

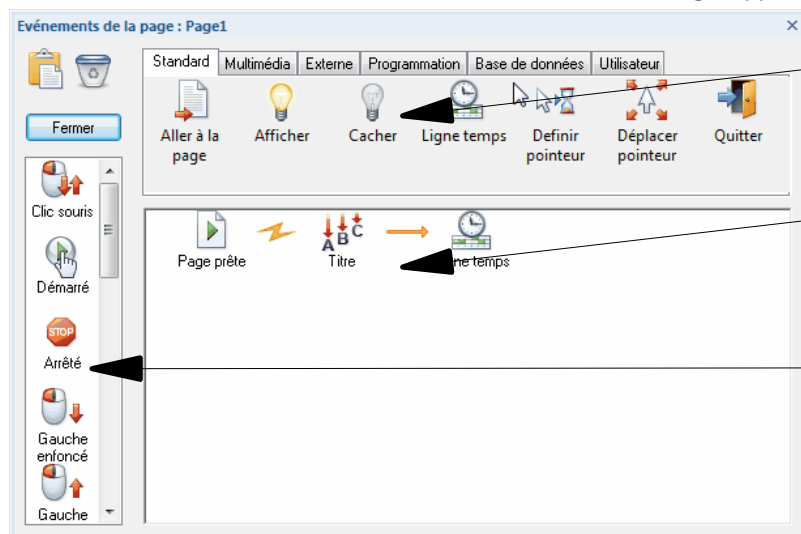
# Événements et actions

La programmation des objets dans Mediator se fait par l'intermédiaire d'un système graphique liant les événements et les actions.

- Un **événement** est une opération qui se produit sur une page ou sur un objet. Un objet donné peut par exemple recevoir un clic gauche ou droit, le pointeur de la souris peut être amené sur sa surface, et ainsi de suite.

La plupart des événements sont susceptibles de se produire sur tous les objets, mais certains objets disposent d'événements qui leur sont spécifiques.

- Une **action** est une opération que vous effectuez lorsqu'un événement particulier se produit sur une page ou sur un objet. Par exemple, vous pouvez faire en sorte qu'un clic sur un bouton provoque l'affichage d'une autre page, ou obtenir qu'un son soit diffusé au moment même ou une image apparaît.



Zone des actions : les actions disponibles sont listées, classées à l'aide d'onglets.



Zone de programmation : les événements et actions disponibles sont déposées ici, en ligne, appelé Champ actif

Zone des événements : les événements disponibles sont listés, en fonction de l'objet à programmer.









## 1. Les événements

- On peut associer des événements à tous les types d'objets.
- Les événements disponibles sont répertoriés sur le côté gauche de la boîte de dialogue Événements. Certains objets proposent de plus d'événements que d'autres. Par ailleurs, la page dispose de quelques événements qui lui sont propres.
- A lui seul, un événement n'est pas capable de produire un effet. Pour ce faire, il est nécessaire de le combiner avec une ou plusieurs actions dans la boîte de dialogue Événements ( F9 au clavier ).
- Vous pouvez placer autant d'événements dans le champ actif que vous le désirez. Pour utiliser un événement, il vous suffit de le faire glisser dans le champ actif à partir de la liste de gauche.
- La combinaison d'actions avec un événement s'effectue en plaçant les actions à la droite de l'événement.
- Vous ne pouvez pas placer un événement à droite d'un autre événement. Les événements doivent au contraire être insérés les uns sous les autres dans la fenêtre de programmation.
- Lorsque l'événement prévu se produit sur l'objet, les actions placées à sa droite se déclenchent en même temps.




