

MFG/PRO

Interfaccia Windows

Versione 8.3/8.4

78-0203A

Stampato negli U.S.A.

1997

Questo documento contiene informazioni di proprietà coperte da copyright. Nessuna parte di questo documento può essere fotocopiata, riprodotta o tradotta previa autorizzazione scritta della QAD. Le informazioni contenute in questo documento sono soggette a variazioni senza preavviso.

QAD fornisce questo materiale "così come è" e non fornisce alcun tipo di garanzia, espressa o implicita, comprese, tra le altre, le garanzie implicite di commerciabilità ed idoneità per un fine particolare. QAD non sarà responsabile per eventuali errori o per danni accidentali o consequenziali (inclusa la perdita di profitti) derivanti dalla fornitura, dalla esecuzione o dall'utilizzo di questo materiale se basato su garanzia, contratto o altra forma legale.

Alcune nazioni non consentono l'esclusione di garanzie implicite o la limitazione od esclusione di responsabilità per danni accidentali o consequenziali, in questo caso è possibile che non vengano applicate le limitazioni ed esclusioni di cui sopra.

Copyright© 1996 by QAD Inc.

A01

QAD Inc.
6450 Via Real
Carpinteria, California 93013 U.S.A.
Phone +1(805)684-6614
Fax +1(805)684-1890

Indice

Informazioni sulla guida	vii
A chi è indirizzata questa guida?	vii
Come è organizzata?	vii
Come si dovrebbe utilizzare?	viii
Kapitel 1: Convenzioni di Windows.....	1
Utilizzo del mouse	2
Puntatore del mouse	2
Clic, doppio clic e trascinamento	3
Clic.....	3
Doppio clic.....	3
Clic e trascinamento.....	3
Selezione del testo	5
Tasti funzione	6
Kapitel 2: Menu.....	7
Avvio di MFG/PRO per Windows	8
Maschera Inizio	8
Selezione di uno stile di menu	9
Stile di menu Icone	11
Sottomenu dello stile menu Icone.....	12
Stile menu Comporre	13
Sottomenu Comporre.....	14
Stile menu a Caratteri	15
Kapitel 3: MFG/PRO per Windows Maschere.....	17
Elementi della maschera	18
Barra titolo	19
Barra menu	19
Menu Utente	20
Esecuzione di un programma dal Menu Utente.....	20

Uscita	21
Editor di PROGRESS	21
Menu Modifica	22
Tagliare, copiare ed incollare con il menu Modifica	22
Modifica delle immagini con il menu Modifica	23
Menu Coda	24
Menu Opzioni	24
Menu Alternativi	24
Barra Strumenti	24
Mostra Giù	25
Copri Voci Menu	25
Salva Impostazioni Uscita	26
Menu Aiuto	26
Help Campo	26
Descrizione Procedure	26
Scendi	27
Finestra scroll	28
Su	29
Barra strumenti	29
Pulsanti personalizzabili	30
Copia/Incolla	30
Aiuto Campo	32
Aiuto Procedure	33
Scendi	34
Ritorno	34
Finestra programma	35
Barra messaggio	36
Barra stato	36
Kapitel 4: Programmi di Gestione, Reportistica ed Interrogazione.....	37
Programmi di gestione	38
Avvio del programma	38
Inserimento dati chiave	39
Utilizzo elenchi a discesa per ricerca di record	40
Spostamento nelle maschere	41
Programmi per la reportistica	43
Criteri di selezione	43

Utilizzo di stampanti e terminali	44
Stampa ad un file	45
Visualizzazione rapporti sul terminale	46
Apertura e salvataggio rapporti.....	47
Modifica rapporto	47
Ricerca all'intermo di un rapporto	48
Programmi di interrogazione	49
Kapitel 5: Elenchi	51
Accedere agli elenchi	52
Elenchi di interrogazione	52
Elenchi a discesa	52
Utilizzo elenchi	53
Filtri elenchi	54
Ordinamento di elenchi	55
Utilizzo della Grafica Elenchi	56
Kapitel 6: Aiuto.....	59
Aiuto sul campo	60
Accedere all'aiuto sul campo corrente	60
Accedere all'aiuto di uno dei campi della maschera	61
Leggere l'aiuto sul campo	62
Descrizione Procedure	63
Nomi dei campi	65
Nomi dei programmi	66
Kapitel 7: Gestione Interfaccia	69
GUI: Gestione Sistema MNU	70
Barra menu	71
Menu a tendina Percorso	71
Menu a tendina Personal.	72
Riconfigurazione dei riquadri	72
Menu a tendina Opzioni	73
Barra Percorso	73
Barra strumenti	74

Riquadro della chiave	74
Barra pulsanti	75
Programmi Gestione Interfaccia	75
Gestione dei menu a discesa	75
Caratteri sostitutivi in Scendi DEF	77
Scendi a più livelli	77
Gestione Strumenti Utente	78
Assegnazione pulsanti alla Barra Strumenti ed al Menu Utente	79
Impostazione Menu Alternativi	80
Lista Cod Predefiniti DEF	81
Protez Finestra/Personal DEF	82
Livelli di protezione	82
Impostazione accesso lettura/scrittura	82
Vista DEF	85
Elenco DEF	88

Appendice: File di inizializzazione 91

CharWidth	92
Spaziatura del riquadro	92
Use_3D-Size	92
Probuild	92
Spin	93
Graph	93
Paint	93
[fonts]	94

Glossario	95
-----------------	----

Informazioni sulla guida

Questo documento descrive l'interfaccia di MFG/PRO per Windows. Insegna all'utente come spostarsi all'interno di questa nuova interfaccia e come utilizzare i programmi, ma non illustra la funzionalità di MFG/PRO.

Per informazioni sulla funzionalità di MFG/PRO, fare riferimento agli appositi manuali.

A chi è indirizzata questa guida?

A chiunque utilizzi MFG/PRO per Windows, e soprattutto ai nuovi utenti. Sia che si abbia o meno familiarità con il funzionamento di MFG/PRO, e si debba conoscere l'interfaccia Windows, questa guida è per Voi.

I responsabili di sistema, indipendentemente dal fatto che conoscano o meno Windows, dovrebbero leggere il capitolo sulla gestione dell'interfaccia per decidere se utilizzare le caratteristiche offerte da questo modulo.

Come è organizzata?

La guida conduce l'utente attraverso i diversi tipi di maschere e transazioni di MFG/PRO per Windows.

I seguenti capitoli compongono la guida.

1 Convenzioni di Windows

Esamina regole pratiche comuni a tutte le applicazioni di Windows, compreso l'utilizzo del mouse e dei tasti "rapidi".

2 Menu

Illustra come entrare nel sistema MFG/PRO per Windows e descrive i tre stili di menu selezionabili.

3 Maschere di MFG/PRO per Windows

Illustra gli elementi delle maschere comuni a tutti i programmi di MFG/PRO per Windows.

*Informazioni sulla guida
Come si dovrebbe utilizzare?*

4 Programmi di Gestione, Reportistica ed Interrogazione.

Indica come utilizzare i programmi.

5 Elenchi

Descrive in dettaglio i programmi degli elenchi, che sono programmi molto potenti di tipo interrogazione.

6 Aiuto

Illustra come ottenere l'aiuto su procedure, campi ed altri elementi di MFG/PRO per Windows.

7 Gestione Interfaccia

Indirizzato ai responsabili di sistema, descrive i programmi di modifica, personalizzazione ed applicazione della sicurezza all'interfaccia.

Appendice A: PROGRESS.ini

Indirizzato ai responsabili di sistema, tratta il file PROGRESS.ini e come modificarlo per ottenere maggiori prestazioni dal proprio sistema.

Glossario

Definisce i termini più comuni di MFG/PRO per Windows.

Come si dovrebbe utilizzare?

Utilizzare questa guida per familiarizzarsi con MFG/PRO per Windows o come riferimento per le procedure.

Si consiglia di leggere la guida dall'inizio alla fine per avere una conoscenza delle caratteristiche e dell'interfaccia Windows, oppure di utilizzare gli indici per avere informazioni relative a specifici argomenti.

CAPITOLO 1 Convenzioni di Windows

Questo capitolo illustra alcune convenzioni di Windows.

MS-Windows® è un'interfaccia grafica utente (GUI - Graphical User Interface), intendendo con questo che l'utente può interagire con il sistema con immagini o icone, piuttosto che con i comandi da tastiera, rendendola così più facile da utilizzare.

Windows offre spesso più di un modo di compiere una determinata operazione.

In questo capitolo vengono illustrati i seguenti punti.

- Utilizzo del mouse
- Apertura e chiusura dei programmi
- Tasti funzione

Utilizzo del mouse

Il mouse rappresenta un dispositivo di puntamento per indicare al computer cosa si desidera fare. Scorrere il mouse su un apposito tappetino per spostarne il puntatore sullo schermo. Una volta puntati sull'icona o programma che si desidera eseguire, fare clic sul pulsante del mouse.

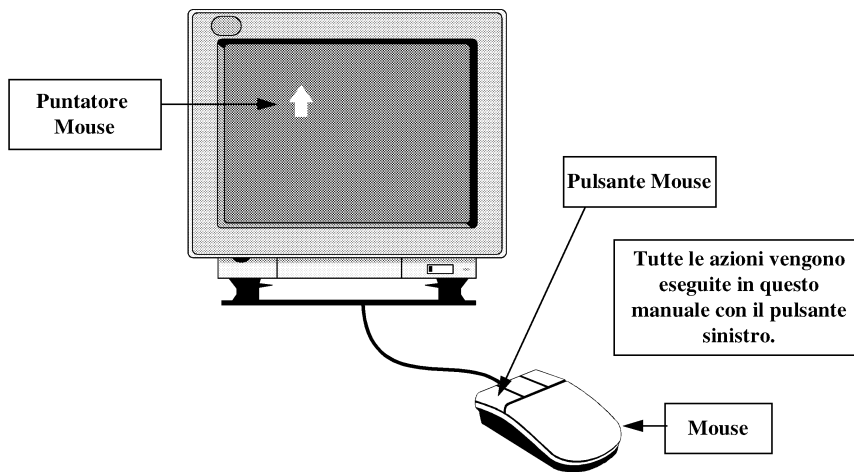


Figura 1. Mouse e puntatore del mouse

Puntatore del mouse

Il puntatore del mouse cambia a seconda del software che si sta utilizzando e del lavoro che si sta eseguendo, ma nella maggior parte dei sistemi appare in tre forme di base.




-  Utilizzato per il testo, questo cursore indica dove verrà inserito il prossimo carattere.
-  Utilizzato per i grafici e per puntare gli oggetti come i menu, indica dove si sta puntando.
-  Questa clessidra indica che il computer sta elaborando; mentre è visibile, occorre aspettare.

Figura 2. Puntatori e cursori del mouse

Clic, doppio clic e trascinamento

Facendo clic una volta sul pulsante del mouse o due brevi clic in sequenza veloce (doppio clic) si ottengono risultati diversi.

Clic

La barra di menu posta all'inizio della maggior parte delle maschere di Windows contiene i nomi di vari menu/azioni. Per aprire un menu e leggerne il contenuto, fare clic una volta sul nome.

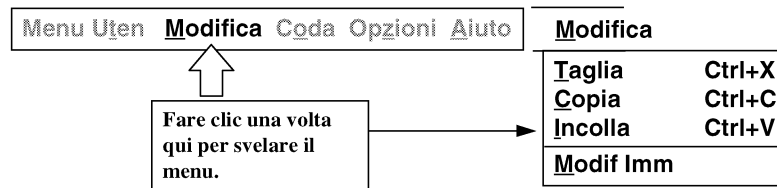


Figura 3. Clic

Doppio clic

Il doppio clic comporta solitamente l'esecuzione un'azione, come terminare un programma. Le maschere programma di Windows contengono una piccola icona posta nell'angolo superiore sinistro denominata casella del menu di controllo. Facendo doppio clic su di essa si esegue la chiusura del programma.

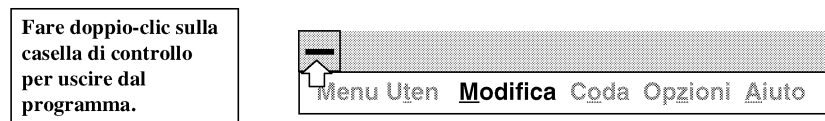


Figura 4. Doppio clic

Clic e trascinamento

Si esegue il trascinamento tenendo premuto il pulsante del mouse e spostandolo. Ecco due ragioni per farlo.

La prima consiste nel riposizionare le maschere sul proprio schermo. Ad esempio, è possibile visualizzare più menu di MFG/PRO alla volta (utilizzando lo stile comporre) e spostarli poi dove si desidera.

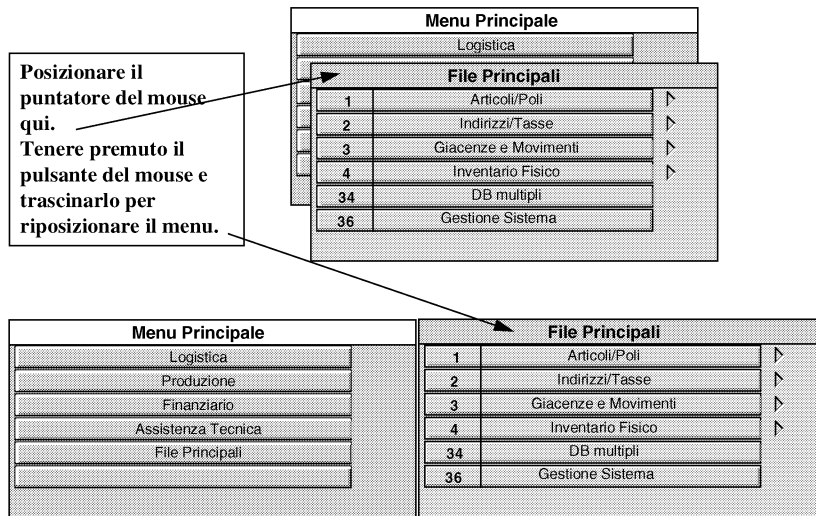


Figura 5. Clic e trascinamento per riposizionare

Selezione del testo

La seconda consiste nel fare clic e trascinare per selezionare cose come i testi. Selezionare significa evidenziare qualcosa per un'operazione. Ad esempio, per cancellare o copiare del testo, è necessario prima selezionarlo.

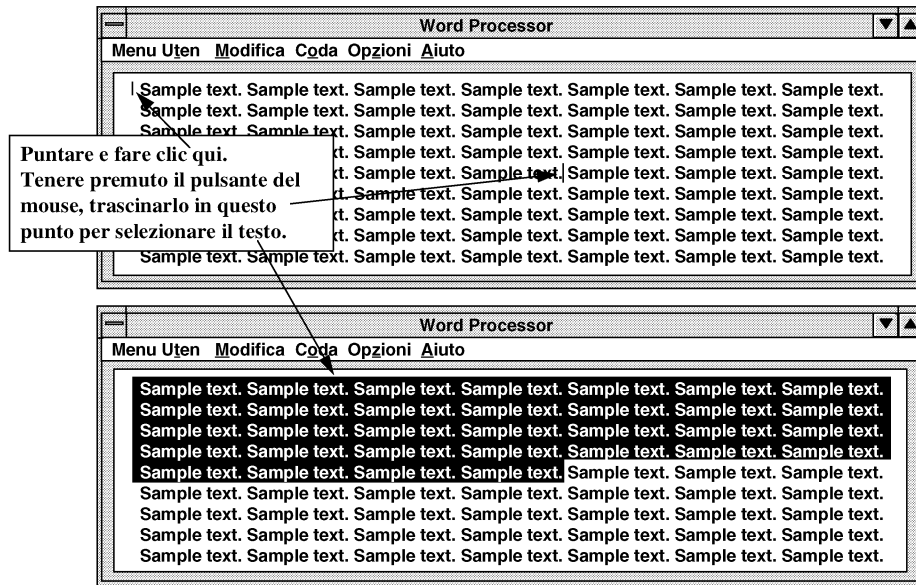


Figura 6. Clic e trascinamento per selezionare testo o oggetti

Tasti funzione

E' possibile utilizzare equivalenti da tastiera per eseguire molte azioni uguali a quelle del mouse. In molti casi, risulta più veloce e conveniente.

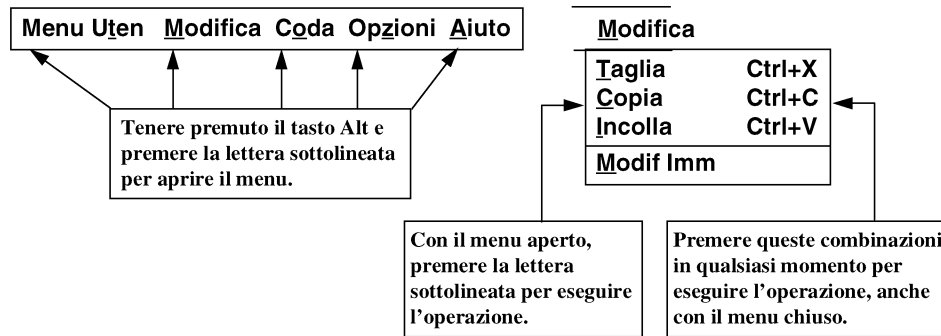


Figura 7. Equivalenti funzioni da tastiera

CAPITOLO 2 **Menu**

Avviare MFG/PRO dal Program Manager di Windows. Richiamare poi i programmi di MFG/PRO tramite un sistema di menu. Questa sezione tratta l'avvio di MFG/PRO e la navigazione nei menu. Vengono illustrati i seguenti punti.

- Avvio di MFG/PRO
- Inizio di MFG/PRO
- Selezione di uno stile di menu
- Lettura degli stili di menu
- Richiamo dei programmi tramite altri metodi

Avvio di MFG/PRO per Windows

MFG/PRO dispone di un "gruppo programmi" ad icone. Fare doppio clic sul gruppo programmi e sull'icona per attivare la maschera di inizio di MFG/PRO (Sign On).

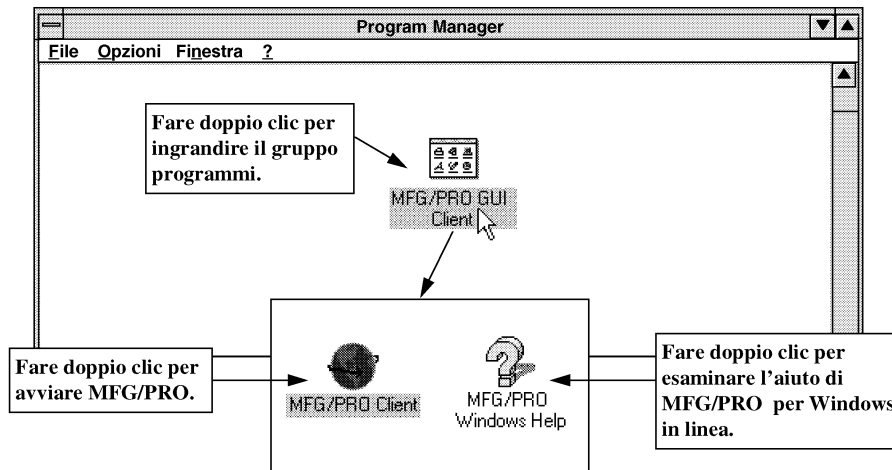


Figura 8. Avvio di MFG/PRO per Windows

Maschera Inizio

Questa maschera appare per prima quando si esegue MFG/PRO. Da essa, è possibile

- Inserire il proprio ID utente
- Inserire la password
- Impostare lo stile di menu desiderato
- Ottenere l'aiuto sull'inizio
- Entrare in MFG/PRO
- Uscire da MFG/PRO

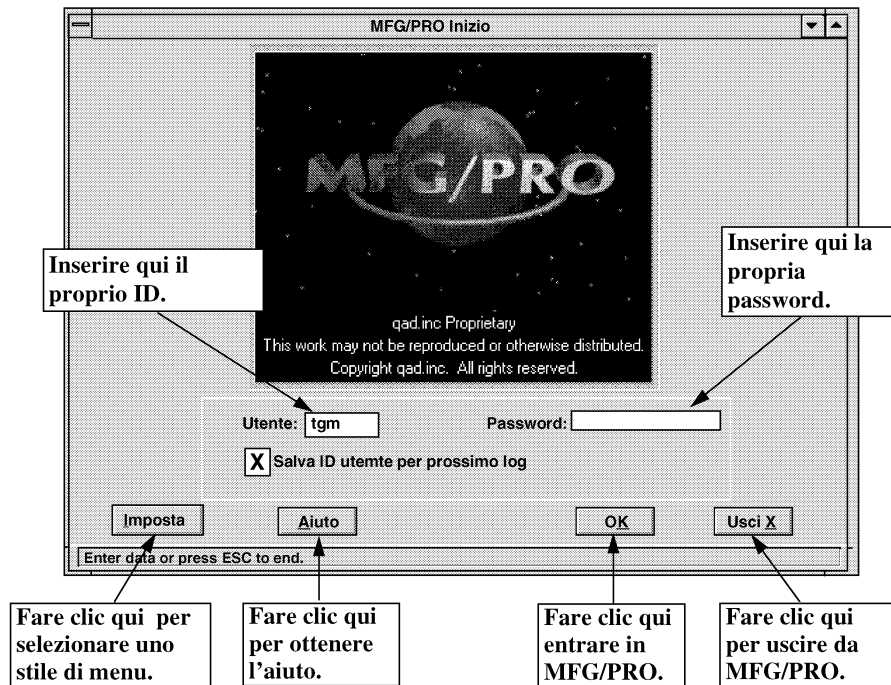


Figura 9. Maschera Inizio di MFG/PRO

Selezione di uno stile di menu

Per selezionare uno stile di menu, fare clic su **Imposta** della maschera Inizio.

Fare clic sullo stile desiderato.

