



# Rumba+ Desktop 10.1

Manuale dell'utente di Screen  
Designer

**Micro Focus**  
The Lawn  
22-30 Old Bath Road  
Newbury, Berkshire RG14 1QN  
UK  
<http://www.microfocus.com>

© Copyright 1984-2020 Micro Focus o una delle relative affiliate.

MICRO FOCUS, il logo Micro Focus e Rumba, Reflection sono marchi o marchi registrati di Micro Focus o una delle relative affiliate.

Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari.

2020-09-03

# Indice

<b>Informazioni sul presente manuale</b> .....	<b>6</b>
Destinatari del presente manuale .....	6
Prerequisiti .....	6
File allegati .....	6
Risorse aggiuntive .....	6
Convenzioni usate nel presente manuale .....	6
<b>Presentazione</b> .....	<b>8</b>
Terminologia .....	8
Come funziona .....	8
Architettura .....	9
Novità di questa versione .....	9
<b>Utilizzo del Screen Designer</b> .....	<b>10</b>
Introduzione .....	10
Estrazione dei file del pacchetto .....	10
Avvio di una sessione mainframe .....	10
Configurazione della connessione a Demo Host .....	11
Modifica dei colori della schermata .....	11
Creazione di un file della cronologia .....	12
Registrazione della cronologia .....	12
Salvataggio della cronologia in un file .....	14
Apertura di Screen Designer .....	14
Avvio di un nuovo progetto .....	15
Importazione della cronologia .....	15
Selezione di un tema .....	16
Aggiunta di controlli .....	16
Aggiunta di un controllo Button .....	17
Aggiunta di un controllo Chooser .....	19
Aggiunta di un controllo Tooltip .....	22
Aggiunta di un controllo AutoExecution .....	23
Aggiunta di un controllo Image .....	24
Aggiunta di un controllo MessageBox .....	26
Aggiunta di un controllo Label .....	28
Aggiunta di un controllo Calendar .....	29
Aggiunta di un controllo GridCollector .....	30
Aggiunta di un controllo Table .....	33
Aggiunta di un controllo Collector .....	34
Aggiunta di un controllo WebFrame .....	35
Aggiunta di un controllo Tab .....	36
Aggiunta di un controllo InputField .....	39
Aggiunta di un controllo RadioButton .....	41
Aggiunta di un controllo CheckBox .....	42
Aggiunta di un controllo MultiLine .....	43
Pubblicazione online del progetto .....	44
Creazione di un archivio Plus .....	44
Associazione dell'archivio Plus ad una sessione host .....	45
Esecuzione dei test delle schermate .....	45
<b>Utilizzo del Rule Manager</b> .....	<b>51</b>
Quando utilizzare Rule Manager .....	51
La finestra Rule Manager .....	51
Creazione guidata delle regole .....	53

Esempi .....	54
Aggiunta di controlli Button o Button ad intere applicazioni .....	54
Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi .....	54
Aggiunta di regole da utilizzare su una serie di schermate .....	55
Aggiunta di controlli ad ogni riga di una schermata .....	56
Utilizzo degli operandi nelle regole .....	58
Utilizzo delle variabili nelle regole .....	58
<b>Tipi di controllo .....</b>	<b>60</b>
AutoExecution .....	60
Button .....	60
Calendar .....	60
Utilizzo della finestra di dialogo Formato data .....	61
CheckBox .....	63
Chooser .....	64
Utilizzo di un file .CSV per la fornitura dei dati .....	64
Caricamento dinamico dei dati in una sessione Plus .....	65
Collector .....	65
GridCollector .....	66
Aggiornamento dei dati .....	67
Proprietà EndOfDataConditions .....	67
Sintassi .....	68
Image .....	68
InputField .....	69
Utilizzo del completamento automatico .....	70
Label .....	70
Traduzione del testo del controllo Label .....	71
MultiLine .....	72
MessageBox .....	72
RadioButton .....	73
Tab .....	73
Table .....	74
Tooltip .....	76
WebFrame .....	77
Proprietà condivise .....	78
Azioni .....	80
Menu di scelta rapida del controllo .....	82
<b>Procedure dettagliate .....</b>	<b>83</b>
Utilizzo dei temi .....	83
Selezione di un tema .....	83
Creazione di un nuovo tema Windows .....	84
Creazione di un tema della schermata verde .....	84
Ricerca delle schermate della cronologia .....	85
Creazione di schermate moderne con un'area di disegno della schermata .....	85
Definizione delle impostazioni dell'area di disegno predefinita .....	85
Definizione delle impostazioni per una schermata selezionata .....	86
Copiare e incollare un'area di disegno della schermata .....	87
Rimozione di un'area di disegno della schermata .....	87
Esempio .....	87
Identificazione delle schermate .....	89
Informazioni sull'identificativo della schermata .....	89
Definizione dell'identificativo di schermata basato su selezione .....	90
Definizione dell'identificativo della schermata personalizzata .....	90
Gestione dei controlli .....	91
Generazione automatica dei controlli .....	91
Modifica del livello di opacità .....	92
Selezione di più controlli .....	92

Utilizzo dei controlli di regole .....	92
Modificare dei dati della tabella in modalità Plus .....	93
Configurazione dei controlli della tabella in Screen Designer .....	93
Utilizzo dei controlli Table in modalità Plus .....	94
Eseguire un'azione Table relativa a una posizione di riga .....	95
Utilizzare i controlli per impostare una variabile .....	98
Utilizzo dei componenti Web in Plus .....	98
Trasmissione dei parametri ad un'applicazione o una pagina Web .....	98
Creazione di oggetti Web e URL .....	99
Importazione di altri progetti .....	100
Uso della riga di comando di Screen Designer .....	101
Generazione dei file di personalizzazione .....	102
Importazione dei file del progetto .....	102
Utilizzo di Screen Designer autonomo .....	103
Personalizzare le schermate in una sessione Plus .....	104
Aggiunta di un controllo Calendar .....	104
Aggiunta di un controllo CheckBox .....	105
Aggiunta di un controllo Chooser .....	105
Aggiunta di un controllo Label .....	106
Aggiunta di un controllo RunMacro .....	107
Modifica dei controlli .....	107
Eliminazione dei controlli .....	108
Condivisione delle personalizzazioni .....	108
<b>Contattare Micro Focus .....</b>	<b>109</b>
Ulteriori informazioni e supporto dei prodotti .....	109
Informazioni necessarie .....	109
Informazioni di contatto .....	109
<b>MICRO FOCUS END USER LICENSE AGREEMENT .....</b>	<b>111</b>

# Informazioni sul presente manuale

Il presente manuale fornisce un'introduzione dettagliata a Micro FocusScreen Designer.

Il manuale descrive come:

- Creare un file della cronologia
- Utilizzare Screen Designer per personalizzare una serie di schermate
- Utilizzare le schermate personalizzate in modalità Plus.

Un'esaustiva sezione *Procedure dettagliate* fornisce ulteriori informazioni sulla personalizzazione delle schermate.



**Nota:** È possibile personalizzare solo schermate per mainframe 3270 e sessioni 5250 AS/400 (iSeries).

## Destinatari del presente manuale

Il presente manuale è rivolto a tutti coloro che sono interessati alla personalizzazione delle applicazioni “green screen” per creare applicazioni con un aspetto più moderno.

Si prevede che i lettori sarebbero per lo più essere amministratori di sistema o personale IT con un simile livello di competenze.

## Prerequisiti

- Micro Focus Rumba+ Desktop 10.1

## File allegati

Il file del pacchetto contenente questo manuale include anche i seguenti file:

- MF\_logo.png
- pie\_chart.png
- WebFrame\_URL.txt
- welcome.png

Se non si dispone di questi file, non sarà possibile completare alcuni esercizi inclusi nel presente manuale.

## Risorse aggiuntive

In aggiunta alla presente guida, sono disponibili numerosi video di formazione sul canale YouTube Micro Focus Support & Training:



[https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUdEXI83\\_XpQiv45UJauz1F0E23JaULI](https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUdEXI83_XpQiv45UJauz1F0E23JaULI)

## Convenzioni usate nel presente manuale

Nel presente manuale, vengono usate le seguente convenzioni tipografiche:

Questo carattere tipografico...	Viene usato per...
<b>Grassetto</b>	Elementi dell'interfaccia utente di Windows, come titoli di finestre, campi e pulsanti. Utilizzato anche per i tasti della tastiera.
Monospace	Elementi dell'interfaccia utente host, come titoli di schermate ed etichette. Utilizzato anche per nomi di file e per il testo che viene richiesto di inserire.

#### Immissione di comandi:

Questa istruzione...	Significa che...
Immettere: TSOA	Digitare il comando TSOA, quindi premere il tasto <b>Invio</b> .

# Presentazione

È possibile utilizzare Screen Designer per fornire alle applicazioni "green screen" un aspetto più moderno e per semplificarne l'utilizzo. È possibile effettuare queste operazioni senza toccare alcun codice dell'applicazione.

Una volta personalizzata una serie di schermate in Screen Designer, è possibile creare un file da collegare poi ad una sessione host. Quando viene eseguita la sessione host in modalità Plus, vengono visualizzate le schermate modernizzate invece di quelle verdi standard.

Il presente manuale fornisce le istruzioni per iniziare ad utilizzare Screen Designer in modo da personalizzare le schermate verdi.



**Nota:** Per gli scopi del presente manuale, vengono utilizzate solo le schermate mainframe 3270. Tuttavia, è possibile anche usare le stesse istruzioni per personalizzare le schermate 5250 AS/400 (iSeries).

## Terminologia

### Screen Designer

Il motore di personalizzazione per Plus. È costituito da due parti:

#### **Visualizzazione Screen Design**

Utilizzata per aggiungere controlli statici a specifiche schermate.

#### **Finestra Rule Manager**

Utilizzata per aggiungere controlli dinamici o condizionali a più schermate.

### Controllo

Un moderno elemento visivo che interagisce con una schermata verde. Ad esempio, un pulsante.

### Regola

Un meccanismo che crea automaticamente uno o più controlli condizionali su una o più schermate, gestite da regole.

### Plus

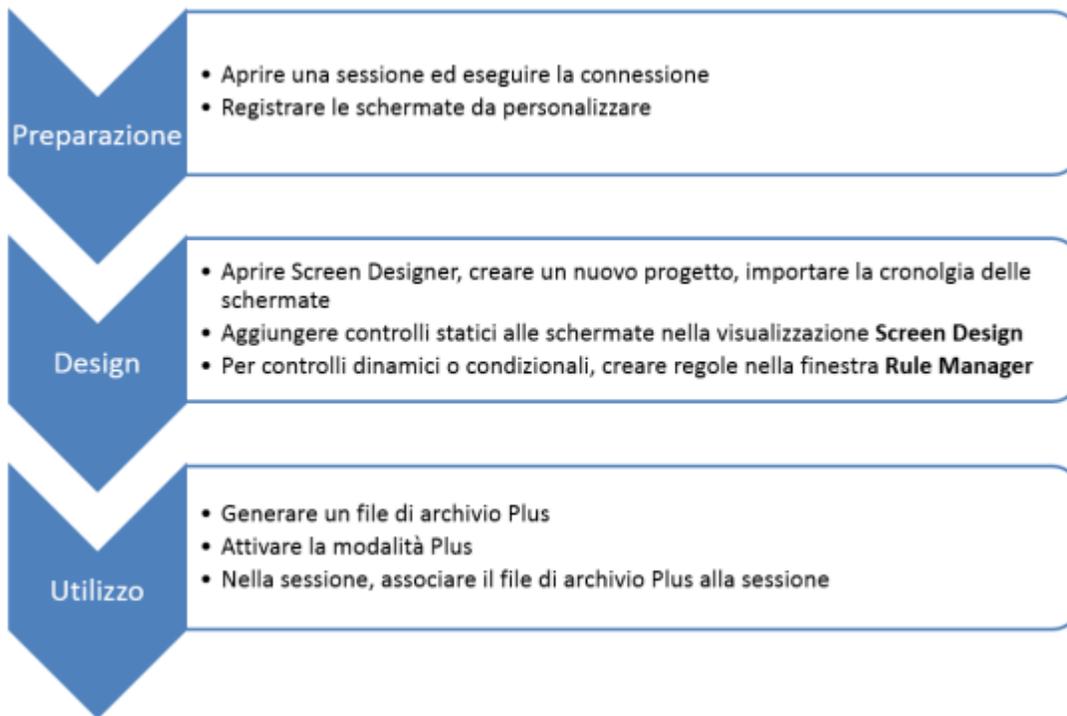
Il middleware utilizzato per eseguire applicazioni "schermata verde" con un'interfaccia moderna tramite i progetti creati in Screen Designer.

### archivio Plus

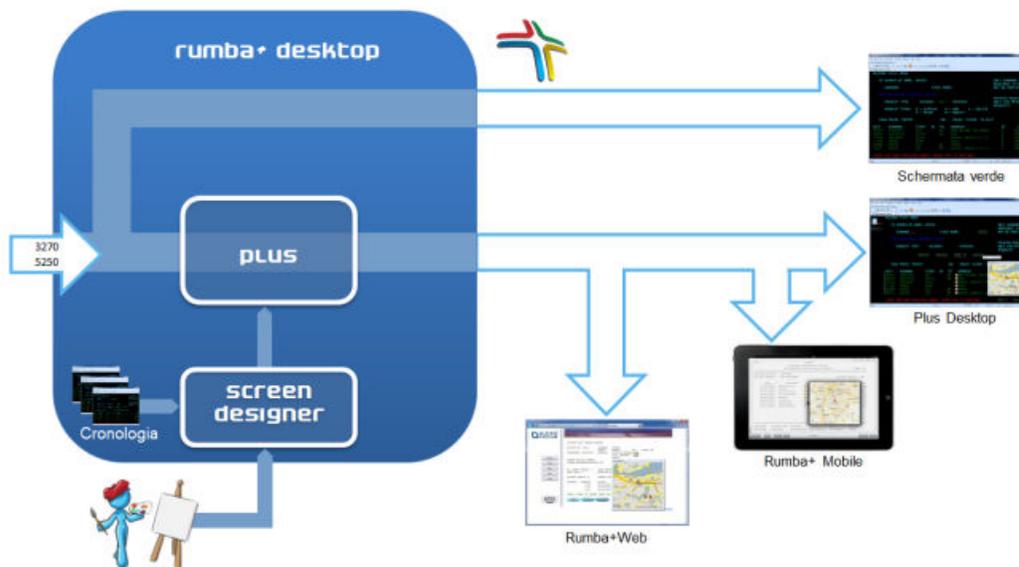
Una raccolta di file e impostazioni che definiscono le personalizzazioni della schermata create in Screen Designer e utilizzate in una sessione host Plus.

## Come funziona

La figura sottostante fornisce una panoramica delle operazioni necessarie per creare e utilizzare le schermate personalizzate:



## Architettura



## Novità di questa versione

# Utilizzo del Screen Designer

Questa sezione fornisce una guida dettagliata per la creazione di un progetto di personalizzazione. È possibile aggiungere una serie di controlli in varie schermate verdi per creare un progetto, quindi visualizzare i risultati della personalizzazione in modalità Plus.

## Introduzione

Prima di iniziare a utilizzare Screen Designer, è necessario:

- Estrarre i file forniti con il presente manuale.
- Avviare una sessione mainframe.
- Modificare il colore del testo della schermata per renderlo più visibile.
- Configurare la connessione a Demo Host.

## Estrazione dei file del pacchetto

Estrarre i seguenti file dal di pacchetto .ZIP sul computer locale:

- MF\_Logo.png
- pie\_chart.png
- WebFrame\_URL.txt
- welcome.png

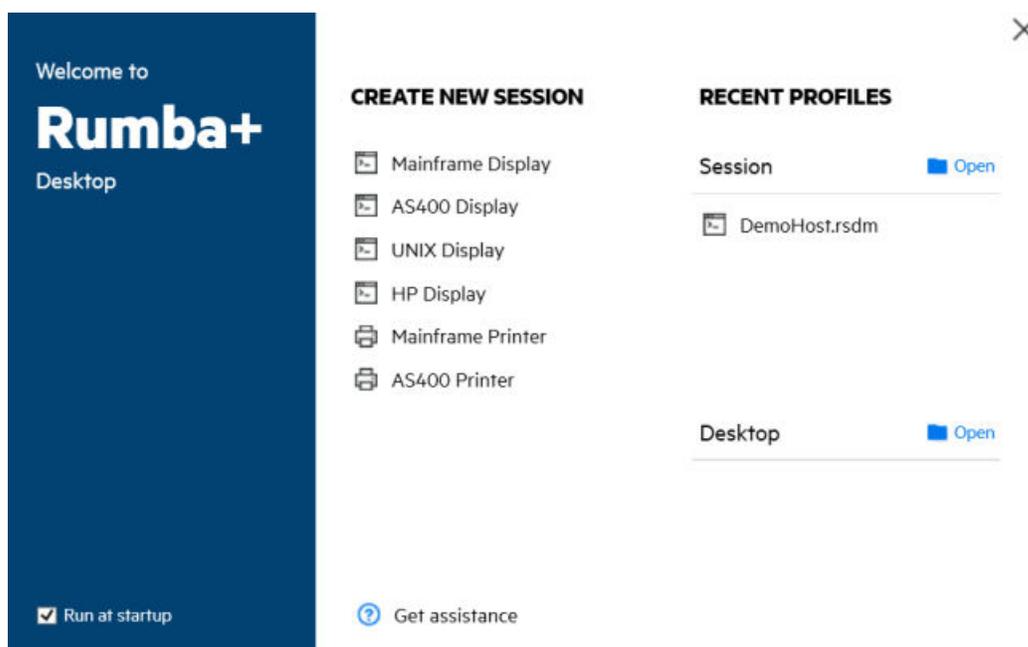
Annotare la posizione in cui si salvano i file perché sarà necessaria in seguito.

## Avvio di una sessione mainframe

1. Dal menu **Start** di Windows, selezionare:

**Start > Tutti i programmi > Micro Focus Rumba+ Desktop > Rumba+ DesktopRumba+ Desktop**

Viene visualizzata la **schermata iniziale**:



2. Fare clic su **Mainframe Display**.

Una finestra di sessione mainframe viene visualizzata in Rumba+ Desktop.

## Configurazione della connessione a Demo Host

1. Selezionare **Connection > Configure**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Configurazione sessione**.

2. Nella pagina **Connessioni**, selezionare **Connessione automatica**.
3. Selezionare **Demo Host** dall'elenco **Interfacce installate**.
4. Fare clic su **OK**.
5. Selezionare **File > Save session Profile As**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Save Session Profile**.

6. Nel campo **Nome file**, digitare `DemoHost`.
7. Fare clic su **OK**.

## Modifica dei colori della schermata

Alcune schermate utilizzate da Demo Host possono presentare problemi di visualizzazione a causa del colore blu del testo utilizzato. Una semplice soluzione consiste nel modificare il colore del testo.

Per eseguire questa operazione:

1. Selezionare **Options > Display**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Display Options**.

2. Fare clic sulla scheda **Color Attributes**.
3. Nel riquadro **Multi Color Attributes**, fare clic sul pulsante **Protected**.

Viene visualizzata la tavolozza dei colori:



4. Fare clic sulla casella verde chiaro.

Il pulsante **Protected** cambia in verde.

5. Nel riquadro **Extended Color Attributes**, fare clic sul pulsante **Blue**.

Viene visualizzata la tavolozza dei colori:



6. Fare clic sulla casella verde chiaro.

Il pulsante blu cambia in verde.

7. Fare clic su **OK**.

Tutto il testo visualizzato nelle schermate in blu scuro viene ora visualizzato in verde.

## Creazione di un file della cronologia

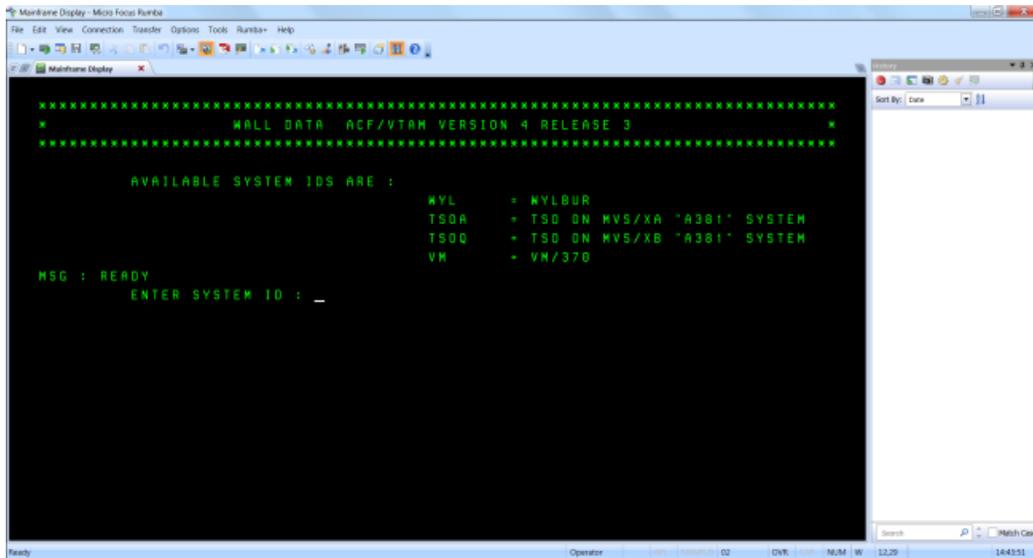
Prima di iniziare la personalizzazione delle schermate, è necessario acquisire una serie di schermate in un file della cronologia. Questa sezione descrive come registrare una sequenza di schermate da utilizzare in Screen Designer.

## Registrazione della cronologia

Per creare un file della cronologia:

1. Fare clic sull'icona **Cronologia**  nella barra degli strumenti di Rumba+.  
Viene visualizzato il pannello **History**.
2. Fare clic sull'icona **Record**  nella barra degli strumenti del pannello **History**.
3. Selezionare **Connection > Connect**.

Viene avviata la sessione mainframe Demo Host:



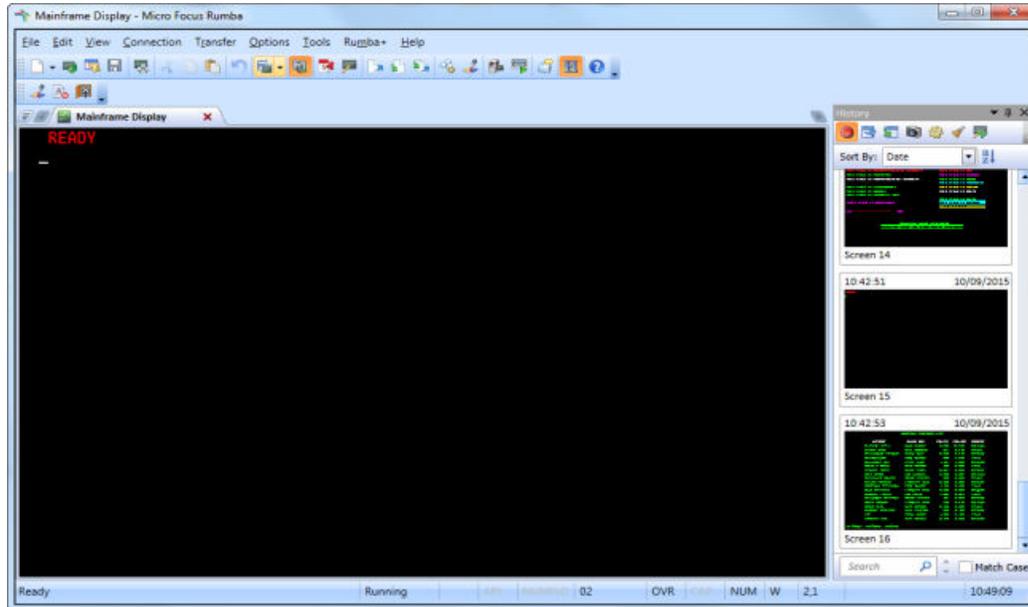
4. Nel prompt `ENTER SYSTEM ID :`, immettere:  
TSOA  
Le schermate iniziano ad essere registrate.
5. Nel prompt `ENTER LOGON ID :`, premere **Invio**.
6. Nel prompt `LAST SYSTEM ACCESS`, premere **Invio**.  
Viene visualizzato il prompt `READY`.
7. Fare clic sull'icona **Acquisizione manuale**  nella barra degli strumenti del pannello **Cronologia**.  
Viene descritto come acquisire singole schermate. Esistono due motivi per acquisire uno schermo manualmente:
  - È stata disattivata la cronologia delle schermate, ma è necessario acquisire una schermata.
  - Sono stati modificati uno o più campi non protetti su una schermata e si desidera acquisire la schermata con le modifiche.
8. Immettere:  
TOYS
9. Nella schermata `TOPCO TOYS, INC`, premere **Invio**.
10. Immettere `O`.
11. Nella `CUSTOMER SCREEN`, premere `PF8`.
12. Nella `DETAIL LINE ENTRY SCREEN`, premere **Invio**.
13. Nel prompt `READY`, immettere:  
`E`
14. Nella schermata `TOP OF DATA`, premere **Invio**.
15. Nel prompt `READY`, immettere:  
`R`
16. Nella schermata `TOPCO TOYS, INC`, premere `PF3`.
17. Nel prompt `READY`, immettere:  
`A`
18. Nella schermata `EXTENDED ATTRIBUTE TEST`, premere `PF3`.
19. Nel prompt `READY`, immettere:  
`C`

Viene visualizzata la schermata EUROPEAN CUSTOMER LIST.

20. Premere PF1.

21. Fare clic nuovamente sull'icona **Record**  per interrompere la registrazione della cronologia.

Ciascuna schermata è stata aggiunta, in sequenza, al pannello **History**:



## Salvataggio della cronologia in un file

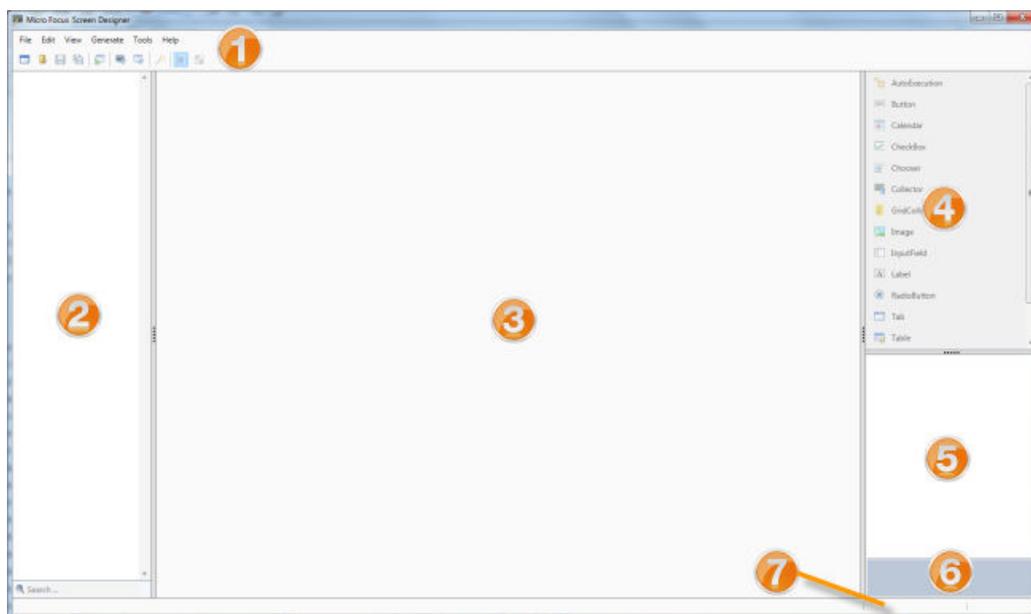
Per salvare la cronologia registrata in un file:

1. Fare clic sull'icona **Export history to file**  nella barra degli strumenti del pannello **History**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **History Export**.
2. Accedere alla posizione in cui si desidera salvare il file della cronologia.
3. Nel campo **Nome file**, digitare `DemoHistory`.
4. Fare clic su **Salva**.  
Sarà ora disponibile una serie di schermate da poter utilizzare nel progetto di personalizzazione.
5. Fare clic sull'icona **Cronologia**  nella barra degli strumenti di Rumba+.  
Il pannello **History** viene chiuso.
6. Selezionare **Connessione > Disconnetti**.

## Apertura di Screen Designer

Per aprire Screen Designer, selezionare **Plus > Apri Screen Designer**.

Viene visualizzata la finestra **Screen Designer**:



1

Barra degli strumenti e barra dei menu di Screen Designer.

2

Pannello cronologia. Contiene le miniature di tutte le schermate registrate nel file della cronologia importato, insieme ad una casella di ricerca che consente di cercare e filtrare le schermate.

3

Area di lavoro. Contiene una versione di grandezza standard della miniatura selezionata. Mostra i controlli associati alla schermata.

4

Pannello di controllo. Contiene un elenco dei controlli disponibili da poter applicare alla schermata nell'area di lavoro.

5

Griglia delle proprietà. Contiene un elenco delle proprietà disponibili per il controllo selezionato.

6

Descrizione delle proprietà. Fornisce una descrizione della proprietà selezionata nella griglia delle proprietà.

7

Barra di stato. Visualizza le coordinate del cursore. Utile durante la ricerca delle coordinate dei campi.

## Avvio di un nuovo progetto

1. Selezionare **File > Nuovo progetto**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto**.

2. Nel campo **Nome**, digitare un nome per il progetto, come `DemoHost`, quindi fare clic su **OK**.

## Importazione della cronologia

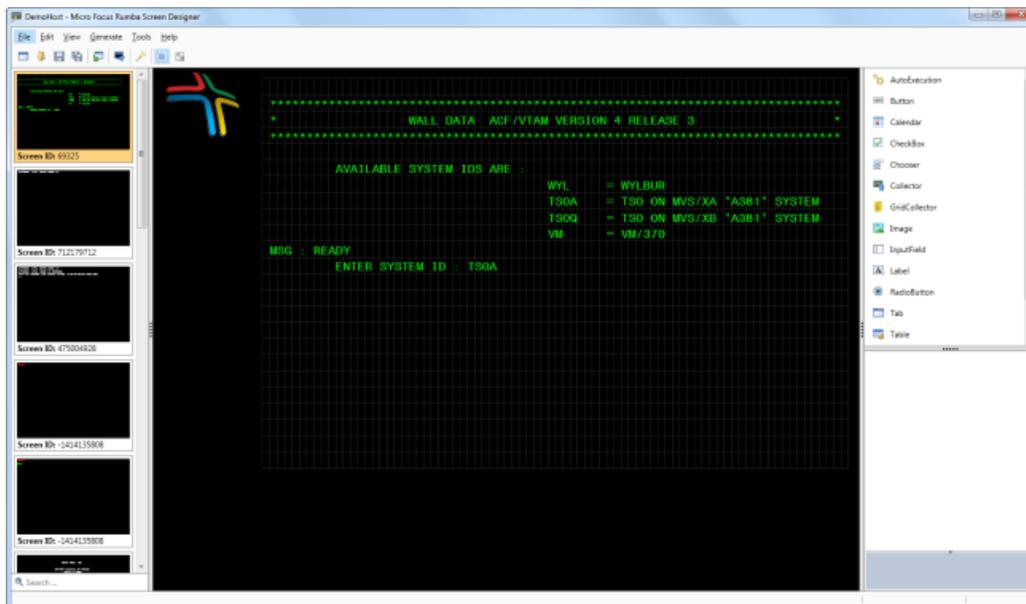
1. Selezionare **File > Importa cronologia**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Importazione cronologia**.

2. Scegliere il file della cronologia, quindi fare clic su **Apri**.

Verranno visualizzate le miniature delle schermate registrate nel riquadro della cronologia. Ogni schermata presenta un ID univoco. È, inoltre, possibile creare ID della schermata invece di, o in aggiunta a, questo ID predefinito (vedere [Identificazione delle schermate](#)).

La prima schermata è selezionata per impostazione predefinita e una sua versione più grande viene visualizzata nell'area di lavoro:



### 3. Selezionare **File > Salva progetto**.



**Nota:** È sempre consigliabile salvare il progetto dopo averlo modificato.

## Selezione di un tema

Un tema definisce il layout della schermata e l'aspetto di ogni controllo su tutte le schermate in un progetto di personalizzazione.

Si consiglia vivamente di scegliere un tema nelle prime fasi del progetto di personalizzazione.

Per selezionare un tema:

#### 1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Temi** nel riquadro a sinistra.

3. Fare clic su **Modifica** nel riquadro a destra. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Scegli tema**.

4. Nel riquadro a sinistra, selezionare la miniatura **Plus Windows Theme**.

5. Fare clic su **OK**.

6. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

Il tema verrà applicato a tutte le schermate del progetto.

Per ulteriori informazioni sui temi, vedere [Utilizzo dei temi](#).

## Aggiunta di controlli

Ora, verrà utilizzata la visualizzazione **Screen Design** per aggiungere controlli alle schermate.

Verrà utilizzata la visualizzazione **Screen Design** per aggiungere controlli statici a specifiche schermate. Per aggiungere controlli dinamici, controlli che si ripetono su più schermate o più volte su una singola schermata, utilizzare Rule Manager. Per informazioni su Rule Manager, vedere [Utilizzo di Rule Manager](#).

Man mano che si procede in questa sezione, i controlli vengono aggiunti progressivamente alle schermate acquisite. Si consiglia di aggiungere i controlli nell'ordine in cui sono descritti per realizzare un progetto completo.

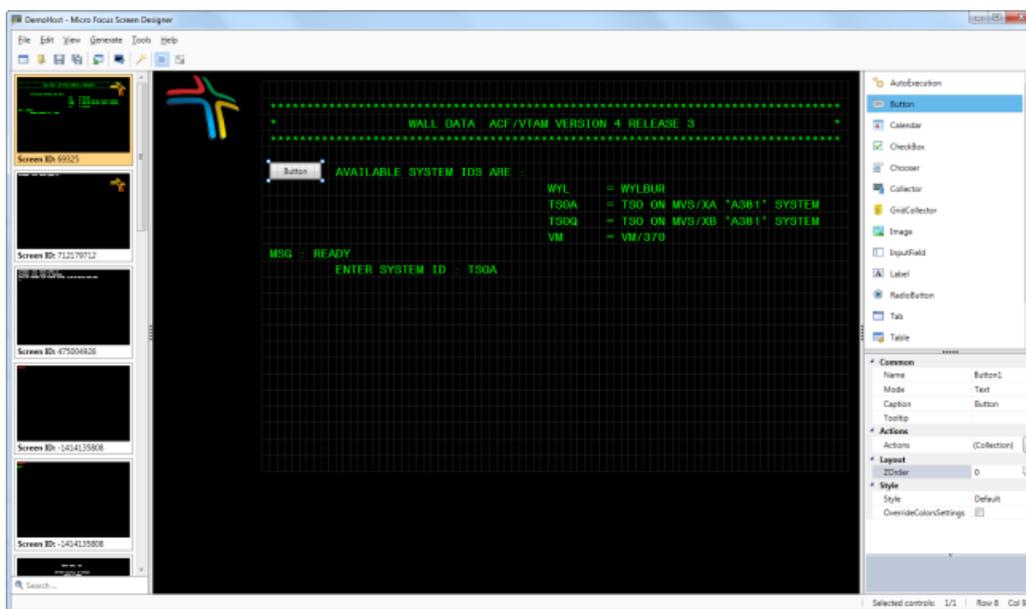
 **Nota:** È importante ricordare che, benché Screen Designer sia uno strumento molto potente, non si tratta di WYSIWYG. È consigliabile sempre adottare un approccio di progettazione e test tale da assicurarsi che le operazioni effettuate in Screen Designer abbiano l'aspetto desiderato in modalità Screen Designer.

## Aggiunta di un controllo Button

Button attiva un'azione o una sequenza di azioni quando si fa clic su di esso.

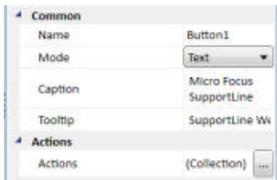
 **Nota:** In questa sezione, è necessario utilizzare il file MF\_Logo.png fornito con il file del pacchetto.

1. Assicurarsi di aver selezionato la prima miniatura.
2. Trascinare l'icona del controllo Button dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla a sinistra della riga AVAILABLE SYSTEM IDS ARE.



 **Nota:** Una volta trascinato il controllo sulla schermata, viene popolata la griglia delle proprietà.

3. Nella griglia delle proprietà, fare clic nel campo **Caption** ed eliminare il testo Button.
4. Digitare Micro Focus SupportLine.  
Facendo clic in un punto qualsiasi della schermata, il testo sul controllo cambia.
5. Per visualizzare il testo su due righe, fare clic nel campo **Caption** e posizionare il cursore dopo **Micro Focus**, quindi premere **Alt+Invio**. La riga viene suddivisa.
6. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento del controllo per adattarlo al testo.
7. Fare clic nel campo **Tooltip** e digitare SupportLine Web Site.



8. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **Actions**.

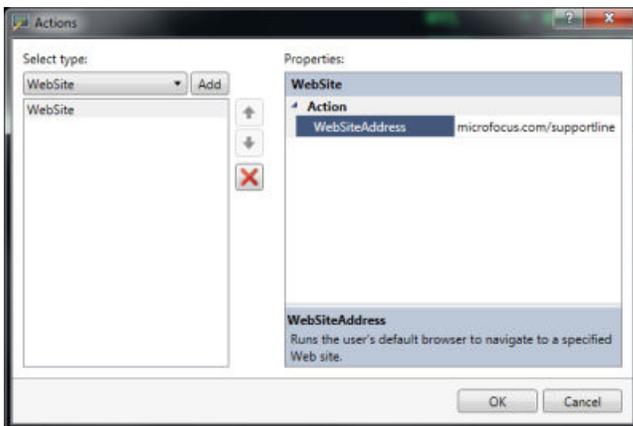
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Actions**.

9. In **Select type**, selezionare **WebSite** dall'elenco a discesa.

10. Fare clic su **Add**.

Vengono visualizzate una nuova azione nel riquadro **Actions** e le relative proprietà nel riquadro **Properties**.

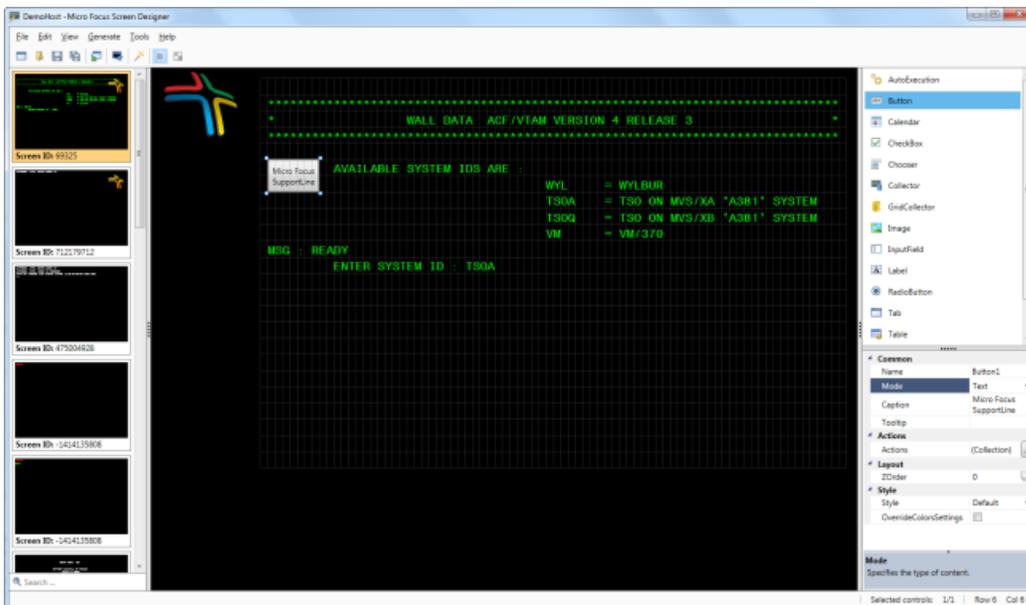
11. Nel riquadro **Properties**, digitare `http://www.microfocus.com/supportline` nel campo **WebSiteAddress**:



12. Fare clic su **OK**.

13. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento sul controllo per adattarlo al testo.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:



14. È anche possibile utilizzare un'immagine per il pulsante invece del testo. Per effettuare questa operazione, selezionare **Image** dall'elenco **Mode**.

15. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **ImagePath**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Choose Image**.

16. Fare clic su  vicino a **Add to pool**.

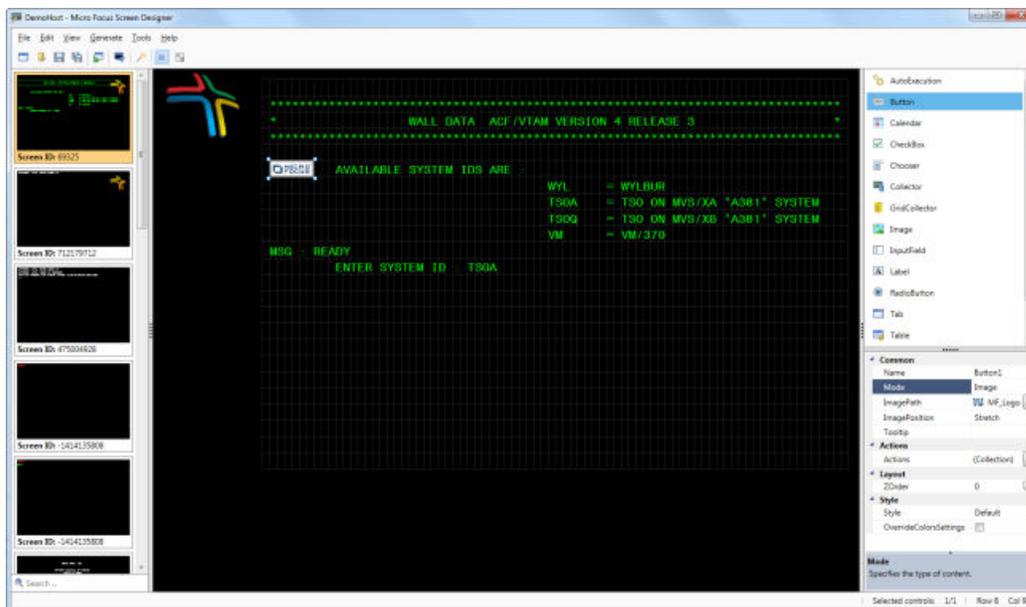
17. Accedere alla posizione in cui è stato salvato il file `MF_Logo.png`, selezionarlo e fare clic su **Open**

18. Assicurarsi che l'immagine sia selezionata nella finestra di dialogo **Scegli immagine** e fare clic su **OK**.

L'immagine viene visualizzata sul pulsante.

19. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento sul pulsante per riadattarlo alla dimensione 6x1.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:



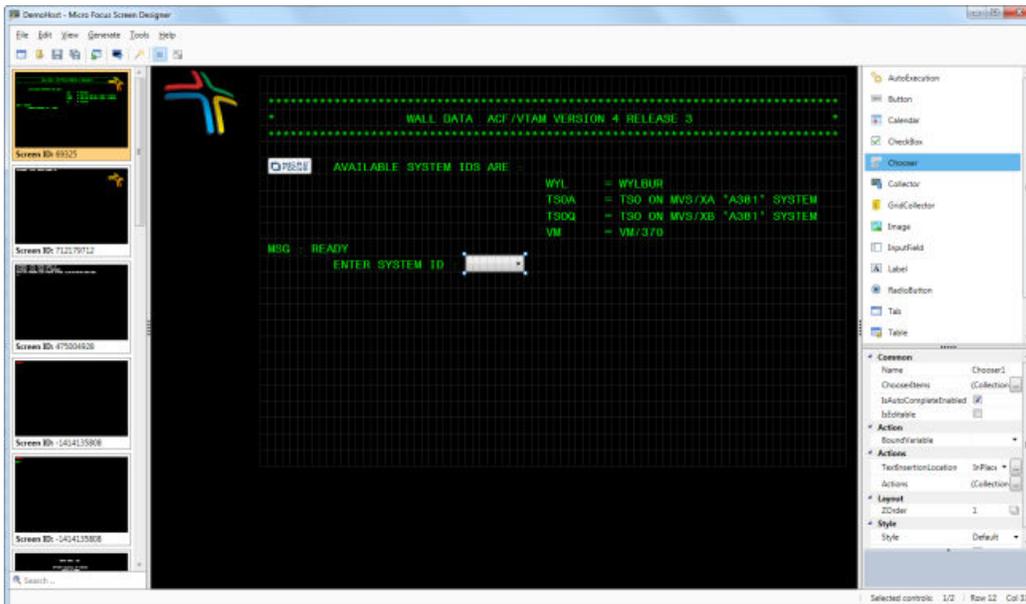
 **Nota:** È possibile anche fornire un collegamento ad un'immagine non presente sul proprio computer. Per effettuare questa operazione, digitare l'indirizzo Web dell'immagine nel campo **ImagePath**.

20. Selezionare **File > Salva progetto**.

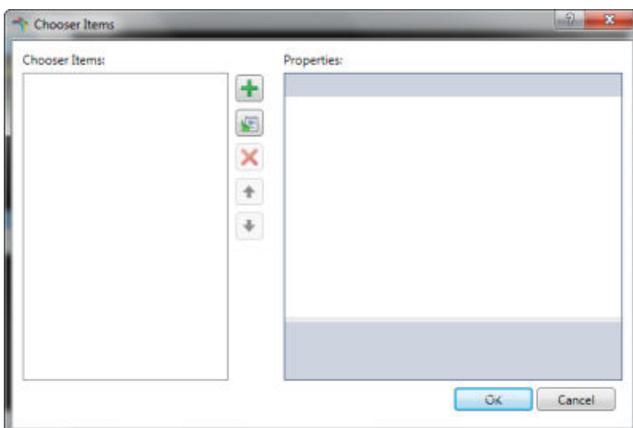
## Aggiunta di un controllo Chooser

Il controllo Chooser viene visualizzato sulla schermata come un elenco a discesa. Chooser viene utilizzato per inserire dati nel campo sulla schermata selezionando una voce dall'elenco.

1. Trascinare l'icona del controllo Chooser dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla in cima all'elenco TSOA sulla riga `ENTER SYSTEM ID::`



2. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino a **ChooserItems**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **ChooserItems**.



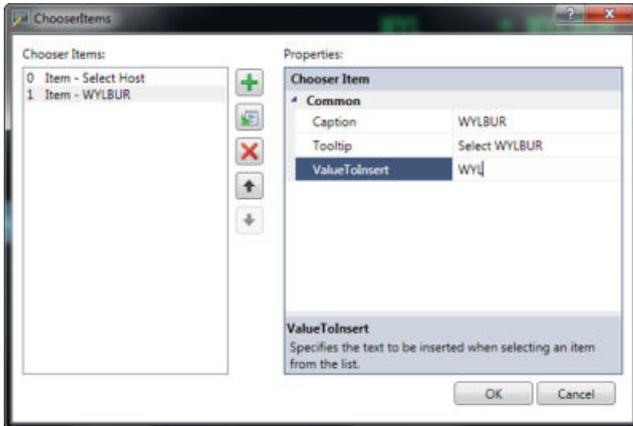
3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** .
4. Nel riquadro **Properties**, digitare `Select Host` nel campo **Caption**.
5. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select host system`.

Questo testo verrà visualizzato quando si sposta il mouse sull'opzione. È possibile usare il testo della descrizione del comando per trovare suggerimenti e utili informazioni sull'opzione.

6. Lasciare vuoto il campo **ValueToInsert**.
7. Fare clic sul pulsante **Aggiungi** .
8. Nel riquadro **Properties**, digitare `WYLBUR` nel campo **Caption**.
9. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select WYLBUR`.
10. Nel campo **ValueToInsert**, digitare `WYL`.

Questo testo verrà posizionato nel campo di immissione e deve corrispondere ai controlli che vengono di solito digitati manualmente nel campo.

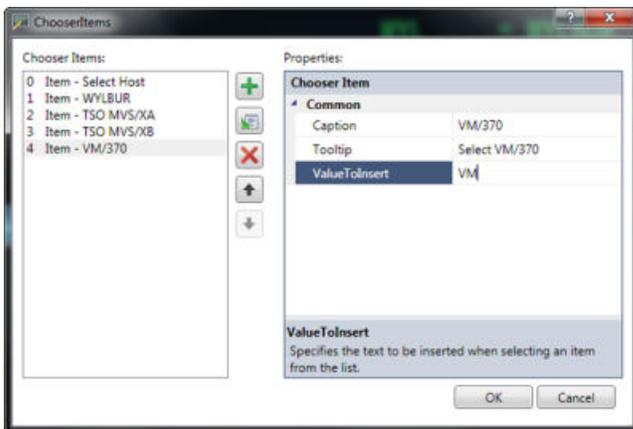
La finestra di dialogo **ChooserItems** sarà simile a quella riportata di seguito:



11. Ripetere la procedura riportata sopra per aggiungere le seguenti voci del controllo Chooser:

Caption	Tooltip	Valore da inserire
TSO MVS/XA	Select TSO MVS/XA	TSOA
TSO MVS/XB	Select TSO MVS/XB	TSOQ
VM/370	Select VM/370	VM

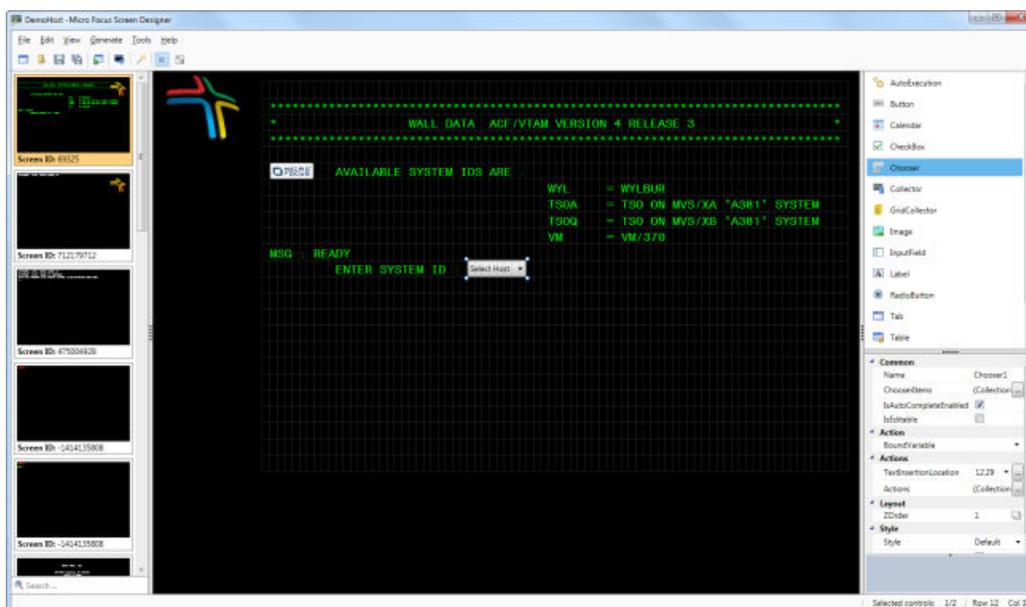
Al termine, la finestra di dialogo **Chooser** sarà simile a quella riportata di seguito:



12. Al termine, fare clic su **OK**.

13. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento sul controllo per adattarlo in modo da visualizzare il testo correttamente.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:



14. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino a **TextInsertionLocation**.

Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.

15. Selezionare **Posizione** dall'elenco **Seleziona per** in fondo alla finestra.

16. Fare clic sulla T di TSOA a destra di ENTER SYSTEM ID: nella posizione 12, 29.

17. Fare clic su **OK**.

18. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino a **Actions**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Actions**.

19. Dall'elenco **Select type**, selezionare **EmulationCommand**.

20. Fare clic su **Add**.

21. Dall'elenco **Action**, selezionare **Enter**.

Questa azione invia un comando **Enter** all'host una volta inviato il testo selezionato dal controllo Chooser alla posizione della schermata specificata da **TextInsertionLocation**.

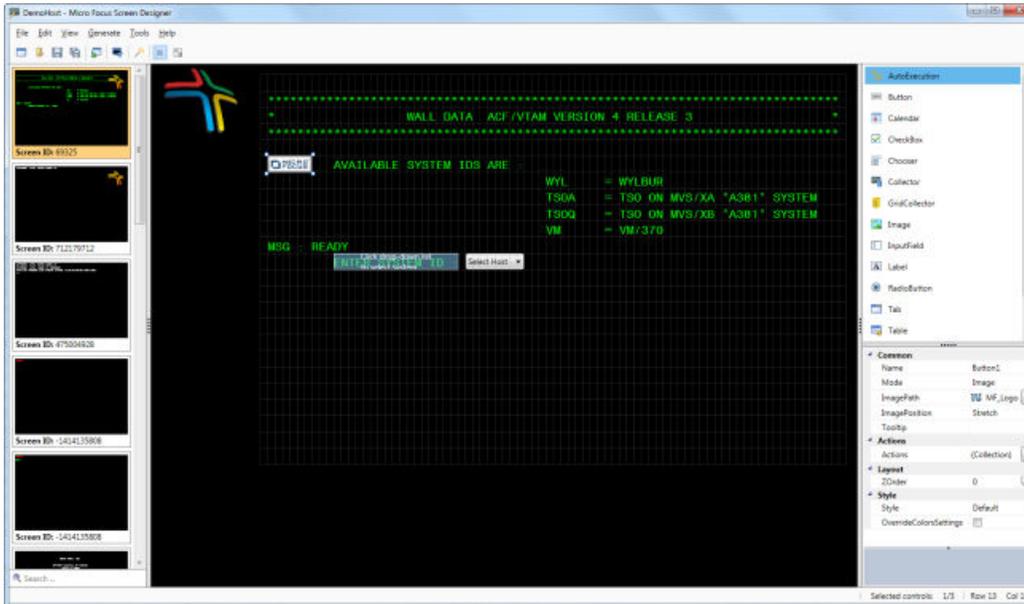
22. Fare clic su **OK**.

23. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo Tooltip

Tooltip visualizza il testo al passaggio del mouse sull'area della schermata occupata da Tooltip.

1. Trascinare l'icona del controllo Tooltip dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sopra ENTER SYSTEM ID: ENTER SYSTEM ID:
2. Trascinare gli angoli di ridimensionamento sul controllo in modo da coprire il testo della schermata:



3. Nella griglia delle proprietà, digitare quanto segue nel campo **Caption**:

Click drop-down list to select system

4. Fare clic nel campo **Caption** e posizionare il cursore proprio prima di to.

5. Premere **Alt+Invio**.

La riga si divide in due parti.

6. Selezionare **File > Salva progetto**.

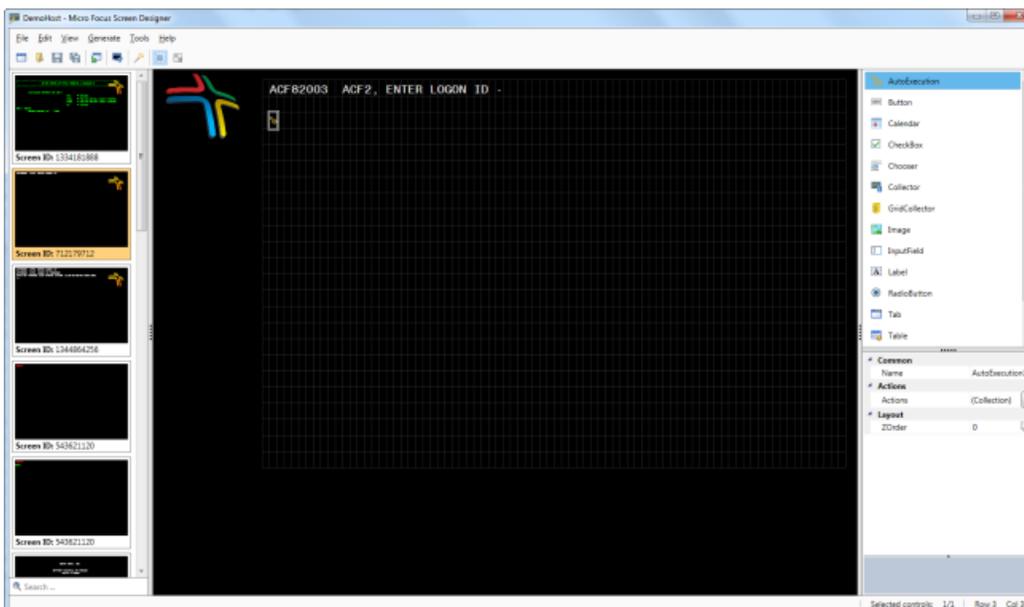
## Aggiunta di un controllo AutoExecution

Una volta effettuato l'accesso a Demo Host, è necessario premere due volte **Enter** per visualizzare il prompt **READY**. È possibile utilizzare un controllo AutoExecution per automatizzare questa sequenza. Per eseguire questa operazione:

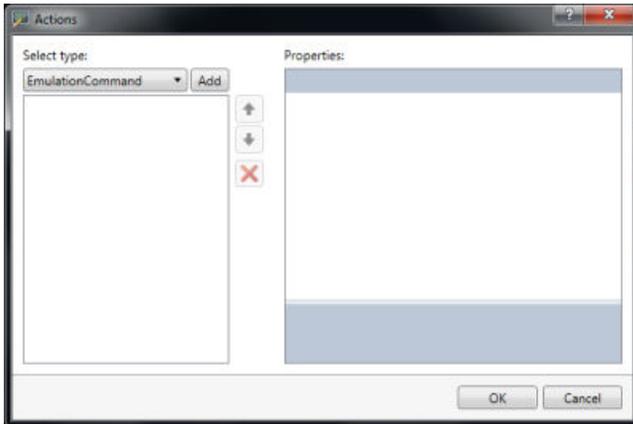
1. Nel riquadro a sinistra, selezionare la seconda schermata.

Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.

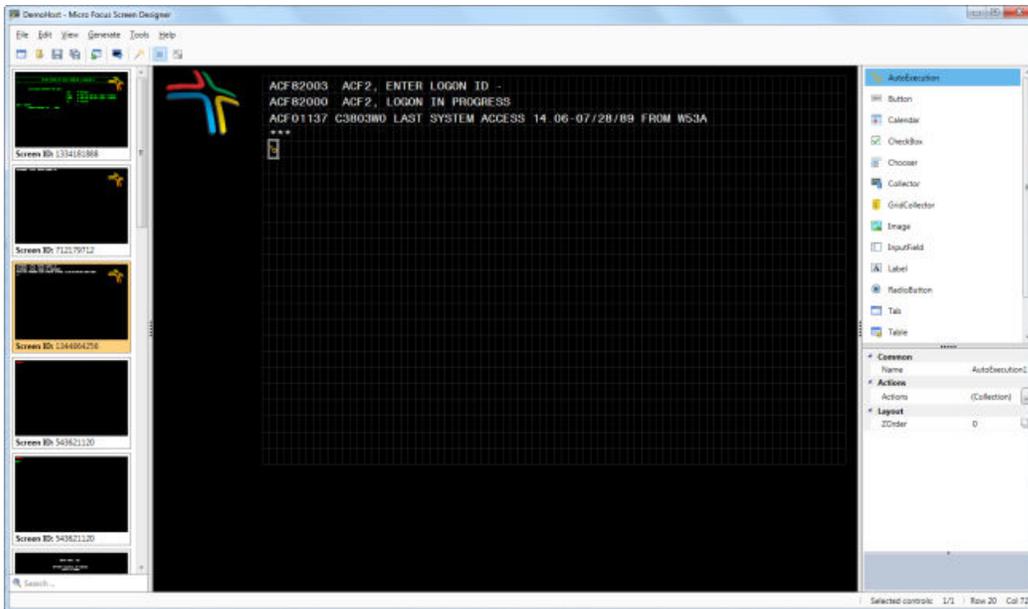
2. Trascinare il controllo dal pannello di controllo e rilasciarlo a destra dell'icona AutoExecution:



3. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **Actions**.
4. Dall'elenco **Select type**, selezionare **Emulation Command**.



5. Fare clic su **Add**.
6. Dall'elenco **Action**, selezionare **Enter**.
7. Fare clic su **OK**.
8. Selezionare la terza schermata nel riquadro a sinistra:
9. Aggiungere un altro controllo AutoExecution e assegnargli le stesse proprietà:



10. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo Image

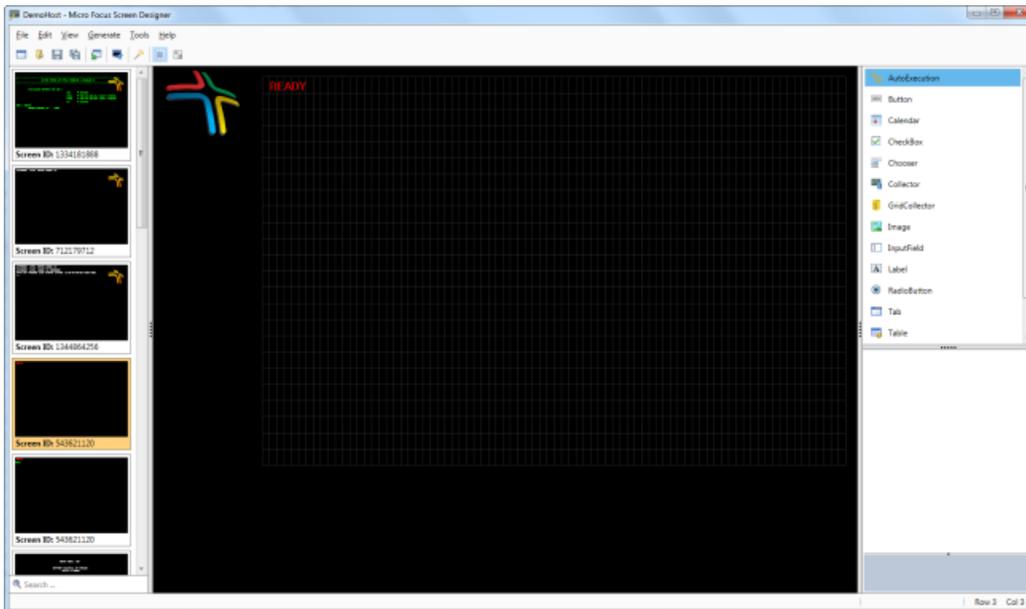
Image nasconde un'area di una schermata con un colore o un'immagine.



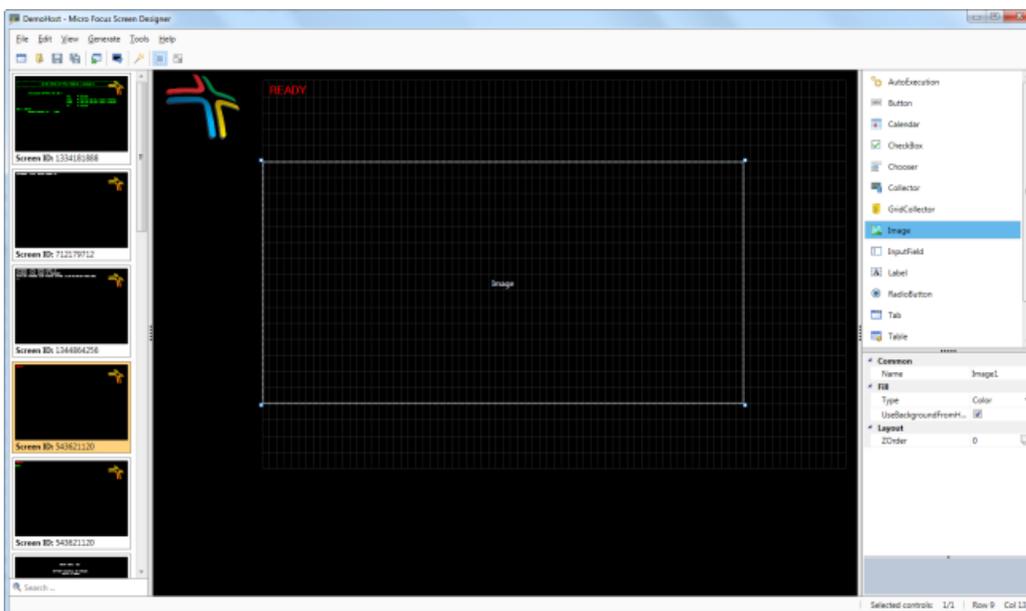
**Nota:** In questa sezione, è necessario utilizzare il file `welcome.png` fornito con il file del pacchetto.

1. Nel riquadro della cronologia, scorrere verso il basso e selezionare la quarta miniatura. In tal modo, viene visualizzato il prompt `READY`.

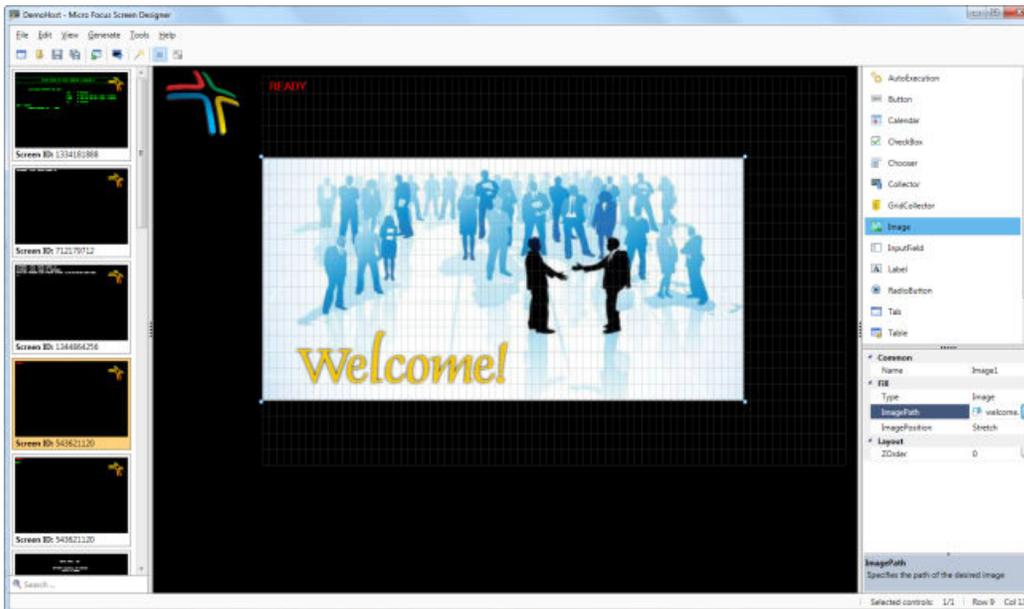
Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata:



- Trascinare l'icona del controllo Image dal pannello di controllo sull'area di lavoro, quindi utilizzare gli angoli di ridimensionamento per adattarlo alla dimensione 15x66:



- Nella griglia delle proprietà, selezionare **Image** dall'elenco a discesa **Type**.  
Viene visualizzato il campo **ImagePath**.
- Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **ImagePath**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Choose Image**.
- Fare clic su  vicino a **Add to pool**.
- Accedere alla posizione in cui è stato salvato il file `welcome.jpg`, selezionarlo e fare clic su **Open**.
- Assicurarsi che l'immagine sia selezionata nella finestra di dialogo **Scegli immagine** e fare clic su **OK**.  
L'immagine selezionata ora riempie il controllo sulla schermata:



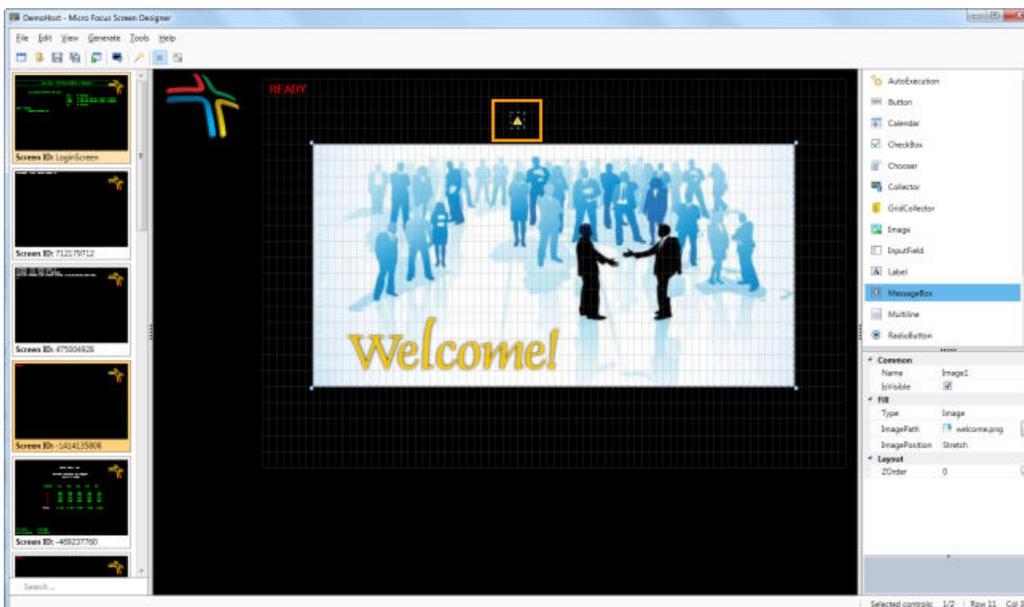
 **Nota:** È possibile anche fornire un collegamento ad un'immagine non presente sul proprio computer. Per effettuare questa operazione, digitare l'indirizzo Web dell'immagine nel campo **ImagePath**.

8. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo MessageBox

Il controllo MessageBox è una casella per il messaggio di avviso che può essere configurata con un titolo, un'icona, da uno a tre pulsanti e un messaggio.

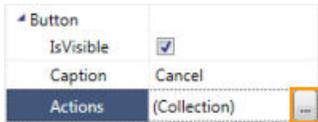
1. Sulla schermata **READY**, trascinare un'icona MessageBox dalla griglia delle proprietà sull'area di lavoro e rilasciarla sull'immagine appena creata:



2. Nella griglia delle proprietà, digitare **Warning** in **Title**.

3. Nel campo **Text**, digitare **This system is restricted. Click OK to continue or Cancel to log off.**

4. Nella sezione **Button** con **Caption** di **Cancel**, fare clic sul pulsante acceleratore vicino ad **Actions**:



Viene visualizzata la finestra di dialogo **Actions**:

5. Dall'elenco **Select type**, selezionare **SetText**, quindi fare clic su **Add**.

6. Nel riquadro **Properties**, digitare `logoff` nel campo **Text**.

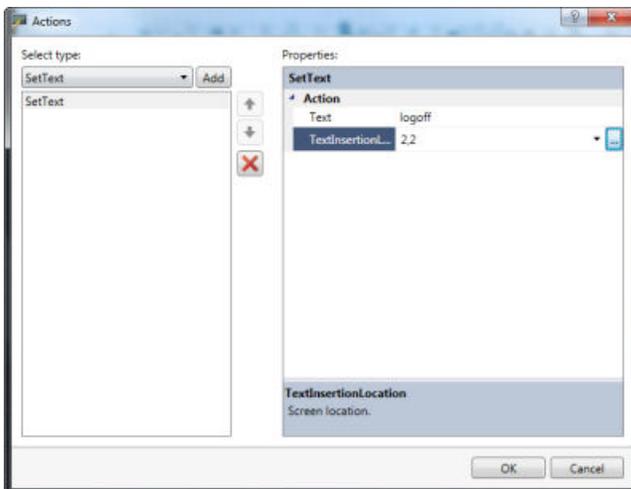
7. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **TextInsertionLocation**. Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.

8. Selezionare **Location** dall'elenco **Select By**.

9. Fare clic una volta in **R** di **READY**. Si tratta della riga 2, colonna 2.

10. Fare clic su **OK**.

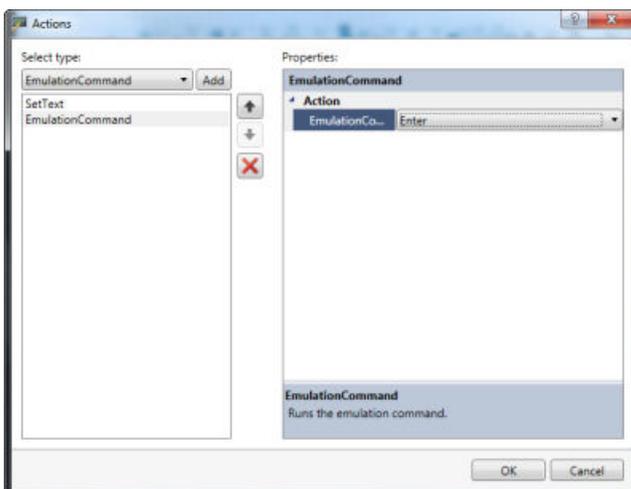
La finestra di dialogo **Actions** sarà simile a quella riportata di seguito:



11. Dall'elenco **Select type**, selezionare **EmulationCommand**, quindi fare clic su **Add**.

12. Nel riquadro **Properties**, selezionare **Enter** dall'elenco **EmulationCommand**.

La finestra di dialogo **Actions** sarà simile a quella riportata di seguito:



13. Fare clic su **OK**.

14. Selezionare **File > Salva progetto**.

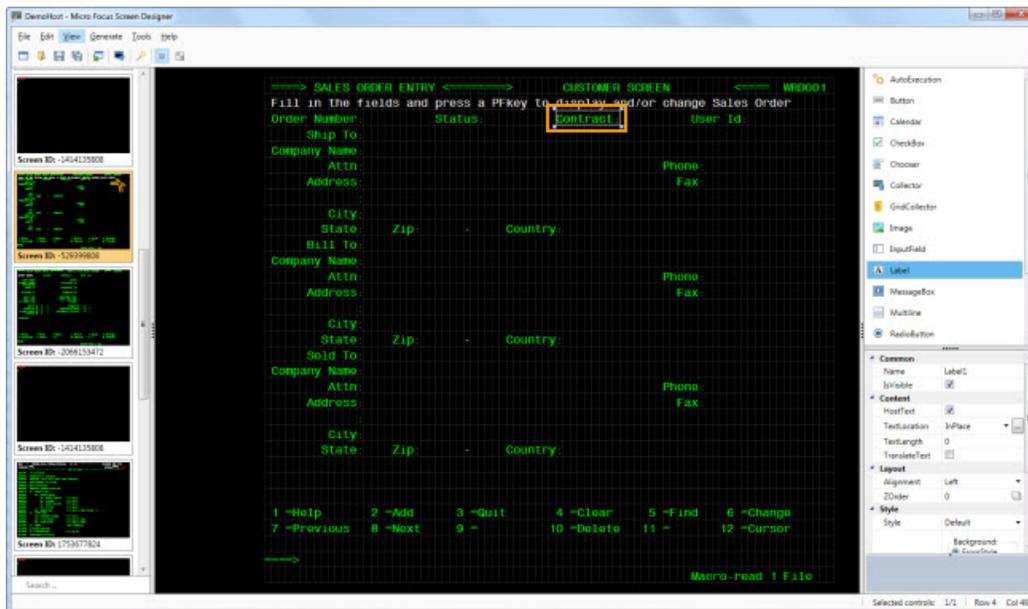
# Aggiunta di un controllo Label

Label aggiunge un'etichetta di testo ad una schermata verde. È possibile utilizzare Label per sostituire un'etichetta di testo esistente o per creare una nuova etichetta.

1. Nel riquadro della cronologia, selezionare la schermata SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN.

Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.

2. Trascinare l'icona del controllo Label dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla in cima al campo Contract.
3. Ridimensionare il controllo in modo da coprire completamente il campo:



4. Nella griglia delle proprietà, deselezionare **HostText**.

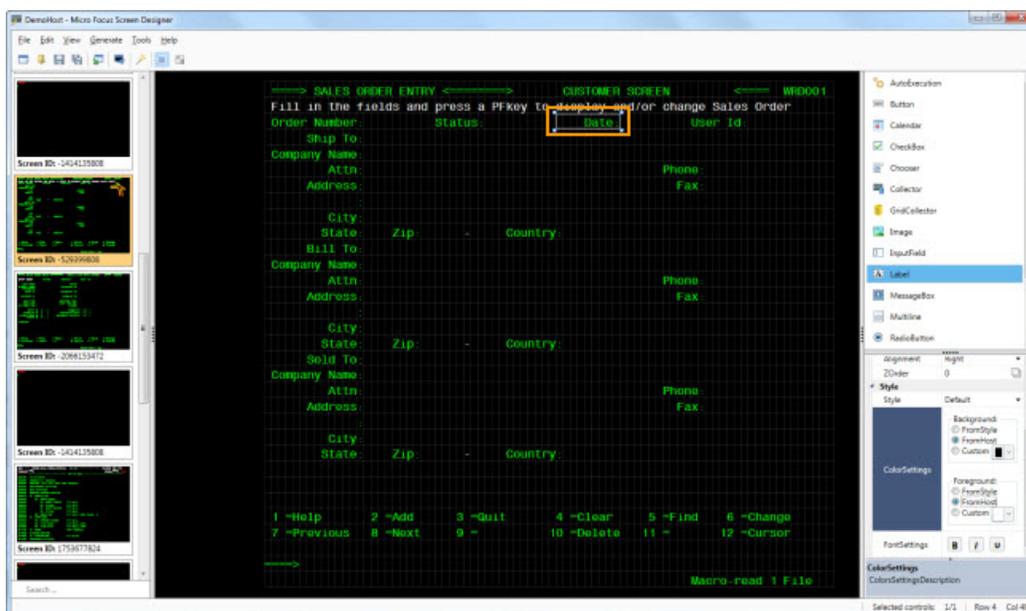
Viene visualizzato il campo **LabelText**.

5. Nel campo **LabelText**, eliminare il testo predefinito Label e digitare Order Number:.. Date :

6. Selezionare **Right** dall'elenco **Alignment**.

7. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare FromHost in **Background** e FromHost in **Foreground**.

Il controllo ora utilizza i colori di sfondo e di primo piano della schermata per il testo e lo sfondo dell'etichetta. Il testo dell'etichetta ora è visibile nel controllo:

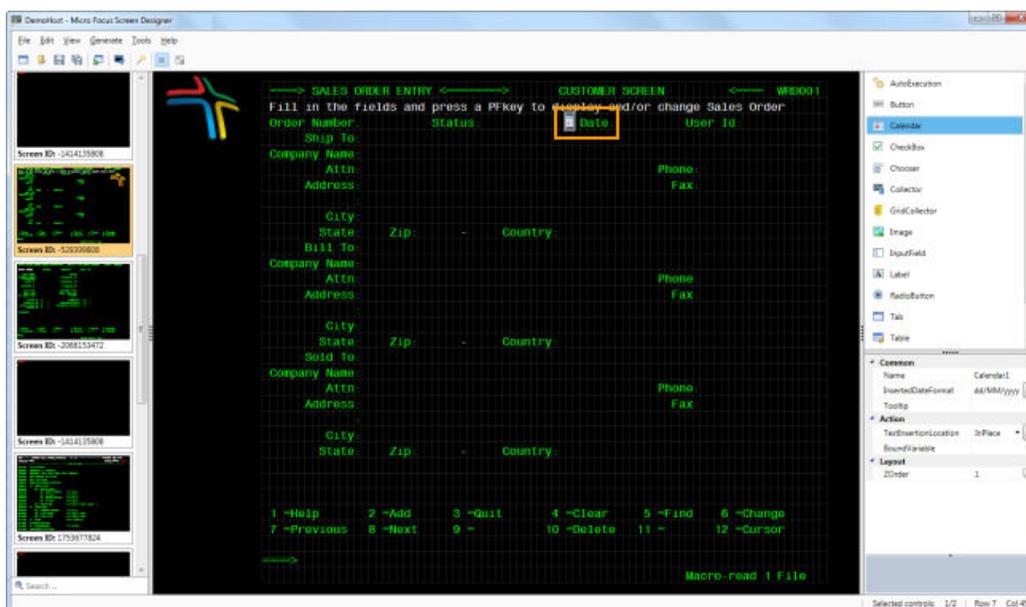


8. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo Calendar

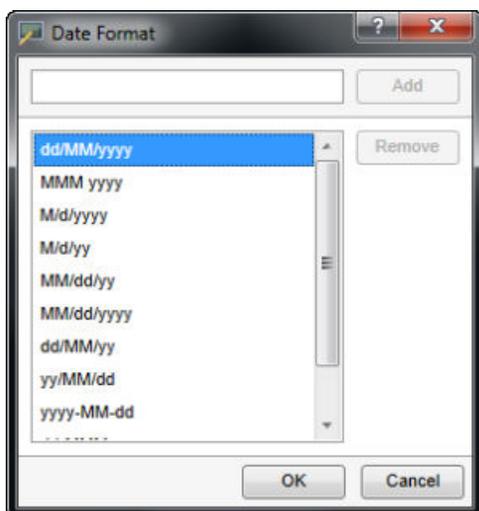
Calendar inserisce la data selezionata nel punto specificato sulla schermata.

1. Assicurarsi che la schermata SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER SCREEN sia ancora visualizzata nell'area di lavoro.
2. Trascinare l'icona del controllo Calendar dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla a sinistra del (nuovo) campo Date:



3. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **InsertedDateFormat**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Date Format**.



È possibile scegliere tra una varietà di formati di data disponibili. In alternativa, è possibile specificare un formato di data personalizzato.

4. Selezionare **MM-dd-yy** dall'elenco delle date, quindi fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e verrà visualizzato il formato di data nel campo **InsertedDateFormat**.

5. Nel campo **Tooltip**, digitare `Select date`

6. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **TextInsertionLocation**.

Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.

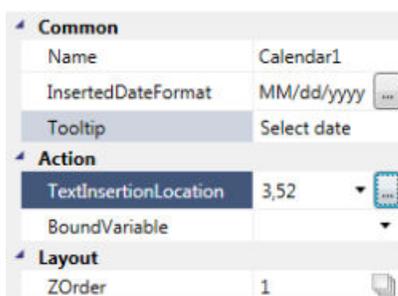
7. Selezionare **Location** dall'elenco **Select By**.

8. Fare clic su uno spazio a destra del campo **Contract** nella posizione della schermata ( 3 , 52 ).

9. Fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e verranno visualizzate le coordinate nel campo **TextInsertionLocation**. In questo caso, 3 , 52. Le coordinate vengono anche visualizzate nella barra di stato, sotto la griglia delle proprietà.

Al termine, la griglia delle proprietà sarà simile a quella riportata di seguito:



10. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo GridCollector

GridCollector raccoglie le informazioni da una posizione specifica della schermata e le visualizza in una tabella.

1. Nel riquadro a sinistra, scorrere verso il basso e selezionare la schermata `EUROPEAN CUSTOMER LIST`.
2. Trascinare il controllo GridCollector dal pannello di controllo e rilasciarlo all'inizio della prima riga:



3. Nella griglia delle proprietà, nel campo **Name**, eliminare GridCollector1 e digitare CustomerList.
4. Fare clic sull'icona **Edit**  sul controllo.

Viene visualizzato il riquadro GridCollector:

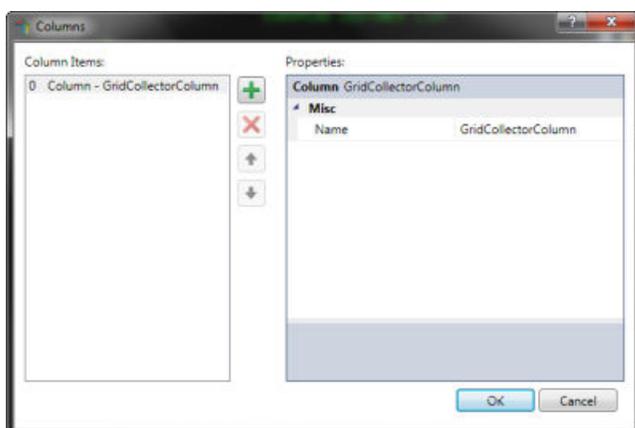


5. Spostare e ridimensionare il riquadro GridCollector in modo da sovrapporlo ai dati della schermata:



6. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **Columns**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Columns**.



