

Comment utiliser les états simples dans Gemma ?

Fonctionne en version 6.01

Créer un état simple

Faire "Voir quelque chose" (exemple Voir Typages)

Tâche principale

Liste des typages Génétiques

8194 fiches sélectionnées 22/09/2004

Marqueur	Animal	Génotype	Origine	Phase	STATUT	Gel	Puits	?	🔒
ADL376	HAMSTER	2 2			Invérifiable Père&Mère	4	M6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL376	POULE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	M7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL376	TE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	M8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL376	PO-HA	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	M6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW076	HAMSTER	0 0			En cours	4	J9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW076	POULE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	J11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW076	TE	0 0			En cours	4	J12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW076	PO-HA	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	J10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW233	HAMSTER	0 0			En cours	4	H5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW233	POULE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	H7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW233	TE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	H8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MCW233	PO-HA	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	H6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL020	HAMSTER	0 0			En cours	4	A1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL020	POULE	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	A3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL020	TE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	A4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL020	PO-HA	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	A2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL034	HAMSTER	0 0			En cours	4	A1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL034	POULE	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	A3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL034	TE	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	A4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL034	PO-HA	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	A2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL037	HAMSTER	0 0			En cours	4	C1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL037	POULE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	C3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL037	TE	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	C4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL037	PO-HA	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	C2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL044	HAMSTER	0 0			En cours	4	A1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL044	POULE	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	A3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL044	TE	0 0			En cours	4	A4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL044	PO-HA	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	A2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL101	HAMSTER	0 0			En cours	4	C1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL101	POULE	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	C3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL101	TE	0 0			En cours	4	C4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL101	PO-HA	1 2	- -		Invérifiable Père&Mère	4	C2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL105	HAMSTER	1 1			Invérifiable Père&Mère	4	E1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL105	POULE	0 0			En cours	4	E3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ADL105	TE	0 0			En cours	4	E4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Créer Tâche Sélectionner Voir Chercher Trier Pedigree Haplo. Génotypes ... Liste Standard
 Voir Tâches Nb Sous-Sélectionner Export Imprimer % Info PIC ... Notes Pas d'alias
 Nom Tâche Sélections Complexes % Hétérozygote Détails D Jeux d'animaux

Bouton Export

Cliquer sur le bouton "Export"

