

PeopleSoft®

EnterpriseOne 8.9 PeopleBook Auto Pilot

Septembre 2003

EnterpriseOne 8.9 PeopleBook
Auto Pilot
SKU AC89FUA0309

Copyright 2003 PeopleSoft, Inc. Tous droits réservés.

Les informations de cette documentation sont confidentielles. Elles constituent un secret commercial dont le propriétaire est PeopleSoft, Inc. ("PeopleSoft"). Elles sont protégées par copyright et ne peuvent pas être divulguées, selon les termes du contrat approprié de PeopleSoft. Tout ou partie de cette documentation ne peut pas être reproduite, stockée ou transmise, sous aucune forme ou par aucun moyen, y compris mais sans être limité à des médias électroniques, graphiques, mécaniques, des photocopies, des enregistrements, etc., sans autorisation écrite préalable de PeopleSoft.

Cette documentation est susceptible d'être modifiée sans préavis et ne représente aucun engagement sur le plan du contenu ou d'erreurs éventuelles de la part de PeopleSoft. Toute erreur découverte dans ce manuel doit être reportée par écrit à PeopleSoft.

Le logiciel accompagnant cette documentation fait l'objet d'une licence d'utilisation et ne peut être utilisé ou copié que conformément aux termes du contrat de licence et du présent document.

PeopleSoft, PeopleTools, PS/nVision, PeopleCode, PeopleBooks, PeopleTalk et Vantive sont des marques déposées. Pure Internet Architecture, Intelligent Context Manager et The Real-Time Enterprise sont des marques de PeopleSoft, Inc. Tous les autres noms de société ou de produit sont des marques ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Les informations du présent document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Déclaration concernant les logiciels libres

Ce produit inclut les logiciels développés par la société Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>). Copyright (c) 1999-2000 The Apache Software Foundation. Tous droits réservés. CE LOGICIEL EST FOURNI " EN L'ETAT " ET TOUTE GARANTIE EXPRIMEE OU IMPLICITE, Y COMPRIS MAIS NON LIMITEE AUX GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET DE COMPATIBILITE SONT DECLINEES. EN AUCUN CAS, LA SOCIETE APACHE SOFTWARE FOUNDATION ET SES CONTRIBUTEURS NE PEUVENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE PREJUDICES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPECIAUX ET EXEMPLAIRES (INCLUANT MAIS NON LIMITEES A LA FOURNITURE DE BIENS OU DE SERVICES DE REMPLACEMENT, A LA PERTE DE JOUISSANCE, AUX DONNEES, AUX BENEFICES ET PERTES D'EXPLOITATION) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET SELON TOUTE THEORIE DE RESPONSABILITE, QU'IL S'AGISSE D'UN CONTRAT, DE RESPONSABILITE STRICTE OU CIVILE (Y COMPRIS LA NEGLIGENCE) SURVENANT A LA SUITE DE L'UTILISATION DU LOGICIEL ET MEME EN CAS D'AVERTISSEMENT DE TELS PREJUDICES.

PeopleSoft décline toute responsabilité liée à l'utilisation ou à la distribution de tout logiciel libre, partagiciel ou documentation, ainsi que tout préjudice résultant de l'utilisation de ce logiciel et de cette documentation.

Table des matières

Présentation générale d'AutoPilot	1
Mise à niveau depuis la mise à jour intermédiaire 13 ou ultérieure	3
Interface utilisateur AutoPilot	4
Ouverture de l'écran AutoPilot	4
Panneaux de l'écran AutoPilot	5
Panneau de commandes.....	5
Panneau de script.....	7
Barres de l'écran AutoPilot	11
Barre de titre	11
Barre de menus	11
Barre d'outils	19
Barre d'état	19
Manipulation de l'écran AutoPilot	20
Redimensionnement de l'écran AutoPilot.....	20
Organisation de plusieurs écrans AutoPilot	21
Dimensionnement des panneaux de l'écran AutoPilot	21
Manipulation de la barre d'outils AutoPilot	22
Déplacement de la barre d'outils	22
Redimensionnement de la barre d'outils	22
Désancrage de la barre d'outils	23
Scriptage du contexte	24
Description des commandes de contexte	24
Commande Application	25
Commande UBE.....	25
Commande Application Interconnect.....	30
Commande Processing Options.....	31
Commande Form.....	32
Commande Header	33
Commande Grid Column.....	34
Commande QBE.....	35
Création d'un script par la capture de règles d'événement	36
Elaboration du script à l'aide des commandes de contexte	37
Définition d'une application comme contexte	37
Définition d'un UBE comme contexte	38
Définition d'une application interconnectée comme contexte	47
Définition d'une option de traitement comme contexte	48
Définition des fenêtres superflues	49
Définition d'un écran comme contexte	50
Définition d'une colonne de grille comme contexte	51
Définition d'un en-tête comme contexte	51
Définition d'une ligne de query comme contexte	52

Scriptage des actions	53
Commande Type to	54
Listes Header Control ou Grid Column	54
Liste Source of Input	54
Liste de sélection de valeurs	62
Scriptage de la commande Type to	63
Utilisation des listes Header Control ou Grid Column	63
Utilisation de la liste Source of Input	63
Utilisation de la liste de sélection de valeurs	76
Scriptage de la commande Type to	78
Commande Select Grid Row	82
Liste Operation Type	82
Liste Action on grid row	83
Liste Grid Columns	85
Liste Source of Row Number	86
Scriptage de la commande Select Grid Row	86
Clic par numéro de ligne	86
Clic par contenu de cellule	87
Opérations sur les lignes de grille	87
Commande Press Toolbar Button	90
Option Standard Button	90
Option Custom Button	91
Option Select Grid Tab	92
Option Grid Scroll Button	92
Scriptage de la commande Press Toolbar Button	93
Activation d'un bouton standard	93
Activation d'un bouton personnalisé	95
Sélection d'un onglet de grille	96
Activation du bouton de défilement de la grille	97
Commande Press Push Button	98
Options de boutons de commande	98
Options de bitmaps cliquables	98
Scriptage de la commande Press Push Button	99
Activation d'un bouton de commande	99
Activation d'un bitmap	100
Commande Select ComboBox Item	101
Scriptage de la commande Select ComboBox Item	101
Commande Build Tree Path	102
Scriptage de la commande Build Tree Path	103
Création d'une arborescence à l'aide de valeurs de variable	103
Création d'une arborescence à l'aide de valeurs littérales	104
Ajout d'un nœud parent ou d'un enfant à une arborescence	105
Suppression d'un nœud parent ou d'un enfant d'une arborescence	105

Commande Database Validation.....	106
Définition de la validation.....	106
Déclaration de la validation	106
Association de la validation	106
Exécution d'une validation	107
Option Expect No Matching Records	108
Scriptage de la commande Database Validation	108
Déclaration d'une validation.....	109
Association d'une validation	109
Manipulation de la barre d'outils AutoPilot	110
Exécution d'une validation	111
Ligne de commande (Command Line)	111
Scriptage d'une commande Command Line	112
Envoi d'une commande Command Line.....	112
Capture d'un écran actif.....	112
Utilisation du panneau de script	114
Structure du panneau de script	114
Lignes de commande	115
Curseur d'insertion.....	116
Modification des scripts	119
Développement et réduction d'un nœud	119
Ajout de lignes de commande	120
Nœuds	120
Suppression de lignes de commande	121
Déplacement de lignes de commande	121
Modification de lignes de commande	122
Conservation et réutilisation des scripts	123
Enregistrement des scripts	124
Inclusion de scripts	124
Liaison de variables entre scripts	125
Partage de scripts.....	128
Réutilisation des scripts.....	129
Inclusion de scripts	129
Création de liens de variables	131
Description des fonctions de lecture de script.....	134
Lecture du script	136
Configuration de la lecture automatique de script.....	136
Lecture lors de la création du script.....	136
Stockage et affichage des données de lecture	137
Gestion des points d'arrêt.....	137
Vitesse de lecture	137
Cancel Playback on Comm Error	137
Log Variables on Script Failure	137
Flux d'événements.....	138

Options de lecture manuelle de script	138
Lecture depuis le début (Play From Top)	138
Lecture du script depuis la position du curseur jusqu'à la fin	138
Lecture d'une branche donnée du script	138
Lecture depuis une ligne de commande donnée de script	139
Lecture jusqu'à la ligne de commande suivante du script	139
Activation/Désactivation d'un point d'arrêt	139
Poursuite jusqu'à un point d'arrêt (Continue To Breakpoint)	139
Attente avant de poursuivre	139
Commentaire de script	140
Ignore Breakpoints during Playback (ignorer les points d'arrêt lors de la lecture)	141
Interruption de la lecture	141
Exécution de la lecture du script	141
Lecture du script depuis le début	141
Lecture du script depuis une position donnée du curseur	142
Lecture d'une branche du script	142
Lecture du script jusqu'à la commande suivante	142
Pause de la lecture	143
Omission des points d'arrêt dans le script	144
Activation/Désactivation d'un point d'arrêt	144
Lecture du script jusqu'à un point d'arrêt	144
Poursuite de la lecture jusqu'à un point d'arrêt	145
Insertion d'une commande d'attente dans le script	145
Insertion d'un commentaire dans le script	146
Echec d'un script	146
Définition de la durée des transactions dans le script	146
Création d'un exemple de script AutoPilot	148
Création de l'exemple de script AutoPilot	148
Lancement d'une application et d'un écran	148
Déclaration d'une variable	149
Ajout d'un écran	150
Saisie de données dans un contrôle d'en-tête	151
Création d'une liste de valeurs correctes	152
Saisie de données dans une colonne de grille	153
Mise à jour du nombre de répétitions	154
Mise à jour de la base de données	155
Définition de la valeur d'une variable	157
Retour à un écran précédent	158
Saisie de données dans une ligne de query	158
Recherche d'enregistrements	159
Sélection et suppression d'enregistrements dans la base de données	159
Fin du script	160
Stockage des scripts et des résultats de tests	161
Description du référentiel de scripts	162
Organisation des scripts	162
Pages de propriétés des scripts	164
Conventions d'appellation des scripts enregistrés	168

Commande Add to Repository	169
Commande Browse Repository Scripts.....	169
Suppression de scripts	172
Commande Get Copy	172
Commande Checkout.....	173
Commande Undo Checkout	173
Ecran My Checkouts.....	173
Commande Check In	173
Requête par inclusion	174
Utilisation du référentiel de scripts	174
Affectation de propriétés à un script.....	175
Ajout d'un script au référentiel	175
Survol des scripts du référentiel	176
Suppression d'un script du référentiel	176
Affectation de paramètres de sécurité à un script du référentiel	177
Obtention de la copie d'un script	178
Désarchivage d'un script	178
Annulation du désarchivage d'un script.....	179
Archivage d'un script	179
Recherche de scripts inclus.....	179
Utilisation d'une ligne de commande pour charger un script du référentiel	179
Elaboration d'états sur les scripts.....	180
Flux d'événements.....	180
Ecran Test Results	181
Description d'AutoPilot Test Manager	184
Panneau d'affichage des scripts.....	184
Panneau de stockage des scripts.....	185
Panneau des résultats de tests	186
Barre d'outils d'AutoPilot Test Manager	187
Gestion des tests de script.....	187
Création d'une sélection	187
Enregistrement d'une sélection	189
Exécution d'un test	189
Affichage des résultats des tests.....	190
Réinitialisation d'un test.....	190

Présentation générale d'AutoPilot

AutoPilot est un outil de test automatisé permettant la création de scripts pour vérifier l'exécution des applications J.D. Edwards ERP et exécuter des tâches répétitives, telles que le chargement de données, la saisie de commandes clients, la prise de captures d'écran. La création de scripts à l'aide d'AutoPilot consiste à écrire des commandes effectuant des fonctions et des processus fondamentaux, tels que :

- Lancement d'applications
- Lancement d'écrans
- Exécution d'interconnexions entre écrans
- Lancement d'UBE
- Définition d'options de traitement pour applications interactives et de traitement par lots
- Saisie de données dans des contrôles d'en-tête
- Saisie de données dans des colonnes de grille
- Saisie de données sur des lignes de query
- Activation de boutons de barre d'outils
- Activation de boutons de commande et de bitmaps
- Sélection de lignes de grille
- Exécution de validations de base de données
- Sélection de listes modifiables
- Défilement des arborescences

La souplesse d'AutoPilot permet l'exécution de scripts sur une plate-forme NT, Java ou en HTML. En effet, l'outil lit et charge les spécifications de chaque opération effectuée et transmet les données à J.D. Edwards ERP à travers le système d'exploitation sous la forme d'une saisie au clavier. Vous pouvez utiliser le même script pour tester différents systèmes d'exploitation, environnements et correspondances de données.

La souplesse d'AutoPilot vous permet également d'effectuer les opérations suivantes :

- Enregistrer des scripts sur votre unité locale ou dans un référentiel de scripts partagé ;
- Exécuter des scripts en mode autonome ou avec des scripts inclus ;
- Obtenir des valeurs d'entrée dans vos scripts depuis des sources diverses, notamment des valeurs littérales, des listes de valeurs correctes, des aides visuelles et des variables, que vous pouvez créer pour stocker des valeurs aisément modifiables ;
- Transmettre des valeurs de variable dans un même script ou entre plusieurs ;
- Vérifier l'intégrité des données ajoutées grâce à une validation de base de données ;
- Capturer des données relatives aux messages d'erreur et d'avertissement de J.D. Edwards ERP et aux événements de lecture de scripts, notamment des appels API ;
- Envoyer et recevoir des scripts d'autres utilisateurs.

En résumé, AutoPilot présente les avantages suivants pour les auteurs de scripts qui testent des processus de gestion clé.

- Il réduit le temps et l'effort nécessaires pour créer des scripts de test automatisés ;
- Il assure la viabilité de l'outil malgré les modifications du logiciel J.D. Edwards ERP car il lit et charge les spécifications directement ;
- Il permet aux utilisateurs d'écrire des scripts compatibles avec les versions futures du logiciel J.D. Edwards ERP ;
- Il présente une interface utilisateur qui masque la complexité interne de l'outil ;
- Il offre à l'utilisateur la flexibilité de personnaliser les scripts en modifiant, par exemple, les mappages du gestionnaire des configurations d'objets (OCM) ;
- Il possède la capacité de fonctionner avec les nouvelles technologies.

AutoPilot contient les composants suivants qui vous permettent de créer des scripts :

- Un panneau de commandes, où vous pouvez effectuer votre sélection pour la définition des processus à exécuter dans le logiciel J.D. Edwards ERP, par exemple le lancement d'une application ;
- Le bouton Insert (insérer) qui permet d'insérer une commande dans le script et créer un objet de script définissant l'action de la commande ;
- Un panneau de script, contenant un journal d'exécution des commandes insérées dans le script ;
- Une barre d'outils permettant de naviguer dans l'écran AutoPilot et de le redimensionner en fonction de vos spécifications ;
- Une barre de menus contenant les options nécessaires à l'exécution d'AutoPilot ;
- Une barre de titre identifiant le script sur lequel vous travaillez ;
- Une barre d'état affichant des informations sur la session AutoPilot, notamment les processus en cours d'exécution et une brève définition des commandes.

Remarque

Toutes les tâches présentées dans le présent manuel de référence supposent que vous avez ouvert AutoPilot, et démarré un nouveau script ou lancé un existant.

Conditions préliminaires

- ❑ Vous devez être familiarisé avec les concepts courants de J.D. Edwards ERP qui figurent dans le manuel de référence *Données de base*.
- ❑ Vous devez également bien connaître au moins un système J.D. Edwards ERP, tel que Comptabilité fournisseurs ou Saisie des commandes clients.

Mise à niveau depuis la mise à jour intermédiaire 13 ou ultérieure

Si vous disposez d'une version précédente de l'outil de scripts OneWorld (ou AutoPilot) et que vous effectuez une mise à niveau vers la mise à jour intermédiaire 13 ou ultérieure, vous devez désinstaller AutoPilot en effaçant tous les fichiers du répertoire correspondant. Ne supprimez pas le répertoire lui-même car il contient tous vos scripts, listes de valeurs correctes, etc. Une fois la mise à niveau vers SP13 ou ultérieur effectuée, modifiez l'icône du bureau pour qu'elle pointe vers *X: \b7\system\bin32\autopilot.exe*, *X* représentant le lecteur sur lequel OneWorld Xe est installé.

Remarque

Vos paramètres ODBC (Open Database Connectivity) doivent rester valides après la mise à niveau. Si vous devez les reconfigurer pour AutoPilot, reportez-vous au manuel d'installation de la plate-forme.

Interface utilisateur AutoPilot

Vous utilisez des panneaux et des barres dans l'écran AutoPilot pour écrire les commandes composant un script. L'écran se compose de deux panneaux : le panneau de commandes et le panneau de script. Le panneau de commandes vous permet d'effectuer vos sélections pour créer des commandes. Au fur et à mesure que vous effectuez ces choix et que vous les insérez pour créer un script, AutoPilot affiche le script sous la forme de lignes de commande dans le panneau de script. C'est dans celui-ci que s'effectuent le déplacement, la suppression et la modification des commandes. L'écran contient également quatre barres : les barres de titre, de menus, d'outils et d'état qui vous aident à créer et à identifier le script.

Lorsque vous utilisez l'écran AutoPilot, vous pouvez également modifier sa forme, sa taille et son emplacement sur le bureau pour une utilisation plus aisée. Si vous utilisez plusieurs scripts, vous pouvez organiser les écrans secondaires au sein de l'écran principal en cliquant sur des options de la barre de menus. Enfin, vous pouvez placer la barre d'outils à un endroit pratique dans l'écran, la détacher et l'amener à une autre position ou la placer sur le bureau.

Ouverture de l'écran AutoPilot

Lorsque vous cliquez sur l'icône AutoPilot du bureau, une image de démarrage apparaît, suivie de l'écran AutoPilot. Celui-ci vous permet de créer des scripts pour tester les applications de J.D. Edwards ERP et exécuter des opérations répétitives. L'écran AutoPilot est vide initialement.

► Pour ouvrir un écran AutoPilot pour la création de scripts

1. Depuis le bureau ou le répertoire approprié, lancez AutoPilot.
2. Sélectionnez File (fichier) dans la barre de menus AutoPilot.
3. Cliquez sur New (nouveau).

L'écran AutoPilot apparaît et certains boutons de la barre d'outils sont activés.

La barre d'outils, située directement sous la barre de menus, contient des boutons représentant les diverses commandes, Application par exemple, que vous pouvez exécuter dans AutoPilot. Lorsque vous passez le curseur sur un de ces boutons ou sur une des options de menu déroulant placé sous Command dans la barre de menus, une description de la commande apparaît dans la barre d'état située au bas de l'écran AutoPilot.

Lorsque vous placez la flèche du curseur sur la barre de séparation, vous pouvez modifier la taille du panneau de commandes ou de script. Pour ce faire, tirez la barre vers le haut ou vers le bas en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Lorsque vous démarrez une session AutoPilot, le panneau de commandes est vide. Pour activer le panneau de commandes, lancez une commande, Application par exemple. Pour trouver le nom des commandes, cliquez sur Command dans la barre de menus.

Panneaux de l'écran AutoPilot

Le panneau de commandes et le panneau de script sont les deux composants importants de l'écran AutoPilot.

Le premier est le panneau supérieur de l'écran et est divisé en listes où vous effectuez des sélections qui créent des commandes exécutées par AutoPilot dans le logiciel J.D. Edwards ERP. Le panneau de commandes contient également le bouton Insert sur lequel vous cliquez pour insérer une commande dans le script.

Le panneau de commandes permet d'effectuer des sélections définissant un script particulier de commandes exécutées par AutoPilot dans le logiciel J.D. Edwards ERP. Les commandes insérées apparaissent en séquence sous forme de lignes de commande dans le panneau de script. Au cours de la création des scripts ou après, vous pouvez déplacer, modifier ou supprimer les lignes de commande insérées.

Le panneau de script est le panneau inférieur de l'écran. Il affiche un journal d'exécution et une description détaillée des commandes insérées dans le script. Depuis le panneau de script, vous pouvez pointer le curseur d'insertion, qui apparaît sous la forme d'une flèche rouge, vers un endroit quelconque du script pour y insérer une nouvelle commande. Vous pouvez également réorganiser le script en faisant glisser les lignes de commande à l'aide de la souris. Mettez celles-ci en surbrillance pour les modifier.

Le tableau suivant décrit chaque panneau et les composants spécifiques utilisés lors de l'écriture des scripts :

Panneau	Composant	Fonction
Commandes	Listes	Effectuez des sélections ou entrez des valeurs dans ces zones chargées ou non pour définir une commande exécutée par AutoPilot dans le logiciel J.D. Edwards ERP.
Commandes	Bouton Insert	Cliquez sur ce bouton pour insérer une commande dans le script.
Script	Curseur d'insertion	Pointez cette flèche rouge vers un endroit quelconque du script pour y insérer une nouvelle commande.

Panneau de commandes

Dans cette zone, vous écrivez les commandes afin de créer un script AutoPilot. Pour commencer, cliquez sur une commande dans le menu correspondant de la barre de menus ou sur un bouton de la barre d'outils. Lorsque vous avez terminé, des zones de liste distinctes apparaissent dans le panneau de commandes.

Remarque

Le bouton Insert et les listes n'apparaissent que lorsque vous cliquez sur une commande. Vous effectuez vos sélections dans les listes du panneau de commandes ou y entrez vos données. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, une ligne de commande apparaît dans le script.

Le panneau de commandes peut également contenir des options. Lorsque vous cliquez sur Application dans le menu Command par exemple, le panneau de commandes contient des options Use Default Form (utiliser l'écran par défaut) et Processing Options Only (options de traitement seulement). Lorsque vous cliquez sur Select Grid Line (sélectionner la ligne de grille) dans le menu Command, le panneau de commandes contient des options permettant d'inclure dans le script le simple ou double clic d'une ligne de grille dans un écran.

Les deux principaux composants du panneau de commandes sont les listes et le bouton Insert.

Listes du panneau de commandes

Les listes sont des zones distinctes du panneau de commandes, séparées l'une de l'autre et comportant un titre individuel. Vous effectuez des entrées ou des sélections dans ces listes afin d'écrire les commandes à insérer dans le script. Une liste de panneau de commandes peut être chargée ou non. Vous pouvez effectuer vos sélections dans les listes chargées ou entrez vos données dans les listes vides. Dans tous les cas, vous utilisez les listes pour écrire les commandes de script.

Vous utilisez des listes chargées ou non dans le panneau de commandes AutoPilot. Les listes chargées du panneau de commandes contiennent les éléments spécifiques que vous choisissez pour créer une commande de script. Lorsque vous cliquez sur Application dans le menu Command ou sur Launch Application (lancer l'application) dans la barre d'outils, AutoPilot affiche des applications et la description de chacune dans la liste Applications du panneau de commandes.

AutoPilot charge une seconde liste, Menu, lorsque vous cliquez sur Launch Application. Elle affiche le texte de menu (ou la description) des écrans et des versions interactives liés aux options de menu. Les versions indiquent la présence d'options de traitement pour l'application. La liste affiche également la commande d'accès rapide à l'écran.

Au fur et à mesure de la création du script, les listes du panneau de commandes changent pour refléter les sélections effectuées dans la barre de menus ou d'outils. Les autres listes chargées peuvent être les suivantes :

- Noms de contrôles d'en-tête, de colonnes de grille, d'écrans, d'écrans suivant un écran ajouté ou une interconnexion vers une autre application, de boutons, de variables déclarées précédemment, d'éléments de listes modifiables ou d'options (telles que des cases d'option ou des cases à cocher) figurant dans les écrans ;
- Noms des options de traitement des applications ;
- Sources de données d'entrée pour les écrans, telles que des valeurs littérales, des aides visuelles de codes définis par l'utilisateur, des listes de valeurs correctes, des variables, des aides visuelles d'interconnexion entre écrans, des contrôles d'en-tête ou des colonnes de grille ;
- Sources de numéros de ligne dans un écran, telles que des valeurs littérales, des listes de valeurs correctes ou des variables ;
- Valeurs à entrer dans des écrans, qui peuvent provenir d'une liste de valeurs correctes, d'une variable, d'un contrôle d'en-tête ou d'une colonne de grille ;

Sources permettant de définir le nombre de répétitions d'une valeur. Les listes non chargées sont vides mais apparaissent avec un titre. Pour créer ou modifier une commande de script, entrez des mots, des chiffres, des caractères spéciaux ou des espaces dans la liste.

Vous pouvez entrer les données suivantes dans les listes non chargées :

- des valeurs littérales à entrer dans les contrôles d'en-tête, les colonnes de grille ou une ligne de query ;
- le nom d'une variable ou d'une validation en cours de déclaration ;
- le nombre de répétitions d'un nœud du script, c'est-à-dire le nombre de fois où le nœud, ou l'arborescence de commandes, est lu lors de l'exécution du script ;
- le délai d'attente lors de la lecture du script ;
- les commentaires à insérer dans le script ;
- un message de ligne de commande DOS à destination du système ;
- le nom d'une capture d'écran ;
- une arborescence identifiant le chemin d'accès unique à un nœud dans un écran OneWorld.

Bouton Insert

Lorsque vous effectuez des sélections ou entrez des données dans des listes du panneau de commandes, puis cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot ajoute une ligne de commande dans le panneau de script. Chaque commande insérée est intégrée au script exécuté par AutoPilot dans le logiciel J.D. Edwards ERP. Le curseur d'insertion, qui apparaît sous forme de flèche dans le panneau de script, suit la dernière commande insérée.

Lorsque vous sélectionnez une application et une version dans le panneau de commandes et cliquez sur le bouton Insert, vous lancez automatiquement J.D. Edwards ERP si le bouton PB (Playback, lecture) est activé dans la barre d'outils.

Le script démarre lorsque vous cliquez pour la première fois sur le bouton Insert. Au fur et à mesure de l'écriture du script par l'insertion de nouvelles commandes, AutoPilot continue d'afficher toutes les commandes scriptées dans l'ordre de leur ajout, dans le panneau de script.

Si vous activez le bouton de lecture, AutoPilot exécute les commandes scriptées dans J.D. Edwards ERP au fur et à mesure que vous effectuez des sélections dans le panneau de commandes.

Panneau de script

Lorsque vous écrivez le script, vous pouvez aisément suivre sa progression car AutoPilot enregistre chaque commande insérée dans le panneau de script. Le panneau de script contient des expressions visuelles de chaque commande insérée.

Le panneau de script se compose de deux éléments : les lignes de commande et le curseur d'insertion. Les lignes de commande représentent, par des mots et des symboles, les sélections effectuées dans le panneau de commandes. Vous devez cliquer sur le bouton Insert pour faire apparaître une ligne de commande dans le panneau de script. Les lignes de commande représentent le contexte d'exécution d'une commande ou l'action entreprise dans le contexte choisi. En d'autres termes, les commandes de contexte indiquent l'*emplacement* d'exécution de tout ou d'une partie du script et les commandes d'action, les *opérations* qui doivent avoir lieu.

Chaque ligne de commande contient la totalité ou une partie des composants suivants :

- un symbole identifiant la commande comme nœud de script ;
- un symbole identifiant le type spécifique de commande de contexte ou d'action écrite et insérée dans le script, tel qu'une commande Application ou Press Toolbar Button (activer un bouton de barre d'outils) ;
- une description du contexte ou de l'action générale dans J.D. Edwards ERP, Application par exemple ;
- une description du contexte ou de l'action spécifique dans J.D. Edwards ERP, P0411 (saisie standard des factures fournisseurs) par exemple ;
- la source d'une entrée dans l'écran et sa valeur. La valeur 1 indique par exemple que vous avez inséré la valeur littérale 1 dans un contrôle d'en-tête, une colonne de grille ou une ligne de query.

Les commandes de contexte et d'action constituent les lignes de commande du panneau de script. Une commande de contexte établit l'environnement où d'autres commandes sont créées. Pour cliquer sur un bouton dans un écran par exemple, vous établissez d'abord le contexte, c'est-à-dire un écran dans le cas présent.

Le tableau suivant résume les commandes de contexte écrites à l'aide d'AutoPilot et leurs résultats.

Commande de contexte	Résultat
Application	Démarrage d'une application J.D. Edwards ERP
UBE	Lancement d'un UBE, application P98305 (Versions de traitement par lots) et écran W98305D (Invite de versions)
Application Interconnect (interconnexion entre applications)	Avec une application et un écran actifs, lancement, dans la même application, d'une application ou d'un écran différent situé en dehors de la séquence de transactions standard
Processing Options (options de traitement)	Affichage des options de traitement de l'application sélectionnée dans le panneau de commandes AutoPilot
Set Header Control Value (définir la valeur du contrôle d'en-tête)	Indication du contrôle d'en-tête de saisie des données
Set Grid Cell Value (définir la valeur de la cellule de grille)	Indication de la cellule de grille de saisie des données
Set QBE Cell Value (définir la valeur de la cellule de ligne de query)	Indication de la cellule de ligne de query de saisie des données
Form (écran)	Indication de l'écran d'exécution d'opérations supplémentaires
UBE Selection	Démarrage de l'écran de sélection des données
UBE Processing Options (options de traitement d'UBE)	Affichage des options de traitement de l'UBE sélectionné dans le panneau de commandes AutoPilot
UBE Print (impression d'UBE)	Démarrage de l'écran de sélection des imprimantes

Une fois le contexte établi, vous pouvez écrire des commandes d'action. Celles-ci permettent entre autres de définir les actions entreprises dans le contexte indiqué. S'il s'agit d'un écran, vous pouvez par exemple cliquer sur un bouton de la barre d'outils. Aussi, `Press Toolbar Button` (activer un bouton de la barre d'outils) est une commande d'action.

Vous pouvez écrire d'autres commandes d'action indépendamment d'un contexte spécifique. Vous pouvez déclarer une variable (lui donner un nom), puis lui définir et stocker une valeur avant de lancer une application. De même, vous pouvez déclarer une validation et l'associer à un fichier et à ses colonnes indépendamment d'un contexte établi. Toutefois, ces actions sont entreprises afin d'accomplir un événement dans un contexte. Vous pouvez stocker la valeur d'une variable afin de l'utiliser dans un contrôle d'en-tête, une colonne de grille, une liste modifiable ou une arborescence.

Le tableau suivant résume les commandes d'action écrites à l'aide d'AutoPilot et leurs résultats.

Commande d'action	Résultat
Select Grid Row (sélectionner une ligne de grille)	Sélection d'une ligne de grille dans la zone-détails d'un écran
Build Tree Path (créer le chemin d'accès de l'arborescence)	Création d'un chemin d'accès unique vers un élément de l'écran utilisant des contrôles en arborescence
Press Toolbar Button (activer un bouton de la barre d'outils)	Activation des boutons standard d'un écran, exécution de sorties d'écran et de ligne, soumission d'UBE, sélection d'un onglet de grille ou activation du bouton de la barre de défilement de grille
Press Push Button (activer un bouton de commande)	Activation de boutons spéciaux absents de la barre d'outils d'un écran
Checkbox/Radio Button (case à cocher/case d'option)	Sélection d'une case à cocher ou d'une case d'option dans l'en-tête d'un écran
Select ComboBox Item (sélectionner un élément de liste modifiable)	Sélection d'éléments dans des écrans utilisant des listes modifiables plutôt que des contrôles d'en-tête
Press Clickable Text (activer un texte cliquable)	Clic sur un hyperlien de l'écran
Exit OneWorld (quitter OneWorld)	Fermeture du logiciel J.D. Edwards ERP
Command Line (ligne de commande)	Intégration au script AutoPilot du chemin d'accès vers un autre programme
Comment/Wait (commentaire/pause)	Rédaction d'un commentaire sur le script et insertion dans le panneau de script ; indication d'une ligne de commande et du délai à respecter par AutoPilot avant de poursuivre la lecture du script
Variables	Déclaration du nom d'une variable, indication de la source de sa valeur, définition et stockage de la valeur
Declare New Validation (déclarer une nouvelle validation)	Déclaration du nom d'une validation de base de données
Associate a Validation Column (associer une colonne de validation)	Association d'un fichier et d'une colonne à la validation déclarée ; indication de la valeur à valider
Execute Validation	Ecriture d'une instruction SQL pour valider une valeur inattendue retournée par la base de données
If <var> == <var>	Ecriture d'une instruction conditionnelle (if/then)

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes dans le présent manuel de référence :

- ❑ *Script du contexte*
- ❑ *Script des actions*
- ❑ *Structure du panneau des scripts*
- ❑ *Modification des scripts*

Barres de l'écran AutoPilot

Outre les panneaux de commandes et de script, l'écran AutoPilot contient quatre barres qui vous aident lors de la création de scripts. Les barres de l'écran AutoPilot identifient le script, contiennent des options et des boutons pour scripter les commandes et permettent de déterminer la fonction des boutons contenus dans l'écran.

Barre de titre

Cette barre horizontale apparaît au sommet de l'écran AutoPilot et indique le nom ou le titre du script en cours d'écriture dans AutoPilot. Le texte entre crochets dans la barre de titre représente le nom du script.

Barre de menus

Cette barre est affichée horizontalement sous la barre de titre. Elle est composée d'options (File (fichier) la première et Help (aide) la dernière) contenant des menus déroulants où vous pouvez effectuer des sélections lors de l'écriture du script et du paramétrage du mode d'exécution d'AutoPilot.

Option File

La plupart des options du menu déroulant File représentent des fonctions Windows essentielles. Elles vous permettent de créer, d'ouvrir, de fermer, d'enregistrer ou d'imprimer un script. En revanche, les options suivantes sont des fonctions spécifiques à AutoPilot : Send To (envoyer à), Properties (propriétés), Repository (référentiel) et Import (importer).

Fonction	Action
Send To (envoyer à)	Permet d'envoyer un script à un autre utilisateur disposant d'AutoPilot.
Properties (propriétés)	Permet d'affecter des fonctions d'identification au script, telles que la fonction testée par le script.
Repository (référentiel)	Permet l'accès au référentiel des scripts, emplacement de stockage contrôlé des scripts terminés. Cet emplacement est distinct de votre lecteur local et est accessible aux utilisateurs d'AutoPilot souhaitant obtenir des exemples de scripts testant des fonctions particulières.
Import (importer)	Permet d'importer un script XML enregistré précédemment.

Renseignements complémentaires

- ☐ *Pages de propriétés des scripts*
- ☐ *Référentiel de scripts*

Option Edit (édition)

Actuellement, vous disposez de deux fonctions si vous souhaitez modifier des scripts. Grâce à elles, vous avez la possibilité de copier et de coller des lignes de commande ou des branches de script au lieu de les supprimer et de les réécrire. Le tableau ci-dessous présente les fonctions d'édition et définit leurs actions.

Fonction	Action
Copier	Cette fonction copie une ligne de commande ou une branche de script d'un emplacement vers le presse-papiers du système. La fonction Coller permet d'insérer la ligne de commande ou la branche de script à un autre emplacement. Les éléments copiés demeurent à l'emplacement d'origine.
Coller	Cette fonction colle une ligne de commande ou une branche de script d'une commande au point d'insertion. La fonction Coller ne remplace pas les éléments sélectionnés. Elle les place immédiatement sous le point d'insertion.

Option View (afficher)

Cette option permet de paramétrer le mode d'affichage de la barre d'outils et de statut dans l'écran AutoPilot.

Option Command

Le menu déroulant qui apparaît lorsque vous cliquez sur Command dans la barre de menus contient le nom des commandes que vous pouvez inclure à votre script. Ces commandes sont également représentées par des boutons dans la barre d'outils. Vous pouvez cliquer dessus pour insérer les commandes dans le script.

Le menu déroulant sous l'option Command contient également deux sélections absentes de la barre d'outils. `If <var> = <var>` représente la commande à utiliser pour écrire une instruction conditionnelle.

Option Play (lire)

Le menu déroulant qui apparaît lorsque vous cliquez sur Play dans la barre de menus contient le nom des fonctions de lecture AutoPilot, chacune étant représentée par un bouton dans la barre d'outils.

Cliquez sur le bouton Playback on Creation (lecture lors de la création) pour activer ou désactiver le bouton PB sur la barre d'outils. Lorsque le bouton est activé, AutoPilot lit les commandes du script dès que vous les insérez.

Option Tools (outils)

L'option Tools permet de moduler l'exécution du script, d'afficher les résultats des scripts lancés et de générer des données utilisables dans les scripts. Le tableau ci-dessous résume les options disponibles dans le menu Tools.

Option du menu Tools	Fonction
Generate Valid Values List	Crée ou sélectionne les données à stocker dans un fichier texte utilisé dans le script.
Create a Script from Capture	Crée un script AutoPilot à partir du flux d'événements capturés.
Include Local Script	Permet la sélection d'un script stocké localement et de l'inclure dans un second.
Include Reposited Script	Permet la sélection d'un script stocké dans le référentiel et de l'inclure dans un second.
Results	Permet la vérification des résultats des tests AutoPilot exécutés.
Unwanted Windows	Permet de fermer les fenêtres superflues (non souhaitées) lors de l'exécution d'un script.
Select OneWorld Client	Permet de sélectionner l'exécution de scripts pour tester un client Windows, Java ou HTML.

Options

Lance l'écran Options qui contient huit onglets permettant de paramétrer les options suivantes :

- Répertoires J.D. Edwards ERP et AutoPilot
- Rapidité
- Configuration de lecture
- Paramètres de connexion
- Lecture dans un environnement OneWorld Java ou HTML
- Génération de scripts
- Spécifications en matière de création de scripts

Remarque relative à HTML et MAF (cadre d'applications multiples)

AutoPilot ne fonctionne pas avec HTML interactif si l'option MAF est activée. Assurez-vous qu'elle est désactivée.

Generate Valid Values List (générer la liste des valeurs correctes)

Vous pouvez créer un fichier texte ou numérique contenant une ou plusieurs valeurs en cliquant sur la sélection Generate Valid Values List sous l'option Tools. Un écran apparaît alors, vous permettant de sélectionner les données et de les enregistrer dans un fichier. Vous pouvez ensuite utiliser ce dernier comme source d'entrée pour le script. Lorsque vous cliquez sur Generate Valid Values List, utilisez l'écran Select Data File Type (sélection du type de fichier de données) pour créer une liste de valeurs correctes en effectuant une requête sur la base de données ou en entrant vous-même les valeurs.

Renseignements complémentaires

- ☐ *Liste des valeurs correctes*
- ☐ *Utilisation d'une liste de valeurs correctes comme source d'entrée*

Create a Script from Capture (créer un script à partir d'une capture)

Cette option permet de créer un script depuis le flux d'événements. Elle améliore votre productivité en matière d'élaboration de scripts et limite la durée d'apprentissage d'un utilisateur AutoPilot inexpérimenté. Cette option permet d'établir le cadre d'un script AutoPilot. Elle n'est pas conçue pour créer un script exécutable sans modification.

Remarque

Lorsque vous utilisez l'option Create a Script from Capture pour créer un script, J.D. Edwards vous recommande d'avoir recours au champ Accès rapide plutôt qu'aux menus afin d'appeler une application.

Include Local Script (inclure un script local)

Vous souhaitez créer un script et l'inclure à un autre testant une fonction associée. Pour ce faire, vous cliquez sur Include Local Script dans le menu déroulant Tools. Cette option permet de sélectionner un script enregistré dans le répertoire local et de l'inclure à un autre script choisi.

Renseignements complémentaires

- ☐ *Inclusion de scripts*

Include Reposited Script (inclure un script du référentiel)

Lorsqu'un script est ouvert, vous pouvez lui inclure un script ajouté dans le référentiel. Pour ce faire, cliquez sur Include Reposited Script dans le menu déroulant Tools. Cette option permet de parcourir les scripts archivés dans le référentiel et de sélectionner ceux à inclure dans le script de votre choix.

Renseignements complémentaires

- ☐ *Inclusion de scripts*
- ☐ *Référentiel de scripts*

Results (résultats)

Une fois le script lu, vous avez la possibilité d'enregistrer les résultats du test. AutoPilot groupe les tests dont vous avez décidé de conserver les résultats et en affiche un résumé dans l'écran Test Results. Pour y accéder, sélectionnez Results dans le menu déroulant Tools de la barre de menus.

Renseignements complémentaires

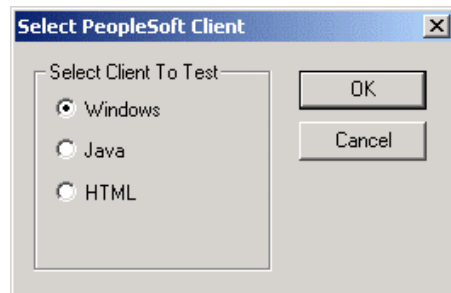
- ☐ *Elaboration d'états sur les scripts*

Unwanted Windows (fenêtres superflues)

Cette fonction permet de fermer les fenêtres apparaissant dans le cadre du flux du système mais inutiles pour l'exécution de vos scripts. Il peut s'agir de fenêtres et de messages indiquant un échec de communication ou la présence de packages programmés, ou demandant la confirmation d'une suppression. Vous pouvez entrer, modifier et supprimer des fenêtres ou des messages dans une liste que vous créez. Vous y indiquez ce qui doit se passer lorsque la fenêtre apparaît. Si la fenêtre Confirmation de la suppression s'affiche, vous pouvez indiquer qu'AutoPilot doit cliquer sur OK et poursuivre l'exécution du script. L'option Unwanted Windows fonctionne dans toutes les langues, y compris le chinois, le japonais et le coréen.

Select OneWorld Client (sélectionner le client OneWorld)

Vous pouvez exécuter les scripts sur un client Windows, Java ou HTML selon l'option sélectionnée dans l'écran Select OneWorld Client. Si vous choisissez l'option Java ou HTML, vous devez sélectionner Options dans le menu Tools et indiquer un serveur dans l'onglet OneWorld Java ou OneWorld HTML.



Options de configuration d'AutoPilot

Cliquez sur Options pour afficher un écran contenant les huit onglets suivants ; chacun contient des contrôles et des options permettant le paramétrage d'AutoPilot pour les tests :

- Directories (répertoires)
- Speed (rapidité)
- Playback (lecture)
- Sign On (connexion)
- OneWorld Java
- OneWorld HTML
- Script Generation
- Configure

L'onglet Directories permet d'indiquer l'emplacement de démarrage du logiciel J.D. Edwards ERP et de stockage des scripts locaux, des captures d'écran, etc.

Pour définir le chemin d'accès à chaque répertoire, cliquez sur le bouton en regard de l'élément concerné. L'écran Choose Directory (sélection du répertoire) apparaît alors. Il vous permet d'indiquer le chemin d'accès à un répertoire donné et le lecteur du réseau où il réside.

Dans la liste modifiable Format, sélectionnez l'extension des captures d'écran, .tif par exemple. Pour éviter l'ajout de scripts dans le référentiel, vous pouvez sélectionner l'option Disable Repository (désactiver le référentiel).

Sur l'onglet Speed (rapidité), vous pouvez définir la vitesse de frappe d'AutoPilot dans un contrôle d'en-tête ou une cellule de grille d'un écran.

Sur l'onglet Sign On (connexion), AutoPilot affiche vos ID utilisateur et mot de passe, et l'environnement J.D. Edwards ERP auquel vous êtes connecté. Si l'environnement indiqué dans le champ n'est pas correct, AutoPilot affiche un écran vous demandant de le remplacer par l'environnement J.D. Edwards ERP.

Sur l'onglet OneWorld Java, vous pouvez indiquer le serveur d'applications Java sur lequel le script AutoPilot doit être exécuté.

Sur l'onglet OneWorld HTML, vous pouvez indiquer l'URL du serveur Web OneWorld sur lequel le script AutoPilot doit être exécuté.

Sur l'onglet Configure, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Définir la fréquence des enregistrements automatiques du script ;
- Sélectionner les spécifications de J.D. Edwards ERP. Indiquez si vous souhaitez afficher les contrôles d'édition et de grille masqués et reconstituer les spécifications de fichier à chaque exécution d'une application ou lorsqu'AutoPilot ne les trouve pas ;
- Définir le délai d'attente avant la mise en veille du logiciel J.D. Edwards ERP ;
- Cliquer sur le bouton Rebuild F9860.ATX (reconstituer F9860.ATX) pour charger le nom des applications dans AutoPilot.

Les options de l'onglet Playback sont divisées en deux sections. Les options de la section supérieure concernent la configuration de la lecture des scripts. Le tableau ci-dessous résume la fonction des options de configuration de la lecture.

Option	Utilité	Paramétrage initial conseillé
Play Back while Creating Script (lecture lors de la création d'un script)	AutoPilot lit chaque commande après son insertion dans le script.	Désactivée
Save Results Data after Playback (enregistrer les données de résultats après la lecture)	AutoPilot enregistre les événements de lecture d'un script dans un fichier où les résultats sont stockés.	Activée. Cette option est obligatoire si vous avez choisi une option différente de None (néant) dans la section Events Stream Capture Level (niveau de capture du flux d'événements).
Display Results Data after Playback (afficher les données de résultats après la lecture)	AutoPilot affiche un écran de résultats qui contient un résumé relatif à chaque événement de la lecture.	Activée.
Ignore Breakpoints during Playback (ignorer les points d'arrêt lors de la lecture)	Au cours de la lecture, AutoPilot ignore les points d'arrêt insérés manuellement par l'utilisateur dans le script. Si cette option est désactivée, la lecture s'interrompt jusqu'à l'intervention de l'utilisateur.	Désactivée.
Accelerated Playback (lecture accélérée)	AutoPilot communique directement par code avec le moteur d'exécution pour déterminer la fin d'un processus et passer à la commande suivante, accélérant ainsi la lecture.	Désactivée. Sélectionnez cette option uniquement si vous êtes certain que le lancement des applications est contrôlé par le moteur d'exécution et non par une fonction de gestion.

Cancel Playback on Comm Error (annuler la lecture lors d'une erreur de communication)	AutoPilot annule la lecture si une erreur de communication se produit entre le client et le serveur. Sélectionnez cette option lorsque vous testez des processus sur un serveur.	Désactivée.
Log Variables on Script Failure (journaliser les variables lors de l'échec du script)	AutoPilot enregistre la valeur actuelle des variables en cas d'échec du script. Ces informations peuvent être utiles lors de l'analyse des échecs. La valeur de variable de date du journal 06/03/02 a entraîné l'échec du script car nous sommes en 2003. J.D. Edwards vous recommande d'activer cette option.	Activée

Les options de la section inférieure permettent de paramétrer la capture des données de lecture de script. La séquence chronologique des événements se produisant lors de la lecture est appelée flux d'événements. Les options de l'onglet Playback permettent d'indiquer la part du flux d'événements qu'AutoPilot doit capturer.

La capture des données de flux d'événements a deux objectifs majeurs. Vous pouvez importer les données dans l'outil Analyzer et afficher le détail de chaque événement de lecture. Vous pouvez par exemple visualiser les valeurs d'entrée et de retour des appels d'interface API et constater la durée d'exécution de chaque événement. Ces informations facilitent le débogage des applications.

Vous pouvez également importer le flux d'événements dans l'éditeur de scripts virtuels. Vous pouvez exécuter le script virtuel sur une station de travail pour simuler plusieurs utilisateurs et tester ainsi l'extensibilité du système.

Le tableau suivant résume la fonction des options de l'onglet Playback permettant le paramétrage de la capture des données de lecture de scripts :

Option	Fonction
None (néant)	AutoPilot ne capture aucune donnée de lecture du script.
OneWorld warning and error messages (messages d'avertissement et d'erreur OneWorld)	AutoPilot ne capture que des données sur les messages d'avertissement et d'erreur.
Level 1 API calls (appels d'interface API de niveau 1)	AutoPilot capture les messages d'avertissement et d'erreur, et les données d'interface API uniquement si elles concernent les appels d'une fonction de gestion ou d'une base de données.
All API call levels (appels d'interface API de tout niveau)	AutoPilot capture les données concernant les messages d'avertissement et d'erreur, ainsi que tous les appels d'interface API.

Option Window (fenêtre)

L'option Window offre plusieurs sélections pour modifier la taille et la disposition des écrans AutoPilot. Vous pouvez par exemple organiser plusieurs écrans ouverts simultanément en mosaïque ou en cascade. De plus, le menu déroulant sous Window affiche les scripts actuellement ouverts.

Option Help (aide)

Cliquez sur About AutoPilot (A propos d'AutoPilot) dans le menu Help pour afficher la version installée sur votre ordinateur, ainsi que sa date de création.

Cliquez sur l'option Contents (sommaire) du menu Help pour afficher l'aide en ligne J.D. Edwards.

Barre d'outils

Cliquez sur les boutons qui composent la barre d'outils pour effectuer les opérations suivantes :

- Définir le contexte et les commandes d'action des scripts ;
- Exécuter la lecture des scripts.

Vous trouvez les commandes de contexte et d'action représentées par les boutons de barre d'outils dans l'option Command de la barre de menus. Vous trouvez les commandes de lecture des scripts représentées par les boutons de barre d'outils dans l'option Play de la barre de menus.

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes dans le présent manuel de référence :

- ☐ *Script du contexte*
- ☐ *Script des actions*
- ☐ *Lecture du script*

Barre d'état

La barre d'état, située au bas de l'écran AutoPilot, contient des informations sur la session en cours. Une fois que vous avez lancé une session et vous apprêtez à entrer une nouvelle commande, la barre d'état affiche le message Ready (prêt) indiquant qu'AutoPilot peut recevoir une nouvelle commande. Lorsque vous passez le curseur sur un bouton de la barre d'outils, la barre d'état affiche une explication de la fonction de ce bouton.

De même, lorsque vous passez le curseur sur un élément apparaissant dans un menu déroulant de la barre de menus, la barre d'état affiche une explication de la fonction de cet élément.

La barre d'état peut également vous indiquer de patienter avant de poursuivre. Lorsque vous ouvrez, par exemple, pour la première fois un script dans une session, la barre d'état vous demande de patienter pendant le chargement des spécifications de celui-ci et la lecture des spécifications d'une application qu'il n'a pas encore trouvée.

Manipulation de l'écran AutoPilot

Vous pouvez facilement modifier la disposition et la taille de l'écran AutoPilot et des panneaux qu'il contient. En manipulant la taille de l'écran, vous pouvez mettre en évidence un panneau donné. En outre, si vous travaillez sur plusieurs scripts, vous pouvez les garder ouverts et les disposer de façon à naviguer aisément entre eux.

Redimensionnez l'écran AutoPilot et ses panneaux lorsque vous créez et lisez un script. Ainsi, vous visualisez l'écran AutoPilot et les écrans actifs de J.D. Edwards ERP pendant votre travail.

Si vous fermez puis rouvrez AutoPilot, la taille de l'écran, la disposition des panneaux et la position de la barre d'outils restent identiques. Cette fonction est utile si vous avez paramétré l'écran à votre convenance et souhaitez conserver cette configuration.

Redimensionnement de l'écran AutoPilot

Le redimensionnement de l'écran AutoPilot s'effectue aisément à l'aide de la souris. Lorsque vous déplacez la souris dans l'écran, des flèches bidirectionnelles apparaissent. En maintenant son bouton enfoncé, faites glisser la souris dans la direction souhaitée pour redimensionner l'écran.

► Pour agrandir l'écran AutoPilot

1. Sur le bureau, AutoPilot étant actif, amenez la flèche du curseur dans un coin de l'écran.
2. Lorsqu'une flèche diagonale bidirectionnelle apparaît, cliquez sur la souris.
3. En maintenant son bouton enfoncé, faites glisser la souris dans la direction souhaitée.

► Pour modifier l'écran AutoPilot horizontalement

1. Sur le bureau, placez la flèche du curseur sur un des bords verticaux de l'écran AutoPilot actif.
2. Lorsqu'une flèche horizontale bidirectionnelle apparaît, cliquez sur la souris.
3. En maintenant son bouton enfoncé, faites glisser la souris vers la gauche ou vers la droite.

► Pour modifier l'écran AutoPilot verticalement

1. Sur le bureau, placez la flèche du curseur sur la barre de titre ou sur le bord inférieur de l'écran AutoPilot actif.
2. Lorsqu'une flèche verticale bidirectionnelle apparaît, cliquez sur la souris.
3. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la flèche vers le haut ou vers le bas.