7. Nel campo **Name**, eliminare GridCollectorColumn e digitare Account.

8. Fare clic sul pulsante **Add** .

Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Column**.

9. Nel campo **Name**, digitare Sales Rep.

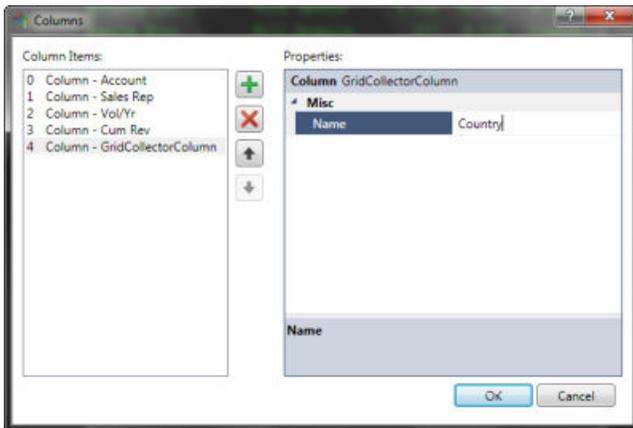
10. Fare clic sul pulsante **Add** .

Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Column**.

11. Continuare ad aggiungere colonne per:

- Vol/Yr
- Cum Rev
- Country

La finestra di dialogo sarà simile a quella riportata di seguito:

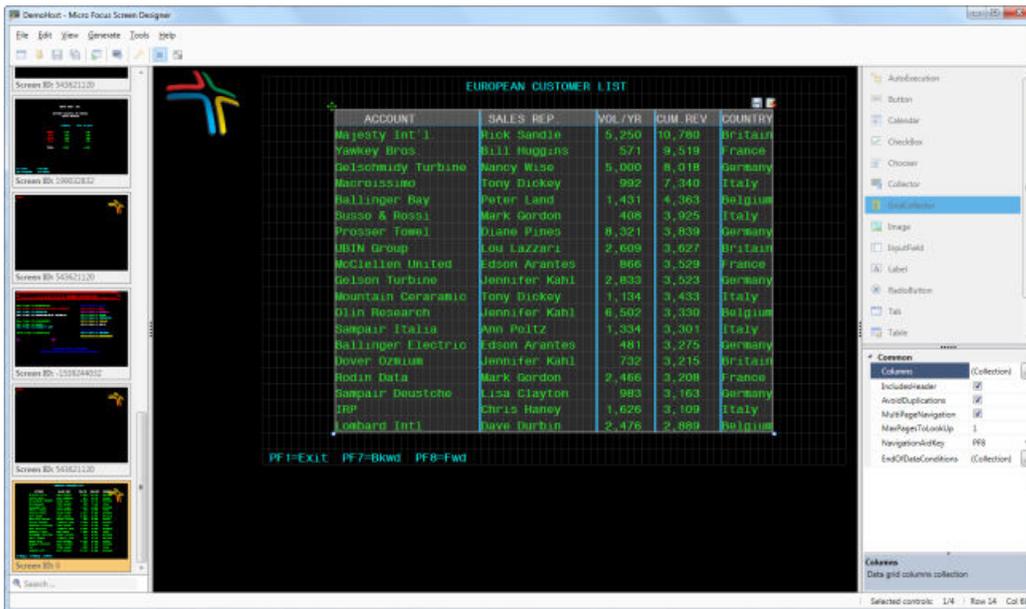


12. Fare clic su **OK**.

Il riquadro GridCollector ora contiene una serie di linee blu verticali. Queste linee rappresentano i divisori delle colonne.

13. Trascinare ciascun divisore di colonna a sinistra di ciascuna colonna.

La schermata GridCollector sarà simile a quella riportata di seguito:



 **Suggerimento:** In alcuni casi, come le applicazioni Web, i parametri di sistema non cercano spazi iniziali. Pertanto, è meglio iniziare una colonna sul primo carattere dei dati.

14. In alto a destra rispetto a GridCollector, fare clic sull'icona **Save**.

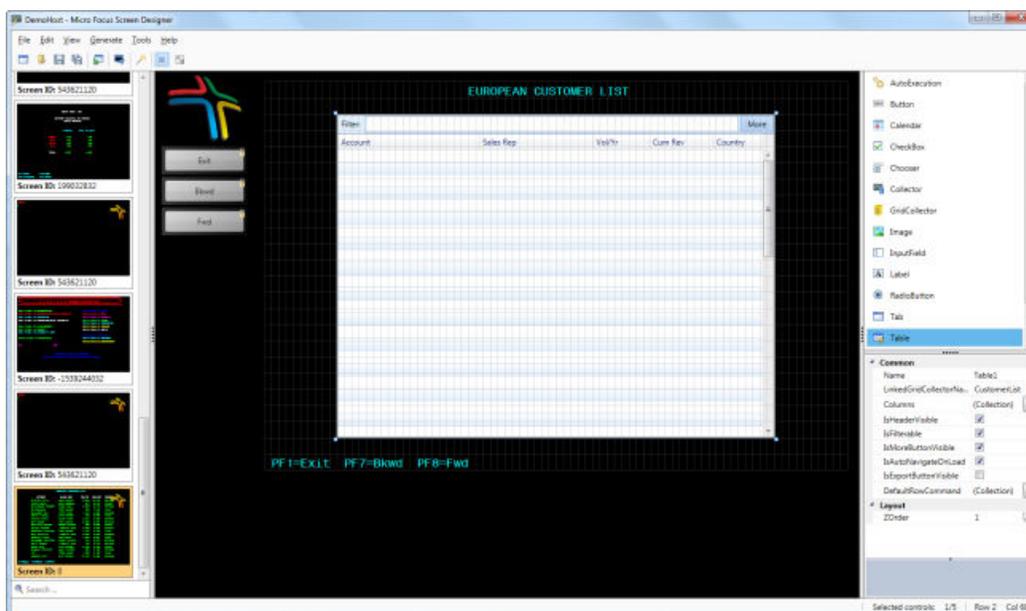
15. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo Table

Questa sezione descrive come aggiungere un controllo Table per visualizzare i dati raccolti dal controllo Table.

1. Trascinare il controllo dalla griglia delle proprietà e rilasciarlo sul controllo Table.

La tabella si collega automaticamente al controllo GridCollector e viene mappata all'area definita da GridCollector:



 **Nota:** Il campo **LinkedGridCollectorName** nella proprietà viene compilato automaticamente e l'intestazione della tabella e le proprietà delle colonne vengono ricavate dalle proprietà collegate GridCollector.

2. Deselezionare **IsMoreButtonVisible**.
3. Deselezionare **IsAutoNavigateOnLoad**.
4. Selezionare **IsExportButtonVisible**.

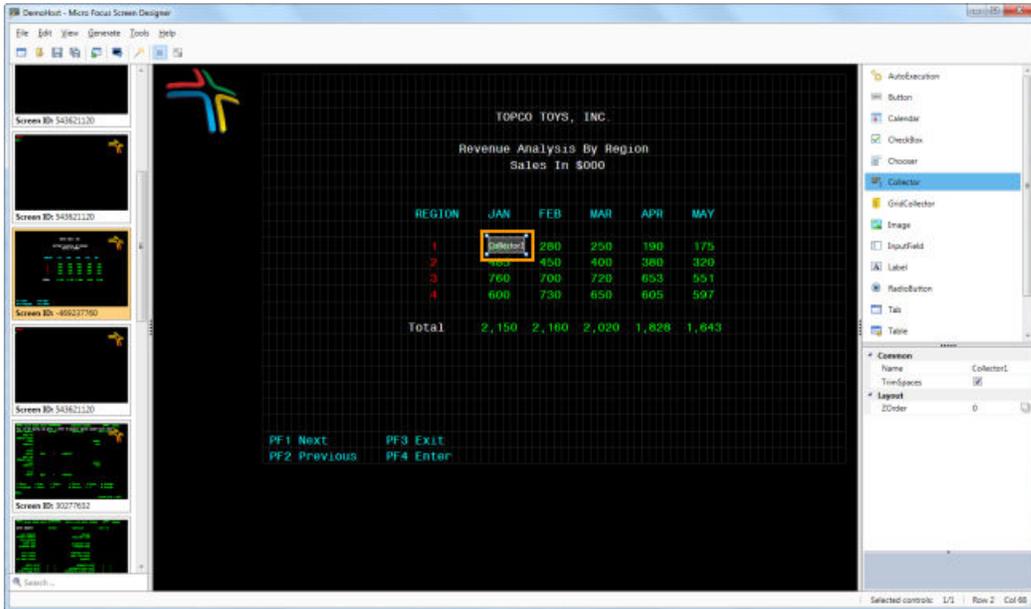
 **Nota:** Il pulsante **More** non viene più visualizzato nella tabella e viene sostituito dal pulsante **Export**.

5. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo Collector

Collector controlla la raccolta dei dati della schermata per l'utilizzo in altre funzioni. In questo caso, viene aggiunto un controllo Collector per raccogliere i dati necessari per generare un grafico a torta per il mese di gennaio.

1. Nel riquadro della cronologia, selezionare la schermata **TOPCO TOYS, INC Revenue Analysis By Region**.
2. Trascinare l'icona del controllo Collector dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sopra il numero 305 nella colonna **JAN** per l'area 1:



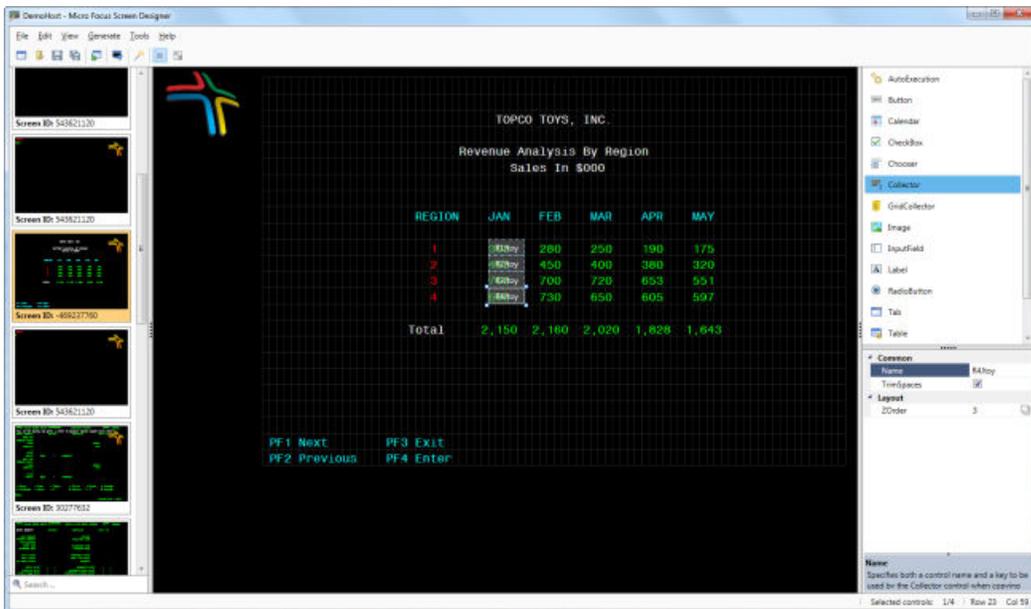
3. Nella griglia delle proprietà, digitare R1Jtoy nel campo **Name**.

Questo è il nome della variabile con cui verrà memorizzato il valore.

4. Lasciare selezionata l'opzione **TrimSpaces**.

5. Aggiungere i controlli Collector per le altre tre aree. Utilizzare R2Jtoy, R3Jtoy e R4Jtoy come nomi dei parametri globali.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:



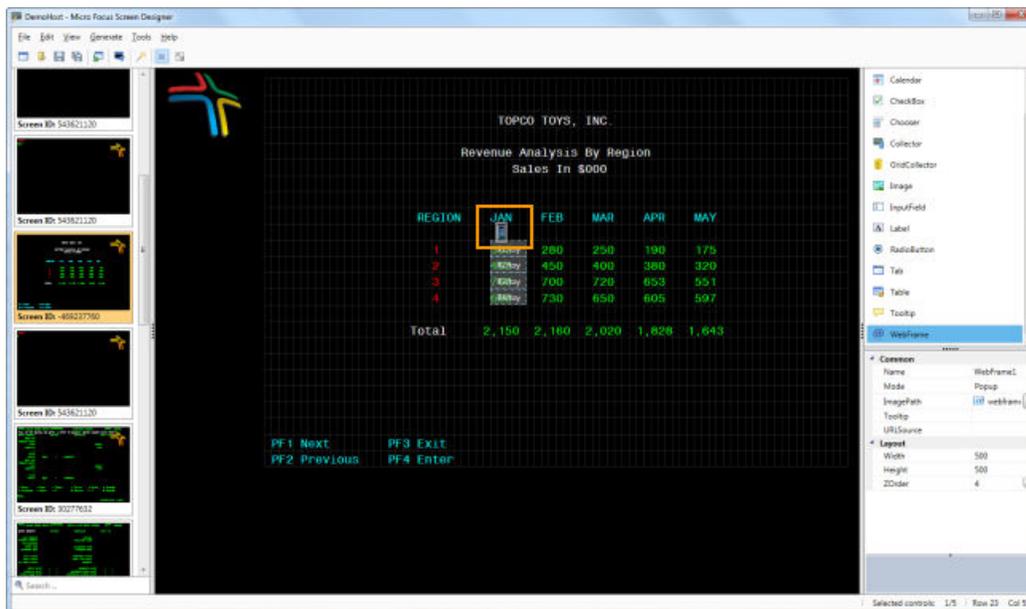
6. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo WebFrame

Nella sezione precedente, sono stati aggiunti quattro controlli Collector in modo da raccogliere i dati per un grafico a torta. Ora, verrà aggiunto un controllo WebFrame per utilizzare le variabili dei controlli WebFrame in modo da generare il grafico a torta.

 **Nota:** In questa sezione, è necessario utilizzare il file `WebFrame_URL.txt` e i file `pie chart.png` forniti con il file del pacchetto.

1. Trascinare l'icona del controllo WebFrame dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla proprio sotto JAN:



2. Selezionare **Pop-up** dall'elenco **Mode**.

 **Nota:** Se si seleziona **Embedded**, il grafico a torta risultante viene visualizzato come una finestra incorporata nella schermata verde.

3. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **ImagePath**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Choose Image**.

4. Fare clic su  vicino a **Add to pool**.
5. Accedere alla posizione in cui è stato salvato il file `pie chart.png`, selezionarlo e fare clic su **Open**.
6. Assicurarsi che l'immagine sia selezionata nella finestra di dialogo **Scegli immagine** e fare clic su **OK**.
7. Nel campo **Tooltip**, digitare `pie chart`.
8. Aprire il file `WebFrame_URL.txt`.

Il file contiene il seguente URL:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

9. Copiare il contenuto del file e incollarlo nel campo **URLSource**.
10. Selezionare **File > Salva progetto**.

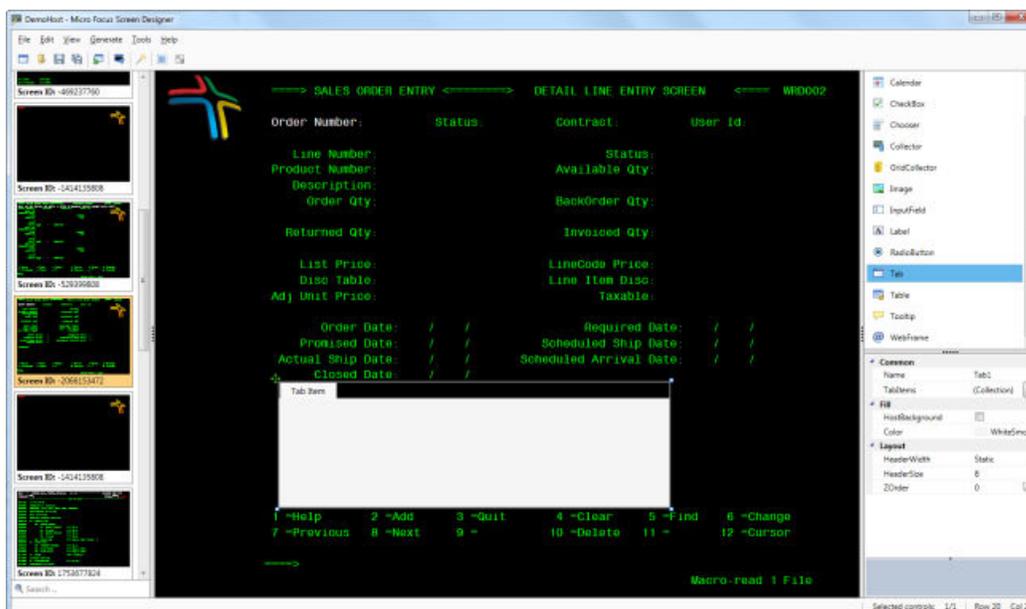
## Aggiunta di un controllo Tab

Tab fornisce un'area della schermata alla quale assegnare altri controlli. È possibile avere più controlli Tab su una schermata, con più voci Tab all'interno di un controllo Tab.

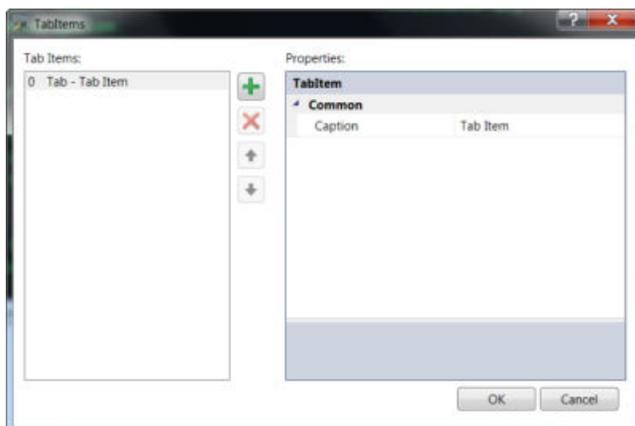
1. Nel riquadro della cronologia, selezionare la schermata `SALES ORDER ENTRY - DETAIL LINE ENTRY SCREEN`.

Nell'area di lavoro, viene visualizzata una versione più grande della schermata.

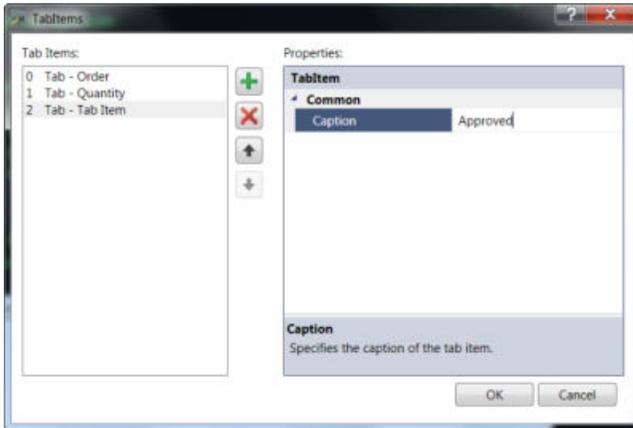
- Trascinare l'icona del controllo Tab dal pannello di controllo nell'area di lavoro e rilasciarla sull'area Remarks nella schermata:



- Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **TabItems**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **TabItems**.



- Nel campo **Caption**, eliminare Tab Item e digitare Order.
  - Fare clic sul pulsante **Add** .
  - Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Properties**.
  - Nel campo **Caption**, eliminare Tab Item e digitare Quantity.
  - Fare clic sul pulsante **Add** .
  - Un'altra voce viene visualizzata nel riquadro **Properties**.
  - Nel campo **Caption**, eliminare Tab Item e digitare Approved.
- La finestra di dialogo sarà simile a quella riportata di seguito:



9. Fare clic su **OK**.

Il controllo Tab ora dispone di tre voci Tab:



È possibile scegliere la larghezza delle intestazioni delle voci di scheda per adattare il testo selezionato. Ad esempio, la larghezza predefinita è di otto caratteri. È possibile specificare un'altra larghezza modificando il valore nel campo **HeaderSize** nella griglia delle proprietà.

10. Modificare il valore nel campo **HeaderSize** in 12.

È possibile vedere la modifica nella larghezza delle intestazioni delle voci di scheda.



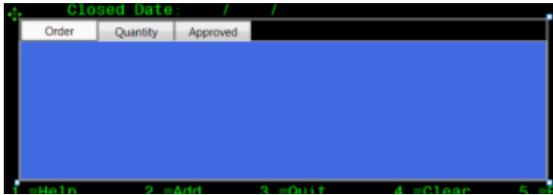
**Nota:** Selezionando **Dynamic** dall'elenco **HeaderWidth**, le intestazioni si ridimensionano automaticamente per adattare la lunghezza del testo in ciascuna intestazione.

11. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **Custom** in **Background**, quindi fare clic sul pulsante giù  per aprire la tavolozza dei colori **Available Colors**.

12. Selezionare **RoyalBlue**:



Il colore riempie il controllo Tab e le relative voci Tab:



13. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo InputField

InputField fornisce un campo di inserimento di testo in cui è possibile digitare il testo in una posizione specifica della schermata.

1. Ogni campo di inserimento richiede un'etichetta. Trascinare l'icona del controllo dal pannello di controllo e rilasciarla sul controllo Label che è stato creato:



2. Nella griglia delle proprietà, deselegionare **HostText**.

Viene visualizzato il campo **LabelText**.

3. Nel campo **LabelText**, eliminare il testo predefinito `Label` e digitare `Order Number :`.

4. Aggiungere un altro controllo Label sotto il primo e denominarlo `Status :`.

5. Ridimensionare entrambe le etichette:



6. Trascinare l'icona del controllo InputField dal pannello di controllo e rilasciarla sulla riga **Order Number**:



7. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **TextInsertionLocation**.

Viene visualizzata la finestra **Selezionare la posizione della schermata**.

8. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.

9. Fare clic nel campo `Order Number`, quindi fare clic su **OK**.

Le coordinate `3,16` vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

10. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare `FromHost` in **Background** e `FromHost` in **Foreground**.

Il controllo ora utilizza i colori di sfondo e primo piano della schermata.

La voce `Tab` sarà simile a quella riportata di seguito:



11. Fare clic sulla scheda **Quantity**.
12. Trascinare l'icona del controllo Label sulla voce di scheda.
13. Deselezionare **HostText** e denominare l'etichetta `Product Number:`.
14. Ridimensionare l'etichetta.
15. Aggiungere un'altra etichetta sotto la prima, denominarla `Quantity:`, quindi ridimensionarla.

La voce Tab sarà simile a quella riportata di seguito:



16. Aggiungere un controllo `InputField` nella riga **Product Number**.
17. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **TextInsertionLocation** per aprire la finestra **Screen Location**.
18. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
19. Fare clic nel campo `Product Number`, quindi fare clic su **OK**.

Le coordinate `6, 18` vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

20. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **FromHost** in **Background** e **FromHost** in **Foreground**.

Il controllo ora utilizza i colori di sfondo e primo piano della schermata.

21. Aggiungere un controllo `InputField` nella riga **Quantity**.
22. Aprire la finestra **Screen Location** e fare clic nel campo `Order Qty`.
23. Fare clic su **OK**.

Le coordinate `8, 18` vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

24. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **FromHost** in **Background** e **FromHost** in **Foreground**.

La voce Tab sarà simile a quella riportata di seguito:



25. Fare clic sulla scheda **Approved**.
26. Trascinare l'icona del controllo Label sulla voce di scheda.
27. Deselezionare **HostText**, denominare l'etichetta `Approval:`, quindi ridimensionarla:



28. Selezionare **File > Salva progetto**.

# Aggiunta di un controllo RadioButton

RadioButton invia il testo ad una posizione della schermata specificata.

Questa sezione utilizza il controllo Tab creato in precedenza.

1. Fare clic sulla scheda **Order**:



2. Trascinare il controllo RadioButton dal pannello di controllo e rilasciarlo sulla riga *Status*:



3. Nella griglia delle proprietà, eliminare `RadioButton` dal campo **Caption** e digitare `Open`.
4. Nel campo **GroupName**, digitare `OrderStatus`.
5. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
6. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
7. Fare clic nel campo *Status* sulla riga superiore della schermata verde.
8. Fare clic su **OK**.

Le coordinate `3,33` vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

9. Nel campo **TextToSend**, digitare `Open`.

La griglia delle proprietà sarà simile a quella riportata di seguito:

Common	
Name	RadioButton1
Caption	Open
Tooltip	
GroupName	OrderStatus
IsVisible	<input checked="" type="checkbox"/>
Action	
BoundVariable	
Actions	
TextInsertionL...	3,33
SelectedState	
TextToSend	Open
Actions	(Collection)

10. Trascinare il controllo RadioButton dalla griglia delle proprietà e rilasciarlo sotto il pulsante di opzione **Open**:



11. Nella griglia delle proprietà, eliminare `RadioButton` dal campo **Caption** e digitare `Shipped`.
12. Nel campo **GroupName**, digitare `OrderStatus`.
13. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
14. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
15. Fare clic nel campo `Status` sulla riga superiore della schermata verde.
16. Fare clic su **OK**.

Le coordinate 3, 33 vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

17. Nel campo **TextToSend**, digitare `Shipped`.
18. Fare clic sul pulsante acceleratore  vicino al campo **Actions**.

Viene visualizzata la finestra **Actions**.

19. Selezionare **Email** dall'elenco **Select type**, quindi fare clic su **Add**.
20. Nel campo **ActionTarget**, digitare: `customer@address.com`
21. Fare clic su **OK**.

La voce di scheda sarà simile a quella riportata di seguito:



22. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo CheckBox

`CheckBox` funge da controllo di attivazione/disattivazione così come una tipica casella di controllo. Questa sezione utilizza il controllo `Tab` creato in precedenza.

1. Fare clic sulla scheda **Approved**:



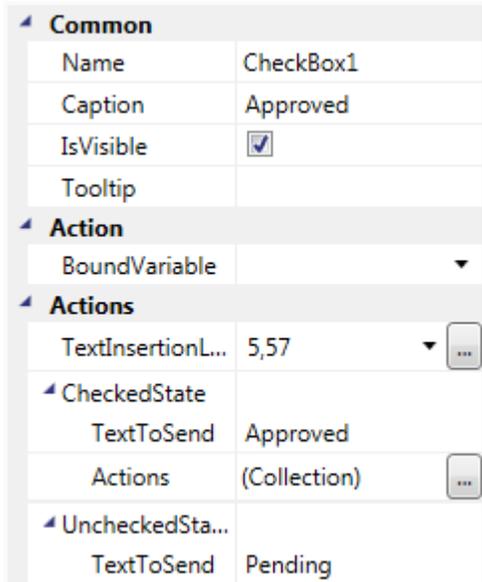
2. Trascinare il controllo `CheckBox` dal pannello di controllo e rilasciarlo sulla riga `Approval`:



3. Nella griglia delle proprietà, eliminare `CheckBox` nel campo **Caption** e digitare `Approved`.
4. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
5. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
6. Fare clic nel campo `Status` sulla riga `Line Number`, quindi fare clic su **OK**. Le coordinate 5, 57 vengono visualizzate nel campo **TextInsertionLocation**.

7. Nel campo **TextToSend**, digitare `Approved`.
8. Nel campo **UncheckedState > TextToSend**, digitare `Pending` nel campo **TextToSend**.

La griglia delle proprietà sarà simile a quella riportata di seguito:



La voce di scheda sarà simile a quella riportata di seguito:

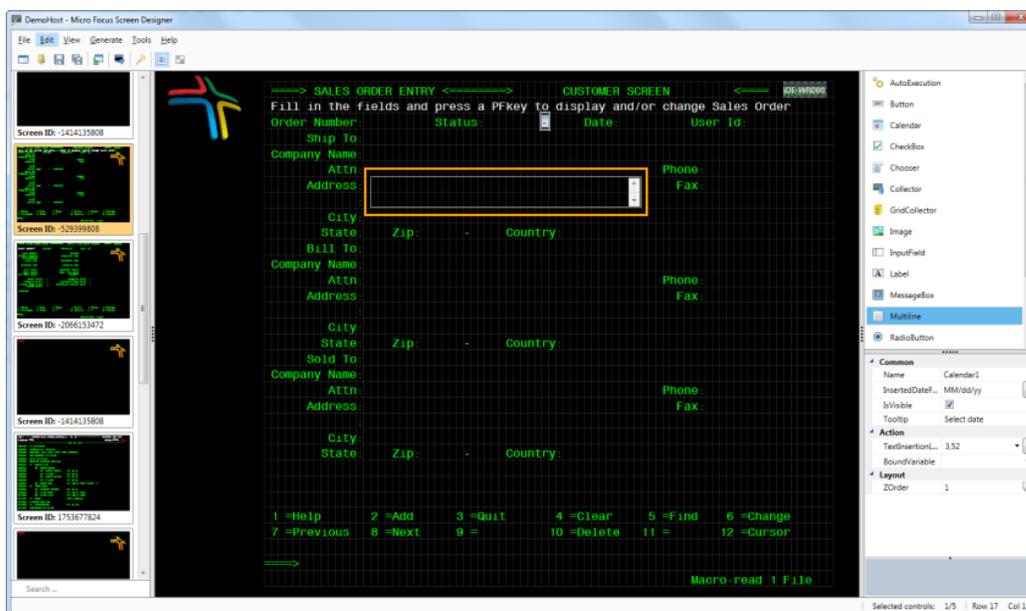


9. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Aggiunta di un controllo MultiLine

Il controllo `MultiLine` è un campo di inserimento di testo con più righe nel quale l'utente digita un testo che viene inserito in una posizione specifica della schermata. Ad esempio, il controllo `MultiLine` può essere utilizzato per modernizzare o razionalizzare il layout di una schermata con campi di inserimento contenenti più righe.

1. Trascinare il controllo `MultiLine` dalla griglia delle proprietà e rilasciarlo sull'area di lavoro vicino all'etichetta `Address`.
2. Utilizzare gli angoli di ridimensionamento del controllo per estendere il controllo su due righe:



3. Aprire la finestra **Screen Location** utilizzando il pulsante acceleratore **TextInsertionLocation**.
4. Selezionare **Location** dall'elenco a discesa **Select By**.
5. Fare clic nel campo **Address** alla riga 7, colonna 16, quindi fare clic su **OK**.
6. Nel riquadro **ColorSettings**, selezionare **Custom** in **Background**, quindi fare clic sul pulsante giù  per aprire la tavolozza dei colori **Available Colors**.
7. Selezionare **RoyalBlue**.  
Il colore riempirà il controllo MultiLine.
8. Selezionare **Custom** in **Background**, quindi selezionare **White** nella tavolozza dei colori **Available Colors**.  
Questo sarà il colore del testo in modalità Plus.
9. Selezionare **File > Salva progetto**.

## Pubblicazione online del progetto

Una volta completato il progetto di personalizzazione, è necessario:

- Creare un Archivio Plus.
- Associare l'archivio ad una sessione mainframe.
- Eseguire il test delle schermate.

## Creazione di un archivio Plus

È necessario ora salvare tutti i controlli e le regole create in un Archivio Plus. L'archivio verrà poi collegato ad una sessione mainframe.

Per generare l'archivio Plus:

1. Selezionare **Crea > Archivio Plus**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva Archivio Plus**.
2. Nel campo **Nome file**, digitare un nome per il file, come DemoHost.
3. Fare clic su **Salva**.

4. Selezionare **File > Esci**.

## Associazione dell'archivio Plus ad una sessione host

Il passaggio finale consiste nell'associare l'archivio Plus ad una sessione host. Per eseguire questa operazione:

1. In Rumba+ Desktop, selezionare **Plus > Plus Mode**.
2. Selezionare **Plus > Settings**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Configurazione sessione**.

3. Nella pagina **Plus**, fare clic su **Sfogli** accanto al campo **Associa Plus archivio**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Associa archivio Plus**.

4. Scegliere l'archivio Plus creato, quindi fare clic su **Apri**.
5. Nella finestra **Configurazione sessione**, fare clic su **OK**.

## Esecuzione dei test delle schermate

1. Selezionare **Connessione > Connetti**.

La schermata mainframe viene visualizzata in modalità Plus con i controlli aggiunti:

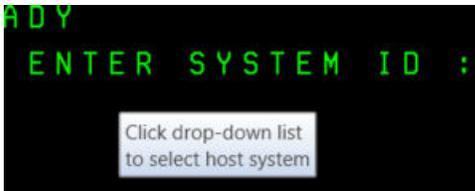
2. Muovere il mouse sul pulsante **Micro Focus**.

Viene visualizzato il testo della descrizione del comando che è stato creato:

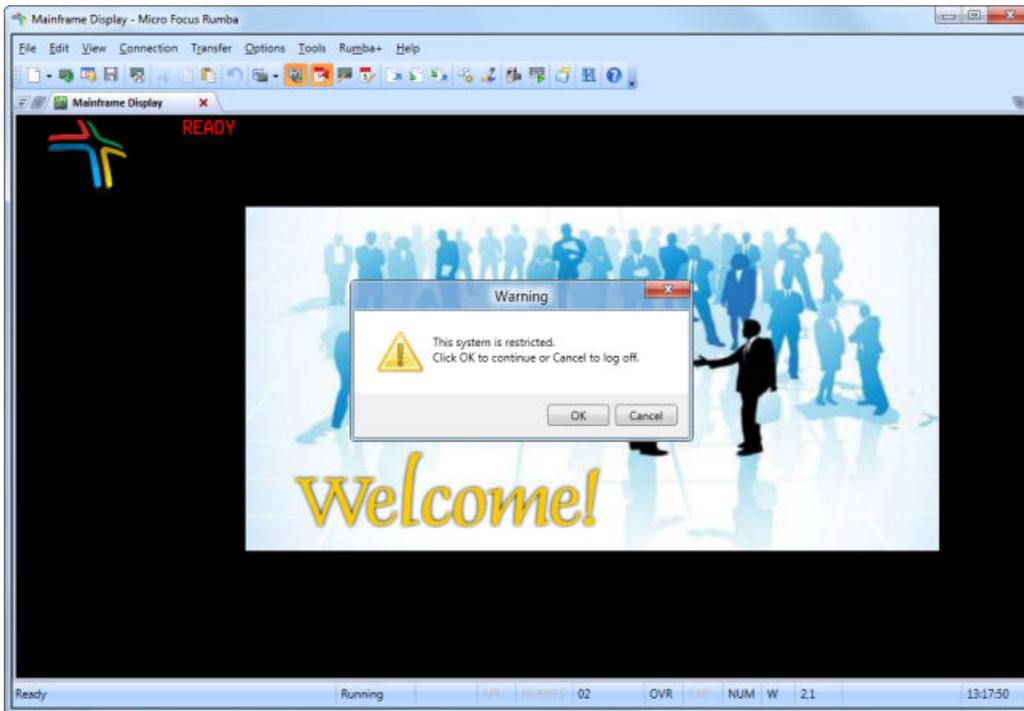


3. Muovere il mouse su `ENTER SYSTEM ID:`

Viene visualizzato il testo della descrizione del comando che è stato creato:



4. Selezionare **TSO MVS/XA** dal controllo Chooser. L'azione AutoExecution specificata in AutoExecution invia automaticamente un comando **Enter** per eseguire la selezione del sistema. Gli altri controlli AutoExecution creati inviano automaticamente i comandi **Enter** ai prompt `ENTER LOGON ID: eLAST SYSTEM ACCESS`, visualizzando la schermata del prompt `READY`, l'immagine aggiunta con il controllo AutoExecution e la casella per il testo del messaggio creata:



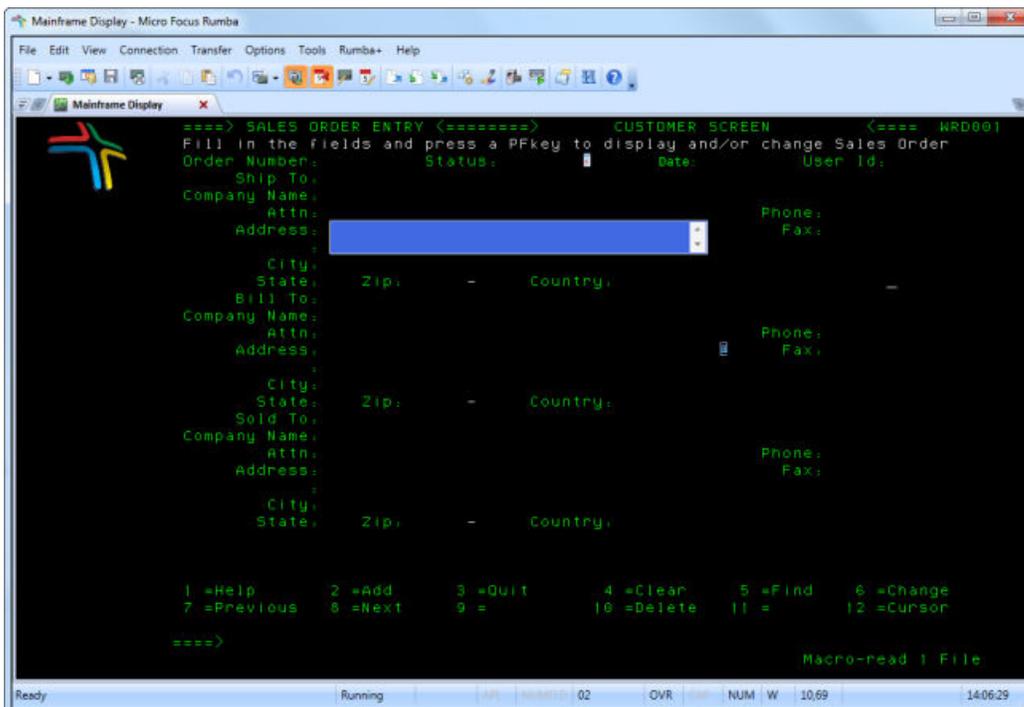
5. Procedere in uno dei modi seguenti:

- Fare clic su **Cancel**. Ciò consente di disconnettersi e sarà necessario avviare nuovamente la sessione.
- Fare clic su **OK** per continuare.

6. Nel prompt READY, immettere:

0

Viene visualizzata la SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN:

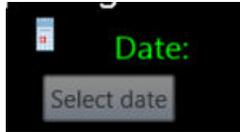


Questa schermata contiene l'etichetta **Date**, e i controlli Calendar creati:



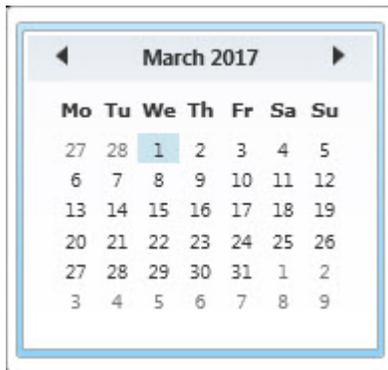
- Muovere il mouse sul controllo Calendar.

Viene visualizzato il testo della descrizione del comando che è stato immesso:



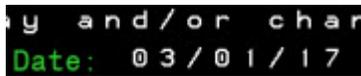
- Fare clic sul controllo Calendar.

Viene visualizzato un calendario:



- Selezionare la data di oggi.

Viene visualizzata la data:



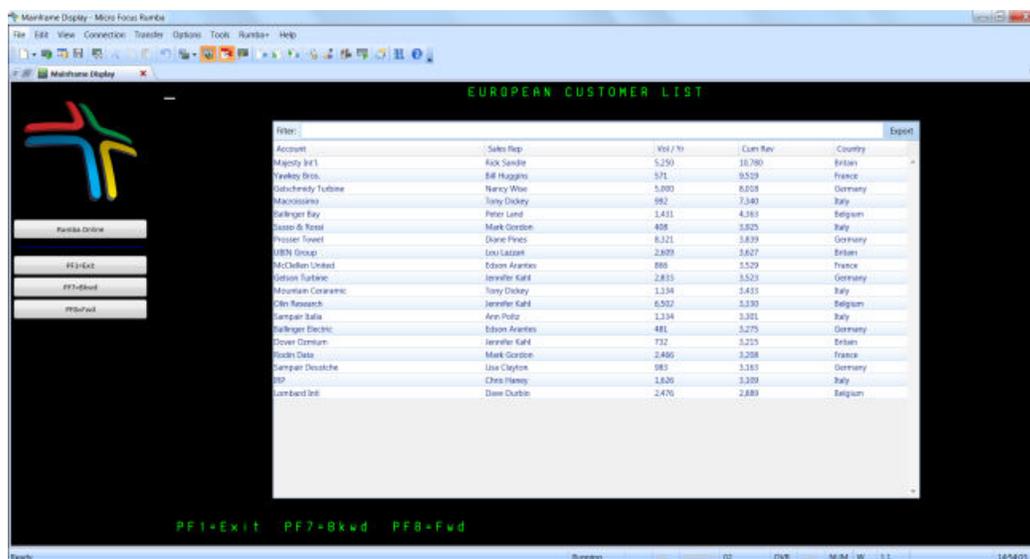
- Fare clic all'interno del controllo MultiLine. Digitare un indirizzo scelto. Premere **Alt+Enter** per dividere in due la riga.

Il testo viene inserito sulla schermata verde, iniziando dalla posizione riga, colonna specificata nel Screen Designer.

- Premere **PF3**.

- Nel prompt `READY`, immettere `C`.

Viene visualizzata la schermata `EUROPEAN CUSTOMER LIST` insieme alla tabella creata con `GridCollector` e i controlli `GridCollector`:



13. Fare clic su **Esporta** in alto a destra nella tabella.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva con nome**.

14. Specificare un nome per la tabella e fare clic su **Salva**. Il contenuto della tabella viene salvato in formato .CSV.

