

## **DOCUMENTO FUNCIONAL: Editor de Reglas ARG2 Primer release.**

### **Descripción**

La aplicación presenta las siguientes pantallas:

- 1- Tablero
- 2- Funciones
- 3- Editor de entidades
- 4- Listas de valores
- 5- Editor de Reglas avanzado
- 6- Editor de Tablas de decisiones
- 7- Dominios
- 8- Escenarios

Y dos opciones básicas para comodidad del usuario:

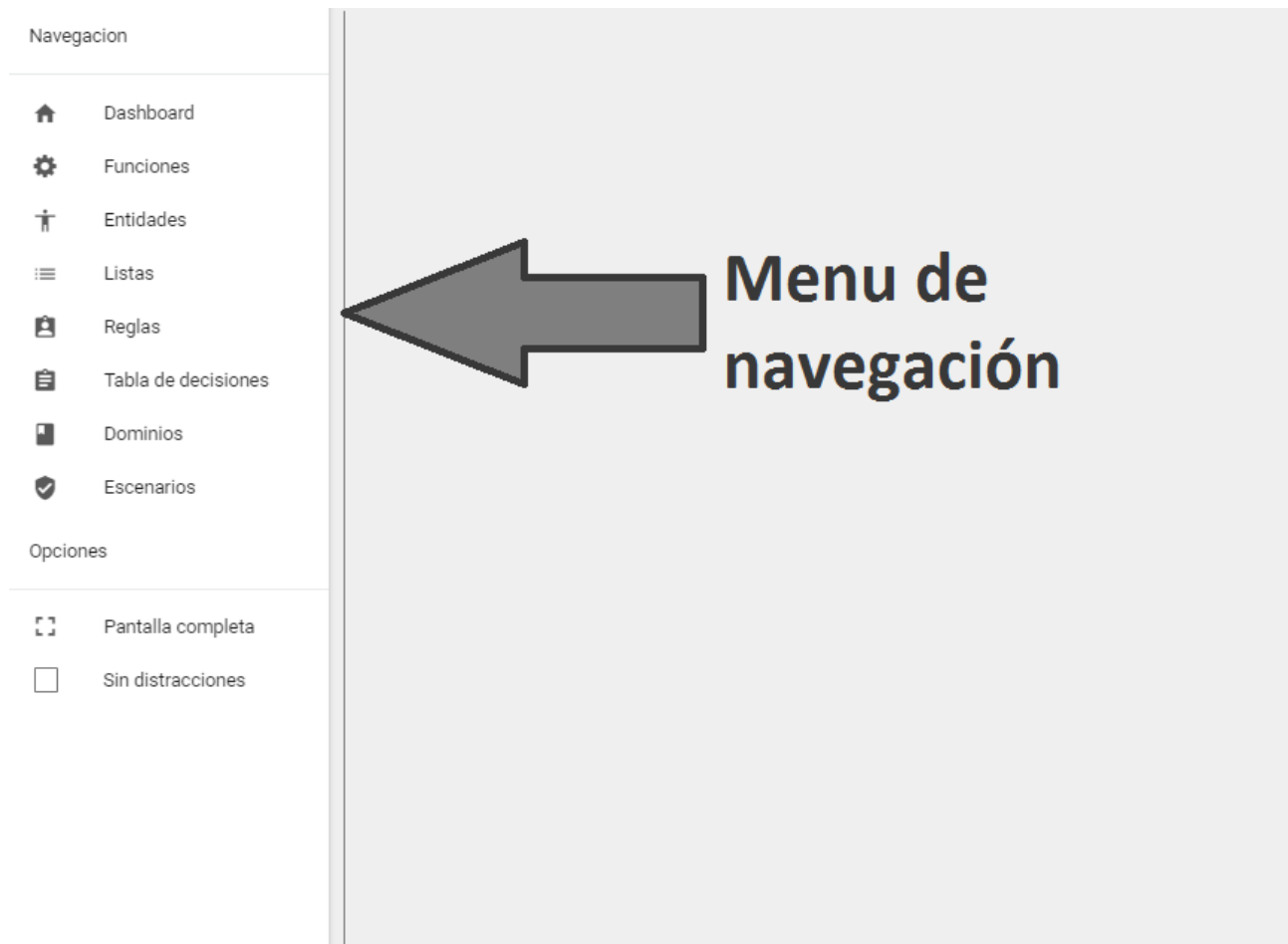
#### *1- Pantalla completa*

*El modo pantalla completa maximiza la pestaña del navegador para ocupar el 100% de la pantalla.*

