

# Справка по элементам

Freedom UI дизайнер

Версия 8.0



Эта документация предоставляется с ограничениями на использование и защищена законами об интеллектуальной собственности. За исключением случаев, прямо разрешенных в вашем лицензионном соглашении или разрешенных законом, вы не можете использовать, копировать, воспроизводить, переводить, транслировать, изменять, лицензировать, передавать, распространять, демонстрировать, выполнять, публиковать или отображать любую часть в любой форме или посредством любые значения. Обратный инжиниринг, дизассемблирование или декомпиляция этой документации, если это не требуется по закону для взаимодействия, запрещены.

Информация, содержащаяся в данном документе, может быть изменена без предварительного уведомления и не может гарантировать отсутствие ошибок. Если вы обнаружите какие-либо ошибки, сообщите нам о них в письменной форме.

# Содержание

<b>Freedom UI дизайнер</b>	<b>4</b>
Данные	6
Графики	9
Компоненты	11
Элементы разметки	16


# Freedom UI дизайнер

ПРОДУКТЫ: [ВСЕ ПРОДУКТЫ](#)

**Пользовательский интерфейс приложения** —инструмент, при помощи которого пользователи будут взаимодействовать с вашим приложением Creatio. Он разрабатывается в визуальном редакторе, который позволяет создавать и настраивать внешний вид приложений, адаптированный под разные типы экранов, в том числе, мобильные устройства. Для создания интерфейса можно использовать готовые шаблоны с разметкой, например, страницы с вкладками или дашбордами. Также вы сможете создать пользовательский интерфейс любой структуры с нуля. Страницы настраиваются в новом фреймворке Freedom UI, что позволяет более гибко управлять внешним видом элементов, работать с источниками данных и размещать компоненты на странице произвольным образом.

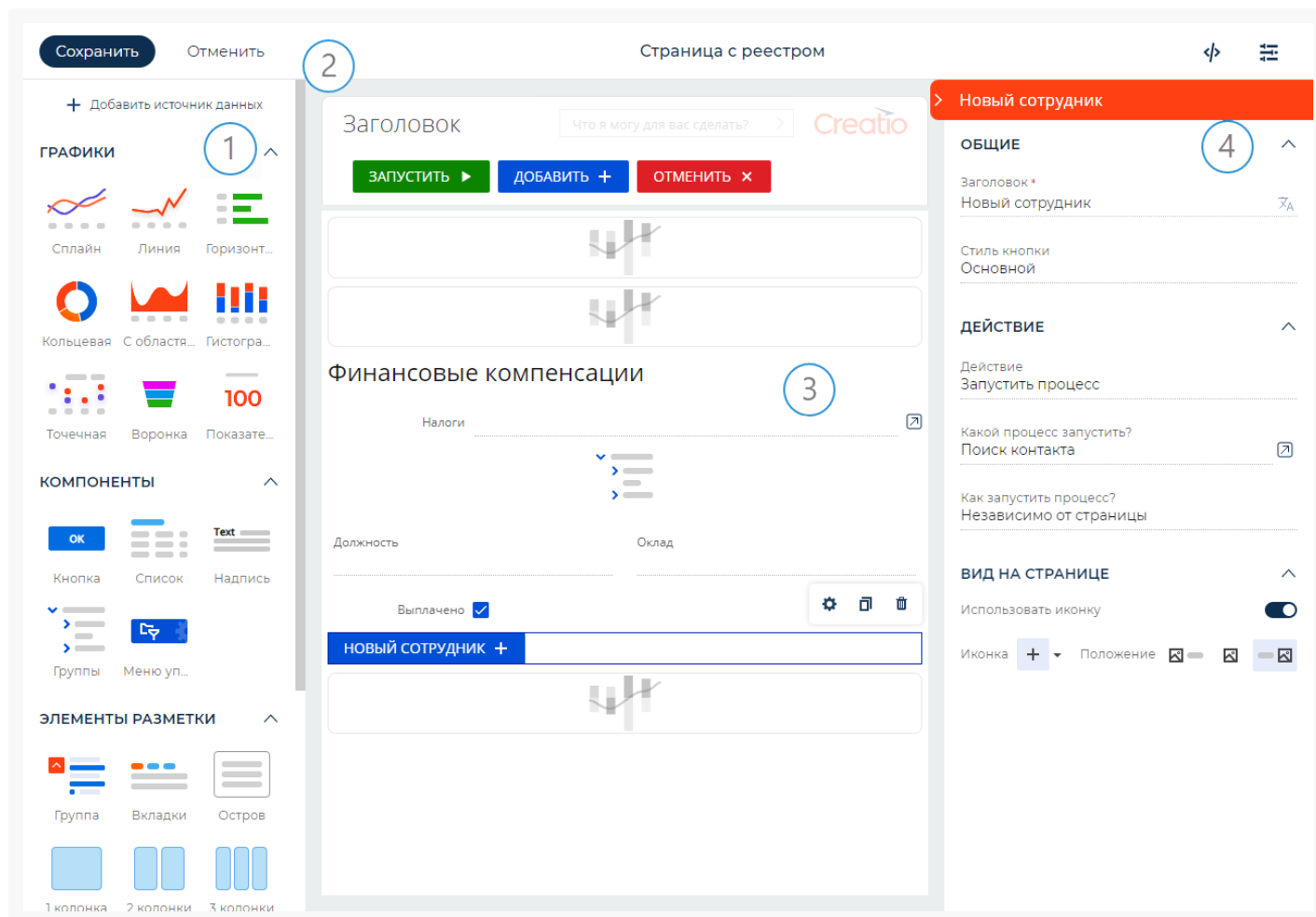
Работа в дизайнера осуществляется с помощью low-code инструментов. Создание интерфейса предполагает формирование структуры страницы из элементов разметки: вкладок, островов, колонок. В зависимости от того, какую информацию вы хотите отобразить на странице, вы также можете настраивать графики, добавлять поля, списки, кнопки и другие компоненты.

Вы можете использовать дизайнер интерфейсов для кастомизации реестров и страниц произвольной структуры. Создание интерфейса предполагает формирование структуры страницы из вкладок, островов, колонок. В зависимости от того, какую информацию вы хотите отобразить на странице, вы также можете настраивать графики, добавлять поля, источники данных, кнопки и другие компоненты.

Чтобы перейти к настройке страниц Freedom UI, нажмите  в правом верхнем углу открытой страницы приложения → [ *Настроить страницу* ].

Откроется дизайнер интерфейсов (Рис. 1).


Рис. 1 — Дизайнер интерфейсов



**Библиотека элементов (1).** В библиотеке компонентов собраны все инструменты, необходимые для настройки пользовательских интерфейсов.

**Панель действий (2).** На панели действий вы можете сохранить дизайн страницы, отменить изменения, открыть исходный код, перейти к настройке свойств страницы.

**Холст (3)** — рабочая область дизайнера интерфейсов. Используйте drag-and-drop, чтобы перетащить элементы из библиотеки на холст и таким образом настроить структуру страницы.

**Панель настройки (4).** На панели настроек вы можете управлять свойствами визуальных компонентов, поведением кнопок, групп, графиков и т. д. Подробнее настройки рассмотрены в описании каждого элемента. Панель настроек открывается по двойному клику на нужный элемент или по нажатию  при выделении его на холсте.

## Элементы дизайнера интерфейсов

Типы элементов, используемых в дизайнерах, представлены в таблице ниже:

Типы элементов	Описание
<a href="#">Данные</a>	Группа элементов, предназначенная для работы с источником данных страницы — объектом раздела, к которому относится страница.
<a href="#">Графики</a>	Элементы для визуализации статистических данных. Используются графики следующих типов: сплайн, линия, горизонтальная гистограмма, кольцевая, с областями, гистограмма, точечная, воронка, показатель, воронка продаж, сквозная воронка.
<a href="#">Компоненты</a>	Элементы для выполнения целевых действий на странице и решения ряда других задач: кнопка, текст, группы, список, панель действий.
<a href="#">Элементы разметки</a>	Элементы, из которых формируется структура страницы: группы, вкладки, острова, колонки.
<a href="#">Поля</a>	Элементы для отображения и ввода данных. Используются поля следующих типов: текстовое, числовое, выпадающий список, дата/время, логическое (чекбокс).