Le pagine seguenti descrivono i tre stili di menu.

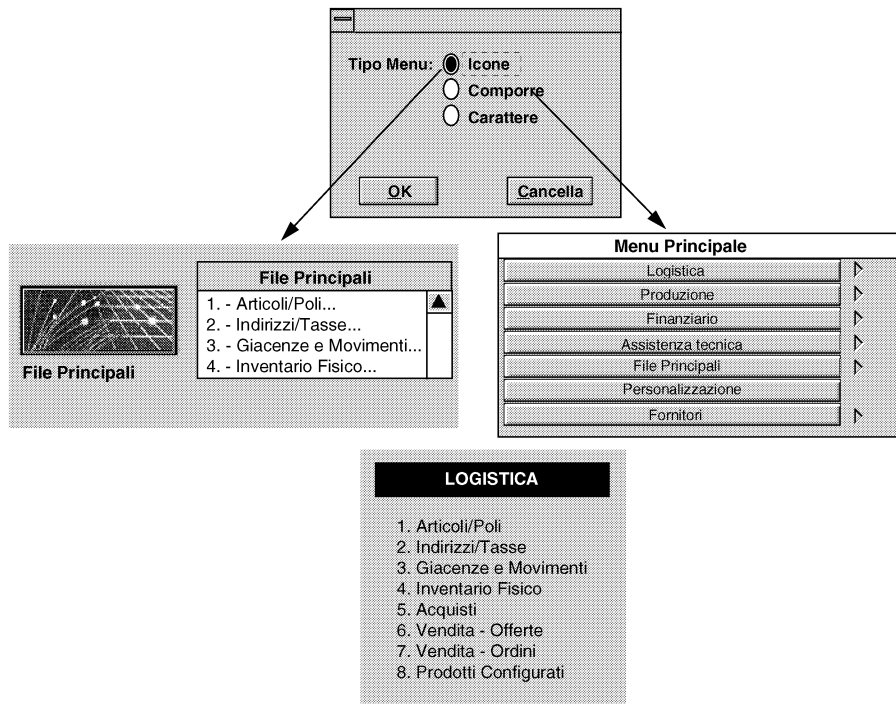


Figura 10. Impostazione: selezione stile di menu

Stile di menu Icone

Rappresenta lo stile di default. E' composto da sette grandi pulsanti, uno per ogni area funzionale. Fare clic su un pulsante per visualizzarne le voci di menu associate.

Il pulsante Personalizzazione non ha programmi; si utilizza per i propri programmi (da scrivere).

La maschera visualizza la consecutività delle azioni di selezione dei suoi menu e delle relative opzioni.

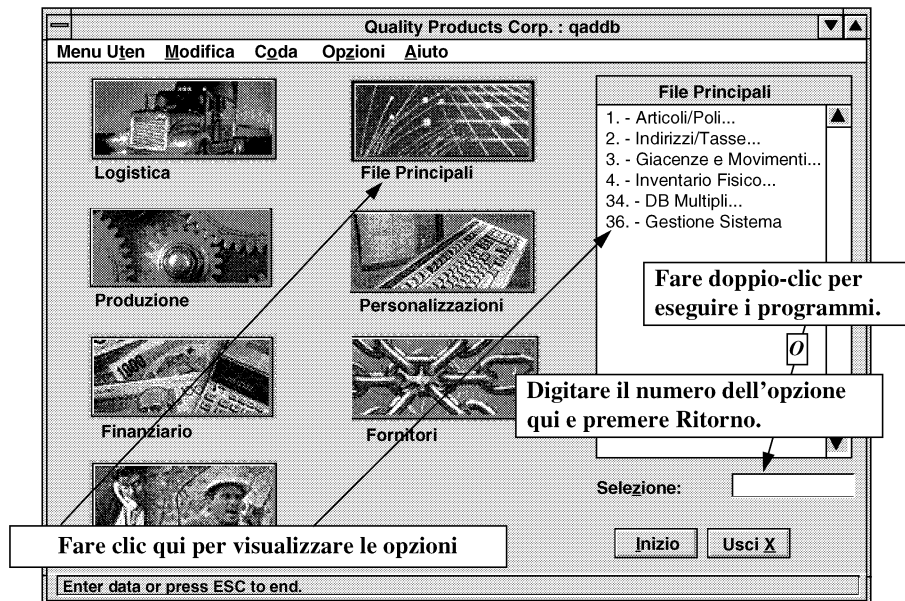


Figura 11. Selezione opzioni dal menu principale dello stile Icone

Sottomenu dello stile menu Icone

I sottomenu dello stile Icone forniscono una mappa della propria posizione nel sistema ed indicano come ci si è arrivati.

I pulsanti a sinistra indicano come si è arrivati dove ci si trova. Fare clic su di essi per tornare indietro.

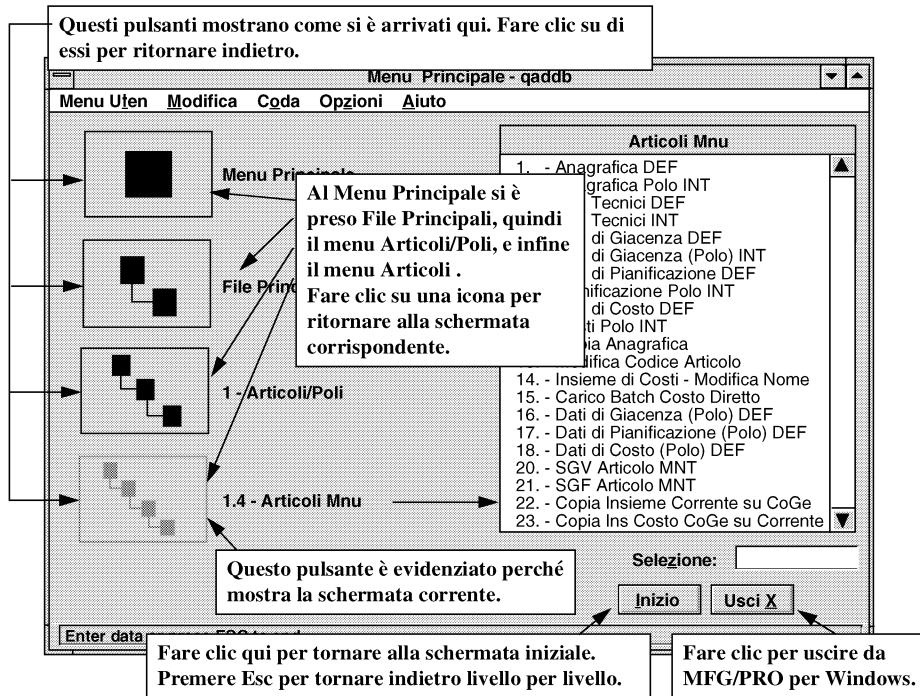


Figura 12. Sottomenu dello stile Icone

Stile menu Comporre

Il Menu Principale in Stile Comporre visualizza i pulsanti di ciascuna area funzionale di MFG/PRO.

Fare clic su un'opzione per visualizzarla. Arrivati al sottomenu, è possibile inserire anche il numero dell'opzione nella casella di selezione del menu e premere Invio.

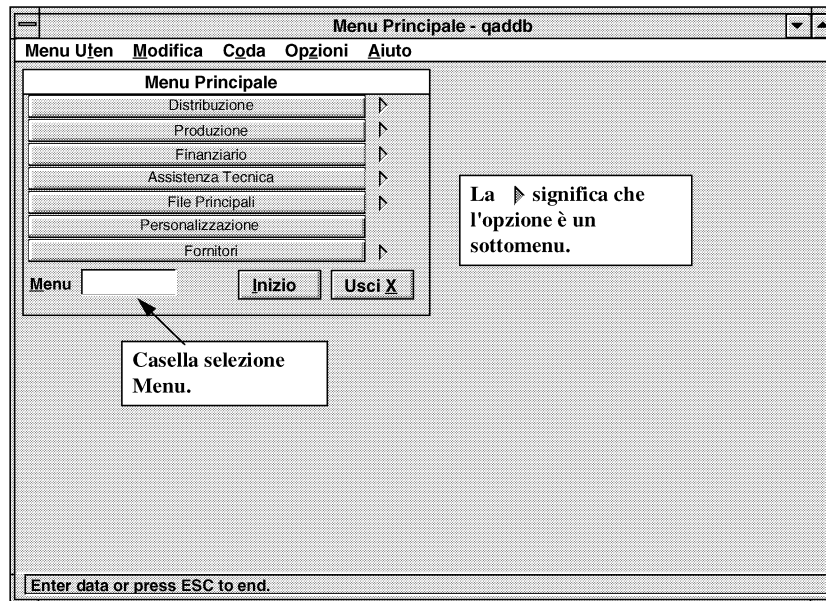


Figura 13. Menu Comporre

Sottomenu Comporre

Ogni menu Comporre rimane sullo schermo una volta selezionati i sottomenu. Ciò significa che è possibile fare clic su qualsiasi opzione da qualsiasi menu che appare sullo schermo.

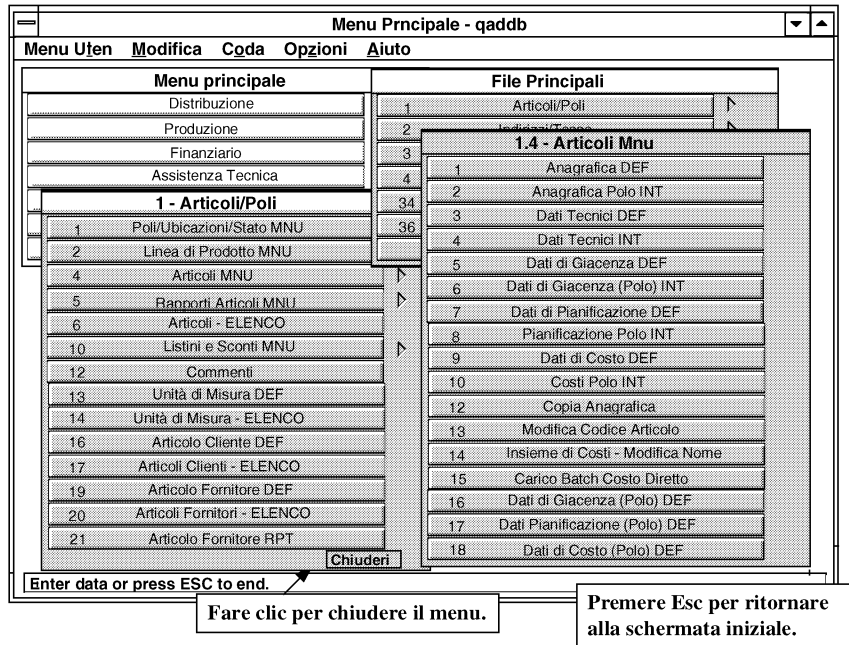


Figura 14. Sottomenu stile Comporre

Stile menu a Caratteri

MFG/PRO per Windows conserva una versione basata su caratteri del proprio sistema di menu tradizionale.

Per selezionare un'opzione, fare doppio clic su di essa con il mouse o inserire il numero dell'opzione nella casella di selezione menu e premere Invio.

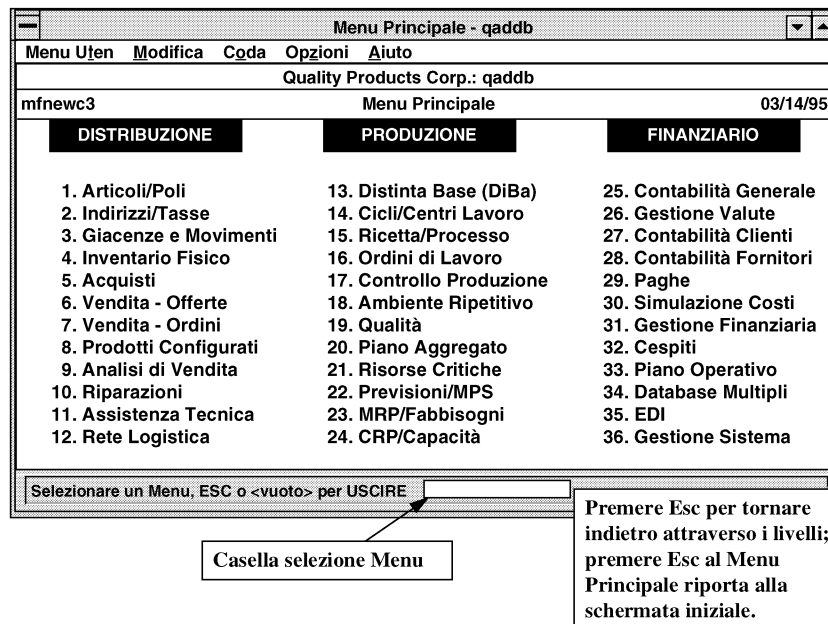


Figura 15. Menu a Caratteri

CAPITOLO 3 MFG/PRO per Windows

Maschere

Questa sezione fornisce una panoramica dei vari elementi delle maschere di Windows, compresi:

- Barra titolo
- Barra menu
- Barra strumenti
- Finestra programma
- Riquadri
- Barra messaggio
- Barra stato

Elementi della maschera

Una maschera di MFG/PRO per Windows è divisa in sezioni distinte.

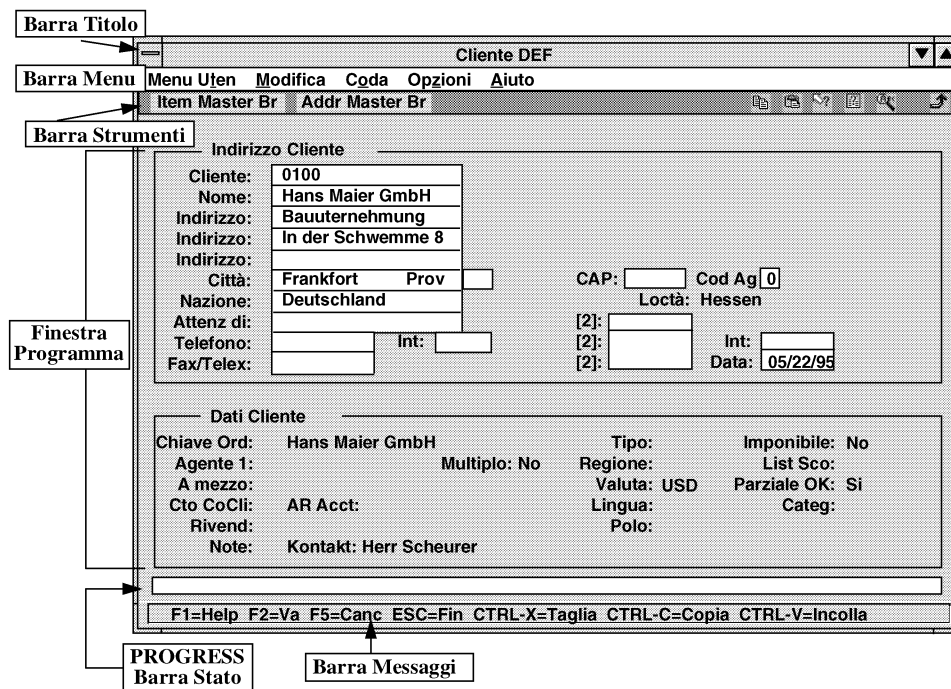


Figura 16. MFG/PRO per Windows - maschera

Utilizzando ad esempio la maschera Cliente DEF, in questa figura appaiono gli elementi di tale maschera in MFG/PRO per Windows.

Le pagine seguenti forniranno una descrizione di ciascun elemento.

Barra titolo

La barra del titolo contiene il nome del programma che si sta eseguendo e consente di uscire dal programma e di ridurre o ingrandire la maschera.

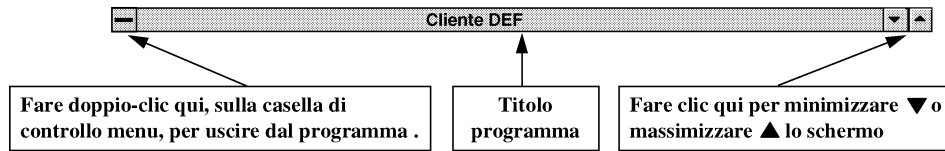


Figura 17. Barra titolo

Barra menu

Esegue le varie operazioni facendo clic sugli elementi della barra menu. I menu a tendina associati a ciascun elemento, vengono descritti qui in dettaglio.

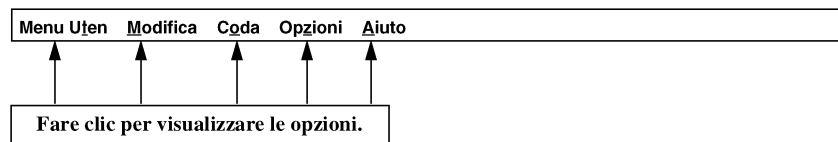


Figura 18. Barra menu

Menu Utente

Richiamare i vari programmi con il Menu Utente.

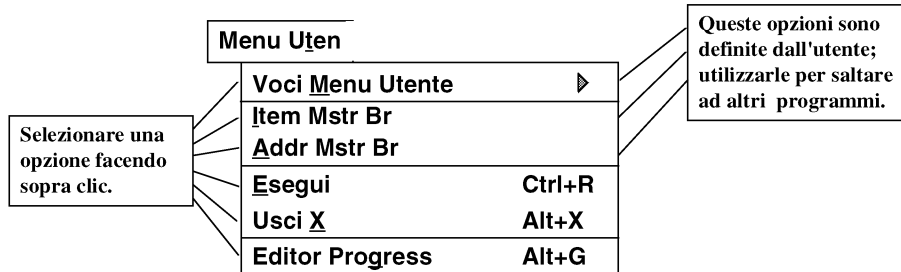


Figura 19. Menu Utente

Esecuzione di un programma dal Menu Utente

Eeguire i programmi di PROGRESS con questa opzione.

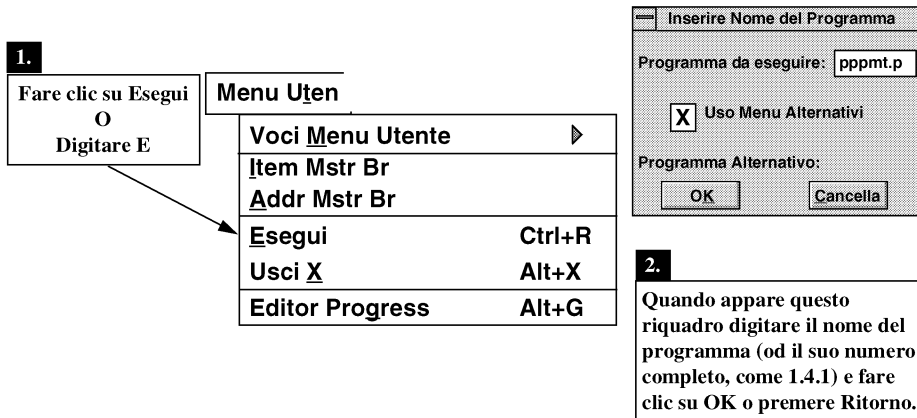


Figura 20. Esecuzione di un programma dal Menu Utente

Uscita

Uscire dal programma corrente con questa opzione. Dalla maschera di un menu, questa opzione provoca l'uscita da MFG/PRO. Esiste un tasto rapido.

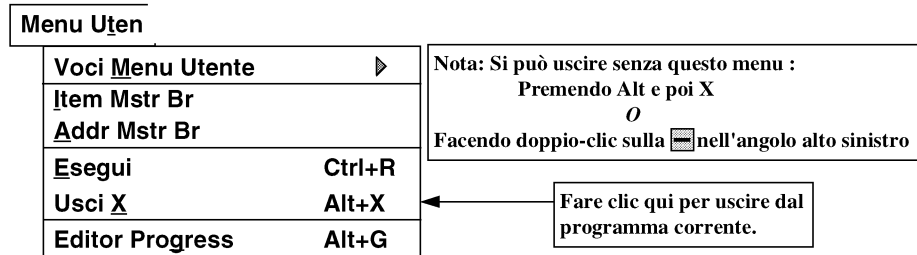


Figura 21. Uscire con il Menu Utente

Editor di PROGRESS

Eseguire l'Editor di PROGRESS con questa opzione.

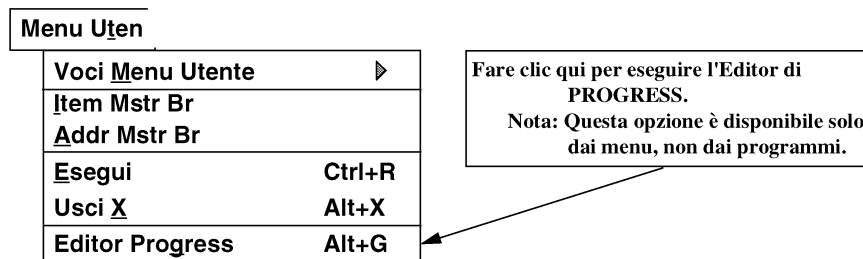


Figura 22. Esecuzione dell'Editor di PROGRESS con il Menu Utente

Menu Modifica

Questo menu a tendina offre le operazioni di modifica standard di Windows: taglia, copia ed incolla testo.

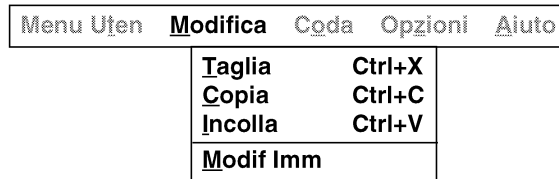


Figura 23. Menu a tendina Modifica

Tagliare, copiare ed incollare con il menu Modifica

Tagliare del testo significa cancellarlo dalla sua posizione corrente e copiarlo negli Appunti di Windows. Copiare è analogo, ma l'elemento copiato rimane nella sua posizione originaria. In entrambi i casi, è possibile incollare l'elemento in un'altra posizione, nello stesso file o in un altro.

