

YHTML existe !

Demandez votre démonstration sur site ou par téléphone et internet !

Qu'est-ce que YHTML ?

YHTML est un paquet Lazarus écrit par SEROZE, il permet d'écrire des applications **HTML5** en **Pascal Objet** en utilisant uniquement des logiciels sous **licence GPL** tels que **Lazarus** et **Firebird Database**. On peut bien sur à tout moment basculer vers leurs équivalent commerciaux : **Embarcadero Delphi** et **Interbase** ou **Oracle**.

Pourquoi YHTML ?

- La lettre Y symbolise à la fois un aiguillage et aussi un raccord.

YHTML est un **serveur d'application** qui fait l'aiguillage des connexions clients et YHTML fait le raccord entre le développement d'applications Windows et HTML car c'est aussi un **générateur de code HTML5**.

- En Anglais le Y se prononce « WHY »

La philosophie de YHTML consiste à se poser la question : « Pourquoi HTML ? »

HTML n'est pas un langage proche de l'humain car sa structure est très mécanique et il est donc difficile à lire et à écrire. Malgré cela, HTML n'est pas un langage proche de la machine et n'a donc pas de raisons matérielles d'exister tel que le langage assembleur.

HTML est un langage proche du navigateur internet. Il a l'intérêt d'être exploitable par de multiples appareils sans installation.

Ma conclusion est que HTML possède un grand intérêt mais il devrait être généré mécaniquement tel que du code machine et ne devrait pas être directement écrit par un humain.

HTML a atteint une maturité à sa version 5 puisqu'il refait une cohérence globale des éléments HTML et pose un standard qui n'inclus plus de numéro de version. Cela pérennise le code.

Comment fonctionne YHTML ?

Le principe de fonctionnement est unique, mais il pourrait être comparé à PHP, REST mais surtout au bureau à distance Windows Terminal Server

YHTML est un **serveur d'application persistante** à partir du moment où il y a une connexion utilisateur. L'authentification est faite par un jeton mais **n'utilise pas de Cookie**.

YHTML est aussi un **générateur de code HTML5**.

Exemple d'exécution :

- 1) Le client se présente au serveur
- 2) Le serveur génère une fenêtre d'application Windows de son côté et la traduit en code HTML pour l'envoyer au client accompagné d'un jeton de connexion.
- 3) Le client fait sa saisie et fait une action sur la fenêtre, tel qu'un clic sur un bouton : Une nouvelle requête est envoyée au serveur.
- 4) Le serveur reconnaît le jeton de connexion qui va lui permettre de retrouver la fenêtre Windows de son client. Il y remplit les données utilisateur saisies puis envoie l'action utilisateur à la couche applicative sous forme d'événement.
- 5) Quand l'action est traitée par la couche applicative, le serveur va encoder à nouveau la fenêtre Windows du client en code HTML5 muni d'un nouveau jeton de connexion, puis l'envoie au client qui recommence le cycle (3).

Développement YHTML :

L'application YHTML se développe avec des composants visuels qui sont des Outils RAD (Rapid Application Development).

The image shows the YHTML development environment. At the top, there is a toolbar with various icons for visual controls (like buttons, text boxes) and data-linked controls (like checkboxes, radio buttons). Below the toolbar, there are two main windows. The left window shows the 'Fiche client' (client form) with a grid of visual components and a code editor showing Pascal code. The right window shows the browser displaying the generated HTML application, which is a simple form with buttons for navigation and data entry. The browser address bar shows 'localhost/' and the page title is 'Fiche client'.

YHTML possède déjà des composants textes, boutons, zone de saisies, mais aussi des composants liés aux données. Il comporte également des composants qui vont générer du Javascript ou du CSS.

- Le déploiement de l'application est simple puisque c'est un serveur HTML, on y accède avec un navigateur internet (PC, Tablette...)
- Une application YHTML est optimisée pour la saisie clavier avec touches de fonctions. Le navigateur permet de zoomer l'affichage.
- Le code généré par YHTML est minimaliste et sans bibliothèque externe. Le chargement de la page est instantané.
- YHTML introduit aussi le concept de «VIEW» qui sont des zones internes à la fenêtre pour un échange client/serveur plus optimisé.
- Cette page fait office de présentation brève et tout n'est pas détaillé ici, de plus YHTML sera enrichi de nouveaux composants.