

Плагины типа "Форма"

Подключение и использование

Для подключения, ссылка на класс плагина помещается в пространство имен класса EntUI под тем же именем.

Например, так:

```
EntUI.prototype.EntUIEditForm = EntUIEditForm;
```

Для использования имя выбранного плагина указывается в секции **opts** метаинформации:

```
{  
  "form": {"interface": "EntUIEditForm"}  
}
```

Формы разных сущностей могут поддерживаться разными плагинами типа "форма", но на настоящий момент реализован только один: EntUIEditForm.

Методы

Конструктор

Все передаваемые плагину параметры идут в конструкторе объекта.

```
new PluginName(entity_name, meta, callbacks, $target, prefix, entity_id, parent_type, parent_id,  
  reload_func, select_uplink_func, open_parent_func);
```

- **entity_name** - строка, имя сущности.
- **meta** - объект, метаинформация по сущности.
- **callbacks** - объект, каллбэки для данной сущности (ключи по именам).
- **\$target** - jQuery-объект, на который надо разместить таблицу.
- **prefix** - уникальная строка, для создания на основе нее идентификаторов html-элементов.
- **parent_type** - строка, имя сущности с которой открыта форма, если форма открыта по аплинку.
- **parent_id** - строка, идентификатор сущности с которой открыта форма, если форма открыта по аплинку.
- **reload_func()** - функция вызываемая после сохранения формы. Предназначена для обновления окна из которого форма была вызвана и в котором что-то может поменяться.
 - **select_uplink_func(atr, ret_fld_list, table_select_func)** - вызывается когда нужно открыть таблицу выбора аплинка.
 - **atr** - имя атрибута-аплинка.
 - **ret_fld_list** - какие поля из строки таблицы следует вернуть. Список имен.
 - **table_select_func(values)** - каллбек-функция, которую вызовет таблица, чтобы вернуть значения полей.

build()

Построение формы.

Без параметров, может вызываться многократно для пересоздания формы.

Плагины

Реализация EntUIEditForm допускает подключение плагина, реализующих специфические варианты полей.

Ссылка на плагин должна быть расположена в классе EntUIEditForm. Например, так:

```
EntUI.prototype.EntUIEditForm.prototype.EntUI_fld_check = EntUIFldCheck;
```

EntUIEditForm обращается к плагинам, если kind в метаинформации по полю формы имеет неизвестное значение (не из стандартного набора). Тогда внутри класса EntUIEditForm ищется ссылка на класс плагина с именем: "EntUI_fld_" + значение kind. В примере выше подключается плагин для "kind": "check"