

Функциональное описание платформы ОЕМ версия Abanking Часть 1

Оглавление

Функциональное описание платформы ОЕМ версия Abanking.....	1
Глоссарий.....	6
Введение.....	9
1. Регистрация. Авторизация	10
2. Настройка кабинета	12
2.1 Создание прав, ролей, группы ролей	13
2.2 Создание нового кабинета	15
2.3 Создание нового продукта.....	17
2.4. Содержание кабинета	19
2.5 Настройки кабинета.....	20
2.6 Заявки	53
2.7 Пользователи	55
2.8 Добавление администратора.....	57
3. Конструктор страниц.....	59
3.1 Общее описание	59

3.1.1 Платформа	59
3.1.2 Зона доступа	60
3.2 Управление страницами проекта	61
3.2.1 Создание страницы.....	61
3.2.2 Просмотр страниц проекта	66
3.2.3 Действия со страницами	67
3.3 Просмотр проекта	70
3.4 Наполнение страницы	70
3.5 Хэдер	72
3.5.1 Кнопка «Назад»	73
3.5.2 Селект выбора группы ролей.....	74
3.5.3 Мультиселект ролей.....	74
3.5.4 Брейкпоинты	75
3.5.5 Таб «Конструктор»	76
3.5.6 Режим предпросмотра	76
3.5.7 Локализация	77
3.5.8 Сохранение настроек	78
3.5.9 Режим low-code.....	78
3.5.10 Кнопка «Тросточие».....	79
3.6 Зум и курсор	80
3.7 Панель инструментов конструктора страниц	81
3.7.1 Список страниц	84

3.7.2	Список слоев.....	85
3.7.3	Список блоков	86
3.7.4	Список виджетов	87
3.7.5	Мастер-компоненты	88
3.8	Правое меню.....	93
3.9	Настройка страницы конструктора.....	93
3.9.1	Title	93
3.9.2	Переменные	94
3.9.3	Лэйаут	96
3.9.4	Размер.....	102
3.9.5	Отступы	103
3.9.6	Действия	105
3.9.7	Положение	113
3.10	Библиотека готовых блоков.....	114
3.10.1	HTML-блок (HTML-block)	114
3.10.2	Аккордеон (Accordion-block).....	116
3.10.3	Кнопка (Button-block).....	117
3.10.4	Блок вызова операции (Operation-block)	120
3.10.5	Дата (Date-block).....	123
3.10.6	Изображение (Image-block)	127
3.10.7	Повторяющийся блок (Iterable-block).....	132
3.10.8	Разметка (Layout-block).....	133

3.10.9 Текст (Text-block)	134
3.10.10 Число (Number-block).....	138
3.10.11 Блок страницы (Page-box).....	142
3.10.12 Вкладки (Tab-Menu-block)	143
3.10.13 Таблица (Table-block).....	144
3.11 Настройки виджетов.....	147
3.11.1. Авторизация.....	149
3.11.2. Баланс	150
3.11.3. Банкоматы	150
3.11.4. Витрина	151
3.11.5. Восстановление пароля.....	151
3.11.6. Выписка.....	152
3.11.7. Депозит	153
3.11.8. История операций	153
3.11.9. Детальная информация об операции.....	154
3.11.10. Карта.....	155
3.11.11. Карта (в виде карточки)	155
3.11.12. Карта (в виде списка)	156
3.11.13. Карусель баннеров.....	157
3.11.14. Кредит	157
3.11.15. Курсы валют	158
3.11.16. Новости	159

3.11.17.	Новости (упрощенные)	159
3.11.18.	Новости (детальная информация)	160
3.11.19.	Платежи	161
3.11.20.	СБП.....	161
3.11.21.	Связь с банком	162
3.11.22.	Список продуктов	163
3.11.23.	Сценарий.....	163
3.11.24.	Шаблоны платежей.....	164
3.11.25.	Шаблоны платежей (упрощенные)	164
3.11.26.	История операций	165
3.11.27.	Лимиты.....	166
3.11.28.	Умные платежи	167
3.11.29.	Формирование сертификата цифрового рубля	168
3.11.30.	QR-сканнер	168
4.	Создание операции	170
5.	Локализация.....	176
6.	Шаблоны продуктов	179
7.	Страница продукта.....	182
7.1	Конструктор продукта.....	182
7.2	Настройки продукта	183

Глоссарий

Теннант — изолированная база данных в рамках одного приложения под конкретного заказчика, обслуживающее одного клиента (организацию) в рамках одного сервиса (одной инсталляции или развертывания).

Кабинет администратора — главный кабинет, в котором создаются и настраиваются клиентские кабинеты, отлаживаются процессы продуктов.

Кабинет клиента — персональный кабинет, в котором создается заявка.

Право — это сущность, предоставляющая доступ к различным элементам системы.
Пример: “Заполнить анкету”, “Подписать договор”.

Роль — сущность, включающая в себя определенный набор прав. *Пример: “Клиент”, “Созаемщик”.*

Группа ролей - сущность, в которую объединяются определенные роли. *Пример: “Клиентская”.*

Продукт - сущность, содержащая сценарий. На платформе предусмотрено 3 категории продуктов: Сценарий, Регистрация, Редактирования профиля.

Модель документа — список всех возможных полей, на которые можно ссылаться в рамках одного сценария.

Заявка — обращение клиента в конкретном продукте для получения необходимой ему услуги.

Статус заявки — название шага в сценарии продукта, которое отображается в клиентском кабинете.

Компонент — элемент интерфейса, с помощью которого пользователь взаимодействует с системой.

Экшен — контейнер, содержащий в себе действие, которое может выполняться в ходе сценария, в момент перехода между шагами (Коннектор, уведомление, получение продукта).

API-коннектор — сервис, позволяющий выполнять http запросы к REST-API других систем.

SOAP-коннектор — сервис, позволяющий выполнять http запросы по протоколу SOAP к другим системам.

Провайдер — физическое лицо, которое используя личный кабинет, собирает процесс с целью предоставления услуги.

Клиент - конечный пользователь, который является потребителем услуги.

ЛК провайдера - приложение, в котором работают провайдеры.

ЛК клиента - приложение, в котором работают клиенты.

Конструктор страниц - Инструмент позволяющий создавать, редактировать и удалять страницы

Страница - Сущность, имеющая определенный роутинг (адрес страницы в проекте). Содержит в себе контент

Панель настроек - Панель в правой части экрана, которая содержит настройки выбранного элемента страницы

Панель блоков - Панель в левой части экрана. Содержит виджеты и блоки, которые можно использовать на странице

Блок – Сущность, из которой собирается контент страницы. Имеет свою схему данных и позиционирование на странице, которые задаются в конструкторе страниц. Каждый блок имеет индивидуальные параметры доступные для редактирования

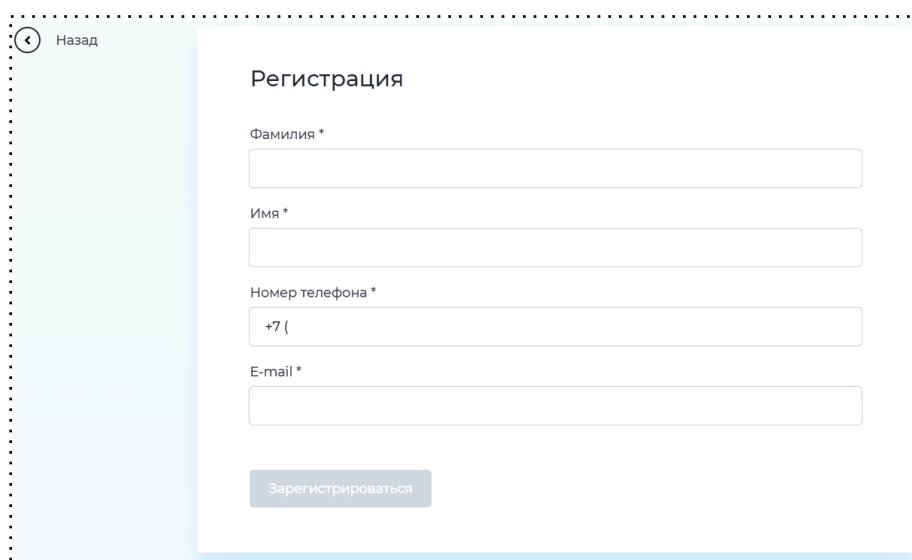
Виджет - Отдельное фронтенд-приложение, встроенное на страницу, имеющее свою схему данных и позиционирование на странице, которые задаются в конструкторе страниц. Каждый виджет имеет индивидуальные параметры доступные для редактирования.

Введение

Платформа Abanking OEM - это конструктор построения продуктовых конвейеров, заявочных сервисов и приложений, для выполнения автоматизации бизнес-процессов и дистанционного обслуживания клиентов. Платформа позволяет создавать, гибко настраивать и конфигурировать приложения с минимальным привлечением разработчиков, в том числе для интеграции с другими системами, за счет использования no-code-механик.

1. Регистрация. Авторизация

Для начала работы в кабинете клиенту необходимо пройти процесс регистрации. На экране входа в правом углу расположена кнопка "Регистрация", с помощью которой открывается форма регистрации. Клиенту необходимо заполнить все обязательные поля на данной форме и нажать кнопку "Зарегистрироваться". Для завершения регистрации на указанный номер телефона придет код подтверждения, который необходимо ввести для доступа в кабинет.



Форма регистрации

Важно: в кабинете администратора возможно изменять список полей, которые необходимо заполнить при регистрации клиента (Варианты регистрации см. в [разделе 2.3](#)).

Для входа зарегистрированному пользователю необходимо воспользоваться формой входа.

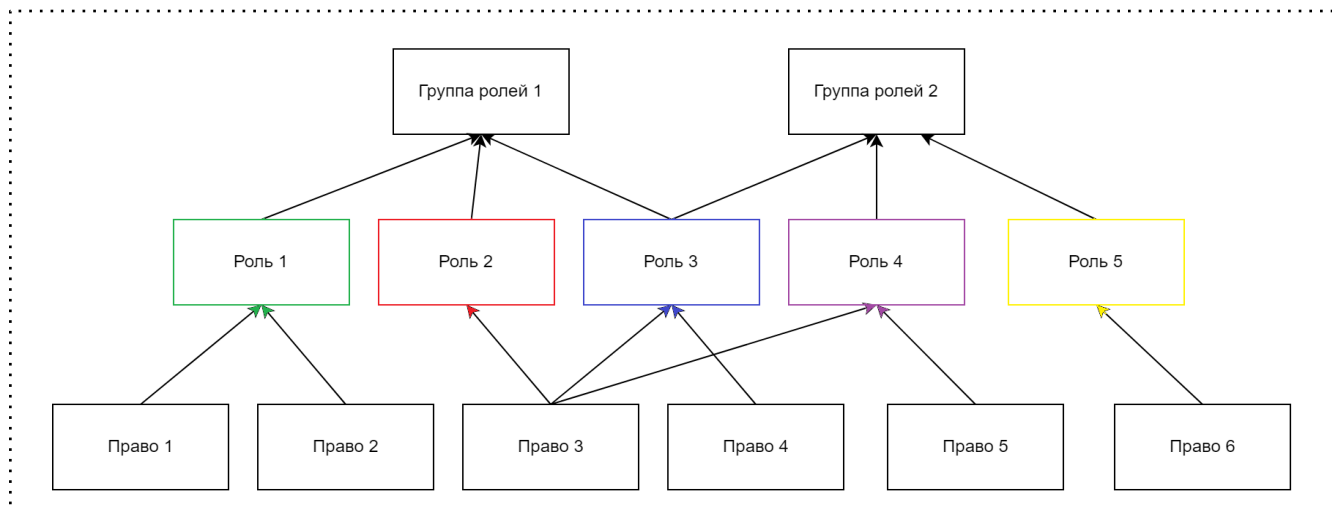
Формы входа

В случае, если пользователь забыл пароль, его можно восстановить, нажав на кнопку “Забыли пароль?” на форме входа. Откроется форма восстановления пароля, где необходимо указать зарегистрированный номер телефона и новый пароль, после этого пользователю на номер телефона поступит код подтверждения.

Форма восстановления пароля

2. Настройка кабинета

В глоссарии были даны определения таким понятиям как: право, роль, группы ролей. Рассмотрим их более подробно с помощью блок-схемы.



Допустимые сочетания “вложенностей”

Права в платформе необходимы для того, чтобы предоставлять пользователю доступ к чему-либо. Например, к компонентам на форме, к самой форме, к сценарию. Если есть право, то значит есть доступ, но если права нет, то и доступа нет. Далее права объединяются в роли. Одно и то же право может быть в нескольких ролях одновременно, то есть не обязательно, чтобы одно право было только в одной роли. На платформе процесс привязки прав для всех элементов одинаковый.

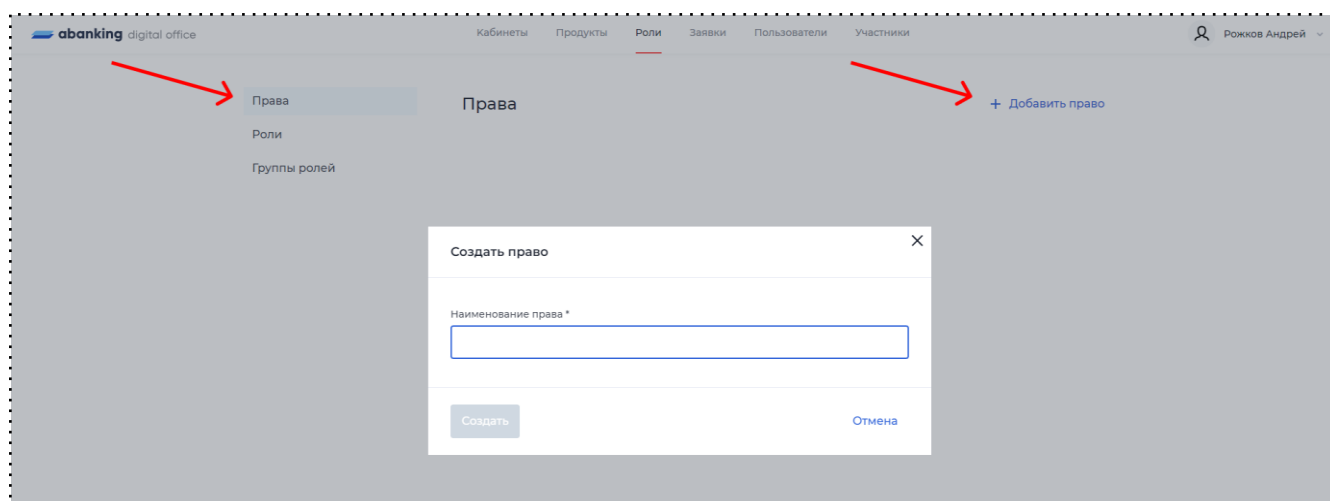
Роль — это сущность, под которой пользователь проходит сценарий. На форме сценария пользователю отображаются те компоненты, которые присущи только этой роли. Роли, в свою очередь, агрегируются в группы ролей. Количество прав в составе роли не ограничено.

Группа ролей объединяет под собой роли и права. В рамках одного пользователя есть возможность присвоить несколько групп ролей. Это необходимо для того, чтобы пользователь мог выполнять различные роли внутри одного кабинета. Количество групп ролей в рамках одного кабинета не ограничено, но одновременно пользователь может быть авторизован только под **одной** группой ролей.

2.1 Создание прав, ролей, группы ролей

Перед созданием кабинета необходимо перейти в раздел “Роли” и добавить права, с помощью которых будет настраиваться доступ к различным элементам будущего процесса. В разделе “Роли” слева находятся вкладки: “Права”, “Роли”, “Группы ролей”. Для того чтобы добавить права, необходимо:

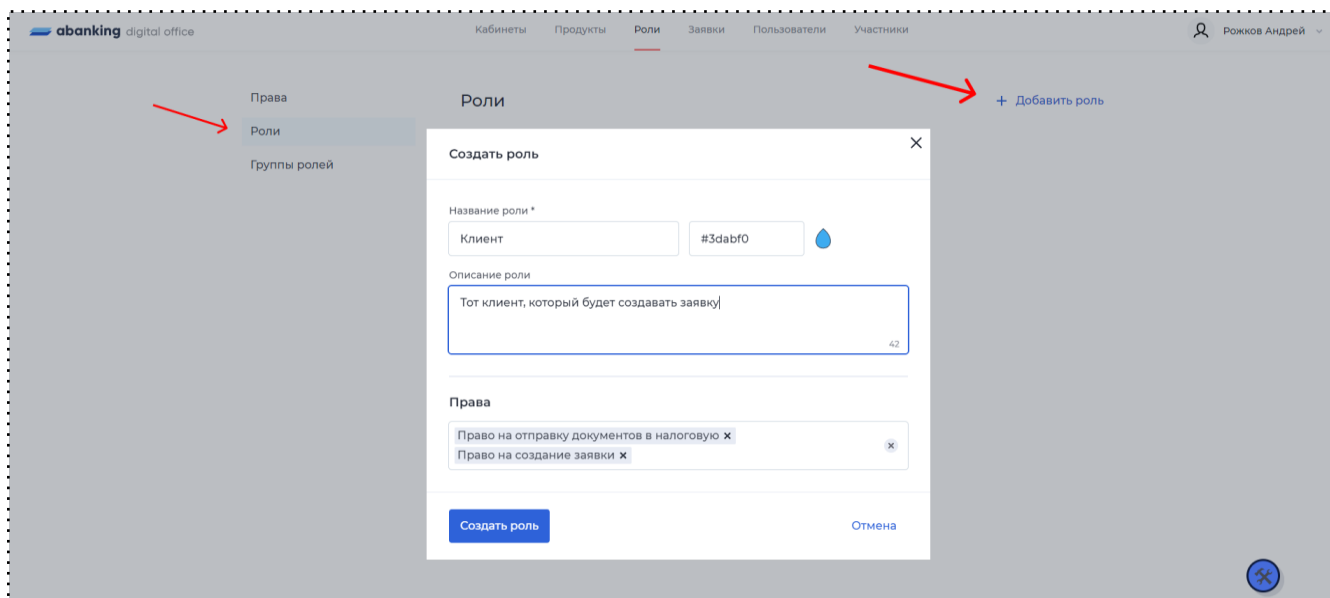
1. Перейти во вкладку “Права”;
2. Нажать на кнопку “Добавить право”;
3. В открывшейся форме указать наименование права, то к чему у пользователя с определенной ролью будет доступ.



Создание права

Далее созданные права требуется объединить в роли. Для этого необходимо:

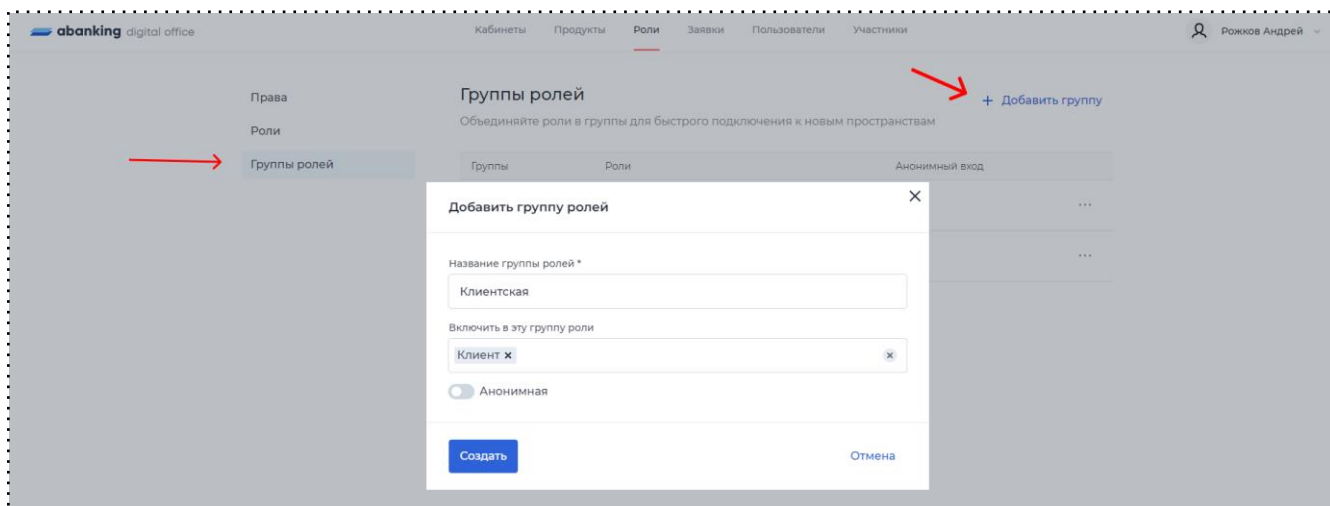
1. Перейти во вкладку “Роли”;
2. Нажать на кнопку “Добавить роль”;
3. В открывшемся окне указать наименование роли;
4. Присвоить цвет для визуального отличия элементов в конструкторе сценария;
5. Добавить описание роли, ее отличительные характеристики (Не обязательное поле);
6. Добавить ранее созданные права, которые будет использовать создаваемая роль.



Создание роли

В свою очередь, роли объединяются в группы ролей. Для того чтобы создать группу ролей, необходимо:

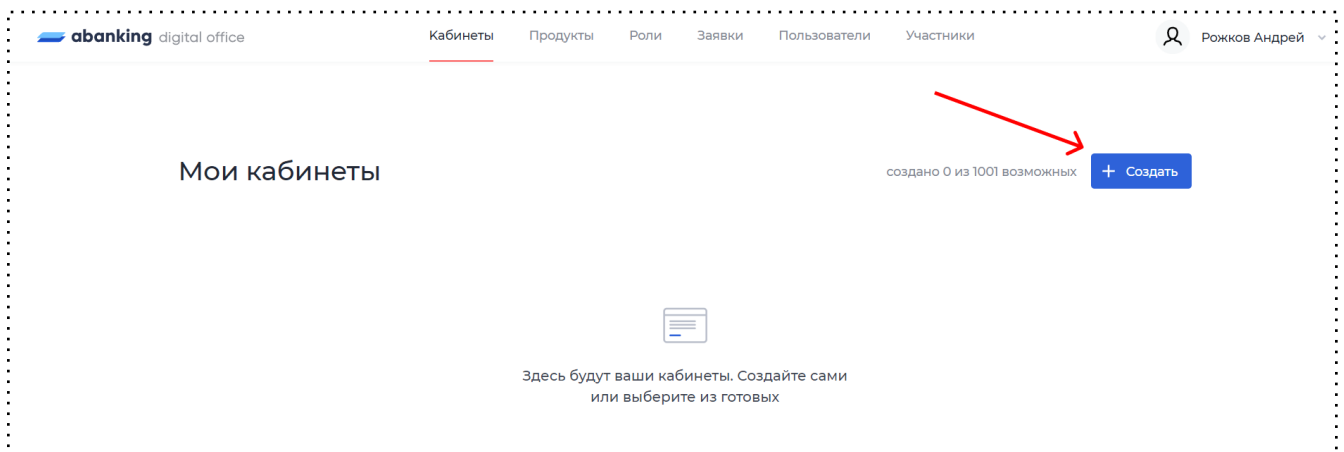
1. Перейти во вкладку “Группы ролей”;
2. Нажать на кнопку “Добавить группу”;
3. В открывшемся окне указать название группы ролей;
4. В соответствующем окне добавить роли, входящие в эту группу;
5. Переключатель “Анонимная” необходим для возможности создания процесса в [анонимной зоне](#).



Создание группы ролей

2.2 Создание нового кабинета

После создания группы ролей, для того чтобы создать новый кабинет, необходимо перейти в раздел “Кабинеты” и нажать на кнопку “Создать”.



Кнопка “Создать”

После нажатия пользователю открывается форма создания нового кабинета, в которой необходимо заполнить все представленные поля.

Новый кабинет

Название кабинета *

Домен кабинета * ?

https://_-nocode.v1.ab-vsrv-sado-dev.corp.artsoftе.ru

Приватность кабинета

Публичный

Группы ролей

Создать кабинет

Форма создания нового кабинета

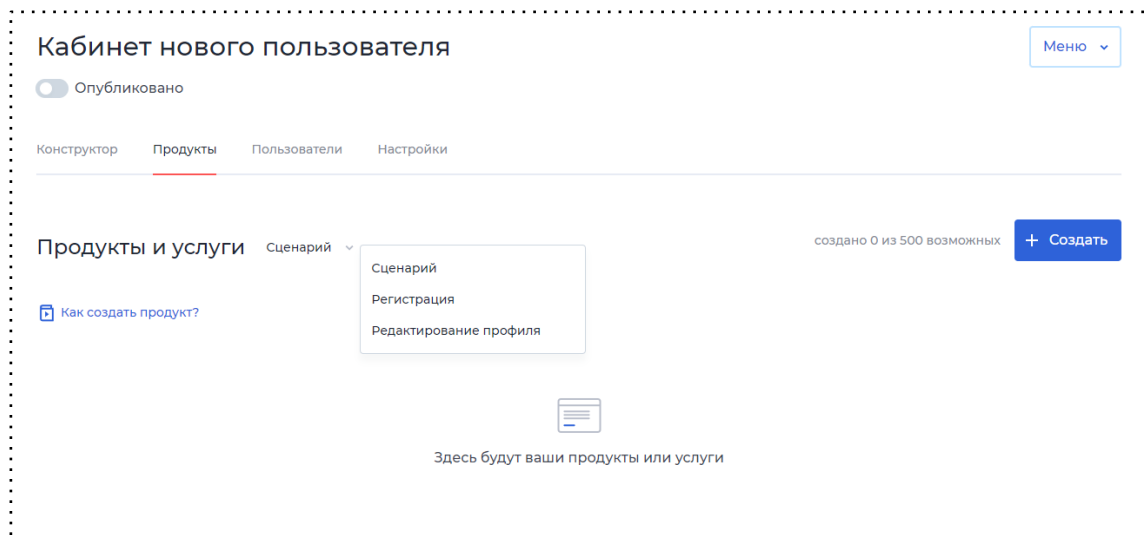
1. Название кабинета. В названии кабинета указывается наименование, по которому можно отличить данный кабинет от других созданных кабинетов. Название кабинета видит только администратор.

2. Домен кабинета. В домене кабинета на латинице указывается краткое наименование одним словом. Домен кабинета клиента формируется из двух частей: название кабинета и название теннанта. *Пример: [https://*название кабинета*-*название теннанта*.ru](https://*название_кабинета*-*название_теннанта*.ru)*.

3. Приватность кабинета. Указываем тип приватности кабинета. Существует два типа приватности кабинета: Публичный - у пользователя есть возможность зарегистрироваться самостоятельно, Приватный - пользователя может зарегистрировать только администратор.

4. Группы ролей. Необходимо привязать все группы ролей, которые будут использоваться в данном кабинете. Также это можно будет сделать в настройках кабинета после его создания.

После создания кабинета открывается страница с возможностью создания новых продуктов.



Страница кабинета с продуктами

2.3 Создание нового продукта

Создать новый продукт можно двумя способами:

1. В разделе “Кабинеты” внутри кабинета пользователя с помощью кнопки “Создать”;
2. В разделе “Продукты” с помощью кнопки “Создать”.

После нажатия на кнопку “Создать” откроется форма создания нового продукта, в которой необходимо заполнить следующие поля:

1. Название услуги/продукта.
2. Категория. Выделяется три категории продуктов:
 - Сценарий - бизнес-процесс, используемый для оформления заявки на получение продукта/услуги (подробнее см. [п. 6 Настройка сценария](#)).
 - Регистрация – сценарий регистрации конечного пользователя. Можно собрать с нуля или использовать шаблон Базовая регистрация (подробнее см. [п. 17 Регистрация как продукт](#)).
 - Редактирование профиля – сценарий редактирования профиля конечного пользователя (подробнее см. [п. 4.1 Добавление подразделов профиля](#)).
3. Право из любой группы ролей, относящейся к кабинету.
4. Выбрать тип доступа:
 - 4.1. К документам пользователя. Пользователю, имеющему такой тип доступа, будет доступен просмотр только тех заявок, автором которых он является.
 - 4.2. Доступны все документы. Пользователь будет видеть все документы этого продукта, независимо от того, автор он или нет.

Новый продукт

Настройте основные параметры

Название услуги/продукта *

Открытие расчетного счета

Категория

Сценарий

Привязать право

Право на создание заявки

Тип доступа

К документам пользователя

Заявки

Настроить внешний вид, добавить описание можно будет позже, в настройках продукта

Создать продукт

Создание нового продукта

Помимо создания продукта предусмотрена возможность добавлять в кабинет уже существующий продукт. Для этого необходимо нажать на кнопку “Создать” и перейти во вкладку “Добавить продукт”. Далее аналогично созданию нового продукта заполнить требуемые поля. Единственным отличием от создания нового продукта является отсутствие поля “Категория”, так как продукт уже ранее был создан в другом кабинете и ему была присвоена определенная категория.

[Создать новый продукт](#) [Добавить продукт](#)

Добавить продукт

Продукты

Привязать право

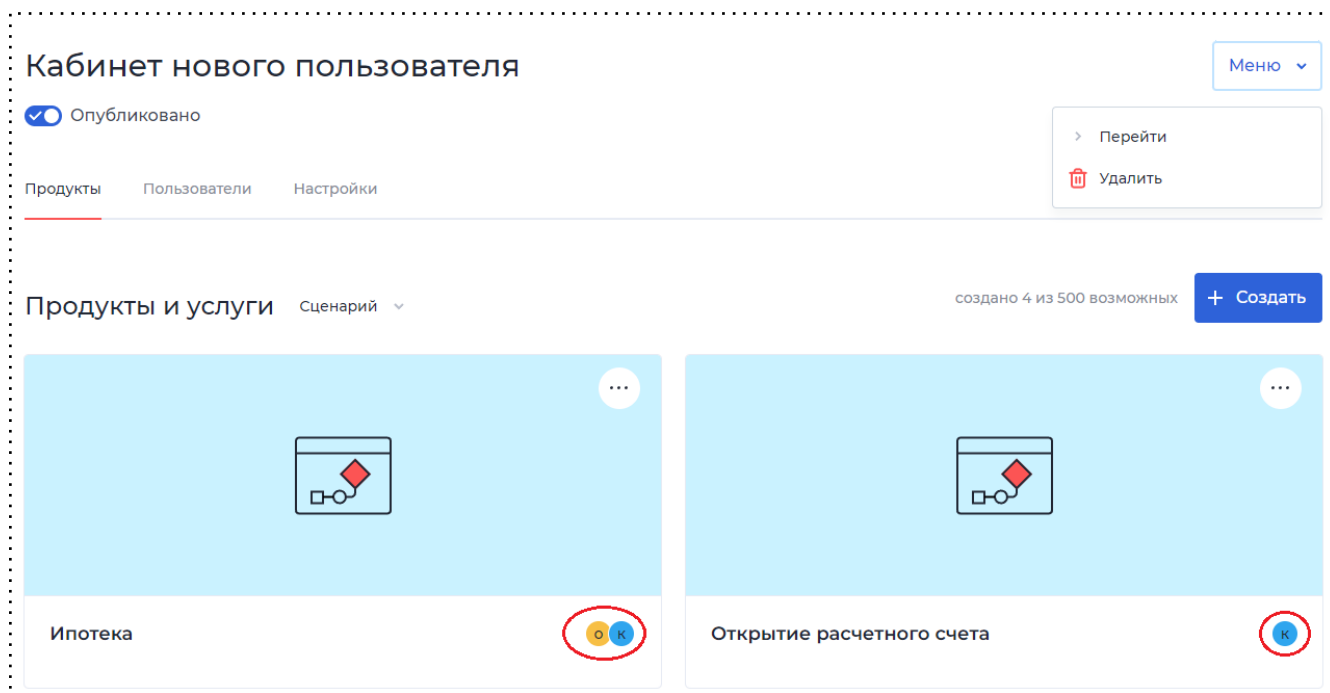
Тип доступа

Добавить продукт

Добавление уже существующего продукта

2.4. Содержание кабинета

В кабинете отображаются только те продукты, на которые есть права в рамках конкретного кабинета и привязанной группы ролей. Продукт с правами, не входящими в группу ролей, которая привязана к кабинету, не будет отображаться в данном кабинете. Также справа снизу на карточке продукта отображены роли, у которых есть доступ к данному продукту.



Страница кабинета

На странице кабинета находится кнопка “Меню”, при нажатии на которую открывается выпадающий список, с помощью которого можно либо перейти в созданный кабинет, либо удалить кабинет.

2.5 Настройки кабинета

Находясь в кабинете, пользователь может настраивать его внутренние элементы. Для этого необходимо перейти в раздел “Настройки”.

Заявки

На вкладке “Заявки” есть возможность отрегулировать, какие поля заявки будут отображаться в личном кабинете на главной странице для разных групп ролей. У администратора отображается колонка из продуктов, где можно выбирать, в каком продукте настроить заявки. В кабинете клиента для каждого продукта будет создана отдельная таблица заявок. Однако, отобразятся только те продукты, которые опубликованы.

Личный кабинет клиента

Опубликовано

Меню

КонструкторПродуктыПользователиНастройки

Заявки

Общее

Авторизация

Роли

Авторизация 2.0

Цвета

Бренд

Продукты

Кабинет

Маркетплейс

Заявки

Настройка отображения заявок для групп ролей

Клиент

Получение пропуска

Включить фильтрацию по статусу

Включить поиск по списку заявок

1Название продукта

2Статус заявки

3Дата создания заявки

Раздел заявки

Включить фильтрацию по статусу

При включении фильтрации по статусу, в личном кабинете заявки распределяются по вкладкам в зависимости от статуса заявки.

Включить поиск по списку заявок

При включении поиска по списку заявок, в личном кабинете отображается поиск, с помощью которого у пользователя появляется возможность искать нужную заявку в списке.

Мои заявки

+ Новая заявка

Заявление на командировку 3

Поиск

Всезаполните данные и маршрут 2Документ отправлен 1

Название продукта	ФИО	Статус заявки	Дата создания заявки
Заявление на командиро...	Захарова	Документ отправлен	13.06.2023 23:45
Заявление на командиро...	Захарова	заполните данные и марш...	13.06.2023 23:40

Поиск по списку заявок и фильтрация по статусу

В настройках отображения заявок есть параметры по умолчанию, они отображаются в личном кабинете в разделе “Мои заявки” и отвечают за отображение данных из заявок по таким параметрам, как:

- Название продукта;
- Статус заявки - название шага в сценарии;
- Дата создания заявки;
- Номер заявки;
- Дата последнего изменения заявки.

Мои заявки				+ Новая заявка
Заявление на командировку 2				^
Название продукта	ФИО	Статус заявки	Дата создания заявки	
Заявление на командиро...	Захарова	заполните данные и марш...	13.06.2023 23:40	
Заявление на командиро...	Захарова	заполните данные и марш...	13.06.2023 23:40	
Заявление на отпуск 2				^
Название продукта	Статус заявки		Дата создания заявки	
Заявление на отпуск	Укажите данные		13.06.2023 23:40	
Заявление на отпуск	Укажите данные		13.06.2023 23:40	

Таблица заявок в кабинете клиента

Также в данном разделе можно отображать любое значение из модели документа. Для этого необходимо нажать “Добавить значение”, выбрать подходящий тип, указать название столбца и выбрать нужное значение из модели документа в поле “Параметр”.

Добавленное поле можно удалить: при наведении на нужную строку справа появляется значок корзины, на который необходимо нажать.

Добавление полей заявки

Настройка полей заявки

Пагинация

В разделе “Пагинация” есть возможность выбрать тип пагинации: “Постраничная” или “По кнопке”, а также указать количество заявок, которое будет выводиться на одной странице. Доступен вывод по 20, 30 и 40 заявок.

Пагинация

Постраничная

По кнопке

Выводить по:

20

Сохранить

Настройка пагинации

*Дополнительно:

Каждой заявке присваивается уникальный номер, который позволяет быстро находить нужную заявку, а также обеспечивает возможность контроля заявок. Данный номер отображается на всех шагах процесса.

Регистрация бизнеса

№ 83027732

Отправка документов

03 Августа 2023

Номер заявки

При необходимости номер заявки можно добавить как атрибут для отображения данных в личном кабинете в разделе “Мои заявки”. Для этого необходимо на вкладке “заявки” в настройках добавить дополнительный столбец числового типа “Номер заявки”.

Номер заявки

Подпись *

Параметр * ?

Номер заявки

Номер заявки

Добавление номера заявки

Для выбора данных, с помощью которых будет осуществляться вход, необходимо выбрать из выпадающего списка подходящие параметры в поле “Тип авторизации”:

- С постоянным паролем;
- С одноразовым паролем: при выборе данной настройки пароль будет приходить на зарегистрированный номер телефона или электронную почту, в зависимости от настроенных параметров;
- С паролем и подтверждением.

Раздел “Авторизация” в настройках кабинета

При выборе типа авторизации “Постоянный пароль” можно задать требования к сложности пароля:

- Длина. Минимальная длина (по умолчанию 8) или максимальная длина (по умолчанию 32);
- Категории знаков. Цифры (от 0 до 9), прописные буквы латиницы (от А до Z), строчные буквы латиницы (от а до z);
- Специальные символы (!@#\$%^&*()_+=[\]{};:.\?'"",).).

Настройка сложности пароля

Аналогично допускается выбор входа по параметрам: вход по логину, e-mail или телефону в зависимости от формы регистрации. Также пользователь может авторизоваться в ЛК по нескольким параметрам на выбор.

Отображение данных на форме

В отображении данных на форме можно настроить два параметра - способ отображения параметров и последовательный ввод данных.

1. Способ отображения параметров: в одном поле или во вкладках.

В одном поле

Во вкладках

2. При активации переключателя “Последовательный ввод данных” пароль нужно будет ввести на отдельной форме.

Пользовательские сессии

В разделе пользовательские сессии настраивается количество активных сессий для одного пользователя, а также устанавливается продолжительность активной сессии с помощью refresh и access токенов. Это необходимо для того чтобы у пользователя была возможность одновременно быть авторизованным на двух разных устройствах. Следовательно, если пользователь авторизуется с третьего устройства, то первая его активная сессия завершится автоматически.

Пользовательские сессии

Количество активных сессий пользователя *

Время жизни refresh токена * ?

Часов ▼

Время жизни access токена * ?

Часов ▼

Настройка пользовательских сессий

Настройки регистрации

Для изменения формы регистрации нужно выбрать те значения, которые должен заполнять клиент. Для избегания ошибок при регистрации все важные значения следует отмечать как обязательные. К форме регистрации можно добавить текст согласия при регистрации, прикрепив ссылку.

Регистрация

Основные (обязательные) поля

☒ Номер телефона
 ☒ Пароль

Дополнительные поля

☒ Фамилия
 ☒ Обязательно

☒ Имя
 ☒ Обязательно

☒ Отчество
 ☒ Обязательно

☒ Электронная почта
 ☒ Обязательно

☐ Авторизация с помощью Госуслуг ?
 ☐ Авторизация с помощью Сбер ID ?
 ☒ Возможность зарегистрироваться участнику самостоятельно
 ☒ Согласие при регистрации

Текст согласия при регистрации ↔

Нажимая кнопку вы соглашаетесь с обработкой персональных данных
[Ссылка](#)

Сохранить

Настройка формы регистрации

Роли

На вкладке “Роли” администратору отображаются группы ролей, которые он выбрал при создании кабинета. Также у администратора есть возможность добавить новую группу ролей, либо выбрать из предложенного списка заранее созданную.

Заявки
 Общее
 Авторизация
Роли
 Авторизация 2.0
 Цвета
 Бренд
 Продукты
 Кабинет
 Маркетплейс
 Уведомления
 Опции

Группы ролей

Объединяйте роли в группы для быстрого подключения к новым пространствам

+ Добавить группу

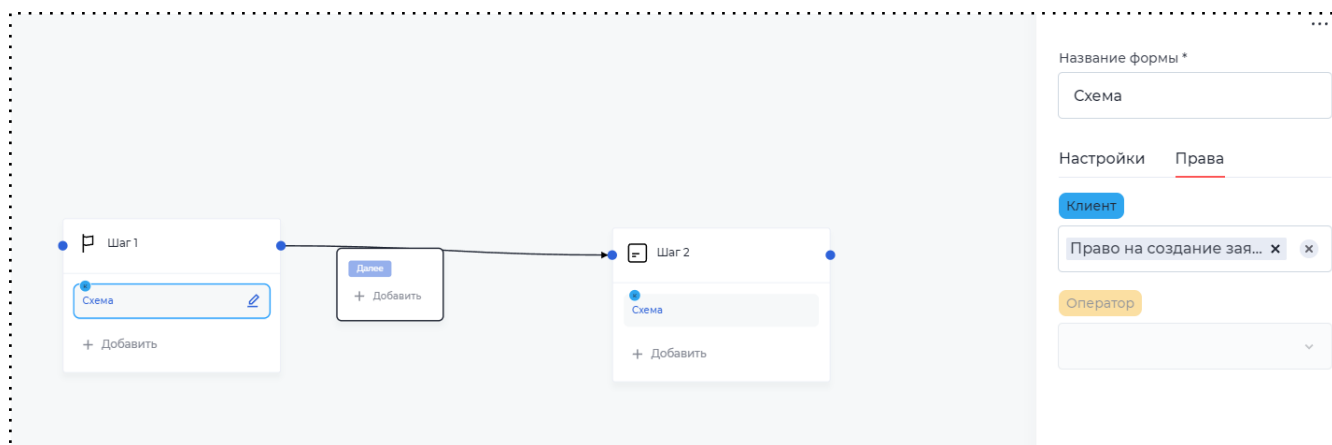
Группы	Роли	Анонимный вход	
Клиентская	Клиент	<u>Да</u>	...
Операторская	Оператор	Нет	...

