



4D Write version 6.7

MISE À JOUR

Ce document présente les nouveautés apparues dans la version 6.7 de 4D Write. Il comporte trois parties décrivant :

- les nouveautés du mode “Utilisation” de 4D Write
- les nouvelles commandes apparues dans le langage de 4D Write.
- les commandes du langage de 4D Write modifiées.

Nouveautés en mode “Utilisation”

Export au format Word

4D Write 6.7 propose un nouveau format d’export de documents : Word® 97 (sous Windows) et Word® 98 (sous MacOS).

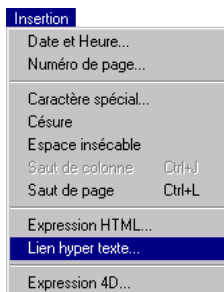
Note Ce format est également accessible par le langage de 4D Write. Reportez-vous à la routine WR SAUVER DOCUMENT, [page 19](#).

Insertion de liens hypertexte

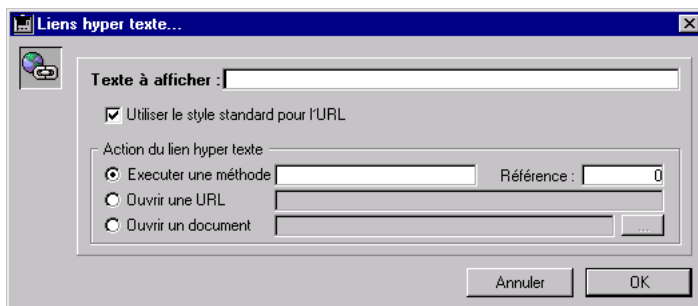
Vous pouvez désormais insérer des liens “hypertexte” dans vos documents 4D Write. Ces liens peuvent être des types suivants :

- des URLs (liens pour la navigation HTML),
- des méthodes 4D (exécutées sur un clic souris),
- des chemins d’accès de documents.

Pour insérer un lien hypertexte dans un document 4D Write, choisissez la commande **Lien hypertexte** dans le menu **Insertion** :



La boîte de dialogue “Liens hypertexte” s’affiche :



Cette boîte de dialogue comporte les zones et options suivantes :

- **Texte à afficher** : saisissez dans cette zone le libellé du lien hypertexte devant apparaître dans la page.
- **Utiliser le style standard pour l’URL** : lorsque cette option est cochée, le lien inséré (quelle que soit son action) prend l’apparence par défaut des liens hypertexte (texte bleu souligné, puis violet lorsque le lien a été consulté). Ces couleurs par défaut peuvent être modifiées par programmation, à l’aide de la commande WR FIXER PROPRIETE DOCUMENT. Lorsque l’option n’est pas cochée, le style du lien est inchangé, vous pouvez lui appliquer tout style personnalisé.
- **Action du lien hypertexte** : permet de définir l’action qui va être exécutée lorsque l’utilisateur cliquera sur le lien. Vous disposez de trois actions :
 - **Exécuter une méthode** : un clic sur le lien provoquera l’exécution de la méthode 4D dont vous avez inscrit le nom. Vous devez saisir uniquement le nom de la méthode.
 Au moment de son exécution, la méthode reçoit trois valeurs dans les paramètres \$1, \$2 et \$3 : \$1 est la référence de la zone 4D Write, \$2 est le libellé visible du lien et \$3 contient la valeur numérique arbitraire que vous avez éventuellement saisie dans la zone “Référence”. Cette valeur permet par exemple d’identifier le lien.
 Si une erreur se produit (par exemple la méthode n’existe pas), 4D Write ne fait rien.
 - **Ouvrir un URL** : un clic sur le lien provoquera (si nécessaire) l’ouverture du navigateur Web par défaut de la machine et l’affichage de l’URL défini. Vous pouvez saisir tout type d’URL valide. En cas d’erreur (par exemple l’URL n’est pas valide), le navigateur affichera une page d’erreur.