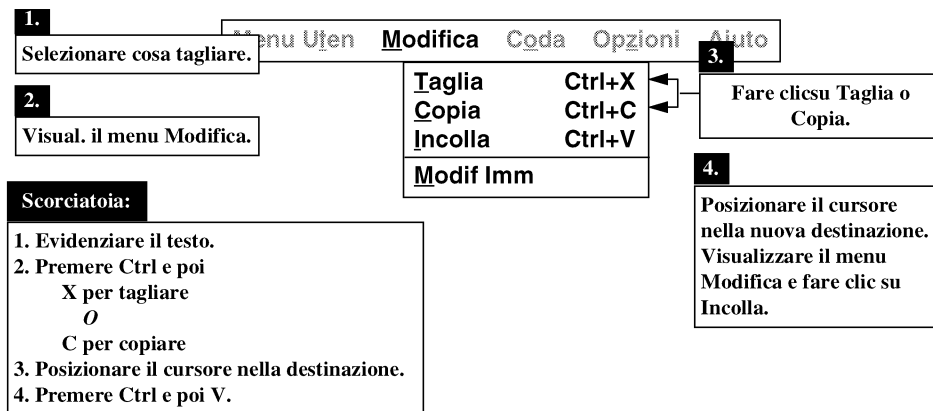


Figura 24. Tagliare, copiare ed incollare

Attenzione: Commenti (gpcmmt.p), non accetta elementi incollati dal menu Modifica, ma funziona con l'icona Incolla (per un massimo di 76 caratteri).

Modifica delle immagini con il menu Modifica

Con l'opzione Modif Imm del menu Modifica, si uniscono le immagini con le informazioni contenute nel proprio database. Ad esempio, avendo un codice articolo 1000, è possibile associare all'articolo l'immagine 1000.bmp. Successivamente, con il cursore sul campo Codice Articolo con valore 1000, fare clic su Modif Imm per eseguire Paintbrush (o a qualche altro elaboratore di immagini) per visualizzare o modificare l'immagine. Ad esempio, è possibile associare gli articoli alle loro figure o gli ordini di acquisto con le immagini prese da scanner degli ordini. Il programma grafico memorizza queste immagini nella directory di lavoro.

Per utilizzare un programma di immagini diverso da Paintbrush, specificarlo nel proprio PROGRESS.ini file.

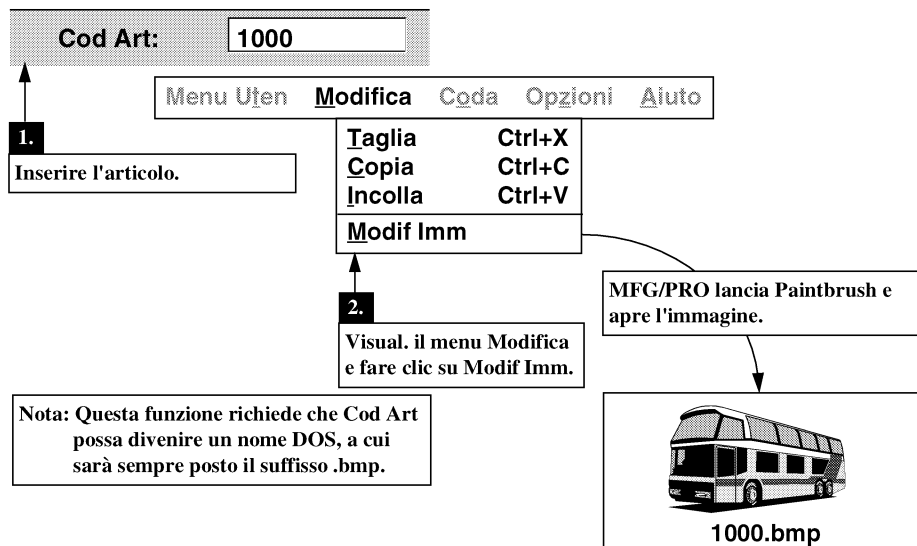


Figura 25. Modifica delle immagini

Menu Coda

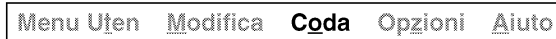


Figura 26. Menu Coda

Questo menu è riservato per l'attivazione futura di flussi di lavoro (workflow).

Menu Opzioni

Per abilitare o disabilitare un'opzione, far scendere il menu e poi fare clic sull'opzione o digitare la sua prima lettera. Un segno di spunta vicino all'opzione indica che è attiva.

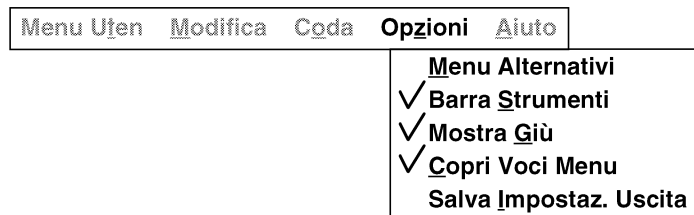


Figura 27. Menu Opzioni

Menu Alternativi

Questa opzione utilizza le versioni complete dei programmi di Windows in alternativa alle versioni provvisorie dei programmi standard di MFG/PRO che vengono eseguite all'interno di una finestra. Se si disabilita il Menu Alternativi, i programmi Elenco, ad esempio, ritornano ad essere Interrogazioni. Tutte le alternative disponibili possono essere riviste e costruite in Menu Alternativi DEF (36.20.3).

Barra Strumenti

Questa opzione abilita o disabilita la Barra Strumenti. La Barra Strumenti appare sotto la barra menu e contiene i pulsanti per l'esecuzione dei programmi.

Mostra Giù

Mostra Giù fa riferimento alle icone di menu a discesa, calcolatrici e calendari che appaiono vicino ai campi.

Ad esempio, se un calendario o una calcolatrice hanno un menu a discesa collegato al campo, vicino ad esso apparirà una piccola icona. Se Mostra Giù è disabilitato, queste icone non appaiono. I calendari vengono collegati ai campi delle date, le calcolatrici ai campi numerici ed i menu a discesa a campi specifici.

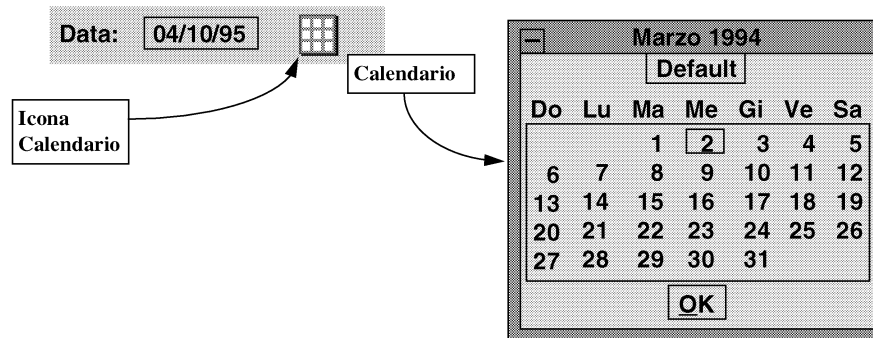


Figura 28. Menu a tendina per Calendario

Copri Voci Menu

Quando sono state impostate le protezioni dei menu per un determinato utente, l'opzione Copri Menu elimina tutte le voci del menu alle quali l'utente non ha accesso.

Salva Impostazioni Uscita

Questa opzione memorizza l'ultima posizione all'interno dell'albero dei menu quando si esce dalla sessione corrente. Quando si riesegue MFG/PRO, si ritorna a tale menu, evitando di passare da quello Principale e tutti i menu intermedi (a meno che non si modifichi il proprio stile menu dopo essere entrati in MFG/PRO). Memorizza inoltre le proprie impostazioni per:

- Menu Alternativi
- Barra Strumenti
- Mostra Giù
- Copri Voci Menu

Menu Aiuto

Questo menu fornisce l'aiuto su procedure, campi e programmi, e menu a discesa su campi selezionati.

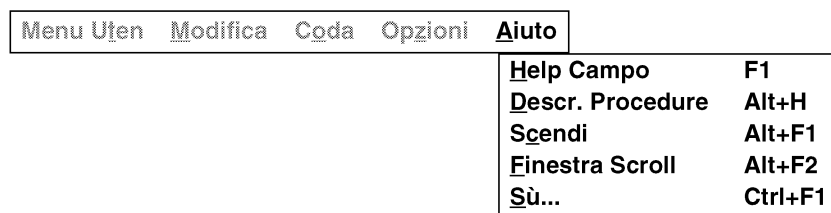


Figura 29. Menu Aiuto

Help Campo

Il modo più veloce di ottenere l'aiuto sul campo corrente consiste nel premere F1, ma può anche essere richiamato con il menu Aiuto.

Con il cursore sul campo, far scendere il menu Aiuto e fare clic su Help Campo.

Descrizione Procedure

All'interno di una procedura, far scendere il menu Aiuto e fare clic su Descrizione Procedure.

Scendi

Si utilizzano i menu a discesa per visualizzare i record disponibili per campi specifici; si seleziona poi un record per trascinarlo indietro nel campo.

Con il cursore sul campo, far scendere il menu Aiuto e fare clic su Scendi.

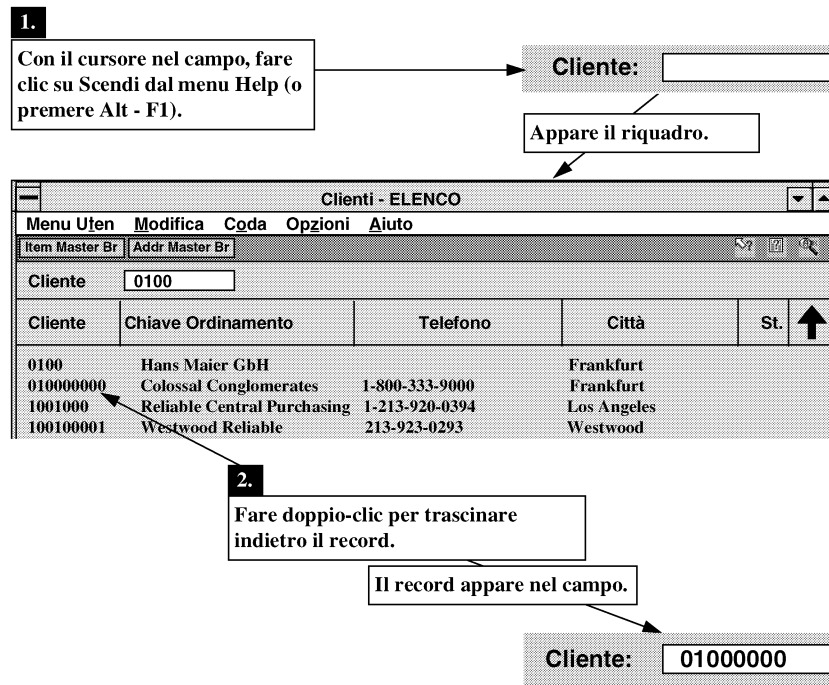


Figura 30. Scendi

Finestra scroll

Si utilizzano le finestre di scorrimento per visualizzare i record disponibili per campi specifici; si seleziona poi un record per trascinarlo indietro nel campo. Esse assomigliano agli elenchi ma contengono meno dettagli. Con il cursore sul campo, far scendere il menu Aiuto e fare clic su Finestra scroll.

The image shows a window titled "Clienti" containing a list of client records. The window has a title bar and a scroll bar on the right. Three callout boxes provide instructions: one at the top left explains sorting by column using the Tab key; one at the top right explains scrolling using arrow keys; one at the bottom left explains selecting a record and pressing Return to move it to the field.

Cliente	Chiave Ordinamento
0100	Hans Maier GmbH
0100-R	Maier Hans GmbH Buchhaltur
01000000	Colossal Conglomerates LTD
1001000	Reliable Central Purchasing
10010001	Westwood Reliable
10010003	Reliable Center

Figura 31. Finestra scroll

Su...

Questa opzione fornisce le informazioni tecniche relative a MFG/PRO. E' possibile visualizzare le stesse informazioni premendo Ctrl + F1.

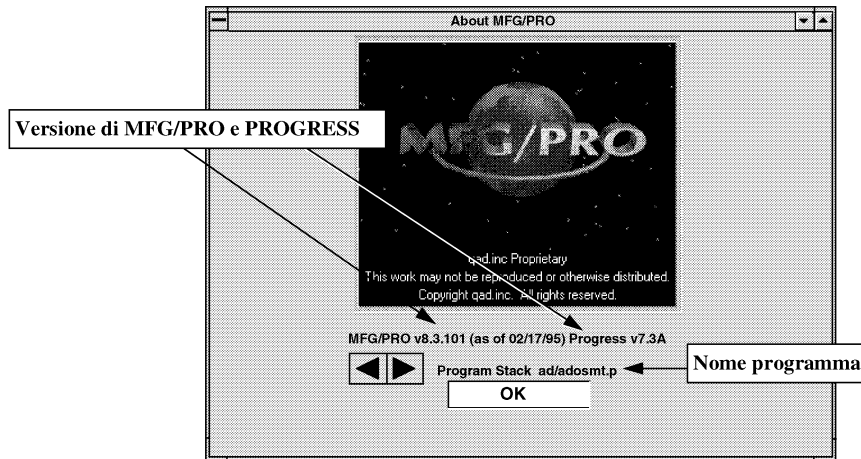


Figura 32. Maschera Aiuto Su...

Barra strumenti

La barra strumenti contiene i pulsanti per lanciare i programmi e gli strumenti. Se essa non è visibile sul proprio schermo, selezionare Barra Strumenti dal menu a tendina Opzioni.

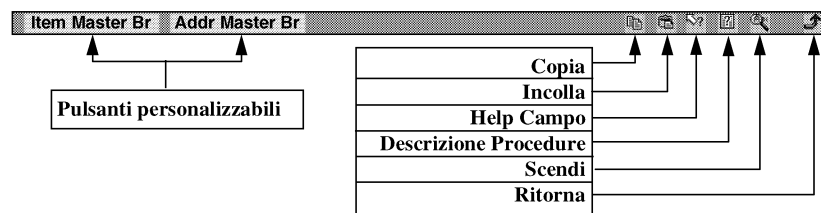


Figura 33. Barra strumenti

Non tutti i pulsanti illustrati qui appaiono su tutte le maschere. Ogni programma di MFG/PRO controlla quali visualizzare; l'icona di stampa, ad esempio, non è rilevante per alcuni programmi e lì non appare.

Pulsanti personalizzabili

Ci possono essere fino a quattro pulsanti sul lato sinistro della barra strumenti. Nell'esempio, ne esistono due: Item Master Browse e Address Master Browse.

Impostare questi pulsanti con il programma Strumenti DEF descritto nel capitolo Gestione Interfaccia di questa guida.

Lanciare un programma facendo clic sul suo pulsante.

Copia/Incolla

Utilizzare questi pulsanti per copiare i dati tra i campi, nello stesso programma o in programmi diversi.

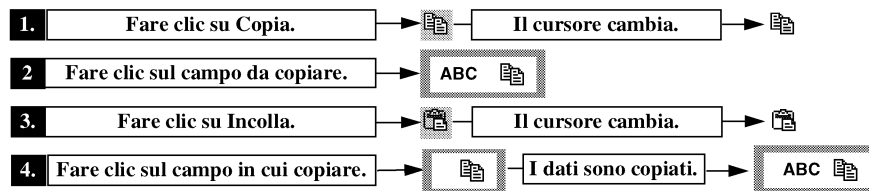


Figura 34. Copia da un campo ad un altro

Attenzione: Commenti (gpcmmt.p) accetta in una delle sue righe, un massimo di 76 caratteri incollati.

E' possibile copiare da ed in più campi in un'unica operazione.

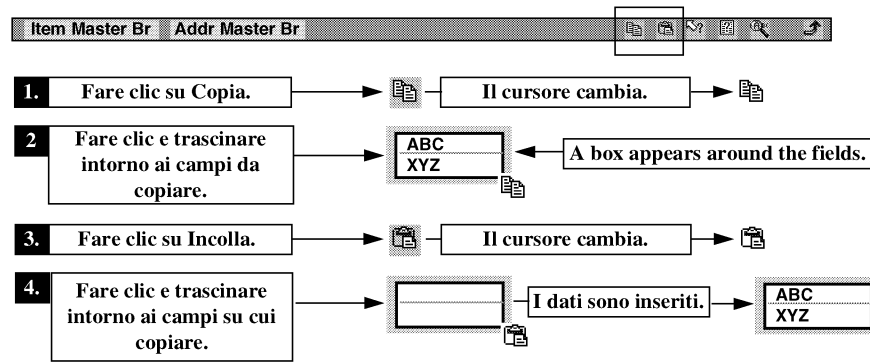


Figura 35. Copia di campi multipli

Aiuto Campo

E' possibile visualizzare l'aiuto di ciascun campo della maschera.

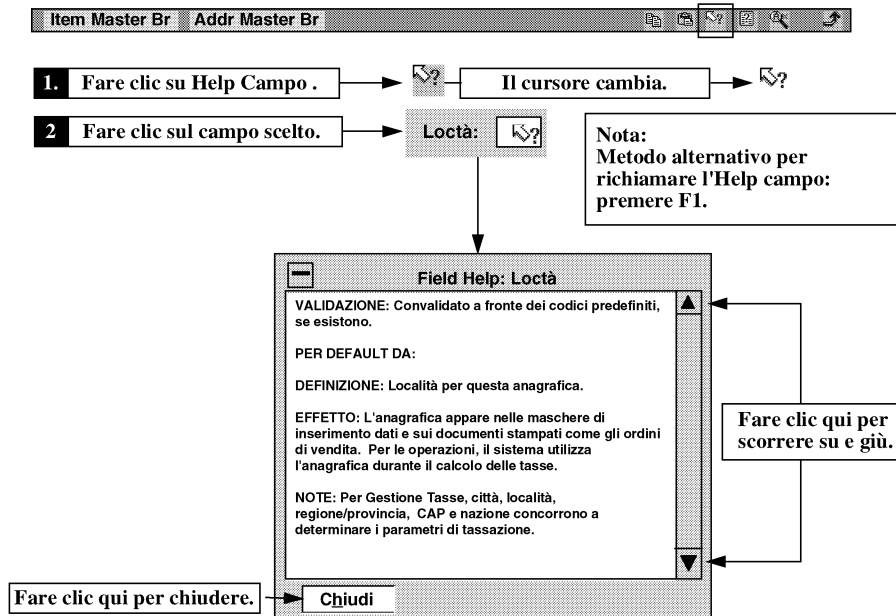


Figura 36. Visualizzazione di Help Campo

Aiuto Procedure

E' possibile visualizzare l'aiuto sulle procedure con l'icona Descrizione Procedure.

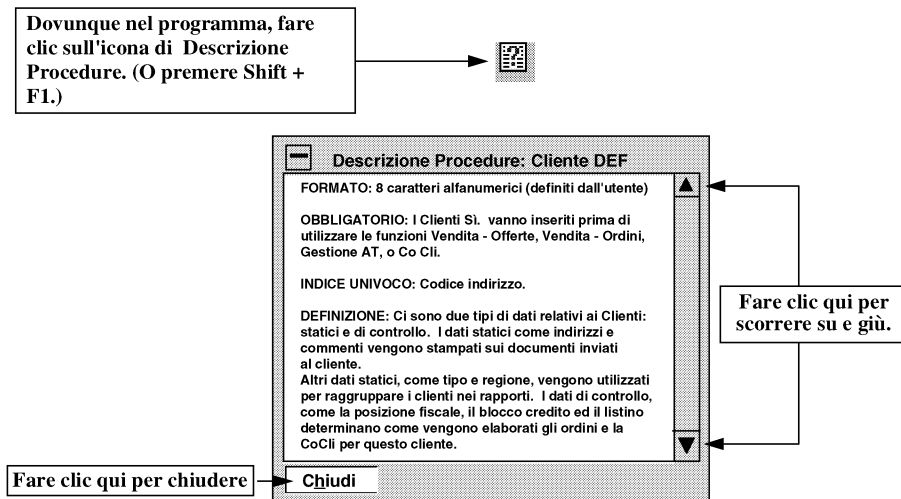


Figura 37. Visualizzazione di Descrizione Procedure

Scendi

Utilizzare le icone a discesa per visualizzare i record disponibili di campi specifici; selezionare poi un record da inserire nel campo. Per ulteriori dettagli, fare riferimento ai capitoli nei quali vengono trattati elenchi ed aiuto.

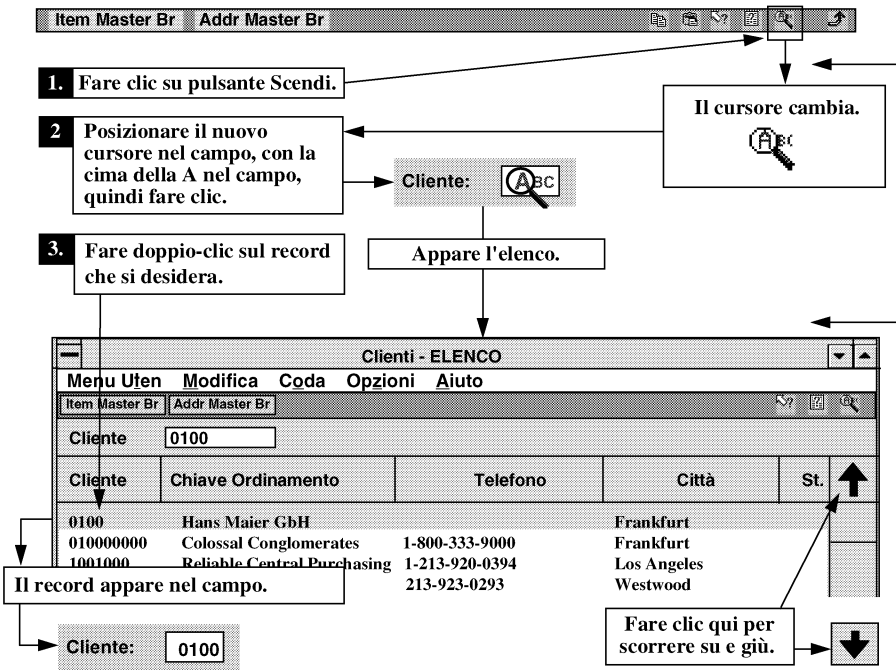


Figura 38. Icona Scendi

Ritorno

Fare clic su questa icona per uscire dal programma e tornare al menu.



