

# Les scripts : principe

Les scripts sont très utiles pour automatiser les tâches complexes ou celles que l'on doit répéter très souvent.

Un script contient la succession des commandes à exécuter, pas à pas, pour accomplir la tâche voulue : quand l'utilisateur demande l'exécution du script, les instructions qu'il renferme sont exécutées une à une, dans l'ordre où elles ont été placées.

## La commande scriptMaker du menu Script

C'est elle qui permet de définir des scripts. Elle ouvre un dialogue nommé "Gérer les styles" (photo ci-contre).

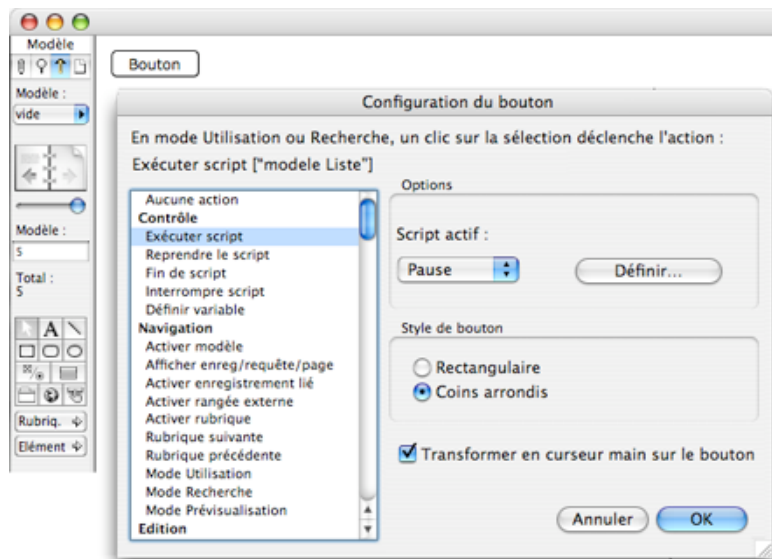
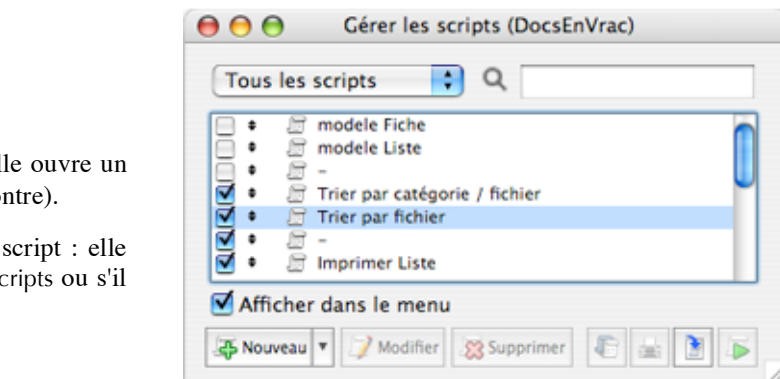
Noter la boîte à cocher, à gauche de chaque script : elle détermine si le script apparaît dans le menu Scripts ou s'il est masqué.



## Lancement d'un script

Un script peut être lancé directement en le sélectionnant dans le menu Scripts (à condition qu'il ne soit masqué, bien entendu).

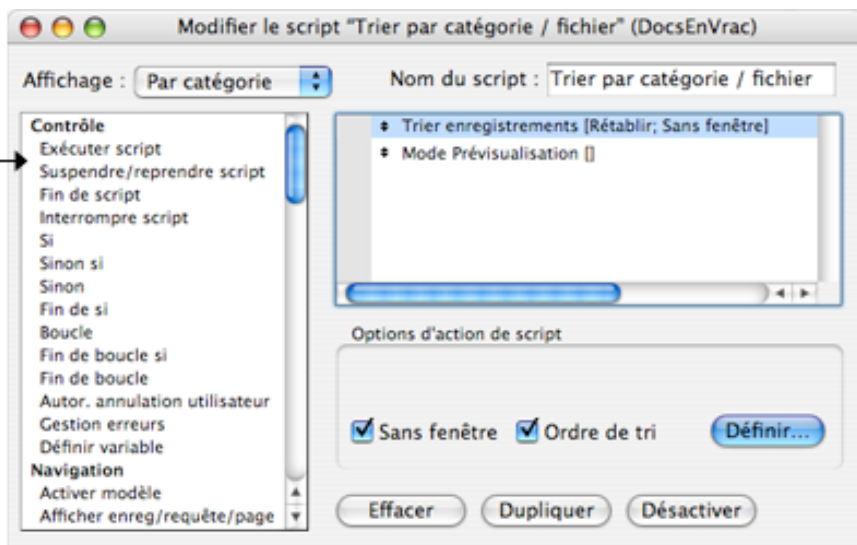
Mais on peut également poser un bouton sur un modèle et lui associer le script : en mode utilisation, l'utilisateur n'aura qu'à cliquer sur le bouton pour déclencher le script.



