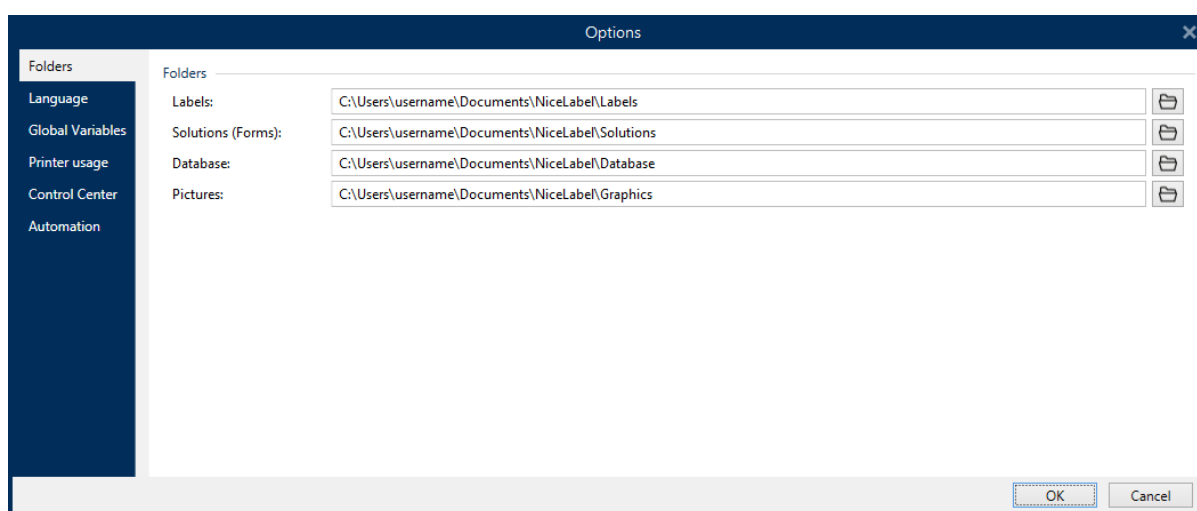
La **Protection** empêche de modifier l'étiquette ou la solution.

- **Empêcher la modification:** verrouille l'étiquette ou la solution. Activer cette option empêche de modifier le fichier – Seuls copier et imprimer restent possibles.
- **Mot de passe requis pour déverrouiller le document:** empêche la modification du fichier en le protégeant par un mot de passe. Cocher cette option pour définir le mot de passe. Le fichier devient modifiable seulement après la saisie du bon mot de passe.

#### 4.4.3.10 Options (Configuration Du Programme)

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Pour personnaliser la configuration générale de Designer, ouvrir la boîte de dialogue des **Options** qui se trouve dans l'onglet **Fichier**.



Les options de configuration de Designer sont regroupées sur les onglets suivants:

- **Dossiers:** Emplacement de stockage des étiquettes, formulaires, bases de données et fichiers d'images.
- **Langue:** Langue de l'interface utilisateur. Sélectionner la langue préférée dans la liste. La langue de l'interface de Designer change après redémarrage du produit.
- **Variables globales:** Emplacement de stockage des variables globales.
- **Imprimantes utilisées:** affiche les imprimantes utilisées installées en local.
- **Control Center:** permet d'activer et configurer le contrôle des événements et des travaux d'impression.
- **Automation** permet de configurer NiceLabel Automation les paramètres.

##### 4.4.3.10.1 Dossiers

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

L'onglet **Dossiers** définit l'emplacement par défaut des documents et fichiers, ouverts, modifiés et utilisés par Designer.

**NOTE:** Vérifier que le compte utilisateur qui utilise Designer dispose bien des droits en écriture /lecture.

- **Étiquettes:** Emplacement pour ouvrir et enregistrer les fichiers d'étiquette.
- **Formulaires:** Emplacement pour ouvrir et enregistrer les formulaires.
- **Base de données:** Emplacement des fichiers de bases de données (Excel, Access, Texte).
- **Image:** Emplacement des fichiers Images.

Les dossiers indiqués dans cet onglet servent d'emplacement par défaut pour la recherche d'un dossier spécifique par Designer.

**EXEMPLE:**

**Nom de fichier:** picture.png

**Résultat:** Pour rechercher un fichier graphique appelé picture.png, Designer aller à  
C:\Users\user\Documents\NiceLabel\Graphics

**TIP:** Les détails concernant l'algorithme de vérification utilisé pour localiser les fichiers d'étiquette ou de solution sont décrits en détail [ici](#).

#### 4.4.3.10.2 Langue

L'onglet langue permet de sélectionner la langue de l'interface de Designer. Sélectionner la langue appropriée et cliquer sur **OK**.

**NOTE:** Il faut redémarrer l'ordinateur pour que l'interface apparaisse dans la langue choisie. Vérifier que le travail est enregistré avant de fermer le programme.

#### 4.4.3.10.3 Variables Globales

L'onglet **Variables Globales** permet de définir l'emplacement comportant les [Variables Globales](#) à utiliser.

- **Utiliser les Variables globales stockées sur le serveur (Control Center):** définit l'emplacement de stockage des variables globales sur le Control Center.

**NOTE:** Sélectionner le Control Center avant de choisir cette option.

**NOTE:** Cette option devient disponible quand on utilise une licence du logiciel de gestion de l'étiquetage NiceLabel LMS.

- **Utiliser les variables globales stockées dans un fichier (local ou partagé):** définit l'emplacement de stockage des variables globales dans un dossier en local ou partagé.

Saisir le chemin exact ou cliquer sur **Ouvrir** pour localiser le fichier.

Par défaut les variables globales sont enregistrées dans le fichier Globals.tdb

sur: C:\ProgramData\NiceLabel\Global Variables\.

**TIP:** Ces deux options sont très utiles lorsqu'une solution est destinée à plusieurs clients ayant chacun leur variables globales.

#### 4.4.3.10.4 Imprimantes Utilisées

L'onglet **Imprimantes utilisées** affiche les imprimantes installées en local utilisées par NiceLabel Designer.

**NOTE:** Le journal d'utilisation des imprimantes est disponible avec une licence multi-poste. Plus de détails sur les licences se trouvent au chapitre [Mode de licence des imprimantes](#).

Le groupe **Information sur l'usage d'imprimante** affiche la quantité de ports d'imprimante utilisés pour imprimer sur plusieurs imprimantes.

- **Nombre d'imprimantes autorisé par licence:** nombre d'imprimantes utilisables avec la licence Designer en cours.
- **Nombre d'imprimantes utilisées au cours des 7 derniers jours:** nombre d'imprimantes utilisées par Designer au cours des 7 derniers jours.

**ATTENTION :** Quand le nombre d'imprimantes utilisées dépasse la quantité autorisée, NiceLabel 2017 active une période de grâce. Le logiciel accorde à l'utilisateur une extension de 30 jours durant laquelle le nombre d'imprimante est doublé. Si le double est aussi dépassé, l'impression se désactive immédiatement.

Les états d'impression sont visibles en plusieurs colonnes:

- **Imprimante:** nom ou modèle de l'imprimante sélectionnée pour l'impression.

**NOTE:** Si l'imprimante connectée est partagée, seul le modèle d'imprimante s'affiche.

- **Emplacement:** nom de l'ordinateur qui a émis le travail d'impression.
- **Port:** port utilisé par l'imprimante.
- **Dernière utilisation:** temps écoulé depuis le dernier travail d'impression.
- **Conservée:** Evite que l'imprimante soit supprimée après une veille de plus de 7 jours.

**NOTE:** Quand une imprimante est inutilisée pendant plus de 7 jours, elle est supprimée automatiquement à moins que l'option **Conservée** soit cochée.

Le groupe **Permissions** permet de verrouiller l'utilisation de l'imprimante sur un poste de travail.



**NOTE:** Avant d'activer cette option, vérifier qu'il y a au moins une imprimante réservée. S'il n'y en a aucune, une erreur sera reportée lors de l'édition d'une étiquette. L'impression est désactivée aussi.

- **Ce poste de travail peut seulement utiliser les imprimantes réservées:** Quand cette option est activée, seule les imprimantes réservées sont autorisées pour éditer et imprimer les étiquettes dans NiceLabel 2017.

**TIP:** Utiliser cette option pour éviter de dépasser le nombre d'imprimantes autorisé par la licence en imprimant sur des imprimantes indésirables ou des applications d'impression dans un fichier. Réserver les imprimantes d'étiquetage thermiques ou laser dédiées et limiter l'impression à ces seules imprimantes pour garantir la continuité de l'impression d'étiquettes avec une licence multi utilisateurs.

Cette option peut aussi être activée en utilisant le fichier `product.config`:

1. Parcourir le dossier système.

**EXEMPLE:** `%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017`

2. Effectuer une copie de sauvegarde du fichier `product.config`
3. Ouvrir `product.config` dans un éditeur de texte. Le fichier a une structure XML.
4. Ajouter les lignes suivantes:

```
<Configuration> <Activation> <ReservePrinters>Exemple Printer  
Name</ReservePrinters> </Activation> <Common> <General> <ShowOnlyReservedPrinters>True</ShowOnlyReservedPrinters> </General>  
</Common> </Configuration>
```

5. Enregistrer le fichier. Le `Exemple Printer` est réservé.

#### 4.4.3.10.5 Control Center

L'onglet **Control Center** permet d'activer et configurer le contrôle des événements et des travaux d'impression. L'utilisation de Control Center active les rapports centralisés des événements et des travaux d'impressions, et le stockage centralisé des variables globales.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cet onglet n'est disponible qu'après activation de la licence LMS.

#### Adresse.

Le groupe **Adresse** permet de définir le serveur Control Center à utiliser.

- **Adresse du serveur de Control Center:** URL du serveur Control Center connecté. Le sélectionner dans la liste déroulante automatique des serveurs trouvés sur le réseau ou saisir à la main l'adresse d'un serveur.

**NOTE:** Les clés des licences du serveur Control Center et des postes de travail doivent correspondre pour permettre la connexion.

### Contrôle Des Événements

La surveillance d'événements du Control Center permet la gestion centralisée des activités des postes de travail d'impression. Les activités telles que l'impression d'étiquettes, les erreurs, les alertes, le déclenchement d'applications tierces, etc. sont rapportés et enregistrés dans le journal de Control Center

Le groupe **Gestion des événements** définit les types d'événements à inscrire dans le journal Control Center:

- **Impressions:** enregistre les événements liés à l'impression à partir des postes de travail.
- **Survenance d'erreur:** enregistre toutes les erreurs rapportées.

**NOTE:** Par défaut toutes les impressions et les erreurs sont inscrites dans le journal de Control Center.

- **Activité du déclencheur:** enregistre tous les déclencheurs activés.
- **Modification de l'état du déclencheur:** enregistre les changements d'état du déclencheur dus à des déclencheurs précédents

### Contrôle Des Impressions

Le groupe **Contrôle des impressions** permet d'inscrire dans le journal toutes les impressions terminées ou en cours dans Control Center.

- **Enregistrer le journal d'impression sur le serveur:** active le journal des travaux d'impression.
- **Contrôle détaillé de l'impression:** active le contrôle des états renvoyés par l'imprimante connectée.

**NOTE:** Pour que cette option soit disponible il faut que:  
- L'imprimante soit bidirectionnelle.  
- Que le pilote d'imprimante utilisé soit un pilote NiceLabel.

#### 4.4.3.10.6 Automation

L'onglet **Automation** permet de configurer NiceLabel Automation les paramètres.

**NOTE:** Cet onglet est visible avec les licences PowerForms Suite et LMS.

Le groupe **Communication du service** permet de définir les paramètres de communication.

- **Port de communication du service:** numéro du port utilisé par Service Automation pour communiquer.

Le groupe **Journal** configure la manière de présenter les messages listés ci-dessous reportés par le Automation Manager.

**NOTE:** Par défaut la durée de rétention des données est de 7 jours. Pour réduire la taille de la base de données du journal sur les systèmes chargés, il suffit de diminuer la période de rétention.

- **Effacer les entrées du journal tous les jours à :** sélectionne l'heure à laquelle chaque jour les données du journal sont effacées.
- **Effacer les entrées du journal lorsqu'elles ont plus de (jours):** définit la durée de conservation du journal en jours.
- **Messages du journal:** sélectionne le type de messages mis dans le journal.
  - **Tous les messages:** enregistre tous les types de message dans le journal.
  - **Erreurs et avertissements:** enregistre les erreurs et les avertissements dans le journal.
  - **Erreurs:** enregistre les erreurs dans le journal.
  - **Aucun journal:** aucun message n'est mis dans le journal.

Le groupe **Performance** permet d'améliorer la sortie de la première étiquettes et les performances générales de Service Automation.

- **Mettre en cache les fichiers distants.** Pour améliorer le temps de sortie de la première étiquette et les performances générales, NiceLabel 2017 permet la mise en cache de fichiers. Lors du chargement des étiquettes, images et données de bases de données provenant d'un réseau en partage, tous les fichiers requis doivent être récupérés avant que l'impression puisse commencer.

**TIP:** Quand la mise en cache local est activée, l'effet de latence du réseau est réduit puisque les fichiers d'étiquettes et images sont déjà chargé .

Service Automation utilise le dossier local suivant comme cache pour les fichiers distants : %PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017\FileCache..

- **Actualiser les fichiers du cache (minutes):** Définit l'intervalle de temps en minutes durant lequel le cache sera synchronisé avec les fichiers du dossier d'origine. C'est l'intervalle de temps durant lequel le système est autorisé à utiliser une version qui n'est pas forcément la dernière.
- **Supprimer les fichiers du cache lorsqu'ils ont plus de (jours) :** définit l'intervalle de temps après lequel tous les fichiers en cache sont supprimés.

**NOTE:** La mise en cache de fichiers est compatible avec les formats de fichiers image et étiquette. Après avoir activé la mise en cache des fichiers, redémarrer Service Automation pour que la modification prennent effet.

#### 4.4.3.10.7 Designer

Le menu **Designer** permet de configurer le comportement de NiceLabel 2017 à l'ouverture.

- Quand **Ouvrir ou créer des documents dans de nouvelles instances**: est activé, des documents complémentaires s'ouvrent dans des différentes fenêtres de NiceLabel 2017. Ceci est valable tant pour les étiquettes et solutions nouvelles que pour celles existantes.

Si cette option est désactivée, des documents supplémentaires ouverts apparaîtront dans la même instance active de NiceLabel 2017.

#### 4.4.3.11 A Propos

La boîte de dialogue A propos fournit les renseignements sur la licence du produit NiceLabel, permet d'acheter la licence (quand le produit est en mode essai) et de l'activer. Elle donne aussi les détails sur le logiciel et permet de changer de niveau de produit Designer.

Le groupe **Information sur la licence** comporte:

- Les informations sur la **durée du mode test**: avec le nombre de jour restant pour évaluer le produit. Ce segment n'est plus visible après achat et activation de la licence.
- **Acheter la licence**: Bouton d'accès direct au site de vente en ligne de NiceLabel.
- **Activer la licence**: Ce bouton ouvre la boîte de dialogue d'activation de la licence Designer. Consulter le [guide d'installation de NiceLabel Designer](#) pour plus de détail sur le processus d'activation de la licence. Après activation de la licence, ce bouton est renommé en Désactiver la licence - Après avoir cliqué dessus et confirmé la désactivation, le produit Designer n'est plus activé.
- **Changer le niveau du produit**: Ouvre la boîte de dialogue pour sélectionner le niveau de produit. En mode Test, il est possible de choisir et évaluer tous les niveaux de produits. Quand la licence est activée, il est possible de changer le niveau de produit mais seulement sur les niveaux inférieurs.

**NOTE:** Le changement de niveau de produit ne prend effet qu'après redémarrage de l'application.

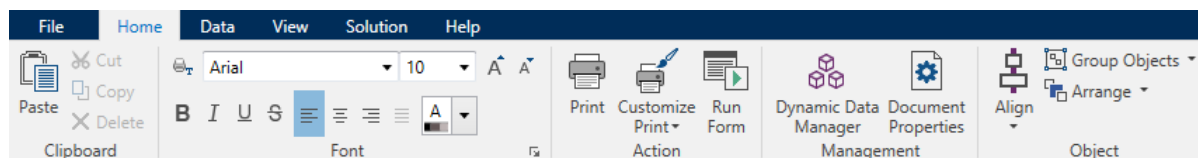
**NOTE:** Quand NiceLabel 2017 a été installé avec un niveau de produit prédéfini (ex: Le niveau a été défini par la clé de licence), la sélection du niveau de produit n'est pas requise au premier démarrage.

- **Mettre à jour la licence**: Ouvre la boîte de dialogue de mise à jour du niveau de produit. Consulter le [guide d'installation](#) de NiceLabel Designer pour plus de détail sur le processus de mise à jour de la licence.

Le groupe **Information sur le logiciel** contient les informations concernant la copie de NiceLabel 2017 installée - licence, clé, version installée. Quand une nouvelle version de NiceLabel 2017 est disponible, une notification apparaît sur la page automatiquement. Cliquer sur le lien pour télécharger et installer la dernière version.

## 4.4.4 Onglet Accueil

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.



L'onglet **Accueil** donne accès aux commandes et aux paramètres les plus fréquemment utilisés dans les groupes suivants du ruban:

- Le groupe **Presse-papiers** enregistre temporairement les éléments, objets et groupes d'objets sélectionnés.
- **Police** Ce groupe définit les propriétés de la police.
- Le groupe **Action** contient le bouton **Imprimer** qui lance la procédure d'impression ou lance un formulaire.
- Le groupe de **gestion**: donne un accès direct aux boîtes de dialogue des propriétés du **Gestionnaire de données dynamiques** et des propriétés du document – actif, **étiquette** ou **formulaire** .
- Le groupe **Objet**: permet d'aligner, grouper ou **organiser** les objets de l'étiquette.

### 4.4.4.1 Presse-papier

Le groupe **Presse-papiers** enregistre temporairement les éléments, objets et groupes d'objets sélectionnés. Utiliser les objets sélectionnés et stockés pour les transférer d'une étiquette ou d'une solution à une autre.

**TIP:** Il est possible de copier et coller des contenus textuels (texte brut, RTF) ou graphiques (bitmaps) entre de multiples applications.

- **Coller:** Colle les données du presse-papier sur le plan de travail. Un article du presse-papier est réutilisable plusieurs fois.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copier ailleurs. Noter que le premier élément est sélectionné en le cliquant. Pour sélectionner d'autres éléments, appuyer sur la touche **Shift** tout en cliquant sur les éléments.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier. De nombreux objets peuvent être copiés d'un seul coup – les sélectionner et cliquer sur **Copier**.
- **Effacer:** Efface les articles ou les objets sélectionnés. Ils ne seront pas stockés dans le presse-papier.

#### 4.4.4.2 Police

**Police** Ce groupe définit les propriétés de la police.

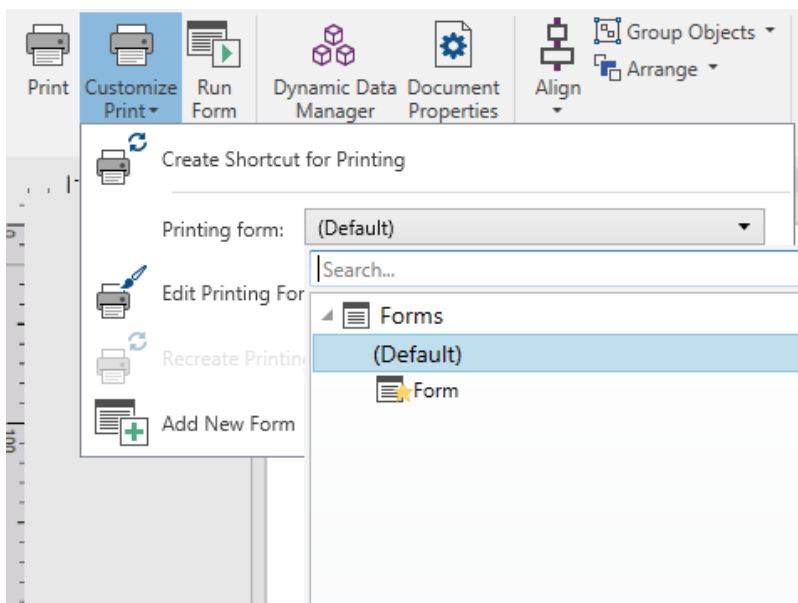
- Le bouton **Afficher /masquer les polices imprimante** affiche ou cache les polices imprimantes dans la liste des polices. Dans ce cas les polices graphiques sont cachées. En appuyant de nouveau sur ce bouton, toutes les polices redeviennent visibles dans la liste.
- **Police de caractère:** définit la famille de police à utiliser dans l'objet sélectionné.
- **Taille:** définit la taille du texte d'un objet. Choisir la taille désirée dans le menu déroulant ou la saisir à la main.
- **Style de la Police:** définit les caractéristiques du style de texte pour un objet texte: gras ou italique par exemple.
- **Alignement:** définit la position horizontale du texte dans un objet: **A Gauche, Centré** ou **A droite**.
- **Justifier:** aligne un paragraphe le long des marges de droite et de gauche d'un objet.
- **Afficher / masquer les polices de l'imprimantes:** permet d'afficher ou non les polices installées sur les imprimantes connectées.

**TIP:** Lors des modifications de polices pendant la création, Designer mémorise la dernière police utilisée et sa taille.

#### 4.4.4.3 Action

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Le groupe **Action** contient le bouton qui lance la procédure d'impression ou lance un formulaire..



Le bouton

Le bouton

Le bouton **Imprimer** ouvre le Designer **Panneau Imprimer** tel que défini par le [formulaire d'impression par défaut](#).

**Personnaliser l'impression** ouvre plusieurs options pour adapter l'impression.

- **Créer un raccourci pour l'impression:** permet de créer sur l'étiquette un bouton Imprimer. La création du raccourci exige que l'étiquette et le formulaire soient d'abord enregistrés.

**NOTE:** A sa création, ce raccourci s'appelle **Exécuter [solution name]**. En double cliquant dessus le formulaire s'exécute instantanément.  
A sa création, ce raccourci s'appelle **Imprimer [label name]**. En double cliquant dessus NiceLabel NiceLabel Print démarre - et permet d'imprimer aussitôt l'étiquette enregistrée.

- **Formulaire d'impression:** permet de définir lequel des formulaires de la solution est utilisé comme [formulaire d'impression par défaut](#).

**NOTE:** La sélection du formulaire par défaut est disponible dans l'édition de la solution.

- **Modifier le formulaire d'impression :** permet d'ajouter, supprimer, réorganiser les objets du formulaire d'impression En savoir plus sur la personnalisation d'un formulaire d'impression [ici](#).

**NOTE:** Si le formulaire d'impression n'est pas encore sélectionné, l'option **Modifier le formulaire d'impression** ajoute un nouveau formulaire et le paramètre comme formulaire d'impression par défaut. Si un formulaire existant est déjà sélectionné, l'option l'ouvre pour modification.

- **Recréer le formulaire d'impression:** restaure le formulaire d'impression à sa présentation par défaut et rétablit les contenus dynamiques.
- **Ajouter un nouveau formulaire:** ajoute un nouveau formulaire à la solution. Soit c'est un formulaire vierge, soit un formulaire désigné comme [formulaire d'impression](#). Utiliser le **Nom du formulaire** pour nommer le nouveau formulaire et le rendre facilement reconnaissable au milieu des documents de la solution.

Le bouton **Exécuter le formulaire** lance le formulaire actif.

**NOTE:** Si une étiquette utilise un formulaire d'impression personnalisé, ce formulaire reste ouvert en onglet. Il est impossible de fermer l'onglet.

#### 4.4.4.4 Gestion

Le groupe ruban de **gestion** des sources de données donne accès :

- La boîte de dialogue [Gestionnaire des données dynamiques](#). Cliquer sur le bouton pour lancer le gestionnaire des sources de données dynamiques qui sont connectées aux objets.
- Les **Propriétés du document** ouvrent les propriétés de [l'étiquette](#) ou du [formulaire](#) en cours.

#### 4.4.4.5 Objet

Le groupe Objet permet de paramétrer:

- [L'Alignement de l'objet](#) : Il permet de positionner l'objet par rapport au plan de travail ou aux autres objets existants.
- [Regroupement et organisation des objets](#).

##### 4.4.4.5.1 Aligner

Le groupe d'options **Aligner** définit le positionnement relatif horizontal et vertical du contenu des objets:

- **Aligner les objets à gauche:** aligne les objets sur la bordure de gauche du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus à gauche.
- **Aligner les objets au centre:** aligne les objets sur le centre horizontal du premier objet sélectionné ou sur le centre horizontal de l'objet le plus grand.
- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sur la bordure de droite du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus à droite.
- **Répartir horizontalement:** répartit les objets séparés par un espace horizontal identique.
- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sur la bordure supérieure du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus haut.
- **Aligner les objets au milieu:** aligne les objets avec le centre vertical du premier objet sélectionné ou sur le centre vertical de l'objet le plus grand.
- **Aligner les objets en bas:** aligne les objets sur la bordure inférieure du premier objet sélectionné ou sur l'objet le plus bas.
- **Répartir verticalement:** répartit les objets séparés par un espace vertical identique.

##### 4.4.4.5.2 Grouper / Organiser

**Grouper les objets:** unifie les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un unique élément.

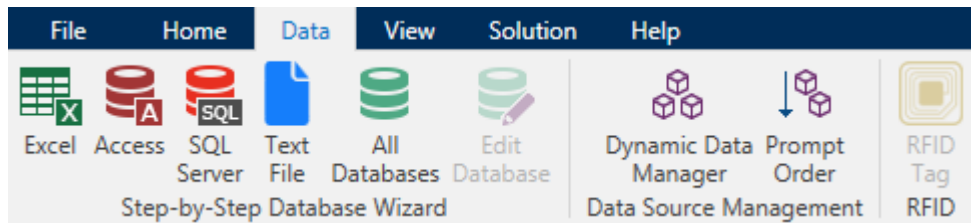
- **Grouper les objets:** unifie les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un unique élément.
- **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

**Organiser** place les objets les uns devant ou derrière les autres:



- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière-plan** envoie l'élément derrière tous les autres éléments de l'étiquette.
- **Avancer d'un cran** avance l'élément d'un cran.
- **Placer sur le dessus** avance l'élément devant tous les autres éléments de l'étiquette.

## 4.4.5 Onglet Données

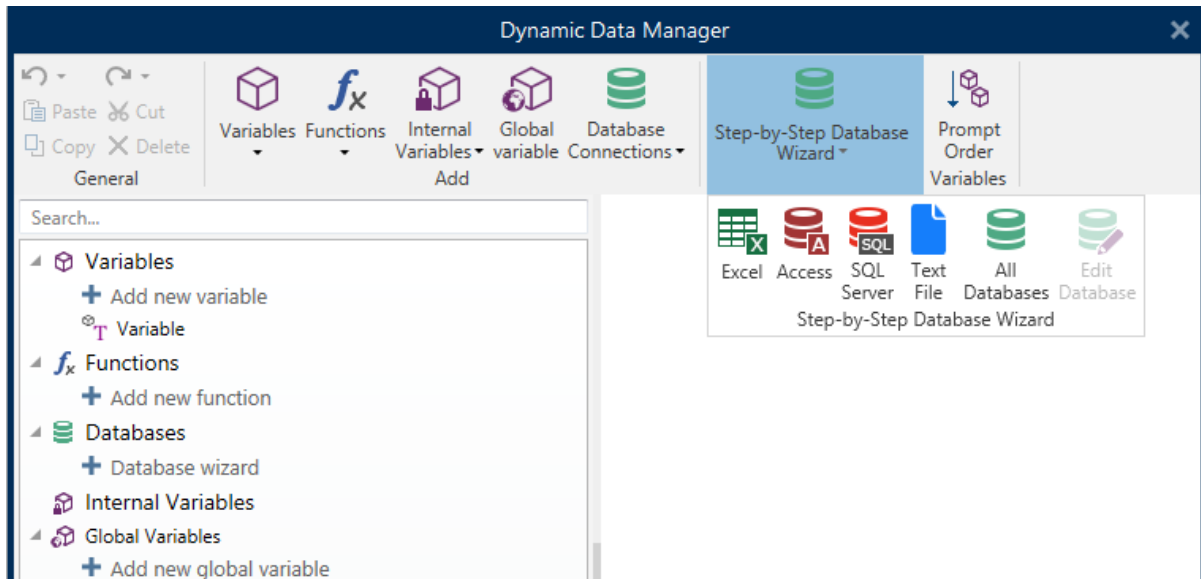


L'onglet **Données** affiche le ruban de Designer comportant les groupes qui permettent de connecter instantanément un objet avec des sources de données ou de définir les connexions de manière plus détaillée.

- Le groupe du ruban [Assistant Base de données](#) ouvre l'assistant pour créer les principales bases de données.
- Le groupe du ruban **Gestionnaire de sources de données** donne un accès direct aux boîtes de dialogue [Gestionnaire de bases de données dynamiques](#) et [Ordre de saisie](#). s.
- Le groupe de ruban [RFID](#) donne accès à la boîte de dialogue [Tag RFID](#).

### 4.4.5.1 Assistant Base De Données

L'[Assistant Base de données](#) guide l'utilisateur pour configurer la connexion à une base de données et sélectionner les tables et les champs à utiliser. Des boutons dédiés donnent un accès instantané aux types de bases de données les plus utilisées. Utiliser le bouton **Toutes les bases de données** pour lancer l'assistant en mode général et sélectionner le type de base de données à l'étape suivante.



[Modifier la base de données](#) permet d'éditer toutes les bases de données existantes connectées en utilisant l'assistant

De plus l'assistant permet de trier, filtrer les enregistrement et de définir le nombre de copies à imprimer par enregistrement de la base de données.

#### 4.4.5.2 Gestion Des Sources De Données

Le groupe ruban de gestion des sources de données donne accès :

- A la boîte de dialogue [Gestionnaire de données dynamiques](#): pour la gestion et la connexion à différentes sources de données.
- A la boîte de dialogue [Ordre de saisie](#): pour définir l'ordre des variables saisies sur le formulaire d'impression.

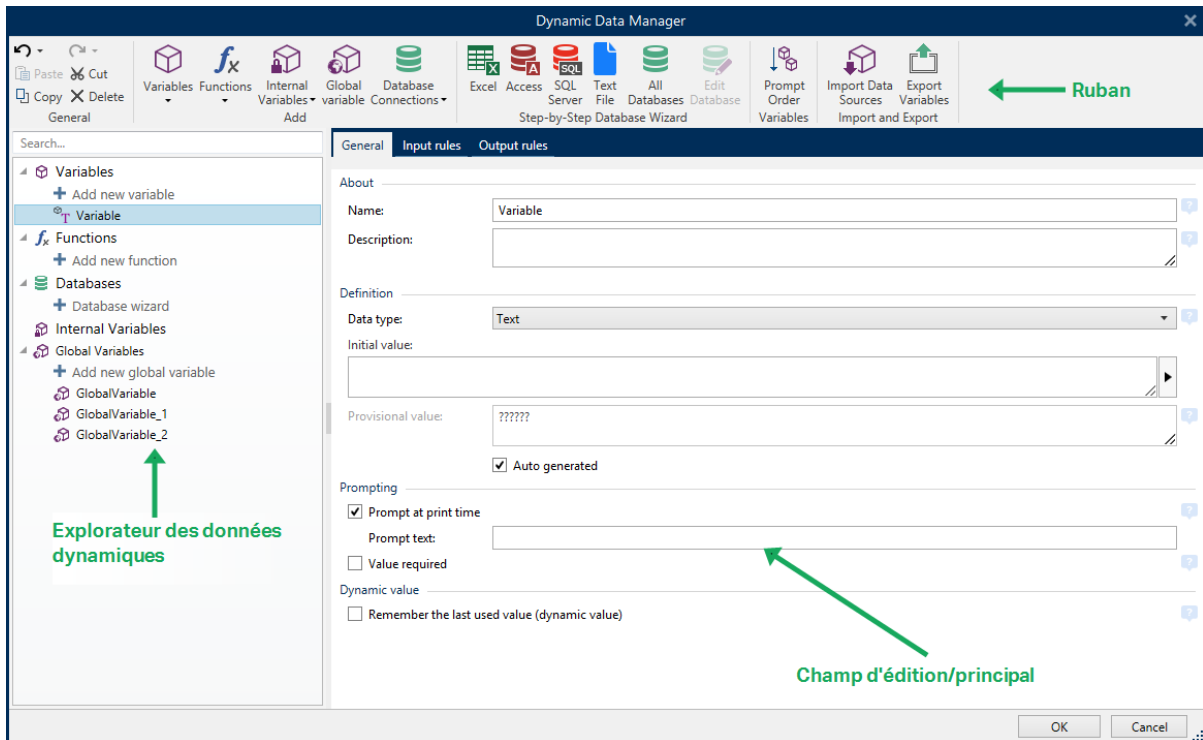
##### 4.4.5.2.1 Gestionnaire De Données Dynamiques

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Le **Gestionnaire de données dynamiques** est une boîte de dialogue qui permet de [gérer les sources de données dynamiques](#) des objets d'une étiquette ou d'un formulaire.

Les objets d'une [étiquette](#) ou d'un [formulaire](#) peuvent être connectés à de multiples variables, fonctions et bases de données.

Pour ouvrir la boîte de dialogue, cliquer sur le bouton **Gestionnaire de données dynamiques** dans le ruban Designer.



Pour en savoir plus sur les sources de données, lire les sections suivantes:

- [Travailler avec les variables.](#)
- [Travailler avec les fonctions.](#)
- [Utiliser les bases de données comme source de contenu.](#)
- [Utiliser les variables internes comme source de contenu.](#)
- [Utiliser les variables globales comme source de contenu.](#)

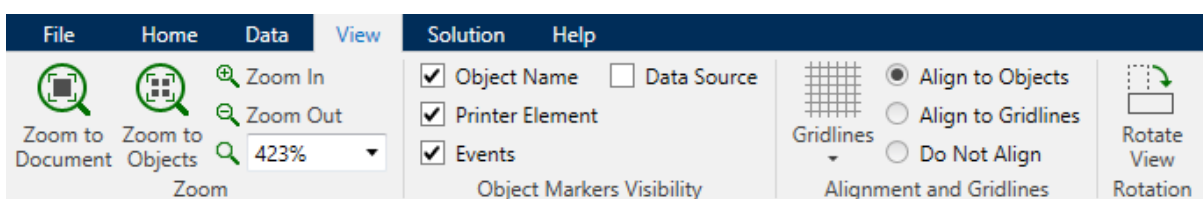
#### 4.4.5.2 Boite De Dialogue Ordre De Saisie Des Variables

La boite de dialogue **Ordre de saisie des variables** permet de définir l'ordre dans lequel les [variables](#) sont [saisies](#) au moment de l'impression.

La boite de dialogue affiche la totalité des variables déjà définies.

Pour changer l'ordre de saisie, sélectionner une variable dans la liste et changer sa position en utilisant le glisser- déposer ou les boutons **Déplacer vers le haut** et **déplacer vers le bas**. Répéter pour chaque variable, dont la position de saisie doit changer.

#### 4.4.6 Onglet Affichage



L'**Onglet Affichage** permet de contrôler la focalisation sur le document, la visibilité des marqueurs, les aides visuelles et la rotation du plan de travail. L'onglet donne accès aux groupes de ruban suivants:

- **Zoom:** définit le niveau de zoom sur le plan de travail et le comportement du zoom sur la fenêtre de Designer.
- **Visibilité des marqueurs de l'objet:** définit les paramètres de visibilité des propriétés d'objet.
- **Alignement et quadrillage:** définit le positionnement des objets et les propriétés du quadrillage du plan de travail.
- **Rotation** tourne le plan de travail dans le sens des aiguilles d'une montre de 90° par clic.

#### 4.4.6.1 Zoom

Le groupe **Zoom:** définit le niveau de zoom sur le plan de travail.

- **Zoom sur le document:** affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de Designer.
- **Zoom sur les objets:** affiche tous les objets dans la fenêtre de Designer. .
- **Zoom avant:** agrandit le plan de travail en fonction du niveau de zoom défini.
- **Zoom arrière:** diminue le plan de travail en fonction du niveau de zoom défini.

#### 4.4.6.2 Visibilité Des Marqueurs D'objet

**Visibilité des marqueurs de l'objet:** affiche la visibilité des propriétés d'objet listées ci-dessous.

- **Nom de l'objet :** affiche le nom d'un objet.
- **Élément de l'imprimante:** indique que l'objet s'imprimera en utilisant une fonction interne à l'imprimante. Cette option offre une alternative à l'envoi de l'objet à l'imprimante en graphique.
- **Événements :** affiche si l'objet du formulaire exécute les **Action(s)** assignées.
- **Source de données:** indique si l'objet est connecté à une **source de données dynamiques**.

#### 4.4.6.3 Alignement Et Quadrillage

Le groupe **Alignement et quadrillage:** définit le positionnement des objets et les propriétés du quadrillage du plan de travail.

- **Afficher le quadrillage** rend visibles les points du quadrillage sur le plan de travail.
- **Taille de la grille en X** définit la distance entre les points de la grille à l'horizontale.
- **Taille de la grille en Y** définit la distance entre les points de la grille à la verticale.
- **Décalage de grille en X** définit le décalage horizontal de la grille par rapport au centre du plan de travail.

- **Décalage de grille en Y** définit le décalage vertical de la grille par rapport au centre du plan de travail.
- **Aligner sur les objets**: aligne un objet avec un autre sur le plan de travail. Lorsqu'un objet est aligné, une ligne marquant l'alignement de l'objet apparaît.
- **Aligner sur la grille**: aligne les objets sélectionnés sur le quadrillage.

**NOTE:** Certains modèles d'imprimante à jet d'encre continu (CIJ) impriment uniquement sur des emplacements prédéfinis de l'étiquette. Quand une imprimante de ce type est sélectionnée, les paramètres de la grille sont définis par le pilote de l'imprimante et grisés pour cette étiquette. L'option **Aligner sur la grille** est automatiquement activée.

- **Ne pas aligner**: rend la position l'objet indépendante du quadrillage et de la position des autres objets.

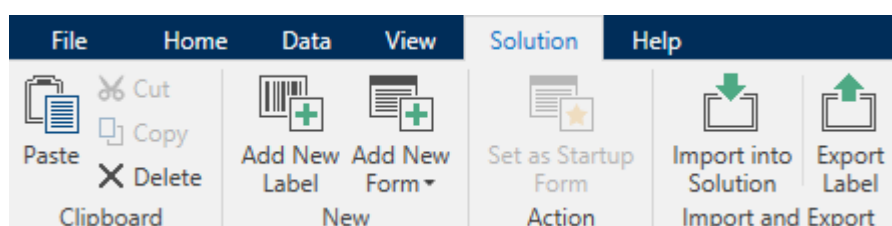
#### 4.4.6.4 Rotation

Le bouton **Rotation** fait tourner le plan de travail dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles horizontales et verticales s'adaptent à la position en cours du plan de travail.

**TIP:** Le type de rotation est défini par le pilote d'imprimante. Certains pilotes permettent de tourner à 360° (90° par clic), d'autres permettent seulement 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (portrait/paysage).

### 4.4.7 Onglet Solution

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.



L'onglet **Solution** permet un accès rapide et facile aux commandes relatives à la totalité de la solution d'impression. L'onglet donne accès aux groupes de ruban suivants:

- **Presse-papiers**: stocke les objets ou groupes d'objets sélectionnés.
- **Nouveau**: permet d'ajouter des étiquettes ou formulaires additionnels à la solution.
- **Action**: lance la procédure d'impression ou exécute un formulaire.
- Le groupe **Importer et Exporter** permet l'importation, la publication et l'exportation des fichiers de solution.

#### 4.4.7.1 Presse-papier

Le groupe **Presse-papiers** enregistre temporairement les éléments, objets et groupes d'objets sélectionnés. Utiliser les objets sélectionnés et stockés pour les transférer d'une étiquette ou d'une solution à une autre.

**TIP:** Il est possible de copier et coller des contenus textuels (texte brut, RTF) ou graphiques (bitmaps) entre de multiples applications.

- **Coller:** Colle un document (étiquette ou formulaire) dans la solution.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copié ailleurs.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Supprimer:** Supprime l'objet sélectionné de la solution.

#### 4.4.7.2 Nouveau

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

**Nouveau:** permet d'ajouter des étiquettes ou formulaires additionnels à la solution. Les étiquettes et formulaire qui font partie de la solution sont listés dans [l'Explorateur de Solution](#).

- **Nouvelle étiquette:** ajoute une nouvelle étiquette à la solution active. Après un clic sur le bouton **Nouvelle étiquette**, [l'Assistant Paramètre d'étiquette](#) apparaît.
- **Nouveau Formulaire:** ajoute un nouveau formulaire à la solution active. Après un clic sur le bouton **Nouveau Formulaire** un plan de travail vierge apparaît. Le formulaire est prêt à être édité

#### 4.4.7.3 Action

**Déterminer un formulaire de démarrage** définit le formulaire en cours comme formulaire par défaut de Designer. Lors de la réouverture de la solution, le formulaire de démarrage est ouvert et prêt pour être exécuté ou modifié.

#### 4.4.7.4 Importer Et Exporter

Le groupe **Importer et Exporter** permet l'importation, la publication et l'exportation des fichiers de solution.

**Importer dans la solution** permet d'importer les documents dans la solution. Ces importations concernent les fichiers aux formats suivants:

- Fichier de solution (.nsln)
- Fichier d'étiquette (.nlbl)
- Fichier d'étiquette V6 (.lbl)
- Fichier de formulaire (V6) (.xff)

Lorsqu'on clique sur la commande Importer, la boîte de dialogue **Ouvrir** s'ouvre. Sélectionner le fichier à importer. Le fichier importé devient visible dans le [Gestionnaire de solution](#).

**NOTE:** Les fichiers d'étiquette .lbl et de formulaire .xff sont les anciens types de fichiers NiceLabel utilisés jusqu'à la version 6.

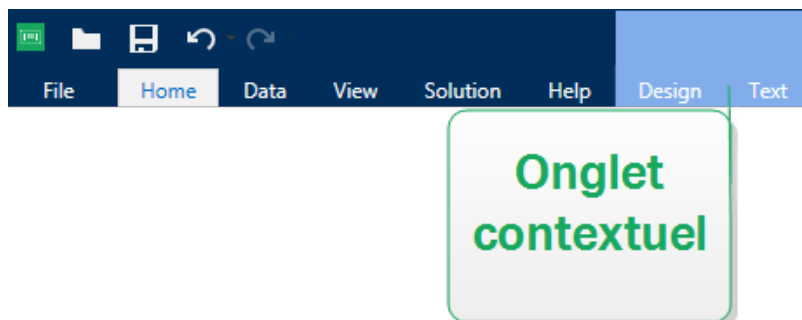
**Exporter l'étiquette:** enregistre l'étiquette sur le lecteur et la rend utilisable pour une autre solution. Après un clic sur **Exporter l'étiquette** La boîte de dialogue Exporter l'étiquette s'ouvre. Sélectionner un emplacement pour y enregistrer l'étiquette.

## 4.4.8 Onglets Contextuels

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

L'onglet contextuel est un onglet caché qui s'affiche sur la ligne des onglets quand un objet spécifique de [l'étiquette](#) ou du [formulaire](#) est sélectionné sur le [plan de travail](#). Les onglets contextuels apparaissent sur le côté droit des onglets standards de Designer . La sélection d'onglets affichés dépend de l'objet en cours d'édition.

- Les onglets contextuels spécifiques à l'étiquette sont décrits [ici](#)
- Les onglets contextuels spécifiques aux formulaires sont décrits [ici](#)



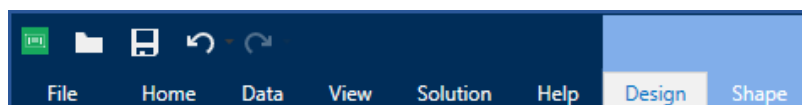
### 4.4.8.1 Onglets Contextuels Spécifiques À L'étiquette

Lors de l'édition des nombreux [objets de l'étiquette](#), les onglets contextuels suivants apparaissent selon l'objet sélectionné:

- [Onglet Création](#)
- [Onglet code à barres](#)
- [Onglet Forme](#)
- [Onglet Image](#)
- [Onglet Texte](#)

### 4.4.8.1.1 Onglet Contextuel Création

L'onglet **Design** sert d'onglet contextuel pour définir la mise en page et le positionnement de l'objet sélectionné.



Sur l'onglet **Création**, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- [Général](#) permet de dire si l'objet est visible et imprimable sur l'étiquette.
- [Positionnement](#) définit la position de l'objet sur le plan de travail.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

#### Général

**Général** permet de dire si l'objet est visible et imprimable sur l'étiquette.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste cependant visible sur l'aperçu de l'étiquette.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- Le groupe **Conditions** définit le comportement des objets pendant l'édition et l'impression.
- Les **Paramètres de visibilité** définissent si l'objet sélectionné doit apparaître ou non sur l'étiquette.
  - **Condition:**Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Optimisation de l'impression :** Permet d'activer l'utilisation des éléments de l'imprimante (valable pour les objets [rectangle](#), [code à barres](#), [ligne](#), [ellipse](#) et [inversé](#)).
  - **Utiliser les éléments imprimante si possible** accélère l'impression.

**CONSEIL:** Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante: polices internes, formes, codes à barres, etc.

- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.
- **Nom:** permet de nommer l'objet et de le décrire.

#### Positionnement

Le groupe **Positionnement** définit l'emplacement de l'objet et sa taille sur une étiquette.

Le bouton **Position** ouvre:

- Les coordonnées **X** et **Y** : Elles définissent la position exacte sur le plan de travail (en px).
- **Largeur** et **Hauteur:** dimensions de l'objet.



- **Conserver les proportions** permet d'être sûr que les deux dimensions de l'objet changent simultanément proportionnellement.
- **L'angle de rotation** fait tourner l'objet dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le bouton **Point d'ancrage** définit le point sur lequel l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

**Conserver les proportions** permet d'adapter proportionnellement la taille de l'objet.

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre au premier plan:** déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière plan:** déplace l'objet sélectionné au dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets:** Place les objets sélectionnés dans un groupe.
  - **Grouper les objets:** réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
  - **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont:

- **à gauche:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou avec la bordure gauche du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Centrer horizontalement** aligne les objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre horizontal du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette
- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement:** égalise l'espace horizontal entre les objets.

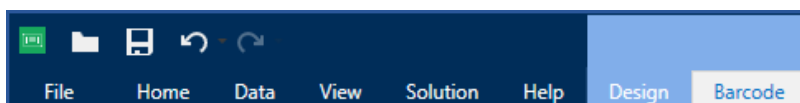
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement:** égalise l'espace vertical entre les objets.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

### 4.4.8.1.2 Onglet Contextuel Code À Barres

L'onglet Code à barres sert d'onglet contextuel pour définir le type, la présentation et la position de l'objet [Code à barres](#)



Sur l'onglet Code à barres, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- [Code à barres](#): définit le type de symbole de code à barres et ses dimensions.
- [Paramètres](#): définit les détails du code à barres.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

#### Onglet Code À Barres

Le groupe **Code à barres** permet de définir les paramètres des codes à barres.

**NOTE:** Les paramètres du groupe Codes à barres dépendent du type de code à barres choisi.

- **Type de code à barres:** définit le type de code à barres à utiliser sur l'étiquette.

**CONSEIL:** Par défaut c'est un Code à barres de type Code128 qui est sélectionné. Pour en savoir plus sur les types de code à barres, consulter la section [Types de codes à barres et paramètres disponibles](#).

- **Type de DataBar :** Quand l'un des types de codes DataBar est sélectionné, **Type de DataBar** permet de préciser le sous-type spécifique utilisé.
- **Dimension en X:** Largeur de la barre la plus étroite du code à barres dans l'**Unité de mesure** choisie.
- **Hauteur:** Dimension Y du code à barres dans l'**Unité de mesure** sélectionnée.
- **Rapport :**Le rapport entre la **dimension en X** et la **Hauteur**.

**CONSEIL:** Chaque type de code à barres a une gamme de rapports limitée par la réglementation. Designer permet seulement d'utiliser les rapports valides.

- **Hauteur** définit la hauteur d'une ligne de données dans un code à barres 2D. La hauteur de ligne est donnée comme étant un multiple de la **dimension X**.

#### Paramètres

Le groupe **Paramètres** permet de configurer les détails du code à barres.

le bouton **Texte lisible** définit la présentation d'un contenu lisible par l'homme:

- **Pas de lisibilité:** Le code à barres apparaît sans le texte lisible.
- **Au-dessus du code à barres:** Place le texte lisible au-dessus du code à barres.
- **En-dessous du code à barres:** Place le texte lisible en-dessous du code à barres.

- **Masque de saisie:** permet de reformater les données entrées avant de les rendre lisibles.

**CONSEIL:** Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

- Le bouton **Détails du code à barres** ouvre les paramètres avancées des codes à barres [1D](#) et [2D](#) :
  - **Inclure les zones blanches:** qui permet d'ajouter un espace blanc autour du code à barres imprimé pour qu'il soit lu plus facilement.
  - **Correction de l'espace:** qui permet d'ajouter des pixels blancs pour accroître la largeur de l'espace (en points) entre les barres.
  - **Caractère de contrôle:** Il est utilisé par tous les systèmes de lecture pour vérifier si le nombre scanné sur un code à barres est lu correctement.

**CONSEIL:** Le caractère de contrôle dépend des précédents chiffres du code à barres, il se place à la fin des chiffres du code à barres.

- **Couleur:** définit la couleur de la ligne du code à barres et du contenu lisible sur l'étiquette imprimée.

## Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre au premier plan:** déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière plan:** déplace l'objet sélectionné au dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets:** Place les objets sélectionnés dans un groupe.
  - **Grouper les objets:** réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
  - **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont:

- **à gauche:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou avec la bordure gauche du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.

- **Centrer horizontalement** aligne les objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre horizontal du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette
- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement:** égalise l'espace horizontal entre les objets.

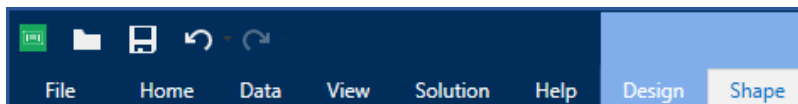
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement:** égalise l'espace vertical entre les objets.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 4.4.8.1.3 Onglet Contextuel Forme

C'est un onglet contextuel qui permet de définir l'apparence d'objets [ellipse](#), [rectangle](#) et [ligne](#).



Sur l'onglet Forme, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- Le groupe [Contour](#) permet de définir l'apparence du contour de la forme sélectionnée.
- Le groupe [Remplir](#) permet de définir le style de remplissage de la forme et sa couleur.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

#### **Contour**

Le groupe **Contour** permet de définir l'apparence du contour de la forme sélectionnée.

Les options du bouton **Style du contour** sont les suivantes:

- **Aucun** rend l'objet ligne invisible.
- **Plein** fait un objet ligne pleine.

- **Point** fait une ligne de points.
- **Tiret** fait une ligne de tirets.
- **Effacer**: rend invisible la partie des autres objets situés sous la ligne.

**Couleur du contour** définit la couleur du contour.

**Epaisseur** définit la largeur de la ligne.

**Rayon d'angle**: Arrondit les angles du rectangle. Des valeurs plus élevées rendent la courbe plus large.

### Remplir

Le groupe **Remplir** permet de définir le style de remplissage de la forme et sa couleur.

Les options de **Style de remplissage** sont:

- **Aucun**: L'objet est complètement transparent.
- **Effacé**: Rend invisibles les objets cachés sous l'objet actif.
- **Plein**: Colorie tout l'objet
- **Hachuré vers la droite**: Remplit l'objet de hachures montant vers la droite.
- **Hachuré vers la gauche**: Remplit l'objet de hachures montant vers la gauche.
- **Verticale**: Remplit l'objet de lignes verticales
- **Horizontale**: Remplit l'objet de lignes horizontales.
- **Quadrillé**: Remplit l'objet de lignes quadrillées.
- **Hachures croisées**: remplit l'objets de lignes croisées en diagonales.
- **25% de couleur**: fixe à 25% l'opacité de la couleur de remplissage
- **50% de couleur**: fixe à 50% l'opacité de la couleur de remplissage
- **75% de couleur**: fixe à 75% l'opacité de la couleur de remplissage

**Couleur d'arrière-plan** définit la couleur de remplissage de la forme.

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran**: déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre au premier plan**: déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière plan**: déplace l'objet sélectionné au dessous de la pile d'objet.

- **Grouper les objets:** Place les objets sélectionnés dans un groupe.
  - **Grouper les objets:** réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
  - **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont:

- **à gauche:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou avec la bordure gauche du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Centrer horizontalement** aligne les objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre horizontal du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette
- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement:** égalise l'espace horizontal entre les objets.

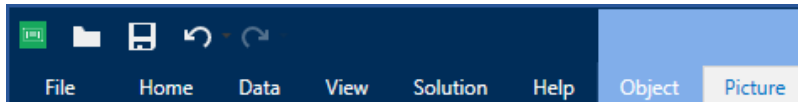
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement:** égalise l'espace vertical entre les objets.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 4.4.8.1.4 Onglet Contextuel Image

L'onglet Image sert d'onglet contextuel pour définir les options de taille de l'image et arranger les objets.



Sur l'onglet Image, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- **Redimensionner**: Définit comment le fichier Image s'adapte à la taille de l'objet lors de l'exécution du formulaire.
- **Organiser** positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

### Redimensionner

Le groupe **Redimensionner** définit l'adaptation de l'image à la taille de l'étiquette.

Le bouton **Ajustage de l'image** ouvre les options de taille de l'image:

- **Les options pour redimensionner** définissent comment les dimensions du fichier source s'adaptent à la taille de l'objet Image au moment de l'impression.
  - **Conserver la taille originale**: désactive le redimensionnement. Le fichier source s'affiche dans l'objet Image avec ses dimensions d'origine.
  - **Conserver les proportions**: permet d'adapter proportionnellement la taille de l'image. Le ratio d'aspect des dimensions du fichier source est préservé.
  - **Redimensionner à la taille donnée**: permet de modifier la taille du fichier source horizontalement et verticalement pour l'ajuster dans le cadre du paragraphe. L'utilisation de cette option risque de déformer l'image.
- **Taille originale** affiche la **largeur** et la **Hauteur** de l'image avant retouche.
- **Revenir à la taille d'origine** annule toutes les actions modifiant la taille.

**Conserver les proportions** permet d'être sûr que les deux dimensions changent simultanément proportionnellement.

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran**: déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre au premier plan**: déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière plan**: déplace l'objet sélectionné au dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets**: Place les objets sélectionnés dans un groupe.
  - **Grouper les objets**: réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
  - **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.



Les options d'**Alignement horizontal** sont:

- **à gauche:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou avec la bordure gauche du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Centrer horizontalement** aligne les objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre horizontal du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette
- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement:** égalise l'espace horizontal entre les objets.

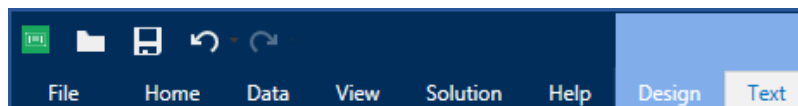
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement:** égalise l'espace vertical entre les objets.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 4.4.8.1.5 Onglet Contextuel Texte

L'onglet texte permet de formater les objets [Texte](#) et [Paragraphe](#).



Sur l'onglet Texte, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- Le groupe [Format](#) permet de définir le format du texte.
- Le groupe [Paramètres du texte](#) permet de définir la mise en page de tous les contenus texte ajoutés à un objet de l'étiquette.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

#### **Format**

Le groupe **Format** permet de définir le format du texte.

- Le bouton **Afficher /masquer les polices imprimante** affiche ou cache les polices imprimantes dans la liste des polices.
- **Police** permet de préciser la police et sa taille. Il y a deux groupes de polices: les polices OpenType et les polices Imprimante.

**NOTE:** Quand l'imprimante sélectionnée est une imprimante thermique, des polices complémentaires sont disponibles dans la liste des polices disponibles. Ce sont les **Polices imprimante** identifiées par une petite icône d'imprimante en face de leur nom.

- Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.
- **Mise à l'échelle** est un facteur d'extension de la police à partir de ses proportions d'origine.

**CONSEIL:** Quand le facteur est 100%, la police a son aspect normal. Quand le facteur est 200%, cela veut dire que la police est 2 fois plus large que la normale. Quand il est de 50%, la police est étirée.

- **Couleur de police** définit les couleurs de la police et du soulignage .

### Paramètres Du Texte

Le groupe **Paramètres du texte** permet de définir la mise en page de tous les contenus texte ajoutés à un objet de l'étiquette.

Le bouton **Caractère et Paragraphe** ouvre les options d'espacement des lignes et des caractères:

- **Interligne:** distance entre chaque ligne d'un paragraphe.
- **Espacement des caractères:** distance entre chaque caractère.

Le bouton **Effets** affiche les effets de texte disponibles:

- **Inversé:** inverse les couleurs de texte et d'arrière plan.
- **Miroir:** met le texte en miroir.
- **Impression RTL:** imprime le texte de droite à gauche.

**CONSEIL:** La plupart des imprimantes thermiques impriment automatiquement l'Arabe et l'Hébreu de droite à gauche Utiliser cette option si le système d'exploitation ne dispose d'écriture RTL en natif.

Le bouton **Ajuster** ouvre les options de taille automatique du texte:

- **Aucun** désactive la modification de taille. Dans ce cas, les dimensions du champ texte et la taille de la police ne s'adaptent pas à la quantité de contenu insérée dans le paragraphe.
- **Ignorer des contenus excessifs** supprime la partie de texte qui ne rentre pas dans le cadre de l'objet.

**CONSEIL:** Si la case est cochée, l'objet utilise seulement la quantité de texte qui tient dans le cadre. Il n'est pas tenu compte du reste du texte.

- **Ajuster la taille au contenu** automatiquement permet d'ajuster la hauteur du paragraphe en fonction du contenu.
- **Ajuster le contenu par taille de police** détermine l'éventail de tailles acceptables pour la police de cet objet. La taille de la police s'adapte automatiquement à la taille du paragraphe.

**NOTE:** Le bouton **Ajuster** est disponible pendant la configuration d'un objet [Paragraphe enrichi](#).

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre au premier plan:** déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière plan:** déplace l'objet sélectionné au dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets:** Place les objets sélectionnés dans un groupe.
  - **Grouper les objets:** réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
  - **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont:

- **à gauche:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou avec la bordure gauche du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Centrer horizontalement** aligne les objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre horizontal du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette
- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement:** égalise l'espace horizontal entre les objets.

Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement:** égalise l'espace vertical entre les objets.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 4.4.8.2 Onglets Contextuels Spécifiques Au Formulaire

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

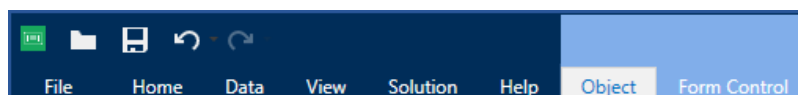
L'onglet contextuel est un onglet caché qui s'affiche sur la ligne des onglets quand un objet spécifique du [formulaire](#) est sélectionné sur le [plan de travail](#). Les onglets contextuels apparaissent sur le côté droit des onglets standards de Designer .

Ces onglets qui facilitent l'accès aux commandes spécifiques aux objets sont les suivants:

- [Objet](#): permet de définir l'objet, sa position, son organisation et s'il est imprimable ou non.
- [Contrôle du formulaire](#): permet de définir tout ce qui est spécifique aux objets du formulaire – leur mise en page et les événements assignés.
- [Image](#): donne accès aux événements relatifs à l'image et aux options de dimensionnement de l'image.

##### 4.4.8.2.1 Onglet Contextuel Objet

L'onglet Création sert d'onglet contextuel pour définir la mise en page et le positionnement d'un objet du formulaire.



Sur l'onglet Contrôle du formulaire, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- [Général](#) permet de dire si l'objet est visible et imprimable sur l'étiquette.
- [Positionnement](#) définit la position de l'objet sur le plan de travail.
- [Organiser](#) positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

## Général

Le groupe **Général** permet de déterminer l'état de l'objet: activé, désactivé, et sa visibilité sur le formulaire.

- **Activé** détermine si l'objet est activé (modifiable) ou non au lancement du formulaire.
- **Visible** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
- **Conditions:** Déterminer une condition permet d'activer l'objet et/ou le rendre visible si le résultat qu'elle donne est "True".
- **Nom:** permet de nommer l'objet et de le décrire.

## Positionnement

Le groupe **Positionnement** définit l'emplacement de l'objet et sa taille sur un formulaire.

Le bouton **Position** permet de définir:

- Les coordonnées **X** et **Y** : Elles définissent la position exacte sur le plan de travail (en px).
- **Largeur** et **Hauteur:** dimensions de l'objet.

Le bouton **Point d'ancrage** définit le point sur lequel l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** : adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Conserver les proportions** permet d'adapter proportionnellement la taille de l'objet.

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

## Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre au premier plan:** déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière plan:** déplace l'objet sélectionné au dessous de la pile d'objet.

- **Grouper les objets:** Place les objets sélectionnés dans un groupe.
  - **Grouper les objets:** réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
  - **Dégroupier les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont:

- **à gauche:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou avec la bordure gauche du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Centrer horizontalement** aligne les objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre horizontal du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette
- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement:** égalise l'espace horizontal entre les objets.

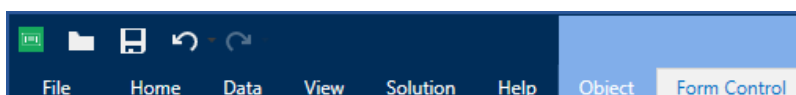
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement:** égalise l'espace vertical entre les objets.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 4.4.8.2.2 Onglet Contextuel Contrôle Du Formulaire

L'onglet contextuel Contrôle du formulaire permet d'assigner des actions à l'objet et de définir son apparence.



Sur l'onglet Contrôle du formulaire, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- Le groupe **Événements** permet de définir les événements variés qui peuvent être lancés par l'objet sélectionné.
- **Style** définit l'apparence du contenu texte d'un objet du formulaire. Ce groupe s'adapte à l'objet du formulaire sélectionné. Différents groupes sont utilisés:
  - **Style pour contenu texte** (objets: Texte, Bouton, Champ mémo, Liste déroulante, Zone de liste, Case à cocher,
  - **Style pour contenu graphique** (objets: Cadre, Aperçu de l'étiquette)
  - **Style pour contenu de table** (objets: Table de la base de données)
- **Organiser** positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

### Événements

Le groupe **Événements** permet de définir les événements variés qui peuvent être lancés par l'objet sélectionné.

- Le bouton **Événements** ouvre la liste des événements disponibles pour l'objet sélectionné.

Les événements types de Designer sont Sur clic, A réception du focus, A la sortie, etc.

Chaque événement démarre en lançant des **actions**. Le bouton **Actions...** donne accès à l'**Editeur d'actions** qui sert d'outil pour gérer les actions dans la **solution** d'étiquetage.

### Style (pour Contenu Texte)

Le groupe **Style** définit l'apparence du contenu texte d'un objet du formulaire.

Le bouton **Afficher /masquer les polices imprimante** affiche ou cache les polices imprimantes dans la liste des polices.

**Police** permet de préciser la police et sa taille. Il y a deux groupes de polices: les polices OpenType et les polices Imprimante.

**NOTE:** Quand l'imprimante sélectionnée est une imprimante thermique, des polices complémentaires sont disponibles dans la liste des polices disponibles. Ce sont les **Polices imprimante** identifiées par une petite icône d'imprimante en face de leur nom.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné**ou**Barré**.

**Mise à l'échelle** est un facteur d'extension de la police à partir de ses proportions d'origine. Quand le facteur est 100%, la police a son aspect normal. Quand le facteur est 200%, cela veut dire que la police est 2 fois plus large que la normale. Quand il est de 50%, la police est étirée.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **Aligner à gauche:** place le texte sur la bordure gauche d'un objet.
- **Centrer:** place le texte au centre d'un objet.
- **Aligner à droite:** place le texte sur la bordure droite d'un objet.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police et du soulignage.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

**Couleur de la bordure:** Choix de la couleur de la bordure de l'objet.

Les **paramètres de texte** définissent la présentation du texte.

### Style (pour Contenu Graphique)

Le groupe **Style** définit la mise en page des objets graphiques du formulaire.

- **Afficher la bordure** définit si la bordure de l'objet est visible ou non.
- Le bouton **Paramètres de bordure** permet de définir la **couleur de la bordure** et la **largeur de la bordure**.
- **Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

### Style (pour Les Tables)

Le groupe **Style** permet de définir l'apparence de l'objet [Table de la base de données](#) sur un formulaire.

- **Style de la Table** définit l'apparence de l'objet ainsi que son contenu.
- **Style de cellule** définit l'apparence visuelle des cellules sélectionnées dans la [table d'une base de données](#).

### Organiser

Le groupe **Organiser** définit les paramètres de présentation et de regroupement des objets

- **Avancer d'un cran:** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre au premier plan:** déplace l'objet sélectionné sur le dessus de la pile d'objet.
- **Reculer d'un cran** déplace l'objet sélectionné d'une couche.
- **Mettre en arrière plan:** déplace l'objet sélectionné au dessous de la pile d'objet.
- **Grouper les objets:** Place les objets sélectionnés dans un groupe.
  - **Grouper les objets:** réunit les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un seul objet.
  - **Dé grouper les objets** sépare les objets groupés.

Le groupe **Aligner** permet de paramétrer l'alignement et l'espacement des objets sur le plan de travail. Chaque objet peut être aligné sur un objet voisin ou sur la bordure de l'étiquette ou du formulaire.

Les options d'**Alignement horizontal** sont:

- **à gauche:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure gauche de l'objet le plus à gauche ou avec la bordure gauche du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure gauche de l'étiquette.
- **Centrer horizontalement** aligne les objets sélectionnés sur le centre horizontal de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre horizontal du premier objet



sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré horizontalement sur l'étiquette

- **Aligner les objets à droite:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure droite de l'objet le plus à droite ou avec la bordure droite du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure droite de l'étiquette.
- **Répartir horizontalement:** égalise l'espace horizontal entre les objets.

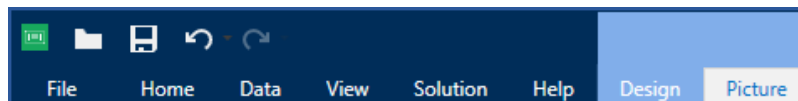
Les options d'**Alignement vertical** sont:

- **Aligner les objets en haut:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure supérieure de l'objet le plus haut ou avec la bordure supérieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il va se placer sur la bordure supérieure de l'étiquette.
- **Centrer verticalement:** aligne les objets sélectionnés sur le centre vertical de l'objet sélectionné le plus grand ou avec le centre vertical du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il sera centré verticalement sur l'étiquette.
- **En bas:** aligne les objets sélectionnés avec la bordure inférieure de l'objet le plus bas ou avec la bordure inférieure du premier objet sélectionné. Si un seul objet est sélectionné, il se place sur la bordure inférieure de l'étiquette.
- **Répartir verticalement:** égalise l'espace vertical entre les objets.

**TIP:** Aligner sur l'étiquette se fait en enfonçant la touche `Ctrl` et en cliquant sur les icônes d'alignement listées ci-dessus.

#### 4.4.8.2.3 Onglet Contextuel Image (spécifique Au Formulaire)

L'onglet Image sert d'onglet contextuel pour définir les options de taille de l'image et arranger les objets.



Sur l'onglet Image, les groupes de paramètres suivants sont disponibles:

- Le groupe **Événements** permet de définir les événements variés qui peuvent être lancés par l'objet Image sélectionné.
- **Redimensionner** définit la manière d'adapter les dimensions du fichier source à la taille de l'objet au lancement du formulaire.
- **Organiser** positionne les objets par rapport aux objets voisins sur une étiquette.

#### 4.4.8.3 Stockage De Documents

L'onglet contextuel **Stockage de documents** permet d'effectuer des actions de stockage de documents dans Designer.

Le Stockage de document est une fonctionnalité de Control Center. Elle permet de faire fonctionner Control Center comme un référentiel de fichiers partagé sur le serveur, dans lequel les utilisateurs peuvent stocker et récupérer leur fichiers et contrôler les différentes révisions.

L'onglet contextuel Stockage de documents permet d'effectuer des actions de stockage de documents dans Designer. Il n'est donc plus nécessaire d'accéder aux fichiers pour les ouvrir dans Control Center.

**NOTE:** Cet onglet contextuel a besoin d'une connexion avec Control Center. Ce type de configuration exige une licence LMS Enterprise.

Le groupe **Révision** permet d'effectuer les actions disponibles pour le stockage de document:

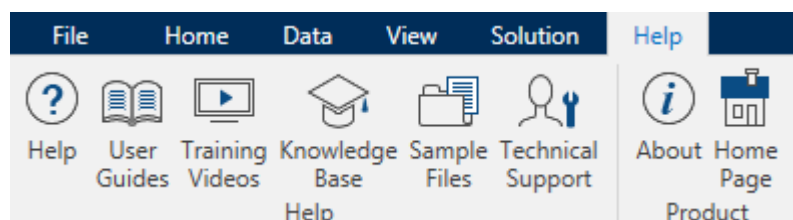
- **Extraire (Check Out) :** Extrait le fichier du Stockage de documents de Control Center pour qu'il puisse être modifié. Le fichier extrait est alors marqué et verrouillé pour tous les autres utilisateurs. Tous les autres utilisateurs verront la version actuelle du fichier, tandis que l'auteur (éditeur) peut déjà travailler sur un nouveau brouillon.

**NOTE:** Après ouverture d'un document du Stockage de documents, (**Fichier > Ouvrir > Stockage de documents**), les commandes d'édition restent désactivées jusqu'à ce que le document soit extrait.

- **Archiver (Check In):** Enregistre le fichier dans le Stockage de documents de Control Center après l'avoir modifié. Lors de l'archivage du fichier, le nombre de révision du fichier s'incrémente de un. Le commentaire saisi est inscrit dans le journal du fichier.
- **Annuler l'extraction:** Annule l'extraction du fichier en cours et redonne aux autres utilisateurs l'accès à ce fichier.
- **Stockage de documents :** Ouvre le stockage de documents de l'Control Center connecté.

## 4.4.9 Onglet Aide

L'onglet **Aide** donne un accès direct aux différentes ressources susceptibles d'aider à créer et utiliser les étiquettes et les formulaires rapidement et efficacement.



Le groupe de ruban **Aide** comporte des boutons avec des liens vers les ressources suivantes:

- **Aide:** Aide en ligne de Designer
- **Guides utilisateurs:** collection des guides utilisateur de NiceLabel en ligne. La collection comporte les guides utilisateurs pour tous les produits en portefeuille.

- Les **Vidéos des formations**: collection de vidéos des formations NiceLabel.
- La **base de connaissance**: Bibliothèque en ligne d'articles décrivant certaines solutions techniques, trucs et problèmes résolus pour des étiquettes et des solutions d'impression.
- **Fichiers d'exemples**: Une collection de modèles d'étiquettes. Les utiliser pour mieux connaître Designer et découvrir les capacités du logiciel.
- **L'Assistance technique**: permet de se connecter avec le département de l'aide technique de NiceLabel.

Le groupe du ruban **Produit** comporte des liens vers:

- La [page A propo du logiciel](#)
- La [page Internet de NiceLabel](#).

## 4.4.10 RFID

Le groupe RFID donne accès à la **boîte de dialogue Tag RFID**. Cette boîte de dialogue permet de sélectionner le type de tag RFID approprié, de définir son contenu et de configurer le type de données à encoder sur le tag.

**NOTE:** La fonctionnalité de RFID est disponible quand un pilote d'imprimante NiceLabel est installé.

La **Boîte de dialogue Tag RFID** permet de configurer la manière d'encoder le contenu d'un tag.

- [Sélectionner le type de tag RFID](#).
- [Configurer les différents paramètres du tag relatifs à sa structure et sa programmation](#).
- [Insérer et configurer les champs de données](#).

L'option [Imprimer les champs des données RFID en objets internes texte ou code à barres](#) permet de lire et imprimer les champs de données RFID sur une étiquette en utilisant des objets Texte ou Code à barres avec les éléments internes à l'imprimante.

### 4.4.10.1 Tag

L'onglet **Tag** de la boîte de dialogue **Tag RFID** permet de sélectionner le type de tag à encoder et la manière d'écrire les données sur le tag.

Le groupe **Tag** comporte la sélection du type de tag.

- Le menu déroulant **Type de tag** comporte les types de tags RFID disponibles. Le choix du type de tag est défini automatiquement par le pilote de l'imprimante.

**NOTE:** Sélectionner l'imprimante (et le pilote correspondant) pour étiquettes avec tag RFID dans la [Barre d'état](#).

Le groupe **Utilisation** définit les sources de données du **Tag RFID** et la manière de les écrire dans le tag.

- **Ecrire les données dans le Tag pendant l'impression:** active ou désactive l'écriture des données sur le tag RFID.

**CONSEIL:** Désactiver l'écriture peut être utile au cours du processus de création de l'étiquette et pendant certaines phases spécifiques de flux de travail.

- L'option **Imprimer les champs des données RFID en objets internes texte ou code à barres** permet de lire et imprimer les champs de données RFID sur une étiquette en utilisant des objets [Texte](#) ou [Code à barres](#) avec les éléments internes à l'imprimante. La disponibilité des types de polices et de codes à barres dépend du pilote d'imprimante choisi.

Les champs de données RFID encodables sont ajoutés à l'[Explorateur de données dynamiques](#) sous **Tag RFID**.

#### EXEMPLE DE CHAMP DE DONNÉES

- **EPC:** champ de données avec Code électronique du produit
- **User Data:** champ de données dont le contenu doit être encodé dans le tag RFID.
- **TID:** champ de données avec l'ID unique du tag RFID.
- **GID Code:** Code général identifiant les tags RFID.
- **CID Code:** Numéro d'identification de carte.

**TIP:** Tirer les champs de données appropriés et les placer sur l'étiquette sous forme d'un objet [Texte](#) ou [Code à barres](#) (défini par la pilote).

### 4.4.10.2 Contenu

L'onglet **Contenu** de la **Boîte de dialogue Tag RFID** permet de définir le contenu d'un tag RFID. Pour encoder les données d'un tag RFID, procéder comme suit.

#### 4.4.10.2.1 Etape 1: Sélectionner Les Champs De Données

Le groupe **Champs de données** permet de sélectionner les champs de données. Ces champs vont contenir les données encodées du tag RFID.

**NOTE:** La sélection des champs de données disponibles avec les paramètres correspondant va dépendre du [type de Tag](#) choisi.

#### EXEMPLE DE CHAMP DE DONNÉES

- **TID:** unique ID du Tag RFID.
- **EPC:** syntaxe pour identifiants uniques assignés aux objets, charges unitaires, emplacements ou autres entités d'opérations commerciales.
- **User Data:** contenu de données à écrire sur le tag RFID.

- **Mémoire du Tag RFID:** le seul champ de données disponible pour les tags RFID non Gen2.

#### 4.4.10.2.2 Etape 2: Sélectionner Le Type De Données

**Type de données** définit la méthode de saisie du contenu dans le **Champ de données** sélectionné. Le type de données disponibles dépend du **Champ de données** sélectionné:

- **Bloc mémoire:** La table permet d'entrer les données dans les blocs mémoire individuels du tag RFID. Chaque ligne de la table représente un bloc du **Type de tag** sélectionné.

**NOTE:** La structure du bloc mémoire et les propriétés des blocs individuels dépendent du **Type de Tag** sélectionné.

**NOTE:** Le **Type de données** peut être défini individuellement pour chaque bloc.

- Le champ **Code du produit électronique (EPC)** permet de saisir des segments des données RFID selon la structure aux normes EPC.
- Une **chaîne ASCII:** les données RFID sont saisies sous forme de chaîne de caractères ASCII.
- **Chaîne en hexadécimal:** Les données RFID sont saisies sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- **Numérique:** Les données RFID sont saisies sous forme de chaîne de chiffres.

#### 4.4.10.2.3 Etape 3: Saisir La Valeur

Saisir la valeur à encoder sur la tag RFID selon le **type de données** sélectionné.

#### 4.4.10.3 Sécurité

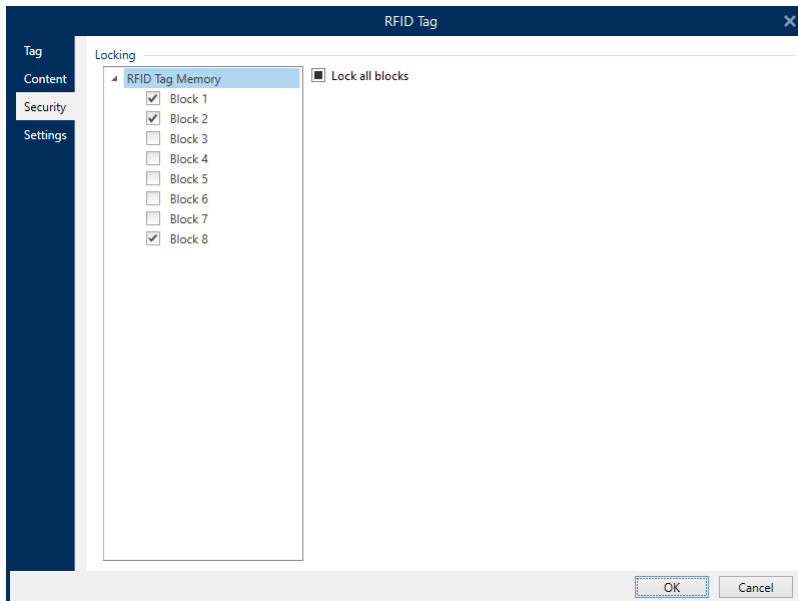
L'onglet **Paramètres** de la **boîte de dialogue RFID** permet de configurer les paramètres de sécurité du tag RFID. Ces paramètres autorisent ou rejettent l'accès aux données RFID en lecture et écriture.

Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée. il y a trois principaux types de configuration.

##### 4.4.10.3.1 Champ Mémoire Unique Avec Plusieurs Blocs

Le groupe **Verrouillage** comporte une présentation des blocs qui sont inclus dans la mémoire du tag RFID. Chaque bloc est verrouillable individuellement.

Pour empêcher la modification et l'écriture d'un bloc, activer l'option **Bloc verrouillé**.



L'option **verrouiller tous les blocs** permet de verrouiller tous les blocs du champ mémoire simultanément ou de les déverrouiller s'ils sont déjà verrouillés.

#### 4.4.10.3.2 Champs Mémoire Multiples

Le groupe **Protection de l'accès** définit un mot de passe à saisir avant d'éditer ou écrire les données RFID.

**Type de données** définit la méthode de saisie du **Mot de passe**.

- **Chaîne ASCII** : Le **mot de passe** doit être saisi sous forme de chaîne de caractères ASCII.
- **Chaîne en hexadécimal**: Le **Mot de passe** doit être saisi sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- **Numérique**: Le **Mot de passe** doit être saisi sous forme d'une chaîne de chiffres.

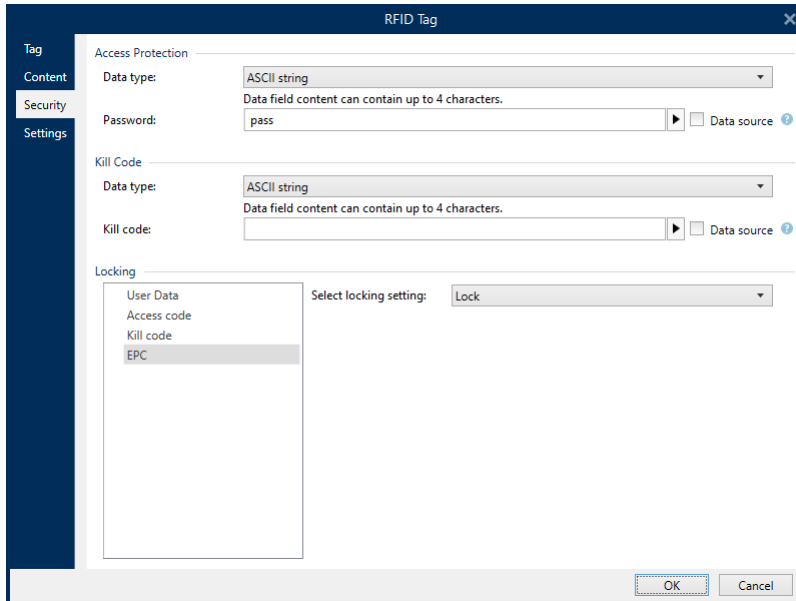
Le **Kill code** désactive de manière permanente et irréversible le tag RFID.

**TIP:** S'il a été activé, les données ne sont plus récupérables ni écrites sur le tag.

Le **Type de données** définit la méthode de saisie des caractères du **Kill code**.

- **Chaîne ASCII**: Le **Kill code** doit être saisi sous forme de chaîne de caractères ASCII.
- **Chaîne en hexadécimal**: Le **Kill code** doit être saisi sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- **Numérique**: **Kill code** doit être saisi sous forme d'une chaîne de chiffres.

**Kill code**: code qui désactive un tag RFID définitivement et de manière irréversible. S'il a été activé, les données ne sont plus récupérables ni écrites sur le tag.



#### 4.4.10.3.3 Champs Mémoire Multiples Avec Verrouillage De Blocs

Des paramètres supplémentaires de **Champs mémoire multiples** permettent de verrouiller des blocs individuels à l'intérieur des champs mémoires du tag RFID.

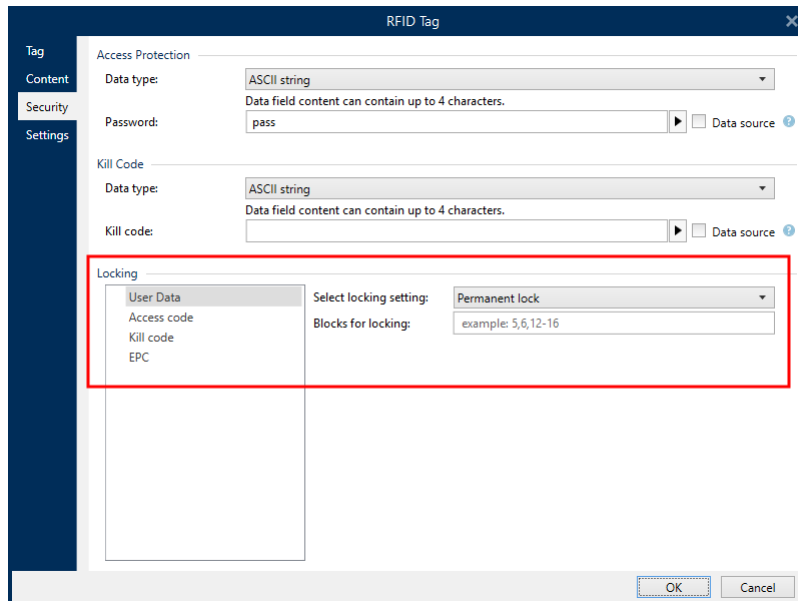
Le groupe **Verrouillage** comporte une présentation des champs mémoire qui sont inclus dans le tag RFID. Chaque champ mémoire est verrouillable individuellement.

**Sélectionner les paramètres de verrouillage:** permet de définir la manière de verrouiller les blocs.

- **Préserver les paramètres de verrouillage d'origine :** Impossible de récupérer les paramètres de verrouillage d'origine mais l'option par défaut garantit que les paramètres du tag vont rester inchangés.
- **Verrouiller:** Le bloc est verrouillé, il est impossible de le modifier.
- **Déverrouiller:** Le bloc est déverrouillé et éditable.
- **Reverrouiller:** Le tag RFID est déverrouillé pour appliquer les modifications. Un fois fait, le tag est immédiatement reverrouillé.
- **Verrouillage, déverrouillage et reverrouillage permanents:** rend permanents les paramètres décrits ci-dessus. Ces paramètres ne peuvent pas être annulés.

**Blocs à verrouiller:** définit les blocs individuels ou les groupes de blocs à verrouiller.

**TIP:** Les blocs verrouillés individuellement sont définis par un index et séparés par une virgule (avec ou sans espace). Les groupes de blocs sont définis par un tiret.



#### 4.4.10.4 Paramètres

L'onglet **Paramètres** de la **Boîte de dialogue Tag RFID T** permet de configurer les différents paramètres du tag relatifs à sa structure et sa programmation.

Tous les paramètres disponibles sont listés dans une table sous le groupe **Paramètres** :

- **Décalage d'antenne:** définit la distance entre le haut de l'étiquette et le tag RFID intégré.
- **Atténuation de puissance:** spécifie la puissance de la sortie radio. L'utiliser pour ajuster la puissance d'émission RF de l'antenne.
- **Tags maximum pour arrêter:** spécifie la quantité de tags autorisée à être programmée de manière inadéquate avant que l'impression des étiquettes s'arrête. L'option doit être utilisée comme mesure de précaution ; elle empêche une consommation d'étiquettes infinie. Quand la programmation du tag RFID échoue, normalement le mot "VOID" s'imprime sur l'étiquette.
- **Nombre de tentatives:** spécifie le nombre de tentatives que l'imprimante doit effectuer pour programmer le tag en cas d'échec. Le paramètre est envoyé à l'imprimante avec le reste des données.
- **Vérifier la validité du tag:** avant de commencer à programmer le tag, l'imprimante vérifie s'il y a un tag correct sur l'étiquette intelligente. L'imprimante vérifie aussi si le tag est programmable.
- **Vérifier l'écriture des données :** Une fois les données encodées dans le tag RFID, l'imprimante vérifie que les données écrites sont identiques à la valeur originale.
- **Surveillance électronique d'articles (SEA):** C'est un système anti-vol utilisé quand un tag, détectable électroniquement, est attaché à un article.
  - **Préserver les paramètres d'origine du SEA:** Les paramètres SEA sont irrécupérables, mais l'option par défaut garantit que les paramètres du tag restent



identiques.

- **Activer la SEA:** active la surveillance dans le tag RFID. S'il s'agit du paramètre d'origine, le tag ne change pas.
- **Désactiver la SEA:** désactive la surveillance dans le tag RFID. S'il s'agit du paramètre d'origine, le tag ne change pas.
- **Verrouiller définitivement les paramètres du Tag de SEA:** verrouille définitivement les paramètres choisis pour la SEA. Ce verrouillage ne peut pas être annulé..

**NOTE:** La sélection des paramètres disponibles dépend du **Type de tag**.

#### 4.4.10.5 RFID Lecture Et Impression

Cette section décrit la procédure pour définir les champs de données du tag RFID à lire et imprimer sur l'étiquette en utilisant les éléments internes de l'imprimante.

##### 4.4.10.5.1 Activer Lecture Et Impression RFID

Pour activer la fonctionnalité de Lecture et impression de données RFID, ouvrir la [Boîte de dialogue du tag RFID](#) et activer l'option **Imprimer les champs des données RFID en objets internes texte ou code à barres**. Les champs de données disponibles sont listés dans l'[Explorateur de données dynamiques](#).

##### 4.4.10.5.2 Configurer Les Propriétés Des Champs De Données RFID

Pour configurer les propriétés des champs de données et les afficher sur l'étiquette, les glisser sur le plan de travail. Le champ de données apparaît alors comme un objet [Texte](#) de l'étiquette avec des propriétés supplémentaires décrites ci-dessous.

**Format de données** définit le format dans lequel est écrit et imprimé le contenu du champ de données RFID dans l'objet de l'étiquette.

**NOTE:** Les formats de données disponibles et le nombre de caractères autorisés sont définis par le pilote d'imprimante et le type de tag choisi.

- La **Chaîne en hexadécimal** permet de saisir les données RFID sous forme de chaîne de paires hexadécimales.
- Le contenu d'un champ de données **Chaîne ASCII:** est une chaîne de caractères ASCII.
- Le contenu d'un champ de données **Numérique:** est une chaîne de nombres.

**NOTE:** Le contenu d'un champ de données utilise les éléments internes de l'imprimante. La sélection d'une police qui ne fait pas partie des polices internes de l'imprimante rend l'impression impossible. Une erreur est relevée.

L'**Aperçu** présente le contenu des champs de données tel qu'il va apparaître en utilisant le format de données choisi. Le champ de l'aperçu ne comporte pas les données actuelles

encodées. Saisir manuellement les caractères. Par défaut, l'objet contient des points d'interrogation pour toute la longueur du champ de données RFID .

**TIP:** Le rôle du champ de l'**Aperçu** est de remplir l'objet avec un contenu factice pendant le processus de création de l'étiquette pour donner une idée de la présentation sur l'étiquette imprimée. L'objet de l'étiquette imprimée affiche le contenu qu'il a lu du tag RFID.

Le groupe **Extraction de données** définit les morceaux du contenu des champs de données à lire du tag pour les imprimer sur l'étiquette.

**TIP:** Par défaut, c'est la totalité des données encodées qui est lue du tag RFID.

- **Sélectionner les octets:** spécifie les octets des données encodées du tag RFID qui doivent se trouver dans l'objet de l'étiquette.
  - **Octet de départ:** le numéro de l'octet d'une chaîne encodée d'où part la sélection.
  - **Longueur en octets:** nombre d'octets sélectionnés qui doivent être extraits des données encodées.
- **Sélectionner les blocs:** spécifie les blocs de données encodées du tag RFID qui doivent se trouver sur l'objet de l'étiquette.
  - **Bloc de départ:** le numéro du bloc d'une chaîne encodée d'où part la sélection.
  - **Nombre de blocs:** nombre de blocs sélectionnés qui doivent être extraits des données encodées.

## 4.5 Plan De Travail

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Le plan de travail est le champ central de Designer sur lequel les [objets](#) de l'[étiquette](#) et du [formulaire](#) sont créés, ajoutés, placés et interconnectés.

Pour simplifier au maximum la création d'étiquettes et de formulaires, le plan de travail suit les mêmes principes de fonctionnement que toutes les autres applications Windows.

**TIP:** Utiliser l'[onglet Affichage](#) pour personnaliser le plan de travail.

- Les éléments du plan de travail sont décrits [ici](#).
- Les actions d'édition du plan de travail sont décrites [ici](#).
- Les éléments d'aide visuelle du plan de travail sont décrits [ici](#).

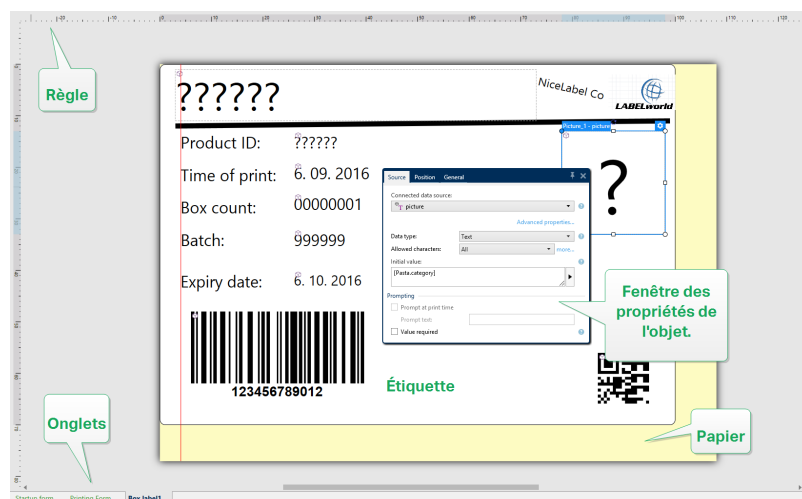
## 4.5.1 Eléments Du Plan De Travail

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Le plan de travail comporte les éléments suivants :

- **La règle.** Le plan de travail est équipé d'une règle horizontale et d'une règle verticale. Les utiliser pour mettre les objets en ligne ou pour positionner correctement l'étiquette et son contenu. Changer les unités de mesures de la règle dans les propriétés du document.
- **Papier.** Espace jaune du plan de travail qui affiche la taille du papier. Les données du format de papier utilisé proviennent du pilote d'imprimante, mais il est possible de définir un format spécifique. Pour imprimer sur des feuilles de papier bureau ordinaires, il faut définir une saisie manuelle de la taille de papier . Pour plus de détails voir la section [Papier](#)
- **Étiquette.** Espace blanc qui représente l'espace utilisable pour créer l'étiquette. La ligne rouge limite la zone imprimable.
- **Fenêtre des propriétés de l'objet.** Définit les propriétés de l'objet sélectionné sur l'étiquette ou le formulaire. Double cliquer sur un objet pour ouvrir la boîte de dialogue.
- **Formulaire.** Espace blanc qui représente l'espace utilisable pour créer le formulaire.
- **Onglets.** Les étiquettes et formulaires actifs sont accessibles par des onglets différents.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Les onglets n'apparaissent que dans PowerForms.



## 4.5.2 Actions D'édition Du Plan De Travail

Voici la liste de actions les plus fréquemment utilisées pour éditer les objets sur le plan de travail:

- **Mise en page des objets:** permet de placer les objets en plusieurs couches. Un objet peut être placé au dessus ou au dessous de l'objet voisin. Les options de mise en page sont décrites [ici](#).
- **alignement des objets:** permet d'aligner entre eux les objets. Les options d'alignement sont décrites [ici](#).
- **Focalisation:** permet de zoomer en avant et en arrière sur tout le plan de travail. Les options de focalisation sont décrites [ici](#).
- **Défilement:** permet de faire défiler le plan de travail de haut en bas.
- **Sélection:** permet de sélectionner, sur le plan de travail, les objets, seuls ou en groupe, pour les modifier. Sélectionner un groupe permet d'appliquer n'importe quelle action à plusieurs objets en même temps.
- **Rotation:** permet de faire tourner l'objet.

### 4.5.3 Eléments D'aide Visuelle

Voici une liste des éléments d'aide visuelle permettant d'interagir avec NiceLabel Designer.

- Le **Quadrillage** sert d'aide visuelle au cours de l'édition. Il peut être visible ou caché. Sa densité est personnalisable. L'option quadrillage se trouve dans le [Groupe du ruban Aide visuelle](#) de Designer.
- Les **Grilles d'alignement** sont des lignes invisibles qui aident à aligner les objets au cours de l'édition. Cette option est disponible dans le groupe de ruban [Aligner de Designer](#).
- La **Règle** affiche le plan de travail disponible pour l'étiquette (mis en blanc) et la page du fichier (en gris).
- **Gestion des dimensions** apparaît sur les objets sélectionnés (actifs). Elle permet de modifier les dimensions des objets. Les dimensions X et Y peuvent être modifiées simultanément ou séparément.
- Les **Marges** correspondent à la taille fixe de l'espace entre la bordure d'un objet et la bordure d'une étiquette.
- **Onglets pour documents actifs** permet de passer d'une étiquette ou d'un formulaire à l'autre au sein d'une solution. Les onglets servent aussi pour la création de [lots d'étiquettes](#) – étiquette d'en-tête, de corps ou de fin sont placées sur des onglets séparés.

