

Laboratorio 5

Contenidos

Objetivos.....	2
Creación Interfaz	2
Rule Input.....	2
Completar componentes existentes	3
Agregar componentes.....	4
Pruebas sobre el interfaz	6

Objetivos

En este laboratorio crearemos un interfaz, que servirá a los supervisores para validar los datos de los vehículos en el proceso de alta, y confirmar su inserción en el sistema, o bien denegarlos.

También se dará la opción de solicitar más información al supervisor, y la tarea volverá al usuario que trató de dar el alta del vehículo para completar más información.

Creación Interfaz

Descripción:

Para la creación del interfaz, nos apoyaremos en una interfaz ya creada, a la que le agregaremos más información.

Pasos a realizar:

- Dentro de nuestra aplicación XXX_Vehicle Fleet Management, pulsamos New -> Interface.
- Duplicate Existing Interface.
 - **Interface to duplicate:** TemplateInterface_ReviewVehicleForm
 - **Name:** XXX_ReviewVehicleForm
 - **Description:** interfaz para la aprobación o denegación del alta de vehículo.
 - **Save in:** XXX_Interfaces
 - Create
- Una vez creada la interfaz, se nos abrirá una ventana para diseñarla.


Rule Input

Descripción:

Las interfaces pueden tener parámetros de entrada, denominados Rules Input. Estas Rule Input se usarán tanto para obtener la información que se vaya a mostrar en el interfaz, como para guardar la información insertada en el mismo.

En nuestro laboratorio, incorporaremos un objeto de tipo vehículo como rule input del interfaz.

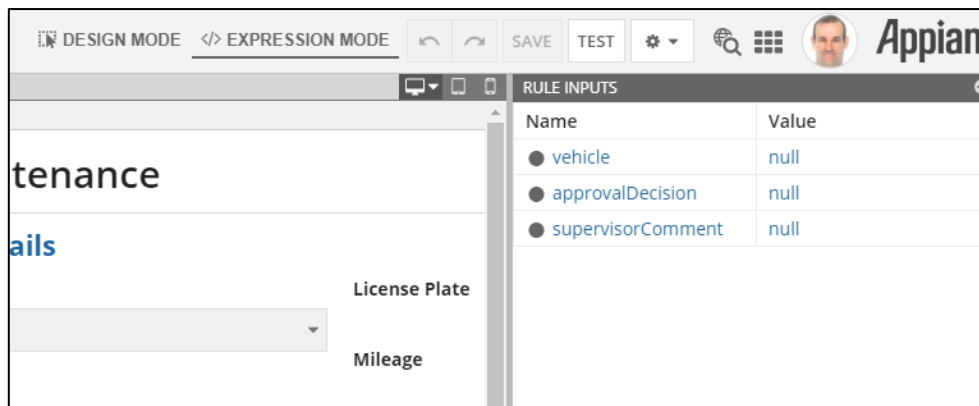
Pasos a realizar:

- Abrimos nuestro interfaz creado (XXX_ ReviewVehicleForm).
- En la parte superior derecha, pulsamos en el icono  para añadir parámetros de entrada.
 - **Name:** vehicle

- **Type:** XXX_Vehicle
- Create



- Añadimos también los 2 siguientes rule inputs:
 - **Name:** approvalDecision
 - **Type:** Text
 - Create
 - **Name:** supervisorComment
 - **Type:** Text
 - Create
- El resultado será el siguiente:



- Pulsamos botón SAVE.

Completar componentes existentes

Descripción:

Vamos a completar los valores de los campos que tenemos ya precargados de nuestra plantilla.

Pasos a realizar:

- En todos los campos del interfaz, completar sus propiedades Display Value, con la propiedad correspondiente de la rule input añadida, vehicle.
- Por ejemplo, pulsar sobre el campo Category.
- En las propiedades del menú de la derecha, buscar la propiedad Display Value.
- La editamos como expresión, y le damos el valor `ri!vehicle.category`
- Haced esto mismo con los campos del interfaz: Make, Model, License Plate, Mileage, Vehicle Condition.

Agregar componentes

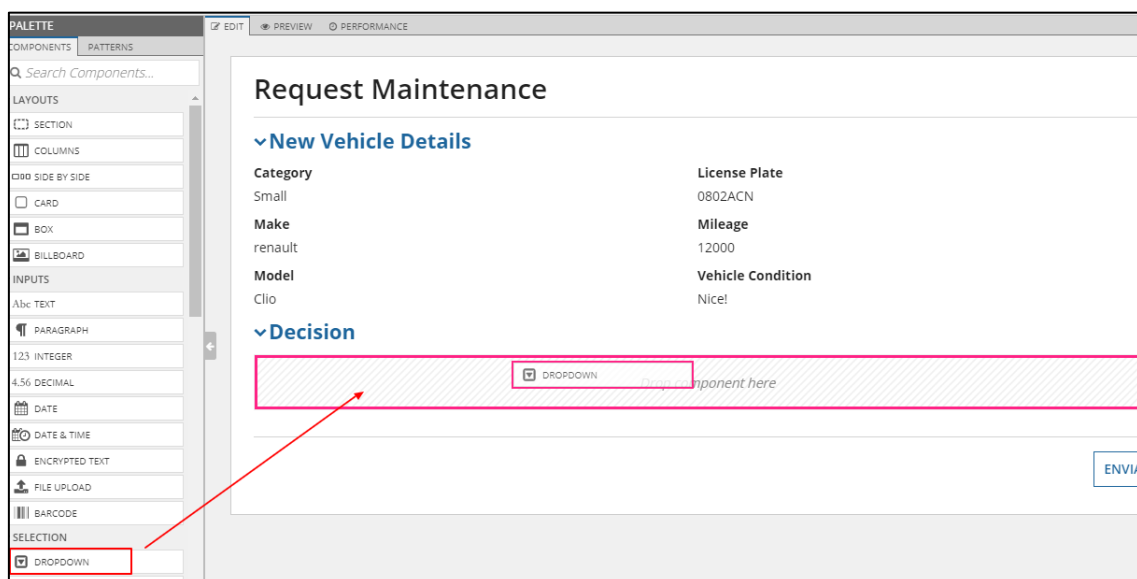
Descripción:

Los componentes son los elementos que conforman el interfaz. Pueden ser elementos organizadores de la información (sectionLayout, columnsLayout, etc.), o elementos visuales para recoger información (textField, dropdownField, fileUploadField, etc).