### Liste des événements applicables aux pages et aux objets :

 Clic souris	<p>Cet événement se produit lorsque l'utilisateur clique sur un objet avec le bouton gauche de la souris. Il s'agit de l'événement le plus couramment utilisé. Faites-y appel pour détecter un clic sur un bouton, sur un objet hypertexte ou sur tout autre objet, et réagir en conséquence.</p>
 Double clic souris	<p>Cet événement se produit lorsque l'utilisateur double-clique sur un objet avec le bouton gauche de la souris.</p> <p>Vous pouvez l'utiliser à la place d'un simple clic lorsque il est plus courant d'exécuter l'action en question à la suite d'un double clic, par exemple pour lancer une application tierce.</p> <p>Cet événement se produit lorsque le bouton gauche de la souris est maintenu enfoncé sur un objet.</p>


# Événements et actions

 Gauche enfoncé	<p>Utilisez-le pour exécuter des actions qui ne doivent rester activées que tant que le clic est maintenu sur l'objet, par exemple pour diffuser un son ou afficher une image.</p>
 Gauche relâché	<p>Cet événement se produit lorsque le bouton gauche de la souris est relâché après un événement Gauche enfoncé sur un objet. Il est généralement utilisé pour terminer une action démarrée avec Gauche enfoncé.</p>
 Droit enfoncé	<p>Cet événement se produit lorsque le bouton droit de la souris est maintenu enfoncé sur un objet. Utilisez-le pour exécuter des actions qui ne doivent rester activées que tant que le clic est maintenu sur l'objet, par exemple pour diffuser un son ou afficher une image.</p>
 Droit relâché	<p>Cet événement se produit lorsque le bouton droit de la souris est relâché après un événement Droit enfoncé sur un objet. Il est généralement utilisé pour terminer une action démarrée avec Droit enfoncé.</p>
 Clic droit	<p>Cet événement se produit lorsque l'utilisateur clique sur un objet avec le bouton droit de la souris. Il est fréquemment combiné avec une action Afficher pour ouvrir un menu, ou afficher d'autres éléments.</p>
 Double click droit	<p>Cet événement se produit lorsque l'utilisateur double-clique sur un objet avec le bouton droit de la souris. Son utilisation est semblable à celle de "Double clic souris".</p>
 Démarré	<p>Cet événement se produit lorsqu'un objet comme une vidéo ou une ressource est démarré, ou lorsqu'un objet Entrée est activé. Il survient également dès que Mediator opère un saut de page. Par contraste, l'événement Page prête n'est activé qu'une fois tous les objets affichés. <b>i</b> En règle générale, il est conseillé d'utiliser Page prête. Vous pouvez toutefois faire appel à Démarré pour diffuser de la musique ou d'autres sons pendant que la page se met en place.</p>
 Arrêté	<p>Cet événement se produit lorsqu'un objet comme une vidéo ou une ressource est arrêté, ou lorsqu'un objet Entrée est abandonné. L'événement Arrêté se produit également lorsque Mediator quitte une page avant d'en afficher une autre. L'événement Arrêté est fréquemment utilisé pour afficher un libellé ou diffuser une mélodie dès qu'une vidéo ou un autre son prend fin.</p>





## Liste des événements applicables aux pages seulement :

 Page prête	<p>Cet événement se produit à la suite d'une action "Aller à la page", dès que tous les objets visibles de la page sont affichés. L'événement Page prête est souvent utilisé pour démarrer une ligne temps, activer un objet Entrée ou diffuser de la musique.</p>
 Souris déplacée	<p>Cet événement se produit dès que la souris est déplacée. Exemple : Votre présentation diffuse de la musique pour attirer les visiteurs d'un salon commercial. Dès que l'un d'entre eux déplace la souris, la première page de la présentation s'affiche.</p>
 Touche enfoncée	<p>Cet événement survient dès qu'une touche du clavier est enfoncée.</p>


# Événements et actions

 <p>Touche relâchée</p>	<p>Cet événement survient dès qu'une touche du clavier est relâchée.</p>
--	--






