

6 Condições, Regras e Empresa Ativa

Objetivo: Ao final deste processo, você será capaz de:

Compreender o conceito e a aplicabilidade das regras e condições dos campos, além de filtrar e mostrar somente os dados da tabela em relação à empresa ativa.

6.1 Condições da Tabela

Condições de uma tabela são formas de se fazer consistências ou filtros em algum momento da execução do objeto, e para isso é necessário à utilização de cláusulas SQL.

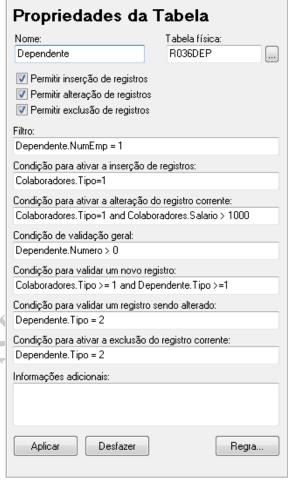


Figura 01 - Condições da Tabela

Filtro: Expressão SQL. Condição usada para determinar um filtro para pesquisar registros. Deve ser observado que para os campos B2 o filtro só irá funcionar corretamente quando se tem uma ligação customizada, nos campos B1 não existe esta situação.

Condição para ativar a inserção de Registros: Expressão SQL. Condição usada para determinar quando se podem inserir registros.

"Todos os direitos são reservados para a Senior Sistemas. Nenhuma parte deste material e/ou treinamento poderá ser reproduzida em qualquer forma ou por qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às penalidades previstas em Lei específica."

PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO

FERRAMENTIRERRAMENTA BITRAMENTA BITRAME



Condição para ativar a alteração do registro corrente: Expressão SQL. Condição usada para determinar quando se podem alterar registros.

Condição de validação geral: Expressão SQL. Condição usada para validar todas as operações da tabela.

Condição para validar um novo registro: Expressão SQL. Condição usada para determinar quando um registro novo é valido.

Condição para validar um Registro sendo alterado: Expressão SQL. Condição usada para determinar quando uma alteração é válida.

Condição para ativar a exclusão do registro corrente: Expressão SQL. Condição usada para determinar a exclusão de um registro corrente.

Informações Adicionais: Qualquer informação adicional que possa ajudar no melhor entendimento da tabela.

6.2 Condição de um Campo

Condições de um campo são formas de se consistir as entradas de valores em um campo, ou até fazer caçulos durante a entrada de dados ou na consulta destes. Para isso é necessário à utilização de cláusulas SQL.

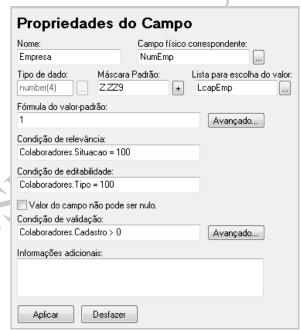


Figura 02 - Condição de um Campo

Fórmula do valor padrão: Usado para informar um valor fixo ou o valor de um caçulo, podendo nestes dois casos, serem utilizadas Condições, que são configuradas através do botão Avançado.

Condição	Fórmula
Pedido.CodEmp =1	10
Pedido.CodEmp = 2	20

Figura 03 - Exemplo de Fórmula do Valor Padrão

qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às

PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO



Condição de relevância: Expressão SQL. Condição necessária para verificar se o campo realmente é importante.

Condição de editabilidade: Expressão SQL. Condição que determina se um campo pode ser editado ou não.

Valor do Campo não pode ser nulo: Com essa opção ativada ele não aceita valores nulos para o campo. Lembrando que o zero não é considerado um valor nulo e o vazio (" ") é considerado nulo.

Condição de Validação: Expressão SQL utilizada para evitar cadastramento indesejados.

Obs.: Ao se cadastrar alguma condição, esta deve prever o conteúdo VÁLIDO para o campo, pois se for falso será mostrado à mensagem de erro. A tela a seguir mostra um exemplo em que não será permitido o cadastramento do campo no caso deste estar vazio ou zerado.

