

Le Maquetteur Visual Adélia



Le Maquetteur Visual Adélia est en fait une extension de l'[Editeur L4G](#).

Il devient actif lorsqu'on ouvre la maquette correspondant à un bloc FENETRE du source d'un programme VADELIA ou MADELIA. Le maquettage a lieu dans l'Editeur L4G. Seules la barre des menus et la barre d'outils sont modifiées pour les besoins du maquettage.

Attention : dans le cadre du Maquetteur Visual Adélia, une **maquette** est parfois désignée sous le nom de **fenêtre**. Dans l'aide, nous employons plutôt le terme de maquette.

Le maquetteur peut prendre un aspect un peu différent lors du maquettage d'un programme MADELIA destiné à un Pocket PC ou à un Smartphone.

Dans ce cas, le maquetteur affiche une émulation de l'écran du matériel ciblé, et la fenêtre de prévisualisation est spécifique, mais le fonctionnement du maquetteur est identique au maquetteur VADELIA classique.

Dans le reste de la documentation du maquetteur, aucune distinction n'est faite entre maquette Visual Adélia et maquette Mobile Adélia.

Accès

Pour accéder au Maquetteur Visual Adélia, choisir l'option **Accéder à la maquette** du [menu contextuel d'un bloc FENETRE](#) dans la vue arborescente d'un document actif de l'Editeur L4G.

La maquette correspondant au bloc FENETRE est ouverte et devient le document actif de l'Editeur L4G.

Une maquette est considérée comme n'importe quelle autre fenêtre de l'Editeur L4G, et toutes les actions de manipulation possibles sur les fenêtres de l'Editeur L4G sont également valables pour les maquettes.

Cliquez ci-dessous pour plus d'informations sur :

- la barre des [menus](#),
- la [barre d'outils](#),
- la [fenêtre de travail](#).

[Haut de page](#)