
ConfiguratorAppGuide

Выпуск 0.0.1

февр. 03, 2026

Содержание

1 Редактор карточки	1
1.1 Режимы разметки	1
1.2 Редактор	2
2 Редактор формы	3
2.1 Создание формы	3
2.2 Создание закладок и динамических частей	4
2.3 Фиксированные и динамические закладки	4
2.4 Создание выборки и отображения	5
2.5 Открытие в редакторе карточки	6
2.6 Превью формы	7
2.7 Применение настройки формы к выборке	7

1 Редактор карточки

Редактор карточки предназначен для редактирования карточки отображения через веб-интерфейс. Для того, чтобы открыть редактор карточки необходимо в обозревателе проекта открыть Avi класса в режиме редактирования, выбрать вкладку **Редактор карточки** и нужное отображение.

1.1 Режимы разметки

Существует два режима разметки отображения:

1. Разметка на основе настроек атрибутов - старый режим разметки, основанный на порядковом номере и поле `isLastInLine` атрибутов.
2. Разметка на основе контейнеров - новый режим, основанный на разметке с помощью контейнеров, указанных внутри тега `<card>`.

Так как **Редактор карточки** использует новую разметку, то при открытии в редакторе отображения, которое имеет старую разметку, редактор предложит выполнить конвертацию. Так же можно выполнить конвертацию, нажав на операцию **Конвертировать старую разметку** в дереве объектов редактора.

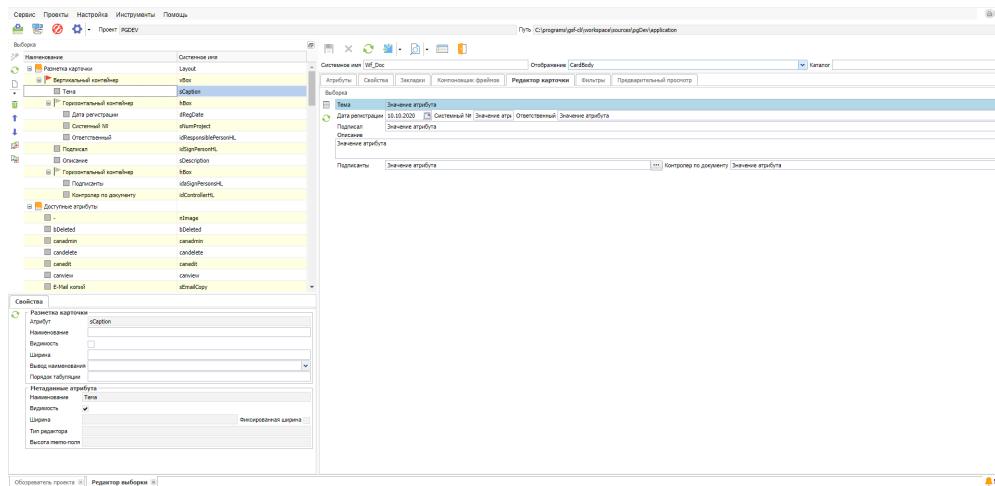
Внимание

Если не выполнить конвертацию, редактор не отобразит разметку.

1.2 Редактор

Редактор состоит из превью отображения и инспектора объектов. Превью демонстрирует, как будет выглядеть отображение. Инспектор объектов расположен в левой части редактора. Он состоит из дерева объектов и закладки с их свойствами. В дереве отображаются два корня - разметка карточки и все доступные в выборке атрибуты. В нижней части дерева расположена закладка с настройкой свойств объектов.

Нужное отображение можно выбрать с помощью фильтра.



Действия с разметкой

- **Конвертация старой разметки** - если разметка не отображается в дереве объектов, возможно нужно сконвертировать разметку. Для этого на панели инструментов дерева есть соответствующая операция.
- **Добавление объектов в разметку** = Можно добавить с помощью операций **Создать** и **Создать на уровень ниже** или перетаскиванием из корня со всеми атрибутами выборки.
- **Перемещение объектов** - внутри разметки возможно с помощью операций **Переместить вверх** и **Переместить вниз**, операций **Вырезать** и **Вставить** или перетаскиванием **Drag-n-Drop**. Все операции перемещают как выделенный объект, так все его дочерние элементы. Операции перемещения передвигают объекты в рамках уровня вложенности выделенного объекта, т.е. с помощью этих операций нельзя переместить объекты выше или ниже по уровню - для этого нужно использовать **Drag-n-Drop** или операции **Вырезать-Вставить**.
- **Удаление объектов из разметки.**
- **Настройка свойств объектов** - для атрибутов можно настроить наименование, видимость, ширину, вывод наименования (сверху, снизу, слева, справа), порядок табуляции. Для групп объединения vGroup - наименование. Для сворачиваемых секций vSection - наименование и состояние (по умолчанию - не свернута).

