

LuaApplication Namespace

▲ Classi

	Classe	Descrizio
	DedApi	Classe sta per la gestione d api DED a alto livello
	DedApiAttrModify	Classe utilizzata p sistemare attributi ne DB.
	DedLuaApplication	Questa cla fa da tram alle funzionalit DedNet e l'ambiente LUA.
	DedLuaCommand	Classe utilizzata p implement un coman personaliz in LUA.



[DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

Argomenti
utilizzato p
impostare
risposta
all'evento.



[Lua](#)

Classe
contenenti
metodi di
utilità com
generale
nell'ambito
LUA.



[LuaExecuteForm](#)



[LuaRunCommand](#)

Implement
un comando
per
l'esecuzione
di codice L
Visualizza
form per
l'immissione
codice LU.
per il
caricamen
di file.



[QsResources](#)

Classe usi
per effetto
l'override c
property
'GetString'
modo tale
il testo ver
mandato a
capo quar

è presente
'\n'

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Classe DedApi

Classe statica per la gestione delle api DED ad alto livello

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) [LuaApplicationDedApi](#)

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public class DedApi
```

Il tipo [DedApi](#) espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

	Nome	Descrizione
	DedApi	Inizializza una nuova istanza della classe DedApi .

[Torna su](#)

▲ Proprietà

	Nome	Descrizione
	LastException	

[Torna su](#)

▲ Metodi

Nome	Descr
 AllAttrPrompts	Ritorna tutti i pr attribut Manter compa passat
 AllDataHaveSameDedid	Ritorna tutte le anagra lista ha stesso
 AssociateDocument(DedComm, String, LuaTable)	Funzio associa docum la com base a in caso presen elimina viene e nuovo docum individu passat
 AssociateDocument(String, String, String, LuaTable)	Funzio associa docum id e rev l'anagr

base a
e al co
docum
individu
del doc
in caso
presen
elimina
viene e
nuovo
docum
individu
passati



AssociateDocumentsCheckedoutByMeToThisHost

Aggiori
l'interna
tutti i d
del dat
ancora
l'hanno



ChangeContextRapModel

Cambia
contesi
modelli
dovreb
essere
come
rappres
e vicev
vengor
dedid e
cambia
dell'ana
passati
di tutto



ChangeContext

Cambia

		contesti associazioni Anagrafe Documenti Permessi modificati da Modulo Pubblicazione viceversa
	CheckInDocument	Esegue il check-in del documento individuato nella lista passata
	CheckOutDocument	Esegue il check-out del documento individuato nella lista passata
	CloneDist	Copia l'indirizzo dell'anagrafe di partenza e lo inserisce nella lista di destinazione. Chiamata CloneDistClc nella quale si possono cambiare l'indirizzo e annullare l'inserimento.
	cod2Files	Ritorna la lista di nomi dei file contenuta nel file LuaTat

		identific valori p
	CompactDedData	Compa attribut ridurne
	CompileNewPerm	Compil permes tabelle e DED_F in base già pre
	CreateData	Creazi dell'ana Riceve ingress table d
	CreateDocument	Comar registra un doc
	CreateMovingLink	
	dbIsRil	Contro l'anagr passati rilascia
	doc2Files	Ritorna tabella che rappre: docum individu

		data
	EnsureLocal	Esegue coman ensure file pas
	ExportDocument	Esporta docum associa all'anaq riferime path es databa
	file2Code	Dato u ritorna anagra associa al conti indicat
	file2Codes	Dato u ritorna delle ai associa
	findLastData	Dato il campo riferime l'ultima disponi
	FixAttributesName	Sistem casistic stesso interno prompt



FixDocDuplicated

Controllo
sono di
doppi r
nella st
posizio
elimina



FormatAttrForDb

Restitu
valore
attribut
conver
però ne
coeren
tipo di
dell'attr
caso di
è tropp
tronca.



getDedDisPrompt

Ritorna
di DED
Manter
compa
passati



isDocInDb

Controllo
passati
associa
all'ana
individu
rev.



LinkDocument

Collega
docum
passati
filenam
anagra

		docum essere registra databa
	RemoveDocument	Elimina docum identifi fileNan
	ReplaceInvalidFileNameChars	Restitu stringa caratte validi s —.
	ShowLastException	
	UpdataDataAttr	Aggiori attribut anagra funzion l'eventi settagg dedid, caso di errore appor modific all'anaq

[Torna su](#)

▲ Campi

Nome	Descrizione
 _app	

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore DedApi

Inizializza una nuova istanza della classe [DedApi](#).

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedApi(  
    DedNetApplication app  
)
```

Parametri

app

Tipo: **DedNetApplication**

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà di DedApi

Il tipo [DedApi](#) espone i seguenti membri.

▲ Proprietà

Nome	Descrizione
 LastException	

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà DedApiLastException

[Manca la documentazione <summary> per "P:LuaApplication.DedApi.LastException"]

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public Exception LastException { get; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [Exception](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodi di DedApi

Il tipo [DedApi](#) espone i seguenti membri.

▲ Metodi

Nome	Descr
 AllAttrPrompts	Ritorna tutti i prompt attributi. Mantenerli compatibili con i passati.
 AllDataHaveSameDedid	Ritorna tutte le anagrafe che hanno lo stesso dedid.
 AssociateDocument(DedComm, String, LuaTable)	Funzione che associa un documento alla comm base a meno che in caso di presenza viene eliminata e viene creato un nuovo documento. Individui passati.



AssociateDocument(String, String, String, LuaTable)

Funzio
associa
docum
id e rev
l'anagr
base a
e al cor
docum
individu
del doc
in caso
presen
elimina
viene e
nuovo
docum
individu
passat



AssociateDocumentsCheckedoutByMeToThisHost

Aggiori
l'intern
tutti i d
del dat
ancora
l'hann



ChangeContextRapModel

Camb
contes
modelli
dovreb
essere
come
rappres
e vicev
vengor
dedid e
cambia

		dell'ana passat di tutto
	ChangeContext	Cambia contesi associa Anagra Docum Permet modific da Moc Public vicever
	CheckInDocument	Esegue del doc individu passat
	CheckOutDocument	Esegue checko docum individu passat
	CloneDist	Copia l dell'ana partenz di desti Chiam DistClc nella q possibi cambia annulla l'inserir

	cod2Files	Ritorna LuaTab contien nomi fil all'ana identific valori p
	CompactDedData	Compa attribut ridurne
	CompileNewPerm	Compil permes tabelle e DED_F in base già pre
	CreateData	Creazi dell'ana Riceve ingress table di
	CreateDocument	Coman registra un doc
	CreateMovingLink	
	dbIsRil	Contro l'anagr passati rilascia
	doc2Files	Ritorna

		tabella che rappres docum individu databa
	EnsureLocal	Esegue coman ensure file pas
	ExportDocument	Esporta docum associa all'ana riferime path es databa
	file2Code	Dato u ritorna anagra associa al conti indicate
	file2Codes	Dato u ritorna delle a associa
	findLastData	Dato il campo riferime l'ultima disponi

	FixAttributesName	Sistem casistic stesso interno prompt
	FixDocDuplicated	Contro sono d doppi r nella st posizio elimina
	FormatAttrForDb	Restitu valore attribut conver però ne coeren tipo di dell'attr caso di è tropp tronca.
	getDedDisPrompt	Ritorna di DED Manter compa passati
	isDocInDb	Contro passati associa all'ana individu rev.