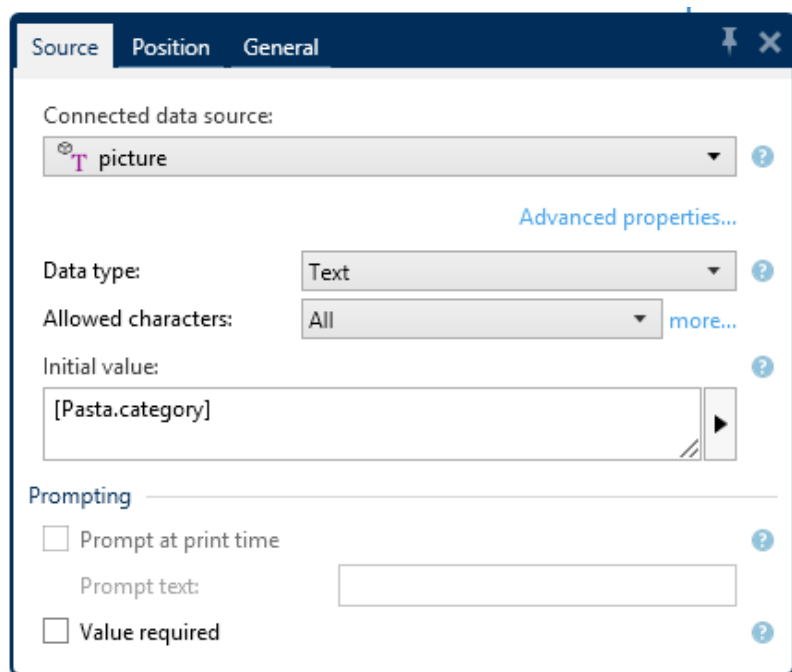
### 4.5.4 Fenêtre Des Propriétés De L'objet.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Pendant la conception d'un objet, sur une étiquette ou un formulaire, double-cliquer sur l'objet pour le paramétrer.

Double cliquer sur un objet ouvre la fenêtre des Propriétés de l'objet. Les options disponibles dans la fenêtre des propriétés dépendent de chaque objet sélectionné et de ses propriétés.

- Les objets de l'étiquette et leurs propriétés sont décrits [ici](#).
- Les objets du formulaire et leurs propriétés sont décrits [ici](#).



En appuyant sur la touche F4, la boîte de dialogue des propriétés de l'objet vient s'épingler sur le côté droit du plan de travail sous la forme d'un [éditeur des propriétés de l'objet](#).

## 4.5.5 Eléments Du Plan De Travail

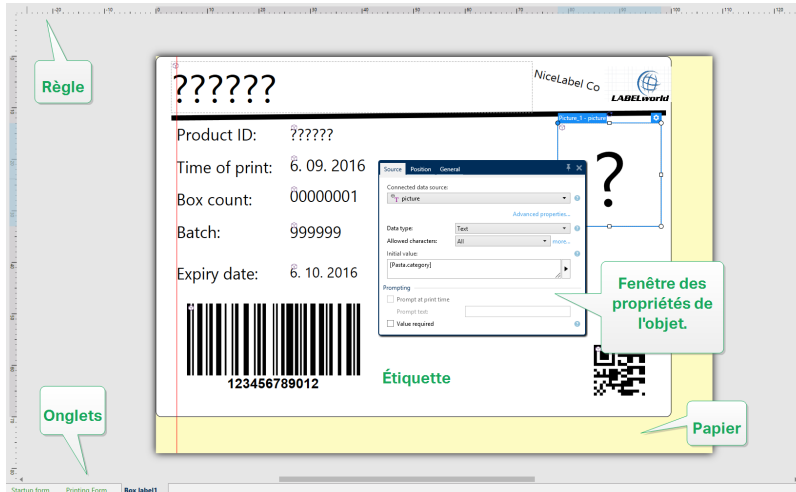
**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Le plan de travail comporte les éléments suivants :

- **La règle.** Le plan de travail est équipé d'une règle horizontale et d'une règle verticale. Les utiliser pour mettre les objets en ligne ou pour positionner correctement l'étiquette et son contenu. Changer les unités de mesures de la règle dans les propriétés du document.
- **Papier.** Espace jaune du plan de travail qui affiche la taille du papier. Les données du format de papier utilisé proviennent du pilote d'imprimante, mais il est possible de définir un format spécifique. Pour imprimer sur des feuilles de papier bureau ordinaires, il faut définir une saisie manuelle de la taille de papier . Pour plus de détails voir la section [Papier](#)
- **Étiquette.** Espace blanc qui représente l'espace utilisable pour créer l'étiquette. La ligne rouge limite la zone imprimable.

- **Fenêtre des propriétés de l'objet.** Définit les propriétés de l'objet sélectionné sur l'étiquette ou le formulaire. Double cliquer sur un objet pour ouvrir la boîte de dialogue.
- **Formulaire.** Espace blanc qui représente l'espace utilisable pour créer le formulaire.
- **Onglets.** Les étiquettes et formulaires actifs sont accessibles par des onglets différents.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Les onglets n'apparaissent que dans PowerForms.



## 4.6 Boîtes De Dialogue Propriétés Du Document Et Gestion Du Document

Designer dispose de plusieurs boîtes de dialogue pour aider à configurer et gérer le document actif et les sources de données qui lui sont connectées. Lire les chapitres ci-dessous pour les instructions détaillées:

- [Propriétés de l'étiquette](#)
- [Propriétés du formulaire](#)
- [Gestionnaire de données dynamiques](#)

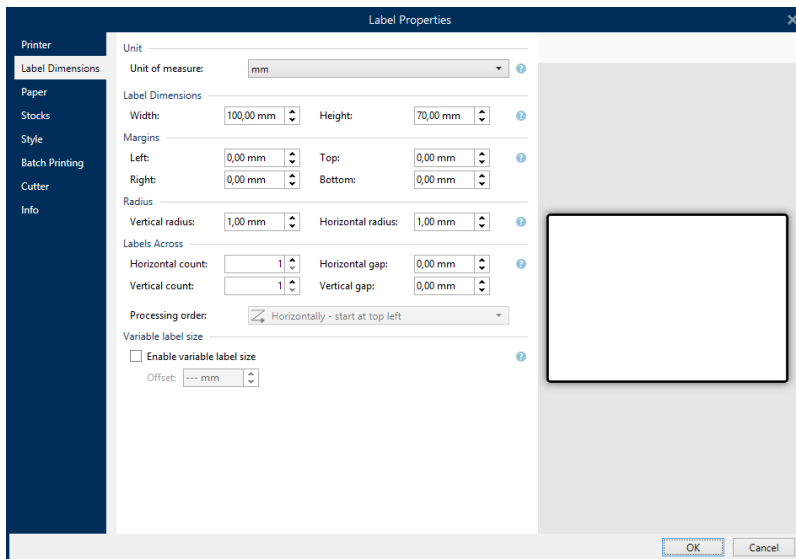
### 4.6.1 Propriétés De L'étiquette

L'**éditeur des propriétés de l'étiquette** permet de choisir l'imprimante, paramétrer les dimensions de l'étiquette et définir les propriétés du papier d'impression.

Voici la liste de paramètres disponibles.

Propriétés de l'étiquette	Description
<a href="#">Imprimante</a>	Sélectionne l'imprimante préférée.
<a href="#">Dimensions de l'étiquette</a>	Définit l'unité de mesure et les dimensions de l'étiquette.

Propriétés de l'étiquette	Description
<a href="#">Papier</a>	Définit les propriétés du papier à imprimer
<a href="#">Format:</a>	Sélectionne le type de papier en stock
<a href="#">Style</a>	Définit les paramètres du style de l'étiquette.
<a href="#">Impression par lot</a>	Définit l'impression d'étiquettes groupées.
<a href="#">Massicot</a>	Active la coupe du rouleau d'étiquettes pendant ou après impression.
<a href="#">Info</a>	Contient la description de l'étiquette.



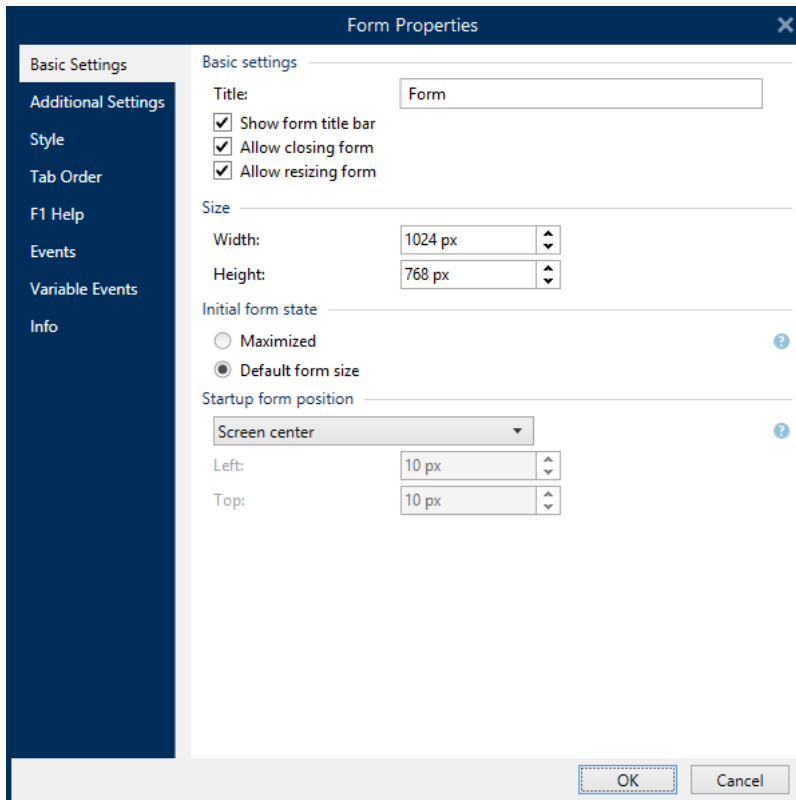
**TIP:** Pour ouvrir l'Editeur des propriétés de l'étiquette, double cliquer sur le [plan de travail](#).

## 4.6.2 Propriétés Du Formulaire

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

**Propriétés du formulaire** Cette boîte de dialogue permet de définir les différentes propriétés du formulaire.

**TIP:** Pour ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés du formulaire**, double cliquer sur le [plan de travail](#).



Voici la liste de paramètres disponibles.

Propriétés du formulaire	Description
<a href="#">Paramètres de base</a>	Ils permettent de définir le titre, la taille, l'état initial du formulaire et sa position au démarrage.
<a href="#">Paramètres additionnels</a>	Permet de choisir le langage de script.
<a href="#">Style</a>	Permet de définir les couleurs et images d'arrière plan. Il permet d'intégrer l'image et de l'enregistrer dans un fichier externe.
<a href="#">Ordre de tabulation</a>	Définit l'ordre l'activation des objets.
<a href="#">Aide F1</a>	Contient l'aide en ligne qui s'affiche en appuyant sur la touche F1 quand le formulaire est ouvert.
<a href="#">Événements</a>	Permet de définir les événements qui doivent se produire au chargement du formulaire, à sa fermeture ou après un intervalle de temps.
<a href="#">Événements variables</a>	Permet de sélectionner les variable pour lesquelles il faut surveiller les changements de valeur.
<a href="#">Données Port série</a>	Ajoute une variable pour stocker les données reçues par un port série.
<a href="#">Info</a>	Permet de définir le contenu qui servira de conseil pour guider l'utilisateur du formulaire.



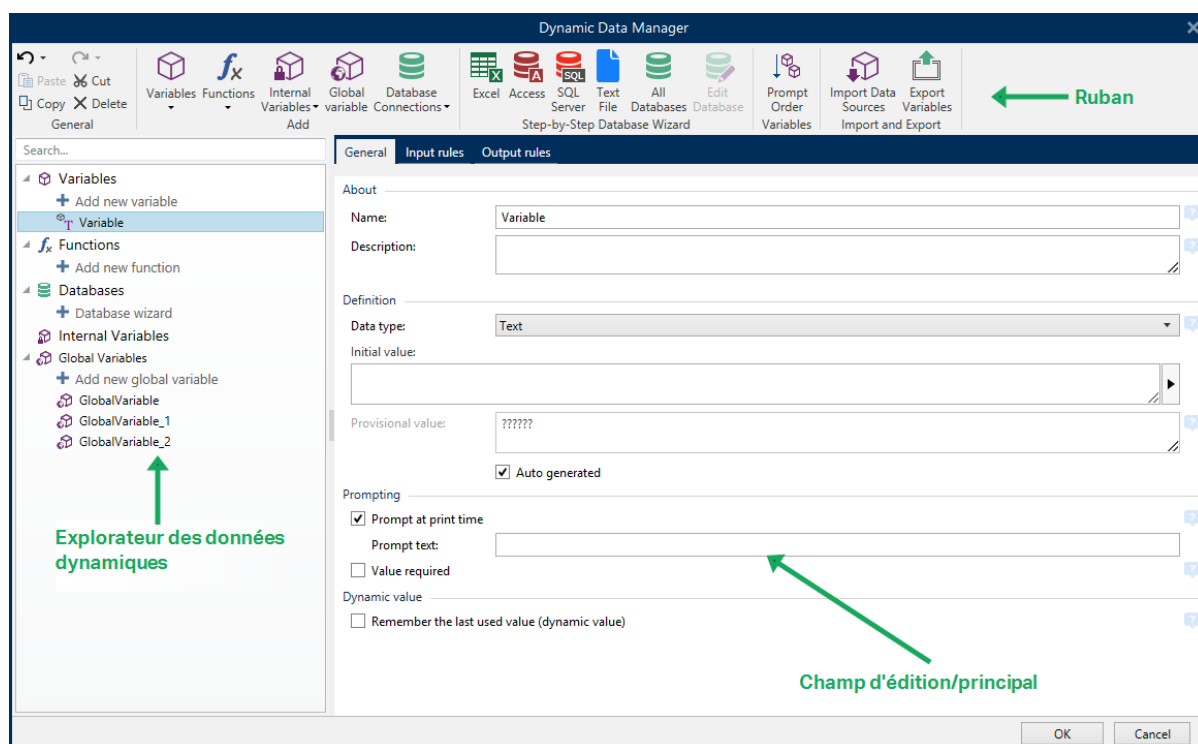
## 4.6.3 Gestionnaire De Données Dynamiques

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Le **Gestionnaire de données dynamiques** est une boîte de dialogue qui permet de gérer les sources de données dynamiques des objets d'une étiquette ou d'un formulaire.

Les objets d'une étiquette ou d'un formulaire peuvent être connectés à de multiples variables, fonctions et bases de données.

Pour ouvrir la boîte de dialogue, cliquer sur le bouton **Gestionnaire de données dynamiques** dans le ruban Designer.



Pour en savoir plus sur les sources de données, lire les sections suivantes:

- [Travailler avec les variables.](#)
- [Travailler avec les fonctions.](#)
- [Utiliser les bases de données comme source de contenu.](#)
- [Utiliser les variables internes comme source de contenu.](#)
- [Utiliser les variables globales comme source de contenu.](#)

### 4.6.3.1 Ruban Du Gestionnaire De Données Dynamiques

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

le Ruban du Gestionnaire de données dynamiques comporte les groupes de fonctionnalités suivants:

**Général** Ce groupe donne accès aux actions suivantes:

- **Annuler:** permet d'annuler la dernière séquence complète d'actions depuis le dernier enregistrement du fichier. L'éventail d'action est à sélectionner dans le menu déroulant.
- **Rétablir:** répète la séquence d'actions requise. L'éventail d'action est à sélectionner dans le menu déroulant.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Couper:** coupe la sélection dans le presse-papier.
- **Coller:** Colle les données du presse-papier.
- **Effacer:** Efface les articles sélectionnés.

Le groupe **Ajouter** donne accès aux sources de données dynamiques:

- [Ajouter une nouvelle variable:](#) Permet de définir plusieurs types de variables.
- [Variables internes:](#) ajoute des variables système et utilisateur. Leur rôle est d'identifier l'étiquette ou le formulaire, le nom du système, l'utilisateur ou un numéro de révision de fichier.
- Le bouton [Ajouter une nouvelle fonction:](#) ouvre la sélection de fonctions disponibles. Choisir la fonction appropriée pour l'éditer
- Connexions base de données: Ce bouton ouvre la sélection des types de bases de données utilisables. La boîte de dialogue **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** s'ouvre.

Le groupe **Assistant base de données** est le point d'entrée des assistants base de données:

- [Ajouter une base de données Excel.](#)
- [Ajouter une base de données Access.](#)
- [Ajouter une base de données SQL Server.](#)
- [Ajouter une base de données Texte.](#)
- Toutes les bases de données permettent d'ajouter tous les types de bases de données possibles.

Le groupe **Variables** donne accès à la boîte de dialogue [Ordre de saisie](#). Cette boîte de dialogue permet de définir l'ordre dans lequel les variables sont saisies au moment de l'impression.

Le groupe **Importer et exporter** permet d'importer ou d'exporter le modèle de données utilisés dans un document NiceLabel Designer.

- [Importer les sources de données](#) : permet d'importer les sources de données d'un fichier d'étiquette ou de solution externe.

- [Exporter les variables](#): permet d'exporter les variables d'un fichier d'étiquette ou de solution existant dans un fichier .NLVR.

#### 4.6.3.1.1 Importer Les Sources De Données

Le modèle de données comporte toutes les sources de données et leurs relations qui appartiennent à un fichier d'étiquette ou de solution NiceLabel 2017.

Importer un modèle de données signifie que les sources de données externes peuvent être importées dans un document existant. Ces sources de données importées sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les objets d'une étiquette ou d'un formulaire.

Pour importer un modèle de donnée, aller sur le **Gestionnaire de données dynamiques >** groupe du ruban **Importer et Exporter** et cliquer sur **Importer les sources de données**.

**Options Importer** : NiceLabel 2017 permet d'importer les modèles de données en utilisant plusieurs formats de fichier. Ce peut être un fichier entier d'étiquette ou de solution, ou un fichier d'export d'une variable NiceLabel (.NLVR extension):

- Un fichier de [Solution](#) (\*.nsln) importe les sources de données d'un fichier de solution NiceLabel.
- Un fichier [Etiquette](#) (\*.nlbl) importe les sources de données d'un fichier d'étiquette NiceLabel.
- Un fichier d'étiquette (V6) (\*.lbl) importe les sources de données d'un vieux fichier d'étiquette NiceLabelV6.
- Un fichier de formulaire XFF (\*.xff) importe les sources de données d'un vieux fichier de solution NiceLabel V6.
- [Variables export file](#) (\*.nlvr) importe des sources de données d'un [fichier d'exportation de variables NiceLabel Designer préalablement exporté](#).
- [Oracle WMS File \(\\*.xml\)](#) importe les variables de fichiers oracle WMS externe. Ce sont des fichiers générés par le système de gestion d'entrepôt Oracle WMS qui comportent les instructions pour le logiciel tiers d'impression d'étiquettes.

**CONSEIL:** Le fichier d'exportation des variables est décrit dans la section [Définition du fichier d'exportation des variables](#).

#### 4.6.3.1.2 Exporter Les Variables

Les [Variables](#) d'une étiquette ou d'une solution existante sont réutilisables dans un autre document NiceLabel 2017. L'option **Exporter les variables** permet d'exporter toutes les variables dans un fichier d'export (extension en .NLVR). Ainsi ces variables sont réutilisables dans n'importe quel autre document NiceLabel Designer.

**TIP:** Ces variables exportées sont utilisables dans une autres étiquette ou solution NiceLabel en utilisant l'option [Importer les sources de données](#)

Pour exporter les variables, aller sur le groupe du ruban **Gestionnaire de données dynamiques > Importer et Exporter** et cliquer sur **Exporter les variables**.

**NOTE:** Seules les variables qui ne font pas référence à d'autres sources de données sont exportables. Chaque exportation se termine par un rapport comportant la liste des variables exportées et non exportées du fichier. Le motif de l'échec dans l'exportation d'une variable est toujours inclus dans le rapport.

La définition du fichier d'exportation de la variable (.NLVR) est disponible dans la section [Définition du fichier d'export de la variable](#).

#### 4.6.3.2 Détails De L'Explorateur Des Données Dynamiques

**L'Explorateur de données dynamiques** est une barre d'outils qui se trouve au coin inférieur gauche de la fenêtre de la solution ou de l'étiquette. Il partage cet emplacement avec [l'explorateur de solution](#).

Pour passer d'un explorateur à l'autre, cliquer sur le bouton approprié:

- L'onglet **Données dynamiques** active l'explorateur de données dynamiques.
- L'onglet **Explorateur de solution** active [l'explorateur de solution](#).

**TIP:** Sur une étiquette ou un formulaire, l'Explorateur de données dynamiques joue les deux rôles. Il sert de raccourci pour rajouter de nouvelles variables, fonctions et sources de données et il présente toutes les sources de données en cours d'utilisation.

- **Nouvelle variable:** ajoute une variable supplémentaire dans les sources de données de l'étiquette ou du formulaire. Il a quatre types de variable disponibles. Leurs valeurs sont définies dans les boîtes de dialogue décrites dans les sections dédiées
  - [Variable:](#) un type de variable qui récupère sa valeur lors de l'impression de l'étiquette ou du formulaire.
  - [Date du jour:](#) affiche la date du jour au format demandé
  - [Horaire actuel:](#) affiche l'horaire actuel au format demandé.
  - [Compteur:](#) affiche une valeur de compteur.
- [Nouvelle fonction:](#) ajoute une nouvelle fonction qui va servir de source de données dynamiques.
- [L'Assistant Base de données](#) lance un assistant permettant de créer pas à pas une nouvelle base de données.
- [Variables internes:](#) affiche la liste de variables internes disponibles.

## 4.7 Editeur Des Propriétés De L'objet

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

En plus des propriétés de l'objet disponibles dans le ruban de Designer la barre d'outils des propriétés s'ouvre sur le côté droit du plan de travail.

**NOTE:** La barre d'outils des propriétés de l'objet est cachée au départ. Elle s'affiche après avoir appuyé sur la touche F4 ou cliqué à droite sur **Propriétés** dans le menu contextuel.

Les options disponibles dans la barre d'outils dépendent de chaque objet sélectionné et de ses propriétés.

- Les objets de l'étiquette et leurs propriétés sont décrits [ici](#).
- Les objets du formulaire et leurs propriétés sont décrits [ici](#).

## 4.8 Menus Contextuels

dans Designer, un clic droit sur la souris affiche des menus contextuels variés comportant les commandes les plus utilisées. La disponibilité de ces commandes dépend des articles sélectionnés – plan de travail ou objet.

- Les commandes contextuel du plan de travail sont décrites [ici](#).
- Les commandes contextuel des objets sont décrites [ici](#).

### 4.8.1 Menu Contextuel Du Plan De Travail

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

En cliquant à droite sur le [Plan de travail](#), un menu contextuel apparaît. Ce menu contextuel comporte les commandes les plus utilisées:

- **Propriétés du document:** ouvre les boîtes de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#) ou [Propriétés du formulaire](#).
- **Coller:** Colle les données du presse-papier sur le plan de travail. Un article du presse-papier est réutilisable plusieurs fois.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copier ailleurs.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Aligner sur les objets:** Aligne l'objet aux autres objets du plan de travail. Quand deux objets sont alignés, une ligne reliant les bords des deux objets alignés apparaît.
- **Aligner sur la grille:** aligne l'objet avec la grille du plan de travail. Quand l'objet est déplacé, il s'aligne toujours sur la grille.
- **Afficher le quadrillage** rend visible un quadrillage sur le plan de travail
- **Sélectionner tout:** sélectionne tous les objets du plan de travail.

- **Visibilité des marqueurs de l'objet:** affiche la visibilité des propriétés d'objet listées ci-dessous. Les marqueurs deviennent visibles lorsque la souris vient pointer sur l'objet:
  - **Nom de l'objet :** ce marqueur affiche le nom d'un objet.
  - **Élément interne:** ce marqueur affiche si l'objet sélectionné est un élément interne à l'imprimante.
  - **Compteur:** ce marqueur dit si la variable connectée est un [Compteur](#).
  - **Objet verrouillé:** ce marqueur montre que la position de l'objet est verrouillée.
  - **Événements:** ce marqueur affiche que l'objet du formulaire exécute les [Actions](#) assignées.
- **Zoom:** définit le comportement du focus:
  - **Zoom sur le document:** affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de Designer.
  - **Zoom sur les objets:** affiche tous les objets dans la fenêtre de Designer.

## 4.8.2 Menu Contextuel Des Objets

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

En cliquant à droite sur un objet, un menu contextuel apparaît. Ce menu contextuel comporte les commandes les plus utilisées:

- **Propriétés du document:** ouvre les boîtes de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#) ou [Propriétés du formulaire](#).
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copié ailleurs. Noter que le premier élément est sélectionné en le cliquant.
- **Supprimer:** Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Verrouiller la position:** Empêche de bouger l'objet sélectionné.
- **Organiser:** positionne les objets de telle sorte qu'ils apparaissent soit devant soit derrière les autres:
  - **Mettre en avant:** avance l'élément d'un cran.
  - **Reculer d'un cran:** recule l'élément d'un cran.
  - **Mettre devant:** envoie l'élément devant tous les autres éléments de l'étiquette.
  - **Mettre en arrière-plan:** envoie l'élément derrière tous les autres éléments de l'étiquette.

## 4.8.3 Groupe De Menu Contextuel

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

En cliquant à droite sur un objet, un menu contextuel apparaît. Ce menu contextuel comporte les commandes les plus utilisées:

- **Propriétés du document:** ouvre les boîtes de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#) ou [Propriétés du formulaire](#).
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Couper:** retire l'élément sélectionné du plan de travail et l'ajoute au presse-papier pour qu'il soit copié ailleurs. Noter que le premier élément est sélectionné en le cliquant.
- **Supprimer:** Supprime l'objet sélectionné du plan de travail.
- **Sélectionner tout:** sélectionne tous les objets ajoutés à une étiquette ou un formulaire.
- **Alignement et quadrillage**
  - **Aligner sur les objets:** aligne un objet avec un autre sur le plan de travail. Lorsqu'un objet est aligné, une ligne marquant l'alignement de l'objet apparaît.
  - **Aligner sur la grille:** aligne les objets sélectionnés sur le quadrillage.
  - **Ne pas aligner:** rend la position l'objet indépendante du quadrillage et de la position des autres objets.
  - **Afficher le quadrillage** rend visibles les points du quadrillage sur le plan de travail.

**Visibilité des marqueurs de l'objet:** affiche la visibilité des propriétés d'objet listées ci-dessous.

- **Nom de l'objet :** affiche le nom d'un objet.
- **Élément de l'imprimante:** indique que l'objet s'imprimera en utilisant une fonction interne à l'imprimante. Cette option offre une alternative à l'envoi de l'objet à l'imprimante en graphique.
- **Événements :** affiche si l'objet du formulaire exécute les [Action\(s\)](#) assignées.
- **Source de données:** indique si l'objet est connecté à une [source de données dynamiques](#).
- **Zoom:** définit le comportement du focus:
  - **Zoom sur le document:** affiche l'étiquette entière dans la fenêtre de Designer.
  - **Zoom sur les objets:** affiche tous les objets dans la fenêtre de Designer.
- **Grouper les objets:** unifie les objets sélectionnés pour qu'ils se comportent comme un unique élément.

# 5 Étiquette

Une étiquette est un masque sur lequel on ajoute des [objets](#) et qu'on imprime sur n'importe quel support.

Chaque objet ajoute sur l'étiquette différent type de contenus: texte, ligne, ellipse, code à barres ou rectangle. Le contenu peut être fixe (saisie manuelle par l'opérateur) ou dynamique (défini automatiquement pour une source de données connectée).

Une fois conçue, l'étiquette peut s'imprimer sur n'importe quelle imprimante installée.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Créer une étiquette imprimable relève des tâches de base de Designer. Designer permet de créer et imprimer des étiquettes autonomes ou des étiquettes intégrées dans une [solution](#) d'impression.

Pour savoir comment créer ou éditer une étiquette, cliquer [ici](#).

## 5.1 Assistant Paramètre D'étiquette

L'Assistant Paramètre d'étiquette vous guide pas à pas pour créer une nouvelle étiquette. L'assistant comporte quatre étapes de configuration et une conclusion:

- [Etape 1: Sélectionner une imprimante](#)
- [Etape 2: Définir la taille de la page](#)
- [Etape 3: Présentation de l'étiquette](#)
- [Etape 4: Dimensions de l'étiquette](#)
- [Etape 5: Conclusion](#)

Après ces étapes, l'étiquette est prête à imprimer ou à modifier.

**NOTE:** Pour quitter l'Assistant paramètre d'étiquettes à n'importe quel moment, appuyer sur la touche Echap Les propriétés de la nouvelle étiquette sont définies comme propriétés par défaut.

### 5.1.1 Assistant Paramètre D'étiquette

#### 5.1.1.1 Etape 1: Sélectionner Une Imprimante

Cette étape permet de choisir l'imprimante à utiliser pour la nouvelle étiquette. Elle propose aussi un accès direct aux propriétés du pilote d'imprimante.



Sélectionner l'imprimante dans la liste du menu déroulant. Pour définir les paramètres de l'imprimante, la sélectionner et cliquer sur **Propriétés de l'imprimante**. Ce bouton donne un accès direct au pilote et aux paramètres de l'imprimante sélectionnée.

L'assistant pour paramétrer de l'étiquette mémorise la dernière imprimante utilisée. Lors de la création d'une autre étiquette, l'assistant va automatiquement sélectionner l'imprimante définie pour la précédente étiquette. Si cette imprimante n'est plus là, il prend l'imprimante par défaut à la place.

**NOTE:** Mais si le changement d'imprimante est fait dans la [boîte de dialogue des propriétés de l'étiquette](#), cela ne change pas la première sélection de l'imprimante dans l'assistant pour paramétrer l'étiquette.

- **Utiliser toujours l'imprimante par défaut:** sélectionne l'imprimante par défaut du système à utiliser pour le travail d'impression en cours.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** L'impression recto-verso est disponible dans Designer Pro et PowerForms.

- **Impression recto-verso:** permet d'imprimer des étiquettes sur les deux faces.
- **Aperçu:** Affiche la présentation de l'étiquette en fonction des propriétés paramétrées.

**NOTE:** En changeant d'imprimante, les paramètres de la [Taille de la page](#) se mettent toujours par défaut (automatiquement).

**NOTE:** Pour plus d'informations sur les pilotes installés et leurs paramètres consulter [Le manuel d'installation des pilotes NiceLabel](#).

## 5.1.2 Etape 2: Définir La Taille De La Page

Cette étape définit la taille de la page. Avec une imprimante thermique, il est recommandé de déterminer une taille automatique. La sélection manuelle est très utile quand le code exact du stock ou du format de l'étiquette est connu.

L'option **Imprimer sur un rouleau d'étiquettes** imprime sur le rouleau d'étiquettes installé. La taille de la page pour les imprimantes thermiques est détectée automatiquement.

**NOTE:** S'il a été sélectionné une imprimante thermique à l'étape précédente de l'assistant [Sélectionner l'imprimante](#), cette option est activée par défaut.

L'option **Imprimer sur une feuille de papier** imprime les étiquettes sur des feuilles de papier. Elle permet de définir à la main la taille de la page d'étiquettes pour ajuster l'imprimante.

Avec cette option, des paramètres supplémentaires apparaissent.

- **Unité de mesure:** définit l'unité utilisée par défaut pour l'étiquette.
- **Papier:** définit la **Largeur** et la **Hauteur** de la page d'étiquettes.

**NOTE:** S'il a été sélectionné une imprimante de bureau à l'étape précédente de l'assistant [Sélectionner une imprimante](#), cette option est activée par défaut.

**Sélectionner un format prédéfini** cette option permet que la page soit définie par le type de stock sélectionné.

Avec cette option, des paramètres supplémentaires apparaissent.

- **Type de format:** permet de définir quel type de format doit être utilisé pour créer et imprimer une étiquette. Les types de format sont souvent associés aux marques d'imprimantes ou aux fournisseurs de papeterie. Choisir le format exact dans le menu déroulant.

**NOTE:** Si le format choisi n'est pas compatible avec l'imprimante sélectionnée, un message de précaution apparaît. La création et l'impression d'étiquettes sont alors impossibles.

- **Information sur le format** ici s'affichent les propriétés du format choisi.

### 5.1.3 Etape 3: Sélectionner La Présentation De L'étiquette

Cette étape définit l'orientation de l'étiquette et la rotation sur une imprimante.

- Le groupe **Orientation** permet de déterminer la présentation de la nouvelle étiquette: **Portrait** ou **Paysage**.
- **Rotation:** fait tourner de 180 degrés la **Mise en page Imprimante** de l'étiquette, si l'imprimante est compatible.
- **Aperçu:** Affiche la présentation de l'étiquette en fonction des propriétés paramétrées.

### 5.1.4 Etape 4: Spécifier Les Dimensions De L'étiquette

A cette étape, définir les dimensions de la nouvelle étiquette, ses marges, unité de mesure, et les paramètres de nombre d'étiquettes.

- **Unité de mesure:** définit l'unité utilisée par défaut pour l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette** définit la **largeur** et la **Hauteur** de l'étiquette.
- **Marge** détermine la distance entre la bordure du plan de travail et celle de l'étiquette (gauche/droite, haut/bas).
- **Nombre d'étiquettes** détermine le nombre d'étiquettes à imprimer sur une seule feuille d'étiquettes.
  - **A l'horizontal** répartit les étiquettes horizontalement
  - **A la verticale** répartit les étiquettes verticalement en colonne.
  - **Intervalle horizontal** détermine la distance horizontale entre les étiquettes.
  - **Intervalle vertical** détermine la distance verticale entre les étiquettes.

- **Ordre de traitement:** définit quand quel sens les étiquettes s'imprimeront. Définir le coin de départ de l'impression ainsi que le positionnement de l'étiquette horizontalement et verticalement.

### 5.1.5 Etape 5: Conclusion

Cette étape résume les propriétés de la nouvelle étiquette comme définie avec **l'assistant paramètre d'étiquette**.

Avant de cliquer sur **Terminer** pour passer aux phases d'édition et d'impression, vérifier les paramètres affichés:

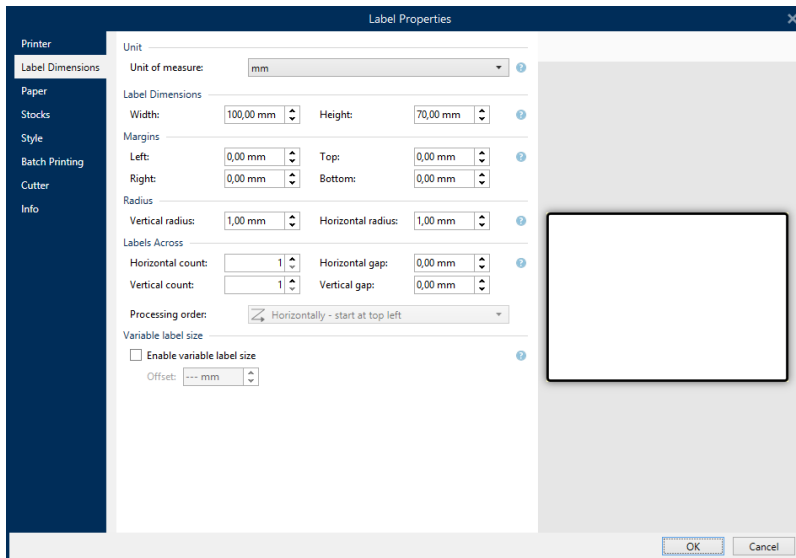
- **Imprimante:** imprimante sélectionnée pour imprimer l'étiquette.
- **Dimensions de l'étiquette:** dimensions de la nouvelle étiquette.
- **Dimensions du papier:** dimensions de la nouvelle page d'étiquettes

## 5.2 Propriétés De L'étiquette

**L'éditeur des propriétés de l'étiquette** permet de choisir l'imprimante, paramétrer les dimensions de l'étiquette et définir les propriétés du papier d'impression.

Voici la liste de paramètres disponibles.

Propriétés de l'étiquette	Description
<a href="#">Imprimante</a>	Sélectionne l'imprimante préférée.
<a href="#">Dimensions de l'étiquette</a>	Définit l'unité de mesure et les dimensions de l'étiquette.
<a href="#">Papier</a>	Définit les propriétés du papier à imprimer
<a href="#">Format:</a>	Sélectionne le type de papier en stock
<a href="#">Style</a>	Définit les paramètres du style de l'étiquette.
<a href="#">Impression par lot</a>	Définit l'impression d'étiquettes groupées.
<a href="#">Massicot</a>	Active la coupe du rouleau d'étiquettes pendant ou après impression.
<a href="#">Info</a>	Contient la description de l'étiquette.



**TIP:** Pour ouvrir l'Editeur des propriétés de l'étiquette, double cliquer sur le [plan de travail](#).

## 5.2.1 Imprimante

L'onglet **Imprimante** permet de définir l'imprimante qui va imprimer l'étiquette et de paramétrer son comportement.

Le menu déroulant **Imprimante** permet de sélectionner l'une des imprimantes installées sur le système.

**TIP:** Pour définir les paramètres de l'imprimante, la sélectionner et cliquer sur **Propriétés de l'imprimante**. Ce bouton donne un accès direct au pilote et aux paramètres de l'imprimante sélectionnée.

**NOTE:** Pour plus d'informations sur les pilotes installés et leurs paramètres consulter [Le manuel d'installation des pilotes NiceLabel](#).

- **Utiliser toujours l'imprimante par défaut:** sélectionne l'imprimante par défaut du système à utiliser pour le travail d'impression en cours.
- **Impression recto-verso:** permet d'imprimer des étiquettes sur les deux faces.
- **Utiliser les paramètres d'imprimante personnalisés enregistrés dans l'étiquette:** Chaque étiquette peut avoir ses propres paramètres d'imprimante définis et enregistrés par l'utilisateur. Sélectionner cette option pour les utiliser à l'impression.
- **Utiliser les paramètres d'impression par défaut du pilote d'impression:** sélectionner pour utiliser les paramètres par défaut de l'imprimante ou si aucun paramètre personnalisé n'est défini. Les paramètres par défaut de l'imprimante seront utilisés pour l'impression.

Le groupe de paramètres **Impression** optimise le processus d'impression.

- **Optimiser l'impression d'étiquettes identiques:** si de multiples étiquettes identiques sont imprimées, il n'est pas nécessaire de renvoyer à l'imprimante le fichier à chaque fois. Avec cette option activée, l'imprimante multiplie toute seule le travail d'impression.
- **Utiliser l'interface avancée du pilote d'imprimante:** accélère l'impression d'étiquettes.

**TIP:** Si cette option est cochée, les commandes optimisées pour l'imprimante sont utilisées. L'option désélectionnée désactive l'optimisation de l'impression. Chaque étiquette est envoyée à l'imprimante sous forme d'une image.

- **Combiner en graphique tous les éléments non-imprimante lors de l'envoi à l'impression :** fusionne plusieurs objets de l'étiquette dans un seul grand graphique et l'envoie à l'imprimante.

**TIP:** Si la fusion est désactivée, Designer envoie les éléments graphiques séparément à l'imprimante, ce qui peut, en de rares occasions, causer quelques problèmes de positionnement des objets. Les éléments graphiques fusionnés garantissent un rendu correct de l'étiquette. L'inconvénient de la fusion est le montant important de données envoyé à l'imprimante.

Utiliser l'un des types de combinaison listés ci-dessous pour fusionner les graphiques de la meilleure manière.

- **Type de combinaison:** définit les objets à fusionner pour l'impression.
  - **Tous les éléments non-imprimantes:** tous les objets de l'étiquette sont fusionnés dans un seul élément graphique envoyé à l'imprimante.
  - **Tous les éléments non-imprimantes sauf les compteurs :** Les objets de l'étiquette sont fusionnés et envoyés à l'imprimante en un seul graphique, sauf les compteurs qui sont envoyés séparément dans le même flux d'impression.
  - **Uniquement les éléments fixes non-imprimante :** seuls les objets de l'étiquette sans contenu variable sont fusionnés dans un unique fichier graphique envoyé à l'imprimante.

**TIP:** Les éléments non imprimante sont tous les éléments qui sont envoyés à l'imprimante en graphiques. A contrario, les éléments internes à l'imprimante sont envoyés en commandes interne à l'imprimante et fournis par l'imprimante.

- **Imprimer en mode stocker/rappeler** optimise les performances d'impression. Avec le mode d'impression stocker/rappeler activé, Designer ne doit pas renvoyer les données d'étiquette complètes pour chaque impression. Mais les masques d'étiquettes sont stockés dans la mémoire de l'imprimante et le Designer envoie seulement les commandes de rappel pour compléter le contenu de l'étiquette au cours de l'impression. Pour plus d'information, lire la section [Imprimer en mode &stocker/rappeler](#).

- **Variante de stockage:** Emplacement de stockage des masques d'étiquette dans la mémoire de l'imprimante.

**NOTE:** Pour éviter que les modèles d'étiquettes se perdent après une coupure de courant, les enregistrer dans un emplacement non-volatile.

## 5.2.2 Dimensions De L'étiquette

L'onglet **Dimensions de l'étiquette** spécifie les dimensions de l'étiquettes et définit si sa taille doit s'adapter en fonction de celle des objets ou non.

**L'unité de mesure** définit l'unité utilisée par défaut pour les dimensions de l'étiquette. Il y a quatre unités possibles: cm, in, mm, et points.

**Dimensions de l'étiquette** définit les **largeur** et la **Hauteur** de l'étiquette. Les paramètres dimensions de l'étiquette sont actif quand Dimensions manuelles de l'étiquettes est activé.

**NOTE:** La saisie manuelle d'une unité de mesure va changer l'**Unité** définie ici.

**Marge** détermine la distance entre la bordure du plan de travail et celle de l'étiquette (gauche/droite, haut/bas).

**CONSEIL:** La plupart des imprimantes laser ou non thermiques sont incapable d'imprimer sur toute la surface d'une étiquette. Il y a le plus souvent une zone non imprimable de d'environ 5 mm en partant du bord de la page. Avec Designer, cette zone est marquée par une ligne rouge. Les objets situés sur ou au-delà de la ligne rouge ne s'imprimeront pas en entier.

Le groupe **Rayon** permet d'arrondir les coins de l'étiquette.

- **Rayon vertical** : ajuste la valeur d'arrondi dans le sens vertical..
- **Rayon horizontal** : ajuste la valeur d'arrondi dans le sens horizontal.

**Nombre d'étiquettes** détermine le nombre d'étiquettes à imprimer sur une seule feuille d'étiquettes.

- **A l'horizontal** répartit les étiquettes horizontalement
- **A la verticale** répartit les étiquettes verticalement en colonne.
- **Intervalle horizontal** détermine la distance horizontale entre les étiquettes.
- **Intervalle vertical** détermine la distance verticale entre les étiquettes.
- **Ordre de traitement:** définit quand quel sens les étiquettes s'imprimeront. Définir le coin de départ de l'impression ainsi que le positionnement de l'étiquette horizontalement et verticalement.

**Taille d'étiquette variable** active la possibilité pour l'étiquette d'adapter sa taille en fonction de la taille de ses objets.

Avec des données supplémentaires, la taille des objets de l'étiquette augmente, ils prennent plus de place. Et donc la taille de l'étiquette doit s'adapter.

- **Décalage** est la distance entre le dernier objet et la bordure inférieure de l'étiquette.

### 5.2.3 Papier

L'onglet **Papier** définit les propriétés du papier à imprimer.

**Unité** sélectionne l'**Unité de mesure** à utiliser pour l'étiquette.

Le groupe **Type de Papier** permet de définir la manière de dimensionner le papier—automatique ou manuel.

- **Déterminer automatiquement la taille de la page en fonction des dimensions de l'étiquette (étiquettes en rouleaux):** la taille de la page est définie par le pilote de l'imprimante.

**NOTE:** Si à l'étape précédente de l'assistant, il a été sélectionné une imprimante thermique, cette option est désactivée par défaut.

- **Déterminer à la main la taille de page (feuille de papier)** permet de définir manuellement la taille de la page.

**NOTE:** Si à l'étape précédente de l'assistant, il a été sélectionné une imprimante laser bureautique, cette option est désactivée par défaut.

Quand la taille de la page est définie manuellement, des options supplémentaires apparaissent:

- **Papier:** sélection du formats de papier.
- **Largeur et Hauteur:** dimensions personnalisée de papier.

Le groupe **Orientation** permet de déterminer la présentation de la nouvelle étiquette: **Portrait** ou **Paysage**.

- **Rotation: Disposition Imprimante** rotation de 180 degrés.

**Prévisualisation:** Affiche à l'écran l'étiquette en cours avec la disposition à l'impression.

### 5.2.4 Format

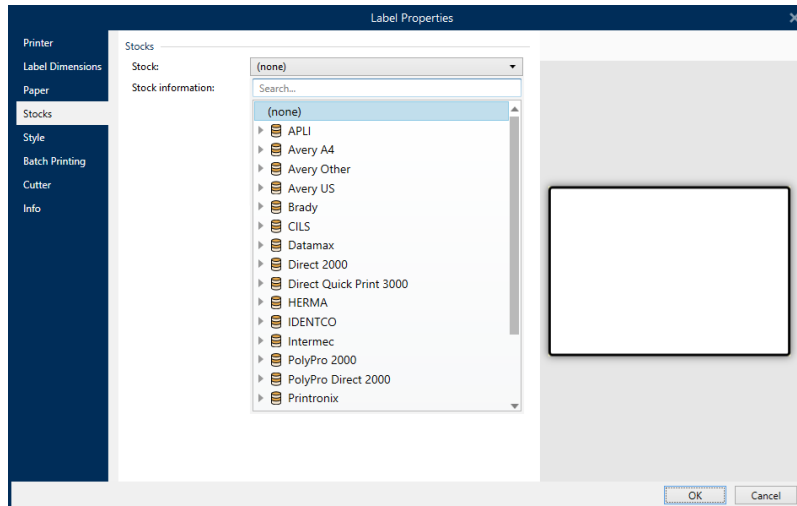
Les formats d'étiquettes permettent de gagner du temps pour la création des étiquettes. Utiliser les formats de masques pour créer des étiquettes pour un type d'imprimante ou pour optimiser le processus de création d'étiquettes.

**Format:** permet de définir quel type de format doit être utilisé pour créer et imprimer une étiquette Les types de format sont souvent associé aux marques d'imprimantes ou aux fournisseurs de papeterie.

**NOTE:** Les propriétés de format définies ici sont prioritaires sur les propriétés de l'étiquette définies à la main.

**Format:** permet de définir le format exact à utiliser pour créer et imprimer une étiquette. Les formats sont triés par marques et par supports. Étendre la liste pour choisir le bon format.

**TIP:** Utiliser **Rechercher...** pour trouver le format requis. Une recherche partielle est possible - saisir une séquence de caractères et tous les formats la contenant seront listés.



**NOTE:** Si le format choisi n'est pas compatible avec l'imprimante sélectionnée, un message de précaution apparaît. Le format antérieurement choisi redevient actif pour que l'impression continue.

**Information sur le format** ici s'affichent les propriétés du format choisi.

- **Dimensions de l'étiquette**
- **Nombre d'étiquettes horiz.**
- **Description**
- **Auteur**

## 5.2.5 Style

L'onglet **Style** permet de définir les paramètres de style de l'étiquette.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'étiquette.

**Image d'arrière plan** définit l'image en fond d'étiquette.

- **Nom du fichier Image:** Fichier image sélectionné pour être utilisé à l'arrière plan.
- **Intégrer une image dans un document** définit l'image comme partie intégrante du fichier d'étiquette.
- **Enregistrer l'image intégrée dans le fichier:** L'image intégrée est enregistrée dans un fichier distinct.
- **Supprimer l'image intégrée:** L'image intégrée est supprimée du fichier de l'étiquette.



- **Emplacement de l'image:** Définit la place de l'image sur l'étiquette:
  - **Centré:** va centrer l'image sur l'étiquette avec ses dimensions originales. Si l'image est plus grande que l'étiquette, seule la partie centrale sera visible.
  - **Ajusté:** va réduire l'étiquette pour qu'elle contienne dans l'étiquette en conservant son aspect original.
  - **Etiré:** étire l'image pour qu'elle remplisse toute l'étiquette sans conserver ses proportions.

**NOTE:** Cette option ne tient pas compte des proportions de l'image. Il se peut qu'elle apparaisse déformée sur l'étiquette.

- **Rotation:** Rotation de 90 degrés de l'image d'arrière plan.
- **Imprimer l'image d'arrière-plan:** L'image de fond s'imprime.

## 5.2.6 Impression Par Lot

L'**Impression par lot** permet de regrouper les étiquettes imprimées par lots.

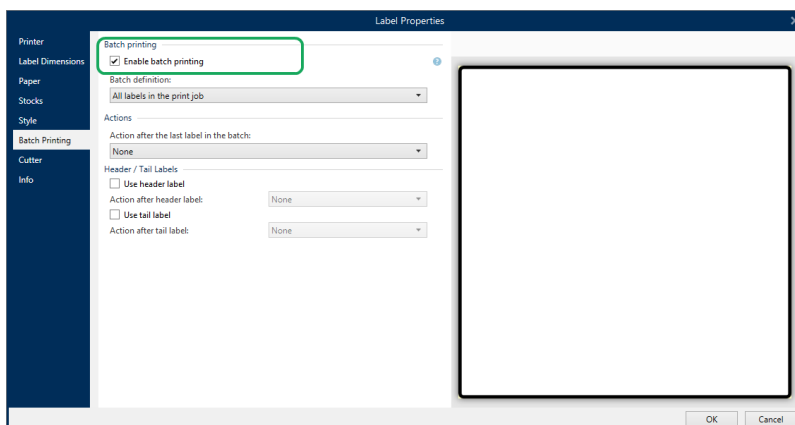
**TIP:** Un lot est un jeu d'étiquettes imprimées au sein d'un seul travail d'impression. Chaque travail d'impression peut comporter un ou plusieurs lots.

Le premier objectif de l'impression par lot est d'automatiser l'exécution d'actions prédéfinies après l'impression de chaque lot.

**EXEMPLE:** Le rouleau d'étiquette se coupe automatiquement après l'impression d'un lot de cinq étiquettes.

Le deuxième objectif est d'avoir des étiquettes d'en-tête et de fin pour chaque lot imprimé.

**EXEMPLE:** Un lot de cinq étiquettes démarre par une étiquette d'en-tête et termine par une étiquette de fin de lot. Toutes les deux sont différentes des étiquettes principales.



- **Activer l'impression par lot:** active le mode d'impression par lots. Le menu de définition d'un lot devient actif.

- **Définition du lot:** permet de spécifier le contenu du lot d'étiquettes:
  - **Toutes les étiquettes du job d'impression:** Toutes les étiquettes du travail d'impression font partie du même lot.
  - **Le lot se termine après un nombre spécifique d'étiquettes:** termine le lot après impression du nombre d'étiquettes spécifié.
  - **Le lot se termine quand la source de données change de valeur:** Un changement de valeur de la variable sélectionné est utilisé pour ouvrir un nouveau lot.

Le groupe **Actions** définit l'action à exécuter à la fin du lot d'impression. La disponibilité des actions dépend du pilote d'imprimante choisi. Quand le pilote ne donne aucune information sur la disponibilité des actions, la liste est vide.

**EXEMPLE:** Les actions les plus utilisées sont : le **Massicot, Imprimante en pause, Marqueur de lot, Séparateur de lot**, etc. Pour un réseau d'étiquettes (Masque d'étiquette avec les étiquettes se suivant), il y a une autre action **Ejecter la page**. Ces commandes d'imprimantes peuvent s'appliquer dynamiquement au cours de l'impression.

Le groupe **Etiquettes d'entête/de fin** spécifie les propriétés de ces deux étiquettes d'un lot.

- **Utiliser une étiquette d'entête:** Etiquette d'entête d'un lot.
- **Action après étiquette d'entête:** action à exécuter après impression de l'étiquette de tête. La disponibilité des actions dépend du pilote d'imprimante choisi.

**NOTE:** La disponibilité des actions dépend du pilote d'imprimante choisi.

- **Utiliser une étiquette de fin :** dernière étiquette d'un lot.
- **Action après étiquette finale:** action à exécuter après impression de l'étiquette de fin de lot.

**NOTE:** La disponibilité des actions dépend du pilote d'imprimante choisi.

**TIP:** Les étiquettes d'entête, de fin de lot et les étiquettes principales sont accessibles via les onglets situés sous le plan de travail (champ grisé).

## 5.2.7 Massicot

**Massicot** active le massicotage du rouleau d'étiquettes pendant ou après l'impression.

**Activer le massicot** active la coupe de l'étiquette et les paramètres de coupe.

**Mode de coupe** spécifie le moment où le rouleau d'étiquettes doit être coupé.

- **Couper après la dernière étiquette imprimée:** coupe le rouleau d'étiquette à la fin de l'impression
- **Couper après un nombre d'étiquettes spécifié:** coupe le rouleau d'étiquettes après un nombre d'étiquettes défini ou lorsqu'une condition se réalise.

- **Couper quand la source de données change de valeur:** Le rouleau d'étiquettes est coupé quand la valeur d'une source de données change ou lorsqu'une condition se réalise.







## 5.2.8 Info

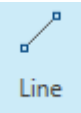


L'onglet **Info** comporte une **Description** pouvant servir de conseil ou de guide pour le travail de l'utilisateur.

Définir la **Description** en tapant le texte dans le champ.

## 5.3 Objets De L'étiquette

Après paramétrage des [Propriétés de l'étiquette](#), Nous passons au contenu de l'étiquette. Les objets de l'étiquette sont des articles basiques d'édition, utilisés pour ajouter ou modifier des contenus variés. Chaque objet a sa propre fonction décrite dans le tableau ci-dessous.

Objets de l'étiquette	Icône	Description
<a href="#">Texte</a>	 Text	Objet pour insérer des contenus texte Il s'adapte au total des données entrées. Lors de la frappe, l'objet Texte s'agrandit horizontalement et/ou verticalement.
<a href="#">Paragraphe</a>	 Text box	Objet pour insérer des contenus texte Un Paragraphe peut soit s'adapter (étirer / rétrécir) au contenu, soit augmenter ou réduire la taille de la police pour que le contenu s'adapte au cadre du paragraphe.
<a href="#">Paragraphe enrichi</a>	 Rich text box	Objet pour texte enrichi. Objet pour ajouter un texte formaté avec des liens hypertextes, des lignes de graphiques et autres contenus enrichis, créés avec un traitement de texte.
<a href="#">Code à barres</a>	 Barcode	Cet objet permet d'ajouter divers types de codes à barres sur une étiquette.
<a href="#">Image</a>	 Picture	Cet objet permet d'ajouter un contenu graphique sur l'étiquette.
<a href="#">Rectangle</a>	 Rectangle	Cet objet permet de créer des formes rectangulaires sur une étiquette

Objets de l'étiquette	Icône	Description
<a href="#">Ligne</a>	 Line	Cet objet permet de créer une ligne sur l'étiquette.
<a href="#">Ellipse</a>	 Ellipse	Cet objet permet de créer des formes circulaires.
<a href="#">Inversé</a>	 Inverse	Objet pour intervertir les couleurs de l'objets et de son fond.

### 5.3.1 Texte

Un objet **Texte** s'adapte toujours au contenu saisi en s'étirant et se rétrécissant. Lors de la frappe, l'objet Texte s'agrandit horizontalement et/ou verticalement.

**TIP:** Un [Objet Paragraphe](#) peut servir d'alternative quand un contenu textuel doit s'adapter dans un champ aux dimensions prédéfinies.

#### 5.3.1.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.
- [Variables:](#) Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- [Fonctions:](#) Outil de transformation des données entrées.
- [Bases de données:](#) Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

**Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Caractère générique** c'est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

#### EXEMPLE

Un opérateur a besoin de formater un numéro de téléphone pour qu'il soit plus lisible sur l'étiquette. La données entrée n'est pas formatée puisqu'elle provient d'une base de données.

Quand la valeur lue dans la base de données est:

+38642805090

Et que le masque de saisie est:

(\*\*\*\*) \*\*\*\* - \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera:

(+386) 4280 - 5090

Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

### 5.3.1.2 Style

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères. Il y a deux groupes de polices: les police OpenType et les polices Imprimante.

**NOTE:** Quand l'imprimante sélectionnée est une imprimante thermique, des polices complémentaires sont disponibles dans la liste des polices disponibles. Les **polices imprimantes** sont pré installées sur l'imprimante. Ce sont les Polices imprimante identifiées par une petite icône d'imprimante en face de leur nom.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

**Adaptation de la police** définit le facteur d'étirement de la police. Quand le facteur est 100%, la police a son aspect normal. Si le facteur est de 200 %, La largeur de la police sera le double de l'original. Si le facteur est de 50 %, la police est réduite de la moitié de sa taille d'origine.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche:** texte aligné avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite de l'objet.
- **Justifié** répartit le texte de manière uniforme entre les deux bordures.

**NOTE:** Justifié n'est disponible que pour les paragraphes.

**Espacement** détermine l'espacement des caractères et des lignes du texte.

- **Interligne:** distance entre chaque ligne d'un paragraphe.
- **Espacement des caractères:** distance entre chaque caractère.

### 5.3.1.3 Effets

**Inversé:** intervertit les couleurs du texte et du fond de l'objet.

**Miroir:** met le texte en miroir.

**Impression RTL:** imprime le texte de droite à gauche.

**CONSEIL:** La plupart des imprimantes thermiques impriment automatiquement de droite à gauche. Utiliser cette option si le système d'exploitation ne dispose d'écriture RTL en natif.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Designer Pro et PowerForms.

**Définition du texte incurvé:** cette option permet de définir un texte incurvé.

- **Texte incurvé :** activer cette option pour définir un texte incurvé.
- **Début du texte:** définit le point de départ du texte sur l'ellipse. Par défaut le point de départ est sur 9h. Si l'on augmente la valeur du point de départ, il se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.
- La **Longueur du texte:** définit la portion de l'ellipse à utiliser pour afficher le texte. Par défaut la valeur maximale fait toute l'ellipse. Réduire cette valeur en degrés raccourcit la place disponible.



#### 5.3.1.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.


Le groupe **Taille** donne les informations sur les dimensions. de l'objet

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- Dans un objet Texte, la taille du texte est déterminée par la taille de la police.

**CONSEIL:** Dans un objet Texte, la taille du texte est déterminée par la taille de la police. Les dimensions de l'objet et ses proportions ne peuvent pas être changées manuellement. Elles servent seulement d'information sur sa taille actuelle.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**CONSEIL:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle

de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône



fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

**Verrouiller l'objet sur le plan de travail** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création. Sélectionner sous le groupe **Comportement de l'éditeur**.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

### 5.3.1.5 Position Relative

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

### 5.3.1.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.



L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

## 5.3.2 Paragraphe

L'objet **Paragraphe** permet de placer un texte sur une étiquette. L'objet Paragraphe est très proche de l'objet [Texte](#) de Designer. La différence entre les deux se trouve dans la présentation d'un contenu textuel avec une longueur variable. Un objet Texte s'adapte toujours au contenu saisi en s'étirant et se rétrécissant. Un Paragraphe, au contraire, peut soit s'adapter (étirer / rétrécir) au contenu, soit augmenter ou réduire la taille de la police pour que le contenu s'adapte au cadre du paragraphe.

**TIP:** Etre sûr que le contenu s'adapte à un cadre prédéfini est très utile quand on travaille avec des données variables. Peu importe la longueur du texte de la valeur, il contiendra toujours dans le cadre prévu sur l'étiquette.

### 5.3.2.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.
- [Variables:](#) Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- [Fonctions:](#) Outil de transformation des données entrées.
- [Bases de données:](#) Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

Le groupe **Masque** permet de définir le format des données avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Caractère générique** c'est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

#### EXEMPLE

Un opérateur a besoin de formater un numéro de téléphone pour qu'il soit plus lisible sur l'étiquette. La donnée entrée n'est pas formatée puisqu'elle provient d'une base de données.

Quand la valeur lue dans la base de données est:

+38642805090

Et que le masque de saisie est:

(\*\*\*\*) \*\*\*\* - \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera:

(+386) 4280 - 5090

Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

### 5.3.2.2 Style

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères. Il y a deux groupes de polices: les police OpenType et les polices Imprimante.

**NOTE:** Quand l'imprimante sélectionnée est une imprimante thermique, des polices complémentaires sont disponibles dans la liste des polices disponibles. Les **polices imprimantes** sont pré installées sur l'imprimante. Ce sont les Polices imprimante identifiées par une petite icône d'imprimante en face de leur nom.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné**ou**Barré**.

**Adaptation de la police** définit le facteur d'étirement de la police. Quand le facteur est 100%, la police a son aspect normal. Si le facteur est de 200 %, La largeur de la police sera le double de l'original. Si le facteur est de 50 %,la police est réduite de la moitié de sa taille d'origine.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche:** texte aligné avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite de l'objet.
- **Justifié** répartit le texte de manière uniforme entre les deux bordures.

**NOTE:** Justifié n'est disponible que pour les paragraphes.

**Espacement** détermine l'espacement des caractères et des lignes du texte.

- **Interligne:** distance entre chaque ligne d'un paragraphe.
- **Espacement des caractères:** distance entre chaque caractère.

### 5.3.2.3 Ajuster

**Aucun** La taille du paragraphe et de la police ne s'adaptent pas

**NOTE:** Si le contenu excède la taille de l'objet, un message d'erreur apparaît. L'étiquette ne s'imprime pas. Pour éviter ce type d'erreur et imprimer le paragraphe, activer l'option **Ignorer le contenu excessif**.

**Ajuster la taille au contenu:** Adaptation automatique de la hauteur du paragraphe enrichi.

**Ajuster le contenu en adaptant la taille de la police:** agrandit ou réduit la taille de police pour que le contenu s'adapte à l'objet Paragraphe.

- **Taille minimum:** taille minimum de la police.
- **Taille maximum:** taille maximum autorisée pour la police.

**Ajuster le contenu en adaptant la taille de la police:** agrandit ou réduit la taille de police pour que le contenu s'adapte à l'objet Paragraphe.

- **Pourcentage minimal de la police:** Pourcentage minimum d'étirement.
- **Pourcentage maximal de la police:** Pourcentage maximum d'étirement.

**Utiliser la même taille pour tous les textes du groupe** égalise la taille des polices de tous les objets paragraphes d'un groupe. Si la taille de l'un des paragraphes du groupe change, la taille de la police s'adapte. Les polices des autres paragraphes du groupe se mettent automatiquement à la même taille.

**Un Groupe de même taille** définit le nom du groupe.

**NOTE:** Cette option est utilisable avec la fonctionnalité **Ajuster** est activée. Les deux options **Ajuster** sont compatibles - en ajustant la taille de la police ou en augmentant la taille de la police.

#### 5.3.2.4 Effets

**Inversé:** intervertit les couleurs du texte et du fond de l'objet.

**Miroir:** met le texte en miroir.

**Impression RTL:** imprime le texte de droite à gauche.

**CONSEIL:** La plupart des imprimantes thermiques impriment automatiquement de droite à gauche. Utiliser cette option si le système d'exploitation ne dispose d'écriture RTL en natif.

#### 5.3.2.5 Limites

Le groupe **Bordure de gauche** définit les limites du texte le long de la bordure gauche de l'objet.

- **Forme:** sélectionne un forme basique personnalisable pour limiter le texte.
- **Largeur:** Etend ou réduit horizontalement la bordure gauche sélectionnée.
- **Hauteur** Etend ou réduit verticalement la bordure gauche sélectionnée.

Le groupe **Bordure de droite** définit les limites du texte le long de la bordure droite de l'objet.

- **Forme à droite** sélectionne la forme basique de la limite droite de l'objet.
- **Largeur**: Etend ou réduit horizontalement la bordure droite sélectionnée.
- **Hauteur** Etend ou réduit verticalement la bordure droite sélectionnée..

**EXEMPLE:** Les limites définissent la manière dont le texte se cale dans l'objet.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
Proin aliquam id augue sed porttitor. Nunc sit amet dui  
justo. Aliquam condimentum mauris arcu, at hendrerit  
metus elementum eu. Morbi tristique libero ac turpis  
consequat, nec efficitur tortor malesuada.  
Sed gravida odio at augue  
scelerisque aliquet.  
Suspendisse imperdiet eget orci non  
bibendum. Aenean mattis nunc vitae pretium porttitor.  
Donec facilisis eleifend urna in vehicula.

### 5.3.2.6 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.


- **X et Y**: coordonnées des points d'ancrage.


Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur**: Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions**: change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer

le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le

curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet  
autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change, la valeur se transforme automatiquement.

### 5.3.2.7 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

### 5.3.3 Paragraphe Texte Enrichi

Un **Paragraphe Texte enrichi** (RTF) est un objet qui permet d'éditer du texte enrichi. Il comporte du texte avec des liens hypertexte, des images de lignes et autres formatages créés en utilisant un traitement de texte interne à Designer.

#### 5.3.3.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.
- **Variables:** Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- **Fonctions:** Outil de transformation des données entrées.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

L'**éditeur de texte enrichi** est un traitement de texte complet.

**Modifier le contenu** Ce bouton ouvre l'éditeur.

Actions possibles avec l'éditeur de texte enrichi:

- Formatage de texte
- Rechercher et remplacer du contenu
- Insérer des images, symboles, tables, et sources de données dynamiques
- Zoomer sur le contenu

**Afficher le code RTF** Cette option affiche le code RTF.

**CONSEIL:** Pour en savoir plus sur les fonctionnalités de l'**Editeur de texte enrichi** [lire le chapitre dédié à ce sujet.](#)

### 5.3.3.2 *Ajuster*

**Aucun** La taille du paragraphe et de la police ne s'adaptent pas

- **Aucun:** Taille du paragraphe enrichi et de la police non-adaptable.

**NOTE:** Si le contenu excède la taille de l'objet, un message d'erreur apparaît. L'étiquette ne s'imprime pas. Pour éviter ce type d'erreur et imprimer le paragraphe, activer l'option **Ignorer le contenu excessif**

- **Ajuster la taille au contenu:** Adaptation automatique de la hauteur du paragraphe enrichi.
- **Ajuster le contenu par taille de police:** Taille de police adaptable.
  - **Taille minimum:** taille minimum de la police.
  - **Taille maximum:** Taille maximum de la police.

### 5.3.3.3 *Position*

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.



Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

#### 5.3.3.4 Position Relative

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.



**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

### 5.3.3.5 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

### 5.3.3.6 Editeur De Paragraphe Enrichi

L'**éditeur de texte enrichi** est un traitement de texte complet. Il permet de créer, modifier et formater le contenu d'un objet **Paragraphe enrichi**.

Les sections ci-dessous décrivent les onglets de l'éditeur et les groupes de ruban avec leur commandes utilisables pour créer et modifier le contenu d'un paragraphe enrichi.

### 5.3.3.6.1 Onglet Accueil

**Fichier** groupe de ruban permettant de maîtriser un document.

- **Importer:** importation de contenu textuel dans l'éditeur.
- **Exporter:** exportation de contenu textuel de l'éditeur.


**CONSEIL:** Utiliser la fenêtre de l'explorateur de fichier pour sélectionner l'emplacement de l'exportation. Par défaut le contenu de l'éditeur est exporté en fichier .rtf. Pour le faire dans un autre format, le sélectionner dans le menu déroulant.

**Presse papier:** Groupe de ruban qui active les actions suivantes:


- **Coller:** Colle les données du presse-papier.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Couper:** coupe la sélection dans le presse-papier.

Le groupe de ruban **Annuler Rétablir** annule ou répète les actions d'édition.

Le groupe de ruban **Police** comporte les styles de police typiques et les commandes de formatage les concernant. Il s'agit de la sélection des polices, leur taille, leurs caractéristiques: gras, italique, etc.

**CONSEIL:** Pour plus de paramètres concernant les polices, ouvrir la boîte **Police** en cliquant sur l'icône  dans le coin inférieur droit du groupe de ruban.

Le groupe **Paragraphe** définit les listes et les indentations, les paramètres de formatage, les alignements et les espaces entre les lignes et les ombres du texte.

**CONSEIL:** Pour plus de paramètres pour les textes, ouvrir la boîte de dialogue **Paragraphe** en cliquant sur l'icône  dans le coin inférieur droit du groupe de ruban.

Le groupe **Edition** comporte:

- **Rechercher** qui cherche et localise une chaîne insérée dans un texte.
- **Remplacer** localise et remplace la chaîne insérée par un nouveau texte.

### 5.3.3.6.2 Insérer

Le groupe **Insérer** permet d'ajouter des éléments modifiables dans un objet paragraphe enrichi.

- **Source de données:** ajoute une variable, fonction ou un champ de base de données comme source de contenu dynamique.
- **Table:** ouvre la boîte de dialogue Insérer une table. Définir le **Nombre de colonnes** et le **Nombre de lignes**. Après avoir cliqué sur **OK**, une table comportant le nombre de colonnes et de ligne défini se place dans l'éditeur de texte enrichi.

- **Image:** insère une image dans l'objet texte enrichi.
- **Symbole:** ouvre la boîte de dialogue **Insérer un symbole** pour y sélectionner un caractère.
  - **Rechercher par code:** recherche de caractères par code de caractère Unicode.
  - **Noms de police** Sélection de la police.
  - **Jeu de caractères:** Jeu de caractères actif.
  - **Filtrer:** Filtre de recherche du caractère.

Les symboles fréquemment utilisés s'affichent au bas de la boîte de dialogue. Cliquer sur le symbole pour l'insérer directement dans l'objet texte enrichi.

### 5.3.3.6.3 Affichage

Le groupe **Zoom** permet de zoomer en avant et en arrière sur le texte.

## 5.3.4 Code À Barres

**Code à barres** cet objet permet d'ajouter divers types de codes à barres avec des données encodées sur une étiquette.

Les détails sur les propriétés du code à barres, les types et les méthodes d'encodage sont disponibles dans la [section dédiée au code à barres](#).

## 5.3.5 Image

**Image** Cet objet permet d'ajouter un contenu graphique sur l'étiquette. Cet objet permet d'utiliser les formats de fichiers suivants:

- Portable Network Graphic (.png)
- PDF (\*.pdf)
- Adobe Photoshop (\*.psd)
- Scalable Vector graphics (\*.svg)
- Paintbrush (\*.pcx)
- JPEG bitmaps (\*.jpg, \*.jpeg, \*.jpe)
- TIFF bitmaps (\*.tif, \*.tiff)
- Enhanced Windows Metafile (.emf)
- Windows Metafile (\*.wmf)
- Windows bitmap (.bmp)

### 5.3.5.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.

- **Variables:** Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- **Fonctions:** Outil de transformation des données entrées.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

Pour (re)définir le **Contenu** de l'objet, cliquer sur **Parcourir** pour localiser le fichier et l'afficher sur l'étiquette.

**Intégrer une image dans un document** définit l'image comme partie intégrante du fichier d'étiquette. Il n'est alors plus possible de lier l'objet au fichier original de l'image.

**TIP:** L'intégration de l'image rend le fichier d'étiquette plus facilement transportable puisque l'utilisateur n'a plus besoin de ré-inclure le fichier de l'image en cas d'utilisation répétée

**Enregistrer l'image intégrée dans le fichier:** L'image intégrée est enregistrée dans un fichier.

### 5.3.5.2 Style

Le groupe **Tramage** permet de sélectionner la méthode de tramage la plus appropriée pour imprimer les images sur des étiquettes en noir et blanc.

**TIP:** Avec ce type d'image, le tramage crée l'illusion de nouvelles couleurs et ombres en variant uniquement les points noirs.

**Type de tramage** sélectionne la méthode de tramage:

- **Pilote d'imprimante par défaut :** aucun tramage sélectionné pour l'objet Image. Quand l'impression est en noir et blanc, le pilote utilise sa propre méthode de tramage.

**NOTE:** S'il n'y a pas de tramage paramétré pour l'image, l'algorithme peut aussi être sélectionné dans la boîte de dialogue des propriétés de l'imprimante. L'algorithme de tramage sélectionné pour l'objet dans Designer écrase l'algorithme sélectionné dans les propriétés de l'imprimante.

- **Commandé :** réalise le tramage en appliquant un seuil de carte (matrice avec cellules) sur les pixels affichés. Si la valeur d'un pixel (entre 0 et 9) est inférieure au nombre correspondant de cellules de la matrice, l'algorithme met le pixel en noir, sinon il est mis en blanc. Plus d'information sur le tramage sont disponibles [ici](#).
- **Seuil :** détermine le seuil auquel chaque point est comparé. Si la valeur d'origine est supérieure au seuil, ce sera blanc. Plus la valeur du seuil est basse, plus les points seront blancs.
- **Floyd Steinberg:** réalise un tramage en utilisant la dispersion d'erreur. L'algorithme génère le résultat le plus proche de l'original, mais c'est l'option la plus lente. Plus de renseignements sur le tramage Floyd Steinberg sont disponibles [ici](#).

Le groupe **Couleur** permet de personnaliser la couleur d'un objet graphique.

- **Forcer la couleur de l'image** renforce la couleur de l'objet graphique sélectionné. Utiliser la palette déroulante **Couleur d'image** pour y prendre la couleur à utiliser pour l'impression.

**NOTE:** Cette option est utilisable avec les imprimantes couleurs dans [l'interface avancée du pilote d'imprimante](#) ou dans le [Mode d'impression Windows](#).

### 5.3.5.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.


- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.


Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer

le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le

curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi.

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.

- **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
- **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change, la valeur se transforme automatiquement.

Les options de **Redimension du graphique**ne sont disponibles que pour les objets Image connectés à une variable. Ces paramètres définissent de quelle manière la taille de l'objet Image s'adapte au fichier source au moment de l'impression.

- **Conserver la taille originale:** désactive le redimensionnement. La taille de l'image reste inchangée.
- **Conserver les proportions:** L'image change de taille mais conserve les proportions Le rapport des dimensions de l'image reste fixe.
- **Redimensionner à la taille donnée** permet de modifier la taille de l'image horizontalement et verticalement pour l'ajuster dans les limites du paragraphe. L'utilisation de cette option risque de déformer l'image.

**Taille originale** affiche la **largeur** et la **Hauteur** de l'image avant retouche **Revenir à la taille d'origine** annule toutes les actions modifiant la taille.

#### 5.3.5.4 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

## 5.3.6 Rectangle

**Rectangle** Cet objet permet de créer un cadre en forme de rectangle sur une étiquette

### 5.3.6.1 Style

Le groupe **Contour** définit les paramètres des lignes:

- **Epaisseur:** Epaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour:** Style du contour de l'objet:
  - **Aucun:** ligne invisible.
  - **Plein:** Ligne pleine.
  - **Point:** Ligne en pointillés.
  - **Tiret:** Ligne en tirets.

- **Effacer:** Cache la partie des objets voisins qui devient invisible sous la ligne d'un rectangle.
- **Couleur du contour:** Couleur de la ligne
- **Rayon d'angle:** Arrondit les angles du rectangle. Des valeurs plus élevées rendent la courbe plus large.

**Remplir** définit les paramètres de remplissage de l'objet et sa couleur.

- **Style de remplissage:** définition des propriétés du remplissage de l'objet :
  - **Aucun:** Objet complètement transparent.
  - **iEffacé:** Rend invisibles les objets cachés sous l'objet actif.
  - **Plein:** Colorie tout l'objet
  - **Hachuré vers la droite:** Remplit l'objet de hachures montant vers la droite.
  - **Hachuré vers la gauche :** Remplit l'objet de hachures montant vers la gauche.
  - **Verticale:** Remplit l'objet de lignes verticales
  - **Horizontale:** Remplit l'objet de lignes horizontales.
  - **Quadrillé:** Remplit l'objet de lignes quadrillées.
  - **Quadrillé :** remplit l'objet de lignes qui se croisent en diagonales.
  - **25% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 25 %.
  - **50% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 50 %.
  - **75% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 75 %.
- **Couleur de remplissage:** Définition de la couleur de remplissage de l'objet..

**NOTE:** Le système ne permet pas que le **Style de contour** et le **style de remplissage** soit mis sur **Aucun** en même temps.

**TIP:** Dans NiceLabel 2017, les objets forme ([Rectangle](#), [Ligne](#) et [Ellipse](#)), mémorise le dernier paramètre utilisé. Chaque fois qu'un de ces objets est ajouté sur l'étiquette, il prend les mêmes paramètres de contour et remplissage que le précédent objet forme ajouté.

### 5.3.6.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.



- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.



Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.

- **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
- **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
- **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change, la valeur se transforme automatiquement.

### 5.3.6.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

**TIP:** Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante: polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

**NOTE:** L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 5.3.7 Ligne

**Ligne** Cet objet permet de créer une ligne sur l'étiquette.

### 5.3.7.1 Style

Le groupe **Contour** définit les paramètres des lignes:

- **Epaisseur:** Epaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour:** Style du contour de l'objet:
  - **Aucun:** ligne invisible.
  - **Plein:** Ligne pleine.
  - **Point:** Ligne en pointillés.
  - **Tiret:** Ligne en tirets.
  - **Effacer:** Cache la partie des objets voisins qui devient invisible sous la ligne d'un rectangle.
- **Couleur du contour:** Couleur de la ligne

**TIP:** Dans NiceLabel 2017, les objets forme ([Rectangle](#), [Ligne](#) et [Ellipse](#)), mémorise le dernier paramètre utilisé. Chaque fois qu'un de ces objets est ajouté sur l'étiquette, il prend les mêmes paramètres de contour et remplissage que le précédent objet forme ajouté.

### 5.3.7.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.


- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.


Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer

le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le

curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

### 5.3.7.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.

- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

**TIP:** Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante: polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

**NOTE:** L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 5.3.8 Ellipse

L'objet **Ellipse** permet de créer des formes circulaires sur l'étiquette.

### 5.3.8.1 Style

Le groupe **Contour** définit les paramètres des lignes:

- **Epaisseur:** Epaisseur de la ligne autour de l'objet.
- **Style de contour:** Style du contour de l'objet:
  - **Aucun:** ligne invisible.
  - **Plein:** Ligne pleine.
  - **Point:** Ligne en pointillés.
  - **Tiret:** Ligne en tirets.
  - **Effacer:** Cache la partie des objets voisins qui devient invisible sous la ligne d'un rectangle.
- **Couleur du contour:** Couleur de la ligne

**Remplir** définit les paramètres de remplissage de l'objet et sa couleur.

- **Style de remplissage:** définition des propriétés du remplissage de l'objet :
  - **Aucun:** Objet complètement transparent.
  - **iEffacé:** Rend invisibles les objets cachés sous l'objet actif.
  - **Plein:** Colorie tout l'objet
  - **Hachuré vers la droite:** Rempli l'objet de hachures montant vers la droite.
  - **Hachuré vers la gauche :** Remplit l'objet de hachures montant vers la gauche.
  - **Verticale:** Remplit l'objet de lignes verticales
  - **Horizontale:** Remplit l'objet de lignes horizontales.
  - **Quadrillé:** Remplit l'objet de lignes quadrillées.
  - **Quadrillé :** remplit l'objet de lignes qui se croisent en diagonales.
  - **25% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 25 %.
  - **50% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 50 %.
  - **75% de couleur:** opacité de la couleur de remplissage à 75 %.
- **Couleur de remplissage:** Définition de la couleur de remplissage de l'objet..

**NOTE:** Le système ne permet pas que le **Style de contour** et le **style de remplissage** soit mis sur **Aucun** en même temps.

**TIP: CONSEIL:** Dans NiceLabel 2017, les objets forme (rectangle, ligne, ellipse, mémorise le dernier paramètre utilisé. Chaque fois qu'un de ces objets est ajouté sur l'étiquette, il prend les mêmes paramètres de contour et remplissage que le précédent objet forme ajouté.

### 5.3.8.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.


- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.


Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer

le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le

curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.

- **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
- **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
- **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
- **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les Propriétés de l'étiquette, la valeur se transforme automatiquement.

### 5.3.8.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.



L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

**TIP:** Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante: polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

**NOTE:** L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 5.3.9 Inversé

### 5.3.9.1 A Propos

L'objet **Inversé** inverse la couleur sous-jacente de l'objet sélectionné



### 5.3.9.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.



Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.

Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi.

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change, la valeur se transforme automatiquement.

### 5.3.9.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

**TIP:** Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante: polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionner n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

**NOTE:** Quand l'interface avancée du pilote d'imprimante est désactivée, l'objet Inverse ne peut être imprimé qu'en graphique. Vérifier que le [mode d'impression Windows](#) est activé avant d'imprimer. Double cliquer sur le plan de travail pour ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés de l'étiquette** et aller sur le panneau **Imprimantes > Impression >** désactiver l'option **Utiliser l'interface avancée du pilote d'imprimante**.

## 5.4 Travail Avec Les Objets

Cette section décrit comment travailler avec les [objets](#) incorporés lors de la création d'une [étiquette](#) ou d'un [formulaire](#).

L'objet est l'élément de base de toute étiquette ou solution. Chaque objet est dédié à un type spécifique de contenu. Consulter les chapitres concernant les propriétés des objets relatives au style et au contenu.

Les actions listées ci-dessous décrivent celles qui sont communes à plusieurs types d'objets.

- [Ajouter un objet](#) ajoute un objet sur le plan de travail.
- [Ajout d'un objet connecté à une source de données:](#) cliquer sur la flèche à côté du bouton de l'objet et sélectionner une source de données, existante ou nouvelle, pour que le nouvel objet ajouté soit instantanément connecté à la source de données dynamiques.

- **Regroupement:** permet que plusieurs objet se comportent comme un seul.
- **Rotation:** Change l'angle de l'objet sélectionné. Les détails concernant la rotation des objets se trouvent [ici](#).
- **Taille:** définit la taille du texte d'un objet.
- **Alignement :** permet d'aligner les objets

### 5.4.1 Ajouter Un Objet

Il y a plusieurs méthodes pour ajouter un objet sur une étiquette ou un formulaire. Utiliser celle qui convient le mieux:

- **Cliquer et Cliquer:** Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet. Le curseur de la souris se transforme. Cliquer sur le plan de travail - L'objet sélectionné apparaît sur le point cliqué.
- **Cliquer et tirer:** Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet. Le curseur de la souris se transforme. Cliquer sur le plan de travail et tirer pour définir la taille de l'objet ajouté.

**NOTE:** La taille d'un objet [Texte](#) ne peut pas être définie ainsi - elle s'adapte dynamiquement.

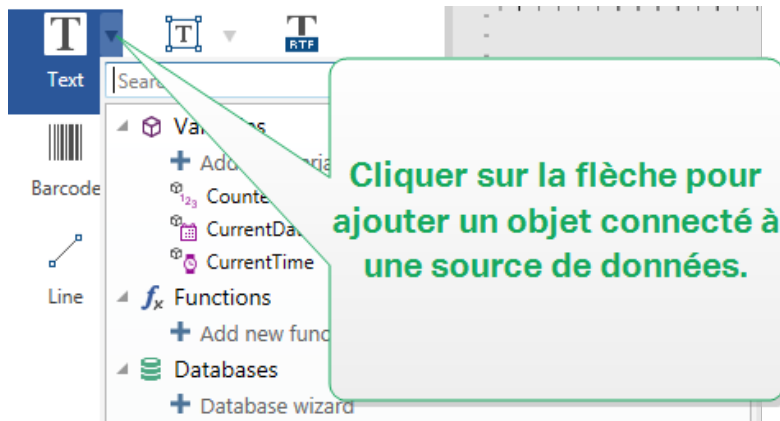
- **Glisser et déposer:** Cliquer sur l'objet dans la boîte d'outils Objet et le déposer sur le plan de travail. L'objet sélectionné apparaît là où se trouve le bouton de la souris.
- **Copier - coller:** Le contenu, texte ou graphique peut être collé directement sur le plan de travail. Pour copier et coller des articles directement sur une étiquette ou un formulaire Il faut respecter les règles suivantes:
  - un graphique provenant du presse-papier est collé dans un objet [Image](#)
  - Un texte enrichi provenant de pages web ou d'un traitement de texte Word est collé dans un objet [Texte enrichi](#) . Lors de la création d'un formulaire, un texte enrichi est collé dans un objet [Texte](#).
  - Une ligne de texte est collée dans un objet [Texte](#).
  - Plusieurs lignes de texte sont collées dans un objet [Paragraphe](#).

### 5.4.2 Ajouter Un Objet Connecté À Une Source De Données.

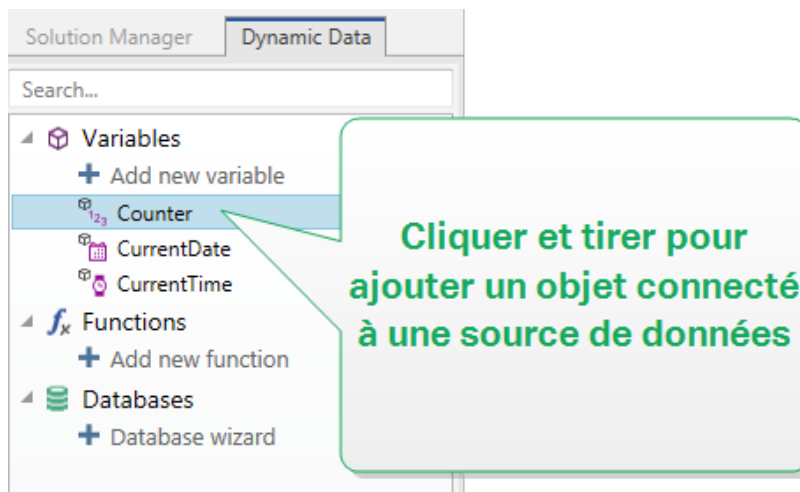
Designer permet d'ajouter sur le plan de travail des objets connectés instantanément à une source données dynamiques (variable, fonction ou base de données).

Il y a plusieurs méthodes pour ajouter un objet sur une étiquette ou un formulaire. Utiliser celle qui convient le mieux:

- Cliquer sur le bouton flèche de l'objet. Cela ouvre le menu de connexion aux données dynamiques. Sélectionner une des sources de données existantes ou en ajouter une. Le nouvel objet lui est instantanément connecté lorsqu'il est placé sur le plan de travail.



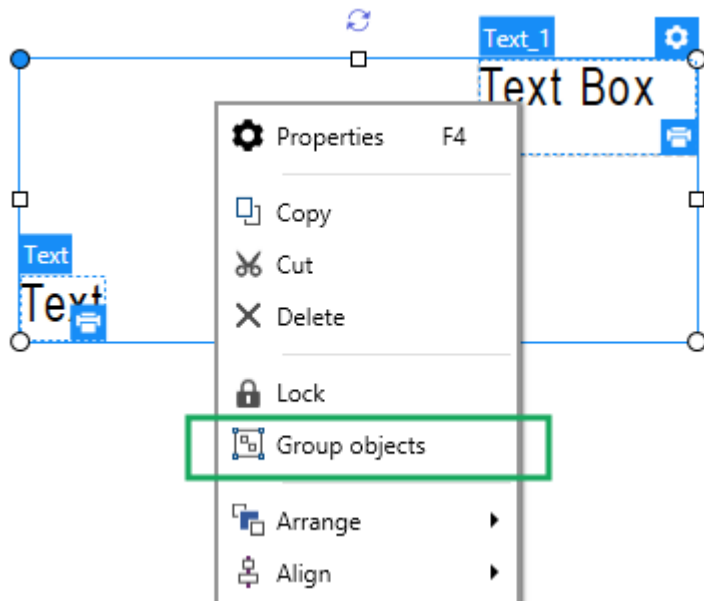
- Cliquer et glisser depuis l'explorateur de données dynamiques. En cliquant et glissant les données, de l'explorateur de données dynamiques sur le plan de travail, un objet Texte apparaît. La source du contenu de l'objet est la source de données glissée depuis l'explorateur.



### 5.4.3 Regroupement Des Objets



Pour que, sur une étiquette, plusieurs objets se comportent comme un objet unique, les réunir dans un groupe. Pour regrouper les objets:

- Avec la souris, entourer les objets à regrouper. Un rectangle apparaît autour des objets sélectionnés. Avec un clic droit, sélectionner **Grouper les objets** pour créer un groupe d'objets.
- Tenir la touche *Shift* et cliquer sur les objets à regrouper. Cela permet de sélectionner plusieurs objets - Avec un clic droit, sélectionner **Grouper les objets** pour créer un groupe d'objets.



## 5.4.4 Rotation Des Objets

Il y a deux manières de déterminer l'angle d'un objet:

- Saisir l'angle manuellement en degrés ou glisser le curseur. L'objet tourne autour de son point d'ancrage Les commandes de Rotation sont accessibles de deux manières:
  - Cliquer sur **Position** dans le groupe **Positionnement** de l'onglet Création
  - Aller sur **Propriétés de l'objet -> Position -> Angle de rotation.**
- Cliquer et tirer l'icône de  à côté de l'objet sélectionné. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

## 5.4.5 Redimensionnement De L'objet

Pour modifier instantanément la taille d'un objet, procéder comme suit:

1. Le sélectionner sur le **plan de travail**.
2. L'objet sélectionné s'encadre dans un rectangle.
3. Cliquer et tirer sur une des poignées de l'objet.
4. Il va changer de taille en fonction du curseur.

Consulter les sections ci-dessous concernant les options de taille automatique ou de taille spécifique.

**NOTE:** En utilisant les éléments internes de l'imprimante (codes à barres, formes, polices) la taille des objet suit les valeurs définies par le pilote de l'imprimante.

#### 5.4.5.1 Dimension De Graphiques

Le **redimensionnement des graphiques** concerne les [images sur étiquettes](#) et [formulaires](#).

Le groupe **Options pour redimensionner** définit la manière d'adapter les dimensions du fichier source à la taille de l'objet au moment de l'impression.

**NOTE:** Les options pour redimensionner sont uniquement disponibles pour les objets Image connectés à une source de données dynamique.

- **Conserver la taille originale:** désactive le redimensionnement. Le fichier source s'affiche dans l'objet Image avec ses dimensions d'origine.
- **Conserver les proportions** permet d'adapter proportionnellement la taille de l'image. Le ratio d'aspect des dimensions du fichier source est préservé.
- **Redimensionner à la taille donnée** permet de modifier la taille du fichier source horizontalement et verticalement pour l'ajuster dans le cadre du paragraphe. L'utilisation de cette option risque de déformer l'image.

Le groupe **Taille originale** informe sur la taille du fichier d'image source .

**Revenir à la taille de l'image d'origine** redimensionne l'objet Image à la taille du fichier image source.

#### 5.4.5.2 Taille Automatique Avec Les Formulaires

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Sur un formulaire il y a deux options pour modifier la taille des objet automatiquement.

**Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
- **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.



## 5.5 Enregistrement D'une Étiquette

Vérifier que le travail soit régulièrement enregistré pendant la création de l'étiquette. Pour enregistrer une étiquette, procéder comme suit:

1. Aller sur [Onglet Fichier \(Background\)](#).
2. Cliquer sur [Enregistrer sous](#).
3. Cliquer sur **Parcourir** pour sélectionner l'emplacement dans lequel il faut mettre le fichier de l'étiquette.
4. Après ouverture de la boîte de dialogue **Enregistrer**, donner le nom de l'étiquette. Le nom de l'étiquette devient visible dans la barre de titre de l'application.

### 5.5.1 Fichier D'étiquette Ou Fichier De Solution.

Avec les produits Designer Express et Designer Pro, les étiquettes sont enregistrées au format .nsln. Un seul fichier .nsln comprend une seule étiquette ou un lot d'étiquettes (disponible dans Designer Pro).

Avec les produits PowerForms, l'étiquette ou le formulaire sont enregistrés dans un fichier de solution .nsln. Ce type de fichier peut comporter plusieurs étiquettes (document seul ou en lots) et / ou formulaires.

### 5.5.2 Stockage De L'étiquette.

Il est possible de définir les dossiers dans lesquels les fichiers d'étiquettes, graphiques, stocks et bases de données sont stockés. Par défaut l'emplacement est défini dans Documents/My Labels. L'emplacement exact sur le disque dur varie en fonction du système d'exploitation utilisé, toutes les versions de Windows n'utilisent pas les mêmes chemins.

Designer utilise les dossiers sélectionnés comme emplacement par défaut pour rechercher les fichiers ou pour les enregistrer.

N'importe quel autre dossier est autorisé à être utilisé pour stocker des étiquettes. Cliquer sur **Parcourir** pour en sélectionner un.

# 6 Code à barres

Designer permet d'imprimer sur des étiquettes une grande variété de codes à barres 1D ou 2D. Chaque code à barres est configurable selon sa norme spécifique.

**TIP:** Lors de l'encodage du contenu d'un code à barres, vérifier que les caractères utilisés, la longueur et les identifiants sont compatibles avec la norme du code à barre utilisé.

Voici la liste des codes à barres disponibles dans Designer:

- [Codes à barres 1D et 2D](#)
- [Code à barres GS1 DataBar et ses sous-types](#)

Dans Designer, les objets code à barres permettent de placer les codes à barres sur l'étiquette. Pour correctement encoder les données et paramétrer les propriétés d'un objet code à barres, lire les sections ci-dessous. Chacune de ces sections décrit les propriétés de l'objet code à barres. Pour les éditer, double cliquer sur l'objet pour ouvrir la fenêtre des [Propriétés de l'objet](#).

## 6.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.
- [Variables:](#) Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- [Fonctions:](#) Outil de transformation des données entrées.
- [Bases de données:](#) Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

## 6.2 Code À Barres

**Type de code à barres** permet de définir le code à barres à utiliser pour encoder les données.

**TIP:** Par défaut c'est un code à barres de type Code 128 qui est sélectionné. Pour en savoir plus sur les types de code à barres, consulter la section [Types de codes à barres et paramètres disponibles](#).

- **Dimension en X:** Largeur de la barre la plus étroite du code à barres.
- **Hauteur:** Dimension du code à barres en Y.
- **Rapport :** Le rapport entre la **dimension en X** et la **Hauteur**.

**CONSEIL:** Chaque type de code à barres a une gamme de rapports limitée par la réglementation. Designer permet seulement d'utiliser les rapports valides.

- **Hauteur de ligne** définit la hauteur d'une ligne de données dans un code à barres 2D. La hauteur de ligne est donnée comme étant un multiple de la **dimension X**. Par exemple, "3x" signifie que la ligne fait 3 fois la **dimension de X**.

Les **Propriétés actuelles basées sur l'imprimante sélectionnée** affichent la dimension en X comme elle doit être imprimée sur l'étiquette par l'imprimante en cours de sélection.

**Couleur** Définit la couleur du code à barres.

## 6.3 Caractère De Contrôle

**Caractère de contrôle** Il est utilisé par tous les systèmes de lecture pour vérifier si le nombre scanné sur un code à barres est lu correctement.

**TIP:** Le caractère de contrôle dépend des précédents chiffres du code à barres, il se place à la fin des chiffres du code à barres.

**Inclure le caractère de contrôle** définit si le caractère de contrôle est inclus ou non dans le code à barres.

- **Caractère de contrôle automatique:** Calcul automatique du caractère de contrôle.

**NOTE:** Si les données comportent déjà un caractères de contrôle invalide, Designer le remplace par une valeur correcte.

- **Vérifier le caractère de contrôle fourni :** vérifie si le caractère de contrôle, calculé à la main, est correct. Un message d'erreur apparaît si le caractère de contrôle n'est vraiment pas correct.
- **Afficher lisiblement les caractères de contrôle** définit si le caractère de contrôle est inclus ou non dans le texte lisible sous le code à barres.

## 6.4 Texte Lisible

**Texte lisible :** Ce texte affiche de manière lisible le contenu des données du code à barres. Il s'affiche au-dessous ou au-dessus du symbole du code à barres. Il permet de récupérer les données au cas où le code à barres serait endommagé ou de faible qualité.

**NOTE:** L'onglet **Texte lisible** est visible si le type de code à barres est compatible.

- **Pas de lisibilité:** Le code à barres apparaît sans texte lisible.
- **Au-dessus du code à barres:** Le texte lisible sera placé au-dessus du code à barres.
- **Au-dessous du code à barres:** Le texte lisible sera placé au-dessous du code à barres.

Le groupe **Style** permet de personnaliser le texte lisible.

**NOTE:** Quand le texte lisible est personnalisé, le code à barres ne peut pas être utilisé comme élément interne de l'imprimante. Il doit être envoyé à l'imprimante en graphique et imprimé tel quel.

