

## Manuel de programmation :

### Affichage des zones informations dans la liste 'Informations choisies' :

La programmation de l'affichage des informations choisies est configurée dans le fichier CHEV\_WIN.INI. Vous pouvez accéder à ce logiciel par un éditeur de texte standard ou par la boîte à outils, Utilitaires technique et config du fichier chev\_win.ini.

Vous allez pouvoir afficher dans les informations, les données qui sont saisies dans les zones informations.

Pour afficher une zone information, il faut créer une ligne qui doit respecter la syntaxe suivante :

#### **#I#INFxxx:Libellé**

#I#INF : Identification de l'action à effectuer.  
xxx : C'est le code de l'information à afficher (700-799)  
Libellé : C'est le texte qui sera affiché devant l'information.

### Affichage d'un code quotidien :

Cette option permet d'afficher dans les informations choisies le dernier code quotidien correspondant à la liste entre crochets. Utilisez la syntaxe suivante :

#### **#I#DERQUO:[VETO :VACC :.....]:Libellé**

#I#DERQUO : Identification de l'action à effectuer.  
[VETO :.....] : Liste des codes quotidiens à analyser. Ces codes doivent être de 6 caractères obligatoires et être séparés par deux points.

Vous pouvez n'utiliser qu'un seul code. L'affichage sera effectué sur le dernier code trouvé avec la date du code quotidien. Dans l'exemple ci-dessus l'ordinateur retournera le dernier code VETO ou VACC qu'il rencontrera dans le tableau quotidien. Cette option peut être utilisée aussi bien dans l'entraînement pour la recherche d'information que pour la monte en élevage.

Exemple d'utilisation, dernière date de saillie.  
#I#DERQUO:[\*SAI :]:Dernière date de saillie :

### Programmation de l'Analyse du quotidien :

L'analyse du quotidien vous permet de sélectionner des chevaux en fonction de calculs sur les codes enregistrés dans le quotidien. L'utilisation la plus courante de ce tableau est la création d'un tableau de monte ou le module 'artérite'.

Dans le module de monte, l'explication du fonctionnement de la monte dans le haras vous donne la possibilité d'une aide de l'ordinateur pour les passages de barre ou les passages à l'échographie. Si vous programmez que la poulinière doit passer à la barre 7 jours après le poulinage, un rappel vous sera effectué lors de l'édition.



**D...D** : Ligne récapitulative sélectionnée. (6 caractères). Si les conditions sont remplies, le cheval sera imprimé dans la ligne récapitulative indiquée ici. Cette ligne devra avoir été créée par une ligne de code 'NL'. Voir ci-dessus.

**F...F** : Ces dernières zones toutes de 6 caractères et séparées par des barres '/' indiquent les codes qui pourraient annuler la sélection. Vous n'êtes pas limité dans le nombre de ces codes d'annulation. Seuls les codes arrivants derrière le code qui sélectionnent la fiche peuvent annuler la sélection du cheval.

Traduction de la ligne ci-dessous (Exemple de Fiche de Barre':

**LQ:    :\*BA+ :003:999:AVOIR :\*SAI /\*BA- /ECHO /**  
**LQ:PPPPP:XXXXXX:YYY:ZZZ:DDDDDD:FFFFFF/FFFFFF1/FFFFFF2...**

Après un code **\*BA+** on sélectionne le cheval sur la liste **AVOIR** à partir du 3ème jour jusqu'aux **999** jours sauf si derrière on rencontre un code **\*SAI, \*BA- ou ECHO**.

### 3) Utilisation de l'analyse quotidienne.

Dans le menu édition cliquez sur l'icône du bas 'Analyse quotidienne'. Choisissez l'analyse à effectuer, puis la date d'analyse, le choix des catégories de chevaux et l'impression ou l'envoi à l'écran.