LinkDocument

Collega
docum
passati
filenam
anagra
docum
essere
registra
databa



RemoveDocument

Elimina
docum
identific
fileNan



ReplaceInvalidFileNameChars

Restitu
stringa
caratte
validi s
—'



ShowLastException



UpdataDataAttrs

Aggiorn
attribut
anagra
funzion
l'eventi
settagg
dedid, i
caso di
errore i
apppor
modific
all'anaç

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiAllAttrPrompts

Ritorna l'elenco di tutti i prompt degli attributi. Mantenuta per compatibilità col passato.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public List<string> AllAttrPrompts()
```

Valore di ritorno

Tipo: [ListString](#)

Lista dei valori

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiAllDataHaveSameDedid

Ritorna vero se tutte le anagrafiche in lista hanno lo stesso dedid

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool AllDataHaveSameDedid(  
    DedDataList ddl  
)
```

Parametri

ddl

Tipo: **DedDataList**
Lista di anagrafiche

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Valore booleano di risultato

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiAssociateDocument

▲ Lista degli overload

	Nome	Descrizione
	<code>AssociateDocument(DedComm, String, LuaTable)</code>	Funzione di associa documento. Data la commessa. In base al filename in caso sia già presente lo elimina. Infine viene eseguito un nuovo import del documento individuato dal file passato.
	<code>AssociateDocument(String, String, String, LuaTable)</code>	Funzione di associa documento. Dati id e rev individua l'anagrafica. In base al filename e al context del documento

individua il nome del documento ed in caso sia già presente lo elimina. Infine viene eseguito un nuovo import del documento individuato dal file passato.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiAssociateDocument (DedComm, String, LuaTable)

Funzione di associa documento. Data la commessa. In base al filename in caso sia già presente lo elimina. Infine viene eseguito un nuovo import del documento individuato dal file passato.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedDoc AssociateDocument(  
    DedComm comm,  
    string fn,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

comm

Tipo: **DedComm**

Commessa

fn

Tipo: [SystemString](#)

Nome del file di riferimento

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Tabella di parametri opzionali : - docHasToBeCheckedIn : Indica

se dopo l'importazione il documento deve essere posto in
checkin - 1 / nil - noDelNoMoved : Indica se creare o meno il
.del o .moved - 1 / nil - isRecognize : Indica se il documento è
già nel posto giusto - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: **DedDoc**

Se riesce ritorna il documento associato oppure null. Imposta
eventualmente il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Overload di AssociateDocument](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiAssociateDocument (String, String, String, LuaTable)

Funzione di associa documento. Dati id e rev individua l'anagrafica. In base al filename e al context del documento individua il nome del documento ed in caso sia già presente lo elimina. Infine viene eseguito un nuovo import del documento individuato dal file passato.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedDoc AssociateDocument(  
    string id,  
    string rev,  
    string fn,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

id

Tipo: [SystemString](#)

ID dell'anagrafica

rev

Tipo: [SystemString](#)

Revisione dell'anagrafica

fn

Tipo: [SystemString](#)

Nome del file di riferimento

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Tabella di parametri opzionali : - isPrimaryContext : Contesto di associazione - 1 / nil - docHasToBeCheckedIn : Indica se dopo l'importazione il documento deve essere posto in checkin - 1 / nil - ignoreState : Indica se ignorare lo stato dell'anagrafica alla quale associare il documento. Diversamente deve essere in lavorazione - 1 / nil - noDelNoMoved : Indica se creare o meno il .del o .moved - 1 / nil - isRecognize : Indica se il documento è già nel posto giusto - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: **DedDoc**

Se riesce ritorna il documento associato oppure null. Imposta eventualmente il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Overload di AssociateDocument](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiAssociateDocumentsChecke

Aggiorna l'internalname di tutti i documenti del database che ancora non l'hanno impostato

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void AssociateDocumentsCheckedoutByMeToThi
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiChangeContexRapModel

Cambia il contesto dei modelli che dovrebbero essere impostati come rappresentazioni e viceversa. Se vengono passati *dedid* e *dedrev* lo cambia solo dell'anagrafica passata altrimenti di tutto il DB.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void ChangeContexRapModel(  
    string dedid,  
    string dedrev,  
    bool silent  
)
```

Parametri

dedid

Tipo: [SystemString](#)

dedrev

Tipo: [SystemString](#)

silent

Tipo: [SystemBoolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

Namespace LuaApplication

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiChangeContext

Cambia il contesto di associazione tra Anagrafica e Documento.
Permette di modificare solo da Modello a Pubblicazione o viceversa.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione:
1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool ChangeContext(  
    string dedid,  
    string dedrev,  
    Guid docid,  
    DedDocContextEnum newcontext  
)
```

Parametri

dedid

Tipo: [SystemString](#)

dedrev

Tipo: [SystemString](#)

docid

Tipo: [SystemGuid](#)

newcontext

Tipo: **DedDocContextEnum**

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Se riesce ritorna un valore positivo. Imposta eventualmente il
LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiCheckInDocument

Esegue il checkin del documento individuato dal file passato

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool CheckInDocument(  
    string fileName,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

fileName

Tipo: [SystemString](#)

File di riferimento

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Tabella di parametri opzionali : - structure : indica se eseguire un checkin struttura - 1 / nil - eraseFromPws : consente di eliminare il doc dall'area locale una volta eseguito il checkin - 1 / nil - silent : se vero indica di lavorare in modalità silent - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Esito dell'operazione come booleano. Imposta eventualmente il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiCheckOutDocument

Esegue il checkout del documento individuato dal file passato

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool CheckOutDocument(  
    string fileName,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

fileName

Tipo: [SystemString](#)

File di riferimento

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Tabella di parametri opzionali : - structure : indica se eseguire un checkout struttura - 1 / nil - silent : se vero indica di lavorare in modalità silent - 1 / nil - ignoreDataLockState : se vero indica di non effettuare controlli sullo stato dell'anagrafica - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Esito dell'operazione come booleano. Imposta eventualmente il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiCloneDist

Copia la distinta dell'anagrafica di partenza in quella di destinazione. Chiama l'evento DistCloneData nella quale è possibile cambiare i dati e annullare l'inserimento.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool CloneDist(  
    DedData dataFrom,  
    DedData dataTo  
)
```

Parametri

dataFrom

Tipo: **DedData**

Anagrafica di partenza

dataTo

Tipo: **DedData**

Anagrafica di destinazione

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

True se riesce altrimenti False

▲ Vedi anche

Documentazione

Classe DedApi
Namespace LuaApplication

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Metodo DedApicod2Files

Ritorna un LuaTable che contiene tutti i nomi file associati all'anagrafica identificata dai valori passati

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public LuaTable cod2Files(  
    Object value,  
    string fieldName,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

value

Tipo: [SystemObject](#)

Valore di riferimento per la ricerca dell'anagrafica

fieldName

Tipo: [SystemString](#)

Nome del campo di ricerca

optionalParams **(Optional)**

Tipo: **LuaTable**

Parametri opzionali : - extList : Lista delle estensioni (in minuscolo e con punto) di filtraggio per i file in esportazione - isAttachContext : Determina se il contesto di ricerca dei file è primario o allegati - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: **LuaTable**

Tabella con il risultato della funzione

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiCompactDedData

Compatta gli attributi per ridurne il numero.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void CompactDedData(  
    List<string> dbpathskip  
)
```

Parametri

dbpathskip

Tipo: [System.Collections.Generic.ListString](#)

Lista di dbpath i cui attributi non vanno modificati

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiCompileNewPerm

Compila i nuovi permessi nelle tabelle DED_PU e DED_PERM_OBJ in base ai valori già presenti.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void CompileNewPerm()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiCreateData

Creazione dell'anagrafica. Riceve in ingresso una table di parametri.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedData CreateData(  
    LuaTable args  
)
```

Parametri

args

Tipo: **LuaTable**

dbpath : path di salvataggio dell'anagrafica (obbligatorio) progr : progressivo rev : revisione dell'anagrafica infoUser : eventuale tassello utente format : informazione sul formato silent : comando lanciato silent 1/nil useui : comando lanciato con interfaccia grafica 1/nil validateAttrs : indica se validare gli attributi 1/nil attrs : LuaTable contenente prompt e valori degli attributi forcedata : Indica se utilizzare gli attributi passati invece di calcolarli - 1 / nil isVar : Indica se è un salva variante - 1 / nil notIncreaseProgr : Indica di non incrementare il progressivo - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: **DedData**

Nuova anagrafica oppure null se non riesce. Imposta il LastException se fallisce.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiCreateDocument

Comando per la registrazione di un documento.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool CreateDocument(  
    string fn,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

fn

Tipo: [SystemString](#)

Nome del file del documento di riferimento

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Tabella di parametri opzionali : silent : comando lanciato silent
1/nil useui : comando lanciato con interfaccia grafica 1/nil

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiCreateMovingLink

[Manca la documentazione <summary> per "M:LuaApplication.DedApi.CreateMovingLink(System.String,System.String)"]

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool CreateMovingLink(  
    string fromDocFullFileName,  
    string toDocFullFileName  
)
```

Parametri

fromDocFullFileName

Tipo: [SystemString](#)

toDocFullFileName

Tipo: [SystemString](#)

