

# Справка по элементам

Дизайнер интерфейсов

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>Дизайнер интерфейсов</b>	<b>4</b>
Элементы дизайнера интерфейсов	7
Элементы разметки	7
Элементы данных	14
Компоненты	16
Графики	19

# Дизайнер интерфейсов


ПРОДУКТЫ: **ВСЕ ПРОДУКТЫ**

В версии 7.18.5 описанная ниже функциональность доступна в режиме бета-тестирования. Будем благодарны за обратную связь. Напишите нам на электронный адрес [beta@creatio.com](mailto:beta@creatio.com).

**Пользовательский интерфейс приложения** — инструмент, при помощи которого пользователи будут взаимодействовать с вашим приложением Creatio. Он представляет собой страницы и окна с различными элементами управления, с которыми пользователи могут взаимодействовать, например, при помощи клавиатуры и мыши. Вы можете создавать и редактировать пользовательские интерфейсы любой структуры без ограничений по расположению элементов на холсте, исходя из поставленных бизнес-задач. Например, вы можете настроить в реестре раздела вкладки с отображением аналитических данных.

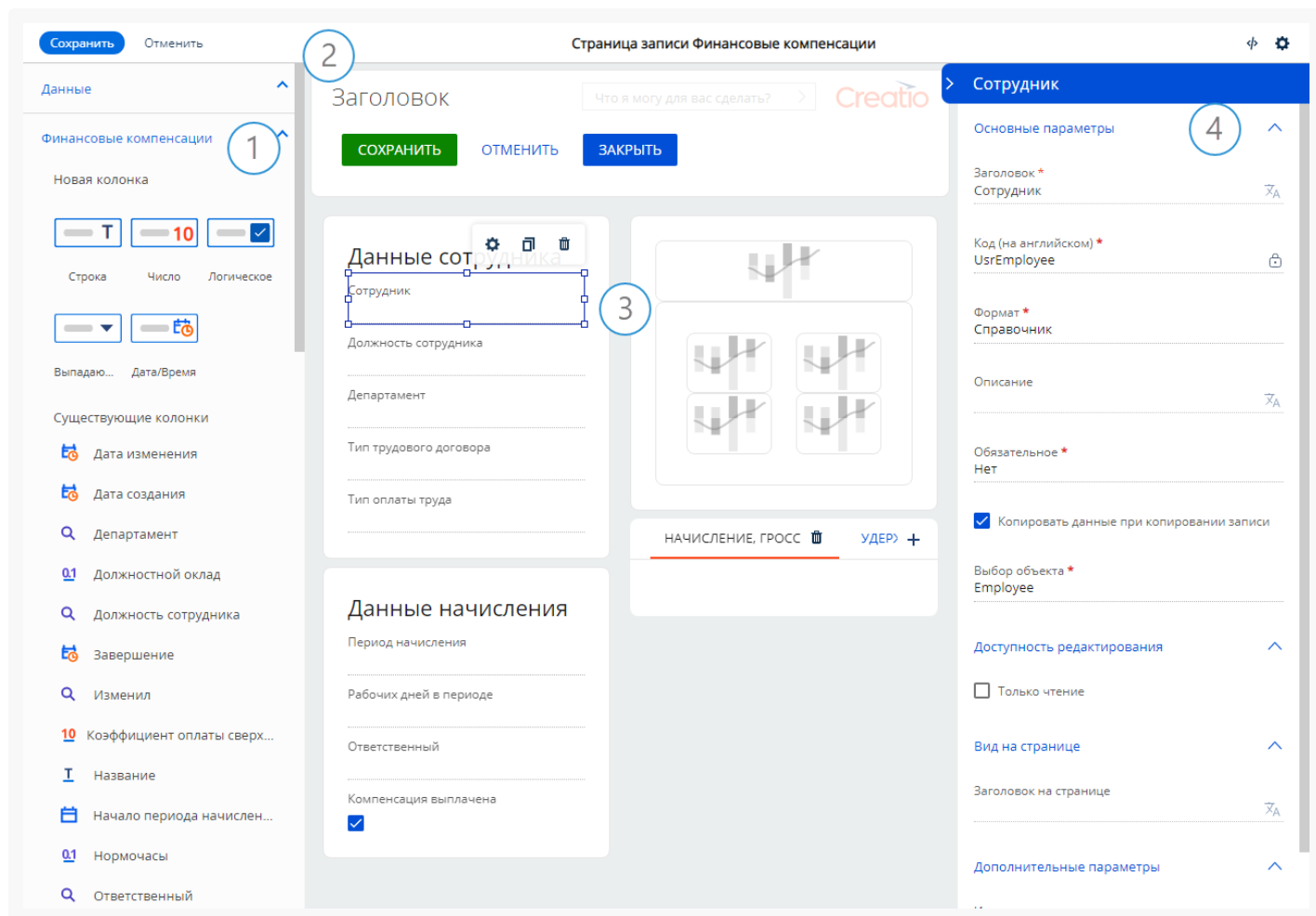
**Дизайнер интерфейсов** — визуальный редактор, который позволяет создавать и настраивать внешний вид приложений, адаптированный под мобильные устройства. Страницы настраиваются в новом UI-фреймворке, что позволяет управлять внешним видом элементов, работать с источниками данных и размещать компоненты на странице произвольным образом.

Вы можете использовать дизайнер интерфейсов для кастомизации реестров и страниц произвольной структуры. Работа в дизайнера осуществляется с помощью no-code инструментов. 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, нажмите  в правом верхнем углу открытой страницы приложения → [ *Настроить страницу* ].

Откроется дизайнер интерфейсов (Рис. 1).