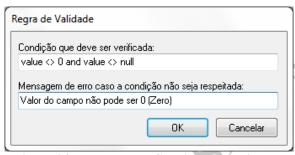


Figura 04 – Exemplo de Condição de Validação

A variável interna value, sempre deverá ser utilizada quando se deseja criar uma condição dentro do próprio campo, e nesta regra se deseja fazer referência a este conteúdo. Obs.: O não uso do value fará com que seja mostrado uma mensagem advertindo o usuário que este fazendo uma auto-referência ao campo.

6.3 Regras

A utilização de Regras LSP no Gerador de Telas podem ser feita por 4 (quato) locais que são:

- Botão Regra da Interface
- Ação da Interface
- Botão Regra da Tabela
- Ação da Tabela

Obs.: Para edição de regras no Editor de Templates utilizamos HTML e Java Script e nas Regras da interface utilizamos a linguagem LSP, tendo cuidado e a visão de que apenas algumas funções de programador e algumas variáveis de sistemas estarão disponíveis no editor de Regras e que, além disso, existem comandos específicos, destinados a utilização específica deste editor, ou seja, só serão utilizados dentro das regras do Gerados de Telas. Alguns comandos específicos utilizados neste item são:

CodOpe: Variável obrigatória ao criar uma Regra da Tabela. Esta variável serve para identificar o estado em que a tela e/ou tabela se encontra no momento. CodOpe é um campo de interface adicionado automaticamente pelo SGI, ele não pode ser removido. Sua função é auxiliar o usuário na montagem das regras, pois ao efetuar algumas ações no formulário ele tem seu valor alterado, possibilitando assim, a separação da execução dos blocos de código das regras.

Descrição dos valores do CodOpe e quais os momentos que cada um é atribuído:

qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às

PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO



- **Iniciando:** Será atribuído este valor para o CodOpe na inicialização do formulário. É o primeiro valor que o CodOpe receberá.
- **DepoisSelecionar:** Este valor é atribuído após selecionar um registro.
- AntesInserir: Este valor é atribuído após clicar no botão Inserir, porém o bloco de código é
 executado antes que seja feita a transação com o banco de dados.
- **DepoisInserir:** Diferente do "AntesInserir", a regra será executada após a transação com o banco de dados.
- AntesAlterar: Este valor é atribuído após clicar no botão Alterar, porém o bloco de código é
 executado antes que seja feita a transação com o banco de dados.
- DepoisAlterar: Diferente do "AntesAlterar", a regra será executada após a transação com o banco de dados.
- AntesExcluir: Este valor é atribuído após clicar no botão Excluir, porém o bloco de código é executado antes que seja feita a transação com o banco de dados.
- DepoisExcluir: Diferente do "AntesExcluir", a regra será executada após a transação com o banco de dados.
- AoCancelar: Este valor será atribuído ao clicar no botão Cancelar.

Exemplo:

```
Se (CodOpe <> "Inicializando")
Inicio
  /*** Bloco de Comandos ***/
Fim;
Se (CodOpe = "AntesInserir")
Inicio
  /*** Bloco de Comandos ***/
Fim;
Senao
  Se (CodOpe = "AntesAlterar")
  Inicio
    /*** Bloco de Comandos ***/
  Fim:
  Senao
    Se (CodOpe = "AntesExcluir")
      /*** Bloco de Comandos ***/
    Fim:
```

Cancel (1): Cancela a execução do Estado que está sendo executado no momento.

Campos da Tabela: Os campos da Tabela que estão definidas na interface, para que sejam identificados devem ter o seguinte formato → **NomeTabela_NomeCampo**. Obs.: O "_" (sublinhado ou underline) substitui o "." (ponto) na identificação de um campo da tabela.

"Todos os direitos são reservados para a Senior Sistemas. Nenhuma parte deste material e/ou treinamento poderá ser reproduzida em qualquer forma ou por qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às penalidades previstas em Lei específica."

PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO

FERRAMENTABRAMENTABRITAMENT



Exemplo:

MsgErro: Permite mostrar uma mensagem de erro durante a execução de um processo, desde que na sequência do comando seja executado o comando Cancel(1).

Exemplo:

```
Se (CodOpe = "AntesInserir")
Inicio
   Se (HstFun_DataInicio = 0)
   Inicio
       MsgErro = "A data de início deve ser preenchida!";
       Cancel(1)
   Fim
Fim
```

Atenção!

Nem Todos os comandos disponíveis nas regras, gerador e importação e exportação estão disponíveis também nas regras do SGI.

"Todos os direitos são reservados para a Senior Sistemas. Nenhuma parte deste material e/ou treinamento poderá ser reproduzida em qualquer forma ou por qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às penalidades previstas em Lei específica."

PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO



6.4 Máscaras de Edição

Um formulário HTML é o local onde serão criadas e/ou passados os dados referentes a uma interface, e compreende ou representa a forma em que os campos serão apresentados e/ou cadastrados. Todos os campos **Simples** devem ser configurados, assim como na hora em que estiver configurando um campo do formulário ou de uma grid. Os tipos possíveis de utilização são:

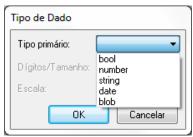


Figura 04 - Tela Tipo de Dado

Opções da Tela Tipo de Dado

<u>Tipo Primário</u>: Corresponde

Dígitos/Tamanho: Número de dígitos antes da vírgula, ou o tamanho ou número de caracteres do campo.

Escala: Número de casas decimais após a vírgula.

Tipos de Edição dos Campos

Edição de campos numéricos (mantém os zeros a esquerda do valor)
 Edição de campos numéricos (não mostra os zeros a esquerda do valor)

A Caracteres alfanuméricos (permite letras maiúsculas e minúsculas)

U Caractere Maiúsculo

L Caractere Minúsculo

DD DiaMM MêsYYYY Ano

Exemplos de Edições:

Valor	Edição	Apresentação	
10	9999	0010	
1.565	999.999	001.565	
10,56	99999,99	00010,56	
10,56	Z9,99	10,56	
3.876,41	ZZZ.ZZZ.ZZ9,99	3.876,41	
Texto Normal	A[20]	Texto Normal	
Texto Maiúsculo	U[20]	TEXTO MAIÚSCULO	
Texto Minúsculo	finúsculo L[20] texto n		
22/03/2011	MM/YYYY	03/2011	
22/03/2011	MM	03	
22/03/2011	YYYY	2011	
22/03/2011	DD 22		
22/03/2011	1 DD/MM/YYYY 22/03/2011		

[&]quot;Todos os direitos são reservados para a Senior Sistemas. Nenhuma parte deste material e/ou treinamento poderá ser reproduzida em qualquer forma ou por qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às penalidades previstas em Lei específica."

	PRODUTO	SISTEMA / ÁR	EA MÓ	DULO / GESTÃ	io	CAPÍTULO
ENTR	SRRAMENT ASrramer	ntas TODOSGER/	ADOR DEGI	eeaas de ge aa	DOR DECTALIASes.	ReGrassed OErder Esta Ativa

FERRAME



6.5 Empresa Ativa

O procedimento para trazer na tela apenas dados correspondentes da Empresa Ativa se dará através de 4 definições (passos) que seguem:

1º Passo: Criar um Campo Simples da Interface, no caso do exemplo será EmpresaAtiva, como demonstrado na Figura 05 a seguir.



Figura 05 – Campo da Interface

2º Passo: Criar no botão Regra da Interface os comandos (Regras), como demonstrado na Figura 06 a seguir, este comando serve para carregar o Campo de Sistema com o valor interno da empresa que o usuário definiu.