- **Police personnalisée:** active le choix de la police et de sa taille. Les polices internes de l'imprimante ne sont pas utilisables comme police de texte lisible personnalisé.
- **Ajustage automatique :** Si cette fonctionnalité est activée, le texte lisible s'agrandit ou se rétrécit en fonction des modifications de la taille du code à barres. Pour fixer une taille personnalisée pour le texte lisible, désactiver cette option et sélectionner la taille de police appropriée.
- **Gras:** Le texte lisible se met en gras.
- **Italique:** Le texte lisible se met en italique.

Le groupe **Masque** permet de définir le format des données avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Masque de saisie** détermine le format des données entrées avant qu'elles s'affichent sur l'étiquette.

**Caractère générique** c'est le caractère utilisé dans le masque et qui sera remplacé par les données sur l'étiquette imprimée.

#### **E X E M P L E**

Un opérateur a besoin de formater un numéro de téléphone pour qu'il soit plus lisible sur l'étiquette. La donnée entrée n'est pas formatée puisqu'elle provient d'une base de données.

Quand la valeur lue dans la base de données est:

+38642805090

Et que le masque de saisie est:

(\*\*\*\*) \*\*\*\* - \*\*\*\*

Le résultat en sortie sera:

(+386) 4280 - 5090

Quant les données contiennent une astérisque "\*", changer le **Caractère générique**. Le caractère doit avoir une valeur unique qui n'apparaît nulle part dans la donnée.

## 6.5 Barres En Retrait

**Barres en retrait** c'est un cadre qui entoure le code à barres. L'objectif des barres en retrait est de protéger l'image du code à barres et d'améliorer la fiabilité de sa lecture

- **Épaisseur fixe:** Largeur des barres en retrait définie automatiquement.
- **Épaisseur variable:** Largeur des barres en retrait définie par l'utilisateur;
- **Multiplicateur d'épaisseur:** Facteur de largeur des barres en retrait.
- **Afficher les barres verticales:** Les barres verticales sont affichées ou cachées.

## 6.6 Détails

Les **Détails** diffèrent selon la norme du code à barres. Définir les options qui sont données en fonction du type de code à barres sélectionné. Les détails concernant les codes à barres 1D et 2D sont décrits dans des sections dédiées:

- [Détails du code à barres 1D](#)
- [Détails du code à barres 2D](#)

## 6.7 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.


- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.


Le groupe **Taille** définit les dimensions de l'objet:

- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

**TIP:** Il y a plusieurs manières de déterminer l'angle de l'objet: la saisie manuelle de l'angle, tirer

le curseur ou cliquer et tirer l'icône  de l'objet sélectionné. L'angle de rotation et le

curseur font tourner l'objet autour de son point d'ancrage. L'icône  fait tourner l'objet autour de son point central.

**Point d'ancrage** c'est l'emplacement où l'objet est épinglé sur le plan de travail. Les objets de taille variable augmentent ou diminuent de taille dans le sens opposé au point d'ancrage choisi .

**Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

## 6.8 Position Relative

L'option **Position relative** définit la position d'un objet par rapport à l'étiquette ou à son voisin, et son comportement quand la taille de l'étiquette ou la position des objets voisins change.

- **Activer le positionnement horizontal relatif:** active le positionnement horizontal relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage horizontal par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage horizontal par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif horizontal.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement horizontal relatif.
  - **Décalage:** distance horizontale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.
- **Activer le positionnement vertical relatif:** active le positionnement vertical relatif.
  - **Par rapport à la bordure:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'étiquette. Définir son décalage vertical par rapport à cette bordure.
  - **Par rapport à un autre objet:** la position de l'objet est définie par rapport à la bordure de l'objet voisin sélectionné. Définir son décalage vertical par rapport à cet objet.
  - **Objet:** sélectionne l'objet de référence pour le positionnement relatif vertical.
  - **Bordure:** Donne la bordure de l'étiquette ou de l'objet voisin pour le positionnement vertical.
  - **Décalage:** distance verticale avec la bordure de l'étiquette ou le point d'ancrage de l'objet sélectionné.

**NOTE:** La position change si la taille de l'étiquette change ou si la position de l'objet apparenté change.

**NOTE:** Si l'unité de mesure change dans les [Propriétés de l'étiquette](#), la valeur se transforme automatiquement.

## 6.9 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et permet de déterminer son statut.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**NOTE:** NiceLabel recommande d'éviter les espaces ou les caractères spéciaux dans le nom des objets.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet. Cela peut aider le processus d'édition de l'étiquette

Le groupe **Etat** définit la visibilité de l'objet sur l'aperçu et à l'impression.

- **Non imprimable:** empêche d'imprimer l'objet. L'objet reste visible sur l'aperçu avant impression. Il affecte les autres objets positionnés relativement. Cette option est utile pour imprimer sur des étiquettes pré dessinées ou d'un stock spécifique.
- Si la case à cocher **Visible** est vierge l'objet n'apparaît ni à la prévisualisation, ni à l'impression. L'objet est traité comme s'il n'existait pas.
- **Condition** : Déterminer une condition permet d'activer l'objet si le résultat qu'elle donne est "Vrai". Elle définit la visibilité de l'objet au lancement du formulaire et quand les valeurs de variables connectées changent.

**CONSEIL:** Les signes égal (=) et différent (≠) sont autorisés dans la condition de visibilité de l'objet. Cliquer sur le bouton **Egal/Différent** permet de sélectionner le signe approprié.

L'option	Aperçu avant impression	Sortie d'impression	Position relative
<b>Non imprimable</b> (sélectionné)	OUI	NON	OUI
<b>Visible</b> (effacé)	NON	NON	NON

Le groupe **Optimisation de l'impression** permet d'activer l'utilisation des éléments internes de l'imprimante.

**TIP:** Si le modèle d'imprimante le permet, une partie du traitement des éléments de l'étiquette est gérée directement par l'imprimante: polices internes, formes, codes à barres, etc. Cela accélère le processus d'impression en raison de la réduction du trafic des données.

- **Utiliser les éléments imprimante si possible** va imprimer les étiquettes en utilisant les éléments internes de l'imprimante si elle le permet. Si l'imprimante ne le permet pas, l'élément est envoyé en graphique.
- **Utiliser toujours l'élément imprimante** donne à l'imprimante l'ordre d'utiliser exclusivement les éléments internes de l'imprimante. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas compatible, un message d'erreur s'affiche.
- **Toujours imprimer en mode graphique** Cette option envoie et imprime les objets en fichiers graphiques.

NOTE: L'[interface avancée du pilote d'imprimante](#) combinée avec le pilote NiceLabel est obligatoire pour imprimer cet objet en élément interne de l'imprimante.

## 6.10 Types De Codes À Barres Et Leurs Paramètres

### 6.10.1 Codes À Barres 1D


Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Anker	 123456789012	Variation du code Plessey Utilisé pour les systèmes de points de vente avant l'arrivée du code EAN.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Bookland	 12345	Code à barres EAN-13 utilisé exclusivement pour les livres.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Codabar	 A12345678901B	Un code à barres linéaire de niveau binaire avec auto-contrôle mais sans caractère de contrôle de somme attaché. Largement utilisé par les bibliothèques et les systèmes de livraison de colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>








Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code93		43 caractères autorisés Jeu de caractères ASCII utilisable avec combinaison de 2 caractères.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128		Encodage des données en double densité. Jeu de caractères ASCII.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128-A		Les caractères ASCII de 00 à 95 (0-9, A-Z et codes de contrôle), possibilité d'utiliser des caractères spéciaux et FNC 1-4.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128-B		Les caractères ASCII de 32 à 127 (0-9, A-Z et codes de contrôle), possibilité d'utiliser des caractères spéciaux et FNC 1-4.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code128C		00-99 (encode les chiffres deux par deux en un seul code) et FNC1	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a>  Texte lisible Onglet Détails :  <a href="#">Inclure les zones blanches</a>  <a href="#">Correction de l'espace</a>





Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Code-39	 *12345*	Code à barres complètement alphanumérique à utiliser avec des entrées de données système.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code-39 full ASCII	 *12345*	Jeu de 28 caractères ASCII incluant les astérisques	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Code-39 Tri Optic	 \$12345\$	Marquage de bandes d'ordinateur	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Dun-14	 (01)12345678901231	Système de comptage pour conteneurs d'expédition utilisant d'autres types de code à barres	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Espace entre les caractères</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Ean-13	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 8	Numéro d'article européen, utilisé pour le commerce mondial de détail	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
Ean-13 + 2	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 8 4 5	Souvent utilisé par les journaux et les périodiques.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Ean-13 + 5		Pour les livres en langue anglaise: le premier chiffre de l'EAN-5 est l'indicateur de la devise. Les quatre chiffres suivants représentent le prix multiplié par 100.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
Ean-14		Produits marchands.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Ean-8		Marquage de paquets trop petits pour un code à barres EAN-13.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>


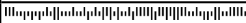
Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Ean-8 + 2		Utilisé seulement si l'article est trop petit pour un code EAN-13.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
Ean-8 + 5		Utilisé seulement si l'article est trop petit pour un code EAN-13.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Inclure la marge claire de l'EAN</a>
GS1-128		Une variante du Code 128 - il insère automatiquement un caractère FNC1 après le caractère initial.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Entrelacé 2 sur 5		Utilisé sur film 135 film, pour les codes à barres ITF-14 et sur les emballages.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
ITF 14		Emballage de haut de gamme GTIN inclus	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Barres en retrait Onglet Détails : <a href="#">Correction de l'espace</a>
ITF 16		Emballage de haut de gamme GTIN inclus	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Barres en retrait Onglet Détails : <a href="#">Correction de l'espace</a>
MSI		Utilisé principalement pour les inventaires, le marquage de conteneurs de stockage et étagères dans les entrepôts.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
SSCC		Identification en logistique. Le code comporte un chiffre d'extension, un préfixe GS1 de l'entreprise, une référence de série et un caractère de contrôle.	Onglet Détails : <a href="#">Correction de l'espace</a>




Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Plessey		Un des premiers symboles de code à barres. Utilisé encore en bibliothèques ou pour marquer les étagères des magasins de détail.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
SSCC-18		Identification en logistique. Le code comporte un chiffre d'extension, un préfixe GS1 de l'entreprise, une référence de série et un caractère de contrôle.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Upc Case Code		Utilisé pour les cartons, les caisses ou les palettes qui contiennent des produits avec un numéro d'identification de produit UPC ou EAN.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Upc-A		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Upc-A + 2		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé avec les revues et les périodiques.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Correction de l'espace</a>
Upc-A + 5		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN inclus Utilisé pour les prix des livres.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>
Upc-E		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a> <a href="#">Symbologie</a>
Upc-E + 2		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (compressé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>





Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Upc-E + 5		Produit identifiant à une caisse de détail. GTIN (comprimé) inclus Adapté pour les plus petits colis	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Caractère de contrôle Texte lisible Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a> <a href="#">Barres descendantes</a>
Code à barres USPS Intelligent Mail		Suivi et tri des lettres et paquets plats aux Etats Unis.	<a href="#">Contenu du code à barres USPS Intelligent Mail barcode</a> Onglet Détails : <a href="#">Inclure les zones blanches</a>

## 6.10.2 Code À Barres 2D



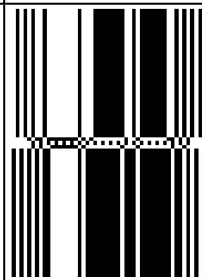
Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
Aztec		De haute capacité, la taille du symbole s'ajuste automatiquement en fonction de la quantité de données entrées.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Douche de données</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a>
Datamatrix		De haute capacité, optimal pour les petites colis.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Format</a>
GS1 DataBar		Marquage des produits utilisable pour les applications pour points de vente (POS). Inclus les identifiants d'application (AIs) GS1.	Les paramètres disponibles changent selon le <a href="#">type de GS1 DataBar sélectionné.</a>





Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
GS1 Datamatrix		Avec les identifiants d'application (Als) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Format</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Code page</a>
Code GS1 QR		Avec les identifiants d'application (Als) GS1, les identifiants de données ASC MH10 et la maintenance.	Paramètres de base du code à barres Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Version du symbole</a>
MaxiCode		Utilisé par UPS sur les étiquettes d'expéditions et les colis, dans le monde entier.	<a href="#">MaxiCode Content</a> Paramètres de base du code à barres
Micro QR		Taille et capacité réduite pour un QR code normal. Parfait quand il faut réduire la taille du code à barres.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Version du symbole</a>
MicroPDF		Version compacte du PDF-417.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Mode Compactage</a> <a href="#">Version</a>

Code à barres	Exemple	Info	Paramètres disponibles
PDF-417		Utilisé communément dans le transport, la gestion d'inventaire, etc. Le code est à la fois auto-vérifiable et décodable de manière bi-directionnelle.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Mode Compactage</a> <a href="#">Colonnes</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Lignes</a> <a href="#">Tronqué</a>
QR		Un code à barres matrix lisible par les lecteurs QR et les smartphones. Taille adaptable au montant des données encodées.	<a href="#">Paramètres de base du code à barres</a> Onglet Détails : <a href="#">Code page</a> <a href="#">Encodage.</a> <a href="#">Niveau de correction d'erreur</a> <a href="#">Version du symbole</a>




## 6.10.3 Sous-types De GS1 DataBar




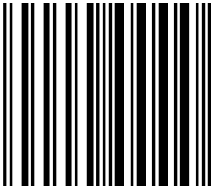


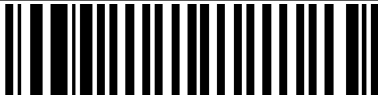
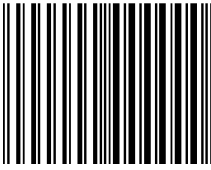
### 6.10.3.1 Types De Symbole Linéaire

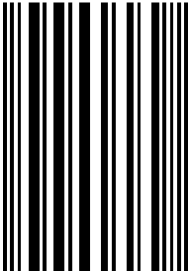
Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Lecture omnidirectionnelle, jusqu'à 20 trillions de valeurs encodables.
Empilé		Symbole tronqué et empilé pour lecture omnidirectionnelle avec longueur du symbole réduite.
Empilé Omnidirectionnel		Symbole empilé tout en hauteur sur deux lignes séparées par un séparateur.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Tronqué		Hauteur réduite à 13 fois la dimension X. Pour scanners portatifs
Développé		Lecture omnidirectionnelle, Longueur de contenu variable.
Développé empilé		Lecture omnidirectionnelle, Longueur de contenu variable, longueur réduite suite à empilement (2 lignes sur 11). Voir la section Segments par ligne
Limité		Eventail de valeurs limité, pour lecteurs portatifs.

### 6.10.3.2 Types De Symbole Composite

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Omnidirectionnel		Une symbologie linéaire pour lecture omnidirectionnelle des colis. Elle encode 14 chiffres de données numériques pour identifier le GTIN en scannant dans la chaîne d'approvisionnement
Empilé Omnidirectionnel		Représente les données encodées séparément dans la partie linéaire et composite du code. L'avantage est une longueur du code réduite Pour scanners portatifs
Tronqué		Conçu pour les très petits articles dans la santé, non destiné aux scanners POS.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
Développé		Lecture omni-directionnelle, Longueur de contenu variable. Utilisé pour les produits alimentaires de mesures variables, les coupons.
Développé empilé		Lecture omnidirectionnelle, Longueur de contenu variable, longueur réduite suite à empilement (2 lignes sur 11). Voir la section Segments par ligne
Limité		Eventail de valeurs limité pour lecteurs portatifs.
EAN-8		Une version plus petite et raccourcie du code EAN.
EAN-13		Les codes EAN ont besoin de 13 chiffres (12 si le caractère de contrôle est calculé automatiquement.)
EAN.UCC 128 & CC-A		Code à barres linéaire GS1-128 lié à un code à barres 2D appelé CC-A.
EAN.UCC 128 & CC-C		Code à barres linéaire GS1-128 lié à un code à barres 2D appelé CC-C.
UPC-A		Le composant linéaire encode l'identification primaire de l'article. Le composant composite 2D adjacent encode les données supplémentaires : numéro de lot et date d'expiration.

Sous-type de GS1 DataBar	Exemple	Info
UPC-E		Le UPC-E réduit un code normal UPC-A en un code de six chiffres en "supprimant" le digit numéro système, les derniers zéros des codes des fabricants et les zéros d'entête du numéro de produit.

## 6.11 Détails Du Code À Barres 1D

Les **Détails** diffèrent selon la norme du code à barres.

**TIP:** Définir les options qui sont données en fonction du type de code à barres sélectionné.

Designer permet de paramétrer ainsi le code à barres 1D :

- **Inclure les zones blanches:** Espace blanc qui entoure le code à barres imprimé. Les zones blanches assurent un meilleur niveau de lecture.
- **Espace entre les caractères :** distance entre la dernière barre d'un caractère et la première barre du caractère suivant dans un code à barres.
- **Barres descendantes:** fait des barres plus longues au début, au milieu et à la fin de certains types de code à barres (EAN et UPC).
- **Inclure la marge claire de l'EAN:** insère un caractère spécial (< or >) pour indiquer la largeur du code à barres EAN.

**CONSEIL:** Cette option assure une lisibilité optimale quand, sur une étiquette, un objet se trouve tout près du code à barres.

- **Correction de l'espace:** ajoute des pixels blancs pour augmenter l'espace entre les barres.
- **Symbologie:** Code à barres UPC **Système de numérotation :**
  - 0, 1, 6, 7 et 8 sont pour les codes UPC réguliers.
  - 2 est pour un poids aléatoire, ex: viande marquée en magasin.
  - 3 concerne les articles relatifs à la santé publique et le code pharmaceutique.
  - 4 est pour le marquage en magasin d'articles non alimentaires.
  - 5 et 9 pour des coupons.

## 6.12 Détails Du Code À Barres 2D

Les codes à barres 2D activent plusieurs paramètres sous l'onglet **Détails**. Les menus déroulant proposent des options spécifiques répondant aux normes pour définir ces paramètres à la main.

**TIP:** Si l'utilisateur choisit de ne pas définir ces options à la main, Designer définit automatiquement les paramètres dans l'onglet **Détails**.

### 6.12.1 Code Page

**Code page** définit les liens entre les caractères de code et les caractères scannés. Pour afficher précisément les données scannées, il faut choisir le code page correct. Quand l'utilisateur ne choisit aucun code page, Designer utilise l'encodage de caractère du système.

### 6.12.2 Colonnes

Les **Colonnes** sont de simples éléments verticaux d'un codes à barres PDF 417. Il y a maximum 30 colonnes dans un seul symbole de code PDF 417. Chaque colonne a 10 modules de large, ce qui veut dire qu'un seul code à barres est capable d'encoder jusqu'à 929 caractères. Théoriquement un seul code à barres PDF417 peut mémoriser jusqu'à 1850 caractères alphanumériques, 2710 chiffres ou 1108 octets.

### 6.12.3 Mode Compactage

Le **Mode Compactage** compresse les données en codes. L'algorithme de décodage utilise des codes individuels pour les assembler dans une matrice significative.

- **Texte:** Tous les caractères imprimables ASCII 32–126 et ASCII 9, 10 et 13 (jusqu'à 1800 caractères) sont autorisés.
- **Binaire:** Toutes les valeurs 256 ASCII (jusqu'à 1100 octets) sont autorisées.
- **Numérique:** encodage de données numériques (jusqu'à 2700 chiffres).

### 6.12.4 Couche De Données

**Couche de données** définit le nombre de couches de données qui encodent les données dans un code à barres Aztec. Le nombre de couches de données est lié à la capacité du code à barres. Si la valeur dépasse la capacité des données fournies par la couche de données sélectionnées, une erreur est rapportée. 1 à 4 couches de données sont autorisées.

### 6.12.5 Encodage.

**Encodage** définit le type d'encodage du code à barres actif.

### 6.12.6 Niveau De Correction D'erreur

**Niveau de correction d'erreur** définit le niveau de sécurité du code. Il ajoute une série de mots de code de correction d'erreur pour les données encodées. Ces mots de codes permettent au

symbole imprimé de surmonter des dégâts sans perdre de données. Le plus haut niveau de sécurité, le plus grand nombre de couches de données requises pour contenir le symbole – et par conséquent toute sa taille. Si aucun type d'erreur n'est sélectionné, Designer le définit automatiquement.

## 6.12.7 Format

Le **Format** définit la taille du code et sa capacité en déterminant le nombre de lignes et de colonnes.

La fonctionnalité DMRE (extension rectangulaire du Datamatrix) permet de donner au code à barres Data Matrix différents formats rectangulaires sur l'étiquette. Ces différentes tailles rectangulaires augmentent la capacité d'encodage des données du code à barres.

**NOTE:** Sur les imprimantes non compatibles avec la fonctionnalité DMRE, activer l'option **Toujours imprimer en graphique** dans les propriétés **Général** pour réussir à imprimer un Data Matrix.

## 6.12.8 Lignes

**Lignes** Le symbole du code à barres – PDF417 est composé de listes de lignes alignées verticalement. Ce type de code à barres adapte sa taille au montant de données encodées et peut contenir de 3 à 90 lignes.

## 6.12.9 Version Du Symbole

**Version de symbole** définit la capacité de données du code à barres. Comme le montant des données augmente, les modules complémentaires sont requis pour construire un QR code. Cela agrandit la taille des symboles imprimés sur l'étiquette.

## 6.12.10 Tronqué

**Tronqué** réduit la taille du code à barres PDF417 en supprimant un seul mot de code et une barre de stop pour chaque ligne de symbole.

## 6.12.11 Version

**Version** définit la taille du symbole en fonction du nombre de colonnes. Des versions de code à barres Micro PDF417 sont disponibles en version Une-, deux-, trois-, et quatre colonnes.

# 6.13 GS1 DataBar Spécifiques

Aux [propriétés communes du code à barres](#), s'ajoutent les propriétés spécifiques décrites ci-dessous pour le GS1 DataBar.

## 6.13.1 Source Du GS1 DataBar

Le groupe **Général** spécifie la manière de formater le contenu du databar avant l'encodage.



- **Données structurées** Donne un modèle pour déterminer la structure des données aux normes GS1 qui seront encodées dans le code à barres. Utiliser la [fonction GS1](#) pour encoder correctement les données (pour en savoir plus sur le GS1 et les autres fonctions, lire le chapitre [Fonctions](#)). Les codes à barres GS1 Composite comportent les données structurées dans la partie composite du code.
- **Données non structurées** permet d'insérer des données sans modèle – seuls le type et le nombre de caractères doivent être conformes au type de code à barres sélectionné.

### Données

- Les **données linéaires** sont la partie des données encodées dans la partie linéaire du code à barres. Les données peuvent être soit saisies à la main, soit définies par une **Source de données** prédéfinie.
- Les **données composites** sont la partie des données encodées dans la partie composite du code à barres. Cette partie des données est toujours structurée en suivant l'une des structures de données normalisées comme défini par le GS1. Les données peuvent être soit saisies à la main, soit définies par une **Source de données** prédéfinie.

### 6.13.2 Propriété Du GS1 DataBar

**GS1 DataBar Expanded Stacked** ce sous-type encode les données sous forme de séquence des segments du symbole. La largeur du symbole est définie par le nombre de segments du symbole dans chaque ligne empilée. La hauteur du symbole est définie par le nombre de lignes empilées et leur hauteur.

- **Segment par ligne** définit le nombre de segments pour chaque ligne du code. On peut avoir jusqu'à 22 segments par symbole. Plus le nombre est important, plus le code est long. Plus le nombre est petit, plus le code est haut.

## 6.14 Contenu Du Code À Barres Maxicode

La **Définition des symboles** définit le mode opératoire du code à barres (type de structure des données).

Designer est compatible avec les modes suivants:

- **Mode 2:** Transporteurs américains avec des codes postaux ayant jusqu'à 9 chiffres de long
  - Le champ **Code postal:** permet d'insérer un code postal US avec un seul champ de 5 ou 9 chiffres, ou avec deux champs de 4 et 5 chiffres..
- **Mode 3:** Transporteurs internationaux avec des codes postaux alphanumériques ayant jusqu'à 6 chiffres.

Il y a deux autres options sous la **Définition des symboles:**

- **Données structurées:Mode 2** ou **Mode 3** sont sélectionnés automatiquement en fonction des données entrées.

- **Données non structurées:** Le mode opératoire du code à barres est le **Mode 4**.

**CONSEIL:** Ce mode encode les données générales pour d'autres objectifs que l'industrie du transport (ex.: Numéro de commande, référence client, numéro de facture).

### Contenu des données

Champ.	Description
SHIP TO Code postal	Obligatoire 5 ou 9 caractères alphanumériques. Les caractères Alpha doivent être en majuscules.
Extension de 4 chiffres (activée avec un type de <b>Champ du code postal deux champs (5 et 4 chiffres)</b> ).	Obligatoire 4 chiffres numériques définissant un micro emplacement.
SHIP TO Code Pays ISO (Mode 3 seulement)	Obligatoire 3 chiffres numériques
Classe de Service	Obligatoire 3 chiffres numériques avec une virgule pour marquer la fin du champ.
Données de transport	Obligatoire Les 5 caractères, y compris le code GS.
Numéro de suivi	Obligatoire 10 ou 11 caractères alphanumériques. Les caractères Alpha doivent être en majuscules.
UPS SCAC	Obligatoire 4 caractères suivis par le code GS.
Jour Julien de la collecte	Obligatoire 3 chiffres numériques
Numéro ID de l'expédition	Optionnel. 1-30 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules. il faut toujours envoyer le code GS même si aucune donnée n'est spécifiée.
Colis expédiés	Obligatoire 1-3 chiffres numériques pour le nombre de colis. 1-3 chiffres numériques pour le nombre d'articles expédiés. Une barre de fraction oblique doit séparer ces deux nombres
Colis pesés	Obligatoire 1-3 chiffres numériques
Validation de l'adresse	Obligatoire Un seul caractère "Y" ou "N". Caractères en majuscules
SHIP TO Adresse	Optionnel. 1-35 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules. il faut toujours envoyer le code GS même si aucune donnée n'est spécifiée.
SHIP TO Ville	Obligatoire 1-20 caractères alphanumériques Les caractères Alpha doivent être en majuscules.
SHIP TO Etat	Obligatoire 2 caractères alpha Les 2 caractères doivent être en majuscules. Un Code ASCII RS marque la fin de ce champ et la fin des données du message secondaire

## 6.15 Contenu Du Code À Barres USPS Intelligent Mail Barcode

Le groupe **Contenu des données** définit le mode de saisie des données encodées.

Le **Mode de saisie** définit la structure des données encodées.

- **Données structurées** : pour garantir un bon suivi intelligent du courrier, une chaîne de nombres doit être reçue. Cette chaîne correspond aux données à imprimer (DataToEncode) Le DataToEncode est un des **champs de données de l'Intelligent Mail**.
- **Données non structurées** encode les données sans qu'il leur soit assigné de structure.

Le groupe **Champs de données de l'Intelligent Mail** permet d'encoder les données du code à barre selon la norme.

Champ.	Description
Identifiant du code à barres	Identifiant spécifique en 2 chiffres assigné par le service postal.
Identifiant du Type de service	Un identifiant de 3 chiffres définit le courrier comme prioritaire ou non et il permet de déterminer la disposition d'une adresse non délivrable et la forme de la correction d'adresse désirée par l'expéditeur.
Identifiant de l'expéditeur	Un numéro unique de 6 ou 9 chiffres qui identifie le client ou l'entreprise.
Numéro de série	Une série ou séquence de numéro qui permet l'identification et le suivi. Suivant la construction du code à barres, ce champ peut varier en longueur de 5 à 10 chiffres.
Code postal du point de livraison.	Envoie le courrier à son point de livraison (longueur variant: 0, 5, 9, ou 11 chiffres.

# 7 Impression

Lorsque l'étiquette est prête à imprimer, Designer ouvre une [boîte de dialogue Imprimer](#) qui permet de :

- [Prévisualiser l'étiquette](#) au cours de sa création.
- Saisir les valeurs des [variables](#) saisies ..
- [Filtrer et sélectionner les enregistrements à imprimer](#)
- Définir les [paramètres de l'imprimante](#)
- Contrôler la [quantité d'étiquettes à imprimer](#).
- Définir des [paramètres additionnels de quantité](#)

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

La boîte de dialogue Imprimer de Designer est un formulaire d'impression personnalisable. Elle est constituée d'objets de formulaires qui peuvent être configurés, déplacés, ajoutés ou supprimés Plus de détails sur l'utilisation du formulaire d'impression se trouvent [ici](#).

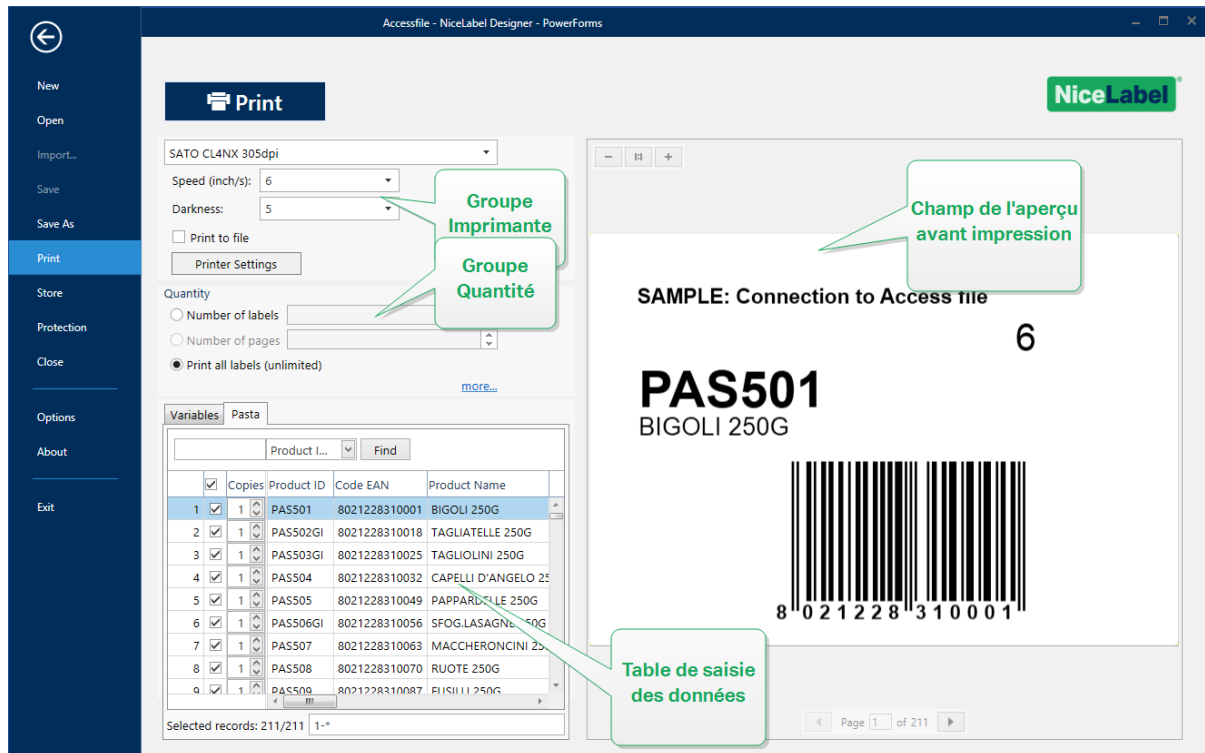
Pour ouvrir la boîte de dialogue Imprimer, cliquer sur le bouton **Imprimer** dans le [groupe d'actions](#) du ruban de l'[Onglet Accueil](#) ou appuyer sur les touches **Ctrl+P**.

Toutes les étapes de la procédure d'impression sont décrites [ici](#).

**TIP:** NiceLabel Designer permet d'imprimer sans ouvrir l'application Designer. S'il n'y a pas besoin de modifier l'étiquette, utiliser [Designer NiceLabel Print](#) pour ouvrir et imprimer directement les fichiers d'étiquette.

## 7.1 Panneau Imprimer (Formulaire D'impression Par Défaut)

L'onglet **Fichier** (à l'arrière plan) ouvre le formulaire d'impression par défaut. Dans Designer, il sert de boîte de dialogue d'impression.



**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La disponibilité des fonctions d'impression du formulaire dépend du niveau du produit sélectionné.

Le bouton **Imprimer** lance la [procédure d'impression](#). Il envoie le travail d'impression à l'imprimante sélectionnée.

**Imprimante:** ce groupe de paramètres comporte:

- Le bouton **Imprimer** : lance l'action Imprimer l'étiquette.
- La liste déroulante **Sélection de l'imprimante** : liste les imprimantes installées.
- Les listes déroulantes **Paramètres de l'imprimante** : définissent la vitesse d'impression et le contraste. La disponibilité des valeurs dépend du pilote d'imprimante choisi.
  - **Vitesse:** vitesse de l'impression. La disponibilité des options dépend du pilote d'imprimante choisi.
  - **Contraste** : détermine l'intensité de l'impression. La disponibilité des options dépend du pilote d'imprimante choisi.
- La case à cocher **Imprimer dans un fichier** : redirige l'impression dans un fichier.
- Le bouton **Paramètres de l'imprimante:** ouvre la boîte de dialogue des propriétés du pilote de l'imprimante sélectionnée.

**Quantité** ce groupe de paramètres comporte:

- L'objet **Quantité à imprimer** : est utilisé pour définir le nombre d'étiquettes à imprimer.
  - **Nombre d'étiquettes**: nombre d'étiquettes imprimées.
  - **Nombre de pages**: nombre de pages imprimées avec des étiquettes. L'option

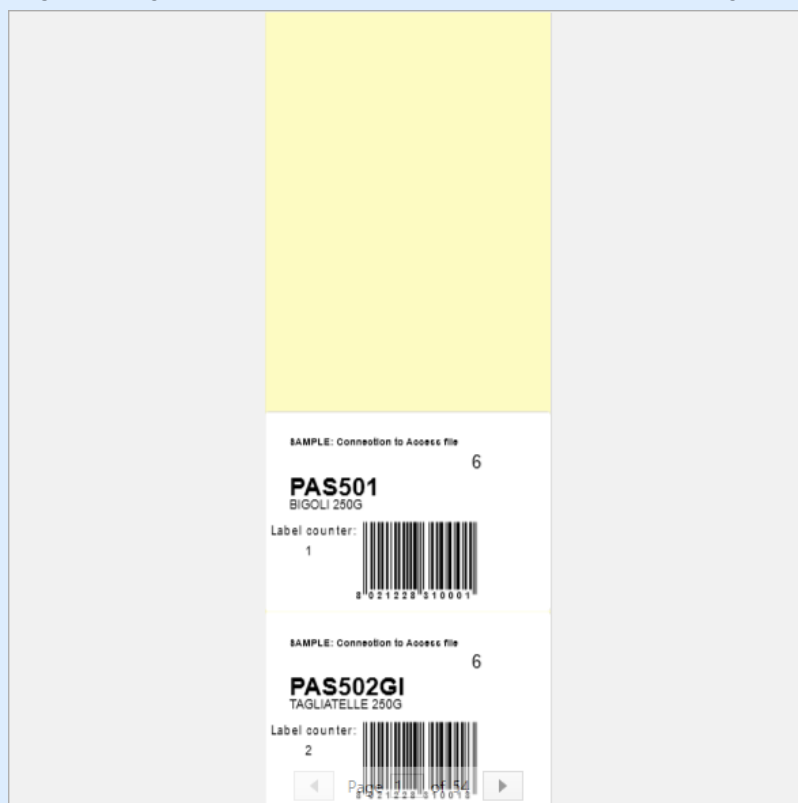
**NOTE: Nombre de pages** devient active quand il y a plus d'une étiquette par page paramétrée dans les **Propriétés de l'étiquette > Dimensions**.

- **Imprimer toutes les étiquettes (illimité)**: imprime toutes les étiquettes, tel que défini dans l'étiquette créée. Plus de détails sur cette option [ici](#).

Le lien **plus.....** ouvre la fenêtre **Paramètres Quantité additionnels**.

- **Nombre d'étiquettes & sautées sur la première page** : définit le nombre d'étiquettes à ne pas imprimer sur la première page.

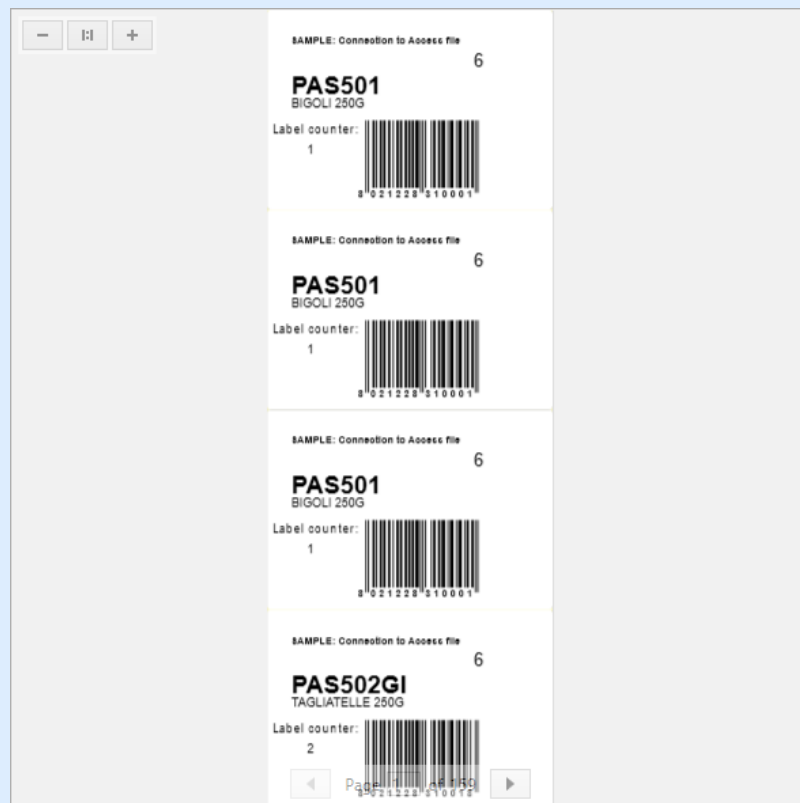
**EXEMPLE:** 1 page comporte 5 étiquettes. **Nombre d'étiquettes & sautées sur la première page** : est égal à 3. 2 étiquettes s'impriment sur la première page.



- 

**Copies identiques par étiquette** : Nombre de copies d'une même étiquette à imprimer

**EXEMPLE:** 1 page comporte 5 étiquettes. **Copies identiques par étiquette** : est égal à 3. 3 copies de chaque étiquette s'impriment.



- **Nombre de jeu d'étiquettes:** définit le nombre de travaux d'impression à envoyer à l'imprimante

**EXEMPLE:** Le jeu d'étiquettes imprimées contient 3 étiquettes: A, B et C.

Nombre d'étiquettes :

**Copies identiques par étiquette** : 2.

**Nombre de jeux d'étiquettes** : 3.

**Résultat de l'impression:** [A, A; B, B; C, C] [A, A; B, B; C, C] [A, A; B, B; C, C]

**Le champ de l'aperçu** affiche l'étiquette et son contenu.

Le champ de la **Initialisation des données** permet d'insérer les valeurs des variables saisies au moment de l'impression.

## 7.2 Modifier Le Formulaire D'impression

Dans Designer, le [Formulaire d'impression par défaut](#) a la même utilité que la boîte de dialogue Imprimer d'une étiquette, qu'elle soit autonome ou dans une solution.

Pour commencer à personnaliser le formulaire d'impression par défaut, aller sur **Accueil -> Groupe d'actions** et cliquer sur **Personnaliser l'impression** les options personnalisables pour l'impression sont décrites [ici](#).

Modifier ou ajouter un nouveau formulaire d'impression crée automatiquement un groupe de **variables de formulaire d'impression**. Ces variables sont connectées à l'objet du formulaire d'impression sélectionné. Tous ces

Détails sur les variables de formulaire d'impression sont disponibles [ici](#).

Les variables qui définissent le contenu des objets du formulaire d'impression par défaut deviennent visibles et modifiables dans l'[Explorateur de solution](#). Ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#) pour gérer ces variables.

Pour annuler les actions de personnalisation du formulaire d'impression, cliquer sur **Recréer le formulaire d'impression**. Le formulaire d'impression par défaut est recréé.

**NOTE: Recréer le formulaire d'impression** annule toutes les actions d'édition du formulaire d'impression par défaut.

## 7.3 Procédure D'impression

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Suivre les étapes ci-dessous pour imprimer une étiquette en utilisant NiceLabel Designer.

### 7.3.1 Etape 1 : Créer

Créer ou éditer une [étiquette](#) autonome, nouvelle ou existante, ou une étiquette d'une [solution](#).

### 7.3.2 Etape 2: Aperçu

Le champ d'aperçu de l'étiquette fait partie de la boîte de dialogue [Imprimer](#) de Designer par défaut. Pour que le formulaire d'impression apparaisse à l'écran sélectionner l'une des options suivantes.

- Aller sur [Accueil -> Groupe action](#) et cliquer sur **Imprimer**.
- Appuyer sur **Ctrl+P**.

Le champ Aperçu affiche l'étiquette en cours Lors de la création ou de la personnalisation du formulaire d'impression par défaut, il faut veiller à ajouter l'objet [Aperçu de l'étiquette](#) au



formulaire. Le formulaire d'impression ne peut montrer l'aperçu de l'étiquette que si l'objet Aperçu est présent.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Designer Pro et PowerForms.

**TIP:** Le formulaire d'impression par défaut est personnalisable. Pour l'adapter ou en créer un nouveau, aller sur l'onglet **Accueil**->onglet **Groupe Action** et cliquer sur **Personnaliser le formulaire d'impression**. En savoir plus sur la personnalisation du formulaire d'impression [ici](#).

### 7.3.3 Etape 3 : Sélectionner L'imprimante

Choisir l'imprimante préférée dans le menu déroulant **Imprimante**. Toutes les imprimantes installées y sont listées. Plus de détails sur la définition de l'imprimante sont disponibles [ici](#).

Au cours de cette étape, il est possible de paramétrer aussi la vitesse d'impression et le contraste. Ce deux paramètres dépendent du pilote de l'imprimante sélectionnée.

### 7.3.4 Etape 5: Définir La Quantité À Imprimer

**Nombre d'étiquettes:** nombre d'étiquettes imprimées.

**Nombre de pages** nombre de pages à imprimer. L'option Nombre de pages devient active quand les étiquettes remplissent au moins deux pages.

**Imprimer toutes les étiquettes (illimité):** imprime toutes les étiquettes, tel que défini dans l'étiquette créée. Plus de détails sur cette option [ici](#).

Cliquer sur **plus...** pour ouvrir la boîte de dialogue des paramètres de Quantité additionnelles.

- **Copies identiques par étiquette :** nombre de copies identiques de l'étiquette à imprimer dans un flux d'impression.
- **Nombre de jeux d'étiquettes** spécifie combien de fois la totalité de la prévisualisation des étiquettes doit se répéter.

### 7.3.5 Etape 5. Démarrer L'impression

Cliquer sur le bouton **Imprimer**.

## 7.4 Utiliser Le Mode D'impression Stocker/Rappeler

Le mode d'impression **Stocker/Rappeler** optimise le processus d'impression. Il diminue le temps de réponse de l'imprimante en diminuant le nombre de données qui doivent lui être envoyées durant les tâches d'impression répétitives.

**NOTE:** L'option **Stocker** devient visible dans l'onglet **Fichier** de Designer quand il est activé

propriétés de l'étiquette et que l'imprimante sélectionnée permet de le faire.

Avec le mode d'impression stocker/rappeler activé, Designer ne doit pas renvoyer les données d'étiquette complètes pour chaque impression. Mais les masques d'étiquettes sont stockés dans la mémoire de l'imprimante et le Designer envoie seulement les commandes de rappel pour compléter le contenu de l'étiquette au cours de l'impression. Typiquement, quelques octets de données sont envoyés à l'imprimante, comparé à plusieurs Kilo octets dans le cas d'une impression normale.

L'action consiste en deux processus :

- **Stocker l'étiquette.** Durant ce processus, Designer crée une description du masque d'étiquette formaté dans le langage spécifique de commande de l'imprimante. Quand il a terminé, Designer envoie le fichier de commande créé et le stocke dans la mémoire de l'imprimante.
- **Rappeler l'étiquette** Une étiquette stockée dans la mémoire de l'imprimante est imprimée immédiatement. L'utilisation du processus de Rappel, Designer crée un autre fichier de commande pour informer l'imprimante de l'étiquette qu'elle doit imprimer depuis sa mémoire. La commande de rappel de l'étiquette occupe seulement quelques octets de données. La quantité de données dépend de la situation. Pour des étiquettes fixes sans contenus variables, le fichier de commande Rappel ne contient que la commande de rappel de l'étiquette. Pour les étiquettes contenant des champs variables, le fichier de commande contient les valeurs de ces variables et la commande de rappel.

**NOTE:** Avant d'activer ce mode, s'assurer que le pilote d'imprimante approprié est sélectionné pour l'imprimante d'étiquettes. Toutes les imprimantes d'étiquettes n'ont pas la capacité de Stocker / Rappeler

Pour activer le mode d'impression **Stocker / Rappeler** procéder comme suit:

1. Double cliquer sur le plan de travail. La boîte de dialogue **Propriétés de l'étiquettes** apparaît.
2. Pour activer le mode, sélectionner **Imprimer en mode stocker/rappeler** sur l'onglet **Imprimante**. Cliquer sur **OK**.
3. Définir le masque d'étiquette. Tous les objets ayant un contenu variable doivent être formatés en objets internes de l'imprimante:
  - Formater l'objet texte avec des polices internes à l'imprimante (non Truetype!).
  - Utiliser les codes à barres imprimante pour les objets code à barres.
  - Avec des objets variables formatés en polices Truetype, des images variables et des champs de bases de données, les valeurs par défaut sont envoyées à l'imprimante au cours du processus de stockage.
4. Cliquer sur **Fichier -> Stocker**. Vérifier que la **Variante de stockage** pointe sur le bon emplacement mémoire dans l'imprimante.

5. Insérer ou sélectionner les valeurs pour les objets variables qui ne sont pas formatés en objets internes de l'imprimante. Ces variables auront la même valeur pour chaque étiquette. Elles se comportent comme des objets fixes.
6. Cliquer sur **Stocker dans l'imprimante** pour créer le fichier de commande avec la description du masque d'étiquette et l'envoyer à l'imprimante.
7. Insérer les valeurs des variables saisies de l'étiquette. Ces variables sont liées aux objets internes de l'imprimante, sur l'étiquette. Pour cette raison, leur valeur peut changer au cours de chaque impression.
8. Cliquer sur **Imprimer** pour envoyer les valeurs variables et la commande de rappel de l'étiquette à l'imprimante sélectionnée.

## 7.5 Optimiser La Vitesse D'impression

Dans Designer plusieurs facteurs peuvent affecter la vitesse d'impression des étiquettes. Les conseils qui suivent permettent d'accélérer énormément la vitesse d'impression.

**NOTE:** En les implémentant vérifier que l'imprimante choisie les supporte.

- Si l'imprimante peut être sur un port série ou un port parallèle, choisir le port parallèle. L'ordinateur envoie les données plus rapidement sur un port parallèle que sur un port série.
- Lors de la création de l'étiquette, utiliser les polices internes de l'imprimante au lieu des polices true-type Windows. Les polices true-types sont envoyées à l'imprimante en graphiques. Cela augmente la taille des données envoyées à l'imprimante (quelques kilobits). Avec des polices internes de l'imprimante, seul le texte est envoyé (quelques bits).
- Eviter de mettre des graphiques sur l'étiquette.
- Vérifier que les codes à barres soient utilisés en éléments internes de l'imprimante.
- Pour les compteurs: avec une police interne, l'imprimante incrémente en interne les nombres. Elle n'a donc besoin de recevoir que le premier nombre. Ensuite l'imprimante incrémente ce nombre au fur et à mesure des impressions. Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante.

**CONSEIL:** Avec un compteur interne à l'imprimante, la différence de vitesse d'impression est notable pour les grandes quantités.

- Mettre la vitesse d'impression la plus haute. En principe augmenter la vitesse d'impression affecte la qualité de l'impression. Plus la vitesse est grande, moins la qualité est bonne. Il faut trouver un compromis acceptable.
- Ne pas imprimer une quantité de données excessive sur les étiquettes. Si la vitesse d'impression est un facteur important, il peut être intéressant d'utiliser des étiquettes pré-imprimées et d'imprimer seulement les données différentes pour chaque étiquette.

## 7.6 Modification Des Paramètres De L'imprimante

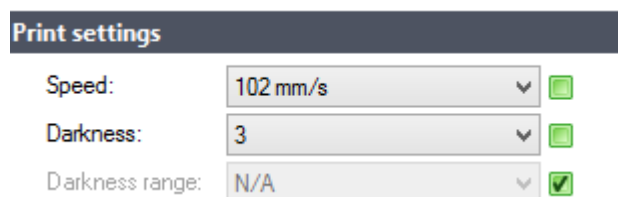
En créant une étiquette, il faut aussi définir l'imprimante qui sera utiliser pour l'imprimer. Chaque fichier d'étiquette enregistre ses propres paramètres d'imprimante en fonction du pilote choisi.

Les modifications faites dans la boite de dialogue Paramètres de l'imprimante sont enregistrées dans l'étiquette et utilisées pour les impressions futures.

**NOTE:** Vérifier que l'option **Utiliser les paramètres de l'imprimante enregistrés dans l'étiquette** est activée dans les **Propriétés de l'étiquette > Imprimante**. Sinon les paramètres par défaut de l'imprimante seront utilisés pour l'impression.

Pour changer et enregistrer les paramètres d'imprimante pour une étiquette, procéder comme suit:

1. Ouvrir la boite de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Cliquer sur le bouton **Propriétés de l'imprimante** sur l'onglet **Imprimante**. La boite de dialogue des paramètre du pilote d'imprimante s'ouvre.
3. Ouvrir l'onglet **Options de l'imprimante**
4. Ajuster les paramètres de **Vitesse** et **Contraste**



The screenshot shows a dialog box titled "Print settings" with three rows of settings, each with a dropdown menu and a checkbox:

Setting	Value	Checkbox
Speed:	102 mm/s	<input type="checkbox"/>
Darkness:	3	<input type="checkbox"/>
Darkness range:	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>

**NOTE:** Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée.

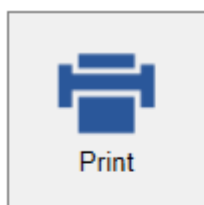
5. Cliquer sur **OK**.
6. Enregistrer l'étiquette

**NOTE:** Les modifications faites dans la boite de dialogue Paramètres de l'imprimante sont enregistrées dans l'étiquette et utilisées pour les impressions futures.

Il est possible de paramétrer aussi la vitesse d'impression et le contraste au moment de l'impression. Ces paramètres restent valable tant que le fichier reste ouvert. A la réouverture du fichier, les paramètres définis dans la boite de dialogue des **Propriétés de l'imprimante** sont réinitialisés.

Procéder comme suit:

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Imprimer](#).
2. Cliquer sur **Imprimer**.
3. Ajuster les valeur de la **vitesse** et du **Contraste** sous le groupe **Imprimante** .
4. Enregistrer l'étiquette



### Printer

Speed (inch/s):

Darkness:

Print to file

**NOTE:** Les modifications des paramètres dans l'onglet **Imprimante** ne sont pas enregistrées dans l'étiquette. Elles sont seulement utilisées au moment de l'impression.

## 7.7 Modification Des Options De Tramage

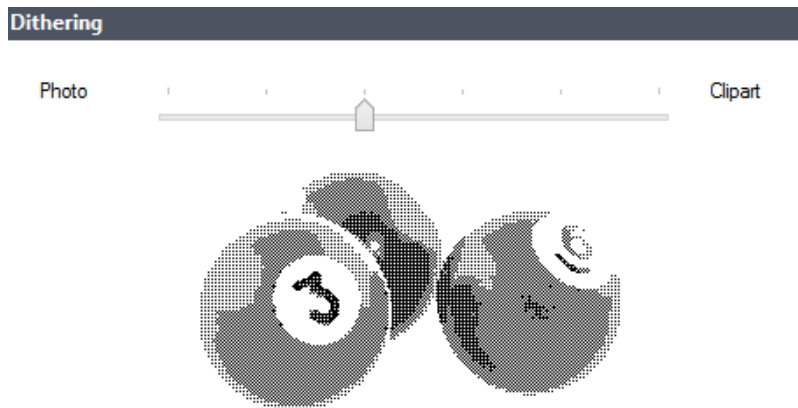
**NOTE:** Cette option ne s'applique que si on utilise un pilote NiceLabel pour imprimer l'étiquette.

Le tramage est un processus de conversion des images en couleur ou avec des niveaux de gris en images en noir et blanc imprimables sur des imprimantes thermiques. En principe les imprimantes thermiques n'impriment pas en couleur, elles peuvent seulement imprimer un point ou laisser un espace blanc. Il n'y a pas d'état grisé intermédiaire.

Au cours du processus de tramage, toutes les couleurs et les niveaux de gris de l'image sont convertis en point noir et blanc, créant une illusion de nouvelles couleurs et nuances en variant la forme des points. Différentes nuances de gris sont produites en variant la forme des points noirs et blancs. Mais il n'y a pas du tout de gris. Pour l'impression, le tramage est appelé dégradé et les niveaux de gris sont appelés demi-tons.

Pour changer les paramètres de tramage, procéder comme suit:

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Cliquer sur le bouton **Propriétés de l'imprimante** sur l'onglet **Imprimante**. La boîte de dialogue des paramètres du pilote d'imprimante s'ouvre.
3. Ouvrir l'onglet **Options graphiques** et utiliser le curseur **Photo** pour sélectionner le type de tramage préféré.



**NOTE:** Ces paramètres dépendent de l'imprimante utilisée.

4. Modifier le type de tramage en fonction des besoins. Vérifier l'apparence sur l'aperçu de l'étiquette à droite.
5. Cliquer sur **OK**.
6. Enregistrer l'étiquette

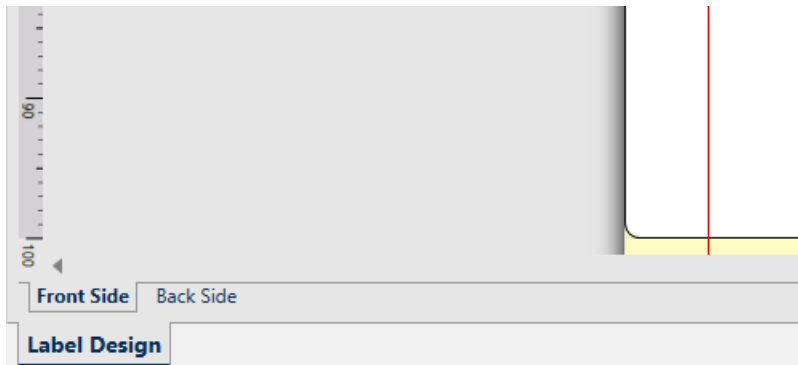
## 7.8 Impression Recto-verso

NiceLabel Designer permet d'imprimer en recto-verso sur les imprimantes thermiques ou de bureau.

Pour activer l'impression recto-verso, ouvrir la [Boîte de dialogue propriétés de l'étiquette](#) et activer l'option **Impression recto-verso** sur l'onglet **Impression**.

**NOTE:** Cette option n'est disponible que si le pilote d'imprimante utilisé permet d'imprimer en recto-verso.

Dès que l'option est activée, les deux côtés de l'étiquettes sont visibles en cliquant sur les onglets sous le plan de travail.



Avec une imprimante de bureau, ces deux pages s'impriment toujours l'une après l'autre. Elles sont envoyées à l'imprimante dans le même ordre.

**TIP:** Vérifier que la fonctionnalité duplex soit activée dans les paramètres du pilote d'imprimante.

Avec une imprimante thermique, le pilote d'imprimante NiceLabel prend soin du bon traitement de l'étiquette et de son impression. Utiliser un pilote d'imprimante NiceLabel approprié pour activer l'impression recto-verso.

## 7.9 Définition De La Zone Non Imprimable

Une zone non-imprimable est où une partie de l'étiquette sur laquelle l'imprimante ne doit pas imprimer. Activer cette option dans le pilote permet d'augmenter virtuellement la taille de l'étiquette.

Une imprimante thermique n'imprime que les étiquettes placées sous la tête d'impression. Si les étiquettes sont plus larges et pas complètement couvertes par la tête d'imprimante, la partie de l'étiquette qui dépasse ne peut pas être imprimée.

**TIP:** En principe la zone non-imprimable se trouve à droite et à gauche de la tête de l'imprimante.

Paramétrer une zone non-imprimable va informer Designer qu'une étiquette d'une largeur inhabituelle est placée dans l'imprimante. Le logiciel va tirer des lignes rouge verticales pour identifier la zone non-imprimable.

**NOTE:** Ne pas confondre zone non-imprimable et marges de l'étiquette ! La zone non-imprimable ne décale pas les objets sur le plan de travail.

Pour définir une zone non-imprimable, procéder comme suit:

1. Ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Cliquer sur le bouton **Propriétés de l'imprimante** sur l'onglet **Imprimante**. La boîte de dialogue des paramètres du pilote d'imprimante s'ouvre.

3. Ouvrir l'onglet **Options de l'imprimante**
4. Insérer les valeurs de la **Zone non-imprimable**.

**EXEMPLE:** Quand l'imprimante a une tête de 10 cm (4") et l'étiquette une largeur de 12 cm, placer l'étiquette centrée dans l'imprimante pour qu'elle dépasse de la tête autant de chaque côté. Dans le logiciel d'étiquetage, définir une nouvelle étiquette de 12 cm de large. Définir une zone non-imprimable de 1 cm à gauche et 1 cm à droite pour que le logiciel sache que la largeur de l'étiquette fait 10 cm. Le logiciel va tirer des lignes rouge verticale pour identifier la zone non-imprimable.

**TIP:** Les lignes rouge apparaîtront aussi si cette étiquette passe dans une autres imprimante. Si la nouvelle imprimante dispose d'une tête d'impression moins large que la précédente, la largeur maximale de l'étiquette n'est pas la même pour les deux imprimantes. Designer va tenter de conserver les dimensions de l'étiquette d'origine et définir automatiquement la zone non-imprimable pour la nouvelle imprimante.



# 8 Sources de données dynamiques

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Les sources de données dynamiques sont essentielles pour travailler avec le NiceLabel Designer. Elles permettent d'utiliser, sur une étiquette ou un formulaire, des objets dont le contenu change dynamiquement pour chaque étiquette imprimée si nécessaire.

**EXEMPLE:** Exemples typiques de contenu dynamique : les compteurs, numéros de séries, date, heure, poids et images d'articles.

Pour afficher et imprimer correctement les valeurs dynamiques des objets Designer utilise les types de données suivants:

- **Variables:** Affiche et enregistre des valeurs d'une source de données dynamiques définie au moment de l'impression.
- **Fonctions:** conversion de valeurs de sources de données dynamiques Les fonctions définissent un format de sortie permettant d'adapter une conversion entrée - sortie à des besoins spécifiques.
- **Bases de données:** récupère et affiche l'enregistrement d'une base de données.
- **Variables internes:** Affiche les valeurs récupérés automatiquement d'une application ou du système.
- Les **variables globales** sont un type de variables utilisable sur plusieurs étiquettes différentes.

**TIP:** Pour voir comment naviguer et gérer les sources de données dynamiques, lire le chapitre [Gestionnaire de données dynamiques](#).

**TIP:** Pour en savoir plus sur la relation entre les sources de données dynamiques et les objets d'étiquette/formulaire, lire la section Contenu dynamique des objets.

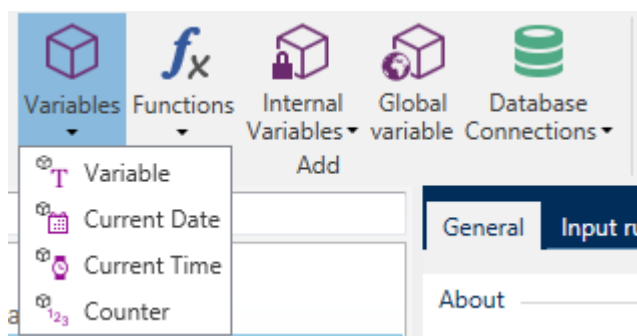
## 8.1 Variables

Les variables permettent de stocker et transmettre des données entre les objets, les scripts, les applications externes, les imprimantes et les saisies de l'utilisateur. Parfois, il faut imprimer des étiquettes sur lesquelles les données changent pour chaque étiquette (ex: compteurs, numéro de série, date et heure, poids, image de l'article.)

Pour faciliter les changements de données, Designer facilite le formatage d'étiquettes utilisant des données variables.

Designer propose de nombreux types de variables:

- **Variable:** un type de variable qui change de valeur au moment de l'impression ou en fonction de conditions définies par l'utilisateur.
- **Date du jour:** La date du jour est prise comme valeur variable.
- **Horaire actuel:** l'Horaire actuel est pris comme valeur variable.
- **Compteur:** variable qui change sa valeur par incrémentation ou décrémentation pour chaque étiquette imprimée.



**TIP:** Toutes les variables d'une étiquette ou d'une solution sont gérées dans l'[Explorateur de données dynamiques](#).

## 8.1.1 Variable

**Variable** La variable (ou l'invite) récupère sa valeur au moment de l'impression.

### 8.1.1.1 Général

Le groupe de paramètres **A propos** identifie la variable et permet de la définir.

- **Nom:** Nom unique de la variable. Ce nom est utilisé comme référence de variable pendant son utilisation.

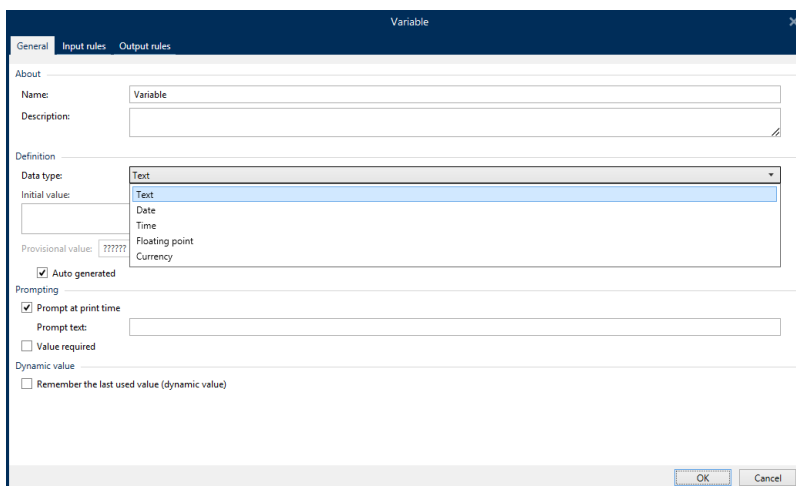
**NOTE:** Eviter d'utiliser des caractères autres que alphanumériques dans le nom de la variable.

**CONSEIL:** Saisir un nom qui permette de retrouver facilement la variable au milieu d'autres variables dans l'explorateur de données dynamiques.

- **Description:** Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.

Le groupe de paramètres **Définition** permet de définir les types de données d'entrée valables pour cette variable.

- Le **Type de données** définit le type de données enregistré dans la variable.
  - Texte: La variable contiendra du texte.
  - Date: La variable contiendra une valeur de date.
  - Heure : La variable contiendra une valeur d'heure.
  - Une virgule flottante: représente un nombre réel dans une variable.
  - Devise: Variables ayant une valeur monétaire.

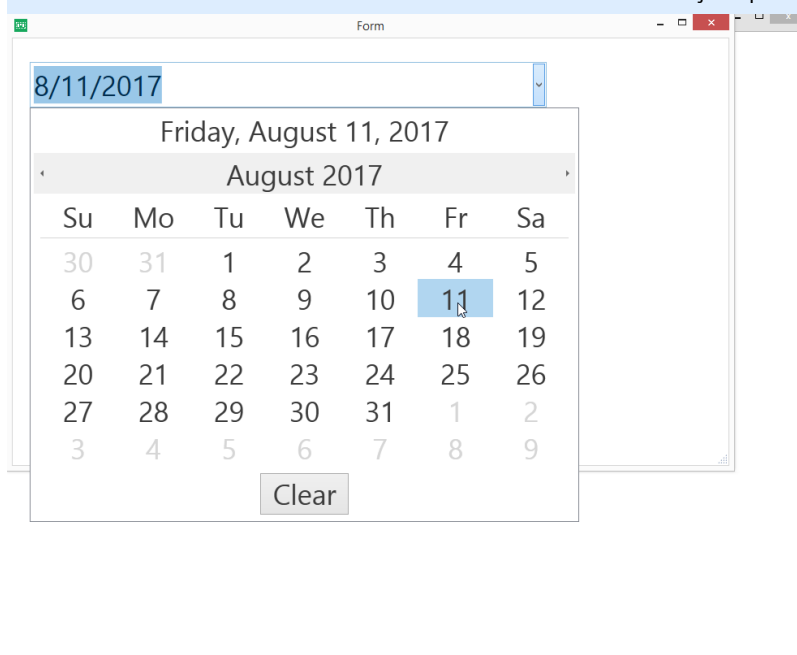


- **Valeur initiale**: valeur de départ assignée à la variable lors de sa création. Elle est définie par l'une des méthodes suivantes :
  - Saisie manuelle d'une valeur fixe. Sont autorisés tous les caractères tirés du groupe de caractères autorisés.

**TIP:** Si la valeur initiale de la variable est un arrêt complet (".") avec des données **Date** ou **heure** sélectionnées, elle affiche la date et l'heure en cours.

**EXEMPLE:** La zone d'édition d'un formulaire est connectée à une variable avec la **Date** sélectionnée comme type de données. Si l'arrêt complet est sélectionné comme **Valeur initiale**, la zone d'édition affiche la date du jour au lancement du formulaire. Le

bouton déroulant ouvre le sélecteur de Date avec la date du jour présélectionnée.



- Utilisation d'une valeur dynamique. Possibilité d'utiliser les sources de données dynamique de la barre d'outils – deux options sont possibles:
  - Saisir la source **Nom** entre crochets, e.g [CurrentDate], [Counter].
  - Sélectionner la source de données dynamiques dans le menu déroulant.
- Utiliser un caractère spécial:
  - Un caractère spécial peut être saisi à la main en utilisant les signes plus grand que / plus petit que, ex: <CR>, <LF> ...
  - Le caractère spécial peut être sélectionné dans le [menu déroulant](#).

**NOTE:** Designer peut utiliser les valeurs combinées comme valeur initiale. Pour en savoir plus sur la combinaison de valeurs, cliquer [ici](#).

**EXEMPLE:** Une valeur initiale combinée d'une variable peut contenir une valeur fixe, une source de données dynamique et des caractères spéciaux. L'ordre des articles insérés peut être aléatoire. Trois options:

1. aaa123[Variable]<CR>
2. <CR>aaa123[Variable]
3. [Variable]<CR>aaa123

**CONSEIL:** Vérifier que la valeur initiale insérée réponde aux critères définis dans les **Règles de sortie** pour chaque type de donnée.

**Valeur provisoire** définit une valeur variable dans un espace personnalisé d'un objet lors de la création des étiquettes ou formulaires. Dans un objet de l'étiquette, la valeur provisoire est

remplacée par la valeur réelle de la variable au moment de l'impression. Dans un objet du formulaire, la valeur réelle de la variable apparaît à l'exécution du formulaire.

- **Auto généré** : génère automatiquement la valeur provisoire. Désactiver cette option pour définir et utiliser une valeur provisoire personnelle.

**CONSEIL:** Par défaut la valeur provisoire est égale à la valeur initiale

Quand la valeur provisoire, (auto générée ou personnelle) est vide ou quand un format invalide est utilisé, elle est générée en fonction du **Type de données** variable choisi. Les formats par défaut des valeurs provisoires sont listés ci-dessous.

- Six points d'interrogation (??????) pour des données de type **Texte**
- La date et l'heure en cours pour les données de type **Date**.
- L'heure actuelle pour des données de type **Time**
- 9.999.999,99 pour une donnée de type **virgule flottante**
- 9.999.999,99 pour une donnée de type **Devise**

**NOTE:** Si les **règles de sortie** de la variable changent, le format de la valeur provisoire s'adapte.

Le groupe de paramètres **Saisie** définit le comportement d'une source de données au moment de l'impression. Pour en savoir plus sur la saisie, lire [ici](#).

Le groupe **Valeur dynamique** définit comment gérer la dernière valeur dynamique d'une variable utilisée.

- **Mémoriser la dernière valeur utilisée (valeur dynamique)** Designe et enregistre la dernière valeur variable utilisée. La dernière valeur utilisée est mémorisée dans un fichier texte externe au même emplacement que le fichier de l'étiquette ou de la solution. Ces fichiers ont le même nom que l'étiquette ou la solution, suivi de l'extension en .DVV.

**NOTE:** En partageant des étiquettes comportant des valeurs dynamiques, il faut veiller à partager non seulement les fichiers d'étiquette ou de solution (.LBLX ou .SLNZ), mais aussi les fichiers comportant les dernières valeurs dynamiques utilisées (.DDV).

**NOTE:** Etiquette ou solution doivent être enregistrées avant d'activer cette option.

**EXEMPLE:** La dernière valeur utilisée est utile quand il faut une continuation dans le comptage des étiquettes imprimées (ex: un numéro de série). La dernière valeur du compteur est stockée et le comptage recommencera à partir de cette valeur.

### 8.1.1.2 Texte

Les données **Texte** sont utilisées pour les variables contenant du texte. Par conséquent les données variables entrées ne peuvent être qu'au format Texte.

### 8.1.1.2.1 Règles De Saisie

Le groupe **Données** définit les propriétés autorisées pour les données.

- **Caractères autorisés:** définition des caractères autorisés pour la variable d'entrée..

**CONSEIL:** Les groupes de caractères autorisés pour le filtrage des données d'entrées sont décrits dans la section [Groupes de caractères autorisés.](#)

- **Limiter la longueur de la variable:** longueur maximum de la valeur de la variable.
- **Longueur fixe:** La variable doit contenir le nombre exact de caractères tel que défini dans **Limiter la longueur variable.** Le groupe

**Vérifier la gamme** détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum :** La plus petite valeur variable autorisée.
- **Valeur maximum :** la plus haute valeur variable autorisée.

**NOTE:** Si activées, les valeurs minimum et maximum doivent être données.

**Liste de choix** prédéfinit une liste de valeurs d'entrée pouvant être sélectionnées pour une variable. Quand une liste de choix est définie, aucune autre valeur n'est utilisable pour cette variable.

La sélection des valeurs de la liste de choix sur un objet de l'étiquette se fait sur le formulaire d'impression. L'opérateur sélectionne une des valeurs disponibles et imprime l'étiquette. Une liste de choix fonctionne comme une [zone de texte](#) - A l'exécution du formulaire, l'opérateur choisit dans les valeurs prédéfinies.

- **Activer une liste de choix :** permet de définir un éventail limité des valeurs qui pourront être sélectionnées.
- **Valeurs de la liste de choix :** permet de saisir ces valeurs. Séparer chaque valeur en les mettant dans des lignes.

### 8.1.1.2.2 Règles De Sortie

**Préfixe et Suffixe** sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** Texte placé en fin de la valeur de la variable.

**Caractère de remplissage** permet de remplir tous les caractères jusqu'à ce que le longueur maximale de la variable soit atteinte. Le caractère de remplissage est activé quand la **Limiter la longueur de la variable** dans l'onglet Règles de saisie est activé.

- **Remplissage:** définit le mode de remplissage.
  - **Non utilisé:** pas de caractère de remplissage utilisé.
  - **A gauche:** ajoute les caractères de remplissage à gauche de la valeur des données.
  - **A droite :** ajoute les caractères de remplissage à droite de la valeur des données.
  - **Autour de la valeur:** ajoute les caractères de remplissage des deux côtés de la valeur des données.
- **Caractère:** caractère utilisé pour le remplissage.

**EXEMPLE:** Le caractère de remplissage est en général un zéro (0) ajouté à la gauche de la valeur variable. Quand le longueur maximum de la variable est de 5 caractères et que la valeur est 23, le résultat après remplissage donne 00023.

**Multilignes** divise le texte en plusieurs lignes.

**ATTENTION :** Eviter d'utiliser ce paramètre si possible. Il est plutôt recommandé d'utiliser l'objet [Paragraphe](#) pour présenter du texte multi lignes sur une étiquette ou un formulaire.

- **Nombre de lignes:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **Longueur de la ligne:** Nombre maximum de caractère sur une seule ligne.
- **Mots non coupés:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

### 8.1.1.3 Date

**Date** Ce type de données mémorise une date dans la variable sélectionnée. Le champ Date affiche des valeurs de date suivant [des formats de date variés](#). Le format de la date peut être sélectionné dans des formats préchargés ou personnalisés de manière à répondre aux exigences spécifiques locales, réglementaires ou industrielles.

#### 8.1.1.3.1 Règles De Saisie

**Formatage de la saisie** spécifie le format alloué aux données d'entrée et affiche une prévisualisation

- **format d'entrée:** format autorisé.
- **Exemple:** affiche une prévisualisation en fonction du format d'entrée sélectionné.

**NOTE:** Designer peut utiliser [un éventail de formats de date préchargés ou personnalisés](#).

**Vérifier la gamme** détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** La première heure autorisée.
- **Valeur maximum:** L'heure la plus tardive autorisée.

**NOTE:** Si activées, les valeurs minimum et maximum doivent être données.

### 8.1.1.3.2 Règles De Sortie

**Formatage de sortie** permet de définir l'affichage de la date.

- **Format de sortie:** Format dans lequel la date s'affichera.
- **Langue de sortie:** Sélection de la langue et des formats régionaux pour les jours et les mois.

La **Langue de sortie** est pertinente quand les dates comportent le mois ou qu'elles sont écrites en entier. Dans certains cas, les calculs de données peuvent être aussi concernés. Par exemple, aux USA, la semaine commence le dimanche alors qu'en Europe, elle commence le lundi.

- **Exemple :** date prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné. La date du jour s'affichera si une valeur initiale n'est pas définie.

**Préfixe et Suffixe** sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** Texte placé en fin de la valeur de la variable.

**Multiligne** divise le texte en plusieurs lignes.

**ATTENTION :** Eviter d'utiliser ce paramètre si possible. Il est plutôt recommandé d'utiliser l'objet [Paragraphe](#) pour présenter du texte multiligne sur une étiquette ou un formulaire.

- **Nombre de lignes:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **Longueur de la ligne:** Nombre maximum de caractères sur une seule ligne.
- **Mots non coupés:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

**TIP:** Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données. Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elle définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

### 8.1.1.4 Heure

**Heure** Ce type de données mémorise une heure dans la variable sélectionnée. Le champ **Heure** affiche des valeurs de date suivant [Des formats d'heure variés](#). Le format de l'heure peut être sélectionné dans des formats préchargés ou personnalisés de manière à répondre aux exigences spécifiques locales, réglementaires ou industrielles

#### 8.1.1.4.1 Règles De Saisie

**Formatage de la saisie** spécifie le format alloué aux données d'entrée et affiche une prévisualisation



- **format d'entrée:** format d'heure autorisé.
- **Exemple :** variable prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

**NOTE:** Designer peut utiliser [un éventail de format d'heure préchargés ou personnalisés](#).

**Vérifier la gamme** détermine les valeurs minimum et maximum autorisées pour la variable. Il est facultatif de paramétrer les limites.

- **Valeur minimum** La première heure autorisée.
- **maximum: L'heure la plus tardive autorisée.**

**NOTE:** Si activées, les valeurs minimum et maximum ne doivent pas rester vides.

#### 8.1.1.4.2 Règles De Sortie

**Formatage de sortie** permet de définir l'affichage de l'heure..

- **Format de sortie:** format dans lequel l'heure s'affichera.
- **Exemple :** Heure prévisualisée suivant le format d'entrée sélectionné.

**Préfixe et Suffixe** sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** Texte placé en fin de la valeur de la variable.

**Multilignes** divise le texte en plusieurs lignes.

**ATTENTION :** Eviter d'utiliser ce paramètre si possible. Il est plutôt recommandé d'utiliser l'objet [Paragraphe](#) pour présenter du texte multi lignes sur une étiquette ou un formulaire.

- **Nombre de lignes:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **Longueur de la ligne:** Nombre maximum de caractère sur une seule ligne.
- **Mots non coupés:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

**TIP:** Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données. Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elle définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

#### 8.1.1.5 Virgule Flottante

La **Virgule flottante** spécifie les paramètres de présentation des valeurs numériques stockées dans des variables. Ce **Type de données** est utilisé pour paramétrer les groupes de chiffres suivants les spécificités régionales et placer le séparateur des décimales à la bonne place.

### 8.1.1.5.1 Règles De Saisie

**Formatage de la saisie** spécifie le format alloué aux données d'entrée.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine les nombres de décimales après la virgule pour ce nombre.
- **Utiliser le séparateur 1000** : un séparateur qui regroupe par milliers.
  - **Séparateur**: un caractère utilisé pour séparer comme le séparateur par mille.
- **Exemple** prévisualise le format de saisie de ce nombre.
- **Limiter la longueur de la variable**: permet de limiter le nombre de chiffres pour une variable.
  - **Longueur (caractères)**: Nombre de caractères autorisés dans une variable.

**Vérifier la gamme** définit les valeurs minimum et maximum. Définir les limites minimum et maximum est facultatif:

- **Valeur minimum** définit la valeur la plus basse.

**NOTE:** Si elle est déjà définie, la valeur initiale est prise pour valeur minimum.

- **Valeur maximum** définit la valeur la plus haute.

### 8.1.1.5.2 Règles De Sortie

Le groupe **Formatage de la saisie** spécifie le format alloué aux données de sortie.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine le nombre de décimales après la virgule pour ce nombre.
  - **Auto**: Le nombre de décimales est défini par un paramètre local du système.
- **Utiliser le séparateur 1000** : un séparateur qui regroupe par milliers.
  - **Séparateur**: un caractère utilisé pour séparer comme le séparateur par mille.
  - **Exemple** Affiche une prévisualisation du format de sortie.

**Préfixe et Suffixe** sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe**: texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe**: Texte placé en fin de la valeur de la variable.

**Caractère de remplissage** permet de remplir tous les caractères jusqu'à ce que le longueur maximale de la variable soit atteinte. Le caractère de remplissage est activé quand la **Limiter la longueur de la variable** dans l'onglet Règles de saisie est activé.

- **Remplissage:** définit le mode de remplissage.
  - **Non utilisé:** pas de caractère de remplissage utilisé.
  - **A gauche:** ajoute les caractères de remplissage à gauche de la valeur des données.
  - **A droite :** ajoute les caractères de remplissage à droite de la valeur des données.
  - **Autour de la valeur:** ajoute les caractères de remplissage des deux côtés de la valeur des données.
- **Caractère:** caractère utilisé pour le remplissage.

**EXEMPLE:** Le caractère de remplissage est en général un zéro (0) ajouté à la gauche de la valeur variable. Quand le longueur maximum de la variable est de 5 caractères et que la valeur est 23, le résultat après remplissage donne 00023.

**Multilignes** divise le texte en plusieurs lignes.

**ATTENTION :** Eviter d'utiliser ce paramètre si possible. Il est plutôt recommandé d'utiliser l'objet [Paragraphe](#) pour présenter du texte multi lignes sur une étiquette ou un formulaire.

- **Nombre de lignes:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **Longueur de la ligne:** Nombre maximum de caractère sur une seule ligne.
- **Mots non coupés:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

**TIP:** Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données. Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elle définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

### 8.1.1.6 Devise

Les données de type **Devise** sont utilisées pour les variables qui comportent des valeurs numériques de montants monétaires. Définir les devises de diverses régions et paramétrer leurs propriétés.

#### 8.1.1.6.1 Définition De La Valeur Initiale

La **valeur initiale** pour les **Données de type devise** est définie en utilisant l'une des méthodes suivantes:

- Saisie manuelle d'une valeur fixe. Le nombre est délimité selon les paramètres de **formatage de la saisie**.
- Utilisation d'une valeur dynamique. Possibilité d'utiliser les sources de données dynamique de la barre d'outils – deux options sont possibles:

- La source est saisie **Nom** entre crochets, e.g. [Variable\_1].
- Sélection de la source de données dynamiques dans le menu déroulant.
- Utiliser un caractère spécial :
  - Un caractère spécial peut être saisi à la main en utilisant les signes plus grand que / plus petit que, ex: <CR>, <LF> ...
  - Le caractère spécial peut être sélectionné dans la liste du menu déroulant

**NOTE:** Designer peut utiliser les valeurs combinées comme valeur initiale. Pour en savoir plus sur la combinaison de valeurs, cliquer [ici](#).

**EXEMPLE:** Une valeur initiale combinée d'une variable peut contenir une valeur fixe, une source de données dynamique et des caractères spéciaux. L'ordre des articles insérés peut être aléatoire.

Trois options:

1. aaa123[Variable]<CR>
2. <CR>aaa123[Variable]
3. [Variable]<CR>aaa123

### 8.1.1.6.2 Règles De Saisie

Le groupe **Formatage de la saisie** spécifie le format autorisé pour la saisie de la devise.

**Délimiteur de décimales** C'est le caractère qui sépare la partie entière de la partie décimale d'un nombre.

**Nombre de décimales** C'est le nombre de chiffres décimaux autorisées.

**Utiliser le séparateur 1000** permet de regrouper les chiffres par milliers.

- **Séparateur:** un caractère utilisé pour séparer les milliers.

**Symbole monétaire** est le symbole graphique qui représente la devise.

- **Position :** est la place du symbole monétaire.

**Exemple:** Affiche une prévisualisation du format de saisie de la devise.

**Limiter la longueur variable** permet de limiter le nombre de chiffres à définir dans une variable.

- **Longueur (caractères):** nombre de chiffres autorisés dans la variable.

**Vérifier la gamme** définit les valeurs minimum et maximum exprimées en devises. La définition de limites minimum et maximum est facultative.

- **Valeur minimum:** La valeur la plus petite autorisée pour la saisie de la devise.

**NOTE:** Si elle est déjà définie, la valeur initiale est prise pour valeur minimum.

- **Valeur maximum :** la valeur la plus importante autorisée pour la saisie de la devise.

### 8.1.1.6.3 Règles De Sortie

**Formatage de la saisie** spécifie le format alloué aux données de sortie.

- **Délimiteur de décimale** spécifie le caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales** détermine les nombres de décimales.
- **Utiliser le séparateur 1000** permet de regrouper les chiffres par milliers.
  - **Séparateur:** un caractère utilisé pour séparer les milliers
  - **Exemple:** Affiche la prévisualisation du format de saisie de la devise.
- **Symbole de la devise** est le symbole graphique qui représente la devise
- **Position** c'est la place du symbole monétaire Le sélectionner dans la liste du menu déroulant.
- **Exemple** affiche la prévisualisation du format de saisie de la devise.

**Préfixe et Suffixe** sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** Texte placé en fin de la valeur de la variable.

**Caractère de remplissage** permet de remplir tous les caractères jusqu'à ce que le longueur maximale de la variable soit atteinte. Le caractère de remplissage est activé quand la **Limiter la longueur de la variable** dans l'onglet Règles de saisie est activé.

- **Remplissage:** définit le mode de remplissage.
  - **Non utilisé:** pas de caractère de remplissage utilisé.
  - **A gauche:** ajoute les caractères de remplissage à gauche de la valeur des données.
  - **A droite :** ajoute les caractères de remplissage à droite de la valeur des données.
  - **Autour de la valeur:** ajoute les caractères de remplissage des deux côtés de la valeur des données.
- **Caractère:** caractère utilisé pour le remplissage.

**EXEMPLE:** Le caractère de remplissage est en général un zéro (0) ajouté à la gauche de la valeur variable. Quand le longueur maximum de la variable est de 5 caractères et que la valeur est 23, le résultat après remplissage donne 00023.

**Multilignes** divise le texte en plusieurs lignes.

**ATTENTION :** Eviter d'utiliser ce paramètre si possible. Il est plutôt recommandé d'utiliser l'objet [Paragraphe](#) pour présenter du texte multi lignes sur une étiquette ou un formulaire.

- **Nombre de lignes:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **Longueur de la ligne:** Nombre maximum de caractère sur une seule ligne.
- **Mots non coupés:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

**TIP:** Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données. Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elle définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

## 8.1.2 Date Du Jour

La **Date du jour** est un type de variable qui affiche la valeur de la date du jour. Cette valeur provient du système ou de l'horloge de l'imprimante.

### 8.1.2.1 Général

Le groupe de paramètres **A Propos** identifie la variable et définit le format de sortie et la langue.

- **Nom:** Nom unique de la variable. Ce nom sert de référence à la variable quand on l'utilise.
- **Description:** Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.

Le groupe **Définition** définit le format de sortie et affiche son aperçu.

- **Format de sortie:** format dans lequel la date s'affichera. Les formats de date disponibles sont listés [ici](#).

**NOTE:** L'option choisie pour la source de l'horloge définit l'éventail de **Formats** de date autorisés. L'option horloge imprimante ne peut utiliser que des formats de date compatibles avec l'imprimante. Une erreur est rapportée en cas d'utilisation d'un format non valide. L'option horloge de l'ordinateur permet d'utiliser [un éventail de formats de date préalablement chargés ou personnalisés](#).

- **Langue de sortie:** Sélection de la langue et des formatages régionaux pour les jours et les mois.

**EXEMPLE:** La **Langue de sortie:** est pertinente quand les dates comportent le mois ou qu'elles sont écrites en entier. Dans certains cas, les calculs de données peuvent être aussi concernés. Par exemple, aux USA, la semaine commence le dimanche alors qu'en Europe, elle commence le lundi.

- **Prévisualisation de la sortie** affiche le format de la date tel qu'il va sortir sur l'étiquette imprimée. L'éventail de caractères utilisés s'adapte à la **langue de sortie** et à l'imprimante.

Le groupe **Décalage de date** permet d'ajouter ou soustraire un certain nombre de jours, mois ou années de la date du jour. La date décalée s'affiche dans l'objet à la place de la date du jour.

- **Jours:** décalage de date en jours.
- **Mois:** décalage de date en mois.
- **Années:** décalage de date en années.

**TIP:** Pour un décalage négatif de date, utiliser la [Fonction décalage de date](#) .

Le groupe **Horloge d'imprimante** définit comment utiliser l'horloge de l'imprimante comme source de valeur de date.

- **Toujours utiliser l'horloge de l'ordinateur:** L'horloge de l'ordinateur sera la source exclusive de valeur pour la **Date du jour** .
- **Toujours utiliser l'horloge de l'imprimante:** L'horloge de l'imprimante sera la source exclusive de valeur pour la **Date du jour** . Si l'horloge de l'imprimante n'est pas disponible, une erreur est rapportée.
- **Utiliser l'horloge imprimante si possible:** L'horloge de l'imprimante est la source de données préférée pour la **Date du jour** . Si elle n'est pas disponible, la valeur de l'horloge de l'ordinateur sera utilisée.

### 8.1.2.2 Règles De Sortie

Si nécessaire une valeur de **Préfixe et Suffixe** peut être ajoutée à la variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** texte placé en fin de la valeur de la variable.

### 8.1.2.3 Formats De Date

Designer permet une utilisation souple des champs de date. Pour définir les formats, on utilise les notations suivantes:

Notation	Description
d	Le numéro du jour du mois Il utilise un ou deux caractères.
dd	Le numéro du jour du mois. Utilise toujours deux caractères – avec un zéro en tête si nécessaire.
M	M est le numéro de mois Il utilise un ou deux caractères.
MM	MM est le numéro de mois. Il utilise toujours deux caractères.
yy ou yyyy	L'année représentée par 2 ou 4 chiffres.
ddd	Abréviation du jour
dddd	Nom complet du jour.
MMMM	Le nom entier du mois.
MMM	Le mois en abrégé.
J	Numéro du jour depuis le 1er Janvier Utilise de 1 à 3 caractères.

JJJ	Numéro du jour depuis le 1er Janvier Utilise toujours 3 caractères.
W	Le numéro de semaine de l'année en cours. Utilise un ou deux caractères.
WW	Le numéro de semaine de l'année en cours. Utilise toujours deux caractères.
N	Le numéro du jour de la semaine La valeur utilise les caractères 1 à 7: 1 représentant lundi et 7 représentant dimanche.
Texte personnalisé	Toute séquence de caractères s'affiche sans changement. Insérer des points, des virgules ou autres caractères pour présenter la date au format souhaité.

### 8.1.2.3.1 Exemples De Formats De Date

Format	Date imprimée (En anglais)
d.M.yyyy	10.3.2016
dd/MM/yy	10/03/16
dddd, d.MMMM yyyy	Thursday, 10.March 2016
JJJWWyyyy	069102005
textd/M/yyyytext	text10/3/2016text

## 8.1.3 Heure Actuelle

**Heure actuelle** est un type de variable qui affiche la valeur de l'heure du moment. Cette valeur provient du système ou de l'horloge de l'imprimante.

### 8.1.3.1 Général

Le groupe de paramètres **A Propos** identifie la variable et définit le format de sortie et la langue de l'heure.

- **Nom:** Nom unique de la variable. Ce nom sert de référence à la variable quand on l'utilise.
- **Description:** Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.

Le groupe **Définition** définit le format de sortie et affiche son aperçu.

- **Format de sortie:** format dans lequel l'heure s'affichera. Les formats d'heure disponibles sont listés [ici](#).

**NOTE:** L'option choisie pour la source de l'horloge définit l'éventail de **Formats** d'heure autorisés. L'option horloge imprimante ne peut utiliser que des formats d'heure compatibles avec l'imprimante. Une erreur est rapportée en cas d'utilisation d'un format non valide. L'option horloge de l'ordinateur permet d'utiliser [un éventail de formats d'heure préalablement chargés ou personnalisés](#).



- **Prévisualisation de la sortie** affiche le format de l'heure tel qu'il va sortir sur l'étiquette imprimée.

**Décalage d'heure** permet d'ajouter ou soustraire un certain nombre de secondes, minutes or heures de l'heure actuelle.

- **Secondes:** Décalage de l'heure en secondes.
- **Minutes:** Décalage de l'heure en minutes.
- **Heures:** Décalage de l'heure en heures.

Le groupe **Horloge d'imprimante** définit comment utiliser l'horloge de l'imprimante comme source de valeur de l'heure.

- **Utiliser l'horloge imprimante si possible:** L'horloge de l'imprimante est paramétrée comme étant la source préférée de la valeur d'heure. Si l'horloge de l'imprimante n'est pas compatible, c'est la valeur de l'horloge du système qui est utilisée.
- **Toujours utiliser l'horloge de l'imprimante:** L'horloge de l'imprimante sera la source exclusive de valeur pour **L'heure actuelle**. Si l'horloge de l'imprimante n'est pas disponible, une erreur est rapportée.
- **Toujours utiliser l'horloge de l'ordinateur:** L'horloge de l'ordinateur sera la source exclusive de valeur pour **L'heure actuelle**.

### 8.1.3.2 Règles De Sortie

Si nécessaire, une valeur de **Préfixe et Suffixe** peut être ajoutée à la variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** Texte placé en fin de la valeur de la variable.

### 8.1.3.3 Formats D'heures

Designer permet une utilisation souple des champs d'heure. Sélectionner un format d'heure prédéfini ou en créer un personnalisé. Les formats sont définis avec les notations suivantes.

Notation	Description
h	Heures sur 12. Dans ce cas, AM/PM s'ajoute. Utilise un ou deux caractères.
hh	Heures sur 12. Dans ce cas, AM/PM s'ajoute. Utilise toujours deux caractères. Ajouter des zéros en tête si nécessaire.
H	Heures sur 24. Utilise un ou deux caractères.
HH	Heures sur 24. Utilise toujours deux caractères.
mm	Utilisé pour les minutes.
ss	Utilisé pour les secondes.

### 8.1.3.3.1 Exemples De Format D'heure

Format	Date imprimée
h:mm {AM/PM}	8:25PM
H:mm	20:25
hh:mm:ss	08:25:36

## 8.1.4 Compteur

Le **Compteur** est un type de variable dont la valeur s'incrémente ou se décrémente en fonction des changements de valeurs d'un compteur du système ou de l'imprimante.

Les imprimantes thermiques sont souvent équipées d'un compteur interne à incrément. C'est un compteur dédié pour compter les étiquettes imprimées en interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur et l'incrémente ou décrémente automatiquement sur les étiquettes suivantes. Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante puisqu'une seule valeur initiale est envoyée à l'imprimante. Un compteur interne accélère la production d'étiquette de manière significative.

### 8.1.4.1 Onglet Général

Le groupe de paramètres **A propos** permet d'identifier la variable et définir les détails du compteur.

- **Nom:** Nom unique de la variable. Ce nom est utilisé comme référence de variable pendant son utilisation.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions.

Le groupe de paramètres **Définition** permet de définir le comportement du compteur.

- **Type de compteur:** Valeur croissante ou décroissante:
  - **Incrément:** La valeur augmente en fonction des étiquettes imprimées.
  - **Décément:** La valeur variable décroît en fonction des étiquettes imprimées.
- **Incrément:** nombre d'unités entre une valeur du compteur et la valeur suivante ou la précédente.
- **Répétition** donne le nombre de répétitions pour chaque valeur du compteur.
- **Valeur initiale:** valeur utilisée au démarrage du compteur.
- **Aperçu:** affiche la séquence de valeurs du compteur telle que définie par l'**incrément**, la **Répétition** et la **valeur initiale**.

**EXEMPLE:** Incrément du compteur =3, Répétition = 3 et valeur initiale = 1 donne: 1, 1, 1, 4, 4, 4, 7, 7, 7, 10, 10, 10, 13, 13, 13,...

Le groupe de paramètres **Saisie** définit le comportement d'une source de données au moment de l'impression. Pour en savoir plus sur la saisie, lire [ici](#).

Le groupe **Valeur dynamique** définit comment gérer la dernière valeur dynamique d'une variable utilisée.

- **Mémoriser la dernière valeur utilisée (valeur dynamique)** Designe et enregistre la dernière valeur variable utilisée. La dernière valeur utilisée est mémorisée dans un fichier texte externe au même emplacement que le fichier de l'étiquette ou de la solution. Ces fichiers ont le même nom que l'étiquette ou la solution, suivi de l'extension en .DDV.

**NOTE:** En partageant des étiquettes comportant des valeurs dynamiques, il faut veiller à partager non seulement les fichiers d'étiquette ou de solution (.LBLX ou .SLNZ), mais aussi les fichiers comportant les dernières valeurs dynamiques utilisées (.DDV).

**NOTE:** Etiquette ou solution doivent être enregistrées avant d'activer cette option.

**EXEMPLE:** La dernière valeur utilisée est utile quand il faut une continuation dans le comptage des étiquettes imprimées (ex: un numéro de série). La dernière valeur du compteur est stockée et le comptage recommencera à partir de cette valeur.

**Compteur imprimante** définit l'utilisation du compteur de l'imprimante comme source de valeur variable du compteur.

- **Utiliser le compteur de l'imprimante si possible:** Le compteur de l'imprimante est défini comme étant le compteur choisi quand l'imprimante active en dispose. Si l'imprimante n'a pas de compteur, c'est celui du système qui est utilisé.
- **Utiliser toujours le compteur de l'imprimante:** Le compteur de l'imprimante devient la source de valeur compteur exclusive. Si la valeur du compteur de l'imprimante n'est pas disponible, la valeur par défaut (compteur du système) est utilisée.

**NOTE:** Une erreur survient si l'imprimante sélectionnée n'a pas de compteur interne. L'impression ne peut pas continuer.

- **Toujours utiliser le compteur de l'ordinateur** Le compteur de l'ordinateur devient la source de valeur compteur exclusive.