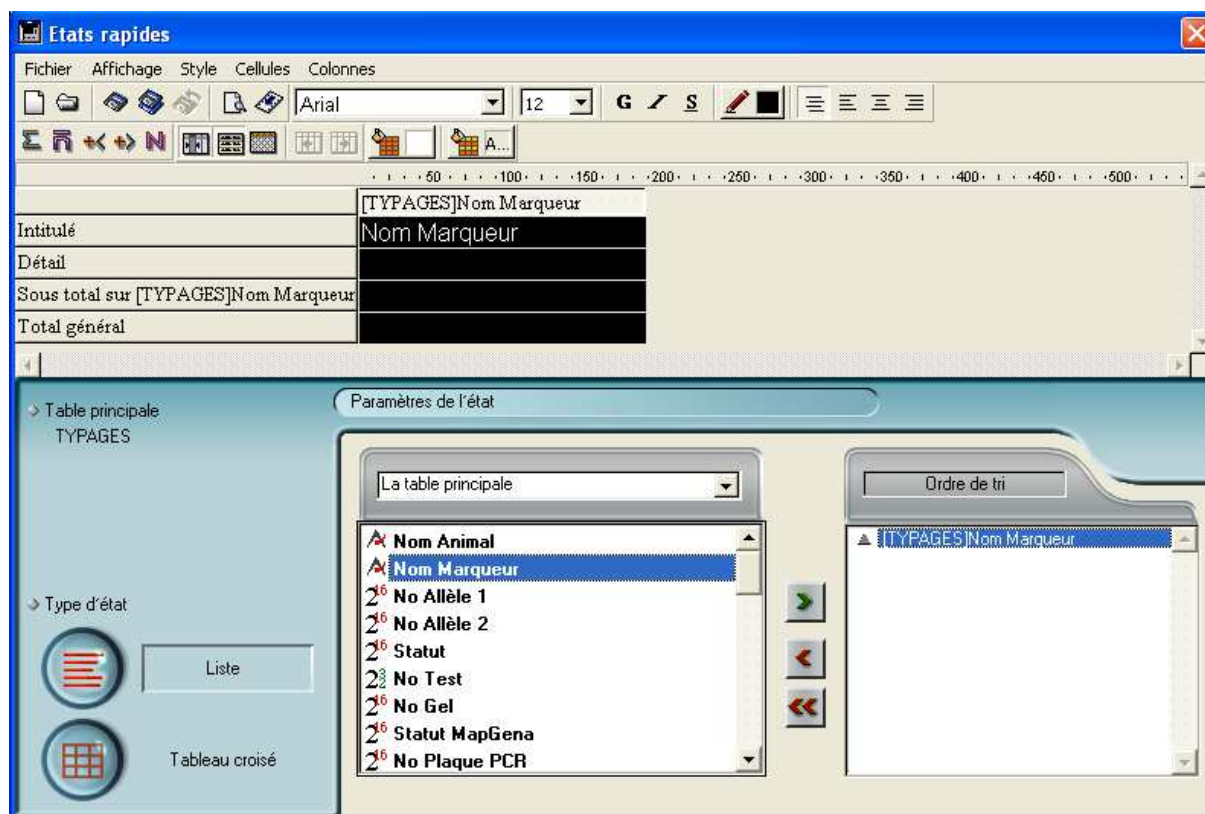


Cliquer sur le bouton "Etat"

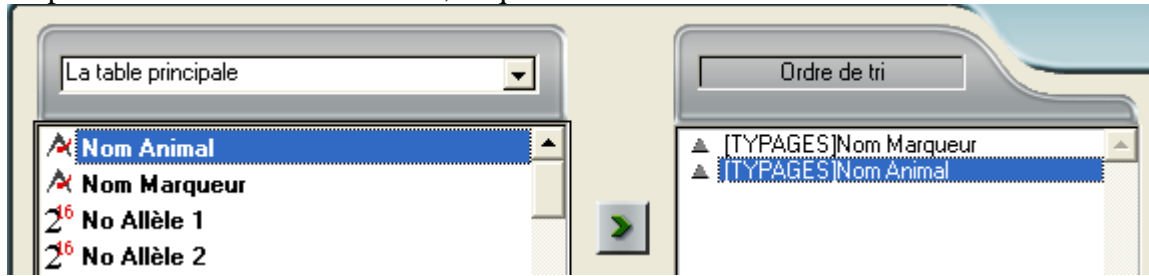
Pour avoir le nombre d'Animaux par Marqueur dans la table [TYPAGES]

S'assurer que vous êtes en mode "Liste", voir sous Type d'état, choisir "Liste"

Se positionner sur "Nom Marqueur", cliquer sur la flèche verte →



Se positionner sur "**Nom Animal**", cliquer sur la flèche verte →



A la croisé de la ligne sous total sur [TYPAGES]Nom Marqueur et de la colonne "[TYPAGES]Nom Marqueur", taper sur la touche "Entrée" puis taper #.

	[TYPAGES]Nom Marqueur	[TYPAGES]Nom Animal
Intitulé	Nom Marqueur	Nom Animal
Détail		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Animal		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Marqueur	#	

A la croisé de la ligne sous total sur "[TYPAGES]Nom Animal" et de la colonne "[TYPAGES]Nom animal", clic droit sur la souris et choisir "**Nombre**" :

	[TYPAGES]Nom Marqueur	[TYPAGES]Nom Animal
Intitulé	Nom Marqueur	Nom Animal
Détail		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Animal		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Marqueur	#	

- Somme
- Moyenne
- Max
- Min
- Nombre

Pour ne pas visualiser les lignes Détail, se positionner sur la ligne "**Détail**", cliquer sur le bouton droit de la souris puis sur "**Cacher**" :

