

# No-code платформа

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
<b>Создать пользовательское приложение</b>	<b>21</b>
<b>Настроить приложение</b>	<b>23</b>
Настроить страницу редактирования	24
Настроить реестр	28

# 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.

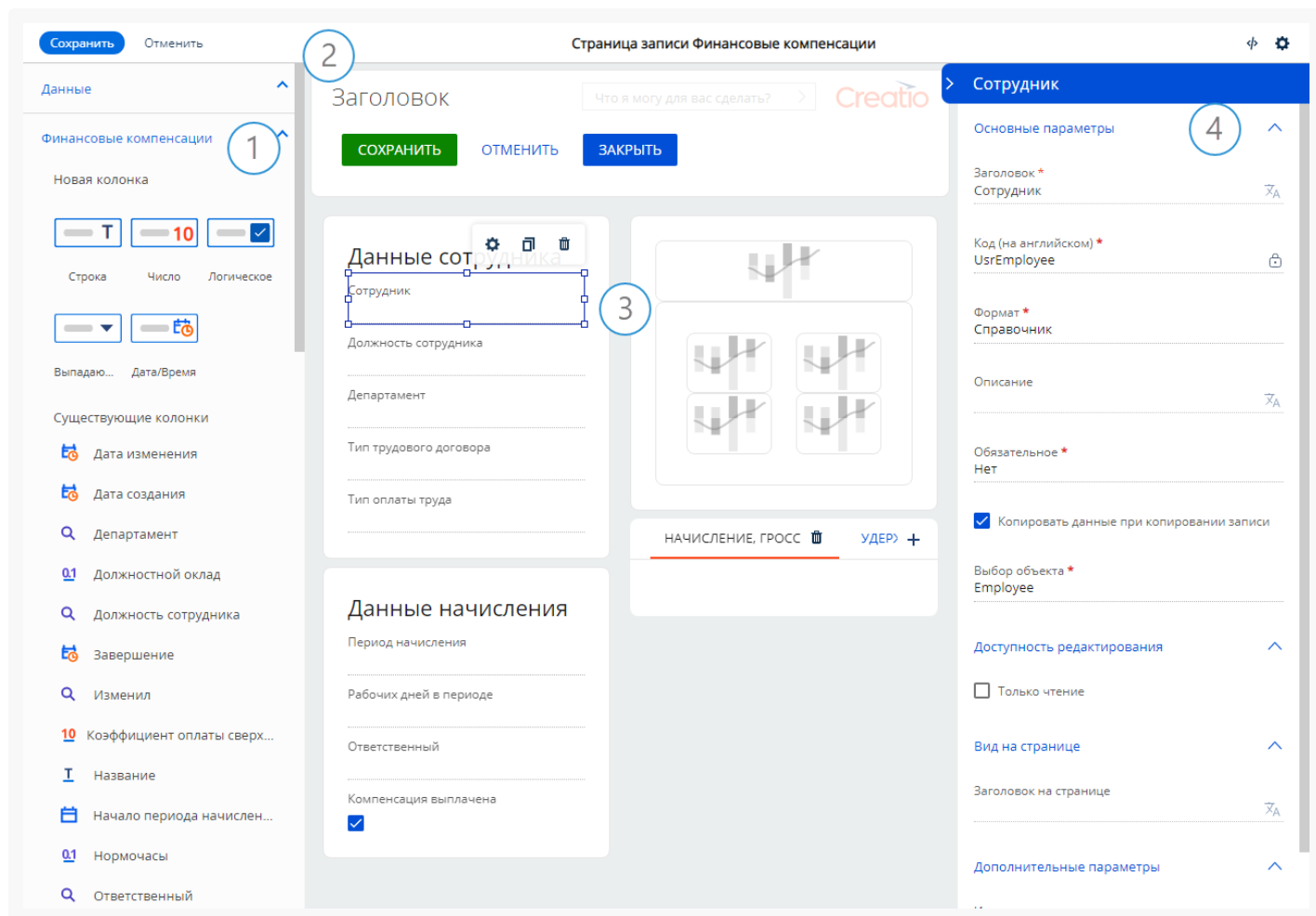
**Дизайнер интерфейсов** — визуальный редактор, который позволяет создавать и настраивать внешний вид приложений, адаптированный под мобильные устройства. Страницы настраиваются в новом UI-фреймворке, что позволяет управлять внешним видом элементов, работать с источниками данных и размещать компоненты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

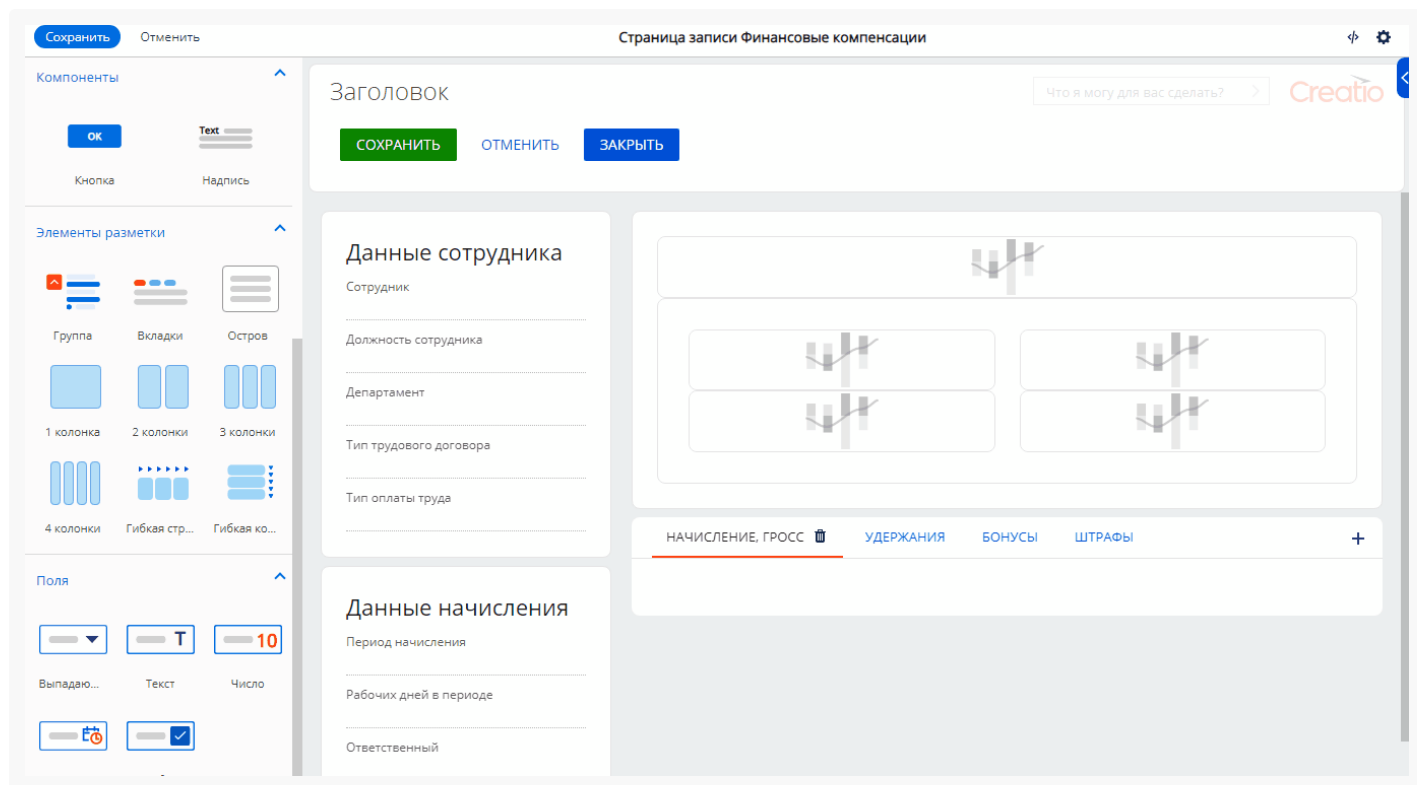



**Библиотека элементов (1).** В библиотеке компонентов собраны все инструменты, необходимые для настройки пользовательских интерфейсов.

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

Типы используемых в дизайнера элементов представлены в таблице ниже:

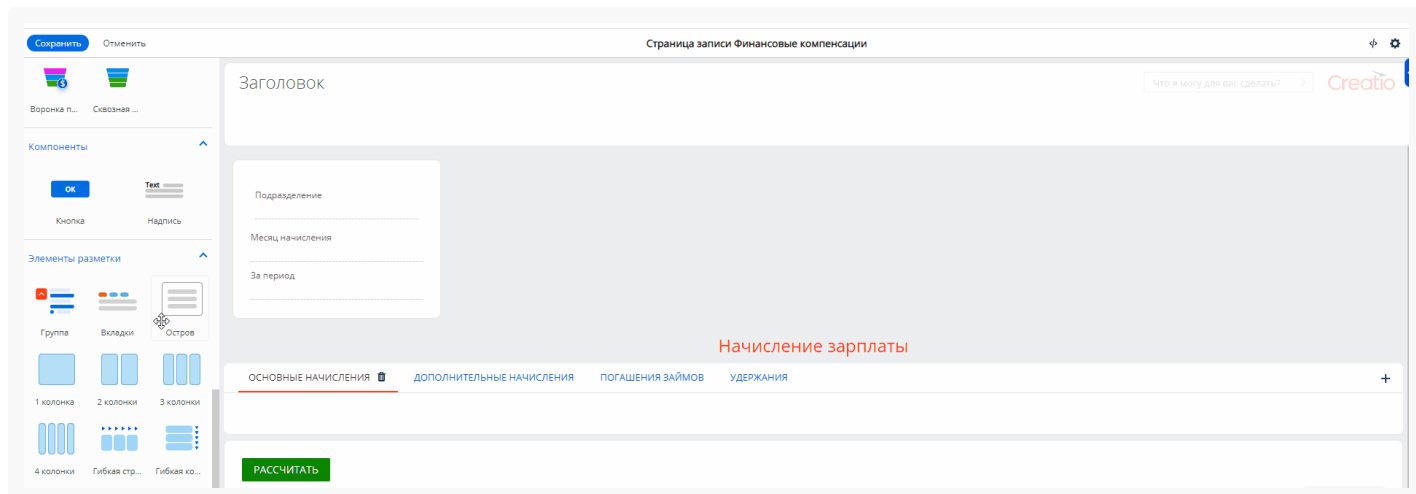
Типы элементов	Описание
<a href="#">Элементы разметки</a>	Элементы, из которых формируется структура страницы: группы, вкладки, острова, колонки.
<a href="#">Данные</a>	Элементы для отображения полей текущего объекта. Удаление полей текущего объекта недоступно.
<a href="#">Поля</a>	Элементы для отображения 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 дизайнера интерфейсов