Добавление группы ролей в созданный кабинет

Важно: уточнение по поводу пункта “Анонимный вход” → В рамках одного кабинета может быть только **одна** анонимная группа ролей. Это нужно для того, чтобы незарегистрированный пользователь имел доступ к продукту. Анонимная группа ролей назначается администратором в рамках создания группы ролей в разделе “Роли”, либо непосредственно в кабинете, но при условии, что в кабинете отсутствует группа ролей, которой разрешен анонимный вход.

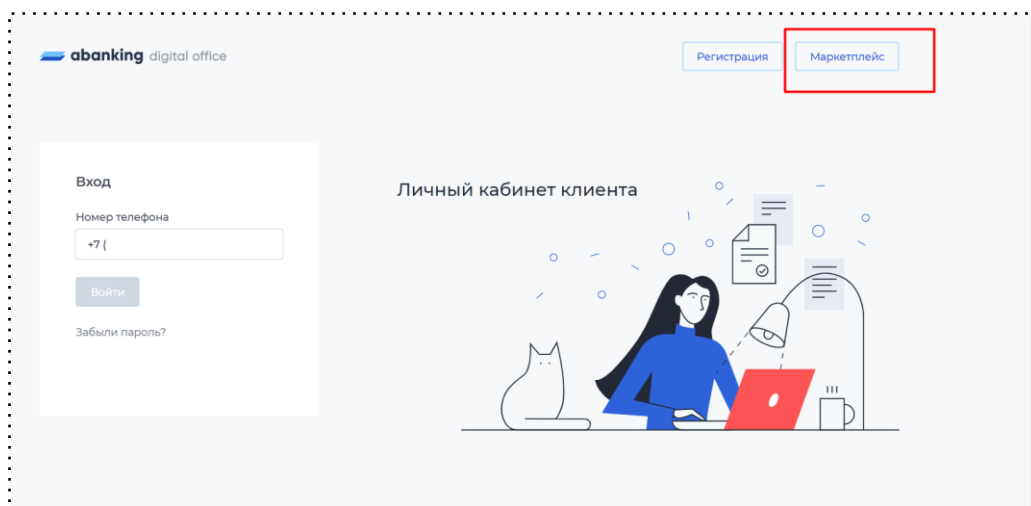
Для настройки процесса под анонимную группу ролей, необходимо:

1. В настройках кабинета добавить анонимную группу ролей;
2. Перейти в необходимый продукт и сценарий;
3. Добавить форму на шаг (Более подробно описано в разделе [6.1 Настройка шагов](#));
4. Настроить процесс в неавторизованной зоне, привязать право из анонимной группы ролей к ранее созданной форме на шаге.



Конструктор процесса

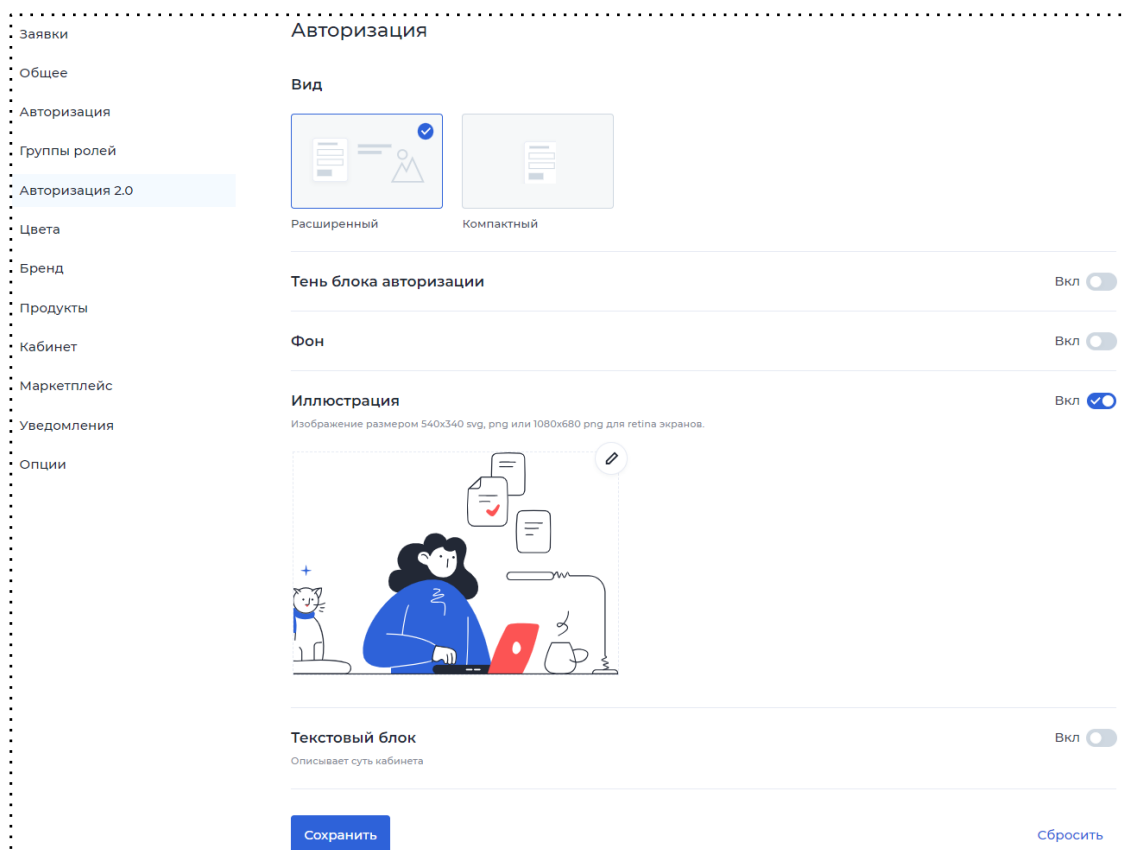
При наличии анонимной группы ролей и настроенного процесса на странице авторизации в личном кабинете рядом с кнопкой “Регистрация” отобразится кнопка “Маркетплейс”, при нажатии на эту кнопку клиент попадет в неавторизованную зону, на страницу с витриной продуктов, где сможет ознакомиться с предложенными продуктами и пред заполнить заявку.



Доступ к продуктам для анонимного клиента

Авторизация 2.0

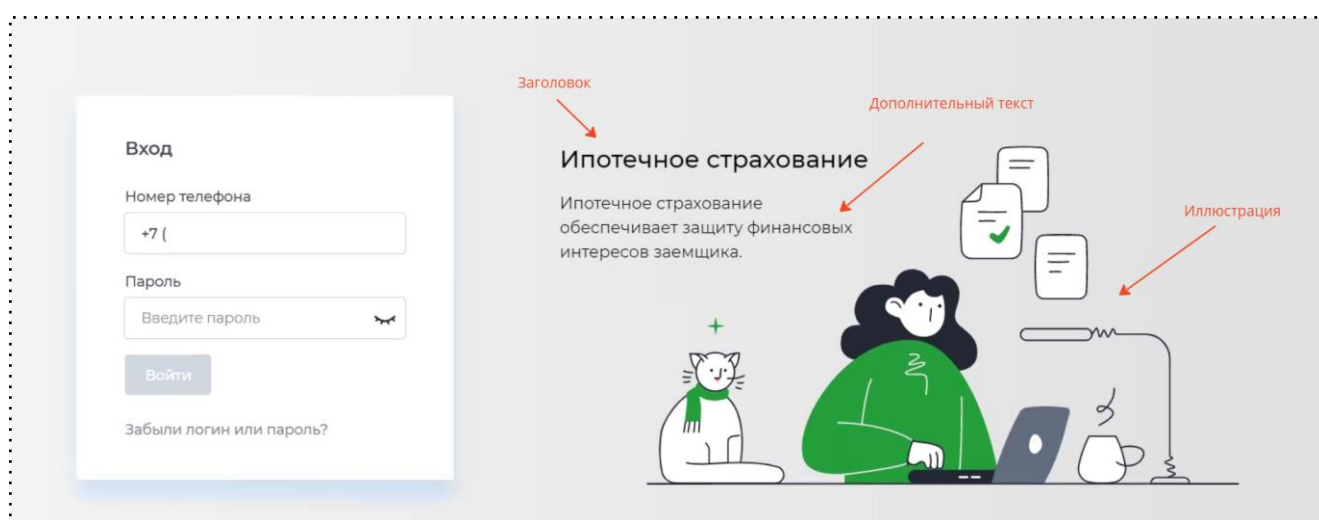
На вкладке “Авторизация 2.0” настраивается внешний вид главной страницы в кабинете клиента. Это страница, на которую клиент в первый раз заходит по ссылке.



Раздел авторизация 2.0

На данной вкладке отображаются следующие разделы для настроек:

- **Вид:** расширенный или компактный.
- **Тень блока авторизации.** Отвечает за то, как будет выглядеть тень у формы входа.
- **Фон.** Есть возможность установить заливку, градиент или картинку.
- **Иллюстрация.** По умолчанию установлена стандартная иллюстрация. Есть возможность выключить ее, и после этого на странице авторизации иллюстрация не будет отображаться. Также возможно загрузить собственную иллюстрацию, которую будет видеть клиент на странице входа.
- **Текстовый блок.** Есть возможность указать заголовок и дополнительный текст.

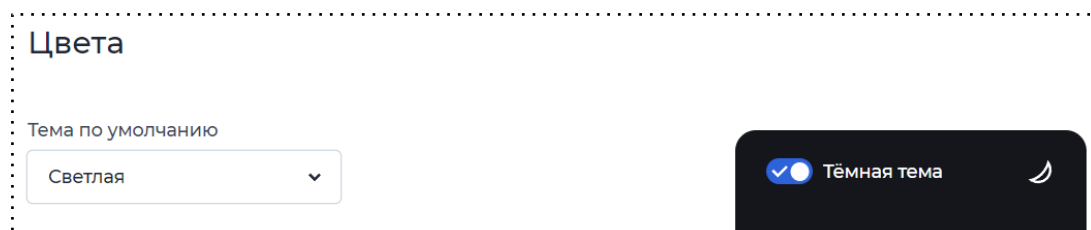


Страница авторизации

Цвета

На вкладке “Цвета” настраиваются используемые цвета компонентов.

На платформе предусмотрена возможность включить режим темной темы, в котором можно настроить цвета по аналогии с цветами, описанными выше. Для этого необходимо включить темную тему и настроить для нее цвета в каждом блоке, а также выбрать тему по умолчанию.



Настройка темной темы

Основные цвета

- **Главный.** Выбранный цвет будет применяться для элементов, настройки которых не меняются: надписи, лоадер загрузки, встроенные рамки. Так же данный цвет будет применяться при нажатии на элемент.
- **Второстепенный.** При наведении на элементы будет применяться данный цвет.
- **Акцент.** Применяется на активном пункте меню, на активном табе.

Цвета		
Главный	#2E62D9	
Второстепенный	#2CA2FD	
Акцент	#FC5454	

Настройка основного цвета





Имя *	<input type="text"/>
Отчество	<input type="text"/>

Пример основного цвета на форме пользователя

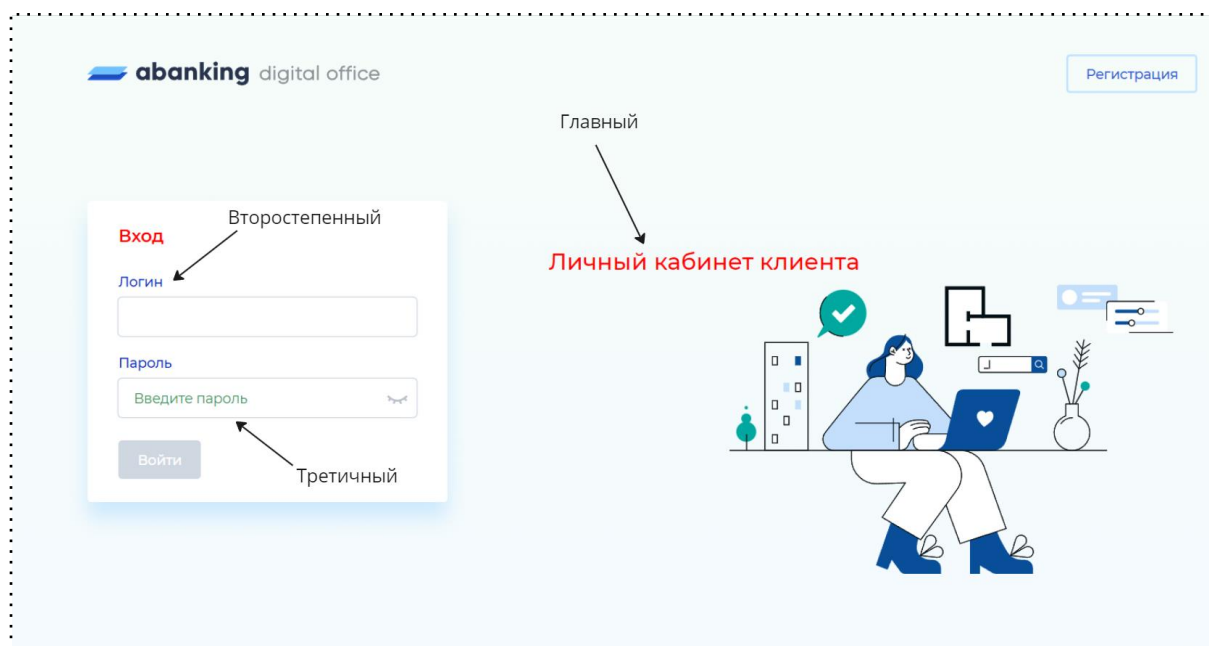
Текст

Как правило, в этом разделе цвет текста не изменяется, а остается по умолчанию.

- Главный;
- Второстепенный;
- Третичный;
- Заблокированный текст.

Текст		
Главный	#fc5454	
Второстепенный	#2e62d9	
Третичный	#49ec46	
Заблокированный текст	#abaeb5	

Настройка цвета текста













Пример цвета текста на странице авторизации

Основная кнопка

Для основной кнопки есть возможность настроить фон и текст для разных состояний.

- **По умолчанию.** Параметр, отвечающий за настройку, когда не происходит никакого взаимодействия;
- **Наведение.** Параметр, отвечающий за настройку, когда на кнопку наводят курсор;
- **Фокус.** Параметр, отвечающий за настройку действия между нажатием на кнопку и наведением;











- **Нажатие.** Параметр, отвечающий за настройку, когда на кнопку нажимают;
- **Не активна.** Параметр, отвечающий за настройку, когда с кнопкой нельзя взаимодействовать.

По умолчанию		
Фон	<input type="text" value="#2e62d9"/>	
Текст	<input type="text" value="#ffffff"/>	
Наведение		
Фон	<input type="text" value="#2ca2fd"/>	
Текст	<input type="text" value="#ffffff"/>	
Фокус		
Фон	<input type="text" value="#2e62d9"/>	
Текст	<input type="text" value="#ffffff"/>	
Нажатие		
Фон	<input type="text" value="#2898ef"/>	
Текст	<input type="text" value="#ffffff"/>	
Не активна		
Фон	<input type="text" value="#cfd8e1"/>	
Текст	<input type="text" value="#ffffff"/>	

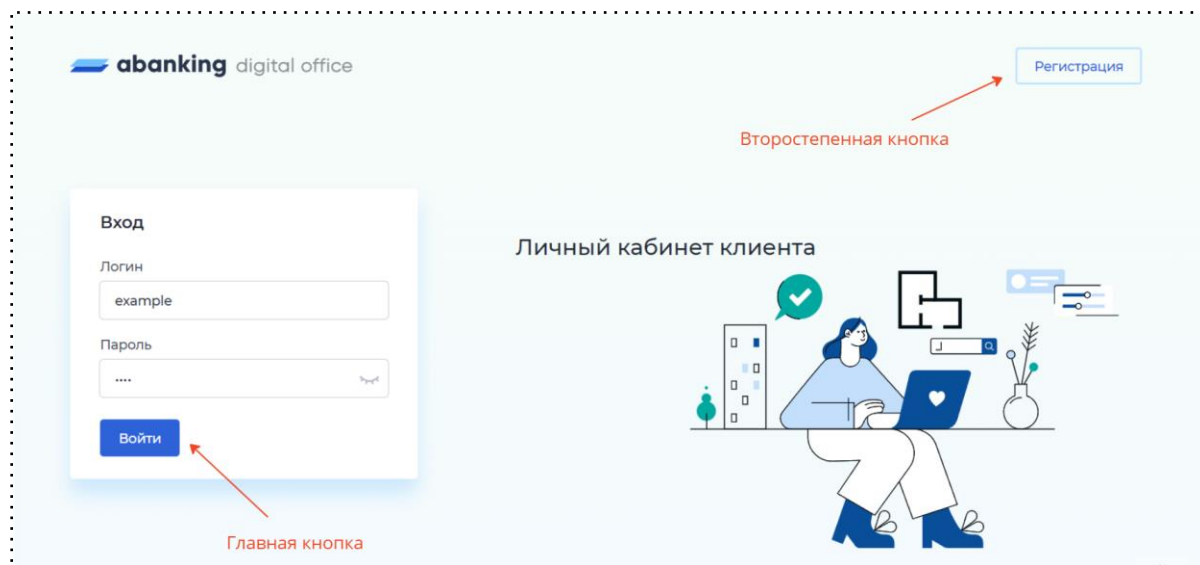
Настройка цвета основной кнопки

Второстепенная кнопка

Для второстепенной кнопки есть возможность настроить обводку и текст для разных состояний: по умолчанию, при наведении, фокус, нажатие и не активна. Кроме того, для состояния “нажатие” можем задать фон кнопки.

По умолчанию		
Обводка	#c0e3ff	
Текст	#2e62d9	
Наведение		
Обводка	#2ca2fd	
Текст	#2e62d9	
Фокус		
Обводка	#2ca2fd	
Текст	#2e62d9	
Нажатие		
Обводка	#2ca2fd	
Фон	#edf7ff	
Текст	#2e62d9	
Не активна		
Обводка	#cfd8e1	

Настройка цвета второстепенной кнопки



Пример цвета основной и второстепенной кнопок на странице авторизации

Кнопка-ссылка

Для кнопки-ссылки есть возможность настроить цвет у текста с ссылкой.
Например: цвет ссылки при согласии с персональными данными на странице регистрации.

Кнопка - ссылка

По умолчанию

Текст

#2e62d9

Наведение

Текст

#2e62d9

Фокус

Текст

#2e62d9

Нажатие

Текст

#2e62d9

Настройка цвета для кнопки-ссылки

Повторите пароль *

☒

Согласие с [условиями обработки](#) персональных данных

Зарегистрироваться

Кнопка - ссылка при согласии с условиями обработки перс. данных

Ссылки

Настройка основной и второстепенной ссылки. Ссылка — это текст в котором есть ссылка редиректа или открытие документа.

Ссылки

Основная ссылка

#2e62d9

Второстепенная ссылка

#868a95

Настройка цвета ссылки

Линии и обводка

В данном разделе есть возможность настраивать обводку компонентов, а также разделители и обводку блоков.

Линии и обводка

Обводка контроллов

#cfd8e1

Разделители, обводка блоков

#e7ebf4

Настройка цвета линии и обводки

Иконки

С помощью раздела “Иконки” настраиваются основные и второстепенные иконки на странице. Например, такие иконки, как “Просмотр пароля”.

Иконки

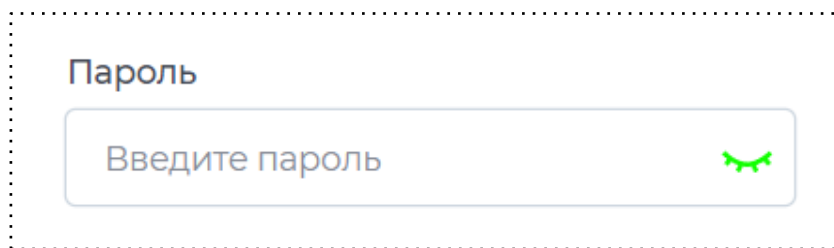
Основные

#222835

Второстепенные

#11ff00

Настройка цвета иконок



Пример цвета иконок

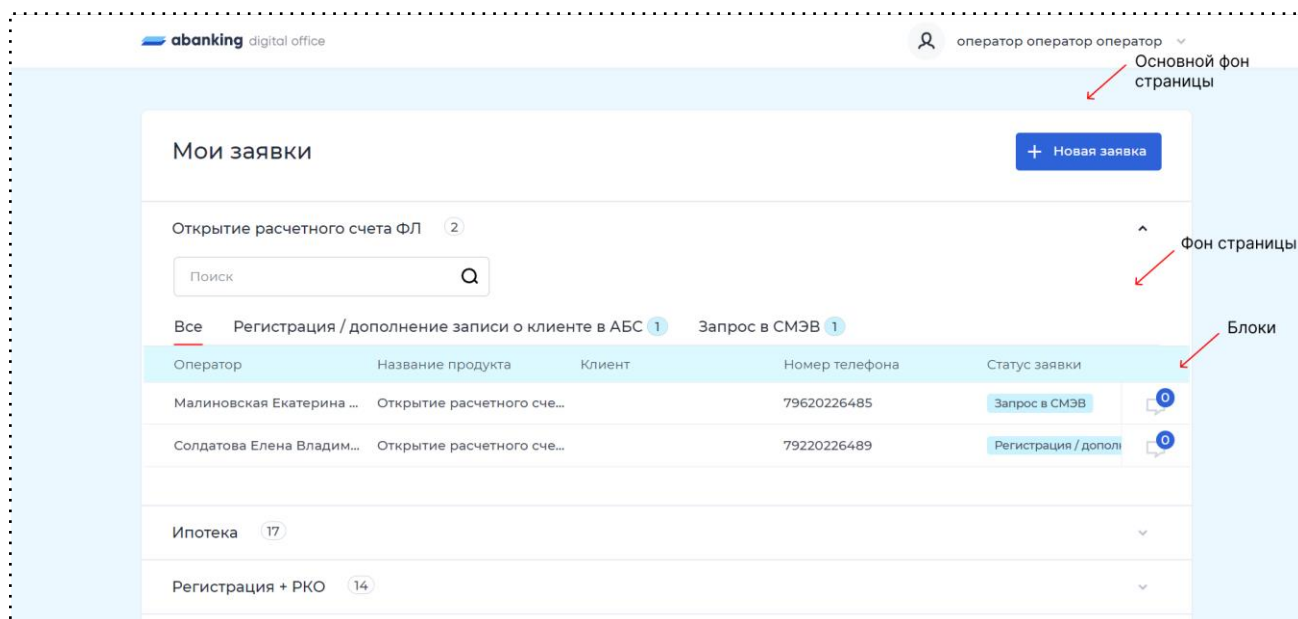
Фон

В разделе “Фон” указываются цвета для страницы заявок, которую клиент видит после авторизации в личном кабинете.

Фон

Основной фон страницы	#ebf8ff	
Фон страницы	#ffffff	
Заливка блоков на странице	#ffffff	
Блоки	#dbf9ff	













Настройка цвета фона



Пример использования цвета фона

Сервисные цвета

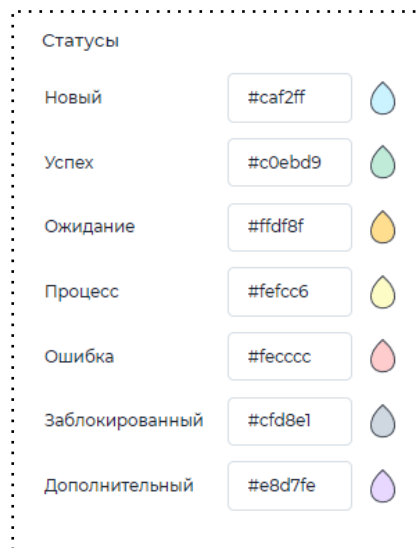
Сервисные цвета необходимы для настройки уведомлений на стороне клиента или оператора. Обычно, цвета никогда не меняются. Они служат подсказкой в сборке процесса.

Сервисные цвета		
Успех	#42c28c	
Обводка блока успех	#c7eddd	
Фон блока успех	#f5fcf9	
Информация	#2ca2fd	
Обводка блока информация	#c0e3ff	
Фон блока информация	#f4faff	
Внимание	#ffa733	
Обводка блока внимание	#ffdfb4	
Фон блока внимание	#fff7eb	
Ошибка	#FC5454	
Обводка ошибки	#fecccc	
Фон блока с ошибкой	#fff6f6	

Настройка сервисных цветов

Статусы

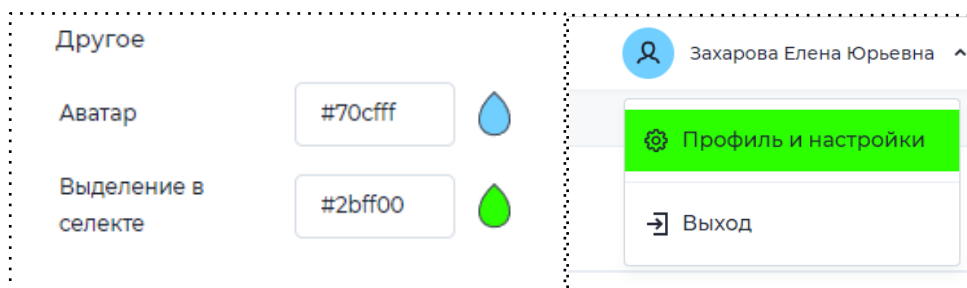
Статусы требуются для изменения цвета статусов на шагах процесса для удобного отображения на стороне клиента или оператора.



Настройка цвета статусов

Другое















Раздел “Другое” отвечает за настройку фона компонентов.



Настройка других цветов

Визарды

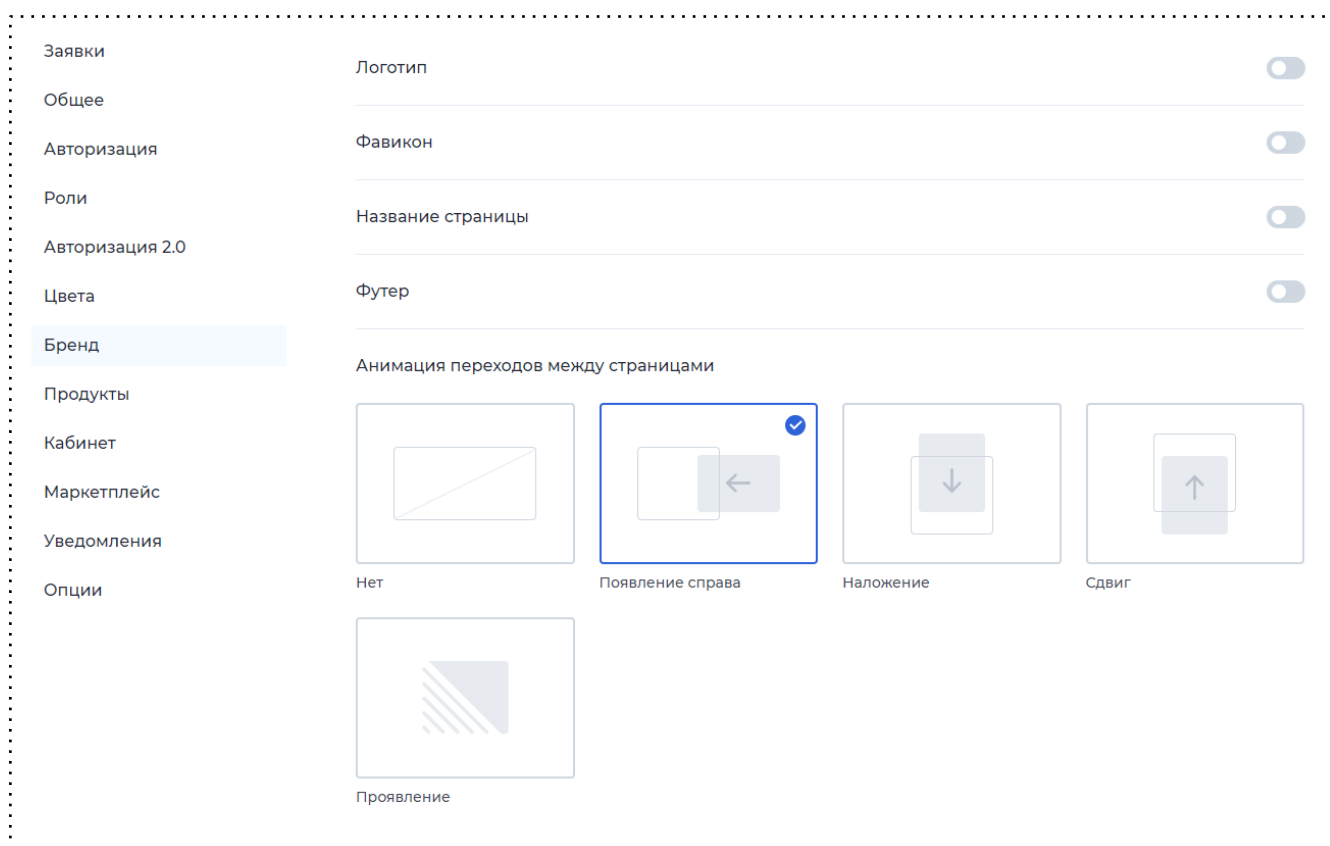
Раздел “Визарды” отвечает за настройку отображения подшагов (визардов) у многостраничной формы. Также есть возможность выбрать цвет для активного, неактивного, успешного и ошибочного шагов

Визарды		
Активный	#edf7ff	
Текст активного подшага	#434854	
Обводка активного подшага	#c0e3ff	
Не активный	#f6f8f9	
Текст не активного подшага	#868a95	
Обводка не активного подшага	#e7ebf4	
Успешный	#f5fcf9	
Текст успешного подшага	#434854	
Обводка успешного подшага	#c7eddd	
Цвет иконки	#42c28c	
Ошибка	#fff6f6	
Текст подшага с ошибкой	#434854	
Обводка подшага с ошибкой	#f3cccc	
Цвет иконки	#fc5454	

Настройка цветов визардов

Бренд

На вкладке “Бренд” настраивается стиль кабинета, чтобы оформление соответствовало брендбуку, принятому в компании. Здесь можно изменить логотип, фавикон, название страницы и футер.



Настройки раздела “Бренд” в кабинете

Логотип

Отображается в личном кабинете в браузере в левом верхнем углу. Для его изменения необходимо нажать на карандаш в углу встроенной картинки и выбрать изображение. Стоит учитывать границы и отступы изображения, так как это повлияет на его расположение. Желательно убирать фон изображения и обрезать по границам элементов картинки. Если логотип расположен горизонтально, то нужно применить функцию “Вид изображения” - горизонтально.

Фавикон

Значок веб-сайта или веб-страницы. Отображается на вкладке браузера, перед названием страницы и в качестве картинки рядом с закладкой, а также в адресной строке в некоторых браузерах. Для его изменения необходимо нажать на карандаш в углу встроенной картинки и выбрать файл. Загрузить изображение возможно в формате ICO.

Название страницы

Название, которое видно на вкладке браузера.

Футер

Данный функционал позволяет редактировать содержимое футера и включает в себя такие функции как:

- **Отображение копирайтинга.** Возможность выбрать отображение только логотипа разработчика, либо же отображение логотипа разработчика и пользовательский логотип
- **Общие настройки.** Возможность выбрать расположение логотипа разработчика слева или справа, выбор положения текста - в одну строку с логотипом или текст под логотипом.
- **Логотип разработчика.** Области для загрузки логотипов, ссылка для перехода при нажатии на логотип, поле для ввода текста с возможностью настройки цвета.
- **Окно предварительного просмотра футера.**

Цвета

Бренд

Продукты

Кабинет

Маркетплейс

Уведомления

Опции

Футер

Отображение копирайтинга

☒ Логотип разработчика ☐ Логотип разработчика + пользовательский логотип

Общие настройки

Положение логотипа разработчика

☒ Слева ☐ Справа

Положение текста

☒ В одну строку с логотипом ☐ Текст под логотипом

Логотип разработчика

Размер не менее 256x256 px. Формат svg, png

Ссылка перехода по логотипу

http://

Текст

Все права защищены ©

#868a95

☒ Отображать версию

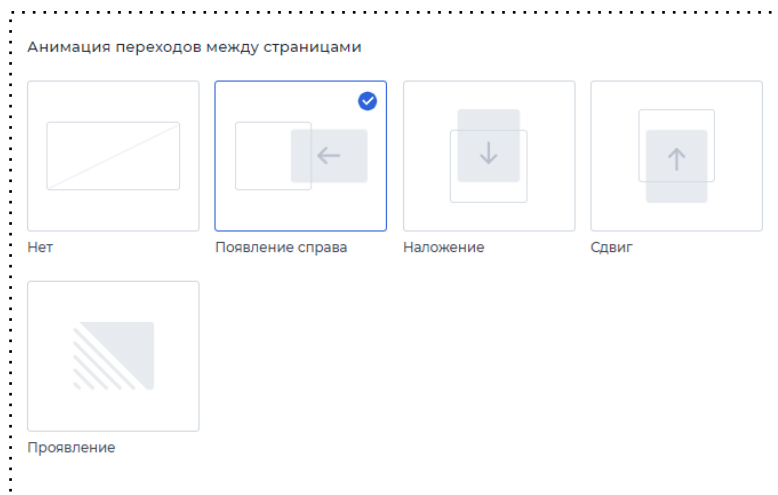
abanking digital office

abanking Все права защищены © v. 2.0.0

Настройки футера

Анимация переходов между страницами

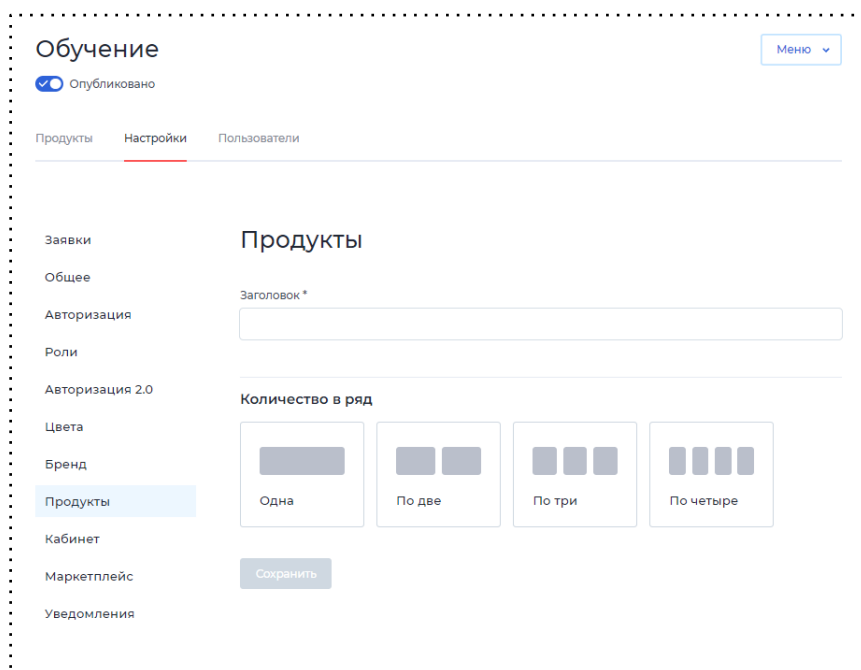
Функционал “Анимация переходов между страницами” позволяет устанавливать: анимация наложение, появление справа, сдвиг и проявление. При необходимости анимацию можно убрать.



Настройки анимации

Продукты

На вкладке “Продукты” фиксируем заголовок, который будет отображаться перед списком продуктов, и количество продуктов в ряд.



Настройки раздела “Продукты” в кабинете

При выборе одного продукта в ряд появляются дополнительные поля, в которых настраивается вид карточки продукта.

Стиль карточки

Поле “Стиль карточки” представлено с выпадающим списком для выбора необходимого параметра: иллюстрация + фон или изображение. “Иллюстрация + фон” указывается, когда в продукте используется иллюстрация и однотонный фон. “Изображение” используется, когда в карточке продукта нужно указать фотографию.

Положение картинки

Поле “Положение картинки” представлено с переключателем для настройки отображения положения картинки: слева или справа.

Преимущества

Добавление преимуществ необходимы для того, чтобы кратко ознакомить пользователя с продуктом. Максимально в карточке можно указать три преимущества. Также можно выбрать расположение преимуществ на мобильном устройстве: друг под другом или в один ряд.

Порядок продуктов

С помощью порядка продуктов имеется возможность управлять порядком отображения продуктов в личном кабинете.

Со всеми выбранными настройками можно ознакомиться на вкладке “Продукты” на форме “Формат” справа от настроек.

Бренд

Продукты

Кабинет

Маркетплейс

Уведомления

Опции

Одна

По две

По три

По четыре

Стиль карточки

Иллюстрация + фон

Положение картинки

Слева

Справа

Преимущества

На адаптиве *

Порядок продуктов

Изменения вступают в силу сразу после перетаскивания

1 тест

2 Задание2

Формат: одна карточка

Название продукта

Создать карточку

Настройка порядка продуктов

Кабинет

Баннер

Установка баннера требуется для отображения в личном кабинете пользователя. Для настройки баннера его необходимо включить с помощью переключателя. Присутствуют такие настройки как:


- Формат (Стандартный и уменьшенный);
- Текст (Заголовок и основной текст с возможностью задать цвет);
- Кнопка (Текст кнопки, ссылка для редиректа, цвет текста и фона);
- Иллюстрация (Картинка формата svg, png);
- Фон (Заливка, градиент, картинка);

С выбранными настройками можно ознакомиться в окне предпросмотра справа от настроек.


Баннер

Вкл. ☒

Формат



Стандартный



Уменьшенный


Текст

Заголовок баннера *

Основной текст баннера

200

Цвет текста



Настройки баннера

Кнопка

☒

Иллюстрация


☒

Фон

☐ Заливка

☐ Градиент

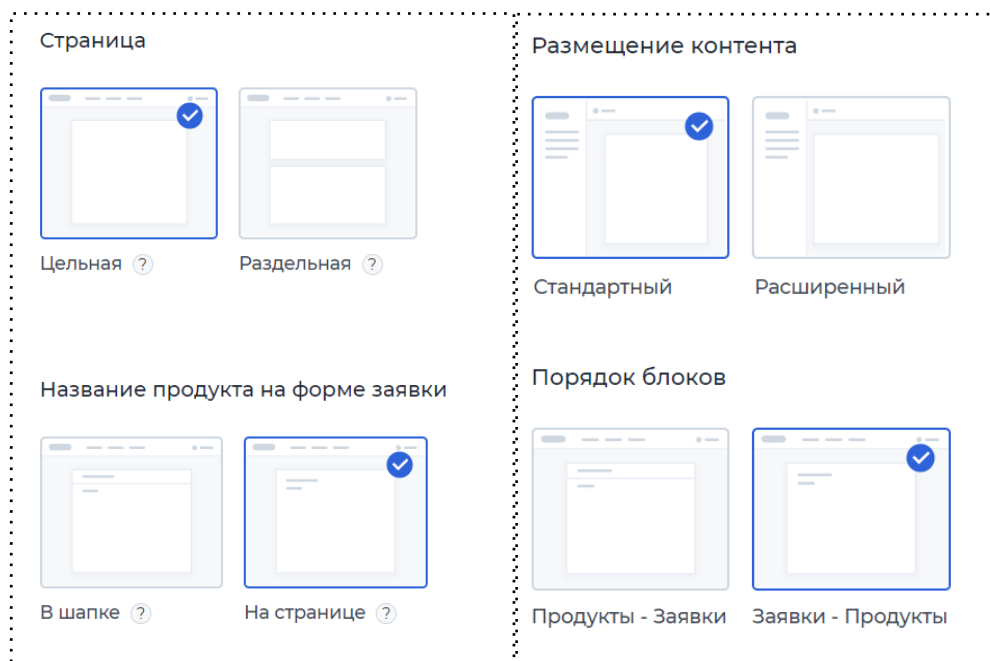
☒ Фото



Настройки баннера

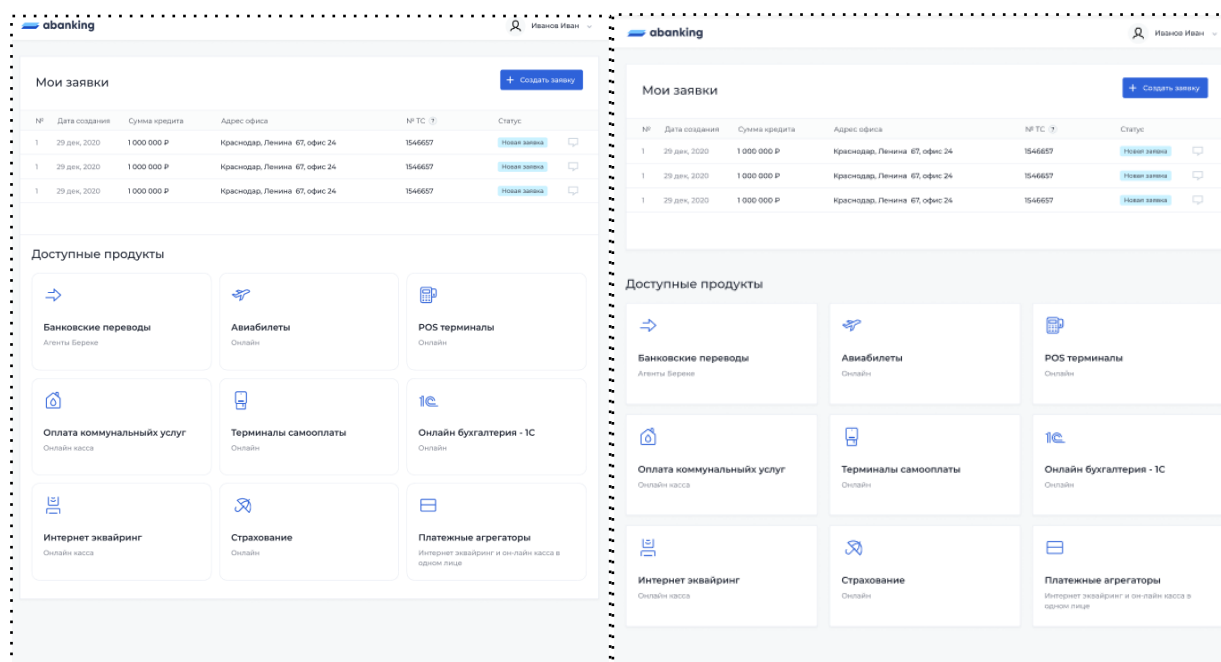
Компоновка интерфейса

В разделе “Компоновка интерфейса” есть возможность настроить отображение главной страницы клиента. Администратор в личном кабинете выбирает, как будут отображаться блоки “Мои заявки” и “Доступные продукты” на главной странице клиента.



