

# Machete configurabile

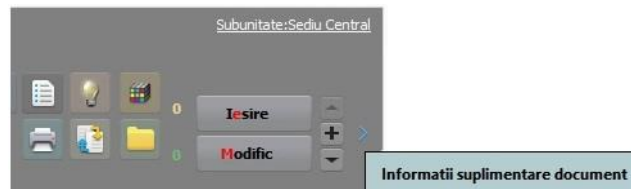
Toate machetele din **WinMENTOR ENTERPRISE** sunt acum configurabile. Există așadar posibilitatea de a adăuga controale noi pe forme sau de a le ascunde pe cele existente, de a le rearanja, sau de a le schimba culorile și dimensiunile.

## CUPRINS

Aducerea câmpurilor noi din extensii folosind modul Design .....	2
Macheta de Design și <i>ObjectInspector</i> .....	2
Tipuri de <i>Parent</i> .....	4
<b>1. Proprietăți <i>ObjectInspector</i></b>	
1.1. Color .....	5
1.2. ParentColor .....	7
1.3. Align - Alinierea formelor .....	9
1.4. Caption .....	10
<b>2. Configurarea machetelor – Nivel Junior</b> .....	11
2.1 Selectarea multiplă a controalelor .....	13
2.2 Exportul configurărilor pentru macheta curentă .....	14
<b>3. Configurarea machetelor – Nivel Avansat</b> .....	15
3.1. Afișarea conținutului unui câmp dintr-un fișier cu structuri variabile într-un control <i>Memo</i> pe macheta de ieșiri .....	15
3.2. Încărcarea denumirii unui partener din nomenclator într-un control de tip <i>LookupButton</i> și afișarea codului acestuia într-un control <i>Edit</i> .....	22
3.3. CheckBox, RadioGroup, ComboBox .....	26
3.4 Mutarea unui panel pe alt panel prin schimbarea <i>Parentului</i> .....	31
3.5. Legarea câmpurilor suplimentare din <i>Iesiri1Ext</i> la grila de articole de pe factura de ieșire .....	32
3.6. Grid .....	35
3.7. Tab .....	38
Review-uri document .....	40

## Aducerea câmpurilor noi din extensii folosind modul Design

Adăugarea de câmpuri noi ca extensii la machete se face folosind opțiunea „Fișiere cu structuri variabile” din SERVICE > Diverse. Pe machete, accesul la aceste câmpuri se făcea folosind săgeata dreapta de lângă navigatorul **WinMENTOR ENTERPRISE**.



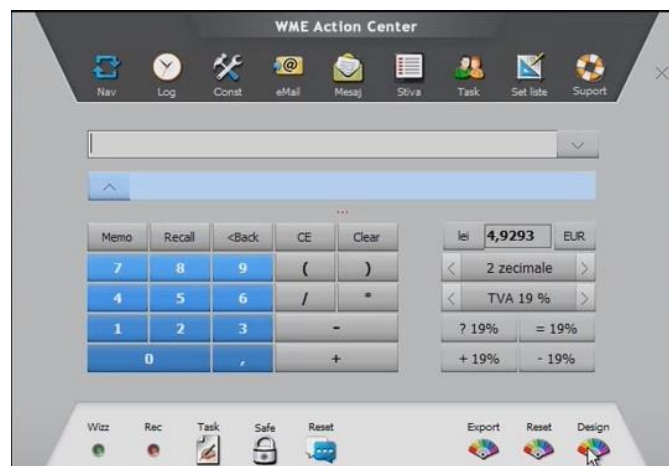
Acest mod de lucru poate fi folosit în continuare în **WME**, nu s-a renunțat la el, nu este *deprecated*, însă este considerat mai greu comparativ cu noua modalitate de editare a extensiilor odată cu documentul, cu forma sau cu înregistrările din nomenclatoare cărora li se adresează.

Intrarea în modul Design pe fiecare machetă se face din **WME Action Center** (tasta F2). Vom folosi cele 3 butoane din partea dreapta jos a **WME Action Center**:

Design - macheta curentă va intra în modul Design, explicat mai jos;

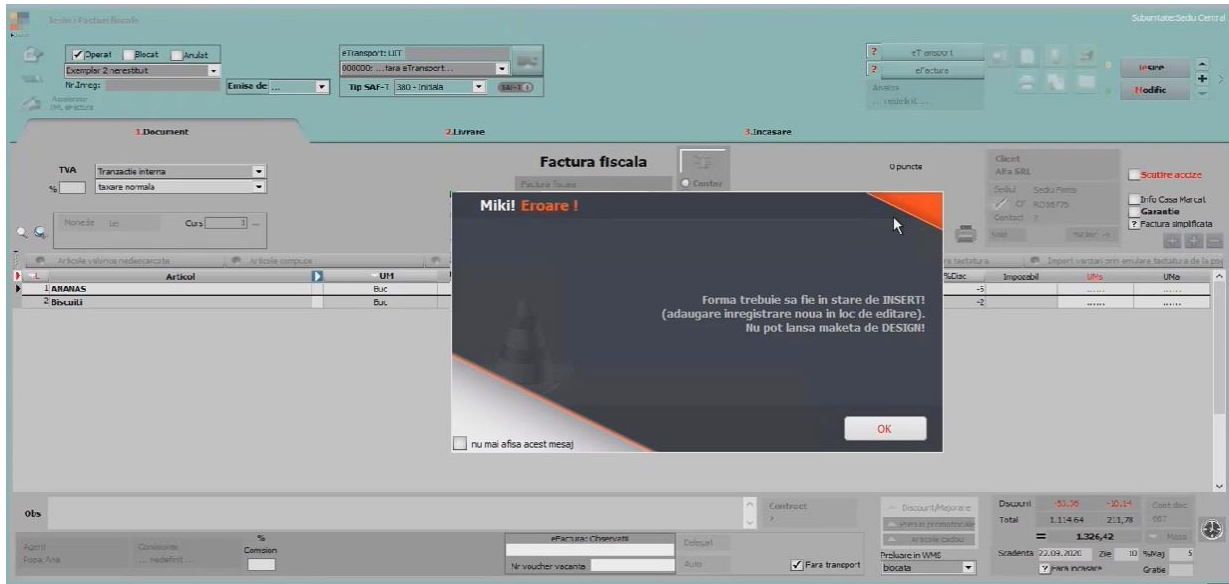
Export - exportă configurațiile pentru macheta curentă către alți utilizatori;

Reset - resetează designul machetei curente.



### Design macheta curentă:

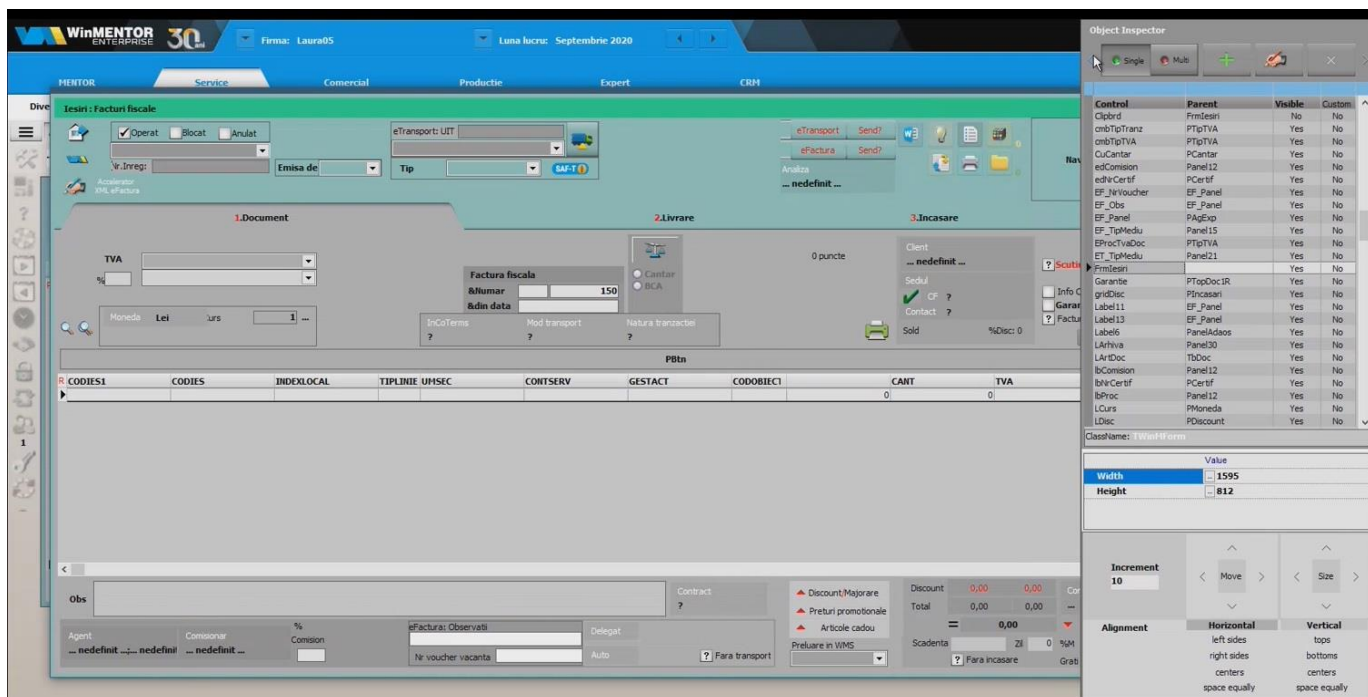
Pentru a intra în modul *Design – Configurare machetă*, trebuie adăugată o înregistrare nouă în view. Dacă sunteți poziționat pe o înregistrare existentă și apăsați butonul *Design*, veți primi un mesaj de eroare, ca cel de mai jos.



Acest lucru este necesar deoarece în momentul în care apăsați butonul *Design*, macheta pe care sunteți poziționat se clonează, adică va apărea o machetă aproape identică cu cea pe care erați aflat, în care controalele pot fi acționate, au chiar legături în spate, dar sunt rupte de evenimentele care se întâmplau pe machetă.

Pentru configurare și reset se aplică dreptul de acces "[Acces la Design și Reset design machete](#)" (fostul "[Acces la Ascundere butoane pe machetă](#)"). (Rev.1.1)

În modul *Design*, macheta are bara de titlu verde, ca în imaginea de mai jos. Alături de ea veți observa o altă machetă, „**Object Inspector**”, prin intermediul căreia pot fi acționate unele controale Windows.



Controalele de pe machete se pot selecta cu *click* pe ele. Un control selectat are 8 pătrate roșii pe contur, ca mai jos.



În momentul în care selectați un control, veți fi poziționat pe el și în *ObjectInspector* (controlul PSAFT în cazul nostru, în imaginea din dreapta).

În partea de jos a *ObjectInspectorului* se află proprietățile controlului pe care suntem poziționați, proprietăți ale căror valori pot fi modificate.

Există două feluri de controale:

- controale care vin din proiectare, pe care le găsiți deja create;
- controale pe care le puteți adăuga (și care vor avea în coloana *Custom* valoarea „Yes”);

Controlul pe care sunteți poziționat poate fi mutat (*Move*) sau redimensionat (*Size*) cu săgețile din partea de jos a *ObjectInspectorului*.



Începând cu versiunea 24.061 se pot schimba etichetele câmpurilor din nomenclatoare (de exemplu în nomeclator articole, în Alte caracteristici > Lunare > Specifice agricultura, se pot schimba etichetele Minim, Maxim, dând altă utilitate valorilor). (Rev.1.1)

Începând cu versiunea 24.121, fereastra "Informatii suplimentare" (extensii vechi) se poate completa și când documentul este în editare și se poate configura prin design propriu. Se pot utiliza paneluri care sunt utile mai ales la gruparea extensiilor pereche partener + sediu aferent. (Rev.1.1)

Începând cu versiunea 24.121/6 dacă un control de tip buton are înălțimea mai mică de 30, atunci valoarea seelctată este afisată în dreapta, altfel este așezată dedesupt. (Rev.1.1)

**Fiecare control Windows are un Parent (un părinte). Există 3 tipuri de astfel de Parent:**

**1. Forma de bază**

Acest controlul se numește *FrmIesiri*, în cazul ieșirilor, și are *ClassName: TWinMForm*.

**2. Panelul Exemple:**

- Controlul *PSus* – este un painted Panel, are *ClassName: TwinMPaintedPanel* și are ca părinte *FrmIesiri*, care este forma de ieșiri din **WME**.
- Controlul *PSAFT* – este tot un panel, are *ClassName: TWinMPaintedPanel*, are ca parent un panel *PTop* și este la rândul său parent pentru alte controale cum ar fi *TipSaft*.

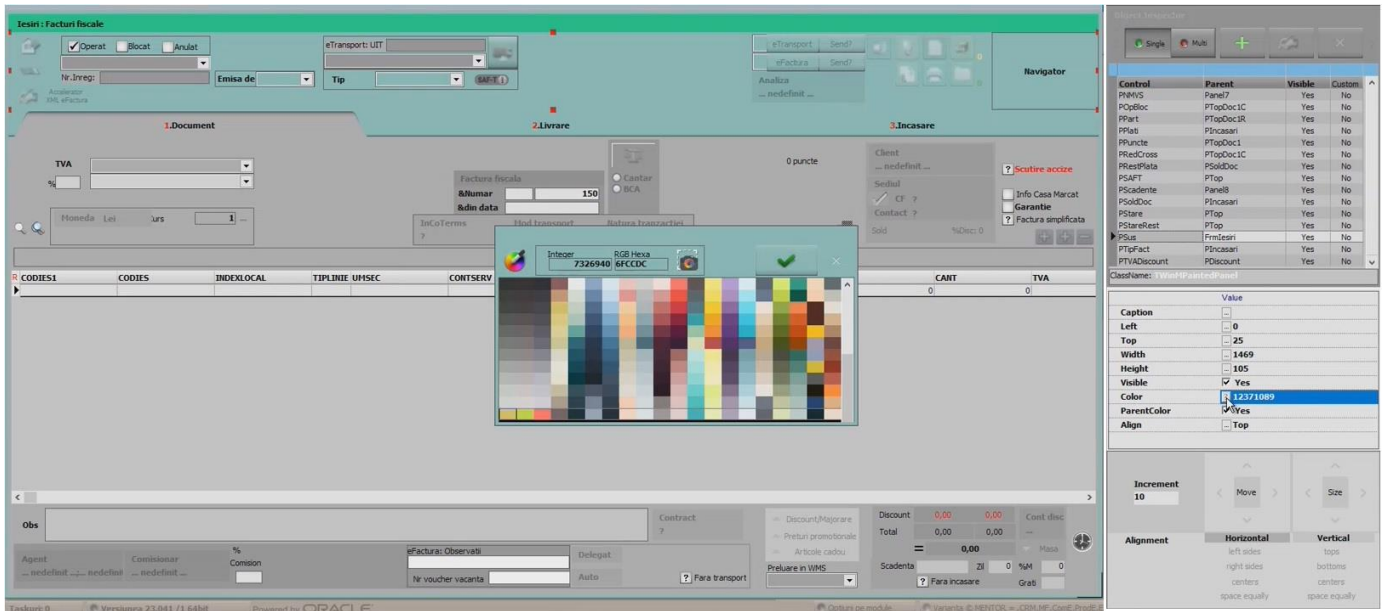
**3. O pagină a unui Tab**

Fiecare pagină a unui TAB poate reprezenta un parent pentru alte controale.

Are *ClassName: TwinMTabCtrl32*.

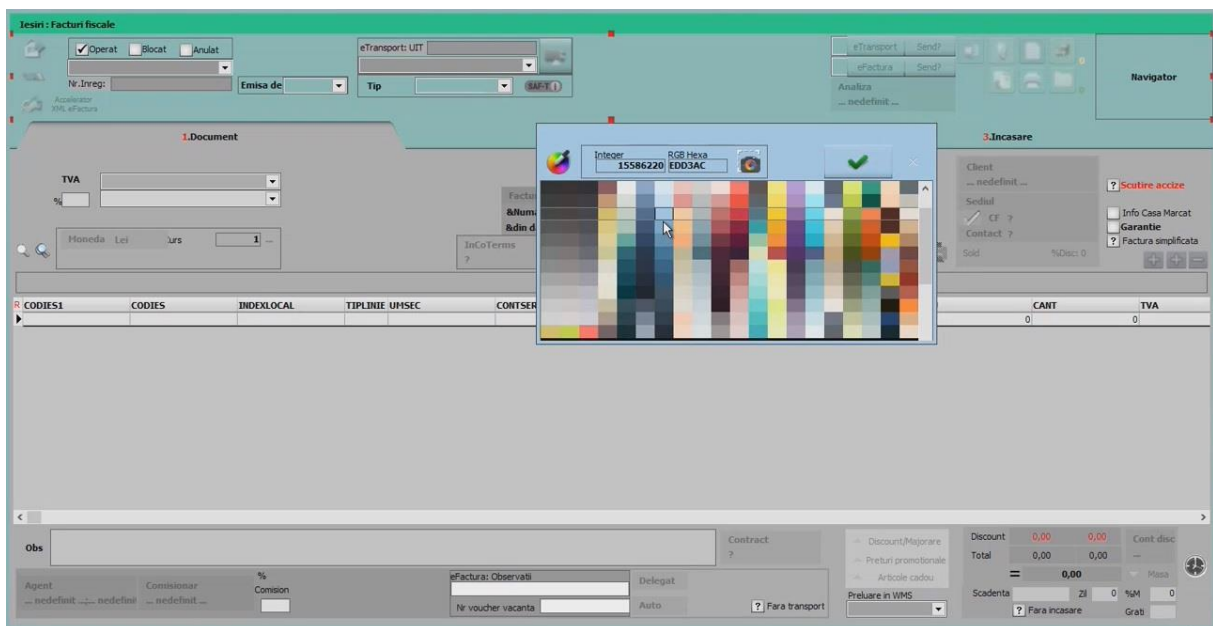
## 1. ObjectInspector - Proprietăți:

### 1.1. Color:

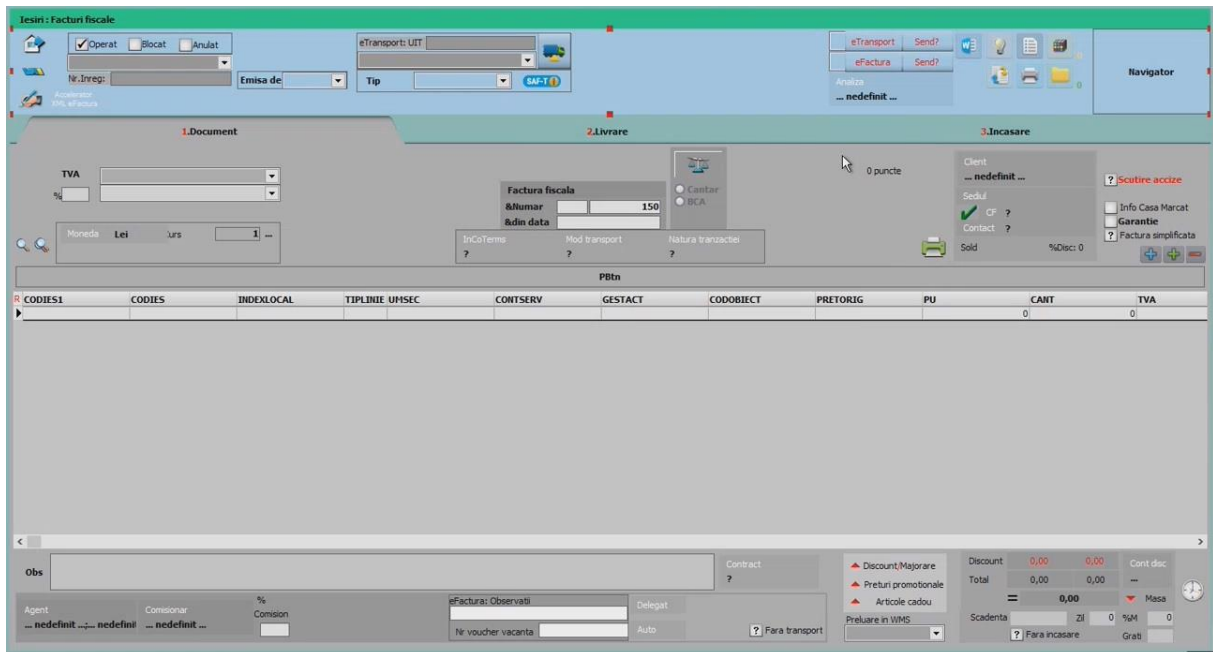


Apăsând butonul „?” din fața valorii proprietății **Color**, (ca în imaginea de mai sus) se va deschide forma de alegere a culorii.

În momentul alegerii unei culori, această formă își va schimba culoarea de fundal pentru a avea un preview a culorii alese. Se pot introduce valorile RGB, sau HEXA ale culorii dorite, sau deschiderea paletarului Windows.

