

pgDesigner

Bases de données de PostgreSQL

Manuel de l'utilisateur

rév. 26/11/2007

réf. vers. 1.1.0

Index

Préface.....	4
Introduction.....	6
Le Programme.....	8
La fenêtre principale.....	9
Menu.....	12
Le menu principal.....	12
Popup Menus.....	19
Le menu de projet.....	19
Le menu Modifier.....	19
La barre de menus.....	20
Le panel d'outils.....	22
L'état du panneau.....	23
Le panel des projets.....	25
Domaine de Conception / Diagramme.....	25
Voir la liste.....	25
La liste des objets.....	26
Projet.....	27
Créer un nouveau projet.....	28
Créer un projet d'importer à partir d'une structure de base de données (rétro-ingénierie).....	29
Ouverture d'un projet existant.....	31
Chargement du fichier.....	31
Transfert de fichiers à partir Sql.....	31
Projet d'exportation.....	32
Les exportations vers le fichier Sql.....	33
Base de données sur les exportations.....	33
Enregistrer le projet.....	35
Diagramme de l'impression.....	36
Preview.....	36
Imprimer.....	37
Créer un fichier d'image.....	37
Rapport.....	38
La documentation au format HTML.....	38
La documentation au format PDF.....	39
Documentation au format TXT.....	40
Projet Voir / affichage.....	41
Principaux Voir.....	41
Créer des vues personnalisées.....	41
Gérer les objets de la vue personnalisée.....	42
Les entités et les objets.....	44
Création.....	45
Calibrage.....	45
Mouvement.....	45
Montage.....	45
Suppression.....	45
Copie sur un autre projet.....	46
Description des objets.....	47
Area.....	48
Domain.....	50
Procédure / Fonction.....	52
Relation.....	55
Séquence.....	57
Stamp.....	59

Tableau.....	60
Tablespace.....	66
Texte.....	68
Trigger.....	69
Voir.....	71
Voir l'assistant de création.....	74
Autres fonctions.....	78
Configuration pgDesigner.....	79
La fenêtre Statistiques.....	84
Changement de lieu et les coordonnées d'un objet.....	87
Personnalisation de la couleur d'un objet.....	88
Trouver des objets à l'intérieur d'un projet.....	89
Affichage du journal.....	90
Erreurs graves.....	91
Configuration générale.....	92
Le fichier de configuration.....	92
Structure des fichiers de configuration.....	93
Le fichier projet.....	97
Structure de dossier de projet.....	98
Format INI.....	98
Format XML.....	107
Licence.....	116
GNU GENERAL PUBLIC LICENSE.....	117

Préface

pgDesigner est un programme open source pour la conception graphique de base de données PostgreSQL. Le code est écrit dans la langue de Gambas, et tourne actuellement le seul système d'exploitation Linux.

Actuellement, la langue Gambas vient en deux versions: stabilité et le développement. En raison de ses fonctionnalités avancées de la stabilité pour la construction de pgDesigner a servi le second.

pgDesigner est dans un état de développement continu et la mise à jour, compte tenu de l'évolution continue de Gambas et PostgreSQL, les deux implémentations technologiques requises par la poursuite de l'évolution des logiciels en général.

Bien qu'il soit en constante évolution, pgDesigner peut être utilisé sans danger comme base de construction de moteur de base de données basé sur PostgreSQL.

À l'heure actuelle, sont mis en œuvre les fonctionnalités suivantes:

- Gestion multiprojet.
- Gestion des vues du projet.
- Copie d'objets entre différents projets.
- Création PostgreSQL basée sur les objets, tels que des tables, des champs et des index, des vues, des relations, de tables, des procédures, des déclencheurs, des types, des domaines et des séquences.
- Créer des zones de délimitation rectangulaire, avec la personnalisation de la couleur de remplissage et de texte.
- Création graphique texte comme dans le schéma du projet.
- Enregistrement des fichiers sur des projets, tant dans le format XML et INI.
- Gérer libération de PostgreSQL, à partir de la version 7,0 à 8,2.
- Rétro-ingénierie menée par serveurs PostgreSQL, local ou distant.
- Personnalisation visuelle environnement en général, les paramètres de base de chaque projet individuel ou objet, de la gestion de l'affichage des détails.
- La gestion du projet sur un diagramme graphique.
- Mise à jour automatique des relations entre les objets du projet.
- Chaque type d'objet spécial distinct de l'icône.
- Placement des objets en les faisant glisser avec la souris ou par l'intermédiaire de l'insertion manuelle de coordonnées.
- Mise à jour automatique des relations entre les tables.
- Assistant à la construction de points de vue.
- Panel projets, la visualisation et la gestion simultanée de plusieurs projets.
- Liste des points à chaque projet.
- Liste des points de vue pour chaque projet.
- Panneau d'instruments contenant des objets ou des entités qui peuvent être insérés dans le projet.
- Panneau d'État pour afficher l'état actuel du projet en cours.
- Affichage et écrire des fichiers sur les commandes SQL nécessaires pour créer la base de données.
- Création directe des bases de données sur un serveur PostgreSQL.
- Gestion de la prévision pour la présentation de l'impression de graphisme, avec la possibilité d'envoyer des fichiers d'impression ou de l'image.
- Les rapports de gestion de projet avec la prévision, les fichiers texte ou de l'envoyer à l'imprimante, dans des formats: texte, html et pdf.
- Personnalisation de la couleur globale, ou des objets individuels.
- Création de projets sur le téléchargement des fichiers contenant des commandes SQL.
- Fonction de recherche des objets dans le projet.

Pour effectuer pgDesigner vous devez installer l'environnement de développement d'ensemble du soleil ou de bibliothèques Gambas2 (version de développement), disponible sur le site officiel:

<http://gambas.sourceforge.net>

La dernière version du programme pgDesigner peut être téléchargée à:

<http://sourceforge.net/projects/pgdesigner>.

Pour les utilisateurs de la langue italienne est également disponible sur le site Web du Forum:

<http://www.ldrweb.net>.

Note: Developing pgDesigner suit constamment mises à jour Gambas2. Souvent, ils changer certaines caractéristiques internes, soit mis en œuvre de nouvelles fonctionnalités par rapport aux précédentes versions de Gambas2, il est donc nécessaire de mettre à jour les bibliothèques de langue. En tout cas, au fichier ChangeLog pour le forfait pgDesigner, seront rapportés à chaque fois la version de Gambas2 qui a été compilé pgDesigner à la date de délivrance. Normalement, le programme vient en format compressé, qui contient les sources, à la fois au format RPM pour les voies ferrées, puisque ce dernier doit garder à l'esprit que le contenu est le résultat de la compilation des sources avec la version de Gambas2 du moment, pour Il est possible que ces sont incompatibles avec le système d'exploitation, d'où la nécessité de reconstruire à partir du code source.

PostgreSQL is a registered trademark of PostgreSQL Global Development Group-University of California, and released under BSD license.

Gambas is released under the GNU General Public License.

PgDesigner is released under the GNU General Public License.

Introduction

Le projet pgDesigner a été conçu pour fournir un environnement graphique, open source et non commercial, à titre d'aide à la conception et à la création d'une base de données PostgreSQL. En effet sur le marché des applications similaires existent, et certainement plus avancés pgDesigner, mais sont souvent commerciaux, non libres ou soumis à des licences restrictives.

pgDesigner est né après une longue recherche infructueuse et le réseau de programmes semblables, et aussi pour mon pari, car à ce que j'ai entendu parler une nouvelle langue, Gambas, qui est également open source, et qui semble promettre beaucoup de bien comme une alternative au Visual Basic dans un environnement Linux, la chose j'étais tellement intrigué par elle mettra à l'épreuve la capacité réelle et potentielle, alors je me suis demandé, pourquoi ne pas combiner les deux?

Comme en témoigne son auteur (Benoit Misinini) sur le site officiel de [Gambas](#), cette langue ne veut pas être tout à fait une copie de l'environnement Windows, et de ce que j'ai vu est effectivement le cas. Gambas,

tout en conservant la structure de base du langage de base, semble être disposé à corriger de nombreux bugs et défauts de son adversaire, tout en préservant snellezza et de pouvoir, en plus du fait que cela est né et fonctionne sous Linux.

Après osanna cette langue, nous parlons de ce manuel: pgDesigner.

Actuellement, le programme a été dans une assez fonctionnel, avec les travaux préparatoires nécessaires pour élaborer des projets pour la création de base de données PostgreSQL. La demande est essentiellement basé sur un environnement unique (SDI), avec laquelle il est possible de concevoir la structure d'une archive.

Le développement de PostgreSQL est en constante évolution, surtout ces derniers temps où ils sont bien connus SGBDR comme Oracle et DB2, il est possible que quelques nouvelles créations n'ont pas encore été ajouté au programme, mais pas désespérée ...

L'interface est très simple et est décrite dans les chapitres suivants.

NOTE: Cette documentation fait référence à la version actuelle de pgDesigner, qui actuellement est 1.1.0 et il est possible que certaines des références ou des images diffèrent plus tard. Normalement, la documentation devrait suivre, étape par étape, l'évolution des logiciels, mais ce n'est possible que dans les environnements des grands, le nombre d'habitants est supérieur à un, malheureusement actuellement le seul développeur, testeur et responsable de la documentation est un seul , Et ce qui est un non commercial, développé dans le peu de temps disponible, dans des conditions très significatif des processus parallèles.

Je remercie tous ceux qui ont aidé avec des traductions, d'idées, de conseils et d'aides diverses.

J'invite chacun à contribuer à l'amélioration du programme en fournissant des conseils ou des suggestions.

Je suis également prêt à envisager des partenariats, à la fois pour l'environnement et le développement des tests, qui pour la documentation.

Luigi Carlotto

Roma – Italie

e-mail: md9327@mclink.it

Le Programme

Le programme pgDesigner vient en soit la source (comme de la politique open source), à la fois dans un format binaire, pour permettre une installation facile, à la fois source et les binaires sont fournis sous la forme de RPM, dont le système est largement utilisé sur la plupart des distributions Linux.

Ces paquets sont disponibles sur le site <http://sourceforge.net/projects/pgdesigner/>, Mises à jour seront transmises par le biais de l'histoire classique du site.

À <http://pgdesigner.sourceforge.net> c'est le web de la documentation qui reflète celle prévue dans ce guide, à condition dans d'autres langues.

Pour les utilisateurs italien est également active du site <http://www.ldrweb.net>, où il ya un forum où vous pourrez échanger discuter, obtenir des informations et une assistance sur pgDesigner, voire de proposer des fonctionnalités pour améliorer l'application.

Mais maintenant, nous passons à la description de pgDesigner.

L'exécution peut être réalisée de différentes manières, selon le type d'installation fait. Comme il est décrit dans les lignes ci-dessus, pgDesigner vient à la source, soit sous forme binaire (c'est-à-dire prêts à fonctionner) si le système d'exploitation permet l'installation de RPM, il devient assez facile, étant donné que l'installation crée est le répertoire dans lequel la demande et résidera Des fichiers connexes, est le lien nécessaire dans le répertoire / bin structure du système d'exploitation, et son entrée dans le menu d'interface graphique (KDE par exemple). Si le système d'exploitation ne permet pas ce type d'installation, vous devez manuellement déballer le fichier compressé contenant la source de pgDesigner, de la compilation et de déploiement, ces étapes sont décrites dans la documentation jointe au fichier compressé.

Il ne faut pas oublier, cependant, que pgDesigner nécessite obligatoirement bibliothèque Gambas2 vous, et vous avez besoin pour exécuter l'installation de Gambas2 avant de procéder à l'installation pgDesigner.

Une fois l'installation terminée, pgDesigner peuvent être lancés depuis un terminal, exécutez la commande suivante:

```
# ./pgDesigner.gambas
```

Avec la version actuelle de pgDesigner vous pouvez commencer à transférer automatiquement les projets existants, dans ce cas, il suffit d'indiquer les noms de chemin des dossiers complets, à la suite de la commande, par exemple:

```
# ./pgDesigner.gambas /home/test.ini /home2/test.xml
```

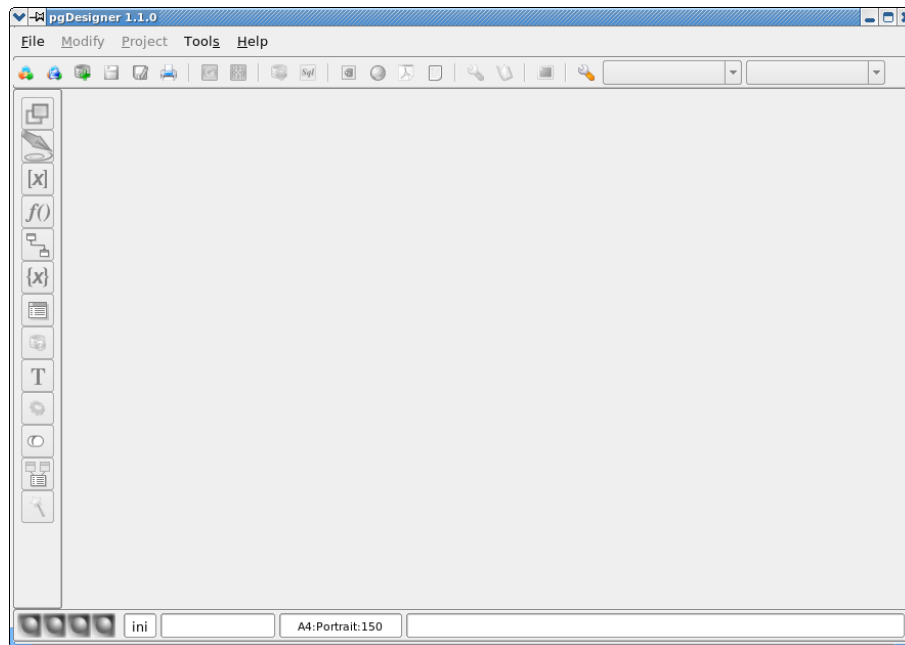
À la fin du processus de démarrage, pgDesigner lancement fonctions de chargement des fichiers, les rendant accessibles et visibles pour l'utilisateur.

Si, comme indiqué plus haut, l'installation a été effectuée par le RPM, pour le lancement de pgDesigner suffit de cliquer sur l'élément de menu sur le bureau.

La fenêtre principale

Quand, et comme vous pouvez le voir sur la figure, pgDesigner montre assez simple et plutôt conforme à la structure d'un grand nombre des applications existantes.

Le menu principal présente un grand classique, et la zone ci-dessous est divisé en domaines fonctionnels. La fenêtre peut être redimensionnée à volonté, tandis que les différents panneaux peuvent être cachés ou redimensionnés pour permettre une vue plus globale de ces cartes.



Dans un domaine quelconque, ou le groupe, a une fonction spécifique, qui permet de contrôler certains aspects d'un projet ou d'afficher l'état actuel du projet actif. Sur la page suivante, la description de ces domaines.

Description des secteurs fonctionnels

Menu principal

Comme presque toutes les applications existantes sur le marché, et non pas, pgDesigner dispose d'un menu principal qui contient tous les éléments et les options pour la gestion et le contrôle du programme et de la gestion de projet. Comme vous pouvez le constater sur la page précédente, il ya cinq éléments principaux: Fichier, Edition, Project, d'outils et d'aide; Chacun de ces éléments groupe d'un certain nombre de voix, ce type de séparation des fonctions et le sens. Dans les chapitres qui seront décrits en détail l'importance de chaque point et la fonction dans le programme.

Barre de menu



Pour aider le menu principal, en dessous de ce panneau est horizontal, qui contient une série de boutons qui représentent l'une des fonctionnalités les plus utiles pour l'utilisateur. Sur la droite sont deux combos que, lorsqu'elle est activée, permet la commutation entre les différents projets ouverts ou sélectionnez l'une des affiche de projet en cours. Selon l'état actuel, l'application ou d'un projet, les boutons peuvent être handicapés, pour les articles dans le menu principal.

Dans le chapitre "Menu" est décrit en détail la fonction de chaque bouton.

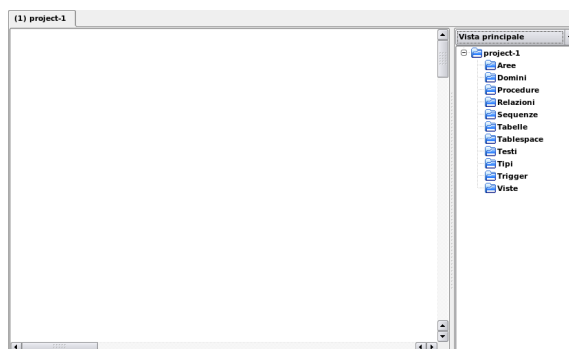
Panel Instruments



Comme vous pouvez le voir dans l'illustration de la page précédente, à la gauche de la fenêtre principale a une barre verticale avec une série de boutons avec une photo. Ce panneau est appelé Panel Instruments, et qui contient les boutons nécessaires à la création d'objets à inclure dans le projet, selon la version de la base de données PostgreSQL choix pour le projet, certains de ces boutons peuvent être désactivés. Dans les chapitres qui seront décrites de la fonction de chacun de ces boutons.

Description des secteurs fonctionnels

Panel projets



Dans le secteur central de la fenêtre principale, il ya un panneau qui affiche tous les projets ouvrir chaque dossier dans une entité distincte et identifiable par le nom du projet dans sa langue, les projets en l'absence de ce panneau est caché, ce qui montre une totalement vide.

Chaque carte contient projet est le domaine sur lequel graphique du projet, une liste des pièces figurant dans le projet, la liste est identique à celle de la

structure d'un répertoire, avec toutes les références des objets du projet, représentés par leurs noms et les dossiers Figure dans le sous-programme divisé par type. Jusqu'à cette liste est une combo contenant les vues du projet, et avec lequel vous pouvez sélectionner l'une pour la visualisation. Dans les chapitres qui décrit la signification de la notion considérée comme un projet et à gérer.

Panneau d'Etat



À la base de la fenêtre principale est un panneau visibles horizontale, qui contient des graphiques et des zones de texte. Ce panneau affiche toutes les informations pertinentes sur l'état actuel du projet, certains de ces objets ont également actives. Dans les chapitres qui seront décrites les caractéristiques et le type d'informations affichées chacun de ces domaines.

La barre de menus, le Comité et l'État Instruments Comité peut être rendue invisible et, dans certains cas, tels que le projet de liste de points, redimensionnées. Chaque variation de l'visuelle est stockée dans un fichier de configuration générale, qui sera restauré la prochaine fois que le programme, la structure de ce fichier sera décrit dans les chapitres suivants.





Menu





Comme mentionné dans le paragraphe précédent, l'application présente un certain nombre de menus; comparé au menu principal, qui contient toutes les entrées et les fonctionnalités fournies par pgDesigner, il existe d'autres auxiliaires de menus, dont certains, comme la barre de menus, toujours visible, Tandis que d'autres ont appelé Popup Menus sont activées et rendu visible dans certaines circonstances. Elles prennent la forme d'un menu déroulant avec les points activé par la seule activité actuelle est à noter que les articles de ces menus sont en réalité des blocs de menu principal.





Le menu principal









Le menu contient tous les éléments nécessaires sur les fonctionnalités de base du programme et de la gestion de projet. Certains de ces articles contiennent des éléments encore plus loin, afin de regrouper de façon logique ses fonctionnalités. Certains de ces éléments sont liés à des fonctions spécifiques, tandis que d'autres offrent plus de choix de l'autre sont encore basculer, chaque clic ou revenir sur leur statut, ce qui rend actif menu ou une condition particulière, dans ce cas, l'état est indiqué une case à côté du symbole Entrée.









Les entrées sont regroupées par type, et leur fonction est décrite ci-dessous:

Fichier	
 Nouveau projet	Créer un vain projet. Il donne un dialogue pour l'établissement des paramètres du projet, y compris le nom du projet lui-même et la version de la base de données à laquelle vous voulez voir. La confirmation de la base de données est créée une nouvelle carte de projet, y compris une liste de nouveaux objets et une nouvelle liste de points de vue.
 Projet Open	Obtenir un fichier précédemment enregistré projet. Il donne une boîte de dialogue, afin que vous puissiez choisir le fichier dans le répertoire du système d'exploitation. L'extension du fichier d'extension est fixée à la valeur par défaut pour les futurs secours. Avec cette fonctionnalité, vous pouvez également créer un projet à la lecture d'un fichier contenant des requêtes SQL, dans ce cas, il suffit de sélectionner un fichier avec l'extension SQL. Les fichiers de ce type ne sont pas considérés comme des dossiers de projet au sein de l'application, de sorte que la prochaine demande de secours pour le nom du fichier associé au nouveau projet, le fichier original ne sera plus pris en compte.
Recent Open	Il vous permet de choisir et charger un fichier des dossiers de projet à partir d'une liste contenant les derniers projets <n> travaillé, où <n> correspond au nombre fixé dans les options générales. Le menu apparaît uniquement lorsque les options activées en général, et si vous avez travaillé au moins un fichier.
 Importation de base de données	Importer la structure d'une base de données existante, d'où la création d'un nouveau projet. Il donne une fenêtre de sélection des types d'objets que vous souhaitez importer, puis la fenêtre s'affiche pour la connexion et la connexion au serveur de base de données. Le chargement est fait pour la totalité des biens personnels, qui a été la connexion à l'exclusion de toute autre chose, y compris les objets du système, bien que présent dans la même base de données. Selon la version du serveur PostgreSQL, il est possible que certains types d'objet ne sont pas disponibles.
 Enregistrer le projet	Sauvegarder le projet actuel fichiers. Actuellement, il est possible d'enregistrer des données dans les deux ini, (texte), au format XML, il n'y a pas de différences entre les deux formats, mais seulement structurelles chaque format contient les mêmes informations que les autres pour le même projet. Si le projet est nouveau, il ya une boîte de dialogue pour choisir le nouveau nom de fichier ou écrire dessus d'un


	Enregistrer le projet sur ...	disque déjà. L'extension utilisée pour le nom du fichier est défini pour gagner du futur et qu'il ne sera plus nécessaire, à moins que nous utilisons le point décrit ci-dessous.
	Fermer projet	Permettent l'économie dans le dossier de projet avec un nom différent et de format différent. Comme décrit dans le précédent article, vous pouvez maintenant sauvegarder les données dans les deux ini, (texte) le format XML. Il donne une boîte de dialogue pour définir le nom du fichier ou écrire dessus d'un disque déjà. L'extension des fichiers envoyés est fixée à la valeur par défaut pour les futurs secours.
	Imprimer installation ...	Ferme le projet actuel, si le projet a subi des modifications seront proposées secourir les dernières modifications.
	Quitter	Il vous permet de configurer les paramètres de la presse et de l'imprimante par défaut pour envoyer des copies. Dans tous les cas, vous pouvez modifier ces paramètres à tout moment en cas de besoin (par exemple, l'impression de rapports ou graphiques). La valeur totale des paramètres et personnalisations emporter sur les projets individuels, à l'exception des projets chargé après modifications, qui maintiennent les paramètres enregistrés sur le fichier.











Modifier		
	Copiez objet	Ferme l'application pgDesigner et retourne au système d'exploitation, si un ou plusieurs de ces projets a été modifié ouvert proposée sauvetage.
	Supprimer objet	Créer une copie de l'objet sélectionné. Elle donne à la boîte de dialogue pour l'édition de données objet. Il faut garder à l'esprit qu'il n'est pas possible de créer plusieurs objets avec le même nom, il est donc probable que doit être modifié celle proposée pour la reproduction. L'objet créé sera ajouté à l'actuel projet et affiché situé dans la partie supérieure gauche du diagramme.
	Modifier l'objet	Supprimer dans le projet objet sélectionné. Cette opération est demandé une confirmation. Si vous souhaitez supprimer l'objet contient des références à d'autres objets, ils sont supprimés. Supprimer la fonction n'est valable que dans le cas des grandes View (voir graphiques, de vues et de l'affichage de projet), tandis que si elle est effectuée dans les autres vues du projet, le sujet sera supprimé seulement la vue, toutefois en restant dans le projet et affiché en vue de la Grande.
	Déplacer l'objet	Il vous permet de modifier les propriétés de l'objet sélectionné. Il donne une boîte de dialogue de gérer ses données, ce qui conduit à la modification, tous les changements seront appliqués à l'enregistrement, y compris la radiation. Il faut garder à l'esprit que des modifications ou suppressions effectués par d'autres fenêtres de l'édition déclenché de la boîte de dialogue principale (voir modifier les propriétés des champs d'une table) ne sera pas récupérable, même si aucun changement n'est effectué dans la boîte de dialogue d'abord.
	Couleur objet	Déplacer l'objet sélectionné dans une position différente dans le diagramme. Il donne une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer manuellement nouveau X, Y coordonnées de l'objet dans le tableau, représentant la partie supérieure gauche du diagramme et comparé à l'affichage actuel. Ce dispositif peut aussi être activé par l'État Panneau de configuration, double-cliquez sur la souris qui permet d'afficher la position actuelle de l'objet.
	Copier sur écran	Il vous permet de personnaliser la couleur de l'objet sélectionné. Il donne une boîte de dialogue pour les différents types d'objet, alors vous changer le réglage de couleur, y compris les couleurs que peut prendre l'objet dans différents États. Cette personnalisation sera écrasé si les paramètres sont modifiés dans les options générales.