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiDbIsRil

Controlla se l'anagrafica passata è rilasciata

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool dbIsRil(  
    string id,  
    string rev  
)
```

Parametri

id

Tipo: [SystemString](#)

ID dell'anagrafica

rev

Tipo: [SystemString](#)

Revisione

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApidoc2Files

Ritorna una tabella di file path che rappresentano i documenti individuati nel database

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public LuaTable doc2Files(  
    string nameNoExt,  
    string path,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

nameNoExt

Tipo: [SystemString](#)

Nome file senza estensione per la ricerca documtale

path

Tipo: [SystemString](#)

Eventuale path per la restrizione della ricerca

optionalParams **(Optional)**

Tipo: **LuaTable**

Parametri opzionali : - extList : Lista delle estensioni (in minuscolo e con punto) di filtraggio per i file in esportazione

Valore di ritorno

Tipo: **LuaTable**

Tabella con il risultato della funzione

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiEnsureLocal

Esegue il comando di ensureLocal del file passato

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool EnsureLocal(  
    string fileName  
)
```

Parametri

fileName

Tipo: [SystemString](#)

File di riferimento

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Esito dell'operazione come booleano. Imposta eventualmente il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a

info@qsinformatica.it

Metodo DedApiExportDocument

Esporta i documenti associati all'anagrafica di riferimento in un path esterno al database.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool ExportDocument(  
    string id,  
    string rev,  
    string path,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

id

Tipo: [SystemString](#)

ID dell'anagrafica

rev

Tipo: [SystemString](#)

Revisione dell'anagrafica

path

Tipo: [SystemString](#)

Path di destinazione dell'esportazione

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Parametri opzionali : - extList : Lista delle estensioni (in minuscolo e con punto) di filtraggio per i file in esportazione -

tabella lua - isAttachContext : Determina se il contesto di ricerca dei file è primario o allegati - 1 / nil - excplfExtNotExists : Genera eccezione se una delle estensioni da esportare non esiste - 1/nil

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Se riesce ritorna un valore positivo. Imposta eventualmente il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApifile2Code

Dato un fileName ritorna la prima anagrafica associata in base al contesto indicato

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedData file2Code(  
    string fileName,  
    bool isAttachContext  
)
```

Parametri

fileName

Tipo: [SystemString](#)

Nome di file

isAttachContext

Tipo: [SystemBoolean](#)

Identifica il contesto del documento rispetto all'anagrafica

Valore di ritorno

Tipo: **DedData**

Ritorna l'anagrafica trovata. Se si verificano errori ritorna null ed imposta il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

Classe DedApi
Namespace LuaApplication

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Metodo DedApifile2Codes

Dato un fileName ritorna la lista delle anagrafiche associate

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedDataList file2Codes(  
    string fileName,  
    bool isAttachContext  
)
```

Parametri

fileName

Tipo: [SystemString](#)

Nome di file

isAttachContext

Tipo: [SystemBoolean](#)

Identifica il contesto del documento rispetto all'anagrafica

Valore di ritorno

Tipo: **DedDataList**

Ritorna la lista di anagrafiche. Se si verificano errori ritorna null ed imposta il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

Namespace LuaApplication

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApifindLastData

Dato il valore ed il campo di riferimento ritorna l'ultima anagrafica disponibile.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedData findLastData(  
    Object value,  
    string fieldName,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

value

Tipo: [SystemObject](#)

Valore di ricerca

fieldName

Tipo: [SystemString](#)

Campo di riferimento

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Parametri opzionali : - dbPathExcluded : Lista dei dbpath esclusi (eg {"!ZZ", "!3D!SML"}). Saranno utilizzati in modalità 'like', ovvero saranno esclusi anche i path figli. - isAttachContext : Determina se il contesto di ricerca dei file è primario o allegati - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: **DedData**

Anagrafica o null se non trova niente

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiFixAttributesName

Sistemate le varie casistiche di stesso nome interno con prompt diverso.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void FixAttributesName()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiFixDocDuplicated

Controlla se ci sono documenti doppi registrati nella stessa posizione e li elimina.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void FixDocDuplicated()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiFormatAttrForDb

Restituisce il valore di un attributo, convertendolo però nel tipo dati coerente con il tipo di dati dell'attributo. Nel caso di stringa se è troppo lungo lo tronca.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public Object FormatAttrForDb(  
    DedAttr attr,  
    string value  
)
```

Parametri

attr

Tipo: **DedAttr**
Attributo da impostare.

value

Tipo: [SystemString](#)
Valore dell'attributo

Valore di ritorno

Tipo: [Object](#)

Restituisce il valore da impostare nel Db.

▲ Vedi anche

Documentazione

Classe DedApi
Namespace LuaApplication

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Metodo

DedApigetDedDisPrompt

Ritorna il prompt di DED_DIS. Mantenuta per compatibilità col passato.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string getDedDisPrompt()
```

Valore di ritorno

Tipo: [String](#)

Valore del prompt di DED_DIS

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiisDocInDb

Controllo se il file passato è associato all'anagrafica individuata da id e rev.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool isDocInDb(  
    string id,  
    string rev,  
    string fileName  
)
```

Parametri

id

Tipo: [SystemString](#)

ID dell'anagrafica

rev

Tipo: [SystemString](#)

Revisione

fileName

Tipo: [SystemString](#)

Nome file di riferimento

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Valore booleano di controllo. In caso di errori imposta il

LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiLinkDocument

Collega il documento passato tramite filename alla anagrafica. Il documento deve essere già registrato nel database.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool LinkDocument(  
    string id,  
    string rev,  
    string fn,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

id

Tipo: [SystemString](#)

ID dell'anagrafica

rev

Tipo: [SystemString](#)

Revisione dell'anagrafica

fn

Tipo: [SystemString](#)

Nome del file del documento di riferimento

optionalParams (Optional)

Tipo: **LuaTable**

Tabella di parametri opzionali : - isPrimaryContext : Contesto di associazione - 1 / nil - ignoreState : Indica se ignorare lo stato

dell'anagrafica alla quale associare il documento. Diversamente deve essere in lavorazione - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiRemoveDocument

Elimina il documento identificato dal fileName passato

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool RemoveDocument(  
    string fileName,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

fileName

Tipo: [SystemString](#)

Nome file di riferimento

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Parametri opzionali i : - ignoreState : Se attivo (default) ignora lo stato del documento e relativa anagrafica collegata

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Se riesce ritorna un valore positivo. Imposta eventualmente il LastException

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiReplaceInvalidFileNameCha

Restituisce una stringa con i caratteri non validi sostituiti con _.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string ReplaceInvalidFileNameChars(  
    string str  
)
```

Parametri

str

Tipo: [SystemString](#)

Stringa della quale controllare eventuali caratteri non validi.

Valore di ritorno

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a

info@qsinformatica.it

Metodo

DedApiShowLastException

[Manca la documentazione <summary> per "M:LuaApplication.DedApi.ShowLastException"]

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void ShowLastException()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedApiUpdataDataAttrs

Aggiorna gli attributi di anagrafica. La funzione filtra l'eventuale settaggio di dedid, dedrev. In caso di qualsiasi errore non appporta modifiche all'anagrafica

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool UpdataDataAttrs(  
    DedData data,  
    LuaTable attrs,  
    LuaTable optionalParams = null  
)
```

Parametri

data

Tipo: **DedData**

Anagrafica da aggiornare

attrs

Tipo: **LuaTable**

LuaTable contenente prompt e valori degli attributi

optionalParams (**Optional**)

Tipo: **LuaTable**

Tabella di parametri opzionali : - ignoreState : Indica se ignorare lo stato dell'anagrafica alla quale associare il documento.

Diversamente deve essere in lavorazione - 1 / nil -

ignoreDocStatus : Indica se ignorare lo stato dei documenti

PRIMARI associati all'anagrafica. Diversamente tutti i

documenti devono essere in checkin o in checkout dall'utente corrente - 1 / nil - updateLight : Se vero indica di non aggiornare il rowver dell'anagrafica in fase di update - 1 / nil

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Ritorna true se riesce. In caso contrario imposta il LastException.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Campi di DedApi

Il tipo [DedApi](#) espone i seguenti membri.

▲ Campi

	Nome	Descrizione
	_app	

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Campo DedApi_app

[Manca la documentazione <summary> per "F:LuaApplication.DedApi._app"]

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedNetApplication _app
```

Valore del campo

Tipo: **DedNetApplication**

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApi](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe DedApiAttrModify

Classe utilizzata per sistemare gli attributi nel DB.

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) [LuaApplicationDedApiAttrModify](#)

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) **Versione:** 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public class AttrModify
```

Il tipo [DedApiAttrModify](#) espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

	Nome	Descrizione
	DedApiAttrModify	Inizializza una nuova istanza della classe DedApiAttrModify .

[Torna su](#)

▲ Campi

	Nome	Descrizione
	_dbpath	
		

[_newname](#)



[_oldname](#)

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore DedApiAttrModify

Inizializza una nuova istanza della classe [DedApiAttrModify](#).

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public AttrModify(  
    string dbpath,  
    string oldname,  
    string newname  
)
```

Parametri

dbpath

Tipo: [SystemString](#)

oldname

Tipo: [SystemString](#)

newname

Tipo: [SystemString](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApiAttrModify](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a

info@qsinformatica.it

Campi di AttrModify

Il tipo [DedApiAttrModify](#) espone i seguenti membri.

