

www.Mcours.com

Site N°1 des Cours et Exercices Email: contact@mcours.com

4e Dimension[®] Clés XML BuildApplication

Windows[®]/Mac OS[®]

4e Dimension[®]

© 2002-2006 4D SA. Tous droits réservés.

4e Dimension

Clés XML

Copyright© 2002-2006 4D SA
Tous droits réservés.

Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de modifications sans préavis et ne sauraient en aucune manière engager 4D SA. La fourniture du logiciel décrit dans ce manuel est régie par un octroi de licence dont les termes sont précisés par ailleurs dans la licence électronique figurant sur le support du Logiciel et de la Documentation y afférente. Le logiciel et sa Documentation ne peuvent être utilisés, copiés ou reproduits sur quelque support que ce soit et de quelque manière que ce soit, que conformément aux termes de cette licence.

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou recopiée de quelque manière que ce soit, électronique ou mécanique, y compris par photocopie, enregistrement, archivage ou tout autre procédé de stockage, de traitement et de récupération d'informations, pour d'autres buts que l'usage personnel de l'acheteur, et ce exclusivement aux conditions contractuelles, sans la permission explicite de 4D SA.

Adobe GoLive ! est une marque enregistrée d'Adobe Systems Inc.

Macromedia Dreamweaver est une marque enregistrée de Macromedia, Inc.

Windows, Windows NT et Microsoft sont des marques enregistrées de Microsoft Corporation.

Apple, Macintosh, Mac OS et QuickTime sont des marques enregistrées ou des noms commerciaux de Apple Computer, Inc.

Ce produit inclut un programme développé par Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>). 4e Dimension utilise des logiciels de cryptographie écrits par Eric Young (eay@cryptsoft.com), ainsi que des logiciels écrits par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Correcteur orthographique, © Copyright SYNAPSE Développement, Toulouse, France, 1994-2006.

ACROBAT © Copyright 1987-2006, Secret Commercial Adobe Systems Inc. Tous droits réservés. ACROBAT est une marque enregistrée d'Adobe Systems Inc.

Tous les autres noms de produits ou appellations sont des marques déposées ou des noms commerciaux appartenant à leurs propriétaires respectifs

Sommaire

Chapitre 1	Paramètres généraux	7
	BuildApplicationName	7
	BuildWinDestFolder	8
	BuildMacDestFolder	8
	DataFilePath	8
	BuildCompiled	9
	BuildApplicationLight	10
	BuildApplicationSerialized	10
	ArrayExcludedPluginName	11
	ArrayExcludedPluginID	11
Chapitre 2	Licenses	13
	ArrayLicenseWin	13
	ArrayLicenseMac	14
Chapitre 3	CS	15
	BuildServerApplication	15
	BuildCSUpgradeable	15
	IPAddress	16
	PortNumber	16
	HardLink	17
	RangeVersMin	17
	RangeVersMax	17
	CurrentVers	18
Chapitre 4	SourcesFiles	19
	RuntimeVL	19
	RuntimeVLIncludeIt	19
	RuntimeVLWinFolder	20
	RuntimeVLMacFolder	20
	RuntimeVLIconWinPath	21
	RuntimeVLIconMacPath	21
	IsOEM	22
	CS	22
	ServerIncludeIt	22
	ServerWinFolder	23
	ServerMacFolder	23
	ClientWinIncludeIt	23
	ClientWinFolderToWin	24
	ClientWinFolderToMac	24

	ClientMacIncludeIt	24
	ClientMacFolderToWin	25
	ClientMacFolderToMac	25
	ServerIconWinPath	25
	ServerIconMacPath	26
	ClientMacIconForMacPath	26
	ClientWinIconForMacPath	26
	ClientMacIconForWinPath	27
	ClientWinIconForWinPath	27
	ISOEM	28
Chapitre 5	Versioning	29
	Common	29
	CommonVersion	29
	CommonCopyright	30
	CommonCreator	30
	CommonComment	31
	CommonCompanyName	31
	CommonFileDescription	32
	CommonInternalName	32
	CommonLegalTrademark	33
	CommonPrivateBuild	33
	CommonSpecialBuild	34
	RuntimeVL	34
	RuntimeVLVersion	35
	RuntimeVLCopyright	35
	RuntimeVLCreator	36
	RuntimeVLComment	36
	RuntimeVLCompanyName	37
	RuntimeVLFileDescription	37
	RuntimeVLInternalName	38
	RuntimeVLLegalTrademark	38
	RuntimeVLPrivateBuild	39
	RuntimeVLSpecialBuild	39
	Server	40
	ServerVersion	40
	ServerCopyright	41
	ServerCreator	41
	ServerComment	42
	ServerCompanyName	42
	ServerFileDescription	43
	ServerInternalName	43
	ServerLegalTrademark	44
	ServerPrivateBuild	44
	ServerSpecialBuild	45

Client	45
ClientVersion	45
ClientCopyright	46
ClientCreator	46
ClientComment	47
ClientCompanyName	47
ClientFileDescription	48
ClientInternalName	48
ClientLegalTrademark	49
ClientPrivateBuild	49
ClientSpecialBuild	50
Index	51

Paramètres généraux

De nombreuses options proposées par le Générateur d'applications de 4^e Dimension sont accessibles via des clés XML spécifiques.

Utilisez la commande GENERER APPLICATION (thème *Outils*) pour désigner l'emplacement du document XML contenant vos clés personnalisées.

Les commandes du thème *XML* permettent de traiter les documents XML.