#### *2- Sin distracciones*

*Este modo oculta el menú de navegación de un modo inteligente, al pasarle el mouse por encima, el mismo se despliega, mostrando todas las opciones de navegación disponibles.*

Cada una de las pantallas que conforman el prototipo poseen características y funcionalidades propias, a continuación se detallan una por una.



## 1- Tablero:

El Tablero es la pantalla inicial de la app. En ella se podrán ver las estadísticas del uso de la aplicación (cantidad de reglas, tablas de decisiones, uso, etc).

## 2- Funciones:

En la pantalla de funciones se le brinda la posibilidad de crear funciones con código avanzado en lenguaje java, el cual tiene la posibilidad de ser validado y simulado con presionar un botón, la creación de la función se realiza como veremos a continuación.

The screenshot shows a function editor interface. At the top, under 'Encabezado', there are three fields: 'Tipo de retorno' (a dropdown menu), 'Nombre de la función' (a text input containing 'nombre función'), and 'Atributos de la función' (a text input containing '()' with a '+' icon). An arrow points to the '+' icon with the label 'Agregar atributo/parametro'. Below this is the 'Cuerpo' section, which is a large text area. An arrow points to the top of this area with the label 'tipo de retorno de la funcion'. Another arrow points to the 'Nombre de la función' field with the label 'Nombre de la Funcion'. A large arrow points to the main text area with the label 'Area para introducir codigo JAVA (solo cuerpo de la funcion java)'. At the bottom right, there are three buttons: 'EVALUAR', 'GUARDAR', and 'VOLVER'. Above these buttons are three arrows pointing down to them, labeled 'Evaluar sintaxis', 'Guardar funcion', and 'Volver al listado' respectively.

### 3- Entidades:

En la pantalla de entidades se le brinda al usuario la capacidad de manipular las clases de Objetos de Datos que se verán involucradas en las reglas a definir mas adelante.

The screenshot shows the 'Entidades' screen. At the top, there is a blue header bar with the text 'Entidades'. Below this is a sidebar with various icons. The main content area is titled 'Listado de entidades' and contains a table with two columns: 'Nombre' and 'Descripcion'. The table has one row with the values '123123' and '125125'. To the right of the table, there is a button labeled 'EDITAR UNA ENTIDAD'. An arrow points from this button to a dropdown menu labeled 'Editar'. This menu has two options: 'Editar' (with a blue background) and 'Borrar' (with a red background). An arrow points to the 'Borrar' option with the label 'BORRAR ENTIDAD'. Below the table, there is a text area with the text 'Aqui se encuentra el listado de las entidades/tablas/reglas, etc...'. At the bottom right, there is a blue circular button with a '+' icon.

Al iniciar la creación de una entidad, se debe declarar un nombre y una descripción para la misma. Luego se pueden empezar a agregar los atributos que conforman la misma, cada atributo puede ser: Texto, Numero Entero, Numero Decimal, fecha, verdadero/falso o a su vez ser otros objetos.

**Entidad**

Dashboard / Entidades / Editor de reglas

**NOMBRE DE LA ENTIDAD**

**DESCRIPCIÓN DE ENTIDAD**

Entidades

Nombre

Descripcion

Atributos

+ Agregar nuevo

GUARDAR VOLVER

AGREGAR LOS ATRIBUTOS QUE VA A LLEVAR LA ENTIDAD (OBJETOS, TEXTOS, NUMEROS, V/F, FECHAS, ETC...)