## Данные

Страницы приложения могут работать с одним или несколькими источниками данных. Например, для страницы записи источником данных является конкретный объект. При работе с дизайном интерфейса происходит добавление и модификация атрибутов (полей) источника данных. Источник данных добавляется автоматически в момент создания приложения, а при создании страницы приложения вы можете добавить как существующий источник, так и создать новый.

Чтобы добавить на страницу существующие поля, перетащите их из области [ *Данные* ] в необходимую область холста.

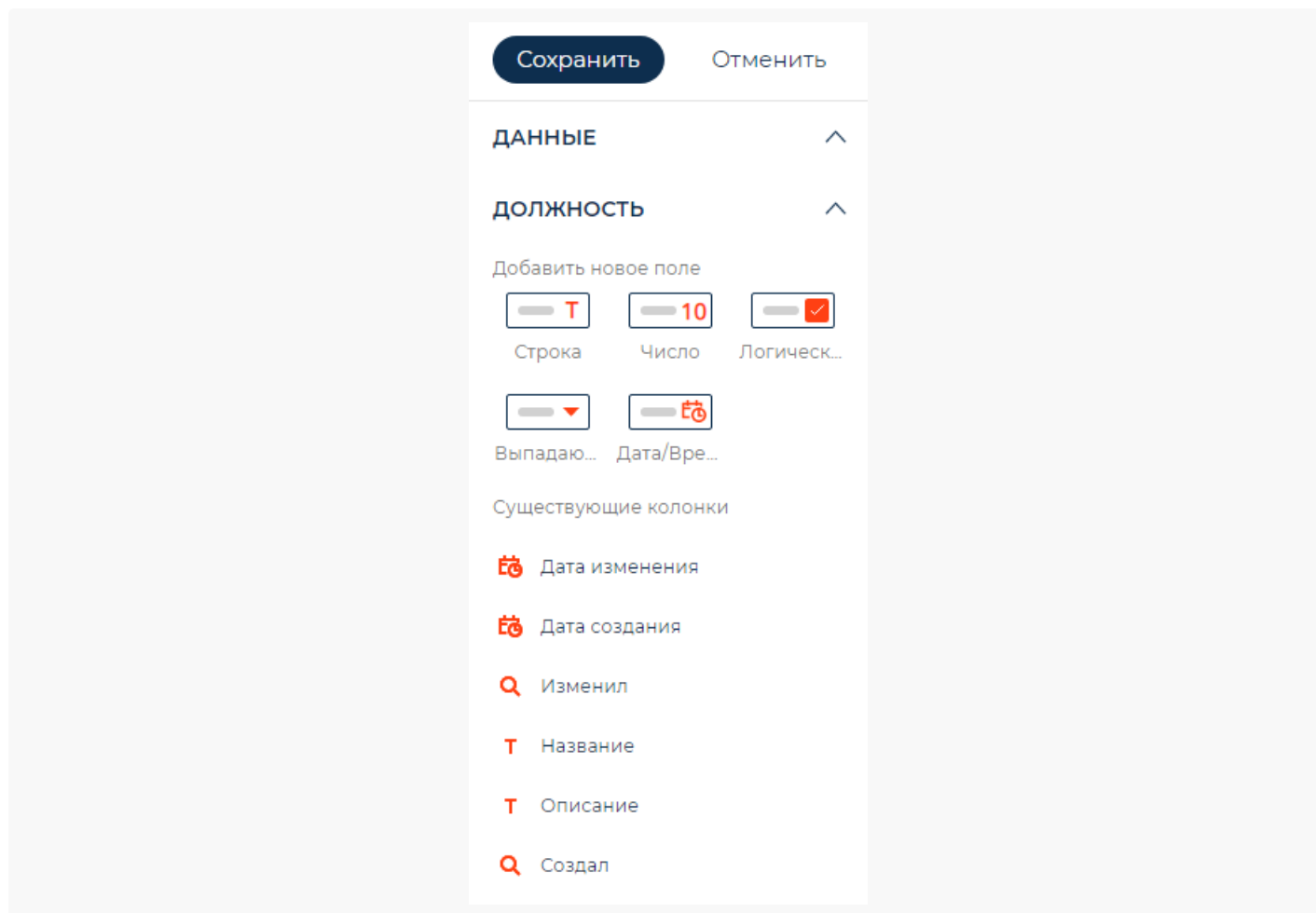
При этом источник данных будет заполнен автоматически.

Вы можете добавить в приложение новые источники данных. Для этого:

1. Нажмите кнопку [ *Добавить источник данных* ] .
2. Выберите вариант “Новый источник данных”.
3. В открывшемся окне заполните поля [ *Заголовок* ] и [ *Описание* ] источника данных.

В результате объект будет создан и подключен к странице как источник данных. В дизайнерах интерфейсов он будет отображен в группе [ *Данные* ]. Поле [ *Код (на английском)* ] будет заполнено автоматически (Рис. 2).

Рис. 2 — Данные в дизайнерах интерфейсов



## Поля

Элемент разметки [ *Поля* ] позволяет отображать и вводить данные.

Вы можете добавить на страницу приложения поле ввода и связать его с нужным источником данных. В дальнейшем это поле можно будет использовать при работе с low-code дизайном приложения, а также выводить на страницу значение других полей из связанного объекта.

В дизайнерах интерфейсов вы можете добавить на страницу следующие типы полей:

- **Текст (String)** — поле предназначено для ввода букв, цифр и других символов.
- **Число** — поле предназначено для ввода целых или дробных чисел.
- **Выпадающий список** — поле позволяет выбрать значения из заданного перечня вариантов, которые содержатся в справочнике или другом источнике данных. При добавлении данного поля вы можете сразу создать новый объект справочника.
- **Дата/Время** — поле для выбора даты и/или времени в зависимости от выбранного формата.
- **Чекбокс** — поле может содержать только одно из двух значений: “Да/Нет”. Значение “Да” имеет вид установленного признака (флага).

Дизайнер интерфейсов поддерживает различные свойства для гибкой настройки полей, например, обязательность заполнения, режим только чтения (read-only), многострочность и другие. Свойства вы можете задать на панели настройки поля (Рис. 3):

1. [ *Заголовок* ] — определяет название соответствующего поля в приложении и заполняется автоматически после выбора объекта.
2. [ *Код на английском* ] — определяет уникальное название, которое Creatio будет использовать для создания колонки, и заполняется автоматически после выбора объекта.
3. [ *Формат* ] — определяет формат отображения данных, например, справочник. Параметр является обязательным для заполнения.
4. [ *Описание* ] — при необходимости добавьте дополнительную информацию о поле.
5. [ *Обязательное* ] — определяет обязательность заполнения поля при сохранении страницы в приложении.
6. Если необходимо, то установите признак в поле [ *Копировать данные при копировании записи* ].
7. [ *Выбор объекта* ] — выбор объекта системы, данные которого будут отображаться в поле.
8. [ *Доступность редактирования* ] — определяет, сможет ли пользователь изменять данные в поле. Если необходимо сделать поле нередактируемым, то установите признак “Только чтение”.
9. [ *Положение заголовка* ] — определяет положение заголовка относительно поля, например, “Слева”.
10. [ *Заголовок на странице* ] — параметр используется, если заголовок на странице должен отличаться от заголовка в системе.
11. [ *Отображаемый текст в поле* ] — позволяет добавить подсказку для пользователя (placeholder).
12. Если необходимо, то добавьте следующие возможности (для справочных полей):
  - a. Добавление новых значений.
  - b. Отображение значения как ссылки.
  - c. Разрешение переходить к списку записей.

Рис. 3 — Фрагмент настройки поля



> Роль

ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Заголовок \*

Роль

Код (на английском) \*

DecisionRole

Формат \*

Справочник

Описание

Роль в принятии решений

Обязательное \*

На уровне приложения

☒ Копировать данные при копировании записи

Выбор объекта \*

Роль контакта

ДОСТУПНОСТЬ РЕДАКТИРОВАНИЯ

☒ Только чтение

ВИД НА СТРАНИЦЕ

Положение заголовка

Слева

Заголовок на странице

Роль

Отображаемый текст в поле

Роль сотрудника

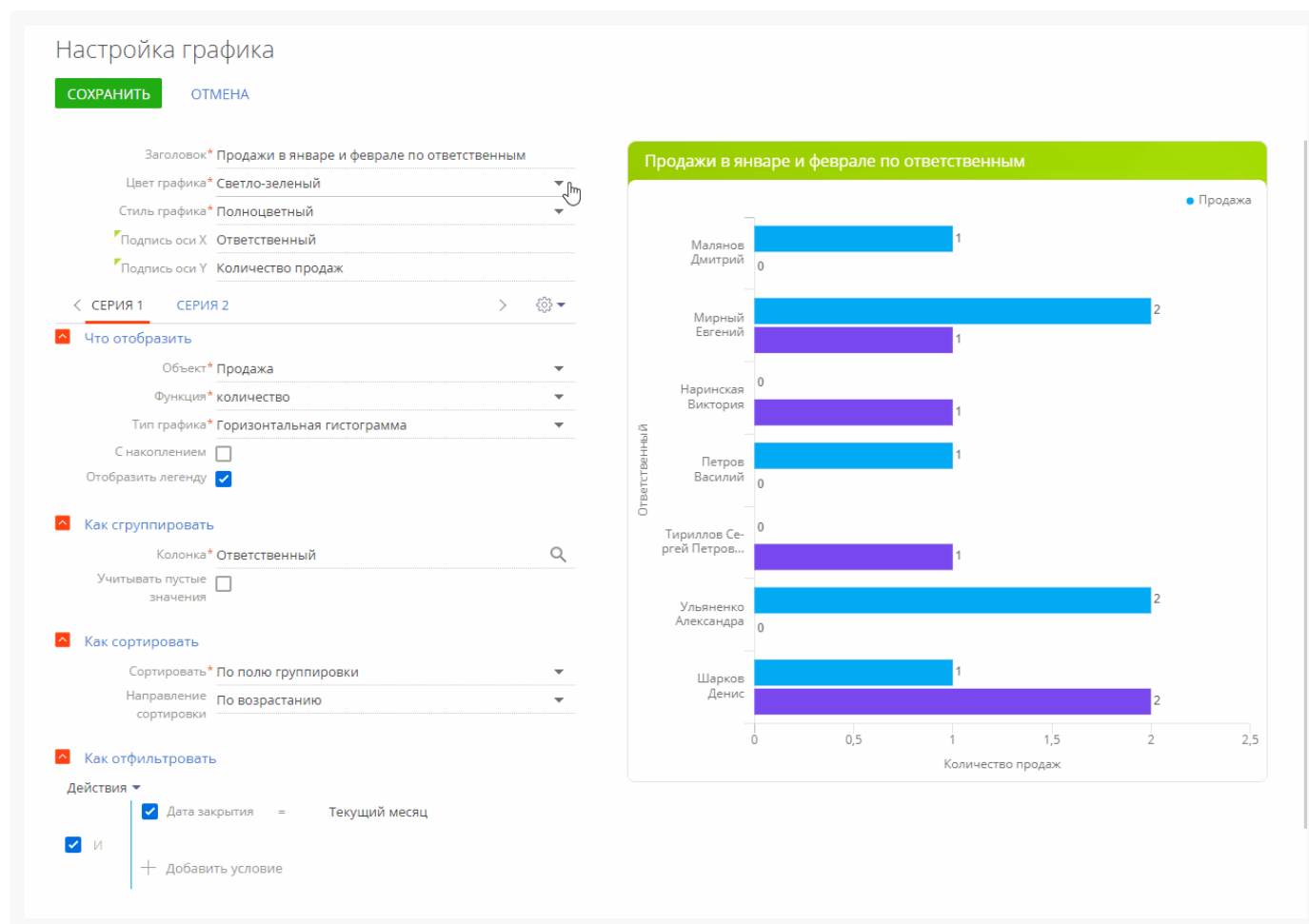
☒ Разрешить добавление новых значений

## Графики

Графики в дизайнерах интерфейсов настраиваются аналогично [аналитике](#) в разделе [ *Итоги* ] основного приложения, однако имеют ряд особенностей:

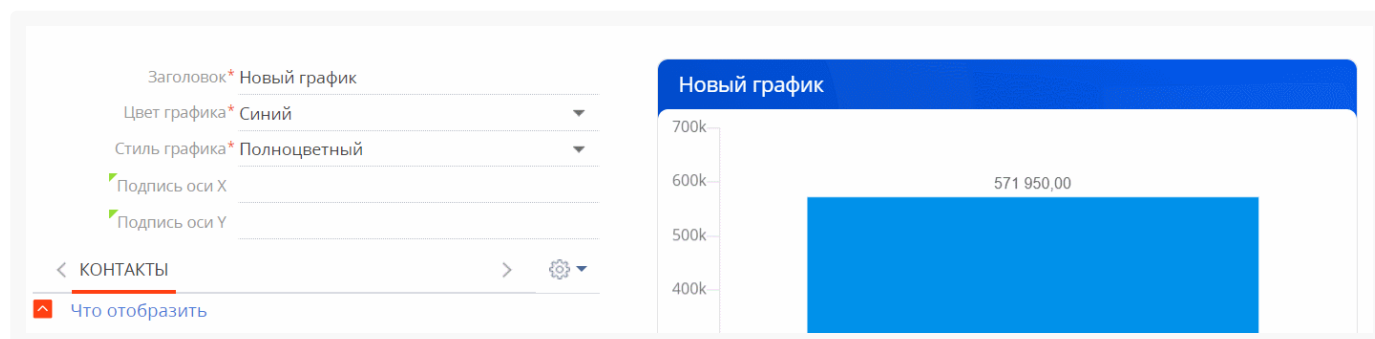
- В графиках с несколькими сериями вы можете настроить цвет заголовка и цвет серии отдельно. Для этого используются поля [ *Цвет графика* ] и [ *Стиль* ] соответственно (Рис. 4).

Рис. 4 — Настройка графика с несколькими сериями



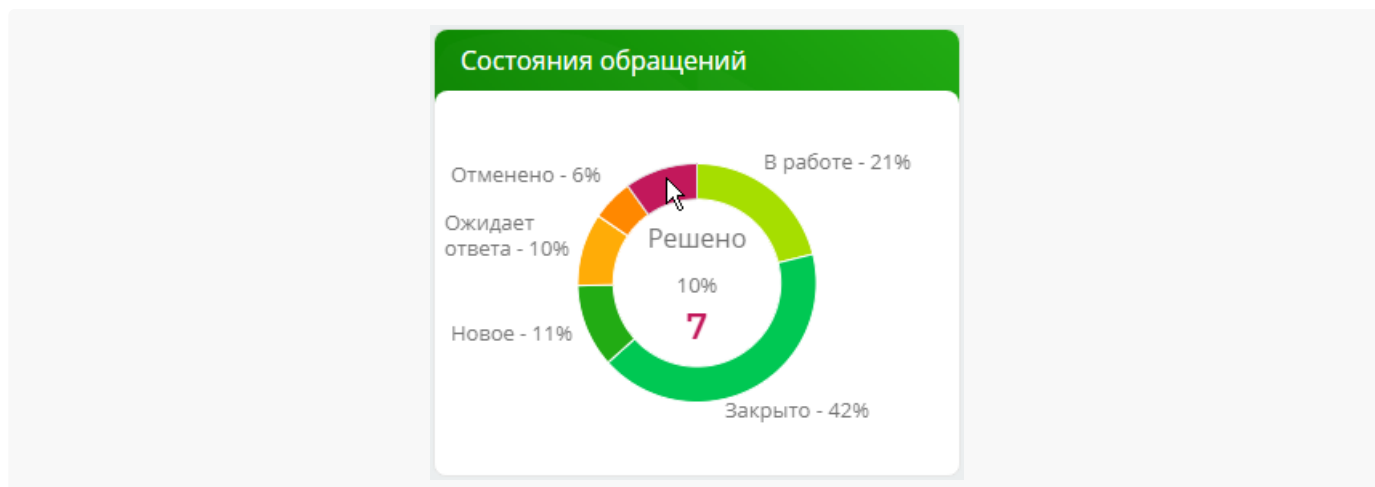
- Для заголовка дашбордов “Показатель” и “График” вы можете использовать различные возможности заливки, задав нужное значение в поле [ *Стиль графика* ] (Рис. 5).

Рис. 5 — Настройка стиля для заголовков графика



- Тип графика “Круговая диаграмма” заменен графиком “Кольцевая диаграмма”. При этом настройки выполняются аналогично (Рис. 6).

Рис. 6 — Кольцевая диаграмма



## Компоненты

### Кнопка

Компонент [ *Кнопка* ] используется для выполнения какого-либо действия на странице, например, сохранения внесенных изменений или запуска процесса.

На панели настройки вы можете задать параметры отображения и работы кнопки (Рис. 7):

1. [ *Заголовок* ] — текст, который будет отображаться на кнопке.
2. [ *Стиль кнопки* ] — заливка фона кнопки, которая позволит визуально определять ее целевое назначение.
3. [ *Действие* ] — укажите действие, которое будет выполняться по нажатию кнопки пользователем:
  - сохранение записи,
  - закрытие страницы,
  - отмена внесенных изменений,
  - запуск процесса,
  - переход к странице,
  - переход к записи,
  - добавление записи.

В зависимости от выбора действия могут открыться дополнительные поля для заполнения. Рассмотрим их на примере запуска бизнес-процесса по нажатию кнопки.

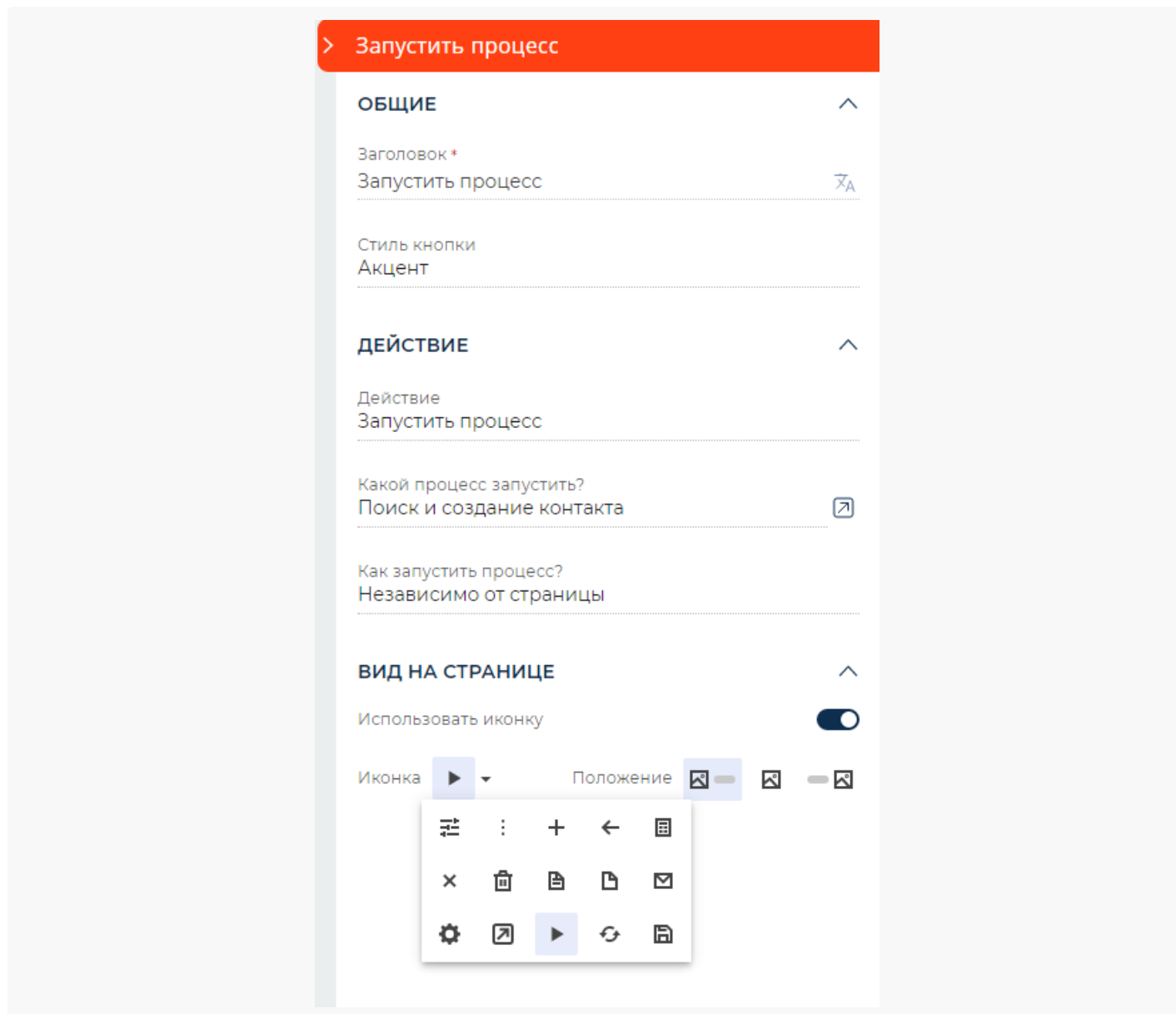
4. [ *Какой процесс запустить?* ] — поле отображается только для кнопок, у которых в поле [ *Действие* ] указано “Запустить процесс”. Выберите один из существующих бизнес-процессов либо настройте новый.

Если в выбранном процессе используются параметры, то отобразится поле [ *Как запустить?* ]. Чтобы процесс запускался для выбранной страницы, укажите в появившемся поле параметр процесса, в который будет передан Id текущей записи.

**На заметку.** Ход выполнения процесса можно отследить в разделе [ *Журнал процессов* ].  
 Подробнее: [Просмотреть информацию о выполнении процессов](#).

5. [ *Использовать иконку* ] — позволяет добавить иконку для кнопки и определить ее положение. Иконка может как дополнять заголовок кнопки, так и заменить его.

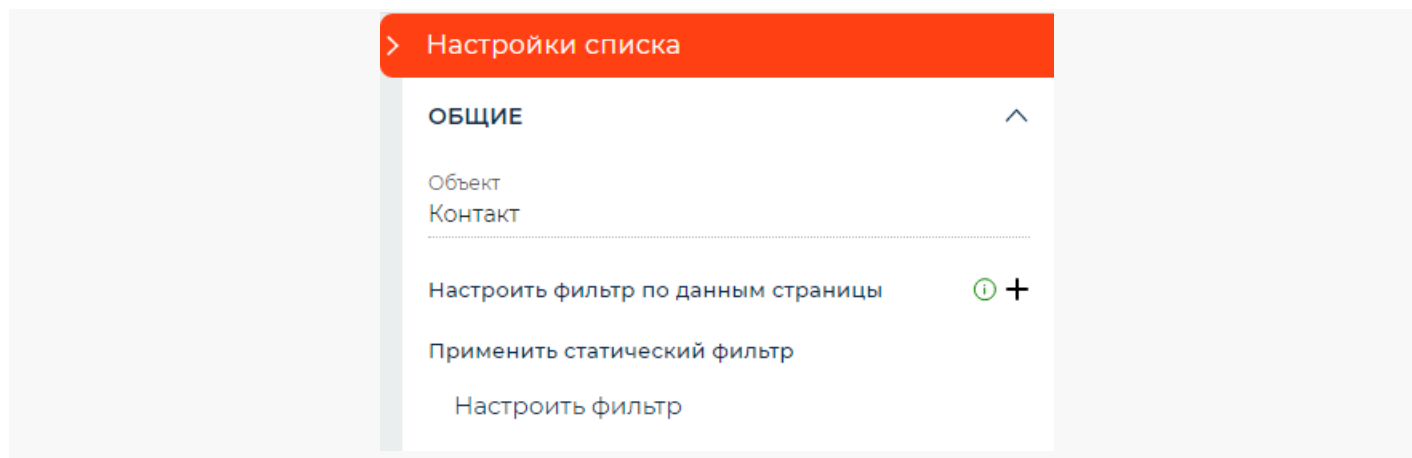
Рис. 7 — Панель настройки кнопки



## Список

Компонент [ *Список* ] позволяет добавлять на страницу перечень данных выбранного объекта согласно предварительно настроенным фильтрам. Выбрать объект данных и задать параметры фильтрации вы можете на панели настройки элемента (Рис. 8).