▲ Campi

	Nome	Descrizione
	_dbpath	
	_newname	
	_oldname	

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApiAttrModify](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Campo

DedApiAttrModify_dbpath

[Manca la documentazione <summary> per "F:LuaApplication.DedApi.AttrModify._dbpath"]

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string _dbpath
```

Valore del campo

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApiAttrModify](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Campo

DedApiAttrModify_newname

[Manca la documentazione <summary> per "F:LuaApplication.DedApi.AttrModify._newname"]

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string _newname
```

Valore del campo

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApiAttrModify](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Campo

DedApiAttrModify_oldname

[Manca la documentazione <summary> per "F:LuaApplication.DedApi.AttrModify._oldname"]

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string _oldname
```

Valore del campo

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedApiAttrModify](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe DedLuaApplication

Questa classe fa da tramite alle funzionalità DedNet e l'ambiente LUA.

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) [LuaApplication](#) [DedLuaApplication](#)

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public class DedLuaApplication
```

Il tipo [DedLuaApplication](#) espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

	Nome	Descrizione
	DedLuaApplication	Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare (USARE DA LUA).
	DedLuaApplication(DedNetApplication)	Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare.



DedLuaApplication(String)

Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare (USARE DA LUA).

[Torna su](#)

▲ Proprietà

	Nome	Descrizione
	Dedapi	Restituisce l'oggetto DEDAPI.
	DedNetInstallPath	Restituisce la cartella principale d'installazione del DedNet.
	LuaAppPath	Restituisce o imposta il percorso dal quale caricare i file .lua di applicazione.
	LuaPersPath	Restituisce o imposta il percorso dal quale caricare i file .lua di personalizzazione.

[Torna su](#)

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
	Close	Chiude l'ambiente LUA correntemente attivo.
	CreateLuaRunCommand	Crea e restituisce l'omonimo comando.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore DedLuaApplication

▲ Lista degli overload

Nome	Descrizione
 DedLuaApplication	Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare (USARE DA LUA).
 DedLuaApplication(DedNetApplication)	Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare.
 DedLuaApplication(String)	Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare (USARE DA LUA).

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore DedLuaApplication

Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare (USARE DA LUA).

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedLuaApplication()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Overload di DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore DedLuaApplication (DedNetApplication)

Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione:
1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedLuaApplication(  
    DedNetApplication app  
)
```

Parametri

app

Tipo: **DedNetApplication**

Applicazione per la quale questo oggetto effettuerà il wrapper.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Overload di DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Costruttore DedLuaApplication (String)

Inizializza l'oggetto con l'applicazione da wrappare (USARE DA LUA).

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedLuaApplication(  
    string userName  
)
```

Parametri

userName

Tipo: [SystemString](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Overload di DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà di DedLuaApplication

Il tipo [DedLuaApplication](#) espone i seguenti membri.

▲ Proprietà

	Nome	Descrizione
	Dedapi	Restituisce l'oggetto DEDAPI.
	DedNetInstallPath	Restituisce la cartella principale d'installazione del DedNet.
	LuaAppPath	Restituisce o imposta il percorso dal quale caricare i file .lua di applicazione.
	LuaPersPath	Restituisce o imposta il percorso dal quale caricare i file .lua di personalizzazione.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà DedLuaApplicationDedapi

Restituisce l'oggetto DEDAPI.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedApi Dedapi { get; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [DedApi](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà

DedLuaApplicationDedNetInstallPath

Restituisce la cartella principale d'installazione del DedNet.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string DedNetInstallPath { get; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà

DedLuaApplicationLuaAppPath

Restituisce o imposta il percorso dal quale caricare i file .lua di applicazione.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string LuaAppPath { get; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà

DedLuaApplicationLuaPersPath

Restituisce o imposta il percorso dal quale caricare i file .lua di personalizzazione.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public string LuaPersPath { get; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodi di DedLuaApplication

Il tipo [DedLuaApplication](#) espone i seguenti membri.

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
	Close	Chiude l'ambiente LUA correntemente attivo.
	CreateLuaRunCommand	Crea e restituisce l'omonimo comando.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedLuaApplicationClose

Chiude l'ambiente LUA correntemente attivo.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void Close()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaApplicationCreateLuaRunCc

Crea e restituisce l'omonimo comando.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public LuaRunCommand CreateLuaRunCommand()
```

Valore di ritorno

Tipo: [LuaRunCommand](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaApplication](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe DedLuaCommand

Classe utilizzata per implementare un comando personalizzato in LUA.

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) **DedCommand**
[LuaApplicationDedLuaCommand](#)

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public class DedLuaCommand : DedCommand
```

Il tipo [DedLuaCommand](#) espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

	Nome	Descrizione
	DedLuaCommand	Costruttore unico.

[Torna su](#)

▲ Proprietà

	Nome	Descrizione
	NeedParameters	Restituisce true se i parametri del comando non sono ancora

sufficienti per l'esecuzione. Solleva l'evento `QueryNeedParameters` che permette all'utilizzatore della classe di decidere la risposta da dare al chiamante.
(Sovrascrive `DedCommand.NeedParameters.`)

[Torna su](#)

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
	ClearCommand	Evento di pulitura comando. (Sovrascrive <code>DedCommand.C</code>)
	Enabled	Restituisce se il comando è abilitato per la selezione contestuale (se si trova presente nei menu contestuali) <code>QueryEnabled</code> che permette alla classe di decidere la risposta da dare al chiamante. (Sovrascrive <code>DedCommand.Enabled(DedC</code>)
	ExecuteCommand	Esegue il comando vero e propaga l'evento <code>ExecutingCommand</code> per l'esecuzione del comando. (Sovrascrive <code>DedCommand.E</code>)
	OnCrearCommandEvent	Chiama l'evento <code>ExecutingCommand</code>
	OnExecutingCommand	Chiama l'evento <code>ExecutingCommand</code>
	OnQueryEnabled	Chiama l'evento <code>QueryEnabled</code>
	OnQueryNeedParameters	Chiama l'evento <code>QueryNeedParameters</code>

	OnSettingContext	Chiama l'evento SettingContext
	SetContext	Permette al comando di auto-inleggendo le informazioni dal comando <code>SettingContext</code> per impostare il comando. (Sovrascrive <code>DedCommand.SetContext(DedCommand)</code>)
	SetNeedDocument	Siccome la proprietà <code>NeedDocument</code> è pubblica, questo metodo permette l'impostazione dall'esterno della classe.
	SetNeedRefresh	Siccome la proprietà <code>NeedRefresh</code> è pubblica, questo metodo permette l'impostazione dall'esterno della classe.
	SetResult	Siccome la proprietà <code>Result</code> è pubblica, questo metodo permette l'impostazione dall'esterno della classe.

[Torna su](#)

▲ Eventi

	Nome	Descrizione
	CrearCommandEvent	Evento su chiamata al metodo <code>CrearCommand</code> .
	ExecutingCommand	Evento chiamato per l'esecuzione del comando.
	QueryEnabled	Evento generato su chiamata del metodo <code>Enabled()</code> .



[QueryNeedParameters](#)

Evento generato su chiamata della proprietà `NeedParameters`.