GUARDAR ENTIDAD

Entidades

Nombre

Atributos

TIPO DE ATRIBUTO

texto agregar

AÑADIR ATRIBUTO A ENTIDAD

LUEGO

Atributos

+ Agregar nuevo

ejemplo (Objeto) + [delete]

ejemplo-anidado (Objeto) + [delete]

ejemplo (Objeto) + [delete]

ejemplo-anidado (Objeto) + [delete]

anidado2numero (numero entero) [delete]

textoEjemplo1 (texto) [delete]

BORRAR ATRIBUTO

NOMBRE ATRIBUTO

#### 4- Listas de valores:

La pantalla de listas de valores presenta un editor que permite Agregar valores a una lista de objetos para luego ser utilizado en las reglas.

**Nombre de la lista de valores**

**Descripcion de la lista de valores**

Lista

Nombre

Descripcion

Elementos de la Lista

Elementos de la lista

+ Agregar elemento

Eliminar elemento de la lista

GUARDAR VOLVER

agregar elemento a la lista

#### 5- Editor de Reglas avanzado:

La pantalla de reglas brinda la posibilidad de crear y modificar las reglas a través de una interfaz gráfica sencilla de usar para cualquier usuario sin conocimientos técnicos o informáticos.

Permite crear de a 1 (una) regla con todas las condiciones y restricciones

deseadas.

The screenshot shows the 'REGLAS' (Rules) configuration interface. At the top, there's a header with 'ENTIDADES' and buttons for 'Editar entidad' and 'Agregar Nueva entidad'. Below this, the 'REGLAS' section has two main fields: 'Nombre de la regla' (Rule Name) and 'descripcion de la regla' (Rule Description). The main configuration area includes a 'Regla atómica' (Atomic Rule) section with a toggle switch, a 'Dominio' (Domain) dropdown, and a 'Condiciones' (Conditions) section. The 'Condiciones' section has a 'binding' dropdown, a 'entidad que se esta usando en la condición' (Entity used in the condition) dropdown, a 'atributo usado para la restricción' (Attribute used for the restriction) dropdown, a 'conector de la restricción' (Restriction connector) dropdown, and a 'valor de comparación' (Comparison value) dropdown. The 'Condiciones' section also has a 'Agregar condición' (Add condition) button and an 'Agregar nueva condición' (Add new condition) button. The 'Acciones de esta regla' (Actions of this rule) section has a 'Modificar un campo' (Modify a field) button, an 'Agregar nueva acción' (Add new action) button, and an 'eliminar acción' (Remove action) button. The 'Acciones de esta regla' section also has a 'guardar' (Save) button and a 'VOLVER' (Back) button. The interface is annotated with numbers 1 through 17, indicating specific fields and buttons.