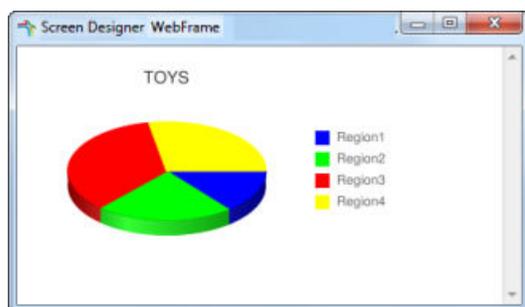
15. Premere **PF1**.

16. Nel prompt **READY**, immettere:

TOYS

17. Nella schermata **TOPCO TOYS, INC**, fare clic sul controllo **WebFrame** in **JAN**.

Il grafico a torta che è stato creato viene visualizzato in una finestra separata:



18. Chiudere la finestra del grafico a torta.

19. Nella schermata **TOPCO TOYS, INC**, premere **Enter**.

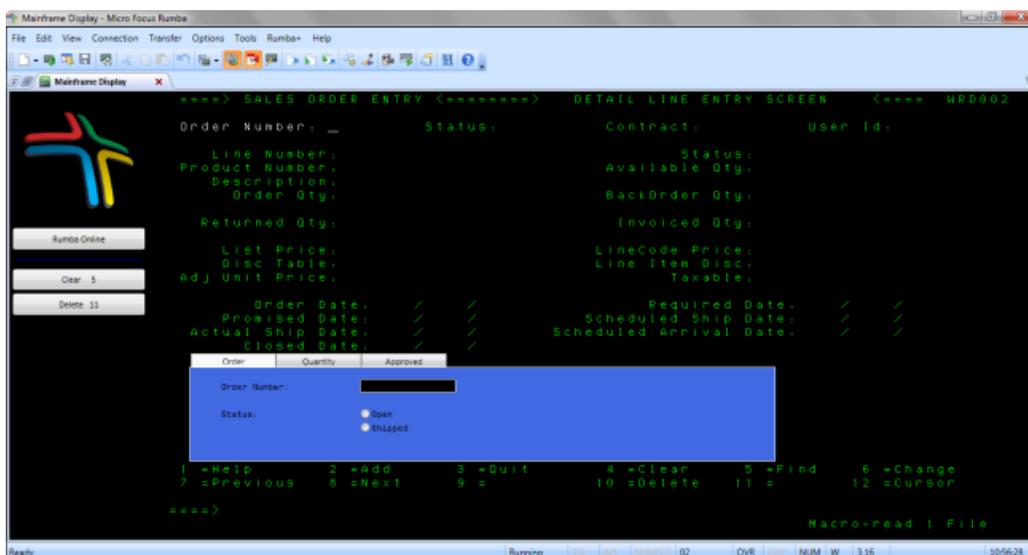
20. Nel prompt **READY**, immettere:

O

Viene visualizzata la **SALES ORDER ENTRY CUSTOMER SCREEN**:

21. Premere **PF8**.

Viene visualizzata la **SALES ORDER ENTRY DETAIL LINE ENTRY SCREEN** con il controllo **Tab** che è stato creato:



22. Nella voce della scheda **Order**, nel campo **Order Number**, digitare 12345.

Il numero viene visualizzato nel campo Order Number sulla schermata verde.

23. Selezionare il pulsante di opzione **Open**.

Il testo Open viene visualizzato nel campo Status vicino al numero d'ordine:

**Order Number: 12345      Status: Open**

24. Selezionare il pulsante di opzione **Shipped**.

Il testo Shipped sostituisce Open nel campo Status:

**Order Number: 12345      Status: Shipped**

Il client di posta elettronica predefinito apre una nuova finestra del messaggio per consentire di avvisare il cliente che l'ordine è stato spedito.

25. Fare clic sulla scheda **Quantity**.

26. Nel campo **Product Number**, digitare ABC77701.

Il testo viene visualizzato nel campo Product Number:

27. Nel campo **Quantity**, digitare 25.

Il testo viene visualizzato nel campo Order Qty:

```

Line Number:
Product Number: ABC77701
Description:
Order Qty: 25

```

28. Fare clic sulla scheda **Approved**.

29. Selezionare **Approved**.

La casella di controllo è deselezionata e il testo viene visualizzato Pending nel secondo campo Status.

30. Selezionare nuovamente **Approved**.

La casella di controllo è selezionata e il testo Approved viene visualizzato nel secondo campo Status.

La schermata sarà simile a quella riportata di seguito:

```
Status: Approved
Available Qty:
```

31. Selezionare **Connessione** > **Disconnetti**.

# Utilizzo del Rule Manager

Utilizzare Rule Manager per aggiungere controlli dinamici che si ripetono su più schermate o più volte su una singola schermata.

## Quando utilizzare Rule Manager

I seguenti scenari di base descrivono quando utilizzare Rule Manager invece della visualizzazione **Screen Design**.

- Aggiunta di controlli Tooltip o Button ad intere applicazioni.

Campi con assistenza o controlli Tooltip speciali che rimangono coerenti all'interno dell'applicazione. Utile particolarmente per spiegare le informazioni sull'account, sul cliente e sullo stato che vengono abbreviate o visualizzate in forma abbreviata sulla schermata.

Pulsanti come **Esci**, **Cancella** (schermata) e **Ripristina** (tastiera).

- Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi.

Controlli che sono coerenti con la maggior parte dei sottosistemi come contabilità fornitori, sistemi di ticket di assistenza o ricerca di clienti. Un sottosistema può comprendere da cinque a dieci schermate, ma le funzioni dell'operatore sono coerenti nell'intera applicazione.

Il contenuto della schermata può cambiare, ma le informazioni sull'intestazione devono offrire un simile controllo della modernizzazione.

- I dati scorrono le aree con le modernizzazioni che si ripetono su ciascuna riga.

Una regola Plus può creare più modernizzazioni.

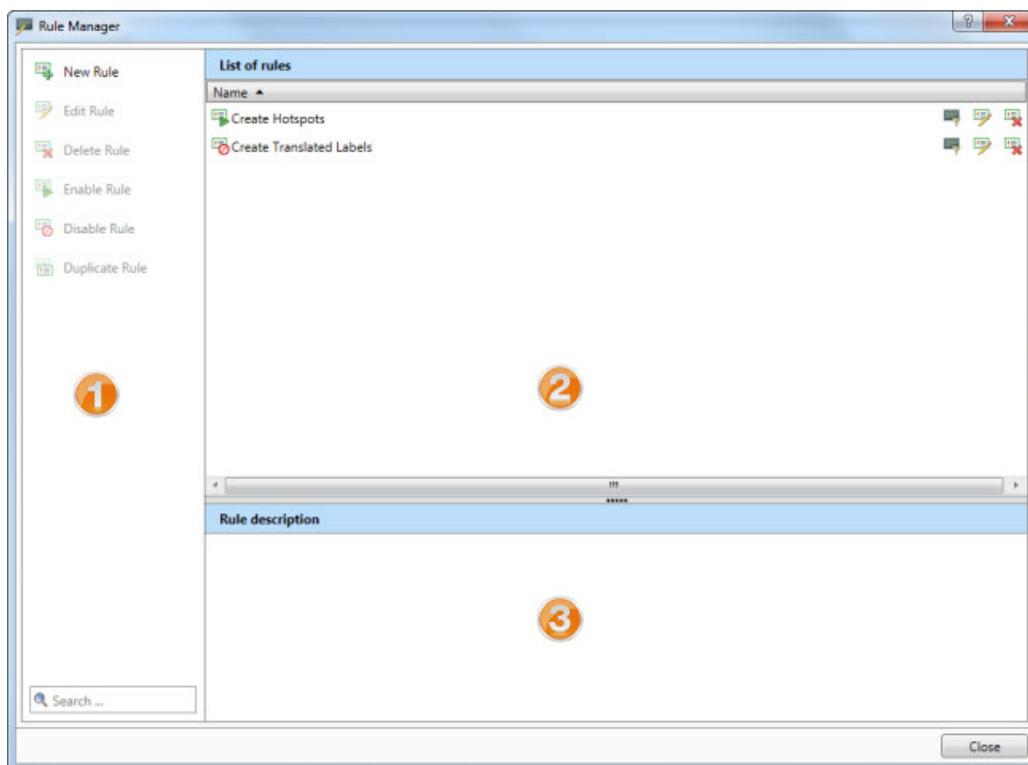


**Suggerimento:** Se si nota che un controllo nella visualizzazione **Screen Design** può essere utilizzato meglio come regola, fare clic con il pulsante destro del mouse sul controllo e selezionare **Converti in regola** dal menu a comparsa. Screen Designer sposta il controllo in Rule Manager.

## La finestra Rule Manager

Per aprire la finestra **Rule Manager**, selezionare **Tools > Rule Manager** dalla barra degli strumenti di Rule Manager.

Viene visualizzata la finestra **Rule Manager**:



1

Pannello di controllo. Contiene l'elenco delle seguenti azioni:

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Nuova regola</b>      | Apri Rule Wizard per creare una nuova regola.              |
| <b>Modifica regola</b>   | Apri la regola selezionata in Rule Wizard per modificarla. |
| <b>Elimina regola</b>    | Elimina la regola selezionata.                             |
| <b>Abilita regola</b>    | Abilita la regola selezionata, se disabilitata.            |
| <b>Disabilita regola</b> | Disabilita la regola selezionata.                          |
| <b>Duplica regola</b>    | Crea una copia della regola selezionata.                   |

Il pannello di controllo contiene anche una casella di ricerca per cercare le regole.

2

Riquadro **Elenco di regole**. Contiene un elenco delle regole configurate. Ciascuna regola è costituita da:

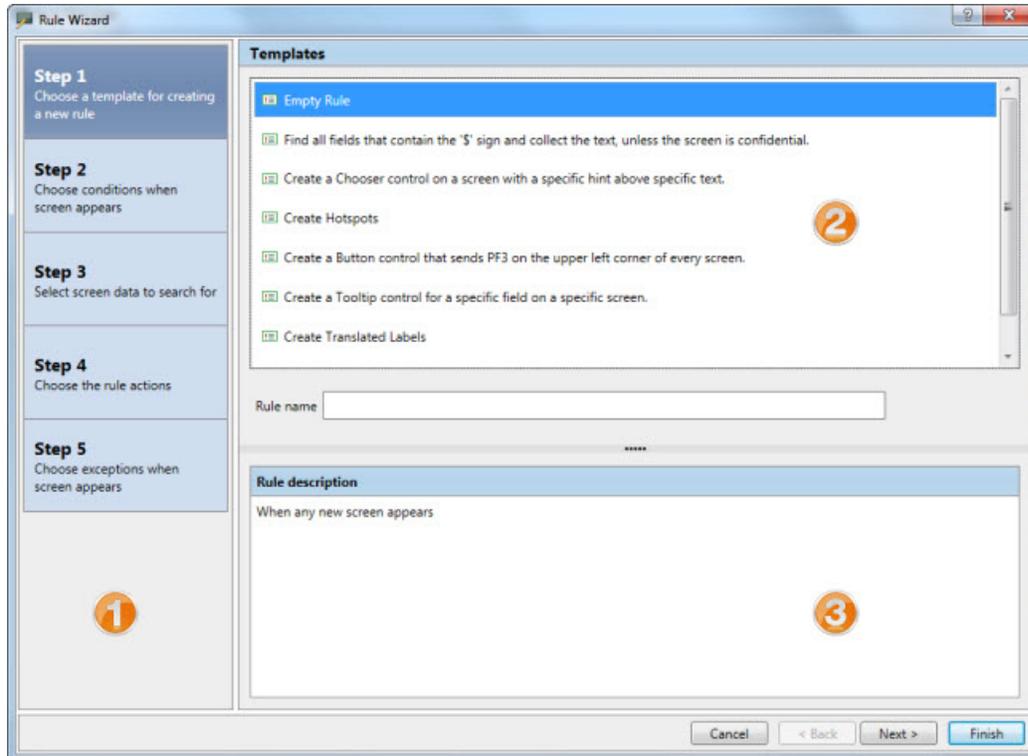
- Una descrizione.
- Un'icona che utilizza la regola per filtrare le schermate .
- Un'icona per mostrare se la regola è abilitata .
- Un'icona per mostrare se la regola è disabilitata .
- Un'icona per modificare la regola .
- Un'icona per eliminare la regola .

3

Riquadro **Descrizione regola**. Visualizza una versione della regola in linguaggio naturale.

# Creazione guidata delle regole

La creazione guidata delle regole consente di definire le regole e le condizioni che regolano il tipo di azioni che si verificano su uno schermo e il momento in cui si verificano.



1

Riquadro Passaggi. Contiene i passaggi necessari per creare una regola. Il passaggio corrente è evidenziato.

2

Riquadro Opzioni. Contiene le opzioni disponibili per la fase selezionata:

Quando questa fase è evidenziata ...	Il riquadro Opzioni contiene...
Passaggio 1	Un elenco dei modelli che è possibile utilizzare per creare una regola.
Passaggio 2	Condizioni che identificano la schermata a cui verrà applicata la regola.
Passaggio 3	Campo, posizione o testo da cercare sulla schermata.
Passaggio 4	Controlli da creare in base alle regole.
Passaggio 5	Eccezioni alle regole che selezionano le schermate.

3

Riquadro **Descrizione regola**. Contiene una versione della regola in linguaggio naturale.

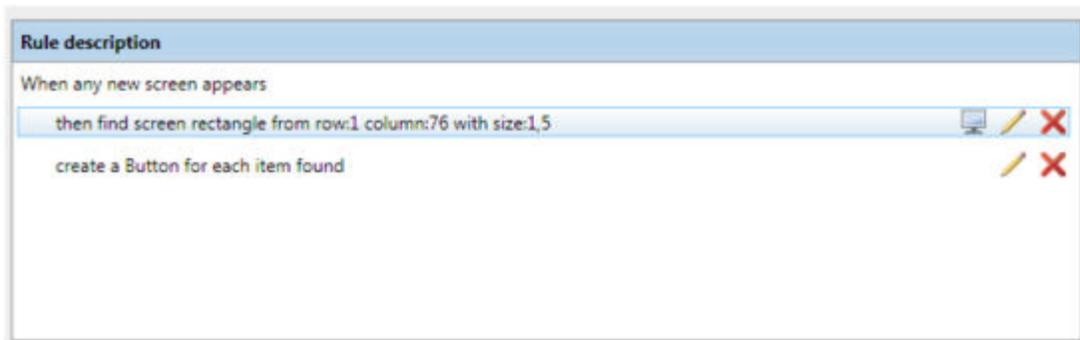
## Esempi

I seguenti esempi mostrano diversi modi in cui è possibile utilizzare Rule Manager per progettare schermate più moderne.

### Aggiunta di controlli Button o Button ad intere applicazioni

Un pulsante di sistema semplice **Clear** viene progettato con una regola che lo posiziona su ogni schermata dell'applicazione in alto a destra.

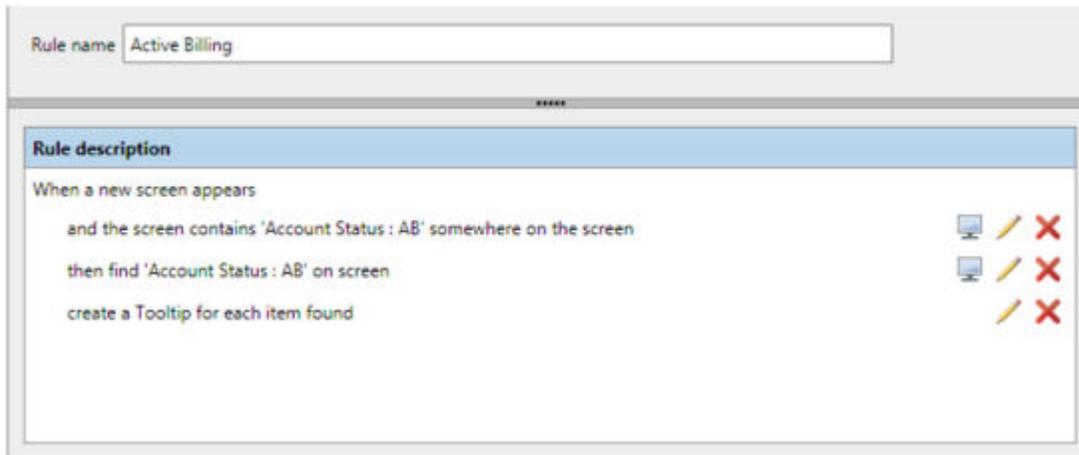
I controlli Button come questo aiutano gli utenti che non sono familiari alle regole relative alle applicazioni 3270/5250.



### Aggiunta di controlli alle schermate all'interno di sottosistemi

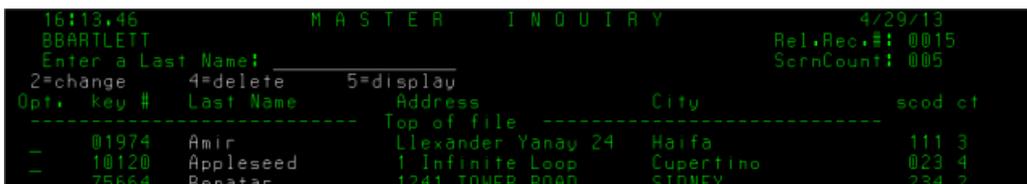
In questo esempio, l'amministratore desidera aiutare gli utenti ad identificare lo stato di un account. In qualsiasi punto nell'applicazione in cui viene visualizzata la stringa `ACCOUNT STATUS : AB`, viene visualizzata una descrizione del comando per informare l'operatore che lo stato dell'account è attivo con credito approvato.

La regola trova prima la stringa di caratteri, quindi posiziona una descrizione del comando sull'intera stringa. Spostando il mouse sul campo abbreviato, viene fornita una descrizione più dettagliata.



## Aggiunta di regole da utilizzare su una serie di schermate

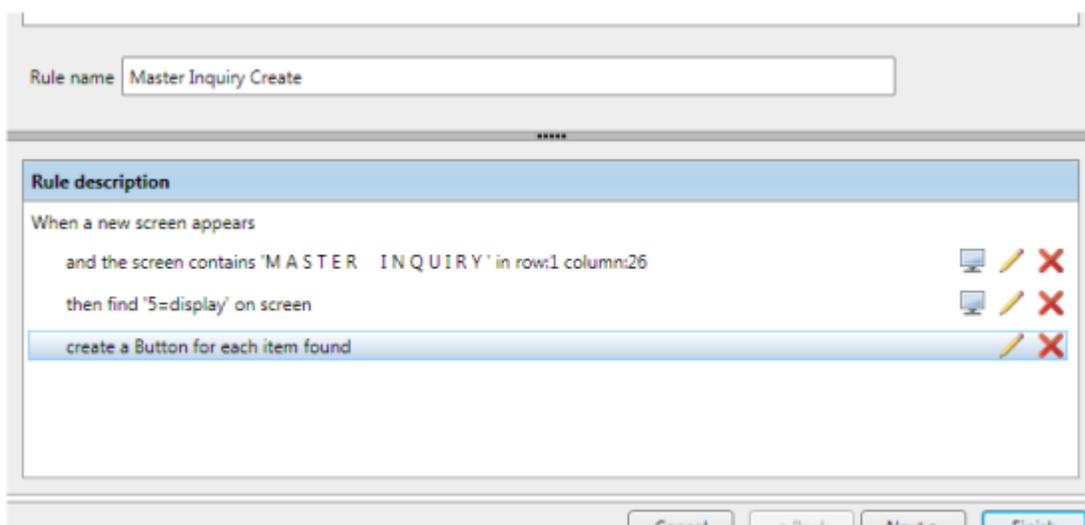
Questo esempio mostra tre schermate in un'applicazione denominata **Master Inquiry**. Le schermate sono simili, ma presentano diverse richieste di input e intestazioni di dati. Ogni schermata viene identificata automaticamente come una schermata diversa.



Nell'esempio, viene creata una regola che inserisce un pulsante **Create New Customer** vicino al primo campo di immissione.

La regola per questo pulsante si basa sulla designazione della schermata **Master Inquiry**. Se la schermata si identifica come **Master Inquiry** e viene trovata la stringa **5=display**, la regola inserisce automaticamente un pulsante accanto al campo **5=display**. Nelle schermate che non corrispondono ai

criteri specificati, non viene creato alcun pulsante. Il pulsante viene programmato con le sequenze di tasti necessarie per creare un record cliente all'interno dell'applicazione.

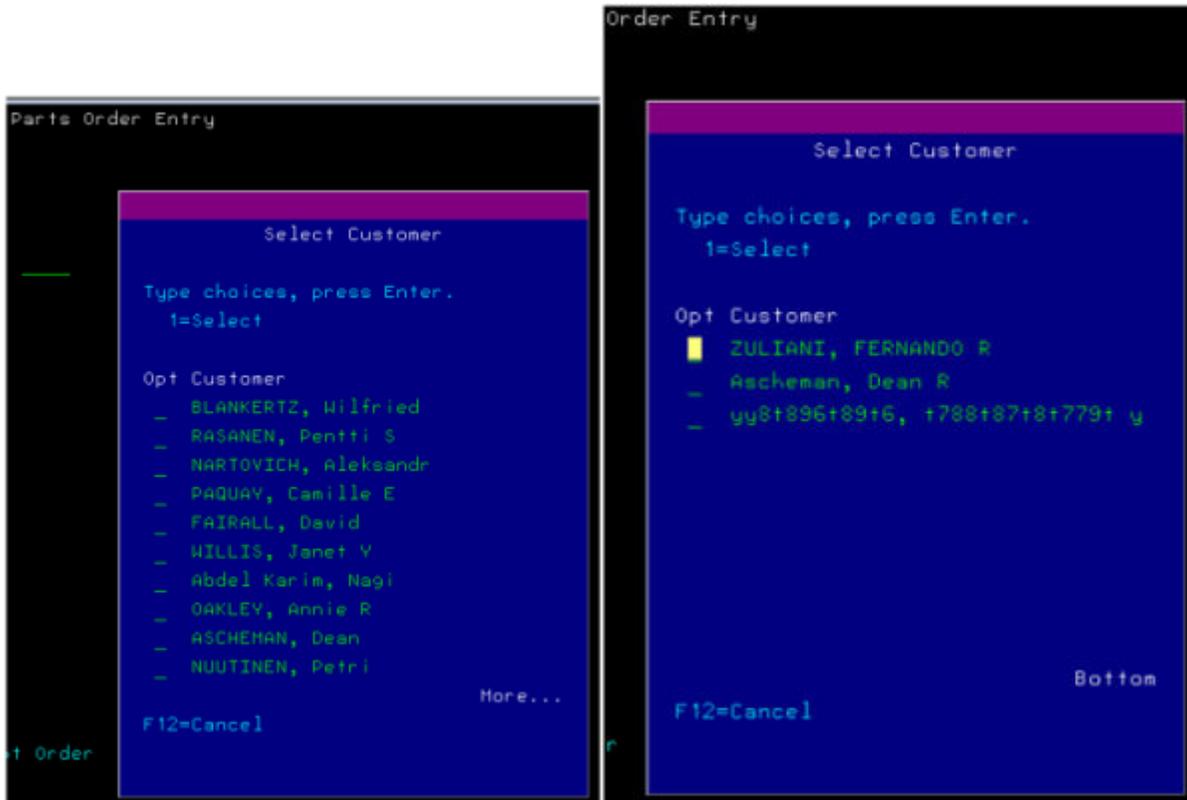


## Aggiunta di controlli ad ogni riga di una schermata

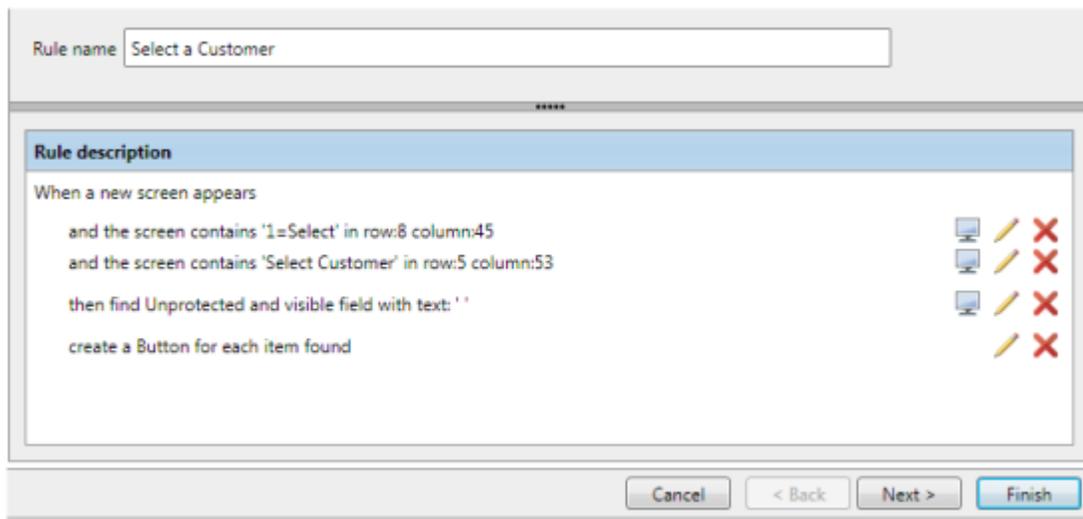
In questo esempio, vengono utilizzate schermate contenenti tabelle di dati e vengono aggiunti gli stessi controlli a ciascuna riga visualizzata. Per utilizzare la visualizzazione **Screen Design**, è necessario aggiungere un controllo separato per ciascuna riga di ogni tabella. In alternativa, è possibile usare le regole per replicare i controlli su ciascuna riga.

Per selezionare un cliente, è necessario digitare 1, quindi premere **Enter**. Nell'esempio, viene impostata una regola che sostituisce queste azioni.

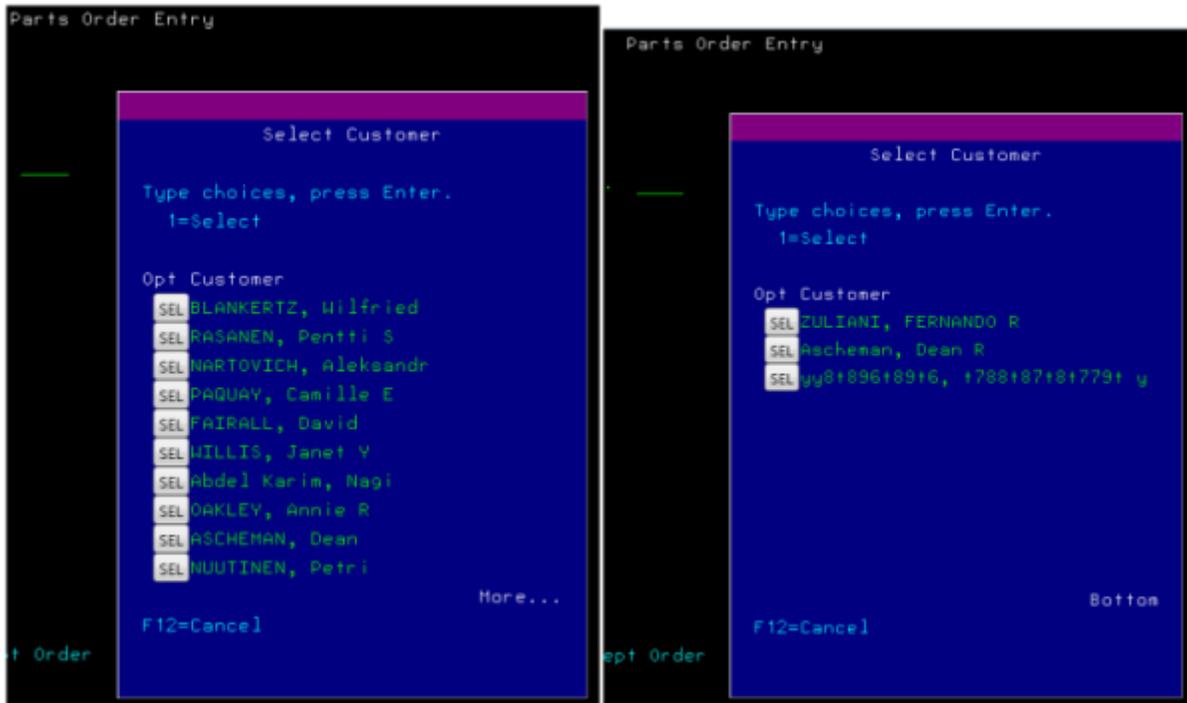
 **Nota:** Il numero delle voci di dati per pagina è soggetto a variazioni. La regola crea 10 selezioni statiche per pagina. Di conseguenza, l'ultima pagina avrà solo tre pulsanti perché solo tre selezioni sono valide.



The rule looks for the character strings `Select Customer` and `1=Select`. It then replaces the single character input field with a button labeled **SEL**. This button replaces the two actions of typing `1` in the data field and pressing **Enter** with a simple point and click.



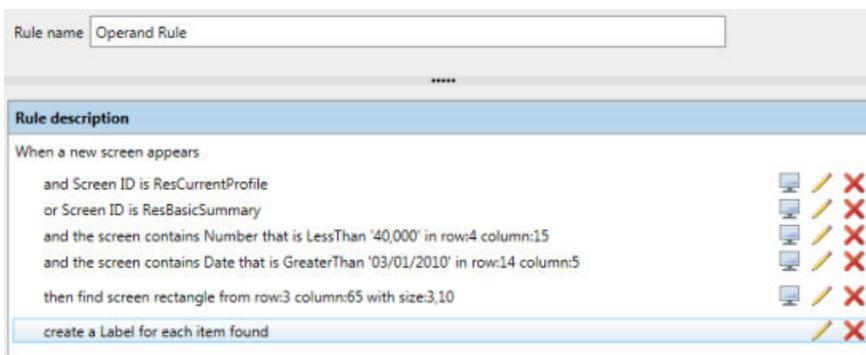
Poiché la regola cerca il campo di inserimento, se non lo trova, il controllo non viene aggiunto alla schermata.



## Utilizzo degli operandi nelle regole

In questo esempio, l'amministratore desidera identificare tutti i dipendenti che si sono uniti alla società dal mese di marzo 2010 e guadagnano meno di 40.000 all'anno, per poi contrassegnare ogni schermata con un'etichetta.

Questa regola prende in considerazione due schermate per le retribuzioni inferiori a 40.000 e le date successive al 1 marzo 2010. Se vengono trovati entrambi i tipi di dati, sulla schermata viene posizionata un'etichetta:



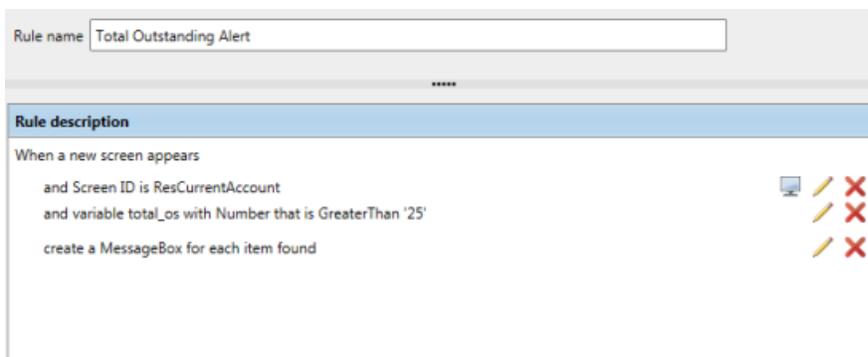
## Utilizzo delle variabili nelle regole

In questo esempio viene utilizzata una variabile per visualizzare una casella per il testo del messaggio se un valore supera un limite specificato. Se il saldo in attesa sulla schermata del conto di un cliente supera il limite di 25, viene visualizzata una casella per il testo del messaggio per avvisare l'utente.

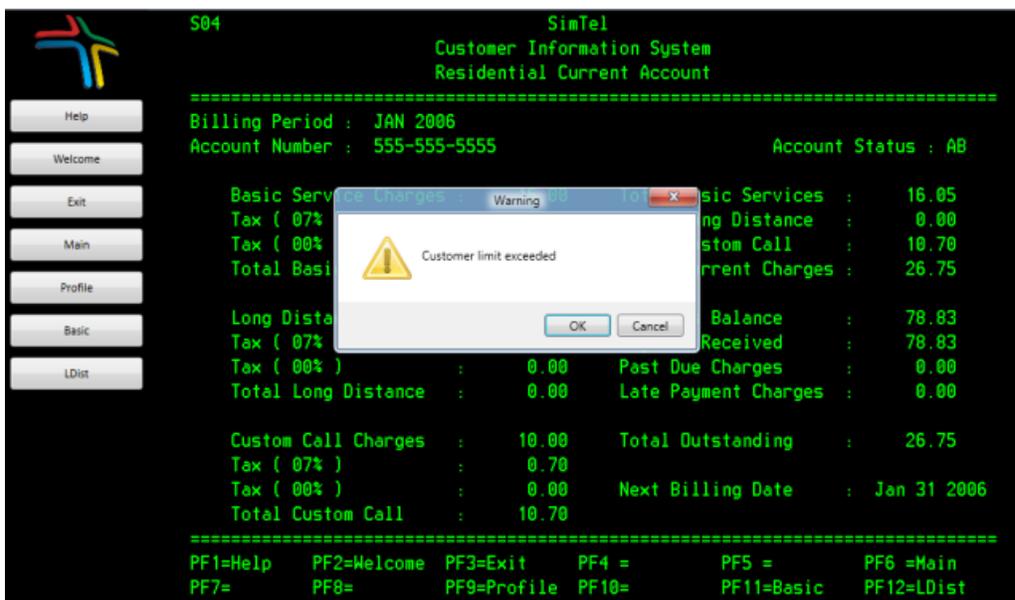
Un controllo Collector viene utilizzato per leggere il valore del campo appropriato:



La regola prende in considerazione prima l'ID schermata corretto, quindi legge il valore della variabile selezionata fornita dal controllo Collector.



Se il valore supera il limite di 25, viene visualizzata una casella per il testo del messaggio:



# Tipi di controllo

## AutoExecution

AutoExecution viene usato per attivare una sequenza di azioni quando viene visualizzata una schermata verde. Il controllo non è visibile in una sessione Plus.

## Button

Button viene utilizzato per attivare una sequenza di azioni quando si fa clic su di esso. Il controllo può contenere testo o un'immagine.

### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Mode</b>	Testo	Specifica il tipo di contenuto per il controllo. Può essere <b>Text</b> o <b>Image</b> .  <b>Nota:</b> Se si seleziona <b>Text</b> , è possibile creare una nuova riga o suddividere una riga esistente premendo <b>Alt+Invio</b> .
<b>ImagePath</b>	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato <b>JPG</b> , <b>GIF</b> o <b>PNG</b> . Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su <b>Aggiungi al pool</b> e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto.  In alternativa, è possibile immettere la posizione di un'immagine sotto forma di percorso completo o indirizzo Web completo nel campo <b>ImagePath</b> .  Disponibile solo se <b>Mode</b> è <b>Image</b> .
<b>ImagePosition</b>	<b>Stretch</b>	Specificare la posizione dell'immagine nel pulsante:  <b>Stretch</b> Predefinito. <b>Fill</b> <b>Fit</b> <b>Center</b>

## Calendar

Calendar viene utilizzato per scegliere una data e viene inizialmente mostrato sulla schermata come icona. Calendar si apre quando si fa clic sull'icona. Si chiude quando perde lo stato attivo o quando viene selezionata una data.

Quando viene selezionata una data in Selezione data, la data viene inserita sulla schermata nelle coordinate definite da **TextInsertionLocation**. Il formato utilizzato è definito da **InsertedDateFormat**.

Se il campo occupato da Calendar contiene `date`, il campo viene usato da Calendar quando viene aperto. Altrimenti, Calendar utilizzerà la data corrente.



**Nota:** Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, è possibile visualizzare il calendario, ma non selezionare la data.

#### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>InsertedDateFormat</b>	Stringa vuota	Specifica il formato del testo che rappresenta il formato della data.  Se vuoto, verrà utilizzato il formato data predefinito: <code>dd/MM/yyyy</code>  Ad esempio, 03/01/2015.

## Utilizzo della finestra di dialogo Formato data

Utilizzare la finestra di dialogo **Formato data** per selezionare un formato di data predefinito o per creare un formato di data personalizzato.

### Selezione dei formati della data

Per selezionare un formato di data diverso da quello predefinito:

1. Fare clic sul pulsante Acceleratore  vicino al campo **InsertedDateFormat** nella griglia delle proprietà.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Formato data**.

2. Selezionare un formato di data dall'elenco, quindi fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e viene visualizzato il formato di data scelto nel campo **InsertedDateFormat**.

### Utilizzo dei formati di data personalizzati

Per utilizzare un formato di data personalizzato:

1. Immettere il formato desiderato nel campo nella parte superiore della finestra di dialogo **Formato data**.



**Nota:** Giorno e anno devono essere sempre specificati in minuscolo. Il mese deve essere sempre specificato in maiuscolo.

2. Fare clic su **Add**.

Il formato personalizzato viene visualizzato nell'elenco principale.

3. Fare clic su **OK**.

La finestra di dialogo verrà chiusa e viene visualizzato il formato di data scelto nel campo **InsertedDateFormat**.

4. Per rimuovere un formato personalizzato dall'elenco, selezionare il formato, quindi fare clic su **Rimuovi**.



**Nota:** È possibile rimuovere soltanto i formati personalizzati, non quelli forniti.

### Selezione del formato della data personalizzato

La tabella seguente descrive i formati della data utilizzabili nel controllo Calendar.

Identificatore di formato	Descrizione	Esempio	Interpretazione
<b>g</b>	Rappresenta il numero di sequenza di un giorno nell'anno di calendario.  <b>g</b> visualizza valori tra 1, che rappresenta il 1° gennaio, e 366, che rappresenta il 31 dicembre in un anno bisestile.	<b>g-aa</b> <b>g-aaaa</b>	La data 1/1/2015, <b>g</b> viene visualizzata come <b>1-15</b> .  La data 31/12/2015, <b>j</b> viene visualizzata come <b>365-2015</b> .
<b>ggg</b>	Rappresenta il numero di sequenza di un giorno nell'anno di calendario.  <b>ggg</b> visualizza valori tra 1, che rappresenta il 1° gennaio, e 366, che rappresenta il 31 dicembre in un anno bisestile.  Per <b>ggg</b> , i valori minori di 100 vengono sostituiti da uno zero iniziale o più zeri.	<b>ggg-aa</b> <b>ggg-aaaa</b>	La data 1/1/2015, <b>ggg</b> viene visualizzata come <b>001-15</b> .  La data 31/12/2015, <b>ggg</b> viene visualizzata come <b>365-2015</b> .
<b>d</b>	Il giorno del mese, dal 1° al 31.	<b>M/g/aaaa</b> <b>M/g/aa</b>	Per la data 6/1/15, <b>g</b> viene interpretato come <b>1</b> .  Per la data 6/15/15, <b>g</b> viene interpretato come <b>15</b> .
<b>gg</b>	Il giorno del mese, dal 1° al 31.	<b>M/gg/aaaa</b> <b>M/gg/aa</b>	Per la data 6/1/2015 <b>gg</b> viene interpretato come <b>01</b> .  Per la data: 6/15/15 <b>gg</b> viene interpretato come <b>15</b> .
<b>ggg</b>	Il nome abbreviato del giorno della settimana.	<b>M-ggg-aaaa</b> <b>M-ggg-aa</b>	Per la data 6-Lun-2015, <b>ggg</b> viene interpretato come <b>Lun</b> (per EN-US).  Per la data 6-lun.-15, <b>ddd</b> viene interpretato come <b>lun.</b> (per FR).
<b>gggg</b>	Il nome intero del giorno della settimana.	<b>M-gggg-aaaa</b> <b>M-gggg-aa</b>	Per la data 6- Lunedì -2015 <b>gggg</b> viene interpretato come <b>lunedì</b> (per EN-US).  Per la data 6- lunedì-15, <b>gggg</b> viene interpretato come <b>lunedì</b> (per FR).
<b>M</b>	Il mese, dal 1° al 12.	<b>M-gg-aaaa</b>	Per la data 6/15/2015, <b>M</b> viene interpretato come <b>6</b> .  Per la data 12/15/2015, <b>M</b> viene interpretato come <b>12</b> .

Identificatore di formato	Descrizione	Esempio	Interpretazione
<b>MM</b>	Il mese, dal 1° al 12.	<b>MM-gg-aaaa</b>	Per la data 06/15/2015, <b>MM</b> viene interpretato come <b>06</b> .  Per la data 12/15/2015, <b>MM</b> viene interpretato come <b>12</b> .
<b>MMM</b>	Il nome abbreviato del mese.	<b>MMM-gg-aaaa</b>	Per la data Giu-15-2015, <b>MMM</b> viene interpretato come <b>Giu</b> (per EN-US).  Per la data giugno-15-2015, <b>MMM</b> viene interpretato come <b>giugno</b> (per FR).
<b>MMMM</b>	Il nome intero del mese.	<b>MMMM-gg-aaaa</b>	Per la data Gennaio-15-2015, <b>MMMM</b> viene interpretato come <b>Gennaio</b> (per EN-US).
<b>y</b>	Rappresenta solo l'ultima cifra dell'anno.	<b>M-gg-a</b>	Per la data 2-03-15, <b>a</b> viene interpretato come <b>5</b> .  Quando il controllo Calendar viene aperto dall'utente, la cifra della decade attuale viene aggiunta a sinistra. Cioè, l'anno viene impostato come 15 (2015)
<b>aa</b>	L'anno, da 00 a 99.	<b>M-gg-aa</b>	Per la data 6-15-15, <b>aa</b> viene interpretato come <b>15</b> .
<b>aaaa</b>	L'anno, come numero di quattro cifre.	<b>M-gg-aaaa</b>	Per la data 6-15-2015, <b>aaaa</b> viene interpretato come <b>2015</b> .
Tutte le stringhe	Separatori data.	Esempi <b>M gg aaaa</b> <b>M-gg-aaaa</b> <b>M/gg/aaaa</b> <b>M#aa#aaaa</b>	

## CheckBox

Il controllo CheckBox funge da controllo di attivazione/disattivazione così come una tipica casella di controllo.