BuildApplicationName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / BuildApplicationName

Valeurs acceptées

Nom de fichier

Description

Nom du fichier compilé ou de l'application généré(e). Ce nom est limité à 27 caractères hors extension — soit 31 caractères, extension de 4 caractères comprise.

Si cette clé n'est pas utilisée, le fichier compilé ou l'application portera le nom du fichier de structure.

Exemple

```
<Preferences4D>  
  <BuildApp>  
    <BuildApplicationName>MonApplication</BuildApplicationName>  
  </BuildApp>  
</Preferences4D>
```

BuildWinDestFolder

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / BuildWinDestFolder

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Chemin d'accès de destination pour la plate-forme Windows. Si cette clé n'est pas utilisée, l'emplacement du fichier de structure sera utilisé. Le chemin défini peut être absolu ou relatif au fichier de structure.

Référence : BuildMacDestFolder

BuildMacDestFolder

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / BuildMacDestFolder

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Chemin d'accès de destination pour la plate-forme Mac OS. Si cette clé n'est pas passée, l'emplacement du fichier de structure sera utilisé. Le chemin défini peut être absolu ou relatif au fichier de structure.

Référence : BuildWinDestFolder

DataFilePath

version 2004.4

/ Preferences4D / BuildApp / DataFilePath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès et nom du fichier de données.

Description

Chemin d'accès du fichier de données de l'application générée. Le chemin défini peut être absolu ou relatif au fichier de structure (.4db). Trois syntaxes sont acceptées :

- Multi-plate-forme (Posix)
 - volumes/MacintoshHD/dossier/monddata.4DD (absolu)
 - /dossier/monddata.4DD (relatif)

-
- Windows
 - C:\mabase\dossier\mondata.4DD (absolu)
 - \dossier\mondata.4DD (relatif)
 - Mac OS (HFS)
 - Macintosh HD:dossier:mondata.4DD (absolu)
 - :dossier:mondata.4DD (relatif)

Vous devez choisir la syntaxe à utiliser en fonction de la plate-forme d'exécution de l'application générée.

Si cette clé n'est pas utilisée ou est invalide, au premier lancement de l'application générée, 4D recherche le fichier de données à côté du fichier de structure et, s'il ne le trouve pas, affiche une boîte de dialogue d'ouverture afin que l'utilisateur désigne son emplacement.

BuildCompiled

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / BuildCompiled

Valeurs acceptées

True / False

Description

Si cette clé contient la valeur True, un fichier compilé est généré.

Si cette clé n'est pas passée ou si elle contient False, le fichier compilé n'est pas généré.

Référence : BuildApplicationLight, BuildApplicationSerialized

BuildApplicationLight

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / BuildApplicationLight

Valeurs acceptées

True / False

Description

Si cette clé contient la valeur True, une application fusionnée à 4D Runtime Volume License à l'aide d'un numéro de série 4D Runtime Volume License Light est générée.

Si cette clé n'est pas passée ou si elle contient False, l'application fusionnée "Light" n'est pas générée.

Si aucun chemin d'accès n'est spécifié à l'aide de la clé RuntimeVWinFolder ou RuntimeVLMacFolder (suivant la plate-forme de génération) ou si le chemin d'accès spécifié est invalide, une erreur est retournée et la génération pour le projet courant est stoppée.

Référence : BuildCompiled, BuildApplicationSerialized

BuildApplicationSerialized

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / BuildApplicationSerialized

Valeurs acceptées

True / False

Description

Si cette clé contient la valeur True, une application fusionnée à 4D Runtime Volume License à l'aide d'un numéro de série 4D Runtime Volume License Pro (complet) est générée.

Si cette clé n'est pas passée ou si elle contient False, l'application fusionnée "Pro" n'est pas générée.

Si aucun chemin d'accès n'est spécifié à l'aide de la clé RuntimeVWinFolder ou RuntimeVLMacFolder (suivant la plate-forme de génération) ou si le chemin d'accès spécifié est invalide, une erreur est retournée et la génération pour le projet courant est stoppée.

Référence : BuildCompiled, BuildApplicationLight

ArrayExcludedPluginName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / ArrayExcludedPluginName

Valeurs acceptées

Tableau de noms de plug-ins.

Description

Par défaut, tous les plug-ins présents dans le dossier Plugins sont intégrés à l'application générée. Il est toutefois possible de définir à l'aide de cette clé une liste de plug-ins à exclure au moment de la construction de l'application.

Cette clé permet de définir la liste des plug-ins sur la base de leur nom (les noms des plug-ins sont uniques).

Vous pouvez également définir une liste de plug-ins sur la base de leur numéro à l'aide de la clé ArrayExcludedPluginID.

Référence : ArrayExcludedPluginID

ArrayExcludedPluginID

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / ArrayExcludedPluginID

Valeurs acceptées

Tableau de numéros de plug-ins.

Description

Par défaut, tous les plug-ins présents dans le dossier Plugins sont intégrés à l'application générée. Il est toutefois possible de définir à l'aide de cette clé une liste de plug-ins à exclure au moment de la construction de l'application.

Cette clé permet de définir la liste des plug-ins sur la base de leur ID (leur numéro). Les IDs des plug-ins sont visibles dans la page "Plug-ins" du Générateur d'applications. Vous pouvez également lire l'ID d'un plug-in dans sa ressource 4BNX.

Vous pouvez également définir une liste de plug-ins à exclure sur la base de leur nom à l'aide de la clé ArrayExcludedPluginName.