Organisation de plusieurs écrans AutoPilot

AutoPilot vous permet de créer et d'enregistrer plusieurs scripts lors de sessions. Vous pouvez ouvrir plusieurs scripts simultanément, les redimensionner et les organiser selon vos besoins.

L'option Window de la barre de menus permet de redimensionner et de disposer les écrans AutoPilot lorsque vous souhaitez travailler sur plusieurs scripts. Vous pouvez disposer plusieurs scripts de façon à les visualiser simultanément ; de même, vous pouvez naviguer facilement de l'un à l'autre.

Si vous décidez de travailler sur plusieurs scripts AutoPilot au cours d'une session, vous pouvez disposer les écrans en cascade ou en mosaïque, en utilisant l'option Window de la barre de menus. Lorsque vous utilisez la commande Cascade, les scripts sont superposés.

L'écran AutoPilot supérieur est actif. Cliquez sur un autre écran pour l'activer. Pour redimensionner un écran, placez les flèches de curseur sur un bord vertical ou horizontal. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser l'écran dans la direction souhaitée.

La commande Mosaïque divise la surface de l'écran AutoPilot ; les différents écrans apparaissent simultanément disposés l'un à côté de l'autre.

► Pour organiser plusieurs écrans AutoPilot

1. Sélectionnez Cascade ou Tile dans le menu Window.
2. A l'aide de la flèche de curseur, redimensionnez l'écran AutoPilot principal ou les écrans secondaires.

Dimensionnement des panneaux de l'écran AutoPilot

Pour modifier la taille des panneaux de l'écran AutoPilot, utilisez l'option Split (fractionner) figurant sous Window dans la barre de menus. Cette option déplace la flèche de curseur vers la barre de fractionnement qui sépare le panneau de commandes du panneau de script. Pour redimensionner les panneaux, vous pouvez placer vous-même la flèche de curseur sur la barre de fractionnement.

► Pour dimensionner les panneaux de l'écran AutoPilot

1. Sélectionnez Split dans le menu Window.
Une flèche apparaît sur la barre de fractionnement qui sépare les panneaux supérieur et inférieur.
2. Déplacez la souris vers le haut ou vers le bas pour agrandir ou réduire les panneaux, puis effectuez un clic.

Manipulation de la barre d'outils AutoPilot

Vous êtes amené à travailler fréquemment avec la barre d'outils lors d'une session AutoPilot car vous utilisez de nombreux boutons pour écrire des commandes de contexte et d'action. Pour faciliter votre tâche, vous pouvez également déplacer la barre d'outils, modifier ses dimensions et sa forme.

Pour disposer d'espace supplémentaire en hauteur dans le panneau de commandes par exemple, vous pouvez déplacer la barre d'outils du bord supérieur horizontal de l'écran AutoPilot au bord vertical droit ou gauche. Vous pouvez également désancrer la barre d'outils en la retirant complètement de l'écran AutoPilot pour la placer sur le bureau. Enfin, après avoir déplacé la barre d'outils, vous pouvez la replacer à son emplacement d'origine en cliquant deux fois dessus.

Déplacement de la barre d'outils

Vous pouvez déplacer la barre d'outils à l'aide du dispositif de saisie représenté par une barre verticale. Il existe en fait deux barres d'outils. La première contient des boutons représentant les commandes d'action et de contexte à utiliser pour écrire les scripts. Les boutons de la seconde permettent la lecture des scripts. Chaque barre étant dotée d'un dispositif de saisie, vous pouvez donc les déplacer indépendamment l'une de l'autre.

► Pour déplacer la barre d'outils

1. Dans l'écran AutoPilot, placez la flèche du curseur sur le dispositif de saisie représenté par une barre verticale.
2. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la barre d'outils et placez-la verticalement le long du bord droit ou gauche ou horizontalement en bas de l'écran AutoPilot.

Vous pouvez diviser les deux sections de la barre d'outils et en placer une sur le bord vertical et l'autre sur le bord horizontal de l'écran AutoPilot, ou les grouper.

Redimensionnement de la barre d'outils

Vous souhaitez peut-être modifier la taille et la forme de la barre d'outils. Vous pouvez effectuer ces opérations aisément à l'aide des flèches du curseur et du bouton de la souris.

► Pour redimensionner la barre d'outils

1. Dans l'écran AutoPilot, placez la flèche du curseur au bord de l'écran.
2. Lorsqu'une flèche horizontale bidirectionnelle apparaît, cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris.
3. Faites glisser la souris vers le haut, le bas ou horizontalement.

Lorsque vous redimensionnez l'écran AutoPilot, la taille de la barre d'outils change également.

Désancrage de la barre d'outils

Vous avez la possibilité de faire glisser la barre d'outils complètement hors de l'écran AutoPilot et de l'utiliser depuis le bureau. Pour ce faire, saisissez la barre à l'aide de la souris et placez-la à l'emplacement souhaitée, ou cliquez deux fois sur la barre. Lorsque la barre d'outils est désancrée, utilisez la souris pour la redimensionner.

► Pour désancrer la barre d'outils par glissement

1. Dans l'écran AutoPilot, placez la flèche du curseur sur le dispositif de saisie représenté par une barre verticale dans la barre d'outils.
2. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris.
3. Faites glisser la barre d'outils jusqu'à l'emplacement souhaité.
Lorsque vous faites glisser la barre d'outils, son contour apparaît.
4. Lorsque le contour atteint la forme souhaitée, relâchez le bouton de la souris.

► Pour désancrer la barre d'outils par double clic

1. Placez la flèche du curseur dans la barre d'outils.
2. Cliquez deux fois sur la souris.
3. Pour ramener la barre d'outils à son emplacement d'origine, placez le curseur sur la barre de celle-curseur d'insertion, puis effectuez à nouveau un double clic.

► Pour modifier la taille et la forme de la barre d'outils désancrée

1. Dans l'écran AutoPilot ou sur le bureau, placez la flèche du curseur sur un des coins ou des bords de la barre d'outils désancrée.
2. Lorsqu'une flèche bidirectionnelle verticale, horizontale ou diagonale apparaît, cliquez sur la souris.
3. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, écartez la flèche de la barre jusqu'à l'obtention de la taille et de la forme du contour souhaitées.
4. Relâchez le bouton de la souris.
La barre d'outils apparaît dans sa nouvelle configuration.
5. Cliquez deux fois en haut de la barre d'outils pour rétablir la configuration d'origine.

Scriptage du contexte

Pour créer un script, vous effectuez des sélections dans des listes du panneau de commandes. Ces sélections créent des commandes que vous insérez dans le script. La lecture de ces commandes permet ensuite de tester les applications J.D. Edwards ERP.

Vous pouvez insérer deux types de commande dans un script AutoPilot : contexte et action. Les commandes de contexte permettent d'établir le cadre à tester. Il peut s'agir d'applications, d'UBE, d'applications interconnectées, d'options de traitement, d'écrans, d'en-têtes, de colonnes de grille et de lignes de query. Une fois le contexte établi, vous pouvez écrire des commandes d'action qui réalisent des tâches spécifiques dans le logiciel J.D. Edwards ERP, telles que l'activation d'un bouton ou la saisie de données dans un contrôle d'en-tête.

Les commandes de contexte peuvent être interdépendantes. Vous écrivez par exemple une commande d'application pour lancer une application ou un écran. Vous ajoutez une commande d'en-tête pour entrer des données dans les contrôles d'en-tête de l'écran. Même si les applications, les écrans et les contrôles d'en-tête représentent tous des contextes, la saisie de données dans les contrôles d'en-tête n'est pas possible avant la définition des contextes d'application et d'écran dans le script.

Description des commandes de contexte

Vous écrivez des commandes de contexte lors d'une session AutoPilot pour établir le contexte dans lequel vous travaillez. Chacune de ces commandes établit un environnement unique et dépend des fonctions AutoPilot à tester. D'une manière générale, gardez à l'esprit que les commandes de contexte doivent être définies avant les actions à entreprendre.

Les listes du panneau de commandes varient en fonction de la commande de contexte sélectionnée. Les listes apparaissant lors de l'écriture d'une commande Application sont différentes de celles présentées avec une commande Form (écran). Vous devez donc vous familiariser avec les concepts associés à chaque commande de contexte.

Les commandes de contexte établissent également une hiérarchie dans le panneau de script. Les scripts débutent généralement par une commande Application. Lorsque vous écrivez cette commande, vous sélectionnez également un autre contexte, un écran, et les deux lignes de commandes Form (écran) apparaissent dans le panneau de script. Toutefois, AutoPilot indente la ligne de commande Form sous la ligne de commande Application. L'indentation indique que la commande Application a engendré la commande Form. Elle lui est donc supérieure dans la hiérarchie de commandes.

La hiérarchie représente un point important à considérer lors de l'écriture des scripts car elle affecte leur lecture. Les modifications apportées à une commande principale affectent ses subordonnées. Si vous supprimez une commande principale du script, le système efface automatiquement toutes ses commandes secondaires.

L'exemple ci-dessous est une hiérarchie simple de commandes AutoPilot :

- Les commandes de contexte principales sont les suivantes : Application, Application Interconnect (interconnexion entre applications), UBE et Processing Options (options de traitement). Ces commandes fournissent toujours le contexte de commandes de contexte et d'action suivantes. Dans le script, les autres commandes leur sont subordonnées.
- Les commandes de contexte secondaires sont les suivantes : Form (écran), Header (en-tête), Grid Column (colonne de grille) et QBE (query). En règle générale, elles sont subordonnées aux commandes de contexte principales mais fournissent le contexte des commandes d'action. Dans le script, les autres commandes leur sont subordonnées ou supérieures.
- Les commandes d'action, telles que l'activation d'un bouton de la barre d'outils, sont presque toujours subordonnées à une commande de contexte principale ou secondaire. Dans le script, elles sont presque toujours subordonnées à d'autres commandes.

Gardez toutefois à l'esprit qu'il existe des exceptions à ces généralités. Lorsqu'une commande Form engendre par exemple une commande Header, Grid Column ou QBE, elle leur est supérieure mais est subordonnée à la commande Application ou Application Interconnect.

Renseignements complémentaires

- ❑ Reportez-vous à *Structure du panneau de script* dans le présent manuel pour obtenir de plus amples informations sur la hiérarchie des commandes.

Commande Application

La commande Application permet de lancer des versions interactives d'applications. Cliquez sur cette commande pour sélectionner une application, le texte de menu correspondant et l'accès rapide à cette application.

La commande Application est une commande de contexte principale. Vous devez l'ajouter au script pour effectuer des entrées dans les contrôles d'en-tête, les colonnes de grille ou les lignes de query des écrans. Elle permet également les interconnexions entre applications.

Commande UBE

La commande UBE permet de lancer des versions créées précédemment lors de la soumission d'une application de traitement par lots au logiciel J.D. Edwards ERP. Vous pouvez lancer les versions UBE depuis un menu, une sortie de ligne ou d'état, une application appelant une soumission UBE en aveugle ou un autre UBE. Une fois la commande UBE insérée, vous pouvez écrire d'autres commandes. Vous pouvez sélectionner les données de l'état, définir les options de traitement, soumettre des versions à l'imprimante et demander à AutoPilot d'attendre la fin du traitement de l'UBE avant d'exécuter les commandes suivantes du script. En cas de besoin, vous pouvez également ajouter une commande indiquant à AutoPilot de quitter automatiquement le programme Versions de traitement par lots (P98305) lorsque la soumission de l'UBE a été insérée au script.

Options de la commande UBE

Une commande UBE peut être insérée à divers points du script. Cette opération dépend du processus en cours de test. Lorsque vous cliquez sur UBE dans le menu Command, les listes apparaissant dans le panneau de commandes ressemblent à celles associées à la commande Application. Dans les listes, vous pouvez sélectionner un UBE, un accès rapide de menu à l'UBE et une version.

Le panneau de commandes contient également deux options :

- Execute FASTPATH (exécuter FASTPATH)
- Create "Work With Batch Versions" commands (créer des commandes Accès aux versions de traitement par lots)

AutoPilot active automatiquement ces deux options lorsque vous cliquez sur UBE. Les listes du panneau de commandes varient suivant les options sélectionnées. Si vous sélectionnez un UBE mais désactivez l'option Execute FASTPATH, AutoPilot supprime la liste Menu Item (sélection de menu).

Option Execute FASTPATH

Pour lancer un UBE depuis un menu, activez l'option Execute FASTPATH, puis effectuez une sélection dans chacune des trois listes du panneau de commandes : UBE, Menu Item et Version. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot envoie la commande Accès rapide au logiciel J.D. Edwards ERP.

Dans certains cas, le lancement d'un UBE à l'aide d'une commande Accès rapide n'est pas recommandé. En effet, un double clic sur une ligne de grille ou un clic sur un bouton peut lancer la soumission en aveugle d'un UBE. L'UBE est également accessible depuis le programme Versions de traitement par lots (P98305). Enfin, un UBE peut également être codé de façon à soumettre automatiquement un autre UBE. Dans tous ces cas, désactivez l'option Execute FASTPATH après avoir sélectionné un UBE. AutoPilot supprime alors la liste Menu Item contenant les accès rapides.

Option Create "Work With Batch Versions" commands

Une fois votre sélection effectuée dans le panneau de commandes et le bouton Insert activé, AutoPilot déclare et définit automatiquement une variable qui stocke la version UBE sélectionnée ou automatiquement soumise. Lorsque vous activez l'option Create "Work With Batch Versions" commands, AutoPilot effectue les opérations suivantes sans votre intervention :

- Interconnexion au programme Versions de traitement par lots (P98305)
- Lancement de l'écran Accès aux versions de traitement par lots - Versions disponibles
- Ajout d'une commande de contexte de query au script
- Entrée de la valeur de variable stockée sur la ligne de query
- Exécution de la commande Press Toolbar Button {Rechercher}
- Sélection et double-clic d'une ligne
- Confirmation de l'écran Invite de la version

Si vous désactivez cette option, AutoPilot n'insère aucune ligne de script pour quitter l'écran Accès aux versions de traitement par lots – Versions disponibles. Désactivez cette option lorsque l'UBE lancé est soumis automatiquement depuis un menu, une application ou un autre UBE. Lorsque vous lancez depuis un menu un UBE codé programme sur la soumission automatique de la version, AutoPilot supprime la liste Version du panneau de commandes et désactive ces deux options. Lorsque vous cliquez sur Insert, AutoPilot soumet automatiquement l'UBE.

Combinaisons d'options

Selon l'opération testée, vous pouvez lancer des UBE depuis différents emplacements. L'emplacement détermine la combinaison d'options sélectionnées.

Le tableau ci-dessous présente cinq scénarios de lancement d'UBE et la combinaison d'options sélectionnées.

Lancement d'UBE	Option Execute FASTPATH	Option Create "Work With Batch Versions" commands
Depuis un menu	Activée	Activée
Depuis le menu Etat d'une application interactive	Désactivée	Activée
Depuis le menu Ligne d'une application interactive	Désactivée	Désactivée
Depuis un menu codé programme sur la soumission en aveugle d'un UBE	Désactivée	Désactivée
Depuis un autre UBE	Désactivée	Désactivée

Soumission d'UBE

Lorsque vous écrivez un script incluant le programme Versions de traitement par lots (P98305), vous devez insérer la commande de soumission de l'UBE. Pour ce faire, vous devez écrire une commande Press Toolbar Button (Soumettre). Cette commande active le bouton Soumettre de l'écran Invite de version. Pour sélectionner les données de l'état, sélectionnez l'option correspondante, puis soumettez l'état. S'il s'agit d'une exécution d'UBE en aveugle, l'écran Invite de version n'apparaît pas. J.D. Edwards ERP soumet automatiquement l'UBE et vous pouvez écrire la commande d'impression correspondante.

Sélection de données d'UBE

Si vous lancez l'UBE avec l'option Create "Work With Batch Versions" commands, vous pouvez également utiliser la fonction Criteria Design Aid (conception de critères) d'AutoPilot pour sélectionner les données de l'état. La commande de contexte et la commande d'action de sélection de données d'UBE fonctionnent conjointement lorsque vous réalisez un script dans AutoPilot. Une fois que vous avez lancé un UBE et écrit, automatiquement ou manuellement, une série de commandes exécutées à l'aide de l'écran Invite de version, vous pouvez utiliser la commande Checkbox/Radio Button (case à cocher/case d'option) d'AutoPilot pour sélectionner l'option Sélection de données, puis soumettre l'écran à l'aide d'une commande Press Toolbar Button. AutoPilot vous autorise ensuite à inclure des critères de sélection de données au script grâce à la saisie ou au choix d'options dans le panneau de commandes.

Pour inclure la sélection de données au script, cliquez sur UBE Selection dans le menu Command ou sur le bouton CDA dans la barre d'outils. Le panneau de commandes apparaît alors et présente les cinq listes suivantes :

- Line Number (numéro de ligne)
- Operator (opérateur)
- Left Operand (opérande de gauche)
- Comparison (comparaison)
- Right Operand (opérande de droite)

Le panneau de commandes contient également une option permettant de cliquer sur le bouton OK dans l'écran Sélection de données.

Notez que les listes du panneau de commandes reflètent les fonctions de l'écran Sélection de données. Après avoir saisi un numéro de ligne de données, vous définissez la logique de la sélection de données à entrer pour formuler vos critères. Notez que les listes Operator et Comparison contiennent une option SKIP. Si vous avez terminé votre saisie dans l'écran Sélection des données pour une ligne et souhaitez travailler sur une autre ligne, choisissez l'option SKIP pour copier les valeurs Operator et Comparison de la première ligne sur la seconde.

Même si la fonction de sélection de données d'AutoPilot est similaire à la fonction Conception de critères, elle comporte quelques limites. Vous pouvez cliquer dans le menu déroulant pour choisir un opérande gauche dans l'écran Sélection de données. Ce menu n'est pas disponible dans AutoPilot pour le moment. Le nom de l'objet chargeant l'opérande gauche dans OneWorld est différent de celui qui apparaît dans la liste déroulante. Vous devez entrer vous-même le nom de l'objet tel qu'il figure dans la liste J.D. Edwards ERP.

De même, vous devez entrer manuellement les données dans la liste Right Operand apparaissant dans le menu déroulant ou saisir des valeurs de littéral. Vous pouvez entrer plusieurs valeurs ou des fourchettes de valeurs pour l'opérande de droite. Séparez les valeurs par des virgules (1,2,5, par exemple) et les fourchettes de valeurs par deux tirets (1--4).

En outre, alors que vous pouvez déclarer une variable, définir sa valeur, puis utiliser celle-ci dans l'opérande de droite, vous devez entrer son nom manuellement et l'entourer de crochets, par exemple <numérolot>. En revanche, lorsque vous utilisez une variable comme source d'entrée dans un contrôle d'en-tête ou dans une colonne de grille, AutoPilot présente, dans la liste de sélection, le nom de toutes les variables déclarées et vous permet d'en choisir une.

Une fois entré le nom de la variable déclarée, AutoPilot affiche des options dans le panneau de commandes. Indiquez si la valeur de la variable est un littéral, une fourchette ou une liste.

La création et l'utilisation de variables améliorent l'efficacité du processus de sélection de données pour votre UBE. Vous souhaitez, par exemple, écrire un script qui effectue la saisie de transactions, puis lance un UBE et extrait des données particulières pour l'état. La création d'une variable permet de stocker les données, telles que la liste de centres de coûts spécifiques, nécessaires à l'état. Lorsque vous êtes prêt à choisir les données, vous entrez le nom de la variable dans l'opérande de droite de l'écran Sélection des données. Vous pouvez stocker une valeur unique, une série de valeurs discrètes ou une fourchette de valeurs dans la variable.

Lorsque vous avez défini une série de critères, cliquez sur le bouton Insert. Si l'option de lecture est activée, vous pouvez contrôler le mode de saisie des critères dans l'écran Sélection de données par AutoPilot. Si vous cliquez de nouveau sur UBE Selection, vous pouvez entrer des critères de sélection sur une autre ligne. Une fois les données sélectionnées, choisissez l'option Press OK (cliquer sur OK) dans le panneau de commandes AutoPilot, puis cliquez sur le bouton Insert. S'il existe des options de traitement pour la version UBE lancée, elles apparaissent ensuite, et vous pouvez inclure les commandes correspondantes au script, si nécessaire.

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes dans le présent manuel de référence :

- ❑ *Liste Source of Input*
- ❑ *Utilisation d'une variable comme source d'entrée*
- ❑ *Utilisation de la liste de sélection de valeurs*
- ❑ *Création de liens de variable*
- ❑ *Sélection de données pour une UBE*

UBE Processing Options (options de traitement d'UBE)

Une fois l'UBE soumis, certaines versions exigent la définition d'options de traitement. Cette opération est similaire à celle que vous effectuez pour les applications interactives. Toutefois, les options du menu Command et les boutons de barre d'outils sélectionnés pour définir les options de traitement d'UBE et d'applications interactives sont séparés et distincts.

Lorsque vous définissez les options de traitement d'une version UBE, vous cliquez sur UBE Processing Options dans le menu Command. Vous effectuez ensuite votre sélection dans la liste Processing Options du panneau de commandes, puis écrivez une commande Press Toolbar Button {OK}. AutoPilot insère les options de traitement sélectionnées dans le script et les exécute lors de la lecture.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Commande Processing Options*
- ❑ *Définition du contexte comme option de traitement*

Commande UBE Print

Vous pouvez envoyer l'UBE à l'impression après sa soumission manuelle ou automatique (par J.D. Edwards ERP). Pour ce faire, cliquez sur UBE Print dans le menu Command ou sur le bouton Feux tricolores de la barre d'outils.

Trois options sont disponibles dans le panneau de commandes après la sélection d'UBE Print : Wait for UBE to complete before continuing (attendre la fin de l'UBE avant de poursuivre), Expect no "Printer Selection" window (ne pas attendre de fenêtre de sélection d'imprimante) et Create exit "Work With Batch Versions" commands (créer des commandes de sortie vers Accès aux versions de traitement par lots). A ce moment, AutoPilot ne peut pas envoyer d'UBE à l'écran dans le format Adobe Acrobat. Lorsque vous soumettez une version, AutoPilot sélectionne automatiquement l'option Vers l'imprimante de l'écran Invite de version.

Option Wait for UBE to Complete

Si vous activez cette option, AutoPilot soumet l'UBE à l'imprimante par défaut et attend la fin avant de reprendre l'exécution du script. Si l'UBE soumis lance des UBE supplémentaires, AutoPilot sélectionne la file d'attente de l'imprimante. Lorsque tous les UBE soumis ont été imprimés, AutoPilot reprend la lecture du script.

Si vous désactivez cette option, AutoPilot soumet les UBE à l'impression mais reprend l'exécution du script sans attendre. Vous pouvez soumettre l'UBE depuis un environnement local ou depuis un serveur mais l'emplacement ne peut plus être modifié ensuite. Dans ces deux environnements, AutoPilot gère, sans votre intervention, toutes les fenêtres d'impression qui apparaissent.

Option Expect No "Printer Selection" Window

Utilisez cette option si l'UBE exécuté ne requiert pas d'imprimante. AutoPilot n'attend pas l'apparition d'une fenêtre d'imprimante avant de poursuivre l'exécution du script. Si vous désactivez cette option et que la fenêtre d'imprimante n'apparaît pas, AutoPilot attend et le script ne progresse pas. Si vous l'activez, vous indiquez à AutoPilot de ne pas attendre la fenêtre d'imprimante et de continuer l'exécution du script après la soumission de l'UBE.

Option Create Exit "Work With Batch Versions" Command

Si vous lancez un UBE depuis le programme Versions de traitement par lots (P98305), vous pouvez sélectionner l'option Create exit "Work With Batch Versions" command. AutoPilot écrit alors automatiquement une ligne de commande Form pour l'écran Accès aux versions de traitement par lots – Version disponibles et ajoute une commande Press Toolbar Button {Fermer}. Ces commandes confirment et ferment l'écran, et affichent la sélection de menu. Si vous ne lancez pas l'UBE depuis le programme Versions de traitement par lots, n'activez pas cette option.

Commande Application Interconnect

Cette commande vous permet d'inclure au script le passage d'une application à une autre, par exemple lorsque vous cliquez sur le bouton Ajouter.

Vous pouvez alors sélectionner et insérer dans le panneau de commandes d'AutoPilot les nouvelles lignes de commande Application et Form qui reflètent l'application et l'écran actifs dans le logiciel J.D. Edwards ERP.

La commande Application Interconnect est scriptée de manière *réactive* ; c'est-à-dire après le passage à une nouvelle application. Les commandes Application et Form du script AutoPilot correspondent ainsi à l'application et à l'écran actifs. Si vous n'insérez pas de commande Application Interconnect, vous ne pouvez pas poursuivre le script car la ligne de commande Form du panneau de script ne référence pas l'écran et l'application actifs.

Gardez à l'esprit qu'AutoPilot ajoute automatiquement une commande Application Interconnect au script lors du lancement d'un UBE depuis un menu ou depuis le menu Etat d'une application interactive. Dans tous les cas, activez l'option Create "Work With Batch Versions" commands dans le panneau de commandes lorsque vous sélectionnez un UBE. AutoPilot lance l'UBE, puis ajoute automatiquement une série de commandes au script, notamment une interconnexion entre applications vers le programme Versions de traitement par lots (P98305).

Vous pouvez également inclure une commande Application Interconnect au script en cliquant sur Press Toolbar Button dans le menu Command et en sélectionnant l'option Press Custom Button. Toutefois, ces deux méthodes ne sont pas interchangeables.

Si vous sélectionnez Press Custom Button pour inclure la commande Application Interconnect au script, vous *déclenchez* dans AutoPilot le passage à une nouvelle application ou à un autre écran. AutoPilot insère les commandes Application et Form dans le script et lance l'application et l'écran.

Vous lancez par exemple l'application Sociétés (P0010) et l'écran Accès aux sociétés (W0010C), puis souhaitez passer à une nouvelle application. Vous cliquez pour cela sur Press Toolbar Button dans le menu Command. Lorsque vous cliquez sur Press Custom Button, un nœud d'arborescence est développé.

Vous sélectionnez Form ou Row, puis faites votre choix parmi des options de menu Ecran ou Ligne pour inclure une commande Application Interconnect au script. Ces options de menu correspondent aux listes qui apparaissent lorsque vous cliquez sur Ecran ou Ligne dans le menu de l'écran actif.

Lorsque vous sélectionnez un écran ou une ligne dans AutoPilot, de nouvelles listes apparaissent dans le panneau de commandes. Vous choisissez une application et un écran, puis cliquez sur le bouton Insert. AutoPilot exécute la sélection d'écran ou de ligne et passe à l'application choisie.

Vous pouvez fermer l'application interconnectée, puis retourner à l'écran précédent. Dans ce cas, vous devez ajouter d'autres commandes Application Interconnect et Form dans AutoPilot pour que les lignes de commande du panneau de script correspondent à l'application et à l'écran actifs.

Lorsque vous passez à un nouvel écran de la même application et cliquez sur Form dans le menu Command, la liste affichée ne présente que les écrans disponibles dans l'application. En revanche, si vous passez dans un écran qui figure dans une application différente ou en dehors du cycle normal de transactions pour l'application, le nom de l'écran n'apparaît pas dans la liste lorsque vous cliquez sur Form dans le menu Command. Si vous choisissez Application Interconnect dans le menu Command, vous pouvez sélectionner les nouvelles application et écran actifs dans la liste du panneau de commandes.

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes dans le présent manuel de référence :

- ❑ *Commande Form*
- ❑ *Définition du contexte comme écran*
- ❑ *Option Custom Button*
- ❑ *Activation d'un bouton personnalisé*

Commande Processing Options

Vous pouvez utiliser AutoPilot pour définir les options de traitement des versions interactives d'applications à exécuter. Lors de la lecture, AutoPilot détermine si la définition des options de traitement est conforme au script. Les options de traitement sont scriptées pour une application et la version interactive associée à l'option de menu correspondante. Pour ce faire, cliquez sur Application dans le menu Command, sélectionnez l'application et l'option de menu, puis cliquez sur l'option Processing options only (options de traitement seulement) dans le panneau de commandes.

Remarque concernant les titres d'option de traitement identiques

AutoPilot ne fait pas la distinction entre les titres d'option de traitement d'un même modèle s'ils ont une orthographe identique. Même si les options de traitement figurent sur des onglets différents, AutoPilot ne fait pas la distinction entre elles lors de l'exécution du script. AutoPilot ne signale aucune erreur et opère sur la dernière instance des options de traitement identiques.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, le panneau de commandes affiche les onglets d'options de traitement de la version d'application sélectionnée. Si l'option Playback est activée, vous pouvez visualiser l'écran Processing Options de J.D. Edwards ERP et ses onglets.

AutoPilot numérote consécutivement les ID d'option de traitement lorsque vous créez le script. Au cours de la lecture, AutoPilot retrouve les ID d'option de traitement correspondants dans J.D. Edwards ERP et affiche le texte approprié pour la version traitée par le script.

Si l'ID et le texte des options de traitement sont modifiés dans une nouvelle version, AutoPilot affiche un message d'erreur dans la ligne de commande des options de traitement du panneau de script lors de la lecture. Vous pouvez corriger le texte des options de traitement dans le panneau de commandes.

Commande Form

Lorsque vous insérez une commande Application ou Application Interconnect dans un script AutoPilot, vous effectuez votre sélection dans les listes Application et Menu du panneau de commandes. La sélection dans la liste Menu indique l'écran et la version apparaissant dans le logiciel J.D. Edwards ERP lorsque vous cliquez sur le bouton Insert. La ligne de commande Form s'affiche automatiquement dans le panneau de script lorsque vous sélectionnez une application et un écran dans ces listes et cliquez sur Insert.

Les commandes de script d'AutoPilot requièrent que la ligne de commande Form du panneau de script reflète l'écran actif. Pour vérifier si c'est le cas, sélectionnez un écran dans la liste Next Form (écran suivant) du panneau de commandes, cliquez sur Form dans le menu Command ou cliquez sur le bouton Form de la barre d'outils.

Liste Next Form

Grâce à cette option, la ligne de commande Form du panneau de script correspond à l'écran actif. Vous décidez par exemple d'inclure au script l'activation du bouton Ajouter dans l'écran Accès aux numéros de référence pour passer à l'écran Révision du répertoire d'adresses. Pour ce faire, cliquez sur Press Toolbar Button dans le menu Command, sélectionnez Standard Button dans le panneau de commandes, puis Ajouter dans l'arborescence. Dans la liste Next Form, vous pouvez sélectionner Révision du répertoire d'adresses. Lorsque vous cliquez sur Insert, AutoPilot ajoute la commande Form {Révision du répertoire d'adresses}.

Liste Form

Vous ignorez peut-être l'écran qui apparaît ensuite dans le logiciel. Supposons que vous ignoriez que l'écran Révision du répertoire d'adresses apparaît lorsque vous cliquez sur Ajouter dans l'écran Accès aux numéros de référence. Dans ce cas, vous pouvez sélectionner Unknown/None (inconnu/néant) dans la liste Next Form.

Toutefois, la ligne de commande Form du panneau de script indique toujours {Accès aux numéros de référence} alors que l'écran Révision du répertoire d'adresses est actif. Si vous tentez de poursuivre, le script échoue.

Pour vous assurer que la ligne de commande Form reflète l'écran actif, cliquez sur Form dans le menu Command ou sur le bouton correspondant de la barre d'outils. Dans le panneau de commandes, une liste Form affiche le nom des écrans inclus dans l'application sélectionnée. Vous pouvez alors choisir Révision du répertoire d'adresses dans la liste.

Lorsque vous insérez la commande, la ligne de commande Form indique l'écran actif et vous pouvez poursuivre la création du script. Vous avez confirmé que l'écran actif correspond au nom indiqué dans le panneau de script de l'écran AutoPilot.

Commande Header

La commande Header établit la portion d'en-tête d'un écran comme le contexte où les commandes suivantes (clic sur des boutons, saisie d'entrées de contrôle, choix d'options) peuvent avoir lieu. Pour inclure cette commande au script, cliquez sur Set Header Control Value (définir la valeur du contrôle d'en-tête) dans le menu Command.

La liste qui apparaît dans le panneau de commandes inclut tous les contrôles d'en-tête figurant dans l'écran actif. Pour afficher des contrôles masqués, cliquez sur Tools dans la barre de menu, sur Options, puis sur l'onglet Configure, et sélectionnez l'option Display Hidden Edit Controls (afficher les contrôles d'édition masqués) dans le groupe Spec Selection Options (options de sélection des spécifications).

Pour vérifier les propriétés d'un contrôle d'en-tête, cliquez sur son nom dans la liste à l'aide du bouton droit de la souris, puis cliquez sur Control Properties (propriétés du contrôle). Le système affiche l'écran correspondant. Il comporte quatre sections : Control Description (description du contrôle), Parent Application (application principale), Edit/Display Properties (propriétés d'édition/d'affichage) et Options. Pour quitter l'écran, cliquez sur Cancel (annuler).

Remarque concernant la commande Header

Lorsque vous sélectionnez un contrôle d'en-tête, vous pouvez choisir des options supplémentaires dans le panneau de commandes, notamment une source et une valeur d'entrée pour le contrôle. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot insère deux lignes de commande dans le script. La ligne de commande de contexte est Header. Toutefois, par la sélection d'un contrôle, d'une source et d'une valeur d'entrée, vous avez écrit une commande supplémentaire. Il s'agit de la commande d'action Type to qui apparaît dans le panneau de script sous la forme d'une ligne indiquant le nom du contrôle, ainsi que la source et la valeur de l'entrée.

Commande Grid Column

La commande Grid Column établit la colonne de grille dans un écran comme le contexte où les commandes suivantes (activation de boutons de grille et saisie dans les colonnes de grille par exemple) peuvent avoir lieu. Pour inclure cette commande au script, cliquez sur Set Grid Cell Value (définir la valeur de la cellule de grille) dans le menu Command.

La liste qui apparaît dans le panneau de commandes inclut toutes les colonnes figurant dans l'écran actif. Pour afficher des colonnes masquées, cliquez sur Tools dans la barre de menus, sur Options, puis sur l'onglet Configure, et sélectionnez l'option Display Hidden Grid Columns (afficher les colonnes de grille masquées) dans le groupe Spec Selection Options.

Pour vérifier les propriétés d'une colonne de grille, cliquez sur son nom dans la liste à l'aide du bouton droit de la souris, puis cliquez sur Control Properties. Le système affiche l'écran correspondant. Il comporte quatre sections : Grid (grille), Column (colonne), Column Edit/Display Properties (propriétés d'édition/d'affichage de colonne) et Column Properties (propriétés de colonne).

Remarque concernant la commande de colonne de grille

Lorsque vous sélectionnez une colonne de grille, vous effectuez des choix supplémentaires dans le panneau de commandes, notamment une source d'entrée et la valeur de celle-ci. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot insère deux lignes de commande dans le script. La ligne de commande de contexte apparaît et indique Detail Information (données de détail). Par la sélection d'une colonne de grille, d'une source et d'une valeur d'entrée, vous avez écrit une commande supplémentaire. Il s'agit de la commande d'action Type to qui apparaît dans le panneau de script sous la forme d'une ligne indiquant le nom de la colonne de grille, ainsi que la source et la valeur de l'entrée.

Commande QBE

La commande QBE établit la ligne de query d'un écran contenant une grille comme étant le contexte où des commandes supplémentaires (saisie d'entrée dans la ligne de query et activation du bouton Rechercher, par exemple) peuvent avoir lieu. Pour inclure cette commande au script, cliquez sur Set QBE Cell Value (définir la valeur de la cellule de query) dans le menu Command. Vous choisissez ensuite la colonne de grille à renseigner.

Remarque concernant la commande QBE

Lorsque vous sélectionnez une colonne de grille, vous effectuez des choix supplémentaires dans le panneau de commandes, notamment une source d'entrée et la valeur de celle-ci. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot insère deux lignes de commande dans le script. La ligne de commande de contexte apparaît et indique QBE Information (données de query). Par la sélection d'une colonne de grille, d'une source et d'une valeur d'entrée, vous avez écrit une commande supplémentaire. Il s'agit de la commande d'action Type to qui apparaît dans le panneau de script sous la forme d'une ligne indiquant le nom de la colonne de grille, ainsi que la source et la valeur de l'entrée.

Renseignements complémentaires

- ☐ *Commande Type to*
- ☐ *Inclusion de la commande Type to dans un script*

Création d'un script par la capture de règles d'événement

AutoPilot vous permet de convertir des événements du logiciel en script. L'option Create a Script from Capture (création d'un script par capture) permet de créer automatiquement un script à l'aide d'actions effectuées dans le logiciel. Vous n'avez pas besoin de maîtriser les relations internes des données ou les opérations délicates de la création manuelle de scripts. La génération d'un script à partir d'un flux d'événements peut également améliorer la productivité et réduire le temps d'apprentissage pour un utilisateur inexpérimenté.

Lorsque vous créez un script par la capture de règles d'événement, vous établissez son cadre et non le résultat final. AutoPilot capture tous les événements du flux. Ils ne sont peut-être pas tous nécessaires. Vous devrez modifier en conséquence les scripts générés par l'outil.

Même s'ils ne sont pas exactement adaptés à vos besoins, les scripts non modifiés ont plusieurs fonctions. Vous pouvez capturer un processus entraînant une erreur dans un script AutoPilot, puis l'envoyer par courriel au service d'assistance.

Remarque

Lorsque vous utilisez l'option Create a Script from Capture pour créer un script, J.D. Edwards vous recommande d'avoir recours au champ Accès rapide plutôt qu'aux menus afin d'appeler une application.

► Pour créer un script par la capture de règles d'événement

1. Depuis le bureau ou le répertoire approprié, lancez J.D. Edwards et connectez-vous.
2. Dans AutoPilot, sélectionnez New (nouveau) dans le menu File (fichier).
3. Dans le menu Tools, sélectionnez Create a Script from Capture.
4. Dans l'écran qui s'affiche, remplissez le champ suivant :
 - Script Name (nom du script)
5. Cliquez sur Start Capture (démarrer la capture).
6. Dans J.D. Edwards Solution Explorer, remplissez le champ suivant et appuyez sur Entrée :
 - Accès rapide

Entrez une commande dans le champ Accès rapide, telle que 3/G11. Vous ne pouvez pas entrer l'abréviation d'un programme, telle que OMW, UDC, OL, etc. Si la commande Accès rapide ne contient pas de sélection de menu, le script AutoPilot échoue.

Vous pouvez capturer plusieurs applications à la suite tant que vous démarrez chacune par la saisie d'une commande dans le champ Accès rapide.

7. Effectuez la tâche concernée.

AutoPilot enregistre chaque capture d'événement. Effectuez chaque action posément pour créer un script précis. Si vous cliquez deux fois sur le bouton OK, AutoPilot enregistre deux événements.

8. Cliquez sur Stop Capture (arrêter la capture) lorsque vous avez terminé l'opération, puis sur Generate Script (générer le script).

Le nouveau script est chargé dans le panneau de visualisation des scripts d'AutoPilot.

9. Dans le menu File, sélectionnez Save pour enregistrer le script.
10. Apportez les modifications nécessaires au script.

Elaboration du script à l'aide des commandes de contexte

Trois méthodes sont disponibles pour inclure des commandes de contexte au script : cliquer sur Command dans la barre de menus ou sur un bouton de la barre d'outils, et appuyer sur une touche rapide du clavier. Des listes apparaissent alors dans le panneau de commandes. Vous effectuez des sélections dans les listes chargées ou entrez des données dans les listes non chargées. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot insère au moins une ligne de commande dans le panneau de script. La commande de contexte est identifiée dans le panneau de script par des mots et des symboles.

En règle générale, vous devez respecter la séquence suivante pour écrire les commandes de contexte principales :

- Choisissez un contexte général, tel qu'une application interactive ou un UBE, en activant le menu Command, une touche rapide ou un bouton de la barre d'outils.
- Indiquez un contexte, une application ou une option de menu par exemple, en effectuant ou en entrant une sélection dans une liste.
- Cliquez sur le bouton Insert pour ajouter la commande dans le panneau de script.

Certaines commandes de contexte dépendent d'autres commandes de contexte. Header est une commande de contexte ; toutefois, vous ne pouvez la définir qu'après avoir établi une application ou un écran comme contexte du script.

Vous devez respecter la séquence générale suivante pour écrire les commandes secondaires :

- Choisissez un contexte général, tel qu'un en-tête, une grille ou une ligne de query.
- Indiquez un contexte, tel qu'un contrôle ou une colonne de grille. Les contrôles disponibles sont déterminés par l'application et l'écran sélectionnés précédemment.
- Sélectionnez une source d'entrée pour le contexte spécifique.
- Sélectionnez une valeur à entrer dans le contexte spécifique.

Définition d'une application comme contexte

Un script débute en général par le lancement d'une application. Ce processus établit l'application et l'écran utilisés dans le script.

Remarque concernant la liste Menu et la définition du contexte

La liste Menu contient le texte de l'option de menu dans Explorer, sa commande d'accès rapide et la version de l'application. Vous pouvez lancer différentes versions d'une même application depuis divers menus Explorer. Veillez à choisir l'option de menu associée à la version et aux options de traitement à tester.

► Pour définir une commande Application comme contexte

1. Sélectionnez Application dans le menu Command.
2. Dans la liste Application du panneau de commandes, cliquez sur une application J.D. Edwards 5.
3. Dans la liste Menu du panneau de commandes, cliquez sur une option.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot insère les lignes de commande Application, Fast Path et Form dans le panneau de script. En mode de lecture, AutoPilot lance la version spécifiée de l'application interactive. L'écran apparaît avec l'écran AutoPilot et vous pouvez passer de l'un à l'autre.

Définition d'un UBE comme contexte

La définition d'un UBE comme contexte s'effectue suivant plusieurs méthodes. Vous pouvez débiter le script par le lancement de l'UBE depuis le programme Versions de traitement par lots (P98305), ou par l'exécution d'une application interactive, puis effectuer une sortie d'état vers le programme Versions de traitement par lots. Vous pouvez lancer une application interactive, puis effectuer une sortie de ligne pour une exécution en aveugle. Vous pouvez lancer un UBE depuis un menu codé programme sur la soumission automatique de la version. Enfin, vous pouvez lancer un UBE depuis un autre. Dans ce cas, le logiciel ERP J.D. Edwards lance tous les UBE suivants et les soumet en aveugle sans l'intervention d'AutoPilot.

Lorsque vous cliquez sur UBE dans le menu Command, des options d'exécution d'un accès rapide ou de création d'une commande Accès aux versions de traitement par lots apparaissent. Elles vous permettent d'établir le mode de soumission de l'UBE sauf si un menu est codé programme pour une soumission automatique.

Si vous sélectionnez un UBE dont la soumission n'est pas automatique, vous devez ajouter une commande pour cliquer sur le bouton Soumettre de l'écran Invite de version. Avant cela, vous pouvez toutefois cliquer sur l'option permettant la sélection de données pour l'état. Vous êtes parfois amené à définir des options de traitement après avoir soumis l'UBE et sélectionné des données. Vous devez donc insérer une commande UBE Processing Options (options de traitement d'UBE) dans le script et définir les options par des sélections dans les listes du panneau de commandes.

Vous pouvez enfin sélectionner le mode d'impression des UBE soumis. Vous pouvez indiquer à AutoPilot d'attendre la fin de l'impression de l'UBE avant de reprendre l'exécution du script, ou de poursuivre sans délai. Selon la fonction testée, vous pouvez également ajouter une commande pour fermer le programme Versions de traitement par lots et retourner dans Explorer.

Lancement d'un UBE

AutoPilot vous permet de lancer un UBE depuis différents contextes. Vous pouvez commencer le script par le lancement d'un UBE depuis un menu. Vous pouvez également le lancer après l'exécution d'une application interactive. Dans ce cas, vous pouvez sélectionner l'UBE dans un menu Etat, ou effectuer une sortie de ligne. Vous pouvez également choisir un UBE soumis automatiquement. Enfin, certains UBE permettent le lancement de plusieurs autres.

Lancement d'un UBE depuis un menu

Pour lancer un UBE depuis un menu, vous devez effectuer une sélection dans chacune des trois listes qui apparaissent dans le panneau de commandes lorsque vous cliquez sur UBE dans le menu Command : Application, Menu Item (option de menu) et Version. Vous activez également les deux options du panneau de commandes : Execute FASTPATH et Create "Work With Batch Versions" commands. La première option définit la commande d'accès rapide utilisée par AutoPilot pour accéder à l'UBE ; la seconde indique à AutoPilot d'effectuer automatiquement une recherche par query dans l'écran Accès aux versions de traitement par lots – Versions disponibles pour l'UBE sélectionné. Lorsque vous désactivez cette option, vous écrivez la commande de soumission de l'UBE depuis l'écran Invite de version.

► Pour lancer un UBE depuis un menu

1. Dans le menu Command, sélectionnez UBE.
2. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans chacune des listes disponibles :
 - UBE
 - Menu Item
 - Version
3. Activez les options Execute FASTPATH et Create "Work With Batch Versions" commands, le cas échéant.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot insère automatiquement une série de lignes de commande dans le script. La séquence de commandes se termine par la ligne Form {Invite de la version}.

Lancement d'un UBE depuis un menu Etat

Vous pouvez lancer un UBE depuis le menu Etat d'une application interactive. Dans ce cas, vous débutez le script par l'ouverture d'une application interactive. Utilisez l'option Press Custom Button pour sélectionner un état. Si vous sélectionnez l'UBE et désactivez l'option Execute FASTPATH, la liste Menu Item contenant les commandes d'accès rapide aux UBE disparaît. Activez l'option Create "Work With Batch Versions" commands pour insérer la commande de soumission de l'UBE depuis l'écran Invite de version.

► Pour lancer un UBE depuis un menu Etat

1. Dans le menu Command, sélectionnez Application.
2. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans les listes suivantes :
 - Application
 - Menu
3. Cliquez sur le bouton Insert.
4. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.

Remarque

Assurez-vous que la ligne INSERT se trouve toujours au niveau secondaire dans le script.

5. Dans la liste Button, développez Custom Button, puis Report.
6. Sélectionnez un état.
7. Cliquez sur le bouton Insert.
8. Dans le menu Command, sélectionnez UBE.
9. Dans le panneau de commandes, sélectionnez un UBE.
N'activez pas l'option Execute FASTPATH. Si elle est activée, désactivez-la.

Remarque

Lorsque vous désactivez l'option Execute FASTPATH, la liste Menu Item disparaît. Sélectionnez l'UBE avant de désactiver cette option. Sinon, AutoPilot la réactive après que vous avez sélectionné l'UBE et vous devez la désactiver de nouveau.

10. Effectuez une sélection dans la liste Version.
11. Activez l'option Create "Work With Batch Versions" commands.
12. Cliquez sur le bouton Insert.

Etant donné que l'option Create "Work With Batch Versions" commands est activée, AutoPilot ajoute automatiquement une série de commandes de script qui se termine par la ligne Form {Invite de version}.

Lancement d'un UBE depuis un menu Ligne

Vous pouvez lancer un UBE depuis le menu Ligne d'une application interactive. Pour ce faire, vous devez d'abord lancer une application interactive. Après avoir inséré une commande de sortie de ligne à l'aide de l'option Press Custom Button, sélectionnez la commande UBE. N'activez aucune des options du panneau de commandes. La liste Menu Item disparaît et vous sélectionnez une version. Si vous désactivez l'option Batch Versions, AutoPilot soumet l'UBE en aveugle.

► **Pour lancer un UBE depuis un menu Ligne**

1. Dans le menu Command, sélectionnez Application.
2. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans les listes suivantes :
 - Application
 - Menu
3. Cliquez sur le bouton Insert.
4. Dans le menu Command, sélectionnez Set QBE Cell Value.
5. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans les listes suivantes :
 - Grid Column
 - Source of Input
 - Value selection
6. Cliquez sur le bouton Insert.
7. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
8. Dans la liste Button du panneau de commandes, sélectionnez Rechercher sous l'en-tête Standard Button.

Attention

Ne sélectionnez rien dans la liste Next Form. Si vous sélectionnez ces options et insérez la commande, AutoPilot lance la nouvelle application interactive choisie.

9. Cliquez sur le bouton Insert.
10. Dans le menu Command, cliquez sur Select Grid Row.
11. Dans le panneau de commandes, cliquez sur les options suivantes :
 - Click by row number (clic par numéro de ligne)
 - Single click (simple clic)
12. Dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne), sélectionnez une valeur.
13. Dans la liste de sélection, entrez un numéro de ligne ou choisissez une variable ou une liste de valeurs correctes.
14. Cliquez sur le bouton Insert.
15. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
16. Cliquez sur Custom Button.
17. Cliquez sur Row (ligne).
18. Faites une sélection.

Attention

Ne sélectionnez rien dans les listes Application ou Next Form car cela provoque le lancement des applications. Vous souhaitez lancer un UBE.

19. Cliquez sur le bouton Insert.
20. Dans le menu Command, sélectionnez UBE.
21. Dans le panneau de commandes, sélectionnez un UBE dans la liste.

Attention

Désactivez les options Execute FASTPATH et Create "Work With Batch Versions" commands.

22. Effectuez une sélection dans la liste Version.
23. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot soumet automatiquement l'UBE.

Lancement d'un UBE automatiquement soumis

Si vous lancez un UBE codé programme sur la soumission automatique de la version, aucune option du panneau de commandes n'est accessible. Lorsque vous sélectionnez l'UBE, AutoPilot désactive les deux options et la liste Version disparaît. Vous effectuez une sélection dans la liste Menu Item, puis cliquez sur le bouton Insert. AutoPilot lance alors l'UBE et le soumet en aveugle.

► Pour lancer un UBE soumis automatiquement en aveugle

1. Dans le menu Command, sélectionnez UBE.
2. Dans la liste du panneau de commandes, sélectionnez un UBE à soumettre en aveugle.

Lorsque vous sélectionnez l'UBE dans ce cas de figure, AutoPilot désactive les deux options et la liste Versions disparaît.
3. Choisissez une option dans la liste Menu Item.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Lancement d'un UBE depuis un autre

Vous pouvez lancer un UBE depuis un menu ou une application qui provoquent à leur tour l'exécution d'autres UBE. Dans ce cas, le logiciel J.D. Edwards ERP lance automatiquement les UBE appelés par le premier et les soumet en aveugle. Vous n'avez à sélectionner ni version ni option d'impression, ni à définir d'option de traitement. Sans aucune indication supplémentaire du script AutoPilot, le logiciel J.D. Edwards ERP effectue tous les processus associés aux UBE lancés par le premier.

► Pour lancer un UBE depuis un autre

1. A partir du menu Command, effectuez les opérations de création d'un script lançant un UBE depuis un menu, ou depuis le menu Etat ou Ligne d'une application interactive.
2. Dans la liste du panneau de commandes, sélectionnez un UBE.
Si l'UBE est codé sur le lancement d'un autre, AutoPilot désactive l'option Execute FASTPATH et supprime la liste Menu Item du panneau de commandes.
3. Effectuez une sélection dans la liste Version.
4. Désactivez l'option Create "Work With Batch Versions" commands.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

Soumission d'un UBE

Vous n'insérez une commande de soumission d'UBE qu'après avoir activé l'option Create "Work With Batch Versions" commands dans le panneau de commandes. AutoPilot ajoute alors automatiquement des commandes se terminant par la ligne Form {Invite de version}. Utilisez ensuite l'option Press Standard Button pour inclure la commande d'activation du bouton Soumettre dans cet écran.

► Pour soumettre un UBE

1. Ajoutez les commandes jusqu'à la ligne Form {Invite de version}.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
3. Dans la liste Button du panneau de commandes, cliquez sur Standard Button.
4. Sélectionnez Soumettre.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

Sélection des données d'un UBE

Après avoir lancé un UBE, vous pouvez limiter les données apparaissant dans l'état. Pour cela, utilisez la fonction Criteria Design Aid d'AutoPilot, accessible en cliquant sur UBE Selection dans le menu Command ou sur le bouton CDA de la barre d'outils. Cette fonction permet d'inclure au script des entrées pour l'écran de sélection des données.