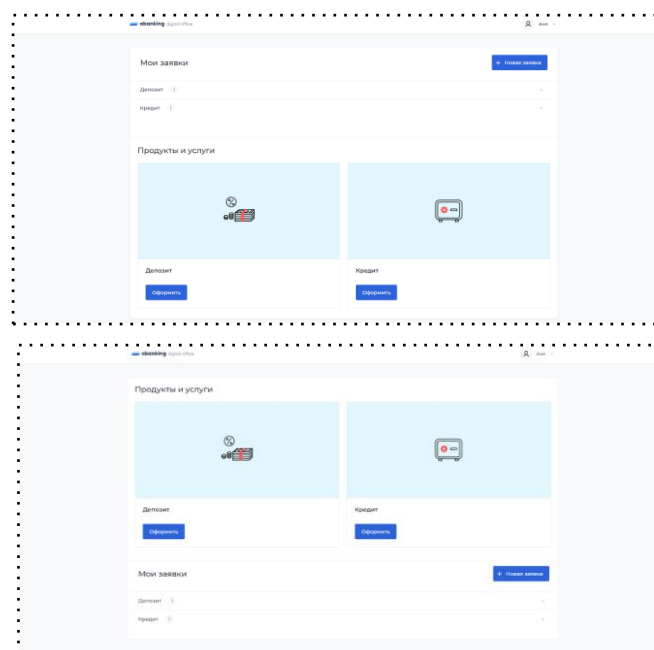
Настройка компоновки интерфейса

- **Страница.** При настройке отображения страницы есть два варианта видимости: цельная и раздельная. При выборе “Цельная” блоки будут располагаться внутри общего контейнера. А при выборе “Раздельная” каждый блок на странице будет находиться в своем контейнере.



Цельная и раздельная страницы

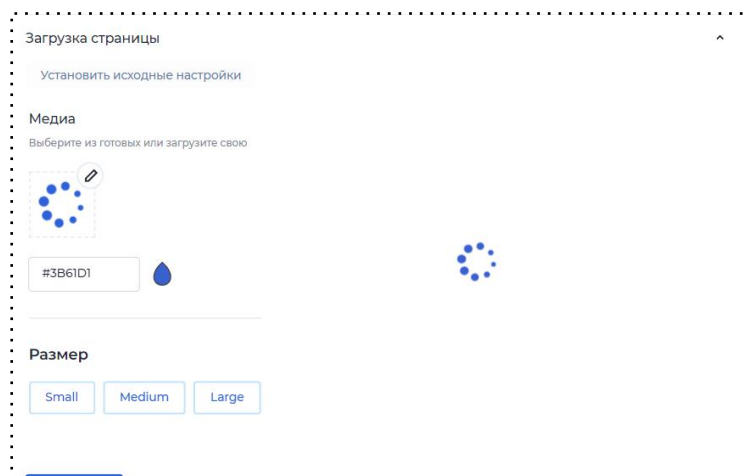
- **Название продукта на форме заявки.** При настройке названия продукта на форме заявки есть два варианта видимости: “в шапке” или “на странице”. “В шапке” удобно использовать на многошаговых формах. “На странице” используется на одношаговых и является параметром по умолчанию.
- **Размещение контента.** При настройке размещения контента есть два варианта видимости: “Стандартный” и “Расширенный”.
- **Порядок блоков.** Администратор может управлять порядком блоков “Заявки” и “Продукты”.



Варианты расположения блоков

Загрузка страницы

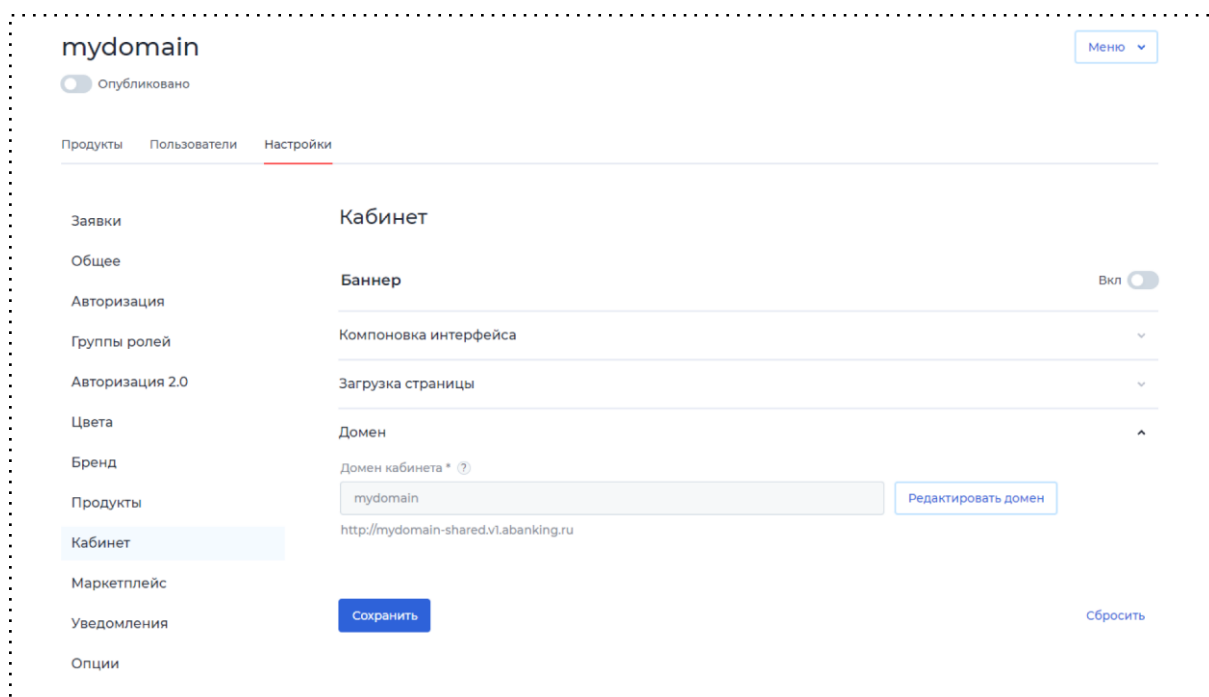
В разделе “Загрузка страницы” настраивается отображение лоадера. Также есть возможность изменить цвет, размер и выбрать анимацию



Настройки лоадера

Домен

Раздел “Домен” отвечает за смену текущего домена кабинета на новый. Для смены необходимо нажать на кнопку “Редактировать домен”, указать новое название и нажать на кнопку “Сохранить”




Изменение домена кабинета

Маркетплейс

Вкладка “Маркетплейс” предназначена для настройки страницы маркетплейса для неавторизованных пользователей. В данной вкладке существуют следующие функции:

1. Изменить/добавить изображение на страницу.
2. Настроить название кнопки редиректа с главной страницы на страницу анонимной зоны.
3. Настроить заголовок на вкладке на странице анонимной зоны.
4. Изменить название страницы.

Маркетплейс

Изображение 

Текст кнопки редиректа на страницу маркетплейса

Маркетплейс

Заголовок на странице

Маркетплейс

Название страницы

Маркетплейс

Сохранить

Сбросить

Настройки раздела “Маркетплейс” в кабинете

Уведомления

Клиентам, прошедшим процедуру регистрации, можно добавить отправку уведомлений. Для этого в разделе уведомлений нужно выбрать тип уведомления: sms или(и) e-mail и добавить шаблон сообщения.

клиент (ФИО, логин, почта), продукт, статус. С помощью поиска администратор имеет возможность искать нужную заявку в списке.

Кабинеты Продукты Роли Заявки Пользователи Участники			
Заявки			
Поиск			
Номер заявки	Клиент	Продукт	Статус
94057090	Клиентский Клиент Клиентович 79 @test.test	Оформить	шаг 19
14197885	Клиентский Клиент Клиентович 79 @test.test	Оформить	шаг 14
18840259	Клиентский Клиент Клиентович 79 @test.test	Оформить	шаг 14
19769501	Клиентский Клиент Клиентович 79 @test.test	Оформить	шаг 3
80906445	Клиентский Клиент Клиентович 79 @test.test	Оформить	шаг 3
89516562	Клиентский Клиент Клиентович 79 @test.test	Оформить	шаг 3
18643203	Клиентский Клиент Клиентович 79 @test.test	Оформить	шаг 2

Раздел "Заявки"

У каждой заявки отображается символ многоточия, с помощью которого открывается список доступных действий по заявке, а именно:

- Информация о заявке;

Действие “Информация о заявке” открывает окно, в котором можно просмотреть информацию в виде иерархии со следующими данными: заполненные пользователем параметры по заявке, результаты проверок, информация о подписи для подписанных документов, список документов, загруженных в заявку.

- Права доступа.

Действие “Права доступа” необходимо для настройки прав доступа по заявке. При нажатии на данное действие открывается окно “Редактирование прав доступа”, которое содержит: таблицу с информацией о заявке (ФИО пользователя, номер телефона, почта, продукт, номер заявки) и селект с выбором кабинета.

При выборе кабинета в таблице отображаются все пользователи, которые зарегистрированы в этом кабинете, но не у всех отображенных пользователей может быть

доступ к заявке. С помощью поиска администратор может найти необходимого ему пользователя, введя его данные. Если чек-бокс рядом с ФИО пользователя активен, то права на доступ к заявке у пользователя имеются, если чек-бокс не активен, то прав у пользователя к заявке нет.

The screenshot shows a web interface for editing access rights. At the top, there is a breadcrumb 'Заявки' with a back arrow. The main title is 'Редактирование прав доступа'. Below the title, there is a dropdown menu set to 'Личный кабинет клиента' and a search input field labeled 'Введите ФИО'. A table with two columns, 'Пользователь' and 'Кабинет', contains one row with a checked checkbox, the name 'Клиентский Клиент Клиентович', and the role 'Личный кабинет клиента'. To the right of the table is a sidebar with client details: 'ФИО клиента: Клиентский Клиент Клиентович', 'Номер телефона: 79008000602', 'Почта: client6@test.test', 'Продукт: Оформить Каско', and 'Номер заявки: 78249707'. At the bottom left is a 'Сохранить' button.

Пользователь	Кабинет
<input checked="" type="checkbox"/> Клиентский Клиент Клиентович	Личный кабинет клиента

ФИО клиента
Клиентский Клиент
Клиентович

Номер телефона
79008000602

Почта
client6@test.test

Продукт
Оформить Каско

Номер заявки
78249707

Сохранить

Редактирование прав доступа

2.7 Пользователи

В разделе “Пользователи” отображается информация о зарегистрированных пользователях в конкретном кабинете. Информация содержит в себе такие поля как: ФИО, номер телефона, почта, логин, группа ролей, под которой зарегистрировался пользователь.

Через раздел “Пользователи” можно самостоятельно зарегистрировать нового клиента. После регистрации ему придут данные от входа в личный кабинет на электронную почту или на номер телефона, в зависимости от того, что было выбрано на форме добавления нового пользователя администратором.

Кабинет нового пользователя

Меню

Опубликовано

Продукты

Настройки

Пользователи

Пользователи 0

Поиск

+ Добавить

Пользователь	Телефон
--------------	---------

Добавление нового клиента

Для того чтобы добавить нового пользователя, необходимо:

1. Нажать кнопку “Добавить”.
2. Заполнить поля данными нового клиента.
3. Выбрать способ отправки данных для входа.
4. Добавить нового клиента.

Добавление нового пользователя

×

Фамилия

Имя *

Отчество

Логин

E-mail

Номер телефона *

+7 (

Группы ролей *

Роль *

Добавить

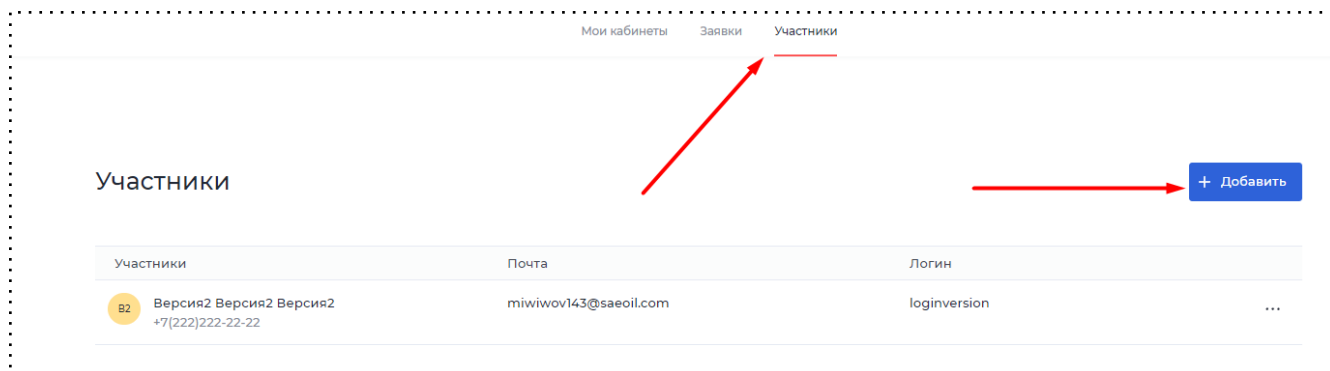
Отмена

Форма добавления нового клиента

2.8 Добавление администратора

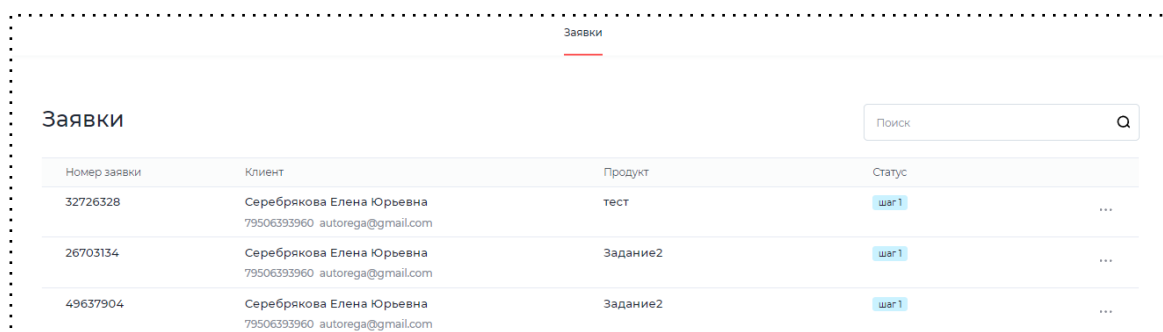
Для того чтобы добавить администратора в кабинет, необходимо:

1. Перейти в раздел “Участники” и нажать кнопку “Добавить”.



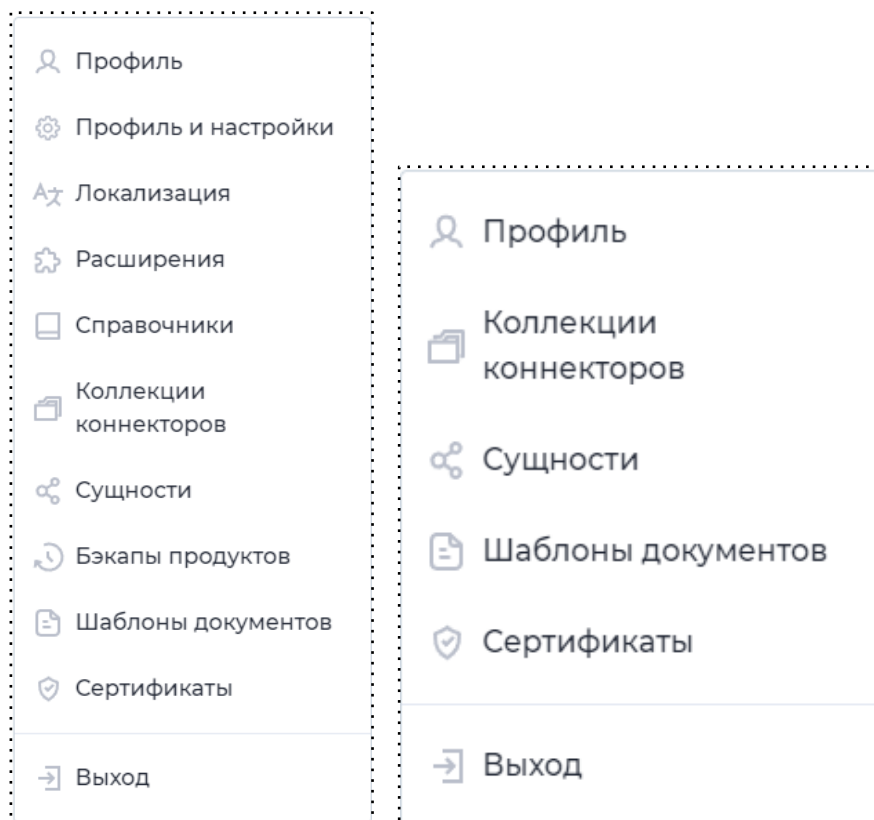
Раздел “Участники”

2. Указать данные администратора: фио, логин, email, номер телефона.
3. Выбрать, куда отправить пароль для входа в кабинет: на номер телефона по sms или на почту.
4. Указать права доступа к кабинету:
 - а. Кабинеты - возможность редактировать созданные кабинеты и сценарии.
 - б. Заявки - у администратора будет доступ к разделу “Заявки”.



Раздел “Заявки”

- с. Настройки - отвечает за доступ к разделам “Настройки”, “Расширения”, “Бэкапы продуктов”.



С настройками

Без настроек

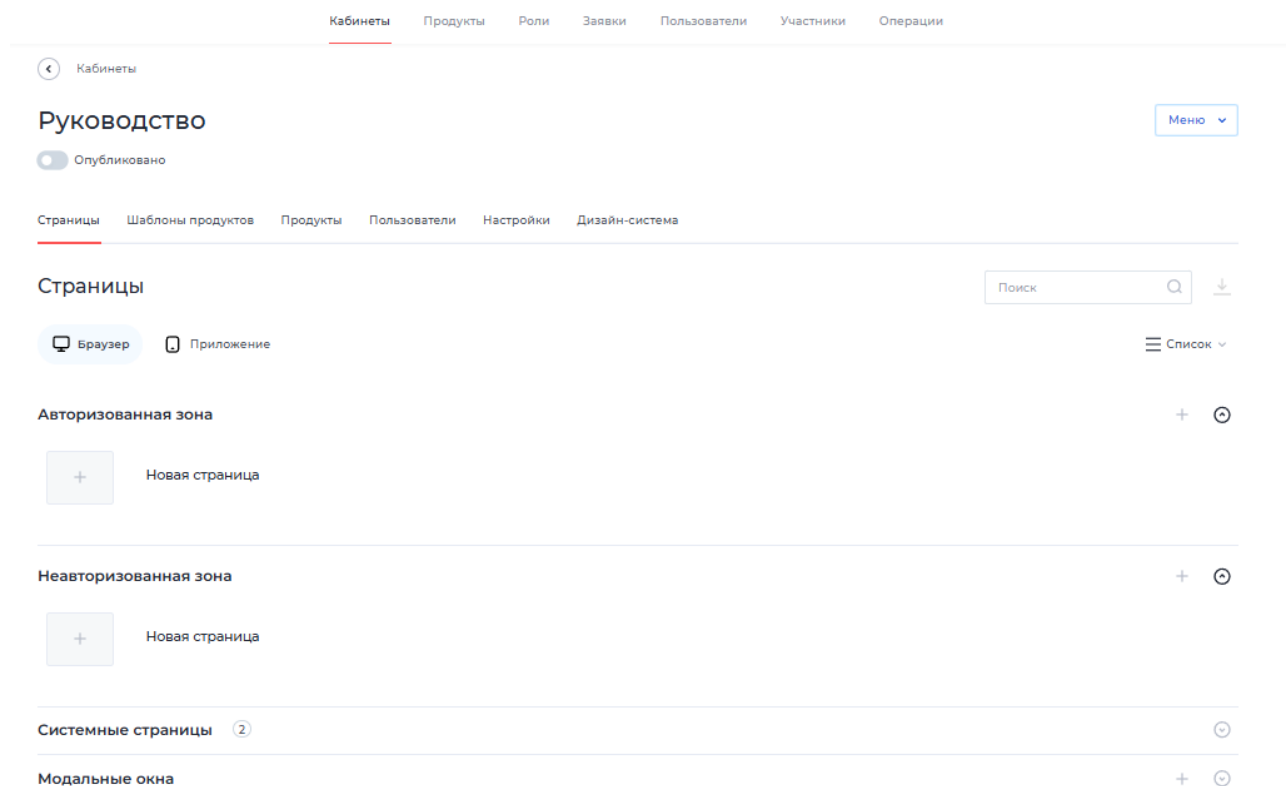
5. Нажать кнопку “Добавить”. В списке участников появится новый администратор. Пароль для входа в кабинет для нового администратора будет отправлен на указанный номер телефона или почту. Добавленным администраторам не будет доступен раздел “Участники”.

3. Конструктор страниц

3.1 Общее описание

Конструктор страниц — это инструмент, который позволяет пользователям создавать веб-страницы и интерфейсы без необходимости написания кода, в web-браузере. Он предоставляет визуальный интерфейс, где элементы сайта (тексты, изображения, формы, кнопки и др.) можно легко добавлять и настраивать с помощью перетаскивания и других интуитивных инструментов. Конструктор страниц также предлагает возможность управления структурой и содержанием страниц.

Для того чтобы перейти в конструктор страниц, необходимо перейти в таб «Страницы». Здесь находится список всех страниц проекта



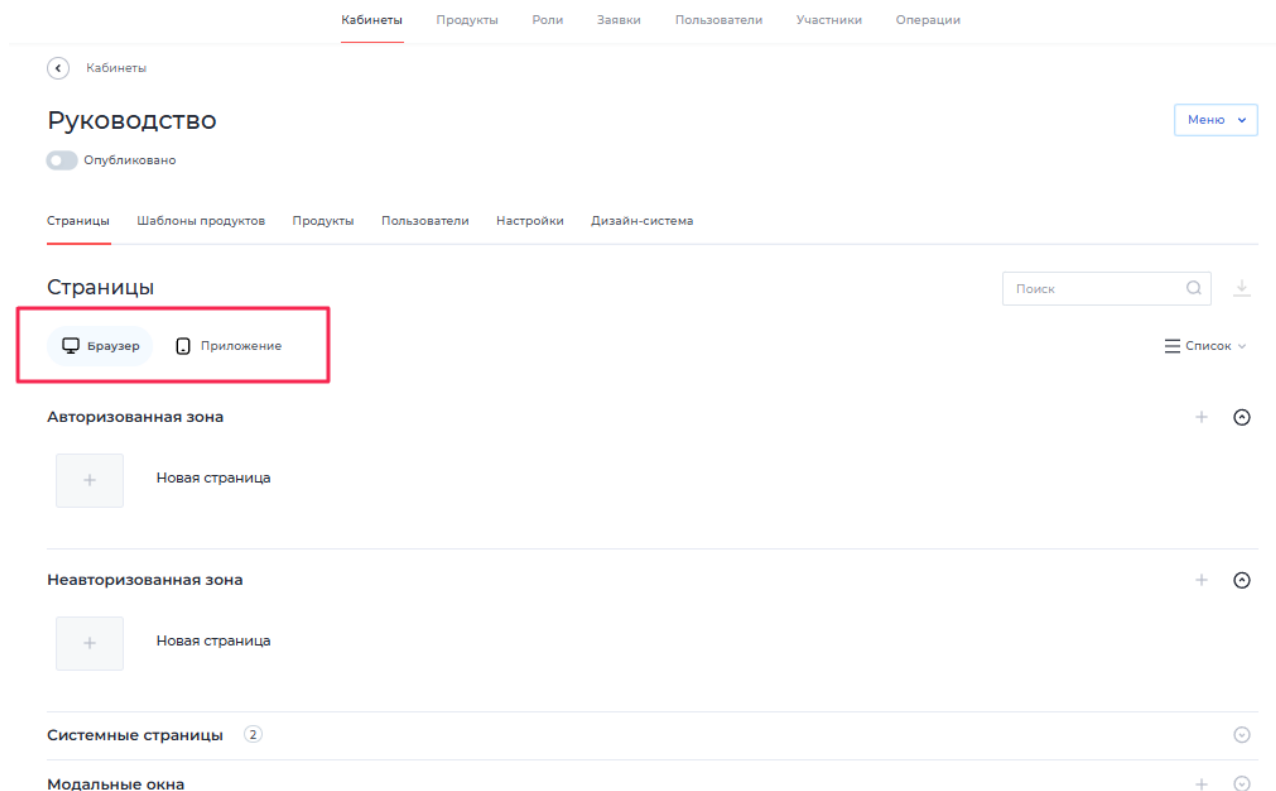
Конструктор страниц

3.1.1 Платформа

Страницы проекта делятся на два форм фактора:

- Браузер, то есть десктопное приложение;
- Мобильное приложение.

Страницы платформ не пересекаются и не влияют друг на друга, а переключение между форм-факторами осуществляется в зависимости от размеров экрана, где открывается клиентское приложение.



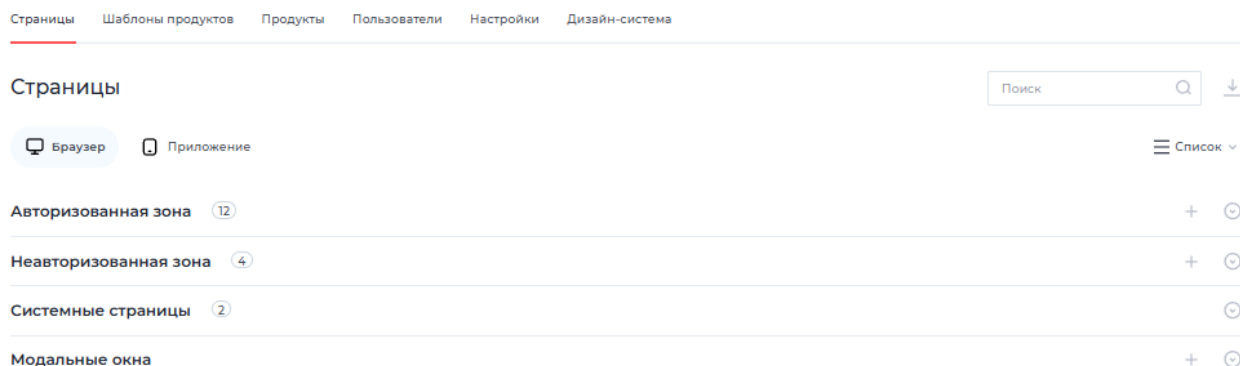
Доступные платформы

3.1.2 Зона доступа

Страницы разделяются на зоны доступа:

- *Авторизованная зона (АЗ)* предназначена для основных страниц приложения, отображаемых после прохождения пользователем процедуры авторизации, например: главная страница, страница профиля и прочих;

- *Неавторизованная зона (НАЗ)* предназначена для страниц, которые не требуют авторизации пользователя. Например: страница авторизации, страница регистрации;
- *Системные страницы* представляют на данный момент две страницы, на которые происходит переход (редирект) в случае ошибки:
 1. 404 Страница не найдена;
 2. Нет интернет-соединения.
- *Модальные окна* - представляют из себя всплывающие окна, которые не имеют присвоенного адреса страницы и открываются в рамках других страниц, предназначены для отображения пользователю дополнительной информации на страницах АЗ и НАЗ.



Зоны доступа

3.2 Управление страницами проекта

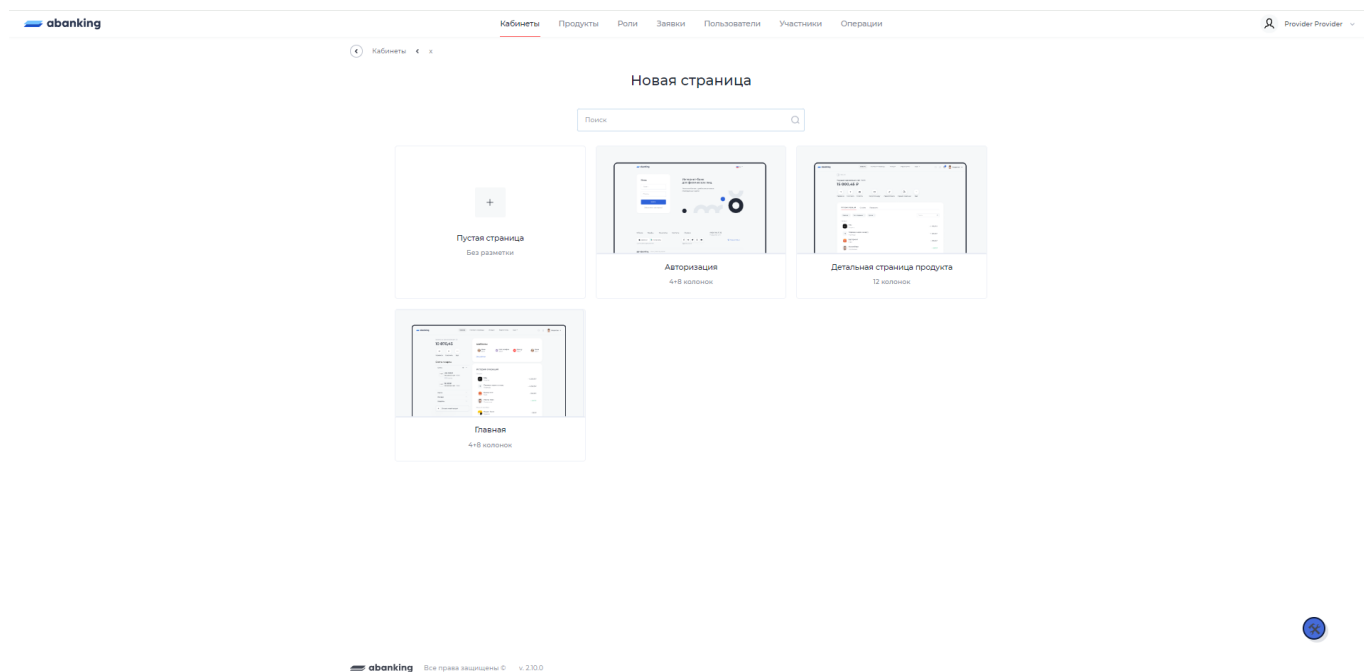
3.2.1 Создание страницы

Для того чтобы создать новую страницу, необходимо нажать на кнопку «Новая страница» в зоне (внутри аккордеона) или на «+» в заголовке нужной зоны(аккордеона)



Создание страницы

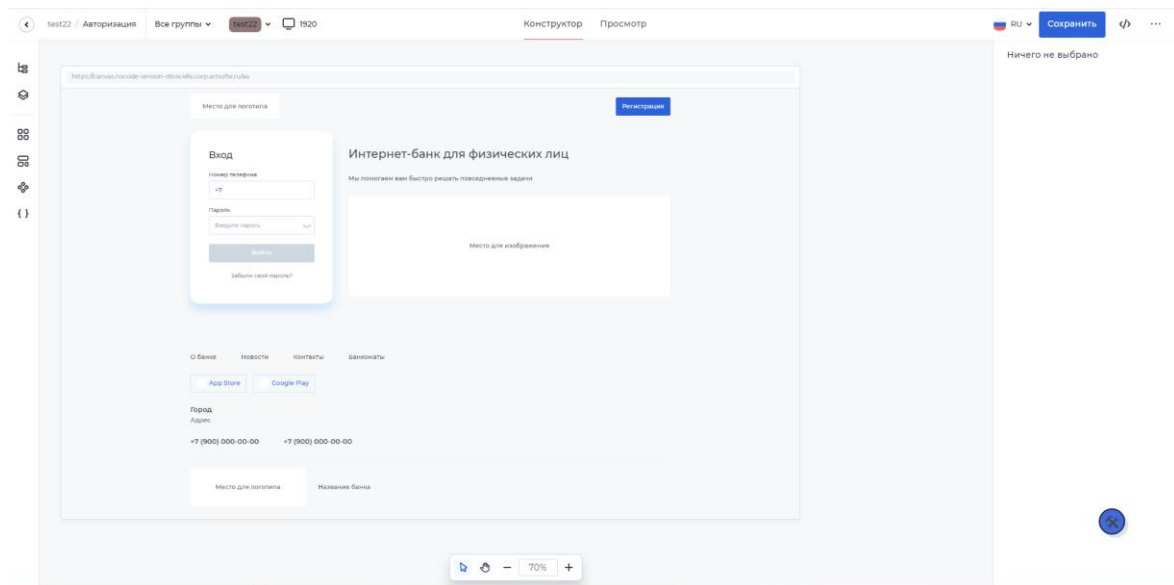
При нажатии откроется страница выбора шаблона страницы. Шаблоны страницы представляют из себя страницу с блоками и/или виджетами, у которых уже заданы настройки и стили, то есть это готовая страница приложения.



Шаблоны страниц

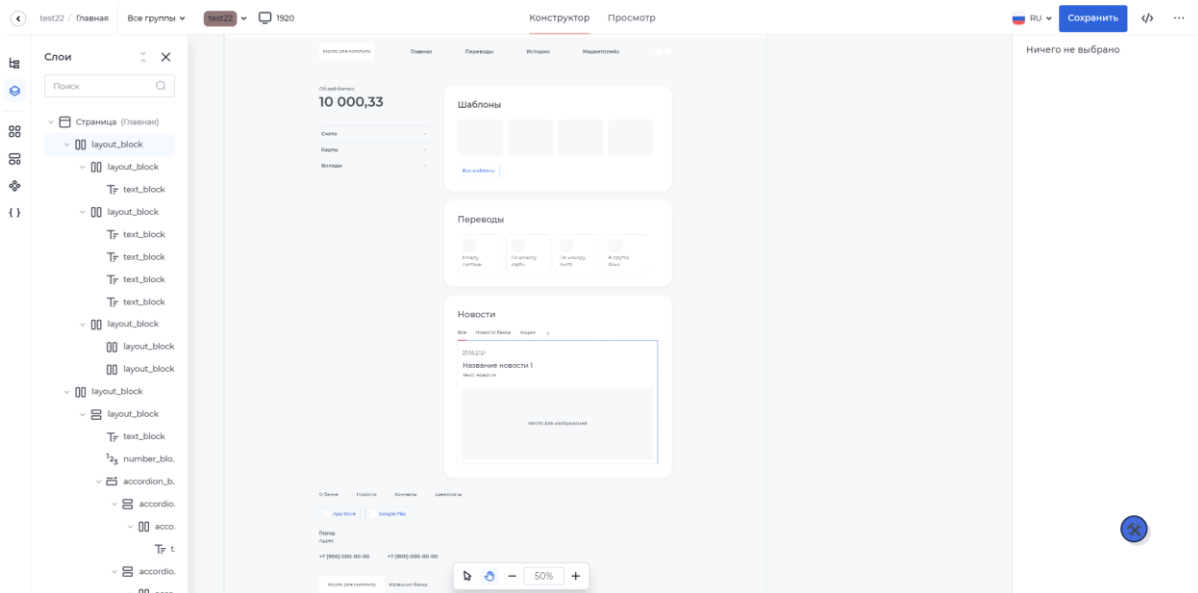
По умолчанию есть три шаблона, количество может меняться в зависимости от поставки:

- Страница авторизации;



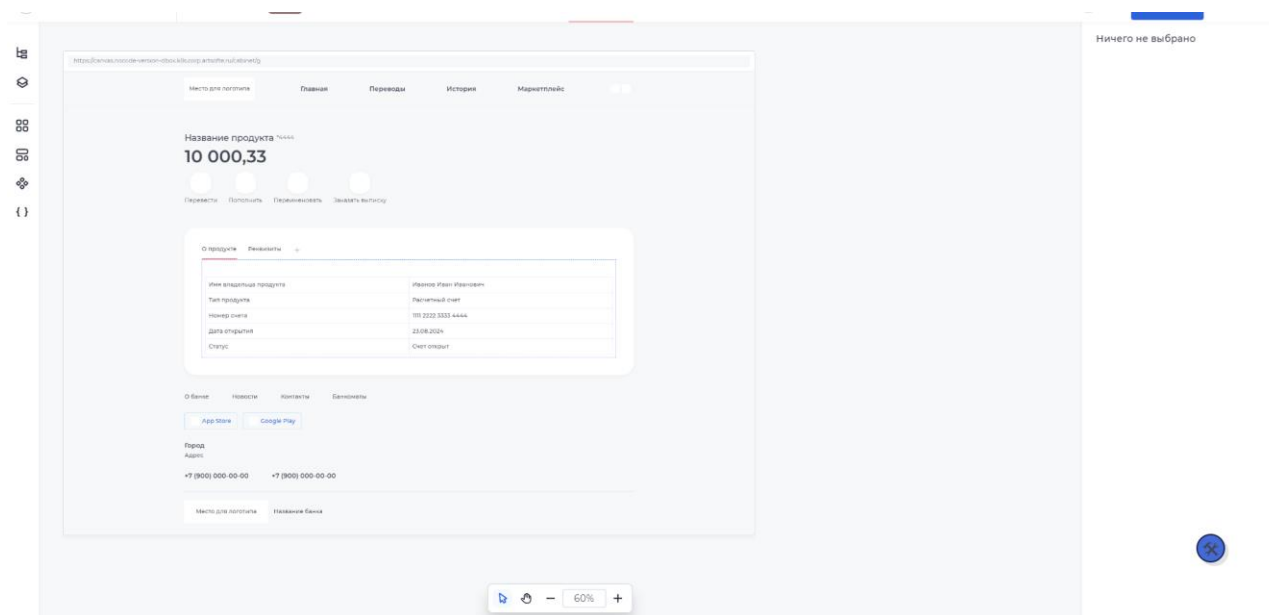
Страница по шаблону Авторизация

- Главная страница;



Страница по шаблону Главная

- Детальная страница продукта.



Страница по шаблону Детальная страница шаблона

После выбора шаблона страницы, необходимо заполнить следующие поля:

1. Выбрать *зону приложения*(АЗ или НАЗ) путем нажатия на один из предложенных вариантов в строке «Тип доступа» настроек ;
2. Выбрать *родительскую страницу*, если необходимо (используется только в связи с блоком [Page-Box](#));
3. Ввести *название* страницы(Допускается использование символов латиницы, кириллицы, цифр, пробела, нижнего подчеркивания и дефиса);
4. Ввести *путь до страницы*. Правила:
 - Латиницей без пробелов, можно вводить цифры;
 - Не начинать путь с «/»;
 - Не повторять URL в рамках кабинета. В качестве исключения, при переходе к просмотру проекта сначала открывается страница с пустым URL, поэтому:
 - а) В НАЗ должна быть хотя бы одна страница с пустым URL;
 - б) В АЗ должна быть хотя бы одна страница с пустым URL если для приложения необходимо наличие входа в систему.
 - Дочерняя и родительская страница могут иметь одинаковый url, так как они находятся на разных уровнях в иерархии (подробнее в статье про [Page-Box](#)).

5. Выбрать *права* на страницу (страница будет доступна только для пользователей с выбранными правами).

6. Выбрать *сетку страницы (шаблон разметки)* при необходимости(она будет доступна только в том случае, если на шаге с шаблонами страницы ничего не было выбрано).

Сетка страницы (шаблон разметки) представляет из себя страницу с заранее настроенной сеткой, созданной из лейаут блоков. В отличие от шаблона страницы, не содержат стилей и настроенных блоков кроме лейаутов.

Виды разметки:

- 4 колонки + 8 колонок;
- 6 колонок + 6 колонок;
- 8 колонок + 4 колонки.