Figura 39. Pulsante Ritorno

Finestra programma

La finestra programma visualizza i riquadri ed i campi del programma corrente.

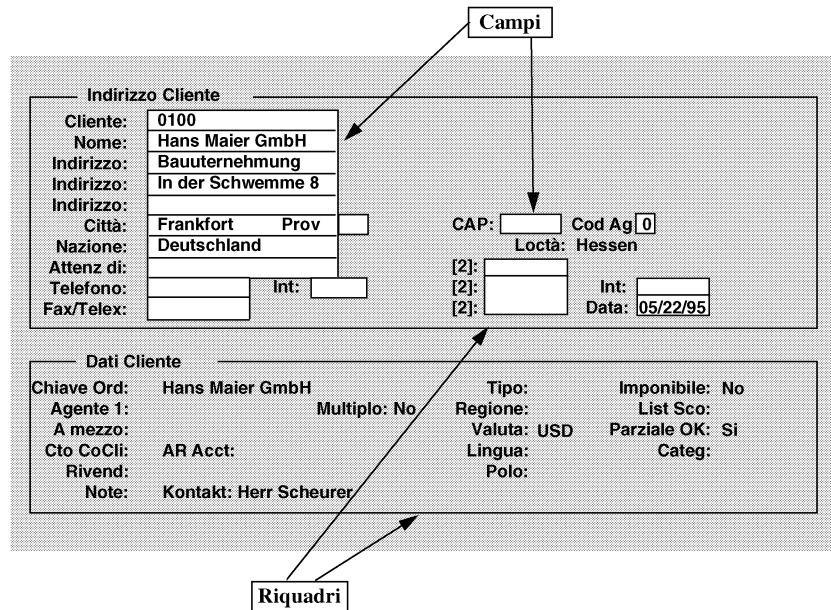


Figura 40. Finestra Programma

La finestra programma è composta da riquadri contenenti campi. In alcuni programmi, vi sono più riquadri di quanti se ne possano visualizzare in una volta, di conseguenza continuano ad apparire uno dopo l'altro.

Per informazioni dettagliate su come utilizzare la finestra programma, fare riferimento al capitolo relativo ai programmi.

Barra messaggio

La barra messaggio contiene i messaggi emessi da ciascun programma di PROGRESS.

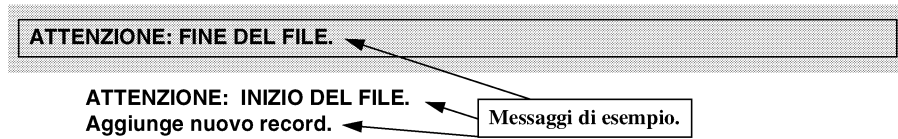


Figura 41. Barra messaggio

Barra stato

La barra stato contiene alcuni dei tasti comando che si possono utilizzare all'interno di un programma.

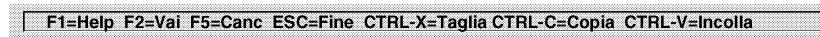


Figura 42. Barra stato

CAPITOLO 4 Programmi di Gestione, Reportistica ed Interrogazione

Questa sezione tratta i programmi di gestione, reportistica ed interrogazione e comprende i seguenti argomenti.

- Avvio dei programmi
- Inserimento dati chiave
- Utilizzo elenchi a discesa per ricerca di record
- Spostamento nelle maschere
- Selezione criteri del rapporto
- Invio di rapporti a stampanti, file e terminali
- Visualizzazione interrogazioni

Programmi di gestione

Con i programmi di gestione, si rivedono, aggiungono, modificano e cancellano i record del database.

Avvio del programma

Avviare il programma scegliendo uno di questi tre metodi:

- Fare doppio clic sull'opzione del programma nel suo menu.
Per i menu di tipo Comporre, un singolo clic è sufficiente.
- Fare clic sulla casella di selezione del menu, digitare il numero del menu e premere Invio.
Se il programma appare sul menu corrente, digitare semplicemente il numero.



Figura 43. Casella Selezione Menu: numero opzione

Se il programma appare in un menu diverso, richiamare tale menu e poi il programma.

Ad esempio, per eseguire il programma Cliente DEF dal Menu Principale:

- 1 Digitare 2 e premere Invio.
Apparirà il menu Indirizzi/Tasse.
- 2 Digitare 1 e premere Invio.
Apparirà il menu Cliente.
- 3 Digitare 1 e premere Invio.
Apparirà la maschera Cliente DEF.

Nota: Si può risparmiare tempo digitando 2.1.1 direttamente nella casella di selezione del Menu Principale e poi premere Invio. Per richiamare un programma da un sottomenu diverso, digitare un punto (.), poi, la serie di numeri dell'opzione. •

- Fare clic sulla casella di selezione del menu, inserire il nome del programma e premere Invio.

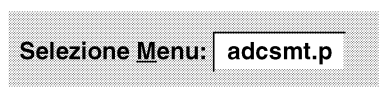


Figura 44. Casella Menu Selezione: nome programma

(adcsmt.p è Cliente DEF.)

Nota: Per imparare il nome di un programma, fare clic sul menu a tendina Aiuto all'interno del programma e fare clic su Su....

Inserimento dati chiave

Il programma appare con il cursore nel primo campo. Inserire i dati chiave in questo campo (in alcuni programmi, in più di un campo). I dati chiave identificano il record che si desidera. Tutti gli altri campi non sono accessibili fino a che non si inseriscono i dati chiave. Se si sta creando un nuovo record, inserire i nuovi dati chiave e poi andare sugli altri campi per completare il record.

Inserire i dati chiave e premere Invio.

Se non si sa quali sono i record voluti, è possibile, a seconda del programma, ricercarli nel database in tre modi:

- Premere le frecce su e giù per navigare attraverso i record.
- Accedere alla finestra di scorrimento dal menu di aiuto.
- Utilizzare lo Scendi nel campo.

Utilizzo elenchi a discesa per ricerca di record

Gli elenchi a discesa presentano un gruppo di record da cui scegliere. Utilizzarli quando, ad esempio, si conosce il nome del cliente ma non il codice.

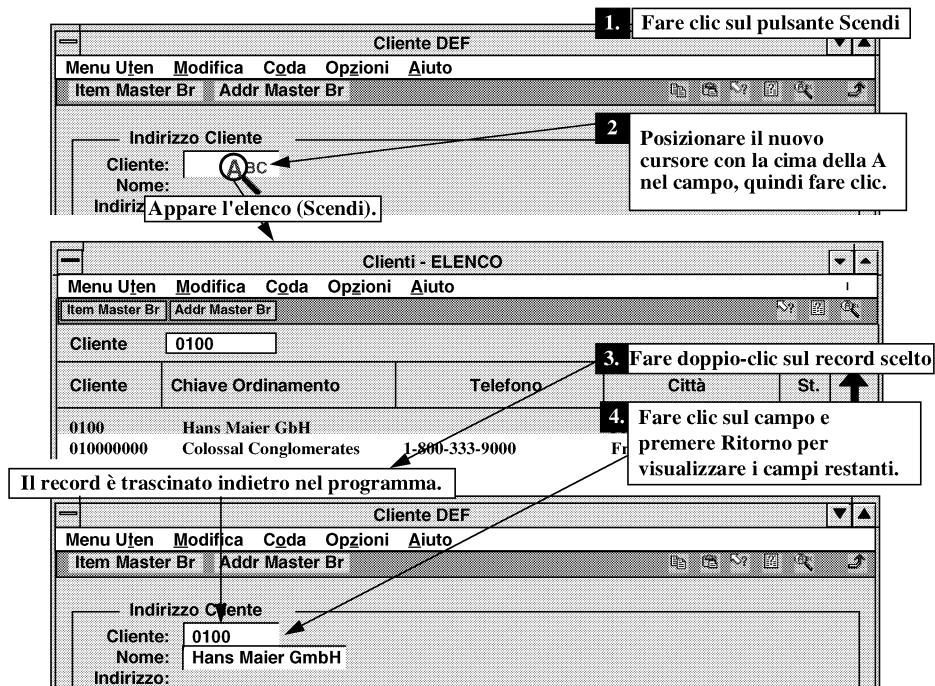


Figura 45. Elenchi a discesa per ricerca di record

Gli elenchi a discesa sono strumenti potenti per ricercare ed analizzare i dati. Questo esempio illustra solo uno dei metodi per ottenere le informazioni. Per ulteriori dettagli, fare riferimento al capitolo relativo agli elenchi.

Spostamento nelle maschere

Selezionando un record si completano i campi della maschera. Per i nuovi record, questi campi risultano vuoti, pronti per essere riempiti. Si avanza attraverso i campi con il mouse o con i tasti.

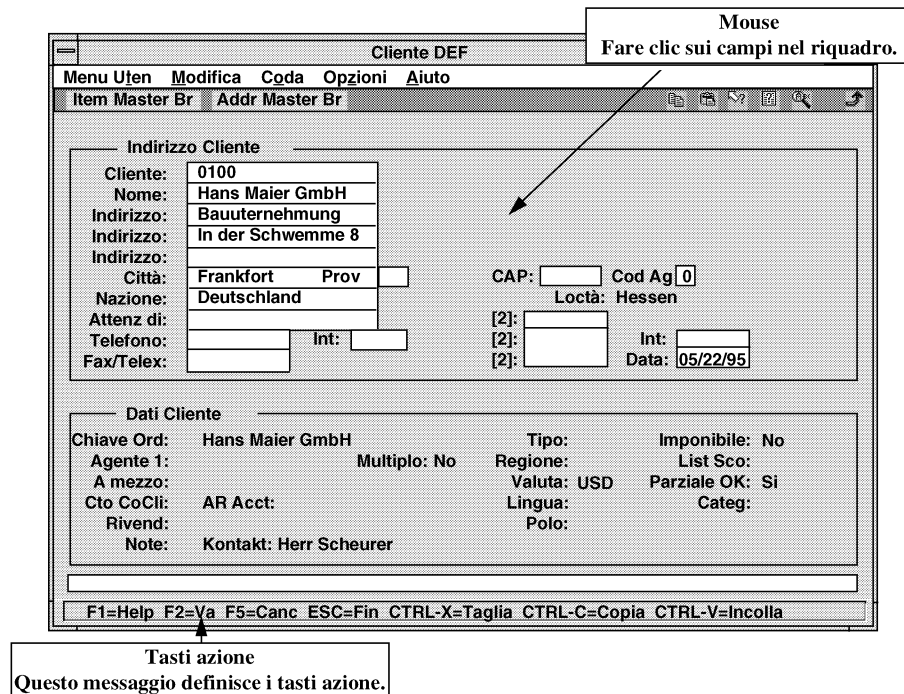


Figura 46. Spostamenti nelle maschere DEF

Il programma apre un riquadro di dati alla volta. I campi che si trovano nei riquadri chiusi appaiono in grigio.

Tabella 1. Tasti Acceleratori

Azione	Tasti	A Caratteri
Descrizione Procedure	Maius+ F1	
Nome programma	Ctrl + F1	
Help Campo	F1	F2
Avanti di un campo	Tab	
Avanti di un campo ed accetta inserimento	Invio	
Indietro di un campo	Maius+Tab	
Nome campo	Ctrl+F	
Svuota campo	Ctrl+x	F8
Copia/incolla	Ctrl+C/Ctrl+V	F11
Apri un elenco a discesa	Alt+F1	
Apri una finestra di scorrimento	Alt+F2	
Riquadro Succ.	F2	F1
Cancella record	F5	F5
Fine o Uscita	Esc	F4
Ferma programma	Ctrl+Interr.	Ctrl+C
Salta al programma	Alt+U	F6
Esegui programma per nome o numero	Ctrl+R	
Esci dal programma	Alt+X	
	(Da un menu, fa uscire da MFG/PRO.)	

Questa tabella indica come navigare in una maschera. Essa include, per riferimento, i tasti azione del prodotto MFG/PRO basato su caratteri.

Programmi per la reportistica

In questo caso, si utilizza Cliente RPT come esempio, gli stessi principi si applicano comunque a tutti i programmi per la reportistica. Produrre un rapporto in tre fasi:

- 1 Specificare i contenuti del rapporto.
- 2 Selezionare un dispositivo di stampa (stampante, terminale o file).
- 3 Stampare il rapporto.

Criteri di selezione

I programmi per la reportistica richiedono degli input per selezionare il contenuto dei rapporti. Si stampano i record selezionati in base ai propri criteri. E' possibile, ad esempio, stampare i clienti di uno specifico agente o di una specifica zona.

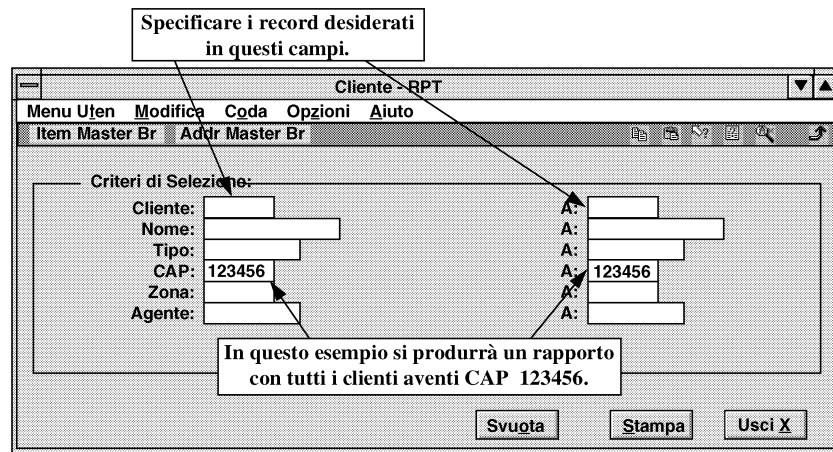


Figura 47. Cliente RPT: inserimento dei criteri di selezione

E' possibile produrre una certa varietà di rapporti a seconda delle proprie necessità. Lasciando vuoti tutti i campi si otterrà un rapporto con tutti i record.

Attenzione: Le finestre di scorrimento non funzionano correttamente all'interno dei rapporti. Si raccomanda quindi di non utilizzarle.

Utilizzo di stampanti e terminali

E' possibile inviare il rapporto ad una stampante, al proprio terminale, o ad un file (e poi eventualmente importarlo in un elaboratore di testi).

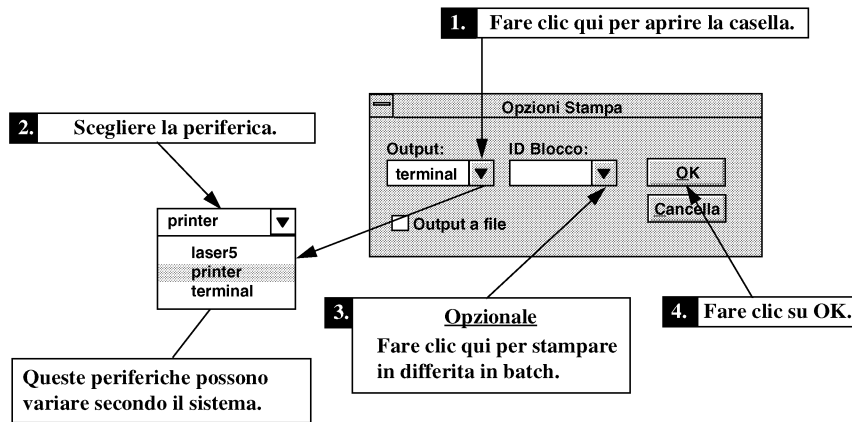


Figura 48. Stampa a video e su stampante

Stampa ad un file

E' possibile inviare il rapporto ad un file e poi eventualmente importarlo in un elaboratore di testi per riformattarlo o incorporarlo in un altro rapporto.

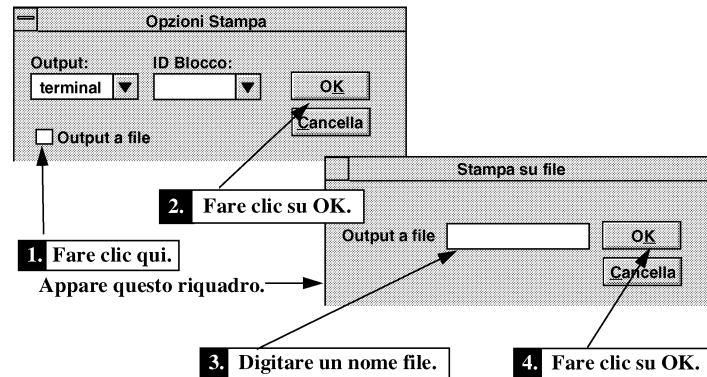


Figura 49. Stampa ad un file

Visualizzazione rapporti sul terminale

E' possibile scorrere i rapporti sul proprio terminale, ed effettuarvi modifiche e ricerche.

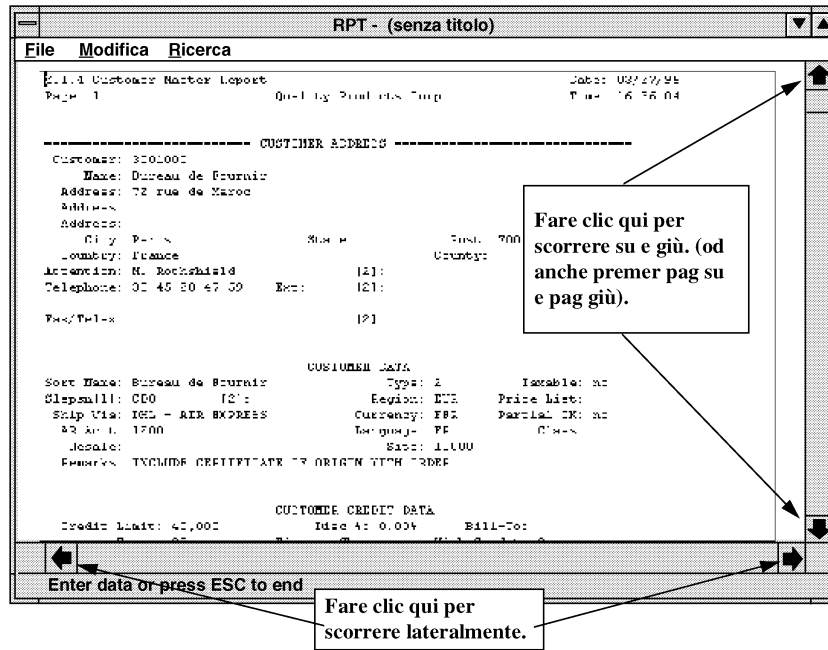


Figura 50. Scorrimento attraverso un rapporto

Apertura e salvataggio rapporti

Seguendo le procedure standard di Windows, è possibile aprire i rapporti esistenti e salvarne di nuovi come riferimento o da utilizzare in futuro.

F ile	M odifica	R icerca
A pri...	C trl+O	
C hiedi		
S alva		
S alva C ome...		
U sci X		

Figura 51. Apertura e salvataggio rapporti

Modifica rapporto

I rapporti sono, per default, di sola lettura, il che significa che non si possono modificare (sebbene sia possibile copiarne del testo da incollare in altri documenti o rapporti). Per modificare un rapporto, disabilitare prima l'attributo di sola lettura e poi copiare, tagliare ed inserire il testo nel rapporto.

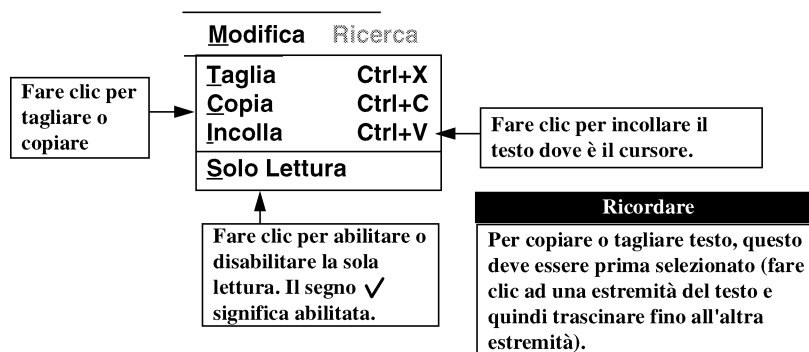
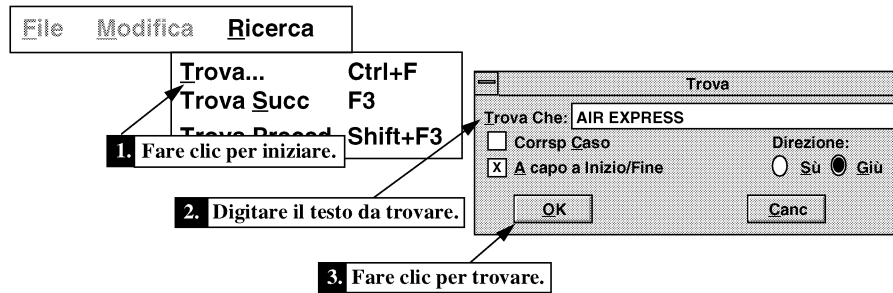


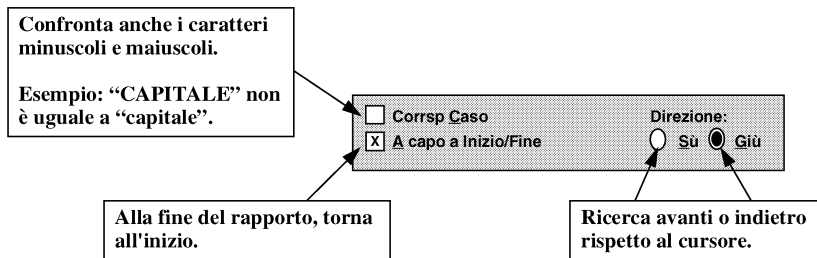
Figura 52. Modifica di un rapporto

Ricerca all'interno di un rapporto

E' possibile effettuare ricerche all'interno di rapporti visualizzati sul terminale.