Supprimer de l'affichage	est définie pour la gestion d'un seul élément, qui est actuellement le sujet. Il permet de supprimer la référence de l'actif de vue choisi. Il faut garder à l'esprit qu'il n'est pas possible de supprimer des objets de la vue principale (Main View), pour l'élimination physique de ce projet est une voix et une fonction spécifique. Menu du projet est une voix avec laquelle vous pouvez définir d'une manière générale les vues et les articles qui s'y rapportent, à la différence de cette fonction est définie pour la gestion d'un seul élément, qui est actuellement le sujet. Comme nous l'avons déjà décrit, de l'élimination d'un point de vue différent de celui principal n'est pas une cause de la suppression du projet, mais la simple vue débrancher lui-même le sujet sera encore visible dans l'affichage principal.
Copiez le projet	Cette fonctionnalité vous permet de copier l'objet sélectionné sur un autre site du projet. Il convient de garder à l'esprit que seront copiés uniquement l'objet et de ses caractéristiques et propriétés, à l'exception des références à d'autres objets dans le projet de la source.
 New	Dans ce menu, sont une série de questions connexes, avec laquelle vous pouvez créer de nouveaux objets dans le projet. La même fonctionnalité est exercé, et le Comité a été facilité par des outils sur le côté gauche de la fenêtre principale. L'activation ou moins de points de ce menu dépend de la version de base de données PostgreSQL retenu pour le projet.
 Area	Il permet de créer un objet rectangulaire. Une zone peut être utilisé pour définir ou mettre en évidence un groupe d'autres objets, seulement un schéma purement graphique du projet, pas une fonction ou d'interférence avec les opérations de création de la base de données. En tout état de ces éléments sera toujours tiré sans couverture plus importante des objets (par exemple concernant les lignes ...), puis reste comme fond de la parcelle. Ce type d'objet, vous pouvez définir la couleur de remplissage et, éventuellement, une ligne de texte qui apparaît à partir de l'angle supérieur gauche de l'espace intérieur, la taille et la position peut être modifiée à tout moment.
 Stamp	Créer un simple mais sujet particulier. L'objet est composé d'un rectangle de simples, qui montre certaines appropriation du projet auquel il appartient. Pour une description détaillée de cette question peut être trouvée dans les chapitres suivants.
 Domain	Créer un domaine PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Procédures SQL / plsql	Créer une procédure (ou fonction) de PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Relation	Créer une relation entre deux tables. Le rapport est créé une fois la connexion établie entre les tableaux, en sélectionnant avec la souris, conduisant à la sélection est présentée avec une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et l'achèvement des propriétés de la matière. Pour créer un rapport est que le projet doit contenir au moins deux tableaux, de terminer leurs domaines respectifs, il n'est pas possible de définir les relations en l'absence de tables et les champs. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Séquence	Créer une séquence PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Tableau	Créer une table PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés; grâce à cette fenêtre, vous pouvez également accéder à l'édition des champs et des indices de la table. Il convient de garder à l'esprit que certaines des données ne peuvent être inscrits que si il ya des articles


	similaires dans le projet, par exemple, vous pouvez définir le tableau de table (ou un index de la table) à moins qu'il y ait au moins un objet de table, le projet. Dans ce cas, le combiné contient une référence à cette table permettant le crochet à la table. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Tablespace	Créer une table PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. La création d'une table est nécessaire si vous voulez combiner, par exemple, s'opposer à une table. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Texte	Créer un objet texte. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. Quant aux domaines, le texte n'a pas d'objection véritable fonction sur la base de données, et il est envisagé que d'un graphique dans le diagramme, qui peut être utilisé comme une note ou à définir les zones logique. La chaîne de texte entrée sera présentée dans la figure à la position souhaitée et peut être traîné, modifiés et supprimés comme tout autre objet de ce projet.
 Type	Créer un type PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. Les types dans le cadre du projet seront présentés à chaque fois qu'il est nécessaire, figurent sur les listes avec les types de défaut PostgreSQL. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Trigger	Créer un déclencheur PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. Il convient de garder à l'esprit que certaines des données ne peuvent être inscrits que si il ya des articles similaires dans le projet, par exemple, vous pouvez définir la table de référence de déclencher que s'il existe au moins une table dans le cadre du projet, en l'occurrence la Combiné contenir des références à ce tableau permet de déclencher le crochet. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Voir	Créer une vue PostgreSQL. Il donne une boîte de dialogue pour entrer les données nécessaires et la mise en propriétés. Parmi les fonctions pgDesigner est aussi un assistant pour vous aider à créer des vues personnalisées. Ce point fait partie des objets sous PostgreSQL, et la description va donc se référer à la documentation officielle.
 Voir Wizard	Exécuter l'assistant de construire un point de vue. Il donne une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner les tables et les champs composants vue maintenant n'est pas géré la définition des conditions de WHERE. L'objet peut être créé manuellement modifié. À la fin de la propriété, y compris, va créer une nouvelle vision et ajoutée au projet et dans le diagramme.
 Graphique Update	Exécute mis à jour le graphique. Cette fonctionnalité redessiner tous les objets dans le graphique, correction de toute anomalie visuelle. Dans certains cas, les employés également la vitesse du processeur et la carte vidéo, ainsi que le nombre d'objets sur le diagramme, il est possible que le moteur graphique est complètement mise à jour par rapport aux paramètres d'objets dans le projet, de sorte qu'ils peuvent être Anomalies surviennent purement visuel, que vous pouvez organiser forçant l'application à mettre à niveau l'ensemble du diagramme.
 Réorganiser le diagramme	Cette fonction effectue le repositionnement des objets dans le diagramme basé sur un algorithme très simple, en plaçant les objets dans le diagramme selon un plan purement mathématique, sans tenir compte de toute relation entre les objets eux-mêmes. Les objets sont disposés en ordre de la création, à partir de la gauche vers la droite et de haut en bas sur la carte; à atteindre les limites de la conception, le repositionnement du début répand à nouveau coordonnée par initiales. Cette logique peut être appliqué initialement à la première chargement d'un projet à partir d'une

base de données ou fichier sql, pour permettre aux utilisateurs de réaliser l'ampleur et le nombre des éléments du projet, ce qui permet alors de placer des objets dans un cadre plus logique humainement.

-  **Trouver des objets** Cette fonction ouvre un dialogue, ce qui vous permet de rechercher des articles d'un projet. Pour une description détaillée de cette fonctionnalité, veuillez vous référer aux chapitres suivants.


Projet	
 Projets Open	Ce menu est affiché à moins que ce sont des projets. Il contient un sous-menu, avec la liste des projets ouverts, dont chacune à son tour, un autre sous-menu contient une liste des vues du projet, y compris l'affichage principal. Sélectionnant l'un de ces points de vue, changer l'apparence des graphiques, et d'afficher tous les objets liés à la même opinion. Il faut garder à l'esprit que la sélection de vue met le projet en état de changer, car le paramètre est considéré comme un amendement et sauvegardés dans le dossier de projet et le chargement du dernier projet outrepasser votre point de vue a été sélectionné.
 Créer une base de données	Cette fonctionnalité vous permet de créer des objets directement sur une base de données existante sur un serveur PostgreSQL. Il donne une fenêtre de sélection des types d'objets que vous souhaitez créer, puis affiche la fenêtre de se connecter et de se connecter au serveur de base de données. Il convient de garder à l'esprit que vous utilisez pour accéder à la base de données doit avoir le droit d'écrire pour créer des objets contenus dans le projet.
 Export SQL	Créer les commandes SQL de la structure du projet et les enregistre dans un fichier avec l'extension SQL, ou de les afficher dans une boîte de dialogue. Quant à l'exportation de la base, il ya une fenêtre pour la sélection des types d'objets que vous souhaitez créer.
 Imprimer Diagramme	Exécute impression graphique du projet. Il donne une boîte de dialogue qui s'affiche le graphique divisé en pages, comme configurés dans les paramètres de l'imprimante; pages peuvent être espartate que des fichiers d'image ou envoyés directement à l'imprimante.
 Imprimer Rapport	Grâce à ce point sur un nouveau sous-menu contenant certains points avec lesquels vous pourrez créer des rapports de projet en différents formats.
 Format HTML	Exécuter le projet de rapport, contenant toutes les informations concernant le projet et de l'objet, au format html. Le rapport est ensuite affiché sur une boîte de dialogue, à partir de laquelle vous pouvez ensuite imprimer ou sauvegarder le contenu dans le dossier.
 Format PDF	Exécuter le projet de rapport, contenant toutes les informations concernant le projet et de l'objet, au format pdf. Le rapport est ensuite affiché sur une boîte de dialogue, à partir de laquelle vous pouvez ensuite imprimer ou sauvegarder le contenu dans le dossier.
 Format TXT	Exécuter le projet de rapport, contenant toutes les informations concernant le projet et les objets, format texte. Le rapport est ensuite affiché sur une boîte de dialogue, à partir de laquelle vous pouvez ensuite imprimer ou sauvegarder le contenu dans le dossier.
 Projet de configuration	Grâce à cet article permet d'accéder à la configuration générale du projet actuel. La fonction présente une boîte de dialogue qui vous permet de modifier les paramètres du projet, y compris le nom et la version de la base de données. Il ne faut pas oublier que le programme prend en compte les caractéristiques de PostgreSQL versions de choix, y compris la taille de noms et de l'existence de certains types d'objets (qui pourrait être disponible dans une version ultérieure), et il est donc possible que certains des articles du Menu principal et de certains des boutons dans le tableau de bord sont désactivées.
 Projet de	Vue d'une fenêtre à l'état général du projet, le nombre total d'objets séparés par

statistique type, une liste d'objets et les champs des tables triés par nom, les liens et d'autres informations. Grâce à cette fenêtre, vous pouvez modifier l'accès sur les différents points figurant dans le projet.


 **Afficher Set** Pour définir les vues du projet au niveau mondial. Dans la fenêtre qui apparaît gestion est possible de créer / modifier / supprimer des points de vue (à l'exception de la Grande View), ajouter ou soustraire des éléments.


Outil

Afficher le journal Au cours des procédures élaborative et de la gestion au sein pgDesigner sont émis des messages sur l'état actuel de la compilation, en particulier dans le cas d'erreur ou d'avertissement, ces messages sont stockés dans un fichier qui peut être regardé pour voir si des anomalies. La fonctionnalité dans le menu vous permet de lire ce fichier journal, dont le contenu est affiché en format texte sur une boîte de dialogue, à travers cette fenêtre, vous pouvez envoyer le contenu d'un fichier ou d'imprimante.

 **Options** Avec cette option, vous pouvez accéder aux paramètres généraux pgDesigner. Cela ouvre une boîte de dialogue vous permettant de définir certaines caractéristiques de base de la demande et influent sur les modalités de création de nouveaux projets, il est possible de modifier l'apparence de projets ouverts, tels que la couleur ou de détail avec lequel les éléments sont affichés. Il faut garder à l'esprit que la modification de certaines de ces paramètres remplaceront les personnalisations effectuées sur certains articles ou de projets immobiliers ouverts.

Aide

 **Aide** Afficher la fenêtre contenant cette aide.

 **A propos pgDesigner** Affiche un dialogue avec des informations générales sur l'application.

Popup Menus

Comme mentionné plus haut, au cours des diverses phases de la gestion de projet, vous pouvez accéder à certains accessoires menu, selon le type d'opérations qui peuvent être faites à ce moment. Ces menus peuvent être activés au clic du bouton droit dans une zone du diagramme n particulier sur un ou plusieurs objets sur la droite de ce conseil d'administration du projet, à côté d'un des noms figurant sur la liste. Ces améliorations de menu, appelé communément menus permettent d'accéder à certaines fonctionnalités du programme, toutefois, également présents dans le menu principal.

Le menu de projet

Ce menu contextuel s'affiche lors d'opérations en général sur le projet, telles que l'enregistrement, l'impression ou la mise à jour du diagramme. Le menu est activée avec le bouton droit de la souris à côté de l'onglet sur le bord ou le nom de projet complète la liste des objets sur le côté droit de la carte. Les options indiquées (ou voix) correspondent à ceux qui sont présents dans le menu principal sous la rubrique "Projet", de même que le menu général, certains d'entre eux peuvent être désactivées en fonction de l'état actuel, ou de présenter des preuves supplémentaires.

Le menu Modifier


Ce menu est affiché pendant les opérations effectuées sur un objet particulier ou de créer un nouvel objet de l'enregistrement. Le menu est activée avec le bouton droit de la souris à côté d'un objet sur un diagramme ou noms dans la liste les points sur le côté droit de cette carte projet. Les options indiquées (ou voix) correspondent à ceux qui sont présents dans le menu principal sous "Modifier" de même que le menu général, certains d'entre eux peuvent être désactivées en fonction de l'état actuel, ou de présenter des preuves supplémentaires.

La barre de menus

Dans le menu principal est un panneau horizontale, qui contient un certain nombre de boutons et quelques combos (voir figure).



À l'aide des boutons de ce groupe peuvent être consultés rapidement à l'une des fonctionnalités présentes dans le menu principal, en particulier:

- | | | |
|---|---------------------------------------|---|
|  | Nouveau projet | Créer un vain projet. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Projet Open | Obtenir un fichier précédemment enregistré projet. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Importation de base de données | Importer la structure d'une base de données existante, d'où la création d'un nouveau projet. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Enregistrer le projet | Sauvegarder le projet actuel fichiers. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Enregistrer le projet sous ... | Permettent l'économie dans le dossier de projet avec un nom différent et de format différent. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Imprimer installation ... | Il vous permet de configurer les paramètres de la presse et de l'imprimante par défaut pour envoyer des copies. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Schéma de mise | Exécute mis à jour le graphique. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Réorganiser le diagramme | Cette fonction effectue le repositionnement des objets dans le diagramme. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Créer une base de données | Cette fonctionnalité vous permet de créer des objets directement sur une base de données existante sur un serveur PostgreSQL. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Export SQL | Créer les commandes SQL de la structure du projet. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Diagramme de presse | Exécute impression graphique du projet. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Imprimer rapport HTML | Exécuter le projet de rapport, en format html. Voir la description dans le menu principal. |
|  | PDF Print rapport | Exécuter le projet de rapport au format pdf. Voir la description dans le menu principal. |
|  | TXT Imprimer rapport | Exécuter le projet de rapport au format texte. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Projet de configuration | Grâce à cet article permet d'accéder à la configuration générale du projet actuel. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Projet de statistique | Vue d'une fenêtre à l'état général du projet. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Afficher Set | Pour définir les vues du projet au niveau mondial. Voir la description dans le menu principal. |
|  | Options | Avec cette option, vous pouvez accéder aux paramètres généraux pgDesigner. Voir la description dans le menu principal. |

En plus des boutons, il ya deux combos, qui vous permet de sélectionner le projet actuel (entre les projets ouverts) ou l'affichage actuel (y compris les affichages sur le projet).

Le panel peut être rendue invisible en agissant sur les options générales.

Le panel d'outils



Le tableau de bord est situé à gauche de la fenêtre, et contient des boutons nécessaires à la création d'objets dans un projet. Chaque type d'objet est identifié par une icône différente.

Actuellement, le système est doté des éléments suivants: zones tampon, domaines, les procédures, les relations (clef étrangère) des séquences, des tableaux, des tables, des textes, des déclencheurs, les vues et les types, certains de ces objets, tels que des zones et des textes, sera Utilisées uniquement à l'aspect de la parcelle, à défaut de fonctionner sur la gestion de la base de données.

Le groupe d'experts a été mis en place par commodité, étant donné que les mêmes caractéristiques sont également présentes dans le menu principal, et peut être rendue invisible en agissant dans les options générales pgDesigner.

Veuillez vous référer aux chapitres ultérieurs pour une description détaillée des objets individuels.

L'état du panneau

Le panel d'Etat, contient toutes les informations sur l'état du projet actuel, dans certains cas, peuvent avoir des caractéristiques activé par un clic de souris dans certaines zones du panneau. La zone est située au bas de la fenêtre et est divisée en secteurs, chacun conçu pour fournir une information spécifique (de gauche à droite):



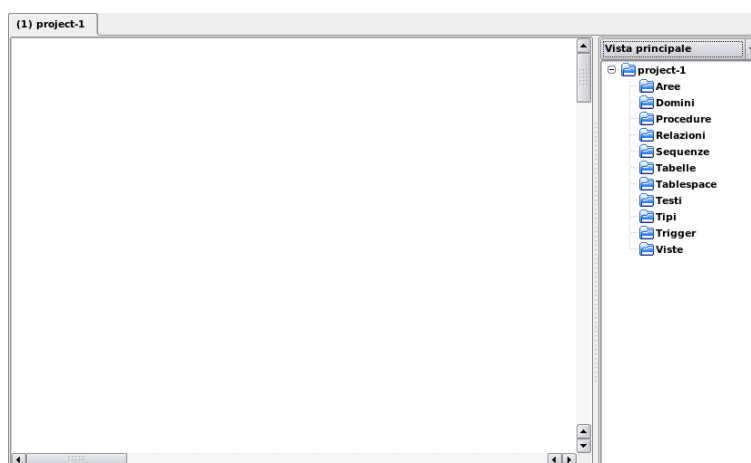
LED:	Si jaune, qui indique s'apprête à créer une relation.
Définition	Sélection d'un objet de rapport à partir du menu principal ou le Groupe Instruments, mode
Relation	actif pour créer une relation entre deux tables. Ce processus commence par la sélection (avec le clic de bouton gauche de la souris) un tableau de ce diagramme, et se terminant avec une sélection de la deuxième tableau (avec le clic de bouton gauche de la souris) que vous voulez rapportent. Le mode est avorté si la sélection est faite sur un autre objet que d'une table ou de cliquer sur une zone vide du diagramme.
LED:	Si le jaune, ce qui indique un objet se déplaçant à la vitesse.
Objet	Cet indicateur est allumé quand un objet est à la drague, ou quand un objet dans ce
Mouvement	dessin est sélectionné avec la souris et déplacé sur les graphiques. La libération de ce mode désactive et que l'indicateur est éteint. Il convient de rappeler que le ratissage d'un objet met le projet dans un état d'modifié de façon à permettre le stockage des nouvelles coordonnées de l'objet, de sorte qu'ils seront invités à la clôture de sauvetage.
LED:	Si le jaune, ce qui indique un objet à la vitesse de changer.
Objet modifier	L'indicateur est activé quand il est en mode d'édition, ou lorsque vous créez un nouvel objet, ou sélectionné par un double clic ou des graphiques directement dans la liste sur le panneau sur la droite, dans ce cas, il ya une fenêtre pour permettre l'évolution de la Propriétés de l'objet sélectionné. Lors de la fermeture de la fenêtre de modification de l'indicateur est éteint.
LED:	Si rouge, indiquant que le projet a été modifié et que les modifications n'ont pas encore été enregistrées. Pour sauver le projet, l'indicateur est éteint.
Projet modifié	
Extension de fichier projet	Cette zone contient la prolongation de l'actuel projet de fichiers (par défaut = INI).
Lieu de l'objet courant	Cette zone contient les coordonnées X, Y le coin supérieur gauche de l'objet courant, comme c'est actuellement placé dans le diagramme et l'affichage actuel. Double cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ce domaine, il affiche une fenêtre dans laquelle vous pouvez changer manuellement les coordonnées actuelles de l'objet, la fonction est similaire à la circulation fait avec la souris, sauf que les coordonnées sont, dans ce cas, Réglée manuellement. Il convient de rappeler que le mouvement d'un objet met le projet dans un état d'modifié de façon à permettre le stockage des nouvelles coordonnées de l'objet, de sorte qu'ils seront invités à la clôture de sauvetage.
État de l'imprimante	Le champ indique les paramètres actuels de la presse, tels que la taille, l'orientation, la résolution.
Type et le nom	Dans cette zone affiche les informations sur le type et le nom de la sélection en cours. S'il

de l'objet n'ya pas d'objets sélectionnés, le champ est vide.

Le panel des projets

Le Groupe Projets est situé au centre de la fenêtre principale, et en l'absence de projets est caché. À l'ouverture ou la création d'un nouveau projet de ce panneau est visible; tout projet ouvert est associé à un dossier, dont l'étiquette est le nom du projet.

Afin de mettre en évidence, et ainsi de suite, un projet il suffit de sélectionner le dossier en cliquant sur le nom de la langue ou par l'intermédiaire du menu principal.



Domaine de Conception / Diagramme

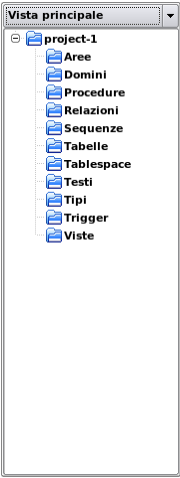
Chaque dossier contient un projet qui est conçu graphiquement diagramme du projet, tandis que sur la droite, une liste contenant visibles, par nature, les objets du projet sur cette liste est une combo avec laquelle vous pouvez choisir le point de vue (ou d'affichage) Actif. L'aire du diagramme a une superficie totale d'environ 4x3 feuilles d'impression A4; travers les barres de défilement sur le côté droit et le bas, vous pouvez passer à la figure, et ensuite conclure tous objets et hors de vue.

Voir la liste

Sur la droite de la figure, comme je l'ai dit, il s'agit d'une zone contenant une combinaison et une liste (similaire à un répertoire), le combiné contient une liste de l'affiche dans le projet, et avec lequel vous pouvez choisir l'un et de la rendre Visibles dans le diagramme. Le nom apparaît vue montre l'actif courant, et la sélection d'un point de vue différent va changer l'apparence du diagramme, en affichant uniquement les objets appartenant à cette vue. Chaque projet a une vue par défaut, qui ne peut être changé ou effaçable et qui contient et affiche tous les objets du projet, cette vue montre l'étiquette "Main View."

La liste des objets

En vertu de la combinaison ci-dessus, nous avons une liste qui montre une structure de dossiers, de la même manière dans un répertoire système, avec des regroupements d'objets par type dans le projet, chacun de ces dossiers sont répertoriés objets individuels, représentée par son nom (uniques), et par D'un groupe. Sélection d'un objet ici, cela devient l'objet ou l'objet est actif, double-cliquez sur le nom d'un objet de données en mode actif de l'objet lui-même, et l'ouverture de la fenêtre de gestion des biens.



Projet

Pour entrer des éléments dans le plan est nécessaire de créer un nouveau projet, un chargement d'un fichier existant, ou d'importer directement d'une base de données existante. Chaque projet peut être sauvegardé dans un fichier et rechargés à la demande. Actuellement, il y aura deux formats de fichiers: ini, et xml, et les deux types de fichiers ne diffèrent que par la syntaxe, à la fois contenant les mêmes informations, pour lequel un projet peut être stockée indépendamment sur un type de fichier ou de l'autre, sans perte de L'information.

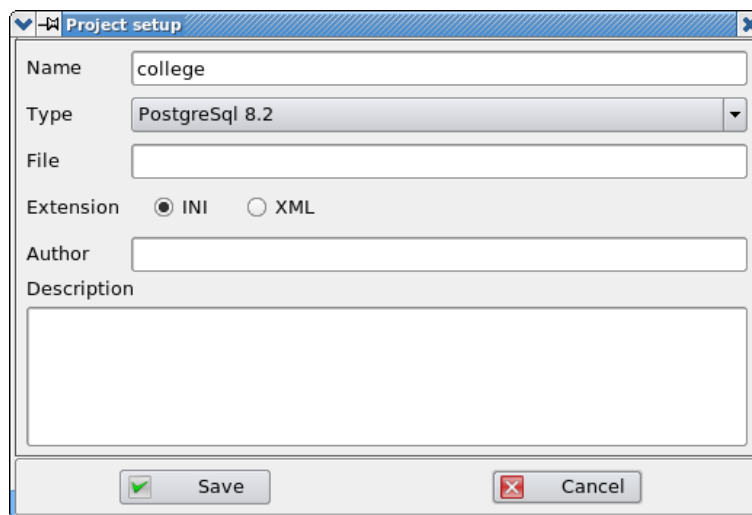
Les dossiers de projet sont stockés tous les paramètres du projet (par exemple le nom et la version de la base de données, la personnalisation, etc.), Les propriétés des objets et de leur position dans le diagramme, compte tenu des différences entre les différents affichage.

Dans les pages suivantes décrit les fonctions de base pour la gestion des projets, tandis que la structure des fichiers du projet est décrite dans les chapitres suivants.

Créer un nouveau projet

Pour créer un nouveau projet, il suffit de sélectionner la question au sein du groupe du menu principal Fichier. Il donne un dialogue, que l'on peut définir les propriétés du projet, y compris le nom et la version de PostgreSQL que vous voulez utiliser ou lorsque de diriger le projet.

Comme indiqué sur la figure, outre le nom et combinaisons de la liste des pilotes PostgreSQL prévu pgDesigner, il est possible de déterminer à l'avance la portée du nouveau projet de fichier, entrez le nom de l'auteur et une brève description du projet lui-même . Sauf pour le nom et le type de base de données, tous les champs sont facultatifs, ou seront nécessaires en cas de besoin.

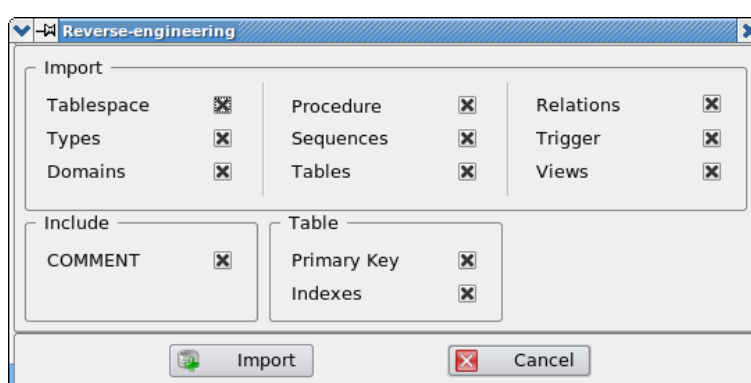


En cas de résiliation en cours d'élaboration, le projet sera éliminé.

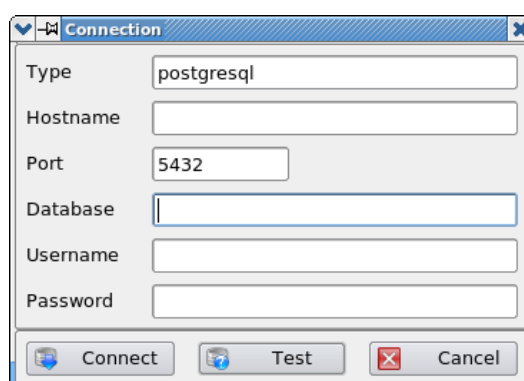
Créer un projet d'importer à partir d'une structure de base de données (rétro-ingénierie)

Sélection de la question sous le menu Fichier, vous pouvez commencer le processus de chargement de la structure d'une base de données existante, ce PostgreSQL sur un serveur (local ou distant). Avant de faire le lien, il ya une fenêtre dans laquelle afin de déterminer quels types d'articles importés. La fonction charge tous les objets liés à la connexion qui est faite, en rejetant tous les autres éléments, même s'ils sont présents sur la même base de données (par exemple, les objets système). Selon la version du serveur PostgreSQL en service, il est possible que certains articles ne sont pas disponibles, indépendamment de la sélection faite dans les paramètres de chargement.

La figure ci-dessous montre la boîte de dialogue pour définir les paramètres de chargement:



La fenêtre de connexion vous permet de spécifier les données nécessaires pour se connecter au serveur de base de données. Sauf mot de passe, tous les paramètres sont enregistrés dans le fichier de configuration du programme, et restauré la prochaine visite. Comme le montre le diagramme ci-après, la fenêtre donne la possibilité d'entrer tous les paramètres utiles pour la connexion. Selon la configuration du serveur, certaines de ces données ne peuvent pas être nécessaire ou reporter le Classic PostgreSQL. Par le biais du bouton Test n'est pas en mesure de vérifier l'exactitude des paramètres d'entrée, tandis que le bouton Connect se connecte et le démarrage du processus de chargement. Le bouton Annuler vous permet d'annuler la procédure, dans ce cas, le projet est éliminé.



Pendant le chargement de la base de données vous verrez une barre de progression, qui montrera les progrès en temps réel. Une fois commencé, il n'est pas possible d'annuler le chargement, il est nécessaire d'attendre la fin du processus.

Ouverture d'un projet existant

pgDesigner permet de rétablir un projet, le transfert des informations pertinentes par des fichiers structurés, qui contiennent toutes les informations nécessaires. Conceptuellement fichiers sont des fichiers texte, et sont établies à inclure toutes les propriétés de ce projet et les objets qui y figurent, y compris toutes les personnalisations niveau de l'affichage, la couleur et la position dans le diagramme. À l'heure actuelle, il existe deux types de charge, décrites ci-après, qui se fonde essentiellement sur des dossiers dans le système.

Chargement du fichier

Aussi grâce à cette question dans le menu principal sous le fichier, vous pouvez charger un fichier des dossiers de projet. Il donne une boîte de dialogue qui vous permet de sélectionner le fichier à charger depuis le disque en fonction de son extension (le fichier ini ou xml). Une fois téléchargée, l'extension du fichier est défini et utilisé dans le projet par la suite les secours.

Pendant le téléchargement du fichier et le décodage de son contenu, vous verrez une barre de progression, qui montrera les progrès en temps réel.

Transfert de fichiers à partir Sql

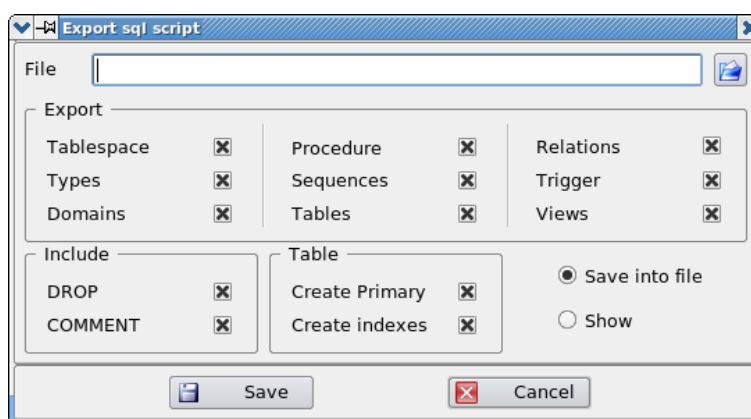
À côté des dossiers de projet, vous pouvez également créer un projet pour télécharger un fichier contenant des commandes purement SQL (par exemple l'exportation directement à partir d'une base de données). Il convient de garder à l'esprit que l'ordre des objets dans le fichier, puis les comptes SQL, doit respecter l'ordre de la création de l'objet sur la base de données, si elle n'est pas la fonction de chargement pourraient ne pas être en mesure de faire les liens nécessaires et Bien définir les relations entre les objets. Pour la création seront prises en considération que les seuls articles sous pgDesigner, et seront exclus de chargement de tous ceux qui ne sont pas reconnus. De garder à l'esprit que la complexité du décodage des commandes SQL peut provoquer des erreurs et donc l'annulation de chargement entraînant l'annulation du nouveau projet.