- **Ouvrir un document** : un clic sur le lien provoquera le remplacement du document courant par celui dont vous saisissez le chemin d'accès. Ce chemin d'accès est absolu et utilise la syntaxe de la plate-forme courante (sous Windows, il doit être du type C:\Dossier\Dossier2\Doc.4W7, sous MacOS il doit être du type Disque:Dossier:Dossier:Doc).

Cliquez sur le bouton situé à droite de la zone pour afficher une fenêtre standard d'ouverture de document, vous permettant de désigner le document à ouvrir.

Si une erreur se produit (par exemple le document n'existe pas), 4D Write ne fait rien.

Lorsque la commande **Affichage/Références** est cochée, 4D Write affiche le type de lien hypertexte ("Ouvrir Document", "URL" ou "Méthode 4D") ainsi que le contenu du lien.

Pour modifier le type, le contenu ou les options d'un lien hypertexte :

- sélectionnez le lien dans la page (veillez à ne pas inclure de caractères supplémentaires dans la sélection) puis choisissez de nouveau la commande **Lien hypertexte** dans le menu **Insertion**.
- ou bien, en mode "Afficher les références", double-cliquez sur la référence du lien.

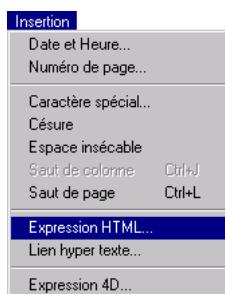
La boîte de dialogue "Lien hypertexte" apparaît alors, comportant les paramètres courants du lien.

Note L'insertion et la gestion de liens hypertexte est également accessible par le langage de 4D Write. Reportez-vous à la description des routines [WR INSERER LIEN HYPERTEXTE](#), page 12, [WR Compter \(Thème WR Utilitaires\)](#), page 16 et [WR SELECTIONNER \(Thème WR Gestion de texte\)](#), page 19.

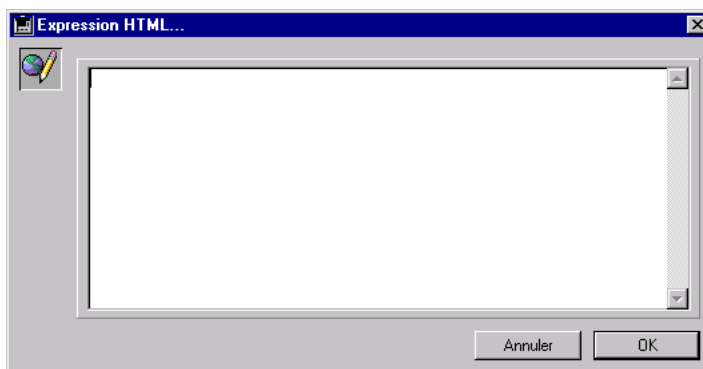
Insertion d'expressions HTML

4D Write vous permet d'insérer dans vos documents des expressions HTML. Elles n'apparaîtront pas dans le document 4D Write d'origine mais seront insérées telles quelles lorsque le document sera sauvegardé au format HTML. Le texte HTML sera interprété directement par les navigateurs Web ; il peut donc contenir tout type de marqueur HTML.

Pour insérer une expression HTML, choisissez la commande **Expression HTML...** dans le menu **Insertion** :



La boîte de dialogue suivante s'affiche :



Vous pouvez saisir ou coller directement du code HTML. 4D Write accepte tout type d'expression HTML (URLs, balises de style, d'images, etc.).

Une fois la boîte de dialogue validée, vous pouvez visualiser le code en activant la commande **Références** dans le menu **Affichage**.

Note Vous pouvez utiliser la combinaison de touches **Ctrl+Retour chariot** (Windows) ou **Commande+Retour chariot** (MacOS) pour valider la boîte de dialogue.

Enregistrez ensuite la page en HTML afin de pouvoir visualiser dans un navigateur Web le résultat de l'expression HTML.

Lorsque les références sont affichées, vous pouvez également modifier le code HTML en sélectionnant l'expression insérée puis en choisissant de nouveau la commande **Expression HTML...** dans le menu **Insertion**, ou bien, en mode "Afficher les références", en double-cliquant sur la référence de l'expression.

