

Компоненты

В понятии данного фреймворка "компонентом" является изолированная сущность, имеющая модель данных, некоторые методы и генерирующая события.

р. Компоненты могут иметь графическое представление (кнопка, поле ввода), а могут не иметь (таймер, база данных, купюроприёмник)

Типы компонентов.

Логические компоненты:

Каркасный набор компонентов без собственного визуального представления

IF\ELSE. Условный компонент

Условный компонент принимает на вход условие и в зависимости от его истинности отображает или скрывает дерево своих дочерних элементов. Компонент может иметь блоки ELSE с дополнительными условиями и ветками дочерних компонентов.

FOR. Цикл

Отображение любого списка однотипных компонентов ложится на компонент FOR. Списком может быть как список элементов таблицы, так и список табов или список вариантов ответа некоторого диалогового окна.

RENDER. Отрисовка

Назначение компонента RENDER - отрисовка дерева элементов. Пример использования - компонент табов. Сначала заголовки табов выводятся через FOR, а ниже содержимое активного таба выводится через RENDER. Сам по себе компонент табов не знает о том, какой контент будет находится в нём, потому что это дерево внутренних элементов приходит в него извне и является свойством его модели

SET. Установить значение модели

Используется совместно с блоком IF\FOR. Устанавливает заданную переменную контекста

DO. Выполняет операцию.

Использовался в первом прототипе, но скорее всего был ошибкой проектирования и будет исключен из финальной версии.

HTML элементы:

Обёртка для стандартных HTML элементов. Используется в предоставляемых нами из коробки компонентах и при желании пользователя сделать что-то очень кастомное.

Составные компоненты

Визуальные компоненты. Именно из них пользователи будут, как из кирпичиков, строить свои интерфейсы. Эти компоненты имеют стандартизированные методы, свойства и события. Строятся из HTML элементов + логики. Входят в базовую поставку. Протестированы на корректное отображение на десктопном, мобильном и embed окружениях.

Будет вынесено в отдельный раздел со списком компонентов, и документацией по каждому

Абстрактные компоненты:

Компоненты без визуальной составляющей:
Входят в базовую поставку.

- Таймер
- Коннекторы к хранилищу данных
- Запросы к серверной части

- Стандартная библиотека фреймворка (математические функции, вычисление процентов, функции работы с датами и временем).

Компоненты работы с оборудованием:

Абстрактный интерфейс работы с драйверами оборудования.

Позволяет получить разрешенные данные и выполнить доступные операции. Компонент большей своей частью работает в песочнице, которая защищает код от неправомерного использования злоумышленниками.

Layout. Компоненты позиционирования:

Компоненты, отвечающие за отображение дочерних компонентов на экране

Список может расширяться

- HBOX. Horizontal box - размещает все дочерние компоненты по-горизонтали. Использует свойства width, flex дочерних компонентов для вычисления фактических размеров их областей отображения.
- VBOX. Vertical box - аналогичен HBOX, но размещает элементы по-вертикали. Использует свойства height и flex.
- GRID. Табличный компонент - отрисовка списка однотипных данных, заголовков. Даёт возможность настроить возможности сортировки, группировки, фильтрации данных.
- TAB. Табы. Рисует заголовки, и содержимое активного таба. Поддерживает свойство active дочерних компонентов и генерирует событие switch при переключении.
- ACCORDEON. Аккордеон. Логически похож на табы, но имеет иную логику отображения и анимацию.

Компонент внешних взаимодействий