Référence : ArrayExcludedPluginName

Licenses

Ces paramètres permettent de définir les accès aux fichiers de licences à intégrer dans les applications générées. Ils doivent être encadrés des clés <Licenses> et </Licenses>.

ArrayLicenseWin

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Licenses / ArrayLicenseWin

Valeurs acceptées

Tableau contenant la liste des fichiers de licence à intégrer.

Description

Cette clé permet de désigner le chemin d'accès du ou des fichier(s) de licence à intégrer à la version Windows de l'application. Ces fichiers peuvent se trouver à n'importe quel emplacement sur votre PC. Si cette clé n'est pas utilisée, aucun numéro de licence ne sera intégré et l'application démarrera en mode évaluation.

Exemple

```
<Preferences4D>
  <BuildApp>
    <Licenses>
      <ArrayLicenseWin>
        <ItemsCount>2</ItemsCount>
        <Item1>C:\MyLicenses\4DSJD80HJDSOI00FAKE1861.html</Item1>
        <Item2>C:\MyLicenses\4DSO80DDE0DF0FAKEBC5F.html</Item2>
      </ArrayLicenseWin>
    </Licenses>
  </BuildApp>
</Preferences4D>
```

Référence : ArrayLicenseMac

ArrayLicenseMac

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Licenses / ArrayLicenseMac

Valeurs acceptées

Tableau contenant la liste des fichiers de licence à intégrer.

Description

Cette clé permet de désigner le chemin d'accès du ou des fichier(s) de licence à intégrer à la version Mac OS de l'application. Ces fichiers peuvent se trouver à n'importe quel emplacement sur votre Macintosh. Si cette clé n'est pas utilisée, aucun numéro de licence ne sera intégré et l'application démarrera en mode évaluation.

Exemple

```
<Preferences4D>
  <BuildApp>
    <Licenses>
      <ArrayLicenseMac>
        <ItemsCount>2</ItemsCount>
        <Item1>MacHD:4DSJD80HJDSOI00FAKE1861.html</Item1>
        <Item2>MacHD:4DSO80DDE0DF0FAKEBC5F.html</Item2>
      </ArrayLicenseMac>
    </Licenses>
  </BuildApp>
</Preferences4D>
```

Référence : ArrayLicenseWin

CS

Ces paramètres permettent de définir des options relatives à la version client/serveur de 4^e Dimension. Ils doivent être encadrés des clés <CS> et </CS>.

BuildServerApplication

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / BuildServerApplication

Valeurs acceptées

True / False

Description

Si cette clé contient la valeur True, une application Client/Serveur est générée.

Si cette clé n'est pas passée ou si elle contient False, l'application Client/Serveur n'est pas générée.

Référence : BuildCSUpgradeable

BuildCSUpgradeable

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / BuildCSUpgradeable

Valeurs acceptées

True / False

Description

Si cette clé contient la valeur True, une application Client de mise à jour, prête à télécharger, est générée pour les plates-formes Mac OS et Windows.

Si cette clé n'est pas passée ou si elle contient False, l'application Cliente de mise à jour n'est pas générée.

Référence : BuildServerApplication

IPAddress

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / IPAddress

Valeurs acceptées

Adresse IP

Description

Cette clé contient l'adresse IP de l'application serveur (le cas échéant). Cette clé n'est pas obligatoire car 4^e Dimension dispose de mécanismes internes pour la prise en charge du réseau. Toutefois, dans certains cas (WAN, numéros de port spécifique, etc.), une adresse IP est requise.

Lorsqu'elle est spécifiée, l'adresse IP est stockée dans un fichier nommé "EnginedServer.xml", placé dans le dossier 4D Extensions de l'application cliente.

Référence : PortNumber

PortNumber

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / PortNumber

Valeurs acceptées

Numéro de port

Description

Cette clé contient le numéro de port TCP du serveur visé. Par défaut, ce numéro de port est le 19813 et il n'est généralement pas obligatoire de le préciser. Cette clé est requise lorsque le numéro de port du serveur a été modifié.

Lorsqu'il est spécifié, le numéro de port TCP est stocké dans un fichier nommé "EnginedServer.xml", placé dans le dossier 4D Extensions de l'application cliente.

Référence : IPAddress

HardLink

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / HardLink

Valeurs acceptées

Signature (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé permet de modifier la signature qui associe les applications clientes et le serveur. Sa taille maximum est de 31 caractères.

RangeVersMin

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / RangeVersMin

Valeurs acceptées

Numéro de version minimal

Description

Cette clé permet de spécifier le numéro de version minimal du Client, au-dessous duquel il ne sera pas autorisé à se connecter au Serveur (par exemple 2). Cette clé s'utilise conjointement à RangeVersMax. Le numéro de version doit être spécifié à l'aide de la clé CurrentVers.

Référence : RangeVersMax

RangeVersMax

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / RangeVersMax

Valeurs acceptées

Numéro de version maximal

Description

Cette clé permet de spécifier le numéro de version maximal du Client, au-dessus duquel il ne sera pas autorisé à se connecter au Serveur (par exemple 3). Cette clé s'utilise conjointement à RangeVersMin. Le numéro de version doit être spécifié à l'aide de la clé CurrentVers.

Référence : RangeVersMin

CurrentVers

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / CS / CurrentVers

Valeurs acceptées

Numéro de version

Description

Cette clé permet de spécifier le numéro de version courant de l'application générée.

