

4D Transporter

Manuel de référence
Mac™ OS



4D Transporter Version 6.7

Manuel de référence

Copyright© 2000 4D SA
Tous droits réservés.

Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de modifications sans préavis et ne sauraient en aucune manière engager 4D. La fourniture du logiciel décrit dans ce manuel est régie par un octroi de licence dont les termes sont précisés par ailleurs dans la licence électronique figurant sur le support du Logiciel et de la Documentation y afférente. Le logiciel et sa Documentation ne peuvent être utilisés, copiés ou reproduits sur quelque support que ce soit et de quelque manière que ce soit, que conformément aux termes de cette licence.

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou recopiée de quelque manière que ce soit, électronique ou mécanique, y compris par photocopie, enregistrement, archivage ou tout autre procédé de stockage, de traitement et de récupération d'informations, pour d'autres buts que l'usage personnel de l'acheteur, et ce exclusivement aux conditions contractuelles, sans la permission explicite de 4D.

4D, 4D First, 4D Draw, 4D Write, 4D Insider, 4ème Dimension®, 4D Server, 4D Compiler, 4D Backup ainsi que les logos 4e Dimension et 4D sont des marques enregistrées de 4D.

Windows, Windows NT et Microsoft sont des marques enregistrées de Microsoft Corporation.

Apple, Macintosh, Power Macintosh, LaserWriter, ImageWriter, QuickTime sont des marques enregistrées ou des noms commerciaux de Apple Computer, Inc.

Mac2Win Software Copyright © 1990-2000 est un produit de Altura Software, Inc.

ACROBAT © Copyright 1987-2000, Secret Commercial Adobe Systems Inc. Tous droits réservés. ACROBAT est une marque enregistrée d'Adobe Systems Inc.

Tous les autres noms de produits ou appellations sont des marques déposées ou des noms commerciaux appartenant à leurs propriétaires respectifs

1

Présentation



4D Transporter est un programme utilitaire fourni avec les versions MacOS de 4^e Dimension et 4D Server. 4D Transporter vous permet de transporter sous MacOS une base de données développée sous Windows, et inversement.

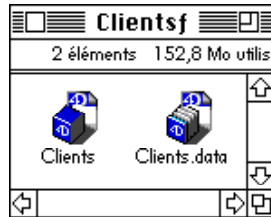
4D Transporter effectue les opérations suivantes :

- Lorsque vous transportez une base de MacOS vers Windows, le programme dissocie les “fourches” de données et de ressources (*data fork* et *resource fork*) des fichiers de la base ; tous les fichiers liés à la base sont également adaptés, de manière à pouvoir être utilisés sous Windows.
- Lorsque vous transportez une base de Windows vers MacOS, le programme fusionne les fichiers de données et de ressources Windows de la base ; tous les fichiers liés à la base sont également adaptés, de manière à pouvoir être utilisés sous MacOS.

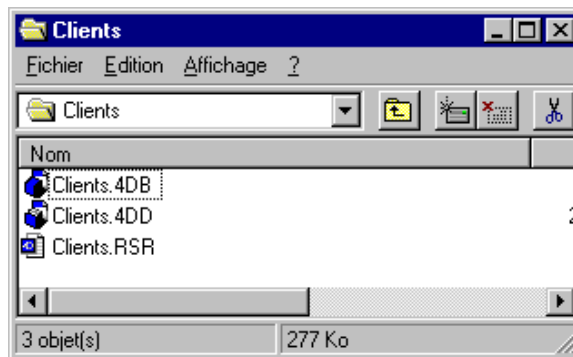
Lorsque vous transportez une base de MacOS vers Windows, le programme permet, de manière optionnelle, de modifier les noms des fichiers de manière à ce qu’ils respectent les conventions DOS en matière de noms de fichiers — 8 caractères maximum hors extension.

Pourquoi transporter les fichiers ?

