

epiconcept

smart health



epicraft

Astuces

Décembre 2019

---

47 RUE DE CHARENTON, 75012 PARIS

CONTACT@EPICONCEPT.FR

01 53 02 40 60

# Astuces Epicraft

Dernière mise à jour : 03/12/2019

Ce document présente des procédures permettant d'ajouter des fonctionnalités aux formulaires ou écrans lorsque Epicraft ne propose pas ces composants comme choix dans l'interface.

## Contributeurs

Benoît Fétiveau, Curtis Broderick

Pour toute question ou suggestion de modification, merci de contacter [c.broderick@epiconcept.fr](mailto:c.broderick@epiconcept.fr)

# Table des Matières

1. Randomiser l'ordre d'affichage des réponses dictionnaires
2. Ajouter un composant visuel "curseur à glisser" pour une variable nombre entier
3. Insérer un listing de données sur n'importe quelle page (Widget - Listing Placeholder)
4. Ajouter un bouton "Déconnexion"
5. Rendre un groupe ouvrable et refermable dans Epicraft
6. Application Mobile : Spécifier les titres et données à afficher sur la recap
7. Application Mobile : Enlever les messages d'erreur pour avoir une vue dégagée
8. Application Mobile : Scanner des code à barres
9. Application Mobile : Afficher les Matrices
10. Comment cacher/afficher les boutons d'une page conditionnellement
11. Comment rendre une variable obligatoire seulement au niveau d'une page donnée
12. Comment changer le vartype Boolean au nouveau look
13. Application Mobile : Comment modifier le type de calendrier (plus rapide pour les dates plus anciennes)

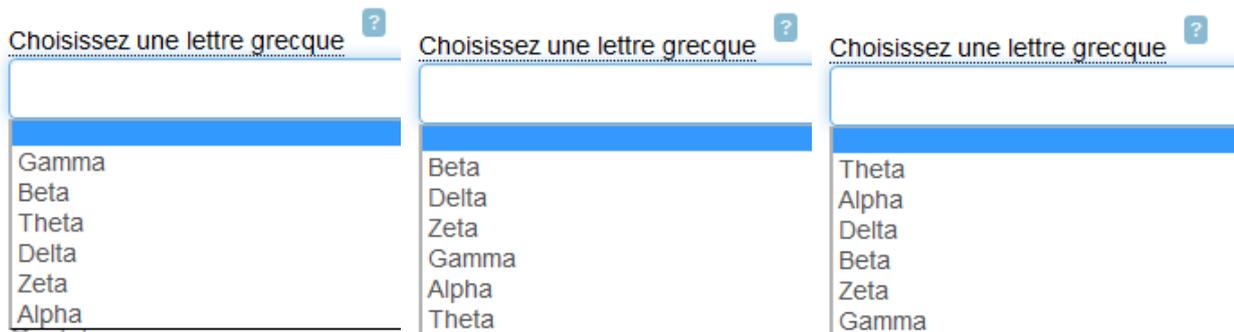
# 1. Randomiser l'ordre d'affichage des réponses dictionnaires

Date d'article: 23/08/2017

Disponible depuis la version Voozadoo : 2.24

## 1. Objet

En cas de question de type dictionnaire - qu'il s'agisse de boutons radios, de cases à cochées, ou d'un menu déroulant -, l'affichage aléatoire de l'ordre des options peut être souhaitable. Ainsi dans l'exemple ci-dessous, l'ordre d'affichage est différent à chaque nouvelle saisie de fiche.



## 2. Procédure

**2a.** Ouvrir la variable type dictionnaire pour laquelle vous souhaitez afficher des options aléatoires. Dans les propriétés personnalisées de cette variable, ajouter un nouveau fichier texte par biais du bouton + et nommer le **form.widget.value.option**.

**2b.** Coller l'option suivante :

```
<option output="html" option_name="randomOrder" value="true"/>
```

Publier votre projet. Vous constaterez que l'ordre des options est aléatoire chaque fois vous saisissez une nouvelle fiche.

**2c.** Pour disposer d'un affichage partiellement aléatoire, il faut ajouter une deuxième propriété personnalisée à cette variable. Comme précédemment, nommer le **form.widget.value.option**.

Coller l'option suivante dedans :

```
<option output="html" option_name="nFirstValues" value="3" />
```

Cela veut dire que les trois premières valeurs seront affichées de manière aléatoire (laissant la quatrième jusqu'à la dernière fixes).

**2d.** Pour avoir un affichage où l'on spécifie que les dernières N valeurs soient fixes, au lieu d'utiliser l'option **nFirstValues**, utiliser l'option **nLastValues**.

```
<option output="html" option_name="nLastValues" value="2" />
```

Vous constaterez dans ce cas que les deux dernières options du dictionnaire sont toujours fixes et les autres aléatoires. Ces deux options peuvent apparaître comme identiques, mais si l'on ajoute des options dans le dictionnaire au fur et à mesure dans le temps, le résultat sera différent.

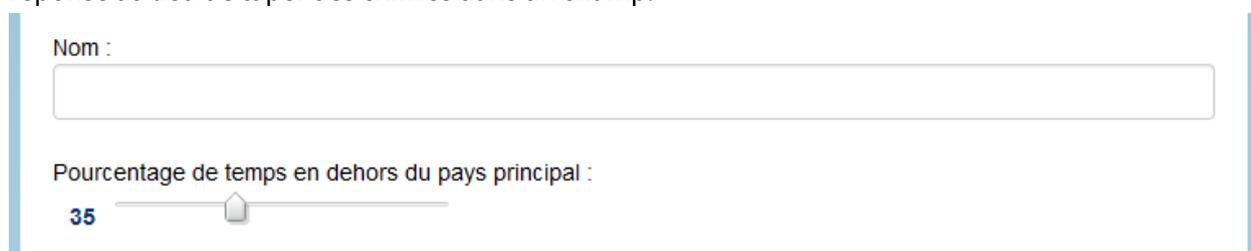
## 2. Ajouter un composant visuel “ curseur à glisser” pour une variable nombre entier

Date d'article: 21/07/2017

Disponible depuis la version Voozadoo : 2.24

### 1. Objet

On peut présenter la réponse de questions appelant une valeur entière comme un “**Slider**”, c’est-à-dire un curseur à glisser. Dans l'exemple ci-dessous, l'utilisateur peut déplacer le slider pour entrer sa réponse au lieu de taper des chiffres dans un champ.