## Le dialogue de définition d'un script

On peut utiliser dans les scripts toutes les commandes de FileMaker, mais également des instructions supplémentaires qui ne sont pas disponibles dans les menus du logiciel. *Un script peut lui-même faire appel à un un sous-script, grâce à l'instruction "Exécuter script".*

Les instructions disponibles  
Par défaut, elles sont classées par catégorie : utiliser le menu juste au dessus pour les afficher dans un ordre différent



Les instructions du script  
Paramétrage de l'instruction sélectionnée  
Actions sur l'instruction sélectionnée

## Actions de script utiles pour des scripts basiques

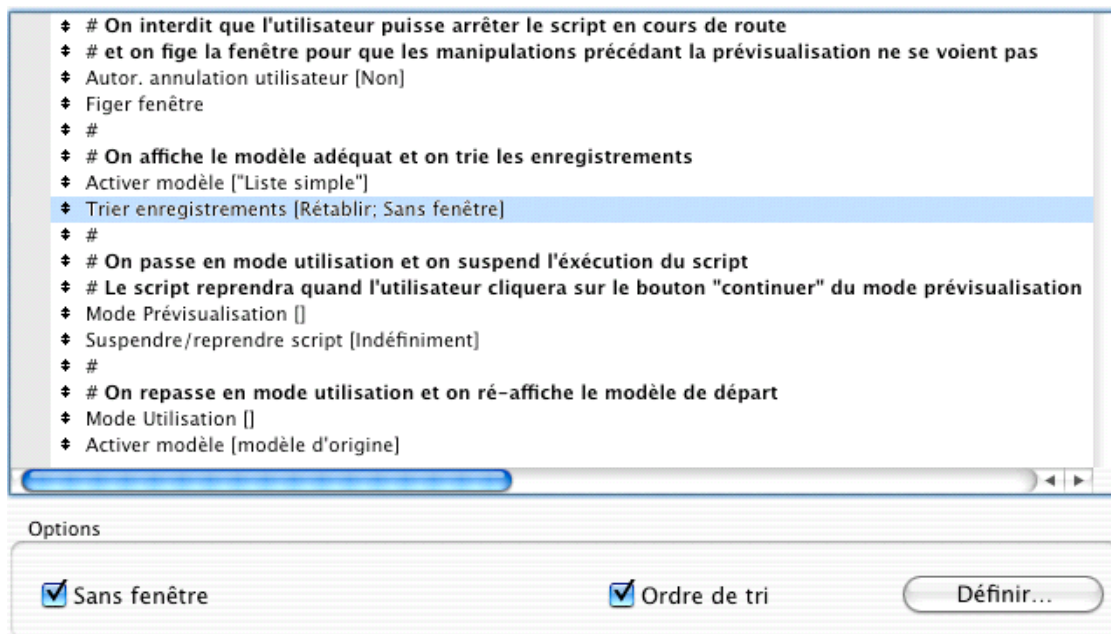
Pour :	Catégorie	Action de script
Changer de mode Changer de modèle	Navigation	Mode utilisation / prévisu / recherche / modèle Activer modèle
Afficher tous les enregistrements Inverser enregistrements trouvés/ignorés	Enreg. trouvés	Afficher tous les enregistrements Afficher enregistrements ignorés
Trier selon un ordre prédéfini Remettre dans l'ordre originel	Enreg. trouvés	Trier enregistrements Annuler tri des enregistrements
Importer / exporter les données	Enreg.	Importer enregistrements Exporter enregistrements
Appeller un sous-script dans un script	Contrôle	Exécuter script

(Voir aussi les actions de script de la catégorie Fenêtres)

## Un peu plus complexe : exemple de script pour faciliter l'impression des données

Le scénario global que l'on veut obtenir est le suivant :

- Préparation du document : choix du modèle et tri des enregistrements
- Prévisualisation et arrêt momentané du script : on rend la main à l'utilisateur pour qu'il puisse observer le document et l'imprimer s'il le désire.
- Poursuite de l'exécution quand l'utilisateur le décide : on remet la fenêtre dans la situation de départ (retour au mode utilisation et au modèle affiché précédemment).



### Remarque :

L'action "Suspendre/reprendre le script [indéfiniment]", fait que le script s'arrête et attend que l'utilisateur décide de la suite des opérations. Normalement, l'utilisateur dispose alors de deux boutons dans la zone d'état : "Continuer" (pour lancer la poursuite du script) et "Annuler" (pour interrompre le script sans exécuter les instructions restantes).

Ici, on veut éviter que l'utilisateur n'interrompe le script avant que l'on soit revenu en mode utilisation et sur le bon modèle. Pour ce faire, on utilise l'instruction "Autoriser annulation utilisateur [Non]" en début de script.

Cette instruction fait que Filemaker n'affichera pas le bouton "Annuler" dans la zone d'état : l'utilisateur ne disposera que du bouton "Continuer" qui provoque la reprise du script. De cette manière, on est sûr que les instructions suivant la suspension du script seront exécutées.