Рис. 8 — Панель настройки списка



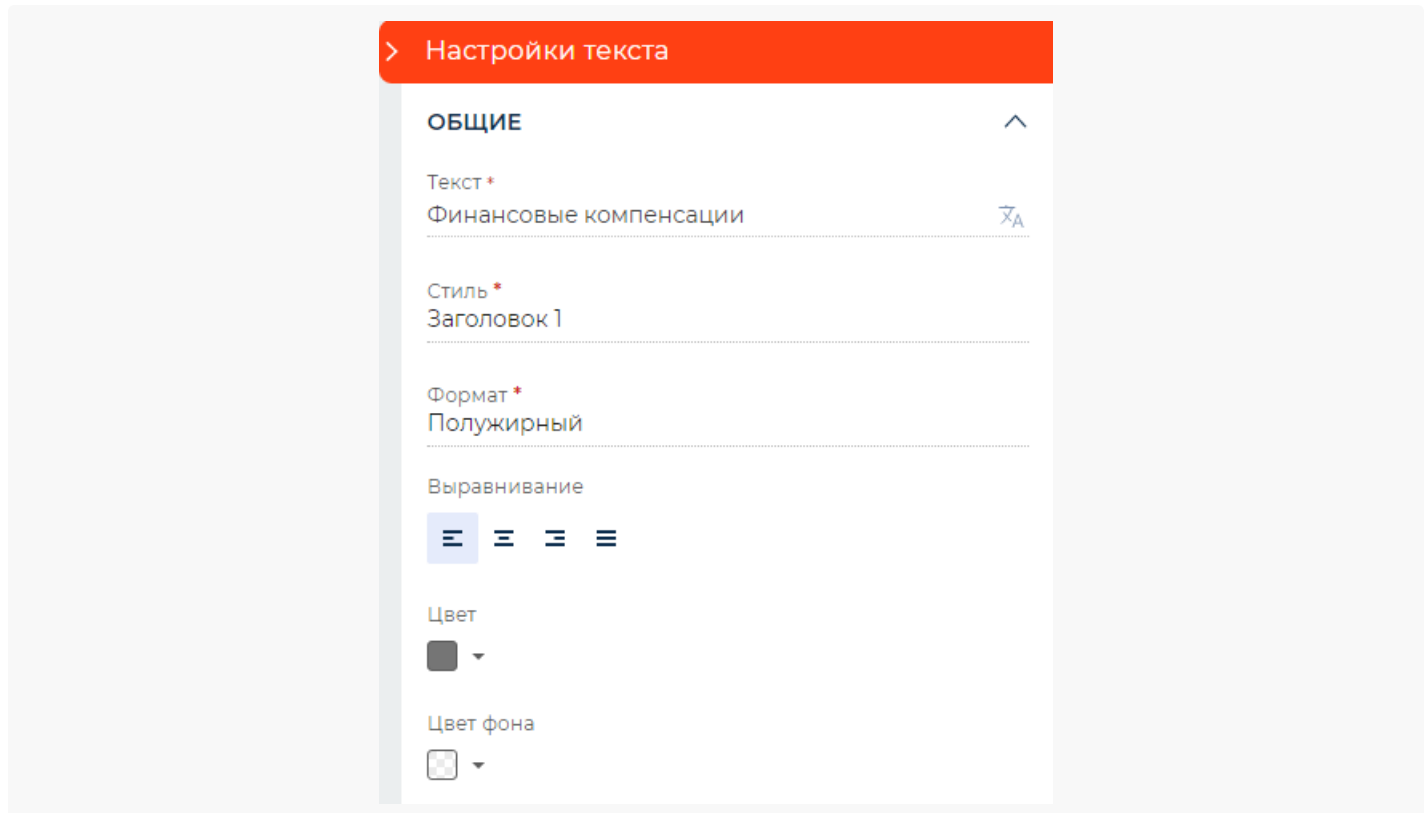
## Надпись

Компонент [ *Надпись* ] позволяет добавлять на страницу произвольный текст, а также выделить отдельные заголовки для групп элементов.

На панели настройки элемента вы можете редактировать текст и выравнивание надписи, стиль и формат шрифта, а также выбирать цвет текста и фона (Рис. 9):

1. [ *Текст* ] — текст надписи, который будет отображаться на странице приложения. Поле является обязательным для заполнения.
2. [ *Стиль* ] — стиль надписи, например, “Заголовок 1”, который будет отображаться на странице приложения. Поле является обязательным для заполнения.
3. [ *Формат* ] — формат шрифта, например, “Полужирный”. Поле является обязательным для заполнения.
4. [ *Выравнивание* ] — вариант выравнивания текста: слева, по центру, справа, по ширине.
5. [ *Цвет* ] — цвет текста.
6. [ *Цвет фона* ] — цвет фона надписи.

