

Bevel Button

Une case de commande graphique.

```
set artwork of bevel button 1 to {class:resource info, type:"cicn", name:"Attention", id:5003}
```

Box

Les objets **Box** sont des objets graphiques de forme rectangulaire utilisés principalement pour encadrer dans la fenêtre un groupe d'objets en relation les uns avec les autres (par exemples pour un groupe de cercles d'options).

Les propriétés "Pen Pattern", "Pen Size" et "Pen Color" déterminent l'épaisseur, le modèle de trait et la couleur du dessin du rectangle.

Le fond de chaque nouvel objet **Box** étant transparent par défaut, des valeurs peuvent être attribuées aux propriétés "Fill Pattern" et "Fill Color" pour donner un modèle graphique et une couleur au fond de cet objet.

Les coins de l'objet **Box** peuvent être arrondis en utilisant et modifiant la valeur de la propriété "Corners".

Si une valeur est assignée à la propriété "Title" d'un objet **Box**, la valeur de cette propriété sera affichée alors près du coin haut-gauche de l'objet.

```
copy the corners of box 3 to {hDiam, vDiam}
set the corners of box "légèrementArrondi" to {8, 8}
set the corners of box "modérémentArrondi" to {16, 16}
set the corners of box "cercle" to {999, 999}
```

Cell

Une cellule.

```
set the key filter of cell 4 of column 7 of table 1 to "display dates"
set the format of cell 4 of column 7 of table 1 to "both date and time"
set the contents of cell 4 of column 7 of table 1 to current date
```

```
set the font of cell {3, 6} to "Palatino"
```

Character

Un caractère.

```
copy the font of character 27 of textbox "message" to laPolice
```

CheckBox

Les cases à cocher permettent à l'utilisateur de sélectionner un ou plusieurs choix dans un groupe de cases. Lorsque la case à cocher est cliquée, FaceSpan modifie automatiquement la valeur de sa propriété "Highlight" en l'opposé de sa valeur antérieure au clic.

copy the hilite of window item 2 to laMarque
set the hilite of checkbox "Bretagne" to true

Column

Une colonne.

set the editable of column 7 of table 1 to {false, true, false, true, true}
set the contents of column 3 of table 1 to {"1", "2", "3", "4"}

set the pen color of the title of column 7 of table 1 to black
set the style of the title of column 3 of table 1 to {on styles:bold}

Column Title

Un titre de colonne.

set the column titles of table "ventes" to none
set the column titles of table "ventes" to {"Jan", "Fev", "Mar", "Avr"}

Disclosure

Un triangle graphique qui vous permet de cacher des parties d'une boîte de dialogue ou d'une fenêtre. L'utilisateur peut afficher les parties cachées en cliquant sur le triangle graphique. Les parties cachées peuvent comprendre des boutons, des listes, des cases à cocher, et ainsi de suite.

set delta width of disclosure 1 to 50
set delta height of disclosure to 150

Gauge

Un objet **Gauge** est un objet tel une barre de défilement ou un indicateur de progression.

Les propriétés "Step" et "Leap" déterminent l'ajustement de pas de l'indicateur visuel. Les propriétés "Maximum" et "Minimum" déterminent les extrêmes autorisés pour la progression de l'indicateur visuel.

Si vous assignez une valeur quelconque à une seule de ces quatre propriétés, vous devez alors assigner des valeurs aux trois autres.

Script 1: La forme Slider

Cette fenêtre n'est composée que d'une jauge et d'une simple case de commande d'annulation de l'opération. Cette dernière case ne contient aucun script, son action étant déterminée par la simple attribution d'une valeur vraie à sa propriété "Cancel Item". Pour ce faire, nous cochons la case à cocher de même nom dans la fenêtre d'information.

La jauge est composée de deux éléments nécessaires: l'image qui se déplacera sur une autre image de fond. Nous spécifierons ces images comme devant être utilisées par la jauge dans l'élément de menu Format... du menu Properties de la fenêtre d'édition, après avoir sélectionné la jauge.

