

---

# ConfiguratorAppGuide

Выпуск 0.0.1

февр. 03, 2026

## Содержание

<b>1</b>	<b>Редактор карточки</b>	<b>1</b>
1.1	Режимы разметки . . . . .	1
1.2	Редактор . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Редактор формы</b>	<b>3</b>
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.

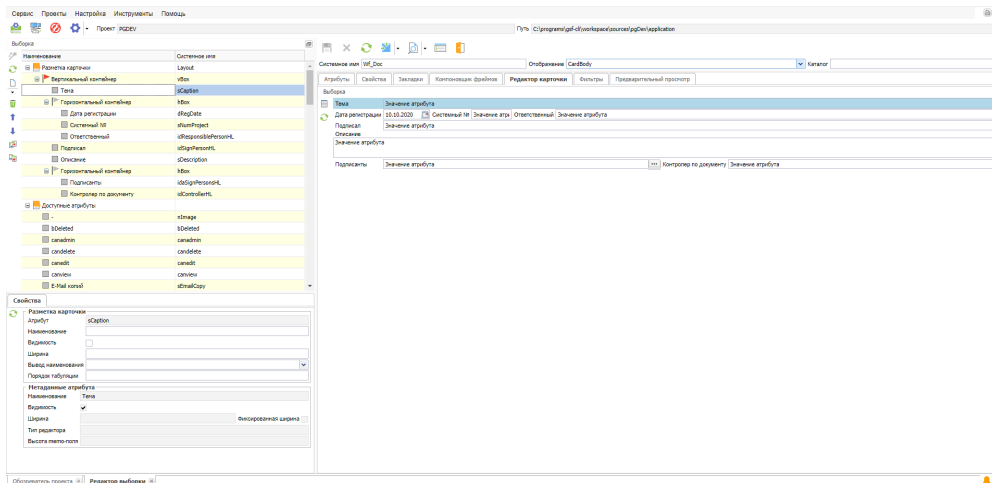
## Внимание

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).

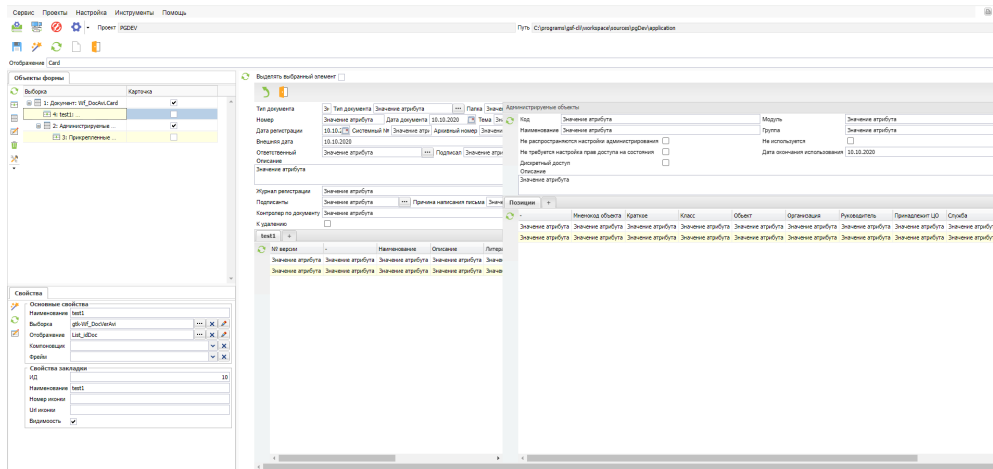
### Примечание

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

## 2 Редактор формы

Форма — это XML-документ, который хранит настройки компоновщиков, типов фреймов, динамические 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 `avui`. 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"/>

↻

📄

▼

📄

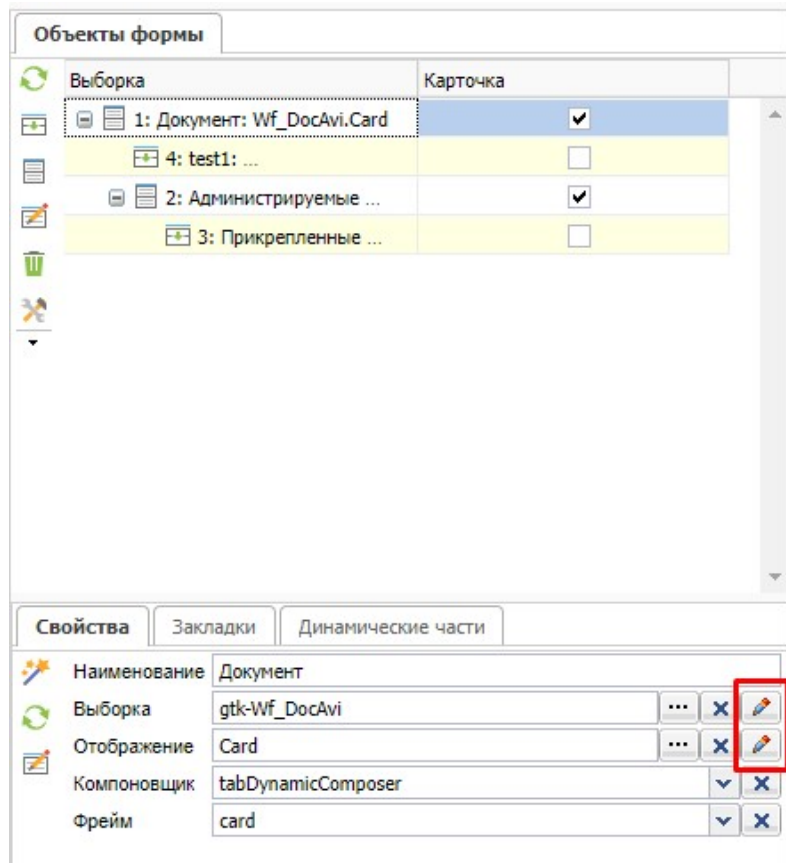
Добавить все закладки класса из справочника закладок

📄

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:

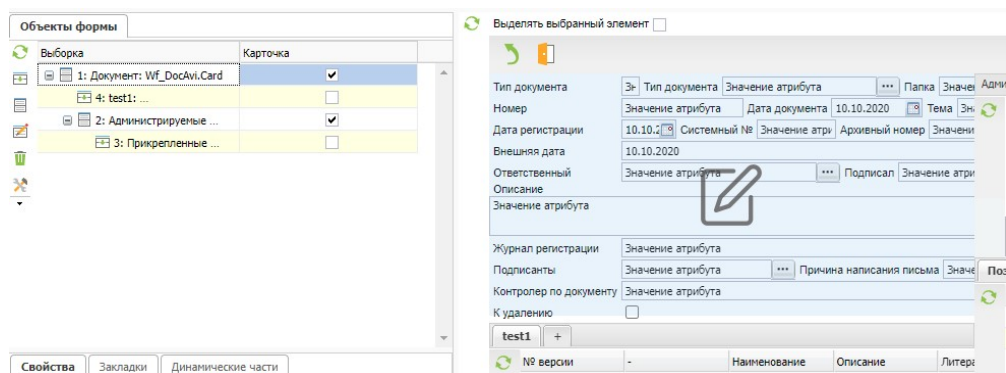


Для создания отображения существует несколько способов:

1. **Создать новое отображение** — в выборке создается новое пустое отображение с заданным именем.
2. **Копировать отображение** — копируется указанное отображение выборки. Разметка `avi` 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.