CheckBox fornisce all'utente la scelta tra una o due opzioni, come Sì e No.



**Nota:** Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, il controllo viene disabilitato.

**Proprietà:**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>CheckedState</b>	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specificata della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se la casella di controllo è selezionata.
<b>UnCheckedState</b>	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specifica della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se la casella di controllo è deselezionata.

## Chooser

Chooser viene visualizzato sulla schermata come controllo a discesa. Chooser viene utilizzato per inserire dati nel campo sulla schermata selezionando una voce dall'elenco.

Il completamento automatico è supportato.



**Nota:** Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, il controllo viene disabilitato.

### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>IsAutoCompleteEnabled</b>	Selezionato	Se selezionata, Chooser offre automaticamente una voce corrispondente senza distinzione tra lettere maiuscole e minuscole da selezionare dall'elenco. Se l'utente non scrive nel campo di schermata occupato da Chooser, non viene visualizzato alcun suggerimento.
<b>IsEditable</b>	Selezionato	Se selezionata, i dati possono essere scritti nel campo che Chooser sta utilizzando. Se deselezionata, i dati possono essere selezionati solo dall'elenco a discesa.
<b>UseDynamicData</b>	Deselezionata	Se selezionata, l'elenco delle voci viene preso in modo dinamico da un file .CSV. Il file .CSV può essere un file locale o di rete oppure un URI.
<b>ChooserItems</b>	Elenco vuoto	L'elenco di voci visualizzate nell'elenco a discesa quando si fa clic sulla freccia giù. L'elenco delle voci può essere importato da un file .CSV (vedere di seguito). Ogni voce è specificata da <b>Caption</b> , <b>Tooltip</b> e <b>ValueToInsert</b> . Se è selezionata la voce <b>UseDynamicData</b> , il campo <b>ChooserItems</b> conterrà il percorso completo del file .CSV o verrà aperta una finestra di dialogo per consentire di selezionarlo.
<b>ValueToInsert</b>		Specifica il testo da inserire quando si seleziona una voce dall'elenco.

## Utilizzo di un file .CSV per la fornitura dei dati

Se viene selezionato **UseDynamicData**, l'elenco di **ChooserItems** viene preso da un file .CSV. Il file può essere locale o di rete oppure un URI. Il campo **ChooserItems** contiene il percorso completo del file .CSV, che è possibile selezionare facendo clic sul pulsante acceleratore.

Per utilizzare correttamente questa funzione, i contenuti del file .CSV devono essere nel seguente formato:

```
<CAP><DEL><TIP><DEL><VAL>
```

dove:

Questo...	Indica questo...
<CAP>	Didascalia.
<DEL>	Delimitatore (;). Questo è l'unico delimitatore supportato.
<TIP>	Descrizione comando.
<VAL>	Valore da inserire.

Esempio:

```
#First block
AAA;BBB;CCC
DDD;EEE;FFF
GGG;HHH;III
JJJ;KKK;LLL
MMM;NNN;OOO
```

#### Caricamento dei dati da un file .csv:

1. Selezionare **UseDynamicData** nella griglia delle proprietà.
2. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **ChooserItems**.
3. Nella finestra di dialogo **Apri**, trovare il file **.csvChooserItems** e selezionarlo.
4. Fare clic su **Apri**.

#### Importazione di un file .csv:

1. Lasciare **UseDynamicData** deselezionato.
2. Fare clic sul pulsante Acceleratore vicino a **ChooserItems** nella griglia delle proprietà.
3. Nella finestra di dialogo **ChooserItems**, fare clic sull'icona **Importa**.
4. Selezionare il file **.CSV**.
5. Fare clic su **OK**.

## Caricamento dinamico dei dati in una sessione Plus

È possibile utilizzare un URI per fornire dati da un'origine remota a un controllo durante una sessione Chooser. L'origine può essere un file **.CSV** o un servizio Web che restituisce un output con formato **.CSV**.

Il contenuto del viene caricato dinamicamente e inserito nella cartella del progetto ogni volta che viene visualizzata la schermata contenente Chooser.

1. Selezionare **UseDynamicData** nella griglia delle proprietà.
2. Nel campo **ChooserItems**, digitare l'URI dell'origine dati. Esempio:

```
http://www.<domain>.com/<service_name>?<parameter>=<value>
```



**Nota:** Se l'URI non è accessibile per un motivo qualsiasi, vengono utilizzati i dati inseriti.

## Collector

Collector non è visibile in una sessione Plus. Viene usato per copiare il testo dalla posizione della schermata del Collector al database della sessione. La posizione della schermata del Collector è definita da due coppie (Row Offset, Column Offset), (Row Span, Column Span).

La durata del database è l'intera sessione. I dati vengono raccolti quando appare la schermata host come un elenco di coppie (chiave, valore) di stringhe. I dati possono essere utilizzati da altri controlli solo dalla

sessione corrente. Quando la posizione della schermata del Collector è segmentata sulle righe della schermata, vengono inserite appropriate interruzioni di riga nei dati raccolti.

Per esempio, un controllo Button che ha l'aspetto di un'icona di una cornetta può essere impostato come azione **Run\_Application** per avviare Skype. **Additional\_Arguments** di quest'azione può utilizzare un numero di telefono memorizzato dal Collector contenuto in un campo del numero di telefono su un'altra schermata della sessione.

#### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>TrimSpaces</b>	Selezionato	Se è selezionata, tutti gli spazi iniziali e finali non vengono copiati nel database. Se non è selezionata, gli spazi sono inclusi nei dati.



**Nota:** La proprietà **Name** specifica anche una chiave che un controllo Collector deve utilizzare durante la copia dei dati dalla posizione della schermata di Collector nel database.

Dati salvati con la stessa chiave più di una volta vengono sovrascritti.

In seguito è possibile accedere ai dati nella sessione utilizzando la sintassi:

```
%%PhoneNumber%%
```

dove `PhoneNumber` è il nome della variabile globale.

## GridCollector

Il controllo GridCollector è una versione estesa del controllo Collector. Collector raccoglie dati in forma di testo da una posizione specifica della schermata. GridCollector raccoglie dati in forma di tabella (griglia).

Il controllo memorizza le informazioni raccolte in un database per l'intera durata della sessione corrente. L'informazione può essere utilizzata da qualsiasi altro controllo.

Per configurare le proprietà GridCollector, fare clic sul pulsante **Modalità modifica** nell'angolo in alto a destra del controllo. Al termine, fare clic sul pulsante **Salva ed esci** oppure sul pulsante **Annulla modalità modifica**.

#### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Columns</b>	<b>GridCollector Column</b>	Insieme di colonne. Ogni colonna ha una proprietà. <b>Nome:</b> Stringa non vuota.
<b>IncludesHeader</b>	Selezionato	Se selezionata, la selezione include il titolo della tabella.
<b>AvoidDuplications</b>	Selezionato	Se selezionata, le righe duplicate non vengono raccolte.
<b>MultiPageNavigation</b>	Selezionato	Se selezionata, le seguenti proprietà vengono attivate: <b>MaxPagesToLookUp</b> <b>ForwardNavigation</b> <b>BackwardNavigation</b>
<b>MaxPagesToLookUp</b>	1	Numero intero. Il numero di pagine aggiuntive recuperate in anticipo ogni volta che viene attivata l'operazione di recupero da uno dei controlli che utilizza i dati GridCollector. GridCollector implementa il meccanismo di recupero (non il controllo che utilizza GridCollector).
<b>ForwardNavigation</b>		

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>AidKey</b>	PF8	Il tasto di AIUTO per recuperare la pagina successiva.
<b>EndOfDataConditions</b>		Facendo clic sul tasto acceleratore, viene aperta la finestra di dialogo <b>EndOfDataConditions</b> .
<b>BackwardNavigation</b>		
<b>AidKey</b>	PF7	Il tasto di AIUTO per recuperare la pagina precedente.
<b>EndOfDataConditions</b>		Facendo clic sul tasto acceleratore, viene aperta la finestra di dialogo <b>EndOfDataConditions</b> .
<b>SaveCommand</b>		Esegue un'azione o un insieme di azioni una volta fatto clic sul pulsante <b>Salva</b> nella tabella collegata. Facendo clic sul pulsante acceleratore, viene aperta la finestra di dialogo <b>SaveCommand</b> , in cui è possibile specificare le azioni da eseguire.

## Aggiornamento dei dati

Se è stata specificata un'azione da eseguire in una tabella e tale azione è relativa ad una riga, potrebbe essere richiesto un aggiornamento per sincronizzare i dati della tabella con i dati raccolti dalla schermata verde. Per specificare un aggiornamento, è possibile comandare al controllo GridCollector associato di ritornare alla schermata della prima tabella e raccogliere nuovamente i dati. Per eseguire questa operazione:

1. Fare clic sull'icona **Modifica** sul controllo GridCollector.
2. Nella griglia delle proprietà, in **BackwardNavigation**, selezionare un tasto PF dall'elenco **AidKey** da usare come tasto di AIUTO. Il valore predefinito è **PF7**.
3. In **BackwardNavigation**, fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **EndOfDataConditions**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **EndOfDataConditions**.
4. Dall'elenco **Seleziona tipo**, selezionare la condizione di interruzione per determinare la prima pagina della tabella, quindi fare clic su **Aggiungi**. La condizione predefinita è **Timeout**.
5. Fare clic su **OK**.

## Proprietà EndOfDataConditions

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Timeout</b>		Se selezionata, la raccolta dei dati viene interrotta se non si riceve una risposta nell'intervallo specificato dal valore <b>WaitForResponseTimeout</b> .
<b>WaitForResponseTimeout</b>	2000	Timeout, in millisecondi. Il valore minimo è 500 ms. Il valore massimo è 10000 ms.
<b>EmptyLine</b>		Se selezionata, la raccolta di dati viene interrotta appena viene trovata una riga vuota.
<b>Text</b>		Se selezionata, la raccolta di dati viene interrotta in questi casi:  La stringa non vuota specificata si trova nella posizione della schermata specificata.  o:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>EndOfDataText</b>		La stringa specificata è vuota e non viene trovato niente nella posizione della schermata specificata.
<b>EndOfDataTextLocation</b>	<b>Ovunque</b>	Testo da cercare. Disponibile se viene selezionato <b>Testo</b> . Posizione del testo. Una delle seguenti: <ul style="list-style-type: none"> <li>L'intera schermata, come specificato nella stringa <b>Ovunque</b>.</li> <li>Una posizione specifica sulla schermata, specificata nella finestra di dialogo <b>Posizione della schermata</b>. Per aprire la finestra di dialogo, fare clic sul pulsante Acceleratore vicino al campo <b>EndOfDataTextLocation</b>.</li> </ul>
<b>EndOfDataTextRow</b>		Riga del testo.
<b>EndOfDataTextColumn</b>		Colonna del testo.

 **Nota:** GridCollector controlla le condizioni di interruzione dall'alto verso il basso dell'elenco finché ogni condizione viene soddisfatta, quindi interrompe la raccolta dei dati. In questo modo, è possibile riordinare le condizioni per raccogliere diverse quantità di dati dalle stesse schermate.

## Sintassi

Qualsiasi controllo che voglia utilizzare i dati da GridCollector può ottenere i dati utilizzando la seguente sintassi:

```
%%GridCollector_Name[Row_Number,Column_Name]%%
```

### Esempi

%%Customers[5,Address]%%	Definisce la ricerca dell'indirizzo della voce 5.
%%Customers[* ,Address]%%	Definisce la ricerca dell'indirizzo di tutti i clienti. Questo può essere utile per impostare un'origine di elenco degli elementi di controllo.
%%Customers[3,*]%%	Definisce la ricerca di tutti i dati per il cliente nella terza riga.
%%Customers[* ,*]%%	Definisce la ricerca dei dati GridCollector per tutti i clienti.

Su una schermata Plus, ogni volta che appaiono nuovi dati, questi vengono aggiunti alla tabella GridCollector.

## Image

Il controllo Image viene utilizzato per nascondere un'area della schermata. Il controllo viene visualizzato in una sessione Plus senza un frame e può essere riempito con una delle seguenti opzioni:

**Image** Se viene selezionata un'immagine valida, o fornito un URL valido, il controllo Image è invisibile sulla schermata.

**Color** È possibile usare il colore dello sfondo host come colore di riempimento (valore predefinito) o selezionare un colore personalizzato dalla tavolozza dei colori. Il colore predefinito è nero. Se viene selezionato un riempimento trasparente, il controllo Image è invisibile sulla schermata.

È possibile modificare l'opacità del controllo Image per mostrare i contenuti della schermata dietro il controllo. Per effettuare questa operazione, selezionare il controllo, quindi fare clic sull'icona nell'angolo in alto a destra del frame del controllo.

#### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Tipo</b>	<b>Immagine</b>	Tipo di riempimento. Può essere <b>Image</b> o <b>Color</b> .
<b>ImagePath</b>	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato JPG, GIF o PNG. Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su <b>Aggiungi al pool</b> e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto.  In alternativa, è possibile immettere la posizione di un'immagine sotto forma di percorso completo o indirizzo Web completo nel campo <b>ImagePath</b> .  Disponibile solo se <b>Type</b> è <b>Image</b> .
<b>ImagePosition</b>	<b>Stretch</b>	Posizione e dimensione dell'immagine selezionata. Può essere una delle seguenti opzioni:  <b>Stretch</b> Predefinito. <b>Fill</b> <b>Fit</b> <b>Tile</b> <b>Center</b>  Disponibile solo se <b>Type</b> è <b>Image</b> .
<b>ColorSettings</b>	<b>Sfondo</b> Nero	Disponibile solo se <b>Type</b> è <b>Color</b> .  Specifica il colore di riempimento del controllo. Può essere: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>FromHost</b>: viene usato il colore dello sfondo host.</li><li>• <b>Personalizzato</b>: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.</li></ul>

## InputField

Il controllo InputField fornisce un campo di inserimento di testo nel quale l'utente digita un testo che viene aggiunto in una posizione specifica della schermata.

Per esempio, InputField può essere utilizzato per modernizzare o razionalizzare il layout di una schermata con un numero di campi di inserimento. I controlli InputField possono essere posizionati dove sono più utili. Le informazioni immesse dall'utente vengono poi aggiunte nelle posizioni della schermata nelle aree modificabili tradizionali.



**Nota:** Quando il controllo viene utilizzato in una schermata Plus, nel campo di inserimento viene visualizzato il valore dalla posizione della schermata, alla lunghezza specificata. Tuttavia, se la posizione della schermata è un campo protetto, non è permessa alcuna digitazione nel controllo InputField.

Inoltre, se la lunghezza è 0 (impostazione predefinita), i dati vengono letti fino alla fine del campo della schermata verde al quale il controllo si riferisce, e il numero dei caratteri viene limitato dalla lunghezza della schermata verde.

## Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>IsEnabled</b>	Selezionato	Specifica se il controllo consente o meno l'input dell'utente.
<b>IsNumeric</b>	Deselezionata	Specifica se l'input è numerico e non per tutti i caratteri.
<b>IsPassword</b>	Deselezionata	Quando è selezionata, viene visualizzato un carattere maschera (*) invece dei caratteri digitati.
<b>Length</b>	0	Il numero massimo di caratteri che il campo di input può contenere. Un valore di 0 indica che il numero dei caratteri è limitato dalla lunghezza del campo della schermata verde.
<b>AutoTab</b>	Deselezionata	Quando è selezionata e la lunghezza del testo inserito coincide con quella del campo di inserimento di testo, il cursore si sposta automaticamente nel controllo del campo successivo, come definito dalla proprietà <b>TabOrder</b> .

## Utilizzo del completamento automatico

La funzionalità di completamento automatico tenta di prevedere ciò che si desidera digitare in un campo non protetto in una schermata verde o in un controllo InputField in una sessione Plus. I suggerimenti sono basati sulle voci che sono state precedentemente digitate nel campo o nel controllo.

Quando si inizia a digitare, viene visualizzato un elenco popup che offre una serie di suggerimenti.

A questo punto è possibile eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un suggerimento dall'elenco popup.
- Eliminare un suggerimento selezionando **X** a destra del suggerimento.
- Ignorare tutti i suggerimenti e continuare a digitare.

Per ulteriori informazioni, vedere la guida Rumba+ Desktop.

## Label

Il controllo Label è un controllo di riga singola utilizzato per posizionare un testo statico in una posizione specificata della schermata.

### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>HostText</b>	Selezionato	Se selezionata, il testo host posizionato in ( <b>StartRow</b> , <b>StartColumn</b> ) viene utilizzato come testo etichetta. Se deselezionata, <b>LabelText</b> è disponibile.
<b>LabelText</b>	Label	Se <b>HostText</b> è deselezionata, questo specifica il testo personalizzato da mostrare sull'etichetta.  <b>Nota:</b> È possibile creare una nuova riga o suddividere una riga esistente premendo <b>Alt +Invio</b> .
<b>TranslateText</b>	Deselezionata	Se selezionata, il testo dell'etichetta viene tradotto utilizzando il file della lingua specificato nella finestra <b>Impostazioni progetto</b> .

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>TextLocation</b>	<b>InPlace</b>	<p>La (riga, colonna) in cui il testo etichetta deve essere acquisito sulla schermata. <b>InPlace</b> indica che il testo etichetta deve essere acquisito dalla posizione del controllo per come specificato nella visualizzazione <b>Screen Design</b>, oppure dalla posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione <b>SearchFor</b>.</p> <p>La posizione sulla schermata può essere definita anche dall'utilizzo della finestra <b>Selezionare la posizione della schermata</b>, che viene aperta facendo clic sul pulsante Acceleratore vicino al campo <b>TextLocation</b>.</p>
<b>TextLength</b>	0	Specifica il numero di caratteri nel testo etichetta.
<b>Alignment</b>	Left	<p>Specifica l'allineamento del testo etichetta:</p> <p><b>Left</b> <b>Center</b> <b>Right</b></p>

## Traduzione del testo del controllo Label

È possibile specificare l'opzione per tradurre in un'altra lingua il testo di specifici controlli Label. Per effettuare questa operazione, è necessario creare un file di risorse di traduzione, ossia un file `.csv` contenente stringhe delimitate da punti e virgola. È possibile quindi configurare i controlli Label.

### Configurazione della traduzione del controllo Label

1. Creare un file di risorse di traduzione nel seguente formato:

```
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
<source_language_phrase>; <target_language_phrase>
```

2. Salvare il file in formato `.csv`.

3. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra **Impostazioni progetto**.

4. Selezionare **Traduzione** nel riquadro a sinistra.

5. Fare clic su **Sfoglia** accanto al campo **File di traduzione**.

Viene visualizzata la finestra **Seleziona file di traduzione**.

6. Selezionare il file appropriato e fare clic su **Apri**.



**Nota:** È possibile anche digitare un URI nel campo **File di traduzione**. L'URI può contenere parametri, come le credenziali di accesso. Esempio:

```
https://<user_id>:<password>@www.<domain>.com
```

Dati forniti a discrezione dell'utente. Non si garantisce la sicurezza della transazione.

7. Opzionale: Selezionare **Traduci controlli Label creati**.

8. Fare clic su **OK**.

### Abilitazione della traduzione del controllo Label

1. Selezionare ciascun controllo Label in Screen Designer.

2. Selezionare **TranslateText** nella griglia delle proprietà.

## MultiLine

Il controllo MultiLine è un campo di inserimento di testo con più righe nel quale l'utente digita un testo che viene inserito in una posizione specifica della schermata.

Ad esempio, il controllo MultiLine può essere utilizzato per modernizzare o razionalizzare il layout di una schermata con campi di inserimento contenenti più righe. I controlli possono essere posizionati dove sono più utili. Le informazioni digitate dall'utente vengono poi inserite nelle posizioni della schermata nelle aree modificabili tradizionali.

Quando si digita un testo in un controllo MultiLine, il testo ritorna a capo automaticamente. Per inserire una nuova riga, premere **Alt+Invio**.

Se il controllo viene utilizzato in una sessione Plus, viene visualizzato il valore della posizione della schermata, alla lunghezza specificata. Tuttavia, se la posizione della schermata è un campo protetto, non è permessa alcuna digitazione nel controllo InputField.

### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>IsEnabled</b>	Selezionato	Specifica se il controllo consente o meno l'input dell'utente.
<b>IsNumeric</b>	Deselezionata	Specifica se l'input è numerico e non per tutti i caratteri.
<b>Length</b>	0	Il numero massimo di caratteri che il campo di input può contenere. Un valore di 0 indica che il numero dei caratteri è limitato dalla lunghezza del campo della schermata verde.



**Nota:** La proprietà **IsPassword** non è disponibile per il controllo MultiLine. Se è richiesto il controllo della password, è necessario usare il controllo InputField.

## MessageBox

Il controllo MessageBox è una casella per il messaggio di avviso che può essere configurata con un titolo, un'icona, da uno a tre pulsanti e un messaggio.

I controlli MessageBox possono risultare particolarmente utili se una schermata verde genera un messaggio, pur essendo coperta con un'area di disegno. In questo caso, non è possibile vedere il messaggio. Questo problema viene risolto utilizzando un controllo MessageBox.

### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Titolo</b>	Titolo	Il titolo della casella per il testo del messaggio. Conforme a Collector.
<b>Testo</b>	Messaggio	Il messaggio da visualizzare nella casella per il testo del messaggio. Conforme a Collector.  <b>Nota:</b> È possibile creare una nuova riga o suddividere una riga esistente premendo <b>Alt +Invio</b> .
<b>IconPath</b>	Warning.png	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato JPG, GIF o

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		PNG. Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su <b>Aggiungi al pool</b> e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto.  Vengono forniti quattro file immagine:  Error.png Question.png Warning.png Information.png
<b>Pulsante</b>		
	<b>IsVisible</b> Selezionato Deselezionata Selezionato	Se selezionato, il pulsante viene visualizzato nella casella per il testo del messaggio.
	<b>Caption</b> OK Stringa vuota Annulla	Il testo da visualizzare nella casella per il testo del messaggio. Conforme a Collector.
	<b>Azioni</b> Elenco vuoto	Una o più azioni da eseguire in sequenza dall'alto verso il basso nell'elenco specificato nella finestra di dialogo <b>Azioni</b> .

## RadioButton

Il controllo RadioButton viene utilizzato per aggiungere testo in una posizione specifica della schermata.



**Nota:** Se il controllo viene usato in una sessione Plus e se la posizione della schermata è un campo protetto, il controllo viene disabilitato.

### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>GroupName</b>	Stringa vuota	Il gruppo dei pulsanti di opzione al quale questo pulsante di opzione appartiene.
<b>SelectedState</b>	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specificata della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se la casella di controllo è selezionata.
<b>UnselectedState</b>	Stringa vuota	Il testo da utilizzare nella posizione specificata della schermata e qualsiasi azione specificata da eseguire se il controllo non è selezionato.

## Tab

fornisce un'area della schermata alla quale assegnare altri controlli. È possibile avere più controlli Tab su una schermata, con più voci di scheda all'interno di un controllo Tab.

Per assegnare un controllo ad una voce di scheda, trascinare il controllo nell'appropriata voce della scheda.

Quando viene selezionata un'altra voce di scheda, viene visualizzata insieme ai suoi controlli.

**Notes:**

- Eliminare una voce di scheda significa eliminare tutti i controlli ad essa assegnati.
- Eliminare un controllo Tab significa eliminare tutte le voci di scheda e i controlli ad essa assegnati.

**Proprietà:**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>TabItems</b>	Raccolta vuota	Elenca tutte le voci di scheda e i loro controlli. Tutte le voci di scheda hanno una didascalia.
<b>HeaderWidth</b>	Statico	Specifica la larghezza dei titoli della voce di scheda. <b>Statico</b> imposta una larghezza fissa specificata da <b>HeaderSize</b> . <b>Dinamico</b> imposta una larghezza variabile in accordo con la lunghezza del titolo del testo.
<b>HeaderSize</b>	8	Specifica la larghezza fissa dei titoli della voce di scheda.
<b>ColorSettings</b>	<b>Sfondo</b>	<p>Specifica il colore utilizzato per lo sfondo del controllo. Può essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FromHost</b>: viene usato il colore dello sfondo host.</li> <li>• <b>Personalizzato</b>: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.</li> </ul>

## Table

I dati dei formati del controllo Table da più schermate in una tabella a scorrimento con funzionalità di filtraggio e ordinamento.

Il controllo Table utilizza un controllo predefinito GridCollector come fonte dati. Se c'è già un GridCollector sulla schermata, il controllo Table si collega ad esso automaticamente. Se non ci sono GridCollector sulla schermata, è necessario collegarlo a un GridCollector manualmente utilizzando la proprietà **LinkedGridCollectorName**.

**Proprietà:**

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>LinkedGridCollectorName</b>	<b>GridCollector1</b>	Nome del controllo GridCollector al quale il controllo Table è collegato.
<b>Columns</b>		Serie di colonne.
	<b>Title</b> Nome della colonna GridCollector collegata.	Titolo visibile della colonna.
	<b>IsVisible</b> Selezionato	Se selezionata, la colonna diventa visibile su una schermata Plus.
<b>ColumnAlignment</b>	<b>Left</b>	Allinea il testo della cella. Può essere una delle seguenti opzioni:  <b>Left</b> <b>Center</b> <b>Right</b>
<b>ColumnAliasInGridCollector</b>		Nome della colonna GridCollector dalla quale vengono presi i dati.
<b>ContentSettings</b>	<b>Tipo di dati</b> <b>String</b>	Può essere una delle seguenti opzioni:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Tipo di controllo</b>	<b>None</b>	<p><b>String</b> <b>Number</b> <b>Date</b></p> <p>I controlli riportati di seguito vengono usati per specificare nuovi valori nelle celle della tabella. Può essere una delle seguenti opzioni:</p> <p><b>None</b> <b>TextBox</b> <b>CheckBox</b> <b>RadioButton</b> <b>Calendar</b> <b>Combo</b></p> <p>Per ulteriori impostazioni, fare clic sul tasto acceleratore accanto al controllo selezionato.</p> <p> <b>Notes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>TextBox</b> TextBox specifica una casella di testo standard. Non sono disponibili altre impostazioni.</li> <li>• <b>Combo</b> Il funzionamento del controllo Combo è simile a quello del controllo <b>Chooser</b>.</li> </ul>
<b>IsHeaderVisible</b>	Deselezionata	Se selezionata, la tabella mostra i titoli delle colonne.
<b>IsFilterable</b>	Selezionato	Se selezionata, aggiunge un campo <b>Filter</b> alla tabella. Il valore inserito esclude tutte le righe eccetto quelle con stringhe o un prefisso di stringa che corrisponde al filtraggio testo in una colonna.
<b>IsMoreButtonVisible</b>	Selezionato	Se selezionata, aggiunge un pulsante <b>Esporta</b> alla barra del titolo della tabella. <b>More</b> scorre in basso la schermata finché non trova più dati della tabella.
<b>IsAutoNavigateOnLoad</b>	Selezionato	Se selezionata, il controllo Table attiva il GridCollector per recuperare le pagine seguenti in modo automatico quando il controllo Table viene attivato.
<b>IsExportButtonVisible</b>	Deselezionata	Se selezionata, aggiunge un pulsante <b>Esporta</b> alla barra del titolo della tabella. Ciò consente all'utente di esportare i contenuti della tabella in un file <code>.csv</code> delimitato da virgola per un utilizzo in Microsoft Excel.
<b>DefaultRowCommand</b>	<b>InPlace</b>	<p>Consente di specificare una o più azioni da eseguire quando si fa doppio clic su una riga. Quando vengono create azioni, la seguente sintassi può essere utilizzata per prendere il testo da qualsiasi cella di tabella in una riga sulla quale viene fatto doppio clic:</p> <pre>##ColumnAliasInGridCollector##</pre> <p>Anche la seguente sintassi può essere utilizzata per prendere testo da qualsiasi controllo Collector:</p> <pre>%%GlobalVariableName%%</pre> <p>Se il valore del controllo <b>DefaultRowCommand</b> è impostato su uno dei controlli <b>ClearField</b>,<b>SetCursor</b></p>

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
		<p>o <b>SetText</b>, è possibile impostare il controllo <b>TextInsertionLocation</b> su:</p> <p><b>InPlace</b>: indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione <b>Screen Design</b> o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione SearchFor.</p> <p>o:</p> <p><b>Relative</b>: indica la posizione dell'azione da eseguire relativa alla posizione della riga su cui si è fatto clic nel controllo GridCollector collegato, tenendo presente l'<b>offset</b> (riga, colonna) specificato. Vedere le note di seguito.</p>



#### Notes:

- Se il valore **TextInsertionLocation** è **Relative**, la navigazione in avanti o all'indietro potrebbe essere attivata sulla schermata verde. In tal caso, se la riga di destinazione non si trova più nella posizione prevista, il controllo GridCollector collegato aggiorna i dati per risincronizzare i dati della tabella con i dati raccolti dalla schermata verde.
- I valori dell'**offset** (riga, colonna) vengono aggiunti alla posizione (riga, colonna) del record selezionato all'estrema sinistra, come rappresentato nel controllo GridCollector collegato.

### Modifica dei dati della tabella in modalità Plus

Per riuscire a modificare i dati della tabella, è necessario aggiungere i controlli alla tabella mediante le impostazioni **Tipo di controllo**.

Per modificare i dati in modalità Plus:

1. Utilizzare i controlli della tabella per modificare i dati.
2. Fare clic su **Salva**.

La tabella passa alle pagine contenenti le righe modificate e aggiorna i valori sulla schermata verde. Una volta completati gli aggiornamenti, viene eseguita l'azione GridCollector **SaveCommand**. In tal modo, vengono salvate le modifiche all'applicazione della schermata verde.

## Tooltip

Il controllo Tooltip viene attivato al passaggio del mouse sull'area di schermata occupata da Tooltip.

Esistono due modalità per Tooltip:

**Modalità statica** Il contenuto di Tooltip è una stringa libera. La stringa può includere parametri globali impostati dagli agenti di raccolta.

**Modalità avanzata** Tooltip può leggere il testo da una posizione della schermata e utilizzarlo come testo visualizzato.

#### Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Caption</b>	Stringa vuota	Specifica il testo che viene visualizzato da Tooltip. I dati salvati da controlli Collector possono essere utilizzati.
<b>Advanced</b>	Deselezionata	Se selezionata, attiva la modalità avanzata.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>KeyTextLocation</b>	<b>InPlace</b>	<p>La (riga, colonna) in cui il testo deve essere acquisito dalla schermata. <b>InPlace</b> indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione <b>Screen Design</b> o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione <b>SearchFor</b>.</p> <p>La posizione della schermata può essere definita dall'uso della finestra <b>Selezionare la posizione della schermata</b>, che viene aperta facendo clic sul pulsante Acceleratore vicino al campo <b>KeyTextLocation</b>. Solo modalità avanzata.</p>
<b>TooltipItems</b>		<p>Specifica un elenco di elementi che verranno visualizzati dal controllo Tooltip. Solo modalità avanzata.</p> <p><b>Key:</b> la stringa sulla schermata host sotto cui verrà visualizzata la didascalia Tooltip.</p> <p><b>Caption:</b> il testo da visualizzare nel controllo Tooltip. È possibile utilizzare anche i dati memorizzati mediante i controlli Collector. Premere <b>Alt+Invio</b> per aggiungere una nuova riga.</p>

### Importazione di elementi da un file .csv

Per utilizzare correttamente questa funzione, i contenuti del file .csv devono essere nel seguente formato:

<KEY><DEL><TIP>

dove:

Questo...	Indica questo...
<KEY>	Chiave che rappresenta testo di emulazione su schermata.
<DEL>	Delimitatore (;). Questo è l'unico delimitatore supportato.
<TIP>	Testo descrizione di comando.

Esempio:

```
#Tool Tip values
TSO;TSO log on
Password;Enter your password
Application required;Enter your CICS application name
Userid;Enter your user ID
```

Per importare un file .csv:

1. Fare clic sul pulsante Acceleratore vicino a **TooltipItems** nella griglia delle proprietà.
2. Nella finestra di dialogo **TooltipItems**, fare clic sull'icona **Importa**.
3. Selezionare il file .csv.
4. Fare clic su **OK**.

## WebFrame

WebFrame è un controllo che può essere visualizzato come icona o come finestra incorporata sulla schermata. Un'icona di un piccolo globo può essere impostata per aprire una mappa in base all'indirizzo postale visualizzato nel campo della schermata host. In una finestra incorporata viene visualizzato il contenuto in uno specifico indirizzo web quando arriva la schermata.

## Proprietà:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Modalità</b>	<b>Popup</b>	Specifica se WebFrame viene visualizzato come icona ( <b>Popup</b> ) o come finestra incorporata ( <b>Incorporata</b> ).
<b>ImagePath</b>	Stringa vuota	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la cartella pool di immagini del progetto, in cui è possibile selezionare un file immagine in formato JPG, GIF o PNG. Per selezionare un'immagine diversa, fare clic su <b>Aggiungi al pool</b> e sfogliare per cercare l'immagine da utilizzare. Il file immagine viene quindi copiato nel pool di immagini e salvato nel progetto.  In alternativa, è possibile immettere la posizione di un'immagine sotto forma di percorso completo o indirizzo Web completo nel campo <b>ImagePath</b> .  Disponibile solo se la <b>modalità</b> è impostata su <b>Popup</b> .
<b>URLSource</b>	Stringa vuota	Qualsiasi indirizzo Web valido. I dati memorizzati mediante i controlli Collector possono essere utilizzati per specificare la destinazione.
<b>Width</b>	500	Larghezza della finestra in pixel.
<b>Height</b>	500	Altezza della finestra in pixel.

## Proprietà condivise

Ognuna delle seguenti proprietà può essere utilizzata da più di un tipo di controllo:

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Nome</b>		Specifica un nome personalizzato per il controllo.   <b>Nota:</b> Se una regola crea più di un controllo dello stesso tipo nella stessa schermata, la seguente convenzione di denominazione viene utilizzata:  <name>, <name>_1, ... <name>_<name>
<b>Caption</b>	Nome del controllo	Il testo da visualizzare nel controllo. È possibile applicare al testo il grassetto, il corsivo o il sottolineato nella sessione <b>Style</b> della griglia delle proprietà.
<b>IsVisible</b>	Selezionato	Se selezionato, il controllo diventa visibile su una schermata Plus.
<b>Tooltip</b>	Stringa vuota	Il testo della descrizione comando viene mostrata al passaggio del mouse. Se vuoto, non verrà visualizzata nessuna descrizione comando.
<b>TextInsertionLocation</b>	<b>InPlace</b>	La (riga, colonna) nella quale viene inserito un testo sulla schermata.  <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>InPlace</b> indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione <b>Screen Design</b> o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione <b>SearchFor</b>.</li><li>• <b>Nessuna</b> indica che il controllo non ha una posizione specifica sulla schermata verde e che la sua funzione è indipendente dalla schermata verde.</li></ul> La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra <b>Selezionare la posizione della</b>

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>BoundVariable</b>		<b>schermata</b> accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo <b>TextInsertionLocation</b> .  Un'origine dati che i controlli possono utilizzare per leggere o scrivere in modo che possano interagire tra loro.
<b>ControlTarget</b>	<b>MainArea</b>	La destinazione del controllo è l'area specificata nel tema attualmente selezionato, in cui il controllo viene posizionato. <b>MainArea</b> è l'area occupata dalla schermata verde.
<b>Style</b>	Stringa vuota	Lo stile definisce l'aspetto di un controllo. I suoi possibili valori vengono visualizzati nell'elenco degli elementi presi dal tema correntemente selezionato. Se non viene specificato, viene utilizzato lo stile predefinito.
<b>ColorSettings</b>	<b>Sfondo</b>	Specifica il colore utilizzato per lo sfondo del controllo. Può essere: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FromStyle</b>: il colore viene ripreso dal colore definito nello stile del tema.</li> <li>• <b>FromHost</b>: viene usato il colore dello sfondo host.</li> <li>• <b>Personalizzato</b>: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.</li> </ul>
	<b>Primo piano</b>	Il colore usato per il primo piano del controllo. Può essere: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FromStyle</b>: il colore viene ripreso dal colore definito nello stile del tema.</li> <li>• <b>FromHost</b>: viene usato il colore del primo piano host.</li> <li>• <b>Personalizzato</b>: è possibile selezionare un colore dalla tavolozza dei colori.</li> </ul>
<b>FontSettings</b>		Specifica il carattere del testo usato: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grassetto, Corsivo e Sottolineato</b> per i controlli <b>CheckBox, Label, RadioButton</b> e <b>Tooltip</b>.</li> <li>• <b>Grassetto e Corsivo</b> per il controllo <b>Button</b>.</li> </ul>
<b>RowOffset</b>	0	Offset verticale relativo alla riga in cui l'indicatore logico è posizionato. Gli indicatori logici vengono definiti dalla condizione SearchFor. Un valore positivo o negativo definisce la posizione della schermata come il numero di righe in basso o in alto rispetto all'indicatore logico.  Un valore di offset non corretto può incidere negativamente sulla posizione del controllo.
<b>ColumnOffset</b>	0	Offset orizzontale relativo alla colonna nella quale è posizionato l'indicatore logico. Gli indicatori logici vengono definiti dalla condizione SearchFor. Un valore positivo o negativo definisce la posizione sulla schermata come il numero di colonne dalla destra alla sinistra dell'indicatore logico.  Un valore di offset non corretto può incidere negativamente sulla posizione del controllo.
<b>RowSpan</b>	0	Se è diverso da zero, ignora l'altezza di un indicatore logico definito dalla condizione SearchFor.

Nome	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>ColumnSpan</b>	0	Se è diverso da zero, ignora la larghezza di un indicatore logico definito dalla condizione <b>SearchFor</b> .
<b>ZOrder</b>	Il valore <b>ZOrder</b> più alto tra tutti i controlli nella schermata corrente nella pagina <b>Screen Design</b> eccetto <b>Topmost + 1</b>	Specifica l'ordine di sovrapposizione di due o più controlli. I controlli con i valori <b>ZOrder</b> più alti vengono visualizzati in cima all'elenco o quasi in primo piano.
<b>TabOrder</b>	Predefinito	Specifica l'ordine di spostamento del cursore alla pressione del tasto <b>Tab</b> . L'ordine di tabulazione viene visualizzato selezionando <b>TabOrder</b> nella barra degli strumenti di <b>Screen Designer</b> .

## Azioni

Le azioni vengono eseguite nell'ordine in cui sono aggiunte nella finestra di dialogo **Azioni**.

Azione	Descrizione	Valori
<b>ClearField</b>	Cancella il contenuto di un campo specificato in una posizione specificata della schermata.	<p><b>FieldLocation</b> La (riga, colonna) nella quale viene inserito un testo sulla schermata. <b>InPlace</b> indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione <b>Screen Design</b> o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione <b>SearchFor</b>.</p> <p>La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra <b>Selezionare la posizione della schermata</b> accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo <b>FieldLocation</b>.</p>
<b>Email</b>	Invia un'e-mail all'indirizzo specificato.	<b>ActionTarget</b> Indirizzo e-mail del destinatario.
<b>EmulationCommand</b>	Esegue un comando di emulazione specificato.	<b>EmulationCommand</b> I valori possibili sono indicati in un elenco.
<b>RunApplication</b>	Avvia un'applicazione specificata sul computer dell'utente.	<p><b>ActionTarget</b></p> <p>Linea di comando per l'esecuzione. Esempio:  C:\Program Files (x86)\Skype\Phone\Skype.exe</p> <p><b>AdditionalArguments</b></p> <p>Argomenti dell'applicazione. Esempio:  /callto:+555555</p> <p>I dati salvati dai controlli <b>Collector</b> possono essere utilizzati per specificare parametri per <b>ActionTarget</b> e per <b>AdditionalArguments</b>. <b>AdditionalArguments</b>.</p>
<b>RunMacro</b>	Esegue una macro specifica.	<b>ActionTarget</b> Percorso completo del file macro da eseguire o percorso relativo alla

Azione	Descrizione	Valori
<b>RunScript</b>	Esegue uno script specifico.	<p>cartella delle macro. I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare gli argomenti.</p> <p><b>ActionTarget</b> Percorso completo dello script da eseguire o percorso relativo alla cartella degli script. I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare gli argomenti.</p>
<b>SetCursor</b>	Posiziona il cursore nella posizione specificata della schermata.	<p><b>CursorLocation</b> La (riga, colonna) in cui il testo deve essere acquisito sulla schermata. <b>InPlace</b> indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione <b>Screen Design</b> o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione <b>SearchFor</b>.</p> <p>La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra <b>Selezionare la posizione della schermata</b> accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo <b>CursorLocation</b>.</p>
<b>SetText</b>	<p>Inserisce il testo nella posizione specificata dello schermo di un campo non protetto.</p> <p>Se la posizione specificata non è in alcun campo non protetto, non viene eseguita alcuna azione.</p>	<p><b>TextInsertionLocation</b> La (riga, colonna) nella quale viene inserito un testo sulla schermata. <b>InPlace</b> indica la posizione del controllo come specificato nella visualizzazione <b>Screen Design</b> o la posizione dell'indicatore logico definita dalla condizione <b>SearchFor</b>.</p> <p>La posizione della schermata può essere definita anche utilizzando la finestra <b>Selezionare la posizione della schermata</b> accessibile facendo clic sul pulsante accanto al campo <b>TextInsertionLocation</b>.</p> <p><b>ActionTarget</b> Il testo da inserire.</p>
<b>SetValueToAVariable</b>	Crea una variabile globale e ne imposta il valore. Se la variabile globale esiste già, il suo valore viene ripristinato.	<p><b>GlobalVariableName</b> Nome della variabile globale.</p> <p><b>Contenuto</b> Valore della variabile globale.</p> <p>Le espressioni che contengono valori di variabili globali già esistenti verranno utilizzate nella forma %  %&lt;other_variable_name&gt;  %%.</p>

Azione	Descrizione	Valori
<b>WebSite</b>	Esegue il browser predefinito dell'utente per navigare su un sito Web specifico.	<b>ActionTarget</b> Indirizzo del sito Web. I dati salvati dai controlli Collector possono essere utilizzati per specificare gli argomenti.