Vous pouvez utiliser la fonction Criteria Design Aid lorsque vous lancez un UBE et que l'option Create "Work With Batch Versions" commands est activée. Si vous lancez l'UBE depuis un menu, AutoPilot insère automatiquement une série de commandes se terminant par la ligne Form {Invite de version}. Si vous lancez l'UBE depuis un menu Etat, la série de commandes entrées se termine au même niveau. Dans tous les cas, lorsque le script atteint la ligne Form {Invite de version}, vous pouvez ajouter une commande pour cliquer sur l'option Data Selection et une autre pour soumettre l'état à la sélection de données.

Vous pouvez alors cliquer sur la commande UBE Selection et inclure des entrées dans l'écran de sélection de données à l'aide du panneau de commandes AutoPilot. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'option OK du panneau de commandes. Si vous avez stocké des valeurs dans une variable précédemment dans le script, vous pouvez les utiliser dans le champ de l'opérande droit de l'écran de sélection des données. Vous devez toutefois entrer le nom de la variable dans la liste Right Operand du panneau de commandes. Le nom de la variable doit figurer entre crochets (<>).

AutoPilot affiche ensuite des options permettant d'indiquer si la valeur de la variable est unique, représente une plage ou une liste de valeurs.

La fonction Criteria Design Aid doit être utilisée conjointement avec une commande UBE et non seule. Certains UBE vous permettent également de définir des options de traitement. AutoPilot permet de définir des options de traitement pour l'UBE après la sélection des données que vous souhaitez voir figurer dans l'état. La soumission de l'UBE se termine par l'envoi de l'état à l'imprimante.

Avertissement concernant le nom des objets

Entrez le nom de l'objet dans la liste Left Operand exactement tel qu'il figure dans le menu déroulant de l'écran Data Selection. De même, entrez le nom de l'objet dans la liste Right Operand exactement tel qu'il figure dans le menu déroulant dans l'écran Data Selection sauf si vous entrez une valeur littérale. Dans ce cas, vous pouvez entrer une valeur, plusieurs ou une série de valeurs. Utilisez une virgule pour séparer plusieurs valeurs et un tiret pour une série de valeurs.

► Pour sélectionner les données d'un UBE

1. Dans le menu Command, sélectionnez UBE.
2. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans les listes suivantes :
 - UBE
 - Menu Item
 - Version
3. Activez les options Execute FASTPATH et Create "Work With Batch Versions" commands.
4. Cliquez sur le bouton Insert.
5. Dans le menu Command, sélectionnez Checkbox/Radio Button (case à cocher/case d'option).
6. Dans le panneau de commandes, cliquez sur DataSelection YN dans la liste Radio Button ou Check Box.
7. Dans la liste Source of Input, cliquez sur Check.
8. Cliquez sur le bouton Insert.
9. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
10. Dans la liste Button, sélectionnez Standard Button, puis Soumettre.
11. Cliquez sur le bouton Insert.
12. Dans le menu Command, sélectionnez UBE Selection.

13. Dans le panneau de commandes, remplissez les champs suivants :
 - Line Number (numéro de ligne)
 - Operator (opérateur)
 - Left Operand (opérande gauche)
 - Comparison (comparaison)
 - Right Operand (opérande droit)
14. Si vous entrez une variable dans la liste Right Operand, cliquez sur une des options suivantes figurant dans le panneau de commandes pour indiquer le type de valeur :
 - Single value (valeur unique)
 - Range of values (fourchette de valeurs)
 - List of values (liste de valeurs)
15. Cliquez sur le bouton Insert.
16. Lorsque vous avez inséré toutes les commandes UBE Selection nécessaires, cliquez sur l'option Press OK (cliquer sur OK), puis sur le bouton Insert.

Définition des options de traitement d'UBE

Après la soumission d'une version UBE, l'écran Processing Options (options de traitement) peut s'afficher. Dans ce cas, vous devez définir les options de traitement de l'UBE avant de lancer l'état. Pour ce faire, sélectionnez UBE Processing Options dans le menu Command, puis choisissez des options dans le panneau de commandes.

► Pour définir les options de traitement d'UBE

1. Soumettez un UBE.
2. Dans le menu Command, sélectionnez UBE Processing Options.
3. Dans la liste Processing Options du panneau de commandes, cliquez sur le nœud d'un onglet d'options de traitement.
4. Sélectionnez une option de traitement.
5. Sélectionnez la source de valeur dans la liste Source (le cas échéant).
6. S'il s'agit d'un littéral, entrez-le dans le champ Literal Value. Si vous sélectionnez Variable comme source, AutoPilot charge la liste correspondante qui contient la version d'UBE utilisée, ainsi que le nom des variables pour lesquelles vous avez défini des valeurs.
7. Cliquez sur le bouton Insert.
8. Dans le panneau de commandes, cliquez sur le nœud Press Toolbar Buttons de la liste Processing Options.
9. Lorsque vous êtes satisfait des options de traitement paramétrées, cliquez sur OK. Sinon, cliquez sur Cancel.
10. Cliquez sur le bouton Insert.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Utilisation d'une variable comme source d'entrée* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Définition d'une option de traitement comme contexte* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Impression d'un UBE

La sélection de l'option UBE Print dans le menu Command provoque l'affichage de trois options dans le panneau de commandes. Si vous activez l'option Wait for UBE to complete before continuing, AutoPilot soumet l'UBE à l'imprimante et attend la fin de l'impression pour reprendre la lecture du script. Si vous ne l'activez pas, AutoPilot poursuit la lecture du script sans attendre le lancement de l'UBE.

Si l'UBE exécuté ne s'imprime pas, cliquez sur l'option Expect No "Printer Selection" Window. Ainsi, AutoPilot n'attend pas l'ouverture d'une fenêtre d'imprimante avant de poursuivre la lecture du script.

L'activation de l'option Create exit "Work With Batch Versions" commands ajoute automatiquement une ligne de commande Form pour Accès aux versions de traitement par lots - Versions disponibles et une commande Press Toolbar Button {Fermer} pour retourner à l'écran actif avant le lancement de l'UBE. N'activez cette option que si vous avez lancé l'UBE avec l'option Create exit "Work With Batch Versions" commands cochée.

► Pour imprimer un UBE

1. Soumettez l'UBE et définissez les options de traitement nécessaires, ou après la soumission en aveugle de l'UBE par AutoPilot, sélectionnez UBE Print (impression d'UBE) dans le menu Command.
2. Dans le panneau de commandes, cliquez sur les options suivantes :
 - Wait for UBE to complete before continuing
 - Expect no "Printer Selection" window
 - Create exit "Work With Batch Versions" commands

Remarque

Cliquez sur l'option Create exit "Work With Batch Versions" commands uniquement si vous avez lancé l'UBE depuis l'écran Accès aux versions de traitement par lots – Versions disponibles.

3. Cliquez sur le bouton Insert.

Définition d'une application interconnectée comme contexte

Lorsque vous scriptez une commande d'activation d'un bouton standard, tel qu'Ajouter, vous pouvez passer d'une application ERP J.D. Edwards à une autre. Dans ce cas, vous devez ajouter une interconnexion entre écrans en cliquant sur l'option Application Interconnect dans le menu Command.

Vous souhaitez par exemple utiliser l'application Consultation du Grand Livre clients (P03B2002) dans un script. Si vous lancez l'application, sélectionnez l'option de menu Consultation du Grand Livre clients, puis scriptez l'activation du bouton Ajouter et la sélection d'Unknown/None dans la liste Next Form, le logiciel ERP J.D. Edwards passe à une nouvelle application, Saisie standard des factures (P03B11).

Si vous cliquez sur Form dans le menu Command, l'écran Saisie standard des factures n'apparaît pas dans la liste Form du panneau de commandes. Ceci indique que si vous cliquez sur le bouton Ajouter, vous passez à une autre application. Vous ne pouvez pas poursuivre le script si les lignes de commande Application et Form d'AutoPilot ne correspondent pas aux application et écran actifs.

L'utilisation de la commande Application Interconnect assure que le panneau de script contient l'application et l'écran concernés. Vous pouvez ainsi poursuivre le script. Gardez à l'esprit que vous utilisez la commande Application Interconnect *après* le passage à une nouvelle application.

► Pour définir une application interconnectée comme contexte

1. Dans la barre de menus de l'écran affiché, cliquez sur Aide.
2. Sélectionnez A propos de J.D. Edwards.
3. Notez l'ID de l'application et le nom de l'écran, puis cliquez sur OK.
4. Dans le menu Command d'AutoPilot, cliquez sur Form.
Notez que l'écran Saisie standard des factures n'apparaît pas dans la liste Form.
5. Dans le menu Command, cliquez sur Application Interconnect.
6. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans les listes qui apparaissent :
 - Application (sélectionnez l'application active)
 - Menu (sélectionnez l'écran actif)
7. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot effectue l'interconnexion vers le nouveau programme ou écran et les lignes de commande Application et Form dans le panneau de script reflètent maintenant le programme et l'écran actifs. Vous pouvez à présent insérer des commandes supplémentaires au script.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Option Custom Button* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Activation d'un bouton personnalisé* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Définition d'une option de traitement comme contexte

Il est recommandé de définir les options de traitement d'une application particulière avant d'insérer des commandes secondaires pour celle-ci. Pour ce faire, sélectionnez une application et une option de menu dans le panneau de commandes comme pour le lancement d'une application. Toutefois, avant de cliquer sur le bouton Insert, vous cliquez sur l'option Processing options only du panneau de commandes. Cette option permet de sélectionner les options de traitement dans les listes du panneau de commandes.

► Pour définir une option de traitement comme contexte

1. Dans le menu Command, sélectionnez Application.
2. Dans la liste Application du panneau de commandes, cliquez sur une application.
3. Dans la liste Menu du panneau de commandes, cliquez sur une option.
4. Dans le panneau de commandes, activez l'option Processing options only.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

Le panneau de commandes présente maintenant la liste des onglets d'options de traitement associés à la version de l'application sélectionnée. Dans le panneau de script, la ligne de commande contient le symbole Launch Processing Options (lancement des options de traitement), le modèle de l'application et la version de l'application choisie.
6. Développez le nœud d'un des onglets.
7. Sélectionnez une option de traitement.

AutoPilot charge deux sources d'entrée dans la liste Source du panneau de commandes : littéral et variable.
8. Sélectionnez une source de valeur.

Une liste de sélection apparaît alors dans le panneau de commandes.
9. S'il s'agit d'un littéral, entrez-le dans le champ Literal Value. S'il s'agit d'une variable, AutoPilot charge le nom des variables dont vous avez défini la valeur dans la liste Variables.
10. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot entre dans le panneau de script une ligne de commande qui récapitule les options de traitement sélectionnées.

Remarque

Lorsque la lecture est activée et que vous insérez une valeur d'option de traitement dans AutoPilot, cette valeur est ajoutée dans le contrôle correspondant de l'écran Processing Options.

11. Dans le panneau de commandes, cliquez sur le nœud Press Buttons de la liste Processing Options.
12. Lorsque vous êtes satisfait des options de traitement paramétrées, cliquez sur OK. Sinon, cliquez sur Annuler.
13. Cliquez sur le bouton Insert.

Remarque

Vous pouvez insérer autant d'options de traitement que nécessaire dans le script. Vous pouvez alors lancer l'application, si vous le souhaitez. Veillez à ne pas activer l'option Processing options only dans le panneau de commandes.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Utilisation d'une variable comme source d'entrée* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Définition des fenêtres superflues

Lorsque vous créez des scripts, des fenêtres et des messages, tels que *Communication Fail* (échec de la communication), *Confirm Delete* (confirmation de la suppression) ou *Scheduled Packages* (packages programmés) peuvent apparaître. Les scripts AutoPilot ne reconnaissent pas en général ces fenêtres et messages et leur apparition peut provoquer l'échec des scripts. Pour éviter cela, vous pouvez indiquer l'action que doit entreprendre AutoPilot lorsque certains messages et fenêtres apparaissent.

Vous pouvez entrer, modifier et supprimer des fenêtres ou des messages dans une liste que vous créez. Vous pouvez également indiquer un sous-script qu'AutoPilot doit lire lorsqu'une fenêtre ou un message spécifiques apparaissent. L'option Unwanted Windows fonctionne dans toutes les langues, y compris le chinois, le japonais et le coréen.

► Pour définir des fenêtres superflues

1. Dans le menu Tools (outils), sélectionnez Unwanted Windows.
2. Dans l'écran Close Unwanted Windows (fermeture des fenêtres superflues), cliquez sur New (nouveau) pour définir une nouvelle fenêtre non souhaitée.

Vous pouvez également cliquer sur une ligne dans le panneau Window to Search For And Close (fenêtre à rechercher et à fermer), puis sur Edit (modifier).

Remarque

Pour supprimer une entrée, cliquez sur une ligne dans le panneau Window to Search For And Close, puis sur Delete (supprimer). Le système *n'affiche pas* de message de confirmation de la suppression. La suppression d'une sélection est définitive. Vous devez saisir une nouvelle entrée de fenêtre superflue pour remplacer celle que vous avez supprimée.

3. Dans l'écran New Unwanted Window Entry (nouvelle entrée de fenêtre superflue), remplissez le champ suivant :

- If This Window Is Found (si cette fenêtre est trouvée)

Entrez le nom exacte de l'écran. Veillez à entrer le nom exact de l'écran tel qu'il apparaît dans la langue affichée (en anglais, français, allemand, etc.).

4. Sélectionnez une des options suivantes :
 - Then Click Button (puis cliquer sur le bouton)

Sélectionnez cette option si vous savez que l'écran concerné contient un bouton à cliquer. Entrez une commande dans la liste modifiable (OK, Annuler, etc.).
 - Or Send Numeric Command (ou envoyer une commande numérique)

Sélectionnez cette option pour ignorer le bouton réel. Dans Windows, un clic sur des boutons d'écran provoque l'envoi de messages numériques au gestionnaire de messages de fenêtres. En règle générale, le bouton OK envoie la valeur 1 et Annuler envoie 2. Cette méthode est plus flexible mais moins intuitive (pour afficher le contenu exact des messages, accédez à l'utilitaire SPY++ de DevStudio.).
 - Or Play Script (ou lire le script)

Sélectionnez cette option pour lire le sous-script indiqué si AutoPilot détecte l'écran spécifié dans le champ If This Window is Found.
 - Fail Script (faire échouer le script)

Sélectionnez cette option pour faire échouer le script lorsque la fenêtre inattendue apparaît. Cette option remplace les options Then Click Button et Or Send Numeric Command.
5. Cliquez sur OK.
6. Dans l'écran Close Unwanted Windows, cliquez sur Apply (appliquer), puis sur OK.

Définition d'un écran comme contexte

Lorsque vous scriptez une commande Application, AutoPilot ajoute, dans le panneau de script, le nom de l'écran sélectionné dans la liste de menus. Lorsque vous accédez à un nouvel écran, vous devez inclure la commande Form dans le script pour établir le contexte dans AutoPilot. Pour ce faire, utilisez la liste Next Form ou le menu Command.

► Pour inclure la commande Form dans un script à l'aide de la liste Next Form

1. Insérez une application dans le script.
2. Dans le menu Command, sélectionnez une commande permettant de basculer d'un écran à l'autre, par exemple Press Toolbar Button.
3. Dans la liste Button, cliquez sur une option d'activation de bouton, telle qu'Ajouter qui ouvre un autre écran.
4. Dans la liste Next Form, cliquez sur le nom de l'écran qui doit apparaître ensuite.

La liste Next Form contient le nom des écrans inclus dans l'application active.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

► **Pour inclure la commande Form dans un script à l'aide du menu Command**

1. Insérez une application dans le script.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Form.

La liste Form apparaît dans le panneau de commandes. Elle affiche le nom de tous les écrans inclus dans l'application active.

Remarque

Vous pouvez également afficher la liste Form dans le panneau de commandes en cliquant sur le bouton Form dans la barre d'outils.

3. Sélectionnez un nouvel écran à confirmer qui correspond à l'écran actif dans le logiciel.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Dans le panneau de script, la nouvelle ligne de commande Form contient le nom de l'écran actif dans le logiciel.

Définition d'une colonne de grille comme contexte

Après avoir lancé une application et sélectionné un écran, vous pouvez établir une colonne de grille dans l'écran comme contexte de la suite du script. Lorsque vous cliquez sur Set Grid Cell Value dans le menu Command, une ligne Grid Column apparaît dans le panneau de commandes si l'écran actif dispose d'une grille de zone-détails. Dans cette liste, vous pouvez sélectionner une colonne spécifique pour préciser davantage le contexte.

► **Pour définir une colonne de grille comme contexte**

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Grid Cell Value.
2. Dans la liste Grid Column, sélectionnez la colonne dans laquelle vous souhaitez entrer des données.
3. Sélectionnez la source d'entrée dans la liste Source of Input.
4. Dans la liste de sélection, choisissez ou entrez une valeur, puis cliquez sur le bouton Insert.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot ajoute une ligne de commande de contexte Grid (ou Detail Information) et une ligne de commande d'action Type to dans le panneau de script.

Définition d'un en-tête comme contexte

Après avoir lancé une application et sélectionné un écran, vous pouvez établir la partie d'en-tête de l'écran comme contexte de la suite du script. Lorsque vous cliquez sur Set Header Control Value dans le menu Command, une liste Header Control apparaît dans le panneau de commandes. Vous pouvez y sélectionner un contrôle spécifique pour préciser davantage le contexte.

► Pour définir un en-tête comme contexte

1. Dans le menu Command de l'écran AutoPilot, cliquez sur Set Header Control Value.
2. Dans la liste Header, sélectionnez le contrôle pour lequel vous souhaitez entrer des données.
3. Sélectionnez la source d'entrée dans la liste Source of Input.
4. Dans la liste de sélection, choisissez ou entrez une valeur, puis cliquez sur le bouton Insert.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot ajoute une ligne de commande de contexte Header et une ligne de commande d'action Type to dans le panneau de script.

Définition d'une ligne de query comme contexte

La ligne de query représente également un contexte où vous pouvez insérer des commandes dans un script après avoir lancé une application et sélectionné un écran.

Lorsque vous cliquez sur Set QBE Cell Value dans le menu Command, une ligne Grid Column apparaît dans le panneau de commandes si l'écran actif dispose d'une grille de zone-détails. Vous pouvez sélectionner une colonne spécifique pour préciser davantage le contexte.

► Pour définir une ligne de query comme contexte

1. Insérez une application dans le script.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Set QBE Cell Value.
3. Dans la liste Grid Column, sélectionnez la colonne dans laquelle vous souhaitez entrer des données.
4. Sélectionnez la source d'entrée dans la liste Source of Input.
5. Dans la liste de sélection, choisissez ou entrez une valeur, puis cliquez sur le bouton Insert.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot ajoute une ligne de commande de contexte Grid (ou Detail Information) et une ligne de commande d'action Type to dans le panneau de script.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Commande Type to* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Inclusion de la commande Type to* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Scriptage des actions

Les commandes d'action désignent les actions spécifiques que le script effectue, telles que l'activation des boutons, la sélection d'options et la saisie des données, dans un contexte donné, tel qu'une application ou un écran. Les commandes d'action nécessitent un contexte. Toutefois elles sont essentielles car elles définissent les étapes uniques à effectuer dans le contexte choisi. Vous devez insérer des commandes d'action afin de naviguer entre des écrans, d'entrer des données dans des contrôles d'en-tête, des colonnes de grille ou des lignes de query, de sélectionner des lignes dans une grille, d'effectuer des requêtes et des mises à jour de base de données, etc.

Les commandes d'action permettent également de passer à une application tierce (Microsoft Excel par exemple) au sein d'un script. Pour cela, vous envoyez un message au système par l'intermédiaire d'une ligne de commande dans AutoPilot. Vous pouvez également utiliser la commande Command Line pour capturer des écrans et stocker les images dans un fichier pour une utilisation ultérieure.

Vous utilisez également des commandes d'action pour améliorer les scripts écrits. Vous pouvez insérer une commande d'action pour inclure un script précédent dans un autre. Dans un script qui nécessite la saisie de dates puis teste d'autres fonctions, vous pouvez inclure un script autonome validant la saisie des dates.

Lors de la lecture du script créé, vous pouvez utiliser des commandes d'action pour personnaliser celle-ci. Vous pouvez insérer une commande Wait (pause) dans le script. Cette commande indique à AutoPilot de s'interrompre pendant la durée indiquée, à l'endroit du script spécifié, avant de reprendre la lecture. En outre, vous pouvez insérer des commentaires dans le script pour identifier les éléments testés ou décrire les événements se produisant à un moment donné de la lecture.

Une fois la saisie des données dans les écrans scriptée, vérifiez si AutoPilot a entré les informations dans la base de données indiquée. Cette opération s'effectue à l'aide d'une autre commande d'action AutoPilot : validation de la base de données.

Les commandes d'action vous permettent d'effectuer les opérations suivantes :

- Créer des scripts pour tester une série spécifique de processus ;
- Vérifier si les données entrées lors de l'élaboration du script ont été saisies correctement dans la base de données ;
- Modifier et commenter les scripts créés précédemment ;
- Personnaliser le mode d'exécution du script ;
- Utiliser des applications tierces pour exécuter le script ou vous aider dans d'autres tâches, par exemple la rédaction de la documentation.

Commande Type to

La commande Type to permet d'insérer des entrées pour les contrôles d'en-tête, les colonnes de grille ou les lignes de query d'un écran. Contrairement à certaines commandes d'action, telles que Press Toolbar Button, aucune option du menu Command ni aucun bouton de la barre d'outils ne représentent la commande Type to. Pour l'activer, utilisez des listes pour spécifier un en-tête, une grille ou une ligne de query comme contexte, choisissez un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille spécifique, indiquez la source d'entrée du contrôle ou de la colonne et sélectionnez une valeur à entrer dans le contrôle ou la colonne. La variable peut être un littéral ou peut provenir d'une variable, d'une liste de valeurs admises, d'une table de codes définis par l'utilisateur ou d'une interconnexion entre écrans depuis une aide visuelle.

Les listes permettant d'activer la commande Type to apparaissent dans le panneau de commandes de l'écran AutoPilot.

Listes Header Control ou Grid Column

Les listes Header Control et Grid Column contiennent la description des articles du dictionnaire de données situés dans l'en-tête, la grille et les zones de query de l'écran, c'est-à-dire le contexte que vous avez défini. Cliquez sur le contrôle ou la colonne où vous souhaitez scripter une entrée.

Liste Source of Input

Après avoir sélectionné un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille, sélectionnez une des sources suivantes dans la liste Source of Input pour obtenir une valeur à entrer :

- Literal Value (valeur littérale)
- Valid Values List (liste de valeurs correctes)
- Variable
- UDC visual assist value (valeur de table de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle)
- Form interconnect visual assist (aide visuelle d'interconnexions entre écrans)
- Effacer la source d'entrée (Clear)

Literal Value

Lorsque vous sélectionnez Literal Value comme source d'entrée, vous indiquez que la valeur insérée dans un contrôle, une colonne de grille ou une ligne de query doit apparaître telle qu'elle figure dans la liste de sélection. La valeur littérale pour l'entrée du contrôle NameAlpha peut être *Jane Meade* par exemple, soit le texte exact qu'AutoPilot insère dans le contrôle d'en-tête d'un écran lors de l'exécution du script.

Valid Values List

Lorsque vous sélectionnez une valeur littérale comme source d'entrée, AutoPilot n'affecte qu'une valeur au contrôle d'en-tête, à la colonne de grille ou à la ligne de query de l'écran. Le choix de cette option comme source d'entrée permet de créer un fichier texte ou numérique contenant plusieurs valeurs ; vous pouvez sélectionner n'importe laquelle pour l'entrer dans le contrôle d'en-tête, la colonne de grille ou la ligne de query. Vous pouvez créer une liste de valeurs correctes en sélectionnant vos propres valeurs ou en recherchant des valeurs dans une base de données choisie pour les inclure à la liste.

Utilisez cette source d'entrée lorsque vous souhaitez exécuter un script plusieurs fois et entrer une valeur différente à chaque fois dans un contrôle d'en-tête, une colonne de grille ou une ligne de query spécifique. A mesure qu'AutoPilot exécute votre script en boucle, la valeur entrée dans le contrôle ou la colonne est remplacée par les autres valeurs incluses dans la liste. Vous pouvez également exécuter le script une seule fois mais entrer cinq valeurs différentes dans une colonne de grille. Pour cela, vous pouvez créer une liste de valeurs correctes contenant cinq éléments.

Lorsque vous quittez le script, puis AutoPilot, et rouvrez ensuite le script, AutoPilot réinitialise la liste des valeurs correctes. La première valeur entrée dans la liste apparaît lors de la lecture du script. Si vous fermez un script sans quitter AutoPilot, puis rouvrez le script, AutoPilot utilise la valeur qui apparaît ensuite dans la liste.

Variable

Vous pouvez sélectionner une valeur, la stocker, puis l'utiliser ultérieurement dans le script. Vous pouvez également l'utiliser plusieurs fois dans le script. Dans ce cas, utilisez une variable comme source d'entrée et stockez sa valeur à un endroit quelconque du script. Vous déclarez la variable pour lui affecter un nom. Vous définissez et stockez ensuite sa valeur, qui peut provenir d'une liste de valeurs correctes, d'un contrôle d'en-tête, d'une colonne de grille, d'une autre variable ou d'un littéral que vous entrez.

Le panneau de commandes de l'écran AutoPilot affiche les six composants suivants lorsque vous insérez une commande Variable :

- Liste New Variable (nouvelle variable). Déclarez la variable en entrant son nom dans la liste.
- Option de variable externe (External). Lorsque vous activez cette option, vous indiquez que la variable peut être liée à une autre dans un script différent afin de transmettre sa valeur entre les scripts.
- Liste de variables par défaut (Default Value). Entrez une valeur qu'AutoPilot utilise même si vous n'affectez aucune valeur à la variable.
- Liste de variables existantes (Or Existing Variable). AutoPilot affiche le nom des variables existantes déclarées dans le script.
- Liste Source of Value (source de valeurs). Sélectionnez la source de valeur de la variable, telle qu'une valeur littérale, une liste de valeurs correctes, un en-tête de contrôle, une cellule de grille ou une autre variable. En outre, vous pouvez effectuer des manipulations de variables, telles que l'ajout ou la soustraction d'une valeur littérale ou d'une valeur de la variable.

- Liste de sélection de valeurs. Entrez une valeur littérale ou sélectionnez l'objet contenant la valeur stockée dans la variable. Si vous avez choisi un contrôle d'en-tête comme source, sélectionnez dans la liste le contrôle spécifique contenant la valeur. Vous pouvez également extraire les valeurs de variable de listes de valeurs correctes, de variables auxquelles une valeur a été affectée préalablement ou des sources J.D. Edwards ERP, telles que des avertissements, des messages d'erreur ou des nombres de lignes de grille.

Le tableau suivant présente d'autres termes clés associés aux variables dans les scripts AutoPilot :

Terme	Signification/Application
Portée d'une variable	Il s'agit de la plage de commandes dans un script sur laquelle la valeur d'une variable peut être utilisée.
Variable globale	Il s'agit d'une variable dont la valeur peut être utilisée dans le script entier.
Variable locale	Il s'agit d'une variable dont la valeur ne peut être utilisée que dans une partie du script.
Variable externe	Il s'agit d'une variable qui peut être liée à une autre dans un script différent. Sa valeur peut ainsi être transmise entre scripts.
Valeur par défaut	Cette valeur affectée à une variable est utilisée par AutoPilot lorsque vous ne définissez la valeur à aucun endroit du script.
Instruction conditionnelle	Cette instruction if/then est notée sous la forme d'une comparaison des valeurs de deux variables. L'instruction indique que si la condition se vérifie dans le script, celui-ci doit exécuter des commandes supplémentaires.
Concaténation de variables	Cette opération consiste à enchaîner deux variables au moins pour en créer une nouvelle.
Variable système	Il s'agit d'une variable dont la valeur provient des données J.D. Edwards, telles que des avertissements ou des messages d'erreur.
Nombre de valeurs correctes	Il s'agit d'une variable dont la valeur représente le nombre d'éléments dans la liste de valeurs correctes.
Liste de suivi des variables	Cette liste permet d'effectuer le suivi des valeurs de variable utilisées au cours de la lecture du script.
Réussite de la validation	Il s'agit d'une variable dont la valeur indique la réussite ou l'échec d'une validation de base de données.

Portée d'une variable

La portée d'une variable indique dans quelle mesure vous pouvez utiliser la valeur de celle-ci dans le script. Vous créez un nœud lorsque vous insérez une commande de contexte. Le nœud où vous déclarez la variable détermine sa portée. Si vous déclarez une variable dans un nœud de commande Application par exemple, la portée de celle-ci est limitée au nœud lui-même, et vous ne pouvez utiliser qu'une valeur définie à ce niveau. Si vous déclarez une variable au sein d'un nœud de commande Application et que vous lancez une autre application, vous ne pouvez plus utiliser la valeur définie dans le nouveau nœud. Si vous déclarez une variable au niveau du nœud de commande Form, sa portée est limitée à l'écran concerné.

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes dans le présent manuel de référence :

- ☐ *Modification de la portée d'une variable*
- ☐ *Nœuds décalés*
- ☐ *Glisser-déplacer*

Variables globales

La portée d'une variable est globale si vous pouvez utiliser sa valeur dans tout le script. Pour établir une portée globale, vous devez insérer la commande Declare Variable sous le nœud Begin Script qui figure toujours au début du script.

Variables locales

Vous ne pouvez utiliser la valeur d'une variable locale que dans une partie du script, c'est-à-dire dans le nœud auquel elle est associée. Vous pouvez par exemple déclarer la variable immédiatement après le lancement d'une application et d'un écran. Dans cet exemple, vous pouvez définir la valeur de la variable et l'utiliser uniquement pour les lignes de commande figurant dans un nœud de commande Form. En effet, la commande Declare Variable entrée est subordonnée au nœud de commande Form.

Vous pouvez étendre la portée de la variable en la faisant glisser vers un autre nœud placé plus haut dans le script. Vous pouvez déplacer la commande Declare Variable du nœud de commande Form au nœud de commande Application à laquelle elle est alors subordonnée. Cette opération élargit la portée de la variable et vous pouvez utiliser la valeur définie n'importe où dans l'application.

Toutefois, la portée de la variable demeure locale. Si vous lancez une autre application plus loin dans le script, vous ne pouvez plus utiliser la valeur dans cette nouvelle commande Application à moins de placer cette dernière sous la première commande Application.

Variables externes

Une variable à portée globale permet de transmettre une valeur à des contrôles d'en-tête, des colonnes de grille et des lignes de query à l'aide d'un script unique et autonome. AutoPilot permet également de déclarer une variable externe, c'est-à-dire que vous pouvez la lier à une autre dans un script différent. Les variables externes permettent la transmission de valeurs entre scripts. Vous pouvez par exemple stocker un numéro de lot dans un script. Si vous déclarez une variable externe pour stocker le numéro de lot, vous pouvez la lier à d'autres variables dans un ou plusieurs scripts différents, et transmettre le numéro de lot à d'autres scripts.

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes dans le présent manuel de référence :

- ❑ *Liaison de variables entre scripts*
- ❑ *Création de liens de variable*
- ❑ *Inclusion de scripts*
- ❑ *Inclusion de scripts*

Valeurs par défaut des variables

Vous souhaitez créer un script qui peut être lu en mode autonome ou avec d'autres. Pour cela, vous affectez une valeur par défaut à la variable. Vous créez par exemple un script B lié au script A qui transmet une valeur de numéro de lot. Vous souhaitez toutefois exécuter le script B seul. Si vous définissez une valeur par défaut dans le script B, AutoPilot l'utilise lors de la lecture du script B en mode autonome.

Vous pouvez également affecter une valeur par défaut à une variable non déclarée comme externe. AutoPilot utilise la valeur par défaut de la variable chaque fois que vous utilisez celle-ci comme source d'entrée d'un contrôle d'en-tête, une colonne de grille ou une ligne de query. Si vous ajoutez une commande pour définir la valeur de la variable, celle-ci remplace la valeur par défaut.

Instructions conditionnelles

Les instructions conditionnelles permettent d'insérer des commandes If/Then/Else qui comparent les valeurs de deux variables dont vous avez déclaré le nom et défini la valeur. Si le script vérifie les conditions de l'instruction, AutoPilot exécute alors une branche supplémentaire du script. Inversement, vous pouvez ajouter des commandes associées à une branche Else du script ou vous pouvez autoriser l'arrêt du script si la condition n'est pas vérifiée.

Vous pouvez ajouter une instruction conditionnelle pour garantir que le script teste une application même si les conditions attendues ne se vérifient pas. Vous souhaitez par exemple tester la révision d'un numéro de référence. Si ce numéro existe, AutoPilot sélectionne la ligne de grille dans l'écran Accès aux numéros de référence, clique deux fois sur la ligne, puis révise le numéro dans l'écran Révision du répertoire d'adresses. En revanche, en l'absence de ce numéro, le script échoue sauf si vous ajoutez une instruction conditionnelle stipulant que dans ce cas, AutoPilot doit ajouter un écran et exécuter des commandes pour créer une entrée dans le répertoire d'adresses.

Une autre instruction conditionnelle peut tester l'événement opposé : si le numéro de référence est différent de celui retourné par AutoPilot sur la ligne de query de l'écran Accès aux numéros de référence, le numéro de référence n'existe pas. Si cette condition est vérifiée, AutoPilot clique sur Ajouter et crée une entrée. En l'absence du numéro de référence, AutoPilot clique deux fois sur la ligne de grille et révisé l'entrée du répertoire d'adresses. Il s'agit de la partie Else de l'instruction.

Vous pouvez également comparer des variables entre scripts. Pour cela, déclarez une variable externe dans un script, incluez celui-ci à un script principal et liez la variable externe à une variable du script principal. Créez ensuite l'instruction conditionnelle avec ces deux variables.

Vous pouvez utiliser AutoPilot pour définir des instructions conditionnelles d'égalité ou d'inégalité des données mais l'outil ne permet pas de développer des instructions composées associées.

Ajout de variables

Cette option permet de faire défiler une grille de haut en bas. Vous insérez par exemple une commande ajoutant 1 au nombre de lignes de la grille à chaque lecture du nœud du script. Si vous définissez comme nombre de répétitions du nœud le nombre de lignes dans la grille, AutoPilot fait défiler, de haut en bas et ligne par ligne, la grille entière.

Soustraction de variables

Cette option permet de faire défiler, ligne par ligne et de bas en haut, la grille entière. Vous insérez une commande soustrayant 1 du nombre de lignes de la grille à chaque lecture du nœud du script.

Concaténation de variables

Cette option permet d'enchaîner des valeurs de variables existantes afin d'en créer une nouvelle. Vous avez par exemple créé deux variables dont les valeurs sont respectivement 10 et 25. Vous pouvez les concaténer pour créer une variable dont la valeur est utilisée pour sélectionner une série de valeurs pour un UBE.

Variables système

La valeur de ces variables provient du logiciel J.D. Edwards ERP et non des données que vous entrez dans AutoPilot. Pour utiliser une variable système, vous n'avez pas à déclarer de variable ou à définir sa valeur car celle-ci est déterminée lors de la lecture du script.

Le tableau suivant présente le nom des variables système et des exemples de leur utilisation pour l'élaboration de scripts.

Nom de la variable système	Signification	Utilisation possible dans un script
Errors	AutoPilot enregistre le nombre de messages d'erreur J.D. Edwards ERP qui se produisent lors de la lecture du script.	Utilisez-la conjointement à une instruction conditionnelle. Définissez par exemple une condition indiquant que si le nombre de messages d'erreur retournés est supérieur à 0, AutoPilot doit exécuter la commande Exit OneWorld (quitter OneWorld).
Warnings	AutoPilot enregistre le nombre de messages d'avertissement J.D. Edwards ERP qui se produisent lors de la lecture du script.	Utilisez-la conjointement à une instruction conditionnelle. Définissez par exemple une condition indiquant que si J.D. Edwards ERP envoie un avertissement lorsque le bouton OK est activé, AutoPilot doit cliquer deux fois sur ce bouton.
Grid Row Count	AutoPilot enregistre le nombre de lignes remplies de la grille.	Définissez un nombre de répétitions pour un nœud afin de vous assurer qu'AutoPilot accède à chaque ligne de la grille lors de la lecture du script.

Remarque concernant la valeur de Grid Row Count

La valeur de cette variable système est déterminée par le nombre de lignes remplies par J.D. Edwards ERP après l'activation du bouton Rechercher et non par le total des lignes dans la grille entière. Pour utiliser le nombre réel de lignes de la grille comme valeur de la variable Grid Row Count, passez au bas de la grille à l'aide de la commande Select Grid Row (sélectionner la ligne de grille). Une fois cette commande insérée, la valeur de la variable Grid Row Count représente le nombre total de lignes remplies dans la grille.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Opérations sur les lignes de grilles* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Valid Values Count

Si vous choisissez Valid Values Count comme source d'entrée, vous devez également sélectionner, dans la liste, une valeur créée par vous ou par un autre utilisateur. Cette liste peut être stockée sur votre lecteur local ou sur un serveur. AutoPilot compte le nombre d'éléments dans la liste et le stocke comme variable. Vous pouvez utiliser le nombre de valeurs correctes comme source d'entrée pour définir la valeur du nombre de lignes de grille et établir ainsi le nombre de répétitions d'un nœud. Le nombre de lectures du nœud du script correspond à celui des éléments de la liste des valeurs correctes. Vous pouvez ajouter une commande pour indiquer à AutoPilot d'entrer des valeurs de cette liste dans une cellule de chaque ligne de la grille.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Liste des valeurs correctes* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Liste de suivi des variables

La liste de suivi (Watch List), que vous pouvez sélectionner depuis le menu View (afficher) d'AutoPilot, est un écran distinct qui présente la valeur des variables du script lors de la lecture. Etant donné qu'elle ne figure pas dans l'écran AutoPilot, vous pouvez l'afficher à tout moment, même lors de la fermeture et de l'ouverture de scripts.

La liste de suivi contient deux en-têtes de colonne : Variable et Value. Lors de la lecture du script, AutoPilot ajoute le nom et la valeur d'une variable dans la liste chaque fois qu'il en définit la valeur. Si la valeur entrée par AutoPilot dans un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille est incorrecte et que la lecture du script s'interrompt, AutoPilot n'ajoute plus de valeurs à la liste de suivi. Lorsque vous interrompez le script, puis reprenez sa lecture, AutoPilot efface le contenu de la liste de suivi.

Validation Success

La variable Validation Success (réussite de la validation) permet de vérifier rapidement la présence des données attendues après l'exécution du script. Après avoir déclaré une validation, sélectionnez Validation Success comme source d'entrée, puis sélectionnez dans la liste des valeurs le nom de la validation à vérifier.

Une fois que vous avez associé et exécuté la validation, et lancé le script, AutoPilot affiche dans la liste de suivi le nom et la valeur de la variable de réussite créée. La valeur 1 indique que la validation a abouti ; 0 indique qu'elle a échoué. Dans les cas rares où vous déclarez et associez une validation sans l'exécuter, AutoPilot retourne la valeur 2 à la fin de la lecture.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Commande de validation de base de données* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Valeur de table de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle

Vous pouvez également utiliser comme source d'entrée une valeur provenant d'une table de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle. La sélection de l'option UDC Visual Assist Value dans la liste Source of Input charge dans la liste correspondante les codes utilisateur qui apparaissent lorsque vous cliquez sur le bouton Lampe électrique de l'écran. Lorsque vous insérez la valeur dans le script en mode lecture, AutoPilot teste le code qui ouvre l'écran et sélectionne la valeur indiquée.

L'option UDC Visual Assist Value n'apparaît dans la liste Source of Input que si un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille de l'écran contient une aide visuelle.

Aide visuelle d'interconnexions entre écrans

Vous pouvez avoir besoin d'une aide visuelle non associée à un code défini par l'utilisateur. Vous souhaitez par exemple effectuer une recherche dans le fichier Sociétés. Dans le logiciel J.D. Edwards ERP, lorsque vous cliquez sur l'icône Lampe électrique pour effectuer une recherche dans le fichier Sociétés, une nouvelle application apparaît.

Pour insérer cette interconnexion entre écrans dans le script AutoPilot, cliquez sur Form Interconnect Visual Assist dans la liste Source of Input. Lorsque vous sélectionnez Form Interconnect Visual Assist et insérez la commande dans le script, AutoPilot teste le code qui déclenche une série d'événements dans le logiciel J.D. Edwards ERP. AutoPilot clique sur le bouton Lampe électrique, exécute une commande Application Interconnect et confirme le nouvel écran. Il insère les commandes Application Interconnect et Form dans le panneau de script. Vous pouvez ensuite ajouter les commandes supplémentaires nécessaires.

L'option Form Interconnect Visual Assist n'apparaît dans la liste Source of Input que lorsqu'un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille contient une aide visuelle nécessitant le passage à une autre application.

Remarque concernant la sélection de valeurs correctes

La liste de sélection de valeurs n'est pas disponible lorsque vous choisissez Form Interconnect Visual Assist. Cette source d'entrée requiert la sélection d'une valeur après le passage à la nouvelle application.

Suppression de la source d'entrée (Clear)

La commande Clear du panneau Source of Input permet de retirer une entrée dans un contrôle d'en-tête, une colonne de grille ou un contrôle d'écran d'option de traitement. Lorsque vous sélectionnez un contrôle ou une colonne de grille du panneau de commandes et Literal Value dans la liste Source of Input, AutoPilot affiche un rappel dans la liste de sélection indiquant que vous pouvez effacer le contenu du contrôle ou de la colonne.

Liste de sélection de valeurs

Après avoir sélectionné une source d'entrée, vous devez indiquer les valeurs à entrer dans le contrôle d'en-tête, la colonne de grille ou la ligne de query. Vous pouvez utiliser une des méthodes suivantes pour indiquer la valeur :

- Entrez une valeur littérale composée de chiffres, de lettres et d'espaces.
- Sélectionnez une liste de valeurs correctes que vous avez créée.
- Sélectionnez une variable déclarée et définie.
- Sélectionnez une variable système.
- Sélectionnez une valeur de table de codes définis par l'utilisateur ou d'interconnexion entre écrans par aide visuelle.

Gardez à l'esprit que le titre de la liste de sélection des valeurs varie selon l'option choisie dans la liste Source of Input.

Scriptage de la commande Type to

La création d'une commande Type to s'effectue à l'aide des listes Header Control, Grid Column, Source of Input et de sélection de valeurs. Cette commande d'action est créée lors de l'ajout des commandes de contexte Header, Grid (ou Detail Information) et QBE. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot ajoute la commande de contexte et la commande Type to qu'il décale sous la première pour refléter la hiérarchie des commandes dans le panneau de script.

Utilisation des listes Header Control ou Grid Column

Pour insérer une commande Type to, vous cliquez d'abord sur Set Header Control Value, Set Grid Cell Value ou Set QBE Cell Value dans le menu Command. La liste Header Control ou Grid Column s'affiche et présente les contrôles ou les colonnes de l'écran actif. Cliquez sur le contrôle ou la colonne où vous souhaitez entrer des données.

► Pour utiliser une liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Header Control Value, Set Grid Cell Value ou Set QBE Cell Value.
2. Dans la liste Header Control ou Grid Column du panneau de commandes, sélectionnez l'élément où vous souhaitez entrer des données.
3. Cliquez sur le bouton Insert.

Utilisation de la liste Source of Input

Après avoir choisi un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille, vous devez sélectionner sa source d'entrée. Selon le processus testé et le mode d'exécution souhaité du script, vous sélectionnez une des quatre sources d'entrée possibles : Literal Value, Valid Values List, Variable ou UDC Visual Assist Value.

La documentation relative à la liste Source of Input inclut l'étape suivant la sélection d'une source, soit la saisie ou le choix d'une valeur dans la liste de sélection. Celle-ci est présentée séparément.

Utilisation d'une valeur littérale comme source d'entrée

Lorsque vous exécutez un script, une valeur littérale apparaît dans l'écran telle que vous l'avez entrée dans le champ Literal Value vide.

► Pour utiliser une valeur littérale comme source d'entrée

1. Dans le panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez Literal dans la liste Source of Input.
2. Dans le champ Literal Value, entrez une valeur telle qu'elle doit apparaître dans le contrôle d'en-tête, la colonne de grille ou la ligne de query de l'écran. Il peut s'agir de toute combinaison de lettres, de chiffres, de caractères spéciaux ou d'espaces.
3. Cliquez sur le bouton Insert.

Utilisation d'une liste de valeurs correctes comme source d'entrée

Après avoir créé une liste de valeurs correctes, vous pouvez l'utiliser comme source d'entrée pour un contrôle d'en-tête, une colonne de grille ou une ligne de query. Vous utilisez une liste des valeurs correctes que vous souhaitez entrer plusieurs fois ou lorsque vous devez exécuter un script plusieurs fois et entrer une valeur différente à chaque fois.

Si une liste de valeurs correctes contient cinq éléments par exemple, vous pouvez entrer la valeur comme nombre de répétitions pour le nœud contenant la liste. Lors de la lecture d'un script, AutoPilot exécute le nœud cinq fois en boucle et insère un élément différent de la liste à chaque fois. Inversement, vous pouvez laisser la valeur 1 comme nombre de répétitions du nœud contenant la liste mais remplacer ce nombre par 5 au niveau de Begin Script. Au cours des cinq lectures du script, AutoPilot entre une valeur différente de la liste.

Si vous fermez le script, laissez AutoPilot ouvert, puis rouvrez et exécutez le script à nouveau, AutoPilot entre la valeur suivante de la liste dans le contexte approprié. Une fois la liste de valeurs correctes créée, elle contient des valeurs stockées que vous pouvez utiliser comme source dans les scripts suivants.

Vous devez créer la liste de valeurs correctes avant de la sélectionner comme source d'entrée d'un écran. Pour cela, sélectionnez le type de liste de valeurs correctes à créer, entrez des valeurs dans cette liste et affectez-lui un nom.

Création d'une liste de valeurs littérales

Il s'agit d'une liste contenant des valeurs que vous sélectionnez. Avant de créer cette liste, assurez-vous que les valeurs créées sont correctes pour l'application à tester.

► **Pour créer une liste de valeurs littérales**

1. Dans la barre de menus d'AutoPilot, cliquez sur Tools (outils).
2. Sélectionnez Generate Valid Values List (générer la liste des valeurs correctes).
3. Dans l'écran Select Data File Type (sélection du type de fichier de données), sélectionnez List of Literal Values, puis cliquez sur Next (suivant).
4. Dans l'écran Enter File Name & Data (saisie du nom et des données du fichier), renseignez le champ File Name (nom du fichier).

Si vous entrez le nom d'un fichier existant, ses valeurs sont automatiquement chargées dans la liste.
5. Entrez une ou plusieurs valeurs dans la liste Enter Values (saisie de valeurs) en appuyant sur Entrée après chacune. Les valeurs doivent être alignées verticalement dans la zone.
6. Cliquez sur Finish (terminer).

Création d'une liste de valeurs correctes à partir d'une simple requête de base de données

Une simple requête de base de données produit une liste de valeurs correctes contenant des valeurs qu'AutoPilot extrait de la base de données et inclut dans la liste, en fonction du fichier et de la colonne sélectionnés. Vous pouvez limiter le nombre d'enregistrements dans la liste et spécifier leur méthode de tri, telle qu'ordre croissant, décroissant ou aléatoire.

► **Pour créer une liste de valeurs correctes à partir d'une simple requête de base de données**

1. Dans le menu Tools, sélectionnez Generate Valid Values List (générer la liste des valeurs correctes).
2. Dans l'écran Select Data File Type, sélectionnez Simple Database Query (requête de base de données simple), puis cliquez sur Next.
3. Dans l'écran Select Table (sélection d'une table), cliquez deux fois sur une table.
4. Dans la fenêtre Column Name (nom de colonne), sélectionnez une colonne, puis cliquez sur Next.
5. Indiquez les options de format et de tri en cliquant sur les cases appropriées.

Remarque

Pour afficher le contenu de la liste des valeurs correctes, cliquez sur le bouton Preview (aperçu). Les utilisateurs expérimentés peuvent également entrer des instructions SQL.

6. Cliquez sur Preview.
7. Cliquez sur Next (suivant).
8. Dans la fenêtre Finish, affectez un nom de fichier à la liste des valeurs correctes en renseignant le champ approprié.
9. Cliquez sur Finish.

Utilisation d'une liste de valeurs correctes dans le script

Après avoir créé une liste de valeurs correctes, vous retournez au menu Command et cliquez sur le contexte où vous souhaitez ajouter des commandes. Vous sélectionnez un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille, puis Valid Values List (liste de valeurs correctes) dans la liste Source of Input. Le nom de la liste créée apparaît alors dans la liste de sélection.

► Pour utiliser une liste de valeurs correctes comme source d'entrée

1. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez une option.
2. Sélectionnez Valid Values List dans la liste Source of Input.
3. Sélectionnez le nom d'une liste de valeurs correctes que vous avez créée.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Mise à jour du nombre de répétitions dans un nœud

La liste de valeurs correctes peut contenir plusieurs valeurs. Pour utiliser toutes les valeurs comme entrées pour un contrôle d'en-tête, une colonne de grille ou une ligne de query, remplacez le nombre de répétitions dans le nœud de la commande Form du script par le nombre d'éléments dans la liste. Ainsi, au cours de la lecture, AutoPilot entre successivement chaque valeur dans le contrôle, la colonne de grille ou la ligne de query concernés jusqu'à épuisement de la liste.

► Pour mettre à jour le nombre de répétitions dans un nœud

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur la ligne Form du nœud où la liste de valeurs correctes est insérée.
2. Dans la liste Repeat Count (nombre de répétitions) du panneau de commandes, entrez le nombre de fois que le nœud doit être lu.
3. Cliquez sur le bouton Update (mettre à jour).

Utilisation d'une variable comme source d'entrée

Pour utiliser une variable comme source d'entrée, vous devez d'abord la déclarer ou lui donner un nom. Vous pouvez effectuer cette opération à tout moment dans le script. Toutefois, s'il s'agit d'une variable globale, la valeur qui lui est affectée peut être utilisée par la suite à un emplacement quelconque du script. Après avoir déclaré la variable, vous pouvez la définir ou lui affecter une valeur, que vous stockez dans la variable déclarée, pour une utilisation ultérieure dans le script. La valeur définie de la variable peut être modifiée à tout moment dans le script. Si vous déclarez et définissez plusieurs variables, vous pouvez ajouter des instructions conditionnelles afin de comparer leurs valeurs. Vous pouvez par exemple utiliser une instruction conditionnelle pour vérifier la présence d'une valeur dans la base de données. Si l'instruction indique que la valeur n'existe pas, vous pouvez modifier le script et ajouter la valeur à l'aide de commandes.

Déclaration d'une variable

Lorsque vous déclarez une variable, vous lui donnez un nom indiquant l'emplacement de stockage de la valeur définie. Vous pouvez insérer la commande Declare variable à tout moment dans le script. L'emplacement de déclaration détermine la portée. Vous pouvez toutefois modifier la portée d'une variable en faisant glisser celle-ci d'un point du script à un autre.

► Pour déclarer une variable

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.

Remarque

Vous pouvez effectuer cette opération à tout moment dans le script.

2. Dans le champ New Variable (nouvelle variable) du panneau de commandes, entrez le nom de la variable.
 3. Dans la liste Source of Value, cliquez sur Unknown/None.
 4. Cliquez sur le bouton Insert.
-

Remarque

Lorsque vous avez effectué ces étapes, vous avez donné un nom à la variable mais ne lui avez pas encore affecté de valeur.

Modification de la portée d'une variable

Il s'agit du contexte dans lequel vous pouvez utiliser la valeur affectée à la variable. La portée de la variable peut s'étendre localement, à un écran ou à une application unique, ou globalement, sur l'intégralité du script, indépendamment du nombre d'applications lancées. Dans le cas d'une variable globale, vous pouvez définir sa valeur à un point quelconque du script et l'utiliser n'importe où dans le script.