Рис. 1 — Дизайнер интерфейсов

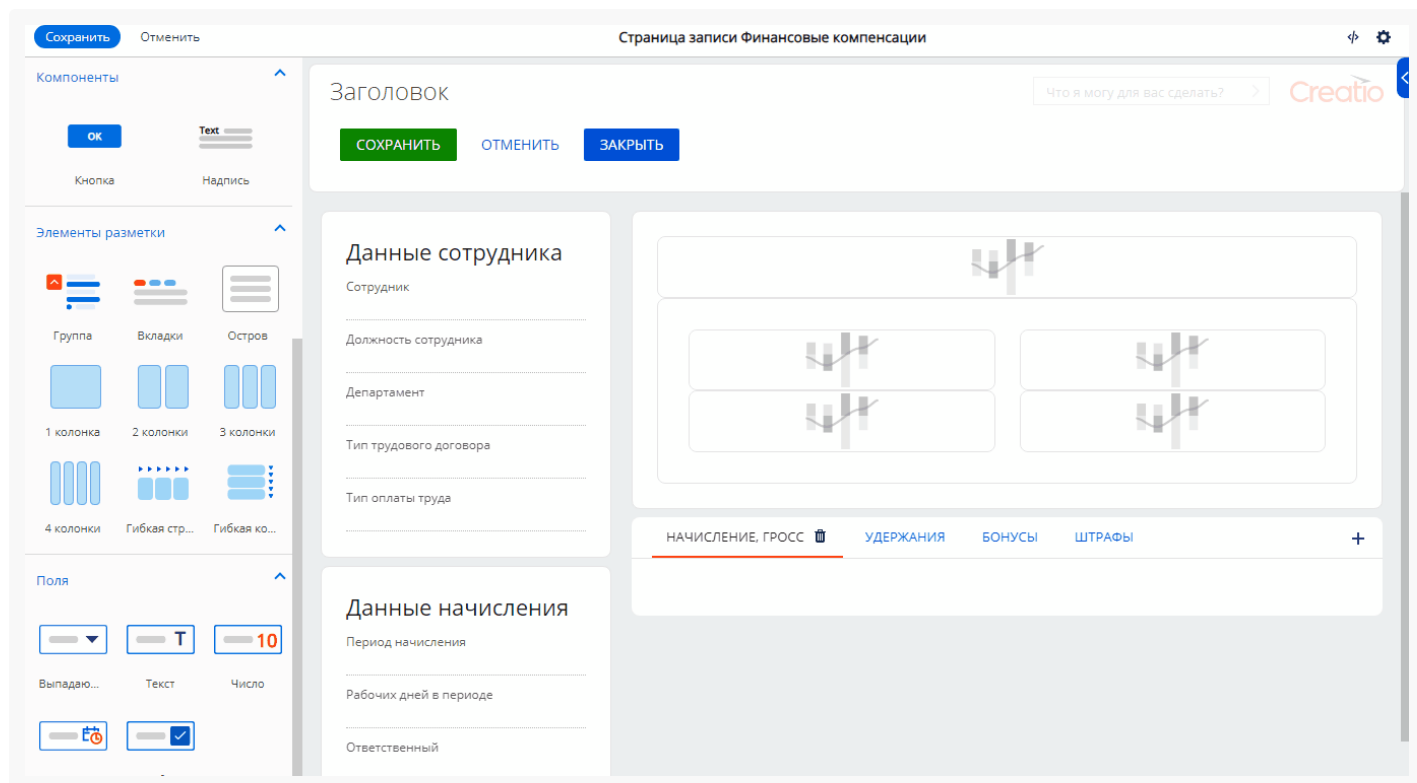



**Библиотека элементов (1).** В библиотеке компонентов собраны все инструменты, необходимые для настройки пользовательских интерфейсов.

**Панель действий (2).** На панели действий вы можете сохранить дизайн страницы, отменить изменения, открыть исходный код, отобразить настройки страницы.

**Холст (3)** — рабочая область дизайнера интерфейсов. Используйте drag-and-drop, чтобы перетащить элементы из библиотеки на холст и таким образом настроить структуру страницы (Рис. 2).

Рис. 2 — Добавление элементов в дизайнера интерфейсов



**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

В дизайнере вы будете работать с элементами страницы — полями, графиками, кнопками, текстами и их различными комбинациями.

Типы используемых в дизайнере элементов представлены в таблице ниже:

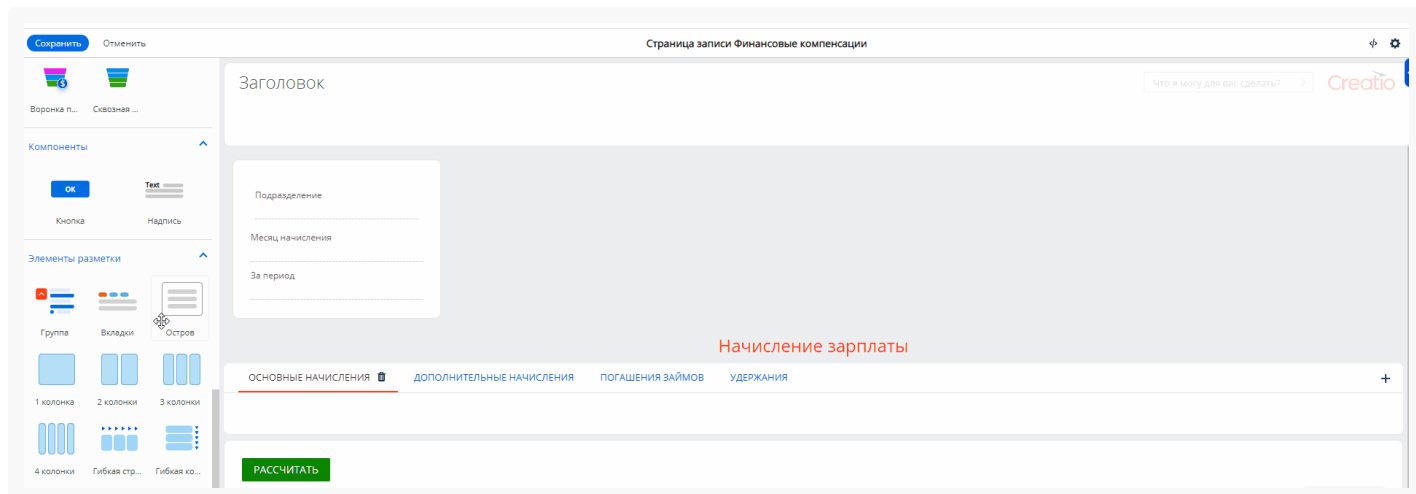
Типы элементов	Описание
<a href="#">Элементы разметки</a>	Элементы, из которых формируется структура страницы: группы, вкладки, острова, колонки.
<a href="#">Данные</a>	Элементы для отображения полей текущего объекта. Удаление полей текущего объекта недоступно.
<a href="#">Поля</a>	Элементы для отображения и ввода данных. Используются поля следующих типов: текстовое, числовое, выпадающий список, дата/время, логическое (чекбокс).
<a href="#">Компоненты</a>	Элементы для выполнения целевых действий на странице и решения ряда других задач: кнопка, текст.
<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.

## Элементы разметки

### Группа

Элемент разметки [ *Группа* ] используется для добавления на страницу элементов, объединенных определенной логикой (Рис. 3).