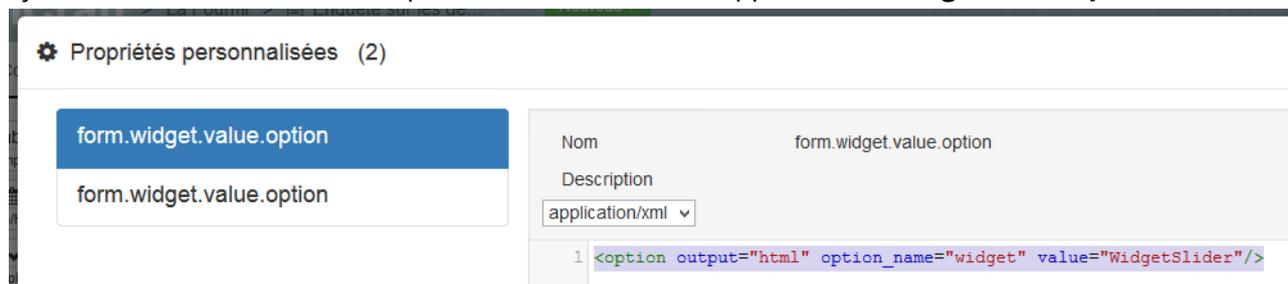
Nom :

Pourcentage de temps en dehors du pays principal :

35

### 2. Procédure

**2a.** Ouvrir la variable type nombre entier afin de voir ses propriétés. Dans ses propriétés personnalisées, ajouter un nouveau fichier texte par biais du bouton + et l'appeler **form.widget.value.option**.



Propriétés personnalisées (2)

- form.widget.value.option
- form.widget.value.option

Nom: form.widget.value.option

Description: application/xml

```
1 <option output="html" option_name="widget" value="WidgetSlider"/>
```

**2b.** Coller l'option suivante :

```
<option output="html" option_name="widget" value="WidgetSlider"/>
```

Par défaut, avec cette seule option, vous aurez un slider sur la page avec une valeur minimum de 0 et une maximum de 100. La valeur exacte ne s'affichera pas par défaut.

**2c.** Ajouter d'autres options (voir ci-dessous) dans d'autres propriétés personnalisées **form.widget.value.option** afin de “customiser” votre slider à vos besoins.

**2d.** Publier votre projet : vous constatez que le curseur à glisser remplace le champ de saisie des chiffres.

### 3. Complément d'information

3a. Le slider propose plusieurs options de présentation. Chaque option doit obligatoirement aller dans sa propre fiche **form.widget.value.option**.

Options avec exemples	Valeurs acceptées
<code>&lt;option output="html" option_name="length" value="600px" /&gt;</code> <i>Spécifier la longueur en pixels du slider</i>	un entier
<code>&lt;option output="html" option_name="axis" value="x" /&gt;</code> <i>Spécifier si le slider sera horizontal ou vertical</i>	x, y
<code>&lt;option output="html" option_name="show_value" value="true"/&gt;</code> <i>Afficher ou non la valeur sélectionnée par l'utilisateur</i>	true, false
<code>&lt;option output="html" option_name="min" value="25" /&gt;</code> <i>Spécifier la valeur minimum à gauche du slider</i>	un entier
<code>&lt;option output="html" option_name="max" value="50" /&gt;</code> <i>Spécifier la valeur maximum à droite du slider</i>	un entier
<code>&lt;option output="html" option_name="position_value" value="r"/&gt;</code> <i>Spécifier où positionner la valeur affichée à côté du slider</i>	r,l,rl,t,b,tb (right, left, right and left, top, bottom, top and bottom)
<code>&lt;option output="html" option_name="color_value" value="#2020ff"/&gt;</code> <i>Spécifier la couleur de la police de la(les) valeurs affichées</i>	hexadécimal 000000 à ffffff
<code>&lt;option output="html" option_name="type_cursor" value="yui3-skin-sam"/&gt;</code> <i>Spécifier une autre image du curseur</i>	widget_slider_skin_sam-dark,  widget_slider_skin_capsule,  widget_slider_skin_round, 
<code>&lt;option output="html" option_name="step_value" value="10" /&gt;</code> <i>Spécifier si vous voulez des "sauts" de valeurs au lieu de chaque entier</i>	un entier

### 3. Insérer un listing de données sur n'importe quelle page (Widget - Listing Placeholder)

Date d'article: 21/07/2017

Disponible depuis la version Voozanoo : 2.25

## 1. Objet

Cette option permet d'afficher la liste des informations provenant de la base de données sur une page, en complément des champs de saisie des formulaires. Epicraft ne propose pas de composant "liste de données" : il conviendra donc d'ajouter un **Bulk** type **form.widget** et utiliser la balise **Placeholder**. Dans l'exemple ci-dessous, on voit la partie supérieure du formulaire qui affiche un listing des données de la base :

**voozanoo**

#### Adhérent

----- liste d'adhérents -----

SUPPRIMER	MODIFIER	Prénom	Nom	Email :	Date de naissance	sexe
		Tony	Curtis	tony.curtis@hollywood.com	05/07/1928	Masculin
		Mika	Zweratonia	mzz@epi.com	14/07/1984	Masculin
		Sébastien	Labecestréel	sbl@honduras.gov	04/05/1981	Masculin
		Sophie	Copalla	sophie@hotmail.com	11/07/1997	Féminin
		Sara	Larusse	s.larusse@dobredien.fr	20/05/1981	Féminin

1 2

----- Créer un nouveau adhérent -----

Nom :

Prénom :

Email :

Sexe :

Date de naissance :

[Avancer à page 2](#) [Retourner à l'accueil](#) [Sauvegarder et retourner](#)

## 2. Procédure

2a. Créez un listing des données dans Voo4 que vous souhaitez afficher sur votre formulaire. Disons que vous avez nommé votre listing “Adhérents”.

The screenshot shows a Voo4 interface with a data listing. At the top, there are several tabs: 'tab4int', 'tab 2 integer var', and 'tab 3 integer var'. Below these, there are several data entry fields for 'patient.id\_data', 'patient.prenom', 'patient.nom', 'patient.user', and 'patient.ddn'. Below the fields is a table with columns for 'SUPPRIMER', 'MODIFIER', 'prenom', 'nom', 'user', and 'ddn'. The table contains three rows of data:

SUPPRIMER	MODIFIER	prenom	nom	user	ddn
		Tony	Curtis	tony.curtis@hollywood.com	7/5/28
		Mika	Zweratonia	mzz@epi.com	7/14/84
		Sébastien	Labecestréel	sbl@honduras.gov	5/4/81

2b. Au retour à Epicraft, ajoutez le composant **Bulk** là où vous souhaitez afficher le listing.

