
ConfiguratorAppGuide

Выпуск 0.0.1

сент. 07, 2024

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	3
2.3	Фиксированные и динамические закладки	4
2.4	Создание выборки и отображения	6
2.5	Открытие в редакторе карточки	7
2.6	Превью формы	7
2.7	Применение настройки формы к выборке	7

1 Редактор карточки

Редактор карточки предназначен для редактирования карточки отображения через web-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:

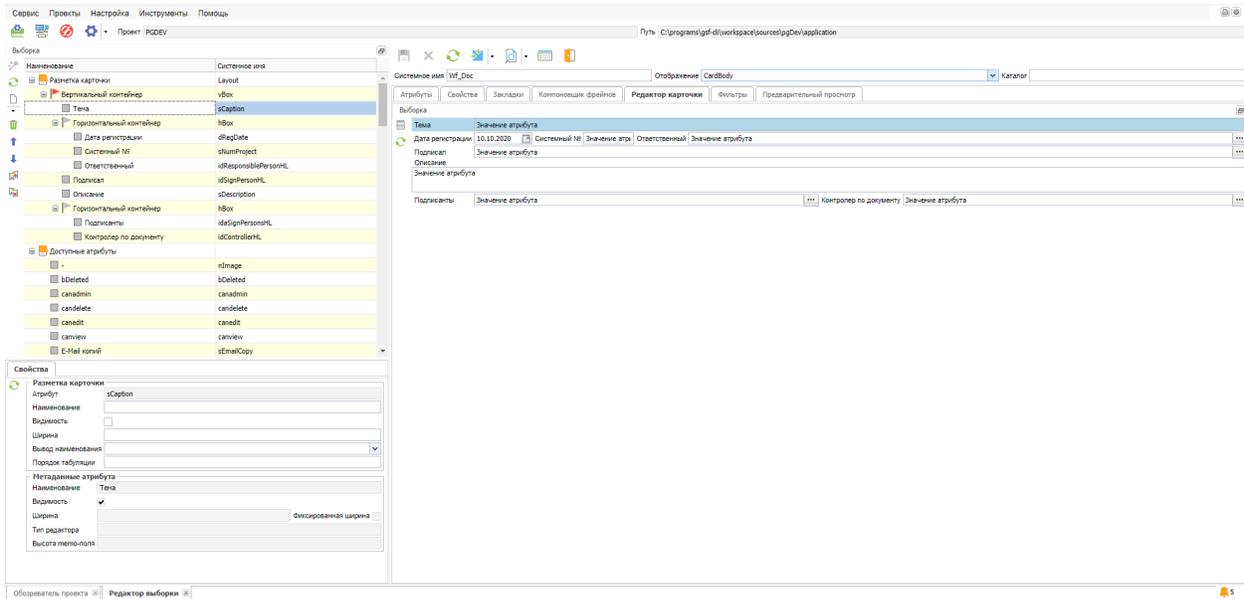
1. Разметка на основе настроек атрибутов - старый режим разметки, основанный на порядковом номере и поле `isLastInLine` атрибутов.
2. Разметка на основе контейнеров - новый режим, основанный на разметке с помощью контейнеров, указанных внутри тэга `<card>`. \

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

Внимание: Если не выполнить конвертацию, разметка не будет отображаться в редакторе.

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

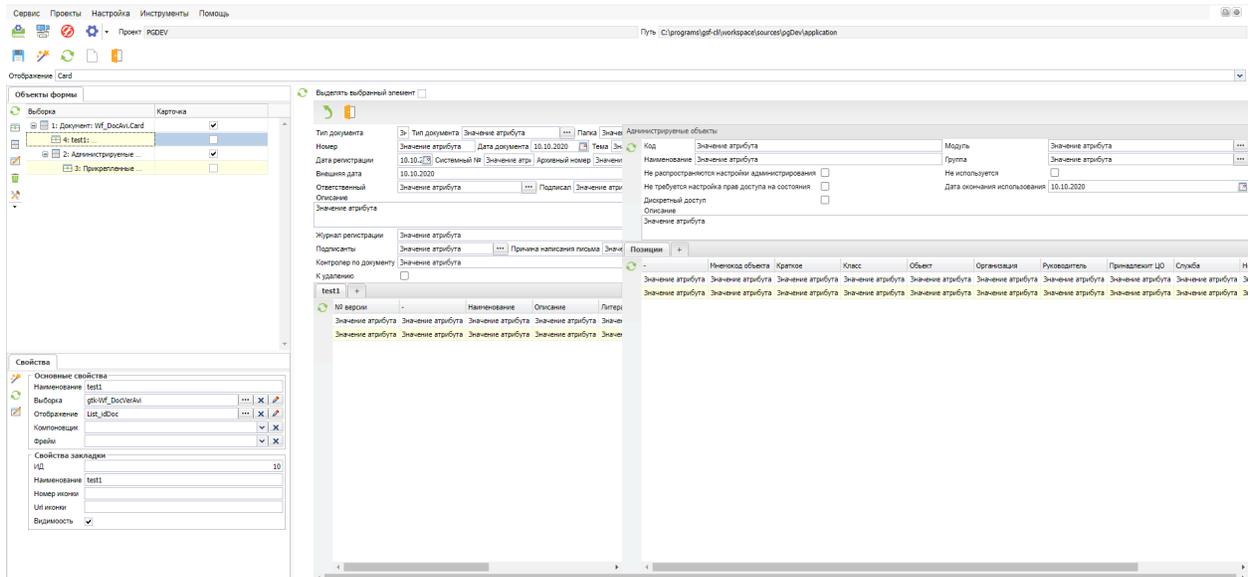
- *Конвертация старой разметки*
Если разметка не отображается в дереве объектов, возможно нужно сконвертировать разметку. Для этого на панели инструментов дерева есть соответствующая операция
- *Добавление объектов в разметку*
Можно добавить с помощью операций «Создать» и «Создать на уровень ниже» или 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 драг-н-дроп 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 avm-файл выборки в редактируемое отображение.