Lorsque vous créez une base avec 4D sur Macintosh, le programme crée un dossier contenant deux fichiers : le fichier de structure et le fichier de données. Si, par exemple, vous créez une base *Clients*, vous obtenez un dossier nommé *Clientsf* qui contient les fichiers *Clients* (structure) et *Clients.data* (données);



Lorsque vous créez une base avec 4D sous Windows, le programme crée un dossier (répertoire) contenant trois fichiers : le fichier de structure, le fichier de ressources et le fichier de données. Si, par exemple, vous créez une base *Clients*, vous obtenez un dossier/répertoire nommé *Clients* qui contient les fichiers *Clients.4DB* (structure), *Clients.RSR* (ressources) et *Clients.4DD* (données):



Cette variation dans l'organisation des fichiers entre les plates-formes est due à une différence importante entre les gestionnaires de fichiers (la partie du système d'exploitation qui s'occupe des documents disque) de MacOS et de Windows.

Sous MacOS, tout fichier peut être constitué de deux parties, appelées *forks* ("fourches") : la *data fork* ("fourche de données") et la *resource fork* ("fourche de ressources").

Sous Windows, les fichiers sont constitués d'une seule partie.

La *data fork* d'un fichier MacOS est l'équivalent logique d'un fichier Windows — et de tout système d'exploitation (UNIX par exemple). Les *resource forks* sont utilisées pour stocker des *ressources*.

Les ressources sont des données structurelles et constantes d'un programme ou d'un fichier, auxquelles référence peut être faite à tout moment. A l'origine, ce système a été conçu pour permettre de traduire directement un logiciel ou un fichier sans avoir à le recompiler.

Les ressources peuvent contenir différents types de données tels que des listes de chaînes alphanumériques, des icônes, des images, etc. Par exemple, puisque les applications MacOS stockent les libellés des menus sous forme de ressources, vous pouvez corriger les fautes d'orthographe présentes dans les menus après la compilation de votre application.

Comme le concept de “ressources” n'existe pas sous Windows¹, lorsque vous copiez directement un fichier MacOS qui contient une *data fork* et une *resource fork*, seule la *data fork* sera copiée et reconnue par la plateforme Windows.

Lorsque vous travaillez avec une application pouvant être exécutée à la fois sous MacOS et Windows, il est nécessaire de tenir compte de cette question si l'application exploite les *data forks* et les *resource forks* des documents lorsqu'elle fonctionne sous MacOS.

C'est le cas pour 4^e Dimension. Sous MacOS, 4^e Dimension utilise la *data fork* et la *resource fork* des fichiers de structure et de données de vos bases de données.

Si vous copiez directement les fichiers MacOS de votre base 4D sur un PC, la version Windows de 4^e Dimension ne pourra pas les exploiter car des informations nécessaires situées dans les *resource forks* seront manquantes.

Le programme 4D Transporter vous permet de transporter vos bases de MacOS vers Windows et vice-versa. Lorsque vous transportez vos fichiers de MacOS vers Windows, le programme dissocie les deux *forks* des fichiers MacOS et en fait deux fichiers séparés que vous pouvez copier et ouvrir sous Windows.

1. C'est également la raison pour laquelle il n'existe pas de version Windows de 4D Transporter. En effet, une telle application ne serait tout simplement pas en mesure de traiter les *resource forks* sous Windows.

Lorsque vous transportez vos fichiers de Windows vers MacOS, le programme effectue l'opération inverse — il fusionne les fichiers de structure et de ressources.

Note A compter de la version 6.7, 4^e Dimension permet, sous certaines conditions, de copier directement les fichiers des bases de la plate-forme Windows vers la plate-forme MacOS et inversement sans l'aide de 4D Transporter. Pour plus d'informations sur ce point, reportez-vous au [paragraphe "Transport direct des bases 4D", page 9](#).

Description des fichiers des bases 4D MacOS

La *data fork* du fichier de structure d'une base 4D stocke les définitions de tous les objets que vous avez créés en mode Structure. Cela comprend les formulaires, les méthodes, les menus personnalisés, etc.

La *resource fork* du fichier de structure d'une base 4D stocke les ressources de la base (telles que les chaînes de caractères décrivant le chemin d'accès au fichier de données). La *resource fork* stocke les extensions 4D basées sur l'ancien modèle MacOS 68, que vous pouvez éventuellement encore utiliser dans vos bases. De nombreux développeurs 4D y stockent également les listes de chaînes de caractères, les images, etc. qui sont utilisées dans leurs bases.