Quant à la norme dossiers de projet, lors du transfert de fichiers et le décodage de son contenu, vous verrez une barre de progression, qui montrera les progrès en temps réel.

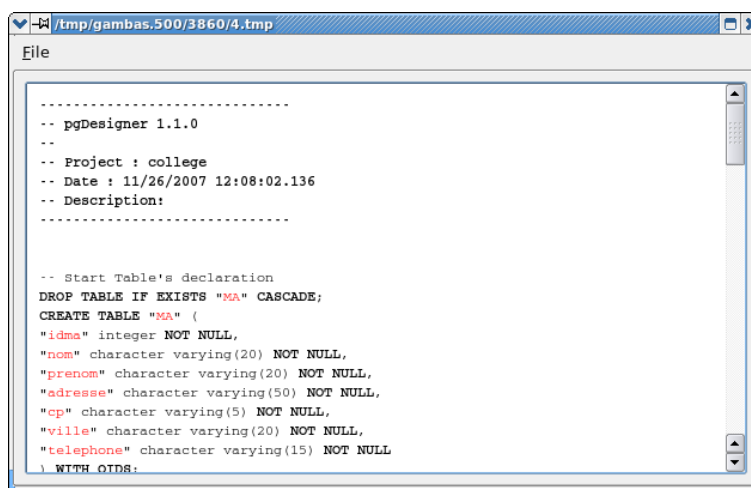
Projet d'exportation

Vous pouvez exporter un projet, ou SQL objets qui y sont liés. Dans le Groupe Projet du menu principal est sa voix. Cela ouvre une boîte de dialogue qui, à l'fonctionnalité d'envoi de la base de données, ce qui vous permet de définir les points d'exportation et quelques fonctions supplémentaires, comme illustré dans la figure ci-dessous, la fenêtre montre une zone supérieure dans laquelle vous pouvez entrer le nom de fichier (y compris les Chemin) sur lequel vous écrivez les commandes SQL. Accessoirement, par l'icône située sur le côté droit du champ, vous pouvez aller à droite sur le répertoire dans lequel le disque pour enregistrer le fichier lui-même.

Comme l'a déjà signalé à plusieurs reprises, de la certification ou moins des types de logements fournis dans le présent et pour la sélection des paramètres d'exportation dépendent entièrement de la version PostgreSQL retenu pour le projet, il est possible que certains de ces articles ne sont pas disponibles et les options sont désactivées.



Comme alternative à l'écriture sur le fichier, vous pouvez exporter et voir la séquence d'instructions directement à une boîte de dialogue, afin que vous puissiez voir immédiatement le résultat final, dans cette fenêtre sera alors possible de sauvegarder ou d'imprimer le contenu.



Les exportations vers le fichier Sql

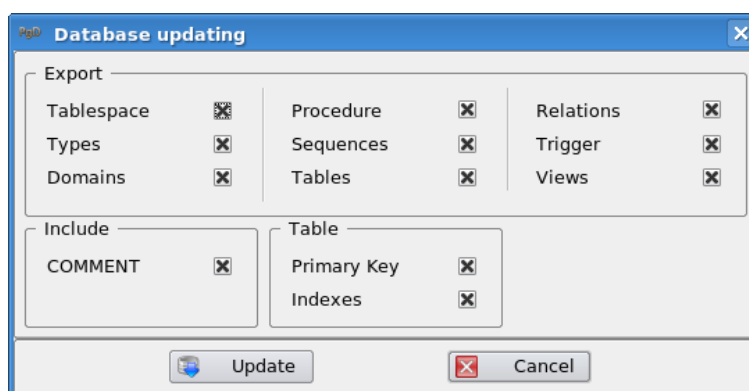
Comme mentionné dans le paragraphe précédent, vous pouvez créer et ensuite exporter vers le fichier des

commandes SQL relatives à la structure du projet. Le fichier est un fichier texte, avec l'extension SQL. Après avoir défini les paramètres définis et à l'exportation le nom du fichier à écrire, commencera la procédure de codage SQL, durant lesquels vous verrez une fenêtre avec une barre de défilement indiquant la progression de la transformation. Une fois commencé, le processus ne peut pas être arrêté.

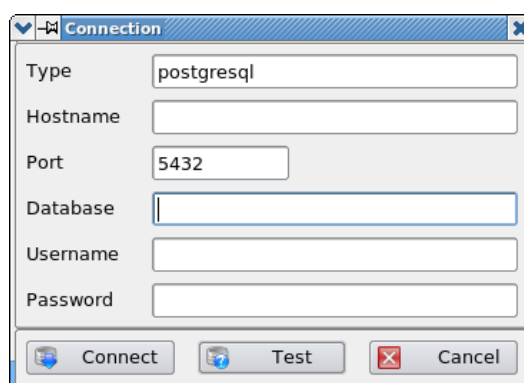
Base de données sur les exportations

Au cours de l'extraction des commandes SQL sur les fichiers, pgDesigner prévoit également la possibilité d'exporter directement le projet de créer la base de données sur un serveur PostgreSQL. Quant à l'exportation vers le fichier, la procédure d'exportation de la base fournit une fenêtre dans laquelle l'ensemble des paramètres et des objets que vous voulez créer.

Comme l'a déjà signalé à plusieurs reprises, de la certification ou moins des types de logements fournis dans le présent et pour la sélection des paramètres d'exportation dépendent entièrement de la version PostgreSQL retenu pour le projet, il est possible que certains de ces articles ne sont pas disponibles et les options sont désactivées.



À la fin de la définition des paramètres, sera présenté à la fenêtre de connexion au serveur PostgreSQL.



Il ne faut pas oublier que l'opération est réalisée avec le nom et le mot de passe qui est connecté, de sorte qu'il est évident que la base de données existe et que l'utilisateur est le propriétaire, ou du moins a tous les droits nécessaires pour créer des objets Contenus dans le projet. Objets déjà dans la base de données appartenant à d'autres utilisateurs, et correspondant à celles contenues dans le projet de causer le blocage de la procédure, la libération d'un message d'erreur.

Il est important de noter qu'à l'heure actuelle, il n'est pas possible d'effectuer une mise à jour des

objets dans la base de données, tout objet existant correspondant à celui figurant dans le projet, sera complètement écrasée, entraînant l'élimination de toutes les données existantes. Avant d'effectuer la procédure d'exportation, il est conseillé d'effectuer une sauvegarde de base de données globale et préventive.

Remarque: la possibilité de créer des bases de données dans un certain type d'objet est fonction de la version du serveur PostgreSQL, et il est nécessaire d'être prudent avant de procéder, et les incohérences causer le blocage de la procédure et à la libération d'un message d'erreur.

Durant le processus de création de la base de données vous verrez une barre de progression, qui montrera les progrès en temps réel.

Enregistrer le projet

Pour enregistrer le fichier de projet, afin que vous puissiez restaurer plus tard pour effectuer des modifications supplémentaires ou de créer une base de données. Comme indiqué précédemment, vous pouvez enregistrer des fichiers sur le projet en deux formats: ini, et xml. Il donne une boîte de dialogue pour permettre le type du fichier et son extension (ini, ou xml), l'extension du fichier sera utilisé comme un défaut dans le projet et utilisés pour le prochain sauvetage.

Selon le type de fichier sélectionné, le temps nécessaire au sauvetage peut être très différente, généralement un fichier ini est plus rapide tandis que, par ses propres structures, l'enregistrement d'un fichier XML sera beaucoup plus long, les mêmes données.

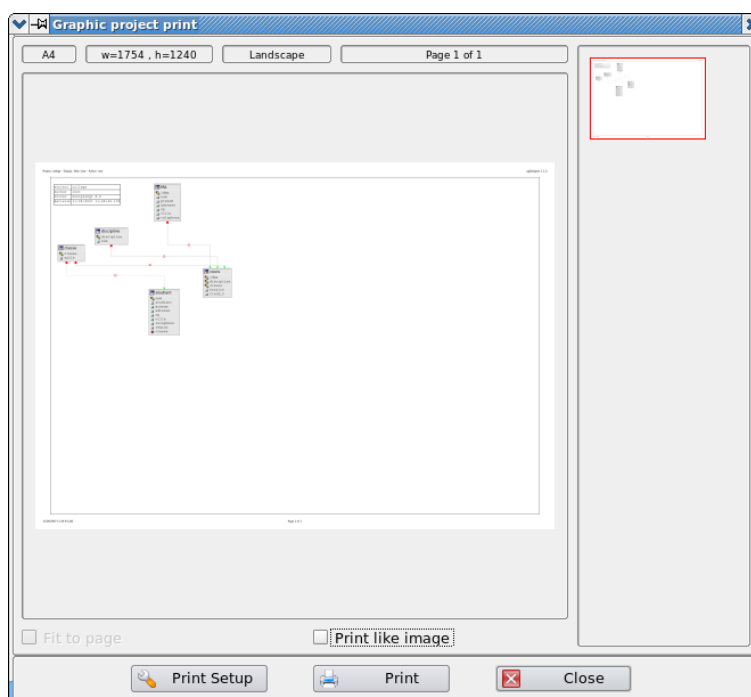
Lorsque vous enregistrez le fichier que vous verrez une barre de progression, qui montrera les progrès en temps réel.

Diagramme de l'impression

Par rapport à la version précédente de pgDesigner, la prévisualisation et l'impression d'un schéma de projet a été grandement amélioré. Avec cette fonctionnalité, vous pouvez envoyer graphique diagramme sur l'imprimante ou un fichier image disque.

Preview

En choisissant le point de ce groupe de projet du menu principal ouvre une fenêtre, comme indiqué ci-dessous:



Comme indiqué sur la figure, la fenêtre se compose de certaines zones. Dans la zone de haute altitude sont quelques-uns des domaines qui affichent la configuration actuelle de la presse, que vous pouvez modifier en utilisant la "Mise". Sur la droite est un panneau vertical, qui affiche les miniatures de pages dans lequel elle a rompu la parcelle du projet, en fonction de la taille, leur orientation et imprimer résolution, le format de ces miniatures, peuvent être différents. Au centre se trouve un panneau qui affiche la page actuelle, la conception des pages pour des raisons évidentes est dimensionné pour s'adapter à la disposition, mais donne une idée de la manière dont la publication finale sera faite.

Une page peuvent être sélectionnés et affichés dans le panneau central en cliquant sur le bouton gauche sur une icône affichée sur le panneau latéral, la page sélectionnée seront conçus avec des dimensions plus grand panneau central, tandis que la miniature sera mise en évidence par une bordure rouge. Dans l'un des champs à la partie supérieure de la fenêtre, voir la page actuelle numéro et le nombre total de pages qui composent l'intrigue.

Compte tenu de la taille de la parcelle du projet, tels que décrits dans les chapitres précédents, pgDesigner fournit un algorithme qui détermine les domaines utiles à la presse, en éliminant les zones qui ne contiennent pas des objets ou des éléments graphiques (voir le rapport et les principales zones), ce qui, de

façon Éviter toute impression de pages blanches et, par conséquent, perdre du papier (un peu moins de l'économie et du bois à couper).

Comme il a été mentionné, chaque page contient une section diagramme du projet afin d'identifier les pages sur chaque feuille est tirée d'un bord et, à l'extérieur, des informations de base, y compris le nom du projet et la date de révision, la date de presse et le numéro de page.

Comme mentionné, vous pouvez à tout moment modifier les paramètres d'impression, d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez déterminer la fois le conducteur et la destination imprimante, la taille et l'orientation de l'impression. La mise en demeure en vigueur même après la fermeture de la fenêtre d'aperçu, et a fait rapport sur le diagramme.

Comme vous pouvez le voir dans la fenêtre sont deux vérifier, le premier tout leur possible pour réduire le graphique dans une seule page. De toute évidence, la taille du graphique peuvent fortement influencer ce choix, un très grand graphique pourrait être illisible si réduite et imprimé sur une seule page, spécialement formés en très petits caractères. Le second contrôle peut sauver l'image d'un fichier.

Imprimer

Comme décrit plus en détail suffisant dans le paragraphe précédent, en utilisant la fenêtre d'aperçu peuvent être envoyées à l'imprimante les pages qui composent le diagramme, avec les paramètres d'impression définis dans Print Setup. Il ne faut pas oublier que l'ensemble de la parcelle d'un projet est construit sur un barème indicatif de 4x3 pages A4, de sorte que mentionné dans le paragraphe précédent, il est possible que si je la case à cocher "Ajuster à la page" sélectionné l'impression finale est illisible .

Créer un fichier d'image

Cochez la case "Imprimer comme une image", sur la fenêtre, vous permet d'exporter le graphique de l'image dans un fichier, afin que nous puissions entrer dans aucune documentation. Actuellement géré un certain nombre de types d'images: PNG, BMP, GIF, JPG et XPM.

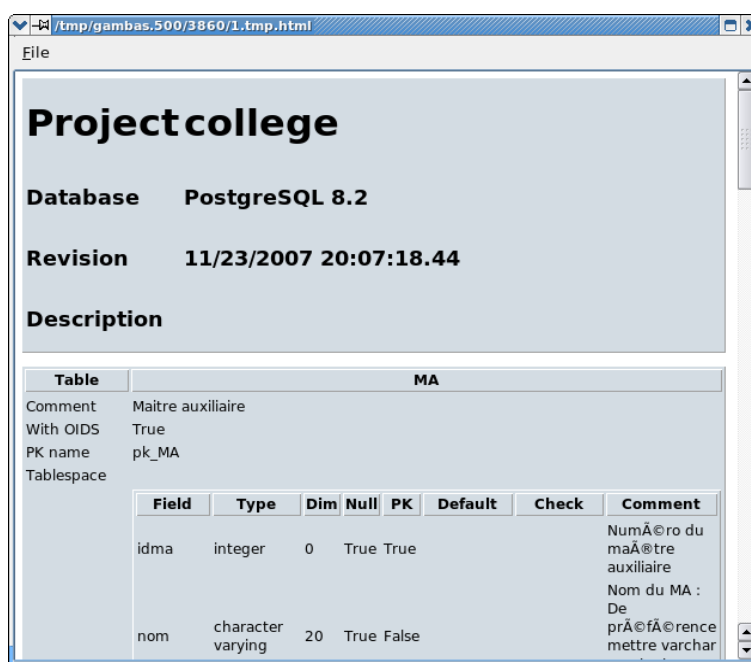
Rapport

Parmi les divers milieux dans pgDesigner, il est possible de produire une série de projets de documents en différents formats. Les documents contiennent, dans un contenu textuel et descriptif du projet, les objets qui y sont contenues chacune avec ses propriétés respectives et de configurations. À l'heure actuelle, et le inclusione une nouvelle bibliothèque, il est possible de produire les documents en trois formats différents: HTML, PDF et texte. Le résultat est affiché sur une fenêtre où vous pouvez exporter le contenu d'un fichier ou l'envoyer directement à la presse. Dans les paragraphes suivants décrit les particularités de chacun de ces formats.

La documentation au format HTML

La sélection de ses voix dans le groupe de projet du menu principal, vous pouvez créer des documents du projet au format HTML, ce qui permet de les lire dans un enchaînement. Lorsque la structure de ce type de documentation est fixe, avec la couleur des graphiques et des paramètres par défaut. Comme dans d'autres formats, de la documentation est principalement constituée d'un en-tête, en répertoriant toutes les propriétés générales du projet, et les détails de chaque objet avec l'ensemble de ses fonctions, à l'exception de la propriété dans le schéma graphique.

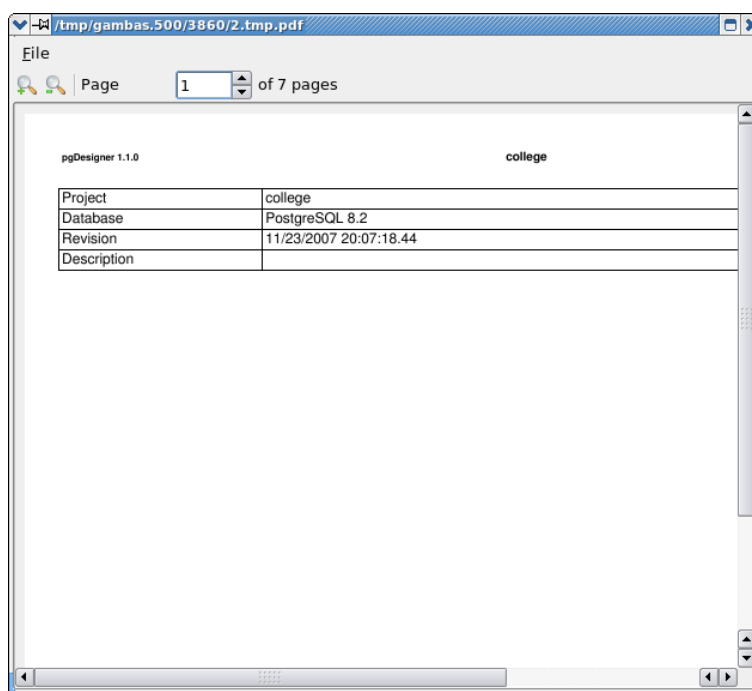
La fenêtre présentée dans la figure suivante montre un exemple de documents dans ce format. Comme vous pouvez le constater, la fenêtre présente également un menu simple, grâce auquel vous pouvez enregistrer le contenu d'un fichier ou l'envoyer directement à la presse.



La documentation au format PDF

La sélection de ses voix dans le groupe de projet du menu principal, vous pouvez créer des documents du projet en format PDF. Comme dans d'autres formats, de la documentation est principalement constituée d'un en-tête, en répertoriant toutes les propriétés générales du projet, et les détails de chaque objet avec l'ensemble de ses fonctions, à l'exception de la propriété dans le schéma graphique.

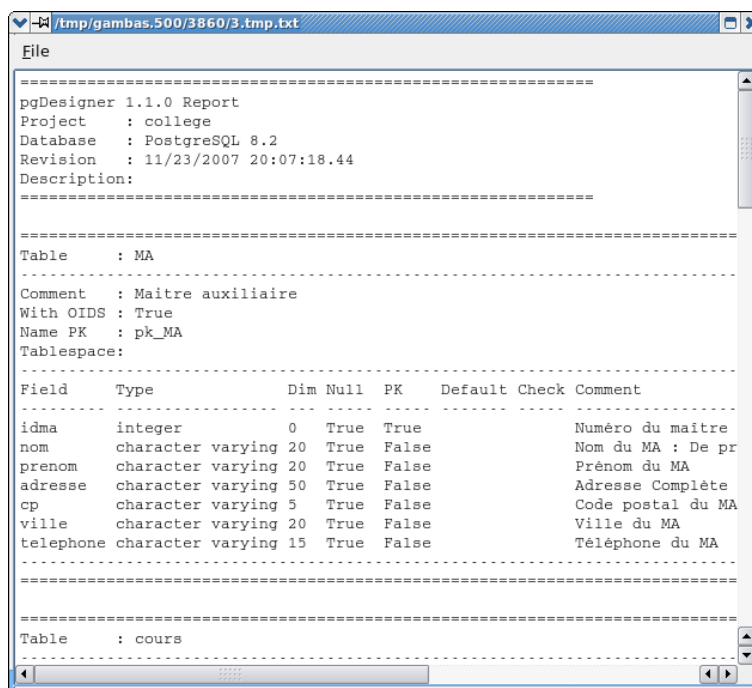
La fenêtre présentée dans la figure suivante montre un exemple de documents dans ce format. Comme vous pouvez le constater, la fenêtre présente également un menu simple, grâce auquel vous pouvez enregistrer le contenu d'un fichier ou l'envoyer directement à la presse. Sous le menu est un bar qui vous permet d'afficher les pages de documentation de composants, de la taille et le contenu en fonction de leurs besoins.



Documentation au format TXT

La sélection de ses voix dans le groupe de projet du menu principal, vous pouvez créer des documents du projet au format texte. Comme dans d'autres formats, de la documentation est principalement constituée d'un en-tête, en répertoriant toutes les propriétés générales du projet, et les détails de chaque objet avec l'ensemble de ses fonctions, à l'exception de la propriété dans le schéma graphique.

La fenêtre présentée dans la figure suivante montre un exemple de documents dans ce format. Comme vous pouvez le constater, la fenêtre présente également un menu simple, grâce auquel vous pouvez enregistrer le contenu d'un fichier ou l'envoyer directement à la presse.



Projet Voir / affichage

Pour chaque projet, vous pouvez créer des vues (affichage, ou même les régimes), qui bénéficie d'un mode particulier d'objets visuels du projet.

Principaux Voir

Chaque projet est lié une grande Vista, qui contient tous les objets du projet. Grâce à la création de nouveaux points de vue, il est possible de distinguer des objets dans des groupes logiques. Un exemple pourrait être envisagée dans un groupe "Codes" purement tous les objets contenant le chiffrement des données (par exemple, moyens de paiement), ou une vue "clients" de toutes les tables sur la gestion des clients (par exemple des données, factures, etc.). Contrairement aux opinions personnelles, de la grande Voir ne peuvent être modifiées ou supprimées, car il contient tous les objets du projet.

Créer des vues personnalisées

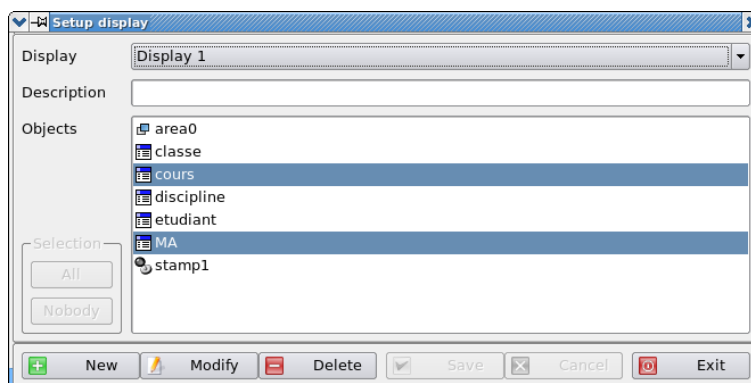
Comme décrit dans le paragraphe précédent, sauf pour la vue principale, toutes les vues ou les usages créés peuvent être modifiés (ajoutant ou en supprimant des points), soit retirée de ce projet. Toute transaction effectuée sur le point de vue n'a pas d'incidence sur l'objet du projet, mais il est également possible de gérer chaque élément indépendamment de sa place dans n'importe quel point de vue, de cette façon, toute modification de la configuration d'un objet sera prise en compte dans toutes les vues En contiennent. Cadre unique employé de vue, est la position de l'objet en vue, qui peut être différent et modifié indépendamment de l'autre, de sorte qu'il est possible de modifier le tracé de chaque point de vue, indépendamment, de diverses manières par les objets qui s'y placer par rapport à d'autres Vues.

Gérer les objets de la vue personnalisée

Il convient de noter que, en ce qui concerne les objets de table de vue sera reflété dans toutes les relations entre le même tableau, toutefois, ne semblent liées aux relations tableaux Pas dans la vue, bien que l'un des tableaux est présent est alors indispensable que, pour Voir une relation doit être considérée dans toutes liées et deux tableaux.

Notez que la relation objets sont les seuls articles qui ne peut être défini manuellement à l'intérieur d'un spectacle, et donc dépendent des conditions de logique.

Par la fenêtre (à sélectionner dans le menu principal), comme indiqué sur la figure ci-dessous, vous pouvez créer de nouveaux points de vue ou de modifier ceux qui sont déjà dans le projet.



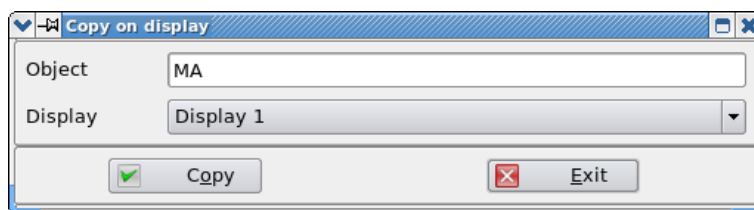
En combiné "Affichage" listes de tous les points de vue sur le projet, à l'exception de l'affichage principal, tandis que la liste des "éléments" affiche une liste de tous les objets dans le projet. Pour chaque point de vue, vous pouvez entrer une brève description.

Au bas de l'écran se trouvent les boutons avec lesquels vous pouvez créer un nouveau point de vue, modifier ou supprimer une existante, les boutons "Enregistrer" et "Annuler" sera présentée exclusivement dans l'Etat de changer, respectivement, et vous permettre d'économiser Les modifications apportées en vue de rétablir ou de conditions antérieures. Toute modification sera reflétée dans le graphique immédiatement à la fermeture de la fenêtre.

Le nom de chaque nouvel affichage est réglée automatiquement par le programme, en fonction de l'ordre de la création. Le chargement d'un projet, tous les affichages seront renommés dans la façon dont ont été sauvées.

Sélection d'un affichage dans le combiné, tous les objets en vue associés sont mis en évidence. Il est possible de modifier la liste des points de vision, en sélectionnant avec la souris; supprimant la mise en relief d'un objet, il est prélevé à l'écran. Sélection de plusieurs objets peut être fait en maintenant la touche Ctrl du clavier et en agissant avec la gauche de la souris, cliquez sur les éléments de la liste.

Il convient de rappeler, ainsi décrits dans les chapitres précédents, et par l'intermédiaire du menu contextuel ou le menu principal vous permet de copier un objet dans un point de vue différent, dans ce cas, la procédure présente une boîte de dialogue pour définir le point de vue de destination:



Comme le montre la figure est rapporté par le nom de la copie, alors que la combinaison "Affichage" présente une liste de toutes les vues dans le projet, à l'exclusion principal Voir.

Les entités et les objets

Chaque élément d'un projet est considérée comme un objet défini par ses propriétés et caractéristiques, qui seront utiles dans la construction de l'élément physique dans la base de données. Ces propriétés sont sauvegardés dans le dossier de projet ainsi que la position sur le palmarès, dont la position au sein de chaque vue définie dans le projet. La prochaine lecture du dossier de projet, de restaurer les propriétés et les positions précédemment enregistrés, y compris leurs positions dans le graphique.

Chaque objet, à la fois visuellement et à l'exception des objets de type rapport, le texte, et les zones est indiquée sur la carte comme une petite fenêtre, avec le titre (nom de l'objet), et d'autres détails (par exemple, les champs d'une table) . Une icône à gauche de ce titre, visuellement identifie le type (ou groupe) de l'objet.

En plus de l'icône du groupe, afin de distinguer un objet à un autre, chaque élément doit nécessairement avoir un nom, qui est unique au sein du même projet. Le nom est en cours de création, mais peut être changé plus tard (évidemment en respectant la logique d'unicité et obligatoire). Cette logique est valable aussi pour PostgreSQL, qui permet de plusieurs objets avec le même nom, bien que de nature différente.

Quant aux objets de type tables et des vues, vous pouvez rendre visible sur la carte aussi leurs champs. Les tableaux sont affichés: le nom du domaine, le type et la taille de même, si dans un indice, l'indice de type (simple, clé primaire, clé étrangère ...). Les vues d'afficher uniquement les noms des colonnes. Sur la droite de chaque champ, vous voyez une icône qui identifie s'il s'agit d'une clé primaire, une clef étrangère ou d'un domaine normale.