The screenshot shows a section of the Epicraft interface. At the top, there is a header '----- liste d'adhérents -----'. Below this, there is a blue bar with the text 'affichage de listing' on the left and a puzzle piece icon with the word 'Bulk' in the center. Below the blue bar, there is a button labeled 'Créer un nouveau adhérent'.

2c. Dans les propriétés personnalisées de ce **Bulk**, ajoutez un nouveau fichier texte par biais du bouton + et nommez-le **form.widget**.

The screenshot shows a dialog box in the Epicraft interface. The dialog box has a title bar with a close button (X). Inside the dialog box, there is a text input field containing the text 'form.widget'. Below the input field, there is a green button labeled 'Validate'.

2d. Collez l'XML suivant dans ce **form.widget**.

```
<placeholder type="listing">  
  <option output="html" option_name="sid" value="Adhérents"/>  
</placeholder>
```

2e. Publiez votre formulaire : vous allez constater que le listing que vous avez créé dans votre application s'y affiche.

## 4. Ajouter un bouton “Déconnexion”

Date d'article: 23/08/2017

Disponible depuis la version Voozango : 2.1

### 1. Objet

Le composant **Bouton** dans Epicraft est fait pour diriger l'utilisateur sur d'autres pages.

Si vous voulez présenter l'utilisateur avec un bouton de déconnexion de l'application, il faut utiliser le composant **Bulk**.



The screenshot shows the Voozango application interface. At the top left is the logo 'voozango'. Below it is the title 'Adhérent'. In the top right corner, there is a red button labeled 'déconnexion'. In the center, there is a link that says '----- Créer un nouveau adhérent -----'. Below this, there are three input fields: 'Nom :', 'Prénom :', and 'Email :'. The 'Nom' and 'Prénom' fields are side-by-side, and the 'Email' field is below them.

### 2. Procédure

2a. Ajoutez le composant **Bulk** où vous voulez mettre le bouton “Déconnexion” sur la page.

2b. Dans les propriétés personnalisées de ce **Bulk**, ajoutez un nouveau fichier texte par biais du bouton + et appelez-le **form.widget**.

2c. Collez l'XML suivant dedans.

```
<box class="text-right">  
    <link href="auth/index/disconnect" method="window" class="btn btn-danger btn-sm">Déconnexion</link>  
</box>
```

2d. Publiez votre projet. Vous allez constater qu'il y a maintenant un bouton de déconnexion pour l'utilisateur.

## 5. Rendre un groupe ouvrable et refermable dans Epicraft

Date d'article: 21/07/2017

Disponible depuis la version Voozanoo : 2.1

### 1. Objet

Ce document décrit une procédure permettant de rendre un groupe ouvrable et refermable par des clics de l'utilisateur.

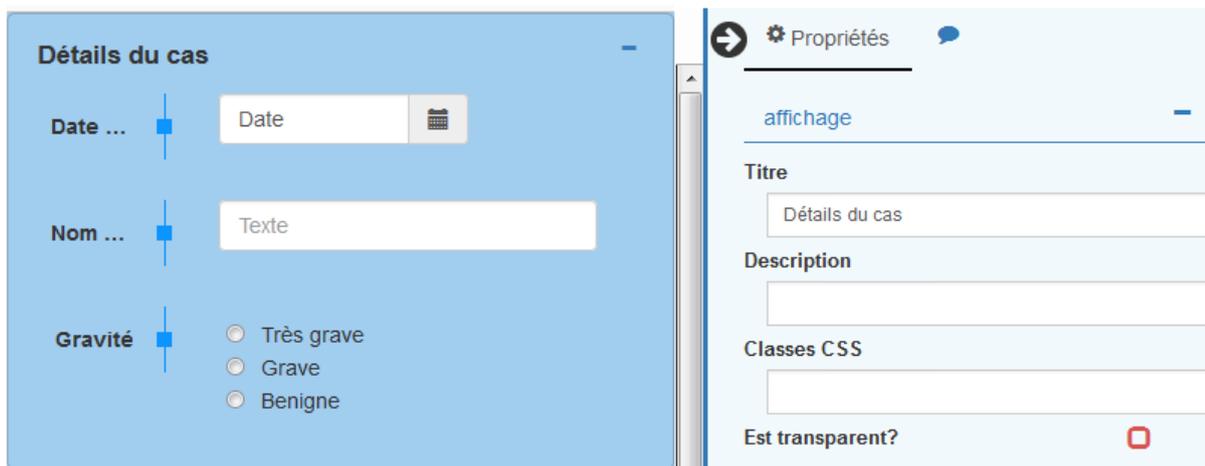


Il s'agit d'une fonctionnalité avancée d'Epicraft qui a été conçue pour les équipes de Epiconcept uniquement et qui doit donc être utilisée avec prudence.

### 2. Procédure

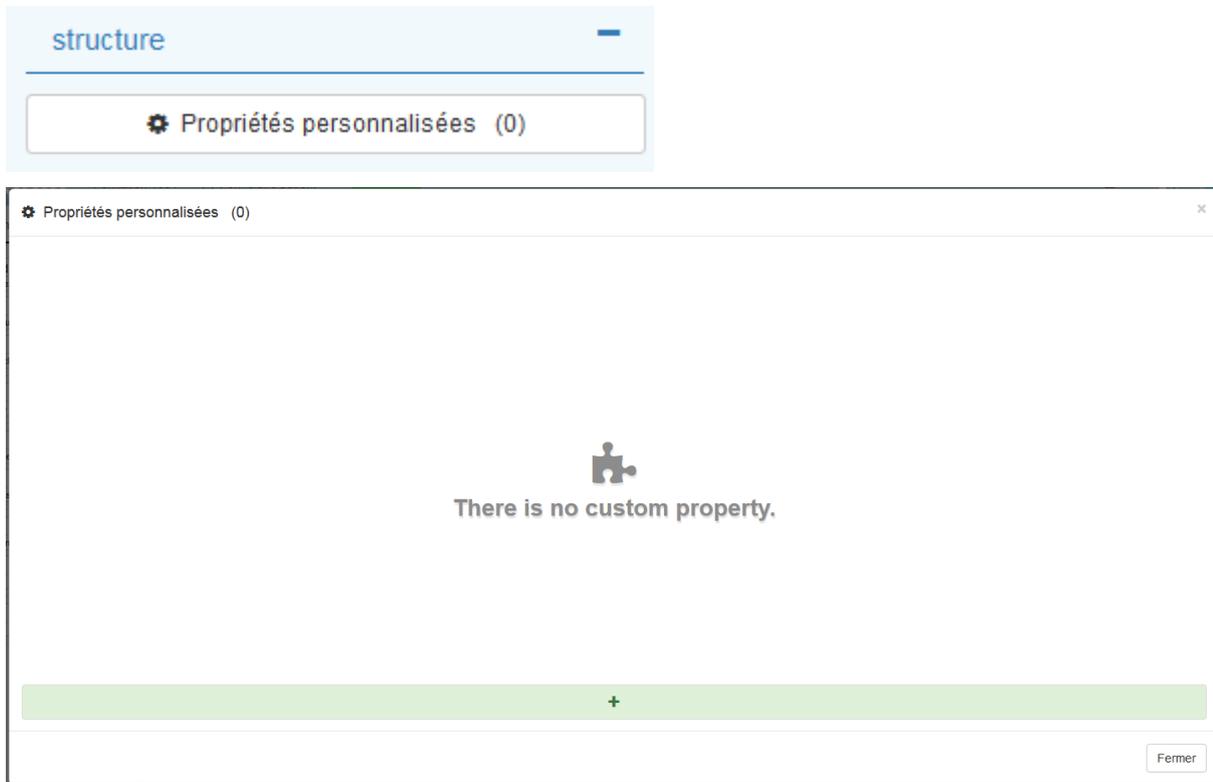
#### 2.1. Etape 1 : Se rendre sur la page concernée et sélectionner le groupe

