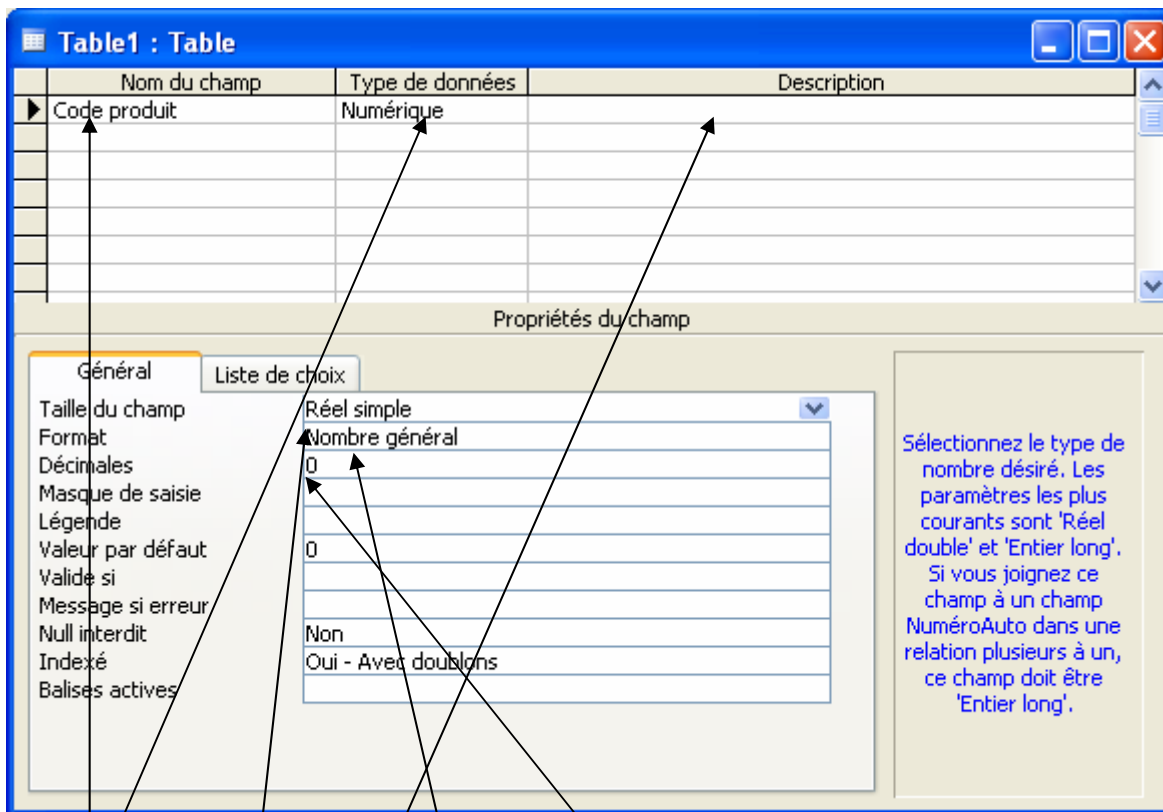


## FICHE 8 : SAISIR LA STRUCTURE D'UNE TABLE

Une table bien créée permet de retrouver sans aucune ambiguïté possible un enregistrement. C'est pourquoi, il faudra dans la majeure partie des cas, codifier certaines informations (exemples : code article, code fournisseur...). Choisissez des codes ni trop court car vous risquer d'être limité au bout d'un moment et obliger de revoir toute votre codification, ni trop long car les codes alors prennent de la place inutilement (ce qui augmente les temps de réponse machine), et augmentent le risque d'erreur de saisie.

La structure d'une table est composée de **champs (colonnes)**. Chaque champ possède **un nom, un type, des propriétés** dont certaines dépendent du type et éventuellement une description.

- Placez-vous en mode « **création** ».



- Pour chaque champ saisissez :
  - **Le nom du champ** peut comporter jusqu'à 64 caractères espaces compris. Dans une même table, deux champs différents ne peuvent pas avoir le même nom.
  - **Le type de données** permet de définir la nature des données à saisir (lettres, chiffres, dates...).

TYPE	TAILLE	FORMAT	DÉCIMALES	EXEMPLE
<b>Texte</b>	1 à 255	personnalisé		
<b>Numérique</b>	Octet		0	valeur de 0 à 255
	Entier		0	valeur de -32768 à +32768
	Réal simple		0 à 7	infini
	Réal double		0 à 15	infini
<b>Date, heure</b>		date abrégée		31/01/1999
		date complète		mercredi 31 mars 1999
		date réduite		31-jan-99
<b>Monétaire</b>			0 à 15	100,00 F
<b>Oui non</b>				oui ou non
<b>Compteur</b>				Prend la valeur du numéro d'enregistrement

- **La description** ne doit pas être obligatoirement renseignée. Elle permet cependant de mieux identifier le contenu du champ.

- **Les propriétés du champ** ne doivent pas être obligatoirement toutes renseignées, mais elles permettent de réduire les erreurs de saisie, la perte de place sur le disque et augmente le temps des traitements. Voici les propriétés les plus importantes :
  - La propriété **LÉGENDE** permet de saisir une légende qui apparaîtra à la place du nom du champ dans les formulaires et les états.
  - La propriété **VALEUR PAR DÉFAUT** permet d'indiquer une valeur qui sera automatiquement placée dans le champ lors de l'ajout de nouveaux enregistrements.
  - La propriété **VALIDE SI** permet à ACCESS de vérifier la saisie et donc de réduire les erreurs. ACCESS vérifie toujours que les données saisies correspondent au type de champ (exemple, il refuse les lettres dans un champ de type numérique). Cette propriété permet d'aller plus loin. Vous spécifiez dans cette propriété la ou les conditions que doivent satisfaire les données qui seront saisies dans ce champ. Si les données ne sont pas correctes, le message indiqué dans la propriété « Message erreur » apparaîtra à l'écran.

**Exemples de conditions :**

Condition saisie	Test effectué par ACCESS
<>0	La valeur saisie doit être différente de 0
>100 et <500	La valeur saisie doit être comprise entre 101 et 499
Comme "411???"	La valeur doit commencer par 411 et comporter 6 caractères en tout
>Date()	La valeur saisie doit être supérieure à la date du jour
<#01/01/1999#	La valeur saisie doit être inférieure au 01/01/1999
"G1" ou "G2" ou "G3"	La valeur saisie doit être égale à G1 ou G2 ou G3

- La propriété **MESSAGE SI ERREUR** permet de saisir un message qui apparaîtra si la valeur saisie dans ce champ n'est pas conforme aux conditions définies dans la propriété « Valide Si ».
- La propriété **INDEXE** indique que le champ est un index. Les index de tables facilitent et accélèrent la recherche d'informations. Par contre, ils ralentissent les modifications de données. Le mieux est au départ de ne pas indexer un autre champ que celui de la clé primaire. Si à l'usage, il s'avère que vous recherchez sans cesse les valeurs d'un champ précis, indexez selon ce champ.
  - La valeur « **indexé – oui - avec doublons** » permet de créer un index sur ce champ et autorise que plusieurs champs aient la même valeur.
  - La valeur « **indexé – oui - sans doublon** » permet de créer un index sur ce champ et n'autorise pas que plusieurs champs aient la même valeur.

Le champ dont le nom est précédé d'une petite flèche noire (▾) est le champ en cours de saisie ou de modification.

Le champ dont le nom est précédé d'une clé (🔑) est le champ de clé primaire.