Рис. 3 — Добавление группы полей в дизайнере интерфейсов



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



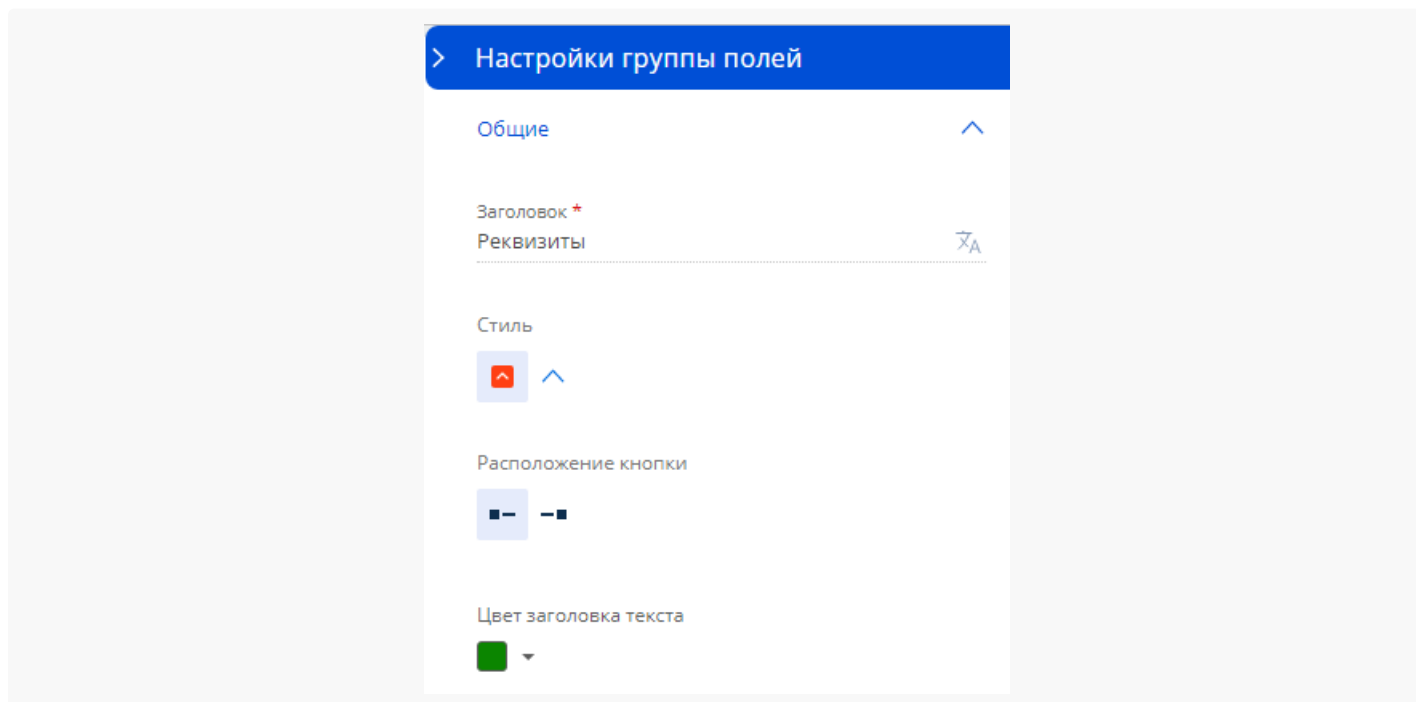
1. [ *Заголовок* ] — укажите название, которое отобразится на странице раздела. Поле является обязательным для заполнения.
2. [ *Выбрать* ] — выберите стиль заголовка группы:  или .
3. [ *Расположение кнопки* ] — выберите, справа или слева от заголовка будет расположена кнопка, выполняющая разворачивание /сворачивание группы полей.
4. [ *Цвет заголовка текста* ] — выберите цвет заголовка группы (Рис. 4).

Рис. 4 — Панель настройки групп полей



Внутри группы вы можете размещать любые элементы, доступные в дизайнера интерфейсов.



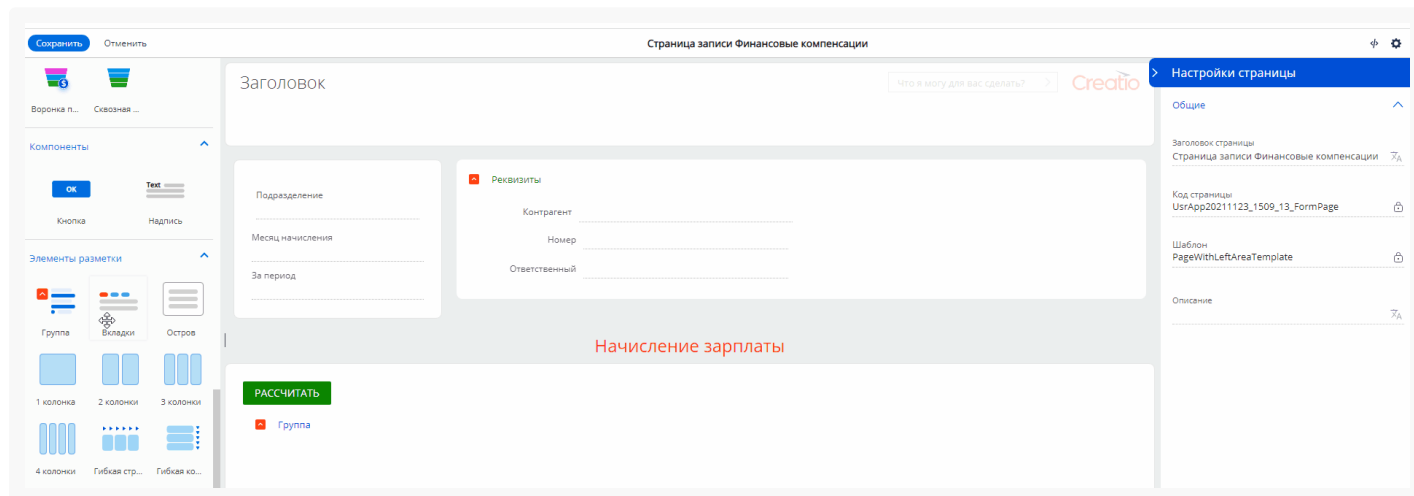
## Вкладки

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 (Рис. 5).

Рис. 5 — Добавление и настройка вкладок в дизайнера интерфейсов



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

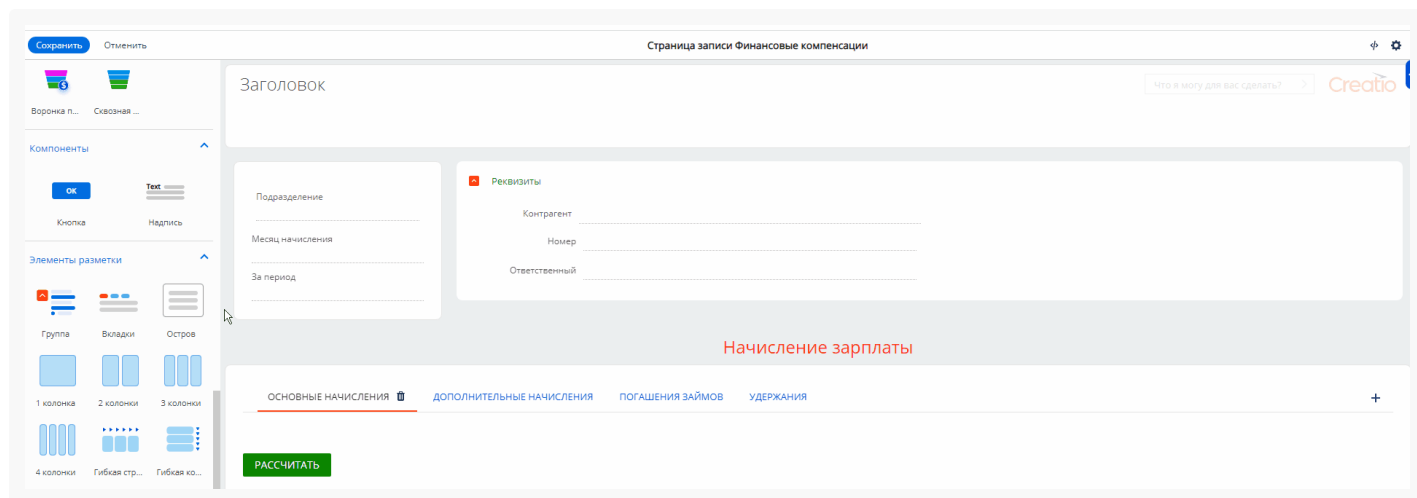
Чтобы удалить вкладку, нажмите **✖** справа от ее названия.

Чтобы отредактировать название вкладки, дважды кликните по текущему заголовку и введите новый.