Il est possible de configurer les détails de la teneur en éléments affectant l'apparence et dans le diagramme, par exemple des tables et des vues, vous pouvez voir si oui ou non les champs.

Comme pour les objets de type de rapport, pour des raisons évidentes, ces objets suivent une logique complètement différente, leur représentation graphique est dépendante de la présence et de la position des tables relatives. Le rapport apparaît sous la forme d'une ligne, qui peut être continue ou anéantis, selon le type de connexion (obligatoire ou non) entre les deux tableaux. À l'heure actuelle, il n'est pas possible de déplacer manuellement un rapport, dont la conception est faite automatiquement par le programme. Ils sont encore quelques possibilités de personnalisation, le moteur interne utilisé par l'application, qui touchent à certains aspects visuels et le suivi d'un rapport: le type de connexion et le type de couplage entre les deux tableaux. Grâce à la première approche peut être définie comme la ligne est tirée du tableau à la table fille père, qui ne pourrait être que de deux façons: avec un droit ou une ligne composée de segments de horizontaux et verticaux perpendiculaires, dont les points de départ et d'arrivée sont reliés les deux Tableaux. La seconde approche détermine que des points d'attaque sur les deux tableaux sont calculés et présentés sur le tableau: les bords supérieur et inférieur de la table ou à des camps dans le rapport, dans le premier cas, la ligne est tirée du bas du tableau et Terminée le père sur le bord supérieur de la table fille, ces deux points sont représentés en temps réel, à la circulation de l'une des deux tables, et leur position est calculée automatiquement même en considérant l'existence d'autres rapports sur le même tableau, dans la deuxième Grément points de cas à partir de la droite de la table père lors de la première camp qui rend la relation, et se terminant sur le côté gauche de la table fille toujours à la première en ce qui concerne le terrain.

Le point de la ligne de rapport est représenté par une petite place, tandis que le dernier point que vient d'un peu de flèche, cette approche permet de comprendre immédiatement le sens de la relation et de la façon dont les deux tables sont liées les unes avec les autres. Comme pour les autres objets, vous pouvez sélectionner active et faire un rapport à un simple clic de souris à côté de la ligne ou de points d'attaque et si l'affichage est actif étiquettes, un clic de souris sur le nom du rapport, qui est affiché Dans le centre de la ligne, permettra à la sélection du rapport. Double-cliquez sur une relation apportera changement de la gestion des propriétés de l'objet.

Création

La création d'un objet est possible via le panneau Tools, qui contient des boutons pour tous les types d'objets qui peuvent être inclus dans un projet, ou par l'intermédiaire du menu principal, qui contient les entrées correspondant aux boutons du panneau. En plus de cela, vous pouvez ouvrir le menu contextuel dans le diagramme, qui contient les mêmes éléments dans le menu principal.

Calibrage

Tous les éléments graphiques dans le diagramme, à l'exception des objets de type espace et la relation, sont automatiquement taille, et selon le type de détail définis dans la fenêtre d'options générales. Pour les objets de type zone, vous pouvez changer leur taille agissant avec la souris sur la droite en bas et des marges en maintenant le bouton gauche en regard de ces marges et en faisant glisser la souris jusqu'à ce qu'il atteigne la taille voulue visuellement. Comme déjà mentionné, la conception des relations est effectuée automatiquement par le moteur, en se fondant sur la position actuelle des deux tableaux.

Mouvement

Tous les éléments graphiques, à l'exception des objets de type rapport peut être déplacé dans la figure, pour le mouvement simplement en sélectionnant l'objet avec la souris et en maintenant le bouton gauche, faites glisser l'objet à la position souhaitée. Double-cliquez sur le panneau d'État au bas de la fenêtre principale, sur le terrain qui permet d'afficher le coordonnées de l'objet, ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir la position de la saisie manuelle des valeurs en pixels des coordonnées X et Y correspondant à la Coin supérieur gauche de l'objet par rapport au diagramme. Comme déjà mentionné, la conception des relations est effectuée automatiquement par le moteur, en se fondant sur la position actuelle des deux tableaux.

Montage

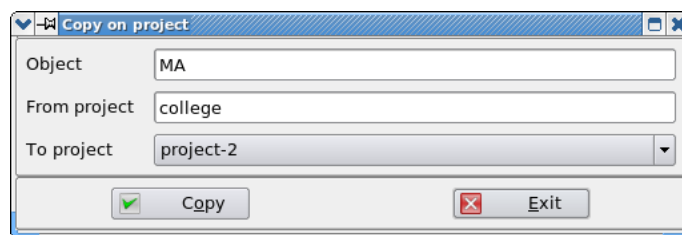
Comme déjà mentionné dans les paragraphes précédents, de la modification des propriétés d'un objet peut être réalisée de différentes façons: avec le double clic de souris sur le même dans le diagramme, ou avec le double clic de la souris sur le nom correspondant à La présente liste de questions à la droite dans le projet.

Suppression

Vous pouvez supprimer un article du projet, en ouvrant le menu contextuel directement sur le schéma de ce même lors de la sélectionnant à la souris ou, tel que modifié, par la liste des objets présents dans le projet. Une fois supprimé, l'objet ne sera plus récupérable, et toutes les références sont également supprimés, en cas de suppression d'une table, il supprime également tous les rapports relatifs à cette question.

Copie sur un autre projet

Quant à la copie de l'affichage, pgDesigner pouvez copier les informations et les propriétés d'un objet sur un autre projet parmi la liste des projets en suspens. Le but dans ce sera recréé à l'intérieur de l'objectif du projet, le clonage de ses biens et de ses caractéristiques, à l'exception des références à d'autres objets. Si l'objectif du projet est d'ores et déjà un objet portant le même nom, la copie sera annulé.



Comme vous pouvez le voir sur la figure dans la fenêtre d'une copie apparaître: le nom de l'objet de copie, de la source et une combo contenant la liste des projets ouverts dans pgDesigner; via le combiné, vous pouvez sélectionner des projets qui seront copiés sur l'objet sélectionné .

Description des objets

Ce chapitre décrit en détail tous les objets utilisés dans pgDesigner. En outre être décrit comme changeant les propriétés et caractéristiques.

Sauf dans certains cas, elles ne seront pas donné des explications techniques sur l'utilisation et la fonctionnalité des objets à l'intérieur d'une base de données, qui peut être trouvé dans la documentation officielle de PostgreSQL.

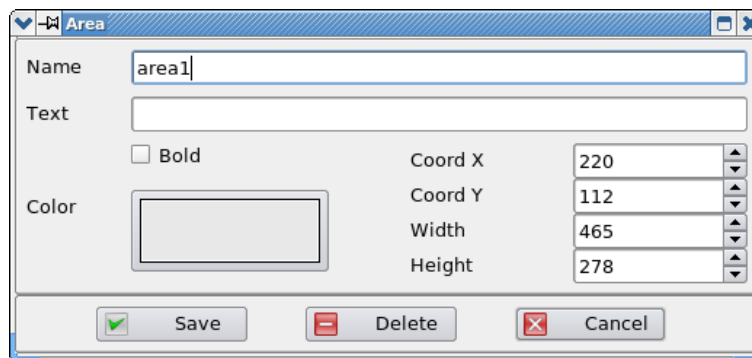
À l'état actuel sont fournis toutes les informations nécessaires pour créer des objets à partir de la version 7,0 à 8,2 de PostgreSQL, cela exige une connaissance des caractéristiques de la base de données que vous voulez créer, il est donc possible que certaines fonctionnalités ne sont pas disponibles dans le Serveur de base de données que vous avez ou que vous utilisez pour le projet.

En changeant les caractéristiques de chacun des objets décrits dans les paragraphes qui suivent, il ya un dialogue, qui est différent selon le type d'objet qui se prépare à faire face. Toutes les fenêtres sont activés décrits dans modale, ou vous ne pouvez pas agir en dehors d'eux, jusqu'à leur fermeture pour la confirmation ou l'annulation des opérations de change. Normalement, chaque fenêtre est composé d'une zone qui a vu le nom de l'objet; une place centrale, éventuellement divisé en dossiers contenant tous les contrôles nécessaires pour les paramètres relatifs à la propriété en question, et un bar où se trouvent plus bas sur la nécessaire Boutons pour: enregistrer les modifications, supprimez l'objet ou annuler toute modification. Tous les changements effectués et enregistrés, les données de cette fenêtre seront stockées dans la configuration de l'objet lui-même et, selon la définition des graphismes, affichés directement dans le graphique. Pour certains articles, tels que des tableaux, il ya plus de boutons pour activer la gestion des différents champs de l'objet ou de ses indices pour ces objets sont plus les fenêtres. On considère que toutes les modifications effectuées et ont confirmé à l'écran pour modifier les éléments d'un objet plus loin, il n'ya nulle si des modifications sont apportées vide dans le primaire, par exemple, des tableaux, des modifications apportées et confirmé sur les champs ne sont pas annulé en appuyant sur la touche Bouton Annuler dans la fenêtre d'édition de la table.

Area

Les domaines sont un nouveau type d'objet graphique, qui permet d'appeler des zones rectangulaires de couleur avec la possibilité de voir un texte à l'intérieur, ce type d'objet est utile par exemple pour définir des groupes d'objets dans le diagramme concernant un type particulier ou d'une fonction À l'intérieur de la base de données. Ces objets ont des propriétés pas actif, ou exercer la moindre influence sur les objets contenus dans le projet, et peut être défini indépendamment de tout affichage du projet. Pour chaque domaine, vous pouvez définir la couleur de remplissage et, éventuellement, une ligne de texte que d'une description de ce que vous souhaitez joindre. Création d'un objet dans la sélection du panneau d'instruments, dans le menu principal ou dans le menu en appuyant sur le bouton gauche de la souris dans un graphique affichant et en faisant glisser le curseur vers la taille souhaitée; relâchant le bouton mettra la dernière coordonnée. Pendant la construction, apparaissent sur la carte de la nouvelle zone (initialement couleur grise), qui contrôlent en permanence la phase de conception, afin de permettre à l'utilisateur de vérifier en temps réel la taille réelle. Il convient de garder à l'esprit que, pour des raisons pratiques, les zones de petites parties de 50 pixels de chaque côté seront automatiquement éliminées, pourquoi pas jugé utile et d'éliminer la possibilité de créer des objets invisibles (comme un objet de 1x1 en pixels) que Pourrait créer des problèmes pour leur annulation. Ensuite, vous pouvez modifier les paramètres de la nouvelle entreprise de double cliquer avec le bouton gauche de la souris sur lui-même, qui présentera un dialogue avec l'actuel titulaire du nouveau poste. A tout moment, vous pouvez déplacer ou redimensionner un domaine: dans le premier cas, comme pour les autres types d'objets, il suffit de sélectionner l'objet avec la souris et en maintenant le bouton droit, faites glisser l'élément graphique à la position souhaitée, dans la deuxième Cas, la taille peut être modifié en faisant glisser le bord inférieur droit ou jusqu'à ce qu'il atteigne la taille voulue.

La figure ci-dessous montre la fenêtre est de modifier un objet Zone. Comme tous les objets, la fenêtre présente un domaine où vous devez entrer un nom unique dans le projet.



Le "Texte" permet de formuler une description, cette note sera affiché dans le coin supérieur gauche à l'intérieur du graphique. En option, vous pouvez sélectionner le texte en gras, en agissant sur le chèque.

Dans la correspondance de la "couleur" est un bouton qui représente la couleur d'arrière-plan actuelle de l'objet, appuyez sur ce bouton permet d'accéder à la fenêtre de sélection des couleurs, de changer le réglage en cours.

En plus de ces paramètres, vous pouvez définir la position et les dimensions de la carte, en entrant les coordonnées correspondant directement dans le coin supérieur gauche de l'objet et sa taille en largeur et en hauteur.

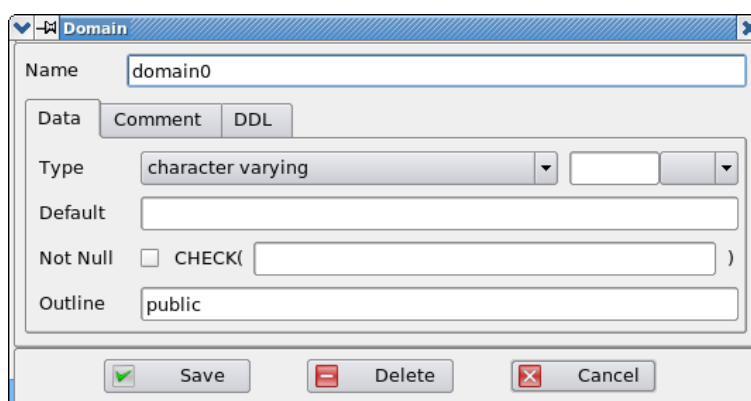
Un tel changement sera effectué dans le schéma du projet de fermer la fenêtre de changement.

Domain

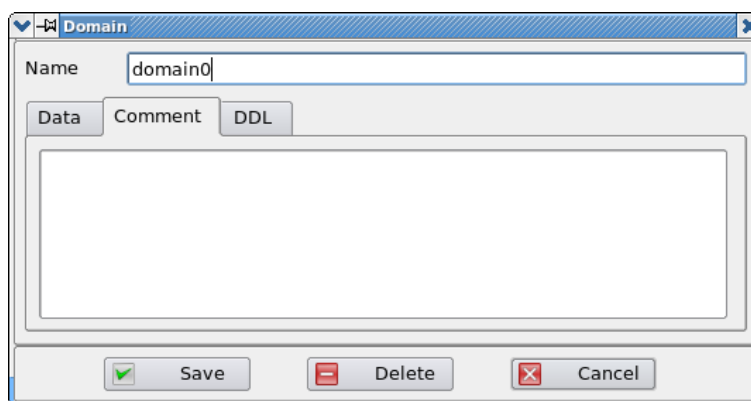
Pour les spécifications techniques des domaines connexes peuvent être trouvés dans la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet de domaine.

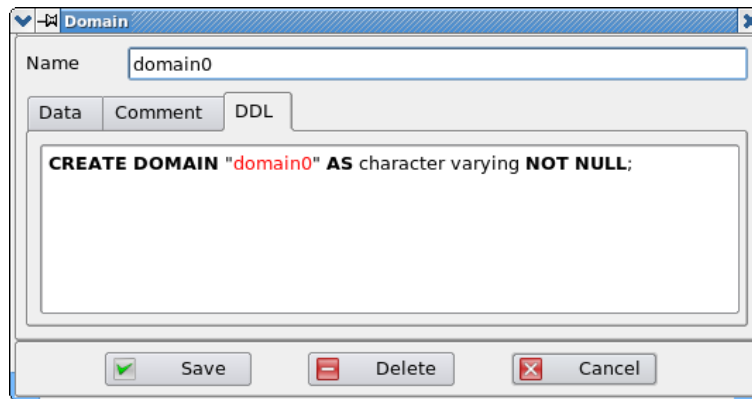
Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre se compose de trois dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet



Dans le premier dossier "données" sont les principales propriétés de l'objet. Le combiné "Type" contient une liste de tous les types de données a permis la libération de PostgreSQL sélectionné, et si vous placez votre souris à côté du combiné et, si elle tourne info-bulle les options en général, vous voyez une brève description du type actuellement sélectionné.



Le second dossier est un domaine dans lequel vous pouvez entrer une description de l'objet; PostgreSQL dispose de presque tous les objets d'une propriété Comment, pour permettre au document objets.



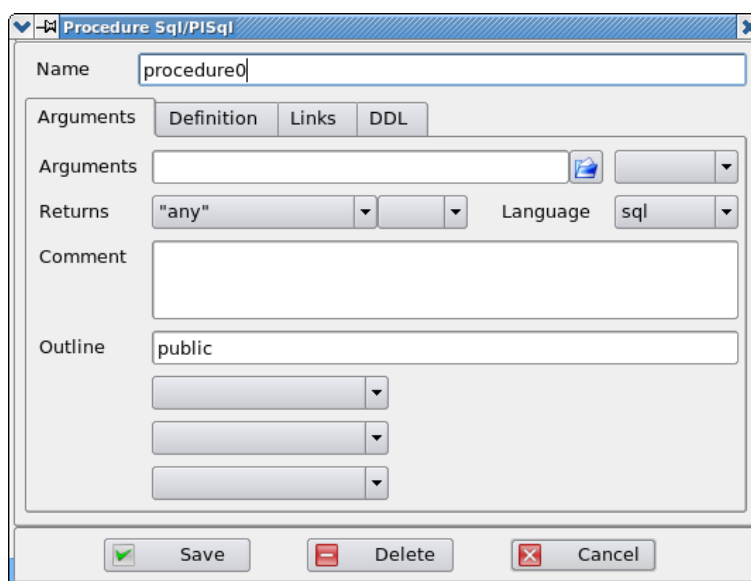
Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

Procédure / Fonction

Pour les spécifications techniques concernant les procédures peuvent être trouvées dans la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet procédure (ou fonction).

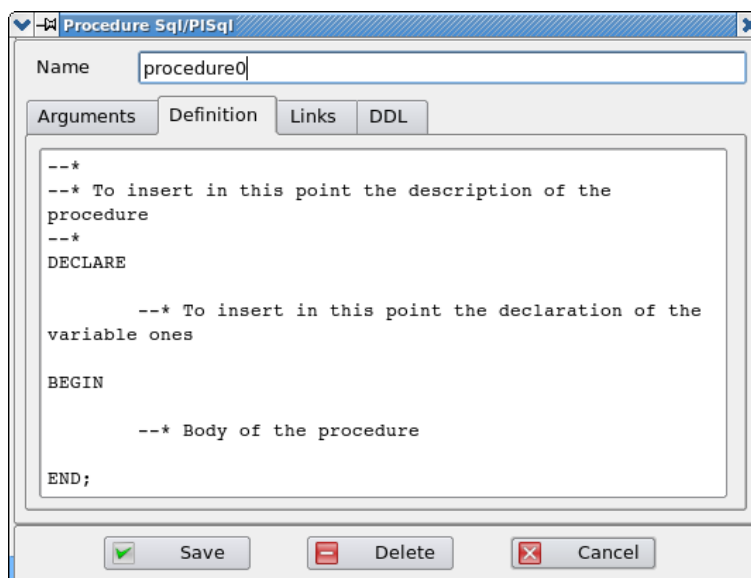
Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre se compose de quatre dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet.



Le "Thèmes" vous pouvez entrer une liste de paramètres de la procédure, séparés par une virgule, la procédure vérifie la validité des chaînes entrées, qui doivent correspondre à des types acceptés par PostgreSQL, y compris les types définis (comme décrit dans les paragraphes suivants). Sur la droite de ce champ est également un bouton, qui ouvre une liste contenant tous les types; sélection avec le double clic de souris, de déplacer le type des thèmes choisis sur le terrain.

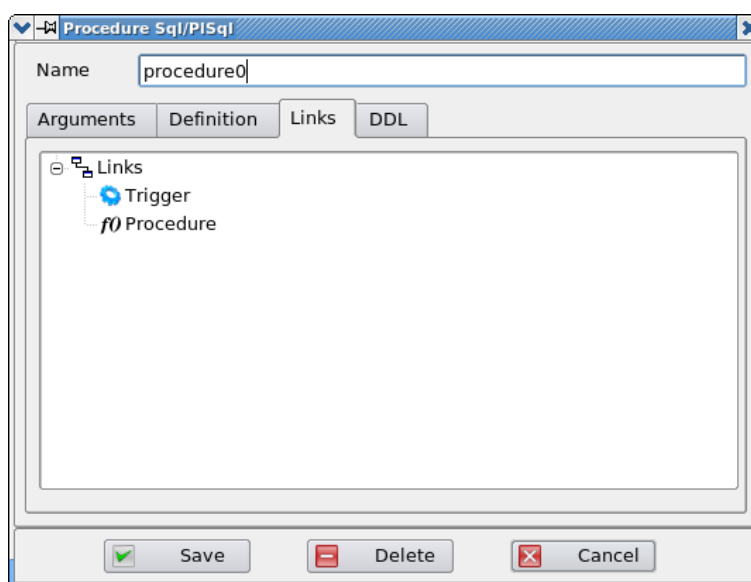
Le combiné "retours" contient une liste de tous les types de données sont autorisés sur toutes les versions de PostgreSQL, à l'heure actuelle, il n'existe aucune distinction entre les différentes versions, et le suivi devraient être effectués par l'utilisateur.

Les trois dernières combinaisons permettent de définir le mode de fonctionnement de la procédure.

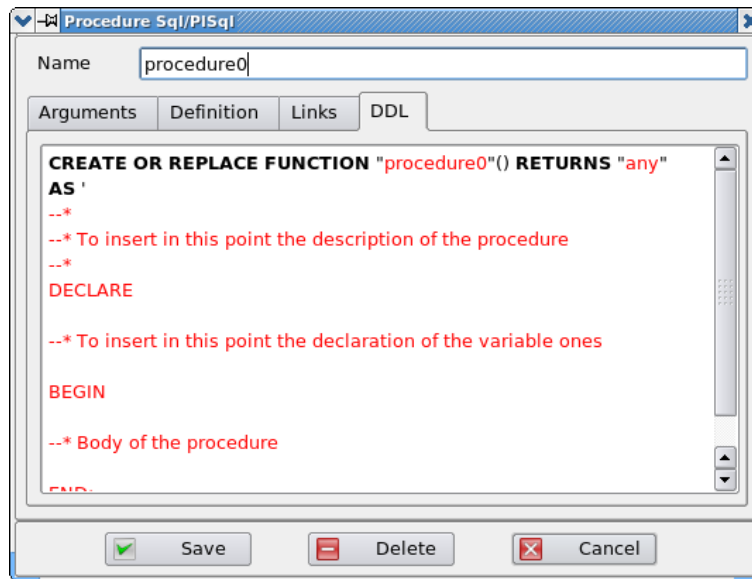


Dans le dossier "Définition" peut être inséré dans le code SQL langue souhaitée, selon l'approche choisie dans le précédent dossier. Par défaut, et uniquement pour les nouvelles procédures, vous entrez un texte déjà prédéfinies, qui peuvent servir de base pour la rédaction de la fonction est d'avoir à l'esprit que la structure du texte de la langue bassa pgsq par défaut, il est possible qu'il n'est pas utilisable Si vous sélectionnez une approche différente.

Note: Strings compris les guillemets simples (syntaxe SQL), dans la définition, sont automatiquement converties correctement et pour la création d'une procédure régulière dans la base de données.



Le troisième onglet "Liens" présente une liste structurée d'arbre, qui contient les rapports de la procédure avec les autres éléments contenus dans le projet. La liste est seulement à titre informatif, et n'a pas de fonction.



Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

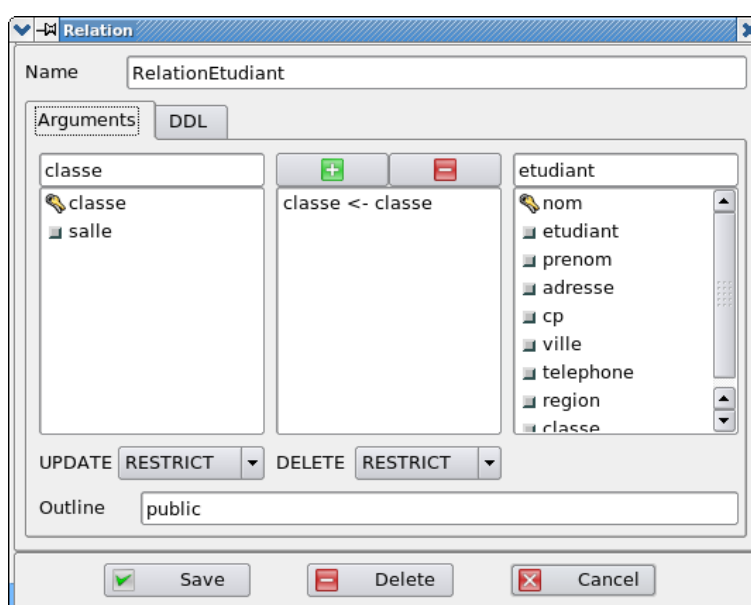
Relation

Pour les spécifications techniques sur les relations entre les tableaux, consultez la documentation officielle de PostgreSQL.

En ce qui concerne la création et l'utilisation des relations, a déjà donné des explications détaillées en paragraphi plus tôt.

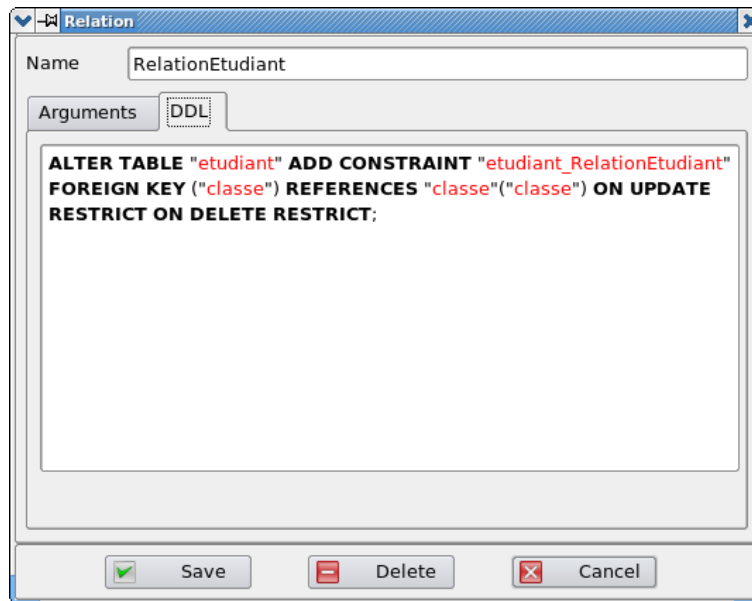
La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet rapport.

Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre est composée de deux dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet.



Dans le dossier "Thèmes", trois listes. La liste de gauche la liste de tous les champs de la table de la source (ou le père), tandis que la liste de droite liste tous les champs dans le tableau de destination (ou fille), dans le centre de la liste peuvent être trouvées toutes les relations entre terrain et le terrain entre les deux tableaux. Pour établir une relation entre deux tables doivent être choisis dans chacun de ces domaines pour être connecté, et cliquer sur le bouton en haut à gauche de la liste centrale (identifié par une "+"); ce domaine seront sélectionnés pour peupler la liste des Relations dans la liste centrale. Il n'est pas possible de créer une relation sans avoir au moins un élément. Pour supprimer une ligne de la liste est essentielle pour appuyer sur le bouton situé en haut à droite (identifié par un "-").

En duo, dans le cadre des trois listes sont utilisées par PostgreSQL, et de déterminer le type de relation entre les deux tableaux, ainsi que la définition de ce type de relation conditions de représentation graphique de la ligne reliant dans le diagramme, afin de faciliter l'identification et la compréhension de la Type de relation.



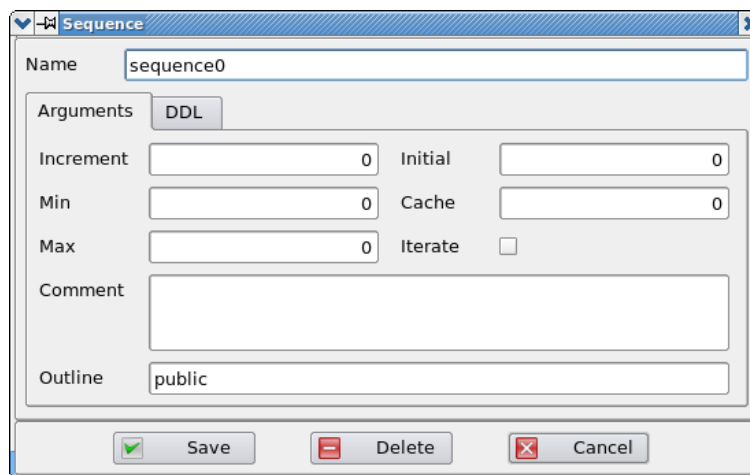
Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

Séquence

Pour les spécifications techniques relatives séquences peuvent être trouvés dans la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet séquence.