L'édition comportera vos différentes lignes récapitulatives avec les chevaux sélectionnés en indiquant le nom du cheval, le code qui a déclenché la sélection ainsi que le nombre de jours par rapport à la date d'édition. L'analyse peut être demandée pour n'importe quelle date postérieure ou antérieure.

La programmation peut parfois révéler une sélection surprenante. Vérifiez vos critères de calculs, il y a toujours une logique à une sélection de cheval dans votre analyse quotidienne.

### 4) Infos paramétrables sur la fiche Cheval

Dans la zone information de la fiche cheval vous pouvez afficher des données accessibles, à choisir dans la liste des données utilisables pour les éditions ou les formulaires.

La liste des données affichées est signalée dans le tableau de droite.

- Pour ajouter une donnée cliquez deux fois dans la liste de gauche et ensuite cliquez deux fois dans le tableau de droit.
- Pour corriger une donnée, cliquez deux fois sur le tableau de droite et corrigez la donnée. Cela sert à préciser les variables à rechercher (exemple le nom du vaccin dans la zone dernier vaccin [TETA\*]).
- Pour supprimer une donnée, cliquez sur la poubelle puis deux fois sur la ligne à supprimer. Confirmez ensuite la suppression.
- Pour insérer une donnée au milieu des autres, cliquez sur le bouton 'insérer' puis à l'endroit du tableau où vous souhaitez insérer la donnée. Ensuite choisissez la donnée dans le tableau de droite et cliquez sur la nouvelle ligne vide que vous venez de créer.

## Paramétrage des Boutons programmables d'édition :

Dans le bas de l'écran éditions vous disposez de 10 boutons programmables qui vous permettent d'accéder rapidement aux éditions que vous utilisez le plus souvent. Cela vous évite de faire les choix dans le menu du haut.

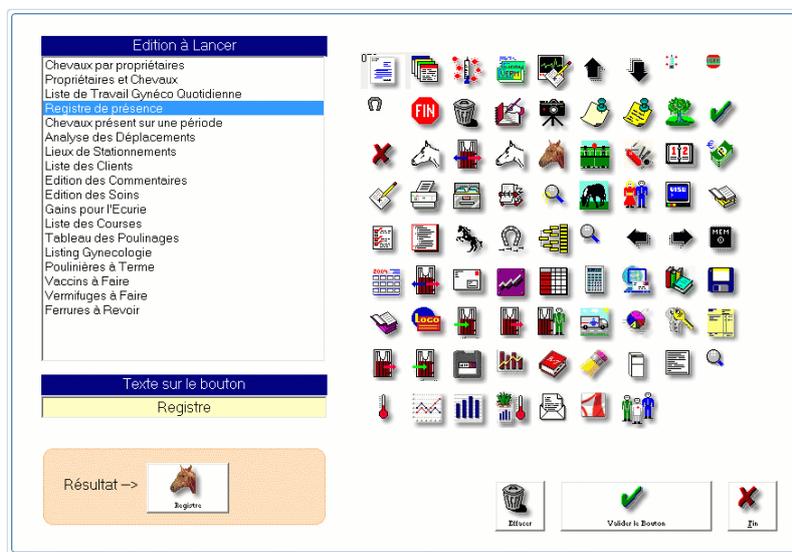


Pour programmer un bouton, cliquez sur l'icône outils (couteau suisse) et ensuite sur le bouton à programmer. Une fenêtre de programmation va vous être affichée.

Choisissez dans la liste l'édition que vous voulez attribuer à ce bouton, ensuite tapez le texte qui apparaîtra sur le bouton.

Pour terminer choisissez l'icône en cliquant dessus dans la liste proposée.

Il vous suffit d'enregistrer votre bouton en cliquant sur le bouton validation. Si vous désirez annuler un bouton il suffit de cliquer sur le bouton 'Effacer'



## Manuel de programmation :

Pour modifier la configuration du quotidien vous devez utiliser l'option '**Configuration du Quotidien**' dans le menu Utilitaires. Vous pouvez modifier à la fois les icônes et les personnaliser mais aussi ajouter un signal devant le nom de chaque cheval ou effectuer des calculs automatiques.