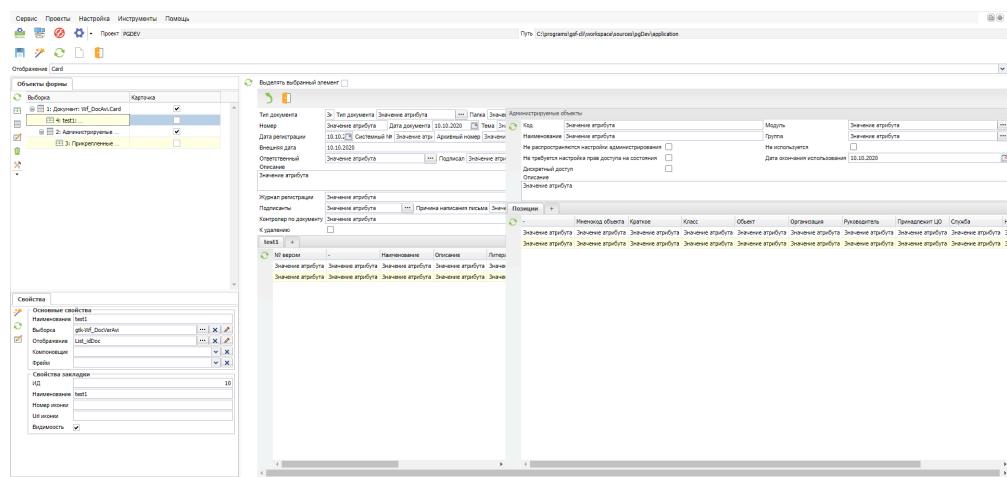
Примечание

Все настройки свойств объектов будут применены только к редактируемому отображению. При сохранении все изменения разметки и свойств объектов будут добавлены в аут-файл выборки в редактируемое отображение.

2 Редактор формы

Форма — это XML-документ, который хранит настройки компоновщиков, типов фреймов, динамическую части и закладки. Вы можете применить настройки формы к отображениям, чтобы скопировать в них разметку.

По структуре редактор формы схож с редактором карточки. Он состоит из превью формы и дерева объектов с закладкой свойств этих объектов.



2.1 Создание формы

Для создания формы необходимо в обозревателе проекта выбрать AVI-файл интересующей выборки, вызвать операцию **Создать форму** и выбрать отображение, для которого будет строиться форма. После создания в каталоге появится файл разметки формы с расширением **frm.xml**.

2.2 Создание закладок и динамических частей

К любым объектам можно добавлять любое количество закладок и динамических частей.

Свойства закладок и динамических частей

Для закладок и динамических частей есть основные свойства: наименование, выборка и отображение, компоновщик, фрейм.

Для закладок можно также указать наименование, которое будет отображаться в названии, порядок отображения, Url и номер иконки, видимость.

Для динамических частей, помимо основных свойств, можно указать выравнивание и видимость.

2.3 Фиксированные и динамические закладки

Фиксированные закладки — способ добавления закладок с помощью `tabComposer`. В таком режиме все закладки фрейма прописываются в `avm`. Устанавливается по умолчанию.

Динамические закладки — способ добавления закладок с помощью запроса. В настройке указывается выборка со списком закладок и отображение выборки, а так же дополнительные управляющие атрибуты.

Список закладок объекта

Закладки объекта с фиксированным режимом закладок отображаются списком на закладке **Список**.

Возможные закладки

Закладки объекта с динамическим режимом закладок, заданные вручную отображаются на закладке **Возможные закладки**.