Note La *data fork* et la *resource fork* du fichier de structure d'une base 4D MacOS peuvent chacune contenir de nombreux kilo-octets ou même plusieurs méga-octets d'informations.

La *data fork* du fichier de données d'une base 4D contient tous les enregistrements, les tables d'adresses internes, les index, etc.

La *resource fork* du fichier de données d'une base 4D est généralement vide mais peut contenir certaines ressources. Si, par exemple, vous utilisez Customizer Plus pour associer un fichier de données à un fichier de structure, des ressources WEDD identiques sont créées dans les *resource forks* des deux fichiers.

Note La *data fork* du fichier de structure d'une base 4D MacOS peut contenir jusqu'à plusieurs giga-octets de données. Sa *resource fork* est généralement vide ou de petite taille.

Ce que fait 4D Transporter

Les opérations effectuées par 4D Transporter sont simples :

- Lorsque vous transportez une base de MacOS vers Windows, le programme copie les *data fork* et *resource fork* de chaque fichier MacOS dans deux fichiers séparés pouvant être ouverts et utilisés sous Windows.
- Lorsque vous transportez une base de Windows vers MacOS, le programme copie chaque fichier ainsi que son fichier de ressources associé (s'il existe) dans un seul fichier MacOS, dont la *data fork* contient alors le fichier copié et la *resource fork* contient le fichier de ressources lié.

4D Transporter transporte une base 4D MacOS de la manière suivante :

- La *data fork* du fichier de structure est copiée dans un fichier .4DB. Ce fichier est appelé **fichier de structure de la base** sous Windows.
- La *resource fork* du fichier de structure est copiée dans un fichier .RSR. Ce fichier est appelé **fichier de ressources de la base** sous Windows.
- La *data fork* du fichier de données est copiée dans un fichier .4DD. Ce fichier est appelé **fichier de données de la base** sous Windows.
- La *resource fork* du fichier de données (si elle n'est pas vide) est copiée dans un fichier .4DR. Ce fichier est appelé **fichier de ressources des données de la base** sous Windows.

Dans l'exemple *Clients* précédent, le transport des fichiers MacOS vers Windows aurait provoqué la création des fichiers *Clients.4DB* et *Clients.RSR* depuis le fichier *Clients* et la création des fichiers *Clients.4DD* (et peut-être *Clients.4DR*) depuis le fichier *Clients.data*.

4D Transporter transporte une base 4D Windows de la manière suivante :

- Les fichiers Windows .4DB et .RSR de la base sont regroupés en un seul fichier, qui devient le fichier de structure de la base MacOS.
- Le fichier Windows .4DD devient le fichier de données de la base MacOS. Si un fichier .4DR existe, il est fusionné avec le précédent.

Dans l'exemple *Clients* précédent, le transport des fichiers Windows vers MacOS aurait provoqué la création du fichier *Clients* à partir de *Clients.4DB* et *Clients.RSR* ainsi que du fichier *Clients.data* à partir de *Clients.4DD* (et éventuellement *Clients.4DR*).

Ces deux opérations sont symétriques : les bases peuvent être créées et/ou modifiées sur une plate-forme, puis transportées vers l'autre plate-forme autant de fois que vous le souhaitez.

La technologie d'indépendance de plate-forme de 4^e Dimension "fait le reste". Quelle que soit la plate-forme que vous utilisez, 4^e Dimension stocke tous vos objets et enregistrements de manière à ce qu'il soient lisibles sur les deux plates-formes. De plus, la version Windows de 4^e Dimension vous permet d'exploiter les ressources Macintosh présentes dans vos bases de données.

Ce que ne fait pas 4D Transporter

Lorsque vous travaillez sous MacOS, les enregistrements ajoutés ou modifiés dans la base sont écrits dans le fichier de données avec le format MacOS (ordre des octets — *byte ordering* — Motorola).

Lorsque vous travaillez sous Windows, les enregistrements ajoutés ou modifiés dans la base sont écrits dans le fichier de données avec le format Windows (ordre des octets — *byte ordering* — Intel).

Note Les objets de structure sont toujours écrits dans le format MacOS (ordre des octets Motorola).