## 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.

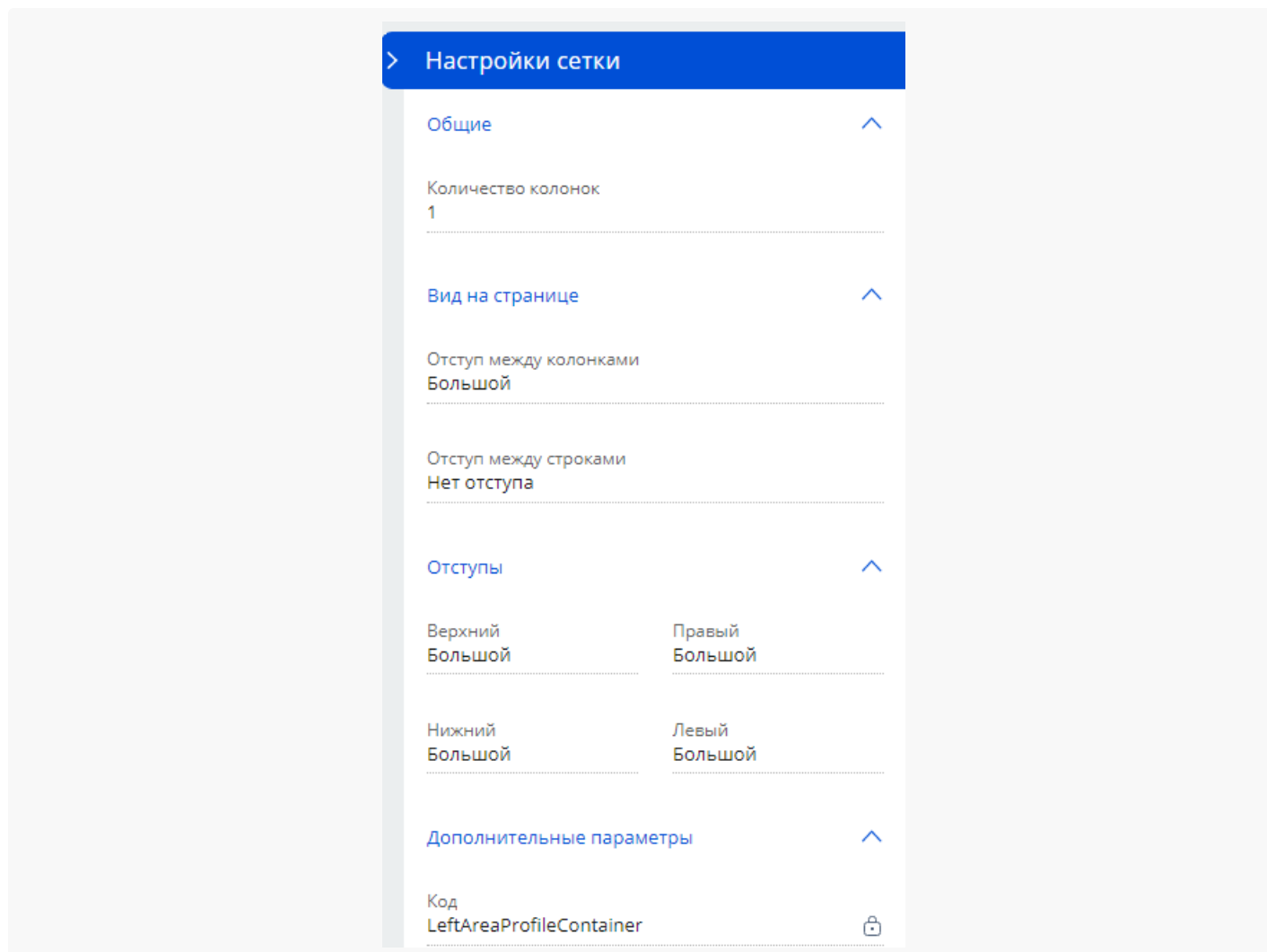
Рис. 6 — Добавление островов в дизайнера интерфейсов



На панели настройки вы можете задать параметры отображения острова (Рис. 7):

1. [ *Количество колонок* ] — укажите количество колонок, из которых будет состоять блок. Настройка определяет количество колонок, в которых будут размещаться другие элементы.
2. [ *Отступ между колонками* ] — выберите расстояние между колонками.
3. [ *Отступ между строками* ] — выберите расстояние между строками.
4. [ *Отступы* ] — выберите внутренние отступы от границ острова.

Рис. 7 — 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.

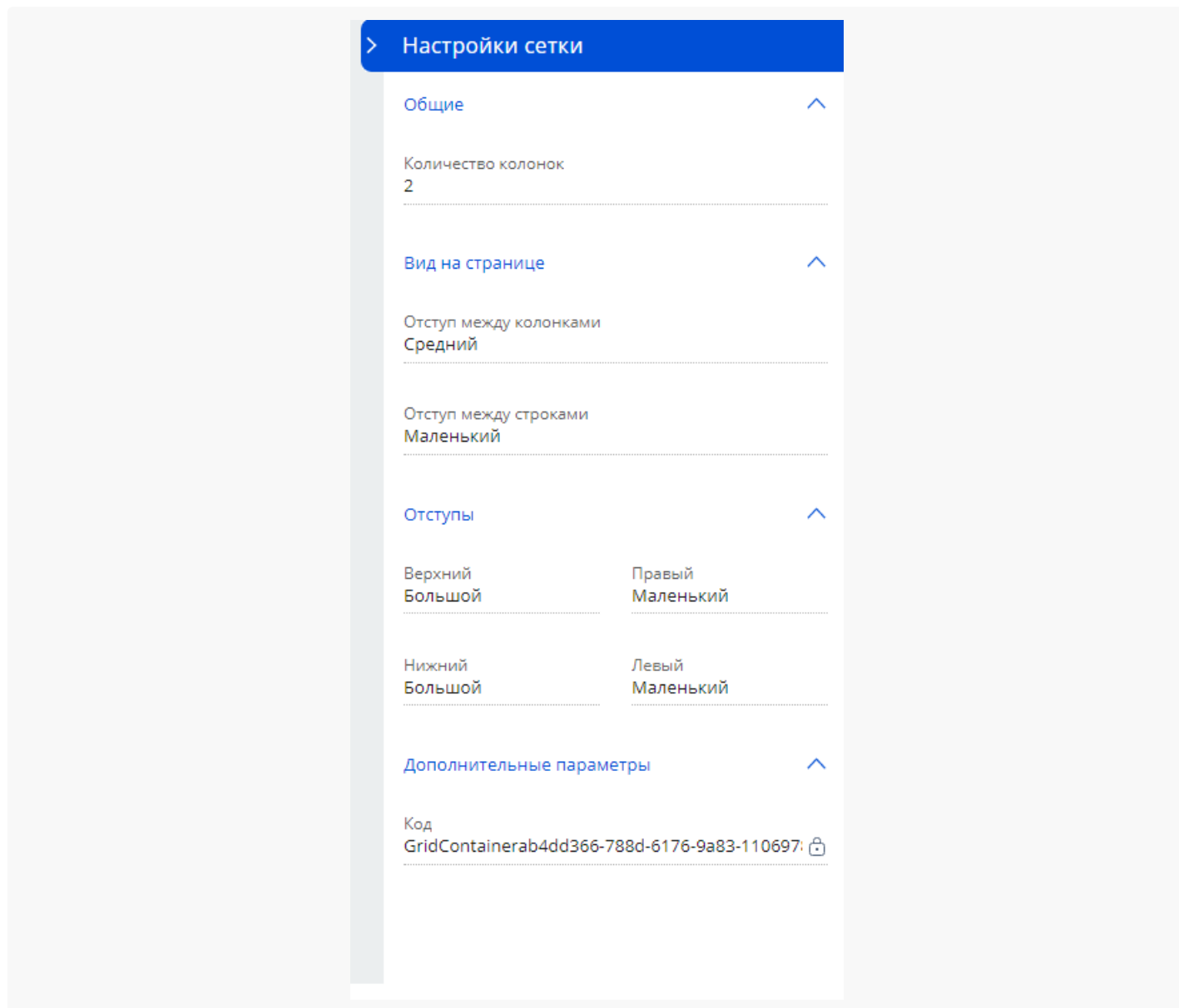
## Колонки

Элемент разметки [ Колонки ] (grid) позволяет гибко менять параметры разметки в островах, группах или вкладках. Вы можете добавить в секцию от одной до четырех колонок с заданным расстоянием между ними. 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. 7):

