

Visual Modeler



Guide d'administration

Release 9.1

Visual Modeler



Guide d'administration

Release 9.1

Remarque

Avant d'utiliser le présent document et le produit associé, prenez connaissance des informations figurant à la section «Remarques», à la page 161.

Copyright

La présente édition s'applique à la version 9.1 de Visual Modeler et à toutes les éditions et modifications ultérieures, sauf mention contraire dans les nouvelles éditions.

© Copyright IBM Corporation 2007, 2011.

Table des matières

Chapitre 1. Liste de contrôle des tâches Visual Modeler	1	Ajouter des articles d'option à une classe d'option	37
Chapitre 2. Configuration de Visual Modeler	3	Copier une classe d'option	37
Chapitre 3. Créer un nouvel utilisateur d'entreprise	5	Modifier un article d'option	38
Chapitre 4. Modifier un profil d'utilisateur d'entreprise.	7	Copier un article d'option	38
Chapitre 5. Supprimer un utilisateur d'entreprise	9	Suppression d'une classe d'option	39
Chapitre 6. Recherche d'un utilisateur d'entreprise.	11	Supprimer les enfants d'une classe d'option	39
Chapitre 7. Recherche d'utilisateur.	13	Chapitre 14. Gestion des groupes	41
Chapitre 8. Gestion du profil d'entreprise.	15	Créer un groupe.	41
Chapitre 9. Créer une boutique en ligne	17	Modifier un groupe.	41
Chapitre 10. Interface de Visual Modeler	19	Copier un groupe de classes d'option.	42
Chapitre 11. Accéder à Visual Modeler	23	Incorporer un groupe de classes d'option	42
Chapitre 12. Gestion des modèles et des groupes de modèles	25	Copier un groupe d'articles d'option	43
Créer un groupe de modèles	25	Incorporer un groupe d'articles d'option.	44
Modifier un groupe de modèles	25	Joindre un groupe à un modèle ou à un autre groupe	45
Supprimer les enfants d'un groupe de modèles	26	Joindre un modèle, un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option à une classe d'option	45
Copier un groupe de modèles	27	Afficher la structure d'un groupe joint	46
Créer un modèle	27	Copier une pièce jointe de groupe de classes d'option	47
Modifier un modèle existant.	28	Copier une pièce jointe de groupe d'articles d'option	48
Supprimer un modèle	29	Supprimer un groupe	48
Supprimer les enfants d'un modèle	29	Supprimer les enfants d'un groupe	49
Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option	30	Chapitre 15. Recherche d'entités	51
Copier un modèle	31	Chapitre 16. Inclure un sous-modèle dans un modèle.	53
Copier une référence de modèle	31	Chapitre 17. Codage des caractères spéciaux	55
Incorporer un modèle	32	Chapitre 18. Tester un modèle.	57
Chapitre 13. Gestion de classes d'option et d'articles d'option	35	Chapitre 19. Compilation d'un modèle	59
Création d'une classe d'option	35	Compiler un modèle	59
Modifier une classe d'option.	36	Compiler tous les modèles	60
		Chapitre 20. Rechercher un ID de produit dans le catalogue produit	61
		Chapitre 21. Gestion d'une interface utilisateur à onglets	63
		Créer une interface utilisateur à onglets	63
		Modifier un onglet	63
		Supprimer un onglet	64
		Chapitre 22. Propriétés dans Visual Modeler	65
		Définir une propriété	65

Joindre une propriété	66
Modifier des valeurs de propriété à l'aide de la fenêtre Éditeur de propriété	67
Modifier ou supprimer une propriété jointe	68
Modifier ou supprimer une définition de propriété	68

Chapitre 23. Utilisation de feuilles de travail 71

Créer une feuille de travail	71
Modifier une feuille de travail	72
Exporter une feuille de calcul	72
Importer une feuille de calcul	73

Chapitre 24. Propriétés utilisées comme variables 75

Chapitre 25. Propriétés de Visual Modeler 77

Chapitre 26. Listes dans Visual Modeler 79

Chapitre 27. Listes. 81

Définir une liste	81
Modifier une liste	81
Supprimer une liste.	82

Chapitre 28. Règles 83

Définir une règle	83
Modification d'une règle	83
Créer une classification de règle	84
Joindre une règle	84
Afficher les détails d'une règle jointe	85
Afficher des règles jointes	85
Disjoindre une règle	86
Supprimer une règle	86
Déplacer ou copier une règle	87
Spécifier la séquence de déclenchement de règles.	87
Réviser le déclenchement de règles	88
Contrôle du déclenchement de règles.	88
Forcer le test des règles transmises plusieurs fois.	88

Chapitre 29. Gestion de fragments de règle. 91

Foreach.	92
Exemple : créer un niveau simple de fragments	92
Exemple : créer des fragments imbriqués	93
Modifier un fragment	93
Supprimer un fragment	94

Chapitre 30. Gestion d'actions de règle 95

Créer une action de message	95
Créer une action d'extension.	95
Créer une action d'affectation	96
Exemples d'utilisation de la fonction expand	98

Chapitre 31. Gestion des contraintes 99

Créer un tableau de contraintes.	99
Modifier un tableau de contraintes	99

Définir des contraintes d'option	100
Modifier une contrainte d'option	101
Supprimer des contraintes d'option	102
Supprimer un tableau de contraintes	102

Chapitre 32. Importer un groupe de modèles ou un modèle 103

Chapitre 33. Exporter un groupe de modèles ou un modèle 105

Chapitre 34. Instanciation dynamique 107

Chapitre 35. Tester l'instanciation dynamique 109

Chapitre 36. Exécuter un rapport . . . 111

Chapitre 37. Propriétés d'interface utilisateur 113

Gestion de propriétés d'affichage	113
Propriétés d'interface utilisateur Visual Modeler	113

Chapitre 38. Définir des valeurs de propriétés d'affichage. 123

Chapitre 39. Afficher des propriétés dans un tableau 131

Chapitre 40. Propriétés d'image . . . 133

Association d'images à des modèles et des classes d'option	133
Association d'images à des articles d'option	133

Chapitre 41. Définir des valeurs saisies par l'utilisateur 135

Chapitre 42. Comportement de la réinitialisation des contrôles d'interface utilisateur 137

Chapitre 43. Modifier les paramètres système. 139

Chapitre 44. Propriétés de configuration 141

Paramètres d'environnement local	141
Définir des noms d'affichage	141

Chapitre 45. Paramètres du planificateur de travaux 143

Chapitre 46. Gérer des règles commerciales 145

Chapitre 47. Tâches de planification de travaux.	147
Afficher un travail planifié	147
Créer un travail	147
Modifier un travail	148
Exécuter un travail cron immédiatement	148
Supprimer un travail	149
Afficher l'historique d'un travail cron	149
Chapitre 48. Travaux cron de Visual Modeler.	151
Chapitre 49. Administration système du site	153

Accéder à la page d'accueil Administration système	153
Créer un utilisateur administrateur système	153
Gérer le profil de l'administrateur système	154
Mettre à jour une propriété système	154
Créer un travail cron système	154
Afficher l'état du système	155

Index	157
--------------	------------

Remarques	161
------------------	------------

Chapitre 1. Liste de contrôle des tâches Visual Modeler

Cette rubrique décrit la liste de contrôle des tâches que vous devez effectuer pour vous assurer que Visual Modeler fonctionne correctement.

- Installez le produit IBM Sterling Selling and Fulfillment Foundation et effectuez les configurations requises. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique *Selling and Fulfillment Foundation: Installation Guide*.
- Créez des produits et définissez leurs détails à l'aide de l'application IBM Sterling Business Center. Vous pouvez également charger les produits à l'aide de la fonctionnalité de chargement de données. Pour plus d'informations sur la création de produits à l'aide de l'application Sterling Business Center, reportez-vous à la rubrique *Business Center : Guide d'administration des articles*.
- Créez des boutiques en ligne à l'aide de l'outil Applications Manager et effectuez des tâches d'administration de boutique en ligne. Pour plus d'informations sur la création d'une organisation, reportez-vous à la rubrique *Selling and Fulfillment Foundation: Application Platform Configuration Guide*.
- Configurez les modèles en effectuant les tâches suivantes :
 - Installez l'application Visual Modeler et intégrez-la à Sterling Selling and Fulfillment Foundation pour leur permettre d'échanger des informations. Pour plus d'informations sur l'intégration de Visual Modeler dans Sterling Selling and Fulfillment Foundation, reportez-vous au *guide d'implémentation de Visual Modeler*.
 - Configurez l'outil Sterling Selling and Fulfillment Foundation de façon adéquate pour que Visual Modeler et l'outil Sterling Selling and Fulfillment Foundation puissent échanger des informations. Pour plus d'informations sur l'intégration de Visual Modeler dans Sterling Selling and Fulfillment Foundation, reportez-vous au *guide d'implémentation de Visual Modeler*.
 - Notez que vous devez extraire le fichier `sic_properties.zip` situé dans le dossier `<REP-INSTALL>/repository/external` et copiez les fichiers `.properties` au même endroit où résident les fichiers de propriétés configurés dans Applications Manager.
 - Dans l'application Visual Modeler, créez une boutique en ligne avec le même identifiant d'habillage que le Code d'organisation de l'organisation de catalogue défini dans Applications Manager.
 - Dans l'application Visual Modeler, créez des modèles de configuration. Lors de la création des modèles, associez les produits aux articles d'option comme il convient.
 - Compilez et testez les modèles.
- Créez des produits configurables à l'aide de l'application Sterling Business Center et associez des modèles à ces produits. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique *Business Center : Guide d'administration des articles*.
- Générez l'index de recherche. Pour plus d'informations sur la génération de l'index de recherche, reportez-vous à la rubrique *Business Center : Guide d'administration des articles*.
- Installez IBM Sterling Web et configurez-le de façon à donner les moyens à l'utilisateur de créer un panier et de passer une commande. Pour plus d'informations, reportez-vous aux rubriques *Applications Installation Guide* et *Sterling Web: Implementation Guide*.

- Accédez à l'application de canal Web et vérifiez qu'il est possible de passer et de traiter des commandes comme suit :
 - Parcourez le catalogue à la recherche d'un produit configurable.
 - Configurez le produit et ajoutez la configuration à un panier.
 - Passez une commande avec le contenu du panier.
 - Contrôlez l'état de la commande et de l'expédition.

Chapitre 2. Configuration de Visual Modeler

Les propriétés de Visual Modeler sont définies dans plusieurs fichiers de configuration et la base de connaissances. Lors du démarrage du conteneur de servlet, Visual Modeler se charge et accède aux fichiers de configuration à la recherche de ses paramètres.

Pour chaque entreprise (locataire et boutiques en ligne), les paramètres système sont gérés dans la table de base de données CMGT_SYS_PROPERTIES : pour chaque boutique en ligne, les valeurs par défaut sont ajoutées lors de la création de la boutique en ligne. Lorsqu'une propriété système est modifiée par le biais de l'interface utilisateur Web, la nouvelle valeur est stockée dans la table.

Après implémentation, vous pouvez modifier les paramètres dans la page Administration système et dans Business Rules Manager.

Administration système du site

Les administrateurs système de site sont chargés de l'administration système de celui-ci. Ils peuvent accéder à Visual Modeler à l'aide de l'URL d'administration du site, sous la forme :

`http://serveur:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/admin`

L'ID de connexion et le mot de passe par défaut sont admin et admin. Les administrateurs système de site gèrent les propriétés qui sont communes à toutes les boutiques en ligne, telles que la journalisation. Pour plus d'informations, voir la rubrique Chapitre 49, «Administration système du site», à la page 153.

Administration système d'entreprise

L'administration système d'entreprise gère les paramètres de niveau entreprise (locataire ou boutique en ligne) dans Visual Modeler. Par exemple, vous pouvez spécifier les paramètres de courrier électronique dans la page Propriétés du système.

Vous pouvez modifier les paramètres de configuration système uniquement si vous disposez du rôle d'accès approprié. Dans l'implémentation de référence fournie avec Visual Modeler, seuls les utilisateurs détenteurs de la fonction Program Management peuvent accéder aux pages d'administration système. Ces utilisateurs accèdent à Visual Modeler en cliquant sur une URL d'administration d'entreprise sous la forme :

`http://serveur:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/matrix`

Les administrateurs système d'entreprise gèrent les propriétés qui sont spécifiques à leur entreprise : les modifications qu'ils apportent n'affectent pas d'autres entreprises. Pour plus d'informations, voir la rubrique Chapitre 43, «Modifier les paramètres système», à la page 139.

Règles commerciales

Les règles commerciales définissent le comportement de Visual Modeler. Par exemple, cela comprend les spécifications de perforation, le comportement des

importations et des exportations, la configuration de cluster et d'autres spécifications de gestion de produits. Ces règles métier sont spécifiées dans les fichiers de propriétés de Visual Modeler et elles sont gérées par l'interface d'administration des règles métier. Pour plus d'informations, voir la rubrique Chapitre 46, «Gérer des règles commerciales», à la page 145.

Planification de tâche

Vous pouvez créer des travaux cron pour différentes activités dans Visual Modeler. Il existe des travaux cron de niveau boutique en ligne et des travaux cron de niveau entreprise. Chaque boutique en ligne gère son propre ensemble de travaux cron. Seuls les administrateurs d'entreprise peuvent gérer les travaux cron de niveau entreprise.

Vous pouvez planifier l'exécution des travaux cron de niveau système ou de niveau application, à une fréquence spécifique dans un intervalle de dates et heures.

Remarque : Lorsqu'un travail est exécuté à l'aide du Planificateur de travaux, son état d'exécution est enregistré. Il arrive qu'un travail s'exécute correctement mais que son état soit "Expiré".

Chapitre 3. Créer un nouvel utilisateur d'entreprise

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer un utilisateur d'entreprise :

Procédure

1. Cliquez sur **Utilisateurs système** dans le panneau Administration système de la page d'accueil entreprise de Visual Modeler.
2. La page Liste d'utilisateurs s'affiche. Cliquez sur **Créer un utilisateur**.

Remarque : Le bouton **Créer un utilisateur** n'apparaît que si vous disposez des privilèges d'accès pour effectuer cette opération.

3. La page Détails d'utilisateur s'affiche. Entrez les détails du nouvel utilisateur. Prenez connaissance des informations suivantes :
 - Nom d'utilisateur : cette information doit être unique à travers l'application Visual Modeler.
 - Mot de passe : utilisez les lettres et chiffres du clavier sans espace ni signe de ponctuation.
 - Fonctions utilisateur : cochez la case **Program Management**. Cochez les cases correspondant aux autres fonctions auxquelles que cet utilisateur aura accès. La liste des fonctions est déterminée au moment de l'implémentation.

Remarque : Ne sélectionnez pas le type ERPAdministrator pour les utilisateurs standards. Les utilisateurs de ce type ne peuvent pas se connecter via l'interface utilisateur Web.

- Paramètres régionaux préférés : sélectionnez les paramètres régionaux préférés que vous souhaitez appliquer lorsque l'utilisateur se connecte. La liste déroulante indique les noms des paramètres régionaux pris en charge.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.
La page Détails d'utilisateur s'affiche avec de nouveaux onglets.
 5. Vous pouvez mettre à jour les informations de l'onglet **Infos** et cliquer sur **Enregistrer**.

Chapitre 4. Modifier un profil d'utilisateur d'entreprise

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez modifier les informations de profil utilisateur d'un autre utilisateur d'entreprise ou d'un utilisateur partenaire si vous disposez du niveau d'accès approprié pour cet utilisateur.

Pour modifier un profil d'utilisateur d'entreprise :

Procédure

1. Cliquez sur **Utilisateurs système** dans le panneau Administration système de la page d'accueil entreprise de Visual Modeler.
2. La page Liste d'utilisateurs s'affiche. Cliquez sur le lien correspondant à l'utilisateur dont vous souhaitez modifier le profil. Si le nom de l'utilisateur dont vous souhaitez mettre à jour les détails n'est pas visible, vous pouvez le rechercher.
3. La page Détails d'utilisateur s'affiche. Modifiez les détails de l'utilisateur comme il convient.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

Chapitre 5. Supprimer un utilisateur d'entreprise

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un utilisateur d'entreprise :

Procédure

1. Cliquez sur **Utilisateurs système** dans le panneau Administration système de la page d'accueil entreprise de Visual Modeler.
2. La page Liste d'utilisateurs s'affiche. Cliquez sur l'option **Supprimer** correspondant à l'utilisateur que vous souhaitez supprimer.

L'utilisateur est supprimé de Visual Modeler. Cependant, vous pouvez constater que le nom qui appartenait à l'utilisateur est toujours présent dans le système, bien qu'il ne puisse être repris par aucun nouvel utilisateur.

Chapitre 6. Recherche d'un utilisateur d'entreprise

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour rechercher un utilisateur d'entreprise :

Procédure

1. Cliquez sur **Utilisateurs système** dans le panneau Administration système de la page d'accueil entreprise de Visual Modeler.
2. Sélectionnez Nom d'utilisateur, Prénom ou Nom dans la liste déroulante et saisissez la chaîne complète ou partielle pour la recherche. Vous pouvez utiliser "*" comme caractère générique.

Par exemple, si vous sélectionnez Prénom et saisissez "An*", le logiciel affichera tous les utilisateurs d'entreprise dont le prénom commence par "An", tel que André et Anne.

3. Cliquez sur **Go**.
4. Pour effectuer une recherche plus détaillée, vous pouvez cliquer sur **Recherche avancée**.

Chapitre 7. Recherche d'utilisateur

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez visualiser les détails de n'importe quel utilisateur dans Visual Modeler. Si vous possédez la fonction appropriée, vous pouvez également modifier les détails de l'utilisateur ou les supprimer de Visual Modeler.

Vous pouvez utiliser le panneau Rechercher un utilisateur par son nom pour effectuer une recherche rapide d'utilisateur ou utiliser les fonctionnalités de recherche avancée comme suit :

Procédure

1. Cliquez sur **Recherche avancée** dans le panneau Rechercher un utilisateur par son nom.
2. Entrez les critères de recherche et cliquez sur **Go**.
La page des résultats de recherche affiche les utilisateurs correspondant à vos critères de recherche.
3. Cliquez sur le lien correspondant à l'utilisateur que vous recherchez.

Chapitre 8. Gestion du profil d'entreprise

Les utilisateurs d'entreprise sont responsables de la gestion du profil de la boutique en ligne créé pour l'intégration avec Sterling Selling and Fulfillment Foundation. Les informations sont organisées en pages d'onglet.

Le tableau suivant décrit les zones importantes de la page Détail du profil :

Zone	Description
Onglet Info	
Nom du profil	Nom d'affichage du profil. Les noms de profil doivent être uniques. Cependant, dans plusieurs endroits de l'interface utilisateur, les profils sont répertoriés par nom. Il peut être difficile de distinguer deux profils de même nom figurant dans des listes différentes. Optez pour une convention de nom qui garantit que les noms de profil sont vraiment uniques.
Onglet Détail	
ID d'organisation	Identificateur unique de l'organisation. L'entreprise utilise cet identificateur pour identifier de façon unique chaque organisation avec laquelle elle fait des affaires.
ID partenaire externe	Code d'organisation de l'organisation de catalogue créé à l'aide d'Applications Manager. Il est nécessaire pour garantir que le code d'organisation approprié est transmis lors d'appels XAPI de Sterling Selling and Fulfillment Foundation.
Onglet Commerce	
URL d'habillage	Cliquez sur le bouton Créer un nouvel habillage pour indiquer une URL d'habillage pour le profil. Il doit s'agir d'une chaîne simple et unique dans Visual Modeler. Cette chaîne sera utilisée dans les URL d'accès à la boutique en ligne.

Chapitre 9. Créer une boutique en ligne

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

La boutique en ligne que vous créez à l'aide du Visual Modeler est destiné uniquement aux tâches d'administration. Pour garantir que les informations de produits correctes sont utilisées dans le cadre de la définition des modèles dans Visual Modeler, vous devez créer une boutique en ligne avec le même identifiant d'habillage que le Code d'organisation de l'organisation de catalogue.

Pour créer une boutique en ligne :

Procédure

1. Cliquez sur **Go** dans le panneau Rechercher une organisation par son nom dans la page d'accueil de Visual Modeler.
2. La page Liste de profils s'affiche. Cliquez sur **Créer boutique en ligne**.
La page Détails d'organisation : Nouveau profil s'affiche.
3. Entrez des informations de base pour le partenaire administrateur de boutique en ligne comme vous le feriez pour n'importe quel autre partenaire. Les zones requises sont signalées par un astérisque (*).
4. Dans la zone **ID partenaire externe** de l'onglet Détail, entrez le Code d'organisation de l'organisation de catalogue défini dans Applications Manager. Il est nécessaire pour garantir que le code d'organisation approprié est transmis lors d'appels XAPI de Sterling Selling and Fulfillment Foundation.
5. Entrez une URL d'habillage pour la nouvelle boutique en ligne. Il doit s'agir d'une chaîne simple et unique dans Visual Modeler. Par exemple, vous pouvez utiliser "magasin" ou "boutique". Cette chaîne sera utilisée dans les URL d'accès à la boutique en ligne. Par exemple :
`http://server:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/andere1`
6. Cliquez sur **Enregistrer**.
Vous devez créer au moins un utilisateur pour agir en tant que premier administrateur de boutique en ligne pour la nouvelle boutique en ligne. Contactez l'organisation pour laquelle vous avez créé la boutique en ligne afin de lui transmettre l'URL de celle-ci ainsi que l'identifiant utilisateur de l'administrateur.

Chapitre 10. Interface de Visual Modeler

Cette rubrique décrit la présentation générale de l'interface de Visual Modeler.

Remarque : Les modèles sont compilés en fichiers XML. Par conséquent, n'utilisez pas les caractères suivants dans les noms de modèle et les noms d'entités de modèle (tels que les groupes, les propriétés et les règles) : "&", "/", "@", "!" et les caractères guillemets " et '.

La page Visual Modeler se compose de trois cadres :

- **Groupes de modèles :** la première fois que vous accédez à la page Visual Modeler, ce cadre s'affiche en tant que groupe de modèles racine (situé le plus haut dans la hiérarchie de groupes de modèles).
- Pour développer un groupe de modèles et afficher ainsi les groupes de modèles qu'il contient, cliquez sur le signe plus (+).
- **Modèles et groupes :** permet d'afficher les modèles et groupes qui sont enfants du groupe de modèles sélectionné dans le cadre Groupes de modèles.
- **Contenu :** permet d'afficher les informations sur le groupe de modèles sélectionné dans le cadre Groupes de modèles. Les informations sont collectées dans les onglets suivants :
 - **Informations générales :** affiche les enfants du groupe de modèles (pour vous permettre de sélectionner, supprimer et réorganiser des enfants). Vous pouvez également créer des groupes de modèles, des modèles et des groupes. De même, vous pouvez télécharger des modèles ou des groupes de modèles vers le groupe de modèles actuellement sélectionné.
 - **Propriétés :** cet onglet permet de définir de nouvelles propriétés et de les joindre à un modèle, une classe d'option ou un article d'option dans le groupe de modèles pour lequel elles ont été définies. De même, vous pouvez utiliser la propriété dans des règles définies pour un modèle ou un groupe dans la hiérarchie, sous le groupe de modèles pour lequel elle a été définie.
 - **Règles :** vous pouvez définir des règles pour le groupe de modèles. Ces règles peuvent être jointes à n'importe quel modèle, classe d'option ou article d'option dans la hiérarchie, sous le groupe de modèles pour lequel la règle a été définie.
 - **Listes :** la liste que vous définissez ici est utilisable dans n'importe quelle propriété de la hiérarchie sous le groupe de modèles pour lequel elle a été définie.

En outre, le haut de la page Visual Modeler contient une *barre d'outils* permettant d'accéder aux tâches suivantes :

- **Modifier :** cette commande vous donne les moyens de modifier un modèle, un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option mis en évidence dans le cadre Modèles et groupes.
- **Compiler :** cette commande vous donne les moyens de compiler un modèle, un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option dans un fichier XML. Voir Chapitre 19, «Compilation d'un modèle», à la page 59. Seuls les modèles compilés peuvent être associés à des produits configurables.
- **Tester :** cette commande vous donne les moyens de tester un modèle que vous créez ou modifiez. Voir Chapitre 18, «Tester un modèle», à la page 57.

- **Copier** : cette commande permet de copier une entité sélectionnée (groupe de modèles, groupe de classes d'option, etc.).
- **Importer** : cette commande permet d'importer une entité dans votre bibliothèque d'entités. Voir Chapitre 32, «Importer un groupe de modèles ou un modèle», à la page 103.
- **Exporter** : cette commande permet d'exporter une entité. Voir Chapitre 33, «Exporter un groupe de modèles ou un modèle», à la page 105.
- **Rapport** : cette commande permet de produire un rapport sur une entité de votre choix dans la bibliothèque de modèles. Voir Chapitre 36, «Exécuter un rapport», à la page 111.
- **Rechercher** : cette commande permet de rechercher des entités à partir de paramètres de recherche sélectionnés. Voir Chapitre 15, «Recherche d'entités», à la page 51.

La génération d'un modèle implique l'utilisation de la page de détail du modèle. Cette page contient les cadres suivants :

- **Barre d'outils** : décrite précédemment.
- **Navigation** : cliquez sur le signe plus (+) pour développer le modèle ou le groupe et pour afficher les éléments du modèle ou du groupe (sous-modèles, classes d'option, articles d'option ou groupes).
- **Contenu** : permet d'afficher les informations sur le modèle sélectionné dans le cadre Navigation. En accédant à un noeud particulier du modèle, vous pouvez créer et mettre à jour des informations sur celui-ci. Ces informations sont collectées dans les onglets suivants :
 - **Informations générales** : affiche des informations générales sur le modèle ou le groupe, ainsi que sur les enfants. Vous pouvez supprimer ou réorganiser des enfants dans ce cadre. Vous pouvez traduire le modèle, affecter un ID de produit au modèle, créer des articles d'option (pour les groupes d'articles d'option) ainsi que des classes d'option, et joindre des groupes. Vous pouvez aussi télécharger des modèles depuis cet onglet.

Remarque : Seul l'onglet Informations générales s'affiche pour les groupes de classes d'option ou les groupes d'articles d'option.

 - **Affichage** : cet onglet vous donne les moyens de définir des propriétés d'affichage au niveau modèle. Ces propriétés comprennent des entités telles que du texte d'instruction de constante et du texte d'instruction avant et après sélection. Certaines propriétés d'affichage possèdent des valeurs par défaut pouvant être remplacées par des valeurs d'affichage définies aux niveaux classe d'option ou article d'option. Toutes les propriétés figurant dans l'onglet **Affichage** peuvent également être définies à l'aide des propriétés d'interface utilisateur dans l'onglet **Propriétés**. Pour plus d'informations sur les propriétés d'affichage et les propriétés d'interface utilisateur, consultez la rubrique «Gestion de propriétés d'affichage», à la page 113.
 - **Propriétés** : si le noeud en cours est un modèle, cet onglet se compose de deux onglets : **Joindre** et **Définir** ; dans le cas contraire, cet onglet permet de joindre des propriétés au noeud. Dans l'onglet **Joindre**, vous pouvez joindre au modèle des propriétés auxquelles il a accès. (Le modèle a accès soit à des propriétés définies spécifiquement pour lui-même, soit à des propriétés définies pour un groupe de modèles au-dessus du modèle dans la hiérarchie de groupes de modèles.) L'onglet **Définir** permet de définir des propriétés à usage local dans la structure du modèle.
 - **Règles** : si le noeud en cours est un modèle, cet onglet se compose des onglets **Joindre** et **Définir** ; dans le cas contraire, cet onglet permet de joindre

des règles au noeud. Dans l'onglet **Joindre**, vous pouvez joindre au modèle des règles auxquelles il a accès. (Le modèle a accès soit à des règles définies spécifiquement pour lui-même, soit à des règles définies pour un groupe de modèles au-dessus du modèle dans la hiérarchie de groupes de modèles.) L'onglet **Définir** permet de définir des règles à usage local dans la structure du modèle.

- **Listes** : si le noeud en cours est un modèle, les listes que vous définissez ici sont utilisables localement dans les propriétés que vous définissez pour le modèle.
- **Tableaux** : si le noeud en cours est un modèle, vous pouvez créer des tableaux de contraintes dans cet onglet.
- **Onglets** : si le noeud en cours est un modèle, vous pouvez créer ici une configuration à onglets pour vos clients. Voir «Créer une interface utilisateur à onglets», à la page 63.
- **Feuilles de travail** : si le noeud en cours est un modèle, cet onglet permet de gérer les propriétés à l'aide de feuilles de travail. Il s'agit d'un moyen pratique d'afficher et de gérer des propriétés et des articles d'option liés. Voir Chapitre 23, «Utilisation de feuilles de travail», à la page 71.

Chapitre 11. Accéder à Visual Modeler

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour accéder à Visual Modeler :

Procédure

1. Cliquez sur **Modèles de configuration** dans le panneau Administration de la configuration des produits de la page d'accueil de Visual Modeler.
La page Visual Modeler s'affiche.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur un modèle ou un groupe.
La structure en cours (classes d'option, articles d'option et groupe) s'affiche pour le modèle ou le groupe sélectionné. Cliquez sur le signe plus (+) à gauche pour développer la structure du modèle.
3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
Cette opération affiche la page de détail du modèle, du groupe de classes d'option ou du groupe d'articles d'option.
4. Dans le cadre Navigation, cliquez sur le signe plus (+) pour développer le modèle ou le groupe.
5. Cliquez sur une classe d'option.