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



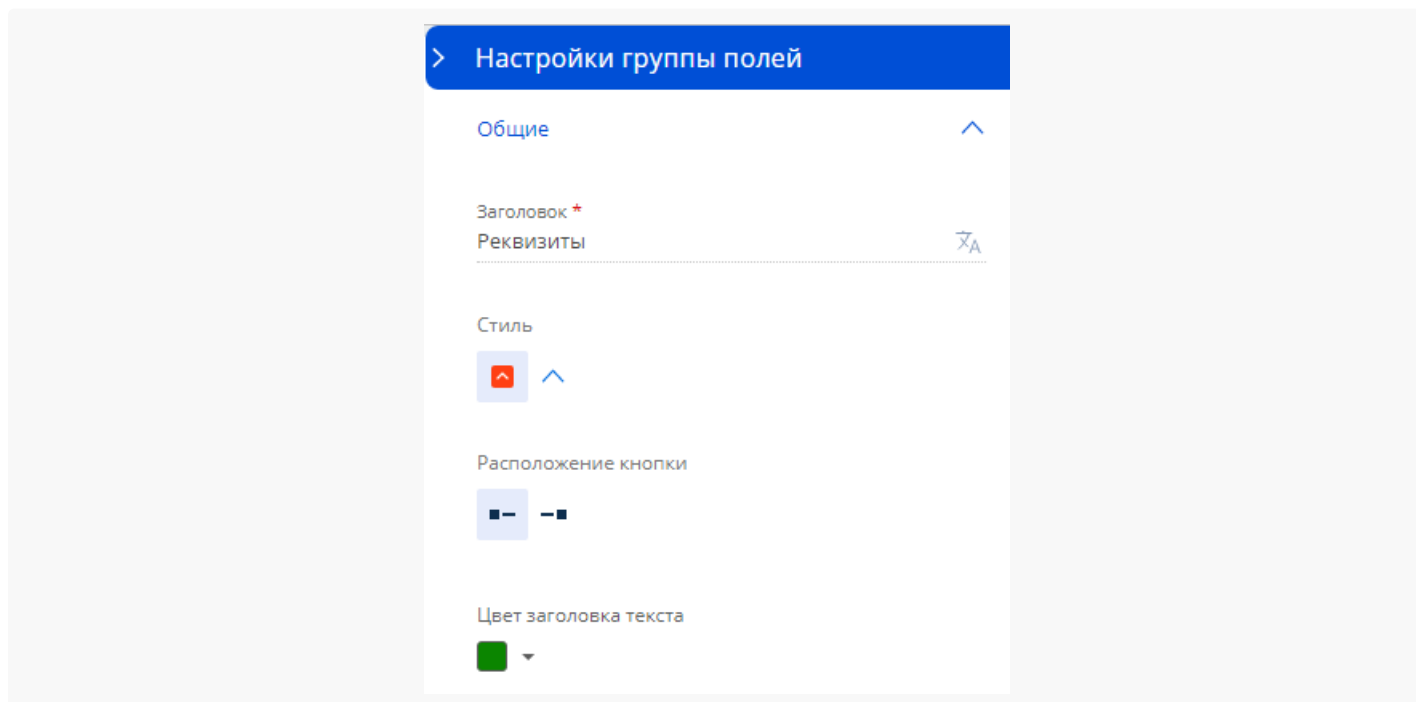
1. [ *Заголовок* ] — укажите название, которое отобразится на странице раздела. Поле является обязательным для заполнения.
2. [ *Выбрать* ] — выберите стиль заголовка группы:  или .
3. [ *Расположение кнопки* ] — выберите, справа или слева от заголовка будет расположена кнопка, выполняющая разворачивание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



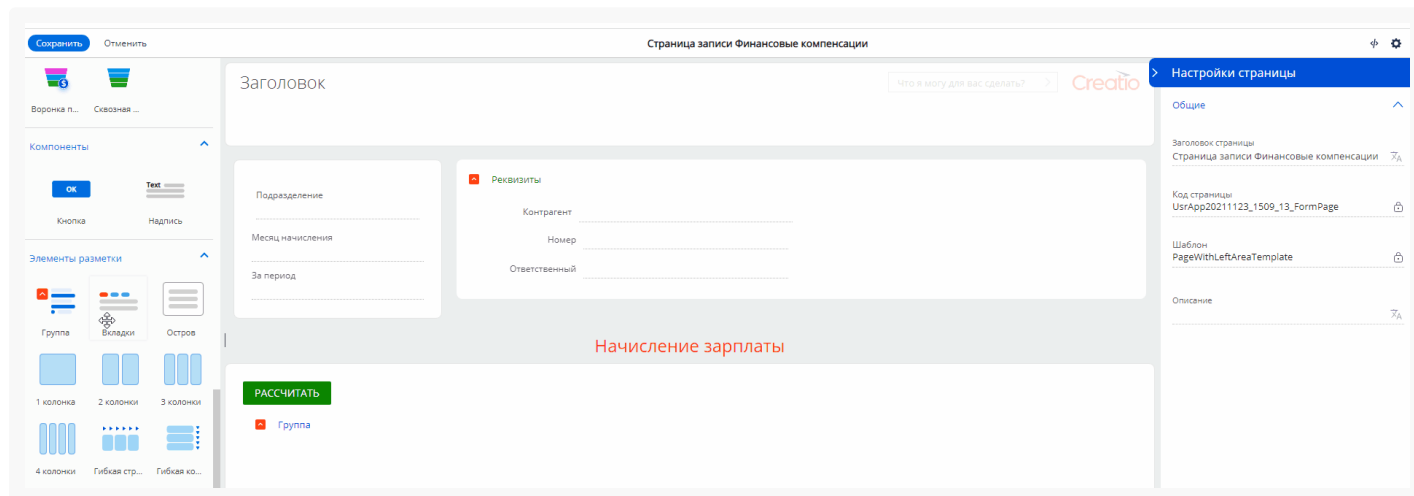
## Вкладки

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.

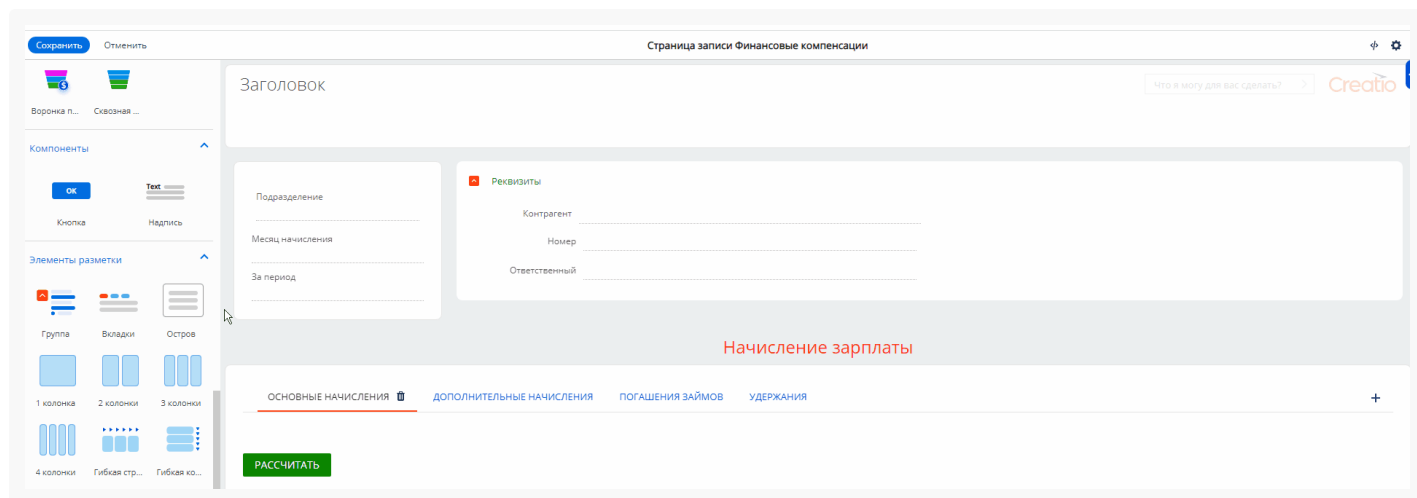
Чтобы удалить вкладку, нажмите **✖** справа от ее названия.

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.