Fare clic su queste funzionalità aggiuntive, se serve..



Le altre opzioni sono attive dopo essere entrati in Ricerca.

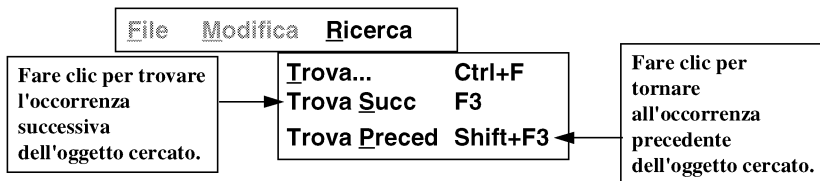


Figura 53. Ricerca all'interno di un rapporto

Programmi di interrogazione

I programmi di interrogazione consentono di osservare velocemente ad un insieme di dati ben definiti. In questo esempio viene utilizzato Anagrafica Articoli INT.

1. Selezionare i dati richiesti in questi campi. (Utilizzare le frecce su e giù per scorrere attraverso i dati).

2. Selezionare la periferica di output in questo campo. (Utilizzare le frecce su e giù per scorrere quelle disponibili).

3. Scorrere le pagine dell'elenco premendo la barra spaziatrice.

Dati Pianificazione Articolo					
Piano Princ:	si	Responsabile:			
Gest Sistema:	si	Fornitore:	501700	Pol Scarico:	si
Orizz Cong:	0	Polo OdA:	10000	Fittizio:	no
Da Ripianif:	no	Pur/Mfg:	P	Qtà Min:	0
Pol Pianif:	POQ	LT Fbr:	0	Qtà Max:	0
Qtà Ord:	0	LT Acq:	1	Multiplo:	0
Qtà Lotto:	1.0	Ispez:	no	Resa %:	100.00%
Periodo:	7	LT Isp:	0	T Lvrz:	0.000
Scorta Sic:	0	LT Cum:	1	T Prep:	0.000
Tempo Sic:	0	Cod Rete:			
Pto Riord:	0	Cod Ciclo:			
Mod:	AA	Distinta Base:			

Figura 54. Anagrafica Articoli INT

CAPITOLO 5 Elenchi

Gli elenchi visualizzano dati. Essi appaiono in una finestra simile a quella di un programma DEF o RPT. Inoltre, si apre un elenco quando si seleziona l'opzione di aiuto Scendi su un campo per il quale l'elenco è disponibile.

E' possibile filtrare, ordinare, stampare e rappresentare graficamente i dati visualizzati nell'elenco.

Accedere agli elenchi

Si accede agli elenchi dai menu o dai campi opportuni nei programmi.

Elenchi di interrogazione

Gli elenchi di interrogazione sono disponibili dai menu. E' necessario abilitare il Menu Alternativi del menu a tendina Opzioni, per accedere a questi elenchi che sostituiscono molte delle interrogazioni standard di MFG/PRO. Da questi programmi è possibile rivedere, filtrare, ordinare, stampare e rappresentare graficamente i dati.

Accedere a questi elenchi selezionando il loro numero dal menu o fare doppio clic su di essi.

Elenchi a discesa

Molti elenchi sono disponibili come "Scendi" all'interno di programmi di gestione, interrogazione e reportistica. Se si esegue la discesa sul campo cliente, appare ad esempio un programma di elenco dei clienti. Gli elenchi accessibili in questo modo hanno le stesse caratteristiche di quelli di interrogazione e consentono inoltre di selezionare un record da trascinare per riportarlo nel programma chiamante (nel nostro esempio, Cliente DEF) per essere elaborato.

Per accedere ad un elenco a discesa, posizionare il cursore nel campo appropriato e poi:

- Premere Alt-F1.

o

- Fare clic sul menu Aiuto e poi su Scendi.

o

- Fare clic sull'icona a discesa e poi sul campo.

Utilizzo elenchi

Gli elenchi aiutano a trovare le informazioni più velocemente.

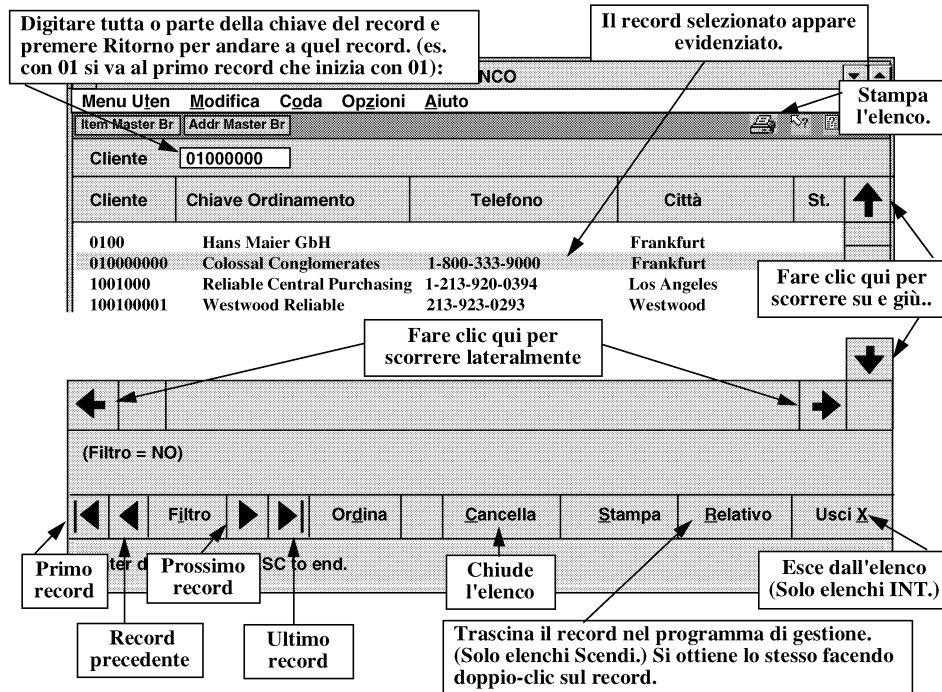


Figura 55. Elenco - maschera

Filtri elenchi

I filtri consentono di visualizzare i record filtrandoli in base alle proprie specifiche. Ad esempio, è possibile scartare tutti i clienti non localizzati in una particolare regione o città o codice postale.

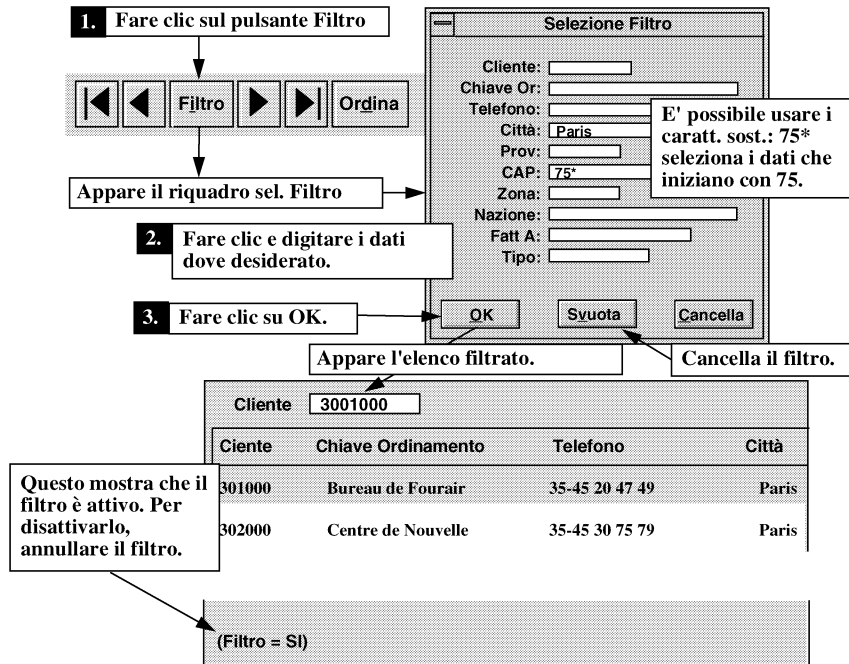


Figura 56. Filtro di un elenco

Ordinamento di elenchi

E' possibile ordinare gli elenchi per uno qualunque dei primi 10 campi in ordine ascendente o discendente.

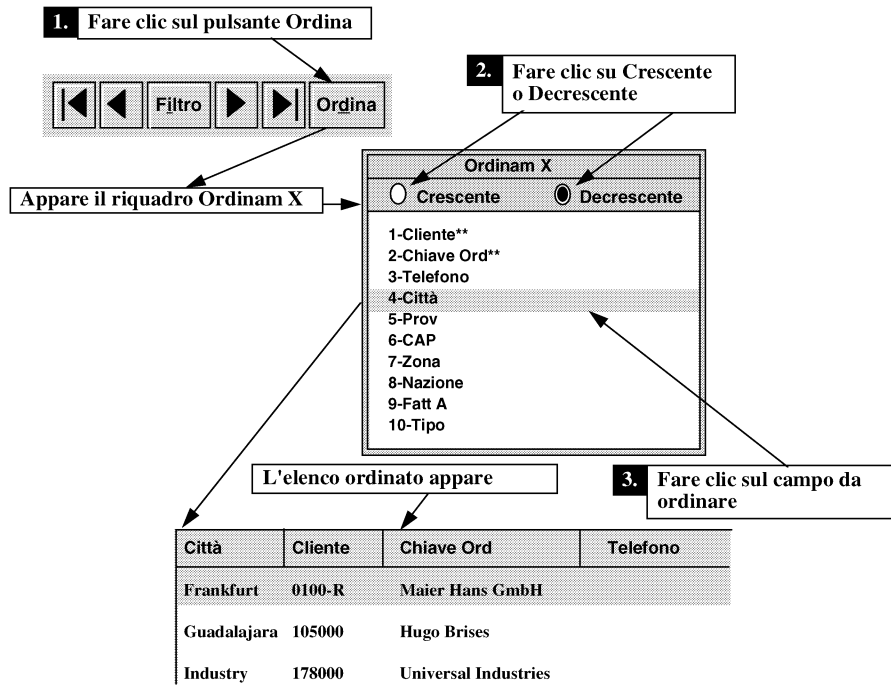


Figura 57. Ordinamento di un elenco

Utilizzo della Grafica Elenchi

Elenca graficamente le informazioni contenute in un elenco. E' possibile visualizzare i grafici sullo schermo e stamparli. La grafica elenchi è disponibile solo in MFG/PRO per Windows.

- 1 Accedere allo strumento grafico selezionando il pulsante grafico della finestra elenco. MFG/PRO visualizzerà la finestra Criterio Selezione Grafico.

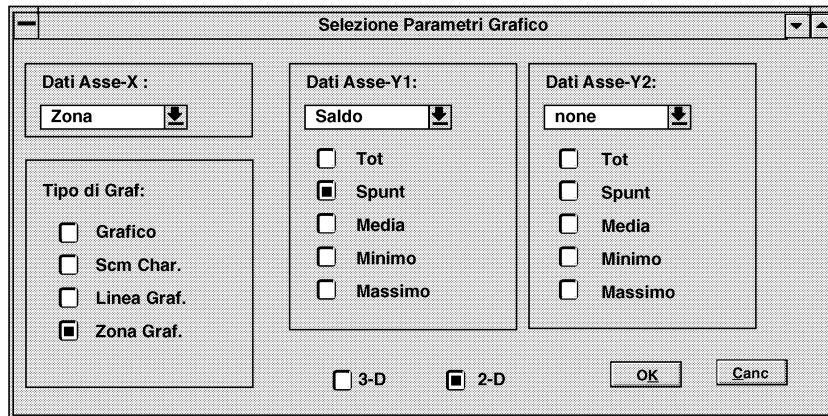


Figura 58. Criterio Selezione Grafico

- 2 Selezionare le informazioni desiderate per Asse-X, Asse-Y1 e Asse-Y2. Per visualizzare l'elenco delle selezioni possibili, fare clic sulla freccia giù vicino a questo campo.

Nota: Provare a selezionare un Asse-X che ha pochi record. I grafici che contengono molti record nella selezione Asse-X sono difficilmente leggibili.³

- 3 Selezionare il tipo di grafico.

Nota: Grafici a torta gestiscono un solo Asse-X.

- 4 Selezionare la visualizzazione tridimensionale o bidimensionale.

- 5 Assicurarsi che le impostazioni di Dati Non Filtrati o Dati Filtrati, corrispondano a quelle dell'elenco dal quale si è aperta la finestra Criterio Selezione Grafico.
- 6 Fare clic sul pulsante OK, apparirà la finestra Grafico.

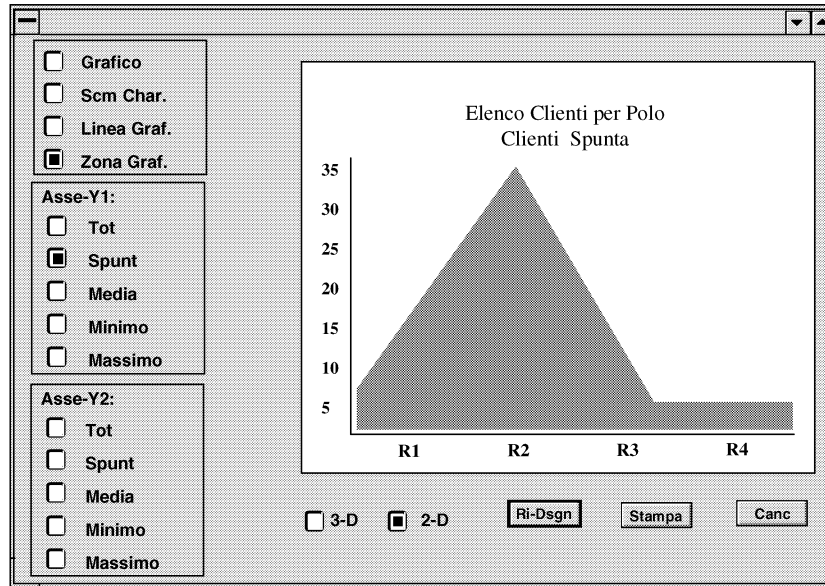


Figura 59. Finestra Grafico

- 7 Se si desidera ridisegnare il grafico in un altro formato o modificare gli assi Y1 o Y2, effettuare queste modifiche e fare clic sul pulsante Rdsgn.

Nota: Il grafico non viene rinfrescato automaticamente. Se si sposta o si copre la finestra, si dovrà selezionare il pulsante Rdsgn per visualizzare nuovamente il grafico.⁸

- 8 Selezionare il pulsante Stampa se si desidera ottenere una copia stampata del grafico.
- 9 Per tornare alla finestra Selezione Parametri Grafico, selezionare il pulsante Canc.

CAPITOLO 6 **Aiuto**

MFG/PRO per Windows ha a disposizione un aiuto in linea per l'assistenza agli utenti. E' possibile richiamare l'aiuto su campi e procedure, ed anche un aiuto più tecnico per conoscere nomi di campi e di programmi.

Anche gli elenchi a discesa rappresentano un tipo di aiuto; vengono illustrati nel capitolo relativo agli elenchi.

In questa sezione vengono trattati i seguenti argomenti:

- Come ottenere l'aiuto sulle procedure
- Come ottenere l'aiuto sui campi
- Come imparare i nomi dei campi
- Come imparare i nomi dei programmi
- Come eseguire i programmi

Aiuto sul campo

E' possibile accedere all'aiuto relativo al campo corrente o ad uno qualsiasi dei campi che appaiono nella maschera.

Accedere all'aiuto sul campo corrente

E' possibile accedere all'aiuto sul campo corrente tramite la tastiera o attraverso il menu a tendina Aiuto.

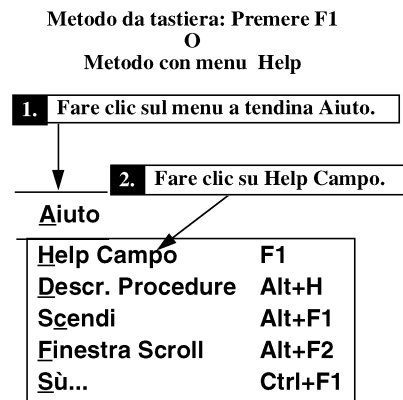


Figura 60. Accesso all'aiuto sul campo tramite tastiera e menu

Accedere all'aiuto di uno dei campi della maschera

Utilizzare l'icona Help Campo per accedere all'aiuto di uno dei campi della maschera.

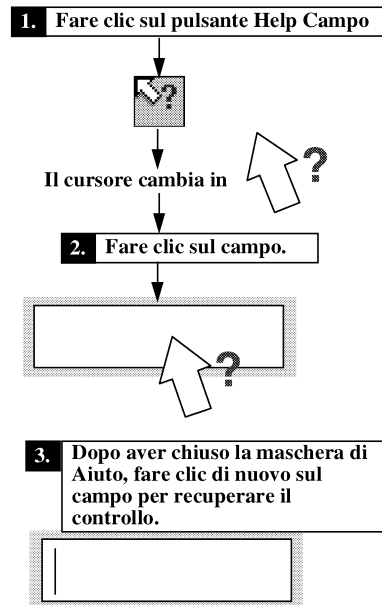


Figura 61. Accedere all'aiuto di uno dei campi della maschera

Leggere l'aiuto sul campo

L'aiuto sul campo appare in un'apposita finestra così da poterlo scorrere con i convenzionali strumenti di Windows.

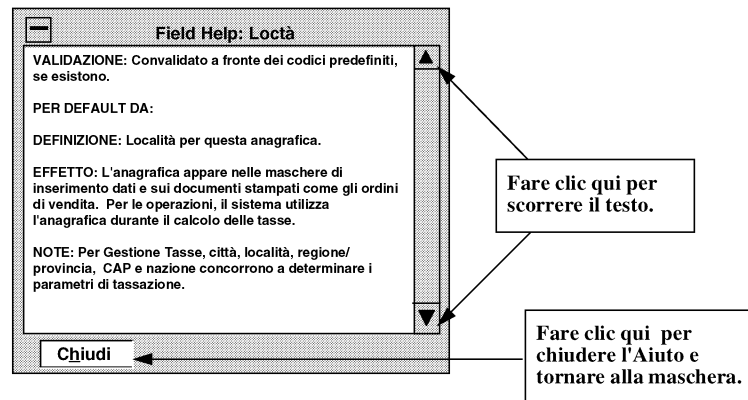


Figura 62. Help Campo - finestra

Descrizione Procedure

Descrizione Procedure illustra il programma che si sta utilizzando. E' possibile accedervi per ottenere l'aiuto sulle relazioni tra i campi ed il flusso di lavoro, in due modi.

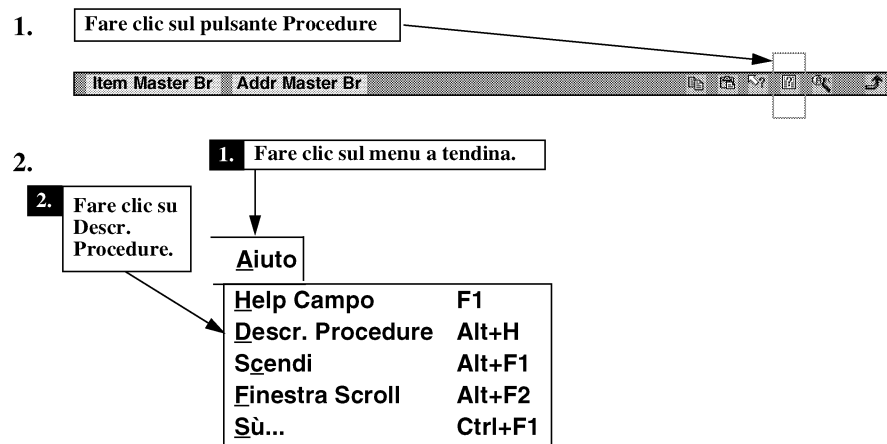


Figura 63. Due modi di accedere a Descrizione Procedure

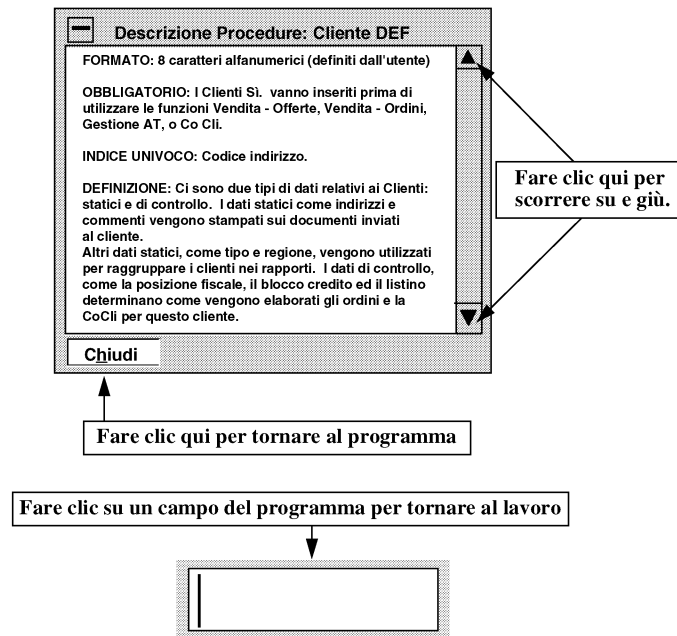


Figura 64. Lettura descrizione procedure

Nomi dei campi

I nomi dei campi sono nomi effettivi di programmazione assegnati ai campi di ciascun programma. Sono diversi dalle etichette visualizzate vicino ai campi.