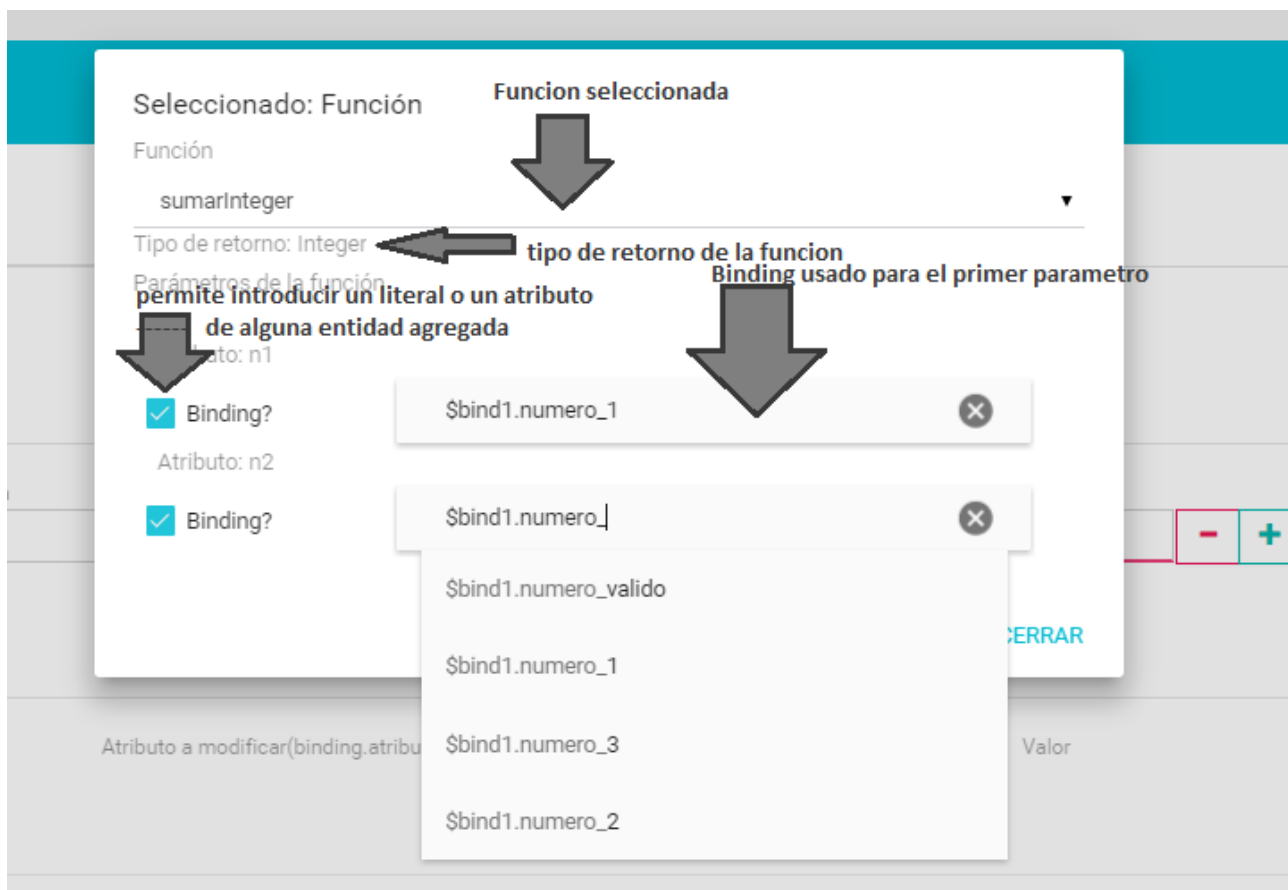
- Presionando (5), se puede realizar la edición de los bindings, cambiarle el nombre.

The screenshot shows a 'Binding' dialog box. It has a title bar with 'Binding' and a close button. The main area is titled 'Ingrese Binding' (Enter Binding). Below this, there's a text input field with a '\$' icon and the text 'bind1'. To the right of the input field, there are two buttons: 'Cancelar' (Cancel) and 'Guardar' (Save). The dialog box is annotated with a large white arrow pointing to the input field, labeled 'Nombre del binding' (Binding Name), and another large white arrow pointing to the 'Guardar' button, labeled 'guardar binding' (Save binding).

### NOTA IMPORTANTE SOBRE UTILIZACION DE BINDINGS Y CONECTORES OR/O

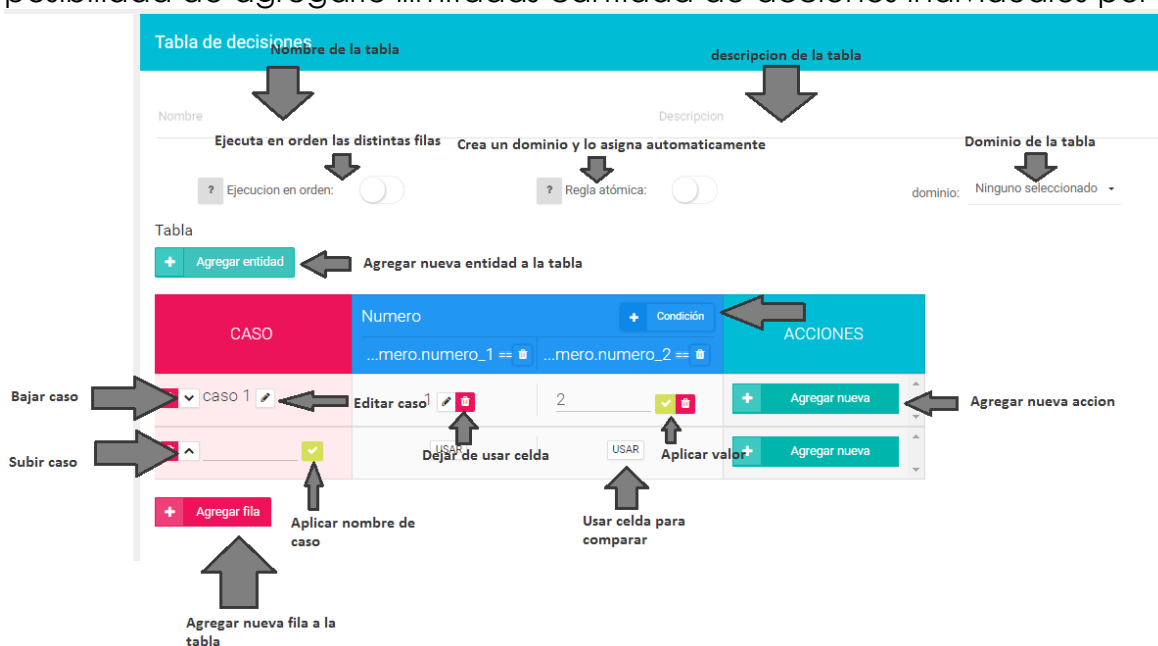
Al utilizar un conector O/OR en una regla, si alguno de los bindings pertenece a alguna acción de la regla verificar que el mismo esté presente en ambos miembros del OR.