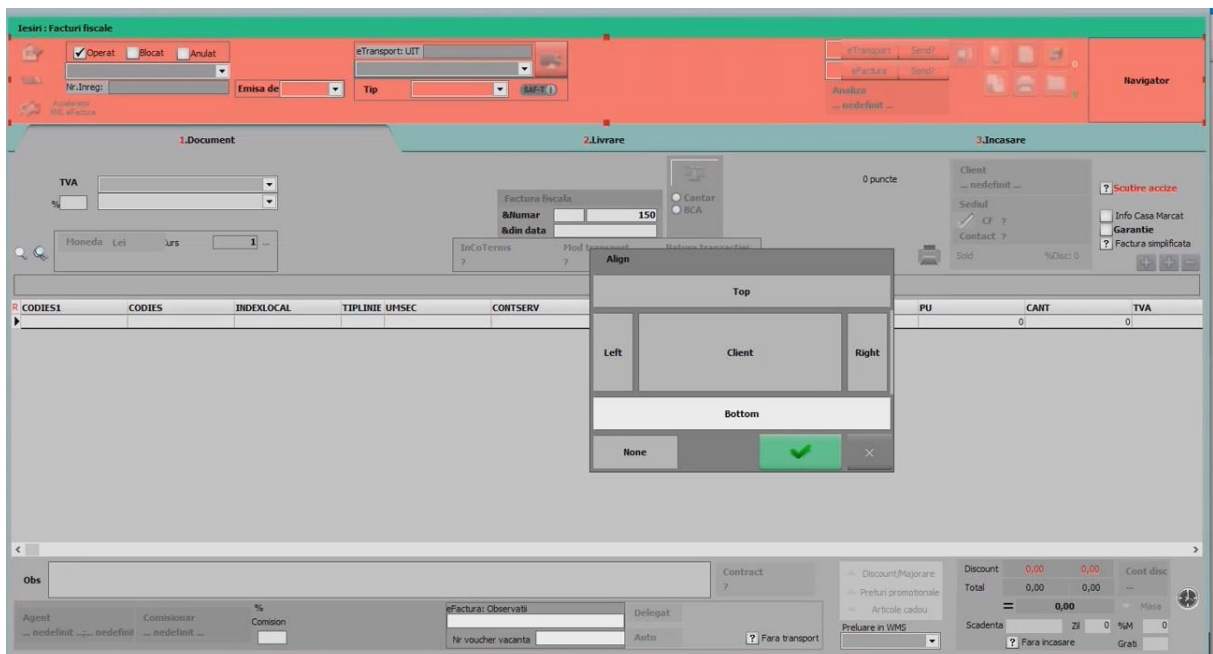


După confirmare, panelul își va schimba culoarea.

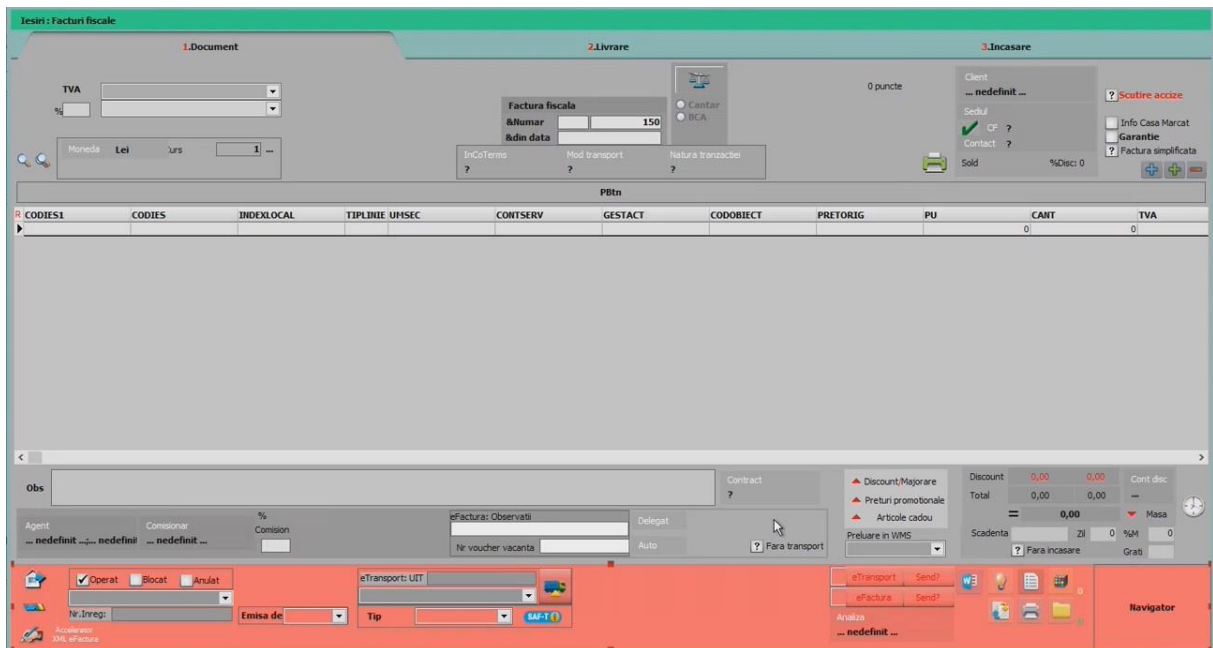


Acest panel are ca *Parent* forma *FrmIesiri*.

Dacă schimbăm din nou culoarea panelului și să îl aliniem *Bottom*,



macheta va arăta astfel:



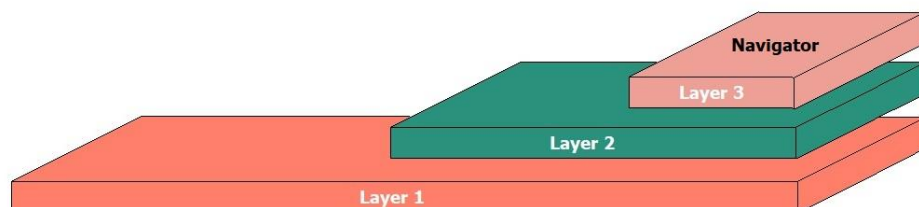
### Observație!

Dacă nu puteți selecta parentul unui control, adică nu puteți selecta cu mouse-ul parentul care se află sub cele 8 butoane roșii care înconjoară controlul, apăsând tasta **ESCAPE** veți ajunge pe parentul controlului.

Apăsând din nou **ESCAPE** veți ajunge pe controlul care se află cu un layer (strat) mai jos.

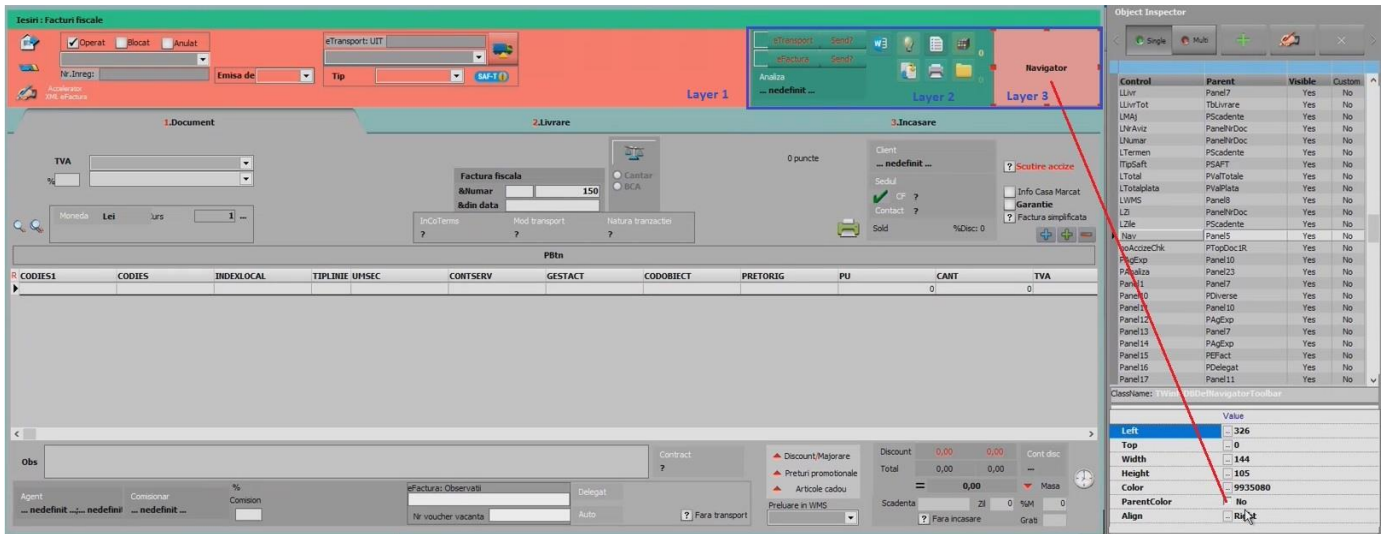
### 1.2. ParentColor.

Controalele de pe machetă sunt dispuse în mai multe *Layer-uri*, (straturi). În imaginea de mai jos, controlul „Navigator”, aflat în *Layer-ul 3* are ca parent *Layer-ul 2*, iar acesta, la rândul său, are ca părinte *Layer-ul 1*.

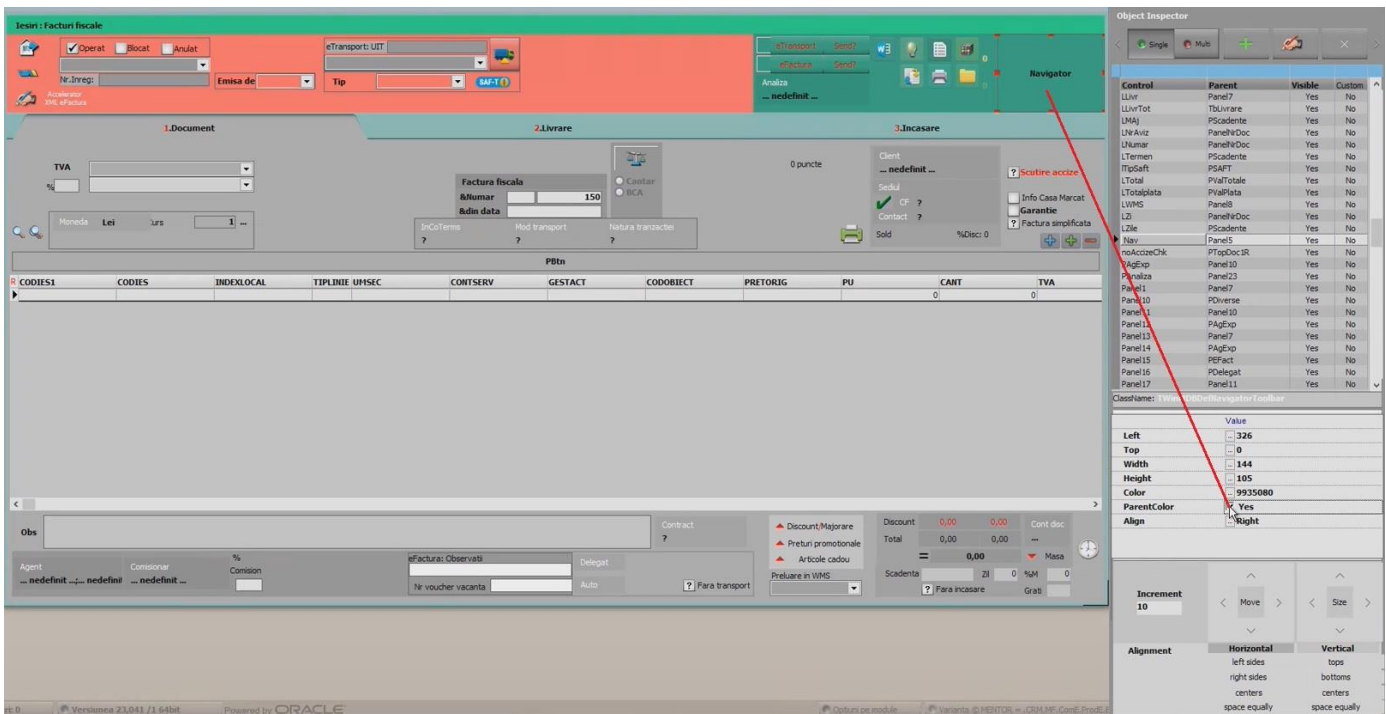


Deoarece controlul „Navigator” are culoarea diferită față de cea a parentul său, proprietatea sa *ParentColor* din *ObjectInspector* va avea valoarea „No”.

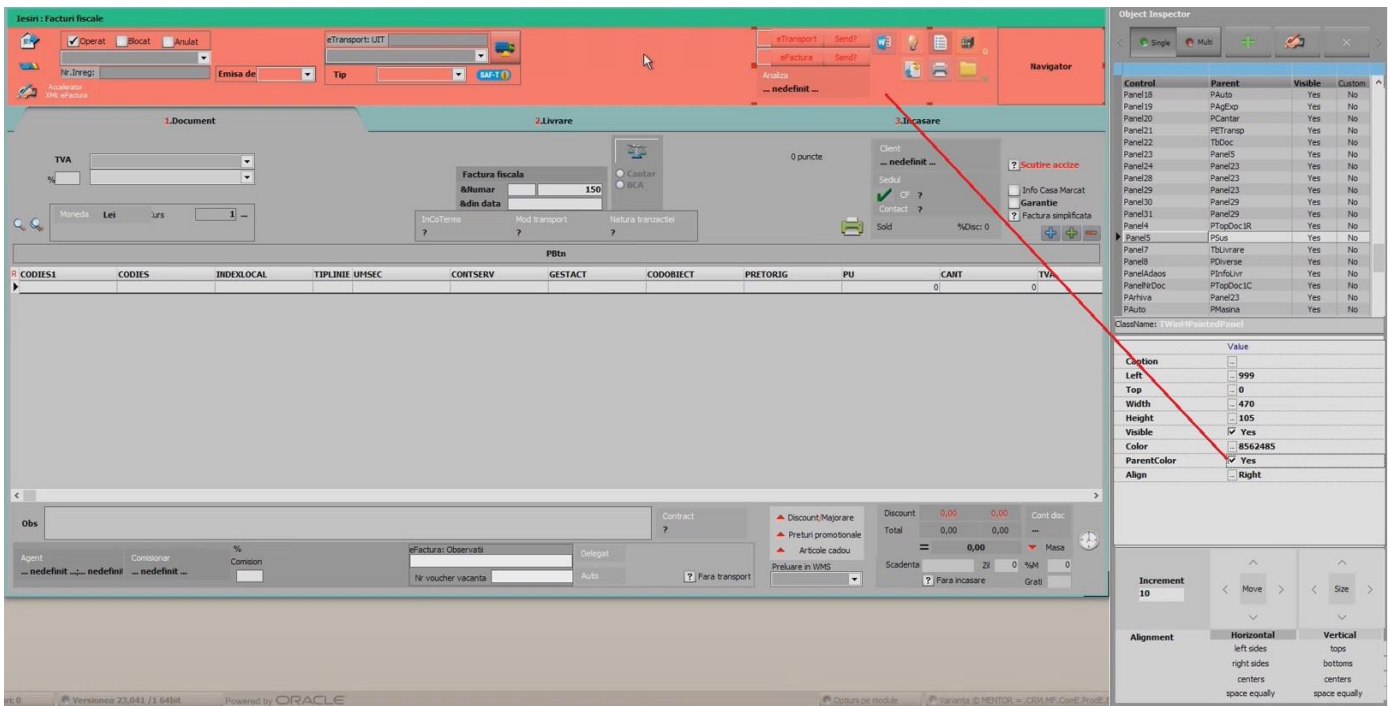




În momentul în care schimbăm valoarea acestei proprietăți pe „Yes”, controlul „Navigator” va primi culoarea parentului său (ca în imaginea următoare).

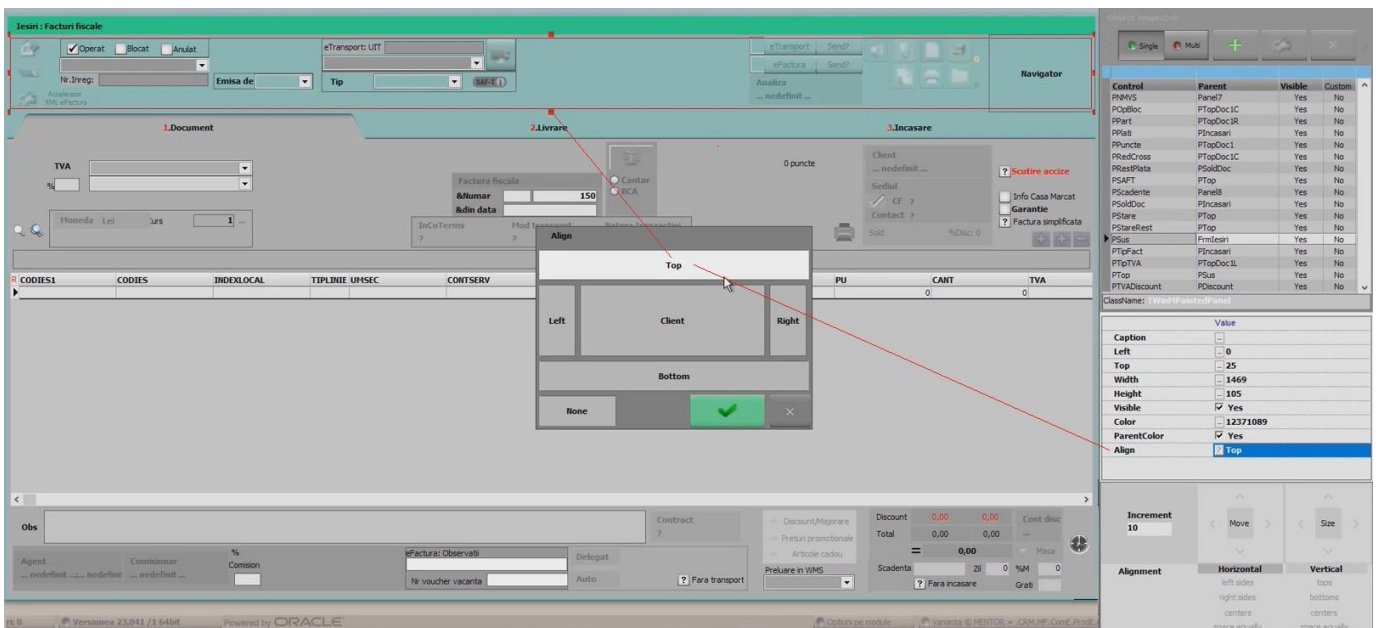


Dacă alegem și la Layer 2 (controlul *Panel15*, din imaginea de mai jos) proprietatea *ParentColor* = „Yes”, macheta va arăta astfel:



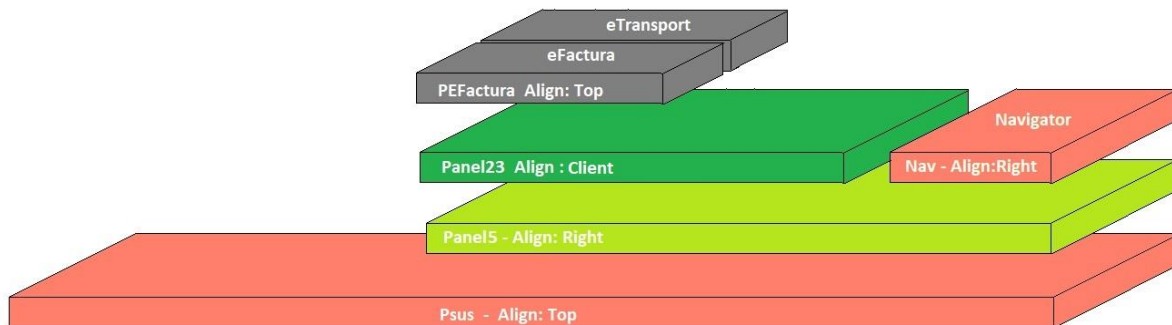
### 1.3. Alinierea formelor:

Apăsând butonul „?” din dreptul proprietății **Align**, se va deschide fereastra de aliniere a formei pe care sunteți poziționat, ca în imaginea de mai jos. Alinierea *Top*, *Bottom*, *Left*, *Right*, se va face pe suprafața parentului.



Alinierea la *Client* înseamnă alinierea pe toată suprafața care a rămas disponibilă după ce s-au aliniat controalele la *Top*, *Bottom Left* și *Right*, adică umple toată zona de controale care nu sunt aliniate în vreun fel.

Folosind această proprietate, forma poate fi afișată dinamic atunci când se face resize.

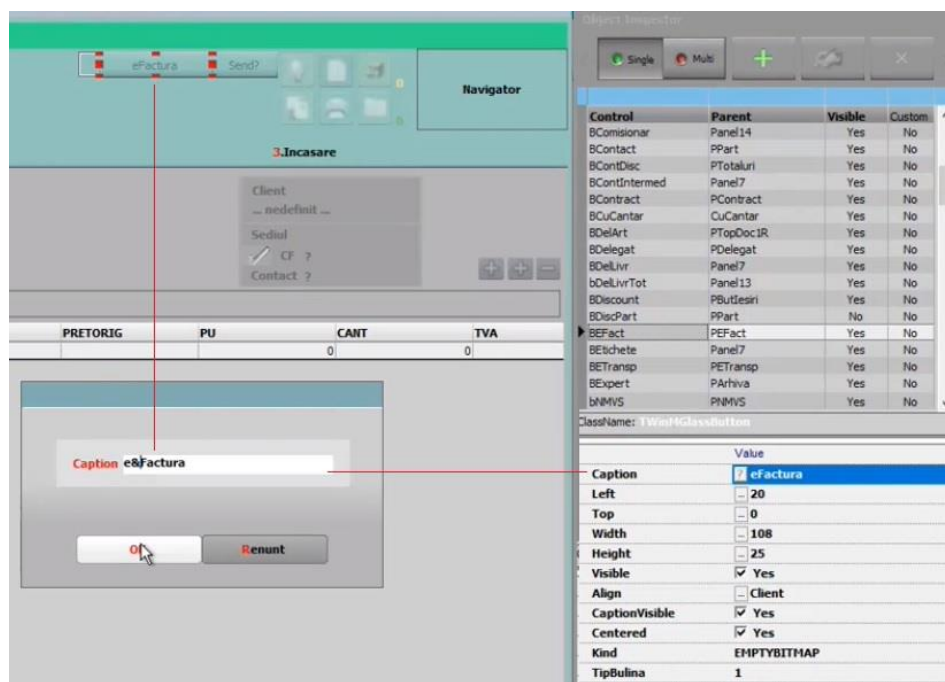


Concret, controalele *eTransport* și *eFactura* vor fi redimensionate odată cu forma deoarece parentul lor, *Panel23*, are proprietatea *Align=Client*.



