



HMG IDE

xBase Sistema de desenvolvimento para o Windows

Manual Criado por Jair Pinho e-mail

jair@hmgforum.com.br

(c) 2002-2011 Roberto Lopez

mail.box.hmg@gmail.com

Todos os direitos reservados

<http://sites.google.com/site/hmgweb>



Passo 1:

Download

da última versão do pacote de HMG

<http://www.hmgforum.com/site>

executar assistente de configuração.

Atenção: Não alterar o local de instalação padrão (C:\hmg.3.0.40\). Caso contrário você terá que reconfigurar arquivos de recurso e de lote manualmente. A estrutura da pasta padrão é assim:





Passo 2:

Feito o Download da última versão do HMG-IDE, extração wizard Setup IDE do arquivo baixado. Localização do IDE não é importante, você pode instalar em qualquer lugar que você gosta.

Sempre que você iniciar um novo projeto, IDE constrói uma "Main.prg" e um "Main.fmg" para você e para abrir esta nova forma automaticamente. Você pode continuar a trabalhar com esses dois arquivos principais.

Sempre que você abre um arquivo novo módulo, você verá esta linha na parte superior da página:

```
# include <hmg.ch>
```

Esta linha é a primeira linha padrão de todos os módulos HMG. Menos que você queira construir um projeto para o modo de apenas consola, esta linha é necessária.

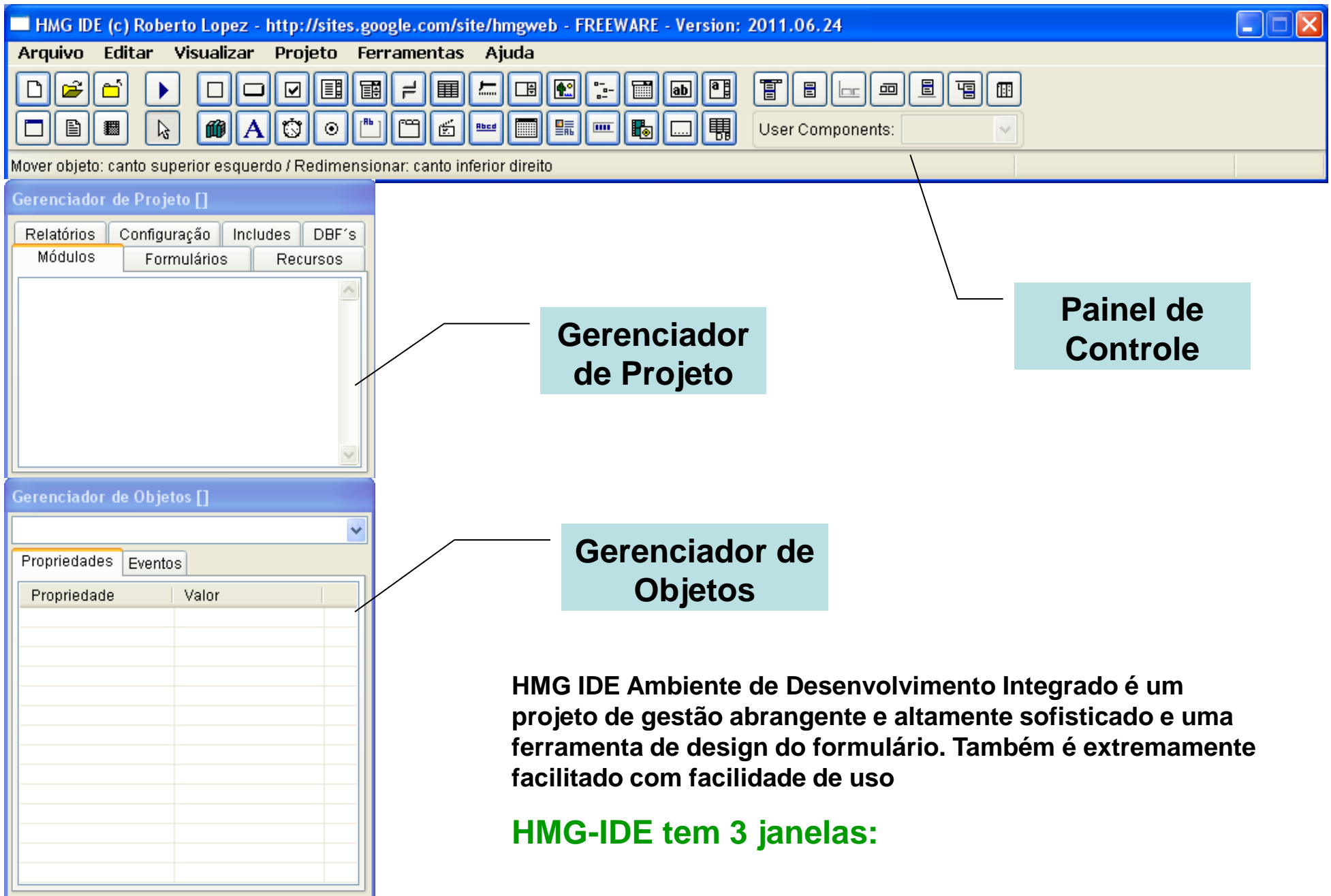
Declaração da função principal: Cada projeto HMG deve ter uma e apenas uma função "main" (ou procedimento) e seu nome deve ser "main".



Pasta SAMPLES:

Nesta pasta contem muitos exemplos prontos de todos os objetos usados na IDE pode-se abrir estes projetos e executa-los para visualizar como os objetos funcionam em HMG-IDE

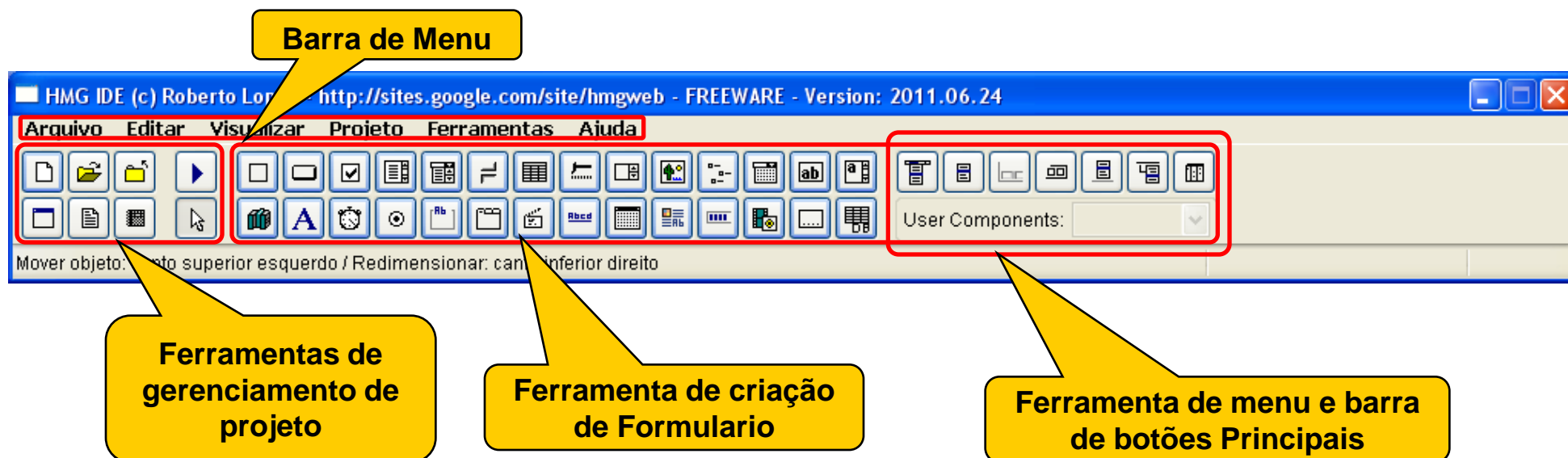




Você pode usar IDE para gerenciamento de projetos, para fins de projeto de formulário ou para ambos.