Le cadre Contenu comporte les onglets suivants :

- **Informations générales** : cet onglet fournit des informations générales sur la classe d'option sélectionnée. La zone de liste affiche les enfants appartenant à cette classe d'option. Vous pouvez également affecter un ID de produit ici, définir un rapport pour la classe (le nombre par lequel la quantité d'articles d'option sera multipliée pour obtenir la quantité d'articles d'option nécessaire). Vous pouvez non seulement créer des classes d'option imbriquées et des articles d'option mais aussi joindre des groupes.
 - **Affichage** : cet onglet permet de définir des valeurs de propriété spécifiques à la classe d'option sélectionnée.
 - **Propriétés** : vous pouvez associer les propriétés de classes d'option auxquelles la classe d'option a accès. (La classe d'option a accès soit à des propriétés définies spécifiquement pour le modèle lui-même, soit à des propriétés définies pour un groupe de modèles au-dessus de la classe d'option dans la hiérarchie de groupes de modèles.)
 - **Règles** : vous pouvez joindre des règles définies pour le modèle ainsi que pour le groupe de modèles auquel il appartient (ou à n'importe quel groupe de modèles situé plus haut dans la hiérarchie).
6. Dans le cadre Navigation, cliquez sur le signe plus (+) pour développer la classe d'option.
Cette opération affiche les enfants de la classe d'option : il peut s'agir d'articles d'option ou de classes d'option.
 7. Cliquez sur un article d'option.
Le cadre Contenu comporte les onglets suivants :
 - **Informations générales** : cet onglet fournit des informations générales sur l'article d'option sélectionné (nom et description, dates de validité et zone d'affectation d'un ID de produit).

- **Affichage** : vous pouvez définir des valeurs de propriété spécifiques à l'article d'option sélectionné.
- **Propriétés** : vous pouvez associer les propriétés d'articles d'option auxquelles l'article d'option a accès. (L'article d'option a accès soit à des propriétés définies spécifiquement pour le modèle lui-même, soit à des propriétés définies pour un groupe de modèles au-dessus de l'article d'option dans la hiérarchie de groupes de modèles.)
- **Règles** : vous pouvez joindre les règles accessibles à l'article d'option. (L'article d'option a accès à n'importe quelle règle définie à n'importe quel niveau dans la hiérarchie de groupes de modèles.)

Chapitre 12. Gestion des modèles et des groupes de modèles

Créer un groupe de modèles

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer un groupe de modèles :

Procédure

1. Accédez et sélectionnez le groupe de modèles sous lequel vous souhaitez créer le nouveau groupe de modèles. Pour plus d'informations sur la manière d'afficher le groupe de modèles, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur **Nouveau groupe de modèles**.
Cela affiche l'onglet Nouveau groupe de modèles.
3. Entrez le nom et la description du nouveau groupe de modèles.

Remarque : Sur les plateformes Windows, les chemins qualifiés complets ont une taille limitée à 256 caractères (chemin d'accès et nom de fichier compris). Par conséquent, dans Visual Modeler, soyez vigilant avec les noms longs de groupes ou de modèles, en particulier s'ils contiennent des caractères non ASCII. Lorsque vous compilez un modèle, Visual Modeler recrée la structure de groupes de modèles sous la forme de répertoires dans le système de fichiers et il développe alors les caractères non ASCII.

4. Cliquez sur **Enregistrer** ou sur **Enregistrer et modifier** pour enregistrer le nouveau groupe de modèles.

Le nouveau groupe de modèles s'affiche dans le cadre Groupes de modèles. Si vous avez cliqué sur **Enregistrer et modifier**, la page Visual Modeler s'affiche pour vous permettre de modifier le nouveau groupe de modèles. Voir «Modifier un groupe de modèles».

Modifier un groupe de modèles

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier un groupe de modèles :

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles que vous souhaitez modifier, puis affichez-le.
Pour plus d'informations sur la manière d'afficher le groupe de modèles, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

Dans l'onglet Informations générales, vous pouvez alors modifier le nom et la description du groupe. Vous pouvez également effectuer ce qui suit :

- Supprimer des groupes de modèles, des modèles ou des groupes qui sont enfants du groupe de modèles sélectionné (voir «Supprimer les enfants d'un groupe de modèles», à la page 26).

Remarque : Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications** pour enregistrer vos modifications avant de quitter l'onglet **Informations générales**.

- Créez un groupe de modèles qui est enfant de ce groupe. Voir «Créer un groupe de modèles», à la page 25.
 - Créez un modèle qui est enfant de ce groupe.
 - Créez un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option.
2. Cliquez l'onglet **Propriétés** pour créer ou modifier les propriétés de ce groupe de modèles.

Voir Chapitre 22, «Propriétés dans Visual Modeler», à la page 65.

Remarque : Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications** pour enregistrer vos modifications avant de quitter l'onglet **Propriétés**.

3. Cliquez l'onglet **Règles** pour créer ou modifier les règles de ce groupe de modèles.
Voir «Définir une règle», à la page 83 ou «Modification d'une règle», à la page 83
4. Cliquez l'onglet **Listes** pour créer ou modifier des listes pour ce groupe de modèles.
Voir «Définir une liste», à la page 81 ou «Modifier une liste», à la page 81

Supprimer les enfants d'un groupe de modèles

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un ou plusieurs enfants d'un groupe (groupe de modèles, modèle, groupe de classes d'option ou groupe d'articles d'option), procédez comme suit :

Procédure

1. Accédez et sélectionnez le groupe de modèles parent qui contient l'enfant à supprimer.
Pour plus d'informations sur la manière d'afficher le groupe de modèles, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans la zone de liste, sélectionnez un ou plusieurs groupes de modèles (GM), modèles (M), groupes de classes d'option (GCO) ou groupes d'articles d'option (GAO) à supprimer.
 - Vous ne pouvez pas supprimer un groupe de modèles si le groupe possède des enfants. Vous devez commencer par supprimer les enfants.
 - Vous ne pouvez pas supprimer un modèle s'il est joint en tant que sous-modèle ailleurs dans la hiérarchie de groupe de modèles.
 - Vous ne pouvez pas supprimer un groupe de classe d'option s'il est joint à un autre modèle ou groupe de classes d'option.
 - Vous ne pouvez pas supprimer un groupe d'articles d'option s'il est joint à un autre modèle, groupe de classes d'option ou groupe d'article d'option.
3. Cliquez sur **Supprimer**.
4. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
La hiérarchie des groupes de modèles n'affiche plus les articles supprimés.
5. Entrez le groupe de modèles de destination.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie ou un sélecteur d'entité hiérarchique apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe de modèles de destination.
 - c. Sélectionnez le groupe de modèles de destination.

- d. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe de modèle apparaît dans la zone Groupe de modèles de destination.
6. Si vous le souhaitez, modifiez la zone Nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom du groupe de modèles en cours de copie.
7. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
Le groupe de modèles est copié dans le groupe de modèles de destination.

Copier un groupe de modèles

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier un groupe de modèles et ses composants dans un autre groupe de modèles.

Pour copier un groupe de modèles :

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles que vous souhaitez copier, puis sélectionnez-le.
Pour plus d'informations sur la manière d'afficher le groupe de modèles, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans la barre des tâches, cliquez sur **Copier**.
La fenêtre Copier apparaît alors.
3. Entrez le groupe de modèles de destination.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie ou un sélecteur d'entité hiérarchique apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe de modèles de destination.
 - c. Sélectionnez le groupe de modèles de destination.
 - d. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe de modèle apparaît dans la zone Groupe de modèles de destination.
4. Si vous le souhaitez, modifiez la zone Nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom du groupe de modèles en cours de copie.
5. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
Le groupe de modèles est copié dans le groupe de modèles de destination.

Créer un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer un modèle :

Procédure

1. Accédez et affichez le groupe de modèles sous lequel vous souhaitez créer un modèle.
Pour plus d'informations sur la manière d'afficher le groupe de modèles, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

2. Dans l'onglet **Informations générales**, cliquez sur **Nouveau modèle**.
Cela affiche l'onglet Nouveau modèle.
3. Entrez le nom et la description du nouveau modèle.
Si vous envisagez d'associer le modèle à un ID de produit, vous pouvez ignorer cette étape. Si le nom et la description correspondent au nom et à la description de l'ID de produit, vous pouvez remplir automatiquement ces zones lors de l'affectation de l'ID de produit à l'étape 5.

Remarque : Sur les plateformes Windows, les chemins qualifiés complets ont une taille limitée à 256 caractères (chemin d'accès et nom de fichier compris). Par conséquent, dans Visual Modeler, soyez vigilant avec les noms longs de groupes ou de modèles, en particulier s'ils contiennent des caractères non ASCII. Lorsque vous traduisez un modèle, Visual Modeler recrée la structure de groupes de modèles sous la forme de répertoires dans un système de fichiers et il développe alors les caractères non ASCII.

4. Sélectionnez la date de début et la date de fin pour le modèle.
Il s'agit de l'intervalle de dates pendant lequel le modèle peut être configuré. Si la date du jour se trouve en dehors de cet intervalle de dates, le modèle ne permet pas la configuration d'un produit associé.
5. Le cas échéant, affectez un ID de produit.
Voir «Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option», à la page 30.
6. Cliquez sur **Enregistrer** ou sur **Enregistrer et modifier** pour enregistrer le nouveau modèle.
Si vous cliquez sur **Enregistrer**, l'onglet **Nouveau modèle** s'affiche et le nouveau modèle apparaît dans le cadre Modèles et groupes. Vous pouvez créer un autre modèle dans ce groupe.
Si vous cliquez sur **Enregistrer et modifier**, le nouveau modèle s'affiche dans la page Détail du modèle dans le cadre Navigation. Vous pouvez alors ajouter des propriétés, des règles, des listes et des tableaux de contraintes pour ce modèle. Vous pouvez également associer le modèle à un produit. Voir «Modifier un modèle existant».

Modifier un modèle existant

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier un modèle :

Procédure

1. Dans la hiérarchie du groupe de modèles, accédez à la page de détail correspondant au modèle à modifier.
Pour plus d'informations sur la manière d'afficher la page Détail du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans l'onglet **Informations générales**, vous pouvez effectuer une ou plusieurs actions parmi les suivantes :
 - Modifiez le nom, la description et/ou les dates de début et de fin.
 - Supprimez un ou plusieurs groupes ou classes d'option qui sont associés au modèle. Voir «Supprimer les enfants d'un modèle», à la page 29.
 - Modifiez l'ordre des enfants dans la liste.
 - Affectez un produit au modèle ou modifiez l'affectation de produit actuelle.

Voir «Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option», à la page 30.

Remarque : Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications** pour enregistrer vos modifications avant de quitter l'onglet **Informations générales**.

- Créez une ou plusieurs classes d'option. Voir «Création d'une classe d'option», à la page 35.
 - Joignez un groupe de classes d'option. Voir «Joindre un modèle, un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option à une classe d'option», à la page 45.
 - Modifiez les propriétés d'affichage. Voir «Gestion de propriétés d'affichage», à la page 113.
3. Cliquez sur l'onglet **Propriétés** pour définir les propriétés du modèle ou lui joindre des propriétés.
Voir Chapitre 22, «Propriétés dans Visual Modeler», à la page 65.
 4. Cliquez sur l'onglet **Règles** pour définir des règles pour ce modèle ou pour joindre des règles à celui-ci.
Voir «Définir une règle», à la page 83 ou «Joindre une règle», à la page 84.
 5. Cliquez l'onglet **Listes** pour créer des listes pour ce modèle.
Voir «Définir une liste», à la page 81.
 6. Cliquez l'onglet **Tables** pour créer ou modifier des tableaux de contraintes.
Voir «Créer un tableau de contraintes», à la page 99 ou «Modifier un tableau de contraintes», à la page 99.

Supprimer un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un modèle, trouvez son groupe de modèles parent, puis supprimez le modèle de ce groupe. Vous ne pouvez pas supprimer un modèle s'il est joint en tant que sous-modèle ailleurs dans la hiérarchie de groupe de modèles.

Pour connaître la procédure, consultez la rubrique «Supprimer les enfants d'un groupe de modèles», à la page 26.

Remarque : Lorsque vous supprimez un modèle, vous devez également supprimer les fichiers XML du modèle compilé correspondants de l'emplacement de stockage des modèles. Cet emplacement est configuré à l'aide d'Applications Manager.

Supprimer les enfants d'un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Cette procédure permet de supprimer un ou plusieurs groupes ou classes d'option qui sont enfants d'un modèle :

Procédure

1. Accédez à la page de détail du modèle avec les éléments que vous souhaitez modifier, puis affichez-la.

Pour plus d'informations sur la manière d'afficher le modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

L'onglet **Informations générales** contient une zone de liste représentant les classes d'option (CO), les groupes de classes d'option (GCO) ou les groupes d'articles d'option (GAO) qui sont enfants du modèle.

2. Dans la zone de liste, sélectionnez un ou plusieurs objets à supprimer.
3. Cliquez sur **Supprimer**.

Remarque : Cette action ne supprime les sous-modèles et les groupes joints. Seule la pièce jointe vers ces modèles et groupes est supprimée. Voir «Supprimer un groupe», à la page 48.

4. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
Les enfants supprimés ne figurent plus dans la hiérarchie de modèle.

Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez référencer un modèle, une classe d'option ou un article d'option vers un ID de produit dans le catalogue de produits. Si l'ID du produit a été affecté à une ou plusieurs listes de prix, vous pouvez associer un prix à l'entité. En outre, si l'article associé à un produit est associé dans le cadre d'une configuration, l'article s'affiche avec l'ID et les informations du produit associés lorsque l'utilisateur ajoute le produit configuré à son panier.

Pour associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option :

Procédure

1. Dans la hiérarchie du groupe de modèles, recherchez l'entité que vous souhaitez associer à un ID de produit.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans l'onglet **Informations générales** du modèle, de la classe d'option ou de l'article d'option, cliquez sur **Parcourir...** afin de rechercher l'ID du produit dans le catalogue de produits.
 - L'ID du produit doit exister dans le catalogue de produits. Vous créez le produit à l'aide de l'application IBM Sterling Business Center.
 - Pour obtenir de l'aide sur la recherche d'un ID de produit, consultez la rubrique Chapitre 20, «Rechercher un ID de produit dans le catalogue produit», à la page 61. Lorsque vous sélectionnez l'ID du produit, il s'affiche dans la zone ID du produit affecté, le nom et la description du produit apparaissent dans les zones correspondantes.
 - Si vous entrez manuellement l'ID du produit dans la zone ID du produit affecté, les zones Nom de produit et Description du produit restent vides jusqu'à ce que vous enregistriez les informations.
 - Le nom du produit est utilisable comme nom du nouveau modèle. Si la zone Nom est vide, elle sera complétée automatiquement avec le nom du produit. Dans le cas contraire, vous serez invité à utiliser le nom du produit.
 - Si vous modifiez un modèle, vous pouvez cliquer sur **Détails du produit** pour afficher les détails du produit affecté.
3. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Copier un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier un modèle et ses composants dans un groupe de modèles.

Pour copier un modèle :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant le modèle à copier. Le nom du modèle s'affiche dans le cadre Modèles et groupes.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le modèle à copier.
La structure du modèle apparaît.
3. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre Copier apparaît alors.
4. Entrez le groupe de modèles de destination.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie à la recherche du groupe de modèles de destination.
 - c. Sélectionnez le groupe de modèles de destination.
 - d. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe de modèle apparaît dans la zone Groupe de modèles de destination.
5. Si vous le souhaitez, modifiez la zone Nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom du modèle en cours de copie.
6. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
Le modèle est copié dans le groupe de modèles de destination.

Copier une référence de modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez réutiliser un modèle dans le cadre d'une autre entité sans avoir à le recréer. Pour ce faire, joignez le modèle à l'entité. La pièce jointe devient alors une référence de modèle. Vous pouvez copier cette référence de modèle ; ainsi, au lieu de copier le modèle physique, vous copiez la référence à un modèle joint.

Pour copier une référence de modèle :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant l'entité avec la référence de modèle à copier. Le nom d'entité s'affiche dans le cadre Modèles et groupes.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur l'entité contenant la référence à copier.
La structure de l'entité apparaît.

3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
L'onglet Informations générales apparaît.
4. Dans le cadre Navigation, sélectionnez la référence de modèle à copier.
5. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre de copie des références de modèles apparaît alors.
6. Entrez la classe d'option de destination.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche de la classe d'option de destination.
 - c. Sélectionnez la classe d'option de destination.
 - d. Cliquez sur **Terminer**.
La classe d'option s'affiche dans la zone de classe d'option de destination.
7. Si vous le souhaitez, modifiez la zone Nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom de la référence de modèle en cours de copie.
8. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
La référence de modèle est copiée dans la classe d'option de destination.

Incorporer un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez incorporer un modèle dans une classe d'option.

Pour incorporer un modèle :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant la structure de modèles à incorporer. Le nom du modèle s'affiche dans le cadre Modèles et groupes.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le modèle dont vous souhaitez incorporer la structure.
La structure du modèle apparaît.
3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
L'onglet Informations générales apparaît.
4. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre de copie pour l'incorporation des modèles apparaît alors.
5. Entrez la classe d'option de destination en saisissant son nom ou en la recherchant.
Pour rechercher la classe d'option :
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche de la classe d'option de destination.
 - c. Sélectionnez la classe d'option de destination.

- d. Cliquez sur **Terminer**.
La classe d'option s'affiche dans la zone de classe d'option de destination.
6. Si vous le souhaitez, modifiez la zone Nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom du modèle en cours d'incorporation.
7. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.

Chapitre 13. Gestion de classes d'option et d'articles d'option

Les classes d'option et les articles d'option comprennent les pièces ou les services configurables d'un modèle. Dans ce cas, les classes d'option peuvent être considérées comme les questions ou les composants à configurer tandis que les articles d'option représentent les réponses ou les choix de composants. Il arrive que la réponse à une question induise d'autres questions. Il est alors judicieux d'imbriquer des classes d'option dans d'autres classes d'option pour aider l'utilisateur à définir la configuration répondant le mieux à ses besoins.

Création d'une classe d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer une classe d'option :

Procédure

1. Dans la hiérarchie du groupe de modèles, accédez au modèle, au groupe de classes d'option ou à la classe d'option où créer la classe d'option, puis affichez cette ressource.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
Vous pouvez créer une classe d'option dans une autre classe d'option, dans un modèle ou dans un groupe de classes d'option.
2. Pour créer des classes d'option en tant qu'enfants du modèle ou du groupe de classes d'option :
 - a. Cliquez sur **Nouvelle classe d'option**.
Cela affiche l'onglet Nouvelle classe d'option.
 - b. Passez à l'étape 4.
3. Pour créer des classes d'option imbriquées :
 - a. Dans le cadre Navigation, sélectionnez la classe d'option dans laquelle vous souhaitez imbriquer la nouvelle classe.
 - b. Cliquez sur **Nouvelle classe d'option**.
Cela affiche l'onglet Nouvelle classe d'option.
 - c. Passez à l'étape 4.
4. Entrez le nom et la description de la nouvelle classe d'option.
Si vous envisagez d'associer la classe d'option à un ID de produit, vous pouvez envisager d'ignorer cette étape. Si le nom et la description correspondent au nom et à la description de l'ID de produit, vous pouvez remplir automatiquement ces zones lors de l'affectation de l'ID de produit à l'étape 6.
5. Définissez les dates de validité en modifiant les dates de début et de fin.
Vous pouvez cliquer sur l'icône calendrier pour sélectionner les dates dans un calendrier.
6. Le cas échéant, affectez un ID de produit.
Voir «Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option», à la page 30.
7. Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer la nouvelle classe d'option et rester dans l'onglet **Nouvelle classe d'option** (pour créer des classes d'option

supplémentaires) ; cliquez sur **Enregistrer et modifier** pour enregistrer la nouvelle classe d'option et afficher les onglets de la classe d'option pour modification.

La nouvelle classe d'option s'affiche dans le cadre Navigation. La nouvelle classe d'option est sélectionnée, prête à être modifiée.

Modifier une classe d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier une classe d'option :

Procédure

1. Dans la hiérarchie du groupe de modèles, accédez au modèle, au groupe de classes d'option ou à la classe d'option contenant la classe d'option.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Navigation, cliquez sur la classe d'option à modifier.
L'onglet Informations générales de la classe d'option apparaît alors.
3. Modifiez le nom, la description et les dates de début et de fin, si nécessaire.
4. Sélectionnez un rapport dans la zone **Rapport**, si nécessaire.
La zone rapport détermine la quantité d'articles d'option ajoutée à la commande du client. La quantité d'un article enfant sélectionné est multipliée par ce rapport pour calculer la quantité "étendue" de l'article enfant. Par exemple, un modèle de bicyclette peut posséder une classe d'option roue définie avec un rapport de "2". Lorsqu'un utilisateur sélectionne un article roue particulier dans cette classe, deux roues sont ajoutées au produit configuré.
La valeur de **Rapport** peut être un nombre entier ou un nombre décimal.
5. Le cas échéant, modifiez l'ordre des enfants ou supprimez-les.
Voir «Supprimer les enfants d'une classe d'option», à la page 39.
6. Le cas échéant, affectez un ID de produit ou modifiez l'affectation actuelle.
Voir «Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option», à la page 30.
7. Avant de cliquer sur les autres onglets, cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
8. Cliquez sur l'onglet **Affichage** pour modifier les propriétés d'affichage de cette classe d'option.
Voir «Gestion de propriétés d'affichage», à la page 113.
9. Cliquez sur l'onglet **Propriétés** pour joindre des propriétés à cette classe d'option.
Voir «Joindre une propriété», à la page 66.
10. Cliquez sur l'onglet **Règles** pour joindre des règles à cette classe d'option.
Voir «Joindre une règle», à la page 84.
Pour finir de modifier la classe d'option, cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
Vous pouvez également créer des articles d'option pour cette classe d'option.
Voir «Ajouter des articles d'option à une classe d'option», à la page 37.

Ajouter des articles d'option à une classe d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour ajouter des articles d'option à une classe d'option :

Procédure

1. Dans la hiérarchie du groupe de modèles, accédez à la classe d'option à laquelle vous souhaitez ajouter les articles d'option.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans l'onglet **Informations générales**, cliquez sur **Nouvel article d'option** pour afficher l'onglet **Nouvel article d'option**.
3. Entrez le nom et la description du nouvel article d'option.
Si vous envisagez d'associer l'article d'option à un ID de produit, vous pouvez envisager d'ignorer cette étape. Si le nom et la description correspondent au nom et à la description de l'ID de produit, vous pouvez remplir automatiquement ces zones lors de l'affectation de l'ID de produit à l'étape 5.
4. Définissez les dates de validité en modifiant les dates de début et de fin.
5. Le cas échéant, affectez un ID de produit.
Voir «Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option», à la page 30.
6. Cliquez sur **Enregistrer** ou sur **Enregistrer et modifier**.
Le nouvel article d'option s'affiche dans la hiérarchie de modèle dans le cadre Navigation.

Copier une classe d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier une classe d'option et ses composants vers un modèle, un groupe de classes d'option ou une autre classe d'option.

Pour copier une classe d'option :

Procédure

1. Accédez et sélectionnez le groupe de modèles parent du modèle ou le groupe de classes d'option contenant la classe d'option.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le modèle ou le groupe de classes d'option contenant la classe d'option.
La structure du modèle ou du groupe de classes d'option apparaît.
3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
L'onglet Informations générales du modèle ou du groupe de classes d'option apparaît alors.
4. Dans le cadre Navigation, cliquez sur la classe d'option à copier.
L'onglet Informations générales de la classe d'option apparaît alors.
5. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre de copie pour les classes d'option apparaît alors.

6. Entrez le modèle de destination, le groupe de classes d'option ou la classe d'option comme suit :
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du modèle, du groupe de classes d'option ou de la classe d'option cible et sélectionnez la ressource.
 - c. Cliquez sur **Terminer**.
Le modèle, le groupe de classes d'option ou la classe d'option s'affiche dans la zone du modèle, du groupe de classes d'option ou de la classe d'option cible.
 7. Entrez le nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom de la classe d'option en cours de copie.
 8. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
La classe d'option est copiée dans le modèle, le groupe de classes d'option ou la classe d'option cible.
-

Modifier un article d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier un article d'option :

Procédure

1. Recherchez l'article d'option à modifier.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
Lorsque vous cliquez sur l'article d'option, l'onglet **Informations générales** apparaît.
 2. Le cas échéant, modifiez le nom, la description, les dates de début/de fin.
 3. Le cas échéant, affectez un ID de produit.
Voir «Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option», à la page 30

Remarque : Avant de cliquer sur les autres onglets, cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
 4. Cliquez sur l'onglet **Affichage** pour modifier les propriétés d'affichage de cet article d'option.
Voir «Gestion de propriétés d'affichage», à la page 113.
 5. Cliquez sur l'onglet **Propriétés** pour joindre des propriétés à cet article d'option.
Voir «Joindre une propriété», à la page 66.
 6. Cliquez sur l'onglet **Règles** pour joindre des règles à cet article d'option.
Voir «Joindre une règle», à la page 84.
-

Copier un article d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier un article d'option dans un groupe d'articles d'option ou une classe d'option.

Pour copier un article d'option :

Procédure

1. Recherchez l'article d'option à copier.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
Lorsque vous cliquez sur l'article d'option dans le cadre Navigation, l'onglet **Informations générales** apparaît.
2. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre de copie pour les articles d'option apparaît alors.
3. Entrez le groupe d'articles d'option ou la classe d'option cible.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe d'articles d'option ou de la classe d'option et sélectionnez la ressource.
 - c. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe d'articles d'option ou la classe d'option s'affiche dans la zone du groupe d'articles d'option ou de la classe d'option cible.
4. Entrez le nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom de l'article d'option en cours de copie.
5. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
L'article d'option est copié dans le groupe d'articles d'option ou la classe d'option cible.

Suppression d'une classe d'option

Vous pouvez supprimer une classe d'option en l'effaçant en tant qu'enfant du parent auquel elle appartient. Une classe d'option peut être enfant de l'un des éléments suivants :

- Un modèle. Voir «Supprimer les enfants d'un modèle», à la page 29.
- Une classe d'option. Voir «Supprimer les enfants d'une classe d'option».
- Un groupe de classes d'option. Voir «Supprimer les enfants d'un groupe», à la page 49.

La suppression de la classe d'option entraîne la suppression automatique des articles d'option, des classes d'option imbriquées ou des fichiers joints aux groupes.

Remarque : Les groupes imbriqués ne sont pas effacés lorsque vous supprimez une classe d'option, seul le fichier joint à ces groupes est supprimé.

Supprimer les enfants d'une classe d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez supprimer des articles d'option et des classes d'option imbriquées ainsi que des pièces jointes de groupes.

Pour supprimer les enfants d'une classe d'option :

Procédure

1. Accédez à la page de détail du modèle ou du groupe de classes d'option contenant la classe d'option afin d'afficher cette page.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Navigation, accédez à la classe d'option et sélectionnez-la.
L'onglet Informations générales qui contient une zone de liste indiquant les enfants de la classe d'option apparaît.
3. Cliquez sur l'article à supprimer : article d'option (AO), classe d'option (CO), groupe de classes d'option (GCO) ou groupe d'articles d'option (GAO).

Remarque : Les groupes imbriqués ne sont pas supprimés. Cependant, la pièce jointe vers ces groupes est supprimée.

4. Cliquez sur le bouton **Supprimer**.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
Les articles n'apparaissent plus dans le cadre Navigation.

Chapitre 14. Gestion des groupes

Créer un groupe

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer un groupe :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles pour lequel vous créez le groupe de classes d'option ou le groupe d'articles d'option.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
L'onglet Informations générales du groupe apparaît alors. Assurez-vous de créer le groupe dans le groupe de modèles approprié. Le groupe permet le rattachement à n'importe quel article sous ce groupe de modèles dans la hiérarchie de groupe de modèles.
2. Cliquez sur **Nouveau groupe d'option**.
Cela affiche l'onglet Nouveau groupe de classes d'option/d'articles d'option.
3. Entrez le nom et la description du groupe.
4. Sélectionnez le type de groupe (Groupe de classes d'option ou Groupe d'articles d'option).
5. Cliquez sur **Enregistrer** ou sur **Enregistrer et modifier**.
Le groupe apparaît dans la hiérarchie. Vous pouvez alors commencer à générer le groupe. La première étape consiste à créer une ou plusieurs classes d'option. Voir «Création d'une classe d'option», à la page 35

Modifier un groupe

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Lorsque vous modifiez un groupe et le compilez, les modifications s'affichent dans tous les modèles auxquels le groupe est joint, une fois que le modèle est recompilé.

Pour modifier un groupe :

Procédure

1. Dans la hiérarchie du groupe de modèles, accédez au groupe de classes d'option ou au groupe d'articles d'option que vous souhaitez modifier, puis sélectionnez-le.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
L'onglet Informations générales du groupe apparaît alors.
2. Modifiez le nom et la description, réorganisez ou supprimez les éléments enfants.
Pour plus d'informations sur la suppression des enfants d'un groupe, voir «Supprimer les enfants d'un groupe», à la page 49.
3. (Groupes d'articles d'option uniquement) Si nécessaire, définissez les dates de début/de fin.

4. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Vous pouvez également effectuer ce qui suit :

- Ajouter des classes d'option à un groupe de classes d'option. Voir «Création d'une classe d'option», à la page 35.
- Joindre des groupes au groupe. Voir «Joindre un groupe à un modèle ou à un autre groupe», à la page 45.

Copier un groupe de classes d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier un groupe de classes d'option vers un groupe de modèles.

Pour copier un groupe de classes d'option :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant le groupe à copier. (Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.)
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le groupe à copier.
La structure en cours du groupe, si elle existe, s'affiche dans le cadre de contenu.
3. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre Copier pour les groupes de classes d'option apparaît alors.
4. Entrez le groupe de modèles de destination.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe de modèles de destination et sélectionnez celui-ci.
 - c. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe de modèle apparaît dans la zone Groupe de modèles de destination.
5. Entrez le nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom du groupe de classes d'option en cours de copie.
6. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
Le groupe de classes d'option est copié dans le groupe de modèles de destination.

Incorporer un groupe de classes d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez incorporer un groupe de classes d'option dans un modèle, un autre groupe de classes d'option ou une classe d'option.

Pour intégrer un groupe de classes d'option :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant le groupe de classes d'option à incorporer. Le nom du groupe s'affiche dans le cadre Modèles et groupes.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le groupe à incorporer.
La structure du groupe apparaît.
3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
L'onglet Informations générales apparaît.
4. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre de copie pour l'incorporation de groupes de classes d'option apparaît alors.
5. Entrez le modèle de destination, le groupe de classes d'option ou la classe d'option comme suit :
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du modèle, du groupe de classes d'option ou de la classe d'option cible et sélectionnez la ressource.
 - c. Cliquez sur **Terminer**.
Le modèle, le groupe de classes d'option ou la classe d'option s'affiche dans la zone du modèle, du groupe de classes d'option ou de la classe d'option cible.
6. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
Le groupe de classes d'option est incorporé au modèle, au groupe de classes d'option ou à la classe d'option cible.

Copier un groupe d'articles d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier un groupe d'articles d'option vers un groupe de modèles.

Pour copier un groupe d'articles d'option :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant le groupe d'articles d'option à copier.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le groupe d'articles d'option à copier.
La structure en cours du groupe, si elle existe, s'affiche dans le cadre de contenu.
3. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre de copie pour les groupes d'articles d'option apparaît alors.
4. Entrez le groupe de modèles de destination.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.

- b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe de modèles de destination.
 - c. Sélectionnez le groupe de modèles de destination.
 - d. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe de modèle apparaît dans la zone Groupe de modèles de destination.
5. Entrez le nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom du groupe d'articles d'option en cours de copie.
 6. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
Le groupe d'articles d'option est copié dans le groupe de modèles de destination.

Incorporer un groupe d'articles d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez incorporer un groupe d'articles d'option dans un autre groupe d'articles d'option ou dans une classe d'option.

Pour incorporer un groupe d'articles d'option :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant le groupe d'articles d'option à incorporer. Le nom du groupe s'affiche dans le cadre Modèles et groupes.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le groupe à copier.
La structure du groupe apparaît.
3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
L'onglet Informations générales apparaît.
4. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre de copie pour l'incorporation des groupes d'articles d'option apparaît alors.
5. Entrez le groupe d'articles d'option ou la classe d'option cible.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe d'articles d'option ou de la classe d'option cible et sélectionnez la ressource.
 - c. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe d'articles d'option ou la classe d'option s'affiche dans la zone du groupe d'articles d'option ou de la classe d'option cible.
6. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
Le groupe d'articles d'option est incorporé au groupe d'articles d'option ou à la classe d'option cible.

Joindre un groupe à un modèle ou à un autre groupe

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous ne pouvez joindre un module qu'à une classe d'option (voir «Joindre un modèle, un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option à une classe d'option»). Vous pouvez joindre un groupe de classes d'option à un modèle, une classe d'option ou un autre groupe de classes d'option. Vous pouvez joindre un groupe d'articles d'option à une classe d'option ou un autre groupe d'articles d'option.

Pour joindre un groupe à un modèle ou un autre groupe :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant le modèle ou le groupe auquel joindre le groupe.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le modèle ou le groupe auquel joindre le groupe de classes d'option ou le groupe d'articles d'option.
3. Cliquez sur **Modifier**.
L'onglet Informations générales du modèle ou du groupe apparaît alors.
4. Dans l'onglet **Informations générales**, cliquez sur **Joindre**.
L'onglet Joindre apparaît.
5. Entrez le nom et la description de la pièce jointe pour le groupe ou le modèle.
6. Sélectionnez le groupe de classes d'option ou le groupe d'articles d'option à joindre.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe de classes d'option ou du groupe d'articles d'option.
 - c. Sélectionnez l'article.
 - d. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe apparaît dans la zone de sélection.
7. Cliquez sur **Affecter**.
Vous pouvez cliquer sur **Retour à la page Général** pour retourner à l'onglet **Informations générales**.
Le nom que vous avez entré pour le groupe ou le modèle joint s'affiche dans la hiérarchie du modèle dans le cadre Navigation.

Joindre un modèle, un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option à une classe d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour joindre un modèle, un groupe de classes d'option ou un groupe d'articles d'option à une classe d'option :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant le modèle avec la classe d'option.

Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le modèle ou le groupe de classes d'option contenant la classe d'option.
La structure en cours du modèle ou du groupe, si elle existe, s'affiche dans le cadre de contenu.
3. Cliquez sur **Modifier**.
L'onglet Informations générales du modèle ou du groupe apparaît alors.
4. Dans le cadre Navigation, sélectionnez la classe d'option à laquelle joindre le groupe.
L'onglet Informations générales de la classe d'option apparaît alors.
5. Dans l'onglet **Informations générales**, cliquez sur **Joindre**.
L'onglet Joindre apparaît.
6. Entrez le nom et la description du groupe ou du modèle joint.
7. Sélectionnez le modèle, le groupe de classes d'option ou le groupe d'articles d'option à joindre.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du modèle, du groupe de classes d'option ou du groupe d'articles d'option.
 - c. Sélectionnez le modèle ou le groupe.
 - d. Cliquez sur **Terminer**.
Le modèle ou le groupe apparaît dans la zone de sélection.
8. Cliquez sur **Affecter**.
Vous pouvez cliquer sur **Retour à la page Général** pour retourner à l'onglet **Informations générales**.
Le nom que vous avez entré pour le modèle ou le groupe joint s'affiche dans la hiérarchie du modèle dans le cadre Navigation.

Afficher la structure d'un groupe joint

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Une fois qu'un groupe est joint, vous pouvez afficher sa structure.

Pour afficher la structure d'un groupe joint :

Procédure

1. Accédez au niveau hiérarchique (modèle, classe d'option ou article d'option) où le groupe est joint.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur **Afficher détail**.
Cette action permet d'afficher une vue en lecture seule de la structure du groupe.

Copier une pièce jointe de groupe de classes d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier une référence à un groupe de classes d'option ; au lieu de copier le groupe, vous pouvez copier la référence à celui-ci. Vous pouvez copier la référence dans un modèle, un groupe de classes d'option ou une classe d'option.

Pour copier une pièce jointe de groupe de classes d'option :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant l'entité avec la pièce jointe de groupe de classes d'option à copier. (Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.)
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur l'entité contenant la pièce jointe à copier.
La structure en cours du modèle s'affiche dans le cadre de contenu.
3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
Le modèle du cadre Navigation et l'onglet **Informations générales** du groupe s'affichent.
4. Dans le cadre Navigation, accédez au modèle contenant le groupe joint que vous souhaitez copier.
5. Cliquez sur le groupe joint.
6. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre Copier pour les pièces jointes de groupe de classes d'option apparaît alors.
7. Entrez le modèle de destination, le groupe de classes d'option ou la classe d'option comme suit :
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du modèle, du groupe de classes d'option ou de la classe d'option cible et sélectionnez la ressource.
 - c. Cliquez sur **Terminer**.
Le modèle, le groupe de classes d'option ou la classe d'option s'affiche dans la zone du modèle, du groupe de classes d'option ou de la classe d'option cible.
8. Entrez le nom de la destination.
Le nom par défaut correspond au nom du groupe de classes d'option en cours de copie.
9. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
La pièce jointe est copiée dans le modèle, le groupe de classes d'option ou la classe d'option cible.

Copier une pièce jointe de groupe d'articles d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez copier une référence à un groupe d'articles d'option ; au lieu de copier le groupe, vous pouvez copier la référence à celui-ci. Vous pouvez copier la référence dans un groupe d'articles d'option ou une classe d'option.

Pour copier une pièce jointe de groupe d'articles d'option :

Procédure

1. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez le groupe de modèles contenant l'entité avec la pièce jointe de groupe d'articles d'option à copier. (Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.)
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur l'entité contenant la pièce jointe à copier.
La structure en cours de l'entité s'affiche dans le cadre de contenu.
3. Cliquez sur **Modifier** dans la barre des tâches.
L'entité du cadre Navigation et l'onglet **Informations générales** du groupe s'affichent.
4. Dans le cadre Navigation, accédez à l'entité contenant le groupe joint que vous souhaitez copier.
5. Cliquez sur le groupe joint.
6. Cliquez sur **Copier** dans la barre des tâches.
La fenêtre Copier apparaît alors.
7. Entrez le groupe d'articles d'option ou la classe d'option cible.
 - a. Cliquez sur **Parcourir...**
Un navigateur de hiérarchie apparaît.
 - b. Parcourez la hiérarchie du groupe de modèles à la recherche du groupe d'articles d'option ou de la classe d'option et sélectionnez la ressource.
 - c. Cliquez sur **Terminer**.
Le groupe d'articles d'option ou la classe d'option s'affiche dans la zone du groupe d'articles d'option ou de la classe d'option cible.
8. Cliquez sur **Copier** dans la fenêtre Copier.
La pièce jointe est copiée dans le groupe d'articles d'option ou la classe d'option cible.

Supprimer un groupe

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un groupe, recherchez le groupe de modèles qui est parent du groupe à supprimer, puis supprimez le groupe de ce groupe de modèles. Pour connaître la procédure, consultez la rubrique «Supprimer les enfants d'un groupe de modèles», à la page 26.

Pour supprimer un groupe :

Procédure

1. Accédez et sélectionnez le groupe de modèles qui est le parent du groupe à supprimer.
2. Dans la zone de liste, sélectionnez un ou plusieurs groupes de modèles (GM), groupes de classes d'option (GCO) ou groupes d'articles d'option (GAO) à supprimer.
 - Vous ne pouvez pas supprimer un groupe de modèles si le groupe possède des enfants. Vous devez commencer par supprimer les enfants.
 - Vous ne pouvez pas supprimer un groupe de classe d'option s'il est joint à un autre modèle ou groupe de classes d'option.
 - Vous ne pouvez pas supprimer un groupe d'articles d'option s'il est joint à un autre modèle, groupe de classes d'option ou groupe d'article d'option.
3. Cliquez sur **Supprimer**.
4. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

La hiérarchie des groupes de modèles n'affiche plus les articles supprimés.

Supprimer les enfants d'un groupe

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un ou plusieurs groupes ou classes d'option qui sont enfants d'un groupe :

Procédure

1. Accédez et sélectionnez le groupe de modèles parent qui contient les enfants à supprimer.

Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le groupe.

La structure du groupe apparaît.
3. Cliquez sur **Modifier**.

L'onglet Informations générales qui contient une zone de liste indiquant les enfants du groupe apparaît. Il peut comprendre les classes d'option (CO) et les groupes de classes d'option (GCO).
4. Dans la zone de liste, sélectionnez un ou plusieurs éléments à supprimer.
5. Cliquez sur **Supprimer**.

Remarque : Cette action ne supprime les groupes. Seule la pièce jointe vers ces groupes est supprimée. Voir «Supprimer un groupe», à la page 48.
6. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Les articles supprimés ne figurent plus dans la hiérarchie de modèle.

Chapitre 15. Recherche d'entités

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez effectuer des recherches pour les entités qui possèdent des propriétés et des valeurs de propriétés que vous spécifiez comme paramètres. Vous pouvez effectuer des recherches à travers toute la hiérarchie, ou vous pouvez limiter votre recherche à des groupes de modèles, des modèles, des classes d'option, des articles d'option et des règles ou vous pouvez limiter votre recherche au modèle ou au groupe sélectionné actuellement.

Pour rechercher des entités :

Procédure

1. Accédez à la page Visual Modeler.

Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

2. Si vous souhaitez effectuer une recherche au sein d'un modèle ou d'un groupe en particulier, accédez au modèle ou au groupe, puis sélectionnez-le.

3. Cliquez sur **Rechercher** dans la barre d'outils.

La fenêtre Rechercher apparaît alors.

4. Sélectionnez la portée de la recherche dans la liste déroulante Rechercher.

Vous pouvez rechercher toutes les entités et limiter votre recherche à des groupes de modèles, des modèles, des classes d'option, des articles d'option ou des règles. Si vous effectuez une recherche dans un modèle ou un groupe en particulier, vous pouvez la limiter à **Modèle en cours** ou à **Groupe en cours**.

5. Entrez un nom de propriété ou une valeur de propriété, voire les deux.

Cliquez sur **Parcourir...** pour afficher une fenêtre de navigateur et pouvoir ainsi sélectionner une propriété dans la liste des propriétés de Visual Modeler.

Utilisez la liste déroulante pour sélectionner ET ou OU. Sélectionnez ET pour produire des résultats de recherche incluant à la fois le paramètre Nom de propriété et le paramètre Valeur de propriété que vous sélectionnez.

Sélectionnez OU pour produire des résultats de recherche incluant l'un ou l'autre paramètre.

Lorsque vous entrez une valeur de propriété, les résultats de recherche incluent des valeurs de propriété contenant la valeur de propriété saisie. Par exemple, si vous entrez "75", les résultats de recherche incluront les propriétés ayant pour valeur "75" ainsi que des valeurs de propriété telles que "7550-1" ou "MX-75-1".

6. Cliquez sur **Rechercher**.

Les résultats de recherche s'afficheront sous les paramètres. Par défaut, le résultat est trié par nom de propriété dans l'ordre ascendant. Pour trier les données, vous pouvez cliquer sur l'une des colonnes suivantes :

- Nom de propriété
- Valeur
- Emplacement

Lorsque vous cliquez sur la colonne la première fois, la colonne est triée par ordre ascendant.

Chapitre 16. Inclure un sous-modèle dans un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez inclure un modèle dans un autre modèle de sorte qu'un sous-composant du modèle parent puisse être modélisé et configuré séparément.

Supposons que vous ayez un modèle A et que vous souhaitiez utiliser Modèle B comme article d'option de Modèle A, de sorte que les utilisateurs finals puissent configurer le composant Modèle B dans le cadre d'une session et configurer ainsi le modèle A.

Pour inclure un sous-modèle dans un modèle :

Procédure

1. Créez Modèle B en tant que modèle indépendant, puis compilez-le. Notez l'emplacement de ce modèle dans le groupe de modèles et la hiérarchie de modèles. Par exemple: Matrice/Ordinateurs/Postes de travail/Moniteurs configurables/Moniteur matriciel.
2. Accédez au Modèle A et à l'emplacement de la hiérarchie des modèles où vous souhaitez inclure le Modèle B comme article d'option.
3. Créez l'article d'option et entrez son nom, une description et des dates de validité. Cliquez sur **Enregistrer**.
4. Cliquez sur l'onglet **Propriétés**.
5. Sélectionnez CONFIG: SUBMODEL NAME dans la liste déroulante Propriétés non jointes.
6. Dans la zone Valeur, entrez le chemin d'accès complet au Modèle B. par exemple, Tableau/Ordinateurs/Postes_0020de_0020travail/Moniteurs_0020configurables/Moniteur_0020matriciel. Notez la présence de caractères d'échappement destiné à coder les caractères spéciaux, tels que les espaces. Pour plus d'informations, consultez la rubrique Chapitre 17, «Codage des caractères spéciaux», à la page 55.
7. Cliquez sur **Joindre**.
8. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
9. Une propriété distincte appelée CONFIG: SUBMODEL RETURN indique si les utilisateurs finals retournent au modèle principal après avoir configuré le modèle enfant.
 - a. Si vous souhaitez que les utilisateurs finals retournent au modèle principal après avoir configuré le Modèle B, réglez CONFIG: SUBMODEL RETURN sur "vrai".
 - b. Si vous souhaitez que les utilisateurs finals retournent directement à l'application appelante après avoir configuré le Modèle B, réglez CONFIG: SUBMODEL RETURN sur "faux".
10. Cliquez sur **Joindre**.
11. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
12. Cliquez sur **Compiler** pour compiler à nouveau le modèle A.
13. Pour mettre au point le modèle, cliquez sur **Tester**.

Chapitre 17. Codage des caractères spéciaux

Vous devez coder des caractères spéciaux dans les noms de modèle et de groupe de modèles lorsque vous indiquez des noms de chemin de groupe de modèles et des noms de modèle.

Le tableau suivant répertorie un certain nombre de codages de caractères spéciaux courants :

Caractère	Codage
" (vide)	_0020
-"	_002D
/"	_002F
!"	_0021
@"	_0040
#"	_0023
\$"	_0024

Chapitre 18. Tester un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez tester le modèle à tout moment de sa création.

La fonction de test du modèle :

1. Compile le modèle en fichier XML.
2. Lance le navigateur.
3. Affiche le modèle en tant que page HTML.

Pour tester un modèle :

Procédure

1. Accédez au modèle que vous souhaitez tester.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur **Compiler**.
Une boîte de dialogue indique que la compilation a réussi.
3. Cliquez sur **Modèle de test**.
Basée sur le modèle en cours, la fenêtre de configuration s'affiche telle qu'elle sera présentée à l'utilisateur final.

Remarque : Si vous cliquez sur **Compiler et tester**, deux actions sont réalisées.

4. Pour modifier certaines variables d'environnement affectant l'affichage d'un modèle, cliquez sur **Définir les valeurs par défaut**.
Les variables d'environnement d'affichage du modèle comprennent :
 - Date effective en cours : en modifiant la date dans cette zone, vous pouvez afficher le modèle tel qu'il sera présenté au client à la date spécifiée. Cela signifie que vous ne verrez que les classes d'option et les articles d'option effectifs à cette date, ainsi que les prix basés sur les listes tarifaires effectives alors.
 - Partenaire en cours : en sélectionnant un partenaire spécifié, vous affichez le modèle tel qu'il serait vu par un utilisateur de ce partenaire. Selon l'affectation de listes de prix au partenaire, cela peut affecter le type et le nombre de classes d'option et d'articles d'option affichés.
 - Marché vertical : lorsque les clients créent des paniers et des commandes, ils peuvent spécifier un type de client, permettant de filtrer les listes de prix à utiliser pour le calcul des prix. En sélectionnant un type de client, vous pouvez contrôler la façon dont le modèle sera proposé aux clients qui sélectionnent ce même type de client.
 - Devise : lorsque les clients créent des paniers et des commandes, ils peuvent spécifier une devise, permettant de filtrer les listes de prix à utiliser pour le calcul des prix. En sélectionnant une devise, vous pouvez contrôler la façon dont le modèle sera proposé aux clients qui sélectionnent cette devise.

Chapitre 19. Compilation d'un modèle

Avant qu'un modèle puisse être associé à un produit configurable et qu'un client puisse utiliser le modèle que vous avez créé pour configurer un produit, vous devez compiler le modèle au format XML et stocker le modèle dans un emplacement accessible par IBM Sterling Configurator. Seuls les modèles compilés peuvent être associés à des produits configurables. Après avoir créé le modèle, vous cliquez sur un bouton pour compiler le modèle en fichier XML. Le dollar américain n'est pas la devise par défaut lorsque vous testez un modèle. Les paramètres Devise et Code d'organisation sont obligatoires pour la tarification des articles. La valeur de Devise est extraite en fonction des préférences définies par l'utilisateur dans Applications Manager. Pour plus d'informations sur le code d'organisation et les définitions de devise, reportez-vous à la rubrique *Selling and Fulfillment Foundation: Application Platform Configuration Guide*. Le code organisation défini dans Visual Modeler est utilisé pour la boutique en ligne actuelle.

Remarque : Pour compiler tous les modèles pour les paramètres régionaux configurés dans Visual Modeler, cochez la case **Compiler tous les paramètres régionaux**.

Compiler un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour compiler un modèle :

Procédure

1. Accédez au modèle que vous souhaitez compiler.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur **Compiler**.

Résultats

Le modèle est compilé sous la forme d'un fichier XML. Il est placé à l'emplacement suivant dans `debs_home/Sterling/WEB-INF/data/config/`. Ce répertoire contient plusieurs répertoires (un par groupe de paramètres régionaux). Le modèle réside dans le répertoire correspondant à vos paramètres régionaux favoris, soit dans le dossier représentant le dossier du groupe de modèles racine, soit dans l'un des dossiers représentant les groupes de modèles à l'intérieur du groupe de modèles racine. Ils sont stockés dans l'emplacement partagé d'un déploiement en cluster de Visual Modeler.

Remarque : Si votre implémentation de Visual Modeler utilise un système de transfert et un système de production, n'oubliez pas que les fichiers XML peuvent avoir été déplacés dans l'environnement de production ou que les répertoires de modèles doivent être partagés entre les systèmes.

En outre, il est possible que les enregistrements de produits configurables répertoriés dans la base de connaissances aient été mis à jour de façon à pointer vers l'emplacement des fichiers XML.

Si votre hiérarchie de modèle ou de groupe de modèles comprend des caractères spéciaux (non alphanumériques), ceux-ci sont codés dans les noms de fichiers et de répertoires correspondants. Pour plus d'informations, consultez la rubrique Chapitre 17, «Codage des caractères spéciaux», à la page 55.

Compiler tous les modèles

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez non seulement compiler les modèles un par un mais aussi compiler tous les modèles dans un groupe de modèles simultanément.

Pour compiler tous les modèles d'un groupe de modèles :

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles dont vous souhaitez compiler tous les modèles. Il peut s'agir du groupe de modèle de niveau supérieur.
2. Cliquez sur **Compiler tout**.
3. Dans la fenêtre Compiler tous les modèles, cliquez sur **Compiler tous les modèles**.
4. La fenêtre Compiler l'état de tous les modèles s'affiche.
5. Lorsqu'un message vous indique que tous les modèles ont été compilés, cliquez sur **Fermer**.

Chapitre 20. Rechercher un ID de produit dans le catalogue produit

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour effectuer une recherche dans le catalogue produit, procédez comme suit :

Procédure

1. Lorsque vous affectez un ID de produit, vous pouvez cliquer sur **Parcourir...** pour afficher le Sélecteur d'entité hiérarchique.
2. Cette fenêtre permet de naviguer dans la hiérarchie à la recherche de l'ID du produit à affecter à l'objet du modèle. Vous pouvez cliquer sur l'onglet **Rechercher** pour rechercher les produits qui ne sont affectés à aucune catégorie de produits.
3. Cliquez sur **Terminer** lorsque vous avez trouvé l'ID du produit à affecter. L'ID du produit s'affiche dans la zone ID du produit affecté.

Chapitre 21. Gestion d'une interface utilisateur à onglets

Créer une interface utilisateur à onglets

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez concevoir votre interface utilisateur de sorte que les classes d'option s'affichent dans une série d'onglets au lieu d'un cadre unique. Pour cela, vous allez tout d'abord sélectionner le modèle JSP Tabbed Configurator au niveau modèle afin de définir la propriété UI:JSP Filename (voir «Gestion de propriétés d'affichage», à la page 113). Vous définirez ensuite l'interface utilisateur dans l'onglet **Onglets**.

Pour créer une interface utilisateur à onglets :

Procédure

1. Accédez au modèle pour lequel vous souhaitez créer une interface à onglets.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Affichage**.
L'onglet Affichage apparaît.
3. Sélectionnez Tabbed Configurator dans la liste déroulante Modèle JSP.
La propriété UI: JSP FILENAME est automatiquement réglée sur Configurator_Tabbed.jsp.
4. Cliquez sur l'onglet **Onglets**.
L'onglet Onglets apparaît.
5. Entrez le nom de l'onglet dans la zone correspondante.
6. Cliquez sur **Ajouter**.
Le cadre de contenu affiche une zone de modification pour le nouvel onglet.
7. Sélectionnez les classes d'option ou les groupes de classes d'option de l'onglet.
 - a. Sélectionnez une classe d'option ou un groupe de classes d'option dans la liste déroulante.
 - b. Cliquez sur **Ajouter**.
8. Répétez la dernière étape pour chaque classe d'option ou groupe de classes d'option à intégrer dans l'onglet.

Remarque : Si vous créez une interface utilisateur à onglets, certaines classes d'option ne doivent pas être intégrés aux onglets. Les classes d'option non incluses dans un onglet ne seront pas proposées à l'utilisateur final.
9. Cliquez sur **Monter** ou **Descendre** pour modifier l'ordre des entités. Pour supprimer une entité, cliquez dessus, puis cliquez sur **Supprimer**.
10. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Modifier un onglet

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier un onglet :

Procédure

1. Accédez au modèle avec l'interface à onglets.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Onglets**.
L'onglet Onglets apparaît.
3. Recherchez l'élément onglet à modifier.
4. Pour modifier l'ordre des entités dans l'onglet :
 - a. Recherchez l'entité à déplacer, puis sélectionnez-la.
 - b. Cliquez sur **Monter** ou **Descendre**.
5. Pour supprimer une entité :
 - a. Recherchez l'entité à supprimer, puis sélectionnez-la.
 - b. Cliquez sur **Supprimer**.
6. Pour modifier l'emplacement de l'onglet dans la liste des onglets, cliquez sur les flèches haut ou bas situés à droite.
7. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Supprimer un onglet

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un onglet :

Procédure

1. Accédez au modèle avec l'interface à onglets.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Onglets**.
L'onglet Onglets apparaît.
3. Recherchez l'élément onglet à supprimer.
4. Sur la partie située le plus à droite, cliquez sur l'icône **Supprimer** (X) correspondant à cet onglet.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Chapitre 22. Propriétés dans Visual Modeler

Une propriété est un attribut d'un modèle, d'une classe d'option ou d'un article d'option. Elle est utilisable comme élément de base dans le cadre de la création d'une règle.

Visual Modeler propose un ensemble de propriétés prédéfinies qui sont comprises par le moteur Sterling Configurator. Elles contrôlent le comportement du moteur et la présentation du modèle à l'utilisateur final. Ces propriétés sont résumées à la rubrique Chapitre 25, «Propriétés de Visual Modeler», à la page 77.

Vous pouvez également utiliser des propriétés comme variables et écrire des règles qui s'appuient sur les valeurs des propriétés en utilisant des fonctions telles que `value` et `expand`.

Définir une propriété

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour définir une propriété :

Procédure

1. Sélectionnez l'emplacement dans la hiérarchie des groupes de modèles où vous souhaitez créer la propriété.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
L'emplacement de création de la propriété est essentiel car il détermine quels objets de la hiérarchie peuvent utiliser celle-ci.
2. Lorsque vous atteignez le niveau approprié, cliquez sur l'onglet **Propriétés**.
3. Si vous travaillez dans un modèle, puis dans l'onglet **Propriétés**, cliquez sur l'onglet **Définir**.
4. Entrez le nom de la propriété.

Remarque : Le nom de la propriété ne doit pas commencer par "UI:" ou "CONFIG". N'incluez pas de point (.) dans un nom de propriété.

5. Sélectionnez un type de propriété dans la liste déroulante.
 - **Nombre :** utilisez ce type pour toute propriété dont la valeur est déterminée par un nombre. Par exemple, le poids en grammes d'un article peut être exprimé avec un nombre réel (comprenant une partie décimale).
 - **Chaîne :** ce type s'applique à toute propriété exprimée en tant que mot ou phrase. Par exemple, vous pouvez utiliser une propriété chaîne pour indiquer la couleur d'un article.

Si vous sélectionnez ce type, la zone Localiser est activée. Si vous cochez cette case, vous pouvez alors entrer des valeurs pour cette propriété dans n'importe quel paramètre régional pris en charge. En d'autres termes, si vous entrez la valeur originale en anglais, vous pouvez régler les paramètres régionaux système sur Allemand, puis modifier la valeur de la propriété en Allemand. La valeur allemande s'affichera pour les utilisateurs dont les paramètres régionaux sont l'allemand ; la valeur anglaise s'affichera pour les utilisateurs dont les paramètres régionaux sont l'anglais.

- **Liste** : utilisez ce type pour que la valeur de la propriété soit sélectionné dans une liste. Par exemple, la disponibilité d'un article peut être limité à un ou plusieurs jours de la semaine. Pour cela, vous pouvez définir une propriété de type liste dénommée "Jours" dont les valeurs sont Dimanche, Lundi, et ainsi de suite jusqu'à Dimanche.
6. Le cas échéant, définissez une valeur par défaut pour cette propriété. Vous pouvez substituer cette valeur en appliquant la propriété à un article ou une classe.
Si vous sélectionnez "Liste" en tant que type de propriété, la zone Valeur affiche une sélection déroulante des listes actuellement disponibles. Sélectionnez une liste. Pour plus d'informations sur la création de listes, consultez «Définir une liste», à la page 81.
 7. Cliquez sur **Ajouter**.
La nouvelle propriété s'affiche dans les zones sous les zones.
 8. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications** pour enregistrer la nouvelle propriété.