Per l'analisi, l'assegnazione di nuovi elenchi a discesa e per la programmazione, è necessario conoscere i nomi dei campi.

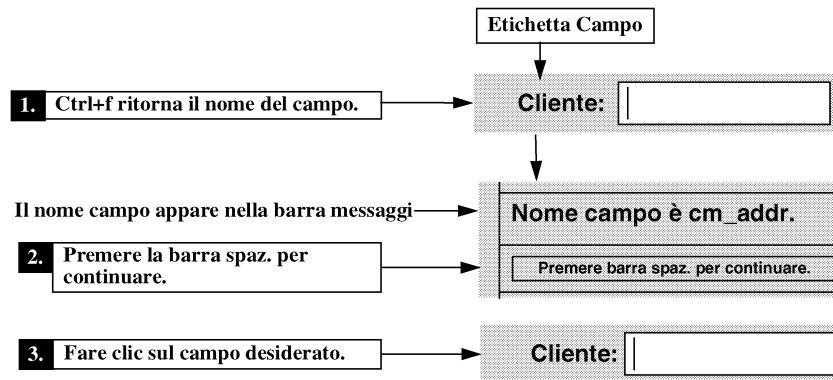


Figura 65. Come ottenere il nome di un campo

Nomi dei programmi

Ciò che appare nella barra del titolo all'inizio della maschera non è il nome del programma. L'effettivo nome del programma è disponibile dal menu Aiuto. Può interessare l'utente perché è possibile richiamare il programma inserendo il suo nome in una delle caselle di selezione di menu, risparmiando così del tempo.

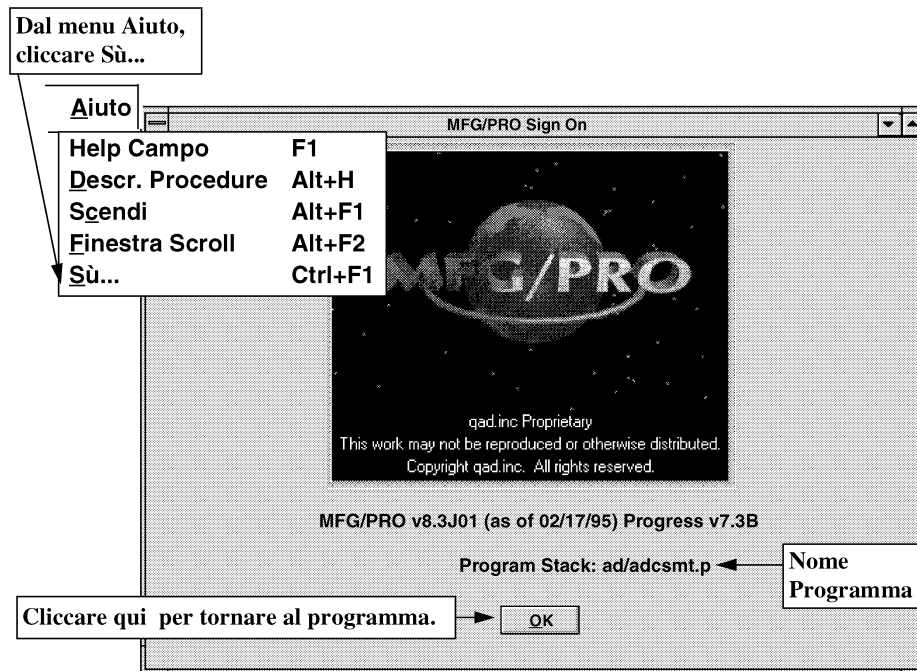


Figura 66. Ricerca del nome del programma e dei numeri di versione

Queste informazioni sono di interesse soprattutto per i programmatori. Lo stack indica dove si è stati e diventa importante per l'attività diagnostica.

Per il lavoro quotidiano, è possibile utilizzare il nome del programma per eseguire il programma da qualsiasi casella di selezione di menu.

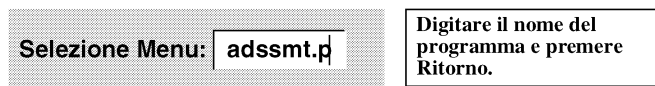


Figura 67. Esecuzione dei programmi dalla casella di selezione menu

CAPITOLO 7 Gestione Interfaccia

Con MFG/PRO per Windows, si ha un maggior grado di controllo sull'interfaccia utente rispetto al prodotto basato su caratteri. Il controllo dell'interfaccia si trova nel menu GUI: Gestione Sistema MNU (36.20); (GUI sta per Interfaccia Grafica Utente - Grapichal User Interface).

Questo capitolo si occupa dei programmi dedicati alla gestione dell'interfaccia ed in particolare di:

- Maschere GUI
- Scendi DEF
- Strumenti DEF
- Menu alternativi
- Lista Cod Predefiniti DEF
- Protez Finestra/Personal DEF
- Vista DEF
- Elenco DEF

GUI: Gestione Sistema MNU

Questi programmi di gestione dell'interfaccia sono piuttosto diversi dalle altre maschere, ed è qui che verranno esaminate le diversità.

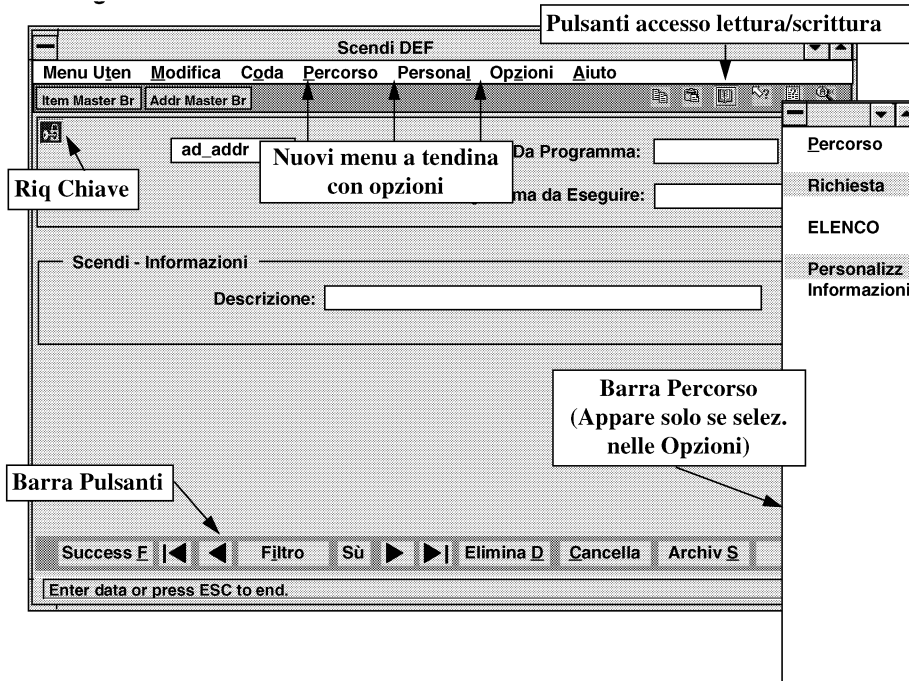


Figura 68. Maschera di esempio

Barra menu

Questi programmi di gestione dell'interfaccia hanno due menu a tendina in più: Percorso e Personal. Anche il menu Opzioni ha qualche funzionalità aggiuntiva.

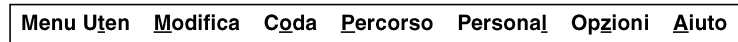


Figura 69. Barra menu

Menu a tendina Percorso

Il menu a tendina Percorso, aiuta l'utente a muoversi nell'interfaccia. In questi programmi è possibile specificare singoli riquadri come personalizzati (che appaiono automaticamente quando si richiama il programma) o a richiesta (che appaiono solo quando richiesti). Questo tipo di menu indica lo stato dei riquadri.

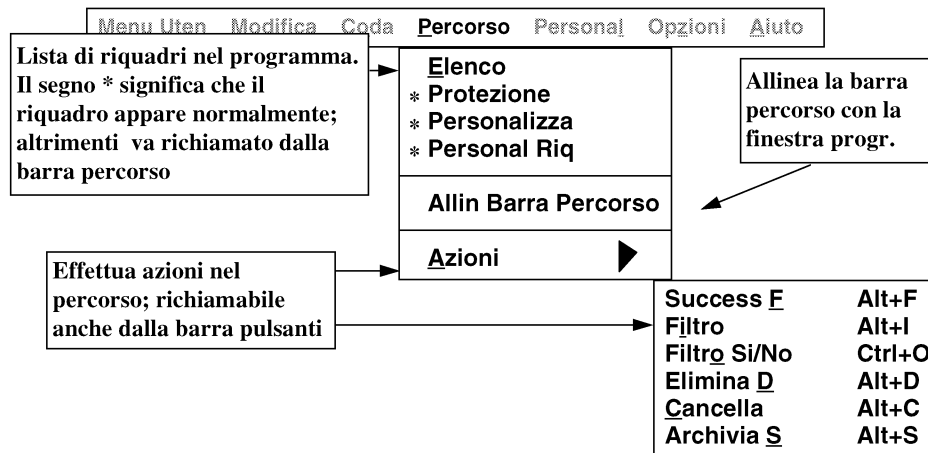


Figura 70. Menu a tendina Percorso (dal programma Protezione)

Menu a tendina Personal.

Il menu a tendina Personal. aiuta l'utente a riordinare i riquadri nel programma.

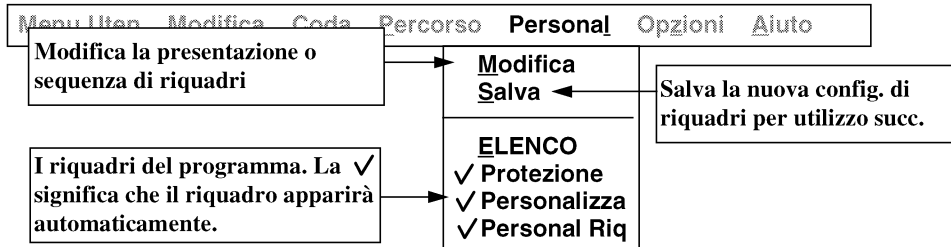


Figura 71. Menu a tendina Personal.

Riconfigurazione dei riquadri

E' possibile specificare i riquadri da visualizzare automaticamente e le loro sequenze. E' possibile utilizzare questa configurazione una volta o, dal menu a tendina Personal, salvarla definitivamente. Per questo esempio è stato utilizzato Protez Finestra/Personal DEF. Fare clic sull'opzione Modifica dal menu a tendina Personal.

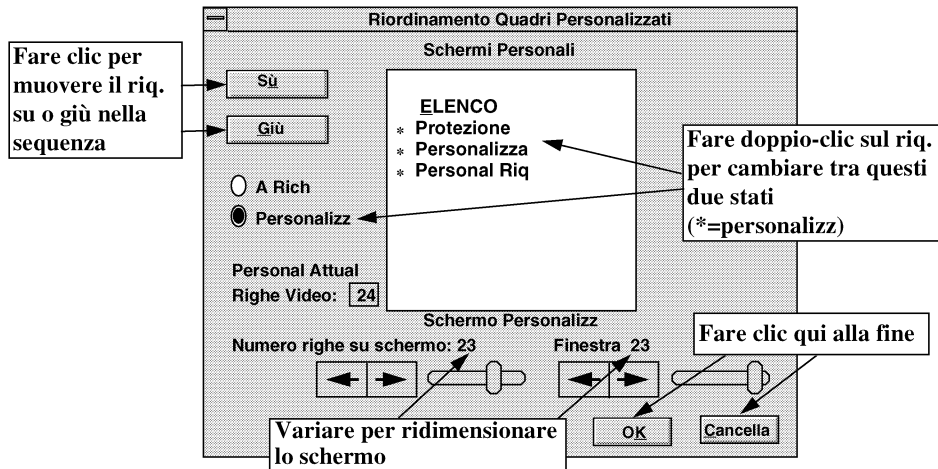


Figura 72. Riconfigurazione dell'interfaccia

Menu a tendina Opzioni

Questo menu a tendina dispone di due opzioni uniche per GUI: Gestione Sistema MNU: Barra Percorso e Solo Lettura. Per dettagli sulle altre opzioni, consultare il Capitolo 3.

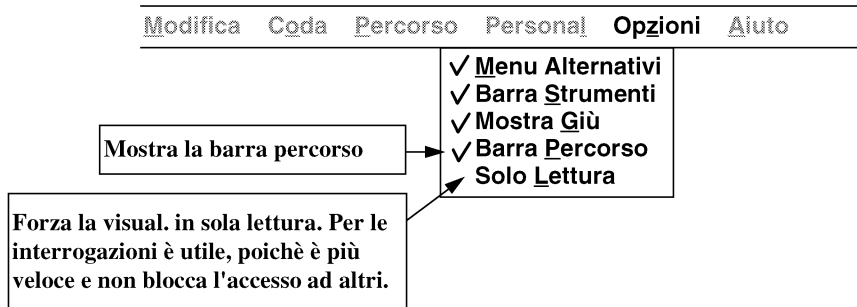


Figura 73. Menu a tendina Opzioni

Barra Percorso

La Barra Percorso appare quando la si seleziona dal menu a tendina Opzioni; visualizza i riquadri ed il loro stato (personalizzato o richiesto). E' possibile andare direttamente ai riquadri facendo clic su di essi.

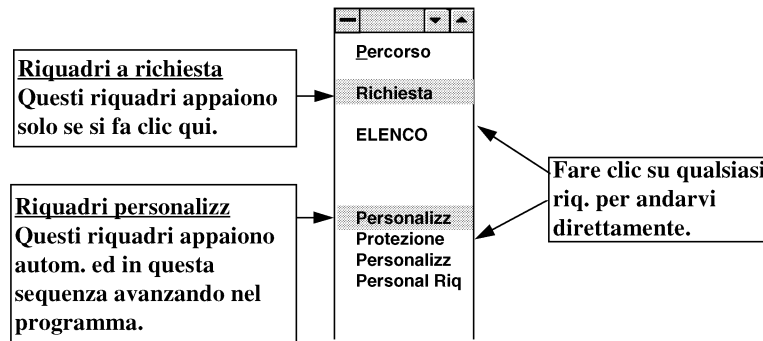
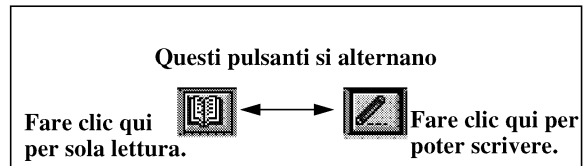


Figura 74. La barra Percorso

Barra strumenti

Due nuovi pulsanti sono specifici di questi programmi; essi controllano l'accesso in solo lettura o in scrittura.



Perché sola lettura?

1. Per le interrogazioni, è più veloce.
2. Permette l'accesso simultaneo ad altri.

Figura 75. Pulsanti di accesso Solo Lettura/Scrittura

Riquadro della chiave

Il riquadro della chiave contiene l'identificatore di record univoco. E' composto da un'icona che indica lo stato del record.

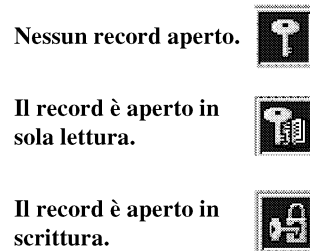


Figura 76. Icone del riquadro chiave

Barra pulsanti

I programmi di gestione dell'interfaccia hanno una barra pulsanti posta in fondo alla maschera.

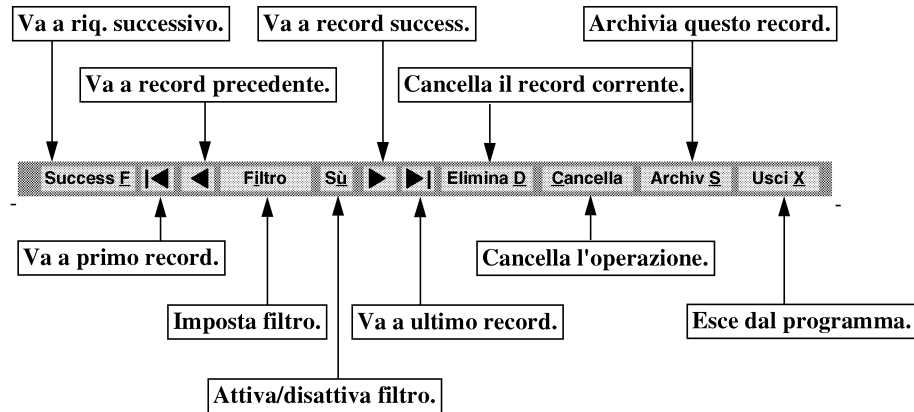


Figura 77. Barra pulsanti

Programmi Gestione Interfaccia

Con questo argomento si conclude la panoramica sugli elementi dell'interfaccia univoci per i programmi di gestione dell'interfaccia. Da ora in poi, si affronteranno i programmi stessi.

Gestione dei menu a discesa

Questo programma (mgdrlmt.p) è rappresentato dall'Opzione 1 di GUI: Gestione Sistema MNU.

I menu a discesa sono elenchi collegati ai campi nei programmi; aiutano l'utente a recuperare i record da rivedere o modificare. Il capitolo relativo agli elenchi tratta in dettaglio il loro utilizzo. Questo programma collega gli elenchi ai campi.

Prima di utilizzare questo programma, si deve conoscere il nome del campo al quale allegare l'elenco, il nome del programma del campo ed il nome del programma dell'elenco da allegare.

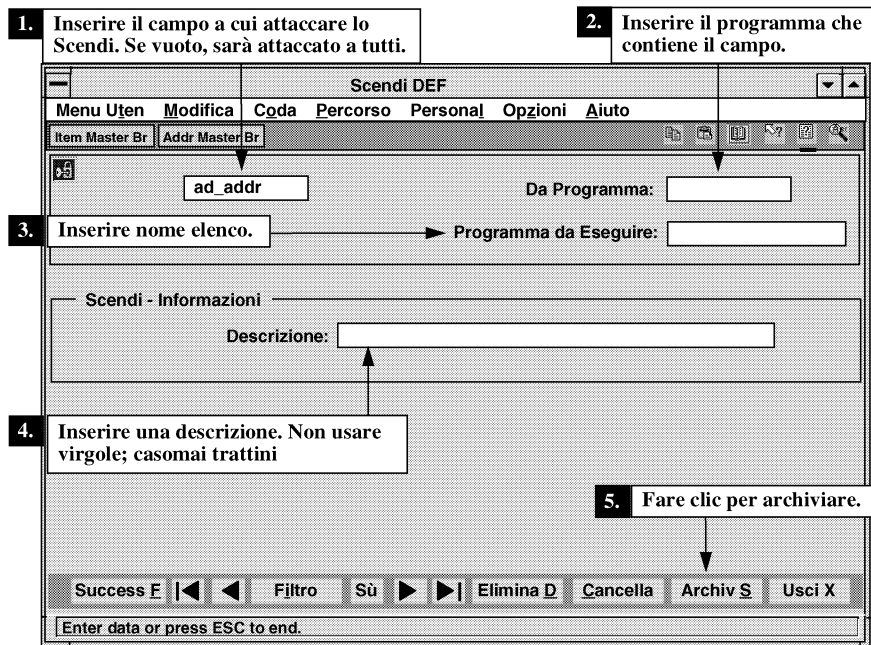


Figura 78. Gestione dei menu a discesa

E' possibile assegnare allo stesso campo più di un menu a discesa; alla richiesta dell'utente, apparirà un menu che li contiene tutti.

Caratteri sostitutivi in Scendi DEF

E' possibile utilizzare i caratteri sostitutivi in Scendi DEF, sia per i campi che per le procedure. Ciò risulta particolarmente utile per collegare un elenco ad un singolo campo in programmi multipli.

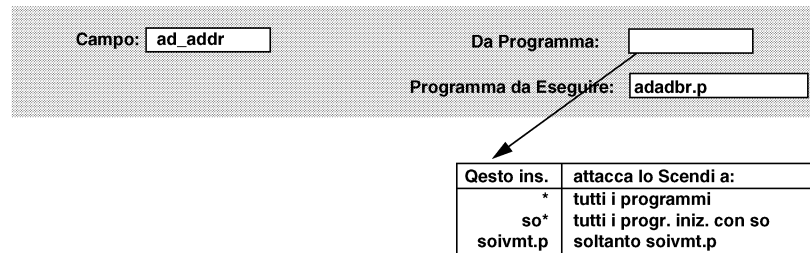


Figura 79. Caratteri sostitutivi in Scendi DEF

Scendi a più livelli

E' possibile scendere a più livelli: un menu a discesa può richiamare un altro menu a discesa, che può richiamarne un altro, e così via. Dopo il primo menu a discesa, assegnare gli altri allo stesso campo, ma denominare il primo menu a discesa come procedura chiamante.