Note L'insertion et la gestion d'expressions HTML sont également accessibles par le langage de 4D Write. Reportez-vous à la description des routines [WR INSERER EXPRESSION HTML, page 11](#), [WR Compter \(Thème WR Utilitaires\), page 16](#) et [WR SELECTIONNER \(Thème WR Gestion de texte\), page 19](#).

Insertion et affichage des images

Les fonctions d'insertion et d'affichage des images ont été modifiées dans 4D Write 6.7.

Insertion d'images "dans la page" depuis le mode Normal

Dans les versions précédentes de 4D Write, il n'était possible d'insérer une image "dans la page" que lorsque le document était en mode Page. Désormais, la boîte de dialogue "Coller une image", permettant de choisir le lieu d'insertion de l'image, apparaît quel que soit le mode de visualisation courant du document.

Lorsque, depuis le mode Normal, l'utilisateur choisit d'insérer l'image "dans la page", l'image est insérée et le document bascule automatiquement en mode Page.

Insertion des expressions de type Image

L'insertion d'expressions 4D de type image provoque désormais l'affichage de la boîte de dialogue standard "Coller une image", permettant de choisir le lieu d'insertion de l'expression.

En outre, l'option **Taille fixe** de la boîte de dialogue des Propriétés de l'image permet de définir la taille des expressions de type image insérées :

Image dans la page

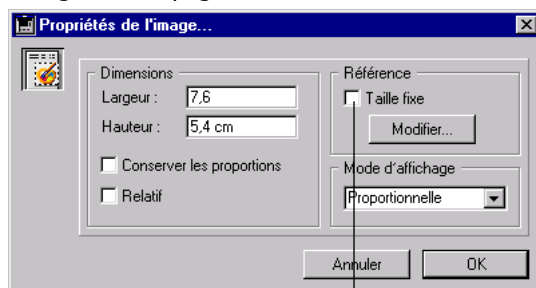
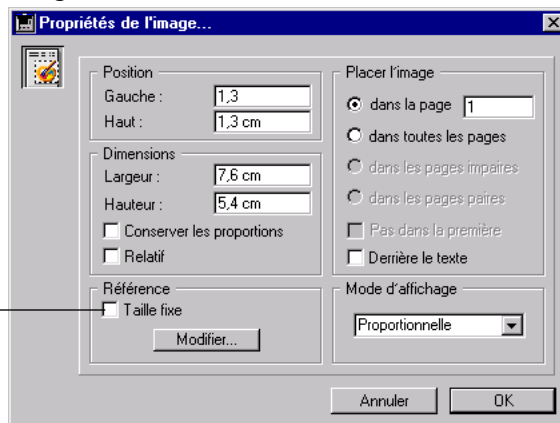


Image dans le texte



Taille de l'expression référencée

En effet, la taille des images insérées par référence peut varier d'un document à l'autre.

- Si l'option **Taille fixe** est cochée, lors du calcul de l'expression, le rectangle d'affichage sera conservé, quelle que soit la dimension de la nouvelle image.

Note Le mode de redimensionnement peut être défini dans le menu de la zone "Mode d'affichage" (cf. paragraphe suivant).

- Si l'option **Taille fixe** n'est pas cochée, lors du calcul de l'expression, le rectangle d'affichage sera ajusté aux nouvelles dimensions de l'image.

Le bouton **Modifier...** permet d'afficher la boîte de dialogue de sélection des expressions.

Mode d'affichage des images

La boîte de dialogue des Propriétés de l'image comporte un nouveau menu permettant de définir le mode d'affichage des images insérées. Ce menu détermine l'affichage de l'image à l'intérieur du cadre dont la taille est définie dans la zone "Dimensions".

Ce paramétrage est utile en cas de redimensionnement de l'image ou d'insertion par référence d'images de tailles différentes.