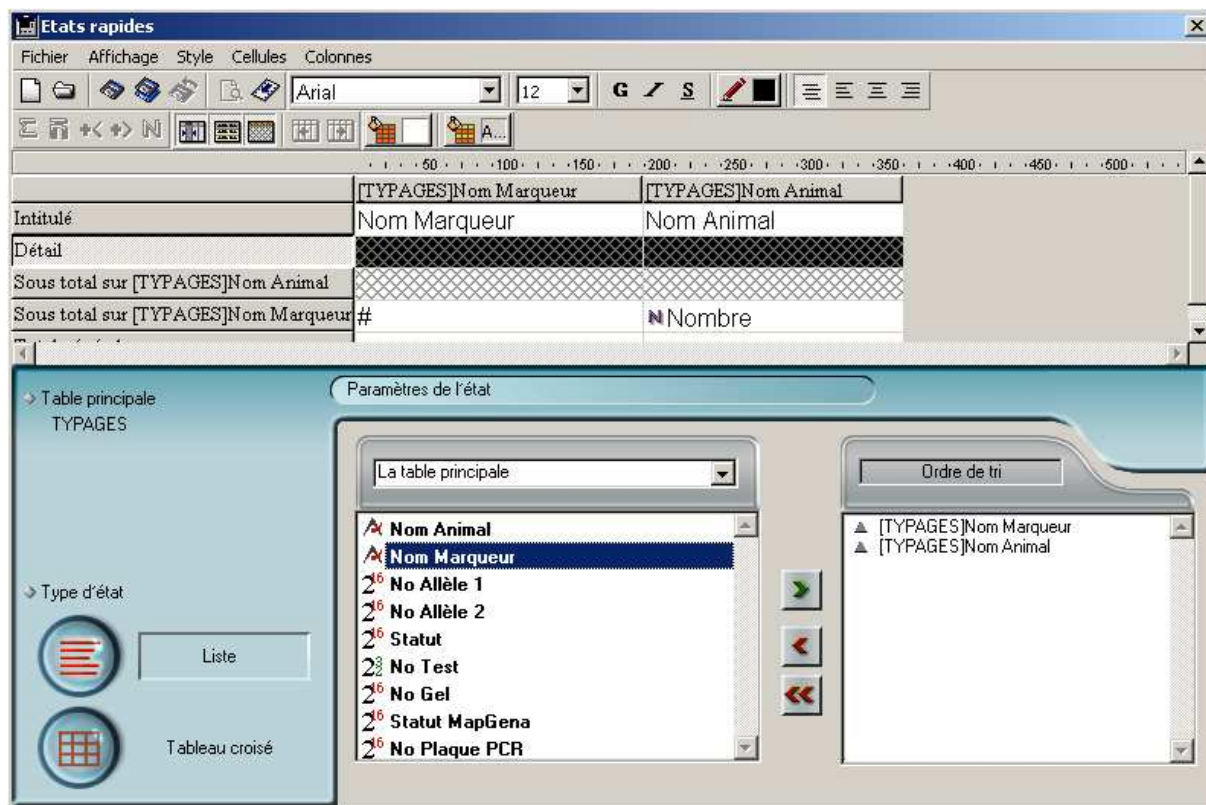
	[TYPAGES]Nom Marqueur	[TYPAGES]Nom Animal
Intitulé	Nom Marqueur	Nom Animal
Détail		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Animal		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Marqueur	#	Nombre

- Ajouter...
- ✓ Cacher
- Préfixe

Pour ne pas visualiser les lignes Sous-total sur [TYPAGES]Nom Animal, même démarche :

	[TYPAGES]Nom Marqueur	[TYPAGES]Nom Animal
Intitulé	Nom Marqueur	Nom Animal
Détail		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Animal		
Sous total sur [TYPAGES]Nom Marqueur	#	Nombre

- Ajouter...
- ✓ Cacher



Visualiser le résultat à l'écran :



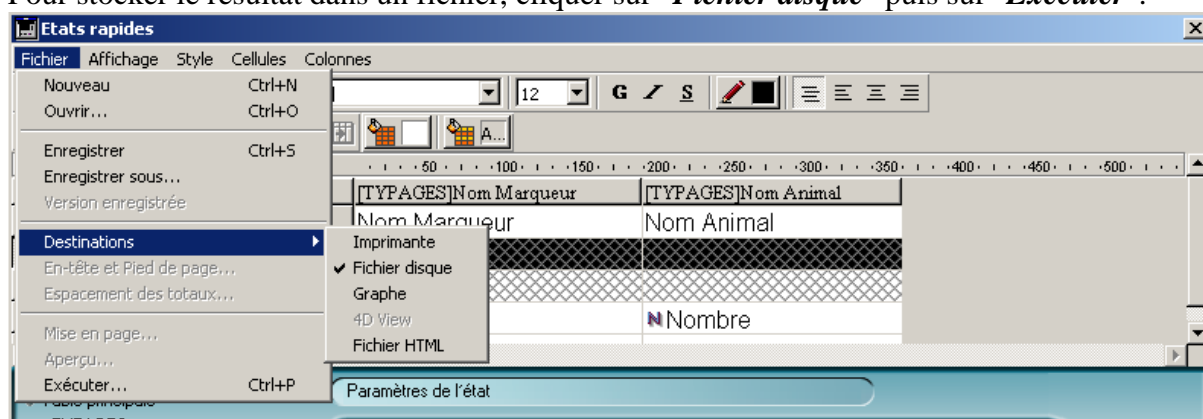
Cliquer ensuite sur "**Fichier**", "**Aperçu...**" :