Vous pouvez déclarer la variable à tout moment dans le script. Pour modifier sa portée, faites-la monter ou descendre dans la hiérarchie des commandes du panneau de script en cliquant sur la commande Declare et en la faisant glisser à l'endroit souhaité.

Lorsque vous faites glisser la souris, une flèche apparaît au-dessus de la ligne de commande Declare. Une flèche pointant vers le haut indique que la ligne de commande est placée au-dessus de la ligne en surbrillance lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Une flèche pointant vers le bas indique que la ligne de commande est placée en-dessous de la ligne en surbrillance lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

► **Pour modifier la portée d'une variable**

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur la ligne de commande Declare.
2. En maintenant enfoncé le bouton de la souris, faites glisser la ligne de commande Declare vers un autre contexte.
Pour rendre la variable globale, placez la commande Declare au début du script.
3. Lorsque la ligne de commande se trouve au-dessus de la ligne de commande Application et que la flèche pointe vers le haut, relâchez le bouton de la souris.

Définition de la valeur d'une variable

Une fois la variable déclarée, vous définissez sa valeur. Vous stockez la valeur dans la variable déclarée pour l'utiliser à des emplacements du script déterminés lorsque vous établissez la portée de la variable.

► **Pour définir la valeur d'une variable**

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Dans la liste Existing Variable du panneau de commandes, sélectionnez le nom de la variable déclarée à laquelle vous souhaitez affecter une valeur.
3. Dans la liste Source of Value, sélectionnez une des sources suivantes pour la valeur :
 - Literal Value
 - Valid Values List
 - Variable
 - Header Control Data
 - Grid Cell Data
4. Si vous affectez une valeur littérale, entrez le chiffre ou le mot dans le champ Literal Value du panneau de commandes. Si vous avez créé une liste de valeurs correctes, ou déclaré et défini la valeur d'une autre variable, cliquez sur le nom d'une de ces valeurs dans la liste. Pour extraire la valeur d'un contrôle d'en-tête ou d'une colonne de grille, cliquez sur le nom du contrôle ou de la colonne qui charge la liste.

Remarque

Si vous sélectionnez Grid Cell Data (données de cellule de grille) comme source, AutoPilot affiche une liste Row Number vide et les colonnes de grille de l'écran utilisé. Si vous entrez un numéro de ligne de grille dans cette liste et cliquez sur le bouton Insert, AutoPilot stocke la valeur de la ligne indiquée.

5. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot définit la valeur sélectionnée et la stocke dans la variable déclarée.

Utilisation d'une variable dans le script

Après avoir déclaré une variable et défini sa valeur, vous pouvez utiliser cette dernière comme source d'entrée. La portée établie pour la variable détermine où sa valeur peut être utilisée dans le script.

► Pour utiliser une variable dans le script

1. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes, cliquez sur l'élément de l'écran concerné pour établir le contexte où vous souhaitez entrer la valeur de la variable.
2. Dans la liste Source of Input, sélectionnez Variable.
3. Dans la liste Variable, sélectionnez le nom de la variable déclarée et définie au début du scriptage.
4. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot entre la variable définie dans le contrôle d'en-tête, la colonne de grille ou la ligne de query.

Mise à jour de la valeur d'une variable

Vous pouvez être amené à modifier la valeur d'une variable existante. Si vous avez déclaré la variable et défini sa valeur, vous pouvez modifier cette dernière n'importe où dans le script.

► Pour mettre à jour la valeur d'une variable

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur la ligne de commande Set.
Vous avez affecté une valeur à la variable déclarée sur cette ligne.
2. Dans la liste Variable du panneau de commandes, sélectionnez le nom de la variable à mettre à jour.
3. Choisissez une option dans la liste Source of Value.
4. Sélectionnez ou entrez une valeur.
5. Cliquez sur le bouton Update (mettre à jour).

Définition d'instructions conditionnelles

Pour comparer la valeur de deux variables dans AutoPilot, cliquez sur `If <var > == <var >` dans le menu Command. Le panneau de commandes affiche alors trois listes remplies qui permettent de noter une instructions conditionnelle `If/Then`, qui contient également une instruction `Else`. AutoPilot charge deux des listes avec le nom des variables déclarées. Vous complétez les côtés gauche et droit de l'instruction conditionnelle en effectuant une sélection dans chacune de ces listes. Pour comparer la variable de gauche au littéral de droite, plutôt qu'à une variable, entrez une valeur dans la liste Right Literal (littéral de droite).

La troisième liste contient des opérateurs conditionnels, tels qu'égal à, différent de, supérieur à, etc. Le panneau de commandes présente également une case à cocher Numeric (numérique). Lorsque vous activez cette option, AutoPilot convertit les variables déclarées alphabétiques en valeurs numériques avant de les comparer. Pour insérer une instruction conditionnelle utilisant une chaîne, plutôt qu'une valeur numérique, choisissez l'option Is Not In (absent de) dans la liste d'opérateurs conditionnels.

Remarque

La saisie de commandes dans la branche *Else* du script est facultative. Vous effectuez cette opération lorsque vous souhaitez qu'AutoPilot n'exécute une série de commandes que si la première partie de l'instruction conditionnelle ne se vérifie pas.

► Pour définir une instruction conditionnelle

1. Dans l'écran AutoPilot, déclarez et définissez la valeur de deux variables.

Remarque

Vous pouvez déclarer les variables et définir leur valeur à un point quelconque du script avant d'insérer l'instruction conditionnelle.

2. Dans le menu Command, sélectionnez `If <var> == <var>`.
3. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans les listes suivantes :
 - Left Variable (variable de gauche)
 - Operator (opérateur)
 - Right Variable (variable de droite)
 - Right Literal (littéral de droite)
4. Si les valeurs des variables sont numériques, cliquez sur l'option Numeric.
Cette étape est facultative.
5. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot entre la partie *If* de l'instruction conditionnelle dans le panneau de script.
Les parties *Then* et *Else* sont vides.
6. Ajoutez au script les commandes constituant la branche *Then* de l'instruction conditionnelle.
7. Cliquez sur le bouton Insert.
8. Si vous souhaitez ajouter une condition *Else*, faites glisser le curseur d'insertion sous la ligne de commande *Else* dans le panneau de script.
9. Ajoutez au script les commandes constituant la branche *Else* de l'instruction conditionnelle.
10. Cliquez sur le bouton Insert.

Vous pouvez inclure des branches du script dont l'exécution dépend de l'instruction conditionnelle.

Ajout d'une valeur à une variable

Vous pouvez ajouter à une variable la valeur d'une autre variable ou une valeur littérale. Vous pouvez ajouter une valeur à une variable que celle-ci soit déclarée et définie, ou déclarée uniquement. Toutefois, si vous déclarez une variable et souhaitez la définir en ajoutant sa valeur ultérieurement dans le script, entrez une valeur par défaut pour indiquer à AutoPilot la valeur à compléter. Si vous souhaitez ajouter la valeur d'une variable à une autre, vous devez d'abord déclarer et définir celle-ci.

► Pour ajouter une valeur à une variable

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Sélectionnez une variable dans la liste Existing Variable (variable existante).
3. Sélectionnez une des options suivantes dans la liste Source of Value :
 - Add Variable (ajouter une variable)
 - Add Literal (ajouter un littéral)
4. Pour ajouter la valeur d'une variable, sélectionnez le nom de celle-ci dans la liste correspondante.
5. Pour ajouter une valeur littérale, renseignez le champ Literal Value.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

Soustraction d'une valeur à une variable

Vous pouvez soustraire d'une variable la valeur d'une autre variable ou une valeur littérale. Vous pouvez effectuer cette opération même si la variable n'est pas définie, à condition que la variable déclarée contienne une valeur par défaut.

► Pour soustraire une valeur d'une variable

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Sélectionnez une variable dans la liste Existing Variable (variable existante).
3. Sélectionnez une des options suivantes dans la liste Source of Value :
 - Subtract Variable (soustraire une variable)
 - Subtract Literal (soustraire un littéral)
4. Pour soustraire la valeur d'une variable, sélectionnez le nom de celle-ci dans la liste correspondante.
5. Pour soustraire une valeur littérale, renseignez le champ Literal Value.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

Concaténation d'une variable

Cette opération permet de créer des chaînes alphanumériques à partir d'au moins deux variables. Vous pouvez construire une variable concaténée à partir d'autres variables ou de valeurs littérales. Le tableau suivant illustre le principe de la concaténation de variables :

Nom de la variable	Valeur de la variable
X	1
Y	1
X et Y concaténés	11

Conditions préliminaires

- ☐ Déclarez au moins une variable et définissez sa valeur ou entrez une valeur par défaut.

► Pour concaténer une variable

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Sélectionnez une variable dans la liste Existing Variable (variable existante).
3. Sélectionnez une des options suivantes dans la liste Source of Value :
 - Concatenate Literal (concaténer un littéral)
 - Concatenate Variable (concaténer une variable)
4. Pour concaténer une valeur littérale, renseignez le champ Literal Value.
5. Pour concaténer une variable, sélectionnez-en une dans la liste correspondante.
6. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot crée une valeur concaténée pour la variable choisie dans la liste Existing Variable.

Création d'une variable pour confirmer la réussite de la validation

Pour confirmer la réussite ou l'échec d'une validation, vous déclarez une variable et choisissez Validation Success comme source de valeur. AutoPilot affiche alors dans la liste de sélection le nom des validations déclarées. Lorsque vous exécutez la validation, AutoPilot affecte la valeur 1 à la variable en cas de réussite. En cas d'échec, AutoPilot lui affecte la valeur 0. Si vous déclarez la validation et lui affectez des valeurs sans l'exécuter, AutoPilot lui définit la valeur 2.

La sélection de Watch List dans le menu View d'AutoPilot permet de déterminer aisément si la validation des données a abouti lors de la lecture. La liste de suivi affiche le nom de la variable de validation dans la colonne Variable. Si la validation a réussi, AutoPilot affiche 1 dans la colonne Value (valeur).

Conditions préliminaires

- ❑ Déclarez et associez une validation. Pour qu'AutoPilot indique la réussite ou l'échec en retournant la valeur 1 ou 0, vous devez également exécuter la validation. Reportez-vous à *Commande de validation de base de données* dans le manuel de référence *AutoPilot*.

► Pour créer une variable confirmant la réussite de la validation

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Entrez le nom d'une variable dans la liste New Variable ou sélectionnez-le dans la liste Existing Variable.
3. Sélectionnez Validation Success (0/1) (succès de la validation) dans la liste Source of Value.
4. Choisissez le nom d'une validation dans la liste de sélection de valeurs.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

Si la validation réussit, AutoPilot affiche 1 comme valeur de la variable de validation dans la liste de suivi.

Création d'une variable pour stocker un nombre de valeurs correctes

Pour capturer et stocker la valeur représentant le nombre d'éléments d'une liste de valeurs correctes, sélectionnez Valid Values Count comme source d'une variable nouvelle ou existante. Après avoir sélectionné la source, choisissez une liste de valeurs correctes. AutoPilot stocke ce nombre dans la liste comme valeur de la variable.

Pour l'utiliser comme source de valeur, vous devez créer une liste de valeurs correctes par la génération d'une simple requête de base de données ou par la création d'une liste de valeurs littérales.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Utilisation d'une liste de valeurs correctes comme source d'entrée* dans le manuel de référence *AutoPilot*

► Pour créer une variable stockant un nombre de valeurs correctes

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Entrez le nom d'une variable dans la liste New Variable ou sélectionnez-le dans la liste Existing Variable.
3. Sélectionnez Valid Values Count dans la liste Source of Value.
4. Choisissez le nom d'une liste de valeurs correctes dans la liste de sélection.
5. Cliquez sur le bouton Insert.
La liste de suivi affiche le nombre d'éléments de la liste de valeurs correctes comme valeur de la variable.
6. Pour définir le nombre de répétitions d'un nœud à l'aide du nombre de valeurs correctes, sélectionnez le nœud dans le panneau de script contenant la liste utilisée pour déterminer la valeur de la variable Valid Values Count.
7. Dans la liste Define repeat count (définir le nombre de répétitions), sélectionnez Variable.

8. Dans la liste Repeat count (nombre de répétitions), choisissez la variable stockant la valeur du nombre de valeurs correctes.
9. Cliquez sur le bouton Update (mettre à jour).

AutoPilot met à jour le nombre de répétitions qui correspond maintenant au nombre d'éléments dans la liste des valeurs correctes. Lors de la lecture du script, AutoPilot entre une valeur de la liste dans une cellule de grille, ligne par ligne, jusqu'à épuisement des valeurs de la liste.

Utilisation d'une valeur de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle comme source d'entrée

Certains contrôles d'en-tête, colonnes de grille et lignes de query contiennent des aides visuelles permettant d'accéder à des tables de codes définis par l'utilisateur. Lorsque vous sélectionnez UDC Visual Assist Value comme source d'entrée, les codes utilisateur de la liste de sélection du panneau de commandes correspondent à ceux présents dans les écrans d'aide visuelle.

L'icône Lampe électrique identifie l'aide visuelle associée à une table de codes définis par l'utilisateur mais elle représente également d'autres aides visuelles du logiciel J.D. Edwards ERP. L'option UDC Visual Assist Value n'apparaît dans la liste Source of Input que si un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille de l'écran actif contient une aide visuelle.

► Pour utiliser une valeur de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle comme source d'entrée

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Header Control Value ou Set Grid Cell Value.
2. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez une option.

Remarque

Ces valeurs correspondent aux codes utilisateur qui apparaissent lorsque vous cliquez sur l'aide visuelle d'un contrôle ou d'une colonne de l'écran. Si votre sélection ne présente pas l'icône d'aide visuelle dans le logiciel, l'option UDC Visual Assist Value n'apparaît pas dans la liste Source of Input (étape 3).

3. Sélectionnez UDC Visual Assist Value dans la liste Source of Input.
4. Dans la liste UDC Visual Assist Value, sélectionnez une valeur.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot exécute le chemin d'accès au code dans le logiciel et insère le code utilisateur dans le script.

Utilisation d'une aide visuelle d'interconnexion entre écrans comme source d'entrée

Certains contrôles d'en-tête et colonnes de grille contiennent des aides visuelles requérant le passage de l'application en cours à une autre. Si vous avez choisi un contrôle ou une colonne associé à ce type d'aide visuelle, tel que Recherche dans le fichier Répertoire d'adresses, AutoPilot affiche Form Interconnect Visual Assist dans la liste Source of Input. Si vous choisissez cette source d'entrée, AutoPilot clique sur l'icône Lampe électrique de l'écran et insère des commandes Application Interconnect et Form. Vous pouvez ensuite ajouter les commandes supplémentaires nécessaires.

Remarque

La liste de sélection des valeurs n'est pas disponible lorsque vous choisissez cette option. Après le passage à une nouvelle application et à un autre écran, vous pouvez insérer les commandes supplémentaires nécessaires dans le script.

► Pour utiliser une aide visuelle d'interconnexion entre écrans comme source d'entrée

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Header Control Value ou Set Grid Cell Value.
2. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez une option.
3. Sélectionnez Form Interconnect Visual Assist dans la liste Source of Input.
4. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot ajoute automatiquement une commande pour cliquer sur l'icône Lampe électrique de l'écran actif, puis exécute une commande Application Interconnect et une commande Form.

Suppression d'une entrée dans un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille

Vous pouvez effacer le contenu d'un contrôle d'en-tête ou d'une colonne de grille. Pour cela, sélectionnez Clear dans la liste Source of Input du panneau de commandes.

► Pour supprimer une entrée dans un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Header Control Value, Set Grid Cell Value ou Set QBE Cell Value.
2. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez une option.
3. Dans la liste Source of Input, sélectionnez Clear.
4. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot efface la valeur du contrôle d'en-tête ou de la colonne de grille choisie.

Utilisation de la liste de sélection de valeurs

Après avoir sélectionné un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille, et la source d'entrée correspondante, vous complétez la commande Type to en choisissant une option dans la liste de sélection des valeurs. AutoPilot affiche cette liste lorsque vous sélectionnez une source d'entrée et la libelle en fonction de cette source.

Pour saisir une valeur littérale dans le contrôle d'en-tête ou la colonne de grille, entrez celle-ci dans la liste de sélection des valeurs vide. Pour utiliser les valeurs affectées à une liste des valeurs correctes ou à une variable, sélectionnez le nom de la liste ou de la variable dans la liste. Pour entrer une valeur de table de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle, choisissez-en une dans la liste de sélection de valeurs. Enfin, vous souhaitez supprimer une entrée dans un contrôle d'en-tête, ou un écran d'options de traitement ou une colonne de grille. Pour cela, sélectionnez Clear dans la liste Source of Input.

Affectation d'une valeur littérale

La valeur littérale affectée comme entrée dans un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille peut être une combinaison quelconque de chiffres, de lettres et de caractères spéciaux. Assurez-vous que la valeur littérale affectée est une entrée correcte.

► Pour affecter une valeur littérale

1. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez un nom.
2. Sélectionnez Literal Value dans la liste Source of Input.
3. Dans la liste de sélection de valeurs libellée Literal Value, entrez la valeur à affecter au contrôle ou à la colonne.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Affectation d'une valeur de liste de valeurs correctes

Vous pouvez affecter une valeur d'une liste de valeurs correctes comme entrée d'un contrôle d'en-tête ou d'une colonne de grille. AutoPilot sélectionne la première valeur de la liste lors de la première lecture du script. Si le script est lu plusieurs fois, AutoPilot sélectionne la seconde valeur de la liste lors de la deuxième boucle. Ce modèle se poursuit jusqu'à la fin de la boucle ou épuisement de la liste d'éléments.

► Pour affecter une valeur de liste de valeurs correctes

1. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez un nom.
2. Sélectionnez Valid Values List dans la liste Source of Input.
3. Dans la liste Valid Values List, sélectionnez le nom d'une liste de valeurs correctes créée précédemment.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Affectation d'une valeur de variable

Vous pouvez déclarer une variable, définir sa valeur et affecter celle-ci à un contrôle d'en-tête ou à une colonne de grille. Une fois la valeur définie, AutoPilot la stocke ; elle peut être utilisée à n'importe quel point du script.

► Pour affecter une valeur de variable

1. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez un nom.
2. Sélectionnez Variable dans la liste Source of Input.
3. Dans la liste de sélection de valeurs libellée Variable, sélectionnez le nom d'une variable déclarée précédemment et dont la valeur est définie.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

► Pour affecter une valeur de tables de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle

1. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez un nom.
2. Sélectionnez UDC Visual Assist Value dans la liste Source of Input.
3. Dans la liste de sélection UDC Visual Assist Value, choisissez le nom d'une valeur.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Affectation d'une valeur par aide visuelle d'interconnexion entre écrans

AutoPilot permet de sélectionner une valeur par aide visuelle d'interconnexion entre écrans pour les contrôles d'en-tête ou les colonnes de grille contenant une aide visuelle passant à une autre application. La liste de sélection de valeurs n'est pas disponible lorsque vous choisissez Form Interconnect Visual Assist comme source d'entrée. Après avoir accédé à une autre application, vous insérez une entrée dans un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille dans l'écran actif en utilisant la commande Press Toolbar Button pour rechercher et sélectionner une valeur.

► Pour affecter une valeur par aide visuelle d'interconnexion entre écrans

1. Dans la liste de contrôles d'en-tête ou de colonnes de grille du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, sélectionnez un nom.
2. Sélectionnez Form Interconnect Visual Assist dans la liste Source of Input.
3. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot clique sur l'icône d'aide visuelle du contrôle d'en-tête ou de la grille de colonne choisis, puis insère une commande Application Interconnect et une commande Form dans le panneau de script.
4. Dans le menu Command, sélectionnez Set QBE Cell Value.
5. Dans le panneau de commandes, sélectionnez le nom d'une colonne de grille dans la liste Grid Column.
6. Sélectionnez la source d'entrée dans la liste Source of Input.

7. Entrez ou choisissez une option dans la liste de sélection de valeurs.
8. Cliquez sur le bouton Insert.
9. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
10. Dans le panneau de commandes, sélectionnez Standard Button.
11. Choisissez Rechercher.
12. Cliquez sur le bouton Insert.
13. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
14. Dans le panneau de commandes, sélectionnez Standard Button.
15. Choisissez Sélectionner.
16. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot entre la valeur de l'aide visuelle d'interconnexion entre écrans dans le contrôle d'en-tête de l'écran sélectionné à l'origine.
17. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
18. Dans le panneau de commandes, sélectionnez Standard Button.
19. Sélectionnez Fermer ou Annuler.
20. Cliquez sur le bouton Insert.
21. Dans le menu Command, sélectionnez Form.
22. Dans le panneau de commandes, sélectionnez le nom de l'écran fermé lorsque vous avez scripté l'activation de l'icône d'aide visuelle d'interconnexion entre écrans.

Remarque

Cette commande confirme à AutoPilot que vous êtes retourné à l'écran précédent. Si vous ne confirmez pas l'écran, vous ne pouvez pas poursuivre le scriptage.

23. Cliquez sur le bouton Insert.

Scriptage de la commande Type to

Après avoir effectué une sélection dans chacune des trois listes du panneau de commandes, cliquez sur le bouton Insert pour scripter la commande Type to. AutoPilot utilise les données choisies pour ajouter deux lignes de commande dans le panneau de script. Une ligne de commande contient le contexte (en-tête, grille ou ligne de query) et le nombre de répétitions du nœud. La seconde contient le nom du contrôle d'en-tête ou de la colonne de grille sélectionnés, un symbole indiquant si vous avez choisi une valeur littérale, une liste de valeurs correctes ou une valeur de table de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle comme source de données, et la valeur affectée.

Saisie de données dans un contrôle d'en-tête

Vous utilisez les listes du panneau de commandes pour scripter les entrées de l'en-tête d'un écran. Cliquez sur Set Header Control Value dans le menu Command pour établir l'en-tête comme contexte pour la saisie des données. Les options sélectionnées dans les listes du panneau de commandes créent la commande d'action Type to. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, la ligne de commande indiquant le contrôle d'en-tête comme contexte se présente sous forme de nœud. Elle identifie le contrôle sélectionné et la valeur à entrer. AutoPilot subordonne les commandes Type to suivantes au nœud.

► Pour entrer des données dans un contrôle d'en-tête

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Header Control Value.
2. Choisissez le nom d'un contrôle dans la liste Header Control.
Lors de l'exécution du logiciel J.D. Edwards, le contrôle correspondant à celui sélectionné dans AutoPilot est mis en surbrillance dans l'écran.
3. Sélectionnez la source d'entrée dans la liste Source of Input.
4. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou sélectionnez le nom d'une liste de valeurs correctes, d'une variable ou d'un code utilisateur.
5. Cliquez sur le bouton Insert.
6. Pour ajouter au script les entrées d'autres contrôles d'en-tête, cliquez sur Set Header Control Value dans le menu Command et répétez les étapes 1 à 5.

Activation d'options dans un en-tête

Certains écrans contiennent des options cliquables. Cliquez sur l'option Check Box/Radio Button dans le menu Command pour inclure les commandes correspondant à ces options au script. La commande permettant de cliquer sur une option est différente de Type to que vous utilisez pour entrer des données dans des contrôles d'en-tête, des colonnes de grille et des lignes de query. Toutefois, lorsque vous utilisez un écran contenant ces options dans l'en-tête, AutoPilot insère le commande dans le nœud Header avec les commandes Type to insérées.

► Pour scripter l'activation d'options dans un en-tête

1. Dans le menu Command, sélectionnez Checkbox/Radio Button (case à cocher/case d'option).
2. Dans le panneau de commandes, choisissez une option dans la liste Radio Button ou Check Box.
3. S'il s'agit d'une case à cocher, cliquez sur Check (cocher) ou Uncheck (annuler la sélection) dans la liste Source of Input.

S'il s'agit d'une case d'option, la liste Source of Input est vide. AutoPilot clique sur la case d'option lorsque vous insérez la commande.

Saisie de données dans une colonne de grille

Vous utilisez les listes du panneau de commandes pour scripter les entrées de la grille d'un écran. Cliquez sur Set Grid Cell Value dans le menu Command afin d'établir la grille comme contexte pour la saisie des données. Les options sélectionnées dans les listes du panneau de commandes créent la commande d'action Type to. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, la ligne de commande indiquant la zone-détails de la grille comme contexte se présente sous forme de nœud. La commande Type to est décalée sous le nœud et lui est annexée. La ligne de commande identifie la colonne sélectionnée et la valeur à entrer. AutoPilot subordonne les commandes Type to suivantes au nœud. Vous pouvez inclure au script différentes entrées pour plusieurs lignes de la grille ou utiliser une boucle de lecture dans AutoPilot pour insérer l'entrée plusieurs fois dans une ligne.

► Pour entrer des données dans une colonne de grille

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Grid Cell Value.
2. Dans le panneau de commandes, sélectionnez une colonne de grille dans la liste Grid Column.
La colonne de grille appropriée de l'écran est mise en surbrillance.
3. Sélectionnez une source d'entrée.
4. Entrez une valeur littérale ou sélectionnez le nom d'une liste de valeurs correctes, d'une variable ou d'un code utilisateur.
5. Cliquez sur le bouton Insert.
6. Pour ajouter au script les entrées d'autres colonnes de grille, cliquez sur le nom d'une autre colonne dans la liste Grid Column et répétez les étapes 1 à 5.

► Pour ajouter des entrées à des lignes de grille supplémentaires

1. Dans le panneau de script d'AutoPilot, cliquez sur une ligne de commande Detail Information insérée dans le script.
Le curseur d'insertion est connecté au nœud sélectionné.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Set Grid Cell Value.
3. Dans le panneau de commandes, sélectionnez une colonne de grille dans la liste Grid Column.
4. Sélectionnez une source d'entrée.
5. Entrez une valeur littérale ou sélectionnez le nom d'une liste de valeurs correctes, d'une variable ou d'un code utilisateur.
6. Cliquez sur le bouton Insert.
7. Répétez les étapes 1 à 6 pour scripter des commandes dans une nouvelle ligne.

► Pour insérer une boucle de lecture au script

1. Effectuez les opérations de saisie de données dans une ligne de grille.
2. Désactivez le bouton Playback dans la barre d'outils (facultatif).
3. Dans le panneau de script, cliquez sur la ligne de commande Detail Information à lire plusieurs fois.
4. Dans le panneau de commandes, sélectionnez une source d'entrée, telle qu'une valeur littérale ou une variable, dans la liste Define repeat count from.
5. Entrez une valeur littérale ou sélectionnez le nom d'une variable que vous avez créée.

La valeur indique le nombre de boucles que doivent effectuer les données, c'est-à-dire le nombre de fois où elles doivent être entrées dans les lignes de grille successives.

6. Cliquez sur le bouton Update (mettre à jour).
7. Cliquez sur le bouton Playback (facultatif).

Lors de la lecture du script, AutoPilot entre les données d'une ligne unique de la grille autant de fois que l'indique la liste Repeat Count. Si le nombre de répétitions est 3 pour la ligne 1, le système indique les valeurs spécifiées pour la ligne 1 dans les lignes 1 à 3.

Affectation d'une valeur de table de codes définis par l'utilisateur par aide visuelle

AutoPilot vous permet de choisir un code défini par l'utilisateur pour les contrôles d'en-tête ou les colonnes de grille dans les écrans contenant les aides visuelles correspondantes. L'écran de sélection affiche les codes utilisateur corrects pour le contrôle ou la colonne choisis. Si ceux-ci ne contiennent pas de codes utilisateur, l'option UDC Visual Assist Value n'apparaît pas dans la liste Source of Input.

Saisie de données dans une ligne de query

Vous pouvez scripter des commandes pour la saisie de données dans la ligne de query d'un écran. Cliquez sur Set QBE Cell Value dans le menu Command afin d'établir la ligne de query comme contexte pour la saisie des données. Les options sélectionnées dans les listes du panneau de commandes créent la commande d'action Type to. Lorsque vous cliquez sur le bouton Insert, la ligne de commande indiquant la ligne de query comme contexte se présente sous forme de nœud. La commande Type to est décalée sous le nœud et lui est annexée. La ligne de commande identifie la colonne de grille sélectionnée et la valeur à entrer. AutoPilot subordonne les commandes Type to suivantes au nœud. Vous pouvez inclure au script différentes entrées pour plusieurs lignes de la grille ou utiliser une boucle de lecture dans AutoPilot pour insérer l'entrée plusieurs fois dans une ligne.

► Pour entrer des données dans une ligne de query

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set QBE Cell Value.
2. Dans le panneau de commandes, sélectionnez le nom d'une colonne de grille dans la liste Grid Column.
3. Sélectionnez une source d'entrée.
4. Entrez une valeur littérale ou le nom d'une liste de valeurs correctes, d'une variable ou d'un code utilisateur.
5. Cliquez sur le bouton Insert.
6. Pour insérer au script la saisie de données dans la ligne de query d'une autre colonne de grille, sélectionnez un nom différent dans la liste Grid Column et répétez les étapes 1 à 5.
7. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
8. Sélectionnez Press Standard Button.
9. Choisissez Rechercher.
10. Cliquez sur le bouton Insert.

Commande Select Grid Row

Cette commande vous permet d'effectuer et de tester plusieurs fonctions importantes. Vous l'utilisez dans la zone-détails d'un écran. Vous pouvez sélectionner et supprimer des enregistrements, compléter une ligne de grille ou la modifier. Vous pouvez également insérer au script le passage à un écran d'une autre application. Cette commande est donc utilisée conjointement à d'autres commandes d'action et de contexte, notamment Press Toolbar Button, Application Interconnect et Grid Data.

AutoPilot permet de cliquer sur une ligne ou sur une cellule de grille, d'indiquer le numéro ou la colonne de grille, et d'effectuer une action spécifique, telle qu'un double clic sur la ligne ou la modification du contenu de la cellule.

Remarque

Lorsque vous sélectionnez la commande Select Grid Row, AutoPilot charge également dans le panneau de commandes une liste de sélection de valeurs permettant d'entrer une valeur littérale ou de choisir le nom d'une liste de valeurs correctes ou d'une variable créée précédemment. Le titre de cette liste change pour refléter l'option sélectionnée dans la liste Source of Row Number (source du nombre de lignes).

Liste Operation Type

La liste Operation Type (type d'opération) du panneau de commandes AutoPilot permet de sélectionner une ligne dans la grille en indiquant son numéro ou la valeur d'une cellule particulière d'une colonne donnée.

Option click by row number

L'option click by row number (cliquer par numéro de ligne) permet de sélectionner une ligne de grille par son numéro. Etant donné que vous n'indiquez qu'un chiffre, cette option convient particulièrement aux zones de grille contenant un nombre important de lignes. AutoPilot trouve la ligne indiquée et effectue l'action choisie dans la liste Action on grid row (action sur la ligne de grille). Pour indiquer la ligne de grille, entrez une valeur littérale, une option d'une liste de valeurs correctes ou la valeur d'une variable dans la liste de sélection.

Option click by cell content

Pour sélectionner une ligne de grille contenant une valeur particulière, telle qu'un code d'article, utilisez l'option click by cell content (cliquer par contenu de cellule) et sélectionnez une colonne de grille et l'action à effectuer dessus. AutoPilot sélectionne la cellule de grille et non la ligne entière.

Liste Action on grid row

La liste Action on grid row (action sur la ligne de grille) permet d'indiquer l'objectif de la sélection d'une ligne. Dans AutoPilot, vous pouvez insérer au script les types suivants d'opération de ligne de grille :

- simple clic sur une ligne de grille
- simple clic sur un bouton de ligne de grille
- double clic sur une ligne de grille
- double clic sur un bouton de ligne de grille
- positionnement sur une ligne de grille pour un ajout ou une modification

Simple clic sur une ligne de grille

Vous insérez une commande pour effectuer un simple clic sur une ligne de grille si l'écran actif ne contient pas de bouton de ligne. Cette option est disponible même si l'écran actif en contient un, toutefois, J.D. Edwards vous recommande de ne pas l'utiliser car un simple clic sur une ligne de grille sélectionne parfois uniquement une cellule.

Simple clic sur un bouton de ligne de grille

Vous insérez une commande pour effectuer un simple clic sur un bouton de ligne de grille si l'écran actif contient des lignes dotées de bouton. Un clic sur un bouton de ligne de grille sélectionne la ligne et non une cellule. N'ajoutez pas cette opération au script pour les écrans ne comportant pas de bouton.

Double clic sur une ligne de grille

Pour passer de la zone-détails d'un écran à un autre, accéder à une nouvelle application ou cliquer deux fois sur une ligne afin d'effectuer un processus, vous insérez au script une commande pour cliquer deux fois sur la ligne de grille.

Double clic sur un bouton de ligne de grille

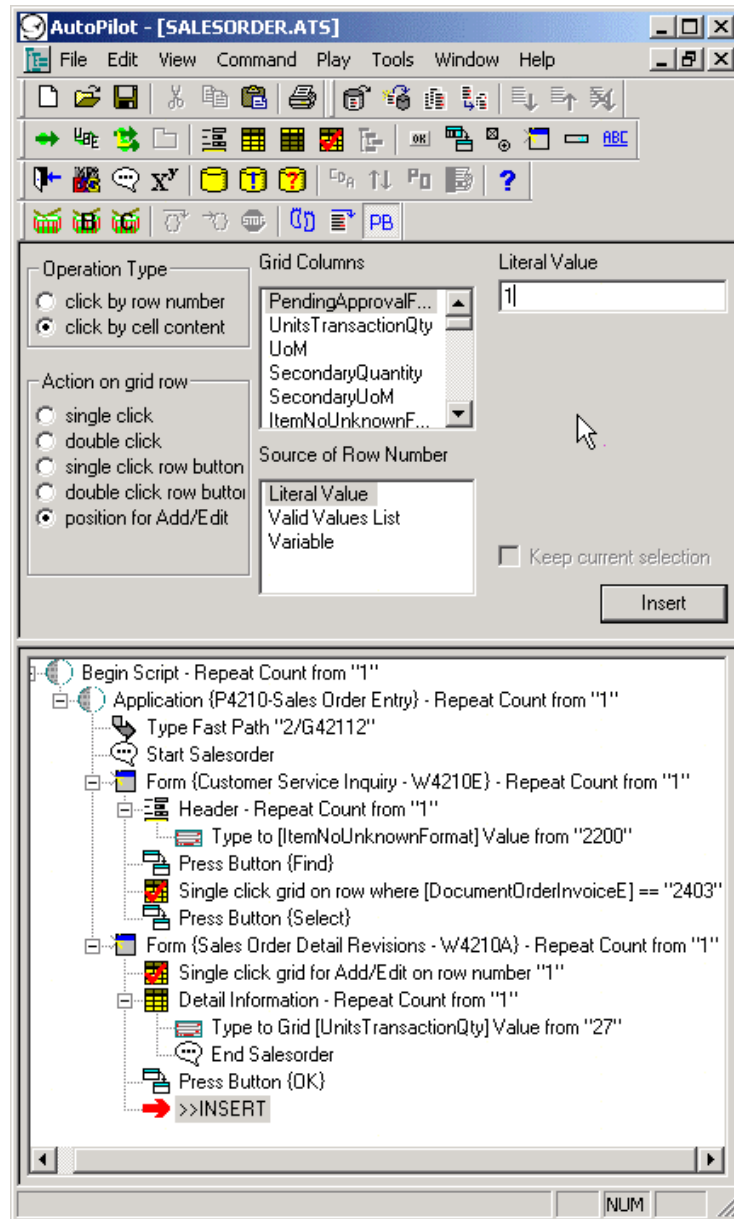
Vous insérez une commande pour effectuer un double clic sur un bouton de ligne de grille si l'écran actif contient des lignes dotées de bouton. N'ajoutez pas cette opération au script pour les écrans ne comportant pas de bouton.

Positionnement sur une ligne de grille pour un ajout ou une modification

Pour apporter des modifications dans la zone-détails d'un écran, vous générez une commande afin de positionner la ligne de grille pour un ajout ou une modification. La commande permet d'ajouter une entrée dans une ligne de grille ou de modifier la valeur d'une cellule.

Liste Grid Columns

La liste Grid Columns (colonnes de grille) ne peut être utilisée que si vous avez choisi l'option click by cell content. AutoPilot charge alors dans la liste Grid Columns le nom de toutes les colonnes de la grille active. Vous pouvez faire défiler cette liste pour rechercher le nom d'une colonne.



Après avoir sélectionné click by cell content, vous pouvez indiquer dans la liste Source of Row Number une valeur présente dans une cellule particulière de cette colonne. AutoPilot recherche la valeur et sélectionne la première ligne de la colonne spécifiée la contenant.

Liste Source of Row Number

Dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne), vous choisissez la source de la valeur permettant la sélection de la ligne de grille. Si vous choisissez l'option Literal Value, vous devez entrer le numéro de ligne ou la valeur de la cellule de grille dans la liste de sélection. Pour l'option Valid Values List, vous devez choisir dans la liste de sélection une liste de valeurs correctes créée précédemment. AutoPilot utilise la première valeur de la liste pour sélectionner une ligne de grille par numéro ou par contenu de cellule. Pour l'option Variable, vous devez choisir dans la liste de sélection une variable pour laquelle vous avez déclaré un nom et défini une valeur. AutoPilot utilise cette valeur pour sélectionner une ligne de grille par numéro ou par contenu de cellule.

Scriptage de la commande Select Grid Row

Pour débiter le script, ouvrez un écran. Chargez des données dans la zone-détails en ajoutant une commande pour cliquer sur Rechercher. Une fois la grille chargée, sélectionnez, dans le panneau de commandes d'AutoPilot, la ligne cible et l'opération que vous souhaitez effectuer dessus. Vous pouvez sélectionner une ligne de grille par numéro ou par contenu de cellule.

Dans les deux cas, vous sélectionnez le type d'opération à effectuer sur la ligne de grille. Les opérations suivantes sont possibles : simple clic sur le bouton de ligne de grille, simple clic pour effectuer un ajout/une modification, double clic sur la ligne ou sur le bouton de ligne.

Pour achever le scriptage de la commande Select Grid Row, choisissez une source de valeurs pour la sélection de ligne. Il peut s'agir d'une valeur littérale, d'une liste de valeurs correctes ou d'une variable. Vous pouvez ensuite entrer une valeur littérale ou choisir une liste de valeurs correctes ou une variable dans la liste de sélection.

Clic par numéro de ligne

Une fois la grille chargée, vous pouvez utiliser AutoPilot pour sélectionner une ligne par la recherche du numéro que vous indiquez. Pour compléter cette commande, vous devez également choisir l'action qu'AutoPilot doit effectuer sur la ligne de grille, choisir la source de la valeur utilisée par AutoPilot pour sélectionner la ligne et choisir ou entrer la valeur de la ligne.

► Pour cliquer sur une ligne de grille par numéro

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Sélectionnez Press Standard Button.
3. Choisissez Rechercher.
AutoPilot remplit la zone-détails de l'écran actif.
4. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
5. Dans le panneau de commandes AutoPilot, sélectionnez click by row number dans la liste Operation Type.
6. Sélectionnez une option dans la liste Action on grid row.
7. Sélectionnez une valeur dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne).

8. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou sélectionnez le nom d'une liste de valeurs correctes ou d'une variable.
9. Cliquez sur le bouton Insert.

Clic par contenu de cellule

Vous souhaitez qu'AutoPilot recherche une valeur particulière dans la zone-détails et sélectionne ensuite la ligne après avoir trouvé une cellule contenant la valeur. Dans ce cas, vous pouvez insérer une commande pour cliquer sur la ligne de grille par contenu de cellule et non par numéro de ligne.

L'ajout d'une commande de sélection de ligne de grille par contenu de cellule consiste à effectuer les mêmes opérations que pour la sélection de la ligne par numéro. Toutefois, lorsque vous sélectionnez une ligne par contenu de cellule, vous devez également choisir une colonne comme critère de recherche.

► Pour cliquer sur une ligne de grille par contenu de cellule

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Sélectionnez Press Standard Button.
3. Choisissez Rechercher.
AutoPilot remplit la zone-détails de l'écran actif.
4. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
5. Dans le panneau de commandes AutoPilot, sélectionnez click by cell content dans la liste Operation Type.
6. Sélectionnez une option dans la liste Action on grid row.
7. Dans la liste Grid Columns, sélectionnez la colonne dans laquelle AutoPilot doit rechercher une valeur.
8. Sélectionnez une valeur dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne).
9. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou sélectionnez le nom d'une liste de valeurs correctes ou d'une variable.
10. Cliquez sur le bouton Insert.

Opérations sur les lignes de grille

Après avoir sélectionné une ligne, vous pouvez effectuer les opérations suivantes dessus :

- simple clic sur une ligne de grille
- simple clic sur un bouton de ligne de grille
- double clic sur une ligne de grille
- double clic sur un bouton de ligne de grille
- positionnement sur une ligne de grille pour un ajout ou une modification

Remarque

Sélectionnez les opérations simple clic et double clic sur une ligne de grille lorsque vous insérez des commandes pour tester un écran contenant une zone-détails sans bouton de grille.

Vous pouvez utiliser ces options avant d'ajouter d'autres commandes AutoPilot.

Par exemple, un simple clic sur une ligne de grille ou sur un bouton permet d'ajouter une commande pour cliquer sur les boutons Sélectionner ou Supprimer. Un double clic sur une ligne permet de passer à un autre écran ou à une nouvelle application. Un clic sur une ligne et le positionnement pour un ajout ou une modification permet de changer la ligne de grille sélectionnée.

► Pour cliquer une fois sur une ligne de grille

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Sélectionnez une opération dans la liste Operation Type.
3. Cliquez sur l'option single click dans la liste Action on Grid Row.
4. Sélectionnez une valeur dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne).
5. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou choisissez une liste de valeurs correctes ou une variable.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

► Pour cliquer deux fois sur une ligne de grille

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Sélectionnez une opération dans la liste Operation Type.
3. Cliquez sur l'option double click dans la liste Action on Grid Row.
4. Sélectionnez une valeur dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne).
5. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou choisissez une liste de valeurs correctes ou une variable.
6. Cliquez sur le bouton Insert.
7. Dans le menu Command, sélectionnez Form ou Application Interconnect.
8. Dans le panneau de commandes, sélectionnez l'écran ou l'application qui doit apparaître ensuite lorsque vous cliquez deux fois sur la ligne dans l'écran.
9. Cliquez sur le bouton Insert.

► **Pour cliquer une fois sur un bouton de ligne de grille**

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Sélectionnez une opération dans la liste Operation Type.
3. Cliquez sur l'option single click row button dans la liste Action on Grid Row.
4. Sélectionnez une valeur dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne).
5. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou choisissez une liste de valeurs correctes ou une variable.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

► **Pour cliquer deux fois sur un bouton de ligne de grille**

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Sélectionnez une opération dans la liste Operation Type.
3. Cliquez sur l'option double click row button dans la liste Action on Grid Row.
4. Sélectionnez une valeur dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne).
5. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou choisissez une liste de valeurs correctes ou une variable.
6. Cliquez sur le bouton Insert.
7. Dans le menu Command, sélectionnez Form ou Application Interconnect.
8. Dans le panneau de commandes, sélectionnez l'écran ou l'application qui doit apparaître ensuite lorsque vous cliquez deux fois sur le bouton de ligne dans l'écran.
9. Cliquez sur le bouton Insert.

► **Pour positionner une ligne de grille pour un ajout ou une modification**

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Sélectionnez une opération dans la liste Operation Type.
3. Sélectionnez position for Add/Edit dans la liste Action on Grid Row.
4. Sélectionnez une valeur dans la liste Source of Row Number (source du numéro de ligne).
5. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou choisissez une liste de valeurs correctes ou une variable.

Remarque

Si vous ajoutez une ligne, entrez un numéro de ligne élevé, tel que 999, pour garantir que le bas de la grille est atteint lorsqu'AutoPilot insère la commande.

6. Dans le menu Command, sélectionnez Set Grid Cell Value.
7. Sélectionnez une grille de colonne dans la liste Grid Columns.
8. Sélectionnez la source d'entrée dans la liste Source of Input.

9. Entrez une valeur littérale ou un code utilisateur, ou choisissez une liste de valeurs correctes ou une variable dans la liste de sélection.
10. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot ajoute ou modifie des données dans la colonne de la ligne de grille sélectionnée.

Commande Press Toolbar Button

La commande Press Toolbar Button (activation d'un bouton de barre d'outils) vous permet d'insérer dans le script de nombreuses actions importantes exécutables dans un écran, notamment :

- passer d'un écran à l'autre au sein de la même application ;
- passer à un écran d'une nouvelle application, à l'aide du menu Ecran ou Ligne ;
- charger la grille d'un écran ;
- sélectionner une ligne dans une grille ;
- mettre à jour la base de données ;
- supprimer un enregistrement ;
- quitter un écran ;
- sélectionner un onglet de grille ;
- cliquer sur le bouton de défilement de la grille ;
- soumettre des UBE dont le lancement automatique n'est pas codé programme.

Option Standard Button

L'option Standard Button d'AutoPilot contient des options d'activation par clic correspondant aux boutons dans la barre d'outils des écrans. La barre d'outils de certains écrans contient par exemple dix options. Lorsqu'un de ces écrans est actif, l'arborescence Standard Button dans la liste Button d'AutoPilot contient les mêmes options.

Lorsque vous insérez au script une de ces options, AutoPilot exécute la commande exactement comme dans le logiciel J.D. Edwards ERP. Vous ajoutez par exemple un clic sur OK pour mettre à jour la base de données après la saisie de nouvelles données dans un écran.

Lorsque vous sélectionnez l'option Standard Button, la liste Next Form apparaît également. L'option sélectionnée dans cette liste indique l'écran qui devient ou reste actif lorsque vous cliquez sur le bouton Insert.

Remarque

Un clic sur un bouton standard, tel qu'Ajouter, entraîne parfois le passage à une autre application. Dans ce cas, vous devez insérer une commande Application Interconnect au lieu de remplir le champ Next Form.

Lorsque vous lancez un UBE, les boutons standard proposés dans AutoPilot correspondent à ceux figurant dans la barre de menus de l'écran. Lorsque vous devez par exemple soumettre un UBE à l'aide de l'écran Invite de version, sélectionnez Soumettre dans les options Standard Button d'AutoPilot.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Soumission d'UBE* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Soumission d'un UBE* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Option Custom Button

L'option Custom Button (bouton personnalisé) permet d'insérer au script la sélection dans le menu Ligne ou Ecran. Cette opération entraîne en général le passage à une application différente ; vous devez alors insérer au script une interconnexion entre applications.

Même si vous utilisez l'option Custom Button et la commande Application Interconnect pour effectuer une interconnexion entre applications, elles ont des fonctions légèrement différentes. La commande Application Interconnect est insérée au script *après* le passage à une nouvelle application, par exemple, après un clic sur le bouton Ajouter. L'option Custom Button peut être utilisée *avant* le passage à une nouvelle application. Elle permet de choisir l'application et l'écran dans le panneau de commandes et d'insérer les commandes. AutoPilot interconnecte les applications et l'écran apparaît dans la nouvelle application.

Lorsque vous sélectionnez Custom Button dans la liste Button du panneau de commandes, les options suivantes apparaissent dans l'arborescence :

- Form
- Row

Cliquez dessus pour développer davantage l'arborescence et afficher les options de menu disponibles.

Remarque concernant les boutons personnalisés et la ligne de commande

Les options affichées sous Form et Row correspondent à celles figurant dans le menu déroulant lorsque vous cliquez sur Ecran ou Ligne dans la barre de menus de l'écran actif. Lorsque vous insérez une commande pour cliquer sur un bouton standard ou personnalisé, le même symbole apparaît dans les lignes de commande du script. Toutefois, la ligne de commande pour cliquer sur un bouton standard décrit la commande Press Toolbar Button, tandis que celle pour cliquer sur un bouton personnalisé décrit la commande Select Menu Exit (sélection d'une sortie de menu). Lorsque vous cliquez sur un bouton standard, vous naviguez en général entre ou dans les écrans de la même application. Lorsque vous cliquez sur un bouton personnalisé, vous changez d'application.

La ligne de commande pour cliquer sur un bouton personnalisé contient le type de sortie de menu (d'écran ou de ligne) et le nom de l'option sélectionnée. La ligne de commande Select Menu Exit doit être suivie d'une ligne Application Interconnect qui enregistre l'application ouverte ensuite.

Sortie d'écran

AutoPilot permet d'insérer au script la sélection d'une option dans le menu Ecran, comme vous le feriez directement dans le logiciel J.D. Edwards ERP. En règle générale, vous effectuez une sortie d'écran lorsque vous souhaitez passer à un écran associé au précédent. Cet écran peut toutefois se trouver dans une application différente ; la sortie représente alors un changement dans la séquence normale des écrans utilisés pour une transaction.

Sortie de ligne

AutoPilot permet d'insérer au script la sélection d'une option dans le menu Ligne, comme vous le feriez directement dans le logiciel J.D. Edwards ERP. En règle générale, vous effectuez une sortie de ligne lorsque vous souhaitez passer d'une ligne de grille sélectionnée à un écran associé. Cet écran peut toutefois se trouver dans une application différente ; la sortie représente alors un changement dans la séquence normale des écrans affichés pour une transaction.

Vous pouvez également utiliser l'option Custom Button pour effectuer une sortie de ligne lançant une version d'UBE. Dans ce cas, vous insérez une commande UBE après la sortie de ligne et AutoPilot soumet automatiquement l'UBE.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Lancement d'un UBE depuis un menu Ligne dans le manuel de référence AutoPilot*

Option Select Grid Tab

L'option Select Grid Tab (sélection d'un onglet de grille) d'AutoPilot permet de tester si le logiciel J.D. Edwards ERP accède aux onglets de grille personnalisée que vous avez créés. Pour personnaliser la grille dans le logiciel J.D. Edwards ERP, sélectionnez Préférences, Grille, puis Nouveau format. Pour créer un onglet, vous personnalisez la police, le nombre et la largeur des colonnes de grille, etc. Pour chaque personnalisation de grille, un nouvel onglet est créé. Une fois tous les onglets personnalisés nécessaires créés, vous pouvez utiliser AutoPilot pour insérer au script la sélection d'un ou de plusieurs onglets. Vous pouvez déterminer si l'onglet est sélectionné mais également si les personnalisations effectuées apparaissent.

Option Grid Scroll Button

L'option Grid Scroll Button (bouton de défilement de grille) d'AutoPilot permet d'insérer au script l'activation des flèches vers le haut et vers le bas dans la zone-détails d'un écran. AutoPilot fait défiler verticalement l'affichage par ligne ou par page.

Scriptage de la commande Press Toolbar Button

La commande Press Toolbar Button d'AutoPilot permet d'insérer plusieurs fonctions importantes au script. Un clic sur Ajouter permet par exemple de passer à un nouvel écran de la même application ou d'une application différente. Sélectionnez l'option Standard Button de la commande Press Toolbar Button pour ajouter une commande de script cliquant sur Ajouter. D'autres options de cette commande permettent d'effectuer des sorties d'écran et de ligne, de sélectionner un onglet de grille ou de faire défiler le contenu d'une grille.

Activation d'un bouton standard

En règle générale, vous sélectionnez l'option Standard Button pour cliquer sur un bouton de la barre d'outils d'un écran. Lorsque vous sélectionnez cette option, les sélections dans le panneau de commandes correspondent aux boutons de la barre d'outils de l'écran actif.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Soumission d'un UBE* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Sélection de données pour un UBE* dans le manuel de référence *AutoPilot*

► Pour passer d'un écran à un autre à l'aide du bouton Ajouter

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Sélectionnez Standard Button, puis Ajouter.
3. Sélectionnez le nom d'un écran dans la liste Next Form ou choisissez Unknown/None pour une autre application.

Attention

Si vous sélectionnez Unknown/None, puis cliquez sur le bouton Insert, assurez-vous que la ligne de commande Form dans AutoPilot indique l'écran actif dans le logiciel. Dans le menu Commande, sélectionnez Form, puis le nom de l'écran actif et cliquez sur le bouton Insert.