Joindre une propriété

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous définissez une propriété au niveau groupe de modèles ou au niveau modèle (voir «Définir une propriété», à la page 65). Vous joignez une propriété à un modèle, une classe d'option ou un article d'option.

Pour joindre une propriété :

Procédure

1. Cliquez sur **Modèles de configuration** dans le panneau Administration de la configuration des produits de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Dans le cadre Navigation, accédez à l'objet auquel vous souhaitez joindre la propriété.
3. Cliquez sur l'onglet **Propriétés**.
Cela affiche deux ensembles de zones : l'un appelé Propriétés non jointes pour la sélection de propriétés et la définition de leurs valeurs, l'autre appelé Propriétés jointes qui affiche les propriétés jointes actuellement.
Notez que l'onglet **Propriétés** d'un modèle contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**. L'onglet **Définir** permet de définir des propriétés. Voir «Définir une propriété», à la page 65.
4. Sélectionnez une propriété dans la liste déroulante Propriétés non jointes.
La propriété affiche la valeur par défaut qui lui est associée.
5. Entrez une valeur pour la propriété. Pour définir la valeur d'une propriété, il suffit de l'entrer dans la zone de texte ou de passer par l'éditeur de propriété. Voir «Modifier des valeurs de propriété à l'aide de la fenêtre Éditeur de propriété», à la page 67.
6. Cliquez sur **Joindre**.
La propriété nouvellement jointe s'affiche parmi les propriétés jointes.
7. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Remarque : Vous devez effectuer cette dernière étape. Autrement, la propriété ne sera pas jointe.

Modifier des valeurs de propriété à l'aide de la fenêtre Éditeur de propriété

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Les fenêtres Éditeur de propriété numérique et Éditeur de propriété de chaîne permettent de modifier des valeurs de propriété.

Pour modifier des valeurs de propriété à l'aide de la fenêtre Éditeur de propriété :

Procédure

1. Vous pouvez appeler l'Éditeur de propriété simplement en cliquant sur le bouton **Modifier** en regard de n'importe quelle propriété.
Dans ce cas, une fenêtre Éditeur de propriété s'affiche.
2. Cette fenêtre permet de spécifier une valeur fixe d'une propriété ou une formule utilisée pour calculer une valeur au cours de l'exécution. Si le premier caractère de la zone de texte est "=", la fenêtre de l'éditeur suppose que vous souhaitez créer une formule ; les zones d'extension sont alors activées pour vous aider à définir la formule.
3. La syntaxe d'une formule varie selon que vous éditez une propriété de type numérique ou chaîne :

Si vous travaillez avec une propriété numérique, utilisez les listes déroulantes comme suit lorsque vous spécifiez une formule :

- a. Fonction : sélectionnez l'une des fonctions définies.
- b. Propriété : spécifiez la propriété dont les valeurs doivent être utilisées pour calculer la fonction.
- c. Emplacement : spécifiez l'emplacement où doit se trouver la ou les propriétés nommées. Vous pouvez sélectionner un article d'option ou sélectionnez l'une des valeurs suivantes pour l'emplacement :
 - non spécifié : sélectionnez ce mot-clé pour utiliser la propriété nommée n'importe où elle est définie dans le modèle. Tout d'abord, l'emplacement actuel est inspecté pour vérifier si la propriété y est définie. Dans la négative, l'algorithme standard permet de vérifier si la propriété est définie ailleurs dans le modèle.
 - relatif : ce mot-clé permet d'utiliser la propriété nommée à l'emplacement actuel.

Si vous travaillez avec une propriété chaîne, utilisez les listes déroulantes comme suit lorsque vous spécifiez une formule :

- d. Choisissez gather, match ou expand :
 - gather : permet d'affecter des actions à une propriété chaîne. Toutes les occurrences de la propriété spécifiée sont recherchées dans le pool de propriété et insérées dans une chaîne dans laquelle elles sont séparées les uns des autres par des points-virgules.
 - match : permet d'écrire des fragments de règle. Il fournit un mécanisme de comparaison d'une chaîne avec la valeur d'une propriété.
 - expand : utilisez la fonction expand comme décrit à la rubrique «Gestion de propriétés d'affichage», à la page 113.

Modifier ou supprimer une propriété jointe

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez modifier la valeur d'une propriété jointe uniquement au niveau local où elle est jointe. Pour modifier le nom ou la valeur par défaut, voir «Modifier ou supprimer une définition de propriété».

Pour modifier ou supprimer une propriété jointe :

Procédure

1. Cliquez sur **Modèles de configuration** dans le panneau Administration de la configuration des produits de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Dans le cadre Groupes de modèles, sélectionnez l'élément auquel la propriété est jointe.
Si la propriété est jointe à un modèle :
 - a. Dans le cadre Groupes de modèles, cliquez sur le groupe de modèles contenant le modèle.
 - b. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le modèle auquel la propriété est jointe.
 - c. Cliquez sur **Modifier** dans la barre d'outils.
Si la propriété est jointe à une classe d'option ou à un article d'option :
 - d. Dans le cadre Groupes de modèles, cliquez sur le groupe de modèles contenant soit le modèle, soit le groupe avec la classe d'option ou l'article d'option.
 - e. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez sur le modèle ou le groupe.
 - f. Cliquez sur **Modifier** dans la barre d'outils.
 - g. Dans le cadre Navigation, cliquez sur la classe d'option ou l'article d'option.
3. Cliquez sur l'onglet **Propriétés**.

Cet onglet affiche deux ensembles de zones : l'un appelé Propriétés non jointes pour la sélection de propriétés et la définition de leurs valeurs, l'autre appelé Propriétés jointes qui affiche les propriétés jointes actuellement.

Remarque : Si la propriété est jointe à un modèle, l'onglet Propriétés contient deux onglets : Joindre et Définir. L'onglet Joindre s'affiche automatiquement.

4. Recherchez la propriété à modifier ou supprimer.
5. Modifiez ou supprimez la propriété jointe :
 - Si nécessaire, modifiez la valeur d'une propriété.

Remarque : Cette opération ne modifie la valeur que localement au niveau où elle est jointe. Pour modifier la valeur par défaut de la propriété, voir «Modifier ou supprimer une définition de propriété».

- Pour supprimer une propriété jointe, cliquez sur **Supprimer**.
6. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Modifier ou supprimer une définition de propriété

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier ou supprimer une définition de propriété :

Procédure

1. Cliquez sur **Modèles de configuration** dans le panneau Administration de la configuration des produits de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Sélectionnez l'emplacement dans la hiérarchie des groupes de modèles où la propriété est définie.
 - Au niveau groupe de modèles racine :
La page Visual Modeler affiche automatiquement le groupe de modèles racine lorsque vous accédez à Visual Modeler. Si le groupe de modèles racine n'est pas sélectionné, cliquez dessus.
 - Au niveau groupe de modèles, accédez au groupe de modèles dans le cadre Groupes de modèles, puis cliquez dessus.
 - Au niveau modèle, accédez au groupe de modèles qui contient le modèle, puis cliquez dessus. Dans le cadre Modèles et groupes, cliquez ensuite sur le modèle. Cliquez sur **Modifier modèle** dans la barre d'outils.
Dans tous les cas, l'onglet Informations générales du groupe ou du modèle apparaît.
3. Cliquez sur l'onglet **Propriétés**.
Seules les propriétés définies au niveau groupe de modèles apparaissent.
Au niveau modèle, l'onglet contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**. Si la propriété est jointe quelque part dans la hiérarchie des groupes de modèles, il n'est pas possible de modifier le type de cette propriété. Si la propriété est jointe quelque part dans la hiérarchie des groupes de modèles, il n'est pas possible de supprimer le type de cette propriété.
4. Si vous souhaitez modifier une propriété non jointe, cliquez sur l'onglet **Définir**. Dans l'onglet **Définir**, recherchez la propriété à modifier ou supprimer.
5. Si vous souhaitez modifier une propriété jointe, cliquez sur l'onglet **Joindre**. Dans l'onglet **Joindre**, recherchez la propriété à modifier ou supprimer.
6. Modifiez ou supprimez la définition de propriété (type ou valeur de propriété).
7. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
Les modifications de nom et de valeur seront propagées partout où la propriété est jointe. La modification de valeur est appliquée par défaut à la propriété. Elle ne remplace aucune valeur définie pour la propriété jointe.

Chapitre 23. Utilisation de feuilles de travail

Les feuilles de travail fournissent un accès rapide à un groupe de propriétés, ce qui vous donne les moyens de gérer aisément toutes les propriétés d'un modèle à partir d'un seul et même endroit. Une feuille de travail est un tableau qui affecte des valeurs de propriété à des éléments d'option :

- Les lignes représentent les articles d'option
- Les colonnes représentent les propriétés

Chaque feuille de travail appartient à un modèle et permet de définir les valeurs de propriétés de celui-ci. Vous pouvez toujours définir les valeurs des propriétés comme indiqué à la rubrique «Joindre une propriété», à la page 66.

Par exemple, supposons qu'un modèle d'ordinateur possède une classe d'option pour les disques durs. Chaque article d'option de disque dur possède un certain nombre de propriétés telles que la capacité, le nombre de tours par minute, le temps d'attente et le cache de zone tampon. Vous pouvez créer une feuille de travail pour gérer les propriétés de disque dur comme suit :

Article d'option	Capacité	Tours par minute	Temps d'attente	Cache de zone tampon
WD Protege	160	5400	5.00	2
WD Caviar	250	7200	4.20	2
WD Caviar SE	250	7200	4.20	8
WD Essential	250	7200	4.20	2

Créer une feuille de travail

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer une feuille de travail :

Procédure

1. Accédez au modèle pour lequel vous souhaitez créer une feuille de travail.
2. Cliquez sur l'onglet **Feuilles de travail**.
3. Cliquez sur **Nouveau...**
4. Dans la fenêtre Nouvelle feuille de travail, entrez le nom de la feuille de travail et cliquez sur **Créer**.
5. Ajoutez ces articles d'option dont vous souhaitez définir les propriétés à l'aide de cette feuille de travail. Pour cela, cliquez sur **Ajouter ligne**, puis accédez à chaque article d'option à l'aide de la fenêtre de sélection d'entité.
6. Ajoutez les propriétés à la feuille de travail en cliquant sur **Ajouter colonne** et, dans la boîte de dialogue Ajouter colonne, sélectionnez chaque propriété dans la liste déroulante des propriétés définies pour ce modèle. Vous pouvez créer une propriété en cliquant sur **Nouvelle propriété** dans la fenêtre Ajouter colonne, puis en entrant les détails de la nouvelle propriété dans la fenêtre Définir nouvelle propriété.
7. Après avoir ajouté les lignes et les colonnes pour votre feuille de travail, vous pouvez entrer pour chaque article et propriété d'article.

8. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Modifier une feuille de travail

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez modifier une feuille de travail à tout moment. Les modifications apportées aux valeurs de propriété sont effectifs immédiatement et seront associés aux autres détails du modèle la prochaine fois que vous compilerez celui-ci.

Pour modifier une feuille de travail :

Procédure

1. Accédez au modèle auquel la feuille de travail appartient.
2. Cliquez sur l'onglet **Feuilles de travail**.
3. Sélectionnez le nom de la feuille de travail dans la liste déroulante.
4. Cliquez sur **Sélectionner**.
5. Dans la feuille de travail, vous pouvez :
 - Modifier le nom de la feuille de travail : cliquez le nom de feuille de travail et entrez un nouveau nom pour la feuille de travail.
 - Ajouter une nouvelle ligne : cliquez sur **Ajouter ligne** et sélectionnez des articles d'option comme il convient.
 - Déplacer une ligne : cliquez sur le lien associé à la ligne, puis sélectionnez sa nouvelle position à partir de la liste déroulante de lignes.
 - Supprimer une ligne : cliquez sur le lien associé à la ligne, puis cliquez sur **Supprimer**.
 - Ajouter une nouvelle colonne : cliquez sur **Ajouter colonne**, puis sélectionnez la propriété dans la liste déroulante.
 - Déplacer une colonne : cliquez sur le nom de colonne, puis sélectionnez sa nouvelle position à partir de la liste déroulante des colonnes.
 - Supprimer une colonne : cliquez sur le nom de colonne et cliquez sur **Supprimer**.

Exporter une feuille de calcul

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Il est parfois plus pratique de gérer les valeurs de propriétés lorsque vous disposez de la feuille de travail sous la forme d'une feuille de calcul que vous gérez sur votre ordinateur local. Vous pouvez exporter la feuille de travail sous la forme d'un fichier de valeurs délimitées par des virgules (fichier CSV), puis ouvrir ce fichier dans votre tableur favori pour gérer les valeurs. Vous pouvez alors importer la feuille de calcul pour mettre à jour les valeurs de la feuille de travail. Pour plus de détails sur l'importation d'une feuille de travail, «Importer une feuille de calcul», à la page 73.

Pour exporter une feuille de travail :

Procédure

1. Accédez au modèle auquel la feuille de travail appartient.
2. Cliquez sur l'onglet **Feuilles de travail**.
3. Sélectionnez le nom de la feuille de travail dans la liste déroulante.

4. Cliquez sur **Sélectionner**.
5. Cliquez sur **Exporter...**
6. Dans la fenêtre Téléchargement de fichier, cliquez sur le bouton **Enregistrer**.
7. Dans la fenêtre Enregistrer sous, accédez au répertoire sur l'ordinateur local dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer**.
Le fichier est enregistré sur votre ordinateur local.

Importer une feuille de calcul

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Lorsque vous avez fini de modifier une feuille de calcul en vue de la convertir en feuille de travail, enregistrez-la sous la forme d'un fichier CSV (à valeurs délimitées par des virgules). Pour importer la feuille de travail dans Visual Modeler, procédez comme suit.

Pour importer une feuille de travail :

Procédure

1. Accédez au modèle auquel la feuille de travail appartient.
2. Cliquez sur l'onglet **Feuilles de travail**.
3. Cliquez sur **Importer...**
4. Dans la fenêtre Importation de feuille de travail, cliquez sur le bouton **Parcourir...**
5. Dans la fenêtre Choisir un fichier, accédez à la feuille de calcul à importer, puis sélectionnez-la.
6. Cliquez sur **Ouvrir**.
7. Dans la fenêtre Importation de feuille de travail, cliquez sur le bouton **Importer maintenant**.
La feuille de calcul est importée dans Visual Modeler.

Chapitre 24. Propriétés utilisées comme variables

Vous pouvez évaluer la valeur d'une propriété dans le cadre de la définition de règles et de propriétés à l'aide de cette syntaxe : $\{fonction(...)\}$. Vous pouvez ainsi définir une propriété comme fonction d'une autre propriété. Ceci est pratique dans le cadre de la définition de propriétés d'affichage et de la définition de formules mathématiques pour les règles. Par exemple, vous pouvez utiliser $\{\text{expand}(propriété[,valeur\ par\ défaut[,format]])\}$ pour afficher les propriétés de modèles.

Par exemple, supposons que vous ayez une propriété "Taille de moniteur" exprimant la taille d'écran en pouces et que vous souhaitiez présenter les informations dans un tableau sous la forme "17,00 pouces". Vous pouvez définir une propriété Afficher taille de moniteur à l'aide de $\{\text{expand}(\text{"Taille de moniteur"},(\text{"sans objet"}),0,00)\}$ pouces". Utilisez alors cette nouvelle propriété de l'affichage du modèle pour que les utilisateurs voient la taille exprimée sous la forme "17,00 pouces" si la propriété Taille de moniteur a pour valeur "17". Notez que si la propriété Taille de moniteur n'est pas définie, "sans objet" pouces" figure à l'écran.

Chapitre 25. Propriétés de Visual Modeler

Le tableau suivant répertorie les propriétés intégrées de Visual Modeler. Les propriétés de l'interface utilisateur sont traitées dans la rubrique «Propriétés d'interface utilisateur Visual Modeler», à la page 113.

Propriété	Type	Commentaires
CONFIG: FIRST FIRE	numérique	1 en cas de premier déclenchement des règles ; 0, dans le cas contraire.
CONFIG: POOL SIZE	numérique	Nombre de copies d'un modèle à conserver dans le pool de modèles.
CONFIG: REPEAT FIRING	chaîne	"oui" ou "vrai" active le traitement en boucle dans le moteur de règles, ce qui déclenche les règles tant que l'état en cours évolue. La boucle n'est pas infinie puisque les règles sont supprimées de la liste dès qu'elles se produisent.
CONFIG: SUBMODEL NAME	chaîne	Nom codée d'un autre modèle. Le codage remplace les caractères potentiellement dangereux du système de fichiers par _XXXX, XXXX étant la représentation hexadécimale de leur code caractère Unicode. Par exemple, un espace est représenté par "_0020". Pour plus d'informations, consultez la rubrique Chapitre 17, «Codage des caractères spéciaux», à la page 55.
CONFIG: SUBMODEL RETURN	chaîne	"oui" ou "vrai" signifie qu'après avoir accédé à un sous-modèle spécifié par la propriété précédente, la procédure utilise cette nomenclature de modèles comme enfant du modèle.
_cacheKey	chaîne	Utilisée sur un noeud de modèle contenant la clé utilisée pour le stockage du modèle dans la mémoire cache des modèles.
_description	chaîne	Description d'un article.
_errorCount	numérique	Nombre d'erreurs rencontrées lors du déclenchement des règles.
_fileSize	chaîne	Représentation chaîne d'une valeur de type Long, correspondant au fichier XML d'un modèle.
_lastModified	chaîne	Date de dernière modification d'un modèle, au format chaîne (nombre de secondes depuis une date importante).
_modelTabs	liste	Liste des noms d'onglet du modèle.
_name	chaîne	Nom de l'article d'option, de la classe d'option ou du modèle.
_parent.<noms d'article>	variable	Propriétés héritées du parent par un sous-modèle.
_pickItems	liste	Utilisée en interne pour le suivi d'articles sélectionnés.
_pickmap.<cléArticle>	chaîne	Mappage d'un article vers une classe d'option.
_picks	liste	Utilisée en interne pour le suivi d'articles sélectionnés.
_quantity	entier	Quantité sélectionnée pour l'article si elle est >0.
_sequence	numérique	Séquence de déclenchement de règles : 0 correspond au premier traitement en boucle, 1 au second traitement, et ainsi de suite.

Propriété	Type	Commentaires
_tabMembers<#>	liste	<#> correspond à un numéro d'onglet (0...N). Contient les noms des classes d'option de niveau racine appartenant à l'onglet ayant pour index <#>.

Chapitre 26. Listes dans Visual Modeler

Dans de nombreux cas, les valeurs acceptées par une propriété peuvent être exprimées sous la forme d'un nombre ou d'une chaîne de caractère. Dans certains cas, cependant, une propriété doit être réglée sur un certain nombre de valeurs prédéfinies, telles que les jours de la semaine, ou sur un ensemble de formats définis par le fabricant, tels que S, M, L ou XL.

La meilleure est alors de définir une propriété de type List. Vous pouvez alors écrire des règles pour tester si la valeur de la première propriété de la liste correspond à la valeur de la propriété List.

Par exemple, si vous avez une propriété TailleChemise et que vous souhaitez restreindre les choix de l'utilisateur à S, M, L ou XL, procédez comme suit :

1. Créez une liste que vous appelez ListeTaillesChemise. Entrez des valeurs pour la liste ; dans ce cas, S, M, L et X.
2. Créez une propriété TailleDisponible de type List et affectez-la à ListeTaillesChemise.
3. Créez la propriété TailleChemise et affectez-la à des articles d'option comme il convient.
4. Créez une règle indiquant que la valeur de la propriété TailleChemise doit être dans la liste de la propriété TailleDisponible.

Chapitre 27. Listes

Définir une liste

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour définir une liste :

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles ou au modèle pour lequel vous souhaitez définir la liste.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Listes**.
Les listes déjà définies s'affichent alors.
3. Cliquez sur **Nouveau...**
L'onglet Nouvelle liste apparaît.
4. Entrez le nom et la description de la liste.
5. Définissez les valeurs de la liste.
 - a. Entrez une valeur dans la zone Nouvelle valeur.
 - b. Cliquez sur **Ajouter un article**.
6. Répétez la dernière étape pour chaque valeur à ajouter.
7. Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les valeurs et rester dans l'onglet **Nouvelle liste**.
Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer et revenir**, les valeurs sont enregistrées, puis l'onglet **Listes** réapparaît. La nouvelle liste apparaît parmi les listes définies.

Modifier une liste

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier une liste :

Procédure

1. Accédez au modèle contenant la liste que vous souhaitez modifier.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Listes**.
Les listes déjà définies s'affichent alors.
3. Cliquez sur le nom de la liste que vous souhaitez modifier.
L'onglet Modifier la liste apparaît.
4. Modifiez le nom ou la description.
5. Supprimez des valeurs dans la liste.
 - a. Sélectionnez une ou plusieurs valeurs dans la liste.
 - b. Cliquez sur **Supprimer**.
6. Ajoutez des valeurs à la liste.

- a. Entrez une valeur dans la zone Nouvelle valeur.
 - b. Cliquez sur **Ajouter un article**.
7. Modifiez des valeurs dans la liste.
Il n'est possible de modifier une valeur en une seule opération. Vous devez supprimer l'ancienne valeur et ajouter la nouvelle valeur.
8. Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les valeurs et rester dans l'onglet **Modifier la liste**.
Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer et revenir**, vos modifications sont enregistrées, puis l'onglet **Listes** réapparaît.

Supprimer une liste

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer une liste :

Procédure

1. Accédez au modèle contenant la liste que vous souhaitez supprimer.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Listes**.
Les listes déjà définies s'affichent alors.
3. Parmi les listes définies, recherchez la liste à supprimer.
4. Cliquez sur **Supprimer** sur la même ligne que la liste à supprimer.
La liste n'apparaît plus parmi les listes définies.

Remarque : Cette dernière étape est importante ! Si vous cliquez sur **Supprimer** sans cliquer ensuite sur **Enregistrer toutes les modifications**, la liste ne sera pas supprimée.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Chapitre 28. Règles

Définir une règle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour définir une règle :

Procédure

1. Accédez à la page de détails du groupe de modèles ou du modèle dans lequel vous souhaitez créer la règle.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.
 - a. Si vous définissez la règle au niveau modèle, l'onglet **Règles** affiche deux onglets : **Joindre** et **Définir**. Cliquez sur l'onglet **Définir**.
 - b. Le niveau groupe de modèles contient un onglet unique pour définir la règle.
3. Cliquez sur **Nouveau...**
L'onglet Nouvelle règle apparaît.
4. Sélectionnez une classification pour la règle et spécifiez une priorité.
Vous pouvez créer vos propres classifications de règles : voir «Créer une classification de règle», à la page 84. Les priorités de règles permettent de déterminer l'ordre dans lequel les règles sont déclenchées. Vous devez utiliser des valeurs entre 0 et 100 : 50 est la valeur par défaut.
5. Entrez le nom et la description de la règle. Indiquez également si la règle est déclenchée lorsque ses conditions sont remplies (réussite) ou non (échec).
6. Définissez les fragments de la règle.
Voir Chapitre 29, «Gestion de fragments de règle», à la page 91.
7. Définissez les actions de la règle.
Vous pouvez définir des messages à afficher, une formule d'extension de règle ou vous pouvez affecter des propriétés et des valeurs. Voir Chapitre 30, «Gestion d'actions de règle», à la page 95.

Remarque : La syntaxe des règles n'est pas contrôlée. Le moteur du configurateur ne pourra pas charger un modèle si l'une des règles affectées contient une erreur de syntaxe.
8. Cliquez sur **Enregistrer**.

Modification d'une règle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier une règle :

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles ou au modèle dans lequel la règle a été créée.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.
Au niveau modèle, l'onglet **Règles** contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**.
Pour modifier la règle, cliquez sur l'onglet **Définir**. Le niveau groupe de modèles contient un onglet unique pour définir la règle.
L'onglet **Règles** comporte un tableau répertoriant les règles actuellement définies.
3. Recherchez la règle à modifier, puis cliquez sur l'icône **Modifier**.
L'onglet **Modifier règle** s'affiche.
4. Modifiez le nom et la description selon vos besoins.
5. Ajoutez ou modifiez des commentaires si nécessaire.
6. Indiquez si la règle est déclenchée lorsque ses conditions sont remplies (réussite) ou non (échec, selon le cas).
7. Modifiez les fragments de règle dans le tableau Fragments.
Voir Chapitre 29, «Gestion de fragments de règle», à la page 91.
8. Ajoutez ou modifiez des actions dans la zone Actions.
Vous pouvez définir des messages à afficher, une formule d'extension de règle ou vous pouvez affecter des propriétés et des valeurs. Voir Chapitre 30, «Gestion d'actions de règle», à la page 95.
Répétez cette procédure pour chaque règle à modifier. Vous pouvez cliquer sur **Cas d'emploi** dans le bas de l'onglet pour afficher les entités auxquels la règle est jointe. Voir «Afficher des règles jointes», à la page 85.

Créer une classification de règle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer une classification de règle :

Procédure

1. Accédez à la page de création de règle : voir «Définir une règle», à la page 83.
2. Cliquez sur ... en regard de la liste déroulante Classification.
3. Dans la fenêtre Classification de règle, entrez le nom de la classification et cliquez sur **Ajouter un article**.
4. Cliquez sur **Enregistrer et revenir**.

Joindre une règle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour joindre une règle :

Procédure

1. Accédez au niveau hiérarchique du modèle (modèle, classe d'option ou article d'option) où vous souhaitez joindre la règle.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.
Au niveau modèle, l'onglet **Règles** contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**.
Aux niveaux classe d'option et article d'option, l'onglet **Règles** ressemble à l'onglet **Joindre**.

L'onglet **Joindre** affiche la liste déroulante des règles non jointes et le tableau des règles attachées.

3. Sélectionnez une règle dans la liste déroulante du tableau Règles non jointes.

4. Cliquez sur **Joindre**.

La règle est adjointe à la fin des règles en cours dans le tableau Règles jointes.

5. Définissez les dates de début et de fin pour la règle.

6. Si vous souhaitez que cette règle soit un point de contrôle, cochez la case Arrêter le déclenchement.

Lorsque la case est cochée, cette règle agit comme un point de contrôle : si des erreurs se sont produites jusqu'à ce point dans le déclenchement de règles, le traitement s'arrête à ce point et les erreurs s'affichent. Si aucune erreur ne s'est produite, le déclenchement de règles continue jusqu'à ce que toutes les règles soient déclenchées ou que le prochain point de contrôle soit atteint.

7. Déterminez la séquence.

Les règles se déclencheront dans l'élément auquel elles sont jointes, selon l'ordre dans lequel elles figurent dans la liste. Vous pouvez modifier l'ordre à l'aide des flèches haut ou bas à droite de la règle.

8. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Afficher les détails d'une règle jointe

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Après avoir joint une règle, vous pouvez consulter ses informations détaillées en cliquant sur le nom de la règle dans l'onglet **Joindre**.

Pour afficher les détails d'une règle jointe :

Procédure

1. Accédez au niveau hiérarchique (modèle, classe d'option ou article d'option) où la règle est jointe.

Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.

Au niveau modèle, l'onglet **Règles** contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**. Aux niveaux classe d'option et article d'option, l'onglet **Règles** ressemble à l'onglet **Joindre**.

L'onglet **Joindre** affiche la liste déroulante des règles non jointes et le tableau des règles attachées.

3. Recherchez la règle dans la liste de règles jointes dans la partie inférieure du cadre.

4. Cliquez sur le nom de la règle.

L'Afficheur des détails des règles apparaît alors.

Afficher des règles jointes

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Cette procédure permet d'afficher l'endroit où une règle est jointe.

Pour des règles jointes :

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles ou au modèle dans lequel la règle a été créée.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.
Au niveau modèle, l'onglet **Règles** contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**.
Pour modifier la règle, cliquez sur l'onglet **Définir**. Le niveau groupe de modèles contient un onglet unique pour définir la règle.
L'onglet **Règles** comporte un tableau répertoriant les règles actuellement définies.
3. Recherchez la règle à modifier, puis cliquez sur l'icône **Modifier**.
L'onglet **Modifier règle** s'affiche.
4. Cliquez sur **Cas d'emploi...**
La fenêtre Utilisation des règles s'affiche.

Disjoindre une règle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour disjoindre une règle :

Procédure

1. Accédez au niveau hiérarchique (modèle, classe d'option ou article d'option) où la règle est jointe.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.
Au niveau modèle, l'onglet **Règles** contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**.
Aux niveaux classe d'option et article d'option, l'onglet **Règles** ne contient que des pièces jointes.
L'onglet Règles affiche la liste déroulante des règles non jointes et le tableau des règles attachées.
3. Recherchez la règle dans le tableau Règles jointes.
4. Cliquez sur le symbole **Supprimer (X)** à l'extrémité de la ligne de la règle dans le tableau.
La règle retourne dans le tableau Règles non jointes.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Supprimer une règle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer une règle :

Vous pouvez supprimer des règles lorsqu'elles sont devenues inutiles.

Remarque : Il n'est pas possible de supprimer une règle si elle est actuellement jointe à un noeud dans la hiérarchie de modèle.