Ici le format sera "Cable Mac" comme la figure suivante nous le montre:

La progression de la jauge commence dès l'ouverture de la fenêtre, aussi avons-nous écrit le script de progression qui suit dans le script de la fenêtre.

```
on activated theObj
  set idle delay of theObj to 0
end activated

on idle theObj
  copy scroll of gauge 1 to thescroll
  copy thescroll + 5 to thescroll
  if thescroll ≥ 90 then
    set bounds of box "paper" to {190, 37, 203, 38}
    repeat with i from 36 to 24 by -1
      set bounds of box "paper" to {190, i, 203, 38}
      draw box "paper"
    end repeat
    repeat with i from 1 to 20
      draw box "paper"
    end repeat
    close window "Demo"
  else
    set scroll of gauge 1 to thescroll
    draw gauge 1
  end if
end idle
```

Script 2: La forme Latch

Dans cet exemple, qui consiste à montrer et cacher une image par un simple clic-souris sur une jauge, le script de cette dernière sera :

```
on click theObj at theClickLoc upon thePart option down optDown shift down sftDown command
down cmdDown control down ctlDown ticks theTicks
  -- valeurBooleenne sera de valeur True ou False
  set valeurBooleenne to hilite of theObj
  set hilite of theObj to not (valeurBooleenne)
  set visible of pictbox "punaise" to (valeurBooleenne)
  set visible of box "rectangleImage" to (valeurBooleenne)
  set title of theObj to changeTitle(valeurBooleenne)
  continue click theObj at theClickLoc upon thePart option down optDown shift down sftDown
command down cmdDown control down ctlDown ticks theTicks
end click

on changeTitle(valeurBooleenne)
  -- Sachant qu'une valeur booléenne ne peut qu'être Vraie ou Fausse une seule évaluation de sa valeur
suffit. Il serait donc de mauvais goût d'écrire if...then...else...end if.
  if valeurBooleenne then return "Cacher l'Image"
  return "Afficher l'image"
end changeTitle
```

Script 3: La forme Digit

Nous avons décidé que l'on ne peut être Capitaine qu'après l'âge de 20 ans et que l'on est soumis à une mise à la retraite à 55 ans. Les bornes minimum et maximum de progression de l'objet Gauge sont donc affectées en conséquence, ainsi qu'il est montré dans la figure 10. Nous notons que la forme **Digit** est bien sélectionnée dans le menu local **Form** de cette figure.

Si le script de cet objet sera simple, qui se contentera de renseigner le champ "age" dans les limites des valeurs possibles de son incrémentation et sa décrémentation,

Script de l'objet **Gauge**

```
on scrolled theObj
  set textbox "age" to scroll of theObj
end scrolled
```

il n'en est pas de même pour le champ "age" qui demanderait de configurer adéquatement l'utilisateur, libre d'écrire ce qu'il veut dans ce champ. Cette possibilité de configuration ne nous étant pas encore offerte, il nous reste de prévenir les écarts de celui-ci, délicatement et sans l'admonester. Pour ce faire, nous lui interdirons de sortir de ce champ tant qu'une valeur valide n'y est pas inscrite. Cette interdiction est possible par l'instruction **invalid**. Dans ce cas nous sélectionnons à nouveau le texte du champ pour une correction immédiate et informons l'utilisateur de la raison de cet insuccès en renseignant un champ de service. En cas de succès nous assignons comme valeur de progression de l'objet **Gauge** la valeur du contenu du champ.

Script du champ "age"

```
on changed theObj
  copy maximum of gauge "progression" to maxi
  copy minimum of gauge "progression" to mini
  copy contents of theObj to num
  if num as number > maxi or num as number < mini then
    set textbox "service" to alerteTexte(num, maxi, mini)
    set selection of theObj to {0, 30000}
    return invalid
  end if
  set textbox "service" to ""
  set scroll of gauge "progression" to num as number
end changed
```

```
on alerteTexte(num, maxi, mini)
  if num > maxi then return "Age maximum: " & maxi & " ans"
  return "Age minimum: " & mini & " ans"
end alerteTexte
```

Script 4: La forme DieCast

La forme **DieCast** permet l'affichage d'images dans la jauge; Ces images sont choisies dans la liste des images disponibles en ressources de l'application courante.

Graphic Line

Les objets **Lines** sont des objets graphiques utilisés essentiellement pour

créer des divisions entre des objets ou des groupes d'objets dans une fenêtre.

```
copy the pensize of theObj to {laLargeurDeTrait, laHauteurDeTrait}  
set pensize of graphic line 3 of window 7 to {2, 2}
```

Icon

Les icônes sont des conteneurs dans lesquels les ressources icônes noirs et blancs (ICON), les ressources icônes du Finder (ICN#), et les ressources icônes en couleur (CICN) sont affichées.

La propriété "Selection Rule" permet aux icônes d'être inversées pour les couleurs, tout comme les cases de commandes, les cercles d'options et les cases à cocher.