Dans Epicraft, se rendre sur la page concernée et sélectionner le groupe que l'on souhaite pouvoir ouvrir et fermer dans l'application.



#### 2.2. Etape 2 : Accéder aux propriétés personnalisées

Dans les propriétés du groupe, ouvrir le bloc **Structure** tout en bas et cliquer sur **Propriétés personnalisés**.



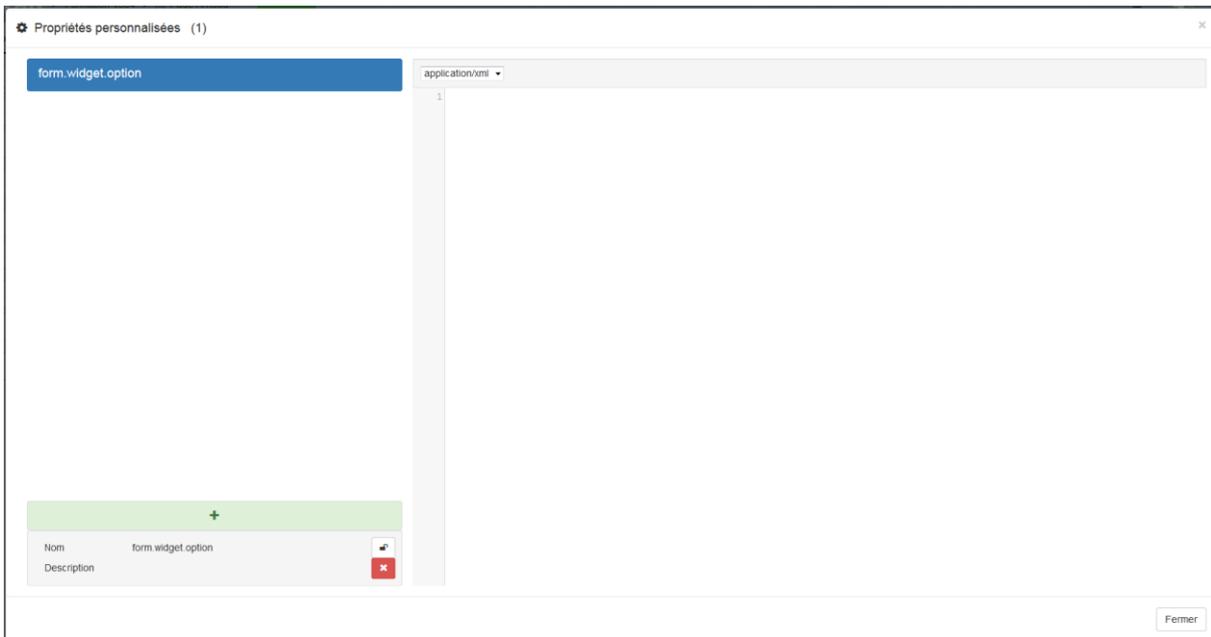
### 2.3. Etape 3 : Ajouter une propriété personnalisée

Cliquer sur le + vert puis, dans le champ **My custom property** , saisir ceci :

```
form.widget.option
```

Cliquer sur **Validate**.



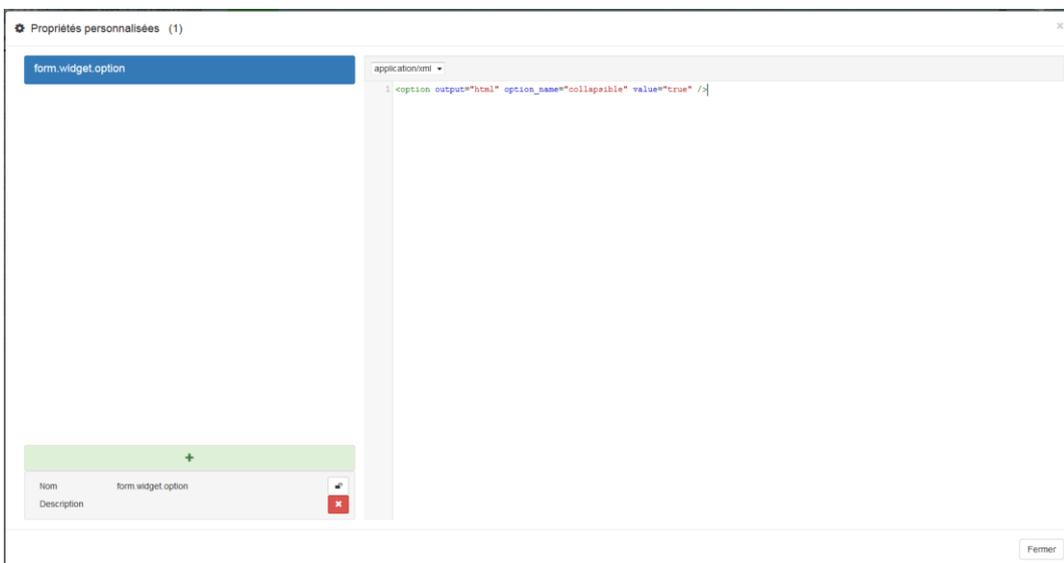


#### 2.4. Etape 4 : Donner une valeur à la propriété personnalisée

Dans la partie droite de l'écran, saisir ceci :

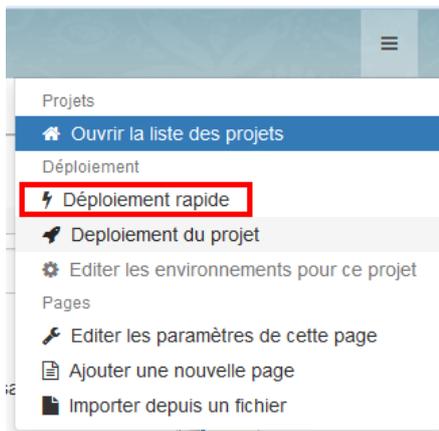
```
<option output="html" option_name="collapsable" value="true" />
```

Puis cliquer sur **Fermer.**



#### 2.5. Etape 5 : Déployer et vérifier le résultat

Déployer les changements effectués et vérifier le résultat dans l'application Voozano.



Le fait de fermer et d'ouvrir le groupe n'a aucun effet sur ce qu'il contient.

### 3. Compléments d'information

Sur un groupe qui a déjà subi cette modification, il est possible de préciser que le groupe doit être fermé par défaut lorsqu'un utilisateur arrive sur la page.

Pour cela, il faut ajouter une autre propriété personnalisée au groupe en suivant une procédure quasiment identique :

- **Etape 1 :** Se rendre sur la page concernée et sélectionner le groupe
  - Même chose que plus haut
- **Etape 2 :** Accéder aux propriétés personnalisées
  - Même chose que plus haut
- **Etape 3 :** Ajouter une propriété personnalisées
  - Même chose que plus haut
- **Etape 4 :** Donner une valeur à la propriété personnalisée
  - Ici, le texte à écrire dans la partie de droite est le suivant :

```
<option output="html" option_name="collapsed" value="true" />
```

- **Etape 5 :** Déployer et vérifier le résultat
  - Même chose que plus haut

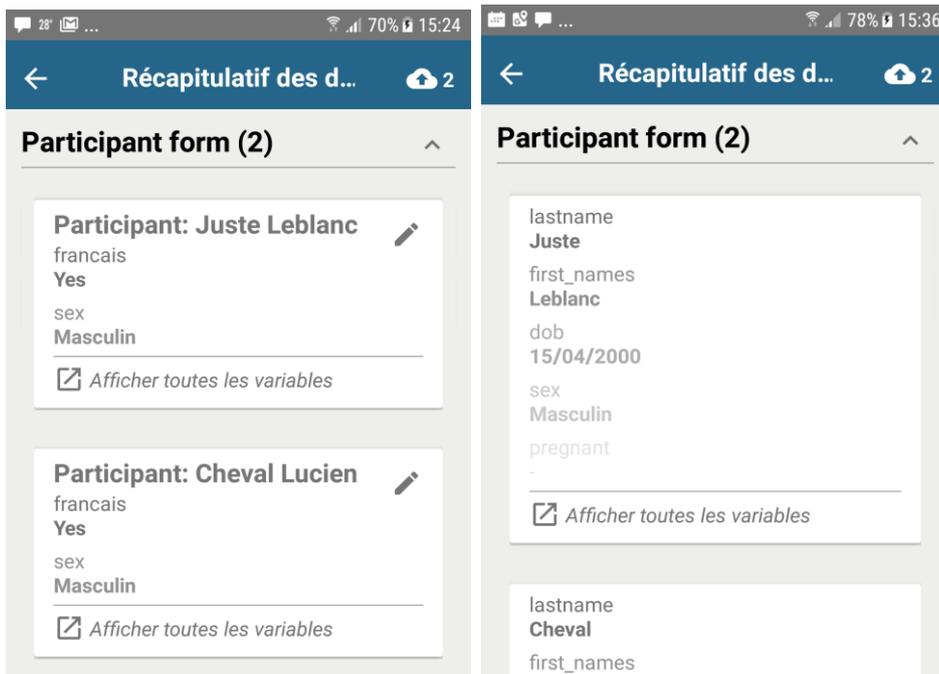
## 6. Application Mobile : Spécifier les titres et données à afficher sur la recap

Date d'article: 23/08/2017

Disponible depuis la version app mobile : 1.0

## 1. Objet

Avant d'envoyer au serveur les fiches saisies dans l'application mobile Voozаноо, vous pourrez visualiser ces fiches en forme de petites cartes récapitulatives (si le serveur mode mobile est **locale**). Par défaut, les cartes sont composées des cinq premières variables de votre formulaire. Afin de spécifier l'affichage des variables que vous estimez les plus pertinentes, il faut créer une ressource **epimob.conf** qui détermine une configuration pour cet affichage. Du surcroît, l'existence du epimob.conf fait apparaître le stylo que laisse faire des modifications à la fiche avant qu'elle soit envoyée.

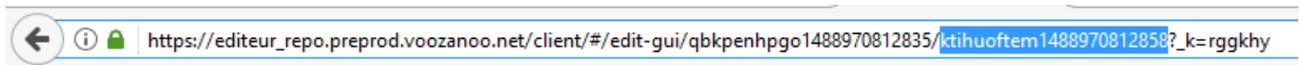


avec **epimob.conf** spécifié

par défaut (sans **epimob.conf**)

## 2. Procédure

2a. Dans Epicraft, aller à la page où se trouve le formulaire qui est saisi sur l'application mobile. Copier la partie **sid** de la page (ici en bleu) et se la garder sous le coude.



2b. Créer une nouvelle ressource et la nommer **epimob.conf**. Bien sélectionner le type de ressource **javascript** dans le menu déroulant.



2c. Coller le JSON (JavaScript Object Notation) suivant dedans.

```
{
```

```
summary: [
  {
    varset: 'nom_de_varset',
    header: 'texte_statique {variable_1} {variable_2}',
    variables: ['variable_3', 'variable_4', 'variable_etc.'],
    id: 'sid_longue_de_la_page'
  }
]
```

2d. Tout d'abord, remplacer *sid\_longue\_de\_la\_page* avec le vrai **sid** que vous avez gardé toute à l'heure. Cela peut ressembler à quelque chose comme `ktihuoftem1488370812858`.

2e. Remplacer *nom\_de\_varset* avec le vrai nom du varset du formulaire. Pour le header, vous pouvez mettre uniquement du texte statique, des variables, ou un mélange des deux. Pour le header ci-dessous, nous avons mis un texte statique **Participant** : suivi par deux variables.

```
{
  varset: 'patient',
  header: 'Participant: {lastname}
{first_names}',
  variables: ['français', 'sex'],
  id: 'ktihuoftem1488370812858'
}
```

2f. Remplacer les variables (dans l'exemple '*variable\_3*', '*variable\_4*', '*variable\_etc.*') avec les variables que vous souhaitez faire apparaître dans la carte récapitulative. Vous pouvez mettre un maximum de cinq variables.

2g. Sauvegarder la ressource et publier votre projet. Dans l'application mobile, si vous vous authentifiez à nouveau (vous êtes en-ligne), l'application vous demandera d'effectuer une mise à jour. Sinon, sélectionner **Mise à jour des projets** dans le menu. Vous allez constater que les cartes récapitulatives affichent les variables désirées.

Attention: C'est seulement en spécifiant une carte récapitulative dans la ressource **epimob.conf** que l'icône du stylo apparaîtra, ce qui laisse à l'utilisateur la possibilité de modifier une fiche déjà sauvegardée.

## 7. Application Mobile : Enlever les messages d'erreur pour avoir une vue dégagée

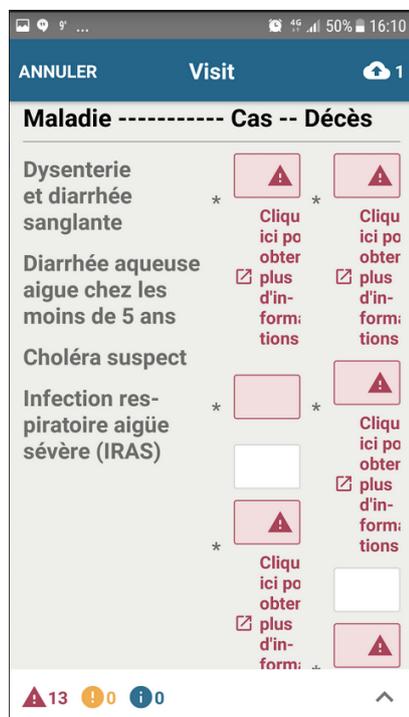
Date d'article: 13/11/2017

Disponible depuis la version app mobile : 1.2

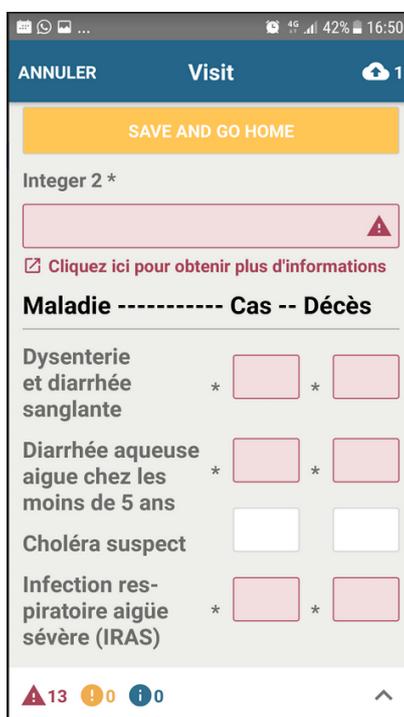
### 1. Objet

Il y a des fois où vous voulez mettre beaucoup de champs sur une page pour un remplissage facile. Par contre, si les variables sont bien compactées sur la page, les messages d'erreurs peuvent vraiment rendre la page très difficile à lire (image A). On peut rendre les champs avec des erreurs dans une façon minimaliste (sans message texte et sans icône d'avertissement) afin de garder la lisibilité (image B) de l'écran. C'est seulement la couleur rouge du champ qui signal la présence d'une erreur.

**Image A : mode erreur normal**



**Image B : mode erreur minimaliste**



## 2. Procédure

2a. Vous pouvez soit rendre un groupe, un onglet, ou une colonne “minimaliste” et toutes les variables dedans afficheront d'éventuelles erreurs sans texte ni icône, soit vous pouvez rendre chaque variable seule en affichage “minimalist”. Il s'agit d'ajouter une **Propriété personnalisée** à la variable, le groupe, l'onglet, ou la colonne.

2b. Pour une variable, vous ajoutez une nouvelle **Propriété personnalisée** appelée **epimob.widget.option.errorMode** et saisissez dedans, la ligne **minimal** comme montrée ci-dessous.

⚙️ Propriétés personnalisées (1)



2c. Pour un groupe, onglet, ou colonne, le nom de la propriété doit être **epimob.widgets.option.errorMode**. Remarquer le mot widget avec un s.

⚙️ Propriétés personnalisées (1)

✖

*Filtrer par nom ou description*

**epimob.widgets.option.errorMode**

Nom	Description
application/xml	1 <code>minimal</code>

# 8. Application Mobile : Scanner des code à barres

Date d'article: 04/01/2018

Disponible depuis la version Voozanoo mobile : 1.13

## 1. Objet

Au lieu de taper les chiffres ou lettres d'un code à barre imprimé, vous pouvez utiliser la caméra de votre téléphone ou tablette afin de scanner le code à barres.

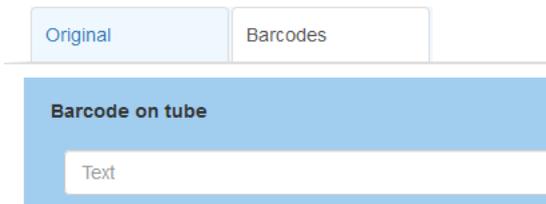


Formats lisibles (<https://github.com/zxing/zxing>)

1D product   1D industrial   2D		
-----	-----	-----
UPC-A	Code 39	QR Code
UPC-E	Code 93	Data Matrix
EAN-8	Code 128	Aztec (beta)
EAN-13	Codabar	PDF 417 (beta)
	ITF	MaxiCode
	RSS-14	
	RSS-Expanded	

## 2. Procédure

2a. Dans Epicraft, créer un champ texte (même si le code à scanner consiste seulement des chiffres - cela marche seulement avec les champs texte) sur votre formulaire. Nous avons donné le libellé "Barcode on tube" dans l'onglet "Barcodes" dans cet exemple.

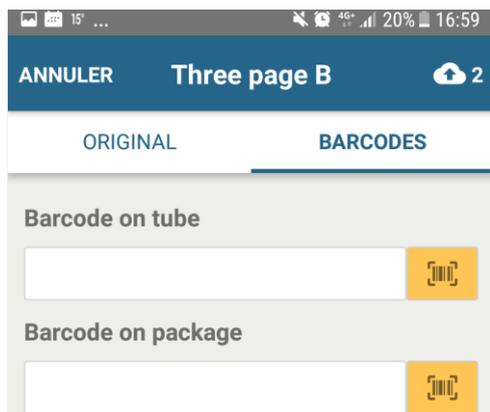


2b. Ouvrir les propriétés personnalisées de ce champ et ajouter la propriété `epimob.widget.option.subtype` puis, dans le champ de text, ajouter simplement `barCodeScanner`. Assurez-vous que le type de texte est bien `application/xml`.

Nom	epimob.widget.option.subtype
Description	
	application/xml ▾
1	barCodeScanner
2	

Publier ces modifications puis vérifier sa fonctionnement sur votre téléphone portable ou tablette.

2c. Votre champ texte peut toujours être rempli avec le clavier virtuel en tapant dans le champ comme



d'habitude, mais maintenant vous pouvez taper sur l'icône orange et aligner la barre rouge sur le code à barres. Dès que l'appareil le détecte, le code sera affiché dans le champ.

Attention, les caméras sur les appareils premier prix s'avère d'avoir des difficultés à lire ces codes car la caméra est d'une qualité médiocre.

## 9. Application Mobile : Afficher les Matrices

Date d'article: 25/01/2018

Disponible depuis la version Voozanoo mobile : 1.3 (android)

### 1. Objet

Si vous publiez un formulaire de Epicraft contenant le composant Matrice, elle ne sera pas affichée sur votre tablette/téléphone comme une matrice, mais comme des variables type dico d'habitude. Afin que la matrice soit affichée avec le 'style matrice mobile', il faut ajouter une propriété personnalisée.



Image A : sans propriété personnalisée

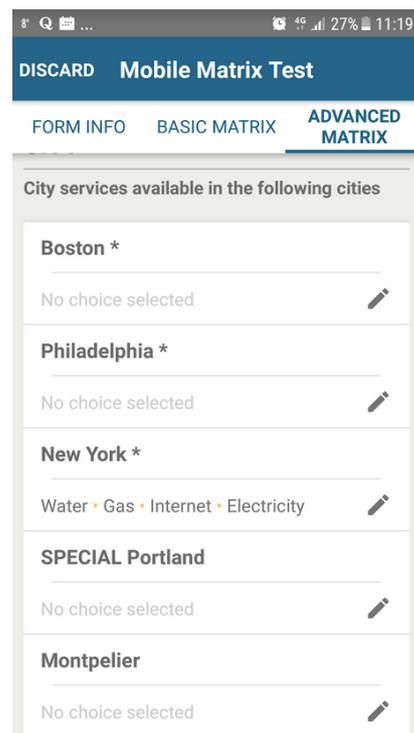


Image B : avec propriété personnalisée

### 2. Procédure

Ouvrir les propriétés personnalisées de la matrice dont vous voulez afficher dans le style 'matrice'.

Ajouter la propriété

`epimob.widget.option.subtype`

puis, dans le champ de texte,

ajouter simplement

`actionSheetChoicesCard`.

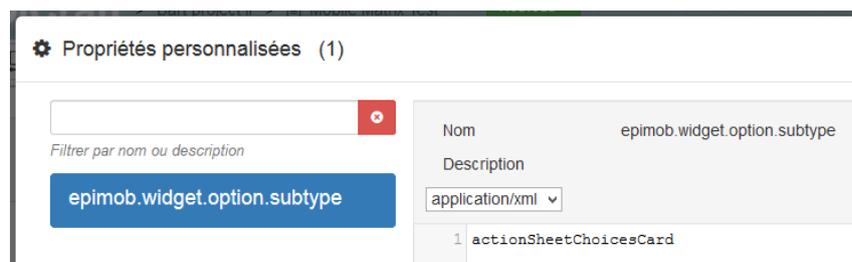
Assurez-vous que le type de

texte est bien `application/xml`.

Publier ces modifications puis

vérifier sa fonctionnement sur

votre smartphone ou tablette.



## 10. Comment cacher/afficher les boutons d'une page conditionnellement

### Objet :

Ce chapitre explique comment l'auteur d'une application peut modifier une ressource dans le but d'accomplir une fonctionnalité qui n'existe pas dans l'éditeur Epicraft. Il faut être extrêmement précis dans la modification des fichiers de ressources car le faire de façon incorrecte peut rendre votre application inutilisable.

### Procédure :

Un élément de l'écran tel qu'un bouton, un champ, un libellé, un groupe ou un onglet, peut être affiché ou non basé sur une condition. Dans l'éditeur Epicraft, on peut afficher la paire label/champ ou un groupe conditionnellement (en utilisant la syntaxe javascript – voir la section "Affichage conditionnel" dans le document "Epicraft Feuilles de référence"), mais en revanche pas les boutons. Si l'on modifie le code XML d'une ressource de formulaire (Administration> Gérer les ressources> formulaires> form\_name> Action> Ouvrir), on peut voir un élément de bouton qui ressemble à ceci:

```
<form_row editor_id="skplthjquo1470226096498">  
  <Button label="Enregistrer" action="save" />  
</form_row>
```

Ceci est un simple bouton d'enregistrement. Pour l'afficher conditionnellement, vous devez utiliser une expression JavaScript qui fait référence à une ou plusieurs variables. Par exemple, si l'on veut cacher le bouton d'enregistrement lorsque l'utilisateur entre une valeur inférieure à 100 pour une variable spécifique, il faut spécifier dans quelle condition il sera affiché. Ceci est effectué en ajoutant l'étiquette d'option pour le nœud de bouton.

```
<form_row editor_id="skplthjquo1470226096498">  
  <button label="Enregistrer" action="save">  
    <option output="html" option_name="show_on" value="{varset_x.var_a}  
    &gt;= 100"/>  
  </button>  
</form_row>
```

Pour référencer une variable, la syntaxe est {nom\_de\_varset.nom\_de\_la\_variable}. A surcroît, l'affichage conditionnel d'un élément peut être basé sur le mode de l'écran actuel. Par exemple, un formulaire peut être affiché en mode lecture seule (lorsqu'on a utilisé le bouton "View" dans un listing - l'utilisateur "voir" la page en mode lecture seule) mais l'on ne veut que certains éléments précis de l'écran qui apparaissent (comme un bouton par exemple). Cela se fait en déclarant que son état soit basé sur le mode de la page.

```
<form_row editor_id="skplthjquo1470226096498">  
  <button label="Enregistrer" action="sauver">  
    <option output="html" option_name="show_on" value="{parameters->mode}  
    == 'rw'"/>  
  </button>  
</form_row>
```

```
</button>  
</form_row>
```

Dans l'élément bouton ci-dessus, en raison de la balise <option> et de ses attributs, le bouton d'enregistrement ne sera affiché que lorsque la page est en mode 'rw' (read/write : lecture / écriture) et non pas quand elle est en mode lecture seule.