#### **1.4. Caption:**

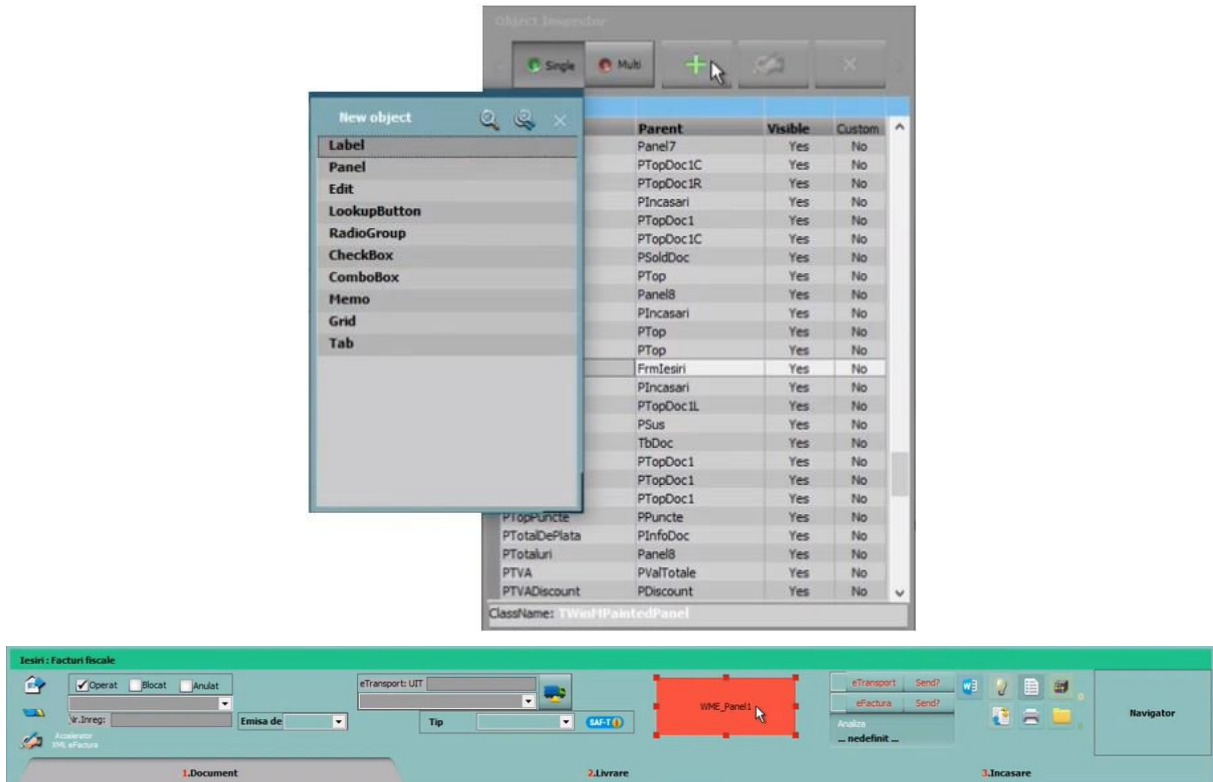
Reprezintă eticheta controlului. Dacă adăugați „&” oriunde în denumire, litera de după acest caracter va fi și shortcut-ul acestui control pe machetă.



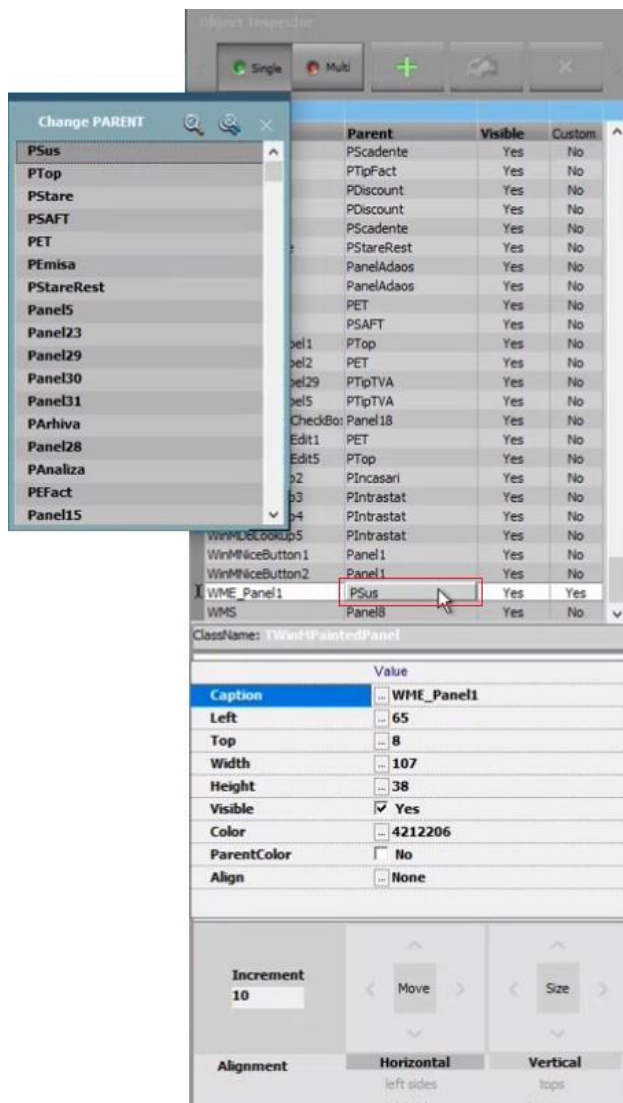


## 2. Configurarea machetelor – Nivel Junior:

Cu **+** verde de pe *ObjectInspector* se poate adăuga un control nou, un *New object*. Acesta va fi adăugat pe *Parentul* pe care vă aflați în acel moment. Tipul obiectului poate fi ales din lista din figura de mai jos.



Cu săgețile din partea de jos a *ObjectInspectorului*, controlul poate fi mutat – *Move* sau redimensionat – *Size* (imaginea de mai jos). Controlul mai poate fi mutat și folosind *Ctrl* + săgețile tastaturii.



Dacă controlului de mai sus i se va alege un alt *Parent* din *ObjectInspector*, acesta își va păstra proprietățile *Top*, *Left*, *Width*, *Height*, dar va fi re poziționat la coordonatele *Top – Left* ale noului părinte.

### **Observație:**

Dacă acest control ar avea pe el mai multe layere, fiecare cu controale proprii (ex: butoane, combobox-uri, checkbox-uri, grile ș.a.m.d), atunci cu un singur *click* se poate muta întreaga baterie de controale.

Un control poate fi șters cu tasta Delete, dar dacă pe el sunt controale, veți primi un mesaj de atenționare.

Pe click-dreapta pe machete s-a introdus opțiunea "**Selectie overboard objects**" care dă posibilitatea de a selecta toate obiectele aflate în afara marginilor machetei și apoi cu Move se pot aduce în zona vizibilă. S-a introdus și un increment de 100 pixeli pentru o mutare. Opțiunea este utilă pentru situațiile când sunt multe extensii care nu mai încap pe pagina "Informații suplimentare" (macheta veche de afișare extensii) care înainte avea scroll și acum nu mai are pentru că s-a introdus opțiunea de configurare design. (Rev.1.1)

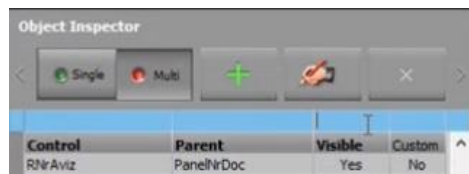
Începând cu versiunea 24.121, în macheta "Object inspector" s-a introdus opțiunea "**Adaugă obiecte noi din structură**" ( "+" verde lângă butonul de salvare configurări) care permite adăugarea simultană de mai multe obiecte selectate dintre extensiile neafișate de tip master sau detalii. (Rev.1.1)

Tot începând cu versiunea 24.121 a fost introdus buton "Structură extensii" (lângă MultiSelect) pentru vizualizare/modificare structuri variabile. (Rev.1.1)

## **2.1. Selectarea multiplă a controalelor:**

Pentru selectarea mai multor controale, se va apăsa butonul *Multi* din *ObjectInspector*, apoi poate fi modificată proprietatea dorită.

Selectarea multiplă se poate face doar pentru controale care au același *Parent*.



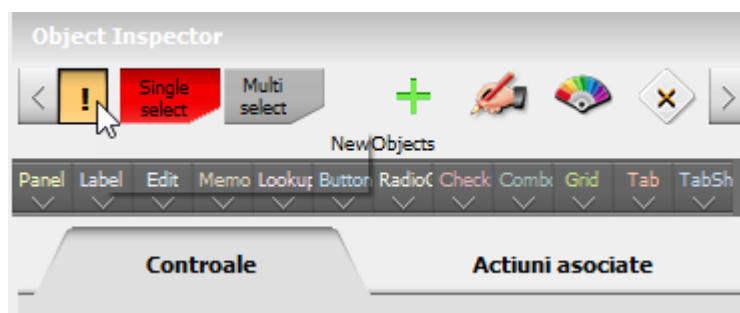
### **Exemplu:**

Putem să ascundem mai multe controale deodată de pe formă. După ce am selectat toate controalele dorite, selectăm o singură dată proprietatea *Visible = No*, iar toate controalele selectate vor dispărea de pe machetă.

Vom fi poziționați apoi automat pe *Parentul* controalelor pe care le-am ascuns.

Cu operațiunea inversă, *Visible=Yes*, pot fi aduse controale invizibile pe machetă.

În configurare design sunt marcate câmpurile ascunse cu un icon galben cu semnul exclamării. Toate câmpurile ascunse sunt afișate când se apasă butonul respectiv. (Rev.1.1)



### **Observație:**

Dacă doriți să ascundeți toate controalele care se află pe un panel, o metodă rapidă ar fi să selectați un control, apoi cu Escape veți fi poziționat automat pe *Parent*, și setați proprietatea *Visible = No*.

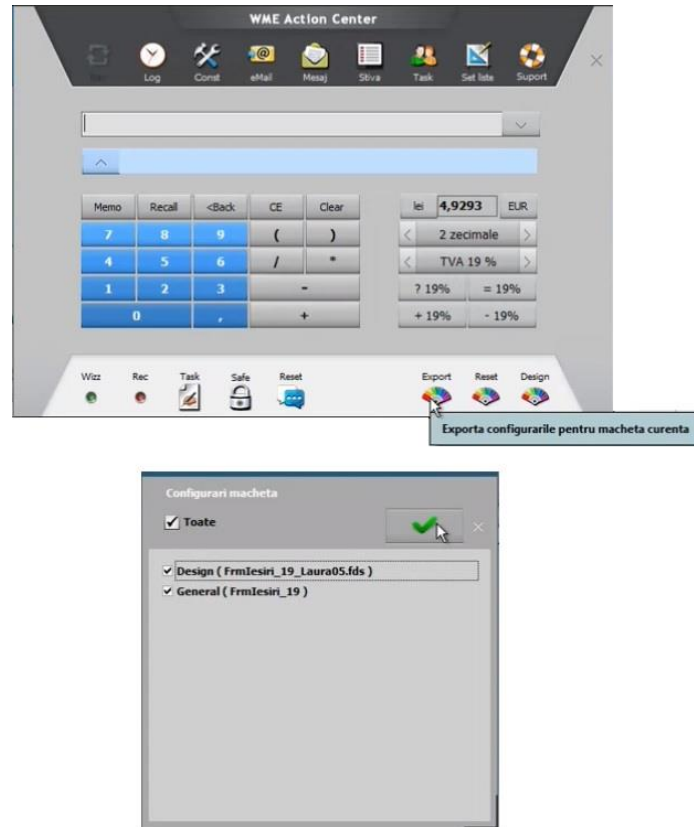
Modificările se salvează cu butonul „Save design” de pe *ObjectInspector*.



Cele două săgeți din partea stângă și din partea dreaptă a *ObjectInspectorului* mută această machetă în partea stângă sau în partea dreaptă a ecranului, pentru a avea astfel acces, dacă este cazul, la controalele ascunse de sub ea.



## 2.2. Exportul configurațiilor pentru macheta curentă se face din WME Action Center.



Exportul se face din:

*C:\Users\User\AppData\Roaming\WinMentor\FrmIesiri\_19\_NumeFirma.fds*

(În exemplul de față, 19 din numele fișierului este codul pentru ieșiri).

Va apărea lista cu operatori, de unde trebuie să selectați către cine faceți exportul.



Cu cele două săgeți verzi din dreapta a machetei de mai sus, se poate face exportul către toți utilizatorii sau către cei filtrați.



### 3. Configurarea machetelor – Nivel Avansat:

#### 3.1. Afișarea conținutului unui câmp dintr-un tabel al unui fișier cu structuri variabile într-un control Memo pe macheta de ieșiri.

Luăm ca exemplu pentru modul de lucru cu „Fișiere cu structuri variabile” următoarele câmpuri, extensii, create pentru ieșiri.

**IesiriExt** - reprezintă structura de extensii ieșiri, câmpurile create de noi ca și extensii pentru acest exemplu.

**Iesiri1Ext** – sunt câmpurile din tabela de extensii ieșiri1 din Oracle sau Postgres.

IesiriExt						Iesiri1Ext					
NUMECAMP	CAPTION	TIP	MARIME	NOMLINK	LOOKUPDISPLAY	NUMECAMP	CAPTION	TIP	MARIME	NOMLINK	LOOKUPDISPLAY
DATAK	DataK	D		0		FIELD4	Field4	N		0	
MOMENTULZILEI	MomentulZilei	N	I	0		FIELD5	Field5	N		0	
CODGEST	Denumire gestune, simbol	N		7	DEN_GEST.SIMBOL	FIELD1	Field1	N		0	
TIPPLATOR	TipPlator	N		0		FIELD2	Field2	N		0	
SEXDIRECTOR	SexDirector	N		0		FIELD3	Field3	N		0	
OBSSUPLIM	ObsSuplim	A	250	0		CODOBIECT	Denumire	N		1	DENUMIRE
MORALITATEPART	MoralitatePart	N		0		CODPART	Asigurator	N		2	DEN_PART
CODNPARCAUT1	Numar inventar	N		6	NRINV	DATA	Data descarcare	D		0	
CODPERS	Marca persoana, cnp	N		3	MARCA.CNP	ALTEINF	AlteInf	A	200	0	
CODCONTRACT	Nr doc	N		4	NRDOC	CODAGENDA	Adresa sediu	N		5	ADRESA
CODOBIECT	Denumire articol	N		1	DENUMIRE	CODGEST	Gestune descarcare	N		7	SIMBOL
CODPART	Cod partener, reg comerțului	N		2	DEN_PART.REGCOM	CODPERS	Propus de	N		3	NUME.PRENUME
CODAGENDA	Adresa	N		5	ADRESA	CODCONTRACT	Data contract	N		4	DATADOC


```
select * from iesiriext
```

CODIESRIEXT	CODIES	CODOBIECT	CODPART	CODPERS	CODCONTRACT	CODAGENDA	CODNPARCAUT1	CODGEST	MORALITATEPART	OBSSUPLIM
1	832	1911		121			107	108		1 Doamne ajutor! Marf
2	788	1010		201	105	104				2 Alte observatii suplir
3	829	1908			120					
4	830	1909			109					
5	763	265		109	107	12	107	130		2 Exemplu de campuri
6	749	378			107					

```
select * from iesiri1ext
```

CODIESRIEXT	CODIES1	CODOBIECT	CODPART	CODPERS	CODCONTRACT	CODAGENDA	CODGEST	DATA	ALTEINF	FIELD1	FIELD2	FIELD3
1	214	2022										
2	215	2023										
3	124	504		120	108	123	130	107				
4	120	440	22									
5	121	441	33									
6	190	1078	166	201	127	163	130	107	20.02.2024			* alte info suplir



În momentul salvării extensiei, pe disc se creează o tabelă care are toate câmpurile descrise, plus un cod unic CODIESIRIEXT.

Pe a doua coloană se va afla un câmp care reprezintă legătura dintre înregistrarea pe care ne aflăm și înregistrarea originală din IesiriExt.

#### La IesiriExt:

CODIES = 1911 înseamnă că această înregistrare reprezintă extensiile pentru factura care are codul intern Codles din tabela Iesiri = 1911.

#### La Iesiri1Ext:

Pe lângă toate celelalte coduri din a doua tabelă, avem un cod unic CODIESIRI1EXT, iar pe poziția a doua un cod de legătură CODIES1, deoarece fiecare linie din această tabelă se va lega de o linie din Iesiri1.

Tabela de pe disc comunică cu controalele de pe interfață WinControl (controale Windows - controale vizuale) printr-un *DataSource*.

*DataSource*-ul, pe lângă multe alte funcționalități pe care le are, este un punct de legătură care livrează controlului de pe interfață informația preluată din tabelă.

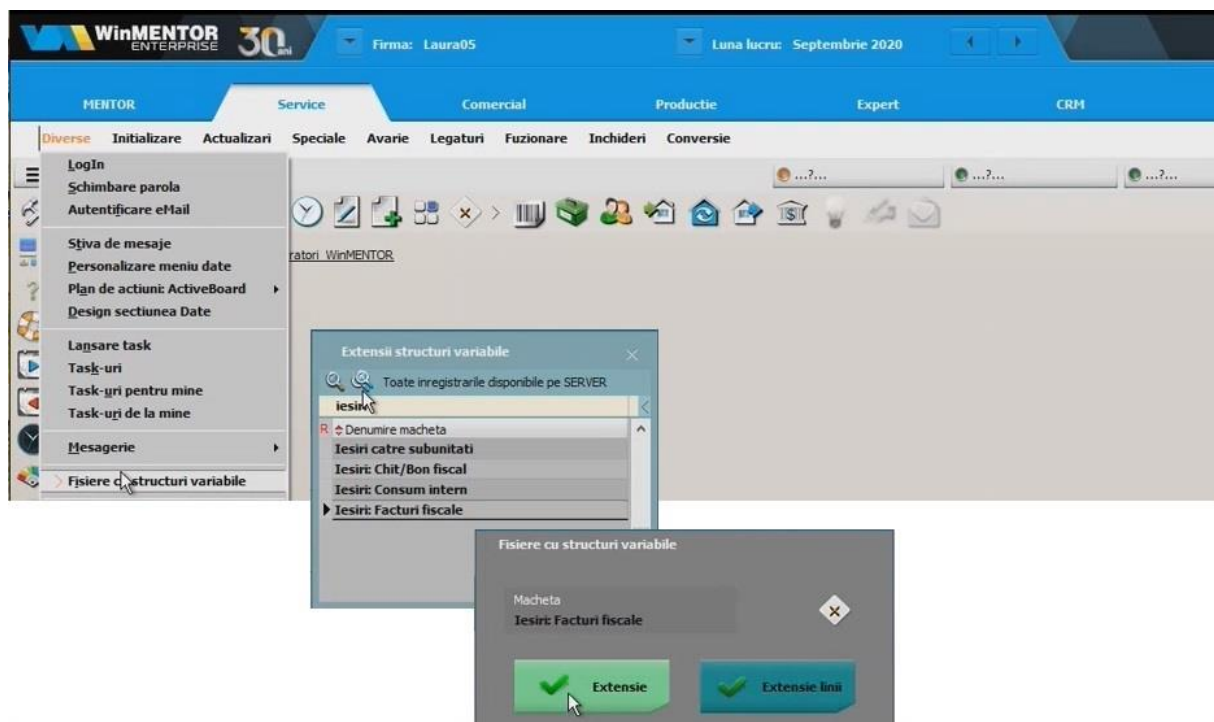
**DSExtMaster** – Data Source Extension Master

**DSExtDetail** – Data Source Extension Detail

Aceste două denumiri se vor regăsi pe machete atunci când se construiește interfața.

Între fiecare control și câmpul din tabelă se află un *DataSource*.

Avem mai jos macheta de „Fișiere cu structuri variabile”, pentru „Iesiri facturi”, cu extensiile create *CodObiect*, *CodPart*, *CodPers* etc., care sunt legate fiecare de câte o tabelă (ultima coloană din grilă – *Legatura cu tabela*).