Si les clés RangeVersMax et RangeVersMin ne sont pas utilisées, ce numéro est uniquement informatif. Si ces clés sont utilisées, l'application Serveur lira ce numéro afin de déterminer si le Client appartient à l'intervalle défini et est donc autorisé à se connecter.

Référence : RangeVersMin, RangeVersMax

SourcesFiles

Ces paramètres permettent de définir des options relatives aux fichiers sources. Ils doivent être encadrés des clés <SourcesFiles> et </SourcesFiles>.

Ces paramètres se déclinent en deux sous-ensembles :

- RuntimeVL pour les fichiers de 4D Runtime Volume License,
- CS pour les fichiers de 4D Server / 4D Client.

RuntimeVL

Ces paramètres permettent de définir des options relatives aux fichiers sources de l'application 4D Runtime Volume License. Ils doivent être encadrés des clés <RuntimeVL> et </RuntimeVL>.

RuntimeVLIncludelt

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLIncludelt

Valeurs acceptées

True / False

Description

Cette clé doit être présente et contenir la valeur True pour que l'application 4D Runtime Volume License désignée par les clés RuntimeVLWinFolder et/ou RuntimeVLMacFolder soit intégrée à l'application générée.

Exemple

```
<Preferences4D>
  <BuildApp>
    <SourcesFiles>
      <RuntimeVL>
        <RuntimeVLIncludelt>True</RuntimeVLIncludelt>
        <RuntimeVLWinFolder>C:\Docs\My Docs\</RuntimeVLWinFolder>
      </RuntimeVL>
    </SourcesFiles>
  </BuildApp>
</Preferences4D>
```

Référence : RuntimeVLWinFolder, RuntimeVLMacFolder

RuntimeVLWinFolder

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL /
RuntimeVLWinFolder

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du dossier contenant l'application 4D Runtime Volume License pour la plate-forme Windows. Cette clé est obligatoire si les clés BuildApplicationSerialized et/ou BuildApplicationLight sont mises à True. Sinon, une erreur est retournée et la génération pour le projet courant est stoppée.

Référence : RuntimeVLMacFolder

RuntimeVLMacFolder

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL /
RuntimeVLMacFolder

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du paquet (*package*) contenant l'application 4D Runtime Volume License pour la plate-forme Mac OS.

Cette clé est obligatoire si les clés BuildApplicationSerialized et/ou BuildApplicationLight sont mises à True. Sinon, une erreur est retournée et la génération pour le projet courant est stoppée.

Référence : RuntimeVLWinFolder

RuntimeVLIconWinPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLIconWinPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès de l'icône de l'application à générer pour la plate-forme Windows. L'icône sera du type ".ico".

Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Runtime Volume License sera utilisée.

Référence : RuntimeVLIconMacPath

RuntimeVLIconMacPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / RuntimeVLIconMacPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès de l'icône de l'application à générer pour la plate-forme Mac OS. L'icône sera du type "icns". Le fichier "info.plist" sera mis à jour en conséquence.

Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Runtime Volume License sera utilisée.

Référence : RuntimeVLIconWinPath

IsOEM

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / RuntimeVL / IsOEM

Valeurs acceptées

True / False

Description

Cette clé permet de prendre en compte ou non les licences de déploiement OEM pour l'application Runtime générée. Si cette clé contient la valeur True, l'application intégrera les licences de déploiement OEM. Si cette clé contient la valeur False ou est omise, l'application n'intégrera pas les licences de déploiement OEM. Dans ce cas, l'application sera générée en mode évaluation.

A noter que l'emploi de cette clé requiert une licence OEM.

Référence : IsOEM

CS

Ces paramètres permettent de définir des options relatives aux fichiers sources pour la version client/serveur de 4^e Dimension. Ils doivent être encadrés des clés <CS> et </CS>.

ServerIncludelt

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerIncludelt

Valeurs acceptées

True / False

Description

Cette clé doit être présente et contenir la valeur True pour que l'application 4D Server désignée par les clés ServerWinFolder et/ou ServerMacFolder soit intégrée à l'application générée.

Référence : ServerWinFolder, ServerMacFolder

ServerWinFolder

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerWinFolder

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du dossier contenant l'application 4D Server pour la plate-forme Windows. Cette clé est obligatoire si la clé BuildServerApplication est mise à True. Sinon, une erreur est retournée et la génération pour le projet courant est stoppée.

Référence : ServerMacFolder

ServerMacFolder

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerMacFolder

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du paquet (*package*) contenant l'application 4D Server pour la plate-forme Mac OS. Cette clé est obligatoire si la clé BuildServerApplication est mise à True. Sinon, une erreur est retournée et la génération pour le projet courant est stoppée.

Référence : ServerWinFolder

ClientWinIncludelt

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinIncludelt

Valeurs acceptées

True / False

Description

Cette clé doit être présente et contenir la valeur True pour que le 4D Client désigné par les clés ClientWinFolderToWin et/ou ClientWinFolderToMac soit intégrée à l'application Windows générée.

Référence : ClientWinFolderToWin, ClientWinFolderToMac

ClientWinFolderToWin

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinFolderToWin

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du dossier contenant l'application 4D Client Windows destiné à la plate-forme Windows. Cette clé est obligatoire si la clé BuildServerApplication est mise à True sur la plate-forme Windows.

Référence : ClientMacFolderToWin

ClientWinFolderToMac

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinFolderToMac

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du dossier contenant l'application 4D Client Windows destiné à la plate-forme Mac OS. Cette clé est obligatoire si la clé BuildServerApplication est mise à True sur la plate-forme Mac OS.