[SettingContext](#)

Evento generato su chiamata del metodo `SetContext()`.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore DedLuaCommand

Costruttore unico.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedLuaCommand(  
    DedNetApplication app,  
    string internalName,  
    string name  
)
```

Parametri

app

Tipo: **DedNetApplication**

Riferimento all'oggetto DedNetApplication.

internalName

Tipo: [SystemString](#)

Nome interno del comando.

name

Tipo: [SystemString](#)

Nome visualizzato del comando.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà di DedLuaCommand

Il tipo [DedLuaCommand](#) espone i seguenti membri.

▲ Proprietà

Nome	Descrizione
 NeedParameters	Restituisce true se i parametri del comando non sono ancora sufficienti per l'esecuzione. Solleva l'evento QueryNeedParameters che permette all'utilizzatore della classe di decidere la risposta da dare al chiamante. (Sovrascrive DedCommand.NeedParameters .)

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà

DedLuaCommandNeedParameters

Restituisce true se i parametri del comando non sono ancora sufficienti per l'esecuzione. Solleva l'evento [QueryNeedParameters](#) che permette all'utilizzatore della classe di decidere la risposta da dare al chiamante.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override bool NeedParameters { get; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodi di DedLuaCommand

Il tipo [DedLuaCommand](#) espone i seguenti membri.

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
	ClearCommand	Evento di pulitura comando. (Sovrascrive DedCommand.C
	Enabled	Restituisce se il comando è abilitato per la selezione contestuale (se si trova presente nei menu contestuali) QueryEnabled che permette alla classe di decidere la risposta all'evento. (Sovrascrive DedCommand.Enabled(DedC
	ExecuteCommand	Esegue il comando vero e proprio e propaga l'evento ExecutingCommand per l'esecuzione del comando. (Sovrascrive DedCommand.E
	OnCrearCommandEvent	Chiama l'evento ExecutingCom
	OnExecutingCommand	Chiama l'evento ExecutingCom
	OnQueryEnabled	Chiama l'evento QueryEnabled
	OnQueryNeedParameters	Chiama l'evento QueryNeedPa
	OnSettingContext	Chiama l'evento SettingContex
	SetContext	Permette al comando di auto-in

leggendo le informazioni dal co
`SettingContext` per imposta
comando.

(Sovrascrive

`DedCommand.SetContext(De`



[SetNeedDocument](#)

Siccome la proprietà `NeedDoc`
questo metodo permette l'impo
dall'esterno della classe.



[SetNeedRefresh](#)

Siccome la proprietà `NeedRef`
questo metodo permette l'impo
dall'esterno della classe.



[SetResult](#)

Siccome la proprietà `Result` n
metodo permette l'impostazioni
dall'esterno della classe.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandClearCommand

Evento di pulitura comando.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override void ClearCommand()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandEnabled

Restituisce se il comando è abilitato in base alla selezione contestuale (se si tratta di un comando presente nei menu contestuali). Solleva l'evento [QueryEnabled](#) che permette all'utilizzatore della classe di decidere la risposta da dare al chiamante.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override bool Enabled(  
    DedCommandContext commandContext  
)
```

Parametri

commandContext

Tipo: **DedCommandContext**
Contesto di selezione.

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Restituisce true se il comando deve risultare abilitato all'utente.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

Namespace LuaApplication

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandExecuteCommand

Esegue il comando vero e proprio. Solleva l'evento [ExecutingCommand](#) per l'esecuzione vera e propria del comando.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
protected override DedCmdResult ExecuteCommand()
```

Valore di ritorno

Tipo: **DedCmdResult**

Restituisce il risultato dell'operazione.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandOnCrearComman

Chiama l'evento ExecutingCommand.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
protected void OnCrearCommandEvent()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandOnExecutingCom

Chiama l'evento ExecutingCommand.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
protected void OnExecutingCommand()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo DedLuaCommandOnQueryEnabled

Chiama l'evento QueryEnabled.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
protected void OnQueryEnabled(  
    DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs e  
)
```

Parametri

e

Tipo: [LuaApplicationDedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandOnQueryNeedPar

Chiama l'evento QueryNeedParameters.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
protected void OnQueryNeedParameters(  
    DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs e  
)
```

Parametri

e

Tipo: [LuaApplicationDedLuaCommandDedLuaCommandEventArg](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandOnSettingContext

Chiama l'evento SettingContext.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
protected void OnSettingContext(  
    DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs e  
)
```

Parametri

e

Tipo: [LuaApplicationDedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandSetContext

Permette al comando di auto-impostare le proprietà leggendo le informazioni dal contesto. Solleva l'evento [SettingContext](#) per impostare le proprietà del comando.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override bool SetContext(  
    DedCommandContext commandContext  
)
```

Parametri

commandContext

Tipo: **DedCommandContext**

Contesto di selezione con il quale impostare le proprietà del comando.

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

Restituisce true se nel contesto ci sono tutte le informazioni necessarie, altrimenti false.

▲ Vedi anche

Documentazione

Classe DedLuaCommand
Namespace LuaApplication

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandSetNeedDocumer

Siccome la proprietà `NeedDocument` non è scrivibile, questo metodo permette l'impostazione della proprietà dall'esterno della classe.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void SetNeedDocument(  
    bool need  
)
```

Parametri

need

Tipo: [SystemBoolean](#)

Valore da impostare.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandSetNeedRefresh

Siccome la proprietà [NeedRefresh](#) non è scrivibile, questo metodo permette l'impostazione della proprietà dall'esterno della classe.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void SetNeedRefresh(  
    bool need  
)
```

Parametri

need

Tipo: [SystemBoolean](#)

Valore da impostare.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

DedLuaCommandSetResult

Siccome la proprietà `Result` non è scrivibile, questo metodo permette l'impostazione della proprietà dall'esterno della classe.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public void SetResult(  
    DedCmdResult result  
)
```

Parametri

result

Tipo: **DedCmdResult**

Valore da impostare.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Eventi di DedLuaCommand

Il tipo [DedLuaCommand](#) espone i seguenti membri.

▲ Eventi

	Nome	Descrizione
	CrearCommandEvent	Evento su chiamata al metodo <code>CleareCommand</code> .
	ExecutingCommand	Evento chiamato per l'esecuzione del comando.
	QueryEnabled	Evento generato su chiamata del metodo <code>Enabled()</code> .
	QueryNeedParameters	Evento generato su chiamata della proprietà <code>NeedParameters</code> .
	SettingContext	Evento generato su chiamata del metodo <code>SetContext()</code> .

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Evento

DedLuaCommandCreareCommandEvent

Evento su chiamata al metodo `CleareCommand`.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public event EventHandler CreareCommandEvent
```

Valore

Tipo: [SystemEventHandler](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Evento

DedLuaCommandExecutingComma

Evento chiamato per l'esecuzione del comando.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public event EventHandler ExecutingCommand
```

Valore

Tipo: [SystemEventHandler](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Evento

DedLuaCommandQueryEnabled

Evento generato su chiamata del metodo `Enabled()`.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public event EventHandler<DedLuaCommandDedLuaComm
```

Valore

Tipo: [SystemEventHandlerDedLuaCommandDedLuaCommandEvent/](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Evento

DedLuaCommandQueryNeedParam

Evento generato su chiamata della proprietà [NeedParameters](#).

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public event EventHandler<DedLuaCommandDedLuaComm
```

Valore

Tipo: [SystemEventHandlerDedLuaCommandDedLuaCommandEvent/](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Evento DedLuaCommandSettingContext

Evento generato su chiamata del metodo `SetContext()`.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public event EventHandler<DedLuaCommandDedLuaComm
```

Valore

Tipo: [SystemEventHandlerDedLuaCommandDedLuaCommandEvent/](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe

DedLuaCommandDedLuaCommanc

Argomento utilizzato per impostare la risposta all'evento.

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) [SystemEventArgs](#)

[LuaApplicationDedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public class DedLuaCommandEventArgs : EventArgs
```

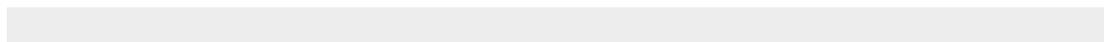
Il tipo [DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#) espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

Nome	Descrizio
 DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs	Inizializza DedLuaCc

[Torna su](#)

▲ Proprietà



	Nome	Descrizione
	Answer	Restituisce o imposta il valore da utilizzare come risposta all'evento.
	Context	Restituisce il contesto di selezione. In alcuni eventi non viene utilizzato ed ha valore null.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore

DedLuaCommandDedLuaCommanc

Inizializza una nuova istanza della classe
[DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#).

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione:
1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedLuaCommandEventArgs()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a
info@qsinformatica.it

Proprietà di DedLuaCommandEventArgs

Il tipo [DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#) espone i seguenti membri.

▲ Proprietà

	Nome	Descrizione
	Answer	Restituisce o imposta il valore da utilizzare come risposta all'evento.
	Context	Restituisce il contesto di selezione. In alcuni eventi non viene utilizzato ed ha valore null.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà

DedLuaCommandDedLuaCommanc

Restituisce o imposta il valore da utilizzare come risposta all'evento.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public bool Answer { get; set; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà

DedLuaCommandDedLuaCommanc

Restituisce il contesto di selezione. In alcuni eventi non viene utilizzato ed ha valore null.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public DedCommandContext Context { get; protectec
```

Valore della proprietà

Tipo: **DedCommandContext**

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe DedLuaCommandDedLuaCommandEventArgs](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe Lua

Classe contenente metodi di utilità comune generale nell'ambito LUA.

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) [LuaApplicationLua](#)

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public static class Lua
```

Il tipo [Lua](#) espone i seguenti membri.