## 11. Comment rendre une variable obligatoire seulement au niveau d'une page donnée

1) Dans Epicraft, désactiver le caractère obligatoire de la variable dans l'un des formulaires où elle est affichée :



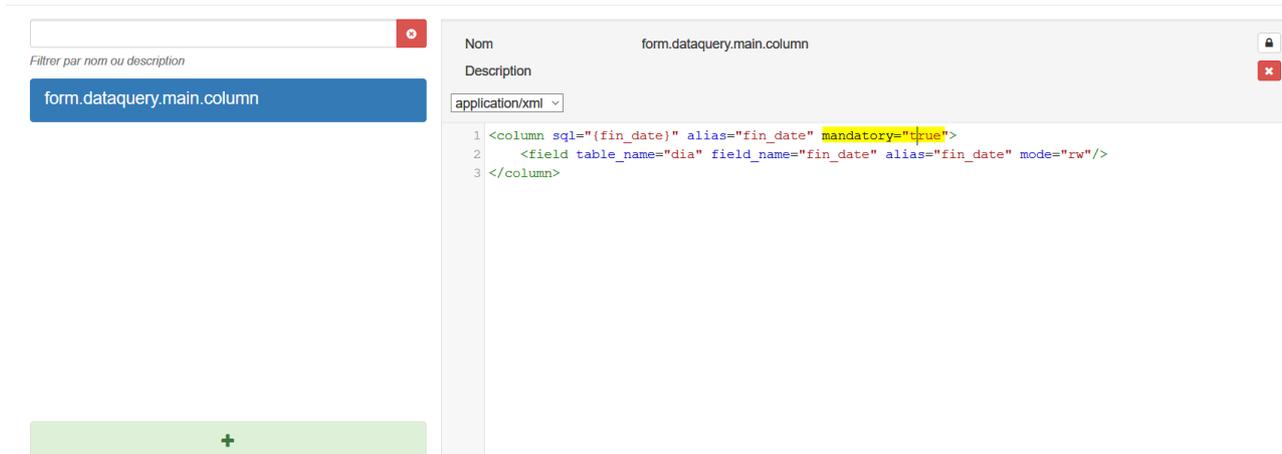
The screenshot shows the configuration for a variable named 'fin\_date'. The fields are: 'Nom' (fin\_date), 'Label' (Date de la fin de l'étude), 'Abréviation' (empty), and 'Sous-type' (Date). The 'Obligatoire?' checkbox is highlighted in yellow and is unchecked.

--> **Résultat après publication**, ma variable n'est plus considérée comme obligatoire quelque soit le formulaire.

2) Dans Epicraft, ouvrir la page où l'on souhaite rendre cette variable spécifiquement obligatoire et y ajouter la propriété personnalisée suivante :



The screenshot shows the 'structure' editor for a page. It features a 'Propriétés personnalisées (1)' section highlighted in yellow, and two buttons: 'Dupliquer cette page' and 'Supprimer cette page'.



**Nom de la propriété personnalisée** : form.dataquery.main.column

**Contenu** : à personnaliser en fonction de votre cas bien sûr.

```
<column sql="{nom_var}" alias="nom_var " mandatory="true">
  <field table_name="nom_varset" field_name=" nom_var " alias=" nom_var " mode="rw"/>
</column>
```

**Explication** : Cet élément va s'ajouter au dataquery principal du formulaire qui contiendra alors une balise column\_simple et une balise column pour la même variable. C'est la balise column qui prime.

--> **Résultat après publication** : Votre variable est bien obligatoire uniquement dans le formulaire où la propriété personnalisée a été ajoutée.

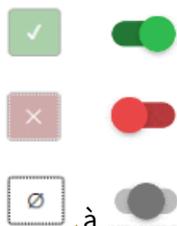
## 12. Comment changer le vartype Boolean au nouveau look

Date d'article: 29/01/2019

Disponible depuis la version Voozanoo mobile : 2.26 voozanoo 4

### Objet

Changer le look des icons d'une variable boolean.



De  , à 

### 2. Procédure

Dans la propriété personnalisée, ajouter la propriété de type *form.widget.value.option*. Choisissez le type *application/xml* du menu déroulant. Dans le champ texte ajouter l'XML `<option output="html" option_name="widget" value="WidgetBoolean" />`

Voir aussi page **Type de variable: Booléen** dans les feuilles de référence Epicraft Editeur

## 13. Application Mobile : Comment modifier le type de calendrier (plus rapide pour les dates plus anciennes)

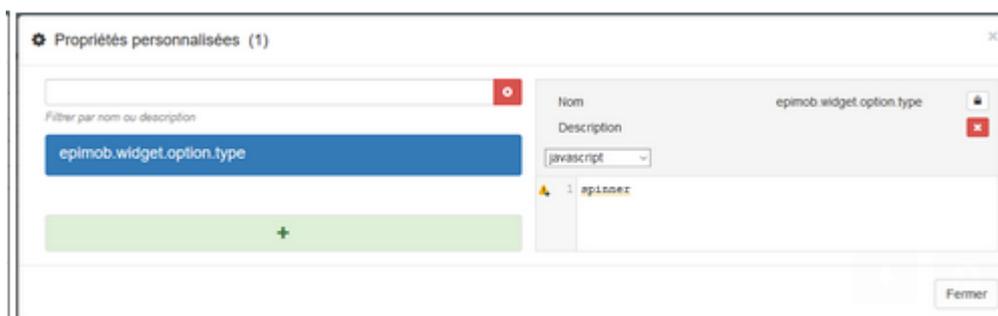
### Les propriétés personnalisées dans EpiMob

Comme vous ajoutez des propriétés pour **Voozanoo 4** avec des `widget.option` dans Epicraft, vous pouvez ajouter des propriétés pour **EpiMob** avec des `epimob.widget.option`.

Ceci est documenté [sur EpiDocs](#).

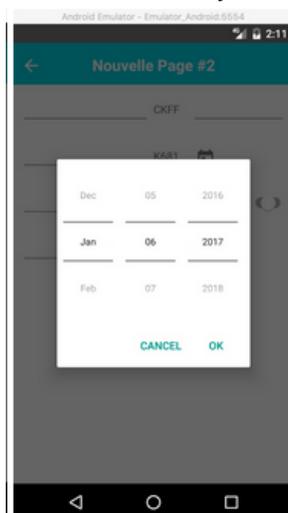
Dans le cas qui vous intéresse, il suffit d'ajouter une propriété sur le champ date :

- **Nom** : `epimob.widget.option.type`
- **Valeur** : `spinner`



### Le composant en mode "spinner"

Le résultat, c'est ça :



Et là, c'est plus rapide pour revenir loin dans le temps.