

# Laboratorio 9

## Contenidos

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Objetivos.....                     | 2 |
| Creación Constante DS Entity ..... | 2 |
| Creación interfaz gráfica .....    | 2 |
| Crear interfaz Report .....        | 3 |
| Creación interfaz global .....     | 4 |

## 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.