

Pipefy

Módulo para automatizar pipefy a través de su API. Permite crear tarjetas, moverlas, editarlas, etc.



Como instalar este módulo

Para instalar el módulo en Rocketbot Studio, se puede hacer de dos formas:

1. Manual: **Descargar** el archivo .zip y descomprimirlo en la carpeta modules. El nombre de la carpeta debe ser el mismo al del módulo y dentro debe tener los siguientes archivos y carpetas: `_init_.py`, `package.json`, `docs`, `example` y `libs`. Si tiene abierta la aplicación, refresca el navegador para poder utilizar el nuevo modulo.
2. Automática: Al ingresar a Rocketbot Studio sobre el margen derecho encontrara la sección de **Addons**, seleccionar **Install Mods**, buscar el modulo deseado y presionar install.

Descripción de los comandos

Conectar a pipefy

Con este comando se establece la autenticación con Pipefy

Parámetros	Descripción	ejemplo
Sesión	Identificador para cuando conectas con más de una cuenta	cuenta1
Token	Token obtenido en https://app.pipefy.com/tokens	eyJ1c2Vyljp7ImkljozMDEzMDY4NzYslmVtYWls.eyJ1c2Vyljp7ImkljozMDEzMDY4NzYslmVtYWls.eyJ1c2Vyljp7ImkljozMDEzMDY4NzYslmVtYWls
Asignar resultado a variable	Variable donde se guardará el resultado de la conexión	result

Obtener Pipe por ID

Con este comando puedes obtener información de los campos de un pipe desde su id

Parámetros	Descripción	ejemplo
Sesión	Identificador para cuando conectas con más de una cuenta	cuenta1
Id del Pipe	Id del pipe del que quieres obtener los campos. Puedes obtener el id en la url del pipe	301741450
Asignar a Variable	Variable donde se almacenará el resultado de la ejecución	variable

Crear Tarjeta

Con este comando puedes crear una tarjeta

Parámetros	Descripción	ejemplo
Sesión	Identificador para cuando conectas con más de una cuenta	cuenta1
Id del Pipe	Obten el id en la url del pipe	301741450
Título de la tarjeta	Título de la tarjeta que se creará	Borrador
Campo de atributos	Lista de input para completar los campos de la tarjeta. Puedes obtener los field_id con el comando Obtener pipe por id	[['field_id': 'nombre_del_solicitante','field_value': 'Lucas'],{'field_id': 'email_del_solicitante','field_value': 'user@email.com'}]]
Archivo Adjunto	Ruta del archivo que se quiere adjuntar a la card	C:\User\Desktop\test.txt
Asignar a Variable	Nombre de variable sin llaves {}	variable

Subir archivo

Con este comando puedes subir un documento a los servidores de Pipefy, devuelve la URL del archivo subido

Parámetros	Descripción	ejemplo
Sesión	Identificador para cuando conectas con más de una cuenta	cuenta1
Asignar a Variable	Nombre de variable sin llaves {}	variable
Archivo Adjunto	Ruta del archivo que se quiere adjuntar a la card	C:\User\Desktop\test.txt

Actualizar Tarjeta

Con este comando puedes actualizar una tarjeta

Parámetros	Descripción	ejemplo
Sesión	Identificador para cuando conectas con más de una cuenta	cuenta1
Id de la tarjeta	Obten el id en la url del pipe	643648856
Nuevo título de la tarjeta	Título que tendrá la tarjeta. Deja en blanco si no quieres cambiarlo	Borrador
Id de los asignados	Array de ids de usuarios para asignar a la tarjeta. Deja en blanco si no quieres cambiarlo	[307721335, 307721336, 307721337]
Fecha de vencimiento	Fecha en la que la tarjeta vencerá. Deja en blanco si no quieres cambiarlo	2023-02-15T16:30:00+00:00
Label IDs	Array de ids de etiquetas para asignar a la tarjeta. Deja en blanco si no quieres cambiarlo	[307721335, 307721336, 307721337]
Asignar a Variable	Nombre de variable sin llaves {}	variable

Mover tarjeta

Con este comando puedes mover una tarjeta de una fase a otra dentro de un pipe. Puedes obtener el ID de la fase con el comando 'Obtener Pipe por ID'

Parámetros	Descripción	ejemplo
ID de la tarjeta	Identificador de la tarjeta que quieres mover	643648856
ID de la fase	Identificador de la fase a la que quieres mover la tarjeta	643648856
Asignar a Variable	Nombre de variable sin llaves {}	variable

Eliminar tarjeta

Con este comando puedes eliminar una tarjeta de Pipefy

Parámetros	Descripción	ejemplo
ID de la tarjeta	Identificador de la tarjeta que quieres eliminar	643648856
Asignar a Variable	Nombre de variable sin llaves {}	variable