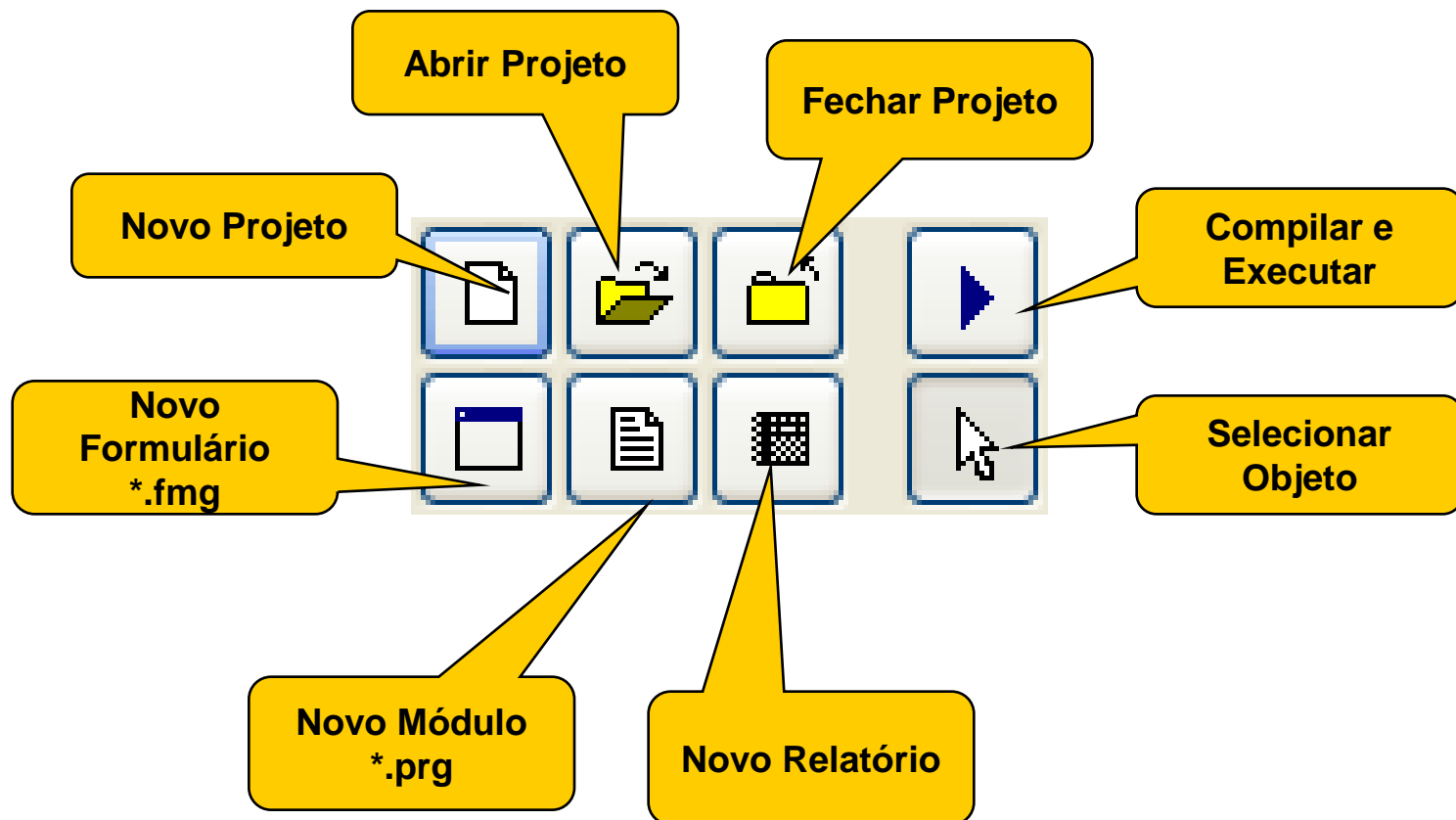
HMG-IDE janela principal (Painel de Controle)

A janela principal é constituído em uma barra de menu e uma caixa de ferramentas, com botões de comando com muitas dicas de ferramentas descritivas. Esta caixa de ferramenta pode considerar duas seções: ferramentas de gerenciamento de projetos e ferramentas de design do formulário. Ferramentas de design do formulário são divididos em um "Controle principal" e uma área de "construtores" da área.



As ferramentas de gerenciamento de projeto permitem que você todas as obras do projeto com base com forma interativa. Isto inclui a construção e execução de projetos sem processamento em lote e tarefas complexas para configuração do ambiente.

Estas são ferramentas de gerenciamento de projeto botões:



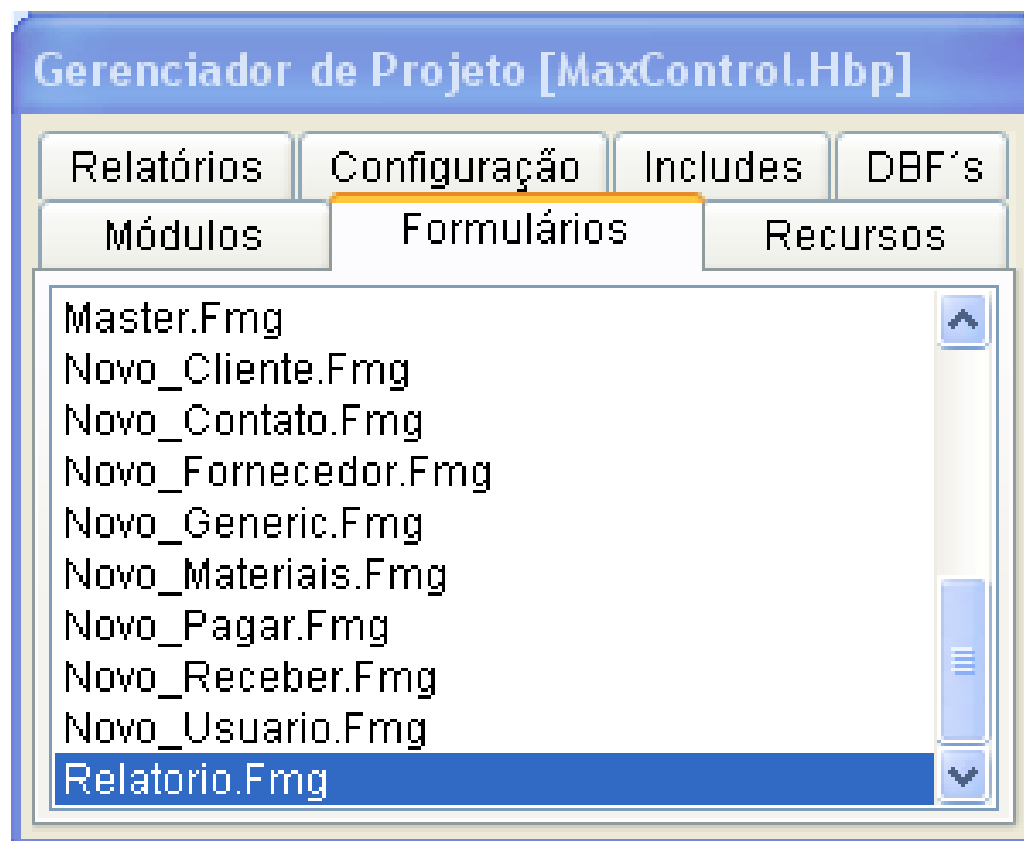


Navegador do projeto

A janela Navegador do projeto tem sete guias:

Módulos

1. Módulos
2. Formulários
3. Recursos
4. Relatórios
5. Configurações
6. Includes
7. DBF's



Você pode visualizar, selecionar e inspecionar todos os elementos do projeto nesta janela. Sempre que você adicionar ou excluir um módulo (arquivo fonte do programa), uma formulário HMG, um recurso ou um relatório, IDE atualiza automaticamente o Gerenciador de projeto.



Gerenciador de Objeto

A janela Gerenciador de Objeto é para ver e alterar as propriedades e eventos de elementos GUI em seus formulários.

Gerenciador de Objetos [Relatorio.Fmg]

Text_1

Propriedades Eventos

Propriedade	Valor
BackColor	Nil
CaseConvert	NONE
Col	50
DataType	CHARACTER
DisabledBackColor	Nil
DisabledFontColor	Nil
Field	Nil
FontBold	.F.
FontColor	Nil
FontItalic	.F.
FontName	Arial
FontUnderLine	.F.
FontSize	9
FontStrikeOut	.F.

Form Exemplo

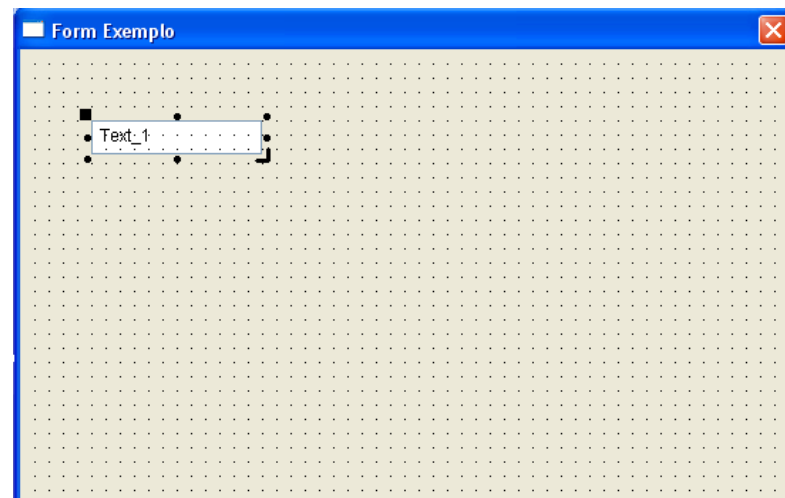
Você pode observar e modificar as propriedades e eventos de valor de elementos gráficos do seu formulário na janela Gerenciador de Objeto.



Formulário

A janela de formulário é um quadro para a criação, orientando seus elementos gráficos. Novas ou já existentes, quando você abre um formulário, este também janelas abertas por IDE. Com apenas dois clique você pode facilmente colocar controles em seu formulário: o primeiro no botão desejado do controle em forma de caixa de ferramenta de design, e a segunda é em qualquer lugar de forma que você escolher. Depois de colocados, você pode redimensionar e mudar de lugar arrastando.

Quando você colocou um controle em seu formulário, IDE atribuir valores padrão para as suas propriedades e eventos. Sempre que você alterar esses valores de forma interativa no formulário, IDE também atualiza os internamente. Você pode observar e modificá-los na janela Gerenciador de Objeto.



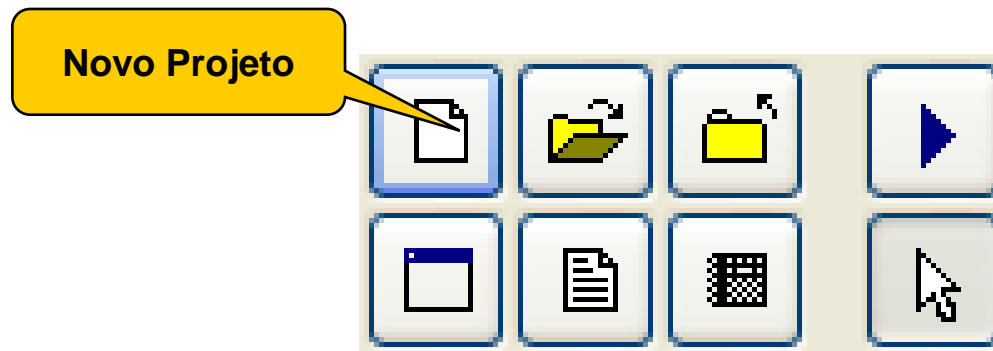


Criando um Exemplo:

Nesta amostra, vamos construir uma aplicação baseada em poucos passos usando HMG-IDE.

Etapa - 1: Faça uma pasta para este exemplo.