Добавление возможных закладок

Для возможных закладок создать закладку можно 3 способами:

- **Создать** — создает пустую закладку - то же самое, что создать закладку из меню дерева.
- **Добавить все закладки класса из справочника закладок** — позволяет выбрать класс, с которого будут скопированы все закладки
- **Добавить с выбором из справочника закладок** — отображает все закладки из справочника закладок и добавляет выбранные

Свойства Закладки Динамические части

Видимость панели закладок

Имя коллекции изображений

Закладки в несколько рядов

Наследование списка закладок

Тип Динамические

Настройка Возможные закладки

	ИД	Наименов...	Номер ...	Uri иконки	Поряд...	Видимость	
	4	test1			10	<input checked="" type="checkbox"/>	

Добавить все закладки класса из справочника закладок

Добавить с выбором из справочника закладок

2.4 Создание выборки и отображения

Помимо указания выборки и отображения из существующих, можно создать выборку прямо из редактора:

Выборка	Карточка
1: Документ: Wf_DocAvi.Card	<input checked="" type="checkbox"/>
4: test1: ...	<input type="checkbox"/>
2: Администрируемые ...	<input checked="" type="checkbox"/>
3: Прикрепленные ...	<input type="checkbox"/>

Свойства Закладки Динамические части

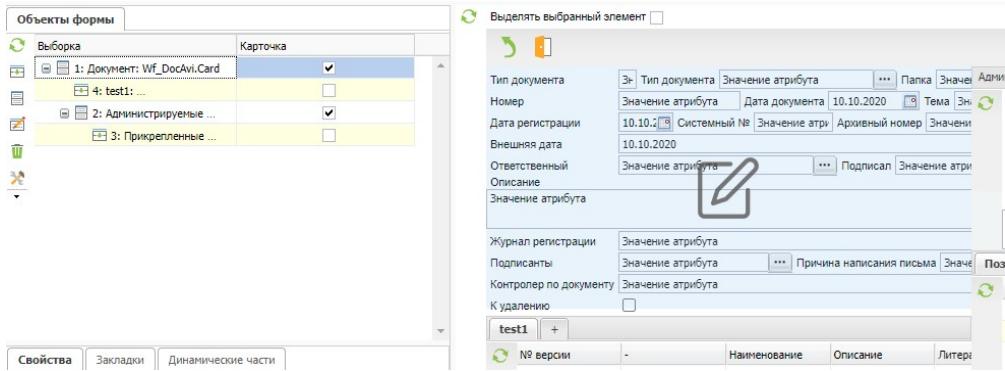
Наименование	Документ	
Выборка	gtk-Wf_DocAvi	...
Отображение	Card	...
Компоновщик	tabDynamicComposer	▼
Фрейм	card	▼

Для создания отображения существует несколько способов:

1. **Создать новое отображение** — в выборке создается новое пустое отображение с заданным именем.
2. **Копировать отображение** — копируется указанное отображение выборки. Разметка `avm` будет полностью скопирована, а в AVI-файле будет создан трейт, наследующийся от исходной выборки.
3. **Создать по тексту запроса** — анализируются параметры SQL-запроса и на его основе создается выборка. В открывшемся мастере можно задать параметры атрибутов.
4. **Создать по тексту case-класса** — аналогично 3

2.5 Открытие в редакторе карточки

Если у объекта указан фрейм `card` — в дереве у таких объектов активирован флажок в поле **Карточка** — можно перейти в *Редактор карточки* для этого объекта. Для этого достаточно нажать на этот объект в превью формы. Объекты, по которым можно перейти в Редактор карточки, подсвечиваются пиктограммой.



2.6 Превью формы

Редактор умеет отображать:

- **списки** - определяет поля, фильтры списка;
- **карточки** - рисуются по тому же алгоритму, что в редакторе карточки.

Примечание

Отображение выборки в превью может немного отличаться от того, что будет рисовать сервер приложения. Это связано с тем, что алгоритмы отрисовки немного отличаются. Сервер считает размеры в пикселях, превью - в процентах. В целом выборка в превью отображается правдоподобно.

2.7 Применение настройки формы к выборке

Во время редактирования формы изменения не применяются к выборкам. Для этого нужно запустить операцию **Применить настройки формы к выборкам**. Система проанализирует внесенные изменения и отобразит их на экране, после чего будет ждать подтверждения проведения операции от пользователя.