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles ou au modèle dans lequel vous avez créé la règle.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.
Au niveau modèle, l'onglet **Règles** contient deux onglets : **Joindre** et **Définir**.
Au niveau groupe de modèles, vous ne pouvez que définir des règles. Si la règle à supprimer a été créée au niveau modèle, cliquez sur l'onglet **Définir**.
3. Recherchez la règle à supprimer.
4. Cliquez sur l'icône **Supprimer** en regard de la règle à supprimer.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Déplacer ou copier une règle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Il est parfois nécessaire de réorganiser votre hiérarchie de modèle. Dans ce cadre, vous devrez peut-être déplacer également les définitions de règle. Vous pouvez déplacer ou copier une règle : *déplacer* signifie que la définition de règle est supprimée de son emplacement précédent, tandis que *copier* signifie que vous créez une copie de la règle sans supprimer sa définition originale.

Pour déplacer ou copier une règle :

Procédure

1. Accédez à la définition de règle que vous souhaitez déplacer ou copier.
2. Cliquez sur **Copier la règle**. La fenêtre de copie ou de déplacement de la règle s'affiche.
3. Cliquez sur **Parcourir...** pour ouvrir la fenêtre de sélection d'entité.
4. Accédez au groupe de modèles ou au groupe vers lequel déplacer ou copier la définition de règle, sélectionnez-le et cliquez sur **Terminer**.
5. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le nom de la définition de règle.
6. Cliquez sur **Déplacer** ou **Copier** selon vos besoins.
Un message d'erreur s'affiche si une règle de même nom existe dans l'emplacement cible. Si une propriété référencée dans la règle n'existe pas au nouvel emplacement, elle est créée en même temps que la règle.
7. Cliquez sur **Fermer**.

Spécifier la séquence de déclenchement de règles

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Chaque fois qu'un modèle est validé, les règles sont déclenchées pour déterminer si chaque règle réussit ou échoue. Vous pouvez contrôler l'ordre de déclenchement des règles en définissant une priorité pour chacune d'elles.

Pour spécifier la séquence de déclenchement des règles :

Procédure

1. Accédez au modèle.
2. Cliquez sur l'onglet **Règles**.

3. Cliquez sur le sous-onglet Séquence de déclenchement. L'onglet Séquence de déclenchement apparaît.
4. Entrez une priorité pour chaque règle : il doit s'agir d'un entier entre 0 et 100. Plus la valeur est élevée, plus la priorité est faible : cela signifie que les règles avec une valeur de priorité inférieure s'exécuteront avant les règles avec une valeur de priorité supérieure. La valeur par défaut est de 50.

Réviser le déclenchement de règles

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Lorsque vous testez un modèle, vous pouvez réviser le comportement de son déclenchement.

Pour réviser le comportement du déclenchement de règles :

Procédure

1. Accédez au modèle dont vous souhaitez réviser le déclenchement des règles.
2. Cliquez sur **Tester**.
3. Dans la fenêtre Configurateur produit, cliquez sur **Afficher le journal de trace**.
4. La fenêtre secondaire affiche la trace des résultats du déclenchement de règles. Vous pouvez examiner ces données pour déterminer si les règles se déclenchent comme convenu.

Contrôle du déclenchement de règles

En validant un modèle et l'ensemble de sélections en cours, l'outil Sterling Configurator évalue le résultat (réussite ou échec) de chaque règle et effectue des actions d'extension et d'affectation comme il convient. Les règles peuvent se déclencher de différentes façons :

- Chaque règle est testée une seule fois lors de la validation d'un modèle. Cette approche est appelée déclenchement de règle en un seul passage.
- Vous pouvez configurer un modèle de sorte que les règles déclenchées disparaissent de la liste de règles et que les règles restantes soient testées à nouveau. Le processus se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de règles à déclencher. Cette approche est appelée déclenchement de règles à plusieurs passages.

La propriété CONFIG: REPEAT FIRING contrôle ce comportement. Par défaut, le déclenchement en un seul passage est réalisé.

Forcer le test des règles transmises plusieurs fois

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez spécifier si les règles sont déclenchées une fois ou plusieurs fois.

Pour contrôler le déclenchement des règles :

Procédure

1. Accédez au modèle dont vous souhaitez contrôler le déclenchement des règles.
2. Cliquez sur **Propriétés**.
3. Sélectionnez CONFIG: REPEAT FIRING dans la liste déroulante **Propriétés non jointes**.

4. Réglez sa valeur sur “vrai” et cliquez sur **Joindre**.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Vous pouvez vérifier que les règles se déclenchent une fois seulement, en suivant la procédure décrite à la rubrique «Réviser le déclenchement de règles», à la page 88. La section récapitulative de l'historique de trace doit indiquer qu'il y a eu une seule phase de déclenchement.

Chapitre 29. Gestion de fragments de règle






Lors de la création de règles, vous devez définir des fragments de règle qui définissent la logique des règles. Cette rubrique décrit les procédures de définition ou de modification de fragments d'une règle lors de la création («Définir une règle», à la page 83) ou de la modification d'une règle («Modification d'une règle», à la page 83).

Cliquez sur l'icône **Afficher le fragment de règle** pour déclencher la visibilité de sections de la zone Fragments et permettre leur utilisation. Par exemple, cliquez sur la flèche pour afficher la section foreach.

Le tableau suivant décrit les boutons qui s'affichent dans la zone Fragments de l'onglet Nouvelle règle.

Bouton

Nom

	Afficher le fragment de règle
	Bouton Nouvel opérateur
	Bouton Nouveau fragment
	Bouton Supprimer
	Bouton Modifier

Cliquez sur l'icône **Nouvel opérateur** pour définir un niveau imbriqué pour la création de fragments. Le nouveau niveau affiche un nouvel ensemble de liens **Nouveau fragment** et **Nouvel opérateur**. Ce lien **Nouveau fragment** permet de créer les fragments dans ce niveau imbriqué. En cliquant sur **Nouvel opérateur** à ce niveau, vous créez un autre niveau imbriqué sous celui-ci avec un autre ensemble de liens **Nouveau fragment** et **Nouvel opérateur**.

Cliquez sur l'icône **Nouveau fragment** pour créer un fragment dans le niveau affiché actuellement (dans le cas présent, le niveau supérieur) à l'intérieur de la structure de règle. Cliquez de nouveau sur **Nouveau fragment** pour créer un second fragment au niveau affiché actuellement. En d'autres termes, la règle se composera ainsi :

FragmentA ET FragmentB

Cliquez sur le bouton **Supprimer** pour supprimer le fragment.

Cliquez sur le bouton **Modifier** pour modifier le fragment.

ForEach

Une condition de règle peut posséder une propriété appelée propriété foreach. La propriété foreach permet d'effectuer un traitement en boucle dans un ensemble de propriétés, d'identifier toutes les instances d'une propriété spécifiée et d'agir sur un ensemble de valeurs trouvées. On associe la propriété foreach à une propriété définie dans le modèle. Chaque occurrence de la propriété foreach est liée à une propriété "as".

Par exemple, pour augmenter le prix de n'importe quel noeud sélectionné dans le modèle possédant une unité de stockage MXDS-7500 et pour laquelle la propriété rackMountable est vraie, vous pourriez utiliser la propriété foreach comme suit :

```
foreach sku as tempSku
  IF value(tempSku) == literal(MXDS-7500)
  AND propval(itemType) == literal("rackMountable")
  THEN UI: PRICE = value(UI: PRICE) * 1.1
```

Exemple : créer un niveau simple de fragments

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Dans cet exemple, vous tenterez de créer une règle composée de deux fragments joints par un seul opérateur sans niveaux imbriqués : FragmentA ET FragmentB. Lorsque vous accédez à l'onglet, l'onglet **Nouvelle règle** apparaît.

Procédure

1. Sélectionnez l'opérateur booléen souhaité pour ces fragments.
2. Cliquez sur l'icône **Nouveau fragment**.
L'onglet Nouveau fragment apparaît.
3. Définissez le fragment.
 - a. Cochez la case **Pas** si vous souhaitez que le fragment soit négatif : "NON (somme(ProprieteA <= 250))".
 - b. Sélectionnez la première fonction dans la liste déroulante Fonction1.
 - c. Sélectionnez une propriété dans la liste déroulante Propriete1.
 - d. Sélectionnez l'opérateur.
 - e. Sélectionnez la seconde fonction dans la liste déroulante Fonction2.
 - f. Dans la zone Propriete2, sélectionnez une propriété dans la liste déroulante ou entrez une valeur littérale dans la zone (si vous avez sélectionné "littéral" comme type de fonction).
 - g. Sélectionnez la valeur dans la liste déroulante Si non spécifié.
4. Cliquez sur **Enregistrer et revenir**.
L'onglet Nouvelle règle contient à présent le nouveau fragment.
5. Cliquez sur l'icône **Nouveau fragment** pour créer le prochain fragment dans la règle.
6. Répétez l'étape 3 pour définir le second fragment.
7. Cliquez sur **Enregistrer et revenir**.
L'onglet Nouvelle règle contient le fragment que vous avez créé.

Vous pouvez cliquer sur **Enregistrer** pour enregistrer la règle et continuer à définir la règle. Cliquez sur **Enregistrer et revenir** pour revenir à la liste de règles dans l'onglet **Définir**.

Exemple : créer des fragments imbriqués

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Dans cet exemple, le modélisateur crée la règle suivante avec des fragments imbriqués :

(FragmentA ET FragmentB) OU (FragmentC ET FragmentD)

Procédure

1. Cliquez sur l'icône **Nouvel opérateur**.

Le niveau imbriqué figure dans l'onglet **Nouvelle règle**. Ce niveau possède ses propres opérateurs booléens à liste déroulante ainsi que ses propres icônes **Nouveau fragment**, **Nouvel opérateur** et **Supprimer opérateur**.

2. Créez deux fragments, tel que décrit à la rubrique «Exemple : créer un niveau simple de fragments», à la page 92.

Dans la liste déroulante imbriquée, sélectionnez l'opérateur booléen pour ces fragments. L'opérateur par défaut est l'opérateur ET.

L'icône imbriquée **Nouveau fragment** permet de créer les fragments dans ce niveau imbriqué.

Lorsque les deux fragments sont complétés, l'onglet **Nouvelle règle** apparaît.

Vous pouvez imbriquer autant de fragments que vous le souhaitez en cliquant sur l'icône imbriquée **Nouvel opérateur**. Chaque fois, un nouvel opérateur imbriqué apparaîtra avec un nouvel ensemble d'icônes imbriquées. Ces icônes imbriquées permettent de créer les fragments pour le niveau imbriqué.

3. Dans la liste de niveau supérieur, sélectionnez l'opérateur booléen (dans cet exemple, Ou) qui joindra les deux niveaux imbriqués.

4. Cliquez sur l'icône **Nouvel opérateur** au niveau supérieur.

Un nouveau niveau imbriqué apparaît sous l'onglet des fragments. Ce niveau possède ses propres opérateurs booléens à liste déroulante ainsi que ses propres icônes **Nouveau fragment**, **Nouvel opérateur** et **Supprimer opérateur**.

5. Créez deux fragments, tel que décrit à la rubrique «Exemple : créer un niveau simple de fragments», à la page 92.

Utilisez la liste déroulante imbriquée d'opérateurs booléens et l'icône **Nouveau fragment** imbriquée pour ces fragments.

Lorsque les deux fragments sont complétés, l'onglet **Nouvelle règle** apparaît.

Modifier un fragment

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier un fragment :

Procédure

1. Cliquez sur le fragment à modifier. L'onglet Modifier le fragment apparaît.
2. Modifiez un ou plusieurs éléments du fragment.
 - a. Cochez la case **Pas** si vous souhaitez que le fragment soit négatif : “NON (somme(ProprieteA <= 250))”.
 - b. Sélectionnez la première fonction dans la liste déroulante Fonction1.
 - c. Sélectionnez une propriété dans la liste déroulante Propriete1.
 - d. Sélectionnez l'opérateur.
 - e. Sélectionnez la seconde fonction dans la liste déroulante Fonction2.

- f. Dans la zone Propriete2, sélectionnez une propriété dans la liste déroulante ou entrez une valeur littérale dans la zone (si vous avez sélectionné "littéral" comme type de fonction).
 - g. Sélectionnez la valeur dans la liste déroulante Si non spécifié.
3. Cliquez sur **Enregistrer et revenir**.

Supprimer un fragment

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Dans le tableau Fragments, recherchez le fragment à supprimer, puis, dans la colonne Actions, cliquez sur l'icône **Supprimer** sur la même ligne que le fragment.

Chapitre 30. Gestion d'actions de règle

vous pouvez inclure une action de règle lors de la création («Définir une règle», à la page 83) ou de la modification d'une règle («Modification d'une règle», à la page 83). Les actions de règle se définissent dans la partie inférieure de l'onglet

Nouvelle règle ou **Modifier règle**. Les actions de règles sont de trois types :

- **Actions du message** : message qui s'affiche lors du déclenchement de la règle.
- **Actions de formule et d'extension** : définit une action d'extension basée sur une formule d'extension de règle.
- **Actions d'affectation** : affecte la valeur calculée par la formule de règle à une ou plusieurs propriétés lorsque la règle est déclenchée.

Créer une action de message

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Lorsque vous créez («Définir une règle», à la page 83) ou modifiez une règle («Modification d'une règle», à la page 83), vous effectuez la procédure dans la zone Actions de message dans l'onglet **Nouvelle règle** ou **Modifier règle**.

Pour créer une action de message :

Procédure

1. Sélectionnez le type d'action de message dans la liste déroulante : Erreur, Avertissement, Suggestion.
2. Entrez le message.
3. Cliquez sur **Ajouter un article**.
4. Répétez ces étapes pour entrer des messages supplémentaires.
5. Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer l'action de message et poursuivre la modification. Cliquez sur **Enregistrer et revenir** pour enregistrer le message et revenir dans l'onglet **Définir**.

Créer une action d'extension

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Lorsque vous créez («Définir une règle», à la page 83) ou modifiez une règle («Modification d'une règle», à la page 83), vous effectuez la procédure dans la zone Actions d'extension dans l'onglet **Nouvelle règle** ou **Modifier règle**.

Pour créer une action d'extension :

Procédure

1. Entrez une formule.
Les résultats de la formule permettront de réaliser l'extension.
2. Entrez un montant minimal et un montant maximal comme résultat de la formule.
Le résultat de la formule de la règle devra être supérieur à cette valeur minimale. Celle-ci peut être négative, nulle ou positive. La valeur doit être inférieure à la valeur maximale (Max). Le montant maximal correspond à la

valeur maximale à laquelle le résultat de la formule de la règle doit correspondre. Cette valeur doit être supérieure à la valeur minimale (Min).

Remarque : Min et Max ont l'un et l'autre un fonctionnement quelque peu différent : pour qu'un fragment soit évalué comme vrai, la formule de la règle doit renvoyer un résultat supérieur à la valeur de Min mais inférieur ou égal à la valeur de Max.

3. Entrez la quantité des articles d'extension (supérieure à zéro). Les fonctions prises en charge permettent de calculer la quantité, que vous pouvez ensuite spécifier comme fonction d'une propriété. Par exemple :

```
2*value(Cartes mémoire)
```

4. Entrez l'article qui sera étendu.

Vous devez fournir le chemin d'accès de l'article d'extension dans le modèle en cours. Par exemple, la règle ajoute un article d'option appelé 64Mo, 128Mo ou 256Mo, situé dans une classe d'option MemoireAuto du modèle en cours.

Lorsqu'une règle est utilisée dans plusieurs modèles, ce chemin d'accès complet sera difficile à indiquer puisque le nom du modèle en cours ne sera probablement pas "MXWS-7650" pour tous les modèles dans lesquels la règle est jointe. Pour faciliter l'utilisation de règles d'extension entre modèles, vous pouvez utiliser des symboles spéciaux comme suit :

- Vous pouvez faire commencer le chemin d'accès par un point (.), ce qui signifie "à partir du point de rattachement de la règle". En d'autres termes, si vous joignez une règle à un modèle, ".Memoire.64Mo" signifie "article d'option appelé 64Mo dans une classe d'option appelée Memoire dans le modèle en cours".
- Vous pouvez faire commencer le chemin d'accès par un astérisque (*), ce qui signifie à partir de la racine de la hiérarchie de groupes de modèles.
- Si le nom d'un composant de chemin d'accès comprend un caractère guillemet (' ou "), vous devez échapper celui-ci ou enserrez l'expression entière entre guillemets. Par exemple, pour obtenir la propriété jauge auprès de l'article d'option Tuyauterie.tuyau3".filetage, vous pouvez utiliser

```
x = value(Tuyauterie.tuyau3\".filetage.jauge)
```

ou

```
x = value('Tuyauterie.tuyau3\".filetage.jauge')
```

Pour récupérer Planche.modele8'.epaisseur, indiquez

```
x = value(Planche.modele8\".epaisseur)
```

ou

```
x = value("Planche.modele8'.epaisseur")
```

5. Répétez ces étapes pour entrer des articles supplémentaires.

6. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Le résultat d'une action d'extension extrait une quantité sélectionnée sur un article d'option. Si la quantité d'articles d'option figure dans une liste déroulante, assurez-vous que les valeurs calculées possibles sont cohérentes avec les valeurs sélectionnables : autrement, la liste déroulante ne pourra pas afficher la valeur calculée.

Créer une action d'affectation

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Lorsque vous créez («Définir une règle», à la page 83) ou modifiez une règle («Modification d'une règle», à la page 83), vous effectuez la procédure dans la zone Actions d'affectation au bas de l'onglet **Nouvelle règle** ou **Modifier règle**.

Pour créer une action d'affectation :

Procédure

1. Sélectionnez une propriété dans la liste déroulante. Le tableau ci-dessous dresse la liste de certaines propriétés spéciales qui peuvent être affectées.
2. Entrez une valeur pour la propriété. Les fonctions prises en charge permettent de calculer la valeur, que vous pouvez ensuite spécifier comme fonction d'une propriété. Par exemple :

`2*value(Cartes mémoire)`

Lorsque vous affectez une valeur dont le type est Chaîne, vous devez utiliser la syntaxe suivante pour faire référence aux propriétés :

`#{fonction(arg1, arg2, ..., arg N)}`

Par exemple, `#{expand("Couleur", "Black", 0)}`. Consultez la rubrique «Exemples d'utilisation de la fonction expand», à la page 98 pour d'autres exemples sur la syntaxe de la fonction expand.

3. Entrez l'entité à laquelle vous souhaitez affecter la propriété et sa valeur. Si vous ne renseignez pas cette zone, l'affectation s'effectue vers l'entité à laquelle la règle est jointe.
4. Cliquez sur **Ajouter un article**.
5. Répétez ces étapes pour ajouter des articles supplémentaires.
6. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Le tableau suivant répertorie certaines propriétés disponibles pour l'affectation. Ces propriétés peuvent changer à chaque nouvelle version. Si nécessaire, prenez contact avec votre représentant pour tout complément d'information.

Propriété

Action

_constraintMessage

Chaîne : message relative à un article car elle peut faire l'objet de contraintes

_constraintType

Entier : type de contrainte ; 0 correspond à suggestion, 1 à avertissement, et 2 à erreur

_description

Chaîne : description des articles

_amEntitled

Entier : 0 faux, 1 vrai

_isConstrained

Entier : 0 faux, 1 vrai

_isSelected

Entier : 0 faux, 1 vrai

_isViewable

Entier : 0 faux, 1 vrai

_itemKey

Entier : clé de base de données de l'article

_pickOverride

Entier : 0 faux, 1 vrai ; la sélection a été substituée par une règle

_quantity

Entier : quantité ; le pool de règles ne contient pas de quantité nulle

_ratio Numérique : rapport de cet article avec ses articles, calculé en cas d'imbrication dans un autre parent

_rawRatio
Numérique : rapport brut dans un calcul précédent

_rulePick
Entier : 0 faux, 1 vrai

_tabLevel
Entier : profondeur de cet article

Exemples d'utilisation de la fonction expand

La fonction expand possède la syntaxe suivante :
`$(expand(propriété[,valeurParDéfaut[,format[,recherche]]))`.

Par exemple, supposons que vous souhaitiez afficher le nom du modèle comme nom de produit associé avec une description. Au niveau modèle, définissez la valeur de la propriété UI: DISPLAY NAME en : `$(expand("UI: PRODUCT NAME"))` ou `$(expand("UI: PRODUCT DESCRIPTION","Description non disponible"))`.

Cela garantit qu'en cas de modification du nom ou de la description du modèle et de recompilation du modèle, le nom ou la description s'affiche avec la nouvelle version lorsque les utilisateurs configurent ensuite le produit.

Voici d'autres exemples de la fonction expand :

- Propriété chaîne :
 - `$(expand("color"))`
 - `$(expand("color", "Black"))`
- Propriété numérique :
 - `$(expand("weight"))`
 - `$(expand("weight", 0.0))`
 - `$(expand("weight", 0.0, #.00))`

Chapitre 31. Gestion des contraintes

Créer un tableau de contraintes

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Les tableaux de contraintes vous donnent les moyens de limiter le choix d'un client à un ou plusieurs articles d'option lié au choix d'un autre article d'option. Par exemple, le choix de la couleur extérieure d'une voiture peut limiter le choix des couleurs intérieures. Pour définir une contrainte d'option, vous devez créer un tableau de contraintes. Les tableaux de contraintes sont définis au niveau modèle.

Pour créer un tableau de contraintes :

Procédure

1. Accédez au modèle dans lequel vous souhaitez créer le tableau de contraintes.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Tableaux**.
Vous avez alors accès à deux onglets : **Informations générales** et **Enregistrements**. L'onglet **Informations générales** comprend des informations générales sur le tableau dont le nom figure dans la zone Nom de table.
3. Cliquez sur **Nouveau...**
L'onglet Créer nouveau tableau de contraintes apparaît.
4. Entrez un nom de tableau, une description ainsi qu'un intervalle de dates (date de début/date de fin). (Vous pouvez cliquer sur l'icône **Calendrier** pour sélectionner des dates dans le calendrier.)
5. Entrez un message.
Ce message s'affiche lorsque l'utilisateur final effectue une sélection incompatible avec la contrainte définie dans le tableau.
 - a. Sélectionnez le type du message : erreur, avertissement ou suggestion.
 - b. Entrez le message dans la zone Message.
6. Cliquez sur **Enregistrer les modifications**.
La zone Nom de table de l'onglet Tableaux comporte alors la nouvelle valeur. La prochaine étape constitue à créer les contraintes d'option dans le cadre du tableau de contraintes. L'onglet **Enregistrements** permet d'effectuer ces opérations. Voir «Définir des contraintes d'option», à la page 100.

Modifier un tableau de contraintes

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier un tableau de contraintes :

Procédure

1. Accédez au modèle contenant le tableau que vous souhaitez modifier.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Tableaux**.

3. Sélectionnez le tableau dans la liste déroulante Nom de table.
4. Modifiez le tableau. Vous pouvez :
 - Définir des contraintes d'option (voir «Définir des contraintes d'option»).
 - Modifier des contraintes d'option (voir «Modifier une contrainte d'option», à la page 101).
 - Supprimer des contraintes d'option (voir «Supprimer des contraintes d'option», à la page 102).
 - Modifiez le nom, la description ou les dates d'entrée en vigueur dans l'onglet **Informations générales**.
 - Modifiez le message d'erreur/d'avertissement/de suggestion dans l'onglet **Informations générales**.

Définir des contraintes d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

La définition des contraintes a lieu après la création d'un tableau et des classes d'option qui fourniront les contraintes. Chaque ligne du tableau correspond à une contrainte.

Pour définir une contrainte d'option :

Procédure

1. Accédez au modèle contenant le tableau pour lequel vous souhaitez définir la contrainte.

Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Tableaux**.

Vous avez alors accès à deux onglets : **Informations générales** et **Enregistrements**. L'onglet **Informations générales** comprend des informations générales sur le tableau dont le nom figure dans la zone Nom de table. L'onglet **Enregistrements** permet de définir les contraintes.
3. Sélectionnez le tableau dans la liste déroulante Nom de table.
4. Cliquez sur l'onglet **Enregistrements**.

Cela affiche les contraintes d'option définies actuellement.
5. Ajoutez des colonnes au tableau de contraintes.
 - a. Sélectionnez une classe d'option dans la liste déroulante Nom de la colonne du tableau.

La liste déroulante comprend toutes les classes d'option appartenant au modèle, telles que les classes d'option imbriquées dans d'autres classes d'option ainsi que les classes d'option appartenant aux groupes de classes d'option joints au modèle. La liste déroulante affiche le chemin d'accès relatif de la classe d'option par rapport au modèle.

Par exemple, la liste déroulante contient deux sélections : **Moniteur** et **Logiciel**. Celles-ci figurent dans les noms des deux classes d'option, directement en dessous du modèle.

La liste déroulante possède une autre sélection, **Logiciel.Application**. Vous pouvez constater que le modèle possède une classe d'option dénommée **Logiciel** au niveau immédiatement inférieur, avec une classe d'option

imbriquée dénommée **Application**. Notez la façon dont la chemin d'accès relatif du modèle (**Software.Application**) est indiqué dans la liste déroulante).

La liste déroulante comprend également la sélection **Service MX-7500.Garantie**. Elle correspond au groupe de classes d'option **Service MX-7500** directement sous le modèle. **Garantie** est une classe d'option figurant dans le groupe.

- b. Cliquez sur **Ajouter**.
Le nom de colonne est ajouté au tableau.
- c. Répétez les deux dernières opérations pour chaque colonne à ajouter.
6. Définissez une contrainte d'option.
 - a. Cliquez sur **Nouvelle contrainte** pour ajouter une nouvelle ligne au tableau.
 - b. Cliquez sur **Modifier**.
Cette opération affiche les classes d'option en tant que colonnes de tableau, avec leurs articles d'option.
Les articles d'option affichés comprennent les articles d'option appartenant à un groupe d'articles d'option joint à la classe d'option.
 - c. Définissez la compatibilité ("Les valeurs sélectionnées sous toutes"). En d'autres termes, les sélections que vous faites dans une colonne seront-elles valides ou non avec les sélections des autres colonnes ?
 - d. Sélectionnez un ou plusieurs articles d'option dans chaque colonne.
 - e. Cliquez sur **Enregistrer**.
Une nouvelle ligne s'affiche dans le tableau.
7. Répétez la dernière étape pour chaque contrainte à définir.

Modifier une contrainte d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour modifier une contrainte d'option :

Procédure

1. Accédez au modèle contenant le tableau dont vous souhaitez modifier la contrainte.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Sélectionnez le tableau dans la liste déroulante Nom de table.
3. Cliquez sur l'onglet **Enregistrements**.
Cela affiche les contraintes d'option définies actuellement.
4. Recherchez la ligne de contrainte à modifier et cliquez sur **Modifier**.
Cela affiche les informations de contrainte.
5. Modifiez les informations de contrainte.
 - a. Modifiez la compatibilité.
Les sélections que vous faites dans une colonne seront-elles valides ou non avec les sélections des autres colonnes ?
 - b. Modifiez les articles d'option dans chaque colonne.
 - c. Cliquez sur **Enregistrer**.
Le contenu de la ligne change en fonction de vos choix.

Supprimer des contraintes d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer une contrainte d'option :

Procédure

1. Accédez au modèle contenant le tableau dont vous souhaitez supprimer la contrainte.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Tableaux**.
3. Sélectionnez le tableau dans la liste déroulante Nom de table.
4. Cliquez sur l'onglet **Enregistrements**.
Cela affiche les contraintes d'option définies actuellement.
5. Recherchez la ligne de contrainte à supprimer.
6. Cliquez sur **Supprimer (X)**.
La ligne de contrainte est supprimée.

Supprimer un tableau de contraintes

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un tableau de contraintes :

Procédure

1. Accédez au modèle contenant le tableau dont vous souhaitez supprimer la contrainte.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Tableaux**.
3. Sélectionnez le tableau dans la liste déroulante Nom de table.
4. Cliquez sur le bouton **Supprimer**.
Le tableau de contraintes est supprimé.

Chapitre 32. Importer un groupe de modèles ou un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez importer des groupes de modèles et des modèles sous la forme de fichiers XML. Vous pouvez soit importer l'entité par rapport à son groupe de modèles racine d'origine, soit désigner un emplacement dans lequel effectuer l'importation. Le modèle disparaîtra des cadres de navigateur, donnant ainsi à une personne chargée de modélisation d'ajouter ou de modifier le modèle importé.

Pour importer un groupe de modèles ou un modèle :

Procédure

1. Accédez à la page Visual Modeler.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Pour effectuer l'importation vers un emplacement sélectionné, accédez au groupe de modèles dans lequel vous souhaitez importer le fichier.
3. Cliquez sur **Importer** dans la barre d'outils.
La fenêtre d'importation de Visual Modeler apparaît alors.
4. Cliquez sur **Parcourir...** pour trouver le fichier XML à importer.
Lorsque vous sélectionnez le fichier, il apparaît dans la zone avec son chemin d'accès complet.
5. Sélectionnez l'option d'importation.
 - **Importer avec la structure d'origine par rapport au groupe de modèles de base**
Lorsque vous effectuez cette sélection, le processus d'importation ignore tout groupe de modèles de destination indiqué dans le haut de la fenêtre.
 - **Importer dans le groupe de modèles sélectionné**
6. Cliquez sur **Importer maintenant**.
Le groupe de modèles ou le groupe sera importé avec sa structure conformément à l'option d'importation que vous avez sélectionnée.