Nom Marqueur	Nom Animal
CBGR1	131
S0036	03
S0111	3
S0113	131
S0143	04
S0215	134
S0359	123
S0387	139
SW1111	142
SW1134	129
SW1135	37
SW1301	137
SW1354	139
SW1482	124
SW1632	85
SW1803	129
SW1943	133

Pour aller à la page suivante, cliquer sur →
 Pour sortir, cliquer sur la croix en haut à gauche.

Sauvegarder le résultat dans un fichier

Pour stocker le résultat dans un fichier, cliquer sur "*Fichier disque*" puis sur "*Exécuter*".



Donner un nom de fichier explicite.

Nom du fichier :
 Type :

Sauvegarder la demande (query) dans un fichier

Cliquer sur "*Fichier*" puis sur "*Enregistrer sous ...*".

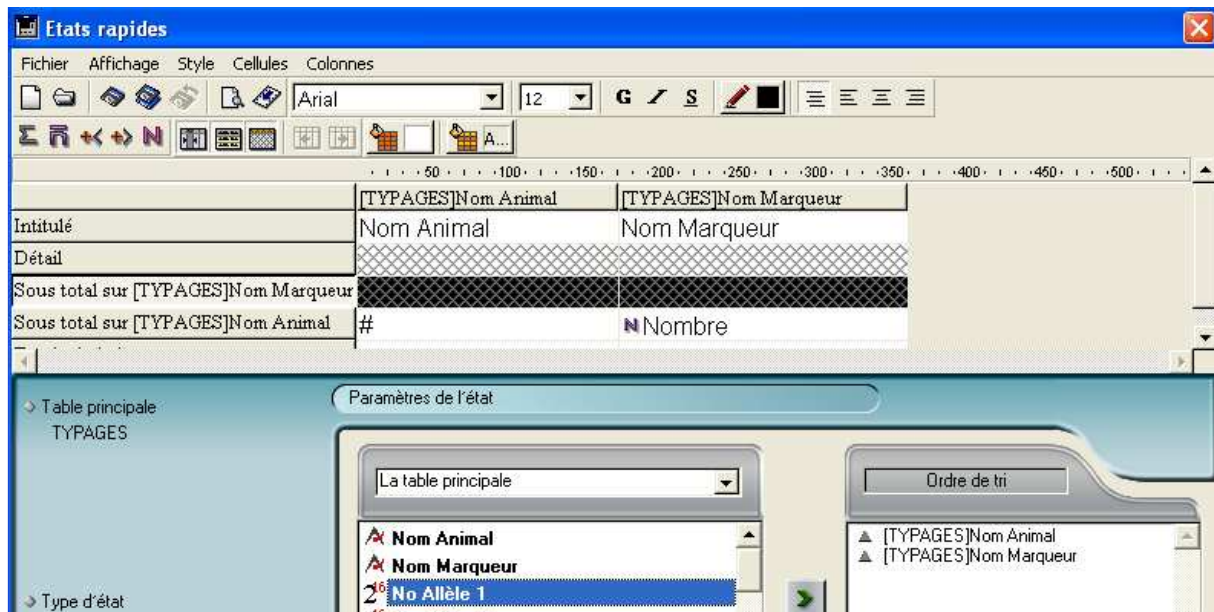
Il est suffixé automatiquement par .4qr (4D Query Rapport).

Nom du fichier :
 Type :

La prochaine fois que vous voulez vous en servir, cliquer sur Menu Fichier Ouvrir (de Etat) et choisir le fichier (*.4qr) voulu.

Pour avoir le nombre de Marqueurs par Animal dans la table [TYPAGES]

Même démarche que précédemment mais comme suit :



Résultat de cette demande "Nombre de marqueurs par animal de la table [TYPAGES]" :

Nom Animal	Nom Marqueur
17M29921508	27
17M29921509	28
17M29921813	25
17M29921815	27
17M29922449	23
17M29927D11	25
17M29927D12	23
17M29927D13	25
17M29927D14	27
17M29927D15	25
17M29927D16	27
17M29927D17	25