## Menu di scelta rapida del controllo

Quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su un controllo, viene visualizzato un menu di scelta rapida con le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
<b>Converti in regola</b>	Converte un controllo statico nella visualizzazione Screen Design in un controllo dinamico gestito da Rule Manager.
<b>Taglia</b>	Taglia un controllo negli appunti Screen Designer.
<b>Copia</b>	Copia un controllo negli appunti di Screen Designer.
<b>Incolla</b>	Incolla un controllo dagli appunti di Screen Designer nella schermata corrente visualizzata nell'area di lavoro della visualizzazione Screen Design.
<b>Elimina</b>	Elimina un controllo.
<b>Disattiva/Attiva</b>	<p>Disattiva un controllo in modo che rimanga nel progetto, ma non venga utilizzato nella schermata di personalizzazione. Un punto esclamativo viene visualizzato in alto a destra del controllo per indicare che è disattivato. Per attivare un controllo, fare clic con il pulsante destro del mouse sul controllo e selezionare <b>Attiva</b> dal menu a comparsa.</p> <p>È possibile ancora modificare i controlli disattivati ma non verranno utilizzati su una schermata personalizzata finché non verranno attivati.</p> <p>Se si copia un controllo disattivato o lo si converte in una regola, il controllo resterà disattivato.</p>
<b>Porta in secondo piano</b>	Se due o più controlli si sovrappongono, questa opzione manda il controllo selezionato in secondo piano rispetto alla pila dei controlli.
<b>Porta in primo piano</b>	Se due o più controlli si sovrappongono, questa opzione manda il controllo selezionato in primo piano rispetto alla pila dei controlli.

# Procedure dettagliate

Questa sezione contiene ulteriori informazioni su Screen Designer, sui controlli e sulle regole.

## Utilizzo dei temi

Un tema definisce il layout della schermata e l'aspetto di ogni controllo su tutte le schermate in un progetto di personalizzazione.

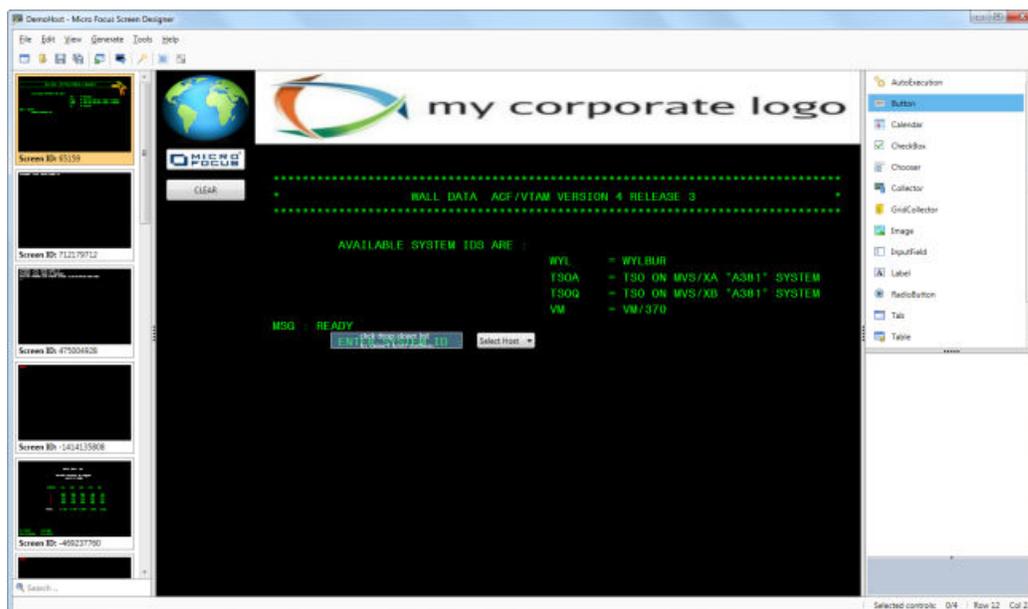
Il layout della schermata ha una zona principale rettangolare al centro, che può essere circondata da aree rettangolari (margini). I margini vengono definiti dal tema utilizzato.

L'area principale di una schermata può contenere qualsiasi tipo di controllo. Tuttavia, i margini possono contenere solo pulsanti o immagini.



**Nota:** Per aggiungere i pulsanti ai margini di un tema, trascinare l'icona del controllo dalla griglia delle proprietà nella visualizzazione **Screen Design**. Per aggiungere le immagini ai margini di un tema, utilizzare l'Editor temi.

Nell'esempio seguente, sono state aggiunte due immagini al tema della proprietà utilizzando l'Editor temi. I due pulsanti al margine sinistro sono stati aggiunti dalla griglia delle proprietà nella visualizzazione **Screen Design**:



**Importante:** se si modifica un tema, i margini del tema precedente scompaiono, insieme ai relativi contenuti. Pertanto, si consiglia vivamente di scegliere un tema nelle prime fasi del progetto di personalizzazione.

In Screen Designer, sono inclusi alcuni temi. Inoltre, è possibile usare l'Editor temi per progettare il proprio tema.

## Selezione di un tema

### 1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Tem**i nel riquadro a sinistra.
3. Fare clic su **Modifica** nel riquadro a destra. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Scegli tema**.
4. Selezionare un'anteprima del tema da utilizzare dal riquadro a sinistra.
5. Fare clic su **OK**.
6. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.  
Il tema verrà applicato a tutte le schermate del progetto.

## Creazione di un nuovo tema Windows

1. Selezionare **Strumenti > Editor temi**.  
Viene visualizzata la finestra **Editor temi**.
2. Selezionare **File > Nuovo**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea tema**.
3. Inserire un nome appropriato per il tema nel campo **Nome tema**.
4. Fare clic su **OK**.  
Viene visualizzata la schermata di design Editor temi.
5. Selezionare un design dal riquadro **Layout**.  
Il layout viene visualizzato nel riquadro centrale.
6. Nel riquadro **Interfacce**, selezionare **BaseWindowsSkin** dall'elenco a discesa.  
 **Nota:** Se si seleziona un tema Windows, non è possibile modificare l'interfaccia di un controllo.
7. Nel riquadro centrale, selezionare un colore dall'elenco **Sfondo anteprima tema** per visualizzare un colore di sfondo per il tema.  
 **Nota:** Questo permette di visualizzare solo un'anteprima del colore. Per utilizzare un colore specifico, è necessario modificare il colore di sfondo nella visualizzazione emulatore.
8. Per aggiungere uno sfondo o un'immagine in un riquadro del tema, selezionare il riquadro, quindi selezionare il colore o l'immagine dall'elenco **Sfondo** o **Immagine** in base alle esigenze.
9. Una volta terminato, selezionare **File > Chiudi**.  
La schermata di design verrà chiusa.
10. Nella finestra **Editor temi**, selezionare **File > Esci**.

## Creazione di un tema della schermata verde

1. Selezionare **Strumenti > Editor temi**.  
Viene visualizzata la finestra **Editor temi**.
2. Selezionare **File > Nuovo**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea tema**.
3. Inserire un nome appropriato per il tema nel campo **Nome tema**.
4. Fare clic su **OK**.  
Viene visualizzata la schermata di design Editor temi.
5. Selezionare un design dal riquadro **Layout**.  
Il layout viene visualizzato nel riquadro centrale.
6. Nel riquadro **Interfacce**, selezionare **BaseGreenScreenSkin** dall'elenco a discesa.
7. Opzionale: Selezionare un colore dall'elenco a discesa **Colore di base**.  
Ciò determina il colore base di primo piano utilizzato nel tema.

8. Nel riquadro centrale, selezionare un colore dall'elenco **Sfondo anteprima tema** per visualizzare un colore di sfondo per il tema.



**Nota:** Questo permette di visualizzare solo un'anteprima del colore. Per utilizzare un colore specifico, è necessario modificare il colore di sfondo nella visualizzazione emulatore.

9. Per aggiungere uno sfondo o un'immagine in un riquadro del tema, selezionare il riquadro, quindi selezionare il colore o l'immagine dall'elenco **Sfondo** o **Immagine** in base alle esigenze.

10. Una volta terminato, selezionare **File > Chiudi**.

La schermata di design verrà chiusa.

11. Nella finestra **Editor temi**, selezionare **File > Esci**.

## Ricerca delle schermate della cronologia

È possibile cercare le schermate delle miniature nel pannello cronologia per le stringhe di testo che vengono visualizzate su una schermata o come parte dell'ID di una schermata.

Nella parte inferiore del pannello cronologia, digitare una stringa di ricerca nel campo di ricerca. Le miniature sono filtrate, pertanto rimangono solo le schermate che contengono la stringa di ricerca.

## Creazione di schermate moderne con un'area di disegno della schermata

Le schermate moderne spesso richiedono più spazio del layout della schermata in verde fisso. È possibile rimuovere la schermata fissa definita dal terminale. Per effettuare questa operazione, definire le impostazioni per un'area di disegno della schermata, quindi aggiungere controlli nello stesso modo che su una schermata verde.

Oltre alle dimensioni delle schermate personalizzate, l'area di disegno della schermata supporta i tipi di schermata seguenti:

- Modello 2 (24x80)
- Modello 3 (32x80)
- Modello 5 (27x132)

Un altro vantaggio derivante dall'utilizzo di un'area di disegno della schermata consiste nella possibilità di posizionare un'area di disegno più grande su una schermata verde più piccola per ottimizzare lo spazio sulla schermata.

## Definizione delle impostazioni dell'area di disegno predefinita

Per definire le impostazioni predefinite per l'area di disegno della schermata, utilizzare la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.



**Nota:** È possibile specificare diverse impostazioni per una schermata selezionata selezionando **Strumenti > Area di disegno della schermata**.

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Area di disegno della schermata** nel riquadro sinistro.

Le impostazioni dell'area di disegno della schermata vengono visualizzate nel riquadro destro.

3. Specificare le impostazioni desiderate:

Impostazione	Descrizione
<b>Dimensioni dell'area di disegno</b>	 <b>Nota:</b> Le dimensioni dell'area di disegno non possono essere più piccole delle dimensioni della schermata verde selezionata.
<b>Numero di righe</b>	Specifica il numero di righe per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di righe sulla schermata verde.
<b>Numero di colonne</b>	Specifica il numero di colonne per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di colonne sulla schermata verde.
<b>Dimensioni del carattere dell'area di disegno</b>	Definisce le dimensioni del carattere. Il valore predefinito è 26 pt.
<b>Dimensioni fisse del carattere</b>	Se selezionata, le dimensioni del carattere non vengono modificate se la finestra viene ridimensionata.
<b>Sfondo area di disegno</b>	
<b>Colore</b>	Definisce il colore di sfondo. Il colore predefinito è bianco. Può essere utilizzato con <b>Immagine</b> .
<b>Immagine</b>	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la finestra di dialogo <b>Scegli immagine</b> per selezionare un'immagine per lo sfondo. Può essere utilizzato con <b>Colore</b> .
<b>Layout immagine</b>	Selezionare un'opzione tra:  <div style="text-align: center;"> <b>Estendi</b>  <b>Riempi</b>  <b>Adatta</b>  <b>Affianca</b>  <b>Allinea al centro</b> </div>
<b>Applica impostazioni automaticamente a ogni nuova schermata di cronologia</b>	Se selezionata, un'area di disegno della schermata con le impostazioni predefinite viene automaticamente applicata ad ogni nuova schermata di cronologia importata.   <b>Nota:</b> Questa impostazione nasconde tutti i campi di schermata verde. Pertanto si raccomanda di utilizzare <b>Genera automaticamente controlli</b> per utilizzare questa impostazione.

## Definizione delle impostazioni per una schermata selezionata

1. Selezionare una schermata dal riquadro della cronologia.
2. Selezionare **Strumenti > Area di disegno della schermata**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Area di disegno della schermata**.

 **Nota:** È anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla schermata nell'area di lavoro e selezionare **Area di disegno della schermata > Impostazioni**

3. Specificare le impostazioni desiderate:

Impostazione	Descrizione
<b>Dimensioni dell'area di disegno</b>	 <b>Nota:</b> Le dimensioni dell'area di disegno non possono essere più piccole delle dimensioni della schermata verde selezionata.
<b>Numero di righe</b>	Specifica il numero di righe per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di righe sulla schermata verde.

Impostazione	Descrizione
<b>Numero di colonne</b>	Specifica il numero di colonne per la nuova schermata. Il numero predefinito corrisponde al numero di colonne sulla schermata verde.
<b>Dimensioni del carattere dell'area di disegno</b>	Definisce le dimensioni del carattere. Il valore predefinito è 26 pt.
<b>Dimensioni fisse del carattere</b>	Se selezionata, le dimensioni del carattere non vengono modificate se la finestra viene ridimensionata.
<b>Sfondo area di disegno</b>	
<b>Colore</b>	Definisce il colore di sfondo. Il colore predefinito è bianco. Può essere utilizzato con <b>Immagine</b> .
<b>Immagine</b>	Fare clic sul pulsante acceleratore per aprire la finestra di dialogo <b>Scegli immagine</b> per selezionare un'immagine per lo sfondo. Può essere utilizzato con <b>Colore</b> .
<b>Layout immagine</b>	Selezionare un'opzione tra: <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Estendi</b></li> <li><b>Riempi</b></li> <li><b>Adatta</b></li> <li><b>Affianca</b></li> <li><b>Allinea al centro</b></li> </ul>

4. Fare clic su **OK**.



**Nota:** Per sostituire le impostazioni predefinite dell'area di disegno della schermata con le impostazioni appena definite, fare clic su **Imposta come predefinito**.

## Copiare e incollare un'area di disegno della schermata

Se una schermata ha già un'area di disegno, è possibile copiare la schermata e le sue impostazioni, quindi applicarle a un'altra schermata. Per eseguire questa operazione:

1. Selezionare una schermata dal riquadro della cronologia.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'area di lavoro e selezionare **Copia area di disegno** dal menu a comparsa.
3. Selezionare un'altra schermata dal riquadro della cronologia.
4. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'area di lavoro e selezionare **Incolla area di disegno** dal menu a comparsa.

L'area di disegno della schermata copiata e le sue impostazioni vengono applicate alla schermata.

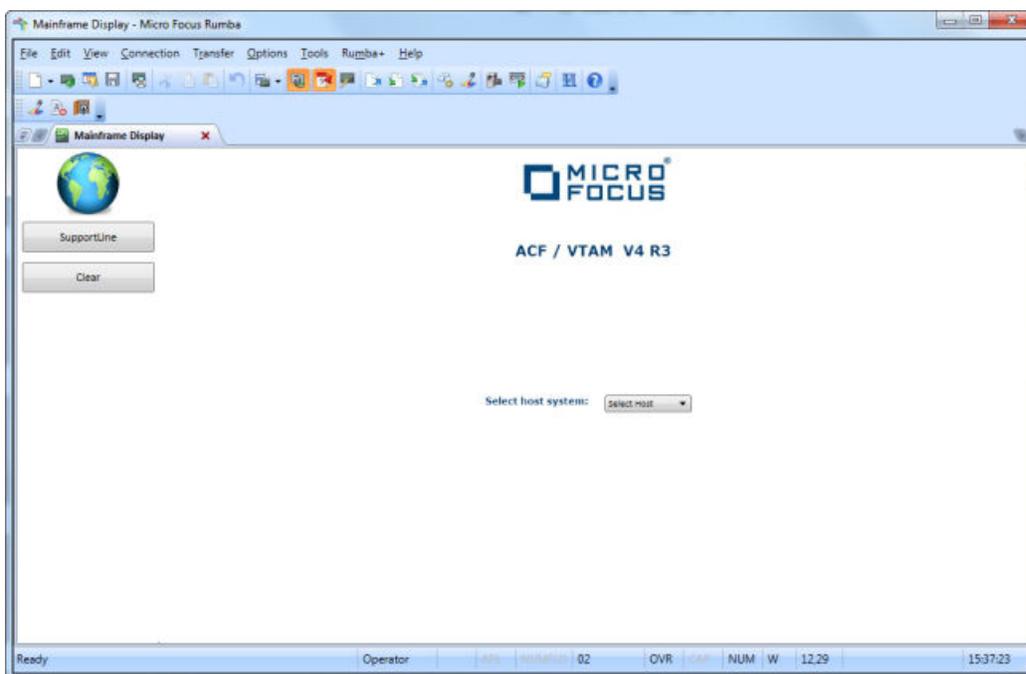
## Rimozione di un'area di disegno della schermata

Per rimuovere un'area di disegno della schermata da una schermata verde, fare clic con il pulsante destro del mouse nell'area di lavoro, quindi selezionare **Rimuovi area di disegno** dal menu a comparsa. Questa operazione non influisce sui controlli aggiunti al progetto Plus.

## Esempio

Nella sezione [Aggiunta di controlli](#), sono stati aggiunti i controlli alle schermate dal Demo Host per conferire un aspetto più moderno. In questo esempio, viene descritto come rendere le schermate ancora più moderne.

Tramite un'area di disegno della schermata, è possibile conferire alla schermata iniziale un aspetto lineare e moderno:

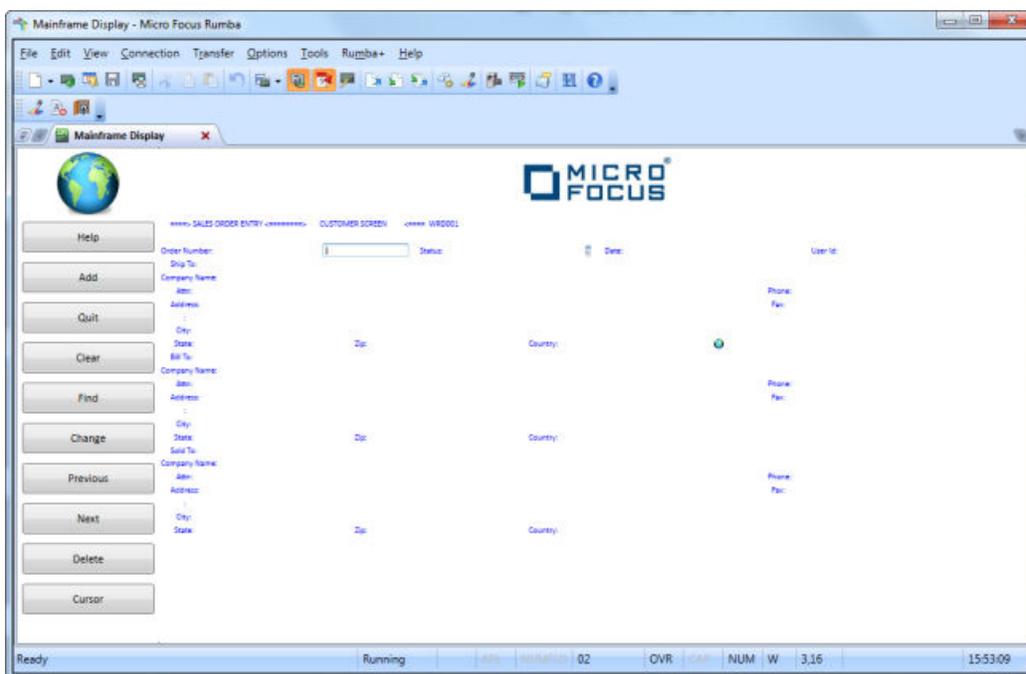


Notare che, tramite la finestra [Editor temi](#), è possibile aggiungere un logo e un banner in alto.

Selezionando il sistema host, si accede alla stessa schermata di prima, ma con un aspetto più nuovo:



Facendo clic su **Order Entry**, si accede alla schermata SALES ORDER ENTRY - CUSTOMER:



Notare che, tramite i *controlli generati automaticamente*, si sostituisce completamente la schermata verde originale.

## Identificazione delle schermate

### Informazioni sull'identificativo della schermata

Screen Designer supporta le seguenti modalità di identificazione delle schermate:

**Predefinito** Un identificativo calcolato dai dati del campo di una schermata. Utilizzato per impostazione predefinita.

Per personalizzare le schermate, è necessario assegnare un ID schermata ad ogni schermata. Purtroppo, questo ID schermata predefinito potrebbe non essere sufficiente. Ciò si verifica quando diverse schermate, che dovrebbero essere distinte l'una dall'altra, hanno lo stesso ID schermata. Si può anche verificare quando diversi schermi, che devono essere affrontate come lo stesso, avere diverse ID di schermo.

**Basato su selezione** Un identificativo basato sui contenuti di una o più selezioni di schermata. Quando l'ID schermata predefinito non è sufficiente, è possibile selezionare i contenuti di una posizione della schermata in modo che funga da ID schermata. Se si effettua più di una selezione, il contenuto di ciascuna selezione viene unito per formare l'ID schermata. Ogni selezione è limitata all'altezza di una riga sulla schermata.

 **Nota:** Prima di iniziare a personalizzare le schermate del progetto, è necessario scegliere il tipo di ID schermata predefinito o un tipo di ID schermata basato su selezione. Non è possibile modificare il tipo di ID schermata una volta iniziata la personalizzazione di una schermata.

**Identificazione di schermo personalizzato** Per ogni schermata registrata durante la sessione è possibile definire un algoritmo identificativo personalizzato. Per l'identificativo di schermata personalizzata, definire un gruppo di aree selezionate su una schermata e specificare un nome per loro. In questo modo vengono definiti i dati della schermata per distinguerla da altre schermate del progetto. Il nome dell'identificativo personalizzato viene assegnato

come ID schermata per ogni schermata del progetto che ha esattamente gli stessi dati in esattamente le stesse aree selezionate come identificativo personalizzato.

È possibile scegliere un identificativo di schermata basato su selezione, un identificativo di schermata personalizzato, o una combinazione di entrambi. In questo modo, è possibile distinguere tra schermate che altrimenti avrebbero lo stesso ID o identificare schermate simili che altrimenti avrebbero diversi ID.

## Definizione dell'identificativo di schermata basato su selezione

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra **Impostazioni progetto**.

2. Sulla pagina **ID schermata**, fare clic su **Seleziona** vicino a **Basato sulla selezione**.

Viene visualizzata la finestra **Selezione**.

3. Selezionare un'anteprima di schermata nel riquadro a sinistra.

4. Nell'area di lavoro, selezionare una porzione di testo sulla schermata disegnando un bordo rettangolare all'interno di una riga di schermata singola con il mouse.

Il testo selezionato viene aggiunto come ID a qualsiasi schermata del progetto che ha lo stesso testo nella stessa posizione.

5. Opzionale: È anche possibile aggiungere altre selezioni di schermate per formare l'ID schermata. Il testo in ogni posizione della schermata selezionata viene unito per formare l'ID schermata.

6. Fare clic su **OK**.

7. Fare clic su **OK** nella finestra **Impostazioni progetto**.

### Rimozione di una selezione

Per rimuovere una selezione, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione **Rimuovi questa selezione** dal menu a comparsa.

## Definizione dell'identificativo della schermata personalizzata

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra **Impostazioni progetto**.

2. Sulla pagina **ID schermata**, fare clic su **Gestisci identificativo schermata**.

Viene visualizzata la finestra **Gestisci identificativo schermata**.

3. Selezionare un'anteprima dal riquadro a sinistra.

4. Fare clic su **Aggiungi identificativo personalizzato** nel riquadro a destra.

5. Selezionare le aree di testo sulla schermata disegnando bordi rettangolari all'interno delle righe di una singola schermata con il mouse.

Il riquadro della cronologia a sinistra viene filtrato per mostrare soltanto le schermate che hanno alcune aree di testo nella stessa posizione selezionata dall'utente.

6. Scrivere un nome nel campo **Nome**.

7. Opzionale: Selezionare **Usa con ID base**. L'ID base risulta dal tipo di ID schermata scelto prima dell'avvio della personalizzazione delle schermate. Quando questa opzione è selezionata, l'ID base viene utilizzato come forma aggiuntiva di identificativo della schermata.

Il nome specificato viene utilizzato come ID schermata personalizzato per ogni schermata del progetto che:

- Abbia le stesse aree di testo nelle stesse posizioni selezionate.
- Abbia lo stesso ID base (se **Usa con ID base** è selezionato).



**Nota:** L'ID base viene visualizzato nella parte superiore di ogni anteprima nel riquadro a sinistra, mentre l'ID schermata viene visualizzato nella parte inferiore di ogni anteprima.

8. Fare clic su **OK**.



**Nota:** Effettuare soltanto un identificativo personalizzato della schermata prima di fare clic su **OK**.

9. Fare clic su **OK** nella finestra **Impostazioni progetto**.

#### Rimozione dell'identificativo di schermata personalizzata:

Per rimuovere una selezione, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione **Rimuovi questa selezione** dal menu a comparsa.



#### Notes:

- Non è possibile definire lo stesso ID schermata personalizzato per due schermate differenti se una o entrambe sono personalizzate.
- Una schermata non può avere più di un ID schermata personalizzata. Non è possibile specificare un ID schermata personalizzata se la schermata ne ha già uno.
- Una *ambiguità di ID schermata* verrà causata se si tenta di importare un altro progetto dove almeno una schermata è adatta all'ID personalizzato del progetto base, ma quella schermata ha già un ID schermata personalizzata. La schermata interessata verrà contrassegnata con ambiguità di ID schermata nella visualizzazione Screen Design.
- Non è possibile importare un altro progetto con una schermata con ambiguità di ID schermata. Il progetto deve essere rivisto al fine di risolvere il problema.

## Gestione dei controlli

### Generazione automatica dei controlli

In alcuni casi, è possibile ricreare l'intera schermata. È possibile effettuare questa operazione generando i controlli Label ed InputField in modo automatico per tutti i campi protetti e non protetti su una schermata verde. Per eseguire questa operazione:

1. Selezionare **Strumenti > Impostazioni progetto**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni progetto**.

2. Fare clic su **Genera automaticamente controlli** nel riquadro a sinistra.

3. Specificare le impostazioni desiderate:

Selezionare...	Per eseguire questa operazione...
<b>Genera controlli Label</b>	Se selezionata, vengono creati i controlli Label per ogni campo protetto sullo schermo.
<b>Escludi controlli Label creati dai campi vuoti</b>	Se selezionata, esclude i controlli di etichetta creati da campi protetti che non contengono testo. Disponibile solo se viene selezionata l'opzione <b>Genera controlli Label</b> .
<b>Genera controlli InputField</b>	Se selezionata, vengono creati i controlli Input per ogni campo non protetto sullo schermo.
<b>Genera automaticamente controlli su tutte le nuove schermate di cronologia</b>	Se selezionata, vengono generati automaticamente i controlli Label e InputField su tutte le schermate di

Selezionare...	Per eseguire questa operazione...
	cronologia recentemente importate. Deselezionata per impostazione predefinita.

4. Fare clic su **OK**.
5. Per generare automaticamente i controlli sulla schermata corrente, selezionare **Strumenti > Genera automaticamente controlli**.

## Modifica del livello di opacità

È possibile utilizzare il dispositivo di scorrimento sulla barra degli strumenti per modificare l'opacità di tutti i controlli su una schermata passando dall'opacità totale a un'opacità del 20%.

Facendo clic sull'icona **Livello di opacità** appare il dispositivo di scorrimento dell'opacità che attiva/disattiva l'opacità.

## Selezione di più controlli

È possibile selezionare più di un controllo in qualsiasi momento per effettuare la stessa operazione una volta nei controlli selezionati, anziché una volta per ogni singolo controllo.

È possibile selezionare controlli in uno dei seguenti modi:

- Utilizzare il mouse per tracciare un'area di schermata contenente i controlli che si desidera selezionare.
- Premere **Ctrl+A** per selezionare tutti i controlli sulla schermata.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sullo sfondo della schermata e selezionare **Seleziona tutto**.
- Utilizzare **Ctrl+Clic** per attivare/disattivare la selezione di una schermata.

È possibile eseguire le seguenti azioni nei controlli selezionati:

- Sposta (utilizzando il mouse o i tasti di direzione)
- Elimina
- Taglia
- Copia
- Incolla
- Duplica



**Nota:** Non è possibile selezionare i controlli Gestione regole come parte di una selezione multipla.

## Utilizzo dei controlli di regole

I controlli di regole sono controlli creati utilizzando Gestione regole.

### Informazioni sui controlli di regole

Quando si creano i controlli di regole, appaiono anche nella vista **Screen Design**. Per impostazione predefinita, questa funzionalità è attivata. È possibile mostrare o nascondere i controlli di regole selezionando **Visualizza > controlli di regole**.

I controlli di regole sono progettati per essere utilizzati su più schermate. Essi sono quindi visibili nella visualizzazione **Screen Design** in uno stile diverso dai controlli su un'unica schermata, così si possono facilmente distinguere tra di loro.

È possibile modificare i controlli di regole nella visualizzazione **Screen Design** come in Gestione Regole. Tuttavia, non è possibile ridimensionare, spostare, eliminare, copiare o duplicare questi controlli, come indicato dal lucchetto nell'angolo in alto a destra del controllo.

## Modifica dei controlli di regole

Come per il controllo per un'unica schermata, è possibile modificare le proprietà del controllo utilizzando la griglia delle proprietà.

1. Per modificare un controllo di regola nella visualizzazione **Screen Design**, fare clic con il pulsante destro del mouse sul controllo e selezionare **Modifica regola** dal menu a comparsa.

La regola viene aperta in Creazione guidata delle regole.



**Nota:** Quando si modifica un controllo di regola, esso influenza tutti i controlli creati nella regola d'origine.

2. Per visualizzare un controllo di regola, fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Mostra regola** dal menu a comparsa.

La regola viene aperta nella finestra Gestione regole.

## Modificare dei dati della tabella in modalità Plus

È possibile modificare i dati della tabella in modalità Plus utilizzando i controlli configurati in precedenza in Plus.

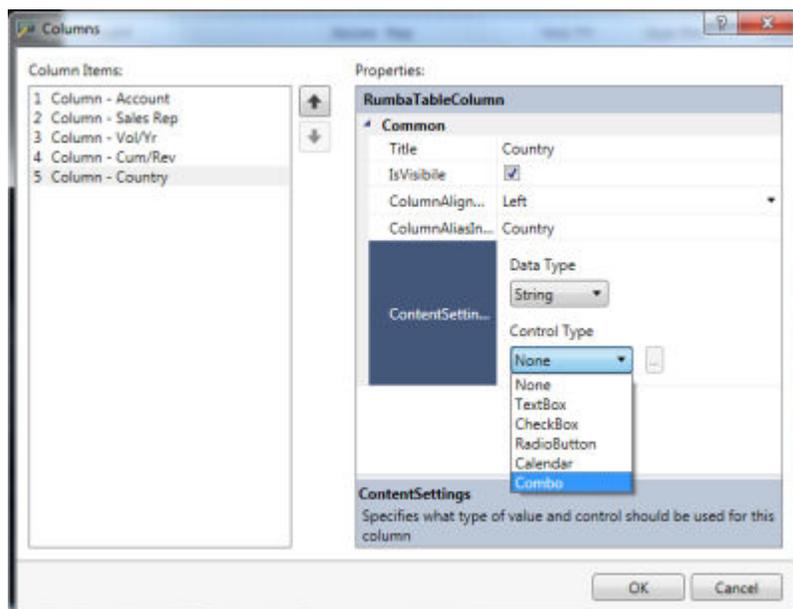
Questo esempio mostra come aggiungere una casella di elenco combo a ciascuna riga di una tabella.

## Configurazione dei controlli della tabella in Screen Designer

1. Aprire il progetto **DemoHost** creato in precedenza.
2. Accedere alla schermata **EUROPEAN CUSTOMER LIST**.
3. Selezionare la tabella.
4. Nella griglia delle proprietà, fare clic sul pulsante acceleratore vicino a **Columns**.

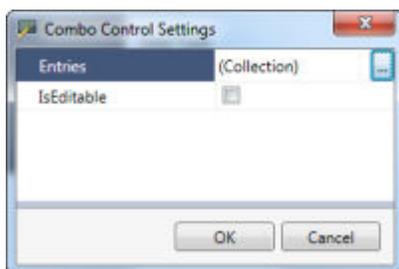
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Columns**.

5. Nel riquadro **Column Items**, selezionare **5 - Column - Country**.
6. Nel riquadro **Properties**, selezionare **Combo** dall'elenco **Control Type**:



7. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino all'elenco.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Combo Control Settings**:

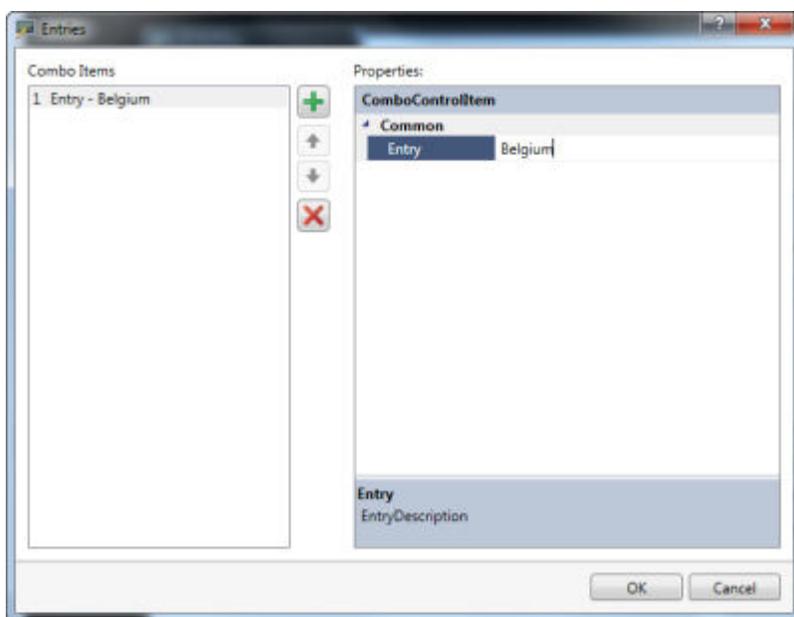


8. Fare clic sul pulsante acceleratore in **Entries**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Entries**.

9. Fare clic sul pulsante **Add** per creare una voce combo.

10. Nel riquadro **Properties**, digitare `Belgium` nel campo **Entry**:



11. Creare altre voci combo per:

Gran Bretagna  
Francia  
Germania  
Italia

12. Al termine, fare clic su **OK**.

13. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Combo Control Settings**.

14. Fare clic su **OK** nella finestra di dialogo **Columns**.

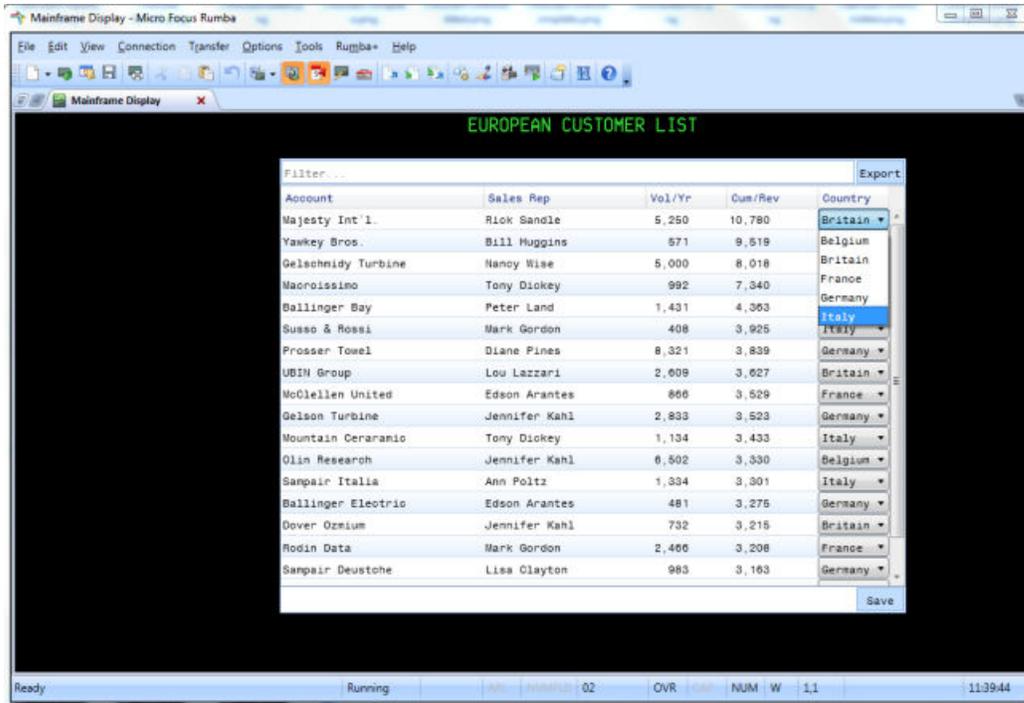
15. Salvare il progetto e creare il Archivio Plus.

## Utilizzo dei controlli Table in modalità Plus

1. Connettersi a Demo Host e attivare la modalità Plus.
2. Associare il Archivio Plus appena generato alla sessione host.
3. Accedere alla schermata EUROPEAN CUSTOMER LIST.

La colonna **Country** ora contiene un elenco combo su ciascuna riga.

4. Sulla prima riga, selezionare **Italy** dall'elenco:



5. Fare clic su **Save** in basso nella tabella.

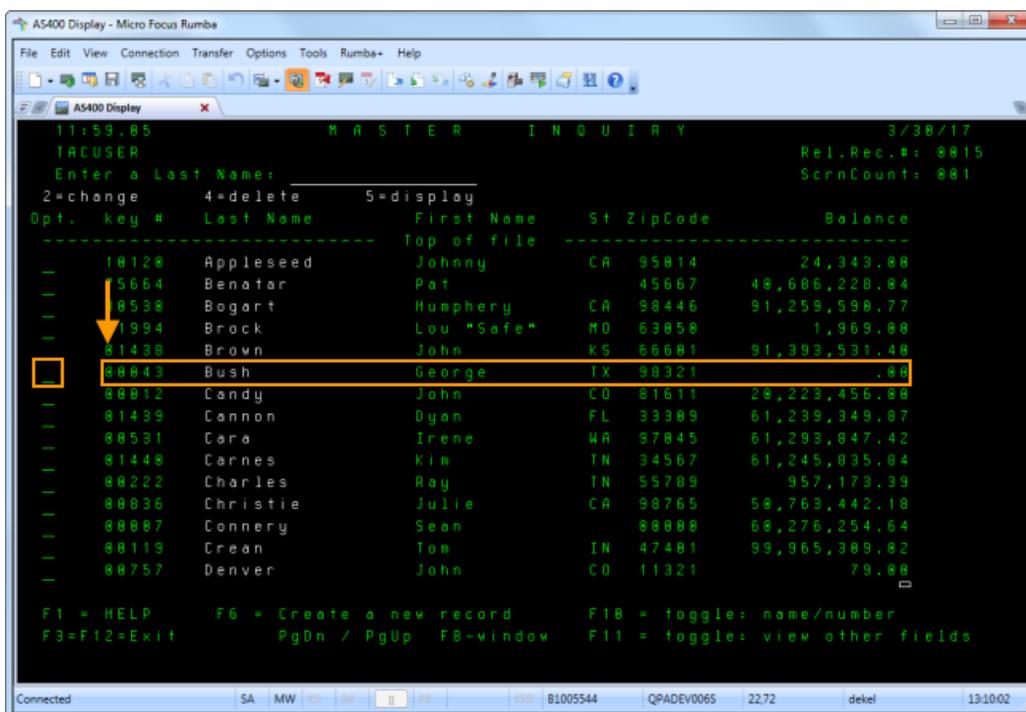
## Eseguire un'azione Table relativa a una posizione di riga

In alcune tabelle host, la selezione di una riga richiede di eseguire un'azione in un campo che si trova in una posizione relativa rispetto a quella riga. Ad esempio, è possibile sia presente un campo di immissione vicino a ogni riga di una tabella e la selezione di una riga potrebbe richiedere una determinata azione nel campo relativo corrispondente.

È possibile effettuare le seguenti azioni del controllo Table, relative a una posizione di riga:

- SetText**
- SetCursor**
- ClearField**

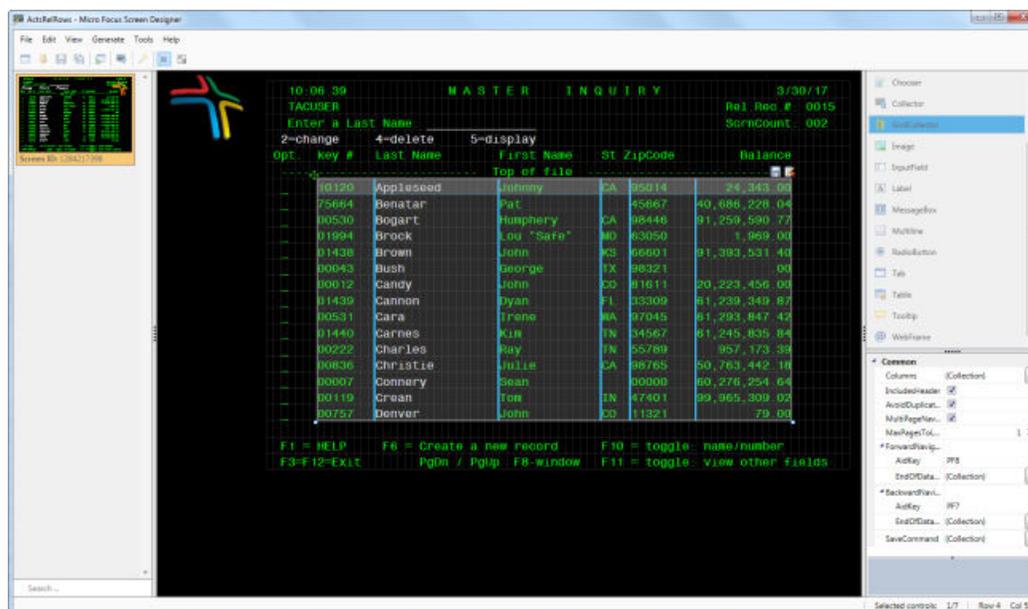
La seguente figura mostra un controllo GridCollector nel Screen Designer. La freccia indica la posizione della colonna più a sinistra della riga selezionata. La posizione relativa viene calcolata come offset da quel punto, con la colonna più a sinistra rappresentata come (0,0):



In questo esempio, la posizione per eseguire l'azione si trova nella colonna **Option** sulla stessa riga. Si tratta di cinque celle della schermata a sinistra partendo dall'inizio della riga selezionata. Di conseguenza, l'offset della riga è 0 e l'offset della colonna è -5.