- Al querer comparar con una función/formula (12), se nos presenta la siguiente pantalla.

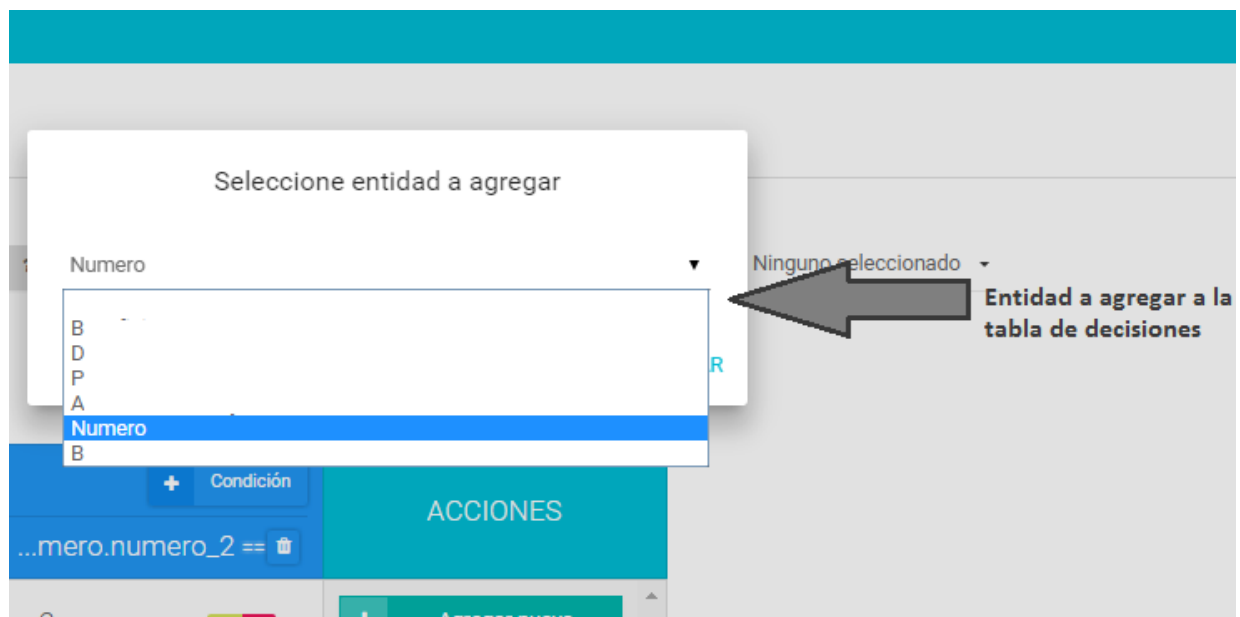


## 6- Tabla de Decisiones:

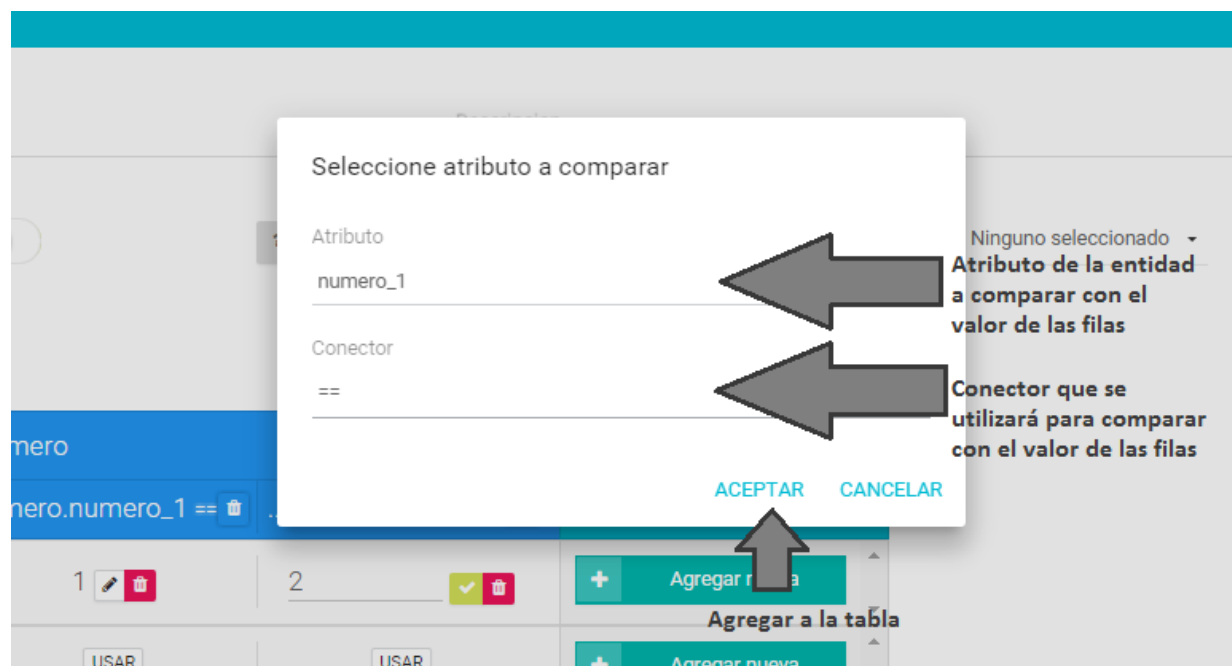
Esta pantalla permite a los usuarios crear reglas de manera tabulada, en la tabla cada columna es una condición y cada fila es una regla, teniendo la posibilidad de agregarle ilimitadas cantidad de acciones individuales por fila.



