

4D LiveUpdate



Manuel utilisateur

2C Informatique
© 1990 - 2003 2C Informatique. Tous droits réservés.

Manuel utilisateur de 4D LiveUpdate Version Mac™ OS et Windows®

2003 2C Informatique.
Tous droits réservés.

Le présent manuel, ainsi que le logiciel qui y est décrit, sont cédés sous licence et ne peuvent être copiés ou utilisés que conformément à cette licence. Les informations contenues dans ce manuel sont données à titre purement indicatif et ne doivent pas être considérées comme un engagement de la part de 2C Informatique, qui se réserve le droit de les modifier sans préavis. 2C Informatique décline toute responsabilité en cas d'éventuelles erreurs ou inexactitudes relevées dans la présente documentation. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, conservée sur un support de stockage ou transmise par un moyen ou sous une forme quelconque (électronique, mécanique, enregistrée ou autre), pour d'autres buts que l'usage personnel de l'acheteur sans l'autorisation écrite préalable de 2C Informatique.

Les références à des noms de sociétés ou de personnes utilisées dans les exemples sont uniquement conçues à titre d'illustration et renvoient à des situations fictives.

4D, 4ème Dimension®, 4D Server, 4D Backup ainsi que les logos 4e Dimension et 4D sont des marques enregistrées de 4D SA.

Windows, Windows NT, Win32s et Microsoft sont des marques enregistrées de Microsoft Corporation. Apple, MacOS, Macintosh, Power Macintosh, Quicktime sont des marques enregistrées ou des noms commerciaux de Apple Computer, Inc.

Pentium est une marque déposée d'Intel Corporation.

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

Sommaire

SOMMAIRE.....	1
AVANT DE COMMENCER	2
Configuration système minimale	2
Pré requis.....	2
INSTALLATION DE 4D LIVEUPDATE.....	3
Côté développeur.....	3
4D LiveUpdate	3
Vos applications	3
Côté client	3
Installation des plug-ins.....	3
PARAMETRAGE DE 4D LIVEUPDATE.....	4
Côté développeur.....	4
Côté client	7
UTILISATION DE 4D LIVEUPDATE.....	10
Côté développeur.....	10
Côté client	11
APPLICATION TEST_DEMO	12
Installation	12
Première connexion.....	13
Paramétrage	14
Utilisateurs et Groupes	15

Avant de commencer

4D LiveUpdate est un outil qui permet d'automatiser la distribution et l'installation des mises à jour de vos applications chez vos clients. Grâce à ses fonctions, il est tout particulièrement bien adapté à la mise à jour des programmes développés avec 4D. Il peut traiter les versions 6.5, 6.7, 6.8 et 2003.

Configuration système minimale

Plate forme	Windows	Mac OS 9	Mac OS x
Ordinateur	Pentium II	Macintosh iMac	
Système d'exploitation	Windows 98 SE Windows ME Conseillé : Windows 2000 ou XP	Version 9.2.2 ou ultérieure	Version 10.2 ou ultérieure
Mémoire	Windows 98/ME : 128 Mo Windows 2000/XP : 256 Mo.	128 Mo	256 Mo
Ecran	800 x 600 pixels ou plus		

Pré requis

4D LiveUpdate utilise Internet. Il vous faut donc un espace Web disponible en ftp. Quasiment tous les fournisseurs d'accès Internet en proposent. Le poste où se trouve l'application à mettre à jour doit avoir accès à Internet.

Installation de 4D LiveUpdate

Côté développeur

4D LiveUpdate

C'est une base compilée multi projets. Elle s'utilise comme n'importe quelle base compilée avec 4D version 2003.

Dans cette version, 4D LiveUpdate a besoin du plug-in 4D Internet Command.

Vos applications

Elles doivent être aménagées pour :

- Tester la présence d'une nouvelle version et quitter automatiquement en lançant 4D LiveUpdate juste avant
- Sauvegarder et restaurer les utilisateurs¹ et les groupes

L'application Test_Demo fournie en open source gère ces fonctionnalités et vous pouvez y extraire les fonctions qui vous intéressent.

Côté client

C'est une base compilée mono projet. Elle s'utilise comme n'importe quelle base compilée avec 4D version 2003. Pour faciliter le déploiement une version exécutable (Engine light 2003) peut être installée.

Dans cette version, 4D LiveUpdate a besoin des plug-ins 4D Internet Command, 4D Pack et GetSet4DMemory.