Si votre base est utilisée pendant un certain temps sous MacOS et Windows, votre fichier de données contiendra un ensemble mélangé d'enregistrements au format "natif" MacOS et Windows. Ce fonctionnement est normal : les versions MacOS et Windows sont conçues pour travailler de manière transparente avec les enregistrements écrits sur n'importe quelle plate-forme.

4D Transporter ne modifie pas le format interne de vos fichiers, le programme n'effectue aucune sorte de conversion des données : il ne fait que dissocier les *forks* des fichiers MacOS et fusionner les fichiers Windows.

Dans ce cas, si vous voulez "forcer" un fichier de données à être totalement natif MacOS ou Windows, utilisez 4D Util. Compactez le fichier de données ou effectuez une réparation par analyse des marqueurs d'enregistrements. Comme nous venons de l'expliquer, cette opération n'est absolument pas nécessaire. Cependant, elle permet, dans le cas précis d'une base transportée de manière répétée,

d'éliminer les opérations de conversion d'octets (*byte-swapping*) inutiles lorsque la base n'est plus exploitée que sur une seule plate-forme. A noter toutefois que les opérations de *byte-swapping* sont généralement imperceptibles.

Transport direct des bases 4D

4^e Dimension à compter de la version 6.7 de permet de copier directement les fichiers des bases de la plate-forme Windows vers la plate-forme MacOS et inversement — il n'est plus nécessaire de transporter la base à l'aide de 4D Transporter. Attention, seuls les fichiers de structure (compilés ou non) et de données bénéficient de cette possibilité.

MacOS vers Windows

Une base 4D créée sur la plate-forme MacOS et copiée sur un volume Windows (formaté en NTFS¹) peut être ouverte directement avec la version Windows de 4^e Dimension. L'application 4D effectue elle-même la séparation entre les parties "ressources" et "données" des fichiers.

Note Les fichiers copiés sous Windows n'ont pas d'extension. Vous devrez donc saisir "*" dans la boîte de dialogue d'ouverture de fichiers afin de pouvoir les visualiser. De plus, ils ne seront pas double-cliquables.

Windows vers MacOS

A l'inverse, une base 4D créée sur la plate-forme Windows et copiée sur un Macintosh peut être ouverte directement avec la version MacOS de 4^e Dimension, sans transport préalable. L'ouverture s'effectue de la manière suivante : en premier lieu, 4D ouvre les fichiers .4DB, .4DD ou .4DC et recherche les fichiers .RSR ou .4DR correspondants. S'il en trouve, le programme affiche une boîte de dialogue demandant à l'utilisateur de confirmer l'adéquation entre les deux fichiers. Une fois la boîte de dialogue validée, 4D réunit les fichiers de ressources et de données.

Sous MacOS, 4D vérifie qu'un même fichier .RSR n'est pas utilisé par deux parties "données" (.4DB et .4DC). Si c'est le cas, le programme duplique le fichier .RSR avant de procéder à la réunion des fichiers.

1. NTFS est un "système de fichiers", disponible sous Windows NT4 et Windows 2000 uniquement. Pour configurer un volume en NTFS, il est nécessaire de le reformater.

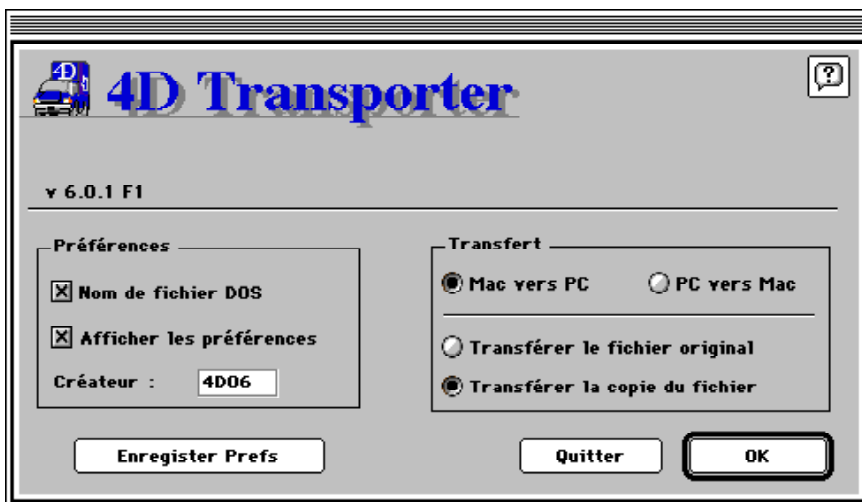
2

Utilisation de 4D Transporter



Pour lancer 4D Transporter, double-cliquez sur l'icône du programme.

