

Les conteneurs

Tout objet (Forme, Image, Texte,...) peut être défini comme étant un « **Conteneur** ».

Principe : un conteneur est un objet qui accepte ou non un ou plusieurs objets.

Plusieurs options sont possibles :

- un conteneur ne peut accepter **aucun objet**
- un conteneur peut accepter **tous les objets**
- un conteneur peut accepter **un objet particulier**
- un conteneur peut accueillir **plusieurs objets répondant à une règle définie** par le concepteur du paperboard

A savoir :

Les règles des conteneurs ne dépendent pas d'une interaction mais d'un paramétrage de l'objet qui servira de conteneur. Tous les réglages se feront donc à partir du **Navigateur de propriétés**.

Une fois le Navigateur de propriétés (**Aperçu / Navigateurs**) activé, la première chose à faire est de sélectionner l'objet à paramétrer .



Le Navigateur de propriétés comporte 11 sous-menus permettant de modifier les propriétés définies par défaut lors de la création de l'objet. Pour les développer, il suffit de cliquer sur le « + ».

Les deux menus qui vont nous intéresser en l'occurrence sont le menu « **Identification** » et le menu « **Conteneurs** ».

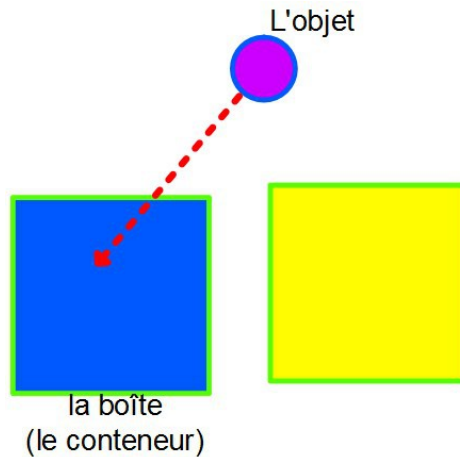
Une dernière chose, essentielle : **le conteneur doit impérativement se situer à la couche inférieure** ! Pour mémoire, sélectionner l'objet et dans le menu contextuel choisir « **Organiser / A la couche inférieure** ».



1. Tout ou rien

C'est le réglage le plus simple puisque l'objet-conteneur pourra ou tout contenir ou rien du tout.

Dans l'exemple ci-dessous, la « balle » doit pouvoir aller dans la « boîte » bleue mais pas dans la jaune.



Une fois la boîte bleue sélectionnée, se rendre dans le menu « **Conteneurs** » et sélectionner « **Peut contenir = Tout** ».



Répéter l'opération avec la boîte jaune en sélectionnant « **Peut contenir = Rien** ».

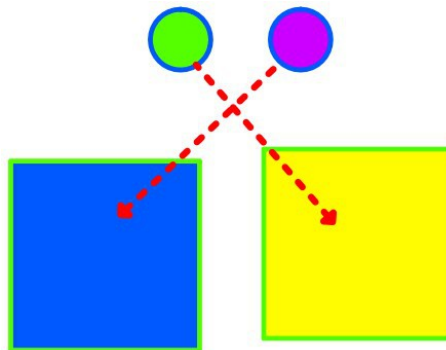


Tester. En cas « d'échec », vérifier :

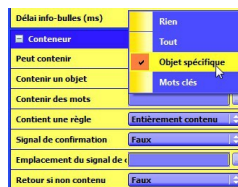
- que le conteneur est en couche inférieure.
- que vous n'êtes pas en mode Création
- que les Propriétés de l'objet sont bien modifiées (Peut contenir = **Rien** ou **Tout**)

2. Classifier un objet spécifique

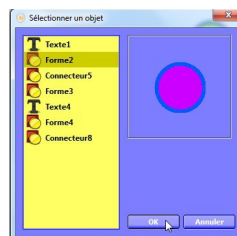
Nous allons ajouter un objet à notre situation. La balle violette devra se ranger dans la boîte bleue, la balle verte se rangera dans la boîte jaune.



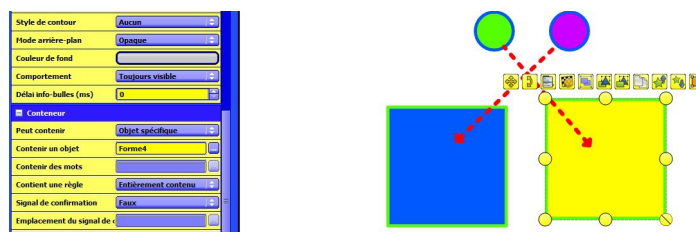
Comme précédemment, on sélectionne une « boîte » et dans le menu « **Conteneurs** » on choisit « **Peut contenir un objet spécifique** » (ici, on a choisit d'associer la boîte bleue et la balle violette).



Dans la fenêtre de dialogue suivante, on sélectionne l'objet qui sera accepté par le conteneur.



On répète l'opération pour le conteneur « boîte jaune » et l'objet « balle verte ».



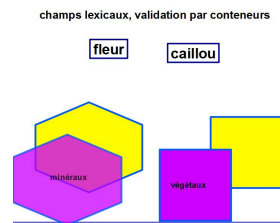
Et on teste.

Si toutes les étapes ont été respectées, la boîte bleue accepte la balle violette mais refuse la balle verte tandis que la boîte jaune fait l'inverse. En cas d'erreur, revenir à la liste des étapes à vérifier (voir le point 1).

3. Définir une règle pour plusieurs objets : les mots-clefs

Si nous savons maintenant attribuer un objet spécifique à un conteneur, il va maintenant être intéressant de pouvoir déposer plusieurs objets différents dans un même conteneur. Il faudra alors définir un **mot-clef** qui permettra au conteneur de les accepter ou de les refuser.

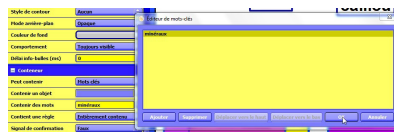
Tout d'abord, créer les objets à classer (ici des mots) et l'objet qui servira de conteneur (ici le carré et l'hexagone jaunes). Le carré et l'hexagone pourpres servent ici de couvercles (celui des minéraux à été légèrement rendu transparent¹ pour voir les objets qu'on y déposera) et sont décalés pour des raisons de lisibilité.



Contrairement aux manipulations précédentes, il va falloir ici modifier les propriétés du conteneur ET de l'objet.

3.1 le conteneur

Toujours dans le menu « **Conteneurs** » on modifie en sélectionnant « **Peut contenir = Mots-clefs** », puis en cliquant sur « **Contenir des mots** » et en saisissant le mot-clef choisi (ici « minéraux »).

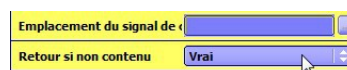


3.2 l'objet

On passe ensuite à l'objet qui pourra être classé dans ce conteneur. Une fois sélectionné, dans la partie « **Identification** » on précisera quel mot-clef est attaché à cet objet (on peut utiliser le même mot-clef pour plusieurs objets différents, bien sûr)².



Pour terminer, en conservant la sélection sur l'objet à classer, aller dans le menu « **Conteneur** » et préciser « **Retour si non contenu = Vrai** ».



¹ A l'aide du **Curseur de translucidité**

² On peut aussi bien sûr complexifier le tri en utilisant plusieurs mots-clefs qui permettront à un objet d'être accepté par plusieurs conteneurs ayant chacun leur propre mot-clef