Мои кабинеты < Новый кабинет < Оформление

Новая страница

Настройте основные параметры

Тип доступа
☒ Авторизованная зона ☐ Неавторизованная зона

Тип страницы
Дочерняя

Родительская страница
MainPage

Название страницы
Cabinet

Адрес страницы
Введите адрес страницы
<https://www.dbox.ru.com/main-page/>
[Как создать динамический URL?](#)

Права на страницу
Выберите из созданных

Сетка страницы

Широкая страница
12 колонок

Узкая страница
8 колонок

Две колонки
4+8 колонок

Две колонки
8+4 колонок

Две равные колонки
6+6 колонок

Без разметки
Создайте самостоятельно

Создать страницу

Заполнение полей для создания новой страницы

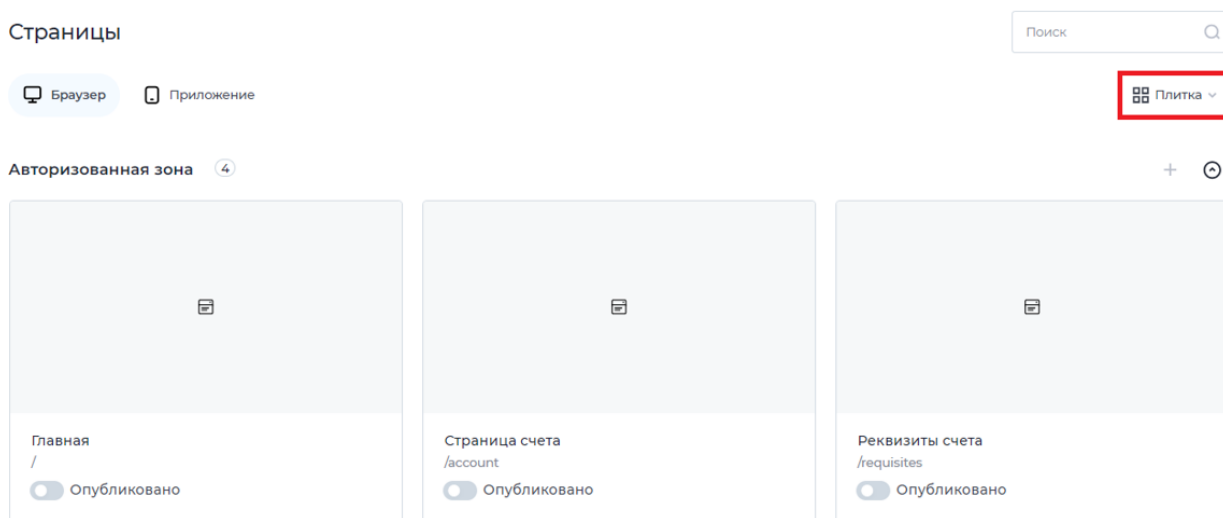
После подтверждения создания страницы произойдет переход на страницу конструктора.

3.2.2 Просмотр страниц проекта

Все созданные страницы отображаются в табе «Страницы». Можно выбрать наиболее удобный тип отображения страниц - список или плитка. Также есть возможность поиска страницы по названию.



Отображение страниц списком



Отображение страниц плиткой

3.2.3 Действия со страницами

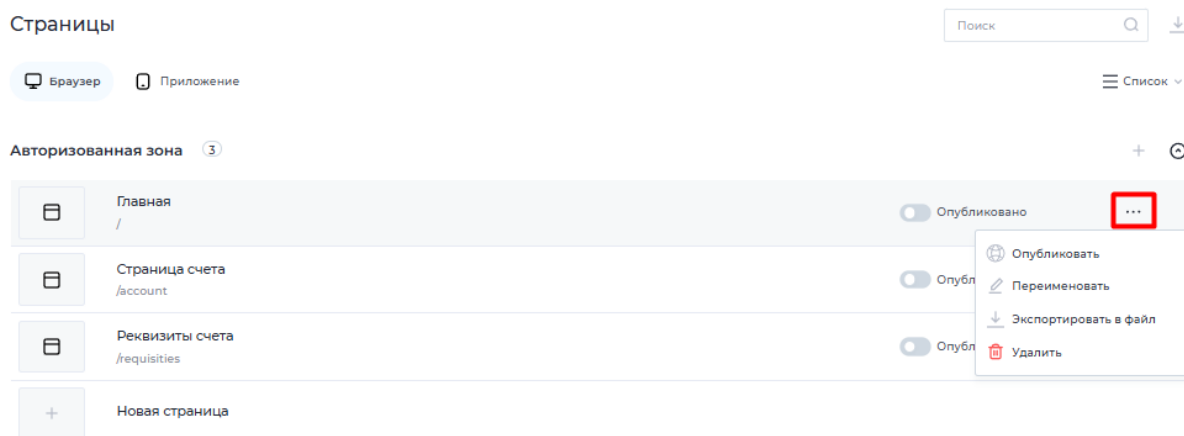
Страницы можно создавать в Авторизованной зоне и Неавторизованной зоне. Нельзя создать новые системные страницы.

Со страницами в АЗ и НАЗ можно выполнять следующие действия:

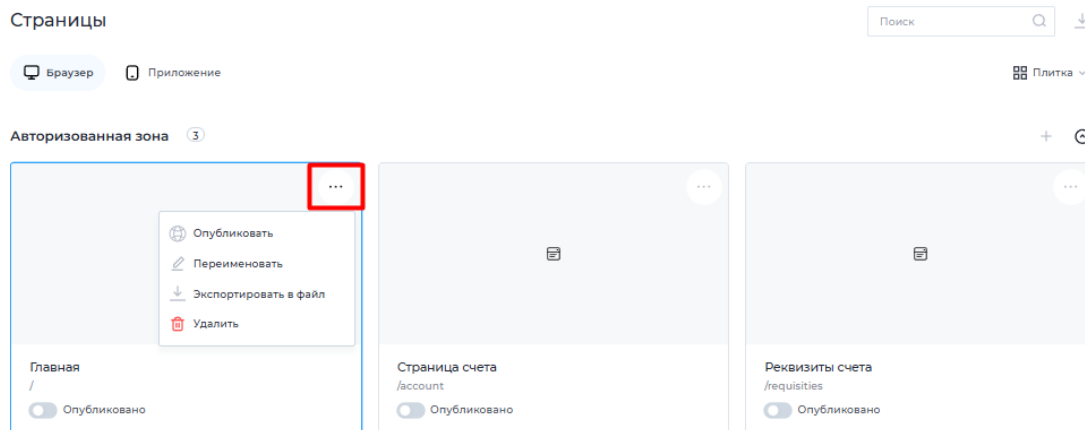
- Изменить название;
- Опубликовать или снять с публикации;
- Удалить.

Системные страницы нельзя изменять, удалять или публиковать (они считаются опубликованными по умолчанию). Действия со страницами отображаются при нажатии на кнопку дополнительных действий «...».

Если выбран вариант отображения страниц в виде плиток, необходимо навести на страницу, чтобы появилась эта кнопка.

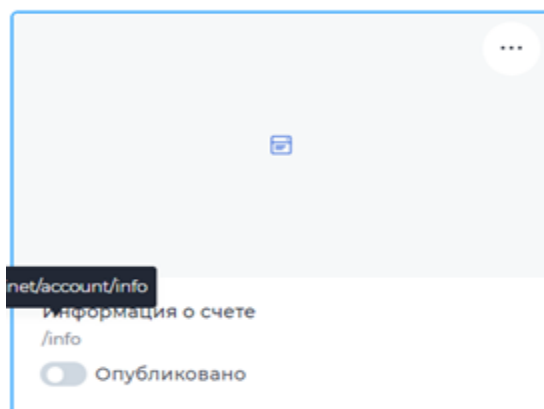


Действия со страницами



Действия со страницами

Также можно посмотреть полный путь до страницы при наведении на ее URL.





Путь до страницы

3.2.3.1 Публикация страницы, не содержащей дочерних страниц

По умолчанию сразу после создания страницы она является не опубликованной. Страницу можно опубликовать при включении тогла «Опубликовать» или через кнопку дополнительных действий (см. предыдущий раздел «[Общее описание](#)»).

При нажатии откроется модальное окно с подтверждением действия. Нажимаем «Опубликовать», и страница станет доступной в интернете по заданному URL (см. раздел «[Просмотр проекта](#)»). Снятие с публикации происходит аналогично.

 Подтвердить публикацию?



Опубликовав страницу «Главная», вы разрешаете всем просматривать эту страницу. Вы всегда можете вернуть в неопубликованное

Опубликовать


Отмена

Модальное окно с подтверждением действия публикации страницы

3.2.3.2 Публикация страницы, содержащей дочерние страницы

Если страница содержит дочерние, то при подтверждении публикации или снятии с публикации отобразится список всех дочерних страниц и будет предложено выбрать, какие из них необходимо опубликовать или снять с публикации.


При попытке опубликовать страницу, которая является дочерней для неопубликованной страницы, будет отображаться ошибка, сообщающая о том, что невозможно опубликовать дочерние страницы, пока не опубликована родительская. Соответственно для решения данной проблемы необходимо опубликовать для начала родительскую страницу, а затем ее дочерние.


 Подтвердить публикацию?

Эта страница содержит неопубликованные дочерние страницы. Выберите страницы, которые также хотите опубликовать

Неопубликованные дочерние страницы:

Выбрать все ☒

 Реквизиты счета ☒

 Информация о счете ☒

Опубликовать

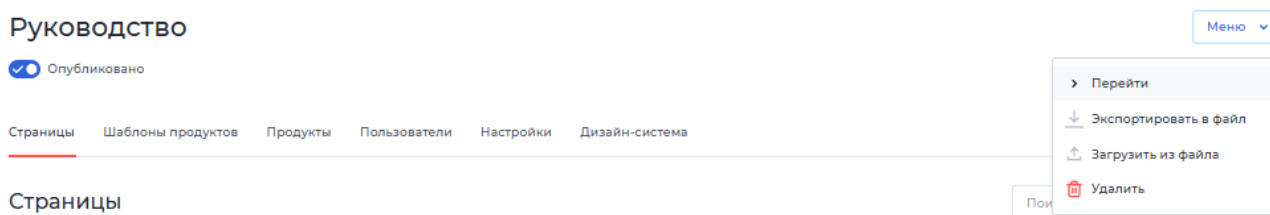
Отмена

Модальное окно с подтверждением действия публикации страницы

3.3 Просмотр проекта

Для того чтобы открыть созданное приложение, необходимо открыть меню и нажать «Перейти». Мы перейдем на страницу с адресом https://домен_кабинета.стенд.corp.artsofte.ru (адрес страницы в НАЗ, для которой при создании не задали URL).

Сначала попадаем в НАЗ приложения. После успешной авторизации, происходит переход в АЗ на страницу с адресом: https://домен_кабинета.стенд.corp.artsofte.ru/cabinet (адрес по умолчанию страницы в АЗ, для которой при создании задали пустой путь (URL)).



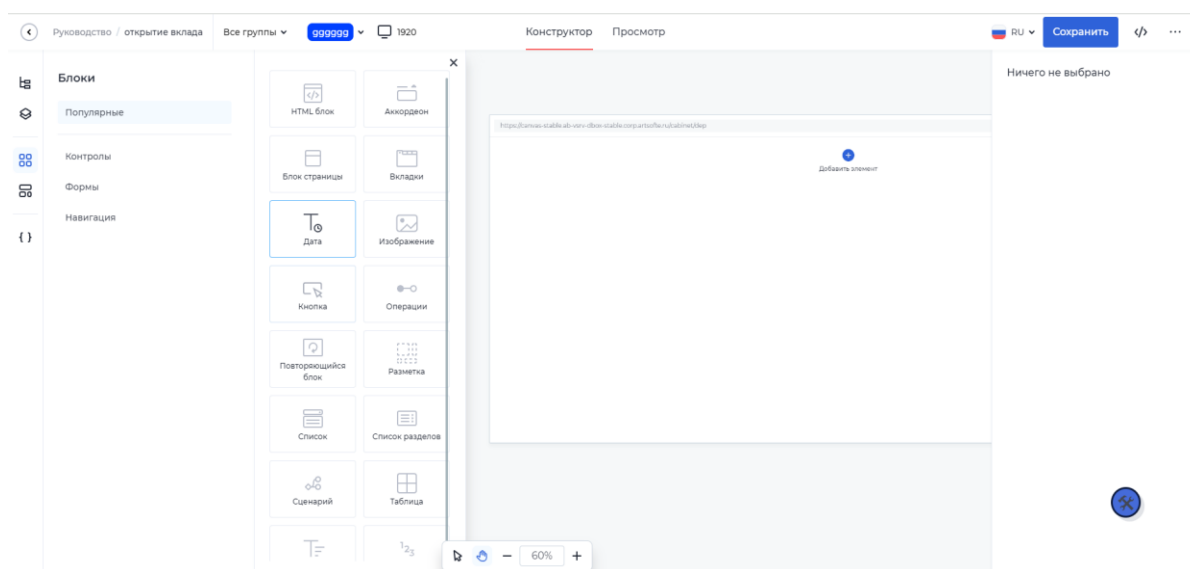
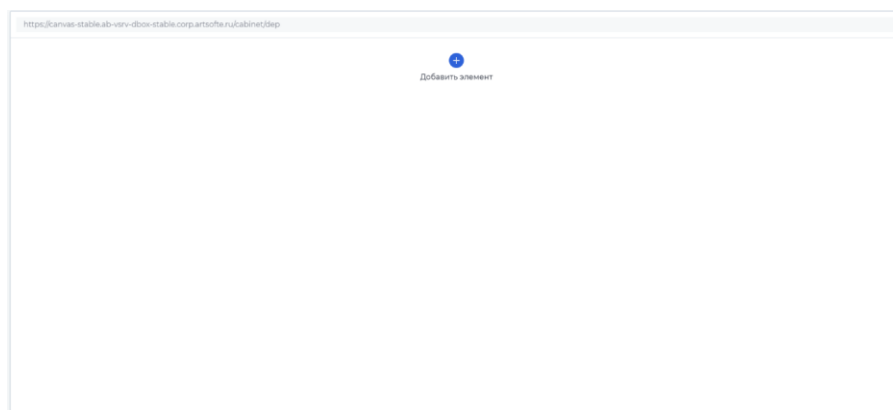
Переход к созданному проекту

3.4 Наполнение страницы

Для перехода в конструктор страниц необходимо кликнуть на одну из заранее созданных страниц в АЗ или НАЗ. *Конструктор страницы* состоит из холста, хэдера, левого и правого меню

Холст — это область страницы приложения, на которую добавляются блоки и виджеты. Сверху холста отображается URL, при нажатии на который в правом меню откроются настройки страницы.

Изначально страница пустая и не содержит блоков (если не был выбран шаблон страницы или разметки). Для добавления блоков можно открыть список блоков в левом меню или нажав на кнопку «Добавить элемент» на пустой странице - откроется левое меню с блоками, при нажатии блок появится на странице.

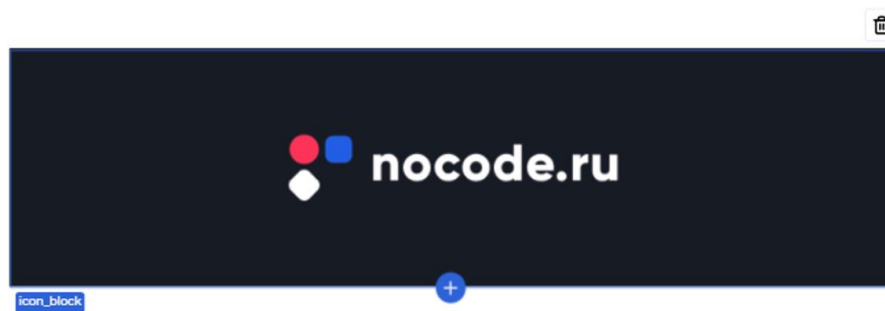


Холст

Выбранный блок на холсте выделяется обводкой, снизу отображается его название.

При установке фокуса на блок в правом верхнем углу отображается кнопка для удаления блока со страницы. Также удалить блок можно по клавише «del».

Для блоков, находящихся на нижнем слое, при наведении на верхнюю и нижнюю границу блока появляется кнопка «+». Она работает так же, как и кнопка «Добавить элемент» на пустой странице - при нажатии открывается меню со списком блоков.

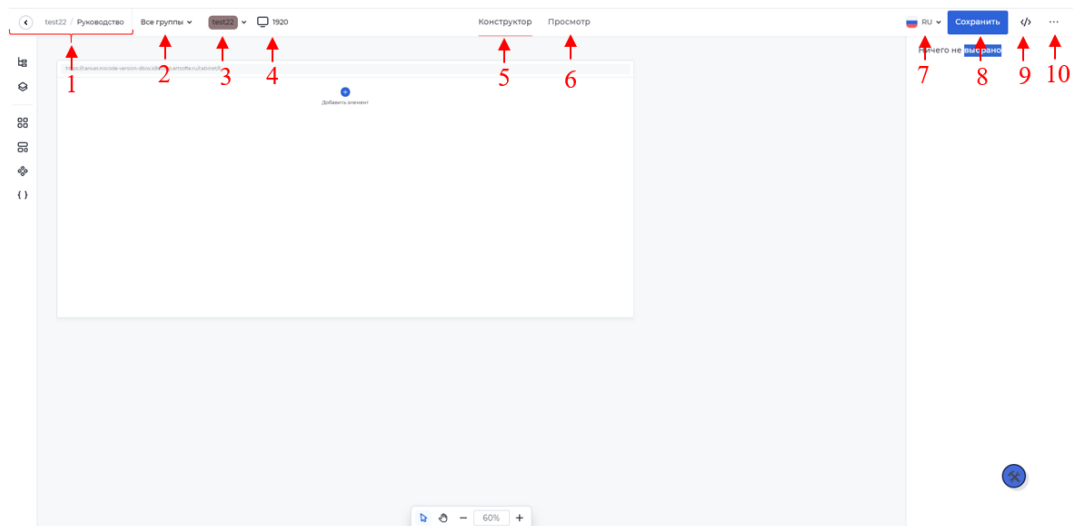


Выделенный блок

3.5 Хэдер

Хэдер конструктора содержит:

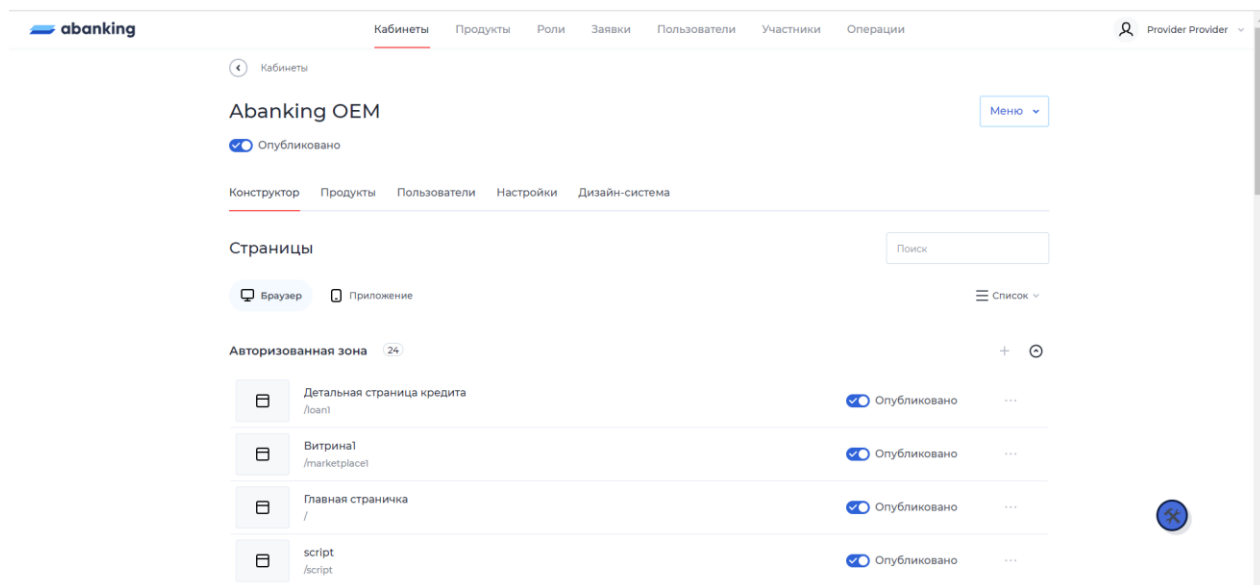
1. Кнопка «Назад», в которой отображаются названия кабинета и страницы;
2. Селект выбора группы ролей - позволяет менять отображение под определенную группу ролей;
3. Мультиселект ролей - позволяет выбирать контент доступный определенным ролям;
4. Селект брейкпоинтов - позволяет выбрать отображение страницы для определенного размера экрана клиентского приложения;
5. Таб «Конструктор», который отображает режим редактирования страницы;
6. Таб «Просмотр» - режим просмотра страницы для клиента, с возможностью выбора отображения под определенную группу ролей;
7. Контрол выбора языка локализации контента страницы;
8. Кнопка сохранения настроек;
9. Кнопка включения отображения схемы страницы для работы в low-code режиме (для продвинутых пользователей);
10. Меню, в котором можно удалить страницу и отобразить сетку.



Кнопки на хэдере

3.5.1 Кнопка «Назад»

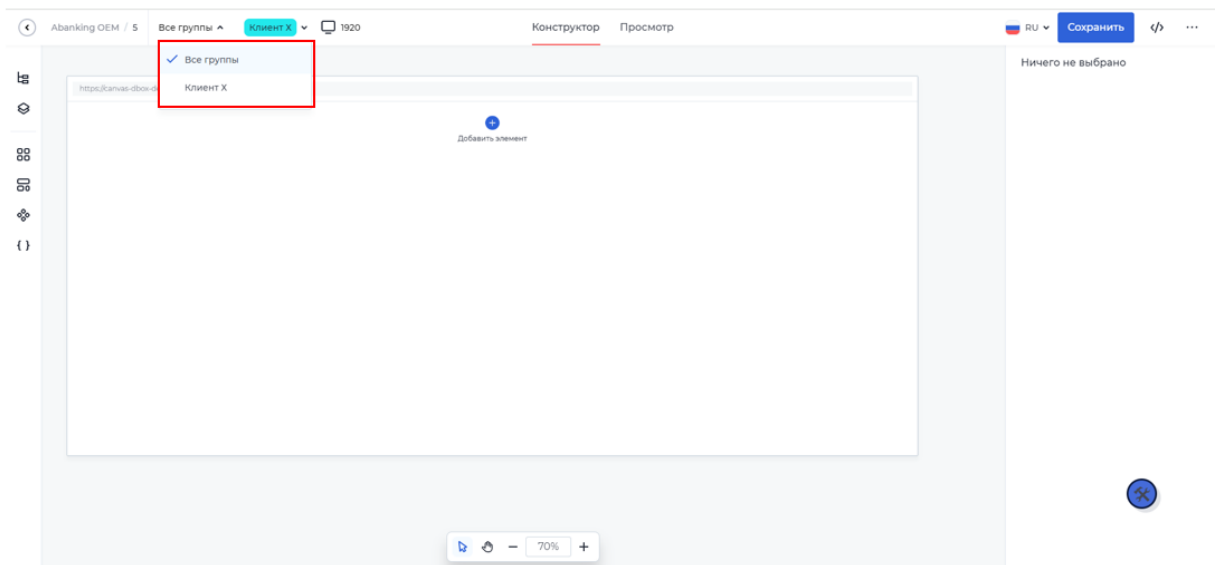
При нажатии на кнопку «Назад», будет осуществлен переход на страницу кабинета



Страница кабинета

Также рядом с кнопкой «Назад» отображаются названия кабинета и страницы, но они не кликабельны.

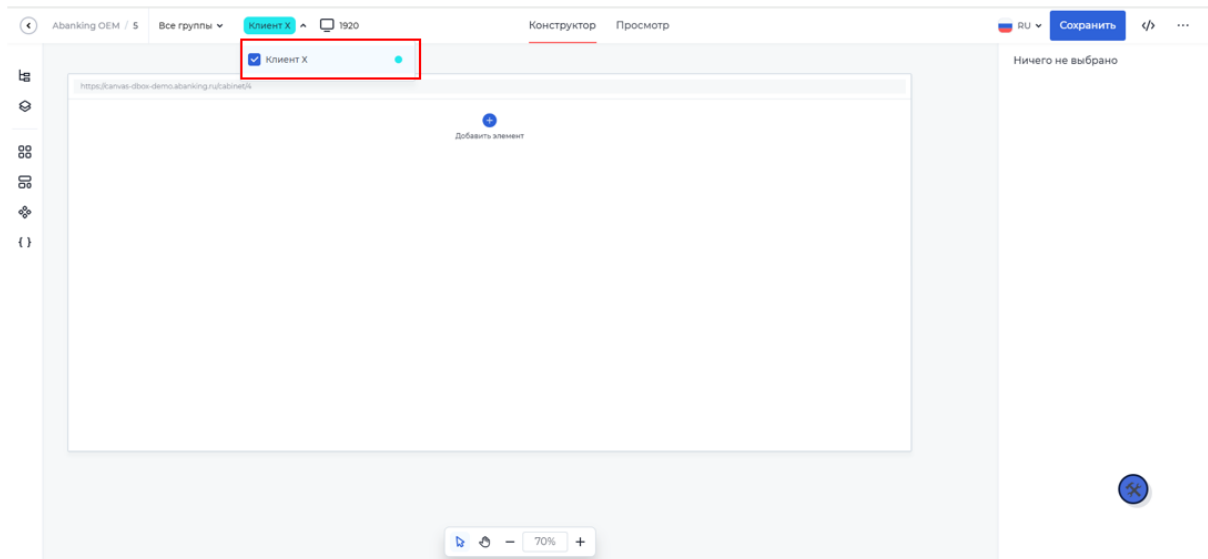
3.5.2 Селект выбора группы ролей



Окно селекта

Селект выбора группы ролей - позволяет менять отображение под определенную группу ролей.

3.5.3 Мультиселект ролей

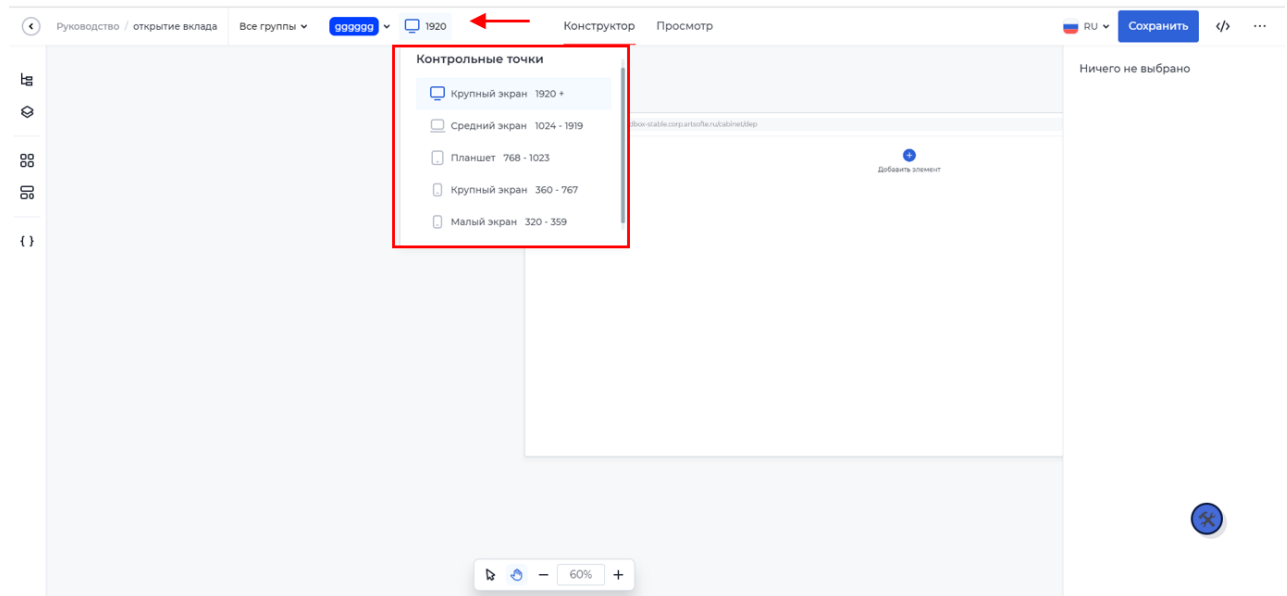


Мультиселект ролей

Мультиселект ролей - позволяет выбирать контент доступный определенным ролям

3.5.4 Брейкпоинты

Брейкпоинт — это ширина страницы в пикселях. Брейкпоинты позволяют создавать интерфейс страницы в зависимости от типа устройства.



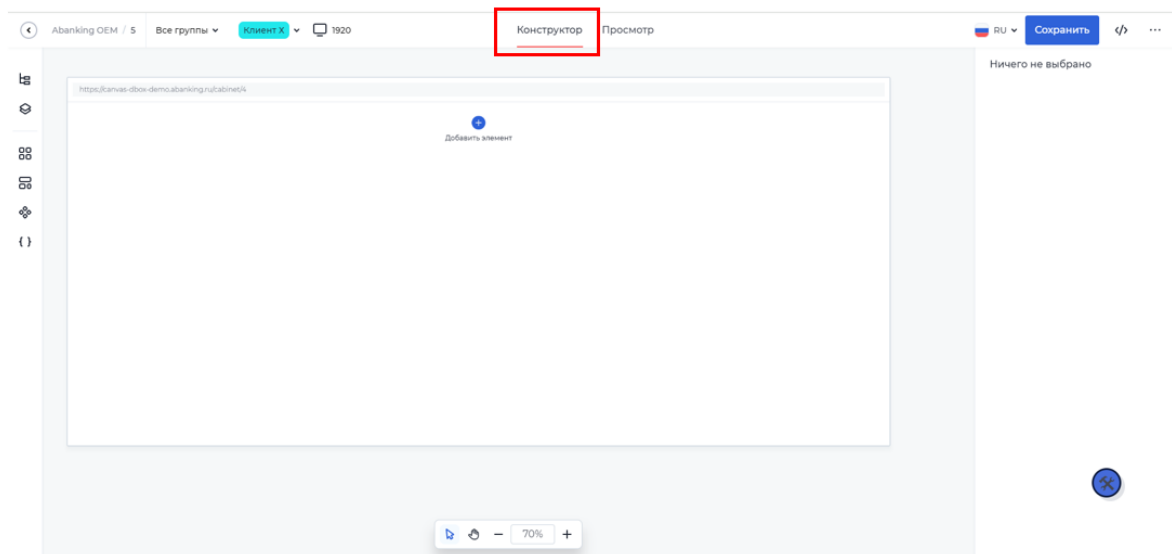
Брейкпоинты в хэдере

Всего в конструкторе есть 5 брейкпоинтов:

- Крупный экран (десктоп) 1920+ px;
- Средний экран 1024-1919 px;
- Планшет 768-1023 px;
- Крупный экран (мобайл) 360-767 px;
- Малый экран 320-359 px.

Брейкпоинт 1920+ px является мастер-брейкпоинтом. Это означает, что все блоки, добавленные на него, отобразятся на всех остальных брейкпоинтах (они называются дочерними брейкпоинтами). Изменения, вносимые на дочерние брейкпоинты, не влияют ни на друг друга, ни на мастер-брейкпоинт.

3.5.5 Таб «Конструктор»

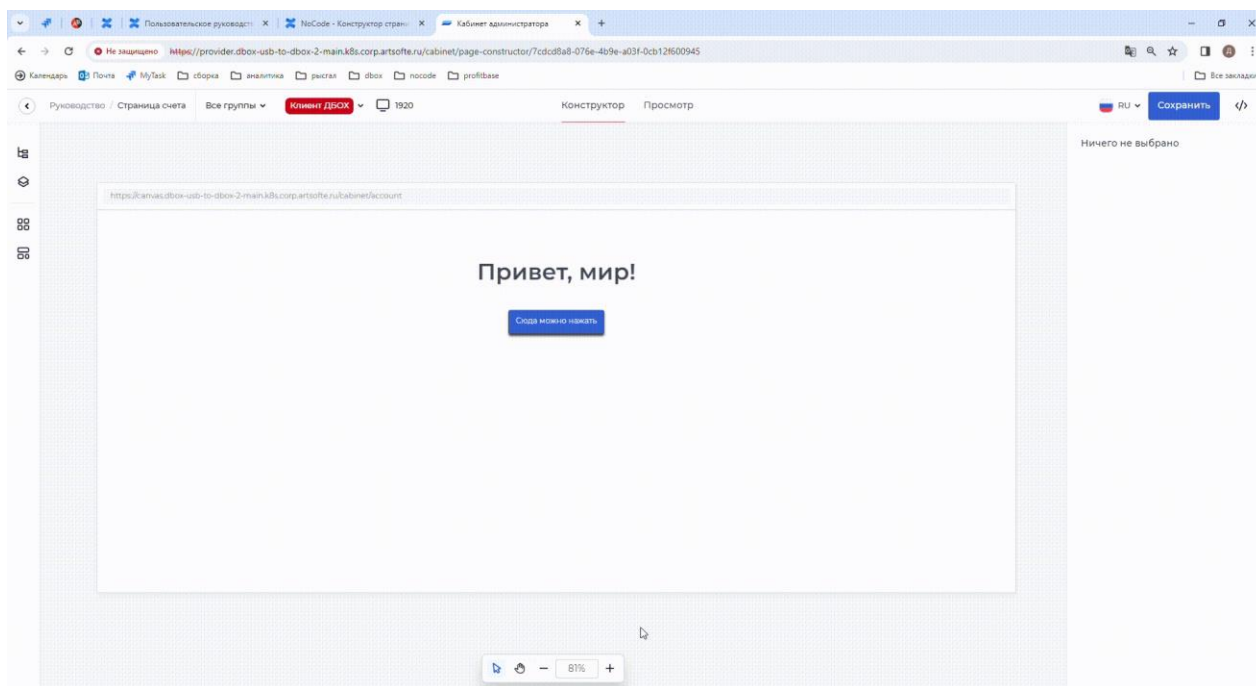


Режим «Конструктор»

Данный режим необходим для редактирования страницы(при данном режиме блоки не кликабельные)

3.5.6 Режим предпросмотра

В режиме предпросмотра можно увидеть, как будет выглядеть созданная страница приложения. Все элементы страницы в режиме просмотра кликабельны.

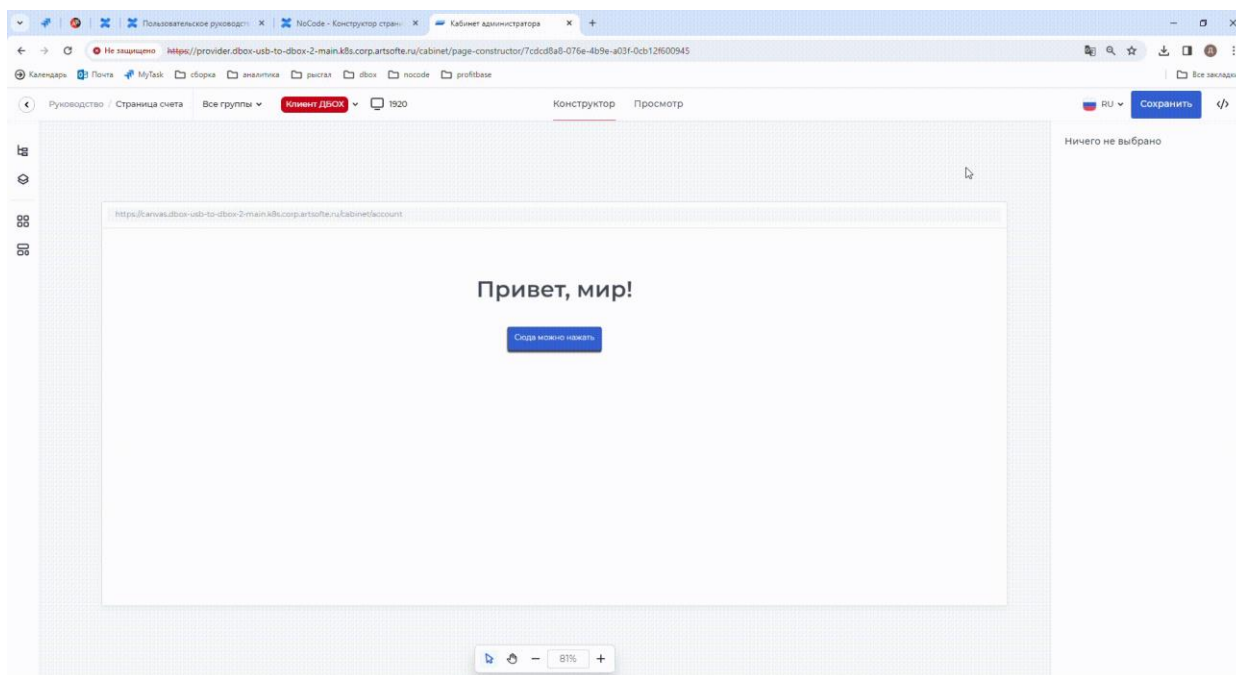


Режим просмотра

3.5.7 Локализация

Локализация нужна для проектов, которые рассчитаны на пользователей, говорящих на разных языках. Она основана на настройках токенов мультиязычности — это переменная, которая меняет значение в зависимости от выбранного языка.

Токен мультиязычности можно добавить в настройках [блока Text](#) или в разделе [Локализация](#).



Принцип работы мультиязычности

3.5.8 Сохранение настроек

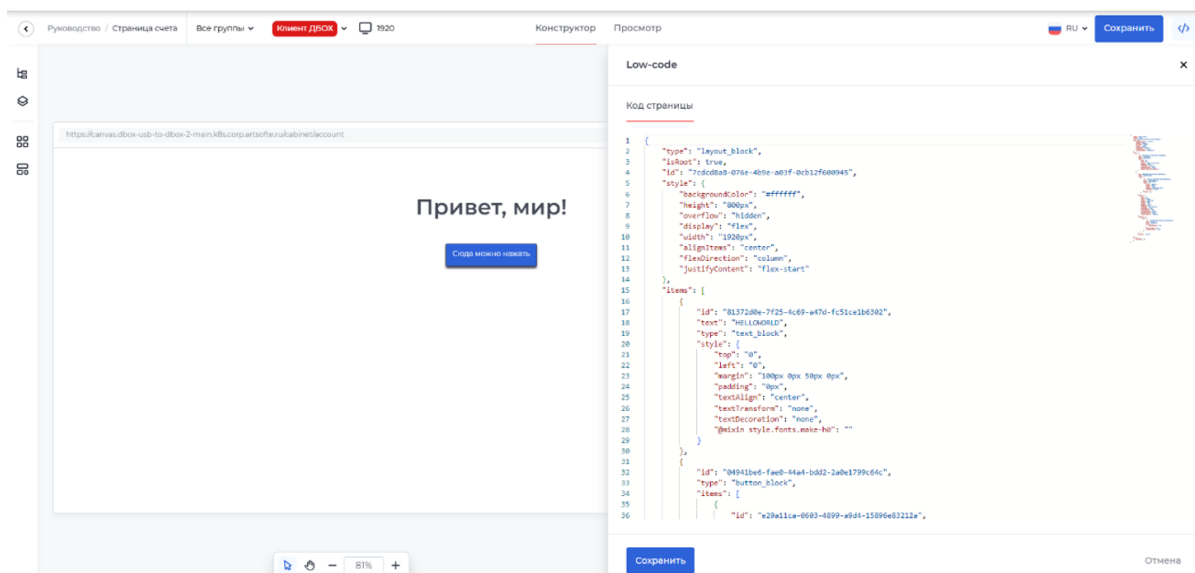
Чтобы сохранить настройки и контент страницы, необходимо нажать на кнопку «Сохранить». Если сохранение прошло успешно, отобразится тост с сообщением.

Внимание! Если выйти со страницы конструктора или перейти в режим просмотра, не нажав кнопку сохранения, наполнение страницы не сохранится.

3.5.9 Режим low-code

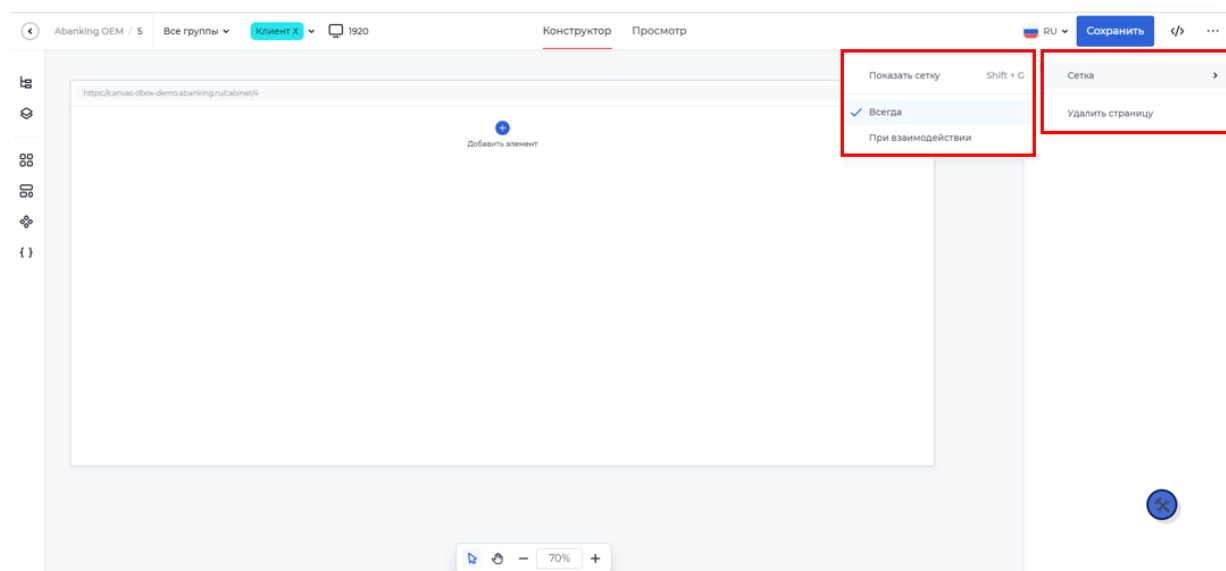
В режиме low-code можно посмотреть и отредактировать схему страницы и блоков. Схема содержит настройки элементов страницы, такие как размер, отступы и прочие. Элементы в схеме отображаются по вложенности как в списке слоев.