Image dans la page

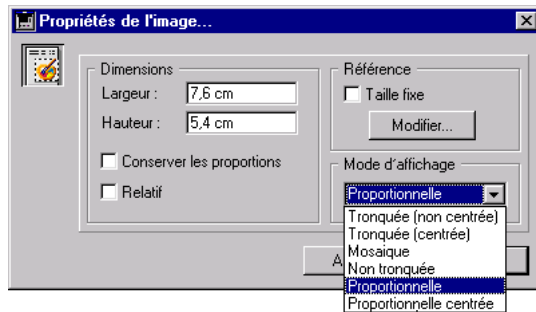


Image dans le texte



Mode d'affichage des images

Imaginons que vous souhaitiez insérer les deux images ci-dessous dans des cadres de taille différente.



Images originales

Les options d'affichage produiront les effets suivants :

■ **Tronquée (non centrée)**



■ **Tronquée (centrée)**



■ **Mosaïque** (utile en cas d'agrandissement du cadre)



■ **Non tronquée**



■ **Proportionnelle**



■ **Proportionnelle centrée**



Raccourcis clavier

Certains raccourcis clavier de 4D Write ont été ajoutés ou modifiés en version 6.7 :

Windows	MacOS	Action
[Début]		Positionne le point d'insertion au début de la ligne
[Fin]		Positionne le point d'insertion à la fin de la ligne
[Ctrl]+[Début]	[Cmd]+[Début]	Positionne le point d'insertion au début du document
[Ctrl]+[Fin]	[Cmd]+[Fin]	Positionne le point d'insertion à la fin du document
[Ctrl]+[↑]	[Cmd]+[↑]	Positionne le point d'insertion au début du paragraphe
[Ctrl]+[↓]	[Cmd]+[↓]	Positionne le point d'insertion à la fin du paragraphe

En outre, si la touche [Maj] est pressée, la sélection sera étendue.

Numérotation des pages (version 6.5.3)

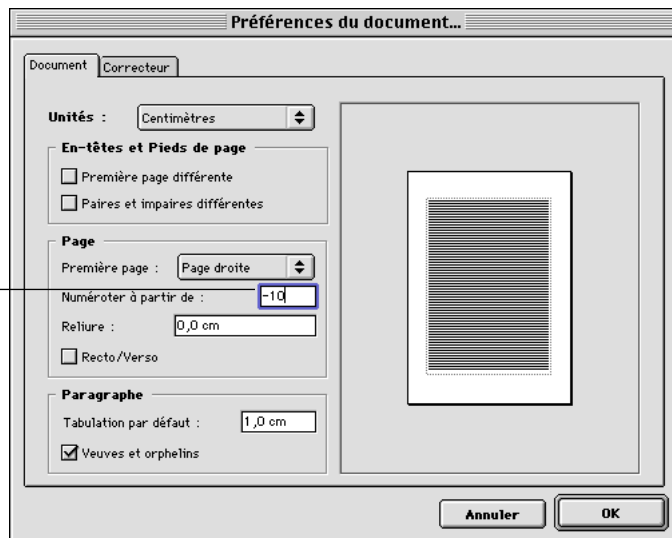
Ces nouveautés sont apparues dans la version 6.5.3 de 4D Write.

Débuter à 1

Vous pouvez faire débuter à 1 la numération d'un document 4D Write à partir de la N^{ième} page de ce document. Pour cela, dans la boîte de dialogue "Préférences du document" de 4D Write, saisissez une valeur égale à 2-N dans la zone **Numéroter à partir de**.

Si, par exemple, vous souhaitez que la numérotation du document démarre à 1 à partir de la 12^e page, saisissez -10 dans la boîte de dialogue :

2 moins 12 = -10
La numérotation du document débutera à 1 à partir de la 12^e page

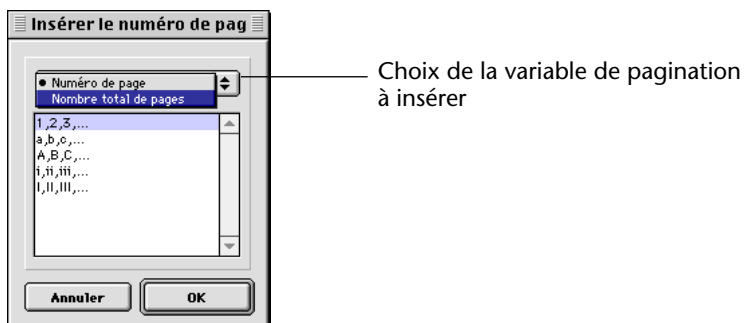


Le principe de fonctionnement de cette astuce est que les numéros des pages ≤ 0 ne sont pas pris en compte par 4D Write.