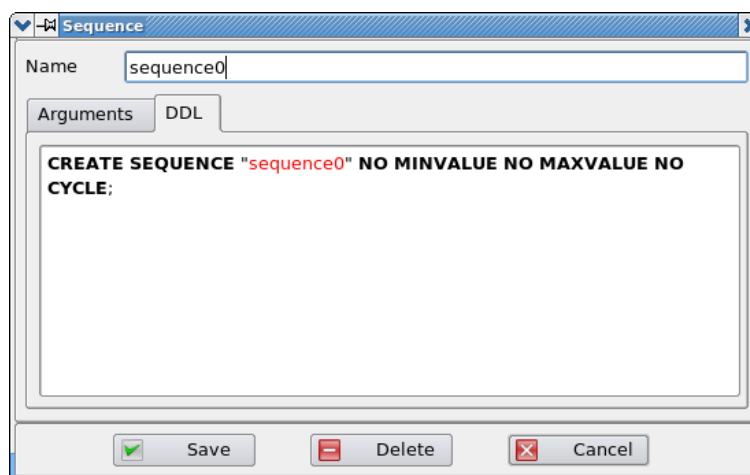
Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre est composée de deux dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet.



The 'Sequence' dialog box, 'Arguments' tab, shows the following fields:

- Name: sequence0
- Increment: 0
- Initial: 0
- Min: 0
- Cache: 0
- Max: 0
- Iterate: ☐
- Comment: (empty text area)
- Outline: public

Buttons at the bottom: Save (green checkmark), Delete (red minus), Cancel (red X).



The 'Sequence' dialog box, 'DDL' tab, shows the following SQL command:

```
CREATE SEQUENCE "sequence0" NO MINVALUE NO MAXVALUE NO CYCLE;
```

Buttons at the bottom: Save (green checkmark), Delete (red minus), Cancel (red X).

Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

Stamp

Le timbre est l'objet d'un nouvel objet ayant des caractéristiques particulières. Comme pour les objets domaine, le sujet n'a pas Timbre fonctions, que ce soit dans le cadre du projet que la création de la base de données.

L'objet est présenté graphiquement avec un simple rectangle qui contient des informations sur le projet, qui comprend: le nom du projet, l'auteur, la version et la date de l'examen des projets de base de données. Toutes ces informations sont tirées du même projet, et puis vous ne pouvez pas apporter de modifications sur ces objets, et ce n'est donc pas une boîte de dialogue programmées, et tout changement dans la propriété du projet sont automatiquement répercutée sur les objets de timbre, de mise à jour directement leur contenu .

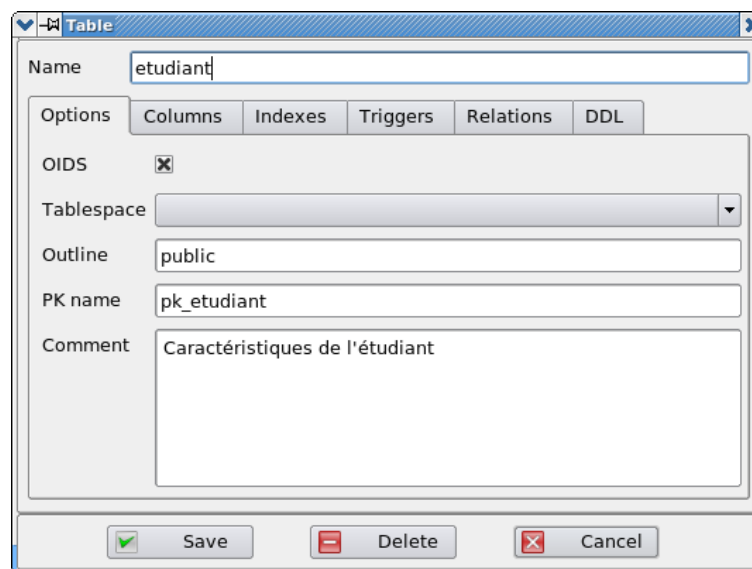
Comme tous les autres objets, vous pouvez créer encore plus d'objets de ce type dans le diagramme, et indépendamment de l'affichage sur chaque projet, le placement peut être effectué de façon similaire à d'autres objets, tout en n'étant pas tout à fait possible de modifier la taille.

Tableau

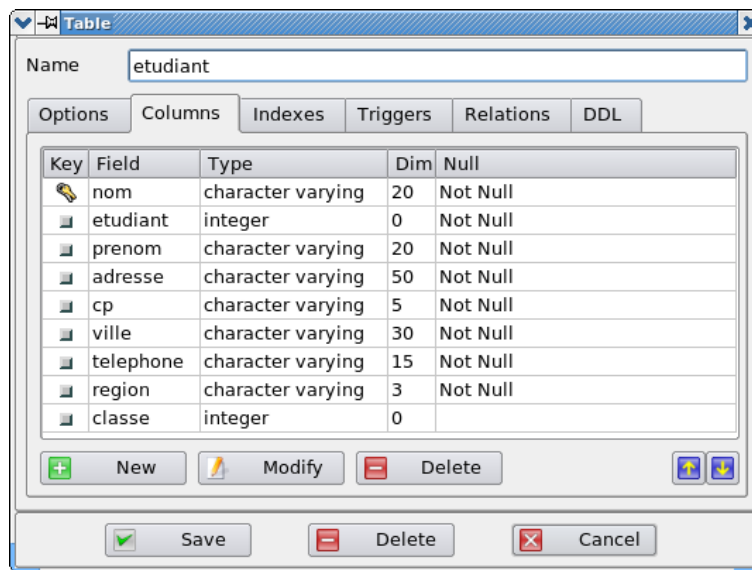
Pour les spécifications techniques sur les tableaux, consultez la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet tableau.

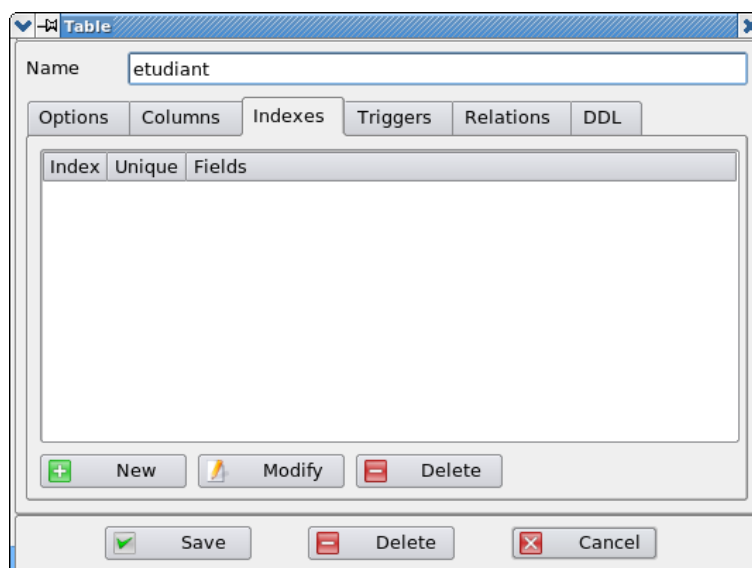
Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre est composée de six dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet.



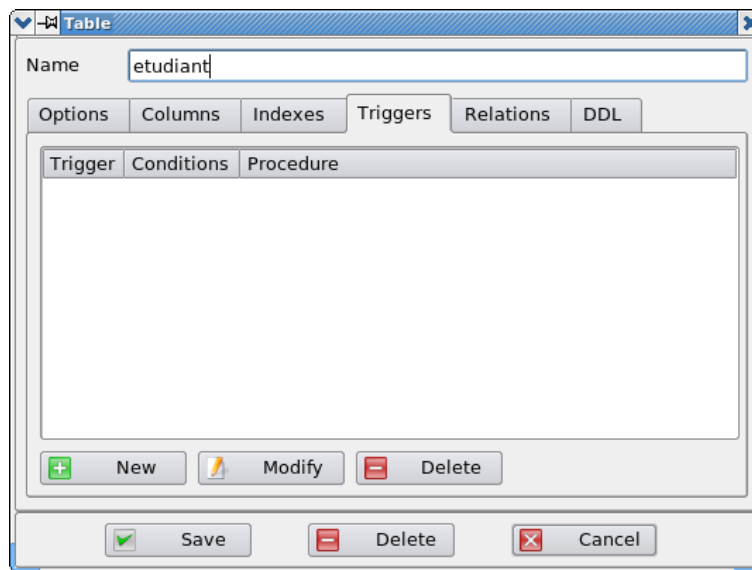
Dans le premier dossier sur "Options" sont toutes les propriétés de la table. Le combiné "tablespace" contient la liste de tous les objets de table, dans le projet, en sélectionnant un, il est amarré à la table. Il n'est donc pas possible de donner une table spécifique, dans ce cas, le tableau sera associé à la table par défaut PostgreSQL.



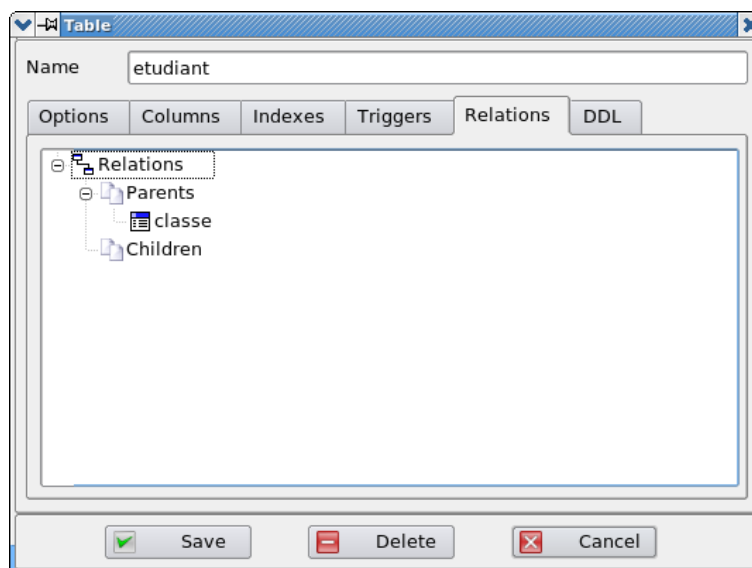
Le deuxième dossier "colonnes" présente une liste de tous les domaines et à l'horaire le permet, grâce à des boutons apparaissent, de l'accès à l'information sur les différents champs de la table. Double-cliquez sur une ligne de la liste active se comporte comme un bouton modifier, d'ouvrir le dialogue pour la modification des propriétés de la matière.



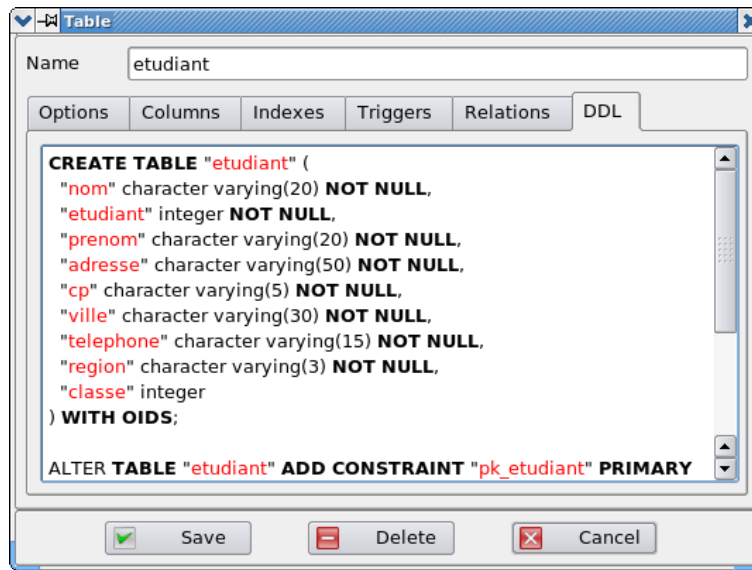
Le troisième dossier "Indices" présente une liste de tous les indices sur la table, et permet grâce à des boutons apparaissent, de l'accès à l'information sur les différents indices de la table. Double-cliquez sur une ligne sur la liste comporte comme bouton de modification, d'ouvrir le dialogue pour la modification des propriétés de l'indice.



Le quatrième dossier "Triggers" présente une liste de tous les déclencheurs liés à la table, ce qui permet grâce à des boutons apparaissent, de l'accès à l'information sur les objets individuels. Double-cliquez sur une ligne sur la liste comporte comme un bouton modifier, en ouvrant la boîte de dialogue pour la modification des propriétés de l'objet. Ce mode est ajouté à la norme fonctionnalités de l'édition de déclenchement, qui seront décrites ci-après.



Le cinquième onglet "Relations" présente une arborescence liste, qui contient les rapports de la table avec les autres éléments contenus dans le projet. La liste est seulement à titre informatif, et n'a pas de fonction.



Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

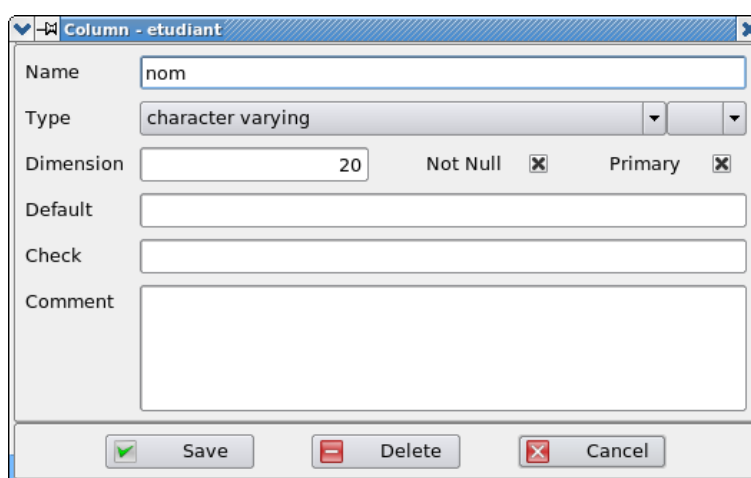
Tableau Fields

Pour les spécifications techniques sur les champs d'un tableau, reportez-vous à la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un champ d'une table.

Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique dans le tableau. Outre le nom, la fenêtre contient toutes les propriétés de la matière.

Modification d'un champ de la table n'est accessible que par la fenêtre d'édition de table.



Le combiné "Type" contient une liste de tous les types de données a permis la libération de PostgreSQL sélectionnés. Tooltip Si l'option est activée en plaçant la souris combiné verrez une brève description du type de champ sélectionné.

Passant sur la case à cocher "clé primaire" aboutit à l'activation de la case "pas nulle", et la création d'un nom de la clé primaire dans l'édition de la table.

La "taille" contient la taille du terrain. Le contenu est traité comme du texte, dont la valeur doit être composé de l'ensemble des partis et la partie décimale, séparés par une virgule, ce qui n'est pas nécessaire si la première décimale est égale à zéro.

Note: Les modifications apportées à ces camps ne sont pas annulé si vous souhaitez annuler les modifications apportées à l'édition de la table.

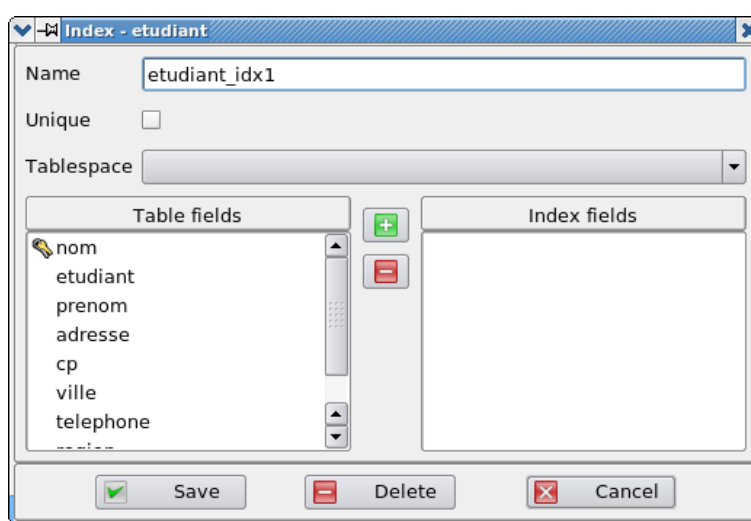
Table Index

Pour les spécifications techniques sur les indices d'un tableau, reportez-vous à la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un index de la table.

Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique dans le tableau. Outre le nom, la fenêtre contient toutes les propriétés de la matière.

Modification d'un index de table est accessible que par la fenêtre d'édition de table.



Le combiné "tables" contient la liste de tous les objets de table dans le projet. En sélectionnant l'une, il est accroché à elle est de toute façon impossible de ne pas attribuer une table, dans ce cas, l'indice sera affecté à la table par défaut PostgreSQL.

Pour la composition de l'indice domaines, il existe deux listes: la liste de gauche contient la liste de tous les domaines dans le tableau, tandis que la liste de droite répertorie tous les domaines inclus dans l'indice. A travers les deux boutons situés entre les deux listes, vous pouvez ajouter ou supprimer un champ de l'indice ("+", ajoute-t-il, "-" supprimer).

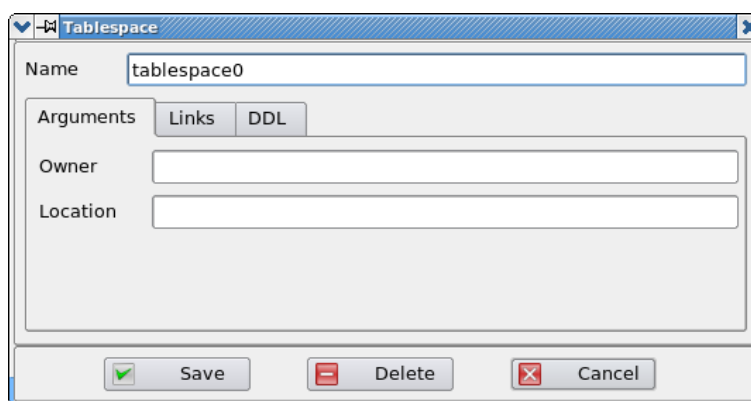
Note: Les modifications apportées à ces indices ne sont pas annulé si vous souhaitez annuler les modifications apportées à l'édition de la table.

Tablespace

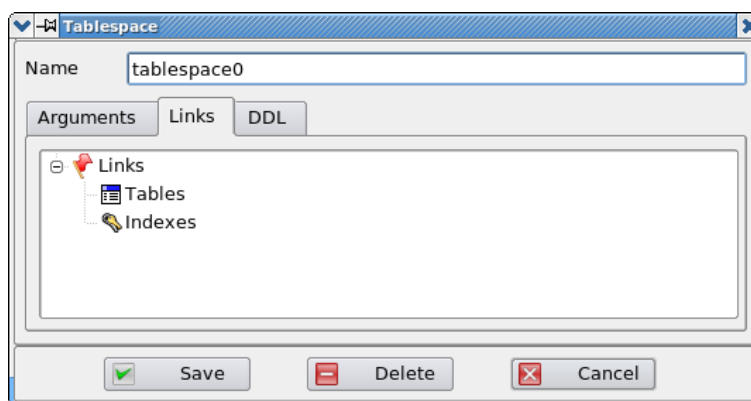
Pour les spécifications techniques relatives tables peuvent être trouvées dans la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet de table.

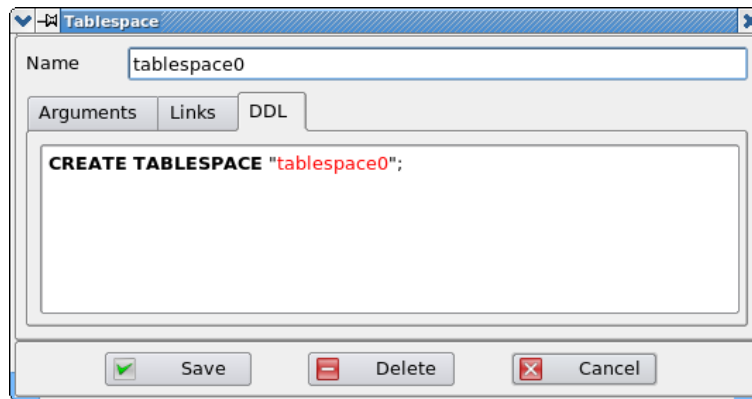
Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre se compose de trois dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet.



Dans le premier dossier "d'actualité" sont tous des propriétés de l'objet.



Le deuxième bord "Liens" présente une liste structurée d'arbre, qui contient les rapports des tables avec les autres éléments contenus dans le projet. La liste est seulement à titre informatif, et n'a pas de fonction.



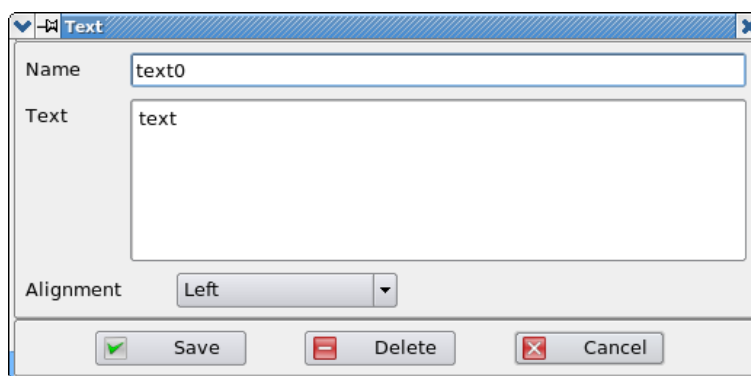
Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

Texte

Quant aux objets de type Zone et de timbre, le sujet a Texte uniquement dans le schéma graphique du projet. Son utilisation pourrait être d'une superficie de décrire la figure, ou comme un commentaire du projet présentés dans le graphique.

La fenêtre d'édition de ce type d'objet, comme indiqué dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés.

Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet.



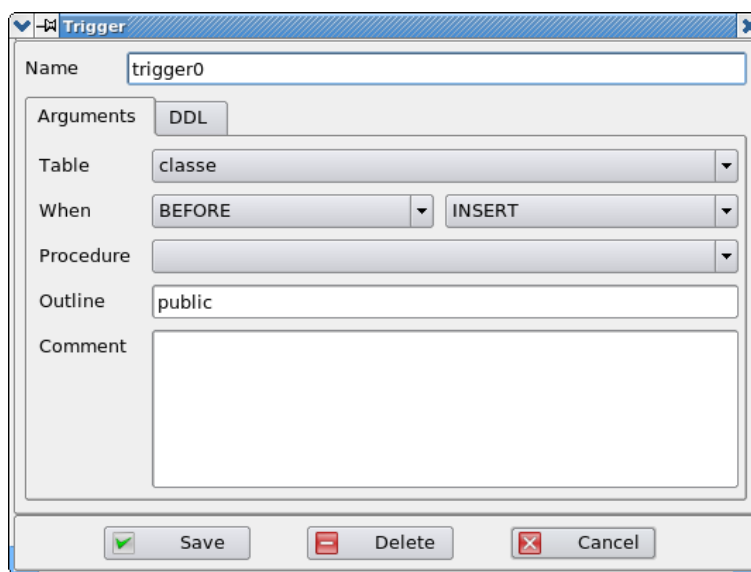
Comme décrit précédemment, l'objet du texte est un simple texte descriptif pour les biens consistant dans le contenu de ce texte et, éventuellement, comme il est aligné dans l'espace graphique. Contrairement à un domaine particulier, le texte peut être composé de plusieurs lignes, alors la fenêtre est un domaine de lignes éligibles pour accéder au texte composants; espace nécessaire pour la construction du graphique est déterminée par la taille de ces lignes et son nombre, tandis que l'alignement Détermine le visuel.

Trigger

Pour les spécifications techniques sur la gâchette, reportez-vous à la documentation officielle de PostgreSQL.

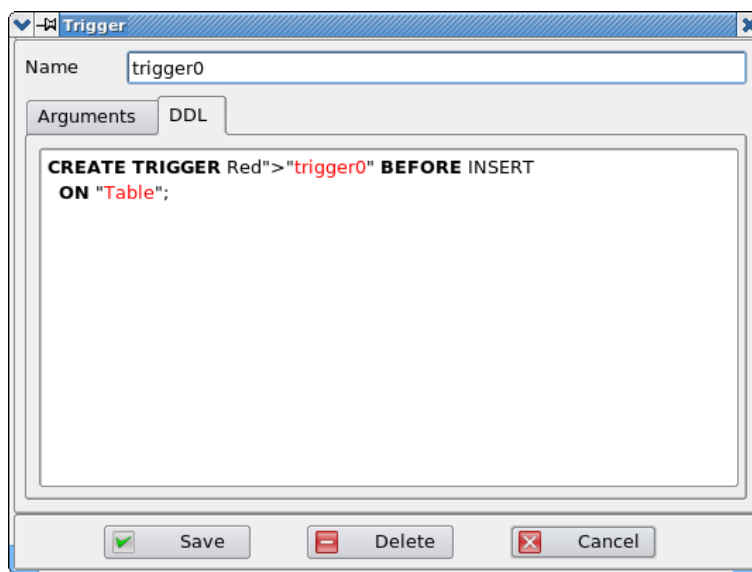
La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet déclenche.

Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre est composée de deux dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet.



Le dossier "Thèmes" contient toutes les propriétés, y compris ses références à d'autres objets dans le projet. Le combiné "Tableau" contient la liste de tous les types d'objets contenus dans le projet de tableau, tandis que le combiné "Procédures" contient la liste de tous les objets de la procédure.

Note: Il n'est pas possible de créer un objet dans le projet de déclencher s'il n'y a pas de tableaux ou de procédures.



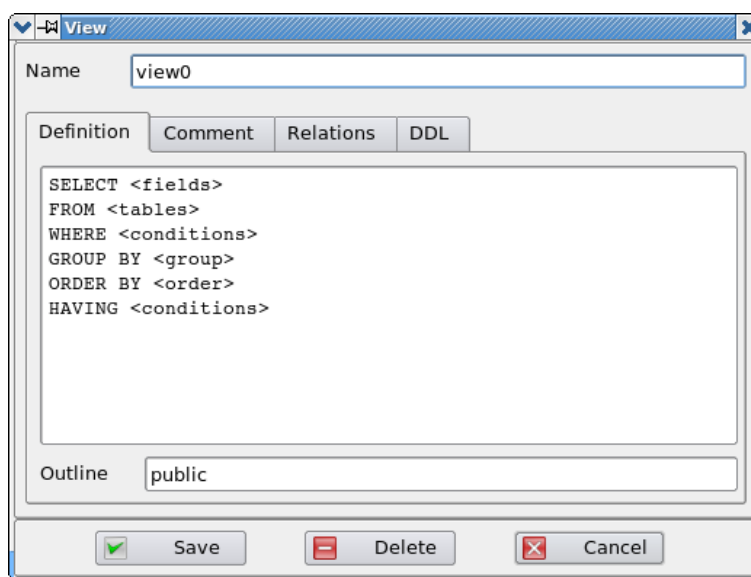
Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

Voir

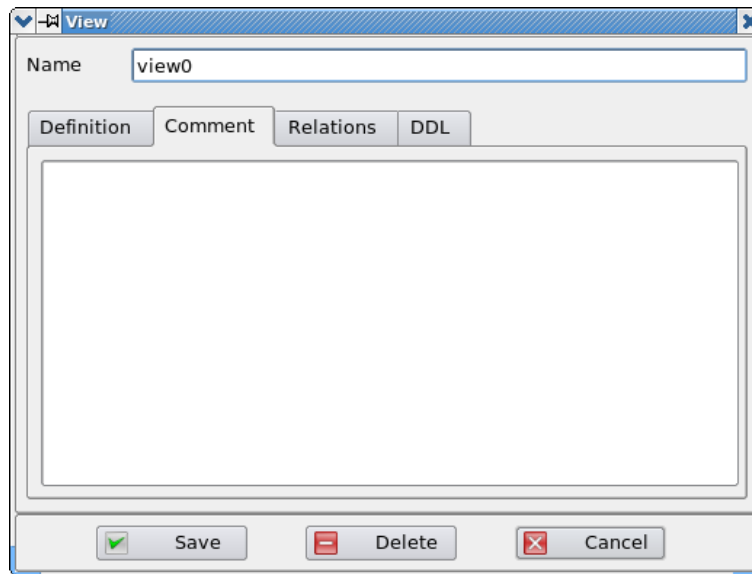
Pour les spécifications techniques concernant les vues peuvent être trouvées dans la documentation officielle de PostgreSQL.