## Liste des événements applicables aux objets seulement :

 <p>Dedans</p>	<p>Cet événement se produit lorsque le pointeur de la souris est amené dans un objet visible. L'événement Dedans est fréquemment utilisé avec l'action Définir pointeur pour donner au pointeur la forme d'une main plutôt que celle d'une flèche. Il peut aussi être combiné avec une action Afficher, par exemple pour présenter un libellé descriptif lorsque le pointeur est déplacé sur une image.</p>
 <p>Dehors</p>	<p>Cet événement se produit lorsque le pointeur de la souris est déplacé en dehors d'un objet visible. L'événement Dehors est généralement utilisé pour annuler les changements effectués au moyen de l'événement Dedans, par exemple pour redonner au pointeur la forme d'une flèche plutôt que celle d'une main, ou pour masquer un libellé descriptif à l'aide d'une action Cacher.</p>
 <p>Affiché</p>	<p>Cet événement se produit lorsqu'un objet caché est affiché par une action Afficher. L'événement Affiché est utile si vous disposez d'un objet que vous affichez souvent tout en démarrant une autre action, telle une ligne temps. Imaginons par exemple que plusieurs actions de l'utilisateur puissent provoquer l'affichage d'un objet, et que vous souhaitiez diffuser un son chaque fois que l'objet apparaît. L'événement Affiché vous permet de placer l'action Son sur l'objet à afficher plutôt que sur chacun des objets susceptibles de provoquer l'affichage. <b>i</b> Ne confondez pas l'événement Affiché avec l'action Afficher. Vous ne pouvez pas placer l'événement Affiché après un autre événement.</p>
 <p>Caché</p>	<p>Cet événement se produit lorsqu'un objet visible est caché par une action Cacher. Les applications de l'événement Caché sont semblables à celles de l'événement Affiché. Lorsque plusieurs procédures sont capables de provoquer le masquage d'un objet, il est souvent plus pratique de définir les actions sur l'objet même par le biais de l'événement Caché, plutôt que de les placer sur tous les objets susceptibles de provoquer le masquage de l'objet. <b>i</b> Ne confondez pas l'événement Caché avec l'action Cacher. Vous ne pouvez pas placer l'événement Caché après un autre événement.</p>
 <p>Collision</p>	<p>Cet événement se produit lorsque deux objets entrent en collision durant une animation, sous réserve que la propriété "Détection collision" des deux objets soit activée. Faites-y appel pour diffuser un signal sonore, lancer une animation, faire exploser les objets et ainsi de suite lorsque ceux-ci entrent en collision.</p>
 <p>Déposé sur</p>	<p>Cet événement se produit lorsqu'un autre objet est déposé sur l'objet en question. Il est fréquemment suivi d'une action Si qui cherche à déterminer l'identité de l'objet déposé. Cet événement se prête particulièrement bien aux jeux interactifs et aux programmes de formation à distance. Ses applications sont multiples : création de puzzles en ligne, association de drapeaux avec leurs pays respectifs, élaboration d'un produit par assemblage de divers composants, etc.</p>

## Liste des événements spécifiques à certains objets seulement :

 <p>Repère atteint</p>	<p>Cet événement est spécifique à l'objet Media Player. Il se déclenche lorsqu'un repère de la séquence son ou vidéo diffusée par Media Player est atteint. Pour insérer des repères dans un fichier, il vous faut utiliser un logiciel spécialisé tel le logiciel Media File Editor inclus dans Windows Media Encoder. Faites appel à cet événement pour afficher un message ou une image à un point précis d'une mélodie ou d'une vidéo, pour démarrer une animation ou pour effectuer toute autre opération lorsqu'un repère particulier est atteint.</p>
---	--