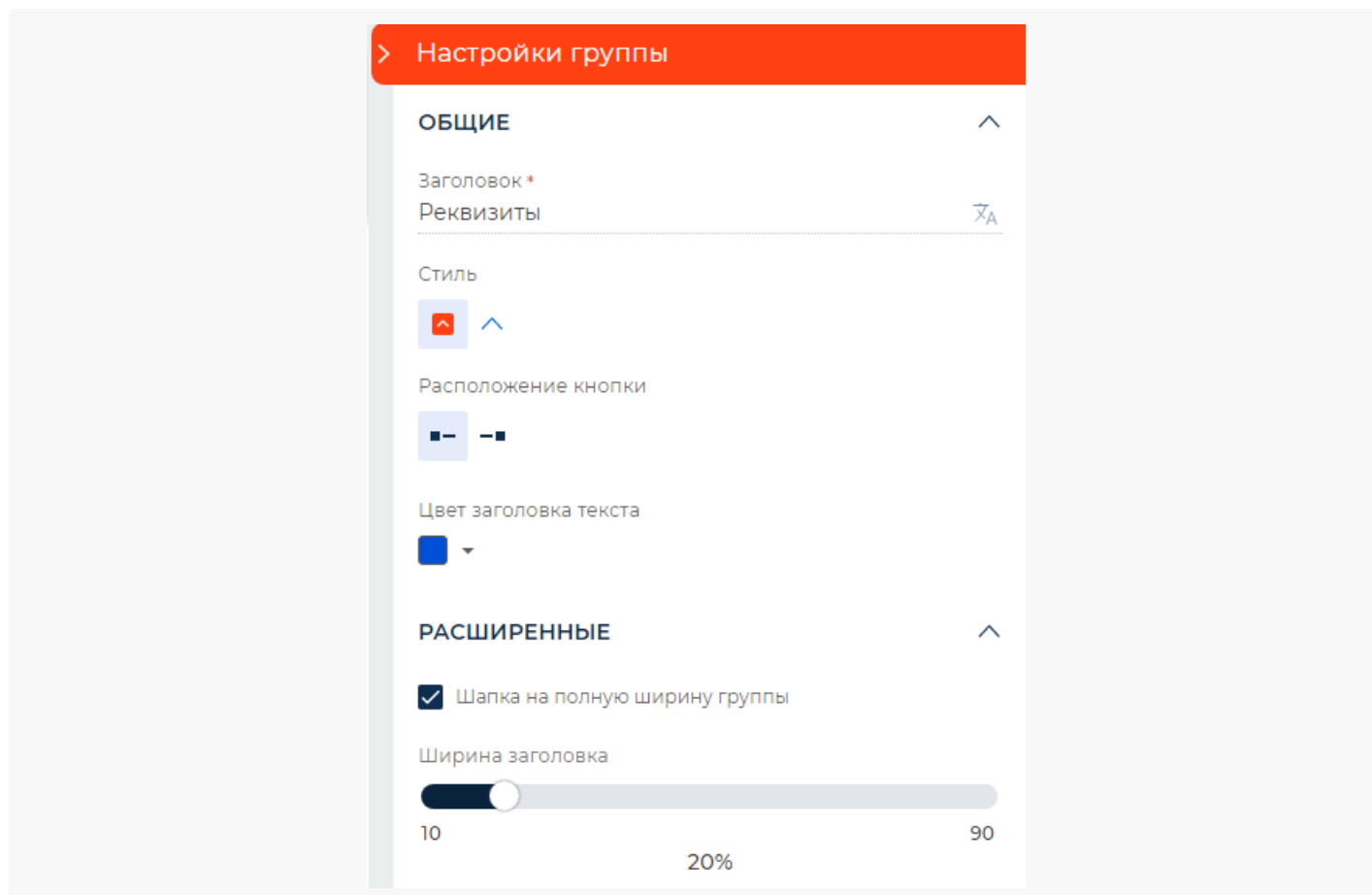
Рис. 9 — Панель настройки надписи



## Группы

Компонент [ *Группы* ] позволяет настроить структуру групп для сегментации записей по заданным фильтрам. Для корректной работы компонента необходимо установить связь с ним на панели настроек списка или источника данных страницы. (Рис. 10) .

Рис. 10 — Настройка групп



## Меню управление группами

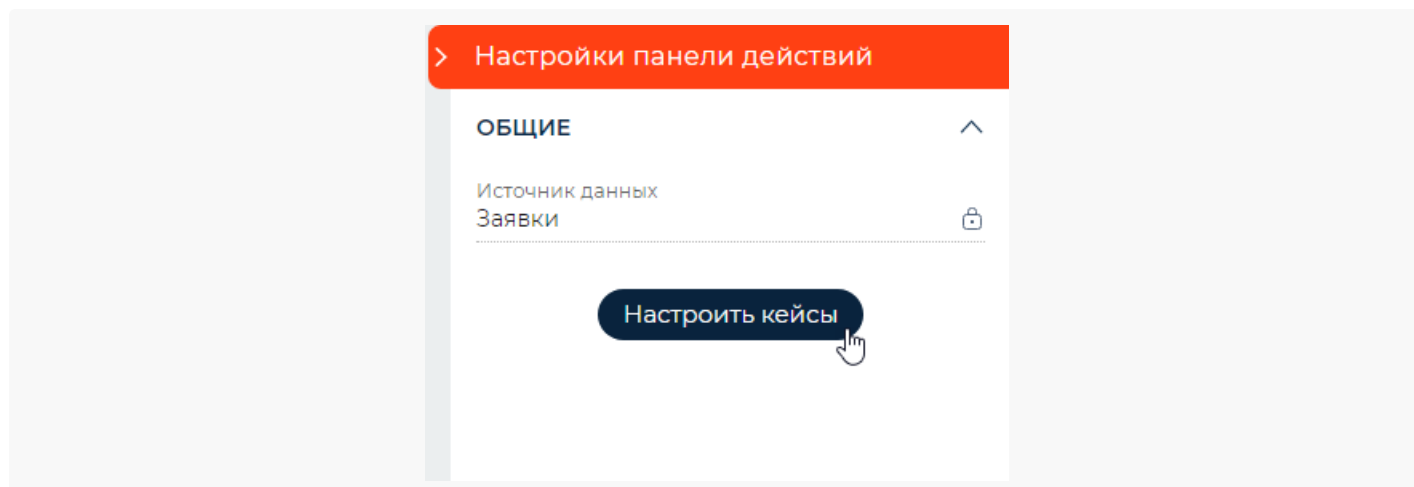
Компонент [ *Меню управление группами* ] позволяет управлять отображением иерархической структуры групп на странице. Если на страницу добавлен компонент [ *Группы* ], но нет меню управления, то иерархическая структура будет отображаться на странице всегда.

## Панель действий

Компонент [ *Панель действий* ] позволяет перейти к настройке динамического кейса, согласно которому должна выполняться работа в приложении.

Если на панели настроек элемента правильно указан источник данных, то по кнопке [ *Настроить кейсы* ] вы сможете перейти в дизайнер кейсов, где указываются стадии кейса, а также шаги и задачи, необходимые для выполнения. Подробнее: [Работа в дизайнера и примеры настройки кейсов](#).

Рис. 11 — Настройка панели действий



## Элементы разметки

### Группа

Элемент разметки [ *Группа* ] используется для добавления на страницу элементов, объединенных определенной логикой. Данный элемент вы можете использовать при создании детали. Для этого необходимо добавить и настроить компонент [ *Список* ], а в шапку элемента [ *Группа* ] добавить кнопки для управления данным списком.

На панели настройки группы вы можете управлять ее стилем: цветом, шрифтами и т.д. Для этого заполните следующие параметры:



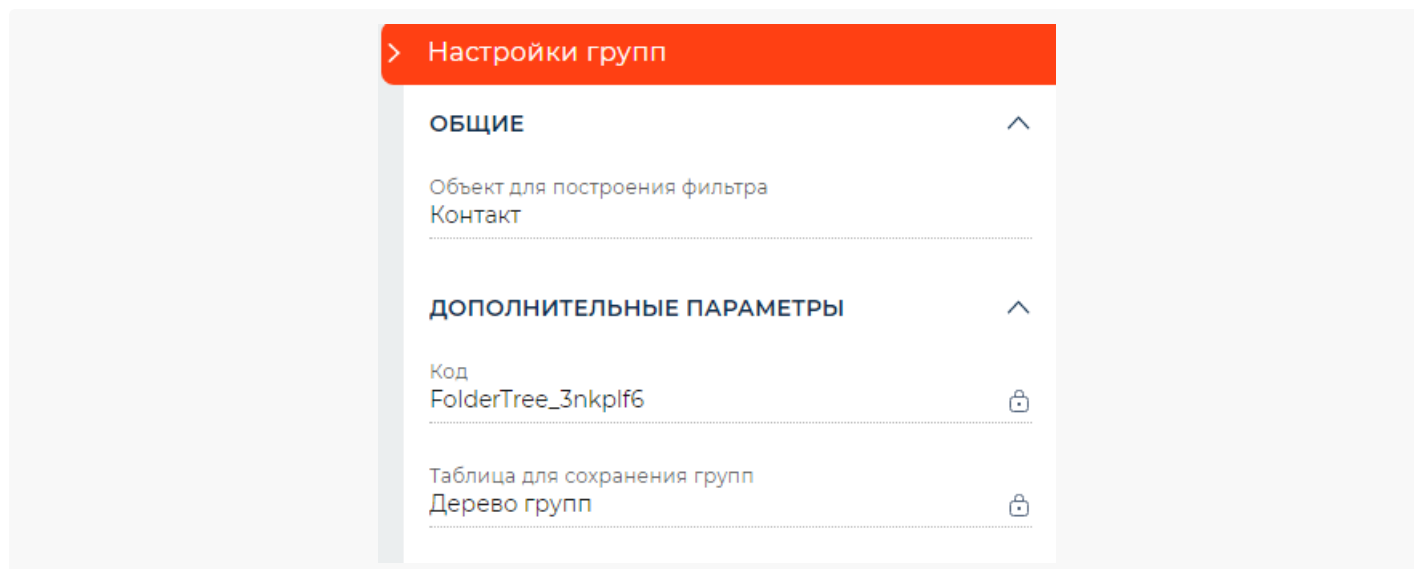
1. [ *Заголовок* ] — название, которое отобразится на странице раздела. Поле обязательно для заполнения.
2. [ *Выбрать* ] — стиль заголовка группы:  или .
3. [ *Расположение кнопки* ] — определяет, справа или слева от заголовка будет расположена кнопка, выполняющая разворачивание /сворачивание группы полей.
4. [ *Цвет заголовка текста* ] — цвет заголовка группы.
5. [ *Шапка на всю ширину* ] — позволяет, чтобы название и все другие элементы в шапке группы (например, кнопки) были размещены на полную ширину группы.
6. [ *Ширина заголовка* ] — определяет ширину буквенного заголовка по отношению к шапке группы в процентах (Рис. 12).