4. Cliquez sur le bouton Insert.
L'écran suivant apparaît.

Si vous sélectionnez Unknown/Non et que l'écran qui apparaît dans le logiciel appartient à une application différente, effectuez les étapes 5 à 8 pour insérer au script une commande Application Interconnect.

5. Dans le menu Command, sélectionnez Application Interconnect.
6. Dans la liste Application du panneau de commandes, sélectionnez l'application active.
7. Dans la liste Form du panneau de commandes, sélectionnez l'écran actif.
8. Cliquez sur le bouton Insert.

► **Pour passer d'un écran à un autre à l'aide du bouton Sélectionner**

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Dans la liste Source of Row Number du panneau de commandes, choisissez une valeur littérale, une liste de valeurs correctes ou une variable.
3. Pour indiquer le numéro de ligne à sélectionner, entrez ou choisissez une valeur dans la liste de sélection.
4. Cliquez sur le bouton Insert.
5. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
6. Choisissez Standard Button, puis Sélectionner.
7. Dans la liste Next Form, choisissez l'écran qui apparaît ensuite.
8. Cliquez sur le bouton Insert.

Remarque

Si vous sélectionnez Unknown/None dans la liste Next Form, utilisez la commande Form pour confirmer le nouvel écran après son affichage. Si l'écran qui apparaît dans le logiciel appartient à une application différente, vous devez insérer une commande Application Interconnect au script.

► **Pour mettre à jour la base de données**

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Choisissez Standard Button, puis OK.
3. Si vous accédez à un autre écran, sélectionnez-le dans la liste Next Form. Si vous restez dans le même écran, n'effectuez aucune sélection dans la liste.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

► **Pour remplir une grille**

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Choisissez Standard Button, puis Rechercher.
3. Cliquez sur le bouton Insert.

► Pour supprimer un enregistrement

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Dans la liste Source of Row Number du panneau de commandes, choisissez une valeur littérale, une liste de valeurs correctes ou une variable.
3. Pour indiquer le numéro de ligne à sélectionner, entrez ou choisissez une valeur dans la liste de sélection.

Le numéro de ligne doit contenir l'enregistrement à supprimer.

4. Cliquez sur le bouton Insert.
5. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
6. Choisissez Standard Button, puis Supprimer.
7. Cliquez sur le bouton Insert.

► Pour quitter un écran

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Sélectionnez Standard Button, puis Annuler ou Fermer selon le bouton disponible dans l'écran.
3. Cliquez sur le bouton Insert.

Activation d'un bouton personnalisé

L'option Custom Button (bouton personnalisé) permet d'insérer au script la sélection dans le menu Ligne ou Ecran. Lorsque vous sélectionnez cette option, les sélections dans le panneau de commandes correspondent aux sorties d'écran et de ligne dans l'écran actif.

Gardez à l'esprit qu'une sortie d'écran ou de ligne peut entraîner une interconnexion entre applications. Pour insérer celle-ci au script, sélectionnez, dans le panneau de commandes, l'option de menu, l'écran suivant et l'application avant de cliquer sur le bouton Insert.

► Pour insérer une sortie d'écran au script

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Sélectionnez Custom Button, puis Form.
3. Sélectionnez une sortie d'écran.
4. Si elle entraîne le lancement d'une nouvelle application par le système, sélectionnez celle-ci dans la liste Application.
5. Dans la liste Next Form, sélectionnez un écran le cas échéant.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

► Pour insérer une sortie de ligne au script

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Si la zone-détails de l'écran actif du logiciel J.D. Edwards est vide, sélectionnez Rechercher.
3. Cliquez sur le bouton Insert.
Dans l'écran du logiciel J.D. Edwards, la zone-détails est chargée.
4. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.

Remarque

Pour afficher le nouvel écran, vous pouvez choisir Ligne dans la barre de menus de OneWorld, cliquer sur un des écrans de la liste, ou sur Sélectionner.

Vous pouvez déterminer le nom de l'application et de l'écran OneWorld actifs en cliquant sur A propos de OneWorld dans la barre de menus.

5. Sélectionnez l'option single click row button dans la zone Action on grid row.
6. Dans la liste Source of Row Number du panneau de commandes, choisissez une valeur littérale, une liste de valeurs correctes ou une variable.
7. Pour indiquer le numéro de ligne à sélectionner, entrez ou choisissez une valeur dans la liste de sélection.
8. Cliquez sur le bouton Insert.
9. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
10. Dans la liste Button du panneau de commandes, cliquez sur Custom Button.
11. Cliquez sur Row.
12. Sélectionnez une sortie de ligne.

Remarque

Si vous exécutez une sortie de ligne pour lancer un UBE, vous n'effectuez aucune sélection dans les listes Application ou Next Form qui apparaissent. Vous ne sélectionnez que la sortie de ligne, cliquez sur le bouton Insert, puis ajoutez une commande UBE.

13. Si vous passez à une application interactive, sélectionnez-la dans la liste Application.
14. Sélectionnez un écran dans la liste Next Form.
15. Cliquez sur le bouton Insert.

Sélection d'un onglet de grille

Pour choisir des onglets de grille personnalisée, utilisez la commande Select Grid Tab. AutoPilot sélectionne le numéro d'onglet indiqué dans le script et affiche la grille contenant vos modifications en mode lecture.

► Pour scripter l'option Select Grid Tab

1. Dans un écran, créez autant d'onglets que nécessaire.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
3. Dans la liste Button, cliquez sur Select Grid Tab.
4. Dans la liste Literal Value, entrez le numéro de l'onglet de grille choisi.
Le premier onglet situé à gauche porte le numéro 1. Le second onglet à sa gauche porte le numéro 2, etc.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

Activation du bouton de défilement de la grille

Lorsque vous travaillez dans un écran dont la zone-détails est chargée, vous pouvez être amené à faire défiler verticalement celle-ci page par page.

► Pour scripter l'option Grid Scroll Button

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Dans le panneau de commandes, choisissez click by row number dans la zone Operation Type.
3. Sous Action on grid row, sélectionnez single click.
4. Sélectionnez la source du numéro de ligne et entrez une valeur littérale ou choisissez une variable ou une liste de valeurs correctes.
5. Cliquez sur le bouton Insert.
6. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
7. Sélectionnez Grid Scroll Button.
8. Choisissez une des options de défilement suivantes dans l'arborescence :
 - Page Up
 - Page Down
9. Cliquez sur le bouton Insert.

Commande Press Push Button

Pour insérer l'activation de ces boutons de commande à grand format et des bitmaps cliquables, vous utilisez la commande Press Push Button. AutoPilot affiche dans le panneau de commandes les boutons de commande et les bitmaps cliquables disponibles dans l'écran actif.

Options de boutons de commande

Les écrans de certaines applications, notamment Paramétrage du système (P0000), contiennent des boutons de commande à grand format. L'activation de ces boutons permet de sélectionner des écrans pour le paramétrage des constantes de la comptabilité générale, de la comptabilité fournisseurs, de la comptabilité clients, etc.

Remarque concernant la commande Press Toolbar Button

La commande Press Toolbar Button ne permet pas de cliquer sur ces boutons car ils n'apparaissent pas dans la barre d'outils. Donc, si vous cliquez sur l'option Press Toolbar Button dans le menu Command d'AutoPilot, aucun bouton de commande n'est chargé dans le panneau de commandes. En revanche, si vous cliquez sur Press Push Button, le panneau de commandes affiche les boutons de commande disponibles dans l'écran dans la liste Select Button to Press (sélectionner le bouton à activer).

Lorsque vous ajoutez une commande pour activer un bouton de commande, vous accédez dans la plupart des cas à un nouvel écran. Vous devez peut-être ajouter une commande Form pour le nouvel écran afin que le script AutoPilot reflète les actions entreprises dans le logiciel J.D. Edwards ERP. Parfois, lorsque vous activez un bouton de commande, vous passez à une nouvelle application. Dans ce cas, vous devez ajouter une commande Application Interconnect dans AutoPilot. Pour vérifier si vous êtes passé à une nouvelle application, cliquez sur Aide, puis sur A propos de J.D. Edwards dans la barre d'outils de l'écran actif.

Options de bitmaps cliquables

Dans certaines applications, telles que Références croisées (P980011), des bitmaps cliquables permettent d'accéder à un nouvel écran. Etant donné que ces options ne sont pas accessibles depuis un bouton de la barre d'outils, vous ne pouvez pas utiliser la commande Press Toolbar Button.

Pour cliquer sur une option de bitmap, vous devez utiliser la commande Press Push Button d'AutoPilot. Si l'écran actif contient des bitmaps cliquables, le panneau de commandes AutoPilot affiche les bitmaps disponibles.

Remarque

AutoPilot affiche le nom système, tel que Bitmap 184, de chaque bitmap cliquable, et non la description qui apparaît en regard de chacun dans l'écran. En outre, les propriétés de contrôle des bitmaps n'indiquent pas leur identité. Vous devez donc identifier le bitmap spécifique sur lequel AutoPilot doit cliquer. Pour vous permettre d'identifier le nom du bitmap, sa description est encadrée de bleu dans l'écran lorsque vous cliquez sur le nom correspondant dans le panneau de commandes AutoPilot.

Lorsque vous insérez au script l'activation d'un bitmap cliquable, vous passez en règle générale à un autre écran et devez donc ajouter une commande Form dans AutoPilot pour refléter les actions entreprises. Si vous passez à une nouvelle application après avoir cliqué sur un bitmap, vous devez ajouter une commande Application Interconnect dans AutoPilot pour que l'application en cours dans le script corresponde à l'application active.

Scriptage de la commande Press Push Button

L'ajout d'une commande Press Push Button permet au script d'effectuer des actions impossibles à inclure avec la commande Press Toolbar Button. Vous devez utiliser la commande Press Push Button lorsque vous travaillez sur un script testant des applications et des écrans qui contiennent des boutons de commande et des bitmaps cliquables absents de la barre d'outils de l'écran. L'ajout d'une commande pour activer un bouton de commande ou cliquer sur un bitmap permet de passer à un autre écran de l'application. Dans certains cas, cette commande permet d'accéder à une autre application.

Activation d'un bouton de commande

Vous souhaitez, par exemple, tester l'application Paramétrage du système (P0000) qui contient des écrans affichant des boutons de commande à grand format qui n'apparaissent pas dans la barre d'outils. Dans la plupart des cas, vous activez ces boutons pour passer à un autre écran de la même application ou pour accéder à une nouvelle.

Le scriptage de la commande Press Push Button dans AutoPilot permet d'activer le bouton dans l'écran. La commande Press Button ne peut pas être utilisée pour effectuer cette action car elle ne concerne que les boutons de la barre d'outils.

► Pour activer un bouton de commande dans un écran

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Push Button.
AutoPilot ne charge des boutons de commande dans le panneau de commandes que si l'écran actif en contient.
2. Dans le panneau de commandes AutoPilot, sélectionnez un bouton de commande dans la liste Select Button to Press.
3. Cliquez sur le bouton Insert.
4. Si l'activation du bouton de commande entraîne le passage à un autre écran de la même application, sélectionnez Form dans le menu Command.
5. Dans la liste Form du panneau de commandes, sélectionnez l'écran actif.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

7. Si l'activation du bouton de commande entraîne l'accès à une nouvelle application, sélectionnez Application Interconnect dans le menu Command.
8. Dans le panneau de commandes, cliquez sur une des options suivantes :
 - Application (sélectionnez l'application active)
 - Form (sélectionnez l'écran actif)
9. Cliquez sur le bouton Insert.

Activation d'un bitmap

Les écrans de certaines applications utilisent des bitmaps cliquables qui n'apparaissent pas dans la barre d'outils. Pour tester une de ces applications, vous devez insérer au script une commande Press Push Button pour cliquer sur un des bitmaps. AutoPilot affiche dans le panneau de commandes le nom système de chaque bitmap et non la description qui apparaît en regard de chacun. Si vous cliquez sur le nom système dans le panneau de commandes, AutoPilot identifie le bitmap cliquable correspondant dans l'écran en l'encadrant de bleu.

Le scriptage d'une commande Press Push Button pour cliquer sur un bitmap permet de passer à un autre écran ou d'accéder à une nouvelle application. Vous ne pouvez pas cliquer sur le bitmap à l'aide d'une commande Press Button car les bitmaps n'apparaissent pas dans la barre d'outils.

► Pour cliquer sur un bitmap dans un écran

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Push Button.
2. Dans la liste Select Button to Press, choisissez le nom d'un onglet de l'écran actif.
3. Cliquez sur le nœud en regard du nom de l'onglet.
4. Dans le menu déroulant, sélectionnez le nom système d'un bitmap cliquable.

Remarque

Lorsque vous cliquez sur le nom du bitmap, un repère bleu apparaît dans l'écran actif pour identifier le bitmap correspondant.

5. Cliquez sur le bouton Insert.
6. Si l'activation du bouton de commande entraîne l'appel par le système d'un autre écran de la même application, sélectionnez Form dans le menu Command.
7. Dans la liste Form du panneau de commandes AutoPilot, sélectionnez l'écran actif.
8. Cliquez sur le bouton Insert.
9. Si l'activation du bouton de commande entraîne l'accès à une nouvelle application, sélectionnez Application Interconnect dans le menu Command.
10. Dans le panneau de commandes, cliquez sur une des options suivantes :
 - Application (sélectionnez l'application active)
 - Form (sélectionnez l'écran actif)
11. Cliquez sur le bouton Insert.

Commande Select ComboBox Item

Certaines applications, telles que Gestionnaire d'objets (P98220) et Vérification/Saisie des notes de frais (P09E2011), utilisent des contrôles de liste modifiable. Ces contrôles peuvent figurer dans des écrans sous forme de champs d'édition de texte, de menus contextuels ou de listes de défilement. AutoPilot présente le texte de la liste modifiable dans le panneau de commandes. Après l'ajout d'une commande Select ComboBox Item et la lecture du script, AutoPilot recherche la liste modifiable et envoie un message à l'écran pour sélectionner la chaîne indiquée dans le panneau de commandes.

Lorsque vous sélectionnez la commande, AutoPilot charge une liste ou un contrôle d'arborescence dans la liste Combo box du panneau de commandes. L'arborescence n'apparaît que si la liste modifiable figure sous des contrôles d'onglet dans l'écran actif.

Dans la liste Combo box, lorsque vous cliquez sur le nom d'un contrôle ou sur une option d'une liste de défilement ou d'un menu contextuel, AutoPilot charge dans la liste Choices le nom des textes apparaissant dans la liste modifiable, ainsi que les codes système utilisateur qu'il extrait du fichier F0005.

Les écrans de certaines applications contiennent des contrôles de liste modifiable masqués non utilisés. AutoPilot affiche tout de même ces contrôles dans la liste Choices comme il présente les contrôles d'en-tête et les colonnes de grille masqués dans le panneau de commandes. Vous ne pouvez pas choisir de valeur par défaut, telle que None (néant) à entrer dans la liste modifiable.

Scriptage de la commande Select ComboBox Item

Lorsque vous créez des scripts utilisant des écrans contenant des listes modifiables, vous choisissez la commande Select ComboBox Item dans le menu Command de l'écran AutoPilot et une liste modifiable dans la liste Combo box du panneau de commandes.

Cette option n'est disponible dans le menu Command de l'écran AutoPilot que si vous lancez une application et un écran utilisant des listes modifiables.

Une fois que vous avez choisi une option dans la liste Combo box, AutoPilot charge les éléments disponibles de la liste modifiable dans la liste Choices.

Certaines applications, telles que Gestionnaire d'objets (P98220), utilisent plusieurs listes modifiables qui dépendent les unes des autres pour établir des critères de recherche, par exemple. Dans ce cas, le choix effectué dans la liste Combo box du panneau de commandes AutoPilot modifie les éléments de la liste Choices.

► Pour insérer au script la commande **Select ComboBox Item**

1. Dans le menu Command, sélectionnez Application.
2. Dans le panneau de commandes, choisissez une application et Fast Path (accès rapide), puis cliquez sur le bouton Insert.
3. Dans le menu Command, choisissez Select ComboBox Item.
4. Effectuez une sélection dans la liste Combo box.

Le système charge les éléments de cette liste modifiable dans la liste Choices.

5. Effectuez une sélection dans la liste Choices.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot entre l'élément de la liste modifiable dans le contrôle de l'écran.

Commande **Build Tree Path**

Certaines applications utilisent des contrôles en arborescence. Afin de générer des commandes de scripts pour les écrans de ces applications, vous devez utiliser la commande Build Tree Path pour créer un chemin d'accès unique utilisant l'arborescence d'un écran.

La commande Build Tree Path est utilisée conjointement à une combinaison quelconque de texte ou de variables. Le premier nœud d'une arborescence peut être composé d'un parent, d'un enfant et d'un petit-enfant. Pour ajouter la commande Build Tree Path dans AutoPilot, vous indiquez le type de données représentant le premier nœud de l'arborescence. Les types de données disponibles sont les suivants :

- des valeurs littérales, qui représentent le texte exact du nœud du contrôle d'arborescence ;
- des valeurs variables, que vous définissez comme texte du nœud du contrôle d'arborescence ;
- des valeurs ordinales qui représentent la séquence d'apparition d'un nœud dans l'arborescence : premier, deuxième, troisième, etc.

Vous choisissez le type de données ordinal pour créer un chemin d'accès au premier nœud de l'arborescence (le parent), le premier enfant du parent et son premier petit-enfant. Un clic sur le bouton Add charge un nœud feuille, c'est-à-dire un nœud sans enfant, dans la liste de l'arborescence. Vous pouvez créer des relations parent-enfant en cliquant sur le bouton Add pour ajouter des nœuds.

Lors de la lecture, AutoPilot utilise la chaîne de recherche créée pour identifier les coordonnées de chaque nœud dans l'arborescence de l'écran actif. Vous pouvez modifier l'arborescence si nécessaire à l'aide des boutons Add et Remove. La suppression du nœud parent entraîne celle de tous ses enfants du chemin d'accès. Pour ajouter un nœud, vous devez l'insérer au nœud feuille.

Si vous tentez d'ajouter un nœud enfant à un parent en comptant déjà un, AutoPilot affiche une boîte de dialogue indiquant que l'ajout est impossible. Vous devez cliquer sur un nœud feuille pour créer un nouveau nœud avec enfant.

Scriptage de la commande Build Tree Path

La commande Build Tree Path permet de créer des scripts testant des applications qui utilisent des contrôles d'arborescence. Vous pouvez utiliser une combinaison quelconque de variables ou de texte littéral pour constituer un chemin d'accès unique aux nœuds de l'arborescence dans un écran actif. Vous pouvez également modifier l'arborescence en ajoutant ou en supprimant des nœuds du chemin constitué.

Création d'une arborescence à l'aide de valeurs de variable

Vous pouvez créer une arborescence à l'aide de valeurs de variable en utilisant une des méthodes suivantes :

- Déclarez une variable et définissez comme valeur le texte représentant un nœud de l'arborescence. Dans ce cas, vous sélectionnez le type de données Variable pour le nœud.
- Définissez une valeur numérique pour la variable. Si vous sélectionnez la valeur 3, AutoPilot choisit le troisième nœud de l'arborescence ou le troisième enfant d'un parent. Dans ce cas, vous sélectionnez le type de données Ordinal pour le nœud.

Que vous choisissiez le type de données Variable ou Ordinal pour le nœud, le nom des variables déclarées apparaît dans la liste Select Variable du panneau de commandes.

Conditions préliminaires

- ❑ Déclarez une variable et définissez sa valeur. Reportez-vous à *Utilisation d'une variable comme source d'entrée* dans le manuel de référence *AutoPilot*.

► Pour créer une arborescence à l'aide de valeurs de variable

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Déclarez une variable et définissez sa valeur.

Remarque

Vous pouvez affecter une valeur quelconque à la variable. Toutefois, gardez à l'esprit que si vous affectez une valeur numérique, celle-ci représente la position d'un nœud parent ou d'un enfant dans l'arborescence. Si vous définissez la valeur de la variable sur 3, celle-ci représente le troisième nœud du contrôle de l'arborescence.

3. Lorsque l'écran actif utilise un contrôle d'arborescence, sélectionnez Build Tree Path dans le menu Command.

Le panneau de commandes AutoPilot contient une liste Tree Path et une liste Data Type.

4. Sélectionnez une des options suivantes dans la liste Data Type :
 - Text Variable
Sélectionnez cette option si la variable à utiliser représente du texte.
 - Ordinal Variable
Sélectionnez cette option si la variable à utiliser représente une valeur numérique.
5. Dans la liste Select Variable, sélectionnez la variable dont vous avez défini la valeur.
6. Cliquez sur Add.
AutoPilot insère la variable sous forme de nœud dans la liste Tree Path.

Création d'une arborescence à l'aide de valeurs littérales

Vous pouvez créer une arborescence à l'aide d'une valeur littérale comme type de données représentant un nœud. Entrez le nom du nœud dans la liste Enter Node tel qu'il apparaît dans l'écran. Pour créer une arborescence, vous pouvez utiliser des données de type valeurs littérales conjointement à des valeurs de variable et ordinales.

► Pour créer une arborescence à l'aide de valeurs littérales

1. Dans l'écran AutoPilot, lancez une application et un écran utilisant des contrôles d'arborescence.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Build Tree Path.
3. Sélectionnez une des options suivantes dans la liste Data Type :
 - Text Literal
Sélectionnez cette option pour utiliser du texte.
 - Ordinal Literal
Sélectionnez cette option pour utiliser une valeur numérique.
4. Dans la liste Enter Node, entrez une valeur littérale.
5. Cliquez sur Add.

AutoPilot insère la valeur littérale sous forme de nœud dans la liste Tree Path.

Lors de la lecture du script, AutoPilot recherche le nœud contenant la valeur littérale, en suivant l'arborescence créée.

Ajout d'un nœud parent ou d'un enfant à une arborescence

Après avoir sélectionné un type de données et entré une valeur littérale ou choisi une variable, vous ajoutez un nœud d'arborescence en effectuant les opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton Add ; la liste Tree Path du panneau de commandes doit être vide.
- Sélectionnez un nœud sans enfant dans la liste Tree Path et cliquez sur le bouton Add.

Gardez à l'esprit que l'ajout n'est possible que pour un nœud sans enfant.

► Pour ajouter un nœud parent ou un enfant à une arborescence

1. Dans la liste Tree Path du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, cliquez sur un nœud sans enfant.
2. Sélectionnez une des options suivantes dans la liste Data Type :
 - Text Literal
 - Text Variable
 - Ordinal Literal
 - Ordinal Variable
3. Choisissez une variable dans la liste Value Selection ou entrez une valeur littérale dans la liste Enter Node.
4. Cliquez sur Add.

► Pour supprimer un nœud parent ou un enfant d'une arborescence

1. Dans la liste Tree Path du panneau de commandes de l'écran AutoPilot, cliquez sur un nœud parent ou sur un enfant.
2. Pour supprimer un nœud parent et son enfant, cliquez sur le nœud parent, puis sur Remove.
3. Pour supprimer l'enfant uniquement, cliquez dessus, puis sur Remove.

Suppression d'un nœud parent ou d'un enfant d'une arborescence

Pour modifier l'arborescence, sélectionnez un nœud ou un enfant, puis cliquez sur le bouton Remove. Gardez l'esprit que la suppression d'un nœud entraîne celle de son enfant.

Commande Database Validation

Les commandes d'action de validation permettent de vérifier les données entrées dans la base à l'aide des commandes du script AutoPilot.

La validation des données dans AutoPilot consiste à effectuer les opérations suivantes :

- Déclaration : vous donnez un nom à la validation.
- Association : vous associez les valeurs entrées dans les contrôles d'en-tête ou les colonnes de grille aux colonnes de la table de base de données.
- Exécution : vous utilisez les critères de sélection de données pour vérifier si les enregistrements entrés au cours du scriptage figurent effectivement dans la base de données.

Vous pouvez également vérifier si le système a supprimé des enregistrements de la base de données.

Définition de la validation

Vous insérez des commandes de validation au script afin de comparer un ensemble de données créé dans AutoPilot et exécuté dans le logiciel J.D. Edwards ERP avec les enregistrements de la base de données. Ces commandes confirment que le système a entré les enregistrements dans la base de données comme prévu. La validation permet également de tester des processus, de vérifier que les données prévues ont suivi une séquence d'applications incluses dans un cycle de transaction. Enfin, cette opération permet de valider les valeurs inaccessibles depuis AutoPilot, telles que le siècle. Dans la plupart des champs de transaction, vous n'entrez pas le siècle. A l'aide des commandes de validation, vous pouvez vous assurer que le siècle apparaît dans la base de données.

Déclaration de la validation

Vous insérez au script une nouvelle commande de validation de base de données pour chaque validation déclarée. Vous pouvez déclarer la validation à tout moment dans le script.

La validation déclarée contient les éléments suivants :

- Un nom de validation que vous sélectionnez
- La table à valider que vous sélectionnez dans une liste

La déclaration de la validation est similaire à celle d'une variable car elle consiste uniquement à lui affecter un nom. Il s'agit en fait d'établir l'emplacement de stockage ultérieur des valeurs.

Association de la validation

L'association d'une variable permet le stockage des données. Ces données peuvent être collectées à différents points du script. Aucune action n'est effectuée lorsque vous associez une validation. Vous ouvrez plutôt l'emplacement créé lors de la déclaration de la validation et y stockez les données de votre choix.

L'association d'une validation consiste à définir les valeurs à valider par rapport à certaines colonnes de la base de données. Vous sélectionnez une colonne qui ne peut être associée qu'une fois dans un script, telle que ABALPH (NameAlpha dans le programme Répertoire d'adresses (P01012)) et la reliez avec une valeur, qui peut provenir d'une valeur littérale, d'une variable d'un contrôle d'en-tête ou d'une colonne de grille. Vous sélectionnez ensuite un type de valeurs de base de données qu'AutoPilot utilise pour valider les données entrées dans la base lorsque vous exécutez le script.

Vous devez indiquer les données suivantes pour insérer l'association de la validation au script :

- Nom de la validation (validation déclarée)
- Identification de la colonne de base de données que vous sélectionnez dans une liste
- Source des données attendues, telle qu'un contrôle d'en-tête
- Type de valeur de base de données, tel que sélection de clé ou valeur de validation

L'association de la validation peut se produire à autant de points du script que vous le souhaitez, mais vous devez utiliser une valeur de sélection de clé et une valeur de validation.

Valeur de sélection de clé

La valeur de sélection de clé indique la colonne de base de données contenant les enregistrements spécifiques souhaités. Lorsque vous marquez une association de validation comme valeur de sélection de clé, un enregistrement de base de données correspondant à la colonne associée doit exister, sinon la validation échoue. Lorsqu'AutoPilot exécute la validation, il utilise la valeur de sélection de clé pour vérifier si le système a mis à jour la colonne de base de données correcte avec les valeurs stockées au cours de l'association.

Lorsque vous sélectionnez une valeur de sélection de clé, vous choisissez une valeur commune à tous les enregistrements à valider. Pour valider les données de l'écran Révision du répertoire d'adresses par exemple, vous pouvez utiliser la colonne de base de données A5AN8 ou ABAN8 comme valeur de sélection de clé car tous les enregistrements du répertoire d'adresses ont un numéro de référence.

Valeur de validation

Lorsque vous marquez une valeur d'association de validation, vous sélectionnez un ensemble d'enregistrements spécifiques à valider. Toutefois, alors que la valeur de sélection de clé indique la base de données où figurent les enregistrements à valider, la valeur de validation spécifie les valeurs, telles que des noms, attendues dans la base de données.

Exécution d'une validation

La validation s'effectue à l'aide des critères de sélection d'enregistrements établis lors de l'association de la validation. AutoPilot extrait les données spécifiées de la base de données à l'aide d'une requête SQL. Vous comparez ensuite les données extraites avec les données de retour attendues. L'exécution de la validation indique si les données entrées et stockées lors de l'association sont à jour dans la base de données comme vous les avez spécifiées.

Les actions suivantes se produisent lorsque vous insérez au script l'exécution de la validation déclarée et associée.

- Une instruction SQL est générée.
- Le système recherche les données spécifiées dans la base de données.
- Le système compare les données retournées aux données attendues.

L'instruction SQL générée contient la table sélectionnée lors de la déclaration de la variable, les colonnes des valeurs de validation choisies lors de l'association et la sélection de clé indiquée lors de l'association.

Ainsi l'instruction SQL générée lors de l'exécution de validation peut contenir l'identité du fichier (F0101) incluant les données attendues, les colonnes (ABALPH, ABAT1 et ABAN8) comportant les données attendues et la colonne clé (ABAN8) joignant toutes les colonnes.

L'instruction SQL inspecte la base de données et extrait les données conformes aux éléments de l'instruction. Vous comparez les résultats de la requête aux résultats escomptés, en fonction des données stockées lors de l'association de la validation.

En cas d'erreur lors de l'association des données à valider, AutoPilot affiche un message d'erreur. Si, par exemple, vous ne sélectionnez pas de colonne de clé lors de l'association, AutoPilot vous avertit qu'aucun critère de sélection d'enregistrement n'a été choisi. Si vous associez la colonne de clé à un contrôle d'en-tête, une colonne de grille ou une variable incorrects, AutoPilot indique que l'instruction SQL est erronée.

Dans tous les cas, vous pouvez apporter les corrections nécessaires au script. En outre, l'échec de l'exécution d'une validation n'interrompt pas la lecture complète du script. Les résultats de test comparent les données de retour attendues aux données effectivement retournées.

Option Expect No Matching Records

Si vous entrez un enregistrement, le validez avec succès, puis ajoutez une commande pour le supprimer, vous pouvez vérifier si le système l'a retiré de la base de données. Pour ce faire, vous exécutez à nouveau la validation et activez l'option Expect No Matching Records. Lorsque vous exécutez le script, AutoPilot vérifie à nouveau la base de données. La validation réussit si AutoPilot indique que l'enregistrement supprimé de la base de données n'existe plus. Lorsque vous activez cette option, vous indiquez à AutoPilot qu'il n'existe aucun enregistrement répondant aux critères de l'instruction SQL.

Scriptage de la commande Database Validation

Vous entrez des commandes d'action de validation de base de données au fur et à mesure de l'écriture du script. Aucune formule ne permet de déterminer où les commandes doivent se produire. Toutefois, chacune des trois phases – déclaration, affectation et exécution – doit se produire pour la validation.

Déclaration d'une validation

Vous pouvez déclarer une validation ou plus dès le début du script. Vous n'avez pas à placer la ligne de commande de déclaration de la validation au début si celle-ci doit être effective au sein de n'importe quel nœud du script, comme c'est le cas lorsque vous déclarez une variable. Toutefois, la déclaration anticipée de la validation facilite le stockage de données par association au fur et à mesure de la création du script.

► Pour déclarer une validation

1. Dans le menu Command, sélectionnez Declare New Validation (déclaration d'une nouvelle validation).
2. Dans le panneau de commandes, renseignez la liste Validation Name.
3. Effectuez une sélection dans la liste Database Table.
Cette sélection identifie la table de base de données par rapport à laquelle les données d'AutoPilot sont validées.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Association d'une validation

Après avoir déclaré la validation, vous disposez d'un emplacement de stockage des valeurs. Lors de l'association de la validation, vous sélectionnez les valeurs à valider et les associez à celles de la base de données.

Vous pouvez créer des scripts testant des scénarios impliquant le traitement multidevise avec les méthodes comptables Y et Z. Vous pouvez par exemple utiliser des diviseurs au lieu de multiplicateurs pour les calculs de taux de change.

Les deux types d'associations de validation sont Key Selection Value (valeur de sélection de clé) et Validation Value (valeur de validation) :

Key Selection Value	Ces associations déterminent l'enregistrement (la ligne) de base de données à vérifier.
----------------------------	---

Validation Value	Ces associations indiquent les colonnes de cette ligne dont les valeurs doivent être vérifiées.
-------------------------	---

Chaque validation doit inclure au moins une association Key Selection Value et une association Validation Value.

► Pour associer une validation

1. Dans le menu Command, sélectionnez Associate a Validation Column (association d'une colonne de validation).
2. Faites défiler la liste et cliquez sur le nom d'une validation que vous avez créée à l'aide de l'option Declare New Validation.
3. Sélectionnez une colonne dans la liste Database Column.
4. Dans la zone Value Type (type de valeur), sélectionnez Validation Value.
Cette option associe la colonne choisie à une valeur particulière.

5. Dans la zone Currency Type (type de monnaie), sélectionnez une des options suivantes (facultatif) :
 - Domestic (monnaie nationale)
 - Foreign (devise)

Remarque concernant les validations monétaires

Si vous n'avez pas déclaré de validation monétaire, le système masque et désactive ces options. Vous devez déclarer une validation monétaire pour utiliser ces options.

6. Effectuez une sélection dans la liste Source of Expected Data (source de données attendues).

La source peut être une valeur littérale, une variable, un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille.

7. Dans la liste de sélection, entrez une valeur littérale ou sélectionnez le nom d'une variable, d'un contrôle d'en-tête ou d'une colonne de grille.

Cette étape spécifie la valeur associée à la colonne de base de données.

Remarque

Avec l'option PB activée, si vous sélectionnez un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille, AutoPilot met en surbrillance (en bleu) le contrôle ou la colonne indiqués dans l'écran. Veillez à sélectionner un contrôle d'en-tête ou une colonne de grille pour lesquels vous avez entré une valeur précédemment. De même, si vous avez sélectionné le nom d'une variable, assurez-vous que vous avez effectué les opérations de définition de la valeur de la variable présentées plus haut.

8. Cliquez sur le bouton Insert.
9. Avant de compléter l'association, assurez-vous d'ajouter une commande suivant les étapes 1 à 7, mais sélectionnez Key Selection Value dans la liste Value Type.

Les données de toutes les colonnes où vous attendez le retour de données sont maintenant associées à une seule colonne de clé.

Manipulation de la barre d'outils AutoPilot

Vous êtes amené à travailler fréquemment avec la barre d'outils lors d'une session AutoPilot car vous utilisez de nombreux boutons pour écrire des commandes de contexte et d'action. Pour faciliter votre tâche, vous pouvez également déplacer la barre d'outils, modifier ses dimensions et sa forme.

Pour disposer d'espace supplémentaire en hauteur dans le panneau de commandes par exemple, vous pouvez déplacer la barre d'outils du bord supérieur horizontal de l'écran AutoPilot au bord vertical droit ou gauche. Vous pouvez également désancrer la barre d'outils en la retirant complètement de l'écran AutoPilot pour la placer sur le bureau. Enfin, après avoir déplacé la barre d'outils, vous pouvez la replacer à son emplacement d'origine en cliquant deux fois dessus.

Exécution d'une validation

Après avoir déclaré la validation et associé les données aux tables et aux colonnes de base de données, vous pouvez exécuter la validation.

► Pour exécuter une validation

1. Dans le menu Command, sélectionnez Execute Validation.
2. Dans le menu déroulant de la liste Validation Name, sélectionnez une validation.

Remarque

AutoPilot charge la liste SQL Statement. L'instruction contient les alias de dictionnaire de données des tables et des colonnes associées aux données entrées, le nom de la validation et la valeur de sélection de clé.

3. Cliquez sur le bouton Insert.

Plus loin dans le script, vous pouvez supprimer les enregistrements. Vous pouvez alors vérifier si ces enregistrements supprimés ne figurent plus dans la base de données.

4. Répétez les étapes 1 à 3.
5. Cochez l'option Expect No Match Records.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

Remarque

Vous pouvez déclarer et définir la valeur d'une variable pour tester la réussite de la validation. Reportez-vous à *Réussite de la validation* dans le manuel de référence *AutoPilot* pour obtenir de plus amples informations.

Ligne de commande (Command Line)

Vous souhaitez peut-être exécuter d'autres programmes dans un script AutoPilot. Vous avez par exemple préparé une présentation PowerPoint ou Excel que vous souhaitez inclure au script. Une fois la présentation exécutée, vous pouvez fermer le programme et retourner dans AutoPilot afin de poursuivre le scriptage des entrées.

Pour effectuer ces opérations, sélectionnez Command Line dans le menu Command. Entrez le chemin d'accès au programme à exécuter, comme vous le faites avec la fonction Run dans Windows. AutoPilot ouvre le programme, et le document ou la présentation que vous avez créés.

Vous pouvez également envoyer un message de ligne de commande pour effectuer des captures des écrans du logiciel J.D. Edwards ERP à des points définis lors de la lecture du script. Vous pouvez effectuer ces captures dans une version de langue donnée et les stocker dans un répertoire et dans un fichier que vous créez.

Scriptage d'une commande Command Line

Pour scripter la commande Command Line, vous devez connaître le chemin d'accès au programme à exécuter et, par exemple, au document à ouvrir dans le programme. Vous pouvez également envoyer une commande Command Line pour capturer l'écran actif. Vous indiquez le dossier où AutoPilot stocke les captures d'écran.

Envoi d'une commande Command Line

Pour ouvrir un programme, entrez son chemin d'accès dans le champ Command Line. Lors de la lecture, AutoPilot lit le chemin d'accès et ouvre le programme.

► Pour envoyer un message de ligne de commande

1. Dans le menu Command, sélectionnez Command Line.
Le panneau de commandes affiche la liste Command Line vide et des cases d'option.
2. Sélectionnez l'option Command Line.
3. Remplissez le champ suivant :
 - Command LineEntrez le chemin d'accès au programme à ouvrir.

Remarque

Désactivez l'option de lecture (PB) pour empêcher l'ouverture du programme lors de la création du script.

4. Cliquez sur le bouton Insert.

Capture d'un écran actif

Vous pouvez paramétrer par avance le chemin d'accès et l'extension de fichier des captures d'écran effectuées à l'aide de la commande Capture current OneWorld window (capture de la fenêtre OneWorld active). Pour cela, sélectionnez Options dans le menu déroulant Tools, puis cliquez sur l'onglet Directories de l'écran Options.

Dans le champ Screen Capture de l'onglet Directories, entrez le chemin de l'emplacement où AutoPilot stocke les captures d'écran. Sélectionnez ensuite le format d'enregistrement des images. Cliquez sur le bouton de défilement pour localiser le format souhaité.

Une fois ces paramètres définis, vous pouvez utiliser la commande Command Line pour capturer un écran. Entrez le nom de l'image dans le champ File Name (nom du fichier) et AutoPilot capture l'écran actif et l'enregistre au format indiqué dans le répertoire spécifié.

► Pour capturer un écran actif

1. Dans le menu Tools, sélectionnez Options.
2. Dans l'écran Options, cliquez sur l'onglet Directories (répertoires).
3. Remplissez le champ suivant :
 - Screen Capture (capture d'écran)
Entrez le chemin de l'emplacement où AutoPilot doit stocker les captures d'écran.
 - Format
A l'aide du menu déroulant, sélectionnez l'extension de fichier, telle que .tif, à utiliser pour les captures d'écran.
4. Cliquez sur OK.
5. Dans un script ouvert, sélectionnez Command Line dans le menu Command.
6. Cliquez sur l'option Capture current OneWorld window.
7. Avec une fenêtre J.D. Edwards active, remplissez le champ suivant :
 - File Name
8. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot stocke l'image de la fenêtre dans l'unité et le répertoire indiqués dans l'écran Options.

Utilisation du panneau de script

Le panneau de script vous permet de supprimer, de modifier et de déplacer les commandes créées. Pour utiliser le panneau de script, vous devez comprendre la structure de l'arborescence du script que vous créez au fur et à mesure de l'insertion des commandes. Vous devez également maîtriser l'utilisation de l'arborescence pour en modifier la structure.

L'arborescence du script est constituée de relations parent-enfant. Chaque script débute par la commande Begin Script, d'où partent un certain nombre de commandes. Les commandes de contexte suivantes sont les parents des commandes d'action et parfois d'autres commandes de contexte. Ces commandes de contexte parent et leurs enfants composent les nœuds du panneau de script. AutoPilot décale les commandes enfant. Vous pouvez modifier la séquence des commandes et la relation entre les commandes à l'aide de la souris. Vous pouvez par exemple subordonner une commande de contexte à une autre. Aussi, les modifications apportées à la commande parent affectent la commande enfant.

Quelles que soient les modifications apportées au script, gardez à l'esprit que celles-ci affectent le mode d'exécution du script. Elles doivent être motivées par les objectifs d'exécution du script. Vous faites, par exemple, glisser une ligne de commande de variable déclarée vers le haut du script pour la rendre globale car toutes les commandes du script doivent avoir accès à la valeur définie pour la variable.

Structure du panneau de script

Lorsque vous créez des scripts AutoPilot, vous constituez dans le panneau de script une structure en arborescence basée sur des relations parent-enfant. Si vous comprenez la structure des scripts, vous pouvez plus aisément modifier ceux-ci et les personnaliser en fonction de vos spécifications.

Le scriptage nécessitant un contexte, les commandes de contexte constituent la base de chaque script créé. Chaque commande de contexte générée et insérée dans le script crée un nœud qui apparaît dans le panneau de script. Le signe plus/moins figurant en regard permet de développer ou de réduire le nœud.

Les commandes, de contexte ou d'action, que vous créez deviennent des lignes de commande dans le script. Les lignes de commande d'action sont annexées à des nœuds de commande de contexte, décalées sous le nœud et affectées par toute modification apportée au nœud, telle que le changement du nombre de répétitions.

Dans certains cas, une ligne de commande de contexte formant un nœud est également subordonnée à une autre ligne constituant également un nœud. AutoPilot décale alors le nœud enfant qui est affecté par toute modification apportée à la commande parent.

Enfin, le panneau de script contient un curseur d'insertion qui indique la position de la commande créée ensuite. Pour déplacer le curseur d'insertion, cliquez sur une ligne de commande ou faites glisser le curseur. Vous pouvez placer le curseur d'insertion sous un nœud dans l'arborescence du script. La commande que vous créez ensuite est donc un enfant. Vous pouvez également en faire un parent indépendant des modifications apportées aux autres nœuds du script.

Lignes de commande

Les lignes de commande illustrent les sélections effectuées dans le panneau de commandes pour créer des commandes de contexte ou d'action. Les lignes de commande du panneau de script expriment le contexte de création du script ou les actions entreprises dans le contexte. Un en-tête dans un écran peut représenter un contexte ; l'action entreprise dans ce contexte peut être la saisie de données dans un contrôle spécifique.

Les commandes de contexte dirigent AutoPilot vers des applications, des UBE, des options de traitement, des applications interconnectées, des écrans, des contrôles d'en-tête, des colonnes de grille et des lignes de query. Elles expriment donc l'environnement d'exécution des actions, telles que la saisie de données et l'activation de boutons. Les commandes de contexte forment le tronc de l'arborescence du script.

La commande de contexte qui initialise une série de commandes d'action et d'autres commandes de contexte représente un nœud. Le bouton Développer/Réduire du panneau de script identifie le nœud. Il apparaît dans le panneau de script sous la forme d'un signe plus ou moins placé dans une case en regard de la ligne de commande de contexte.

Les commandes de contexte effectuent les fonctions suivantes :

- Elles constituent des nœuds identifiables dans le script par un symbole ou un bouton représentant un signe plus ou moins.
- Elles constituent des nœuds pouvant être développés ou réduits en cliquant sur le bouton correspondant.
- Elles constituent des nœuds servant de parents aux commandes d'action et parfois à d'autres commandes de contexte. Ces enfants sont décalés sous la commande de contexte parent dans le panneau de script.
- Elles peuvent constituer des unités de ligne de commande discrètes. Si deux nœuds sont parallèles, les commandes ajoutées à un nœud n'affectent pas l'autre.
- Elles peuvent initialiser une séquence d'autres commandes. La séquence peut être composée de commandes d'action et d'autres commandes de contexte subordonnées à la commande parent.
- Elles peuvent être lues plusieurs fois si vous modifiez le nombre de répétitions d'un nœud. Les commandes annexées à une commande de contexte dans le panneau de script sont lues autant de fois que l'indique le nombre de répétitions.

Vous scriptez des commandes d'action pour indiquer les actions à effectuer après le scriptage des commandes de contexte.

A l'inverse des commandes de contexte, les commandes d'action ont les caractéristiques suivantes :

- Elles doivent être annexées, ou être subordonnées, à une commande de contexte.
- Aucun enfant ne peut leur être annexé.
- Aucun nombre de répétitions ne peut leur être affecté.
- Elles sont systématiquement décalées sous des commandes de contexte dans le panneau de script, ce qui indique qu'elles leur sont subordonnées dans la hiérarchie.

Curseur d'insertion

Le curseur d'insertion, représenté par une flèche rouge dans le panneau de script, pointe vers la position du script où vous pouvez insérer une nouvelle commande. Si vous insérez des commandes en séquence sans ajuster le script, le curseur d'insertion se place en fin de script à chaque ajout de commande.

Toutefois, vous pouvez déplacer le curseur d'insertion dans le script en cliquant sur la ligne de commande. Le curseur d'insertion se place directement sous une ligne de commande d'action. Si vous créez et insérez ensuite une commande, celle-ci apparaît au niveau du curseur d'insertion.

Si vous cliquez sur une ligne de commande de contexte, le curseur d'insertion apparaît à la fin de la branche sélectionnée. Si vous laissez le curseur d'insertion à cette position, la commande de contexte que vous ajoutez crée un nœud, présenté par un signe moins ou plus, parallèle au nœud sur lequel vous avez cliqué. Les nouvelles commandes sont annexées à ce nœud.

Bouton Développer/Réduire

Ce bouton qui identifie le nœud permet également de développer et de réduire celui-ci. Le nœud développé révèle toutes les lignes de commande qui lui sont annexées. Le nœud réduit ne révèle que la commande de contexte scriptée pour initialiser le nœud. Lorsque vous développez un nœud, le bouton présente un signe moins. Lorsque vous réduisez un nœud, le bouton présente un signe plus.

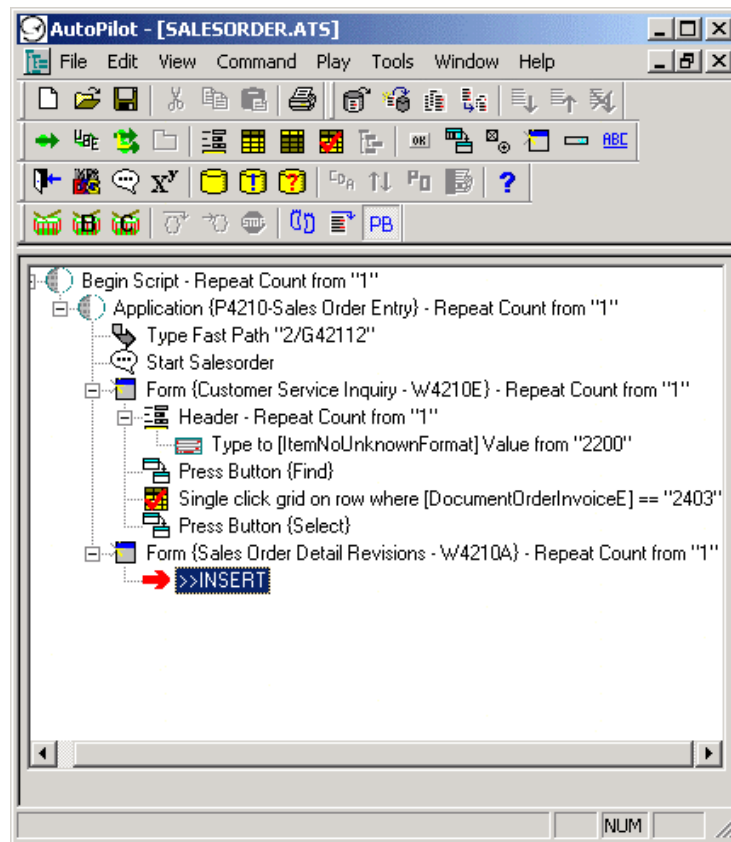
Nœuds parallèles

Lorsque vous modifiez un nœud parallèle à un autre, celui-ci n'est pas affecté. Si vous insérez une commande Application et deux commandes Form dans la même application, ces dernières sont représentées par des nœuds parallèles dans le panneau de script. Toute modification apportée à l'un n'affecte pas le second.

Nœuds décalés

Un nœud décalé sous un autre dans le panneau de script est affecté par toute modification apportée au parent. Le décalage des nœuds révèle la hiérarchie des commandes de contexte. Vous souhaitez par exemple travailler dans un écran donné. Vous devez donc dans un premier temps choisir une application. AutoPilot insère et indente donc la ligne de commande Form sous la ligne de commande Application.

De même, si vous ajoutez un écran en cliquant sur un bouton, AutoPilot insère et décale la commande d'action Press Toolbar Button sous la ligne de commande Form.



La hiérarchie de nœuds exprime la logique suivie pour créer les scripts AutoPilot. Vous pouvez par exemple ajouter la séquence suivante de commandes afin de renseigner l'en-tête d'un écran et mettre à jour la base de données en cliquant sur OK.

- Application
- Form
- Header
- Type to
- Press Toolbar Button {OK}

Etant donné que vous devez lancer une application avant d'ajouter les commandes suivantes, la commande Application forme un nœud parent dans le panneau de script. De même, vous devez lancer un écran avant de renseigner un contrôle d'en-tête pour que la commande Form soit le parent de la commande Header, qui est décalée. Enfin, l'en-tête est le contexte d'exécution de la saisie des données dans un contrôle, la commande d'action Type to est donc décalée sous la ligne de commande Header.

Toute commande de contexte ou d'action insérée au script sous une autre est affectée par les modifications apportées à la commande parent. Si vous remplacez le nombre de répétitions dans une ligne de commande Application par 3, l'application est lancée trois fois lors de la lecture. Les commandes d'action ajoutées, telles qu'un clic sur un bouton de la barre d'outils d'un écran, sont exécutées trois fois.

Glisser-déplacer

Pour modifier la séquence des commandes et la structure du script, utilisez la souris pour faire glisser et déplacer les commandes. Observez les règles suivantes lorsque vous utilisez la souris dans le panneau de script :

- Une commande d'action subordonnée à un nœud de commande de contexte ne peut pas être placée sous un autre nœud de commande de contexte. Lorsqu'une commande Type to est annexée à un nœud de commande Form, par exemple, vous ne pouvez pas la faire glisser vers un autre nœud de commande Form.
- Un nœud de commande de contexte annexé à un nœud Application ne peut pas être placé sous un autre nœud Application.
- Un nœud de commande de contexte que vous faites glisser vers un autre et insérez en tant qu'enfant inclut toutes les commandes qui lui sont annexées.
- Un nœud de commande de contexte inséré en tant qu'enfant est inclus dans la lecture du nœud de commande de contexte parent.
- Le nombre de répétitions du nœud de commande de contexte parent s'applique à celui-ci et à tous les nœuds qui lui sont annexés.

Vous pouvez subordonner un nœud parallèle en le plaçant à l'aide de la souris sous le nœud auquel il était associé. AutoPilot indique la relation parent-enfant en décalant un nœud sous l'autre.

Avant qu'AutoPilot crée la relation parent-enfant, il affiche une boîte de dialogue pour confirmer l'insertion d'un nœud sous un autre.

Nombre de répétitions

Toute commande de contexte créant un nœud dans le panneau de script contient un nombre de répétitions. Il s'agit du nombre de fois où AutoPilot lit le nœud et toutes les commandes annexées. Pour modifier le nombre de répétitions, sélectionnez le nœud, entrez un nouveau chiffre dans le panneau de commandes, puis cliquez sur Update.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Mise à jour du nombre de répétitions dans un noeud* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Modification des scripts

Vous pouvez personnaliser les scripts en fonction de vos spécifications afin de tester les applications de manière efficace. Vous pouvez également modifier la structure de l'arborescence de script tant du point de vue du style par le développement ou la réduction des nœuds que du point de vue du contenu par l'ajout, la suppression, la modification ou le déplacement des commandes.