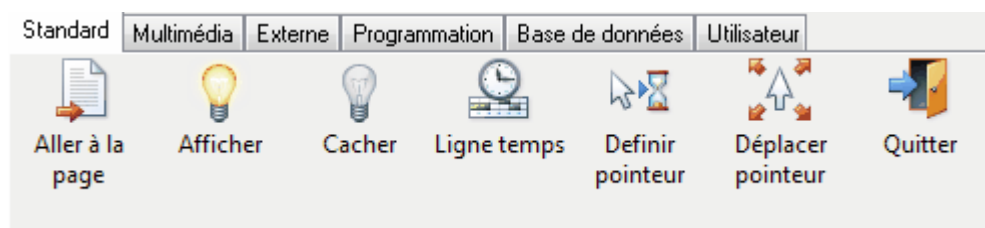
# Événements et actions




 Document prêt	<p>Cet événement est spécifique à l'objet Active Document. Il se déclenche dès que le téléchargement du site web, de l'image web ou du document web s'achève.</p> <p>Il vous permet par exemple de diffuser un signal sonore pour informer l'utilisateur que le téléchargement a pris fin, de lancer une animation à cet instant ou d'obtenir une maîtrise parfaite de vos lignes temps sur le web.</p>
 Sélectionné	<p>Cet événement est spécifique à l'objet Zone de liste. Il se déclenche chaque fois que l'utilisateur sélectionne un élément dans la zone de liste afin que vous puissiez vérifier ce qui a été sélectionné et effectuer les actions appropriées.</p>
 Modifié	<p>Cet événement est spécifique à l'objet Entrée. Il se déclenche chaque fois qu'un caractère est saisi ou supprimé dans l'objet Entrée. Il vous donne ainsi une maîtrise totale sur le contenu de l'objet Entrée dans la mesure où vous pouvez valider celui-ci dès qu'une modification a lieu.</p>
 Etat modifié	<p>Cet événement est spécifique à l'objet Flash. Il se déclenche chaque fois que l'état du fichier Flash subit un changement. Consultez la rubrique "L'objet Flash" pour une liste des divers états possibles.</p>
 ActiveX	<p>L'événement ActiveX est spécifique à l'objet ActiveX.</p>

## Les actions





Les actions sont regroupées dans un jeu d'onglets, par thème. Le choix d'une action entraîne très souvent l'ouverture d'une fenêtre permettant de paramétrer cette action.

### Onglet standard

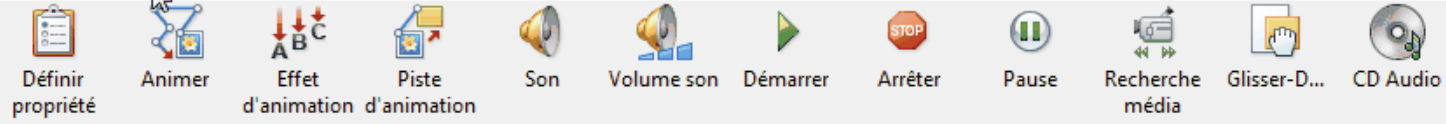






 Aller à la page	<p>Cette action vous permet de passer à une autre page du document.</p> <p>Dès que vous la déposez dans le champ actif, la boîte de dialogue "Aller à la page" apparaît.</p>
 Afficher	<p>Utilisez l'action Afficher pour rendre visible un objet initialement masqué (et donc invisible) situé sur la page.</p> <p>Lorsque vous déposez cette action dans le champ actif, la boîte de dialogue "Afficher objet" apparaît.</p>
 Cacher	<p>L'action Cacher fonctionne à l'inverse de l'action Afficher : elle permet de masquer un objet visible.</p> <p>L'action Cacher ne concerne que les objets initialement visibles ou qui le deviennent au cours du projet.</p> <p>Lorsque vous déposez cette action dans le champ actif, la boîte de dialogue "Cacher objet" apparaît. Cette boîte est identique à la boîte "Afficher objet".</p>



# Événements et actions

 <p>Ligne temps</p>	<p>La ligne temps est l'outil idéal pour programmer l'exécution d'actions selon une séquence particulière ou en observant certains délais.</p> <p>Comme toute action, une ligne temps est démarrée par un événement, tel un clic souris. Vous pouvez faire appel à une ligne temps pour obtenir un saut de page après quelques secondes (ce qui est d'une grande utilité dans les diaporamas automatiques) ou pour réaliser des tâches plus complexes, comme afficher certains objets ou en cacher d'autres tout en diffusant de la musique.</p> <p>Lorsque vous déposez l'action Ligne temps dans le champ actif, la boîte de dialogue Ligne temps s'affiche. Elle est très semblable à la boîte de dialogue Événements.</p>
 <p>Définir pointeur</p>	<p>Cette action vous permet de modifier la forme du pointeur.</p> <p>Dès que vous déposez l'action dans le champ actif, la boîte de dialogue Définir pointeur s'affiche.</p> <p><b>i</b> Seul les pointeurs de type Normal et Main sont pris en charge par les documents de type HTML ou Flash. Dans les versions exportées de ces documents, le pointeur reprend sa forme par défaut à chaque saut de page.</p>
 <p>Déplacer pointeur</p>	<p>Cette action vous permet de déplacer le pointeur n'importe où à l'écran.</p> <p>Dès que vous déposez l'action dans le champ actif, la boîte de dialogue Déplacer pointeur s'affiche.</p> <p>Les champs X et Y définissent les nouvelles coordonnées du pointeur. <b>Durée</b> : Ce champ vous permet de définir le temps de déplacement du pointeur (en millisecondes). Sa vitesse dépend de la distance qu'il a à parcourir lorsque l'action démarre.</p>
 <p>Quitter</p>	<p>Lorsque votre projet est en mode Exécution, l'action Quitter le termine.</p> <p>En mode Test, cette action vous fait quitter le mode Test et retourner au mode Conception.</p>