**TIP:** Les **Règles de saisie** aident à insérer les données variables. Elles se comportent comme un filtre pour définir le type, la longueur et autres propriétés de saisie des données. Les **Règles de sortie** déterminent le formatage final de la variable – Elle définissent de quelle manière la valeur variable va se présenter dans un objet.

Pour utiliser le compteur interne de l'imprimante, procéder comme suit:

La longueur maximum de la variable est limitée par l'imprimante. Cette valeur doit être donnée dans le manuel de l'imprimante.

**TIP:** A défaut de connaître la valeur de la longueur maximum de la variable, NiceLabel recommande d'effectuer quelques tests d'impression pour tenter de la déterminer.

- Déterminer une variable de longueur fixe.
- Déterminer une variable au format numérique.
- Un objet texte lié à la variable doit être formaté en police interne à l'imprimante.
- Activer l'option **Toujours utiliser le compteur de l'imprimante**.
- Vérifier que l'icône élément interne soit visible à côté du paragraphe Compteur.
- Vérifier que le paragraphe Compteur utilise une police interne de l'imprimante.

#### 8.1.4.2 Règles De Saisie

**Données** définit les critères d'entrée du compteur.

- **Caractères autorisés:** caractères autorisés pour les valeurs de la variable. Les groupes de caractères autorisés pour le filtrage des données d'entrées sont décrits dans la section [Groupes de caractères autorisés](#)

**EXEMPLE:** Les caractères non numériques sont aussi utilisables comme valeurs de compteur. **Alphanumérique** détermine la séquence avec Incrément = 3 et valeur initiale = 1 va donner: 1, 4, 7, A, D, G, J, M, P, S, V, Y, b, e, h, ...

- **Limitier la longueur variable:** Longueur maximum de la valeur de la variable.
  - **Longueur (caractères):** spécifie le nombre exact de caractères autorisés.
- **Longueur fixe:** La variable doit contenir le nombre exact de caractères tel que défini dans **Limitier la longueur variable**.

Le groupe **Vérifier la gamme** définit les valeurs minimum et maximum du compteur.

- **Valeur minimum:** Valeur minimum du compteur.
- **Valeur maximum:** Valeur maximum du compteur.

Le groupe **Paramètres de bouclage** définit la condition à laquelle le compteur se réinitialise automatiquement à la valeur par défaut.

- **En utilisant la valeur min/max:** Les valeurs minimum et maximum du compteur activent le bouclage.
- **Aux changements de la source de données sélectionnée:** Le changement d'une valeur de la source de données active le bouclage.
- **Quand la date ou l'heure change:** Le changement de date ou d'heure active le bouclage.

**NOTE:** Le changement de Date/heure est défini par l'horloge de l'ordinateur.

#### 8.1.4.3 Règles De Sortie

**Préfixe et Suffixe** sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** Texte placé en fin de la valeur de la variable.

**Caractère de remplissage** permet de remplir tous les caractères jusqu'à ce que la longueur maximale de la variable soit atteinte. Le caractère de remplissage est activé quand la **Limiter la longueur de la variable** dans l'onglet Règles de saisie est activé.

- **Remplissage:** définit le mode de remplissage.
  - **Non utilisé:** pas de caractère de remplissage utilisé.
  - **A gauche:** ajoute les caractères de remplissage à gauche de la valeur des données.
  - **A droite :** ajoute les caractères de remplissage à droite de la valeur des données.
  - **Autour de la valeur:** ajoute les caractères de remplissage des deux côtés de la valeur des données.
- **Caractère:** caractère utilisé pour le remplissage.

**EXEMPLE:** Le caractère de remplissage est en général un zéro (0) ajouté à la gauche de la valeur variable. Quand la longueur maximum de la variable est de 5 caractères et que la valeur est 23, le résultat après remplissage donne 00023.

**Multilignes** divise le texte en plusieurs lignes.

**ATTENTION :** Eviter d'utiliser ce paramètre si possible. Il est plutôt recommandé d'utiliser l'objet [Paragraphe](#) pour présenter du texte multi lignes sur une étiquette ou un formulaire.

- **Nombre de lignes:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **Longueur de la ligne:** Nombre maximum de caractère sur une seule ligne.
- **Mots non coupés:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

## 8.1.5 Les Invites

Lorsqu'une étiquette comporte des variables, une valeur doit leur être assignée avant l'impression. Les variables saisies reçoivent une valeur manuellement à l'impression. Avant chaque travail d'impression, l'opérateur se voit réclamer une valeur pour chaque variable.

Ces valeurs sont entrées à la main. L'ordre dans lequel elles sont saisies peut être précisé dans la boîte de dialogue [Ordre des saisies](#).

Le groupe **Saisie** demande à l'opérateur une saisie de données manuelles – après ouverture de la boîte de dialogue Imprimer.

- **Saisie à l'impression:** permet d'activer ou désactiver la saisie d'une valeur de variable.

**NOTE:** Quand une source de données dynamique est incluse dans la **Valeur initiale**, La saisie est désactivée.

- **Invite:** contient le texte d'invite pour que l'utilisateur entre la valeur. Ce texte sert d'instruction, il renseigne sur le type de valeur à insérer avant l'impression.
- **Valeur requise:** état variable de la valeur – obligatoire ou en option. Si le texte saisi reste vierge alors que la valeur est obligatoire, l'impression de démarrera pas. Un message d'erreur apparaît.

## 8.1.6 Variables Du Formulaire D'impression

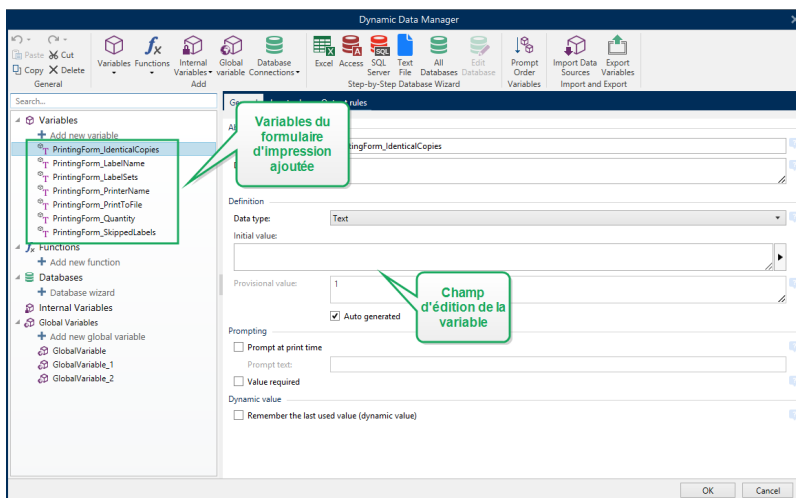
Les variables du formulaire d'impression sont des variables générées automatiquement qui mémorisent les valeurs des objets du formulaire d'impression par défaut à l'exécution du formulaire d'impression.

Elle sont ajoutées dans une solution dans deux cas:

- Pour ajouter un nouveau formulaire d'impression (aller sur **Accueil > Personnaliser l'impression > Ajouter un nouveau formulaire > Formulaire d'impression**)
- Pour modifier un formulaire d'impression (aller sur **Accueil > Personnaliser l'impression > Modifier un formulaire d'impression**)

Les détails concernant ces deux opérations sont décrits [ici](#).

Ces variables sont dans la liste des autres sources de données connectées (appelées **PrintingForm\_ [VariableName]**). Elles figurent toutes dans l'Explorateur de données dynamiques et sont donc modifiables dans le Gestionnaire de données dynamiques.



Toutes les variables du formulaire d'impression sont du type variable saisie. Elles sont toutes modifiables - renommées et configurées avec des données personnalisées et des règles de saisie et de sortie.

**NOTE:** Pour respecter les bonnes pratiques, NiceLabel suggère d'éviter de modifier les variables du formulaire d'impression. S'il est nécessaire de les modifier, vérifier que les données personnalisées et les règles de saisie et de sortie n'interfèrent pas avec l'impression de l'étiquette.

**NOTE:** Si une erreur survient lors de l'utilisation d'un formulaire d'impression personnalisé, l'option **Recréer le formulaire d'impression** permet de restaurer le formulaire d'impression par défaut. Dans ce cas, toutes les modifications sont annulées.

La différence entre ces variables du formulaire d'impression et des variables normales réside dans le fait qu'elles sont:

- réutilisées par tous les autres formulaires d'impression d'une solution.
- Une fois supprimées, elles sont recrées pour tous les nouveaux formulaires d'impression ajoutés à une solution.

Les variables du formulaire d'impression de Designer sont les suivantes:

- **PrintingForm\_IdenticalCopies:** qui mémorise le nombre de copies d'une même étiquette à imprimer.
- **PrintingForm\_LabelName:** qui mémorise le nom de l'étiquette sélectionnée. Cette variable informe le formulaire d'impression de l'étiquette à imprimer.
- **PrintingForm\_LabelSets:** définit le nombre de travaux d'impression à envoyer à l'imprimante.
- **PrintingForm\_PrinterName:** mémorise le nom de l'imprimante sélectionnée.
- **PrintingForm\_PrintToFile:** comporte le nom du fichier dans lequel l'étiquette est imprimée.
- **PrintingForm\_Quantity:** comporte la quantité d'étiquette à imprimer.
- **PrintingForm\_SkippedLabels:** comporte la quantité d'étiquettes à sauter.

**NOTE:** Même si les objets du formulaire d'impression peuvent se connecter à tout type de source de données, NiceLabel recommande de laisser les objets connectés aux variables du formulaire d'impression générées automatiquement.

## 8.2 Fonctions

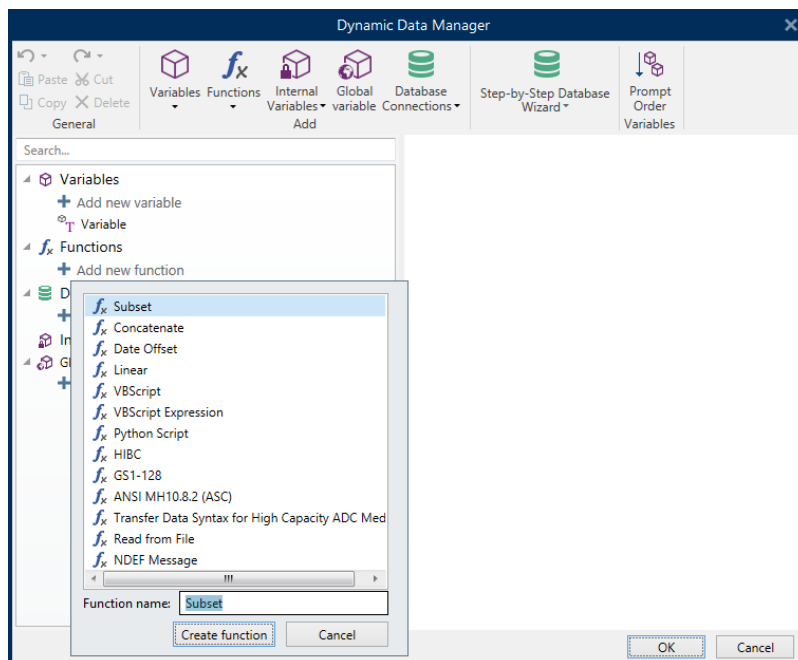
**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

L'objectif des fonctions est de manipuler les données assignées aux objets de l'étiquette ou du formulaire. Les fonctions traitent les valeurs de données existantes et enregistrent le résultat dans les sources de données générées par la fonction.

Chaque fonction peut être directement connectée à un objet et utilisée dans une autre fonction.

**TIP:** Toutes les fonctions d'une étiquette ou d'une solution sont listées dans [l'Explorateur de données dynamiques](#) et dans le [Gestionnaire de données dynamiques](#).

Cliquer sur **Ajouter une nouvelle fonction** et sélectionner dans la liste la fonction appropriée. De suite, une boîte de dialogue de configuration s'ouvre. Elle permet d'éditer la fonction selon les besoins. Les options de configuration sont décrites dans les sections dédiées à chaque type de fonction.



Designer comporte les fonctions suivantes:

- **Extraction:** extrait une partie spécifique des données selon les règles précisées par l'utilisateur.
- **La fonction Concaténation** assemble deux ou plusieurs données en une seule valeur.
- **Décalage de date:** décale la date du jour.
- **Linéaire:** transforme la valeur en cours en utilisant plusieurs types de fonctions linéaires.
- **VBScript:** Permet d'effectuer des transformations complexes de valeurs.
- **Expression VBScript :** Version simplifiée de VBScript.
- **Python Script:** Permet d'effectuer des transformations complexes de valeurs.
- **HIBC:** encode les données aux normes de code à barres du domaine de la santé.
- **GS1-128:** encode les données aux normes de codes à barres GS1-128.
- **ANSI MH10.8.2:** encode les données aux normes ANSI MH10.8.2-2006 .
- **Transférer la syntaxe des données pour support de haute capacité (ADC):** permet aux utilisateurs de ADC de se servir d'un seul utilitaire de connexion, quel que soit le support ADC employé.
- La fonction **Lier au fichier:** va lire le contenu d'un fichier donné et l'afficher dans un objet.



- **Message NDEF :** Cette fonction permet de définir un format d'encapsulation de message pour échanger des informations de données par un lien Near Field Communication (NFC).

## 8.2.1 Extraction

**Extraction:** cette fonction extrait une partie spécifique des données selon les règles précisées par l'utilisateur.

**A propos :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

**Source des données d'entrée** définit la source des données d'entrée, existante ou nouvelle (variable, fonction ou enregistrement de base de données) à utiliser pour la fonction. La valeur finale (sortie) est extraite de la valeur de la source de données d'entrée choisie.

**Définition** Ce groupe propose deux méthodes d'extraction des données dans une source de données d'entrée

**Longueur fixe** extrait un nombre fixe de caractères de la source de données d'entrée

- **Décalage:** définit le nombre de caractères à sauter au début de la valeur
- **Longueur:** détermine la longueur de la valeur extraite.

**EXEMPLE:**

Valeur entrée: ABCDE  
 Décalage: 0  
 Longueur: 3  
**Valeur extraite: ABC**

**EXEMPLE:**

valeur entrée: ABCDE  
 Décalage: 2  
 Longueur: 3  
**Valeur extraite: CDE**

**Séparateur** est utilisé pour extraire des données séparées par un séparateur défini par l'utilisateur.

- **Séparateur:** caractère (virgule par défaut) qui sépare les champs dans la valeur d'entrée.
- **Délimiteur:** caractère qui entoure les valeurs dans les champs (Guillemets par défaut).

**CONSEIL:** Quand il y a un délimiteur, le séparateur dans le texte délimité fait partie de la valeur de la donnée. Le délimiteur peut être vide

- **Numéro du champ :** Le numéro du champ qui est extrait de la source de données d'entrée.

**EXEMPLE:**

Valeur d'entrée: "A", "B", "C", "D"  
 Séparateur: ,

Délimiteur: "  
Numéro du champ: 3  
Valeur de l'extraction: C

## 8.2.2 Concaténation

La fonction **Concaténation** assemble deux ou plusieurs données en une seule valeur.

**A propos** : ce groupe identifie la fonction.

- **Nom**: ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description**: Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

Le groupe **Source des données d'entrée** définit la source des données d'entrée, existante ou nouvelle (variable, fonction ou enregistrement de base de données) à utiliser pour la fonction.

**Options de sortie**: ce groupe définit le format de la valeur de sortie.

**Séparateur** est un caractère inséré entre les valeurs concaténées. Ce caractère séparateur peut être saisi à la main ou sélectionné dans les options complémentaires:

- **Nouvelle ligne (CR/LF)**: caractère de nouvelle ligne.
- **Insérer un caractère spécial** : saisir un [caractère spécial](#).

**NOTE**: Le séparateur est en option. Si aucun séparateur n'est défini, les valeurs concaténées sont assemblées sans espace ou caractère séparateur.

- **Ignorer les valeurs vides**: Les valeurs vides des sources de données sont ignorées. Ces valeurs sont exclues de la concaténation.

**CONSEIL**: Cette option est utile pour éviter les séparateurs dupliqués lorsque des valeurs vides apparaissent.

### EXEMPLE:

Valeur de source de données 1: A, B, C, D

Valeur de source de données 2: <vide>

Valeur de source de données 3: E, F, G

Séparateur: ,

**Valeurs concaténées soit en ignorant les valeur vides: A, B, C, D, E, F, G soit avec: A, B, C, D,, E, F, G**

**NOTE**: L'option **Ignorer les valeurs vides** n'est effective qu'après exécution d'une commande d'impression. Lors du stockage d'une étiquette [en mode d'impression stocker/rappeler](#) ou lors de l'exportation d'une étiquette, les valeurs vides ne sont pas ignorées. Les séparateurs apparaissent dupliqués.

## 8.2.3 Décalage De Date

**Décalage de date:** Cette fonction définit le nombre de jours, mois et/ou années à ajouter ou soustraire d'une date spécifique (quelle soit la date du jour ou n'importe quelle date passée ou future).

**A Propos** Ce groupe permet d'identifier la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

**Source des données d'entrée** Définit la source dans laquelle se trouve les données à utiliser dans la fonction.

**Décalage** c'est le nombre de jours, mois ou années à ajouter ou soustraire de la données d'entrée.

### EXEMPLE:

Date du jour: 8 mars 2016

Décalage: Jours +1; Mois +1; Années +1

Résultat: 7 avril 2017

**Formatage de sortie** Ce groupe définit la sortie de la fonction.

- **Format de sortie:** définit le format de la date à utiliser dans l'objet connecté.
- **Exemple:** date du jour dans le **format de sortie** choisi.

## 8.2.4 Linéaire

**Linéaire** Cette fonction multiplie ou divise une valeur d'entrée par un **Multiplieur** défini . Une valeur en option (**Addition**) peut être aussi rajoutée.

**A propos :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

**Source des données d'entrée** Définit la source dans laquelle se trouve les données à utiliser dans la fonction.

**Paramètres de la fonction linéaire** sont:

- **Mode:** type de fonction linéaire.
- **a:** fonction multiplieur.
- **b:** fonction addition.

**Formatage de sortie** Ce groupe définit la sortie de la fonction.

**Format de sortie** c'est le format de la valeur modifiée. **Plus...** ouvre des options supplémentaires de formatage:

- **Séparateur décimale:** caractère qui marque la limite entre la partie entière et la partie décimale d'un nombre.
- **Nombre de décimales:** nombre de place après le séparateur de décimales.
- **Utiliser le séparateur 1000:** Les milliers séparés ou non par un séparateur.
- **Séparateur:** caractère qui sépare les milliers du reste du nombre.
- **Exemple:** prévisualisation de la valeur de sortie formatée.

**EXEMPLE:**

Valeur d'entrée: 123

a: 2

b: 20

**Valeur de sortie:  $2 * 123 + 20 = 266$**

## 8.2.5 VBScript

La fonction **VBScript** permet la lecture, l'écriture et la manipulation de données quelle que soit la source de données connectée.

**A propos de :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.
- Le **type de fonction:** affiche le type de script sélectionné.

**VBScript** Ce groupe permet de définir le script.

- **Insérer une source de données** permet d'insérer une variable, nouvelle ou existante, dans un script.
- **Vérifier** valide la syntaxe du script saisi.
- **Editeur de script :** ouvre l'éditeur qui rend l'écriture du script plus facile et plus efficace.

**NOTE:** Le résultat du script doit être enregistré dans le 'Résultat' La valeur du 'Résultat' est insérée dans le nom de la fonction. Cette fonction peut être utilisée comme source de données dynamiques

**EXEMPLE :**

La variable **NAME** fournit le premier et le dernier nom d'une personne. La fonction VBScript peut couper les noms et utiliser uniquement le premier nom comme résultat de la fonction.

Valeur initiale de la variable **NAME** : **John Doe**

```
Dim Spc
```

```
Spc = InStr(NAME, " ")
```

```
if NAME <> "" then
```

```
Result = Mid(NAME, 1, Spc-1)
```

```
end if
```

Résultat du script VB : **John**

## 8.2.6 Expression VBScript

**Expression VBScript** est une version simplifiée du [VBScript](#). Cette fonction Designer est utilisée pour :

- manipuler les variables existantes
- Extraire des morceaux de chaînes
- Effectuer des calculs rapides

L'Expression VBScript remplace souvent l'écriture des VBScripts complets. Au lieu d'écrire un script complet, insérer une expression d'une seule ligne dans la zone d'édition. Elle est validée au moment de l'impression.

**TIP:** Comparée aux commandes VBScript, une commande d'expression VBScript n'a pas besoin qu'une valeur finale soit enregistrée dans le **Résultat**.

### A Propos

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

### Expression VBScript

- **Insérer une source de données** permet d'insérer une variable, nouvelle ou existante, dans une expression.
- **Vérifier** valide la syntaxe du script saisi.
- **Editeur:** Champ d'écriture et édition du script.

## 8.2.7 Script Python

**Script Python** Cette fonction permet les manipulations de données les plus complexes et exigeantes sur une étiquette ou un formulaire.

**TIP:** Comparé au VBScript, c'est une option plus adaptée aux systèmes 64 bits. il est aussi plus rapide à écrire.

**A propos :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.
- Le **type de fonction:** affiche le type de script sélectionné.

## Script Python

- **Insérer une source de données** permet d'insérer une variable, nouvelle ou existante, dans un script.
- **Vérifier** valide la syntaxe du script saisi.
- **Editeur de script** : ouvre l'éditeur qui rend l'écriture du script plus facile et plus efficace.

### EXEMPLE :

La variable **NAME** fournit le premier et le dernier nom d'une personne. La fonction Script Python peut couper les noms et utiliser uniquement le premier nom comme résultat de la fonction.

Valeur initiale de la variable **NAME** : **John Doe**

```
nom = Valeur de NAME.  
  
Spc = name.find(' ')  
  
if name != '' and Spc != -1:  
    Result.Value = name[0:Spc]  
  
else:  
    Result.Value = name
```

Resultat du script Python : **John**

## 8.2.8 HIBC

**HIBC** est une norme de code à barres utilisée spécialement dans la santé, comme conseillé par l'organisation HIBCC . Cette norme supporte les codes à barres composites, l'utilisation d'éléments multiples comme des éléments de codes, quantité et numéro de lot dans un seul code à barres.

**TIP:** Consulter le site Internet [HIBCC](#) pour plus d'informations.

**A propos** : Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

Le groupe **Structure** sélectionne une version ordinaire et une des trois **types** de code à barres HIBC disponible:

- **Versión:** sélecteur de version HIBC. Les étiquettes utilisant un vieil encodage de données HIBC sont ouvrables avec la version 2.5. Lors de la création d'une nouvelle étiquette, le travail d'encodage dépend de la version HIBC sélectionnée -2.5 ou 2.6.
- **Type:** Sélecteur du type de structure de données.
  - **Primaire** : structure de données fixes obligatoire qui identifie l'article et son fournisseur.

- **Secondaire:** Structure de données facultative indiquée par l'utilisation du séparateur "/". Il peut contenir une structure variable (mais définie) contenant des numéros de série ou de lot, une quantité et une date d'expiration.
  - **Définition primaire:** élément nécessaire quand il y a aussi une structure de données **Secondaire**. Les trois champs de données **Primaires** d'une fonction HIBC doivent être ajoutés à la structure de données **Secondaire**. **Définition Primaire** sélectionne la fonction HIBC existante appropriée.
- **Concaténée:** assemble deux ou plusieurs données en une seule structure de données.

**Définition** Ce groupe définit le contenu des champs du code à barres HIBC:

**Primaire** champs de structure des données:

- **Labeler ID code (LIC):** Champ assigné et maintenu par HIBCC. Le premier caractère de ce champ est toujours alphabétique. Le LIC est censé identifier un étiqueteur dans des filiales ou des divisions distinctes au sein d'une organisation mère.
- **Produit ou Catalogue...:** numéro compressé de produit ou de catalogue.
- **Unité de mesure...:** représentation numérique d'un niveau d'emballage (0 à 9) où 0 est le niveau le plus bas ou "l'unité de mesure".

**EXEMPLE:** Une entreprise peut emballer des unités de consommation dans une boîte, des boîtes dans un carton, et des cartons dans une caisse. Une manière d'étiqueter donnerait: unité de consommation = 0; Boîte = 1; Carton = 3; et caisse = 5.

Les champs de structure de données **Secondaires** :

- **Quantité:** champ de deux ou cinq chiffres décrivant le nombre d'unités de consommation inclus dans l'emballage identifié par l'étiquette avec code à barres
- **Format de date:** Format de date préférentiel pour l'étiquette HIBC. S'il n'en faut pas sur l'étiquette, choisir un des formats contenant "Aucune date" .
- **Date:** Affiche la date du jour.
- **Lot/Batch:** Ce champ peut être alphanumérique et peut varier jusqu'à maximum 18 caractères de long. Si ce champ n'est pas requis, il peut rester vide.
- **Numéro de série:** Ce champ peut être alphanumérique et peut varier jusqu'à maximum 18 caractères de long. Si ce champ n'est pas requis, il peut rester vide.
- **Date de Production: Identifiant de données** au format YYYYMMDD.

## 8.2.9 GS1-128

**GS1-128** : cette fonction encode les données du code à barres en utilisant la norme GS1-128. La norme supporte l'encodage de données texte, de nombres, fonctions, et le jeu de caractères 128 ASCII complet.

GS1-128 encode les données et définit leur signification en définissant une liste d'**Identifiants d'application** (AI). Ces identifiants définissent le contenu et la longueur des données qu'ils comportent.

Ils comportent tous un champ de données qui contient un nombre de caractères fixes ou variables.

**TIP:** Pour plus d'informations sur la norme GS-128 et son encodage, consulter le [site](#) de GS1.

Vous trouverez [ici](#) la liste des Identifiants d'application disponibles.

### A Propos

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

**Identifiants d'application** Ce champ affiche les AI sélectionnés.

**Modifier la définition de la fonction:** Ce bouton ouvre la boîte de dialogue Définition de la fonction. **Définition de la fonction** La boîte de dialogue permet d'**Ajouter**, **Supprimer**, **Déplacer**, et modifier les identifiants choisis. Il y a quatre colonnes pour les propriétés des identifiants:

- **Identifiant:** colonne avec le numéro de l'AI et sa description.
- **Valeur:** colonne avec une valeur insérée manuellement ou une valeur définie automatiquement par la **Source de données** choisie.

**CONSEIL:** La colonne **Valeur** garantit que les valeurs sont conformes aux normes GS1-128. Les valeurs sont automatiquement reformatées selon la longueur et le format de l'identifiant.



- **Options:** colonne avec des options d'identifiant supplémentaires (si disponible).

Le groupe **Séparateur** définit le caractère séparateur des AI.



Un seul code à barres peut comporter plusieurs AI. Ces champs sont séparés à droite et à gauche par un **Séparateur**. Par défaut on utilise les deux premiers chiffres de l'AI. Des séparateurs personnalisés peuvent être définis en insérant des caractères alphanumériques.

Le groupe **Fonction de sortie additionnelle** définit une fonction subordonnée.

- **Créer une fonction de sortie avec contenu non formaté** crée une fonction subordonnée qui utilise des données non formatées encodées par la fonction parent GS1-128.
- **Nom de la fonction:** Le nom de la fonction subordonnée nouvellement créée.

## 8.2.10 ANSI MH10.8.2 (ASC)

**ANSI MH10.8.2 (ASC):** Cette fonction encode les données du code à barres en utilisant la norme ANSI MH10.8.2-2006. Cette norme fournit un éventail d'identifiants de données MH 10/SC 8 et d'identifiants d'application GS1. Elle permet d'assigner de nouveaux identifiants de données et de définir la corrélation entre les identifiants de données et les identifiants d'application.

**TIP:** Pour plus d'informations sur la norme ANSI MH10.8.2 (ASC), consulter le site Internet [officiel](#). La norme MH10.8.2 dépend du standard ISO/IEC 15418 standard qui se trouve [ici](#).

**A propos :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

**Identifiants d'application :** ils permettent une utilisation normalisée des identifiants de données. Ils sont utilisables avec tous les supports de données alphanumériques.

**Modifier la définition de la fonction:** Ce bouton ouvre la boîte de dialogue **Définition de la fonction**. Elle permet à l'utilisateur d'**Ajouter**, **Supprimer**, **Déplacer**, et modifier les identifiants choisis.

Il y a trois colonnes avec les propriétés des identifiants:

- **Identifiant:** colonne avec l'ID de l'identifiant.
- **Valeur:** colonne avec une valeur insérée manuellement ou une valeur définie automatiquement par la **Source de données** choisie.

**NOTE:** Chaque colonne **Valeur** permet la saisie d'un nombre de caractères limité. La limitation (format) est définie par la réglementation et varie selon l'identifiant sélectionné.

## 8.2.11 Transférer La Syntaxe Des Données Pour Support De Haute Capacité (ADC)

Cette fonction répond aux normes internationales ISO/IEC FDIS 15434 des technologies de l'information - techniques de l'identification automatique et de collecte des données - syntaxe pour support de haute capacité ADC.

Cette norme définit la manière dont les données sont transférées du système d'information du fournisseur sur les supports de haute capacité de collecte automatique des données (ADC), et la manière dont les données sont transférées au système d'information du destinataire.

Cette norme utilise les technologies de haute capacité, comme des symboles en deux dimensions pour encoder plusieurs champs de données. Ces champs sont habituellement analysés par les systèmes d'information et reliés aux champs de données spécifiés.

Cette fonction permet d'encoder des données dans les objets de l'étiquette. On peut ainsi combiner plusieurs informations dans un seul message. Chaque partie commence par une entête suivie par le message. Chaque champ de données doit avoir une valeur de saisie manuelle fixe, ou être connecté à une variable.

**NOTE:** Vérifier que la variable a le même format de données que celui requis par l'identifiant de données. En général les identifiants de données ont un format strict répondant à une norme.

**A propos :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.
- **Identifiants d'application :** ils permettent une utilisation normalisée des identifiants de données.

**TIP:** L'objectif des identifiants est de fournir une identification de chaque article.. Pour gérer les identifiants, cliquer sur **Modifier la définition de la fonction**.

**Définition de la fonction** La boîte de dialogue permet d'**Ajouter, Supprimer** et modifier les identifiants choisis.

- **Enveloppe du format:** La colonne définit le point de départ et de fin des données dans un **Format**. Chacune contient un format d'entête, les données et un format de fin.

#### **E X E M P L E**

- L'enveloppe de format 02 représente: Message EDI terminé /données transmises.
- L'enveloppe de format 06 représente les données qui sont encodées en utilisant les identifiants de données ASC MH 101

- **Éléments de données:** La colonne définit le contenu de l'identifiant.. Insérer les données à encoder à la main ou définir une source de données.

**NOTE:** Chaque identifiant permet d'ajouter plusieurs éléments.

- **Format des données d'entête:** définit deux formats obligatoires pour les éléments d'entête.

- **Version:** organisation qui contrôle la structure des données.
- **Parution:** numéro de parution du standard du support ADC.

## 8.2.12 Contenu Du Fichier

La fonction **Contenu du fichier** lit le contenu d'un fichier spécifique. Le fichier peut être accessible localement ou à distance par connexion réseau.

**A propos :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

Le groupe **Paramètres du fichier** permet de paramétrer les détails de connexion au fichier.

**Nom du fichier** définit la connexion au fichier.

**Encodage:** Spécifie l'encodage des données envoyées.

- **Auto:** définition automatique de l'encodage .

**CONSEIL:** Si nécessaire, sélectionner le [type d'encodage préféré](#) dans le menu déroulant.

## 8.2.13 Message NDEF

La fonction **Message NDEF** permet de définir un format d'encapsulation de message pour échanger des données par un lien NFC ( Near Field Communication). Ce type de lien s'établit entre deux dispositifs NFC, ou entre un dispositif NFC et un tag.

**TIP:** NFC est un protocole de communication qui permet à deux périphériques de communiquer entre eux lorsqu'ils sont distants de moins de 4cm.

Un message NDEF encapsule un ou plusieurs enregistrements définis par l'application, ayant des types et des tailles variés. Ces enregistrements sont combinés en un seul message.

**NOTE:** La sortie de cette fonction est au format HEX.

**A propos :** Ce groupe identifie la fonction.

- **Nom:** ID de la fonction, initialement défini par le type de fonction.
- **Description:** Objectif et rôle de la fonction définis par l'utilisateur.

Le groupe **Structure du message NDEF** affiche les enregistrements NDEF mis dans le message.

Cliquer sur **Modifier la définition de la fonction** pour ouvrir la boîte de dialogue **Message NDEF**. Elle permet à l'utilisateur d'**Ajouter**, **Supprimer**, **Déplacer**, et modifier les enregistrements NDEF. Il y a deux colonnes avec les propriétés de l'enregistrement;

- **Type d'enregistrement NDEF** identifie le type d'enregistrement. La liste des types d'enregistrements normalisés se trouve dans Designer:
  - **Uri**: contient une chaîne de caractères identifiant une ressource Web.
  - **Texte**: contient un contenu textuel comportant les informations sur l'encodage du texte et le code du langage.
  - **Smart Poster**: inclut de nombreux sous-enregistrements – URI, titre, actions recommandées, icône, taille et type. Le contenu d'un

**NOTE:** **Smart Poster** est représenté par un seul contenu d'enregistrement, même si en interne sa structure représente plusieurs (sous) enregistrements à l'intérieur d'un seul enregistrement.

- **Bluetooth Handover Select**: un jeu d'enregistrements comportant des articles variés – version de transfert, chaîne d'adresse d'un dispositif, chaîne locale complète, classe de dispositif et classe de service.
- **Personnalisé**: type d'enregistrement qui permet d'encoder des données non-native NFC.

**CONSEIL:** Glisser - déplacer les enregistrements dans la boîte de dialogue du message NDEF pour changer rapidement leur position.

**CONSEIL:** Les descriptions détaillées des types d'enregistrements NDEF sont disponibles dans les [spécifications techniques du Forum NFC](#).

- **Définition de l'enregistrement**: ces paramètres sont définis par les normes NDEF. Les options disponibles dépendent du type d'enregistrement sélectionné.

**Inclure des conteneurs de capacité** ajoute des conteneurs de capacité aux données encodées. Ces conteneurs de capacités stockent les données de contrôle pour gérer les données NFC dans un tag ou un dispositif. Ils disent au dispositif NFC que les données reçues sont un message NFC. Dans le cas où le contenu NFC doit être encodé dans un tag RFID haute fréquence (HF) normalisé, activer l'option **Inclure les conteneurs de capacité**. Ce sera le signal pour le lecteur que le contenu NFC est enregistré sur le tag. Certains tags compatibles NFC comporte déjà un conteneur de capacité, il n'est pas nécessaire d'en rajouter un au contenu généré.

## 8.3 Base De Données

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de formulaires et l'utilisation d'objets du formulaire sont disponibles dans PowerForms.

Les bases de données sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les objets d'une étiquette ou d'un formulaire. Pour que le contenu de la base de données soit accessible et

récupérable pour l'objet sélectionné, la connexion à la base données doit être correctement établie et configurée.

La manière la plus rapide et la plus conviviale d'ajouter une base de données à une étiquette ou une solution consiste à utiliser l'[Assistant Base de données](#).

Designer permet aussi d'établir et configurer manuellement les connexions à la base de données. De cette façon, tous les paramètres de connexion sont configurables. Cette option est réservée aux spécialistes.

Toutes les Bases de données d'une étiquette ou d'une solution sont listées dans l'[Explorateur de sources de données](#).

L'éditeur est compatible avec une large sélection de types de bases de données. La liste des types de bases de données utilisables se trouve [ici](#).

Pour savoir comment se connecter aux types de bases de données utilisables, lire [ici](#).

Pour connaître les autres sources de données disponibles et comment utiliser le Gestionnaire de données dynamiques, lire [ici](#).

### 8.3.1 Types De Bases De Données Utilisables

Designer est compatible avec plusieurs types de bases de données:

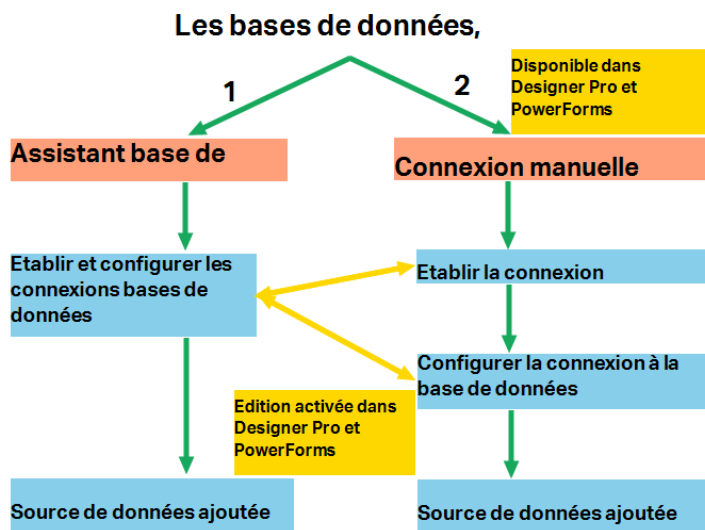
- Microsoft Excel
- Microsoft Access
- Microsoft SQL Server
- Base de données Texte
- Base de données Oracle
- MySQL
- Base de données OLE
- Source de Données ODBC

**TIP:** NiceLabel recommande d'utiliser les types de base de données standard : Fichiers texte, Excel, Access, SQL Server, et MySQL. L'utilisation des bases de données standard est plus facile et plus rapide; les performances de l'application et de l'interface utilisateur sont optimisées pour cela. Pour travailler avec des base de données non standardisées, utiliser les options OLE et ODBC.

Pour savoir comment se connecter aux types de bases de données utilisables, lire [ici](#).

### 8.3.2 Options De Connexion À La Base De Données

Designer permet de connecter un objet à une base de données de deux manières. Le diagramme ci-dessous montre les deux options possibles.



1. L'assistant Base de données est un processus qui guide pas à pas pour effectuer une :
  - connexion d'une base de données à un objet d'étiquette ou de formulaire
  - en ajoutant une base de données aux sources de données d'une solution d'étiquetage

Le déroulement de la création et de la configuration d'une connexion à une base de données en utilisant l'assistant est décrit [ici](#).

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Designer Pro et PowerForms.

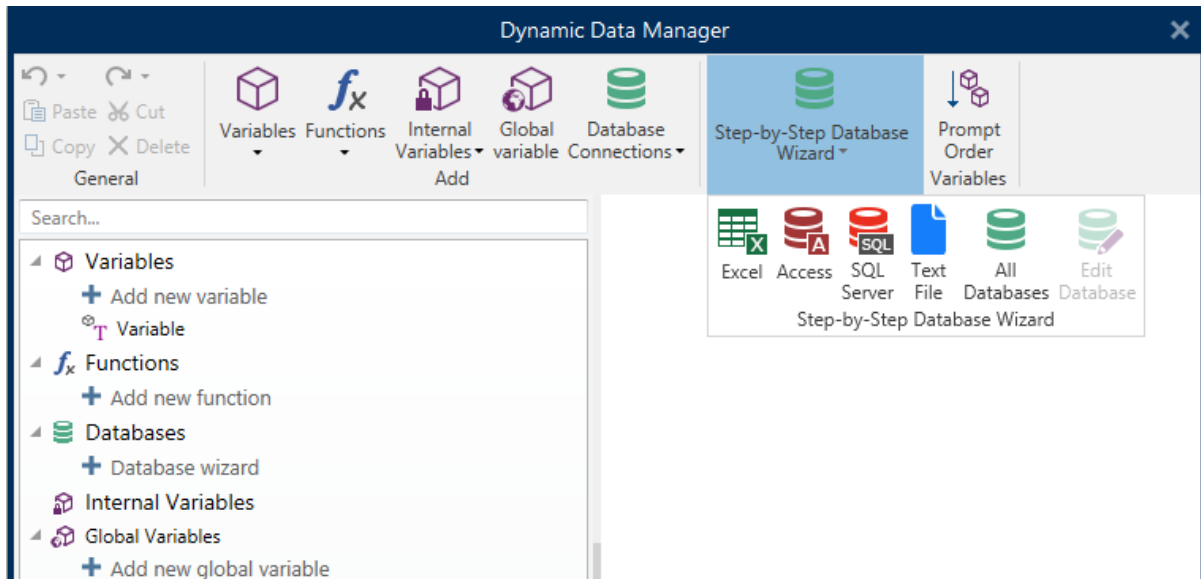
2. Connexion à une base de données effectuée et configurée manuellement.

**NOTE:** Cette option est réservée aux spécialistes. Elle permet une configuration détaillée et offre tous les paramètres de connexion aux bases de données disponibles.

Le déroulement et la création de la configuration manuelle d'une connexion à une base de données est décrit [ici](#).

### 8.3.3 Assistant Base De Données

L'[Assistant Base de données](#) guide l'utilisateur pour configurer la connexion à une base de données et sélectionner les tables et les champs à utiliser. Des boutons dédiés donnent un accès instantané aux types de bases de données les plus utilisées. Utiliser le bouton **Toutes les bases de données** pour lancer l'assistant en mode général et sélectionner le type de base de données à l'étape suivante.



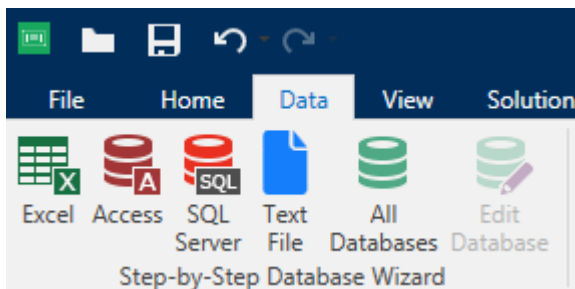
Modifier la base de données permet d'éditer toutes les bases de données existantes connectées en utilisant l'assistant

De plus l'assistant permet de trier, filtrer les enregistrement et de définir le nombre de copies à imprimer par enregistrement de la base de données.

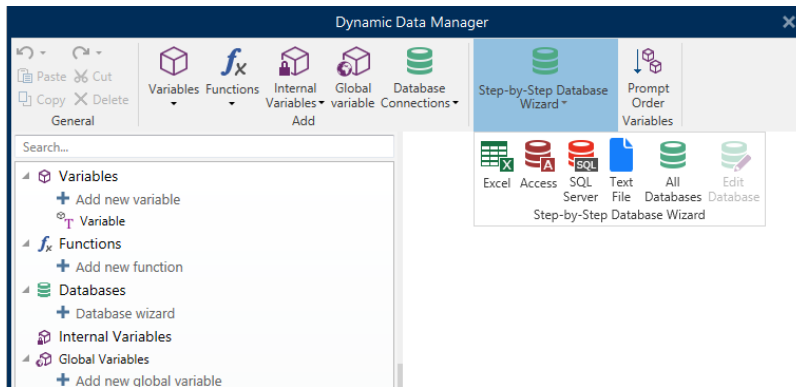
### 8.3.3.1 Ajout D'une Base De Données

Il y a trois manières de lancer l'**Assistant base de données**:

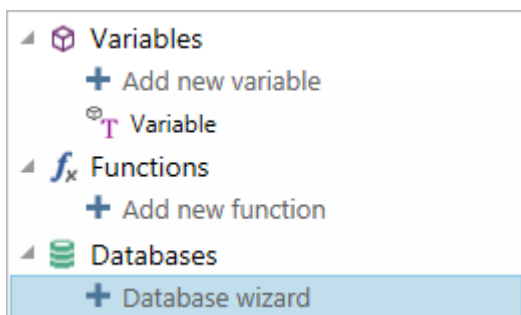
- Option 1: Cliquer sur le bouton de la base de données préférée dans le groupe **Designer Ruban de l'onglet Données -> Assistant Base de données.**



- Option 2: Cliquer sur le bouton de la base de données préférée dans le groupe de ruban du **Gestionnaire de données dynamiques -> Assistant Base de données .**



- Option 3: Cliquer sur la commande **+ Assistant Base de données** dans l'[Explorateur des Sources de données](#) ou les propriétés de l'objet.



Voici la liste des options disponibles dans l'assistant: Pour réussir à ajouter une base de données, suivre les étapes de chaque type de base de données:

- [Ajouter une base de données Excel.](#)
- [Ajouter une base de données Access](#)
- [Ajouter une base de données SQL Server.](#)
- [Ajouter une base de données Texte.](#)
- [Ajouter une base de données Oracle](#)
- [Ajouter une base de données MySQL](#)
- [Ajouter d'autres bases de données OLE](#)
- [Ajouter une source de données ODBC](#)

### 8.3.3.2 Assistant Base De Données Pour Base De Données Excel

Cette section décrit la manière de lier une base de données Access à un objet en utilisant l'assistant Base de données de Designer, étape par étape.

#### 8.3.3.2.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les paramètres de la connexion à la base de données.



**NOTE:** Les paramètres de configuration dépendent du type de base de données sélectionné.

**Nom de fichier** définit l'emplacement du fichier de base de données.

Les **Réglages avancés** ouvrent la boîte de dialogue de configuration du système. La fenêtre *Propriétés des liaisons de données* permet de définir les propriétés de la connexion.

**Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.2 Etape 2: Tables Et Champs

Cette étape définit la table de la base de données et les champs de cette table à utiliser comme source de données dynamiques.

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.2.3 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

#### 8.3.3.2.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou un formulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.3.2.5 Etape 5: Prévisualisation Des Données Et Paramètres D'autres Tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.3.3 Assistant Base De Données Pour Bases De Données Access

Cette section décrit la manière de lier une base de données Access à un objet en utilisant l'assistant Base de données de Designer, étape par étape.

#### 8.3.3.3.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les détails de la connexion au fichier de la base de données Access.

**Nom du fichier** sélectionne le fichier de la base de données.

L'**Authentication** réclame un **Nom d'utilisateur** et un **Mot de passe** pour les fichiers de base de données Access protégés par mot de passe.

Les **Réglages avancés** ouvrent la boîte de dialogue de configuration du système. La fenêtre *Propriétés des liaisons de données* permet de définir les propriétés de la connexion.

**Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.3.3.2 Etape 2: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

### 8.3.3.3 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

### 8.3.3.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou unformulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.3.5 Etape 5: Prévisualisation Des Données Et Autres Paramètres De Table

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.3.4 Assistant Base De Données Pour Base De Données SQL Server Microsoft

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Cette section décrit comment lier une base de données SQL Server Microsoft à un objet de l'étiquette ou d'un formulaire en utilisant les étapes de l'assistant base de données Designer.

#### 8.3.3.4.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les détails de la connexion au fichier de la base de données.

Le groupe **Information de connexion** définit le serveur qui héberge la base de données à laquelle il faut se connecter.

- **Serveur** définit le serveur de la base de données.

Le groupe **Authentification** définit le type d'authentification pour accéder au serveur de la base de données.

- **Utiliser l'authentification Windows.** Cette option définit l'authentification Windows pour vérifier la connexion au serveur SQL. L'utilisateur se connecte à la base de données en utilisant le nom d'utilisateur du domaine et son mot de passe.
- **Utiliser l'authentification SQL Server.** Cette option définit les identifiants et mot de passe d'accès à la base de données pour vérifier la connexion. Pour établir une connexion, saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe fournis par l'administrateur de la base de données.

**Afficher la chaîne de connexion** affiche la chaîne de connexion à la base de données en cours et permet de l'insérer ou de la modifier.

**ATTENTION :** La modification de la chaîne de connexion est réservée aux spécialistes. Pour configurer la connexion à la base de données, nous conseillons l'utilisation de saisies standard dans la boîte de dialogue.

Le groupe **Sélection de la base de données** permet de sélectionner la base de données sur le serveur connecté.

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

Pour cela, cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.3.4.2 Etape 2: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

#### 8.3.3.4.3 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

#### 8.3.3.4.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou unformulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.3.4.5 Etape 5: Prévisualisation Des Données Et Paramètres D'autres Tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire



### 8.3.3.5 Assistant Base De Données Pour Fichier Texte

Cette section décrit comment utiliser un fichier texte comme source de données dans les objets de l'étiquette ou du formulaire. La connexion du fichier texte à un objet se fait en suivant pas à pas Designer l'assistant base de données.

#### 8.3.3.5.1 Etape 0: Assistant De Structure Du Fichier Texte

La fenêtre de l'assistant **Structure du fichier Texte** s'ouvre si la structure du fichier texte connecté n'a pas été déjà définie.

Les étapes de cet assistant **Structure du fichier Texte** sont décrites dans une [section dédiée](#).

**NOTE:** Quand cette procédure est terminée, un fichier de définition du texte en .sch ayant le même nom que le fichier texte de la base de données est créé dans le même dossier. Lors d'une autre utilisation du même fichier, la procédure n'est plus requise.

#### 8.3.3.5.2 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit le chemin d'accès au fichier texte.

Le **Nom du fichier** permet de localiser le fichier texte à utiliser. Saisir l'emplacement ou cliquer sur **Parcourir** pour le localiser dans le système.

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.3.5.3 Etape 2: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

**NOTE:** Il n'est pas possible de sélectionner la Table lorsqu'on ajoute un fichier texte comme base de données. Le fichier texte est traité en totalité comme une table de base de données.

#### 8.3.3.5.4 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

#### 8.3.3.5.5 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou un formulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.5.6 Etape 5: Prévisualisation Des Données Et Paramètres D'autres Tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées du fichier. Utiliser une recherche en haut de la prévisualisation permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Champs** affiche les champs disponibles et sélectionnés dans la base de données. Etape 3 Cet onglet permet le reparamétrage de cette section.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Pour en savoir plus sur l'extraction des données, lire [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.3.6 Assistant Base De Données Pour Base De Données Oracle

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Cette section décrit comment lier une base de données Oracle à un objet de l'étiquette ou d'un formulaire en utilisant les étapes de l'assistant base de données Designer.

#### 8.3.3.6.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les détails de la connexion à la base de données.

**NOTE:** Un fournisseur d'accès Oracle est requis pour établir une connexion avec une base de données Oracle.

**Data Source** définit le nom de la source de données Oracle.

**Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour établir la connexion.

**Afficher la chaîne de connexion** affiche la chaîne de connexion à la base de données en cours et permet de l'insérer ou de la modifier.

**ATTENTION :** La modification de la chaîne de connexion est réservée aux spécialistes. Pour configurer la connexion à la base de données, nous conseillons l'utilisation de saisies standard ou de la boîte de dialogue **Paramétrage avancé** .

Le bouton **Réglages avancés** ouvre la fenêtre des *Propriétés des liaisons de données* permettant de définir les propriétés de la connexion. **Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

#### 8.3.3.6.2 Etape 2: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

#### 8.3.3.6.3 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

#### 8.3.3.6.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou unformulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.6.5 Etape 5: Prévisualisation Des Données Et Paramètres D'autres Tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.3.7 Assistant Base De Données Pour Base De Données MySQL

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Cette section décrit comment lier une base de données MySQL à un objet de l'étiquette ou d'un formulaire en utilisant les étapes de l'assistant base de données Designer.

#### 8.3.3.7.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les détails de la connexion à la base de données MySQL.

- **Base de données** définit la base de données exacte sur un serveur.
- **Hôte** définit l'adresse de la base de données.
- **Port** définit le port du serveur de la base de données.
- **Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour établir la connexion.

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

#### 8.3.3.7.2 Etape 2: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

### 8.3.3.7.3 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

### 8.3.3.7.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou un formulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.7.5 Etape 6: Prévisualisation Des Données Et Autres Paramètres De La Table

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.3.8 Assistant Base De Données Pour Ajouter Des Bases De Données Via OLE DB

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Cette section décrit comment ajouter différents types de bases de données via une source OLE DB à un objet de l'étiquette ou du formulaire en utilisant pas à pas l'assistant base de données de Designer.

OLE DB extrait les données de nombreuses bases de données compatibles OLE DB en utilisant une table de base de données, un affichage ou une commande SQL.

**EXEMPLE:** OLE DB peut extraire des données de tables de bases de données Microsoft Access ou SQL Server.



### 8.3.3.8.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les détails de la connexion OLE DB.

**Fournisseur** : définit le fournisseur à utiliser pour accéder au données dans l'interface OLE DB.

**Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour établir la connexion.

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

**Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour la connexion.

Voici les options de **Configuration avancée**:

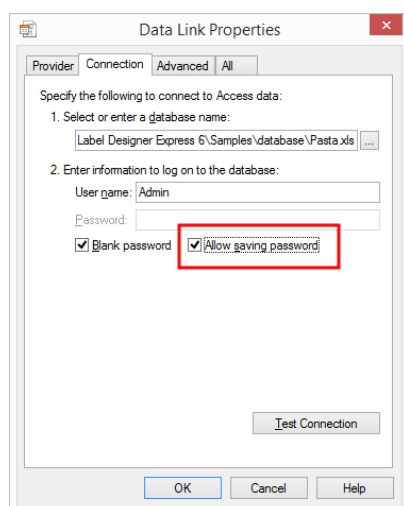
- **Recherche automatique de tables** affiche automatiquement les tables disponibles dans la base de données OLE. Quand la case à cochée est effacée, il faut saisir manuellement le nom de la table.

**Afficher la chaîne de connexion** affiche la chaîne de connexion à la base de données en cours et permet de l'insérer ou de la modifier.

**ATTENTION** : La modification de la chaîne de connexion est réservée aux spécialistes. Pour configurer la connexion à la base de données, nous conseillons l'utilisation de saisies standard ou de la boîte de dialogue **Paramétrage avancé** .

Le bouton **Réglages avancés** ouvre la fenêtre des *Propriétés des liaisons de données* permettant de définir les propriétés de la connexion. **Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

**NOTE**: Si non même après avoir **Tester la connexion** avec succès, l'accès à la base de données n'est pas toujours garanti. Si non même après avoir **Tester la connexion** avec succès, l'accès à la base de données n'est pas toujours garanti.



Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion pour confirmer que la connexion a bien été établie avec la base de données. Une confirmation ou un message d'erreur apparaît alors.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.3.8.2 Etape 2: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

#### 8.3.3.8.3 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

#### 8.3.3.8.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou unformulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.8.5 Etape 5: Prévisualisation Des Données Et Paramètres D'autres Tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.3.9 Assistant Base De Données Pour Sources De Données ODBC

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Cette section décrit comment travailler pas à pas avec L'assistant base de données de Designer pour ajouter une source de données ODBC.

L'administrateur de sources de données ODBC de Microsoft® gère les pilotes de base de données et les sources de données. Cette application se trouve dans le Panneau de configuration de Windows sous les outils d'administration.

Pour plus d'informations sur les procédures détaillées ouvrir la boîte de dialogue [Administrateur de sources de données ODBC](#) et cliquer sur Aide.

#### 8.3.3.9.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les détails de la connexion à la base de données.

Le groupe **Paramètres de connexion** définit le type de base de données à utiliser pour la connexion ODBC.

- **Source de données** définit la source dans laquelle se trouvent les données. Les bases de données listées dans le menu déroulant sont gérées par l'**Administrateur ODBC** .
- **Pilote** affiche le pilote de la base de données en fonction de la source de données sélectionnée.

Le groupe **Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour établir la connexion ODBC. L'authentification de l'utilisateur est nécessaire dans certains cas; ex: si l'authentification SQL est requise pour se connecter au serveur SQL.

- **Nom d'utilisateur:** Saisir l'identifiant pour accéder à la base de données ODBC.
- **Mot de passe:** donner le bon mot de passe pour accéder à la base de données.

**NOTE:** Utilisateur et mot de passe s'affichent toujours. Leur utilisation dépend de la stratégie d'administration de la base de données.

Le bouton **Administrateur ODBC** ouvre la boîte de dialogue d'administration ODBC du système. Pour plus de détails sur cette boîte de dialogue, cliquer [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

### 8.3.3.9.2 Etape 2: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

### 8.3.3.9.3 Etape 3: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

### 8.3.3.9.4 Etape 4: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou un formulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.

- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.9.5 Etape 5: Prévisualisation Des Données Et Paramètres D'autres Tables

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

### 8.3.3.10 Edition D'une Base De Données

Le bouton **Editer la base de données** lance [l'assistant Base de données](#) pour configurer une base de données existante.

Pour reconfigurer correctement une base de données, déjà ajoutée, suivre les étapes listées ci-dessous.

#### 8.3.3.10.1 Etape 1: Définir La Table De La Base De Données

Pour cette étape, sélectionner parmi les bases de données existantes. Choisir la base de donnée et la table qu'il faut modifier. Cliquer sur **Suivant** pour l'éditer.

#### 8.3.3.10.2 Etape 2: Paramètres De Connexion

Cette étape définit les paramètres de la connexion à la base de données.

**NOTE:** Les paramètres de configuration dépendent du type de base de données sélectionné.

**Nom de fichier** définit l'emplacement du fichier de base de données.

Les **Réglages avancés** ouvrent la boîte de dialogue de configuration du système. La fenêtre *Propriétés des liaisons de données* permet de définir les propriétés de la connexion.

**Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designier peut réussir ou non à se connecter à la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.3.10.3 Etape 3: Tables Et Champs

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

#### 8.3.3.10.4 Etape 4: Copies D'étiquettes Par Enregistrement

Cette étape spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

**Nombre fixe d'étiquettes imprimées** permet de saisir le nombre de copies à la main.

**Définir dynamiquement le nombre d'étiquettes imprimées** définit le nombre de manière dynamique en utilisant une valeur provenant d'une source de données.

**EXEMPLE:** Le nombre d'étiquettes imprimées est défini dans un champ de la base de données de l'enregistrement qui va être imprimé.

**EXEMPLE:** Le nombre d'enregistrement imprimés peut être défini par une valeur variable. Sa valeur peut être déterminée dans un autre objet de l'étiquette ou du formulaire.

**Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

Cliquer sur **Suivant** pour poursuivre ou sur **Terminer** pour continuer à travailler avec l'objet.

En savoir plus sur la manière de définir le nombres de copies à imprimer en cliquant [ici](#).

#### 8.3.3.10.5 Etape 5: Créer Des Objets

Cette étape permet d'ajouter sur une étiquette ou unformulaire de nouveaux objets dont les contenus proviennent des champs d'une base de données.

L'étape **Créer des objets** est visible, savoir:

- Au démarrage de l'assistant Base de données dans le ruban **Données** de Designer et en ajoutant une nouvelle base de données en cliquant sur le bouton Base de données.
- Au démarrage de l'assistant dans l'[Explorateur de données dynamiques](#) ou en utilisant dans le menu de l'objet, l'onglet **Ajouter une base de données**

**TIP:** L'étape **Créer des objets** diffère si l'ajout d'une base de données se fait sur une étiquette ou sur un formulaire. Voir ci-dessous.

L'étape **Créer des objets** pour une étiquette:

- **Créer un objet texte pour chaque champ:** ajoute un objet [Texte](#) qui va recevoir le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

L'étape **Créer des objets** pour un formulaire:

- **Créer un objet champ d'édition pour chaque champ:** ajoute un objet [Champ d'édition](#) au formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.



- **Créer un objet table du formulaire:** ajoute un objet [table de la base de données](#) dans un formulaire. Les objets ajoutés reçoivent le contenu du champ de la base de données.
- **Ne créer aucun objet de l'étiquette:** saute l'ajout de nouveaux objets.

**NOTE:** Le nombre d'objets ajoutés dépend du nombre de champs dans la base de données.

Cliquer sur **Suivant**.

### 8.3.3.10.6 Etape 6: Prévisualisation Des Données Et Autres Paramètres De La Table

Cette étape permet de prévisualiser les données récupérées de la base de données. Elle permet aussi de filtrer et trier les données.

L'onglet **Données** affiche les données récupérées de la base de données. Utiliser une recherche en haut de la section d'aperçu permet de retrouver un enregistrement spécifique.

**NOTE:** La prévisualisation des données peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

L'onglet **Filtre** filtre tous les enregistrements du fichier de la base de données. Il permet de définir les conditions de filtre à utiliser lors de la récupération des données.

- **Ajouter une condition:** spécifie en une seule ligne des conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.
- **Ajouter un groupe:** spécifie le(s) groupe(s) de conditions qui filtrent le contenu pour récupérer les données répondant aux critères.

L'onglet **Tri** permet de trier les données collectées. Le tri s'effectue pour tous les champs ajoutés dans la liste du tri. Chaque champ peut être trié dans un ordre croissant ou décroissant.

L'onglet **Extraction des données** permet de définir comment récupérer les données dans le fichier de base de données connecté. Les détails concernant les paramètres d'extraction et les options sont disponibles [ici](#).

L'onglet **SQL** permet de créer des requêtes SQL.

Pour plus de détails sur la configuration d'une table de la base de données, cliquer [ici](#).

Cliquer sur **Terminer**.

## 8.3.4 Connexion Manuelle À La Base De Données

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Etablir à la main une connexion à une base de données permet de contrôler complètement les paramètres et les options de configuration de la connexion.

**NOTE:** Cette option est réservée aux spécialistes. Elle permet une configuration détaillée et offre tous les paramètres de connexion aux bases de données disponibles. NiceLabel recommande d'utiliser l'assistant base de données.

Les connexions manuelles comportent trois étapes.

1. La première étape : paramétrer la connexion.
2. La seconde étape: choisir les tables de la base de données à utiliser.
3. Troisième étape: configurer les tables.

Pour se connecter manuellement à une base de données, suivre les procédures décrites dans les chapitres ci-dessous:

- [Se connecter à un fichier Microsoft Excel](#)
- [Se connecter à un fichier Microsoft Access](#)
- [Se connecter à un fichier Microsoft SQL Server](#)
- [Se connecter à un fichier Texte](#)
- [Se connecter à une base de données Oracle](#)
- [Se connecter à une base de données MySQL](#)
- [Se connecter à une base de données OLE](#)
- [Se connecter à une source de données ODBC](#)

### 8.3.4.1 Se Connecter À Un Fichier Microsoft Excel

Les bases de données **Microsoft Excel** sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les [objets de l'étiquette](#) ou les [objets du formulaire](#). Avant de paramétrer à la main la connexion à la base de données, ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **Microsoft Excel** comme type de base de données. Une nouvelle fenêtre de propriétés de la connexion base de données s'ouvre.

Pour connecter à la main un objet à une base de données en fichier Excel, procéder comme suit:

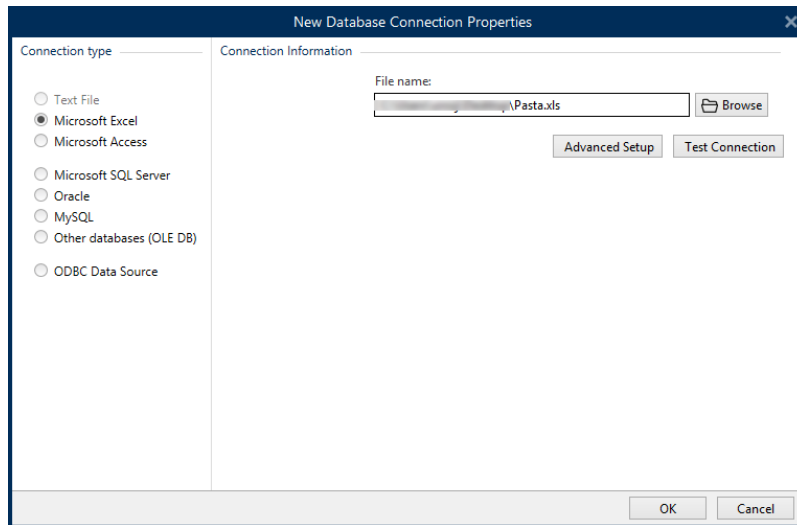
#### 8.3.4.1.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Le groupe **Type de connexion** permet de définir le type de connexion à la base de données.

La fenêtre **Paramètres de connexion** définit les détails du fichier de la base de données.

- **Nom de fichier** définit le fichier à utiliser dans la connexion.
- **Réglages avancés** ouvre la fenêtre **Propriétés des liaisons de données**. Cette fenêtre permet de définir les propriétés de la connexion. **Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).

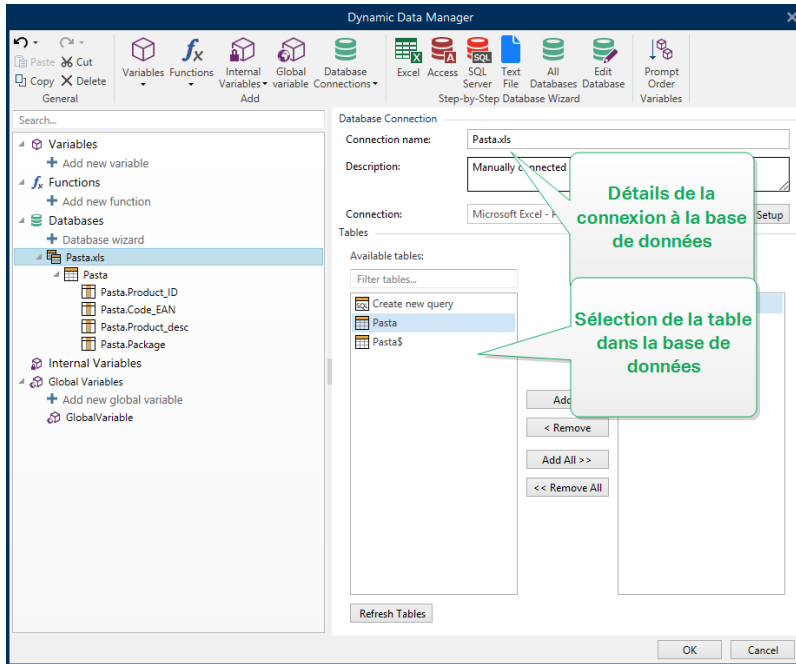
- Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il affiche si la connexion avec la base de données est établie. Un message de confirmation ou d'erreur apparaît en fonction de l'état de la connexion.



Cliquer ensuite sur **OK**. La fenêtre des propriétés de la base de données s'ouvre.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans **l'explorateur de données dynamiques** de Designer.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.



### 8.3.4.1.2 Etape 2 : Sélectionner La Table De La Base De Données

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **< Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.1.3 Etape 3 : Configurer La Table Et Les Champs De La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.2 Se Connecter À Un Fichier Microsoft Access

Les bases de données **Microsoft Access** sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les [objets de l'étiquette](#) ou les [objet du formulaire](#). Avant de paramétrer à la main la connexion à la base de données, ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **Microsoft Access** comme type de base de données. Une nouvelle fenêtre de propriétés de la connexion base de données s'ouvre.

Pour connecter à la main un objet à une base de données en fichier Access, procéder comme suit:

#### 8.3.4.2.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

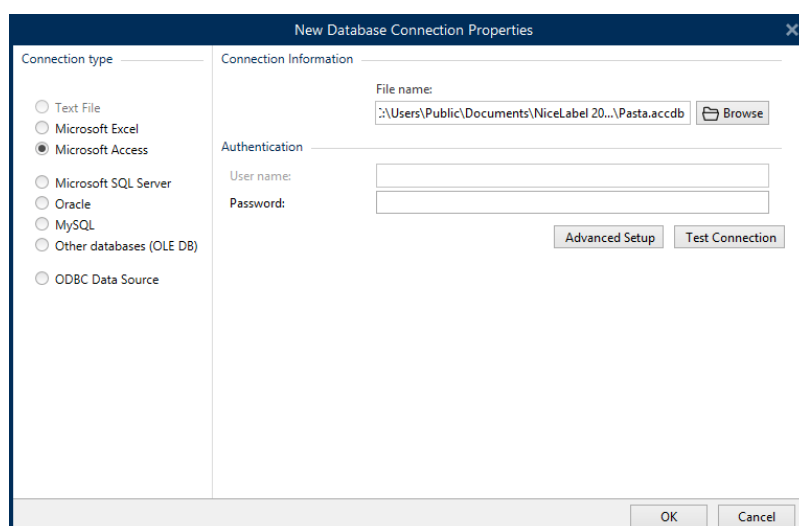
Le groupe **Type de connexion** permet de définir le type de connexion à la base de données.

La fenêtre **Paramètres de connexion** définit les détails du fichier de la base de données.

- **Nom de fichier** définit le fichier à utiliser dans la connexion.

Le groupe **Authentification** demande un **identifiant** et un **mot de passe** pour se connecter à un fichier protégé.

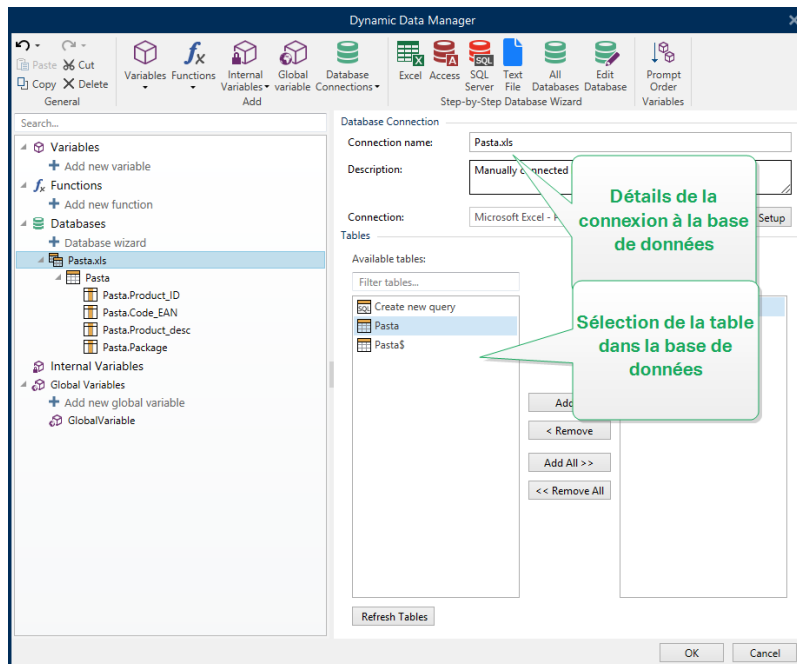
- **Réglages avancés** ouvre la fenêtre **Propriétés des liaisons de données**. Cette fenêtre permet de définir les propriétés de la connexion. **Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).
- Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il affiche si la connexion avec la base de données est établie. Un message de confirmation ou d'erreur apparaît en fonction de l'état de la connexion.



Cliquer ensuite sur **OK**. La fenêtre des propriétés de la base de données s'ouvre.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans l'**explorateur de données dynamiques** de Designer.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.



### 8.3.4.2.2 Etape 2 : Sélectionner La Table De La Base De Données

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.2.3 Etape 3 : Configurer La Table Et Les Champs De La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.3 Se Connecter À Une Base De Données Microsoft SQL Server

Les bases de données **Microsoft SQL Server** sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les [objets de l'étiquette](#) ou les [objets du formulaire](#). Avant de paramétrer à la main la connexion à la base de données, ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **Microsoft SQL Server** comme type de base de données. Une nouvelle fenêtre de propriétés de la connexion base de données s'ouvre.

Pour connecter à la main un objet à une base de données Microsoft SQL Server, procéder comme suit:

#### 8.3.4.3.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Le groupe **Type de connexion** permet de définir le type de connexion à la base de données.

Le groupe **Paramètres de connexion** permet de choisir les paramètres de connexion.

- **Serveur** définit le serveur de la base de données. Les serveurs disponibles se trouvent automatiquement dans la liste. Pour ajouter un serveur qui n'y figure, insérer à la main son nom et son emplacement.
- **Authentification** sélectionne le type d'authentification de l'utilisateur.
  - **Utiliser l'authentification Windows** pour se connecter avec le mot de passe Windows.
  - **Utiliser l'authentification SQL Server** pour se connecter avec les droits d'accès au serveur SQL.

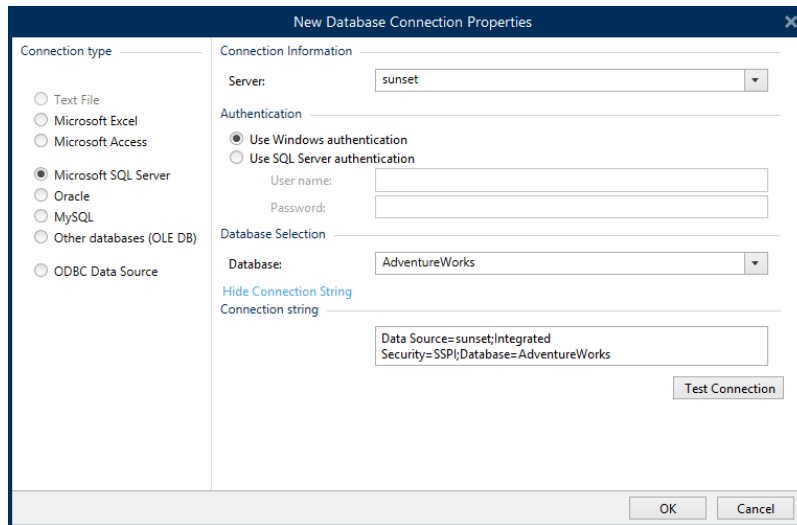
Le groupe **Sélection de la base de données** permet de sélectionner la base de données sur le serveur connecté. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

- **Base de données** définit la base de données exacte sur un serveur.

**Afficher la chaîne de connexion** affiche la chaîne de connexion à la base de données en cours et permet de l'insérer ou de la modifier.

**ATTENTION** : La modification de la chaîne de connexion est réservée aux spécialistes. Pour configurer la connexion à la base de données, nous conseillons l'utilisation de saisies standard dans la boîte de dialogue.

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il affiche si la connexion avec la base de données est établie. Un message de confirmation ou d'erreur apparaît en fonction de l'état de la connexion.

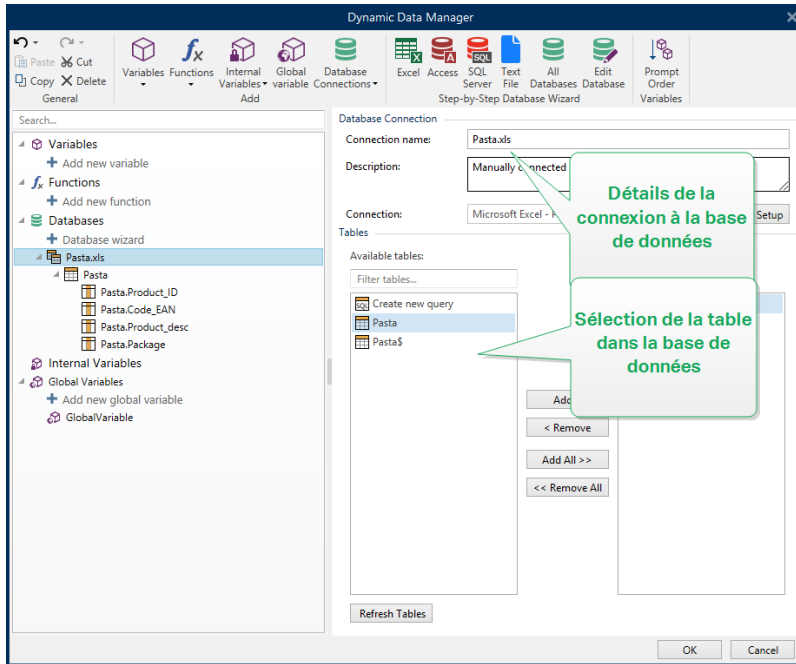


Cliquer ensuite sur **OK**.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans **l'explorateur de données dynamiques** de Designer.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.





### 8.3.4.3.2 Etape 2 : Sélectionner La Table De La Base De Données

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.3.3 Etape 3 : Configurer La Table Et Les Champs De La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.4 Se Connecter À Un Fichier Texte

Les bases de données **Fichier Texte** sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les [objets de l'étiquette](#) ou les [objet du formulaire](#).

Les fichiers Texte doivent être retravaillés pour être transformés en "vraie" base de données Au départ tous les fichiers texte contiennent les valeurs des données, mais ils n'ont aucune information sur la structure des données, le nom des champs et leur longueur maximum. Ces paramètres doivent être spécifiés avant que le fichier texte deviennent une base de données utilisable comme source de données pour les objets.

#### EXEMPLE:

Exemple de fichier texte largement utilisé: les fichiers .csv. Dans un fichier .csv, un séparateur limite les champs de la base de données. Chaque ligne fournit les données pour une seule étiquette – Elle peut donc être considérée comme un "enregistrement" dans la nomenclature des bases de données.

Ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

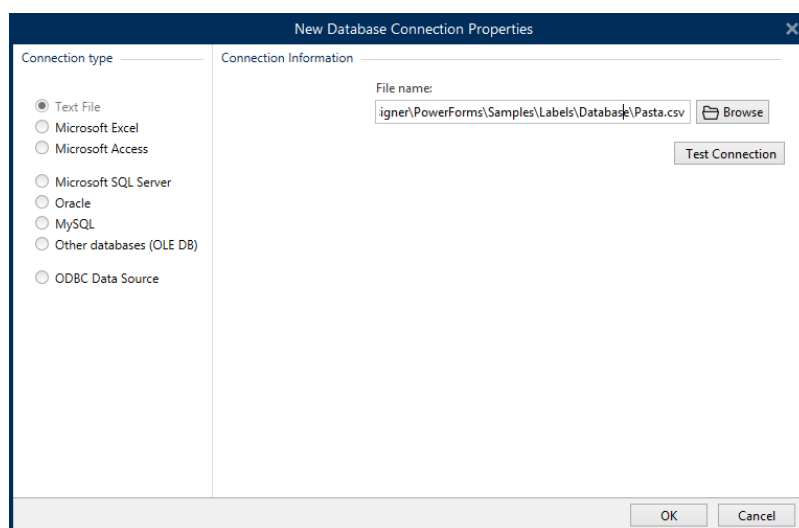
Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **Fichier Texte** comme type de base de données.

Pour connecter à la main un objet à une base de données en fichier Texte, procéder comme suit:

#### 8.3.4.4.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

La fenêtre **Information de connexion** permet de définir les détails du fichier de base de données.

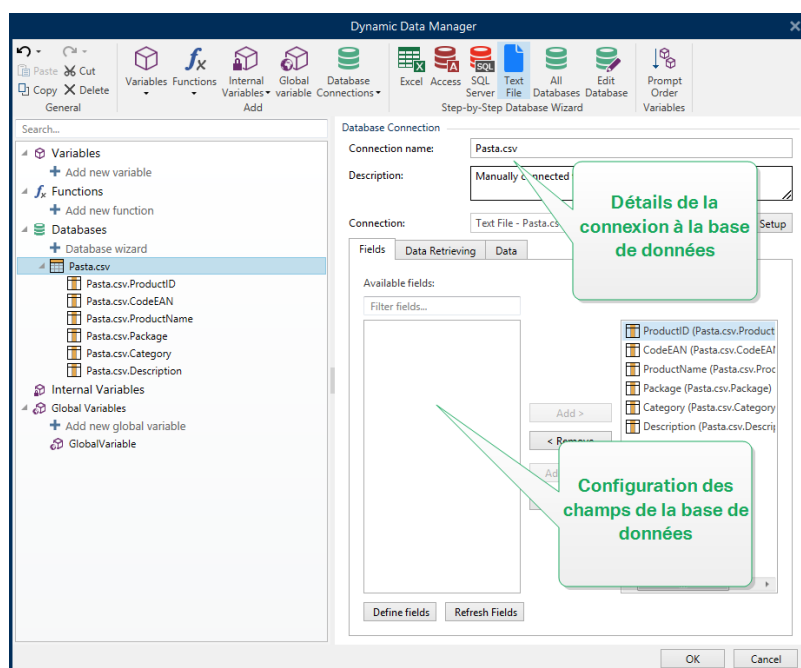
- **Nom de fichier** définit l'emplacement du fichier.
- Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il affiche si la connexion avec la base de données est établie. Un message de confirmation ou d'erreur apparaît en fonction de l'état de la connexion.



Cliquer ensuite sur **OK**. La fenêtre des propriétés de la base de données s'ouvre.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans l'**explorateur de données dynamiques** de Designer.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.



#### 8.3.4.4.2 Etape 1a : Assistant De Structure Du Fichier Texte

La fenêtre de l'assistant **Structure du fichier Texte** s'ouvre si la structure du fichier texte connecté n'a pas été déjà définie.

Les étapes de cet assistant **Structure du fichier Texte** sont décrites dans une [section dédiée](#).

**NOTE:** Quand cette procédure est terminée, un fichier de définition du texte en .sch ayant le même nom que le fichier texte de la base de données est créé dans le même dossier. Lors d'une autre utilisation du même fichier, la procédure n'est plus requise.

#### 8.3.4.4.3 Etape 2 : Configurer La Table Et Les Champs De La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.5 Se Connecter À Une Base De Données Oracle

Les bases de données **Oracle** sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les [objets de l'étiquette](#) ou les [objets du formulaire](#).

Ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **Oracle** comme type de base de données. Une nouvelle fenêtre de propriétés de la connexion base de données s'ouvre.

Pour connecter à la main un objet à une base de données Oracle, procéder comme suit:

#### 8.3.4.5.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Le groupe **Type de connexion** permet de définir le type de connexion à la base de données.

Le groupe **Paramètres de connexion** permet de choisir les paramètres de connexion.

- **Serveur** définit le serveur de la base de données. Les serveurs disponibles se trouvent automatiquement dans la liste. Pour ajouter un serveur qui n'y figure pas, insérer à la main son nom et son emplacement.

**Authentification** sélectionne le type d'authentification de l'utilisateur.

- **Utiliser l'authentification Windows** pour se connecter avec les droits d'accès Windows.
- **Utiliser l'authentification SQL Server** pour se connecter avec les droits d'accès au serveur SQL.

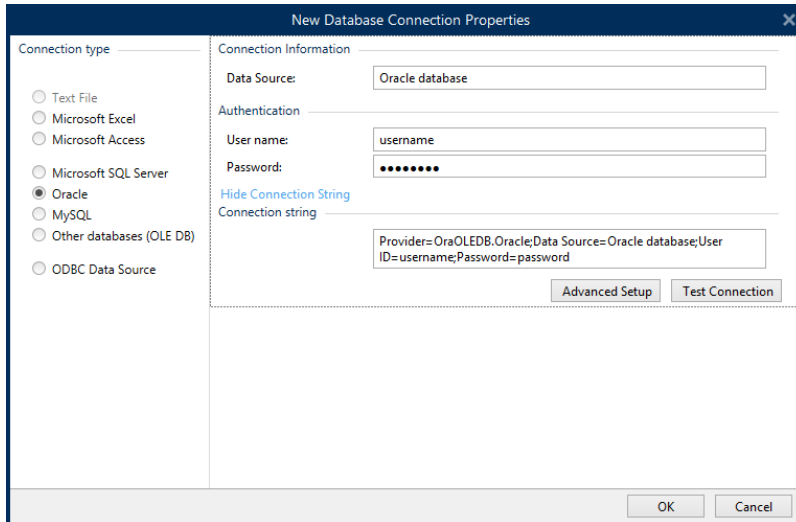
Le groupe **Sélection de la base de données** permet de sélectionner la base de données sur le serveur connecté. La base de données est prête à servir de source de données aux objets de l'étiquette ou du formulaire

- **Base de données** définit la base de données exacte sur un serveur.

**Afficher la chaîne de connexion** affiche la chaîne de connexion à la base de données en cours et permet de l'insérer ou de la modifier.

**ATTENTION :** La modification de la chaîne de connexion est réservée aux spécialistes. Pour configurer la connexion à la base de données, nous conseillons l'utilisation de saisies standard dans la boîte de dialogue.

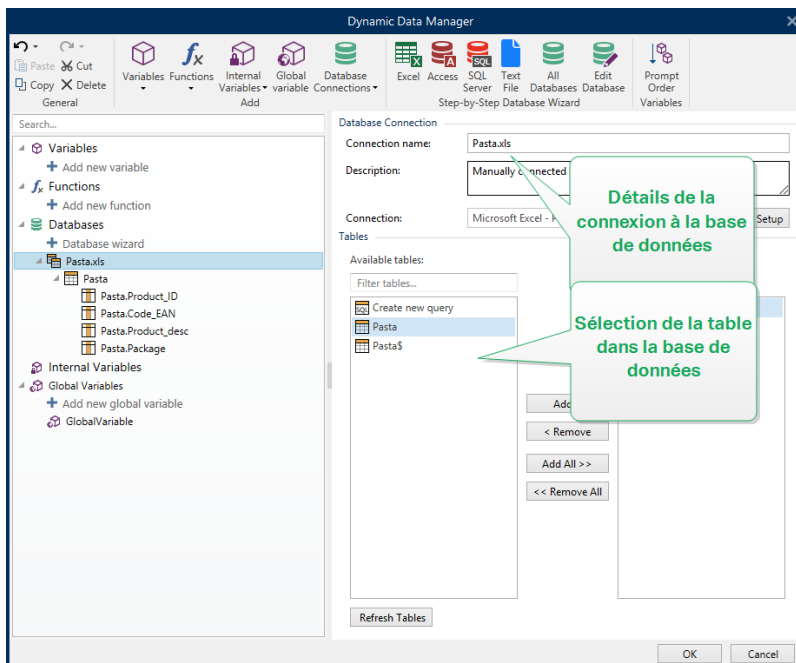
Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il affiche si la connexion avec la base de données est établie. Un message de confirmation ou d'erreur apparaît en fonction de l'état de la connexion.



Cliquer ensuite sur **OK**. La fenêtre des propriétés de la base de données s'ouvre.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans **l'explorateur de données dynamiques** de Designer.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.



### 8.3.4.5.2 Etape 2 : Sélectionner La Table De La Base De Données

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.5.3 Etape 3: Configurer La Connexion À La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.6 Se Connecter À Une Base De Données MySQL

Les bases de données **MySQL** sont utilisables comme sources de données dynamiques pour les [objets de l'étiquette](#) ou les [objets du formulaire](#). Avant de paramétrer à la main la connexion à la base de données, ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **MySQL** comme type de base de données. Une nouvelle fenêtre de propriétés de la connexion base de données s'ouvre.

Pour connecter à la main un objet à une base de données MySQL, procéder comme suit:

#### 8.3.4.6.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Le groupe **Type de connexion** permet de définir le type de connexion à la base de données.

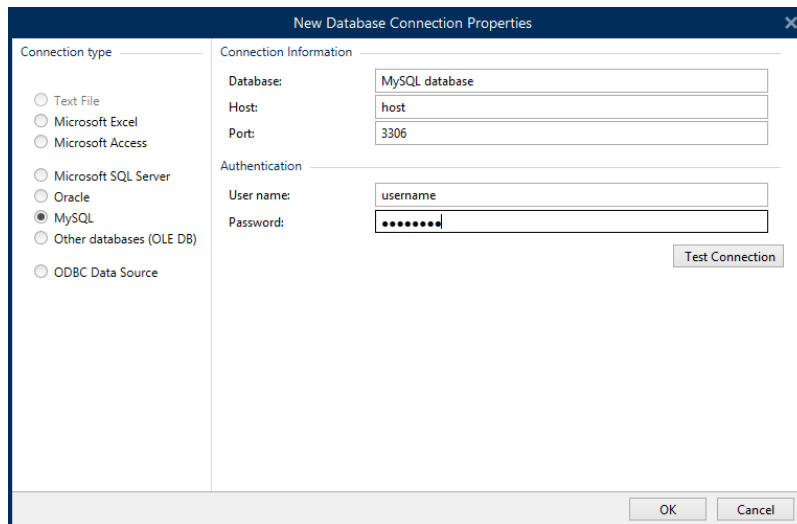
La fenêtre **Information de connexion** permet de définir les détails du fichier de base de données.

- **Base de données** définit la base de données exacte sur un serveur. Saisir le nom correct.
- **Hôte** définit l'adresse IP ou nom du serveur de la base de données.

- **Port** définit le port du serveur de la base de données.

Le groupe **Authentification** demande un **identifiant** et un **mot de passe** pour établir la connexion.

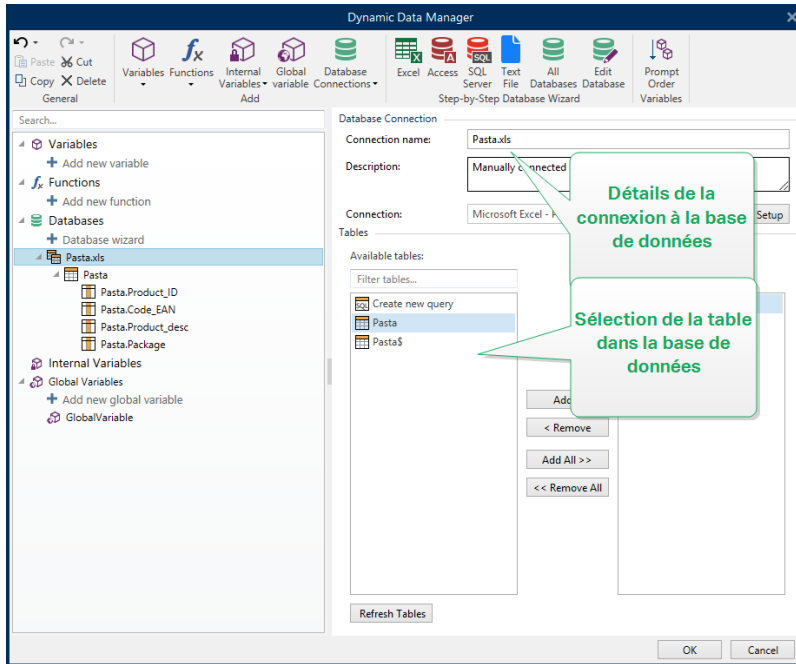
- Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.



Cliquer ensuite sur **OK**. La fenêtre des propriétés de la base de données s'ouvre.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans **l'explorateur de données dynamiques** de Designer.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.



### 8.3.4.6.2 Etape 2 : Sélectionner La Table De La Base De Données

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.6.3 Etape 3 : Configurer La Table Et Les Champs De La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.



### 8.3.4.7 Se Connecter À D'autres Base De Données (OLE DB)

Différents types de bases de données peuvent être connectés aux [objets de l'étiquette](#) ou aux [objets d'un formulaire](#) en utilisant des sources OLE DB. Ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **Autre base de données (OLE DB)** comme type de base de données. Une nouvelle fenêtre de propriétés de la connexion base de données s'ouvre.

OLE DB extrait les données de nombreuses bases de données compatibles OLE DB en utilisant une table de base de données, un affichage ou une commande SQL.

**EXEMPLE:** OLE DB peut extraire des données de tables de bases de données Microsoft Access ou SQL Server.

Pour connecter à la main un objet à une base de données via OLE DB, procéder comme suit:

#### 8.3.4.7.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

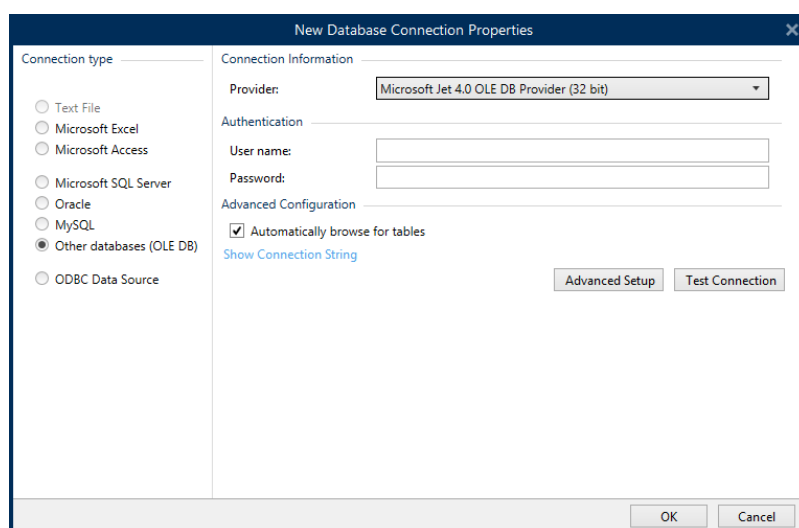
Le groupe **Type de connexion** permet de définir le type de connexion à la base de données.

Le groupe **Paramètres de connexion** permet de choisir les paramètres de connexion.

- **Fournisseur** : définit le fournisseur à utiliser pour accéder aux données dans l'interface OLE DB.

**Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour établir la connexion.

Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.



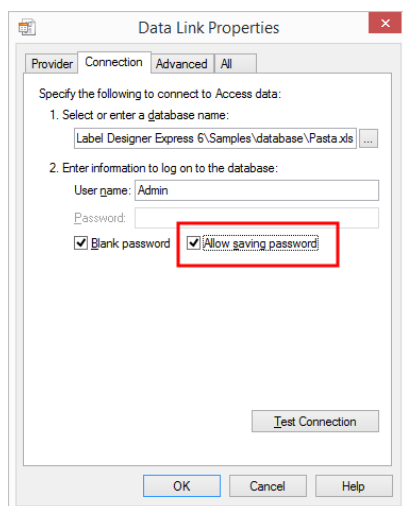
Voici les options de **Configuration avancée**:

- **Recherche automatique de tables** affiche automatiquement les tables disponibles dans la base de données OLE. La case à cocher vierge fait sauter cette étape.

**Afficher la chaîne de connexion** affiche la chaîne de connexion à la base de données en cours et permet de l'insérer ou de la modifier.

**ATTENTION** : La modification de la chaîne de connexion est réservée aux spécialistes. Pour configurer la connexion à la base de données, nous conseillons l'utilisation de saisies standard ou de la boîte de dialogue **Paramétrage avancé** .

Le bouton **Réglages avancés** ouvre la fenêtre des *Propriétés des liaisons de données* permettant de définir les propriétés de la connexion. **Propriétés des liaisons de données** est une boîte de dialogue Windows – pour en savoir plus sur ses propriétés, lire [ici](#).



**NOTE**: Lors de la connexion à une base de données protégée par mot de passe, veiller à ce que l'option **Autoriser l'enregistrement du mot de passe** soit sélectionnée. Si non même après avoir **Tester la connexion** avec succès, l'accès à la base de données n'est pas toujours garanti.

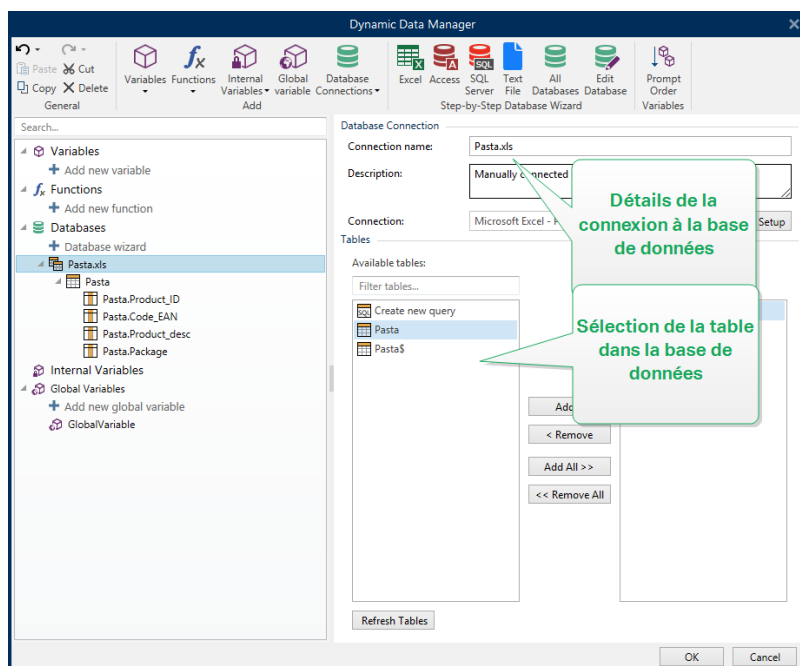
Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion pour confirmer que la connexion a bien été établie avec la base de données. Un message de confirmation ou d'erreur apparaît alors.

Cliquer sur **OK**. La fenêtre des propriétés de la base de données s'ouvre.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans **l'explorateur de données dynamiques** de Designer.
- **Description**: C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Pro-**

propriétés de connexion de la nouvelle base de données réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.