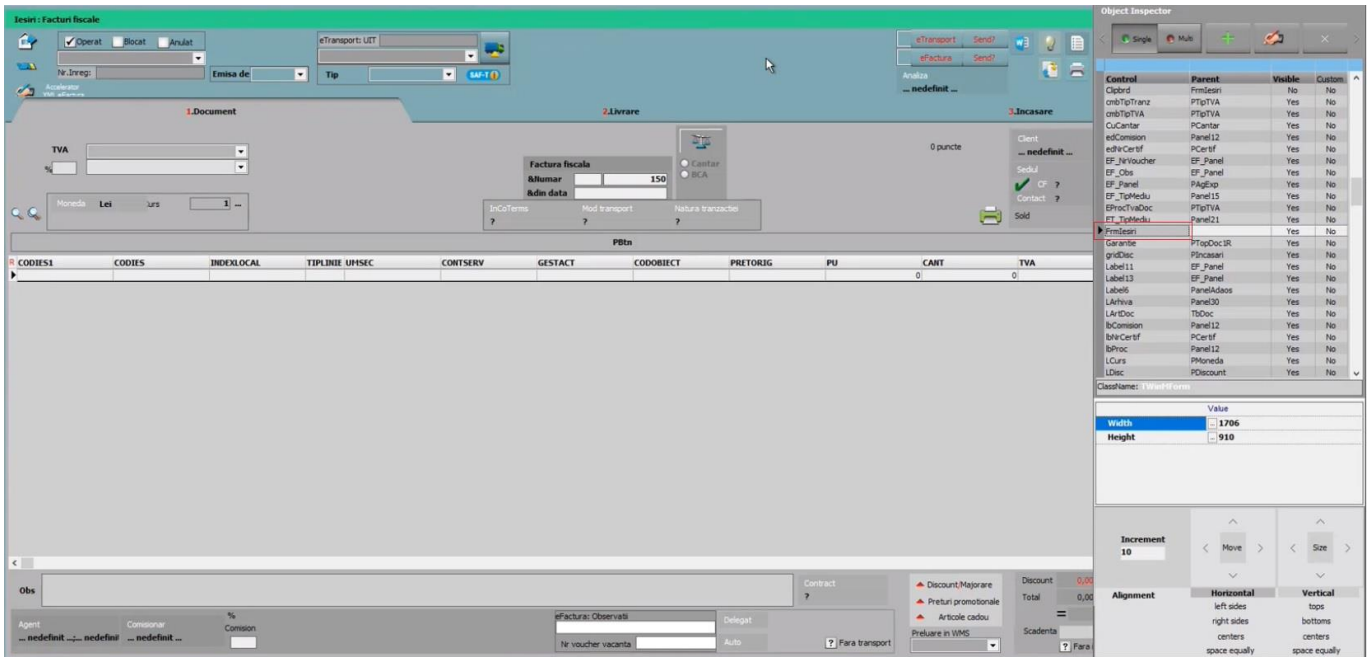


Tabele cu structuri configurabile

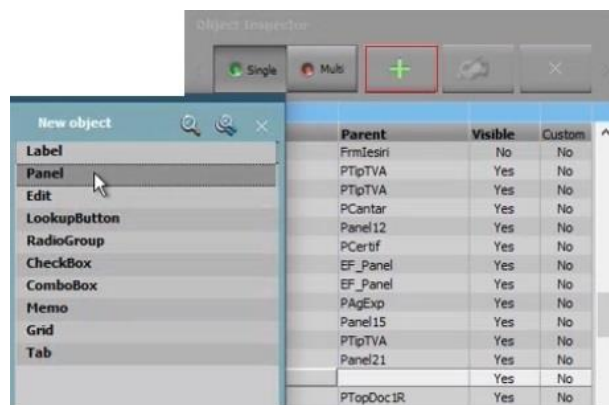
Nume modul: Extensie "Iesiri: Facturi fiscale"

Nr.	Nume Camp	Tip	Nume pe machete/liste	Max.Caractere	Zecimale	Ltime(pixeli)	Culoare	Obligatoriu	Coloane afisate din tabela	Legatura cu tabela
1	CodObiect	N	Denumire articol						DENUMIRE	Articole
2	CodPart	N	Cod partener, reg comertulu						DEN_PART;REGCOM	Parteneri
3	CodPers	N	Marca persoana, cnp						MARCA;CNP	Personal
4	CodContract	N	Itr doc						NRDOC	Contract client
5	CodAgenda	N	Adresa						ADRESA	Sedi parteneri
6	CodINParcAut1	N	Numar inventar						NRINV	Parc auto
7	CodGest	N	Denumire gestiune, simbol						DEN_GEST;SIMBOL	Gestuni
8	MoralitatePart	N	MoralitatePart							fara legatura
9	ObsSuplim	A	ObsSuplim		250					fara legatura
10	SexDirector	N	SexDirector							fara legatura
11	TipPlatitor	N	TipPlatitor							fara legatura
12	DataX	D	DataX							fara legatura
13	MomentulZilei	N	MomentulZilei							fara legatura

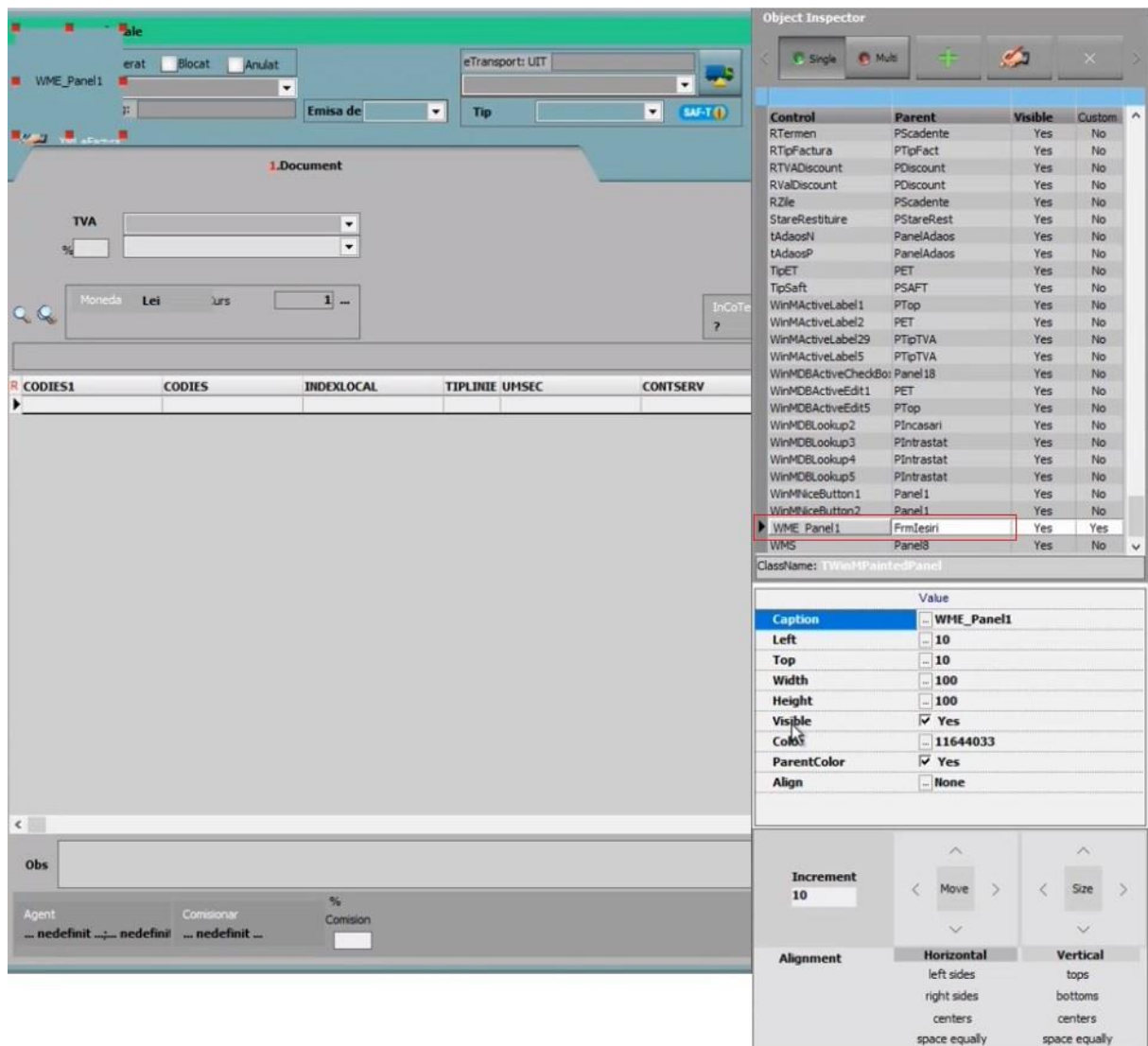
Considerăm forma (*FrmIesiri*) ca layer pe care dorim să construim exemplul nostru. Observăm că forma are doar două proprietăți, *Width* și *Height*. Aceste proprietăți sunt importante la forme fixe, care nu sunt redimensionabile, cum ar fi nomenclatoarele, unde spațiul pentru adăugarea de controale noi poate reprezenta o problemă.



Cu butonul **+** de pe *ObjectInspector* puteți alege controlul dorit.

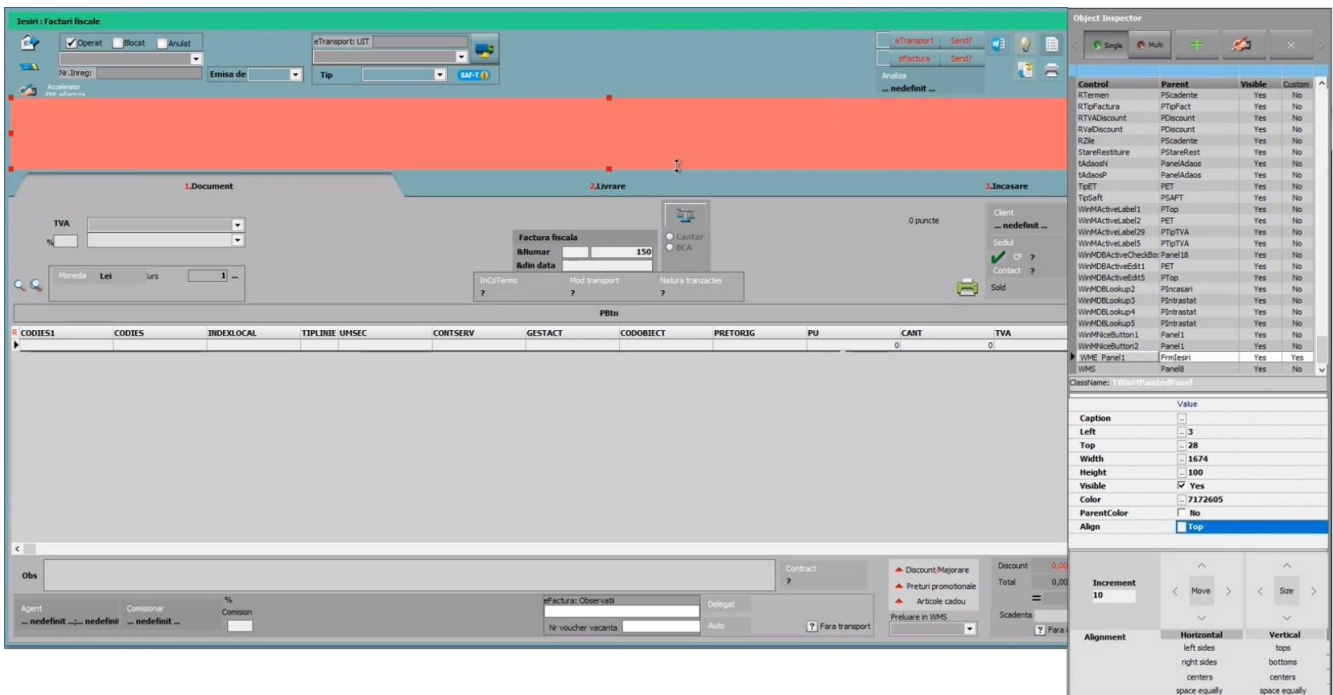


Vom insera un control de tip *Panel* pe controlul pe care ne aflăm în momentul de față (pe *FrmIesiri*). Acest panel nou creat *WME\_Panel1* având ca *Parent* întreaga formă, poate fi mutat oriunde pe aceasta.



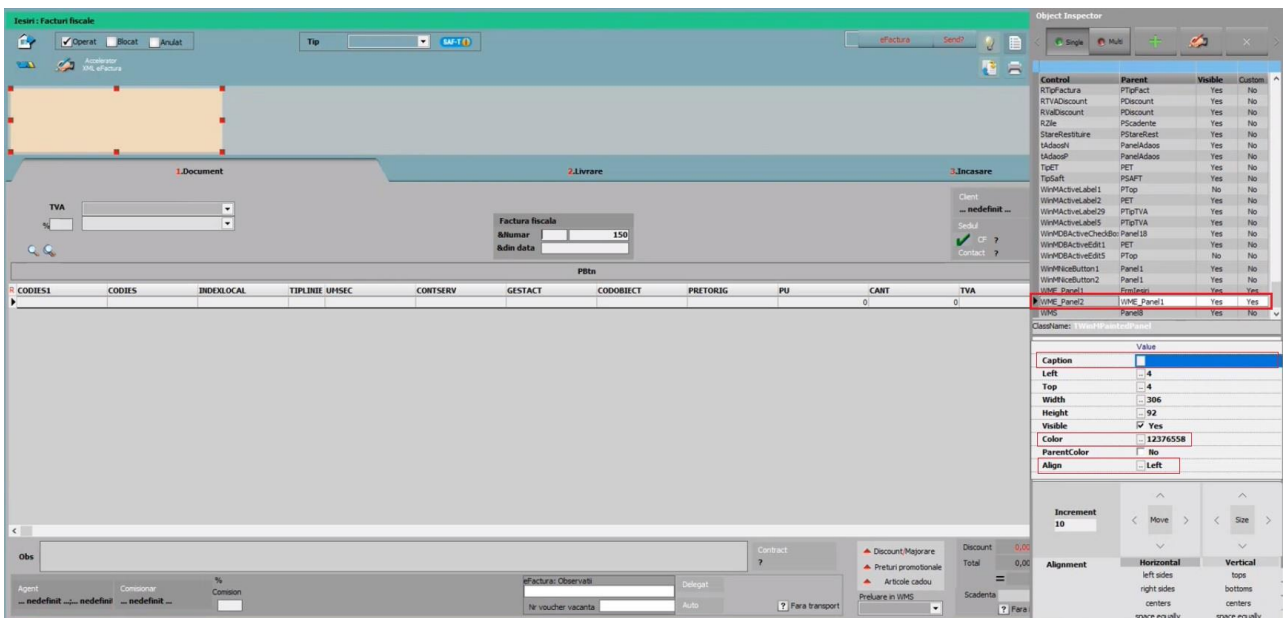
Îl putem redimensiona, îi putem schimba culoarea, însă trebuie să îi facem o aliniere, pentru a nu se suprapune peste alte controale.

În momentul în care îl aliniem sus, adică din *ObjectInspector* setăm proprietatea *Align = Top*, pentru că forma *FrmIesiri* mai avea deja și alte controale alinate la *Top*, panelul nostru s-a poziționat automat sub ele, unde a mai găsit loc, ca în imaginea următoare.

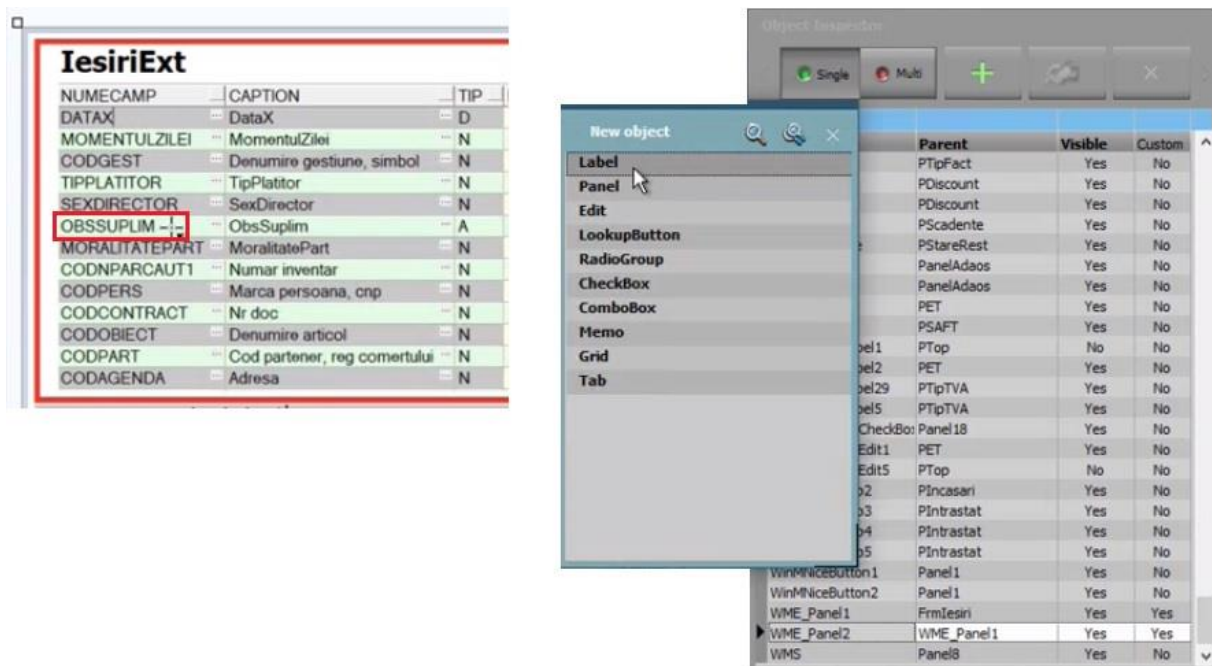


Am modificat culoarea panelului, am ascuns o parte din controalele de pe formă, (după ce le-am selectat, din *ObjectInspector* le-am setat proprietatea *Visible = No*), iar pe acele care au rămas, le-am re poziționat.

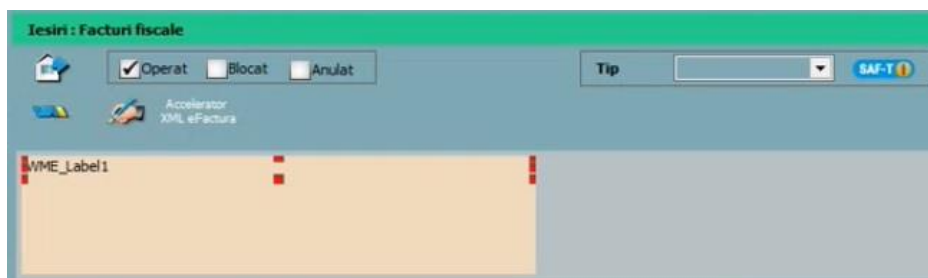
Vom adăuga pe panelul de mai sus un alt panel, pe care îl aliniem la stânga, îi modificăm culoarea și îi ștergem *Caption*-ul. Rezultatul va arăta astfel:



Dorim să introducem din *lesiriExt* câmpul *OBSSUPLIM* (Observații suplimentare). Pentru aceasta vom adăuga pe *WME\_Panel2* mai întâi un label.



Vom alinia Labelul *Align = Top* pe panelul *WME\_Panel2*,



iar peste Label dorim să adăugăm un control *Memo*.

### **3.2. Control Memo**

Nu este posibilă adăugarea unui Memo în label, dar în momentul în care apăsăm **+** verde din *ObjectInspector*, aplicația va adăuga *Memo*-ul pe *Parentul* labelului *WME\_Label1*, adică pe *WME\_Panel2*. Vom alinia *Memo*-ul la *Client*, (*Align = Client*) și după cum știm, acesta va ocupa restul spațiului rămas disponibil pe *Parent*.





Vom scrie la `WME_Label1 Caption = „Informatii suplimentare”`, și dorim să legăm acum acest `Memo` de câmpul `OBSSUPLIM` din tabela `IesiriExt`.

Pentru aceasta, trebuie să îi spunem controlului `Memo` că este gestionat de `DataSource`-ul `DSExtMaster`, adică pentru `WME_DBMemo1` din `ObjectInspector` trebuie să setăm următoarele proprietăți:

`DataSource = DSExtMaster`  
`DataField = OBSSUPLIM`

The image shows a development environment with three data grids and the Object Inspector. The top grid is a table definition for 'IesiriExt' with columns like NUMECAMP, CAPTION, TIP, MARIME, etc. The middle grid shows data from 'IesiriExt' with columns like CODIESIREXT, CODIES1, CODOBIECT, etc. The bottom grid shows data from 'IesiriExt' with columns like CODIESIREXT, CODIES1, CODOBIECT, etc. The Object Inspector on the right shows the configuration for 'WME\_Label1', with 'DataSource' set to 'DSExtMaster' and 'DataField' set to 'OBSSUPLIM'. Red arrows point from the 'OBSSUPLIM' field in the data grids to the corresponding settings in the Object Inspector.

Salvăm modificările făcute, din `ObjectInspector`, dar nu adăugăm o factură nouă, ci intrăm pe una existentă, în care avem deja date.

The image shows a screenshot of the WinMENTOR application interface. At the top, there are buttons for 'Operat', 'Blocat', and 'Anulat'. Below that, there are fields for 'Tip SAF-T' and 'SAF-T'. The main area is a form for 'Factura fiscala' (Tax Invoice). It includes fields for 'Client' (Alfa SRL), 'Sediu' (Sediu Firma), and 'CF' (R056776). The invoice details show a list of articles with columns for 'Articol', 'UM', 'Cant', 'Pret', 'Valoare', 'TVA', and '%Disc'. The first article is 'ANANAS' with a quantity of 10 and a price of 100. The second article is 'Biscuiti' with a quantity of 50 and a price of 3,36. The total value is 1,000 and the TVA is 190.

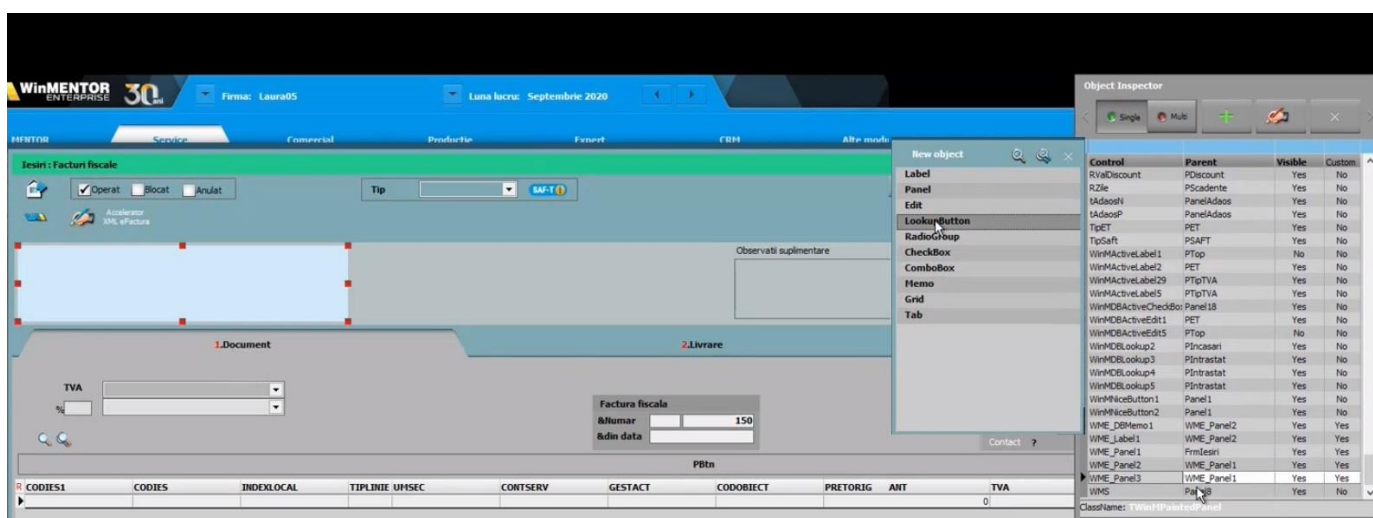
Rezultatul: Datele din tabelă au fost aduse în câmpul `Memo`.