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
 	CloseLua	Chiude l'ambiente LUA correntemente attivo.
 	DoFile	Carica il file.
 	DoFileMulti	Carica tutti i file .lua presenti nella cartella passata.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

Namespace LuaApplication

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodi di Lua

Il tipo [Lua](#) espone i seguenti membri.

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
 S	CloseLua	Chiude l'ambiente LUA correntemente attivo.
 S	DoFile	Carica il file.
 S	DoFileMulti	Carica tutti i file .lua presenti nella cartella passata.

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe Lua](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo LuaCloseLua

Chiude l'ambiente LUA correntemente attivo.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public static void CloseLua()
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe Lua](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo LuaDoFile

Carica il file.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public static void DoFile(  
    string fileName  
)
```

Parametri

fileName

Tipo: [SystemString](#)

File .lua da caricare.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe Lua](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo LuaDoFileMulti

Carica tutti i file .lua presenti nella cartella passata.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public static void DoFileMulti(  
    string pathName  
)
```

Parametri

pathName

Tipo: [SystemString](#)

Percorso nel quale caricare i file .lua.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe Lua](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe LuaExecuteForm

[Manca la documentazione <summary> per "T:LuaApplication.LuaExecuteForm"]

▲ Gerarchia di ereditarietà

SystemObject SystemMarshalByRefObject
System.ComponentModel.Component
System.Windows.Forms.Control
System.Windows.Forms.ScrollableControl
System.Windows.Forms.ContainerControl
System.Windows.Forms.Form
DForm
MouseWheelContainerForm
XtraForm
BaseForm
LuaApplication.LuaExecuteForm

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione:
1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public class LuaExecuteForm : BaseForm
```

Il tipo `LuaExecuteForm` espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

Nome	Descrizione
 <code>LuaExecuteForm</code>	Costruttore unico.

[Torna su](#)

Proprietà

	Nome	Descrizi
	AcrylicAccentTintOpacity	(Eredita da XtraFo
	ActiveGlowColor	(Eredita da XtraFo
	AllowDXDPIAutoScale	(Eredita da XtraFo
	AllowFormSkin	(Eredita da XtraFo
	AllowMdiBar	(Eredita da XtraFo
	AllowSkinForEmptyText	(Eredita da XtraFo
	Appearance	(Eredita da XtraFo
	BackColor	(Eredita da XtraFo

	BackgroundImage	(Eredita da XtraFo
	BackgroundImageLayout	(Eredita da XtraFo
	BackgroundImageLayoutStore	(Eredita da XtraFo
	BackgroundImageStore	(Eredita da XtraFo
	CanDrawClientBackground	(Eredita da XtraFo
	ClientBackgroundTop	(Eredita da XtraFo
	CloseBox	(Eredita da XtraFo
	CreateParams	(Eredita da XtraFo
	DefaultAppearance	(Eredita da XtraFo
	DesignModeCore	(Eredita da

		XtraFo
	DpiHelper	(Eredita da XtraFo)
	EnableAcrylicAccent	(Eredita da XtraFo)
	Font	(Eredita da XtraFo)
	ForeColor	(Eredita da XtraFo)
	FormBorderEffect	(Eredita da XtraFo)
	FormPainter	(Eredita da XtraFo)
	FormShadow	(Eredita da XtraFo)
	Helper	(Eredita da XtraFo)
	HtmlImages	(Eredita da XtraFo)
		

	HtmlText	(Eredita da XtraFo
	InactiveGlowColor	(Eredita da XtraFo
	InMaximumClientSizeChanged	(Eredita da XtraFo
	InMinimumClientSizeChanged	(Eredita da XtraFo
	InvisibleDueShowingStrategy	(Eredita da XtraFo
	IsActive	(Eredita da XtraFo
	IsApplyingLocalizableResourcesInDesignTime	(Eredita da XtraFo
	IsCustomPainter	(Eredita da XtraFo
	IsInitializing	(Eredita da XtraFo
	IsRegionPainted	(Eredita da

		XtraFo
	IsRibbonForm	(Eredita da XtraFo
	IsRightToLeftCaption	(Eredita da XtraFo
	IsSizableWindow	(Eredita da XtraFo
	IsSuspendRedraw	(Eredita da XtraFo
	LayoutSuspendCountCore	(Eredita da XtraFo
	LookAndFeel	(Eredita da XtraFo
	MaximumClientSize	(Eredita da XtraFo
	MaximumSize	(Eredita da XtraFo
	MdiChildCaptionFormatString	(Eredita da XtraFo
		

	MinimumClientSize	(Eredita da XtraFo
	MinimumSize	(Eredita da XtraFo
	NeedActivateForm	(Eredita da XtraFo
	ScaleChildren	(Eredita da XtraFo
	ScaleHelper	(Eredita da XtraFo
	ShouldShowMdiBar	(Eredita da XtraFo
	ShowingStrategy	(Eredita da XtraFo
	ShowMdiChildCaptionInParentTitle	(Eredita da XtraFo
	ShowMode	(Eredita da XtraFo
	Site	(Eredita da

		XtraFo
	SupportAdvancedTitlePainting	(Ereditato da XtraFo)
	Text	(Ereditato da XtraFo)
	TextMdiTab	(Ereditato da XtraFo)

[Torna su](#)

Metodi

	Nome	
	ActivateWindow	(
	CalcClippedRegion	(
	CalcFormBounds	(
	CalcPreferredSizeCore	(
	CheckCustomDrawNonClientArea	(
	CheckFormAppearanceAsMdiTabPage	(
	CheckGlassForm	(
	CheckResetDPIAutoScale	(
	CheckRightToLeft	(
	CheckUpdateSkinPainter	(

	ClientSizeFromSize	(
	ConstrainMinimumClientSize	(
	CreateControlsInstance	(
	CreateDefaultAppearance	(
	CreateFormBorderPainter	(
	CreateFormShadow	(
	CreateHandle	(
	CreateHelper	(
	CreateShowingStrategy	(
	Dispose	() (E
	DrawClientBackground	(
	DrawClientBackgroundCore	(
	ForceActivateWindow	(
	ForceRefresh	(
	GetAllowMdiFormSkins	(
	GetAllowSkin	(
	GetConstrainSize	(
	GetCreateParams	(

	GetFormBorderEffect	(
	GetScaledBounds	(
	GetScaleFactor	(
	GetSkinBackgroundImage	(
	GetSkinBackgroundImageStretch	(
	GetSkinPainterType	(
	IsMdiTab	(
	IsMinimizedState	(
	OnActiveGlowColorChanged	(
	OnAppearance_Changed	(
	OnClientSizeChanged	(
	OnDXDpiChanged	(
	OnFontChanged	(
	OnHandleCreated	(
	OnHandleCreatedDPIAutoScale	(
	OnInactiveGlowColorChanged	(
	OnLayout	(
	OnLoad	(
	OnLookAndFeelChangedCore	(
	OnMaximumClientSizeChanged	(

	OnMaximumSizeChanged	(
	OnMdiChildActivate	(
	OnMdiChildTextChanged	(
	OnMinimumClientSizeChanged	(
	OnMinimumSizeChanged	(
	OnMouseHWheel	(M
	OnMouseWheel	(M
	OnPaint	(
	OnPaintBackground	(
	OnParentChanged	(
	OnScaleControl	(
	OnShowMdiChildCaptionInParentTitle	(
	OnShown	(
	OnSizeChanged	(
	OnSkinPainterChanged	(
	OnStyleChanged	(
	OnTextChanged	(
	OnTextMdiTabChanged	(
	PatchFormSizeInRestoreWindowBoundsIfNecessary	(

	RaiseFormLayoutChanged	(
	ResetBackColor	(
	ResetForeColor	(
	ResumeLayout	(
	ResumeLayout(Boolean)	(
	ResumeRedraw	(
	ScaleControl	(
	ScaleCore	(
	SetBoundsCore	(
	SetClientSizeCore	(
	SetEnableAcrylicAccentValue	(
	SetLayoutDeferred	(
	SetVisibleCore	(
	ShouldDrawClientBackground	(
	ShouldSerializeBackgroundImageLayoutStore	(
	ShouldSerializeBackgroundImageStore	(
	ShouldUpdateFrame	(
	ShowDialog	(
	SizeFromClientSize	(
	SuppressFormShadowShowing	(

	SuspendLayout	(
	SuspendRedraw	(
	UpdateClientBackgroundBounds	(
	UpdateSkinPainter	(
	UpdateSkinPainter(Boolean)	(
	UpdateWindowThemeCore	(
	WndProc	(

[Torna su](#)

▲ Eventi

	Nome	Descrizione
	FormLayoutChanged	(Ereditato da XtraForm.)

[Torna su](#)

▲ Campi

	Nome	Descrizione
	boundsUpdated	(Ereditato da XtraForm.)
	formBounds	(Ereditato da XtraForm.)
	isFormPainted	(Ereditato da XtraForm.)
	lockDrawingClientBackground	(Ereditato da

XtraForm.)



prevFormBounds

(Ereditato da
XtraForm.)

[Torna su](#)

▲ Implementazioni esplicite di interfacce

Nome	
	DevExpress#XtraEditors#Drawing#IMouseWheelContai
	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#BaseWndProc
	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#Control
	DevExpress#XtraEditors#IDXControl#Control
	DevExpress#XtraEditors#Drawing#IMouseWheelContai
	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#DefWndProc
	DevExpress#LookAndFeel#ISupportLookAndFeel#Igno
	DevExpress#XtraEditors#ICustomDrawNonClientArea#
	DevExpress#XtraEditors#IGlassForm#IsGlassForm
	DevExpress#LookAndFeel#ISupportLookAndFeel#Lool
	DevExpress#XtraEditors#IDXControl#OnAppearanceCf
	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#OnDpiChanged
	DevExpress#XtraEditors#IDXControl#OnLookAndFeels

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore LuaExecuteForm

Costruttore unico.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public LuaExecuteForm(  
    DedNetApplication app  
)
```