- Схему всей страницы можно посмотреть, нажав на URL сверху холста;
- Схему блока можно посмотреть при нажатии на блок на холсте или в списке слова.



Режим low-code

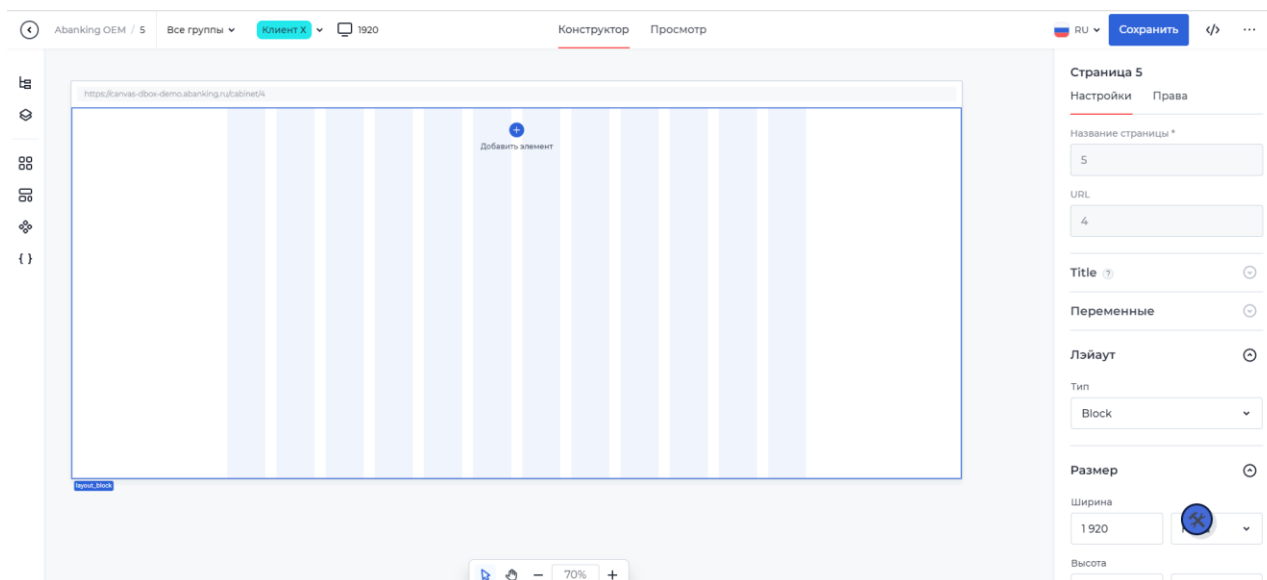
3.5.10 Кнопка «Троеточие»



Меню, при нажатии кнопки «Троеточие»

Кнопка «Троеточие» в правом верхнем углу хэдера — это раскрывающееся меню, в котором можно удалить страницу и отобразить сетку.

При нажатии по кнопке «Показать сетку» отобразится сетка, в виде 12 голубых столбцов. Она необходима для того, чтобы была возможность ориентироваться и размещать блоки на холсте более ровно относительно друг друга.



Отображение сетки

Также можно выбрать, когда будет отображаться сетка - всегда либо при взаимодействии

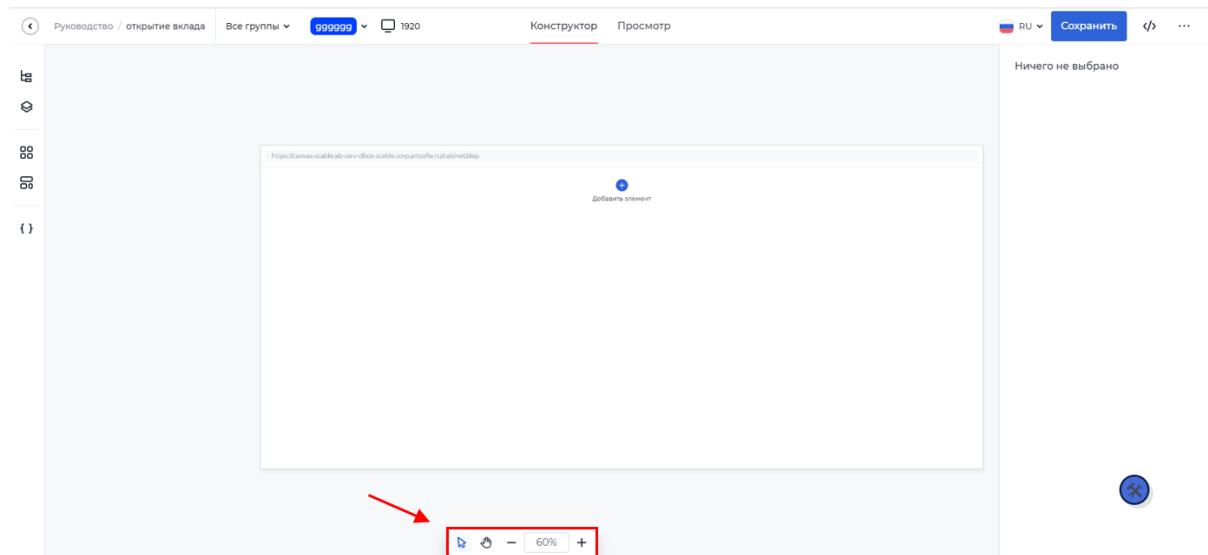
3.6 Зум и курсор

В самом низу страницы находится меню с выбором типа курсора и зумом холста. Есть два типа курсора:

- Для установки фокуса на элементы холста:
 - а) Выбран по умолчанию;
 - б) Можно включить, нажав на клавиатуре на клавишу «v».
- Для перемещения по сцене и холсту:
 - а) Можно включить, нажав на клавиатуре на клавишу «h»;
 - б) При зажатии пробела курсор переходит в режим перемещения.

Приближать и отдалять холст можно несколькими способами:

- Через кнопки «<-» и «>+» в меню;
- С помощью сочетания клавиш ctrl и + (ctrl и -);
- С помощью колесика мыши, зажав клавишу ctrl.

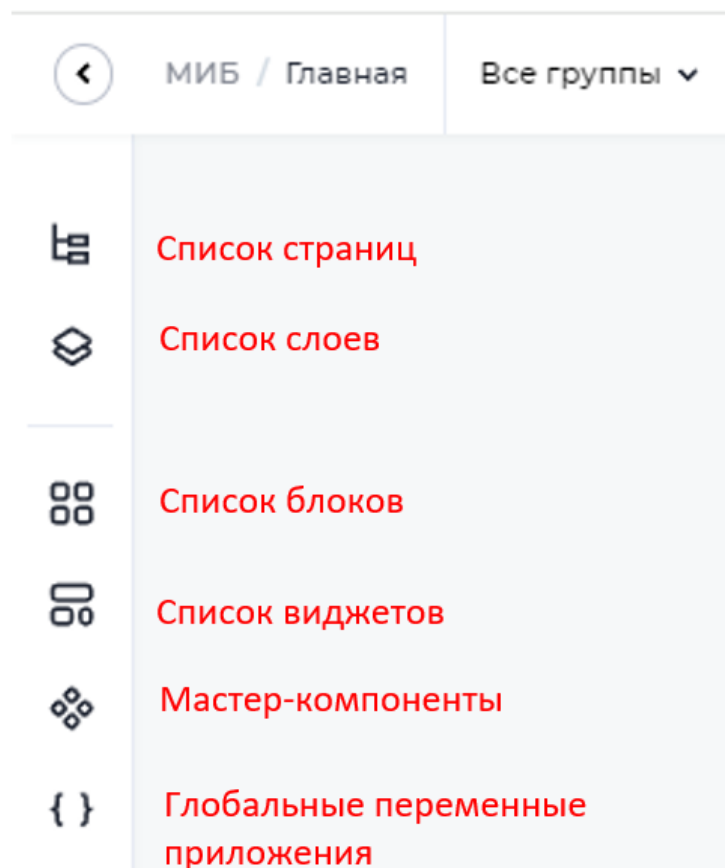


Настройка зума и выбор курсора

3.7 Панель инструментов конструктора страниц

В левом меню конструктора находятся следующие разделы:

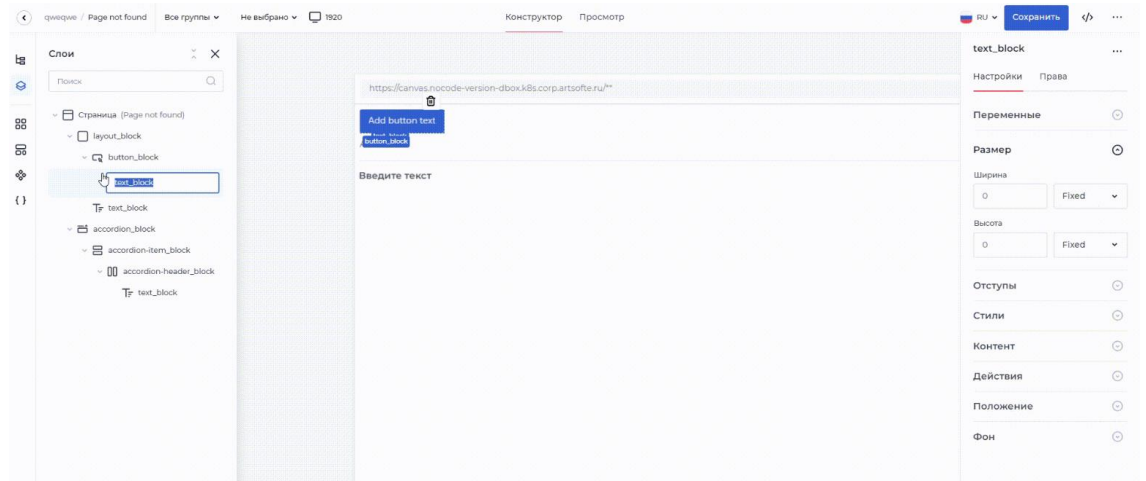
- Список страниц проекта;
- Список слоев текущей страницы;
- Список блоков;
- Список виджетов;
- Мастер-компоненты;
- Глобальные переменные приложения.



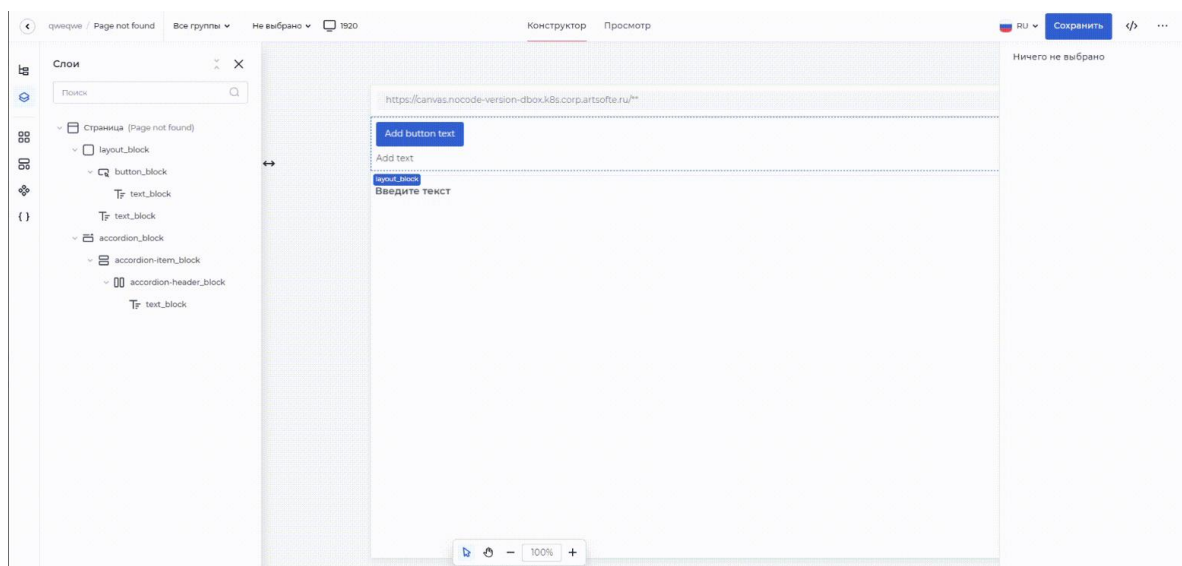
Списки в левой панели

Возможности панели:

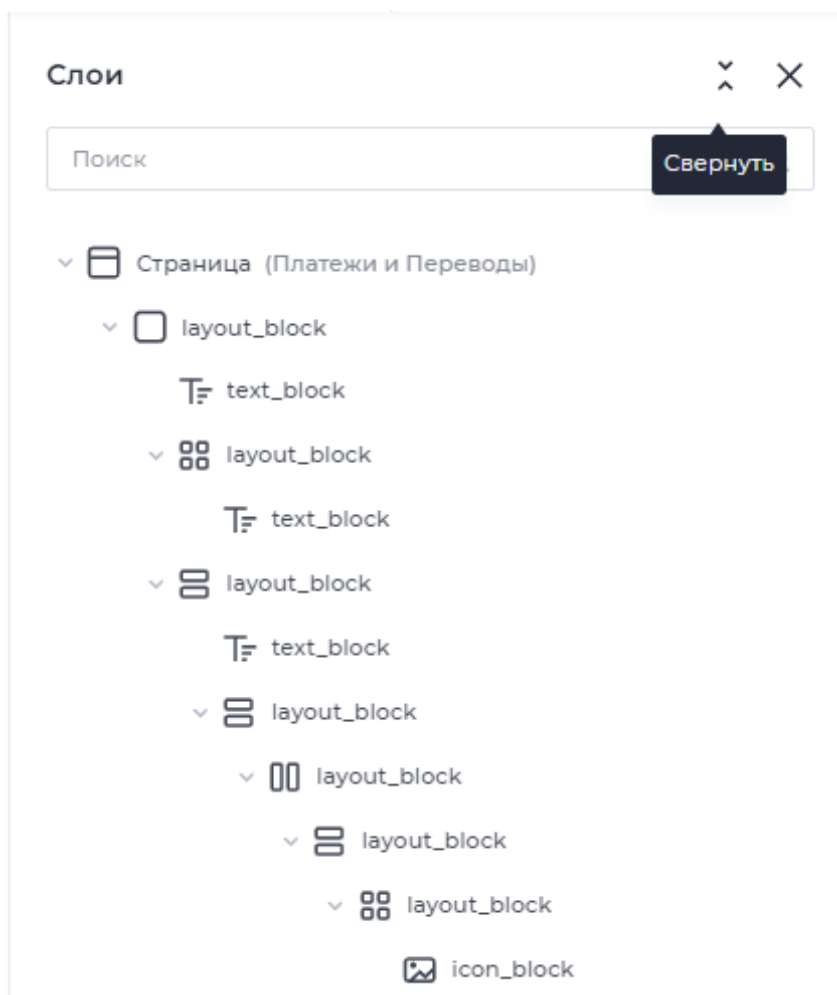
- Размер меню можно увеличивать и уменьшать с помощью курсора;
- Меню можно скрыть по нажатию на иконку;
- Список страниц и список слоев можно полностью свернуть и развернуть нажатием одной кнопки;
- В списке слоев можно менять название слоя по двойному нажатию.



Изменение названия слоя по двойному нажатию



Уменьшение и увеличение меню

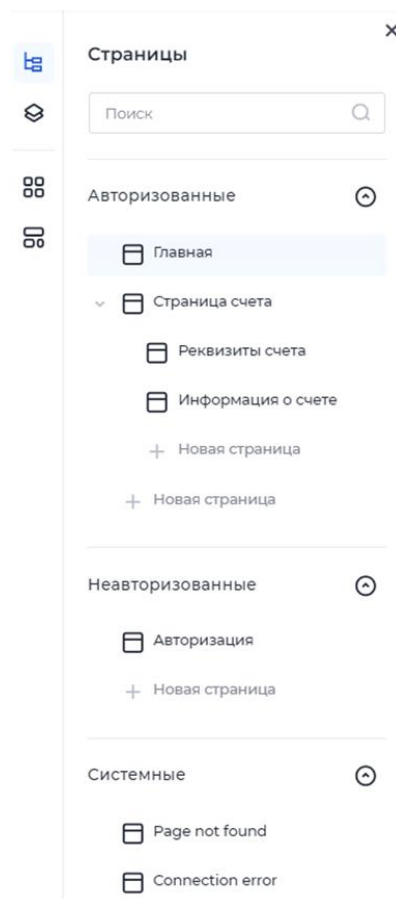


Сворачивание слоев

3.7.1 Список страниц

Страницы в списке отображаются в виде дерева. Страницы разделяются на зоны так же, как и на главной странице. Текущая страница, которая отображается в конструкторе, выделяется цветом.

Есть возможность создать новую страницу и перейти на другую страницу проекта, нажав на нее в списке.

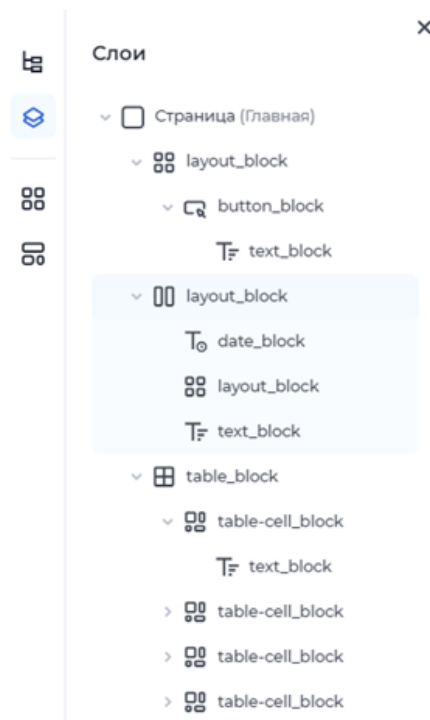


Список страниц

3.7.2 Список слоев

Список слоев представляет отображение размещенных на странице блоков и виджетов в виде структуры дерева. В случае, когда один блок или виджет размещен внутри другого - дочерний блок отображается дополнительным уровнем вложенности относительно родительского блока.

Выбранный на холсте блок и его дочерние блоки выделяются цветом. Блок выделится обводкой на холсте при нажатии на блок в списке слоев.

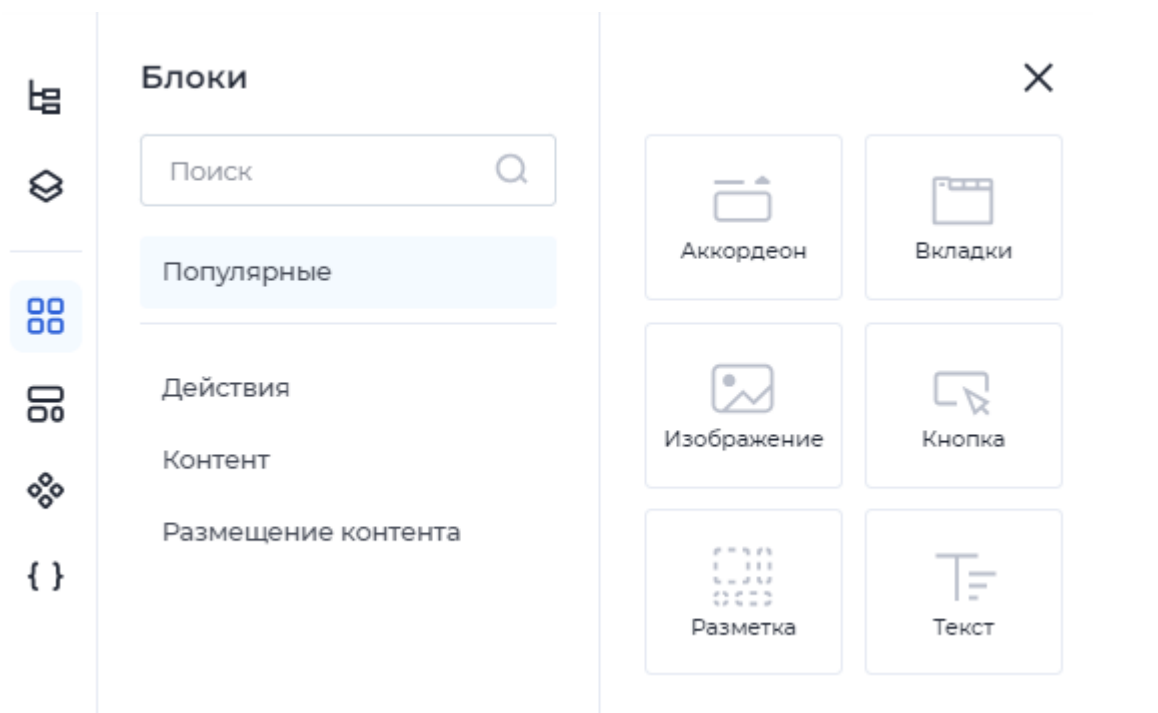


Список слоев

3.7.3 Список блоков

В данном разделе меню находится список всех блоков конструктора с разделением на категории.

Блок можно добавить на страницу, зажав правой мышкой и перетаскив на холст страницы.



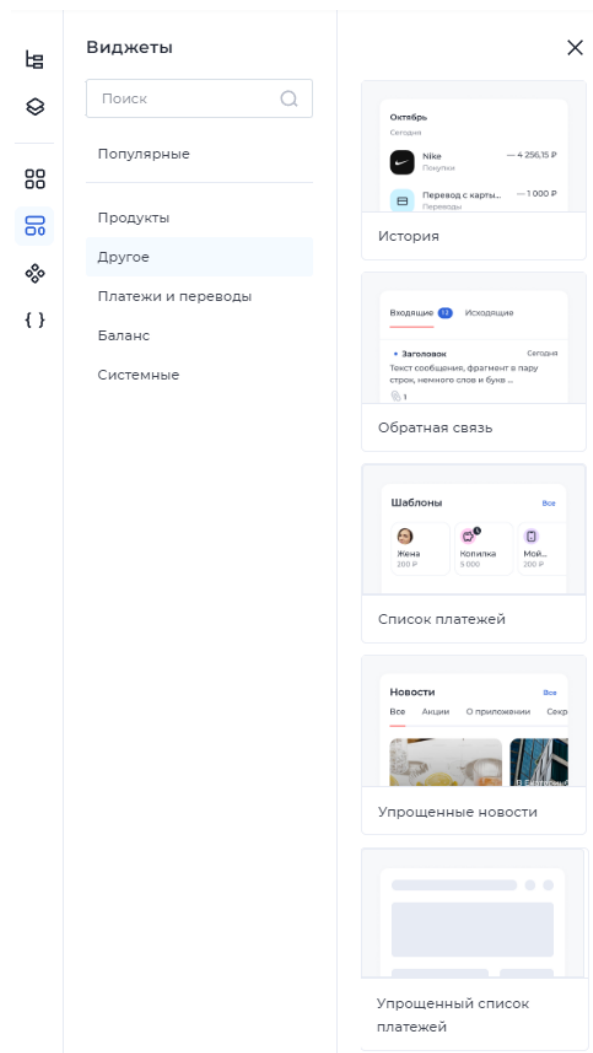
Список блоков

3.7.4 Список виджетов

Здесь отображается список виджетов (виджеты - это независимые приложения, которые добавляются в кабинет отдельно), которые были добавлены через раздел [«Опции» в настройках кабинета](#).

Чтобы добавить виджет на страницу, как и блок - нужно нажать его ЛКМ и перетащить на холст.

[Пример добавления виджета в кабинет.](#)



Список виджетов

3.7.5 Мастер-компоненты

Компоненты в конструкторах страниц представляют собой готовые блоки, из которых собирается интерфейс. Это могут быть кнопки, формы, списки, карточки товаров и т.д. Использование компонентов значительно упрощает и ускоряет процесс разработки, поскольку разработчику не нужно каждый раз создавать подобные элементы с нуля.

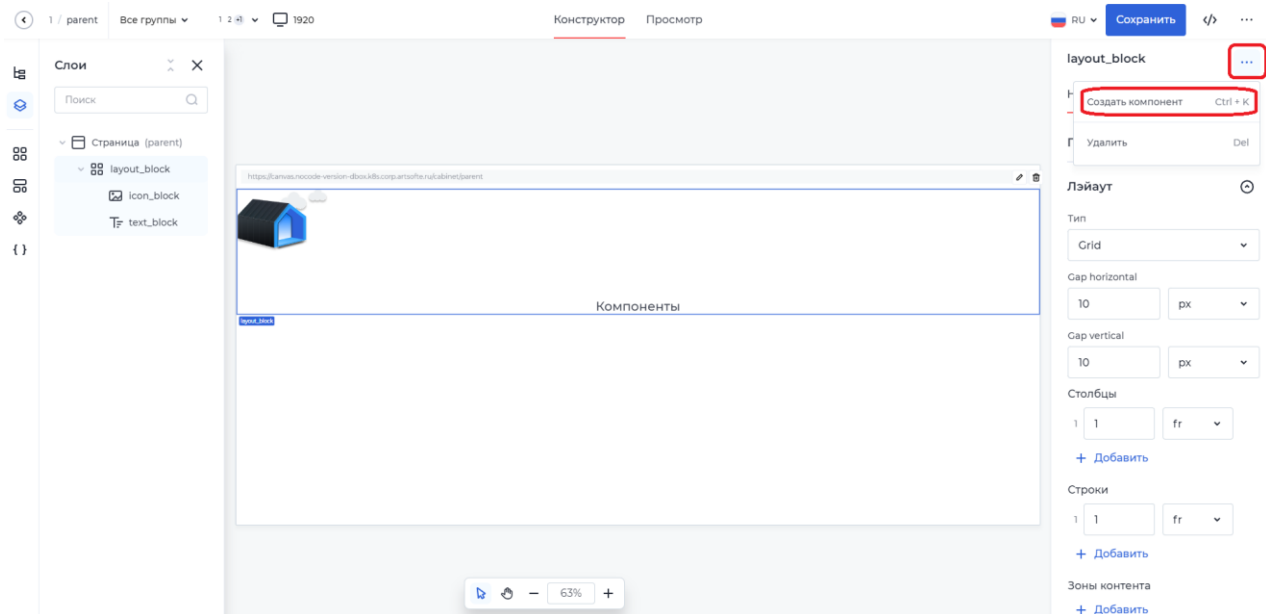
Компоненты обладают собственной структурой. Это позволяет разработчикам легко настраивать внешний вид и поведение компонентов под конкретные нужды проекта.

Преимущество использования компонентов заключается в возможности их многократного использования на разных страницах приложения. Изменения, внесенные в

мастер-компонент, автоматически применяются ко всем его экземплярам, что экономит время и ресурсы разработчиков.

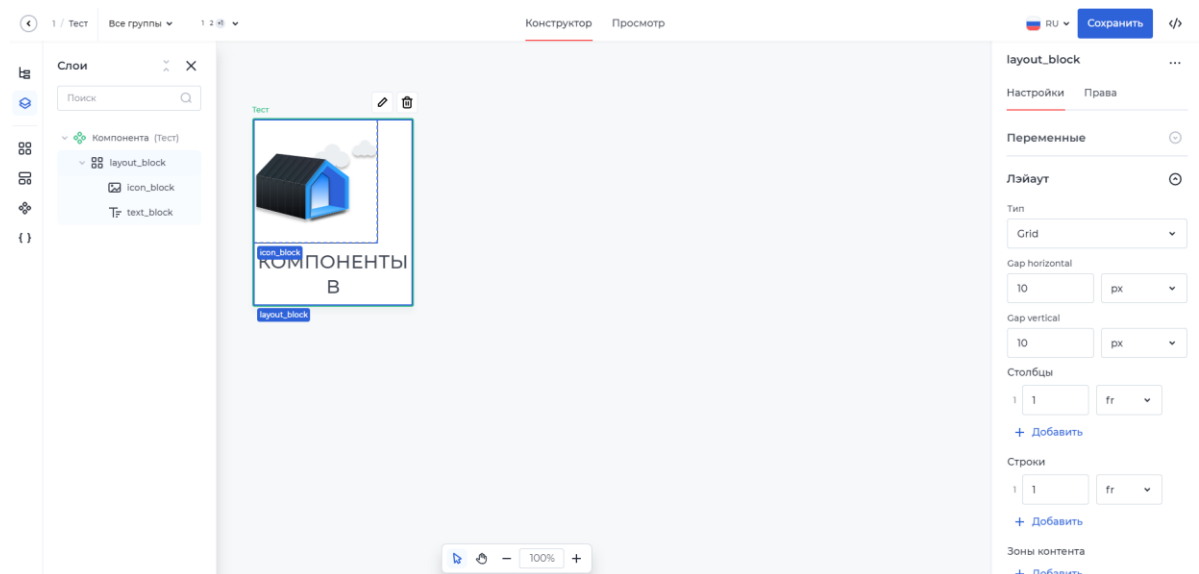
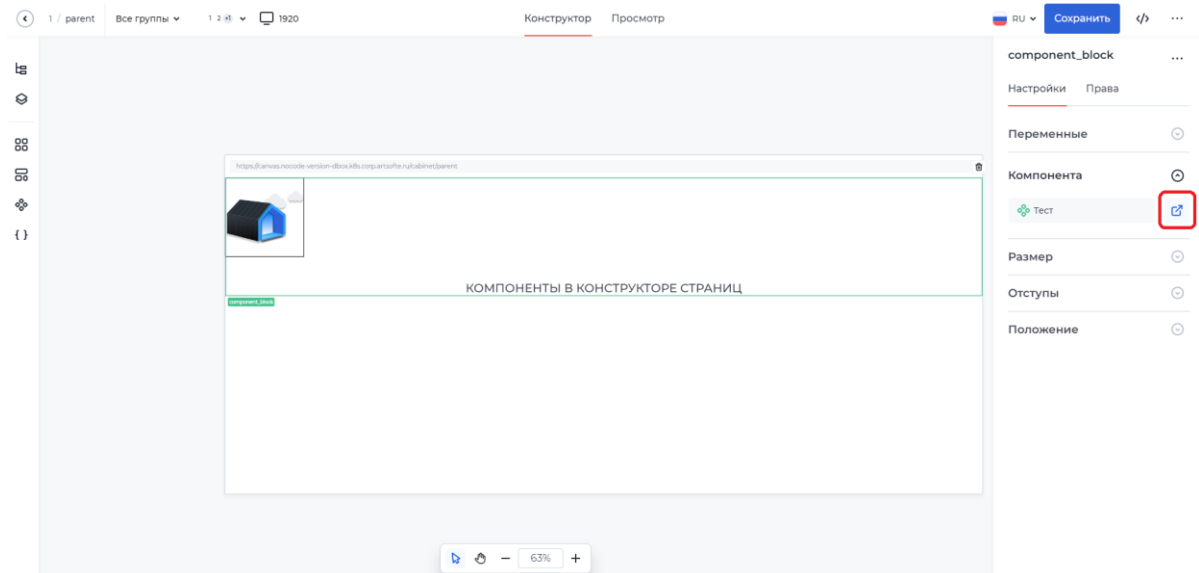
Доступный функционал:

1. Создание компонентов;



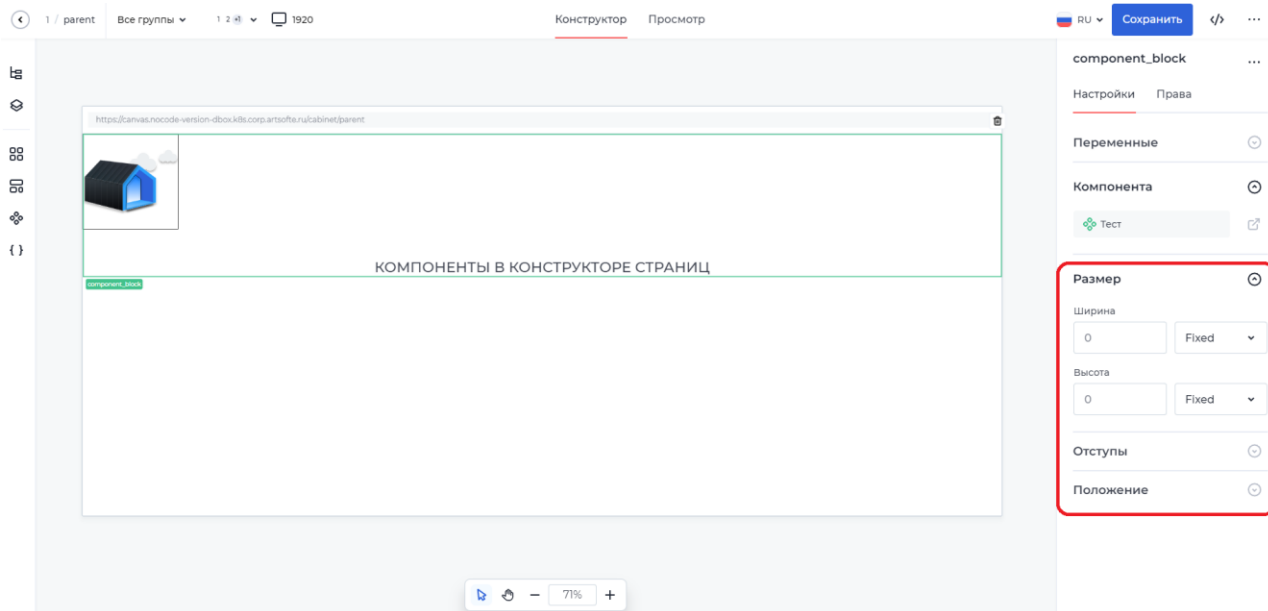
Создание компоненты

2. Редактирование компонентов (элементов, из которых состоит компонента), через конструктор компонент;



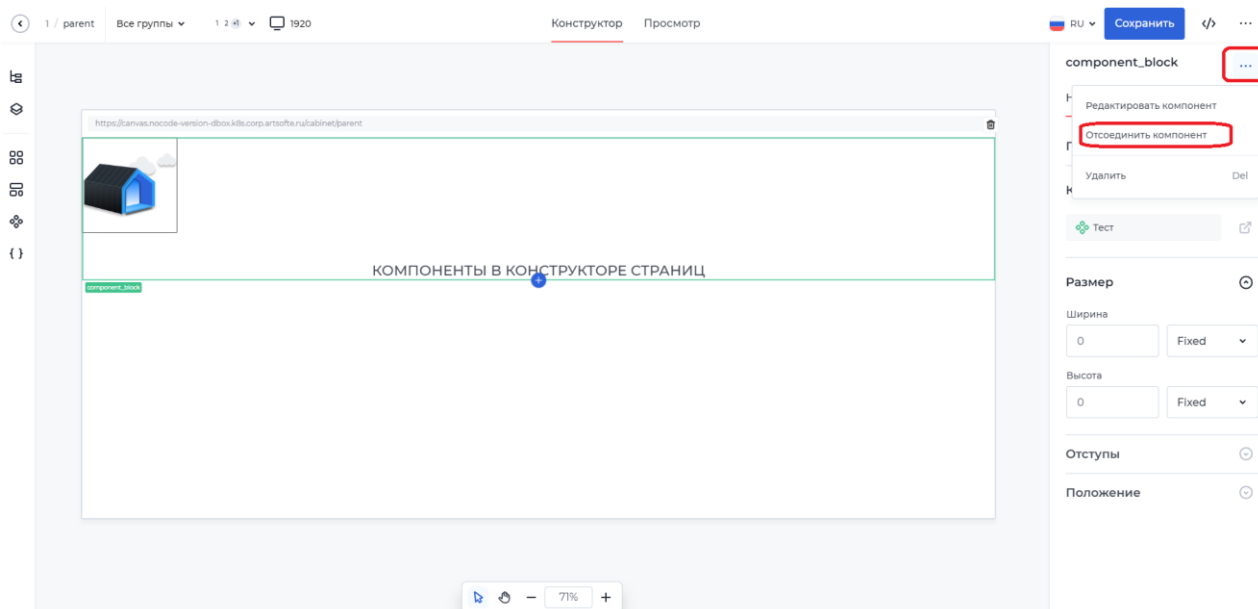
Редактирование компонента

3. Редактирование размеров, отступов и положения в разрезе мастер-компоненты;



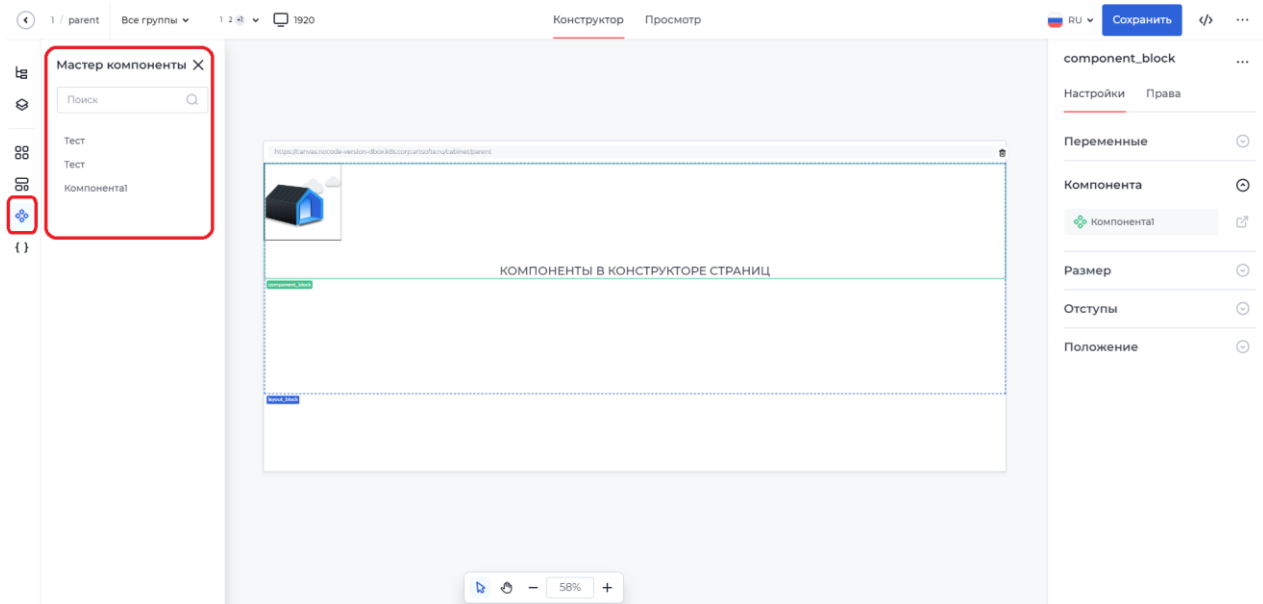
Настройка размеров компонента

4. Отсоединить компонент от мастер-компоненты. Это может быть необходимо, если вам не нужны компоненты с одинаковым наполнением и вы хотите изменить его, чтобы каждая компонента была построена по одному шаблону, но с разным контентом внутри;



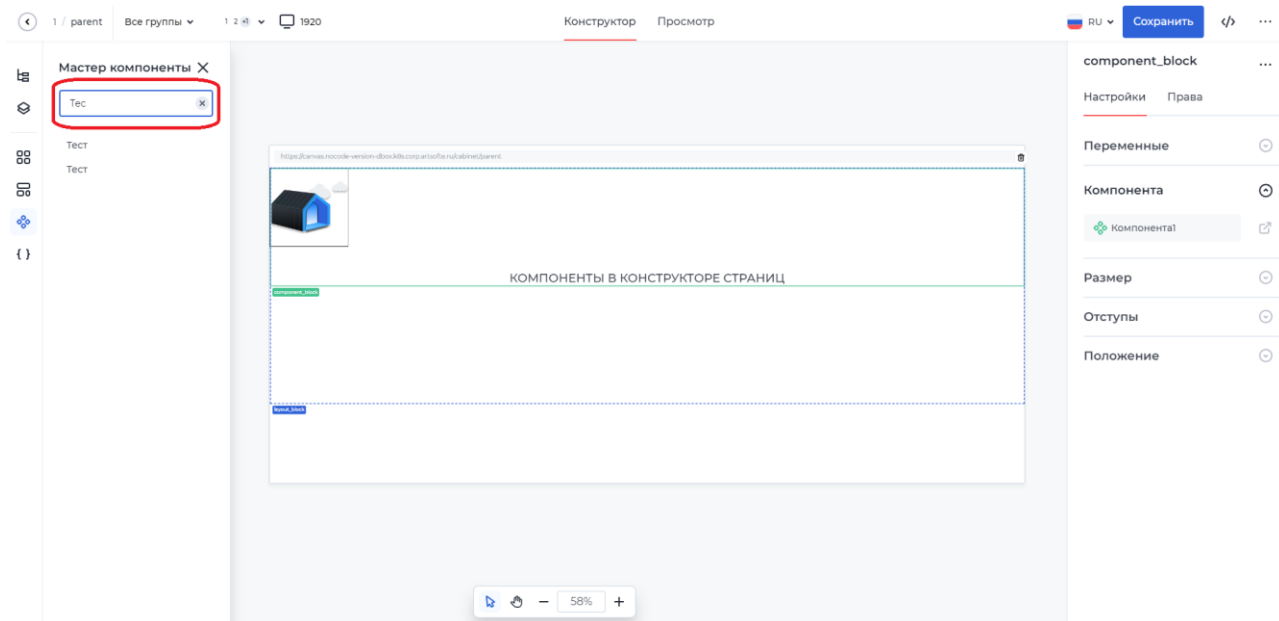
Отсоединение компонента

5. Просмотр и добавление мастер-компоненты из левого меню;



Добавление из левого меню

6. Поиск компонент в левом меню.