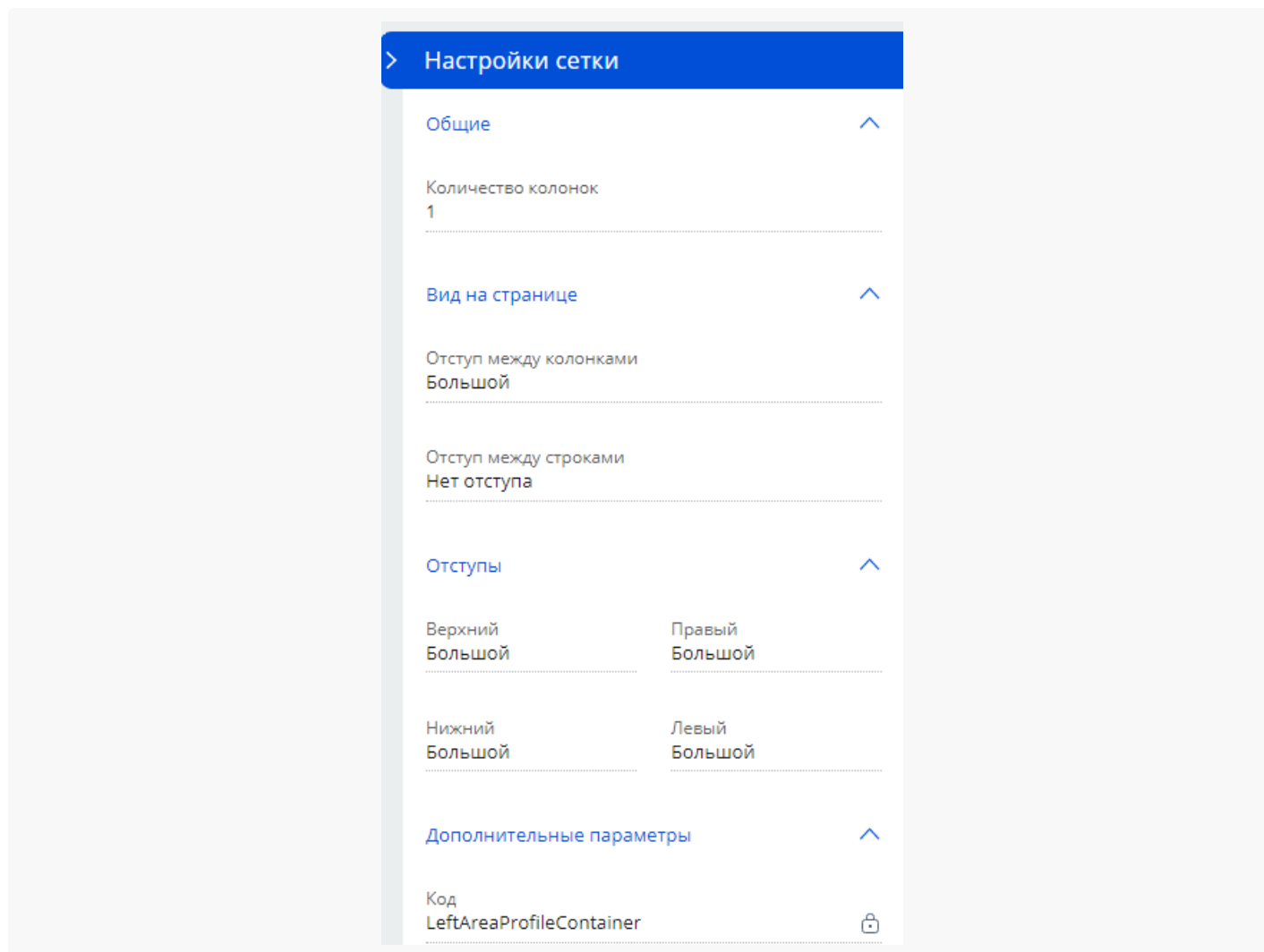
Рис. 6 — Добавление островов в дизайнера интерфейсов



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.

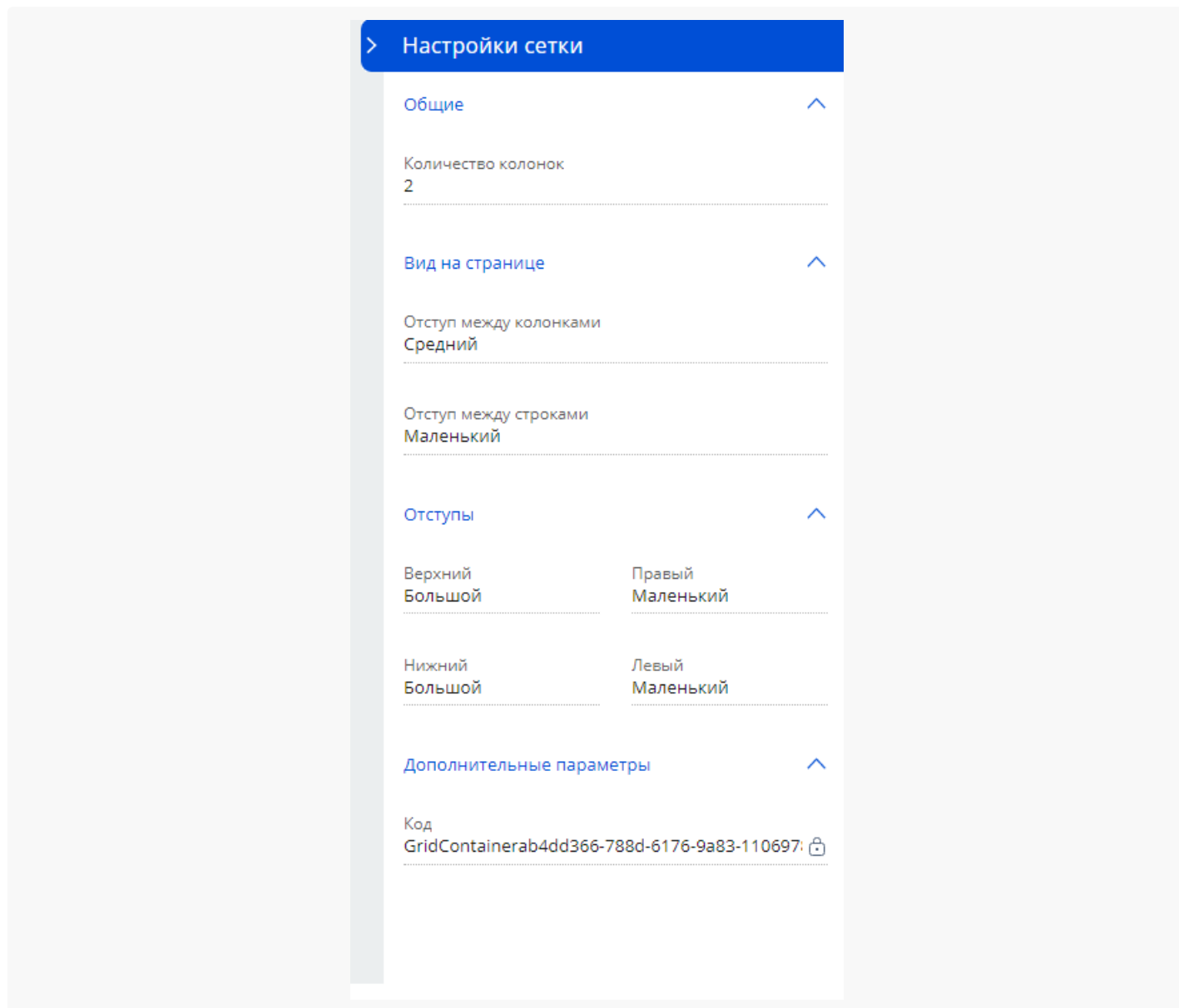
## Колонки

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.