Installation des plug-ins

L'installation des plug-ins dans l'environnement 4D s'effectue par copie des fichiers des plug-ins dans un dossier particulier nommé Win4DX (pour les applications 4D Windows) ou Mac4DX (pour les applications 4D MacOS).

Les dossiers Win4DX ou Mac4DX, contenant les fichiers des plug-ins, peuvent être placés à trois endroits :

- A côté de l'application 4D LiveUpdate
- A côté de l'application 4D exécutable (Windows) / à l'intérieur du progiciel (MacOS)

Sous MacOS, pour la version 4D LiveUpdate fournie en exécutable (Engine light 2003) il faut placer le dossier Max4DX dans ce progiciel.

- Dans le dossier 4D actif² de votre machine

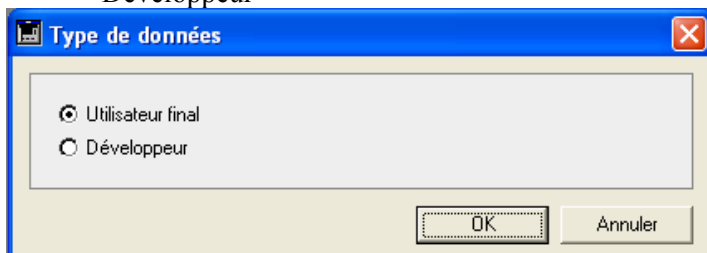
¹ Y compris les mots de passe

² L'emplacement de ce dossier varie en fonction de votre système d'exploitation. (Cf. documentation installation de 4D)

Paramétrage de 4D LiveUpdate

Au lancement de 4D LiveUpdate un dialogue vous permet de choisir quel type de fichier de données vous souhaitez créer :

- Utilisateur final (Client)
- Développeur



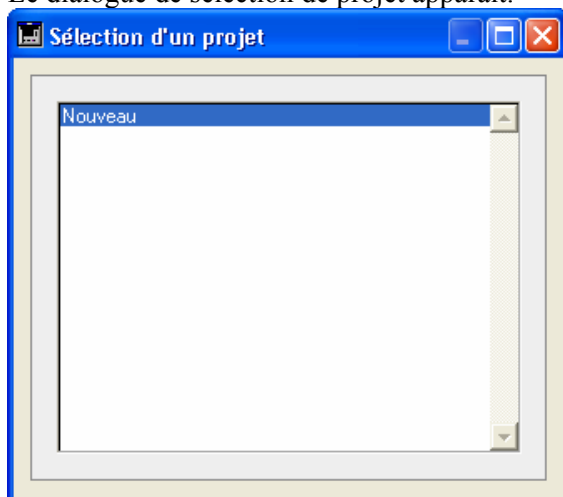
Côté développeur

Pour chacune de vos applications à traiter avec 4D LiveUpdate il vous faut :

1. Dans votre espace Web, créer un dossier spécifique
2. Dans 4D LiveUpdate, créer un projet

Lors de la première ouverture de 4D LiveUpdate, on vous invite à créer un nouveau fichier de données que vous pouvez stocker dans le dossier de l'application.

Le dialogue de sélection de projet apparaît.



Ce dialogue va permettre :

- de manager les projets (créer, modifier, supprimer, dupliquer, renommer)
- d'envoyer une mise à jour

Le double clic déclenche le processus d'envoi d'une mise à jour (sauf sur l'item « Nouveau »). Pour manager les projets il faut faire apparaître le menu contextuel (clic droit sous Windows ou Commande clic sous MacOS sur le nom du projet).

Pour créer un nouveau projet il suffit de double cliquer sur l'item « Nouveau ».

Paramètres

Nom du projet

Chemins d'accès au répertoire contenant les fichiers de mise à jour

Parcourir...

Version : 1.0.0.0

Serveur de mise à jour

Adresse du serveur ftp :

Chemin d'accès :

Nom d'utilisateur :

Mot de passe :

OK Annuler

Nom du projet

Donner un nom unique au projet, zone obligatoire

Nom du projet

Test_Demo

Chemin d'accès au dossier contenant les fichiers de mise à jour

Le chemin correspond au dossier où se trouve la base 4D à diffuser, il est obligatoire.

Ce dossier ne doit contenir que les éléments à diffuser. 4D LiveUpdate est capable de diffuser les éléments d'un dossier ainsi que les sous dossier inclus.