Vous pouvez modifier l'ordre des commandes, et donc, la structure des scripts créés, au fur et à mesure de l'élaboration du script ou après le scriptage d'une série de commandes. Vous pouvez utiliser la souris, le clavier et le panneau de commandes AutoPilot pour ajouter, supprimer ou modifier des commandes. Vous pouvez également déplacer le curseur d'insertion et les lignes de commande pour modifier la structure de l'arborescence du script.

Développement et réduction d'un nœud

Lorsque vous développez tous les nœuds d'un script, vous pouvez afficher le script dans son intégralité et toutes les lignes de commande apparaissent. Toutefois, à mesure que vos scripts s'allongent, vous souhaitez ne visualiser qu'une partie des commandes scriptées. Dans ce cas, vous pouvez réduire les nœuds pour n'afficher que les commandes de contexte d'origine dans le panneau de script. Vous pouvez réduire ou développer l'intégralité ou certaines parties du script en cliquant sur les boutons de nœuds représentés par des signes plus et moins dans le panneau de script.

Cliquez sur le bouton d'un nœud représentant un signe plus pour le développer, cliquez sur le bouton représentant un signe moins pour le réduire.

Vous pouvez réduire l'arborescence depuis n'importe quel point. La sélection de nœuds parent et enfant à réduire illustre davantage la structure en arborescence du script. Lorsque vous cliquez par exemple sur le bouton Développer/Réduire d'un nœud parent, les nœuds enfant insérés dessous sont également réduits. Lorsque vous cliquez sur un nœud enfant, seul celui-ci est réduit.

► Pour réduire l'arborescence du script

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, développez les nœuds en cliquant sur le bouton en regard qui affiche un signe plus.

Le bouton des nœuds développés présente un signe moins.

2. Cliquez sur un nœud présentant un signe moins.

Le nœud cliqué est réduit et n'affiche que la ligne de commande de contexte.

Remarque

Vous pouvez également réduire tous les nœuds d'une branche ; pour cela, cliquez sur le premier nœud de la branche à l'aide du bouton droit et sélectionnez Collapse All (tout réduire). Vous pouvez également cliquer à l'aide du bouton droit sur la ligne Begin Script et sélectionnez Collapse All.

► Pour développer l'arborescence du script

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, réduisez les nœuds en cliquant sur le bouton en regard qui affiche un signe moins.

Le bouton des nœuds réduits présente un signe plus.

2. Cliquez sur un nœud présentant un signe plus.

Le nœud cliqué est développé et présente la ligne de commande de contexte et les commandes associées.

Remarque

Vous pouvez également développer tous les nœuds d'une branche ; pour cela, cliquez sur le premier nœud de la branche à l'aide du bouton droit et sélectionnez Expand All (tout développer). Vous pouvez également cliquer à l'aide du bouton droit sur la ligne Begin Script et sélectionnez Expand All.

Ajout de lignes de commande

Vous pouvez décider d'insérer une commande dans le script après avoir dépassé le point d'insertion souhaité. Vous décidez de scripter une entrée dans un contrôle d'en-tête par exemple après le scriptage du passage à un autre écran. Pour cela, placez le curseur d'insertion à l'endroit où vous souhaitez ajouter une nouvelle commande.

Le curseur d'insertion ne permet d'ajouter une commande au script que si les boutons de la barre d'outils sont actifs. Dans le cas contraire, cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris, faites glisser le curseur au-dessus de la ligne de commande et relâchez le bouton de la souris. Si le système vous invite à insérer le curseur en tant qu'enfant, cliquez sur Yes.

Nœuds

Un nœud est constitué d'une commande de contexte parent et des commandes de contexte et d'action que vous lui associez. Après avoir créé un nœud en scriptant une commande de contexte, vous pouvez ajouter des commandes d'action et parfois des commandes de contexte pour développer le nœud et le script.

► Pour ajouter une ligne de commande à un script

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur le curseur d'insertion.
2. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris.
3. Faites glisser le curseur d'insertion jusqu'à l'endroit où vous souhaitez ajouter une commande.

Une flèche apparaît lorsque vous faites glisser le curseur. Cette flèche, pointant vers le haut ou vers le bas, indique si le curseur est placé au-dessus ou au-dessous d'une ligne de commande mise en surbrillance.

4. Lorsque vous atteignez l'emplacement d'insertion de la commande, relâchez le bouton de la souris.

5. Effectuez les opérations nécessaires à l'insertion de la commande souhaitée au script.

Remarque

Si vous ne pouvez pas insérer de commande à un point donné du script, AutoPilot affiche un signal d'interdiction lorsque vous faites glisser le curseur.

Suppression de lignes de commande

Vous pouvez supprimer des lignes d'un script. Si vous supprimez une ligne de commande parent, vous pouvez également effacer tous ses enfants.

► Pour supprimer une ligne de commande

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur une commande pour la sélectionner.
2. Cliquez sur le bouton droit de la souris.
3. Cliquez sur Delete (supprimer).

Déplacement de lignes de commande

Pour modifier un script, vous pouvez également déplacer des lignes de commande. Vous pouvez déplacer les commandes d'action annexées à une commande de contexte afin de modifier, par exemple, leur ordre de lecture.

Pour modifier l'ordre des commandes d'action au sein d'un nœud de commandes de contexte, vous pouvez utiliser la souris dans AutoPilot. Lors de la lecture, AutoPilot traite les commandes du nœud suivant le nouvel ordre. Toutefois, vous pouvez également modifier la structure d'un script en déplaçant une commande de contexte et en la subordonnant à une autre.

► Pour modifier la séquence des commandes d'action

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur une commande d'action pour la sélectionner.
2. Cliquez sur le bouton de la souris.
3. En maintenant le bouton enfoncé, faites glisser la ligne de commande en surbrillance et placez-la au-dessus d'une commande de votre choix.

La flèche qui s'affiche lorsque vous faites glisser la ligne de commande indique si celle-ci apparaît au-dessus ou au-dessous de la ligne cible dans le panneau de script.

4. Relâchez le bouton de la souris.

► Pour modifier la séquence des commandes de contexte

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur un nœud pour le sélectionner.
2. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris, puis faites-la glisser.
Un symbole d'interdiction vous empêche de placer le nœud à un endroit incorrect du script. Le symbole disparaît lorsque le nœud peut être placé.
3. Lorsque le nœud cible est mis en surbrillance et que le flèche pointe vers le bas, relâchez le bouton de la souris.
4. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur Yes ou No lorsque le système vous invite à insérer l'élément en tant qu'enfant.
AutoPilot insère le nœud déplacé à une position décalée ou en tant qu'enfant du nœud cible si vous répondez Yes. Si vous répondez No, les nœuds sont parallèles.

Modification de lignes de commande

Vous pouvez également effectuer des modifications importantes au contenu du script en remplaçant les lignes de commande du panneau de script. Pour effectuer ces modifications, mettez en surbrillance une ligne de commande dans le panneau de script et faites de nouvelles sélections dans les listes du panneau de commandes pour mettre à jour le contenu de la commande.

Remarque

Les lignes de commande Press Toolbar Button ne sont pas modifiables. Elles doivent être supprimées ou ajoutées au script le cas échéant.

Modification d'une ligne de commande d'action

Lorsque vous ne modifiez que le nombre de répétitions des lignes de commande de contexte, vous pouvez remplacer le contenu de plusieurs commandes d'action en cliquant sur la ligne de commande et en sélectionnant ensuite des options dans le panneau de commandes.

► Pour modifier une ligne de commande d'action

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur une ligne de commande d'action.
Le panneau de commandes affiche des listes où vous pouvez effectuer des sélections pour mettre à jour le contenu de la ligne de commande.

Remarque

AutoPilot met en surbrillance les sélections effectuées précédemment dans le panneau de commandes.

2. Dans les listes du panneau de commandes, cliquez sur les nouvelles options souhaitées.
3. Cliquez sur Update.

AutoPilot applique les modifications effectuées à la ligne de commande du panneau de script.

Modification d'une ligne de commande de contexte

Vous ne pouvez pas modifier la commande de contexte ; vous devez la supprimer et en insérer une nouvelle. Toutefois, vous pouvez modifier le nombre de boucles effectuées par AutoPilot dans le nœud lors de la lecture du script.

► Pour modifier une ligne de commande de contexte

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur la ligne de commande de contexte.
2. Dans le panneau de commandes, sélectionnez une valeur dans la liste Define Repeat Count (définir le nombre de répétitions), telle qu'un littéral ou une variable.
3. Dans la liste Repeat Count, entrez le nombre de boucles qu'AutoPilot doit effectuer sur le nœud lors de la lecture.
4. Cliquez sur Update.

Conservation et réutilisation des scripts

Les fonctionnalités d'AutoPilot ne se limitent pas à la création ponctuelle de scripts. AutoPilot vous permet d'enregistrer, de modifier, de réutiliser, de combiner et d'envoyer des scripts. Ces fonctionnalités élargissent la portée et le public de vos tests. AutoPilot permet d'atteindre les objectifs suivants, partie intégrante de l'élaboration d'un système de scripts :

- Enregistrement des scripts qui sont réutilisables ou modifiables
- Inclusion de scripts à d'autres pour élargir la portée des tests
- Transmission de variables entre scripts dans un script principal composé d'un parent et d'au moins un enfant
- Partage de scripts

Vous pouvez enregistrer les scripts sur votre unité locale ou dans le référentiel de scripts AutoPilot. Lorsque vous créez des scripts par l'inclusion de plusieurs, vous pouvez extraire ceux-ci de l'unité locale ou du référentiel. Les scripts créés par inclusion peuvent transmettre des valeurs de variable ; pour cela, déclarez les variables externes et générez des liens entre variables de scripts différents. Enfin, vous pouvez envoyer à vos collègues par message électronique les scripts que vous créez.

Enregistrement des scripts

Vous pouvez enregistrer les scripts au fur et à mesure de votre travail en cliquant sur l'option File (fichier) de la barre de menus. Vous affectez un nom au script, qui est enregistré dans le répertoire indiqué sur l'onglet Directories de l'écran Options. Le nom donné doit refléter l'application testée. Si vous continuez à travailler sur le script, vous pouvez l'enregistrer régulièrement.

Si votre ordinateur se fige ou si J.D. Edwards ERP ou AutoPilot tombe en panne en cours de session, AutoPilot enregistre les scripts ouverts. Vous pouvez utiliser l'onglet Configure de l'écran Options pour définir les conditions d'enregistrement automatique par AutoPilot.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Options de configuration d'AutoPilot* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Inclusion de scripts

Vous pouvez étendre la portée des tests en incluant un ou plusieurs scripts de l'unité locale ou du référentiel à un script principal. Pour cela, sélectionnez Include Local Script (inclure un script local) ou Include Reposited Script (inclure un script du référentiel) dans le menu Tools. AutoPilot crée une copie du script à inclure et l'insère à l'emplacement du script ouvert où vous avez placé le curseur d'insertion. Le script inclus est subordonné à un script principal.

Qu'il s'agisse d'un script que vous avez créé sur votre unité locale ou d'un script du référentiel, AutoPilot affiche un écran incluant tous les scripts stockés localement ou un écran où vous pouvez sélectionner un ou plusieurs scripts du référentiel. Vous choisissez les scripts à inclure et AutoPilot les insère en tant qu'enfants du script principal. Une ligne de commande Include contient le chemin d'accès au script inclus — par exemple, `[C:\atg\ats\UBE blind app.ats]`.

Vous devez parfois modifier le script avant de l'inclure à un autre. Si vous avez scripté l'entrée de données dans un script par exemple et que celles-ci sont également incluses dans un autre, vous devez les supprimer avant d'ajouter une commande Include. Sinon, lorsqu'AutoPilot lit le script inclus, il charge deux fois les données dans un écran, ce qui génère une erreur. Vous pouvez ouvrir un script où des scripts sont inclus et modifier ceux-ci. AutoPilot charge à nouveau le script d'origine avec les modifications apportées au script inclus.

Lorsque vous ajoutez une commande d'inclusion, AutoPilot affiche une boîte de dialogue vous demandant si vous souhaitez continuer la lecture du script en cas d'erreur sur la branche incluse. Si vous acceptez cette invite, vous assurez qu'en cas d'erreur lors de la lecture du script inclus, AutoPilot signale l'erreur mais poursuit la lecture des autres scripts inclus éventuels. Cette fonctionnalité est particulièrement utile si vous exécutez de très longs scripts ou des lots de scripts.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Référentiel de scripts* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Liaison de variables entre scripts

Lorsque vous incluez des scripts à un script principal, vous pouvez également partager des valeurs de variable entre scripts. Le mécanisme AutoPilot permettant ce partage est appelé liaison de variables. Au cours de cette opération, vous déclarez une variable dans un script principal. Lors de la création d'un script que vous souhaitez inclure dans le script principal, vous déclarez également une variable mais pour la lier, vous devez la déclarer externe. AutoPilot permet de lier la variable déclarée externe à n'importe quelle variable déclarée dans le script principal. Ce lien signifie que vous pouvez transmettre entre scripts la valeur définie pour la variable.

Pour améliorer la versatilité du scriptage, AutoPilot permet d'indiquer une valeur par défaut pour toute variable externe. Vous pouvez ainsi exécuter un script inclus en mode autonome. AutoPilot utilise la valeur par défaut lorsqu'elle est nécessaire dans le script.

Vous pouvez lier des variables entre scripts générés localement et scripts du référentiel, ou vous pouvez lier des variables en un script local et un script du référentiel. Si le script inclus contient une variable déclarée externe, AutoPilot vous invite à identifier la variable vers laquelle vous souhaitez établir un lien dans le script principal.

Valeurs par défaut des variables externes

Vous pouvez déclarer une variable externe et lui affecter une valeur par défaut. Vous pouvez alors exécuter le script en mode autonome. Vous pouvez par exemple créer un script testant seul une série de fonctions. Vous l'incluez ensuite à un ou plusieurs autres. Déclarez une variable externe et liez-la à une variable déclarée du script principal afin de transmettre des valeurs entre variables. Toutefois, vous souhaitez peut-être lire le script d'origine en mode autonome. Si vous affectez une valeur par défaut à la variable, AutoPilot utilise cette valeur pour exécuter le script en mode autonome. Si vous n'indiquez pas de valeur par défaut, AutoPilot considère la valeur comme une chaîne null.

Lorsque vous créez un script avec un script inclus et des variables liées, AutoPilot peut transmettre une valeur par défaut du script parent aux variables liées du script enfant. Toutefois, si vous affectez une valeur par défaut à une variable externe du script enfant, AutoPilot ne la transmet pas à la variable liée du script parent. Dans ce cas, AutoPilot remplace la valeur par défaut par une valeur définie pour la variable dans le script parent ou la transmet sous forme de chaîne null si aucune valeur n'est définie dans le script parent.

Le tableau suivant résume trois scénarios et les résultats produits lorsque vous ajoutez des valeurs par défaut de variable dans les scripts :

Valeur par défaut de variable externe définie dans :	Lien de variable à :	Résultat
Script parent	Variable externe dans le script enfant (inclus)	AutoPilot transmet la valeur par défaut aux variables liées dans les scripts enfant (inclus).
Script enfant	Variable dans le script parent	Lors de la lecture, AutoPilot remplace la valeur par défaut par la valeur définie pour la variable dans le script parent ou par une chaîne null si aucune valeur n'est définie.
Script autonome	Sans objet	La variable associée à la valeur par défaut se comporte comme une variable locale. AutoPilot utilise la valeur par défaut où le script l'indique.

Variables externes pour la liaison de scripts

Les variables externes permettent de transmettre des valeurs entre scripts. Une variable externe peut recevoir une valeur d'une variable associée dans un autre script ou elle peut transmettre une valeur à une variable d'un autre script. Une option du panneau de commandes permet d'indiquer une variable externe.

Vous créez le script A et déclarez la variable X. Vous créez ensuite le script B, déclarez la variable X externe. Puis, vous incluez B à A. Le script A est le parent et le script B, l'enfant. AutoPilot vous demande de lier la variable déclarée externe à une variable du script A. Vous liez la variable X à la variable X.

Vous avez jusqu'à présent fourni le mécanisme de transmission d'une valeur de variable d'un script à un autre. Supposons toutefois que vous définissiez un numéro de référence (4245 par exemple) comme valeur de la variable X dans le script A. Une fois le lien établi, AutoPilot peut transmettre cette valeur au script B lorsque vous exécutez les deux scripts ensemble.

Liens de variables

Lorsque vous incluez au script parent d'autres scripts contenant des variables externes, vous devez définir les liens avec chaque variable pour permettre à AutoPilot de transmettre des valeurs entre scripts. La définition des liens autorise AutoPilot à stocker des données dans une variable déclarée du script parent ou extraire des données du script parent et les réutiliser dans des scripts inclus comprenant des variables externes.

Poursuite de la lecture du script en cas d'erreur sur la branche incluse

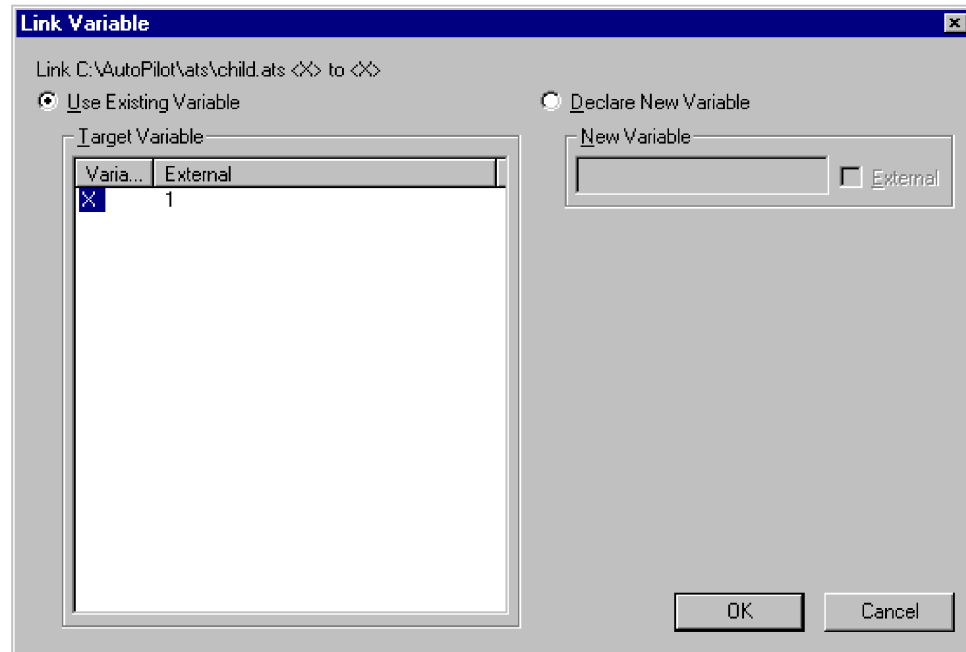
Avant l'exécution d'une commande Include, AutoPilot affiche un message vous invitant à continuer la lecture du script en cas d'erreur sur la branche incluse.

Si AutoPilot détecte une erreur lors de la lecture d'un script inclus, il passe au script inclus suivant au lieu d'interrompre la session complète. Sélectionnez Yes si vous avez l'intention de tester une longue série de scripts inclus.

Une fois que vous avez répondu à l'invite, AutoPilot affiche un autre message vous demandant de lier les variables externes non associées.

Ecran Link Variable

L'écran Link Variable (liaison de variable) permet d'établir le lien entre la variable déclarée externe dans le script inclus et une variable déclarée dans le script parent.



Remarque

L'écran Link Variable contient un chemin de lien identifiant le nom du script inclus et sa variable déclarée externe, ainsi que le nom de la variable du script parent. Le chemin d'accès `Link C:\AutoPilot\ats\child.ats <x> to <x>` indique que le script inclus est `child.ats` et que sa variable déclarée externe `<x>` doit être liée à la variable `<x>` du script parent. Pour modifier ce chemin d'accès, cliquez sur le nom d'une autre variable du script parent.

Lorsque vous sélectionnez une variable, AutoPilot établit le lien et insère un objet de script Link et une ligne de commande dans le panneau de script. AutoPilot insère et gère la relation de lien dans le script parent.

Si vous cliquez sur Cancel dans l'écran Link Variable, puis tentez d'enregistrer le script, AutoPilot vous invite à nouveau à fournir le lien de variables. Vous pouvez enregistrer le script sans créer le lien. Toutefois, le système affiche à nouveau l'écran Variable Link à l'ouverture du script.

Recherche récursive de valeurs

AutoPilot recherche les liens de manière récursive, c'est-à-dire qu'il continue la recherche jusqu'à ce qu'une des conditions suivantes se vérifie :

- La variable liée du script parent n'est pas externe.
- La variable liée figure dans le script principal, c'est-à-dire qu'AutoPilot a poursuivi la recherche jusqu'au début de l'arborescence du script.

AutoPilot peut rechercher une valeur de manière répétée ; vous pouvez donc établir des liens entre variables dans plusieurs relations parent-enfant de scripts. Lors de la lecture d'un script comportant des variables externes, AutoPilot recherche dans le script parent le lien vers la variable externe. Lorsqu'AutoPilot trouve le lien, l'objet de script Link détermine si la commande Declare concerne une variable externe. Si la variable déclarée n'est pas externe, AutoPilot interrompt la recherche. Si la variable déclarée est externe, AutoPilot poursuit la recherche de liens.

Supposons que vous créiez quatre scripts distincts : A, B, C et D. Chaque script contient des variables déclarées externes. Vous définissez la valeur de la variable dans le script D, puis incluez les scripts C et D à B. Lorsque vous insérez la commande Include, AutoPilot vous invite à créer les liens entre le script parent (B) et les scripts inclus (C et D). Lors de l'exécution du script, AutoPilot recherche le lien dans le script parent. Si vous n'y avez pas déclaré la variable liée comme externe, le processus récursif s'interrompt.

Supposons toutefois que vous décidiez d'inclure le script B au script A. Ce dernier devient alors script principal. Vous pouvez à présent déclarer externe la variable du script B et l'inclure au script A. Lors de l'exécution du script, AutoPilot recherche le lien dans le script parent. Lorsqu'AutoPilot atteint le script B, il lit la variable déclarée. Etant donné qu'il s'agit d'une variable externe, il continue d'inspecter l'arborescence jusqu'au script principal, le script A.

Vous pouvez créer autant de relations parent-enfant entre scripts que nécessaire. AutoPilot continue la recherche jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de valeur. Il peut donc gérer autant de liens que nécessaire.

Le script principal, situé au sommet de l'arborescence, ne doit pas contenir de variables externes. Ces variables ne sont pas résolues, c'est-à-dire déclarées externes, mais n'ont pas encore été liées. La déclaration de ces variables comme externes entraîne l'échec de la lecture du script. Toutefois, une bonne approche du scriptage consiste à lier systématiquement toute variable externe à une autre variable du script principal.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Nœuds décalés* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Partage de scripts

Après avoir créé un script et l'avoir modifié selon vos spécifications, vous pouvez l'envoyer par message électronique à un autre utilisateur qui souhaite l'exécuter ou l'inclure à un autre script. Toutefois, l'exécution n'est possible que pour les utilisateurs ayant installé AutoPilot sur leur ordinateur.

Liens brisés

Si vous retirez un attribut externe d'une variable, vous brisez son lien vers l'objet correspondant qui n'est plus en mesure de trouver la référence. Lorsque vous voyez un objet de lien dans un script parent, vérifiez qu'une variable du script enfant est déclarée externe dans le panneau de script. Si ce n'est pas le cas, le lien est brisé.

AutoPilot vous en avertit lorsque vous tentez de charger le script contenant le parent et les scripts inclus. L'écran Research Broken Links (recherche des liens brisés) affiche les liens brisés.

Remarque

L'écran Research Broken Links contient le nom du chemin du lien brisé et une description de l'erreur. Si vous cliquez sur le lien brisé, AutoPilot met en surbrillance la ligne de commande Link correspondante dans le panneau de script.

Vous pouvez briser des liens par mégarde en supprimant la variable liée du script parent ou en supprimant un des scripts inclus avant de retirer les liens dans le script parent. Dans tous les cas, vous devez réparer les liens brisés.

Réutilisation des scripts

Après avoir créé et modifié des scripts dans AutoPilot, vous pouvez les enregistrer et les réutiliser en cas de besoin. Vous pouvez inclure des scripts créés à d'autres scripts sur lesquels vous travaillez et vous pouvez envoyer par message électronique les scripts enregistrés à d'autres scripteurs et testeurs si ceux-ci disposent d'AutoPilot.

L'enregistrement et la réutilisation des scripts permettent de réduire la charge de travail des collègues qui testent les mêmes applications que vous. Vous effectuez ces opérations à l'aide de la barre de menus d'AutoPilot et du répertoire de fichiers de votre ordinateur.

AutoPilot permet également de déclarer des variables externes. Vous pouvez donc lier la variable déclarée externe à une variable d'un autre script et transmettre sa valeur entre scripts. De plus, vous pouvez modifier la valeur de la variable à laquelle vous liez la variable externe. La possibilité de transmettre des valeurs entre scripts et de modifier ces valeurs augmente la versatilité des scripts et les transforme en entités réutilisables et dynamiques.

Inclusion de scripts

L'inclusion de scripts permet d'élargir la portée des scripts. Vous pouvez inclure plusieurs scripts à un autre, depuis l'unité locale ou depuis le référentiel de scripts. Lorsque vous incluez des scripts à un autre, vous créez un script principal. Le script contenant les autres est le parent, les autres étant ses enfants. Vous pouvez apporter des modifications aux scripts inclus mais celles-ci affectent le script principal.

► Pour inclure un script local à un autre

1. Dans le panneau de script, placez le curseur d'insertion où vous souhaitez ajouter le script inclus.
2. Dans le menu Tools, sélectionnez Include Local Script.
3. Dans l'écran Select files to include (sélection des fichiers à inclure), cliquez sur le nom du script à inclure.

Pour inclure plusieurs scripts, maintenez enfoncée la touche Ctrl ou Maj et cliquez sur un autre script. Lorsque vous cliquez sur le nom d'un script, son nom apparaît dans la liste File Name (nom de fichier).

4. Cliquez sur Open (ouvrir).
5. Dans l'écran contenant le message Continue script playback on include branch error (poursuivre la lecture du script en cas d'erreur sur la branche incluse), cliquez sur Yes ou sur No.

AutoPilot ajoute le script choisi dans le panneau du script ouvert au niveau du curseur d'insertion. AutoPilot ajoute le message Continue Playback (poursuite de la lecture) ou Fail Playback (échec de la lecture) sur la ligne de commande Include.

Vous pouvez remplacer le message Continue Playback par Fail Playback en cliquant sur la ligne de commande et en désactivant l'option Continue playback on error (continuer la lecture en cas d'erreur) dans le panneau de commandes.

► Pour inclure un script du référentiel à un autre

1. Dans le panneau de script, placez le curseur d'insertion où vous souhaitez inclure le script.
2. Dans le menu Tools, sélectionnez Include Reposited Script.
3. Dans l'écran Select Script (sélection d'un script), remplissez les champs des onglets pour affiner la recherche, puis cliquez sur OK.
4. Dans l'écran Include Repository Script, cliquez sur le titre d'un ou de plusieurs scripts, puis sur Include.
5. Dans l'écran contenant le message Continue script playback on include branch error, cliquez sur Yes ou sur No.

AutoPilot place le script inclus dans le panneau du script ouvert au niveau du curseur d'insertion.

► Pour modifier un script inclus

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, sélectionnez la ligne de commande Include du script à modifier.
2. Cliquez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez Edit pour un script local ou Check Out & Edit (désarchiver et modifier) pour un script du référentiel.

Attention

AutoPilot ouvre le script inclus. Il peut s'agir du parent d'autres scripts. Pour modifier un enfant du script traité, vous devez le sélectionner et choisir à nouveau Edit.

3. Apportez les modifications nécessaires au script inclus et sélectionnez Close (fermer) dans le menu File.
4. Enregistrez le script inclus modifié.
Si vous avez modifié un script du référentiel, AutoPilot vous invite à le recharger.
5. Pour charger les modifications dans le script inclus, cliquez sur Yes.
AutoPilot recharge les modifications du script inclus dans le script parent.
6. Enregistrez le script principal modifié.

Création de liens de variables

Lorsque vous créez des liens de variables, vous ajoutez des commandes permettant à AutoPilot de transmettre des valeurs de variables entre deux scripts ou plus. Vous déclarez une variable et définissez sa valeur comme vous le faites dans un script autonome. Toutefois, en déclarant la variable externe, vous indiquez qu'elle peut être liée à une variable d'un autre script. AutoPilot utilise les liens pour transmettre à un script une valeur définie pour une variable dans un autre.

L'établissement de liens de variables requiert la création de deux scripts au moins, la déclaration de certaines variables externes, la définition d'une valeur et la génération de liens entre les variables. Vous pouvez lier des variables entre scripts gérés localement ou entre scripts du référentiel. Enfin, si vous brisez les liens entre variables, vous devez les recréer avant d'exécuter le script.

► Pour déclarer une variable externe

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Entrez le nom d'une nouvelle variable dans la liste New Variable vide.
3. Cliquez sur l'option External.
4. Si vous déclarez la variable sans définir sa valeur, sélectionnez Unknown/None dans la liste Source of Value, puis cliquez sur le bouton Insert.
5. Si vous définissez une valeur pour la variable, effectuez votre choix dans la liste Source of Value et dans la liste de sélection de valeurs.
6. Cliquez sur le bouton Insert.

Remarque

AutoPilot inclut le mot External dans la ligne de commande Declare du panneau de script.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Utilisation d'une variable comme source d'entrée* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Utilisation de la liste Source of Input* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Déclaration d'une variable externe

Vous ne déclarez une variable externe que si vous souhaitez la lier à une autre dans un script différent afin de transmettre une valeur entre les scripts. La déclaration d'une variable externe est identique à celle d'une variable dans un script autonome. Dans AutoPilot, vous pouvez sélectionner une option déclarant la variable externe.

Remarque

Vous pouvez également créer un script avec une variable locale, puis, la mettre à jour et la rendre externe. Effectuez cette opération si vous souhaitez inclure le script à un autre.

Affectation d'une valeur par défaut à une variable externe

Vous pouvez définir une valeur par défaut pour une variable qu'elle soit déclarée externe ou non. L'affectation d'une valeur par défaut vous permet d'exécuter le script en mode autonome même si la variable est externe et liée à une variable d'un autre script. Si vous liez la variable associée à une valeur par défaut à une variable dans un script parent, AutoPilot remplace cette valeur au cours de la lecture, par la valeur de la variable dans le script parent ou, si elle n'existe pas, par une chaîne null.

► Pour affecter une valeur par défaut à une variable externe

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Dans le panneau de commandes d'AutoPilot, renseignez la liste New Variable.
3. Cliquez sur l'option External.
4. Dans la liste Default (valeur par défaut), entrez une valeur pour la variable.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

Liaison de variables entre scripts locaux

Vous pouvez établir des liens entre scripts générés localement. Pour cela, vous créez un script parent avec une variable déclarée au moins, puis composez un ou plusieurs scripts à inclure au script parent. Les scripts à inclure doivent contenir des variables déclarées externes si vous souhaitez établir des liens. Vous ouvrez ensuite le script parent et sélectionnez les scripts à inclure. Le chemin d'accès dans le script parent pointe vers les scripts enfant inclus.

► Pour lier des variables entre scripts locaux

1. Dans le menu Tools, sélectionnez Include Local Script.
2. Dans l'écran Select files to include (sélection des fichiers à inclure), cliquez sur le nom du script à inclure.

Pour inclure plusieurs scripts, maintenez enfoncée la touche Ctrl et cliquez sur un autre script. Lorsque vous cliquez sur le nom d'un script, son nom apparaît dans la liste File Name (nom de fichier).
3. Cliquez sur Open.
4. Dans la boîte de dialogue Continue script playback on include branch error, cliquez sur Yes ou sur No.
5. Dans la boîte de dialogue vous invitant à lier les variables externes non associées, cliquez sur OK.

Remarque

Le système n'affiche ce message que si vous avez déclaré des variables externes dans au moins un des scripts inclus au script parent.

6. Dans l'écran Link Variables, sélectionnez la variable déclarée dans le script parent à lier à la variable externe du script inclus.
7. Cliquez sur OK.
8. Répétez les étapes 6 et 7 autant de fois que nécessaire afin d'établir des liens pour toutes les variables externes.

Liaison de variables entre scripts du référentiel

AutoPilot autorise également la liaison de variables entre scripts du référentiel ou entre scripts locaux et du référentiel. Le script du référentiel à inclure au script parent doit également contenir une variable déclarée externe. Vous ouvrez le script parent et sélectionnez les scripts à inclure dans l'écran Include Repository Script. Le chemin d'accès dans le script parent pointe vers les scripts inclus du référentiel et indique le nom du script, et non le chemin d'accès qui apparaît lorsque vous incluez un script local.

► Pour lier des variables entre scripts du référentiel

1. Dans le menu Tools, sélectionnez Include Reposited Script.
2. Dans l'écran Select Script, remplissez autant de champs que nécessaire pour limiter la recherche, puis cliquez sur OK.
3. Dans l'écran Include Repository Script, cliquez sur le nom d'un ou de plusieurs scripts.
4. Cliquez sur le bouton Include.
5. Dans la boîte de dialogue Continue script playback on include branch error, cliquez sur Yes ou sur No.
6. Dans la boîte de dialogue vous invitant à lier les variables externes non associées, cliquez sur OK.

7. Dans l'écran Link Variables, sélectionnez la variable déclarée dans le script parent à lier à la variable externe du script inclus.
8. Cliquez sur OK.
9. Répétez les étapes 7 et 8 autant de fois que nécessaire afin d'établir des liens pour toutes les variables externes.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Inclusion de scripts* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Référentiel de scripts* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Recherche et réparation de liens brisés

Vous créez un lien entre une variable externe et une variable déclarée dans un script parent. Une fois ce lien créé, vous devez le maintenir si AutoPilot doit transmettre des valeurs de variable entre scripts. Si vous brisez le lien entre une variable externe et une variable déclarée dans le script parent, AutoPilot vous invite à utiliser l'écran Research Broken Links pour retrouver les liens brisés et les rétablir.

► Pour rechercher et réparer des liens brisés

1. Dans l'écran Research Broken Links, notez dans les en-têtes Broken Links et Link Error le chemin d'accès au script contenant les liens brisés.
2. Sous ces mêmes en-têtes, notez les variables dont les liens sont brisés.
3. Cliquez sur OK.
4. Ouvrez le script contenant les liens brisés.
5. Dans le panneau de script, recherchez chaque variable dont le lien est brisé.
6. Cliquez sur la ligne de commande Declare.
7. Dans le panneau de commandes, choisissez l'option External.
8. Cliquez sur le bouton Insert.
9. Après avoir déclaré externe chaque variable associée à un lien brisé, enregistrez et fermez le script.

Description des fonctions de lecture de script

AutoPilot vous permet de traiter certaines opérations de lecture automatiquement et d'exécuter la lecture manuellement. Vous pouvez paramétrer des fonctions de lecture de script automatiques. Vous pouvez par exemple indiquer qu'AutoPilot doit capturer et enregistrer automatiquement les résultats de la lecture de chaque script.

Huit boutons de la barre d'outils et la touche Pause du clavier vous permettent de contrôler manuellement la lecture. Chaque bouton de la barre d'outils représente une fonction de lecture spécifique. Ces options figurent également dans le menu Play. Le tableau ci-dessous décrit les fonctions de lecture manuelle.

Option du menu Play ou Command	Fonction de lecture
Play from Top (menu Play)	Permet de lire le script entier depuis le début.
Play from Cursor (menu Play)	Permet de lire le script depuis une position donnée du curseur jusqu'à la fin.
Play Branch (menu Play)	Permet de lire une branche sélectionnée du script.
Stepping On (menu Play)	Permet une lecture ligne par ligne, ou jusqu'au point d'arrêt suivant (voir Step Next et Continue To Breakpoint).
Step Next (menu Play)	Avec l'option Stepping On activée, permet la lecture d'une ligne à la fois.
Continue To Breakpoint (menu Play)	Avec l'option Stepping On activée, poursuit la lecture d'un emplacement donné du script à un point d'arrêt.
Stop (menu Play)	Interrompt la lecture.
Ignore Breakpoints (menu Play)	Ignore les points d'arrêt lors de la lecture.
Comment/Wait (menu Command)	Insère un temps d'attente au cours de la lecture.
Comment/Wait (menu Command)	Insère un commentaire dans le script.
Touche Pause du clavier	Permet de marquer une pause lors de la lecture.

Lecture du script

Vous pouvez lire le script à n'importe quel moment que vous ayez terminé d'insérer des commandes ou non.

AutoPilot propose les options de lecture de script suivantes :

- Du début à la fin sans interruption
- Depuis une position donnée du curseur à la fin sans interruption
- Du début à la fin d'une branche (d'un nœud) de script donnée
- Depuis une position donnée du curseur ligne par ligne
- D'une position donnée du curseur à un point d'arrêt indiqué

Pour interrompre la lecture à tout moment, cliquez sur Stop dans le menu Play ou sur le bouton Stop de la barre d'outils.

Vous pouvez scripter des périodes d'attente au cours de la lecture. Lorsque vous scriptez un temps d'attente, la lecture s'interrompt pendant la période spécifiée, puis reprend. Vous pouvez également interrompre indéfiniment la lecture en appuyant sur la touche Pause du clavier. Appuyez à nouveau dessus pour reprendre la lecture.

Pour configurer la lecture, sélectionnez Options dans le menu Tools et cliquez sur l'onglet Playback. Vous pouvez par exemple paramétrer AutoPilot pour capturer et afficher les résultats d'une session de lecture. Les résultats sont présentés sous forme de flux d'événements : un enregistrement chronologique et horodaté de chaque événement d'AutoPilot et du logiciel J.D. Edwards ERP qui s'est produit au cours de la session.

Lorsque vous exécutez le script, AutoPilot interrompt la lecture en cas d'erreur dans le logiciel J.D. Edwards ERP. Si vous avez configuré la lecture pour enregistrer et afficher le résultat des tests, le message `Script playback was not successful` (échec de la lecture du script) apparaît dans l'écran Test Results (résultats des tests). Si la lecture se déroule sans erreur, AutoPilot affiche le message `Script playback completed successfully` (réussite de la lecture du script).

Configuration de la lecture automatique de script

Vous pouvez à tout moment définir ou modifier la configuration de la lecture des scripts pour permettre à AutoPilot de lire certaines fonctions sans votre intervention. La configuration de la lecture des scripts s'effectue dans l'écran Options, accessible depuis le menu Tools de l'écran AutoPilot.

Lecture lors de la création du script

Lorsque vous activez l'option Play Back while Creating Script (lecture lors de la création du script), AutoPilot exécute chaque commande après son insertion dans le script. Désactivez cette option si vous souhaitez créer le script sans l'interruption due à la lecture. En revanche, si vous souhaitez observer chaque commande scriptée, activez cette option.

Stockage et affichage des données de lecture

AutoPilot vous permet de stocker et d'afficher le résultat de la lecture des scripts. Si vous décidez de conserver les résultats, AutoPilot les enregistre sous forme d'objet binaire dans le fichier Détails des résultats de la lecture – AutoPilot (F97214). Si vous affichez le résultat des tests après la lecture, AutoPilot présente automatiquement l'écran Test Results. Il contient des onglets permettant de vérifier des données supplémentaires sur la lecture des scripts.

Si vous conservez le résultat de la lecture des scripts, vous pouvez en afficher l'historique en sélectionnant Results dans le menu Tools.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Elaboration d'états sur les scripts* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Options de configuration d'AutoPilot* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Gestion des points d'arrêt

Ce point du script interrompt la lecture jusqu'à sa reprise ou son annulation manuelle. Si vous souhaitez exécuter le script sans interruption en conservant les points d'arrêt insérés, activez l'option Ignore Breakpoints during Playback.

Vitesse de lecture

Si vous activez l'option Accelerated Playback (lecture accélérée), le logiciel J.D. Edwards ERP avertit AutoPilot immédiatement de la fin d'un processus pour reprendre la lecture. En règle générale, activez cette option uniquement si vous exécutez des scripts simples ne nécessitant pas des traitements prolongés du logiciel J.D. Edwards ERP.

Cancel Playback on Comm Error

Si vous activez l'option Cancel Playback on Comm Error (annuler la lecture lors d'une erreur de communication) et que des problèmes de communication se produisent, AutoPilot annule le script actif. Dans le cas contraire, AutoPilot tente de terminer le script.

Log Variables on Script Failure

Si vous activez l'option Log Variables on Script Failure (journaliser les variables lors de l'échec du script), AutoPilot consigne les valeurs finales de toutes les variables en cas d'échec du script.

Lorsqu'un script échoue, le système consigne la valeur actuelle des affectations de variable dans la sortie des résultats d'AutoPilot. Cette sortie vous permet d'analyser l'échec des scripts. Dans la base de données des résultats, vous pouvez afficher le contenu des variables et tirer des conclusions immédiatement sur les raisons de l'échec. La valeur de variable de date du journal 06/03/02 entraîne l'échec du script car nous sommes en 2003. Il s'agit d'un exemple typique de données de variable que vous pouvez visualiser. J.D. Edwards vous recommande d'activer cette option.

Flux d'événements

Le terme *flux d'événements* fait référence au transfert de données qui se produit au cours de la lecture entre le logiciel J.D. Edwards ERP et AutoPilot. Vous cliquez sur une des options suivantes pour configurer la lecture de script et capturer ces données :

- None (néant)
- J.D. Edwards ERP software warning and error messages (messages d'avertissement et d'erreur du logiciel J.D. Edwards ERP)
- Level 1 API calls (appels d'interface API de niveau 1)
- All API call levels (appels d'interface API de tout niveau)

Renseignements complémentaires

- ☐ Manuel de référence Virtual AutoPilot
- ☐ Manuel de référence *Analyzer Tool*

Options de lecture manuelle de script

Une fois la lecture de script configurée, vous exécutez celle-ci à l'aide du menu Command ou des boutons de la barre d'outils. Vous pouvez lire le script depuis le début sans interruption, depuis un point donné jusqu'à la fin, jusqu'à un point d'arrêt, une commande à la fois, ne lire qu'une branche spécifique ou interrompre la lecture. Vous pouvez insérer des temps d'attente dans le script pour différer la lecture pendant une durée déterminée avant sa reprise. Vous pouvez également marquer une pause et reprendre la lecture manuellement.

Lecture depuis le début (Play From Top)

Lorsque vous cliquez sur Play From Top dans le menu Play, la lecture du script débute par la première ligne de commande et se poursuit jusqu'à la fin du script sauf si AutoPilot détecte une erreur.

Lorsque vous utilisez les fonctions de lecture, vous pouvez interrompre la lecture en cliquant sur le bouton Stop de la barre d'outils ou en appuyant sur la touche Pause du clavier. Avant d'exécuter le script entier, supprimez tous les points d'arrêt insérés dans le script.

Lecture du script depuis la position du curseur jusqu'à la fin

La commande Play From Cursor permet de sélectionner un point quelconque du script et d'exécuter le script jusqu'à la fin si AutoPilot ne détecte ni erreur ni point d'arrêt.

Lecture d'une branche donnée du script

La commande Play Branch (lecture d'une branche) permet de n'exécuter qu'un seul nœud du script composé d'une ou de plusieurs commandes de contexte et d'une série de commandes d'action.

Lecture depuis une ligne de commande donnée de script

Pour contrôler manuellement la lecture depuis un point donné du script, sélectionnez la commande Stepping On. Vous pouvez exécuter le script depuis le début, depuis une position donnée du curseur ou à partir d'une branche spécifique. Vous pouvez ensuite choisir le mode de lecture du script : une ligne de commande à la fois ou jusqu'à un point d'arrêt spécifique.

Lecture jusqu'à la ligne de commande suivante du script

Après avoir activé l'option Stepping On et sélectionné une lecture depuis le début, depuis la position du curseur ou à partir d'une branche spécifique, vous choisissez la commande Step Next pour exécuter le script une ligne de commande à la fois. La lecture du script ne se poursuit que lorsque vous cliquez sur le bouton Step Next de la barre d'outils ou que vous sélectionnez l'option correspondante du menu Play.

Activation/Désactivation d'un point d'arrêt

Un point d'arrêt est une commande que vous sélectionnez pour interrompre la lecture jusqu'à sa reprise ou son annulation. Vous pouvez insérer au script autant de points d'arrêt que nécessaire. Vous disposez ainsi d'une autre façon d'isoler certaines zones du script et en observer la lecture.

Placez le curseur d'insertion après la ligne du script où vous souhaitez arrêter la lecture, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez Toggle Breakpoint. Vous pouvez scripter plusieurs points d'arrêt de la lecture. Le point d'arrêt en soi n'interrompt pas la lecture. Pour cela, vous devez cliquer sur le bouton Stop.

Poursuite jusqu'à un point d'arrêt (Continue To Breakpoint)

Après avoir activé l'option Stepping On et sélectionné une position de départ de lecture du script, vous pouvez exécuter le script jusqu'à un point d'arrêt. AutoPilot lit toutes les commandes jusqu'au point d'arrêt.

Attente avant de poursuivre

La commande Comment/Wait (commentaire/attente) permet de scripter des temps d'attente, ou pauses, lors de la lecture. Vous pouvez insérer une ou plusieurs commandes d'attente n'importe où dans le panneau de script. Une fois le délai écoulé, la lecture reprend sans votre intervention. Vous pouvez indiquer la durée de l'attente. Vous pouvez insérer des pauses dans le script d'une durée suffisante pour simuler le temps nécessaire à la saisie de données dans un en-tête ou dans une zone-détails.

Entrez des commentaires dans le champ Comments. Entrez la période d'attente dans le champ Time (mSec). Entrez le temps en millisecondes. Pour une pause de 30 secondes, entrez 30000.

Une commande Wait produit une pause d'une durée déterminée. En revanche, si vous utilisez la touche Pause, AutoPilot ne reprend pas la lecture de lui-même.

Commentaire de script

La commande Comment/Wait permet de rédiger des commentaires brefs pour expliquer, par exemple, le motif de l'insertion d'un temps d'attente. Si vous échangez des scripts avec un collègue, vous pouvez expliquer, à l'aide de commentaires, les actions qui se sont produites à un point donné du script ou les éléments à tester par le script. Entrez votre commentaire dans le champ Comment du panneau de commandes et insérez-le dans le script.

Remarque concernant la longueur du commentaire

AutoPilot tronque le commentaire dans le panneau de script à 54 caractères, espaces compris.

AutoPilot permet également de couper ou de copier des commentaires d'autres scripts ou documents et de les coller dans le champ Comment du panneau de commandes. Par exemple, si le commentaire que vous insérez dans un script peut être utilisé dans plusieurs autres, copiez-le et collez-le dans les autres scripts.

Lorsque vous sélectionnez Comment/Wait dans le menu Command, le panneau de commandes affiche également les options suivantes :

- Wait until message window is closed
- Log To Test Manager
- Fail Script

Activez l'option Wait until message window is closed (attendre la fermeture de la fenêtre de message) si le script clique sur le bouton Supprimer dans un écran. Si vous activez l'option, AutoPilot ne poursuit la lecture du script que lorsque le bouton OK est activé dans l'écran Confirmation de la suppression.

Activez l'option Log To Test Manager (consigner dans le gestionnaire de tests) si vous souhaitez inclure un script dans le cadre de tests par lots. Le gestionnaire de tests permet de constituer des sélections pour la lecture par lots. Si vous activez l'option Log To Test Manager, les commentaires insérés au script sont envoyés au gestionnaire de tests et inclus dans un état après la lecture.

Activez l'option Fail Script (faire échouer le script) si un événement critique du script a entraîné son échec. Si vous activez cette option, AutoPilot fait automatiquement échouer le script à l'endroit où la commande est insérée.

Si vous décidez de faire échouer le script, AutoPilot insère un symbole de commentaire en rouge.

Vous pouvez utiliser cette option conjointement à la consignation de commentaires dans le gestionnaire de tests si vous activez ces deux options. Lorsque vous exécutez un test par lots, AutoPilot fait échouer le script et génère un état résumé dans le gestionnaire de tests contenant les commentaires relatifs à l'échec que vous incluez.

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes pour obtenir de plus amples informations sur le gestionnaire de tests :

- ❑ *Description du gestionnaire de tests d'AutoPilot* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Gestion des tests de script* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Ignore Breakpoints during Playback (ignorer les points d'arrêt lors de la lecture)

Vous pouvez souhaiter conserver les points d'arrêt insérés dans le script mais exécuter celui-ci plusieurs fois sans interruption. Au lieu d'activer et de désactiver les points d'arrêt, vous pouvez utiliser l'option Ignore Breakpoints during Playback. Pour exécuter le script jusqu'au point d'arrêt indiqué, désactivez l'option Ignore Breakpoints during Playback et reprenez la lecture du script.

Interruption de la lecture

Pour interrompre la lecture à n'importe quel moment, cliquez sur Stop dans le menu Play ou sur le bouton Stop de la barre d'outils. Si le script est en cours de lecture, le bouton Stop devient rouge. Lorsque vous cliquez sur le bouton Stop, AutoPilot affiche le message Script Playback Cancelled (lecture du script annulée) et le bouton Stop redevient grisé.

Exécution de la lecture du script

Les six options du menu Play ou les six boutons de la barre d'outils permettent d'exécuter les différentes fonctions de lecture dans AutoPilot. Vous pouvez également utiliser la commande Comment/Wait pour scripter des pauses au cours de la lecture et insérer des commentaires dans des lignes de commande données du script ou comme lignes autonomes. Enfin, vous pouvez cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur une ligne de commande dans le panneau de script et activer ou désactiver un point d'arrêt.

Pause lors de la lecture

Vous pouvez utiliser la touche Pause pour contrôler la lecture du script.

Appuyez sur cette touche pour marquer une pause lors de la lecture du script. Appuyez à nouveau sur Pause pour reprendre la lecture.

AutoPilot doit avoir le contrôle de l'écran lorsque vous appuyez sur la touche Pause. Pour vérifier cela, placez le curseur n'importe où dans l'écran AutoPilot et cliquez à l'aide de la souris.

Lecture du script depuis le début

Avant d'exécuter le script depuis le début, fermez toutes les applications ouvertes. Sinon, la lecture risque d'échouer. AutoPilot doit contrôler la souris au cours de la lecture. Ne déplacez pas la souris et ne tentez pas d'ouvrir une application ou un programme lors de la lecture.

► **Pour lire le script entier depuis le début**

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, veillez à effectuer toutes les opérations suivantes :
 - a. Supprimez tous les points d'arrêt.
 - b. Désactivez l'option Stepping On.
 - c. Fermez toutes les fenêtres J.D. Edwards.
2. Dans le menu Play, sélectionnez Play From Top.

Remarque

Vous pouvez également utiliser la touche F5 du clavier pour démarrer la lecture.

Lecture du script depuis une position donnée du curseur

La fonction Play From Cursor permet de commencer la lecture depuis la position du curseur au lieu de démarrer au début du script. Assurez-vous que le logiciel J.D. Edwards est ouvert à l'endroit approprié. Si vous débutez la lecture dans un écran donné, assurez-vous qu'il est ouvert.

► **Pour lire le script depuis une position donnée du curseur**

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, sélectionnez la ligne de commande depuis laquelle vous souhaitez exécuter le script.
2. Cliquez sur la ligne de commande pour la sélectionner.
3. Dans le menu Play, sélectionnez Play From Cursor.

Lecture d'une branche du script

Vous pouvez utiliser la fonction Play Branch pour lire une branche donnée du script. Le script est exécuté de la ligne sélectionnée jusqu'au curseur d'insertion.

► **Pour lire une branche du script**

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, sélectionnez la première ligne de commande d'une branche.
2. Dans le menu Play, sélectionnez Play Branch.

Lecture du script jusqu'à la commande suivante

Après avoir activé l'option Stepping On, vous sélectionnez une ligne de commande à partir de laquelle le script doit être lu, depuis le début, depuis une branche du script ou depuis toute autre position du curseur de votre choix. Vous pouvez ensuite lire le script ligne par ligne ou jusqu'au point d'arrêt suivant.