1. [ Количество колонок ] — укажите количество колонок, из которых будет состоять блок. Настройка определяет количество колонок, в которых будут размещаться другие элементы.
2. [ Отступ между колонками ] — выберите расстояние между колонками.
3. [ Отступ между строками ] — выберите расстояние между строками.
4. [ Отступы ] — выберите внутренние отступы от границ острова.

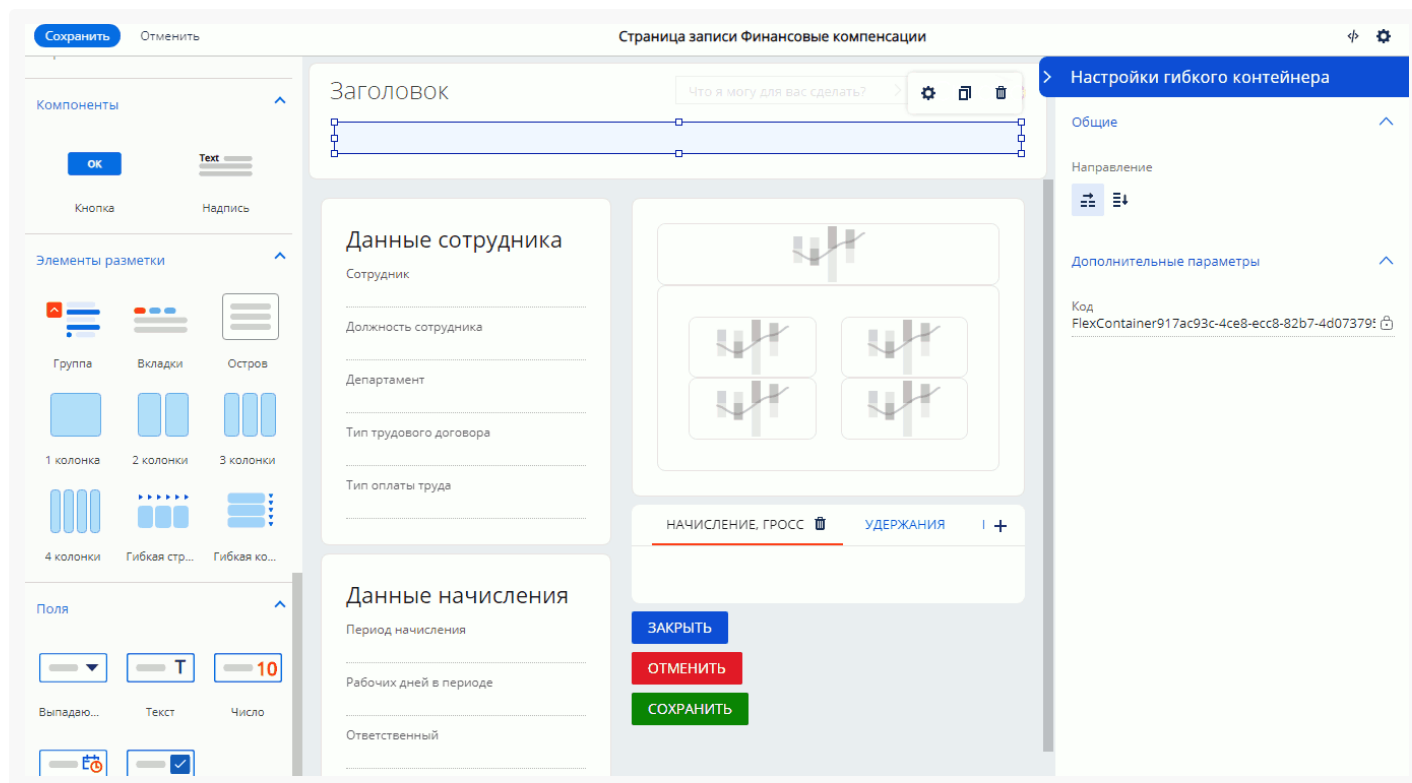
Рис. 8 — Панель настройки колонок



## Гибкий контейнер

Гибкий контейнер (flex) используется для размещения элементов в определенном направлении без привязки к четкой разметке. Например, в гибком контейнере удобно размещать кнопки (Рис. 9).

Рис. 9 — Добавление гибкого контейнера в дизайнера интерфейсов

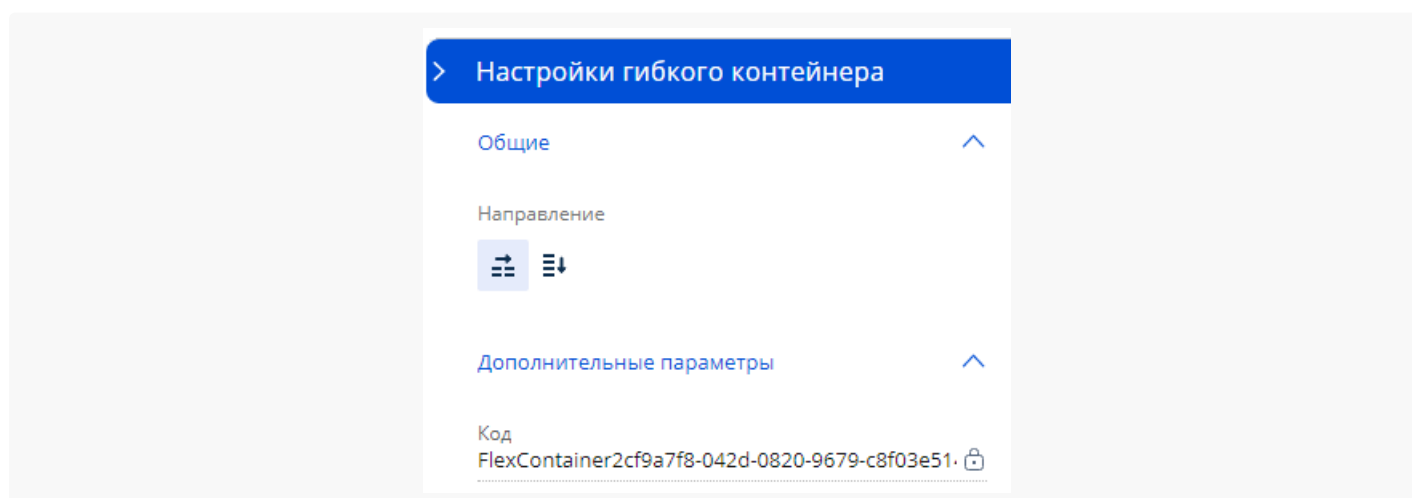


В дизайнера интерфейсов используются гибкие контейнеры следующих типов:

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

В дизайнера интерфейсов вы можете легко трансформировать гибкую строку в гибкую колонку и обратно, используя для этого соответствующие кнопки в блоке [ *Направление* ] панели настроек (Рис. 10).