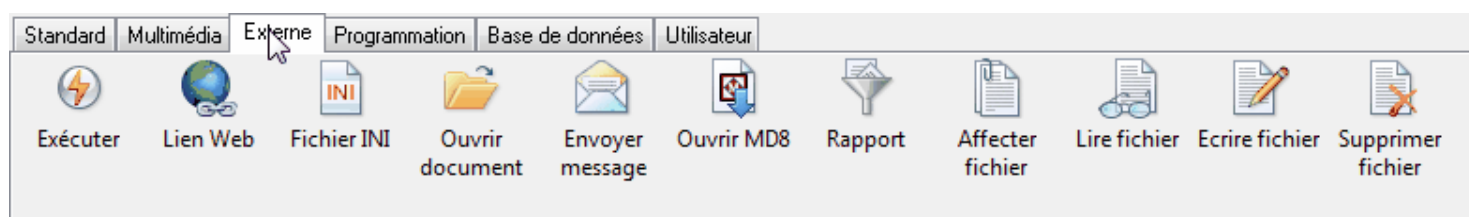
## Onglet Multimédia

<p>Standard <b>Multimédia</b> Externe Programmation Base de données Utilisateur</p> 	
 <p>Définir propriété</p>	<p>L'action Définir propriété vous permet de modifier n'importe laquelle des propriétés d'un objet donné en mode Exécution.</p> <p>Lorsque vous déposez une action Définir propriété dans le champ actif de la boîte de dialogue Événements, la boîte de dialogue Définir propriétés s'affiche.</p>
 <p>Animer</p>	<p>L'action Animer vous permet de déplacer des objets à l'écran.</p> <p>Pour réaliser une animation, il vous faut créer au moins un tracé d'animation pour l'objet.</p> <p>Dès que vous déposez l'action dans le champ actif, la boîte de dialogue Animer s'affiche.</p>
 <p>Effet d'animation</p>	<p>L'action Effet d'animation vous permet d'animer un objet à l'écran en le fractionnant en petits morceaux, désignés ci-dessous par le terme "blocs".</p> <p>Dès que vous déposez l'action Effet d'animation dans le champ actif, la boîte de dialogue Effet d'animation apparaît.</p>
 <p>Piste d'animation</p>	<p>L'action Piste d'animation vous donne une maîtrise complète du positionnement d'un objet durant une animation. Elle vous permet également de modifier une ou plusieurs de ses propriétés simultanément à l'animation.</p> <p>Lorsque vous déposez l'action Piste d'animation, la boîte de dialogue du même nom s'affiche.</p>