Per configurare la tabella:

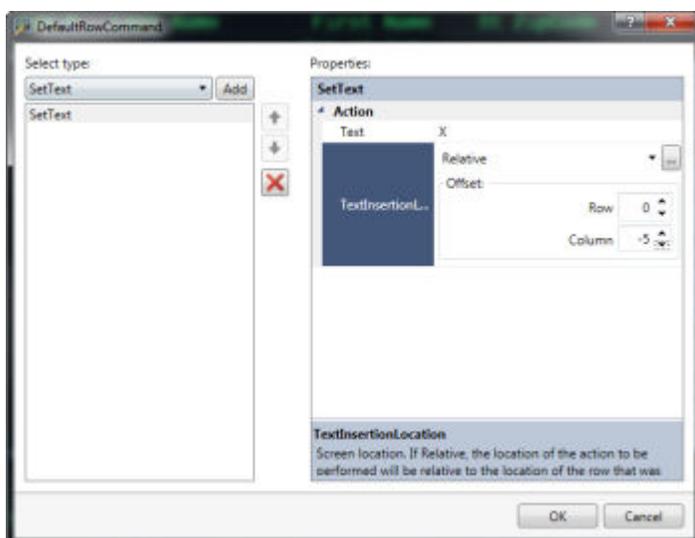
1. In , aggiungere Screen Designer a una tabella:



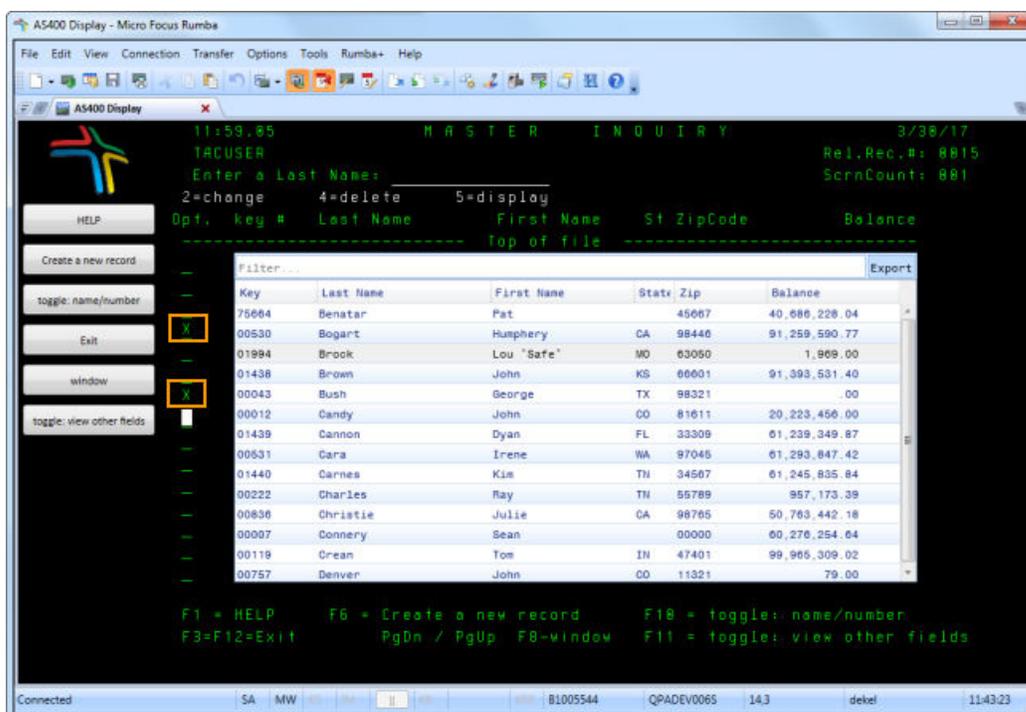
2. Posizionare un controllo sul controllo Table.
3. Nella griglia delle proprietà, deselezionare **IsMoreButtonVisible**.
4. Deselezionare **IsAutoNavigateOnLoad**.
5. Selezionare **IsExportButtonVisible**.
6. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al campo **DefaultRowCommand**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **DefaultRowCommand**.

7. Selezionare **SetText** dall'elenco **Select type**.
8. Fare clic su **Add**.
9. Nel riquadro **Properties**, digitare **x** nel campo **Text**.
10. Selezionare **Relative** dall'elenco **TextInsertionLocation**.
11. Nel riquadro **Offset**, lasciare **Row** su 0 e impostare **Column** su -5:

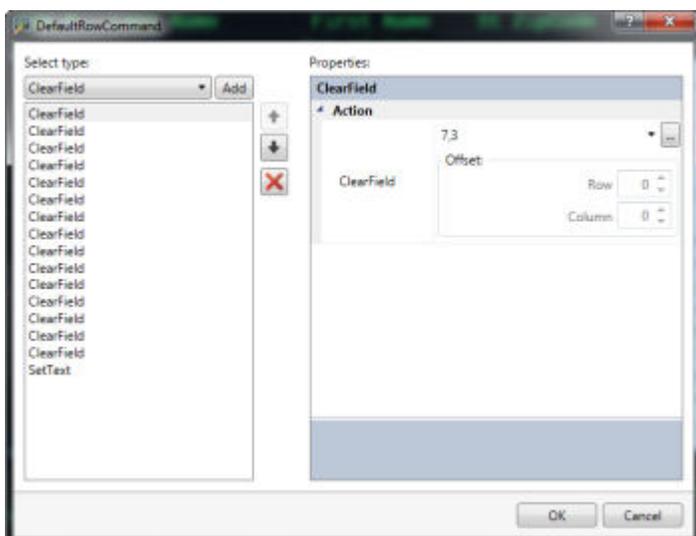


12. Fare clic su **OK**.
13. Salvare il progetto e creare il Archivio Plus.
14. In modalità Plus, quando si fa doppio clic sulla riga di una tabella, viene visualizzata una **x** nella colonna **Option**:



### Aggiunta di azioni ClearField:

Se si desidera una sola **X** alla volta per riga selezionata, è possibile aggiungere un'azione **ClearField** per ciascuna riga della tabella:



Quando si fa doppio clic su una riga, una **X** viene visualizzata sulla riga in questione e rimossa da qualsiasi riga selezionata in precedenza.

## Utilizzare i controlli per impostare una variabile

È possibile utilizzare il contenuto di un controllo di input, come un controllo `InputField`, per impostare una variabile che può essere utilizzata, ovunque e in qualsiasi momento, mediante l'azione di un altro controllo. Per effettuare questa operazione, utilizzare l'azione `BoundVariable` del controllo di input.

I seguenti controlli di input utilizzano variabili collegate:

- Calendar
- CheckBox
- Chooser
- InputField
- RadioButton

## Utilizzo dei componenti Web in Plus

Plus può richiamare applicazioni e componenti Web tramite uno o più dei seguenti controlli:

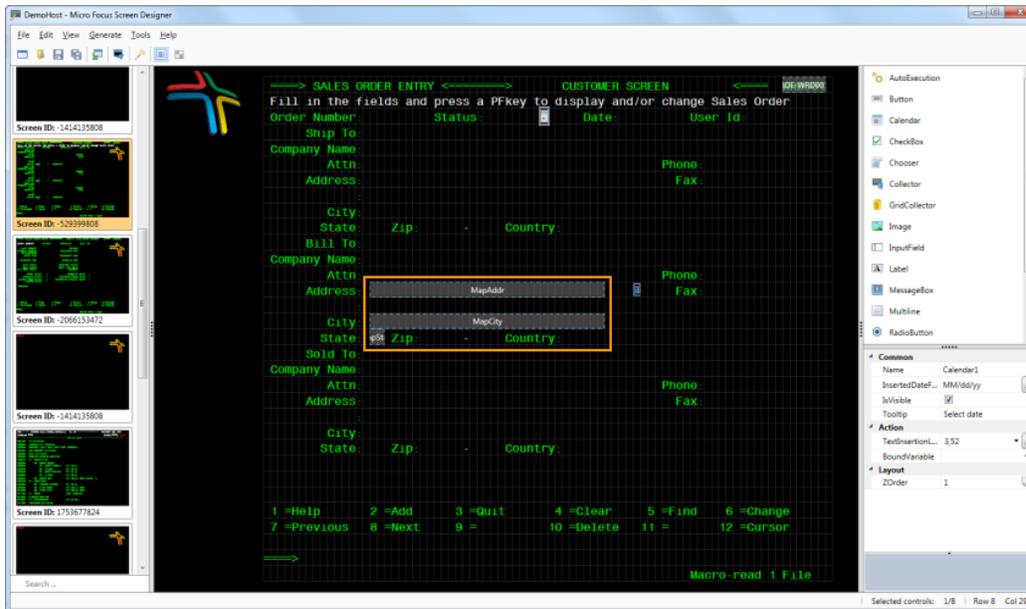
**Button** Un controllo dell'interfaccia utente con etichetta. Può richiamare un'applicazione, uno script, un URL o una pagina Web.

**WebFrame** Crea un'icona tramite un'immagine. È possibile impostare le dimensioni del riquadro. Valido solo per gli URL del browser Web. Non viene visualizzata alcuna barra degli indirizzi.

## Trasmissione dei parametri ad un'applicazione o una pagina Web

È possibile trasmettere i parametri ad un'applicazione o una pagina Web tramite il controllo `Collector`. Posizionare un controllo `Collector` sui campi di dati utilizzati da Plus per acquisire i dati. Durante l'esecuzione dell'applicazione, non viene visualizzato nulla per indicare che si tratta di un campo di raccolta dei dati.

È possibile aggiungere i controlli `Collector` nella visualizzazione **Screen Design**:



 **Nota:** I controlli Collector devono coprire l'intero campo di dati per poter contenere le stringhe lunghe.

Durante la configurazione di un controllo Collector, è possibile assegnargli un nome nella griglia delle proprietà. Questo nome deve essere univoco nell'archivio Plus. È possibile fare riferimento ai dati memorizzati nel database come %%Name%%. Nella figura riportata sopra, il **Name** del primo strumento di raccolta è **MapCity** e il nome della relativa variabile globale è %%MapCity%%.

La proprietà **TrimSpaces** ridimensiona la lunghezza della stringa di dati rimuovendo gli spazi finali. Nella maggior parte delle applicazioni, questa opzione deve essere pari a 1.

## Creazione di oggetti Web e URL

La prima operazione da effettuare consiste nella creazione di un URL funzionante utilizzando una serie consolidata di parametri per un indirizzo noto. Ad esempio, questo parametro di Google Maps viene utilizzato per il parcheggio di un ufficio nel Maryland:

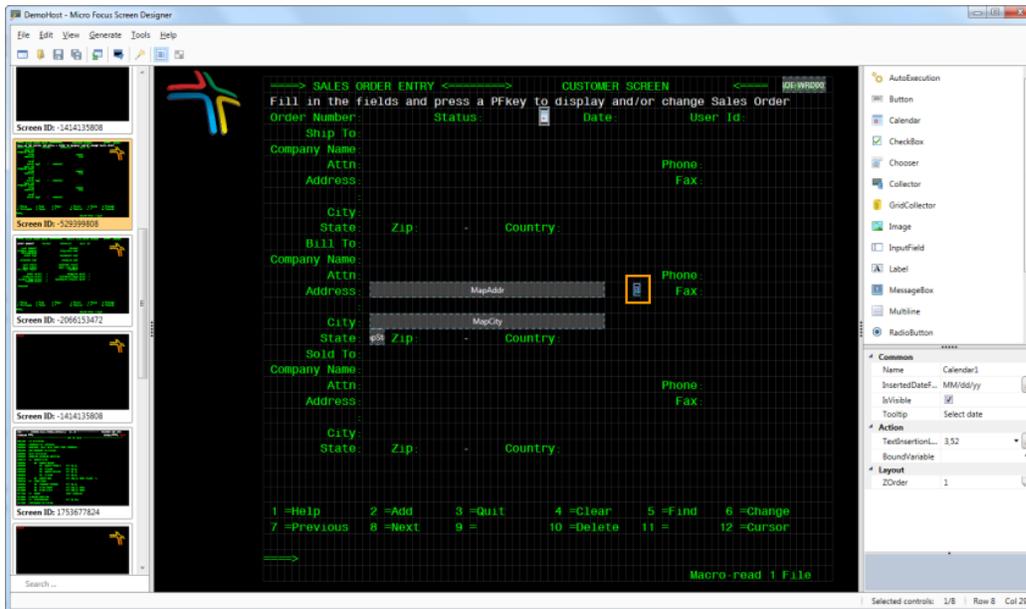
<http://maps.google.com/maps?q=700 King Farm,Rockville,MD>

Copiare l'URL funzionante in un editor come Blocco note in modo da poterlo modificare per l'utilizzo in Screen Designer. Ad esempio, la seguente stringa ricrea la stringa dell'indirizzo:

%%MapAddr%%, %%MapCity%%, %%MapState%%

Notare che le virgole (,) utilizzate come delimitatori nel comando di Google, si trovano comunque nella stringa Plus.

Aggiungere un controllo WebFrame per ricevere i dati dal controllo WebFrame:



Il comando da copiare e incollare nel campo WebFrame **URLSource** è:

```
http://maps.google.com/maps?q=%%MapAddr%%,%%MapCity%%,%%MapState%%
```

In modalità Plus, il controllo Plus acquisisce le informazioni digitate. Una volta fatto clic su di esso, il controllo WebFrame recupera questi dati e visualizza la posizione dell'indirizzo su una mappa in una finestra remota.

Man mano che le stringhe di caratteri diventano più complesse, assume maggiore importanza la fase di test. Ad esempio, la stringa seguente richiama la funzione dei grafici di Google per un grafico a torta. Notare che l'URL originale include una sezione contenente sia le etichette (AREA-A, ecc.) che i dati del grafico (T=:100,300,200,50). Altri dati modificabili includono colori, formati e dimensioni:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:100,300,200,50&chdl=AREA-A|AREA-B|AREA-C|AREA-D&chtt=TOYS
```

Come nell'esempio di Google Maps, è necessario sostituire la parte dei dati di questo URL con le variabili raccolte dalla schermata Plus. In questo caso, la parte dei dati (specificata da `chd`), diventa:

```
chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%
```

Il nuovo URL da utilizzare con il controllo WebFrame diventa:

```
http://chart.googleapis.com/chart?chs=300x150&cht=p3&chco=0000FF|00FF00|FF0000|FFFF00&chds=0,1000&chd=t:%%R1Jtoy%%,%%R2Jtoy%%,%%R3Jtoy%%,%%R4Jtoy%%&chdl=Region1|Region2|Region3|Region4&chtt=TOYS
```

In un'applicazione reale, è possibile anche modificare i dati dell'etichetta in modo dinamico. Una sezione dell'etichetta sarà, pertanto, simile a quella riportata di seguito:

```
chdl=%%Label1%%|%%Label2%%|%%Label3%%|%%Label4%%
```

È possibile provare con l'URL del grafico a torta di Google utilizzando la schermata TOYS nel Demo Host.

## Importazione di altri progetti

È possibile importare altri progetti di personalizzazione da unire a un progetto attualmente aperto in Screen Designer.

Per effettuare questa operazione, selezionare **File > Importa progetto**.



### Notes:

- Non è possibile importare un progetto se il progetto base non è aperto.
- Il nome e il tema del progetto saranno gli stessi del progetto corrente.

La tabella sottostante fornisce informazioni su alcuni casi in cui non tutti i dati potrebbero venire inclusi in un'importazione.

Se...	Allora...
La configurazione dell'ID della schermata dell'altro progetto è diversa da quella definita nel progetto base.	Dopo il tentativo di importazione, l'operazione si interrompe e viene visualizzato un messaggio di errore.
Viene importato un progetto un in cui sono definiti gli ID della schermata personalizzata.	Se tutti gli ID della schermata personalizzata sono validi, vengono aggiunti all'elenco degli ID della schermata personalizzata del progetto base.
Viene importato un progetto un in cui sono definiti gli ID della schermata personalizzata. Tuttavia, uno dei nomi ID della schermata personalizzata esiste già nel progetto base, anche se gli ID della schermata personalizzata non sono identici.	L'ID della schermata personalizzata viene aggiunto al progetto con un nuovo nome: Origcustom screen ID - Copy, Origcustom screen ID - Copy ( 2 ). Eventuali riferimenti all'ID della schermata personalizzata rinominati vengono modificati di conseguenza.
Viene importato un progetto con una regola identica ad una delle regole presenti nel progetto base.	Le regole duplicate vengono visualizzate una sola volta.
Viene importato un progetto un in cui sono definiti gli ID della schermata personalizzata. Uno degli ID della schermata personalizzata non è valido perché è stato assegnato ad una schermata con un altro ID della schermata personalizzata.	Non tutte le regole correlate agli ID della schermata personalizzata vengono unite nel progetto. Le informazioni vengono visualizzate nella finestra di dialogo dei risultati.
Viene importato un progetto che include una risorsa locale.	Se il nome della risorsa esiste già, è possibile selezionare un nome tra: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Copy and Replace</li> <li>• Don't Copy</li> <li>• Copy, but keep both files</li> </ul>

È, inoltre, possibile importare altri progetti di personalizzazione tramite la riga di comando Screen Designer. Vedere [Usa della riga di comando di Screen Designer](#).

## Uso della riga di comando di Screen Designer

È possibile utilizzare la riga di comando di Screen Designer per:

- Creare uno o più file di Archivio Plus dai file di progetto di Screen Designer.
- Importare più progetti in un progetto corrente di Screen Designer.

### Sintassi

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][[/S] | /I
<config_file> | /?
```

dove:

**<Install\_Dir>** È la cartella in cui è installato Screen Designer.

**/P <project\_file\_path>** È il percorso completo di un singolo file di progetto.

<code>/L &lt;project_file_list_path&gt;</code>	È il percorso completo di un file che contiene un elenco di file di progetto. Ogni percorso e nome file deve trovarsi su una riga separata. È possibile usare il segno del cancelletto (#) per impostare una riga come commento.
<code>/O &lt;output_dir&gt;</code>	È il percorso completo in cui vengono esportati gli archivi Plus. Facoltativo: Se non specificato, viene utilizzata la cartella <code>&lt;Install_Dir&gt;\Plus\ScreenDesigner</code> .
<code>/S</code>	Salva il progetto dopo che è stato creato il Archivio Plus.
<code>/I &lt;config_file&gt;</code>	È il percorso completo dell'elenco configurato dei progetti da importare.
<code>/?</code>	Mostra queste informazioni sulla schermata.

## Generazione dei file di personalizzazione

### Sintassi

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe [/P
<project_file_path> | /L <project_file_list_path>] [/O <output_dir>][/S]
```

### Esempio: Generazione di un singolo archivio Plus

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /P C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus
\Rumba\Plus\Projects\TableTest\TableTest.rsdp /O C:\Users\<user_name>\AppData
\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

### Esempio: Generazione di più archivi Plus

```
RumbaScreenDesignerCLI.exe /L C:\Screen Designer\Projects\ProjectList.txt /O
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Rules /S
```

Esempio del contenuto dell'elenco dei file del progetto:

```
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\ul\ul.rsdp
#C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\unique
\unique.rsdp
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects\TableTest
\TableTest.rsdp
C:\Users\<user_name>\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\longtable3\longtable3.rsdp
C:\work\rumba_mobile\TestApplications\TestPlanAppCSIMVS\TestAppCSIMVS
\TestAppCSIMVS.rsdp
```

 **Nota:** È possibile usare il segno del cancelletto (#) per impostare una riga come commento.

## Importazione dei file del progetto

### Sintassi

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I <config_file>
```

### Esempio

```
<Install_Dir>\Plus\ScreenDesigner\RumbaScreenDesignerCLI.exe /I C:\Screen
Designer\Projects\ImportFileList.txt
```

Esempio del contenuto dell'elenco dei file del progetto:

```
duplicateresource=ckb
baseproject=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects1\MergeProjects1.rsdp
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects3\MergeProjects3.rsdp
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects2\MergeProjects2.rsdp
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\al\al.rsdp
project=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\WYSIWYG\WYSIWYG\WYSIWYG.rsdp
saveto=C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus\Projects
\MergeProjects20
```

dove:

**duplicateresource** Specifica le opzioni di copia per le risorse duplicate:

<b>cr</b>	Copia e sostituisce.
<b>dc</b>	Non copia.
<b>CKB</b>	Copia, ma mantiene entrambi i file.

**baseproject** Il progetto base in cui saranno importati i progetti.

**progetto** Il percorso assoluto o relativo per il file del progetto.

**saveto** Il percorso del progetto unito risultante. Se non specificato, viene utilizzato il progetto base. Se il progetto non esiste, viene creato un nuovo progetto nella stessa posizione con un nome corrispondente al nome della cartella. Per esempio, se il percorso è:

```
C:\Users\\AppData\Local\Micro Focus\Rumba\Plus
\Projects\MergeProjects20
```

Il progetto creato è denominato MergeProjects20.

## Utilizzo di Screen Designer autonomo

Oltre all'utilizzo di Screen Designer da Rumba+ Desktop, è possibile utilizzarlo come applicazione autonoma. È possibile utilizzare Screen Designer autonomo anche se Rumba+ non è in esecuzione.

1. Dal menu **Start** di Windows, selezionare **Start > Tutti i programmi > Micro Focus Rumba+ Desktop > Rumba+ Desktop Strumenti > Rumba+ Desktop Screen Designer**.

Screen Designer viene avviato come applicazione autonoma.

2. Per chiudere Screen Designer, selezionare **File > Esci**.

È possibile utilizzare Screen Designer autonomo anche se Rumba+ non è in esecuzione. Tuttavia, è molto utile eseguire contemporaneamente Rumba+. Ad esempio, è possibile effettuare modifiche ad un progetto in Screen Designer autonomo, creare il Archivio Plus, passare a Rumba+, quindi, una volta caricato il progetto, disattivare e attivare la modalità Plus per visualizzare immediatamente i risultati delle modifiche.

## Personalizzare le schermate in una sessione Plus

È possibile aggiungere e configurare controlli semplici direttamente nelle schermate verdi. Questi controlli saranno univoci nell'ambiente di lavoro e funzioneranno insieme alla personalizzazione di Screen Designer.

La procedura per aggiungere un controllo è molto rapida e richiede poche operazioni di configurazione.

È possibile aggiungere i seguenti controlli a una schermata in una sessione Plus:

- Calendar
- CheckBox
- Chooser
- Label
- RunMacro



### Notes:

- Si applica solo ai temi delle schermate verdi.
- Si applica solo al riquadro 3270 e alle sessioni 5250 AS/400.

## Aggiunta di un controllo Calendar

Utilizzare Calendar per selezionare una data.

### 1. Plus > Contenuti utente > Mostra/nascondi pannello di controllo .

Il pannello di controllo viene visualizzato a destra di Rumba+ Desktop.

### 2. Trascinare il controllo Calendar dal pannello di controllo nella posizione desiderata nella schermata.

Sulla schermata viene visualizzata una griglia e vengono evidenziati i campi non protetti. Nel pannello di controllo viene visualizzata la griglia delle proprietà Calendar.

### 3. Selezionare il formato data richiesto dall'elenco **DateFormat** nella griglia delle proprietà.

### 4. Fare clic sul campo non protetto in cui si desidera visualizzare la data.

È possibile modificare la posizione in un secondo momento facendo clic sul pulsante acceleratore nel campo **InsertionLocation**, quindi sulla posizione desiderata nella schermata.

### 5. Opzionale: In alternativa, è possibile trascinare il controllo direttamente su un campo non protetto. Il controllo viene posizionato automaticamente e la posizione del campo viene utilizzata per inserire la data.

### 6. Per finire, fare clic sul segno di spunta vicino al pannello di controllo.

La griglia delle proprietà viene chiusa.

È possibile spostare il controllo trascinandolo in un'altra posizione sulla schermata.

### Proprietà

Proprietà	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>DateFormat</b>	Determinato dalle impostazioni locali del computer.	Formato del testo della data.
<b>InsertionLocation</b>	Quando il controllo viene trascinato su un campo non protetto, la posizione del campo. In caso contrario, nessuno.	Posizione sulla schermata in cui deve essere visualizzata la data selezionata. Può essere specificato facendo clic sul pulsante acceleratore. Se il controllo viene

Proprietà	Impostazione predefinita	Descrizione
		trascinato su un campo non protetto, la posizione viene determinata in base alla posizione del campo.

## Aggiunta di un controllo CheckBox

Il controllo CheckBox funge da controllo di attivazione/disattivazione così come una tipica casella di controllo. CheckBox fornisce all'utente la scelta di una opzione tra due, come **Si** e **No**, quindi visualizza il testo risultante nella posizione specificata sullo schermo.

### 1. Plus > Contenuti utente > Mostra/nascondi pannello di controllo .

Il pannello di controllo viene visualizzato a destra di Rumba+ Desktop.

### 2. Trascinare il controllo CheckBox dal pannello di controllo nella posizione desiderata nella schermata.

Sulla schermata viene visualizzata una griglia e vengono evidenziati i campi non protetti. Nel pannello di controllo viene visualizzata la griglia delle proprietà CheckBox.

### 3. Nel campo **CheckedValue**, digitare il testo da visualizzare quando si seleziona il controllo.

### 4. Nel campo **UncheckedValue**, digitare il testo da visualizzare quando si deseleziona il controllo.

### 5. Fare clic sul campo non protetto in cui si desidera visualizzare il testo.

È possibile modificare la posizione in un secondo momento facendo clic sul pulsante acceleratore nel campo **InsertionLocation**, quindi sulla posizione desiderata nella schermata.

### 6. Opzionale: In alternativa, è possibile trascinare il controllo direttamente su un campo non protetto. Il controllo viene posizionato automaticamente e la posizione del campo viene utilizzata per inserire il testo. Il controllo viene anche ridimensionato automaticamente per adattarlo al campo selezionato.

### 7. Per finire, fare clic sul segno di spunta vicino al pannello di controllo.

La griglia delle proprietà viene chiusa.

È possibile spostare il controllo trascinandolo in un'altra posizione sulla schermata.

### Proprietà

Proprietà	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>CheckedValue</b>	<b>Y</b>	Il testo da visualizzare quando si seleziona il controllo.
<b>UncheckedValue</b>	<b>N</b>	Il testo da visualizzare quando si deseleziona il controllo.
<b>InsertionLocation</b>	Quando il controllo viene trascinato su un campo non protetto, la posizione del campo. In caso contrario, nessuno.	Posizione sulla schermata in cui deve essere visualizzato il testo selezionato. Può essere specificato facendo clic sul pulsante acceleratore. Se il controllo viene trascinato su un campo non protetto, la posizione viene determinata in base alla posizione del campo.

## Aggiunta di un controllo Chooser

Chooser viene visualizzato sulla schermata come controllo a discesa. Chooser viene utilizzato per inserire dati nel campo sulla schermata selezionando una voce dall'elenco.

### 1. Plus > Contenuti utente > Mostra/nascondi pannello di controllo .

Il pannello di controllo viene visualizzato a destra di Rumba+ Desktop.

### 2. Trascinare il controllo Chooser dal pannello di controllo nella posizione desiderata nella schermata.

Sulla schermata viene visualizzata una griglia e vengono evidenziati i campi non protetti. Nel pannello di controllo viene visualizzata la griglia delle proprietà Chooser.

### 3. Nel campo **ChooserItems**, digitare un elenco di valori, separati da un punto e virgola da visualizzare nell'elenco a discesa Chooser. Ad esempio, Monday ; Tuesday ; Wednesday.

### 4. Fare clic sul campo non protetto in cui si desidera visualizzare il valore selezionato.

È possibile modificare la posizione in un secondo momento facendo clic sul pulsante acceleratore nel campo **InsertionLocation**, quindi sulla posizione desiderata nella schermata.

### 5. Opzionale: In alternativa, è possibile trascinare il controllo direttamente su un campo non protetto. Il controllo viene posizionato automaticamente e la posizione del campo viene utilizzata per inserire il testo. Il controllo viene anche ridimensionato automaticamente per adattarlo al campo selezionato.

### 6. Per finire, fare clic sul segno di spunta vicino al pannello di controllo.

La griglia delle proprietà viene chiusa.

#### Proprietà

Proprietà	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>ChooserItems</b>	Elenco vuoto	Elenco di valori, separati da un punto e virgola, da visualizzare nell'elenco a discesa Chooser. Il valore selezionato viene visualizzato nella posizione della schermata da Chooser.
<b>InsertionLocation</b>	Quando il controllo viene trascinato su un campo non protetto, la posizione del campo. In caso contrario, nessuno.	Posizione sulla schermata in cui deve essere visualizzato il testo selezionato. Può essere specificato facendo clic sul pulsante acceleratore. Se il controllo viene trascinato su un campo non protetto, la posizione viene determinata in base alla posizione del campo.

## Aggiunta di un controllo Label

Label è un controllo di riga singola utilizzato per posizionare un testo statico in una posizione specificata della schermata.

### 1. Plus > Contenuti utente > Mostra/nascondi pannello di controllo .

Il pannello di controllo viene visualizzato a destra di Rumba+ Desktop.

### 2. Trascinare il controllo Label dal pannello di controllo nella posizione desiderata nella schermata.

Sulla schermata viene visualizzata una griglia. Nel pannello di controllo viene visualizzata la griglia delle proprietà Label.

### 3. Nel campo **LabelContent**, digitare il testo da visualizzare sul controllo.

### 4. Selezionare grassetto, corsivo o sottolineato in **FontSettings**.

### 5. Selezionare i colori **Background** e **Foreground** richiesti in **ColorSettings**.

### 6. Per finire, fare clic sul segno di spunta vicino al pannello di controllo.

La griglia delle proprietà viene chiusa.

È possibile spostare il controllo trascinandolo in un'altra posizione sulla schermata. È anche possibile ridimensionarlo trascinando i relativi angoli di ridimensionamento.

#### Proprietà

Proprietà	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>LabelContent</b>	<b>Etichetta</b>	Il testo da visualizzare nel controllo.
<b>FontSettings</b>		Grassetto, corsivo, sottolineato.
<b>ColorSettings</b>		
	<b>Sfondo</b> Colore sfondo del tema.	Colore sfondo del controllo.
	<b>Primo piano</b> Colore di primo piano del tema.	Colore di primo piano del controllo.

## Aggiunta di un controllo RunMacro

Utilizzare il controllo RunMacro per eseguire una macro.

### 1. Plus > Contenuti utente > Mostra/nascondi pannello di controllo .

Il pannello di controllo viene visualizzato a destra di Rumba+ Desktop.

### 2. Trascinare il controllo RunMacro dal pannello di controllo nella posizione desiderata nella schermata.

Sulla schermata viene visualizzata una griglia. Nel pannello di controllo viene visualizzata la griglia delle proprietà RunMacro.

### 3. Immettere una didascalia per il controllo nel campo **Caption**.

### 4. Fare clic sul pulsante acceleratore vicino al file **MacroFile**.

### 5. Selezionare il file macro desiderato, quindi fare clic su **Open**.

### 6. Per finire, fare clic sul segno di spunta vicino al pannello di controllo.

La griglia delle proprietà viene chiusa.

È possibile spostare il controllo trascinandolo in un'altra posizione sulla schermata. È anche possibile ridimensionarlo trascinando i relativi angoli di ridimensionamento.

#### Proprietà

Proprietà	Impostazione predefinita	Descrizione
<b>Caption</b>	<b>Macro</b>	Il testo da visualizzare nel controllo.
<b>MacroFile</b>		Consente di visualizzare il percorso completo della macro selezionata. Utilizzare il pulsante acceleratore per selezionare la macro.

## Modifica dei controlli

È possibile modificare i controlli aggiunti alla sessione Plus. Per eseguire questa operazione:

### 1. Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Edit** dal menu a comparsa.

Viene visualizzata la griglia delle proprietà per il controllo selezionato.

### 2. Apportare le modifiche desiderate, quindi fare clic sul segno di spunta vicino al pannello di controllo.

#### Informazioni sulla modalità di modifica

Quando la modalità di modifica è attivata:

- È possibile spostare e ridimensionare i controlli, impostare o modificare la posizione di inserimento e modificare le proprietà dei controlli.
- La griglia visualizzata sulla schermata semplifica il posizionamento e il ridimensionamento dei controlli.
- Quando si modifica un controllo, tutti gli altri controlli sulla schermata diventano grigi.
- Per ignorare tutte le modifiche, premere **Esc** oppure fare clic sulla x vicino al pannello di controllo.
- Se la schermata cambia, tutte le modifiche sono state ignorate.

## Eliminazione dei controlli

Per eliminare un controllo, fare clic con il pulsante destro del mouse sul controllo e selezionare **Delete** dal menu a comparsa.

## Condivisione delle personalizzazioni

È possibile condividere le personalizzazioni delle schermate con altri utenti fornendo loro una copia di Archivio Plus.

Ciascuna personalizzazione delle schermate viene salvata automaticamente in un file denominato:

`<nome_sessione>.rpar`

dove `<nome_sessione>` è il nome della sessione host per la quale è stata creata la personalizzazione.

I file `.rpar` vengono memorizzati in `%APPDATA%\Local\Micro Focus\Plus\Rules\`

È possibile copiare i file in e da questa cartella. Ciò consente di utilizzarli con le sessioni host dallo stesso nome.

# Contattare Micro Focus

Il nostro sito Web fornisce informazioni aggiornate su indirizzi e numeri di contatto.

## Ulteriori informazioni e supporto dei prodotti

Ulteriori informazioni tecniche o consigli sono disponibili su varie fonti.

Le pagine di supporto dei prodotti contengono una notevole quantità di ulteriori informazioni, come:

- La sezione *Product Updates* del sito Web Micro FocusSupportLine da cui è possibile scaricare correzioni e documenti aggiornati.
- La sezione *Examples and Utilities* del sito Web Micro FocusSupportLine che include demo e altri documenti sui prodotti.
- La sezione *Support Resources* del sito Web Micro FocusSupportLine che include guide sulla risoluzione dei problemi e informazioni su come segnalare un problema.

Per connettersi, accedere all'indirizzo <https://www.microfocus.com/en-us/support> dal browser.

 **Nota:** Alcune informazioni potrebbero essere disponibili solo per i clienti che hanno sottoscritto un contratto di manutenzione.

Se questo prodotto è stato ottenuto direttamente da Micro Focus, contattare l'azienda come indicato nel sito Web Micro Focus all'indirizzo [www.microfocus.com](http://www.microfocus.com). Se il prodotto è stato ottenuto da un'altra fonte, come un distributore autorizzato, si prega di contattare prima i diretti interessati per assistenza. Se non sono in grado di fornire assistenza, si prega di contattare direttamente Micro Focus.

Inoltre, è possibile visitare:

- Il sito Web della comunità Micro Focus in cui è possibile consultare la knowledge base, leggere articoli e blog, trovare esempi e programmi dimostrativi e parlare di questo prodotto con altri utenti ed esperti Micro Focus.
- Il canale YouTube di Micro Focus per i video relativi al prodotto. .

## Informazioni necessarie

Qualunque sia la modalità di contatto scelta, si prega di includere le informazioni riportate di seguito, se disponibili. Più informazioni si possono fornire, migliore sarà l'assistenza fornita da Micro Focus SupportLine. Tuttavia, se non si conoscono tutte le risposte o se si pensa che alcune risposte siano irrilevanti per il problema in questione, si prega di fornire comunque le informazioni disponibili.

- Il nome e il numero della versione di tutti i prodotti che si pensa causino problemi.
- Marca e modello del computer.
- Il numero della versione del sistema operativo e dettagli sui software di rete eventualmente utilizzati.
- La quantità di memoria disponibile nel computer.
- La sezione o il riferimento della pagina rilevante presente nella documentazione.
- Il numero seriale. Per trovare questo numero, guardare nell'oggetto e nel corpo dell'e-mail Electronic Product Delivery Notice ricevuta da Micro Focus.

## Informazioni di contatto

Il nostro sito Web fornisce informazioni aggiornate su indirizzi e numeri di contatto.

Ulteriori informazioni tecniche o consigli sono disponibili su varie fonti.

Le pagine di supporto dei prodotti contengono altre importanti informazioni, tra cui la sezione *Product Updates* del sito Web di Micro FocusSupportLine, da cui è possibile scaricare correzioni e documenti aggiornati. Passare alla sezione di [aggiornamento prodotti di Micro Focus](#).

Per visitare la pagina, immettere l'indirizzo <https://www.microfocus.com/en-us/home/> nel browser per passare alla home page di Micro Focus, quindi fare clic su **Supporto e servizi > Assistenza**. Digitare o selezionare il prodotto desiderato dall'elenco a discesa di selezione prodotti e fare clic su **Accesso assistenza**.

I clienti di Micro FocusSupportLine possono consultare il documento *Benvenuti nel servizio clienti* che include informazioni sul download e sulle licenze dei prodotti, su come contattare il servizio clienti e sulle modalità di segnalazione di un problema. Il documento può essere scaricato dal sito Web di Micro Focus. L'assistenza fornita da Micro Focus potrebbe essere disponibile solo per i clienti che hanno sottoscritto un contratto di manutenzione.

# MICRO FOCUS END USER LICENSE AGREEMENT

RUMBA+ DESKTOP v10.1  
RUMBA FTP v4.8  
ONWEB WEB-TO-HOST v6.9.3

IMPORTANT: LICENSOR IS PROVIDING THIS LICENSED SOFTWARE TO LICENSEE (THE ORIGINAL PURCHASER EITHER AS AN INDIVIDUAL OR ON BEHALF OF ANOTHER LEGAL ENTITY AS ITS EMPLOYEE OR AUTHORIZED AGENT) FOR ITS USE SUBJECT TO LICENSEE'S AGREEMENT TO THE TERMS AND CONDITIONS SET FORTH BELOW. **THESE TERMS AND CONDITIONS MAY BE DIFFERENT FROM THE END USER LICENSE AGREEMENT(S) THAT ACCOMPANIED EARLIER RELEASES OF THE LICENSED SOFTWARE. PLEASE READ THEM CAREFULLY TO ENSURE FULL UNDERSTANDING BEFORE PROCEEDING, AS THEY MAY CONTAIN ADDITIONAL RESTRICTIONS ON YOUR USE OF THE SOFTWARE. PLEASE DIRECT ANY QUESTIONS TO THE MICRO FOCUS LEGAL DEPARTMENT AT LEGALDEPT@MICROFOCUS.COM.** IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS LICENSE AGREEMENT, YOU WILL NOT BE AUTHORIZED TO USE THE LICENSED SOFTWARE. BY CLICKING THE ACCEPT BUTTON OR SIMILAR ACCEPTANCE MECHANISM DURING INSTALLATION, OR BY COPYING OR USING THE LICENSED SOFTWARE, LICENSEE ACKNOWLEDGES THAT IT HAS READ THIS LICENSE AGREEMENT, UNDERSTOOD IT, AND AGREED TO BE BOUND BY ITS TERMS AND CONDITIONS. THE LICENSED SOFTWARE IS LICENSED NOT SOLD.

For this End User License Agreement ("License Agreement") the following terms shall have the meanings given below:

**"Documentation"** means the Licensor user documentation that is included with the Licensed Software.

**"Licensee"** means the single legal entity or person that rightfully acquires the Licensed Software from Licensor or from a distributor or reseller of Licensor.

**"License Options"** means those license options set forth in Annex 1 to this License Agreement.

**"Licensor"** means the Micro Focus legal entity authorized to license the Licensed Software in the country in which Licensee acquires the Licensed Software.

**"Licensed Software"** means the object code version of the Licensor computer program(s) listed above, their Documentation, and other supplemental materials, as provided to Licensee by Licensor, including but not limited to any software security keys relating thereto. The Documentation may be delivered electronically and may only be available in the English language. The Licensed Software will be accompanied by a license key where required for activation and use of the Licensed Software. The Licensed Software shall also include, and this License Agreement shall govern the use of any update to the Licensed Software that Licensee receives pursuant to a separate support and/or maintenance purchase as described in Section 6 below, unless such update contains or comes with a different end user license agreement, in which case such end user license agreement shall supersede this License Agreement and govern the use of such software license without need for a mutually executed amendment to this License Agreement as set forth in Section 17 of this License Agreement. This License Agreement does not grant Licensee the right to any updates to the Licensed Software unless provided by Licensor under Section 6 and/or Section 7 below.

**"Product Order"** means a document that has been (i) executed by Licensee describing each Licensed Software license to be purchased, and (ii) accepted by Licensor. Licensor will accept the Product Order by either confirming Licensor's acceptance in writing or by delivering the Licensed Software to Licensee, whichever occurs first. A Product Order may also mean a written quote, or if referred to as such, a solution order, issued by Licensor describing each Licensed Software license purchased that is accepted by Licensee within the validity period of the quote either by Licensee executing and returning the quote or a

solution order, to Licensor, by Licensee issuing a purchase order or other written confirmation of acceptance to Licensor in conformance with the quote, and/or by Licensee paying to Licensor all fees set forth in the quote. Each Product Order shall constitute a separate agreement and shall incorporate therein this License Agreement. In the event of any conflict between the terms and conditions of this License Agreement and the terms and conditions of any Product Order, the conflicting terms and conditions of the Product Order shall govern. In no event shall any terms and conditions contained in a purchase order or similar document issued by Licensee in connection with this License Agreement or with a Product Order apply and any such document issued shall be only for the administrative purposes of identifying the Licensed Software ordered, the number of licenses, and the price to be paid and shall have no other legal effect. Licensor for purposes of this paragraph shall mean Licensor or, if applicable, one of Licensor's authorized resellers from whom Licensee purchases the Licensed Software, provided however that any conflicting or additional terms in a Product Order accepted by an authorized reseller of Licensor shall have no effect unless such terms have been agreed by Licensor in writing.