Рис. 10 — 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.

## Элементы данных

### Управление колонками объекта

Данные используются для отображения каких-либо данных на странице или работы с полями ввода. Вы можете создавать новые атрибуты в источнике данных или использовать существующие поля. Область разбита на две части: новые колонки и существующие.

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

При этом источник данных будет заполнен автоматически.

### Поля

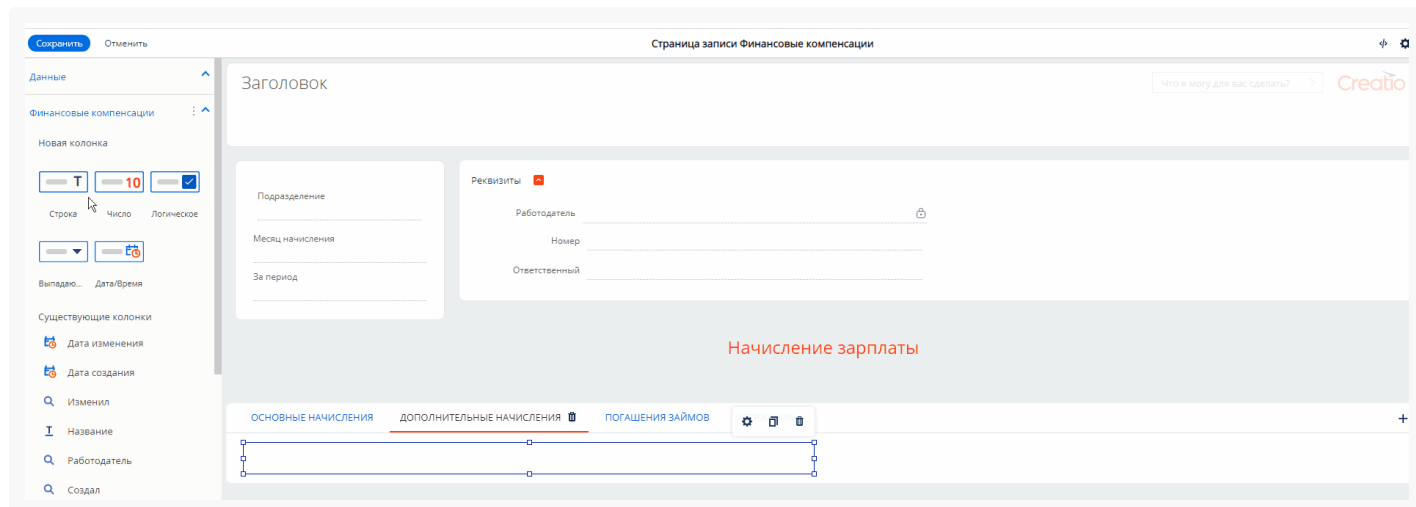
Элемент разметки [ *Поля* ] позволяет отображать и вводить данные.

При добавлении нового поля на страницу приложения и сохранении изменений новая колонка добавляется в источник данных.

В дизайнера интерфейсов вы можете добавить на страницу следующие типы полей (Рис. 11):

- **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.
- **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).

Рис. 11 — Добавление различных типов полей в дизайнера интерфейсов



Дизайнер интерфейсов поддерживает различные свойства для гибкой настройки полей, например, обязательность заполнения, режим только чтения (read-only), многострочность и другие. Эти свойства вы можете задать на панели настройки поля (Рис. 12):

1. [ *Доступность редактирования* ] — установите признак в поле [ *Только чтение* ], если вы хотите, чтобы поле не было доступно для редактирования.
2. [ *Вид на странице* ] — введите название, которое будет отображаться для пользователей на странице приложения в поле [ *Заголовок на странице* ].
3. [ *Дополнительные параметры* ] — укажите источник данных для заполнения в поле [ *Источник данных* ]. После этого отобразятся автоматически предзаполненные поля в группе [ *Основные параметры* ]:
  - a. [ *Заголовок* ] — название поля, которое будут видеть пользователи, например, “Работодатель”. Поле является обязательным для заполнения.
  - b. [ *Код на английском* ] — уникальное название, которое Creatio будет использовать для создания колонки в объекте. Например, для поля [ *Работодатель* ] код может выглядеть так “UsrEmployer”. Код поля может состоять из символов a-z, A-Z, 0-9. После сохранения или перехода к настройке страницы раздела поле станет недоступным для редактирования.
  - c. [ *Формат* ] — формат вывода текста, чисел, дат и значений времени. Поле является обязательным для заполнения.
  - d. [ *Описание* ] — дополнительная информация о поле.
  - e. [ *Обязательное* ] — признак обязательности заполнения поля на странице приложения. Поле является обязательным для заполнения.
  - f. [ *Выбор объекта* ] — объект, из которого запрашивается информация для заполнения данных в поле. Поле является обязательным для заполнения.
  - g. [ *Копировать данные при копировании записи* ] — при установке признака данные такого поля будут копироваться при копировании записи.

Рис. 12 — Панель настройки поля

> Работодатель

Основные параметры

Заголовок \*  
Работодатель

Код (на английском) \*  
UsrEmployer

Формат \*  
Справочник

Описание  
Название компании-работодателя

Обязательное \*  
На уровне приложения

☒ Копировать данные при копировании записи

Выбор объекта \*  
Account

Доступность редактирования

☒ Только чтение

Вид на странице

Заголовок на странице  
Работодатель

Дополнительные параметры

Источник данных  
Финансовые компенсации.Работода...

## Компоненты

### Кнопка

Элемент разметки [ *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. 13):