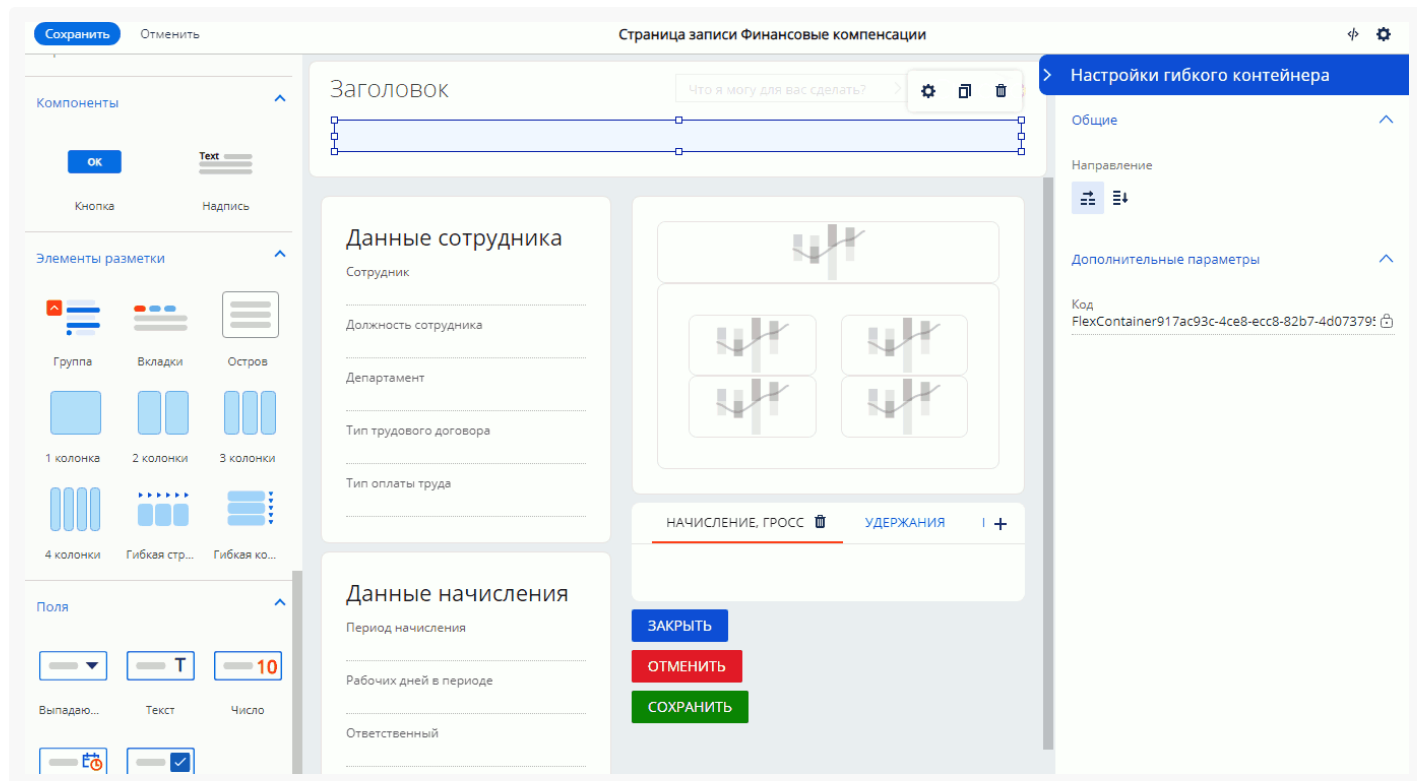
Рис. 8 — Панель настройки колонок



## 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

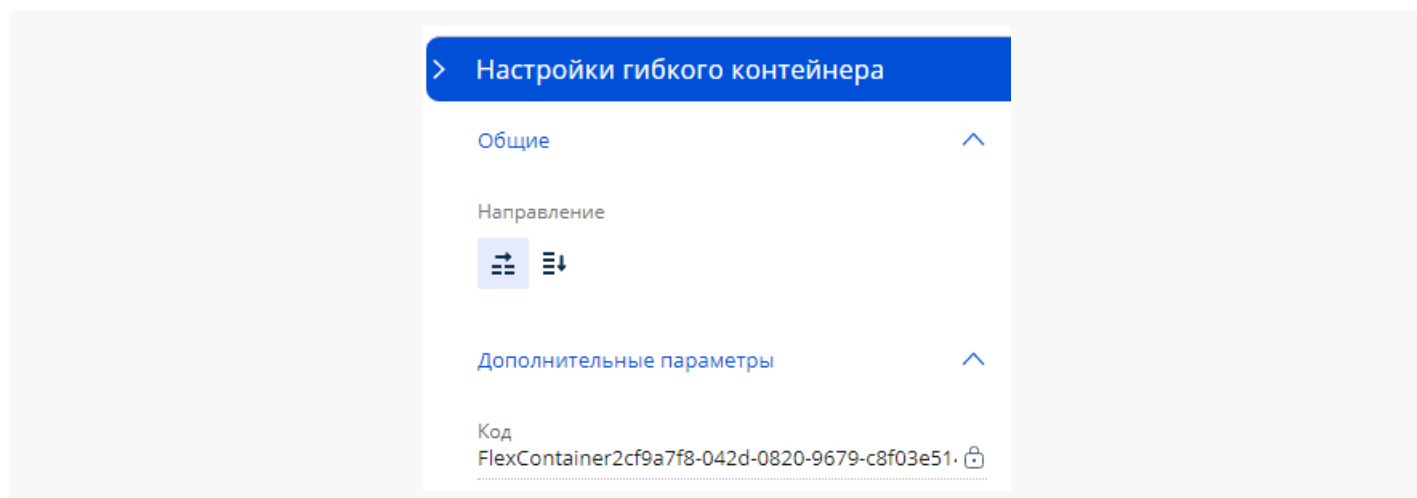


В дизайнера интерфейсов используются гибкие контейнеры следующих типов:

- **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

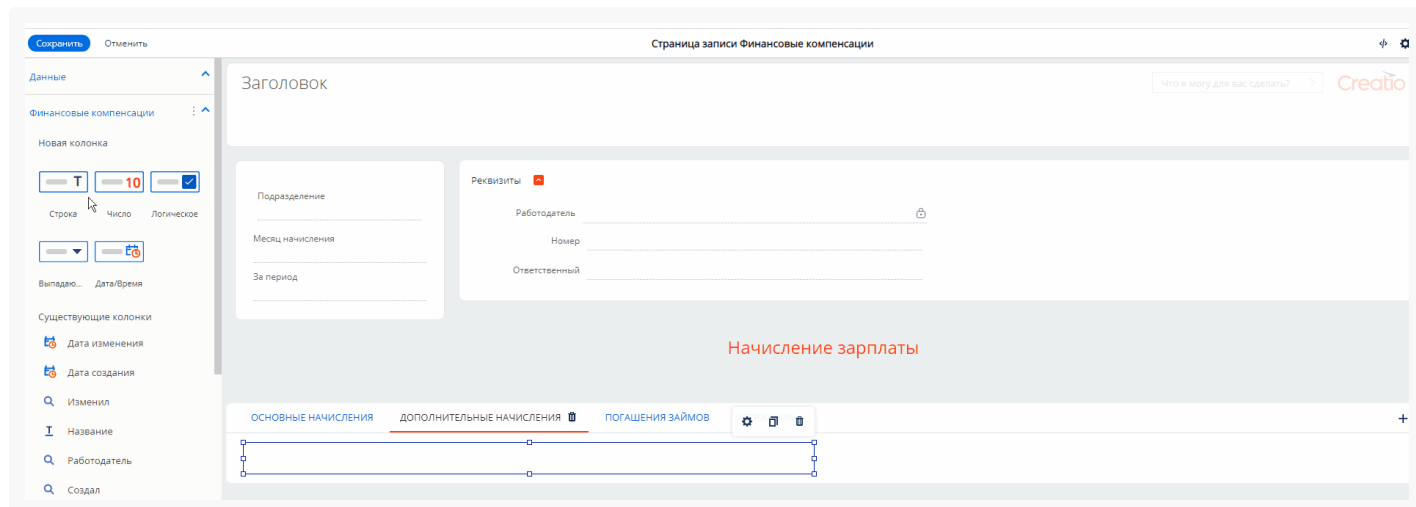
Элемент разметки [ *Поля* ] позволяет отображать и вводить данные.

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):

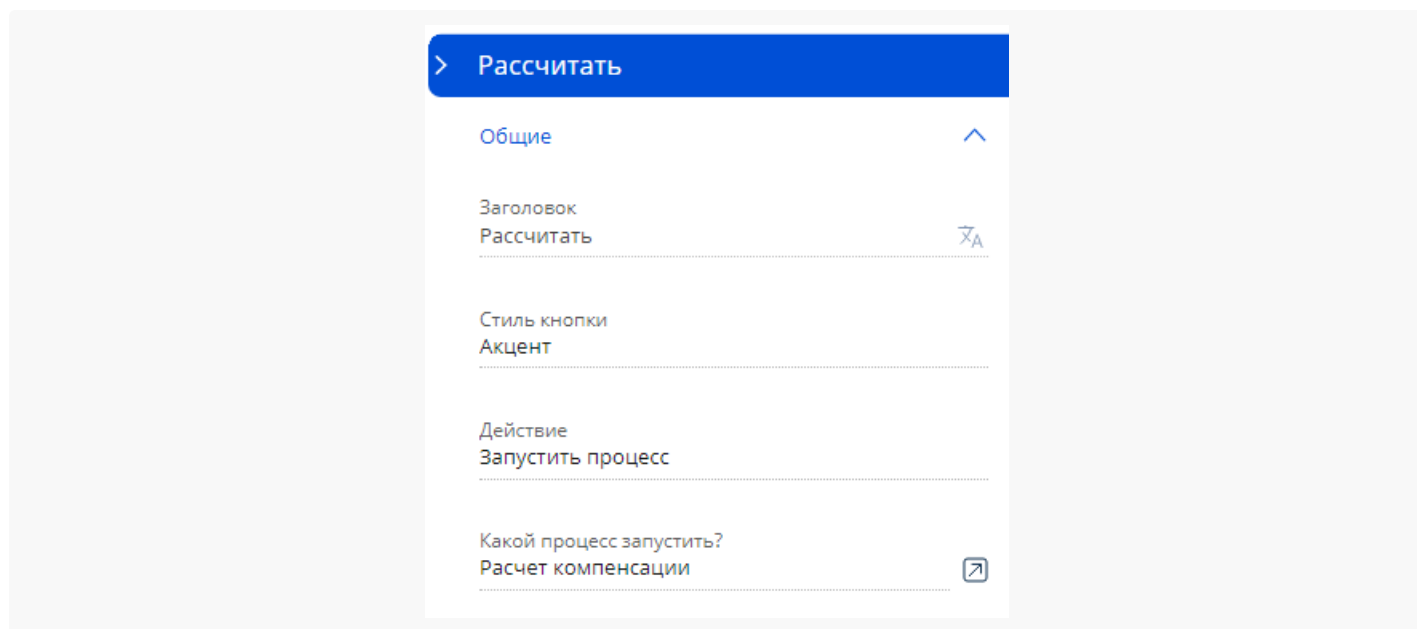


1. [ *Заголовок* ] — введите текст, который будет отображаться на кнопке.
2. [ *Стиль кнопки* ] — выберите заливку фона кнопки, которая позволит визуальнo определять ее целевое предназначение.
3. [ *Действие* ] — укажите действие, которое будет выполняться по нажатию кнопки пользователем: сохранение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