# Événements et actions

 Son	<p>Cette action vous permet de démarrer ou d'arrêter un son. Dès que vous déposez l'action dans le champ actif, la boîte de dialogue Son s'affiche.</p>
 Volume son	<p>L'action Volume son vous permet de régler le volume et l'effet de balance de n'importe quel son.</p>
 Démarrer	<p>Cette action permet de lancer la diffusion d'une vidéo, d'un GIF animé, d'une ressource ou d'un objet Entrée. Dès que vous déposez l'action dans le champ actif, la boîte de dialogue Démarrer s'affiche.</p>
 Arrêter	<p>Cette action permet de mettre fin à la diffusion d'une vidéo, d'un GIF animé, d'une ressource ou d'un objet Entrée. A la différence de l'action Pause, l'action Arrêter rembobine la vidéo ou le GIF. ➤ Cliquez sur le bouton Parcourir pour ouvrir la liste des objets, et sélectionnez-y l'objet à arrêter.</p>
 Pause	<p>L'action Pause arrête momentanément une vidéo, un GIF animé ou une ressource. ➤ Cliquez sur le bouton Parcourir pour ouvrir la liste des objets, et sélectionnez-y l'objet à arrêter momentanément.</p>
 Recherche média	<p>Cette action autorise le déroulement rapide d'une vidéo ou d'un GIF animé, vers l'avant ou vers l'arrière. Dès que vous déposez l'action dans le champ actif, la boîte de dialogue suivante s'affiche.</p>
 Glisser-D...	<p>Cette action donne à vos utilisateurs la possibilité de faire glisser et de déposer des objets au sein de votre projet. Vous pouvez ainsi créer des puzzles, des jeux interactifs, des sessions de formation à distance, et bien d'autres applications. Les projets y gagnent en interactivité. Ils sont plus divertissants. Et le tout est simple à réaliser. Vous serez probablement fréquemment amené à associer les événements Gauche enfoncé et Gauche relâché avec l'action Glisser-Déposer sur un objet donné, identifié par la variable @ThisObject. Vous trouverez une telle combinaison prête à l'emploi dans l'onglet Utilisateur de la boîte de dialogue Événements.</p>
 CD Audio	<p>L'action CD Audio autorise la lecture des pistes audio d'un CD, ce qui vous donne la possibilité d'inclure des sons ou des morceaux de musique de qualité dans vos projets. Cette action exige que Mediator puisse avoir accès au lecteur de CD durant l'exécution du projet. Elle n'est donc pas adaptée au format d'exportation "CD-ROM (sans installation)".</p>





## Onglet externe



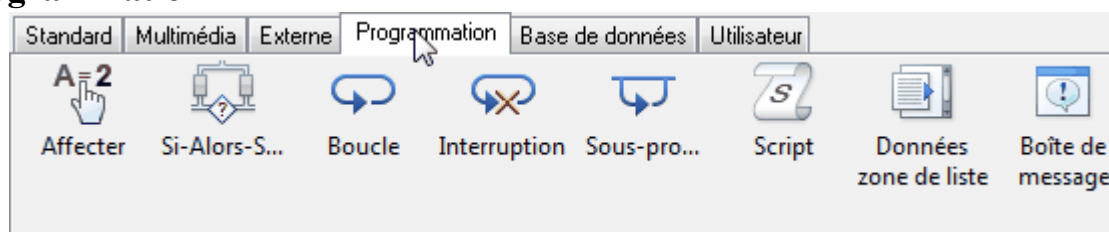
## Événements et actions





 Exécuter	L'action Exécuter vous offre la possibilité de lancer d'autres programmes à partir de Mediator. Lorsque vous déposez l'action Exécuter dans le champ actif, la boîte de dialogue Exécuter s'affiche.
 Lien Web	L'action Lien Web vous permet d'afficher des documents web et d'autres fichiers de données. Lorsque vous déposez l'action Lien Web dans le champ actif, la boîte de dialogue suivante apparaît.
 Fichier INI	L'action Fichier INI vous permet de mémoriser des données pour usage futur. En voici quelques applications possibles : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enregistrement sur le disque dur de scores, points ou valeurs provenant de jeux, de tests ou de programmes de formation assistée par ordinateur, afin que l'utilisateur puisse reprendre à l'endroit précis où il s'est interrompu</li> <li>• Enregistrement du contenu des variables d'un document Mediator lorsque vous passez à un autre document Mediator</li> <li>• Lecture de données mémorisées dans un fichier sous forme de tableau</li> </ul> Un fichier INI est un simple fichier texte qu'il est possible de créer et de lire dans n'importe quel logiciel de traitement de texte. L'utilitaire le plus indiqué est le Bloc-notes, inclus dans toute installation Windows standard. Un fichier INI est sauvegardé en tant que fichier ASCII. Veillez à doter le fichier de l'extension ".ini" pour éviter qu'il ne reçoive l'extension par défaut ".txt".
 Ouvrir document	L'action Ouvrir document vous permet de créer, d'ouvrir et d'imprimer des fichiers externes à partir de Mediator. Les actions standard disponibles dépendent du programme associé avec l'extension de fichier spécifiée (. bmp, doc, xls, md8, etc.) sur votre ordinateur.
 Envoyer message	L'action Envoyer message vous permet de créer un message dans le programme de messagerie par défaut de l'utilisateur.
 Ouvrir MD8	Cette action autorise l'ouverture d'un second document Mediator au cours de l'exécution d'un premier document. Si les deux documents ont des formats très semblables, le passage de l'un à l'autre est pratiquement imperceptible. Dès que vous passez au deuxième document, le premier document est fermé. Si vous avez défini des variables de projet dans celui-ci, elles ne seront par conséquent pas préservées. Si vous souhaitez conserver ces valeurs pour y accéder à partir du deuxième document ou en vue d'une utilisation future, vous devrez les enregistrer dans un fichier externe tel un fichier .INI, que vous pourrez rouvrir en temps utile.
 Rapport	L'action Rapport vous permet de recueillir des données auprès de l'utilisateur, puis de créer un fichier (le rapport) sur la base de ces données. Voici quelques applications possibles de cette action : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permettre à l'utilisateur de remplir un questionnaire, un bon de commande, un formulaire, etc.</li> <li>• Exporter des champs texte complets ainsi que des captures d'écran dans un document distinct</li> </ul>
<p>Les actions fichier vous permettent de créer, de lire ou d'écrire dans des fichiers texte. Faites-y appel par exemple pour mémoriser des données en vue d'un usage futur, pour lire un texte volumineux dans un objet Entrée, ou pour créer un fichier batch à exécuter par la suite au moyen d'une action Exécuter.</p>	