La fenêtre présentée dans les figures ci-dessous, vous permet de modifier les propriétés d'un objet.

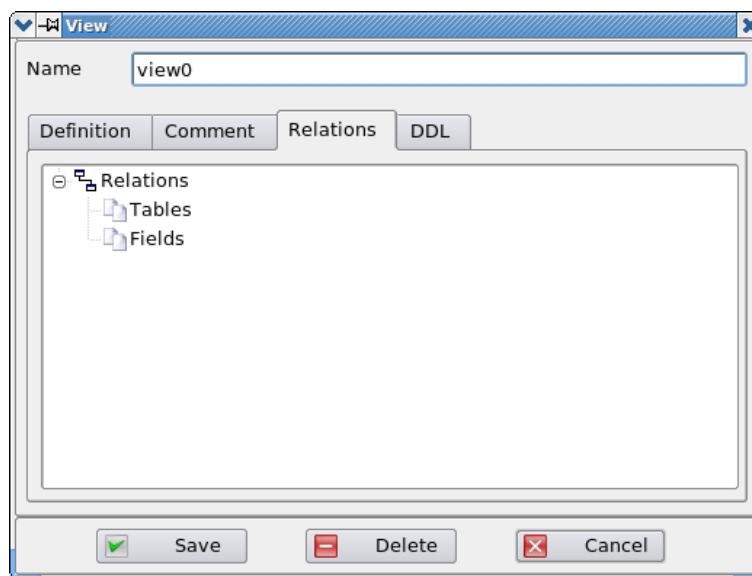
Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet, unique au sein du même projet. La fenêtre se compose de quatre dossiers, dans le groupement des logiques différentes caractéristiques de l'objet.



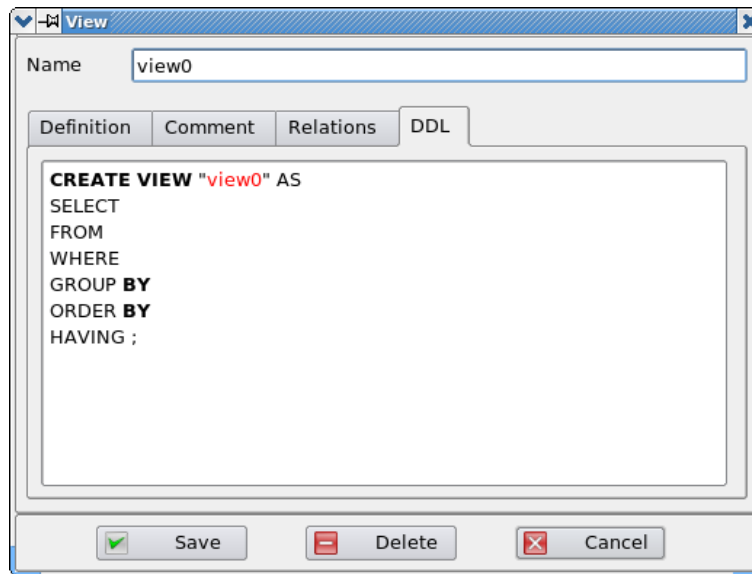
Dans le dossier "Définition", vous pouvez accéder à la requête sur la vue SQL. En principe, la procédure ne prévoit pas de contrôle sur le contenu de la requête, mais il est extrait de la liste des champs, afin de les considérer comme détaillé dans le schéma du projet. Une erreur dans la mise SELECT, détermine également dans l'interprétation de cette liste, et donc une mauvaise représentation dans le graphique. Pour les nouveaux éléments sont ajoutés automatiquement le suivi de la base de SQL dans le but de faciliter la construction.



Comme beaucoup d'autres objets de base de données, il est possible de définir une description de vue, qui seront utilisées pour la construction de la base de données PostgreSQL.



Le troisième onglet "Relations" présente une arborescence liste, qui affiche Toute rapports à l'tables et des vues dans le projet, et détecté par définition vue. La liste est seulement à titre informatif, et n'a pas de fonction.

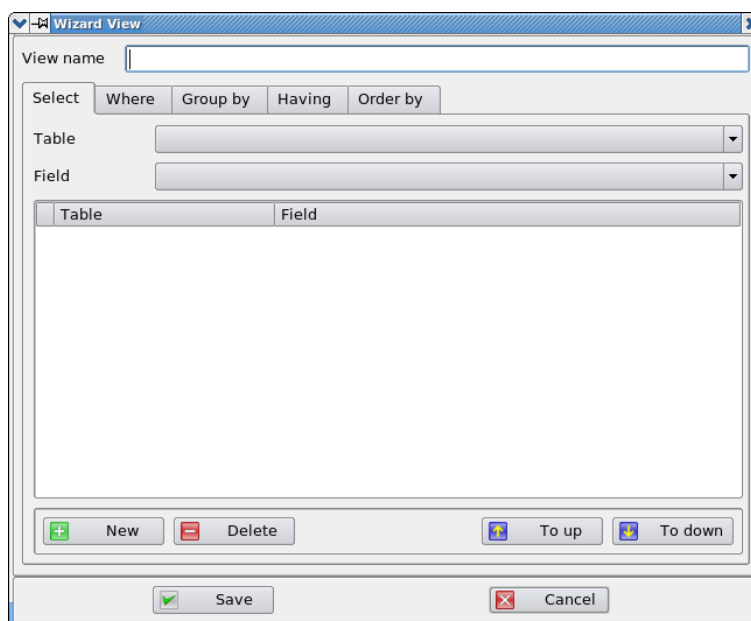


Le dernier dossier, existant dans presque toutes les fenêtres de la base de données orientée objet, figurent les commandes SQL sur le bâtiment et la construction de l'instruction se déroule en temps réel, et repose sur les paramètres de la propriété figurant dans la fenêtre en cours.

Voir l'assistant de création

En créant des vues, pgDesigner fournit un assistant qui vous permet de créer un objet vue d'un processus conduit. Dans le menu principal ou à partir du panneau d'instruments sur la gauche de la fenêtre, vous pouvez accéder et de lancer l'assistant qui, à travers une fenêtre contenant un certain nombre de dossiers, afin de permettre l'intégration des données nécessaires à la création de la vue.

Comme pour tous les objets d'un projet, la zone dispose d'une fenêtre où vous devez entrer le nom de l'objet qui sera créé, qui doit être unique au sein d'un même projet. La fenêtre est composée de cinq dossiers, correspondant à des commandes qui, normalement, faire un SELECT SQL.

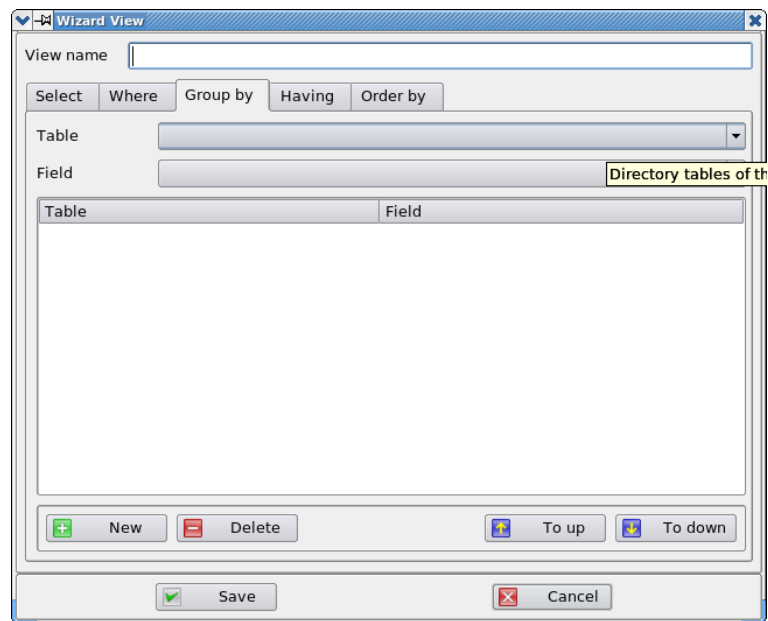


Dans le premier dossier "Sélectionner" Vous pouvez insérer les champs de tables et d'autres points de vue, qui fera partie de la requête de la vue. Comme vous pouvez le voir sur la figure, le dossier contient quatre boutons avec lesquels vous pouvez ajouter ou supprimer des champs, ou passer à un respect de l'ordre. Au centre est une liste qui répertorie tous les champs appartenant à la requête, y compris les références aux tables ou vues d'où ils ont été tirés, l'inclusion d'un nouveau domaine est réalisée en sélectionnant la table (ou vue) d'origine avec le combiné " Table "onglet dans la partie supérieure, et l'un des domaines qui en relèvent, agissant sur le deuxième combiné. Chaque modification apportée à la première combiné, le deuxième sera mis à jour automatiquement sa liste de chargement dans tous les domaines relatifs à la nouvelle sélection.

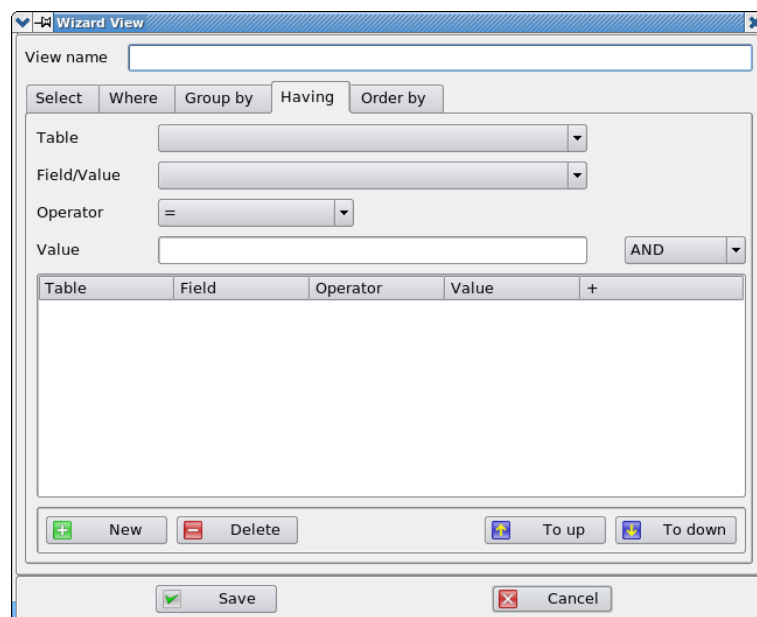
The screenshot shows the 'Wizard View' dialog box with the 'Where' tab selected. The 'View name' field is empty. Below the tabs, there are two rows for defining conditions. The first row has 'Table' and 'Field/Value' dropdowns, an 'Operator' dropdown set to '=', and a 'Table' dropdown. The second row has 'Table' and 'Field/Value' dropdowns, and an 'AND' dropdown. Below these is a table with columns: Table, Field, Operator, Table, Field/Value, and a '+' button. The table is currently empty. At the bottom, there are buttons for 'New', 'Delete', 'To up', 'To down', 'Save', and 'Cancel'.

Table	Field	Operator	Table	Field/Value	+
-------	-------	----------	-------	-------------	---

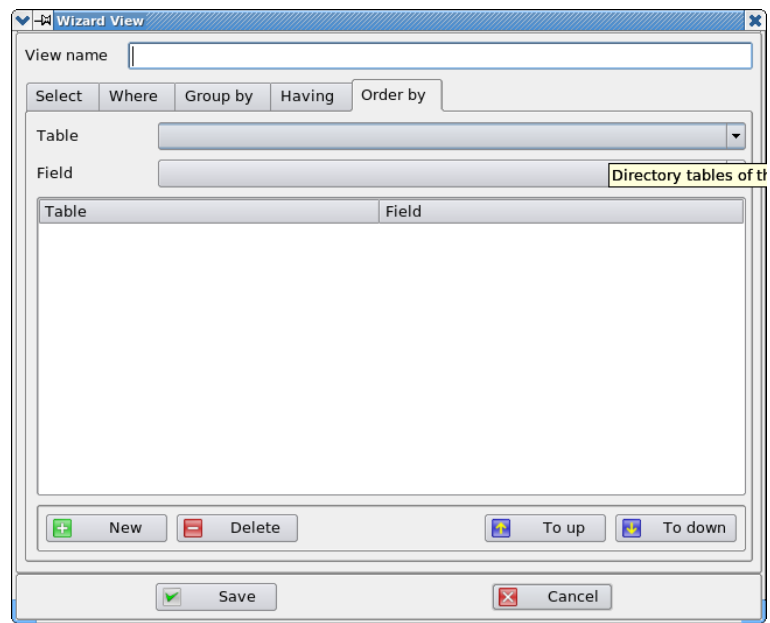
Dans le deuxième onglet "Où" est possible de définir les conditions du filtre de requête. Basé sur le criquet pèlerin dans la précédente carte, vous pouvez définir les conditions dans lesquelles l'opinion réaliser l'extraction des données. Travers le présent contrôles onglet vous pouvez Aussi insérer des champs calculés (par exemple SUM), agissant convenablement sur les contrôles. La liste ci-dessous onglet présente une liste de conditions inclus dans la requête, et comme pour la précédente carte, vous pouvez ajouter ou supprimer des lignes ou des conditions afin d'une manière différente.



Le troisième onglet "Groupe" vous permet d'entrer dans le groupement nécessaire si, par exemple, l'inclusion d'un champ calculé fonctionne à la somme de la valeur d'un domaine donné (SUM). Comme les précédents, même ici, il ya les habituels boutons: insérer un nouveau groupement, d'effacer une ordonnance existante, la séquence différents type d'éléments dans la liste.



Le quatrième onglet "Ayant" peut être utilisé pour placer des conditions autres que celles qui sont gérées par WHERE. Pour une description détaillée de la norme syntaxe SQL, veuillez vous référer à d'autres documents.



La dernière carte "par décret" vous permet de définir l'ordre dans lequel seront fournis à partir de requêtes sur les données avant de les rendre disponibles. Comme les autres cartes, cela présente les habituels boutons de gestion de la liste.

Autres fonctions

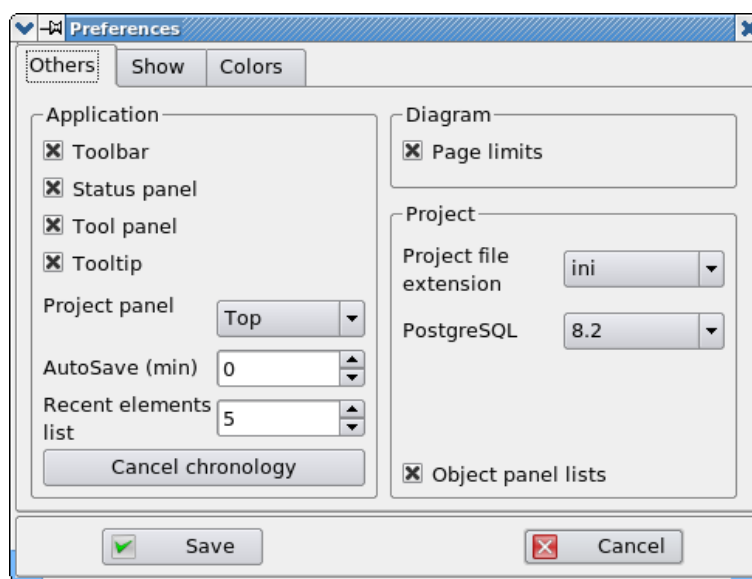
Dans les paragraphes figurant dans le présent chapitre décrit certaines caractéristiques pgDesigner pas lié à un projet, mais qui sont utilisées ou qui sont destinées à aider dans la gestion de la demande.

Configuration pgDesigner

Les paramètres généraux pgDesigner sont enfermés dans une fenêtre séparée, accessible à partir du menu principal. Grâce à cette fenêtre, vous pouvez changer à la fois l'apparence et de l'ouverture et de projets, à la fois les paramètres par défaut pour les nouveaux projets.

La fenêtre se compose d'une série de dossiers contenant les paramètres généraux et actuel pgDesigner, observé par le grand fichier de configuration, qui sera examinée dans les chapitres suivants.

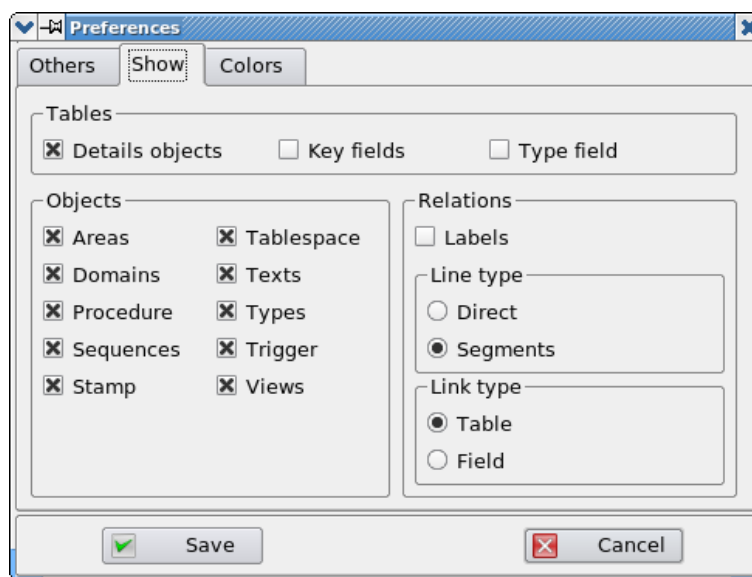
Comme vous pouvez le voir sur la figure ci-dessous, dans les divers dossiers, il ya toute une série de paramètres, pour définir les global aspect et la pgDesigner, le conditionnement de certains éléments de l'historique, ou pour configurer les valeurs par défaut pour les nouveaux projets.



- Cochez la case "Barre d'outils" permet de cacher le tableau de bord par le menu;
- Cochez la case "Statut Panel" vous permet de cacher le panneau inférieur dans la fenêtre principale;
- Cochez la case "Groupe d'outils" permet de cacher le panneau d'instruments sur la partie gauche de la fenêtre principale;
- Cochez la case "Tooltip" permet l'affichage de la description qui apparaissent quand on passe sur un objet (par exemple un bouton);
- Le combiné "Panel projets" détermine la position des onglets du panneau de projets;
- "AutoSave" est utilisé comme une procédure dans le fond, qui effectue automatiquement des économies projets changé. La valeur contenue dans ce champ détermine la période de temps entre un sauvetage et de l'autre, la valeur est configurable par pas de 5 minutes, une valeur de zéro désactive la fonctionnalité;
- La valeur contenue dans la "éléments dans la liste" détermine le nombre maximum d'éléments historiques stockées dans le fichier de configuration, et utilisés pour remplir le menu récents dans le menu principal, qui est utilisé pour diriger l'ouverture d'un projet sur ce disque;
- Cochez la case "Limits la page" fonctionnalité permet de concevoir des lignes de séparation, ou les limites, dans le diagramme de la page, afin de voir comment le graphique peut être divisé en cours d'impression. Ces limites ont été conçues sous la forme de lignes de pointillés gris, afin de ne pas

interférer avec des objets visuels figurant dans le diagramme, les coordonnées et la taille des zones résultant sont déterminés en fonction des paramètres de l'impression en cours, alors que la taille et l'orientation De l'impression papier.

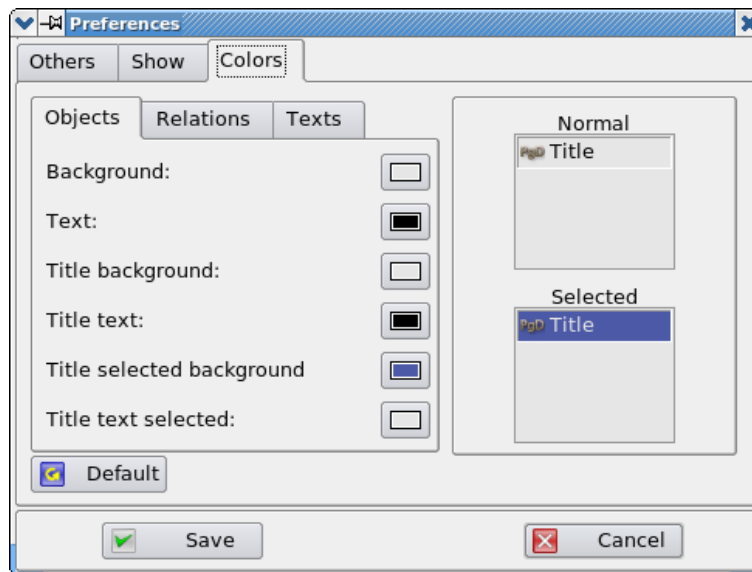
- Le "projet de l'extension de fichier" définit l'extension par défaut pour le sauvetage de nouveaux projets et cette valeur est purement indicatif et sous réserve d'une évolution constante, d'être influencés par des procédures de chargement et de sauvetage projets;
- Le combiné "PostgreSQL" détermine le pilote de base de données par défaut, le paramètre est utilisé comme un défaut pour les nouveaux projets, mais doit garder à l'esprit que pourraient avoir une incidence sur le chargement des projets SQL à partir de fichiers, qui ne fournissent pas de données précises identité de destination;
- Vérifier le "Panneau liste des éléments" affecte la visibilité du panneau situé à la droite du diagramme d'un projet, la condition n'est pas essentielle, car la taille de ce comité pour l'entière discrétion, même lors de l'utilisation de l'application.



Dans le prochain dossier, le deuxième en partant de la gauche, contient des paramètres qui influent sur la visibilité des objets à l'intérieur des projets. Plus précisément:

- Pour les tableaux, vous pouvez cacher les détails, ou de la liste des champs figurant dans le même tableau, ou décider d'afficher ou non la seule clé primaire, ou même simplement consulter le type de chaque champ, ne sont pas toutes les combinaisons sont possibles, en fait si Généralement vous choisissez de ne pas voir les détails des champs de votre table, vous ne pouvez pas sélectionner la case seulement des domaines clés. Vérifiez affecte également l'affichage d'autres articles, par exemple pour les relations que nous pouvons voir si oui ou non les noms des objets (sous la forme d'étiquettes placées au centre de chaque ligne), ou pour les procédures d'afficher ou de cacher les paramètres d'entrée et de sortie;
- Vérifiez le contenu dans les "objets" permettent de masquer certains types d'objet, à l'exception des tableaux et des relations en l'absence de la parcelle qui serait dénué de sens;
- Dans "Relations" il ya quelques paramètres du type d'affichage que vous souhaitez configurer seulement pour les relations; vérifier "étiquettes" permet de cacher les étiquettes avec les noms des relations sur le diagramme, tandis que "Type de ligne" et "Type crochet" vous Permet de déterminer la manière dont elles sont tirées les lignes rapport. Si le "Type de ligne" est fixée à "directe", la ligne suit une ligne directe de la table d'origine à la destination table, mais à condition que l'option Segment ligne est présenté comme une série de segments verticaux et horizontaux perpendiculaires . Si "crochet de type" pour être

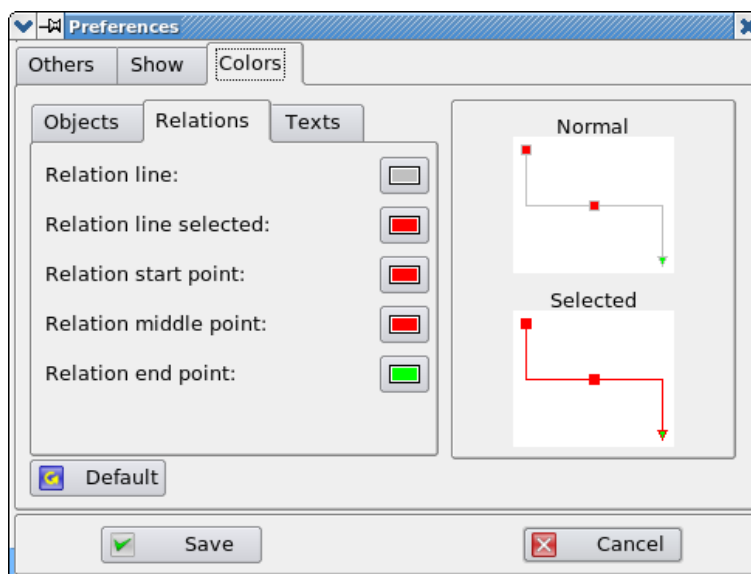
imposé à la "Table", la ligne commence à partir du bas du tableau d'origine et se terminant le haut de l'emplacement de la table, mais si elle est réglée sur "Field", la ligne commence à partir de la droite Côté lors de la première visite de terrain utilisés dans le rapport dans l'établissement d'origine et se terminant sur le côté gauche lors de la première visite de terrain utilisés dans le rapport du tableau de destination.



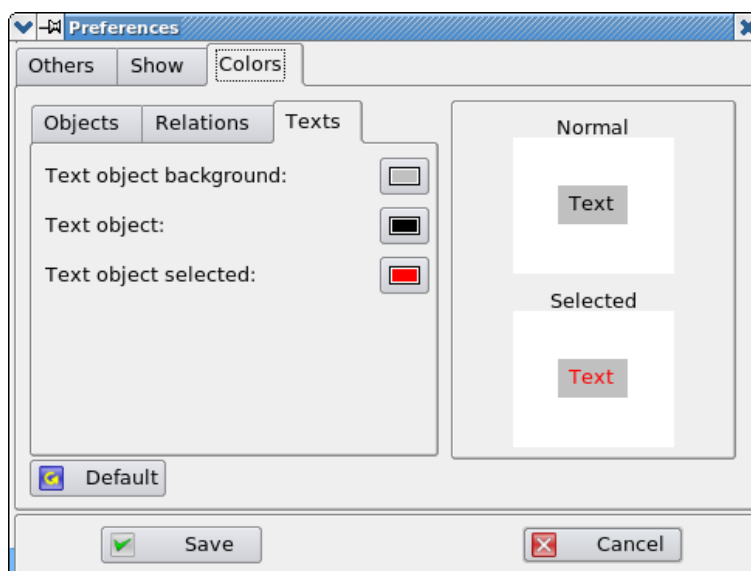
Dans le troisième dossier, le fichier "Couleurs", il ya trois autres dossiers dans lesquels vous pouvez définir les couleurs de différents types d'objets conçus dans le diagramme. Il faut garder à l'esprit, et seront décrits plus loin dans les chapitres suivants, que pgDesigner int rieur d finir trois classes d'objets, en fonction de l'approche et de graphiques   partir de laquelle il est mis dans le projet en g n ral des objets (tableaux, etc.), Les relations, Et les textes, pour les zones (un objet purement graphique), les param tres de couleur sont inclus dans la m me mesure et individuellement.