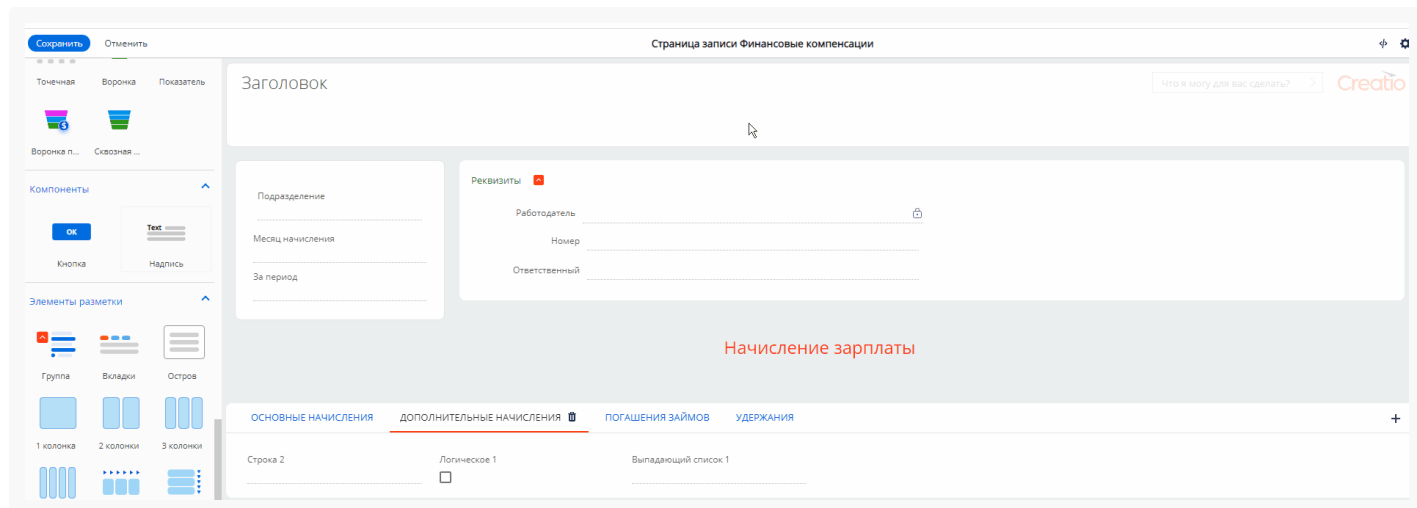
Рис. 13 — Панель настройки кнопки



## Надпись

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

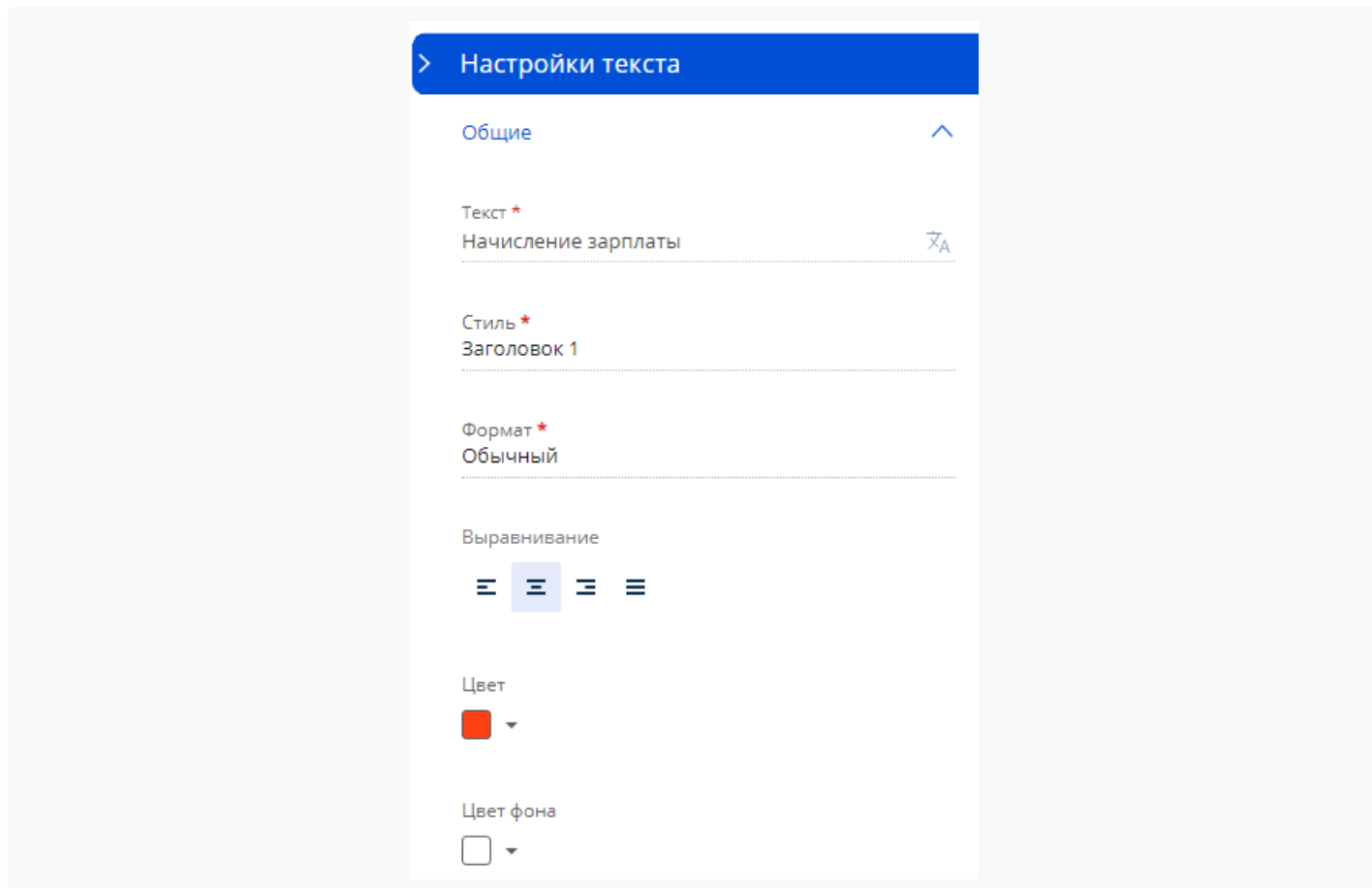
Рис. 14 — Добавление надписи в дизайнера интерфейсов



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

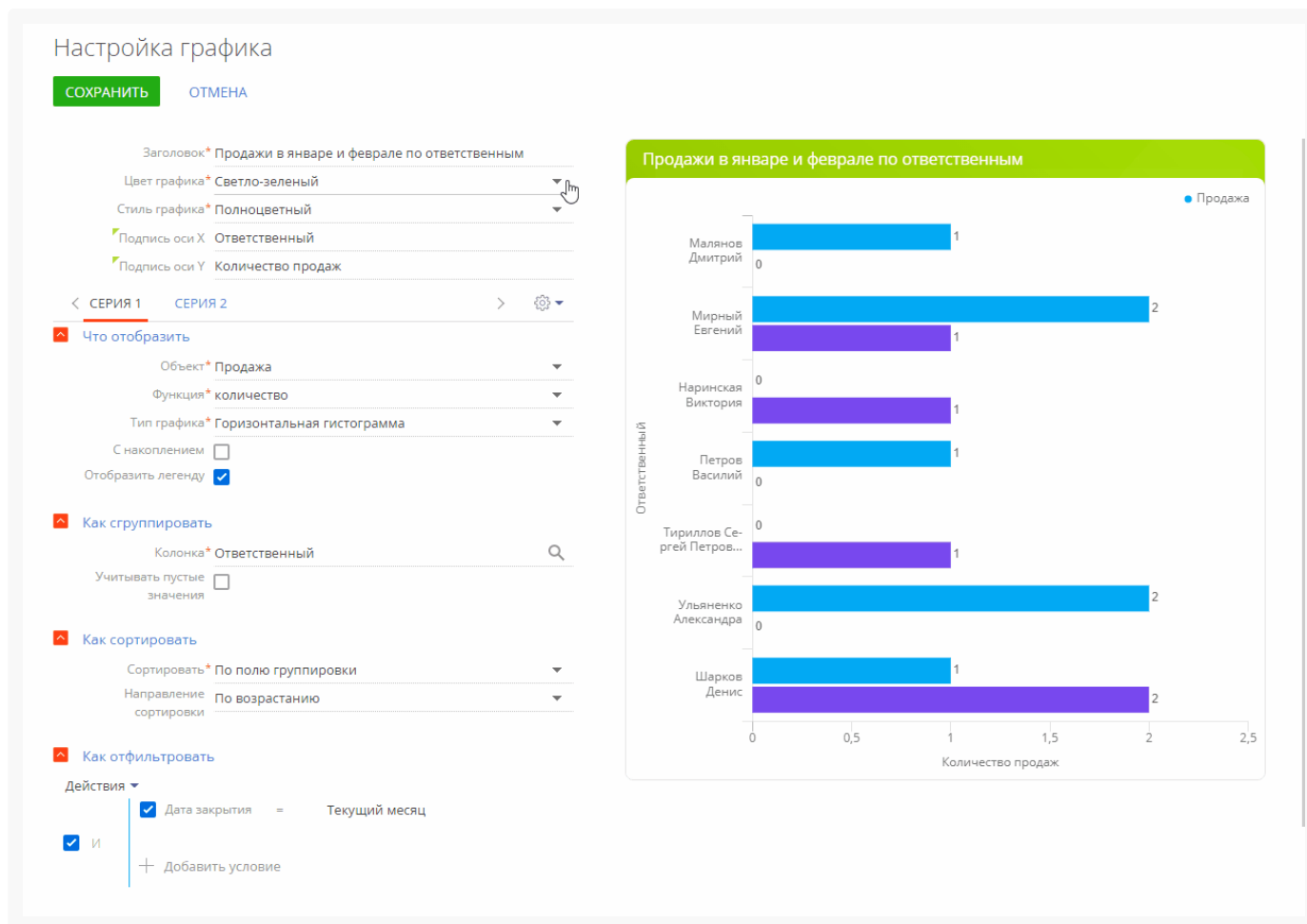


## Графики

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

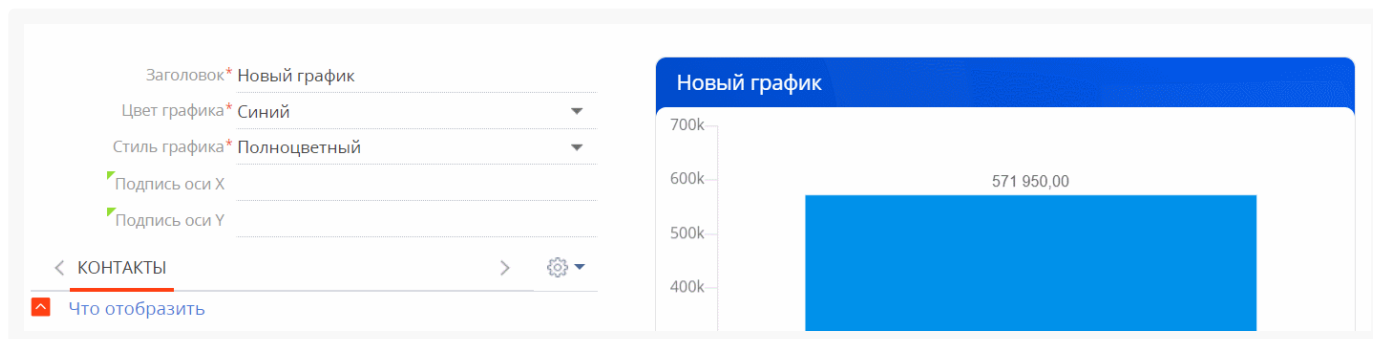
- В графиках с несколькими сериями вы можете настроить цвет заголовка и цвет серии отдельно. Для этого используются поля [ *Цвет графика* ] и [ *Стиль* ] соответственно (Рис. 16).

