

Laboratorio 9

Contenidos

Objetivos.....	2
Creación de Acción en Tempo	Error! Bookmark not defined.
Lanzamiento de tareas.....	Error! Bookmark not defined.
Monitorización de tareas	Error! Bookmark not defined.
Avanzamos la tarea.....	Error! Bookmark not defined.
Monitorización de tareas	Error! Bookmark not defined.
Cloud Database.....	Error! Bookmark not defined.
Conclusiones	Error! Bookmark not defined.

Objetivos

En este laboratorio crearemos un documento report, que servirá para ver el listado total de vehículos y un gráfico con el reparto de vehículos registrados agrupados según su categoría

Creación Constante DS Entity

Descripción:

En primer lugar, necesitaremos crear una constante con nuestra entidad de base de datos.

Pasos a realizar:

- Dentro de nuestra aplicación XXX_Vehicle Fleet Management, pulsamos New -> Constant
 - **Name:** XXX_Entity_Vehicle_Constant
 - **Description:** Constante para recoger nuestra entidad xxxvehicle
 - **Type:** Data Store Entity
 - **Data Store:** XXX_VFM
 - **Entity:** XXX_vehicle
 - **Save in:** XXX_Rules_And_Constants
 - Create

Creación interfaz gráfica

Descripción:

Vamos a crear un interfaz que nos muestre un gráfico circular con los vehículos insertados en nuestra entidad de base de datos. Para ello, nos basaremos en 2 componentes: queryEntity, que realizará la consulta, y pieChartField, que mostrar el gráfico a partir de los datos devueltos por la consulta.

QueryEntity tiene 2 parámetros de entrada:

- **entity:** Data Store Entity a consultar
- **query:** consulta a realizar

pieChartField, entre sus parámetros, el más importante es

- **series:** datos a mostrar

Pasos a realizar:

- New – Interfaz
- Duplicate Existing Interface

- **Interface to duplicate:** Open__VehicleTypePieChart
- **Name:** XXX_VehicleTypePieChart
- **Description:** Interfaz para mostrar la gráfica con los vehículos añadidos al sistema agrupados por categoría
- **Save in:** XXX_Interfaces
- Create
- Se nos abrirá el entorno de edición de nuestra nueva interfaz en modo diseño. Cambiamos a modo Expresión.
- En la línea 12, cambiar el valor de la propiedad entity. Le asignaremos la constante que hemos creado referenciando a nuestra entidad (cons!XXX_Entity_Vehicle_Constant).
- Revisar el resto de código del interfaz para tratar de comprender como está implementado.
- Pulsar Save para guardar los cambios.

Crear interfaz Report

Descripción:

Vamos a crear un interfaz que nos muestre una tabla con los vehículos insertados en nuestra entidad de base de datos. Para ello, nos basaremos en los componentes: query, que se encargará de realizar la consulta en nuestra entidad de base de datos; y gridField, el cual muestra los datos en campos de texto de solo lectura, enlaces e imágenes en un grid que admite la selección, clasificación y paginación.

GridField, entre otros parámetros, tiene uno denominado gridTextColumn, el cual muestra una columna de texto dentro de un grid.

Pasos a realizar:

- New – Interfaz
- Duplicate Existing Interface
 - **Interface to duplicate:** TemplateInterface_Report
 - **Name:** XXX_Report
 - **Description:** Interfaz con el grid de vehículos existentes en el sistema
 - **Save in:** XXX_Interfaces
 - Create
- Se nos abrirá el entorno de edición de nuestra nueva interfaz en modo diseño. Cambiamos a modo Expresión.

- Modificar el interfaz para que muestre los vehículos recogidos en nuestra entity de base de datos. Los datos que queremos mostrar son: make, model, category y licensePlate.

Creación interfaz global

Descripción:

Vamos a crear un interfaz que incluya los interfaces creados en los pasos 3 y 4. Para ello, nos basaremos en el componente dashboardLayout.

Pasos a realizar:

- New - Interfaz
 - **Name:** XXX_DashBoardVehicles
 - **Description:** Interfaz global que mostrará el grid de vehículos, junto con el gráfico de vehículos por categoría.
 - **Save In:** XXX_Interfaces
 - Create
- Desde el modo expression, Incluiremos un componente dashboardLayout. En su contenido incluiremos los interfaces creados en los pasos 2 y 3.
- **Ayuda:** al incluir el componente dashboardLayout, en el menú inferior, nos sale una ayuda sobre cómo usar dicho componente. Nos indicará que tiene 2 parámetros:
 - contents
 - showWhen
- Los interfaces pueden ser invocados como una regla más. Esto es, usando el prefijo rule!

Copyright © 2019 Accenture

All rights reserved.

Accenture, its Signature, and High Performance Delivered are trademarks of Accenture.