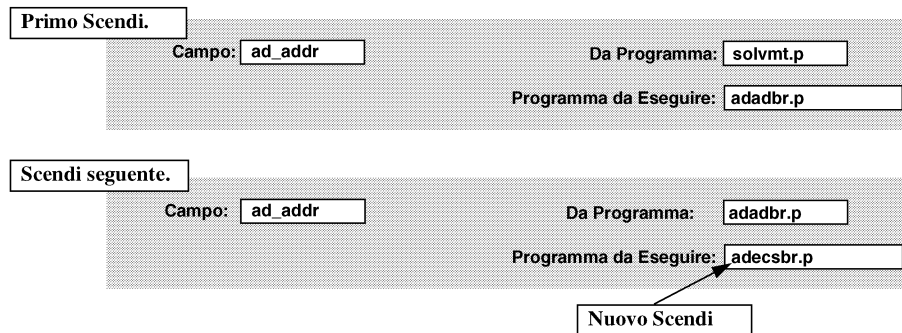


Figura 80. Elenchi a discesa a più livelli

Gestione Strumenti Utente

E' possibile creare pulsanti della barra strumenti per eseguire programmi. Ciò rende più facile eseguire programmi utilizzati più di frequente. MFG/PRO viene fornito con i pulsanti sulla barra strumenti in ciascun programma. E' possibile assegnare fino a quattro pulsanti ed altrettante voci del Menu Utente per lanciare programmi scelti dall'utente. Questi comprendono tutti gli elenchi standard e personalizzati; possono essere assegnati per utente e per programma. Per utilizzare questo programma, selezionare l'Opzione 2 di GUI: Gestione Sistema MNU.

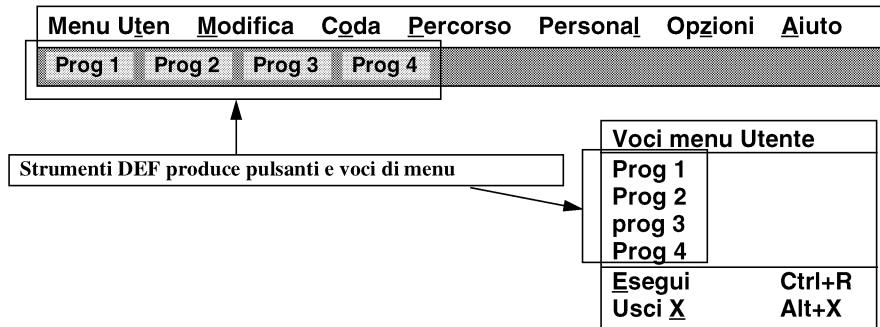


Figura 81. Strumenti DEF

Assegnazione pulsanti alla Barra Strumenti ed al Menu Utente

Il programma Strumenti DEF (mgutmt.p), rappresenta l'Opzione 2 di GUI: Gestione Sistema MNU.

Assegnare i programmi ai pulsanti (e, per default, anche al Menu Utente) per utente e per programma; è possibile modificare i pulsanti di tutti gli utenti o soltanto di alcuni.

The image shows a graphical user interface window titled "Assegnazione pulsanti alla Barra Strumenti ed al Menu Utente". The window is divided into several sections:

- Top Section:** Contains two input fields. The first is labeled "ID Ut" and the second is labeled "Programma".
- Barra Str Section:** Contains two columns of input fields. The left column is labeled "Exe" and contains four fields labeled "Exe 1", "Exe 2", "Exe 3", and "Exe 4". The right column is labeled "Etich" and contains four fields labeled "Etich 1", "Etich 2", "Etich 3", and "Etich 4".
- Riquadro Ut Section:** Contains two input fields labeled "Utente 1" and "Utente 2".
- Bottom Section:** Contains a row of buttons: "Filtro", "Sù", "Elimina D", "Cancella", "Archiv S", and "Usci X".

Five numbered callout boxes provide instructions:

- 1. Inserire un ID utente. Lasciare vuoto per tutti gli utenti.** (Points to the "ID Ut" field)
- 2. Inserire un nome programma. Lasciare vuoto per tutti i programmi.** (Points to the "Programma" field)
- 3. Inserire i programmi lanciati dai pulsanti.** (Points to the "Exe" fields)
- 4. Inserire le etichette dei pulsanti** (Points to the "Etich" fields)
- 5. Clic per archiviare.** (Points to the "Archiv S" button)

A note at the bottom left states: "Campi liberi. La logica di MFG/PRO non fa riferimento a questi campi." (Free fields. The MFG/PRO logic does not refer to these fields.)

Figura 82. Assegnazione pulsanti alla Barra Strumenti ed al Menu Utente

Impostazione Menu Alternativi

Il Menu Alternativi DEF (mgmndsmnt.p) rappresenta l'Opzione 3 di GUI: Gestione Sistema MNU.

Con i menu alternativi, è possibile impostare un collegamento tra due programmi, così che quando gli utenti ne selezionano uno da un menu, ottengono l'altro. Ciò è utile per sostituire le versioni personalizzate a programmi esistenti.

Ogni utente può abilitare o disabilitare il menu alternativo nel menu Opzioni.

MFG/PRO viene fornito con i menu alternativi abilitati; in caso contrario, si avrebbero i programmi di interrogazione di vecchio stile al posto degli elenchi con caratteristiche più complete.

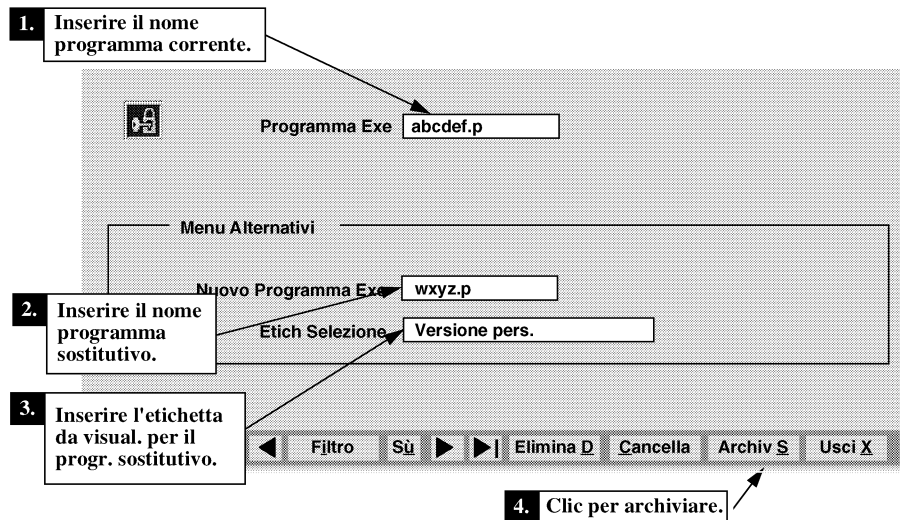


Figura 83. Impostazione di menu alternativi

Lista Cod Predefiniti DEF

Lista Cod Predefiniti DEF (mgflemt.p) rappresenta l'Opzione 4 di GUI: Gestione Sistema MNU.

In Lista Cod Predefiniti DEF, si allegano le caselle lista (combo box) di codici predefiniti ai campi per indicare alcuni o tutti gli inserimenti validi. Come alternativa, è possibile anche definire un elenco a discesa per un codice predefinito.

Attualmente, questa funzionalità vale solo per gli altri programmi di interfaccia di GUI: Gestione Sistema. Il suo utilizzo sarà esteso nelle versioni future.

Prima di utilizzare questo programma, si deve conoscere il nome del campo al quale allegare l'elenco, il nome del programma del campo ed il nome del programma dell'elenco da allegare.

Per un esempio di caselle lista, fare riferimento al campo Classe IVA in ppplgm.p.

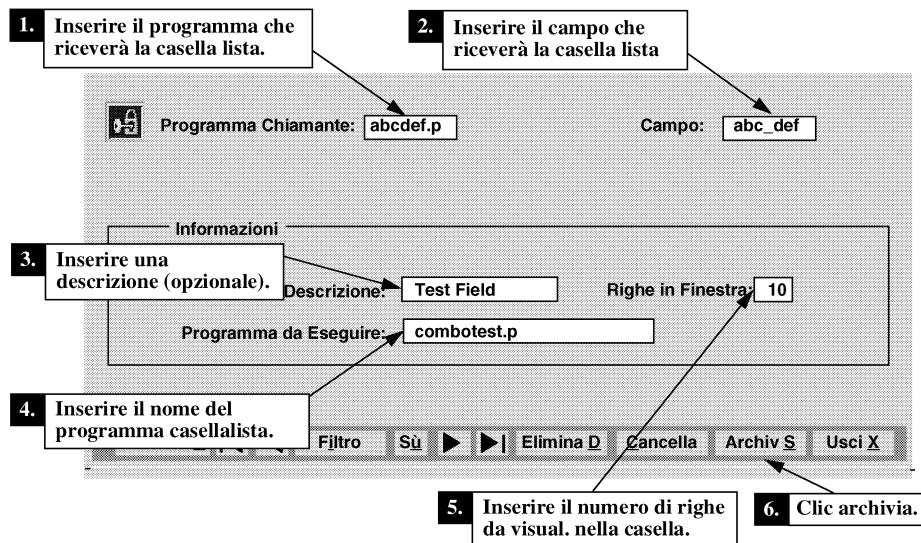


Figura 84. Impostazione di caselle lista

Protez Finestra/Personal DEF

Protez Finestra/Personal DEF (mgpwcmt.p) rappresenta l'Opzione 5 di GUI: Gestione Sistema MNU.

Questo programma modifica l'accesso degli utenti a programmi, riquadri e campi di GUI: Gestione Sistema MNU. E' possibile impostare i livelli di sicurezza e riadattare la sequenza del riquadro.

Livelli di protezione

Esistono tre livelli di protezione:

- Scrittura. (Rappresenta il livello di default nella maggior parte dei programmi).
- Solo Lettura.
- Nessun accesso.

La protezione è valida a scendere: se un programma ha l'accesso solo-lettura, anche tutti i riquadri ed i campi all'interno di tale programma sono di sola lettura. Solo l'accesso scrittura può essere sovrascritto ad un livello più basso: i campi di un riquadro dove è consentita la scrittura possono essere di sola lettura o non accessibili.

I programmi non possono avere l'opzione Nessun Accesso.

I riquadri ed i campi possono avere tutte e tre le opzioni.

Impostazione accesso lettura/scrittura

Il programma appare suddiviso in due parti.

La prima maschera contiene le informazioni sul programma.

The screenshot shows a configuration window for 'Protez Finestra/Personal DEF'. It is divided into three main sections: 'Protez', 'Configurazione', and a bottom control bar. The 'Protez' section contains fields for 'ID utente:', 'ID Programmata Menu:', 'ID Progrm:', and 'Cod Lingua:'. Below these are radio buttons for 'Accesso' (Sol Lettura, Scrivi) and 'Configurato' (Si, No), along with a checkbox for 'Mostra Etich su Campi Nascosti'. The 'Configurazione' section features a 'Sequenza' table with columns for frame names and their corresponding actions. The bottom control bar includes buttons for 'Success F', navigation arrows, 'Filtro', 'Sù', 'Elimina D', 'Cancella', 'Archiv S', and 'Usci X'. Four numbered callout boxes provide instructions: 1. 'Usare le frecce per trovare il record da modificare.' (pointing to the 'ID Progrm:' field); 2. 'Impostare la protezione programma.' (pointing to the 'Configurato' radio buttons); 3. 'Fare clic sul nome riqu., poi usare Sù e Giù per rifare la sequenza.' (pointing to the 'frame-user' row in the 'Sequenza' table); 4. 'Fare clic su Success F per configurare i riquadri.' (pointing to the 'Success F' button). A fifth callout box asks 'Configurato: Può l'utente modificare i riquadri?' and points to the 'Configurato' radio buttons.

1. Usare le frecce per trovare il record da modificare.

2. Impostare la protezione programma.

3. Fare clic sul nome riqu., poi usare Sù e Giù per rifare la sequenza.

4. Fare clic su Success F per configurare i riquadri.

Configurato: Può l'utente modificare i riquadri?

Sequenza	
frame-browse	Browse
frame-browse	Info
frame-user	User Infor

Success F | Filtro | Sù | Elimina D | Cancella | Archiv S | Usci X

Figura 85. Protez Finestra/Personal DEF: programmi

La seconda maschera riguarda la protezione di riquadri e campi.

1. Clic per visual. la protezione campi e riquadri.

Salto a config. riquadro
Config Riquadro

2. Inserire il nome riquadro.

ID Programma Menu: mgflcmt Cod Lingua:
ID Programma: mgflcmt ID Riquadro: frame-base

Protez

Accesso
 Sol lettura
 Scrivi
 No Accesso

Campi: solo lettura
Cancella [] ▼

Campi: no accesso
Cancella [] ▼

Configurazione

Type
 A Rich
 Personalizz

Etich Riq: Info

Solo informativo. ➔ Descrizione: []

Titolo Riquadro: Info

Questo titolo appare nella barra percorso

Figura 86. Protez Finestra/Personal DEF: riquadri e campi

Vista DEF

Vista DEF (mgvumt.p) rappresenta l'Opzione 11 di GUI: Gestione Sistema MNU.

Gli elenchi personalizzati (fare riferimento a Elenco DEF, 36.20.12) utilizzano le viste del database. Una vista rappresenta una relazione tra due o più tabelle in un database. Si uniscono le tabelle per visualizzare i dati combinati e si specificano le relazioni tra le tabelle unite stabilendo confronti tra i campi collegati delle diverse tabelle. (Notare che, secondo le definizioni di PROGRESS, si fa riferimento ad una tabella come ad un file).

Si utilizza la sintassi di PROGRESS per creare o modificare le viste. E' necessario comprendere anche le relazioni tra tabelle e campi in MFG/PRO. In Vista DEF, è possibile creare una nuova vista, modificare quelle esistenti, aggiungere espressioni ed abilitare la protezione della password per la vista. Per creare o modificare le viste, la sequenza delle operazioni è la seguente:

- 1 Selezionare ciascuna tabella da includere nella vista.
- 2 Unire le tabelle utilizzando la logica di PROGRESS.
- 3 Selezionare i campi dalle tabelle.
- 4 Memorizzare la vista.

E' possibile unire le tabelle in una vista e per esse abilitare le password.

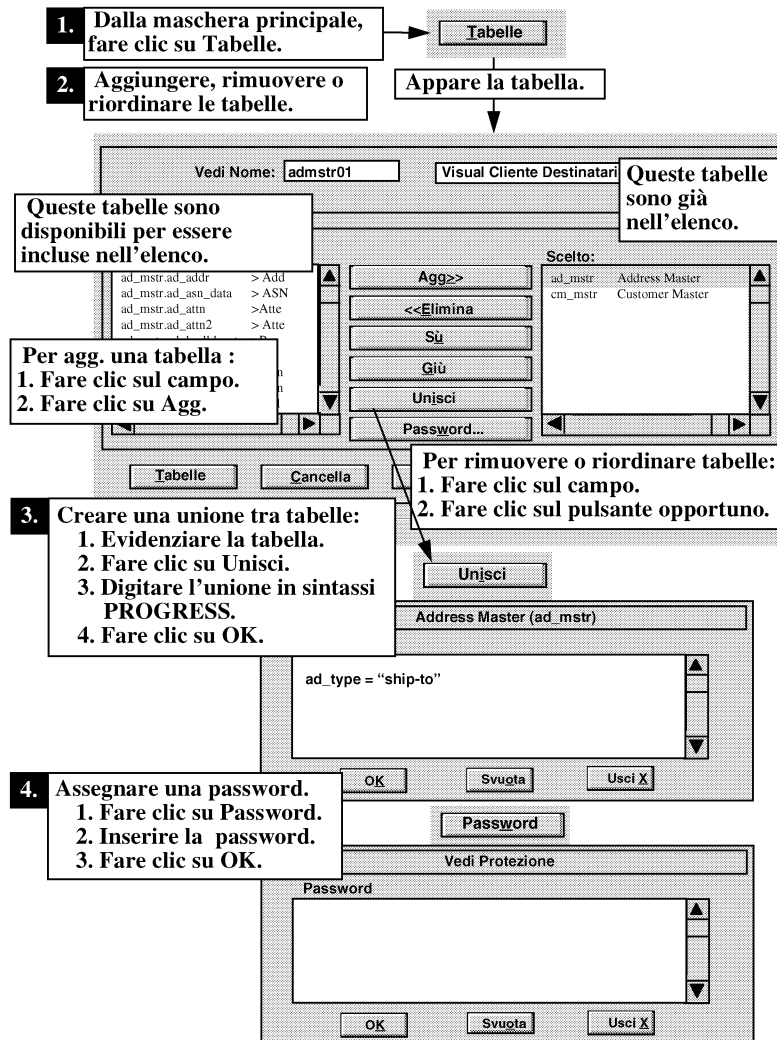


Figura 87. Vista DEF: tabelle

1. Digitare il nome vista.
O
Fare clic per aprire la casella lista e fare doppio-clic sul nome vista.

2. Aggiungere, eliminare, o riordinare i campi.

Questi campi sono disponibili per essere inclusi nell'elenco.

Questi campi sono già nell'elenco.

Per aggiungere un campo:
1. Fare clic sul campo.
2. Fare clic su Agg.

Per eliminare o riordinare i campi:
1. Fare clic sul campo.
2. Fare clic sul pulsante opportuno.

3. Per modificare il formato o l'etichetta di un campo:
1. Fare clic sul campo.
2. Fare clic su Agg.

3. Inserire un'etichetta per il campo nella vista.
4. Inserire un nuovo formato.

Nota: Queste modifiche sono valide solo per la vista; non modificano i formati e le etichette nelle tabelle.

Figura 88. Vista DEF: campi

E' possibile creare una variabile locale per la vista inserendo una espressione tramite la sintassi di PROGRESS.

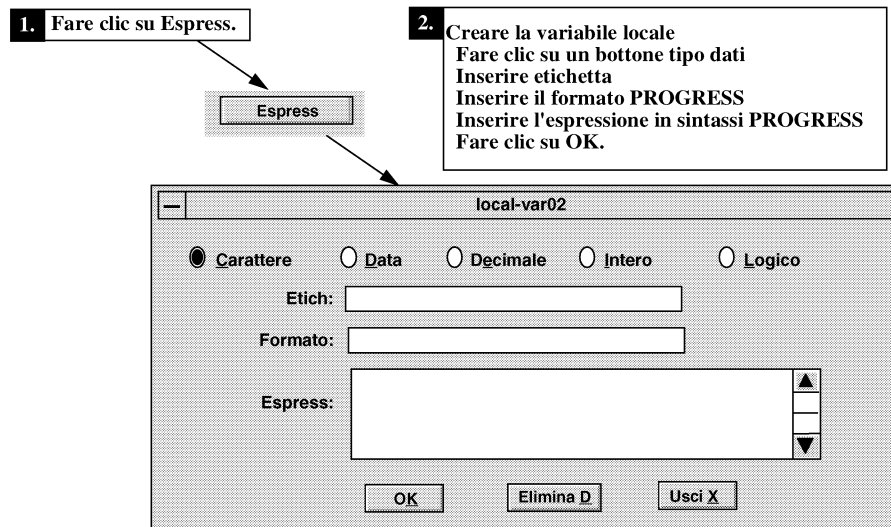


Figura 89. Vista DEF: espressioni

Elenco DEF

Elenco DEF (mgbrrmt.p) rappresenta l'Opzione 12 di GUI: Gestione Sistema MNU.

Utilizzare Elenco DEF per cancellare o per modificarne uno esistente, salvando eventualmente l'elenco ottenuto per utilizzi futuri.

Gli elenchi sono visualizzazioni organizzate di dati. I dati possono provenire da diversi file in quella che è chiamata Vista. (Fare riferimento a Vista DEF, 36.20.11, per informazioni sulla creazione e gestione delle viste). E' possibile allegare un elenco ad un campo come fosse un menu a discesa, posizionarlo nella barra strumenti come pulsante o assegnargli un numero di menu per sostituire una voce di menu esistente o aggiungerne una nuova.

Una visualizzazione di elenco può contenere 330 caratteri in larghezza e per ogni elenco è possibile visualizzare fino a 20 campi; i primi 10 sono attivi nei pulsanti di filtro ed ordinamento.

Elenco DEF crea codice sorgente, il che significa che si deve avere almeno una versione Interrogazione/Rapporto di PROGRESS per creare o modificare gli elenchi. E' possibile compilare il codice per ottenere migliori prestazioni.

Il codice generato ha un nome basato sul nome dell'elenco inserito. Ad esempio, se si chiama il proprio elenco 123456, il sistema chiamerà il codice 1234br56.p.

The screenshot shows a software interface for defining a list. The title bar reads "Indirizzo Società - ELENCO". The form contains the following fields and controls:

- Nome:** A text box containing "adco".
- Descrizione:** A text box containing "Company Address Master".
- Vedi:** A text box containing "ismstr01".
- Dove:** A text area containing the query "is_type = 'società'".
- Buttons:** "Filtro", "Sù", "Elimina D", and a close button "X".

Three numbered callouts provide instructions:

- 1. Inserire un nome Elenco.**
O
Premere Freccia Giù per scorrere i nomi degli Elenchi.
Fare clic su Success F.
- 2. Inserire una descrizione (opzionale); essa apparirà sopra l'Elenco e nei menu relativi.**
- 3. Inserire il codice PROGRESS per selezionare i record appropriati, o lasciare vuoto per selezionarli tutti.**
Fare clic su Success F.

A warning callout points to the "Dove" field: "Una sintassi errata qui farà chiudere la sessione MFG/PRO quando si esegue l'Elenco."

Figura 90. Elenco DEF, parte 1

Per creare elenchi, selezionare i campi da viste o tabelle da visualizzare nell'elenco.