**“Warranty Period”** means a period of ninety (90) days from delivery of the Licensed Software to Licensee.

**1. GRANT OF LICENSE; LICENSE CONDITIONS.** For payment of the applicable non-refundable license fees identified on the Product Order and subject to Licensee's compliance with the terms and conditions set forth in this License Agreement, Licensor grants solely to Licensee, as an end user, a personal, perpetual (unless a subscription/term license has been purchased by Licensee), non-transferable, non-sublicensable and non-exclusive license to use the Licensed Software **solely for its own internal use and benefit**. Licensee's use and operation of the Licensed Software and the license grant provided to the Licensed Software is subject to Licensee being in possession of a valid license key where required for the Licensed Software to run. Licensee agrees that Licensor is not liable or responsible for lost or broken license keys or media or the provision of replacement license keys or media and/or new license keys or media unless Licensee is current on support and maintenance for the applicable license and then only to the extent set forth in the applicable annual support and/or maintenance agreement and only to the extent Licensor then has sufficient rights from any applicable third party suppliers, if necessary, to provide such replacement. If not current on support and maintenance for the applicable license, replacement or new license keys or media may be available for purchase at Licensor's then current list fees for applicable new licenses.

Different License Options are available from Licensor as set forth or referred to in Annex 1. The applicable License Option and license count to be purchased by Licensee for the Licensed Software shall be identified in the Product Order or otherwise identified in writing by Licensor. Licensed Software is also subject to additional terms and conditions as set forth in the “Specific Software Terms” located in Annex 2. Any conflicting terms and conditions shall be resolved according to the following order of precedence: Annex 2, Annex 1, and the main body of the License Agreement.

**2. USE RESTRICTIONS.** Except as may be otherwise specifically permitted in Annex 1 or Annex 2 to this License Agreement, Licensee agrees not to:

2.1 Copy and/or distribute the Licensed Software, in whole or in part, for internal use without paying Licensor the applicable additional fees required by Licensor, except (i) for making a reasonable number of archival back-up copies; or (ii) as expressly authorized by Licensor in writing; or (iii) for making a reasonable number of copies of the Documentation supplied to Licensee by Licensor in electronic form. Licensee shall reproduce and affix all copyright and other proprietary rights notices appearing in or on the Licensed Software, including notices of all third party suppliers.

2.2 Use the Licensed Software for timesharing, facilities management, outsourcing, hosting, service bureau use, or for providing other application service (ASP) or data processing services to third parties or for like purposes.

2.3 Modify the Licensed Software or provide any person with the means to do the same.

2.4 Create derivative works of the Licensed Software, or translate, disassemble, recompile or reverse engineer the Licensed Software or attempt to do so (except to the extent applicable law specifically permits such activity).

2.5 Alter, destroy, or otherwise remove any proprietary notices or labels on or embedded within the Licensed Software or Documentation.

2.6 Use the Licensed Software in a manner other than as specifically permitted in this License Agreement.

**3. AUDITS.** Licensor or an Auditor (as defined below) has the right to verify Licensee's compliance with this License Agreement (and please see Micro Focus License Compliance Charter - <http://supportline.microfocus.com/licensing/licVerification.aspx>). Licensee agrees to:

- A. Implement internal safeguards to prevent any unauthorized copying, distribution, installation, or use of, or access to, the Licensed Software and associated support and maintenance, or breach of the terms or conditions of this License Agreement;
- B. Take all necessary steps to destroy or erase all Licensed Software codes, programs and other proprietary information before disposing of any media containing the Licensed Software;
- C. Keep records sufficient to certify Licensee's compliance with this License Agreement including serial numbers and license keys of the Licensed Software, hypervisor logs where applicable, and the location, model (including quantity and type of processor) and serial number of all machines on which the Licensed Software is installed or from which the Licensed Software is accessed, and the names (including corporate entity) and number of users that are accessing the Licensed Software, and, upon request of Licensor, provide and certify metrics and/or reports based upon such records and account for, among other things, numbers of copies (by product and version) and network architectures as they may reasonably relate to Licensee's licensing and deployment of the Licensed Software and associated support and maintenance;
- D. Upon Licensor's request, Licensee shall furnish Licensor or an independent auditor chosen at Licensor's sole discretion ("Auditor"), within seven (7) days of the request, with a completed questionnaire provided by Licensor or the Auditor, and with a written statement, in a format required by Licensor, signed by a director of Licensee, certifying the accuracy of any information provided;
- E. Allow a Licensor representative or an Auditor to inspect and audit Licensee's computers and records, during Licensee's normal business hours, for compliance with the licensing terms for Licensor's software products and associated maintenance. Upon Licensor's (and Auditor's if applicable) presentation of their signed written confidentiality statement form, Licensee shall fully cooperate with such audit and provide any necessary assistance and access to records and computers; and
- F. In the event that Licensee has or at any time has had unlicensed installation, use of, or access to the Licensed Software or has otherwise breached the license granted (a "Non-Compliance"), without prejudice to any other rights or remedies Licensor may have, including without limitation injunctive relief, Licensee shall, within thirty (30) days, purchase sufficient licenses and or subscriptions and associated support and maintenance to cure the Non-Compliance, without benefit of any otherwise applicable discount, by paying Licensor's current (as of the date of such additional purchase) list license fees and 12-month support and maintenance fees to Licensor for such additional licenses, plus Licensor's current (as of the date of such additional purchase) list term license and support and maintenance fees and interest (compounded at 1.5% monthly or the maximum rate permitted by applicable law if lower) for such additional licenses for the time period from the commencement of the Non-Compliance until payment of the aforementioned fees. The aforementioned interest shall be payable even if an invoice was not issued at the time the Non-Compliance commenced. If a material license shortfall of 5% or more is found, Licensee shall also reimburse Licensor for the reasonable cost of such audit in addition to other amounts due. The obligations in this Section 3 shall apply to both Licensee's Non-Compliance and any third party's Non-Compliance.

**4. DOCUMENTATION.** One (1) electronic copy of Licensor's standard Documentation, describing Licensor's recommended use and application of the Licensed Software, will be furnished or made available on Licensor's website free of additional charge to Licensee by Licensor with the Licensed Software. Printed copies of any Documentation may be available for purchase from Licensor or its authorized distributors. Additional copies of standard Documentation may be available on Licensor's website.

**5. TERM OF LICENSE.** This License Agreement and Licensee's license for the Licensed Software is perpetual, unless a subscription/term license has been purchased by Licensee (in which case the term of the license shall be as set forth in the Product Order, specified in Annex 1 or Annex 2, or as otherwise agreed in writing between the Licensee and Licensor), and is subject to earlier termination as provided in this Section 5. If Licensee has purchased a subscription/term license, Licensee's license to the Licensed Software shall automatically terminate upon expiry of such subscription/term. Licensor may terminate this License Agreement and Licensee's license to the Licensed Software immediately by

giving Licensee written notice of termination in the event that either (i) Licensee breaches any term or condition of this License Agreement and Licensee has failed to remedy such breach within ten (10) days of the date of notice from Licensor to Licensee or (ii) Licensee is wound up, has a receiver appointed or has applied for or enters into liquidation or bankruptcy or analogous process or processes. Termination shall be without prejudice to any other rights or remedies Licensor may have. In the event of any termination Licensee will have no right to keep, access, or use the Licensed Software or any copy of the Licensed Software for any purpose and Licensee shall destroy and erase all copies of such Licensed Software in its possession or control, and forward written certification to Licensor that all such copies of Licensed Software have been destroyed or erased. Termination shall not entitle the Licensee to any refund or reimbursement of any kind of previously paid fees. The rights and obligations of the parties contained in Sections 3, 8, 9, 10, 11, 12, and 13, and other sections that by their nature are intended to survive, will survive the termination or expiration of this License Agreement.

- 6. SUPPORT AND MAINTENANCE.** Where Licensee purchases support and/or maintenance services, Licensee's initial support and/or maintenance term will begin upon delivery to Licensee of the Licensed Software and continue for one (1) year thereafter (or the length of the term if less than a year for any subscription/term license) unless otherwise specified in the applicable annual support and/or maintenance agreement, Product Order, or other written agreement executed between Licensor and Licensee. Where Licensee purchases support and/or maintenance for any Licensed Software, Licensee hereby agrees that it shall purchase such support and/or maintenance services for all of Licensee's licensed units of such Licensed Software product. Support and/or maintenance services provided by Licensor will be subject to Licensor's then current applicable standard annual support and/or maintenance agreement unless otherwise agreed by the parties in writing.
- 7. LIMITED WARRANTY.** Licensor warrants for the Warranty Period (i) that if the Licensed Software is supplied via media, then the media will be free from defects in materials or workmanship under normal use and (ii) that the copy of the Licensed Software delivered to Licensee conforms in all material respects to the Documentation. As the sole and exclusive remedy for not meeting part (i) of the above warranty, Licensor's sole obligation shall be to repair or replace free of charge any defective media on which the Licensed Software is delivered if the media is returned to Licensor by Licensee during the Warranty Period. As the sole and exclusive remedy for not meeting part (ii) of the above warranty, Licensor shall repair or replace the Licensed Software free of charge so that it conforms with the warranty or, if Licensor reasonably determines that such remedy is not economically or technically feasible, Licensee shall be entitled to a full refund of the license fee and any maintenance fee paid by Licensee with respect to that particular Licensed Software. Upon such refund Licensee's license to use such Licensed Software will terminate. The warranty set forth in this Section 7 shall not apply if the defect in the Licensed Software is the result of: (a) the Licensed Software not being used in accordance with the Documentation, this License Agreement or with the platform(s) for which the Licensed Software has been designed and licensed by Licensor; or (b) the Licensed Software having been altered, modified or converted by Licensee or any third party except as may be specified in the Documentation; or (c) the malfunctioning of Licensee's equipment; or (d) accident or abuse; or (e) service by any unauthorized person; or (f) other software used by Licensee which has not been provided by Licensor or for which the Licensed Software is not designed and licensed for operation; or (g) Third Party Software (as defined herein); or (h) any other cause occurring after initial delivery of the media to Licensee unless caused directly by Licensor. The foregoing states the complete and entire remedies that Licensee has under this warranty. Licensor shall have no responsibility for any warranty claims made outside of the Warranty Period. The foregoing warranty shall not apply to any free-of-charge Licensed Software including updates, though issues with such software may be eligible for support under applicable support terms and conditions.
- 8. DISCLAIMER OF WARRANTY.** The Licensed Software cannot be tested in every possible operating environment, therefore Licensor does not warrant that the functions contained in the Licensed Software will meet Licensee's requirements, that operation of the Licensed Software will be uninterrupted, or that the Licensed Software is error free. EXCEPT AS SET FORTH HEREIN AND TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESSED OR IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, QUALITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE EXCLUDED ON THE PART OF LICENSOR AND ITS THIRD-PARTY SUPPLIERS. Licensee acknowledges that Licensee is responsible

for the selection of the Licensed Software to achieve Licensee's intended results and for the installation and/or use of, and results obtained from, the Licensed Software.

- 9. LIMITATION OF LIABILITY.** ANY LIABILITY OF LICENSOR SHALL BE LIMITED IN THE AGGREGATE TO THE AMOUNTS PAID BY LICENSEE FOR THE LICENSED SOFTWARE GIVING RISE TO THE APPLICABLE CLAIM. THIS LIMITATION APPLIES TO ALL CAUSES OF ACTION, INCLUDING WITHOUT LIMITATION BREACH OF CONTRACT, BREACH OF WARRANTY, NEGLIGENCE, STRICT LIABILITY, MISREPRESENTATION AND OTHER TORTS. IN NO EVENT SHALL LICENSOR BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR SIMILAR DAMAGES NOR FOR ANY LOSS OF PROFITS, CONTRACTS, DATA, OR PROGRAMS, OR THE COST OF RECOVERING SUCH DATA OR PROGRAMS, EVEN IF INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES IN ADVANCE. LICENSOR'S LIMITATIONS OF LIABILITY ARE NOT CUMULATIVE. LICENSEE'S REMEDIES IN THIS LICENSE AGREEMENT ARE LICENSEE'S EXCLUSIVE REMEDIES.

NONE OF LICENSOR'S THIRD-PARTY SUPPLIERS SHALL BE LIABLE FOR ANY INJURY, LOSS OR DAMAGE, WHETHER DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL NOR FOR ANY LOSS OF PROFITS, CONTRACTS, DATA, OR PROGRAMS, OR THE COST OF RECOVERING SUCH DATA OR PROGRAMS, EVEN IF INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES IN ADVANCE.

LICENSEE AGREES THAT, IN ENTERING INTO THIS LICENSE AGREEMENT, EITHER IT DID NOT RELY ON ANY REPRESENTATIONS (WHETHER WRITTEN OR ORAL) OF ANY KIND OTHER THAN THOSE EXPRESSLY SET OUT IN THIS LICENSE AGREEMENT, OR IF IT DID RELY ON ANY REPRESENTATIONS, THAT IT SHALL HAVE NO REMEDY AGAINST LICENSOR IN RESPECT OF SUCH REPRESENTATIONS.

LICENSEE FURTHER ACKNOWLEDGES THAT THE LIMITATIONS OF LIABILITY IN THIS SECTION ARE AN ESSENTIAL ELEMENT OF THIS LICENSE AGREEMENT AND THAT, IN THE ABSENCE OF SUCH LIMITATIONS, THE PRICING AND OTHER TERMS AND CONDITIONS SET FORTH HEREIN WOULD BE SUBSTANTIALLY DIFFERENT.

NEITHER THIS LICENSE AGREEMENT NOR ANYTHING IN THIS SECTION 9 SHALL EXCLUDE OR RESTRICT THE LIABILITY OF LICENSOR OR ITS THIRD-PARTY SUPPLIERS TO ANY EXTENT NOT PERMITTED BY LAW.

- 10. HIGH-RISK USES.** The Licensed Software is not fault tolerant, nor designed, manufactured or intended for use in hazardous environments requiring fail-safe performance (including, without limitation, the operation of nuclear facilities, aircraft navigation or communication systems, air traffic control, direct life support machines, or weapons systems) in which failure of the Licensed Software could lead directly or indirectly to death, personal injury or severe physical or environmental damage. Licensor and its suppliers shall have no liability for any use of the Licensed Software in any high-risk situations.
- 11. OWNERSHIP.** Licensor (or its affiliates) and where applicable Licensor's third party suppliers have and will retain all ownership rights to the Licensed Software, together with any complete or partial copies thereof. Such ownership rights include without limitation all patent rights, copyrights, trademarks, trade secrets, service marks, related goodwill, and confidential and proprietary information relating thereto. This License Agreement does not convey any proprietary interest to Licensee with respect to the Licensed Software other than the license specified herein.
- 12. THIRD PARTY SOFTWARE AND COMPONENTS.** The Licensed Software may come with and/or require certain named third party software programs that Licensee shall license directly from the third party subject to such third party's terms and conditions (for example Adobe Acrobat or Microsoft Internet Explorer) ("Third Party Software"). Any Third Party Software is provided by the licensor of the Third Party Software solely under a direct license between such third party and Licensee under such third party's terms and conditions. Therefore the obligations, duties and rights of Licensor and Licensee under this License Agreement do not apply to such Third Party Software. Additionally, Licensor has embedded in some Licensed Software certain run time or other elements provided by third party suppliers to Licensor ("Third Party Components"). Such Third Party Components may also be loaded on the Licensed Software media. Third Party Components are licensed to Licensee pursuant to this License Agreement. Third Party Components may also include open source software, details of which (where applicable) may be found (i) in a file accompanying the applicable Licensed Software or (ii) in the

applicable Documentation. Licensee may only access Third Party Components of the Licensed Software in the course of using the Licensed Software. Licensee may not make or attempt any direct access to any such Third Party Components other than with the Licensed Software. All limitations, restrictions and obligations applicable to the Licensed Software set forth in this License Agreement shall apply to Licensee's use of the Third Party Components. The Third Party Software and Third Party Components are the property of its respective third party supplier to Licensor. Such third party suppliers own all copies of the Third Party Software and Third Party Components, however made. Licensee agrees not to contest the ownership of the Third Party Software and Third Party Components nor use any trademark or service mark belonging to such third party suppliers. Licensee agrees that such third party suppliers are intended third party beneficiaries of all terms and conditions of this License Agreement intended to protect intellectual property rights in the Licensed Software (including the Third Party Components) and limit certain uses thereof. Nothing in this License Agreement shall restrict, limit or otherwise affect any rights or obligations Licensee may have, or conditions to which Licensee may be subject, under any applicable open source licenses to any open source code contained in the Licensed Software.

**13. NOTICE TO U.S. GOVERNMENT END USERS.** The Licensed Software and Documentation are deemed to be "Commercial Items," as defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7207, as applicable. Consistent with such sections, the Licensed Software and Documentation are licensed to U.S. Government end users (i) only as Commercial Items, and (ii) with only those rights as are granted pursuant to this License Agreement. Manufacturer is Micro Focus (US), Inc., 700 King Farm Blvd., Suite 125, Rockville, MD 20850 as or on behalf of Licensor.

**14. LICENSE FEES AND PAYMENT TERMS.** Licensee agrees to pay the applicable end user license fees for the Licensed Software within thirty (30) days of the date of invoice or such other date as agreed in writing by the parties. End user license fees are non-refundable except as provided in Section 7 above, or in the Specific Software Terms below, and shall be paid without deduction, including without limitation, of any withholding tax. End user license fees are exclusive of any applicable transportation charges, value added and other applicable taxes and duties and all such amounts shall be paid or reimbursed by Licensee. Outstanding past-due amounts shall accrue interest at the rate of 1.5% per month compounded or, if lower, the maximum rate allowed by applicable law. Licensee shall be liable for any such interest and all related collection costs, whether or not an action has been filed. Licensor may decline to enter into any additional Product Orders if any such past-due balance, interest and collection costs are not paid.

**15. RELATED SERVICES.** Licensee shall be responsible for obtaining and installing all proper hardware and support software (including operating systems) and for proper installation and implementation of and training concerning the Licensed Software. In the event that Licensee retains Licensor to perform any services with respect to the Licensed Software (for example: installation, implementation, maintenance, consulting and/or training services), Licensee and Licensor agree that such services shall be subject to Licensor's then current standard terms, conditions and rates for such services unless otherwise agreed in writing by Licensor.

**16. PRIVACY.** If the Licensed Software contains features that may allow Licensee to collect data from, control and/or monitor computers running the Licensed Software deployed by Licensee without notice to or knowledge by users of the Licensed Software, then: (i) Licensee is solely responsible for, and assumes all liability with respect to, the collection of data with respect to its users of the Licensed Software including, without limitation, notifying such users and complying with all data collection, privacy and other regulations, laws, industry standards and rights of others applicable to any such activity; and (ii) Licensee shall indemnify and hold Licensor harmless from and against any damages, claims, losses, settlements, attorneys' fees, legal fees and court costs and other expenses related to any such activities or any claims in connection therewith. To the extent permitted by law, by entering into this License Agreement, Licensee hereby expressly consents to (i) Licensor sending information to Licensee from time to time advertising the various products that Licensor provides, whether or not such products are provided under this License Agreement; (ii) the use of Licensee's name in Licensor customer lists, promotional materials and/or press releases; and (iii) the collection and use by Licensor of information about the computer system on which the Licensed Software is installed (e.g. product version, serial number) for internal security and licensing purposes; Licensor does not use this information to identify individuals utilizing such software.

**17. MISCELLANEOUS.** Licensor may assign this License Agreement (in whole or in part) to any member of Licensor's group of companies or to a purchaser of the intellectual property rights in the Licensed Software, but otherwise neither this License Agreement nor any rights hereunder may be assigned (any change of control merger, sale or other transfer of all, or substantially all, of the assets of Licensee shall be included in the meaning of an assignment) nor duties delegated by either party, and any attempt to do so will be void.

If Licensee acquires the Licensed Software in North America, the laws of the state of Maryland govern this License Agreement and the licenses granted hereunder and the parties hereto consent and agree that they shall be subject to the exclusive jurisdiction of the State and/or Federal courts sitting in the State of Maryland in any action based on this License Agreement or concerning the licenses granted, or the products licensed, hereunder. Each party waives any right it may have to object to such venue, including objections based on personal jurisdiction or forum non conveniens (inconvenient forum). The parties agree that the Uniform Computer Information Transaction Act or any version thereof, adopted by any state, in any form ("UCITA"), shall not apply to this License Agreement. To the extent that UCITA is applicable, the parties hereby opt out of the applicability of UCITA pursuant to the opt-out provision(s) contained therein. If Licensee acquires the Licensed Software in France, Germany or Japan, this License Agreement is governed by the laws of the country in which Licensee acquired the Licensed Software. In the rest of the world the laws of England govern this License Agreement. The aforesaid applicable law shall apply without regard to conflicts of laws provisions thereof, and without regard to the United Nations Convention on the International Sale of Goods. Other than for North American transactions, this License Agreement, the licenses granted hereunder, and the parties hereto, shall be subject to the exclusive jurisdiction of the courts of the country determining the applicable law as aforesaid. In the event of a dispute, the prevailing party shall have the right to collect from the other party its reasonable costs and necessary disbursements and attorneys' fees incurred in enforcing this License Agreement.

This License Agreement is in addition subject to any United States, United Kingdom or European Union laws, regulations and other restrictions regarding export or re-export of computer software and technology. Licensee agrees not to export or re-export any Licensed Software or derivative thereof in contradiction to any such applicable restriction. In particular but without limitation, Licensee acknowledges that Licensor's products and/or technology are subject to the U.S. Export Administration Regulations (the "EAR") and Licensee agrees to comply with the EAR. Licensee will not export or re-export Licensor's products, directly or indirectly, to: (1) any countries that are subject to US or applicable export restrictions; (2) any end user who Licensee knows or has reason to know will utilize Licensor's products in the design, development or production of nuclear, chemical or biological weapons, or rocket systems, space launch vehicles, and sounding rockets, or unmanned air vehicle systems; or (3) any end user who has been prohibited from participating in export transactions by any applicable agency of government. By downloading or using the Licensed Software, Licensee is agreeing to the foregoing and Licensee is representing and warranting that Licensee is not located in, under the control of, or a national or resident of any such country or on any such list.

Licensor may identify Licensee by name and/or logo as a licensee of Licensor for investor relations, analyst relations, and public relations purposes, and in online and printed sales and marketing materials. Any other use of Licensee's name or logo, or a description of Licensee's use of the Licensed Software, shall be subject to Licensee's prior consent. Within eight (8) weeks after installation of the Licensed Software, upon Licensor's written request Licensee will provide Licensor with input to a written description of Licensee's use of the Licensed Software including details of the business challenge, software solution, and results realized from the installation of the Licensed Software. The input shall be provided by a representative of Licensee (who is knowledgeable of the Licensed Software and its performance after installation) during a meeting with a representative of Licensor (at a reasonable time to be agreed by the parties). The meeting may be conducted by telephone. This input may be used internally within Licensor and in confidential sales situations. Any other use of this input shall be subject to Licensee's prior consent.

Except for the Product Order, this License Agreement is the complete and exclusive statement of agreement between the parties relating to the license for the Licensed Software and supersedes all proposals, communications, purchase orders, and prior agreements, verbal or written, including without

limitation prior end user license agreements in relation to the Licensed Software between the parties and end user license agreements embedded in such Licensed Software. No employee, agent, or representative of Licensor has the authority to bind Licensor to any oral representation or warranty concerning the Licensed Software. No representation or statement not expressly contained in this License Agreement nor any supplement, modification, or amendment of this License Agreement will be binding on either party unless executed in writing by a duly authorized representative of Licensor and Licensee (excluding any distributor or reseller of Licensor) to this License Agreement. No waiver of any right under this License Agreement will be effective unless in writing, signed by a duly authorized representative of the party to be bound (excluding any distributor or reseller of Licensor). No waiver of any past or present right arising from any breach or failure to perform will be deemed to be a waiver of any future right arising under this License Agreement. If any provision in this License Agreement is invalid or unenforceable, that provision will be construed, limited, modified or, if necessary, severed, to the extent necessary, to eliminate its invalidity or unenforceability, and the other provisions of this License Agreement will remain unaffected. Each party acknowledges that in entering into this License Agreement it has not relied on any representations, agreements, warranties or other assurances (other than those repeated in this License Agreement and the Product Order) and waives all rights and remedies which but for this section 17 would be available to it. Nothing in this section 17 excludes liability for fraudulent misrepresentation.

If Licensee is situated in Italy, by placing or executing a Product Order, Licensee declares to have read and to have explicitly approved the following clauses of the License Agreement: 5. Term of License, 6. Support and Maintenance, 7. Limited Warranty, 8. Disclaimer of Warranty, 9. Limitation of Liability, 10. High-Risk Uses, 16. Privacy, 17. Miscellaneous, Annex 1, and Annex 2.

## **ANNEX 1, LICENSE OPTIONS**

### **DEFINITIONS**

For this License Agreement, the following additional definitions shall apply:

**“Desktop Container”** means an isolated, resource controlled, and portable runtime environment which runs on a host machine or Virtual Machine.

**“Hard Partitioning”** means using hard physical partitioning to physically segment a single larger server or machine into separate and distinct smaller systems where each separate system acts as a physically independent, self-contained server or machine with its own CPUs, operating system, separate boot area, memory, input/output subsystem and network resources (each known as a “Hard Partition”). Examples of Hard Partitioning methods include: Dynamic System Domains (DSD) -- enabled by Dynamic Reconfiguration (DR), Solaris Zones (also known as Solaris Containers, capped Zones/Containers only), LPAR (adds DLPAR with AIX 5.2), Micro-Partitions (capped partitions only), vPar, nPar, Integrity Virtual Machine (capped partitions only), Secure Resource Partitions (capped partitions only), and Fujitsu’s PPAR.

**“Platform”** means a hardware chipset (e.g., PA-RISC, Itanium, x86, or SPARC) and operating system (e.g., Windows, Linux, Solaris, AIX, or HP-UX) combination.

**“Soft Partitioning”** means using an operating system resource manager to segment and limit the number of Cores, CPUs, or other processing devices utilized by the Licensed Software by creating areas where processor resources are allocated and limited within the same operating system (each such area known as a “Soft Partition”). Examples of such Soft Partitioning include: Solaris 9 Resource Containers, AIX Workload Manager, HP Process Resource Manager, Affinity Management, Oracle VM, and VMware.

**“Update”** means the definition for such term set forth in Licensor’s then current applicable standard annual support and/or maintenance agreement.

**“Upgrade”** means any change in the licensed Platform for the Licensed Software or a successor product to the Licensed Software.

**“Virtual Desktop Infrastructure”** means a desktop virtualization approach where the desktop operating system runs and is managed in a separate server instead of the client device. The desktop image is delivered over a network to an endpoint device, which allows the user to interact with the operating system and its applications as if they were running locally.

“**Virtual Machine**” means a software implementation that can run its own operating system and execute programs like a physical machine where the software running inside the virtual machine is limited to the resources and abstractions provided by the virtual machine.

## LICENSE OPTIONS

The following license types apply to Licensee’s installation and use of the Licensed Software depending on which type of product licenses Licensee has purchased as set forth in the applicable Product Order. Licensee may only apply one license type to a deployment.

**1. Workstation, Authorized User, or Basic PC License** Licensed Software provided under this License Option gives Licensee the right to install and use one copy of the Licensed Software on one stand-alone workstation or device per license. Licensee may not (i) install the Licensed Software on any networked workstation or device (e.g., a server) that allows more than one user to use a copy of the Licensed Software, (ii) use the Licensed Software in a Windows Terminal Services, Citrix Server, Virtual Desktop Infrastructure, Desktop Container, or similar environment, or (iii) use the Licensed Software other than on one stand-alone workstation or device at a time. The foregoing shall not prohibit installation and use of the Licensed Software in one Virtual Machine per license provided such Virtual Machine is running on one stand-alone workstation or device and is not connected to or running in a Windows Terminal Services, Citrix Server, Virtual Desktop Infrastructure, Desktop Container, or similar environment. Licensee may transfer the Licensed Software to another stand-alone workstation or device and reactivate it for use on such other stand-alone workstation or device provided that the Licensed Software is removed and all copies of it are deleted from the stand-alone workstation or device from which it is transferred. Such transfers may not be undertaken more often than once every 30 days. A license must be purchased (i) for each device (including Virtual Machines and portable-storage devices) on which the Licensed Software or any component of the Licensed Software is installed or loaded in the permanent or temporary memory of the device and (ii) for each additional end-user device (including Virtual Machines) through which a copy of the Licensed Software could be accessed for interactive use, regardless of use case including production, test, or disaster recovery.

**This license type does not permit the usage models (among others) commonly known as concurrent use or common image with activation.**

- 2. Processor License** Licensed Software provided under this License Option gives Licensee the right to install the Licensed Software on any number of devices, workstations, or servers (and connect any number of clients to such servers) for connection to a single Hard Partition or Soft Partition on a host system with the same type of processor specified for the license in the applicable Product Order (e.g., P10, P40, etc.).
- 3. Concurrent User License** Licensed Software provided under this License Option gives Licensee the right to install and use one copy of the Licensed Software on multiple devices, workstations, or servers for use by up to the maximum number of Concurrent Users set forth in the applicable Product Order for whom Licensee has paid the applicable license fee. Concurrent Users are individuals who are actively using any device or other software program that may access the Licensed Software either directly, or indirectly through any other software program, regardless of how such access occurs or if such user uses any hardware or software that reduces the apparent number of users who are using the Licensed Software, such as by using a terminal service. Licensee may connect any number of workstations and clients to the server(s); however, the total number of users who may access and use the Licensed Software at any given time is limited by the number of Concurrent Users expressly authorized by Licensor in the Product Order. Licensee must employ a method to control, monitor, and provide reports on concurrent usage, either by (i) using the Licensed Software in a Windows Terminal Services (sometimes referred to as “multi-user Windows”, “WTS”, or “Citrix Server”) environment that is configured to control, monitor, and provide reports on concurrent usage, (ii) using the Licensed Software’s Management and Security Server metering tool (or a tool that will provide equivalent data) to control, monitor, and provide reports on concurrent usage, or (iii) using another method approved by Licensor in writing to control, monitor, and report on such usage. Licensee agrees that should Licensee fail to comply with the foregoing, then without prejudice to any remedies available to Licensor, the licensing basis for the Licensed Software shall automatically revert to Workstation licensing at a ratio of 1:1 (i.e., one Concurrent User license will be converted to one Workstation license) commencing from the start of Licensee’s failure to comply.

**4. Named User License** Licensed Software provided under this License Option gives Licensee the right to install and use one copy of the Licensed Software on multiple devices, workstations, or servers for use by up to the maximum number of named users set forth in the applicable Product Order for whom Licensee has paid the applicable license fee. A named user license must be purchased for each person who is able to access or use the Licensed Software. Licensee must monitor and control deployment so that all access to the Licensed Software is restricted to persons having a dedicated named user license. Named user licenses will be reassigned to other persons only in association with changes in staffing and/or business operations that are intended to be permanent, and all Licensed Software access available to the previous assignees will be effectively terminated. A named user license: (i) is not a concurrent-user license; and (ii) does not permit operation of the Licensed Software as middleware. Prohibition of operation as middleware means that the Licensed Software may not be deployed for the purpose of providing automated, unattended communications and/or services to other applications or devices.

Unless Licensee has obtained Licensor's prior written approval to use another method to control, monitor, and report on its named users' access to the Licensed Software, Licensee shall use Microsoft's Active Directory Users and Computers utility, together with the Citrix Access Management Console, to define user-based access control to the Licensed Software (which may be referred to by the vendors as "the application"). Within the Citrix Access Management Console, use of the Citrix User Selector and/or Citrix Access Gateway is allowed, as is direct integration with Microsoft Active Directory as the Directory Type. Licensee cannot use the "allow anonymous users" setting in Citrix in configuring access to the Licensed Software application. That is, access to the Licensed Software application must be configured using "Explicit Users" and not "Anonymous Users." For additional details on how to grant application access to "Explicit Users," please refer to the Citrix Administration documentation on Managing Delivery Options for Published Resources. Licensee's network architecture and controls must effectively block any network path to the Licensed Software that is not managed by the control mechanisms described in this paragraph.

With respect to its named user licenses, Licensee shall create quarterly reports including data and analysis materials as detailed below:

Data: The report must show all users and all groups who have had access to the Licensed Software in the reported quarter (regardless of whether or not they did access the Licensed Software). The report must provide details of the registered user ID's and for each the associated user name(s) and the Licensed Software products the user is able to access (identified by product name and version). The report must also include full detail of each user permission activation or de-activation event during the quarter. The report must also show all devices having a copy of the Licensed Software, and for each such device, all persons having access to the device.

Analysis: Licensee must analyze its own data and include the following materials as part of the report: (i) High-water count of individuals whose network permissions, or desktop-copy availability, would have allowed them access to the Licensed Software on any given day within the quarter. (ii) Explanation of the sources of any reported data not naturally obtained from the defined controls. (iii) Explanation of the logic applied to the raw data to support the conclusions above.

General: Licensee will retain quarterly reports for a period of four years, and will make the reports available to Licensor on request. The data portion of the report must be made available in Excel spreadsheet form. Licensee agrees that should Licensee fail to comply with the foregoing, then without prejudice to any remedies available to Licensor, the licensing basis for the Licensed Software shall automatically revert to Workstation licensing at a ratio of 1:1 (i.e., one Named User license will be converted to one Workstation license) commencing from the start of Licensee's failure to comply.

**5. Robotic Process Automation License** Licensed Software provided under this License Option gives Licensee the right to install and use one copy of the Licensed Software in a fully automated, unattended scenario (with no human end-user) where a Robotic Process Automation (RPA) tool is leveraging the Licensed Software's automation interfaces (HLLAPI, VBA, .NET) to scrape data from a host/mainframe screen and then use this host data as the RPA tool orchestrates the exchange of data between various applications to automate a business process. No support is available for developing the automated application. The Licensed Software is intended for smaller scale applications and, hence, limited to a reasonable load being placed upon the client or server device.

**6. Middleware License** Licensed Software provided under this License Option gives Licensee the right to install and use one copy of the Licensed Software solely for the purpose of providing automated, unattended communications and/or services to other applications or devices. This includes use of the Licensed Software as a Print Server. "Print Server" means a device with Licensed Software installed that is running multiple host printer emulation sessions to service print jobs from multiple terminal emulation sessions not concurrently running on that same device running the printer sessions (and, hence serving as a Print Server).

## **ANNEX 2, SPECIFIC SOFTWARE TERMS**

**Additional Restrictions.** Licensee agrees not to:

1. Copy and/or distribute the Licensed Software, in whole or in part, to third parties, or use the Licensed Software for the benefit of any third party, or permit use or access by any third party to all or part of the Licensed Software without first paying Licensor any applicable additional fees required by Licensor and entering into a separate distribution license agreement with Licensor. For the avoidance of doubt, third party(ies) include without limitation contractors, outsourcers, Licensee's customers and the public.
2. Transfer, ship or use the Licensed Software outside the continent in which it was originally licensed to Licensee without first paying Licensor any applicable additional fees required by Licensor. For purposes of the foregoing, "continent" shall mean North America, South America, Europe, Africa, Asia, Australia, or Antarctica.
3. Install, access or use the Licensed Software on a Platform other than the Platform for which the Licensed Software was originally licensed to Licensee. Additional licenses for use of the Licensed Software on a Platform other than the one set forth in the applicable Product Order may be available upon payment of an additional license fee.
4. Assign, sell, rent, lease, lend, sublicense, outsource or otherwise transfer the Licensed Software to any third party, or authorize or appoint any third party to do so, or otherwise allow a third party to directly or indirectly use or access the Licensed Software, without Licensee first paying Licensor the applicable additional fees required by Licensor.

**Developer License.** In the event the Product Order specifies the license as a Developer license, such license shall be equivalent to a Workstation License as set forth in Annex 1.

**Host Restriction.** In the event the Product Order specifies a type of host system (e.g, Mainframe, UNIX, AS/400), Licensee may connect the Licensed Software only to host systems that are the same as the type specified.

**Middleware & Robotic Process Automation.** **Except as specifically stated above for a Robotic Process Automation License and Middleware License, none of the license types set forth in this License Agreement permit operation of the Licensed Software with Robotic Process Automation or as middleware. Prohibition of operation as middleware means that the Licensed Software may not be deployed for the purpose of providing automated, unattended communications and/or services to other applications or devices. By way of example only and without limitation, this restriction expressly prohibits use of the Licensed Software as a Print Server.**

**Evaluation License.** An evaluation license gives Licensee a term license to use the Licensed Software within Licensee during the evaluation term specified in writing by Licensor, solely for evaluation and testing purposes on a single computer system and not for development, commercial, or production purposes. Licensee may not reproduce or distribute the Licensed Software. Licensee's results of benchmark or other performance tests run on or using the Licensed Software may not be disclosed to any third party without Licensor's prior written consent. At any time during the evaluation term or upon completion thereof, Licensee may, upon written notification to Licensor and payment of the applicable license fee, replace the evaluation license with a license to use the Licensed Software pursuant to one of the other applicable options listed in Annex 1. In the absence of such notification by Licensee, the evaluation license shall automatically terminate at the end of the evaluation term and Licensee shall return, or, if Licensor so directs, delete and destroy all such Licensed Software and provide Licensor with written confirmation of such deletion and destruction being completed. Licensor may, in its sole discretion, grant Licensee an extension to the evaluation term subject to receiving a written request and reasons for such request from Licensee prior to expiration of the evaluation term. Licensor will specify any such agreed extension in

writing to Licensee. Licensed Software provided by Licensor free of license fee charge shall be deemed to be an evaluation license unless otherwise agreed in writing. In the absence of any contrary period specified in writing by Licensor, the evaluation term shall be deemed to be thirty (30) days. In relation to any evaluation license, this section shall prevail over any contrary provisions set forth in this License Agreement.

**All-or-None Support and Maintenance.** Where Licensee purchases support and/or maintenance for the Licensed Software, Licensee hereby agrees that it shall purchase such support and/or maintenance services for all of Licensee's licensed units of such Licensed Software including all related development and deployment product licenses.

**Updates and Upgrades.** Upon delivery to Licensee of any Update and/or Upgrade, the license granted to such prior version and/or release being updated or upgraded shall terminate after a ninety (90) day transition period from such delivery and only the license to such Update or Upgrade shall continue unless (i) Licensee has paid to Licensor the applicable additional fees required by Licensor to use both versions, or (ii) in the case of an Update that is provided to Licensee at no additional charge from Licensor pursuant to support and/or maintenance for which Licensee has separately contracted, Licensee provides written notice to Licensor during the aforementioned transition period of its election not to use the Update but instead remain with the prior version and Licensee's de-installation and destruction of such Update.

**Bundles/Suites.** If the Licensed Software is licensed as part of a bundle or suite of multiple products, and the applicable Product Order specifies the License Option and license count for the bundle or suite (but not the individual product components of the bundle or suite), then each product in the suite or bundle shall share such license type and count. Individual products in the bundle or suite cannot be used by multiple users if only one user license is purchased (for user-based licenses) and cannot be installed on multiple workstations if only one workstation license is purchased (for workstation licenses).

**Academic Editions/Users.** Where Licensed Software is licensed under Licensor's Academic Program, in addition to the above terms and conditions:

- (i) Licensee shall not use the Licensed Software for any purpose other than for non-commercial education or academic research activities.
- (ii) Licensee shall not copy the Licensed Software, nor shall Licensee distribute, transfer or assign the Licensed Software without specific permission from Licensor.
- (iii) License management: If Licensee is the academic institution using the Licensed Software for teaching purposes, Licensee will manage all student licenses through a license server provided by Licensor in accordance with guidelines provided by Licensor. Licensee agrees to provide reports describing the number of licenses Licensee has issued in each period upon Licensor's request.

**Personal Edition Products.**

- (i) Licensee shall not use the Licensed Software for any purpose other than for personal educational and non-commercial activities. The Licensed Software may not be used for training or teaching purposes.
- (ii) Licensee shall not copy the Licensed Software, nor shall Licensee distribute, transfer or assign the Licensed Software without specific permission from Licensor.

**Java.** The Licensed Software may require Licensee to have the Java™ Platform, Standard Edition Development Kit (JDK) or Runtime Environment (JRE) installed, and in such event Licensee is solely responsible for obtaining and licensing the JDK or JRE directly from Oracle Corporation.

**PRE-EXISTING LICENSES. FROM COMMENCEMENT OF THIS LICENSE AGREEMENT, IF THE LICENSED SOFTWARE SUBJECT TO THIS LICENSE AGREEMENT IS THE MOST CURRENT VERSION OF THE LICENSED SOFTWARE LICENSED BY LICENSEE, THE "LICENSED SOFTWARE" SHALL ALSO INCLUDE, AND THIS LICENSE AGREEMENT SHALL APPLY TO, ANY PRE-EXISTING AND FUTURE LICENSES FOR ANY EARLIER VERSION OF THE LICENSED SOFTWARE LICENSED BY LICENSEE AND REPLACE ANY PRIOR END USER LICENSE AGREEMENTS APPLICABLE THERETO ("PRIOR EULA(S)"). NOTWITHSTANDING THE FOREGOING, IF THE EARLIER VERSION INCLUDES DIFFERENT COMPONENTS, ANY TERMS SPECIFICALLY APPLICABLE TO THOSE**

**COMPONENTS IN THE APPLICABLE PRIOR EULA SHALL CONTINUE TO APPLY TO SUCH COMPONENTS.**

ENDS