



Oracle Forms

Objectif	A l'issue de ce stage, vous saurez développer des applications clientes (Web ou Client/Serveur)
Pré requis	Pour suivre ce stage aucun pré-requis nécessaire
Durée	5 jours

Contenu

Module 1 : Introduction à « Oracle Forms Developer » et à « Oracle Forms Services »

- Les solutions Internet
- Qu'est ce qu'une plateforme Oracle 9i Internet
- Architecture Oracle 9iAS.
- Le Composant "FORMS Services"
- Les Composants de Oracle 9iDS
- Les Composants de Forms Builder
- L'interface de Forms Builder

Module 2 : Exécuter une application Forms

- Exécuter un formulaire
- Le testeur de formulaire WEB ("Web Form Tester")
- Démarrer une session « Run Time »
- Qu'est ce qu'une Servlet Forms et un Listener de Servlet ?
- Qu'est ce qu'un client Forms ?
- Les variables d'environnement de Forms
- Le « Run Time », que voit on ?

Module 3 : Travailler dans l'environnement Forms Developer

- "Forms Builder", "Forms Developer Executables"
- "Forms Builder, Forms Compiler", "Forms Executables"
- "Forms Builder Module Types", "Forms Builder Module Object Hierarchy"
- Tester un formulaire avec OC4J

Module 4 : Créer un module simple Forms

- Création d'un nouveau module Forms
- Créer et modifier un nouveau bloc de données
- Modifier le layout
- "Template Forms"
- Sauver et compiler un module Forms
- Déployer un module Forms
- Concevoir et déployer un module Forms dans une architecture 3-tiers

Module 5 : Travailler avec les "data blocks" et les "frames"

- Les propriétés d'objets
- L'éditeur de LAYOUT
- La palette de propriétés
- Contrôler l'apparence des blocs de données en ajoutant des RECORD, des SCROLLBARS et des propriétés de FRAME

Module 6 : Travailler avec les Eléments Textes

- Créer un élément texte
- Modifier leurs apparences
- Contrôler les données d'un élément texte
- Les relations entre un élément texte et la base de donnée
- Ajouter des fonctionnalités à un élément texte
- Afficher des messages d'aide

Module 7 : Créer des "LOV" et des "Editor"

- Les "LOV" et les groupes d'enregistrement
- Créer un "LOV", Les Propriétés d'un "LOV"
- Créer un éditeur, Les propriétés de l'éditeur
- Associer un éditeur à un élément texte

Module 8 : Créer des éléments de saisie supplémentaires

- Créer une "Check Box", Définir les propriétés d'une "Check Box"
- Créer une "List", Définir les propriétés de la "List"
- Créer un "Radio Group", Définir les propriétés d'un « Radio Group »

Module 9 : Créer des éléments de "Noninput"

- Créer un élément "Display"
- Créer un élément "Image", Définir les propriétés d'un élément "Image"
- Créer un « Push Button », Définir les propriétés d'un bouton
- Créer un élément « Calculated », Définir les propriétés d'un élément « Calculated »
- Créer un élément « Hierarchical Tree »

Module 10 : Manipuler les fenêtres et les Canevas

- Que sont les fenêtres et les canevas ?
- Les relations entre fenêtre et canevas
- Créer un module Form avec plusieurs fenêtres
- Créer une fenêtre, Définir les propriétés de la fenêtre
- Afficher un module Form avec plusieurs LAYOUT
- Créer un nouveau canevas, Définir les propriétés du Canevas

Module 11 : Travailler avec les autres types de Canevas

- Les autres types de canevas
- Créer un « Stacked Canvas », un « Toolbar Canvas », un « Tab Canvas »



Module 12 : Les Triggers

- Le composant Trigger
- Type, code et portée
- La hiérarchie d'exécution des Triggers
- Créer des Triggers
- Définir les propriétés d'un Trigger
- Utiliser les Triggers

Module 13 : Débugger les Triggers

- Le processus de débogage
- la console de débogage
- La pile d'appel, les Variables, la "Watch List"
- Les valeurs dans le formulaire
- les packages PL/SQL
- Les Variables Globales/Systèmes

Module 14 : Ajouter des fonctionnalités aux éléments

- Les triggers interagissent avec les éléments
- Les éléments de saisie
- Les "Check Boxes"
- Les éléments de "list"
- Fonctionnalités des éléments "Noninput"
- Afficher des "LOV"
- Les éléments "image"
- Les éléments "hierarchical Trees"

Module 15 : Les messages et alertes à l'exécution

- Les messages de « RunTime » et les alertes
- Comment intercepter les erreurs
- Contrôler les messages système.
- L'exception "FORM_TRIGGER_FAILURE"
- Les triggers interceptent les messages d'erreurs
- Créer et contrôler les alertes
- Traiter les erreurs envoyées par le serveur Oracle

Module 16 : Les « Query Triggers »

- Les clauses WHERE et ORDER BY
- La propriété "ONETIME_WHERE"
- Ecrire des "Query Triggers"
- Détourner le mode QUERY par défaut

Module 17 : Validation

- Le processus de validation
- Contrôler la validation en utilisant les propriétés
- Les propriétés de niveau formulaire / bloc / élément

Module 18 : Navigation

- Comprendre la navigation interne
- Contrôler la navigation en utilisant les propriétés d'objet
- Ecrire des Triggers de Navigation
- Utiliser les "Pre-" et "Post-" Triggers
- Utiliser les triggers "When-New-<object>-Instance"

Module 19 : Les Transactions

- Le processus de transaction
- L'ordre COMMIT
- Les caractéristiques des triggers "COMMIT"
- Utilisation courante des triggers "COMMIT"
- L'ordre UPDATE
- La validation d'un DELETE
- Les "sequences numbers"
- L'audit

Module 20 : Ecrire du code évolutif

- Utilisation des variables systèmes
- Référencer les objets par leur OID

Module 21 : Partager les objets et le code

- Les avantages des objets réutilisables
- Qu'est ce que : les propriétés de classe ?
- Créer une propriété de classe
- Non héritage d'une propriété de classe
- Qu'est ce que : les groupes d'objets ?
- Créer et utiliser les groupes d'objets
- Qu'est ce que: une librairie d'objets