La fenêtre de 4D Transporter apparaît :



Vous pouvez utiliser 4D Transporter de trois manières :

- Lancez 4D Transporter, choisissez vos options de transport, sélectionnez les fichiers à transporter, puis effectuez l'opération de transport.
- Glissez-déposez le(s) fichier(s) à transporter sur l'icône de l'application 4D Transporter, choisissez vos options de transport, puis effectuez l'opération de transport.
- Stockez une fois vos options de transport sur disque et glissez-déposez le(s) fichier(s) à transporter sur l'icône de l'application 4D Transporter ; l'opération s'effectue alors automatiquement.

Options de 4D Transporter

Cette section décrit les différentes options de la fenêtre de 4D Transporter.

Nom de fichier DOS

Le nom d'une base est limité à 31 caractères sous MacOS et Windows. Cependant, vous pouvez souhaiter respecter la limite DOS de 8 caractères + 3 caractères d'extension.

Lorsque vous cochez l'option **Nom de fichier DOS** (sélectionnée par défaut), 4D Transporter modifie le nom de vos fichiers de manière à ce qu'ils correspondent au format DOS. Dans ce cas, 4D Transporter conserve 8 caractères maximum en supprimant les voyelles si le nom du fichier est trop long, et supprime les caractères "interdits" sous Windows (\, :, <espace>, *, ?, /).

Si vous ne cochez pas cette option, 4D Transporter remplace uniquement les caractères "interdits" par des tirets bas (_).

Voici quelques exemples de modifications effectuées :

Nom MacOS	Nom Windows (option non cochée)	Nom Windows (option cochée)
Ma Facturation Perso	Ma_Facturation_Perso.4DB ¹	MFCTRTNP.4DB
Ma Base à moi !	Ma_Base_à_moi_.4DB ²	MBSM.4DB

1. S'affichera Ma_Fac~1.4DB sous Windows 3.1.1

2. S'affichera Ma_Bas~1.4DB sous Windows 3.1.1.

4^e Dimension peut travailler avec des bases transportées, quelle que soit l'option sélectionnée. Le respect des conventions DOS n'est utile que dans certains cas particuliers, par exemple pour permettre à d'autres applications d'accéder aux fichiers. Sous Windows NT ou Windows 98, vous pouvez travailler avec des noms de fichiers longs.

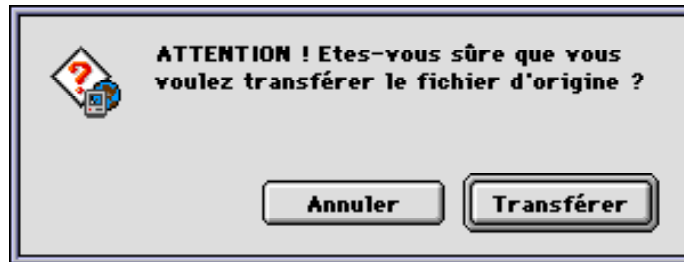
Afficher les préférences

Cette option indique à 4D Transporter d'afficher sa fenêtre lorsque vous lancez l'application ou faites glisser-déposer des fichiers sur son icône. Ce comportement est celui par défaut.

Si vous désélectionnez cette option et enregistrez les préférences, la boîte de dialogue d'options de 4D Transporter n'apparaîtra pas au lancement suivant. Le transport est effectué immédiatement, avec les préférences enregistrées.

Pour afficher de nouveau cette boîte de dialogue, appuyez sur la touche **Option** au moment de lancer 4D Transporter.