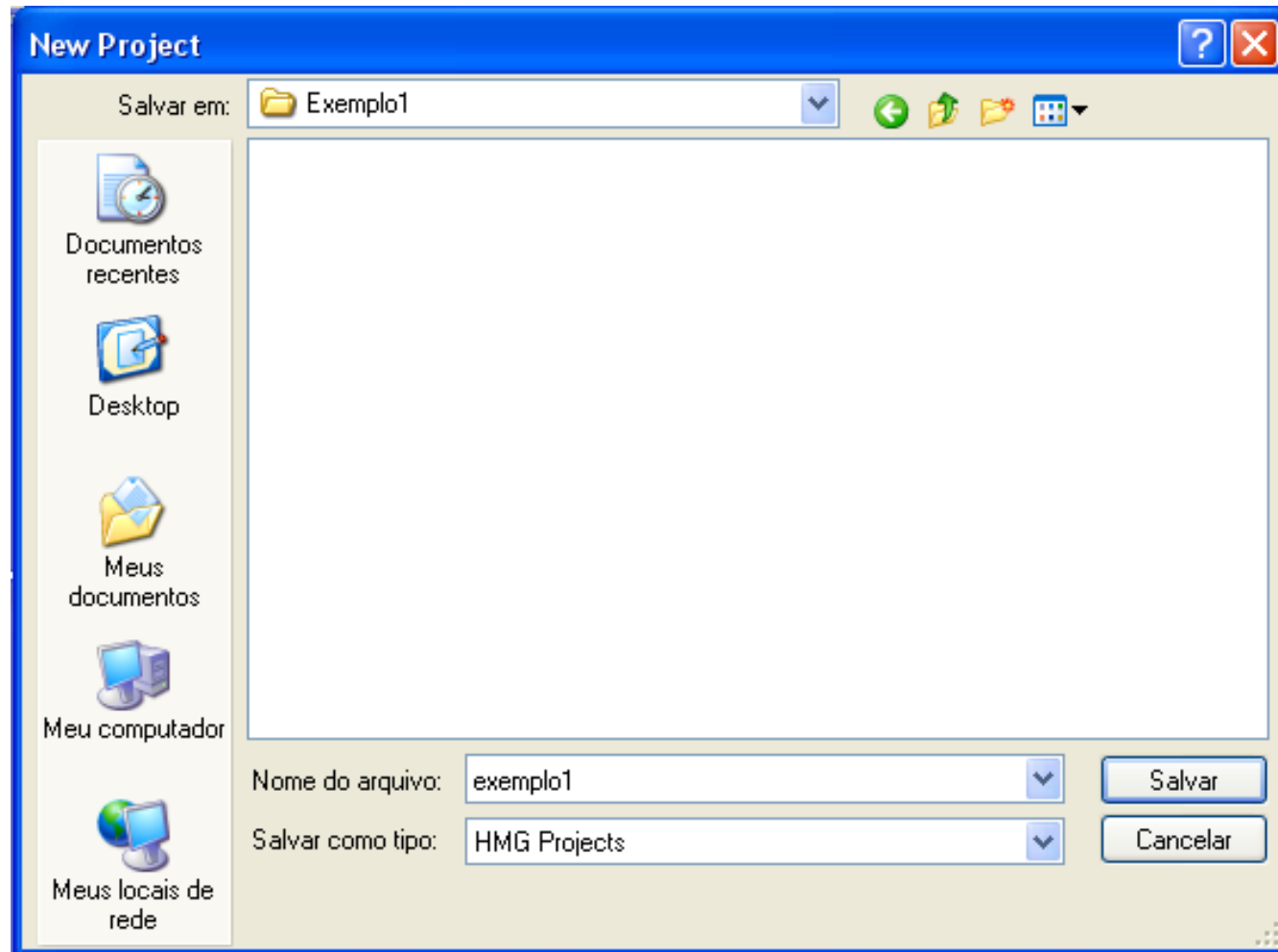
Etapa - 2: Executar HMG-IDE e escolha "Novo Projeto".





Etapa - 3:

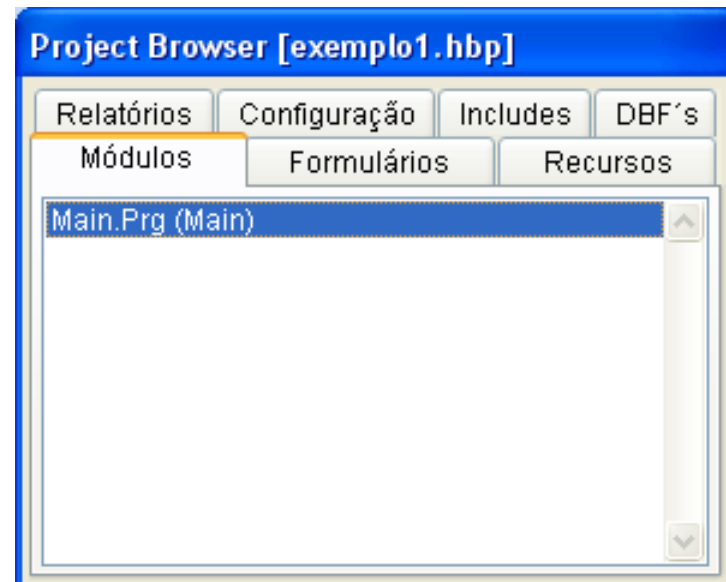
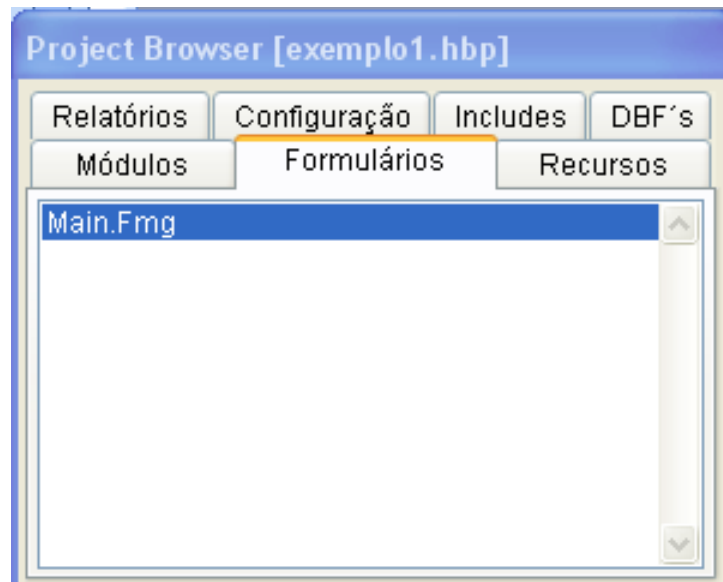
IDE irá pedir local e o nome para o novo projeto e não pode conter espaços nesta pasta nem no caminho todo para IDE compilar também não aceita caracteres especiais no nome das pastas





Etapa - 4:

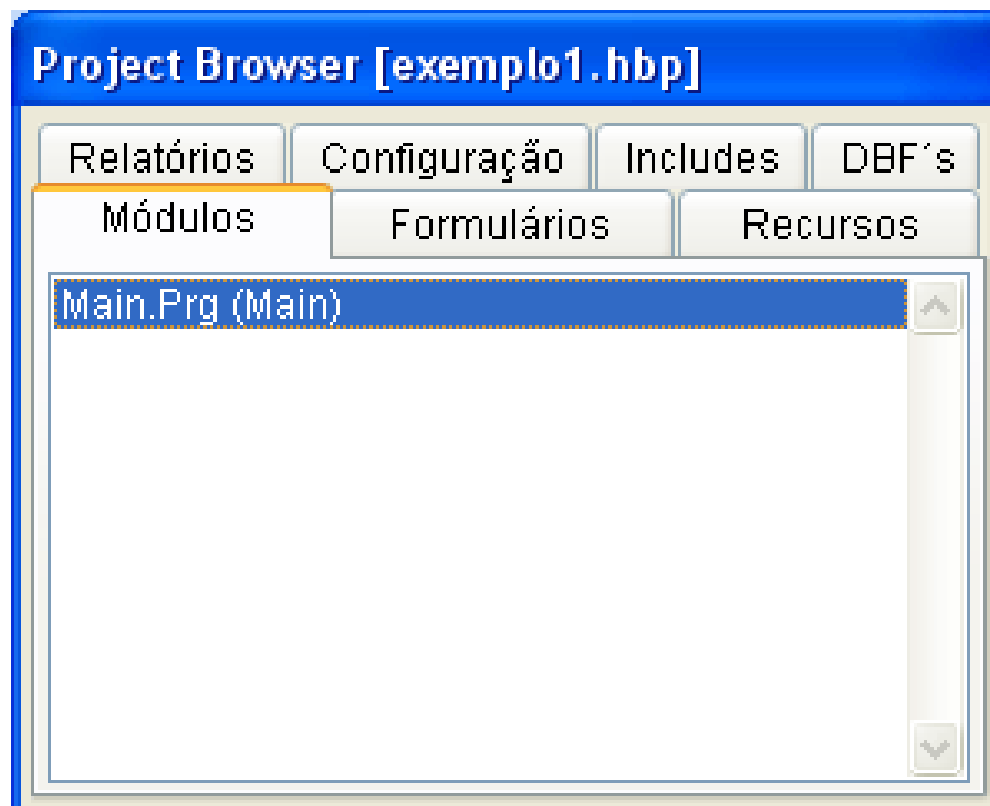
IDE irá construir um novo módulo principal chamado "Main.Prg" e uma nova forma principal, denominada "Main.fmg"





Etapa - 5:

Duplo clique em "Main.prg" na guia "Módulos" da janela "Project Browser" para a edição deste módulo "main":





Etapa - 6:

IDE ira abrir este módulo (. Prg) arquivo para o seu editor de programação.

Você vai ver o seu programa principal escrito por IDE:

```
#include <hmg.ch>
Function Main
    Load Window Main
    Main.Center
    Main.Activate
Return
```

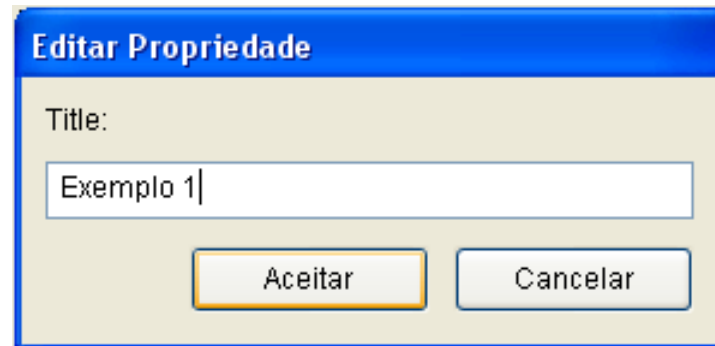
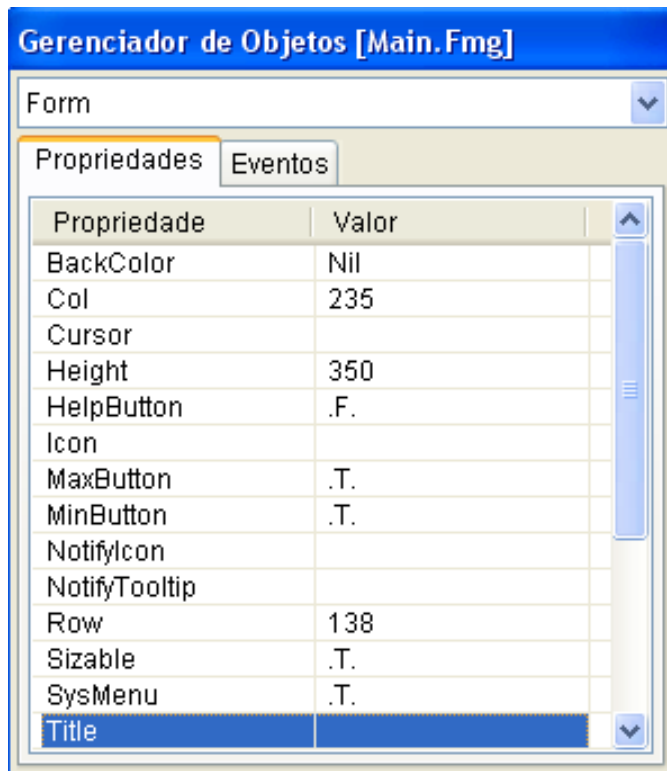


Etapa - 7:

Agora, é hora para fazer alguns arranjos no formulário:

Título:

- Clique em “Gerenciador de Objeto[Main.Fmg] \ Form \ Propriedades \ Title”: Escreva o titulo da Janela Maim.fmg



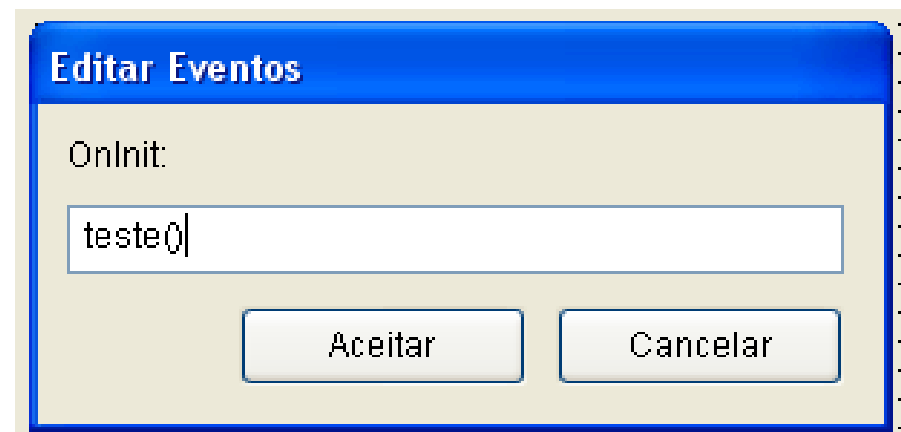
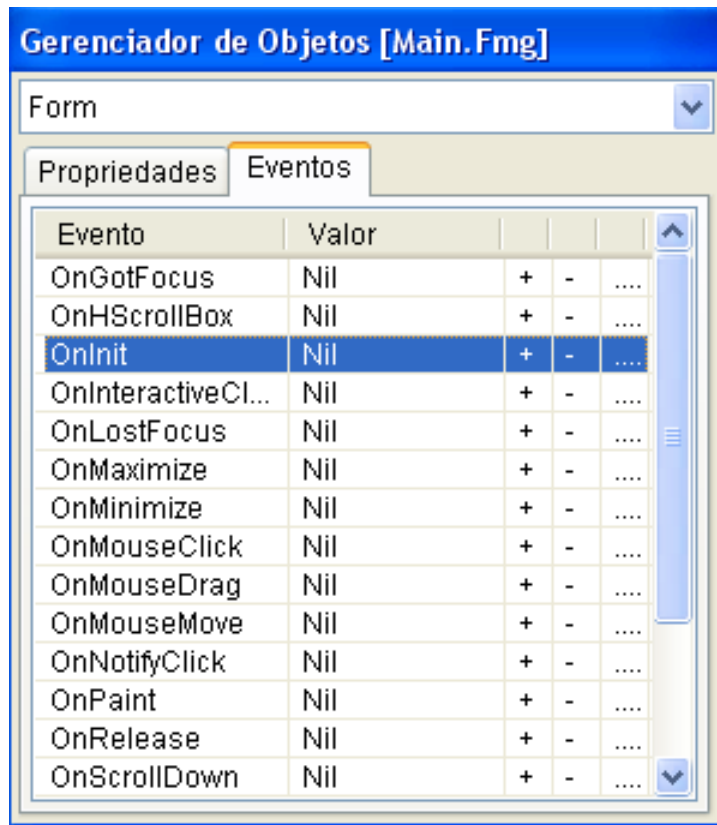