Insérer le nombre total de pages

4D Write vous permet d'insérer une variable affichant le nombre total de pages du document. La valeur est automatiquement mise à jour en cas de modification du nombre de pages.

Cette option est accessible par l'intermédiaire d'un pop up menu situé dans la boîte de dialogue d'insertion du numéro de page :



Note La commande WR INSERER NUMERO DE PAGE accepte un troisième paramètre (optionnel), permettant d'indiquer si vous souhaitez insérer le numéro ou le nombre de pages.

Nouvelles commandes du langage de 4D Write

Le langage de 4D Write 6.7 a été enrichi des commandes suivantes.

Note Pour une description plus détaillée de ces commandes, reportez-vous au manuel *Langage* de 4D Write.

WR INSERER EXPRESSION HTML

WR INSERER EXPRESSION HTML(zone;expressionHTML)

Paramètres	Type	Description
zone	Entier long	→ Zone 4D Write
expressionHTML	Texte	→ Expression HTML

La commande WR INSERER EXPRESSION HTML insère dans zone l'expression HTML passée dans le paramètre expressionHTML. L'expression est insérée à l'emplacement du curseur. S'il existait une sélection de texte au moment de l'insertion, la sélection est remplacée par l'expression.

Lorsque le document 4D Write sera exporté en HTML, l'expression sera conservée telle quelle dans le document HTML généré. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section "[Insertion d'expressions HTML](#)", page 4.

Thème : WR Objets 4e Dimension

WR INSERER EXPRESSION RTF

WR INSERER EXPRESSION RTF(zone;expressionRTF)

Paramètres	Type	Description
zone	Entier long	→ Zone 4D Write
expressionRTF	Texte	→ Expression RTF

La commande WR INSERER EXPRESSION RTF insère dans zone l'expression RTF passée dans le paramètre expressionRTF. L'expression est insérée à l'emplacement du curseur. S'il existait une sélection de texte au moment de l'insertion, la sélection est remplacée par l'expression.

Lorsque le document 4D Write sera exporté en RTF, l'expression sera conservée telle quelle dans le document RTF généré.

Le RTF (*Rich Text Format*) est un format d'échange de fichiers permettant de conserver la plupart des attributs de formatage d'un document (taille, style et couleur des caractères, marges, etc.) entre différents logiciels de traitement de texte. Ce format est basé sur l'emploi de balises spécifiques, interprétées au moment de l'import RTF.

Thème : WR Objets 4e Dimension

**WR INSERER LIEN
HYPERTEXTE**

WR INSERER LIEN HYPERTEXTE(zone; typeLien; styleURL; nomLien; texteLien; refMethode)

Paramètres	Type	Description
zone	Entier Long	→ Zone 4D Write
typeLien	Entier	→ Type de lien hypertexte 0 = Méthode, 1 = URL, 2 = Document 4D Write
styleURL	Entier	→ Apparence de l'URL 1 = style par défaut, 0 = style personnalisé
libelléLien	Texte	→ Libellé du lien (apparaissant dans le document)
contenuLien	Texte	→ Contenu du lien
refMethode	Entier Long	→ Valeur pour \$3, 3e paramètre de la méthode (si le lien est une méthode)

La commande WR INSERER LIEN HYPERTEXTE insère dans zone une référence de type "lien hypertexte", à l'emplacement courant du curseur ou à la place de la sélection courante.

■ **typeLien**

Le paramètre typeLien permet de définir le type du lien hypertexte à insérer. 4D Write admet trois types de liens hypertextes : les liens de type Méthode, les liens de type URL et les liens de type Document.