Parametri

app

Tipo: **DedNetApplication**

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaExecuteForm](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà di LuaExecuteForm

Il tipo [LuaExecuteForm](#) espone i seguenti membri.

▲ Proprietà

	Nome	Descrizi
	AcrylicAccentTintOpacity	(Eredita da XtraFo)
	ActiveGlowColor	(Eredita da XtraFo)
	AllowDXDPIAutoScale	(Eredita da XtraFo)
	AllowFormSkin	(Eredita da XtraFo)
	AllowMdiBar	(Eredita da XtraFo)
	AllowSkinForEmptyText	(Eredita da XtraFo)
	Appearance	(Eredita da XtraFo)

	BackColor	(Eredita da XtraFo
	BackgroundImage	(Eredita da XtraFo
	BackgroundImageLayout	(Eredita da XtraFo
	BackgroundImageLayoutStore	(Eredita da XtraFo
	BackgroundImageStore	(Eredita da XtraFo
	CanDrawClientBackground	(Eredita da XtraFo
	ClientBackgroundTop	(Eredita da XtraFo
	CloseBox	(Eredita da XtraFo
	CreateParams	(Eredita da XtraFo
	DefaultAppearance	(Eredita da

		XtraFo
	DesignModeCore	(Ereditata da XtraFo)
	DpiHelper	(Ereditata da XtraFo)
	EnableAcrylicAccent	(Ereditata da XtraFo)
	Font	(Ereditata da XtraFo)
	ForeColor	(Ereditata da XtraFo)
	FormBorderEffect	(Ereditata da XtraFo)
	FormPainter	(Ereditata da XtraFo)
	FormShadow	(Ereditata da XtraFo)
	Helper	(Ereditata da XtraFo)
		

	HtmlImages	(Eredita da XtraFo
	HtmlText	(Eredita da XtraFo
	InactiveGlowColor	(Eredita da XtraFo
	InMaximumClientSizeChanged	(Eredita da XtraFo
	InMinimumClientSizeChanged	(Eredita da XtraFo
	InvisibleDueShowingStrategy	(Eredita da XtraFo
	IsActive	(Eredita da XtraFo
	IsApplyingLocalizableResourcesInDesignTime	(Eredita da XtraFo
	IsCustomPainter	(Eredita da XtraFo
	IsInitializing	(Eredita da

		XtraFo
	IsRegionPainted	(Ereditada da XtraFo)
	IsRibbonForm	(Ereditada da XtraFo)
	IsRightToLeftCaption	(Ereditada da XtraFo)
	IsSizableWindow	(Ereditada da XtraFo)
	IsSuspendRedraw	(Ereditada da XtraFo)
	LayoutSuspendCountCore	(Ereditada da XtraFo)
	LookAndFeel	(Ereditada da XtraFo)
	MaximumClientSize	(Ereditada da XtraFo)
	MaximumSize	(Ereditada da XtraFo)
		

	MdiChildCaptionFormatString	(Eredita da XtraFo
	MinimumClientSize	(Eredita da XtraFo
	MinimumSize	(Eredita da XtraFo
	NeedActivateForm	(Eredita da XtraFo
	ScaleChildren	(Eredita da XtraFo
	ScaleHelper	(Eredita da XtraFo
	ShouldShowMdiBar	(Eredita da XtraFo
	ShowingStrategy	(Eredita da XtraFo
	ShowMdiChildCaptionInParentTitle	(Eredita da XtraFo
	ShowMode	(Eredita da

		XtraFo
	Site	(Eredita da XtraFo)
	SupportAdvancedTitlePainting	(Eredita da XtraFo)
	Text	(Eredita da XtraFo)
	TextMdiTab	(Eredita da XtraFo)

[Torna su](#)

▲ Implementazioni esplicite di interfacce

	Nome
	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#Control
	DevExpress#XtraEditors#IDXControl#Control
	DevExpress#XtraEditors#Drawing#IMouseWheelContai
	DevExpress#LookAndFeel#ISupportLookAndFeel#Iigno
	DevExpress#XtraEditors#ICustomDrawNonClientArea#
	DevExpress#XtraEditors#IGlassForm#IsGlassForm
	DevExpress#LookAndFeel#ISupportLookAndFeel#Lool

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaExecuteForm](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodi di LuaExecuteForm

Il tipo [LuaExecuteForm](#) espone i seguenti membri.

▲ Metodi

	Nome	
	ActivateWindow	(
	CalcClippedRegion	(
	CalcFormBounds	(
	CalcPreferredSizeCore	(
	CheckCustomDrawNonClientArea	(
	CheckFormAppearanceAsMdiTabPage	(
	CheckGlassForm	(
	CheckResetDPIAutoScale	(
	CheckRightToLeft	(
	CheckUpdateSkinPainter	(
	ClientSizeFromSize	(
	ConstrainMinimumClientSize	(
	CreateControlsInstance	(
	CreateDefaultAppearance	(

	CreateFormBorderPainter	(
	CreateFormShadow	(
	CreateHandle	(
	CreateHelper	(
	CreateShowingStrategy	(
	Dispose	(
		(
		E
	DrawClientBackground	(
	DrawClientBackgroundCore	(
	ForceActivateWindow	(
	ForceRefresh	(
	GetAllowMdiFormSkins	(
	GetAllowSkin	(
	GetConstrainSize	(
	GetCreateParams	(
	GetFormBorderEffect	(
	GetScaledBounds	(
	GetScaleFactor	(
	GetSkinBackgroundImage	(
		

	GetSkinBackgroundImageStretch	(
	GetSkinPainterType	(
	IsMdiTab	(
	IsMinimizedState	(
	OnActiveGlowColorChanged	(
	OnAppearance_Changed	(
	OnClientSizeChanged	(
	OnDXDpiChanged	(
	OnFontChanged	(
	OnHandleCreated	(
	OnHandleCreatedDPIAutoScale	(
	OnInactiveGlowColorChanged	(
	OnLayout	(
	OnLoad	(
	OnLookAndFeelChangedCore	(
	OnMaximumClientSizeChanged	(
	OnMaximumSizeChanged	(
	OnMdiChildActivate	(
	OnMdiChildTextChanged	(
	OnMinimumClientSizeChanged	(

	OnMinimumSizeChanged	(
	OnMouseHWheel	(M
	OnMouseWheel	(M
	OnPaint	(
	OnPaintBackground	(
	OnParentChanged	(
	OnScaleControl	(
	OnShowMdiChildCaptionInParentTitle	(
	OnShown	(
	OnSizeChanged	(
	OnSkinPainterChanged	(
	OnStyleChanged	(
	OnTextChanged	(
	OnTextMdiTabChanged	(
	PatchFormSizeInRestoreWindowBoundsIfNecessary	(
	RaiseFormLayoutChanged	(
	ResetBackColor	(
	ResetForeColor	(
	ResumeLayout	(