### Créer un texte préprogrammé :

Vous devez insérer dans le fichier de configuration différentes lignes avec la syntaxe suivante :

#### **TX:01:TRAV**

**TX** : Signale la création d'une ligne texte

**01** : Indique la position du texte dans le tableau de 01 à 24

**TRAV** : Texte préprogrammé. Maximum 6 caractères.

### Modification des icônes :

#### **IC:\*AE 01:I\_AE.BMP**

La ligne de modification d'icônes doit impérativement comporter les zones suivantes :

**IC:** Signale l'attribution d'un code icône

**\*AE :** Code composé d'une étoile et de 3 caractères obligatoires. Si le code choisi ne comporte que deux lettres comme dans l'exemple, vous devez ajouter un espace à la fin du code pour que le code fasse 4 caractères.

**01:** Indique la position de l'icône à modifier dans le tableau des icônes. La position doit être de 1 à 24.

**I\_AE.BMP:** C'est le nom du fichier BMP qui contient l'image de l'icône. Attention cette image doit être au format BMP exclusivement.

Vous pouvez utiliser Paintbrush pour créer vos icônes et vous devez donner comme attribut d'image **36 pixels de large sur 15 pixels de haut**.

### Quotidien automatique :

#### **=VACC :00007:RAPPEL**

Le module de quotidien automatique permet tout simplement de créer un nouveau code quotidien lorsque vous réalisez une saisie sur la grille. L'application de base est bien sûr de noter les rappels lorsque vous saisissez les vaccins.

#### **=VACC**

Le signe égal doit toujours commencer une ligne de quotidien automatique. Ensuite vous saisissez le code qui doit déclencher le code automatique (dans l'exemple le code RAPPEL).

Le code doit comporter **obligatoirement 6 caractères** à ajuster avec des espaces si le code fait moins de 6 caractères.

**00007**: Le nombre de jour entre le code qui déclenche et le code généré. Ici le code Rappel sera créé automatiquement dans le quotidien 7 jours après que vous saisissez le code VACC. Longueur obligatoire **5 caractères**.

**RAPPEL** Le code qui sera généré automatiquement (Max : 6 caractères). Attention, ce code généré ne pourra pas générer automatiquement lui même un autre code. Si vous voulez par exemple générer un code de rappel à 6 mois et à un an, vous devez créer deux lignes à partir du code de génération à savoir :

**=VACC :00165:RAPPE1**

**=VACC :00365:RAPPE2**

**Note** : Attention, pensez à mettre l'étoile lorsque vous utilisez des codes quotidiens générés par les icônes (ex: **=\*SAI :00007:\*BA+** générera une icône BA+ 7 jours après que vous ayez créé un icône Saillie).

Insérer une icône devant le nom du cheval en fonction du code cheval.

**CQ:P :I\_POULI.BMP**

Cette option permet d'insérer une petite icône directement devant le nom du cheval dans le tableau pour permettre une identification facile du cheval. L'icône doit être réalisée par PAINTBRUSH et être au format BMP de 15 x 15 pixels. Cette icône est déterminée en fonction du code cheval.

**CQ:** Permet de signaler une ligne d'icône code cheval

**P** Désigne le code cheval à rechercher maximum 6 caractères. (Exemple : P ) La recherche est effectuée conformément au standard du code cheval à savoir que tous les chevaux qui auront la lettre 'P' dans leur code cheval seront affichés avec cette icône.

**I\_POULI.BMP** Nom du fichier BMP qui contient le dessin à insérer. Ce fichier peut être créé avec Paintbrush au format 15 x 15 pixels.

### **NOTE IMPORTANTE :**

Toutes les icônes que vous créez et que vous attribuez dans le logiciel doivent être enregistrées au format BMP dans le répertoire de votre logiciel qui est en principe **C:\VB2**.