-Al presionar el botón Agregar entidad se nos presentará la siguiente pantalla.



-Al presionar el botón agregar condición (+Condicion) se nos presentará la siguiente pantalla

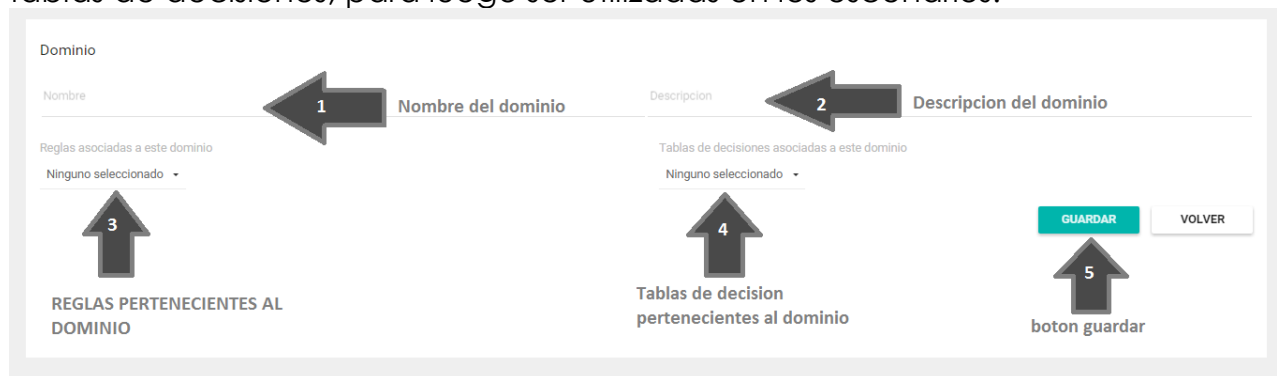


-Al presionar el botón Agregar Nueva acción (+agregar nueva) se nos presentará la siguiente pantalla.



