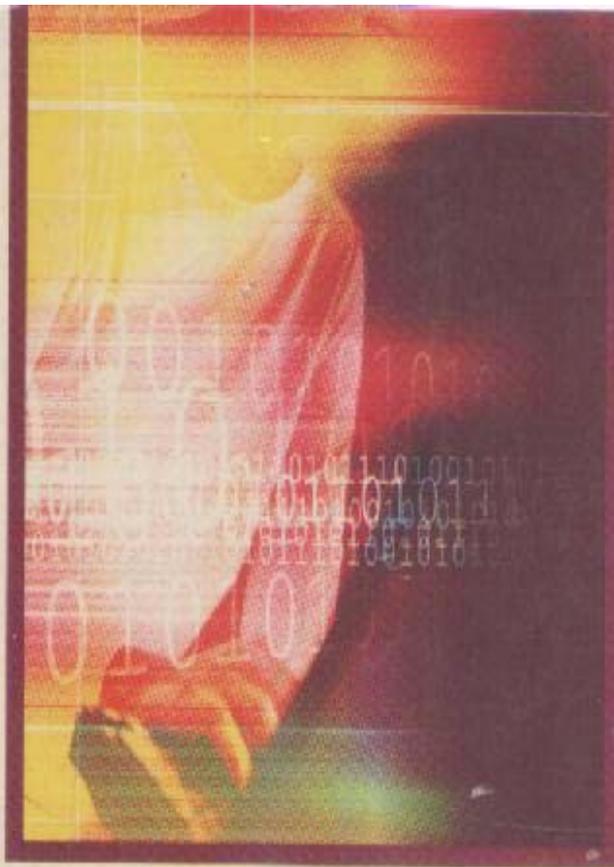


DÉVELOPPEMENT



F. Scott Barker

Microsoft®
**Programmation
Access**

Versions 2000 et 2002

Collection

Référence



CampusPress

Les codes sources et les exemples du livre sont disponibles sur

www.pearsoneducation.fr



2-005-440-1

2-005-440-1

Programmation avec Access 2002

F. Scott Barker


CAMPUSPRESS

Table des matières

Introduction	1
A qui s'adresse cet ouvrage ?	1
Au sommaire de cet ouvrage	1
Partie I : Les bases de la programmation	2
Partie II : Manipulation et présentation des données	2
Partie III : Etendre les fonctionnalités d'Access	3
Partie IV : Gestion des bases des données	4
Partie V : Ajouter la touche finale	5
Utiliser le site Web de ce livre	6
Conventions suivies dans cet ouvrage	6

Partie I

Les bases de la programmation

Chapitre 1. Du code plutôt que des macros	11
Choisir entre code et macros	11
Quand utiliser une macro ?	12
Quand utiliser du code ?	13
Différences entre les macros et le code	13
Utilisation de l'objet <i>DoCmd</i>	14
Equivalents VBA de macros	16
Conversion des macros existantes en code VBA	17
Résumé	21
Chapitre 2. Programmation en VBA sous Access 2002	23
Débuter en programmation	24
Modules de code	24
Déclaration de variables	29
Déclaration de procédures	34
Contrôle du déroulement d'un programme	41

Commentaires insérés dans le code	45
Gestion d'erreurs	45
Bien commencer en VBA	46
La notion d'objet	46
L'Explorateur d'objets	47
Programmer avec des objets	50
Le mot clé <i>Public</i>	50
Le mot clé <i>Private</i>	51
Propriétés et méthodes	51
Utiliser des propriétés existantes	51
Utiliser des méthodes existantes	54
Spécifier des arguments nommés	54
Affecter un objet à une variable	55
Collections	58
Compter le nombre d'éléments d'une collection	59
Accéder aux éléments d'une collection	60
Parcourir les éléments d'une collection	61
Personnaliser un formulaire	62
Créer des propriétés personnalisées	62
Ecrire des propriétés de valeur objet	66
Ecrire des méthodes personnalisées	67
Programmer des modules de classe	67
Créer les objets auxiliaires	68
Créer le module de classe	69
Utiliser le module de classe	70
Résumé	73
Chapitre 3. Format de projet et technologie d'accès aux données : que choisir ?	75
MDB ou ADP	76
Objets utilisés dans chaque type de base de données	76
DAO, ADO ou XML	79
Résumé	82
Chapitre 4. Utiliser les objets et les collections d'Access	83
Créer des collections personnalisées	83
Définir une nouvelle collection	84
Ajouter des objets à une collection	85
Supprimer un élément d'une collection	86