Le champ Version correspond au dernier numéro de version diffusé, il est au format x.x.x.x. Seule la dernière séquence de numéro sera incrémentée automatiquement à chaque envoi. Vous devez donc agir manuellement sur les autres séquences du numéro, tout en veillant à toujours fabriquer un numéro de version supérieur (Exemple : Vous pouvez passer de 1.0.0.53 à 1.0.1.1).

Chemins d'accès au répertoire contenant les fichiers de mise à jour

D:\4D\4Dv2003\4D_LiveUpdate\Test_Demo\Base compilée\'

Parcourir...

Version : 1.0.0.11

Serveur de mise à jour

Vous configurez ici la connexion à votre serveur ftp (Adresse, Nom d'utilisateur et Mot de passe). Vous indiquez également le chemin d'accès du dossier où sont stockés les fichiers de mise à jour. Par exemple, si vous avez créé un dossier qui se nomme « Test » à la racine de votre site vous écrirez « /Test/ » dans le champ Chemin d'accès.³

Attention : La syntaxe du chemin d'accès peut être différente en fonction du serveur ftp et des propriétés du compte utilisateur. Si vous n'êtes pas familier avec la création et l'utilisation de compte ftp, nous vous recommandons de vérifiez comment vous vous connectez, si vous arrivez à supprimer ou créer des fichiers et des répertoires avec un logiciel ftp standard

Serveur de mise à jour	
Adresse du serveur ftp :	<input type="text" value="ftp.2c-informatique.com"/>
Chemin d'accès :	<input type="text" value="/Test/"/>
Nom d'utilisateur :	<input type="text" value="2ci"/>
Mot de passe :	<input type="password" value="*****"/>

S'il existe un Proxy ftp, la syntaxe sera la suivante :

Adresse du server ftp : adresse_du_proxy

Nom utilisateur : 2ci@2c-informatique.com

Mot de passe : *****

³ Attention la case est importante

Côté client

Nous recommandons d'installer 4D LiveUpdate dans le même dossier où se trouvent les dossiers des applications 4D, 4D Serveur, etc...

Lors de la première ouverture de 4D LiveUpdate, on vous invite à créer un nouveau fichier de données que vous pouvez stocker dans le dossier de l'application.

Le dialogue de configuration apparaît, il correspond au menu **Fichier** -> **Paramètres**.

Paramètres

Chemins d'accès aux répertoires locaux à mettre à jour

Application :

Archive de l'application :

Serveur de mise à jour

Adresse du serveur ftp :

Chemin d'accès :

Nom d'utilisateur :

Mot de passe :

Commande pour démarrer l'application mise à jour

OK Annuler

Chemin d'accès aux dossiers locaux à mettre à jour

Le premier chemin correspond au dossier où se trouve la base 4D en cours d'exploitation. Le second chemin correspond au dossier où vous souhaitez conserver la version avant mise à jour de la base 4D. Ils sont obligatoires.

Chemins d'accès aux répertoires locaux à mettre à jour

Application :	D:\4D\4Dv2003\4D_LiveUpdate\Test_Demo\Test APPL\	Parcourir...
Archive de l'application :	D:\4D\4Dv2003\4D_LiveUpdate\Test_Demo\Test OLD\	Parcourir...

Serveur de mise à jour

Vous configurez ici la connexion à votre serveur ftp (Adresse, Nom d'utilisateur et Mot de passe). Vous indiquez également le chemin d'accès du dossier où sont stockés les fichiers de mise à jour. Par exemple, si vous avez créé un dossier qui se nomme « Test » à la racine de votre site vous écrirez « /Test/ » dans le champ Chemin d'accès.⁴

Cf. remarque page 6

Serveur de mise à jour

Adresse du serveur ftp :	ftp.2c-informatique.com
Chemin d'accès :	/Test/
Nom d'utilisateur :	2ci
Mot de passe :	*****

Commande pour démarrer l'application mise à jour

Séquence de commande à exécuter par un AP SubLaunch pour relancer l'application du client après mise à jour

Commande pour démarrer l'application mise à jour

```
"C:\Program Files\4D\4d_65x\4D_65x\4D.exe" "D:\4D\4Dv2003\4D_LiveUpdate\Test_Demo\Test APPL\Test_Demo"
```

Syntaxe (jusqu'à la version 2003)

Windows :

- Chemin d'accès à l'application 4D qui fait fonctionner votre logiciel (entre guillemets)
Exemple : "C:\Program Files\4D\4d_65x\4D_65x\4D.exe"
- Un espace
- Chemin d'accès à votre application (entre guillemets)
Exemple : " C:\4D\4D_4DC\4D_2003\4D_LiveUpdate\Test_Demo\Test\Test APPL\Test_Demo.4DC"