## 7- Dominios:

Es una pantalla que permite la agrupación logica de todas las reglas y tablas de decisiones, para luego ser utilizadas en los escenarios.

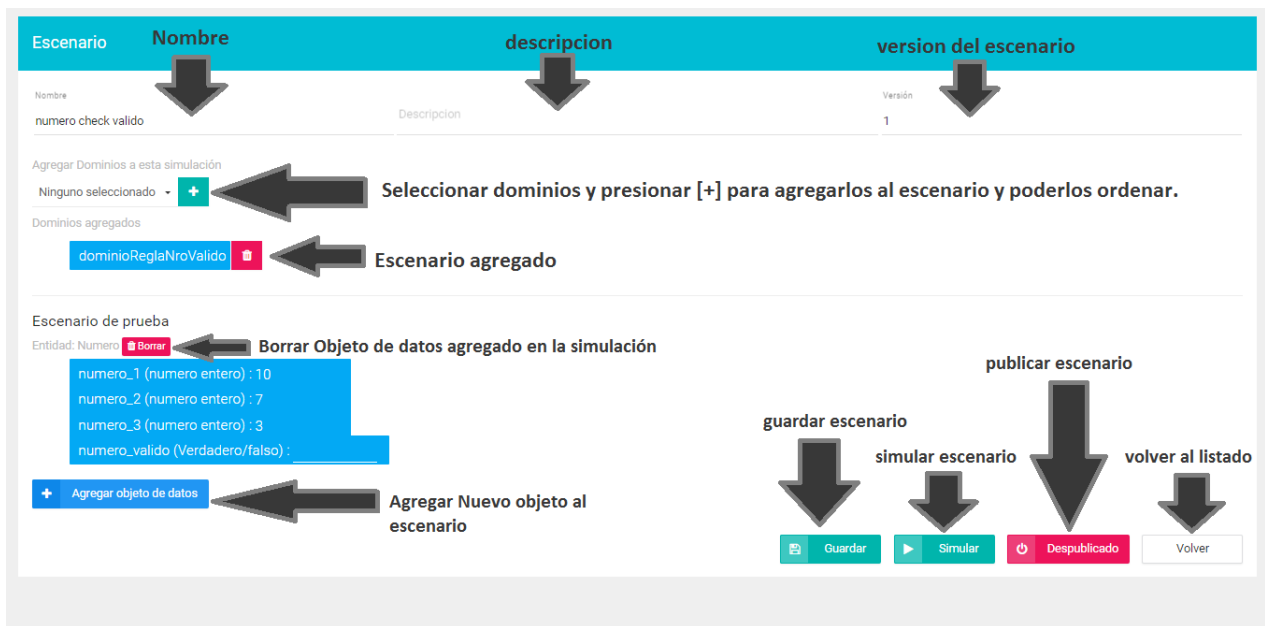


## 8- Escenarios:

Es una pantalla que permite crear un escenario de pruebas para probar las reglas de los catalogos que se seleccionan en pantalla. También tiene la posibilidad de dejar disponible para el publicador la acción de publicación de la regla en producción.

Luego, para poder configurar el escenario de pruebas con un batch de facts, podemos presionar el boton agregar objeto de datos... y se irá construyendo lo que vemos en la siguiente imagen.





Todas las reglas dentro de un dominio tienen la misma prioridad de evaluación/ejecución, pero tienen mayor o menor prioridad entre las reglas de los diferentes dominios agregados. Ahora ordenar esta evaluación es posible gracias a los controles que verá en la siguiente figura.