Рис. 16 — Настройка графика с несколькими сериями



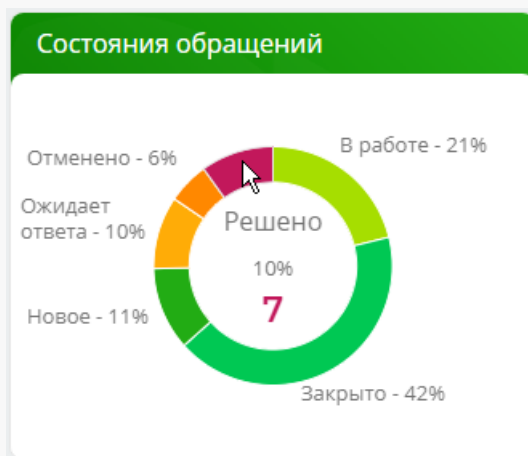
- Для заголовка дашбордов “Показатель” и “График” вы можете использовать различные возможности заливки, задав нужное значение в поле [ Стиль графика ] (Рис. 17).

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



# Создать пользовательское приложение

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).

В Creatio **приложения** являются функциональными блоками, направленными на решение бизнес-задач. Например, приложением может быть набор инструментов для управления начислением заработной платы в Creatio. Приложение может состоять из одного или нескольких пакетов с наполнением. В текущей реализации в приложении создается один пакет, в котором сохраняется вся разрабатываемая функциональность.

Название пакета генерируется автоматически и недоступно для редактирования. Вы можете его увидеть в блоке [ *Расширенные настройки* ] дизайнера приложений.

Созданный раздел приложения отобразится в рабочем месте [ *Мои приложения* ].

Вы можете перейти к настройке реестра данного раздела и страницы редактирования.

**На заметку.** Если вы планируете переносить приложение на другие среды разработки, то до начала работы над ним укажите пакет, который был создан вместе с приложением, в системной настройке “Текущий пакет” (код “CurrentPackageld”).

Приложения могут включать:

- раздел с реестром и страницей, реализованными в новом UI-фреймворке;
- бизнес-процессы;
- интеграции с пользовательскими REST и SOAP сервисами;
- другие типы схем, которые являются частью конфигурации системы: объекты, привязки данных, SQL-скрипты и т.д.

Создание и настройка приложения выполняются в единой экосистеме, что позволяет максимально

упростить и ускорить процесс разработки.

Чтобы создать новое приложение:


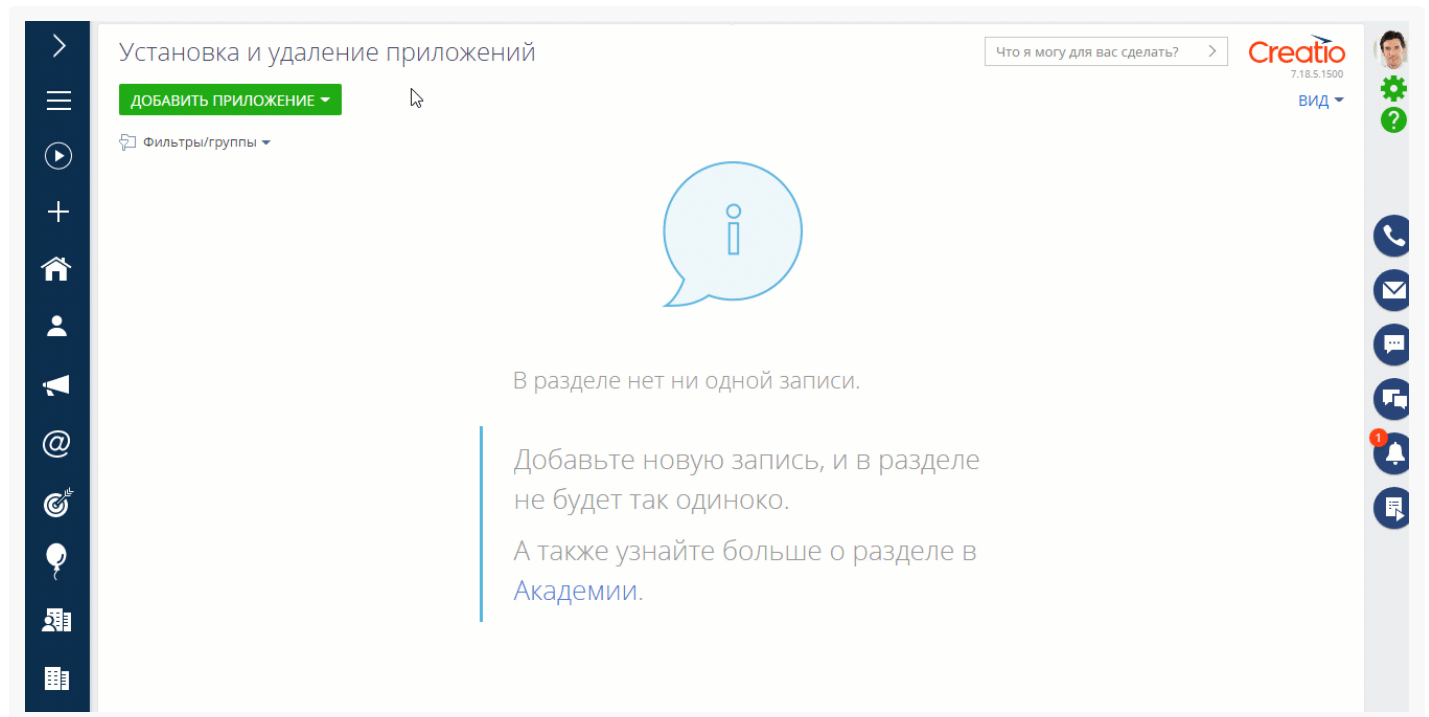
1. Откройте дизайнер системы, например, по кнопке  в правом верхнем углу.
2. В блоке “Приложения” перейдите по ссылке “Установка и удаление приложений”.
3. Нажмите кнопку [ *Добавить приложение* ].
4. В появившемся меню выберите [ *Создать новое приложение* ].
5. На открывшейся странице:
  - a. В поле [ *Назовите приложение* ] укажите имя приложения, которое отобразится в перечне приложений и в боковой панели. Название приложения должно быть уникальным. Поле является обязательным для заполнения.
  - b. В поле [ *Опишите назначение приложения (необязательно)* ] укажите бизнес-задачу, которую выполняет приложение.
  - c. Нажмите кнопку [ *Создать* ] (Рис. 1).

Рис. 1 — Добавление приложения



В результате будет создано новое приложение, которое уже содержит следующие элементы:

- страницу реестра раздела;
- страницу записи раздела;
- деталь;
- объект раздела;
- привязка к рабочему месту [ *Мои приложения* ].

**На заметку.** Привязка к рабочему месту содержится в шаблоне приложения. Если рабочее место не создавалось ранее, то оно будет добавлено при создании приложения. Если рабочее место было добавлено ранее, то при создании приложения новый раздел будет помещен в существующее рабочее место.

Вы также можете добавить в приложение другие элементы. Например, в блоке [ *Интеграции* ] левого меню вы можете добавить REST- и SOAP-сервисы, а в блоке [ *Бизнес-процессы* ] настроить бизнес-процесс. В блоке [ *Расширенные настройки* ] вы можете добавить элементы аналогично тому, как это происходит в разделе [ *Конфигурации* ]. Подробнее: [Принципы разработки в Creatio IDE](#).

Доступно добавление следующих элементов:

- объект;
- замещающий объект;
- исходный код;
- модуль и других.

Добавление элементов выполняется по кнопке [ *Добавить* ].

Также вы можете импортировать объекты из пакетов. Подробнее: [Перенос решений в Creatio IDE](#).

Чтобы перейти к исполняемой части приложения, нажмите кнопку [ *Запустить приложение* ].

## Настроить приложение

ПРОДУКТЫ: **ВСЕ ПРОДУКТЫ**

Приложение при создании уже содержит страницу реестра и страницу записи с минимальным набором компонентов. Дальнейшая кастомизация выполняется в дизайнерах интерфейсов с помощью no-code инструментов.

Настройка интерфейса приложения предполагает следующие действия:

1. Создание структуры приложения путем добавления всех необходимых страниц и других элементов.
2. Формирование структуры каждой страницы из вкладок, островов, колонок.
3. Добавление на страницу необходимых элементов:
  - полей и источников данных;
  - дашбордов;
  - кнопок и других компонентов.

**Пример.** Необходимо настроить интерфейс приложения “Финансовые компенсации”, который будет содержать страницу реестра, страницу редактирования. На странице реестра необходимо настроить перечень колонок, которые будут выводиться, и добавить кнопку сохранения изменений. На странице редактирования необходимо добавить кнопки, заголовки, поля для ввода данных и дашборды.

## Настроить страницу редактирования


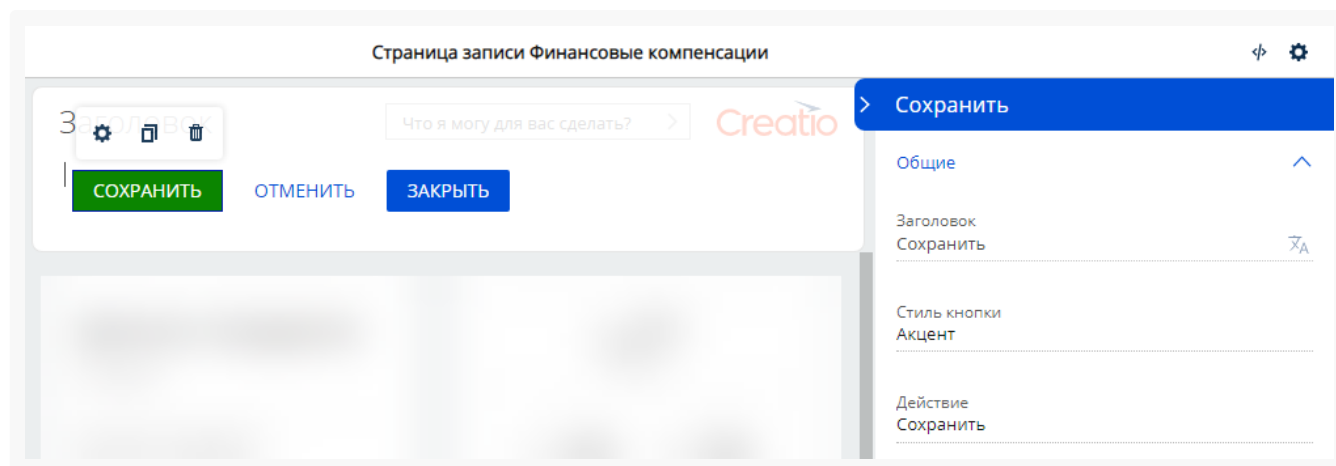
1. Откройте дизайнер системы, например, по кнопке  в правом верхнем углу приложения.
2. Перейдите в раздел [ *Установка и удаление приложений* ].
3. Откройте приложение “Финансовые компенсации” или создайте новое. Подробнее: [Создать пользовательское приложение](#).
4. В блоке [ *Страницы* ] перейдите на страницу “Страница записи Финансовые компенсации”, созданную автоматически при добавлении приложения. Интерфейс страницы уже содержит минимальный набор компонентов. Каждый из элементов вы можете копировать, редактировать, переместить или удалить. В нашем случае, гибкий контейнер сохраним для дальнейшего добавления в него кнопок.
5. Добавьте кнопку “Сохранить”, по которой будет выполняться сохранение обновленных данных на странице.
  - a. Перетащите при помощи курсора в гибкий контейнер кнопку.
  - b. Откройте панель ее настроек, нажав значок шестеренки, который отобразится по клику на элемент.
  - c. В поле [ *Заголовок* ] укажите “Сохранить”.
  - d. В поле [ *Стиль* ] выберите “Акцент”.
  - e. В поле [ *Действие* ] выберите “Сохранить” (Рис.1).