### 8.3.4.7.2 Etape 2 : Sélectionner La Table De La Base De Données

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.7.3 Etape 3 : Configurer La Table Et Les Champs De La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.8 Se Connecter À Une Source De Données ODBC

Différents types de bases de données peuvent être connectés aux [objets de l'étiquette](#) ou aux [objets d'un formulaire](#) en utilisant l'[Administrateur de source de données ODBC](#). Ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#). Cette boîte de dialogue permet de [gérer les sources de données variables](#) destinées aux objets d'étiquette ou de formulaire.

Cliquer sur le bouton **Connexions de la base de données** dans le ruban du [Gestionnaire de données dynamiques](#) et sélectionner **Source de données ODBC** comme type de base de données. Une nouvelle fenêtre de propriétés de la connexion base de données s'ouvre.

Pour connecter à la main un objet à une base de données ODBC, procéder comme suit:

#### 8.3.4.8.1 Etape 1: Paramètres De Connexion

Le groupe **Paramètres de connexion** permet de choisir les paramètres de connexion.

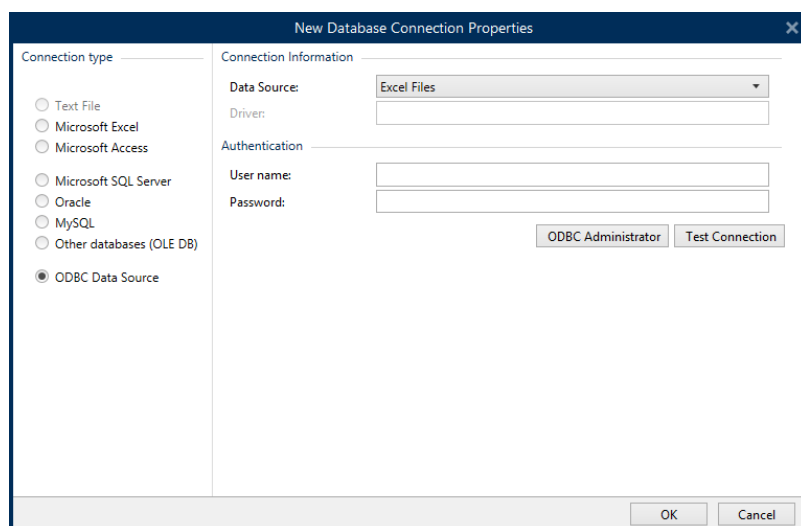
- **Source de données** définit la source dans laquelle se trouvent les données.
- **Pilote** affiche le pilote de la base de données en fonction de la source de données sélectionnée.

Le groupe **Authentification** demande un identifiant et un mot de passe pour établir la connexion ODBC. L'authentification de l'utilisateur est nécessaire dans certains cas; ex: si l'authentification SQL est requise pour se connecter au serveur SQL.

- Le **nom d'utilisateur**: Saisir l'identifiant pour accéder à la base de données ODBC.
- **Mot de passe**: donner le bon mot de passe pour accéder à la base de données.

Le bouton **Administrateur ODBC** ouvre la boîte de dialogue d'administration ODBC du système. Pour plus de détails sur cette boîte de dialogue, cliquer [ici](#).

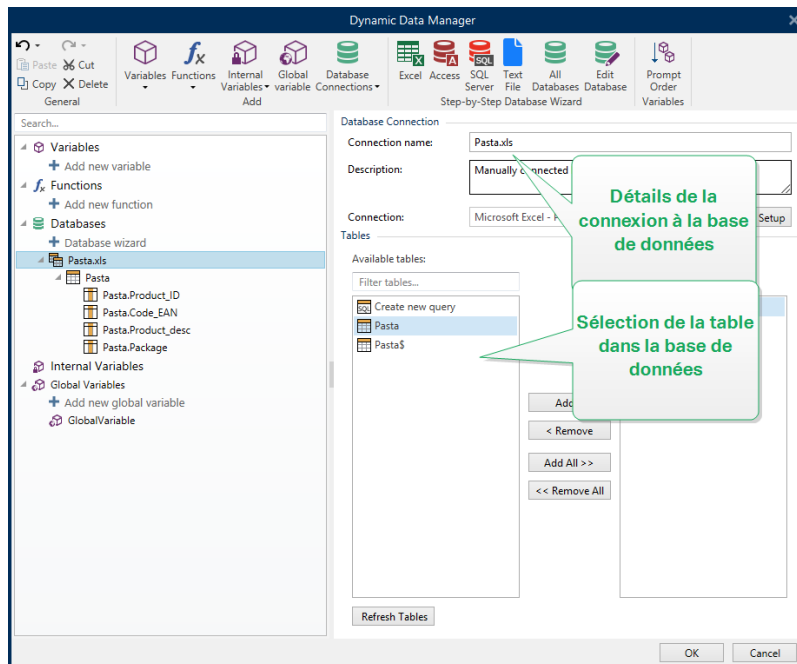
Le bouton **Tester la connexion** lance une procédure de test de la connexion. Il vérifie si le Designer peut réussir ou non à se connecter à la base de données.



Cliquer sur **OK**. La fenêtre des propriétés de la base de données s'ouvre.

Le groupe **Connexion Base de données** définit le nom et la description de la connexion.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans **l'explorateur de données dynamiques** de Designer .
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.



### 8.3.4.8.2 Etape 2 : Sélectionner La Table De La Base De Données

Le groupe **Tables** permet de sélectionner les tables de la base de données à utiliser comme source de données.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponible dans la base de données sélectionnée.
- **Tables sélectionnés** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Cliquer sur les boutons **Ajouter >** ou **<Enlever** pour ajouter ou supprimer des tables des **Champs sélectionnés**.

**NOTE:** Lors de la modification d'une base de données existante, il est impossible de supprimer un champ s'il est utilisé dans un script, une fonction, une action ou connecté à un objet d'une étiquette ou d'un formulaire.

Le bouton **Actualiser les tables** permet que les données de la base connectée soient toujours d'actualité.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.8.3 Etape 3 : Configurer La Table Et Les Champs De La Base De Données

Lire [ici](#) pour apprendre à configurer la table connectée.

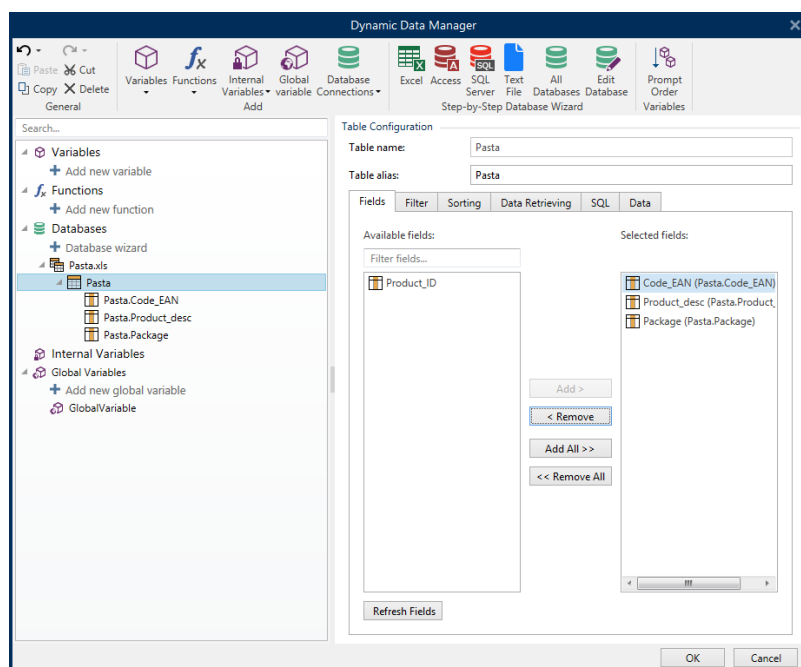
Lire [ici](#) pour apprendre à configurer les champs de la base de données.

Cliquer ensuite sur **OK**.

### 8.3.4.9 Configuration D'une Table De La Base De Données

Le groupe **Configuration de la table** permet de configurer la table de la base de données connectée. Utiliser les onglets ci-dessous pour parcourir les différentes options de configuration .

- **Nom de la Table:** affiche le nom de la table de la base sélectionnée.
- **Alias de la table:** donne un nom d'affichage unique à une table. L'alias d'une table est très utile quand la même table est ajoutée plusieurs fois sous la même connexion. l'alias identifie ces tables quand elles sont utilisées par Designer.



#### 8.3.4.9.1 Onglet Champs

**Champs disponibles** Ce cadre liste les champs disponibles dans la table de la base de données connectée. Sélectionner les champs dans la liste.

**Champs sélectionnés** affiche les champs à utiliser comme source de données.

Les champs peuvent être ajoutés ou supprimés des **Champs sélectionnés** en utilisant les boutons **Ajouter >** et **< Supprimer**. Pour utiliser la totalité des champs disponibles, utiliser les boutons **Ajouter tous >>** et **<< Supprimer tout**.

**Rafraîchir les champs** relit le fichier de base de données connecté et affiche les champs disponibles actualisés.

### 8.3.4.9.2 Onglet Filtre

**Les commandes** activent un filtre de la table. L'utiliser pour filtrer l'affichage des champs de la base de données comme défini par une condition ou un groupe de conditions.

Le bouton **Ajouter une condition** crée un filtre personnalisé. Utiliser des qualificatifs standards: égal, différent, inférieur à, inférieur ou égal à, plus grand que, plus grand ou égal, comme, pas comme, vierge, non vierge.

Le bouton **Ajouter un groupe** active l'indentation de deux ou plusieurs conditions pour un filtre. Utiliser un groupe pour bâtir une condition de filtrage plus complexe pour un champ. Les conditions peuvent être réunies en utilisant les qualificatifs logiques ET (toutes les conditions doivent être réalisées pour afficher l'enregistrement) ou OU (une seule condition doit être réaliser pour afficher l'enregistrement).

La liste des conditions et des groupes définis est placée sous la table. Supprimer le filtre en cliquant sur le bouton **Supprimer**.

### 8.3.4.9.3 Onglet Tri

La colonne **Champ** permet de décider quel champ de la table doit être utilisé pour trier les données.

**Ordre de tri** définit si les enregistrement s'affichent dans l'ordre **Croissant** ou **Décroissant**. Sélectionner l'ordre de tri dans le menu déroulant.

**EXEMPLE:** Dans la base de données Pasta.xlsx, sélectionner le champ **Prod\_desc** avec un ordre **Ascendant**. La donnée apparaît triée en fonction de la description des produits et par ordre alphabétique de A à Z.

Product_ID	Code_EAN	Product_desc	Package
PAS215	8021228430105	ARMONICHE 500G	6
PAS001	8021228500006	BIGOLI 1KG	2
PAS501	8021228310001	BIGOLI 250G	6
PAS201	8021228430037	BIGOLI 500G	6
EMF501	8021228820050	BIGOLI FR.	6
FRE501	8021228420168	BIGOLI FR.250G	6
CAB006	8019730007465	CAP.PROSC.CRUDO 250G-D.L.	12
PAS004	8021228500037	CAPELLI D'ANGELO 1KG	2
PAS504	8021228310032	CAPELLI D'ANGELO 250G	6
PAS204	8021228430112	CAPELLI D'ANGELO 500G	6

### 8.3.4.9.4 Onglet Extraction Des Données

Le groupe **Sélection des données au départ de l'impression** définit la sélection des enregistrements de la base de données au moment de l'impression et les options d'impression.

- **Afficher la sélection d'enregistrement à l'impression** permet de sélectionner à la main les enregistrements de la base de données avant l'impression. Le contenu des enregistrements sélectionnés s'affichera dans les objets de l'étiquette et sera imprimé.

**CONSEIL:** Quand cette option est activée, une colonne de sélection se rajoute à la table de la base de données. Cette colonne permet de sélectionner individuellement les enregistrements à imprimer.

- **Imprimer par défaut:** définit les enregistrements de la base de données qui seront sélectionnés par défaut dans la boîte de dialogue Imprimer.
  - **Tous les enregistrements** imprimera la totalité des enregistrements sélectionnés.
  - **Premier enregistrement** imprime seulement le premier enregistrement d'une table.
  - **Dernier enregistrement** imprime seulement le dernier enregistrement d'une table.

**Nombre de copies par enregistrement** définit les quantités à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

- **Copies par enregistrement** définit le nombre d'étiquettes à imprimer pour un enregistrement.
- L'option **Le nombre de copie est modifiable à l'impression** permet de définir le nombre de copies d'étiquettes imprimées pour un enregistrement de la base de données.

**TIP:** Quand cette option est activée, une colonne de sélection se rajoute à la table de la base de données. Cette colonne permet de paramétrer individuellement la quantité à imprimer pour l'enregistrement à imprimer.

**Options avancées** permet de paramétrer l'affichage de plusieurs enregistrements.

- **Collecter des enregistrements** affiche le contenu de plusieurs enregistrements dans un même objet.
  - **Séparateur** définit comment les enregistrements sont séparés quand ils s'affichent dans un objet.
- **Limiter le nombre d'enregistrements collectés** fixe un nombre maximum d'enregistrements affichés sur un seul objet.
  - **Enregistrements** définit le nombre maximum d'enregistrements à afficher dans un objet.
  - **Passer sur plusieurs étiquettes:** affiche les enregistrements collectés dans un objet sur la première étiquette et continue d'afficher les enregistrements collectés qui suivent sur les étiquettes suivantes du travail d'impression.

**Exemple:** Par défaut, Designer imprime une étiquette pour chaque enregistrement de la base de données.

1. Le résultat de la base de données Pasta.xlsx donne :



Product ID: CAS006

Product description:  
CASONCELLI ALLA CARNE 250G

2. En activant l'option **Collecter des enregistrements** (3 enregistrements) le résultat donne :

Product ID: CAS006  
PAS501  
PAS502GI

Product description:  
CASONCELLI ALLA CARNE 250G  
BIGOLI 250G  
TAGLIATELLE 250G

Noter que toutes les étiquettes imprimées contiennent les mêmes données de la table (données des 3 premières lignes) et qu'un [nombre illimité d'étiquette va s'imprimer](#) par défaut (l'option **Imprimer toutes les étiquettes (illimité)** est sélectionnée). Pour limiter le nombre d'étiquettes, donner le nombre d'étiquettes imprimées..

3. Quand les options **Collecter des enregistrements** (3 enregistrements) et **Passer sur plusieurs étiquettes** sont activées, le résultat donne :

CAS006 PAS501 PAS502GI CASONCELLI ALLA CARNE 250G BIGOLI 250G TAGLIATELLE 250G	PAS503GI PAS504 PAS505 TAGLIOLINI 250G CAPELLI D'ANGELO 250G PAPPARDELLE 250G	PAS506GI PAS507 PAS508 SFOG.LASAGNE 250G MACCHERONCINI 250G RUOTE 250G
---	--	---

Quand 3 enregistrements collectés sont définis, toutes les étiquettes sont imprimées avec le contenu de ces 3 enregistrements collectés. Chaque étiquette comporte les données de ces trois enregistrements - Si l'option **Imprimer toutes les étiquettes (illimité)** est activée, tous les enregistrements de la

base de données s'impriment en fonction du tri dans la table.

- **Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné sur la totalité des étiquettes du travail d'impression.

#### 8.3.4.9.5 Onglet SQL

L'onglet **SQL** affiche les requêtes SQL en cours utilisées avec la base de données connectée. Dans les requêtes SQL, les commandes déterminent comment obtenir les données de la base de données (champs, filtres, tri des données). La phrase SQL affichée est auto-générée.

Par défaut, la requête SQL est en lecture seule. Designer permet de la modifier ou d'écrire une phrase personnelle.

- **Editer SQL:** convertit un objet table en un objet requête. Ce bouton permet de définir des tables personnalisées basées sur des requêtes SQL.

**NOTE:** Cette option est à réserver aux utilisateurs expérimentés. En cas d'erreur ou d'expression SQL invalide, le résultat de la requête sera imprévisible. Soit aucune donnée ne proviendra de la base de données, soit la connexion à la base de données sera impossible.

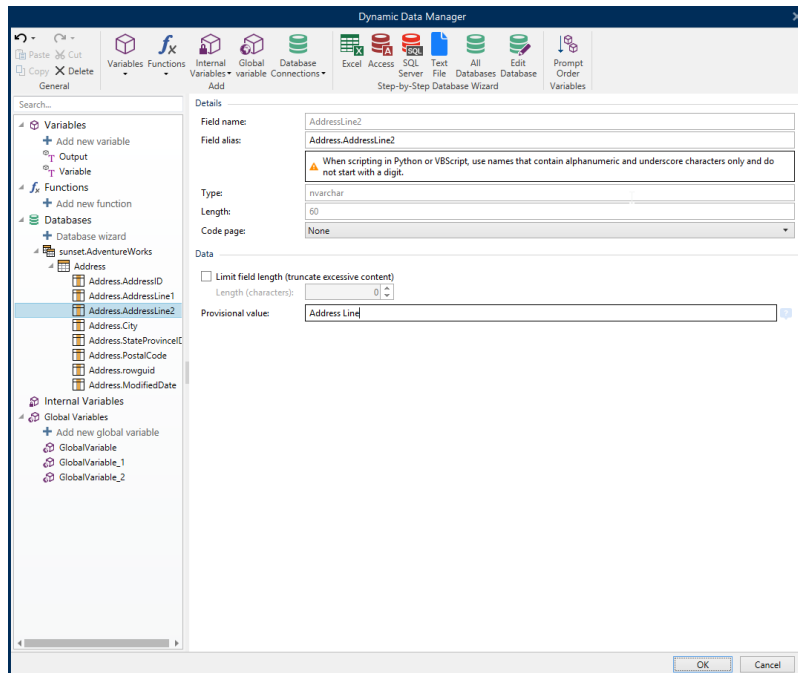
- **Exporter:** Enregistre l'expression SQL en cours dans un fichier SQL sur un disque.
- **Importer:** permet d'utiliser dans la base de données des expressions SQL externes.

#### 8.3.4.9.6 Onglet Données

L'onglet **Données:** affiche la table de la base sélectionnée. Utiliser le champ de recherche et le sélecteur de champ pour trouver les enregistrements.

#### 8.3.4.10 Configuration D'un Champ De La Base De Données

Le groupe **Détails** permet de définir les propriétés des champs de la base de données connectée. Paramétrer ces propriétés pour rendre l'utilisation de la base de données aussi simple et efficace que possible.



- **Nom du champ:** définit automatiquement le fichier source de la base de données.
- **Alias du champ:** donne un nom d'affichage unique à un champ.

**ATTENTION :** Pour un script Python ou Visual Basic, utiliser des alias de champ contenant seulement des caractères alphanumériques et des soulignés. Les noms ne doivent pas commencer par un chiffre.

- **Type:** identifie le type de données d'un champ. Cette propriété dépend du champ connecté et n'est pas modifiable.
- **Longueur:** (indisponible pour un [Fichier Texte](#)) affiche la longueur de champ définie par la base de données.
- **Code page:** fournit les jeux de caractères utilisés dans différents pays ou régions. Les Code pages sont référencés par numéros – sélectionner le numéro approprié dans le menu déroulant.

Le groupe **Données** définit les limitations de longueur des champs de la base de données.

- **Limiter la longueur du champ (couper le contenu excessif):** fixe la longueur maximale du champ. Les caractères supplémentaires sont supprimés.
  - **Longueur (caractères):** définit la longueur maximum exacte du champ par le nombre de caractères autorisés.
- **Valeur provisoire** définit une valeur variable dans un espace personnalisé d'un objet lors de la création des étiquettes ou formulaires. Dans un objet de l'étiquette, la valeur provisoire est remplacée par la valeur réelle de la variable au moment de l'impression. Dans un objet du formulaire, la valeur réelle de la variable apparaît à l'exécution du formulaire.

**CONSEIL:** En cas de connexion à des bases de données, la valeur du premier enregistrement est prise comme valeur provisoire.

Le groupe **Données de sortie** permet de mémoriser le contenu d'un enregistrement de la base de données et de l'utiliser dans des actions.

**NOTE:** Les données de sortie peuvent être assignées à une variable avec les objets suivants: Champ d'édition, champ mémo, liste déroulante, zone de liste et bouton radio.

- **Définir la valeur de la variable** définit la variable de sortie dans laquelle sont copiées les valeurs de la variable base de données.

## EXEMPLE

La variable de sortie est utile dans les cas suivants:

1. Dans les solutions, certaines actions sont déclenchées quand le contenu de la base de données change. La valeur changée est enregistrée dans la variable de la base de données. Parce que la valeur de la variable de la base de données ne peut pas être utilisée directement pour définir cette action, utiliser la variable de sortie. Cette variable va récupérer et mémoriser la valeur modifiée et déclencher l'action quand cette valeur changera.
2. Les modifications des champs de la base de données se reflètent directement dans la base de données connectée. Utiliser la variable de sortie pour retarder les mises à jour de ces bases de données.
3. Dans certains cas, les mises à jour de la base de données sont effectuées par une requête SQL personnalisée. De même dans ce cas ces mises à jour sont faites en utilisant la variable de sortie.

### 8.3.4.11 Bases De Données Avec Requêtes SQL Personnalisées

Designer permet de définir des tables personnalisées basées sur des requêtes SQL. Il y a deux méthodes pour créer des requêtes SQL personnalisées:

1. Créer une nouvelle requête SQL.

Aller sur le **Gestionnaire de données dynamiques** > [Connexion à la base de données](#) **Tables** et cliquer sur **Créer une nouvelle requête** dans le champ des **tables disponibles**.

2. Convertir une table de base de données existante en un objet requête.

Aller sur le **Gestionnaire de données dynamiques** > [Configuration de la table](#) > **Onglet SQL** et cliquer sur le bouton **Editer SQL**. Cela va convertir la base de données connectée en objet Requête.

**NOTE:** Cette option est à réserver aux utilisateurs expérimentés. En cas d'erreur ou d'expression SQL invalide, le résultat de la requête sera imprévisible. Soit aucune donnée ne proviendra de la base de données, soit la connexion à la base de données sera impossible.

**NOTE:** Cette option n'est pas disponible pour les fichiers de base de données texte.

Insérer une requête personnalisée dans un champ d'édition. Cliquer ensuite sur **OK**.

**NOTE:** Un champ de requête SQL ne doit pas être vierge. Continuer sans définir la requête fera apparaître une erreur.

#### 8.3.4.12 Configuration De La Connexion À La Base De Données

Les connexions aux bases de données existantes peuvent être configurées à tout moment. Pour ajouter ou supprimer des tables dans un fichier de base de données connecté, ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#) et double cliquer sur la base de données dans l'[explorateur des sources de données](#).

Le groupe **Connexion Base de données** donne les informations sur les connexions.

- **Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté.
- **Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.
- **Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton Préparation de la connexion. Une nouvelle fenêtre Propriétés de la connexion à la base de données réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.

**NOTE:** Une même table de la base de données peut être ajoutée plus d'une fois si différents filtres et tris sont requis.

Le groupe **Tables** affiche les tables disponibles dans la base de données et les tables sélectionnées pour être utilisées.

- **Tables disponibles** Ce cadre liste les tables disponibles dans le fichier de la base de données connecté. Sélectionner le(s) table(s) dans la liste.
- **Tables sélectionnées** affiche les tables à utiliser comme source de données.

Les tables peuvent être ajoutées ou supprimées des **tables sélectionnées** en utilisant les boutons **Ajouter >** et **< Supprimer**. Pour utiliser la totalité des tables disponibles, utiliser les boutons **Ajouter tout >>** et **<< Supprimer tout**.

- **Rafraîchir les tables** relit le fichier de base de données connecté et affiche les tables disponibles actualisées.

**NOTE:** Les Tables qui seraient déjà utilisées comme source de données d'un autre objet ne peuvent pas être supprimées. Une alerte apparaît quand on tente de les supprimer.

#### 8.3.4.13 Utiliser L'Assistant De Structure Du Fichier Texte

Une "vraie" base de données doit contenir des données structurées. Ce n'est pas le cas des base de données Texte, il faut donc définir la structure du fichier texte avant de l'utiliser comme source de données. Définir cette structure en utilisant l'*Assistant de structure du Fichier Texte*.

**NOTE:** L'**Assistant de structure du Fichier Texte** s'ouvre quand le fichier texte connecté n'a encore jamais été utilisé comme source de données d'un objet.

Pour terminer l'Assistant de structure du Fichier Texte, remplir les étapes décrites ci-dessous.

#### *8.3.4.13.1 Etape 1: Bienvenue*

La fenêtre Bienvenue affiche le fichier texte à convertir en base de données et utiliser comme source de données d'un objet. Vérifier qu'il s'agit du bon fichier texte dans **Fichier texte sélectionné**.

Cliquer sur **Suivant**.

#### *8.3.4.13.2 Etape 2: Encodage Des Données*

Cette étape définit le type d'**Encodage**. Liste des types disponibles:

- Auto
- ASCII
- UTF-8
- UTF-16
- UTF-16BE

En cas de doute, sélectionner **Auto** pour une détection automatique du type. d'encodage. **Auto** identifie le type d'encodage en lisant le caractère Unicode BOM (indicateur d'ordre des octets). Si le caractère BOM ne figure pas ou qu'il est mal interprété, **Auto** présume que le texte est encodé en ASCII.

Une identification inadéquate du type de caractère peut entraîner un mauvais affichage de la structure de la base de données.

**NOTE:** En sélectionnant le type d'encodage, vérifier la prévisualisation. Les valeurs doivent s'afficher correctement.

Cliquer sur **Suivant**.

#### *8.3.4.13.3 Etape 3: Structure Des Données*

Cette étape permet de définir les champs à utiliser dans la base de données texte. Il y a deux options.

- **Délimité:** Les champs sont séparés par un séparateur.
- Champs de **largeur fixe:** Champs avec une longueur prédéfinie (fixe).
- **La première ligne contient les noms des champs:** définit si les noms de champs sont inclus dans la première ligne du fichier de base de données.
  - **Démarrer l'importation à la rangée:** définit la ligne du fichier de la base données dans laquelle l'importation des données va commencer. Cette option permet de sauter des lignes qui ne comportent pas de données.

Vérifier la prévisualisation Cliquer sur **Suivant** si le contenu du texte s'affiche correctement.

#### 8.3.4.13.4 Etape 4: Définir Le Séparateur De Colonnes

Cette étape dépend de l'option de structure des données sélectionnée avant – **Délimité** ou **Largeur fixe**.

**Délimité** ouvre la fenêtre *Séparateur de champs*.

- **Séparateur:** définit le caractère séparateur. Choisir parmi les caractères standards ou insérer un séparateur personnalisé dans le champ **Autre**.
- **Délimiteur de texte:** spécifie le caractère qui délimite le contenu du texte. Le Délimiteur de texte doit être utilisé quand le séparateur fait partie du contenu du texte. Le délimiteur de texte doit être utilisé pour englober ces champs – Le texte entre deux délimiteur de texte est traité comme un seul champ même s'il contient un séparateur.

**Largeur fixe** ouvre la fenêtre *Définir le séparateur de colonnes*. Utiliser la souris pour placer les lignes verticales là où les champs de données doivent se séparer. Les lignes indiquent où les nouveaux champs commencent.

Cliquer sur **Suivant**.

#### 8.3.4.13.5 Etape 5: Champs

La fenêtre **Champs** permet de manipuler et affiner les noms de champs et leur ordre d'affichage Liste des paramètres disponibles:

- Si les champs sont **Délimités**, le **Nom de champ** est personnalisable.
- Avec des champs de **Largeur fixe**, les paramètres suivants sont disponibles:
  - **Inclure:** inclut un champ dans la sélection.
  - **Nom du champ:** nom personnalisé du champ.
  - **Décalage:** distance de séparation par rapport à la bordure gauche de la table.
  - **Longueur:** Longueur du champ.

Cliquer sur **Terminer**. La structure de la base de données Texte est déterminée.

#### 8.3.4.14 Configuration De La Connexion À Une Base De Données Fichier Texte

**Nom de la connexion** définit le nom du fichier de base de données connecté. Par défaut c'est le nom du fichier connecté. Insérer un nouveau nom pour le retrouver facilement dans **l'explorateur de données dynamiques** de Designer .

**Description:** C'est un champ qui permet de rajouter des informations complémentaires et des suggestions sur la base de données.

**Connexion** identifie le fichier de la base de données connectée. Pour remplacer ce fichier connecté, cliquer sur le bouton **Préparation de la connexion**. La fenêtre **Propriétés de connexion de la nouvelle base de données** réapparaît – répéter l'étape 1 pour se connecter à un autre fichier de base de données.

### 8.3.4.14.1 Onglet Champs

**Champs disponibles** Ce cadre liste les champs disponibles dans le fichier de la base de données connecté. Sélectionner le(s) champs dans la liste.

**Champs sélectionnés** affiche les champs (colonnes) à utiliser comme source de données.

Les champs peuvent être ajoutés ou supprimés des **Champs sélectionnés** en utilisant les boutons **Ajouter >** et **< Supprimer**. Pour utiliser la totalité des champs disponibles (colonnes), utiliser les boutons **Ajouter tous >>** et **<< Supprimer tout**.

**Définir les champs** ouvre l'[Assistant Structure de fichier Texte](#). Cet assistant définit les champs de la base de données Fichier Texte.

**NOTE:** La (Re)définition des champs est nécessaire quand les champs sont modifiés ou quand la structure des champs est modifiée (Colonne insérée, enregistrement effacé, etc.).

**Rafraîchir les champs** relit le fichier de base de données connecté et affiche les champs disponibles actualisés.

### 8.3.4.14.2 Onglet Extraction Des Données

Le groupe **Sélection des données au départ de l'impression** définit la sélection des enregistrements de la base de données au moment de l'impression et les options d'impression.

- **Afficher la sélection d'enregistrement à l'impression** permet de sélectionner à la main les enregistrements de la base de données avant l'impression. Le contenu des enregistrements sélectionnés s'affichera dans les objets de l'étiquette et sera imprimé. Quand cette option est activée, une colonne de sélection se rajoute à la table de la base de données. Cette colonne permet de sélectionner individuellement les enregistrements à imprimer.
- **Impression par défaut** définit le nombre d'enregistrements de la base de données à imprimer par défaut.
  - **Tous les enregistrements** imprimera la totalité des enregistrements sélectionnés.
  - **Premier enregistrement** imprime seulement le premier enregistrement d'une table.
  - **Dernier enregistrement** imprime seulement le dernier enregistrement d'une table.

**Nombre de copies par enregistrement** définit les quantités à imprimer pour chaque enregistrement de la base de données.

- **Copies par enregistrement** définit le nombre d'étiquettes à imprimer pour un enregistrement. Ces valeurs peuvent être définies à la main ou dynamiquement par une source données.
- L'option **Le nombre de copie est modifiable à l'impression** permet de définir le nombre de copies d'étiquettes imprimées pour un enregistrement de la base de données. Quand



cette option est activée, une colonne de sélection se rajoute à la table de la base de données. Cette colonne permet de paramétrer individuellement la quantité à imprimer pour l'enregistrement à imprimer.

**Options avancées** permet de paramétrer l'affichage de plusieurs enregistrements.

- **Collecter des enregistrements** affiche le contenu de plusieurs enregistrements dans un même objet.
  - **Séparateur** définit comment les enregistrements sont séparés quand ils s'affichent dans un objet. Paramétrer un nouvelle ligne (**CR/LF**) ou choisir dans la liste un caractère spécial.
- **Limiter le nombre d'enregistrements collectés** fixe un nombre maximum d'enregistrements affichés sur un seul objet.
  - **Enregistrements** définit le nombre maximum d'enregistrements à afficher dans un objet.
  - **Passer sur plusieurs étiquettes** permet d'afficher les enregistrements dans un objet sur plusieurs étiquettes.
- **Utiliser le même enregistrement pour tout le travail d'impression** n'imprimera que l'enregistrement sélectionné.

#### 8.3.4.14.3 Onglet Données

L'onglet Données donne un aperçu du fichier de la base de données connecté. Il permet de filtrer les champs et de rechercher un enregistrement.

**NOTE:** La prévisualisation peut afficher jusqu'à 1000 lignes.

## 8.3.5 Remplacement De La Chaîne De Connexion À La Base De Données

Un fichier de configuration Designer peut comporter des commandes de remplacement de la chaîne de connexion à la base de données. Ces commandes permettent de configurer une solution dans laquelle certaines parties de chaîne de connexion à la base de données sont remplacées quand le formulaire connectée à une base de données est exécuté. Donc la solution continue d'utiliser la configuration de la base de données inchangée, mais se connecte à un serveur de base de données différent.

**TIP:** Remplacer la chaîne de connexion à la base de données permet à l'utilisateur de configurer les actions au cours du développement et de les exécuter en production sans rien changer à la configuration de la base de données.

La logique de remplacement de la chaîne de connexion est définie dans le fichier `DatabaseConnections.Config` dans le dossier système de Designer

```
%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017
```

Le fichier de configuration définit les paires "De - A" de la structure XML. L'élément `<Remplacement>` contient un seul élément `<De>` et un seul `<A>`. Au cours de l'exécution du déclencheur, la chaîne "De" est remplacée par la chaîne "A". Il est possible de définir autant d'éléments de `<Remplacement>` que nécessaire.

Le fichier de configuration n'est pas installé avec Designer. Il faut l'ajouter en utilisant la structure donnée en exemple. Les mêmes règles de rechercher & remplacer s'appliqueront à toutes les actions dans la solution qui tourne sur cette machine.

**NOTE:** Relancer la solution après avoir ajouté les fichiers de configuration dans le dossier système de Designer.

**TIP:** Le remplacement de la chaîne de connexion à la base de données se fonctionne qu'en mode exécution (quand la solution est exécutée) Utiliser cette méthode avec des applications Runtime comme NiceLabel Print et NiceLabel Automation.

### Exemple

Une action existante contient une connexion au serveur Microsoft SQL `myMySQLServer` et à une base de données appelée `myDatabase`. Vous souhaitez mettre à jour la chaîne de connexion pour utiliser la base de données `NEW_myDatabase` sur le serveur appelé `NEW_myMySQLServer`.

Il faut définir deux éléments de remplacement - Le premier pour changer le nom du serveur et le second pour changer le nom de la base de données.

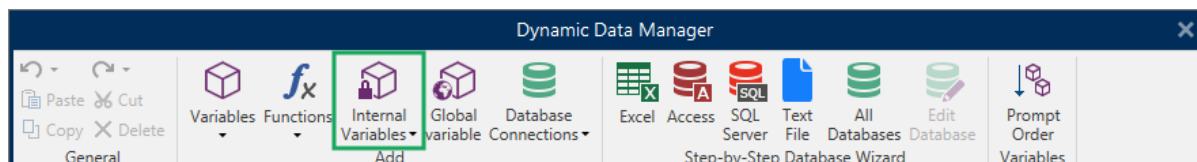
```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<DatabaseConnectionReplacements>
  <Replacement>
    <From>Data Source=myMySQLServer</From>
    <To>Data Source=NEW_myMySQLServer</To>
  </Replacement>
  <Replacement>
    <From>Initial Catalog=myDatabase</From>
    <To>Initial Catalog=NEW_myDatabase</To>
  </Replacement>
</DatabaseConnectionReplacements>
```

## 8.4 Variables Internes

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Une variable interne se comporte comme une source de données dynamiques contenant une valeur automatiquement récupérée du système ou d'une application.

Sélectionner les variables internes en cliquant sur le bouton **Variables internes** dans le ruban **Sources de données**. Cocher la case de la variable appropriée.



**NOTE:** Ces variables-là ne sont pas modifiables. Leur valeur est mise à jour à chaque étiquettes imprimée.

Liste et description des variables internes disponibles :

<b>LabelFileName</b>	Fournit le chemin et nom de fichier de l'étiquette ouverte.
<b>ShortLabelName</b>	Fournit le nom de fichier de l'étiquette ouverte.
<b>RequestedQuantity</b>	La quantité d'étiquettes à imprimer. C'est le nombre d'étiquettes imprimées.
<b>TotalQuantityPrinted</b>	Quantité totale d'étiquettes imprimées C'est l'addition des étiquettes tous les lots d'étiquettes imprimés.
<b>CurrentBatchQuantity</b>	Le nombre d'étiquettes atteint dans le lot d'étiquettes en cours. La valeur est réinitialisée au début de l'impression de chaque lot d'étiquettes.
<b>LabelPrinterName</b>	Le nom de l'imprimante actuellement sélectionnée.
<b>DefaultPrinterName</b>	Le nom du pilote d'imprimante par défaut.
<b>UserName</b>	Le nom d'utilisateur actuellement connecté à l'application. Il n'y aura de valeur que si l'authentification à l'application est activée.
<b>SystemUserName</b>	Le nom de l'utilisateur actuellement connecté à Windows.
<b>ComputerName</b>	Le nom de l'ordinateur sur lequel tourne l'application.
<b>SolutionFileName</b>	Nom du fichier de la solution.
<b>ShortSolutionFileName</b>	Nom du fichier de la solution ouverte.
<b>SolutionFilePath</b>	Chemin vers le nom du fichier de la solution.
<b>FormName</b>	Le chemin et le nom de l'application utilisés pour l'impression des étiquettes à la place de la boîte de dialogue Imprimer.
<b>ShortFormName</b>	Le nom de l'application utilisés pour l'impression des étiquettes à la place de la boîte de dialogue Imprimer.
<b>EPCData</b>	Données EPCData lues sur le Tag RFID.
<b>LabelRevision</b>	Description des révisions de l'étiquette.

## 8.5 Variables Globales

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** L'utilisation de Control Center ne s'applique qu'à LMS Pro et LMS Enterprise.

La variable globale: est un type de variable susceptible d'être partagée par des documents NiceLabel 2017 différents. Une fois définie, elle est stockée hors de l'étiquette.

La valeur de la variable globale est mémorisée après chaque confirmation et chaque impression. Les valeurs mémorisées sont utiles quand il faut continuer un comptage en partant de la valeur du précédent travail d'impression. Les valeurs de variable globales sont mémorisées dans un fichier ou un lecteur distinct ou sur un Control Center.

**TIP:** Par défaut les variables globales sont enregistrées dans C:\ProgramData\NiceLabel\Global Variables\. Le fichier s'appelle Globals.tdb.

Les variables globales sont créées à la main dans le [Gestionnaire de données dynamiques](#) ou avec un Control Center.

- [Ajout et gestion des Variables globales.](#)
- [Configurer les variables globales.](#)

Lors d'une copie d'un fichier d'étiquette qui utilise des variables globales afin de l'utiliser sur un autre ordinateur, vérifier que la source de la variable globale est accessible (fichier ou Control Center).

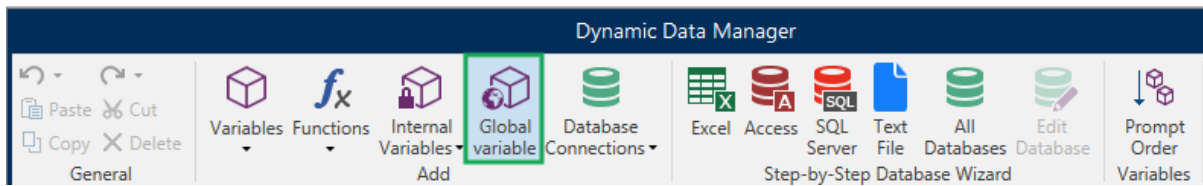
**NOTE:** Sinon l'application d'étiquetage ne trouvera pas la variable globale correspondante. Un message d'erreur apparaîtra.

**TIP:** Toutes les variables d'une étiquette ou d'une solution sont gérées dans l'[Explorateur de données dynamiques](#).

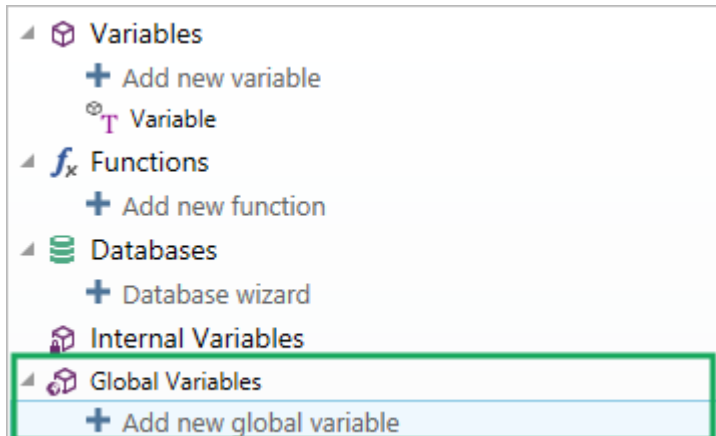
### 8.5.1 Ajouter Des Variables Globales Comme Source De Données D'un Objet

Pour ajouter une nouvelle variable globale dans le [Gestionnaire de données dynamiques](#), utiliser l'une des méthodes suivantes:

- Cliquer sur le bouton **Variable globale** dans le ruban de dialogue. Une fenêtre de configuration de la variable globale s'ouvre.



- Cliquer sur **Ajouter une nouvelle variable globale** sous **Variables globales** dans l'[Explorateur de données dynamiques](#). Une fenêtre de configuration de la variable globale s'ouvre.



**TIP:** Une nouvelle variable globale s'affiche dans la barre d'outils, prête à être utilisée comme source de contenu d'un objet dynamique. Ajouter un objet au plan de travail et lui assigner la variable globale.

## 8.5.2 Configuration D'une Variable Globale

La variable globale est un type de variable susceptible d'être partagée par des étiquettes différentes. Une fois définie, elle est stockée hors de l'étiquette.

**NOTE:** Quand une variable globale n'est pas définie ou si elle est inaccessible, une alerte s'affiche en haut de la boîte de dialogue. Pour créer une variable globale, cliquer sur lien dans l'alerte Vérifier l'exactitude de la source de données définies dans la boîte de dialogue Options.

### 8.5.2.1 Onglet Général

Le groupe de paramètres **A propos** identifie la variable globale et permet de la définir.

- **Id persistante:** identifiant de la variable globale. Il sert de référence unique pour chaque source connectée. Les valeurs autorisées vont de 10000 à 99999.
- **Nom:** Nom unique de la variable globale. Ce nom sert d'identifiant.

**NOTE:** Eviter d'utiliser des caractères autres que alphanumériques dans le nom de la variable.

**CONSEIL:** Saisir un nom qui permette de retrouver facilement la variable au milieu d'autres variables dans l'explorateur de données dynamiques.

- **Description:** Champ qui permet d'ajouter des informations et suggestions.
- **Valeur actuelle:** valeur assignée à la variable globale lors de sa création. Elle est définie par l'une des méthodes suivantes:
  - Saisie manuelle d'une valeur fixe. Sont autorisés tous les caractères tirés du [groupe de caractères autorisés](#).
  - Utiliser un [caractère spécial](#):
    - **I:** Un caractère spécial peut être saisi à la main en utilisant les signes plus grand que / plus petit que, ex: <CR>, <LF> ...
    - Le caractère spécial peut être sélectionné dans la [liste](#) du menu déroulant.

**CONSEIL:** Vérifier que la valeur initiale insérée réponde aux critères définis dans les **Règles de sortie** pour chaque type de donnée.

Le groupe de paramètres **Compteur** permet de configurer des variables globales ayant un rôle de compteur.

- **Aucun:** empêche d'utiliser la variable globale comme compteur.
- **Incrément:** La valeur variable croît en fonction des étiquettes imprimées..
- **Décrément:** La valeur variable décroît en fonction des étiquettes imprimées.
  - **Incrément:** nombre d'unités entre une valeur du compteur et la valeur suivante ou la précédente.
  - **Répétition:** donne le nombre de répétitions pour chaque valeur du compteur.

NiceLabel 2017 permet de créer et imprimer simultanément plusieurs étiquettes utilisant la même variable globale compteur. Puisque l'objectif d'une variable globale compteur est de garantir la continuité du compteur sur plusieurs étiquettes, sa valeur est verrouillée tant que le fichier est utilisé - ex: Une étiquette s'imprime. L'aperçu de toutes les étiquettes affiche les dernières valeurs récupérées du fichier de variable globale ( ou du Control Center ) tandis que les valeurs compteurs des étiquettes imprimées sont les valeurs actuelles.

#### Exemple

Étiquette A : Valeur actuelle =1; quantité imprimée = 5. Valeurs globales du compteur à l'impression = 1,2,3,4,5.

Étiquette B : Valeur actuelle **après impression de l'étiquette A** = 6; quantité à imprimer = 5. Pour le compteur global, les **valeurs imprimées sont 6, 7, 8, 9, 10**.

### 8.5.2.2 Onglet Règles D'entrée

**Données** définit les critères d'entrée du compteur.

- **Caractères autorisés:** caractères autorisés pour les valeurs de la variable. Les groupes de caractères autorisés pour le filtrage des données d'entrées sont décrits dans la section [Groupes de caractères autorisés](#)

**EXEMPLE:** Les caractères non numériques sont aussi utilisables comme valeurs de compteur. **Alphanumérique** détermine la séquence avec Incrément = 3 et valeur initiale = 1 va donner: 1, 4, 7, A, D, G, J, M, P, S, V, Y, b, e, h, ...

- **Limiter la longueur :** Longueur maximum de la valeur de la variable.
  - **Longueur (caractères):** spécifie le nombre exact de caractères autorisés.
- **Longueur fixe:** La variable doit contenir le nombre exact de caractères tel que défini dans  **Limiter la longueur variable**.

### 8.5.2.3 Onglet Règles De Sortie

**Préfixe et Suffixe** sont des caractères qu'on ajoute à la valeur d'une variable.

- **Préfixe:** texte placé en tête de la valeur de la variable.
- **Suffixe:** Texte placé en fin de la valeur de la variable.

**Caractère de remplissage** permet de remplir tous les caractères jusqu'à ce que la longueur maximale de la variable soit atteinte. Le caractère de remplissage est activé quand  **Limiter la longueur de la variable** est activé dans l'onglet Règles de saisie.

- **Remplissage:** définit le mode de remplissage.
  - **Non utilisé:** pas de caractère de remplissage utilisé.
  - **A gauche:** ajoute les caractères de remplissage à gauche de la valeur des données.
  - **A droite :** ajoute les caractères de remplissage à droite de la valeur des données.
  - **Autour de la valeur:** ajoute les caractères de remplissage des deux côtés de la valeur des données.
- **Caractère:** caractère utilisé pour le remplissage.

## 8.6 Groupes De Caractères De Saisie Autorisés

Il y a de multiples formats de variable qui permettent de filtrer la saisie de données. Cela permet d'éviter des erreurs de saisies des données. L'utilisateur peut seulement saisir les caractères autorisés.

<b>Tout</b>	Choisir ce format quand il n'est pas nécessaire de limiter les données variables. Par exemple: on utilise une variable pour définir les modifications d'un code à barres, de texte et de graphiques.
-------------	--

<b>Numérique</b>	Format à utiliser pour les variables numériques comme des numéros de séries, des codes à barres EAN et UPC. Seuls les caractères numériques de 0 à 9 peuvent être saisis.  Séquence: 0123456789
<b>Alphanumérique</b>	Utiliser ce format quand nombres et caractères sont mélangés dans la même variable. Possibilités d'utiliser les caractères de 0 à 9 et de A à Z.  Séquence: 0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
<b>Lettres</b>	Format à utiliser pour les variables qui ne contiennent que de lettres.  Séquence: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
<b>Chiffres et majuscules</b>	Format à utiliser pour les variables qui ne contiennent que des chiffres et des lettres majuscules.
<b>7-bit ASCII</b>	La variable contiendra seulement des caractères de code ASCII de 0 à 127.
<b>Hex</b>	Format à utiliser pour entrer des caractères hexadécimaux  Séquence: 0123456789ABCDEF
<b>Personnalisé</b>	Format à utiliser pour personnaliser l'éventail des caractères autorisés.
<b>Code 39, Code 128A, Code 128B, Code 128C, Code 128, Codabar</b>	Formats à utiliser pour autoriser uniquement les caractères inclus dans les normes de codes à barres correspondantes.

## 8.7 Raccourcis Pour Les Caractères Spéciaux

Designer comportent plusieurs caractères de contrôles prédéfinis – Les sélectionner dans le menu déroulant de toutes les boîtes de dialogue d'édition de texte. Un bouton flèche sur le côté droit de la zone liste les raccourcis.

**EXEMPLE:** Le caractère FNC1 peut simplement être encodé en <FNC1>.

S'il manque un caractère spécial dans la liste des raccourcis, consulter la section Autres options de saisie.

Code ASCII	Abréviation utilisée dans l'application	Description du caractère
1	SOH	Début de l'entête
2	STX	Début de Texte
3	ETX	Fin de Texte



4	EOT	Fin de Transmission
23	ETB	Fin du bloc de Transmission
25	EM	Fin de Média
5	ENQ	Requête
6	ACK	Accusé de réception
7	BEL	Clochette
8	BS	Retour arrière
9	HT	Tabulation horizontale
11	VT	Tabulation verticale
13	CR	Retour chariot
10	LF	Nouvelle ligne
12	FF	Saut de page
14	SO	Extraction
15	SI	Introduction
16	DLE	Data Link Escape - Échappement Transmission
17	DC1	XON - Contrôle d'appareil 1
18	DC2	Contrôle d'appareil 2
19	DC3	XOFF - Contrôle d'appareil 3
20	DC4	Contrôle d'appareil 4
28	FS	Séparateur de fichier
29	GS	Séparateur de Groupe
30	RS	Séparateur d'enregistrement
31	US	Séparateur d'unité
21	NAK	Accusé de réception Négatif
22	SYN	Veille Synchrone
24	CAN	Annuler
26	SUB	Substituer
27	ESC	Échapper
188	FNC	Code de Fonction 1
189	FNC	Code de Fonction 2
190	FNC	Code de Fonction 3
191	FNC	Code de Fonction 4

# 9 Solutions

## 9.1 Créer Ou Éditer Une Solution

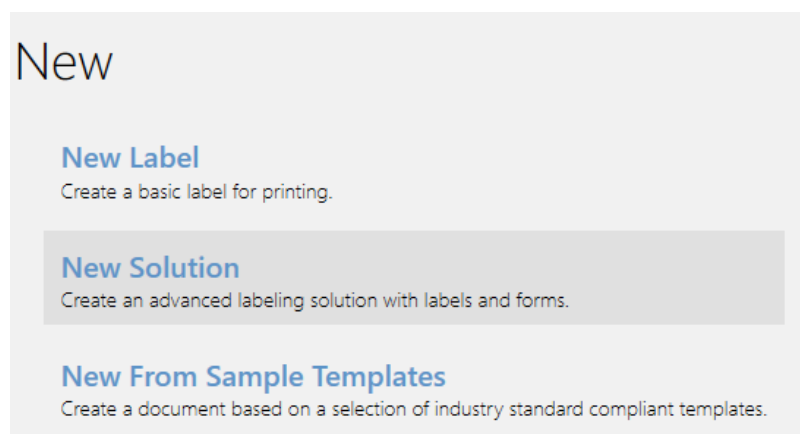
**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Créer une solution Designer signifie créer un "kit" d'étiquetage complet comprenant étiquettes et formulaires.

L'avantage de créer une solution, c'est la possibilité d'utiliser un simple fichier d'impression compact, se comportant comme un cadre pour les étiquettes, les sources de données connectées, les actions et les formulaires. Par conséquent, une solution Designer améliore vraiment le travail des utilisateurs et l'efficacité de l'impression d'étiquettes

**TIP:** Une seule solution peut contenir de multiples étiquettes et formulaires. Leur nombre varie en fonction des besoins des travaux d'impression.

Pour commencer à travailler sur une solution aller sur **Fichier > Nouveau** et sélectionner **Nouvelle solution**.



Une nouvelle page de solution s'ouvre. Sur l'[Onglet solution](#) les options suivantes sont instantanément disponibles:

- [Ajouter une nouvelle étiquette.](#)
- [Ajouter un nouveau formulaire.](#)
- [Importer dans la Solution.](#)

## 9.2 Accéder Aux Fichiers D'une Solution

Lors de la création d'une solution, il n'est pas obligatoire de stocker les étiquettes et les formulaires dans le même fichier de solution. Ils doivent être stockés en fonction des besoins

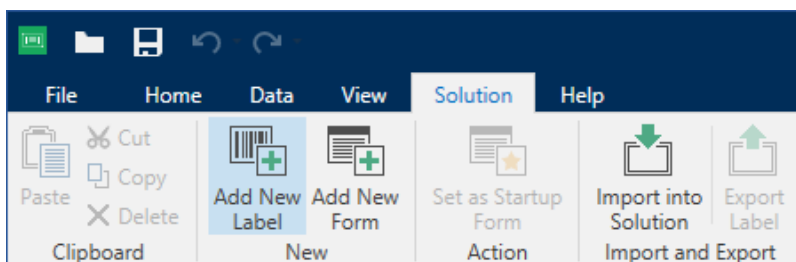
de la solution. NiceLabel recommande l'approche suivante:

1. Les étiquettes et formulaires sont placés dans un seul document/fichier de solution - Possible si :
  - la solution contient des étiquettes similaires avec des sources de données partagées.
  - Les masques d'étiquettes sont rarement modifiés.
  - La solution concerne un seul processus.
2. Les étiquettes sont stockées séparément, les formulaires sont dans le fichier de la solution - Possible si :
  - Les masques d'étiquettes sont régulièrement modifiés
  - La solution concerne un seul processus et utilise des sources de données partagées.
3. Les étiquettes et les formulaires sont stockés dans des fichiers /documents séparés - Possible si:
  - Chaque étiquette et/ou chaque formulaire concerne plusieurs processus.
  - Il n'y a pas de sources de données partagées.

## 9.3 Créer Ou Éditer L'étiquette D'une Solution

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Pour créer une nouvelle étiquette dans une solution, cliquer sur **Nouvelle étiquette** sur l'onglet [Solution](#) du ruban, ou l'ajouter en utilisant l'[Explorateur de solution](#).



La fenêtre de l'[Assistant Paramètre d'étiquette](#) s'ouvre. Suivre les étapes de l'assistant pour créer l'étiquette.

Avant de travailler sur une étiquette, lire les sections suivantes:

- [Se familiariser avec l'espace de travail.](#)
- [Définir les propriétés de l'étiquette.](#)

- [Se familiariser avec les objets de l'étiquette.](#)
- [Définir les sources de données des objets variables.](#)

## 9.4 Formulaire

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Un formulaire NiceLabel Designer sert de panneau pour inscrire, afficher et sélectionner les données à présenter et imprimer sur une étiquette. Il a l'avantage de simplifier la saisie des données et le processus d'impression pour l'utilisateur final.

Dans NiceLabel Designer, un formulaire est intégré à une solution d'impression. Ce qui veut dire qu'un formulaire est construit en association avec une étiquette déjà créée

**TIP:** Un formulaire permet de construire un système de gestion des données entièrement sur mesure en fonction des besoins de l'activité.

Pour savoir comment créer ou éditer un formulaire, cliquer [ici](#).

### 9.4.1 Créer Et Éditer Un Formulaire.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Pour créer un formulaire, ouvrir une solution nouvelle ou existant puis cliquer sur le bouton **Nouveau Formulaire** dans [l'onglet Solution du ruban de Designer](#) ou dans [l'Explorateur de solution](#).

Avant de travailler sur un formulaire, lire les sections suivantes:

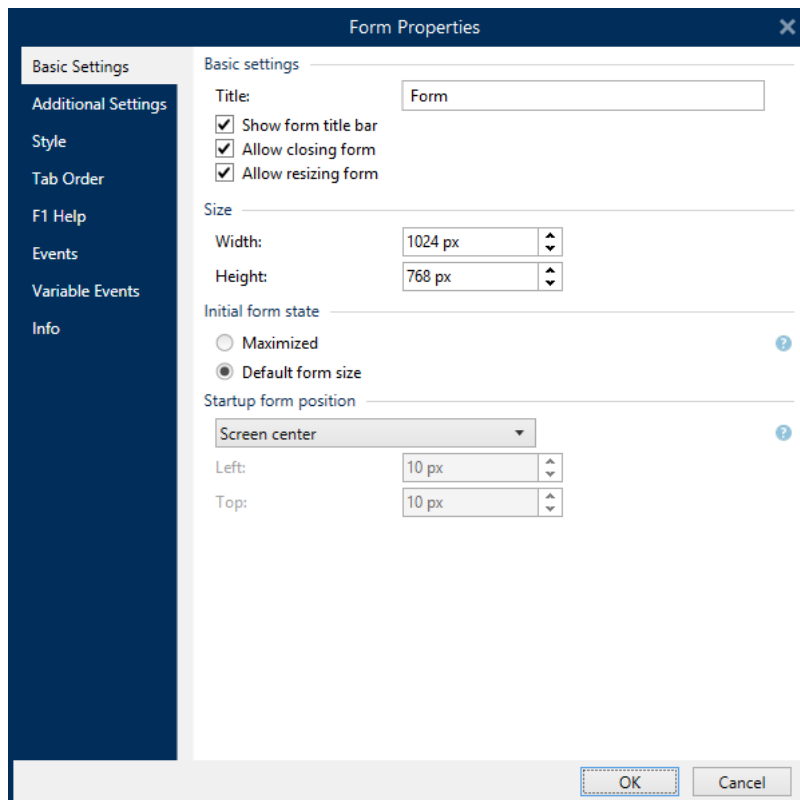
- [Se familiariser avec l'espace de travail.](#)
- [Définir les propriétés du formulaire.](#)
- [Se familiariser avec les objets du formulaire.](#)
- [Définir les sources de données des objets variables.](#)
- [Se familiariser avec les actions.](#)

### 9.4.2 Propriétés Du Formulaire

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

**Propriétés du formulaire** Cette boîte de dialogue permet de définir les différentes propriétés du formulaire.

**TIP:** Pour ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés du formulaire**, double cliquer sur le [plan de travail](#).



Voici la liste de paramètres disponibles.

Propriétés du formulaire	Description
<a href="#">Paramètres de base</a>	Ils permettent de définir le titre, la taille, l'état initial du formulaire et sa position au démarrage.
<a href="#">Paramètres additionnels</a>	Permet de choisir le langage de script.
<a href="#">Style</a>	Permet de définir les couleurs et images d'arrière plan. Il permet d'intégrer l'image et de l'enregistrer dans un fichier externe.
<a href="#">Ordre de tabulation</a>	Définit l'ordre l'activation des objets.
<a href="#">Aide F1</a>	Contient l'aide en ligne qui s'affiche en appuyant sur la touche F1 quand le formulaire est ouvert.
<a href="#">Événements</a>	Permet de définir les événements qui doivent se produire au chargement du formulaire, à sa fermeture ou après un intervalle de temps.
<a href="#">Événements variables</a>	Permet de sélectionner les variable pour lesquelles il faut surveiller les changements de valeur.
<a href="#">Données Port série</a>	Ajoute une variable pour stocker les données reçues par un port série.
<a href="#">Info</a>	Permet de définir le contenu qui servira de conseil pour guider l'utilisateur du formulaire.

### 9.4.2.1 Paramètres De Base

L'onglet **Paramètres de base** permet de définir le titre, la taille et le comportement au démarrage d'un formulaire.

**Titre:** spécifie le titre de la fenêtre.

- **Afficher la barre de titre du formulaire:** La barre de titre sera visible ou cachée en haut du formulaire.
- **Autoriser la clôture du formulaire:** Autoriser ou on la clôture du formulaire en utilisant le bouton **Fermer** de la fenêtre.

**CONSEIL:** Si l'option est désactivée, le formulaire se ferme à partir de la barre de tâches.

- **Autoriser la redimension du formulaire:** Taille du formulaire personnalisable ou non.

**CONSEIL:** Désactiver cette option pour verrouiller la taille du formulaire.

Le groupe **Taille** définit la **Largeur** et la **Hauteur** du formulaire.

Le groupe **Etat initial du formulaire** permet de définir l'état du formulaire au démarrage.

- **Maximisé** ouvre le formulaire en plein écran.
- **Taille du formulaire par défaut:** Le formulaire apparaît en utilisant les tailles définies à la main.

Le groupe **Emplacement de démarrage du formulaire** définit la position à l'écran d'un formulaire qui démarre.

- **Comme défini :** fait apparaître le formulaire à l'endroit défini par la distance en pixels en partant de la **Gauche** (bordure gauche du formulaire) et du **haut** (Bordure supérieure du formulaire).
- **Centré sur l'écran:** Au démarrage le formulaire s'ouvre au centre de l'écran.

### 9.4.2.2 Paramètres Additionnels

L'onglet **Paramètres additionnels** permet de choisir un langage de programmation. Deux langages de programmation sont disponibles pour les objets de formulaires Designer : **VBScript** et **Python**.

- L'écriture en **VBScript:** pour des opérations de données complexes, les comparaisons et les calculs directs sur un formulaire.
- **Python:** est préférable pour les systèmes en 64 bits. C'est une écriture plus rapide que le **VBScript**.

### 9.4.2.3 Style

Le panneau Style permet de définir les couleurs et images d'arrière plan. Il permet d'intégrer l'image et de l'enregistrer dans un fichier externe.

- La **Couleur d'arrière plan** est définie par la sélection de couleurs **Standard** ou **Avancée**. Passer d'une option à l'autre en cliquant sur le bouton **Avancé** ou **De base**.
- Rechercher pour l'étiquette une **Image d'arrière plan** ou insérer le chemin direct. Une fois l'image définie, il est possible d'
  - **Intégrer une image dans un document:** Ainsi l'image est partie intégrante de l'étiquette.
  - **Enregistrer l'image intégrée dans le fichier :** L'image intégrée est enregistrée dans un fichier
  - **Supprimer l'image intégrée:** L'image intégrée est supprimé du formulaire.
  - **Position de l'image:** L'image d'arrière plan peut être centrée, ajustée aux dimensions de l'étiquette, ou étirée.

#### 9.4.2.4 Ordre De Tabulation

L'onglet **Ordre de tabulation** permet de personnaliser l'ordre d'activation des objets du formulaire en tapant sur la touche **Tab**.

- **La touche ENTREE se comporte en touche TAB:** La touche **Enter** fonctionne comme la touche **Tab**.
- Sélectionner l'**Objet** du formulaire et le déplacer vers en haut ou vers en bas pour définir l'ordre de passage du focus.

#### 9.4.2.5 Aide F1

L'onglet **Aide F1** affiche le contenu de l'aide en ligne pour faciliter la création et l'utilisation du formulaire. Lors de l'exécution du formulaire, le texte devient visible en appuyant sur la touche **F1**.

**TIP:** Saisir le sujet recherché dans la zone de recherche et cliquer sur **OK**.

#### 9.4.2.6 Evénements

L'onglet **Evénements** permet de paramétrer des actions pour les événements basiques d'un formulaire.

- **A l'ouverture du formulaire:** L'action démarre à l'ouverture du formulaire.
- **A la fermeture du formulaire:** L'action démarre à la fermeture du formulaire.
- **A intervalle de temps:** L'action démarre après un temps donné.
  - **Intervalle:** durée de cet intervalle. (en millisecondes)
- **A l'inactivité du formulaire** lance l'action définie pour être effectuée quand le formulaire reste inactif pour un temps donné. L'inactivité du formulaire correspond à l'absence de touche appuyée, de clic de souris ou de mouvement sur le formulaire. L'une ou l'autre de ces actions réinitialise le chronomètre de l'inactivité.
  - **Intervalle:** durée de cet intervalle. (en minutes)

**TIP:** Cliquer sur [Actions ...](#) pour paramétrer les actions lancées par ces événements.

#### 9.4.2.7 Evénements Des Variables

Le panneau **événements variables** permet de sélectionner les variable pour lesquelles il faut surveiller les changements de valeur. Quand une des valeurs de ces variables change, l'événement Au Changement déclenche [une action](#).

- **Ajouter:** ajoute une [variable](#) dans la liste.
- **Supprimer:** enlève une [variable](#) de la liste.

**TIP:** Cliquer sur [Actions ...](#) pour paramétrer les actions qui seront déclenchées par des changements de valeur dans les variables de la liste.

#### 9.4.2.8 Données Port Série

Le panneau **Données Port série** permet de sélectionner les ports série (RS-232) qui vont lire les données des périphériques connectés en série. Les valeurs lues ainsi sont stockées dans une variable nouvelle ou existante.

- **Ajouter:** ajoute un port série à la liste des périphériques connectés en série.
- **Supprimer:** supprime un port série de la liste des périphériques connectés en série.

**TIP:** Cliquer sur **Modifier** pour [configurer les paramètres de communication du port série](#).

##### 9.4.2.8.1 Paramètres Des Données Port Série

La fenêtre Données du port série définit les paramètres de connexion au port série sélectionné. Les paramètres de cette boîte de dialogue doivent correspondre à ceux du périphérique connecté. Se référer à la documentation du périphérique connecté pour paramétrer correctement la communication.

**NOTE:** Elle ne pourra être établie que si les paramètres dans NiceLabel 2017 correspondent à ceux du périphérique.

Le groupe **Port** définit le port série qui reçoit les données.

- **Nom du port :** port sur lequel le périphérique est connecté. Cela peut être un port COM matériel ou un port COM virtuel.

Le groupe **Paramètres de port** permet de définir d'autres paramètres pour se connecter au port série

- **Bits par seconde:** vitesse utilisée par un périphérique pour communiquer avec le PC. L'alias généralement utilisé pour ce paramètre est "baud rate".
- **Bits de données:** Spécifie le nombre de bits de données dans chaque caractère. 8 bits de données sont généralement utilisés dans les appareils récents.



- **Parité:** Spécifie la méthode de détection d'erreurs de transmission. Le paramètre de parité généralement utilisé est "aucune", avec la détection d'erreur gérée par un protocole de communication (contrôle de flux).
- **Bits d'arrêt:** Les bits d'arrêt envoyés à la fin de chaque caractère permettent à la machine de réception de détecter la fin d'un caractère et de le resynchroniser avec le flux de caractères. Les appareils électroniques utilisent généralement un bit de stop.
- **Contrôle de flux:** Le port série peut utiliser les signaux de l'interface pour interrompre et reprendre la transmission des données.

**EXEMPLE:** Un appareil lent peut avoir besoin de garder le contact avec le port série pour indiquer que les données doivent être mises en pause pendant qu'il traite les données reçues.

Le groupe **Options** comporte les paramètres suivants:

- **Envoyer les données d'initialisation:** Spécifie la chaîne de caractères qui est envoyée au port série sélectionné avant la lecture des données. Cette option permet d'initialiser le périphérique pour qu'il puisse fournir les données. L'utiliser aussi pour envoyer une question spécifique à l'appareil, et recevoir la réponse spécifique. Cliquer sur le bouton flèche pour insérer des caractères spéciaux.
- **Utiliser l'interrogation de données:** Spécifie que le déclencheur questionnera activement le périphérique. Le déclencheur va envoyer les commandes fournies dans les champs de **Contenu** à intervalles réguliers spécifiés. Ce champ peut comporter des caractères binaires.

Le groupe **Filtre** permet de sélectionner le filtre à utiliser.

- **Utiliser un filtre :** permet de filtrer les données. Cette option filtre les caractères non pertinents dans les données reçues.
- **Point de départ :** détermine le caractère de départ pour extraire les données.
- **Position finale :** Détermine le dernier caractère pour l'extraction des données.

**EXEMPLE:** Les données reçues comportent les caractères suivants : **q###12345\$\$\$1**. Avec les paramètres **Point de départ** = 5 et **Position finale** = 9, la données extraite est **12345**.

Le groupe **Événement d'Exécution** spécifie quand le déclencheur doit activer et démarrer l'exécution des actions.

- **Sur le nombre de caractères reçus :** spécifie que l'événement survient chaque fois qu'il reçoit le nombre de caractères requis. Dans ce cas, l'application tierce peut conserver la connexion et continuer à envoyer les données. Chaque segment de données doit avoir la même taille.
- **Selon la séquence de caractères reçue.** Spécifie que le déclencheur va s'activer chaque fois qu'il reçoit la séquence de caractères requise. Utiliser cette option quand la 'fin de données' est toujours identifiée par une chaîne de caractères unique. Cette chaîne peut comporter des caractères spéciaux (binaires) en utilisant le bouton à côté du champ d'édition.

- **Inclure dans les données** : La séquence de caractères qui est utilisée pour déterminer l'événement de déclenchement ne sera pas coupée des données, mais sera incluse dans les données. Le déclencheur recevra le flux de données complet.
- **Lorsque rien de nouveau n'a été reçu dans l'intervalle de temps spécifié**: l'événement survient après un temps donné (en ms) passé sans recevoir de caractère.

#### 9.4.2.9 Info

L'onglet **Info** comporte une **Description** qui servira de guide aux opérateurs utilisant le formulaire.

Définir la **Description** du formulaire en tapant le texte dans le champ.

### 9.4.3 Ajout D'objets À Un Formulaire

Après paramétrage des [Propriétés du formulaire](#), passons au contenu du formulaire. Les objets du formulaire sont des articles basiques d'édition, utilisés pour ajouter ou modifier des contenus variés.




Ajouter des objets sur un formulaire en cliquant dessus dans la [barre d'outils Objet](#) et en les tirant sur le [plan de travail](#). Chaque formulaire peut contenir plusieurs objets dans différentes combinaisons.











**TIP:** Utiliser les [aides visuelles](#) pour positionner les objets.





### 9.4.4 Objets Du Formulaire

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Chaque objet a sa propre fonction décrite dans le tableau ci-dessous.

Objet du formulaire	Icône	Description
<a href="#">Cadre</a>	 Frame	Crée une forme rectangulaire sur le formulaire.
<a href="#">Texte</a>	 Text	Objet pour insérer des contenus texte
<a href="#">Image</a>	 Picture	Objet pour insérer un graphique

Objet du formulaire	Icône	Description
<a href="#">Bouton</a>	 Button	Crée un objet du formulaire, cliquable et personnalisable..
<a href="#">Champ d'édition</a>	 Edit Field	Objet pour insérer et modifier une seule ligne de texte.
<a href="#">Champ mémo</a>	 Memo Field	Permet d'insérer des valeurs avec de multiple lignes.
<a href="#">Menu déroulant</a>	 Combo Box	Permet à l'utilisateur de choisir une option dans une liste déroulante ou d'insérer une valeur personnalisée
<a href="#">Zone de liste</a>	 List Box	Permet de sélectionner une option dans une liste sans valeurs personnalisées.
<a href="#">Boutons radio</a>	 Radio Group	Permet à l'utilisateur de sélectionner un seul bouton dans un ensemble d'éléments mutuellement exclusifs.
<a href="#">Case à cocher</a>	 Check Box	Permet à l'utilisateur de faire un choix binaire – sélectionner ou désélectionner les options listées.
<a href="#">Table de base de données</a>	 Database Table	Affiche sur le formulaire la table de la base de données sélectionnée
<a href="#">Navigateur de la base de données</a>	 Database Navigator	Outils pour manipuler les enregistrements de la base de données sur le formulaire.
<a href="#">Recherche dans la base de données</a>	 Database Search	Outil de recherche pour base de données sur un formulaire.

Objet du formulaire	Icône	Description
<a href="#">Prévisualisation de l'étiquette</a>	 Label Preview	Champ de prévisualisation qui affiche sur un formulaire, la présentation de l'étiquette en temps réel.
<a href="#">Initialisation des données</a>	 Data Initialization	Panneau pour l'assignation des valeurs initiales aux variables de l'étiquette
<a href="#">Paramètres de l'imprimante</a>	 Printer Settings	Permet d'ajuster la vitesse d'impression et le contraste une fois que le formulaire est lancé.
<a href="#">Quantité à imprimer</a>	 Print Quantity	Définit le nombre d'étiquettes et de pages à imprimer une fois que le formulaire est lancé.

Il y a plusieurs méthodes pour ajouter un objet sur le plan de travail d'un formulaire. Pour en savoir plus sur les différentes méthodes, lire [ici](#).

#### 9.4.4.1 Cadre

**Rectangle** Cet objet permet de créer des formes rectangulaires sur une étiquette Il permet de visualiser différents espaces sur un formulaire.

##### 9.4.4.1.1 Style

L'onglet **Style** définit l'apparence visuelle de l'objet:

- **Couleur d'arrière plan** définit la couleur de fond de l'objet
- **Transparent:** Cadre transparent.
- **Afficher les bordures:** Affiche ou cache la bordure du cadre.
- **Couleur de la bordure:** Choix de la couleur de la bordure de l'objet.
- **Largeur de bordure:** Définition de la largeur de la bordure.
- **Style de bordure** sélectionne le style de bordure de l'objet.
  - **Aucun** désactive le contour.
  - **Enfoncée:**L'objet apparaît plus bas que la surface du formulaire.
  - **Relevé:** L'objet apparaît plus haut que la surface du formulaire.
  - **Bordure abaissée:**La bordure de l'objet apparaît plus bas que la surface du formulaire.

- **Bordure relevée:** La bordure de l'objet apparaît plus haut que la surface du formulaire

#### 9.4.4.1.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire et Redimensionner verticalement avec le formulaire :** la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.1.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné. L'infobulle s'affiche quand la souris pointe sur l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.2 Texte

**Texte** c'est un objet permettant de placer du texte sur le formulaire.

##### 9.4.4.2.1 Contenu

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.
- **Variables:** Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- **Fonctions:** Outil de transformation des données entrées.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

##### 9.4.4.2.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres du texte** définit si la taille de l'objet ou le texte s'adaptent au contenu saisi.

- **Taille automatique** adapte automatiquement la taille de l'objet à la taille du texte saisi.
- **Mots non coupés** ajuste le texte dans l'objet paragraphe sans couper les mots.

**TIP:** Si le paragraphe a une taille trop petite, des barres d'ascenseur s'affichent.

##### 9.4.4.2.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche:** texte aligné avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite de l'objet.
- **Justifié:** répartit le texte entre les deux bordures verticales de l'objet.

#### 9.4.4.2.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.2.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Les événements disponibles sont les suivants:

- **Lorsque la souris glisse sur l'objet:** L'action démarre quand la souris arrive sur l'objet.
- **Lorsque la souris quitte l'objet:** L'action démarre quand la souris quitte l'objet.
- L'action **Sur clic:** démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.2.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné. L'infobulle s'affiche quand la souris pointe sur l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.3 Image

**Image** est un objet permettant d'insérer des graphiques sur un formulaire. Cet objet permet d'utiliser les formats de fichiers suivants:

- Portable Network Graphic (.png)
- PDF (\*.pdf)
- Adobe Photoshop (\*.psd)
- Scalable Vector graphics (\*.svg)
- Paintbrush (\*.pcx)
- JPEG bitmaps (\*.jpg, \*.jpeg, \*.jpe)
- TIFF bitmaps (\*.tif, \*.tiff)
- Enhanced Windows Metafile (.emf)
- Windows Metafile (\*.wmf)
- Windows bitmap (.bmp)

##### 9.4.4.3.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..



- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.
- **Variables:** Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- **Fonctions:** Outil de transformation des données entrées.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

Pour (re)définir le **Contenu** de l'objet, cliquer sur **Parcourir** pour localiser le fichier et l'afficher sur l'étiquette.

**Intégrer une image dans un document** définit l'image comme partie intégrante du fichier d'étiquette.

**Enregistrer l'image intégrée dans le fichier:** L'image intégrée est enregistrée dans un fichier. Rechercher l'emplacement pour l'enregistrer.

#### 9.4.4.3.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

L'onglet **Redimensionner le graphique** définit l'adaptation de la taille d'une image variable

Le groupe **Options pour redimensionner** définit la manière d'adapter les dimensions du fichier source à la taille de l'objet au moment de l'impression.

**NOTE:** Les options pour redimensionner sont uniquement disponibles pour les objets Image connectés à une source de données dynamique.

- **Conserver la taille originale:** désactive le redimensionnement. Le fichier source s'affiche dans l'objet Image avec ses dimensions d'origine.
- **Conserver les proportions** permet d'adapter proportionnellement la taille de l'image. Le ratio d'aspect des dimensions du fichier source est préservé.
- **Redimensionner à la taille donnée** permet de modifier la taille du fichier source horizontalement et verticalement pour l'ajuster dans le cadre du paragraphe. L'utilisation de cette option risque de déformer l'image.

Le groupe **Taille originale** informe sur la taille du fichier d'image source .

**Revenir à la taille de l'image d'origine** redimensionne l'objet Image à la taille du fichier image source.

#### 9.4.4.3.3 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Les événements disponibles sont les suivants:

- **Lorsque la souris glisse sur l'objet:** L'action démarre quand la souris arrive sur l'objet.
- **Lorsque la souris quitte l'objet:** L'action démarre quand la souris quitte l'objet.
- L'action **Sur clic:** démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.3.4 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné. L'infobulle s'affiche quand la souris pointe sur l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.4 Bouton

**Bouton** ajoute un objet cliquable et personnalisable au formulaire. Son rôle est d'activer des actions variées.

##### 9.4.4.4.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Données fixe:** Texte fixe saisi à la main.
- **Variables:** Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- **Fonctions:** Outil de transformation des données entrées.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

Le champ **Contenu** est utilisé pour entrer le contenu de l'objet.

**TIP:** Cet objet du formulaire est en lecture seule. Seule la source de données connectée définit le contenu de l'objet.

##### 9.4.4.4.2 Paramètres

**Le raccourci clavier** détermine la touche qui déclenche une action du bouton. Taper sur une touche prédéfinie du clavier a la même efficacité qu'un clic de souris pour lancer une action.

**Bouton de formulaire par défaut** effectue l'action assignée quand l'opérateur tape Entrée.

**CONSEIL:** Un seul bouton peut être défini comme Bouton du formulaire par défaut.

**Retour à la ligne** divise le texte en lignes multiples sur les espaces. Ainsi le texte n'est pas plus large que le bouton.

**Mettre une image sur le bouton:** Ce groupe définit un fichier graphique à afficher sur le bouton.

- **Nom du fichier Image:** Fichier image sélectionné pour être utilisé sur un bouton.
- **Intégrer une image dans un document:** Image à intégrée dans le document.

**CONSEIL:** Chaque fois qu'une image intégrée doit être utilisée, elle est récupérée dans le document et non pas dans le système de fichier.

- **Enregistrer l'image intégrée dans le fichier:** L'image intégrée est enregistrée dans un fichier.
- **Supprimer l'image intégrée:** L'image intégrée est supprimé du formulaire.

**CONSEIL:** Si l'image est intégrée, cette action permet de l'enregistrer dans un emplacement sélectionné. L'image n'est plus intégrée.

- **Position de l'image:** Position de l'image relative à l'objet texte.
- **Forcer la taille d'origine:** Une image grandeur nature, sans modification de taille est utilisée pour un bouton.

#### 9.4.4.4.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche:** texte aligné avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite de l'objet.

#### 9.4.4.4.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.4.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui sont effectuées par différents événements relatifs aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur les capacités de cet outil Designer.

Les événements disponibles pour l'objet Bouton sont les suivants:

- L'action **Sur clic**: démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.4.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné. L'infobulle s'affiche quand la souris pointe sur l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé**: dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition**: Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".

- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
- **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.5 Groupe De Boutons

**Groupe de bouton** ajoute un groupe de boutons cliquables et personnalisables au formulaire. Utiliser cet objet pour créer d'un seul coup de multiples boutons dans une liste d'éléments. Les boutons créés permettent de définir la valeur des variables connectées et / ou d'exécuter des actions.

**TIP:** Le nombre de boutons dans le groupe correspond au nombre de valeurs de la liste.

##### 9.4.4.5.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Variable** définit dans quelle variable se trouve la valeur de l'objet Groupe de boutons.
- **Bases de données :** Champ de la base de données qui contiendra la valeur sélectionnée dans le groupe de boutons.

##### 9.4.4.5.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres** permet de définir la manière de modifier le contenu des objets et d'afficher les valeurs.

**Autoriser les doublons** permet que des valeurs dupliquées apparaissent dans la zone de liste.

**Trié** trie les éléments de la liste par ordre croissant. **Utiliser le tri sensible à la casse** détermine en plus si la casse doit affecter ou non l'ordre de tri.

Le groupe de paramètres **Valeurs** permet de définir les éléments listés :

- **la source des articles** définit la source des éléments qui figurent dans la liste.
  - **Valeurs personnalisées:** Valeurs fixes définies par l'utilisateur.
  - **Imprimantes installées:** liste des imprimantes installées.
  - **Champ de la base de données:** Valeurs récupérées dans une base de données connectée.
    - **Champ:** sélection du champ de la base de données connectée contenant les données. L'option
    - **Utiliser un autre champ pour la source de données connectée** connecte un autre champ de la base de données à la source de données. Les valeurs du **Champ** sont toujours affichées, mais la source de données connectée reçoit la valeur sélectionnée dans le champ spécifié dans **Champ de la valeur**.
    - **Champ de valeur:** sélectionne le champ de la base de données qui est envoyé à la **Source de données connectée** de l'objet et affiche son

contenu.

## EXEMPLE

### 1. Détails de l'objet Groupe de boutons

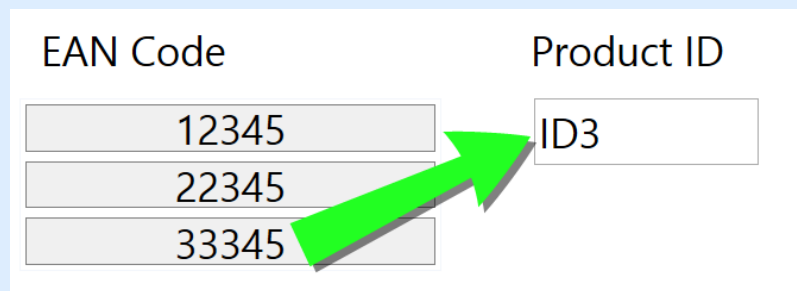
Items source:

EAN Code	Product ID
12345	ID1
22345	ID2
33345	ID3

### 2. Détails de l'objet Texte

Un objet texte ajouté doit afficher uniquement les valeurs des ID de produits qui correspondent.

**Résultat:** Le code EAN sélectionné dans le Groupe de boutons correspond au Product ID de l'objet texte.



- **Noms de fichiers:** liste tous les fichiers du répertoire sélectionné.
  - **Répertoire:** définit le dossier source des fichiers à lister.
  - **Masque de fichier:** spécifie le filtre de sélection des fichiers listés.

#### EXEMPLE:

\*.\* liste tous les fichiers

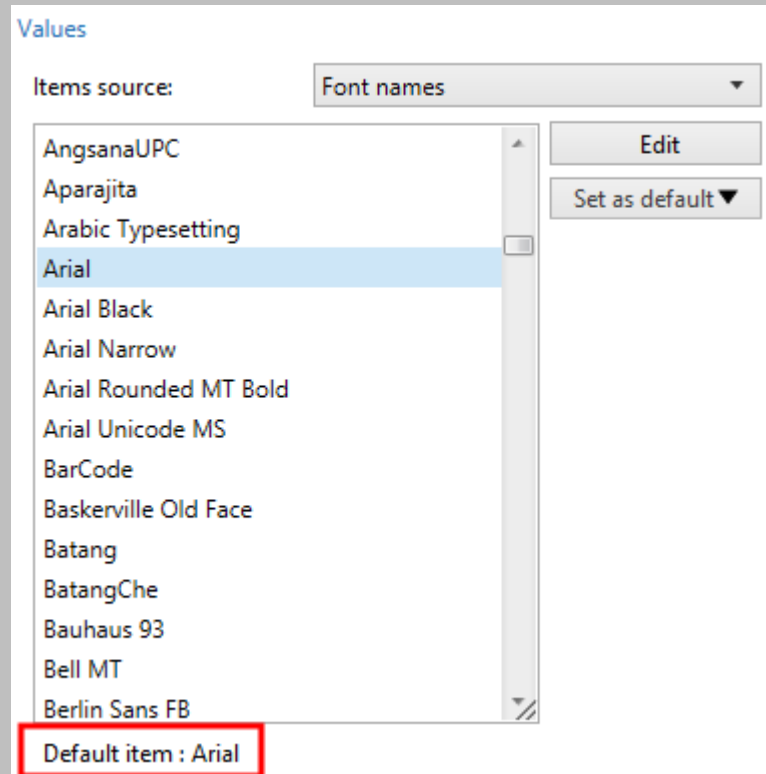
\*.nbl liste seulement les fichiers ayant l'extension .nbl.

t\*.nbl liste les fichiers commençant par "t" et ayant une extension .nbl.

- **Afficher le chemin du fichier:** le chemin complet du fichier va s'afficher dans la liste.
- **Afficher l'extension du fichier:** l'extension du fichier est visible dans la liste.
- **Nom des polices:** liste les polices installées.
- **Étiquettes dans la solution:** liste toutes les étiquettes de la solution.
- **Editer:** convertit d'autres sources d'articles en une source d'éléments de valeurs personnalisées.

- **Liste de contenu des valeurs:** Affiche le contenu de l'objet actif.
- Une valeur par défaut est une valeur qui est automatiquement sélectionnée au démarrage du formulaire.

**CONSEIL:** Une valeur par défaut est une valeur qui est automatiquement sélectionnée au démarrage du formulaire.



**NOTE:** Toutes les valeurs, sauf valeurs personnalisées, sont récupérées au démarrage du formulaire. Les valeurs affichées en cours de conception sont des valeurs récupérées de l'ordinateur. Après un clic sur **Edition**, le Designer fait un instantané des valeurs et les rend modifiables dans la boîte de dialogue **Valeurs personnalisées**.

**Mise en page** permet de personnaliser l'apparence du groupe de boutons.

Le groupe **Taille du bouton** permet de définir la largeur et la hauteur de chaque bouton du groupe.

- **Taille automatique des boutons:** désactiver cette option pour définir des valeurs personnalisées pour la **largeur** et la **Hauteur**.

Le groupe **Espacement des boutons** définit la distance entre chaque bouton du groupe.

- **Horizontal** détermine la distance horizontale entre les boutons.
- **Vertical** détermine la distance verticale entre les boutons.

Le groupe **Mise en page** définit la répartition des boutons sur le formulaire.



- **Orientation:** permet d'empiler les boutons **Horizontalement** ou **Verticalement**.
- **Nombre de lignes:** définit sur combien de lignes les boutons sont disposés sur le formulaire.

#### 9.4.4.5.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de bordure** sélectionne la couleur de la bordure du bouton.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche:** texte aligné avec la bordure gauche du bouton.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite du bouton

#### 9.4.4.5.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
- **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.5.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Les événements possibles sont:

- L'action **Sur clic:** démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.5.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné. L'infobulle s'affiche quand la souris pointe sur l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.6 Champ D'édition

**Champ d'édition** Cet objet permet d'insérer et modifier une seule ligne de texte.

##### 9.4.4.6.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Variables:** Variables utilisées comme source de contenu de l'objet, ou variables qui stockent le contenu de l'objet Champ d'édition.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet. Cet objet permet éventuellement d'ajouter ou modifier le contenu de la base de données.

**TIP:** Cet objet du formulaire est en lecture - écriture. Il peut donc être utilisé pour afficher un contenu dynamique et pour saisir ou modifier les sources de données connectées.

#### 9.4.4.6.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres** contient deux propriétés modifiables:

- **Focaliser & automatiquement sur l'objet suivant :** Après insertion d'une valeur, l'objet suivant sur le formulaire devient automatiquement actif. Le champ d'édition doit être connecté à une source de données. Il doit avoir aussi une longueur limitée définie.
- **Champ du mot de passe:** Les caractères saisis dans ce champ seront invisibles. Les caractères sont masqués par des astérisques.
- **La vérification orthographique :** marque les mots inexacts au démarrage du formulaire. La langue est définie par le clavier sélectionné. [La sélection des langues disponibles](#) dépend du système d'exploitation utilisé.

**TIP:** Le champ d'édition doit être connecté à une source de données. Il doit avoir aussi une longueur limitée définie.

#### 9.4.4.6.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche:** texte aligné avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite de l'objet.

#### 9.4.4.6.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire et Redimensionner verticalement avec le formulaire :** la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.6.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Les événements disponibles pour l'objet champ d'édition sont les suivants:

- **A réception du focus:** l'action démarre quand le focus arrive sur l'objet.
- **A la sortie:** L'action démarre quand le focus quitte l'objet pour aller sur un autre.
- **Au changement:** L'action démarre quand un changement survient dans l'objet champ d'édition.

#### 9.4.4.6.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Lecture seule** empêche la modification des données et du contenu de l'objet.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

Le groupe **Contenu après une impression** permet de définir le comportement de l'objet après chaque impression.

- **Réinitialiser le contenu après impression:** Le contenu de l'objet est réinitialisé après l'impression.
  - **Effacer le contenu:** L'objet est vidé après impression.
  - **Revenir au contenu initial:** Après impression, le contenu est réinitialisé à la valeur de départ.

#### 9.4.4.7 Champ Mémo

**Champ mémo** est un objet permettant d'insérer des textes sur plusieurs lignes.

##### 9.4.4.7.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Variables:** Variables utilisées comme source de contenu de l'objet, ou variables qui stockent le contenu de l'objet Champ d'édition.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet. Cet objet permet éventuellement d'ajouter ou modifier le contenu de la base de données.

**TIP:** Cet objet du formulaire est en lecture - écriture. Il peut donc être utilisé pour afficher un contenu dynamique et pour saisir ou modifier les sources de données connectées.

##### 9.4.4.7.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres** contient deux propriétés modifiables:

- **Focaliser automatiquement sur l'objet suivant:** Après insertion d'une valeur, l'objet suivant sur le formulaire devient automatiquement actif.

- **Champ du mot de passe:** Les caractères saisis dans ce champ seront invisibles. Les caractères sont masqués par des astérisques.
- La **vérification orthographique** : marque les mots inexacts au démarrage du formulaire. La langue est définie par le clavier sélectionné. [La sélection des langues disponibles](#) dépend du système d'exploitation utilisé.

#### 9.4.4.7.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné**ou**Barré**.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche:** texte aligné avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré:** texte placé au centre.
- **A Droite:** texte aligné sur la bordure droite de l'objet.

#### 9.4.4.7.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la

taille du formulaire change.

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
- **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.7.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Les événements disponibles pour l'objet champ mémo sont les suivants:

- **A réception du focus:** l'action démarre quand le focus arrive sur l'objet.
- **A la sortie:** L'action démarre quand le focus quitte l'objet pour aller sur un autre.
- **Au changement:** L'action démarre quand un changement survient dans l'objet champ d'édition.

#### 9.4.4.7.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Lecture seule** empêche la modification des données et du contenu de l'objet.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

Le groupe **Contenu après une impression** permet de définir le comportement de l'objet après chaque impression.

- **Réinitialiser le contenu après impression:** Le contenu de l'objet est réinitialisé après l'impression.
  - **Effacer le contenu:** L'objet est vidé après impression.
  - **Revenir au contenu initial:** Après impression, le contenu est réinitialisé à la valeur de départ.

#### 9.4.4.8 Liste Déroulante

**Liste déroulante :** C'est un objet de saisie de données. Elle permet de choisir une option dans une liste déroulante ou d'ajouter une valeur personnalisée à la liste.

##### 9.4.4.8.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet.

- **Variables:** Variables utilisées comme source de contenu de l'objet, ou variables qui stockent la valeur sélectionnée dans un objet Liste déroulante.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisables comme valeurs sélectionnables dans la liste déroulante. Cet objet permet éventuellement d'ajouter ou modifier le contenu de la base de données.

**TIP:** Cet objet du formulaire est en lecture - écriture. Il peut donc être utilisé pour afficher un contenu dynamique et pour saisir ou modifier les sources de données connectées.

##### 9.4.4.8.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres** permet de définir la manière de modifier le contenu des objets et d'afficher les valeurs.

**Autoriser la saisie en mode exécution** permet d'ajouter des données dans un formulaire pendant son exécution.

**Autoriser les doublons** permet que des valeurs dupliquées apparaissent dans la zone de liste.

**Trié** trie les éléments de la liste par ordre croissant. **Utiliser le tri sensible à la casse** détermine en plus si la casse doit affecter ou non l'ordre de tri.

Le groupe de paramètres **Valeurs** permet de définir la

- **source des articles:** qui figurent dans la liste.
  - **Valeurs personnalisées:** Valeurs fixes définies par l'utilisateur.
  - **Imprimantes installées:** liste des imprimantes installées.
  - **Champ de la base de données:** Valeurs récupérées dans une base de données connectée.
    - **Champ:** sélection du champ de la base de données connectée contenant les données. L'option



- **Utiliser un autre champ pour la source de données connectée**  
connecte un autre champ de la base de données à la source de données. Les valeurs du **Champ** sont toujours affichées, mais la source de données connectée reçoit la valeur sélectionnée dans le champ spécifié dans **Champ de la valeur**.
- **Champ de valeur:** sélectionne le champ de la base de données qui est envoyé à la **Source de données connectée** de l'objet et affiche son contenu.

## EXEMPLE

### 1. Détails du menu déroulant ou de la zone de liste

Source des articles:

Description	Product ID
CASONCELLI ALLA CARNE 250G	CAS006
BIGOLI 250G	PAS501
TAGLIATELLE 250G	PAS502GI
TAGLIOLINI 250G	PAS503GI

Champ de la base de données: Description

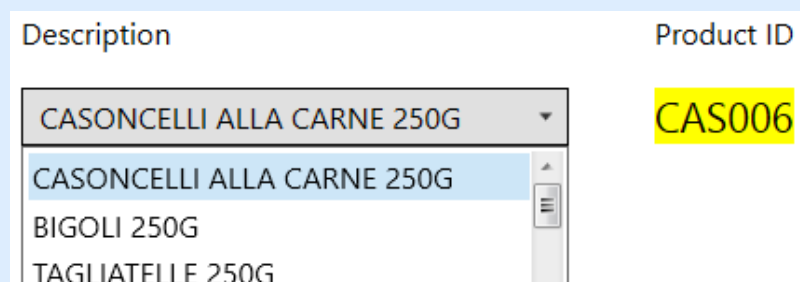
Source de données connectée : Variable1

### 2. Détails de l'objet Texte

Un objet texte ajouté doit afficher uniquement les valeurs des ID de produits qui correspondent.

Source de données connectée: Variable1

**Résultat:** La description dans la liste déroulante ou la zone de liste du groupe de bouton dépend de l'ID du produits correspondant dans l'objet texte.



- **Noms de fichiers:** liste tous les fichiers du répertoire sélectionné.
  - **Répertoire:** définit le dossier source des fichiers à lister.
  - **Masque de fichier:** spécifie le filtre de sélection des fichiers listés.

**EXEMPLE:**

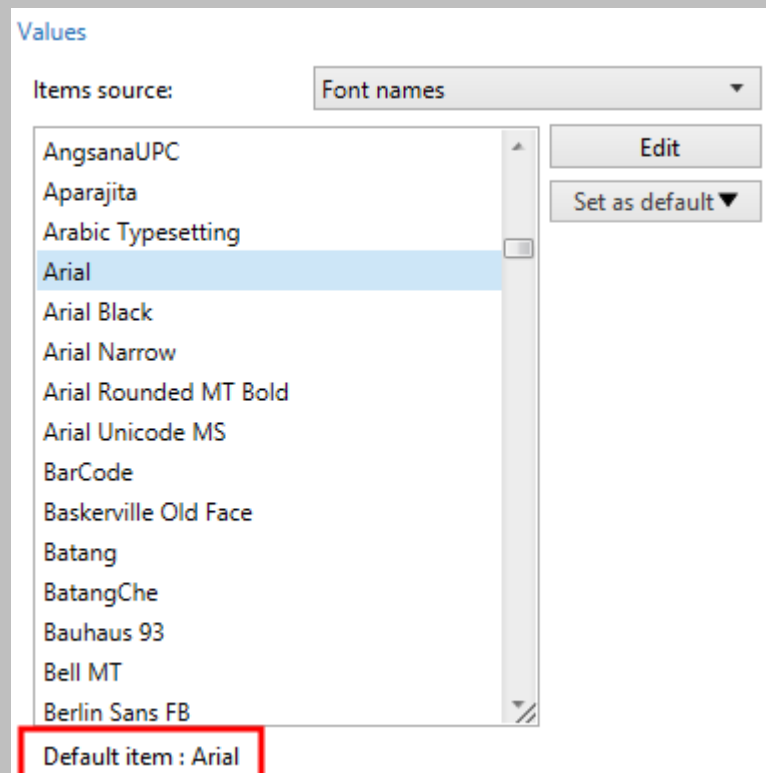
\*.\* liste tous les fichiers

\*.nbl liste seulement les fichiers ayant l'extension .nbl.

t\*.nbl liste les fichiers commençant par "t" et ayant une extension .nbl.