Chapitre 33. Exporter un groupe de modèles ou un modèle

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour exporter un groupe de modèles ou un modèle :

Procédure

1. Accédez au groupe de modèles ou au modèle à exporter.

Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.

2. Cliquez sur **Exporter** dans la barre d'outils.

Vous pouvez soit ouvrir le fichier XML à son emplacement actuel en choisissant l'outil de traitement de texte souhaité, soit enregistrer le fichier à l'emplacement de votre choix.

Chapitre 34. Instanciation dynamique

Grâce à l'instanciation dynamique, les utilisateurs peuvent configurer des produits à la volée sans avoir à créer des articles d'option pour chaque configuration possible de produit dans votre modèle. Prenons l'exemple d'une armoire de serveurs. L'utilisateur peut décider du nombre d'emplacements requis et créer des contrôles d'instanciation dynamiques pour chaque type de composant, tel que les serveurs et les baies de stockage pouvant tenir dans un logement, l'alimentation CA ou CC, etc. En tant que modélisateur, vous créez le modèle d'armoire, puis créez les classes d'option pour chacune des fonctions configurables de l'armoire (serveurs et baies de stockage, par exemple) et définissez les classes de contrôle d'instanciation dynamique. Un utilisateur final qui achète des armoires d'ordinateurs accède au produit armoire sur le site et clique sur le bouton **Configurer** en regard des sélections de serveurs et de baies de stockage. Un nouvel article d'option est alors ajouté au modèle pour cette fonction configurable. L'utilisateur peut alors configurer chaque article d'option en cliquant sur le bouton **Configurer** qui s'affiche en regard de celui-ci. Lorsque l'armoire et toutes les fonctions configurables ont été ajoutées et paramétrées, l'utilisateur clique sur le bouton **Ajouter** situé dans la barre de boutons dans le haut de la page Configurateur afin d'ajouter l'armoire à leur panier.

Chapitre 35. Tester l'instanciation dynamique

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour tester la façon dont l'instanciation dynamique fonctionne, procédez comme suit :

Procédure

1. Dans la page Navigation dans le groupe de modèles, cliquez sur **Nouveau modèle**.
La fenêtre Nouveau modèle s'affiche.
2. Entrez le nom du modèle, puis cliquez sur **Enregistrer et modifier**.
La page Navigation de modèle du nouveau modèle apparaît.
3. Cliquez sur **Nouvelle classe d'option**.
La fenêtre Nouvelle classe d'option s'affiche.
4. Entrez le nom de la nouvelle classe d'option, puis cliquez sur **Enregistrer et modifier**.
5. Cliquez sur l'onglet **Affichage**, puis choisissez Instanciation dynamique dans la liste déroulante **Contrôle d'interface utilisateur**.
Définissez d'autres propriétés d'Affichage comme il convient, puis cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
6. Cliquez sur l'onglet **Propriétés**, puis définissez les propriétés suivantes dans la liste déroulante **Propriétés non jointes** :
 - a. CONFIG: SUBMODEL NAME
Entrez le nom d'un sous-modèle pour la valeur de propriété, puis cliquez sur **Joindre**.
 - b. CONFIG: SUBMODEL RETURN
Entrez le nom d'un sous-modèle vers lequel l'utilisateur doit revenir après avoir cliqué sur le bouton **Ajouter** et le bouton **Joindre**.
7. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
8. Retournez au noeud racine du nouveau modèle, puis cliquez sur l'icône Compiler et tester pour tester la classe d'option d'instanciation dynamique.

Chapitre 36. Exécuter un rapport

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez exécuter un rapport sur un modèle que vous spécifiez. Vous pouvez sélectionner les types d'information souhaité dans le rapport :

- Définitions de règles
- Définitions de listes
- Définitions de propriétés
- Paramètres d'affichage
- Propriétés jointes
- Règles jointes
- Étendre des groupes

Pour exécuter un rapport :

Procédure

1. Accédez à la page Visual Modeler.
Voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur **Rapport** dans la barre d'outils.
La fenêtre de saisie de rapport s'affiche.
3. Entrez le modèle sur lequel vous souhaitez générer un rapport.
Vous pouvez cliquer sur **Naviguer...** pour trouver et sélectionner le modèle dans la hiérarchie de modèle.
4. Sélectionnez les paramètres régionaux dans lesquels vous souhaitez exécuter le rapport.
5. Sélectionnez une date pour le rapport.
Un rapport sera généré pour les modèles dont la date sélectionnée se trouve dans l'intervalle des dates de validité. Il ne présentera aucun modèle (ou entité du modèle) dont la date sélectionnée se trouve en dehors de l'intervalle des dates de validité.
6. Sélectionnez les informations que vous souhaitez inclure dans le rapport.
7. Cliquez sur **Exécuter le rapport**.
Un rapport s'affiche en fonction des paramètres que vous avez entrés.

Chapitre 37. Propriétés d'interface utilisateur

Une propriété est un attribut d'un modèle, d'une classe d'option ou d'un article d'option. Les propriétés d'interface utilisateur permettent de déterminer l'apparence et le comportement d'un produit tel qu'il est configuré. Elles permettent, par exemple, de contrôler l'affichage des classes d'option et l'affichage des propriétés d'articles d'option et de définir des textes et des images d'instruction simples.

Visual Modeler propose un ensemble de propriétés d'interface utilisateur prédéfinies qui sont comprises par le moteur Sterling Configurator. Elles contrôlent le comportement du moteur et la présentation du modèle à l'utilisateur final. Ces propriétés sont résumées à la rubrique Chapitre 38, «Définir des valeurs de propriétés d'affichage», à la page 123.

Gestion de propriétés d'affichage

Visual Modeler fournit un certain nombre de *propriétés d'affichage* prédéfinies. Ces propriétés d'affichage améliorent l'expérience de l'utilisateur en vous donnant les moyens de fournir des valeurs qui définissent les différents aspects du modèle ou de ses éléments. Elles peuvent être spécifiées à l'aide de l'onglet **Affichage** d'un modèle, d'une classe d'option ou d'un article d'option ou en tant que propriétés d'interface utilisateur dans l'onglet **Propriétés**. Par exemple, vous pouvez définir un "Texte d'instruction avant sélection" pour une classe d'option soit en le définissant dans l'onglet **Affichage**, soit en spécifiant la valeur de la propriété UI: PRE-PICK GUIDING TEXT dans l'onglet **Propriétés**.

Les propriétés d'affichage permettent également de créer des zones et des options dans lesquelles les utilisateurs peuvent entrer leurs propres valeurs au lieu d'accepter simplement les valeurs que vous avez spécifiées. Voir Chapitre 41, «Définir des valeurs saisies par l'utilisateur», à la page 135. Notez que chaque propriété affichée dans l'onglet **Affichage** correspond à une propriété d'interface utilisateur. Cela signifie que les propriétés d'affichage peuvent également être définies à l'aide de l'onglet **Propriétés** à condition que vous sachiez quelle propriété d'interface utilisateur correspond à la propriété d'affichage. Pour plus de détails, consultez la rubrique Chapitre 38, «Définir des valeurs de propriétés d'affichage», à la page 123.

Propriétés d'interface utilisateur Visual Modeler

Le tableau suivant répertorie les propriétés d'interface utilisateur intégrées de Visual Modeler.

Propriété	Type	Commentaires
UI: ADDITIONAL DESCRIPTION	chaîne	Cette propriété permet d'ajouter un texte descriptif supplémentaire à une classe d'option. Utilisez cette propriété conjointement avec la propriété UI: DISPLAY RESULTS.
UI: ALIGNMENT	chaîne	"Horizontal" ou "Vertical" contrôle la disposition des boutons radio et des cases à cocher.

Propriété	Type	Commentaires
UI: AUTOMATIC POST	chaîne	<p>"oui" ou "vrai" active l'enregistrement automatique d'une classe d'option.</p> <p>Il est généralement souhaitable que le serveur réaffiche la page après que le client a choisi un article d'option. Ainsi, les règles peuvent être déclenchées et les modifications apportées aux classes d'option disponibles affichées. Cependant, vous ne souhaitez pas que les sélections réalisées dans une classe d'option occasionne le réaffichage de la page, réglez cette propriété sur "non" ou "faux". Équivaut à la sélection Sur demande de l'utilisateur dans la liste déroulante de la propriété d'affichage Soumettre au serveur.</p> <p>La classe d'option s'affiche avec le bouton Mettre à jour : après avoir effectué une sélection dans cette classe d'option, l'utilisateur peut cliquer sur le bouton Mettre à jour pour demander le réaffichage de la page au serveur.</p>
UI: CLASS DISPLAY NAME	chaîne	<p>Cette propriété qui agit au niveau modèle permet de déterminer ce qui est affiché comme nom des classes d'option. Par défaut, cette propriété prend la valeur <code>#{expand("_description")}</code> ce qui signifie que la valeur de la zone Description de la classe d'option est affichée.</p> <p>Par exemple, si vous souhaitez afficher les noms de classe d'option au lieu des descriptions, réglez cette propriété sur <code>#{expand("_name")}</code>. Vous pouvez remplacer cette valeur pour une classe à l'aide de la propriété UI: DISPLAY NAME.</p>
UI: COLUMN ALIGNMENT	chaîne	<p>Utilisée dans un contrôle d'affichage en tableau pour spécifier l'alignement des valeurs de la colonne. Le contrôle d'affichage en tableau utilise le caractère ";" pour séparer les entrées les unes des autres, de sorte que le format de colonne se présente ainsi : "gauche;gauche;centre;droite".</p>
UI: COLUMN HEADINGS	chaîne	<p>Utilisée dans un contrôle d'affichage en tableau pour spécifier les titres des colonnes. Les titres sont séparés les uns des autres avec le caractère ";". Par exemple : "Vitesse;Epingles;Constructeur".</p> <p>La rubrique Chapitre 39, «Afficher des propriétés dans un tableau», à la page 131 fournit un exemple d'utilisation de cette propriété.</p>
UI: COLUMN PROPERTIES	chaîne	<p>Liste de noms de propriété séparés les uns des autres par des points-virgules et utilisés sous forme de tableau de propriétés. Par exemple : "VITESSE;SSEPINGLE;FOURNISSEUR", liste dans laquelle VITESSE, SSEPINGLE ET FOURNISSEUR sont des propriétés définies sur les articles d'option d'une classe d'option.</p> <p>La rubrique Chapitre 39, «Afficher des propriétés dans un tableau», à la page 131 fournit un exemple d'utilisation de cette propriété.</p>

Propriété	Type	Commentaires
UI: COLUMN SPAN	numérique	Détermine le nombre de colonnes requis par une classe d'option en vue de son affichage dans l'interface utilisateur du modèle. Similaire à la saisie d'un nombre dans la zone Nombre de colonnes de l'onglet Affichage .
UI: CONFIG CELL HTML CLASS	chaîne	Définit l'attribut de classe CSS dans le code HTML. Cette propriété permet de contrôler l'apparence et le comportement de cellules. Visual Modeler utilise le fichier CSS internal.css lorsque vous testez des modèles.
UI: CONSTANT GUIDING TEXT	chaîne	Définit le texte d'instruction qui s'affichera toujours pour une classe d'option. Similaire à la saisie d'un texte dans la zone Texte d'instruction de constante de l'onglet Affichage .
UI: CONTROL	chaîne	Nom du fragment JSP pour le rendu d'une classe d'option. N'utilisez pas UI: JSP FILENAME au niveau classe d'option.
UI: DEFAULT SELECTION	chaîne	Affecter "vrai" ou "oui" à un article fait de celui-ci une sélection par défaut dans sa classe d'option parent.
UI: DISPLAY ADDITIONAL INFO	chaîne	Cette propriété permet de fournir une description propre à une instance d'un sous-modèle. Si vous joignez cette propriété au noeud racine d'un sous-modèle et la transmettez comme propriété de sortie à un modèle parent, la description s'affiche en regard de l'article dans ce dernier. Cela permet de fournir des commentaires à l'utilisateur final sur la façon dont le sous-modèle est configuré. Cette option est particulièrement utile pour l'instanciation dynamique. Dans ce cas, il existe généralement plusieurs instances d'un sous-modèle, chacune configurée différemment et pour laquelle vous souhaitez fournir des descriptions appropriées distinctes.
UI: DISPLAY NAME	chaîne	Cette propriété permet de définir le nom affiché pour la classe d'option. Par défaut, cette propriété prend la valeur <code>#{expand("_description")}</code> ce qui signifie que la valeur de la zone Description de la classe d'option est affichée.
UI: DISPLAY RESULTS	chaîne	Cette propriété est obsolète. Elle est affichée avec la description d'articles. cette propriété spéciale permet également d'utiliser des macros d'extension de texte. Cette fonction est prise en charge : <code>#{expand(nomprop[,valeurDéfaut[,chaîneImage]])}</code> Le nom de cette "fonction" (expand, dans le cas présent) est lu via le gestionnaire d'objets. Par exemple, il est possible de définir une chaîne description dans la propriété UI: ADDITIONAL DESCRIPTION, puis de définir la valeur de cette propriété avec <code>#{expand("UI: ADDITIONAL DESCRIPTION")}</code> .

Propriété	Type	Commentaires
UI: HELP URL	chaîne	URL permettant de transformer une description de classe d'option en lien hypertexte, généralement pour fournir des informations complémentaires sur le rôle de cette classe d'option. Cependant, il peut également s'agir d'une feuille de calcul ou de tout autre lien hypertexte. Cliquer sur le lien hypertexte affiche la page dans une nouvelle fenêtre. Opération similaire à la saisie d'un texte dans la zone URL d'aide de l'onglet Affichage .
UI: ICON GRAPHIC	chaîne	Permet d'associer une image à une classe d'option et de l'afficher avec la description de celle-ci. Opération similaire à la saisie d'un texte pour la zone Image de l'onglet Affichage : consultez la rubrique «Association d'images à des articles d'option», à la page 133 pour plus d'informations sur la résolution des valeurs de cette zone en URL.
UI: IGNORE IN QUOTE	chaîne	Si cette propriété est réglée sur "oui" ou "vrai", tout article auquel elle est jointe sera exclu de la page récapitulative et du panier. Similaire à la sélection de la case à cocher Ignorer dans le devis de l'onglet Affichage . Généralement, cette zone garantit que seuls les articles d'option sélectionnés figurent dans les paniers et que les classes d'option ne figurent pas dans la liste d'articles d'un panier.
UI: JSP FILENAME	chaîne	Nom de la page JSP du rendu du modèle : Configurator_Tabbed.jsp ou configurator.jsp . Cette propriété facilite la personnalisation et autorise plusieurs présentations différentes par modèle. Il est également possible de modifier des pages de façon dynamique en recourant à des éléments de personnalisation intégrés de Sterling Configurator.
UI: LEAD TIME	numérique	Propriété jointe à des articles du modèle. Elle permet de générer un délai maximal d'approvisionnement pour l'ensemble du modèle en trouvant le délai d'approvisionnement le plus long pour tous les articles sélectionnés.
UI: NUMBER OF COLUMNS	numérique	Nombre de colonnes de la présentation du configurateur proposée à l'utilisateur final. Définie au niveau modèle, cette propriété gère le nombre de colonnes d'affichage des classes d'option d'un modèle. Utilisée avec les contrôles UI: COLUMN SPAN, UI: ROW SPAN et UI: SKIP COLUMNS, elle détermine la disposition des classes d'option dans la page. Cette propriété a le même effet que la propriété Nombres de colonnes de l'onglet Affichage .
UI: OPTION CLASS REQUIRED	chaîne	"oui" ou "vrai" oblige l'utilisateur à Sterling Configurator effectuer une sélection pour une classe d'option. Pour les boutons radio, cela supprime la sélection Aucun .

Propriété	Type	Commentaires
UI: OPTION CLASS SELECT	chaîne	<p>Cette propriété permet d'indiquer quel contrôle d'interface utilisateur doit être employé en l'absence de valeur UI: CONTROL. Elle a pour vocation principale de prendre en charge l'importation de systèmes de configuration externes ou de versions antérieures de Visual Modeler.</p> <p>Elle accepte les valeurs "unique" ou "multiples" et n'est employée qu'en l'absence de la propriété UI: CONTROL pour déterminer si un bouton radio ou une case à cocher doit être affiché pour une classe d'option.</p>
UI: OPTION CLASS TYPE	chaîne	Obsolète : à ne pas utiliser.
UI: OPTION CLASS VIEW	chaîne	<p>POPUP", "POPUP-QTY" ou "INVISIBLE". Permet de contrôler le comportement d'une classe d'option. Si POPUP est sélectionné, une classe d'option standard est affichée ; si POPUP-QTY est sélectionné, une zone de quantité est affichée pour chaque article sélectionné dans ce contrôle. Enfin, INVISIBLE désactive l'affichage du contrôle.</p> <p>INVISIBLE permet généralement de masquer les classes d'option jusqu'à ce que d'autres sélections du client nécessitent l'affichage de la classe.</p>
UI: POPUP-QTY ALLOWED VALUES	chaîne	<p>Détermine quelles valeurs sont disponibles pour une sélection dans une liste déroulante contextuelle. Cette propriété est utilisable au niveau classe d'option conjointement avec la propriété UI: OPTION CLASS VIEW réglée sur POPUP-QTY.</p> <p>La liste des valeurs autorisées est délimitée par des virgules. Il est possible de spécifier des intervalles à l'aide du caractère "-" ; ainsi 1-4,7-9 équivaut à 1,2,3,4,7,8,9. Si vous ne complétez pas cette zone, une zone de texte s'affiche avec la valeur en cours ; dans le cas contraire, une liste déroulante comprenant les valeurs admises s'affiche à l'écran.</p>
UI: POST PICK GUIDING TEXT	chaîne	<p>Un message de texte d'instruction s'affiche avec une description de classe d'option si l'utilisateur a effectué au moins une sélection dans cette dernière. Similaire à la saisie d'un texte dans la zone Texte d'instruction avant sélection de l'onglet Affichage.</p> <p>Cette propriété ne s'affiche pas tant que le client n'effectue pas de sélection.</p>
UI: PRE PICK GUIDING TEXT	chaîne	<p>Un message de texte d'instruction s'affiche avec une description de classe d'option si l'utilisateur n'a pas effectué de sélection dans cette dernière. Similaire à la saisie d'un texte dans la zone Texte d'instruction après sélection de l'onglet Affichage.</p> <p>Cette propriété n'apparaît plus dès qu'une sélection a été réalisée.</p>

Propriété	Type	Commentaires
UI: PREVENT SELECTION	chaîne	Si cette propriété est réglée sur "oui" ou "vrai", Sterling Configurator empêche l'utilisateur de sélectionner des articles susceptibles d'enfreindre une règle de tableau de contraintes. Si la propriété d'affichage Sélections de contrainte est réglée sur "Masquer les articles contraints", cette propriété est réglée sur "oui".
UI: PRICE	numérique	Prix d'un article qui ne sera utilisé que si STATIC_PRICING ou OVERRIDE_PRICING est défini dans les règles commerciales. Dans le cas de OVERRIDE_PRICING, cette valeur sera utilisée si un prix est introuvable pour l'article dans la liste de prix.
UI: PRICING SKU	chaîne	Unité de stockage à utiliser dans le cadre de la recherche de l'article dans liste de prix. Si vous définissez une valeur d'ID de produit pour cette propriété, elle remplace la valeur de ID du produit affecté dans le cadre de la détermination des prix.
UI: PRICING STYLE	chaîne	<p>Cette propriété est généralement utilisée au niveau classe d'option. Elle contrôle la façon dont les prix des articles d'option sont proposés à l'utilisateur final, comme suit :</p> <p>NONE : les prix ne s'affichent pas quand l'utilisateur configure le produit.</p> <p>ABSOLUTE : les prix s'affichent comme prix absolus en regard des articles d'option.</p> <p>DELTA : les prix s'affichent en regard des articles d'option en fonction de leur effet sur le prix du produit entièrement configuré.</p> <p>Cette propriété a le même effet que la propriété Style de tarification de l'onglet Affichage.</p>
UI: PRODUCT ID	chaîne	<p>Si un produit a été associé à un noeud d'un modèle, cette propriété permet de récupérer l'ID du produit associé.</p> <p>La valeur de cette propriété est résolue lors de la compilation, de sorte qu'en cas de modification de l'ID du produit, vous devez recompiler le modèle pour valider la modification.</p>
UI: PRODUCT NAME	chaîne	<p>Si un produit a été associé à un noeud d'un modèle, cette propriété permet de récupérer le nom du produit associé.</p> <p>La valeur de cette propriété est résolue lors de la compilation, de sorte qu'en cas de modification du nom de produit, vous devez recompiler le modèle pour valider la modification.</p>

Propriété	Type	Commentaires
UI: PRODUCT DESCRIPTION	chaîne	Si un produit a été associé à un noeud d'un modèle, cette propriété permet de récupérer la description nom du produit associé. La valeur de cette propriété est résolue lors de la compilation, de sorte qu'en cas de modification de la description de produit, vous devez recompiler le modèle pour valider la modification.
UI: QUANTITY AVAILABLE	numérique	À ne pas utiliser dans cette version. Utilisée dans le tableau de quantités, cette propriété peut, le cas échéant, être jointe aux articles du tableau. Dans cas, elle définit la quantité disponible pour chaque article. Si le contrôle est réglé pour afficher la quantité disponible, cette valeur de propriété sera affichée comme ligne secondaire pour chaque article.
UI: REQUIRED	chaîne	Obsolète : à ne pas utiliser.
UI: ROW SPAN	numérique	Détermine le nombre de lignes requis par une classe d'option en vue de son affichage dans la présentation utilisateur de la page. Utilisée conjointement avec UI: NUMBER OF COLUMNS et UI: COLUMN SPAN, cette propriété contrôle la disposition de la page proposée aux utilisateurs finals. Similaire à la saisie d'un nombre dans la zone Nombre de lignes de l'onglet Affichage .
UI: SHOW ITEM IMAGES	chaîne	"oui" ou "vrai" active l'affichage des articles.
UI: SKIP COLUMNS	numérique	Nombre de colonnes à ignorer après cette classe. Cette propriété permet d'ajouter la variable de compte qui surveille le nombre de cellules utilisées afin de disposer les classes d'option à l'écran. Similaire à la saisie d'un nombre dans la zone Nombre de colonnes à ignorer de l'onglet Affichage . Si vous avez utilisé la propriété UI: COLUMN SPAN ou la propriété UI: ROW SPAN pour une autre classe d'option , utilisez cette propriété pour décompter les cellules de tableau de la disposition que la classe à plage multiple.
UI: SUPPRESS NAME DISPLAY	chaîne	"oui" ou "vrai" désactive l'affichage des noms de classes d'option dans Sterling Configurator.
UI: SUPPRESS NONE SELECTION	chaîne	"oui" ou "vrai" supprime la valeur de sélection NONE pour les boutons radio.

Propriété	Type	Commentaires
UI: SUPPRESS UEV NONE VALUE	chaîne	<p>"oui" ou "vrai" supprime la valeur de sélection NONE pour les zones de liste déroulante comportant des valeurs définies par l'utilisateur. Cette propriété est utilisée conjointement avec la propriété UI: UEV ALLOWED VALUES.</p> <p>Par exemple, si la valeur de cette propriété est "oui" alors que vous avez indiqué qu'une zone de valeur entrée par l'utilisateur ne peut accepter que les valeurs Rouge, Vert, Bleu, la liste déroulante ne comportera pas Aucun parmi les valeurs sélectionnables. Si vous réglez cette propriété sur "non" ou ne joignez pas cette propriété, Aucun figure parmi les valeurs sélectionnables.</p>
UI: UEV ALLOWED VALUES	chaîne	<p>Liste séparée par des virgules pour un contrôle zone de liste déroulante avec valeur entrée par l'utilisateur.</p> <p>Supposons que vous n'autorisiez les clients à entrer qu'une couleur parmi une courte liste de couleurs proposées. Entrez la liste comme suite :</p> <p>Blanc,Bleu,Noir,Rouge,Vert</p> <p>Lorsque cette propriété est définie, l'article d'option de la valeur entrée par l'utilisateur s'affiche comme liste déroulante de ces valeurs. Aucun s'affiche comme option sélectionnable sauf si vous avez défini UI: SUPPRESS UEV NONE VALUE sur "oui".</p> <p>Cette propriété a le même effet que la propriété d'affichage Valeurs autorisées.</p>
UI: UEV ASSIGNMENT PROPERTY	chaîne	<p>Nom d'une propriété dans laquelle sera stockée une valeur entrée par l'utilisateur. Cette propriété doit être du type appropriée pour recevoir la valeur. Remarque : les propriétés numériques permettent de recevoir des valeurs entières ou des valeurs numériques entrées par l'utilisateur.</p> <p>Si la valeur de cette propriété est simplement un nom de propriété, la propriété sera définie sur l'article en cours.</p> <p>Si la valeur contient un chemin d'accès à une propriété ainsi que le nom de celle-ci, la propriété sera définie sur l'article référencé par le chemin d'accès s'il existe.</p> <p>Une fois que l'utilisateur effectue son choix dans la zone de valeur entrée par l'utilisateur, la propriété affectée est utilisable par les règles ou dans l'affichage du modèle, n'importe quelle autre propriété.</p> <p>Cette propriété a le même effet que la propriété d'affichage Affecter une valeur.</p>

Propriété	Type	Commentaires
UI: UEV INTEGER VALUE	entier	Rempli par le moteur lorsqu'une valeur entière entrée par l'utilisateur lui est affectée. Cela permet de référencer la valeur de la zone sans l'affecter à une autre propriété.
UI: UEV LIST VALUE	liste	Rempli par le moteur lorsqu'une valeur de liste entrée par l'utilisateur lui est affectée (inutilisé pour le moment). Cela permet de référencer la valeur de la zone sans l'affecter à une autre propriété.
UI: UEV NUMERIC VALUE	numérique	Rempli par le moteur lorsqu'une valeur numérique entrée par l'utilisateur lui est affectée. Cela permet de référencer la valeur de la zone sans l'affecter à une autre propriété.
UI: UEV POSTFIX	chaîne	Chaîne de texte affichée après la zone d'entrée définie par l'utilisateur. Cette propriété a le même effet que la propriété d'affichage Texte après la zone d'entrée.
UI: UEV PREFIX	chaîne	Chaîne de texte affichée avant la zone d'entrée définie par l'utilisateur. Cette propriété a le même effet que la propriété d'affichage Texte avant la zone d'entrée.
UI: UEV SELECTION	variable	Obsolète : à ne pas utiliser.
UI: UEV SPECIAL	chaîne	Permet au contrôle de valeur entrée par l'utilisateur d'activer un contrôle de liste de fichier ou de remarques. Il est conseillé de ne plus l'employer car il sera remplacé par un nouveau contrôle de rattachement de fichier et un nouveau contrôle de remarques dans les versions futures.
UI: UEV STRING VALUE	chaîne	Rempli par le moteur lorsqu'une valeur chaîne entrée par l'utilisateur lui est affectée. Cela permet de référencer la valeur de la zone sans l'affecter à une autre propriété.
UI: UEV TYPE	chaîne	"chaîne", "entier" ou "numérique" ; type de contrôle de valeur entrée par l'utilisateur.
Remarque : Pour ajouter des macros, définissez une classe implémentant l'interface IExpansionHandler et associez-lui une référence dans le gestionnaire d'objets.		

Chapitre 38. Définir des valeurs de propriétés d'affichage

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour définir des valeurs de propriétés d'affichage :

Procédure

1. Accédez à la page de détail du modèle, de la classe d'option ou de l'article d'option.
Pour plus d'informations sur la manière d'accéder à la hiérarchie de groupes du modèle, voir Chapitre 11, «Accéder à Visual Modeler», à la page 23.
2. Cliquez sur l'onglet **Affichage**.
Les propriétés d'affichage correspondant au niveau s'affichent à l'écran.
3. Modifiez les zones souhaitées.
Le tableau suivant fournit la liste alphabétique des propriétés, l'endroit où elles sont affectées et leur signification. Comme chaque propriété d'affichage correspond à une propriété d'interface utilisateur, le tableau fournit également le nom de la propriété d'interface utilisateur correspondante. Chacune de ces propriétés d'interface utilisateur est décrit en détail à la rubrique «Propriétés d'interface utilisateur Visual Modeler», à la page 113.
4. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Nom de zone/nom de propriété	Cas d'emploi	Description
Automatic Post/UI: AUTOMATIC POST	Modèle Classe d'option	Selon la valeur que vous choisissez, cette propriété indique la façon dont l'enregistrement est réalisé : <ul style="list-style-type: none">• néant : aucune mise à jour n'a lieu lorsque le client sélectionne un article d'option.• mettre à jour : une mise à jour incrémentielle a lieu lorsque le client sélectionne un article d'option.• finale (par défaut) : une mise à jour finale a lieu lorsque le client sélectionne un article d'option.
Texte d'instruction de constante/UI: CONSTANT GUIDING TEXT	Modèle Classe d'option	Permet d'ajouter du texte supplémentaire à la page HTML affichée. Ce texte est "constant", ce qui signifie qu'il est affiché en permanence, y compris après une sélection. Par exemple, le texte d'instruction d'un caméscope configurable peut indiquer "Ce modèle accepte uniquement les batteries XYZ au lithium".

