

# Le Graphe d'enchaînement des écrans



**Attention** : le graphe d'enchaînement des écrans concerne uniquement les [programmes de type ADELIA](#).

Le Graphe d'enchaînement des écrans (GEE) permet de générer les programmes interactifs et les types de dialogues interactifs, en prévoyant pour chacun d'eux l'enchaînement des transactions écran et des transactions fenêtre, ainsi que l'appel de sous-programmes ou de programmes batch.

Il permet :

- de créer les transactions de type écran et de type fenêtre ;
- de définir les liens et conditions qui enchaînent ces transactions ;
- de prévoir, à partir de ces transactions, l'appel de programmes interactifs ou de programmes batch ;
- de déterminer pour l'ensemble du programme les touches de fonction qui auront le même rôle dans toutes les transactions ;
- de lancer l'interface de programmation par Questions/Réponses pour les programmes interactifs ;
- lorsque les maquettes écran ont été définies (avec le [Maquetteur écrans](#)), il est possible de générer automatiquement la cinématique des données qui prend en charge la correspondance entre les zones écran et les zones fichier ;
- enfin, c'est depuis le GEE qu'il est possible de déclencher la génération automatique du prototype de programme en L4G Adélia.

Ces différentes actions peuvent être menées avec la facilité et le confort d'une interface entièrement graphique sur laquelle les transactions, les programmes appelés et les liens sont placés et modifiés de manière entièrement visuelle.

Cliquez ci-dessous pour plus d'informations sur :

- la [fenêtre du GEE](#).

[Haut de page](#)