3.8 Правое меню

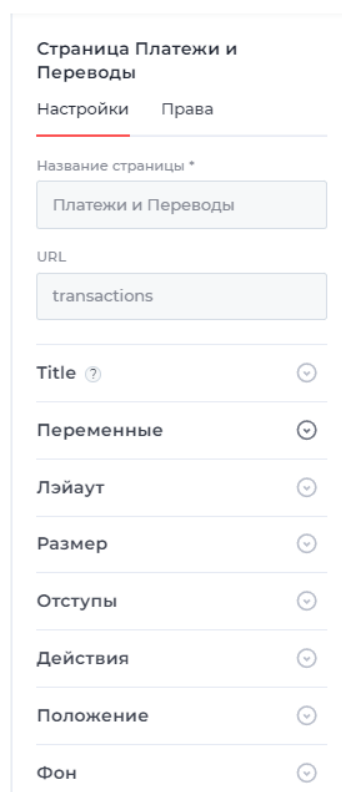
Правое меню отображает настройки выбранного элемента, а также тут настраивается привязка прав к странице или элементу страницы.

При клике на URL холста, в правом меню отображаются настройки страницы.

При клике, в правом меню отображаются настройки блока.

3.9 Настройка страницы конструктора

При редактировании/просмотре страницы, при клике на URL холста справа открывается меню настроек.



The screenshot shows a settings menu for a page titled 'Страница Платежи и Переводы'. At the top, there are two tabs: 'Настройки' (active) and 'Права'. Below the tabs, there are two input fields: 'Название страницы *' with the value 'Платежи и Переводы' and 'URL' with the value 'transactions'. At the bottom, there is a list of settings, each with a dropdown arrow:

Setting	Value
Title ?	▼
Переменные	▼
Лэйаут	▼
Размер	▼
Отступы	▼
Действия	▼
Положение	▼
Фон	▼

Настройка страницы конструктора

3.9.1 Title



Title – это описание страницы во вкладке браузера.

3.9.2 Переменные

Используются для записи значения в переменную для последующего использования в логическом выражении или в качестве контента.

Внимание! Обращаться к переменной могут только те блоки, которые по структуре являются дочерними, по отношению к блоку, где созданная переменная

Переменные

 true 

routes

+ Добавить переменную

Добавить переменную

Название *

Введите название переменной

Тип *

Строка

Значение по умолчанию

Введите значение по умолчанию

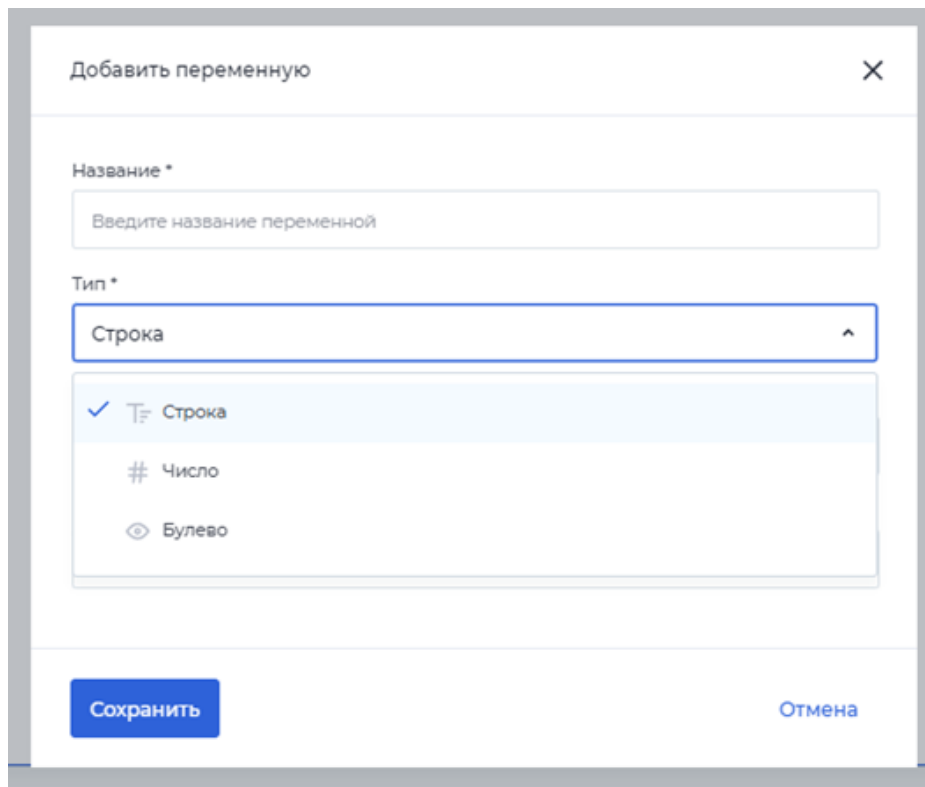
Описание

Введите описание переменной

Сохранить

Отмена

Настройка переменных



Добавить переменную

Название *

Введите название переменной

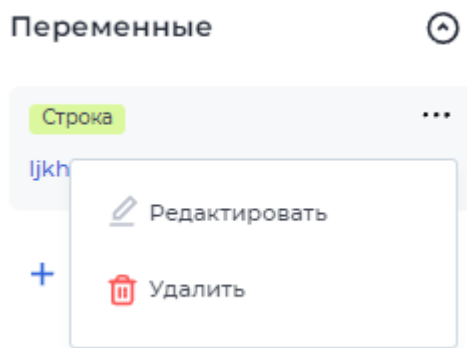
Тип *

Строка

- ✓ Т Строка
- # Число
- 👁 Булево

Сохранить Отмена

Можно просмотреть список всех переменных, добавить новую, отредактировать существующую или удалить переменную (через иконку).



Добавление, редактирование и удаление переменной

При добавлении новой переменной необходимо заполнить обязательные поля название и тип (строка, булево, число), а также по желанию значение по умолчанию и описание.

3.9.3 Лэйаут

Предназначен для расположения визуальных элементов страницы или интерфейса и структурированного отображения информации на плоскости.

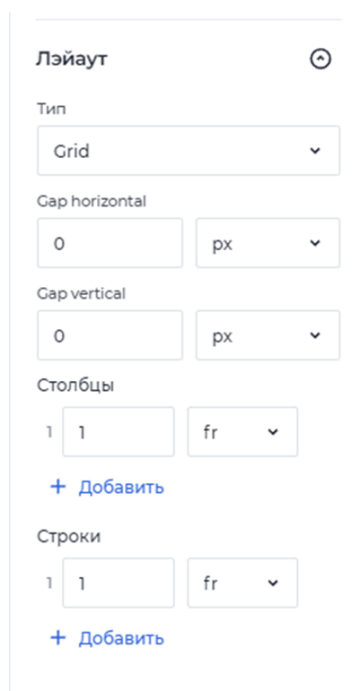
Настройки затрагивают все элементы, размещенные внутри лэйаута.

Виды лэйаутов:

1. Block – вид разметки страницы, при котором все элементы лэйаута располагаются друг под другом.

2. Grid – разновидность разметки, при которой элементы отображаются в режиме сетки.

Можно менять отступы между столбцами и строками - gap horizontal/vertical, а также добавлять/убирать строки и столбцы и изменять их размер в зависимости от выбранной единицы измерения.



Лэйаут

Тип

Grid

Gap horizontal

0 px

Gap vertical

0 px

Столбцы

1 1 fr

+ Добавить

Строки

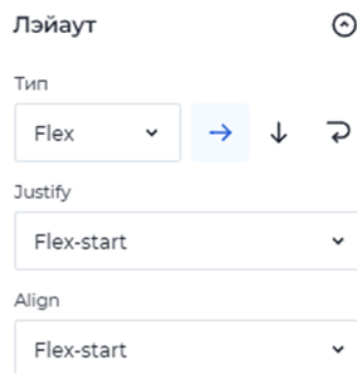
1 1 fr

+ Добавить

Настройки Grid

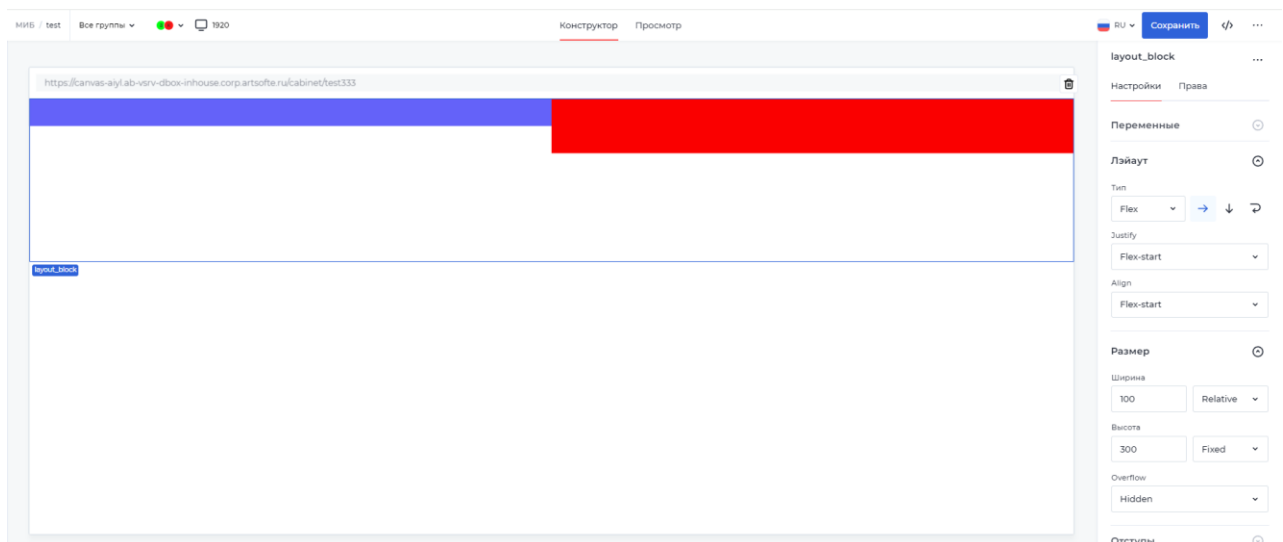
3. Flex - гибкое размещение элементов на странице.

При данном типе лэяута можно выбрать вид расположения элементов по горизонтали или вертикали с дополнительной возможностью активации режима «reverse».



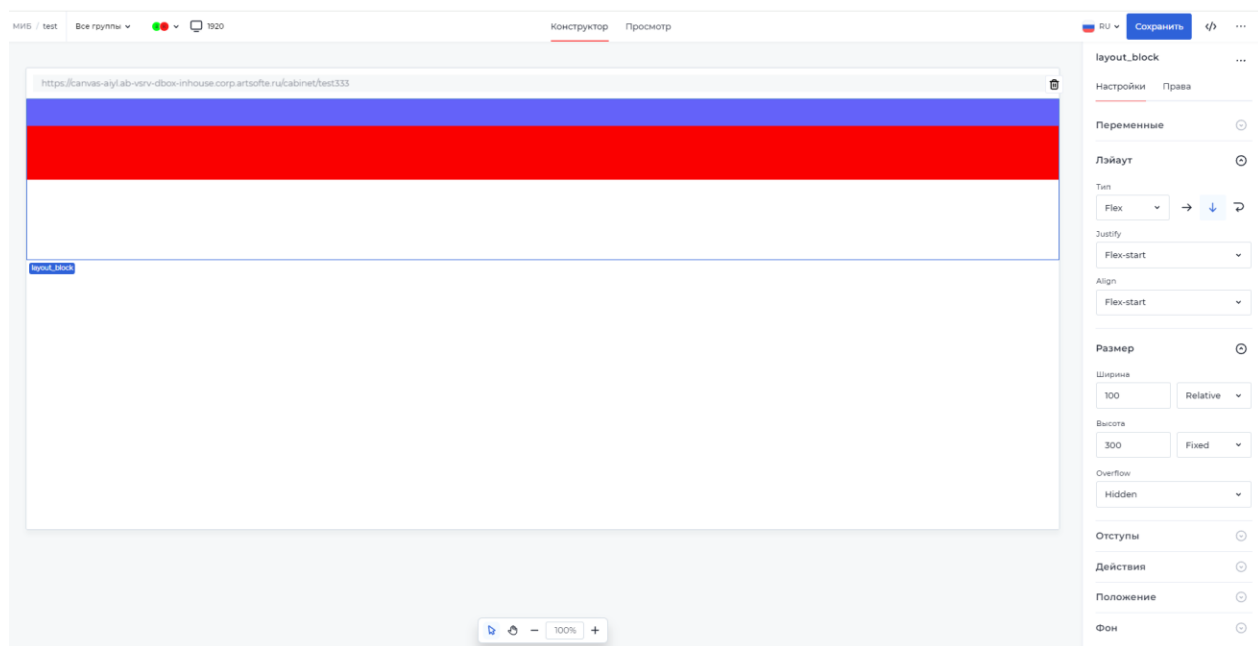
Настройки Flex

Стрелка вправо - при добавлении блоков они будут расположены друг за другом - слева направо.



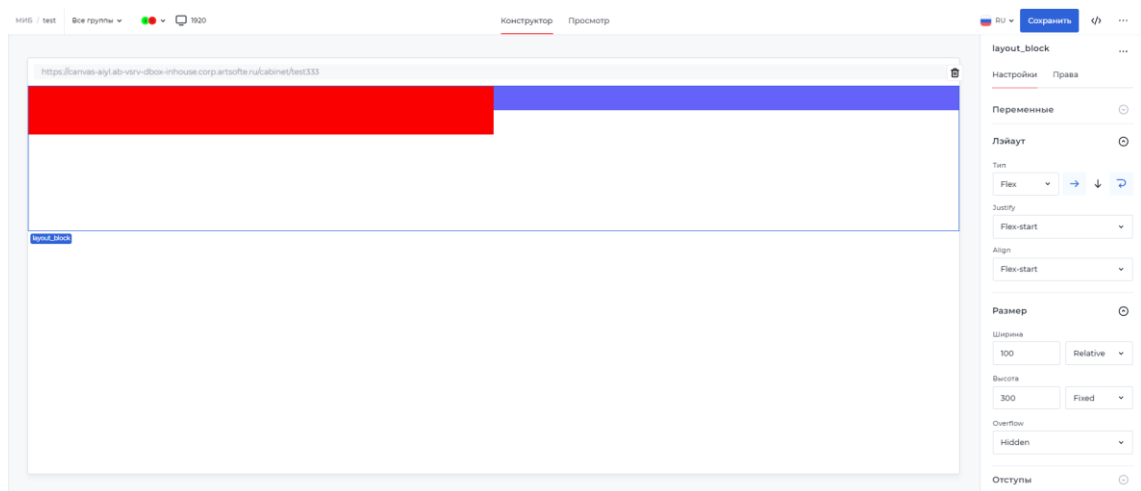
Стрелка вправо

Стрелка вниз - при добавлении блоков они будут расположены друг за другом - сверху вниз.

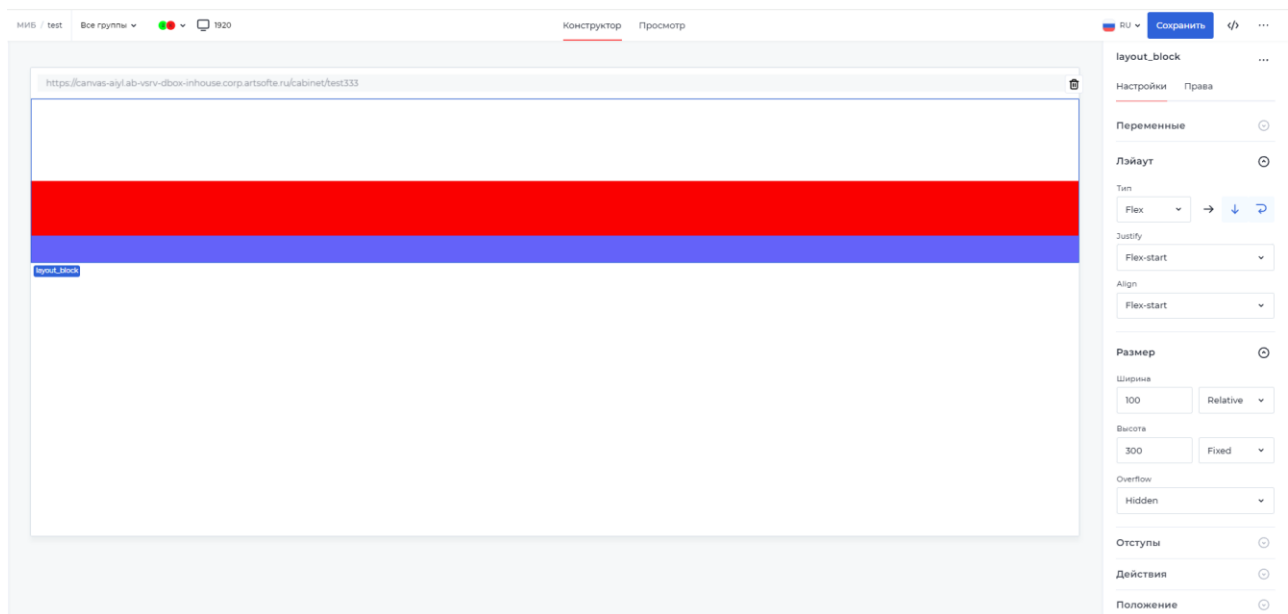


Стрелка вниз

Стрелка назад - используется только в комбинации с одной из двух других стрелок, о которых было написано выше, при добавлении блоков они будут расположены в обратном порядке - слева направо(в сочетании со стрелкой вправо) либо снизу вверх(в сочетании со стрелкой вниз).

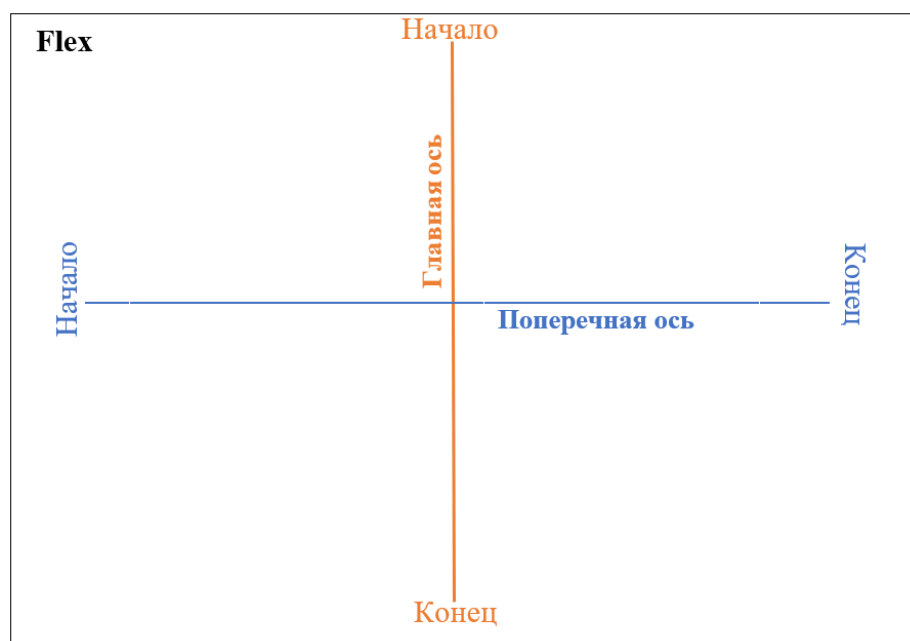


Сочетание кнопок «Стрелка вправо» и «Стрелка назад»



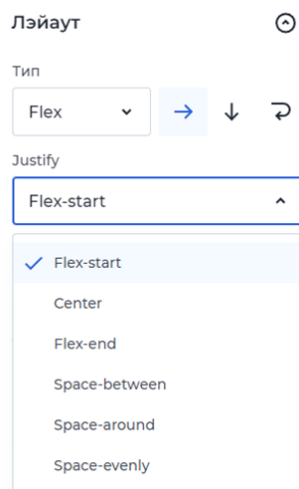
Сочетание кнопок «Стрелка вниз» и «Стрелка назад»

Свойства **justify** определяют как браузер распределяет пространство вокруг элементов вдоль главной оси контейнера:



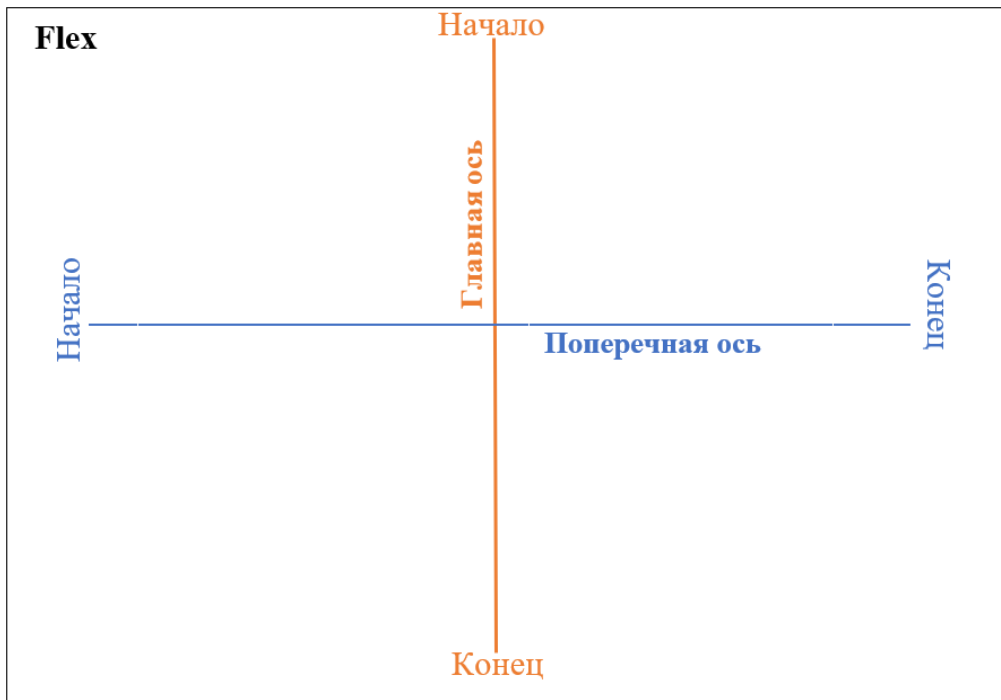
- ***Flex-start*** - элементы прижимаются к краю, от которого начинается основная ось;
- ***Center*** - элементы выстраиваются по центру родителя;
- ***Flex-end*** - элементы прижимаются к краю, у которого основная ось заканчивается;

- ***Space-between*** - крайние элементы прижимаются к краям родителя, оставшиеся выстраиваются внутри контейнера равномерно, так, чтобы между ними были одинаковые отступы;
- ***Space-around*** - свободное пространство делится поровну между элементами и по половине от этой доли размещается по бокам от каждого элемента. Таким образом, между соседними элементами будет равное расстояние, а снаружи крайних элементов — по половине этого расстояния;
- ***Space-evenly*** - свободное место будет распределено так, чтобы расстояние между любыми двумя элементами было одинаковым и расстояние от крайних элементов до края было таким же.

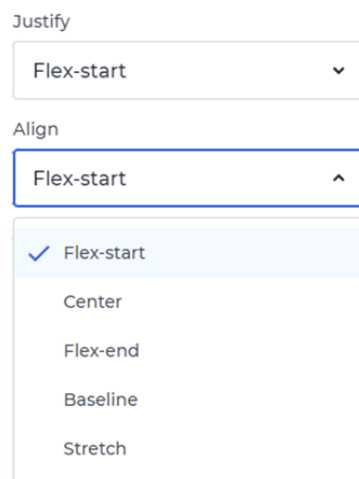


Свойства justify

Свойства **align** задают тип выравнивания строк внутри флекс-контейнера по поперечной оси при наличии свободного пространства:



- ***Flex-start*** - все строки располагаются у начала поперечной оси;
- ***Center*** - строки выравниваются по центру родителя;
- ***Flex-end*** - все строки располагаются у конца поперечной оси;
- ***Baseline*** - выравнивание по базовой линии;
- ***Stretch*** - строки растягиваются одинаково так, чтобы занять всё доступное пространство.



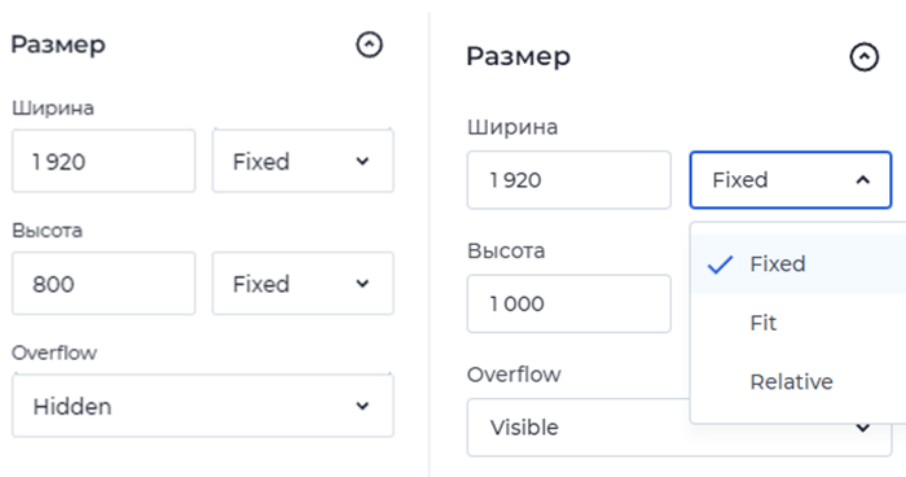
Свойства align

3.9.4 Размер

Ширина и высота отвечают за размеры основного лэйаут блока, в котором располагаются все остальные элементы.

Есть три типа размерности на выбор:

- **Fixed** - размер элемента задается в пикселях независимо от других блоков (в px).
Выбрано по умолчанию;
- **Fit** - лейаут принимает размеры элементов внутри себя;
- **Relative** - сохраняется соотношение сторон элемента (в процентах).



Настройка размера

Свойство **overflow** управляет отображением блочного элемента, если оно целиком не помещается и выходит за область заданных размеров:

- **Auto** - полоса прокрутки отображается в зависимости от окна браузера, если содержимое лэйаута выходит за его пределы;
- **Hidden** - отображается только область внутри лэйаута, остальное скрыто;
- **Scroll** - всегда добавляется полоса прокрутки (бегунок справа);
- **Visible** - отображаются все блоки в лэйауте, даже за пределами установленной ширины и высоты.

Размер

Ширина
100 Relative

Высота
1 000 Fixed

Overflow
Visible
Hidden
Scroll
✓ Visible

Свойство overflow

3.9.5 Отступы

Можно установить величину отступа от каждого края элемента: внешние (отступ лэйаута от края страницы) и внутренние (отступы внутреннего содержимого от границ лэйаута).

Отступы

Внешние
0 px

Внутренние
0 px

Настройка отступов

Вначале предлагается задать общие отступы и выбрать к ним **единицы измерения**:

- % - проценты относительно всего лэйаута;

- **px** - в пикселях;
- **auto** - размер отступов будет автоматически рассчитан браузером (только для внешних).

Настройка отступов

Также можно задать внешние и внутренние отступы с каждой стороны с теми же единицами измерения, нажав на кнопку квадрата с прерывистой линией границы.

Настройка отступов

3.9.6 Действия

Для каждой страницы есть возможность добавить действие. Действия выполняются после нажатия на блок, у которого было настроено действие. Существует четыре вида действий:

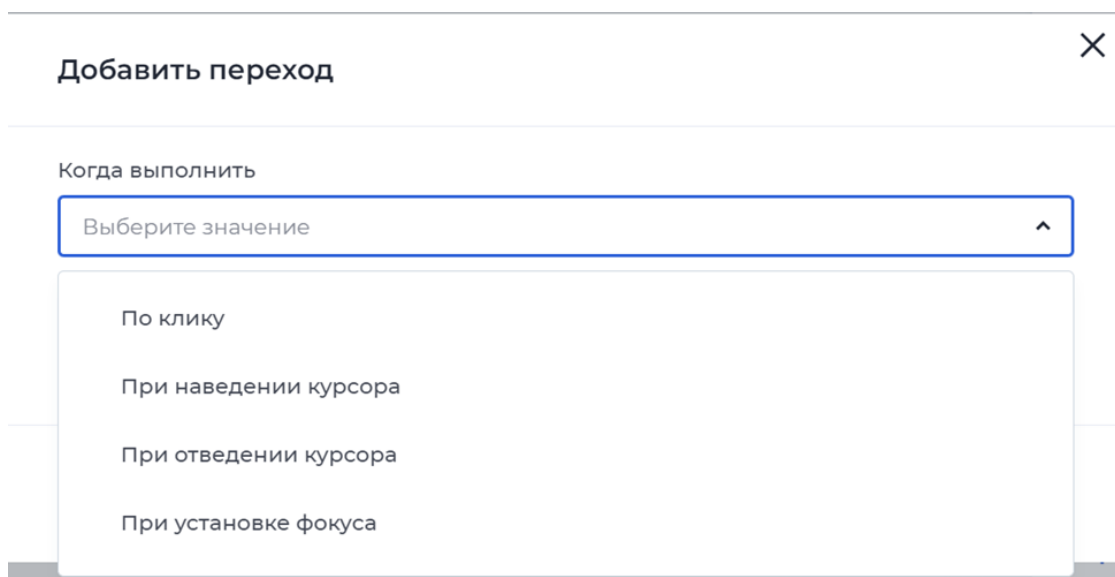
1. Переход

Используется для перевода пользователя на другие страницы/действия.

При настройке перехода нужно выбрать, когда переход будет выполняться, существуют следующие варианты:

- по клику;
- при наведении курсора;
- при отведении курсора;
- при установке фокуса.

Обязательно для заполнения.



Настройка действия перехода

Также необходимо выбрать куда будет выполнен переход:

- **Переход на внутреннюю страницу** - ссылка на другую страницу внутри кабинета, есть возможность открывать в соседней вкладке;

- **Открытие внешней ссылки** - ссылка на любую другую страницу за пределами кабинета, есть возможность открывать в соседней вкладке;
- **Переход к вызову номера телефона** - выполняется вызов функции браузера по работе с номерами телефона, на телефоне возможен переход к вызову номера;
- **Переход к электронной почте** - выполняется вызов функции браузера по переходу к дефолтной программе по работе с электронной почтой.

Добавить переход

Когда выполнить

По клику

Результат перехода ⚠

Выберите значение

- Переход на внутреннюю страницу
- Открытие внешней ссылки
- Переход к вызову номера телефона
- Переход к электронной почте

Настройка действия перехода

2. Операция

Операция представляет из себя совокупность действий, направленных на достижение одной цели. Используется в конструкторе страниц для получения и обработки данных (например получение данных из коннектора или генерация файла).

Добавить операцию

✕

Когда выполнить

Выберите значение

Название операции

Выберите значение

Resolve (операция прошла успешно)

⊕

Reject (отказ)

⊖

Сохранить


Отмена

Настройка действия операции

Аналогично действию Перехода необходимо выбрать при каких условиях будет выполняться операция

Добавить операцию

✕

Когда выполнить 

Выберите значение

По клику

При наведении курсора

При отведении курсора

При установке фокуса

Reject (отказ)

⊖

Сохранить

Отмена

Настройка действия операции

Далее необходимо выбрать существующую операцию ([из добавленных на провайдере](#))

Настройка действия операции

В качестве входных параметров указываются переменные страницы - поле раскрывается после выбора операции.

Добавить операцию

Когда выполнить

Выберите значение

Название операции

GetCreditOperation

Входные данные

Входящий параметр из операции

Выберите значение

Входящий параметр из контекста страницы

+ Добавить

Resolve (операция прошла успешно)

Reject (отказ)


Сохранить

Отмена

Настройка действия операции

Затем необходимо выбрать какое действие будет воспроизводиться при успешном выполнении операции (Resolve) и при отказе в выполнении операции (Reject).

Resolve (операция прошла успешно)

Что выполнить 

Выберите значение

Переход

Операция

Открытие модального окна

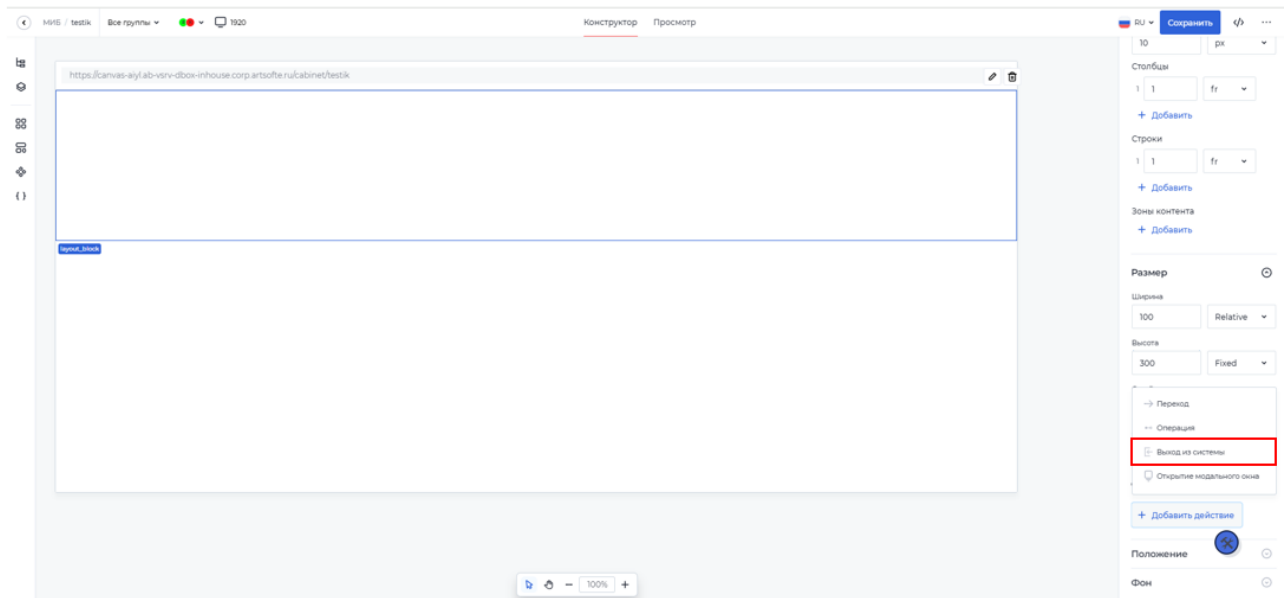
Сохранить

Отмена

Настройка действия операции

3. Выход из системы

Экшена «Выход из системы» (логаут) - предназначен для выполнения разлогаина пользователя в приложении при выполнении некоторых условий.



1. В настройках экшена выбирается триггер «Когда выполнить» для его выполнения.

а. Доступные триггеры:

- По клику;
- При наведении курсора;
- При отведении курсора;
- При установке фокуса.

Добавить разавторизацию



Когда выполнить

Выберите значение



Сохранить

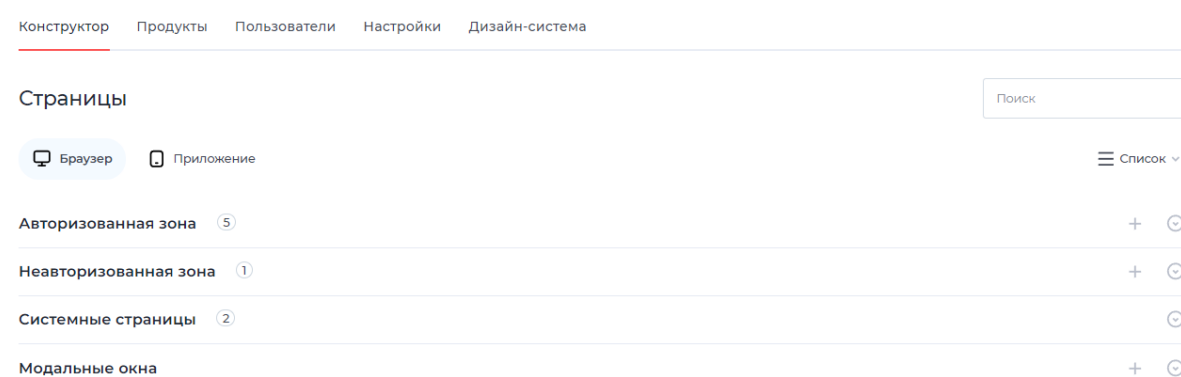
Отмена

В клиенте, при срабатывании триггера, который был выбран в экшене для элемента будет происходить разлогирование пользователя и переход к экрану авторизации.

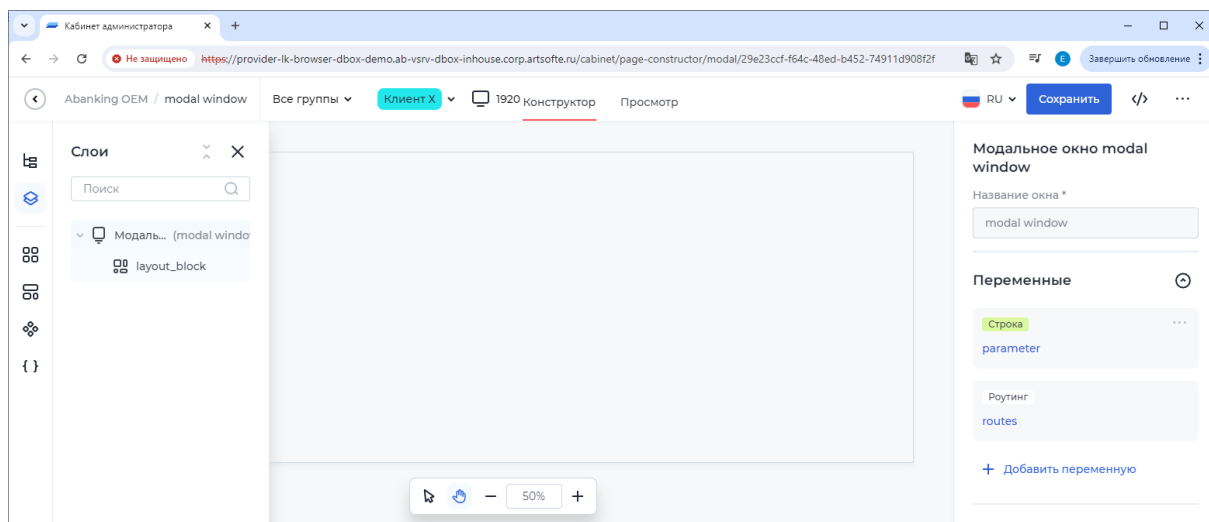
4. Открытие модального окна

Модальные окна - представляют из себя всплывающие окна и предназначены для отображения пользователю дополнительной информации, не отображаемой на странице в АЗ и НАЗ.

Модальное окно можно создать в кабинете, раскрыв аккордеон «Модальные окна» в табе Конструктор



Модальные окна собираются на основе тех же блоков и имеют аналогичную схему, что и другие страницы. При настройке открытия модального окна необходимо выбрать при каких условиях действие будет выполняться, а также выбрать существующее модальное окно (из коллекции модальных окон, которые добавлены на провайдере).



Если у модального окна заданы переменные, то их необходимо заполнять параметрами со страницы, на которой будет открыто модальное окно.

Добавить открытие модального окна

Когда выполнить

При установке фокуса

Модальное окно

modalwindow2

Входные данные

Параметр модели модального окна

Входной параметр (со страницы)

param

Строка

account id

param

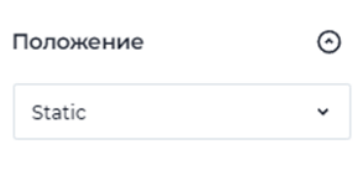
Строка

Сохранить

Отмена

Настройка действия открытия модального окна

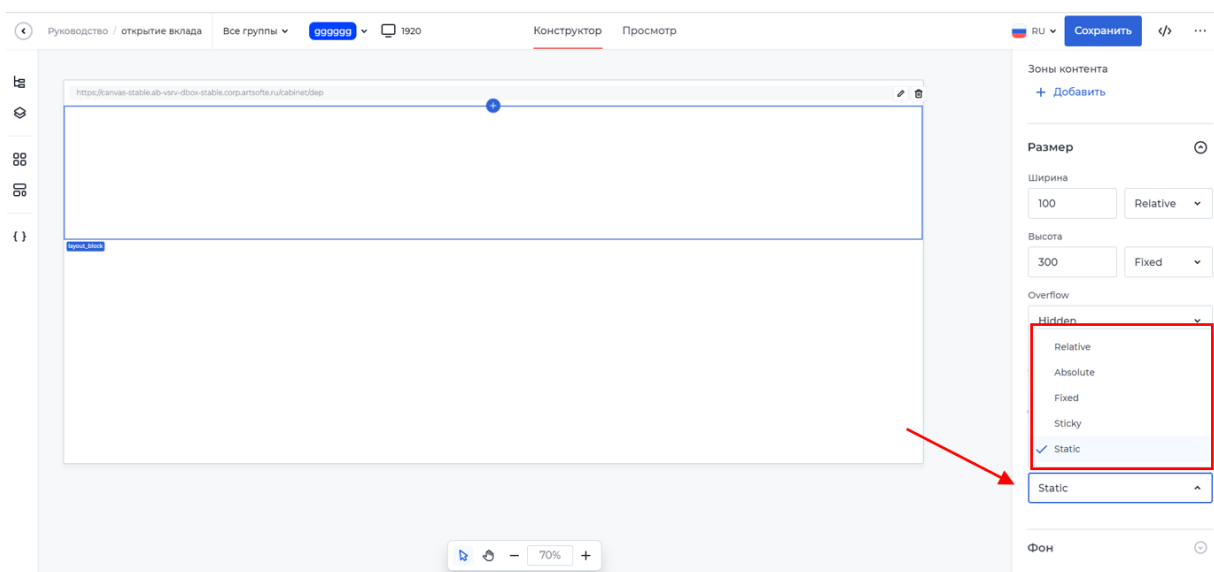
3.9.7 Положение



Настройка положения

Для выравнивания элемента(лэяута) можно задать настройки относительно родительского блока (страницы) путем задания **параметров положения**:

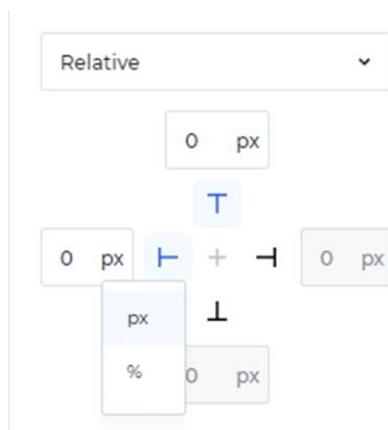
- **Static** - элемент располагается в родительском блоке, без дополнительных настроек. Выбрано по умолчанию;
- **Sticky** - при скролле страницы элемент «прилипает» к странице, пока не коснется границы родительского блока. При отсутствии скролла возвращается в поток. Доступно только одно свойство - top;
- **Fixed** - элемент остается закрепленным в указанном положении, выпадая из потока;
- **Absolute** - элемент выпадает из потока и накладывается на соседние элементы. Позиционирование от родительского блока, смещение по осям X и Y;
- **Relative** - элемент остается в покое, смещение происходит только по осям X и Y.