Nom de zone/nom de propriété	Cas d'emploi	Description
Contrôle/UI: CONTROL	Classe d'option	<p>Permet de déterminer la façon dont les articles d'option sont affichés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boutons radio : les articles s'affichent en tant que boutons radio. Le client ne peut en sélectionner qu'un à la fois. • Case à cocher : les articles d'option s'affichent en tant que cases à cocher ; la sélection multiple est autorisée. • Liste déroulante : les articles s'affichent dans une liste déroulante. • Zone de liste déroulante : les articles s'affichent dans une liste déroulante mais les utilisateurs finals peuvent également saisir une sélection. • Zone de liste à sélection multiple : les articles s'affichent dans une liste défilante dans laquelle le client peut effectuer plusieurs sélections. • Afficher tous les enfants : quand elles existent, les classes d'option imbriquées affichent toujours leurs articles d'option (par défaut, ceux-ci n'apparaissent que lorsque l'utilisateur sélectionne les classes d'option imbriquées). • Valeur entrée par l'utilisateur : les articles s'affichent en tant que zones entrées par l'utilisateur. • Affichage en tableau : les articles s'affichent en tant que lignes dans un tableau.
Sélection par défaut/UI: DEFAULT SELECTION	Modèle Classe d'option Article d'option	<p>Cette propriété indique que, si l'utilisateur ne choisit pas une entité dans la classe d'option, cette entité (modèle incorporé, classe d'option imbriquée ou article d'option) est sélectionnée automatiquement.</p> <p>Cette propriété est utilisable avec la propriété spéciale Option Class Required.</p> <p>Vous ne pouvez l'affecter qu'à un article d'option dans une classe d'option.</p>
Display Template	Modèle	Sélectionnez le type d'interface utilisateur dans la liste déroulante : interface utilisateur à onglets ou interface utilisateur simple. Voir «Créer une interface utilisateur à onglets», à la page 63.
URL d'aide/UI: HELP URL	Modèle Classe d'option	Permet d'afficher un lien (URL) vers une page comportant des informations supplémentaires sur le modèle, la classe d'option ou l'article d'option.
Icon Graphic/UI: ICON GRAPHIC	Modèle Classe d'option	Fournit l'emplacement (avec chemin complet) d'un fichier GIF à afficher en regard de ce modèle, de cette classe d'option ou de cet article d'option.

Nom de zone/nom de propriété	Cas d'emploi	Description
Ignorer dans le devis/UI: IGNORE IN QUOTE	Modèle Classe d'option Article d'option	Cette propriété spéciale est jointe aux classes d'option et aux articles d'option qui ne seront pas transférés dans la page récapitulative lorsque ces entités seront sélectionnées par le client ou dans le cadre d'une règle d'extension.
Délai d'approvisionnement/UI: LEAD TIME	Modèle Classe d'option Article d'option	Permet de spécifier un délai d'approvisionnement entre la prise de commande d'un produit incluant cet article et l'expédition attendue de ce produit.
Classe d'option requise/UI: OPTION CLASS REQUIRED	Classe d'option	Permet de spécifier si un client doit effectuer une sélection dans cette classe d'option pour terminer la configuration. Le client doit sélectionner l'un des articles d'option pour terminer la configuration.
Affichage de classe d'option/UI: OPTION CLASS VIEW	Classe d'option	Détermine (1) si les articles de cette classe d'option sont affichés et (2) si la quantité contextuelle s'affiche en regard de l'article d'option. <ul style="list-style-type: none"> • Fenêtre contextuelle : lorsque le client clique sur la flèche déroulante, la ligne est développée de façon à afficher tous les articles. • Fenêtre contextuelle - Qté : types de client exprimée sous la forme d'un nombre dans la zone de quantité. La valeur entrée détermine la quantité d'articles d'option commandée pour cette classe d'option. • Invisible : la classe d'option et ses articles ne sont pas proposés au client. Cette option permet de développer automatiquement une liste lorsque le client n'a pas besoin de connaître les articles d'option ajoutés appartenant à la configuration. par exemple, si un client commande une roue d'un type spécial, les articles d'option visibles peuvent comprendre les écrous et les boulons de montage.
Fenêtre contextuelle-valeurs de quantité/UI: POPUP-QTY ALLOWED VALUES	Classe d'option	Permet de définir une quantité pour cet article. Les quantités spécifiées s'affichent comme sélections possibles dans une zone de quantité en regard de l'article.

Nom de zone/nom de propriété	Cas d'emploi	Description
Texte d'instruction après sélection/UI: POST PICK GUIDING TEXT	Modèle Classe d'option	Permet d'ajouter un texte supplémentaire qui s'affiche dans la page HTML lorsque le client a effectué une sélection. Par exemple, un modèle d'ordinateur possède une classe d'option "Système d'exploitation" qui, elle-même, possède un article d'option "Windows 2000". Pour cet article d'option, un texte d'instruction après sélection pourrait être "Windows 2000 requiert au moins 256 Mo de RAM ; assurez-vous que la quantité de RAM sélectionnée est de 256 Mo au minimum".
Texte d'instruction avant sélection/UI: PRE PICK GUIDING TEXT	Modèle Classe d'option	Cette propriété spéciale, qui est affectée au niveau classe d'option, permet d'ajouter du texte supplémentaire à la page HTML. Le texte disparaît une fois que la sélection est faite. Par exemple, un texte d'instruction avant sélection pourrait indiquer "Choisissez un processeur" pour la classe d'option UC d'un ordinateur configurable. Il disparaîtrait une fois le processeur choisi.
Empêcher la sélection d'articles résultant d'erreurs de contrainte/UI : PREVENT SELECTION	Classe d'option	<p>Empêche un client de sélectionner les articles de la classe qui sont incompatibles avec ceux d'une autre classe (en fonction du tableau de contraintes d'option).</p> <p>Si la propriété d'affichage Sélections de contrainte est réglée sur "Masquer les articles contraints", cette propriété est réglée sur "oui".</p> <p>Si Classe d'option requise est sélectionnée, il n'est pas possible de cocher cette case.</p>

Nom de zone/nom de propriété	Cas d'emploi	Description
Style de tarification/UI: PRICING STYLE	Modèle Classe d'option	<p>Cette propriété spéciale permet de spécifier la façon dont les articles de classe d'option afficheront les informations de prix. Trois valeurs sont possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • néant : si vous affectez <i>néant</i> à cette propriété, les articles de la classe d'option s'affichent sans informations de prix. • delta : si vous affectez delta à cette propriété, les articles d'option affichent des informations de prix par rapport au prix total de base du produit configurable. <p>Lorsque les utilisateurs finals voient la classe d'option pour la première fois, les prix des articles d'option s'accompagnent d'un texte de type "Ajouter xxx,xx €", ce qui signifie "sélectionner cet article ajoute le montant indiqué au prix actuel de la configuration du modèle". Lorsque l'utilisateur final a sélectionné un article d'option, les autres articles d'option indiquent "Ajouter xxx,xx €" ou "Soustraire xxx,xx €", selon la façon dont le choix de ces articles affecte le prix.</p> <ul style="list-style-type: none"> • absolu : si vous affectez <i>absolu</i> à cette propriété, les articles d'option affichent les informations de tarification comme coût total de l'article. Ce type d'informations de tarification n'est pas relatif à un prix de base. Il s'agit simplement du coût de cet article. • Seule la propriété absolue définie au niveau classe d'option est prise en compte lors de l'affichage des informations de prix. •
Prix/UI: PRICE	Modèle Classe d'option Article d'option	<p>Cette propriété spéciale permet d'affecter une prix spécifique à l'article. Cette propriété permet de joindre un prix à un modèle si votre modèle, classe d'option ou article d'option n'est pas associé à un ID de produit (voir «Associer un produit à un modèle, une classe d'option ou un article d'option», à la page 30).</p> <p>Remarque : Les prix affectés ainsi à des articles d'option ne sont pas conservés lorsque le produit configuré est renvoyé à un panier.</p>
Retour depuis le sous-modèle/CONFIG: SUBMODEL RETURN	Article d'option	Régler cette propriété sur "non" permet aux utilisateurs de passer d'un modèle au suivant. Si un utilisateur retourne à un modèle, toutes les sélections et propriétés dérivées sont réinitialisées.

Nom de zone/nom de propriété	Cas d'emploi	Description
Type de valeur entrée par l'utilisateur/UI: UEV TYPE	Article d'option	Cette propriété s'affiche uniquement si vous avez sélectionné "Valeur entrée par l'utilisateur" pour la propriété d'affichage Contrôle de la classe d'option à laquelle l'article appartient. Cette propriété permet de définir le type : chaîne , entier ou numérique .
Préfixe de valeur entrée par l'utilisateur/UI: UEV PREFIX	Article d'option	Cette propriété s'affiche uniquement si vous avez sélectionné "Valeur entrée par l'utilisateur" pour la propriété d'affichage Contrôle de la classe d'option à laquelle l'article appartient. Permet de fournir une chaîne devant une valeur entrée par l'utilisateur (par exemple, "€").
Suffixe de valeur entrée par l'utilisateur/UI: UEV POSTFIX	Article d'option	Cette propriété s'affiche uniquement si vous avez sélectionné "Valeur entrée par l'utilisateur" pour la propriété d'affichage Contrôle de la classe d'option à laquelle l'article appartient. Permet de fournir une chaîne après une valeur entrée par l'utilisateur (par exemple, "pouces", "cm", etc.).
Valeur entrée par l'utilisateur (valeurs admises)/UI: UEV ALLOWED VALUES	Article d'option	Cette propriété s'affiche uniquement si vous avez sélectionné "Valeur entrée par l'utilisateur" pour la propriété d'affichage Contrôle de la classe d'option à laquelle l'article appartient. Elle permet de définir une liste de nombres séparés les uns des autres par des virgules (par exemple, 1-3, 5, 9, 10-12, etc.). Si vous spécifiez des chaînes de texte, vous pouvez entrer le nom d'une propriété liste.
Valider sous-modèle/CONFIG: VALIDATE SUBMODEL	Article d'option	Ce paramètre que le sous-modèle est configuré correctement dans les scénarios de configuration imbriqués. Valider sous-modèle est utilisable conjointement avec la propriété Retour depuis le sous-modèle. Par défaut, la configuration du sous-modèle n'est pas validée une fois que l'utilisateur est revenu du modèle parent. Lorsque vous réglez cette propriété et la propriété Retour depuis le sous-modèle sur "oui", la configuration du sous-modèle est validée lorsque l'utilisateur revient du modèle parent et configure le parent ou un élément jumeau. Ce paramètre doit être utilisé avec précaution en raison de la baisse de performances qu'il entraîne.

Nom de zone/nom de propriété	Cas d'emploi	Description
Automatic Post/UI: AUTOMATIC POST	Modèle Classe d'option	Selon la valeur que vous choisissez, cette propriété indique la façon dont l'enregistrement est réalisé : <ul style="list-style-type: none"> • néant : aucune mise à jour n'a lieu lorsque le client sélectionne un article d'option. • mettre à jour : une mise à jour incrémentielle a lieu lorsque le client sélectionne un article d'option. • finale (par défaut) : une mise à jour finale a lieu lorsque le client sélectionne un article d'option.
Texte d'instruction de constante/UI: CONSTANT GUIDING TEXT	Modèle Classe d'option	Permet d'ajouter du texte supplémentaire à la page HTML affichée. Ce texte est "constant", ce qui signifie qu'il est affiché en permanence, y compris après une sélection. Par exemple, le texte d'instruction d'un caméscope configurable peut indiquer "Ce modèle accepte uniquement les batteries XYZ au lithium".

Chapitre 39. Afficher des propriétés dans un tableau

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour aider les utilisateurs à choisir entre plusieurs articles dans une classe d'option, il est judicieux d'afficher les propriétés de chaque option dans un tableau. Voyons, par exemple, l'affichage tabulaire d'une classe d'option.

Cet affichage n'est pas utilisable pour les articles d'option sélectionnables. Pour que les utilisateurs puissent effectuer une sélection dans un tableau, optez pour une autre classe d'option.

Pour afficher des propriétés dans un tableau :

Procédure

1. Accédez à la classe d'option dont vous souhaitez afficher les articles d'option dans un tableau.
2. Soit :
 - a. Cliquez sur l'onglet **Affichage**.
 - b. Sélectionnez l'option d'affichage en tableau dans la liste déroulante Contrôle.
 - c. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
Ou :
 - d. Cliquez sur l'onglet **Propriétés**.
 - e. Sélectionnez UI: CONTROL dans la liste déroulante Propriétés non jointes et entrez "controls/displayProps.jsp" en tant que valeur.
 - f. Cliquez sur **Joindre**.
3. Sélectionnez UI: COLUMN HEADINGS dans la liste déroulante Propriétés non jointes et entrez une liste délimitée par des points-virgules.
Par exemple, "Taille;Poids;Couleur".
4. Cliquez sur **Joindre**.
5. Sélectionnez UI: COLUMN PROPERTIES dans la liste déroulante Propriétés non jointes et entrez une liste de noms de propriétés délimitée par des points-virgules.
Par exemple, "Taille du moniteur;Poids du moniteur;Couleur du moniteur".
Pour afficher les valeurs de propriétés selon vos besoins, vous pouvez vous reporter à la rubrique Chapitre 24, «Propriétés utilisées comme variables», à la page 75.
6. Cliquez sur **Joindre**.
Notez que le nombre de colonnes du tableau découle du nombre de propriétés que vous définissez dans la propriété UI: COLUMN PROPERTIES.
7. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
8. Si vous cliquez à présent sur **Tester**, vous pouvez vérifier que la classe d'option est présentée sous la forme d'un tableau dans lequel à chaque article d'option et chaque propriété correspondent une ligne et une colonne, respectivement.

Chapitre 40. Propriétés d'image

Association d'images à des modèles et des classes d'option

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

La zone Icon Graphic de l'onglet **Affichage** est utilisable pour les modèles et les classes d'option. Elle correspond à la propriété UI: ICON GRAPHIC.

Association d'images à des articles d'option

Vous pouvez joindre des images à des articles d'option et les proposer aux utilisateurs finaux à l'aide de la propriété UI: ITEM IMAGE NAME qui permet d'associer une image à chaque article d'option. Vous devez régler la propriété UI: SHOW ITEM IMAGES sur "true" au niveau classe d'option.

La valeur de la propriété UI: ITEM IMAGE NAME peut être interprétée comme une URL relative ou une URL absolue :

- Si vous entrez "2of4stars.gif" ou "../images/2of4stars.gif", l'image s'affichera après résolution de l'emplacement comme suit :
`http://serveur:port/Sterling/en/US/images/2of4stars.gif`
- Vous pouvez utiliser des URL absolues pour pointer vers d'autres emplacements du Web. Cela s'avère particulièrement pratique si vous utilisez un serveur Web différent pour afficher du contenu statique sur votre site Internet. Par exemple :
`http://imageserver:port/configurator/images/2of4stars.gif`

Chapitre 41. Définir des valeurs saisies par l'utilisateur

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Vous pouvez permettre à vos clients de saisir des valeurs d'options d'un produit configurable. Par exemple, vous souhaitez que les clients puissent entrer une couleur ne figurant pas dans le choix de couleurs prédéfinies dans un modèle ou les laisser saisir un ID de produit ne figurant pas dans le catalogue de produits mais faisant l'objet d'une commande spéciale.

Les propriétés Valeur entrée par l'utilisateur, décrites dans le tableau, donnent les moyens aux clients de saisir des valeurs. Par exemple, supposons que vous ayez un produit configurable et que vous souhaitiez autoriser l'utilisateur à spécifier une couleur de son choix.

Pour définir des valeurs entrées par l'utilisateur :

Procédure

1. Accédez au modèle et cliquez sur **Modifier**.
2. Cliquez sur **Nouvelle classe d'option**.
3. Dans la zone Nom, entrez "Classe de couleur personnalisée".
4. Dans la zone Description, indiquez "Entrez votre couleur préférée".
5. Cliquez sur **Enregistrer**.
6. Cliquez sur l'onglet **Affichage**.
7. Réglez la propriété d'affichage Contrôle sur "Valeurs entrées par l'utilisateur".
8. Cochez la case **Ignorer dans le devis**.
9. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
10. Cliquez sur l'onglet **Informations générales**.
11. Cliquez sur **Nouvel article d'option**.
12. Dans la zone Nom, entrez "Article de couleur personnalisé".
13. Dans la zone Description, indiquez "Une couleur équivalente vous sera proposée avant expédition".
14. Dans le panneau Navigation, accédez à l'article d'option Article de couleur personnalisé.
15. Cliquez sur l'onglet **Affichage**.
16. Sélectionnez Chaîne, Entier ou Numérique dans la liste déroulante **Type de valeur entrée par l'utilisateur**.
17. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.
18. Cliquez sur **Compiler**.

Remarque : Dans les règles, vous pouvez employer des valeurs saisies par l'utilisateur en faisant référence à la propriété UEV adéquate : UEV: NUMERIC VALUE (pour les valeurs entières ou numériques) ou UEV: STRING VALUE (pour les valeurs chaîne).

Chapitre 42. Comportement de la réinitialisation des contrôles d'interface utilisateur

Certains contrôles d'interface utilisateur permettent à l'utilisateur de réinitialiser (effacer) une sélection et de repartir de zéro. Un bouton **Effacer** s'affiche dans l'interface utilisateur de configuration par défaut pour permettre cette réinitialisation. Le tableau suivant récapitule le comportement par défaut du bouton **Effacer** dans les contrôles d'interface utilisateur :

Contrôle d'interface utilisateur	Vue par défaut	Sélection par défaut	Action utilisateur autorisée
Case à cocher	Affiche toutes les valeurs.	Les sélections par défaut du modèle sont cochées. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est coché.	Sélectionnez ou désélectionnez des valeurs. Cliquer sur Effacer coche la valeur par défaut. En l'absence de valeur par défaut, cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs.
Bouton radio	Affiche toutes les valeurs.	La sélection par défaut du modèle est choisie. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est sélectionné.	Sélectionnez ou désélectionnez des valeurs. Cliquer sur Effacer sélectionne la valeur par défaut. En l'absence de valeur par défaut, cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs.
Zone de liste	Affiche toutes les valeurs.	La sélection par défaut du modèle est choisie. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est sélectionné.	Sélectionnez une valeur de votre choix dans la zone de liste. Cliquer sur Effacer sélectionne la valeur par défaut. En l'absence de valeur par défaut, cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs.
Zone de liste à sélection multiple	Affiche toutes les valeurs.	Les sélections par défaut du modèle sont choisies. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est sélectionné.	Sélectionnez ou désélectionnez n'importe quelle valeur. Cliquer sur Effacer sélectionne la valeur par défaut. En l'absence de valeur par défaut, cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs.
Afficher tous les enfants	Affiche toutes les valeurs.	Aucune sélection par défaut.	L'utilisateur ne peut effectuer aucune action.
Liste déroulante	Affiche toutes les valeurs dans la liste déroulante.	La sélection par défaut du modèle est choisie. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est sélectionné.	Sélectionnez n'importe quelle valeur dans la liste déroulante. Cliquer sur Effacer sélectionne la valeur par défaut. En l'absence de valeur par défaut, cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs.

Contrôle d'interface utilisateur	Vue par défaut	Sélection par défaut	Action utilisateur autorisée
Instanciation dynamique	Ne déclenche pas l'affichage de contenu.	Aucune sélection par défaut.	L'utilisateur ne peut effectuer aucune action.
Affichage en tableau	Ne déclenche pas l'affichage de contenu.	Aucune sélection par défaut.	L'utilisateur ne peut effectuer aucune action.
Affichage en tableau à sélection simple	Affiche toutes les valeurs et un bouton Réinitialiser .	La sélection par défaut du modèle est choisie. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est sélectionné.	Sélectionnez n'importe quelle valeur. Cliquer sur Effacer sélectionne la valeur par défaut. En l'absence de valeur par défaut, cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs. Cliquer sur Réinitialiser efface toutes les valeurs.
Affichage en tableau à sélection multiple	Affiche toutes les valeurs.	La sélection par défaut du modèle est choisie. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est sélectionné.	Sélectionnez ou désélectionnez une ou plusieurs valeurs. Cliquer sur Effacer sélectionne la valeur par défaut. En l'absence de valeur par défaut, cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs.
Affichage en tableau avec sélection dans une zone de quantité	Affiche toutes les valeurs avec des zones de quantité.	La sélection par défaut du modèle est choisie. En l'absence de valeur par défaut, rien n'est sélectionné.	L'utilisateur ne peut effectuer aucune action.
L'utilisateur a saisi des valeurs	Affiche toutes les valeurs avec des zones de texte.	Aucune sélection par défaut.	Entrez des valeurs. Cliquer sur Effacer efface toutes les valeurs.

Chapitre 43. Modifier les paramètres système

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Les tâches d'administration système sont réalisables via le lien **Administration système** de la page Administration de Visual Modeler. Ce lien n'est accessible que par le personnel autorisé.

Vous pouvez modifier les paramètres de configuration système uniquement si vous disposez de la fonction d'accès appropriée. Dans l'implémentation de référence fournie avec Visual Modeler, seuls les utilisateurs détenteurs de la fonction Program Management (définie en tant que EnterpriseProgramManagement dans le fichier de configuration **Entitlements.xml**) peuvent accéder aux pages d'administration système.

Pour modifier les paramètres système :

Procédure

1. Cliquez sur **Services système** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
Les propriétés de configuration système sont organisées en groupes liés logiquement les uns aux autres.
2. Accédez à chaque groupe en cliquant sur le lien correspondant dans la page Administration système.
Chaque lien donne accès à une nouvelle page qui affiche les valeurs actuelles pour chaque propriété.
3. Apportez les modifications appropriées.
Les rubriques «Paramètres d'environnement local», à la page 141 et «Définir des noms d'affichage», à la page 141 fournissent une description de chaque ensemble de propriétés.
4. Cliquez sur **Enregistrer tout et revenir à la liste**.
5. Par défaut, les modifications apportées à la valeur d'une propriété système ont un effet immédiat et sont enregistrées dans le système de fichiers. Le serveur n'a pas besoin d'être redémarré mais s'il l'est, la nouvelle valeur de la propriété continue à être utilisée.

Chapitre 44. Propriétés de configuration

Paramètres d'environnement local

Les noms de paramètres régionaux pris en charge par votre installation combinent les codes de langue ISO-639 et les codes pays ou de région ISO-3166. Vous pouvez définir des noms d'affichage qui s'afficheront pour ces noms de paramètres régionaux dans Visual Modeler. Vous pouvez définir un nom d'affichage pour chacun des paramètres régionaux pris en charge, c'est-à-dire la façon dont chaque nom de paramètres régionaux s'affichera pour chacun des paramètres régionaux. Par exemple, vous pouvez décider que "United States" affichera pour les paramètres régionaux "en_us" en anglais américain et que "Vereinigste Staaten" s'affichera pour "en_us" dans les paramètres régionaux de_de (Allemagne).

Remarque : Si un nom d'affichage n'est pas défini pour un nom de paramètres régionaux pour les paramètres régionaux en vigueur au cours d'une session, les zones dans lesquelles ce nom doit apparaître seront vides.

les modifications que vous apportez aux noms de paramètres régionaux deviennent actifs lorsque vous redémarrez Visual Modeler.

Définir des noms d'affichage

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour définir des noms d'affichage :

Procédure

1. Faites votre choix dans la liste déroulante **Paramètres régionaux effectifs**.
Les noms des paramètres régionaux pris en charge figurent dans la colonne **Nom des paramètres régionaux**. S'il existe, le nom d'affichage en cours de chaque paramètre régional s'affiche dans la prochaine zone dans la langue des paramètres régionaux effectifs.
2. Dans la zone de texte en regard de chaque nom de paramètres régionaux, tapez le nom d'affichage que vous souhaitez lui affecter.
3. Répétez les deux dernières opérations pour chaque paramètre régional pris en charge.
4. Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les modifications et rester dans la page Paramètres d'environnement local ; cliquez sur **Enregistrer tout et revenir à la liste** pour enregistrer les modifications et réafficher la page Administration système.

Si vous cliquez sur **Enregistrer**, la zone **Paramètres régionaux effectifs** réaffiche les paramètres régionaux système par défaut, tels que définis dans les propriétés Internationalisation.

Répétez ces opérations pour chaque paramètre régional dans la liste déroulante **Paramètres régionaux effectifs**.

Remarque : Si vous modifiez les paramètres régionaux effectifs sans cliquer sur **Enregistrer**, les modifications non enregistrées concernant les noms d'affichage seront perdues.

Chapitre 45. Paramètres du planificateur de travaux

Visual Modeler permet de planifier des tâches exécutables à intervalles réguliers en tant que travaux cron.

Il existe deux types de travaux cron : système et application.

- Les travaux cron système s'exécutent sans informations de session et sans utilisateur Visual Modeler associé. Généralement, ils sont utilisés pour des tâches d'arrière-plan bas niveau, telles que la récupération de place. Les travaux cron système n'enregistrent pas l'heure de leur dernière exécution ou leur état d'exécution dans la base de connaissances car le même travail peut être exécuté sur plusieurs serveurs d'un cluster.
- Les travaux cron d'application sont utilisés lorsque les informations de session (telles qu'un nom d'utilisateur ou des paramètres régionaux) sont nécessaires à l'exécution du travail ou si des informations d'audit sont nécessaires pour déterminer la façon dont des objets de données ont été modifiés. Les travaux cron d'application sont lancés par l'envoi d'un message XML à Visual Modeler à l'aide d'une URL de message particulière ; il est donc nécessaire de définir cette URL correctement pour activer des travaux cron d'application.

Par exemple, si l'URL d'accès à Visual Modeler est :

```
http://server:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/matrix
```

définissez l'URL de message du travail cron ainsi :

```
http://server:port/Sterling/msg/matrix
```

De même, si l'URL d'accès à Visual Modeler est :

```
http://server:port/store/en/US/enterpriseMgr/andere1
```

définissez l'URL de message du travail cron ainsi :

```
http://server:port/store/msg/andere1
```

Vous pouvez choisir d'autoriser ou d'interdire l'exécution de l'un des deux types de travail cron dans votre implémentation.

Remarque : Certains travaux cron tels que le générateur d'index de recherche doivent être exécutés comme travaux cron d'application. Pour prendre en charge la recherche avancée, vous devez activer les travaux cron d'application.

Les travaux cron d'application sont créés en indiquant le nom et le mot de passe d'un utilisateur Visual Modeler. Vous devez vous assurer que la zone de données Mot de passe de l'objet de données CronConfig n'est pas utilisée pour le stockage de valeurs chiffrées unidirectionnelles.

Si, dans une installation en cluster de Visual Modeler, vous souhaitez exécuter un travail sur tous les serveurs du cluster, vous devez le définir en tant que travail cron système. Si vous souhaitez que le travail s'exécute sur un seul serveur du cluster, vous devez le définir en tant que travail cron d'application. le définir en tant que travail cron système.

Chapitre 46. Gérer des règles commerciales

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Au cours de l'implémentation, vous pouvez configurer des règles commerciales en modifiant les fichiers de propriétés fournis avec Visual Modeler. Après l'implémentation, vous pouvez gérer les règles commerciales à partir de la page Business Rules Manager. La rubrique Chapitre 2, «Configuration de Visual Modeler», à la page 3 fournit une vue d'ensemble de l'administration des règles commerciales.

Pour gérer les règles commerciales dans Visual Modeler, vous devez être utilisateur d'entreprise et disposer de la fonction appropriée, à savoir la fonction de gestion des programmes.

Pour gérer les règles commerciales :

Procédure

1. Cliquez sur **Règles commerciales** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
La fenêtre Business Rules Manager s'affiche.
Le lien Règles commerciales s'affiche la page d'accueil de Visual Modeler uniquement si vous disposez de la fonction appropriée pour effectuer cette tâche.
2. Cliquez sur un lien pour modifier l'ensemble de règles commerciales souhaité.
Chaque règle commerciale comporte un texte d'aide qui la décrit.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.
4. Sauf mention contraire, les modifications apportées à la valeur d'une règle commerciale ont un effet immédiat et sont enregistrées dans le système de fichiers. Cela signifie que le serveur n'a pas besoin d'être redémarré mais que s'il l'est, la nouvelle valeur de la règle commerciale continue à être utilisée.

Chapitre 47. Tâches de planification de travaux

Afficher un travail planifié

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour afficher un travail planifié :

Procédure

1. Cliquez sur **Planificateur de travaux** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Cliquez sur le nom d'un travail cron pour afficher les détails de celui-ci.

Créer un travail

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Remarque : Si vous exécutez plusieurs instances de Visual Modeler, la création ou la modification d'un travail cron affectera toutes les instances exécutant la même instance Knowledgebase.

Pour créer un travail cron :

Procédure

1. Cliquez sur **Planificateur de travaux** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Cliquez sur **Créer un nouveau travail**.
La page Configuration du travail cron s'affiche.
3. Entrez les informations sur le travail.

Zone Description

Nom du travail

Nom du travail cron

Programme

Implémentation Java qui exécute le travail

Arguments de ligne de commande

Paramètres de ligne de commande qui fournissent des informations sur le travail.

Par exemple, vous pouvez fixer le dépassement de délai d'un travail cron à 300 secondes (5 minutes) à l'aide du paramètre, comme suit :

```
RequestTimeout=300
```

Type de travail cron

Type du travail cron : travail cron de niveau système (nettoyage du cache, par exemple) ou travail cron de niveau application (importation/exportation, par exemple)

Si vous sélectionnez **Application**, vous devez entrer le nom d'utilisateur et le mot de passe d'accès aux données particulières.