### **3.3. Încărcarea denumirii unui partener din nomenclator într-un control de tip LookupButton. Afișarea codului acestuia într-un control Edit**

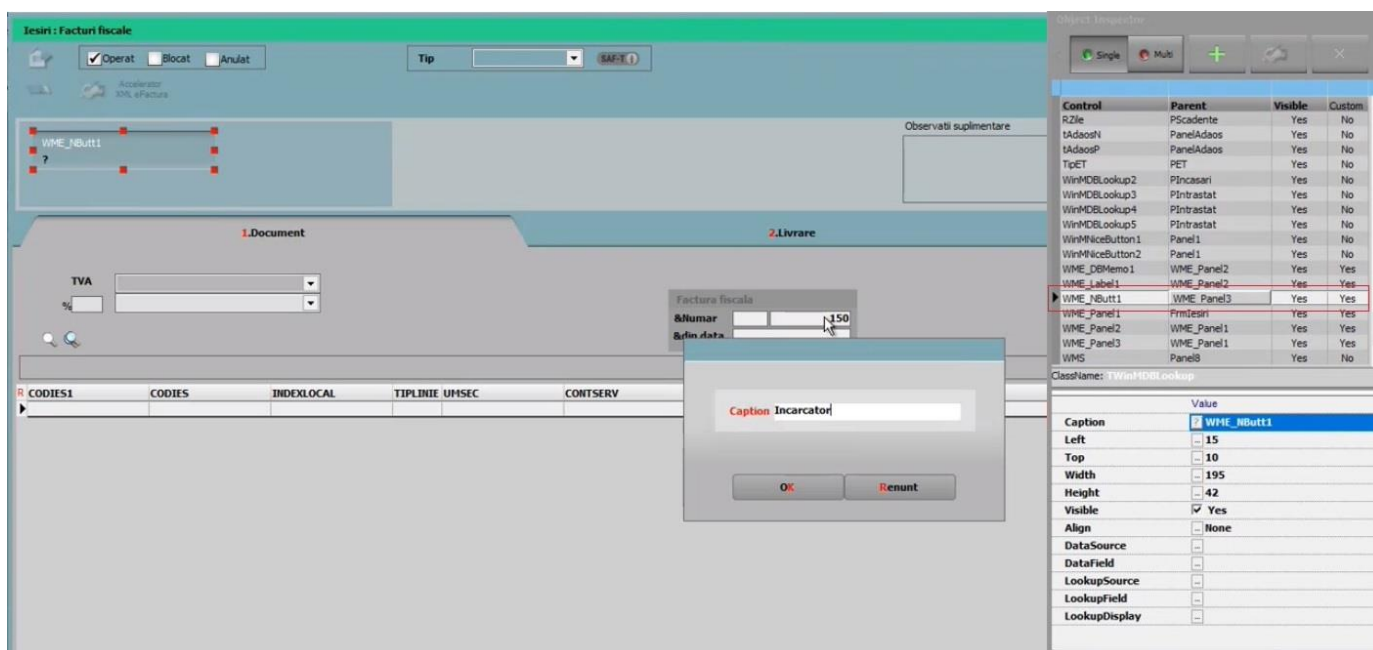
Mută în continuare *panelul* cu observații din exemplul anterior în partea dreaptă a machetei (setăm pentru *WME\_Panel2* proprietatea *Align=Right*) și dorim să adăugăm un *panel* nou, care va avea *parent* pe *WME\_Panel\_1*, și în care vom adăuga câteva controale de tip *LookUpButton*, *ComboBox*, *RadioButton*, *CheckBox*.

*WME\_Panel\_1* va fi așadar părinte atât pentru *WME\_Panel\_2* (în care avem până acum un *Label* și un *Memo*) cât și pentru *WME\_Panel\_3* (noul panel pe care dorim să îl adăugăm – cel din imaginea de mai jos).

Pe acest panel vom adăuga un *LookUpButton*, cu + verde ca imaginea următoare.



Îi vom schimba proprietatea *Caption* în „Incarcator” (el va încărca partenerii din tabel).



Legăm butonul *Incarcator* de **IesiriExt** (imaginea de mai jos), care în coloana NUMECAMP ține CODPART, iar în coloana LOOKUPDISPLAY ține DEN\_PART și REGCOM.

În coloana NOMLINK se află codul nomenclatorului, 2 în cazul nostru, al nomenclatorului de parteneri.

IesiriExt					
NUMECAMP	CAPTION	TIP	MARIME	NOMLINK	LOOKUPDISPLAY
DATAK	DataK	D		0	
MOMENTULZILEI	MomentulZilei	N		0	
CODGEST	Denumire gestiune, simbol	N		7	DEN_GEST,SIMBOL
TIPPLATTOR	TipPlattor	N		0	
SEXDIRECTOR	SexDirector	N		0	
OBSSUPLIM	ObsSuplim	A	250	0	
MORALITATEPART	MoralitatePart	N		0	
CODPARCAUTI	Numar inventar	N		6	NRINV
CODPERS	Marca persoana, cnp	N		3	MARCA CNP
CODCONTRACT	Nr doc	N		4	NRDOC
CODOBIECT	Denumire articol	N		1	DENUMIRE
CODPART	Cod partener, reg comertului	N		2	DEN_PART,REGCOM
CODAGENDA	Adresa	N		5	ADRESA

Iesiri1Ext					
NUMECAMP	CAPTION	TIP	MARIME	NOMLINK	LOOKUPDISPLAY
FIELD4	Field4	N		0	
FIELD5	Field5	N		0	
FIELD1	Field1	N		0	
FIELD2	Field2	N		0	
FIELD3	Field3	N		0	
CODOBIECT	Denumire	N		1	DENUMIRE
CODPART	Asigurator	N		2	DEN_PART
DATAY	Data descarcare	D		0	
ALTEINF	Alteinf	A	200	0	
CODAGENDA	Adresa sediu	N		5	ADRESA
CODGEST	Gestiune descarcare	N		7	SIMBOL
CODPERS	Propus de	N		3	NUME PRENUME
CODCONTRACT	Data contract	N		4	DATADOC

```
select * from iesiriext
```

CODIESIRIEXT	CODIES	CODOBIECT	CODPART	CODPERS	CODCONTRACT	CODAGENDA	CODPARCAUTI	CODGEST	MORALITATEPART	OBSSUPLIM
1	832	1911		121			107	108		1 Doamne ajutat Mar
2	788	1010		201	105	104				2 Alte observati suplim
3	829	1908			120					
4	830	1909			109					
5	783	265		109	107	12	107	130		2 Exemplu de campuri
6	749	378			107					

DSExtMaster → WinControl pe inte

```
select * from iesiri1ext
```

CODIESIRIEXT	CODIES1	CODOBIECT	CODPART	CODPERS	CODCONTRACT	CODAGENDA	CODGEST	DATAY	ALTEINF	FIELD1	FIELD2	FIELD3
1	214	2022										
2	215	2023										
3	124	504		120	108	123	130	107				
4	120	440		22								
5	121	441		33								
6	190	1078	166	201	127	163	130	107	20.02.2024			alte info suplim

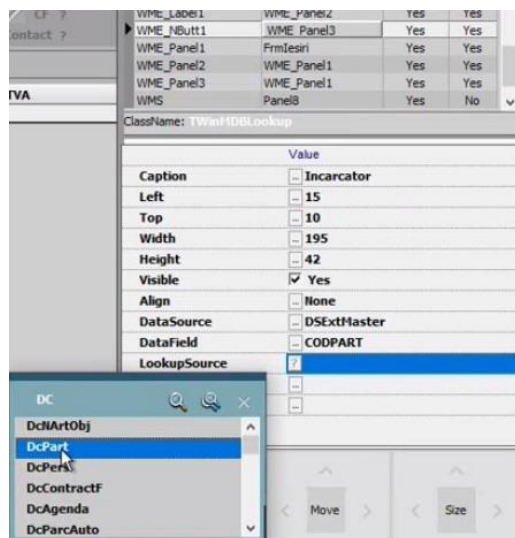
DSExtDetail → WinControl pe inte

Dorim ca butonul „Incarcator” să afișeze „Denumirea” și „Registrul Comerțului”.

Pentru a ne lega de CODPART trebuie să ne legăm de *DataSource*-ul: **DSExtMaster**.

Câmpul de care trebuie să ne legăm este CODPART. Astfel, *DataField* = CODPART.

Acest control face legătura acum cu codul de partener, însă noi dorim să afișăm denumirea partenerului, nu codul acestuia. Pentru aceasta trebuie să setăm proprietatea *LookupSource* = DcPart. (Dc înseamnă Data Connection).

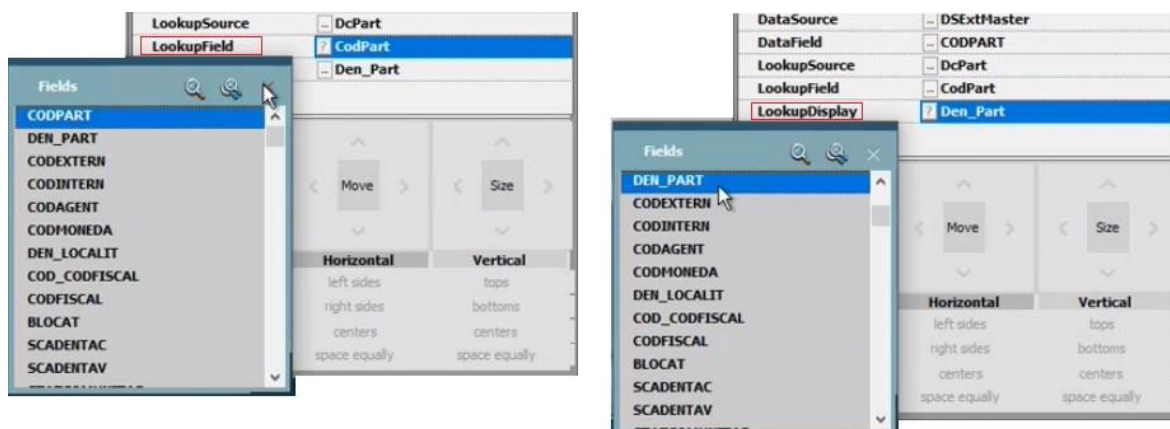


Prorietățile *LookupField* și *LookupDisplay* au fost completate automat.

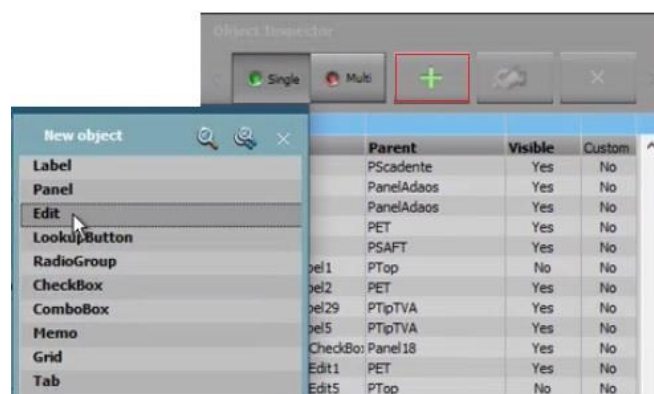
Value	
Caption	<input type="checkbox"/> Incarcator
Left	<input type="checkbox"/> 15
Top	<input type="checkbox"/> 10
Width	<input type="checkbox"/> 195
Height	<input type="checkbox"/> 42
Visible	<input checked="" type="checkbox"/> Yes
Align	<input type="checkbox"/> None
DataSource	<input type="checkbox"/> DSExtMaster
DataField	<input type="checkbox"/> CODPART
LookupSource	<input type="checkbox"/> DcPart
LookupField	<input type="checkbox"/> CodPart
LookupDisplay	<input type="checkbox"/> Den_Part

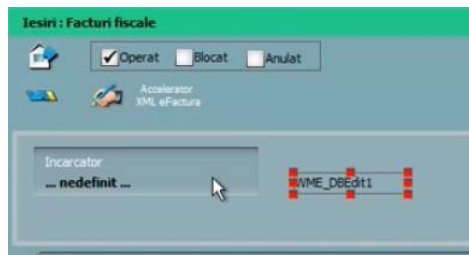
În acest moment butonul *Incarcator* se va lega de tabela **lesiriExt** prin câmpul CODPART, se vede că este legat de această tabelă pentru că folosește *DataSource*-ul **DSExtMaster**.

Cu acest câmp din CODPART se duce spre tabela nomenclatorului de parteneri, care are un câmp de cod *CodPart* și un câmp pentru denumire *Den\_Part*.



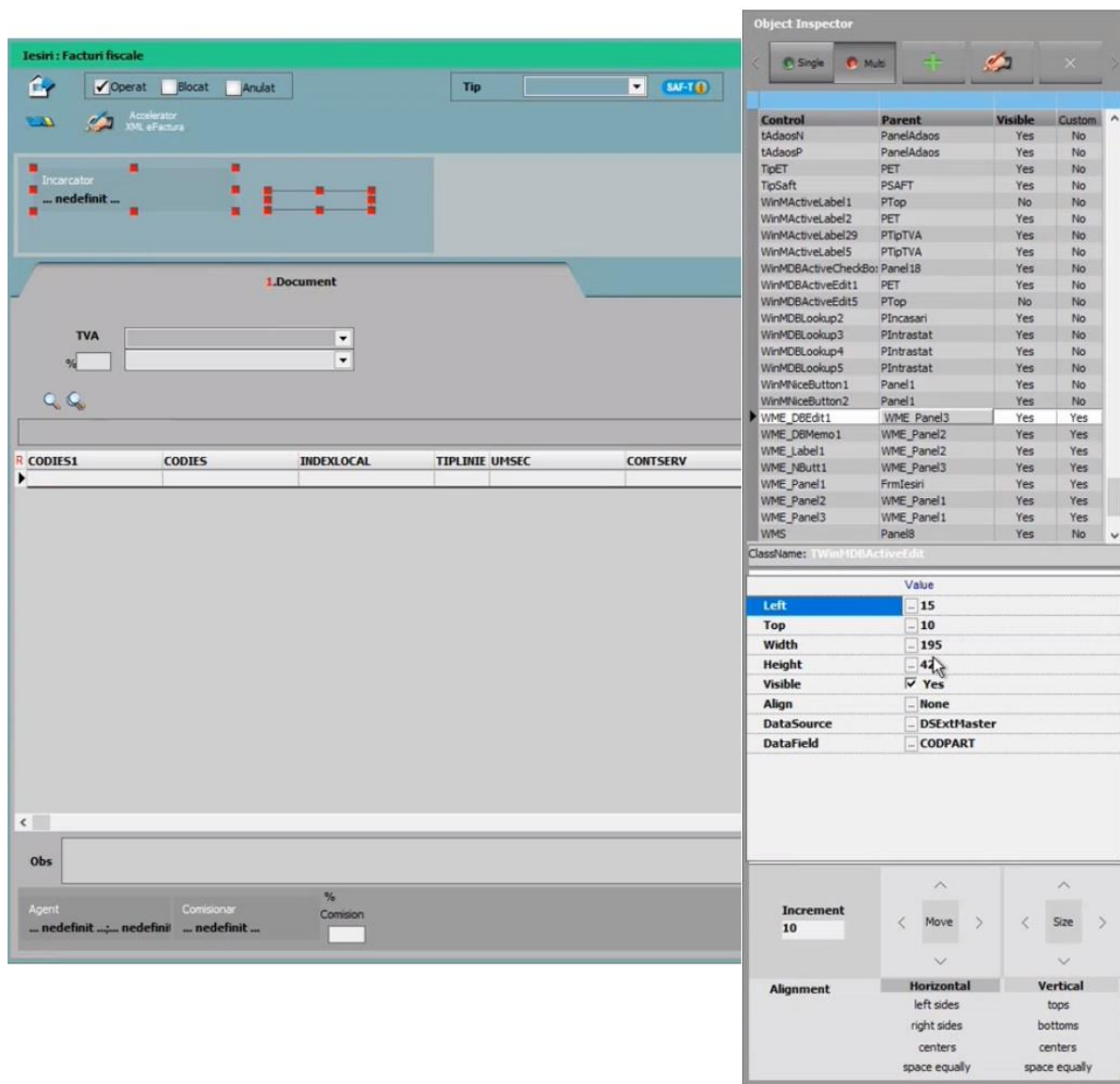
Vom adăuga lângă butonul „Incarcator” un câmp de editare simplu, un control *Edit*.





Dorim să setăm proprietăților *DataSource* și *DataField* ale controlului *Edit* cu aceleași valori ca și la butonul „Incarcator”.

Putem face acest lucru din proprietățile controlului Edit, dar mai ușor, poate fi făcut printr-o selectare multiplă.



Control	Parent	Visible	Custom
tAdaosN	PanelAdaos	Yes	No
tAdaosP	PanelAdaos	Yes	No
TipET	PET	Yes	No
TipSoft	PSAFT	Yes	No
WinMActiveLabel1	PTop	No	No
WinMActiveLabel2	PET	Yes	No
WinMActiveLabel29	PTipTVA	Yes	No
WinMActiveLabel5	PTipTVA	Yes	No
WinMDBActiveCheckBo	Panel18	Yes	No
WinMDBActiveEdit1	PET	Yes	No
WinMDBActiveEdit5	PTop	No	No
WinMDBLookup2	PIncasari	Yes	No
WinMDBLookup3	PIntrastat	Yes	No
WinMDBLookup4	PIntrastat	Yes	No
WinMDBLookup5	PIntrastat	Yes	No
WinMNiceButton1	Panel1	Yes	No
WinMNiceButton2	Panel1	Yes	No
WME_DBEdit1	WME_Panel3	Yes	Yes
WME_DBMemo1	WME_Panel2	Yes	Yes
WME_Label1	WME_Panel2	Yes	Yes
WME_NButt1	WME_Panel3	Yes	Yes
WME_Panel1	FrmIesiri	Yes	Yes
WME_Panel2	WME_Panel1	Yes	Yes
WME_Panel3	WME_Panel1	Yes	Yes
WMS	Panel8	Yes	No

Property	Value
Left	15
Top	10
Width	195
Height	42
Visible	Yes
Align	None
DataSource	DSExtMaster
DataField	CODPART

Odată făcută selectarea multiplă, vom observa că în *ObjectInspector* rămân doar proprietățile comune ale celor două controale selectate, mai mult, câmpurile care ne

interesează pe noi, *DataSource* și *DataField* vor prelua pe selecția comună valorile setate de noi anterior pentru controlul „Incarcator”.

*DataSource*= DSExtMaster și *DataField*=CODPART.

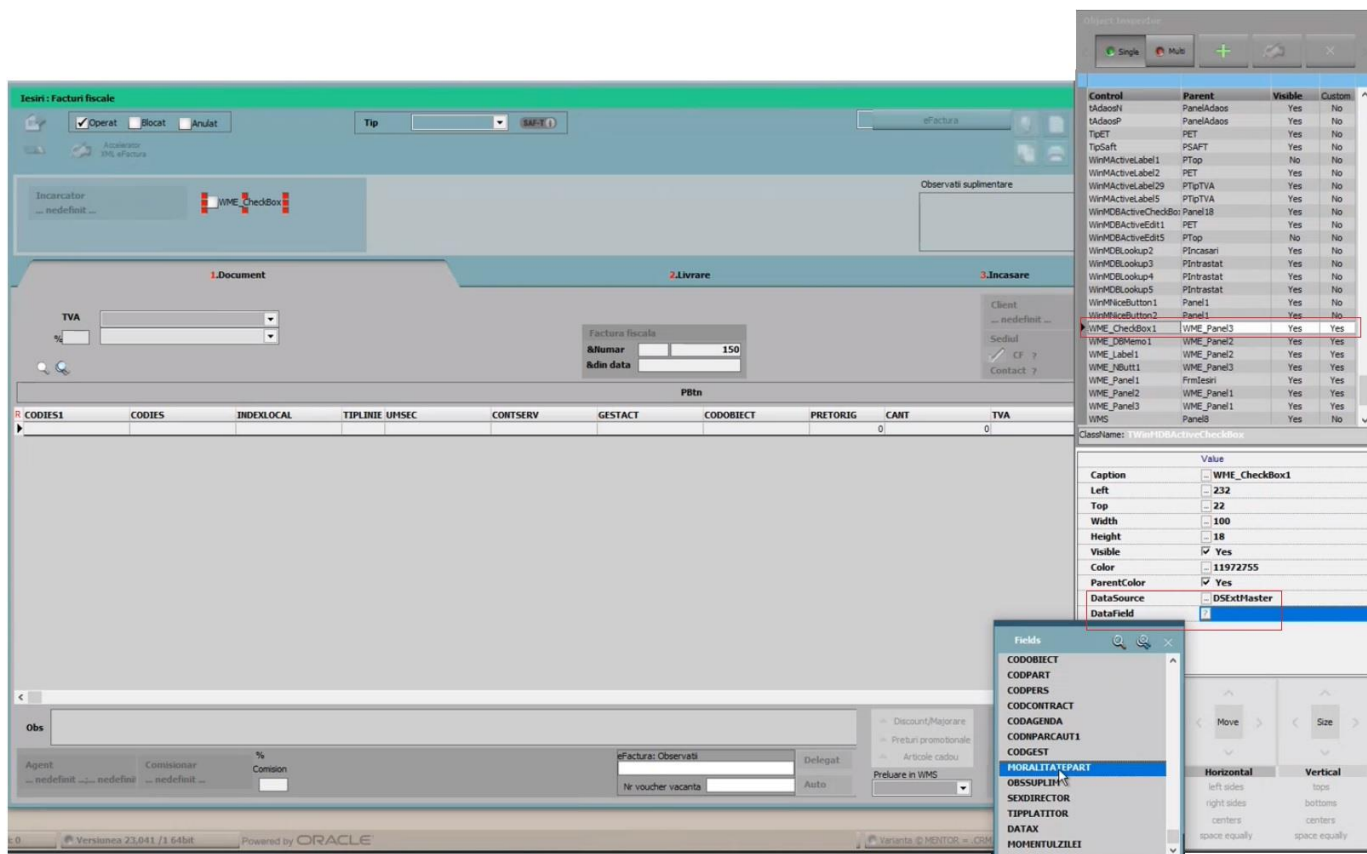
Intrăm pe o factură introdusă și observăm că cele două controale, *LookupButton* și *Edit* au încărcat deja valorile din tabele.