- Bouton Enregistrer Préfs** Si vous modifiez certaines options et souhaitez qu'elles soient conservées la prochaine fois que vous utiliserez 4D Transporter, cliquez sur ce bouton. L'enregistrement de vos préférences et la désélection de l'option "Afficher les préférences" vous permet de transporter rapidement les fichiers.
- Transfert : Mac vers PC** Choisissez cette option pour transporter des fichiers de MacOS vers Windows.
- Transfert : PC vers Mac** Choisissez cette option pour transporter des fichiers de Windows vers MacOS.
- Transférer le fichier original ou Transférer la copie du fichier** Par défaut, l'option **Transférer la copie du fichier** est sélectionnée. Lorsque cette option est sélectionnée, 4D Transporter crée un dossier appelé *DossierPC* si vous transportez des fichiers d'un Macintosh vers un PC, ou *Dossier Mac* si vous transportez des fichiers d'un PC vers un Macintosh et y copie les fichiers dissociés ou fusionnés. Si vous glissez-déposez plusieurs fichiers, le dossier est créé au niveau du premier fichier. Si un dossier de même nom existe déjà, 4D Transporter crée un dossier *DossierPC.2* ou *DossierMac.2*.
- Si vous sélectionnez **Transférer le fichier original**, 4D Transporter ne crée pas de dossier et dissocie ou fusionne directement les fichiers de la base. Avec cette option, 4D Transporter ne sauvegardera pas les fichiers originaux avant l'opération. Par conséquent, 4D Transporter affiche une boîte de dialogue d'alerte vous demandant de confirmer l'opération :



Note Il vous sera toujours possible de récupérer les fichiers originaux en effectuant l'opération inverse.

Une fois que vous avez défini vos options, cliquez sur le bouton **OK** pour effectuer l'opération.

Vous pouvez modifier les options de transport comme vous voulez et transporter autant de fichiers que vous souhaitez.

Pour quitter 4D Transporter, cliquez sur le bouton **Quitter**.

Astuce Le glisser-déposer, le stockage des options de transport et le non-affichage de la fenêtre de 4D Transporter vous permettent d'automatiser la procédure de transport. Si vous transportez des bases de données vers chaque plate-forme ou utilisez souvent des options différentes, réalisez plusieurs copies de 4D Transporter et configurez chacune d'entre elles en fonction de vos besoins.

4D Transporter et les types de fichiers







Le tableau suivant présente les correspondances de nom établies par 4D Transporter entre les fichiers MacOS et Windows.







Fichiers MacOS	Extensions de fichiers Windows	
	Equivalent <i>Data fork</i>	Equivalent <i>Resource fork</i>
Fichier de structure d'une base 4D	.4DB	.RSR
Fichier de données d'une base 4D	.4DD	.4DR (option)
Plug-ins 4D placés dans le dossier Mac4DX	.4DX	.RSR
Routines externes (ancien modèle)	n/a	Proc.ESR
Tout fichier MacOS ¹	.DTA	.RSR (option)

1. Si vous voulez ouvrir ou glisser-déposer tout type de fichier (c'est-à-dire des fichiers qui n'ont pas été générés par 4^e Dimension, appuyez sur la touche **Commande** lors du lancement de 4D Transporter.

Fichiers de l'environnement 4D (système)











Le tableau suivant détaille les types de fichiers 4D MacOS et fournit leur extension de fichier Windows/DOS.

Fichier	Type MacOS	Extension(s) Windows	Description
Structure 	BAS5	.4DB, .RSR	Un fichier de structure est créé à chaque fois que vous créez une nouvelle base. Sous Windows, un fichier de ressources, " <i>NomDeLaBase.RSR</i> ", est également créé. Ce second fichier contient les ressources MacOS de la base.
Structure compilée 	BASY	.4DC, .RSR	Un fichier de structure compilé est créé par 4D Compiler lorsque vous compilez votre base de données.
Données 	dat5	.4DD, .4DR	Un fichier de données est créé lorsque vous créez une base de données ou un nouveau fichier de données pour une base existante (la boîte de dialogue d'ouverture du fichier de données s'affiche lorsque vous maintenez enfoncée la touche Option sur Macintosh ou Alt sur PC au moment de lancer la base). Sous Windows, un fichier " <i>NomDeLaBase.4DR</i> " est créé par Customizer Plus si vous ajoutez une ressource WEDD. Ce fichier contient les ressources MacOS du fichier de données.
Segment de données 	dax5	.4DS	Un fichier de segment de données est créé à l'aide du bouton Segmenter dans la boîte de dialogue d'ouverture de fichiers de données ou par la commande de menu Segments de données, en mode Structure.
Aide en ligne Windows 	-	.HLP	Le fichier d'aide en ligne Windows contient l'équivalent du manuel Langage de 4D. Il est situé dans le même dossier que le fichier 4D.EXE.
Historique 	4LOG	.4DL	Un fichier d'historique est créé lorsque vous utilisez la commande de menu Fichier d'historique (mode Utilisation) ou la commande du langage correspondante. Ce fichier ne peut être exploité que par 4D Backup.