## Evénements et actions

 Affecter fichier	<p>Cette action vous permet d'indiquer si vous souhaitez lire les données du fichier ou y inscrire des données. Lorsque vous la déposez dans le champ actif, la boîte de dialogue correspondante apparaît.</p>
 Lire fichier	<p>L'action Lire fichier lit le texte d'un fichier ASCII et le place dans une variable Mediator. Avant d'utiliser cette action, vous devez spécifier le fichier à lire au moyen de l'action Affecter fichier.</p>
 Ecrire fichier	<p>L'action Ecrire fichier vous permet d'écrire du texte dans un fichier ASCII. Vous pouvez y écrire soit du texte statique, soit le contenu d'une variable. Avant de faire appel à cette action, il vous faut exécuter l'action Affecter fichier pour définir le fichier dans lequel inscrire les données.</p>
 Supprimer fichier	<p>Faites appel à cette action pour supprimer les fichiers devenus inutiles. Si vous ne souhaitez pas conserver le fichier texte pour un usage futur, l'action Supprimer fichier vous permet de le supprimer à partir de Mediator une fois qu'il a rempli son rôle.</p>





### Onglet Programmation



 Affecter	<p>Cette action vous permet d'affecter une nouvelle valeur à une variable, de combiner deux variables texte, de soustraire une variable entière d'une autre, de convertir une variable décimale en variable texte, de faire passer la valeur d'une variable booléenne de Vrai à Faux, et bien plus encore. Lorsque vous déposez l'action dans le champ actif, la boîte de dialogue Affecter apparaît.</p>
 Si-Alors-S...	<p>L'une des fonctions de programmation les plus importantes dans Mediator est l'emploi de conditions. En d'autres termes :</p> <p><b>Si</b> une condition donnée est remplie,  <b>Alors</b> l'action 1 est exécutée,  <b>Sinon</b> l'action 2 est exécutée.</p>
 Boucle	<p>L'action Boucle n'a qu'un seul but : répéter une action ou série d'actions aussi rapidement que possible jusqu'à ce qu'elle soit interrompue par une action Interruption.</p>
 Interruption	<p>Cette action sert à arrêter l'action Boucle, ce qui signifie que la répétition provoquée par l'action Boucle prend fin.</p> <p>L'action Interruption n'a pas de paramètres. Par conséquent, aucune boîte de dialogue ne s'affiche lorsque vous la déposez dans le champ actif. <b>Etant donné que Mediator ne réagit pas aux événements tant qu'une action Boucle est en cours d'exécution, vous devez toujours utiliser une action Interruption avec l'action Boucle.</b></p> <p>L'action Interruption est généralement placée dans une action Si qui détermine s'il convient d'interrompre la boucle, par exemple lorsqu'un compteur atteint une valeur donnée après un certain nombre d'itérations.</p>