Référence : ClientMacFolderToMac

ClientMacIncludelt

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacIncludelt

Valeurs acceptées

True / False

Description

Cette clé doit être présente et contenir la valeur True pour que le 4D Client désignée par les clés ClientMacFolderToWin et/ou ClientMacFolderToMac soit intégrée à l'application Mac OS générée.

Référence : ClientMacFolderToWin, ClientMacFolderToMac

ClientMacFolderToWin

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacFolderToWin

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du paquet (*package*) de l'application 4D Client Mac OS destiné à la plate-forme Windows. Cette clé est obligatoire si la clé BuildServerApplication est mise à True sur la plate-forme Windows.

Référence : ClientWinFolderToWin

ClientMacFolderToMac

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacFolderToMac

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès du dossier contenant l'application 4D Client Mac OS destiné à la plate-forme Mac OS. Cette clé est obligatoire si la clé BuildServerApplication est mise à True sur la plate-forme Mac OS.

Référence : ClientWinFolderToMac

ServerIconWinPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerIconWinPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès de l'icône de l'application 4D Server à générer pour la plate-forme Windows. L'icône sera du type ".ico". Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Server sera utilisée.

Référence : ServerIconMacPath

ServerIconMacPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ServerIconMacPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès de l'icône de l'application 4D Server à générer pour la plate-forme Mac OS. L'icône sera du type "icns". Le fichier "info.plist" sera mis à jour en conséquence.

Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Server sera utilisée.

Référence : ServerIconWinPath

ClientMacIconForMacPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMacIconForMacPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès sous Mac OS de l'icône de l'application cliente à générer pour la plate-forme Mac OS. L'icône sera du type "icns".

Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Client sera utilisée.

Référence : ClientWinIconForMacPath

ClientWinIconForMacPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinIconForMacPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès sous Mac OS de l'icône de l'application cliente à générer pour la plate-forme Windows. L'icône sera du type ".ico".

Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Client sera utilisée.

Référence : ClientMaclconForWinPath

ClientMaclconForWinPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientMaclconForWinPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès sous Windows de l'icône de l'application cliente à générer pour la plate-forme Mac OS. L'icône sera du type "icns".

Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Client sera utilisée.

Référence : ClientWinlconForWinPath

ClientWinlconForWinPath

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / ClientWinlconForWinPath

Valeurs acceptées

Chemin d'accès

Description

Cette clé fournit le chemin d'accès sous Windows de l'icône de l'application cliente à générer pour la plate-forme Windows. L'icône sera du type ".ico".

Si cette clé est omise, l'icône par défaut de 4D Client sera utilisée.

Référence : ClientMaclconForWinPath

IsOEM

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / SourcesFiles / CS / IsOEM

Valeurs acceptées

True / False

Description

Cette clé permet de prendre en compte ou non les licences de déploiement OEM pour l'application client/serveur générée. Si cette clé contient la valeur True, l'application intégrera les licences de déploiement OEM. Si cette clé contient la valeur False ou est omise, l'application n'intégrera pas les licences de déploiement OEM. Dans ce cas, l'application sera générée en mode évaluation.

A noter que l'emploi de cette clé requiert une licence OEM.

Référence : IsOEM

Versioning

Ces paramètres permettent de définir des options relatives aux numéros de versions et aux informations des fichiers générés. Ils doivent être encadrés des clés <Versioning> et </Versioning>.

Ces paramètres se déclinent en quatre sous-ensembles :

- Common pour les fichiers communs,
- RuntimeVL pour les fichiers de 4D Runtime Volume License,
- Server pour les fichiers de 4D Server,
- Client pour les fichiers de 4D Client.

Certaines clés du sous-ensemble Common définissent les mêmes informations que celles des autres sous-ensembles — seul leur champ d'application est différent. Dans le cas où deux clés semblables sont utilisées, la clé "spécifique" (sous-ensemble RuntimeVL, Server ou Client) a priorité par rapport à la clé "générique" (sous-ensemble Common).

Common

Les clés de ce sous-ensemble sont communes à toutes les applications 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server, 4D Client).

Elles doivent être encadrées des clés <Common> et </Common>.

CommonVersion

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonVersion

Valeurs acceptées

Numéro de version

Description

Cette clé contient le numéro de version de l'application générée. Si elle est omise et si aucune des clés `RuntimeVLVersion`, `ServerVersion` ou `ClientVersion` n'est passée, le numéro de version de l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) est utilisé.

Sous Windows, cette clé entraîne la mise à jour des champs `Version` du fichier et `Version` du produit de la fenêtre des propriétés.

Sous Mac OS, cette clé entraîne la mise à jour des champs `CFBundleShortVersionString` et `CFBundleVersion` du fichier "info.plist".

Référence : `RuntimeVLVersion`, `ServerVersion`, `ClientVersion`

CommonCopyright

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonCopyright

Valeurs acceptées

Texte de Copyright

Description

Cette clé contient le texte à insérer dans :

- le champ `CFBundleGetInfoString` du fichier "info.plist" sous Mac OS,
- le champ `Copyright` de la fenêtre des Propriétés sous Windows.

Si cette clé est omise et si aucune des clés `RuntimeVLCopyright`, `ServerCopyright` ou `ClientCopyright` n'est passée, les informations de `Copyright` de l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server or 4D Client) sont utilisées.

Référence : `CommonComment`

CommonCreator

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonCreator

Valeurs acceptées

Code de créateur (4 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Mac OS uniquement.