- **Afficher le chemin du fichier:** le chemin complet du fichier va s'afficher dans la liste.
- **Afficher l'extension du fichier:** l'extension du fichier est visible dans la liste.
- **Nom des polices:** liste les polices installées.
- **Étiquettes dans la solution:** liste toutes les étiquettes de la solution.
- **Editer:** convertit d'autres sources d'articles en une source d'éléments de valeurs personnalisées.
- **Liste de contenu des valeurs:** Affiche le contenu de l'objet actif.
- **Définir par défaut:** transforme la sélection active en cours en valeur par défaut.

**CONSEIL:** Une valeur par défaut est une valeur qui est automatiquement sélectionnée au démarrage du formulaire.



**NOTE:** Toutes les valeurs, sauf valeurs personnalisées, sont récupérées au démarrage du formulaire. Les valeurs affichées en cours de conception sont des valeurs récupérées de l'ordinateur. Après un clic sur **Édition**, le Designer fait un instantané des valeurs et les rend

modifiables dans la boîte de dialogue **Valeurs personnalisées**.

#### 9.4.4.8.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

#### 9.4.4.8.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.8.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui sont effectuées par différents événements relatifs aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur les capacités de cet outil Designer.

Événements disponibles:

- **A réception du focus:** l'action démarre quand le focus arrive sur l'objet.
- **A la sortie** déclenche l'action définie lorsque le focus part sur un autre objet.
- **Au changement:** L'action démarre quand un changement survient dans l'objet champ d'édition.

#### 9.4.4.8.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Lecture seule** empêche la modification des données et du contenu de l'objet.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

**TIP:** Avec l'option lecture seule, la liste déroulante se comporte comme une liste déroulante ordinaire.

Le groupe **Contenu après une impression** permet de définir le comportement de l'objet après chaque impression.

- **Réinitialiser le contenu après impression:** Le contenu de l'objet est réinitialisé après l'impression.
  - **Effacer le contenu:** L'objet est vidé après impression.
  - **Revenir au contenu initial:** Après impression, le contenu est réinitialisé à la valeur de départ.

#### 9.4.4.9 Zone De Liste

**Zone de liste** est un objet de saisie de données Il permet de sélectionner dans une liste une option prédéfinie.

**TIP:** A la différence de la [Liste déroulante](#), la zone de liste ne permet pas d'insérer des valeurs personnalisées.

##### 9.4.4.9.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Variables:** Variables utilisées comme source de contenu de l'objet, ou variables qui stockent la valeur sélectionnée dans un objet zone de liste.
- **Bases de données :** Base de données qui contiendra la valeur sélectionnée dans la zone de liste.

**TIP:** Cet objet du formulaire est en lecture seule. Seule la source de données connectée définit le contenu de l'objet.

##### 9.4.4.9.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres** permet de définir la manière de modifier le contenu des objets et d'afficher les valeurs.

**Autoriser les doublons** permet que des valeurs dupliquées apparaissent dans la zone de liste.

**Trié** trie les éléments de la liste par ordre croissant. **Utiliser le tri sensible à la casse** détermine en plus si la casse doit affecter ou non l'ordre de tri.

Le groupe de paramètres **Valeurs** permet de définir la

- **source des articles:** qui figurent dans la liste.
  - **Valeurs personnalisées:** Valeurs fixes définies par l'utilisateur.
  - **Imprimantes installées:** liste des imprimantes installées.
  - **Champ de la base de données:** Valeurs récupérées dans une base de données connectée.
    - **Champ:** sélection du champ de la base de données connectée contenant les données.
    - **L'option Utiliser un autre champ pour la source de données connectée** connecte un autre champ de la base de données à la source de données. La **liste des valeurs** affiche les valeurs du **Champ** mais la source de données connectée reçoit la valeur sélectionnée dans **Champs de valeur**.

**EXEMPLE:**  
**Champ:** ObjectField1  
**Valeur du champ:** ObjectField2  
**Source de données connectée:** Variable1

**Résultat:**

L'objet connecté à Variable1 affiche le contenu de ObjectField1 et envoie le contenu de ObjectField2 à la Variable1.

- **Champ de valeur:** sélectionne le champ de la base de données qui est envoyé à la **Source de données connectée** de l'objet et affiche son contenu.
- **Noms de fichiers:** liste tous les fichiers du répertoire sélectionné.
  - **Répertoire:** définit le dossier source des fichiers à lister.
  - **Masque de fichier:** spécifie le filtre de sélection des fichiers listés.

**EXEMPLE:**

\*.\* liste tous les fichiers

\*.nbl liste seulement les fichiers ayant l'extension .nbl.

t\*.nbl liste les fichiers commençant par "t" et ayant une extension .nbl.

- **Afficher le chemin du fichier:** Le chemin complet du fichier va s'afficher dans la liste.
- **Afficher l'extension du fichier:** l'extension du fichier est visible dans la liste.
- **Nom des polices:** liste les polices installées.
- **Étiquettes dans la solution:** liste toutes les étiquettes de la solution.
- **Editer:** convertit d'autres sources d'articles en une source d'éléments de valeurs personnalisées.
- **Liste de contenu des valeurs:** Affiche le contenu de l'objet actif.
- **Définir par défaut:** transforme la sélection active en cours en valeur par défaut.

**CONSEIL:** Une valeur par défaut est une valeur qui est automatiquement sélectionnée au démarrage du formulaire.

**NOTE:** Toutes les valeurs, sauf valeurs personnalisées, sont récupérées au démarrage du formulaire. Les valeurs affichées en cours de conception sont des valeurs récupérer de l'ordinateur.

#### 9.4.4.9.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

#### 9.4.4.9.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire et Redimensionner verticalement avec le formulaire :** la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.9.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Événements disponibles:

- **A réception du focus:** l'action démarre quand le focus arrive sur l'objet.
- **A la sortie** déclenche l'action définie lorsque le focus part sur un autre objet.
- L'action **Sur clic:** démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.9.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

Le groupe **Contenu après une impression** permet de définir le comportement de l'objet après chaque impression.

- **Réinitialiser le contenu après impression:** Le contenu de l'objet est réinitialisé après l'impression.
  - **Effacer le contenu:** L'objet est vidé après impression.
  - **Revenir au contenu initial:** Après impression, le contenu est réinitialisé à la valeur de départ.

#### 9.4.4.10 Boutons Radio

Utiliser des **Boutons radio** permet de sélectionner un seul bouton dans un ensemble d'éléments mutuellement exclusifs.

##### 9.4.4.10.1 Source

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet..

- **Variables:** Valeurs de variable prédéfinie qui sont utilisées comme contenu de l'objet.
- **Bases de données:** Valeurs de base de données qui sont utilisées comme contenu de l'objet.

**NOTE:** La petite flèche sur le bouton d'objet permet d'accéder directement aux [sources de données dynamiques](#). Cliquer sur la petite flèche pour ajouter un nouvel objet au plan de travail et le connecter en même temps aux sources de données sélectionnées.

**TIP:** Cet objet du formulaire est en lecture seule. Seule la source de données connectée définit le contenu de l'objet.



### 9.4.4.10.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres** permet de définir la manière de modifier le contenu des objets et d'afficher les valeurs.

**Autoriser les doublons** permet que des valeurs dupliquées apparaissent dans la zone de liste.

**Trié** trie les éléments de la liste par ordre croissant. **Utiliser le tri sensible à la casse** détermine en plus si la casse doit affecter ou non l'ordre de tri.

Le groupe de paramètres **Valeurs** permet de définir les éléments listés :

- **la source des articles** définit la source des éléments qui figurent dans la liste.
  - **Valeurs personnalisées:** Valeurs fixes définies par l'utilisateur.
  - **Imprimantes installées:** liste des imprimantes installées.
  - **Champ de la base de données:** Valeurs récupérées dans une base de données connectée.
    - **Champ:** sélection du champ de la base de données connectée contenant les données.
    - **L'option Utiliser un autre champ pour la source de données connectée** connecte un autre champ de la base de données à la source de données. La **liste des valeurs** affiche les valeurs du **Champ** mais la source de données connectée reçoit la valeur sélectionnée dans **Champs de valeur**.

**EXEMPLE:**

**Champ:** ObjectField1

**Valeur du champ:** ObjectField2

**Source de données connectée:** Variable1

**Résultat:**

L'objet connecté à Variable1 affiche le contenu de ObjectField1 et envoie le contenu de ObjectField2 à la Variable1.

- **Champ de valeur:** sélectionne le champ de la base de données qui est envoyé à la **Source de données connectée** de l'objet et affiche son contenu.
- **Noms de fichiers:** liste tous les fichiers du répertoire sélectionné.
  - **Répertoire:** définit le chemin vers les étiquettes à lister.
  - **Masque de fichier:** spécifie le filtre de sélection des fichiers listés.

**EXEMPLE:**

\*.\* liste tous les fichiers

\*.nbl liste seulement les fichiers ayant l'extension .nbl.

t\*.nbl liste les fichiers commençant par "t" et ayant une extension .nbl.

- **Afficher le chemin du fichier:** le chemin complet du fichier va s'afficher dans la liste.

- **Afficher l'extension du fichier:** l'extension du fichier est visible dans la liste.
- **Nom des polices:** liste les polices installées.
- **Étiquettes dans la solution:** liste toutes les étiquettes de la solution.
- **Edition:** permet de convertir les articles définis par le système dans la **liste de valeurs** en une liste de valeurs personnalisées.
- **Liste de contenu des valeurs:** Affiche le contenu de l'objet actif.
- **Définir par défaut:** transforme la sélection active en cours en valeur par défaut.

**CONSEIL:** Une valeur par défaut est une valeur qui est automatiquement sélectionnée au démarrage du formulaire.

**NOTE:** Toutes les valeurs, sauf valeurs personnalisées, sont récupérées au démarrage du formulaire. Les valeurs affichées en cours de conception sont des valeurs récupérées de l'ordinateur.

#### 9.4.4.10.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

#### 9.4.4.10.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.10.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Événements disponibles:

- **A réception du focus:** l'action démarre quand le focus arrive sur l'objet.
- **A la sortie** déclenche l'action définie lorsque le focus part sur un autre objet.
- L'action **Sur clic:** démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.10.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné. L'infobulle s'affiche quand la souris pointe sur l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.11 Case À Cocher

**Case à cocher** est un objet du formulaire qui permet à l'utilisateur de faire un choix binaire – sélectionner ou désélectionner les options listées.

##### 9.4.4.11.1 Source

L'onglet **Source** définit les sources de données, les types de données, les valeurs, et les règles de saisie.

La **Source de données connectée** est la source de données dynamiques qui est connectée à l'objet.

- **Variable** définit dans quelle variable se trouve la valeur de la case à cocher.
- **Bases de données** : Base de données qui contient la valeur de la case à cocher.

**TIP:** Cet objet du formulaire est en lecture - écriture. Il peut donc être utilisé pour afficher un contenu dynamique et pour saisir ou modifier les sources de données connectées.

##### 9.4.4.11.2 Paramètres

L'onglet **Paramètres** permet de définir la manière de modifier le contenu des objets et d'afficher les valeurs.

**Texte de la case à cocher** est un champ pour saisir le texte de la case à cocher.

- **Vérifié**: Etat par défaut de la case à cocher cochée / décochée) à l'exécution du formulaire.
- **Retour à la ligne**: Le texte est divisé en plusieurs lignes pour être sûr qu'il ne déborde pas de la largeur de la case à cocher.

**Valeurs d'état** c'est l'état qui est mémorisé dans la variable connectée.

- **Valeur cochée**: par défaut cette valeur est "VRAI". L'option cochée confirme l'action assignée.
- **Valeur décochée** par défaut cette valeur est "Faux". L'option cochée refuse l'action assignée.

**CONSEIL:** La valeur **Cochée** et **décochée** est personnalisable. Ces valeurs peuvent être définies à la main ou dynamiquement par une **source données**.

##### 9.4.4.11.3 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent**: Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

#### 9.4.4.11.4 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire et Redimensionner verticalement avec le formulaire :** la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.11.5 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui sont effectuées par différents événements relatifs aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur les capacité de cet outil Designer.

Événements disponibles:

- **A réception du focus:** l'action démarre quand le focus arrive sur l'objet.
- **A la sortie** déclenche l'action définie lorsque le focus part sur un autre objet.
- L'action **Sur clic:** démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.11.6 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Activé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

Le groupe **Contenu après une impression** permet de définir le comportement de l'objet après chaque impression.

- **Réinitialiser le contenu après impression:** Le contenu de l'objet est réinitialisé après l'impression.
  - **Effacer le contenu:** L'objet est vidé après impression.
  - **Revenir au contenu initial:** Après impression, le contenu est réinitialisé à la valeur de départ.

#### 9.4.4.12 Table De Base De Données

L'objet **Table de Base de données** permet d'afficher sur un formulaire la table d'une base de données sélectionnée. Une table permet de rechercher, filtrer, et choisir des enregistrements de la base de données sur un formulaire.

##### 9.4.4.12.1 Paramètres

L'onglet **Paramètres** permet de choisir la table de la base de données.

**Table** affiche la table de la base de données actuellement active. Sélectionner la table de la base de données qui doit s'afficher dans l'objet table de la base de données.

**TIP:** Ajouter une base de données en utilisant [L'assistant base de données](#) ou la sélectionner parmi les bases de données définies avec le [Gestionnaire de données dynamiques](#).

- **Activer la sélection de plusieurs lignes** permet de sélectionner plusieurs enregistrements de la base simultanément.

- **Activer la sélection avec une case à cocher:** ajoute une case à cocher pour la sélection devant les enregistrements de la base de données.

**CONSEIL:** Cette option facilite l'utilisation d'écrans tactiles La sélection de plusieurs enregistrements devient plus conviviale.

- L'option **Afficher la recherche** affiche ou cache la recherche dans la base de données sur le formulaire. Le
  - **Champ de recherche de la base de données** permet de saisir une chaîne à rechercher. Si la table de la base de données comporte la même chaîne, la ligne où elle se trouve est mise en évidence. Pour effacer le champ de recherche de la base de données, cliquer sur le signe effacer qui apparaît dans le champs une fois saisie la chaîne. Le sélecteur du
  - **Champ de la base de données** permet de sélectionner les champs sur lesquels la recherche doit s'effectuer. Par défaut, tous les champs sont sélectionnés. Cocher ou décocher les champs en utilisant le menu déroulant. Dans ce cas,

**NOTE:** la ligne de la base de données sélectionnée sera la première ligne correspondant aux critères de la recherche.

**NOTE:** Si le champ requis dans la base de données est connecté à un autre objet du formulaire, cet objet affiche les données de la ligne concordante. Le bouton

- **Rechercher** lance la recherche.
- **Stocker le numéro de la ligne sélectionnée dans la variable :** stocke le numéro de la ligne de la table sélectionnée dans une variable.

**CONSEIL:** Si plusieurs lignes sont sélectionnées, la variable mémorise le numéro de la dernière ligne sélectionnée.

Le groupe **Colonnes** permet de gérer les colonnes de la table de données.

- Le bouton **Style** ouvre la boîte de dialogue [Style de la colonne](#). Là l'utilisateur peut personnaliser l'apparence visuelle des colonnes ou cellules de la table sélectionnée.
- Le bouton **Déplacer vers le haut** place l'enregistrement sélectionné une place au-dessus.
- Le bouton **Déplacer vers le bas** place l'enregistrement sélectionné une place au-dessous
- La colonne **Alias du champ** affiche le nom du champ de la table tel que défini dans la base de données.
- **Intitulé** permet de donner un nom à la colonne.

- **Largeur** définit la largeur des colonnes de la table.
- **Visible** permet d'afficher ou cacher la colonne sur le formulaire.
- **Variable** définit dans quelle variable se trouve la valeur de l'enregistrement sélectionné.

**NOTE:** La visibilité de la colonne peut aussi être définie à l'exécution du formulaire. Afficher ou cacher les colonnes de la table en utilisant l'action [Définir les propriétés de l'objet](#). Ci dessous, un exemple de configuration du formulaire.

1. Ajouter l'objet **Table de la base de données** au formulaire et le connecter à une base de données.
2. Ajouter un objet [Bouton](#) au formulaire.
3. Configurer le **Bouton** pour déclencher par un clic l'action [Définir les propriétés de l'objet](#). Définir comme déclencheur l'événement **sur clic**.
  - Aller sur **Propriétés du bouton>Onglet Evénements**.
  - Cliquer sur **Actions ...** pour configurer l'action **Définir les propriétés de l'objet**.
    - Définir le **Nom de l'objet** : nom de l'objet du formulaire **Table de la base de données** dans lequel il faut cacher quelques colonnes.
    - Sélectionner la **Propriété: Colonnes visibles**.
    - Définir la **Valeur**: Mettre les noms des colonnes séparés par des virgules. Utiliser les guillemets " si la valeur comporte une virgule.
4. Exécuter le formulaire.
5. Cliquer sur le bouton. Maintenant, seules les colonnes sélectionnées sont visibles dans la table.

#### 9.4.4.12.2 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle de la table.

- **Alignement**: alignement de la ligne d'entête de la table.
- **Couleur d'arrière plan**: Couleur de l'arrière plan de la table.
- **Couleur de la police**: Couleur de la police de texte de la table.
- **Police**: Police utilisée pour le texte et ses propriétés (**Gras, Italique** et **taille**).

**Style de cellule** définit l'apparence visuelle des cellules dans la table d'une base de données.

- **Alignement** définit l'alignement du contenu de la cellule d'une table.
- **Couleur d'arrière plan** définit la couleur de fond de la cellule.
- **Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police**: Police utilisée pour le texte de la cellule, ses propriétés (**Gras, Italique** et sa **taille**).



### 9.4.4.12.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire et Redimensionner verticalement avec le formulaire :** la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

### 9.4.4.12.4 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Les événements disponibles pour l'objet Table de la base de données sont les suivants:

- **Au changement de la sélection** lance l'action à effectuée quand une ligne (ou plusieurs) est sélectionnée ou désélectionnée dans la table.

### 9.4.4.12.5 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Lecture seule** empêche la modification des données et du contenu de l'objet.

**CONSEIL:** La lecture seule est activable si la base de données sélectionnée est une "véritable" base de données. Une base de données Excel n'est pas modifiable; elle est donc en lecture seule par définition.

- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.12.6 Boite De Dialogue Style De Colonne

La boite de dialogue **Style de colonne** permet de définir les propriétés du style de l'objet [Table de la base de données](#).

Le groupe **Style de colonne** définit l'apparence visuelle de la colonne de la table.

- **Ecraser le style de la table par défaut** permet de personnaliser les colonnes sélectionnées.
- **Alignement** définit l'alignement du contenu de la ligne d'entête.
- **Couleur d'arrière plan** définit la couleur de fond de la colonne. **Transparent** rend le fond de la colonne invisible.
- **Couleur de police** spécifie la couleur de la police.
- **Police** permet de spécifier les polices de caractères et leurs propriétés: **taille**, **Gras** et **Italique**.

le groupe **Style de cellule** définit l'apparence visuelle de chaque cellule.

- **Ecraser le style de la table par défaut** permet de personnaliser les cellules sélectionnées.
- **Couleur d'arrière plan** définit la couleur de fond de la cellule. **Transparent** rend le fond de la cellule invisible.
- **Couleur de police** spécifie la couleur de la police.

- **Police** permet de spécifier les polices de caractères et leurs propriétés: **taille**, **Gras** et **Italique**.

#### 9.4.4.13 Navigateur De La Base De Données

**Navigateur de la base de données** Cet objet est un outil de navigation permettant d'ajouter et supprimer des enregistrements de la base de données, sur un formulaire.

##### 9.4.4.13.1 Paramètres

**Table** : définit la table de la base de données à utiliser avec l'objet navigateur de la base de données.

**TIP:** Ajouter une base de données en utilisant [L'assistant base de données](#) ou la sélectionner parmi les bases de données définies avec la boîte de dialogue [Gestionnaire de données dynamiques](#).

La commande du Navigateur de la base de données diffère suivant l'état initial de la table de la base de données à l'ouverture du formulaire: lecture écriture ou lecture seule. Le premier permet de modifier la table alors que le second empêche l'opérateur de modifier la base de données connectée.

En mode lecture écriture les commandes sont les suivantes:



- **Premier enregistrement:** Met le focus sur le premier enregistrement de la table connectée.
- **Enregistrement précédent:** Recule le focus d'un enregistrement.
- **Enregistrement suivant:** Avance sur l'enregistrement suivant.
- **Dernier enregistrement:** Met le focus sur le dernier enregistrement.
- **Insérer un enregistrement:** insère un nouvel enregistrement dans la table de la base connectée.
- **Supprimer l'enregistrement:** Supprime un enregistrement de la table.
- **Enregistrer les modifications:** affiche l'enregistrement modifié dans la table.
- **Annuler la modification:** Annule la modification de l'enregistrement.
- **Actualiser les données:** Actualise l'affichage des données dans la table.

Le mode lecture seule comporte un jeu de commandes réduit:



- **Premier enregistrement:** Met le focus sur le premier enregistrement de la table connectée.
- **Enregistrement précédent:** Recule le focus d'un enregistrement.
- **Enregistrement suivant:** Avance sur l'enregistrement suivant.
- **Dernier enregistrement:** Met le focus sur le dernier enregistrement.
- **Actualiser les données:** Actualise l'affichage des données dans la table.

#### 9.4.4.13.2 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire et Redimensionner verticalement avec le formulaire :** la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.13.3 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explications sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".
- **Lecture seule** empêche la modification des données et du contenu de l'objet.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** un objet est visible si le résultat de la condition donnée est "True".

#### 9.4.4.14 Recherche Dans La Base De Données

L'objet **Recherche dans la base de données** est un outil de recherche pour les bases de données d'un formulaire.



- Le **Champ de recherche de la base de données** permet de saisir une chaîne à rechercher. Si la table de la base de données comporte la même chaîne, la ligne où elle se trouve est mise en évidence.

**NOTE:** Dans ce cas, la ligne de la base de données sélectionnée sera la première ligne correspondant aux critères de la recherche.

**NOTE:** Si le champ requis dans la base de données est connecté à un autre objet du formulaire, cet objet les données de la ligne concordante.

- Le bouton **Rechercher** lance la recherche.
- Le menu **Champ de la base de données** permet de sélectionner les champs sur lesquels la recherche doit s'effectuer. Par défaut, le premier champ de la table est sélectionné.

#### 9.4.4.14.1 Paramètres

**Table** définit la base de données dans laquelle il faut effectuer la recherche.

**TIP:** Ajouter une base de données en utilisant [L'assistant base de données](#) ou la sélectionner parmi les bases de données définies avec la boîte de dialogue [Gestionnaire de données dynamiques](#).

- **Rechercher à chaque touche pressée (&incrémentale):** place le curseur sur le premier enregistrement de la base de données contenant la séquence de caractères définie.
- **Sélectionner l'enregistrement qui correspond exactement:** met en évidence et sélectionne les lignes comportant la séquence complète des caractères de la recherche.

#### 9.4.4.14.2 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

#### 9.4.4.14.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la

taille du formulaire change.

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
- **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.14.4 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explication sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
- **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".

#### 9.4.4.15 Prévisualisation

**Prévisualisation** Cet objet permet d'obtenir un aperçu d'impression comportant les paramètres définis pour l'étiquette sélectionnée.

##### 9.4.4.15.1 Paramètres

**Etiquette** spécifie le fichier de l'étiquette dont la prévisualisation s'affichera dans l'objet.

**TIP:** Cliquer sur **Nouvelle étiquette** pour créer une nouvelle étiquette dans la solution. Si l'étiquette n'est pas censée faire partie de la solution, utiliser le bouton **Parcourir** pour la localiser. On peut aussi définir l'étiquette dynamiquement en utilisant une source de données connectée.

**Imprimante** définit l'imprimante dont les paramètres vont être utilisés pour générer la prévisualisation.

**TIP:** Si aucune imprimante n'est définie, celle définie dans l'étiquette active est utilisée. L'imprimante peut aussi être définie dynamiquement en utilisant une source de données connectée.

Le groupe **Contenu** définit ce que comporte la prévisualisation:

- **Afficher une seule étiquette:** Prévisualisation de la partie de l'étiquette à imprimer.
- **Afficher toutes les étiquettes de la page:** prévisualise la page entière avec toutes les étiquettes qu'elle contient.

**NOTE:** Cette option est utilisée avec [Nombre d'étiquettes horiz](#) ou pour la prévisualisation des marges de l'étiquette.

Le groupe **Quantité** définit le nombre d'étiquettes à prévisualiser.

- **Étiquettes:** Le nombre d'étiquettes à afficher dans la prévisualisation.
- **Toutes (quantité illimitée):** imprime toute la gamme d'étiquettes en fonction des données.

**Nombre d'étiquettes sautées** définit le nombre d'étiquettes à sauter sur la première page de la prévisualisation.

**TIP:** Cette option est utilisée avec [Nombre d'étiquettes horiz](#).

**Copies identiques par étiquette** définit le nombre de copies pour chaque étiquette de la prévisualisation.

**Nombre de jeux d'étiquettes** spécifie combien de fois la totalité de la prévisualisation des étiquettes doit se répéter.

**Étiquette recto/verso** définit le côté de l'étiquette à afficher dans la prévisualisation.

- **Afficher le recto:** Le recto de l'étiquette apparaît dans la prévisualisation.
- **Afficher le verso:** Le verso de l'étiquette apparaît dans la prévisualisation.

**NOTE:** Quand les deux options sont sélectionnées, les deux faces de l'étiquettes apparaissent.

#### 9.4.4.15.2 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

- **Couleur d'arrière plan** définit la couleur de fond de la prévisualisation.
- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.
- **Afficher la bordure:** La bordure de la prévisualisation est visible.
- **Couleur de la bordure:** Couleur de la bordure de la prévisualisation.
- **Largeur de la bordure:** Largeur de la bordure de la prévisualisation.



### 9.4.4.15.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire et Redimensionner verticalement avec le formulaire :** la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
  - **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

### 9.4.4.15.4 Événements

L'onglet **Événements** définit les actions qui seront lancées par des événements liés aux objets.

**TIP:** Voir la section [Editeur d'actions](#) pour en savoir plus sur cet outil Designer.

Les événements disponibles sont les suivants:

- **Lorsque la souris glisse sur l'objet:** L'action démarre quand la souris arrive sur l'objet.
- **Lorsque la souris quitte l'objet:** L'action démarre quand la souris quitte l'objet.
- L'action **Sur clic:** démarre sur un clic de souris.

#### 9.4.4.15.5 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explication sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
  - **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".

#### 9.4.4.16 Initialisation Des Données

**Initialisation des données:** Cet objet est un panneau qui permet d'assigner des valeurs aux variables de l'étiquette sélectionnée.

##### 9.4.4.16.1 Paramètres

**Etiquette** sélectionne l'étiquette à utiliser avec l'objet Initialisation des données.

**TIP:** Si l'étiquette ne fait pas partie de la solution, on peut la rechercher avec le bouton **Parcourir** On peut aussi définir l'étiquette dynamiquement en utilisant une **Source de données**.

- **Focaliser sur l'initialisation des données quand l'étiquette change** met le focus sur la table d'initialisation des données quand l'étiquette sélectionnée change. La table est ainsi modifiable instantanément.
- **Afficher la sélection des étiquettes de la solutions** ajoute une liste déroulante qui comporte la liste de toutes les étiquettes contenues dans la solution.

**TIP:** Ce menu déroulant permet à l'opérateur de changer l'étiquette active qui va s'imprimer. Si cette option reste désactivée, sélectionner l'étiquette en donnant la source des données de **L'étiquette**.

Le groupe **Table des données** permet de sélectionner les enregistrement de la base de données connectée.

**NOTE:** Un onglet distinct est ajouté pour chaque table de base de données connectée à l'étiquette.

**Colonne** Ce groupe définit la largeur de la table d'initialisation des données et des colonnes **Saisie**, **Valeur** et **Valeur formatée**.

- la **Taille automatique**: dimensionne automatiquement la colonne.
- **Afficher la valeur formatée**: affiche la colonne **valeur formatée** sur la table au lancement du formulaire.

#### 9.4.4.16.2 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent**: Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

**Alignement** définit le positionnement horizontal du contenu de l'objet.

- **A Gauche**: texte aligné avec la bordure gauche de l'objet.
- **Centré**: texte placé au centre.
- **A Droite**: texte aligné sur la bordure droite de l'objet.

#### 9.4.4.16.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y**: coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur**: Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions**: change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.
- **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.16.4 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explication sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
- **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".

#### 9.4.4.17 Paramètres De L'imprimante

**Paramètres de l'imprimante :** Cet objet permet d'ajuster la vitesse d'impression et le contraste sur un formulaire.

**NOTE:** Cet objet remplace les paramètres du pilote – L'impression avec la solution active utilise les propriétés définies dans cet objet.

##### 9.4.4.17.1 Paramètres

**Etiquette** spécifie le fichier d'étiquette à utiliser avec l'objet Paramètres de l'imprimante.

**TIP:** Si l'étiquette ne fait pas partie de la solution, on peut la rechercher avec le bouton **Parcourir** On peut aussi définir l'étiquette dynamiquement en utilisant une **Source de données**.

**Imprimante** définit l'imprimante dont on utilise les paramètres.

**TIP:** Si aucune imprimante n'est définie, celle définie dans l'étiquette active est utilisée. L'imprimante peut aussi être définie dynamiquement en utilisant une **source de données** connectée.

**Afficher les paramètres de vitesse** permettra de définir la vitesse d'impression.

**Afficher les paramètres de contraste** permettra de définir les paramètres de contraste.

#### 9.4.4.17.2 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

#### 9.4.4.17.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

- **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.17.4 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explication sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
- **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".

#### 9.4.4.18 Quantité À Imprimer

**Quantité à imprimer** Cet objet est utilisé pour définir le nombre d'étiquettes (ou pages d'étiquettes) à imprimer.

##### 9.4.4.18.1 Paramètres

**Etiquette** spécifie le fichier de l'étiquette utilisé avec l'objet Quantité à imprimer

La **Quantité à imprimer** est définie en utilisant une valeur variable.

**TIP:** La variable est utilisée comme quantité définie pour l'action Imprimer.

**Le groupe Afficher les paramètres additionnels:** permet de définir les propriétés suivantes:

- **Nombre variable d'étiquettes sautées** définit le nombre d'étiquettes à sauter lors de l'impression.

**NOTE:** Pour définir le nombre d'étiquettes à sauter, les doublons, les jeux d'étiquettes, une nouvelle fenêtre va s'ouvrir. Les valeurs devront être saisies dans cette fenêtre.

**CONSEIL:** Cette option est utilisée avec [Nombre d'étiquettes horiz.](#)

- **Nombre variable de copies identiques:** assigne à la variable sélectionnée un nombre de copies pour chaque étiquette du travail d'impression.
- **Nombre variable de jeux d'étiquettes:** assigne à la variable sélectionnée une valeur qui spécifie combien de fois le processus complet d'impression devra se répéter.

**ATTENTION :** Il faut définir au moins une variable quand l'option **Afficher les paramètres additionnels** est activée.

#### 9.4.4.18.2 Style

L'onglet **Style** permet de définir l'apparence visuelle d'un objet.

**Couleur d'arrière plan** définit la couleur du fond de l'objet.

- **Transparent:** Fond de l'objet transparent.

**Couleur de police** définit les couleurs de la police des cellules et du soulignage .

**Police** sélectionne la police de caractères.

Les polices peuvent être mise en texte **Gras, Italique, Souligné** ou **Barré**.

#### 9.4.4.18.3 Position

L'onglet **Position** définit la place des objets et leur comportement relatif à cette position.

Le groupe **Position** permet de définir la position de l'objet.

- **X et Y:** coordonnées des points d'ancrage.
- **Largeur et Hauteur:** Dimensions horizontales et verticales de l'objet.
- **Conserver les proportions:** change simultanément les dimensions verticales et horizontales de l'objet.
- **Verrouiller** empêche l'objet de bouger pendant le processus de création.

Le groupe **Taille** définit comment les dimensions des objets changent au lancement du formulaire.

- **Redéfinir le point d'ancrage** définit la distance fixée entre un objet et la bordure du formulaire.

**CONSEIL:** Choisir le point d'ancrage approprié de manière à assurer la visibilité de l'objet quelle que soit la taille de la fenêtre..

- **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** et **Redimensionner verticalement avec le formulaire** : la taille de l'objet s'adapte automatiquement si la taille du formulaire change.
  - **Redimensionner horizontalement avec le formulaire** adapte la largeur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

- **Redimensionner verticalement avec le formulaire** adapte la hauteur de l'objet à la nouvelle taille de la fenêtre.

**NOTE:** Si les deux options sont activées, la largeur et la hauteur de l'objet s'adapteront simultanément à la nouvelle taille du formulaire.

**Angle de rotation** c'est l'angle de l'objet par rapport au plan de travail.

#### 9.4.4.18.4 Général

L'onglet **Général** identifie l'objet et définit ses paramètres au démarrage du formulaire.

**Nom** définit une ID unique pour l'objet. Il est utilisé pour référencer l'objet lors de la définition des fonctions, variables, scripts, etc.

**Description** Permet d'ajouter des notes et annotations pour un objet.

**Infobulle** aide l'utilisateur du formulaire par de courtes explication sur le pourquoi et le comment de l'objet sélectionné.

Le groupe **Etat initial au démarrage du formulaire** définit le comportement de l'objet lors de l'édition et impression du formulaire :

- **Désactivé:** dit si l'objet va être actif sur le formulaire ou non.
- **Visible:** détermine si l'objet sélectionné va apparaître sur le formulaire ou non.
- **Condition:** Un objet est activé et/ou visible si le résultat de la condition est "True".

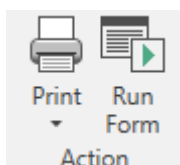
### 9.4.5 Exécuter Le Formulaire

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La création de solution est possible avec PowerForms.

Pour qu'un formulaire fonctionne, il faut le passer du mode création au mode exécution. Une fois le formulaire créé, l'exécuter pour l'activer ou pour le tester.

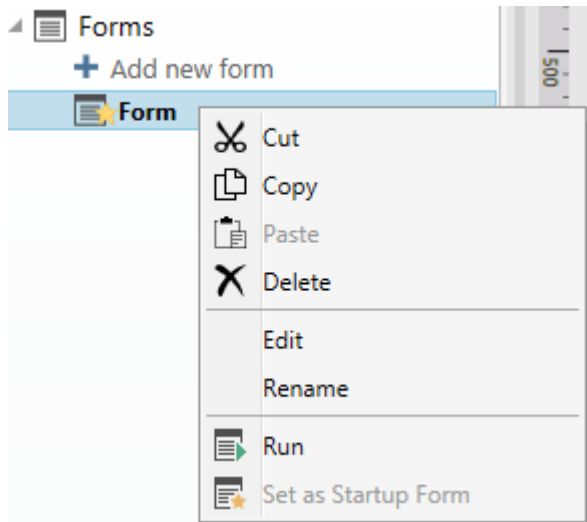
Il y a plusieurs manières d'ouvrir un formulaire:

- Cliquer sur **Exécuter le formulaire** dans l'onglet [Accueil](#) du ruban – Groupe d'Action



- Appuyer sur le raccourci clavier Ctrl+R
- Dans le gestionnaire de solution, utiliser le menu clic droit





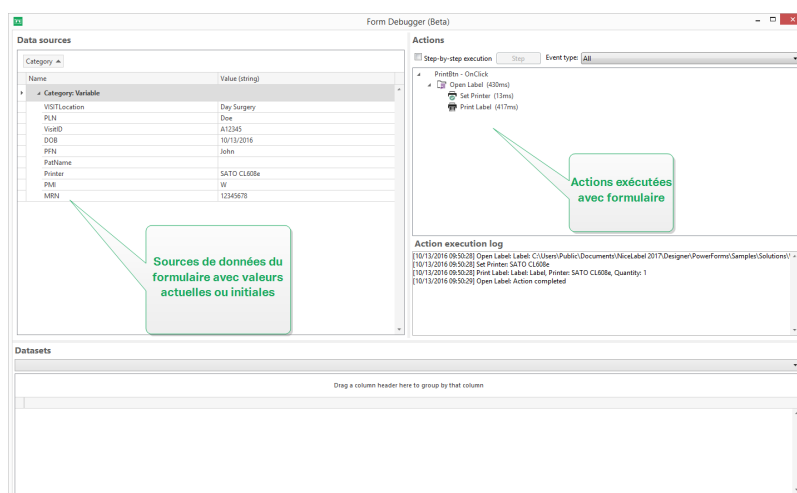
Le formulaire exécuté s'ouvre dans une fenêtre séparée. Pour continuer à y travailler, fermer la fenêtre et retourner à l'édition.

**NOTE:** Le retour au mode création n'est possible que si le mode exécution a été lancé depuis le mode création. Les utilisateurs qui ouvrent le formulaire directement en mode exécution ne peuvent pas le modifier.

## 9.4.6 Débogueur Du Formulaire

**NOTE:** Le débogueur du formulaire était inclus en version bêta dans la mise à jour NiceLabel Designer.1.

C'est un outil de test, vérification et résolution de problème pour le formulaire. Pour ouvrir le débogueur du formulaire, créer/ouvrir une solution, lancer un formulaire et appuyer sur **Ctrl + Shift + F12**.



L'espace **Sources de données** présentes les sources de données utilisées par les objets du formulaire.

- **Catégorie:** trie les sources de données par catégories (champs de base de données, variables, fonctions). Par défaut les sources de données connectées sont groupées dans cette colonne.
- **Nom:** nom.de la source de données.
- **Valeur (chaîne) :** représentation de la valeur de la source de données sous forme de chaîne. Ce champ est modifiable.

L'espace **Actions** liste les jeux d'actions en cours d'exécution ( ou le dernier exécuté). L'action en cours d'exécution est marquée en vert. Une fois l'action exécutée, l'espace affiche aussi son temps d'exécution.

- **Exécution pas à pas:** Oblige le débogueur du formulaire à s'arrêter avant d'exécuter une action.
- Le **bouton étape:** exécute l'action sur laquelle le débogueur du formulaire s'est arrêté.
- Le **Type d'événement :** permet de filtrer les événements en fonction de leur origine. Les événements peuvent être lancés par une
  - action de l'utilisateur (clic, entrée de l'objet, arrivée de la souris, etc.)
  - automatiquement (avec un chronomètre)

Le champ **journal d'exécution de l'action** liste les détails des actions exécutées. Ces actions sont listées au format suivant: `[date time] action name value/string`.

L'**Ensemble des données** liste les tables chargées par le formulaire/ Sélectionner une table pour afficher les données qu'elle contient.

**NOTE:** Le débogueur du formulaire n'est pas disponible dans les environnements production. Il n'est utilisable qu'au cours du développement de la solution, quand l'accès au fichier de la solution est en lecture et écriture.

**TIP:** Il permet de résoudre les problèmes liés aux actions du formulaire. Pour cela, lancer le débogueur pendant la création du formulaire. Appuyer sur `Ctrl + Shift + R`. Le formulaire et son débogueur vont s'ouvrir simultanément.

## 9.5 Comment Faire

### 9.5.1 Impression Avec Formulaires

Utiliser des formulaires pour imprimer est une méthode très efficace pour accélérer l'impression et pour l'adapter aux activités de l'entreprise. A la différence des étiquettes, l'impression avec formulaire utilise les actions du formulaire.

**TIP:** Avant de créer et préparer un formulaire pour imprimer, vérifier que l'étiquette est correctement conçue et prête à imprimer. Ne pas oublier de sélectionner l'imprimante appropriée dans la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).

- [Impression avec formulaires](#). Utiliser les formulaires pour lancer l'impression. Les actions relatives à l'impression peuvent être assignées aux objets variés du formulaire. Les actions assignées sont déclenchées par des événements - Le déclenchement d'un événement démarre le processus d'impression.
- Imprimer des étiquettes dont le nom provient d'une base de . Utiliser un formulaire pour définir dynamiquement l'étiquette à imprimer. Cette méthode est plus intéressante qu'une simple impression avec formulaire puisqu'elle lit le nom de l'étiquette dans une base de données connectée.

## 9.5.2 Importer Et Exporter

Le groupe **Importer et Exporter** permet l'importation, la publication et l'exportation des fichiers de solution.

**Importer dans la solution** permet d'importer les documents dans la solution. Ces importations concernent les fichiers aux formats suivants:

- Fichier de solution (.nsln)
- Fichier d'étiquette (.nlbl)
- Fichier d'étiquette V6 (.lbl)
- Fichier de formulaire (V6) (.xff)

Lorsqu'on clique sur la commande Importer, la boîte de dialogue **Ouvrir** s'ouvre. Sélectionner le fichier à importer. Le fichier importé devient visible dans le [Gestionnaire de solution](#).

**NOTE:** Les fichiers d'étiquette .lbl et de formulaire .xff sont les anciens types de fichiers NiceLabel utilisés jusqu'à la version 6.

**Exporter l'étiquette:** enregistre l'étiquette sur le lecteur et la rend utilisable pour une autre solution. Après un clic sur **Exporter l'étiquette** La boîte de dialogue Exporter l'étiquette s'ouvre. Sélectionner un emplacement pour y enregistrer l'étiquette.

## 9.6 Définir Les Actions

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Les **Actions** sont un élément essentiel des solutions d'étiquetage automatisées. Chaque action effectue une commande prédéfinie (ou une série de commandes) lorsqu'un événement défini arrive.

Designer comporte un large éventail d'actions. Cela évite de lancer la programmation de la solution en partant de zéro.

Gérer les actions en utilisant la boîte de dialogue [Editeur d'Actions](#).

Les **Action** et leurs propriétés sont décrites ci-dessous.

- **Actions disponibles:** L'éventail d'actions disponibles dans Designer. Ces actions sont groupées par ensembles de fonctions.
- **Définition des actions:** Une action est définie dans l'**Editeur d'actions** en cliquant sur l'icône appropriée dans la partie du ruban **Ajouter**. Le ruban principal contient les actions les plus généralement utilisées et – par la suite – les actions personnelles les plus utilisées. Pour voir toutes les actions disponibles, cliquer sur **Toutes les Actions**.
- **Actions indentées:** Ces actions ne sont pas utilisables seules. Leurs caractéristiques spécifiques exigent qu'elles soient indentées dans une autre action. Utiliser les boutons du ruban **Ordre des actions** pour changer une action de place. Chaque action est identifiée par un numéro qui montre sa position dans la liste et son indentation. Ce numéro ID s'affiche dans les messages d'erreur, ce qui permet de retrouver plus facilement l'action problématique.

L'action Imprimer l'étiquette est un exemple de ce type d'action. Cette action est indentée sous l'action Ouvrir l'étiquette ainsi elle concerne l'étiquette exacte à imprimer.

- **Exécution d'Action :** Les actions actives listées sont exécutées une fois par événement. L'ordre des actions est crucial – Leur exécution se fait de haut en bas dans la liste.
- **Actions conditionnelles:** Les actions conditionnelles ne s'exécutent que lorsque les conditions sont réunies pour cela. Une Condition est définie par une seule ligne d'Expression en VBScript ou script Python.
- **Erreurs dans les Actions:** Si une action n'est pas configurée complètement, elle sera marquée par un point d'exclamation rouge. Ce type d'action peut être inclus dans une liste d'événements mais ne peut pas s'exécuter.

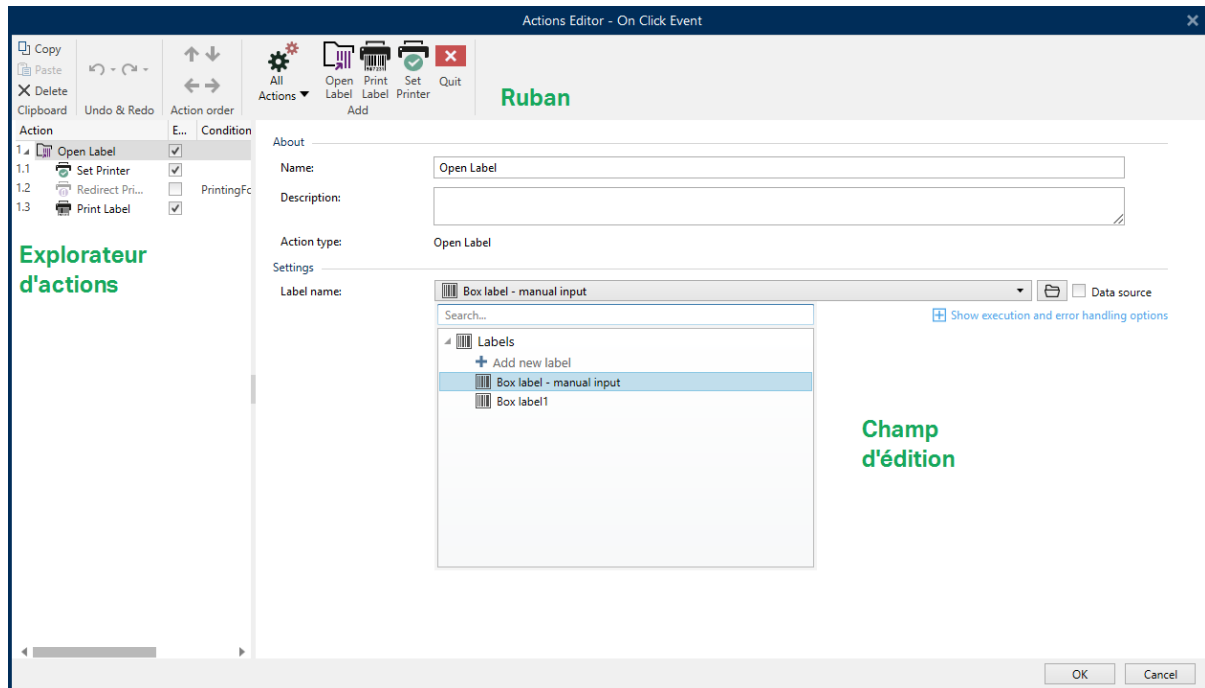
**NOTE:** Si l'une des actions indentées comporte une erreur, toutes les actions parents seront aussi colorées en rouge. C'est une indication pour une erreur d'action indentée.

- La **Désactivation des Actions:** empêche leur exécution. Par défaut, chaque action ajoutée est activée. Les Actions qui ne sont plus nécessaires peuvent être désactivées mais conservées dans la configuration. La case à cocher devant le nom de l'action d'une liste d'actions définie est un raccourci pour activer/désactiver l'action.
- **Copie des Actions:** Toutes les actions peuvent être copiées et collées. Utiliser les raccourcis-clavier Windows standards ou effectuer un clic-droit sur l'action.

## 9.6.1 Editeur D'actions

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

L'**Editeur d'actions** est un outil de gestion des actions de la solution Designer.



Les actions sont définies pour :

- **Formulaire** : Ces actions sont déclenchées par les événements du formulaire. Elles s'appliquent aux événements suivants:
  - **Au chargement du formulaire.** les actions s'exécutent après le chargement du formulaire.
  - **A la fermeture du formulaire:** L'action démarre à la fermeture du formulaire.
  - **A intervalle de temps:** L'action démarre après un temps donné.
  - **A l'inactivité du formulaire :** lance l'action définie pour être effectuée quand le formulaire reste inactif pour un temps donné.
- **Objet du formulaire** : Ces actions sont déclenchées par un événement relatif à un objet du formulaire.
- **Variable:** Ces actions se déclenchent en fonction des valeurs reçues.

### 9.6.1.1 Ruban

Le ruban **Editeur d'actions** comporte les commandes pour ajouter, supprimer et ordonner les actions. Il dispose aussi d'un accès direct aux actions fréquemment utilisées.

Le groupe d'icônes **Presse-papier** dispose des actions suivantes:

- **Coller:** Colle les données du presse-papier.
- **Couper:** coupe la sélection dans le presse-papier.
- **Copier:** copie la sélection dans le presse-papier.
- **Effacer:** Efface les articles sélectionnés.

Le groupe **Annuler & Rétablir** permet d'annuler des actions ou de les rétablir.

- **Annuler:** Designer permet d'annuler la séquence complète d'actions depuis l'ouverture de l'éditeur.
- **Rétablir:** répète la séquence d'actions requise.

Le groupe **Ordre des actions** définit l'ordre d'exécution des actions sélectionnées.

- Les flèches **Vers le haut** et **Vers le bas:** permettent de déplacer l'action sélectionnée avant ou après une autre action existante.
- La flèche **Droite:** permet d'indenter l'action sélectionnée sous la précédente action existante.

**NOTE:** Une action indentée démarre après l'action parent.

- La flèche **Gauche:** permet de rendre indépendante une action indentée dans l'action qui la précède.

**NOTE:** Certaines actions ne peuvent pas être indépendantes. Quand ce type d'action est ajouté à la liste d'action, un avertissement apparaît. L'avertissement précise sous quelle action elle devrait être indentée.

**Ajouter** assigne les actions à l'objet du formulaire sélectionné.

- Le bouton **Toutes les actions** donne accès à toute la gamme d'[actions Designer](#). Les actions **Utilisées récemment** se trouvent en haut de la liste. Utiliser le champ **Recherche...** pour localiser rapidement toutes les actions en saisissant leur nom.
- Quatre boutons donnent un accès direct aux actions les plus utilisées:
  - **Ouvrir l'étiquette:** ce bouton ajoute l'action **Ouvrir l'étiquette** à la liste d'événements.
  - **Imprimer l'étiquette:** Ce bouton ajoute l'action **Imprimer l'étiquette** à la liste d'événements.
  - **Installer l'imprimante:** Ce bouton ajoute l'action **Installer l'imprimante** à la liste d'événements.
  - **Quitter:** Ce bouton ajoute l'action **Quitter** à la liste d'événements.

### 9.6.1.2 Explorateur D'actions

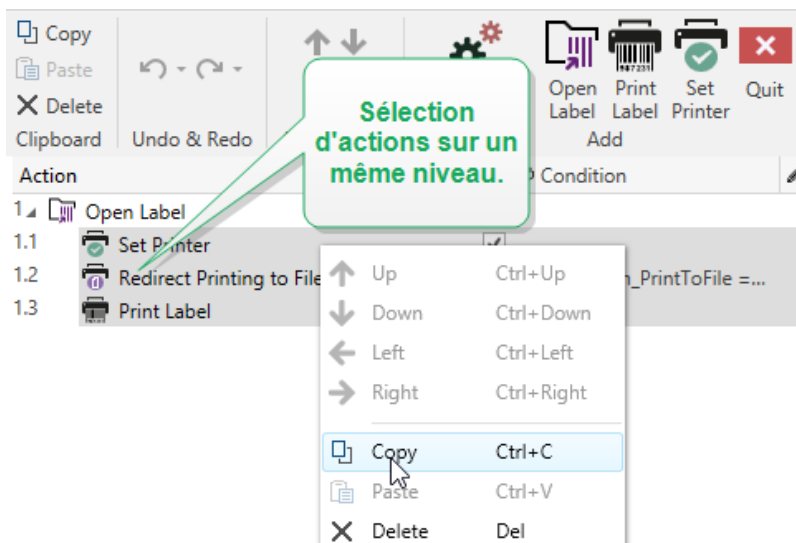
L'**Explorateur d'actions** est un outil pour ajouter, supprimer et ordonner les actions assignées. Utiliser les commandes du ruban pour manipuler les actions existantes ou ajouter de nouvelles actions.

Les colonnes de l'explorateur présentent toutes les options d'exécution des actions et leur description.

- **Activé:** active ou désactive l'action incluse.
- **Condition:** affiche la condition d'exécution d'une action (si définie).
- **Description:** affiche les actions telles que définies par l'utilisateur.

L'explorateur d'action permet aussi de sélectionner plusieurs actions, et de les **copier**, **coller** et **supprimer**. Pour les sélectionner, utiliser les touches Ctrl/Maj plus clic sur les actions requises.

**NOTE:** Pour sélectionner plusieurs actions, il faut qu'elles soient dans la même action parent, ex: toutes les actions sélectionnées doivent être au même niveau. Voir ci-dessous.



### 9.6.1.3 Champ D'édition

**Champ d'édition** permet d'éditer les propriétés avancées de l'action.

- Les principales propriétés de l'action sélectionnée se trouvent en haut du champ d'édition. Elles sont modifiables. Les propriétés principales sont différentes suivant les actions – Voir les [sections Description de l'action](#) pour les détails.
- Le groupe **A propos** permet de décrire toutes les actions NiceLabel Designer.
  - **Nom:** par défaut, le nom de l'action est défini par son type; il n'est donc pas unique. En personnalisant son nom, elle devient reconnaissable instantanément au milieu des autres actions, dans les journaux et dans les éventuels messages d'erreur.
  - **Description:** Notes de l'utilisateur sur l'action sélectionnée. La description s'affiche dans l'explorateur d'actions.
  - **Type d'action :** champ en lecture seule qui affiche le type de l'action.

**NOTE:** Lors de la mise à jour d'anciennes solutions (créées avec NiceLabel V6 ou avant), mettre à jour le nom des actions en fonction de la langue choisie. La version de la solution se met à jour.

- Les propriétés masquées sont moins souvent utilisées. Les propriétés masquées diffèrent suivant les actions – Voir les [sections Description de l'action](#) pour les détails.

## 9.6.2 Actions Disponibles

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms.

Les actions Designer sont regroupées suivant leur fonction. Ces groupes sont listés ci-dessous.

Le groupe **Général** contient les commandes fréquemment utilisées concernant l'ouverture de l'étiquettes et son activation:

- [Ouvrir l'étiquette](#)
- [Imprimer l'étiquette](#)
- [Ouvrir le document/Programme](#)
- [Exécuter le script.](#)
- [Créer une variante d'étiquette](#)

Le groupe **Imprimante** contient les actions relatives à l'impression:

- [Installer l'imprimante](#)
- [Paramétrer l'imprimante](#)
- [Configurer le nom du travail d'impression](#)
- [Rediriger l'impression vers un fichier](#)
- [Configurer les paramètres d'impression](#)
- [Rediriger l'impression en PDF](#)
- [Etat de l'imprimante](#)
- [Stocker l'étiquette dans l'imprimante](#)

Le groupe **Formulaire** définit les actions relatives aux objets du formulaire :

- [Ouvrir un autre Formulaire](#)
- [Message](#)
- [Quitter](#)
- [Déplacer le Focus](#)
- [Récupérer la ligne de la table sélectionnée](#)
- [Sélectionner une ligne de la table](#)
- [Définir les propriétés de l'objet](#)
- [Traduire le formulaire](#)

Le groupe **Variables** définit les actions relatives aux variables:



- [Définir la Variable](#)
- [Enregistrer les données variables](#)
- [Charger les données variables](#)
- [Manipulation de chaîne](#)

Le groupe **Données & Connectivité** définit les actions relatives aux bases de données, à l'envoi, la lecture, la réception des données et au travail en réseau.

- [Exécuter une requête SQL](#)
- [Rafraîchir la table](#)
- [Importer les données dans la table](#)
- [Envoyer les données au port TCP/IP](#)
- [Envoyer les données au port série](#)
- [Lecture des données sur le port série](#)
- [Envoyer les données à l'imprimante](#)
- [Requête HTTP](#)
- [Service Web](#)

Le groupe **Opérations de fichier** définit les actions relatives au fichier actif.

- [Enregistrer les données dans le fichier](#)
- [Lire les données du fichier](#)
- [Supprimer le fichier](#)
- [Parcourir Fichier / Dossier](#)

Le groupe **Contrôle de flux** définit les séquences variées des actions:

- [Boucler](#)
- [Pour chaque enregistrement](#)
- [Essayer](#)
- [Grouper](#)

Le groupe **Autre** contient les actions spécifiques pour exécuter les commandes, envoyer les commandes personnalisées et vérifier les licences:

- [Exécuter le fichier de commande](#)
- [Envoyer des commandes personnalisées](#)
- [Vérifier la Licence](#)
- [Journal des événements](#)

## 9.6.2.1 Général

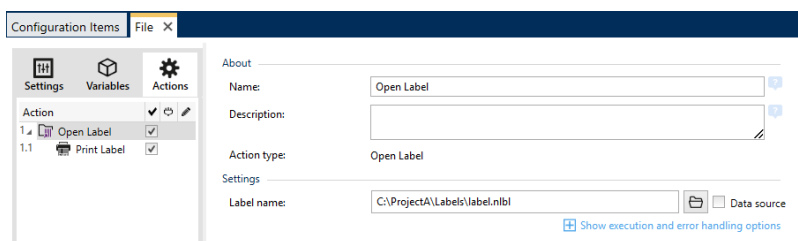
### 9.6.2.1.1 Ouvrir Une Étiquette

L'action **Ouvrir l'étiquette** spécifie le fichier de l'étiquette qui va être imprimée. Quand l'action est exécutée, le masque d'étiquette spécifié s'ouvre en mémoire cache. L'étiquette reste en cache tant que les déclencheurs et les événements l'utilisent.

Le nombre d'étiquettes pouvant être ouvertes en même temps n'est pas limité. Quand une étiquette déjà chargée est à nouveau demandée, NiceLabel Automation va d'abord déterminer si une version plus récente est disponible et approuvée pour l'impression, ensuite il ouvrira l'étiquette.

Dans cet exemple, NiceLabel 2017 charge l'étiquette `label.nlbl` du dossier `C:\ProjectA\Labels`.

```
C:\ProjectA\Labels\label.nlbl
```



S'il ne trouve pas l'étiquette spécifiée, NiceLabel 2017 essaye de la trouver à un autre endroit. Pour plus d'informations, se référer à :

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

#### Utilisation de Chemins Relatifs

NiceLabel 2017 permet d'utiliser des chemins relatifs pour référencer les fichiers d'étiquettes. Le dossier de configuration (MISX) est toujours stocké dans le dossier racine.

En utilisant la syntaxe suivante, l'étiquette se chargera de façon relative depuis l'emplacement du fichier de configuration. L'étiquette sera recherchée dans le dossier `ProjectA`, ce qui est deux niveaux plus haut que le dossier actuel, ensuite dans le dossier `Labels`.

```
..\..\ProjectA\Labels\label.nlbl
```

Le groupe **Paramètres** définit le fichier de l'étiquette.

- **Nom** : Spécifie le nom de l'étiquette. Il peut être codé en dur, et la même étiquette sera imprimée à chaque fois. L'option **Source de données** permet de définir le nom du fichier dynamiquement. Sélectionner ou créer une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier, si un déclencheur s'exécute ou un événement survient.

**TIP:** En général, la valeur est assignée à la variable par un filtre.

**NOTE:** Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'**Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.1.2 Impression D'étiquette

Cette action exécute l'impression de l'étiquette. Elle doit toujours être indentée sous l'action [Ouvrir l'étiquette](#). L'indentation permet d'avoir la référence de l'étiquette à imprimer. Ceci permet d'avoir plusieurs étiquettes ouvertes en même temps, et de spécifier l'étiquette à imprimer.

Avec cette commande, l'étiquette s'imprime en utilisant les pilotes définis dans le masque d'étiquette. Si ce pilote d'imprimante n'existe pas sur le système, l'étiquette s'imprime en utilisant le pilote d'impression par défaut. Il est possible de remplacer le pilote d'imprimante en utilisant la commande [Imprimante](#).

Pour atteindre une haute performance d'impression d'étiquettes, NiceLabel 2017 active deux paramètres par défaut :

- **Processus parallèle.** De multiples processus d'impression sont effectués simultanément. Le nombre de tâches d'impression fonctionnant en arrière-plan dépend du matériel, et plus précisément du type de processeur. Chaque noyau de processeur peut contenir une seule thread d'impression. Cette valeur par défaut est modifiable. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Traitement parallèle dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.
- **Mode asynchrone.** Dès que le pré-traitement du déclencheur se termine et que les instructions pour le moteur d'impression sont disponibles, la thread d'impression démarre en arrière-plan. Le contrôle est rendu au déclencheur pour qu'il puisse accepter le flux de données entrantes suivant dès que possible. Quand le mode synchrone est activé, le contrôle n'est pas rendu au déclencheur tant que le processus d'impression n'est pas terminé. Cela peut prendre un certain temps, mais le déclencheur a l'avantage d'envoyer un retour d'infos à l'application fournissant les données. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Mode synchrone dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** L'utilisation de l'option **Enregistrer l'erreur dans une variable**, dans **Exécution d'action et Traitement d'Erreurs** ne va pas produire de résultats en mode asynchrone, car le déclencheur ne recevra pas de retour du processus d'impression. Pour récupérer des informations du processus d'impression, il faut activer le mode synchrone.

**NOTE:** Si l'action Imprimer l'étiquette est indentée sous l'action Boucler, Automation l'exécute dans un mode de session d'impression. C'est un mode d'optimisation de l'impression qui imprime toutes les étiquettes d'une boucle dans un seul fichier d'impression. Pour plus d'informations, consulter la section Impression en session dans la guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

**Quantité** Ce groupe définit le nombre d'étiquettes à imprimer avec le formulaire actif.

- **Étiquettes:** détermine le nombre d'étiquettes imprimées. **Source de données** spécifie ou ajoute une variable qui définit dynamiquement la quantité d'étiquettes à imprimer.

**NOTE:** La valeur de variable est généralement assignée par l'action **Utiliser un Filtre de Données** et doit être un nombre entier.

**Toutes (quantité illimitée):** imprime une quantité d'étiquettes en fonction du masque créé.

### Détails d'impression Quantité illimitée

Cette option est utilisée dans deux scénarios.

1. Pour dire à l'imprimante d'imprimer la même étiquette continuellement jusqu'à ce qu'elle soit coupée, ou qu'elle reçoive une commande d'effacement de sa mémoire tampon.

**ATTENTION :** Ce scénario a besoin qu'un pilote d'imprimante NiceLabel soit installé et utilisé.

Lors de l'impression d'une étiquette fixe, une seule tâche d'impression est envoyée à l'imprimante, avec la quantité définie sur "illimitée". Les imprimantes d'étiquettes ont un paramètre de commande d'impression pour indiquer l'impression "illimitée".

Quand l'étiquette n'est pas fixe mais qu'elle comporte des objets qui changent durant l'impression, comme des compteurs, alors la quantité imprimée sera définie par la quantité maximale supportée par l'imprimante. Le pilote d'imprimante NiceLabel connaît la quantité limite et imprime toutes les étiquettes possibles.

**EXEMPLE:** La quantité maximale supportée par l'imprimante est de 32.000. C'est la quantité d'étiquettes qui est imprimée quand l'option **Toutes (quantité illimitée)** est sélectionnée.

2. Le déclencheur ne fournit aucune donnée, mais sert de signal que "l'événement soit effectué". La logique pour collecter les données nécessaires se trouve sur l'étiquette. Généralement, une connexion vers une base de données est configurée avec l'étiquette et, à chaque déclenchement, l'étiquette doit se connecter à la base de données et récupérer les données. Dans ce cas, l'option **Toutes (quantité illimitée)** se comprend comme "imprimer tous les enregistrements de la base de données".

- **Quantité variable (définie à partir d'une variable d'étiquette):** spécifie une variable de l'étiquette qui va définir la quantité d'étiquettes à imprimer.

Le déclencheur ne reçoit pas le nombre d'étiquettes à imprimer, donc il transmet la décision au masque de l'étiquette. L'étiquette peut contenir une connexion à la base de données, qui fournira la quantité d'étiquettes, ou il y a une autre source d'information de quantité. Une seule variable d'étiquette doit être définie comme "variable de quantité".

Le groupe **Avancé** définit les détails de l'impression d'étiquettes. Cliquez sur **Afficher les options d'avancées de l'imprimante** pour définir les options d'impression **Avancées**.

Cette section spécifie les paramètres de quantité liés aux quantités d'étiquettes moins fréquemment utilisés.

- **Nombre d'étiquettes sautées** : définit le nombre d'étiquettes à sauter sur la première page des étiquettes. La feuille d'étiquettes peut avoir déjà été imprimée, mais pas entièrement. Cette feuille peut être utilisée en déplaçant la position de départ. Cette option est applicable pour imprimer les étiquettes sur des feuilles, pas sur des rouleaux d'étiquettes, c'est donc applicable aux imprimantes de bureau mais pas aux imprimantes d'étiquettes.
- **Copies d'étiquettes identiques**: Spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque étiquette unique. Pour des étiquettes fixes, cette option donne le même résultat que l'option principale **Nombre d'étiquettes**. Avec des étiquettes variables, telles que les étiquettes utilisant des compteurs, ce sera le nombre réel de copies.
- **Nombre de jeux d'étiquettes** spécifie combien de fois la totalité de l'impression d'étiquettes doit se répéter.

**EXEMPLE:** Le déclencheur, ou l'événement, reçoit un contenu de 3 lignes de données formatées en CSV, donc on attend l'impression de 3 étiquettes (1, 2, 3). En mettant cette option à 3, l'impression se fera dans l'ordre suivant : 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3.

**TIP:** Toutes les valeurs du groupe **Avancé** peuvent être soit codées en dur, soit fournies dynamiquement par une variable nouvelle ou existante.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'**Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

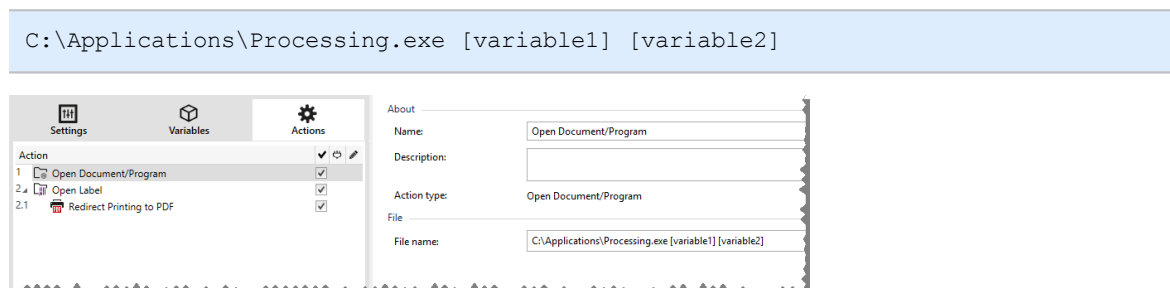
- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.1.3 Ouvrir Un Document / Programme

Cette action fournit une interface avec une application externe et l'ouvre en ligne de commande.

Les applications externes peuvent exécuter des fonctions additionnelles et renvoyer le résultat à NiceLabel 2017. Cette action lui permet de se relier à un logiciel tiers qui peut traiter des données additionnelles, ou acquérir des données. Le logiciel externe peut fournir des réponses de données et les enregistrer dans un fichier, dans lequel elles seront récupérées pour des variables.

Fournir les valeurs de variable(s) au programme en les entourant de crochets dans la ligne de commande.



**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Fichier** définit le fichier à ouvrir.

- **Nom de fichier:** Définit le chemin et nom du fichier ou de l'application à ouvrir.

Le nom et le chemin du fichier peuvent être codés en dur, et le même fichier sera utilisé à chaque fois. Si le nom du fichier est défini sans le chemin, le dossier comportant le fichier de configuration d'NiceLabel Automation (.MISX) sera utilisé. En utilisant une référence relative au nom de fichier, le dossier avec le fichier .MISX est utilisé comme dossier racine.

**Source de données** active le nom de fichier variable. Sélectionner une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier, ou combiner plusieurs variables pour créer le nom du fichier. Pour plus d'informations, consulter l'article Utilisation de Valeurs Composées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le groupe **Options d'exécution** permet de paramétrer les détails d'ouverture du programme.

- **Masquer la fenêtre:** rend invisible la fenêtre du programme ouvert. Comme NiceLabel 2017 fonctionne comme une application de service dans sa propre session, il ne peut pas interagir avec le bureau de l'utilisateur, même s'il fonctionne avec les privilèges de l'utilisateur actuellement connecté. Microsoft a empêché cette interaction dans Windows Vista et les systèmes d'exploitation plus récents pour raisons de sécurité.
- **Attendre la fin:** spécifie qu'il faut attendre la fin de cette action avant de continuer à exécuter les autres actions programmées en suivant.

**CONSEIL:** Activer cette option si l'action suivante dépend du résultat de l'application externe.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes



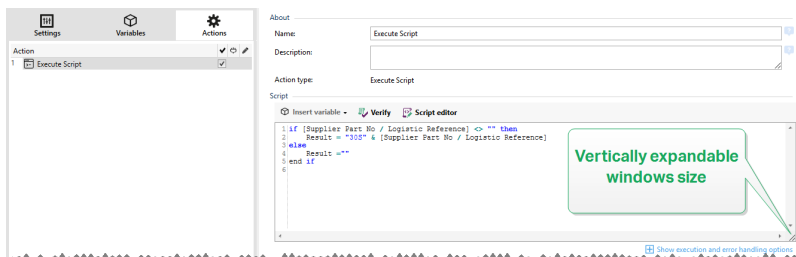
ActionLastErrorId et ActionLastErrorDesc.

### 9.6.2.1.4 Exécuter Un Script

L'utilisation de scripts VBScript ou Python personnalisés améliore les fonctionnalités du logiciel. Utiliser cette fonction si les actions pré définies ne sont pas suffisantes.

Les scripts peuvent inclure les variables des déclencheurs, variables internes ou variables définies ou importées des étiquettes

Veiller à ce que le compte Windows, sous lequel le service tourne, dispose des droits pour exécuter les commandes du script. Pour plus d'informations, se référer à :



**NOTE:** Le langage de script est configuré par déclencheur dans les propriétés du déclencheur. Dans un déclencheur, toutes les actions Exécuter le Script doivent utiliser le même langage de script.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

L'éditeur de **Script** propose les fonctionnalités suivantes:

- **Insérer une source de données** permet d'insérer une variable, nouvelle ou existante, dans un script.
- **Vérifier** valide la syntaxe du script saisi.
- **Editeur de script :** ouvre l'éditeur qui rend l'écriture du script plus facile et plus efficace.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

#### Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

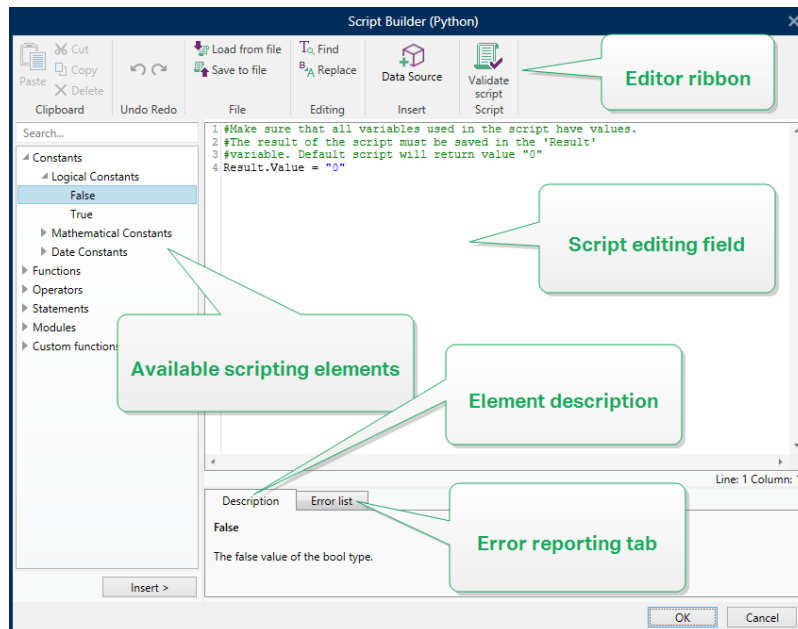
**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### Editeur De Script

NiceLabel 2017 comporte un éditeur de scripts qui facilite l'écriture en Python ou en VB, sans erreur ni perte de temps.



Le **ruban de l'éditeur** dispose des commandes usuelles qui sont réparties dans plusieurs groupes par fonction.

- Le groupe **Presse papier** comporte les commandes **Couper**, **Copier**, **Coller** et **Supprimer**.
- Le groupe de ruban **Annuler Rétablir** annule ou répète les actions d'édition.
- Le groupe **Fichier** permet de charger et enregistrer les scripts dans un fichier.
  - **Charger d'un fichier**: charge un script d'un fichier texte externe enregistré auparavant.
  - **Enregistrer dans un fichier**: stocke le script en cours dans un fichier texte.
- Le groupe **Edition**: permet de rechercher et remplacer des chaînes dans un script.
  - **Rechercher**: localise la chaîne saisie dans le script.
  - **Remplacer**: Remplace ce la chaîne dans le script.
- Le groupe **Insérer** : La commande **Source de données** insère dans le script des sources de données existantes ou nouvellement créées.
- Le groupe **Script** : La commande **Valider le script** valide la syntaxe du script saisi.

**Éléments de script disponibles** contient tous les articles de script disponibles pour bâtir le script. Double cliquer sur l'élément ou cliquer sur le bouton **Insérer** pour insérer l'élément à l'endroit où le curseur se trouve dans le script.

**Description de l'élément** : donne une information basique sur l'élément de script inséré.

La **liste d'erreurs** comporte les erreurs rapportées après utilisation de la commande **Valider le script**

### 9.6.2.1.5 Créer Une Variante D'étiquette

Elle permet de créer un double de l'étiquette existante avec les données en clair. Dans les objets de l'étiquette, les valeurs des sources de données sont verrouillées. Ces valeurs sont définies par la source de données applicable.

L'objectif de cette étiquette avec les données "verrouillées" en clair est d'avoir une étiquette adaptée aux processus d'approbation ayant besoin d'approuver simultanément les données et le masque. Au lieu d'afficher une étiquette sans contenu défini pour les objets, l'approbateur approuve une variante comportant les valeurs définies. Cela lui permet de voir rapidement et d'approuver la mise en page finale de l'étiquette avec les valeurs utilisées pour l'impression.

**TIP:** Le processus d'approbation des étiquettes s'applique aux étiquettes stockées dans le Stockage de documents du Control Center. Différents types de flux d'approbation peuvent s'appliquer aux étiquettes stockées et à leurs variantes . Le choix du flux d'approbation dépend des contraintes liées à l'activité. Pour plus de détails, consulter le guide utilisateur du NiceLabel 2017 Control Center.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom**: permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de

son type.

- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres** définit le fichier de l'étiquette à convertir et le fichier de sortie (variante).

- **Nom de l'étiquette:** Le nom du fichier d'étiquette à convertir en variante lisible avec les valeurs des sources de données verrouillées. La **source de données** définit dynamiquement le **Nom de l'étiquette** en utilisant une variable nouvelle ou existante.
- **Sources de données pour l'impression:** Cette option permet de définir les sources de données fournissant les valeurs au moment de l'impression. Quand une source de données est listée dans ce champ, sa valeur n'est pas verrouillée, elle est fournie au moment de l'impression. Exemples: les sources de données de production comme le lot, la date d'expiration, etc.

**TIP:** Mettre seulement les noms des sources de données, sans crochet, séparées par des virgules ou mis en colonne avec la touche Entrée

- **Nom du fichier de sortie:** Nom du fichier de la variante de l'étiquette qui permettra la lecture. La **source de données** définit dynamiquement le **Nom de l'étiquette** en utilisant une variable nouvelle ou existante.

Plusieurs règles s'appliquent à la variante de l'étiquette :

1. Par défaut les valeurs de source de données sont verrouillées. Pour éviter qu'elles soient verrouillées, il faut les lister dans le champ **Sources de données à l'impression** pour qu'elles restent actives sur la variante de l'étiquette. Leurs valeurs pourront être définies au moment de l'impression.
2. Les variables compteurs, les fonctions, les champs de base de données et les variables globales sont convertis en variables non saisies.
3. Les graphiques sont intégrés.
4. La variante de l'étiquette de destination placée dans le stockage de document de NiceLabel Control Center est automatiquement activée. Le **nom de l'étiquette** originale et les **Sources de données à l'impression** sont utilisés en commentaire pour vérification.
5. Les variantes d'étiquettes peuvent être ouvertes dans NiceLabel 2017 Designer, mais elles sont verrouillées.
6. Les fichiers d'étiquettes générés avec cette action ne peuvent pas être importés.
7. Quand une variante d'étiquette est stockée dans l'imprimante, la commande de rappel donne seulement la valeur des sources de données saisies à l'impression.
8. En utilisant NiceLabel Control Center, L'aperçu de l'étiquette dans le Stockage de document permet de modifier les sources de données saisies à l'impression.

9. Les variables de temps actuel et date du jour ne peuvent être définies comme sources de données saisies à l'impression sur la variante de l'étiquette.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

## 9.6.2.2 Imprimante

### 9.6.2.2.1 Définir L'imprimante

Cette action spécifie le nom de l'imprimante à utiliser pour imprimer l'étiquette active.

**NOTE:** Cette action écrase l'imprimante définie dans les propriétés de l'étiquette.

Cette action est utile pour imprimer des étiquettes identiques sur plusieurs imprimantes. Il faut toujours indenter cette action sous l'action **Général** pour donner à l'étiquette la référence de l'imprimante.

Cette action lit les paramètres par défaut -tels que la vitesse et le contraste- du pilote d'imprimante sélectionné et les applique à l'étiquette. A défaut d'utiliser cette action **Installer l'imprimante**, l'étiquette s'imprime comme définie dans le masque d'étiquette.

**ATTENTION :** Attention en passant d'une marque d'imprimante à une autre, par ex. de Zebra à SATO, ou même d'un modèle d'imprimante à un autre modèle de la même marque. Les paramètres d'imprimante peuvent ne pas être compatibles et l'impression de l'étiquette peut ne pas être identique. De même, les optimisations de l'étiquette pour l'imprimante originale, tels que les compteurs internes et types de caractères internes peuvent ne pas être disponibles pour l'imprimante sélectionnée.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

le groupe **Imprimante** spécifie le nom de l'imprimante à utiliser pour l'impression en cours.

- **Nom de l'imprimante:** Sélectionner l'imprimante dans la liste d'imprimantes installées localement, ou saisir un nom d'imprimante. Sélectionner **Source de données** pour sélectionner dynamiquement l'imprimante en utilisant une variable. Dans ce cas, sélectionner ou créer une variable qui contient le nom de l'imprimante à utiliser quand l'action s'exécute.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.2 Paramétrer L'imprimante

Cette action ouvre la boîte de dialogue des propriétés du pilote pour l'imprimante sélectionnée. Les paramètres sont enregistrés dans le fichier de l'étiquette et ne s'appliquent qu'à cette étiquette.

**NOTE:** Avec cette action, les modifications effectuées sont temporaires et ne concernent que le job d'impression en cours. Les modifications ne s'enregistrent ni sur l'étiquette ni sur le formulaire.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres** définit une variable pour les paramètres de l'imprimante.

- **Paramètres de l'imprimante:** sélectionne ou crée une variable pour stocker les paramètres d'imprimante reçus en sortie. Quand les paramètres d'imprimante sont inclus dans la variable, la boîte de dialogue **Propriétés de l'imprimante** les affiche.

#### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (`vrai` ou `faux`). Quand le résultat de l'expression est `vrai`, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.2.3 Définir Le Nom De La Tâche D'impression

Cette action spécifie le nom du travail d'impression tel qu'il apparaît dans le spouleur Windows. Un nom de travail d'impression par défaut est le nom du fichier d'étiquette utilisé; Cette action l'écrasera.

**NOTE:** Vos devez toujours indenter l'action sous l'action Ouvrir l'étiquette, pour l'associer au fichier d'étiquette spécifique.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Travail d'impression** permet de définir le nom du travail d'impression.

- **Nom:** spécifie le nom du travail d'impression. Il peut être codé-en-dur, et le même nom sera utilisé pour chaque action d'Impression L'option Variable active le nom d'un fichier variable. Sélectionner ou créer une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier, si un déclencheur s'exécute ou un événement survient.

**NOTE:** Dans le module Automation Builder, en général, la valeur de la variable est assignée par un filtre.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur



Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.2.4 Rediriger L'impression Vers Un Fichier

Cette action envoie le travail d'impression dans un fichier. Au lieu d'envoyer le fichier d'impression créé au port d'imprimante, comme défini dans le pilote d'imprimante, l'impression est redirigée vers un fichier. Il est possible de joindre des données au fichier existant ou de l'écraser.

Cette action permet de capturer les commandes d'impression dans un fichier distinct.

Cet action demande au module Automation Builder de rediriger l'impression - donc les étiquettes ne s'imprimeront pas. Vérifier qu'elle est suivie par l'action [Imprimer l'étiquette](#).

**NOTE:** NiceLabel fonctionne comme un service sous un compte utilisateur Windows défini. Il faut que ce compte utilisateur dispose des privilèges d'accès au fichier spécifié avec les droits de lecture/d'écriture. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Cette action **Rediriger l'impression vers un fichier** est également utile pour imprimer plusieurs étiquettes différentes (fichiers .LBL) sur l'imprimante réseau en conservant l'ordre d'étiquettes correct. Quand plusieurs fichiers .LBL sont imprimés par le même déclencheur, Automation Builder envoie chaque étiquette dans un travail d'impression distinct à l'imprimante, même si l'imprimante est identique pour les deux étiquettes. Avec une imprimante utilisée en réseau, des travaux provenant d'autres utilisateurs peuvent s'insérer entre deux travaux que le déclencheur doit envoyer ensemble. L'utilisation de cette action permet de combiner les données d'impression dans un même fichier pour envoyer ensuite tout son contenu à l'imprimante en utilisant l'action [Envoyer les données à l'imprimante](#).

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe de paramètres de **Fichier** définit comment se fait la sélection du fichier pour la redirection.

- **Nom du fichier :** Spécifie le nom du fichier. Il peut être soit codé en dur, soit fourni dynamiquement par une variable nouvelle ou existante.  
  
Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article [Accès aux Ressources de Réseau Partagées](#) dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** Il faut que ce compte utilisateur dispose des privilèges d'accès au fichier spécifié avec les droits de lecture/d'écriture.

Le groupe de paramètres **Mode d'écriture du fichier** permet de sélectionner comment le fichier sera traité en cas de redirections répétées.

- **Ecraser le fichier:** Si le fichier spécifié existe déjà sur le disque il sera écrasé.
- **Joindre les données au fichier:** Les données du travail d'impression sont ajoutées aux données existantes dans le fichier donné.

Le groupe **Persistance** permet de contrôler la continuité de l'action de redirection. Elle permet de définir le nombre d'actions [Imprimer l'étiquette](#) qui sont concernées par l'action **Rediriger l'impression vers un fichier**.

- **Appliquer à la prochaine action d'impression:** précise que la redirection de l'impression ne s'appliquera qu'à la prochaine action [Imprimer l'étiquette](#) (un seul événement).

- **Appliquer à toutes les actions d'impression suivantes:** précise que la redirection de l'impression s'appliquera à toutes les actions **Imprimer l'étiquette** définies après la présente action **Rediriger l'impression vers un fichier**.

**NOTE:** L'action redirige seulement l'impression Vérifier qu'elle est suivie par l'action [Imprimer l'étiquette](#).

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne ([vrai](#) ou [faux](#)). Quand le résultat de l'expression est [vrai](#), l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes [ActionLastErrorId](#) et [ActionLastErrorDesc](#).

#### 9.6.2.2.5 Définir Les Paramètres D'Impression

Cette action permet d'affiner les paramètres relatifs au pilote d'imprimante. Ces paramètres concernent la vitesse et le contraste des imprimantes d'étiquettes, ou le réservoir à papier pour les imprimantes laser.

Les paramètres d'imprimante sont appliqués uniquement pour l'impression actuelle et ne sont pas mémorisés pour l'événement de déclenchement suivant.

Après l'action [Imprimante](#) pour changer l'imprimante, il faut ensuite utiliser l'action Configurer les paramètres d'impression. Avant d'appliquer la structure DEVMODE au pilote d'imprimante, il faut commencer par charger les paramètres de l'imprimante par défaut, . Ce qui sera effectué par l'action Installer l'imprimante. Le DEVMODE n'est compatible qu'avec le DEwe

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres d'impression** permet d'affiner les paramètres avant l'impression.

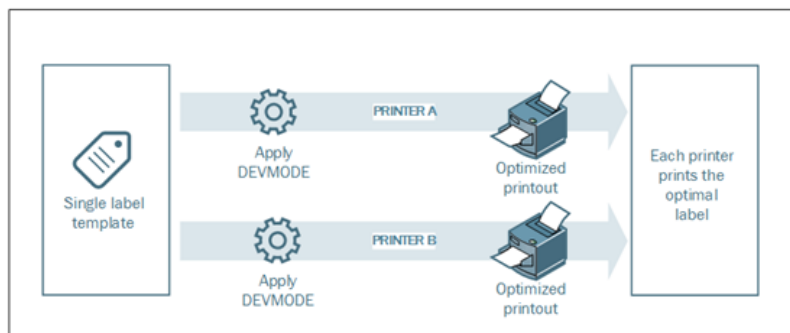
- **Bac:** nom du bac contenant le support d'étiquettes. Cette option est utilisée généralement avec les imprimantes laser et à jet d'encre ayant différents bacs à papier. Le nom du bac à papier fourni doit correspondre au nom du bac du pilote d'imprimante. Vérifier les propriétés du pilote d'imprimante pour plus de détails.
- **Vitesse d'impression:** définit la vitesse d'impression. Ce paramètre écrase celui qui est défini dans l'étiquette. La valeur fournie doit se situer dans la gamme de valeurs acceptables.

**EXEMPLE:** Le premier modèle d'imprimante accepte une gamme de valeurs de 0 à 30, tandis que le second modèle d'imprimante accepte des valeurs de -15 à 15. Pour plus d'informations, voir les propriétés du pilote d'imprimante.

- **Contraste:** Définit le contraste des objets imprimés sur le papier et écrase les paramètres de l'étiquette. La valeur fournie doit se situer dans la gamme de valeurs acceptables.
- **Décalage d'impression X.** Applique le décalage horizontal. L'impression de l'étiquette sera déplacée horizontalement du nombre de pixels spécifiés. Un décalage négatif est possible:
- **Décalage d'impression Y:** Applique le décalage vertical. L'impression de l'étiquette sera déplacée verticalement du nombre de pixels spécifiés. Un décalage négatif est possible:

**TIP:** Tous les paramètres d'impression peuvent être soit codés en dur, soit fournis dynamiquement par une variable nouvelle ou existante.

Le groupe **Avancé** permet de personnaliser les paramètres d'impression envoyés avec le travail d'impression.



Tous les **paramètres de l'imprimante**, tels que la vitesse d'impression, le contraste, le type de média, le décalage et autres peuvent être définis comme suit.

- Définis dans une étiquette
- Rappelés depuis le pilote d'imprimante
- Rappelé depuis l'imprimante au moment de l'impression.

Les méthodes utilisables dépendent du pilote d'imprimante et des possibilités de l'imprimante. Le mode d'impression (Rappel des paramètres de l'étiquette, du pilote ou de l'imprimante) est configurable à la conception de l'étiquette. Il faut parfois appliquer ces paramètres d'imprimante au moment de l'impression - ils peuvent varier à chaque impression.

**EXEMPLE:** Une seule étiquette peut être imprimée sur différentes imprimantes mais chaque imprimante nécessite des paramètres légèrement différents. Les imprimantes de différents fabricants n'utilisent pas les mêmes valeurs de vitesse ou de température. De plus, certaines imprimantes requièrent un décalage vertical ou horizontal pour imprimer l'étiquette au bon endroit. Durant la phase de test, il faut déterminer les meilleurs paramètres pour chaque imprimante utilisée et les appliquer à un masque d'étiquette unique juste avant d'imprimer. Cette action va appliquer les paramètres correspondants pour chaque imprimante définie.

Cette action requiert la réception des paramètres d'impression sous une structure DEVMODE. C'est une structure de données aux normes Windows comportant les informations concernant l'initialisation et l'environnement d'une imprimante.

L'option **Paramètres d'Imprimante** appliquera les paramètres d'imprimante personnalisés. Liste des entrées disponibles :

- **DEVMODE encodé en base 64 - données fixes.** Dans ce cas, Il faut fournir le DEVMODE de l'imprimante encodé dans une chaîne de caractères Base64 directement dans le champ d'édition. Quand l'action est exécutée, elle convertit les données encodées en Base64 sous forme binaire.
- **DEVMODE encodé en base 64 - Données variables.** Dans ce cas la source de données sélectionnée doit contenir le DEVMODE encodé Base64. Activer la **source de données** et sélectionner la variable appropriée dans la liste. Quand l'action est exécutée, elle convertit les données encodées en Base64 sous forme binaire.
- **DEVMODE binaire - données variables.** Dans ce cas, la variable sélectionnée doit contenir le DEVMODE sous sa forme binaire native. Activer la **source de données** et sélec-

tionner la variable appropriée dans la liste. Quand elle est exécutée, l'action va utiliser le DEVMODE tel quel, sans aucune conversion.

**NOTE:** Si la variable fournit un DEVMODE binaire, il faut que la variable sélectionnée soit définie comme variable binaire dans la configuration du déclencheur.

**NOTE:** Vérifier que l'action [Installer l'imprimante](#) est définie avant cette action.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (`vrai` ou `faux`). Quand le résultat de l'expression est `vrai`, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.2.6 Rediriger L'impression Vers Un PDF

Cette action envoie le travail d'impression dans un fichier PDF. Le document PDF aura les dimensions exactes de l'étiquette, comme définies à la conception de l'étiquette. La qualité du rendu des graphiques dans les PDF correspond à la résolution de l'imprimante ciblée et aux dimensions d'impression désirées.

Les données du flux d'impression peuvent être jointe à un fichier existant ou l'écraser.

Cet action demande au module NiceLabel 2017 de rediriger l'impression - donc les étiquettes ne s'imprimeront pas. Vérifier qu'elle est suivie par l'action **Imprimer l'étiquette**.

**NOTE:** Le module NiceLabel Automation tourne en service sous un compte utilisateur Windows défini. Il faut que ce compte utilisateur dispose des privilèges d'accès au fichier spécifié avec les droits de lecture/d'écriture. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Fichier** définit le fichier à ouvrir.

- **Nom de fichier:** spécifie le fichier duquel il faut charger les données variables. Il peut être codé-en-dur, et l'impression sera redirigée vers le même fichier à chaque fois. Pour en définir un dynamiquement, utiliser une variable existante ou en créer une nouvelle.
- **Ecraser le fichier:** Si le fichier spécifié existe déjà sur le disque il sera écrasé.
- **Joindre les données au fichier:** Les données du travail d'impression sont ajoutées aux données existantes dans le fichier fourni. (désélectionne par défaut).

Le groupe **Persistence** permet de contrôler la continuité de l'action de redirection. Elle permet de définir le nombre d'actions [Imprimer l'étiquette](#) qui sont concernées par l'action **Rediriger l'impression vers un fichier**.

- **Appliquer à la prochaine action d'impression:** précise que la redirection de l'impression ne s'appliquera qu'à la prochaine action [Imprimer l'étiquette](#) (un seul événement).
- **Appliquer à toutes les actions d'impression suivantes:** précise que la redirection de l'impression s'appliquera à toutes les actions **Imprimer l'étiquette** définies après la présente action **Rediriger l'impression vers un fichier**.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.

- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (*vrai* ou *faux*). Quand le résultat de l'expression est *vrai*, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes *ActionLastErrorId* et *ActionLastErrorDesc*.

### 9.6.2.2.7 État De L'imprimante

Cette action communique avec l'imprimante pour récupérer en temps réel son état, et contacte le spouleur de Windows pour récupérer d'autres informations sur l'imprimante et les travaux en cours.

Il en résulte la collecte d'informations concernant les erreurs, l'état de la file d'attente, le nombre de travaux dans la file d'attente, ce qui révèle les erreurs potentielles et permet de les identifier facilement.

Scénarios possibles : (1) Vérification de l'état de l'imprimante avant l'impression. Si l'imprimante est en état d'erreur, imprimer l'étiquette sur l'imprimante en réserve. (2) Compter le nombre de travaux en attente dans le spouleur de l'imprimante principale. S'il y en a trop, imprimer sur une imprimante alternative. (3) Pour vérifier l'état de l'imprimante avant l'impression. Si l'imprimante est en état d'erreur, l'étiquette ne s'imprime pas, mais l'erreur est envoyée au système principal en utilisant une des actions de sortie, telles que [Envoyer les données au port TCP/IP](#), [Requête HTTP](#), [Données et connectivité](#), [Service Web](#). ou comme réponse du déclencheur.

#### Prérequis pour état de l'imprimante en temps réel

Pour pouvoir contrôler l'état de l'imprimante en temps réel, procéder comme suit:

- Utiliser un pilote d'imprimante NiceLabel pour recevoir les informations détaillées sur le statut de l'imprimante. Avec un pilote d'imprimante différent, seules les informations provenant du spouleur Windows sont contrôlables.



- L'imprimante doit être capable de rapporter son état en temps réel. Pour les modèles d'imprimantes supportant la communication bidirectionnelle, voir [la page Internet Télé-chargement NiceLabel](#).
- L'imprimante doit être connectée à une interface bidirectionnelle.
- Le mode bidirectionnel doit être activé dans le **Panneau de configuration>Matériel et audio>Périphériques et Imprimantes>pilotes>Propriétés de l'imprimante>Onglet Ports>Activer la gestion du mode bidirectionnel**.
- Avec une imprimante connectée au réseau, vérifier que le port utilisé est le **Port TCP/IP Avancé**, et pas le **Port TCP/IP Standard**. Pour plus d'informations, consultez la Base de Connaissances [article KB189](#).

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Imprimante** sélectionne l'imprimante.

- **Nom de l'imprimante** spécifie le nom de l'imprimante à utiliser pour l'impression en cours.  
Sélectionner l'imprimante dans la liste d'imprimantes installées localement, ou saisir le nom d'une imprimante. Une source de données active un nom d'imprimante variable. Dans ce cas, sélectionner ou créer une variable qui contient le nom de l'imprimante quand un déclencheur s'exécute ou qu'un événement survient. En général, la valeur de la variable est assignée par un filtre.

Ce groupe **Mappage de données** détermine les paramètres qui sont renvoyés par l'action **Etat de l'imprimante**.

**ATTENTION :** La majorité des paramètres suivants est compatible seulement avec les pilotes d'imprimante de NiceLabel. Avec un autre pilote d'imprimante, seuls les paramètres relatifs au spouleur sont utilisables.

- **Etat de l'imprimante:** spécifie l'état de l'imprimante en temps réel comme une chaîne de caractères.  
Si l'imprimante est dans différents états, tous les états sont fusionnés ensemble dans une chaîne de caractères, délimités par des virgules ",". Si aucun problème d'imprimante n'est reporté, le champs est vide. L'état de l'imprimante peut être: **Hors-ligne**, **Plus d'étiquettes** or **Ruban quasi fini**. Les phrases de rapport ne sont pas normalisées, donc chaque marque d'imprimante peut utiliser des messages d'état différents.
- **Erreur d'impression:** Spécifie la valeur booléenne (vrai/faux) de l'état d'erreur de l'imprimante.

- **Imprimante hors ligne:** Spécifie la valeur booléenne (vrai/faux) de l'état de l'imprimante hors ligne..
- **Pilote en pause:** Spécifie la valeur booléenne (vrai/faux) de l'état de pause du pilote.
- **Pilote NiceLabel :** spécifie la valeur booléenne (vrai/faux) de l'état du pilote de l'imprimante. Dit si le pilote sélectionné est un pilote d'imprimante NiceLabel.
- **État du spoleur:** spécifie l'État du spoleur sous forme de chaîne rapportée par Windows. Le spoleur peut être simultanément dans différents états. Dans ce cas, les états sont fusionnés avec des virgules ",".
- **ID de l'état du spoleur:** spécifie l'état du spoleur sous forme de numéro rapportée par Windows.. Le spoleur peut être simultanément dans différents états. Dans ce cas, les ID d'état contiennent toutes les ID comme indicateurs. Par exemple, la valeur 5 représente les ID des états 4 et 1, ce qui se traduit par "Imprimante en erreur, Imprimante en pause". Se référer au tableau ci-dessous.

