

Динамические формы: Исчерпывающее руководство для новичков

Кирилл Кривошеев¹

18 Апреля 2019

¹hard-won with blood and sweat by the happy team ДРУГ

Оглавление

1 История создания динамических форм	7
Вижу цель не вижу препятствий	8
Первый успех и рождение динамических форм	9
2 Введение	13
2.1 Что такое программа	13
2.2 Сценарные языки программирования	14
2.3 Запуск динамических команд	14
2.4 Первая программа	15
2.5 Чувствительность к регистру	15
2.6 Арифметические функции	16
2.7 Упражнения	16
2.8 Среды выполнения	17
2.8.1 FriendFace	17
2.8.2 friend-dom-core	17
3 Структура программы	19
3.1 Синтаксис	19
3.2 Типы данных	20
3.3 Структуры данных	20
3.4 Функции	21
3.4.1 Специальные функции	22
3.5 Порядок выполнения	22
3.6 Асинхронные функции	24
3.6.1 Автоисполнятор	25
3.6.2 Обработка ответа от автоисполнителя	26
3.7 Автоисполнятор	26

3.8 Сопрограммы	27
4 Динамическая форма	29
4.1 Что такое динамическая форма?	29
4.2 Конструктор динамических форм	31
4.3 Динамические поля	31
4.4 Режимы открытия динамических форм	32
4.4.1 MODE_CREATE_INTERACTION	32
4.4.2 MODE_OPEN_INTERACTION	32
4.4.3 MODE_OPEN INCIDENT	33
4.4.4 MODE_COPY TEMPLATE	33
4.5 Общее описание динамического поля	33
4.5.1 Параметры динамического поля	36
4.5.2 Управление состоянием	38
4.6 Текстовые поля	38
4.6.1 Маски ввода	38
4.7 Поля с выбором значения	39
4.7.1 Select	39
4.7.2 Suggest	39
4.7.3 Чекбоксы	39
4.7.4 Радиокнопки	39
4.7.5 Мультиэлементы	40
4.7.6 Особенности элементов с выбором значения	40
4.8	40
4.9 Виды групп	41
4.10 Копирование групп	42
4.11 Удаление групп	45
5 Паттерны программирования на динамическом языке	47
5.1 Циклы	47
5.2 Вложенные команды	49
5.3 Выделение функций	50
5.4 Упражнения	58
А Описание динамических команд	59
setValue(value, id)	59
getUser(attr)	62

run(args)	63
if(condition, trueExpr, falseExpr)	63
isIn(args)	64
isNotIn(args)	64
isDigit(arg)	65
call(expr, id)	65
IAm(arg)	65
getTexts(map)	66
getValues(map)	66
find(attr, value, group)	67
plus(args)>	69
minus(args) -> *	70
mul(args) -> *	70
div(args)	70
indOf(string, substring)	71
substr(string, start, end)	71
len(string)	72
copyGroup(groupId, id, group)	72
getDistance(args)	72
execute3DTask(TASK, args, map)	73
executeTask	74
execute3DTask	74
getUsersByOrganizationRequest	74
setValues(arg0-arg4)	75
getValue(id)	76
setMandatory(bool, id)	76
setVisible(bool, id)	77
setEnabled(bool, id)	77
isValid(bool, description, id)	77
setSelectedValue(val, id)	78
setWidth(val, id)	79
getText(map, id)	79
isMandatory(id)	80
isVisible(id)	80
isEnabled(id)	80
isValid(id)	80

isFileMandatory(id)	80
isFileEnabled(id)	81
clear(id)	81
setList(_labels, _texts, id)	81
setMask(value, id)	82
setFocus(val, id)	82
setMax(value, id)	82
setMin(value, id)	82
string(value)	83
setBeforeSave(value, id)	83
getApprovalStage(id)	83
setCheckSign(bool, id)	83
setFileMandatory(bool, id)	84
openAlert(type, message)	84
setSaveEnabled(bool, id)	84
setFileEnabled(bool, id)	85
setExternalSystem(extsystem, id)	85
setInformationVisible(bool, id)	85
setInitiator(value, id)	86
setMultiFlow(bool, id)	86
setRedirect(value, id, skipConvert)	86
setRelationship(objectId, objectType, id)	87
setAdditionalTemplate	87
setScoringVisible(bool, id)	87
getSysDate(value)	88
getInitiator(value)	88
setMinHours(value, id)	88
setMaxHours(value, id)	89
setContainCustomObjects(bool, id)	89
getSize(param)	89
setStep(value, id)	90
setStyle(arg, value, id)	90
compare(left, operand, rigth)	90
setInitiatorVisible(bool, id)	91
setDescription(text, id)	91
getRelatedId()	91

setCopyVisible(bool, id)	91
setDeclineVisible(bool, id)	92
setCloseVisible(bool, id)	92
getClientType()	92
isMobileClient()	92
isWebClient()	92
isIOSClient()	93
isAndroidClient()	93
isWebSigmaClient()	93
isWebAlphaClient()	93
isFace20()	93
setAction(value, id)	93
setMode(value, id)	94
dateDiff(start, end, id)	94
isCreateMode()	94
isOpenMode()	94
setSaveVisible(bool, id)	94
_setValue(value, id, revertValues)	95
_runSBTASK(el)	95
_getValueByUser(user, attr, isUser)	95
createDocument	96
signAttachment(attachment, mode)	97
B Примеры 3DMap структуры	99
C Запуск шаблонов без ПО ДРУГ'a	101
D Справочник компонентов дин форм	103

Глава 1

История создания динамических форм

Мало кто знает, что история динамического языка началась задолго до появления автоматизированной системы «Лицо Друга». Первые зачатки динамических форм родились в славном городе Ростов, более 10 лет назад.

Кирилл Борисович Кривошеев, создатель динамического языка, в те времена работал начальником отдела внедрения и сопровождения автоматизированных систем Юго-Западного территориального банка ПАО Сбербанк. Работы было много и, несмотря на всю самоотверженность и трудолюбие сотрудников, на отдел постоянно поступали жалобы. И причина тому была воистину «сбербанковская»: с утра и до позднего вечера сотрудники разгребали сотни заявок от пользователей на просьбы разблокироваться в каких-либо системах. На одного сотрудника в день могло назначаться более 200 заявок. Звонили пользователи, просили разблокировать их учётные записи, по звонку регистрировались запросы, которые затем передавались в другие подразделения. Далее искали заявителя в базе и выясняли причину проблемы. А причины могли быть самые нелепые, например, пользователь вместо логина упорно вбивал какую-нибудь хрень.

Вся эта ситуация будоражила сознание Кирилла, а вокруг никто не желал пошевелить и пальцем, чтобы как-то улучшить процесс, зато ежедневных жалоб и нытья было вагон и маленькая тележка. И тут Кирилл начал задумываться о способах автоматизации процессов.

Вижу цель не вижу препятствий

В 2010 году Кирилл Борисович перешел на должность заместителя директора управления внедрения и сопровождения Юго-Западного территориального банка. После вступления в должность, Кирилл стал отвечать за всю автоматизацию банка, и, помимо отдела внедрения и сопровождения, под его руководством оказалась диспетчерская служба.

Теперь он наблюдал за еще большим количеством сотрудников, страдающих от скучных рутинных процессов.

Понимая, что если не он, то никто, Кирилл принялся за написание программы по оптимизации процесса разблокировки учетных записей. При этом стоит отметить, что на тот момент Кирилл Борисович толком не знал ни одного языка программирования, не считая языка PL+ – помеси SQL и объектно-ориентированного подхода, на котором были написаны многие автоматизированные системы.

Писать на PL+ было не вариант, но Кирилла это не остановило. “Гугл в помощь” – и вот наш герой уже шпарит свою первую программу на свежевыученном языке программирования C#. Всего было 25 программ для 25-ти автоматизированных систем. И эти 25 программ могли экономить для каждого пользователя примерно час жизни, которые ранее уходили на получение доступа, подачу заявки и ожидание в очереди на исполнение. Программа жеправлялась с задачей всего за 30 секунд!

“Зашпибись!” – подумал Кирилл, и пошел продавать идею заместителю председателя банка. И тут барьеры на пути к цели вновь дали о себе знать. Задумка была отклонена, а вместо нее была дана рекомендация нанять побольше людей в контактные центры и научить их нормально работать...

Вера в банковскую утопию, где сотрудники не должны были бы страдать от рутинных бессмысленных процессов, все же не покидала Кирилла. И он решил совершить ход конем. Удачным стечением обстоятельств явилось то, что в том году в банке по всей стране происходило довольно значимое событие: Программа глобального внедрения производственной системы в Сбербанке под руководством самого Германа Грефа. Данная система была вдохновлена лучшим практиками компании Тойота. Именно благодаря ей и по сей день в банке проводится Гемба, – процесс, когда начальник сам становится за станок, чтобы понимать проблемы изнутри, испытывая их на личном опыте.

Вместе с Гембой пришло поручение сверху оптимизировать всё, что

только можно оптимизировать. Например, был процесс связанный с чековой книжкой: после каждой операции, в соответствии с нормативными документами нужно было распечатать чековую книжку, поставить печать, зарегистрировать ее и т.д. На^{*}ера?! Клиент этого не хочет, потребности у него такой точно нет. А сотрудник тратил довольно много времени на эти бессмысленные процессы. И вот, в рамках оптимизации, отменили сначала печати, а потом и вовсе чековые книжки.

Кириллу, как заместителю директора, также пришло поручение оптимизировать процессы внутри отделов. И тут, не растерявшись, Кирилл Борисович решил повторно презентовать свою идею, но только теперь уже напрямую в центральный аппарат. Идея была принята. Так появилась на свет программа B@nk Helper – программа, которая помогала пользователям быстро получить доступ в необходимую систему.

The screenshot shows the B@nk Helper application interface. At the top, there is a navigation bar with links: Главная, Разблокировка в АС, Перевод в ВСП, Дополнительные возможности, Информация пользователя, and О программе. Below the navigation bar, there is a section titled "РАЗБЛОКИРОВКА". It contains instructions for requesting automatic unlock: 1. Select an automated system (БИК IB System Object), 2. Enter login (Ваш Логин в АС: Krivosheev), 3. Check the "Сбросить пароль?" checkbox, and 4. Click the "Отправить запрос" button. To the left of this section is a July 2011 calendar. To the right is a table titled "ЭЦП" (e-signature) with columns: Номер (Number), Время (Time), Статус (Status), АС (AC), Ошибка (Error), and Примечания (Notes). The table displays the message "Нет запросов на разблокировку" (No unlock requests).

Первый успех и рождение динамических форм

Итак, программа B@nk Helper была запущена и представлена всем заведующим филиалов банка в городе Ростов и, чтобы вы понимали, это 80 женщин (!). После презентации к Кириллу подошел директор, и сказал: “Еще никогда в жизни я не видел такого количества одновременно организующих женщин!”.

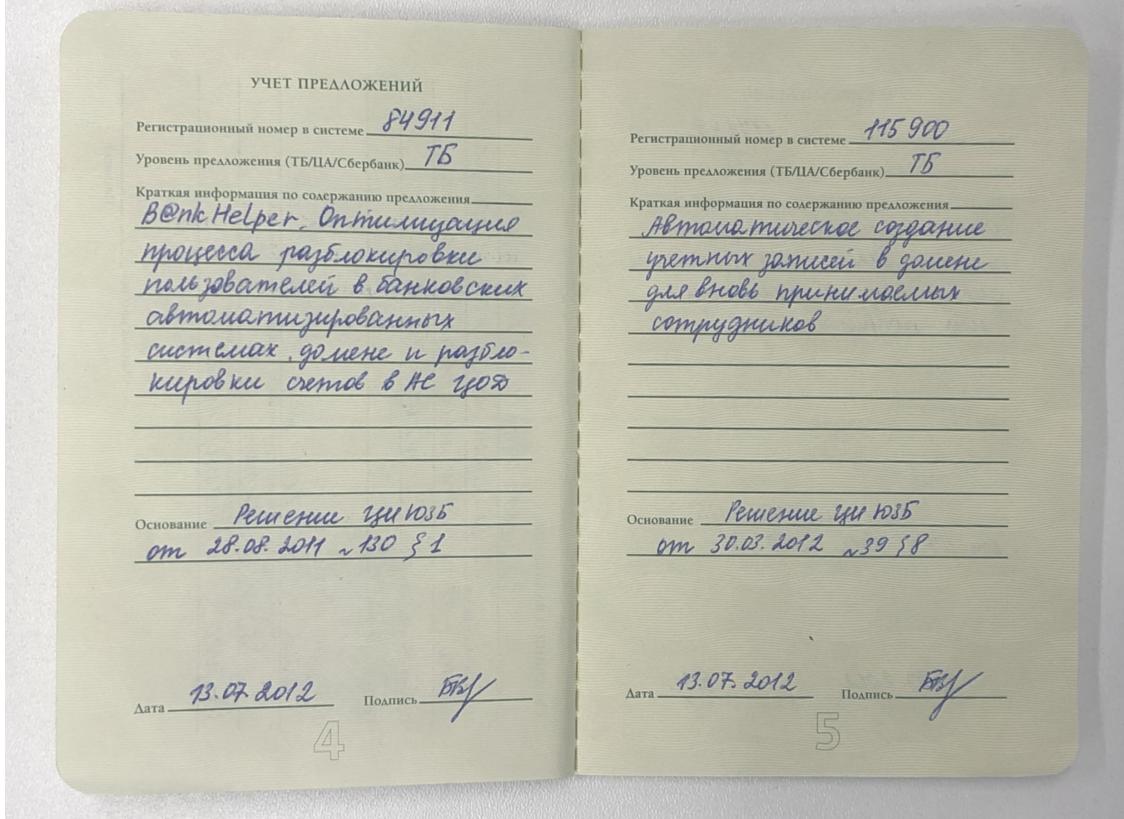
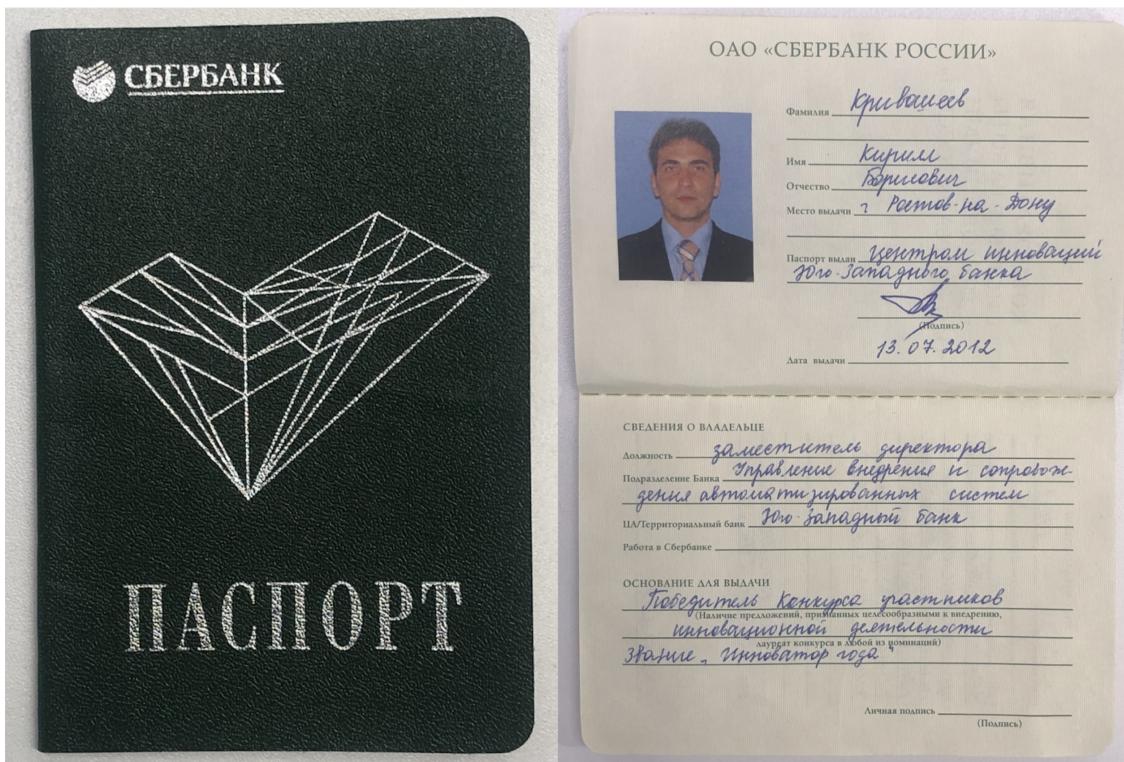
И это было только начало. B@nk Helper сразу полюбился сотрудникам банка, но, как говорится, к хорошему привыкаешь быстро. Вскоре начали поступать запросы на дополнительные изменения в программе, например, добавить галочку или списочек. И Кирилл, конечно же, совершенствовал B@nk Helper. Но изменения в системе давались не так просто, ведь приходилось вносить их в каждой форме для 25 однотипных автоматизированных систем. Так появился еще один процесс, который было необходимо оптимизировать.

Кирилл Борисович начал думать над тем, как унифицировать процессы, как избавить себя от необходимости кодить каждый раз и не тратить на это уйму времени, а иметь возможность через простые настройки настраивать формы как надо. И именно такой способ настройки форм и придумал Кирилл. Способ, при котором не нужно было проводить ПСИ (приемо-сдаточные испытания), отдельно выводить функционал в промышленную эксплуатацию. Формы программы можно было настроить в любой момент так, как необходимо.

Запросы не прекращались, появилась потребность при изменении одного поля ввода, в зависимости от введённых в него данных автоматически подгружать другое поле ввода. Кирилл придумал как справиться и с этой задачей. Эти формы и стали первым прототипом динамических форм, таких, какими мы знаем их сейчас.

Таким образом B@nk Helper стал прекрасным решением как для пользователей, так и для разработчиков. А Кирилл даже получил почетное звание “Инноватор Года”, которое записано в его паспорте участника корпоративной системы работы с инновациями. Этот паспорт по сей день бережно хранится шкафчике в кабинете Кирилла Борисовича.

В тоже время, помимо наград и всеобщего признания Кириллу Борисовичу поступило официальное предложение о переезде в Москву для тиражирования системы B@nk Helper во все территориальные банки.



Глава 2

Введение

2.1 Что такое программа

Программа – комбинация компьютерных инструкций и данных, позволяющая аппаратному обеспечению вычислительной системы выполнять вычисления или функции управления.

Как правило, компьютерная программа написана программистом на языке программирования. Из программы, написанной на понятном человеку исходном коде, компьютер может сформировать машинный код – набор инструкций, который компьютер может исполнять напрямую. В качестве альтернативы, программа может быть исполнена при помощи интерпретатора.

Несмотря на различия между множеством существующих языков программирования, некоторые базовые инструкции присутствуют почти в каждом из них:

ввод: получить данные с клавиатуры, из файла или другого устройства

вывод: отобразить данные на экране или отправить на другое устройство

арифметика: произвести базовые математические операции, такие как сложение или умножение

ветвление: проверить определенное состояние и выполнить соответствующий ему код

повторение: произвести определенное действие неоднократно, иногда с некоторыми вариациями

В динамическом языке программой принято называть последовательность команд, записанную в формате функций с аргументами. Каждый аргумент указывается в квадратных скобочках. Аргументы между собой разделяются запятыми, например:

```
скажи([привет], [как], [дела])
```

2.2 Сценарные языки программирования

Сценарный язык (язык сценариев, жарг. скриптовый язык; англ. scripting language) – высокоуровневый язык программирования, автоматизирующий выполнение задач в специализированной среде выполнения. Как правило, сценарные языки являются интерпретируемыми, а не компилируемыми. Сценарный язык можно рассматривать как предметно-ориентированный язык (англ. domain-specific language, DSL – «язык, специфический для предметной области») для определённого окружения.

Язык программирования динамических форм (далее **Динамический язык**) – сценарный предметно-ориентированный язык, предназначенный для автоматизации управления состоянием интерактивных форм регистрации обращений в экосистеме ДРУГа.

2.3 Запуск динамических команд

Одним из первых вызовов, который бросают динамические формы начинающему разработчику, является необходимость настройки рабочего окружения HP Service Manager для редактирования шаблонов. Однако, благодаря мощным возможностям динамического языка, сделать первые шаги в разработке можно гораздо проще: достаточно открыть шаблон обращения «Исполнитель» в dev-среде портала «Лицо ДРУГа». Это простая динамическая форма, состоящая всего из двух полей: «Команда» и «Результат».

2.4 Первая программа

Talk is cheap. Show me the code

Linus Torvalds

По давней традиции, первая программа, которую начинающий разработчик пишет на новом языке, является «Hello, world!». На динамическом языке она выглядит так:

```
>>> setValue([Hello, world!], [result])
```

Для выполнения программы введите ее в поле «Команда» и переставьте курсор в поле «Результат». В итоге, в поле «Результат» вы увидите текст:

Hello, World!

Поздравляем! Вы сделали первый шаг на безумно интересном пути к освоению могучих возможностей создания интерактивных форм, который даёт вам Динамический язык. Это пример команды **setValue**, которая устанавливает значение, указанное первым аргументом в квадратных скобках в поле, указанное во втором аргументе.

Здесь и далее, все команды, которые вводятся в поле «Команда» будут предваряться символами

```
>>>
```

2.5 Чувствительность к регистру

Динамический язык нечувствителен к регистру. Это означает, что программы:

```
>>> setvalue([Hello, world!], [result])
```

и

```
>>> SETVALUE([Hello, world!], [result])
```

и даже

```
>>> sEtVaLuE([Hello, world!], [result])
```

С точки зрения интерпретатора динамического языка являются идентичными и произведут одинаковый результат. И несмотря на то, что последний пример выглядит, безусловно, наиболее круто, в примерах к книге мы будем придерживаться так называемого CamelCase, так как он наиболее удобочитаем:

```
>>> setValue([Hello, world!], [result])
```

2.6 Арифметические функции

Перейдем от «Hello, world!» к арифметике. Как и любой, уважающий себя язык программирования, динамический язык предоставляет возможность работы с основными арифметическими операциями, а именно **plus**, **minus** и **mul** для сложения, вычитания и умножения соответственно, а также **div** для деления:

```
>>> setValue([plus([68], [1])], [result])
69
>>> setValue([minus([69], [1])], [result])
68
>>> setValue([mul([6], [7])], [result])
42
>>> setValue([div([84], [2])], [result])
42
```

На самом деле, указанные функции обладают гораздо большим набором возможностей, но для первого знакомства этого будет достаточно.

2.7 Упражнения

Откройте шаблон «Исполнитель» и, при помощи динамического языка, решите следующие задачи:

1. Сколько будет в градусах Цельсия температура в 69 Фаренгейт?

2. Сколько спринтов потребуется для вывода в промышленную эксплуатацию шаблона «Совместная поездка» если каждый спринт исправляется 4 багов, и обнаруживается 6 новых?

2.8 Среды выполнения

2.8.1 FriendFace

2.8.2 friend-dom-core

Глава 3

Структура программы

3.1 Синтаксис

Инструкции динамического языка представляют собой комбинации из конструкций всего двух типов: вызовов функций и литералов.

Основной конструкцией языка является *функция*. Она состоит из имени и параметров. Сразу после имени функции следует символ '(', за которым могут следовать один или несколько параметров, после этого вся конструкция завершается ')'. Некоторые функции вовсе не принимают параметры, см. листинг 3.1(1). Также поддерживается несколько параметров которые можно разделять символом ',', пример 3.1(2,3), но не все среды выполнения (см. главу ??) поддерживают символ переноса строки, используя вместо него последовательность \r\n. Параметры функции можно переносить на следующую строку и добавлять пробелы для лучшей читаемости программы, 3.1(3)

Скобки после имени функции являются обязательными даже если у функции нет параметров. Каждый параметр функции необходимо обернуть в '[' ']'. Параметром функции может быть литеральное значение или вызов другой функции, вне зависимости от этого параметр необходимо обернуть в '[' ']'.

Литералы представляют собой константы, включаемые непосредственно в текст программы. Литералы не могут быть изменены в тексте программы.

Есть зарезервированный литерал *this* который принимает значение id элемента на котором выполняется, подробнее в главе 3.3

```
(1) func()  
  
(2) func([arg0], [arg1], [argN])  
  
(3) func(  
    [arg0], [arg1]  
    , [arg2]  
)
```

3.2 Типы данных

Динамический язык это языком с динамической типизацией¹, определение типа происходит непосредственно перед передачей аргумента в функцию.

Правила, по которым происходит приведение типа, следующие:
значение считается **числом**, если его строковое представление содержит только цифры и знак разделителя , или ..
значение считается **логическим**, если строковое представление представляет собой последовательности **true** или **false**, вне зависимости от регистра символов.

В остальных случаях значением считается строкой символов.

*** Добавить примеры ***

Переменные Динамический язык не поддерживает определение и присвоение переменных. Однако функции позволяют изменять элементы динамической формы и значения в этих элементах можно считать своего рода переменными.

3.3 Структуры данных

Функции помимо литеральных значений могут принимать и возвращать определенные структуры данных Мар и 3DMар. Это необходимо для

¹ динамическая типизация – приём, широко используемый в языках программирования и языках спецификации, при котором переменная связывается с типом в момент присваивания значения, а не в момент объявления переменной.

реализации вызова некоторых функций автоисполнителя (см. главу ??)

Мар это структура данных **ключ - значение**. Обычно используется для хранения выбранного пункта в элементах типа **select** и **suggest** (см. главу ??) как правило ключ является идентификатором пункта, значение – отображаемым пользователю текстом. Но для элементов **suggest** применяются немного другие правила (см. главу ??)

ЗДМар структура данных для обмена дин формой между автоисполнителем и клиентской системой. Напрямую данную структуру использовать нельзя, она передается и принимается автоматически при вызове функций название которых начинается с `--` (да нижних подчеркивания). При вызове таких функций клиентский код помимо передачи параметров функции также передает информацию обо всех атрибутах дин формы, а при ответе ожидает структуру которая описывает изменение атрибутов и значений существующих элементов, а также информацию об элементах которые необходимо добавить. Примеры данных структур можно посмотреть в приложении В

3.4 Функции

Функции позволяют выполнять действия на элементами формы Элемент динамической формы, а также возвращать данные из контекста пользователя, шаблона или из другого элемента. Функции бывают нескольких типов: функции стандартной библиотеки, специальные, и асинхронные.

Как уже было сказано функции могут принимать параметры и возвращать значения. Также у функции есть контекст выполнения *this*, это литерал который в момент выполнения принимает значение *id* элемента на котором выполняется данная команда.

Возвращаемые значения Все функции стандартной библиотеки динамического языка возвращают значение. Например,

`getValue([foo])` – вернет значение элемента, определяемого по идентификатору «*foo*» формы.

Функции, созданные для выполнения побочных эффектов, возвращают значение, как правило – «*id*» элемента формы, над которым производится операция:

`setValue([foo], [bar])` – вернет «*bar*»

Даже функции, для которых в стандартной библиотеке возвращаемое значение не определено – вернут пустой литерал: []

3.4.1 Специальные функции

Специальные функции предназначены для позволяют изменить путь выполнения программы с помощью if , вызвать программу в контексте другого элемента - call . Данной функции встроены в парсер и позволяют обойти ограничение простого вызова функций с параметрами

Описание специальных функций:

if if([conditon], [then], [else]) - позволяет выполнить динамический язык в зависимости от condition then else не обязательные параметры

run run(· · · [conditon]) - вызывает аргументы функции и просто возвращает true. данная функция удобна когда нужно выполнить несколько команд параллельно , и позволяет сократить вложенность команд.

call call([command], [id]) - позволяет выполнить команду command в контексте элементе с id, в данном случае this внутри команды будет равен id. Если результат выполнения команды внутри CALL является динамической функцией создается дерево(Порядок выполнения) если результат не является динамической функцией - исходная команда внутри CALL. Выполняется над другим элементом динамической формы указанным во втором параметре функции CALL

string string(command) - экранирует любой текст в рамках ‘‘ ‘’

3.5 Порядок выполнения

В основу выполнения команд динамического языка лежит простая концепция – выполнение функций должно происходить по слоям из самого глубокого вложенной функции к корневому элементу, при этом функция не может быть выполнена, пока не выполнены все ее дочерние элементы.

Итак поэтапно разберем последовательность действий происходящих при парсинге команд:

1. Исходный строковый вид команды передается на вход анализатору, который содержит в себе регулярные выражения для парсинга
2. Происходит валидация кода(в первых версиях реализации валидации не было), в случае ошибки валидации – ошибки в количестве параметров функции, скобочках или невозможных символах - команда не будет выполнена и в лог действий будет выведена ошибка валидации
3. Если команда успешно провалидирована, начнется построение динамического дерева(Динамическое дерево). Важно отметить, что в ходе выполнения команды, дерево может менять свою структуру(команда if), а иногда создавать копии самого себя(CALL).
4. Для построения динамического дерева(не бинарное дерево Бинарное дерево) используется стандартный левосторонний обход, когда каждая следующая функция последовательно добавляется и спускается вглубь к следующему дочернему узлу, обойдя все элементы у первого дочернего узла, переходит ко второму, третьему и т.д.
5. ПРИМЕЧАНИЕ. Особенными для разбора считаются функция IF, CALL и STRING в частности CALL и STRING останавливают дальнейший парсинг дочерних узлов функции и выставляют в результат строковое представление аргументов функции. Условная функция(оператор) IF – разбирает изначально только первый дочерний узел, оставшиеся два так же сохраняют в строковых представлениях
6. После разбора команды в динамическое дерево можно запускать ее на исполнение
7. В изначальной реализации динамического языка - динамическое дерево полностью преобразовывалось в очередь и выполняло все команды последовательно по кругу пока все функции не будут выполнены, в более современной реализации очередь содержит только активные элементы выполняющиеся непосредственно в текущей итерации и последовательно добавляет родительские узлы непосредственно в тот

момент, когда имеется возможность их выполнить, напомним, что родительский узел может быть выполнен только в случае когда все его дочерние команды вернули результат

8. Выполнение начинается с самого глубокого уровня, если представить исходное динамическое дерево, то визуально его необходимо перевернуть и по слоям начать выполнять узлы дерева от листьев к корню, каждый следующий слой ожидает выполнения дочерних узлов предыдущего, в случае если функция является асинхронной, она не блокирует выполнение остальных команд на уровне
9. ОСОБЕННОСТИ. Функции CALL и IF являются функциями модифицирующими динамическое дерево. Так функция CALL создает локальную копию поддерева их своих аргументов при этому есть два варианта(CALL)
 - 10. Функция IF на основе результата первого дочернего узла добавляет в исходное динамическое дерево либо второй, либо третий аргумент функции(третий может отсутствовать), происходит парсинг необходимой команды и динамическое дерево расширяется узлами дочерней функции внутри IF, параллельно выполняющейся в очереди начиная с уровня на котором размещен узел с IF(подробнее про IF)
 - 11. В случае возникновения ошибок, возможны ситуации, которые прерывают дальнейшее выполнение команды.
 - 12. Результат корневого узла дерева обычно не используется и ничего не возвращает, за исключением использование команды CALL.

Понимая концепции порядка выполнения команд, а также особенности запуска циклов обработки команд можно автоматизировать сколько угодно сложные наборы операций над динамическими формами.

3.6 Асинхронные функции

Помимо функций из стандартной библиотеки которые исполняются синхронно, то есть исполнение кода останавливается пока функция не вернет значение, также в web интерфейсах, выполняется в процессе браузера,

что приводит к блокированию пользовательского интерфейса на время выполнения функции. асинхронные же функции не блокируют поток выполнения браузера, но также блокируют выполнение динамического языка. Что примечательно асинхронные функции не блокируют несколько параллельных команд если они запущены внутри функции *run*.

Асинхронные функции необходимы для вызова автоисполнителя.

Асинхронные функции не имеют специального имени они могут быть названы любым сочетанием символов не является любым именем функции, которая не входит в список динамических функций(см. ??) Функции без нижнего подчеркивания делают запрос к стандартным скриптам, с нижнем подчеркиванием – к скриптам с обработкой формы.

Стандартный вызов функции выглядит так

```
func([name], [arg0], ... [argN])
```

name - имя метода автоисполнителя, *arg0...argN* аргументы которые передаются в автоисполнитель.

Количество аргументов таких функций не ограничено. Первым аргументом передается название скрипта, а последним – элемент над которым производится выполнение.

Вызов функции с обработкой форму не отличается от обычного вызова функции, но при передаче в автоисполнитель дополнительным параметром передается вся динамическая форма в формате 3DMap. Такие функции всегда возвращают *id* элемента на которым был вызван, а среда выполнение обрабатывает дополнительные параметры которые могут добавить или удалить элемент формы, поменять состояние нескольких элементов и т.д.

3.6.1 Автоисполнитель

Автоисполнитель или АИ – представляет собой Task Manager или систему асинхронного выполнения задач. Задачи представляют собой скрипты написанные на языке groovy. Groovy – объектно-ориентированный язык программирования разработанный для платформы Java как альтернатива языку Java с возможностями Python, Ruby и Smalltalk. Каждый скрипт идентифицируется по уникальному имени (например: FRIEND_GET_LIMIT_BY_USER_TPL). Кроме имени скрипт на вход принимает дополнительные параметры.

3.6.2 Обработка ответа от автоисполнителя

В зависимости от типа вызова функции, автоисполнитель может вернуть структуру *Map* и *3DMap*. Структура типа *Map* представляют собой массив значений - .

```
// JSON
[
  { key: "id", value: " " }
]??????
```

Такая структура хорошо подходит для обмена данными между элементами формы типа *select*.

3DMap данная структура данных предназначена для описания изменения в динамической форме. С ее помощью можно описать добавление, удаление, изменение элементов динамической формы.

Данный формат описывает массив команд который нужно выполнить на динамической формой. Команды которые поддерживаются всеми средами выполнения:

new команда позволяет добавить один или несколько новых элементов. *attr* позволяет изменить несколько атрибутов формы *** Добавить весь список команд ***

3.7 Автоисполнитель

Автоисполнитель или АИ – представляет собой Task Manager или систему асинхронного выполнения задач. Задачи представляют собой скрипты написанные на языке groovy. Groovy – объектно-ориентированный язык программирования разработанный для платформы Java как альтернатива языку Java с возможностями Python, Ruby и Smalltalk. Каждый скрипт идентифицируется по уникальному имени (например: FRIEND_GET_LIMIT_BY_USER_TPL). Кроме имени скрипт на вход принимает дополнительные параметры. Существует два типа скриптов - стандартные и скрипты с обработкой динамической формы. Стандартные скрипты на вход принимают только данные заданные непосредственно в функции динамического языка. Функции с обработкой формы дополнительно преобразовывают текущее состояние формы в JSON объект и передает ее в тело функции. Для вызова АИ в динамическом языке используют функции: **functionName** и **_functionName**,

где **functionName** является любым именем функции, которая не входим в список динамических функций(см. ??) Функции без нижнего подчеркивания делают запрос к стандартным скриптам, с нижнем подчеркиванием – к скриптам с обработкой формы. Количество аргументов таких функций не ограничено. Первым аргументом передается название скрипта, а последним – элемент над которым производится выполнение.

3.8 Сопрограммы

Глава 4

Динамическая форма

Основа пользовательского интерфейса, его разметка, стили, поведение и будущий результат работы пользователя, были воплощены в набор стандартизованных данных, называемый «Динамическая форма». Она свободно интерпретируется специализированными приложениями для web-браузеров (портал «Лицо ДРУГа») и приложениями для операционных систем: iOS и Andorid. В этой главе мы рассмотрим структуру и правила описания и контроля динамической формы на всех этапах её жизненного цикла.

4.1 Что такое динамическая форма?

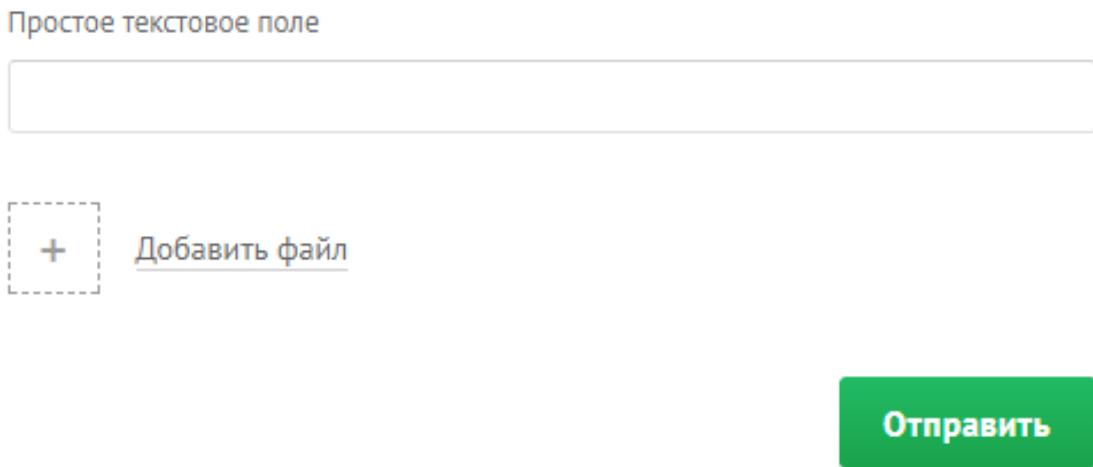
Динамическая форма состоит из набора динамических полей, представленных в древовидной структуре. Поля взаимодействуют между собой, с пользователем и внешними системами, что в конечном счете позволяет автоматизировать любой бизнес процесс.

На низком уровне динамическая форма описана следуя синтаксису XML. Рассмотрим пример простейшего шаблона динамической формы:

```
<form>
    <text id="helloworld"
          label="Простое текстовое поле"
          mandatory="false"
          sbcommand=""
          sbcopyinfo="false"
          sbfield=""
```

```
sbmask=""  
sbmodify="true"  
sbstyle=""  
sbtask=""  
sbtitle=""  
sbtype=""  
setGroupId=""  
style="text"  
type="2"  
visible="true" width=""></text>  
</form>
```

В пользовательском интерфейсе портала «Лицо ДРУГа», динамическая форма будет выглядеть так:



Примечание

Заметьте, что на изображении присутствуют элементы интерфейса «Добавить файл» и «Отправить». Они не описаны в динамической форме и являются стандартными для всех шаблонов. Но все же поля динамической формы имеют возможность управлять состоянием этих «статических» элементов при помощи функций динамического языка.

4.2 Конструктор динамических форм

Во главе концепций динамических форм ставилась скорость и легкость их разработки/сопровождения. Но написание даже самой простой динамической формы в XML – непростая задача. Необходимо определить множество свойств, полей, событий и отслеживать взаимосвязи между ними.

Для упрощения процесса создания динамической формы был разработан удобный графический конструктор динамических форм на платформе HP Service Manager:

Описание динамического поля

Задайте определение динамического поля.
Должны быть определены фактическое имя поля в XML, подпись поля, отображаемая для пользователя, и тип отображения для поля.

Имя параметра:

Метка на форме:

Всплывающая подсказка:

Маска ввода:

Скопировать значение в поле инцидента:

Стиль

Имя группы

Значение

Тип отображения:

Изменяемое поле

Текст
 Многострочный текст
 Флажок
 Список выбора

< Назад Далее > Готово Отмена

Описание конструктора динамических форм, выходит за рамки данной книги. Его интерфейс интуитивно понятен, поэтому не вызовет трудностей в освоении, даже для людей без опыта в разработке UI.

4.3 Динамические поля

Динамические поля – структурные элементы динамической формы, имеющие набор параметров, общих для всех, и параметров, свойственных одному конкретному типу...

4.4 Режимы открытия динамических форм

Динамические формы поддерживают несколько режимов работы:

1. MODE_CREATE_INTERACTION – режим создания нового обращения из шаблона
2. MODE_OPEN_INTERACTION – режим чтения обращения
3. MODE_OPEN INCIDENT – режим работы с инцидентом
4. MODE_COPY_TEMPLATE – режим копирования обращения

4.4.1 MODE_CREATE_INTERACTION

В режиме создания обращения возможность редактирования полей устанавливается флагом `sbmodify` в элементах шаблона: если он равен `true` – то динамическое поле доступно для редактирования, если такую возможность подразумевает типа данного поля. При открытии шаблона выполняются динамические команды, указанные в свойствах `sbcommand` динамических полей последовательно, в порядке их объявления в шаблоне. Кнопка «Создать обращение» отображается по умолчанию

4.4.2 MODE_OPEN_INTERACTION

В режиме чтения обращения все поля по умолчанию закрыты для редактирования, флаг `sbmodify` игнорируется. Для «Разблокирования» некоторых полей существует механизм `unreadEditableFields` – данный атрибут обращения содержит массив идентификаторов динамических полей, которые будут доступны для редактирования в данном режиме. Команды `sbcommand` выполняются только в разблокированных полях, вместо них отрабатывают команды из атрибутов `sbonload` динамических полей. Кнопка «Сохранить обращение» отображается только в том случае, если массив `unreadEditableFields` непустой.

4.4.3 MODE_OPEN INCIDENT

Режим работы с инцидентом аналогичен с режиму чтения обращения – все поля закрыты для редактирования, однако, механизм unreadEditableFields недоступен. При этом в интерфейсе доступны дополнительные действия для управления инцидентом: «Решить», «Назначить на другую группу» и «Вернуть диспетчеру». Поддерживается только в среде выполнения dom-core.

4.4.4 MODE_COPY TEMPLATE

Режим копирования обращения.

4.5 Общее описание динамического поля

Каждое динамическое поле представляет собой набор стандартных и дополнительных параметров отвечающих за визуальное отображение и функциональное поведение элемента. Определение элемента задается при формировании шаблонов в HPSM, разнообразие типов достигается комбинацией значений параметров `sbtype`, `type`, `logicalType`, `objectType`, `logicalType`. В качестве примера приведем простое текстовое поле:

```
{  
  "objectType": "text",  
  "logicalType": "text",  
  "id": "editmarriagenumauto",  
  "label": "Свидетельство о браке",  
  "mandatory": false,  
  "sbcommand": "",  
  "sbmask": "",  
  "sbmodify": true,  
  "sbtask": "",  
  "sbttitle": "например \"VI-МЮ-777777\"",  
  "sbtype": "",  
  "sbstyle": "width:33%",  
  "style": "text",  
  "visible": false,
```

```
"width": "",  
"sbobject": null,  
"sbdbfield": null,  
"sbaction": null,  
"sbmode": null,  
"sbonload": null,  
"sbcopyinfo": false,  
"childs": null,  
"groupid": "",  
"text": null,  
"options": null,  
"type": "2",  
"multiline": null,  
"button": null,  
"matchTable": null,  
"matchField": null,  
"query": null,  
"hpcGroupByFields": null,  
"sbfield": ""  
}
```

и элемент типа select:

```
{  
"objectType": "select",  
"logicalType": "combo",  
"id": "purpose",  
"label": "Цель поездки",  
"mandatory": true,  
"sbcommand": "setvalue([something],[purpose])",  
"sbmask": "",  
"sbmodify": true,  
"sbtask": "setvalue([something],[purpose])",  
"sbttitle": "",  
"sbtype": "",  
"sbstyle": "",  
"style": "combo",  
"visible": true,
```

```
"width": "",  
"sbobject": null,  
"sbdbfield": "purpose",  
"sbaction": null,  
"sbmode": null,  
"sbonload": "setvalue([something],[purpose])",  
"sbcopyinfo": false,  
"children": null,  
"groupid": "",  
"text": "Встречи с клиентами",  
"options": [  
{  
"text": "Выезды на аварии",  
"label": "id02",  
"id": "id02"  
},  
{  
"text": "Встречи с клиентами",  
"label": "Встречи с клиентами что-т там",  
"id": "id03"  
},  
{  
"text": "Выезды в государственные органы",  
"label": "Выезды в государственные органы",  
"id": "id04"  
}  
,  
{"  
"type": "2",  
"multiline": null,  
"button": null,  
"matchTable": null,  
"matchField": null,  
"query": null,  
"hpcGroupByFields": null,  
"sbfield": ""  
}
```

4.5.1 Параметры динамического поля

1. `objectType` - параметр отвечающий за определение типа поля
2. `logicalType` - параметр отвечающий за определение типа поля
3. `sbtype` - параметр отвечающий за определение типа поля
4. `type` - параметр отвечающий за определение типа поля
5. `style` - параметр отвечающий за определение типа поля
6. `id` - уникальный идентификатор поля используется в командах динамического языка для поиска элемента
7. `text` - значение поля по умолчанию
8. `label` - заголовок поля, отображаемое значение для информации и обозначения поля
9. `sbttitle` - подсказка для поля, содержит дополнительную информацию о поле, выводиться в виде вопроса
10. `groupid` - параметр сортировки и формирования для плоских и legacy групп
11. `sbccommand` - содержит команды динамического языка выполняемые при инициализации `MODE_CREATE_INTERACTION`
12. `sbttask` - содержит команды динамического языка выполняемые при изменении поля через пользовательский ввода
13. `sbonload` - содержит команды динамического языка выполняемые при инициализации `MODE_OPEN_INTERACTION` или `MODE_OPEN INCIDENT`
14. `mandatory` - флаг отвечающий за обязательность поля
15. `sbmask` - маска поля ввода(используется для текстовых полей и дат)
16. `sbmodify` - флаг определяющий можно ли изменять поле

17. **sbstyle** - параметр отвечающий за визуальные стили элемента вызывает команду setStyle над элементом
18. **visible** - флаг определяющий видимость поля в пользовательском интерфейсе
19. **width** - значение в % ширины элемента относительно блока
20. **sbobject** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки
21. **sbdbfield** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки
22. **sbaction** - HP SM property, может быть изменено командой setAction
23. **sbmode** - HP SM property, может быть изменено командой setMode
24. **sbcopyinfo** - флаг отвечающий за копирование значения динамического поля в физическое поле information
25. **children** - дочерние элементы используется в элементе типа group
26. **options** - варианты значений для поля для полей с выбором значений
27. **multiline** - флаг отвечающий за возможность многострочного ввода для текстовых полей
28. **button** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки
29. **matchTable** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки
30. **matchField** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки
31. **query** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки
32. **hpcGroupByFields** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки
33. **sbfIELD** - HP SM property, не изменяется в рамках обработки

4.5.2 Управление состоянием

4.6 Текстовые поля

Текстовые поля могут быть четырех разных визуальных типов + все поля для которых не определены правила тоже преобразуются в обычное текстовое поле

1. Обычное текстовое поле
2. Неизменяемое текстовое поле(Label) - текстовое поле с флагом **modify = "false"**
3. Многострочное текстовое поле - текстовое поле с флагом **multiline = "true"** и параметром **type = "2"**
4. Числовое поле - текстовое поле с параметром **type = "1"**или **sctype = NUMBER**

Текстовые поля поддерживают ввод по маске(параметр **mask** не пустой)

4.6.1 Маски ввода

Для ограничения ввода в текстовые поля используются обобщенные маски. Маски представляют собой собственные элементы по регулярным выражениям:

- число аналог стандартного [0-9]

9 - число или пробел [0-9]

A - символ в верхнем регистре [A-ZА-Я]

a - символ в нижнем регистре [a-za-я]

B - символ в любом регистре [A-ZА-Яa-za-я]

C - символ в любом регистре или число [A-ZА-Яa-za-я]

Остальные символы не из набора масок соответствует статическим символам, которые не участвуют в валидации маски

4.7 Поля с выбором значения

Динамическая форма поддерживает различные комбинации элементов с возможность выбрать одно из предлагаемых значений, ниже мы рассмотрим подробнее каждый из элементов

4.7.1 Select

Есть два варианта определения стандартного поле с выбором значения, которые определяются по одному из параметров **sbtype = COMBOAREA** или **style = COMBO** Варианты выбора могут быть записаны в поле в параметре **options**, а так же заполняться из команд динамического языка. Вариантами выбора могут быть текстовые значения, ссылки, изображения, а также их комбинация.

4.7.2 Suggest

Suggest или поле с подсказкой - расширение стандартного поля Select с возможностью поиска и фильтрации. Элемент определяется параметром **sbtype = SUGGEST** Частными случаями поля типа Suggest являются поля со значениями **sbtype = SEARCH** и **ADDRESS** предназначенные для поиска(запросы к Автоисполнителю) и получение адреса по вводу города/улицы/дома Для поля suggest есть дополнительный параметр **longSuggestItems** - отвечает за визуальное отображение элементов с длинными названиями в вариантах.

4.7.3 Чекбоксы

Чекбокс - элементы позволяющие сделать выбор из вариантов Да/Нет, Выбрано/Не выбрано. Определяется по параметрам **style = CHECKBOX** или **objectType = CHECKBOX**

4.7.4 Радиокнопки

Элемент типа радиокнопка определяется параметром **style = RADIO** и представляет собой выбор одно из предлагаемых значение. Элемент логически не отличается от стандартного Select, но визуальное и функциональное

поведение в рамках выполнения команд динамического языка отличается (подробнее в разд. 4.7.6)

4.7.5 Мультиэлементы

Все типы полей кроме радиокнопок имеют свое представление в виде полей со множественным выбором - `multiSelect`, `multiSuggest`, `multiAddress`, `multiCheckbox`. Все мультиэлементы определяются параметром `sctype` соответствующим типу поля. Визуально `multiSelect` и `multiSuggest` аналогичны своим единичным типам, но добавляют возможность добавлять несколько значений. При выборе значения сохраняются в поле `text` через символ ";". Так как не все системы поддерживают элементы со множественным выбором - дополнительно придуман метод сохранения таких полей, когда исходное поле визуально скрывается, а после него вставляется текстовое поле с многострочным вводом, каждая строка которого соответствует выбранному значению в исходном поле с индексом значения в начале строки.

4.7.6 Особенности элементов с выбором значения

Все элементы с выбором значения кроме радиокнопок, чекбоксов и мультичекбоксов имеют важную особенность при выполнении команд динамического языка: Если командой динамического языка вызвать установку значения элемента через функции `setValue`, `setValues` или `setSelectedValue` при этом передать одно единственное значение, то у элемента происходит запуск `sbtask` таким образом эмулируя действия пользователя. Примечание: функция `setSelectedValue` всегда вызывает запуск `sbtask` не зависимо от количества переданных значений для установки.

4.8

Если заглянуть в истоки зарождения динамических форм, изначально не было реализовано поддержки элементов типа группа и поэтому было принято решение о том чтобы постараться с эмулировать понятие группы так чтобы элементы группировались по параметру `groupid`, так появились плоские группы и legacy группы (в рамках реализации domcore названные

- нормализованные группы), позже механизм групп был добавлен в интерфейсы ECO, но для полноценного функционирования механизма групп в старых шаблонах необходимо уметь работать со всеми видами групп. Остановимся на типах групп подробнее в следующем разделе.

4.9 Виды групп

На момент написания книги можно выделить три основные типа групп:

1. Плоские группы. Плоские группы представляют собой элементы группируемые по параметру **groupid**, но при этом такие группы не имеют заголовка как такового, а при отображении не визуализируются как группа. Основная задача, которую решают данные группы – сортировка и группировка элементов в одном блоке. Важно заметить, что при сохранении группы такого формата должны быть преобразованы обратно в список без группы.
2. Legacy группы. Основное отличие от плоских групп в наличии заголовка. Есть отличительная особенность поддержки Legacy групп Лице Друга 1.0 и domcore библиотеке: В первом случае поддерживается наличие более одного заголовка в группе, во втором же принято решение что заголовок группы может быть один. Все остальные заголовки не обрезаются при обработке динамической формы. При визуализации Legacy Group могут сворачиваться и управляться командой динамического языка **setFocus**. При сохранении они могут не разворачиваться и отправляться как нормальные группы, за исключением шаблонов помеченных атрибутом needunwrap, требующего развернуть
3. Группы. Стандартный механизм групп приходящий с заголовком внутренними элементами. Работа происходит в точности как с Legacy группами, за исключением, что их никогда не нужно разворачивать

Каждая группа имеет несколько механизмов - копирование, удаление и сворачивание. Если сворачивание группы это в большей степени чисто визуальный функционал, за исключением момента с использование функции **setFocus** над заголовком группы. То копирование и удаление групп это отдельный функционал о котором мы поговорим в следующих разделах.

4.10 Копирование групп

Копирование групп - стандартный функционал поддерживаемый динамическим языком и позволяющий гибко настраивать механизм копирования. Копирование группы вызывается командой динамического языка **copyGroup**(Подробнее о ней можно прочитать в разделе Команды динамического языка). Стандартно принято прописывать копирование группы либо в sbcommand(раздел Динамические формы), либо при нажатии на кнопку addButton вложенную в группу. Функционал копирования групп привязан к исходному состоянию объекта в динамической форме, а не к его состоянию в момент копирования. Чтобы понять давайте посмотрим на примере: У нас из формы пришла группа:

```
"sbtitle": "",  
"sbtype": "address",  
"sbstyle": "width:65%",  
"style": "combo",  
"visible": true,  
"width": "",  
"sbobject": null,  
"sbdbfield": "addressTo",  
"groupid": ""  
},  
{  
"objectType": "text",  
"logicalType": "date",  
"id": "wait",  
"label": "Время ожидания",  
"mandatory": false,  
"sbcommand": "run([setMinHours([0],[setMaxHours([2],[this])])], [if([getDistance([getValues([find([  
"sbtitle": "",  
"sbtype": "",  
"sbstyle": "width:35%",  
"style": "text",  
"visible": false,  
"width": "",  
"sbcopyinfo": false,  
"child": null,  
"groupid": "distanation"  
}],  
{  
"objectType": "checkbox",  
"logicalType": "buttonAdd",  
"id": "addgroupaddress",  
"label": "Добавить еще один адрес",  
"mandatory": false,
```

```
        "sbcommand": "",  
        "sbmodify": true,  
        "sbtask": "copyGroup([groupaddress],[this])",  
        "sbttitle": "",  
        "sbtype": "buttonadd",  
        "sbstyle": "",  
        "style": "checkbox",  
        "visible": true,  
        "width": "",  
        "sbdbfield": "addGroupAddress",  
        "text": "if([run([setValue([getDistance([getValues([find([id], [addi  
        "groupid": "distanation"  
    }  
]  
}
```

Мы изменяем заполняем значение Маршрут следования и время ожидания, и при нажатии на кнопку "Добавить еще один адрес" выполняется команда sbtask в которой вызывается копирование группы и происходит магия – копируется группа, но все заполненные нами поля не учитываются и поля Маршрут следования и время ожидания в новой созданной группе будут пустыми. Точно так же происходит и с новыми элементами, если в группе динамическим языком добавятся новые элементы, то при копировании они не будут учтены и новая группа создастся без них. Итого - при копировании группы не учитываются никакие изменения произведенные с элементами группы и самой группой. В том числе не учитываются изменения видимости, обязательности, возможности изменений и т.д.

Еще одной важной особенностью является визуальное отображения кнопок копирования. Функционально не запрещено, но визуально скрываются все кнопки для копирования групп кроме последней в наборе. То есть нажать на кнопку и добавить можно только в конец группы, но это только визуальное ограничение сделанное для более эстетичного вида. Исключительной особенностью обладают группы элементы которых помещаются в одну строчку. Визуальное отображение элементов разделено от функционального. Если элементы группы для всех скопированных групп из одного множества удовлетворяют условию что все элементы по ширине могут уместиться в одной строке(кнопка для копирования группы не учитывается

при вычислениях), то визуально все группы склеиваются в одну и отображаются как общая группа с одним заголовком, при этом функциональная часть остается неизменной, там все также это представляется как разные группы. Если копирование работает над Плоской группой - проверять условия описанные выше не имеет смысла, так как плоские группы не имеют заголовка, поэтому проверка производится только для групп типа Legacy и стандартных групп

4.11 Удаление групп

Удаление групп - операция позволяющая удалить любую в том числе и первую группу в подмножестве скопированных групп. Эта функция одна из немногих, которые не реализованы в динамическом языке, а разрешаются с использованием вызовов обработчиков через UI. Удаление групп возможно только в том случае если групп в подмножестве больше 1-ой(2, 3 и т.д.). При добавлении группы через копирование у всех групп появляется возможность закрыть(удалить группу) визуально отображается в виде крестика над группой или элементом если группы склеились в одну. При нажатии на крестик происходит поиск группы и удаление ее, а дополнительно перед удалением у той группы, которую удаляют находят элемент **buttonAdd** и вызывают команду выполнение команды динамического языка установленную в параметр **text** этого поля. Что позволяет например вести пересчеты расстояний и стоимости поездки при удалении адреса из маршрута.

Глава 5

Паттерны программирования на динамическом языке

5.1 Циклы

Вооружившись ранее изученным набором команд, вам не составит труда реализовать цикл на динамическом языке.

Напишем программу, которая выведет в поле «Результат» 100 точек:

Добавьте на динамическую форму скрытое поле с 'id' : 'counter'. Это поле будет служить счетчиком цикла.

Ниже приведен полный листинг программы:

```
if(
    [isnotin([getValue([counter])], [100])],
    [run(
        [setValue(
            [plus(
                [getValue([result])],
                [.]  

            )],
            [result]
        )],
        [setValue(
```

```

[plus(
    [getValue([counter])],
    [1]
),
[counter]
),
[call(
    [getValue([cmd])],
    [this]
)
]
)
]

```

Запустив программу, можно убедиться, что в поле «Результат» вывелось ровно 100 точек.

Теперь рассмотрим принцип работы программы подробнее:

```

if(
    [isnotin([getValue([counter])], [100])],

```

В данном фрагменте кода мы проверяем, не выполняется ли условие неравенства нашего счетчика значению 100.

В этом случае выполняем тело цикла, состоящее из 3-х команд внутри блока «run»:

```
setValue([plus([getValue([result])], [.])], [result])
```

Здесь происходит добавление новой точки в поле с результатом.

```
setValue([plus([getValue([counter])], [1])], [counter])
```

Увеличиваем значение счетчика на 1.

```
call([getValue([cmd])], [this])
```

И, главная часть, обеспечивающая зацикливание нашей программы - вызываем повторное выполнение скрипта при помощи функции «Call»

5.2 Вложенные команды

Рассмотрим классическую задачу, встречающуюся в большинстве шаблонов динамических форм. Зачастую требуется установить ряд свойств динамического элемента, например, "выключить" и "скрыть":

```
run(  
    [setVisible([false],[this])],  
    [setMandatory([false],[this])],  
    [setEnabled([false],[this])]  
)
```

Указанный фрагмент кода прекрасно справляется с поставленной задачей. Однако, скрипт можно заметно облегчить, применив технику «Вложенных команд»:

Обратим внимание, что каждая динамическая команда в данном примере возвращает значение – id динамического элемента. Таким образом, мы можем передавать команды в качестве аргумента с ожидаемым значением id в другие команды. Применив данный подход дважды, сократим код примера до следующей записи:

```
setEnabled([false],[setMandatory([false],[setVisible([false],[this])])])
```

Мы также избавились от необходимости использования динамической команды «run»!

В общем случае, алгоритм рефакторинга по технике «Вложенных команд» выглядит так:

1. В списке аргументов функции «run» убедитесь, что возвращаемые значения всех команд семантически совпадают с входными параметрами других команд. В большинстве случаев - это id элементов на форме.
2. Возьмите последнюю команду из списка и замените подходящий литерал аргумента предшествующей команды ее вызовом.
3. Удалите последнюю команду из списка.

4. Если в списке аргументов функции «run» осталась одна команда – замените блок «grip» этой команды, иначе повторяйте шаги 2 – 3.

Внимание! Избегайте злоупотреблений рассмотренным приемом – избыточная вложенность усложняет читаемость и поддерживаемость кода: удалить или добавить команду в середину цепочки вызова становится затруднительно. Рекомендуемый уровень вложенности – не более 3 – 4.

5.3 Выделение функций

Рассмотрим задачу формирования списка месяцев в зависимости от текущей даты: в элемент типа select требуется вывести название текущего и двух последующих месяцев. Вот как эта задача решается в одном из шаблонов обращений:

```
if(
    [isin(
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])], [01]
    )],
    [setSelectedValue(
        [null],
        [setValue(
            [Март],
            [setValue(
                [Февраль],
                [setValue(
                    [Январь],
                    [this]
                )]
            )]
        )]
    )]
),
[if(
    [isin(
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])],
```

```
[02]
)] ,
[setSelectedValue(
    [null] ,
    [setValue(
        [Апрель] ,
        [setValue(
            [Март] ,
            [setValue(
                [Февраль] ,
                [this]
            )]
        )]
    )]
)
),
[if(
    [isin(
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])] ,
        [03]
    )] ,
    [setSelectedValue(
        [null] ,
        [setValue(
            [Май] ,
            [setValue(
                [Апрель] ,
                [setValue(
                    [Март] ,
                    [this]
                )]
            )]
        )]
    )]
),
[if(
    [isin(
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])] ,

```

```
[04]
)],  
[setSelectedValue(  
    [null],  
    [setValue(  
        [Июнь],  
        [setValue(  
            [Май],  
            [setValue(  
                [Апрель],  
                [this]  
            )]  
        )]  
    )]  
)],  
[if(  
    [isin(  
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])],  
        [05]  
    )],  
    [setSelectedValue(  
        [null],  
        [setValue(  
            [Июль],  
            [setValue(  
                [Июнь],  
                [setValue(  
                    [Май],  
                    [this]  
                )]  
            )]  
        )]  
    )]  
),  
[if(  
    [isin(  
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])],
```

```
[06]
)] ,
[setSelectedValue(
    [null] ,
    [setValue(
        [Август] ,
        [setValue(
            [Июль] ,
            [setValue(
                [Июнь] ,
                [this]
            )
        )
    )
)
])
),
[if(
    [isin(
        [substr([getsysdate([+0])],[3],[5])] ,
        [07]
    )] ,
    [setSelectedValue(
        [null] ,
        [setValue(
            [Сентябрь] ,
            [setValue(
                [Август] ,
                [setValue(
                    [Июль] ,
                    [this]
                )
            )
        )
)
])
),
    [if(
        [isin(
            [substr([getsysdate([+0])],[3],[5])] ,

```

```
[08]
)],  
[setSelectedValue(  
    [null],  
    [setValue(  
        [Октябрь],  
        [setValue(  
            [Сентябрь],  
            [setValue(  
                [Август],  
                [this]  
            )]  
        )]  
    )]  
),  
[if(  
    [isin(  
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])],  
        [09]  
    )],  
    [setSelectedValue(  
        [null],  
        [setValue(  
            [Ноябрь],  
            [setValue(  
                [Октябрь],  
                [setValue(  
                    [Сентябрь],  
                    [this]  
                )]  
            )]  
        )]  
    )]  
),  
[if(  
    [isin(  
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])],
```

```
[10]
)],  
[setSelectedValue(  
    [null],  
    [setValue(  
        [Декабрь],  
        [setValue(  
            [Ноябрь],  
            [setValue(  
                [Октябрь],  
                [this]  
            )]  
        )]  
    )]  
),  
[if(  
    [isin(  
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])],  
        [11]  
    )],  
    [setSelectedValue(  
        [null],  
        [setValue(  
            [Январь],  
            [setValue(  
                [Декабрь],  
                [setValue(  
                    [Ноябрь],  
                    [this]  
                )]  
            )]  
        )]  
    )]  
),  
[if(  
    [isin(  
        [substr([getsysdate([+0])], [3], [5])],
```

Как видим, данный пример содержит много повторяющихся элементов участков кода - по одному фрагменту на каждый из 12 месяцев. Хорошо, что в нашем календаре их не 42! Представьте объем доработок при изменении требований к задаче: например, заказчику потребуется выводить по 6 названий месяцев!

Итак, приступим к рефакторингу!

Первым делом, обратим внимание на повторяющийся фрагмент кода:

```
[substr([getsysdate([+0])],[3],[5])]
```

Это скрипт получения значения номера текущего месяца. Вычислим его один раз и запомним в отдельном скрытом поле формы:

```
<text id="month_num" visible="false"
      sbcommand="setValue([substr([getsysdate([+0])],[3],[5]),[this]])"
/>
```

Далее, нам потребуется структура для выставления соответствия номерам месяцев их названий. С этой задачей отлично справляется элемент «select» :

```
<select id="months" visible="false">

<option label="Январь">1</option>
<option label="Февраль">2</option>
<option label="Март">3</option>
<option label="Апрель">4</option>
<option label="Май">5</option>
<option label="Июнь">6</option>
<option label="Июль">7</option>
<option label="Август">8</option>
<option label="Сентябрь">9</option>
<option label="Октябрь">10</option>
<option label="Ноябрь">11</option>
<option label="Декабрь">12</option>
<option label="Январь">13</option>
<option label="Февраль">14</option>

</select>
```

Обратите внимание, что мы указали 2 «лишних» месяца – это потребуется для корректной работы нашего алгоритма в ноябре и декабре.

Добавим на динамическую форму select для вывода результата:

```
<select id="result" visible="true">
```

Реализуем функцию добавления в наш новый контрол очередного месяца:

```
<text id="add_month">
setValue(
    [getValue(
        [setSelectedValue(
            [plus(
                [getValue([month_num])],
                [getValue([i])]
            )],
            [months]
        )],
        [months]
    )],
```

```

        [result]
    )],
    [result]
)
</text>

```

Где «i» - простое скрытое поле для хранения счетчика:

```
<text id="month_num" visible="false">0</text>
```

Для добавления нового месяца в итоговый select достаточно выполнить вызвать нашу функцию «add_month» через оператор call:

```
call([getValue([add_month])], [this])
```

Теперь, для решения нашей задачи потребуется выполнить скрипт «add_month» трижды, меняя значение «i»:

```

run(
    [call([getValue([add_month])], [this])],
    [setValue([1], [i])],
    [call([getValue([add_month])], [this])],
    [setValue([2], [i])],
    [call([getValue([add_month])], [this])],
    [setSelectedValue(null, [result])]
)

```

5.4 Упражнения

- Используя код разобранного выше примера, решите задачу: в элемент типа select требуется вывести название текущего и 5 последующих нечетных месяцев. Для решения задачи рекомендуется использовать подход к реализации циклов, рассмотренный в разд. 5.1

Приложение А

Описание динамических команд

setValue(value, id)

Устанавливает значение первого параметра в элемент, указанный во втором параметре.

1. Если элемент не select и значение первого параметра строка, то в text запишется строковое значение
2. Если элемент не select и значение первого параметра Map, то в text запишется первое значение из Map
3. Если элемент не select и значение первого параметра пустая Map-а, то в text запишется пустая строка
4. Если элемент select и первый параметр Map, то options будут записаны значения из Map
5. Если элемент select и первый параметр пустая Map, то будут удалены все options и в text будет установлена пустая строка.
6. Если элемент select и значение первого параметра строка, то будет добавлен один option с label и text равный значение второго параметра.

Возвращает: string - Значение второго параметра (идентификатор элемента)

Параметр	Тип	Описание
value	string DLMap	Новое значение элемента
id	string	Идентификатор элемента

Пример

Элемент:

```
<form>
<text id="1" label="Наименование товара" style="text" type="2">
Ручка шариковая для сотрудника
</text>
</form>
```

1. setValue([Значение 1], [this]) –
установит в текущий элемент значение test

Результат:

```
<form>
<text id="1"
label="Наименование товара"
style="text" type="2">
Значение 1
</text>
</form>
```

2. setValue([DLMap{"1": "Значение 1", "2": "Значение 2"}], [this])

Результат:

```
<form>
<text id="1" _parentId="0"
label="Наименование товара" style="text" type="2">
Значение 1
</text>
```

```
</form>
```

```
3. setValue([DLMap{}], [this])
```

Результат:

```
<form>
<text id="1" label="Наименование товара" style="text" type="2"/>
</form>
```

Элемент:

```
<form>
<select id="f1"> Выбранное значение
  <option id="f1_0"
label="Отсутствует оплата за замещение должностей">
  Выбранное значение</option>
</select>
</form>
```

```
4. setValue([DLMap{"1": "Значение 1", "2": "Значение 2"}], [this])
```

Результат:

```
<form>
<select id="f1"> Выбранное значение
<option id="1" label="Значение 1">1</option>
<option id="2" label="Значение 2">2</option>
</select>
</form>
```

```
5. setValue([DLMap{}], [this])
```

Результат:

```
<form>
```

```
<select id="f1">
</select>
</form>

6.setValue([Значение 1],[this])
```

Результат:

```
<form>
<select id="f1"> Выбранное значение
<option id="Значение 1" label="Значение 1">Значение 1</option>
</select>
</form>
```

getUser(attr)

Функция возвращает информацию о пользователе

Возвращает: string | boolean - Информация о пользователе

Параметр	Тип	Описание
attr	string	Значение аргумента

Допустимые значения аргумента:

```
getuser(fio)
getuser(firstName)
getuser(secondName)
getuser(middleName)
getuser(tabNum)
getuser(departName)
getuser(position) - Должность
getuser(vsp)
getuser(address)
getuser(phone)
getuser(phoneInner)
getuser(phoneMobile)
```

```
getuser(identifier)
getuser(id)
getuser(kadrCode)
getuser(category)
getuser(terbank)
getuser(findByTabno)
getuser(territoryCode)
```

run(args)

Выполняет вложенные выражения. Порядок выполнения выражений не определен. Функция доступна только в выражениях динамического языка.

Возвращает: boolean - Возвращает всегда “true”

Параметр	Описание
args	Список выражений динамического языка

Пример

```
run(
    [setValue([1],[id1])],
    [setValue([2],[id2])],
    [setValue([3],[id3])
])
```

if(condition, trueExpr, falseExpr)

Вычисляет выражение в первом аргументе, если результат вычислений равно true то выполняется выражение во втором аргументе, иначе третий

Возвращает: boolean - Возвращает значение первого аргумента true/false

Параметр	Описание
condition	Условие
trueExpr	Выражение 1

Параметр	Описание
falseExpr	Выражение 2

Пример

```
if([idDigit([3])] ,  
    [setValue([Число] , [this])] ,  
    [setValue([Строка] ,  
[this]))])
```

isIn(args)

Проверяет первый аргумент равен одному из следующих аргументов

Параметр	Тип	Описание
args	DLMaP *	Список параметров

Пример

```
isIn([1] , [2] , [56] , [1])
```

isNotIn(args)

Проверяет первый аргумент не равен одному из следующих аргументов

Параметр	Описание
args	Список параметров

Пример

```
isNotIn([1] , [2] , [56] , [1])
```

isDigit(arg)

Проверяет, является ли заданный аргумент числом

Параметр	Описание
arg	Аргумент

Пример

`isDigit([34])`

call(expr, id)

Выполняет команду динамического языка, переданную в первом параметре над элементом второго параметра, поддерживает выражения с асинхронными вызовами.

Возвращает: string идентификатор второго аргумента

Параметр	Тип	Описание
expr		Выражение на динамическом языке
id	string	Идентификатор элемента

Пример

`call([setValue([test], [this])], [id])`

IAm(arg)

Функция проверяет является ли пользователь приложения заявителем, инициатором или согласующим лицом в текущем обращении

Параметр	Описание
arg	Параметр может принимать значения creator, initiator или approver

Пример

```
iAm([creator])
```

getTexts(map)

Возвращает Map которая в value содержит видимые значения “label” option-элементов.

Возвращает: DLMap Map которая в value содержит видимые значения “label” option-элементов.

Параметр	Тип	Описание
map	DLMap	Мар-а ключи которой содержат id элементов на форме

Например, если в getTexts передать Map {"f1": "-"} с id элемента "f1" и выполнить над формой:

```
<form>
<select id="f1"> Значение 1
  <option id="f1_0"
  label="Отсутствует оплата за замещение должностей">
  Значение 1
  </option>
</select>
</form>
```

Функция вернет Map структуру вида

```
"f1\_Отсутствует оплата за замещение должностей" :
"Отсутствует оплата за замещение должностей"}
```

getValues(map)

Возвращает Map которая в value содержит значения “text” option-элементов.

Возвращает: DLMap - Возвращает Map которая в value содержит значения “text” option элементов.

Параметр	Тип	Описание
map	DLMMap	Мар ключи которой содержат id элементов на форме

Пример

Если в getValues передать Мар {"f1": "-"} с id элемента "f1" и выполнить над формой

```
<form>
  <select id="f1"> Значение 1
    <option id="f1_0"
label="Отсутствует оплата за замещение должностей">Значение 1
    </option>
  </select>
</form>
```

Функция вернет Мар структуру

```
{
  "f1_Отсутствует оплата за замещение должностей" :
  "Значение 1"
}
```

find(attr, value, group)

Универсальная функция, выполняет поиск элементов в зависимости от первого аргумента. Если первый аргумент равен “id” то выполняется поиск элементов, id которых начинается со второго аргумента. Если первый аргумент равен “type”, то выполняется поиск элементов, sbtype - тип которых равен второму аргументу. В третьем параметре можно передать id группы в которой нужно выполнить поиск.

Возвращает: DLMMap - Мар в которой ключи это id найденных элементов, а value их значения

Param	Type	Description
attr	string	Атрибут по которому будет выполнен поиск, принимает значения “id” или “type”
value	string	Значение для поиска
group	string	Идентификатор группы в которой будет выполнен поиск

Пример

Пример формы:

```
<form>
    <text id="f1" _parentId="0"
label="Наименование товара" style="text" type="2">
Ручка шариковая для сотрудника</text>

    <select id="f2"
label="Вопрос" subtype="suggest" style="combo">
        <option id="id0empty" label="" />
        <option id="id00"
label="Отсутствует оплата за работу в ночное время">a1</option>
        <option id="id01"
label="Отсутствует оплата за замещение должностей">a2</option>
    </select>
</form>

1. find([id], [f])
```

Результат:

```
DLMap {"f1": "Ручка шариковая для сотрудника", "f2": ""}
```

2. `find([type], [suggest])`

Результат:

```
DLMap {"f2": ""}
```

plus(args) >

Универсальная функция сложения, которая умеет складывать числа, строки и время в формате НН:мм Первый аргумент может использоваться для формата чисел (для форматирования используется реализация Java DecimalFormat)

Возвращает: Результат сложения

Параметр	Описание
args	Список аргументов

Пример

```
plus([1], [2], [3])
6
plus([], [], [1], [], [2], [3], [], [4], [], [])
10
plus([1], [3], [a])
13a
plus([1], [01:02], [3])
66
plus([a], [01:02], [3])
a01:023
plus([#0.00], [123], [0,0000001])
123.00
plus([1], [DLMap{a : 1, b: 2, c: 3}], [3])
10
plus([1], [DLMap{a : 01:00, b: 2, c: 3}], [3])
69
plus([a], [DLMap{a : 01:00, b: 2, c: 3}], [3])
```

a01:00233

minus(args) -> *

Функция вычитания Первый аргумент может использоваться для формата чисел (для форматирования используется реализация Java DecimalFormat)

Возвращает: * - Результат вычитания из первого аргумента всех последующих аргументов

Параметр	Описание
args	Числа, например [1],[2],[3]

Пример

```
minus([4],[2],[1])
1
minus([#0.00],[123,0000002],[0,0000001])
123.00
```

mul(args) -> *

Функция умножения Первый аргумент может использоваться для формата чисел (для форматирования используется реализация Java DecimalFormat)

Возвращает: * - Результат умножения

Параметр	Описание
args	Числа, например [1],[2],[3]

div(args)

Функция деления Первый аргумент может использоваться для формата чисел (для форматирования используется реализация Java DecimalFormat)

Возвращает: * - Результат деления

Параметр	Описание
args	Числа, например [1],[2],[3]

indOf(string, substring)

Возвращает позицию с которой начинается подстрока substring в строке source

Возвращает: number | * - Позиция в строке

Параметр	Тип	Описание
string	DLMap string	Строка
substring	DLMap string	Искомая подстрока

Пример

```
indOf([console.log], [ole])  
4
```

substr(string, start, end)

Возвращает подстроку с позиции start до позиции end

Возвращает: string - Подстрока

Параметр	Тип	Описание
string	string DLMap	Строка в которой производится поиск
start	number *	Начальная позиция
end	number *	Конечная позиция (не включая)

Пример

```
substr([console.log], [2], [4])
```

len(string)

Возвращает длину строки

Возвращает: number | * - Длина строки

Параметр	Тип	Описание
string	DLMap string	Строка

Пример

```
len([console.log])
```

```
11
```

copyGroup(groupId, id, group)

Копирует группу элементов. Поддерживает два вида групп: группировка по атрибуту setGroupId (ПОДРУГА) или sbgroup (SMIT); группировка по типу элемента - (object type) group. Возвращает второй аргумент.

Возвращает: string - Значение второго аргумента

Param	Type	Description
groupId	string	Идентификатор группы
id	string	Идентификатор
group	string	Идентификатор группы в которой нужно выполнить копирование группы

getDistance(args)

Возвращает из Яндекса расстояние между координатами

Возвращает: DLMap - Словарь со значениями distance - расстояние в метрах, distance_text - расстояниях в км., time - время поездки в секундах,

time_text - время в часах

Параметр	Тип	Описание
args	DLMap	Словарь состоящий из координат “широта:долгота”

Пример

```
address = { // "longitude:latitude:GUID"
            "a": "37.589283:55.745850:GUID" ,
            "b": "36.715736:55.745850:GUID" ,
            "c": "37.515736:55.673816:GUID" ,
            "d": "37.715736:55.773816:GUID" ,
        }
```

```
getDistance([address])
```

Результат:

```
DLMap {
    distance: '353637.28597939014',
    distance_text: '350 км',
    time: '25415.397077530622',
    time_text: '7 ч 4 мин'
}
```

execute3DTask(TASK, args, map)

Получение данных из автосполнителя в виде 3DMap
Возвращает: DLMap - Ответ от автосполнителя

Параметр	Тип	Описание
TASK	DLMap string	Название задачи в автосполнителе
ARG0	DLMap string	Произвольный аргумент 1
ARG1	DLMap string	Произвольный аргумент 2
ARGN	DLMap string	Произвольный аргумент N
map	DLMap	Произвольный аргумент

executeTask

Получение данных из автосполнятора

Возвращает: Object | * - Ответ от автосполнятора

Параметр	Тип	Описание
TASK	DLMap string	Название задачи в автосполняторе
ARG0	DLMap string	Произвольный аргумент
ARG1	DLMap string	Произвольный аргумент
ARGN	DLMap string	Произвольный аргумент

execute3DTask

Получение данных из автосполнятора в виде 3DMap объекта с actions

Возвращает: DLMap | * - Ответ от автосполнятора

Параметр	Тип	Описание
TASK	DLMap string	Название задачи в автосполняторе
ARG0	DLMap string	Произвольный аргумент
ARG1	DLMap string	Произвольный аргумент
ARGN	DLMap string	Произвольный аргумент
DLMap	DLMap string	текущее состояние динамической формы

getUsersByOrganizationRequest

Получение пользователя по подразделению

Параметр	Тип	Описание
realtyObj	DLMap string	Идентификатор объекта недвижимости
text	DLMap string	Поисковый запрос

setValues(arg0-arg4)

Выполняет команды 3DMaps над динамической формой. Поддерживаются команды: attr, value, new, valueselected, command, delete, beforesave

Возвращает: null id - элемент над которым выполняет 3DMap(может отсутствовать, если запрос к АИ) tid - идентификатор запроса который выполняется в рамках обработки callback - функция обработки isDefaultSettings - включает или отключает silentMode

Параметр	Тип	Описание
ARG0	3DMap	map 3DMap структура с командами
ARG1	string	id or tid
ARG2	string function	tid or callback
ARG3	function undefined	callback
ARG4	boolean undefined	isDefaultSettings

Пример

Пример 3DMap.

```
[  
 {  
   "id": "cost",  
   "actions": [  
     {  
       "action": "value",  
       "values": [  
         {  
           "id": "22.25",  
           "value": "22.25"  
         }  
       ]  
     },  
     {  
       "action": "command",  
       "values": [  
         {  
           "id": "22.25",  
           "value": "22.25"  
         }  
       ]  
     }  
   ]  
 }]
```

```

        "id": "100",
        "value": "setSaveEnabled([true],[cost])"
    }
]
},
{
    "action": "attr",
    "values": [
        {
            "id": "error",
            "value": ""
        },
        {
            "id": "rightValue",
            "value": "true"
        }
    ]
}
]
// map, id, tid, callback, isDefaultSettings

```

getValue(id)

Возвращает текущее значение элемента

Возвращает: DLMap со значениями элемента или пустую

Параметр	Описание
id	id элемента

setMandatory(bool, id)

Функция устанавливает обязательность заполнения контроля

Возвращает: id контрола

Параметр	Тип	Описание
bool		
id	String DLMap	id контрола

setVisible(bool, id)

Функция устанавливает признак видимости элемента на форме

Возвращает: id контрола

Параметр	Тип	Описание
bool		
id	String DLMap	id контрола

setEnabled(bool, id)

Функция устанавливает признак возможности редактирования элемента

Возвращает: id контрола

Параметр	Тип	Описание
bool		
id	String DLMap	id контрола

setValid(bool, description, id)

Функция устанавливает контролу признак ошибки

Параметр	Описание
bool	
description	Текст ошибки

Параметр	Описание
id	

setSelectedValue(val, id)

Функция устанавливает выбранное значение для контроллов типа Select
Возвращает: id элемента

Параметр	Тип	Описание
val	String DLMap	Значение option-элемента - элемента списка
id		id элемента

Пример

```
setselectedvalue([a1], [f2])
```

Пример формы:

```
<form>
<select id="f2" setGroupId="group1" label="Вопрос" >
  <option id="id0empty" label="" />
  <option id="id00" label="Отсутствует оплата за работу в ночное время">a1
  </option>
  <option id="id01" label="Отсутствует оплата за замещение должностей">a2
  </option>
</select>
</form>
```

Результат:

```
<form>
<select id="f2" setGroupId="group1" label="Вопрос" >a1
  <option id="id0empty" label="" />
```

```
<option id="id00"
label="Отсутствует оплата за работу в ночное время">a1
</option>
<option id="id01"
label="Отсутствует оплата за замещение должностей">a2
</option>
</select>
</form>
```

setWidth(val, id)

Функция устанавливает ширину контрола

Возвращает: id элемента

Параметр	Описание
val	Значение ширины контрола
id	id элемента

getText(map, id)

1. Если элемент не select, то возвращает map где ключ и значени value элемента
2. Если элемент select и передан один аргумент - id элемента, то функция вернет map с text и label выбранного option- элемента
3. Если элемент select который не имеет выбранных option-элементов, то вернется map с одним пустым значением
4. Если первый аргумент функции map со значениями text - option элементов, то функция вернет map с text и label option- элементов

Param

map
id

isMandatory(id)

Возвращает обязательно ли поле для заполнения

Параметр	Описание
id	id элемента

isVisible(id)

Возвращает видимо ли поле на форме

Параметр	Описание
id	id элемента

isEnabled(id)

Возвращает доступен ли элемент для редактирования

Параметр	Описание
id	id элемента

isValid(id)

Возвращает правильно ли заполнен элемент формы

Параметр	Описание
id	id элемента

isFileMandatory(id)

Возвращает обязательность вложений при создании обращений

Tod: why func has id of element in params

Параметр	Описание
id	id элемента

isFileEnabled(id)

Возвращает признак доступности вложений

Параметр	Описание
id	id элемента

clear(id)

Очищает значение элемента

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Тип	Описание
id	String DLMap	id элемента

setList(_labels, _texts, id)

Устанавливает option-элементы

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Тип	Описание
_labels	DLMap string	строка label разделенная pipe-символом
_texts	DLMap string	строка text разделенная pipe-символом
id		id элемента

Пример

```
setList([label1|label2|label3], [id1|id2|id3], [this])
```

setMask(value, id)

Устанавливает маску ввода

Параметр	Описание
value	Маска ввода
id	id элемента

setFocus(val, id)

Устанавливает фокус на элементе

Параметр	Тип	Описание
val	boolean	Значение
id		id элемента

setMax(value, id)

Устанавливает максимальное значение для элемента

Параметр	Описание
value	Максимальное значение
id	id элемента

setMin(value, id)

Устанавливает минимальное значение для элемента

Параметр	Описание
value	Минимальное значение
id	id элемента

string(value)

Возвращает строковое значение первого параметра

Возвращает: string - Строковое значение первого параметра

Param

value

setBeforeSave(value, id)

Устанавливает команду, которая будет выполнена перед сохранением

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
value	Комманда
id	id элемента

getApprovalStage(id)

Возвращает название этапа согласования по обращению

Возвращает: string - Название этапа согласования

Throws:

- Error("approvalStage у внешнего объекта не определен")

Параметр	Описание
id	id элемента

setCheckSign(bool, id)

Устанавливает признак подписания формы при сохранения обращения

Throws:

- FunctionNotImplementedError

Параметр	Описание
bool	
id	id элемента

setFileMandatory(bool, id)

Устанавливает признак обязательности вложения файла

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
bool	
id	id элемента

openAlert(type, message)

Открывает окно с сообщением

Throws:

- FunctionNotImplementedError

Параметр	Описание
type	Тип сообщения info, warning, error
message	Текст сообщения

setSaveEnabled(bool, id)

Устанавливает признак доступности кнопки “Сохранить”

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
bool	
id	id элемента

setFileEnabled(bool, id)

Устанавливает признак доступности кнопки “Вложить”

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
bool	
id	id элемента

setExternalSystem(extsystem, id)

Устанавливает код внешней системы

Возвращает: string - id элемента

Param	Type	Description
extsystem	SM FRIEND	Код внешней системы SM или FRIEND
id		id элемента

setInformationVisible(bool, id)

Устанавливает признак видимости поля “Информация”

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
bool	

Параметр	Описание
id	элемента

setInitiator(value, id)

Устанавливает инициатора в обращении

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
value	Идентификатор инициатора
id	id элемента

setMultiFlow(bool, id)

Устанавливает признак мультипоточного ввода по шаблону

Возвращает: * - id элемента

Параметр	Описание
bool	
id	id элемента

setRedirect(value, id, skipConvert)

Устанавливает ссылку на которую надо перейти

Возвращает: * - id элемента

Параметр	Тип	Описание
value	string	Ссылка
id	string	id элемента
skipConvert	Boolean	не преобразовывать ссылку LD1 > LD2

setRelationship(objectId, objectType, id)

Используется только с ПОДРУГА! Функция устанавливает связь созданного обращения с объектом типа objectType с номером objectId

Возвращает: id элемента

Параметр	Описание
objectId	Номер объекта
objectType	Тип объекта ZNO/ZNU
id	id элемента

setAdditionalTemplate

Устанавливает шаблона по которому нужно дополнительно создать обращение

Throws:

- FunctionNotImplementedError

Param	Type	Description
extsystem	SM FRIEND	Код внешней системы SM или FRIEND
templateId		Идентификатор шаблона обращения
id		id элемента

setScoringVisible(bool, id)

Устанавливает признак видимости поля «Скоринг» в обращении

Параметр	Описание
bool	

Параметр	Описание
id	id элемента

getSysDate(value)

Возвращает смещение относительно текущей даты

Возвращает: Дата

Параметр	Описание
value	Смещение в днях

Пример

getSysDate([+5]) - вернет текущую дату + 5 дней

getInitiator(value)

Получение информации об инициаторе обращения

Возвращает: string - Информация по параметру

Param	Description
value	Параметр fio, domaincode, ou, tabnum, id, departcode, position, guid, email, vsp, tbcode

setMinHours(value, id)

Устанавливает минимальное значение в часах

Возвращает: * - id элемента

Параметр	Описание
value	Значение часов в 24 - часовом формате

Параметр	Описание
----------	----------

id	id элемента
----	-------------

setMaxHours(value, id)

Устанавливает максимальное значение в часах

Возвращает: * - id элемента

Параметр	Описание
----------	----------

value	Значение часов в 24 - часовом формате
-------	---------------------------------------

id	id элемента
----	-------------

setContainCustomObjects(bool, id)

Устанавливает признак того что созданное обращение будет содержать “хранимые” объекты, например объект закупки, поездки и т.д.

Param

bool

id

getSize(param)

Возвращает количество option-элементов в элементе если передан идентификатор элемента или количество полей в DLMap если передана DLMap

Возвращает: * - id элемента

Параметр	Тип	Описание
----------	-----	----------

param	string DLMap	id элемента или DLMap
-------	----------------	-----------------------

setStep(value, id)

Устанавливает шаг для выбора значения

Возвращает: * - id элемента

Параметр	Описание
value	Размер шага
id	id элемента

setStyle(arg, value, id)

Устанавливает стиль для атрибута

Поддерживаемые стили:

color - цвет элемента badge - текст badge - элемента badge-color - цвет badge - элемента width - ширина элемента (только web-версии Лица ДРУГА)

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
arg	Стиль
value	Значение
id	id элемента

compare(left, operand, right)

Функция сравнения

Доступны операторы сравнения >, >=, ==, <, <=

Параметр	Описание
left	Первый аргумент для сравнения
operand	Оператор сравнения
right	Второй аргумент для сравнения

setInitiatorVisible(bool, id)

Устанавливает признак видимости поля смены ВК

Возвращает: string - id элемента

Параметр	Описание
bool	
id	id элемента

setDescription(text, id)

Устанавливает лейбл у элемента

Возвращает: String - Идентификатор элемента

Параметр	Тип	Описание
text	String	Текст лейбла
id	String	Идентификатор элемента

getRelatedId()

Возвращает идентификатор связанного обращения

Возвращает: String - Идентификатор связанного обращения

setCopyVisible(bool, id)

Устанавливает видимость кнопки копирования шаблона

Возвращает: String - Возвращает второй аргумент

Параметр	Тип
bool	Boolean
id	String

setDeclineVisible(bool, id)

Устанавливает видимость кнопки “Отменить обращение”

Возвращает: String - Возвращает второй аргумент

Параметр	Тип
bool	Boolean
id	String

setCloseVisible(bool, id)

Устанавливает видимость кнопки “Закрыть группу”

Возвращает: String - Возвращает второй аргумент

Параметр	Тип
bool	Boolean
id	String

getClientType()

Возвращает тип клиента. Возможные значение: ios, android, web-sigma, web-alpha

Возвращает: string - Тип клиента

isMobileClient()

Возвращает является ли клиент мобильным приложением

isWebClient()

Возвращает является ли клиент web-приложением

isIOSClient()

Возвращает является ли клиент iOs-приложением

isAndroidClient()

Возвращает является ли клиент Android-приложением

isWebSigmaClient()

Возвращает является ли клиент web sigma приложением

isWebAlphaClient()

Возвращает является ли клиент web alpha приложением

isFace20()

Функция возвращает true если это web приложение face20 Костыль нужен для авто редиректа на /friendface если шаблон не работает на face20. Оставляем пока face20 не стабилизируется.

setAction(value, id)

Устанавливает значение в атрибут sbaction элемента

Возвращает: id

Param

value

id

setMode(value, id)

Устанавливает значение в атрибут sbmode элемента

Возвращает: id

Param

value

id

dateDiff(start, end, id)

Возвращает разницу в днях

Param

start

end

id

isCreateMode()

Форма в режиме создания обращения

isOpenMode()

Форма в режиме созданного обращения

setSaveVisible(bool, id)

Устанавливает видимость кнопки сохранения шаблона

Возвращает: String - Возвращает второй аргумент

Параметр	Тип
----------	-----

bool	Boolean
------	---------

Параметр	Тип
id	String

_setValue(value, id, revertValues)

Устанавливает значение первого параметра в элемент, указанный во втором параметре.

Возвращает: String - Возвращает второй аргумент

Param	Type	Description
value	DLMap string	
id	String	
revertValues	bool undefined	управляет передачей флага по перевёрнутым значениям в DLMap

_runSBTASK(el)

Запускает выполнение sbtask в случае если выполняются внутренние условия.

Параметр	Тип
el	Element

_getValueByUser(user, attr, isUser)

Получаем общие кадровые данные по пользователю или инициатору.

Param	Type	Description
user	User Initiator	
attr	string	

Param	Type	Description
isUser	boolean	проверка данные у пользователя или инициатора(заглушка временная)

createDocument

Заполняет шаблон документа (templateName) данными из обращения и возвращает его в качестве вложения с названием fileName.extension | Param | Type | Description || — | — | — | | fileName | String | Имя возвращаемого вложения | | templateName | String | Имя шаблона документа, куда будут подставлены данные из обращения | | extension | String | Расширение возвращаемого вложения (доступные значения PDF). Не обязательный параметр |

Пример:

```
setValue(  
    [createDocument(  
        [Заявление], [ЗаявлениеШаблон], [PDF])],  
    [attachment_el_id]  
)
```

Делегирует обращение к серверу и формирование документа-вложения функции doCreateDocument(tid, params, callback). Пример:

```
DOMCore.doCreateDocument = (tid, params, callback) => {
    //params.fileName - имя возвращаемого вложения
    //params.templateName - имя шаблона документа
    //params.extension - расширение возвращаемого вложения
    //params.interaction - объект Interaction
    const response = anyDelegateFunction(params.fileName,
        params.templateName, params.extension, params.interaction);
    callback(tid, response, null);
}
```

Функция доступна из JS шаблона через глобальный вызов doCreateDocument
Пример:

```
var fileName = 'Заявление';
var templateName = 'ЗаявлениеШаблон';
var extension = 'PDF';
doCreateDocument(fileName, templateName,
    extension, onSuccess, onError);

var onSuccess = function(attachmentData) {
    console.log(JSON.stringify(attachmentData));
}

var onError = function(err) {
    console.error(err && err.userMessage);
}
```

signAttachment(attachment,mode)

Запускает процесс подписи вложения (attachment) и возвращает подписанное вложение<

Param	Type	Description
attachment	String	Объект вложения(й) (AttachmentDTO) сериализованный в JSON
mode	String	Режим подписи (доступные значения CLOUD - облачная подпись, TABLET - подпись через ТМ)

Пример:

```
setValue(
```

```
[signAttachment(
  [getValue([nonsignedattachment])] ,
  [CLOUD]
),
[attachmentelement]
)
```

Делегирует подписание функции
`doSignAttachment(tid, signAttachmentParams, callback)`
 Пример:

```
DOMCore.doSignAttachment = (tid, params, callback) => {
  // params.attachment - подписываемое вложения
  // params.signMethod - метод подписания (CLOUD, TABLET)
  const response = anyDelegateFunction(params);
  callback(tid, response, null);
}
```

Функция доступна из JS шаблона через глобальный вызов
`doSignAttachment(attachment, method, onSuccess, onError)`

Пример:

```
var attachment = {asyncId: 12345};
var method = 'CLOUD';
doSignAttachment(attachment, method, onSuccess, onError);

var onSuccess = function(attachmentData) {
  console.log(JSON.stringify(attachmentData));
}

var onError = function(err) {
  console.error(err && err.userMessage);
}
```

Приложение В

Примеры 3DМар структур

Приложение С

Запуск шаблонов без ПО ДРУГ'a

Приложение D

Справочник компонентов дин форм