Fichier	Type MacOS	Extension(s) Windows	Description
ASCII 	TEXT	.TXT	Tout fichier de type Texte créé par 4D ou d'autres applications permettant d'importer des données dans 4D.
Ressources poste client 	res	.RES	Le fichier de ressources du poste client contient les ressources MacOS téléchargées par 4D Client depuis le serveur. Sous MacOS, ce fichier est situé dans le dossier '4D et est nommé " <i>NomDeLaBase.res</i> ". Sous Windows, il est situé dans le dossier 4D, placé dans le dossier des fichiers système Windows.
Fichier local poste client 	LOC4	.REX	Le fichier local du poste client contient les objets 4D de structure téléchargés par 4D Client depuis le serveur. Sous MacOS, ce fichier est situé dans le dossier 4D et est nommé " <i>NomDeLaBase.rex</i> ". Sous Windows, il est situé dans le dossier 4D, placé dans le dossier des fichiers système Windows.
Plug in 4D (Macintosh) 	4DPX	.4DX	Les fichiers des plug in 4D Macintosh se trouvent dans le dossier Mac4DX (placé au même niveau que le fichier de structure). De plus, sous Windows, chaque plug in est associé à un fichier du même nom et comportant l'extension.RSR. Ce second fichier contient les ressources MacOS du plug in. Bien que ces fichiers ne puissent être utilisés sous Windows, ils peuvent être placés dans le dossier Mac4DX afin que les 4D Client MacOS puissent y accéder.
Plug in 4D (Windows) 	-	.4DX	Les fichiers des plug in 4D Windows se trouvent dans le dossier Win4DX (placé au même niveau que le fichier de structure). De plus, sous Windows, chaque plug in est associé à un fichier du même nom et comportant l'extension.RSR. Ce second fichier contient les ressources MacOS du plug in. Bien que ces fichiers ne puissent être utilisés sous MacOS, ils peuvent être placés dans le dossier Win4DX afin que les 4D Client Windows puissent y accéder.
Hot link 	4DHL	.4LK	Un fichier de Hot link est créé par 4D pour sauvegarder les hot links actifs entre les sessions de travail.
Fichier non généré par 4D	-	.RSR, .DTA	Ces fichiers contiennent les ressources et données MacOS des fichiers des autres types.

Fichiers créés par 4D (Utilisation)

Le tableau suivant présente les autres types de documents générés par 4D, principalement en mode Utilisation :

Fichier	Icône	Type MacOS	Extension(s) Windows
Etiquettes		4DET	.4LB
Etats semi-automatiques		4DSE	.4QR
Filtres		FILT	.4FI
Recherches		RECH	.4DF
Chercher par formule, Formules de tris, Formules d'états		TFRM	.TFR
Mots de passe		paTH	.PTH
Groupes		4DUG	.4UG
Appliquer à sélection		EFRM	.4FR
Variables ensembles		SETT	.4ST
Stocker variable		VAR1	.4VR

Note Pour fusionner les fichiers Windows .4DB et .RSR dans un fichier de structure MacOS, il vous suffit de faire glisser le fichier .4DB sur l'icône de 4D Transporter. Le programme inclura automatiquement le fichier .RSR pendant l'opération si celui-ci est situé au même niveau. Le même fonctionnement s'applique aux fichiers .4DD et .4DR ainsi qu'aux fichiers .DTA et .RSR.