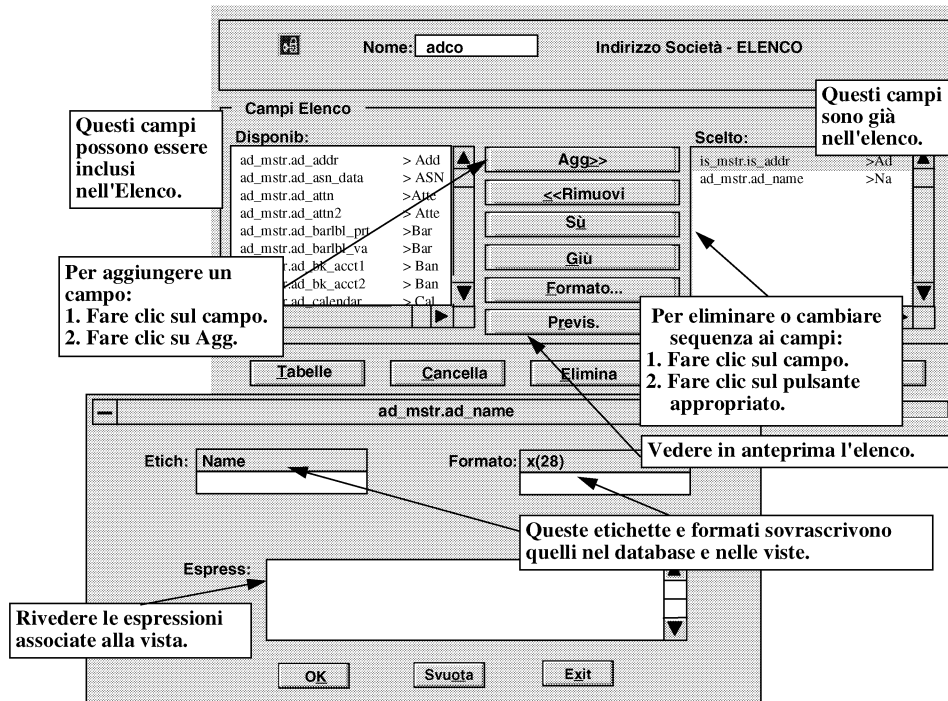


Figura 91. Elenco DEF, parte 2

Appendice: File di inizializzazione

Questa appendice tratta il file di inizializzazione di PROGRESS (progress.svg o progress.vga). Le sezioni in questo file che hanno un collegamento diretto con MFG/PRO per Windows comprendono:

- CharWidth
- Frame Spacing
- Use_3D-Size
- Probuild
- Spin
- Graph
- Paint
- [fonts]

CharWidth

E' possibile modificare queste impostazioni dei font ma si devono utilizzare solo i font con uguali parametri dimensionali.

```
CharWidth=8  
DefaultFont=MS Sans Serif, size 8 bold  
DefaultFixedFont=Courier New, bold, size=8
```

Spaziatura del riquadro

Lasciare questa impostazione così com'è.

```
;* New frame spacing parameter from PROGRESS - required for legacy code  
FrameSpacing=1
```

Use_3D-Size

Questa impostazione determina l'aspetto tridimensionale del campo in MFG/PRO per Windows.
Lasciare questa impostazione così com'è.

```
Use-3D-Size=no
```

Probuild

Lasciare queste impostazioni così come sono.

```
PROBUILD=CADLC\PROBUILD  
;PROPATH=.,CADLC\PROBUILDAEUCAPP,CADLC\PROBUILDAEUCAPP\EUC.PL  
propath=c:\mfgpro8,c:\mfgpro8\img\images.pl,r:\83\us
```

Spin

Questa impostazione determina se sia possibile o meno far girare a video il globo dell'icona di MFG/PRO per Windows nella maschera di inizio.

Se si imposta a Sì, è possibile ruotare il globo facendo clic su di esso; per fermare la rotazione, fare doppio clic sul globo.

spin=no

Graph

Questa impostazione verrà attivata in futuro.

graph=no

Paint

Questa impostazione determina il tipo di elaboratore di immagini da utilizzare quando si modificano i grafici associati al campo. L'impostazione di default è Paintbrush di Microsoft.

Per ulteriori dettagli sull'utilizzo di questa funzionalità, consultare la sezione relativa al menu a tendina Modifica nel capitolo 3. Le immagini create e modificate vengono memorizzate nella directory di lavoro.

paint=pbrush.exe

[fonts]

Si consiglia di non modificare la sezione relativa ai font.

```
[fonts]
;*****
; THE DEFINITION OF FONT 0 THROUGH 7 IS PRIVATE TO THE PROGRESS ADE.
; MODIFYING FONTS 0 THROUGH 7 MAY PREVENT THE PROGRESS ADE FROM
; RUNNING.
; The following fonts definitions correspond to the ADE standards.
;   ? - Note choice of DefaultFont above (=FixedSys)
;   0 - Fixed System Font (1 char per PPU)
;   1 - Proportional System Font
;   2 - Editor Font for 4GL program entry
;   3 - TTY Simulator (should be fixed)
;   4 - Desktop Font
; 5 to 7 - reserved
.
.
.
font30=System
font31=System
```

Glossario

Accesso in scrittura. Totale accesso ai dati; è consentito modificarli.

Accesso Solo Lettura. Tipo di accesso ai dati limitato solo alla lettura; modificare i dati è proibito. Vedere accesso scrittura e nessun accesso.

Annulla. Inversione di un'azione. Ad esempio, se inavvertitamente si cancella qualcosa che si desiderava conservare, è possibile ottenerla di nuovo se si annulla immediatamente l'azione. E' disponibile dal menu Modifica o premendo Ctrl+Z.

Barra menu. Spazio in cima alla finestra del programma contenente i nomi dei vari menu a tendina.

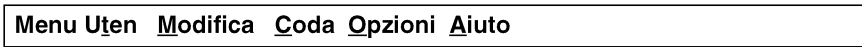


Figura 92. Barra menu

Barra messaggio. Area in fondo alle maschere di MFG/PRO che contiene tutti i messaggi provenienti dai programmi di PROGRESS.

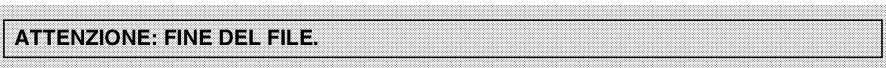


Figura 93. Barra messaggio

Barra navigazione. Finestra utilizzata nei programmi di gestione GUI per visualizzare i riquadri disponibili per un programma e per potersi spostare direttamente in qualsiasi riquadro.

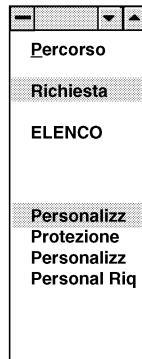


Figura 94. Barra navigazione

Barra pulsanti. Spazio in fondo alle maschere del programma GUI: Gestione Sistema MNU contenente i pulsanti di navigazione.



Figura 95. Barra pulsanti

Barra stato. Area posta in fondo alle maschere di MFG/PRO contenente alcuni comandi della tastiera che si possono utilizzare nel programma.



Figura 96. Barra stato

Barra strumenti. Area posta in cima alla maschera contenente i pulsanti e le icone delle più comuni attività, come accedere all'aiuto e alla stampa dei rapporti.



Figura 97. Barra strumenti

Barra titolo. Barra posta in cima alla maschera che visualizza una descrizione del programma corrente. La descrizione non è uguale al nome del programma. Ad esempio, Cliente DEF è la descrizione di un programma chiamato adcsmt.p.



Figura 98. Barra titolo

Calendario (pulsante). Pulsante di una casella lista collegato ai campi delle date, che consente di visualizzare un calendario dal quale selezionare una data.

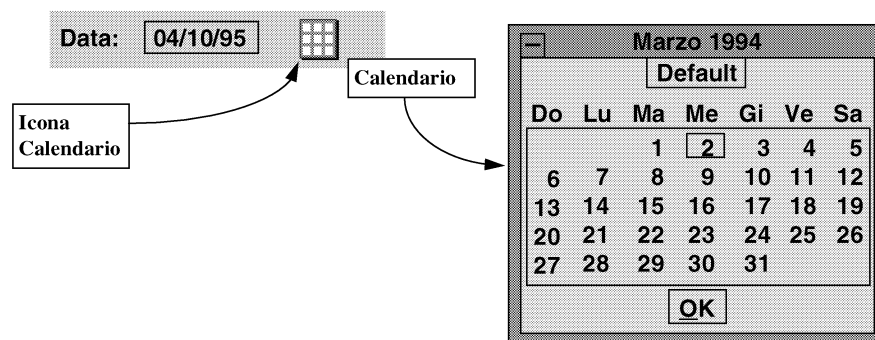


Figura 99. Casella lista del calendario

Campo. (1) Dato memorizzato nel database. (2) Spazio nella maschera per visualizzare o accettare i dati.

Casella lista (Combo box). Programma collegato ad un particolare campo per visualizzarne gli inserimenti validi, come ad esempio i codici.

Casella menu di controllo (Control menu box). Casella che appare a sinistra della barra del titolo sulla quale eseguire il doppio clic per uscire dal programma.



Figura 100. Casella menu di controllo

Chiave. Campo identificativo di un record, ad esempio il codice dell'articolo.

Clic e trascinare. Vedere il trascinamento.

Clic. L'azione di premere il pulsante sinistro del mouse puntando contemporaneamente ad un oggetto. Ciò serve ad indicare un oggetto al computer. Ad esempio, si punta una icona e si fa clic sul pulsante del mouse per attivare un'azione. Vedere anche doppio clic.

Codice sostitutivo. Simbolo che denota valori multipli. Ad esempio, cs* indica tutti i file che iniziano con cs.

Copia. Comando che duplica gli elementi selezionati negli Appunti di Windows; successivamente da incollare.

Criteri di selezione. Dati utilizzati per includere o escludere record ed altri dati dalla visualizzazione. Ad esempio, è possibile ordinare al sistema di visualizzare solo gli articoli nella linea di prodotto 1500.

Cursore. Oggetto visivo che indica dove apparirà il prossimo carattere digitato da tastiera. Si riposiziona il cursore puntando e facendo clic con il mouse. Vedere anche puntatore.

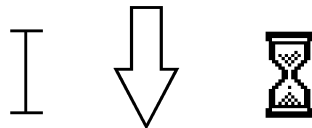


Figura 101. Cursori

Dispositivo. Qualsiasi pezzo di hardware disponibile per il computer, come un disco o una stampante.

Doppio clic. L'azione di fare clic con il pulsante del mouse due volte in rapida successione. Ciò normalmente produce alcune azioni del computer. Ad esempio, si avvia MFG/PRO, puntando alla sua icona e facendo doppio clic.

Elenco. Programma di interrogazione che visualizza dati specifici, come record di articoli o clienti. Gli elenchi sono collegati a molti campi, da utilizzare come elenchi a discesa, ed appaiono inoltre in menu ed interrogazioni.

Città	Cliente	Chiave Ordinamento	Telefono	St.	↑
Frankfurt	0100	Hans Maier GbH			
Frankfurt	01000000	Colossal Conglomerates	1-800-333-9000		
Los Angeles	1001000	Reliable Central Purchasing	1-213-920-0394		
Westwood	100100001	Westwood Reliable	213-923-0293		

Figura 102. Elenco

Evidenziato. Tratto di formattazione a video applicato agli elementi selezionati. Ad esempio, facendo clic su una voce di menu, essa viene visualizzata in "reverse video".

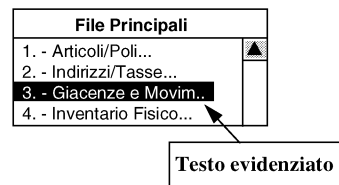


Figura 103. Evidenziatura

File. Insieme di dati, come un file principale, memorizzato sul disco. Nel gergo di PROGRESS, un file viene chiamato anche tabella.

Filtro. Metodo per restringere i dati da visualizzare negli elenchi. Ad esempio, si può desiderare di visualizzare i record degli articoli solo nella linea di prodotto 1500; un filtro consente di fare ciò, inserendo i criteri di selezione.

Finestra programma. L'area dello schermo occupata da un programma. Si possono avere più finestre aperte nello stesso momento. La finestra che si sta utilizzando al momento è quella attiva.

Finestra. Area dello schermo occupata da un programma. Si possono avere più finestre aperte. La finestra che si sta utilizzando al momento è quella attiva.

GUI (Graphical User Interface). Metodo di rappresentare agli utenti, azioni ed opzioni del computer con figure, pulsanti ed icone, invece di richiederli con comandi digitati. Si interagisce puntando e facendo clic con il mouse. L'esempio più popolare di tale interfaccia è MS-Windows®.

Icona. Oggetto grafico che rappresenta un programma o un'azione del computer. Esempi sono le icone di MFG/ PRO per Windows e di stampa.

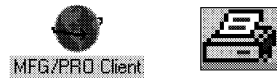


Figura 104. Icone

Incolla. L'azione di inserire un elemento precedentemente copiato o tagliato in una specifica posizione.

Ingrandimento. Ingrandisce una finestra di programma. Si ottiene ciò, facendo clic sul pulsante Ingrandisci posto in alto a destra delle principali maschere di Windows.

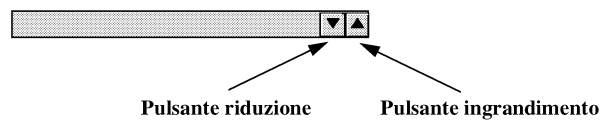


Figura 105. Pulsanti di ingrandimento e riduzione

Innestare. Impostare una serie di oggetti in modo che uno ne contenga un altro. Ad esempio, un elenco a discesa può far scendere un'altro elenco a discesa, che ne può far scendere un'altro, e così via.

Interfaccia. Metodo di comunicazione tra umani e macchine. Ad esempio, l'interfaccia dell'automobile consiste in un volante, i pedali ed un contachilometri. MFG/ PRO per Windows ha un'interfaccia grafica.

Lancio. Richiamo di un programma. Ad esempio, i pulsanti della barra strumenti lanciano i programmi.

Memorizzazione. Salvataggio delle modifiche apportate ai dati. Se non si esegue questa operazione, le proprie modifiche vengono perse.

Menu a tendina (Drop Down menu). Menu contenenti azioni ricorrenti, come copiare e tagliare, disponibili dalla barra menu posta all'inizio delle maschere principali di Windows.

Menu Ut <u>e</u> n	M <u>o</u> difica	C <u>o</u> da	O <u>p</u> zioni	A <u>i</u> uto
Voci M <u>e</u> nu Utente				
I <u>t</u> em Mstr Br				
A <u>dd</u> r Mstr Br				
E <u>s</u> egui			Ctrl+R	
U <u>s</u> ci X			Alt+X	
E <u>d</u> itor Progress			Alt+G	

Figura 106. Menu a tendina

Menu alternativi. Sostituisce nel menu un programma con un altro. Ad esempio, è possibile impostare un menu, in modo tale che quando gli utenti selezionano un determinato programma, possano ottenerne una versione personalizzata rispetto a quella fornita da MFG/PRO.

Menu. Un elenco di opzioni disponibili all'utente in un determinato momento. MFG/PRO per Windows ha a disposizione menu di programmi per condurre l'utente attraverso l'insieme dei programmi; i programmi a loro volta, hanno menu a tendina per di attività comuni come copiare ed accedere all'aiuto.

Mouse. Un dispositivo di puntamento per indicare gli oggetti al computer. Ad esempio, per eseguire MFG/PRO, utilizzare il mouse per puntare l'icona corrispondente e poi fare doppio clic.

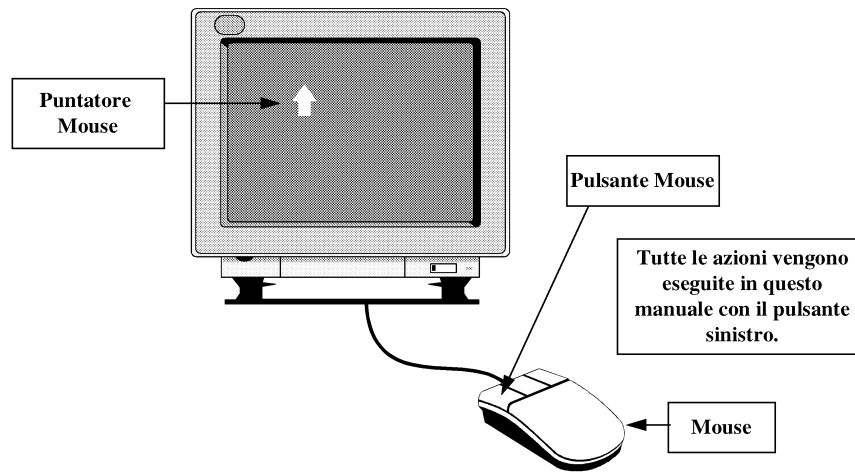


Figura 107. Mouse

Navigazione. Qualsiasi metodo per spostarsi nelle maschere ed attraverso i programmi. In MFG/PRO per Windows, normalmente questo accade tramite vari clic del mouse. All'interno dei programmi come Cliente DEF, si può utilizzare spesso anche Tab.

Nessun accesso. Livello di protezione che proibisce l'accesso ai dati.

Nome programma. Nome tecnico del programma, al contrario della descrizione che appare nella barra del titolo. Ad esempio, Cliente DEF è la descrizione di un programma chiamato adcsmt.p.

Ordinamento. Sistemazione dei dati in ordine ascendente o discendente; è possibile specificare il campo da utilizzare per l'ordinamento, come il codice o il nome del cliente.

Oscurato. Tratto di formattazione applicato a voci e pulsanti di menu quando questi non sono disponibili. Ad esempio, se nulla è stato copiato o tagliato negli Appunti, la funzione Incolla appare oscurata (grigia).

Paintbrush®. Programma di elaborazione di immagini incluso in MS-Windows, disponibile dal gruppo Accessori. Rappresenta il programma di default utilizzato per modificare immagini correlate a specifici oggetti nel proprio database.

Pulsante del mouse. Pulsante del mouse da premere per fare clic sugli elementi della maschera. Molti mouse hanno due pulsanti. Normalmente, si preme il pulsante di sinistra ma è possibile configurare il mouse per accettare gli input dal pulsante di destra; viene utilizzato soprattutto dalle persone mancine.

Pulsante. Elemento visualizzato sul quale fare clic per dare inizio ad alcune azioni. Ad esempio, fare clic sul pulsante OK per accettare i propri inserimenti.

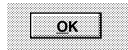


Figura 108. Un pulsante

Puntatore del mouse. Simbolo visivo che indica cosa si sta puntando.

Puntatore. Icona che si muove attraverso lo schermo quando si sposta il mouse sull'apposito tappetino. Può apparire sotto forma di freccia, clessidra o cursore di testo. Vedere anche puntatore del mouse e cursore.

Riduzione. Riduce la dimensione della finestra di un programma. Si ottiene ciò, facendo clic sul pulsante Riduci posto in alto a destra delle principali maschere di Windows.

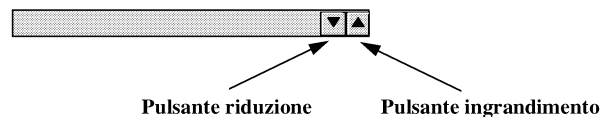


Figura 109. Pulsanti di ingrandimento e riduzione

Riquadro. Gruppo di campi, delimitati da un rettangolo.

Dati Cliente			
Chiave Ord:	Hans Maier GmbH	Tipo:	Imponibile: No
Agente 1:	Multipla: No	Regione:	List Sco:
A mezzo:		Valuta: USD	Parziale OK: Si
Cto CoCli:	AR Acct:	Lingua:	Categ:
Rivend:		Polo:	
Note:	Kontakt: Herr Scheurer		

Figura 110. Riquadro

Scendi. Programma ad elenco allegato ad un determinato campo, come il campo Cliente, che visualizza i record del database. Si utilizzano tali programmi per cercare i dati desiderati; ad esempio, il numero di un cliente del quale si ricorda solo il nome.

Scorrimento. Spostamento (su e giù, da sinistra a destra) in una rappresentazione di dati (come un rapporto) troppo lunga o larga per apparire interamente sullo schermo; per fare ciò, utilizzare le barre di scorrimento o i tasti freccia.

Selezione. Designazione di un elemento per un'azione del computer. Ad esempio, si seleziona il testo e poi si ordina al computer di cancellarlo o di renderlo in neretto. E' possibile selezionare gli elementi con il mouse o con la tastiera.

Stile menu. Tipo di menu. In MFG/PRO, esistono tre stili di menu: Icone, Comporre e a Carattere.

Tabella. Terminologia di PROGRESS per indicare un file. Vedere file.

Taglia. Comando che elimina gli elementi selezionati posizionandoli negli Appunti di Windows; è possibile poi incollarli se lo si desidera.

Tappetino del mouse. Un morbido tappetino sul quale muovere il mouse.

Tasti acceleratori. Tasti equivalenti alle azioni del mouse. Ad esempio, è possibile uscire da un programma facendo clic sul pulsante di uscita o premendo Alt+X. Durante la scrittura o per coloro che ricordano i tasti, ciò può far risparmiare tempo.

Tasti equivalenti. Tasti che eseguono attività normalmente effettuabili con il mouse. Ad esempio, Alt+X equivale a fare clic su Esci del Menu Utente.

Tasto funzione. Tasto posizionato sopra la tastiera alfabetica al quale possono essere assegnate delle funzioni. Ad esempio, in MFG/PRO per Windows, F1 richiama l'aiuto sul campo.

Terminale. Lo schermo del computer.

Trascinamento. L'azione di puntare tenendo premuto il pulsante del mouse e spostando il puntatore in un'altra posizione. Ciò serve a spostare un elemento sullo schermo, o per includere un'area nella propria selezione, come il trascinamento su vari campi per copiarne i contenuti.

Unione. Relazione tra dati in due o più tabelle espressa attraverso i campi che le tabelle hanno in comune.

Variabile locale. Una variabile, creata con la sintassi di PROGRESS, che contiene la relazione o il valore derivato da uno o più campi in una o più tabelle. Ad esempio, essa può contenere un totale derivato da quantità e prezzo unitario.

Vista. Un'entità logica che riporta i dati da due tabelle. Può indicare la relazione esistente tra le tabelle in una variabile locale.

Offending Command = restore
Error = nametype : invalidrestore

Stack =

--nostringval--

--nostringval--