### 3.4. CheckBox, RadioGroup, ComboBox

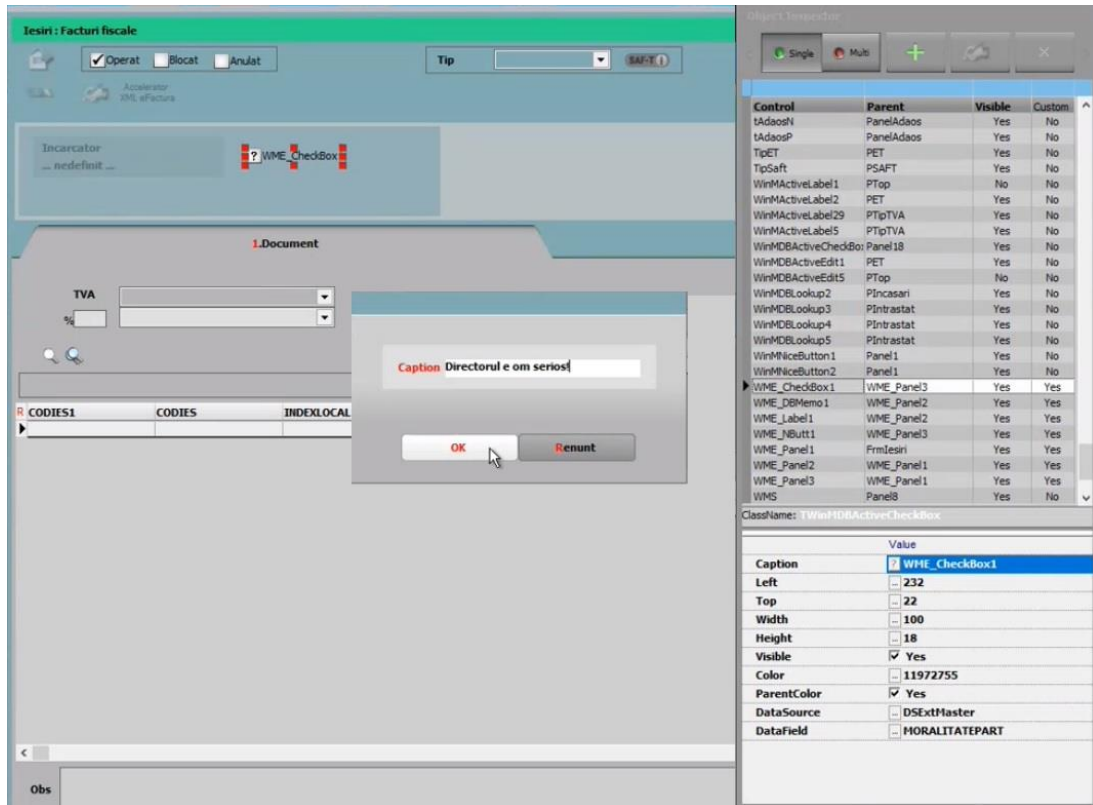
Dacă vom introduce în *Edit* codul unui alt partener, în controlul „Incarcator” va apărea denumirea partenerului.

Folosind + verde din *ObjectInspector* am introdus un control de tip *CheckBox* lângă butonul „Incarcator” prezentat în exemplul de mai sus.



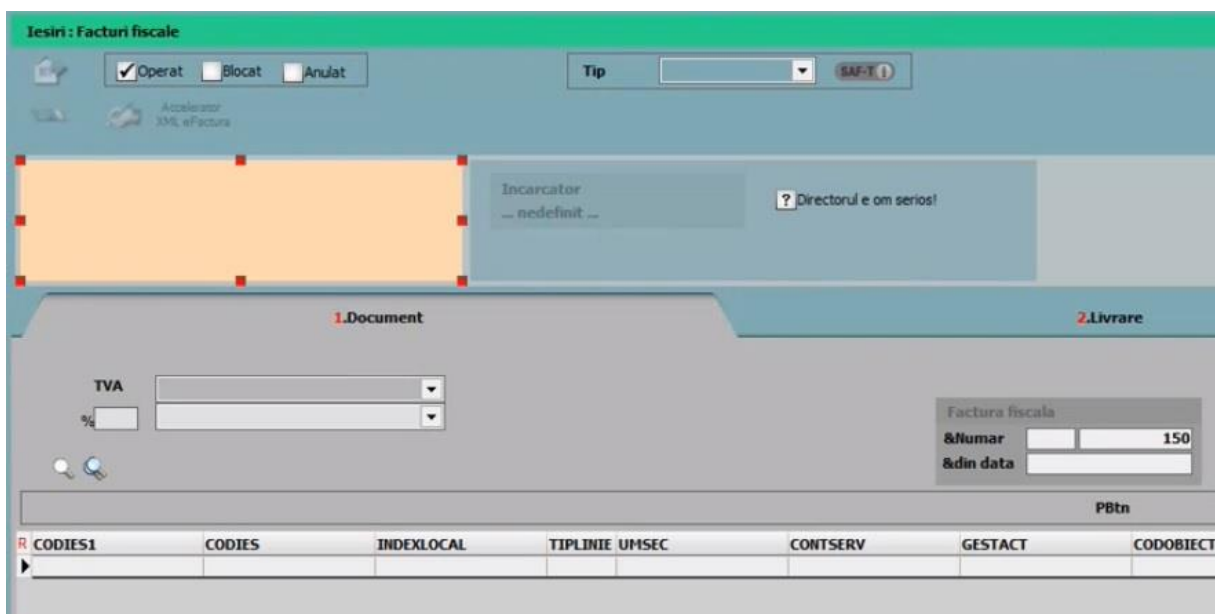
Este legat de Master, aşadar îi setăm proprietatea *DataSource=DSExtMaster*, iar *DataField = MORALITATEPART* (un câmp numeric).

Modificăm *Caption*-ul *CheckBox*-ului,

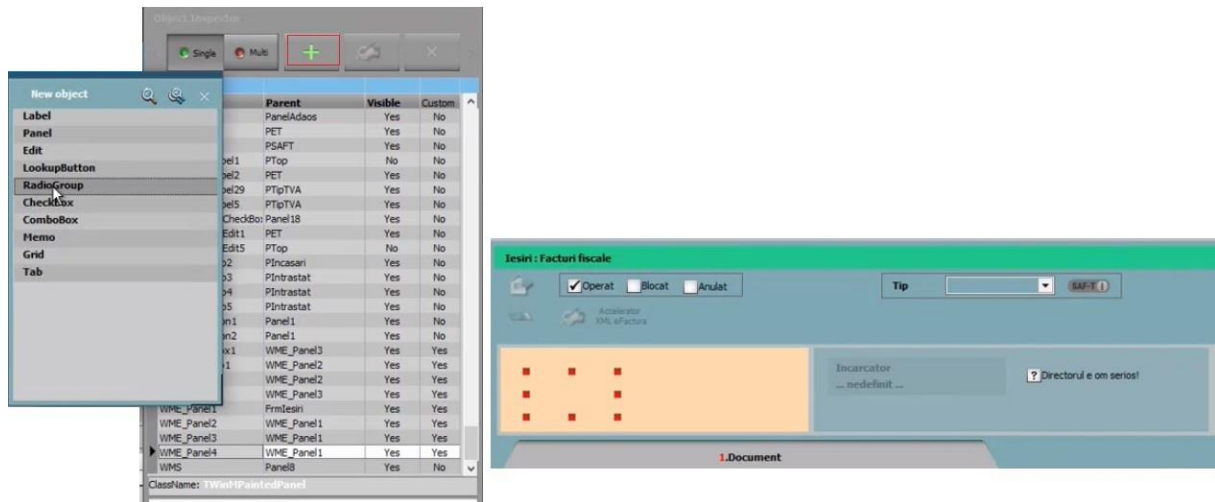


și vom mai adăuga câteva controale.

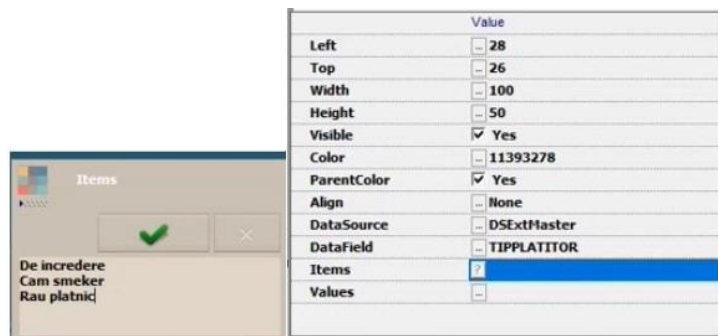
Pe un *Panel* nou cu *Align=Left*,



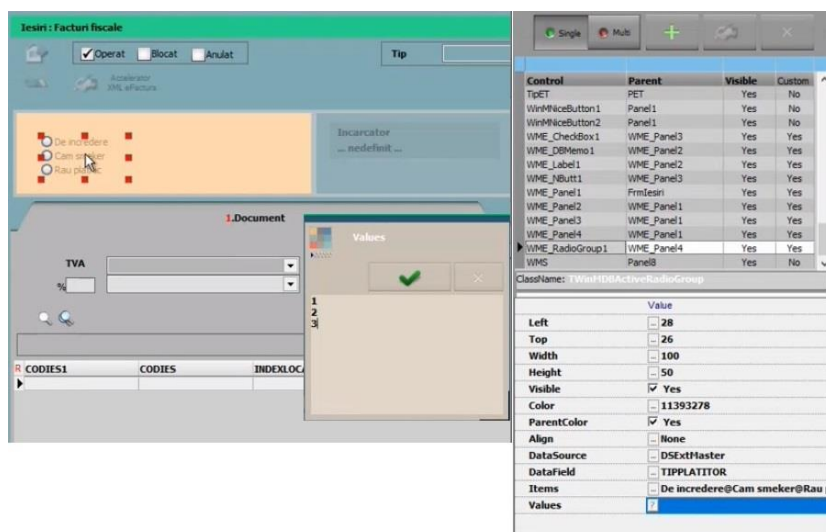
vom adăuga un *RadioGroup*.



Orice control vizual se leagă printr-un *DataSource* de un câmp din tabela în cauză.  
 Îi setăm așadar: *DataSource=DSExtMaster* și *DataField=TIPPLATITOR*.  
 Mai trebuie să definim Item-urile,



și să stabilim valorile pentru fiecare din ele.

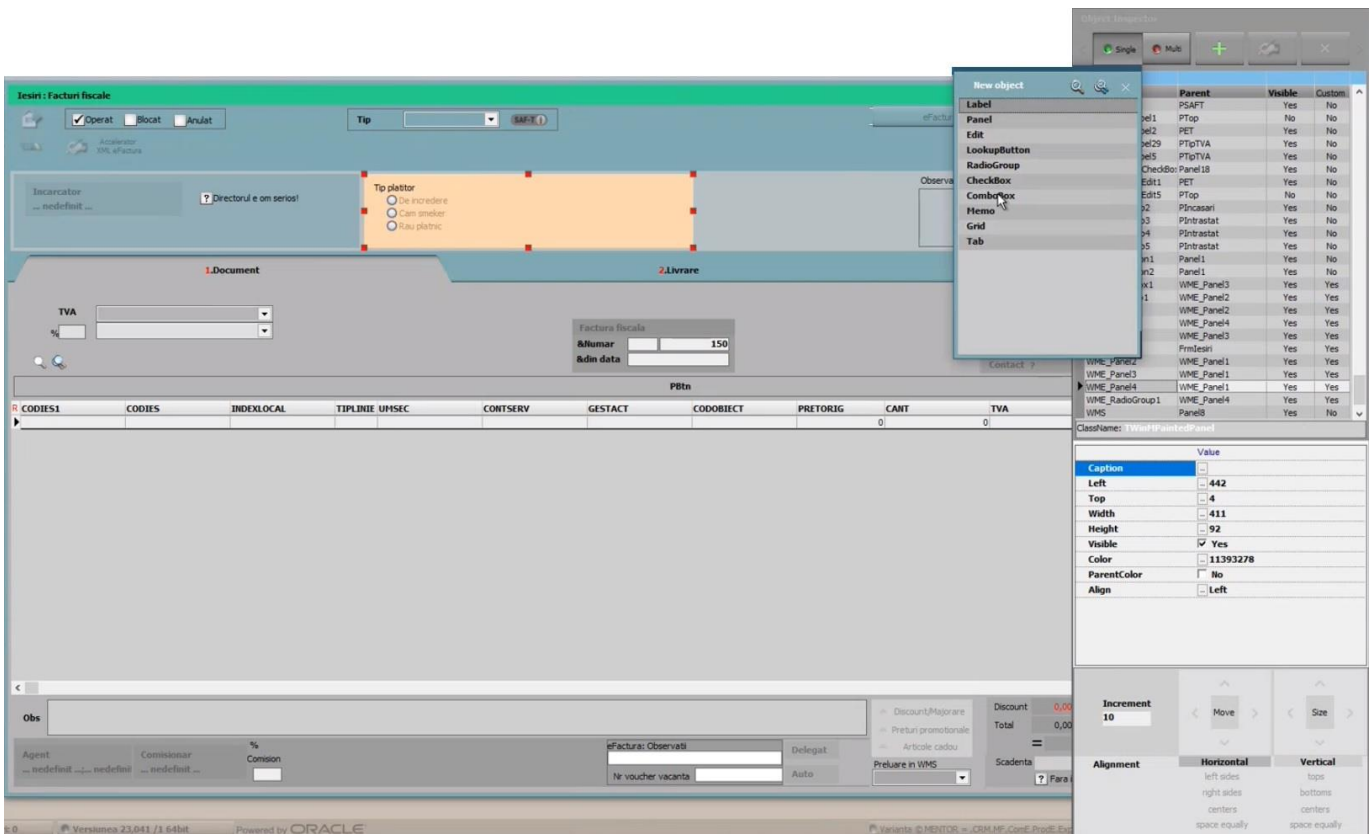




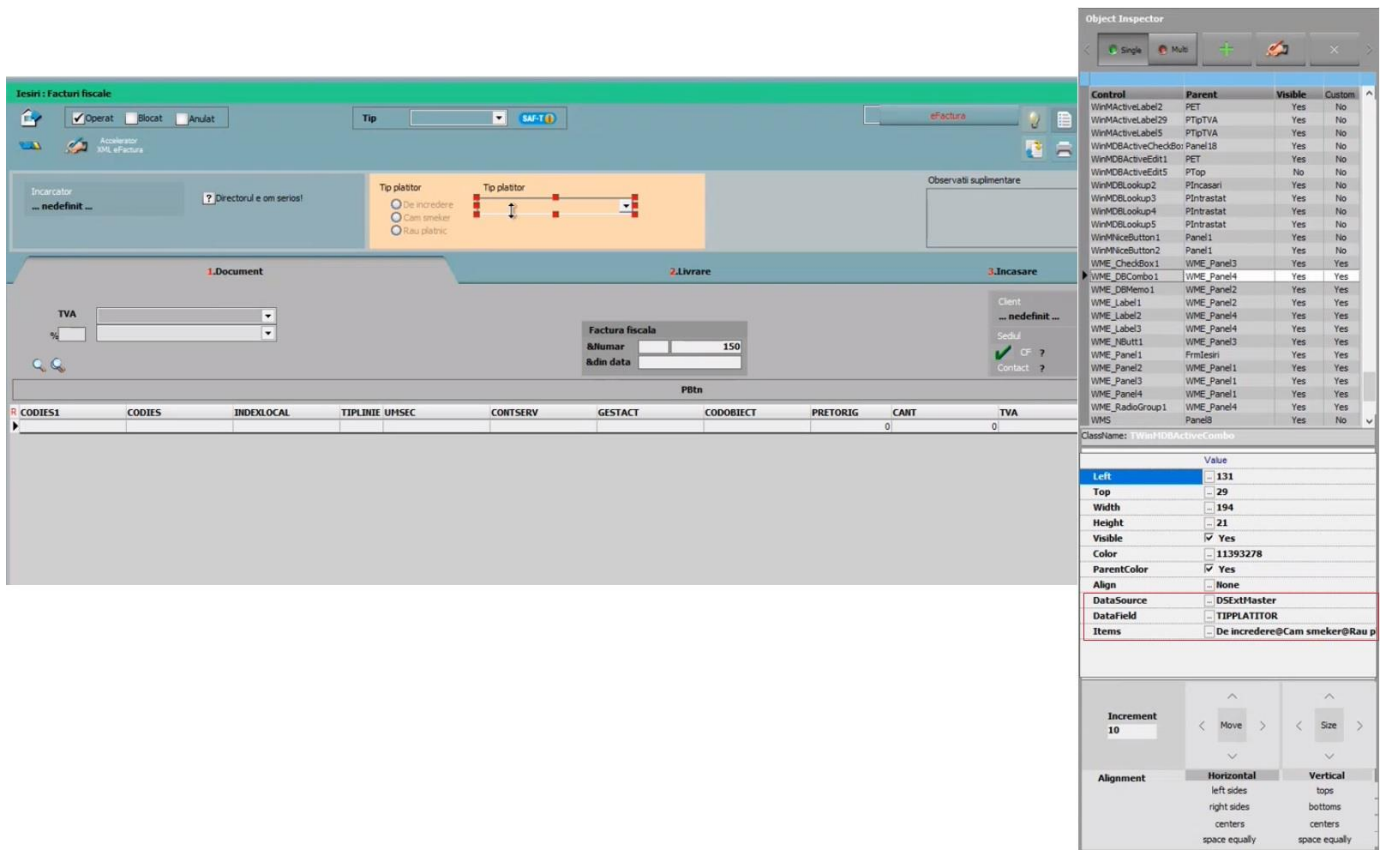
Adăugăm deasupra *RadioGroup*-ului un label pe care îl denumim „Tip platitor”, salvăm, iar când vom intra pe o factură, aceasta va arăta astfel:



În cazurile în care trebuie să folosim mai multe iteme, iar spațiul nu este suficient, vom folosi controlul ComboBox.



La acest exemplu vom folosi pentru *ComboBox* aceleași elemente ca și la *RadioGroup*-ul de mai sus, în scopul de a face distincția dintre ele.



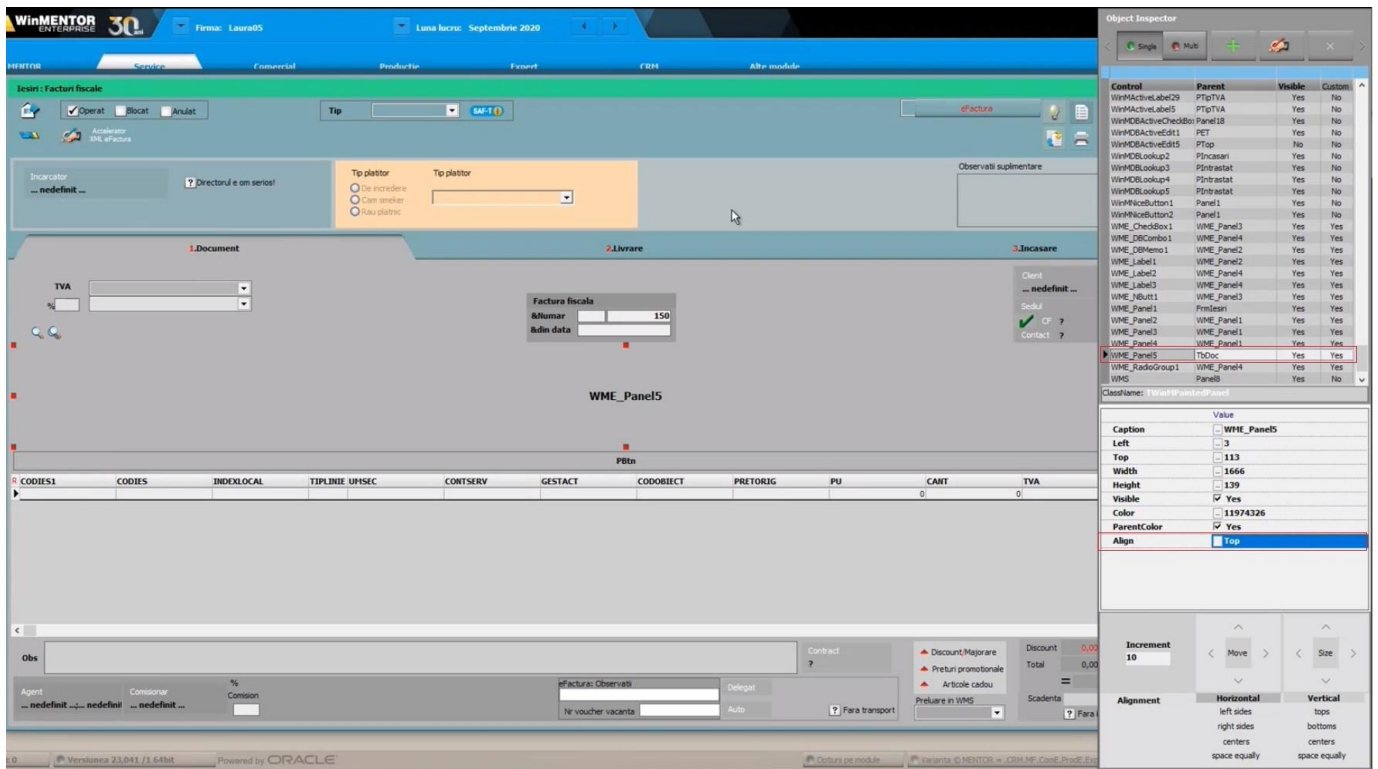
Vom observa că atunci când schimbăm o valoare din *ComboBox* aceasta se schimbă și în *RadioGroup*, și invers.



Ele nu sunt interconectate, ci accesează același câmp din același *DataSource*, adică din aceeași tabelă, și este normal ca atunci când se schimbă unul să se schimbe și celălalt.