ANALYSE QUOTIDIENNE (Module artérite ou Monte)

Ce module permet de déclencher des alertes en fonction des codes quotidiens enregistrés. Chaque liste peut être programmée avec ses propres formules d'analyse.

La première action est de créer un nouveau tableau quotidien dans la boîte à outils. A ce tableau, donnez un nom explicite (Monte, Artérite, ...)

Ensuite vous allez devoir saisir la programmation pour ce tableau. Commencez par choisir dans la liste le tableau sur lequel vous allez travailler. Admettons que vous souhaitez créer

une liste de poulinières à passer à la barre après une chaleur tant que vous n'avez pas rentré de code BA+ ou BA-.

La première ligne de programmation à créer sera de la forme :

### **NL:AVOIR : Jument à voir**

Vous devez respecter la structure des lignes pour que l'ordinateur puisse les exécuter dans l'analyse à savoir pour la première ligne :

La chaîne :	<b>NL :</b>	Identificateur de la ligne
Le code de la liste :	<b>AVOIR :</b>	(6 caractères obligatoires, remplir avec des espaces)
Le nom de la liste	<b>Jument à voir...</b>	

Vous remarquerez que chaque zone est séparée de la précédente par deux points. Ensuite nous allons créer les zones de procédures de déclenchement des événements : Vous pouvez créer autant de lignes que vous souhaitez pour ce tableau. Ces lignes sont de la forme :

- LQ : signal
- 4, 6 : Code cheval recherché
- 11, 6 : Code déclenchement
- 18, 3 : Nb de jours
- 22, 3 : Répétition
- 26, 6 : Nom de la liste
- 33, x : Codes annulation séparés par des '/'

**LQ:P :XXXXXX:YYY:ZZZ:DDDDDD:FFFFFF/FFFFFF1/FFFFFF2**

LQ :	Identificateur de la ligne
P..... :	Code cheval sélectionné (6 caractères ajustés avec des espaces ou vide)
XXXXXX :	Code qui déclenche la validation
YYY	Délai de validation après le code de déclenchement
ZZZ	Nb de jours maximum après code de déclenchement
DDDDDD	Code de la liste dans lequel doit apparaître le cheval sélectionné
FFFFFF	Codes qui annulent la sélection séparés par des barres /

Exemple :

**LQ:P :\*SAI :007 :030 :AVOIR :BA+ /BA- /**

Qui veut dire :

Tous les chevaux qui ont le code 'P' entre 7 et 30 jours après le code '\*SAI' sont sélectionnés sur la liste 'AVOIR' tant que derrière n'a pas été enregistré un code 'BA+' ou 'BA-'

Dans le menu édition, il vous suffit d'effectuer la recherche 'Analyse du quotidien' et de sélectionner la date d'analyse pour voir ou imprimer la liste des chevaux correspondants aux critères.

### Zones d'édérations programmables :

Ces zones sont utilisées dans les listings, les formulaires et pour l'affichage sur la fiche cheval. Pour les zones simples (Exemple Zone N° 2 : père du cheval, il n'y a pas de particularité la zone se contenant d'afficher la donnée demandée).

Seules les zones avec des variables seront expliquées ci-dessous :

Zone	Type	Paramètres
30	Généalogie [xx]	Permet d'afficher le cheval avec sa position [xx] généalogique dans le pedigree, à savoir père=1, mère =2, père de père=3,... jusqu'à la position 62
36	Code [XXXXXX-YYYYYY] #AA	Affiche le code quotidien XXXXXX sauf si derrière on rencontre un code YYYYYY. Si #AA (facultatif) alors on ne recherche que les codes de l'année AA sinon on recherche sur toutes les années.
37		Idem que 36 sauf affichage de la Date à laquelle le code a été trouvé
38		Idem que 36 sauf affiche OUI si la condition a été remplie ou NON si elle n'a pas été remplie
43		Idem que 36 sauf affichage le mémo du code quotidien si il existe