Рис. 12 — Панель настройки групп полей





Внутри группы и в ее шапке вы можете размещать любые элементы, доступные в дизайнера интерфейсов, перетянув их из библиотеки в область с заголовком группы.

## Вкладки

Элемент разметки [ *Вкладки* ] используется для добавления на страницу области вкладок, которая позволяет управлять отображением контента из нескольких тематических или структурных групп.

Элемент позволяет структурировать отдельные блоки информации на странице, разместив их в разных вкладках. Такая разметка дает возможность публиковать больше необходимой для просмотра информации, не перегружая при этом страницу.

Вы можете менять вкладки местами и размещать внутри них любые компоненты, доступные в дизайнера интерфейсов, в том числе и другие вкладки. Для этого зажмите вкладку левой кнопкой мыши и, не отпуская кнопку, переместите эту вкладку в нужное место.

Чтобы добавить новую вкладку, нажмите **+** в правом верхнем углу области вкладок.

Чтобы удалить вкладку, нажмите **✕** справа от ее названия.

Чтобы отредактировать название вкладки, дважды кликните по текущему заголовку и введите новый. Для применения изменений нажмите кнопку Enter.

## Остров

Элемент разметки [ *Остров* ] представляет собой контейнер с разметкой и используется для добавления на страницу блоков, которые объединяют в себе другие элементы, например, поля, графики, кнопки в любых комбинациях, в том числе, и другие острова. Они позволяют визуально разделить страницу на несколько секций. Остров может содержать различные элементы контента.

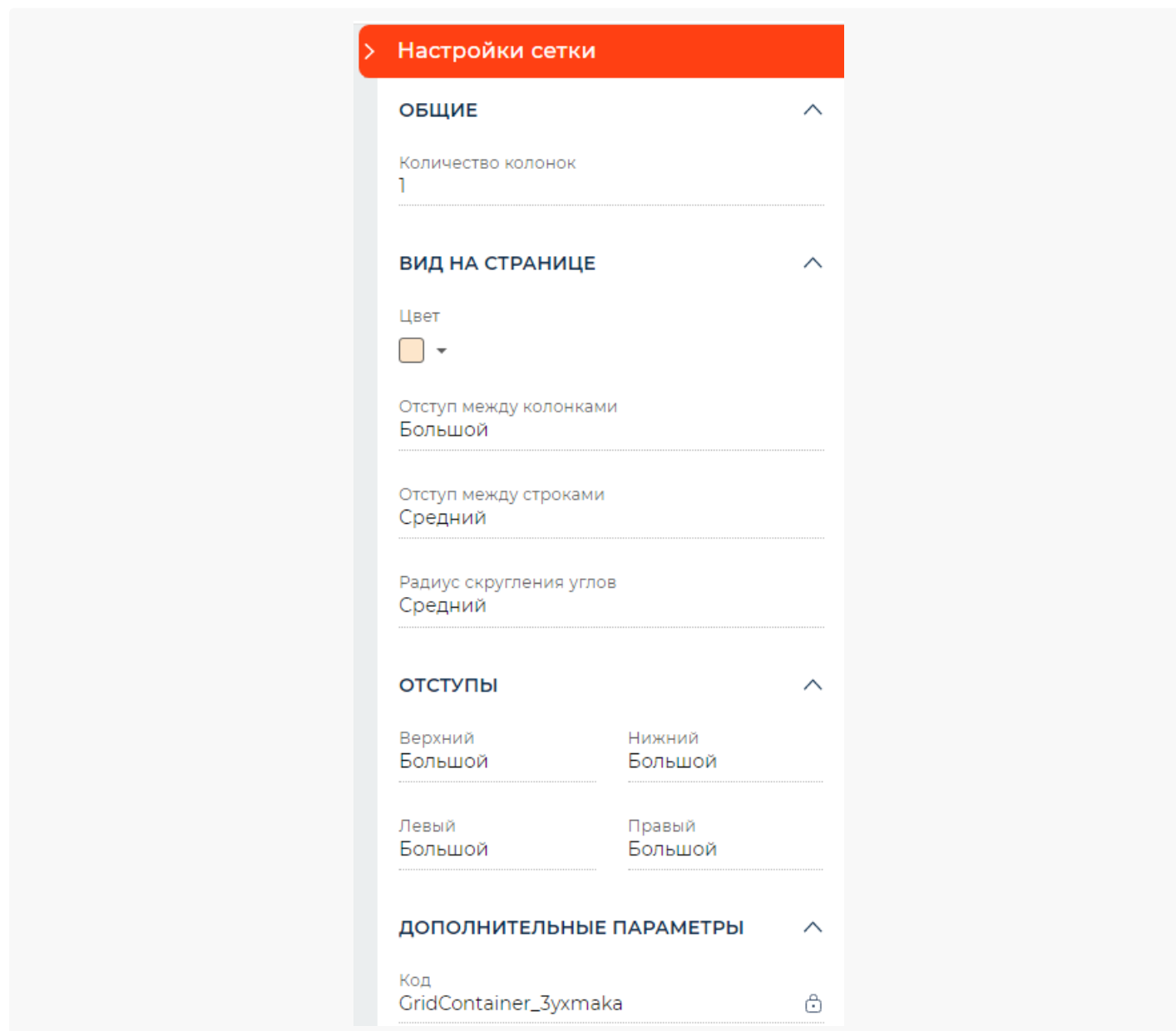
На панели настройки вы можете задать параметры отображения острова (Рис. 13):

1. [ *Количество колонок* ] — укажите количество колонок, из которых будет состоять блок.
2. [ *Цвет* ] — цвет острова на странице.
3. [ *Отступ между колонками* ] — расстояние между колонками.
4. [ *Отступ между строками* ] — расстояние между строками.

5. [ Радиус скругления углов ] — определяет, насколько острыми будут углы острова.

6. [ Отступы ] — внутренние отступы от границ острова.

Рис. 13 — Панель настройки острова



**На заметку.** В поле [ Код ] группы [ Дополнительные параметры ] указан уникальный код элемента в схеме страницы. Это значение генерируется автоматически в момент добавления элемента на холст и недоступно для редактирования.

## Колонки

Элемент разметки [ Колонки ] (grid) позволяет гибко менять параметры разметки в островах, группах или вкладках. По умолчанию вы можете добавить в секцию от одной до четырех колонок с заданным

