

FORMATION PATTERN

Objectifs de la formation

Apprendre les patterns pour optimiser l'utilisation de la plateforme **flexio**.

A l'issue de cette formation, l'apprenant doit être capable de :

- Concevoir une ressource répondant au pattern défini
- Concevoir un scénario répondant au pattern défini

Public concerné

Cette formation technique s'adresse à des responsables ou des techniciens informatiques qui devront créer des applications complexes sur la plateforme **flexio**.

Pré requis :

- Maîtriser la plate-forme Flexio
- Des bases en programmation serait un plus
- Avoir suivi les formations standard

Méthode pédagogique

- Echange direct avec le formateur.
- Présentation et explication des fonctionnalités sur grand écran ou sur écran partagé.
- Exercices pratiques encadrés par le formateur.

Modalités d'évaluation

- Une application fil rouge sera réalisée pendant la formation et devra être fonctionnelle.
- L'appréciation des résultats se fera à travers un questionnaire d'évaluation sous forme de QCM.

Infos pratiques

Durée : 1 jour par pattern (7 heures)

(La durée peut varier en fonction de l'expérience des participants)

Horaires : à définir

Programme de formation

(sélectionner le ou les patterns à appliquer)

1. Tour de table
2. Définition d'un pattern
3. Pattern : liste déroulante dynamique
 - a. objectif : Ajouter un enregistrement dans une ressource liée depuis un ressource principal
 - b. Exemple : ajouter une référence produit inexistante depuis une commande
4. Pattern : référentiel de données avec chargement dynamique des données
 - a. Objectif : Charger un référentiel de question en fonction de critères choisis lors de la création de l'audit avec un classement. Après la copie des données, les enregistrements générés peuvent être notés et annotés. Des calculs statistiques peuvent être réalisés pour suivre l'avancement de l'audit.
 - b. Exemple : audit du personnel en fonction du poste occupé
5. Pattern : ressource déclencheur (rappel)
 - a. Objectif : enchaîner des traitements et pouvoir les rejouer
6. Pattern : validation de données avec critères
 - a. pré-requis : Ressource "utilisateur étendu"
 - b. Créer dynamiquement des enregistrements de validation calculés en fonction de la demande. Chaque demande possède un ou plusieurs validateurs, le demandeur peut suivre les validations. Après chaque validation le validateur suivant est notifié.
 - c. Demande d'achat avec validation par le responsable et la finance
7. Pattern : Suivi de process, gestion d'erreurs
 - a. Gérer des processus qui sont dépendants les uns des autres. Pouvoir rejouer un processus si celui-ci s'est déroulé anormalement. Avoir un suivi des process, alerter les utilisateurs si un processus ne s'est pas déroulé correctement. permettre à des utilisateurs avec des droits restreint d'exécuter des scénarios.
 - b. Exemple : traitement de demande d'achat avec inscription dans un système d'informations externe : constitution des données, envoi et traitement des données de retour.
8. Fin de formation
 - a. Tour de table
 - b. Evaluation de la formation
 - c. Projets à venir