Comparaison entre les collections personnalisées et les tableaux	87
Créer une collection d'entiers	87
Créer un tableau d'entiers	88
Emplois avancés des collections	89
Accéder au modèle d'objets d'Access	89
L'objet <i>Application</i>	90
Présentation de la collection <i>References</i>	102
Spécifier et manipuler une imprimante	103
Utiliser les collections <i>Forms</i> , <i>Reports</i> et <i>DataPages</i>	105
Travailler avec plusieurs exemplaires d'un même formulaire	107
Gérer plusieurs exemplaires d'un formulaire	109
Examiner le code du formulaire <i>frmEmployees</i>	109
Fermer automatiquement les formulaires <i>frmEmployees</i>	111
Résumé	112
Chapitre 5. La technologie ADO	113
Présentation des modèles d'objets ADO	114
Modèle d'objets ADO 2.5 (ADODB)	115
Modèle d'objets ADO Extensions 2.5 for DDL and Security (ADOX)	116
Modèle d'objets Jet and Replication Objects 2.5 (JRO)	117
Faire référence à une bibliothèque de types	118
Etablir une connexion à une base de données	119
Se connecter à la base de données active	119
Se connecter à une autre base de données	120
Créer un jeu d'enregistrements	121
Ouvrir un jeu d'enregistrements simple	121
Modifier un jeu d'enregistrements à l'aide d'une boucle	123
Créer des jeux d'enregistrements persistants	124
Les propriétés RecordCount, BOF et EOF	126
Identifier les opérations prises en charge par un jeu d'enregistrements	126
Cloner des jeux d'enregistrements	127
Stocker des signets	127
Utiliser la technologie ADO avec des requêtes	127
Créer une nouvelle requête	128
Créer une requête paramétrée	128
Ouvrir un jeu d'enregistrements à partir d'une requête paramétrée	128
Exécuter une requête ordinaire	129
Modifier une requête	130
Supprimer une requête	131

Utiliser la technologie ADO avec des tables	131
Créer une nouvelle table avec des champs et des index	132
Modifier une table en ajoutant un index	134
Résumé	135
Chapitre 6. XML avec Access 2002	137
Présentation de XML	138
Historique de XML	138
Examen des fichiers qui composent un document XML	139
Utiliser XML avec l'interface utilisateur d'Access	142
Exporter un objet au format XML	143
Différences entre une exportation par les menus et une exportation ADO	145
Importer un document XML	145
Programmer avec XML et VBA sous Access 2002	146
Exploiter la compatibilité XML des autres applications Office	148
Présentation du schéma de feuille de calcul XML d'Excel (XML SS)	148
Résumé	149
Chapitre 7. Gérer les erreurs Access avec VBA	151
Gestion d'erreurs pendant la phase d'exécution	152
La commande <i>On Error</i>	153
L'instruction <i>Exit Sub/Function</i>	154
<i>Resume</i> , <i>Resume Next</i> et <i>Resume Etiquette</i>	155
Les objets <i>Err</i> et <i>Error</i>	157
La méthode <i>Clear</i> de l'objet <i>Err</i>	158
La méthode <i>Raise</i> de l'objet <i>Err</i>	158
Utiliser la collection ADO Errors	161
Créer des erreurs personnalisées	165
Rechercher les erreurs avec un journal d'erreurs personnalisé	167
Exemple de gestionnaire d'erreurs invoquant le journal d'erreurs	168
Code de la routine de journal d'erreurs	169
Enregistrer d'abord sur l'hôte, ou sur le frontal si nécessaire	171
Mise à jour de l'hôte avec les nouvelles erreurs éventuelles	172
Créer une routine de gestion d'erreurs centralisée	174
Dernières considérations sur la gestion d'erreurs	179
Détection des changements d'environnement	179
Utiliser le gestionnaire d'erreurs pour annuler des transactions	181
Utiliser l'événement <i>Sur erreur (Error)</i> d'un formulaire	182
Imbriquer des gestionnaires d'erreurs	184