Cette clé permet de définir le créateur (*creator*) pour l'application Mac OS générée. Sa taille maximale est de 4 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLCreator, ServerCreator ou ClientCreator n'est passée, le créateur des applications 4^e Dimension (4D06) est utilisé.

Sous Windows, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : RuntimeVLCreator, ServerCreator, ClientCreator

CommonComment

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonComment

Valeurs acceptées

Commentaire (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Commentaires de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLComment, ServerComment ou ClientComment n'est passée, les commentaires associés à l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) sont utilisées.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonCompanyName

CommonCompanyName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonCompanyName

Valeurs acceptées

Nom d'entreprise (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Entreprise de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLCompanyName, ServerCompanyName ou ClientCompanyName n'est passée, le nom d'entreprise associé à l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) est utilisé.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonComment

CommonFileDescription

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common /
CommonFileDescription

Valeurs acceptées

Description (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLFileDescription, ServerFileDescription ou ClientFileDescription n'est passée, la description associée à l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) est utilisée.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonComment

CommonInternalName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common /
CommonInternalName

Valeurs acceptées

Nom interne (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Nom interne de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLLInternalName, ServerInternalName ou ClientInternalName n'est passée, le nom interne associé à l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) est utilisé.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonComment

CommonLegalTrademark

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonLegalTrademark

Valeurs acceptées

Marques légales (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Marques légales de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLLegalTrademark, ServerLegalTrademark ou ClientLegalTrademark n'est passée, les mentions de marques légales associées à l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) sont utilisées.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonComment

CommonPrivateBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonPrivateBuild

Valeurs acceptées

Description personnelle (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description personnelle de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLPrivateBuild, ServerPrivateBuild ou ClientPrivateBuild n'est passée, les descriptions personnelles associées à l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) sont utilisées.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonSpecialBuild

CommonSpecialBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Common / CommonSpecialBuild

Valeurs acceptées

Description de compilation (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de compilation de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si aucune des clés RuntimeVLSpecialBuild, ServerSpecialBuild ou ClientSpecialBuild n'est passée, les descriptions de compilation associées à l'application 4^e Dimension (4D Runtime Volume License, 4D Server ou 4D Client) sont utilisées.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonPrivateBuild

RuntimeVL

Les clés de ce sous-ensemble sont spécifiques aux générations d'applications utilisant 4D Runtime Volume License.

Elles doivent être encadrées des clés <RuntimeVL> et </RuntimeVL>.

RuntimeVLVersion

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLVersion

Valeurs acceptées

Numéro de version

Description

Cette clé contient le numéro de version de l'application générée. Si elle est omise et si la clé `CommonVersion` l'est également, le numéro de version de 4D Runtime Volume License est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé `RuntimeVLVersion` est prise en compte.

Sous Windows, cette clé entraîne la mise à jour des champs `Version` du fichier et `Version` du produit de la fenêtre des propriétés.

Sous Mac OS, cette clé entraîne la mise à jour des champs `CFBundleShortVersionString` et `CFBundleVersion` du fichier "info.plist".

Référence : `CommonVersion`

RuntimeVLCopyright

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLCopyright

Valeurs acceptées

Texte de Copyright

Description

Cette clé contient le texte à insérer dans :

- le champ `CFBundleGetInfoString` du fichier "info.plist" sous Mac OS,
- le champ `Copyright` de la fenêtre des Propriétés sous Windows.

Si cette clé est omise et si la clé `CommonCopyright` l'est également, les informations de `Copyright` de l'application 4D Runtime Volume License sont utilisées.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé `RuntimeVLCopyright` est prise en compte.

Référence : `RuntimeVLComment`

RuntimeVLCreator

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLCreator

Valeurs acceptées

Code de créateur (4 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Mac OS uniquement.

Cette clé permet de définir le créateur (*creator*) pour l'application Mac OS générée. Sa taille maximale est de 4 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonCreator n'est pas passée, le créateur de 4D Runtime Volume License (4D06) est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé RuntimeVLCreator est prise en compte.

Sous Windows, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonCreator

RuntimeVLComment

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLComment

Valeurs acceptées

Commentaire (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Commentaires de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonComment l'est également, les commentaires associés à l'application 4D Runtime Volume License sont utilisés.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé RuntimeVLComment est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : RuntimeVLCompanyName

RuntimeVLCompanyName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL /
RuntimeVLCompanyName

Valeurs acceptées

Nom d'entreprise (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Entreprise de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonCompanyName l'est également, le nom d'entreprise associé à l'application 4D Runtime Volume License est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé RuntimeVLCompanyName est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : RuntimeVLFileDescription

RuntimeVLFileDescription

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL /
RuntimeVLFileDescription

Valeurs acceptées

Description (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonFileDescription l'est également, la description associée à l'application 4D Runtime Volume License est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé RuntimeVLFileDescription est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : RuntimeVLIInternalName

RuntimeVLIInternalName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL /
RuntimeVLIInternalName

Valeurs acceptées

Nom interne (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Nom interne de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonInternalName l'est également, le nom interne associé à l'application 4D Runtime Volume License est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé RuntimeVLIInternalName est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : RuntimeVLLegalTrademark

RuntimeVLLegalTrademark

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL /
RuntimeVLLegalTrademark

Valeurs acceptées

Marques légales (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Marques légales de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonLegalTrademark l'est également, les mentions de marques légales associées à l'application 4D Runtime Volume License sont utilisées.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé RuntimeVLLegalTrademark est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : RuntimeVLInternalName

RuntimeVLPrivateBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLPrivateBuild

Valeurs acceptées

Description personnelle (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description personnelle de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonPrivateBuild l'est également, la description personnelle associée à l'application 4D Runtime Volume License est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé RuntimeVLPrivateBuild est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : RuntimeVLSpecialBuild

RuntimeVLSpecialBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / RuntimeVL / RuntimeVLSpecialBuild

Valeurs acceptées

Description de compilation (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de compilation de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé `CommonSpecialBuild` l'est également, la description de compilation associée à l'application 4D Runtime Volume License est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé `RuntimeVLSpecialBuild` est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : `RuntimeVLPrivateBuild`

Server

Les clés de ce sous-ensemble sont spécifiques aux générations d'applications 4D Server.

Elles doivent être encadrées des clés `<Server>` et `</Server>`.

ServerVersion

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerVersion

Valeurs acceptées

Numéro de version

Description

Cette clé contient le numéro de version de l'application générée. Si elle est omise et si la clé `CommonVersion` l'est également, le numéro de version de 4D Server est utilisé. A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé `ServerVersion` est prise en compte.

Sous Windows, cette clé entraîne la mise à jour des champs `Version` du fichier et `Version` du produit de la fenêtre des propriétés.

Sous Mac OS, cette clé entraîne la mise à jour des champs `CFBundleShortVersionString` et `CFBundleVersion` du fichier "info.plist".

Référence : `CommonVersion`

ServerCopyright

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerCopyright

Valeurs acceptées

Texte de Copyright

Description

Cette clé contient le texte à insérer dans :

- le champ *CFBundleGetInfoString* du fichier “info.plist” sous Mac OS,
- le champ Copyright de la fenêtre des Propriétés sous Windows.

Si cette clé est omise et si la clé *CommonCopyright* l’est également, les informations de Copyright de l’application 4D Server sont utilisées.

A l’inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé *ServerCopyright* est prise en compte.

Référence : *ServerComment*

ServerCreator

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerCreator

Valeurs acceptées

Code de créateur (4 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Mac OS uniquement.

Cette clé permet de définir le créateur (*creator*) pour l’application Serveur Mac OS générée. Sa taille maximale est de 4 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé *CommonCreator* n’est pas passée, le créateur de 4D Server (4D06) est utilisé.

A l’inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé *ServerCreator* est prise en compte.

Sous Windows, cette clé n’a pas d’effet.

Référence : *CommonCreator*

ServerComment

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerComment

Valeurs acceptées

Commentaire (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Commentaires de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonComment l'est également, les commentaires associés à l'application 4D Server sont utilisées.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ServerComment est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ServerCompanyName

ServerCompanyName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerCompanyName

Valeurs acceptées

Nom d'entreprise (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Entreprise de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonCompanyName l'est également, le nom d'entreprise associé à l'application 4D Server est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ServerCompanyName est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ServerFileDescription

ServerFileDescription

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerFileDescription

Valeurs acceptées

Description (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonFileDescription l'est également, la description associée à l'application 4D Server est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ServerFileDescription est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ServerInternalName

ServerInternalName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerInternalName

Valeurs acceptées

Nom interne (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Nom interne de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonInternalName l'est également, le nom interne associé à l'application 4D Server est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ServerInternalName est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ServerLegalTrademark

ServerLegalTrademark

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerLegalTrademark

Valeurs acceptées

Marques légales (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Marques légales de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonLegalTrademark l'est également, les mentions de marques légales associées à l'application 4D Server sont utilisées.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ServerLegalTrademark est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ServerPrivateBuild

ServerPrivateBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerPrivateBuild

Valeurs acceptées

Description personnelle (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description personnelle de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonPrivateBuild l'est également, la description personnelle associée à l'application 4D Server est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ServerPrivateBuild est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ServerSpecialBuild

ServerSpecialBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Server / ServerSpecialBuild

Valeurs acceptées

Description de compilation (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de compilation de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonSpecialBuild l'est également, la description de compilation associée à l'application 4D Server est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ServerSpecialBuild est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ServerPrivateBuild

Client

Les clés de ce sous-ensemble sont spécifiques aux générations d'applications 4D Client.

Elles doivent être encadrées des clés <Client> et </Client>.

ClientVersion

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientVersion

Valeurs acceptées

Numéro de version

Description

Cette clé contient le numéro de version de l'application générée. Si elle est omise et si la clé CommonVersion l'est également, le numéro de version de 4D Client est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientVersion est prise en compte.

Sous Windows, cette clé entraîne la mise à jour des champs Version du fichier et Version du produit de la fenêtre des propriétés.

Sous Mac OS, cette clé entraîne la mise à jour des champs `CFBundleShortVersionString` et `CFBundleVersion` du fichier "info.plist".

Référence : CommonVersion

ClientCopyright

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientCopyright

Valeurs acceptées

Texte de Copyright

Description

Cette clé contient le texte à insérer dans :

- le champ `CFBundleGetInfoString` du fichier "info.plist" sous Mac OS,
- le champ Copyright de la fenêtre des Propriétés sous Windows.

Si cette clé est omise et si la clé CommonCopyright l'est également, les informations de Copyright de l'application 4D Client sont utilisées.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientCopyright est prise en compte.

Référence : ClientComment

ClientCreator

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientCreator

Valeurs acceptées

Code de créateur (4 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Mac OS uniquement.