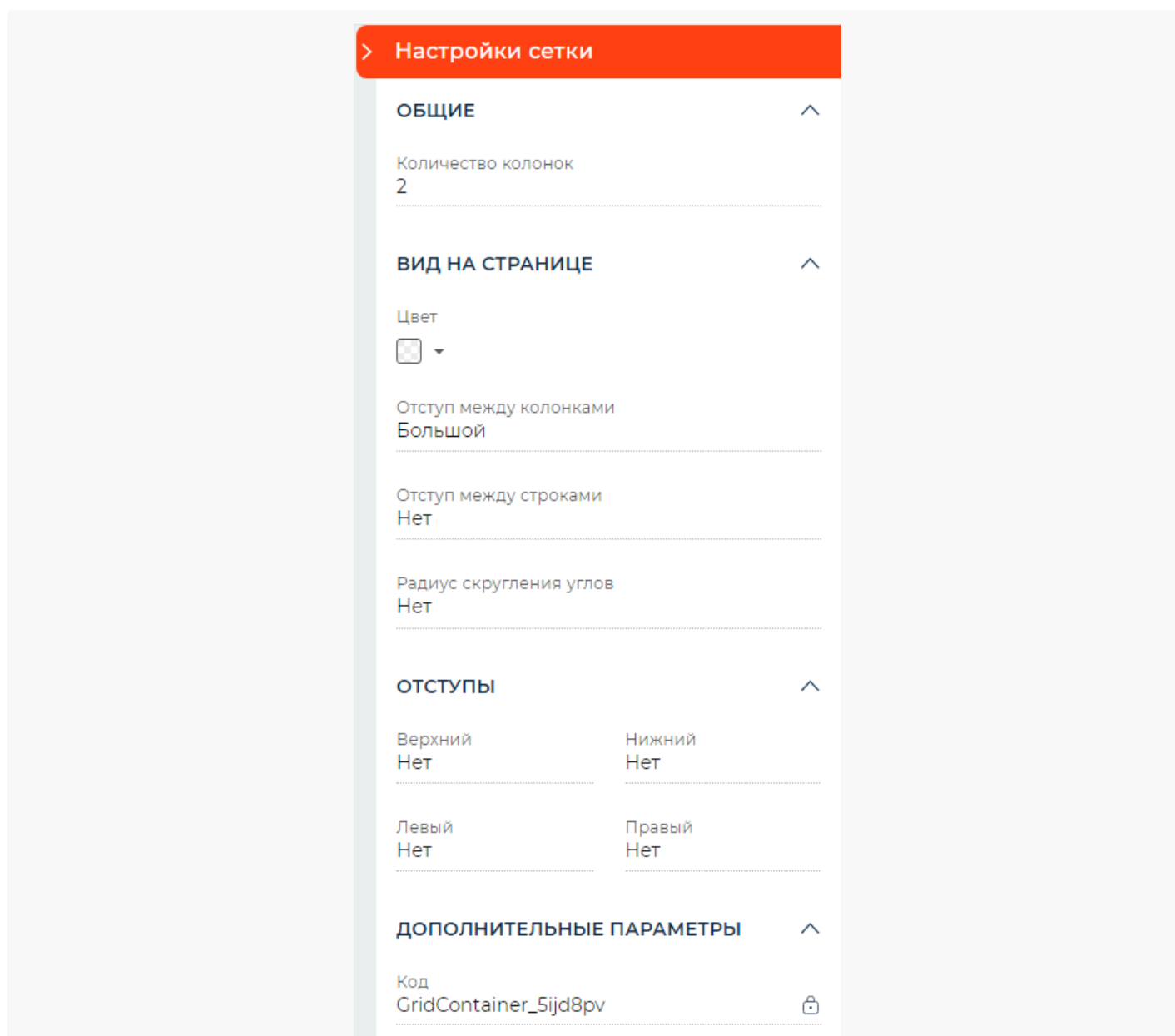
расстоянием между ними. Изменить эти настройки можно в свойствах элемента.

Контент на странице может размещаться в колонках друг под другом. Вы можете использовать разное количество колонок в разных частях страницы, если этого требует дизайн.

На панели настройки вы можете задать параметры отображения колонок (Рис. 14):

1. [ *Количество колонок* ] — количество колонок, из которых будет состоять блок. Настройка определяет количество колонок, в которых будут размещаться другие элементы.
2. [ *Цвет* ] — цвет фона, на котором будут размещены элементы.
3. [ *Отступ между колонками* ] — расстояние между колонками.
4. [ *Отступ между строками* ] — расстояние между строками.
5. [ *Радиус скругления углов* ] — определяет, насколько острыми будут углы колонки.
6. [ *Отступы* ] — внутренние отступы от границ сетки.

Рис. 14 — Панель настройки колонок



## Гибкий контейнер

Гибкий контейнер (flex) используется для размещения элементов в определенном направлении без привязки к четкой разметке. Например, в гибком контейнере удобно размещать кнопки.

В дизайнерах интерфейсов используются гибкие контейнеры следующих типов:

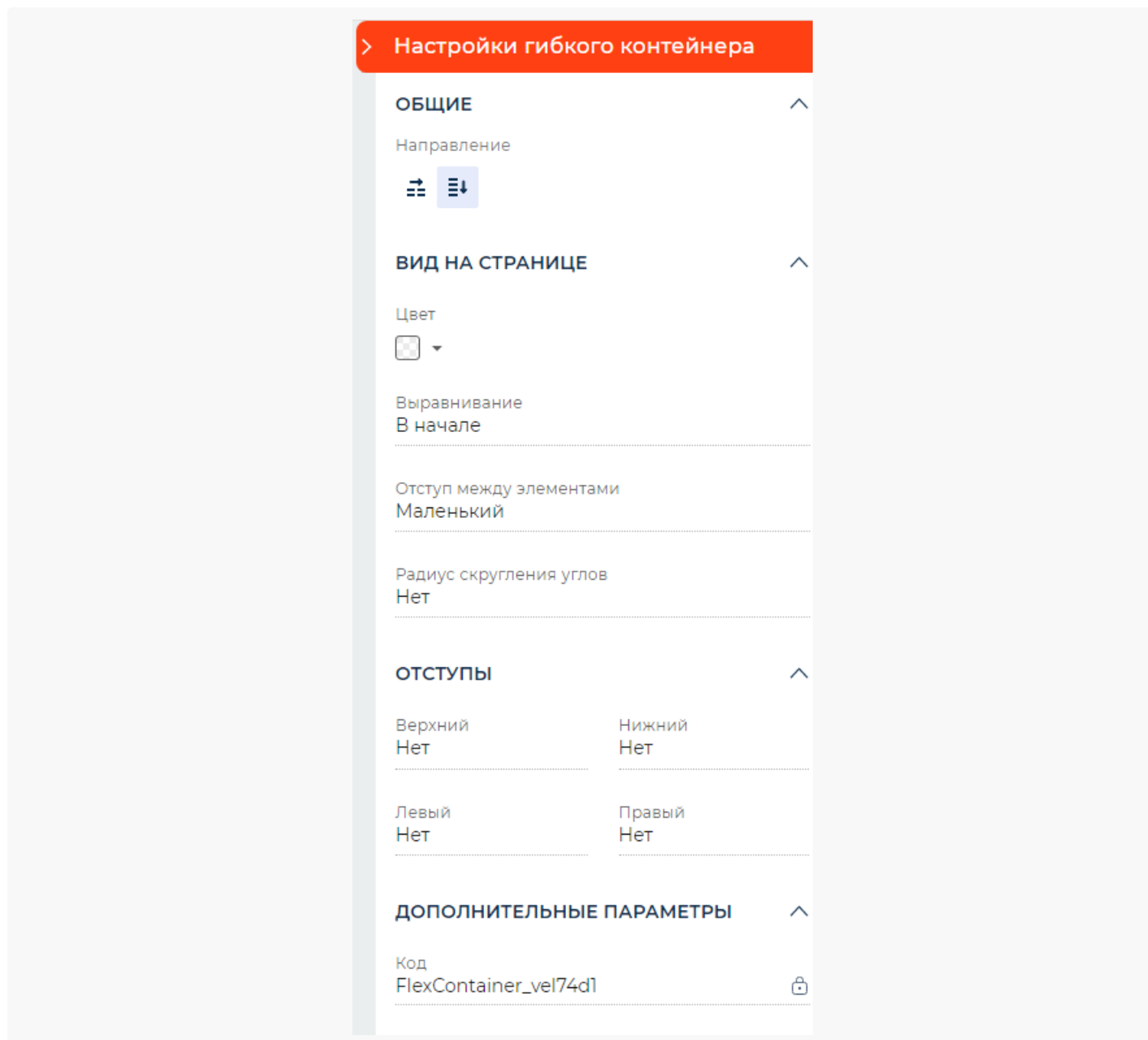
- **гибкая строка** — позволяет размещать элементы, например, кнопки, горизонтально;
- **гибкая колонка** — позволяет добавлять сколько угодно элементов, располагающихся вертикально.

В дизайнерах интерфейсов вы можете легко трансформировать гибкую строку в гибкую колонку и обратно, используя для этого соответствующие кнопки в блоке [ *Направление* ] панели настроек.

На панели настройки вы можете также задать другие параметры отображения колонок или строк (Рис. 15):

1. [ *Цвет* ] — цвет фона, на котором будут размещены элементы.
2. [ *Выравнивание* ] — тип выравнивания элементов.
3. [ *Отступ между элементами* ] — расстояние между элементами.
4. [ *Радиус скругления углов* ] — определяет, насколько острыми будут углы элемента.
5. [ *Отступы* ] — внутренние отступы от границ гибкого контейнера.

Рис. 15 — Панель настройки гибкого контейнера



**На заметку.** В поле [ Код ] группы [ Дополнительные параметры ] указан уникальный код элемента в схеме страницы. Это значение генерируется автоматически в момент добавления элемента на холст и недоступно для редактирования.