MacOS :

- Chemin d'accès à votre application (sans guillemets)
Exemple : Macintosh HD:Dossier Test_Demo:Test_Demo
Sous MacOS 9 il peut être nécessaire de modifier le créateur de votre application pour qu'il soit le même que l'application 4D que vous utilisez :
 - o 4D06 pour 4D
 - o 4D>6 pour 4D Server

⁴ Attention la case est importante

Syntaxe (à partir de la version 2004)

Windows :

- Chemin d'accès à l'application 4D qui fait fonctionner votre logiciel (entre guillemets)
Exemple : "C:\Program Files\4D\4d_65x\4D_65x\4D.exe"
- Un espace
- Chemin d'accès à votre fichier de données (entre guillemets)
Exemple : "C:\4D\4D_4DC\4D_2003\4D_LiveUpdate\Test_Demo\Test\Test DATA\Test_Demo.4DD"

MacOS X :

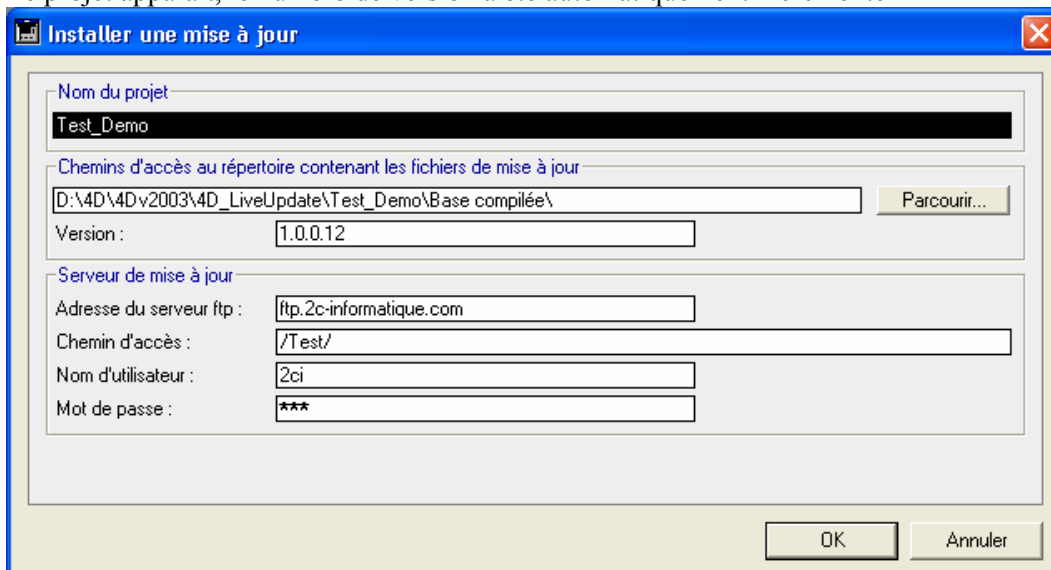
- Chemin NomApplication -d CheminDonnées CheminStructure (entre guillemets)

Utilisation de 4D LiveUpdate

Côté développeur

Pour envoyer une mise à jour d'une de vos applications il suffit de double cliquer sur le nom du projet qui lui est associé.

Le projet apparaît, le numéro de version a été automatiquement incrémenté⁵



En cliquant sur le bouton OK, 4D LiveUpdate fait les opérations suivantes :