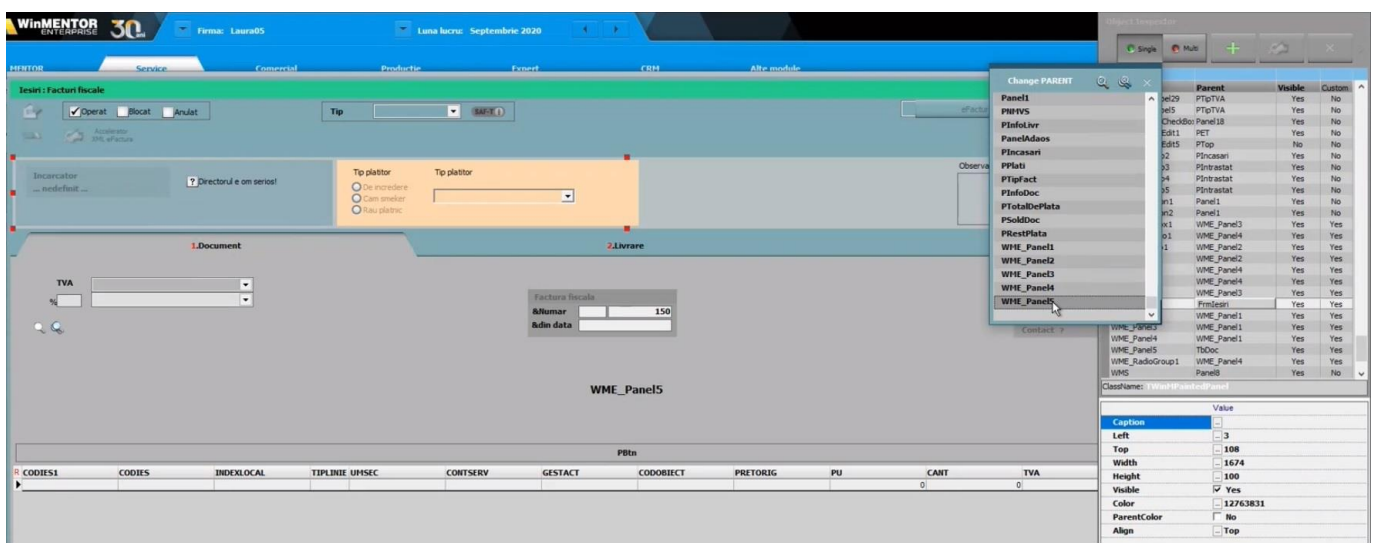
### 3.5. Singura modalitate de mutare a unui Panel este de a-i schimba Parentul, pentru a-l poziționa pe un alt Panel.

La nivel de TAB, adică pe controlul *PClesiri* (PageControllesiri) vom adăuga un panel, și îl vom alinia sus, *Align = Top*.

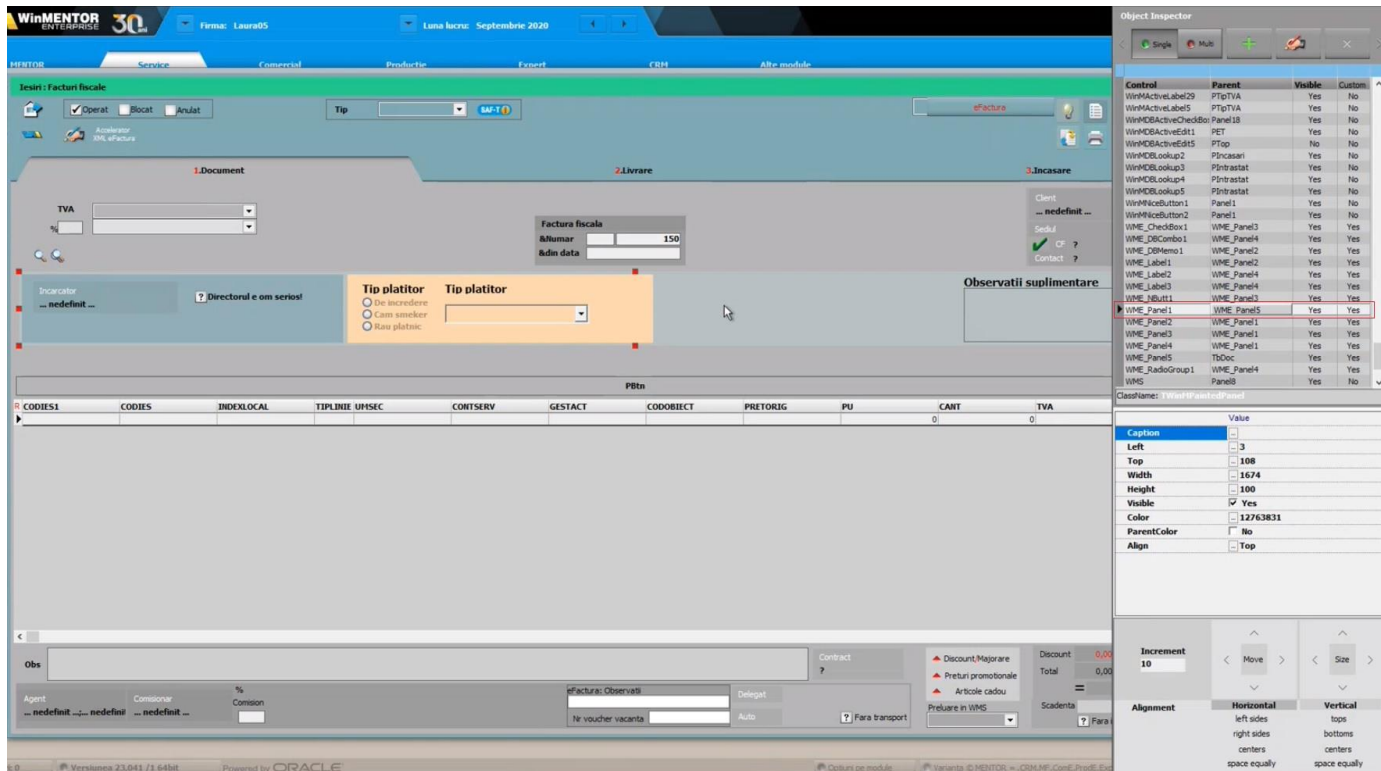


Vom muta *WME\_Panel1* (cel pe care avem butonul „Incarcator”, *ComboBox*-ul, *RadioGroup*-ul și *Observațiile* suplimentare), pe *WME\_Panel5*, panelul creat în imaginea de mai sus.

Pentru aceasta, vom schimba părintele panelului *WME\_Panel1* din *Frmlesiri* în *WME\_Panel5*, ca în imaginea de mai jos.



Rezultatul este următorul:



Panelul s-a aliniat automat la Top pentru că așa era configurat înainte.

Observație: Există și controale inaccesibile în modul Design, cum ar fi navigatorul sau zona de butoane rapide.

### 3.6. Legarea câmpurilor suplimentare din Iesiri1Ext la grila de articole de pe ieșiri

Avem în Iesiri1Ext câmpurile FIELD1, FIELD2, FIELD3, FIELD4.

IesiriExt						Iesiri1Ext					
NUMECAMP	CAPTION	TIP	MARIME	NOMLINK	LOOKUPDISPLAY	NUMECAMP	CAPTION	TIP	MARIME	NOMLINK	LOOKUPDISPLAY
DATA_X	DataX	D		0		FIELD4	Field4	N		0	
MOMENTULZILEI	MomentulZilei	N	1	0		FIELD5	Field5	N		0	
CODGEST	Denumire gestiune, simbol	N		7	DEN_GEST.SIMBOL	FIELD1	Field1	N		0	
TIPPLATITOR	TipPlatitor	N		0		FIELD2	Field2	N		0	
SEXDIRECTOR	SexDirector	N		0		FIELD3	Field3	N		0	
OBSSUPLIM	ObsSuplim	A	250	0		CODOBJECT	Denumire	N		1	DENUMIRE
MORALITATEPART	MoralitatePart	N		0		CODPART	Asigurator	N		2	DEN_PART
CODNPARCAUTI	Numar inventar	N		6	NRINV	DATA_X	Data descarcare	D		0	
CODPERS	Marca persoana, cnp	N		3	MARCA.CNP	ALTEINF	Alteinf	A	200	0	
CODCONTRACT	Nr doc	N		4	NRDOC	CODAGENDA	Adresa sediu	N		5	ADRESA
CODOBJECT	Denumire articol	N		1	DENUMIRE	CODGEST	Gestiune descarcare	N		7	SIMBOL
CODPART	Cod partener, reg comertului	N		2	DEN_PART.REGCOM	CODPERS	Propus de	N		3	NUME.PRENUME
CODAGENDA	Adresa	N		5	ADRESA	CODCONTRACT	Data contract	N		4	DATADOC

select \* from IesiriExt

CODIESIEXT	CODIES1	CODOBJECT	CODPART	CODPERS	CODCONTRACT	CODAGENDA	CODNPARCAUTI	CODGEST	MORALITATEPART	OBSSUPLIM	
1	832	1911		121			107	108	1	Doamne ajutat Marf	
2	788	1010		201	105	104			2	Alte observati suplim	
3	829	1908			120						
4	830	1909			109						
5	763	265		109	107		12	107	130	2	Exemplu de campuri
6	749	378			107						

DSExtMaster

WinControl pe int

select \* from Iesiri1Ext

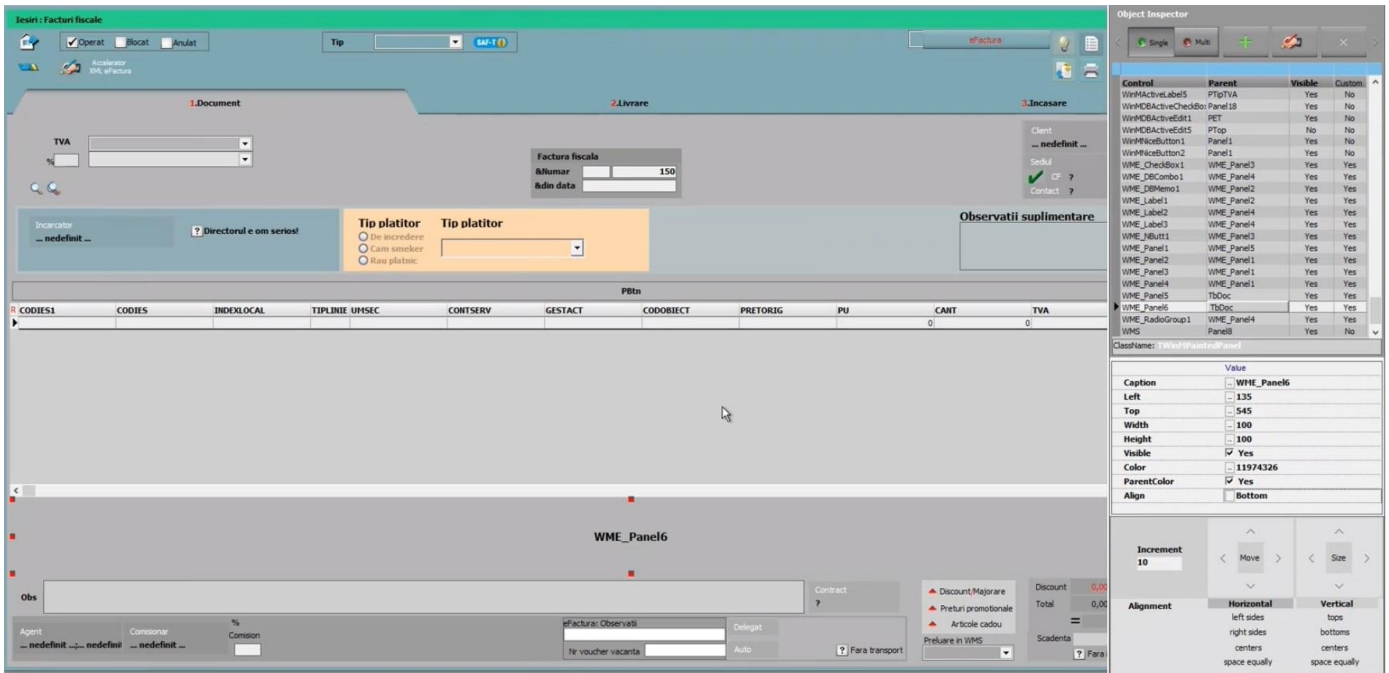
CODIESIEXT	CODIES1	CODOBJECT	CODPART	CODPERS	CODCONTRACT	CODAGENDA	CODGEST	DATA_X	ALTEINF	FIELD1	FIELD2	FIELD3
1	214	2022										
2	215	2023										
3	124	504		120	108	123	130	107				
4	120	440	22									
5	121	441	33									
6	190	1078	166	201	127	163	130	107	20.02.2024	*	alte info suplim	

DSExtDetail

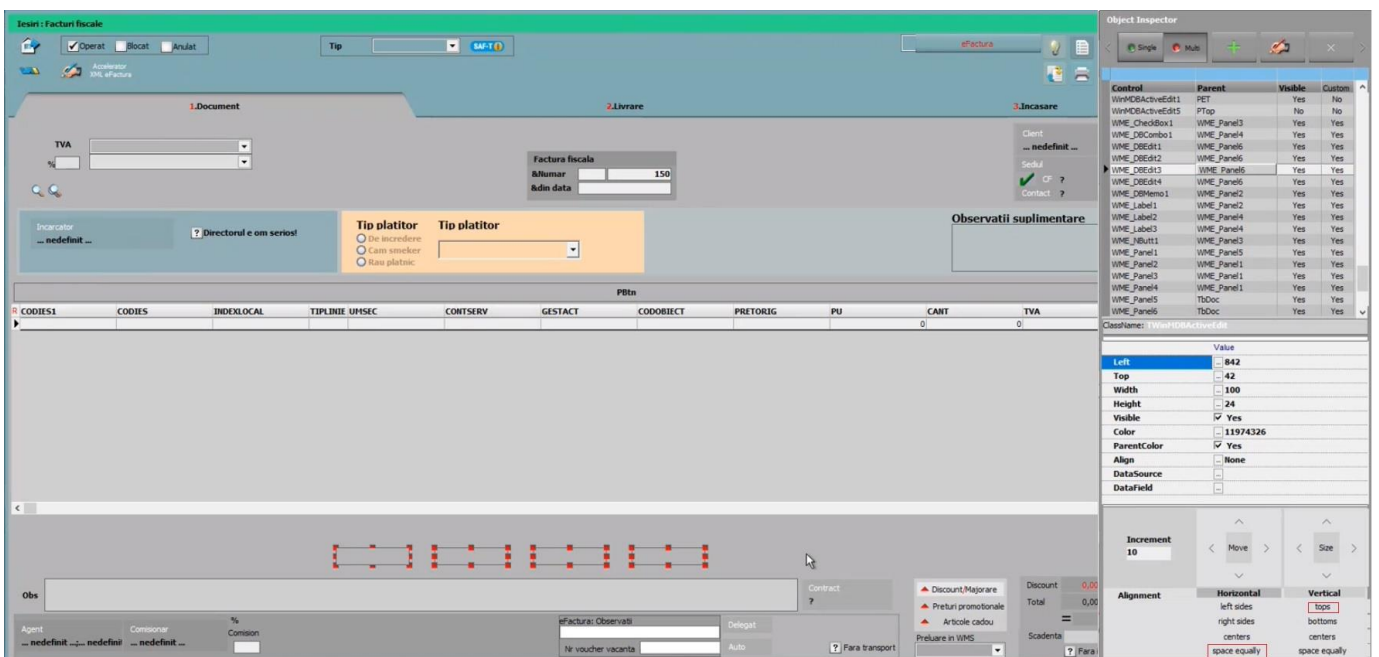
WinControl pe int

Vom pune un panel în care să apară aceste câmpuri care sunt o prelungire la liniile de pe **lesiri1Ext**.

De pe controlul *PClesiri*, care este un *Tab*, vom adăuga un *Panel* pe care îl vom alinia în partea de jos a tabului (*Align=Bottom*).



Pe acest Panel vom adăuga din 4 controale de tip *Edit*. Le vom selecta pe toate cu selecție multiplă, iar apoi din partea de jos a *ObjectInspectorului*, le vom alinia pe toate deodată *Vertical - tops* și *Horizontal - space equally*, așa ca în figura de mai jos.

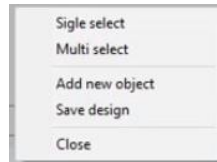


Vom mai adăuga câte un *Label* deasupra fiecărui *Edit*.

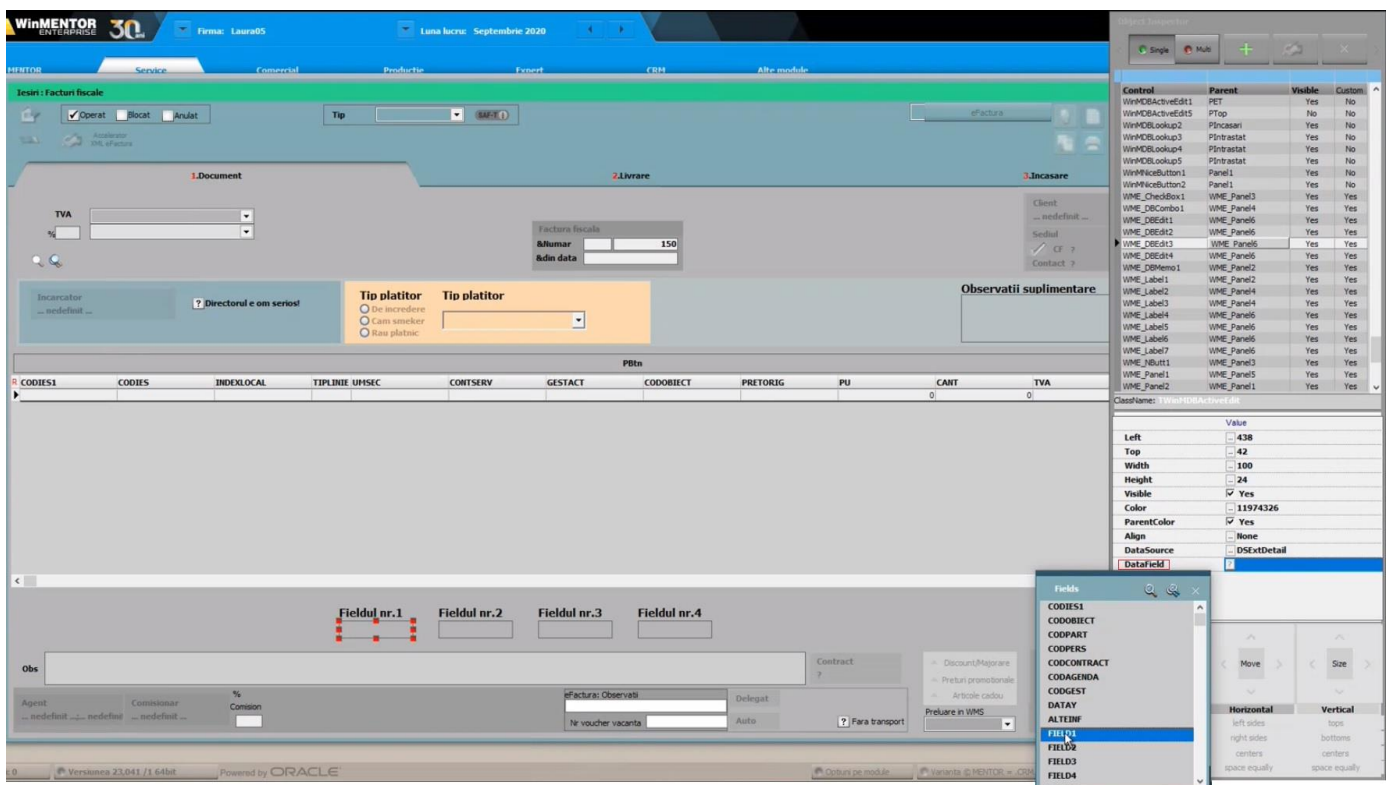
Cu Multi select atribuim același *DataSource* = *DSExtDetail* pentru cele 4 *Edit*-uri.

Observație:

Cu *ClickDreapta* se poate deschide meniul de mai jos:



Setăm pentru fiecare *Edit* câmpul *DataField* = *FIELD1*, *FIELD2*, *FIELD3*, *FIELD4*.



Salvăm modificările făcute. Deschidem o factură pe care avem date. Fiecare linie din grila facturii va avea informații proprii care pot fi completate în cele 4 câmpuri.