Параметры положения

Настройки положения представляют **свойства top, left, bottom, right** и единицу измерения (проценты либо пиксели).

Одновременно не может быть выбрано больше двух свойств. Возможные пары: top + left, top + right, bottom + left и bottom + right



Настройки параметров положения

3.10 Библиотека готовых блоков

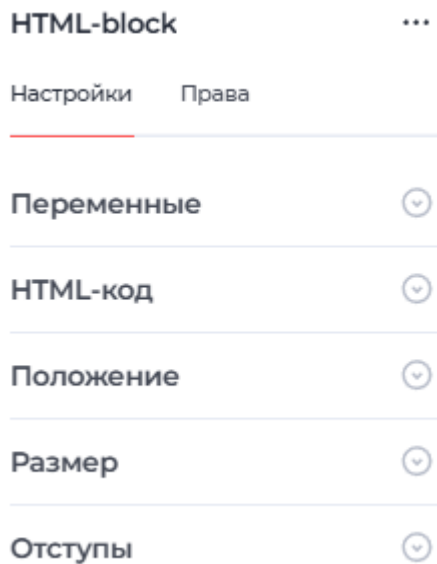
Блоки - сущности, используемые для сбора контента страницы. Блок имеет свою схему данных и позиционирование на странице, которые задаются в конструкторе страниц. Каждый блок имеет индивидуальные параметры доступные для редактирования.

3.10.1 HTML-блок (HTML-block)

HTML-блок — это блок, благодаря которому, вы можете загрузить на страницу объект, документ, видео-файл и т.д при помощи тегов `iframe` или `embed`.

Для того чтобы добавить HTML-блок необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Контент» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются его настройки.



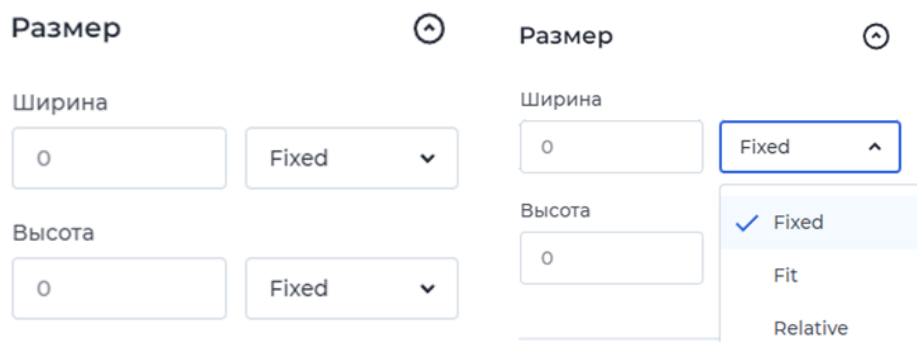
Настройка HTML-блока

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#)

Размер

Можно задать размеры html-блока путем изменения параметров высоты и ширины. Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).



Настройка размеров блока

Отступы. Положение.

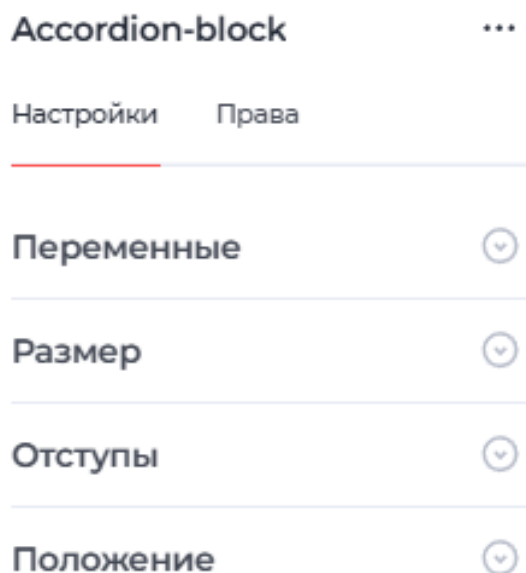
Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.2 Аккордеон (Accordion-block)

Этот блок предназначен для хранения контента в виде раскрывающегося списка.

Для того чтобы добавить аккордеон необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Размещение контента» и перенести блок на холст. По умолчанию аккордеон будет раскрыт для провайдера. Чтобы изменить настройки отображения по умолчанию со стороны клиента, необходимо нажать на внутренний элемент «item_block» аккордеона. После этого в правой боковой панели отобразятся настройки. В разделе «Стиль» можно настроить параметр «Открыт по умолчанию» в зависимости от необходимого отображения блока на странице клиента.

При нажатии на весь блок аккордеона в правой боковой панели откроются настройки всего блока.



Настройка блока Аккордеона

Переменные

Данный раздел необходим для фиксации (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента

Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Размер

Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).

Отступы. Положение.

Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

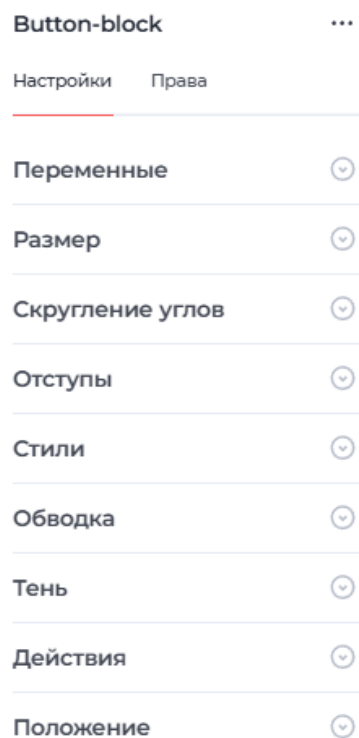
3.10.3 Кнопка (Button-block)

Блок кнопки - необходим для того, чтобы пользователь имел возможность выполнять действия на странице при нажатии.

Для того чтобы добавить кнопку необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Действия», перенести блок на холст.

Кнопка состоит из Button-block и внутреннего Text-block, почитать о котором подробнее можно [здесь](#).

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются его настройки.



Настройка кнопки

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Размер

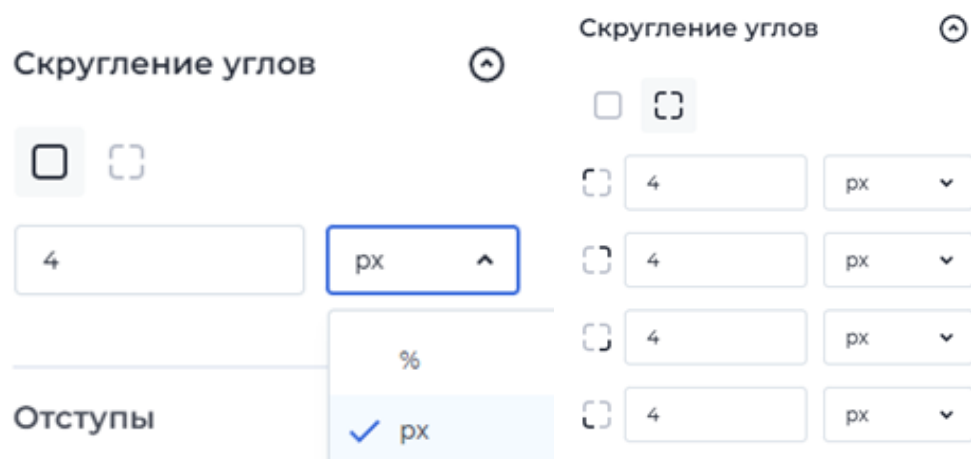
Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#)

Скругление углов

Для кнопки есть возможность установить скругление углов. Сразу для всех углов либо выборочно для каждого из четырех существующих.

Размерность скругления устанавливается на выбор в пикселях либо в процентах (относительно размеров button-block).

По умолчанию задано скругление всех углов на 4 пикселя.



Настройка скругления углов

Стили

Существует несколько настроек стиля для кнопки:

- **Тип кнопки** - можно задать один из **трех типов**:

1. *Primary* (основная);
2. *Secondary* (второстепенная);
3. *Link* (ссылка).

- **Цвет.**

Можно поменять цвет при помощи цветового миксера (colour-picker) или путем ввода HEX кода цвета. По умолчанию задан кастомный синий цвет (#2e62d9).

- **Тень.** (необязательная настройка, можно отключить)

Можно задать тень к блоку кнопки (по умолчанию тень задана), параметр *x* смещает тень вправо относительно кнопки, параметр *y* смещает вниз, чем больше параметр размытия - тем прозрачнее тень под блоком.

- **Обводка.**

Задается рамка для кнопки, толщина обводки задается числом. Необязательная настройка, можно отключить (по умолчанию задана минимальная обводка).

Настройка стилей кнопки

Отступы. Действия. Положение.

Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.4 Блок вызова операции (Operation-block)

Этот блок используется для вызова операции при инициализации страницы. Для чего нужны операции можно посмотреть [здесь](#).

Для того чтобы добавить операцию необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Действия» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок, в правой боковой панели откроются его настройки.

Настройка блока операции

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Контент

При добавлении новой операции открывается модальное окно настроек:

Операция

Открывает коллекцию операций, которые добавлены на провайдере. Обязательно для заполнения. После выбора конкретной операции появляются окна для заполнения входных данных (не обязательны).

Переменная результата

Необходимо создать новую переменную для получения выходных данных (например: результат отработки api-коннектора). Обязательно для заполнения.

Контент



Кнопка добавления операции

Добавить операцию

Операция *

Выберите операцию

Создайте переменную для результата операции *

Введите значение

Сохранить

Отмена

Добавить операцию

Операция *

Выберите операцию

GetCreditOperation

GetDepositOperation

balance receive operation

accountDetailsOperation

cardDetailsOperation

requisitesAccount

Добавить операцию

Операция *

GetCreditOperation

Входные данные

Входящий параметр из операции

Выберите значение

Входящий параметр из контекста страницы

+ Добавить

Создайте переменную для результата операции *

Введите значение

Сохранить

Отмена

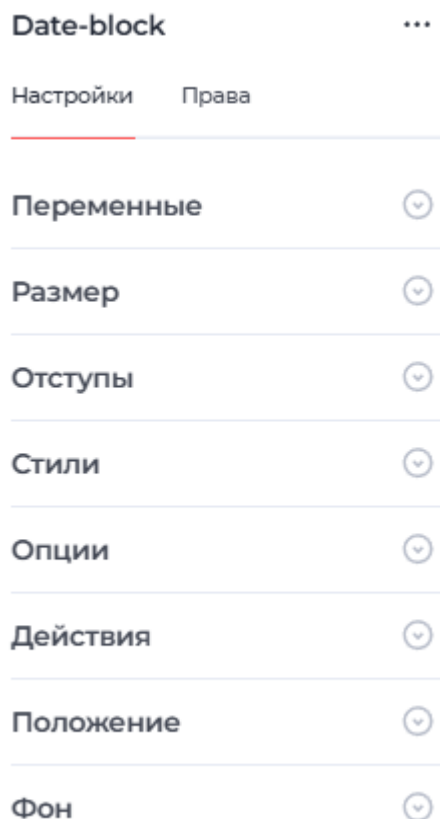
Настройка операций

3.10.5 Дата (Date-block)

Блок даты - необходим для отображения текущей даты и при необходимости времени.

Для того чтобы добавить сценарий на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Контент» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются настройки его настройки.



Настройка блока Даты

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Размер

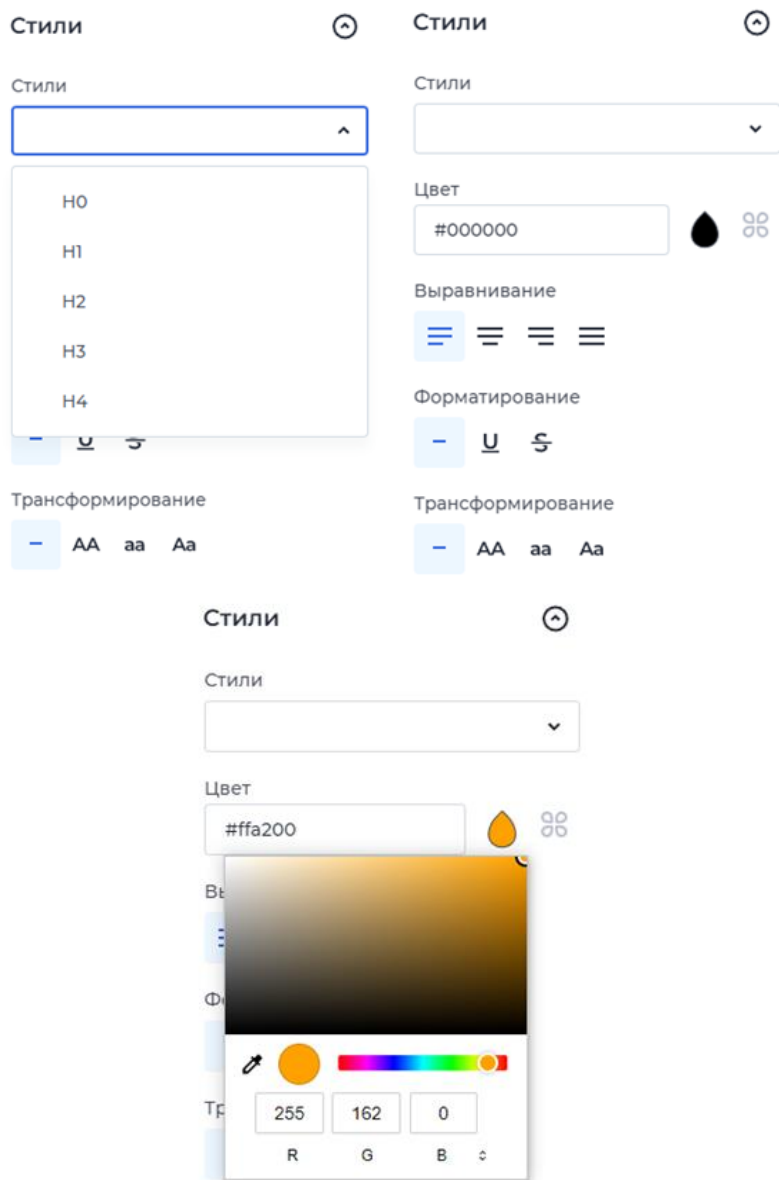
Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).

Стили

Аккордеон со стилями содержит следующие настройки:

- **Стили** - текст с датой можно превратить в заголовки разного размера. По умолчанию ничего не выбрано - надпись отображается на странице в виде обычного текста;

- **Цвет** - изменить цвет текста с датой можно при помощи цветового миксера или путем ввода HEX кода цвета. По умолчанию задан черный цвет (#000000);
- **Выравнивание** - текст с датой выравнивается относительно края Date-block - по левому и правому краям, по центру либо по ширине. По умолчанию выбран левый край;
- **Форматирование** - текст с датой можно подчеркнуть либо перечеркнуть. По умолчанию выбрано отсутствие форматирования;
- **Трансформирование** - текст с датой можно привести к верхнему/нижнему регистру либо задать строчные буквы в начале каждого слова. По умолчанию выбрано отсутствие трансформирования.



Настройка стилей для блока Даты

Опции

Для блока даты можно настроить опции.

- **Дата** - всегда отображается по умолчанию. Этот флажок нельзя выключить;
- **Формат даты** - настройка желаемого отображения даты;
- **Время** - к дате добавляется текущее время. Флажок опциональный, можно отключить;

- **Формат времени** - настройка желаемого отображения времени;
- **Положение времени от даты** - выбор порядка время-дата либо дата-время;
- **Превью** - окно, отображающее примененные настройки.

The image displays three panels illustrating the configuration options for a 'Date' block. Each panel shows the 'Options' section with the following settings:

- Дата (Date):** Enabled (checked).
- Формат даты (Date format):** dd.mm.gggg.
- Время (Time):** Enabled (checked).
- Формат времени (Time format):** чч:мм.
- Положение времени от даты (Position of time from date):** Справа (Right).
- Превью (Preview):** 24.04.2024, 14:26.

The central panel also shows a detailed view of the date and time components, including the day of the week (Понедельник), month (12 июня), and year (12.06.2040).

Настройка опций блока Даты

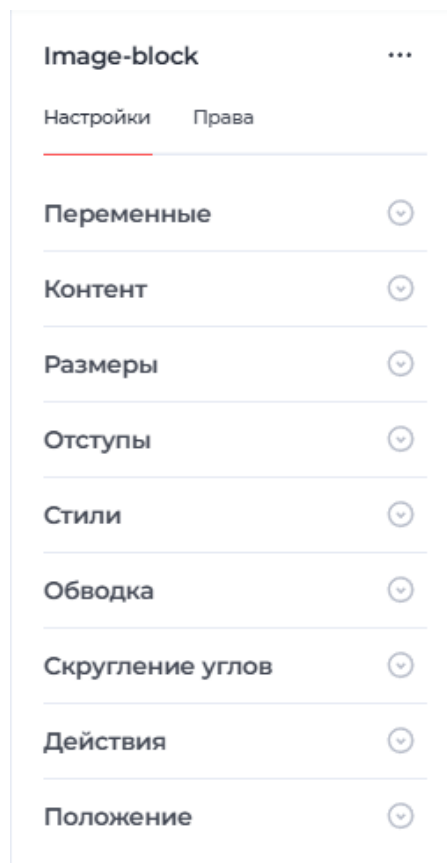
Отступы. Действия. Положения.

Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.6 Изображение (Image-block)

Блок изображения необходим для отображения какой-либо картинки на холсте. Для того чтобы добавить изображение на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Контент» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются его настройки.



Настройка изображения

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Контент

Для добавления картинки необходимо загрузить изображение. Можно загрузить новое изображение либо выбрать из ранее использованных.

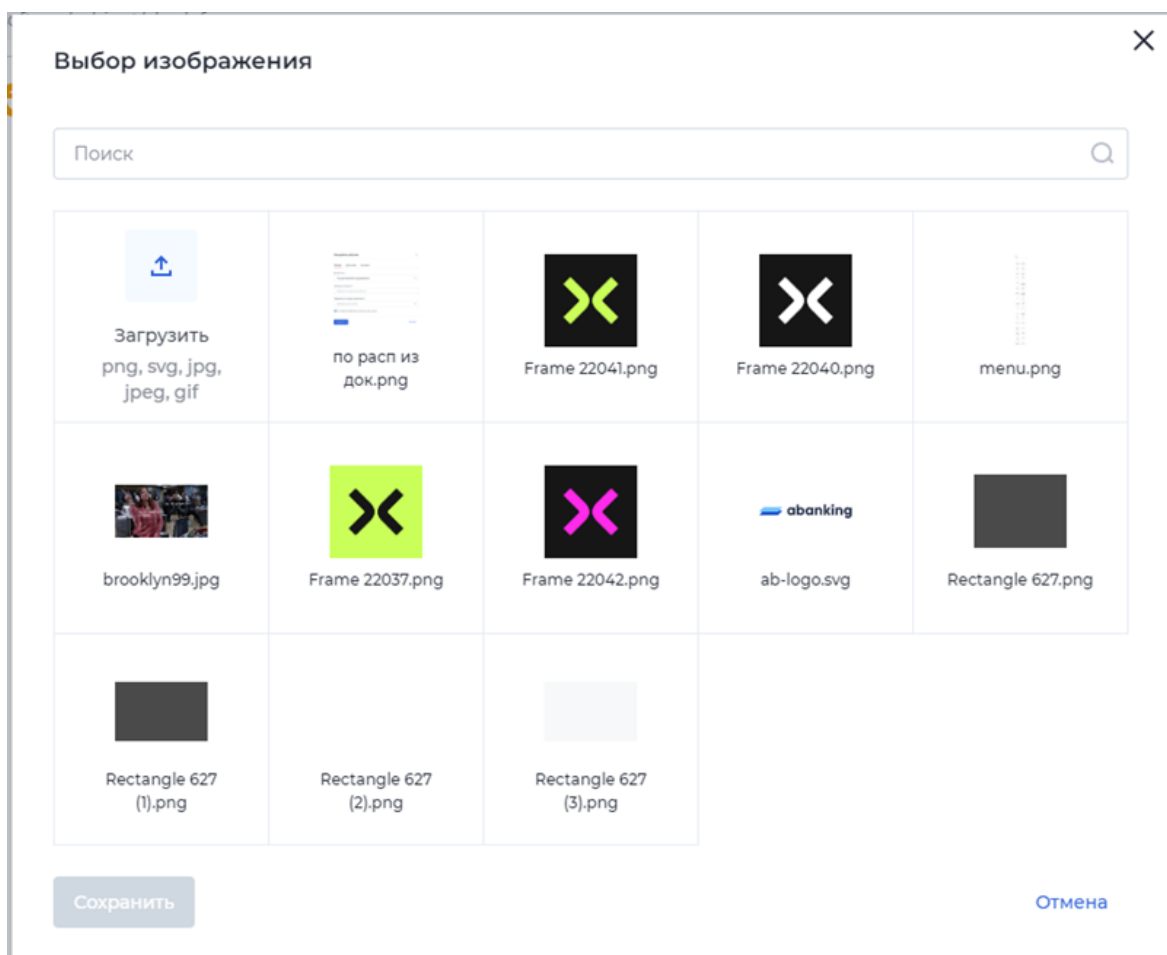
Поддерживаются форматы png, svg, jpg, jpeg, gif. Размер изображения не должен превышать 1 Мб.

Контент



Загрузить изображение

Кнопка добавления изображения



Выбор загруженных изображений

Размеры

Можно задать размеры изображения используя следующие настройки:

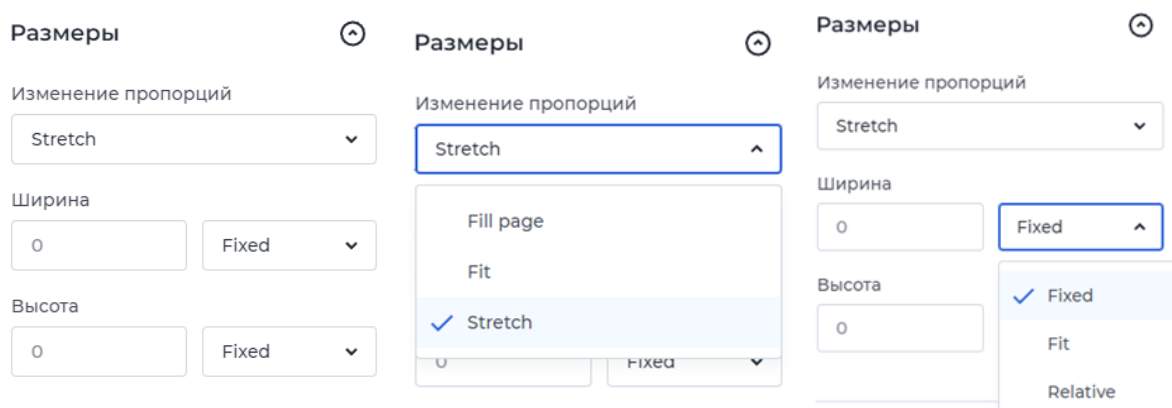
Изменения пропорций - есть три типа пропорций:

- *Fill page* - увеличивает изображение так, чтобы оно влезло по высоте Image-block.

Выбрано по умолчанию;

- *Fit* - уменьшает изображение, чтобы оно влезло в заданные параметры ширины и высоты Image-block;
- *Stretch* - растягивает изображение так, чтобы оно влезло по ширине Image-block.

Подробнее про настройку параметров высоты и ширины можно [прочитать здесь](#).



Настройка размеров и пропорций изображения

Стили

Есть несколько настроек стиля для блока с изображением:

Прозрачность - настройка прозрачности изображения, чем ниже процент, тем сильнее прозрачность. Значение по умолчанию - 100%, непрозрачная картинка.

Цвет - для некоторых иконок в формате svg можно поменять цвет при помощи цветового миксера или путем ввода HEX кода цвета. По умолчанию задан черный цвет (#000000).

Обводка - задается рамка для изображения, толщина обводки задается числом. Необязательная настройка, можно отключить. По умолчанию обводка не задана.

Стили

Прозрачность

100
%

Цвет

#e60000

Обводка

10

Настройка стилей изображения

Скругление углов

Можно установить скругление углов для изображения. Сразу для всех углов либо выборочно для каждого из четырех существующих.

Размерность скругления в пикселях или процентах (относительно размеров Image-block).

Скругление углов

0
px

%

px

Действия

Скругление углов

0
%

0
px

0
px

0
px

Настройка скругления углов изображения

Отступы. Действия. Положения.

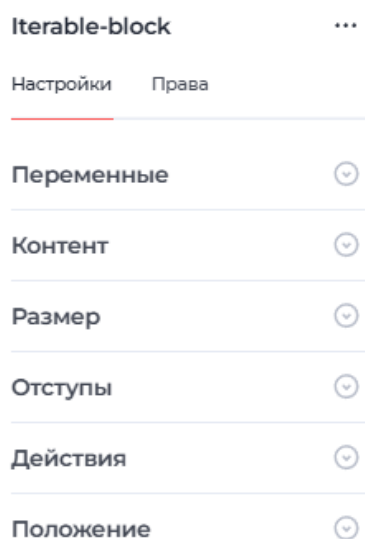
Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.7 Повторяющийся блок (Iterable-block)

Повторяющийся блок необходим для заполнения неопределенного количества идентичных полей. В основном данный блок используется для вывода значений параметров из массива с помощью добавления операции.

Для того чтобы добавить повторяющийся блок на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать раздел «Размещение контента» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются настройки его настройки.



Настройка повторяющегося блока

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Контент

Переменная контекста - содержит список параметров с контекста страницы, которые являются массивами.

Переменная для хранения данных - в этой переменной хранятся данные массива переменной контекста.

Размер

Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).

Отступы. Действия. Положения.

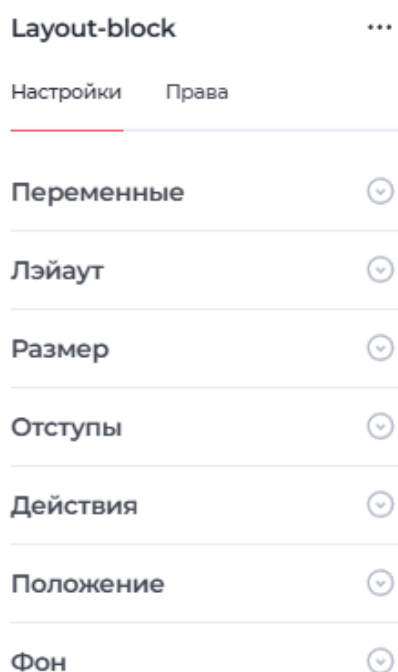
Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.8 Разметка (Layout-block)

Блок необходим, чтобы в начале работы над проектом разметить страницу для того, чтобы в дальнейшем размещать другие блоки по разметке страницы.

Для того чтобы добавить разметку на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Размещение контента» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются настройки его настройки.



Настройка блока разметки

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических

выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Лэйаут. Размер

Данный блок сам по себе является расположением для других объектов.

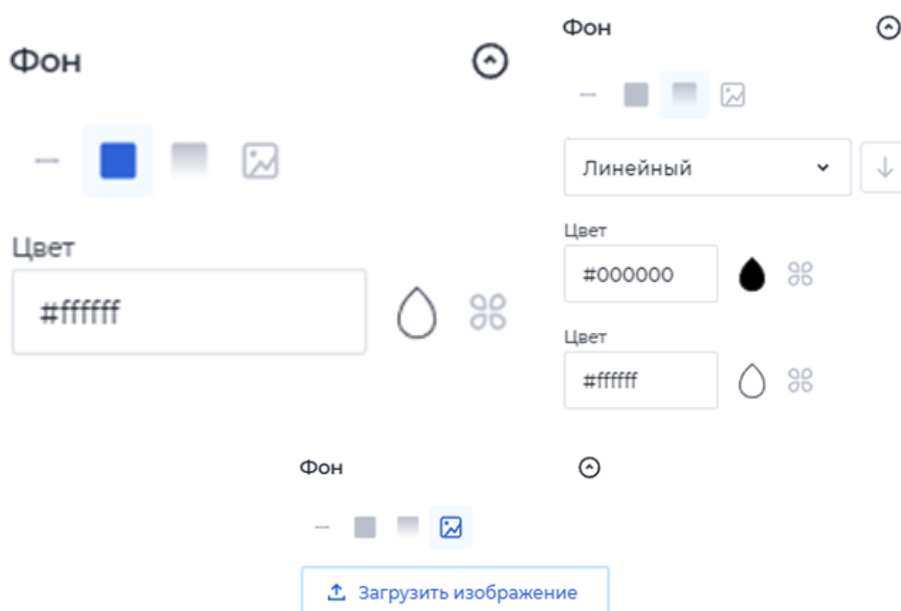
Подробнее про эти настройки можно [прочитать здесь](#).

Отступы. Действия. Положение.

Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

Фон

При необходимости есть возможность установить цвет фона тремя разными способами заливкой, градиентом или изображением



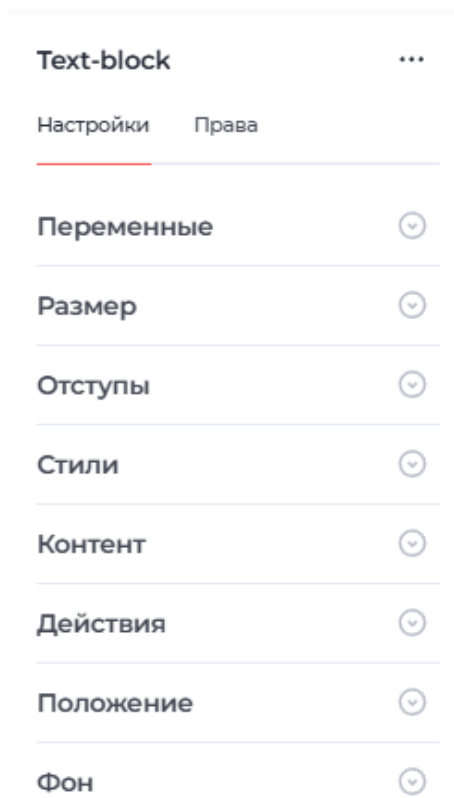
Настройка фона разметки

3.10.9 Текст (Text-block)

Блок необходим для того, чтобы отобразить какой-либо текст на странице.

Для того чтобы добавить текст на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Контент» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются настройки его настройки.



Настройка текстового блока

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Размер

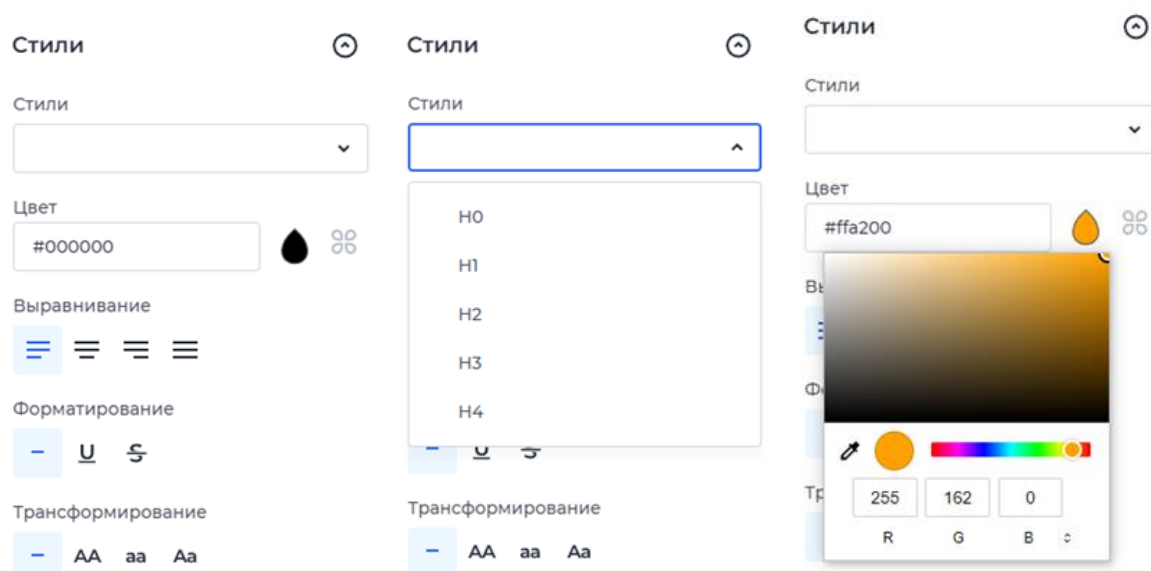
Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).

Стили

Аккордеон со стилями содержит следующие настройки:

- **Стили** - текст можно превратить в заголовки разного размера. По умолчанию ничего не выбрано - надпись отображается на странице в виде обычного текста;
- **Цвет** - изменить цвет текста можно при помощи цветового миксера или путем ввода HEX кода цвета. По умолчанию задан черный цвет (#000000);

- **Выравнивание** - текст выравнивается относительно края Text-block - по левому и правому краям, по центру либо по ширине. По умолчанию выбран левый край;
- **Форматирование** - текст можно подчеркнуть либо перечеркнуть. По умолчанию выбрано отсутствие форматирования;
- **Трансформирование** - текст можно привести к верхнему/нижнему регистру либо задать строчные буквы в начале каждого слова. По умолчанию выбрано отсутствие трансформирования.



Настройка стилей для текстового блока


Контент

При вводе текст в данное окно, он отображается в Text-block уже с настроенным стилем.

Кнопка справа от поля ввода отвечает за возможность добавления *нового* токена мультязычности (*перевода*):

- **Название токена** - открывает коллекцию токенов, можно выбрать существующий либо создать новый, введя название. Обязательно для заполнения;

- **Модуль** – здесь необходимо выбрать, где будут добавлены переводы. Account - для НАЗ, Cabinet - для АЗ. Данное поле обязательно для заполнения;
- **Локализация** - выбираем отображение языка и справа в окне вводим наш текст.

Контент 

Текст

Add text

Aз

Добавить токен

×

Название токена *

Add text

Модуль *

Выберите модуль

Account

Cabinet

+ Добавить язык

Сохранить

Отмена

Добавить токен

×

Название токена *

Add text

DESIGN-SYSTEM.COLORS.CONTROLS.STYLE.STYLE_NAME.LABEL

DESIGN-SYSTEM.COLORS.CONTROLS.STYLE.STYLE_NAME.PLACEHOLDER

DESIGN-SYSTEM.COLORS.CONTROLS.STYLE.STYLE_DESC.LABEL

DESIGN-SYSTEM.COLORS.CONTROLS.STYLE.STYLE_DESC.PLACEHOLDER

DESIGN-SYSTEM.COLORS.CONTROLS.STYLE.STYLE_COLOR.TITLE

DESIGN-SYSTEM.COLORS.BUTTONS.SAVE

NUMBER.FORMATES.K

Добавить токен

Название токена *

Add text

Модуль *

Выберите модуль

Локализация

Выберите язык

Введите текст

+ Добавить язык

Сохранить

Отмена

Добавить токен

Название токена *

Add text

Модуль *

Выберите модуль

Локализация

Выберите язык

Введите текст

Русский

English

Türkmen

Отмена

Настройка токена перевода

Отступы. Действия. Положения.

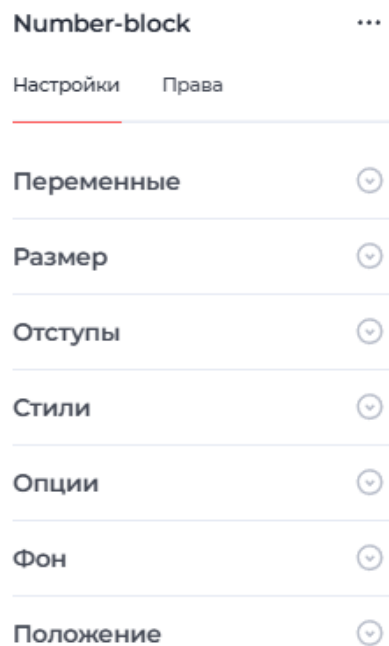
Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.10 Число (Number-block)

Блок необходим для отображения каких-либо чисел на странице.

Для того чтобы добавить число на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Контент» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются настройки его настройки.



Настройка числового блока

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Размер

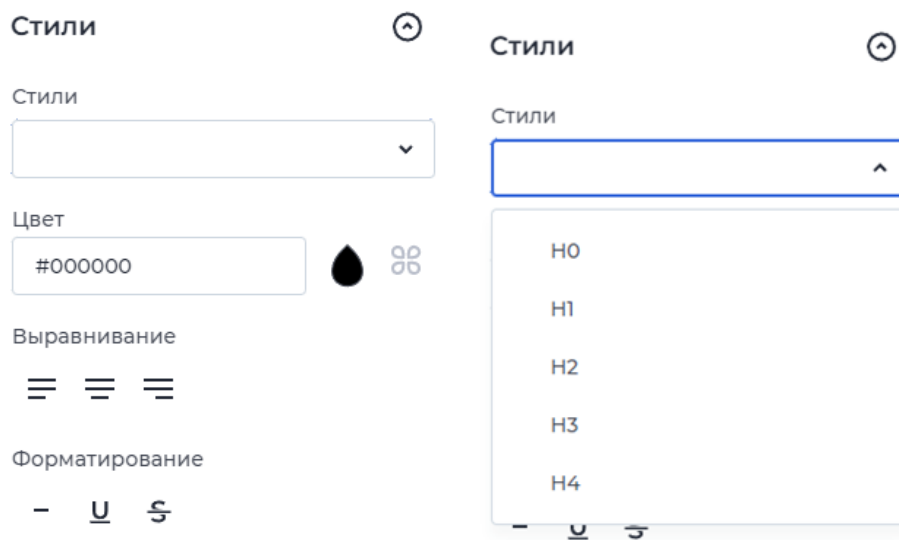
Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).

Стили

Аккордеон со стилями содержит следующие настройки:

- **Стили** - число можно превратить в заголовки разного размера. Если по умолчанию ничего не выбрано, то надпись отображается на странице в виде обычного текста;
- **Цвет** - изменить цвет числа можно при помощи цветового миксера или путем ввода HEX кода цвета. По умолчанию задан черный цвет (#000000);
- **Выравнивание** - число выравнивается относительно края Number-block - по левому и правому краям, по центру либо по ширине. По умолчанию выбран левый край;

- **Форматирование** - число можно подчеркнуть либо перечеркнуть. По умолчанию выбрано отсутствие форматирования.



Настройка стилей для числового блока

Опции

Для Number-block можно настроить *опции*:

- **Введите число** - поле для записи значения. По умолчанию задано число 10000,32637;
- **Округление цифр дробной части** - можно настроить округление числа, для этого надо выбрать количество цифр в дробной части и в какую сторону будет округление. По умолчанию данная настройка отключена;
- **Разделитель целой части** - выбираем вариант разделителя, можно настроить собственный, вводя любой символ. По умолчанию выбрано: «1 000»;
- **Разделитель дробной части** - выбираем вариант разделителя, можно настроить собственный, вводя любой символ. По умолчанию выбрано 10,00;
- **Форматирование** - позволяет отобразить число в сокращенном виде, например: млрд, млн, тыс. По умолчанию данная настройка отключена;
- **Превью** - окно, отображающее примененные настройки.

Опции

Введите число * ?

10000,32637

Округление цифр дробной части

Разделитель целой части

☒ 1 000
☐ 1,000
☐ Свой

Разделитель дробной части

☒ 10,00
☐ 10.00
☐ Свой

Форматировать к млрд, млн, тыс

Превью

10 000,32637

Опции

Введите число * ?

10000,32637

Округление цифр дробной части

Количество цифр в дробной части

1

В большую сторону

В большую сторону

В меньшую сторону

В большую сторону после цифры 5

Форматировать к млрд, млн, тыс

Превью

10 000,4

Опции

Введите число * ?

10000,32637

Округление цифр дробной части

Разделитель целой части

☐ 1 000
☒ 1,000
☐ Свой

Разделитель дробной части

☐ 10,00
☐ 10.00
☒ Свой

Форматировать к млрд, млн, тыс

Превью

10 тыс

Опции

Введите число * ?