Un lien de type **Méthode** permet de lancer l'exécution d'une méthode 4D lors du clic sur la référence. La méthode ne peut pas être une fonction, et il n'est pas possible de lui passer des paramètres. Elle peut toutefois recevoir deux ou trois valeurs dans \$1, \$2 et, optionnellement, \$3 :

- \$1 (Entier long) contient la référence de la zone 4D Write,
- \$2 (Texte) contient le libellé du lien,

- \$3 (Entier long) contient une valeur numérique arbitraire que vous aurez éventuellement associé au lien, à l'aide du paramètre refMethode ou dans le mode "Utilisation" de la base.

Note En vue de la compilation de la base, il est nécessaire de déclarer \$1 et \$3 en Entier long et \$2 en Texte, même si vous ne les utilisez pas.

Pour insérer un lien de type Méthode, passez 0 dans typeLien.

Un lien de type **URL** permet d'ouvrir le navigateur par défaut de la machine et d'accéder à un URL spécifique, défini dans le paramètre contenuLien.

Pour insérer un lien de type URL, passez 1 dans typeLien.

Un lien de type **Document** provoque, lors du clic sur le lien, le remplacement du document courant par un autre document dont le chemin d'accès a été passé dans le paramètre contenuLien. Bien entendu, le format du document à ouvrir doit être reconnu par 4D Write.

Pour insérer un lien de type Document, passez 2 dans typeLien.

■ styleURL

Le paramètre styleURL permet de définir l'apparence du lien hypertexte inséré :

- Si vous voulez conserver l'apparence par défaut des liens hypertexte (texte bleu souligné), passez 1 dans styleURL. Les couleurs par défaut peuvent être modifiées par programmation, à l'aide de la commande WR FIXER PROPRIETE DOCUMENT.
- Si vous voulez utiliser une apparence personnalisée, passez 0. Dans ce cas, vous devrez sélectionner le lien et lui affecter un style à l'aide de la commande WR FIXER PROPRIETE TEXTE.
Si vous passez 0 et n'affectez pas de style au lien, il prendra l'apparence du texte courant (il ne sera pas graphiquement matérialisé).

■ libelléLien

Le paramètre libelléLien permet de définir le libellé visible du lien (en affichage des valeurs).

■ contenuLien

Le paramètre contenuLien contient la valeur hypertexte du lien. La nature de cette valeur dépend du type de lien :

- pour un lien de type Méthode 4D, passez le nom de la méthode (par exemple "TriClients"),

- pour un lien de type URL, passez l'URL complet (par exemple "http://www.4D.fr/"),
 - pour un lien de type Document, passez le chemin d'accès absolu du document (par exemple "C:\MonDossier\MonDoc.4w7" sous Windows, ou "DisqueDur:MonDossier:MonDoc" sous MacOS).
- **refMéthode**
Le paramètre refMéthode permet, lorsque le lien est de type méthode 4D, de passer une valeur supplémentaire à la méthode appelée. La méthode recevra cette valeur dans le paramètre \$3 (de type Entier long).

Note L'insertion et la gestion de liens hypertexte est également accessible à dans le mode Utilisation de 4D Write. Reportez-vous à la section "[Insertion de liens hypertexte](#)", page 1.

Thème :WR Objets 4e Dimension

WR Lire expression HTML

WR Lire expression HTML (zone) → Texte

Paramètres	Type	Description
zone	Entier long	→ Zone 4D Write
Résultat	Texte	← Texte de l'expression HTML

La commande WR Lire expression HTML permet de récupérer le texte de l'expression HTML sélectionnée dans zone.

Thème :WR Objets 4e Dimension

WR Lire expression RTF

WR Lire expression RTF (zone) → Texte

Paramètres	Type	Description
zone	Entier long	→ Zone 4D Write
Résultat	Texte	← Texte de l'expression RTF

La commande WR Lire expression RTF permet de récupérer le texte de l'expression RTF sélectionnée dans zone.