Articol	UM	Cant	Pret	Valoare	TVA	%Ad	%Disc	Impozabil	UMa
1 ANANAS	Buc	10	100	1.000	190		-5		
2 Biscuiti	Buc	50	3,36	168	31,92	0	-2		

Fieldul nr.1	Fieldul nr.2	Fieldul nr.3	Fieldul nr.4
111	222	333	444

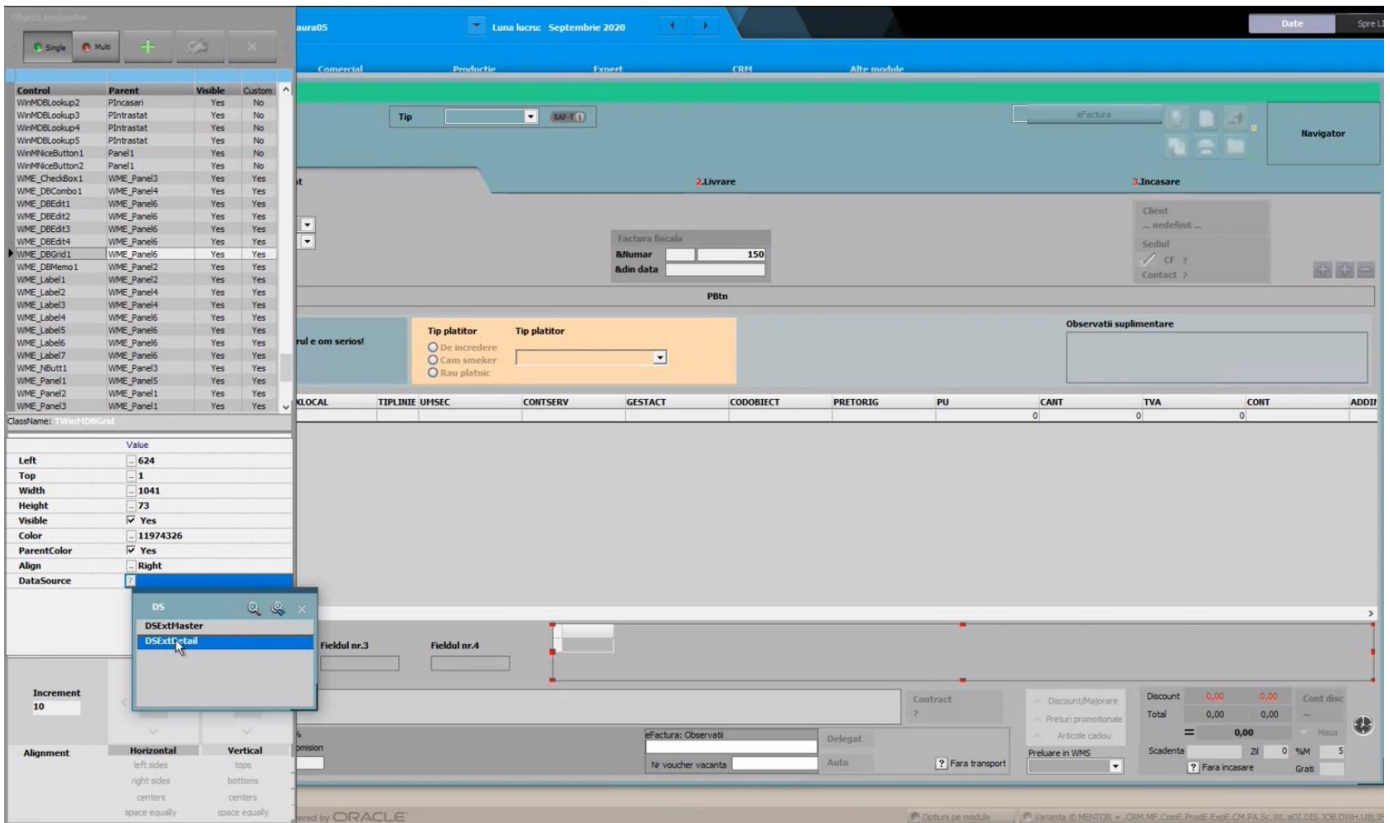
Articol	UM	Cant	Pret	Valoare	TVA	%Ad	%Disc	Impozabil	UMa
1 ANANAS	Buc	10	100	1.000	190		-5		
2 Biscuiti	Buc	50	3,36	168	31,92	0	-2		

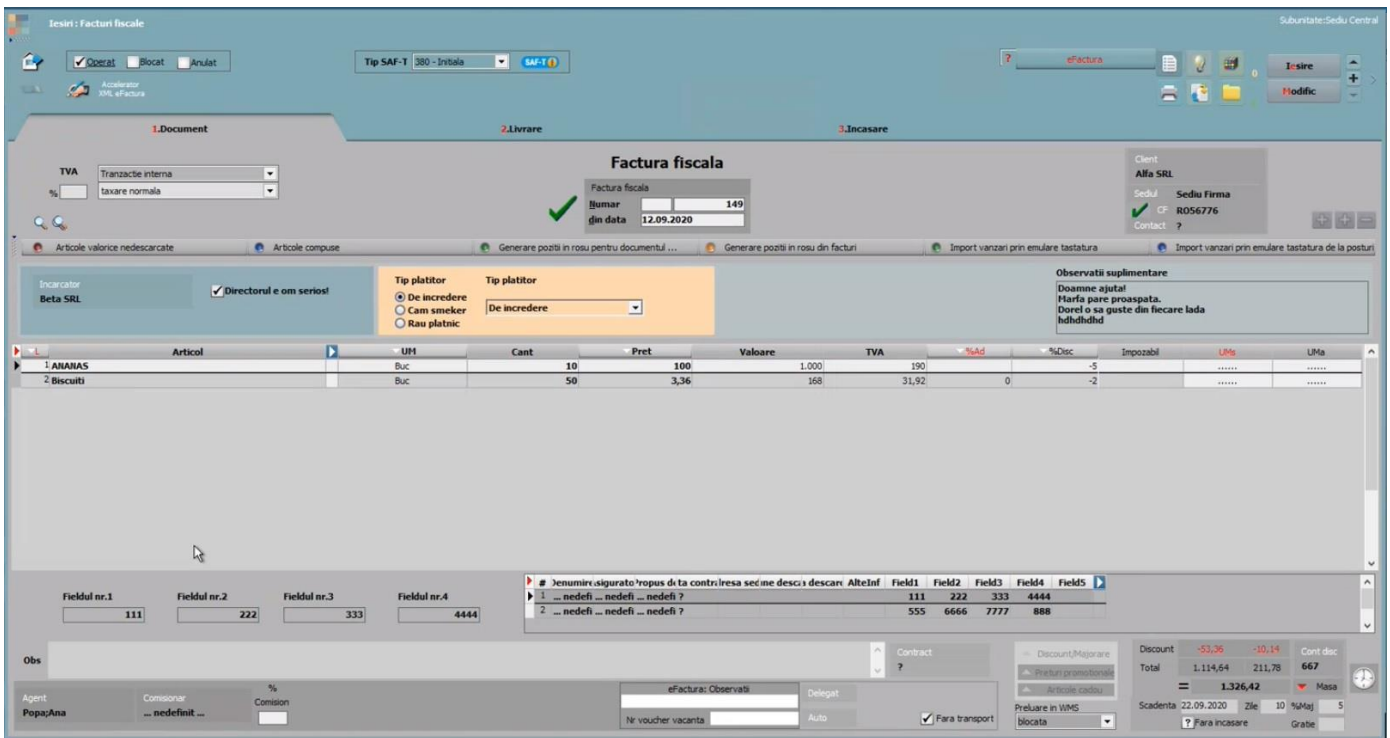
Fieldul nr.1	Fieldul nr.2	Fieldul nr.3	Fieldul nr.4
555	6.666	7.777	888





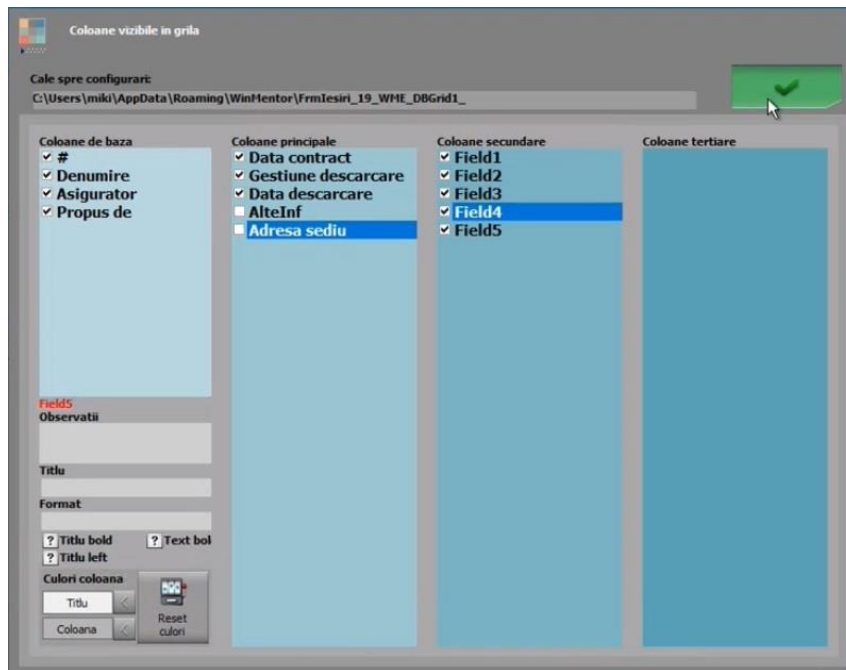


Salvăm și intrăm din nou pe o factură deja introdusă.

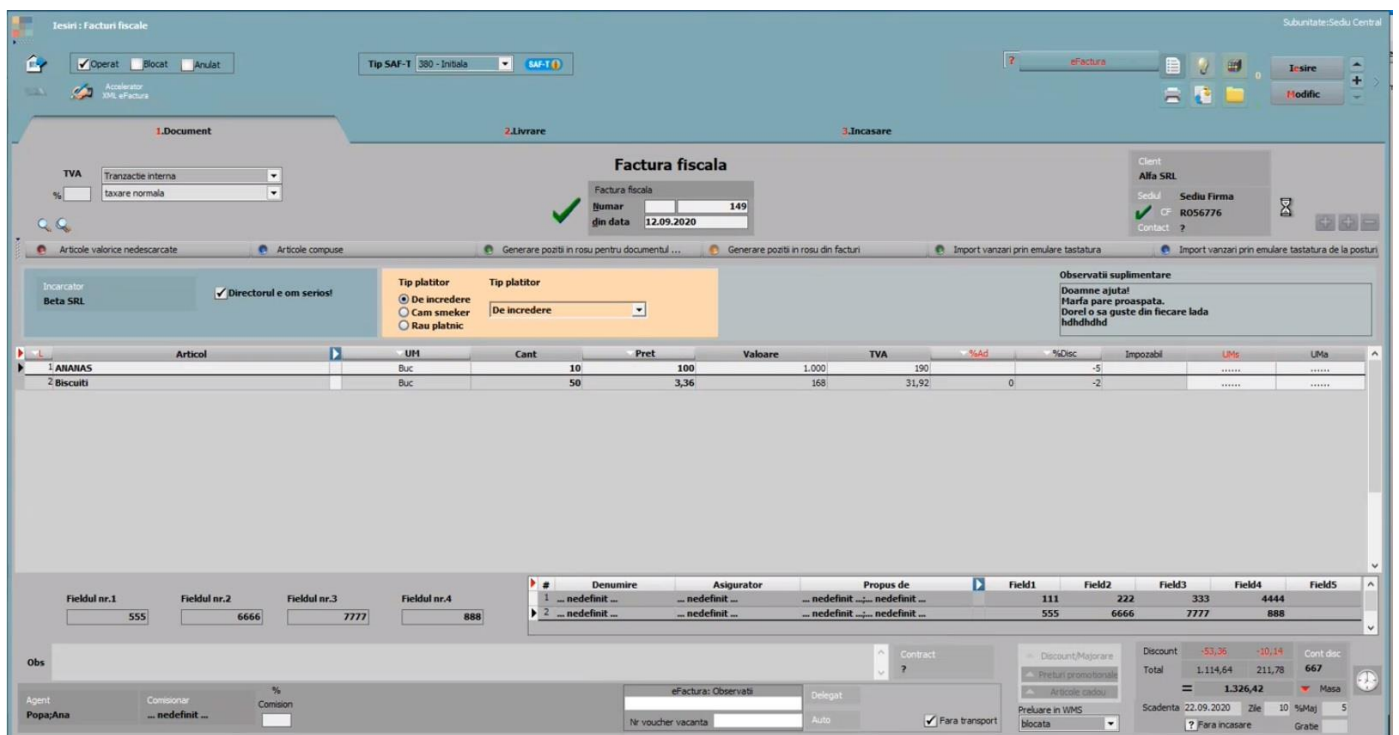




Din configurare grilă (săgeata roșie din partea stânga sus a grilei) > Configurare coloane, alegem coloanele principale și coloanele secundare pe care dorim să le afișăm în grilă.

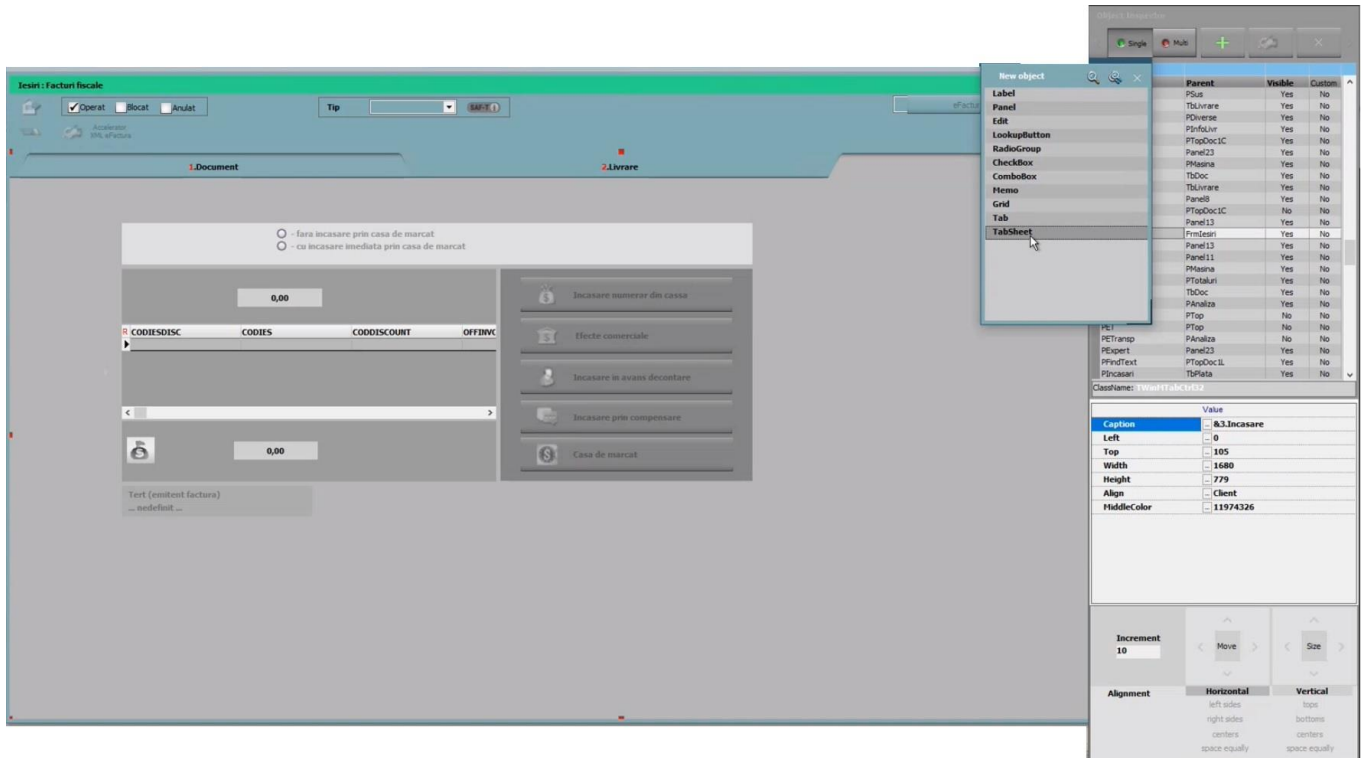


Iată cum va arăta acum grila pe factură.

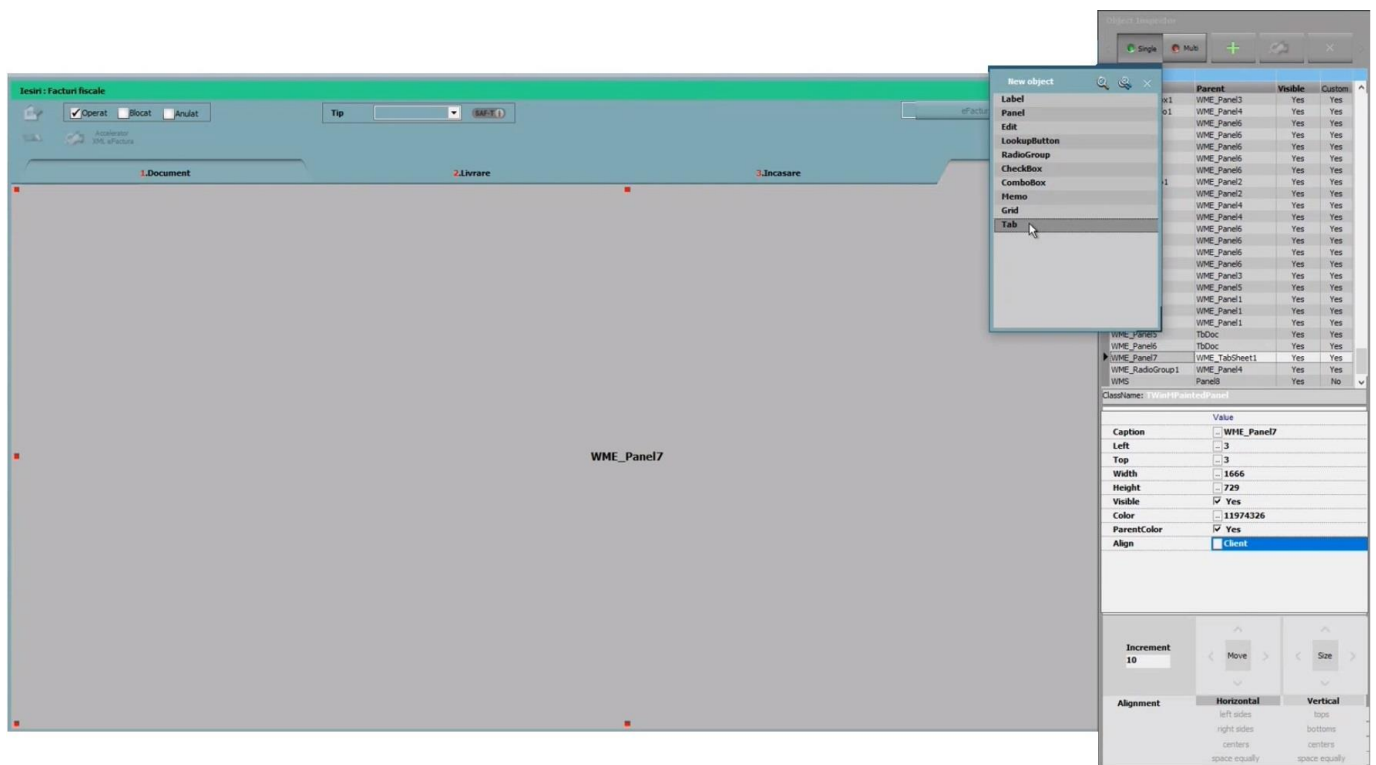


### 3.8, Taburi

În momentul în care vă aflați pe un tab, la adăugarea unui control din *ObjectInspector* va apărea un nou control, *TabSheet* - Foaie de tab.



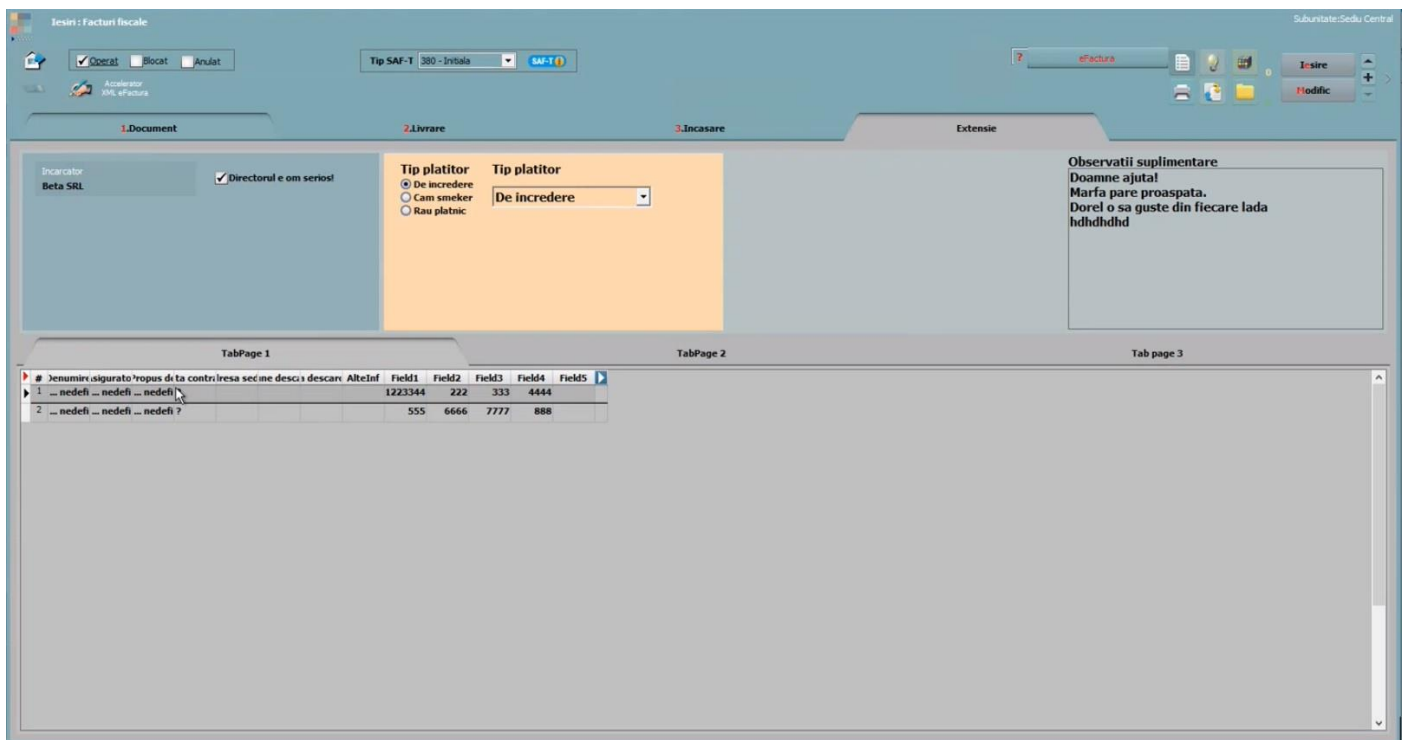
Cu acest control se poate adăuga încă o pagină de tab la tabul pe care sunteți poziționat.



În această nouă pagină de tab s-a adăugat un Panel pe care vom construi în continuare.

În partea de jos a noii pagini de tab – „Extensie” vom adăuga un nou tab cu 3 pagini, iar în prima pagină vom adăuga o grilă, ca în imaginea de mai jos.

Dacă la panelul *WME\_Panel1*, din pagina de tab *1.Document* pe care am adăugat mai sus *LookupButtonul*, *CheckBox*, *RadioGroup* și *ComboBox* îi schimbăm *Parentul* din *WME\_Panel5* în *WME\_Panel7* (cel din partea superioară a tabului - „Extensie”), atunci acest panel va fi încărcat în pagina nou creată de tab.



## Review-uri document

Rev. 1.0	12.05.2022	Creare document
Rev. 1.1	22.01.2025	Dezvoltări până la versiunea WME 24.121