	ResumeLayout(Boolean)	(
	ResumeRedraw	(
	ScaleControl	(
	ScaleCore	(
	SetBoundsCore	(
	SetClientSizeCore	(
	SetEnableAcrylicAccentValue	(
	SetLayoutDeferred	(
	SetVisibleCore	(
	ShouldDrawClientBackground	(
	ShouldSerializeBackgroundImageLayoutStore	(
	ShouldSerializeBackgroundImageStore	(
	ShouldUpdateFrame	(
	ShowDialog	(
	SizeFromClientSize	(
	SuppressFormShadowShowing	(
	SuspendLayout	(
	SuspendRedraw	(
	UpdateClientBackgroundBounds	(
	UpdateSkinPainter	(

 **UpdateSkinPainter(Boolean)** (

 **UpdateWindowThemeCore** (

 **WndProc** (

[Torna su](#)

▲ Implementazioni esplicite di interfacce

	Nome
 	DevExpress#XtraEditors#Drawing#IMouseWheelContai
 	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#BaseWndProc
 	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#DefWndProc
 	DevExpress#XtraEditors#IDXControl#OnAppearanceCh
 	DevExpress#Utils#DPI#IDpiControl#OnDpiChanged
 	DevExpress#XtraEditors#IDXControl#OnLookAndFeels

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaExecuteForm](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo LuaExecuteFormDispose

Clean up any resources being used.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
protected override void Dispose(  
    bool disposing  
)
```

Parametri

disposing

Tipo: [SystemBoolean](#)

true if managed resources should be disposed; otherwise, false.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaExecuteForm](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Eventi di LuaExecuteForm

Il tipo [LuaExecuteForm](#) espone i seguenti membri.

▲ Eventi

	Nome	Descrizione
	FormLayoutChanged	(Ereditato da XtraForm .)

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaExecuteForm](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Campi di LuaExecuteForm

Il tipo [LuaExecuteForm](#) espone i seguenti membri.

▲ Campi

	Nome	Descrizione
	boundsUpdated	(Ereditato da XtraForm.)
	formBounds	(Ereditato da XtraForm.)
	isFormPainted	(Ereditato da XtraForm.)
	lockDrawingClientBackground	(Ereditato da XtraForm.)
	prevFormBounds	(Ereditato da XtraForm.)

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaExecuteForm](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe LuaRunCommand

Implementa un comando per l'esecuzione di codice LUA. Visualizza un form per l'immissione di codice LUA e per il caricamento di file.

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) **DedCommand**
 [LuaApplication](#) **LuaRunCommand**

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) **Versione:** 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public class LuaRunCommand : DedCommand
```

Il tipo `LuaRunCommand` espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

Nome	Descrizione
 LuaRunCommand	Costruttore unico.

[Torna su](#)

▲ Proprietà

Nome	Descrizione
 NeedParameters	Restituisce sempre false perché

non ha bisogno di parametri.
(Sovrascrive
DedCommand.NeedParameters.)

[Torna su](#)

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
	ClearCommand	Azzera il comando. (Sovrascrive DedCommand.ClearCor
	Enabled	Restituisce sempre true perché non ha parametri. (Sovrascrive DedCommand.Enabled(DedCommar
	ExecuteCommand	Esegue il comando vero e proprio. (Sovrascrive DedCommand.ExecuteC
	SetContext	Restituisce sempre true perché non ha parametri. (Sovrascrive DedCommand.SetContext(DedComr

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore LuaRunCommand

Costruttore unico.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public LuaRunCommand(  
    DedNetApplication app,  
    string internalName,  
    string name  
)
```

Parametri

app

Tipo: **DedNetApplication**

Riferimento all'oggetto DedNetApplication.

internalName

Tipo: [SystemString](#)

Nome interno del comando.

name

Tipo: [SystemString](#)

Nome visualizzato del comando.

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà di LuaRunCommand

Il tipo [LuaRunCommand](#) espone i seguenti membri.

▲ Proprietà

	Nome	Descrizione
	NeedParameters	Restituisce sempre false perché non ha bisogno di parametri. (Sovrascrive DedCommand.NeedParameters.)

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Proprietà LuaRunCommandNeedParameters

Restituisce sempre false perché non ha bisogno di parametri.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override bool NeedParameters { get; }
```

Valore della proprietà

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodi di LuaRunCommand

Il tipo [LuaRunCommand](#) espone i seguenti membri.

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
	ClearCommand	Azzerà il comando. (Sovrascrive DedCommand.ClearCor
	Enabled	Restituisce sempre true perché non ha parametri. (Sovrascrive DedCommand.Enabled(DedCommar
	ExecuteCommand	Esegue il comando vero e proprio. (Sovrascrive DedCommand.ExecuteC
	SetContext	Restituisce sempre true perché non ha parametri. (Sovrascrive DedCommand.SetContext(DedComr

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a

info@qsinformatica.it

Metodo LuaRunCommandClearCommand

Azzera il comando.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione:
1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public override void ClearCommand( )
```

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

LuaRunCommandEnabled

Restituisce sempre true perché non ha bisogno di parametri.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override bool Enabled(  
    DedCommandContext commandContext  
)
```

Parametri

commandContext

Tipo: **DedCommandContext**

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

LuaRunCommandExecuteCommand

Esegue il comando vero e proprio.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
protected override DedCmdResult ExecuteCommand()
```

Valore di ritorno

Tipo: **DedCmdResult**

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo

LuaRunCommandSetContext

Restituisce sempre true perché non ha bisogno di parametri.

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override bool SetContext(  
    DedCommandContext commandContext  
)
```

Parametri

commandContext

Tipo: **DedCommandContext**

Valore di ritorno

Tipo: [Boolean](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe LuaRunCommand](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Classe QsResources

Classe usata per effettuare l'override della property 'GetString' in modo tale che il testo venga mandato a capo quando è presente il '\n'

▲ Gerarchia di ereditarietà

[SystemObject](#) [System.Resources.ResourceManager](#)
[LuaApplicationQsResources](#)

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) **Versione:** 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

[C#](#) [VB](#) [C++](#) [F#](#)

[Copy](#)

```
public class QsResources : ResourceManager
```

Il tipo [QsResources](#) espone i seguenti membri.

▲ Costruttori

Nome	Descrizione
 QsResources	Inizializza una nuova istanza della classe QsResources .

[Torna su](#)

▲ Metodi

Nome	Descrizione
	

[GetString\(String\)](#) Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo (Sovrascrive [ResourceManagerGetString\(String\).](#))



[GetString\(String, CultureInfo\)](#) Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo (Sovrascrive [ResourceManagerGetString\(String, CultureInfo\).](#))

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Costruttore QsResources

Inizializza una nuova istanza della classe [QsResources](#).

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public QsResources(  
    string s,  
    Assembly a  
)
```

Parametri

s

Tipo: [SystemString](#)

a

Tipo: [System.ReflectionAssembly](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe QsResources](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodi di QsResources

▲ Metodi

	Nome	Descrizione
	GetString(String)	Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo (Sovrascrive ResourceManagerGetString(String).)
	GetString(String, CultureInfo)	Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo (Sovrascrive ResourceManagerGetString(String, CultureInfo).)

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe QsResources](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo QsResourcesGetString

▲ Lista degli overload

	Nome	Descrizione
	GetString(String)	Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo (Sovrascrive ResourceManagerGetString(String).)
	GetString(String, CultureInfo)	Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo (Sovrascrive ResourceManagerGetString(String, CultureInfo).)

[Torna su](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe QsResources](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it

Metodo QsResourcesGetString (String)

Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione: 1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override string GetString(  
    string name  
)
```

Parametri

name

Tipo: [SystemString](#)

Valore di ritorno

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe QsResources](#)

[Overload di GetString](#)

[Namespace LuaApplication](#)

[QS Informatica Srl](#)

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a

info@qsinformatica.it

Metodo QsResourcesGetString (String, CultureInfo)

Override che dimezza le barre ('\') per mandare a capo il testo

Namespace: [LuaApplication](#)

Assembly: DedLuaApplication (in DedLuaApplication.dll) Versione:
1.0.0.0 (1.0.0.0)

▲ Sintassi

C# VB C++ F#

[Copy](#)

```
public override string GetString(  
    string name,  
    CultureInfo culture  
)
```

Parametri

name

Tipo: [SystemString](#)

culture

Tipo: [System.Globalization.CultureInfo](#)

Valore di ritorno

Tipo: [String](#)

▲ Vedi anche

Documentazione

[Classe QsResources](#)

[Overload di GetString](#)

[Namespace LuaApplication](#)

QS Informatica Srl

Inviare suggerimenti o segnalare errori relativi a questo argomento a info@qsinformatica.it