Thème :WR Objets 4e Dimension

WR LIRE LIEN HYPERTEXTE

WR LIRE LIEN HYPERTEXTE(zone; typeLien; styleURL; nomLien; texteLien; refMéthode)

Paramètres	Type	Description
zone	Entier Long	→ Zone 4D Write
typeLien	Entier	← Type de lien hypertexte 0 = Méthode, 1 = URL, 2 = Document 4D Write
styleURL	Entier	← Apparence de l'URL 1 = style par défaut, 0 = style personnalisé
libelléLien	Texte	← Libellé du lien (apparaissant dans le document)
contenuLien	Texte	← Contenu du lien
refMéthode	Entier Long	← Valeur pour \$3, 3e paramètre de la méthode (si le lien est une méthode)

La commande WR LIRE LIEN HYPERTEXTE retourne les propriétés du lien hypertexte sélectionné dans zone.

■ typeLien

Si le lien est de type Méthode 4D, typeLien retourne 0.

Si le lien est de type URL, typeLien retourne 1.

Si le lien est de type Document, typeLien retourne 2.

■ styleURL

Si le style du lien est par défaut, styleURL retourne 1.

Si le style du lien est personnalisé, styleURL retourne 0. Dans ce cas, il vous faudra utiliser la commande WR LIRE PROPRIETE TEXTE pour en connaître son style.

■ libelléLien

libelléLien retourne le libellé visible du lien (en affichage des valeurs).

■ contenuLien

contenuLien retourne la valeur hypertexte du lien, c'est-à-dire :

- pour un lien de type Méthode 4D, le nom de la méthode,
- pour un lien de type URL, l'URL complet,
- pour un lien de type Document, le chemin d'accès absolu du document.

■ **refMéthode**

refMéthode retourne la valeur passée à la méthode appelée (si le lien est de type Méthode 4D).

Note Pour plus d'informations sur les propriétés des liens hypertextes, reportez-vous à la description de la commande [WR INSERER LIEN HYPERTEXTE](#), page 12.

Thème :WR Objets 4e Dimension

Commandes 4D Write modifiées

Des commandes existantes du langage de 4D Write ont vu leurs fonctionnalités ou leur syntaxe étendues en version 6.7.

Note Pour une description détaillée de ces commandes, reportez-vous au manuel *Langage* de 4D Write.

WR Compter (Thème WR Utilitaires)

WR Compter(zone;typeObjet) -> Entier long

La commande WR Compter permet de dénombrer les trois nouveaux types d'objets pouvant être insérés dans un document 4D Write. Elle admet donc trois nouvelles valeurs dans le paramètre typeObjet :

Objet	Constante	Valeur
Liens Hypertexte	<u>wr nb liens hypertexte</u>	14
Expression RTF	<u>wr nb expressions RTF</u>	15
Expression HTML	<u>wr nb expressions HTML</u>	16

WR INSERER CHAMP, WR INSERER VARIABLE (Thème WR Objets 4e Dimension)

WR INSERER CHAMP(zone; table; champ{; formatNum{; formatDate{; formatHeure}}})

WR INSERER VARIABLE(zone; expression{; formatNum{; formatDate{; formatHeure}}})

Paramètres	Type	Description
...
<i>formatNum</i>	Alpha	→ Format d'affichage numérique
<i>formatDate</i>	Entier	→ Numéro du format de la date
<i>formatHeure</i>	Entier	→ Numéro du format de l'heure

Ces commandes admettent trois nouveaux paramètres optionnels, permettant de spécifier le format d’affichage des champs/expressions de type numérique, Date ou Heure insérés.

Le paramètre optionnel `formatNum` indique le formatage des champs/expressions numériques (de type Numérique, Entier ou Entier long). Il peut contenir tout format d’affichage numérique, existant ou non (par exemple "###,##").

Passez une chaîne vide lorsque ce paramètre n’est pas approprié ou omettez-le si les deux paramètres suivants sont omis.

Le paramètre optionnel `formatDate` indique le formatage des champs/expressions de type Date. Il doit contenir un numéro de format de date existant. Passez 0 lorsque ce paramètre n’est pas approprié ou omettez-le si le paramètre suivant est omis.