Рис. 1 — Добавление кнопки



6. Аналогичным образом добавьте кнопки [ *Отменить* ] и [ *Закреть* ]. В гибкой строке вы можете добавлять сколько угодно элементов, которые будут размещаться друг за другом без четкой привязки к разметке.
7. Добавьте необходимое количество островов на страницу, перетянув их из библиотеки элементов. Внутри островов вы можете, например, поместить вкладки, группы и другие элементы, позволяющие структурно и визуальнo разграничить контент, как показано на Рис. 2.

Рис. 2 — Настройка разметки



The screenshot displays a configuration window for a compensation calculation block. The top section contains three placeholder charts. The bottom section features a tabbed menu with the following tabs: НАЧИСЛЕНИЕ, ГРОСС (selected), УДЕРЖАНИЯ, БОНУСЫ, ШТРАФЫ, and a trash icon. Below the tabs is a form with two columns of input fields:

НАЧИСЛЕНИЕ, ГРОСС	УДЕРЖАНИЯ	БОНУСЫ	ШТРАФЫ
Должностной оклад	Нормочасы		
Тарифная ставка, час	Отработано часов, факт		
Коэффициент оплаты сверхурочных	Сверхурочно, часов		

8. В первом острове разместите гибкую колонку для добавления других элементов, располагающихся друг под другом.

9. Добавьте элемент [ *Надпись* ], например, с заголовком “Данные сотрудника”.

10. Разместите в острове следующие поля:

а. [ *Сотрудник* ] (справочное) — определяет конкретного сотрудника, для которого будет выполняться начисление компенсации. На странице настройки поля укажите следующие данные:

- [ *Заголовок* ] — введите значение “Сотрудник”. Данное поле определяет название соответствующего поля в приложении. Поле является обязательным для заполнения.
- [ *Код на английском* ] — введите значение “UsrEmployee”. Данное поле определяет уникальное название, которое Creatio будет использовать для создания колонки в объекте.
- [ *Формат* ] — выберите “Справочник”. Данное поле определяет формат отображения данных. Поле является обязательным для заполнения.
- [ *Описание* ] — при необходимости добавьте информацию, которая будет отображаться как подсказка для пользователя в приложении.
- [ *Обязательное* ] — определите обязательность заполнения поля при сохранении страницы редактирования в приложении. В данном случае необходимо выбрать вариант “На уровне

приложения”.

- [ *Копировать данные при копировании записи* ] — при установке признака данные такого поля будут копироваться при копировании записи.
- [ *Выбор объекта* ] — выберите объект, из которого запрашивается информация для заполнения данных в поле. Поле является обязательным для заполнения.
- Если необходимо, то сделайте поле не редактируемым, установив признак “Только чтение”, укажите заголовок на странице, если он должен отличаться от заголовка в системе, и проверьте, что источник данных поля указан правильно (Рис. 3).

Рис. 3 — Добавление поля

The screenshot displays the 'Financial Compensation Record' page in the Creatio system. The interface is divided into several sections:

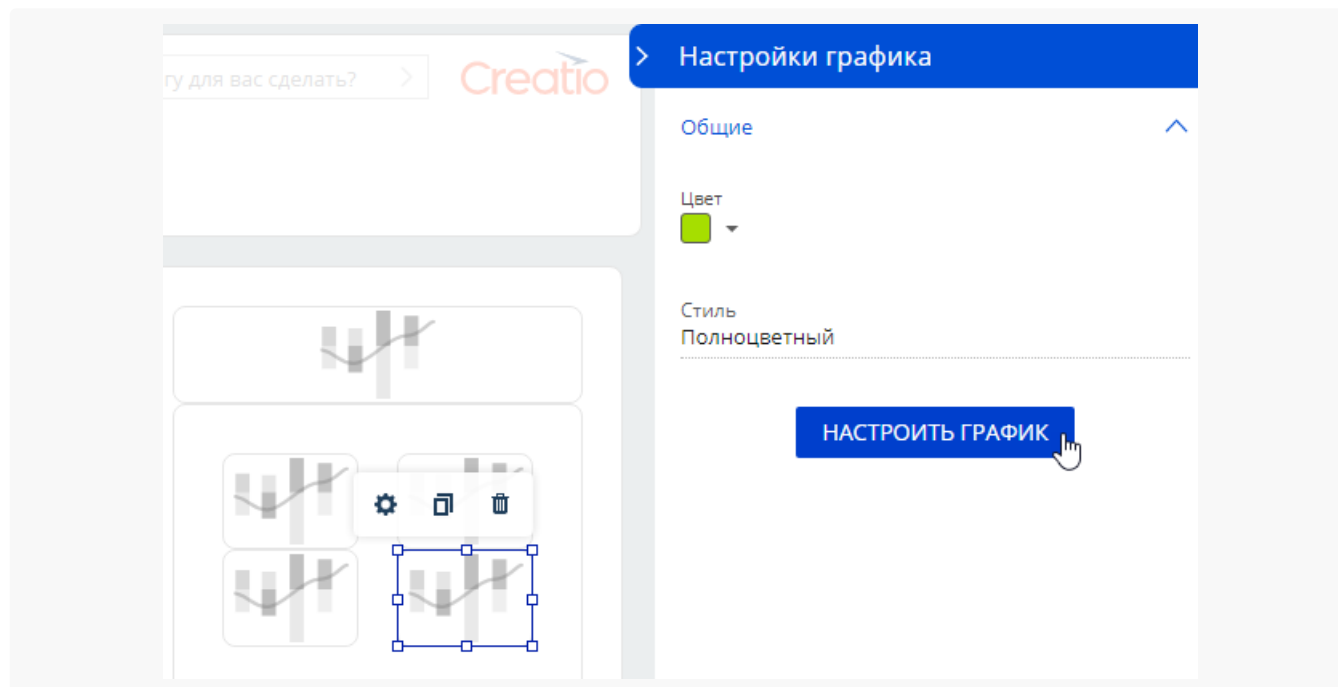
- Left Panel (Fields List):** Contains a list of available fields for selection. The 'Новая колонка' (New Column) section shows options for 'Строка' (Text), 'Число' (Number), and 'Логическое' (Boolean). The 'Существующие колонки' (Existing Columns) section lists various fields like 'Дата изменения', 'Департамент', 'Должностной оклад', etc.
- Header:** Includes buttons for 'Сохранить' (Save), 'Отменить' (Cancel), and 'Закрыть' (Close), along with a search bar and the Creatio logo.
- Main Content Area:** Shows the configuration of a new field. The 'Заголовок' (Header) is set to 'Данные сотрудника' (Employee Data). The 'Выбор объекта' (Object Selection) is set to 'Employee'.
- Right Panel (Configuration):** Contains settings for the field, including 'Основные параметры' (Basic Parameters), 'Доступность редактирования' (Editability), 'Вид на странице' (Page View), and 'Дополнительные параметры' (Additional Parameters).

j. Аналогичным образом добавьте в остров и настройте другие поля:

- [ *Должность сотрудника* ] (справочное);
- [ *Департамент* ] (справочное);
- [ *Тип трудового договора* ] (справочное);
- [ *Тип оплаты труда* ] (справочное).

11. В отдельном острове аналогичным образом настройте разметку и добавьте элемент [ *Показатель* ] из группы [ *Графики* ]. Элемент должен отображать внутреннюю ставку сотрудника. Настройте отображение показателя, нажав значок шестеренки, который отобразится по клику на элемент.
- a. На панели настройки выберите желаемый цвет и стиль отображения графика — полноцветный или простой белый — в соответствующих полях, после чего нажмите кнопку [ *Настроить график* ] (Рис. 4).

Рис. 4 — Переход к настройке графика



- b. На панели настройки графика заполните следующие поля:
- [ *Заголовок* ] — название, которое будет отображаться на дашборде. Поле является обязательным для заполнения.
  - [ *Цвет* ] — вы можете изменить цвет, выбранный на предыдущем шаге. Поле является обязательным для заполнения.
  - [ *Стиль* ] — вы можете изменить стиль отображения, выбранный на предыдущем шаге. Поле является обязательным для заполнения.
  - [ *Объект* ] — выберите объект, данные которого необходимо отобразить на дашборде. Поле является обязательным для заполнения.
  - [ *Функция* ] — выберите функцию, по которой будет выполняться расчет данных указанного объекта. Поле является обязательным для заполнения.
  - [ *Формат* ] — укажите числовой формат отображения данных на дашборде.
  - [ *Размер шрифта* ] — выберите стандартный или крупный шрифт отображения данных на показателе.
- j. При необходимости настройте фильтрацию в группе полей [ *Как отфильтровать* ]. Например, в данном случае необходимо выводить внутреннюю ставку сотрудника в календарном году. Поэтому необходимо отфильтровать данные по колонке [ *C* ], выбрав значение “Текущий год” (Рис. 5).


Рис. 5 — Настройка графика

к. Аналогичным образом настройте другие дашборды.