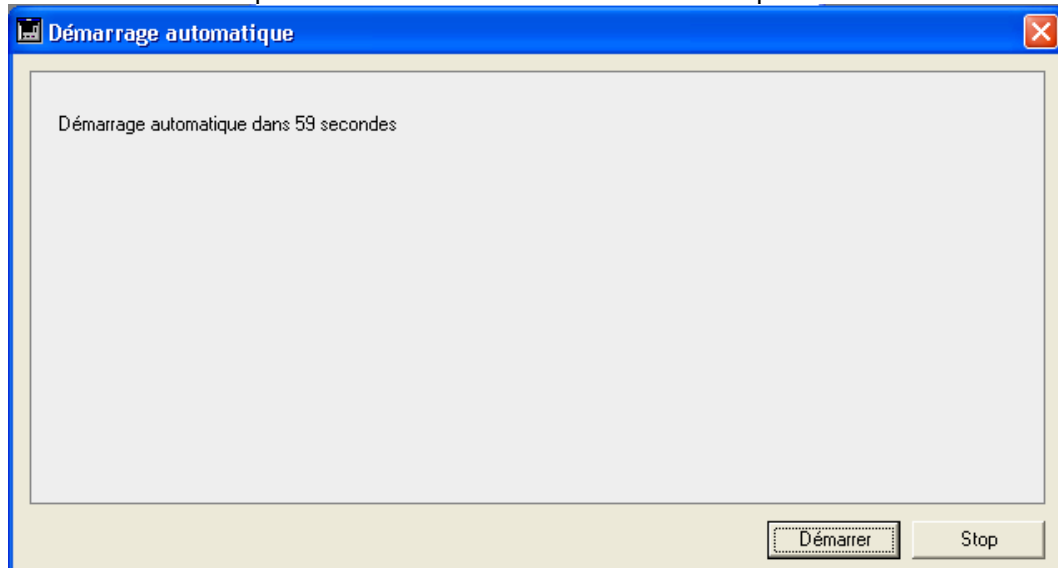
- Copie et compresse le contenu du dossier⁶ où se trouve la base 4D à diffuser dans un dossier temporaire
- Se connecte au serveur ftp
- Transfère les éléments compressés
- Se déconnecte
- Supprime les éléments temporaires
- Termine en affichant une alerte de fin de transfert

⁵ Vous pouvez intervenir sur la numérotation. Par défaut seul la dernière séquence du numéro est incrémentée.

⁶ 4D LiveUpdate est récursif et permet d'envoyer toute l'arborescence contenue dans le dossier où se trouve la base 4D à diffuser. Ceci permet entre autre de diffuser les mises à jour des plug-ins qui se situent dans le dossier de l'application.

Côté client

4D LiveUpdate est lancé par l'application qui doit être mise à jour juste avant de quitter. Lorsque 4D LiveUpdate est lancé, le processus de mise à jour est automatiquement amorcé. Une fenêtre permet éventuellement de l'arrêter dans la première minute.



Ensuite 4D LiveUpdate :

- Se connecte au serveur ftp
- Télécharge les éléments compressés dans un dossier temporaire
- Se déconnecte
- Décompresse les éléments dans le dossier temporaire
- Installe les éléments dans le dossier où se trouve la base 4D en cours d'exploitation, tout en copiant les anciens éléments dans le dossier où vous souhaitez conserver la version avant mise à jour de la base 4D

A ce niveau, 4D LiveUpdate offre des fonctionnalités propres à 4D :

- *Il lit et restaure le chemin d'accès au fichier de données*
 - *Il lit et restaure les paramètres de la mémoire cache (ce qui évite de relancer deux fois l'application)*
- Lance l'application mise à jour avant de quitter

Application Test_Demo

Test_Demo est une application⁷ en **4D version 6.5**. Elle permet de simuler l'application de votre client final pour faire des essais :

- Archivage et restauration des utilisateurs et des groupes ;
- Tester la présence d'une nouvelle version et quitter automatiquement en lançant 4D LiveUpdate juste avant.

Test_Demo s'utilise avec les plug-ins 4D Internet Command et 4D Pack.

Au premier lancement de Test_Demo vous utilisez le compte « Admin » qui n'a pas de mot de passe.

Installation

Côté client, sur le poste où vous allez l'installer il faut que le dossier 4D_LiveUpdate se trouve au même endroit (même niveau) que les dossiers 4D, 4D Server, etc...

Exemple, sous Windows : Si vous utilisez 4D Server et que le chemin d'accès de cette application est "C:\Program Files\4D\4d_65x\4D_Server65x\4DServer.exe" le chemin d'accès de 4D LiveUpdate sera "C:\Program Files\4D\4d_65x\4D_LiveUpdate\4D_LiveUpdate.exe"

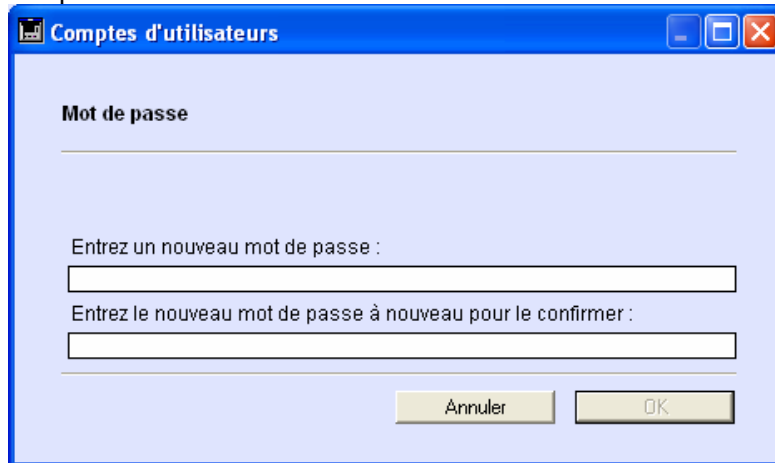
Si vous souhaitez faire des simulations à partir du même poste il faut avoir :