2 Редактор формы

Форма - это xml-документ, который хранит настройки компоновщиков, типов фреймов, динамическое части и закладки. Настройки формы можно применить к отображениям, чтобы скопировать в нее 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:

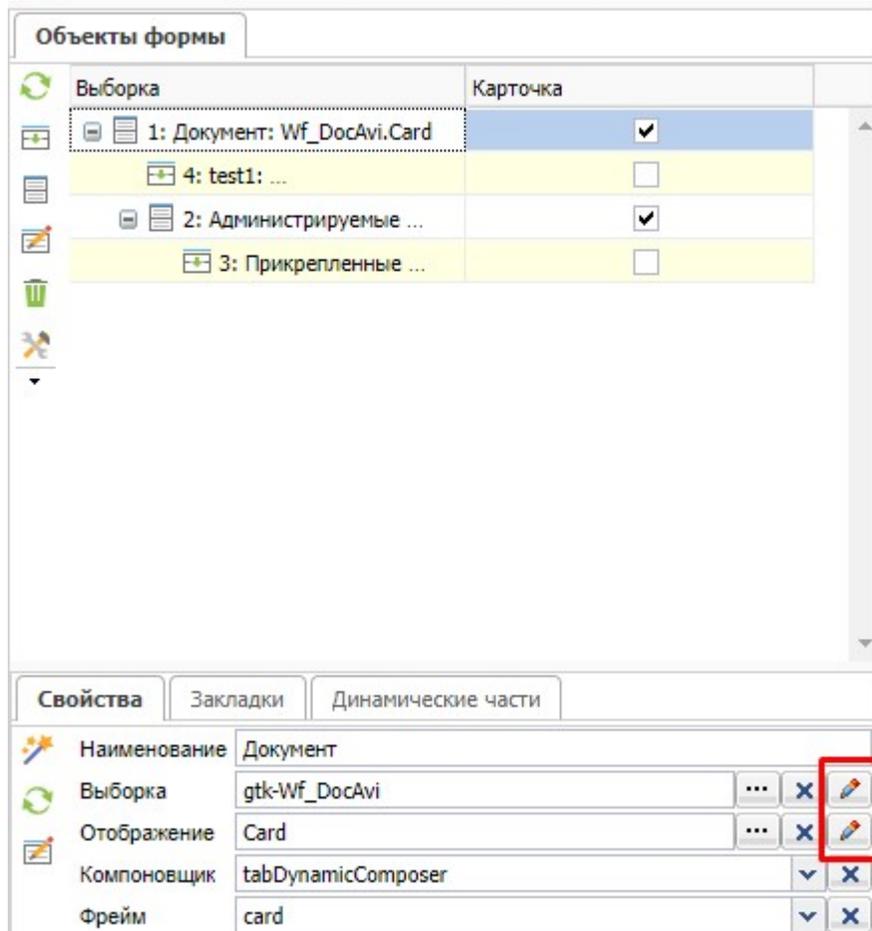
Настройка **Возможные закладки**

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 редак-



тора.

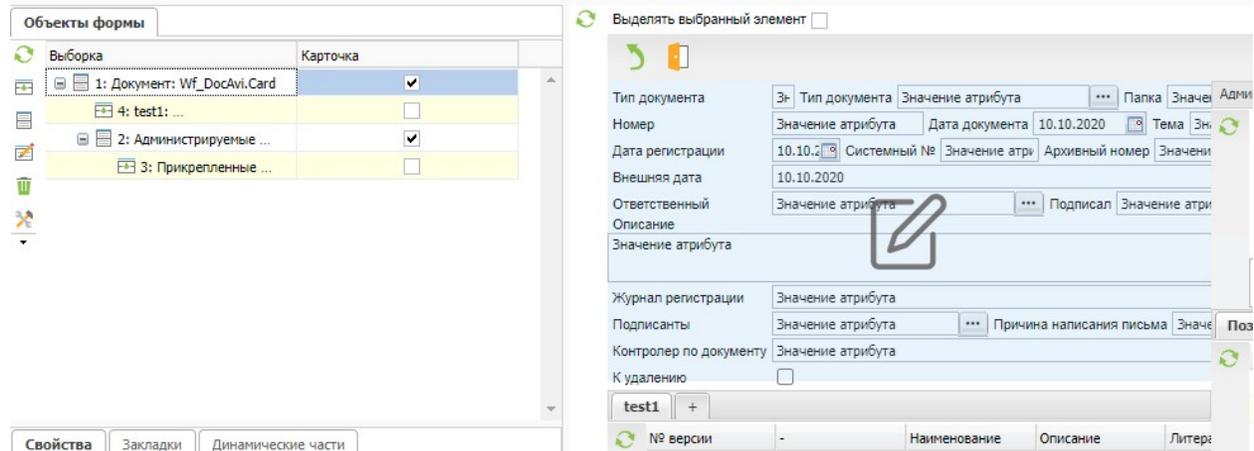
Для создания отображения существует несколько способов:

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 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

> Для создания отобра-

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.