Etapa - 8:

- Ao clicar em

“Gerenciador de Objeto[Main.Fmg] \ Form \ Eventos \ OnInit”;

- Atribuir teste() nome do procedimento para esse evento:



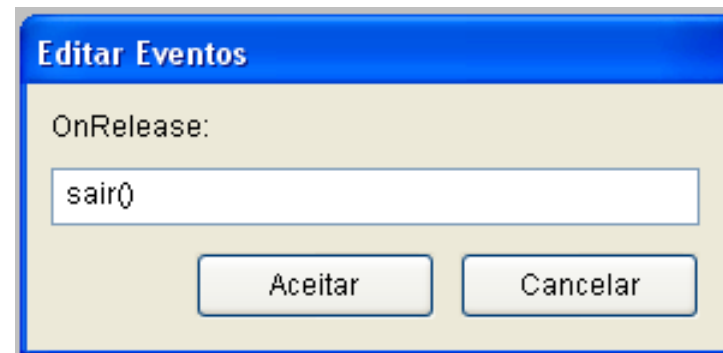
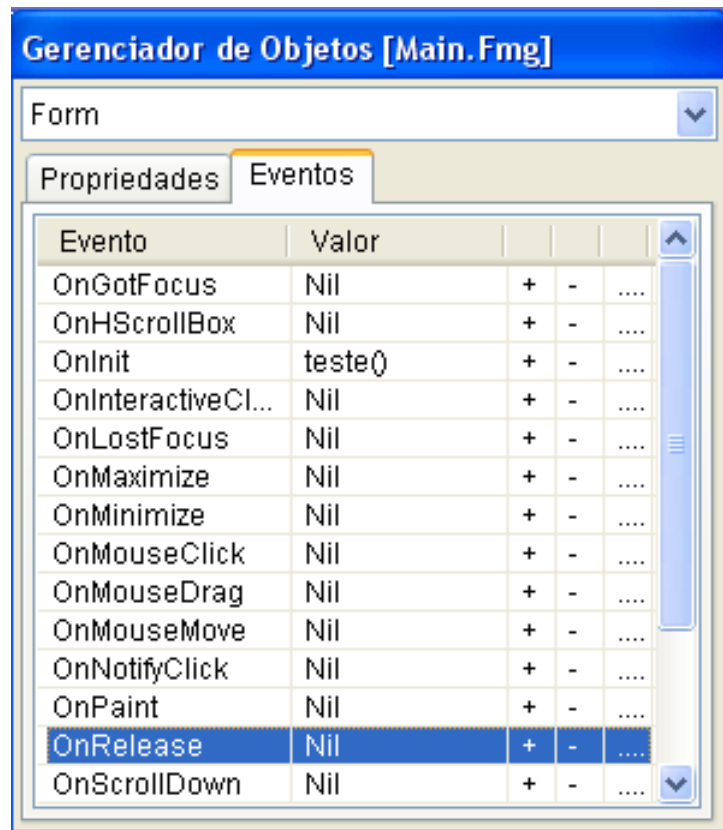


Etapa - 9:

- Ao clicar em

“Gerenciador de Objeto[Main.Fmg] \ Form \ Eventos \ onRelease ”;

-Atribuir teste() nome do procedimento para esse evento:



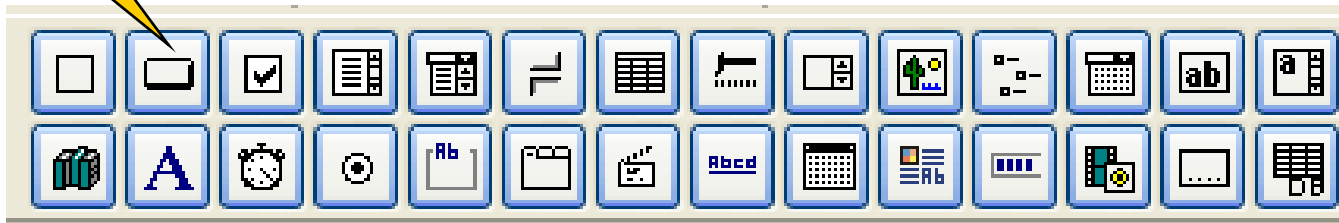


Etapa - 10:

Agora, podemos colocar um botão em nosso formulário:

- Clique no botão “Button” na caixa de ferramentas:

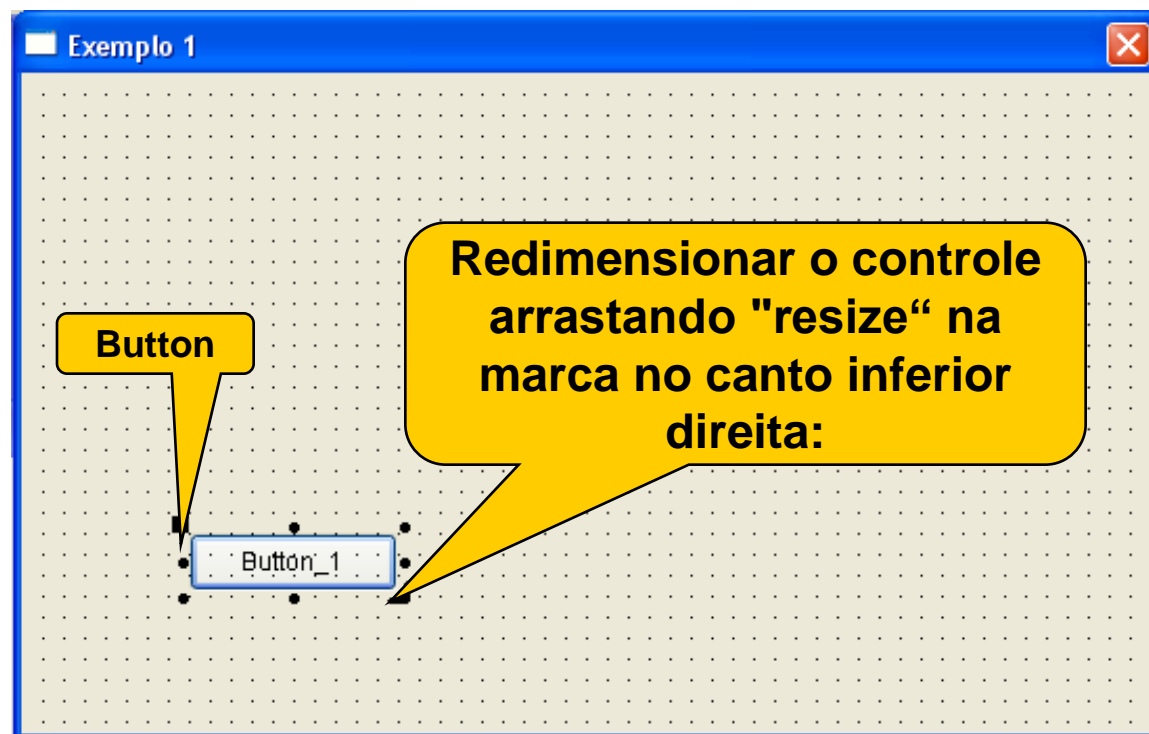
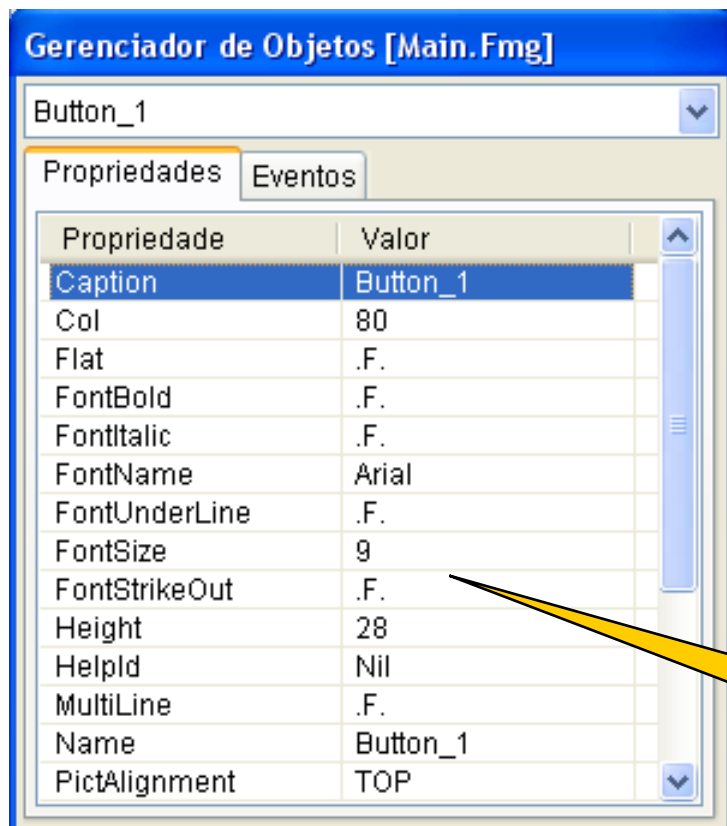
Button





Etapa - 11:

- Em seguida, clique em qualquer lugar do formulário:

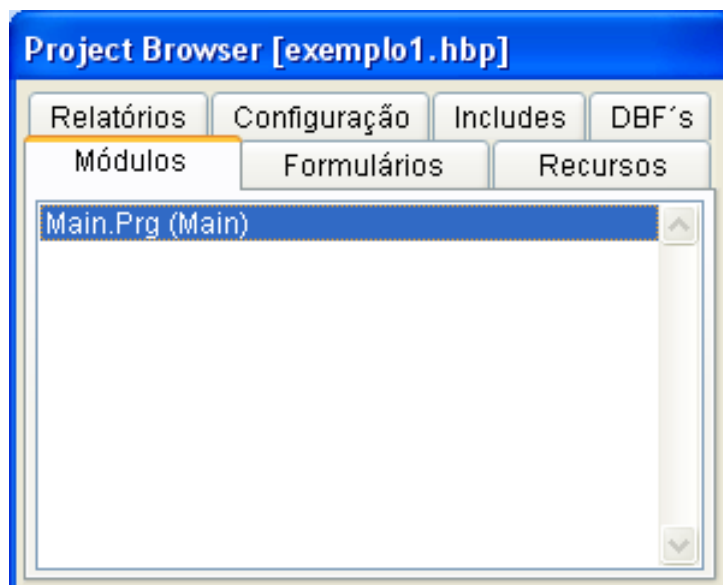


Modifica todos os atributos do objeto selecionado



Etapa - 13:

Duplo clique em "Main.prg" na guia "Módulos" da janela "Project Browser" para a edição deste módulo "main": para inserirmos as funções criadas nos exemplo apresentados





```
#include <hmg.ch>
```

```
Function Main
```

```
    Load Window Main
```

```
    Main.Center
```

```
    Main.Activate
```

```
Return
```

```
Function teste()
```

```
    MSGINFO("Teste do evento onInit da janela principal")
```

```
Return
```

```
Function teste2()
```

```
    MSGINFO("Teste de Função de Action em um objeto")
```

```
Return
```

```
Function Sair() && saida atraves do onrelease
```

```
    MSGINFO("Teste do evento onRelease da janela principal")
```

```
Return
```

```
Function Sair2() && saida atraves do botao
```

```
    MSGINFO("Teste do Action do botao Sair da janela principal")
```

```
    Main.Release // Fecha a Janela Principal
```

```
Return
```



Você tem agora criou um aplicativo gerado totalmente pelo IDE e HMG

Quando você usa o comando "Run" ou a tentativa de fechar o formulário, clicando botão "X", IDE pedir-lhe salvando-o (se houver alteração que tenha feito). Você também pode usar \ Arquivo comando Salvar do menu formulário.

Desde IDE é um "criador de formulário Two-Way", você pode editar arquivos. Fmg clicando duas vezes o seu nome na "Forms" guia da janela "Project Browser".

E desde então. Fmg arquivos são código fonte pura HMG, você pode abrir "main.fmg" por seu editor para ver o código fonte gerado pelo formulário IDE. Inspeccionar este código pode ser útil para melhor compreensão da HMG e aprendizagem.