**TIP:** L'action renvoie une valeur décimale, les valeurs dans le tableau ci-dessous sont en hexadécimales, il faut donc les convertir avant d'analyser la réponse.

• **Table d'ID d'états du spoleur et descriptions correspondantes**

ID de l'état du spoleur(en hex)	Description de l'état du spoleur
0	Pas d'état.
1	Imprimante en pause.
2	Imprimante en impression.
4	Imprimante en erreur.
8	Imprimante pas disponible.
10	L'imprimante n'a plus de papier.
20	Alimentation manuelle requise.
40	L'imprimante a un problème de papier.
80	Imprimante hors-ligne.
100	État Entrée/Sortie actif.
200	Imprimante occupée.
400	Blocage de papier.
800	Corbeille de sortie pleine.
2000	Imprimante en attente.
4000	Imprimante en cours d'exécution.
10000	Imprimante en pré-chauffage.

20000	Niveau d'encre bas.
40000	Plus d'encre dans l'imprimante.
80000	La page actuelle ne peut pas être imprimée.
100000	Une intervention de l'utilisateur est requise.
200000	L'imprimante n'a plus de mémoire disponible.
400000	Protection ouverte.
800000	Erreur inconnue.
1000000	L'imprimante est en mode de sauvegarde d'énergie.

- **Nombre de travaux dans le spooler:** Spécifie le nombre de travaux qui sont dans le spoleur pour l'imprimante sélectionnée.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes

ActionLastErrorId et ActionLastErrorDesc.

### 9.6.2.2.8 Enregistrer L' étiquette Sur L'imprimante

Cette action enregistre un masque d'étiquette dans la mémoire d'imprimante. L'action est une partie vitale du mode d'impression Stocker/Rappeler, où le masque d'étiquette est d'abord enregistré dans la mémoire de l'imprimante et ensuite rappelé depuis la mémoire. Les parties non-modifiables du masque d'étiquette sont déjà enregistrées dans l'imprimante, il suffit de fournir les données des objets variables de l'étiquette avant l'impression. Pour plus de renseignements, consulter l'article Utiliser le mode d'impression Stocker/Rappeler dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le temps requis pour le transfert des données à l'imprimante est considérablement raccourci, comme il y a moins de données à envoyer. Cette action est utilisée dans les scénarios d'impression autonomes: l'étiquette est stockée dans l'imprimante ou l'applicateur sur une ligne de production, puis elle est rappelée plus tard par un déclencheur logiciel ou mécanique, tel qu'un lecteur de codes à barres ou une cellule photoélectrique.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Options avancées pour stocker l'étiquette dans l'imprimante** définit le nom de l'imprimante et les variantes de stockage.

- **Nom de l'étiquette à utiliser sur l'imprimante:** Définit le nom à utiliser pour la stockage du masque d'étiquette dans la mémoire de l'imprimante. Entrer le nom manuellement ou activer **Source de données** pour définir le nom de façon dynamique en utilisant une valeur variable existante ou nouvelle.

**ATTENTION :** Lors de l'enregistrement d'une étiquette dans l'imprimante, il est recommandé de laisser vide le nom d'étiquette dans les données avancées. Ceci évite des conflits de noms durant le processus de rappel de l'étiquette.

- **Variante de stockage** définit l'emplacement des masques d'étiquettes dans la mémoire de l'imprimante. Entrer l'emplacement manuellement ou activer **Source de données** pour le définir de façon dynamique en utilisant une valeur variable existante ou nouvelle.

#### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.3 Formulaire

#### 9.6.2.3.1 Ouvrir Un Autre Formulaire

Cette action permet d'ouvrir un autre formulaire de la solution ou un formulaire sur un disque.

Le groupe **Paramètres** comporte les options suivantes:

- **Revenir au formulaire précédemment ouvert:** rouvre le précédent formulaire après exécution de l'action **Ouvrir un autre formulaire**.
- **Ouvrir le formulaire:** définit le formulaire à ouvrir avec l'action **Ouvrir un autre formulaire**.

Il y a quatre manières d'ouvrir un formulaire:

- Saisir le chemin complet
- Sélectionner un formulaire existant dans la solution.
- Cliquer sur **Ouvrir** pour localiser le fichier sur le disque.
- Utiliser une valeur variable pour définir le chemin du fichier dynamiquement.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (*vrai* ou *faux*). Quand le résultat de l'expression est *vrai*, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.3.2 Message

**Message** ouvre une fenêtre contenant un message personnel.

Le groupe **Contenu** définit l'intitulé et le contenu du message.

- **Intitulé:** spécifie le titre de la fenêtre.
- **Message:** spécifie le contenu du message personnel.

- L'option **Boutons (non disponible dans Automatisation)**: permet d'afficher les boutons de retour d'utilisateur dans une fenêtre pop-up. Voici les combinaisons de bouton de retour disponibles :
  - Ok (une seule option)
  - Ok, Annuler
  - Oui, Non
  - Oui, Non, Annuler

Cliquer sur un bouton donne la valeur de retour correspondante.

**TIP:** Le retour de l'utilisateur est utilisable pour lancer sous condition des actions basées sur les valeurs d'une variable, ex: quand un utilisateur clique sur **Oui**, l'action suivante s'exécute.

**NOTE:** La valeur **Annulé** est renvoyée quand un utilisateur ferme la fenêtre pop-up - même si le bouton **Annuler** n'existe pas.

- **Enregistrer la réponse dans une variable (disponible dans le Dsigner)**: crée ou sélectionne une variable qui comporte la valeur en fonction du retour de l'utilisateur.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.3.3 Quitter

Cette action ferme le formulaire dans NiceLabel 2017.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

#### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (`vrai` ou `faux`). Quand le résultat de l'expression est `vrai`, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.



**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.3.4 Déplacer Le Focus

Cette action déplace le focus sur un objet spécifique du formulaire.

Le groupe **Paramètres** permet de définir le mouvement du focus:

- **Rendre actif le premier objet dans l'ordre de tabulation:** place le focus sur le premier objet dans l'ordre défini après exécution du formulaire.
- **Rendre actif l'objet sélectionné** place le focus sur l'objet sélectionné après lancement du formulaire.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

#### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (`vrai` ou `faux`). Quand le résultat de l'expression est `vrai`, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.3.5 Récupérer La Ligne De La Table Sélectionnée

Cette action permet de récupérer les numéros des lignes sélectionnées ou les valeurs des champs sélectionnés dans l'objet Table de la base de données du formulaire. Les valeurs sont stockées dans une variable nouvelle ou existante. Récupérer la ligne de la table sélectionnée fonctionne comme une partie de compteur de l'action [Sélectionner la ligne de la table](#)

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Table du Formulaire** permet de choisir sur un formulaire un objet Table de la base de données, et de sélectionner les valeurs à stocker dans une variable.

- **Table:** définit, sur le formulaire, l'objet Table de la base de données à utiliser avec cette action.
  - **Numéros des lignes sélectionnées:** stocke les numéros des lignes sélectionnées dans la **Variable des lignes sélectionnées**.
  - **Contenu du champ de la table pour les lignes sélectionnées :** stocke les valeurs des champs des lignes sélectionnées dans la table .
    - **Champ de la table:** définit le champ de la table dans lequel on récupère les valeurs pour les stocker dans la **Variable des lignes sélectionnées**.

**NOTE:** Quand plusieurs lignes sont sélectionnées, les valeurs stockées (numéro de

Pour activer la sélection de plusieurs lignes, ouvrir **Propriétés de l'objet Table de la base de données > Paramètres** et activer **Sélection de plusieurs lignes**.

**NOTE:** Si les valeurs stockées (numéros de ligne ou valeurs de champ) contiennent des virgules, elles sont entourées de guillemets.

- **Variable des lignes sélectionnées:** choisit ou crée une variable pour stocker la valeur du **Champ de la table** ou des **Numéros de lignes sélectionnées**.

**TIP:** Utiliser cette variable comme source de données pour afficher les valeurs choisies dans l'objet du formulaire.

**TIP:** Pour afficher la sélection de l'enregistrement immédiatement après le démarrage du formulaire, utiliser l'événement **Au chargement du formulaire** Aller sur **Propriétés du formulaire > Événements > Au chargement du formulaire** et cliquer sur **Actions...** Ajouter l'action **Sélectionner la ligne de la table** et définir les lignes comme expliqué dans ce chapitre.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'**Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.3.6 Sélectionner Une Ligne De La Table

Cette action permet de définir la ligne à sélectionner dans un objet Table de la base de données sur un formulaire. Elle fonctionne comme l'action [Récupérer la ligne de la table sélectionnée](#)

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Table du Formulaire** permet de choisir sur un formulaire un objet Table de la base de données, et de choisir le mode de sélection de la ligne de cette table.

- **Table:** définit, sur le formulaire, l'objet Table de la base de données à utiliser avec cette action.
- **Mode de sélection :** définit le mode de sélection de l'enregistrement de la base de données.
  - **Première ligne :** sélectionne la première ligne de l'objet Table de la base de données.
  - **Dernière ligne :** sélectionne la dernière ligne de l'objet Table de la base de données.
  - **Numéro de ligne :** permet de sélectionner des lignes de la table de la base de données. Ces valeurs peuvent être définies à la main ou dynamiquement par une source données. Pour sélectionner plusieurs lignes, saisir les numéros de ligne séparés par des virgules.
  - **Valeur du champ :** sélectionne tous les enregistrements de la table qui correspondent à la valeur inscrite.
    - **Champ de la table :** champ de la base de données dont la valeur concorde à la demande
    - **Valeur du champ :** valeur correspondante qui sélectionne la ligne. Les options

**NOTE:** **Numéro de ligne** et **Valeur du champ** sélectionnent la ligne de la table quel que soit le tri des lignes de la table. Par exemple "Ligne numéro 3" reste sélectionné même si le tri de la table repositionne la "ligne numéro 3" ailleurs dans la table.

- **Sélectionner toutes les lignes** : sélectionne toutes les lignes de la table.
- **Désélectionner toutes les lignes**: désélectionne toutes les lignes de la table.

**NOTE:** Plusieurs lignes sont sélectionnées si la table le permet. Sinon, seule la première ligne est sélectionnée.

Si une ligne de la table est sélectionnée, le numéro de cette ligne peut être stocké dans une variable. Pour activer cette option, utiliser l'option **Stocker le numéro de la ligne sélectionnée dans la variable** dans les propriétés de la table de la base de données.

**NOTE:** L'action Sélectionner une ligne de la table définit la gamme de sélection dans le jeu de données. Ce qui veut dire que les enregistrements sont sélectionnés directement dans la base de données connectée et non dans la table. Si le filtrage est activé dans l'objet Table de la base de données, cela n'affecte pas l'action Sélectionner une ligne de la table.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.3.7 Définir Les Propriétés De L'objet

Cette action permet de définir les propriétés d'un objet du formulaire: largeur, hauteur et couleur.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres** définit les propriétés à paramétrer:

- **Nom de l'objet:** Objet du formulaire à éditer. Un menu déroulant contient la liste des objets utilisables sur le formulaire.
- **Propriété:** définit les propriétés de l'objet à paramétrer. Les propriétés diffèrent suivant l'objet sélectionné.

**TIP:** Les paramètres prennent effet après lancement du formulaire et réalisation des événements prévus.

Propriétés	Rôle	Pertinence
X	Paramétrer les distances par rapport aux bordures latérales du formulaire.	Tous les objets du formulaire
Y	Paramétrer les distances par rapport aux bordures supérieure et inférieure du formulaire.	Tous les objets du formulaire
Largeur	Définit la largeur de l'objet.	Tous les objets du formulaire
Hauteur	Définit la hauteur de l'objet.	Tous les objets du formulaire
Activé.	Spécifie si l'objet est activée ou désactivée.	Tous les objets du formulaire
Visible	Rend l'objet visible ou invisible.	Tous les objets du formulaire
Nom de la police	Assigne un nom à la police sélectionnée.	Tous les objets du formulaire ayant un contenu texte.
Taille de la police	Assigne à la taille de la police la valeur sélectionnée.	Tous les objets du formulaire ayant un contenu texte.

Style de la police	Assigne à la police le style sélectionné.	Tous les objets du formulaire ayant un contenu texte.
Couleur de la police	Assigne à la police la couleur sélectionnée.	Tous les objets du formulaire ayant un contenu texte.
Couleur	Assigne à l'objet la couleur sélectionnée.	Tous les objets du formulaires, sauf Navigateur de la base de données et Image.
Colonnes visibles	Rend visible une sélection des colonnes de la table.  <b>TIP:</b> Les colonnes sont visibles dans le même ordre que pour le champ <b>Valeur</b> .	Table de la base de données.

- **Valeur** : Valeurs séparées par une virgule Utiliser les guillemets " si la valeur comporte une virgule.

**TIP:** Un exemple de définition des propriétés de l'objet se trouve décrit au chapitre Objets du formulaire: [Table de la base de données](#) dans le guide utilisateurs de NiceLabel 2017 Designers.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le

traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.3.8 Traduire Le Formulaire

Cette action va traduire toutes les chaînes du formulaire dans la langue choisie.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètre de traduction du formulaire** permet de choisir la langue et de créer le fichier de traduction.

- **Langue:** langue à utiliser sur le formulaire traduit. Le nom de la langue est défini sur la première ligne du fichier de traduction.

**CONSEIL:** Le nom de la langue dans le fichier de traduction peut être configuré par l'utilisateur Utiliser la même ID (nom) dans l'action que celle utilisée dans le fichier de traduction. Le nom de la langue peut être fixe ou variable. Son utilisation dépend du type de sélection de langue utilisé dans le formulaire.

- **Nom fixe:** Nom de la langue codé en dur qui doit correspondre au nom placé sur la première ligne du fichier de traduction.

- **Nom Variable:** Exemple: ce peut être un menu déroulant avec le nom des langues. Quand on change de langue dans la liste, l'événement "Au changement" exécute l'action de traduire le formulaire. Le menu déroulant enregistre la sélection de l'utilisateur dans une variable qui est utilisée pour l'action.

- **Fichier de traduction:** Ce fichier contient les chaînes de source et de traduction dans différentes langues. Il est structuré en fichier texte, comme un fichier CSV.
- **Créer un fichier de traduction:** cliquer sur ce bouton pour créer le fichier de traduction contenant les chaînes source et les chaînes traduites.

**Structure du fichier de traduction** c'est un fichier texte de données encodées en UTF-8. Il ressemble à un fichier CSV (valeurs séparées par des virgules).

Les **Règles de formatage** sont obligatoires. Toujours suivre les règles listées ci-dessous:

- La première ligne contient l'ID de la langue.
- Le premier champ est toujours appelé **Source**. Ne pas le changer.



- Les nom des autres champs de la première ligne est configurable. Utiliser les noms possibles, comme "Langue 2" et "Langue 3", ou les remplacer avec une description plus appropriée de la langue, comme "Allemand", "Français", "Chinois", etc.
- Toutes les lignes suivant la première ligne contiennent les traductions de la langue d'origine. Le premier champ contient la chaîne originale, les champs suivants contiennent les traduction dans les autres langues. La première ligne précise dans quel ordre la traduction doit suivre la chaîne source.
- Toutes les valeurs sont encadrées par des guillemets. (").
- Toutes les valeurs sont séparées par un point virgule (;).
- Dans un objet texte multi lignes sur le formulaire, la nouvelle ligne (<CR><LF>) sera encodée dans une chaîne spéciale \$NEWLINE\$.
- Si la traduction est vide, la chaîne **Source** est utilisée.

#### EXEMPLE DE FICHIER DE TRADUCTION :

```
Source"; "DE"

"&Print"; "&Druck"

"Customize$NEWLINE$your$NEWLINE$printing$NEWLINE$forms"; "
Anpassen$NEWLINE$Sie$NEWLINE$Ihre$NEWLINE$Druckformen"

"Printer: "; "Drucker"

"Quantity"; "Menge"

"SAMPLE"; "PROBE"

"Se&ttings"; "Einstellungen"

"Translate"; "Übersetzen"

"www.nicelabel.com/solutions"; ""
```

#### Chaînes de traduction

L'utilisation de l'action Traduire le formulaire à n'importe quel endroit du formulaire, entraîne automatiquement l'enregistrement de toutes les chaînes du formulaire dans le fichier de traduction à chaque enregistrement du formulaire. Cela permet d'avoir toujours le fichier de traduction au même niveau d'actualisation que le formulaire.

Le fichier de traduction est Unicode. Il est modifiable avec tous les traitements de texte, mais il peut y avoir quelques difficultés à reconnaître les champs parce que les valeurs sont séparées par des points virgules et ne sont pas alignées les unes sous les autres.

On peut l'ouvrir aussi dans un tableur comme Microsoft Excel. Dans ce cas, les champs s'affichent par colonnes en fonction de la langue, et sont plus faciles à modifier.

**NOTE:** Les tableurs peuvent changer la structure du fichier d'entrées du fichier de traduction. Dans ce cas, il faudra reformater les données après enregistrement du fichier de traduction.

**EXEMPLE:** Microsoft Excel enregistrera le fichier de traduction en CSV. Les champs perdront les guillemets autour des valeurs et seront séparés par des virgules (,) à la place des points virgules (;). Il faudra convertir les virgules en points virgules et mettre les guillemets autour des champs. Utiliser pour cela l'action "Chercher et remplacer"

## Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable**: permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

## 9.6.2.4 Variables

### 9.6.2.4.1 Définir La Variable

Cette action assigne une nouvelle valeur à la variable sélectionnée.

Généralement, les variables récupèrent leur valeur par l'action Utiliser du filtre de données (dans Automation Builder) qui extrait des champs dans les données reçues et les relie aux variables. Il est parfois nécessaire de définir personnellement les valeurs de variables, souvent en cas de dépannage. Dans Automation Builder, les valeurs de variables ne sont pas mémorisées d'un déclencheur à l'autre, mais sont conservées durant l'utilisation du déclencheur.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Variables** définit le nom de la variable et sa valeur.

- **Nom:** nom de la variable dont la valeur doit changer.
- **Valeur:** Assigne une nouvelle valeur à la variable sélectionnée.. Elle peut être soit codée en dur, soit fournie dynamiquement par une variable nouvelle ou existante.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes **ActionLastErrorId** et **ActionLastErrorDesc**.

#### 9.6.2.4.2 Sauvegarde Des Données Variables

Cette action enregistre les valeurs d'une ou plusieurs variables dans le fichier associé.

Dans le module NiceLabel Automation cette action permet d'échanger des données entre les déclencheurs. Pour relire les données dans le déclencheur, utiliser l'action Charger les Données Variables.

**TIP:** Les valeurs sont enregistrées au format CSV, avec le nom des variables sur la première ligne. Si les variables contiennent des valeurs multi lignes, les caractères de la nouvelle ligne (CR/LF) sont encodés ainsi : `\n\r`.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres** définit le nom du fichier.

- **Nom de fichier:** nom du fichier dans lequel il faut enregistrer les données variables. Il peut être codé en dur, et les valeurs seront enregistrées chaque fois dans le même fichier.

Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le groupe **Si le fichier existe** gère les options en cas de fichier existant.

- **Ecraser le fichier:** écrase les données existantes avec les nouvelles données variables. L'ancien contenu est perdu.
- **Joindre les données au fichier:** joint les valeurs de la variable au fichier de données existantes.

Le groupe **Structure du fichier texte** spécifie les paramètres du fichier CSV:

- **Séparateur:** spécifie le type de séparateur (tabulation, point virgule, virgule ou caractère personnalisé). Le séparateur est un caractère qui sépare les valeurs.
- **Délimiteur de texte:** spécifie le caractère qui délimite le contenu du texte.
- **Encodage du fichier:** Spécifie le mode d'encodage utilisé dans le fichier de données. **Auto** définit automatiquement l'encodage. Si nécessaire, sélectionner le type d'encodage préféré dans le menu déroulant.

**TIP:** UTF-8 est une bonne sélection par défaut.

- **Ajouter les noms des variables dans la première ligne:** place le nom de la variable dans la première ligne du fichier.

Le groupe **Variables** définit les variables dont les valeurs doivent être lues dans le fichier de données. Les valeurs des variables existantes seront remplacées par les valeurs du fichier.

- **Toutes les variables:** spécifie que toutes les variables définies dans le fichier de données devront être lues.
- **Variables sélectionnées :**Spécifie que seules les variables sélectionnées seront lues dans le fichier de données.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs :**

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.4.3 Charger Les Données Variables

Cette action charge les valeurs d'une ou plusieurs variables enregistrées dans le fichier associé par l'action [Enregistrer les données variables](#). Cette action permet d'échanger des données entre les déclencheurs. Il est possible de charger une variable particulière ou toutes les variables qui existent dans le fichier.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres** définit le nom du fichier.

- **Nom de fichier:** spécifie le fichier duquel il faut charger les données variables. Il peut être codé en dur, et les valeurs seront chargées chaque fois du même fichier.

Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article [Accès aux Ressources de Réseau Partagées](#) dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le groupe de paramètres **Structure du fichier** doit refléter la structure du fichier enregistré par l'action [Enregistrer les données variables](#).

- **Séparateur:** spécifie le type de séparateur (tabulation, point virgule, virgule ou caractère personnalisé). Le séparateur est un caractère qui sépare les valeurs.
- **Délimiteur de texte:** spécifie le caractère qui délimite le contenu du texte.
- **Encodage du fichier:** Spécifie le mode d'encodage utilisé dans le fichier de données. **Auto** définit automatiquement l'encodage. Si nécessaire, sélectionner le type d'encodage préféré dans le menu déroulant.

**TIP:** UTF-8 est une bonne sélection par défaut.

Le groupe **Variables** définit les variables dont les valeurs doivent être chargées.

- **Toutes les variables:** spécifie que toutes les variables définies dans le fichier de données devront être lues.
- **Variables sélectionnées :** Spécifie que seules les variables sélectionnées seront lues dans le fichier de données.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne ([vrai](#) ou [faux](#)). Quand le résultat de l'expression est [vrai](#), l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

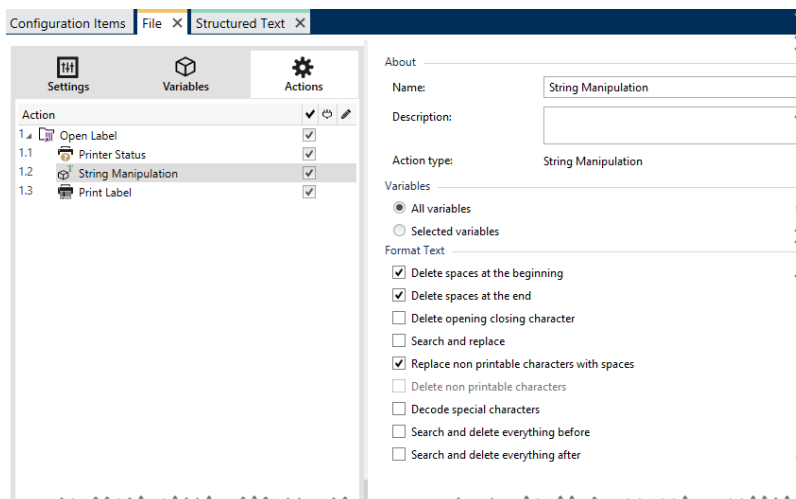
#### 9.6.2.4.4 Manipulation De Chaîne De Caractères

Cette action définit le formatage des données variables sélectionnées.

Les actions les plus utilisées sont : effacer les espaces de début et de fin, rechercher et remplacer des caractères, effacer les parenthèses d'ouverture et de fermeture.

Cette fonctionnalité sert souvent quand un déclencheur reçoit un fichier de données non structuré ou des données anciennes. Dans ce cas, les données doivent être analysées par le filtre de **données non structurées**. Cette action permet d'affiner la valeur des données.

**NOTE:** Parfois cette action n'est pas assez puissante pour manipuler une chaîne de caractères. Utiliser alors l'action **Exécuter le Script** et un script Visual Basic ou Python pour manipuler les données.



**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Variables** définit les variables dont les valeurs doivent être formatées.

- **Toutes les variables:** spécifie toutes les variables définies dans le fichier de données qui devront être formatés.
- **Variables sélectionnées :**Spécifie que seules les variables sélectionnées dans le fichier de données seront formatées.

**Formater le texte** définit les fonctions de manipulation de chaîne de caractères qui seront appliquées aux variables ou champs sélectionnés. Plusieurs fonctions sont utilisables. Les fonctions seront appliquées dans l'ordre sélectionné dans l'interface utilisateur, de haut en bas.

- **Supprimer les espaces au début:** Enlève tous les caractères d'espacement (code décimal ASCII 32) du début de la chaîne de caractères.
- **Supprimer les espaces à la fin:** Enlève tous les caractères d'espacement (code décimal ASCII 32) à la fin de la chaîne de caractères.
- **Effacer le caractère d'ouverture fermeture:** Efface la première occurrence du caractère d'ouverture et de fermeture trouvé dans la chaîne de caractères.

**EXEMPLE:** Si on utilise "{" comme caractère d'ouverture et "}" comme caractère de fermeture, la chaîne d'entrée {{selection}} est convertie en {selection}.

- **Rechercher et remplacer:** Exécute une recherche classique et remplace la fonction selon la valeur fournie pour *rechercher* et *remplacer par*. Les expressions régulières utilisables.

**NOTE:** Il y a plusieurs implémentations des expressions classiques utilisées. NiceLabel 2017 utilise la syntaxe .NET Framework pour les expressions normales. Pour plus d'informations, consultez la [Base de Connaissances article KB 250](#).

- **Remplacer les caractères non imprimables par des espaces:** remplace tous les caractères de contrôle de la chaîne par un espace (decimal ASCII code 32). Les caractères non imprimables sont des caractères avec des valeurs décimales ASCII entre 0–31 et 127–159.
- **Supprimer les caractères non imprimables:** efface tous les caractères de contrôle de la chaîne. Les caractères non imprimables sont des caractères avec des valeurs décimales ASCII entre 0–31 et 127–159.
- **Décoder les caractères spéciaux:** décode les caractères (ou codes de contrôle) qui sont indisponible sur le clavier: retour chariot ou passage à la ligne. NiceLabel 2017 utilise



une notation pour encoder de tels caractères sous forme lisible, tels que <CR> pour Retour Chariot et <LF> pour Passage à la Ligne. Cette option convertit les caractères spéciaux de la syntaxe NiceLabel en caractères binaires réels.

**EXEMPLE:** Quand vous recevez les données "<CR><LF>", Designer les utilisera comme une chaîne complète de 8 caractères. Vous devrez activer cette nouvelle option pour interpréter et utiliser les données comme deux caractères binaires CR ( CR (Retour Chariot - code ASCII 13) et LF LF (Passage à la Ligne - code ASCII 10).

- **Rechercher et supprimer tout avant:** recherche la chaîne, e et supprime les caractères situés avant la chaîne définie La chaîne de caractères trouvée peut aussi être effacée.
- **Rechercher et supprimer tout après:** recherche la chaîne, e et supprime les caractères situés après la chaîne définie La chaîne de caractères trouvée peut aussi être effacée.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes **ActionLastErrorId** et **ActionLastErrorDesc**.

## 9.6.2.5 Données Et Connectivité

### 9.6.2.5.1 Exécuter Une Requête SQL

Cette action envoie des commandes SQL sur un serveur SQL et collecte les résultats. Utilisez les commandes SELECT, INSERT, UPDATE, et DELETE.

L'action Exécuter une requête SQL a deux objectifs :

- **Récupérer les données additionnelles dans une base de données:** Dans le module Automation Builder, un déclencheur reçoit les données d'impression, mais pas toutes les données requises. Par exemple, un déclencheur reçoit les données pour `Product ID` et `Description`, mais pas pour le `Prix`. Il faut rechercher la valeur du `Prix` dans la base de données SQL.

#### Exemples de Code SQL :

```
SELECT Price FROM Products
(sélectionner Prix de Produits) WHERE ID = :[Product ID]
```

L'`ID` est un champ de la base de données, `Product ID` est une variable définie dans le déclencheur.

- **Mettre à jour ou supprimer les enregistrements de la base de données:** Après impression de l'étiquette, mettre à jour l'enregistrement de la base de données et envoyer un signal au système pour dire que cet enregistrement a déjà été traité.

#### Exemples de Code SQL :

Changer le champ `AlreadyPrinted` (déjà imprimé) en `True` (vrai) pour l'enregistrement en cours de traitement.

```
UPDATE Products
(mise à jour produits) SET AlreadyPrinted = True
WHERE ID = :[Product ID]
```

Ou effacer l'enregistrement actuel de la base de données, car il n'est plus nécessaire.

```
DELETE FROM Products
(effacer de Produits) WHERE ID = :[Product ID]
```

L'`ID` est un champ de la base de données, `Product ID` est une variable définie dans le déclencheur.

**NOTE:** Pour utiliser la valeur d'une variable dans une instruction SQL, il faut utiliser le signe deux points (:) devant son nom. Cela signale que le nom de la variable suit.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de

son type.

- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Connexion à la base de données** définit la connexion à la base de données qui sera utilisée pour l'instruction.

**TIP:** Avant d'envoyer une requête SQL à une base de données, il faut paramétrer la connexion à la base de données. Cliquer le bouton **Définir** et suivre les instructions à l'écran. Pour se connecter à une source de données contrôlée par des requêtes SQL, il ne faut pas utiliser de fichiers texte (CSV) et Excel.

Le groupe **Instruction SQL** définit une instruction ou une requête SQL à exécuter.

**TIP:** Les instructions en Langage de Manipulation des données (DML) peuvent exécuter des requêtes dans des tables de bases de données existantes.

Utiliser les instructions SQL standard, comme SELECT, INSERT, DELETE et UPDATE, y compris les jointures, fonctions et mots clés. Les instructions en langage DDL pour créer des bases de données et des tables (CREATE DATABASE, CREATE TABLE), ou les supprimer (DROP TABLE) ne sont pas permises.

- **Test:** ouvre la section **Aperçu des données** . Simuler l'exécution (sélectionné par défaut) teste l'exécution des instructions SQL. Cliquer sur **Exécuter** pour lancer la simulation. **Aperçu des données** Cette section permet de tester l'exécution des requêtes SQL avec des données réelles.

**TIP:** Pour protéger les données d'une mise à jour accidentelle, vérifier que l'option **Simuler l'exécution** est activée. Les instructions INSERT, DELETE et UPDATE s'exécuteront. Cela montrera en retour le nombre de données affectées, ensuite la transactions sera annulée.

Si la requête SQL utilise des variables de déclencheur, leurs valeurs peuvent être saisies pour l'exécution du test.

- **Insérer une source de données** permet d'insérer une variable, nouvelle ou existante, dans une requête SQL.
- **Exporter/Importer:** Permet d'exporter ou importer une instruction SQL de ou dans un fichier externe.
- **Monde Exécution:** spécifie le mode explicite d'exécution de la requête SQL.

**TIP:** Avec certaines requêtes SQL complexes, il devient très difficile de déterminer automatiquement quelle est l'action prévue. Si la logique intégrée pose problème pour identifier l'objet de l'action, sélectionner l'action principale à la main.

- **Automatique:** détermine l'action automatiquement.

- **Retourner un ensemble d'enregistrement (SELECT)** reçoit les données récupérées dans les enregistrements
- **Ne renvoie pas l'ensemble d'enregistrements (INSERT, DELETE, UPDATE)** Utiliser cette option si la requête ne renvoie pas les enregistrements. Ou insérer de nouveaux enregistrement, supprimer ou mettre à jour les enregistrements existants. Le résultat est une réponse sur le nombre de lignes affectées par votre requête.

Le groupe **Résultat** permet de déterminer comment stocker le résultat de la requête SQL et de définir la répétition de l'action.

- **Enregistrer le résultat dans la variable** définit la variable dans laquelle sera enregistré le résultat de l'instruction SQL. Cette option dépend du **Mode d'exécution** sélectionné.
  - **Résultat de l'instruction SELECT.** L'exécution de la requête SELECT renvoie un jeu d'enregistrements. Le contenu du texte reçu sera au format CSV. La première ligne contient les noms de champs de résultats. Les lignes suivantes contiennent les enregistrements.

Pour extraire les valeurs des ensembles de données renvoyées et les utiliser dans d'autres actions, définir et exécuter l'action Utiliser le filtre de données sur le contenu de cette variable. Action disponible dans Automation Builder).

- **Résultat des instructions INSERT, DELETE et UPDATE.** Les requêtes INSERT, DELETE et UPDATE renvoient un chiffre indiquant le nombre d'enregistrements affectés dans la table..
- **Répéter pour chaque enregistrement** Si c'est activé, une nouvelle action Pour chaque enregistrement, s'ajoute automatiquement. Toutes les actions indentées sont répétées pour chaque enregistrement renvoyé par la requête SQL.

**NOTE:** Le mappage automatique est activé. L'action Pour chaque enregistrement ne peut pas être supprimée.

**Réessayer après échec** .Ce groupe permet de configurer l'action de réessayer continuellement de rétablir la connexion à la base de données si la première tentative n'a pas réussi Si l'action échoue au cours du nombre de tentatives défini, une erreur sera signalée.

- **Nouvelles tentatives :** Spécifie le nombre de fois que l'action essaiera la connexion au serveur de la base de données.
- **Intervalle entre les tentatives :** spécifie le temps d'attente entre chaque essai.

#### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.5.2 *Rafraîchir La Table*

Cette action relit une table donnée dans une base de données.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom**: permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description**: Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action** : information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Table** sélectionne la table de la base de données à relire.

- **Table**: permet de définir une table existante à relire ou d'en créer une nouvelle en utilisant l'assistant Base de données.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.5.3 Importer Les Données Dans La Table

Cette action lit les données formatées en CSV dans un fichier texte et les importe dans une base de données SQL.

**NOTE:** Avant d'utiliser cette action, il faut d'abord paramétrer la connexion à la base de données SQL. Cette action ne marche pas avec des bases de données sur fichiers de type Microsoft Access, ou des fichiers de données comme Microsoft Excel, ou des fichiers de texte brut. Utiliser une base de données sur serveur SQL comme Microsoft SQL Server.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom**: permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description**: Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action** : information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Les règles suivantes s'appliquent à cette action:

- La table doit déjà exister dans la base de données SQL.
- La table doit contenir une CLE PRIMAIRE.

- La première ligne d'un fichier texte doit contenir les noms de champs.
- Le nom des champs du fichier texte doit correspondre au nom des champs de la table de la base de données.
- Si le fichier texte ne contient pas de données pour certains champs, il sera écrit NUL dans la base de données. Si le champ n'accepte pas la valeur NUL, il sera écrit une chaîne vide ("").
- Les valeurs de paramétrage pour les champs auto-incrémentés sont ignorées. La base de données fournira les valeurs pour ce type de champ.
- Si la valeur provenant du fichier texte ne correspond pas à la structure du champ, l'action sera annulée et un message d'erreur s'affichera. Par exemple, si on tente de mettre une valeur alphanumérique dans un champ numérique.
- En filtrant les enregistrements sur le formulaire pour afficher uniquement les enregistrements répondant à certaines conditions, on importera seulement soit les enregistrements qui n'apportent aucune valeur correspondant au filtre, soit ceux qui apportent la même valeur que celle du filtre défini avec le formulaire.
- Seuls les filtres avec les conditions "égal", "pas plus grand que", "moins que", "contient" ou similaires sont autorisés.
- Si le fichier texte contient des champs non définis dans la base de données SQL, l'importation va les ignorer. Seuls les champs connus seront importés.

Le groupe **Paramètres** sélectionne la table.

- **Table** choisit une table prédéfinie dans un menu déroulant ou crée une nouvelle table en utilisant l'assistant Base de données.

Le groupe **Structure du fichier texte** spécifie les paramètres de la base de données texte:

- **Séparateur:** Spécifie le délimiteur dans le fichier de données. Vous pouvez sélectionner un délimiteur prédéfini, ou en créer un personnalisé.
- **Délimiteur:** spécifie le délimiteur du texte. Vous pouvez sélectionner un délimiteur prédéfini, ou en créer un personnalisé.
- **Encodage du fichier:**Spécifie le mode d'encodage utilisé dans le fichier de données. **Auto** définit automatiquement l'encodage. Si nécessaire, sélectionner le type d'encodage préféré dans le menu déroulant.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.

- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (`vrai` ou `faux`). Quand le résultat de l'expression est `vrai`, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.5.4 Envoyer Les Données Au Port TCP/IP

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La fonctionnalité décrite se trouve dans **NiceLabel LMS Enterprise** et **NiceLabel LMS Pro**.

Envoie les données à tout périphérique acceptant une connexion TCP/IP sur un numéro de port prédéfini.

**Envoyer les données au port TCP/IP** établit la connexion avec le périphérique, envoie les données et termine la connexion. La connexion et la communication sont gérées par le protocole de communication qui s'établit entre le client et le serveur au début et à la fin de la connexion TCP.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action** : information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres de connexion** permet de choisir les paramètres de connexion.



- **Destination (adresse IP :port):** Définit l'adresse et le port de destination du serveur TCP/IP. Coder en dur les paramètres de connexion et utiliser une adresse IP fixe ou utiliser une variable en cliquant sur la flèche à droite et en sélectionnant la variable prédéfinie. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**EXEMPLE:** Si la variable `hostname` procure le nom du serveur TCP/IP et la variable `port` fournit le numéro de port, entrer la destination suivante :

```
[hostname]:[port] (nom d'hôte)
```

- **Délai de déconnexion :** Prolonge la connexion sur le socket ciblé de l'intervalle de temps défini après que les données ont été fournies. Certains périphériques ont besoin de plus de temps pour traiter les données. Taper le délai à la main ou cliquer sur la flèche pour augmenter ou diminuer la valeur.
- **Enregistrer la réponse de données dans une variable :** permet de créer ou sélectionner une variable où sont enregistrées les données reçues du serveur. Toutes les données reçu du serveur TCP/IP après le "délai de déconnexion" sont enregistrées dans la variable.

Le groupe **Contenu** définit le contenu à envoyer au serveur TCP/IP.

**TIP:** Il peut être fixe, un mixte de contenu fixe et variable, ou contenu variable seul. Pour insérer un contenu de variable, cliquer sur le bouton flèche à droite de la zone de données et insérer la variable de la liste. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

- **Données:**Spécifie le contenu qui sera envoyé en sortie.
- **Encodage:** Spécifie l'encodage des données envoyées. **Auto** définit automatiquement l'encodage. Si nécessaire, sélectionner le type d'encodage préféré dans le menu déroulant.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (`vrai` ou `faux`). Quand le résultat de l'expression est `vrai`, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.5.5 Envoyer Les Données Au Port Série

Cette action envoie les données sur un port série. Cette action permet de communiquer avec les périphériques connectés à un port série.

**TIP:** Il faut que la configuration du port série soit identique des deux côtés, dans l'action et sur le périphérique en série. Le port série peut être utilisé par une application dans la machine. Pour que cette action puisse utiliser ce port, aucune autre application ne doit l'utiliser, même pas un pilote d'imprimante.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Port** permet de choisir le port série.

- **Nom du port :** port sur lequel le périphérique est connecté. Cela peut être un port COM matériel ou un port COM virtuel.

Le groupe **Paramètres de port** permet de définir d'autres paramètres pour se connecter au port série

- **Bits par seconde:** vitesse utilisée par un périphérique pour communiquer avec le PC. L'alias généralement utilisé pour ce paramètre est "baud rate". Sélectionner la valeur dans la liste du menu déroulant.
- **Bits de données:** Spécifie le nombre de bits de données dans chaque caractère. 8 bits de données sont généralement utilisés dans les appareils récents. Sélectionner la valeur dans la liste du menu déroulant.

- **Parité:** Spécifie la méthode de détection d'erreurs de transmission. Le paramètre de parité généralement utilisé est "aucune", avec la détection d'erreur gérée par un protocole de communication (contrôle de flux). Sélectionner la valeur dans la liste du menu déroulant.
- **Bits d'arrêt:** Les bits d'arrêt envoyés à la fin de chaque caractère permettent à la machine de réception de détecter la fin d'un caractère et de le resynchroniser avec le flux de caractères. Les appareils électroniques utilisent généralement un bit de stop. Sélectionner la valeur dans la liste du menu déroulant.
- **Contrôle de flux:** Le port série peut utiliser les signaux de l'interface pour interrompre et reprendre la transmission des données.

Le groupe **Contenu** définit le contenu à envoyer au port série.

**TIP:** Il peut être fixe, un mixte de contenu fixe et variable, ou contenu variable seul. Pour insérer un contenu de variable, cliquer sur le bouton flèche à droite de la zone de données et insérer la variable de la liste. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

- **Données:**Spécifie le contenu qui sera envoyé en sortie.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.5.6 Lecture Des Données Sur Le Port Série

Cette action collecte les données reçues par le port série (RS-232) et les enregistre dans une variable sélectionnée. Cette action permet de communiquer avec les périphériques connectés à un port série.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Port** permet de choisir le port série.

- **Nom du port :** port sur lequel le périphérique est connecté. Cela peut être un port COM matériel ou un port COM virtuel.

Le groupe **Paramètres de port** permet de définir d'autres paramètres pour se connecter au port série

- **Bits par seconde:** vitesse utilisée par un périphérique pour communiquer avec le PC. L'alias généralement utilisé pour ce paramètre est "baud rate".
- **Bits de données:** Spécifie le nombre de bits de données dans chaque caractère. 8 bits de données sont généralement utilisés dans les appareils récents.
- **Parité:** Spécifie la méthode de détection d'erreurs de transmission. Le paramètre de parité généralement utilisé est "aucune", avec la détection d'erreur gérée par un protocole de communication (contrôle de flux).
- **Bits d'arrêt:** Les bits d'arrêt envoyés à la fin de chaque caractère permettent à la machine de réception de détecter la fin d'un caractère et de le resynchroniser avec le flux de caractères. Les appareils électroniques utilisent généralement un bit de stop.
- **Contrôle de flux:** Le port série peut utiliser les signaux de l'interface pour interrompre et reprendre la transmission des données.

**EXEMPLE:** Un appareil lent peut avoir besoin de garder le contact avec le port série pour indiquer que les données doivent être mises en pause pendant qu'il traite les données reçues.

Le groupe **Options** comporte les paramètres suivants:

- **Retard de lecture:** Spécifie un retard éventuel durant la lecture de données sur le port série. Le contenu complet du buffer du port série sera lu après le délai. Taper le délai à la main ou cliquer sur la flèche pour augmenter ou diminuer la valeur.

- **Envoyer les données d'initialisation:** Spécifie la chaîne de caractères qui est envoyée au port série sélectionné avant la lecture des données. Cette option active l'action d'initialisation du périphérique pour qu'il puisse envoyer les données. Vous pouvez également l'utiliser pour envoyer une question spécifique à l'appareil, et recevoir la réponse spécifique. Cliquer sur le bouton flèche pour insérer des caractères spéciaux.

Le groupe **Extraction des données** permet de définir l'extraction de certaines parties des données reçues.

- **Point de départ :** Point de départ des données extraites.
- **Position finale :** point final des données extraites.

Le groupe **Résultat** définit une variable pour le stockage des données.

- **Enregistrer les données dans une variable :** sélectionner ou créer une variable pour y stocker les données reçues.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.5.7 Envoyer Les Données À L'imprimante

Cette action envoie les données à l'imprimante sélectionnée. Cette action est utile pour envoyer des flux d'impression pré-générés à toute imprimante disponible.

NiceLabel Automation utilise les pilotes d'imprimante en mode de transit, pour pouvoir envoyer les données au port de destination, tel que le port LPT, COM, TCP/IP ou USB, sur lequel l'imprimante est connectée.

Scénario possible : Les données reçues par le déclencheur doivent être imprimées sur la même imprimante réseau mais sur des masques d'étiquettes différents (.NBLN Files). L'imprimante peut accepter des données de différents postes de travail. Elle imprime généralement les travaux dans l'ordre reçu. Automation Builder va envoyer chaque masque d'étiquette dans des travaux d'impression distincts, donnant la possibilité à d'autres postes de travail d'insérer leurs impressions entre celles créées par Automation Builder. Au lieu d'envoyer chaque travail séparément à l'imprimante, il est possible de les fusionner en utilisant l'action [Rediriger l'impression vers un fichier](#) pour envoyer ensuite un seul gros travail d'impression à l'imprimante.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Imprimante** sélectionne l'imprimante.

- **Nom de l'imprimante:** nom de l'imprimante à laquelle les données sont envoyées. Sélectionner l'imprimante dans la liste d'imprimantes installées localement, saisir un nom d'imprimante ou la définir dynamiquement avec une variable nouvelle ou existante.

**Source de données** définit le contenu à envoyer à l'imprimante.

- **Utiliser les données reçues par le déclencheur:** Définit l'utilisation des données reçues par le déclencheur. Dans ce cas, le flux d'imprimante reçu est utilisé en entrée dans le filtre. L'objectif est de le rediriger vers l'imprimante sans qu'il soit modifié. Le même résultat peut être atteint en activant la variable interne `DataFileName` et en utilisant le contenu du fichier auquel elle se réfère. Pour plus d'informations, consulter l'article Utilisation de Valeurs Composées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.
- **Nom de fichier:** Définit le chemin et nom de fichier contenant le flux d'impression. Le contenu du fichier spécifié est envoyé à l'imprimante. Sélectionner la **Source de données** pour définir dynamiquement le nom du fichier en utilisant une valeur variable.
- **Variable:** Définit la variable (nouvelle ou existante) qui contient le flux d'impression.

- **Personnalisé:** Définit un contenu personnalisé à envoyer à une imprimante. Il peut être fixe, un mixte de contenu fixe et variable, ou contenu variable seul. Pour insérer un contenu de variable, cliquer sur le bouton flèche à droite de la zone de données et insérer la variable de la liste. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel 2017.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.5.8 Requête HTTP

Cette action envoie les données au serveur Web de destination en utilisant la méthode HTTP sélectionnée. Les schémas d'URI HTTP et HTTPS sont autorisés.

HTTP fonctionne comme un protocole de requête-réponse entre client et serveur. Par cette action, NiceLabel 2017 prend le rôle de client, communiquant avec le serveur distant. Cette action va soumettre la requête HTTP sélectionnée au serveur. Le serveur renverra un message de réponse, concernant l'état d'achèvement de la requête et la réponse dans le corps du message.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres de connexion** permet de choisir les paramètres de connexion.

**NOTE:** Cette action supporte le Protocole Internet version 6 (IPv6).

- **Destination:** adresse, le port et la destination (chemin) sur le serveur Web.

**TIP:** La définition du port est facultative quand le serveur Web fonctionne sur le port 80 par défaut. Coder en dur les paramètres de connexion ou utiliser un nom d'hôte et une adresse IP fixes. Utiliser une valeur variable pour définir cette option dynamiquement. Pour plus d'informations, consulter l'article Utilisation de Valeurs Composées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**EXEMPLE:** Si la variable `hostname` procure le nom du serveur Web et la variable `port` fournit le numéro de port, vous pouvez entrer la destination suivante :

```
[hostname]:[port] (nom d'hôte)
```

- **Méthode requise:** Affiche les méthodes de requête disponibles.
- **Délai écoulé** Le temps imparti (en ms) pour que la connexion au serveur soit établie et la réponse reçue.
- **Enregistrer la réponse d'état dans une variable:** Définit la variable qui sauvegardera le code d'état renvoyé par le serveur.

**TIP:** L'état du code doit être de l'ordre de 2XX. Par exemple 200 est une bonne réponse. Les codes 5XX sont des erreurs du serveur.

- **Enregistrer la réponse de données dans une variable :** variable où sont enregistrées les données reçues du serveur.

Le groupe **Authentification** permet de sécuriser la connexion au serveur Web.

- **Activer une authentification de base :** permet de mettre les identifiants nécessaires à la connexion au serveur Web. L'identifiant et le mot de passe peuvent être fixes ou fournis par une valeur variable.

L'authentification Basique HTTP (BA) utilise les entêtes statiques standard HTTP. Le mécanisme BA ne procure aucune protection de confidentialité pour les infos d'identification transmises. Elles sont seulement encodées en Base64 pendant le transit, mais ni cryptées ni hachées. L'Authentification de Base devrait être utilisée en HTTPS.



- **Afficher le mot de passe:** démasque les caractères de l'identifiant et du mot de passe.

**Contenu** permet de définir le contenu à envoyer au serveur Web.

- **Données:** Spécifie le contenu qui sera envoyé en sortie. Il peut être fixe, un mixte de contenu fixe et variable, ou contenu variable seul. Pour insérer un contenu de variable, cliquer sur le bouton flèche à droite de la zone de données et insérer la variable de la liste. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel 2017.
- **Encodage:** Spécifie l'encodage des données envoyées.

**TIP: Auto** définit automatiquement l'encodage. Si nécessaire, sélectionner le type d'encodage préféré dans le menu déroulant.

- **Type:** Spécifie la caractéristique Content-Type pour le message HTTP. Si aucun type n'est sélectionné, la valeur par défaut `application/x-www-form-urlencoded` est utilisée. Si la liste ne contient aucun type utilisable, il est possible d'en définir un personnalisé, ou déterminer une variable qui le définira dynamiquement..

Des **Entêtes HTTP supplémentaires** sont exigées par certains serveurs HTTP (spécialement pour les services REST).

- **Entêtes additionnelles :** Entêtes codées en dur ou récupérées d'une variable. Pour accéder aux variables, cliquer sur la petite flèche à la droite du champ de texte. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel 2017.

Certains serveurs HTTP (spécialement pour les services REST) obligent à inclure l'entête HTTP personnalisée dans le message. Cette section permet de fournir les entêtes HTTP nécessaires.

Utiliser la syntaxe suivante pour saisir les entêtes HTTP :

```
Nom du champ d'entête : valeur du champ d'entête
```

Par exemple, pour utiliser les noms du champ d'entête `Accept`, `User-Agent` and `Content-Type`, il faut utiliser la syntaxe suivante :

```
Accept: application/json; charset=utf-8
User-Agent: User-Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 6.3; WOW64)
AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/31.0.1650.63 Safari/537.36
Content-Type: application/json; charset=UTF-8
```

Les noms des champs d'entête peuvent être codés en dur ou bien ils peuvent récupérer leur valeur des variables du déclencheur. Il est possible d'utiliser autant de champs d'entête personnalisés que nécessaires, mais chaque entête doit être placée sur une nouvelle ligne.

**NOTE:** Les entêtes HTTP saisies vont remplacer les entêtes déjà définies dans les propriétés des actions, telles que **Content-Type** (type de contenu).

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable**: permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes **ActionLastErrorId** et **ActionLastErrorDesc**.

#### 9.6.2.5.9 Service Web.

Le Service Web est une méthode de communication entre deux appareils électroniques ou logiciels. Il est défini comme norme d'échange de données. Il utilise XML pour taguer les données, SOAP pour transférer les données et WSDL pour décrire les services disponibles.

Cette action se connecte à un Web service distant et exécute les méthodes sur celui-ci. Les méthodes sont comme des actions publiées sur le service Web. L'action va envoyer des valeurs à la méthode sélectionnée dans le service Web distant, collecter le résultat et l'enregistrer dans les variables sélectionnées.

Après avoir importé le WSDL et ajouté une référence au service Web, ses méthodes s'affichent dans la liste déroulante **Méthode**.

**NOTE:** Elle permet de transférer des données simples, telles que des chaînes de caractères, entières, booléennes, mais pas de données complexes Le WSDL ne doit contenir qu'un seul lien.

Il faut imprimer des étiquettes de produit. Le déclencheur ne doit recevoir que le segment de données nécessaire. Par exemple : le déclencheur reçoit la valeur pour `ID Produit` et `Description`, mais pas le `Prix`. L'information de prix est disponible dans une base de données séparée qui est accessible sur appel du Web Service. Le service Web définit la fonction utilisant une définition WSDL. Par exemple, la fonction entrée est `Product ID` et celle en sortie est `Prix`. L'action service Web envoie `Product ID` au service Web. Elle exécute une recherche dans la base de données et donne le `Prix` correspondant en retour. L'action enregistre le résultat dans une variable, qui peut être utilisée sur l'étiquette.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Définition du service web** comporte les paramètres suivants:

**NOTE:** Cette action supporte le Protocole Internet version 6 (IPv6).

- **WSDL:** Emplacement de la définition WSDL.

Le WSDL est généralement fourni par le service Web. Il suffit de saisir le lien vers le WSDL et de cliquer sur le bouton **Importer** pour lire la définition. Si le WSDL est difficile à récupérer, enregistrer le WSDL dans un fichier et entrer le chemin et le nom du fichier pour en charger les méthodes. NiceLabel 2017 détectera automatiquement si le service Web distant utilise la syntaxe document ou RPC et communique de façon appropriée.

- **Adresse:** Donne l'adresse du Service Web.

Initialement, cette information est extraite de WSDL, mais elle peut être actualisée avant l'exécution de l'action. C'est utile pour les environnements de développement / test / production, qui utilisent la même liste d'actions, mais avec des noms différents de serveurs sur lesquels fonctionne le service Web.

Il peut être fixe, un mixte de contenu fixe et variable, ou contenu variable seul. Pour insérer un contenu de variable, cliquer sur le bouton flèche à droite de la zone de données et insérer la variable de la liste. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel 2017.

- **Méthodes:** Liste les méthodes (fonctions) disponibles sur le service Web sélectionné. La liste est mise à jour automatiquement par la définition WSDL.
- **Paramètres:** Définit les variables d'entrée et de sortie pour la méthode (fonction) sélectionnée.

Les paramètres d'entrée attendent une entrée. Pour détecter des erreurs et tester, saisir des valeurs fixes et visualiser le résultat à l'écran, ou sélectionner une variable. La valeur de cette variable sera utilisée comme paramètre d'entrée. Le paramètre de sortie fournit le résultat de la fonction. Vous devez sélectionner la variable qui va sauvegarder le résultat.

- **Délai écoulé** Le temps imparti (en ms) pour que la connexion au serveur soit établie.

**Authentification** Active l'authentification de base. Cette option définit les infos d'identification nécessaires à établir l'appel externe vers le service Web distant.

- **Activer l'authentification de base:** active la définition de l'**identifiant** et le **mot de passe** pouvant être tapé à la main ou défini par une variable. Sélectionner **Sources de données** pour sélectionner ou créer les variables.
- **Afficher le mot de passe:** démasque les caractères de l'**identifiant** et du **mot de passe**

Les détails concernant la sécurité se trouvent au chapitre Sécuriser l'accès aux déclencheurs dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le champ **Aperçu des données** permet de tester l'exécution du service Web.

- Le bouton **Exécuter** exécute l'appel du service Web.

Il envoie les valeurs des paramètres d'entrée au Web Service et fournit le résultat dans le paramètre de sortie. Utiliser cette fonctionnalité pour tester l'exécution du Web Service. Donner des valeurs aux paramètres de sortie et visualiser le résultat à l'écran. Si le résultat est satisfaisant, remplacer les valeurs fixes introduites du paramètre d'entrée par une variable de la liste.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

## 9.6.2.6 Opérations De Fichier

### 9.6.2.6.1 Sauvegarder Les Données Dans Un Fichier

Cette action enregistre la valeur variable ou autres flux de données (telles que les données binaires) dans le fichier. Le service NiceLabel Automation doit avoir les droits d'accès en écriture dans le dossier spécifié.

Le groupe **Fichier** définit le fichier à ouvrir.

- **Nom de fichier:** Emplacement du fichier ou du programme à ouvrir.

Le nom et le chemin du fichier peuvent être codés en dur, et le même fichier sera utilisé à chaque fois. Si le nom du fichier est défini sans le chemin, le dossier comportant le fichier de configuration d'NiceLabel Automation (.MISX) sera utilisé. En utilisant une référence relative au nom de fichier, le dossier avec le fichier .MISX est utilisé comme dossier racine.

**Source de données** active le nom de fichier variable. Sélectionner une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier, ou combiner plusieurs variables pour créer le nom du fichier. Pour plus d'informations, consulter l'article Utilisation de Valeurs Composées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le groupe **Si le fichier existe** gère les options en cas de fichier existant.

- **Ecraser le fichier:** écrase les données existantes avec les nouvelles données. L'ancien contenu est perdu.
- **Joindre les données au fichier:** joint les valeurs de la variable au fichier de données existantes.

Le groupe **Contenu** définit les données à écrire dans le fichier spécifié.

- **Utiliser les données reçues par le déclencheur:** les données reçues par le déclencheur seront enregistrées dans le fichier. En fait, cela réalisera une copie des données

entrantes.

- **Personnalisé(e)** : enregistre le contenu fourni dans le cadre du texte. Vous pouvez combiner des valeurs fixes, des valeurs variables et des caractères spéciaux dans le contenu. Pour insérer des variables et des caractères spéciaux, cliquez le bouton avec une flèche à droite de la zone de texte. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Combinaison de valeurs dans un objet, dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.
- **Encodage**: Spécifie l'encodage des données envoyées. **Auto** définit automatiquement l'encodage. Si nécessaire, sélectionner le type d'encodage préféré dans le menu déroulant.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable**: permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.6.2 Lecture De Données Du Fichier

Cette action lit le contenu du fichier fourni et l'enregistre dans la variable. Elle peut lire le contenu de tout type de fichiers, y compris les données binaires.

En principe, le module Automation Builder reçoit les données pour l'impression de l'étiquette avec le déclencheur. Par exemple : Avec le déclencheur fichier, le contenu du fichier

déclencheur est automatiquement lu et analysé par des filtres. Mais il faut parfois contourner les filtres pour obtenir des données externes. Après exécution de cette action et sauvegarde des données dans une variable, ces données sont de nouveau utilisables avec une des actions.

Cette action est utile :

- Pour combiner les données reçues par le déclencheur avec les données sauvegardées dans un fichier.

**ATTENTION :** Pour charger des données de fichiers binaires (comme des fichiers image bitmap ou d'impression), vérifier que la variable dans laquelle les données lues sont enregistrées est définie comme **variable binaire**.

- Pour échanger des données entre les déclencheurs. Un déclencheur prépare les données et les sauvegarde dans le fichier (en utilisant l'action [Opérations de fichier](#)), l'autre déclencheur lit les données.

**Fichier:** nom du fichier dans lequel il faut lire les données.

- **Nom de fichier:** Emplacement du fichier ou du programme dans lequel cette action va lire les données.

Le nom et le chemin du fichier peuvent être codés en dur, et le même fichier sera utilisé à chaque fois. Si le nom du fichier est défini sans le chemin, le dossier comportant le fichier de configuration d'NiceLabel Automation (.MISX) sera utilisé. En utilisant une référence relative au nom de fichier, le dossier avec le fichier .MISX est utilisé comme dossier racine.

**Source de données** active le nom de fichier variable. Sélectionner une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier, ou combiner plusieurs variables pour créer le nom du fichier. Pour plus d'informations, consulter l'article Utilisation de Valeurs Composées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le groupe **Contenu** détermine les détails relatifs au contenu du fichier.

- **Variable:** variable qui comporte le contenu du fichier. Il faut définir au moins une variable.
- **Encodage:** Spécifie l'encodage des données envoyées. **Auto** définit automatiquement l'encodage. Si nécessaire, sélectionner le type d'encodage préféré dans le menu déroulant.

**NOTE:** Il est impossible d'encoder des données si elles proviennent d'une variable binaire. Dans ce cas, la variable contiendra les données telles qu'elles.

Le groupe **Ressayer après échec** définit comment l'action peut continuer si le fichier spécifié devient inaccessible

**TIP:** Quand Automation Builder ne peut pas accéder au fichier, c'est peut être parce qu'il est verrouillé par une autre application. Si une application écrit encore des données dans le fichier et l'a bloqué en mode exclusif, aucune autre application ne peut l'ouvrir en même temps, même pas en lecture. Les causes de nouvelles tentatives sont les suivantes : le fichier n'existe pas (encore), le dossier n'existe pas (encore), l'utilisateur du service ne dispose pas des droits d'accès au fichier, ou autre chose a échoué.

- **Nouvelles tentatives** : Spécifie le nombre de tentatives pour accéder au fichier. Si la valeur est 0, il n'y aura aucune tentative
- **Intervalle de nouvelles tentatives** : Spécifie l'intervalle de temps entre les essais défini en millisecondes.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.6.3 Effacer Un Fichier

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** La fonctionnalité décrite se trouve dans **NiceLabel LMS Enterprise** et **NiceLabel LMS Pro**.



Cette action efface le fichier sélectionné dans un lecteur.

Le module NiceLabel Automation tourne en service sous un compte utilisateur Windows défini. Vérifier que le compte a les permissions pour effacer le fichier dans le dossier spécifié.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

**Fichier** Ce groupe paramètre les détails relatifs au fichier

- **Nom du fichier:** Le nom du fichier à supprimer Le **Nom du Fichier** peut être codé à dur La **source de données** définit dynamiquement le **Nom du fichier** en utilisant une variable nouvelle ou existante.

Le nom et le chemin du fichier peuvent être codés en dur, et le même fichier sera utilisé à chaque fois. Si le nom du fichier est défini sans le chemin, le dossier comportant le fichier de configuration d'NiceLabel Automation (.MISX) sera utilisé. En utilisant une référence relative au nom de fichier, le dossier avec le fichier .MISX est utilisé comme dossier racine.

L'option **Source de données** active le nom de fichier variable. Sélectionner ou créer une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier, ou combiner plusieurs variables pour créer le nom du fichier. Pour plus d'informations, consulter l'article Utilisation de Valeurs Composées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.6.4 Parcourir Fichier/dossier

Cette action ouvre l'explorateur de fichiers ou de dossiers.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Dialogue** détermine les préférences d'explorateur.

- **Parcourir:** sélectionne entre rechercher un fichier ou un dossier.
- **Filtrer:** détermine le type de fichier à localiser. Saisir à la main le type de fichier, définir les filtres avec la boîte de dialogue **Définir les filtres du fichier** ou sélectionner **Source de données** pour déterminer le filtre de manière dynamique en utilisant la valeur d'une variable. La boîte de dialogue **Définir les filtres du fichiers** permet de:
  - **Lister les filtres.** Chaque filtre est identifié par un **Nom de filtre** et un type de **Filtre**.
  - **Gérer les filtres existants** en utilisant les boutons **Ajouter**, **Supprimer**, **Déplacer vers le haut** et **Déplacer vers le bas**.

**NOTE:** Si tous les filtres sont supprimés, le menu déroulant de sélection du type de fichier ne s'affiche pas à l'ouverture de la boîte de dialogue.

- **Dossier initial :** détermine le dossier initial que l'action doit ouvrir.

- **Titre de la boîte:** Titre de la fenêtre de l'explorateur de fichiers qui va s'ouvrir avec l'action.
- **Autoriser un fichier inexistant:** Permet de rechercher un fichier qui n'existe pas dans le dossier spécifié. Cette option permet de mémoriser le chemin d'un fichier qui n'existe pas dans une variable et de l'utiliser dans un série d'actions. Ce fichier pourra être créé par la suite en utilisant d'autres actions, comme [Enregistrer les données dans le fichier](#).

Le groupe **Source de données de sortie** sélectionne une variable pour le chemin de l'enregistrement du fichier /dossier.

- Utiliser **Enregistrer le chemin en** une variable nouvelle ou existante pour y enregistrer le chemin du fichier/dossier.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne ([vrai](#) ou [faux](#)). Quand le résultat de l'expression est [vrai](#), l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

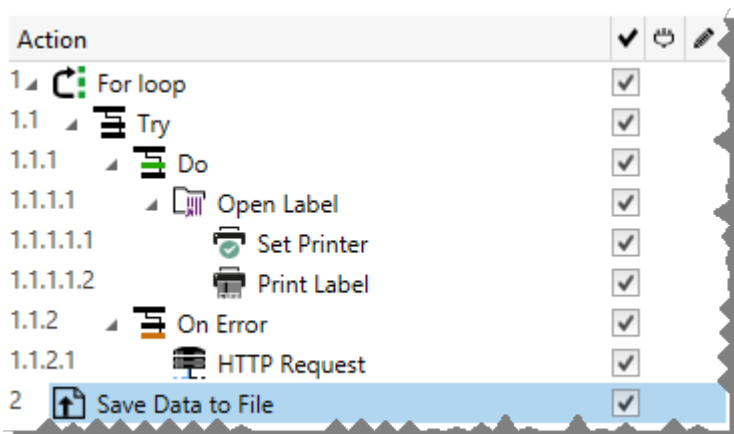
- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes [ActionLastErrorId](#) et [ActionLastErrorDesc](#).

## 9.6.2.7 Contrôle De Flux

### 9.6.2.7.1 For Loop (bouclage)

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette action est disponible dans **NiceLabel LMS Enterprise**.

Cette action exécute de multiple fois les actions indentées subordonnées. Toutes les actions indentées s'exécutent en boucle autant de fois que défini par la différence entre les valeurs de départ et d'arrivée.



**NOTE:** L'action Boucler lance l'impression en session - un mode d'optimisation de l'impression qui imprime toutes les étiquettes d'une boucle dans un seul fichier d'impression. Pour plus d'informations, consulter la section Impression en session dans la guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres de boucle** comporte les options suivantes:

- **Valeur de départ:** Point de référence pour démarrer la boucle. Sélectionner la **Source de données** pour définir dynamiquement la valeur de départ en utilisant une valeur variable. Sélectionner une variable contenant une valeur numérique pour le départ.
- **Valeur finale:** point final de référence. Sélectionner la **Source de données** pour définir dynamiquement la valeur de départ en utilisant une valeur variable. Sélectionner une variable contenant une valeur numérique pour le départ.

**TIP:** Les **Valeur de départ** et **Valeur finale** peuvent être négatives.

- **Enregistrer la valeur de la boucle dans une variable:** enregistre la valeur du pas de la boucle dans une variable nouvelle ou existante. La valeur du pas de la boucle peut avoir toutes les valeurs entre celle de départ et celle de fin. Enregistrer la valeur, soit pour la réutiliser dans une autre action, soit pour identifier l'itération actuelle.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.7.2 Pour Chaque Enregistrement

Cette action exécute de multiple fois les actions indentées subordonnées. Toutes les actions indentées sont exécutées dans une boucle tant qu'il y a des enregistrements dans la table du formulaire connectée à une base de données.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de

son type.

- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres** sélectionne les enregistrements.

- **Table du formulaire:** Table qui contient les enregistrements pour lesquels une action doit se répéter.
- **Utiliser tous les enregistrements:** répète une action pour tous les enregistrements d'une table donnée.
- **Utiliser l'enregistrement sélectionné:** répète une action uniquement pour les enregistrements sélectionnés.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

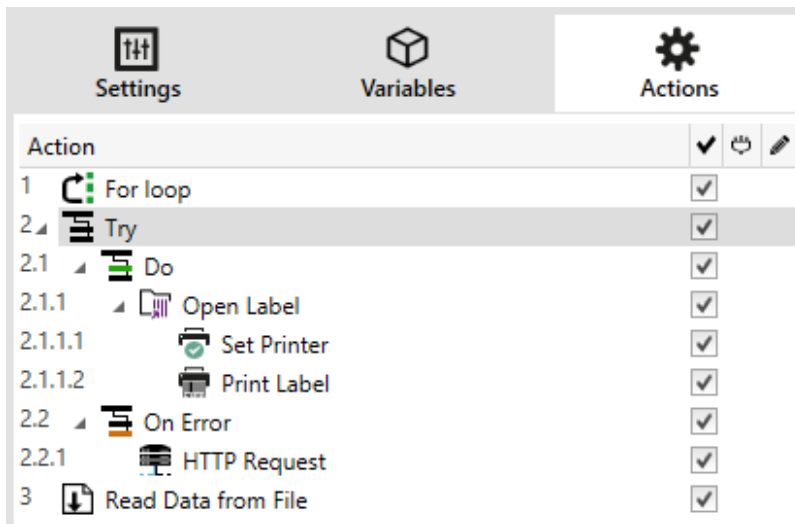
- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.7.3 Try (Essai)

Elle permet de :

- gérer facilement les erreurs pendant que les actions s'exécutent
- Lancer un autre ensemble d'actions si une erreur survient.

L'action Essayer comporte deux sous-groupes d'actions **Faire** et **En cas d'erreur**. Toutes les actions qui doivent s'effectuer quand le déclencheur est activé doivent être placées dans le sous-groupe **Faire**. Si aucune erreur n'est détectée seules les actions du sous-groupe **Faire** sont exécutées. Toutefois, quand une erreur survient, l'exécution des actions du sous-groupe **Faire** s'interrompt et l'exécution passe aux actions du sous-groupe **En cas d'erreur**.



**EXEMPLE:** Si une des actions du sous-groupe "Faire" échoue, l'exécution de l'action s'arrête et redémarre avec les actions du sous-groupe "En cas d'erreur". Quand Essayer est placé séparément, il peut mettre fin à l'exécution du déclencheur. Dans ce cas, Essayer est indenté sous l'action Boucler. Normalement, toute erreur dans le sous-groupe "Faire" arrête aussi l'exécution de l'action Boucler, même si d'autres phases de Boucler doivent encore être exécutées. Dans ce cas, Enregistrer les Données dans un Fichier ne sera pas exécutée non plus. Par défaut, toute erreur interrompt le processus complet du déclencheur.

Toutefois l'exécution de l'itération suivante de l'action Boucler peut continuer. Pour cela, il faut activer Ignorer l'échec dans l'action Essayer Si les données de l'étape Boucler causent une erreur en Faire, les actions de En Cas d'erreur s'exécutent. Après ça l'action Enregistrer les données dans un fichier, au niveau 2 s'exécute puis l'action Boucler reprend jusqu'à la prochaine itération.

Cette action permet de détecter facilement les erreurs et d'exécuter les actions "Renvoi d'informations" ou "rapports". Par exemple, si une erreur survient durant le traitement du déclencheur, un avertissement peut être envoyé. Pour plus d'informations, consulter l'article Retour de l'état du travail d'impression dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.

- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs :**

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.7.4 Grouper

Utiliser cette action pour regrouper les actions dans un même ensemble. Toutes les actions regroupées dans une action **Grouper** appartiennent au même groupe et s'exécutent ensemble.

Cette action comporte les avantages suivants:

- **Une meilleure organisation et un affichage du flux de travail de l'action.** Chaque action Grouper peut être développée ou réduite pour afficher les actions indentées uniquement en cas de besoin. Cela permet de conserver l'espace de configuration plus propre.
- **Définition d'une exécution sous condition** Il suffit de définir une condition pour l'action **Grouper**, plutôt que pour chaque action du groupe. Quand la condition est réalisée, toute



les actions du Groupe s'exécutent. Cela permet de gagner du temps pour la configuration et de réduire les erreurs. L'action Grouper est une bonne méthode pour définir l'exécution de IF...THEN (Si...Alors) pour plusieurs actions.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes **ActionLastErrorId** et **ActionLastErrorDesc**.

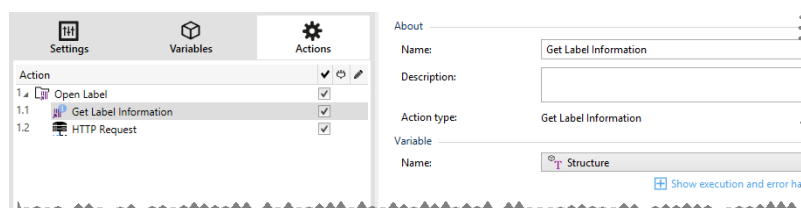
## 9.6.2.8 Autre

### 9.6.2.8.1 Récupérer Les Informations De L'étiquette

Cette action renvoie les informations structurales du fichier d'étiquette concerné. L'action fournit les informations concernant les dimensions de l'étiquette, le pilote d'imprimante et la liste de toutes les variables avec leurs propriétés principales.

L'action Récupérer les informations de l'étiquettes renvoie les informations d'origine telles qu'enregistrées dans le fichier de l'étiquette. De plus elle fournit les informations après simulation du processus d'impression. La simulation garantit que toutes les variables d'étiquette ont reçu une valeur comme c'est le cas durant une impression normale. Également les informations de hauteur de l'étiquette pour contrôler les dimensions correctes dans le cas où l'étiquette est de hauteur variable (dans ce cas, les dimensions de l'étiquette dépendent de la quantité de données à imprimer). L'action renvoie les dimensions de l'étiquette, pas les dimensions de page.

L'action enregistre les informations concernant la structure de l'étiquette dans une variable sélectionnée. Ces données peuvent être renvoyées au système en utilisant l'action Requête HTTP (ou une action de connexion externe similaire), ou dans la réponse du déclencheur, si c'est un déclencheur bidirectionnel.



**NOTE:** Cette action doit être indentée sous l'action [Général](#).

Le groupe **Variable** sélectionne ou crée une variable pour stocker les informations concernant la structure de l'étiquette.

- **Nom** : Spécifie le nom de la variable. Il faut sélectionner ou créer une variable dans laquelle les informations de l'étiquette sont sauvegardées en format XML.
  - Pour utiliser les informations de cet XML dans ce déclencheur, il faut définir le Filtre XML et l'exécuter avec l'action Utiliser le filtre de données. (seulement avec Automation Builder)
  - Pour renvoyer les données XML comme réponse du déclencheur HTTP ou Web Service, utiliser cette variable directement dans le champ **Données de réponse** dans la configuration du déclencheur.
  - Pour enregistrer les données XML dans un fichier, utiliser l'action [Opérations de fichier](#).

Le groupe **Paramètres additionnels** permet d'utiliser des valeurs provisoires.

- **Utiliser des valeurs provisoires** : remplace les valeurs des données manquantes par des valeurs provisoires.

**CONSEIL:** Pour plus de renseignements sur les valeurs provisoires, consulter le guide utilisateur de NiceLabel 2017 Designer au chapitre Variables.

### Exemple d'Informations XML de l'étiquette

Cet exemple présente une vue structurelle des éléments et leurs attributs tels qu'ils sont renvoyés.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Label>
<Original>
. <Width>25000</Width>
<Height>179670</Height>
<PrinterName>QLS 3001 Xe</Printer>
</Original>
<Current>
<Width>25000</Width>
<Height>15120</Height>
<PrinterName>QLS 3001 Xe</Printer>
</Current>
<Variables>
<Variable>
<Name>barcode</Name>
<Description></Description>
<DefaultValue></DefaultValue>
<Format>All</Format>
<CurrentValue></CurrentValue>
<IncrementType>None</IncrementType>
<IncrementStep>0</IncrementStep>
<IncrementCount>0</IncrementCount>
<Length>100</Length>
</Variable>
</Variables>
</Format>
```

### Spécification des informations XML de l'étiquette

Cette section contient la description de la structure du fichier XML telle qu'elle est renvoyée par l'action Récupérer les informations de l'étiquette.

**NOTE:** Toutes les unités de mesure sont exprimées en 1/1000 mm. Par exemple, une largeur de 25000 correspond à 25 mm.

- **<Label>**: C'est la racine.
- **<Original>**: Spécifie les dimensions de l'étiquette et le nom d'imprimante tels qu'ils sont sauvegardés dans le fichier d'étiquette.
  - **Width** : Cet élément contient la largeur originale de l'étiquette.
  - **Height** : Cet élément contient la hauteur originale de l'étiquette.

- **PrinterName** :Cet élément contient le nom de l'imprimante pour laquelle l'étiquette a été créée.
- **Current**: Spécifie les dimensions de l'étiquette et le nom de l'imprimante après la simulation d'impression.
  - **Width** : Cet élément contient la largeur actuelle de l'étiquette.
  - **Height** : Cet élément contient la hauteur actuelle de l'étiquette. Si l'étiquette est de hauteur variable, elle s'adapte en fonction de la taille des objets. Par exemple, les objets Paragraphe et RTF peuvent s'agrandir en hauteur entraînant la modification de la taille de l'étiquette.
  - **PrinterName** :Cet élément contient le nom de l'imprimante à utiliser pour l'impression.

**EXEMPLE:** L'imprimante utilisée sera différente si le pilote de l'imprimante originale n'est pas installé sur cet ordinateur, ou si l'imprimante est modifiée par l'action [Imprimante](#).

- **<Variables> et <Variable>**: L'élément `Variables` contient la liste des variables saisies de l'étiquettes, chacune étant définie dans une élément `Variable` distinct. Les variables de saisie se trouvent listées dans la boîte de dialogue Imprimer quand l'impression est effectuée depuis NiceLabel 2017. S'il n'y a pas de variable saisie dans l'étiquette, l'élément `Variables` est vide.
  - **Name**: Spécifie le nom de la variable.
  - **Description**: Contient la description de la variable.
  - **DefaultValue**: Contient les valeurs par défaut telles qu'elles ont été définies pour la variable lors de la création de l'étiquette.
  - **Format**: Contient le type de caractères possibles pour la variable.
  - **IsPrompted**: dit si la variable est saisie lors de l'impression ou non.
  - **PromptText**: contient le texte d'invite pour que l'utilisateur entre la valeur.
  - **CurrentValue**: Contient la valeur actuelle telle qu'elle sera utilisée pour l'impression.
  - **IncrementType**: Dit si la variable est définie comme compteur ou non. Si c'est un compteur, le type de compteur est précisé.
  - **IncrementStep**: contient l'information concernant le pas incrémental. La valeur du compteur s'incrémente/décrémente de cette valeur sur l'étiquette suivante.
  - **IncrementCount**: Donne le point de départ du compteur. Généralement, le compteur change de valeur à chaque étiquette, mais cela peut être modifié.
  - **Length**: détermine le nombre maximum de caractères stockés dans une variable.

#### Définition du Schéma XML (XSD) pour la Spécification XML de l'étiquette

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<xs:schema id="Format" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
<xs:element name="Label">
<xs:complexType>
<xs:all>
<xs:element name="Original">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="Width" type="xs:decimal" minOccurs="1" />
<xs:element name="Height" type="xs:decimal" minOccurs="1" />
<xs:element name="PrinterName" type="xs:string" minOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Current">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="Width" type="xs:decimal" minOccurs="1" />
<xs:element name="Height" type="xs:decimal" minOccurs="1" />
<xs:element name="PrinterName" type="xs:string" minOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="Variables">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="Variable" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="Name" type="xs:string" minOccurs="1" />
<xs:element name="Description" type="xs:string" minOccurs="1" />
<xs:element name="DefaultValue" type="xs:string" minOccurs="1" />
<xs:element name="Format" type="xs:string" minOccurs="1" />
<xs:element name="CurrentValue" type="xs:string" minOccurs="1" />
<xs:element name="IncrementType" type="xs:string" minOccurs="1" />
<xs:element name="IncrementStep" type="xs:integer" minOccurs="1" />
<xs:element name="IncrementCount" type="xs:integer" minOccurs="1" />
<xs:element name="Length" type="xs:string" minOccurs="1" />
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:all>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

## Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.8.2 Exécuter Le Fichier De Commande

Cette action exécute les commandes du fichier de commande sélectionné. Toutes les options de **Type de fichier** comportent les commandes qu'NiceLabel 2017 exécutera de haut en bas.

Les fichiers de commande fournissent généralement des données pour une seule étiquette. Il est possible de définir des fichiers plus complexes. Pour plus d'informations, consulter le chapitre Types de fichiers de commande.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action** : information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Fichier** définit le type et le nom du fichier de commande à exécuter (JOB, XML or CSV).

- **Type de fichier.** Spécifie le type de fichier de commande à exécuter.
- **Nom de fichier.** Spécifie le nom du fichier de commande.

Le **Nom du fichier** peut être codé en dur, et le même fichier de commande sera utilisé à chaque fois. L'option **Variable** active le nom de fichier variable. Sélectionner ou créer une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier, si un déclencheur s'exécute ou un événement survient. En général, la valeur est assignée à la variable par un filtre.

Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique au module Automation Builder

### Comment recevoir un fichier de commande dans un déclencheur et l'exécuter

Quand le déclencheur reçoit le fichier de commande et qu'il faut l'exécuter, effectuer les opérations suivantes :

1. Dans le module Automation Builder, dans l'onglet **Variables** , cliquer sur le bouton **Variable Interne** sur le ruban.
2. Dans le menu déroulant, activer la variable interne `DataFileName`. Cette variable interne fournit le chemin et le nom du fichier qui contient les données reçues par le déclencheur. Dans ce cas, le contenu est le fichier de commande. Pour plus d'informations, consulter l'article Variables Internes dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.
3. Dans l'onglet **Actions** ajouter l'action pour exécuter le fichier de commande, telle que Exécuter un Fichier de Commande, Exécuter un Fichier de Commande Oracle XML, ou Exécuter un Fichier de Commande SAP All XML.

Pour l'action exécuter un **Fichier de Commande**, sélectionnez le type de fichier de commande dans **Type de Fichier**.

4. Activer l'option **Variable**.
5. Sélectionner la variable `DataFileName` dans la liste de variables disponibles.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (`vrai` ou `faux`). Quand le résultat de l'expression est `vrai`, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.8.3 Envoyer Des Commandes Personnalisées

Cette action exécute les commandes personnalisées saisies dans NiceLabel.

Cette action doit toujours être indentée dans l'action [Général](#). Elle comporte toutes les références de l'étiquette à laquelle les commandes s'appliquent. Pour plus d'informations, consulter l'article Utiliser des commandes personnalisées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** La majorité des commandes personnalisées sont disponibles avec des actions individuelles, donc dans la plupart des cas il n'y a pas besoin de commandes personnalisées.

**NOTE:** L'action Envoyer des commandes personnalisées est utilisable pour terminer une impression en session. C'est un mode d'optimisation de l'impression qui imprime toutes les étiquettes d'une boucle dans un seul fichier d'impression. Pour terminer une impression en session, indenter l'action Envoyer une commande personnalisée sous l'action Boucler et utiliser la commande SESSIONEND; Pour plus d'informations, consulter les articles Impression en session et Utiliser des commandes personnalisées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

L'éditeur de **Script** propose les fonctionnalités suivantes:



- **Insérer une source de données** permet d'insérer une variable, nouvelle ou existante, dans un script.
- **Editeur de script** : ouvre l'éditeur qui rend l'écriture du script plus facile et plus efficace.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (*vrai* ou *faux*). Quand le résultat de l'expression est *vrai*, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes *ActionLastErrorId* et *ActionLastErrorDesc*.

#### 9.6.2.8.4 Vérifier La Licence

Cette action lit la licence activée et exécute les actions indentées sous cette action seulement si un certain type de licence est utilisé.

**TIP:** Cette action protège la configuration des déclencheurs, pour qu'ils ne soient pas utilisés sur des machines non-autorisées.

**NOTE:** La clé de licence qui active le logiciel peut également encoder l'**ID d'une solution**. C'est un nombre unique qui identifie le fournisseur de solution qui a vendu la licence NiceLabel 2017.

Si l'ID de la solution configurée correspond à l'ID de solution encodée dans la licence, la machine de destination sera autorisée à utiliser les actions indentées, limitant l'exécution aux licences vendues par le fournisseur de la solution.

Les déclencheurs peuvent être cryptés et verrouillés pour que seuls les utilisateurs autorisés puissent ouvrir la configuration. Pour plus d'informations, consultez le chapitre Protection de la configuration des déclencheurs, dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Information sur la licence** permet de sélectionner l'ID de la licence.

- **ID de la licence** Définit le numéro ID des licences qui sont autorisées à exécuter les actions indentées.
  - Si la valeur introduite n'est pas l'ID encodée dans la licence, les actions indentées ne s'exécutent pas.
  - Si la valeur introduite est 0, les actions s'exécuteront si elles trouvent une licence valide.

**NOTE:** L'identifiant (UID) de partenaire numérique peut aussi servir d'ID de licence. Cette option n'est disponible que pour les membres du [programme de partenariat numérique de NiceLabel](#).

## Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquez sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec :** Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.2.8.5 Consigner Les Événements

Cette action consigne les événements dans un journal de Control Center pour en avoir l'historique ou en cas de problème.

**NOTE:** Pour que cette action soit active, vérifier que la journalisation du travail d'impression dans Control Center est activée.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Données de l'événement** contient les informations sur l'événement à consigner.

- **Information:** Description basique de l'événement qui sera incluse dans le journal des événements de Control Center. Elle peut avoir jusqu'à 255 caractères.
- **Détails:** description détaillée de l'événement à consigner dans le journal de Control Center. Cet espace peut contenir jusqu'à 2000 caractères.

**TIP:** La description saisie dans les champs **Information** et **Détails** permet de filtrer les événements dans **l'historique de toutes les activités** du Control Center. Dans Control Center, aller sur **Historique > Toutes les activités > Définir un filtre**. Pour plus d'informations, consulter le Guide d'utilisation du [Control Center](#).

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

#### Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

#### Options de Traitement d'erreurs :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.8.6 Preview Label - Aperçu D'étiquette

Cette action exécute le processus d'impression et prévisualise l'étiquette. Par défaut, l'aperçu est enregistré sur le disque au format JPEG, mais tout autre type d'image est utilisable. La taille de l'aperçu créé est modifiable. L'action va générer l'aperçu pour une étiquette.

Une fois créé l'aperçu de l'étiquette dans un fichier, ce fichier peut être envoyé à une application tierce en utilisant une des actions de sortie, telle que [Envoyer les données au HTTP](#), [Envoyer les données au port série](#), [Envoyer les données vers un port TCP/IP](#) ou utilisé comme message de réponse pour les déclencheurs bidirectionnels, tels que Déclencheur de serveur HTTP et déclencheur Web Service. L'application tierce peut prendre l'image et la montrer comme aperçu à l'utilisateur.

**A propos** : Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom**: permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description**: Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action** : information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Aperçu** définit le fichier de l'étiquette à prévisualiser.avec les détails.

- **Nom du fichier** : Spécifie le chemin et nom du fichier. S'il est codé en dur, le même fichier sera utilisé à chaque fois. En utilisant le nom de fichier sans le chemin, le dossier où est sauvegardé le fichier de configuration (.MISX) est utilisé. En utilisant une référence relative au nom de fichier, le dossier avec le fichier .MISX est utilisé comme dossier racine. L'option **Source de données** active le nom de fichier variable. Sélectionner une variable qui contient le chemin et/ou le nom du fichier quand le déclencheur est exécuté. En général, la valeur est assignée à la variable par un filtre.
- **Type d'image**: spécifie le type d'image utilisé pour enregistrer l'aperçu de l'étiquette.
- **Aperçu du verso de l'étiquette (étiquettes double-face)**: permet de prévisualiser le verso de l'étiquette. C'est utile pour avoir l'aperçu du verso dans les étiquettes recto-verso.

**EXEMPLE:** Par exemple, si le masque de l'étiquette définit des dimensions de 4" x 3" et l'imprimante d'étiquettes a une résolution de 200 DPI, l'aperçu d'image résultant aura les dimensions de 800 x 600 pixels. La largeur égale à 4 pouces multipliée par 200 DPI, donne un résultat de 800 pixels. La hauteur égale à 3 pouces multipliée par 200 DPI, donne un résultat de 600 pixels.

Le groupe **Paramètres additionnels** permet d'utiliser des valeurs provisoires.

- **Utiliser des valeurs provisoires** : remplace les valeurs des données manquantes par des valeurs provisoires et les affiche dans l'aperçu.

**CONSEIL: Valeur provisoire** définit une valeur variable dans un espace personnalisé d'un objet lors de la création des étiquettes ou formulaires. Dans un objet de l'étiquette, la valeur provisoire est remplacée par la valeur réelle de la variable au moment de l'impression.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

Options d'Exécution existantes :

- **Activée** : Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition**: Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au

même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

#### 9.6.2.8.7 Créer Une Variante D'étiquette

Elle permet de créer un double de l'étiquette existante avec les données en clair. Dans les objets de l'étiquette, les valeurs des sources de données sont verrouillées. Ces valeurs sont définies par la source de données applicable.

L'objectif de cette étiquette avec les données "verrouillées" en clair est d'avoir une étiquette adaptée aux processus d'approbation ayant besoin d'approuver simultanément les données et le masque. Au lieu d'afficher une étiquette sans contenu défini pour les objets, l'approbateur approuve une variante comportant les valeurs définies. Cela lui permet de voir rapidement et d'approuver la mise en page finale de l'étiquette avec les valeurs utilisées pour l'impression.

**TIP:** Le processus d'approbation des étiquettes s'applique aux étiquettes stockées dans le Stockage de documents du Control Center. Différents types de flux d'approbation peuvent s'appliquer aux étiquettes stockées et à leurs variantes. Le choix du flux d'approbation dépend des contraintes liées à l'activité. Pour plus de détails, consulter le guide utilisateur du NiceLabel 2017 Control Center.

**A propos :** Ce groupe identifie l'action sélectionnée.

- **Nom:** permet de définir un nom pour l'action. Cela permet de reconnaître plus facilement l'action dans la liste des actions de la solution. Par défaut le nom de l'action provient de son type.
- **Description:** Informations personnelles sur l'action. Mettre une description qui explique l'objectif et le rôle de l'action dans la solution.
- **Type d'action :** information en lecture seule sur le type d'action sélectionné.

Le groupe **Paramètres** définit le fichier de l'étiquette à convertir et le fichier de sortie (variante).

- **Nom de l'étiquette:** Le nom du fichier d'étiquette à convertir en variante lisible avec les valeurs des sources de données verrouillées. La **source de données** définit dynamiquement le **Nom de l'étiquette** en utilisant une variable nouvelle ou existante.
- **Sources de données pour l'impression:** Cette option permet de définir les sources de données fournissant les valeurs au moment de l'impression. Quand une source de données est listée dans ce champ, sa valeur n'est pas verrouillée, elle est fournie au moment de l'impression. Exemples: les sources de données de production comme le lot, la date

d'expiration, etc.

**TIP:** Mettre seulement les noms des sources de données, sans crochet, séparées par des virgules ou mis en colonne avec la touche Entrée

- **Nom du fichier de sortie:** Nom du fichier de la variante de l'étiquette qui permettra la lecture. La **source de données** définit dynamiquement le **Nom de l'étiquette** en utilisant une variable nouvelle ou existante.

Plusieurs règles s'appliquent à la variante de l'étiquette :

1. Par défaut les valeurs de source de données sont verrouillées. Pour éviter qu'elles soient verrouillées, il faut les lister dans le champ **Sources de données à l'impression** pour qu'elles restent actives sur la variante de l'étiquette. Leurs valeurs pourront être définies au moment de l'impression.
2. Les variables compteurs, les fonctions, les champs de base de données et les variables globales sont convertis en variables non saisies.
3. Les graphiques sont intégrés.
4. La variante de l'étiquette de destination placée dans le stockage de document de NiceLabel Control Center est automatiquement activée. Le **nom de l'étiquette** originale et les **Sources de données à l'impression** sont utilisés en commentaire pour vérification.
5. Les variantes d'étiquettes peuvent être ouvertes dans NiceLabel 2017 Designer, mais elles sont verrouillées.
6. Les fichiers d'étiquettes générés avec cette action ne peuvent pas être importés.
7. Quand une variante d'étiquette est stockée dans l'imprimante, la commande de rappel donne seulement la valeur des sources de données saisies à l'impression.
8. En utilisant NiceLabel Control Center, L'aperçu de l'étiquette dans le Stockage de document permet de modifier les sources de données saisies à l'impression.
9. Les variables de temps actuel et date du jour ne peuvent être définies comme sources de données saisies à l'impression sur la variante de l'étiquette.

### Exécution d'Action et Traitement d'Erreur

Chaque action peut être soumise à condition. Une action conditionnelle ne fonctionne que quand les conditions fournies lui permettent de fonctionner. Pour définir ces conditions, cliquer sur **Afficher les options d'exécution et de gestion des erreurs**.

**Options d'Exécution** existantes :

- **Activée :** Spécifie si l'action est activée ou désactivée. Seules les actions activées seront exécutées. Cette fonctionnalité est utilisable lors du test d'un formulaire.
- **Condition:** Définit une expression dont le résultat est une valeur Booléenne (**vrai** ou **faux**). Quand le résultat de l'expression est **vrai**, l'action s'exécute. La condition permet d'éviter l'exécution des actions à chaque fois.

Options de **Traitement d'erreurs** :

- **Ignorer l'échec** : Pour préciser si une erreur doit être ignorée ou non. Quand **Ignorer l'échec** est activé, l'exécution des actions continue même si l'action en cours a échoué.

**NOTE:** Les actions indentées qui dépendent de l'action actuelle ne seront pas exécutées. L'exécution des actions continuera avec l'action suivante qui se trouve au même niveau que l'action actuelle. L'erreur est enregistrée dans le journal, mais elle n'interrompt pas l'exécution de l'action.

**EXEMPLE:** A la fin de l'impression il est possible d'envoyer la mise à jour du statut à une application externe en utilisant l'action **Requête HTTP**. Si l'action d'impression échoue, le déclencheur arrête le traitement des actions. Pour effectuer le rapport, même après un échec d'impression, l'action **Imprimer l'Étiquette** doit avoir l'option **Ignorer l'échec** activée.

- **Enregistrer l'erreur dans une variable:** permet de définir une variable pour y enregistrer l'erreur. La même cause d'erreur est aussi enregistrée dans les variables internes `ActionLastErrorId` et `ActionLastErrorDesc`.

### 9.6.3 Combinaison Des Valeurs Dans Un Objet

Certains objets acceptent plusieurs valeurs pour leur contenu. Le contenu peut être un mélange de valeurs fixes, variables et caractères spéciaux (codes de contrôle). Les objets qui acceptent les valeurs composées sont identifiés par un petit bouton flèche sur leur côté droit. Cliquer sur le bouton flèche pour insérer soit une variable soit un caractère spécial.

- **Utilisation de valeurs fixes.** Saisir une valeur fixe pour la variable.

```
C'est une valeur fixe.
```

- **Utiliser des valeurs fixes et des données de variables.** Les valeurs combinées peuvent contenir des valeurs variables et des valeurs fixes. Les noms de variable doivent être entourés par des crochets `[]`. Saisir les variables manuellement, ou les insérer en cliquant sur le bouton flèche sur la droite. Lors du traitement, les variables fusionneront avec les données fixes et seront utilisées comme contenu. Dans l'exemple ci-dessous, le contenu résulte de la fusion de trois variables et de certaines données fixes.

```
[variable1] // Ceci est une valeur fixe [variable2][variable3]
```

- **Utiliser les caractères spéciaux.** Les caractères spéciaux sont utilisables dans les valeurs combinées. Saisir les caractères spéciaux manuellement, ou les insérer. Dans ce cas, la valeur de `variable1` est fusionnée avec des données fixes et des caractères binaires de saut de page. La liste des caractères spéciaux disponibles se trouve [ici](#).

