

MEDIASOFT
T E C H N O L O G I E S

eMedia Card Designer

Guide de démarrage rapide

Ce document et le logiciel qu'il accompagne sont des marques déposées de Mediasoft Technologies. Aucune partie de ce document ne peut être reproduit par aucune méthode, mécanique, électronique, photographique ou autre sans le consentement écrit préalable de Mediasoft Technologies.

Comme nous modifions et améliorons sans cesse le logiciel et la documentation décrite dans ce document, son contenu peut être sujet à modifications à tout moment sans avis préalable.

Ce document contient des références à des marques commerciales. IBM, PC sont des marques déposées de International Business Machines, Inc. Intel, Pentium sont des marques déposées de Intel Corporation. Microsoft Windows, Microsoft Word, Microsoft Excel, COM, DCOM, Microsoft Visual Basic, Microsoft Visual C++, Microsoft Visual Studio sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Adobe Acrobat est une marque déposée de Adobe Systems Incorporated.

Le logiciel eMedia Card Designer a été conçu pour s'exécuter sur tout micro-ordinateur de type IBM PC ou compatible, exécutant le système d'exploitation Microsoft Windows, versions 9x, NT, 2000, XP ou 2003.

Ce logiciel est un composant serveur COM/DCOM strictement développé selon les spécifications COM/DCOM définies par Microsoft Corporation.

Merci de vous référer à la licence d'exploitation et à la garantie limitée pour toutes questions relatives à l'utilisation de la licence qui vous a été accordée par Mediasoft Technologies.

Si vous avez des questions concernant ce document, son contenu ou le logiciel eMedia Card Designer, n'hésitez pas à nous contacter :

Web: <http://www.emedia-cards.com>

e-mail: support@emedia-cards.com

Adresse postale :

Mediasoft Technologies
228, rue de la Convention
75015 Paris – France

Ce guide de démarrage rapide vous est fourni gracieusement par Mediasoft Technologies pour vous aider dans vos premiers pas après l'installation de eMedia Card Designer. Vous pouvez le télécharger gratuitement sur notre site internet.

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	4
Qu'est eMedia Card Designer ?	4
Éditions de eMedia Card Designer	4
Activation de votre édition de eMedia Card Designer	6
<i>Comment obtenir une clef d'activation ?</i>	6
<i>Comment activer ma copie du logiciel ?</i>	6
<i>Comment déplacer ma licence ?</i>	7
<i>J'ai perdu ma licence !</i>	7
2. CONCEPTION D'UN MODÈLE DE CARTE	8
Lancer eMedia Card Designer	8
Les éléments dont dispose l'utilisateur en mode conception	9
<i>La carte en cours de réalisation</i>	9
<i>La boîte à outils</i>	9
<i>Le panneau de propriétés</i>	9
Le fond de notre carte	10
La photo du porteur de la carte	11
<i>Allons un peu plus loin</i>	12
Le nom du porteur et autres objets texte	12
<i>Les sources de données</i>	13
<i>La présentation des informations</i>	14
<i>Aidons l'opérateur</i>	15
<i>Exercice d'application</i>	15
<i>Encore plus loin avec les textes</i>	16
Un code-barres avec le numéro d'adhérent	18
<i>Caractéristiques du compteur d'impressions</i>	19
La piste magnétique	20
Liaison à une base de données	22
<i>Définissons l'accès à la base de données</i>	22
<i>Définissons la liaison entre les objets et les champs</i>	26
<i>Formules et champs de base de données</i>	27
<i>Allons encore plus loin avec la source "Choix BdD"</i>	27
<i>Et pour terminer...</i>	28
Derniers coups de pinceau	29
3. LE MODE EXPLOITATION	30
Lancer eMedia Card Designer en mode exploitation	30
Ouverture d'un modèle de carte	31
La fenêtre de saisie	31
L'acquisition d'une image	32
Utilisation avec une base de données	32
<i>La grille de données</i>	32
<i>La recherche d'enregistrements</i>	33
<i>L'impression par lots</i>	34
<i>CoolReader™</i>	35
L'impression de votre carte	38
4. L'ACTIVATION DE VOTRE LOGICIEL	40
Principe des clefs logicielles	40
<i>La clef d'installation</i>	40
<i>La clef d'activation</i>	40
<i>La clef de licence</i>	41
<i>La clef de migration</i>	41
Activons ensemble notre copie du logiciel	41
Déplacement d'une licence	47
<i>Désinstallation de la licence</i>	47
<i>Installation de la licence</i>	48
Au secours, j'ai perdu ma licence !	51
Des problèmes, des questions, des doutes ?	51
5. NOUS CONTACTER	52

1

1. INTRODUCTION

Toute documentation, même succincte, commence par une petite introduction dans laquelle nous aborderons quelques principes de base concernant le logiciel, à savoir les éditions disponibles, l'activation et quelques notes relatives à la lecture de ce guide. Prenez un instant pour parcourir cette introduction qui vous permettra de mieux comprendre le rôle et le fonctionnement de l'application, afin d'en tirer le meilleur.

Qu'est eMedia Card Designer ?

Le logiciel est une application complète vous permettant de concevoir et d'imprimer rapidement des cartes plastifiées sur toute imprimante à badges du commerce.

Bien sûr, vous pouvez utiliser n'importe quel logiciel déjà installé sur votre poste pour cela, mais eMedia Card Designer vous permet en plus :

- D'encoder les pistes magnétiques, la puce avec ou sans contact,
- De permettre à des utilisateurs n'ayant pratiquement aucune formation informatique d'éditer en quelques secondes des cartes plastiques,
- De faire figurer sur les cartes des informations provenant d'une base de données,
- De faire figurer sur les cartes des informations "calculées",
- De stocker des informations relatives à l'édition des cartes dans une base de données ou dans un fichier journal,
- D'imprimer en une seule passe sur les cartes : des textes, des images, des codes-barres, la photo du porteur de la carte, acquise depuis tout appareil photo ou webcam TWain / WIA.

Pour cela, eMedia Card Designer a été conçu dès l'origine pour fonctionner selon trois modes distincts :



Le **mode de conception** permet de concevoir le modèle de carte. Ce modèle contient toutes les informations relatives au contenu de la carte et la manière de l'utiliser pour imprimer et encoder les cartes plastiques.

Ce mode sera utilisé par le concepteur des cartes, le développeur d'applications ou l'intégrateur de solutions, à partir des éléments définis par le graphiste et à partir des données exploitables.



Le **mode d'exploitation** permet de saisir les informations devant figurer sur la carte ou à stocker dans la base de données associée à la carte, et/ou devant être encodées. Ces informations, définies dans le modèle de carte, sont à saisir au moyen d'une fenêtre réservée à cet usage.

Ce mode sera utilisé par l'opérateur chargé d'imprimer les cartes plastiques, à partir des modèles de cartes définis par le concepteur. L'utilisation de ce mode ne nécessite que peu de connaissances informatiques. L'exploitant n'a pour rôle que de saisir des données et lancer l'impression et l'encodage.



Le **mode serveur COM** (Component Object Model) permet d'ajouter à un autre logiciel une fonction d'impression et d'encodage de cartes plastiques, en utilisant eMedia Card Designer comme module d'extension.

Ce mode sera utilisé par le développeur d'applications ou l'intégrateur de solutions. Il permettra d'imprimer et d'encoder des cartes plastiques à partir des modèles de cartes définis en mode de conception au moyen de quelques lignes de code dans son programme externe.

Éditions de eMedia Card Designer

eMedia Card Designer se décline en quatre éditions pour des usages plus ou moins avancés. Trois de ces quatre éditions requièrent l'activation d'une licence d'utilisation, ce que nous aborderons un peu plus loin.

Lors de l'installation du logiciel sur un poste utilisateur, le logiciel dispose virtuellement de l'ensemble des fonctions de l'édition Expert, mais n'est qu'en édition Trial par défaut, ou en édition Standard si l'imprimante à cartes utilisée fait partie de la liste des partenaires.

Il est à tout moment possible d'activer une édition, en fournissant simplement au logiciel une clef, dite d'activation. Cette clef ne doit être saisie qu'une fois pour toutes et a pour rôle de débloquer les fonctions correspondantes.

En plus de ses quatre éditions, eMedia Card Designer dispose d'un mode de fonctionnement particulier, dit "de démonstration", dont le rôle est de permettre de tester la quasi-intégralité des fonctions du logiciel. Il vous est ainsi possible de déterminer l'édition la plus adaptée à l'usage qui sera fait de eMedia Card Designer et de décider de l'achat de la licence d'exploitation correspondante : Professionnelle ou Expert.

L'édition "Trial" fonctionne comme une édition "Standard" durant les 30 premiers jours suivant l'installation. Au-delà de cette période, cette édition n'est plus capable d'imprimer de cartes de production, mais seulement des cartes de démonstration.

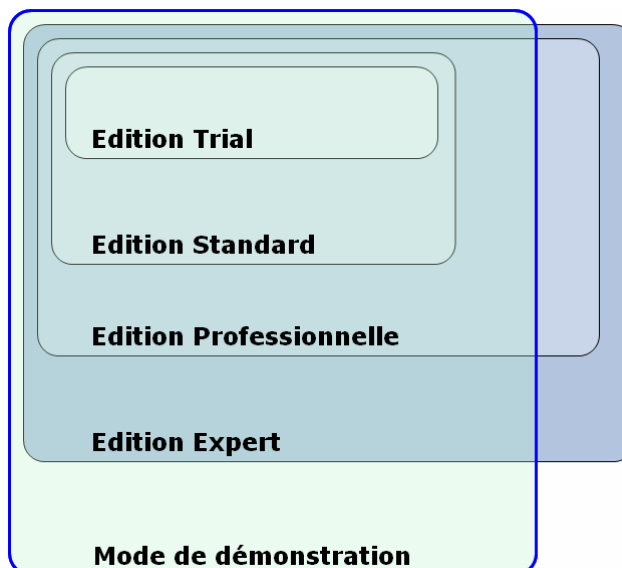
En mode de démonstration, le logiciel ne peut imprimer aucune carte de production, il n'imprime que des cartes de démonstration.

Les cartes de démonstration ressemblent aux cartes de production, mais comportent en leur centre un libellé "DEMONSTRATION" les rendant impropre à un usage normal. Ces cartes de démonstration permettent de constater la bonne édition des documents en empêchant toute exploitation de ces derniers. Ce mode n'autorise aucun encodage.

Les différences entre les quatre éditions de eMedia Card Designer sont présentées dans ce tableau.

Une colonne, réservée au mode de démonstration, permet de visualiser ce que ce dernier permet de mettre en œuvre.

	Trial	Standard	Professionnelle	Expert	Démonstration
Conception et impression de cartes	✓	✓	✓	✓	✓
Impression de cartes de démonstration (<i>voir ci-dessous</i>)	✓				✓
Encodage magnétique	✓	✓	✓	✓	
Encodage de cartes à puce (programme externe)			✓	✓	
Encodage de cartes sans contact (programme externe)			✓	✓	
Encodage de cartes sans contact (prise en charge interne)				✓	
Accès aux bases de données (feuilles de données MS-Excel)		✓	✓	✓	✓
Accès aux bases de données (tous types standard)			✓	✓	✓
Utilisation de formules dans les objets texte et codes-barres			✓	✓	✓
Utilisation de composants enfichables			✓	✓	✓
Utilisation des fonctionnalités COM Serveur			✓	✓	✓



1

Activation de votre édition de eMedia Card Designer

Pour activer votre édition de eMedia Card Designer, vous devez posséder une clef d'installation et la clef d'activation correspondante.

La clef d'installation est une suite de lettres et de chiffres commençant par les trois caractères "IK-". Elle est générée automatiquement lors de l'installation de votre copie du logiciel. Elle est unique, car générée en fonction d'informations propre à l'installation.

La clef d'activation est une suite de chiffres et de lettres commençant par les trois caractères "AK-". Elle vous est délivrée au moyen d'un message électronique envoyé par le serveur de licences de eMedia Card Designer, accessible 24h/24, 365 jours par an sur internet à l'adresse suivante : <http://www.emedia-cards.com>.

Pensez à bien configurer votre logiciel anti-spam pour ne pas mettre en quarantaine ou rejeter tout message provenant de notre serveur de licence, sinon vous ne pourrez recevoir la clef d'activation. Pour cela, créez une règle dans votre anti-spam considérant comme régulier tout message provenant du serveur SMTP "suptel.net" et dont l'expéditeur appartient au domaine "emedia-cards.com".

Les clefs d'installation et d'activation sont uniques et dépendent l'une de l'autre. C'est la combinaison de ces deux clefs qui permet de "débloquer" les fonctions avancées du logiciel.

Comment obtenir une clef d'activation ?

Votre revendeur ne peut vous fournir directement de clef d'activation. Il vous a donc fourni, lors de votre commande de licence, une troisième clef, dite "de licence". Sous la forme d'une suite de lettres et de chiffres, elle commence par les trois caractères "LK-".

Cette clef de licence est une "preuve d'achat". Elle autorise notre serveur de licences à vous délivrer votre clef d'activation.

Comment activer ma copie du logiciel ?

Si vous avez obtenu une clef de licence, lancez le logiciel, ouvrez le menu "?" et sélectionnez la commande "Enregistrer votre licence...". Cliquez sur le bouton "Enregistrer maintenant" et laissez-vous guider par l'assistant.

Dans ce dernier, vous entrez, au clavier, votre clef de licence et vos informations personnelles (nom, société, adresse de messagerie électronique). eMedia Card Designer transmet toutes ces informations (avec votre accord) à notre serveur de licences, qui vous envoie, par e-mail, votre clef d'activation. Il ne vous restera, alors, qu'à la saisir dans la zone réservée à cet usage.

Enregistrez votre licence !

Enregistrement de licence

Veuillez entrer les coordonnées du titulaire de la licence, puis cliquez sur "Continuer".

Titre, prénom et nom : M. Jamie NIMPORTKOI

Société : ACME

Adresse : 13, boulevard Tichaud

Code postal & ville : 75008 Paris

Pays : France

Téléphone & Fax : +33 1 1234 5678 +33 1 1234 5678

Adresse e-mail : jamien@acme.com

⚠ Attention : votre clef permettant d'activer eMedia Card Designer vous sera envoyée par e-mail à cette adresse. Veuillez à la saisir correctement.

Référence (optionnel) :

☐ Autoriser la diffusion de mes coordonnées afin de recevoir des offres commerciales de la part de partenaires de Mediasoft Technologies.

☒ Recevoir la lettre d'informations de eMedia Card Designer.

Aide Suivant >> Fermer

Pour une documentation plus détaillée, consultez la partie intitulée "L'activation de votre copie du logiciel" dans ce guide.

Comment déplacer ma licence ?

Si vous souhaitez déplacer votre licence depuis un poste de travail vers un autre, une procédure a été prévue. Consultez la partie concernant l'activation dans ce guide pour plus d'informations.

J'ai perdu ma licence !

Il se peut que votre licence disparaisse de votre poste de travail et soit définitivement perdue, suite à un incident physique (panne de disque dur par exemple) ou logiciel (attaque virale par exemple).

Dans ce cas, n'hésitez pas à contacter directement notre service client par e-mail ou au moyen de notre site internet. Nous étudierons, avec vous, toutes les options possibles pour résoudre cet incident.

1

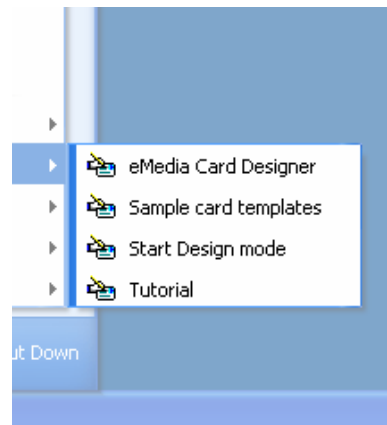
2. CONCEPTION D'UN MODÈLE DE CARTE

Démarrons l'exécution du logiciel et faisons connaissance avec les premières notions d'utilisation. Nous allons nous familiariser avec le mode de conception et le mode exploitation, et imprimer notre première carte.

Lancer eMedia Card Designer

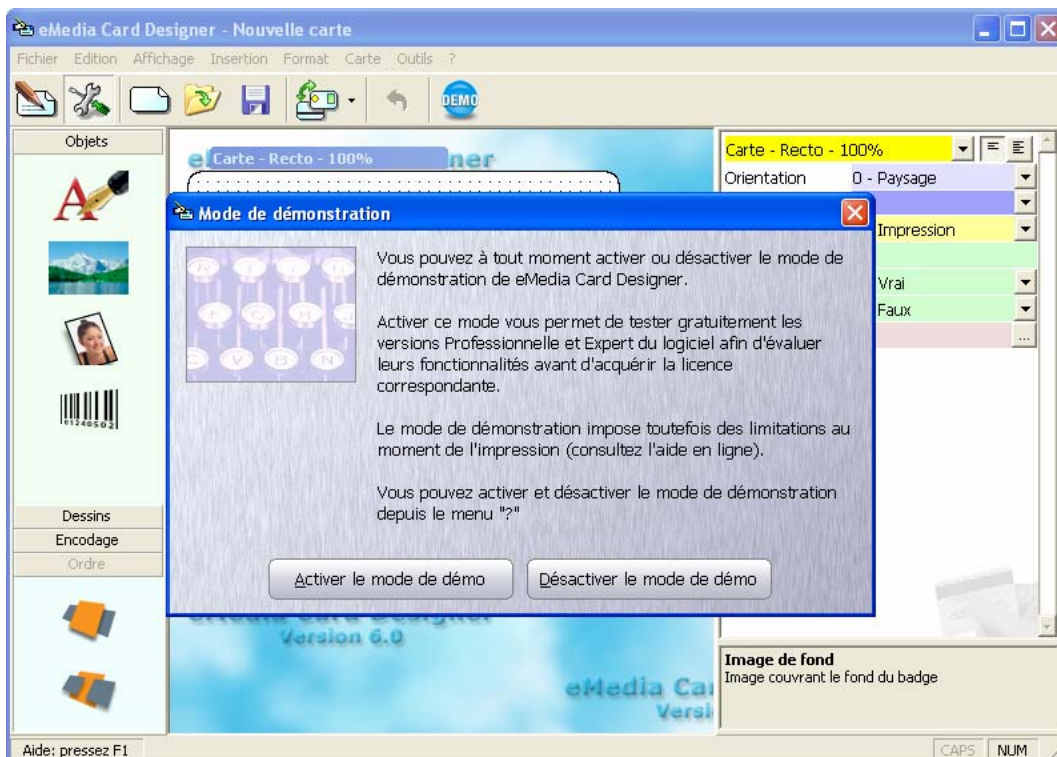
Pour démarrer l'application, nous pouvons soit nous servir de l'icône créée sur le bureau par le programme d'installation, soit utiliser le menu "Démarrer" de la barre des tâches, "Tous les programmes", "eMedia Card Designer", où un certain nombre d'icônes ont été créées, entre autres :

- **eMedia Card Designer** : l'application est lancée en mode exploitation pour imprimer des cartes.
- **Sample card templates** : une application annexe permet de démarrer eMedia Card Designer avec l'un des modèles fournis à titre d'exemples.
- **Start Design mode** : l'application est lancée en mode conception, pour commencer ou continuer le développement d'un modèle de carte.
- **Tutorial** : un programme est lancé, permettant d'apprendre à utiliser eMedia Card Designer à partir de vidéos (en anglais).



Nous allons commencer par fabriquer notre premier modèle de carte, et pour cela utiliser le troisième raccourci : "Start Design mode".

Un écran d'accueil apparaît, suivi quelques secondes plus tard par l'interface de conception de cartes (voir photo d'écran ci-dessous).



Premier lancement de eMedia Card Designer en mode de conception

La première fois que nous démarrons eMedia Card Designer, une boîte de dialogue, intitulée "Mode de démonstration" nous demande si nous souhaitons activer ou non le mode de démonstration. En mode de démonstration, toutes les fonctionnalités du logiciel sont actives ; toutefois, ce mode impose des limitations au moment de l'impression : les

cartes imprimées porteront un libellé "DEMONSTRATION" en leur centre. Toute préparation des données destinées à l'encodage de pistes magnétiques ou de cartes à puce est possible, sauf l'encodage lui-même.

En cliquant sur "Activer le mode de démo" nous pouvons bénéficier de l'ensemble des fonctions. Il sera ensuite possible de le désactiver, à tout moment, depuis le menu "?".

Les éléments dont dispose l'utilisateur en mode conception

La fenêtre de l'application se compose d'éléments que l'on retrouve dans toute application Windows : une barre de menus et une barre d'outils en haut de la fenêtre. Une barre d'état en bas de la fenêtre, donnant des indications à tout moment, telles que touche d'aide, informations de localisation et état des touches de verrouillage du clavier.

De plus, dans la fenêtre, nous trouvons trois éléments caractéristiques de l'application : la carte en cours de réalisation, la boîte à outils et le panneau de propriétés.

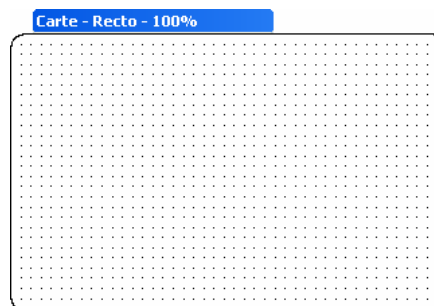
La carte en cours de réalisation

Elle se trouve dans la partie centrale de la fenêtre, et devrait être vide à cet instant. C'est dans cette dernière que nous allons placer une image de fond et les objets devant être imprimés. Le bandeau qui la surmonte indique s'il s'agit du recto ou du verso, et le taux d'agrandissement actuel.

Lorsqu'une carte doit être double-face, deux fenêtres comme celle-ci sont affichées : l'une pour le recto, l'autre pour le verso.

On peut modifier le taux d'agrandissement de chaque face, depuis le menu "Afficher" ou en pressant la touche de fonction F8.

Une grille permet de placer finement les objets. Le pas et le magnétisme de cette dernière peuvent être réglés depuis les propriétés de la carte.



La boîte à outils

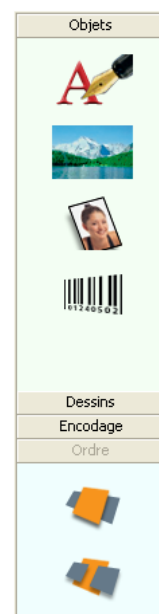
Sur la gauche de la fenêtre, un panneau vertical contient l'ensemble des objets qu'il est possible de placer sur la carte en cours de conception : objets textes, images, photos, codes-barres, lignes, rectangles, ovales, piste magnétique, puce avec contact et puce sans contact, ainsi que deux outils permettant de modifier l'ordre des objets.

En plaçant la souris sur l'une des icônes, une bulle d'aide apparaît, indiquant la nature de l'objet correspondant.

Les objets étant groupés par catégories, on change de catégorie en cliquant sur l'onglet souhaité : cliquer sur "Dessins" fait apparaître les objets de dessin (lignes, rectangles et ovales), cliquer sur "Encodage" fait apparaître les outils d'encodage (piste magnétique, cartes à puce).

L'onglet "Ordre" permet de placer l'objet sélectionné en avant-plan ou en arrière-plan. En effet, tous les objets situés sur la carte en cours de réalisation sont placés non seulement les uns à côté des autres, mais aussi les uns sur (ou sous) les autres.

Astuce : en plaçant deux objets texte contenant la même information, décalés de 0,2 mm verticalement et horizontalement puis en jouant sur leur ordre, on peut obtenir des textes ayant un effet 3D.



Le panneau de propriétés

Sur la droite de la fenêtre, le panneau de propriétés affiche les propriétés (i.e. caractéristiques) de l'objet actuellement sélectionné, et si aucun objet n'est sélectionné, les propriétés de la carte elle-même.

Ces propriétés sont spécifiques à chaque type d'objet. Ce panneau se modifie à chaque fois que l'on clique sur un objet. Pour désélectionner les objets, il suffit de cliquer sur le fond de la carte en cours de réalisation, en dehors de tout objet existant.

Ce panneau ressemble à l'image suivante et contient :

- En haut, le sélecteur d'objets (liste déroulante à fond jaune, affichant ci-contre "Carte – recto – 100%"), permettant de sélectionner rapidement l'objet dont on veut voir les propriétés,
- Deux boutons permettent de n'afficher que les propriétés les plus communes ou toutes les propriétés,
- La liste des propriétés avec leurs valeurs respectives,
- Une aide succincte concernant la propriété actuellement sélectionnée dans le panneau.

Pour modifier la valeur d'une propriété, il suffit de cliquer sur le bouton situé à droite de la propriété pour choisir dans une liste déroulante ou pour faire apparaître une boîte de dialogue. On peut aussi saisir au clavier la nouvelle valeur de propriété lorsque cela est possible.

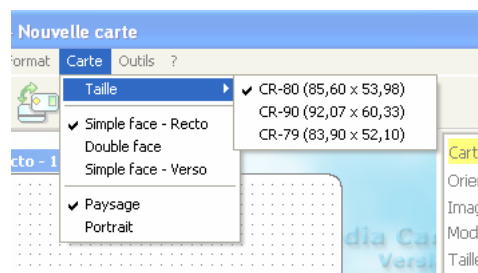


Ce guide n'a pas pour objet d'expliquer toutes les propriétés de tous les objets, aussi nous contenterons-nous de certaines, parmi les plus utilisées.

Le fond de notre carte

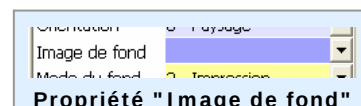
Si notre carte doit être recto-verso, si sa taille n'est pas standard, ou si nous souhaitons qu'elle soit imprimée dans la hauteur plutôt que dans la largeur, nous commençons par ouvrir le menu "Carte".

C'est dans ce dernier que nous pouvons choisir la forme et le nombre de faces de la carte à réaliser. Ce choix n'est pas définitif, nous pourrions le changer à tout moment.



Insérons maintenant dans notre carte l'image de fond : cliquez dans la carte, en dehors de tout objet ayant pu déjà être placé. Le panneau de propriétés affiche alors les caractéristiques du fond de carte.

Cliquez sur le bouton de liste déroulante de la propriété "Image de fond". Sélectionnez "Choisir un fichier". Cherchez votre image de fond sur le disque. En cliquant sur l'image souhaitée dans la boîte de dialogue "ouvrir" puis sur le bouton "Ouvrir", le nom du fichier image apparaît dans la propriété, et le fond de carte, à l'écran, contient maintenant cette image.



Le fond de carte est maintenant défini

A noter que eMedia Card Designer considère l'image de fond comme une illustration devant couvrir la totalité de la carte. Afin d'optimiser la qualité d'impression les fabricants d'imprimantes recommandent une taille de fichier exprimée en pixels de 1016 X 648.

La photo du porteur de la carte

Ajoutons maintenant à notre carte la photo du porteur. Nous avons deux objets à notre disposition pour cela :



L'objet "Image" permet de placer une image qui sera figée, donc impossible à modifier lors de l'édition des cartes. Cet objet est utile pour placer un logo ou un élément graphique invariant.



L'objet "Photo" permet de placer une image qui pourra être modifiée lors de l'édition des cartes, par acquisition depuis une webcam ou un appareil photo numérique.

Plaçons un objet photo. Cliquez sur l'icône correspondante dans la boîte à outils sur la gauche.

L'objet est alors créé en haut à gauche de notre carte. Il est sélectionné : huit poignées situées autour de l'objet permettent de le déplacer et de le retailler dans toutes les directions.

Une bulle d'aide nous affiche quelques informations complémentaires, cliquez n'importe où pour la faire disparaître.

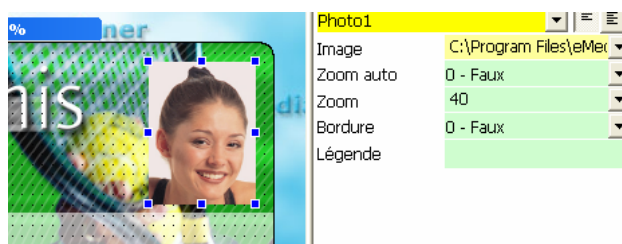
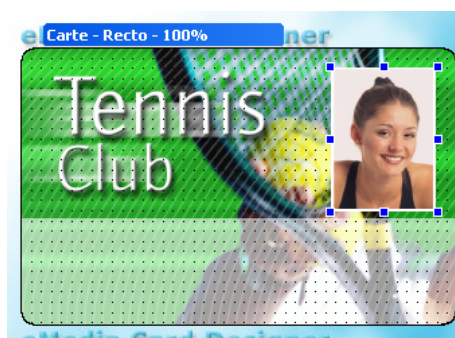
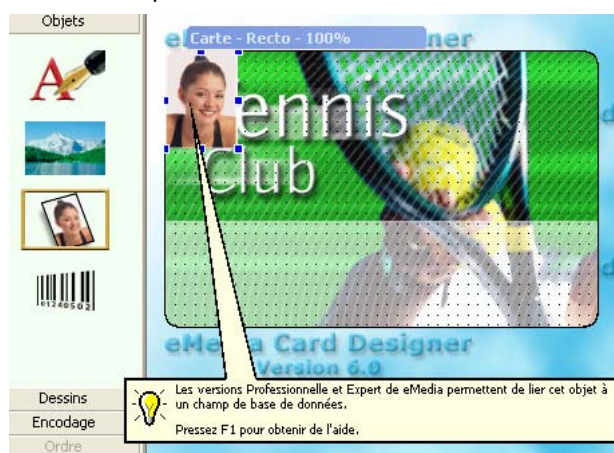
Placez maintenant la photo à l'endroit voulu. Pour cela, amenez votre souris sur la photo, cliquez, bouton principal de la souris enfoncé, et tirez cet objet photo jusqu'à sa position de destination.

De même, pour redimensionner l'objet.

Cliquez et tenez enfoncé l'une des poignées bleues autour de l'objet. Tirez sur la poignée pour indiquer la nouvelle dimension, et relâchez le bouton de la souris pour visualiser le résultat.

Si nécessaire, nous pouvons rogner l'image pour n'en conserver qu'une partie. Par exemple, si l'image contient plusieurs éléments et qu'un seul nous intéresse, nous pouvons décaler l'image par rapport à l'objet. Pour cela, en tenant la touche MAJUSCULES enfoncée, déplacez l'image, puis relâchez. L'image est maintenant déplacée à l'intérieur de l'objet, qui lui est resté immobile.

Pour focaliser une partie de l'image et l'agrandir, nous pouvons changer le taux de zoom. De même, nous pouvons spécifier que le zoom doit être manuel, car en mode automatique (mode par défaut), le zoom s'adapte pour tenter d'afficher la plus grande partie de l'image. Ainsi, dans l'exemple ci-contre, pour ne pas perdre le bénéfice de la modification effectuée, nous passons la propriété "Zoom auto" à faux et changeons la valeur du zoom de 31% à 40% pour obtenir un plan serré. Attention toutefois, cette modification implique que toutes les images devront avoir sensiblement le même cadrage et les mêmes dimensions.



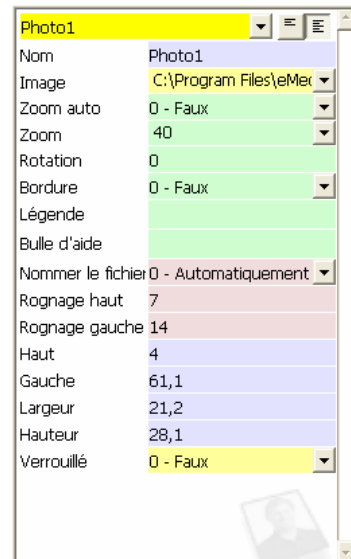
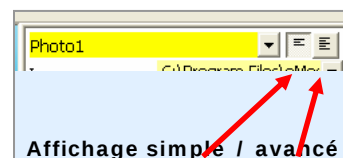
Allons un peu plus loin

Le panneau de propriétés n'affiche pour l'instant que les propriétés les plus communes des objets. Nous pouvons basculer ce panneau en affichage étendu, pour avoir accès à l'ensemble des propriétés, en cliquant sur le bouton "Avancé" en haut du panneau, près du sélecteur d'objets.

L'ensemble des propriétés avancées des objets photo et image s'affiche et ressemble à l'image ci-contre.

On notera, parmi les propriétés visibles :

- La propriété "Nom", qui permet de nommer l'objet, ce qui s'avère rapidement utile pour retrouver l'objet parmi l'ensemble de ceux créés,
- La propriété "Rotation", qui est notamment utile pour imprimer dans le bon sens une photo prise en ayant penché l'appareil,
- Les propriétés "Légende" et "Bulle d'aide" qui permettent de donner des indications à l'utilisateur qui sera chargé d'exploiter la carte,
- Les propriétés de positionnement qui permettent de placer l'objet finement,
- Les propriétés de rognage, qui, combinées avec le zoom, permettent de ne visualiser que la partie utile de la photo,
- La propriété "Verrouillé" qui permet de bloquer l'objet en place et d'éviter de le déplacer par erreur.



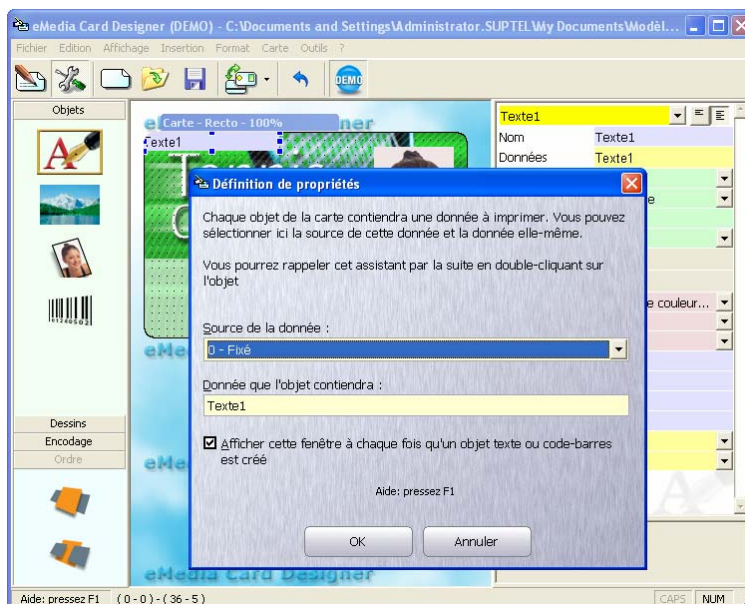
Le nom du porteur et autres objets texte

Nous allons maintenant enrichir notre carte en y ajoutant le nom du porteur. Pour cela, nous allons ajouter un objet texte et le définir pour qu'il puisse contenir l'information.

Dans la boîte à outils sur la gauche, cliquez sur l'icône d'objet texte. Ce dernier apparaît alors en haut et à gauche du modèle de carte. Notons que si les deux faces de la carte sont visibles, l'objet est créé dans la face active. Pour s'assurer de la création sur la bonne face, il faut cliquer sur cette dernière avant de cliquer sur "objet texte" dans la boîte à outils.

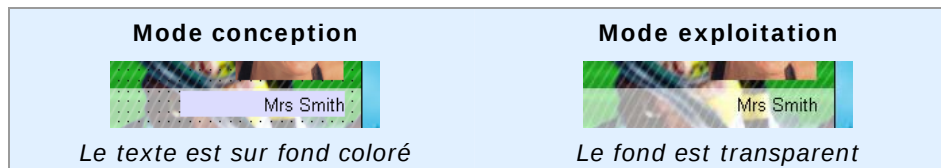


L'affichage ressemble maintenant à ceci :



Après la création de notre objet texte

On aperçoit, sous la boîte de dialogue "Définition de propriétés", le nouvel objet texte dans son écrin bleu. Notons tout de suite que le bleu du fond de texte n'est présent qu'en mode conception, afin de permettre la sélection de l'objet et de visualiser l'endroit où il se situe exactement. En mode exploitation, tous les textes sont systématiquement sur fond transparent :



La boîte de dialogue "Définition de propriétés" permet de spécifier, dès sa création, les deux propriétés principales de l'objet texte :

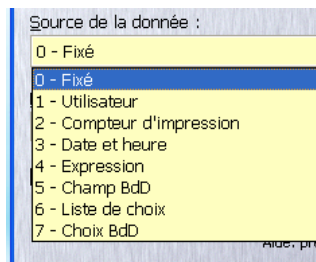
- **Source** définit le type d'information que contiendra cet objet texte,
- **Donnée** définit l'information elle-même.

La boîte apparaît à chaque création d'objet si la case à cocher, en bas, est marquée. De plus, cette boîte de dialogue s'affiche à nouveau à chaque fois que l'on double-clique sur l'objet.

Les sources de données

Ouvrons la liste déroulante "Source de la donnée" et voyons ce qu'on y trouve :

- **Fixé** indique que le texte dans cet objet sera invariable. En phase d'exploitation de la carte, personne ne pourra le modifier. La propriété "Donnée" doit contenir le texte en question.
- **Utilisateur** indique que ce texte pourra être saisi par la personne exploitant la carte. Elle disposera pour cela d'une fenêtre de saisie, et une zone lui permettra d'entrer l'information avant de lancer l'impression de la carte. La propriété "Donnée" doit contenir la valeur dite par défaut, c'est-à-dire à utiliser si aucune information n'est saisie.
- **Compteur d'impression** indique que l'objet texte contiendra une donnée numérique qui sera automatiquement augmentée à chaque impression de carte. Cela permettra, en phase d'exploitation, de numérotter ces dernières. La propriété "Donnée" est inutilisée.
- **Date et heure** indique que cet objet texte contiendra, la date et l'heure de l'impression. La propriété "Donnée" est inutilisée.
- **Expression** indique que cet objet texte contiendra le résultat d'un calcul. La propriété "Donnée" doit contenir la formule de calcul.
- **Champ Bdd** indique que cet objet texte contiendra la valeur d'un champ de la base de données associée au modèle de carte. La propriété "Donnée" doit contenir le nom du champ.
- **Liste de choix** indique que cet objet texte contiendra une information à sélectionner dans une liste de valeurs possibles. L'opérateur, en phase d'exploitation, aura à sa disposition dans la fenêtre de saisie, une liste déroulante, dans laquelle il sélectionnera la valeur choisie. La propriété "Donnée" contiendra les différents choix possibles.
- **Choix Bdd** est un peu plus compliqué, car c'est la combinaison de "Champ Bdd" et de "Liste de choix". Cette source indique que l'opérateur, en phase d'exploitation, verra dans la fenêtre de saisie une liste déroulante, proposant toutes les valeurs possibles extraites d'une table annexe de la base de données, et qu'en choisissant une valeur, cette dernière sera automatiquement placée dans un champ de la table principale.



2

Notons tout de suite qu'on ne peut utiliser toutes les sources avec l'édition Standard du logiciel. Certaines requièrent l'activation d'une édition Professionnelle ou Expert.

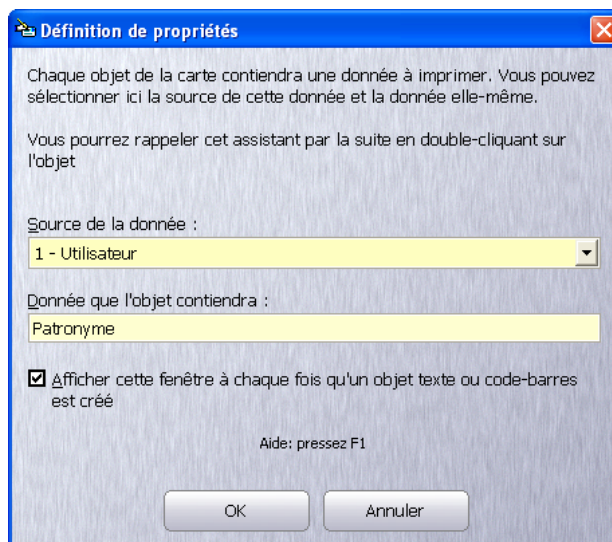
Toutefois, nous pouvons "essayer" ces sources expression, champ de base de données et choix de base de données en activant le mode de démonstration, tout en étant conscients qu'il ne nous sera pas possible d'imprimer des cartes de production.

Dans ce guide, nous resterons sur des notions simples, car notre rôle est d'apprendre à utiliser les bases du logiciel, pas à nous transformer en développeur d'applications. Si nous voulons plus d'informations, nous presserons la touche F1.

Nous souhaitons que cet objet texte contienne le nom du porteur de la carte. Cette information va donc être spécifique à chaque carte. L'utilisation d'une source fixe ne permettant pas de modifier l'information, le plus simple est de choisir une source "utilisateur" afin que la personne chargée de l'exploitation soit à même de saisir le nom.

Définissez donc la propriété "Source" à "Utilisateur" et placez une valeur par défaut dans la propriété "Donnée", ce qui donne :

Éditions Professionnelles & Expert, Mode de démonstration		
Éditions Trial & Standard		
Fixé	✓	✓
Utilisateur	✓	✓
Compteur d'impression	✓	✓
Date et heure	✓	✓
Expression		✓
Champ BdD		✓
Liste de choix	✓	✓
Choix BdD		✓



Saisie des propriétés de notre objet texte

Cliquez sur le bouton "OK", puis déplacez l'objet sur la carte afin de le positionner correctement. Donnez-lui une longueur compatible avec la taille maximale que l'on peut atteindre pour un nom de famille.

Puis, intéressons-nous aux propriétés à notre disposition :

- La propriété "Police" va nous permettre de changer le style et la taille de l'écriture.
- La propriété "Alignement" va nous permettre d'indiquer comment le texte doit se présenter dans l'objet (à gauche, au milieu ou à droite de l'objet).
- La propriété "Rotation" va nous permettre d'écrire "en travers".
- La propriété "Couleur" va nous permettre de choisir la couleur d'écriture.
- La propriété "Multi-ligne" va nous permettre d'entrer du texte sur plusieurs lignes.

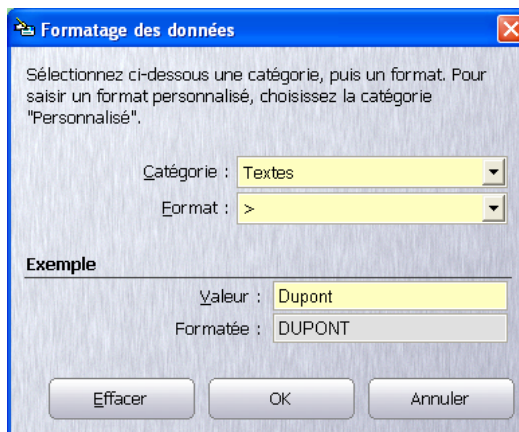
La présentation des informations

La propriété "Format" peut nous permettre de présenter automatiquement notre texte. C'est notamment utile pour des valeurs numériques et pour les dates. L'opérateur chargé de l'impression des cartes n'aura qu'à entrer la donnée, et eMedia Card Designer va se charger, tout seul, de présenter l'information comme vous le souhaitez. Avec des espaces, des zéros, des chiffres après la virgule, etc. De même pour les dates, qui

pourront être imprimées selon différents formats, et les textes qui pourront être inscrits en majuscules.

Pour spécifier un format, cliquez sur le bouton à droite de la propriété "Format" dans le panneau de propriétés et cliquez sur "Choisir un format". Dans la boîte de dialogue, sélectionnez le format voulu (dans l'exemple ci-contre, le ">" force la mise en majuscules). Les habitués de Microsoft Excel pourront conserver leurs habitudes : les formats s'expriment exactement de la même façon...

Les zones d'exemple, en bas, permettent de saisir une valeur et de la voir présentée.



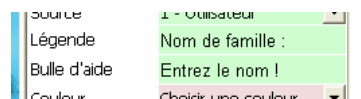
Aidons l'opérateur

Lorsque ce modèle de carte sera mis en production, la personne chargée de l'édition des cartes n'aura peut-être pas les compétences acquises à la fin de ce guide, et n'aura, en tous cas, qu'à saisir les informations utiles pour l'édition de la carte.

Il est donc de notre devoir de la guider afin qu'elle saisisse les informations correctement. Pour cela, nous disposons de deux propriétés dans le panneau de propriétés :

- **Légende** est un texte, très court, juste un libellé, qui figurera en mode exploitation devant la zone de saisie correspondant à cet objet, et notre opérateur saura ainsi ce qu'il doit saisir à cet endroit.
- **Bulle d'aide** est un texte d'aide, pas trop long, qui figurera à l'écran lorsque notre opérateur sélectionnera la zone pour la remplir. Il aura ainsi quelques informations complémentaires pour l'aider à saisir.

Définissons ces deux propriétés comme indiqué sur la photo d'écran ci-contre. Et constatez ci-dessous ce que l'opérateur verra en mode exploitation :



Exercice d'application

Essayez maintenant d'ajouter à la carte un texte orienté à 90° contenant "imprimé le" suivi de la date d'impression. La photo d'écran ci-dessous montre ce qui est à réaliser. Et si vous n'y arrivez pas, lisez ce qui suit...



Texte à ajouter au modèle de carte.

2

Il existe plusieurs moyens pour réaliser cette opération. Nous n'allons pas faire au plus simple, mais utiliser ce qu'il y a de plus performant.

La première chose à faire est de créer un objet texte.

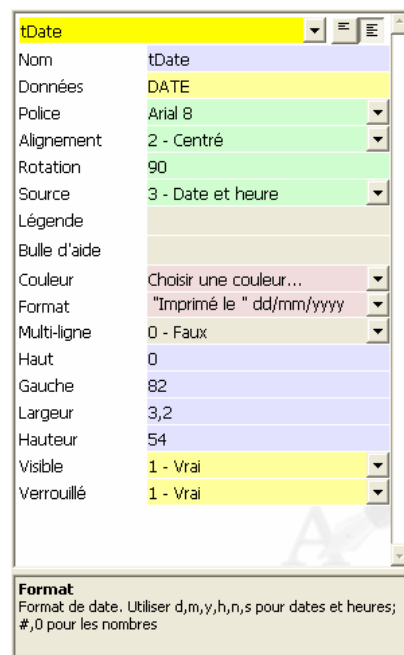
Comme on souhaite y voir la date d'impression, nous allons définir la propriété "Source" à "Date et heure".

Afin que le texte s'imprime dans le sens vertical, à 90°, nous allons définir la propriété "Rotation" à 90.

Nous allons ensuite placer l'objet près du bord droit de la carte, sur toute la hauteur, et utiliser l'alignement centré pour que le texte soit bien au milieu de la carte (dans la hauteur).

Enfin, pour imprimer correctement la date, nous allons appliquer un format contenant le texte "Imprimé le" et un format de date français : "dd/mm/yyyy", soit deux chiffres pour le jour (dd), une barre de fraction, le mois sur deux chiffres (mm), une autre barre de fraction, et l'année sur quatre chiffres (yyyy).

Ci-contre figure une photo d'écran du panneau de propriétés, avec les propriétés de cet objet texte.



On remarque que les propriétés "Légende" et "Bulle d'aide" sont grisées. Cela est dû au fait que cet objet texte étant de source "Date et heure", information affectée automatiquement par le logiciel, l'opérateur en mode exploitation n'aura aucune information à donner pour cet objet. Ces propriétés inutilisées sont donc désactivées.

De même, pour garantir un placement exact de l'objet sur la carte, nous avons la possibilité de saisir nous-mêmes, manuellement, les coordonnées et les dimensions de l'objet, au moyen des quatre propriétés "Haut", "Gauche", "Largeur" et "Hauteur" qui s'expriment en millimètres.

Encore plus loin avec les textes

Avec une édition Professionnelle ou une édition Expert de eMedia Card Designer (ou en activant le mode de démonstration), on peut aller encore plus loin en utilisant les formules de calcul et les champs de bases de données.

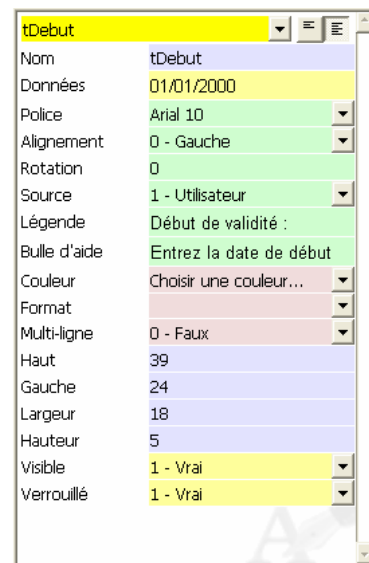
L'aspect base de données étant détaillé un peu plus loin, intéressons-nous aux objets texte contenant des calculs.

Pour effectuer un calcul, nous indiquerons, non pas le résultat, mais la formule permettant de l'obtenir, et eMedia se fera une joie de le trouver.

Supposons, par exemple, que notre carte doit contenir une date d'expiration. Cette dernière se calcule à partir de la date de début de validité, entrée par l'opérateur en mode exploitation. La carte doit expirer 90 jours après.

La photo d'écran sur la droite montre les propriétés de l'objet texte qui contiendra la date de début de validité. Les propriétés à définir sont :

- **Source** contient "Utilisateur" puisque l'opérateur devra entrer cette date,
- **Légende** et **Bulle d'aide** contiennent des textes d'aide qui permettront à l'opérateur de savoir quoi entrer dans la zone,
- **Données** contient "01/01/2000", c'est la valeur par défaut,
- **Name** contient "tDebut" car nous aurons besoin du nom de l'objet dans notre formule pour retrouver la valeur entrée par l'opérateur.



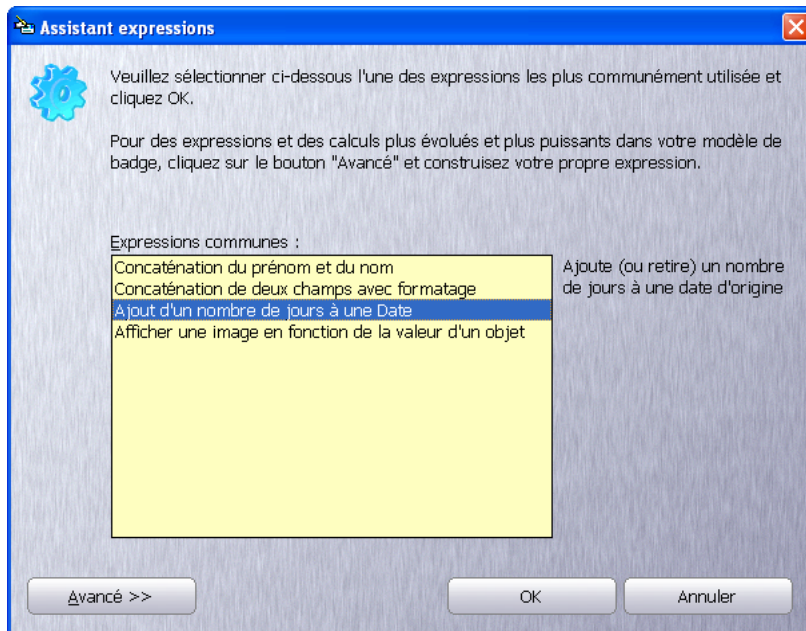
Vous pouvez aussi créer deux objets texte, contenant respectivement les données fixes "Valide du" et "jusqu'au".

Maintenant, créez un nouvel objet texte pour la date d'expiration.

Alignez les quatre objets texte pour avoir l'impression de lire une phrase.

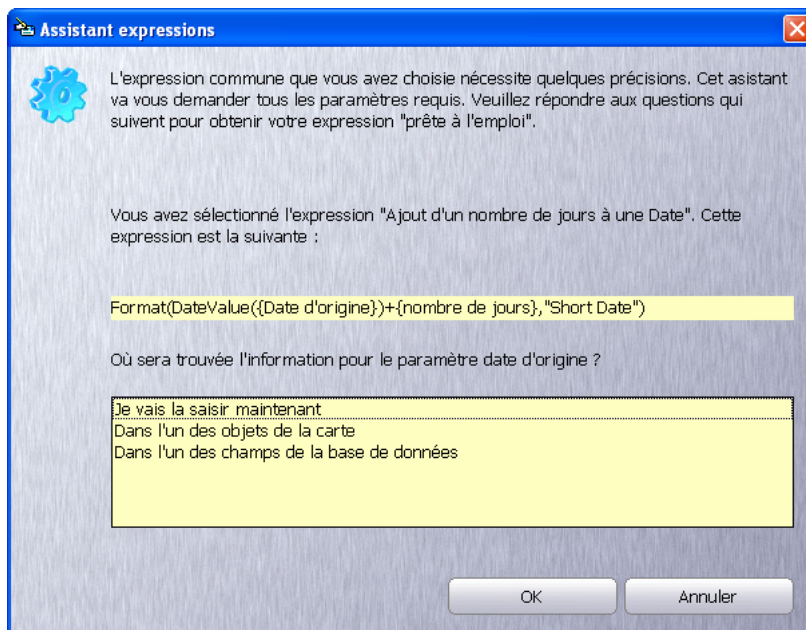
Définissez la source à "Expression" afin qu'en mode exploitation, l'utilisateur n'ait pas à se soucier de son contenu, ce dernier étant automatiquement calculé par eMedia Card Designer à partir de la date de début de validité et de la formule de calcul.

Pour ce nouvel objet texte, cliquez sur le bouton "..." à droite de la propriété "Données" afin d'afficher l'assistant expressions.



Assistant expressions

Sélectionnez la formule "Ajout d'un nombre de jours à une date" et cliquez sur "OK". La formule apparaît avec, entre accolades, les données que nous allons saisir maintenant.



Visualisation de la formule

La date d'origine étant saisie par l'opérateur et placée dans l'objet se nommant "tDebut" sur la carte, sélectionnez "Dans l'un des objets de la carte" et cliquez sur "OK".

L'assistant affiche la liste des objets. Cliquez sur "tDebut" puis sur "OK".

eMedia nous demande alors le nombre de jours. Conformément à ce que nous avons défini ci-dessus, entrez 90 et cliquons sur "OK". La formule finale s'affiche :

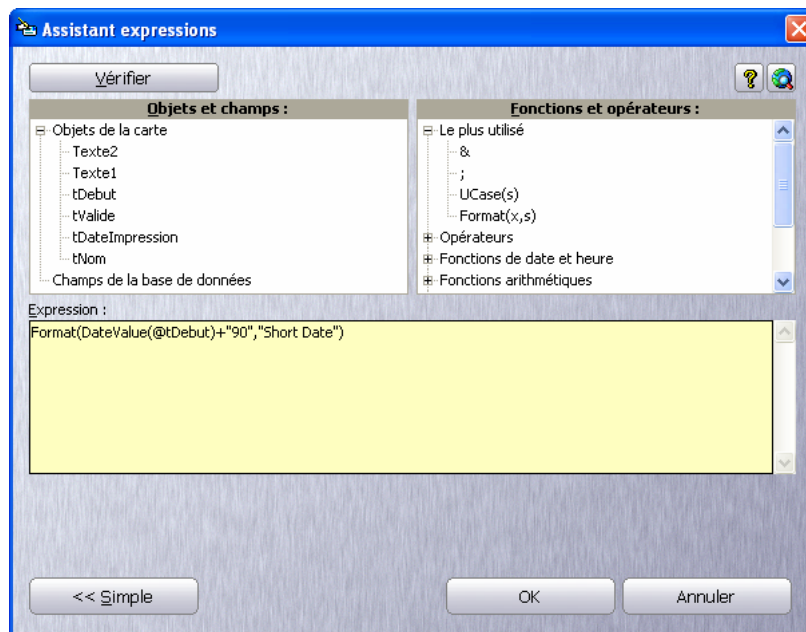
Format(DateValue(@tDebut) + "90", "Short Date")

Si cette formule convient telle quelle, il nous suffit de cliquer sur "OK" pour l'accepter.

Nous pouvons aussi cliquer sur le bouton "Avancé" qui affiche l'assistant expressions, lequel va nous permettre d'améliorer notre formule de calcul au moyen des fonctions très puissantes intégrées à eMedia Card Designer.

L'assistant expression permet de bâtir une formule complexe et de la tester. Pour cela, il s'appuie sur l'interface décrite dans la photo d'écran ci-après.

Cette interface permet d'ajouter à sa formule des objets de la carte (en fait, la valeur de ces objets au moment de l'impression), des fonctions intégrées à eMedia Card Designer et d'obtenir une documentation succincte sur ces fonctions. Rappelez-vous : la documentation complète n'est pas loin. Il suffit de presser la touche F1 du clavier.



Assistant expressions

Notre formule est affichée dans la zone inférieure et nous pouvons la modifier. Pour y ajouter un objet de la carte ou une fonction intégrée au logiciel, il suffit de sélectionner dans les deux listes hiérarchiques du haut et de double-cliquer sur l'objet ou le nom de fonction pour l'insérer dans la formule en cours de fabrication à l'endroit du curseur.

La formule nous convient. Cliquons sur "Vérifier" en haut de la boîte de dialogue et un message nous informe que l'expression est correcte et retourne "31/03/2000". C'est cette valeur qui sera imprimée.

Pour de plus amples informations sur les formules de calcul, cliquez sur le bouton "?" en haut à droite de la boîte de dialogue. Une aide spécifique à la conception de formule s'affiche, contenant les références complètes concernant les expressions et toutes les fonctions existantes.

Un code-barres avec le numéro d'adhérent

Les objets code-barres se créent et se manipulent exactement comme les objets texte. Nous allons en créer un, qui contiendra le numéro d'adhérent à notre club de tennis. Cliquons sur l'icône "code-barres" de la boîte à outils sur la gauche.



La boîte de dialogue "Définition de propriétés" apparaît afin que nous puissions choisir la source et le contenu de notre code-barres. Nous reconnaissons la boîte de dialogue que nous avons vu à plusieurs reprises pour les objets texte. C'est la même.

Si notre code-barres doit contenir le numéro d'adhérent, il faut que ce numéro s'incrémente à chaque nouvelle impression automatiquement. Cela est rendu possible par la valeur "Compteur d'impression" de la propriété "Source". Choisissez donc cette source, et ne vous inquiétez pas de la propriété "Données" qui de toute manière sera ignorée. Cliquez sur "OK".

Placez l'objet code barre sur la carte, en bas et au milieu de la carte. Nous remarquons la présence d'un fond blanc, qui contrairement aux objets texte, ne deviendra pas transparent en mode exploitation. En effet, pour assurer une lisibilité maximale par le scanner de codes-barres, il est très important que la luminosité soit constante. Aussi pouvons-nous choisir une autre couleur de fond que le blanc, mais pas de transparence. Il est même possible de créer des codes-barres masqués, c'est-à-dire sur fond presque noir. Le porteur de la carte, ainsi que n'importe quelle photocopieuse ne verra qu'un rectangle noir, mais le scanner de codes-barres lira les barres sans difficultés : les barres seront imprimées en noir thermique et le fond en noir composite. La différence, bien que minime, est suffisante pour tromper notre œil, mais pas le scanner.



Notre modèle de carte en cours.

Intéressons-nous maintenant aux propriétés de cet objet. Ne revenons pas sur les propriétés déjà vues pour les objets texte, mais seulement aux nouvelles ou à celles qui changent :

- La propriété "Police" permet de spécifier le type de code-barres à utiliser, parmi les 21 types existants.
- La propriété "Epaisseur" permet de spécifier l'épaisseur des barres. Il s'agit ici d'un nombre. Plus il est grand, plus les barres seront épaisses. La valeur zéro permet d'indiquer une épaisseur automatique. L'épaisseur des barres dépendra alors de la largeur de l'objet code-barres et du nombre de barres à dessiner.
- La propriété "Direction" permet d'indiquer le sens de lecture du code-barres. Elle se rapproche de la propriété "Rotation" des objets texte, tout en ne permettant que 4 directions possibles : 0, 90, 180 et 270°
- Les propriétés "Valeur visible" et "Police" en-dessous permettent d'accepter ou pas la présence de la valeur du code-barres sous les barres elles-mêmes, et de définir la police de cette valeur.
- Enfin, la propriété "Notches" permet d'indiquer si l'on souhaite ou pas la présence de barres plus longues en début et fin de codes-barres pour les types qui le supportent.

Caractéristiques du compteur d'impressions

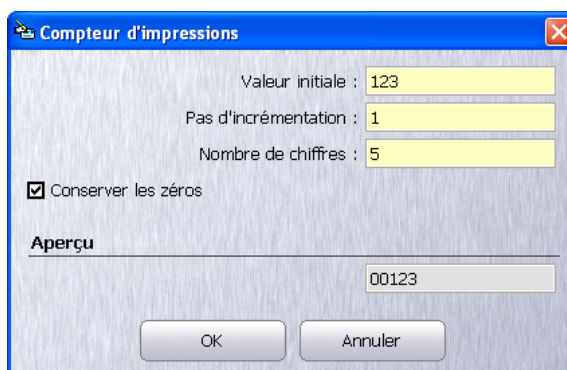
Lorsque l'on définit un compteur d'impressions, par défaut il démarre le compte à 1, et ce compteur augmente de 1 à chaque carte imprimée. Pour changer cette valeur par défaut et/ou modifier le pas, nous allons paramétrer le compteur, depuis la commande "Compteur d'impressions" du menu "Outils", qui fait apparaître la boîte de dialogue suivante :

La zone "valeur initiale" est la valeur à imprimer sur la première carte. Ici, nous considérons que le prochain adhérent sera le numéro 123.

La zone "Pas d'incrémentation" permet de spécifier la valeur à ajouter au compteur entre chaque impression.

La zone "Nombre de chiffres" permet de spécifier que le compteur ne doit comporter qu'un certain nombre de chiffres.

La case "Conserver les zéros" indique, si elle est cochée, que les zéros à gauche du nombre doivent être conservés et imprimés.



Boîte de dialogue "compteur d'impressions"

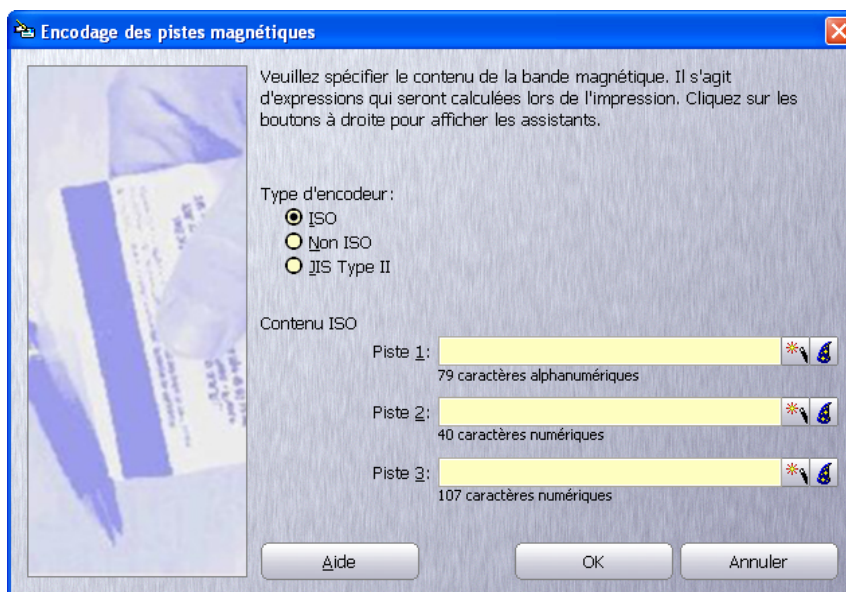
La piste magnétique

Si nous souhaitons voir figurer des informations sur la piste magnétique, un assistant nous guide pour créer la formule adéquate. En effet, la piste magnétique est considérée, dans eMedia Card Designer comme un objet de source "Expression". Il faut donc placer dedans une formule de calcul.

Pour spécifier le contenu de la piste magnétique, cliquez à gauche sur l'onglet "Encodage" afin de faire apparaître le groupe d'icônes d'encodage, puis sur l'icône "piste magnétique" de la boîte à outils.



La boîte de dialogue de configuration de l'encodage magnétique apparaît :



Boîte de dialogue "Encodage des pistes magnétiques"

Les boutons de radio en haut permettent de sélectionner le type d'encodage à réaliser :

- **ISO** : encodage en respectant strictement la norme ISO,
- **Non ISO** : pour ne pas respecter la norme et pouvoir inscrire des données incompatibles avec les spécifications ISO
- **JIS Type II** : pour encoder des pistes magnétiques spécifiques au marché Japonais.

Les trois zones de contenu permettent de saisir des formules de calcul spécifiques à chacune des trois pistes magnétiques présentes dans la bande magnétique au dos de la carte (ou pour l'unique piste de la bande magnétique au recto de la carte pour le marché Japonais).

Chaque zone de saisie doit contenir une formule, et cette dernière doit retourner une chaîne de caractères ayant une longueur maximale (indiquée sous la zone) et contenant soit des chiffres, soit des lettres majuscules, des chiffres, et quelques symboles autorisés (pour la piste 1).

Dans le cas où la formule retournerait des données incompatibles avec la norme ISO, eMedia Card Designer encoderait des espaces en lieu et place des caractères incorrects.

Deux boutons, à droite de chaque zone, permettent d'appeler un assistant à la conception de la piste et l'assistant expressions que nous avons vu plus haut.



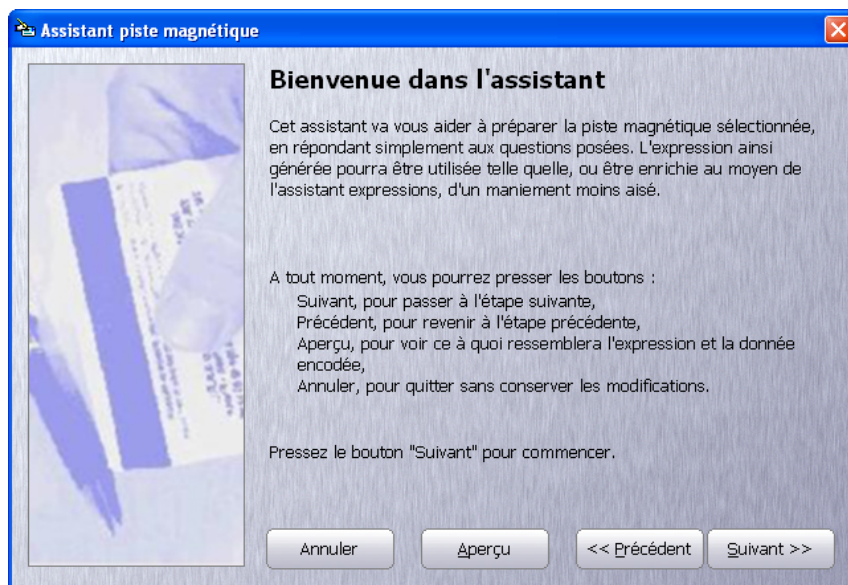
Ce bouton donne accès à l'assistant expressions que nous avons utilisé précédemment. Il permet de construire une formule de calcul performante pour l'encodage de la piste.



Ce bouton donne accès à l'assistant piste magnétique permettant de construire pas à pas la formule permettant d'encoder la piste magnétique. Cette formule sera basée sur la concaténation (mise bout à bout) de données issues de la base de données, de la carte ou de données fixes.

Utilisons ce dernier bouton afin d'appeler l'assistant piste magnétique. Nous allons définir, élément après élément, ce que contiendra notre piste magnétique. Nous pourrions éventuellement revenir sur la formule, ainsi élaborée, ultérieurement, au moyen de l'assistant expressions (premier bouton) pour enrichir notre formule de calculs non prévus à l'origine.

Cliquez sur le bouton portant un chapeau de magicien. La fenêtre suivante s'affiche :



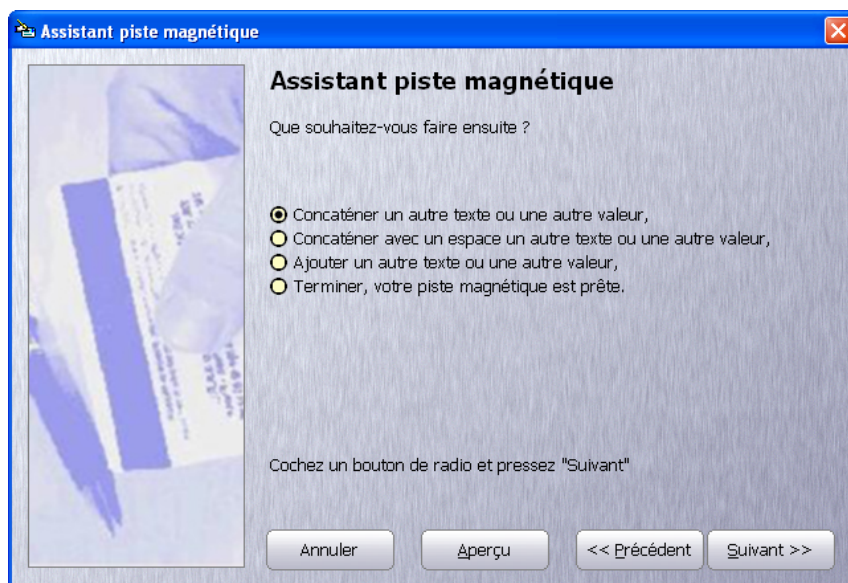
Assistant piste magnétique

Cliquez sur "Suivant" et commençons la préparation de notre piste magnétique. Nous supposons, pour les besoins de la démonstration, que notre piste magnétique devra contenir le nom du porteur, la date de début et de fin de validité et la date d'impression, ces différentes données devant être séparées par le séparateur normalisé ISO pour la piste 1 : le caractère "^".

La boîte de dialogue affiche la première étape, dans laquelle nous devons choisir où se situera la donnée à encoder en mode exploitation : dans un objet de la carte, dans la base de données (si une base de donnée est liée au modèle de carte), à demander à l'opérateur au moyen d'une boîte de dialogue, une donnée "fixe" (toujours identique entre les différentes cartes encodées) ou... aucune donnée.

Choisissez "Une information figurant sur le badge", puisque nous savons que le nom du porteur se situera dans la zone de texte que nous avons pris soin de nommer "tNom". Cliquez "Suivant" et choisissez cet objet. Cliquez de nouveau sur "Suivant".

La troisième étape nous demande alors si nous souhaitons concaténer ou ajouter :

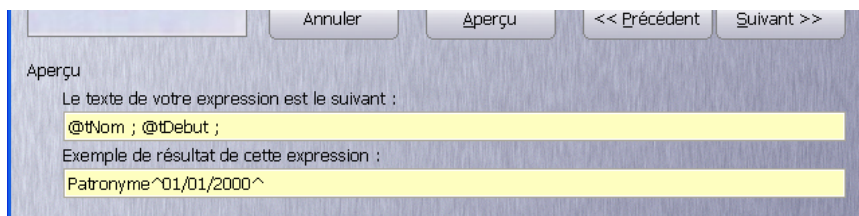


Étape 3 : concaténer ou ajouter ?

Concaténer, c'est mettre bout à bout les données. Ajouter, c'est les réunir en insérant entre elles le séparateur normalisé ISO. Terminer, votre piste est prête

Ajoutons, donc ! et cliquons sur "Suivant". Ce faisant on se retrouve à la première étape : d'où vient la donnée, puis choix de la donnée, puis choix entre concaténation et ajout, et ainsi de suite.

Il vient forcément un moment où on ne sait plus où on en est. Dans ce cas, cliquez sur le bouton "Aperçu" en bas de la boîte de dialogue pour l'agrandir et faire apparaître sa partie inférieure, contenant l'expression en cours de construction et un aperçu de ce qui sera encodé :



Aperçu de l'encodage

Une fois que vous avez saisi l'ensemble des informations, choisissez "Terminer" à la troisième étape et cliquez sur "Suivant". La boîte de dialogue se ferme et les données sélectionnées s'inscrivent dans la piste magnétique.

Cliquez sur "OK" votre encodage est prêt.

Il est à noter que si notre carte est recto-verso, le verso porte maintenant l'empreinte de la piste magnétique afin d'éviter un positionnement d'objet à cet endroit.

Liaison à une base de données

Les éditions Professionnelles et Expert de eMedia Card Designer (ainsi que le mode de démonstration) permettent de se connecter à n'importe quelle base de données disposant d'un pilote OLEDB ou ODBC. Cette solution, la plus complète, permet de bénéficier de toutes les possibilités offertes dans le stockage et la manipulation des données.

L'édition Standard de eMedia Card Designer ne permet de se connecter qu'à une feuille de données Microsoft Excel™. Bien que très limitée, cette solution peut permettre de gérer un ensemble simple de données.

Définissons l'accès à la base de données

Connectons-nous à une base de données. Dans le menu "Outils", sélectionnez la commande "Connexion à une base de données" :



Connexion à une base de données – choix du pilote

Avec les éditions Professionnelle, Expert et en mode de démonstration, tous les choix sont actifs. Avec une édition Standard sans avoir activé le mode de démonstration, seul le choix "Feuille de calcul Microsoft Excel" est disponible.

À ce moment, soit vous disposez d'une base de données et souhaitez vous y connecter, soit vous ne disposez d'aucune base de données et souhaitez en créer une.

- Si vous disposez d'une base de données, cliquez sur le bouton de radio correspondant à son type et cliquez sur le bouton "Suivant". Les pages qui suivent vous permettront de choisir votre base et de paramétrer la manière de vous y connecter.
- Si vous ne disposez pas de base de données, ou si vous souhaitez en créer une, cliquez sur le bouton "Créer une base". L'assistant va vous permettre de définir les champs : noms, types et tailles. La base ainsi créée sera sauvegardée au format Microsoft Access et sera automatiquement liée au modèle de carte en cours de réalisation.

Pour ajouter, modifier ou supprimer des champs, cliquez avec le bouton droit de la souris dans la grille. Une fois la structure définie selon vos souhaits, cliquez sur le bouton "Suivant". L'assistant vous demandera de spécifier le nom de fichier dans lequel sauvegarder.

Connexion Base de données

Champs de la base de données :

Nom	Type	Taille
TITRE	Texte	20
PRENOM	Texte	50
NOM	Texte	50
NUMERO_CARTE	Nombre entier	4
PHOTO	Texte	255

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la grille pour ajouter, éditer ou supprimer un champ.

Annuler << Précédent Suivant >>

Pour les besoins de la démonstration, nous allons nous connecter à la base de données exemple fournie avec eMedia Card Designer. Dans la boîte de dialogue "choix du pilote", cliquez sur "Moteur Microsoft Jet (MS-Access 2000)" et cliquez sur "Suivant".

L'assistant vous demande le nom de votre base de données. Cliquez sur le bouton "..." et sélectionnez la base "Company.mdb" située dans le dossier des exemples, très exactement dans : "Color printer – Français\Cartes avancees\Cartes d'entreprise". Cliquez sur "Ouvrir" pour choisir cette base de données, puis sur "Suivant" :

Assistant

Connexion Base de données

Si vous devez fournir un nom d'utilisateur et un mot de passe pour accéder à la base de données, veuillez les saisir ci-dessous.

Nom d'utilisateur :

Mot de passe :

Tester la connexion

Annuler << Précédent Suivant >>

Connexion à une base de données – utilisateur et mot de passe

Dans cette étape, nous pouvons être amenés à entrer un nom et un mot de passe si la base est protégée par des informations de connexion. Ce n'est pas le cas dans l'exemple qui nous intéresse.

Notez la présence du bouton "Tester la connexion". Son rôle n'est pas de vérifier s'il est possible de se connecter à la base de données spécifiée, mais de s'assurer que l'ensemble des éléments logiciels requis pour effectuer cette connexion sont présents.

Cliquez sur "Suivant" pour passer à l'étape suivante :



Connexion à une base de données – Source de données

Dans cette dernière, nous allons pouvoir indiquer la source des informations au sein de la base de données sélectionnée. Cette source d'information peut être l'une des trois suivantes :

- Une **table** entière de la base de données, et donc l'ensemble des enregistrements qui y figurent. C'est ce que nous utiliserons ici.
- Une **vue** est un ensemble d'enregistrements issus d'une ou de plusieurs tables. Sous Microsoft Access, on appelle cela une "requête". Avec un SGBD tels que SQL Server ou Oracle, on appelle cela une "vue" ou une "procédure stockée".
- Une **instruction SQL** est une commande de sélection d'enregistrements à entrer directement dans eMedia. Consultez l'aide en ligne ou votre documentation SQL pour obtenir de plus amples renseignements sur la façon d'exprimer une telle requête.

Sous ces trois choix, une liste déroulante permet de choisir le type de curseur à utiliser. Cette fonction avancée permet de choisir entre performance (**Keyset**) et qualité (**Dynamic**).

Cliquons sur "Suivant" pour passer à l'étape suivante, où s'affichent les tables, les vues ou alors une zone pour saisir l'instruction SQL. Choisissons la table "Employees".



Connexion à une base de données – Sélection de table ou de vue

À l'étape suivante, nous définissons les autorisations qu'aura l'utilisateur sur la base de données : autorisation de modifier, créer et/ou supprimer des enregistrements. En cas de suppression d'enregistrements, nous pourrions aussi indiquer si les fichiers photo devront être aussi supprimés.

Les deux étapes suivantes se ressemblent : l'affichage est pratiquement identique. Les champs de la table sont affichés, et nous pouvons les cocher ou non individuellement.



Connexion à une base de données – Sélection de champs

Toutefois, les rôles respectifs de ces deux étapes sont complémentaires :

- Dans la première fenêtre, vous indiquerez les champs que l'opérateur pourra voir en mode exploitation. Il est ainsi possible de masquer certains champs, soit parce qu'ils ne servent pas, soit par sécurité.
- Dans la deuxième fenêtre, vous indiquerez les champs que l'opérateur pourra modifier (s'il a les droits requis en modification et/ou création, voir plus haut). Il est ainsi possible de lui permettre de visualiser certains champs sans lui donner la possibilité de les modifier.

Après une nouvelle pression sur le bouton "Suivant", l'étape suivante nous permet de sélectionner le champ sur lequel trier les enregistrements et l'ordre du tri. Après avoir choisi, cliquez sur "Suivant" pour arriver à l'étape de définition de la liaison entre les objets Image et Photo et les champs de photos dans la base de données :



Connexion à une base de données – Liaison des champs d'image

2

2

Certains types de bases de données sont capables de stocker des images. D'autres ne le peuvent pas. Aussi, pour que le logiciel ait toujours le même comportement, eMedia Card Designer stocke dans la base le chemin d'accès au fichier disque contenant l'image.

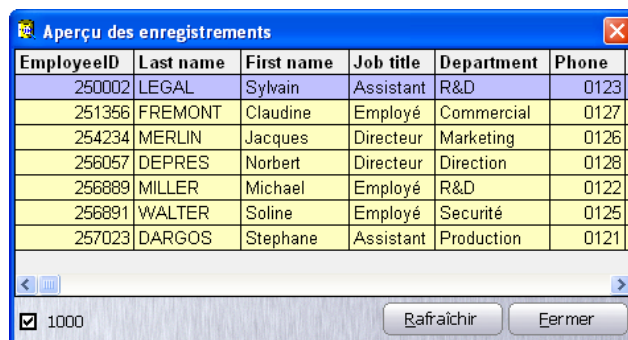
À cette étape de la configuration de l'accès à la base de données, nous allons associer aux objets Photo et Image de la carte les champs de la base de données contenant les noms de fichiers image.

Pour cela, sélectionnez dans la liste déroulante "objets de la carte" l'objet Image ou Photo à associer, et dans la liste déroulante "champs de la base", le nom du champ contenant le nom du fichier correspondant. Cliquez alors sur le bouton "Ajouter/Supprimer" pour associer objet et champ.

Si, avant de lancer l'assistant, nous n'avons pas pris soin de créer un objet Image ou Photo, nous pouvons choisir dans la liste "objets de la carte" le choix "créer un nouvel objet".

Et, si nous souhaitons supprimer toutes les associations, il suffit de cliquer sur le bouton "Supprimer tout". Une confirmation sera demandée.

Cliquons sur "Suivant" pour accéder à la dernière étape qui résume les sélections effectuées et nous permet de visualiser le contenu de notre base de données en pressant le bouton "Aperçu des enregistrements", qui affiche la boîte de dialogue ci-contre.



EmployeeID	Last name	First name	Job title	Department	Phone
250002	LEGAL	Sylvain	Assistant	R&D	0123
251356	FREMONT	Claudine	Employé	Commercial	0127
254234	MERLIN	Jacques	Directeur	Marketing	0126
256057	DEPRES	Norbert	Directeur	Direction	0128
256889	MILLER	Michael	Employé	R&D	0122
256891	WALTER	Soline	Employé	Sécurité	0125
257023	DARGOS	Stephane	Assistant	Production	0121

1000

Rafraîchir Fermer

Aperçu des enregistrements

Cette fenêtre pourra être affichée à tout moment dans eMedia Card Designer en pressant la touche de fonction **F3**. En cochant la case "1000" en bas, la fenêtre n'affiche que les 1000 premiers enregistrements, afin d'éviter de saturer la station de travail et le serveur de bases de données dans le cas de tables de très grande taille.

Définissons la liaison entre les objets et les champs

Lors de la définition de la connexion à la base, nous avons associé les objets Image et Photo aux champs. Nous allons maintenant faire de même avec les objets texte et code-barres.

Pour cela, il suffit de modifier la valeur de la propriété "Source", en lui affectant l'une de ces deux valeurs :

- **Champ BdD** : l'objet texte ou code-barres contiendra la valeur de l'un des champs de la table pour l'enregistrement en cours. La propriété "Données" permet alors de sélectionner le nom du champ qui nous intéresse.
- **Choix BdD** : l'objet texte ou code-barres contiendra la valeur de l'un des champs de la table pour l'enregistrement en cours, et cette valeur ne pourra être que l'une de celles spécifiées dans une autre table de la même base de données (voir plus loin).

Sélectionnons ainsi l'objet *tNom* de notre carte, contenant le patronyme de l'adhérent. Modifions la propriété "Source" pour y placer la valeur "Champ BdB". La propriété "Données" devient une liste déroulante, dans laquelle nous allons choisir "Last Name" (nom de famille) :



Procédons de même pour le code-barres (objet *bNumeroAdherent*), que nous associons au champ "EmployeeID" de la base de données.

Formules et champs de base de données

Pour augmenter les performances de l'application, nous pouvons combiner formules et champs de base.

Supposons par exemple que l'objet texte **tNom** de la carte soit destiné à afficher le prénom et le nom de famille de l'adhérent.

Ces deux informations sont stockées dans deux champs distincts de la base de données.

Impossible, diriez-vous ? Détrompez-vous. Utilisez l'assistant expressions pour demander une concaténation avec un espace. Et, au lieu de concaténer deux objets de la carte, demandez à concaténer deux champs de la base. Votre objet **tNom** aura alors les caractéristiques suivantes :

- **Source** : Expression
- **Données** : DBField("First name") & " " & DBField("Last name")

Non seulement eMedia Card Designer vous permet d'accéder à vos données, mais vous pouvez aussi les manipuler dans l'application afin de les restituer de la manière la plus cohérente pour le porteur de la carte.

Allons encore plus loin avec la source "Choix Bdd"

En définissant la propriété "Source" d'un objet texte ou code-barres à la valeur "Choix Bdd", nous allons obliger l'opérateur en mode exploitation de la carte à saisir dans ce champ une des valeurs possible parmi plusieurs. C'est de la saisie assistée.

Par exemple...

Notre club de Tennis offre des dispositions tarifaires différentes et des plages horaires spécifiques à des comités d'entreprises. Notre carte doit donc porter une information indiquant si l'adhérent appartient à l'un de ces comités d'entreprises ou s'il s'agit d'un adhérent libre.

Mettons en place notre solution...

La source "Choix Bdd" nécessite une table annexe, contenant les valeurs possibles. Donc, dans notre base, définissons une nouvelle table nommée "ADH_TYPE" et créons les enregistrements correspondants, un enregistrement par comité d'entreprise, sans oublier les adhérents libres :

ADH_TYPE	
TYPE_ID	TYPE_NAME
1	Adhérent libre
2	CE ACME
3	CE Sté Rible
4	CE Sté Rassié
5	CE Sté Pacap
6	CE Entreprise Deutaite

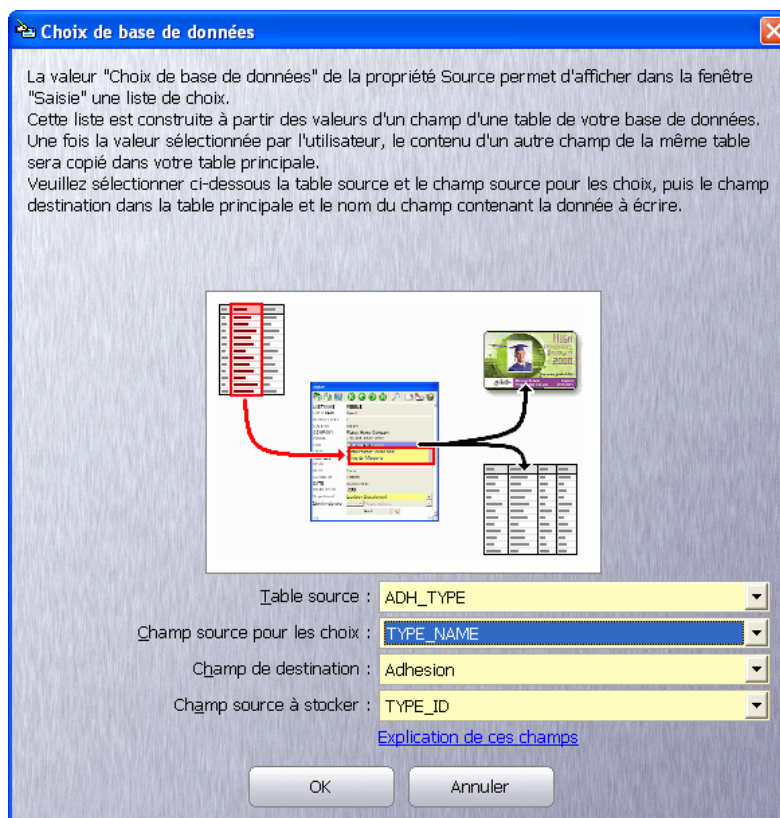
De même, si ce n'est pas déjà fait, modifions notre table principale en y ajoutant un champ destiné à recevoir la société où travaille l'adhérent.

EMPLOYEES				
EmployeeID	Last name	First name	Adhesion	Job title
250002	LEGAL	Sylvain		Assistant
251356	FREMONT	Claudine		Employé
254234	MERLIN	Jacques	3	Directeur
256057	DEPRES	Norbert		Directeur
256889	MILLER	Michael	4	Employé
256891	WALTER	Soline		Employé
257023	DARGOS	Stephane	1	Assistant

Nous pouvons éventuellement affecter, lorsque nous le connaissons, le numéro du comité d'entreprise. Ainsi, par exemple ci-dessus, Jacques MERLIN fait partie du comité d'entreprise de la Sté Rible (3), Michael MILLER fait partie du CE de la Sté Rassié (4) et Stephane DARGOS est un adhérent libre (1).

Définissons maintenant un objet sur la carte de source "Choix Bdd", puis cliquons sur le bouton situé en regard de la propriété "Données" pour définir ce que va contenir cet objet

en mode exploitation, où vont être collectées les valeurs possibles et comment la valeur choisie va être placée dans la table. La boîte de dialogue ci-dessous apparaît, que l'on va remplir ainsi :



Paramétrage de l'objet de source "Choix BdD"

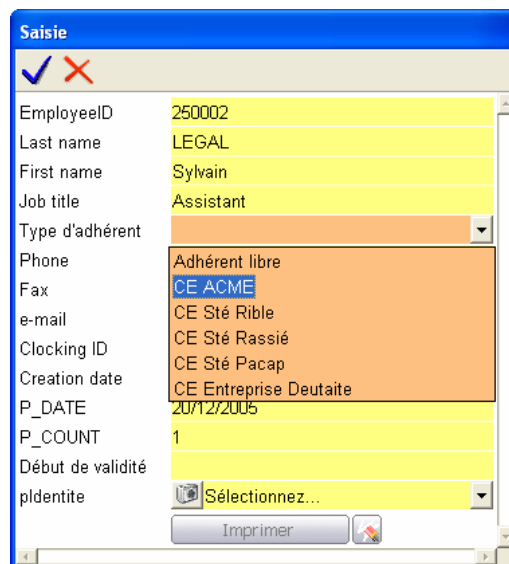
De cette manière, en mode exploitation, la fenêtre de saisie comportera une zone de liste déroulante, contenant toutes les valeurs possibles, dans la table ADH_TYPE, du champ TYPE_NAME.

Lorsque l'utilisateur choisira l'une de ces valeurs et sauvegardera l'enregistrement, l'information sélectionnée sera sauvegardée dans le champ "Adhesion" de la table principale, et cette information sera le contenu du champ TYPE_ID pour l'enregistrement correspondant à la valeur sélectionnée.

On peut voir ci-contre le résultat du paramétrage effectué. La liste déroulante contient toutes les valeurs du champ TYPE_NAME. Lorsque nous validerons l'enregistrement avec le choix "CE ACME", le champ "Adhésion" de la table principale aura pour valeur : 2.

Pourquoi 2 ?

Parce que dans la table ADH_TYPE, pour l'enregistrement "CE ACME", le champ TYPE_ID a pour valeur... 2.



Saisie de l'objet "Choix BdD"

Et pour terminer...

Notre carte porte maintenant un objet texte dans lequel il est écrit le type d'adhérent, par exemple "CE ACME" pour M. Sylvain LEGAL.

Supposons maintenant que nous ne voulions pas voir figurer cette information, mais juste un texte "CE" si l'adhérent fait partie d'un comité d'entreprise, ou aucun texte si l'adhérent est un adhérent libre.

Comment procéder ?

Essayez de réaliser cet exercice par vous-même, et si vous n'y arrivez pas... lisez ce qui suit, qui peut être l'une des réponses possibles (mais pas la seule).

Solution

Nous allons cacher notre objet texte contenant le type d'adhérent et créer un autre objet texte. Dans ce dernier, nous allons placer une formule de calcul.

Cette formule va être la suivante :

Si le champ de base de données "Adhérent" contient la valeur 1, associée à "Adhérent libre", alors la formule ne va rien retourner. Sinon, la formule va retourner le texte "CE".

Ce qui se traduit par :

IIf(DBField("Adherent") = 1, "", "CE")

Il ne reste plus qu'à formater cet objet texte avec une belle police d'écriture, de grande taille, en gras et en couleurs, et de le placer à l'endroit souhaité sur la carte.

2

Derniers coups de pinceau

Nous avons bien sûr pensé à sauvegarder régulièrement notre modèle de carte durant sa conception.

Et si notre modèle doit être utilisé par plusieurs utilisateurs, nous l'avons sauvegardé sur une ressource réseau.

Maintenant, comment pouvons-nous protéger cette carte contre les modifications par des mains moins habiles que les nôtres ? Bien sûr, nous pouvons intervenir sur les autorisations d'accès au fichier, au moyen des ACLs de Windows. Mais cela n'empêchera pas un utilisateur de modifier le design, ne serait-ce que temporairement, et d'imprimer des cartes non autorisées.

Nous pouvons donc verrouiller la carte depuis eMedia Card Designer en la protégeant par un mot de passe. Pour cela, ouvrez le menu "Edition" et sélectionnez la commande "Mots de passe". La boîte de dialogue ci-dessous apparaît :



Boîte de dialogue de définition des mots de passe

Vous pouvez spécifier deux mots de passe, et pour chaque, le saisir en double pour éviter les erreurs de saisie.

- Le premier mot de passe permet de verrouiller l'accès au mode conception. L'utilisateur pourra utiliser le modèle de carte en mode exploitation, imprimer des badges, mais seuls les utilisateurs habilités, connaissant le mot de passe, pourront avoir accès au design de ce modèle.
- Le second mot de passe permet de verrouiller complètement l'accès au modèle de carte. L'utilisateur devra fournir un mot de passe pour pouvoir ouvrir ce modèle en mode exploitation. Ainsi, seuls les utilisateurs habilités, connaissant le mot de passe, pourront imprimer de telles cartes.

3. LE MODE EXPLOITATION

Le mode exploitation permet d'imprimer des cartes plastique, se basant sur un ou des modèles conçus au préalable en mode de conception.

Le mode exploitation ne requiert aucune compétence particulière en informatique, si ce n'est de savoir taper au clavier et manipuler une souris. Dans ce mode, il suffit de choisir parmi des réponses prédéfinies, de saisir des informations au clavier (telles que nom, prénom, etc), et de cliquer sur des boutons pour lancer l'impression et l'encodage de la carte.

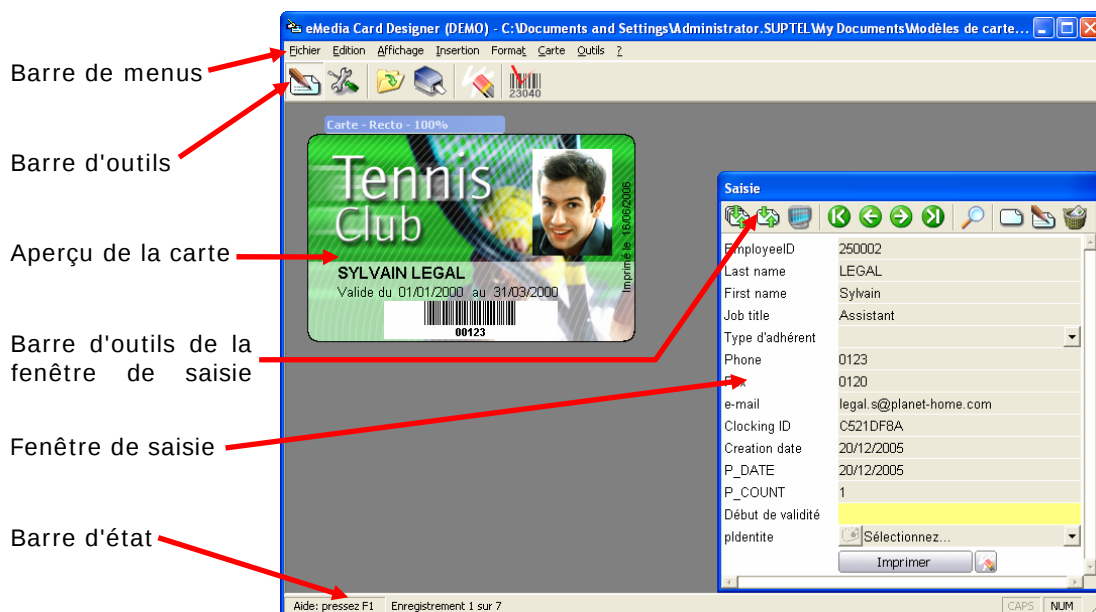
Lancer eMedia Card Designer en mode exploitation

eMedia Card Designer peut être lancé depuis le menu "Démarrer", "Tous les programmes". Il est aussi possible d'utiliser l'icône déposée sur le fond du bureau.

Si eMedia Card Designer était déjà lancé en mode conception, le passage au mode exploitation (et vice-versa) se fait au moyen des deux premiers boutons de la barre d'outils supérieure, ou depuis le menu "Affichage".

Il est même possible de lancer le logiciel et de lui faire ouvrir automatiquement un modèle de carte afin d'être prêt à imprimer immédiatement. Pour cela, créez simplement un raccourci vers le modèle de carte.

La fenêtre principale de l'application, durant l'exploitation d'une carte, ressemble à ceci :



Cette fenêtre comporte les principaux éléments suivants :

- La **barre de menus**, qui donne accès à l'ensemble des fonctions du logiciel.
- La **barre d'outils**, qui donne accès aux principales fonctions.
- L'**aperçu de la carte**, qui montre à tout instant la carte telle qu'elle sera imprimée.
- La **fenêtre de saisie**, qui permet de saisir les informations devant figurer dans la base de données (si la carte est liée à une telle base de données) et sur la carte.
- La **barre d'outils de la fenêtre de saisie**, qui permet de se déplacer entre les enregistrements de la base de données, de créer, modifier, supprimer ou rechercher des enregistrements.
- La **barre d'état**, qui donne à tout instant des informations concernant la position dans la base de données et concernant les saisies à effectuer dans la fenêtre de saisie.

Au lancement de l'application, sauf si l'ouverture d'un modèle de carte a été spécifié, aucun modèle n'est ouvert. L'aperçu de carte est totalement blanc et la fenêtre de saisie est vide. Il faut ouvrir un modèle pour pouvoir s'en servir.

Ouverture d'un modèle de carte

Pour imprimer une carte, il faut d'abord ouvrir un modèle, lequel décrit la personnalisation graphique de la carte et les données à encoder.

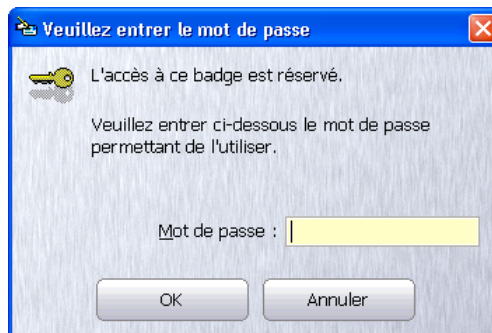
Pour ouvrir un modèle de carte, sélectionnez dans le menu "Fichier" la commande "Ouvrir", ou, dans la barre d'outils supérieure, cliquez sur le bouton "Ouvrir" (troisième bouton).

Dans les deux cas, la boîte de dialogue d'ouverture de fichier apparaît. Sélectionnez le modèle de carte à utiliser et cliquez sur le bouton "Ouvrir" pour charger le modèle de carte en mémoire.

Ce modèle de carte peut éventuellement avoir été protégé par un mot de passe. Dans ce cas, la fenêtre de saisie de mot de passe (voir ci-contre) apparaît. Entrez le mot de passe fourni par le concepteur du modèle de carte pour pouvoir exploiter cette carte.

Si vous ne connaissez pas le mot de passe permettant d'ouvrir ce modèle, cliquez sur annuler et ouvrez un autre modèle.

Une fois le modèle de carte ouvert, il ne reste qu'à saisir les données dans la fenêtre de saisie et à imprimer la carte.



Saisie de mot de passe

La fenêtre de saisie

Dans cette dernière, vous pouvez entrer les données devant figurer sur la carte. De plus, si le modèle de carte est lié à une base de données, vous pouvez vous servir de la barre d'outils pour sélectionner un enregistrement (une fiche) ou agir dessus.

La barre d'outils de la fenêtre de saisie se présente sous la forme d'une série de boutons, actifs uniquement si les données de la carte sont mémorisées dans une base de données :



Rafraîchir tous les enregistrements

Ce bouton permet de redemander au serveur l'ensemble des données.



Rafraîchir l'enregistrement affiché

Ce bouton permet de redemander au serveur les données de la fiche affichée.



Afficher les enregistrements dans une grille

Ce bouton provoque l'affichage d'une fenêtre contenant toutes les fiches.



Afficher le premier enregistrement

Ce bouton affiche la première fiche de la liste. La carte est mise à jour.



Afficher l'enregistrement précédent

Ce bouton affiche la fiche précédente. La carte est mise à jour.



Afficher l'enregistrement suivant

Ce bouton affiche la fiche suivante. La carte est mise à jour.



Afficher le dernier enregistrement

Ce bouton affiche la dernière fiche de la liste. La carte est mise à jour.



Chercher un enregistrement

Ce bouton ouvre une fenêtre permettant de définir quelle fiche afficher.



Créer un nouvel enregistrement

Ce bouton vide toutes les zones et prépare l'affichage pour une nouvelle fiche.



Modifier l'enregistrement affiché

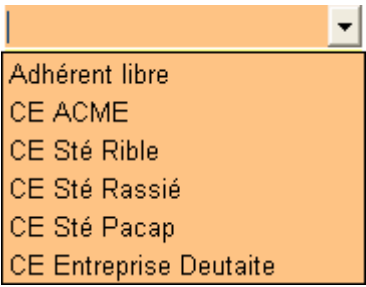
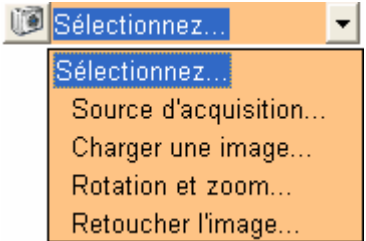
Ce bouton permet de modifier les informations stockées dans la fiche affichée.



Supprimer l'enregistrement

Ce bouton supprime la fiche affichée (après confirmation).

Sous ces derniers, les zones à saisir sont constituées d'un libellé et d'une zone de saisie. Cette dernière peut se présenter sous les formats suivants :

	Une zone grisée ne peut être modifiée.
	Une zone à fond jaune peut être modifiée. Cliquez dedans pour y placer le curseur, ou utilisez la touche de tabulation pour passer de zone en zone.
	La zone à fond orange est celle qui est active. Les informations entrées au clavier s'y inscrivent.
	Certaines zones sont munies d'un bouton de liste déroulante sur la droite. En cliquant sur ce bouton, une liste de choix apparaît. Il suffit alors de cliquer sur le choix désiré pour que ce dernier apparaisse dans la zone de saisie et que la liste déroulante se referme. Cette liste déroulante permet une saisie plus rapide et plus simple que d'obliger à entrer l'information au clavier.
	Pour les images, photographies, signatures, etc pouvant être modifiées, la fenêtre de saisie affiche une liste déroulante précédée d'un bouton. La liste déroulante permet d'agir sur l'image : sélection d'un périphérique, chargement d'un fichier depuis le disque, modification de l'angle de rotation et de l'agrandissement, lancement d'un programme de retouches d'images. Le bouton, pour sa part, permet d'effectuer une acquisition à partir du périphérique Twain ou WIA connecté au poste de travail.

Enfin, au bas de la fenêtre de saisie, deux boutons permettent respectivement d'imprimer la carte affichée (bouton "Imprimer") et d'effacer le contenu des zones de saisie de la fenêtre (bouton de droite, sur laquelle figure une gomme). Ce bouton est par ailleurs présent dans la barre d'outils, et permet de réinitialiser la carte aux valeurs par défaut.

L'acquisition d'une image

Pour acquérir une image, cliquez simplement sur le bouton portant un appareil photo. L'interface de votre périphérique d'imagerie apparaît. Prenez votre photo ou lancez l'acquisition. Ceci réalisé, la fenêtre se referme et l'image est transférée dans la zone correspondante de la carte.

Si, lors du clic sur le bouton portant un appareil photo, l'interface qui apparaît ne correspond pas au bon périphérique, refusez l'acquisition, puis choisissez dans la liste déroulante à côté du bouton "appareil photo", le choix "Source d'acquisition".

Une fenêtre apparaît alors et vous permet de sélectionner le périphérique à utiliser.

Utilisation avec une base de données

Lorsque les données de votre modèle de carte sont stockées dans une base de données, les boutons de la barre d'outils de la fenêtre de saisie sont actifs.

Parmi ceux-ci, deux ont une utilisation particulière que nous pouvons détailler ici. Il s'agit en l'occurrence des boutons "grille de données" et "recherche d'enregistrements".

La grille de données

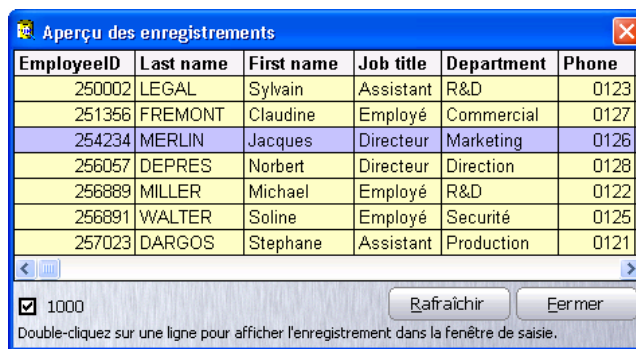
Cliquez sur le troisième bouton de la barre d'outils de la fenêtre de saisie "afficher les enregistrements". Une fenêtre apparaît, dans laquelle s'affiche le contenu de votre base de données. Cette fenêtre a une double utilité : d'une part, elle vous permet de consulter l'ensemble des enregistrements d'un seul coup d'œil (utiliser les ascenseurs et/ou

redimensionnez la fenêtre pour afficher la partie "utile"), de plus, elle vous permet d'accéder rapidement à un enregistrement particulier simplement en double-cliquant sur ce dernier.

Cette fenêtre, pour des raisons d'encombrement mémoire, n'affiche pas l'intégralité de votre base de données, mais seulement les 1000 premiers enregistrements. Vous pouvez, si vous le souhaitez, aller au-delà de cette limite en retirant la coche à la case "1000" située en bas de la fenêtre.

Cette fenêtre peut être conservée ouverte. Elle ne bloque pas le fonctionnement normal du logiciel.

Il peut toutefois se produire des désynchronisations, notamment si plusieurs utilisateurs accèdent à la même base de données en même temps. Si les modifications effectuées sur des enregistrements sont toujours visibles, il se peut que les nouveaux enregistrements soient masqués. Une pression sur le bouton "Rafraîchir" permet de résoudre le problème.



Aperçu des enregistrements

EmployeeID	Last name	First name	Job title	Department	Phone
250002	LEGAL	Sylvain	Assistant	R&D	0123
251356	FREMONT	Claudine	Employé	Commercial	0127
254234	MERLIN	Jacques	Directeur	Marketing	0126
256057	DEPRES	Norbert	Directeur	Direction	0128
256889	MILLER	Michael	Employé	R&D	0122
256891	WALTER	Soline	Employé	Sécurité	0125
257023	DARGOS	Stephane	Assistant	Production	0121

☒ 1000

Double-cliquez sur une ligne pour afficher l'enregistrement dans la fenêtre de saisie.

Rafraîchir Fermer

La recherche d'enregistrements

La fenêtre de recherche d'enregistrements apparaît lors d'un clic sur le huitième bouton de la barre d'outils de la fenêtre de saisie, bouton portant une loupe comme icône.

Cette fenêtre permet de rechercher des enregistrements selon quatre modes distincts : recherche d'une valeur, utilisation d'un filtre SQL, recherche de valeurs entre deux bornes, recherche par numéro d'enregistrement.

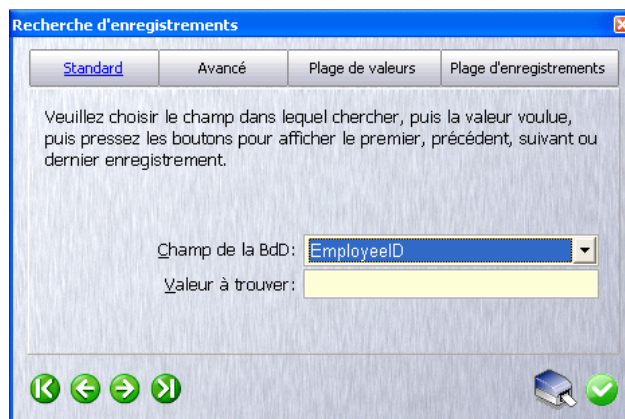
De plus, cette fenêtre permet de lancer une impression par lots, c'est-à-dire d'imprimer en une seule opération un ensemble d'enregistrements. Voir au paragraphe suivant.

Recherche d'une valeur

C'est le mode par défaut. Lorsque la fenêtre s'affiche, l'interface correspond à la photo d'écran ci-contre.

Sélectionnez dans la liste déroulante le nom du champ dans lequel chercher, et dans la zone de saisie en-dessous la valeur à y trouver.

Aucune étape de validation n'est nécessaire. Dès la valeur recherchée saisie, utilisez les quatre boutons situés en bas à gauche de la fenêtre pour respectivement afficher le premier enregistrement correspondant, le précédent, le suivant et le dernier. Si aucun enregistrement ne correspond à votre demande, ces quatre boutons émettront un bip lorsque vous cliquez dessus. Sinon, le bip sera émis lorsqu'aucun autre enregistrement répondant à votre demande ne sera disponible.



Recherche d'enregistrements

Standard Avancé Plage de valeurs Plage d'enregistrements

Veuillez choisir le champ dans lequel chercher, puis la valeur voulue, puis pressez les boutons pour afficher le premier, précédent, suivant ou dernier enregistrement.

Champ de la BdD: EmployeeID

Valeur à trouver:

Navigation buttons: First, Previous, Next, Last

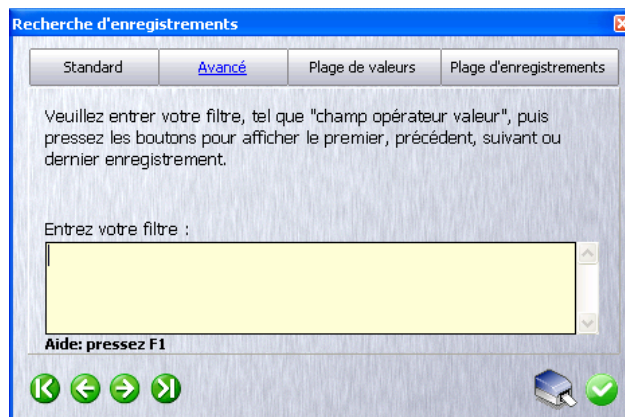
Print icon and OK button

Recherche par filtre SQL

Cliquez sur le bouton "Avancé" pour effectuer une sélection à partir d'un filtre SQL. Fenêtre ci-contre:

Ce mode de recherche requiert des connaissances en langage d'interrogation de bases de données SQL.

Entrez dans la zone de texte en bas de la fenêtre le filtre d'une instruction SQL (la clause WHERE d'une commande SELECT), puis, comme précédemment, utilisez les



Recherche d'enregistrements

Standard Avancé Plage de valeurs Plage d'enregistrements

Veuillez entrer votre filtre, tel que "champ opérateur valeur", puis pressez les boutons pour afficher le premier, précédent, suivant ou dernier enregistrement.

Entrez votre filtre :

Aide: pressez F1

Navigation buttons: First, Previous, Next, Last

Print icon and OK button

quatre boutons situés en bas à gauche de la fenêtre pour afficher le premier enregistrement correspondant à votre requête, l'enregistrement précédent, le suivant et le dernier.

Recherche dans une plage de valeurs

Ce mode de recherche est particulièrement utile lorsque vous ne connaissez pas la valeur exacte à rechercher, mais pouvez dire qu'elle se situe entre deux bornes.

Cliquez sur le bouton "Plage de valeurs" pour que la fenêtre affiche les informations ci-contre.

Sélectionnez le champ dans lequel effectuer la recherche au moyen de la liste déroulante "Champ de la Bdd".

Entrez ensuite les deux bornes dans les zones de saisie "Valeur mini" et "Valeur maxi".

Comme précédemment, utilisez alors les quatre boutons situés en bas à gauche de la fenêtre pour afficher le premier, le précédent, le suivant et le dernier enregistrement correspondant à votre sélection.

Recherche dans une plage d'enregistrements

Ce mode de recherche peut être utilisé avec les systèmes de gestion de bases de données supportant les signets, et pour lesquels il est possible d'attribuer des numéros de ligne aux enregistrements. Il permet de sélectionner l'ensemble des enregistrements situés entre deux numéros. On peut ainsi demander à ne sélectionner que les 10 premiers enregistrements (du numéro 1 au numéro 10).

Cliquez sur le bouton "Plage d'enregistrements" pour que la fenêtre affiche les informations ci-contre.

Entrez alors dans les deux zones de saisie le numéro du premier enregistrement à sélectionner et le numéro du dernier.

Utilisez ensuite les quatre boutons en bas à gauche pour afficher le premier, le précédent, le suivant et le dernier enregistrement de votre sélection.

L'impression par lots

Imprimer par lots signifie : imprimer un ensemble de cartes en se basant à la fois sur un modèle commun (un type de personnalisation graphique et électrique identique) et sur des données communes (ayant un point en commun).

Pour réaliser une impression par lots, vous devez tout d'abord sélectionner l'ensemble des enregistrements devant être imprimés. Pour cela, comme indiqué dans le paragraphe précédent, vous devez lancer une recherche d'enregistrements.

Vous pouvez utiliser n'importe lequel des quatre modes à votre disposition : recherche d'une valeur, filtre SQL, recherche d'une plage de valeurs ou recherche d'une plage d'enregistrements.

Une fois vos enregistrements sélectionnés, cliquez simplement sur le bouton portant une icône d'imprimante en bas et à droite de la fenêtre de recherche pour lancer l'impression de vos cartes, à raison d'une carte par enregistrement sélectionné.

Pensez alors à approvisionner suffisamment votre imprimante en cartes vierges, ou réapprovisionnez-la régulièrement. Évitez toujours de lancer de trop grandes quantités d'impressions en une seule fois. N'oubliez pas que la capacité du bac est limitée, que le

ruban a une fin et qu'un nettoyage de la tête d'impression doit être effectué au bout d'un certain nombre de copies.

CoolReader™

CoolReader est une technologie permettant de retrouver une carte dans la base de données à partir de données lues de manière interactive.

CoolReader requiert une édition Professionnelle de eMedia Card Designer, ou une édition Expert pour retrouver une carte depuis le numéro de série d'une carte Mifare.

Cela permet par exemple, sur présentation d'une carte, de retrouver cette dernière et l'afficher à l'écran. Ainsi, par exemple, dans le cadre d'une application de gestion de visiteurs, une fois cette carte affichée, il est alors facile de saisir l'heure de sortie.

Pour mettre en œuvre CoolReader, le poste de travail doit être équipé de l'un ou l'autre des périphériques d'acquisition suivants :

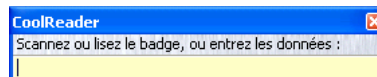
- Clavier
- Lecteur de codes-barres connecté au clavier,
- Lecteur de codes-barres connecté sur un port série,
- Lecteur de piste magnétique connecté au clavier,
- Lecteur de piste magnétique connecté à un port série,
- Lecteur de carte à puce sans contact Mifare Classic 1K, 4K ou Ultralight. Vous devez aussi disposer d'une édition Expert de eMedia Card Designer.

Vous devez tout d'abord configurer CoolReader pour indiquer où scanner, et comment effectuer une recherche à partir de ce qui aura été lu. Le paramétrage sera abordé un peu plus loin.

Pour utiliser CoolReader, vous pouvez utiliser n'importe laquelle des techniques suivantes :

- Pressez la touche de fonction F2,
- Cliquez sur le bouton "CoolReader" dans la barre d'outils supérieure,
- Sélectionnez la commande "CoolReader" → "Montrer" dans le menu "Affichage".

La boîte de dialogue ci-contre apparaît alors à l'affichage dans la fenêtre principale de eMedia Card Designer. Elle vous invite à scanner un badge ou à saisir au clavier le numéro de ce dernier.



Servez-vous du lecteur de piste magnétique, de codes-barres ou le lecteur de carte à puce sans contact. L'information lue apparaît brièvement dans la zone de saisie en jaune dans la fenêtre de CoolReader, puis ce dernier recherche dans la base de données l'enregistrement correspondant.

Si cet enregistrement est retrouvé, la carte correspondante s'affiche à l'écran. Sinon, un bip se fait entendre pour indiquer que eMedia n'a pas trouvé ou que l'information n'a pu être lue correctement.

La carte recherchée étant affichée, il ne reste plus qu'à modifier l'enregistrement, à le comparer, à l'imprimer, à le supprimer, etc... en fonction des besoins.

Configurer CoolReader

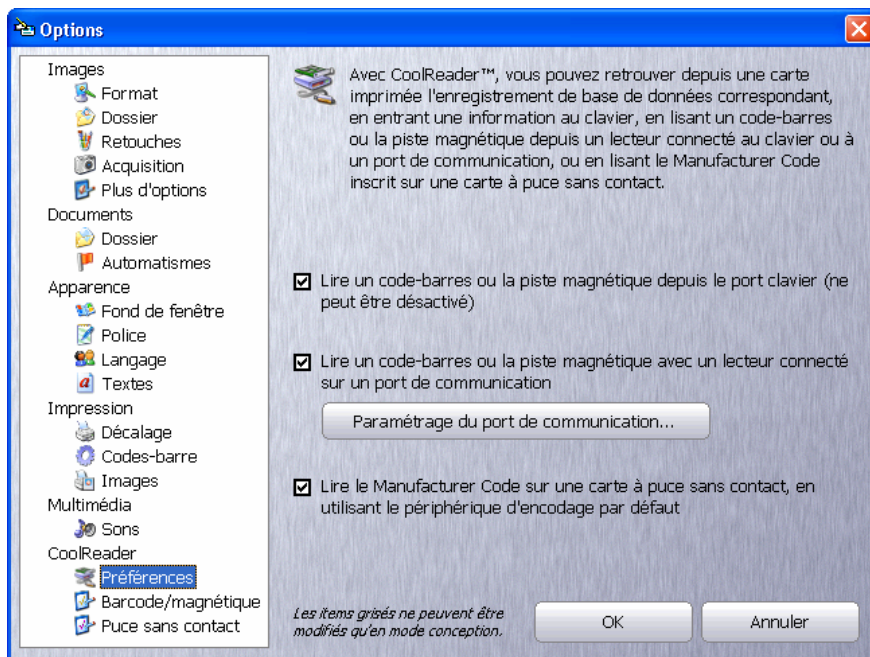
Cette configuration n'est à effectuer qu'une seule fois. Lorsque vous aurez paramétré CoolReader, ce paramétrage restera en service tant qu'il ne sera pas modifié.

Pour cela, ouvrez le menu "Outils" et sélectionnez "Configuration de CoolReader". La fenêtre des options apparaît, et les catégories sur la gauche permettent de sélectionner les différents paramètres.

En ce qui concerne CoolReader, la catégorie est la dernière de la liste, et présente trois pages : "préférences" pour définir les périphériques à utiliser, "Barcode/magnétique" pour indiquer comment filtrer les données lues et "Puce sans contact" pour indiquer dans quel champ de la base de données est stocké le numéro de série de la carte Mifare.

Une quatrième page permet de configurer le lecteur de pistes magnétiques ou de codes-barres sur un port série.

Cliquez sur "Préférences" dans la catégorie "CoolReader" pour spécifier le(s) périphérique(s) à utiliser par CoolReader. La page suivante apparaît :



CoolReader : configuration des périphériques

Cochez la ou les cases correspondant au(x) périphérique(s) que CoolReader pourra utiliser. Le premier choix (lecteur sur port clavier) ne peut être désactivé.

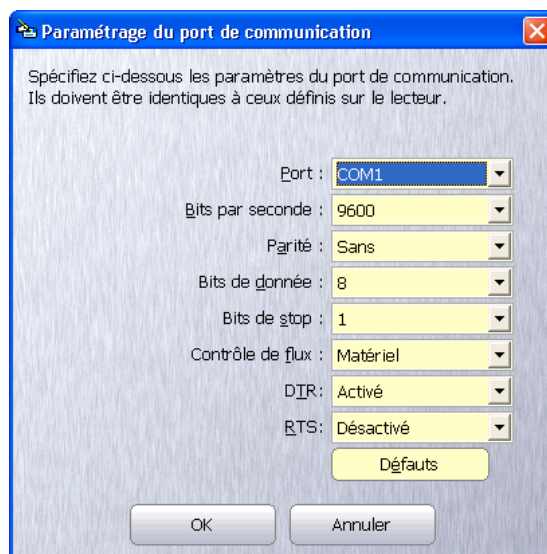
- **Lire un code-barres ou la piste magnétique depuis le port clavier** permet d'utiliser un périphérique d'acquisition de codes-barres ou de piste magnétique connecté au clavier ou connecté au port clavier de l'ordinateur. Il permet aussi la saisie du numéro de carte directement depuis le clavier si aucun lecteur n'est disponible.
- **Lire un code-barres ou la piste magnétique avec un lecteur connecté sur un port de communication** permet d'utiliser un périphérique connecté sur un port série de l'ordinateur. Typiquement, il s'agit alors de lecteurs de codes-barres ou de piste magnétique, mais tout périphérique capable d'envoyer une donnée lue peut être utilisé.
- **Lire le Manufacturer Code sur une carte à puce sans contact** permet d'utiliser le périphérique d'encodage de cartes sans contact Mifare pour lire le numéro de série de la carte Mifare classic 1K/4K ou Ultralight et rechercher ce numéro dans la base de données. Pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez disposer d'une édition Expert de eMedia Card Designer.

Si vous activez la lecture sur un port de communications, le bouton "Paramétrage du port de communication..." permet d'afficher la fenêtre ci-contre, laquelle permet de configurer le protocole de communication avec le lecteur.

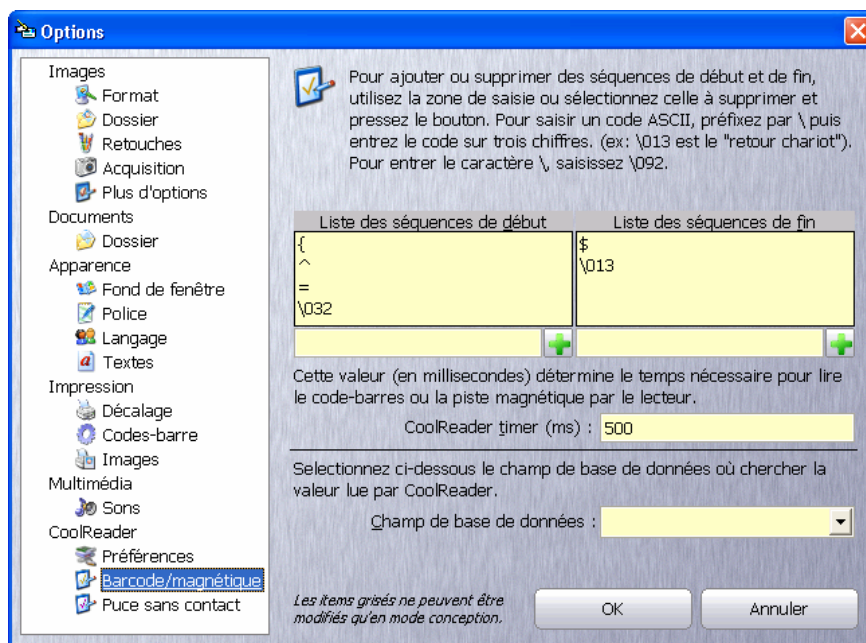
Les données à entrer dans cette fenêtre doivent être strictement identiques à celles spécifiées sur ou pour votre lecteur. Veuillez vous référer à la documentation technique de ce dernier pour y trouver le paramétrage correct.

La liste déroulante "Port" permet de spécifier le numéro du port série sur lequel le périphérique est connecté.

Presser le bouton "Défauts" en bas de la fenêtre replace dans toutes les zones les valeurs "d'usine".



Cliquez sur "Barcode/magnetique" dans la catégorie "CoolReader" si vous utilisez un lecteur de piste magnétique ou un lecteur de codes-barres pour retrouver la carte scannée dans la base de données. Fenêtre ci-dessous :



CoolReader : paramétrage du code-barres ou de la piste magnétique

Cet écran permet de définir où commence et se termine la donnée utile sur la piste magnétique ou dans le code-barres. En effet, et ce surtout sur la piste magnétique, l'information utile pour CoolReader (typiquement le numéro de la carte) se trouve entourée d'autres données (comme par exemple le nom du porteur de la carte). Les "séquences de début" définissent alors ce qui peut se trouver avant l'information utile, et les "séquences de fin" définissent ce qui peut se trouver après l'information utile.

Lorsqu'une piste magnétique est lue par CoolReader, ce dernier essaie toutes les combinaisons possibles de séquences de début et de fin, jusqu'à ce qu'une information corresponde.

Considérons par exemple que le numéro de carte (l'information utile) se trouve après un séparateur de piste, suivi des caractères "NO" et avant un autre séparateur de piste, comme par exemple :

DUPONT^MARCEL^NO 12312^3E ETAGE^POSTE 12

Entrez alors comme séquence de début: "^NO" et comme séquence de fin : "^"

Toutefois, attention à la piste magnétique ainsi encodée :

DURANT^NORBERT^NO 25341^2E ETAGE^POSTE 24

CoolReader sera mis en échec et la carte ne pourra être trouvée dans la base de données. Pourquoi ? La solution est en rouge ci-dessous :

DURANT^NORBERT**^NO 25341^2E ETAGE^POSTE 24**

Dans cet exemple, "**NORBERT**" est trouvé en début de prénom, et le prénom est bien suivi par un séparateur. CoolReader va alors considérer que "NBERT" est le numéro de carte.

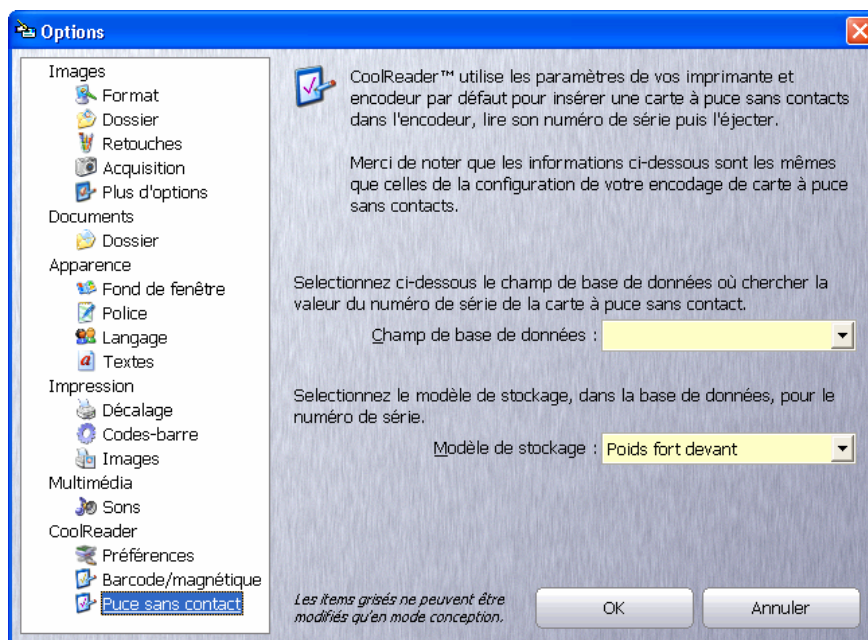
Il faut donc choisir judicieusement les séquences de début et de fin.

La zone "CoolReader timer" permet de spécifier au bout de combien de temps CoolReader pourra considérer la donnée reçue comme complète. Lorsqu'aucun nouveau caractère n'est reçu au bout de cet intervalle de temps, CoolReader considère la donnée comme lue définitivement et commence à effectuer ses recherches. 500 millisecondes (1/2 seconde) est la valeur par défaut, que vous pouvez moduler en fonction des performances du lecteur, de la machine et de la vitesse du port de communications.

La zone "Champ de base de données" permet de spécifier le nom du champ contenant le numéro de carte dans la base de données actuellement liée au modèle de carte courant. Cette information, contrairement aux précédentes, est spécifique au modèle en cours.

Une fois que CoolReader aura acquis l'information par le port clavier ou série, la donnée extraite entre les séquences de début et de fin, CoolReader cherchera cette donnée dans le champ de base de données spécifié dans cette zone. Si cette donnée est trouvée, l'enregistrement correspondant deviendra l'enregistrement courant. Sinon un bip sera émis.

Cliquez sur "Puce sans contact" dans la catégorie "CoolReader" si vous utilisez un lecteur/encodeur de puces sans contact à la norme Mifare Classic 1K/4K ou Ultralight, que vous disposez d'une édition Expert de eMedia Card Designer et stockez le numéro de série des cartes Mifare dans la base de données. La fenêtre ressemble alors à :



CoolReader : configuration de la puce sans contact

Indiquez dans la zone "Champ de base de données" le nom du champ dans lequel chercher le numéro de série de la carte Mifare présente dans le lecteur. Cette information est spécifique au modèle de carte en cours.

Indiquez dans "Modèle de stockage" comment est stocké ce numéro de série : poids fort devant ou derrière. Cette information a été définie lors du paramétrage de l'encodage contactless. Il suffit de reporter l'information ici.

L'impression de votre carte

Une fois les données présentes sur le modèle de carte, il est temps d'imprimer le résultat. Vous pouvez utiliser quatre méthodes différentes pour cela :

- Le bouton "Imprimer" en bas de la fenêtre de saisie,
- Le bouton "Imprimer" dans la barre d'outils supérieure,
- La combinaison de touches Ctrl+P,
- La commande "Imprimer" du menu "Fichier".

Notez que le menu "Fichier" permet d'effectuer des opérations supplémentaires, les trois autres techniques d'impression ne correspondant qu'à la commande "Imprimer" → "Tout".

Par le menu "Fichier", vous pouvez par exemple n'imprimer que le recto, que le verso, ou n'effectuer que les encodages.

De plus, le menu "Fichier" permet :

- De configurer l'imprimante de sortie par défaut, à partir de la commande "Configuration de l'impression". eMedia Card Designer n'imprime pas par défaut sur l'imprimante par défaut du système d'exploitation, car l'imprimante à cartes utilisée par eMedia Card Designer est rarement celle que vous utilisez pour éditer vos documents texte ou vos tableaux de données. eMedia Card Designer mémorise donc sa propre imprimante par défaut. Et cette commande permet de la sélectionner.

- De pré-visualiser la carte, et notamment le contenu des pistes magnétiques, dont le contenu n'est pas visible par défaut à l'écran.
- De spécifier un nombre d'impressions de la même carte : si vous pouvez définir un nombre de copies lors de l'impression d'une carte, ces différentes copies seront strictement identiques, y compris en ce qui concerne la valeur du compteur d'impression. La commande "Nombre d'impression" permet donc d'imprimer une carte plusieurs fois, mais en permettant l'avancement du compteur d'impression entre chaque exemplaire. Et en combinant le nombre d'impressions avec le nombre de copies, vous pouvez obtenir $n \times p$ cartes.

Il est aussi possible de contrôler l'impression du recto et du verso à partir de données figurant sur la carte ou dans la base de données. Toutefois, ces techniques sortent du cadre de ce document. Contactez le support pour obtenir de plus amples informations.

4. L'ACTIVATION DE VOTRE LOGICIEL

eMedia Card Designer intègre une technologie d'activation afin d'empêcher les copies frauduleuses. L'activation est une forme interactive du contrat de licence entre Mediasoft Technologies et l'utilisateur du logiciel. Elle permet de protéger la propriété intellectuelle et l'innovation qui sont le moteur de l'industrie logicielle.

Cette opération permet d'activer les fonctionnalités avancées du logiciel, qui lors de son installation comporte déjà l'ensemble des éléments de l'édition Expert, éléments désactivés par défaut.

eMedia Card Designer a nécessité et nécessite toujours de nombreuses heures de développement, de tests et de débogage. Le succès du logiciel est autant dû à ses qualités, qu'à notre implication, et qu'à vos encouragements afin que l'application soit et demeure au plus près de vos attentes et des technologies standard du domaine de la carte. À ce jour, plus de 80% des ajouts au logiciel ont été réalisés pour répondre à des demandes formulées auprès de notre support technique.

C'est pratiquement quotidiennement que nous apportons des modifications, des ajouts et des corrections dans le code du logiciel afin de répondre au mieux à vos attentes et à vos besoins.

Cela requiert des personnels pour la conception logicielle, pour l'écriture du code, pour les tests et pour le support technique. Et ces derniers ne sont rémunérés que par les activations réalisées par les utilisateurs.

Nous essayons de faire notre possible pour que l'activation puisse être effectuée le plus simplement possible par nos clients, tout en décourageant les utilisateurs indécis.

Pour cela, activation et enregistrement de votre copie du logiciel peuvent être effectués par internet, 24 heures sur 24 et 365 jours par an. En fournissant votre clef d'installation et une seconde clef, notre serveur de licences vous délivre la clef d'activation nécessaire pour activer votre copie du logiciel.

4

Principe des clefs logicielles

L'activation de eMedia Card Designer se base sur un système à deux clefs. De plus, afin de permettre à nos clients de pouvoir effectuer l'activation à tout moment et avec le minimum de contraintes, deux clefs supplémentaires peuvent être mises à disposition.

La clef d'installation

Lors de l'installation de votre copie du logiciel sur votre poste de travail, une clef unique est générée à partir d'informations concernant votre système. Cette clef ne contient ni ne permet de remonter jusqu'à des informations personnelles. Cette clef est unique. Sur deux ordinateurs identiques, installés en même temps, les clefs d'installation seront différentes.

Une clef d'installation est une chaîne alphanumérique de 20 caractères commençant par "IK", comme par exemple :

IK-6KC5V-X0X36-EW1PE

La clef d'installation identifie votre propre copie du logiciel.

La clef d'activation

Lors de l'enregistrement de votre copie du logiciel, notre serveur de licences calcule la clef d'activation permettant de déverrouiller les fonctions du logiciel pour lesquelles vous vous êtes acquittés de la licence d'exploitation. La clef d'activation correspond de manière unique à la clef d'installation.

La clef d'activation est une chaîne alphanumérique de 20 caractères commençant par "AK", comme par exemple :

AK-E86CN-GJ5XB-JPDXC

La clef d'activation donne accès aux fonctions avancées du logiciel.

La clef de licence

Cette clef est en quelque sorte la preuve d'achat de votre licence. Elle autorise notre serveur à vous délivrer votre clef d'activation à tout moment, 24 heures sur 24, 365 jours par an. Cette clef vous est fournie par votre revendeur.

La clef de licence est une chaîne alphanumérique de longueur variable commençant par "LK", comme par exemple :

LK-MEDS-X1232-56343-34432

Elle permet d'obtenir la clef d'activation.

La clef de licence est à usage unique. Une fois qu'elle a été utilisée pour obtenir une clef d'activation, elle ne peut plus être fournie à nouveau à notre serveur de licences.

La clef de migration

Vous pouvez à tout moment décider de déplacer votre licence d'utilisation d'un poste de travail à un autre. La clef de migration est alors fournie lors de la désinstallation de votre licence du poste où elle était installée. Vous la fournirez lors de l'activation de votre nouveau poste de travail à notre serveur de licences afin que ce dernier vous transmette la nouvelle clef d'activation.

La clef de migration est une chaîne alphanumérique de 20 caractères commençant par "MK", comme par exemple :

MK-X4FCV-23DFV-1D5GV

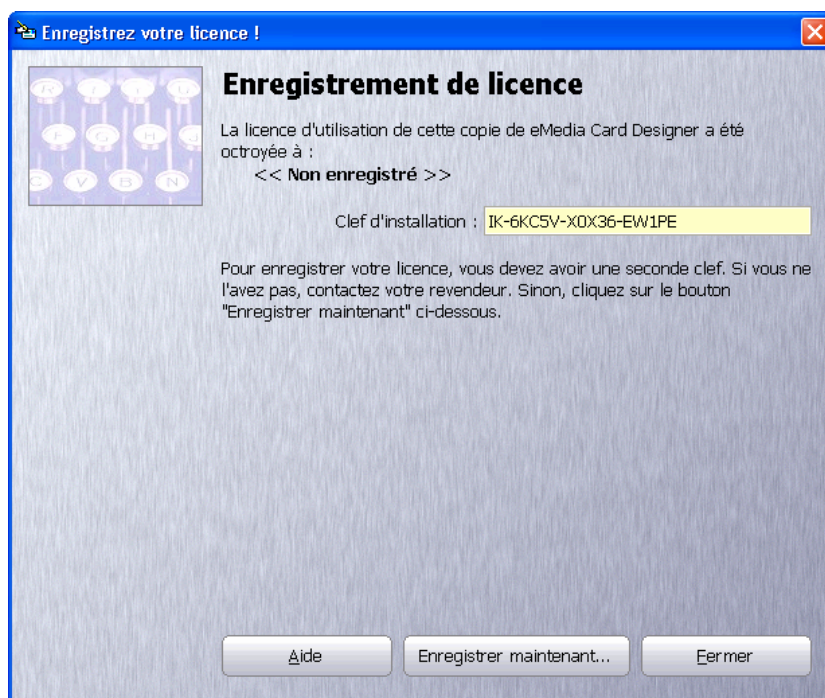
Comme la clef de licence, elle permet d'obtenir une clef d'activation.

Comme les clefs de licence, les clefs de migration sont à usage unique. Une fois que l'une d'elles a été utilisée pour obtenir une clef d'activation, elle ne peut plus être fournie à nouveau à notre serveur de licences.

Activons ensemble notre copie du logiciel

Nous venons d'installer eMedia Card Designer et souhaitons activer les fonctions avancées. Notre revendeur nous a fourni une clef de licence.

Dans eMedia Card Designer, ouvrez le menu "?" et sélectionnez la commande "Enregistrer votre licence". La fenêtre suivante s'affiche :



Cette fenêtre présente les informations concernant votre licence, dont la clef d'installation. Remarquez qu'actuellement les informations personnelles sont elles aussi inconnues.

Cliquez sur le bouton "Enregistrer maintenant..." en bas de la boîte de dialogue. La fenêtre suivante s'affiche :

Entrez dans la zone "Deuxième clef" la clef de licence fournie par votre revendeur. Vous noterez que cette zone n'est pas libellée "clef de licence", car elle accepte aussi bien une clef de licence qu'une clef d'activation ou une clef de migration.

Cliquez sur "Suivant". Cet exemplaire de eMedia Card Designer n'ayant jamais été activé, la fenêtre suivante est proposée afin de saisir vos informations personnelles.

Il est important de noter que la législation française et les traités internationaux spécifient que le contrat de licence lie l'éditeur, Mediasoft Technologies, au client final, l'utilisateur du logiciel. Ce sont donc les coordonnées du client final qui doivent être saisies ici.

Ces coordonnées sont conservées de manière sécurisée et ne sont pas fournies à des tiers sans l'autorisation de l'utilisateur.

Elles ne sont collectées et conservées que dans deux buts : pour des raisons statistiques et pour le support si le client y fait appel pour quelque problème que ce soit.

Il est encore plus important de noter que l'adresse e-mail à fournir doit être une adresse valide et correctement saisie, car la clef d'activation sera envoyée sous la forme d'un message électronique à cette adresse.

Dans le cas d'une saisie erronée ou d'une adresse électronique invalide, le message contenant la clef d'activation ne pourrait vous être transmis.

Toutefois, vous pouvez contacter notre support technique pour tout problème relatif à l'activation et à la transmission des clefs. Notre support technique reçoit une copie de tous les messages transmis par notre serveur de licences.

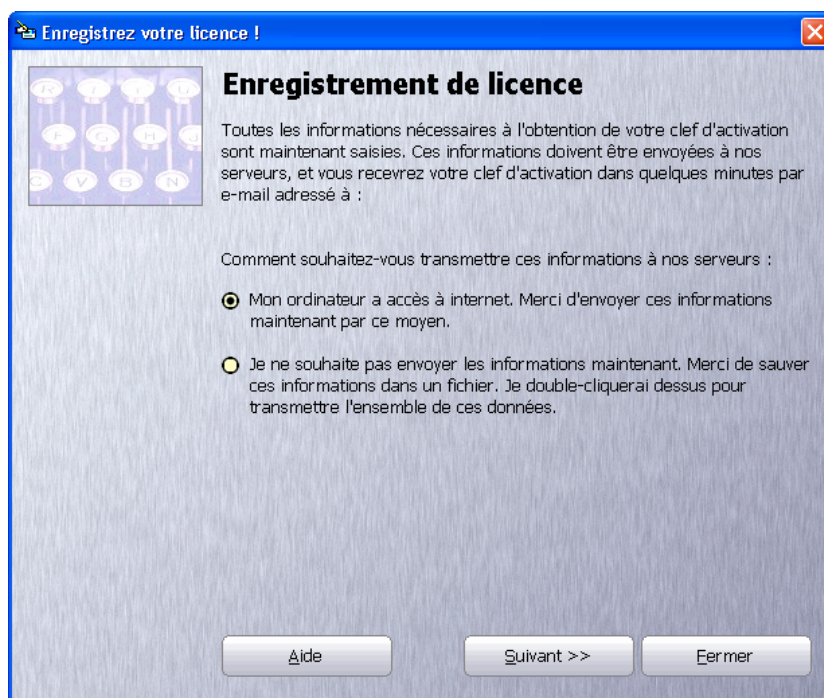
Pensez à bien configurer votre logiciel anti-spam pour ne pas mettre en quarantaine ou rejeter tout message provenant de notre serveur de licence, sinon vous ne pourrez recevoir la clef d'activation. Pour cela, créez une règle dans votre anti-spam considérant comme régulier tout message provenant du serveur SMTP "suptel.net" et dont l'expéditeur appartient au domaine "emedia-cards.com".

Une zone "référence" vous permet de noter toute information complémentaire à associer à cette licence, comme par exemple un numéro de facture ou de bon de commande.

Les cases à cocher en bas de fenêtre permettent, si elles sont cochées :

- D'autoriser à fournir vos coordonnées à nos partenaires pour recevoir des offres commerciales (case décochée par défaut),
- De permettre la réception de la lettre d'informations par e-mail (case cochée par défaut).

Une fois les données saisies, cliquez sur "Suivant". L'écran suivant apparaît :



La suite de la procédure se faisant par internet, votre accord est nécessaire pour poursuivre. Vous pouvez alors :

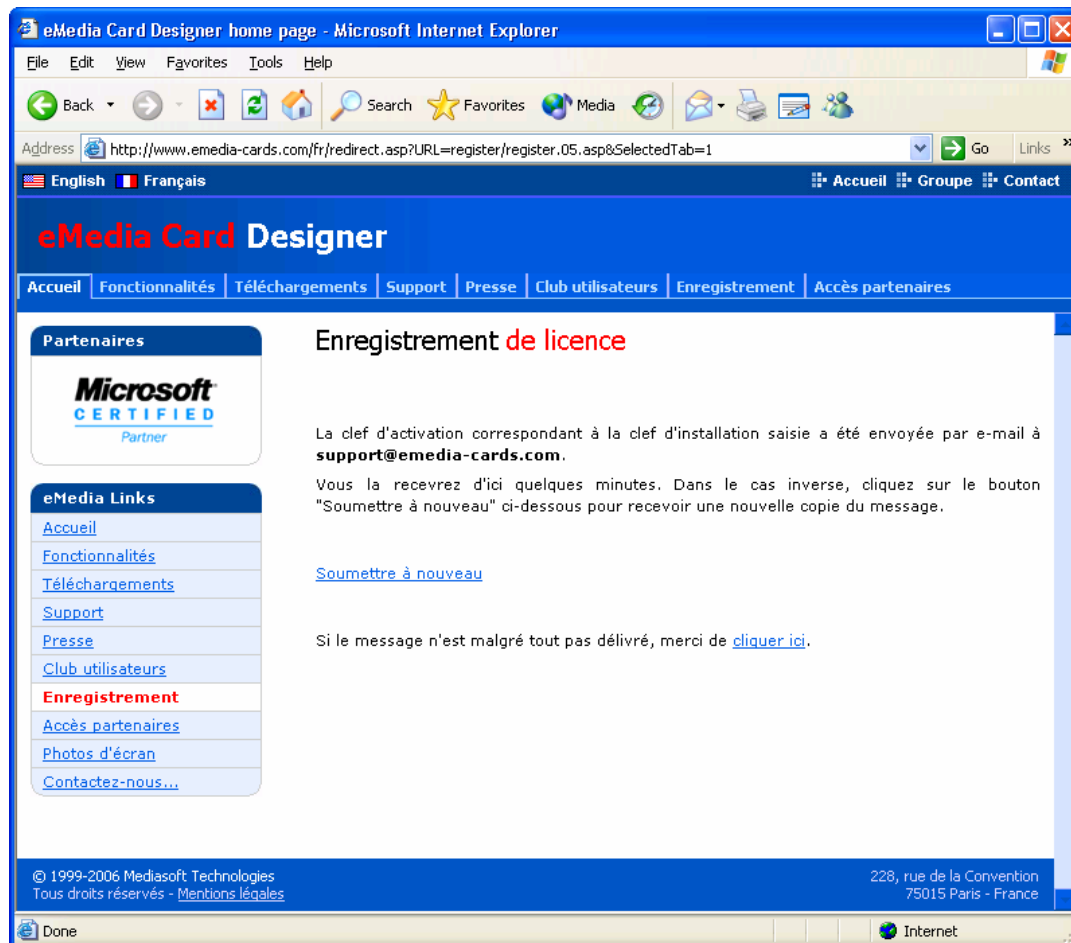
- Accepter la connexion à notre serveur web, la procédure continue.
- Refuser la connexion à notre serveur web, par exemple parce que la connexion n'est pas possible à ce moment. Dans ce cas, les données saisies seront sauvegardées dans un fichier sur disque, qui pourra être copié sur disquette ou CD. Il vous suffira de double-cliquer sur ce fichier pour continuer la procédure.

La connexion à notre serveur web ne prend que quelques instants.

Notez que si la connexion devait échouer ou l'ordinateur s'arrêter pour quelque raison que ce soit avant l'apparition de la fenêtre du navigateur internet, la procédure ci-dessus pourrait être recommencée.

De plus, pour éviter toute nouvelle saisie dans eMedia Card Designer, l'ensemble des informations saisies est automatiquement sauvegardée dans un raccourci internet stocké sur votre disque dur, dans le dossier d'installation de eMedia Card Designer. Double-cliquer sur ce raccourci permet de relancer la demande de clef auprès de nos serveurs.

Dans votre navigateur internet l'information suivante apparaît alors :



Et au bout de quelques minutes, deux messages électroniques apparaissent dans votre messagerie. L'un en format HTML, l'autre en format texte brut pour vérifier la bonne transmission du premier message et vous permettre notamment de configurer correctement votre anti-spam.

Si les messages sont envoyés très rapidement par notre serveur, l'encombrement du réseau internet peut influencer sur le temps avant réception. Comptez entre quelques secondes et dix minutes.

Le message texte ressemble à ceci :

```
Cher Monsieur/Madame,

Vous venez d'enregistrer votre copie de eMedia Card Designer et
nous vous en remercions. Voici votre clef d'activation :

Clef d'installation Key .... IK-6KC5V-XOX36-EW1PE
Clef de licence ..... LK-MEDE-GDR12-38425-17935
Clef d'activation ..... AK-TEST-KEY

----- IMPORTANT ----- A LIRE ABSOLUMENT -----

Un autre e-mail en format HTML vient de vous être envoyé depuis
nos serveurs. Ce second e-mail contient toutes les informations
de référence concernant votre licence, et doit être conservé en
lieu sûr car ce second e-mail constitue la preuve légale de
```

Et le second message, contenant l'ensemble des informations, à conserver précieusement pour toute référence ultérieure, ressemble à ceci :

From: eMedia Card Designer Support [support@emedia-cards.com] Sent: jeu. 22/06/2006 21:05
To: eMedia Card Designer Support
Subject: eMedia Card Designer: Enregistrement

eMedia Card Designer

Accueil Fonctionnalités Téléchargement Support Presse Club utilisateurs Enregistrement Accès partenaires

Liens eMedia

- [Accueil](#)
- [Fonctionnalités](#)
- [Téléchargement](#)
- [Support](#)
- [Presse](#)
- [Club utilisateurs](#)
- [Enregistrement](#)
- [Accès partenaires](#)
- [Photos d'écran](#)
- [Contactez-nous...](#)

Enregistrement de licence

Cher Monsieur/Madame,

Vous venez d'enregistrer votre copie du logiciel eMedia Card Designer. Veuillez conserver dans un endroit sûr les informations ci-dessous, qui vous seront demandées au cas où vous souhaiteriez contacter notre support technique pour quelque raison que ce soit (questions ou remarques à propos du logiciel, demande de nouvelles fonctionnalités, etc).

Clef d'installation : **IK-6KC5V-X0X36-EW1PE**

Clef d'activation : **AK-TEST-KEY**

Pour enregistrer maintenant votre copie du logiciel :

- Lancez eMedia Card Designer,
- Ouvrez le menu "?",
- Sélectionnez la commande "Enregistrement",
- Cliquez sur le bouton "Enregistrer maintenant",
- Entrez la clef d'activation dans la boîte de dialogue et cliquez sur le bouton OK.

Cette licence est accordée à :

M. Marc DE CAFFAIS
Mediasoft Technologies
228, rue de la Convention
75015 Paris - France
XXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX

Référence:
Guide de démarrage rapide

Adresse e-mail :
support@emedia-cards.com

Clef de licence :
LK-MEDE-GDR12-38425-17935

Cette licence est accordée par Mediasoft Technologies à la personne physique ou morale décrite ci-contre. Cette licence ne peut être cédée à un tiers, vendue ou louée à quiconque sans l'accord écrit préalable de Mediasoft Technologies. Merci de vous référer aux termes de la licence pour toute information.

Si vous avez besoin de **réinstaller ou transférer votre licence**, merci de vous référer aux [procédures de réinstallation](#).

Vos commentaires :

Pendant ce temps, dans eMedia Card Designer, la fenêtre suivante est apparue :



Il ne reste plus qu'à saisir la clef d'activation, figurant dans le message électronique, dans la zone "Clef d'activation" de la fenêtre et à presser le bouton "Suivant".

La fenêtre suivante apparaît :

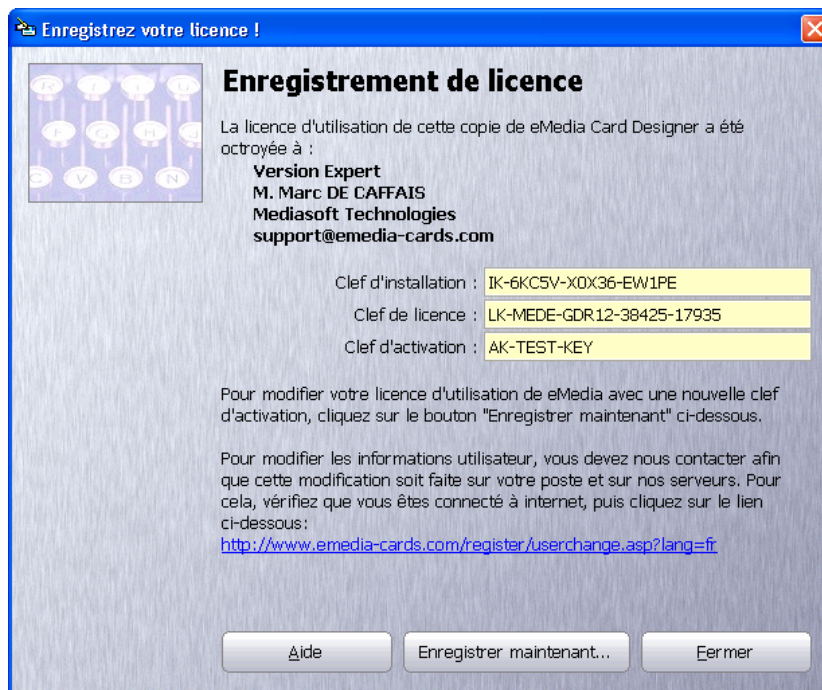


Votre licence est maintenant activée.

Cliquez sur "Suivant" pour sauvegarder les informations de licence dans un fichier du disque dur, pour référence future,

Cliquez sur "Fermer" pour fermer la fenêtre et revenir à eMedia Card Designer.

Vérifiez si votre licence est bien reconnue. Vous pouvez soit choisir la commande "A propos de" soit la commande "Enregistrer votre licence" du menu "?" pour cela :



Remarquez le lien en bas de fenêtre. Il permet de nous prévenir si vous souhaitez modifier ou faire modifier les informations personnelles concernant la licence : changement de nom, d'adresse de messagerie, etc.

N'hésitez pas à contacter notre support technique pour toute question concernant l'activation ou en cas de difficulté à la réaliser. Nous nous ferons un plaisir de vous aider.

Aucune autre information que celles fournies dans le logiciel n'est collectée par notre serveur de licences. Ces informations personnelles sont confidentielles, sauf si vous avez

donné votre accord pour leur diffusion et ces informations nous permettent de vous assurer un support technique au plus près de vos attentes et de vos demandes éventuelles.

Déplacement d'une licence

La licence dont vous avez fait l'acquisition vous permet d'utiliser eMedia Card Designer sur un poste de travail, et la clef d'activation qui vous a été fournie, correspond à la clef d'installation de ce poste de travail.

Toutefois, vous pouvez avoir besoin de désinstaller cette licence, pour l'une des raisons suivantes (liste non exhaustive) :

- Installation d'un nouveau système d'exploitation,
- Formatage du disque dur,
- Mise à niveau importante du système,
- Changement de poste de travail.

Dans tous ces cas, et bien d'autres, vous pouvez par vous-même retirer la licence d'utilisation qui vous a été accordée pour ce poste et l'installer plus tard soit sur le même poste, soit sur un autre poste.

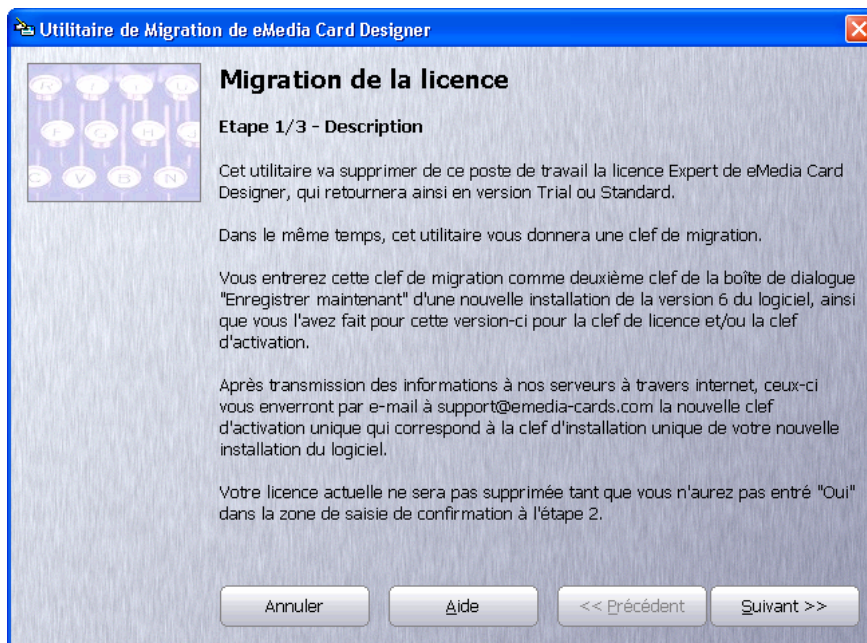
Pour cela, un outil est fourni avec eMedia Card Designer. Il supprime les informations de licence et vous retourne une clef de migration (voir plus haut). Cette clef de migration peut être utilisée en conjonction avec la nouvelle clef d'installation pour obtenir de notre serveur de licences, 24 heures sur 24 et 365 jours par an, une nouvelle clef d'activation.

Cet outil de migration peut être lancé de deux manières :

- Depuis eMedia Card Designer, en mode de conception (pour éviter que l'opérateur en mode exploitation puisse le faire), en sélectionnant la commande "Déplacer votre licence" du menu "?"
- Lors de la désinstallation du logiciel, depuis le panneau de configuration, icône "Ajouter/Supprimer des programmes".

Désinstallation de la licence

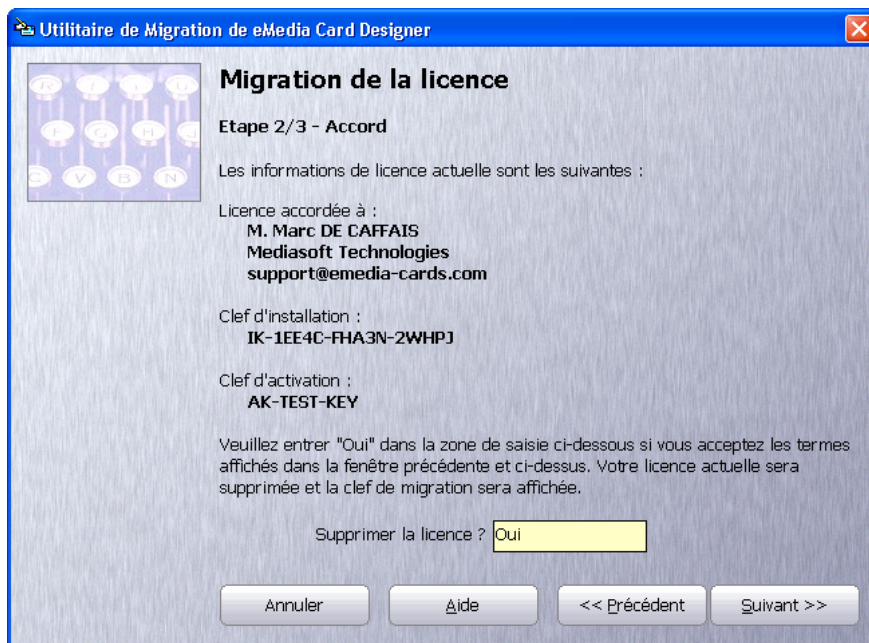
Lorsque vous lancez l'outil de migration de licence, l'interface suivante apparaît à l'écran :



Cet écran d'accueil vous donne toutes les informations concernant la migration de la licence.

Cliquez sur le bouton "Suivant" si vous souhaitez continuer le processus de migration, ou sur le bouton "Annuler" pour quitter cet utilitaire. Vous pouvez aussi presser le bouton "Aide" pour obtenir une aide complète en ligne, qui répondra à l'ensemble des questions que vous vous posez concernant la procédure.

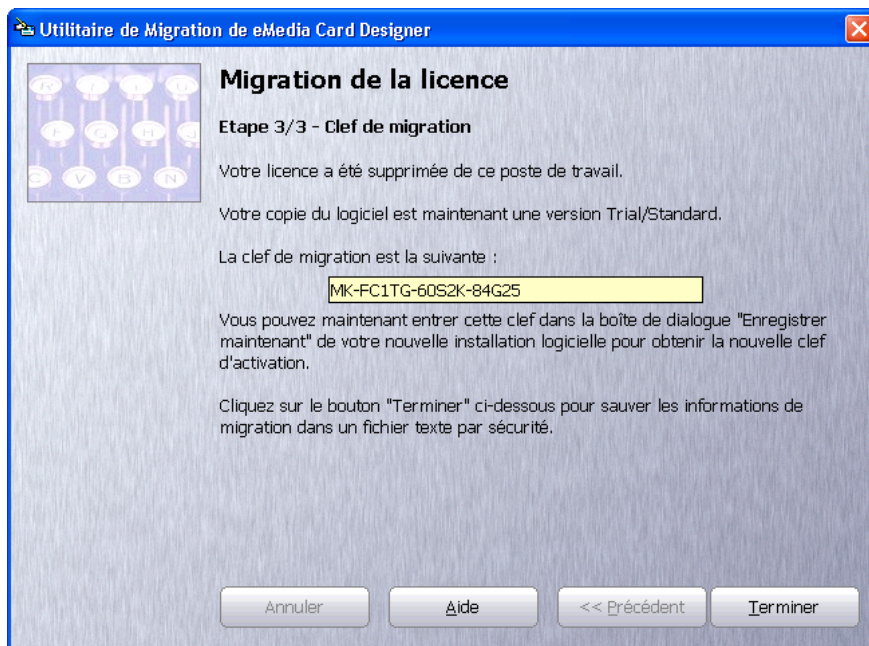
Continuons donc la procédure. En cliquant sur "Suivant". L'écran de la deuxième étape apparaît :



Cet écran permet de résumer les informations de licence et de confirmer sa désinstallation.

Si vous êtes toujours sûr de vouloir continuer la procédure, entrez "oui" dans la zone de saisie en bas de la fenêtre et cliquez sur le bouton "Suivant".

La licence est alors supprimée du poste de travail et la clef de migration vous est fournie :



Notez cette clef de migration soigneusement, elle vous permettra d'obtenir votre nouvelle clef d'activation.

Cliquez alors sur "Terminer". La fenêtre se ferme. Si eMedia Card Designer était en cours d'exécution, il se ferme aussi. Les informations de migration sont automatiquement sauvegardées dans un fichier pour les retrouver si vous n'aviez pas noté la clef.

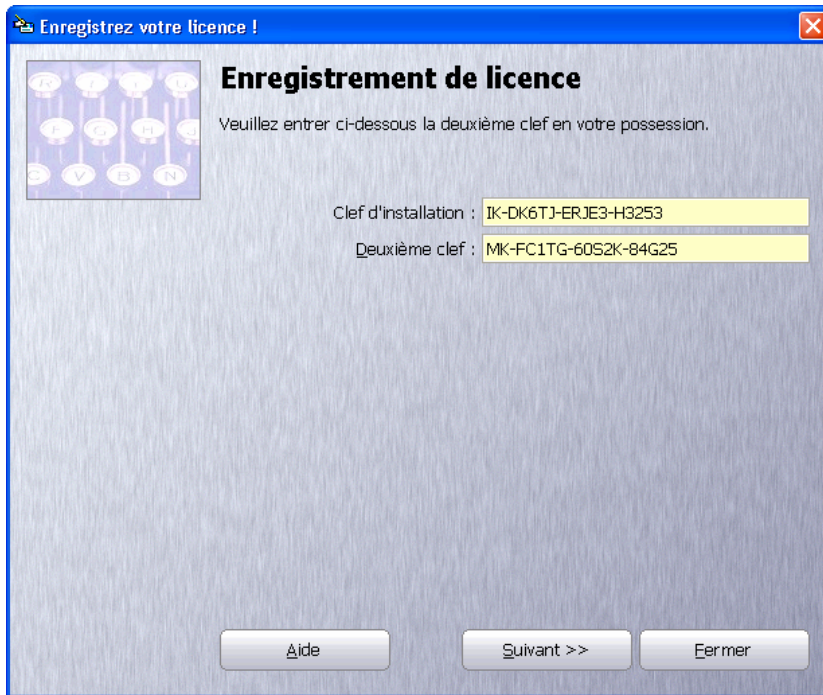
Installation de la licence

Vous pouvez maintenant réinstaller votre système d'exploitation, ou installer eMedia Card Designer sur votre nouveau poste de travail. Ceci fait, il ne vous restera plus qu'à installer la licence sur le poste, grâce à la clef de migration obtenue précédemment.

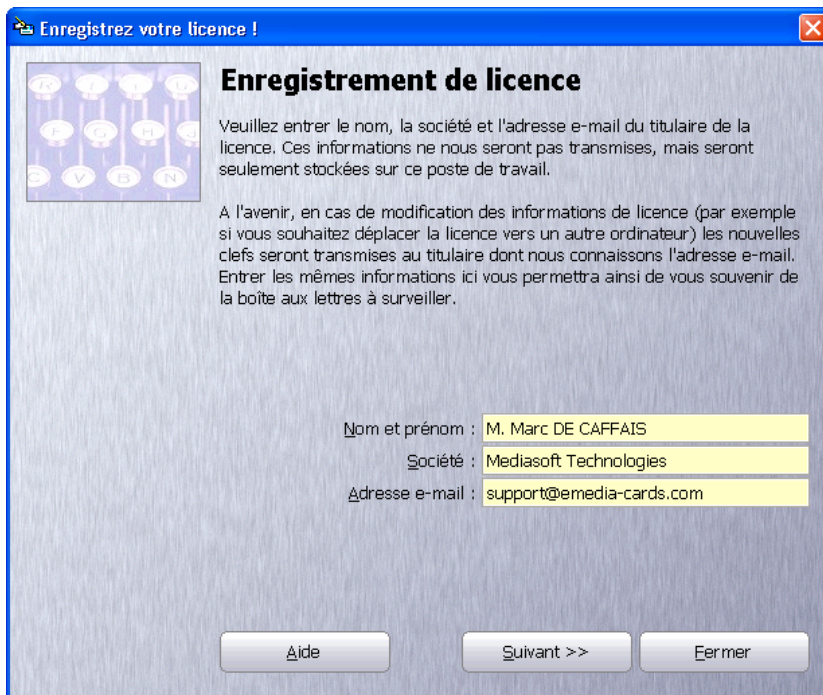
Pour installer cette licence, procédez comme pour une première installation :

1. Lancez eMedia Card Designer,
2. Ouvrez le menu "?"
3. Choisissez la commande "Enregistrer votre licence"
4. Cliquez sur le bouton "Enregistrer maintenant"

L'écran de saisie de la seconde clef s'affiche, identique à celui de la page 42. Notez que la clef d'installation est toutefois différente de la précédente. Entrez la clef de migration dans la zone "deuxième clef" :



Cliquez sur le bouton "Suivant". L'écran ci-dessous s'affiche :



Il est à noter que les informations fournies ici ne sont pas transmises à notre serveur de licences. Ces données seront simplement affichées dans la boîte de dialogue d'enregistrement de licence pour référence ultérieure : vous saurez sous quel nom et quelle boîte e-mail vous serez reconnu de notre serveur.

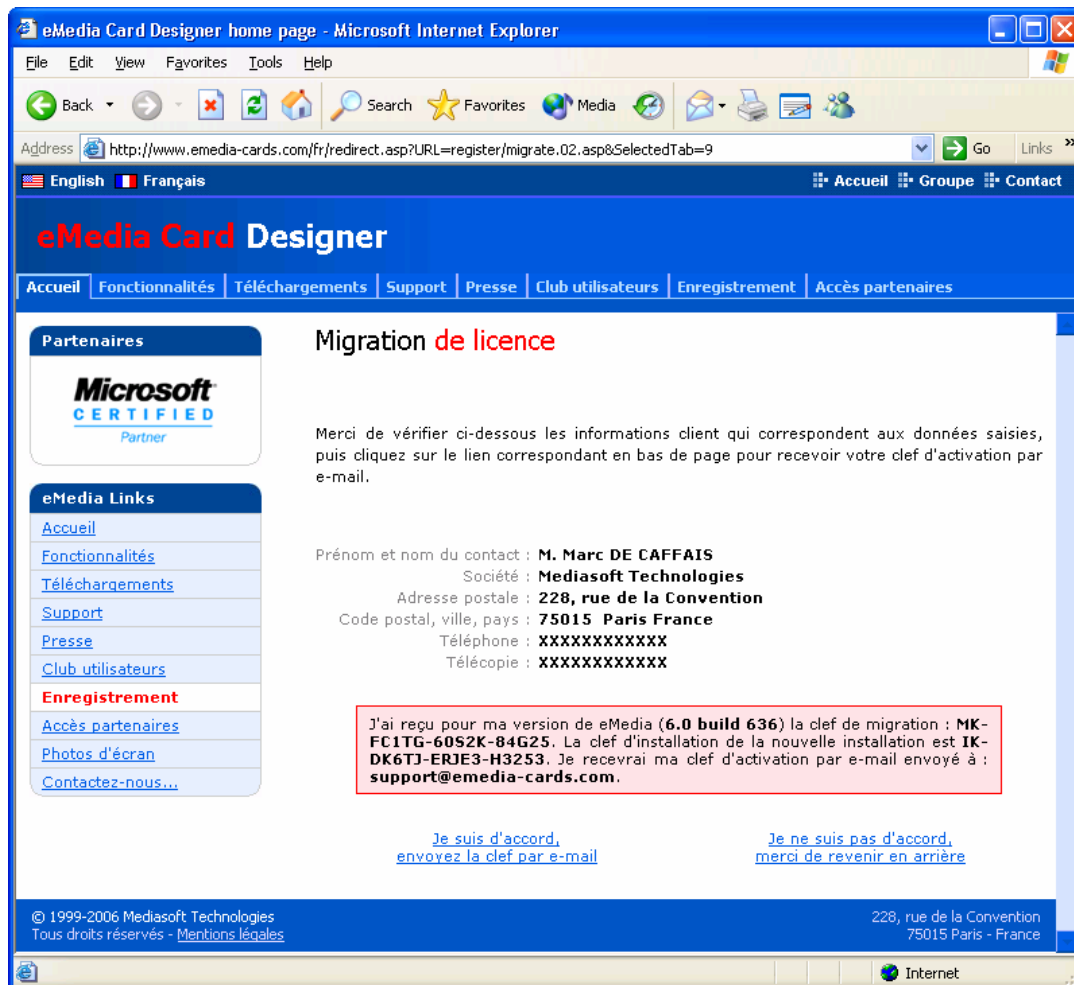
Nous vous conseillons donc fortement de saisir les mêmes informations que lors de la première activation, et ce même si ces informations ne sont plus valides.

Notamment, si la boîte e-mail n'existe plus, vous devrez contacter notre support technique et leur fournir les indications nécessaires pour que nous procédions à la modification sur le serveur.

La nouvelle clef d'activation ne sera pas envoyée à l'adresse e-mail saisie ici. La clef sera envoyée à l'adresse e-mail fournie lors de la première activation. C'est cette adresse e-mail qui référence pour notre serveur le détenteur de la licence.

Cliquez sur "Suivant" une fois les informations saisies, et la page vous demandant si vous souhaitez transmettre les clefs par internet apparaît (voir page 43).

Si vous acceptez la transmission des données, ou si vous refusez et double-cliquez sur le raccourci internet plus tard, votre navigateur internet se connecte à notre serveur web et la page suivante apparaît :



Cette page a principalement pour but de vous rappeler les informations connues de notre serveur de licences, et ce indépendamment des informations saisies dans votre copie logicielle (voir page précédente). Notamment, cette page vous indique à quelle adresse e-mail la clef d'activation sera envoyée.

Accepter ces informations en cliquant sur le lien "Je suis d'accord", déclenche l'envoi, par le serveur, du message électronique contenant la nouvelle clef d'activation.

Conservez ce message soigneusement, il constitue la preuve de l'activation de votre licence, et vous serez peut-être amené à nous renvoyer les données y figurant lors de vos demandes de support.

Une copie de ce message est envoyée à votre revendeur et à notre support technique pour référence et pour prendre en compte votre migration. Ainsi, en cas de problème lors de l'activation de votre licence, n'hésitez pas à faire appel à eux.

eMedia Card Designer présente alors l'écran vous permettant de saisir la clef d'activation (voir page 45). La suite de la procédure est strictement identique à votre première activation.

Au secours, j'ai perdu ma licence !

Il peut arriver qu'une licence soit définitivement perdue. Que ce soit à cause d'un virus ou d'un formatage intempestif de disque dur, les clefs d'installation et d'activation peuvent être supprimées.

En tant qu'utilisateur, vous êtes responsable de la maintenance de vos clefs, et devez tout faire pour les conserver de manière sécurisée sur votre poste de travail.

Cela implique ; et ceci n'est pas exhaustif, l'installation d'un anti-virus et d'un anti-spyware sur votre machine. De faire des sauvegardes régulières de votre disque, et éviter d'installer des programmes ou des fichiers de provenance douteuse.

Si malgré toutes ces précautions, votre licence venait à être perdue, n'hésitez pas à contacter notre support technique ou notre service client afin que nous étudions avec vous le meilleur moyen de résoudre le problème.

Des problèmes, des questions, des doutes ?

À tout moment, lors de l'activation ou lors de la migration, n'hésitez pas à presser la touche de fonction F1 de votre clavier pour faire apparaître l'aide en ligne. Cette dernière vous donnera une foule d'informations complémentaires.

De plus, tous les messages que vous recevrez depuis notre serveur de licences sont automatiquement transmis en copie à notre support technique et à votre revendeur. Ceux-ci sont à votre entière disposition pour toutes questions relatives à l'activation.

5. NOUS CONTACTER

Le principal moyen de communication avec nos équipes que nous avons mis en place est centralisée sur notre serveur internet, dans la section "Support".

Vous y trouverez un ensemble de formulaires à remplir, qui vous permettront de nous faire part de vos observations, des problèmes que vous rencontrez, des erreurs que vous obtenez, etc.

Ces formulaires sont automatiquement transmis à notre équipe de support technique, qui y répond dans les plus brefs délais, entre 8:00 à 18:00 GMT, par e-mail.

Lorsque ces questions sont relatives aux licences, les formulaires sont transmis à notre service client, qui est à votre entière disposition, de 8:00 à 18:00 GMT, par e-mail.

Vous pouvez aussi consulter notre site internet, et notamment la section "support technique", dans laquelle vous trouverez plein d'informations complémentaires. Ce site est en libre accès à l'URL suivant : <http://www.emedia-cards.com>

Enfin, depuis notre site internet, vous pouvez accéder au forum des utilisateurs, dans lequel vous pouvez poser des questions et échanger des trucs et astuces avec d'autres utilisateurs de l'application.

Nous n'assurons pas de support par téléphone, principalement pour des questions de ressources. Nous ne disposons pas d'une capacité suffisante pour prendre en charge plusieurs dizaines d'appels par jour. De plus, si un technicien résout un problème en quelques minutes par e-mail, il lui faudra plusieurs dizaines de minutes par téléphone. Soucieux de ne pas pénaliser les utilisateurs en les obligeant à patienter en attendant qu'une ligne se libère, nous avons pris la décision de n'assurer le support que par e-mail ou à partir des formulaires sur notre site internet. De plus, ceci permet la transmission rapide de tous types de documents, y compris de modèles de cartes et d'images. Nous espérons que vous comprendrez notre décision et ne nous en tiendrez pas rigueur.

eMedia Card Designer a beaucoup évolué depuis sa première version, et la majeure partie de ces évolutions sont dues aux demandes de nos utilisateurs. Si vous estimez qu'une fonctionnalité manque au logiciel, n'hésitez pas à nous en faire part. Après évaluation, nous l'ajouterons pour que le logiciel soit et demeure le meilleur outil de conception et d'impressions de cartes plastique sur le marché.

Vos interlocuteurs sont à votre disposition :

Site internet : **<http://www.emedia-cards.com>**

Support technique : **support@emedia-cards.com**

Service clients : **info@emedia-cards.com**