Fréquence

Quelle sera la fréquence d'exécution du travail ? Tous les trois jours ? Toutes les semaines ? Toutes les semaines ? etc.

Date et heure de début/

Date et heure de fin

Période effective comprenant les dates et les heures de début et de fin entre lesquelles le travail cron s'exécutera. Avec la fréquence, détermine le moment où le travail s'exécutera. Par exemple, si vous avez entré une fréquence de trois jours, le travail s'exécutera tous les trois jours à partir de la date et de l'heure de début de période jusqu'à ce que la date et l'heure de fin de période soient atteintes.

Vous pouvez entrer les mêmes dates et heures pour le début et la fin de la période, auquel cas le travail ne s'exécutera qu'une fois, au moment indiqué.

4. Cochez la case à regard d'**Actif** pour que le travail puisse être exécuté.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Modifier un travail

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Remarque : Si vous exécutez plusieurs instances de Visual Modeler, la création ou la modification d'un travail cron affectera toutes les instances exécutant la même instance Knowledgebase que le travail cron.

Pour modifier un travail :

Procédure

1. Cliquez sur **Planificateur de travaux** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Cliquez sur le nom d'un travail cron pour afficher les détails de celui-ci.
Les détails s'affichent dans la page Configuration du travail cron.
3. Entrez les informations sur le travail.
4. Cochez la case à regard d'**Actif** pour que le travail puisse être exécuté.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Exécuter un travail cron immédiatement

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Il est parfois nécessaire d'exécuter immédiatement un travail cron.

Pour exécuter un travail immédiatement :

Procédure

1. Cliquez sur **Planificateur de travaux** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Dans la liste de travaux cron, identifiez le travail que vous souhaitez exécuter immédiatement.
3. Cliquez sur **Exécuter un travail cron**.

La planification du travail cron aura un effet immédiat mais le travail ne s'exécutera que lorsque les travaux qui le précèdent le cas échéant dans la file d'attente des travaux cron seront terminés.

Supprimer un travail

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour supprimer un travail :

Procédure

1. Cliquez sur **Planificateur de travaux** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Cochez la case à regard du travail ou des travaux à supprimer.
3. Cliquez sur l'icône Supprimer (X) dans la colonne Actions.

Afficher l'historique d'un travail cron

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Il peut être nécessaire d'étudier la façon dont un travail cron s'est exécuté.

Pour afficher l'historique d'un travail cron :

Procédure

1. Cliquez sur **Planificateur de travaux** dans le panneau Administration système de la page d'accueil de Visual Modeler.
2. Dans la liste de travaux cron, identifiez le travail dont vous souhaitez afficher l'historique.
3. Cliquez sur **Afficher l'historique**.

Chapitre 48. Travaux cron de Visual Modeler

Si vous installez Visual Modeler avec les données de référence, l'installation inclut les travaux cron prédéfinis décrits dans cette section.

Si vous avez installé Visual Modeler avec le minimum de données, seul le travail Cache Cleanup est inclus. Pour implémenter les autres travaux, vous devez les créer en suivant la procédure décrite à la rubrique «Créer un travail», à la page 147. Les sections suivantes décrivent la création de ces travaux.

Notez que toutes les valeurs de délai d'attente des travaux cron sont exprimées en secondes.

Une valeur de délai d'attente égale à -1 signifie que le travail cron ne dépasse jamais le délai d'attente.

Cache Cleanup

Ce groupe de propriétés détermine la fréquence et la classe du travail cron destiné à nettoyer le cache.

Maintain Configuration

Ce travail cron supprime les configurations enregistrées du type spécifié dont l'ancienneté est supérieure à l'ancienneté spécifiée. L'âge par défaut pour la suppression est de 10 jours.

Zone du travail cron

Entrée

Programme

com.comergent.apps.configurator.main.ConfigMaintenanceCron

Arguments de ligne de commande

ConfigType=Config&AgeInDays=10

Type de travail cron

Application

Chapitre 49. Administration système du site

L'*administration système* et l'*administration d'entreprise* sont deux concepts distincts :

- L'administration système incombe aux *administrateurs système* : ils gèrent les propriétés système de base de Visual Modeler et les travaux cron système.
- L'administration d'entreprise incombe aux utilisateurs d'entreprise : ces utilisateurs gèrent les données d'entreprise. Par exemple, les utilisateurs d'entreprise sont responsables de l'administration des modèles.

Un administrateur système peut gérer :

- Des utilisateurs système : voir «Créer un utilisateur administrateur système».
- Un profil système : voir «Gérer le profil de l'administrateur système», à la page 154.
- Des propriétés système : voir «Mettre à jour une propriété système», à la page 154.
- Des travaux cron système : voir «Créer un travail cron système», à la page 154.
- L'état système : voir «Afficher l'état du système», à la page 155.

Toutes ces tâches sont réalisées à partir de la page d'accueil de l'administration système.

Accéder à la page d'accueil Administration système

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour accéder à la page d'accueil Administration système :

Procédure

1. Pointez votre navigateur sur l'URL Administration système. Par défaut :
`http://serveur:port/Sterling/en/US/enterpriseMgr/admin`
Pour connaître cette URL, consultez la documentation de votre site.
2. Connectez-vous en tant qu'administrateur système. Lorsque Visual Modeler vient d'être installé, la combinaison nom d'utilisateur/mot de passe par défaut est admin/admin. Si d'autres utilisateurs administrateurs système ont été créés, vous pouvez vous connecter à l'aide de l'un de ces ID utilisateur.

Remarque : Vous devez modifier au moins le mot de passe de l'utilisateur admin pour protéger le système contre les accès non autorisés. Nous vous conseillons de créer un autre utilisateur administrateur système, puis de supprimer l'utilisateur admin.

3. Dans cette page, vous pouvez effectuer la tâche décrite dans les sections suivantes.

Créer un utilisateur administrateur système

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour créer un utilisateur administrateur système :

Procédure

1. Connectez-vous en tant qu'administrateur système.
2. Cliquez sur **Utilisateurs système**.
3. Cliquez sur **Créer un utilisateur**.
4. Entrez les informations relatives au nouvel utilisateur comme il convient.
5. Cliquez sur **Enregistrer**.
Les informations du nouvel utilisateur sont enregistrées.
6. Pour vérifier que le nouvel utilisateur a été créé avec succès, déconnectez-vous, puis reconnectez-vous avec les identifiants de celui-ci.

Gérer le profil de l'administrateur système

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour gérer le profil de l'administrateur système :

Procédure

1. Connectez-vous en tant qu'administrateur système.
2. Cliquez sur **Afficher votre profil d'organisation**.
3. Modifiez les détails du profil comme il convient.
4. Cliquez sur **Enregistrer**.

Mettre à jour une propriété système

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Les administrateurs système peuvent gérer les propriétés de niveau système pour Visual Modeler, y compris configurer les paramètres de journalisation, les catégories de planificateur de travaux, les paramètres du Configurateur (nombre de modèles à mettre en cache, répertoire de modèles par défaut et modèle de page), activer ou désactiver la mise en cache basée sur la session, etc.

Pour mettre à jour une propriété système :

Procédure

1. Connectez-vous en tant qu'administrateur système.
2. Cliquez sur **Services système**.
3. Cliquez sur le lien associé au groupe de propriétés à mettre à jour.
4. Modifiez les valeurs de propriétés comme il convient.
5. Cliquez sur **Enregistrer tout et revenir à la liste**.

Créer un travail cron système

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Les administrateurs système peuvent gérer les travaux cron système.

Pour créer un travail cron système :

Procédure

1. Connectez-vous en tant qu'administrateur système.
2. Cliquez sur **Planificateur de travaux**.
3. Cliquez sur **Créer un nouveau travail cron**.
4. Entrez les détails du nouveau travail cron système comme il convient.
5. Cliquez sur **Enregistrer toutes les modifications**.

Afficher l'état du système

Pourquoi et quand exécuter cette tâche

Pour afficher l'état du système :

Procédure

1. Connectez-vous en tant qu'administrateur système.
2. Cliquez sur **État du système**.
3. Révisez les détails de l'état du système, le cas échéant.

Index

Caractères spéciaux

\$ notation dans les modèles 75

A

Action d'affectation
 création 96
Action d'extension
 création 95
action de message
 création 95
administrateurs système 153
administration système 3
administration système, URL 153
administration système d'entreprise 3
administration système de site 3
affichage d'un travail cron 147
Affichage de classe d'option, propriété d'affichage 125
affichage de l'historique d'un travail cron 149
affichage tabulaire de propriétés 131
application, travaux cron 143
Arrêter le déclenchement (colonne) 85
articles d'option
 affectation d'un produit 30
 ajout à des classes d'option 37
 copie 38
 dans les contraintes d'option 101
 définition des prix 127
 identificateurs de produit, affectation 38
 propriétés d'affichage, définition 38
 règles, rattachement 38
Automatic Post, propriété d'affichage 123, 129

B

barre d'outils 19
boutiques en ligne
 création 17
bouton Effacer dans les contrôles d'interface utilisateur 137

C

Cache Cleanup (travail cron) 151
caractères
 non valides dans les modèles 19
caractères spéciaux
 codage dans Visual Modeler 55
Chaîne comme type de propriété 65
Classe d'option requise, propriété d'affichage 125

classes d'option
 affectation d'un produit 30
 ajout d'articles d'option 37
 copie 37
 copie d'articles d'option 38
 création 35
 définition de contraintes d'option 100
 définition des prix 127
 identificateurs de produit, affectation 36
 incorporation de modèles 32
 propriétés, rattachement 36
 propriétés d'affichage, définition 36
 rapport, définition 36
 règles, rattachement 36
 suppression 39
clusters
 exécution de travaux cron 143
CMGT_SYS_PROPERTIES, table 3
codes langue ISO-639 141
codes pays ou de région ISO-3166 141
compiler tous les modèles 60
CONFIG
 REPEAT FIRING, propriété 88
 SUBMODEL NAME, propriété 53
 SUBMODEL RETURN, propriété 53
contraintes d'option
 définition 100
 modification 101
 suppression 102
Control, propriété d'affichage 123, 129
Contrôle 124
copie d'une règle 87
copie de groupes de modèles 27
création d'un modèle 27
création d'une action d'affectation 96
création d'une action d'extension 95
création d'une action de message 95
création d'une feuille de travail 71
création de travaux cron 147

D

dates de validité
 utilisées lors de la mise au point de modèles 57
déclenchement de règles 85
 contrôle 88
 tests 88
déclenchement de règles en plusieurs passages 88
déclenchement de règles en un seul passage 88
Default Selection, propriété d'affichage 123, 129
définition d'Action d'affectation 95
définition d'Action d'extension 95
définition d'Action du message 95
définition d'un rapport 36
définition de contraintes d'option 100

définition de listes 81
définition de propriétés d'affichage 123
définition du type Action d'extension 95
définition du type Action du message 95
définitions de listes
 rapport sur 111
définitions de propriétés
 rapport sur 111
définitions de règles
 rapport sur 111
Délai d'approvisionnement, propriété d'affichage 125
déplacement d'une règle 87
devises
 utilisées lors de la mise au point de modèles 57
Display Template 124
Display Template, propriété d'affichage 123, 129

E

Empêcher la sélection d'articles résultant d'erreurs de contrainte 126
étendre des groupes
 rapport sur 111
évaluation de valeurs de propriété 75
exécution immédiate d'un travail cron 148
expand
 utilisation dans la fenêtre de propriété chaîne 67
exportation d'une feuille de travail 72

F

Fenêtre contextuelle-valeurs de quantité, propriété d'affichage 125
fenêtre éditeur de propriété 67
fenêtre Éditeur de propriété de chaîne 67
feuilles de travail 71
 création 71
 exportation 72
 importation 73
fichiers de configuration défini 3
 Entitlements.xml 139
Fonction de gestion des programmes 145
fonction expand
 syntaxe 98
fonctions 67
fonctions utilisateur 5
foreach 92
fragments
 fragments imbriqués, création 93
 fragments simples, création 92
 modification 93

fragments imbriqués dans les règles 93
fréquence (travaux cron) 148

G

gather
 utilisation dans la fenêtre de propriété chaîne 67
générateur d'index de recherche
 exécuter en tant que travail cron d'application 143
gestion de règles commerciales 145
groupes
 dates de début et de fin pour les articles d'option 41
 groupes joints, affichage 46
 identificateurs de produit, affectation 41
 modification 41
groupes d'éléments d'option
 copie d'articles d'option 38
 création 41
 joindre à des groupes 45
 joindre à une classe d'option 45
 joints, affichage 46
 suppression 48
 suppression d'une pièce jointe d'un groupe 49
 suppression d'une pièce jointe d'une classe d'option 39
groupes de classes d'option
 copie de classes d'option 37
 création 41
 joindre à un modèle ou à un groupe 45
 joindre à une classe d'option 45
 joints, affichage 46
 suppression 48
 suppression d'une pièce jointe d'un groupe 49
 suppression d'une pièce jointe d'un modèle 29
 suppression d'une pièce jointe d'une classe d'option 39
groupes de modèles
 copie 27
 copie de modèles 31
 création 25
 modification 25
 suppression d'enfants 26
guillemets dans les noms 96

H

Help URL, propriété d'affichage 123

I

Icon Graphic 124
Icon Graphics, propriété d'affichage 123, 129
Ignorer dans le devis, propriété d'affichage 125
importation d'une feuille de travail 73
importation de groupes de modèles 103
importation de modèles 103

inclusion de sous-modèles dans des modèles 53
instanciation dynamique 107
interface utilisateur
 ICON GRAPHIC, propriété 133
 ITEM IMAGE NAME, propriété 133
 PRICE, propriété 118
 PRICING SKU, propriété 118
 PRICING STYLE, propriété 118
 ROW SPAN, propriété 119
 SHOW ITEM IMAGES, propriété 119, 133
interface utilisateur à onglets 124

J

joindre des propriétés 66

L

Liste comme type de propriété 66
liste déroulante Emplacement
 utilisée dans la fenêtre Éditeur de propriété numérique 67
liste déroulante Fonction
 utilisée dans la fenêtre Éditeur de propriété numérique 67
liste déroulante Propriété
 utilisée dans la fenêtre Éditeur de propriété numérique 67
listes 79
 définition 81
 modification 81

M

Maintain Configuration 151
match
 utilisation dans la fenêtre de propriété chaîne 67
modèles
 affectation d'un produit 30
 caractères non valides 19
 compilation de tous les modèles 60
 copie 31
 copie d'une référence de modèle 31
 copie de classes d'option 37
 création 27
 date de début 28
 date de fin 28
 dates de validité 28
 définition des prix 127
 incorporation 32
 joindre à une classe d'option 45
 modification 28
 suppression 29
 suppression d'enfants 29
modification d'un travail cron 148
modification de contraintes d'option 101
modification de définitions de propriété 68
modification de fragments de règle 93
modification de modèles 28
modification de propriétés 68
modification de travaux cron 148
Mot de passe, zone de données 143

mots de passe 5

N

nom d'utilisateur 5
Nombre comme type de propriété 65
non spécifié
 emplacements de propriétés 67

O

objet de données CronConfig 143

P

page Détails d'utilisateur 5
paramètres d'affichage
 rapport sur 111
paramètres de journalisation, configuration 154
paramètres régionaux
 définition de noms d'affichage 141
paramètres régionaux effectifs 141
paramètres régionaux préférés 5
partenaires
 utilisés lors de la mise au point de modèles 57
planification des tâches
 travaux prédéfinis 151
Préfixe de valeur entrée par l'utilisateur, propriété d'affichage 128
priorités
 pour le déclenchement de règles 87
prix
 définition pour un modèle, une classe d'option ou un article d'option 127
Prix, propriété d'affichage 127
production
 déplacement de modèles compilés 59
produits
 affectation à un modèle, une classe d'option, un article d'option 30
propriétés 65, 113
 définition 65
 joindre 66
 modification d'une définition 68
 modification d'une valeur jointe 68
 suppression d'une pièce jointe 68
 valeurs par défaut 66
propriétés, rattachement 38
propriétés d'action d'affectation 97
propriétés d'affichage 113
 Affichage de classe d'option 125
 Automatic Post 123, 129
 Classe d'option requise 125
 Contrôle 123, 129
 définition de valeurs 123
 Délai d'approvisionnement 125
 Display Template 123, 129
 Fenêtre contextuelle-valeurs de quantité 125
 Icon Graphics 123, 129
 Ignorer dans le devis 125
 Préfixe de valeur entrée par l'utilisateur 128
Prix 127

- propriétés d'affichage (*suite*)
 - Retour depuis le sous-modèle 127
 - Sélection par défaut 123, 129
 - Style de tarification 127
 - Suffixe de valeur entrée par l'utilisateur 128
 - Texte d'instruction après sélection 126
 - Texte d'instruction avant sélection 126
 - Texte d'instruction de constante 123, 129
 - Type de valeur entrée par l'utilisateur 128
 - URL d'aide 123, 129
 - Valeur entrée par l'utilisateur (valeurs admises) 128
 - Valider sous-modèle 128
- propriétés jointes
 - rapport sur 111

R

- recherche d'utilisateurs 11
- recherche de propriétés 51
- règles
 - copie 87
 - déplacement 87
- règles (Visual Modeler)
 - actions de règle 95
 - séquence de déclenchement 85
- règles commerciales
 - gestion de tâches 145
 - vue d'ensemble 3
- règles dans Visual Modeler
 - définition 83
 - disjoindre 86
 - règles jointes, affichage 85
 - supprimer une règle 86
- règles jointes
 - rapport sur 111
- relatif
 - emplacements de propriétés 67
- retour à la page Général 45, 46
- Retour depuis le sous-modèle, propriété d'affichage 127

S

- Sélection par défaut 124
- Sélections de contrainte, propriété d'affichage 126
- séquence de déclenchement de règles 87
- sous-modèles 53
- Style de tarification, propriété d'affichage 127
- Suffixe de valeur entrée par l'utilisateur, propriété d'affichage 128
- suppression d'enfants de modèles 29
- suppression d'un tableau des contraintes d'option 102
- suppression d'un travail cron 149
- suppression d'utilisateurs 9
- suppression de contraintes d'option 102
- suppression de groupes de modèles 26
- suppression de modèles 29

- système, travaux cron 143

T

- table
 - pour l'affichage de propriétés 131
- tableau de contraintes
 - création 99
 - modification 99
 - suppression 102
- tableau des contraintes d'option
 - création 99
 - modification 99
 - suppression 102
- Texte d'instruction après sélection, propriété d'affichage 126
- Texte d'instruction avant sélection, propriété d'affichage 126
- Texte d'instruction de constante, propriété d'affichage 123, 129
- traçage du déclenchement de règles 88
- transfert
 - déplacement de modèles compilés 59
- travaux cron
 - affichage 147
 - affichage de l'historique 149
 - application 143
 - création 147
 - exécution dans un cluster 143
 - exécution immédiate 148
 - modification 148
 - paramètres système 143
 - suppression 149
 - système 143
 - travaux prédéfinis 151
 - URL de message 143
- type d'utilisateur ERPAdministrator 5
- Type de valeur entrée par l'utilisateur, propriété d'affichage 128
- types de client
 - utilisés lors de la mise au point de modèles 57
- types de propriété
 - Chaîne 65
 - Liste 66
 - Nombre 65

U

- UI: NUMBER OF COLUMNS 116
- UI: OPTION CLASS VIEW 117
- UI: POPUP-QTY ALLOWED VALUES 117
- UI: PRODUCT DESCRIPTION, propriété 119
- UI: PRODUCT ID, propriété 118
- UI: PRODUCT NAME, propriété 118
- UI: SUPPRESS NAME DISPLAY 119
- UI: SUPPRESS NONE SELECTION 119
- UI: SUPPRESS UEV NONE VALUE 120
- UI: UEV ALLOWED VALUES 120
- UI: UEV ASSIGNMENT PROPERTY 120
- UI: UEV POSTFIX 121
- UI: UEV PREFIX 121
- URL
 - administration système 153

- URL d'aide 124
- URL d'aide, propriété d'affichage 129
- URL de message pour travaux cron 143
- utilisateurs
 - création 5
 - définition des paramètres régionaux favoris 5
 - modification 7
 - recherche 11
 - suppression 9

V

- Valeur entrée par l'utilisateur (valeurs admises), propriété d'affichage 128
- valeurs
 - de propriétés 67
- valeurs de propriété 67
 - évaluation 75
- valeurs par défaut pour les propriétés 66
- Valider sous-modèle, propriété d'affichage 128
- visual modeler
 - barre d'outils 19
- Visual Modeler
 - accès 23
 - interface utilisateur à onglets 124

Z

- zone graphique d'icône 133

Remarques

Le présent document peut contenir des informations ou des références concernant certains produits, logiciels ou services IBM non annoncés dans ce pays. Pour plus de détails, référez-vous aux documents d'annonce disponibles dans votre pays, ou adressez-vous à votre partenaire commercial IBM. Toute référence à un produit, logiciel ou service IBM n'implique pas que seul ce produit, logiciel ou service puisse être utilisé. Tout autre élément fonctionnellement équivalent peut être utilisé, s'il n'enfreint aucun droit d'IBM. Il est de la responsabilité de l'utilisateur d'évaluer et de vérifier lui-même les installations et applications réalisées avec des produits, logiciels ou services non expressément référencés par IBM.

IBM peut détenir des brevets ou des demandes de brevet couvrant les produits mentionnés dans le présent document. La remise de ce document ne vous donne aucun droit de licence sur ces brevets ou demandes de brevet. Si vous désirez recevoir des informations concernant l'acquisition de licences, veuillez en faire la demande par écrit à l'adresse suivante :

IBM Director of Licensing

IBM Corporation

North Castle Drive

Armonk, NY 10504-1785

U.S.A.

Les informations sur les licences concernant les produits utilisant un jeu de caractères double octet peuvent être obtenues par écrit à l'adresse suivante :

Intellectual Property Licensing

Legal and Intellectual Property Law

IBM Japan Ltd.

1623-14, Shimotsuruma, Yamato-shi

Kanagawa 242-8502 Japan

Le paragraphe suivant ne s'applique ni au Royaume-Uni, ni dans aucun pays dans lequel il serait contraire aux lois locales : LE PRÉSENT DOCUMENT EST LIVRÉ "EN L'ÉTAT" SANS AUCUNE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE. IBM DÉCLINE NOTAMMENT TOUTE RESPONSABILITÉ RELATIVE À CES INFORMATIONS EN CAS DE CONTREFAÇON AINSI QU'EN CAS DE DÉFAUT D'APTITUDE À L'EXÉCUTION D'UN TRAVAIL DONNÉ. Certaines juridictions n'autorisent pas l'exclusion des garanties implicites, auquel cas l'exclusion ci-dessus ne vous sera pas applicable.

Le présent document peut contenir des inexactitudes ou des coquilles. Ce document est mis à jour périodiquement. Chaque nouvelle édition inclut les mises à jour. IBM peut, à tout moment et sans préavis, modifier les produits et logiciels décrits dans ce document.

Les références à des sites Web non IBM sont fournies à titre d'information uniquement et n'impliquent en aucun cas une adhésion aux données qu'ils contiennent. Les éléments figurant sur ces sites Web ne font pas partie des éléments du présent produit IBM et l'utilisation de ces sites relève de votre seule responsabilité.

IBM pourra utiliser ou diffuser, de toute manière qu'elle jugera appropriée et sans aucune obligation de sa part, tout ou partie des informations qui lui seront fournies.

Les licenciés souhaitant obtenir des informations permettant : (i) l'échange des données entre des logiciels créés de façon indépendante et d'autres logiciels (dont celui-ci), et (ii) l'utilisation mutuelle des données ainsi échangées, doivent adresser leur demande à :

IBM Corporation

J46A/G4

555 Bailey Avenue

San Jose, CA 95141-1003

U.S.A.

Ces informations peuvent être soumises à des conditions particulières, prévoyant notamment le paiement d'une redevance.

Le logiciel sous licence décrit dans ce document et tous les éléments sous licence disponibles s'y rapportant sont fournis par IBM conformément aux dispositions de l'ICA, des Conditions internationales d'utilisation des logiciels IBM ou de tout autre accord équivalent.

Les données de performance indiquées dans ce document ont été déterminées dans un environnement contrôlé. Par conséquent, les résultats peuvent varier de manière significative selon l'environnement d'exploitation utilisé. Certaines mesures évaluées sur des systèmes en cours de développement ne sont pas garanties sur tous les systèmes disponibles. En outre, elles peuvent résulter d'extrapolations. Les résultats peuvent donc varier. Il incombe aux utilisateurs de ce document de vérifier si ces données sont applicables à leur environnement d'exploitation.

Les informations concernant des produits non IBM ont été obtenues auprès des fournisseurs de ces produits, par l'intermédiaire d'annonces publiques ou via d'autres sources disponibles. IBM n'a pas testé ces produits et ne peut confirmer l'exactitude de leurs performances ni leur compatibilité. Elle ne peut recevoir aucune réclamation concernant des produits non IBM. Toute question concernant les performances de produits non IBM doit être adressée aux fournisseurs de ces produits.

Toute instruction relative aux intentions d'IBM pour ses opérations à venir est susceptible d'être modifiée ou annulée sans préavis, et doit être considérée uniquement comme un objectif.

Tous les tarifs indiqués sont les prix de vente actuels suggérés par IBM et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis. Les tarifs appliqués peuvent varier selon les revendeurs.

Ces informations sont fournies uniquement à titre de planification. Elles sont susceptibles d'être modifiées avant la mise à disposition des produits décrits.

Le présent document peut contenir des exemples de données et de rapports utilisés couramment dans l'environnement professionnel. Ces exemples mentionnent des noms fictifs de personnes, de sociétés, de marques ou de produits à des fins illustratives ou explicatives uniquement. Toute ressemblance avec des noms de personnes, de sociétés ou des données réelles serait purement fortuite.

LICENCE DE COPYRIGHT :

Le présent logiciel contient des exemples de programmes d'application en langage source destinés à illustrer les techniques de programmation sur différentes plateformes d'exploitation. Vous avez le droit de copier, de modifier et de distribuer ces exemples de programmes sous quelque forme que ce soit et sans paiement d'aucune redevance à IBM, à des fins de développement, d'utilisation, de vente ou de distribution de programmes d'application conformes aux interfaces de programmation des plateformes pour lesquels ils ont été écrits ou aux interfaces de programmation IBM. Ces exemples de programmes n'ont pas été rigoureusement testés dans toutes les conditions. Par conséquent, IBM ne peut garantir expressément ou implicitement la fiabilité, la maintenabilité ou le fonctionnement de ces programmes. Les programmes exemples sont fournis "en l'état", sans garantie d'aucune sorte. IBM ne sera en aucun cas responsable des dommages liés à l'utilisation de ces programmes exemples.

Toute copie totale ou partielle de ces programmes exemples et des oeuvres qui en sont dérivées doit comprendre une notice de copyright, libellée comme suit :

© IBM 2011. Des segments de code sont dérivés des Programmes exemples d'IBM Corp. © Copyright IBM Corp. 2011.

Si vous visualisez ces informations en ligne, il se peut que les photographies et illustrations en couleur n'apparaissent pas à l'écran.

Marques

IBM, le logo IBM et [ibm.com](http://www.ibm.com) sont des marques d'International Business Machines Corp. dans de nombreux pays. Les autres noms de produits et de services peuvent appartenir à IBM ou à des tiers. La liste actualisée de toutes les marques d'IBM est disponible sur la page Web "Copyright and trademark information" à l'adresse <http://www.ibm.com/legal/copytrade.shtml>.

Adobe, le logo Adobe, PostScript et le logo PostScript sont des marques d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans certains autres pays.

IT Infrastructure Library est une marque de The Central Computer and Telecommunications Agency qui fait désormais partie de The Office of Government Commerce.

Intel, le logo Intel, Intel Inside, le logo Intel Inside, Intel Centrino, le logo Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, et Pentium sont des marques d'Intel Corporation ou de ses filiales aux États-Unis et dans certains autres pays.

Linux est une marque de Linus Torvalds aux États-Unis et/ou dans certains autres pays.

Microsoft, Windows, Windows NT et le logo Windows sont des marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans certains autres pays.

ITIL est une marque de The Office of Government Commerce et est enregistrée au bureau américain Patent and Trademark Office.

UNIX est une marque enregistrée de The Open Group aux États-Unis et/ou dans certains autres pays.

Java ainsi que tous les logos et toutes les marques incluant Java sont des marques d'Oracle et/ou de ses filiales.

Cell Broadband Engine est une marque de Sony Computer Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans certains autres pays, et est utilisée sous license.

Linear Tape-Open, LTO, le logo LTO, Ultrium et le logo Ultrium Logo sont des marques de HP, IBM Corp. et Quantum aux États-Unis et/ou dans certains autres pays.

Connect Control Center, Connect:Direct, Connect:Enterprise, Gentran, Gentran:Basic, Gentran:Control, Gentran:Director, Gentran:Plus, Gentran:Realtime, Gentran:Server, Gentran:Viewpoint, Sterling Commerce, Sterling Information Broker et Sterling Integrator sont des marques de Sterling Commerce, Inc., une filiale d'IBM Company.

Les autres noms de sociétés, de produits et de services peuvent appartenir à des tiers.



Imprimé en France