- Deux copies de l'application Test_Demo :
 - o une qui serait celle que vous venez de compiler ou de modifier (à distribuer)
 - o une qui est celle qui est installée comme chez vos clients (contient des utilisateurs et des groupes)
- Deux copies de 4D LiveUpdate :
 - o une qui est configurée en Client final et qui se trouve au même endroit (même niveau) que les dossiers des applications 4D, 4D Server qui servent à faire tourner Test_Demo
 - o une qui est configurée en « Développeur » qui se trouve où vous voulez.

⁷ Base compilée pour les versions d'évaluation et Fichier de structure libre pour les versions enregistrées de 4D LiveUpdate. Cette application peut être facilement upgradée dans les versions suivantes de 4D : 6.7, 6.8, 2003.

Première connexion

Test_Demo intègre son propre système de mot de passe. Lors de la première connexion d'un nouvel utilisateur, il faut qu'il saisisse un mot de passe. Le mot de passe doit comporter au moins 7 caractères.

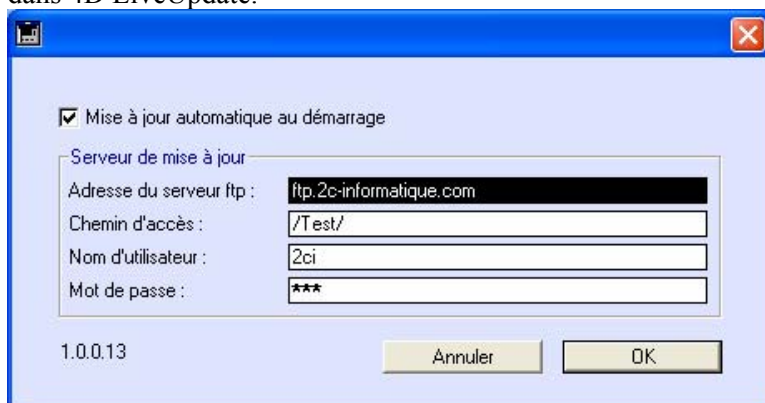


The image shows a Windows-style dialog box titled "Comptes d'utilisateurs". It has a blue title bar with standard minimize, maximize, and close buttons. The main area is light blue and contains the following elements:

- A label "Mot de passe" followed by a horizontal line.
- The text "Entrez un nouveau mot de passe :" followed by a text input field.
- The text "Entrez le nouveau mot de passe à nouveau pour le confirmer :" followed by a second text input field.
- At the bottom right, there are two buttons: "Annuler" and "OK".

Paramétrage

Il faut paramétrer l'application Test_Demo qui est installée comme chez vos clients. Pour cela il vous faut aller dans le menu Fichier – Configuration – Paramètres globaux saisir les paramètres de connexion au serveur ftp : les mêmes que ceux que vous avez défini dans 4D LiveUpdate.



Selon la nature du serveur ftp que vous utilisez il est possible qu'il ne faille pas mettre les slashes dans le chemin d'accès.

Le service de mise à jour automatique de Test_Demo vérifie au démarrage (et toutes les x heures si elle tourne avec 4D Server) la présence d'une mise à jour. Ce test est fait que si Test_Demo trouve sur votre disque un dossier « 4D_LiveUpdate » au même niveau que le dossier de l'application exécutable 4D que vous utilisez. Test_Demo vérifie également que dans ce dossier se trouve l'application de mise à jour : 4D_LiveUpdate.exe pour Windows, 4D_LiveUpdate pour MacOS.

Utilisateurs et Groupes

Le menu Fichier – Configuration – Utilisateurs et groupes vous permet de créer des utilisateurs et des groupes et de contrôler leur restitution après mise à jour.

Lorsque vous créez de nouveaux utilisateurs il ne faut pas leur attribuer de mot de passe puisque c'est l'application Test_Demo, lors de la première connexion, qui invite l'utilisateur à en saisir un.