Chaque couleur dossier contient en son sein une liste des descriptions, des r f rences   de nombreux aspects graphiques pour le type d'objet qui se pr pare traiter chaque r f rence au droit sur un bouton, la couleur de ce qui refl te la configuration actuelle de l tablissement d crit. Sur la droite de la fen tre est un groupe qui, selon le type d'objet qui se pr pare param tre graphique montre un exemple de la fa on dont ce sera affich e dans le diagramme. Pour changer une couleur, appuyez simplement sur le bouton correspondant   la propri t  d tre modifi e, de mani re   ouvrir une bo te de dialogue, o  vous pouvez d finir la nouvelle couleur, y compris par l tablissement de valeurs RVB. L'amendement, une fois confirm , sera pr sent e dans l'exemple.   la fin de la configuration, et d'enregistrer les nouveaux param tres seront pr sent s avec un message de confirmation, ce qui ne sera possible de d terminer si la nouvelle approche sera appliqu e   tous les projets ouverts le seul projet actif, ou tout simplement stock s pour la prochaine de nouveaux projets. Il est estim  que si les changements sont confirm es et appliqu es aux projets, ils  crivent au-dessus de toutes les personnalisations effectu es sur des  l ments particuliers, et sera sauvegard  avec le projet, autrement, une personnalisation effectu e sur chacun des objets, le chargement d'un projet, ils l'emportent sur les Param tres par d faut.

Dans le dossier "objets" sont les param tres de couleur pour tous les points,   l'exception des relations, domaines, et le texte. En dehors de ces groupes particuliers d'objets, tout le reste est comme une fen tre graphique: un titre (le nom de l'objet) dans un rectangle semblable au titre d'une fen tre sur le bureau, et d'un gris clair, contient des d tails sur l'objet (Dans le cas d'un tableau, la liste des domaines ...).



Dans le deuxième dossier "Couleurs", il ya les paramètres de couleur pour les objets de type de rapport. Des objets de type rapport se produisent sous la forme de lignes, dont la continuité est conditionnée par le type de relation (obligatoire, et non obligatoire, etc ...) Entre les tables. Le point d'attaque à la source tableau (tableau père) est définie par un petit carré de couleur intégrale, tandis que le point d'attaque de la destination tableau (tableau fille) est conçu comme un morceau de flèche toujours pleins de couleurs, dans exactement la moitié. Cette ligne est également un petit rectangle de couleur pleine, et si le contrôle "Libellé" est activée, à côté du nom du rapport. Les paramètres de couleur à la fois pour que les points attachés la même ligne.



Le dernier dossier "Textes" permet de définir les couleurs des objets de type texte. Comme vous pouvez le voir sur la figure, ces objets sont de simples tableaux figurant dans le texte une petite zone de texte en fonction de leur taille. Dans les chapitres de ce type d'objet sera décrit plus en détail.

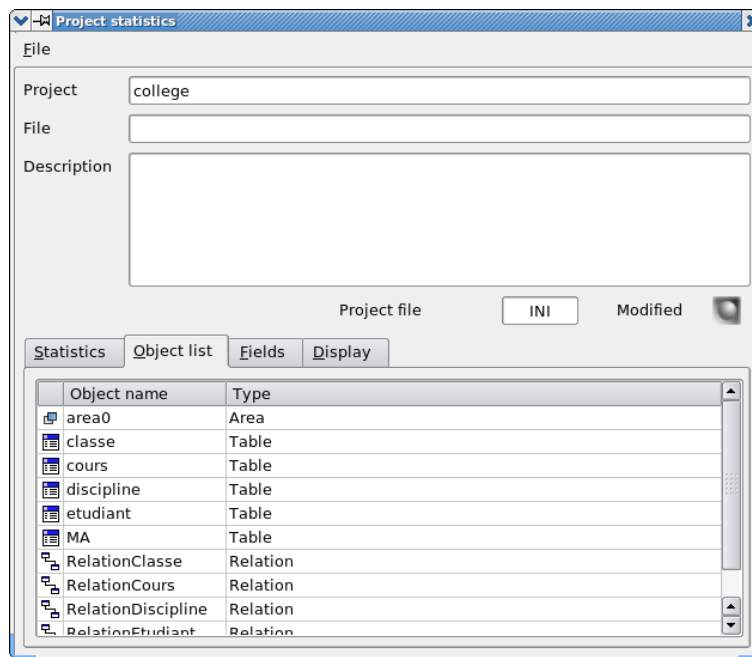
La fenêtre Statistiques

Les statistiques fenêtre contient une foule de renseignements liés à l'état actuel du projet. Comme vous pouvez le voir sur la figure ci-dessous, dans le haut de la fenêtre affiche certaines des informations qu'il est présent dans les paramètres du projet, à savoir: le nom du projet, le nom du fichier contenant le projet, la description du projet, Utilisées pour l'extension de fichier et une icône (ou DEL) pour indiquer l'état actuel de modifier (rouge = modifié).

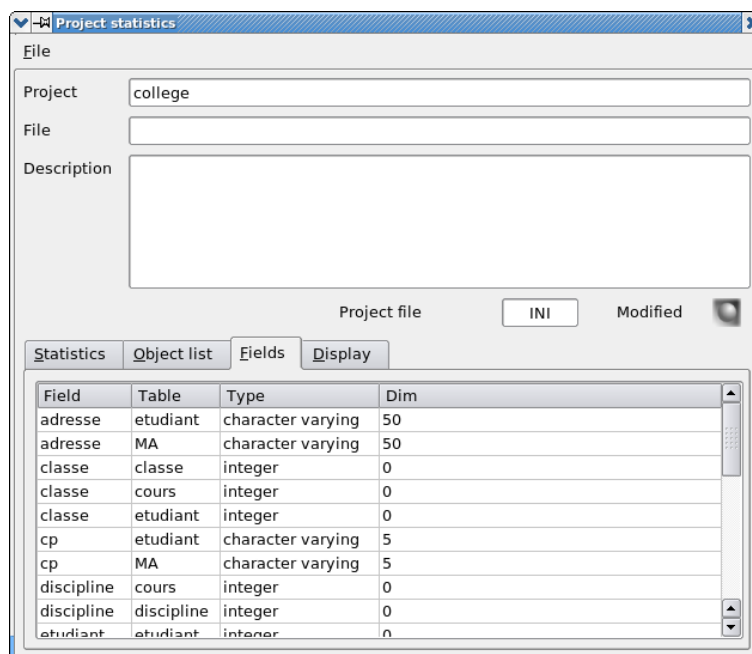
En dessous se trouve une série de dossiers contenant des informations statistiques: Statistiques Liste des objets, de champs, de l'affichage.

Count objects (11 total objets)	
Domains	0
Procedures/Function	0
Relations	4
Sequences	0
Tables	5
Table fields	25
Table indexes	0
Tablespace	0
Texts	0
Types	0
Trigger	0
Views	0
Graphic areas	1
Stamp	1

Dans le dossier "Statistiques" sont les valeurs correspondant au nombre d'éléments, réparties par type, qui figure dans le projet.

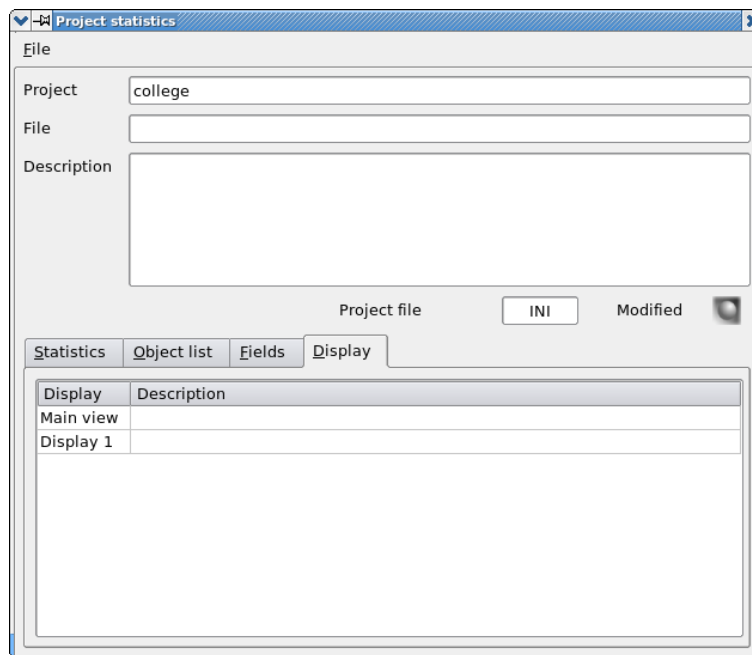


Le dossier "Liste des éléments" liste contient le nom et le type de tous les objets dans le projet. La liste a également une fonction, le double clic de souris sur une ligne de marques actives sur l'objet de diagramme et ouvre la fenêtre pour la modification des propriétés de l'objet lui-même.



Le dossier "Domaines" présente une liste comportant les noms de tous les domaines dans tous les tableaux dans le cadre du projet, outre le nom du domaine sont également affichées références au nom de la table elles appartiennent, le type et la taille du terrain . Quant à la liste figurant dans le dossier avant la caractéristique également de la liste des actifs, double-cliquez sur la souris sur une ligne de marques actives

sur la table de diagramme et ouvre la fenêtre pour la modification des propriétés de l'objet lui-même.

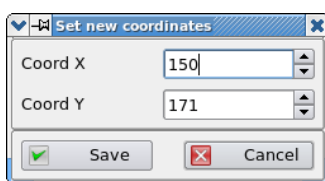


Le dernier dossier "Affichage" contient une liste d'afficher le contenu dans le projet. Comme dans les deux précédents dossiers liste a une fonction, le double clic de souris permet l'affichage correspondant actif, affichant le diagramme actuel.

Les statistiques de la fenêtre a également un menu avec lequel vous pouvez enregistrer le fichier ou l'imprimante pour envoyer des listes d'articles décrits.

Changement de lieu et les coordonnées d'un objet

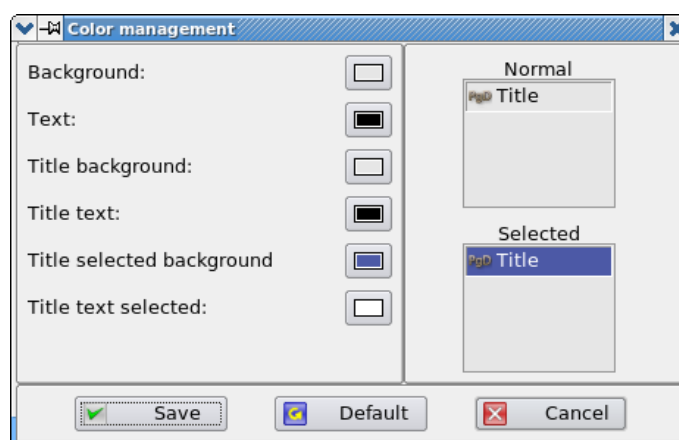
Pour modifier la position d'un objet dans l'intrigue, même en tenant compte des actifs d'affichage, il existe plusieurs possibilités: passer par le biais de la souris (en pressant le bouton gauche et en le faisant glisser sur les coordonnées), ou par la création de coordonnées manuellement. Dans le second cas, la fonction peut être activée en ouvrant le menu popup en sélectionnant tout d'abord l'objet à la souris, ou double-cliquez sur le panneau de l'Etat sont dans le camp où ils sont habituellement affichés au cours de la présente coordonnées de l'objet sélectionné, tous Cas doit d'abord procéder à la sélection de l'objet. La motion exige coordonné par l'utilisation d'une boîte de dialogue, à laquelle il ya deux champs de coordonnées X et Y du coin supérieur gauche par rapport à la figure, en utilisant ces deux champs, vous pouvez entrer les nouvelles coordonnées, compte tenu de la taille De l'actuelle et de diagrammes, afin de ne pas placer l'objet en dehors du graphisme.



Personnalisation de la couleur d'un objet

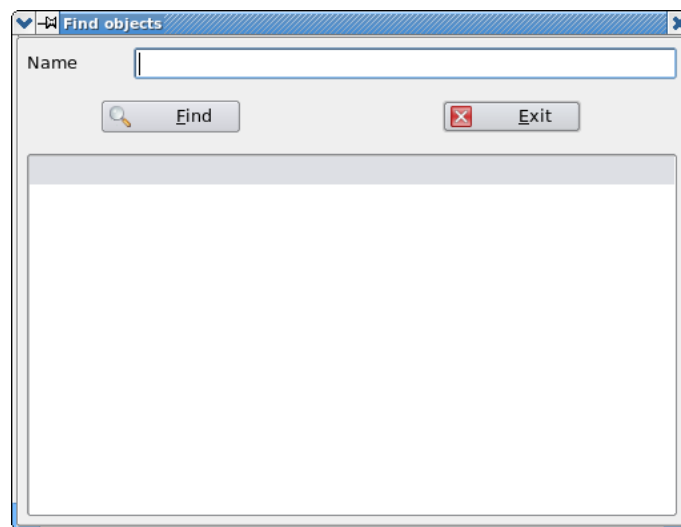
Comme pour l'ensemble des paramètres que vous pouvez définir au niveau mondial les couleurs des objets, il est également possible de personnaliser ces paramètres pour un seul objet. La fonction est activée en sélectionnant l'objet et de l'ouverture du menu, selon le type d'objet, la fenêtre qui est présentée peut prendre plusieurs aspects, mais en tout cas est très semblable à celle de l'ensemble des options. Même dans cette fenêtre sont deux domaines distincts, le panneau de gauche contient une liste des paramètres de couleur de l'objet et les boutons pour l'édition, alors que le droit est de présenter des exemples de la table ronde, qui s'affiche dans la prévisualisation graphique objet question avec les nouveaux paramètres de couleur .

Comme indiqué ci-dessus, les paramètres personnalisés sur un seul sujet seront effacés si la configuration est changée général.



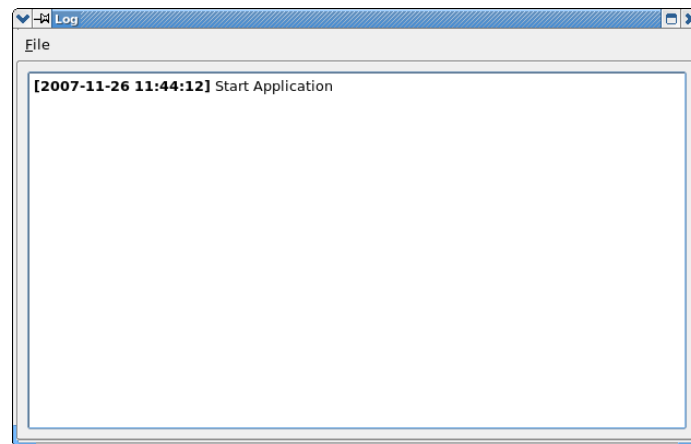
Trouver des objets à l'intérieur d'un projet

En pgDesigner a mis en place une fonction de recherche qui permet aux utilisateurs de trouver des points spécifiques à l'intérieur d'un projet. La fenêtre est activée à partir du menu principal et affiche un simple champ où vous pouvez taper votre nom, ou une partie de celle-ci) à la recherche, une recherche partielle ou partiel sur les noms, vous pouvez utiliser le caractère "*". Après la recherche, si la correspondance trouvée, la liste affichera une liste des objets trouvés et où se trouvent (par exemple un champ, le nom de la table qui contient). Double clic de souris sur l'objet de sélectionner la ligne dans le diagramme et ouvre sa fenêtre d'édition.



Affichage du journal

Pendant son fonctionnement, pgDesigner magasins de l'état actuel d'un fichier de log. Vous pouvez voir le contenu de ce fichier par l'ouverture de la fenêtre à partir du menu principal. Le contenu de la fenêtre, peut être exporté vers un autre dossier ou envoyés directement à l'imprimante via des options de menu dans la même fenêtre.



Le fichier de log est en texte simple, et conçu pour contenir des références à la date et l'heure de l'événement et une description de l'événement.

Note: Chaque pgDesigner redémarrer le dossier est clair, par conséquent, les informations avant le dernier lancement sera perdu en cas d'anomalie pourrait être utile d'avoir à disposition le contenu du journal, ainsi vous devez enregistrer le fichier afin de le transmettre dans les joints à Un possible établissement de rapports.

Le fichier journal est contenue dans le répertoire **.pgdesigner/log**, dans le répertoire HOME de l'utilisateur.

Erreurs graves

S'il ya une grave anomalie dans l'utilisation des pgDesigner, la fenêtre est présentée dans la figure suivante montre. Cette fenêtre contient le code d'erreur trouvée, et une brève description de l'endroit où elle s'est produite. Si des bogues, les informations seront utiles pour identifier et corriger l'erreur, alors il sera utile de se référer à ces données lors de la présentation de rapports de bogues.

Note: La fermeture de la fenêtre d'application sera de toute façon terminé, et les modifications non enregistrées seront perdues.



Configuration générale

Par défaut pgDesigner dans son premier démarrage, crée un répertoire caché dans HOME. Le répertoire est nommé **.pgdesigner**. Al'intérieur sont stockés tous les fichiers nécessaires à pgDesigner, donc faire attention à ne pas supprimer ce répertoire et de son contenu.

Le fichier de configuration

Pour tous les paramètres par défaut, les configurations et la base de la demande, pgDesigner penche vers un fichier appelé fichiers de configuration. Ce fichier est habituellement créé à la première exécution de pgDesigner et mis à jour automatiquement toutes les variations des paramètres de base.

La première fois que vous exécutez dans le répertoire pgDesigner décrites dans le présent chapitre, vous créer le fichier **pgdesigner.conf**, qui contient tous les paramètres de base, les configurations d'utilisateur et la personnalisation de l'application. Tout changement dans la configuration pgDesigner, est mis à jour et stockées dans ce fichier.

Le fichier est dans un format similaire aux classiques. Fichier ini avec les paramètres regroupés dans des blocs spéciaux, et chaque variable, de même que leur valeur, tels que définis dans une seule ligne dans le format suivant: variable = valeur.

Dans les paragraphes suivants, sera donnée une description détaillée du contenu de ce fichier et les différents paramètres et de valeurs.

Structure des fichiers de configuration

Le fichier de configuration, comme l'a déjà mentionné, contient en elle les pgDesigner par défaut, qui sont mis à jour de temps à autre de faire varier les propriétés de l'application.

La structure du fichier est composé d'une série de groupes, dont chacun contient un certain nombre de propriétés et de leurs valeurs.

Le tableau ci-dessous décrit en détail l'ensemble des groupes et des éléments contenus dans le dossier, y compris la description des valeurs possibles que chaque seule propriété peut prendre.

Groupe	Élément	Type	Default	Description
CONNECTION				Groupe de paramètres de connexion à la base de données. Il contient les paramètres de la connexion.
	Host	String	<blank>	Le nom ou l'adresse du serveur PostgreSQL.
	Login	String	<blank>	User login.
	Name	String	<blank>	Nom de la base de données.
	Port	String	5432	Port de connexion à la base de données ..
IDE				Groupe de paramètres de base du programme.
	AutoSave	Numérique	0	Détermine le temps entre automatique des projets d'économie et de la prochaine. Une valeur égale à 0 désactive la fonction.
	DimTreeEntity	Numérique	180	La largeur en pixels de panneau contenant la liste des objets du projet.
	LastPath	String	<path utilisateur>	Dernier répertoire sauvegarde / chargement.
	ProjectPanelPosition	Numérique	Top	Déterminer l'emplacement des étiquettes panneau projets.
	RelationAttach	Numérique	0	Type d'attelage relations avec les tableaux: 0 = lien vers les tables 1 = lien vers les champs
	RelationType	Numérique	0	Type de ligne conçu pour la relation: 0 = segmentés 1 = direct
	ShowArea	Logique	1	Voir les objets de type Zone (0 = faux, 1 = true).
	ShowDetail	Logique	1	Voir les détails des objets (0 = faux, 1 = true).
	ShowDomain	Logique	1	Voir les objets de type de domaine (0 = faux, 1 = true).
	ShowFieldTypes	Logique	1	Voir les champs de type des tableaux (0 = faux, 1 = true).
	ShowKeys	Logique	1	Voir les clés primaires pour les objets de table (0 = faux, 1 = true).
	ShowPages	Logique	0	Voir les lignes de fracture dans les pages du schéma du projet (0 = faux, 1 = true).
	ShowProcedure	Logique	1	Voir les objets de type procédure / fonction (0 = faux, 1 = true).
	ShowRelationName	Logique	1	Voir les étiquettes avec les noms des objets de liaison (0 = faux, 1 = true).
	ShowSequence	Logique	1	Voir les objets de type Rafale (0 = faux, 1 = true).
	ShowSplash	Logique	1	Afficher l'écran de démarrage lors du démarrage du programme (0 = faux, 1 = true).
	ShowStamp	Logique	1	Voir les objets de type Stamp (0 = faux, 1 = true).
	ShowStatusPanel	Logique	1	Panneau d'affichage du statut (0 = faux, 1 = true).

Groupe	Élément	Type	Default	Description
	ShowTablespace	Logique	1	Voir les objets de type Tablespace (0 = faux, 1 = true).
	ShowText	Logique	1	Voir les objets de type texte (0 = faux, 1 = true).
	ShowToolBar	Logique	1	Affiche la barre de menu (0 = faux, 1 = true).
	ShowToolBox	Logique	1	Panneau d'affichage des outils (0 = faux, 1 = true).
	ShowTooltip	Logique	1	Voir la bulle d'aide (0 = faux, 1 = true).
	ShowTreeEntity	Logique	1	Voir la liste des objets du projet (0 = faux, 1 = true).
	ShowTrigger	Logique	1	Voir les objets de type Trigger (0 = faux, 1 = true).
	ShowType	Logique	1	Voir les objets de type Type (0 = faux, 1 = true).
	ShowView	Logique	1	Voir les objets de type Voir (0 = faux, 1 = true).
PRINTER				Groupe paramètres de l'imprimante.
	Orientation	Numérique	0	Orientation imprimante: 0 = Portrait 1 = Paysage
	Size	String	A4	Taille feuille d'imprimante.
PROJECT				Groupe de paramètres de base des nouveaux projets.
	Driver	String	8.0	Dernière PostgreSQL conducteur utilisé, par exemple. "8,2".
	Extension	String	ini	Extension de fichier par défaut de projet.
	LastProject	String	<blank>	Dernier projet ouvert.
OPTIONS				Groupe des options d'importation / exportation.
	ExportCreateIndex	Logique	1	Activer le tableau des indices des exportations (0 = faux, 1 = true).
	ExportCreatePrimaryKey	Logique	1	Permet la création de clés primaires (0 = faux, 1 = true).
	ExportDomain	Logique	1	Activez l'exportation des objets de domaine (0 = faux, 1 = true).
	ExportIncludeComment	Logique	1	Activez l'exportation de commentaires (0 = faux, 1 = true).
	ExportIncludeDrop	Logique	1	Activer la commande export de chute d'objets (0 = faux, 1 = true).
	ExportProcedure	Logique	1	Activez l'exportation d'objets de la procédure (0 = faux, 1 = true).
	ExportRelation	Logique	1	Activez l'exportation d'objets de la relation (0 = faux, 1 = true).
	ExportSequence	Logique	1	Activez l'exportation d'objets de la séquence (0 = faux, 1 = true).
	ExportTable	Logique	1	Activez l'exportation d'objets de la table (0 = faux, 1 = true).
	ExportTablespace	Logique	1	Activez l'exportation des objets de tablespace (0 = faux, 1 = true).
	ExportTrigger	Logique	1	Activez l'exportation des objets trigger (0 = faux, 1 = true).
	ExportType	Logique	1	Activez l'exportation des objets de type (0 = faux, 1 = true).
	ExportView	Logique	1	Activez l'exportation d'objets de la vue (0 = faux, 1 = true).
	ImportCreateIndex	Logique	1	Activez l'importation des indices de tableau (0 = faux, 1 = true).
	ImportCreatePrimaryKey	Logique	1	Activez l'importation de clés primaires (0 = faux, 1 = true).
	ImportDomain	Logique	1	Activez l'importation d'objets de domaine (0 = faux, 1 = true).
	ImportIncludeComment	Logique	1	Activez l'importation de commentaires (0 = faux, 1 = true).
	ImportIncludeDrop	Logique	1	Activer importation Commandement chute d'objets (0 = faux, 1 = true).
	ImportProcedure	Logique	1	Activez l'importation d'objets de la procédure (0 = faux, 1 = true).
	ImportRelation	Logique	1	Activez l'importation d'objets de rapport (0 = faux, 1 = true).
	ImportSequence	Logique	1	Activez l'importation d'objets de séquence (0 = faux, 1 = true).

Groupe	Élément	Type	Default	Description
	ImportTable	Logique	1	Activez l'importation d'objets de la table (0 = faux, 1 = true).
	ImportTablespace	Logique	1	Activez l'importation d'objets de la tablespace (0 = faux, 1 = true).
	ImportTrigger	Logique	1	Activez l'importation d'objets de déclenchement (0 = faux, 1 = true).
	ImportType	Logique	1	Activez l'importation d'objets de type (0 = faux, 1 = true).
	ImportView	Logique	1	Activez l'importation d'objets de vue (0 = faux, 1 = true).
WINDOW				Groupe paramètres de la fenêtre principale.
	Maximized	Logique	0	Indique que la fenêtre principale doit être élargi à la taille de l'écran (0 = faux, 1 = true).
	Size	String	0,0,800,600	Taille de la fenêtre principale de l'écran, les coordonnées, dans le format suivant: gauche, haut, largeur, hauteur.
RECENT				Groupe d'éléments historiques.
	MaxRecent	Numérique	5	Nombre maximum d'éléments pour les projets historiques.
	Project<n>	String	<blank>	L'un des cinq derniers projets ouverts, avec le chemin complet.
OBJECT				Groupe de paramètres de base pour les objets.
	BackColor	String	230,230,230	Couleur de fond des objets (taille: r, g, b).
	TextColor	String	0,0,0	Couleur objets texte (taille: r, g, b).
	TitleBackColor	String	230,230,230	La couleur de fond du titre des objets (taille: r, g, b).
	TitleBackColorSelected	String	76,89,166	La couleur de fond du titre lorsque les objets sélectionnés (taille: r, g, b).
	TitleForeColor	String	0,0,0	Couleur du titre des objets (taille: r, g, b).
	TitleForeColorSelected	String	230,230,230	Couleur du titre des objets lorsqu'ils sont sélectionnés (taille: r, g, b).
	RelationLine	String	192,192,192	Couleur ligne rapport (taille: r, g, b).
	RelationLineSelected	String	255,0,0	Couleur, sélectionnez la ligne quand rapport (taille: r, g, b).
	RelationStartPoint	String	255,0,0	Couleur point initial de relation (taille: r, g, b).
	RelationMiddlePoint	String	255,0,0	Couleur point central du rapport (taille: r, g, b).
	RelationEndPoint	String	0,255,0	Couleur point limite de la relation (taille: r, g, b).
	WTextForeColor	String	0,0,0	Color objet texte "texte" (taille: r, g, b).
	WTextBackColor	String	192,192,192	Couleur d'arrière-plan objet "texte" (taille: r, g, b).
	WTextForeColorSelected	String	255,0,0	Color objet texte "texte" lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).

Le fichier projet

Le dossier de projet est un fichier texte, structuré de manière à inclure toutes les informations et les objets relatifs au projet lui-même, afin que nous puissions reconstruire l'ensemble de la parcelle au sein pgDesigner.

Selon le programme de configuration, vous pouvez charger et de sauvegarder des fichiers dans des projets spéciaux, en deux formats différents: INI et XML. Comme décrit dans les chapitres précédents, le contenu de deux fichiers est le même, mais avec différentes structures de données qui sont stockées à cause de sa structure est possible que les phases de lecture et de sauvetage ont des délais très différents, même si l'égalité des données. En tout cas, le choix d'utiliser un ou l'autre type sont à la discrétion de l'utilisateur, en gardant à l'esprit que vous pouvez toujours revenir la tendance, comme tous les deux possibilités disponibles.

Comme déjà mentionné, le dossier de projet contenant tous les paramètres de base pour un même projet, des objets et des points de vue, et le positionnement des objets graphiques en leur sein.

Dans les pages suivantes décrit les spécifications techniques relatives à la structure de ces fichiers, en fonction de leur type.