La propriété "Highlight Style" permet aux icônes d'être inversées pour les couleurs, dans une variété de formes.

```
set the hilite of icon "monIcone" of window "Bonjour" to true
```

Label

Les objets **Label** sont des objets de type texte non éditable (dans lesquels nous ne pouvons écrire aucun texte), utilisés comme titre d'autres éléments de fenêtre, comme en-tête pour une fenêtre et généralement pour tout texte statique affiché. Le rectangle de la zone géographique d'un objet **Label** est transparent. Les objets **Labels** perdent la plupart des propriétés des objets de type texte éditable mais sont rafraîchis à l'écran plus rapidement que ces derniers.

```
set the justification of label "enTête" to right
```

Line

Une ligne de texte.

```
copy the justification of line 1 of textbox "message" to laJustification
```

ListBox

Une liste affiche un texte statique, non éditable, ou des éléments graphiques dans un format de lignes/colonnes et permet, de manière optionnelle, à l'utilisateur de sélectionner une ou plusieurs lignes de son contenu.

```
set the key scrollable of listbox "laListe" of window "travaux" to true
```

```
set row count of listbox 3 of window "travaux" to 4
```

```
set the selection of listbox 3 of window "travaux" to {}  
set the selection of listbox laListe of window "travaux" to {alpha, beta}  
copy contents of selection of listbox laListe of window "travaux" to leTexte
```

set the selection **of** listbox laListe **of** window "travaux" **to** {2, 3}

Listbox Item

Les éléments de liste sont les éléments individuels du contenu d'une liste.

copy the contents **of** listbox item 2 **of** listbox "travaux" **to** nouveau
set the contents **of** listbox item 2 **of** listbox "travaux" **to** nouveau & "fait"

Menu

Vous utilisez l'éditeur de menu pour la création de menus affichés lorsque l'application sera active. Les menus peuvent être attachés à une application ou à une ou plusieurs fenêtres.

Comme les éléments de fenêtre, les menus et éléments de menu sont des objets d'interface utilisateur avec leurs propres propriétés. Par contre, les menus et éléments de menu ne possèdent pas de propriétés "Script", c'est-à-dire qu'ils ne possèdent pas de propres feuille de script; Aussi la commande "Chosen" envoyée à l'application lorsqu'un utilisateur fait un choix dans un menu doit être réceptionnée dans la feuille de script de la fenêtre active ou celle de son application. Le paramètre de la commande **Chosen** est une référence à l'élément de menu choisi par l'utilisateur, d'où les références au menu, à la fenêtre et à l'application peuvent être dérivées.

set the contents **of** menu 2 **to** {"Voir", "Cacher"}
set the contents **of** menu 2 **to** "Voir
Cacher" -- *identique que la ligne précédente*

Menu Item

Les éléments de menu sont des éléments affichés lorsque vous cliquez sur un menu local ou un menu de la barre des menus. Chaque élément peut être associé à un équivalent clavier touche Commande-Caractère. Ils peuvent être activés ou désactivés, marqués ou démarqués.

get checked of menu item 5 **of** popup "villes"
set mark of menu item 2 **of** popup 1 **to** "•"
set command key of menu item 2 **of** popup "Raison" **to** "2"
copy mark of menu item "rouge" **of** popup 2 **to** marqueRouge

Movie

Un élément **Movie** est un conteneur où les fichiers d'animation Quicktime sont affichés.

FaceSpan affiche les animations avec ou sans le contrôleur standard Quicktime et fournit une variété de propriétés contrôlant la rapidité de son défilement ainsi que le son.

La propriété "Editable" détermine si une animation peut être sélectionnée et si elle répond au commandes du menu Edition (Edit en système anglo-saxon).

Si une animation Quicktime est comprise dans un script d'application FaceSpan, l'animation ne sera visible qu'à la condition que l'extension Quicktime soit installée dans votre système.

```
set editable of movie 3 of window "verrou" to false
```

```
set the selection of movie "vertigo" of window "Alfred" to {1270, 1830}
```

```
play movie "vertigo"
```

Pictbox

Un objet **Pictbox** est un champ contenant des images. Les images sont contenues dans des ressources de type image (PICT) que les ressources graphiques du projet peuvent afficher. Les champs d'images peuvent être associée à des barres de défilement verticales et horizontales et donc être déroulées verticalement et horizontalement.

La propriété "Highlight Style" d'une image détermine le style d'inversion de couleur occasionné par un clic-souris sur cette image.

La propriété "Selection Grid" détermine si une image contient une grille de cellules sélectionnables.

Si une image contient une grille:

- Elle reçoit une commande "Selection Made" à chaque clic-souris.
- La sélection de la grille de cellules est contrôlée et spécifiée par les propriétés "Selection Rule" et "Selection".

Si un champ d'image ne contient pas de grille:

- Elle reçoit une commande "Hilited" à chaque clic-souris.
- L'inversion de couleur est contrôlée et spécifiée par les propriétés "Selection Rule" et "Highlight Style".