# Événements et actions

 Sous-pro...	<p>Cette action vous permet de regrouper diverses actions pour faciliter le visionnement de la boîte de dialogue Événements dans le cas où la liste d'actions à effectuer est particulièrement longue.</p> <p>Elle vous permet également de définir une série d'actions à copier dans le Presse-papiers de la boîte de dialogue Événements, en vue d'une utilisation future sur un autre objet.</p> <p>Pour finir l'action Sous-procédure peut être définie en tant que ressource. Cette technique vous permet de démarrer la même série d'actions à partir de différents emplacements en l'attribuant à différents objets.</p>
 Script	<p>L'action Script est extrêmement simple. Son seul but est de lancer la procédure script que vous y spécifiez, au format Visual Basic Script ou JavaScript.</p>
 Données zone de liste	<p>L'action "Données zone de liste" ne s'applique qu'aux zones de liste de type Sommaire. Son rôle est de permettre l'ajout de pages à une zone de liste (ou leur suppression) en mode Exécution.</p> <p>A l'encontre des zones de liste de type Sommaire, les zones de listes de type Index, Recherche ou Données (contenant respectivement des mots-clés, du texte provenant d'objets ou vos propres entrées) sont établies sur la base d'informations spécifiées en mode Conception. De ce fait, il n'est pas possible de les mettre à jour de manière dynamique durant l'exécution.</p> <p>L'action "Données zone de liste" peut être utilisée de plusieurs manières pour mettre à jour une liste de pages contenues dans une zone de liste :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous pouvez par exemple inviter l'utilisateur à choisir un mot dans une zone de liste, puis faire appel à l'action "Données zone de liste" pour lui présenter toutes les pages contenant ce mot.</li> <li>• Vous pouvez obtenir ce même résultat en invitant l'utilisateur à saisir le mot dans un objet Entrée, puis en vous servant de l'action pour afficher toutes les pages contenant le mot.</li> <li>• Pour finir, vous pouvez utiliser l'action "Données zone de liste" pour élaborer une liste complète de toutes les pages de votre projet.</li> </ul>
 Boîte de message	<p>Cette action vous permet d'afficher une boîte de message standard à la suite d'un événement donné.</p>

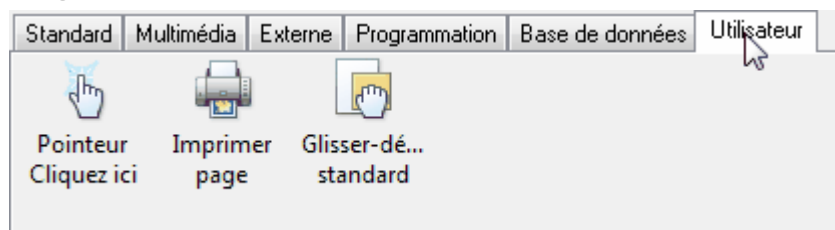
## Onglet base de données






 Pointeur base	<p>L'action Pointeur base sert à déplacer le pointeur d'une base de données, préalablement définie dans Mediator et Windows.</p>
 Requête SQL	<p>L'action Requête SQL sert à envoyer une expression SQL à une base de données.</p> <p>SQL est un langage de programmation de base de données complet, dont la description dépasse le cadre de cette documentation. Il serait souhaitable de passer par un stage Base de Données ou PHP/MySQL avant !</p>

# Événements et actions

## Onglet utilisateur



 Pointeur Cliquez ici	Ensemble d'évènements et d'actions prédéfini, permettant un changement de curseur sur un objet. Séquence pointeur/main/pointeur.
 Imprimer page	Action permettant d'imprimer un rapport.
 Glisser-dé... standard	Ensemble d'évènements et d'actions prédéfini, permettant un Glisser/Déposer ( Drag And Drop) standard.
<p>L'onglet Utilisateur peut être complété à volonté avec des procédures créées par l'utilisateur, par intermédiaire du presse-papiers évènements ou par D&amp;D.</p>	