

Utiliser les widgets

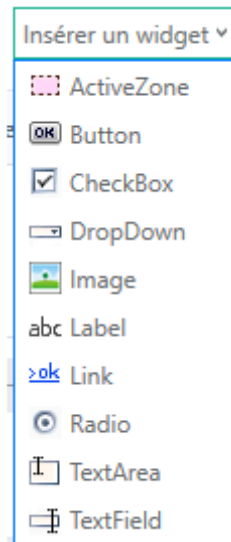
En fonction des spécificités techniques de l'application à simuler, vous auriez éventuellement besoin des **widgets**. Les **widgets** sont des **objets interactifs** d'interface (bouton, liste de valeurs, checkbox...etc) qui viendront se placer "par dessus" votre écran. Dans cette section vous retrouverez la documentation relative aux **widgets**.

Insérer un widget

Afin d'ajouter un widget, rendez-vous tout d'abord dans **Edition de l'écran...**



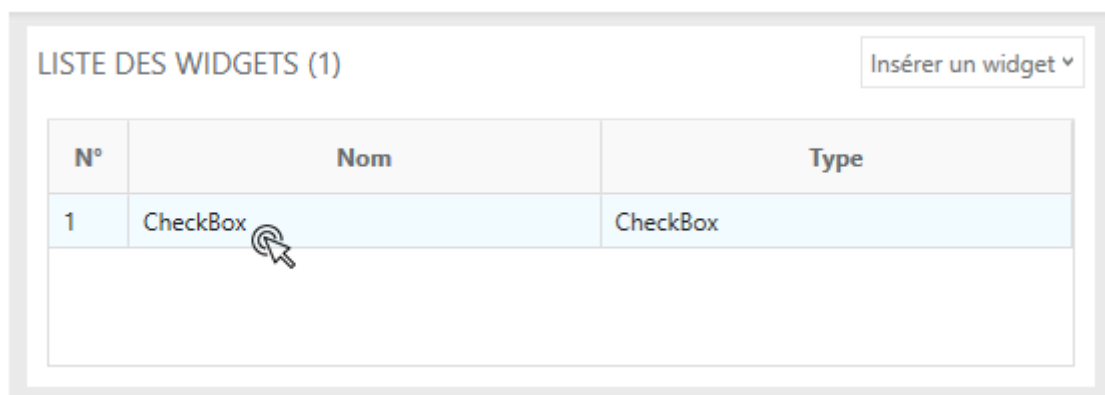
... puis sélectionnez la liste **Insérez un widget**.



Enfin choisissez le **widget souhaité** et **placer** le sur l'écran.

Configurer un widget

Une fois votre **widget inséré**, ce dernier apparaît dans la **Liste des widgets**.



Une fois sélectionné vous accédez aux **propriétés du widget** où vous pourrez le **configurer**.

1. **Changer** le type de widget
2. **Attacher** le widget à un élément de de l'écran.
3. Indiquer la **position** du widget via les coordonnées x y
4. Les **propriétés spécifiques** du widget sélectionné. Noter que cette section est bien sûr variable selon le widget sélectionné.

Astuce : Il est recommandé d'**attacher le widget**, afin de permettre à ce dernier d'adapter intelligemment son positionnement relatif en cas de redimensionnement de la fenêtre du simulateur.

WIDGET SELECTIONNÉ



Type : CheckBox Modifier ▾

Nom :

ID : Widget2

Point d'attache

Cadre :

Parent :  

Position

Position absolue : → ↓ pixels

Position relative : → ↓ pixels

Dimensions

Dimensions absolues : ↔ ↕ pixels

Dimensions relatives : ↔ ↕ pixels

État et survol

Etat : Inactif

Au survol :

PROPRIÉTÉS SPÉCIFIQUES

Propriété	Valeur
Checked:	<input type="checkbox"/>
Respond to check changed:	<input type="checkbox"/>

Scénariser avec les widgets

Une fois vos widgets insérés et configurés, si vous souhaitez les scénariser, il suffira de suivre la même logique de [chemin](#) qu'avec n'importe quels éléments d'interface.

Découvrir les widgets par défaut

Un projet de simulation embarque par défaut les widgets ci-dessous.

Active zone

La **zone cliquable** est une zone transparente que vous pouvez utiliser pour définir une action de navigation sur n'importe quel type d'élément qui n'est pas conçu pour la navigation, à l'origine. Pour qu'une interaction avec celle-ci déclenche une étape finale n'oubliez pas de le scénariser [via un chemin](#).

Button

Vous pouvez créer et définir un **bouton** avec ce widget. Pour qu'une interaction avec celui-ci déclenche une étape finale n'oubliez pas de le scénariser [via un chemin](#).

Checkbox

Le widget **Checkbox** comme son nom l'indique se comporte comme une case à cocher ([lien wikipedia](#))

Vous pouvez définir si la checkbox doit être cochée ou non par défaut.

Drop down

Le widget **Liste déroulante** vous permet de créer une liste déroulante ([lien wikipedia](#)).

Chaque item de la liste est configurable et doit être défini dans les propriétés personnalisées du widget. Vous pouvez configurer la liste déroulante de façon à déclencher une étape finale à la sélection d'un item. N'oubliez pas dans ce cas de [scénariser un chemin](#).

Image

Le widget **Image** vous permettra d'insérer une image. De plus vous pouvez faire en sorte qu'une interaction au clic avec celle-ci déclenche une étape finale. N'oubliez pas dans ce cas de [scénariser un chemin](#).

Label

Le widget **Label** vous permettra d'insérer du texte avec lequel il ne sera pas possible de déclencher une étape finale.

Link

Radio

Text area

Text field

From:

<https://doc.kstudio365.com/> - **Guide d'utilisation de KStudio**

Permanent link:

https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:expert_01&rev=1578312442

Last update: **2020/01/06 12:07**