Cette clé permet de définir le créateur (*creator*) pour l'application Client Mac OS générée. Sa taille maximale est de 4 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonCreator n'est pas passée, le créateur de 4D Client (4D06) est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientCreator est prise en compte.

Sous Windows, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : CommonCreator

ClientComment

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientComment

Valeurs acceptées

Commentaire (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Commentaires de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonComment l'est également, les commentaires associés à l'application 4D Client sont utilisées.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientComment est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ClientCompanyName

ClientCompanyName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientCompanyName

Valeurs acceptées

Nom d'entreprise (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Entreprise de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonCompanyName l'est également, le nom d'entreprise associé à l'application 4D Client est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientCompanyName est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ClientFileDescription

ClientFileDescription

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientFileDescription

Valeurs acceptées

Description (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonFileDescription l'est également, la description associée à l'application 4D Client est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientFileDescription est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ClientInternalName

ClientInternalName

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientInternalName

Valeurs acceptées

Nom interne (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Nom interne de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonInternalName l'est également, le nom interne associé à l'application 4D Client est utilisé.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientInternalName est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ClientLegalTrademark

ClientLegalTrademark

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientLegalTrademark

Valeurs acceptées

Marques légales (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Marques légales de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonLegalTrademark l'est également, les mentions de marques légales associées à l'application 4D Client sont utilisées.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientLegalTrademark est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ClientInternalName

ClientPrivateBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientPrivateBuild

Valeurs acceptées

Description personnelle (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description personnelle de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonPrivateBuild l'est également, la description personnelle associée à l'application 4D Client est utilisée. A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientPrivateBuild est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ClientSpecialBuild

ClientSpecialBuild

version 2004

/ Preferences4D / BuildApp / Versioning / Client / ClientSpecialBuild

Valeurs acceptées

Description de compilation (31 caractères maxi.)

Description

Cette clé est utilisable sous Windows uniquement.

Cette clé permet de mettre à jour le contenu du champ Description de compilation de la fenêtre des Propriétés sous Windows. Sa taille maximale est de 31 caractères.

Si cette clé est omise et si la clé CommonSpecialBuild l'est également, la description de compilation associée à l'application 4D Client est utilisée.

A l'inverse, si les deux clés sont utilisées, seule la valeur définie par la clé ClientSpecialBuild est prise en compte.

Sous Mac OS, cette clé n'a pas d'effet.

Référence : ClientPrivateBuild

Index

A

ArrayExcludedPluginID	11
ArrayExcludedPluginName	11
ArrayLicenseWin	13, 14

B

BuildApplicationLight	10
BuildApplicationName	7
BuildApplicationSerialized	10
BuildCompiled	9
BuildCSUpgradeable	15
BuildMacDestFolder	8
BuildServerApplication	15
BuildWinDestFolder	8

C

Client (Versioning)	45
ClientComment	47
ClientCompanyName	47
ClientCopyright	46
ClientCreator	46
ClientFileDescription	48
ClientInternalName	48
ClientLegalTrademark	49
ClientMacFolderToMac	25
ClientMacFolderToWin	25
ClientMacIconForMacPath	26
ClientMacIconForWinPath	27
ClientMacIncludeIt	24
ClientPrivateBuild	49
ClientSpecialBuild	50
ClientVersion	45
ClientWinFolderToMac	24
ClientWinFolderToWin	24
ClientWinIconForMacPath	26
ClientWinIconForWinPath	27
ClientWinIncludeIt	23
Common (Versioning)	29
CommonComment	31
CommonCompanyName	31
CommonCopyright	30
CommonCreator	30

CommonFileDescription	32
CommonInternalName	32
CommonLegalTrademark	33
CommonPrivateBuild	33
CommonSpecialBuild	34
CommonVersion	29
CS	15
CS (SourceFiles)	22
CurrentVers	18

D

DataFilePath	8
--------------	---

G

GENERER APPLICATION	7
---------------------	---

H

HardLink	17
----------	----

I

IPAddress	16
IsOEM	22, 28

L

Licenses	13
----------	----

P

PortNumber	16
------------	----

R

RangeVersMax	17
RangeVersMin	17
RuntimeVL (SourceFiles)	19
RuntimeVL (Versioning)	34
RuntimeVLComment	36
RuntimeVLCompanyName	37
RuntimeVLCopyright	35

RuntimeVLCreator	.36
RuntimeVLFileDescription	.37
RuntimeVLIconMacPath	.21
RuntimeVLIconWinPath	.21
RuntimeVLIncludeIt	.19
RuntimeVLInternalName	.38
RuntimeVLLegalTrademark	.38
RuntimeVLMacFolder	.20
RuntimeVLPrivateBuild	.39
RuntimeVLSpecialBuild	.39
RuntimeVLVersion	.35
RuntimeVLWinFolder	.20

S

Server (Versioning)	.40
ServerComment	.42
ServerCompanyName	.42
ServerCopyright	.41
ServerCreator	.41
ServerFileDescription	.43
ServerIconMacPath	.26
ServerIconWinPath	.25
ServerIncludeIt	.22
ServerInternalName	.43
ServerLegalTrademark	.44
ServerMacFolder	.23
ServerPrivateBuild	.44
ServerSpecialBuild	.45
ServerVersion	.40
ServerWinFolder	.23
SourceFiles	
CS	.22
RuntimeVL	.19
SourcesFiles	.19

V

Versioning	.29
Client	.45
Common	.29
RuntimeVL	.34
Server	.40