Voici les codes de formatage pour les dates :

Format de date	Nom	Numéro
6/01/00	(court)	1
Jeu 6 Jan 2000	(abrégé)	2
Jeudi 6 Janvier 2000	(long)	3
06/01/2000	(spécial)	4
6 Janvier 2000	(jour mois année)	5
6 Jan 2000	(abrégé jour mois année)	6
06/01/2000	(spécial forcé)	7

Le paramètre optionnel `formatHeure` indique le formatage des champs/expressions de type Heure. Il doit contenir un numéro de format d’heure existant. Passez 0 lorsque ce paramètre n’est pas approprié ou omettez-le.

Voici les codes de formatage pour les heures :

Format d'heure	Valeur
h:mm:ss	1
h:mm	2
h heures mm minutes ss secondes	3
h heures mm minutes	4
h:mm matin après midi	5

WR LIRE REFERENCE
(Thème WR Objets
4e Dimension)

WR LIRE REFERENCE(zone; info1; info2; nom; type{;formatNum
{;formatDate {;formatHeure}}})

Paramètres	Type	Description
...
<i>formatNum</i>	Alpha	← Format d’affichage numérique
<i>formatDate</i>	Entier	← Numéro du format de la date
<i>formatHeure</i>	Entier	← Numéro du format de l’heure

Cette commande retourne optionnellement trois nouveaux paramètres, permettant de connaître le format d’affichage des références de type numérique, Date ou Heure insérées.

Le paramètre *formatNum* retourne une chaîne contenant le format numérique associé à l’expression numérique (Numérique, Entier ou Entier long) sélectionnée. Si aucun format n’est associé à l’expression ou si elle n’est pas de type numérique, une chaîne vide est retournée.

Le paramètre *formatDate* retourne le numéro du format de date éventuellement associé à l’expression sélectionnée, si elle est de type date. Dans le cas contraire, la valeur 0 est retournée.

Voici les codes de formatage pour les dates :

Format de date	Nom	Numéro
6/01/00	(court)	1
Jeu 6 Jan 2000	(abrégé)	2
Jeudi 6 Janvier 2000	(long)	3
06/01/2000	(spécial)	4
6 Janvier 2000	(jour mois année)	5
6 Jan 2000	(abrégé jour mois année)	6
06/01/2000	(spécial forcé)	7

Le paramètre *formatHeure* retourne le numéro du format d’heure éventuellement associé à l’expression sélectionnée, si elle est de type heure. Dans le cas contraire, la valeur 0 est retournée.

Voici les codes de formatage pour les heures :

Format d'heure	Valeur
h:mm:ss	1
h:mm	2
h heures mm minutes ss secondes	3
h heures mm minutes	4
h:mm matin après midi	5

WR SAUVER DOCUMENT (Thème WR Documents)

WR SAUVER DOCUMENT (zone;document{;type})

4D Write 6.7 permet d'exporter des documents au format Word® 97 (sous Windows) et Word® 98 (sous MacOS).

La commande WR SAUVER DOCUMENT accepte désormais dans le paramètre type l'une des valeurs suivantes :

Type	Extension	Description
4WR7	.4W7	4D Write 6.5
4WT7	.4WT	Modèles 4D Write 6.5
RTF	.RTF	RTF
ASCW	.TXT	Texte au format windows
ASCM	.TXT	Texte au format mac
ASCU	.TXT	Texte au format unicode
HTML	.HTML	Texte au format HTML
DOC8	.DOC	Format Word97 PC/Word98 Mac

WR SELECTIONNER (Thème WR Gestion de texte)

WR SELECTIONNER(zone;sélecteur;début{;fin})

La commande WR SELECTIONNER admet trois nouvelles valeurs dans le paramètre sélecteur, permettant de sélectionner les trois nouveaux types d'objets pouvant être insérés dans un document 4D Write.

Ces nouvelles valeurs sont les suivantes :

sélecteur	Sélection	Commentaire
12	Lien hypertexte	Sélectionne le lien hypertexte occupant la position définie par début. Dans ce cas, le dernier paramètre doit être omis
13	Expression HTML	Sélectionne l'expression HTML occupant la position définie par début. Dans ce cas, le dernier paramètre doit être omis
14	Expression RTF	Sélectionne l'expression RTF occupant la position définie par début. Dans ce cas, le dernier paramètre doit être omis