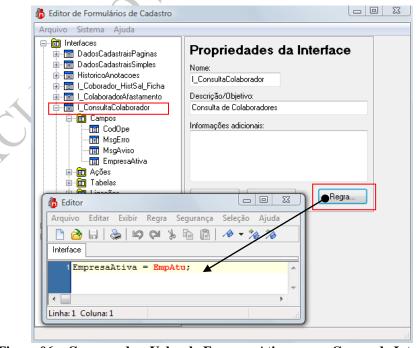


Figura 06 - Carregando o Valor da Empresa Ativa para o Campo da Interface

Todos os direitos são reservados para a Senior Sistemas. Nenhuma parte deste material e/ou treinamento poderá ser reproduzida em qualquer forma ou po qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às

PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO



<u>3º Passo</u>: Criar um filtro de dados na **Tabela** principal. Este filtro trará para a tela apenas dados que forem verdadeiro perante a cláusula SQL informada.

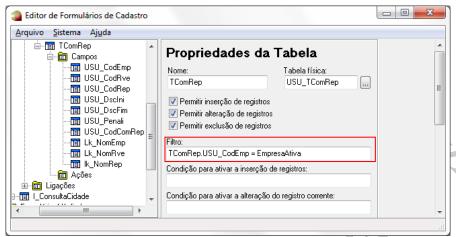


Figura 07 - : Criando um filtro de dados na Tabela principal

<u>4º Passo</u>: Para que seja possível ocultar o campo chave do Formulário (no caso a empresa), é necessário carregar este campo da tabela previamente com o valor da empresa ativa, informando este valor no item **Fórmula do valor Padrão**, como demonstrado a seguir:

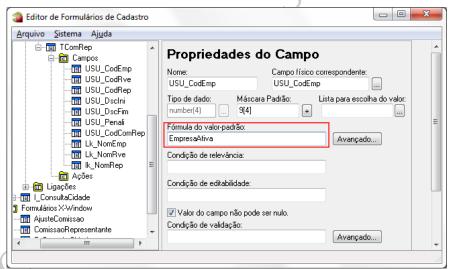


Figura 08 - Inserindo a Fórmula do valor Padrão

"Todos os direitos são reservados para a Senior Sistemas. Nenhuma parte deste material e/ou treinamento poderá ser reproduzida em qualquer forma ou por qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às penalidades previstas em Lei específica."

PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO
FERRAMENTRÆRAMENTA®rrameritas TODOSERADOR DESERBADOR DESERBADO

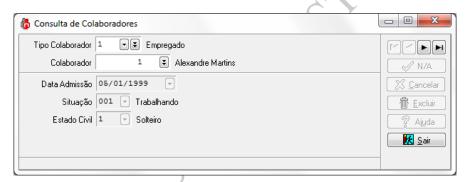


6.6 Exercícios

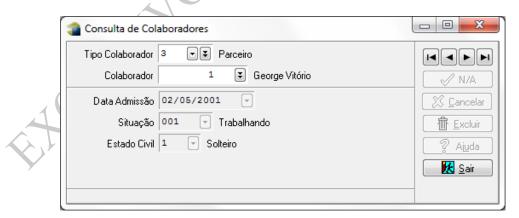
1. Criar no **Sapiens** uma interface e um formulário para gerar uma tela igual à demonstrada a seguir:



2. Criar no Vetorh uma interface e um formulário para gerar uma tela igual à demonstrada a seguir:



3. Criar no Acesso uma interface e um formulário para gerar uma tela igual à demonstrada a seguir:



PRODUTO SISTEMA / ÁREA MÓDULO / GESTÃO CAPÍTULO

FERRAMENTRÆRRAMENTAGrrameritas TODOSGERADOR DECIDERADOR DECIDADOR DECIDERADOR DECIDERADOR DECIDERADOR DECIDERADOR DECIDERADOR

[&]quot;Todos os direitos são reservados para a Senior Sistemas. Nenhuma parte deste material e/ou treinamento poderá ser reproduzida em qualquer forma ou por qualquer meio eletronicamente, mecanicamente, por fotocópias, gravação ou outros, sem a prévia autorização da Senior Sistemas, sujeitando-se o cliente às penalidades previstas em Lei específica."