12. Примените изменения по кнопке [ *Сохранить* ] в левом верхнем углу дизайнера интерфейсов. Далее перейдите к настройке реестра приложения.

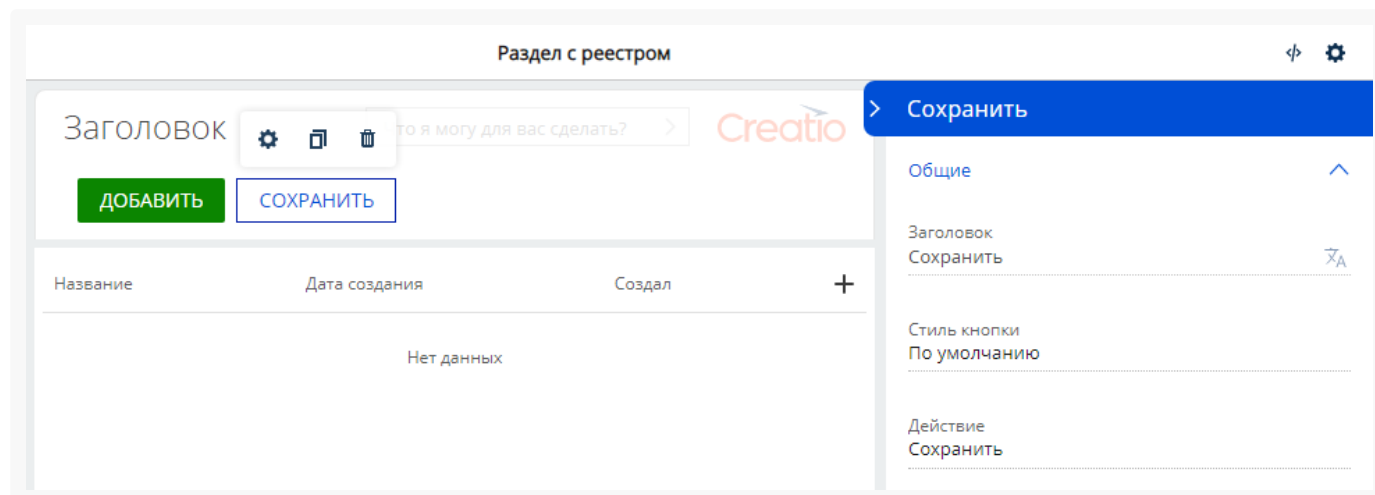
## Настроить реестр

1. В блоке [ *Страницы* ] перейдите на страницу “Финансовые компенсации list page”, созданную автоматически при добавлении приложения. Интерфейс страницы уже содержит минимальный набор компонентов. Каждый из элементов вы можете копировать, редактировать, перемещать или удалить. Например, гибкий контейнер с кнопкой “Добавить”, по которой выполняется добавление новой записи в раздел, сохраним для дальнейшего использования.
2. Добавьте кнопку “Сохранить”, по которой будет выполняться сохранение обновленных данных для расчета компенсаций в вашем приложении.
  - а. Перетащите при помощи курсора в гибкий контейнер еще одну кнопку и расположите ее рядом с кнопкой “Добавить”.
  - б. Откройте панель ее настроек, кликнув по значку шестеренки, который отобразится при наведении курсора на кнопку.
  - в. В поле [ *Заголовок* ] укажите “Сохранить”.
  - г. В поле [ *Стиль* ] выберите “Основной”.
  - е. В поле [ *Действие* ] выберите “Сохранить” (Рис. 6).

**На заметку.** Вместо перетягивания нового элемента с холста вы можете скопировать кнопку [ *Добавить* ], наведя на нее курсор и нажав . После этого необходимо отредактировать

настройки новой кнопки как описано выше.

Рис. 6 — Настройка кнопки




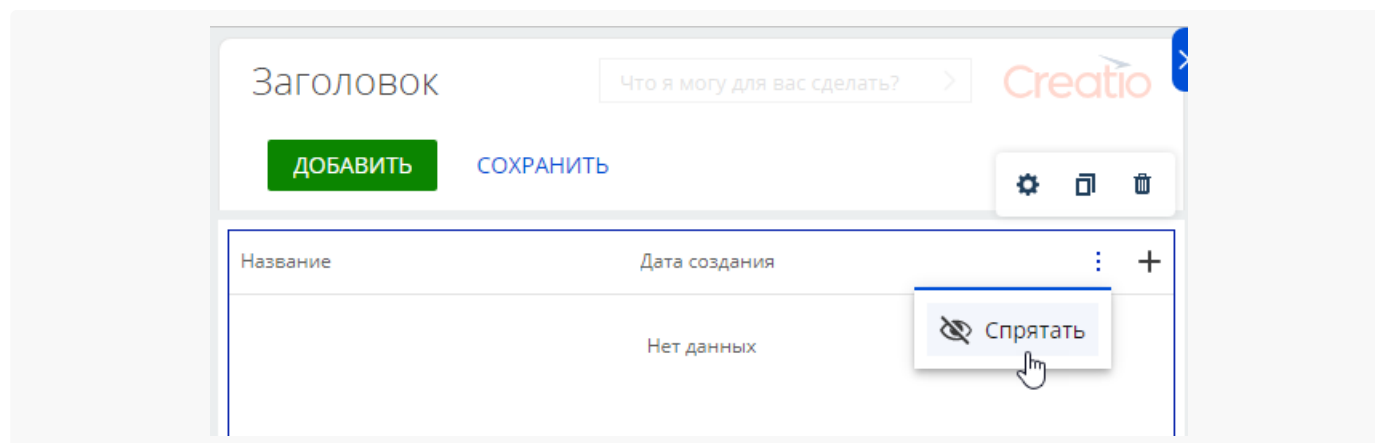
3. Настройте реестр раздела [ *Финансовые компенсации* ]:
4. Скройте добавленные автоматически колонки [ *Дата создания* ] и [ *Создал* ] по нажатию кнопки  → [ *Спрятать* ] (Рис. 7).

Рис. 7 — Скрытие колонки




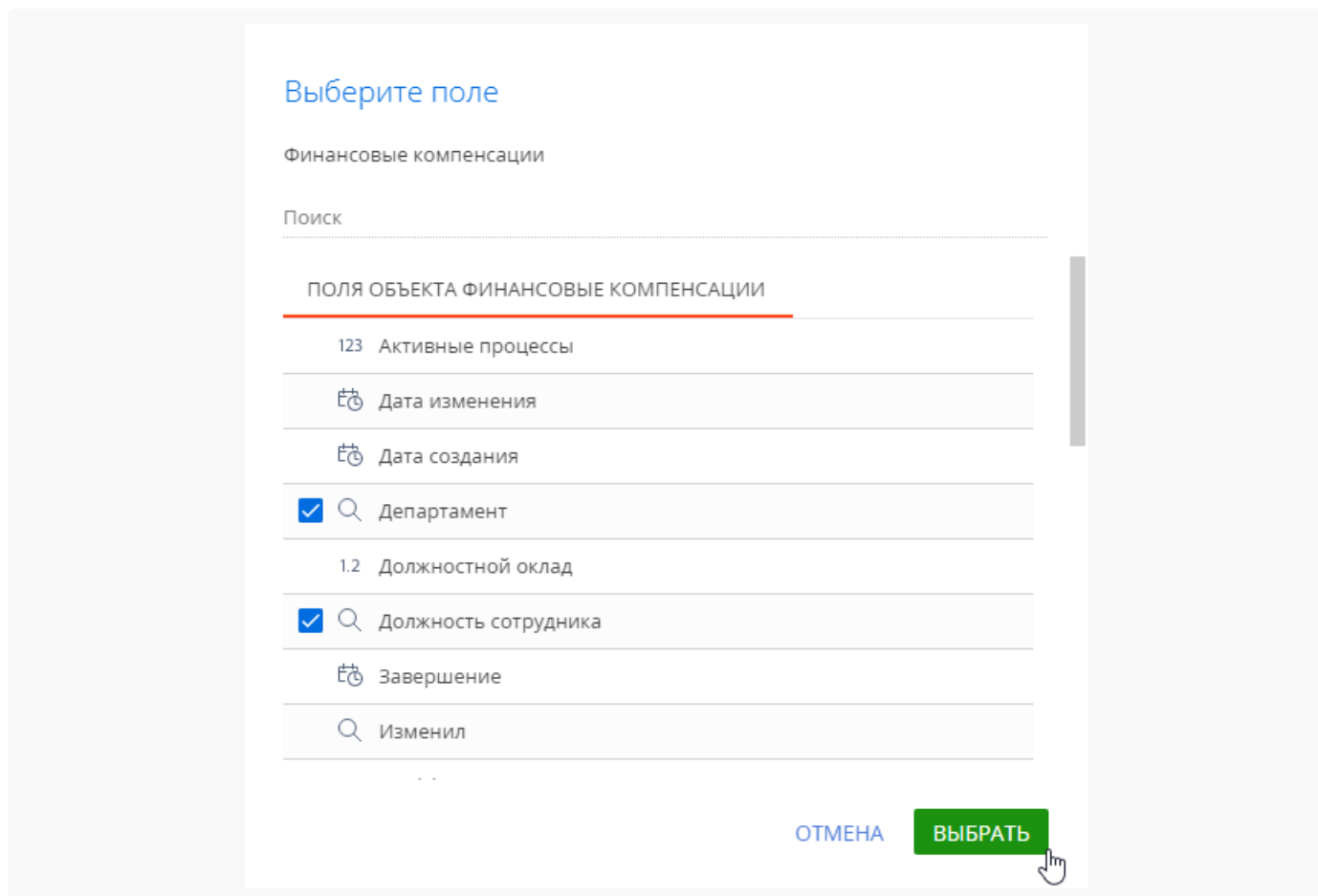
5. Добавьте в реестр колонки [ *Сотрудник* ], [ *Должность сотрудника* ], [ *Департамент* ] и [ *Период начисления* ]. Для этого нажмите кнопку  → отметьте нужные поля → нажмите [ *Выбрать* ] (Рис. 8).

Рис. 8 — Добавление колонок



6. Примените изменения в интерфейсе раздела по нажатию кнопки [ *Сохранить* ] в левом верхнем углу приложения.