```
[variable1] Saut de page va suivre ce texte fixe <FF>
```

### 9.6.4 Accès Aux Ressources Partagées Du Réseau

Ce chapitre présente les bonnes pratiques pour utiliser les ressources partagées du réseau.



#### 9.6.4.1 Privilèges Utilisateur Pour Le Mode De Service.

Designer s'exécute en mode service sous le compte utilisateur spécifié et hérite des droits d'accès de ce compte.

Pour pouvoir ouvrir les fichiers d'étiquettes et utiliser les pilotes d'imprimante de Designer, le compte utilisateur associé doit disposer de droits suffisants.

#### 9.6.4.2 Notation UNC Pour Les Partages Réseau.

Pour accéder à un fichier sur un disque réseau, utiliser toujours la syntaxe UNC (Convention Universelle de Noms) et pas les lettres des disques mappés. UNC est une convention de noms pour spécifier les disques réseau. Designer essaiera de remplacer automatiquement la syntaxe de lettre du disque par la syntaxe UNC.

**EXEMPLE:** Si le fichier est accessible comme `G:\Labels\label.lbl`, l'appeler avec la notation UNC comme `\\server\share\Labels\label.lbl` (où G: est le disque mappé à `\\server\share`).

#### 9.6.4.3 Notation Pour Accéder Aux Fichiers Dans Control Center.

Pour ouvrir un fichier dans le Stockage de Documents du Control Center, utiliser la notation HTTP comme `http://servername:8080/label.lbl`, ou une notation WebDAV comme `\\servername@8080\DavWWWRoot\label.lbl`.

##### Notes additionnelles:

Le compte utilisateur utilisé pour lancer un service sert à prendre les fichiers dans le Stockage de documents. Cet utilisateur doit être paramétré dans la Configuration du Control Center pour pouvoir accéder aux fichiers du Stockage de Documents.

2. L'accès WebDAV n'est utilisable qu'avec l'authentification d'utilisateur Windows dans le Control Center.

#### 9.6.4.4 Disponibilité Des Pilotes D'imprimantes.

Pour imprimer des étiquettes sur une imprimante partagée en réseau, le pilote de l'imprimante doit être accessible depuis le serveur sur lequel Designer est installé.

Vérifier que le compte utilisateur sous lequel Designer s'exécute a les droits d'accès au pilote d'imprimante. Si l'imprimante en réseau vient d'être installée sur la machine, il est possible que Designer ne la voie pas avant d'avoir redémarré le Service.

**TIP:** Pour permettre la notification automatique de nouveaux pilotes d'imprimantes réseau, il faut activer la règle d'entrée correspondante dans le Pare-feu Windows. Pour plus d'informations, consulter la [Base de Connaissances article KB 265](#).

## 9.6.5 Ordre De Recherche D'un Fichier

Lorsque Designer tente de charger un fichier d'image ou d'étiquette, il n'annule pas le traitement et rapporte une erreur s'il ne trouve pas le fichier. Il essaye de localiser le fichier à un autre emplacement.

Designer vérifie où se trouve le fichier en lançant les recherches dans l'ordre suivant:

1. Vérifier que le fichier existe à l'emplacement défini dans l'action.
2. Vérifier que le fichier existe dans le même dossier que la solution ou l'étiquette.
3. Vérifier que le fichier de l'étiquette existe dans le dossier .\Labels (pour un graphique il vérifie le dossier .\Graphics).
4. Vérifier que le fichier de l'étiquette existe dans le dossier ..\Labels (pour un graphique il vérifie le dossier .\Graphics).
5. Vérifier si le fichier existe dans le dossier global d'étiquettes (Dossier Graphics pour les fichiers graphiques.)

S'il ne trouve pas le fichier dans tous ces emplacements, l'action échoue. Une erreur est relevée.

## 9.6.6 ID De L'état Du Spouleur.

ID de l'état du spouleur(en hex)	Description de l'état du spouleur
0	Pas d'état.
1	Imprimante en pause.
2	Imprimante en impression.
4	Imprimante en erreur.
8	Imprimante indisponible.
10	L'imprimante n'a plus de papier.
20	Alimentation manuelle requise.
40	L'imprimante a un problème de papier.
80	Imprimante hors-ligne.
100	État Entrée/Sortie actif.
200	Imprimante occupée.
400	Bouffage de papier.
800	Corbeille de sortie pleine.
2000	Imprimante en attente.
4000	Imprimante en cours d'exécution.
10000	Imprimante en pré-chauffage.
20000	Niveau d'encre bas.
40000	Plus d'encre dans l'imprimante.
80000	La page actuelle ne peut pas être imprimée.

100000	Une intervention de l'utilisateur est requise.
200000	L'imprimante n'a plus de mémoire disponible.
400000	Protection ouverte.
800000	Erreur inconnue.
1000000	L'imprimante est en mode économiseur d'énergie.

# 10 NiceLabel Print

NiceLabel Print est une application autonome pour impression facile et rapide. Elle évite d'ouvrir l'étiquette et les documents de la solution dans Designer.

La fenêtre NiceLabel Print comporte:

- **Le sélecteur d'emplacement du fichier:** un menu déroulant permet de sélectionner et gérer les emplacements sur lesquels les étiquettes ou les solutions sont enregistrés.

**CONSEIL:** Pour plus de détails sur les fichiers et les emplacements, voir la section ci-dessous.

- **Recherche :** trouve le document demandé.
- **Structure des dossiers:** affiche les dossiers sélectionnés dans le **Sélecteur d'emplacement du fichier**.
- La **Zone d'affichage du document:** présente les documents qui sont stockés dans le dossier sélectionné.

## 10.1 Gestion Des Emplacements Des Documents

Lors de la première utilisation du NiceLabel Print une fenêtre NiceLabel Print vierge s'ouvre. Cliquer sur **Gérer les emplacements** dans le **Sélecteur d'emplacement du fichier**. La boîte de dialogue **Gérer les emplacements** s'ouvre.

Utiliser la boîte de dialogue **Gérer les emplacements** pour parcourir le système ou le réseau à la recherche de l'emplacement du document.

- Le bouton **Ajouter:** pour ajouter les fichiers d'étiquettes:
  - **Emplacement du dossier:** recherche le dossier sur le système ou le réseau.
  - **Emplacement de PowerForms Web/Cloud:** ouvre une autre fenêtre pour préciser le serveur qui héberge les fichiers d'étiquette ou de solution.
    - **URL du serveur:** emplacement du serveur.

**EXEMPLE:** Emplacement du serveur PowerForms Web –  
`http://server/PowerFormsWeb`

- Insérer **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** pour se connecter à un serveur protégé.

**NOTE:** Identifiant et mot de passe sont facultatifs. Quand l'authentification est activée, il est demandé un certificat à l'utilisateur si les champs Identifiant et mot de passe ne sont pas remplis avant ouverture de la solution sur le serveur.

- **Déplacer vers le haut** et **Déplacer vers le bas**: changent l'ordre des emplacements sélectionnés.
- **Supprimer**: enlève l'emplacement de NiceLabel Print.

## 10.2 Ouverture Des Documents

Après définition de l'emplacement local ou distant qui contient les documents, commencer l'impression. Suivre les [étapes de cette section](#) pour réussir à imprimer les étiquettes.

## 10.3 Impression Utilisant NiceLabel Print

Pour imprimer une étiquette avec le NiceLabel Print, procéder comme suit:

1. Utiliser la boîte de dialogue **Gérer les emplacements** pour sélectionner l'emplacement où se trouvent les documents à imprimer ou à ouvrir. Pour plus de détails voir la section [Gestion des emplacements d'étiquettes](#). Tous les documents deviennent visibles et sont imprimables aussitôt dans l'espace d'affichage de documents.

**CONSEIL:** Sauter cette étape pour l'impression répétée d'un même dossier.

2. Sélectionner un document. Le type de document détermine les actions qui suivent:
  - Dans le cas d'un fichier d'étiquette, cliquer sur **Imprimer** pour ouvrir le formulaire d'impression.
    - A l'ouverture d'un fichier d'étiquettes, le [formulaire d'impression](#) apparaît. il permet de prévisualiser l'étiquette, sélectionner l'imprimante, définir les paramètres de quantité, de saisir les valeurs des variables (si incluses dans l'étiquette).
    - Pour revenir à l'affichage de l'étiquette, cliquer sur la flèche de retour dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de NiceLabel Print.
  - Dans le cas d'une solution, cliquer sur **Exécuter** pour ouvrir la solution dans une instance distincte.

**TIP:** Tous les types de document possibles dans l'espace d'affichage de document sont présentés avec la prévisualisation pour les reconnaître et les sélectionner plus facilement.

# 11 Mode de Traçage

Par défaut, NiceLabel 2017 enregistre les événements dans la base de données du journal. Ce journal comporte les informations importantes, telles que les informations rapportées après exécution des actions, après exécution des filtres et les informations concernant les mises à jour des déclencheurs. Pour plus d'informations, consulter l'article [Contrôle des événements](#)

Toutefois, le journal par défaut n'enregistre pas les détails minimes des exécutions. Le mode de traçage doit être activé quand une résolution de problème en profondeur est requise pour l'exécution du code. Dans ce mode, NiceLabel 2017 enregistre les détails de toutes les exécutions internes qui se déroulent durant le traitement du déclencheur.

**NOTE:** Le mode de traçage ne doit être activé qu'aux fins de résolution de problèmes pour collecter les données. Il faut ensuite le désactiver pour reprendre le mode d'opération normal.

**ATTENTION :** Le mode de traçage va ralentir le traitement. Il ne faut l'utiliser que quand l'équipe d'assistance technique le demande.

Pour activer le mode de traçage, effectuer les opérations suivantes :

1. Rechercher le dossier système

**EXEMPLE:** %PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017

2. Effectuer une copie de sauvegarde du fichier `product.config`
3. Ouvrir `product.config` dans un éditeur de texte. Le fichier a une structure XML.
4. Ajouter l'élément `Common/Diagnostics/Tracing/Enabled` et lui assigner la valeur **VRAI**.

Le fichier dispose du contenu suivant:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Configuration>
  <Common>
    <Diagnostics>
      <Tracing>
        <Enabled>Vrai</Enabled>
        <Folder>c:\Troubleshooting\TracingLogs</Folder>
      </Tracing>
    </Diagnostics>
  </Common>
  ...
</configuration>
```

5. Après la sauvegarde du fichier, le Service NiceLabel Designer va appliquer les paramètres automatiquement.

6. Par défaut, les fichiers de traçage (\*.LOG) vont apparaître dans le même dossier système.

**NOTE:** Ecraser éventuellement le dossier du journal en le spécifiant dans l'élément `Dossier`. Cet élément est facultatif.

## 11.1 Types De Fichiers De Commande

Les fichiers de commande sont des fichiers texte contenant des instructions pour le processus d'impression - Ces instructions sont exprimées par les commandes de NiceLabel. Les commandes sont exécutées une par une du début à la fin du fichier.

NiceLabel 2017 comporte les fichiers de commande suivants:

- [Fichier de commande JOB](#)
- [Fichier de commande XML](#)
- [Fichiers de commande CSV](#)

**NOTE:** Ces fichiers sont Unicodes. Ce qui permet d'y écrire en plusieurs langues.

### 11.1.1 Fichier De Commande JOB

Le fichier de commande JOB est un fichier texte contenant les commandes d'impression NiceLabel natives. Les commandes sont exécutées dans l'ordre, de haut en bas. La séquence de commandes ordinaire démarre par LABEL (ouvrir l'étiquette). Les commandes LABEL (pour ouvrir l'étiquette) est suivie par SET (pour régler la valeur de variable) et finalement PRINT (pour imprimer l'étiquette).

Un fichier de commande JOB est exécuté par les actions suivantes:

- [Exécuter le fichier de commande](#)
- [Envoyer des commandes personnalisées](#)

#### 11.1.1.1 Définition Du Fichier De Commande JOB

Les commandes NiceLabel sont utilisées dans les fichiers de commande pour contrôler l'impression des étiquettes. NiceLabel 2017 exécute les commandes du fichier de commande, de haut en bas.

#### COMMENTAIRE

```
;
```

Il est conseillé de documenter les commandes durant le développement du fichier de commande. Cela permettra de décoder ce que le script fait vraiment en jetant un œil sur le code de temps en temps. Mettre un point virgule (;) au début de la ligne. Tout ce qui suit le point virgule est considéré comme commentaire et donc non traité.

#### CLEARVARIABLEVALUES

```
CLEARVARIABLEVALUES
```

Cette commande réinitialise les valeurs des variables à leur valeur par défaut.

## CREATEFILE

```
CREATEFILE <nom de fichier> [, <contents>]
```

Cette commande va créer un fichier texte. L'utiliser pour signaler à une application tierce que le processus d'impression a commencé ou s'est terminé, selon l'endroit où est placée la commande. Utiliser la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article [Accès aux Ressources de Réseau Partagées](#) dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

## DELETEFILE

```
DELETEFILE <nom de fichier>
```

Efface le fichier spécifié. Utiliser la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article [Accès aux Ressources de Réseau Partagées](#) dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

## EXPORTLABEL

```
EXPORTLABEL ExportFileName [, ExportVariant]
```

La commande permet d'automatiser la commande "Exporter vers l'imprimante" qui se trouve dans l'éditeur d'étiquettes. L'étiquette est exportée directement vers l'imprimante et stockée en mémoire pour une impression hors-ligne. L'utilisateur peut rappeler l'étiquette par le clavier de l'imprimante ou en envoyant une commande à l'imprimante. La même fonction est disponible dans l'action [Enregistrer l'étiquette dans l'imprimante](#).

**NOTE:** Pour spécifier l'étiquette à exporter, commencer par utiliser la commande **LABEL**.

- **ExportFileName.** Ce paramètre est obligatoire. Il définit le nom du fichier d'exportation. Le contenu du fichier est en langage imprimante.
- **ExportVariant.** Certaines imprimantes supportent plusieurs variantes d'exportation. Durant l'exportation manuelle, l'utilisateur peut choisir la variante d'exportation dans l'interface. Avec la commande EXPORTLABEL, il faut spécifier la variante d'exportation à utiliser. Les variantes se voient dans l'éditeur d'étiquettes, quand le mode d'impression Stocker/Rappeler est activé.

La première variante de la liste a la valeur 0. La seconde variante a la valeur 1, etc.

S'il n'y a aucune précision sur le type de variante à utiliser, la valeur 0 est prise par défaut.

Pour plus de renseignements, consulter l'article [Utiliser le mode d'impression Stocker/Rappeler](#).

## IGNOREERROR



```
IGNOREERROR <on> [, <off>]
```

Spécifie que les erreurs du fichier JOB listées dessous ne terminent pas le processus d'impression.

- Un nom de variable incorrect est utilisé
- Une valeur incorrecte est envoyée à la variable
- L'étiquette n'existe pas / n'est pas accessible
- L'imprimante n'existe pas / n'est pas accessible

## **LABEL.**

```
LABEL label_name [, printerName]
```

La commande ouvre l'étiquette à imprimer. Si l'étiquette est déjà chargée, elle ne s'ouvrira pas. Mettre éventuellement le nom du chemin. Mettre le nom de l'étiquette entre guillemets, si le nom ou le chemin contiennent des espaces. Utilisez la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

L'option `printer_name` spécifie l'imprimante pour laquelle l'étiquette sera ouverte. Utiliser ce paramètre pour remplacer l'imprimante qui est enregistrée dans le masque de l'étiquette. Si le pilote de cette imprimante n'est pas installé ou pas disponible, la commande signalera une erreur.

## **MESSAGEBOX**

```
MESSAGEBOX <message> [, <caption>]
```

Enregistre le `message` personnalisé dans le journal du déclencheur. Si le message contient des caractères d'espacement ou des virgules, il faut placer le texte entre guillemets (").

## **PORT**

```
PORT <file name> [, APPEND]
```

Cette commande remplace le port défini dans le pilote d'imprimante et redirige l'impression vers un fichier. Si le nom de chemin ou de fichier contient des espaces, mettre la valeur entre guillemets ("). Utiliser la syntaxe UNC pour les ressources réseau. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

Le paramètre `APPEND` est facultatif. Par défaut, le fichier est écrasé. Utiliser ce paramètre pour joindre des données à un fichier existant.

A chaque utilisation d'une commande PORT dans le fichier JOB, elle reste valable jusqu'à la commande PORT suivante, ou jusqu'à la fin du fichier (ce qui arrive souvent en premier). Si une commande PRINTER suit l'exécution de la commande PORT, le paramètre PORT va écraser le port défini pour l'imprimante sélectionnée. Pour utiliser le port défini pour l'imprimante

sélectionnée, il faut utiliser une autre commande PORT avec une valeur vide, telle que `PORT = ""`.

## PRINT

```
PRINT <quantity> [,<skip> [,<identical label copies> [,number of label sets]]]
```

Cette commande lance le processus d'impression.

- **Quantity.** Spécifie le nombre d'étiquettes à imprimer.
  - **<nombre>** Le nombre d'étiquettes spécifié sera imprimé.
  - **VARIABLE.** Spécifie qu'une variable d'étiquette est définie comme *quantité variable* pour contenir le nombre d'étiquettes à imprimer. L'étiquette va déterminer le nombre d'étiquettes à imprimer.
  - **UNLIMITED.** Avec une base de données comportant les valeurs des objets, l'impression illimité imprimera autant d'étiquettes qu'il y a de données dans la base de données. Sans base de données, le nombre maximal d'étiquettes supporté par l'imprimante thermique sera imprimé.
- **Skip.** Spécifie le nombre d'étiquettes à sauter sur la première page. Ce paramètre est utilisé pour l'impression d'étiquettes sur des feuilles de papier. Quand une partie de la page a déjà été utilisée, réutiliser la même feuille en déplaçant le point de départ de la première étiquette.
- **Copies Identiques d'étiquettes** Spécifie le nombre d'étiquettes identiques qui doivent être imprimées.
- **Nombre de jeux d'étiquettes.** Spécifie combien de fois le processus d'impression complet doit être répété.

**NOTE:** Il faut que les valeurs de quantité soient saisies en valeurs numériques, et pas en chaînes de caractères. Ne pas placer les valeurs entre guillemets.

## PRINTER

```
PRINTER <nom d'imprimante>
```

Cette commande remplace l'imprimante définie dans le fichier d'étiquette. Si le nom d'imprimante contient des caractères espace, il faut le mettre entre guillemets("").

Utiliser le nom d'imprimante tel qu'il est affiché dans la ligne d'état de l'éditeur d'étiquette. Les imprimantes ont généralement les mêmes noms que celles du panneau de configuration Imprimantes et Fax, mais pas toujours. Avec des imprimantes réseau, le nom peut s'afficher avec la syntaxe `\\server\share`.

**PRINTJOBNAME** - Nom du travail d'impression

```
PRINTJOBNAME - Nom du travail d'impression
```

Cette commande spécifie le nom de la tâche d'impression visible dans le Spouleur Windows. Si le nom contient des caractères d'espace ou des virgules, il faut le mettre entre guillemets (").

## SESSIONEND

```
SESSIONEND - fin de session
```

Cette commande ferme le flux d'impression. Voir aussi **SESSIONSTART** (début de session).

**NOTE:** `SESSIONEND` doit être le seul élément envoyé dans l'action Envoyer une commande personnalisée. Pour envoyer d'autres commandes, utiliser différentes actions Envoyer une commande personnalisée.

## SESSIONPRINT

```
SESSIONPRINT quantity [, skip]
```

Cette commande imprime l'étiquette actuellement référencée et l'ajoute à la session d'impression actuellement ouverte. Il est possible d'utiliser plusieurs commandes `SESSIONPRINT` l'une après l'autre et de joindre les étiquettes référencées dans un flux d'impression unique. Le flux ne se ferme pas avant la commande `SESSIONEND`. Les paramètres `quantity` (quantité) et `skip` (sauter) ont la même signification que dans la commande `PRINT` de NiceLabel. Voir aussi **SESSIONSTART** (début de session).

- **Quantity.** Spécifie le nombre d'étiquettes à imprimer.
- **Skip.** Spécifie le nombre d'étiquettes à sauter sur la première page. Ce paramètre est utilisé pour l'impression d'étiquettes sur des feuilles de papier. Quand une partie de la page a déjà été utilisée, réutiliser la même feuille en déplaçant le point de départ de la première étiquette.

## SESSIONSTART - début de session

```
SESSIONSTART - début de session
```

Cette commande initie le type d'impression session-print.

Les trois commandes d'impression de session (**SESSIONSTART**, **SESSIONPRINT**, et **SESSIONEND**) sont utilisées ensemble. Avec la commande `PRINT`, toutes les données d'étiquettes sont envoyées à l'imprimante dans une tâche d'impression différente. Pour joindre les données d'étiquettes dans un flux d'impression, il faut utiliser les commandes d'impression de session. Il faut commencer par la commande `SESSIONSTART`, suivie par un nombre quelconque de commandes `SESSIONPRINT` et terminer par la commande `SESSIONEND`.

Utiliser ces commandes pour optimiser le processus d'impression des étiquettes. L'impression d'étiquettes provenant dans un seul flux d'impression est plus rapide que l'impression d'étiquettes dans différents travaux d'impressions.

Il faut respecter certaines règles pour éviter de rompre la session d'impression.

- Ne pas changer d'étiquette pendant une session
- Ne pas changer d'imprimante pendant une session
- Il faut paramétrer des valeurs pour toutes les variables de l'étiquette durant la session, même si certaines variables ont une valeur vide

## SET

```
SET <nom>=<valeur> [pas> [,<nombre ou répétitions>]]
```

Cette action assigne une **valeur** à la variable **nom**. La variable doit être définie sur l'étiquette, sinon une erreur sera signalée. Une erreur surviendra si la variable n'est pas sur l'étiquette.

L'**Incrément** et **nombre de répétitions** sont des paramètres pour les variables de comptage. Ces paramètres spécifient l'incrémementation du compteur et le nombre d'étiquettes avant que le compteur change de valeur.

Si la valeur contient des caractères d'espace ou virgule, il faut les mettre entre guillemets (""). Voir aussi **TEXTQUALIFIER**.

Pour assigner une valeur en plusieurs lignes, utiliser `\r\n` pour encoder un caractère de retour à la ligne. `\r` est remplacé par CR (Retour Charriot) et `\n` est remplacé par LF (Nouvelle Ligne).

Attention en paramétrant les valeurs de variables procurant des données pour les images des étiquettes, puisque la barre oblique inversée peut être remplacée par un autre caractère.

**EXEMPLE:** Avec la valeur "c:\Mes Images\raw.jpg" pour la variable, le "\r" sera remplacé par le caractère CR.

## SETPRINTPARAM

```
SETPRINTPARAM <nom paramètre> = <valeur>
```

Cette commande permet d'affiner les paramètres de l'imprimante avant d'imprimer. Les paramètres supportés pour les réglages d'imprimante (**paramname**) sont :

- **PAPERBIN.** Spécifie le réservoir contenant le support d'étiquette. Si l'imprimante est équipée de plus d'un bac à papier / bac à étiquettes, contrôler celui qui sera utilisé pour l'impression. Le nom du bac à papier doit provenir du pilote d'imprimante.
- **PRINTSPEED.** Spécifie la vitesse d'impression. Les valeurs acceptables varient d'une imprimante à l'autre. Consulter le manuel de l'imprimante pour connaître les valeurs exactes.
- **PRINTDARKNESS.** Spécifie le contraste de l'impression. Les valeurs acceptables varient d'une imprimante à l'autre. Consulter le manuel de l'imprimante pour connaître les valeurs exactes.
- **PRINTOFFSETX.** Spécifie la marge de gauche pour tous les objets imprimables. La valeur du paramètre est numérique, exprimée en pixels. Elle peut être positive ou négative,
- **PRINTOFFSETY.** Spécifie la marge supérieure pour tous les objets imprimables. La valeur du paramètre est numérique, exprimée en pixels. Elle peut être positive ou négative,

- **PRINTERSETTINGS.** Spécifie les paramètres personnalisés à appliquer au travail d'impression. Le paramètre a besoin du DEVMODE entier de l'imprimante ciblée, il est fourni par une chaîne de caractères codée en Base64. Le DEVMODE contient tous les paramètres du pilote d'imprimante (vitesse, contraste, décalage et autre). Pour plus d'informations, voir l'article Comprendre les paramètres d'imprimante et DEVMODE dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation.

**NOTE:** La chaîne de caractères codée en Base64 doit être fournie entre guillemets (").

## TEXTQUALIFIER Délimiteur de texte

```
TEXTQUALIFIER <caractère>
```

Le délimiteur de texte est le caractère qui entoure la valeur de la donnée qui est assignée à une variable. Si la valeur comprend des caractères d'espacement, ils doivent être inclus dans des délimiteurs de texte. Le délimiteur de texte par défaut sont les guillemets ("). Comme les guillemets sont utilisés comme raccourci pour les unités de mesure en pouces, parfois il est difficile de passer les données avec le signe pouce dans les fichiers JOB. Il faut alors utiliser des guillemets doubles pour en encoder un ou utiliser TEXTQUALIFIER.

### Exemple

```
TEXTQUALIFIER %  
SET Variable = %EPAK 12"X10 7/32"%
```

#### 11.1.1.2 Exemple De Fichier De Commande JOB

Ce fichier JOB ouvre l'étiquette `label2.nlbl`, définit les valeurs des variables et imprime une seule étiquette. Comme aucune commande PRINTER n'est utilisée pour rediriger l'impression, l'étiquette sera imprimée en utilisant le nom d'imprimante défini dans l'étiquette.

```
LABEL "label2.nlbl"  
SET code="12345"  
SET article="FUSILLI"  
SET ean="383860026501"  
SET poids="1,0 kg"  
PRINT 1
```

## 11.1.2 Fichier De Commande XML

Les commandes disponibles dans les fichiers de commande CSV forment un sous-ensemble des commandes NiceLabel. Utiliser les commandes suivantes : **LOGIN**, **LABEL**, **SET**, **PORT**, **PRINTER**, **SESSIONEND**, **SESSIONSTART** et **SESSIONPRINT**. La syntaxe utilisée dans un fichier XML nécessite quelques petites adaptations.

Un fichier de commande XML est exécuter par les actions suivantes:

- [Exécuter le fichier de commande](#)
- [Envoyer des commandes personnalisées](#)

L'élément de base du fichier de commande XML est `<Nice_Commands>`. L'élément qui doit suivre est `<Label>`, il spécifie l'étiquette à utiliser.

Il y a deux méthodes pour lancer l'impression d'étiquette :

- Les imprimer normalement en utilisant l'élément `<Print_Job>`.
- Les imprimer dans une session en utilisant l'élément `<Session_Print_Job>`.

Il est aussi possible de changer l'imprimante sur laquelle les étiquettes s'impriment et de paramétrer les valeurs de variables.

### 11.1.2.1 Définition Du Fichier De Commande XML

Cette section contient la description de structure du fichier de commande XML. Il y a différents éléments qui contiennent des attributs. Certains attributs sont obligatoires, d'autres sont en option. Certains attributs doivent avoir uniquement des valeurs prédéfinies. Pour les autres elles peuvent être spécifiées.

- **<Nice\_Commands>**. C'est un élément de base.
- **<Label>**. Spécifie le fichier d'étiquette à ouvrir. Si l'étiquette est déjà ouverte, elle ne sera pas rouverte. Le fichier d'étiquette doit être accessible depuis cet ordinateur. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation. Cet élément peut se trouver plusieurs fois dans le fichier de commande.
  - **Name**. Cet attribut contient le nom d'étiquette. Mettre éventuellement le nom du chemin. Élément obligatoire
- **<Print\_job>**. L'élément qui contient les données d'un travail d'impression. Cet élément peut se trouver plusieurs fois dans le fichier de commande.
  - **Printer**. A utiliser pour remplacer l'imprimante définie dans l'étiquette. L'imprimante doit être accessible depuis cet ordinateur. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées. Élément facultatif
  - **Quantity**. A utiliser pour spécifier le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles : valeur numérique, VARIABLE ou UNLIMITED Pour plus d'informations concernant les paramètres, consulter l'article [Imprimer l'étiquette](#). Élément obligatoire
  - **Skip**. A utiliser pour spécifier le nombre d'étiquettes à sauter au début. Élément utile pour imprimer des planches d'étiquettes sur une imprimante laser, quand les premières étiquettes sont déjà imprimées. Pour plus d'informations, consulter l'article [Imprimer l'étiquette](#). Élément facultatif
  - **Job\_name**. A utiliser pour spécifier le nom du travail d'impression Le nom spécifié est visible dans le spouleur d'impression. Pour plus d'informations, consulter l'article [Paramétrer le nom du travail d'impression](#). Élément facultatif
  - **Print\_to\_file**. A utiliser pour spécifier le nom du fichier dans lequel il faut enregistrer les commandes de l'imprimante. Pour plus d'informations, voir l'article [Rediriger l'impression vers un fichier](#). Élément facultatif

- **Identical\_Copies.** A utiliser pour spécifier le nombre de copies à imprimer pour chaque étiquette. Pour plus d'informations, consulter l'article [Imprimer l'étiquette](#).  
Elément facultatif
- **<Session\_Print\_Job>.** Elément qui contient les données et les commandes pour une ou plusieurs sessions. L'élément peut contenir une ou plusieurs **<Session>**. Il qualifie les règles d'impression de la session. Cet élément peut être utilisé plusieurs fois dans le fichier de commande. Pour rechercher les attributs disponibles voir ceux de l'élément **<Print\_Job>**. Ils sont tous utilisables, sauf l'attribut de quantité. Voir la description de l'élément **<Session>** pour déterminer comment spécifier la quantité d'étiquettes dans la session d'impression.
- **<Session>.** L'élément qui contient les données pour une unique session. En imprimant en sessions, toutes les étiquettes sont codées et envoyées à l'imprimante dans un seul travail d'impression.
  - **Quantity.** A utiliser pour spécifier le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles : valeur numérique, chaîne de caractères VARIABLE ou chaîne UNLIMITED. Pour plus d'informations concernant les paramètres, consulter l'article [Imprimer l'étiquette](#). Obligatoire.
  - **<Variable>.** L'élément qui assigne les valeurs aux variables de l'étiquette. Cet élément peut se trouver plusieurs fois dans le fichier de commande.
    - **Name.** L'attribut qui contient le nom de variable. Obligatoire.

### Définition du Schéma XML (XSD) pour le fichier de commande XML

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<xs:schema targetNamespace="http://tempuri.org/XMLSchema.xsd"
elementFormDefault="qualified"
xmlns:mstns="http://tempuri.org/XMLSchema.xsd" xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="nice_commands">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence>
        <xs:element name="label" maxOccurs="unbounded" minOccurs="1">
          <xs:complexType>
            <xs:sequence>
              <xs:element name="print_job" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
                <xs:complexType>
                  <xs:sequence>
                    <xs:element name="database" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
                      <xs:complexType>
                        <xs:simpleContent>
                          <xs:extension base="xs:string">
                            <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
                          </xs:extension>
                        </xs:simpleContent>
                      </xs:complexType>
                    </xs:element>
                  <xs:element name="table" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
                    <xs:complexType>
                      <xs:simpleContent>
                        <xs:extension base="xs:string">
                          <xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
                        </xs:extension>
                      </xs:simpleContent>
                    </xs:complexType>
                  </xs:element>
                </xs:sequence>
              </xs:element>
            </xs:sequence>
          </xs:complexType>
        </xs:element>
      </xs:sequence>
    </xs:complexType>
  </xs:element>
</xs:schema>
```

```

</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="variable" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="quantity" type="xs:string" use="required" />
<xs:attribute name="printer" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="skip" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="identical_copies" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="number_of_sets" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="job_name" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file_append" type="xs:boolean" use="optional" />
<xs:attribute name="clear_variable_values" type="xs:boolean" use="optional" />
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="session_print_job" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="database" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="table" maxOccurs="unbounded" minOccurs="0">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="session" minOccurs="1" maxOccurs="unbounded">
<xs:complexType>
<xs:sequence>
<xs:element name="variable" minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
<xs:complexType>
<xs:simpleContent>
<xs:extension base="xs:string">
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
</xs:extension>
</xs:simpleContent>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>

```



```

<xs:attribute name="quantity" type="xs:string" use="required" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="printer" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="skip" type="xs:integer" use="optional" />
<xs:attribute name="job_name" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file" type="xs:string" use="optional" />
<xs:attribute name="print_to_file_append" type="xs:boolean" use="optional" />
<xs:attribute name="clear_variable_values" type="xs:boolean" use="optional" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="name" type="xs:string" use="required" />
<xs:attribute name="close" type="xs:boolean" use="optional" />
<xs:attribute name="clear_variable_values" type="xs:boolean" use="optional" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
<xs:attribute name="quit" type="xs:boolean" use="required" />
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

### 11.1.2.2 Exemple De Fichier De Commande XML

L'exemple présente une vue structurée des éléments et de leurs attributs tels qu'ils peuvent être utilisés dans un fichier XML.

```

<nice_commands>
<label name="label1.nlbl">

<session_print_job printer="CAB A3 203DPI" skip=0 job_name="job name 1" print_to_
file="filename 1">
<session quantity="10">
<variable name="variable name 1" >variable value 1</variable>
</session>
</session_print_job>

<print_job printer="Zebra R-402" quantity="10" skip=0 identical_copies=1 number_
of_sets=1 job_name="job name 2" print_to_file="filename 2">
<variable name="variable1" >1</variable>
<variable name="variable2" >2</variable>
<variable name="variable3" >3</variable>
</print_job>
</label>
</nice_commands>

```

### 11.1.3 Fichier De Commande CSV

Les commandes disponibles dans les fichiers de commande CSV forment un sous-ensemble des commandes NiceLabel. Commandes utilisables: **LABEL**, **SET**, **PORT**, **PRINTER** et **PRINT**.

Un fichier de commande CSV est exécuté par les actions suivantes:

- [Exécuter le fichier de commande](#)
- [Envoyer des commandes personnalisées](#)

C'est un fichier texte dans lequel les valeurs sont séparées par une virgule (,). Le fichier texte peut contenir des valeurs Unicode (important pour les données multilingues). Chaque ligne d'un fichier de commande CSV contient les commandes pour une action d'impression d'étiquette.

La première ligne du fichier de commande CSV doit contenir les noms des commandes et des variables. L'ordre des noms de commandes n'est pas important, mais toutes les données d'un même flux d'impression doivent avoir la même structure. Les paires de variables `nom-valeur` sont extraites automatiquement et envoyées à l'étiquette de référence.

**NOTE:** Aucune erreur n'est relevée si la variable dont le nom se trouve dans le CSV n'existe pas sur l'étiquette.

### 11.1.3.1 Définition Du Fichier De Commande CSV

Les commandes de la première ligne de données doivent être exprimées avec le caractère (@). Les champs sans @ au début sont des noms de variables, et ils seront extraits avec leurs valeurs comme paires `nom-valeur`.

- **@Label.** Spécifie le nom d'étiquette à utiliser. Il est conseillé d'inclure le chemin et le nom du fichier. Il faut que l'utilisateur du service puisse accéder au fichier. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation. Champ obligatoire
- **@Printer.** Spécifie l'imprimante à utiliser. Il remplace l'imprimante définie dans l'étiquette. Il faut que l'utilisateur du service puisse accéder à l'imprimante. Pour plus d'informations, consulter l'article Accès aux Ressources de Réseau Partagées dans le guide utilisateur de NiceLabel Automation. C'est un champ facultatif.
- **@Quantity.** Spécifie le nombre d'étiquettes à imprimer. Valeurs possibles : valeur numérique, VARIABLE ou ILLIMITE. Pour plus d'informations, consulter le chapitre du guide utilisateur de NiceLabel Automation. Champ obligatoire
- **@Skip.** Spécifie le nombre d'étiquettes à sauter au début de la première page imprimée. Cette fonctionnalité est utile quand la feuille d'étiquettes utilisée est déjà partiellement imprimée. C'est un champ facultatif.
- **@IdenticalCopies.** Spécifie le nombre de copies d'étiquettes à imprimer pour chaque étiquette unique. Cette fonctionnalité est utile à l'impression d'étiquettes contenant des données d'une base de données, pour utiliser des compteurs et pour faire des copies d'étiquettes. C'est un champ facultatif.
- **@NumberOfSets.** spécifie le nombre de fois que le processus d'impression doit être répété. Chaque jeu d'étiquettes définit l'occurrence du processus d'impression. C'est un champ facultatif.
- **@Port.** Spécifie le nom du port pour l'imprimante. Il peut remplacer le port par défaut spécifié dans le pilote d'imprimante. Il permet aussi de rediriger l'impression vers un fichier. C'est un champ facultatif.

- **Autres noms de champs.** Tous les autres champs définissent les noms des variables de l'étiquette. Le contenu des champs sera enregistré dans la variable ayant le même nom avec sa valeur.

### 11.1.3.2 Exemple De Fichier De Commande CSV

L'exemple ci-dessous présente une vue structurée des champs utilisables dans le fichier de commande CSV.

```
@Label,@Printer,@Quantity,@Skip,@IdenticalCopies,NumberOfSets,@Port,Product_ID,
Product_Name
label1.nlbl, CAB A3 203 DPI, 100, , , , , 100A, Product 1
label2.nlbl, Zebra R-402, 20, , , , , 200A, Product 2
```

## 11.2 Définition Du Fichier D'exportation Des Variables

Cette section présente la structure des éléments et leurs caractéristiques dans le fichier en .NLVR d'exportation des variables. Pour comprendre le rôle de chaque élément, voir leur définition ci-dessous.

### 11.2.1 Définition Du Fichier .NLVR

**<Variables> et <Variable>:** L'élément **Variables** contient la liste des variables saisies de l'étiquettes, chacune étant définie dans une élément Variable distinct. Les **variables saisies** sont listées dans la table des saisies de données du **formulaire d'impression**. S'il n'y a pas de variable saisie dans l'étiquette, l'élément **Variables** est vide.

- **Nom:** Contient le nom de variable.
- **Description :** Contient la description de la variable. Le
- **Type de données** définit le type de données enregistré dans la variable.
- **Valeur initiale:** valeur de départ assignée à la variable lors de sa création.
- **Valeur initiale:** valeur de départ assignée à la variable lors de sa création.
- **Valeur provisoire** définit une valeur variable dans un espace personnalisé d'un objet lors de la création des étiquettes ou formulaires.
- **IsProvisionalValueAutoGenerated:**La valeur provisoire est auto générée par l'application.
- **Type d'incrément:** dit si la variable est définie comme un compteur et si oui, quel est son type.
- **IncrementStep:** l'information concernant le pas incrémental. La valeur du compteur s'incrémente/décrémente de cette valeur sur l'étiquette suivante.
- **IncrementCount:** Donne le point de départ du compteur. Généralement, le compteur change de valeur à chaque étiquette, mais cela peut être modifié.

- **Format:** type de contenu (caractères) accepté par la variable.
- **IsPrompted:** dit si la variable est saisie lors de l'impression ou non.
- **PromptText:** texte qui s'affiche pour l'opérateur au moment de l'impression.
- **IsValueRequired:** dit si la variable doit être définie ou non.
- **IsDynamicValue:** dit si la variable a une valeur dynamique ou non.
- **PrinterCounterType:** si activé, permet de définir le type de compteur.
- **AllowedCharactersForCustomFormat:** définit si un format spécifique de caractère est autorisé pour la variable.
- **Length:** nombre maximum de caractères que la variable peut contenir.
- **MinLength:** nombre minimum de caractères que la variable doit contenir.
- **IsFixedLength:** La variable doit contenir exactement ce nombre de caractères
- **HasMinimumValue:** définit si la variable a une valeur minimum
- **MinimumValue:** Valeur minimum de la variable
- **HasMaximumValue:** ddéfinit si la variable a une valeur maximum
- **MaximumValue:** Valeur maximum de la variable
- **InputFormat:** format d'entrée autorisé.
- **OutputFormat:** format de sortie autorisé.
- **OutputLanguage:** Sélection de la langue et des formatages régionaux pour les valeurs de variable.
- **InputFormatDecimalDelimiter:** spécifie le format caractère qui va séparer la partie entière de la partie décimale d'un nombre.
- **InputFormatDecimalPlaces:** détermine les nombres de décimales après la virgule pour cette variable.
- **InputFormatDecimalSeparator:** définit le format de saisie du séparateur qui regroupe par milliers.
- **InputFormatCurrencySymbol:** Symbole représentant la devise sélectionnée.
- **InputFormatCurrencySymbolPosition:** spécifie la place du symbole de devise.
- **OutputFormatDecimalDelimiter:** Nombre de décimales à mettre dans la variable lors de l'impression.
- **OutputFormatDecimalPlaces:** place du nombre de décimales à inclure dans la variable lors de l'impression.
- **OutputFormatDecimalSeparator:** Séparateur qui regroupe par milliers sur l'étiquette imprimée.
- **OutputFormatCurrencySymbol:** Symbole représentant la devise sélectionnée.

- **OutputFormatCurrencySymbolPosition:** place du symbole de la devise sur l'étiquette imprimée.
- **HasPickList:** Dit si une liste de choix est activée ou non.
- **PickListValues:** sélection des valeurs de la liste de choix.
- **HasRolloverOnMinimumMaximumValue:** définit si le compteur est réinitialisé après avoir atteint la valeur minimum ou la valeur maximum.
- **Prefix:** Valeur ajoutée en préfixe à la variable.
- **Suffix:** Valeur ajoutée en suffixe à la variable.
- **PaddingType:** Définit le remplissage de la variable.
- **PaddingValue:** Caractère de remplissage.
- **HasMultilineEnabled:** divise le texte en plusieurs lignes.
- **MultilineNumberOfLines:** Nombre maximum de lignes pour la valeur d'une variable.
- **MultilineLineLength:** Nombre maximum de caractères sur une seule ligne.
- **HasMultilineWordWrap:** Effectue les retours à la ligne uniquement sur un espace entre deux mots.

**NOTE:** Toutes les valeurs de mesures sont exprimées en unités 1/1000 mm.

## 11.2.2 Définition Du Schéma XML (XSD) Pour La Spécification XML De L'étiquette

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<xs:schema xmlns:xs="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <xs:element name="Variables">
    <xs:complexType>
      <xs:sequence minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
        <xs:element name="Variable" minOccurs="0">
          <xs:complexType>
            <xs:sequence>
              <xs:element name="Name" type="xs:string" minOccurs="1" maxOccurs="1"/></xs:element>
              <xs:choice minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
                <xs:element name="Description" type="xs:string" minOccurs="0"/></xs:element>
                <xs:element name="DataType" minOccurs="0">
                  <xs:simpleType>
                    <xs:restriction base="xs:integer">
                      <!--0 -Text variable type.-->
                      <xs:enumeration value="0"/>
                      <!--1 -Date variable type.-->
                      <xs:enumeration value="1"/>
                      <!--2 -Time variable type.-->
                      <xs:enumeration value="2"/>
                      <!--3 -Floating point variable type.-->
                      <xs:enumeration value="3"/>
                      <!--4 -Currency variable type.-->
                      <xs:enumeration value="4"/>
                      <!--5 -Current date variable type.-->
                      <xs:enumeration value="5"/>
                      <!--6 -Current time variable type.-->
```

```

        <xs:enumeration value="6"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="InitialValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="ProvisionalValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsProvisionalValueAutoGenerated" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IncrementType" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -None of the types used.-->
            <xs:enumeration value="0"/>
            <!--1 -Incremental type.-->
            <xs:enumeration value="1"/>
            <!--2 -Decremental type.-->
            <xs:enumeration value="2"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="IncrementStep" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IncrementCount" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Format" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -All characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="0"/>
            <!--1 -Numeric characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="1"/>
            <!--2 -Alphanumeric characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="2"/>
            <!--3 -Letters characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="3"/>
            <!--4 -7 bit ASCII characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="4"/>
            <!--5 -Hex characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="5"/>
            <!--7 -Digits & capitals characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="7"/>
            <!--8 -Custom characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="8"/>
            <!--9 -Code 39 characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="9"/>
            <!--10 -Code 128A characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="10"/>
            <!--11 -Code 128B characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="11"/>
            <!--12 -Code 128C characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="12"/>
            <!--13 -Code 128 characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="13"/>
            <!--14 -Codabar characters are allowed.-->
            <xs:enumeration value="14"/>
        </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="IsPrompted" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PromptText" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsValueRequired" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsDynamicValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PrinterCounterType" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -Printer counter unknown.-->

```

```

        <xs:enumeration value="0"/>
        <!--1 -Do not use printer counter.-->
        <xs:enumeration value="1"/>
        <!--2 -Always use printer count.-->
        <xs:enumeration value="2"/>
        <!--3 -Use printer counter if possible.-->
        <xs:enumeration value="3"/>
    </xs:restriction>
</xs:simpleType>
</xs:element>
<xs:element name="AllowedCharactersForCustomFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Length" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MinLength" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="IsFixedLength" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasMinimumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MinimumValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasMaximumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="MaximumValue" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormat" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputLanguage" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalDelimiter" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalPlaces" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatDecimalSeparator" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatCurrencySymbol" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="InputFormatCurrencySymbolPosition" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatDecimalDelimiter" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatDecimalPlaces" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatDecimalSeparator" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatCurrencySymbol" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="OutputFormatCurrencySymbolPosition" type="xs:integer" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="HasPickList" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PickListValues" minOccurs="0">
    <xs:complexType>
        <xs:sequence minOccurs="0" maxOccurs="unbounded">
            <xs:element name="Value" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
        </xs:sequence>
    </xs:complexType>
</xs:element>
<xs:element name="HasRolloverOnMinimumMaximumValue" type="xs:boolean" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Prefix" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="Suffix" type="xs:string" minOccurs="0"></xs:element>
<xs:element name="PaddingType" minOccurs="0">
    <xs:simpleType>
        <xs:restriction base="xs:integer">
            <!--0 -Padding not used.-->
            <xs:enumeration value="0"/>
            <!--1 -Padding on left.-->
            <xs:enumeration value="1"/>
            <!--2 -Padding on right.-->
            <xs:enumeration value="2"/>
            <!--3 -Padding surrounding-->

```

```

        <xs:enumeration value="3"/>
      </xs:restriction>
    </xs:simpleType>
  </xs:element>
  <xs:element name="PaddingValue" type="xs:string" minOccurs="0"/></xs:element>
  <xs:element name="HasMultilineEnabled" type="xs:boolean" minOccurs="0"/></xs:element>
  <xs:element name="MultilineNumberOfLines" type="xs:integer" minOccurs="0"/></xs:element>
  <xs:element name="MultilineLineLength" type="xs:integer" minOccurs="0"/></xs:element>
  <xs:element name="HasMultilineWordWrap" type="xs:boolean" minOccurs="0"/></xs:element>
</xs:choice>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:sequence>
</xs:complexType>
</xs:element>
</xs:schema>

```

**NOTE:** Par défaut, la définition du Schéma XML (XSD) pour la Spécification XML de l'étiquette est accessible sur : c:\Program Files\NiceLabel\NiceLabel 2017\bin.net\Configuration\Variables.xsd.

## 11.2.3 Exemple De Fichier .NLVR

```

Variables>
<Variable>
  <Name>Sample variable</Name>
  <Description>Describes the variable</Description>
  <DataType>0</DataType>
  <InitialValue>1</InitialValue>
  <ProvisionalValue>1</ProvisionalValue>
  <IsProvisionalValueAutoGenerated>1</IsProvisionalValueAutoGenerated>
  <IncrementType>0</IncrementType>
  <IncrementStep>1</IncrementStep>
  <IncrementCount>1</IncrementCount>
  <Format>0</Format>
  <IsPrompted>1</IsPrompted>
  <PromptText>Enter the required value.</PromptText>
  <IsValueRequired>1</IsValueRequired>
  <IsDynamicValue>0</IsDynamicValue>
  <PrinterCounterType>3</PrinterCounterType>
  <AllowedCharactersForCustomFormat />
  <Length>20</Length>
  <MinLength>0</MinLength>
  <IsFixedLength>0</IsFixedLength>
  <HasMinimumValue>0</HasMinimumValue>
  <MinimumValue />
  <HasMaximumValue>0</HasMaximumValue>
  <MaximumValue />
  <HasPickList>1</HasPickList>
  <PickListValues>
    <Value>1</Value>
    <Value>2</Value>
    <Value>3</Value>
  </PickListValues>
  <HasRolloverOnMinimumMaximumValue>0</HasRolloverOnMinimumMaximumValue>
  <Prefix>pre</Prefix>

```



```

<Suffix>post</Suffix>
<PaddingType>1</PaddingType>
<PaddingValue>_</PaddingValue>
</Variable>
</Variables>

```

## 11.3 Définition Du Fichier Oracle WMS

Cette section décrit le contenu du fichier Oracle WMS. Oracle a défini le format XML pour permettre la compréhension du contenu XML, son analyse et ensuite l'imprimer comme une étiquette.

La Définition du Type de Document XML (DTD) définit les balises XML qui seront utilisées dans le fichier XML. Oracle va générer les fichiers XML selon cette DTD et le logiciel tiers va traduire l'XML selon cette DTD.

### 11.3.1 XML DTD

L'exemple montré ci-dessous est le XML DTD utilisé pour la formation de l'XML pour les formats synchrones ou asynchrones. DTD définit les éléments utilisés dans le fichier XML, une liste de leurs attributs et les éléments du niveau suivant.

```

<!ELEMENT labels (label)*>
<!ATTLIST labels _FORMAT CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST labels _JOBNAME CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST labels _QUANTITY CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST labels _PRINTERNAME CDATA #IMPLIED>
<!ELEMENT label (variable)*>
<!ATTLIST label _FORMAT CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST label _JOBNAME CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST label _QUANTITY CDATA #IMPLIED>
<!ATTLIST label _PRINTERNAME CDATA #IMPLIED>
<!ELEMENT variable (#PCDATA)>
<!ATTLIST variable name CDATA #IMPLIED>

```

### 11.3.2 Exemple D'XML Oracle

Voici l'XML Oracle qui fournit les données pour une étiquette (il y a un seul élément <label>).

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<!DOCTYPE labels SYSTEM "label.dtd">
<labels _FORMAT ="Serial.nlbl" _QUANTITY="1" _PRINTERNAME="" _JOBNAME="Serial">
<label>
<variable name= "item">O Ring</variable>
<variable name= "revision">V1</variable>
<variable name= "lot">123</variable>
<variable name= "serial_number">12345</variable>
<variable name= "lot_status">123</variable>
<variable name= "serial_number_status">Active</variable>
<variable name= "organization">A1</variable>
</label>
</labels>

```

Lors de l'exécution de ce fichier XML Oracle, l'étiquette `serial.lbl` s'imprimera avec les valeurs suivantes.

Nom de variable.	Valeur de variable.
Article	O Ring
révision	V1
lot	123
Numéro de série	12345
Lot	123
état du numéro de série	Actif
organisation	A1

L'étiquette s'imprimera en 1 copie, sous le nom de travail d'impression `Serial` dans le spouleur. Le nom d'imprimante n'est pas spécifié dans le fichier XML, donc l'étiquette s'imprime sur l'imprimante définie dans le masque d'étiquette.

## 11.4 Importer Les Variables D'une Ancienne Étiquette.

L'ancien format d'étiquette NiceLabel (.LBL) est compatible avec NiceLabel 2017. Ce qui veut dire que les étiquettes créées en utilisant NiceLabel Designer Pro & PowerForms V6 peut être importée dans NiceLabel 2017 avec ses variables.

Généralement les variables importées dont le nom correspond à celles d'un ancien fichier d'étiquette sont fusionnées avec les variables des étiquettes créées avec NiceLabel 2017. Comme il peut y avoir quelques difficultés à importer les variables, merci de lire ci-dessous la règle à suivre pour importer les variables et les intégrer dans un fichier d'étiquette .NLBL.

### TIP:

**Variable fusionnée** est une variable qui affiche la valeur importée d'un Designer V6 dans un NiceLabel 2017 fichier d'étiquette.

La **Variable de fusion** est une variable qui a été importée d'un fichier d'étiquette NiceLabel 2017.

La **variable d'origine** est une variable dans un NiceLabel 2017 fichier d'étiquette.

1. Les **Variables** dont les noms correspondent sont fusionnées dans un fichier d'étiquette NiceLabel 2017 dans les cas suivants :
  - Le Type de données des variables (Texte, date, heure, etc.) est identique.
  - Les valeurs variables sont égales.
  - L'une des variables est un Compteur.
  - Les variables sont de longueur fixe ou non.

2. Les **variables** dont les noms correspondent sont fusionnées avec un retour de conflit dans les cas suivants:
  - Les formats de saisies, valeurs dynamiques, préfixe/suffixe, ou si les types de remplissage et valeurs de variables sont différents.
  - Les variables sont de longueur fixe. Quand la longueur des valeurs ne correspond pas, les variables fusionnées renvoient un conflit.
  - Les variables ont des valeurs multilignes Il y aura conflit si le nombre de lignes, leur longueur ou les retours à la ligne sont différents.
  - Les valeurs minimum et maximum des variables fusionnées ne correspondent pas.
3. Les **Compteurs** dont les noms correspondent sont fusionnés avec un retour de conflit dans les cas suivants:
  - Le pas, le comptage et le type d'incrément ne correspondent pas. Les variables fusionnées renvoient un conflit.
  - Différences dans les paramètres de bouclage: Valeur min/max, type de compteur, bouclage au changement d'une variable, référence de la variable, type de bouclage date/semaine ou heure. Si des valeurs ne correspondent pas, les variables fusionnées renvoient un conflit.
  - Le compteur de l'imprimante est activé. Si les types de compteurs internes ne correspondent pas, les variables fusionnées renvoient un conflit.
4. Règles générales en cas de conflit de valeurs des variables fusionnées.
  - La valeur de la variable originale est utilisée comme préfixe, suffixe ou remplissage. Quand ces valeurs sont vides, la valeur de la variable fusionnée est utilisée à la place.
  - Quand l'une des valeurs de variable est dynamique, la variable fusionnée affiche la valeur dynamique.
  - Quand les variables ont des longueurs fixes, la valeur la plus haute est assignée à la variable fusionnée.
  - Quand l'une des variables a une longueur multiligne, sa valeur est assignée à la variable fusionnée.
  - Quand les variables ont des longueurs de ligne et un nombre de ligne définis, les valeurs les plus hautes sont assignées à la variable fusionnée.
  - Quand l'une des variables est activée avec retour à la ligne, sa valeur est assignée à la variable fusionnée.
  - Quand les deux variables ont des valeurs min et max définies, la valeur de la variable de fusion est assignée à la variable fusionnée. A défaut, la valeur originale est utilisée.
  - Quand les valeurs des compteurs ne correspondent pas, la valeur de la variable de fusion est assignée à la variable fusionnée.

## 11.5 Attribution Des Licences Et Imprimantes Utilisées

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à PowerForms Suite.

En fonction de la licence, le produit NiceLabel 2017 peut être limité au niveau du nombre d'imprimantes utilisables simultanément. Dans le cas d'une licence multi utilisateurs NiceLabel 2017 conserve la trace des numéros et des noms des différentes imprimantes utilisées pour imprimer sur tous les clients NiceLabel de l'environnement. L'identifiant unique de l'imprimante est une combinaison du nom du pilote (pas le nom de l'imprimante), de l'emplacement de l'imprimante et du port.

"Utiliser une imprimante" signifie que l'une des actions suivantes se trouvent dans la solution.

- [Imprimer l'étiquette](#)
- [Installer l'imprimante](#)
- [Envoyer les données à l'imprimante](#)
- [Paramétrer l'imprimante](#)
- [Configurer les paramètres d'impression](#)

Chacune de ces action signale qu'une imprimante a été utilisée. L'imprimante associée est ajoutée à la liste des imprimantes utilisées et reste dans cette liste pendant 7 jours. Pour supprimer une imprimante de la liste, ne pas l'utiliser pendant 7 jours: elle sera supprimée automatiquement. Le logiciel affiche les informations concernant le **dernier travail** de telle sorte que l'échéance des 7 jours est visible pour chaque imprimante. Il est possible de bloquer un poste pour une imprimante spécifique en cochant la case **Conservée**. Cette imprimante sera toujours disponible.

**ATTENTION :** Si le nombre d'imprimantes défini par la licence est dépassé, le logiciel rentre dans une période de grâce de 30 jours. Pendant cette période, le nombre d'imprimantes autorisées est temporairement augmenté au double du nombre d'imprimantes attachées à la licence.

Cette période de grâce laisse le temps de résoudre le problème de licence sans rupture au niveau de l'impression ou de la conception d'étiquettes. C'est souvent dû au remplacement d'imprimantes, si les nouvelles imprimantes sont utilisées en même temps que les anciennes. Au terme des 30 jours, si le problème de licence n'est pas résolu, la quantité d'imprimantes disponibles revient au nombre attaché à la licence, en commençant dans la liste par les dernières imprimantes utilisées.

**TIP:** Pour en savoir plus sur le mode de licence de NiceLabel 2017, [lire ce document](#).

## 11.6 Aide Orthographique

Cette aide pour tous les textes saisis dans les [Zone de texte](#) et [Champ Memo](#) est dans la langue du système d'exploitation utilisé. Dans le tableau ci-dessous se trouve la liste des correcteurs orthographiques de Windows 8.1 et 10.

<b>Culture</b>	<b>Code langue abrégé</b>	<b>Win 8.1</b>	<b>Win 10</b>
Arabe_Arabie Saoudite	ar-SA	Oui	Oui
Bulgare	bg-BG	Oui	Oui
Catalan	ca-ES	Oui	Oui
Tchèque	cs-CZ	Oui	Oui
Danois	da-DK	Oui	Oui
Allemand	de-DE	Oui	Oui
Grec	el-GR	Oui	Oui
Anglais_USA	en-US	Oui	Oui
Finnois	fi-FI	Oui	Oui
Français	fr-FR	Oui	Oui
Hébreu	he-IL	Oui	Oui
Italien	it-IT	Oui	Oui
Néerlandais	nl-NL	Oui	Oui
Norvégien_Bokmal	nb-NO	Oui	Oui
Polonais	pl-PL	Oui	Oui
Portugais_Brésil	pt-BR	Oui	Oui
Roumain	ro-RO	Oui	Oui
Russe	ru-RU	Oui	Oui
Croate	hr-HR	Oui	Oui
Slovaque	sk-SK	Oui	Oui
Suédois	sv-SE	Oui	Oui
Turc	tr-TR	Oui	Oui
Indonésien	id-ID	Oui	Oui
Ukrainien	uk-UA	Oui	Oui
Slovène	sl-SI	Oui	Oui
Letton	lv-LV	Oui	Oui
Lituanien	lt-LT	Oui	Oui
Hindi	hi-IN	Oui	Oui
Portugais_Portugal	pt-PT	Oui	Oui
Espagnol_moderne	es-ES	Oui	Oui
Hongrois	hu-HU	Non	Oui
Ourdou	ur-PK	Non	Oui
Vietnamien	vi-VN	Non	Oui
Malais	ms-MY	Non	Oui
Punjabi	pa-IN	Non	Oui
Goudjrati	gu-IN	Non	Oui

Culture	Code langue abrégé	Win 8.1	Win 10
Tamoul	ta-IN	Non	Oui
Telugu	te-IN	Non	Oui
Kannada	kn-IN	Non	Oui
Malayalam	ml-IN	Non	Oui
Marathe	mr-IN	Non	Oui
Anglais _ Royaume Uni	en-GB	Non	Oui
Bengla	bn-BD	Non	Oui

## 11.7 Sessions D'impression

Une session d'impression permet d'imprimer plusieurs étiquettes dans un seul travail d'impression. Quand une session d'impression est activée, l'imprimante reçoit, traite et imprime d'un coup toutes les étiquettes du travail d'impression. Ainsi la vitesse d'impression augmente en raison du traitement continu du paquet d'étiquettes.

**TIP:** La session d'impression est l'alternative à l'impression sans-session qui envoie chaque étiquette à l'imprimante par des travaux d'impression séparés.

**NOTE:** NiceLabel 2017 active automatiquement a session d'impression en fonction de la configuration des actions.

### Comment démarre l'impression en session ?

La session d'impression démarre automatiquement quand les actions [Boucler](#) ou [Pour chaque enregistrement](#) sont présentes. Dans ce cas, l'action indentée [Imprimer l'étiquette](#) active automatiquement une session d'impression. Toutes les actions Imprimer concernant tous les articles à boucler sont inclus dans un unique travail d'impression.

### Comment finit la session d'impression ?

Chaque session d'impression se termine soit avec la dernière boucle, soit avec l'action [Imprimer l'étiquette](#) associée à l'une des conditions suivantes:

- L'imprimante change. Quand une autre imprimante est sélectionnée par l'action [Définir l'imprimante](#), la session d'impression se termine.
- Le port de l'imprimante change. Quand le travail d'impression est redirigé vers un fichier par l'action [Rediriger l'impression dans un fichier](#), la session d'impression se termine.
- L'étiquette change. Quand une autre étiquette à imprimer est sélectionnée par l'action [Ouvrir l'étiquette](#) la session d'impression se termine.
- Une commande personnalisée est envoyée pour terminer la session d'impression. Quand une commande `SESSIONEND` est envoyée par l'action [Envoyer une commande personnalisée](#), la session d'impression se termine.

**NOTE:** Dans ce cas, `SESSIONEND` doit être le seul élément envoyé dans l'action Envoyer une commande personnalisée. Pour envoyer d'autres commandes, utiliser différentes actions Envoyer une commande personnalisée.

**NOTE:** Des configurations plus complexes peuvent comporter plusieurs boucles indentées les unes sous les autres. Dans ce cas, la session d'impression se termine quand la boucle parent la plus éloignée sort.

## 11.8 Mode De Traçage

Par défaut, NiceLabel 2017 enregistre les événements dans la base de données du journal. Ce journal comporte les informations importantes, telles que les informations rapportées après exécution des actions, après exécution des filtres et les informations concernant les mises à jour des déclencheurs. Pour plus d'informations, consulter l'article [Contrôle des événements](#)

Toutefois, le journal par défaut n'enregistre pas les détails minimes des exécutions. Le mode de traçage doit être activé quand une résolution de problème en profondeur est requise pour l'exécution du code. Dans ce mode, NiceLabel 2017 enregistre les détails de toutes les exécutions internes qui se déroulent durant le traitement du déclencheur.

**NOTE:** Le mode de traçage ne doit être activé qu'aux fins de résolution de problèmes pour collecter les données. Il faut ensuite le désactiver pour reprendre le mode d'opération normal.

**ATTENTION :** Le mode de traçage va ralentir le traitement. Il ne faut l'utiliser que quand l'équipe d'assistance technique le demande.

Pour activer le mode de traçage, effectuer les opérations suivantes :

1. Rechercher le dossier système

**EXEMPLE:** `%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel 2017`

2. Effectuer une copie de sauvegarde du fichier `product.config`
3. Ouvrir `product.config` dans un éditeur de texte. Le fichier a une structure XML.
4. Ajouter l'élément `Common/Diagnostics/Tracing/Enabled` et lui assigner la valeur **VRAI**.

Le fichier dispose du contenu suivant:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<Configuration>
<Common>
<Diagnostics>
<Tracing>
<Enabled>Vrai</Enabled>
```

```
<Folder>c:\Troubleshooting\TracingLogs</Folder>  
</Tracing>  
</Diagnostics>  
</Common>  
...  
</configuration>
```

5. Après la sauvegarde du fichier, le Service NiceLabel Designer va appliquer les paramètres automatiquement.
6. Par défaut, les fichiers de traçage (\*.LOG) vont apparaître dans le même dossier système.

**NOTE:** Ecraser éventuellement le dossier du journal en le spécifiant dans l'élément `Dossier`. Cet élément est facultatif.



# 12 Comment faire

## 12.1 Saisie De Caractères Avec La Syntaxe

### <#hex\_code>

<#hex\_code> est une autre méthode de saisie de caractères spéciaux. La norme du hex\_code est un nombre de deux chiffres du système hexadécimal. Les valeurs correctes vont de 0 (chiffre) à FF (décimale 255).

**EXEMPLE:** <#BC> (décimale 188) sera identique à <FNC1>, puisqu'elles encodent toutes les deux le caractère ayant un code ASCII 0188.

## 12.2 Saisie De Caractères Avec Alt+<code ASCII>

Cette méthode n'est valable que pour les caractères supérieurs au code ASCII 32. Par exemple les codes FNC utilisés pour encoder les données du code à barres GS1-128. Le logiciel d'étiquetage encode ce type de code à barres selon les normes - normalement il ne faut rien y changer. Cependant il est quelque fois nécessaire d'ajouter à la main des caractères aux données de l'étiquette.

Pour inclure des Codes de fonction, saisir le caractère approprié du code fonction. Les codes ASCII des codes fonctions sont les suivants:

FNC1	0188
FNC2	0189
FNC3	0190
FNC4	0191

Pour mettre un caractère pour FNC1, maintenir enfoncée la touche **Alt** gauche et taper le nombre 0188 avec le clavier numérique. Noter que le zéro d'entête est obligatoire. Relever la touche Alt et le caractère FNC1 apparaît.

Ces caractères peuvent être saisis directement avec le clavier.

## 12.3 Remplacement Automatique De La Police

Il est possible de créer des masques d'étiquettes pour imprimer des objets texte formatés en polices imprimante, Toutefois, lors de l'impression d'une telle étiquette sur une autre imprimante, il se peut que les polices sélectionnées ne soient pas disponibles sur la nouvelle imprimante. La nouvelle imprimante supporte probablement un jeu de polices internes

complètement différent. Les polices peuvent être semblables mais disponibles sous un autre nom.

Un problème similaire peut se présenter si la police Truetype utilisée dans l'étiquette n'est pas installée sur la machine utilisée par Designer pour imprimer les étiquettes.

Designer peut être configuré pour remplacer automatiquement les polices utilisées dans l'étiquette par des polices compatibles. Le lien entre les polices données et les polices de remplacement peut être effectué en fonction des noms de police. Si la police originale est introuvable, Designer essaiera d'utiliser la première police de remplacement disponible, comme définie dans la table de mappage.

Si aucune police de remplacement n'est trouvée, la police Arial Truetype sera utilisée.

**NOTE:** Si une police de remplacement est configurée, les règles de mappage seront exécutées quand l'imprimante change sur l'étiquette.

### 12.3.1 Configuration Du Mappage De Police

Pour configurer le mappage personnalisé de polices, procéder comme suit:

1. Ouvrir l'explorateur de fichiers et rechercher le dossier suivant :

```
%PROGRAMDATA%\NiceLabel\NiceLabel Designer
```

2. Ouvrir le fichier **fontmapping.def** dans un éditeur de texte XML.
3. Dans l'élément **FontMappings**, créer un nouvel élément avec un nom personnalisé.
4. Dans le nouvel élément, créer au moins deux éléments portant le nom **Mappage**.
  - La valeur du premier élément **Mappage** doit contenir le nom de la police originale.
  - La valeur du deuxième élément **Mappage** doit contenir le nom de la police de remplacement.

**NOTE:** Il est autorisé de mettre d'autre éléments de mappage avec de nouveaux noms de police. Si la première police de remplacement n'est pas disponible, Designer essaiera la suivante. Si aucune police de remplacement n'est disponible, Arial Truetype sera utilisée.

### 12.3.2 Exemple De Configuration De Mappage

Dans cet exemple, deux mappages sont définis.

- Le premier mappage va convertir toute police **Avery** en police correspondante **Novexx**. Par exemple, une police nommée **Avery YT100** sera remplacée par une police nommée **Novexx YT104**, et une police nommée **Avery 1** sera remplacée par une police nommée **Novexx**. Si la police **Novexx** n'est pas disponible, **Arial** Truetype sera utilisé.

- Le deuxième mappage va convertir **Avery YT100** en **Novexx YT104**. Si cette police n'est pas disponible, la police **Zebra 0** sera utilisée. Et si cette police n'est pas disponible, **Arial Truetype** sera utilisée.
- Le second mappage écrasera le premier.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FontMappings>
<AveryNovexx>
<Mapping>Avery</Mapping>
<Mapping>Novexx</Mapping>
</AveryNovexx>
<TextReplacement>
<Mapping>Avery YT100</Mapping>
<Mapping>Novexx YT104</Mapping>
<Mapping>Zebra 0</Mapping>
</TextReplacement>
</FontMappings>
```

## 12.4 Formatage Des Allergènes Des Ingrédients Alimentaires

**INFO NIVEAU DE PRODUIT DESIGNER:** Cette section s'applique à Pro et PowerForms.

Les obligations concernant l'étiquetage alimentaire dans l'Union Européenne, formalisées dans la Régulation (EU) No 1169/2011, ne spécifient pas seulement quelles sont les informations concernées, mais aussi la manière de les présenter y compris la police, la couleur et le contraste. La réglementation règle uniquement la taille de la police, mais elle laisse à l'utilisateur la liberté de choisir de quelle manière il va mettre en évidence les allergènes. Dans la liste des ingrédients, les allergènes doivent être imprimés de manière à être distingués du reste de la liste (par exemple en gras, italique, souligné, inversé ou de couleur différente).

NiceLabel dispose de fonctions personnalisées permettant de formater les allergènes. Ces fonctions prédéfinies permettent de mettre en évidence les allergènes dans la liste des ingrédients. Pour les mettre en évidence, on peut les mettre en **gras**, *italique*, souligné, en majuscule ou en combinant ces formats. Le résultat de la fonction est une donnée en RTF utilisable avec l'objet [Paragraphe enrichi](#).

Le nom de l'allergène peut apparaître lié à un autre ingrédient non allergène. Dans ce cas on peut utiliser une fonction de type "WithExceptions". Ces fonctions accepteront un autre

paramètre d'entrée - une liste d'exceptions. Ce sont les mots ou phrases qui ne doivent pas être formatés même s'ils contiennent le nom d'un allergène. Par exemple, le mot "lait" sera défini comme allergène, il serait donc aussi mis en évidence dans l'ingrédient "lait de coco ", ce qui serait faux. Il faudra donc définir "lait de coco" comme étant une exception et Designer ne mettra pas en évidence le mot "lait" lorsqu'il est utilisé avec "lait de coco".

**NOTE:** Consulter les exemples et la documentation complémentaire sur le site Internet de NiceLabel: [Normes EU allergènes alimentaires.](#)

## 12.4.1 Conditions Préalables

Les fonctions Food Allergens se connectent aux sources de données pour y lire les allergènes. Pour ouvrir la source de données, les pilotes correspondant à la base de données (Pilotes ODBC) doivent être installés sur l'ordinateur.

- **Pour les sources de données Excel et Access.** Si Microsoft Office est installé sur la même machine, le pilote de la base de données est déjà installé. Si non, installer les pilotes séparément. Aller sur le site de Microsoft Centre de téléchargement, télécharger et installer **Microsoft Access Database Engine 2010 Redistribuable** ou **Microsoft Access 2013 Runtime**.
- **Pour les sources de données MS SQL.** Le pilote ODBC a été mis dans le **Pack de fonctionnalités de Microsoft SQL Server**. Il faut installer l'outil d'utilisation du fournisseur **SQLSQLNCLI11** Aller sur le Centre de téléchargement de Microsoft pour télécharger le pilote.

## 12.4.2 Mise En Forme Des Allergènes.

Pour formater les allergènes dans la liste des ingrédients, il faut exécuter la fonction de mise en forme et fournir les paramètres de données. La mise en forme se fait dans une fonction VBScript qui met le résultat dans une variable de sortie utilisable directement dans un objet paragraphe enrichi. La fonction à utiliser doit correspondre à l'emplacement des données comportant la liste des allergènes, par exemple chaînes CSV, tableau Microsoft Excel, ou base de données Microsoft Access.

Pour formater les allergènes mis dans un tableau Excel, procéder comme suit:

1. Créer une nouvelle étiquette dans Designer et ouvrir le [Gestionnaire de données dynamiques](#).
2. Cliquer sur Fonctions, sélectionner **VB Script** et saisir le **Nom de la fonction**.
3. Ouvrir l'**éditeur de scripts**.
4. Changer la ligne `Result = "0"` en `Result =` et placer le curseur après le signe égal.
5. Sous **Custom functions** étirer **Food Alergens** et sélectionner **FormatAllergensFromExcel**
6. Dans l'**éditeur de Script**, définir les paramètres de la fonction, par exemple:

```
Result = FormatAllergensFromExcel
([Products.Ingred], "c:\Data\DB.xlsx", "Allergens", "Allergen", "bold, italic, underline")
```

Cela permettra de lire la liste des ingrédients donnée par la variable `Products.Ingred`, de lire la liste des allergènes dans le fichier Microsoft `DB.xlsx` à la colonne `Produit` dans la feuille `Products` et de mettre en gras tous les allergènes concernés.

7. Cliquer sur **OK**.
8. Dans **Nom de la variable de sortie**, définir le nom de la variable dans laquelle les allergènes formatés vont être enregistrés.

**NOTE:** Attention: le nom de la variable doit commencer par le préfixe **RTF\_**, par exemple: `RTF_Allergens`. Cela permettra à l'objet texte enrichi de respecter les codes spécifiés dans la variable.

9. Cliquer sur **OK**.
10. Sélectionner l'objet **Texte enrichi** et l'ajouter sur le plan de travail.
11. Dans **l'Editeur Texte RTF**, sélectionner votre variable dans la liste et l'ajouter au contenu.  
  
Il est possible d'ajouter d'autres variables ou des textes fixes si nécessaire.
12. Utiliser les commandes disponibles dans l'Editeur de Texte RTF pour changer le format des polices, la taille et la couleur.
13. Cliquer sur **OK**.

## 12.4.3 Syntaxe Des Fonctions De Mise En Forme Des Allergènes

### 12.4.3.1 L'utilisateur Donne La Liste Des Allergènes

La fonction va récupérer la liste des ingrédients et la liste des allergènes en deux variables et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les noms des `Allergènes` rencontrés dans les `Ingrédients` seront formatés en fonction des spécifications de `Surlignage`.

Syntaxe :

```
FormatAllergens (Ingredients, Allergens, Highlight)
```

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
Allergènes	La liste en CSV des allergènes.
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.

### EXEMPLE :

```
FormatAllergens("farine de blé,sel,matière grasse  
végétale,noisettes","blé,noisettes","bold,italic")
```

```
FormatAllergens(Ingrédients,"blé,noisettes","bold,italic")
```

#### 12.4.3.2 Allergènes Dans Une Table Microsoft Excel

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la feuille de calcul Microsoft Excel. La fonction va récupérer les allergènes dans la table et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table des allergènes qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié.

Syntaxe :

```
FormatAllergensFromExcel  
(Ingrédients,ExcelFile,Spreadsheet,Column,Highlight)
```

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
Fichier Excel	Le chemin complet et le nom du fichier Microsoft Excel contenant les allergènes.
Feuille de calcul	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
Champ	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.  il est possible de donner aussi l'index de la colonne contenant la liste des allergènes. La colonne A doit s'appeler "1", colonne B : "2", etc.
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.

#### 12.4.3.3 Allergènes Dans Une Base De Données Microsoft Access

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la base de données Microsoft Access. La fonction va récupérer les allergènes dans la base de données et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table de la base de données qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié.

Syntaxe :

```
FormatAllergensFromAccess (ingrédients,AccessDb,table,field,highlight)
```

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
AccessDb	Le chemin complet et le nom du fichier Microsoft Access contenant les allergènes.
table	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
Champ	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.  il est possible de donner aussi l'index de la colonne contenant la liste des allergènes. Le champ 1 doit s'appeler "1", le champ 2 doit s'appeler "2", etc.

Paramètres	Description
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.

#### 12.4.3.4 Allergènes Dans Une Base De Données Microsoft SQL

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la base de données Microsoft SQL Server. La fonction va récupérer les allergènes dans la base de données et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table de la base de données qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié.

Syntaxe :

FormatAllergensFromMSSQL (ingredients, sqlserver, dbusername, dbpassword, dbname, table, field, highlight)

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
sqlserver	Le chemin complet et le nom du fichier de la base de données Microsoft SQL Server contenant les allergènes.
dbusername	Le nom d'utilisateur défini sur le serveur SQL.
dbpassword	Le mot de passe de cet utilisateur pour accéder à la base de données.
dbname	Nom de la base de données contenant la liste des allergènes.
table	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
Champ	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.

#### 12.4.3.5 Allergènes Sur SQL Server

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la base de données SQL Server. La fonction va récupérer les allergènes dans la base de données et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table de la base de données qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié.

Syntaxe :

FormatAllergensFromSQL (ingredients, connectionstring, table, field, highlight)

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
connectionstring	Chaîne de connexion utilisée pour se connecter à la base de données SQL Server.

Paramètres	Description
table	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
Champ	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.

#### 12.4.3.6 Allergènes Dans Les Tags

Cette fonction va utiliser la liste des ingrédients dans laquelle les allergènes sont marqués par des balises. La fonction va récupérer les allergènes dans le tableau et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Les valeurs situées entre deux balises dans les *Ingrédients* sont *surlignés* au format spécifié.

Syntaxe :

`FormatAllergensFromTags (ingredients, tag, highlight)`

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
Balise	Caractère utilisé pour encadrer l'allergène.
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.

### 12.4.4 Syntaxe Des Fonctions De Mise En Forme Des Allergènes Avec Discrimination

#### 12.4.4.1 L'utilisateur Donne La Liste Des Allergènes

La fonction va récupérer la liste des ingrédients et la liste des allergènes en deux variables et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les noms des *Allergènes* rencontrés dans les *Ingrédients* seront *surlignés* au format spécifié. Le dernier Paramètre contient la liste CSV des expressions à ne pas mettre en évidence même si elles contiennent les noms d'allergènes.

Syntaxe :

`FormatAllergensWithExclusions (Ingredients, Allergens, Highlight, Exclusions)`

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
Allergènes	La liste en CSV des allergènes.



Paramètres	Description
Surlignage	<p>La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".</p> <p>C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.</p>
Exclusions	<p>La liste CSV des mots &amp; expressions qui ne seront pas mis en évidence même s'ils contiennent le nom d'un allergène</p> <p><b>EXEMPLE:</b> Le lait est un allergène donc le mot "lait" doit être mis en évidence, sauf s'il est utilisé dans l'expression "lait de coco". Dans ce cas "Lait de coco" doit être défini comme une exclusion.</p>

#### EXEMPLE :

```
FormatAllergensWithExceptions("farine de blé,sel,matières grasses végétales,noisettes, lait de coco","blé,noisettes,lait","bold,italic","lait de coco")
```

#### 12.4.4.2 Allergènes Dans Une Table Microsoft Excel

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la table Microsoft Excel. La fonction va récupérer les allergènes dans la table et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table des allergènes qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié. Le dernier Paramètre contient la liste CSV des expressions à ne pas mettre en évidence même si elles contiennent les noms d'allergènes.

Syntaxe :

```
FormatAllergensFromExcelWithExclusions (Ingredients, ExcelFile, Spreadsheet, Field, Highlight, SpreadsheetEx, FieldEx)
```

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
Fichier Excel	Le chemin complet et le nom du fichier Microsoft Excel file contenant les allergènes.
Feuille de calcul	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
Champ	<p>Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.</p> <p>il est possible de donner aussi l'index de la colonne contenant la liste des allergènes. La colonne A doit s'appeler "1", colonne B : "2", etc.</p>
Surlignage	<p>La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".</p> <p>C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.</p>
Feuille de calcul	Le nom de la table contenant la liste des mots & expressions contenant un allergène à ne pas mettre en évidence.

Paramètres	Description
FieldEx	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les chaînes à exclure du formatage.  il est possible de donner aussi l'index de la colonne contenant la liste des allergènes. La colonne A doit s'appeler "1", colonne B : "2", etc.

#### EXEMPLE :

```
FormatAllergensFromExcelWithExceptions("farine de blé,sel,matières grasses végétales,noisettes","c:\files\data.xlsx","Sheet1","1","bold,italic","Sheet2","2")
```

```
FormatAllergensFromExcelWithExceptions(Ingredients,"c:\files\data.xlsx","Sheet1","1","bold,italic","Sheet2","2")
```

#### 12.4.4.3 Allergènes Dans Une Base De Données Microsoft Access

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la base de données Microsoft Access. La fonction va récupérer les allergènes dans la base de données et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table des allergènes qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié. Le dernier Paramètre contient la liste CSV des expressions à ne pas mettre en évidence même si elles contiennent les noms d'allergènes.

Syntaxe :

```
FormatAllergensFromAccessWithExclusions(ingredients,accessdb,table_with_allergens,field_with_allergens,highlight,table_with_exclusions,field_with_exclusions)
```

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
Accessdb	Le chemin complet et le nom du fichier Microsoft Access contenant les allergènes.
table_with_allergens	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
field_with_allergens	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.
table_with_exclusions	Le nom de la table contenant la liste des mots & expressions contenant un allergène à ne pas mettre en évidence.
field_with_exclusions	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les chaînes à exclure du formatage.

#### 12.4.4.4 Allergènes Dans Une Base De Données Microsoft SQL

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la base de données Microsoft SQL Server. La fonction va récupérer les allergènes dans la base de données et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table de la base de données qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié. Le dernier Paramètre contient la liste CSV des expressions à ne pas mettre en évidence même si elles contiennent les noms d'allergènes.

Syntaxe :

```
FormatAllergensFromMSSQLWithExclusions(ingredients,sqlserver,dbusername,dbpassword,dbname,table_with_
```

allergens, field\_with\_allergens, highlight, table\_with\_exclusions, field\_with\_exclusions)

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
sqlserver	Le chemin complet et le nom du fichier de la base de données Microsoft SQL Server contenant les allergènes.
dbusername	Le nom d'utilisateur défini sur le serveur SQL.
dbpassword	Le mot de passe de cet utilisateur pour accéder à la base de données.
dbname	Nom de la base de données contenant la liste des allergènes.
table_with_allergens	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
field_with_allergens	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.
table_with_exclusions	Le nom de la table contenant la liste des mots & expressions contenant un allergène à ne pas mettre en évidence.
field_with_exclusions	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les chaînes à exclure du formatage.

#### 12.4.4.5 Allergènes Sur SQL Server

Cette fonction récupère la liste des ingrédients et l'emplacement de la base de données SQL Server. La fonction va récupérer les allergènes dans le tableau et créer le code RTF avec les allergènes mis en évidence. Tous les mots de la table de la base de données qui correspondent aux **Ingrédients** seront **surlignés** au format spécifié. Le dernier Paramètre contient la liste CSV des expressions à ne pas mettre en évidence même si elles contiennent les noms d'allergènes.

Syntaxe :

FormatAllergensFromSQLWithExclusions (ingredients, connectionstring, table\_with\_allergens, field\_with\_allergens, highlight, table\_with\_exclusions, field\_with\_exclusions)

Paramètres	Description
Ingrédients	La liste en CSV des ingrédients.
connectionstring	Chaîne de connexion utilisée pour se connecter à la base de données SQL Server.
table_with_allergens	Le nom de la table contenant la liste des allergènes.
field_with_allergens	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les allergènes.

Paramètres	Description
Surlignage	La liste en CSV du mode de formatage à appliquer aux allergènes. Vous pouvez utiliser "bold", "italic", "underline" et/ou "caps", texte en couleur ou fond en couleur. Les couleurs sont formatées en syntaxe hex dans le schéma RVB, par exemple "#FF0000" pour le rouge. Pour la couleur du texte, il suffit de donner le code de couleur, pour l'arrière plan le code couleur aura le préfixe "bg", par exemple: bg "#FF0000".  C'est un paramètre facultatif. Si sa valeur est vide (""), le format <b>bold</b> s'appliquera.
field_with_exclusions	Le nom du champ (nom de la colonne) contenant les chaînes à exclure du formatage.

## 12.5 Créer Une Étiquette De Longueur Variable

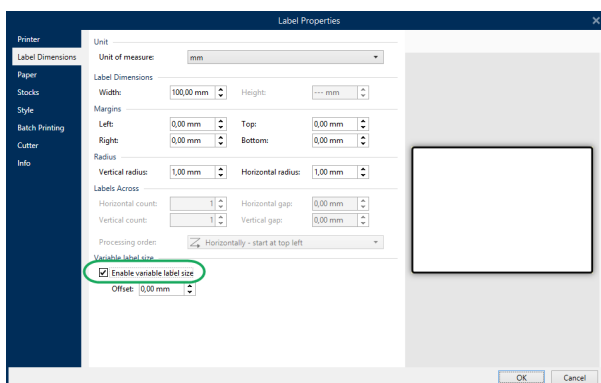
La plupart du temps, les étiquettes sont créées et imprimées avec des dimensions fixes. La largeur et la hauteur de l'étiquette ne changent pas, donc il suffit d'ajuster les objets sur l'étiquette.

Dans certains cas, cependant, il est nécessaire de créer des étiquettes de longueur variable. La longueur variable de l'étiquette change en fonction de la taille des objets qu'elle comporte. Plus il y a de données dans les objets de l'étiquette, plus leur taille augmente et prend plus d'espace sur l'étiquette. Pour ajuster ces objets sur l'étiquette, la hauteur de l'étiquette doit pouvoir changer.

**NOTE:** C'est particulièrement indispensable pour les étiquettes de l'industrie textile qui comportent des compositions infinies. Il n'y a aucune espace entre les étiquettes. Le massicot coupe après impression de chaque étiquette.

Pour activer une taille variable de l'étiquette, procéder comme suit:

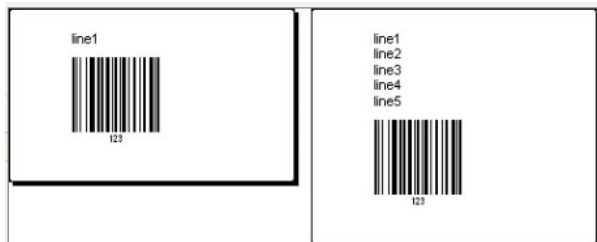
1. Ouvrir la boîte de dialogue [Propriétés de l'étiquette](#).
2. Aller sur l'onglet Dimensions de l'étiquette.
3. Activer l'option **Activer une taille variable d'étiquette**.



4. **Décalage** définit la distance entre le dernier objet et la bordure inférieure de l'étiquette.

Regarder les captures d'écran ci-dessous pour comprendre la fonction de Dimension automatique de l'étiquette.

Une taille variable de l'étiquette est activée. Il y a un espace de 1 cm entre la bordure inférieure de l'étiquette et le dernier objet - un code à barres ici. L'objet Texte est un objet multiligne. Plus il comporte de données, plus la hauteur de l'étiquette augmentera pour s'adapter à la taille de l'objet Texte.



La fonctionnalité de taille variable de l'étiquette augmente la hauteur de l'étiquette à la demande.

Pour tirer le meilleur parti de la taille variable de l'étiquette, activer le positionnement relatif des objets (aller sur **Propriétés de l'objet > Position > Position relative** ). Dans ce cas les objets ne resteront pas épinglés au même point de l'étiquette. Ils changeront de place en fonction de celle des objets parents.

**NOTE:** L'option [Nombre d'étiquettes à l'horizontal](#) n'est pas utilisable en même temps que la taille variable de l'étiquette.

## 12.6 Impression Multicolore

Certaines imprimantes thermiques permettent d'imprimer en couleurs. Elles disposent de plusieurs têtes, chacune pour un ruban de couleur différente. Il est possible de personnaliser la couleur pour chacune des têtes et de la définir dans le pilote d'e l'imprimante. A chaque tête d'impression, il est assigné une couleur qui correspond au ruban utilisé. Ces couleurs sont alors disponibles dans le logiciel d'étiquetage. Pour que l'impression en couleurs fonctionne, il faut utiliser le pilote d'imprimante de NiceLabel approprié.

La palette de couleurs synchronise les couleurs disponibles avec les paramètres du pilote. Toutes les couleurs définies dans le pilote sont récupérées par le logiciel d'étiquetage qui permet de les sélectionner. La palette de couleurs, la boîte de sélection des couleurs et la boîte de dialogue des propriétés de l'étiquette n'affichent que les couleurs disponibles dans l'imprimante. Il est très facile d'assigner l'un des coloris disponibles à chacun des objets de l'étiquette. A l'impression l'objet sera imprimé dans la couleur choisie. Avec un unique objet sur l'étiquette, on ne peut utiliser qu'une couleur.

S'il y a des images en couleurs sur l'étiquettes, leur apparence va changer. Il est impossible de les imprimer avec plus de couleurs que celles disponibles dans l'imprimante. Les images ne sont pas affichées en couleur. Chaque image est convertie en graphique monochrome pour l'aperçu. La conversion de l'image couleur en graphique monochrome utilise les paramètres de tramage du pilote. Il est possible d'assigner une couleur à l'image, puis la tête d'impression qui va l'imprimer.

La couleur sur l'étiquette va désigner la tête d'impression à utiliser pour imprimer les objets.

## 12.7 Comment Créer Une Étiquettes Aux Normes GS1

Le système GS1 donne une norme d'utilisation de numéros d'identification pour des marchandises, des services, des actifs et des sites sur toute la planète. Ces numéros peuvent être inscrits dans les codes à barres pour permettre une lecture électronique si nécessaire.

GS1-128 est une norme d'application du GS1 qui utilise les spécifications du code à barres Code128. On l'appelait UCC/EAN-128.

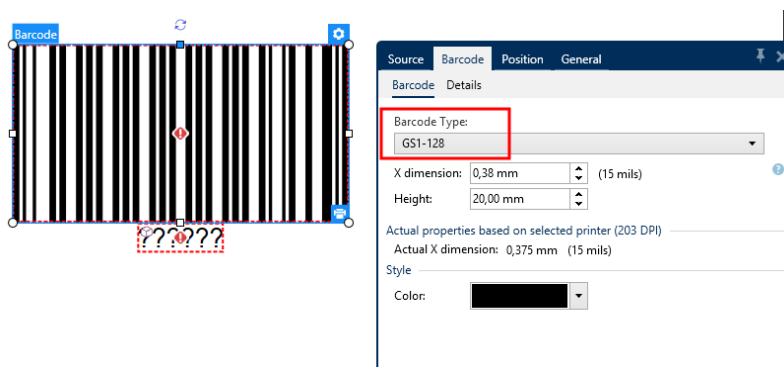
La norme GS1-128 utilise des Identifiants d'application (AI) pour encoder des données comme: DLUO, nombre de lots, quantités, poids etc.

- Pour en savoir plus consulter la [section décrivant la fonction GS1](#)
- Les recommandations officielles pour la création d'étiquettes aux normes GS1 sont disponibles [ici](#).

### 12.7.1 Ajouter Des Informations Au Code À Barres En Utilisant La Fonction GS1-128.

Pour assigner une structure de données aux normes GS1-128 à un code à barres, procéder comme suit:

1. Créer une nouvelle étiquette
2. Ajouter un [Objet code à barres](#) sur le plan de travail.
3. Sur l'onglet **Code à barres** sélectionner le code de type GS1-128.



**NOTE:** Il en résulte la création d'un objet Code à barres et d'un objet Texte. L'objet Code à barres comporte le symbole, tandis que l'objet texte comporte le contenu de la fonction GS1-128. La fonction GS1-128 à laquelle les deux objets sont connectés s'ajoute automatiquement à l'explorateur de données dynamiques.

4. Cliquer sur l'onglet **Source** puis ouvrir la boîte de dialogue **Modifier la définition de la fonction**.

5. Ajouter l'AI Numéro de lot.
6. Saisir les données d'exemple, ex:12345.

Identifier	Value	Options
23 Lot Number (deprecated)	12345	Maximum length: 5

7. Ajouter un autre AI, ex: Date d'expiration, par exemple 3 juin 2016 (au format YYMMDD).
8. Cliquer sur **OK**.

Le code à barres GS1-128 se met sur l'étiquette. Il contient un numéro de lot et une date d'expiration.



## 12.8 Impression De Données Illimitées

Quand on utilise l'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** pour imprimer, les étiquettes ont en fait des quantités variées en fonction de leur contenu.

L'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** détermine la quantité d'impression de deux manières.

### 12.8.1 Etiquettes Connectées À Une Base De Données Ou Un Compteur

Avec l'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)**, le nombre d'étiquettes imprimées n'est pas limité en amont. Il est déterminé par l'une des propriétés suivantes:

- Le nombre d'enregistrement de la base de données à imprimer.
- La quantité définie par les compteurs utilisés sur l'étiquette

**TIP:** L'option **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)** est utile lorsque les étiquettes sont connectées à une base de données. Le nombre d'étiquettes à imprimer dans ce cas est inconnu d'avance. Avec cette option, tous les enregistrements de la base de données connectée sont imprimés.

**NOTE:** S'il y a plusieurs bases de données ou compteurs pour la quantité à imprimer, celui qui a la valeur la plus petite détermine le nombre d'étiquettes imprimées.

**EXEMPLE:**

Valeur de compteur: 90

Valeur de la base de données: 100

**Nombre d'étiquettes imprimées sous Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée): 90**

## 12.8.2 Etiquettes Non Connectées À Une Base De Données Ou Un Compteur

Quand une étiquette n'utilise pas d'objets base de données ou compteur, un nombre maximum de copies d'étiquettes identiques est imprimé. Dans ce cas, l'impression continue jusqu'à ce que:

- L'imprimante soit éteinte.
- L'imprimante reçoive une commande pour efface la mémoire tampon..

**NOTE:** pour imprimer des copies d'étiquettes identiques, utiliser un pilote d'imprimante NiceLabel. Le pilote connaît les limitations de l'imprimante et imprime le montant exact d'étiquettes.

**TIP:** Par exemple, si l'imprimante imprime maximum 32000 étiquettes, c'est cette quantité d'étiquettes qui sera imprimée en sélectionnant **Tous les enregistrements sélectionnés (quantité illimitée)**

## 12.9 Utilisation Du Compteur Internet De L'imprimante

La quasi totalité des imprimantes thermiques dispose d'un compteur interne. C'est un compteur spécial qui compte les étiquettes imprimées en interne. L'imprimante reçoit seulement la première valeur et l'incrémente ou décrémente automatiquement sur les étiquettes suivantes.

**TIP:** Cette option réduit le montant de données transférées entre l'ordinateur et l'imprimante puisqu'une seule valeur initiale est envoyée à l'imprimante. Un compteur interne accélère la production d'étiquette de manière significative.

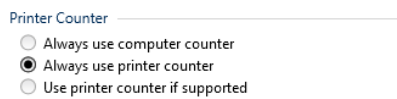
1. Ajouter une nouvelle [Variable compteur](#). Pour utiliser le compteur interne de l'imprimante, respecter les paramètres suivants:
2. La longueur maximum de la variable est limitée par l'imprimante. Vous trouverez cette valeur dans le manuel de l'imprimante. Sinon, il faudra tester.



3. La longueur variable doit être déterminée en activant l'option **Longueur limite** (aller sur **Propriétés du compteur > règles de saisie**).
4. Mettre le caractère autorisé sur **Numérique**
5. L'objet texte lié à la variable doit être formaté en police imprimante (vérifier que **Afficher uniquement les polices imprimante** soit activée).



6. Activer l'option **Toujours utiliser le compteur de l'imprimante** dans l'onglet **Source**. Cette option n'est disponible que pour les contenus variables.



7. Un symbole Interne à l'imprimante doit apparaître dans le coin supérieur droit de l'objet texte qui contient la valeur du compteur.



## 12.10 Installation Des Pilotes D'imprimante

Il y a deux manières d'installer un pilote d'imprimante NiceLabel.

- Utiliser l'application **PrnInst** NiceLabel. (méthode recommandée)
- Utiliser la fonctionnalité **Windows** Ajouter une imprimante (autre option)

**NOTE:** Se référer au [Guide d'installation des pilotes NiceLabel](#) pour plus d'instructions détaillées sur l'installation des pilotes.

# 13 Assistance technique en ligne

Les dernières versions, mises à jour, solutions de contournement des problèmes et les Questions Fréquemment Posées (FAQ) se trouvent sur les pages du site web [www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com).

Pour plus d'informations, se référer à :

- Base de connaissance: <http://www.nicelabel.fr/support/knowledge-base>
- Assistance NiceLabel : <http://www.nicelabel.fr/support/technical-support>
- Tutoriels NiceLabel : <http://www.nicelabel.fr/learning-center/tutorials>
- Forums NiceLabel: <http://forums.nicelabel.com/>

**NOTE:** Les titulaires d'un contrat de maintenance (SMA) doivent contacter le service d'assistance premium comme spécifié sur le contrat.

Amérique

+1 262 784 2456

[sales.americas@nicelabel.com](mailto:sales.americas@nicelabel.com)

EMEA

+386 4280 5000

[sales@nicelabel.com](mailto:sales@nicelabel.com)

Allemagne

+49 6104 68 99 80

[sales@nicelabel.de](mailto:sales@nicelabel.de)

Chine

+86 21 6249 0371

[sales@nicelabel.cn](mailto:sales@nicelabel.cn)

[www.nicelabel.com](http://www.nicelabel.com)

