

Dd Auto Dialog

Crée, affiche et interagit avec une fenêtre de dialogue.

Syntaxe:

```
dd auto dialog unEnregistrement  
  [ with fonts laListe ]  
  [ grayscale valeurBooléenne ]  
  [ float above uneApplication ]
```

Paramètres:

unEnregistrement

La description de la fenêtre de dialogue.

Classe: enregistrement ("record")

laListe

Le tableau de toutes les polices de caractères.

Classe: liste ("list")

valeurBooléenne

La fenêtre doit-elle s'afficher avec des teintes de gris ?

Classe: valeur booléenne ("boolean")

uneApplication

L'application sur laquelle les fenêtres peuvent flotter.

Classe: application ("app")

Résultat: Classe: liste ("list") -- Les valeurs de l'élément final.

ChooseList(list folder (path to extensions folder) **without** invisibles) -- voir "*list folder*" et "*path to*"

on ChooseList(theList)

```
dd auto dialog {size:[220, 220], name:"Choisissez un objet", style:movable dialog, contents:[-  
  {class:list box, bounds:[10, 10, 210, 172], contents:theList, action:2}, -  
  {class:push button, bounds:[150, 190, 210, 210], name:"OK", enabled:1}]}  
return theList's item (result's item 1) -- voir "return"
```

end ChooseList

résultat: "AppleScript"

```
set aDialog to {size:[320, 95], timeout after:60, contents:[-  
  {class:push button, bounds:[250, 65, 310, 85], name:"OK"}, -  
  {class:push button, bounds:[170, 65, 230, 85], name:"Annuler"}, -  
  {class:static text, bounds:[10, 10, 310, 10 + 32], contents:"Une simple fenêtre de dialog.  
seulement un test !"}]} -- voir "timeout after", "contents", "push button", "bounds", "static  
text"
```

get dd auto dialog aDialog **with** grayscale

résultat: {false, true, null, {240, 262, 560, 357}}

Dd Calc Dialog Bounds

Calcule les coordonnées rectangulaires d'une fenêtre de dialogue.

Syntaxe:

```
dd calc dialog bounds laTaille
```

Paramètres:

laTaille

La taille de la fenêtre de dialogue.

Classe: "point"

Résultat: Classe: "rectangle" -- Le rectangle calculé.

Dd Count Dialogs

Retourne le numéro d'une fenêtre de dialogue ouverte.

Syntaxe:

dd count dialogs

Paramètres:

Résultat: Classe: nombre entier ("integer") -- Le nombre de dialogues.

Dd Delete

Détruit les objets spécifiés.

Syntaxe:

dd delete *uneRéférence*

Paramètres:

uneRéférence

La fenêtre de dialogue ou les éléments de dialogue à détruire.

Classe: référence ("reference")

Résultat:

Dd Get

Récupère les propriétés, et leurs valeurs, des objets.

Syntaxe:

dd get *uneRéférence*

Paramètres:

uneRéférence

La propriété dont l'on souhaite connaître la valeur.

Classe: référence ("reference")

Résultat: Classe: quelconque -- Les données du ou des objets.

Dd Install

Crée et initialise l'environnement Dialog Director.

Syntaxe:

dd install

[with fonts *laListe*]

[grayscale *valeurBooléenne*]

[float above *uneApplication*]

Paramètres:

laListe

Le tableau de toutes les polices de caractères.

Classe: liste ("list")

valeurBooléenne

La fenêtre doit-elle s'afficher avec des teintes de gris ?

Classe: valeur booléenne ("boolean")

uneApplication

L'application sur laquelle les fenêtres peuvent flotter.

Classe: application ("app")

Résultat:

Dd Interact With User

Interagit avec la fenêtre de dialogue se trouvant au premier plan de l'écran.

Syntaxe:

dd interact with user

[for max ticks *unNombreEntier*]

Paramètres:

unNombreEntier

Le nombre maximum de "ticks" avant de retourner un résultat.

Classe: nombre entier ("integer")

Résultat: Classe: quelconque -- Le numéro d'index de l'élément de dialogue cliqué ou la valeur nulle.

Dd Make

Crée un ou plusieurs éléments de dialogue.

Syntaxe:

dd make list of *élémentDeDialogue* at location *uneRéférence*

Paramètres:

élémentDeDialogue

L'enregistrement correspondant à l'élément de dialogue.

Classe: élément de dialogue ("dialog item")

uneRéférence

L'emplacement où insérer les éléments.

Classe: référence ("reference")

Résultat:

Dd Make Dialog

Crée et affiche une fenêtre de dialogue.

Syntaxe:

dd make dialog *unEnregistrement*

Paramètres:

unEnregistrement

La description de la fenêtre de dialogue.

Classe: enregistrement ("record")

Résultat: Classe: référence ("reference") -- La référence au nouveau

dialogue.

Dd Set

Affecte des valeurs aux propriétés des objets.

Syntaxe:

dd set *uneRéférence* to *unObjet*

Paramètres:

uneRéférence

La propriété et les objets qu'il faut modifier.

Classe: référence ("reference")

unObjet

La ou les nouvelles valeurs de la propriété.

Classe: quelconque

Résultat:

Dd Uninstall

Range et supprime l'environnement Dialog Director.

Syntaxe:

dd uninstall

Paramètres:

Résultat: