

Инструкция администратора

«Диалоговое окно с выбором справочного значения в виде картинки для
BPMSoft»

Дата документа: 27.06.2025

Диалоговое окно с выбором справочного значения в виде картинки, которое позволяет пользователям выбирать справочные значения в виде изображений. Это улучшит восприятие и идентификацию информации, особенно в случаях, когда текстовые описания может быть недостаточно информативным или неясным.

1. Установка файла «ITdsImageLookup.zip» как нового приложения. Дизайнер системы → Установка и удаление приложений → Добавить приложение → Установить из файла → Выбрать файл «ITdsImageLookup.zip»
2. Дизайнер системы → Управление конфигурацией. Запустить:
 - Действия → Сгенерировать для всех схем
 - После успешной генерации исходных кодов запустить полную компиляцию
3. Для нового справочника с картинками необходимо добавить объект в конфигурации, указав в родительском объекте = «ITdsImageLookup» (см. рисунок 1), после чего опубликовать и компилировать.

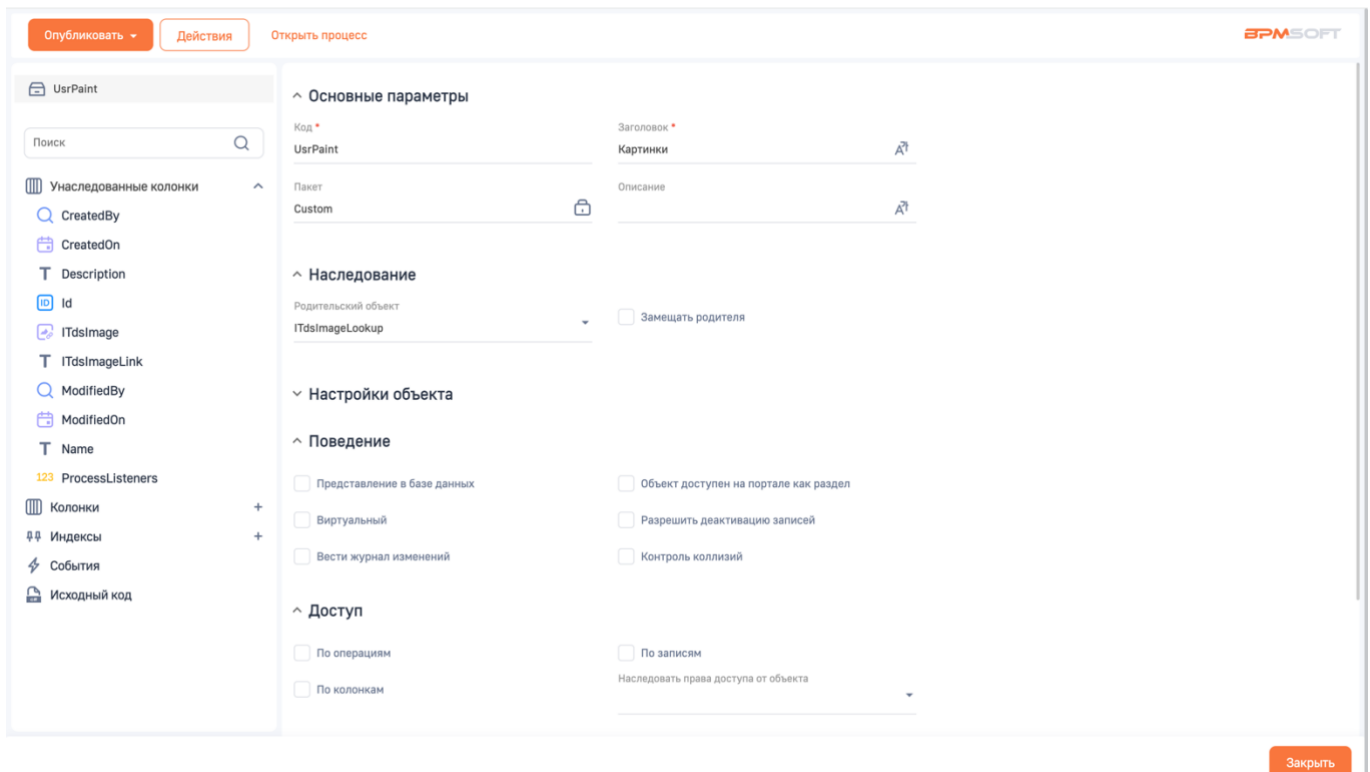


Рисунок 1 Новый объект для справочника с картинками

4. Далее необходимо перейти в раздел «Справочники» и добавить новый справочник, где указывается созданный объект, название справочника и Страница реестра = «Представление справочника изображений» (см. рисунок 2)

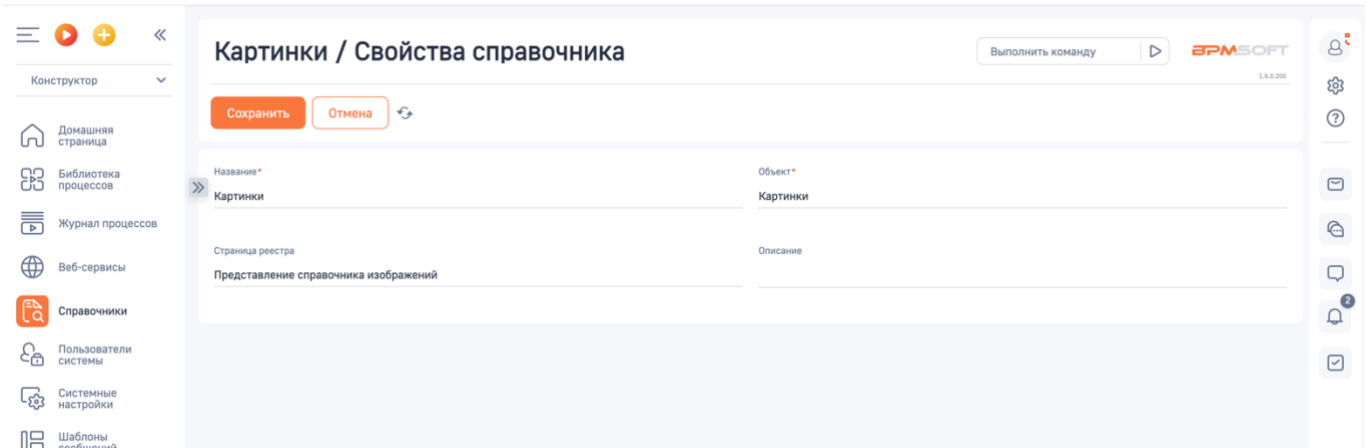


Рисунок 2 Добавление нового справочника

5. В справочнике при добавлении новой записи необходимо загружать картинку через кнопку Изображение (См. рисунок 3)

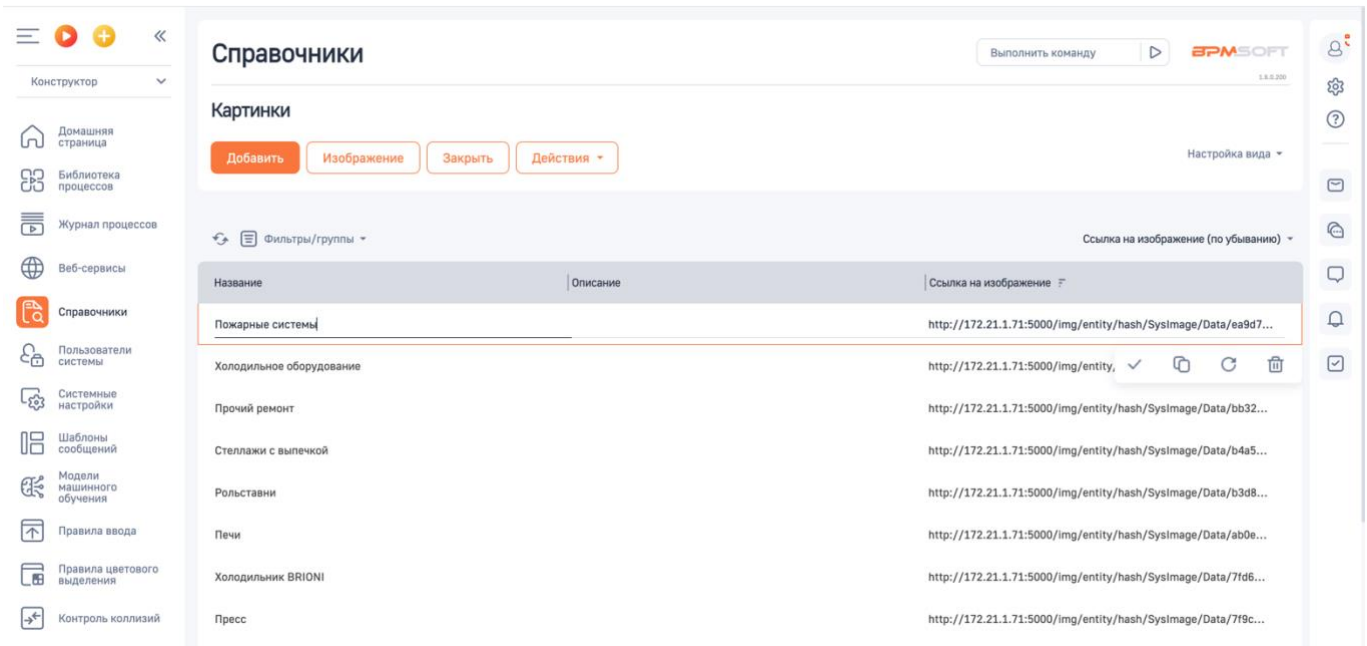
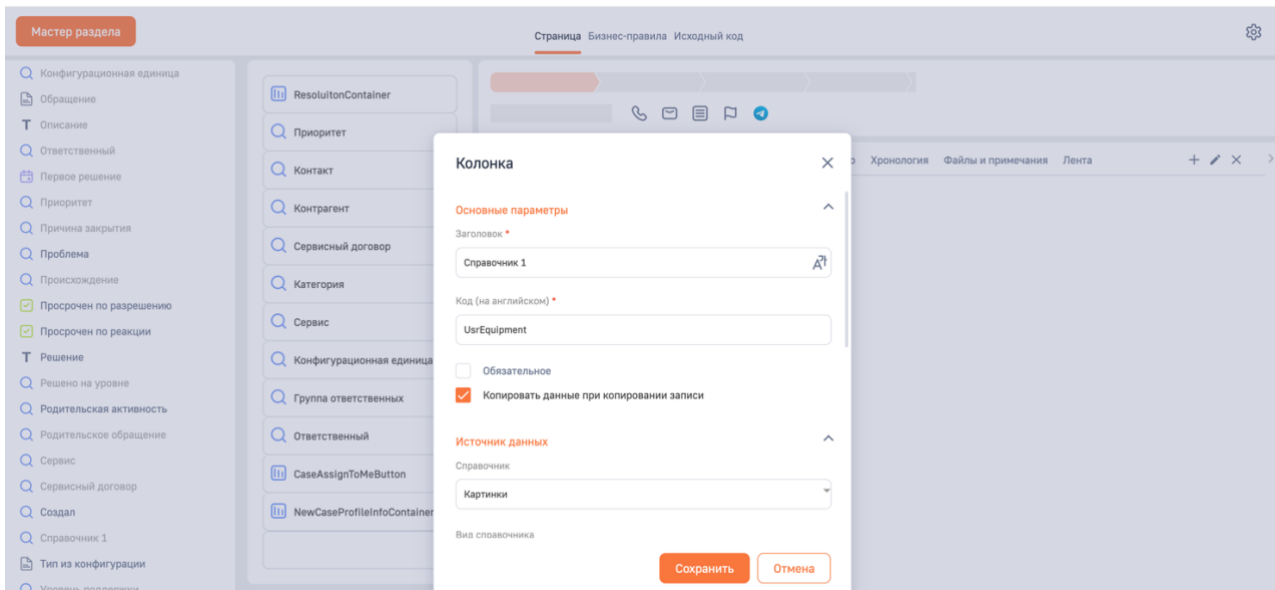


Рисунок 2 Добавление значений в справочник

6. Перейти в мастер раздела карточки куда необходимо добавить этот справочник, добавляем справочное поле с источником данных созданный справочник (см. рисунок 5). Далее открыть исходный код -> добавить модуль -> добавить поле на карточку (см. рисунок 6 и 7)



значение Рисунок 5 Добавление справочного поля на карточку

```

"Equipment": {
  "moduleName": "ITdsImageLookupModule",
  "config": {
    "name": "EquipmentLookup",
    "entitySchemaName": "Case",
    "imageEntitySchemaName": "UsrPaint",
    "bindTo": "UsrEquipment",
    "caption": "Оборудование"
  }
}

```

Equipment – название модуля, необходимо указывать свое значение, которое будет использоваться во второй части кода в (insert)
 ITdsImageLookupModule – подключаемый модуль
 EquipmentLookup – название, необходимо указывать свое
 Case – код объекта, к которому прикреплена страница (EntitySchemaName)
 UsrPaint – Код объекта справочного поля, в котором хранятся изображения
 UsrEquipment – код колонки созданного поля

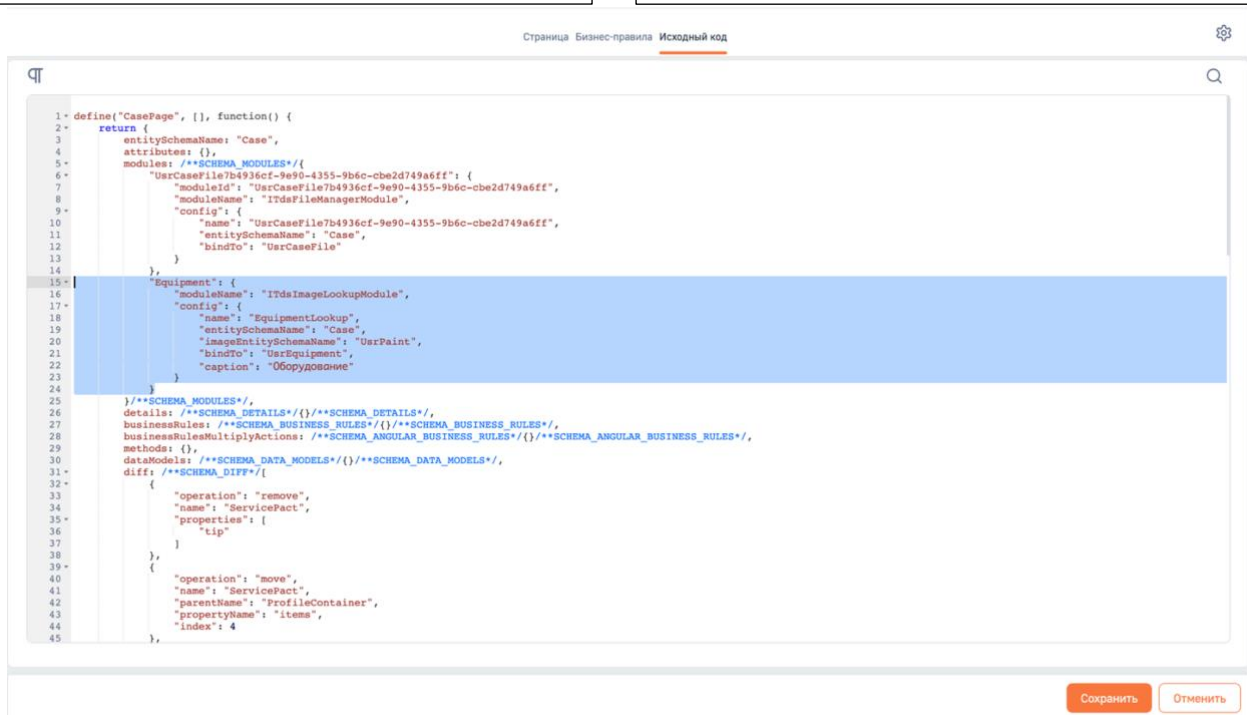


Рисунок 6 Модуль в исходном коде

```

{
  "operation": "insert",
  "name": "Equipment",
  "values": {
    "layout": {
      "colSpan": 11,
      "rowSpan": 1,
      "column": 0,
      "row": 3,
      "layoutName": "CaseInformation_gridLayout"
    },
    "itemType": 4
  },
  "parentName": "CaseInformation_gridLayout",
  "propertyName": "items",
  "index": 4
},

```

operation: указывает тип операции — "insert" (вставка)
 name: имя вставляемого модуля — "Equipment" из первой части кода
 values: содержит параметры и свойства вставляемого элемента:
 layout: определяет расположение элемента в сетке или макете:
 colSpan: ширина по горизонтали
 rowSpan: ширина по вертикали
 column: позиция по горизонтали
 row: позиция по вертикали
 layoutName: имя слоя-сетки, на которой размещается элемент ("CaseInformation_gridLayout")
 itemType: тип элемента – модуль (4)
 parentName: имя контейнера — "CaseInformation_gridLayout"

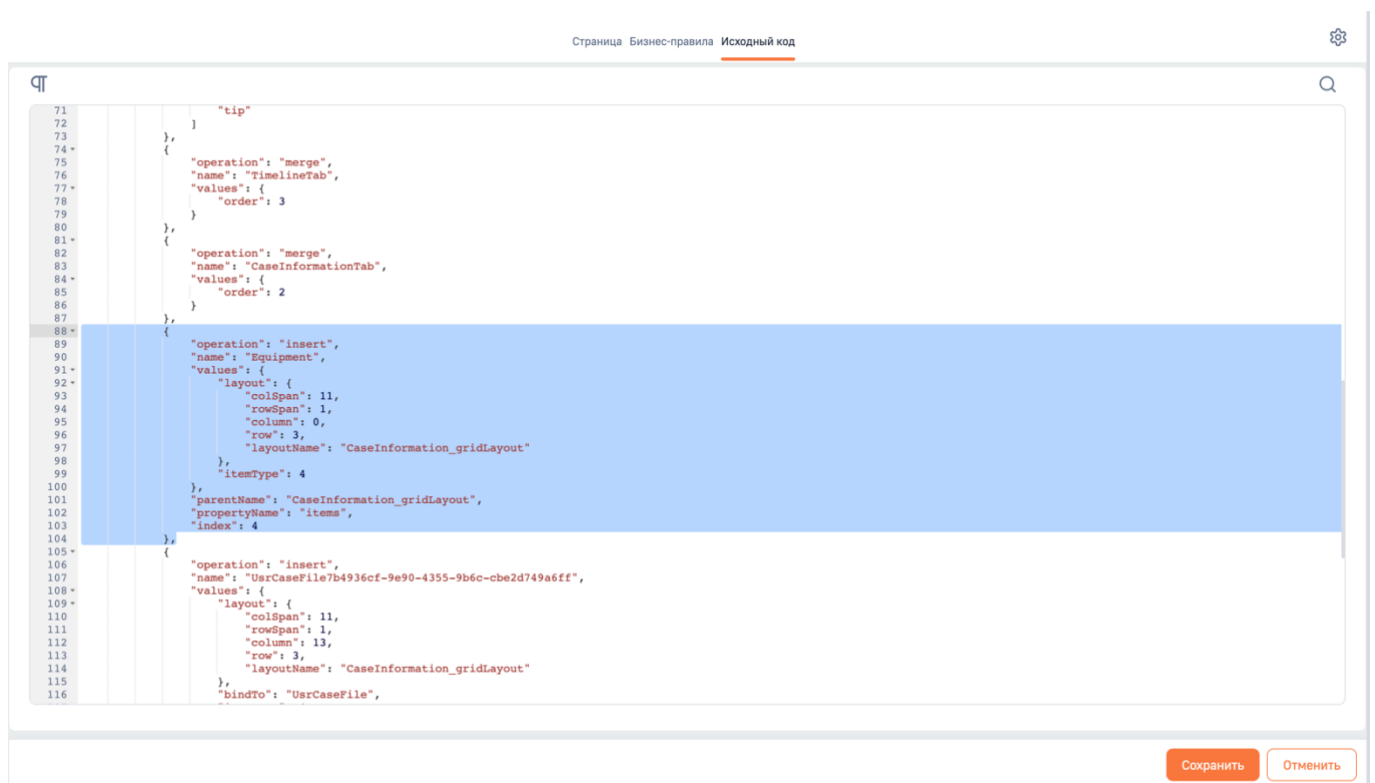


Рисунок 7 Добавление поля на карточку

Примечание: добавленное поле через код на страницу является дублем, рекомендуем сам справочник скрыть с карточки объекта.

7. После сохранения кода необходимо обновить страницу, чтобы в результате справочное поле отображалось в картинках (см. рисунок 8)

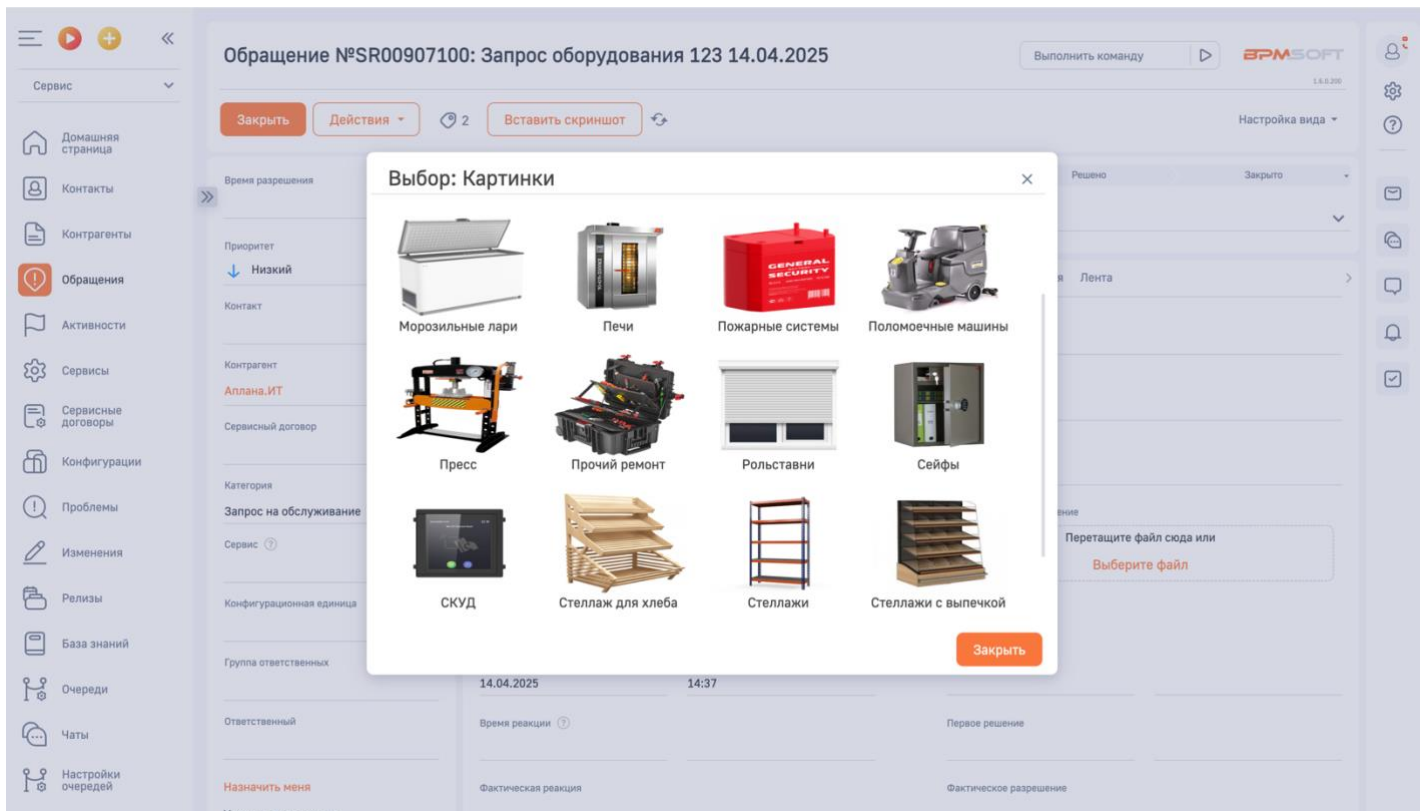


Рисунок 8 Справочник в виде картинок