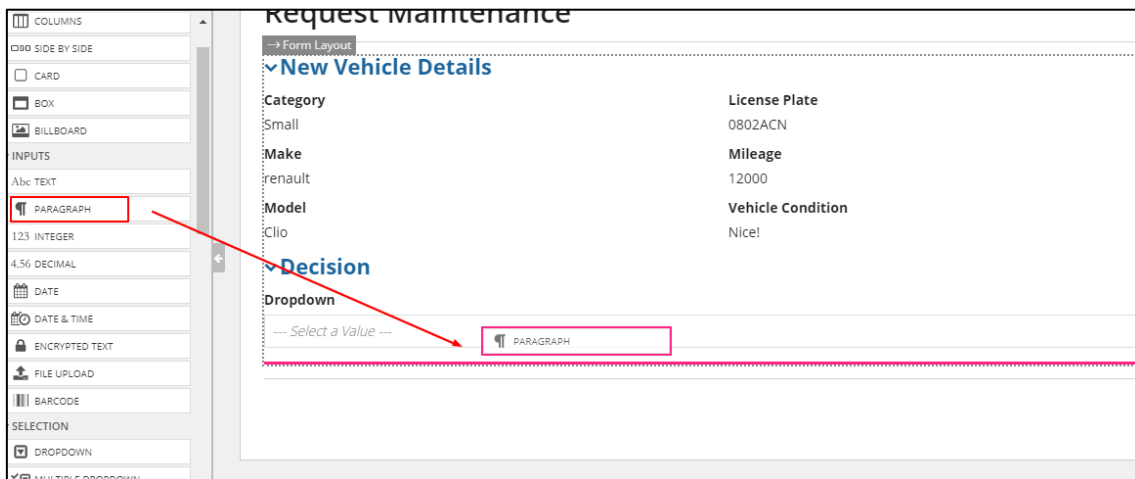
Al interfaz del que hemos partido, le agregaremos más componentes, para que el supervisor pueda aprobar, denegar, o solicitar más información sobre el vehículo.

Pasos a realizar:

- Abrimos nuestro interfaz creado (XXX_ReviewVehicleForm) en modo Design.
- Del panel izquierdo (Component palette), arrastrar sobre nuestro panel central (Canvas) un componente de tipo DropDown, dentro de la sección que hay rayada justo debajo de Decision. Añadirlo tal y como se muestra en la siguiente imagen:



- En el panel de la derecha (Component Configuration), completar los siguientes datos del campo que acabamos de incorporar a nuestro interfaz:
 - **label:** Decision -> Es la etiqueta que se muestra
 - **placeholderLabel:** --- Take a decision --- (Es el valor descriptivo que se mostrará en el campo. No es un valor seleccionable.)
 - **choiceLabels:** {"Approved", "Reject", "More Info"} (listado de opciones que se mostrarán. Podemos completar la lista añadiendo ítems, o bien editándola como expresión.)
 - **choiceValues:** {"Approved", "Reject", "More Info"} (listado de valores que se guardarán).
 - El número de elementos que contengan choiceLabels y choiceValues debe coincidir. Si no coinciden, nos mostrará mensaje de error.
 - **SelectedValue:** ri!approvalDecision (valor seleccionado).
 - **Save Selection To:** ri!approvalDecision (donde se guardará la selección).
- Del panel izquierdo (Component palette), arrastrar sobre nuestro panel central (Canvas) un componente de tipo Paragraph, justo debajo de "Decision". Añadirlo tal y como se muestra en la siguiente imagen:



- En el panel de la derecha (Component Configuration), completar los siguientes datos del campo que acabamos de incorporar a nuestro interfaz:
 - **label:** Comments (es la etiqueta que se muestra).
 - **Display Value:** ri!supervisorComment (valor a mostrar).
 - **Save Input To:** ri!supervisorComment (donde se guardará el valor insertado en el campo).

- **Required:** `ri!approvalDecision <> "Approved"` (haremos que el campo sea obligatorio de cumplimentar en caso de no haber marcado la opción de Aprobar. Esta propiedad Required la editamos como expresión pulsando sobre el icono de edición).

Pruebas sobre el interfaz

Estando en nuestra interfaz, realizaremos algunas pruebas para validar lo implementado

Pruebas a realizar:

- En la ruleinput de la parte superior derecha, pulsar sobre el valor null de vehicle.
- Eliminamos la cadena "null" y escribimos `rule!Open_GetVehicleById(1)`, y pulsamos ok. (Esta regla realiza una consulta sobre la BBDD y nos devuelve el vehículo con ID = 1)
- En el campo dropdown seleccionar la opción Approved e incluir en el campo comentarios algún texto. En las rules input, debemos observar que estos campos se han recogido correctamente en sus rule input correspondientes: `approvalDecision` y `supervisorComment`.
- Verificar que, si no seleccionamos en el campo dropdown la opción Approved, nos aparece la marca de campo obligatorio en el campo paragraph, (concretamente un asterisco junto a su nombre).

Copyright © 2019 Accenture

All rights reserved.

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