► Pour lire le script ligne par ligne

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, sélectionnez la ligne de commande depuis laquelle vous souhaitez exécuter le script.
2. Dans le menu Play, sélectionnez Stepping On.
3. Dans le menu Play, sélectionnez une des options suivantes :
 - Play From Top
 - Play Branch
 - Play From CursorAutoPilot active les boutons Step Next, Continue to Breakpoint et Stop.
4. Pour passer à la ligne suivante, cliquez sur Step Next.
5. Pour continuer jusqu'au point d'arrêt suivant du script, cliquez sur Continue to Breakpoint.
6. Pour interrompre la lecture, cliquez sur Stop.

Pause de la lecture

Utilisez la touche Pause du clavier pour marquer une pause dans la lecture du script. Appuyez à nouveau sur Pause pour reprendre la lecture.

► Pour marquer une pause après avoir commencé la lecture au début du script

1. Dans le menu Play, sélectionnez Play from Top.
2. Appuyez sur la touche Pause du clavier au moment où vous souhaitez interrompre la lecture.
3. Pour reprendre la lecture à la ligne de commande suivante, appuyez à nouveau sur la touche Pause.

Remarque

AutoPilot ne passe à la ligne de commande suivante qu'après que vous avez appuyé sur la touche Pause.

4. Pour interrompre la lecture, cliquez sur le bouton Stop de la barre d'outils.

► Pour marquer une pause après avoir commencé la lecture depuis une ligne de commande donnée

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, sélectionnez la ligne de commande depuis laquelle vous souhaitez exécuter le script.
2. Cliquez sur le bouton Play from Cursor To End Of Script.
3. Appuyez sur la touche Pause du clavier.
AutoPilot exécute la ligne de commande sélectionnée et passe à la suivante.
4. Poursuivez la lecture du script une ligne de commande à la fois et appuyez sur la touche Pause chaque fois que vous souhaitez exécuter une commande.

Omission des points d'arrêt dans le script

Vous pouvez ignorer les points d'arrêt insérés dans le script sans les désactiver si vous souhaitez exécuter le script sans interruption. Pour cela, sélectionnez Ignore Breakpoints dans le menu Play. Si vous souhaitez par la suite interrompre la lecture aux points d'arrêt, sélectionnez à nouveau cette option pour la désactiver.

Activation/Désactivation d'un point d'arrêt

Pour interrompre la lecture à une ligne de commande prédéterminée du script, vous pouvez activer un point d'arrêt. Pour cela, mettez-le en surbrillance, puis cliquez sur la ligne de commande où la lecture doit s'arrêter à l'aide du bouton droit de la souris. Vous pouvez activer autant de points d'arrêt que vous le souhaitez. Vous pouvez par exemple activer un point d'arrêt si vous avez créé un script long et ne souhaitez en lire qu'une partie.

Lorsque vous activez un point d'arrêt et exécutez ensuite le script, la lecture se poursuit jusqu'à la ligne où le point d'arrêt est défini. Elle s'interrompt alors jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture ou la poursuiviez jusqu'à un autre point d'arrêt. Vous pouvez également mettre en surbrillance et cliquez à l'aide du bouton droit sur une ligne de commande pour supprimer un point d'arrêt.

► Pour activer/désactiver un point d'arrêt

1. Dans le panneau de script d'AutoPilot, sélectionnez une ligne du script pour choisir un point d'arrêt.
2. Cliquez sur le bouton droit de la souris.
3. Cliquez sur Toggle Breakpoint.
AutoPilot insère le point d'arrêt dans le script.
4. Pour supprimer le point d'arrêt, cliquez sur la ligne de commande concernée.
5. Cliquez sur le bouton droit de la souris.
6. Cliquez sur Toggle Breakpoint.
AutoPilot supprime le point d'arrêt inséré.

Lecture du script jusqu'à un point d'arrêt

Après avoir activé un point d'arrêt, vous pouvez exécuter le script depuis le début ou depuis une position donnée du curseur. Lorsqu'AutoPilot atteint la ligne de commande contenant le point d'arrêt, la lecture s'interrompt. Toutefois, AutoPilot n'annule pas la lecture. Pour continuer le scriptage ou pour modifier le mode de lecture du script, vous devez cliquer sur le bouton Stop afin d'annuler la lecture.

► Pour lire le script jusqu'à un point d'arrêt

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, activez un point d'arrêt du script.
2. Dans le menu Play, sélectionnez Play From Top.
3. Si le script est exécuté jusqu'au point d'arrêt et que vous souhaitez continuer le scriptage, désactivez le point d'arrêt.
4. Dans le menu Play, cliquez sur Stop.

Poursuite de la lecture jusqu'à un point d'arrêt

Après avoir activé un ou plusieurs points d'arrêt et l'option Stepping On, vous pouvez exécuter le script de point d'arrêt en point d'arrêt en cliquant sur le bouton Continue To Breakpoint de la barre d'outils.

► Pour poursuivre la lecture jusqu'à un point d'arrêt

1. Dans le panneau de script d'AutoPilot, sélectionnez une ligne du script pour choisir un point d'arrêt.
2. Cliquez sur le bouton droit de la souris.
3. Cliquez sur Toggle Breakpoint pour insérer le point d'arrêt dans le script.
4. Sélectionnez le point du script où vous souhaitez commencer la lecture.
5. Dans le menu Play, sélectionnez Stepping On.
6. Cliquez sur le bouton Play from Cursor To End Of Script.
7. Cliquez sur Continue To Breakpoint.

Remarque

Vous pouvez définir autant de points d'arrêt dans le script que vous le souhaitez et cliquer sur Continue To Breakpoint lorsque la lecture en rencontre un.

► Pour ignorer les points d'arrêt lors de la lecture du script

1. Dans le panneau de script d'AutoPilot, activez au moins un des points d'arrêt du script.
2. Cliquez sur le bouton Ignore Breakpoints de la barre d'outils AutoPilot.

Insertion d'une commande d'attente dans le script

Si vous insérez un point d'arrêt dans le script, la lecture s'interrompt lorsqu'AutoPilot atteint celui-ci. La lecture ne reprend ni ne s'interrompt sans votre intervention. De même, si vous cliquez sur Comment/Wait dans le menu Command, vous pouvez scripter une période d'attente spécifique, ou pause, au niveau d'une ligne de commande prédéterminée du script. Lorsque cette ligne de commande est atteinte, la pause se produit, puis la lecture reprend.

► Pour insérer une commande d'attente dans le script

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, cliquez sur une ligne de commande pour la sélectionner.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Comment/Wait.
3. Appuyez sur la touche de tabulation ou placez le curseur dans la liste Time (mSec) vide.
4. Entrez la durée de l'attente en millisecondes.

Remarque

N'utilisez pas de virgule lorsque vous entrez le temps d'attente.

5. Cliquez sur le bouton Insert.
6. Exécutez une commande de lecture.

Insertion d'un commentaire dans le script

Vous pouvez également utiliser la commande Comment/Wait pour insérer dans le panneau de script des commentaires relatifs à la ligne de commande sélectionnée ou d'ordre plus général sur le script, notamment sa finalité. Pour inclure le script dans les tests par lots exécutés par le gestionnaire de tests et faire ensuite figurer les commentaires dans un état résumé, sélectionnez l'option Log To Test Manager.

Echec d'un script

Activez l'option Fail Script pour faire automatiquement échouer un script. Cette option apparaît dans le panneau de commandes lorsque vous cliquez sur le bouton Comment/Wait. Activez l'option Fail Script pour inclure le script dans un lot exécuté par le gestionnaire de tests.

► Pour faire échouer un script

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, placez le curseur d'insertion où vous souhaitez faire échouer le script.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Comment/Wait.
3. Dans le panneau de commandes, sélectionnez l'option Fail Script, puis cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot insère un symbole de commentaire rouge dans le panneau de script pour indiquer le point d'échec du script.

Définition de la durée des transactions dans le script

Une transaction est composée d'une série d'événements liés par un point de départ et un point d'arrivée. Vous pouvez également insérer des commentaires dans le script pour mesurer la durée des transactions de lecture. Vous affectez un nom à la transaction à l'aide de la commande Comment/Wait pour insérer un point de départ, tel que le lancement d'une application, et un point d'arrivée, tel que la fermeture du logiciel J.D. Edwards ERP. La définition de la durée des transactions dans le script fournit des informations importantes sur le temps nécessaire au logiciel J.D. Edwards ERP pour exécuter une série de commandes.

Renseignements complémentaires

- ❑ Manuel de référence *Virtual AutoPilot*

► Pour définir la durée des transactions dans le script

1. Dans le panneau de script d'AutoPilot, déterminez la ligne de commande représentant le début de la transaction et placez le curseur d'insertion directement au-dessus.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Comment/Wait.
3. Dans la liste vide Comment du panneau de commandes AutoPilot, entrez Start, un espace, puis le nom de la transaction.
4. Cliquez sur le bouton Insert.
AutoPilot insère une ligne de commande qui marque le début de la transaction.
5. Déterminez la ligne de commande représentant la fin de la transaction et placez le curseur d'insertion au-dessus.
6. Dans le menu Command, sélectionnez Comment/Wait.
7. Dans la liste vide Comment du panneau de commandes AutoPilot, entrez End, un espace, puis le nom de la transaction.
AutoPilot insère une ligne de commande qui marque la fin de la transaction.

Remarque

Le nom affecté à la fin de la transaction doit être identique à celui affecté au début.

8. Cliquez sur le bouton Insert.

► Pour insérer un commentaire dans le script

1. Dans le panneau de script de l'écran AutoPilot, placez le curseur d'insertion où vous souhaitez faire apparaître le commentaire.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Comment/Wait.
3. Dans la liste vide Comment du panneau de commandes d'AutoPilot, entrez un commentaire.
4. Choisissez l'option Log To Test Manager si vous souhaitez inclure le commentaire dans un état résumé à la fin du test.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

Création d'un exemple de script AutoPilot

AutoPilot permet de créer un script pour vérifier n'importe quelle application. Toutefois, l'exemple de script concerne l'application Saisie standard des factures fournisseurs (P0411). Cette section contient des instructions détaillées permettant d'élaborer un exemple de script pour cette application. Cet exemple n'utilise pas toutes les fonctions d'AutoPilot. Il teste une application interactive et ne lance pas d'UBE par exemple. Reportez-vous aux autres sections de ce manuel pour obtenir de plus amples informations sur une fonction non présentée dans l'exemple de script.

Les opérations nécessaires varient d'un script à l'autre. Les étapes précises incluses dans un script sont essentiellement déterminées par votre connaissance d'une application spécifique.

Création de l'exemple de script AutoPilot

AutoPilot permet de créer des scripts personnalisés concernant des applications spécifiques fréquemment utilisées. L'exemple de script présenté dans cette documentation illustre l'utilisation de nombreuses commandes incluses dans AutoPilot. Toutefois, il ne contient pas toutes les commandes de contexte et d'action et ne constitue pas la seule méthode d'utilisation d'AutoPilot. Ce script teste des fonctions exécutées dans une application interactive. Vous pouvez également souhaiter tester le lancement et la soumission d'un UBE qui requièrent la création d'un ensemble de commandes différent.

Lancement d'une application et d'un écran

Le lancement d'une application depuis AutoPilot établit un contexte de scriptage de base nécessaire à d'autres commandes que vous souhaitez insérer et exécuter. Le lancement d'une application ne doit pas nécessairement être la première commande scriptée dans une session AutoPilot. Toutefois, Application est souvent une des premières commandes scriptées.

Le choix d'une application dans AutoPilot nécessite également la sélection d'un écran appartenant à celle-ci. Après avoir lancé une application depuis AutoPilot, vous pouvez scripter diverses commandes de contexte et d'action supplémentaires. Après avoir établi un écran comme contexte par exemple, vous pouvez scripter des entrées pour les contrôles d'en-tête, les colonnes de grille et les lignes de query. Après avoir établi un de ces contextes, vous pouvez scripter l'activation de boutons pour passer à d'autres écrans ou pour effectuer des fonctions dans l'écran actif.

► Pour lancer une application et un écran

1. Depuis le bureau ou le répertoire approprié, lancez AutoPilot.
L'écran de démarrage AutoPilot apparaît, suivi de l'écran AutoPilot.
2. Dans le menu File, sélectionnez New.
Le panneau de commandes et le panneau de script sont vides.
3. Dans le menu Command, sélectionnez Application.
La liste Application est remplie mais la liste Menu reste vide.

4. Cliquez sur un code d'application, tel que P0411 pour A/P Standard Voucher Entry (saisie standard des factures fournisseurs).

AutoPilot charge les éléments apparaissant sous les en-têtes suivants dans la liste Menu :

- Fast Path (accès rapide), qui correspond à la commande d'accès rapide utilisée par AutoPilot pour lancer l'application.
 - Menu Text, par exemple, Standard Voucher Entry (saisie standard des factures).
 - Version, qui indique la version de l'application à lancer.
5. Cliquez sur une commande d'accès rapide afin de lancer l'application choisie, telle que 3/G0411, Standard Voucher Entry, version ZJDE0001.
 6. Cliquez sur le bouton Insert dans l'angle inférieur droit du panneau de commandes.

Remarque

Si le bouton PB est activé dans la barre d'outils, AutoPilot lance le logiciel et l'écran indiqué dans le champ d'accès rapide (Consultation du Grand Livre fournisseurs dans le cas présent) apparaît.

Déclaration d'une variable

Avant d'utiliser une variable comme source d'entrée, vous devez la déclarer, ou lui donner un nom, afin d'indiquer l'emplacement de stockage de la valeur. Vous pouvez déclarer une variable à un point quelconque du script mais une fois cette opération effectuée, placez-la au début du script pour la rendre globale, ce qui signifie que vous pouvez définir sa valeur à un point quelconque du script. Si vous rendez la variable globale, vous pouvez lancer plusieurs applications dans le script et utiliser la valeur stockée dans toutes. Si vous décidez de déclarer une variable après le lancement d'une application, vous pouvez faire glisser la commande Declare correspondante au début du script pour rendre la variable globale.

Pour ce script, vous utilisez un numéro de document précédent pour extraire les données de saisie des factures fournisseurs. Vous déclarez la variable tôt dans le script pour établir un emplacement de stockage du numéro du document précédent dès que vous le connaissez.

► Pour déclarer une variable

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Renseignez le champ New Variable.
Pour cet exercice, appelez la variable Numéro de document précédent.
3. Dans la liste Source of Value, cliquez sur Unknown/None.

Remarque

La sélection de l'option Unknown/None signifie que vous souhaitez nommer la variable à ce niveau. Vous ne définissez pas encore sa valeur.

4. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot insère la commande Declare pour la variable après la ligne de commande Form {Consultation du Grand Livre fournisseurs}. Vous ne pouvez utiliser la variable qu'au sein de ce nœud Form car elle lui est annexée.

5. Cliquez sur la ligne de commande Declare dans le panneau de script pour la mettre en surbrillance.
6. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la ligne de commande Declare pour la placer au-dessus de la ligne de commande Application. Lorsque la flèche pointe vers le haut, relâchez le bouton de la souris.

Vous avez maintenant annexé la ligne de commande Declare au nœud Begin Script. La valeur définie pour la variable peut être utilisée n'importe où dans le script.

Ajout d'un écran

Pour cet exemple de script, vous passez de l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs à l'écran Saisie des factures fournisseurs - Données sur les paiements. Pour ce faire, vous scriptez l'activation du bouton Ajouter pour changer d'écran. Vous sélectionnez Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements dans la liste Next Form pour que la ligne de commande d'AutoPilot indique l'écran actif.

► Pour ajouter un écran

1. Avec le bouton PB activé, cliquez sur Press Toolbar Button dans le menu Command.
2. Dans la liste Button, cliquez sur Press Standard Button.

Remarque

Les options indiquées sous Press Standard Button dans AutoPilot correspondent aux boutons de la barre de menus de l'écran.

3. Cliquez sur Ajouter.
4. Dans la liste Next Form, sélectionnez le nom de l'écran qui apparaît dans le logiciel lorsque vous cliquez sur Ajouter, Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements dans cet exemple.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot ajoute les commandes insérées dans le panneau de script. En mode lecture, l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements apparaît dans le logiciel.

Remarque

Si vous avez sélectionné Unknown/None dans la liste Next Form à l'étape 4, vous devez effectuer les opérations supplémentaires suivantes. Vous devez scripter une ligne de commande Form correspondant à l'écran actif dans le logiciel. La ligne de commande Form la plus actuelle du panneau de script d'AutoPilot doit systématiquement correspondre à l'écran actif dans le logiciel. Sinon, vous ne pouvez pas poursuivre le scriptage.

6. Avec le bouton PB sélectionné dans AutoPilot pour activer le logiciel, notez le nom de l'écran en cours, soit Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements dans le présent exemple.
7. Dans le menu Command, sélectionnez Form.
Le système affiche la liste de tous les écrans de l'application en cours.
8. Sélectionnez le nom de l'écran actif dans la liste Form.
Dans cet exemple, vous sélectionnez Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements.
9. Cliquez sur le bouton Insert.
Une ligne de commande Form comportant le nom de l'écran sélectionné apparaît dans le panneau de script.

Saisie de données dans un contrôle d'en-tête

Poursuivez le script par l'ajout de commandes de saisie d'entrées dans des contrôles d'en-tête. Comme Application et Form, Header est une commande de contexte car elle établit le contexte où vous effectuez des actions supplémentaires.

► **Pour entrer des données dans un contrôle d'en-tête**

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set Header Control Value.
2. Dans la liste Header Control, sélectionnez le contrôle d'en-tête où vous souhaitez entrer des données, Company par exemple.

Remarque

Le contrôle d'en-tête choisi dans AutoPilot est mis en surbrillance par un repère bleu.

3. Sélectionnez une des options suivantes comme source d'entrée pour le contrôle :
 - Literal Value
 - Valid Values List
 - Variable
 - UDC Visual Assist Value
 - Form Interconnect Visual Assist Value
 - Clear
 - Set Focus

Pour cet exemple, sélectionnez Literal Value. Lorsque vous choisissez une source d'entrée, AutoPilot affecte un titre à la liste de sélection de valeurs. Le titre dépend de la source d'entrée.

4. Cliquez dans la liste Literal Value vide et entrez 1.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot saisit l'entrée scriptée dans le contrôle d'en-tête Company (société) de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements. AutoPilot entoure les valeurs littérales d'apostrophes dans le panneau de script.

6. Poursuivez le scriptage des entrées dans les contrôles d'en-tête comme suit : cliquez sur Set Header Control Value dans le menu Command, sélectionnez un contrôle, une source de données, puis une valeur.

Création d'une liste de valeurs correctes

Pour cet exemple, vous souhaitez scripter des entrées dans le contrôle d'en-tête Long Address Number (numéro de référence long). Au lieu de saisir une valeur littérale dans le contrôle, utilisez Valid Values List comme source d'entrée.

La liste de valeurs correctes contient des valeurs collectées et stockées sous le nom de votre choix. Vous l'utilisez si, par exemple, vous souhaitez entrer plusieurs valeurs dans un en-tête ou dans une colonne de grille. Les listes de valeurs correctes sont de deux types :

- Liste de valeurs littérales
- Simple requête de base de données

Pour ce script, vous créez une liste de valeurs littérales contenant les valeurs que vous affectez. A l'aide d'une simple requête, AutoPilot extrait les valeurs d'une base de données que vous sélectionnez. Vous pouvez continuer la saisie de valeurs littérales dans chaque contrôle d'en-tête. Toutefois, vous pouvez inclure autant de valeurs dans la liste que vous le souhaitez. Lorsque vous exécutez le script, AutoPilot insère automatiquement une des valeurs dans le contrôle d'en-tête approprié.

Si la valeur à insérer dans un en-tête ou dans une colonne de grille est constante, choisissez une valeur littérale. En revanche, si la valeur peut varier, créez plutôt une liste de valeurs correctes afin qu'AutoPilot insère une nouvelle valeur à chaque fois. Dans cet exemple, le numéro de référence long est différent pour chaque fournisseur. Créez une liste de valeurs correctes intitulée Fournisseurs.

► Pour créer une liste de valeurs correctes

1. Dans le menu Tools, sélectionnez Generate Valid Values List (générer la liste des valeurs correctes).
2. Sélectionnez l'option List of Literal Values dans la fenêtre Select Data File Type (sélection du type de fichier de données).
3. Cliquez sur Next (suivant).
4. Entrez le nom du fichier dans la liste File Properties (propriétés du fichier). Pour cet exemple, nommez la liste Fournisseurs.
5. Entrez au moins une valeur dans la liste Enter Values. Les valeurs doivent être alignées verticalement dans la zone.
6. Cliquez sur Finish.

7. Dans le menu Command, sélectionnez Set Header Control Value.
8. Dans la liste Header Control, sélectionnez le contrôle d'en-tête où vous souhaitez entrer des données, Long Address Number par exemple.
9. Sélectionnez Valid Values List comme source d'entrée.
10. Cliquez sur Fournisseurs, le nom de la liste de valeurs correctes que vous avez créée.
11. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot entre la première valeur de la liste dans le contrôle Numéro de référence long de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements. AutoPilot identifie la liste de valeurs correctes dans le panneau de script à l'aide d'une barre oblique inversée, le nom affecté à la liste et l'extension .atd.

12. Effectuez les opérations suivantes :

- Scriptez une entrée dans le contrôle d'en-tête Business Unit (centre de coûts). Utilisez la valeur littérale 1.
- Scriptez une entrée dans le contrôle d'en-tête DateForGLandVoucherJULIA. Utilisez la valeur littérale 063005.
- Scriptez une entrée dans le contrôle d'en-tête DocVoucherInvoiceE, à l'aide de la liste de valeurs littérales créée et nommée Numéros séquentiels de 5 chiffres.

Lorsque vous avez inséré des entrées dans chaque contrôle d'en-tête, le nœud Header du panneau de script doit contenir cinq commandes d'action Type to.

Saisie de données dans une colonne de grille

Vous décidez maintenant de scripter des entrées dans les colonnes de grille. Dans cet exemple, vous devez entrer des paiements de factures fournisseurs dans les colonnes de grille. La commande Grid, comme la commande Header, est une commande de contexte car elle établit la colonne de grille de l'écran comme environnement pour l'exécution d'actions supplémentaires.

Le nom des colonnes de grille dans la liste Grid Column du panneau de commandes d'AutoPilot correspond à celui des colonnes de la grille de l'écran. Lorsque vous sélectionnez le nom d'une colonne de grille dans la liste Grid Column, une flèche bleue apparaît au-dessus de la colonne correspondante dans l'écran.

Pour cet exemple, entrez les factures fournisseurs dans plusieurs lignes des colonnes de grille de l'écran. Vous pouvez entrer des valeurs littérales dans chaque ligne de grille mais il est plus simple de créer une liste de valeurs correctes, puis de mettre à jour le nombre de répétitions dans la ligne de commande. Pour ce script, saisissez des entrées dans les colonnes de grille Montant TTC et Remarque.

► Pour entrer des données dans une colonne de grille

1. Créez une liste de valeurs littérales contenant cinq valeurs et nommez-la Montants aléatoires. Cette liste contient les montants TTC versés aux fournisseurs.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Set Grid Cell Value.

Le panneau de commandes inclut les listes suivantes :

- Grid Column
 - Source of Input
3. Sélectionnez une colonne de grille dans la liste Grid Column. Sélectionnez par exemple Gross Amount (montant TTC).
 4. Sélectionnez Valid Values List dans la liste Source of Input.
 5. Cliquez sur Montants aléatoires.
 6. Cliquez sur le bouton Insert.
 7. Répétez les étapes 1 à 6 pour scripter une entrée dans la colonne Remarque.

Nommez la liste de valeurs littérales Explications EJ aléatoires. Cette liste contient l'explication de chaque entrée de la colonne Montant TTC, telle que Rent (loyer).

Après avoir inséré les entrées dans chaque colonne de grille, le panneau de script doit contenir deux commandes Type to dans le nœud Detail Information (données détaillées) (grille).

Mise à jour du nombre de répétitions

Etant donné que vous avez scripté comme source d'entrée deux listes de valeurs littérales contenant cinq valeurs chacune, vous souhaitez peut-être modifier le nombre de répétitions de ce nœud pour que chacune des cinq valeurs soit entrée dans la grille au cours de la lecture.

► Pour mettre à jour le nombre de répétitions

1. Si le mode de lecture est activé, désactivez-le en cliquant sur le bouton PB de la barre d'outils.
2. Dans le panneau de script, cliquez sur Detail Information, le nœud à mettre à jour.

Dans le panneau de commandes, vérifiez les listes suivantes :

- Define repeat count from
 - Repeat Count
3. Sélectionnez Literal Value dans la liste Define repeat count.
 4. Dans la liste Repeat Count, entrez un nombre.

Dans le cas présent, vous entrez 5 afin de scripter la saisie de cinq valeurs distinctes incluses dans les listes de valeurs correctes.

5. Cliquez sur Update.

Remarque

Le nombre de répétitions figurant dans le nœud Detail Information est maintenant 5. Si vous exécutez le script, AutoPilot effectue ce nœud cinq fois en boucle. A chaque fois, AutoPilot insère une valeur différente de la liste des valeurs correctes dans les colonnes de grille Montant TTC et Remarque.

6. Cliquez sur le bouton PB de la barre d'outils pour activer la fonction de lecture.

Mise à jour de la base de données

Une fois les entrées souhaitées de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements scriptées, vous pouvez les insérer dans la base de données en cliquant sur OK. Pour ce script, vous ajoutez également une commande Form car l'activation du bouton OK ouvre un nouvel écran.

Dans le nouvel écran, vous entrez des données, cliquez sur OK pour les ajouter à la base de données, puis retourner à l'écran précédent en insérant une nouvelle commande Form.

Conditions préliminaires

- ❑ Créez une liste de valeurs littérales à utiliser dans la colonne Numéro de compte de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Ventilation dans le Grand Livre. Nommez-la Numéros de compte EJ aléatoires. Reportez-vous à *Création d'une liste de valeurs littérales* dans le manuel de référence *AutoPilot*.

► Pour mettre à jour la base de données et confirmer un nouvel écran

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.

Vérifiez les listes suivantes du panneau de commandes :

- Button
- Next Form

La valeur par défaut de la liste Button du panneau de commandes est Press Standard Button. Pour ce script, les options sous Press Standard Button correspondent aux boutons suivants de l'écran :

- OK
- Supprimer
- Annuler

2. Sélectionnez OK dans la liste Button.
3. Dans la liste Next Form, sélectionnez l'écran qui apparaît ensuite lorsqu'un utilisateur clique sur OK pour cette application et cette version. Pour ce script, vous sélectionnez Saisie des factures fournisseurs – Ventilation dans le Grand Livre.

4. Cliquez sur le bouton Insert.

L'écran Saisie des factures fournisseurs - Ventilation dans le Grand Livre s'affiche. Créditez le montant total du paiement de la facture fournisseur à un numéro de compte particulier. Une fois le compte crédité, mettez à jour la base de données, puis retournez à l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements. Pour ce faire, effectuez les opérations suivantes :

1. Entrez un numéro de compte dans la colonne de grille appropriée de l'écran Ventilation dans le Grand Livre.
2. Cliquez sur le bouton OK pour mettre à jour la base de données.
3. Confirmez l'écran Saisie des factures - Données sur les paiements.

Remarque

Vous pouvez créer la liste des valeurs littérales avant de générer le script. Vous pouvez également entrer une valeur littérale dans la colonne Numéro de compte.

► Pour entrer des données, mettre à jour la base de données et retourner à un écran précédent

1. Créez une liste de valeurs littérales.
Nommez-la Numéros de compte EJ aléatoires. Cette liste contient des numéros de comptes bancaires du Grand Livre corrects.
2. Dans le menu Command, sélectionnez Set Grid Cell Value.
3. Dans la liste Grid Column, sélectionnez Account Number (numéro de compte).
4. Sélectionnez Valid Values List dans la liste Source of Input.
5. Cliquez sur Numéros de compte EJ aléatoires.
6. Cliquez sur le bouton Insert.
Après avoir entré des données dans la colonne de grille Numéro de Compte de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Ventilation dans le Grand Livre, et ventilé le montant de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements dans le numéro de compte indiqué, vous mettez à jour la base de données et retournez à l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements.
7. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
8. Sélectionnez Standard Button.
9. Sélectionnez OK.
10. Dans la liste Next Form, choisissez Enter Voucher – Payment Information (Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements), puis cliquez sur le bouton Insert.

Définition de la valeur d'une variable

Après le retour à l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements, vous devez extraire le numéro du document précédent. Vous l'utiliserez plus tard pour rechercher, dans l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs, les données entrées dans les colonnes de grille Montant TTC et Remarques de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements. Vous devez extraire et stocker le numéro du document. Pour effectuer ces opérations, affectez une valeur à la variable déclarée précédemment. Cette variable n'a pour le moment qu'un nom Numéro du document précédent. Sa valeur doit provenir d'une source que vous sélectionnez.

► Pour définir la valeur d'une variable déclarée

1. Dans le menu Command, sélectionnez Variables.
2. Dans la liste Existing Variable (variable existante), sélectionnez le nom de la variable déclarée précédemment dans le script.
3. Dans la liste Source of Value, cliquez sur une des options suivantes :
 - Literal Value
 - Valid Values List
 - Variable
 - Header Control Data
 - Grid Cell Data

Dans cet exemple de script, vous allez extraire et stocker le numéro de document précédent dans l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements. Etant donné que le numéro du document précédent apparaît dans un contrôle d'en-tête, sélectionnez Header Control Data (données de contrôle d'en-tête) comme source de valeurs.

4. Sélectionnez ou entrez une valeur.

Dans ce cas, AutoPilot charge dans la liste de sélection le nom des contrôles d'en-tête de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements. La liste de sélection de valeurs est donc appelée Header Control. Sélectionnez Previous Document (document précédent).

5. Cliquez sur le bouton Insert.

Vous avez maintenant affecté une valeur à la variable nommé Numéro du document précédent. Vous avez indiqué à AutoPilot de déterminer cette valeur à partir du contrôle d'en-tête Previous Document (document précédent) de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements. AutoPilot stocke cette valeur dans la variable déclarée. Etant donné que vous avez précédemment rendu la variable globale, vous pouvez utiliser cette valeur n'importe où dans le script.

Retour à un écran précédent

Lorsque vous retournez à l'écran précédent, entrez la valeur de la variable dans la ligne de query de l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs. Dans le script, cliquez sur Annuler pour retourner à l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs. Sélectionnez Press Toolbar Button dans le menu Command et choisissez Annuler parmi les options Press Standard Button de la liste Button. Sélectionnez ensuite l'écran qui apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton Annuler. Vous choisissez alors Consultation du Grand Livre fournisseurs dans la liste Next Form.

► Pour retourner à un écran précédent

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Choisissez l'option Annuler sous Standard Button dans la liste Button.
3. Sélectionnez l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs dans la liste Next Form.
4. Cliquez sur le bouton Insert.

Dans le logiciel J.D. Edwards, l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs devient actif. Dans le panneau de script d'AutoPilot, la ligne de commande Form indique Consultation du Grand Livre fournisseurs.

Saisie de données dans une ligne de query

Etant donné que vous avez affecté une valeur à la variable déclarée, Numéro du document précédent, vous pouvez maintenant utiliser la valeur stockée.

Vous avez décidé d'entrer la valeur stockée, soit le numéro du document précédent, dans la ligne de query de l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs, puis de scripter l'activation du bouton Rechercher pour extraire les valeurs entrées dans la grille de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements.

► Pour entrer des données dans une ligne de query

1. Dans le menu Command, sélectionnez Set QBE Cell Value.
2. Sélectionnez la colonne de grille Document Voucher Invoice Entry dans la liste Grid Column.
3. Sélectionnez Variable dans la liste Source of Input.
4. Dans la liste de sélection de valeurs, sélectionnez le nom de la variable déclarée. N'oubliez pas qu'elle contient maintenant la valeur que vous avez définie.
5. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot entre le numéro du document précédent de l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements dans la colonne Numéro de document de la ligne de query de la grille.

Recherche d'enregistrements

Pour rechercher les valeurs entrées dans l'écran Saisie des factures fournisseurs – Données sur les paiements, cliquez sur Rechercher. Comme vous restez dans le même écran, n'en sélectionnez pas d'autre dans la liste Next Form avant de cliquer sur le bouton Insert.

► Pour rechercher des enregistrements

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Cliquez sur Standard Button dans la liste Button, puis sélectionnez Rechercher.
Il est inutile de choisir une option dans la liste Next Form car vous restez dans l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs.
3. Cliquez sur le bouton Insert.
La grille se remplit de factures fournisseurs associées au numéro de document entré dans la grille de colonne Numéro de document de la ligne de query.

Sélection et suppression d'enregistrements dans la base de données

Vous pouvez maintenant scripter la suppression d'enregistrements dans la base de données. Ces enregistrements apparaissent dans la zone-détails de l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs car vous avez scripté l'activation du bouton Rechercher au cours de la tâche précédente. Pour les supprimer, vous devez les sélectionner, puis scripter un clic sur Supprimer.

Lorsque le script est exécuté, les enregistrements sélectionnés à supprimer dans cette opération sont effectivement effacés tout comme dans une session en production. Avant d'effectuer cette opération, assurez-vous d'être dans un environnement de test et ne cliquez pas sur le bouton Insert avant d'avoir confirmé que les enregistrements corrects à supprimer sont sélectionnés. AutoPilot clique automatiquement sur OK dans la boîte de dialogue Confirmation de la suppression qui apparaît après la sélection d'une ligne de grille à effacer. Vous ne pouvez cliquer ni sur OK ni sur Annuler.

► Pour sélectionner et supprimer des enregistrements dans la base de données

1. Dans le menu Command, choisissez Select Grid Row.
2. Dans le panneau de commandes, effectuez une sélection dans la liste Source of Row Number.
3. Entrez la valeur littérale 1 dans la liste de sélection.
En entrant cette valeur, vous sélectionnez la ligne contenant l'enregistrement à supprimer.
4. Cliquez sur l'option single click dans la liste Action on Grid Row.
Cette commande permet la sélection de la ligne dans la zone-détails de la grille.
5. Cliquez sur le bouton Insert.
6. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
7. Cliquez sur Standard Button dans la liste Button, puis sélectionnez Supprimer.

8. Cliquez sur le bouton Insert.

AutoPilot clique sur OK dans l'écran Confirmation de la suppression qui apparaît dans le logiciel, puis efface l'enregistrement sélectionné. Vous pouvez répéter cette commande autant de fois que nécessaire pour supprimer les enregistrements souhaités.

Fin du script

A la fin du scriptage, vous quittez toutes les applications ouvertes. Pour l'exemple de script, cliquez sur le bouton Annuler. Comme vous avez débuté par l'écran Consultation du Grand Livre fournisseurs, cette commande permet de fermer le programme Saisie standard des factures fournisseurs (P0411) et de terminer le script.

► Pour terminer le script

1. Dans le menu Command, sélectionnez Press Toolbar Button.
2. Cliquez sur Standard Button, puis choisissez Annuler.

Puisque vous quittez l'application, ne sélectionnez aucune option dans la liste Next Form.

3. Cliquez sur le bouton Insert.

Remarque

En cliquant sur Annuler, vous retournez au point de départ du logiciel J.D. Edwards. Terminez chaque session de scriptage en cliquant sur le bouton Annuler ou Fermer ; en particulier si vous souhaitez créer des scripts supplémentaires. Les fenêtres laissées ouvertes risquent de perturber la lecture des scripts et d'entraver l'écriture de scripts supplémentaires.

4. Dans le menu File, sélectionnez Save.
5. Renseignez le champ Nom du fichier.
6. Cliquez sur Enregistrer.

Vous avez terminé l'exemple de script. Lors de la création du script, vous avez lancé une application, sélectionné un écran et la version associés à l'application et êtes passé d'un écran à l'autre par l'activation de boutons. Vous avez entré des données dans les contrôles d'en-tête, des colonnes de grille et des lignes de query. Vous avez obtenu ces données des valeurs littérales entrées dans la liste de sélection de valeurs et des listes de valeurs correctes créées et choisies dans la liste de sélection de valeurs. Vous avez ajouté les données à la base de données, les avez extraites et supprimées. Vous avez déclaré une variable, défini sa valeur et l'avez utilisée comme source d'entrée dans une ligne de query. Enfin, vous avez annulé l'application et enregistré le script.

Stockage des scripts et des résultats de tests

Les scripts créés sont des objets réutilisables et dynamiques pouvant servir même après leur exécution. AutoPilot permet non seulement de créer et d'exécuter des scripts mais également de les intégrer à une vaste base de connaissances sur le logiciel J.D. Edwards ERP et de gérer leur test par lots.

Le référentiel de scripts est un composant clé de la base de connaissances AutoPilot. Cette base de données permet l'ajout et l'extraction de scripts. Elle est stable car les scripts du référentiel sont des copies contrôlées modifiables uniquement par leur propriétaire ou par un administrateur autorisé. Elle est variée car de nombreux spécialistes de domaines divers peuvent y contribuer. Enfin, elle est organisée car vous pouvez affecter des propriétés spécifiques à chaque script référencé. Ces propriétés permettent de classer le script par application, par exemple.

La capture et le stockage des résultats des tests sont d'autres fonctions d'AutoPilot permettant la constitution d'une base de connaissances sur le logiciel J.D. Edwards ERP. Si vous configurez AutoPilot pour la capture des résultats de tests, il génère un flux d'événements au cours de la lecture. Il s'agit d'un enregistrement chronologique et horodaté des événements d'AutoPilot et de J.D. Edwards ERP qui se sont produits au cours de la lecture. AutoPilot stocke ces résultats localement et dans un référentiel, le fichier Détails des résultats de la lecture – AutoPilot (F97214). Vous pouvez utiliser ces résultats pour résoudre les problèmes des processus J.D. Edwards ERP. Vous pouvez par exemple identifier une erreur de traitement et isoler un message d'erreur J.D. Edwards ERP.

Le référentiel des résultats est une partie importante du processus de test automatisé J.D. Edwards. Pour analyser en détail les événements de lecture, vous pouvez importer un flux d'événements du référentiel à l'utilitaire Analyzer J.D. Edwards. Vous pouvez également l'importer dans l'éditeur de scripts virtuel, inclus dans le produit J.D. Edwards Virtual AutoPilot. À l'aide de cet éditeur, vous pouvez générer un script virtuel du flux d'événements. Vous pouvez utiliser ce script virtuel pour simuler, sur une station de travail, plusieurs utilisateurs de J.D. Edwards ERP.

Enfin, AutoPilot permet de gérer le test des scripts. AutoPilot Test Manager (gestionnaire de tests) vous permet de créer des sélections de scripts enregistrés localement et dans le référentiel et d'effectuer des tests par lots, ce qui vous évite la tâche laborieuse d'exécuter chaque script séparément. Vous pouvez utiliser Test Manager pour effectuer le test d'une suite complète d'applications en une session.

Renseignements complémentaires

- ❑ Manuel de référence *Analyzer Tool*
- ❑ Manuel de référence *Virtual AutoPilot*

Description du référentiel de scripts

Le référentiel de scripts est similaire à une bibliothèque. Cet emplacement central permet de rechercher et d'extraire des scripts. Pour rechercher des scripts dans le référentiel, vous pouvez parcourir tous les scripts disponibles ou limiter la recherche aux scripts testant une suite donnée d'applications, par exemple.

En outre, comme une bibliothèque, le référentiel de scripts reçoit de nouveaux éléments. Lorsqu'un script est créé, des propriétés distinctives peuvent lui être affectées et il peut être ajouté au référentiel, d'où il peut être extrait et visualisé par d'autres utilisateurs. Les scripts peuvent circuler librement parmi les utilisateurs ayant accès au système ou vous pouvez affecter des niveaux de sécurité aux scripts pour limiter leur circulation.

Vous pouvez également utiliser le référentiel différemment d'une bibliothèque car vous pouvez modifier les éléments que vous avez retirés. Vous désarchivez par exemple un script du référentiel afin de le visualiser mais également pour le modifier. Le référentiel de scripts AutoPilot représente donc plus qu'une simple unité de stockage contenant d'anciens scripts et en recevant de nouveaux. Il permet également un échange dynamique entre ses utilisateurs.

Vous pouvez utiliser le référentiel de scripts pour constituer une base de données de scripts. AutoPilot vous permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Classer les scripts selon une série de critères définis par l'utilisateur ;
- Identifier les scripts à l'aide de noms uniques ;
- Ajouter des scripts au référentiel ;
- Parcourir les scripts ;
- Archiver et désarchiver des scripts du référentiel ;
- Récupérer des copies de scripts ;
- Modifier des scripts ;
- Affecter des paramètres de sécurité aux scripts ;
- Effectuer le suivi des modifications apportées aux scripts ;
- Identifier les scripts inclus dans d'autres.

Organisation des scripts

Tout comme un bibliothécaire lors de l'ajout d'un livre à la collection de la bibliothèque, vous affectez au script, que vous insérez dans le référentiel, des propriétés, telles qu'un titre, une description, l'application testée, l'objectif du test, etc. Les pages de propriétés annexées à chaque script du référentiel fournissent d'importantes informations résumées pour les utilisateurs désarchivant un script et permettent de classer les scripts afin de les trouver plus facilement.

L'organisation des scripts facilite également le lancement de tests par lots à l'aide du gestionnaire de tests AutoPilot. Vous pouvez parcourir le référentiel et rechercher les scripts d'une catégorie donnée, les ajouter à une sélection et les exécuter automatiquement.

Pour accéder à l'écran Script Properties (propriétés du script), sélectionnez Properties dans le menu File. L'écran Script Properties contient des contrôles associés à des boutons de défilement.

The image shows a 'Script Properties' dialog box with the following fields and values:

- Title: ONE
- Description: One
- Main Application: ONE
- Owner: CV5795498
- Group:
 - System Code: Address Book
 - Department: Install/Package Buil
- Usage:
 - General: Process Testing
 - Detail: Version Setup
- Reference Num: 0
- Reposit Date: 2000-07-14 14:44:21.000
- Modified Date: (empty)
- Modified by: -

Buttons at the bottom: OK, Cancel, Apply, Help.

Les listes modifiables contiennent des valeurs définies par l'utilisateur. Vous effectuez une sélection parmi ces valeurs pour classer le script. Pour assurer la cohérence, la fiabilité et l'accessibilité par survol des informations de la base de données, utilisez des valeurs utilisateur homogènes, que vous gérez dans le fichier Types de code défini par l'utilisateur (F0004) et Codes définis par l'utilisateur (F0005) au lieu d'entrer du texte séparément.

Pour compléter les valeurs qui apparaissent dans les listes modifiables, utilisez le programme Codes définis par l'utilisateur (P0004A). Le tableau suivant répertorie les codes utilisateur pertinents qu'AutoPilot emploie pour charger les listes modifiables de l'écran Script Properties.

Code système (dans P0004A)	Code défini par l'utilisateur (P0004A)	Liste modifiable dans l'écran Script Properties d'AutoPilot
98 (Outils techniques)	SY (Code système)	Champ System Code de l'onglet General
H97 (Evaluation des performances)	DN (Nom du service)	Champ Department de l'onglet General
H97	GU (Usage général)	Champ General Usage de l'onglet General
H97	DU (Usage détaillé)	Contrôle Detail Usage de l'onglet General
H97	OT (autre)	Contrôle Test Case de l'onglet Details

Remarque

Les valeurs de liste modifiable définies par l'utilisateur apparaissent également dans l'écran Select Script (sélection du script) et dans l'écran Add Script to Repository (ajout du script au référentiel).

Renseignements complémentaires

Reportez-vous aux sections suivantes pour obtenir de plus amples informations sur le questionnaire de tests :

- ❑ *Description du questionnaire de tests d'AutoPilot* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Gestion des tests de script* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Pages de propriétés des scripts

Lorsque vous ajoutez un script au référentiel, vous devez remplir les pages de propriétés fournissant des données essentielles le concernant, telles que le titre, la description, le propriétaire, l'application testée, etc. Ces pages de propriétés permettent également de classer le script dans le cadre de programmes de test à grande échelle. Vous pouvez, par exemple, indiquer les propriétés suivantes pour intégrer le script à un groupe :

- Code système
- Service
- Usage général, tel que l'évaluation des performances
- Usage détaillé, tel que des applications de traitement par lots

Vous documentez les propriétés du script en remplissant l'écran Script Properties. Lorsque vous enregistrez le script, AutoPilot sauvegarde également les données entrées dans les pages de propriétés.

Lorsque vous ajoutez le script au référentiel, AutoPilot enregistre les données des pages de propriétés dans la base de données. Ces données sont chargées lorsque vous désarchivez un script du référentiel et remplacent les modifications que vous avez éventuellement apportées par la suite aux pages de propriétés du script local.

Onglet General

L'onglet General de l'écran Script Properties contient une série de champs dans lesquels vous entrez les données définissant votre script.

Les données entrées dans cet onglet fournissent des informations de base sur le script et ses origines. L'onglet General de l'écran Script Properties contient neuf champs pour la saisie de vos données :

Champ	Fonction
Title (titre)	Il s'agit du titre qu'AutoPilot entre automatiquement lors de l'enregistrement du script. Vous pouvez modifier le titre après l'archivage du script.
Description	Il s'agit d'une brève description du script, telle que la fonction qu'il teste.
Main Application (application principale)	Il s'agit de la principale application testée par le script.
Owner (propriétaire)	Il s'agit du propriétaire du script ; l'utilisateur qui ajoute le script au référentiel est automatiquement identifié ici. Vous pouvez modifier le propriétaire après l'archivage du script.
System Code (code système)	Il s'agit du code du système de rattachement défini par l'utilisateur.
Department (service)	Il s'agit du nom d'un service ou d'un groupe défini par l'utilisateur.
General	Il s'agit de l'objectif général de test du script, tel que l'évaluation des performances. Les valeurs de ce paramètre sont définies par l'utilisateur.
Detail	Il s'agit de l'objectif spécifique de test du script, tel que le test des applications de traitement par lots. Les valeurs de ce paramètres sont définies par l'utilisateur.
Reference Number (numéro de référence)	Ce code identifie le script. Vous pouvez par exemple l'utiliser pour entrer le numéro d'un SAR testé par le système, ou un test de régression effectué par le script pour vérifier qu'une erreur a été corrigée.

Remarque

Une fois le script ajouté au référentiel, désarchivez-le et visualisez ses propriétés ; les champs de l'onglet General affichent la date d'archivage et la dernière personne qui a ouvert le script, ainsi que la date et l'heure d'ouverture.

Onglet Details

L'onglet Details permet d'entrer des données définissant le mode d'intégration du script dans un schéma de gestion des tests, ainsi que des informations de validation et de réinitialisation des données.

Les champs suivants permettent d'entrer des données relatives à l'assurance-qualité utiles dans le cadre de tests à grande échelle.

- Test Script (script de test) : entrez la collection à laquelle votre script appartient, telle qu'Applications techniques.
- Test Case (jeu d'essais) : entrez la fonction spécifique que vous testez, telle que l'activation de la fonctionnalité Référence par date d'effet. Les valeurs de ce paramètre sont définies par l'utilisateur.

The screenshot shows the 'Script Properties' dialog box with the 'Details' tab selected. The 'Test Script' field contains the value '1'. The 'Test Case' dropdown menu is set to 'Manage the Business'. Under the 'Script Validation' section, the 'Automatic' radio button is selected, and the 'Report' checkbox is checked. The 'Screen Prints' and 'Log Comments' checkboxes are unchecked. In the 'This script resets the following changes:' section, both 'Constants' and 'Master File Data' checkboxes are unchecked. At the bottom, there are buttons for 'OK', 'Cancel', 'Apply', and 'Help'.

Cliquez sur une des options suivantes pour indiquer si la validation du script se déroule automatiquement ou si vous devez vérifier le résultat du script manuellement afin de déterminer sa réussite.

- Automatic
- Manual

Sélectionnez la validation automatique si la simple exécution du script indique le bon fonctionnement des fonctions testées et que les résultats ne nécessitent pas de tests supplémentaires. En revanche, dans certains cas, lorsque vous testez des UBE par exemple, vous devez vérifier vous-même les résultats du script pour déterminer s'il a réussi. Vous pouvez par exemple vérifier si un état a été généré correctement.

Si vous cliquez sur l'option Manual, AutoPilot active les options supplémentaires suivantes :

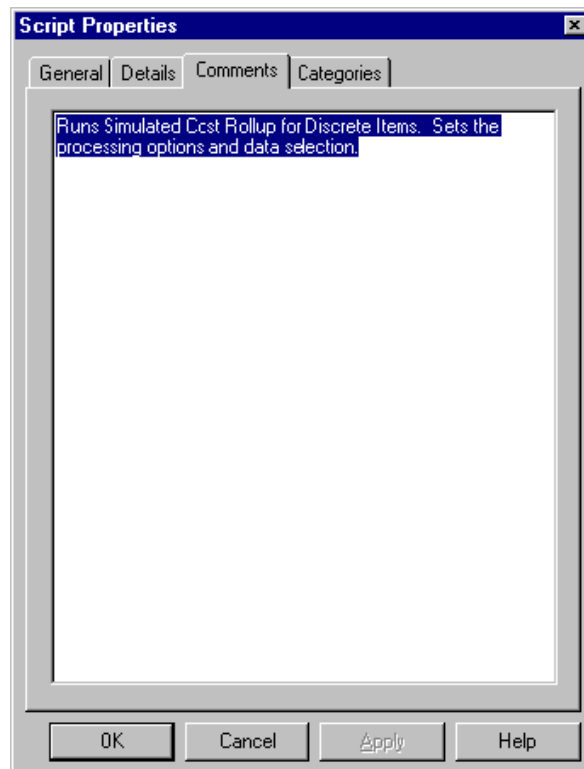
- Report (état)
- Screen Prints (impressions d'écran)
- Log Comments (consigner les commentaires)

La sélection d'au moins une des options rappelle à celui qui exécute le script qu'il doit vérifier lui-même le résultat choisi après l'exécution du script.

Enfin, vous pouvez indiquer, à l'aide de deux autres options, si le script réinitialise les modifications apportées aux constantes ou aux données de fichier principal, telles que l'ajout ou la suppression de données dans le fichier Articles (F4101).

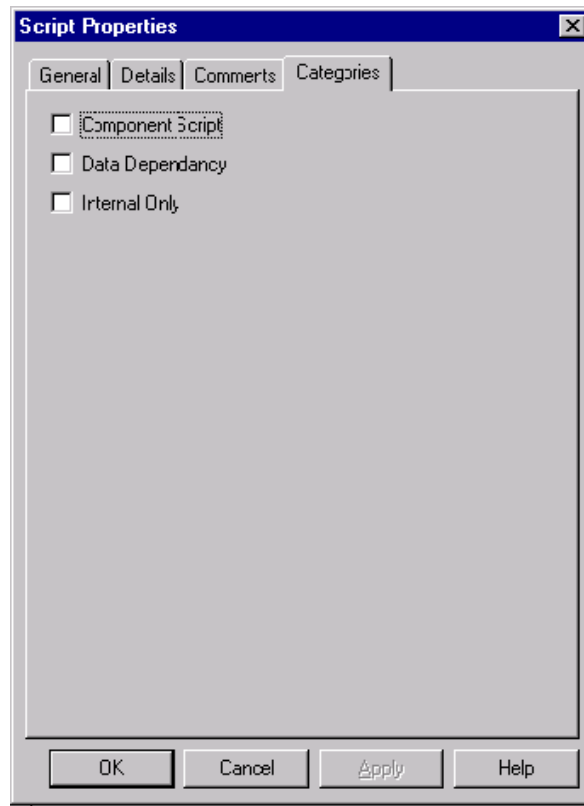
Onglet Comments

L'onglet Comments (commentaires) permet d'entrer des données de description supplémentaires relatives au test, à l'objet du script et toute autre information pertinente.