Você também pode editar esse arquivo manualmente, mas sob seu próprio risco! Algumas modificações podem não ser compatível quando editado novamente com IDE



Testando seu projeto segue em anexo o projeto compactado em anexo deste manual

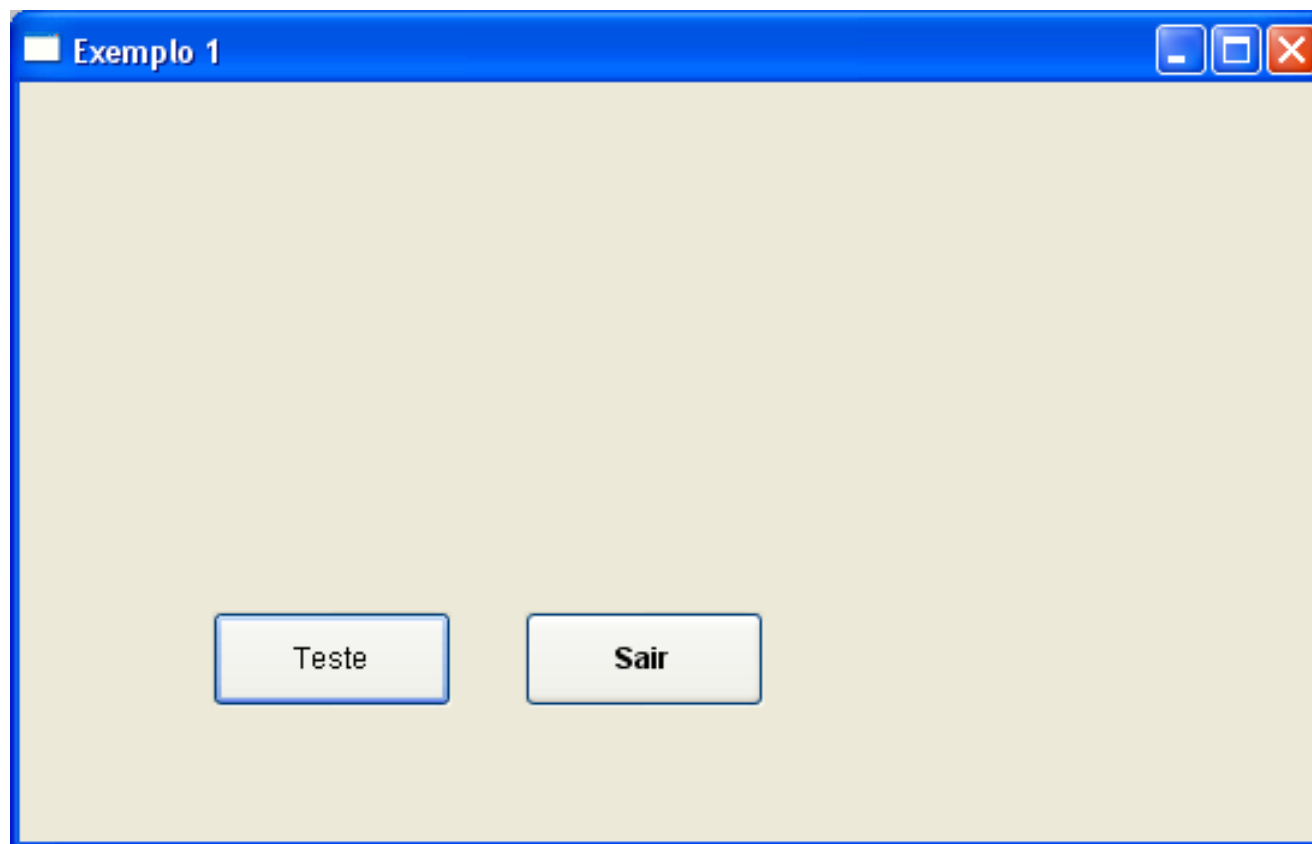
Resultado 1





Testando seu projeto segue em anexo o projeto compactado em anexo deste manual

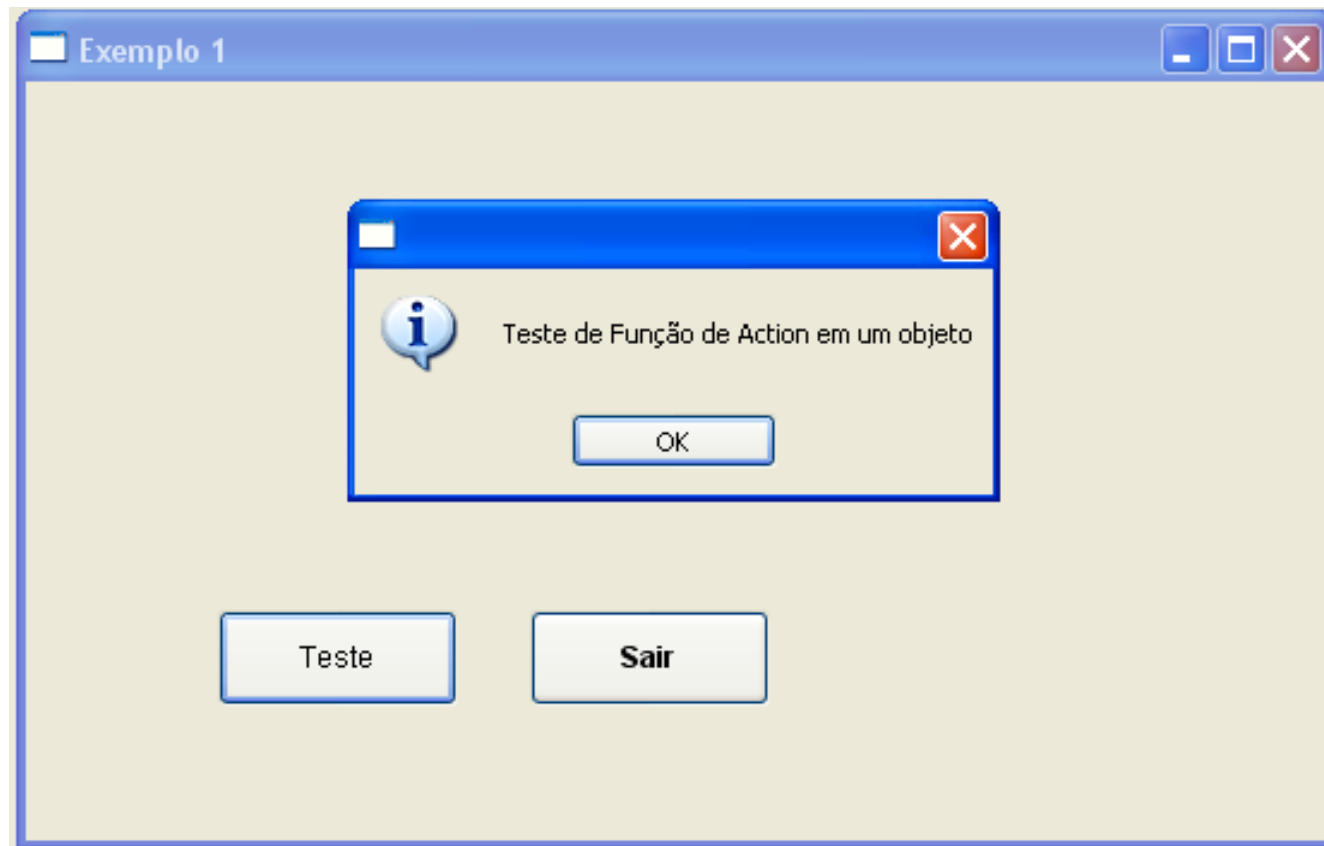
Resultado 2





Testando seu projeto segue em anexo o projeto compactado em anexo deste manual

Resultado 3





Testando seu projeto segue em anexo o projeto compactado em anexo deste manual

Resultado 4