Structure de dossier de projet

Format INI

Le format INI, comme dans le fichier de configuration du programme est un format classique, avec les paramètres appropriés regroupés en blocs, et chaque variable (ou la caractéristique de l'objet) avec sa valeur, chacune décrite en une seule ligne, dans le format: variable = Valeur.

Sauf pour quelques-unes des fonctionnalités, dédiées à la objets graphiques du projet ont trait à des propriétés spécifiques PostgreSQL, qui se réfèrent à la documentation officielle de l'instruction de l'affaire.

Groupe	Élément	Type	Default	Description
PgDesigner				Groupe caractéristiques du dossier de projet.
	Version	String	<blank>	Identifie la version du fichier. La version officielle est la libération de pgDesigner, dans la dernière version a été révisée, la méthodologie et les différentes couches de numérotation entre les applications et fichiers de projet. Dans la mesure du possible a été maintenu une certaine compatibilité avec les versions précédentes, mais cela n'exclut pas la probabilité un vieux projet ne peut être lu avec la nouvelle version de pgDesigner.
PROJECT				Groupe des caractéristiques du projet.
	Author	String	<blank>	Le nom de l'auteur. Elle contient le nom du projet.
	Description	String	<blank>	Description du projet. Il peut contenir une brève description du projet.
	Display	Numérique	0	Nombre d'affichage actuels. Indique le nombre d'actifs affichage. Immédiatement après le chargement du projet, l'application définit ce que l'affichage d'affichage actuels, seul le diagramme montrant les objets contenus dans cette exposition.
	Driver	String	8.2	Identification du numéro de version de PostgreSQL. La valeur détermine les caractéristiques du projet, et détermine le type de base de données que vous voulez créer.
	Name	String	<blank>	Nom du projet (requis).
	Orientation	Numérique	0	Orientation de la presse: 0 = Portrait 1 = Paysage Le paramètre est utilisé pour la configuration par défaut pour l'impression, mais vous pouvez la modifier dans l'application.
	Page	String	A4	Format de la page de l'impression. Le paramètre est utilisé pour la configuration par défaut pour l'impression, mais vous pouvez la modifier dans l'application.
	Revision	String	<blank>	Etant donné le dernier changement de format: jj/mm/aaaa hh:mm:ss. La valeur ne conduit pas le projet, mais il est seulement utilisé comme indicateur et est mis à jour chaque fois que vous faites un changement à ce projet.
OBJECTS				Contient le nombre d'objets présents dans le fichier, séparés par type.
	Area	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type zone dans le fichier.
	Domain	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type de domaine dans le fichier.

Groupe	Élément	Type	Default	Description
	Text	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type texte dans le fichier.
	Procedure	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type procédure / fonction dans le fichier.
	Relation	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets en relation avec le type du fichier.
	Sequence	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type séquence dans le fichier.
	Table	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type tableau dans le fichier.
	Tablespace	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type de tablespace dans le fichier.
	Trigger	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type de déclencheur dans le fichier.
	Type	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type "type" dans le fichier.
	View	Numérique	0	Counter. Cela indique le nombre total d'objets de type point de vue, contenus dans le dossier.
AREA_<n>				Contient des éléments d'un seul type de sujet. Chaque objet est identifié par l'étiquette "AREA_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de la zone.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	W	Numérique	0	Largeur de l'objet.
	H	Numérique	0	Hauteur de l'objet.
	Display	Numérique	0	Nombre d'affichage à laquelle l'objet est associé.
	Color	String	0,0,0	Couleur de fond de l'objet (taille: r, g, b).
	Description	String	<blank>	Texte contenu dans l'objet.
	Bold	Logique	0	Impression gras (0 = normal, 1 = gras).
TEXT_<n>				A les caractéristiques d'un seul type d'objet texte. Chaque objet est identifié par l'étiquette "TEXT_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom du texte.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Alignment	String	L	Alignement du texte: L = Gauche C = centré R = Droite
	Value	String	<blank>	Contenu du texte.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorFore	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorForeSelected	String	0,0,0	Couleur du texte lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).

Groupe	Élément	Type	Default	Description
TABLESPACE _<n>				A les caractéristiques d'un seul type d'objet de tablespace. Chaque objet est identifié par l'étiquette "TABLESPACE_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de la tablespace.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Location	String	<blank>	Le répertoire utilisé pour le tablespace.
	Owner	String	<blank>	Nom d'utilisateur propriétaire de la table.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
TYPE				Contient des éléments d'un seul type d'objet "type". Chaque objet est identifié par l'étiquette "TYPE_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom du type d'objet.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Input	String	<blank>	Nom de la fonction qui convertit les données d'un type à l'extérieur d'un type de procédure.
	Output	String	<blank>	Nom de la fonction qui permet de convertir des données d'un type à un type interne externe.
	Receive	String	<blank>	Nom de la fonction qui permet de convertir les données provenant de l'extérieur de type binaire à un type de procédure.
	Send	String	<blank>	Nom de la fonction qui permet de convertir des données d'un type à un type binaire interne de l'extérieur.
	Analyze	String	<blank>	Nom de la fonction qui effectue les analyses statistiques pour le type de données.
	InternalLength	Numérique	0	Constant nombre qui spécifie la longueur en octets de la représentation interne du nouveau type.
	PassedByValue	Logique	0	Indique que les valeurs de ce type de données sont passés par valeur ou par référence. Valeurs autorisées: 0 ou 1.
	Alignment	String	<blank>	Alignement de la mémoire requise pour le type de données. Si spécifiée, elle doit être char, int2, int4 ou double.
	Storage	String	<blank>	Stratégie de mémoire pour le type de données. Si spécifié, il doit être clair, externe, prolongé ou principal.
	DefaultValue	String	<blank>	La valeur par défaut pour le type de données.
	Element	String	<blank>	Le type est créé dans un tableau; spécifie le type des éléments du tableau.
	Delimiter	String	<blank>	Caractère séparateur utilisé entre les valeurs intégrées dans des tableaux de ce type.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).

Groupe	Élément	Type	Default	Description
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
SEQUENCE_ <n>				A les caractéristiques d'un seul type d'objet séquence. Chaque objet est identifié par l'étiquette "SEQUENCE_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de la séquence.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Cache	Numérique	0	Clause facultative précisant combien de numéros séquentiels doivent être preallotati et stockées pour un accès rapide.
	Increment	Numérique	0	Valeur de l'augmentation. La propriété est facultatif et spécifie quelle valeur est ajoutée à la valeur courante de la séquence pour la création d'une nouvelle valeur.
	Initial	Numérique	0	La propriété est facultative pour activer la séquence à partir de cette valeur.
	Iterate	Logique	0	L'option permet à la séquence de numérotation pour atteindre des valeurs minimales ou maximales. Valeurs autorisées: 0 ou 1.
	MaxValue	Numérique	0	La clause est facultative et qui détermine la valeur maximale de la séquence.
	MinValue	Numérique	0	La clause est facultative et détermine la valeur minimale de la séquence.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
PROCEDURE_ <n>				A les caractéristiques d'un seul type d'objet de la procédure / fonction. Chaque objet est identifié par l'étiquette "PROCEDURE_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de la procédure / fonction.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Argument	String	<blank>	Le nom d'un argument de la fonction.
	Argument2	String	<blank>	Le type d'arguments de la fonction, le cas échéant.
	Definition	String	<blank>	Une chaîne de caractères définissant le contenu de la fonction, la structure interne est fonction de la langue utilisée.
	Language	String	<blank>	Le nom de la langue utilisée dans l'application de la fonction.
	Property1	String	<blank>	Cet attribut informer le système pour enregistrer les multiples

Groupe	Élément	Type	Default	Description
				évaluations de la fonction, de les traiter comme un seul. Les valeurs admises: IMMUTABLE, instables ou VOLATILS.
	Property2	String	<blank>	Mode appel de fonction. Les valeurs admises: "CALLED ON INPUT NULL" ou "RETURNS NULL NULL ON INPUT".
	Property3	String	<blank>	Privilèges d'appel de fonction: Les valeurs admises: «SECURITY INVOKER" ou "SECURITY DEFINER".
	ReturnValue	String	<blank>	Le type de la valeur retournée.
	ReturnValue2	String	<blank>	Le type de la valeur retournée.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
DOMAIN_<n>				Contient des éléments d'un seul type d'objet domaine. Chaque objet est identifié par l'étiquette "DOMAIN_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom du domaine.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Check	String	<blank>	Cette clause précise les contraintes d'intégrité ou de vérifier quels domaines doivent être remplis.
	DefaultValue	String	<blank>	La clause spécifie une valeur par défaut pour les colonnes du type de domaine.
	NullValue	String	<blank>	Il vous permet d'entrer des valeurs nulles.
	Type1	String	<blank>	Le type de données de domaine.
	Type2	String	<blank>	Le type de données de domaine.
	Type3	String	<blank>	Le type de données de domaine.
	Constraint	String	<blank>	Le nom de la contrainte facultative.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
TABLE_<n>				A les caractéristiques d'un seul type d'objet table. Chaque objet est identifié par l'étiquette "TABLE_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de la table.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.

Groupe	Élément	Type	Default	Description
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	Option	String	<blank>	La clause est facultative et si des lignes de la table devrait avoir la identificateur d'objet (OID).
	PrimaryKey	String	<blank>	Précisez si la colonne ou des colonnes d'un tableau doit contenir des valeurs uniques (dupliqués).
	Tablespace	String	<blank>	Le nom de la table où vous créez une nouvelle table.
	Field_<n>	String	<blank>	Chaque colonne est décrite dans une ligne unique, identifié par un numéro de série qui correspond à la position dans le tableau. Paramètre englobée dans la colonne de guillemets, séparés par un " ". L'ordre colonne des paramètres est la suivante: 1) nom du champ 2) Description du champ 3) Valeur de défaut: assigne une valeur par défaut pour la colonne 4) La taille du terrain 5) Flag permettant à la colonne contenant les valeurs nulles 6) Clé primaire: spécifie que la colonne doit contenir des valeurs uniques (dupliqués) 7) Les données de type colonne 8) Les données de type colonne 9) Arrivée: spécifie une expression qui renvoie une valeur logique lorsque les lignes nouvelles ou modifiées répondre ou mettre à jour une entrée.
	Index_<n>	String	<blank>	Chaque indice est définie dans une ligne unique, identifié par un numéro de série. Les paramètres sont dans la englobée dans guillemets doubles, séparés par un " ". L'ordre des paramètres est la suivante: 1) Nom de l'indice 2) Nom de la table où l'index est créé 3) Unique: spécifie que les colonnes de l'index doit contenir uniquement des valeurs uniques. 4) Liste les champs de la table, séparées par des virgules.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
TRIGGER_<n>				Contient des éléments d'un seul type d'objet déclencheurs. Chaque objet est identifié par l'étiquette "TRIGGER_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de déclencheurs.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	BeforeAfter	String	<blank>	Détermine si la fonction est appelée avant ou après l'événement. Il peut prendre les valeurs suivantes: BEFORE ou AFTER..
	InsUpdDel	String	<blank>	Indique que l'événement doit être déclenché par la gâchette. Il peut prendre les valeurs suivantes: INSERT, UPDATE ou DELETE.
	Procedure	String	<blank>	Le nom de la fonction, a déclaré sans argument et retourne une valeur de type trigger, qui est effectuée lorsque le déclencheur est actionné.

Groupe	Élément	Type	Default	Description
	Table	String	<blank>	Le nom de la table sur laquelle le déclencheur est actionné.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
VIEW_<n>				A les caractéristiques d'un seul type d'objet. Chaque objet est identifié par l'étiquette "VIEW_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de la vue.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Definition	String	<blank>	Définition SQL.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
RELATION_<n>				Contient des éléments d'un seul type d'objet rapport. Chaque objet est identifié par l'étiquette "RELATION_", suivi d'un numéro. Ce nombre est définie automatiquement par l'effet de sauver le projet.
	Name	String	<blank>	Nom de l'objet.
	X1	Numérique	0	Coordonnée X de la table que le père.
	Y1	Numérique	0	Coordonnée Y de la table de son père.
	X2	Numérique	0	Coordonnée X de la table que de la fille.
	Y2	Numérique	0	Coordonnée Y de la table que de la fille.
	Table1	String	<blank>	Nom de la table père.
	Table2	String	<blank>	Nom de la table fille.
	OnUpdate	String	<blank>	Cette clause précise les mesures à prendre quand une ligne de la table référencée est modifiée.
	OnDelete	String	<blank>	Cette clause précise les mesures à prendre quand une ligne de la table référencée est annulée.
	Relation_<n>	String	<blank>	Tout lien entre les deux camps est définie dans une ligne unique, identifié par un numéro de série qui correspond à la position dans la même relation. Les deux champs sont placés entre guillemets, séparés par une virgule. L'ordre est le suivant: 1) Domaine de table père 2) Domaine table fille
	ColorLine	String	0,0,0	Couleur ligne (taille: r, g, b).

Groupe	Élément	Type	Default	Description
	ColorLineSelecte d	String	0,0,0	Couleur ligne lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorStartPoint	String	0,0,0	Couleur remarque initiale (taille: r, g, b).
	ColorMiddlePoint	String	0,0,0	Couleur point central (taille: r, g, b).
	ColorEndPoint	String	0,0,0	Point terminal couleur (taille: r, g, b).
DISPLAYS				Il contient toutes les caractéristiques de l'écran (ou vues) du projet. Le groupe est défini une fois, et tous les groupes et afficher les objets contenus dans chacun d'eux.
	Display	Numérique	0	Total affichage défini dans le projet.
	Display[d]	String	<blank>	Chaque écran est définie dans une ligne unique, identifié par un numéro de série "d" entre crochets (dans un tableau). Les paramètres de l'écran sont placés entre guillemets, séparés par des virgules. L'ordre des éléments est la suivante: 1) L'identification d'affichage 2) Nom d'affichage 3) Description de l'affichage
	Display[d][n]	String	<blank>	Chaque objet à l'écran (identifié par progressif "d"), est définie dans une ligne unique, identifié par un numéro de série "n". Les paramètres sont placés entre guillemets, séparés par des virgules. L'ordre des éléments est la suivante: 1) Nom de l'objet à l'écran 2) X coordonné l'intérieur de l'affichage 3) Y coordonné l'intérieur de l'affichage

Format XML

Le format XML, comme dans le format ini, est composée par des éléments du projet, les opinions et les caractéristiques du projet lui-même. Les paramètres de chaque objet sont définies dans les attributs de chaque élément. Pour simplifier la gestion, la structure est organisée de manière à réduire autant que possible les prolifération étiquettes des principaux éléments, et en plaçant tous les aspects du projet, et l'objet des attributs de chaque élément. De cette façon, on a tenté de réduire la taille des fichiers, l'optimisation des fonctions de l'écriture et la lecture, et d'éviter autant que possible les problèmes liés à la surconsommation de ressources et le plantage du système qui s'est produit dans les versions précédentes de pgDesigner.

Tous les éléments sont enfermés dans un seul élément: pgDesigner.

Sauf pour quelques-unes des fonctionnalités, dédiées à la objets graphiques du projet ont trait à des propriétés spécifiques PostgreSQL, qui se réfèrent à la documentation officielle de l'instruction de l'affaire.

Élément	Attributs	Type	Default	Description
PgDesigner				Groupe caractéristiques du dossier de projet.
	Version	String	<blank>	Identifie la version du fichier. La version officielle est la libération de pgDesigner, dans la dernière version a été révisée à la méthodologie et diversifié les cassi numérotation entre l'application et les dossiers de projet. Dans la mesure du possible a été maintenu une certaine compatibilité avec les versions précédentes, mais cela n'exclut pas la probabilité un vieux projet ne peut être lu avec la nouvelle version de pgDesigner.
PROJECT				Groupe des caractéristiques du projet.
	Name	String	<blank>	Nom du projet (requis).
	PageFormat	String	<blank>	Format de la page de l'impression. Le paramètre est utilisé pour la configuration par défaut pour l'impression, mais peut être modifié dans le projet.
	PageOrientation	String	A4	Orientation de la presse: 0 = Portrait 1 = Paysage Le paramètre est utilisé pour la configuration par défaut pour l'impression, mais peut être modifié dans le projet.
	Revision	Numérique	0	Etant donné le dernier changement de format: jj/mm/aaaa hh:mm:ss. La valeur ne conduit pas le projet, mais il est seulement utilisé comme indicateur.
	Description	String	<blank>	Description du projet. Il peut contenir une brève description du projet.
	Driver	String	8.2	Identification du numéro de version de PostgreSQL. La valeur détermine les caractéristiques du projet, et détermine le type de base de données que vous voulez créer.
	Author	String	<blank>	Le nom de l'auteur. Elle contient le nom du projet.
	Display	Numérique	0	Nombre d'affichage actuels. Indique le nombre d'actifs affichage. Immédiatement après le chargement du projet, l'application définit ce que l'affichage d'affichage actuels, seul le diagramme montrant les objets contenus dans cette exposition.
AREA				A les caractéristiques d'un seul objet, le type domaine.
	Name	String	<blank>	Nom de la zone.
	Display	Numérique	0	Nombre d'affichage à laquelle l'objet est associé.

Élément	Attributs	Type	Default	Description
	Color	String	0,0,0	Couleur de fond de l'objet (taille: r, g, b).
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	W	Numérique	0	Largeur de l'objet.
	H	Numérique	0	Hauteur de l'objet.
	Description	String	<blank>	Texte de l'objet.
	Bold	Logique	0	Impression gras (0 = normal, 1 = gras).
TEXT				A les caractéristiques d'un seul type d'objet texte.
	Name	String	<blank>	Nom du texte.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Alignment	String	L	Alignement du texte: L = Gauche C = centré R = Droite
	Value	String	<blank>	Contenu du texte.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorFore	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorForeSelected	String	0,0,0	Couleur du texte lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
TABLESPACE				A les caractéristiques d'un seul type d'objet de tablespace.
	Name	String	<blank>	Nom de la tablespace.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Location	String	<blank>	Le répertoire utilisé pour le tablespace.
	Owner	String	<blank>	Nom d'utilisateur propriétaire de la tablespace.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
SEQUENCE				A les caractéristiques d'un seul type d'objet séquence.
	Name	String	<blank>	Nom de la séquence.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.

Élément	Attributs	Type	Default	Description
		e		
	Cache	Numérique	0	Clause facultative précisant combien de numéros séquentiels devraient être réparties et stockées en vue d'un accès rapide.
	Increment	Numérique	0	Valeur de l'augmentation. La propriété est facultatif et spécifie quelle valeur est ajoutée à la valeur courante de la séquence pour la création d'une nouvelle valeur.
	Initial	Numérique	0	La propriété est facultative pour activer la séquence à partir de cette valeur.
	Iterate	Logique	0	L'option permet à la séquence de numérotation pour atteindre des valeurs minimales ou maximales. Valeurs autorisées: 0 ou 1.
	MaxValue	Numérique	0	La clause est facultative et qui détermine la valeur maximale de la séquence.
	MinValue	Numérique	0	La clause est facultative et détermine la valeur minimale de la séquence.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
PROCEDURE				A les caractéristiques d'un seul type d'objet de la procédure / fonction.
	Name	String	<blank>	Nom de la procédure / fonction.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Argument	String	<blank>	Le nom d'un argument de la fonction.
	Argument2	String	<blank>	Le type d'arguments de la fonction, le cas échéant.
	Definition	String	<blank>	On se serre qu'elle définit le contenu de la fonction, la structure intérieure est employé de la langue utilisée.
	Language	String	<blank>	Le nom de la langue utilisée dans la construction de la fonction.
	Property1	String	<blank>	Cet attribut informe le système à mettre éventuellement multiples évaluations de la fonction, de les traiter comme un seul. Admission des valeurs: IMMUTABLE, o STABLE VOLATILE.
	Property2	String	<blank>	Modalité d'appel de la fonction. Admission des valeurs: "CALLED ON NULL INPUT" ou "RETURNS NULL ON NULL INPUT".
	Property3	String	<blank>	Il privilèges d'appel de la fonction: admission de valeurs: «SECURITY INVOKER" ou "SECURITY DEFINER".
	ReturnValue	String	<blank>	Le type de la valeur retournée.
	ReturnValue2	String	<blank>	Le type de la valeur retournée.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).

Élément	Attributs	Type	Default	Description
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
DOMAIN				Contient des éléments d'un seul type d'objet domaine.
	Name	String	<blank>	Nom du domaine.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Check	String	<blank>	Cette clause précise les contraintes d'intégrité ou de la valeur à la tête du domaine doivent être respectées.
	DefaultValue	String	<blank>	La clause spécifie une valeur par défaut pour les colonnes du type de domaine.
	NullValue	String	<blank>	Il vous permet d'entrer des valeurs nulles.
	Type1	String	<blank>	Le type de données de domaine.
	Type2	String	<blank>	Le type de données de domaine.
	Type3	String	<blank>	Le type de données de domaine.
	Constraint	String	<blank>	Le nom de la contrainte facultative.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
TABLE				A les caractéristiques d'un seul type d'objet table.
	Name	String	<blank>	Nom de la table.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	Option	String	<blank>	La clause est facultative et si des lignes de la table devrait avoir la identificateur d'objet (OID).
	PrimaryKey	String	<blank>	Précisez si la colonne ou des colonnes d'un tableau doit contenir des valeurs uniques (dupliqués).
	Tablespace	String	<blank>	Le nom de la tablespace où vous créez une nouvelle table.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).

Élément	Attributs	Type	Default	Description
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
TABLEFIELD				Définition d'un domaine unique tableau.
	Name	String	<blank>	Nom de domaine.
	Table	String	<blank>	Nom de la table.
	Check	String	<blank>	Spécifie une expression qui renvoie une valeur logique lorsque les lignes nouvelles ou modifiées répondent ou mettent à jour une entrée.
	Comment	String	<blank>	Description du champ.
	DefaultValue	String	<blank>	Attribuer une valeur par défaut pour la colonne.
	Length	String	<blank>	Taille du champ.
	NullCheck	Logique	0	Flag permettant à la colonne contenant les valeurs nulles.
	PrimaryKey	String	<blank>	Spécifie que la colonne doit contenir des valeurs uniques (dupliqués).
	Type1	String	<blank>	Les données de type colonne.
	Type2	String	<blank>	Les données de type colonne.
INDEX				Définition d'un indice unique tableau.
	Name	String	<blank>	Nom index.
	Table	String	<blank>	Nom de la table.
	Tablespace	String	<blank>	Nom de la tablespace où l'index est créé.
	Unique	Logique	0	Spécifie que les colonnes de l'index doivent contenir seulement des valeurs uniques.
INDEXFIELD				Définition d'un champ d'index.
	Name	String	<blank>	Nom du champ index.
	Table	String	<blank>	Nom de la table.
	Index	String	<blank>	Nom index.
TRIGGER				Contient des éléments d'un seul type d'objet déclencheurs.
	Name	String	<blank>	Nom de déclencheurs.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	BeforeAfter	String	<blank>	Détermine si la fonction est appelée avant ou après l'événement. Il peut prendre les valeurs suivantes: BEFORE ou AFTER.
	InsUpdDel	String	<blank>	Indique que l'événement doit être déclenché par la gâchette. Il peut prendre les valeurs suivantes: INSERT, UPDATE ou DELETE.
	Procedure	String	<blank>	Le nom de la fonction, a déclaré sans argument et retourne une valeur de type trigger, qui est effectuée lorsque le déclencheur est actionné.
	Table	String	<blank>	Le nom de la table sur laquelle le déclencheur est actionné.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).

Élément	Attributs	Type	Default	Description
	lected			
TYPE				Contient des éléments d'un seul type d'objet "type".
	Name	String	<blank>	Nom du type d'objet.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Input	String	<blank>	Nom de la fonction qui convertit les données d'un type à l'extérieur d'un type de procédure.
	Output	String	<blank>	Nom de la fonction qui permet de convertir des données d'un type à un type interne externe.
	Receive	String	<blank>	Nom de la fonction qui permet de convertir les données provenant de l'extérieur de type binaire à un type de procédure.
	Send	String	<blank>	Nom de la fonction qui permet de convertir des données d'un type à un type binaire interne de l'extérieur.
	Analyze	String	<blank>	Nom de la fonction qui effectue les analyses statistiques pour le type de données.
	InternalLength	Numérique	0	Constant nombre qui spécifie la longueur en octets de la représentation interne du nouveau type.
	PassedByValue	Logique	0	Indique que les valeurs de ce type de données sont passées par valeur ou par référence. Valeurs autorisées: 0 ou 1.
	Alignment	String	<blank>	Alignement de la mémoire requise pour le type de données. Si spécifiée, elle doit être char, int2, int4 ou double.
	Storage	String	<blank>	Stratégie de mémoire pour le type de données. Si spécifié, il doit être clair, externe, prolongé ou principal.
	DefaultValue	String	<blank>	La valeur par défaut pour le type de données.
	Element	String	<blank>	Le type est créé dans un tableau; spécifie le type des éléments du tableau.
	Delimiter	String	<blank>	Caractère séparateur utilisé entre les valeurs intégrées dans des tableaux de ce type.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
VIEW				A les caractéristiques d'un seul type d'objet.
	Name	String	<blank>	Nom de la vue.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'objet.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y de l'objet.
	Definition	String	<blank>	Définition SQL.
	Comment	String	<blank>	Description objet.
	ColorBack	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan (taille: r, g, b).

Élément	Attributs	Type	Default	Description
	ColorText	String	0,0,0	Couleur de texte (taille: r, g, b).
	ColorBackTitle	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre (taille: r, g, b).
	ColorBackTitleSelected	String	0,0,0	Couleur d'arrière-plan du titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorForeTitle	String	0,0,0	Couleur titre (taille: r, g, b).
	ColorForeTitleSelected	String	0,0,0	Couleur titre lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
RELATION				Contient des éléments d'un seul type d'objet rapport.
	Name	String	<blank>	Nom de l'objet.
	X1	Numérique	0	Coordonnée X de la table que le père.
	Y1	Numérique	0	Coordonnée Y de la table que le père.
	X2	Numérique	0	Coordonnée X de la table que de la fille.
	Y2	Numérique	0	Coordonnée Y de la table que de la fille.
	Table1	String	<blank>	Nom de la table père.
	Table2	String	<blank>	Nom de la table fille.
	OnUpdate	String	<blank>	Cette clause précise les mesures à prendre quand une ligne de la table référencée est modifiée.
	OnDelete	String	<blank>	Cette clause précise les mesures à prendre quand une ligne de la table référencée est annulée.
	ColorLine	String	0,0,0	Couleur ligne (taille: r, g, b).
	ColorLineSelected	String	0,0,0	Couleur ligne lorsqu'il est sélectionné (taille: r, g, b).
	ColorStartPoint	String	0,0,0	Couleur remarque initiale (taille: r, g, b).
	ColorMiddlePoint	String	0,0,0	Couleur point central (taille: r, g, b).
	ColorEndPoint	String	0,0,0	Point terminal couleur (taille: r, g, b).
RELATIONFIELD				De définir les champs des tables en relation. Chaque ligne définit les champs d'une table avec son père de la table.
	Relation	String	<blank>	Nom de la relation.
	Field1	String	<blank>	Nom du champ tableau père.
	Field2	String	<blank>	Nom du champ table fille.
DISPLAY				A les caractéristiques d'un écran (ou vue) du projet.
	Name	String	<blank>	Nom de l'affichage.
	Description	String	<blank>	Description de l'affichage.
DISPLAYOBJECT				Il définit un objet à l'écran.
	Display	String	<blank>	Nom de l'affichage.
	Name	String	<blank>	Nom de l'objet à l'écran.
	X	Numérique	0	Coordonnée X de l'intérieur de l'écran.
	Y	Numérique	0	Coordonnée Y intérieur de l'écran.

Licence

PgDesigner est distribué sous la GNU GENERAL PUBLIC LICENSE (voir texte à la page suivante).

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program

proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or

else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an

explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.> Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author

Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'.

This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes

passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.