Onglet Categories

L'onglet Categories permet de définir davantage l'objet testé. L'administrateur système crée des catégories de tests qui apparaissent sous forme d'options dans l'écran. Vous pouvez par exemple définir une catégorie de tests pour la vérification des packages. Des options dans l'onglet Categories, telles que Version quotidienne ou Package hebdomadaire, peuvent indiquer le type de vérification effectuée par le script.



Conventions d'appellation des scripts enregistrés

Aucune règle prédéterminée n'existe en matière d'appellation des scripts que vous ajoutez au référentiel. Toutefois, essayez d'adopter une convention spécifique pour tous les scripts. Vous pouvez par exemple donner au script un titre identifiant l'application, la version ou la fonction testées. De plus, vous pouvez indiquer s'il s'agit d'un nouveau test ou d'un retest. L'adoption d'une convention d'appellation permet également aux utilisateurs d'identifier l'objectif d'un script. L'objectif premier de l'affectation de propriétés au script est de le classer de manière précise. La conformité à une convention d'appellation contribue à cet objectif.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Conservation et réutilisation des scripts dans le manuel de référence AutoPilot*

Commande Add to Repository

Après avoir créé un script, établi ses propriétés, lui avoir attribué un titre unique et l'avoir enregistré localement, vous pouvez l'ajouter au référentiel à l'aide de l'écran Add Script to Repository (ajout du script au référentiel). Vous pouvez utiliser cet écran pour modifier les propriétés du script avant de l'ajouter au référentiel ; mais vous ne pouvez pas indiquer de propriétaire car AutoPilot affecte automatiquement l'ID du propriétaire, ferme le script pour interdire toute modification ultérieure et l'ajoute au référentiel.

Commande Browse Repository Scripts

La commande Browse Repository Scripts permet d'effectuer une recherche sur les scripts du référentiel. Vous pouvez limiter ou élargir la recherche comme vous le souhaitez, et une fois que vous avez trouvé le script concerné, en obtenir une copie ou le désarchiver du référentiel.

Les deux écrans suivants permettent d'effectuer la commande Browse Repository Scripts :

- Select Script
- Browse Scripts

L'écran Select Script permet d'établir des critères de recherche. L'écran Browse Scripts contient le titre et les données des scripts du référentiel dont les propriétés correspondent aux critères indiqués dans l'écran Select Script.

Ecran Select Script

L'écran Select Script contient les mêmes onglets et champs que l'écran Script Properties. Il s'agit toutefois d'un écran de recherche et non d'un écran de saisie des propriétés de scripts.

Vous pouvez cliquer sur un onglet quelconque, sauf Comments, et renseigner les champs ou sélectionner des options afin de définir des critères de recherche d'un type de script, ou vous pouvez entrer le titre exact du script. AutoPilot compare les critères définis et les entrées effectuées par vous-même ou d'autres utilisateurs dans les pages Script Properties avant l'ajout des scripts dans le référentiel. Si vous ne renseignez aucun des champs, AutoPilot inclut tous les scripts du référentiel.

Tous les champs des onglets General et Details de l'écran Select Script, à l'exception du champ Reference Number, contiennent des astérisques, ou caractères génériques, que vous pouvez utiliser pour inclure tous les scripts dans votre recherche.

Vous pouvez utiliser les astérisques seuls ou avec une entrée dans un champ. Pour rechercher tous les scripts utilisés pour tester la version 73.3 par exemple, entrez *733* dans le champ Title. AutoPilot inclut dans sa recherche tous les scripts contenant 733 dans leur titre, indépendamment des mots figurant avant ou après 733.

The image shows a 'Select Script' dialog box with the following fields and values:

- Title: *733*
- Description: *
- Main Application: *
- Owner: *
- Group:
 - System Code: *
 - Department: *
- Usage:
 - General: *
 - Detail: *
- Reference Num: 0
- Repository Date: (empty)
- Modified Date: (empty)
- Modified by: (empty)

Buttons at the bottom: OK, Cancel, Apply, Help.

Si vous renseignez un champ, AutoPilot ajoute automatiquement le caractère générique à la chaîne de texte. Si vous entrez P0911 dans le champ Main Application, par exemple, AutoPilot retourne tous les scripts dont la propriété d'application principale contient P0911, tel que P0911A, P0911B, etc.

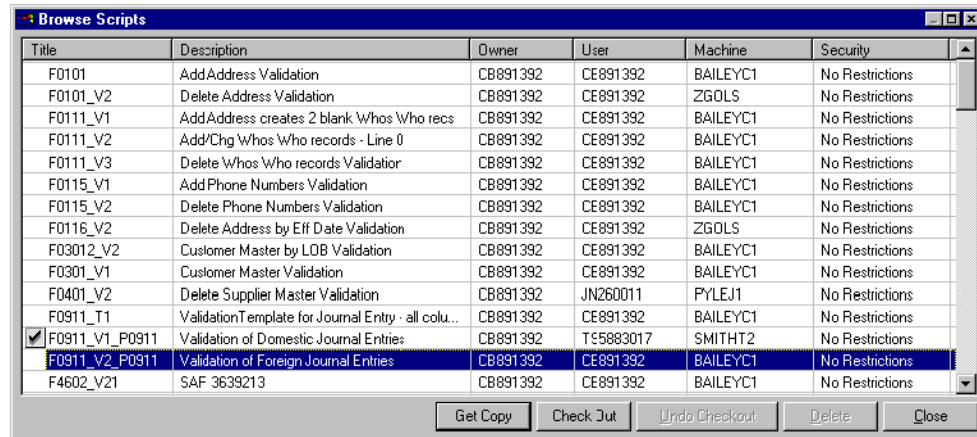
Le champ Reference Number contient un 0, ce qui indique que vous n'avez pas entré de numéro de SAR. Si vous laissez le 0 dans ce champ, AutoPilot n'utilise pas le numéro de référence comme critère et inclut tous les numéros de référence (comme des SAR) dans sa recherche.

Si vous entrez un numéro de référence, vous limitez la recherche aux scripts testant un SAR particulier ou aux tests définis par un autre numéro de référence.

Ecran Browse Scripts

Lorsque vous cliquez sur OK dans l'écran Select Script, l'écran Browse Scripts (parcourir les scripts) apparaît. Il contient le résumé des scripts répondant aux critères indiqués dans l'écran Select Script. Il contient les en-têtes de colonne suivants, qui identifient un script :

- Title (titre)
- Description
- Owner (propriétaire)
- User (utilisateur)
- Machine
- Security (sécurité)



Title	Description	Owner	User	Machine	Security
F0101	AddAddress Validation	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0101_V2	Delete Address Validation	CB891392	CE891392	ZGOLS	No Restrictions
F0111_V1	AddAddress creates 2 blank Whos Who recs	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0111_V2	AddChg Whos Who records - Line 0	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0111_V3	Delete Whos Who records Validation	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0115_V1	Add Phone Numbers Validation	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0115_V2	Delete Phone Numbers Validation	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0116_V2	Delete Address by Eff Date Validation	CB891392	CE891392	ZGOLS	No Restrictions
F03012_V2	Customer Master by LOB Validation	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0301_V1	Customer Master Validation	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F0401_V2	Delete Supplier Master Validation	CB891392	JN260011	PYLEJ1	No Restrictions
F0911_T1	ValidationTemplate for Journal Entry - all colu...	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
<input checked="" type="checkbox"/> F0911_V1_P0911	Validation of Domestic Journal Entries	CB891392	T95883017	SMITH2	No Restrictions
F0911_V2_P0911	Validation of Foreign Journal Entries	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions
F4602_V21	SAF 3639213	CB891392	CE891392	BAILEYC1	No Restrictions

Buttons: Get Copy, Check Out, Undo Checkout, Delete, Close

Le propriétaire du script est la personne indiquée dans l'écran Script Properties. L'utilisateur est la dernière personne qui a désarchivé ou archivé le script. La machine identifie la station de travail utilisée pour désarchiver le script. La sécurité indique le niveau de sécurité associé au script par le propriétaire. Les niveaux de sécurité et leur signification sont les suivants :

Niveau de sécurité	Signification
No restrictions (aucune restriction)	Tous les utilisateurs peuvent désarchiver et modifier le script ; toutes les propriétés sont modifiables, hormis le niveau de sécurité.
Owner Locked (verrouillé par le propriétaire)	Tous les utilisateurs peuvent désarchiver et modifier le script ; le propriétaire et le niveau de sécurité ne sont pas modifiables.
No Checkout/in (désarchivage/archivage impossible)	Les utilisateurs autres que les propriétaires du script ne peuvent en obtenir qu'une copie et enregistrer leurs modifications que localement.
No Access (accès interdit)	Les utilisateurs autres que les propriétaires ne peuvent que visualiser l'emplacement du script dans le référentiel.

L'écran contient également les boutons suivants :

- Get Copy (obtenir une copie), qui permet d'obtenir la copie d'un script du référentiel.
- Checkout (désarchiver), qui permet de désarchiver un script du référentiel.
- Undo Checkout (annuler le désarchivage), qui permet d'annuler le désarchivage d'un script.
- Delete (supprimer), qui permet de supprimer un script du référentiel si vous y êtes autorisé.
- Close (fermer), qui permet de sortir de l'écran Browse Scripts.

Les boutons Get Copy et Checkout sont désactivés jusqu'à l'activation du titre d'un script. Lorsque vous cliquez sur un titre, ces deux boutons sont accessibles.

L'écran Repository Script Properties permet de vérifier les propriétés du script que vous souhaitez désarchiver. Pour y accéder, cliquez à l'aide du bouton droit et sélectionnez Properties. Cet écran contient les quatre onglets qui apparaissent dans les écrans Select Properties et Script Properties. La modification des propriétés des scripts n'est pas possible dans l'écran Repository Script Properties.

Vous pouvez obtenir une copie ou désarchiver un seul script. Vous avez également la possibilité d'obtenir plusieurs copies ou de désarchiver plusieurs scripts. Vous pouvez ouvrir la copie désarchivée, l'archivez ou fermer l'écran. Dans ce cas, le script reste désarchivé. Si vous sélectionnez une série de scripts désarchivés par vous-même et par un autre utilisateur, vous ne pouvez pas ouvrir de script ou en archiver.

Suppression de scripts

Vous pouvez supprimer du référentiel tout script dont vous êtes propriétaire. Toutefois, AutoPilot impose les restrictions suivantes à la suppression des scripts :

- Vous ne pouvez pas supprimer de script dont vous n'êtes pas le propriétaire sauf si vous y êtes autorisé.
- Vous devez entrer un mot de passe, qui change chaque jour, pour supprimer un script que vous n'avez pas ajouté mais que vous êtes autorisé à effacer.
- Vous ne pouvez pas supprimer un script inclus dans un autre.

Commande Get Copy

Depuis l'écran Browse Scripts, vous pouvez obtenir la copie d'un script du référentiel. AutoPilot vous permet d'afficher et d'exécuter une copie du script provenant du référentiel mais vous ne pouvez pas y apporter de modifications définitives si vous ne l'avez pas enregistré localement dans votre répertoire de scripts.

AutoPilot active le bouton Get Copy de l'écran Browse Scripts lorsque vous sélectionnez un script non désarchivé. Si vous choisissez un script désarchivé, la commande Get Copy n'est pas accessible. En revanche, vous pouvez utiliser la commande Open pour accéder à une copie du script désarchivé.

Lorsque vous obtenez la copie d'un script désarchivé, celle-ci s'ouvre dans AutoPilot. La barre de titre de l'écran contient le mot Repository, et le titre et la description du script.

Si vous modifiez la copie, puis cliquez sur Save (enregistrer), AutoPilot affiche un message d'erreur vous indiquant que le script n'est pas désarchivé et que vous devez effectuer cette opération ou enregistrer le script en tant que fichier local pour effectuer les changements.

Commande Checkout

Vous pouvez extraire un script du référentiel pour y apporter des modifications. Pour ce faire, vous devez désarchiver le script, apporter et enregistrer les changements, puis le réarchiver dans le référentiel. AutoPilot remplace le script et les modifications dans le référentiel. Celui-ci contient maintenant une nouvelle version du script.

Lorsque vous désarchiverez un script du référentiel, AutoPilot vous fournit la version la plus récente. Un script ne peut être désarchivé que par un seul utilisateur à la fois. Ainsi le script n'est pas modifié par plusieurs personnes simultanément. Si le script est déjà désarchivé du référentiel, AutoPilot vous empêche de l'extraire.

Vous pouvez également exécuter la commande Checkout lorsque vous parcourez des scripts. Dans l'écran Select Script, vous pouvez limiter la recherche de scripts en sélectionnant des options et en remplissant les différents onglets.

Commande Undo Checkout

Vous pouvez annuler la commande de désarchivage si vous modifiez un script mais décidez de ne plus appliquer les changements, par exemple. Si vous archivez le script, les modifications sont appliquées et le référentiel reçoit une nouvelle version du script. Si vous annulez la commande de désarchivage, aucun des changements apportés au script n'affecte la version d'origine. Pour annuler le désarchivage, cliquez sur File dans la barre de menus, Repository, Check In/Check Out, puis sur Undo Check Out. Un écran confirme l'annulation du désarchivage.

Ecran My Checkouts

Les scripts que vous avez désarchivés apparaissent dans l'écran My Checkouts (mes scripts désarchivés). Cet écran vous permet d'effectuer le suivi des scripts que vous avez désarchivés. Ainsi, vous n'oubliez pas de les réarchiver. L'écran My Checkouts contient les mêmes en-têtes que l'écran Browse Scripts. Chaque icône de document placée en regard du titre du script contient une coche verte qui indique que vous avez désarchivé le script sur l'ordinateur que vous utilisez.

Vous ne pouvez pas désarchiver un script sur un ordinateur et l'archiver depuis un autre. L'écran My Checkouts présente tous les désarchivages effectués sur l'ordinateur utilisé. Si vous désarchiverez un script sur un autre, l'icône de document en regard contient un X rouge, qui indique que vous ne pouvez pas archiver le script depuis l'ordinateur utilisé.

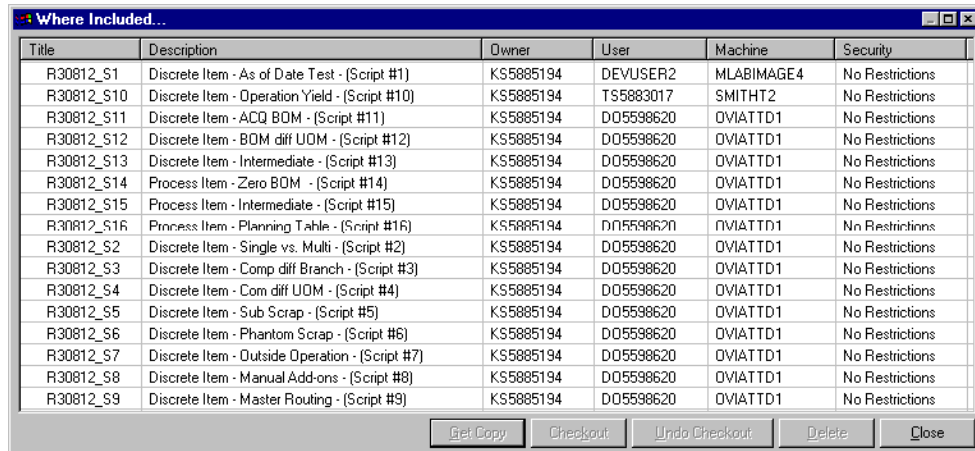
Commande Check In

Après avoir désarchivé un script, vous pouvez travailler dessus et y apporter toutes les modifications souhaitées. Lorsque vous avez terminé, vous devez archiver le script pour appliquer les modifications. Lorsque le script est archivé dans le référentiel, la nouvelle version que vous avez créée est disponible aux autres utilisateurs qui peuvent la visualiser ou travailler dessus. Lorsque vous archivez un script, il se ferme automatiquement et se place dans le référentiel, tout comme lorsque vous ajoutez un script au référentiel.

Requête par inclusion

Etant donné que la suppression d'un script inclus est impossible, vous souhaitez peut-être savoir si un script est inclus dans un autre. La commande Where Included (cas d'inclusion) permet de rechercher dans le référentiel tous les scripts qui en incluent un autre.

Lorsque vous entrez le titre d'un script, AutoPilot affiche dans l'écran Where Included le titre et la description des scripts du référentiel dans lequel il est inclus.



The screenshot shows a window titled "Where Included...". Inside is a table with the following columns: Title, Description, Owner, User, Machine, and Security. The table lists 17 rows of script inclusions. At the bottom of the window are five buttons: Get Copy, Checkout, Undo Checkout, Delete, and Close.

Title	Description	Owner	User	Machine	Security
R30812_S1	Discrete Item - As of Date Test - (Script #1)	KS5885194	DEVUSER2	MLABIMAGE4	No Restrictions
R30812_S10	Discrete Item - Operation Yield - (Script #10)	KS5885194	TS5883017	SMITH2	No Restrictions
R30812_S11	Discrete Item - ACQ BOM - (Script #11)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S12	Discrete Item - BOM diff UOM - (Script #12)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S13	Discrete Item - Intermediate - (Script #13)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S14	Process Item - Zero BOM - (Script #14)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S15	Process Item - Intermediate - (Script #15)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S16	Process Item - Planning Table - (Script #16)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S2	Discrete Item - Single vs. Multi - (Script #2)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S3	Discrete Item - Comp diff Branch - (Script #3)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S4	Discrete Item - Com diff UOM - (Script #4)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S5	Discrete Item - Sub Scrap - (Script #5)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S6	Discrete Item - Phantom Scrap - (Script #6)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S7	Discrete Item - Outside Operation - (Script #7)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S8	Discrete Item - Manual Add-ons - (Script #8)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions
R30812_S9	Discrete Item - Master Routing - (Script #9)	KS5885194	D05598620	OVIATTD1	No Restrictions

Dans l'écran Where Included, vous pouvez sélectionner un script, et en obtenir une copie ou le désarchiver. Le script sélectionné dans cet écran est un script principal, c'est-à-dire qu'il est le parent du script recherché à l'origine, ainsi que de tout autre script éventuellement inclus. Si l'écran Where Included n'affiche aucun script, vous pouvez supprimer le script recherché.

Utilisation du référentiel de scripts

Le référentiel de scripts AutoPilot permet d'extraire des scripts pour les étudier, les exécuter et les modifier. Vous pouvez y ajouter les scripts que vous créez ; d'autres utilisateurs peuvent en extraire des copies pour vérifier les fonctions que vous avez testées ou pour s'en servir comme modèle pour un autre script. Vous pouvez à votre tour extraire les scripts d'autres utilisateurs à cette même fin. Vous pouvez également désarchiver des scripts du référentiel, les modifier et remplacer les nouvelles versions en les archivant.

Le référentiel de scripts fonctionne conjointement avec les autres composants d'AutoPilot. Après avoir créé un script, vous pouvez lui affecter des propriétés et l'enregistrer localement. Lorsque vous l'ajoutez au référentiel, vous le mettez à la disposition d'autres utilisateurs dans un emplacement de stockage centralisé. Il devient une version contrôlée modifiable uniquement selon les procédures suivantes.

Affectation de propriétés à un script

Avant d'ajouter un script au référentiel, vous pouvez lui affecter des propriétés qu'il conserve lors de son enregistrement. Il s'agit du titre, de la description, de l'application principale testée et d'autres valeurs de paramètres que vous avez affectées au script. Ces identifications facilitent la recherche de scripts de type spécifique dans le référentiel. Les pages de propriétés sont enregistrées localement avec le script.

► Pour affecter des propriétés à un script

1. Dans l'écran AutoPilot, ouvrez un script.
2. Dans le menu File, sélectionnez Properties.
L'écran Script Properties apparaît.
3. Dans les onglets suivants de l'écran Script Properties, sélectionnez des options ou renseignez des champs :
 - General
 - Details
 - Comments
 - Categories
4. Cliquez sur OK.
5. Dans le menu File, cliquez sur Save (enregistrer) ou Save As (enregistrer sous) et attribuez au script un titre conforme à la convention d'appellation utilisée par votre groupe ou votre entreprise.

Ajout d'un script au référentiel

Après avoir enregistré un script et les propriétés que vous lui avez éventuellement affectées, vous pouvez l'ajouter au référentiel. Le script doit être ouvert lorsque vous l'ajoutez. Lorsque vous sélectionnez la commande Add to Repository, AutoPilot vous permet d'affecter des propriétés pour la première fois ou de compléter celles que vous avez déjà indiquées. Après l'ajout du script au référentiel, AutoPilot identifie le script par le titre et la description entrés.

► Pour ajouter un script au référentiel

1. Dans l'écran AutoPilot, ouvrez le script à ajouter au référentiel.
2. Dans le menu File, sélectionnez Repository, puis Add to Repository.
L'écran Add Script to Repository apparaît.
3. Remplissez l'écran Add Script to Repository pour indiquer les propriétés que vous souhaitez affecter au script.
4. Cliquez sur OK.
AutoPilot ferme le script et l'archive dans le référentiel. Une copie contrôlée du script existe maintenant dans le référentiel. Vous pouvez toujours modifier la copie locale.

Survol des scripts du référentiel

Vous pouvez parcourir le référentiel à la recherche de scripts à exécuter, à utiliser comme modèle ou à modifier. Vous pouvez afficher tous les scripts du référentiel ou entrez des critères de recherche dans l'écran Select Script pour trouver les scripts d'un type donné. Les critères de recherche sont établis par la saisie de données et la sélection d'options. AutoPilot utilise les critères pour afficher les scripts dotés des propriétés correspondantes.

► Pour parcourir les scripts

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, sélectionnez Repository, puis Browse Repository Scripts.
L'écran Select Script apparaît. Il contient les mêmes quatre onglets que les écrans Script Properties et Add Script to Repository.
2. Dans l'écran Select Script, définissez les critères du type de script à extraire.
3. Cliquez sur OK.
L'écran Browse Scripts apparaît et affiche le titre des scripts répondant aux critères indiqués dans l'écran Select Script.

Suppression d'un script du référentiel

Vous pouvez supprimer un script du référentiel si vous en êtes le propriétaire ou si vous disposez des autorisations nécessaires. Par mesure de sécurité, AutoPilot vous demande d'abord de confirmer la suppression.

Remarque

Vous ne pouvez pas supprimer un script inclus dans un autre.

► Pour supprimer un script du référentiel

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, sélectionnez Repository, puis Browse Repository Scripts.
2. Dans l'écran Select Script, entrez votre ID utilisateur dans le champ Owner de l'onglet General, puis cliquez sur OK.

Remarque

Si vous êtes autorisé à supprimer les scripts dont vous n'êtes pas le propriétaire, vous pouvez utiliser d'autres critères de sélection en remplissant des contrôles et des options supplémentaires dans les onglets de l'écran Select Script.

3. Dans l'écran Browse Scripts, sélectionnez le titre d'un script au moins à supprimer du référentiel, puis cliquez sur le bouton Delete.
Un écran AutoPilot vous invite à confirmer la suppression du script sélectionné. Si vous cliquez sur Yes et que le script est ouvert, AutoPilot le ferme.
4. Cliquez sur OK.

Remarque

La suppression échoue si le script à supprimer est inclus dans un autre.

Affectation de paramètres de sécurité à un script du référentiel

Après avoir ajouté un script au référentiel, vous pouvez lui affecter des paramètres de sécurité ou le laisser non protégé. L'affectation de paramètres de sécurité à un script limite la possibilité pour les autres utilisateurs d'y accéder et de le modifier.

Vous pouvez affecter des paramètres de sécurité à un script si vous n'êtes pas son propriétaire d'origine. Toutefois, le script d'origine ne doit être doté d'aucune restriction. Vous devez devenir le propriétaire du script avant de modifier ses paramètres de sécurité.

Remarque

Vous pouvez également affecter des paramètres de sécurité à un script dans l'écran My Checkouts (mes scripts désarchivés) si vous avez désarchivé celui-ci du référentiel.

► Pour affecter des paramètres de sécurité à un script du référentiel

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, sélectionnez Repository, puis Browse Repository Scripts.
2. Dans l'écran Select Script, entrez votre ID utilisateur dans le champ Owner de l'onglet General, puis cliquez sur OK.
3. Dans l'écran Browse Scripts, sélectionnez au moins un script, puis cliquez à l'aide du bouton droit.

Le système affiche un menu déroulant contenant quatre niveaux de sécurité.

4. Dans le menu déroulant, cliquez sur une des options suivantes pour sélectionner le niveau de sécurité du script désarchivé.
 - No restrictions (aucune restriction)
 - Owner Locked (verrouillé par le propriétaire)
 - No Checkout/in (désarchivage/archivage impossible)
 - No Access (accès interdit)

Obtention de la copie d'un script

L'écran Browse Scripts vous permet d'obtenir la copie d'un script que vous souhaitez exécuter ou utiliser comme modèle pour en créer un autre. Gardez à l'esprit les points importants suivants sur les copies de scripts :

- Vous pouvez modifier la copie mais les changements ne sont enregistrés que sur une copie locale et non dans le script du référentiel.
- Vous ne pouvez pas obtenir de copie de plusieurs scripts si l'un d'entre eux est désarchivé.
- Si vous ne sélectionnez que le script désarchivé, vous obtenez sa copie, comportant les modifications effectuées depuis le dernier désarchivage.

► Pour obtenir la copie d'un script

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, sélectionnez Repository, puis Browse Repository Scripts.
2. Dans l'écran Select Script, définissez les critères du type de script souhaité.
3. Cliquez sur OK.
4. Dans l'écran Browse Scripts, sélectionnez au moins un script.
5. Cliquez sur le bouton Get Copy.

Désarchivage d'un script

Vous souhaitez désarchiver le script ajouté au référentiel. Un script ne peut être désarchivé que par une seule personne à la fois. Vous pouvez modifier un script désarchivé et le réarchiver ensuite dans le référentiel. AutoPilot enregistre toutes les modifications et crée une nouvelle version sans vous demander d'ajouter le script au référentiel.

Si le script est désarchivé, l'icône de document en regard du titre du script dans l'écran Browse Scripts contient une coche ou un X. L'X apparaît si un script a été désarchivé sur un autre ordinateur. Si vous tentez de sélectionner un ou plusieurs scripts et que l'un d'entre eux est déjà désarchivé, AutoPilot désactive les commandes Get Copy et Checkout. Si vous ne sélectionnez que le script désarchivé, vous pouvez ouvrir le script pour le réarchiver dans le référentiel ou pour annuler le désarchivage.

► Pour désarchiver un script

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, sélectionnez Repository, puis Browse Repository Scripts.
2. Dans l'écran Select Script, définissez les critères du type de script souhaité.
3. Cliquez sur OK.
4. Dans l'écran Browse Scripts, sélectionnez au moins un script, puis cliquez sur Check Out.

Annulation du désarchivage d'un script

Vous pouvez annuler le désarchivage si vous modifiez le script mais décidez de ne plus appliquer les changements, par exemple.

► Pour annuler le désarchivage d'un script

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, avec un script désarchivé ouvert, sélectionnez Repository, Check In/Check Out, puis Undo Check Out.
Un écran AutoPilot apparaît vous demandant si vous souhaitez poursuivre.
2. Cliquez sur Yes.

Archivage d'un script

Si vous désarchivez un script et le modifiez, vous devez le réarchiver pour intégrer vos changements au référentiel.

► Pour archiver un script

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, avec un script désarchivé ouvert, sélectionnez Repository, Check In/Check Out, puis Check In.

Remarque

Pour identifier tous les scripts que vous avez désarchivés, cliquez sur File, Repository, puis sur My Checkouts.

Le script se ferme. AutoPilot archive la nouvelle version du script dans le référentiel.

► Pour rechercher des scripts inclus

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot, sélectionnez Repository, puis Where Included.
2. Dans l'écran Where Included, entrez le titre du script, puis cliquez sur OK.
AutoPilot affiche le titre de tous les scripts incluant le script dont vous avez entré le titre. Vous pouvez désarchiver ou obtenir la copie de n'importe lequel de ces scripts.

Recherche de scripts inclus

L'écran Where Included permet de rechercher dans le référentiel les scripts où un script donné est inclus. Si un script est inclus dans un autre du référentiel, sa suppression est impossible.

Utilisation d'une ligne de commande pour charger un script du référentiel

Vous pouvez charger un script du référentiel dans AutoPilot depuis une ligne de commande. Le paramètre de ligne de commande de script est transmis avec une extension .ATR. Celle-ci est utilisée pour désigner les scripts du référentiel.

La ligne de commande appelle l'exécutable AutoPilot et identifie le script spécifique du référentiel à charger dans AutoPilot. L'extension .ATR indique à AutoPilot qu'il doit accéder au référentiel pour extraire et charger le script entré dans la ligne de commande. Entrez la commande comme suit : `C:\AutoPilot.exe Monscriptduréférentiel.ATR`, *Monscrip^tduréférentiel* représentant le titre du script du référentiel à charger.

Elaboration d'états sur les scripts

Le référentiel de scripts contient des données sur les scripts testant des applications et des processus spécifiques. L'architecture d'AutoPilot contient également un référentiel des résultats, le fichier Détails des résultats de la lecture – AutoPilot (F97214). Ce référentiel comprend des données sur les événements d'AutoPilot et de J.D. Edwards ERP qui se sont effectivement produits lors de la lecture du script.

Si vous configurez AutoPilot pour capturer et stocker les événements de la lecture, il enregistre chaque événement à l'aide de code interne et de code du logiciel J.D. Edwards ERP. En fin de lecture, AutoPilot envoie l'enregistrement des événements, appelé flux d'événements, au référentiel. L'écran Test Results permet d'afficher chaque flux d'événements.

Flux d'événements

Le flux d'événements présente un instantané des événements qui se sont produits lors de la lecture du script. Vous pouvez visualiser les fichiers ouverts, les fonctions de gestion appelées, les règles d'événement appelées et le temps nécessaire pour effectuer chaque événement, par exemple. Vous pouvez également identifier les messages d'erreur et d'avertissement affichés. Grâce à ces données, vous pouvez résoudre les problèmes éventuels qui se sont produits lors de la lecture.

Vous capturez également un flux d'événements lorsque vous utilisez l'outil Analyzer J.D. Edwards pour analyser la lecture du script ou J.D. Edwards Virtual AutoPilot pour générer un script virtuel permettant de simuler plusieurs utilisateurs à partir d'une seule station de travail.

Ecran Test Results

Si vous avez configuré la lecture du script pour capturer, enregistrer et afficher des résultats, l'écran Test Results apparaît à la fin de l'exécution. Il présente les données de lecture, telles que le flux d'événements, liste chronologique de tous les événements qui se sont produits au cours de la lecture. Vous pouvez filtrer la liste sur l'heure, le type ou le texte du test. Vous pouvez également afficher le résultat de tests précédents et vérifier le détail des résultats.

L'écran Test Results contient les onglets suivants :

- Browse Result Sets (parcourir les séries de résultats)
- Summary (résumé)
- JDE.INI
- JDE.LOG
- JDEBUG.LOG
- Screen Captures (captures d'écran)
- Messages
- Results (résultats)

Onglet Browse Result Sets

L'onglet Browse Result Sets contient le résumé de tous les tests dont vous avez enregistré les résultats. Vous pouvez également afficher les événements dans un test individuel. Une coche en regard d'un test indique sa réussite ; un X indique son échec ou son annulation.

L'écran Test Results des tests enregistrés permet également d'imprimer les résultats et de les exporter vers une feuille de calcul à l'aide des boutons situés au bas de l'écran. Le bouton Filter permet de filtrer les résultats de tests enregistrés en utilisant les colonnes de l'écran comme critères. L'écran Filter permet de sélectionner un critère de filtre.

Onglet Summary

Cliquez sur l'onglet Summary (résumé) pour afficher les propriétés suivantes de chaque test exécuté :

- Script
- Machine
- Release (version)
- Environment (environnement)
- User (utilisateur)
- Start time (heure de début)
- End time (heure de fin)
- Elapsed playback time (durée de lecture écoulée)
- Status of the playback (statut de la lecture)



Onglet JDE.INI

L'onglet JDE.INI permet d'afficher les paramètres initialisés pour le logiciel J.D. Edwards ERP présents avant l'exécution du script par AutoPilot. AutoPilot capture le fichier de C:\Winnt\JDE.INI et affiche ensuite son contenu sur l'onglet. Vous pouvez résoudre les problèmes éventuels du fichier pour voir, par exemple, si les chemins d'accès dans le paramètre JDE.INI pointent vers la base de données ou le lecteur corrects. Vous pouvez également utiliser les données de l'onglet JDE.INI pour dupliquer les résultats d'un test dans un autre.

Onglet JDE.LOG

Après la lecture du script, AutoPilot capture le fichier jde.log situé sur le lecteur C: et l'affiche sur l'onglet JDE.LOG de l'écran Test Results. Vous pouvez afficher le contenu du fichier afin d'effectuer le suivi des messages d'erreur éventuels qui se sont produits lors du traitement.

Onglet Screen Captures

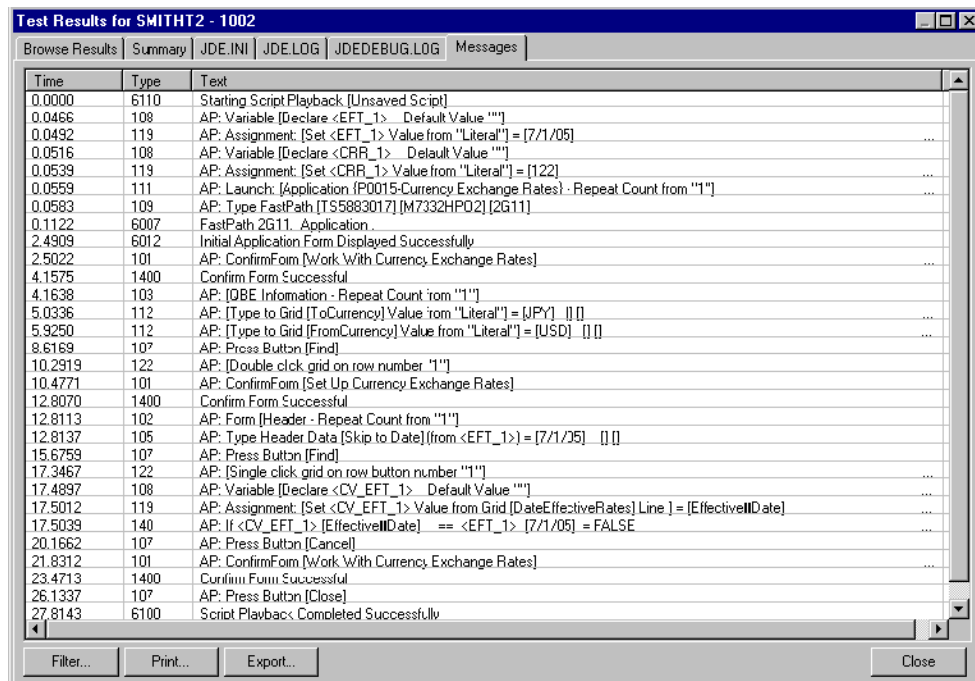
En cas d'échec d'un script, AutoPilot capture l'écran actif à ce moment et le place dans l'onglet Screen Captures.

Onglet JDEDEBUG.LOG

L'onglet JDEDEBUG.LOG affiche le fichier correspondant qu'AutoPilot capture sur le lecteur C: en fin de lecture du script. Vous pouvez résoudre les problèmes éventuels du fichier pour déterminer, par exemple, lorsque l'exécution normale du script s'est arrêtée. Vous pouvez également vérifier la durée de tous les processus qui se sont produits lors de la lecture du script.

Onglet Messages

Les données qui apparaissent dans l'onglet Message de l'écran Test Results résument le script qu'AutoPilot a exécuté.



Time	Type	Text
0.0000	6110	Starting Script Playback [Unsaved Script]
0.0466	108	AP: Variable [Declare <EFT_1> Default Value ''']
0.0492	119	AP: Assignment: [Set <EFT_1> Value from "Literal"] = [7/1/05]
0.0516	108	AP: Variable [Declare <CRR_1> Default Value ''']
0.0539	119	AP: Assignment: [Set <CRR_1> Value from "Literal"] = [122]
0.0559	111	AP: Launch: [Application {P0015-Currency Exchange Rates} - Repeat Count from "1"]
0.0583	109	AP: Type FastPath [TS5883017] [M7332HPO2] [2G11]
0.1122	6007	FastPath 2G11 - Application
2.4909	6012	Initial Application Form Displayed Successfully
2.5022	101	AP: ConfirmForm [Work With Currency Exchange Rates]
4.1575	1400	Confirm Form Successful
4.1638	103	AP: [DBE Information - Repeat Count from "1"]
5.0336	112	AP: [Type to Grid [ToCurrency] Value from "Literal"] = [JPY] [] []
5.9250	112	AP: [Type to Grid [FromCurrency] Value from "Literal"] = [USD] [] []
8.6169	107	AP: Press Button [Find]
10.2919	122	AP: [Double click grid on row number "1"]
10.4771	101	AP: ConfirmForm [Set Up Currency Exchange Rates]
12.8070	1400	Confirm Form Successful
12.8113	102	AP: Form [Header - Repeat Count from "1"]
12.8137	105	AP: Type Header Data [Skip to Date] (from <EFT_1> = [7/1/05]) [] []
15.6759	107	AP: Press Button [Find]
17.3467	122	AP: [Single click grid on row button number "1"]
17.4897	108	AP: Variable [Declare <CV_EFT_1> Default Value ''']
17.5012	119	AP: Assignment: [Set <CV_EFT_1> Value from Grid [DateEffectiveRates] Line] = [EffectiveEndDate]
17.5039	140	AP: If <CV_EFT_1> [EffectiveEndDate] == <EFT_1> [7/1/05] = FALSE
20.1662	107	AP: Press Button [Cancel]
21.8312	101	AP: ConfirmForm [Work With Currency Exchange Rates]
23.4713	1400	Confirm Form Successful
26.1337	107	AP: Press Button [Close]
27.8143	6100	Script Playback Completed Successfully

Vous pouvez vérifier chaque commande de contexte et d'action du script, ainsi que les messages d'erreur éventuels générés par AutoPilot. En outre, vous pouvez vérifier les messages d'erreur éventuels générés par le logiciel J.D. Edwards ERP lors de la lecture.

Dans l'onglet Message, vous pouvez filtrer, imprimer et exporter le résultat des tests. Vous pouvez filtrer les résultats de tests sur les éléments suivants :

- Un point particulier au cours de la lecture où un événement s'est produit
- Un type particulier d'événement, tel qu'un message ou une action dans AutoPilot
- Un texte de description de l'événement dans l'écran Test Results

Vous pouvez imprimer le résultat des tests si l'imprimante par défaut est paramétrée pour cela. Le bouton Export vous permet d'exporter le résultat des tests vers une feuille de calcul.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Options de configuration d'AutoPilot* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Résultats* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Onglet Results

A la fin d'un script, vous pouvez afficher ses résultats dans une grille de l'onglet Messages. L'onglet Results contient les mêmes résultats dans un format de contrôle d'arborescence amélioré qui vous permet d'afficher des événements individuels. Ce format peut vous aider à résoudre les problèmes éventuels. Si vous recherchez des erreurs dans un script, par exemple, vous pouvez les identifier à l'aide des points d'exclamation rouges en regard des événements concernés.

Description d'AutoPilot Test Manager

AutoPilot Test Manager (gestionnaire de tests) vous permet de tester un lot de plusieurs scripts AutoPilot afin de rassembler les résultats pour un archivage et une vérification rapides. Test Manager permet de créer une sélection contenant des scripts enregistrés sur le lecteur local ou des scripts extraits du référentiel.

Une fois la sélection constituée, vous pouvez l'exécuter. Test Manager lance AutoPilot, qui lance à son tour le logiciel J.D. Edwards ERP. Test Manager exécute la sélection jusqu'à la fin, refermant AutoPilot à la fin de chaque script et l'ouvrant immédiatement après la sortie du script suivant de la file d'attente. Test Manager affiche un message de statut de test de l'échec, de la réussite ou de l'interruption de chaque script exécuté.

Vous pouvez afficher les résultats de la lecture de chaque script. Ces résultats comprennent des messages vous aidant à analyser la cause d'un échec éventuel. Enfin, vous pouvez enregistrer les sélections créées, les modifier et les exécuter à nouveau.

Panneau d'affichage des scripts

Le panneau d'affichage des scripts d'AutoPilot Test Manager est la zone où vous choisissez les scripts à inclure dans la sélection. La panneau contient deux onglets, Local et Repository (référentiel). Lorsque vous sélectionnez l'onglet Local, Test Manager affiche tous les scripts stockés sur le lecteur local.

Lorsque vous cliquez sur l'onglet Repository, puis sur Repository Filter (filtre du référentiel), Test Manager lance l'écran Select Script où vous pouvez entrer des critères de recherche des scripts archivés dans le référentiel.

Test Manager charge dans le panneau d'affichage des scripts le nom des scripts répondant aux critères de propriétés entrés dans l'écran Select Script, et vous pouvez ajouter ces scripts à la sélection dans le panneau de stockage des scripts.

Remarque

Test Manager crée des copies des scripts du référentiel. Il ne les désarchive pas du référentiel. L'ajout d'un script du référentiel à la sélection de Test Manager n'empêche pas d'autres utilisateurs de désarchiver le script du référentiel et de le modifier.

Renseignements complémentaires

- ❑ *Pages de propriétés des scripts* dans le manuel de référence *AutoPilot*
- ❑ *Affectation de propriétés à un script* dans le manuel de référence *AutoPilot*

Panneau de stockage des scripts

Vous ajoutez des scripts du panneau d'affichage dans le panneau de stockage pour créer une sélection. Lors de l'ajout initial des scripts au panneau de stockage, Test Manager affiche l'état Idle (inactif) pour le script, ce qui indique que vous l'avez ajouté à la sélection mais ne l'avez pas encore exécuté.

Vous pouvez supprimer des scripts du panneau de stockage des scripts. Lorsque vous retirez un script de la sélection, Test Manager vous demande une confirmation.

Après avoir constitué la sélection, vous l'exécutez en cliquant sur le bouton Run de la barre d'outils. Test Manager lance AutoPilot et exécute les scripts dans l'ordre indiqué dans le panneau de stockage des scripts. Une fois le script exécuté, Test Manager affiche un des états suivants, selon le résultat du test : success (réussite), failure (échec), cancellation (annulation) ou incomplete (interruption).

Panneau des résultats de tests

Une fois la sélection constituée et exécutée, Test Manager résume le résultat dans le panneau des résultats de tests. Pour vérifier ce résumé, cliquez sur le bouton Report (état) de la barre d'outils. L'écran Test Result Summary (résumé des résultats de tests) affiche les données suivantes relatives au test :

- Nombre total de tests générés
- Répartition par statut, y compris le nombre de scripts réussis, annulés, interrompus ou ayant échoué
- Nom de la machine cliente
- Environnement J.D. Edwards d'exécution du test
- Version J.D. Edwards d'exécution du test
- Nom du script
- Numéro du test
- Statut de chaque script exécuté
- Durée d'exécution de chaque script
- Commentaires ajoutés au script et marqués pour consignation dans Test Manager

En cas d'échec d'un script, cliquez sur le bouton Report pour afficher les types de message dans le panneau des résultats de tests, ainsi que l'heure du message. Les types de message indiquent les raisons de l'échec du script, et donnent également des informations sur les avertissements éventuellement affichés lors de la lecture.

En outre, Test Manager fournit des informations sur les messages d'avertissement J.D. Edwards. Le tableau suivant répertorie certains types de message qui peuvent s'afficher dans le panneau des résultats de tests et résume leur signification.

Type de message	Description
110	Statut d'échec avec texte ###FAILURE&&&.
138	Statut d'avertissement. Chaque message de type 138 comprend le chemin d'accès à une capture d'écran inclus dans le script AutoPilot.
2607	Statut d'échec : aucune donnée retournée.
2608	Statut d'échec : enregistrements imprévus détectés lors de la validation.
2609	Statut d'échec : échec de la validation de la base de données.
3000	Statut d'échec : le message de la barre d'état J.D. Edwards contenant un texte d'avertissement ou d'erreur. Texte du message incluant STB: Error..., qui indique l'échec du script. Les messages d'avertissement n'indiquent pas l'échec du script. Toutefois, pour aider le testeur, Test Manager résume tous les messages d'avertissement.
6016	Statut d'échec : variable introuvable.

Type de message	Description
6301	Statut d'avertissement : AutoPilot n'a pas réussi à définir le texte des options de traitement, ce qui risque d'entraîner un échec ultérieur du script.

Barre d'outils d'AutoPilot Test Manager

La barre d'outils de Test Manager permet de contrôler une session de test et d'afficher ses résultats. Elle contient les boutons suivants :

Close (fermer)	Ferme une session de test. Si vous n'avez pas enregistré la sélection, vous y êtes invité.
Stop	Interrompt une session de lecture de script.
Reset (réinitialiser)	Réinitialise le statut du script et les résultats de tests.
Run (exécuter)	Démarre une session de test, qui lance AutoPilot.
Log (journal)	Affiche l'écran Test Results qui contient des résumés détaillés de chaque test exécuté et enregistré dans AutoPilot.
Report (état)	Charge dans le panneau des résultats de tests des informations résumées sur la lecture.
Remove (retirer)	Retire un script de la sélection dans le panneau de stockage des scripts.
Add (ajouter)	Ajoute un script du panneau d'affichage dans le panneau de stockage.
Up (haut)	Remonte un script dans la sélection.
Down (bas)	Descend un script dans la sélection.

Gestion des tests de script

AutoPilot Test Manager permet de créer une sélection parmi les scripts résidant sur votre lecteur local ou dans le référentiel. Test Manager vous permet d'exécuter plusieurs fois, sans intervention, une sélection contenant des scripts locaux et des scripts du référentiel. Vous pouvez enregistrer une sélection ou la réinitialiser pour l'exécuter à nouveau depuis le début. Vous pouvez afficher le résumé des résultats de chaque lecture dans le panneau des résultats de tests, les résultats collectés ou les événements d'un test donné.

Création d'une sélection

Le travail dans Test Manager débute par la création d'une sélection. Vous récupérez les scripts pour votre sélection du lecteur local ou du référentiel. Le bouton Add de la barre d'outils vous permet de déplacer des scripts du panneau d'affichage au panneau de stockage où réside la sélection.

► Pour créer une sélection

1. Sur le bureau ou dans le répertoire de stockage du gestionnaire de tests AutoPilot, cliquez sur l'exécutable Test Manager.

L'écran de démarrage AutoPilot Test Manager apparaît, suivi de l'écran AutoPilot Test Manager.

Remarque

Lorsque l'écran AutoPilot Test Manager apparaît, le panneau d'affichage des scripts et le panneau de stockage des scripts peuvent être masqués. Tirez vers le bas le panneau les contenant à l'aide du dispositif de saisie représenté par deux barres verticales.

2. Dans le panneau d'affichage des scripts de l'écran AutoPilot Test Manager, cliquez sur l'onglet Local ou Repository.
3. Si vous cliquez sur Local, sélectionnez un script local dans le panneau d'affichage et cliquez sur le bouton Add de la barre d'outils.

AutoPilot Test Manager ajoute le test sélectionné dans le panneau de stockage des scripts.

Remarque

Pour sélectionner plusieurs tests, choisissez un script dans le panneau d'affichage et appuyez sur la touche Ctrl ou Maj pour en ajouter d'autres.

4. Cliquez sur l'onglet Repository.
5. Cliquez sur le bouton Repository Filter.
AutoPilot Test Manager affiche l'écran Select Script.
6. Dans l'écran Select Script, sélectionnez des critères pour limiter le nombre de scripts à copier du référentiel, puis cliquez sur OK.
AutoPilot Test Manager affiche dans le panneau d'affichage les scripts du référentiel qui répondent à vos critères de recherche.
7. Sélectionnez des scripts du référentiel dans le panneau d'affichage des scripts, puis cliquez sur Add dans la barre d'outils.
8. Continuez l'ajout de scripts locaux et du référentiel pour créer la sélection souhaitée.
9. Pour modifier l'ordre des scripts, cliquez sur un script dans le panneau de stockage, puis cliquez sur le bouton Up ou Down de la barre d'outils.
10. Pour retirer un script de la sélection, choisissez-le dans le panneau de stockage, puis cliquez sur le bouton Remove de la barre d'outils.

Enregistrement d'une sélection

Après avoir créé une sélection, vous pouvez l'enregistrer. Vous avez toutefois la possibilité d'exécuter le test avant l'enregistrement. Gardez à l'esprit que si vous n'enregistrez pas la sélection, Test Manager vous invite à le faire lorsque vous quittez l'écran.

► Pour enregistrer une sélection

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot Test Manager, sélectionnez Save ou Save As.
2. Affectez un nom à la sélection et enregistrez-la sur le lecteur, dans le répertoire et le fichier souhaités, puis cliquez sur Save.

Remarque

AutoPilot Test Manager affecte à toutes les sélections l'extension par défaut `.apl`.

Exécution d'un test

Après avoir créé une sélection, vous pouvez exécuter le test. Test Manager lance AutoPilot, puis exécute chaque script de la file d'attente dans l'ordre paramétré dans le panneau de stockage des scripts.

Test Manager lance AutoPilot, réduit son écran, puis exécute le premier script de la file d'attente. Lorsqu'un test se termine, Test Manager affiche son résultat dans le panneau de stockage des scripts. Lorsque Test Manager finit l'exécution d'un script, il ferme AutoPilot, puis le relance au début du script suivant de la file d'attente.

A la fin de l'exécution d'un script, Test Manager affiche son résultat Success (réussite), Failure (échec), Canceled (annulé) ou Incomplete (interrompu).

► Pour exécuter un test

1. Dans le menu File de l'écran AutoPilot Test Manager, sélectionnez Open (ouvrir).
2. Ouvrez le lecteur, le répertoire et le fichier où vos sélections sont stockées, choisissez-en au moins une, puis cliquez sur Open.
3. Dans la barre d'outils de l'écran AutoPilot Test Manager, cliquez sur Run.

Remarque

Lors de la lecture, le logiciel J.D. Edwards reste ouvert sauf si un script contient une commande Exit OneWorld (quitter OneWorld). Le logiciel J.D. Edwards se ferme alors. Dans ce cas, AutoPilot Test Manager lance AutoPilot qui lance le logiciel J.D. Edwards au début du script suivant de la file d'attente.

4. Pour interrompre le test, cliquez sur le bouton Stop de la barre d'outils.

Affichage des résultats des tests

Lorsque Test Manager a terminé l'exécution de la sélection, vous pouvez vérifier les résultats de la lecture de deux façons. Cliquez sur le bouton Report pour vérifier dans le panneau des résultats de tests un résumé des résultats de la sélection en cours. Pour afficher le résumé des tests de toutes les sélections exécutées et enregistrées, cliquez sur le bouton Log.

► Pour afficher les résultats des tests

1. Dans l'écran AutoPilot Test Manager, ouvrez une sélection enregistrée.
2. Lorsqu'AutoPilot Test Manager a terminé l'exécution de la sélection, cliquez sur le bouton Report de la barre d'outils.

AutoPilot Test Manager charge dans le panneau des résultats de tests le résumé des résultats de chaque script de la sélection.
3. Pour afficher les résumés de tous les scripts lus, cliquez sur le bouton Log de la barre d'outils.

AutoPilot Test Manager affiche l'écran Test Results qui contient les données résumées du résultat de tous les scripts lus.
4. Pour afficher le détail de tous les événements de la lecture d'un script, sélectionnez celui-ci dans l'écran Test Results, puis cliquez sur l'onglet Results ou Messages.

Réinitialisation d'un test

Après avoir constitué et exécuté une sélection, vous pouvez réinitialiser le test ; les résultats précédents sont remplacés. La réinitialisation peut être utile si les scripts du test d'origine échouent et que vous apportez des modifications pour les corriger.

► Pour réinitialiser un test

1. Dans l'écran AutoPilot Test Manager, ouvrez une sélection déjà exécutée.
2. Dans la barre d'outils, cliquez sur Reset.

Si AutoPilot Test Manager affiche un écran vous avertissant que la réinitialisation du test remplace les résultats existants, cliquez sur Yes.
3. Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Run pour relancer le test.