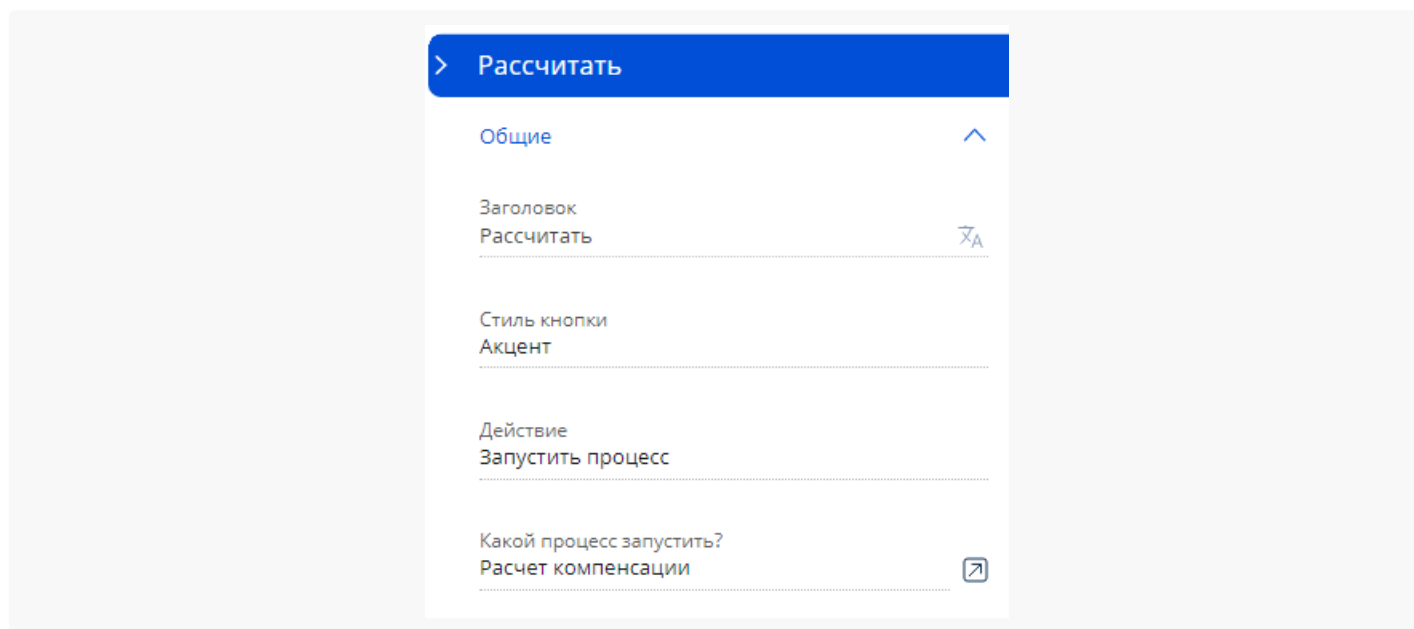


1. [ *Заголовок* ] — введите текст, который будет отображаться на кнопке.
2. [ *Стиль кнопки* ] — выберите заливку фона кнопки, которая позволит визуальнo определять ее целевое предназначение.
3. [ *Действие* ] — укажите действие, которое будет выполняться по нажатию кнопки пользователем: сохранение записи, закрытие страницы, отмена внесенных изменений или запуск процесса.
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* ].

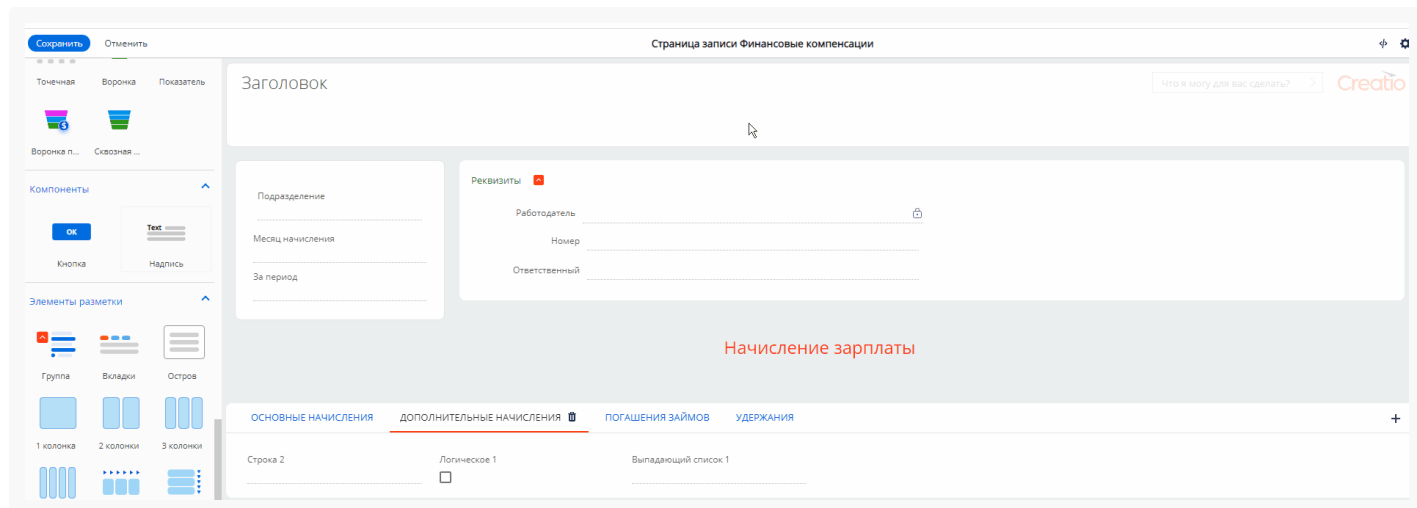
Рис. 13 — Панель настройки кнопки



## Надпись

Элемент разметки [ *Надпись* ] позволяет добавлять на страницу произвольный текст, а также выделить отдельные заголовки для групп элементов (Рис. 14).

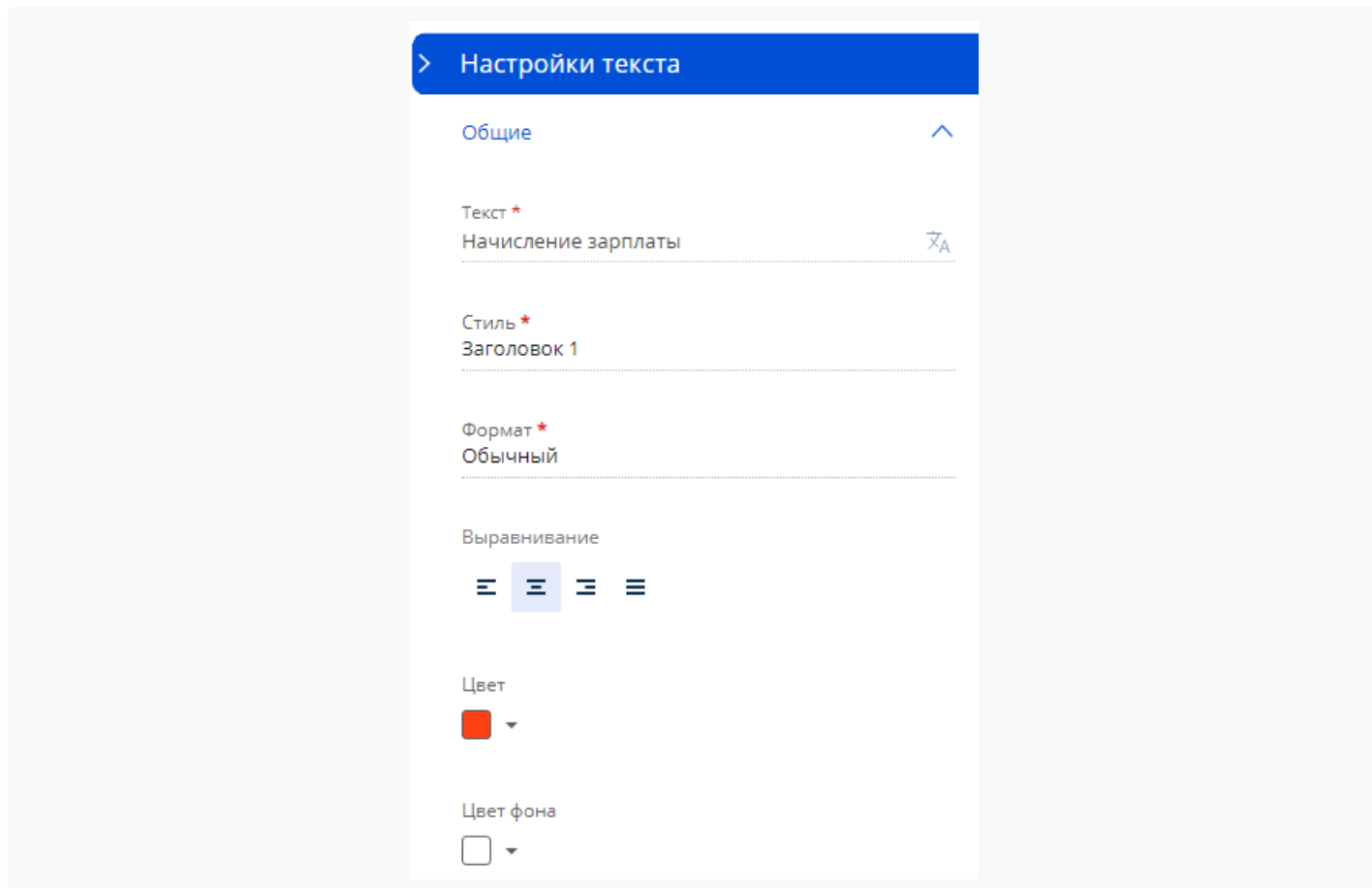
Рис. 14 — Добавление надписи в дизайнера интерфейсов