Un champ d'image ne peut à la fois contenir une grille et posséder une barre de défilement.

```
set artwork of pictbox "portrait" to {type:"PICT", id:5003, name:"Le Cid"}  
set the artwork of pictbox 2 to alias "gwen:images:logo"
```

PopUp

Lorsqu'il est cliqué, un menu local s'étend pour afficher une liste d'éléments sur laquelle l'utilisateur glisse le curseur pour choisir un élément. Tout comme les cercles d'options ("Radio Button"), le menu local permet à l'utilisateur de ne choisir qu'un seul élément de la liste affichée. A la différence des cercles

d'options, l'élément choisi seul sera alors affiché, lorsque l'utilisateur relachera la pression de l'index sur la souris.

Les éléments de la liste d'un menu local appartiennent à la classe "Menu Item".

```
set the selection of popup "leMenu" to "Bretagne"  
set the selection of popup "leMenu" to {2}
```

Push Button

Les cases de commandes permettent à l'utilisateur de commencer et terminer une procédure dans des fenêtres. Elles sont particulièrement adaptées pour appeler des fenêtres depuis une fenêtre et toujours utilisées pour fermer une zone de dialogue.

FaceSpan automatise l'inversion de couleur occasionnée par le cliquage-souris et donne un jeu de propriétés étendant le contrôle des cases de commandes.

La propriété "Auto Close" autorise la fermeture automatique d'une fenêtre par cliquage d'une case contenue par cette fenêtre .

La propriété "Command Key" associe une case de commande à un équivalent clavier.

la propriété "Default Item" dessine une double ligne autour d'une case de commande et la rend sensible à la pression des touches Return et Enter.

La propriété "Cancel Item" rend sensible une case de commande à la pression des touches Escape et Commande-Point.

```
set the cancel item of push button 3 of window "le document" to true
```

```
set the title of push button 3 of window "le document" to "Cliquez sur moi"
```

Radio Button

Les cercles d'options sont utilisés par groupe de deux ou plus, et permettent à l'utilisateur de choisir un seul élément de ce groupe. Lorsque la couleur d'un cercle d'options appartenant à un groupe est inversée, FaceSpan inverse automatiquement la couleur des autres cercles d'options de ce même groupe. Tous les cercles d'options dont les numéros d'index (c'est-à-dire le numéro d'ordre dans la liste des objets de la fenêtre) se suivent sont considérés comme appartenant à un même groupe, dont FaceSpan assurera automatiquement l'inversion de couleur de chaque élément.

```
set the hilite of radio button 3 of window "le document" to true
```

Resource Info

Resource Info permet de spécifier les ressources graphiques affichées par divers objets de FaceSpan.

set the artwork of icon 1 to {class:resource info, type:"cicn", name:"bleu", id:5102}

Row

Une rangée.

set the editable of row "totaux" of table 1 to {false, true, false, true, true}
set the contents of row 3 of table 1 to {"1", "2", "3", "4"}

Storage Item

Une zone de stockage de données.

make new storage item with properties {name:"travaux", contents:"Que faire ?"}

Tab Panel

Un panneau des onglets.

set the scroll of tab panel 1 to 3
set tab names of tab panel 1 to {"nom1", "nom2", "nom3"}

Table

Une table.

set the style of table 1 to {on styles:italic}
set the uniform styles of table 1 to {on styles:italic}

copy the (changed of table 1) **to** cestFait

set the column count of table "ventes" to 8
set the column lines of table "ventes" to true

set the column titles of table "ventes" to none
set the column titles of table "ventes" to {"Jan", "Fev", "Mar", "Avr"}

set the contents of table 1 to {"a", "b", "c"}, {"d", "e", "f"}, {"g", "h", "i"}
set the contents of the selection of table 1 to {"a", "b"}, {"d", "e"}, {"g", "h"}

Text Style Info

Text Style Info permet la spécification de "On Styles" et "Off Styles" des textes des objets FaceSpan, donnant ainsi des informations sur les styles typographiques des textes.

copy style of window item 3 to leStyle
copy off styles of leStyle to styleAbsent
set uniform styles of textbox 3 to {on styles:{plain}, off styles:{bold, italic, underline, outline, shadow, condensed, expanded, group}}

TextBox

Les champs sont des conteneurs de texte variable. Ils possèdent la propriété "Editable" et la propriété "Scrollable" et une variété de filtres clavier peut leur être appliquée pour interdire l'écriture dans ces champs de caractères frappés non désirés.

Le style du texte de toute partie d'un champ peut être contrôlé précisément par l'usage des propriétés "Style" et "Uniform Styles" communes à tous les éléments d'une fenêtre.

set the justification of textbox 3 **of** window "le Document" **to** center

copy the selection of textbox 3 **of** window "le Document" **to** {debut, fin}

set the selection of textbox 3 **of** window "le Document" **to** {0, 32767}