На панели настройки элемента вы можете редактировать текст и выравнивание надписи, стиль и формат шрифта, а также выбирать цвет текста и фона (Рис. 15):

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

Рис. 15 — Панель настройки надписи

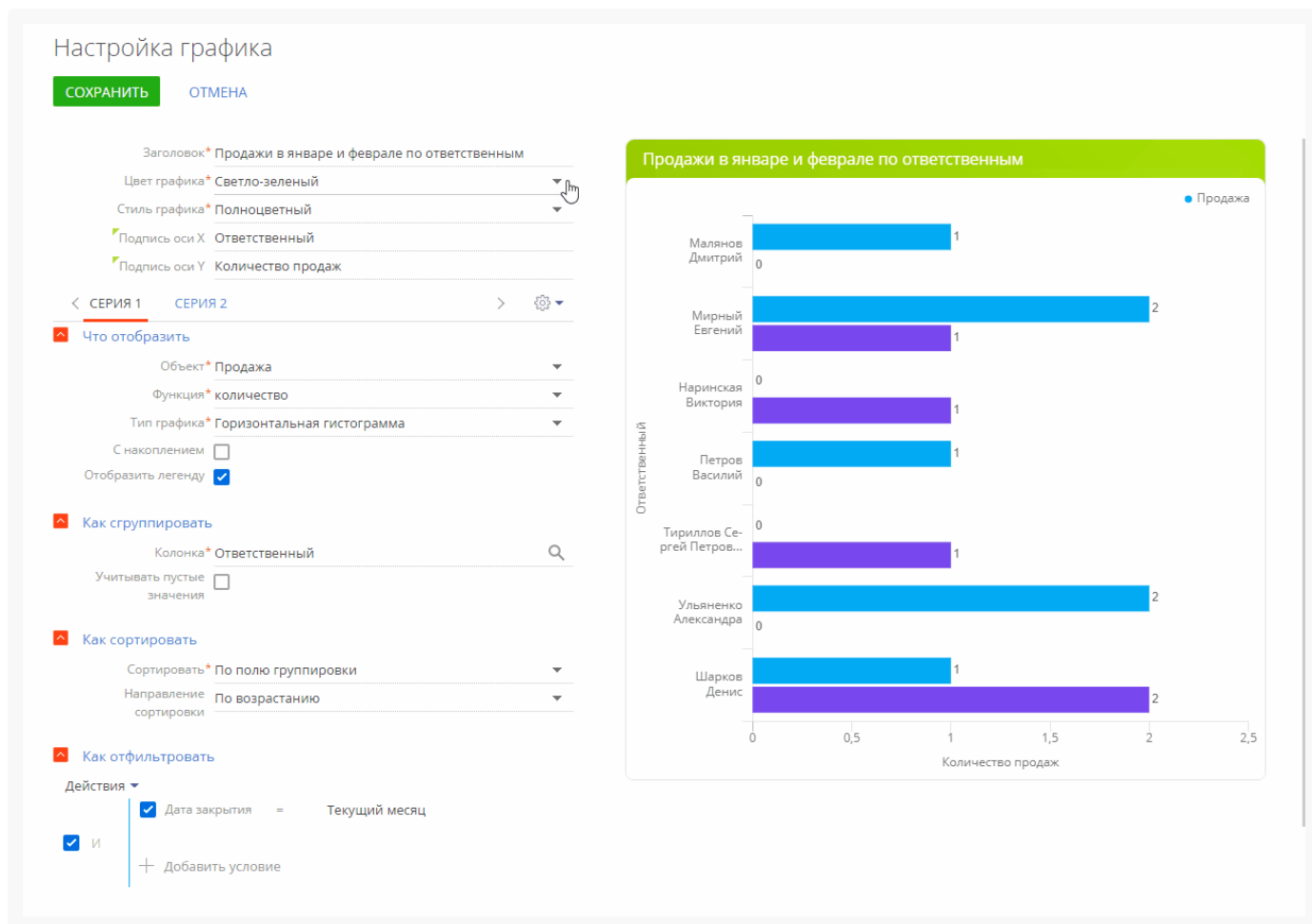


## Графики

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

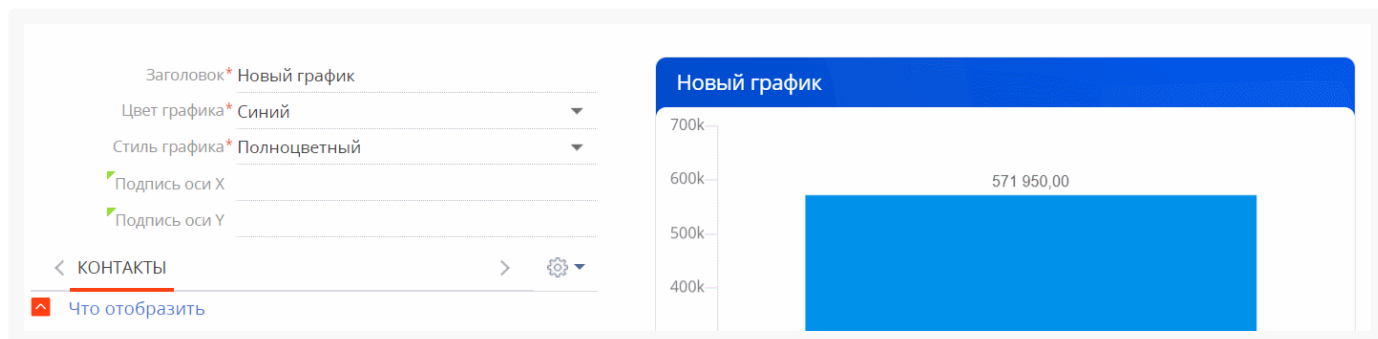
- В графиках с несколькими сериями вы можете настроить цвет заголовка и цвет серии отдельно. Для этого используются поля [ *Цвет графика* ] и [ *Стиль* ] соответственно (Рис. 16).

Рис. 16 — 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. 17).

Рис. 17 — Настройка стиля для заголовков графика



- Тип графика “Круговая диаграмма” заменен графиком “Кольцевая диаграмма”. При этом настройки выполняются аналогично (Рис. 18).

Рис. 18 — Кольцевая диаграмма