10000,32637

Округление цифр дробной части

Разделитель целой части

☐ 1 000
☒ 1,000
☐ Свой

Разделитель дробной части

☐ 10,00
☐ 10.00
☒ Свой

Форматировать к млрд, млн, тыс

Превью

10,000*32637

Настройка опций для числового блока

Отступы. Действия. Положения.

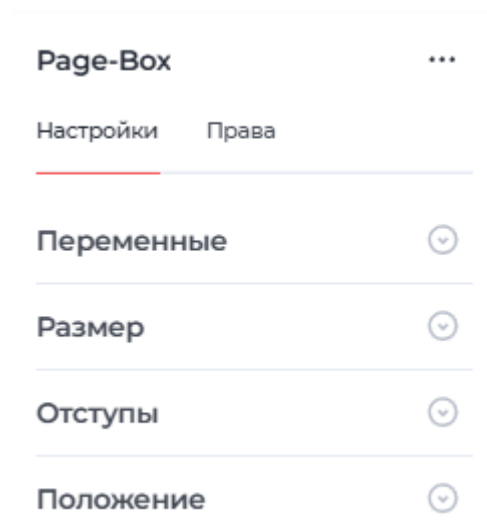
Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.11 Блок страницы (Page-box)

Блок страницы необходим для построения иерархической структуры страницы, когда есть общие для всех страниц блоки (например: хэдер и футер), а контент между ними меняется.

Для того чтобы добавить блок страницы на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Размещение контента» и перенести блок на холст. Внутри этого блока будут отображаться дочерние страницы.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются настройки его настройки.



Настройка блока страницы

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Размер

Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).

Свойство *overflow* управляет отображением блочного элемента, если оно целиком не помещается и выходит за область заданных размеров:

- **Hidden** - отображается только область внутри лэяута, остальное скрыто;

- **Scroll** - всегда добавляется полоса прокрутки (бегунок справа);
- **Visible** - отображаются все блоки в лэауте, даже за пределами установленной ширины и высоты.

The image displays three configurations of the 'Размер' (Size) settings panel:

- Configuration 1 (Left):** Width (Ширина) is 1920, Height (Высота) is 800, and Overflow is Hidden. Both width and height are set to 'Fixed'.
- Configuration 2 (Top Right):** Width (Ширина) is 1920, Height (Высота) is 1000, and Overflow is Visible. Width is 'Fixed', and Height is also 'Fixed' (highlighted with a blue checkmark in the dropdown).
- Configuration 3 (Bottom):** Width (Ширина) is 100, Height (Высота) is 1000, and Overflow is Visible. Width is 'Relative', Height is 'Fixed', and Overflow is 'Visible' (highlighted with a blue checkmark in the dropdown).

Настройка размеров для блока страницы

Отступы. Действия. Положения.

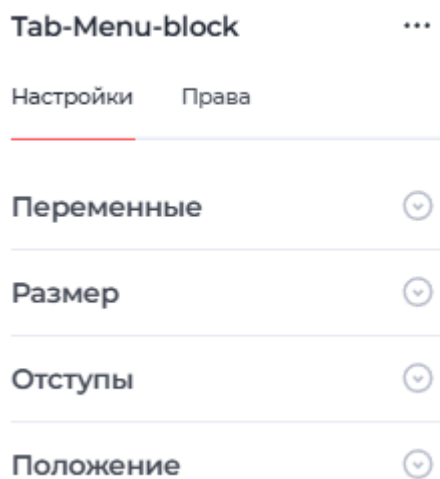
Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.12 Вкладки (Tab-Menu-block)

Используется для создания нескольких вкладок на странице с разным контентом внутри.

Для того чтобы добавить вкладки на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Размещение контента» и перенести блок на холст.

При нажатии на блок в правой боковой панели откроются его настройки.



Настройка блока вкладок

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Размер

Подробнее про настройку размера блока можно [прочитать здесь](#).

Отступы. Положения.

Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

3.10.13 Таблица (Table-block)

Блок «Таблица» используется для представления данных в структурированном виде, с помощью строк и столбцов.

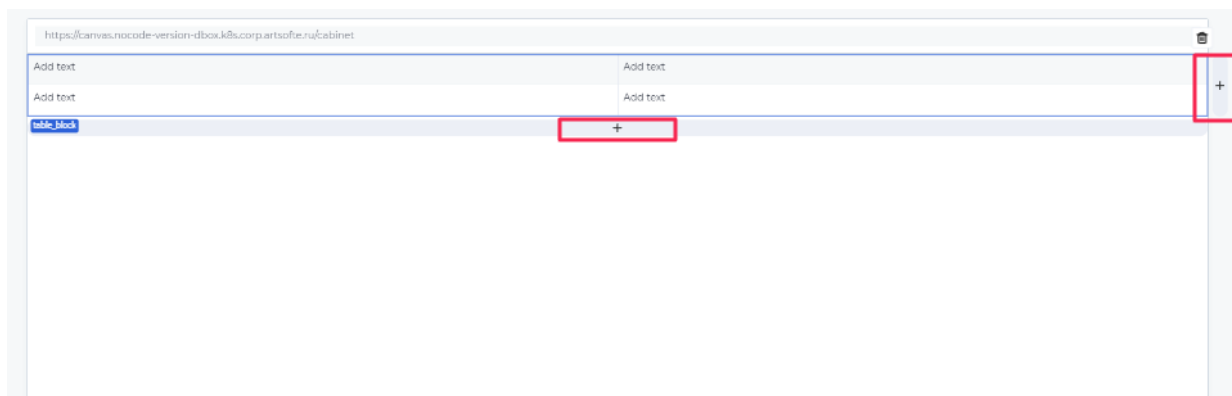
Для того чтобы добавить таблицу на страницу необходимо открыть список блоков и выбрать категорию «Размещение контента», перенести блок на холст.

При нажатии на блок, в правой боковой панели откроются его настройки.

Table-block	...
Настройки	Права
<hr/>	
Переменные	⌵
<hr/>	
Настройки элементов	⌵
<hr/>	
Отступы	⌵
<hr/>	
Стили	⌵
<hr/>	
Положение	⌵

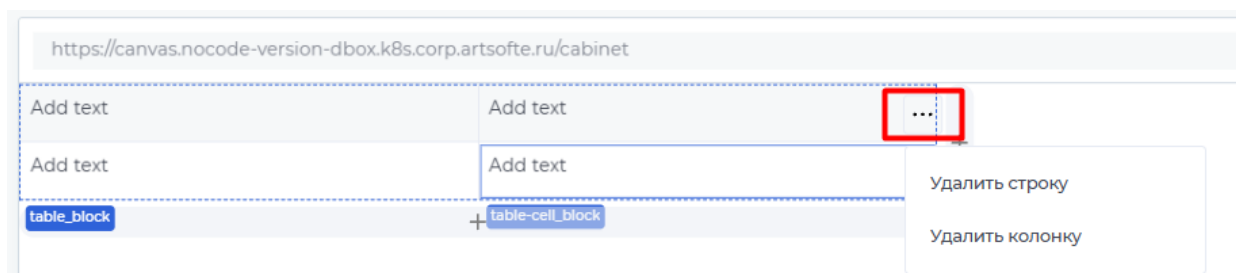
Настройка блока таблицы

По умолчанию, у таблицы два столбца и две строки. Добавить столбец или строку можно с помощью кнопок по краям от блока.



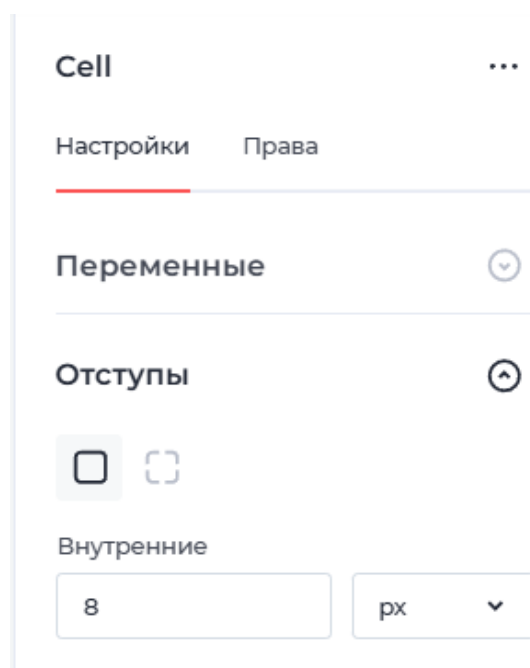
Добавление новых строк или столбцов

При клике на любую ячейку, рядом отобразится кнопка, с помощью нее можно выбрать, удалить столбец или строку, в котором расположена ячейка.



Удаление компонента

Также, при выборе ячейки, слева отобразится панель настроек.



Настройки ячейки таблицы

С помощью бокового меню можно настроить индивидуальный внутренний отступ для каждой ячейки.

Переменные

Данный раздел необходим для фиксирования (за выбранным блоком) определенной переменной, в случае дальнейшего ее использования в логических выражениях или в качестве контента. Подробнее про настройку переменных можно [прочитать здесь](#).

Настройки элементов

Для определения размера таблицы необходимо определить размер ее компонентов (строк и столбцов). По умолчанию высота строки равна 50px, ширина - 150px.

Подробнее про типы размерности можно [прочитать здесь](#).

Отступы. Положения

Подробнее об этих настройках можно [прочитать здесь](#).

Стили

Стили таблицы дают возможность визуально выделить первый столбец и первую строку.

3.11 Настройки виджетов.

Виджет – это готовый элемент интерфейса с вшитым функционалом.

Рассмотрим добавление виджета в кабинет на примере виджета авторизации

Переходим в настройки кабинета, затем в левой панели выбираем пункт «Виджеты»

Для того чтобы добавить новый виджет необходимо нажать на кнопку «Добавить виджет»

Заполняем поля как указано в таблице:

Поле	Пример значения
Имя виджета, произвольное значение	login
Внешний адрес виджета (путь до .js файла)	/widget-платформа*/remoteEntry.js
Путь до статики виджета (корневая директория виджета, в которой находятся файлы, относящиеся к нему. Иногда может отличаться от пути до .js файла, поэтому указывается отдельно)	widget-платформа*
Экспортируемый виджет с внешнего адреса (модуль виджета)	./login
Тип платформы, для которой создается виджет	В зависимости от требуемой платформы: браузер или приложение

Тоггл активности виджета (после сохранения)

Включен

The screenshot shows a web application interface with a sidebar menu on the left containing items like 'Заявки', 'Общее', 'Авторизация', 'Группы ролей', 'Авторизация 2.0', 'Цвета', 'Бренд', 'Продукты', 'Кабинет', 'Маркетплейс', 'Уведомления', 'Опции', and 'Виджеты'. The 'Настройки' (Settings) tab is active at the top. A modal dialog titled 'Добавление виджета' (Add Widget) is open in the center. It contains the following fields: 'Название виджета *' (Widget name) with the value 'login'; 'Внешний адрес виджета *' (External widget address) with the value '/widget-nocode/remoteEntry.js'; 'Путь до статистики виджета *' (Widget statistics path) with the value 'widget-nocode'; 'Экспортируемый виджет с внешнего адреса *' (Exportable widget from external address) with the value './login'; and 'Тип платформы *' (Platform type) with a dropdown menu set to 'Десктоп' (Desktop). At the bottom of the dialog are two buttons: 'Сохранить' (Save) and 'Отмена' (Cancel). On the right side of the settings page, there is a '+ Добавить виджет' (Add widget) button and a search bar labeled 'Поиск'.

Добавление виджета в настройках кабинета

После добавления виджета он будет отображен в разделе.

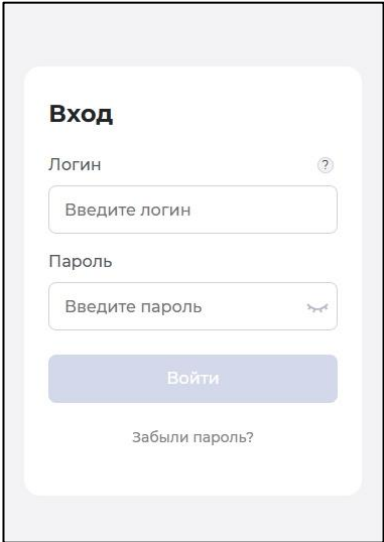
This screenshot shows the 'Виджеты' (Widgets) section of the settings page. The sidebar menu is the same as in the previous image. The 'Виджеты' tab is selected. At the top right of the section is a '+ Добавить виджет' (Add widget) button. Below it is a search bar labeled 'Поиск'. There are two tabs: 'Браузер' (Browser) and 'Приложение' (Application), with 'Браузер' being the active one. The main area displays a list of two widgets. The first widget is named 'workflow' and has the following details: 'Внешний адрес виджета' (External widget address) is '/widget-nocode/remoteEntry.js', 'Путь до статистики виджета' (Widget statistics path) is 'widget-nocode', and 'Экспортируемый виджет с внешнего адр...' (Exportable widget from external address) is './workflow'. It has a toggle switch that is turned on and a three-dot menu icon. The second widget is named 'login' and has the following details: 'Внешний адрес виджета' is '/widget-nocode/remoteEntry.js', 'Путь до статистики виджета' is 'widget-nocode', and 'Экспортируемый виджет с внешнего адр...' is './login'. It also has a toggle switch that is turned on and a three-dot menu icon. At the bottom of the section, there is a link 'Манифест в формате JSON' (Manifest in JSON format) with a downward arrow icon.

Отображение в разделе виджетов

Далее для того, чтобы добавить виджет, нам необходимо создать страницу для неавторизованной зоны, для этого мы переходим во вкладку «Конструктор», находим аккордеон «Неавторизованная зона» и нажимаем на кнопку создания страницы.

Задаем только название страницы. URL оставляем пустым

3.11.1. Авторизация

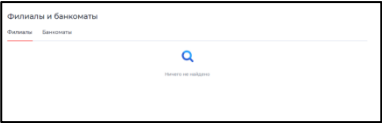
Данные для добавления виджета	
Название	login
Внешний адрес виджета	/widget-nocode/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-nocode
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./login
Тип платформы	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none">• Браузер• Приложение
Макет	

3.11.2. Баланс

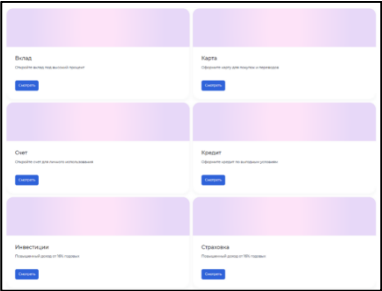
Данные для добавления виджета	
Название	balance-main
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./balance-main
Тип платформы	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none">• Браузер• Приложение
Макет	

3.11.3. Банкоматы

Данные для добавления виджета	
Название	branches
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./branches

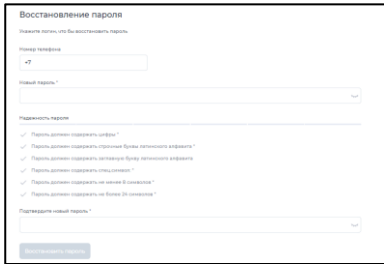
Тип платформы	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.4. Витрина

Данные для добавления виджета	
Название	marketplace
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./marketplace
Тип платформы	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

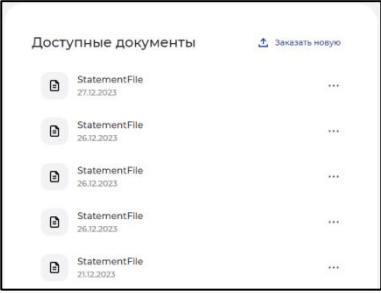
3.11.5. Восстановление пароля

Данные для добавления виджета

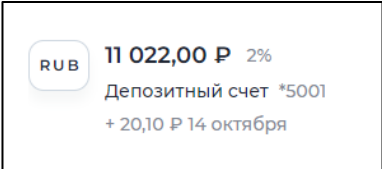
Название	statement
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./statement
Тип платформы	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.6. Выписка

Данные для добавления виджета	
Название	statement
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./statement
Тип платформы	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение

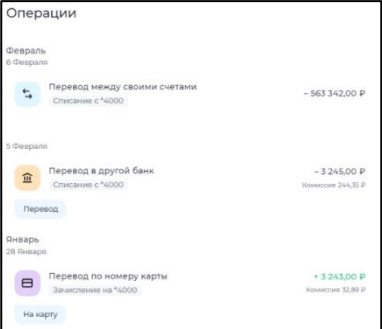
Макет	
-------	--

3.11.7. Депозит

Данные для добавления виджета	
Название	deposit
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./deposit
Тип платформы	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

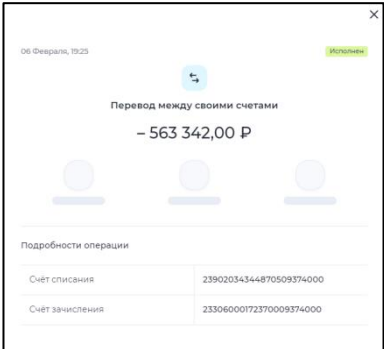
3.11.8. История операций

Данные для добавления виджета	
Название	history

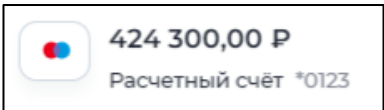
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./history
Тип платформы	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.9. Детальная информация об операции

Данные для добавления виджета	
Название	operation-info
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./operation-info
Тип платформы	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение

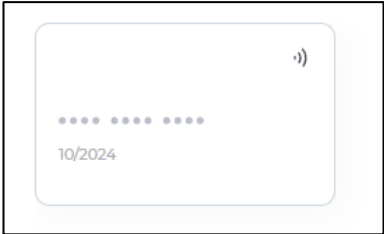
Макет	
-------	--

3.11.10. Карта

Данные для добавления виджета	
Название	card
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./card
Тип платформы	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

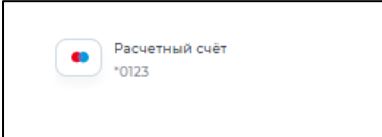
3.11.11. Карта (в виде карточки)

Данные для добавления виджета	
Название	card-plate


Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./card-plate
Тип платформы	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.12. Карта (в виде списка)

Данные для добавления виджета	
Название	card-lite
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./card-lite
Тип платформы, для которой добавляется виджет	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение

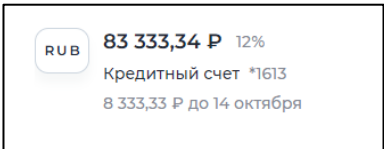
Макет	
-------	--

3.11.13. Карусель баннеров


Данные для добавления виджета	
Название	banners-carousel
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./banners-carousel
Тип платформы	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.14. Кредит

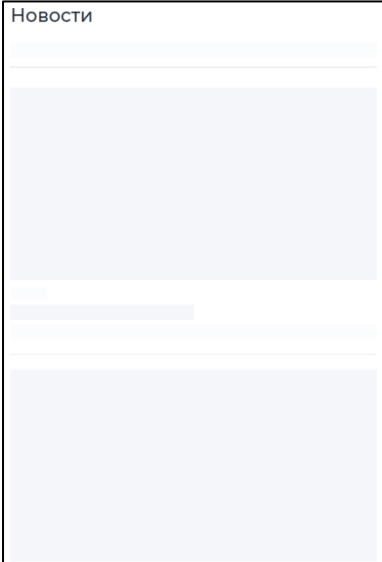
Данные для добавления виджета	
Название	credit
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir

Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./credit
Тип платформы	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.15. Курсы валют


Данные для добавления виджета	
Название	rates
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./rates
Тип платформы, для которой добавляется виджет	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.16. *Новости*

Данные для добавления виджета	
Название	news
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./news
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.17. *Новости (упрощенные)*

Данные для добавления виджета	
Название	news-lite

Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./news-lite
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.18. *Новости (детальная информация)*

Данные для добавления виджета	
Название	news-details
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./news-details
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение


Макет	<p>Не требуется.</p> <p>Модальное окно с детальной информацией о новости (изображение, дата, название, текст)</p>
-------	---

3.11.19. Платежи


Данные для добавления виджета	
Название	payments
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./payments
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.20. СБП


Данные для добавления виджета	
Название	sbp-phone

Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./sbp-phone
Тип платформы, для которой добавляется виджет	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.21. Связь с банком

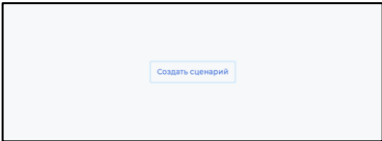
Данные для добавления виджета	
Название	feedback
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./feedback
Тип платформы, для которой добавляется виджет	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.22. Список продуктов

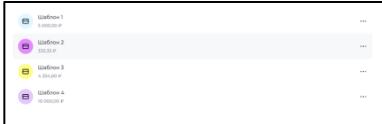
Данные для добавления виджета	
Название	product-list
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./product-list
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

3.11.23. Сценарий

Данные для добавления виджета	
Название	workflow
Внешний адрес виджета	/widget-nocode/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-nocode
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./workflow
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Десктоп • Приложение


Макет	
-------	--

3.11.24. Шаблоны платежей

Данные для добавления виджета	
Название	template
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./template
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

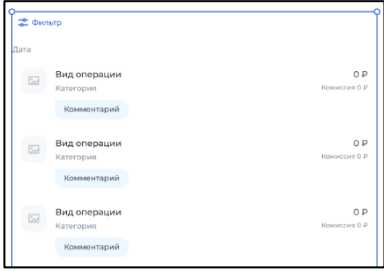
3.11.25. Шаблоны платежей (упрощенные)

Данные для добавления виджета	
Название	template-lite
Внешний адрес виджета	/widget-colvir/remoteEntry.js
Путь до статики виджета	widget-colvir

Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./template-lite
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер • Приложение
Макет	

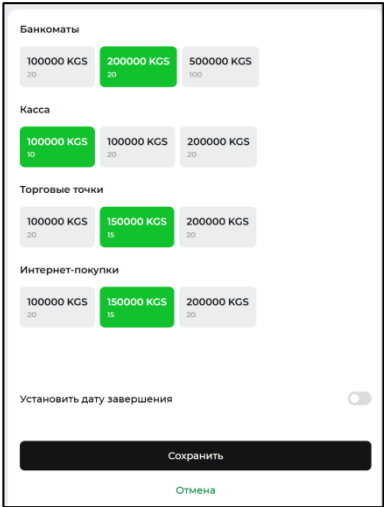
3.11.26. История операций

Данные для добавления виджета		
Поле	Браузер	Приложение
Название	document-history-list	document-history-list
Внешний адрес виджета	/widget-aiyl/remoteEntry.mjs	/widget-aiyl-mobile/remoteEntry.mjs
Путь до статики виджета	widget-aiyl	widget-aiyl-mobile
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./document-history-list	./document-history-list
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Браузер 	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Приложение

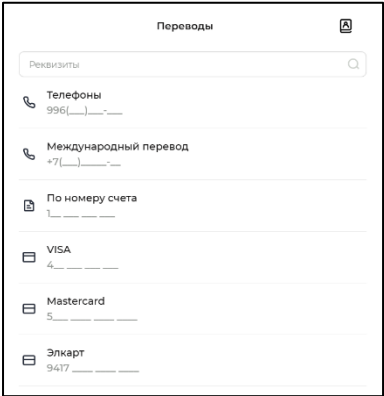
Макет	
-------	--

3.11.27. Лимиты

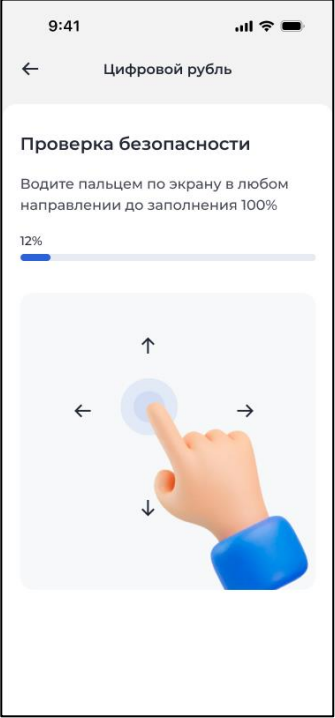
Данные для добавления виджета		
Поле	Браузер	Приложение
Название	limits	limits
Внешний адрес виджета	/widget-aiyl/remoteEntry.mjs	/widget-aiyl-mobile/remoteEntry.mjs
Путь до статики виджета	widget-aiyl	widget-aiyl-mobile
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./limits	./limits
Тип платформы, для которой добавляется виджет	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> Браузер 	В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет: <ul style="list-style-type: none"> Приложение

Макет	
-------	--

3.11.28. Умные платежи

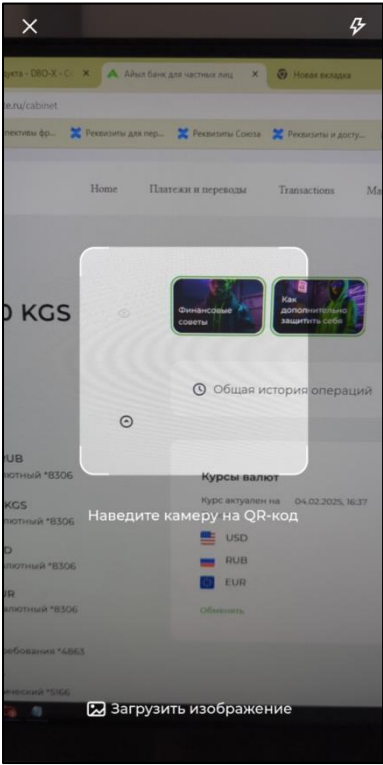
Данные для добавления виджета	
Название	smart-payments
Внешний адрес виджета	/widget-aiyl-mobile/remoteEntry.mjs
Путь до статики виджета	widget-aiyl-mobile
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./smart-payments
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Приложение
Макет	

3.11.29. Формирование сертификата цифрового рубля

Данные для добавления виджета	
Название	digital-ruble
Внешний адрес виджета	/widget-nocode/remoteEntry.mjs
Путь до статики виджета	widget-digital-ruble
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./digital-ruble
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Приложение
Макет	

3.11.30. QR-сканнер

Данные для добавления виджета

Название	scanner
Внешний адрес виджета	/widget-aiyl-mobile/remoteEntry.mjs
Путь до статики виджета	widget-aiyl-mobile
Экспортируемый виджет с внешнего адреса	./scanner
Тип платформы, для которой добавляется виджет	<p>В зависимости от платформы, для которой добавляется виджет:</p> <ul style="list-style-type: none">• Приложение
Макет	

4. Создание операции

Операция представляет из себя совокупность действий для получения и обработки данных. Операция выполняется при инициализации страницы (через operation-блок) или при срабатывании триггера действия «Операция». Чтобы создать операцию для начала необходимо зайти в провайдер и в верхнем меню выбрать раздел «Операции»

Здесь можно выбрать уже существующую операцию из списка либо создать новую.

Новая операция

После нажатия кнопки «Создать операцию» открывается окно настройки операции. Для начала необходимо ввести название новой операции и привязать к ней право.

После нажатия кнопки «Создать» открывается расширенное окно настройки операции.

Модель операции

Одной из настроек операции является «Модель операции» — это сущность, описывающая перечень всех полей, на которые можно ссылаться в рамках операции. Раздел содержит все параметры, куда будут сохраняться введенные данные.

Модель операции можно настраивать в виде таблице, либо через режим low-code. Для добавления нового параметра надо выбрать его тип, во втором поле указать название параметра и по желанию добавить текст подсказки.

Схему необходимо сохранить, нажав кнопку в правом верхнем углу.

Действия

Действия в операции аналогичны действиям в сценарии.

Во время исполнения операции можно настроить отработку различных действий:

- Заполнить модель документа;
- СМС-уведомление;
- E-mail-уведомление;
- Коннектор;
- Подписание документов;
- Генерация файла;
- Ошибка;

- Добавление прав на доступ;
- Отзыв прав на доступ;
- Конвертация;
- Действия через код;
- Регистрация пользователя (и настройка регистрации);
- Цикл;
- Регистрация;
- Добавить группу ролей;
- Маппинг из заявки в профиль;
- Маппинг из профиля в заявку;
- Генерация ссылки;
- Поиск данных;
- Заполнение таблицы;
- Изменить схему продукта;
- Получение списка продуктов.

Шаблоны

В этом разделе хранятся шаблоны, которые могут быть использованы при настройке действий.

Можно настроить отображение в виде списка или плитки.

● Письма

Для этого шаблона задается тема письма и его тело. В текст можно добавлять параметры из модели операции, ссылку на сторонний ресурс либо прикрепить файл (загружается с устройства или берется из модели операции).

Задать название шаблона можно кликнув по надписи «Шаблон письма» в левом верхнем углу.

● SMS

Шаблон СМС настраивается аналогично письму. В текст можно добавить параметр из модели операции.

Задать название шаблона можно кликнув по надписи «Шаблон СМС» в левом верхнем углу.

● API коннекторы

API коннекторы необходимы для интеграции новых приложений с существующими программными системами.

Подробнее о настройке коннекторов можно прочитать [здесь](#).

- **Документы**

Раздел «Документы» — это конструктор, в котором можно создать шаблон для документа, с возможностью использования значений параметров из модели документа.

Шаблон документа – это файл, который можно использовать для создания документов единого формата. Он состоит из двух частей: динамической и статической. Статическая часть остается неизменной для каждого документа, например, заголовки, основное содержание текста. Динамическая часть включает в себя переменные, которые заменяются значениями из данных пользователя, например, фио, сумма, информация об организации и др.

Шаблоны документов используют для генерации файла на переходах в сценариях и выгрузке этого файла в будущем.

- **Документы с переменными**

В этом разделе по аналогии с разделом «Документы» создается шаблон, отличие заключается в том, что в этом разделе можно создавать шаблоны через внешние текстовые редакторы.

Для генерации документа необходимо использовать шаблоны документов в формате .docx. Для создания шаблона можно использовать любой текстовый редактор, который сохраняет файл в необходимом формате. В шаблоне можно сразу задать настройки форматирования текста: шрифт, размер, цвет как для статической части, так и для динамической. Для создания динамических данных в шаблоне документа необходимо использовать переменные. Имя переменной – это уникальное название, состоящее из латинских символов. Оно может быть названием параметра из модели документа или любым другим словом. Все переменные в шаблоне должны иметь следующий вид: `[{name_parametr}]`. [Подробнее тут](#).

Письма	0	+	▼
SMS	0	+	▼
API коннекторы	2	+	▼
Документы	0	+	▼
Документы с переменными	1	+	▲

Настройка шаблона

Добавьте сюда файл в формате .docx, который содержит переменные. На месте этих переменных при прохождении сценария будут подставлены значения из данных модели документа.

[Перейти к инструкции](#)

Выписка

Обновлено: 15.08.24 16:18

...

+

Новый документ

Документ с использованием переменных

Инструкция по работе с разделом «Документы с переменными»

- **Кэширование**

В настройках операции есть возможность подключить кэширование. Кэширование — это процесс временного сохранения данных, чтобы ускорить доступ к ним в будущем.

Чтобы включить кэширование операции необходимо переключить тогл «Включить кэширование» в конце страницы операции. По умолчанию тогл находится в неактивном состоянии.

Входящие коннекторы	0	+	▼
Документы	0		▼
Документы с переменными	0	+	▼
События	0	+	▼
Документы с таблицами	0	+	▼

☒ Включить кэширование ?

☒ Публичный
Обеспечивает кэширование в рамках одной или нескольких сессий без привязки к пользователю.

☐ Индивидуальный
Обеспечивает кэширование в рамках одной сессии с привязкой к пользователю.

Сохранить

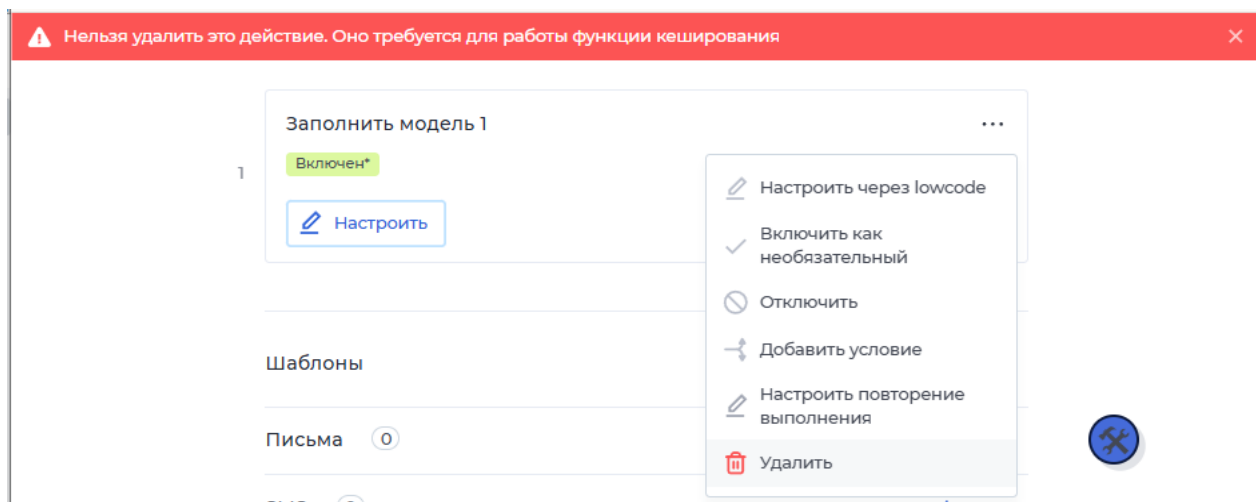
Тогл включения кэширования

Кэширование может быть нескольких видов: публичное и индивидуальное.

Публичный - обеспечивает кэширование в рамках одной или нескольких сессий без привязки к пользователю.

Индивидуальный - обеспечивает кэширование в рамках одной сессии с привязкой к пользователю.

При включении кэширования в операции автоматически появится экшн заполнения модели, в рамках которого параметры type и key заполнятся автоматически, в зависимости от выбранного типа кэширования. В отличие от созданных вручную экшенов, данное заполнение модели удалить нельзя.



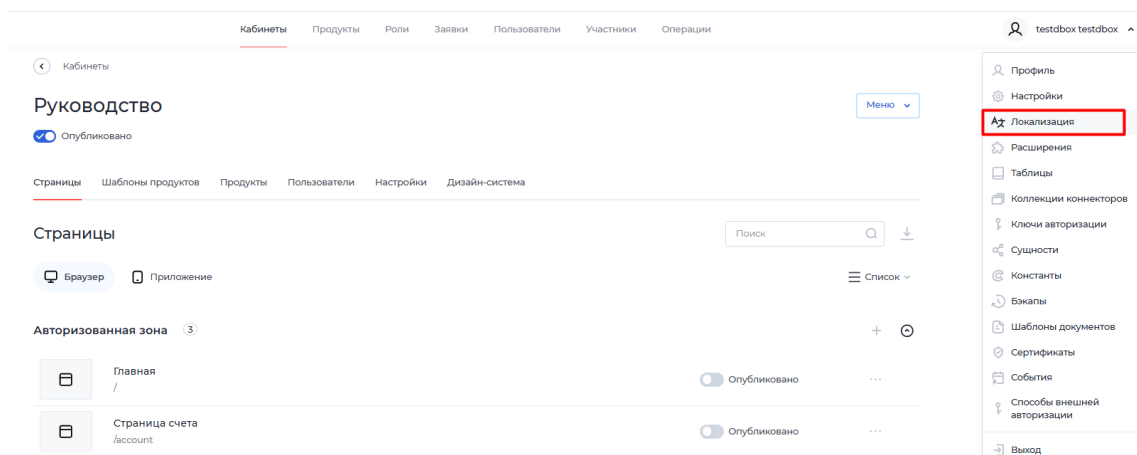
Попытка удаления действия «Заполнить модель»

Если необходимо удалить заполнение модели, но необходимо сначала отключить кеширование.

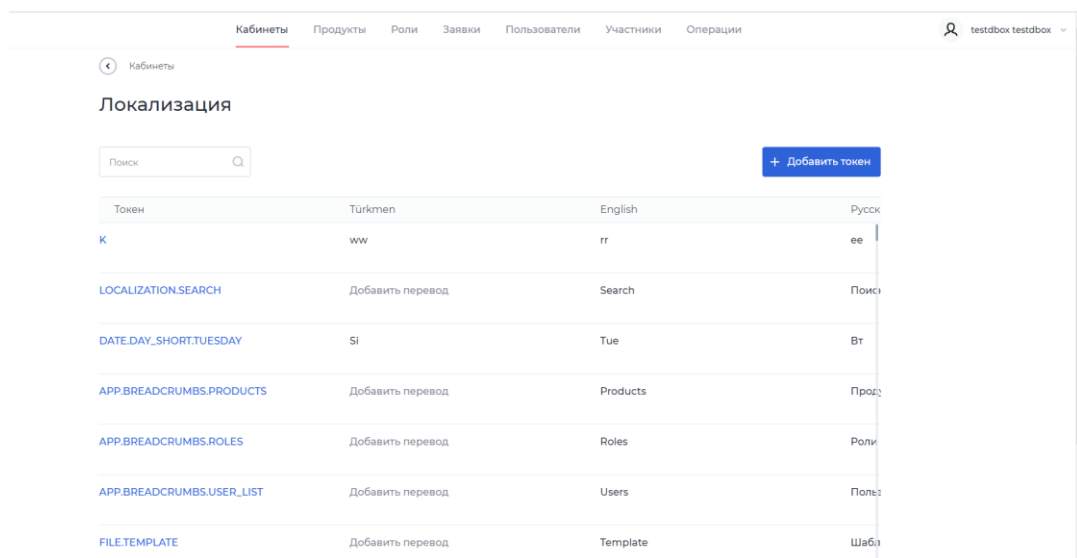
5. Локализация

Локализация необходима для управления языками, которые используются в проекте.

Для того, чтобы перейти в настройки локализации необходимо нажать на значок провайдера и кликнуть на раздел «Локализация»



Здесь можно просмотреть все добавленные языки, а также добавить новый язык, удалить, отредактировать, опубликовать или снять с публикации уже существующий язык.



Модальное окно добавления/редактирования языка

При нажатии на кнопку «Добавить токен», которая находится над и под списком, созданных токенов всплывет модальное окно добавления/редактирования языка

Локализация

Поиск

+

Добавить токен

glish	Русский	Turkmen	
	ee	ww	...
rch	Поиск	Добавить перевод	...
»	Вт	Добавить перевод	...
ducts	Продукты	Добавить перевод	...
ies	Роли	Добавить перевод	...
ars	Пользователи	Добавить перевод	...
mplate	Шаблон	Добавить перевод	...
t	Выход	Добавить перевод	...

+

Добавить токен

Кнопка для добавления нового токена

Это модальное окно позволяет добавить/отредактировать язык, указав для него название, код и изображение флага.

Добавить токен

×

Название токена *

Используйте верхний регистр и символы "_", "-", ".", ":", для примера "TOKEN_BA"

Модуль *

Выберите модуль

Локализация

Выберите язык

Введите текст

+

Добавить язык

Сохранить

Отмена

Модальное окно добавления языка

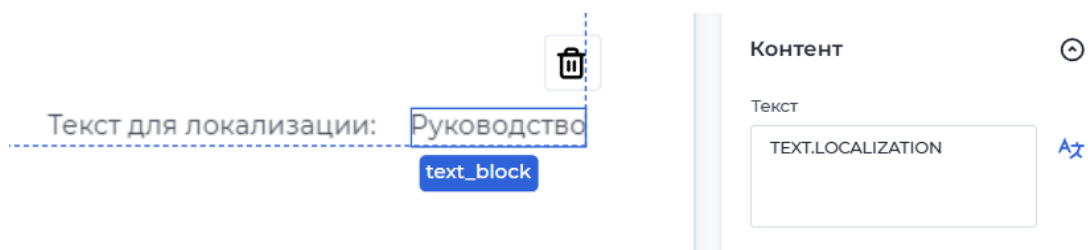
Модальное окно редактирования языка

Модуль *account* используется для токенов в неавторизованной зоне. Модуль *cabinet* используется для токенов в авторизованной зоне.

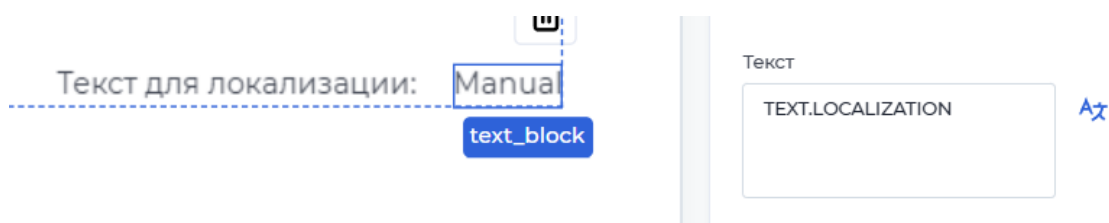
Добавить либо выбрать существующий токен можно непосредственно при создании страниц через конструктор страниц. Для этого необходимо выбрать блок, который имеет возможность ввода контента, например Текстовый блок. В зоне ввода текста необходимо ввести название токена, используя верхний регистр и символы «-», «», «.», «,» (для примера «TOKEN_BASE»). Затем нажать на кнопку создания токена, расположенную справа от поле ввода.

Создание нового токена из конструктора страниц

После нажатия откроется то же модальное окно добавления языка, что и при создании токена через раздел «Локализация». В поле «Название токена» можно как создать свое собственное название для переменной, так и выбрать любой токен из уже существующих. После сохранения токена, на его месте автоматически применятся данные локализации.



Русская локализация



Английская локализация

6. Шаблоны продуктов

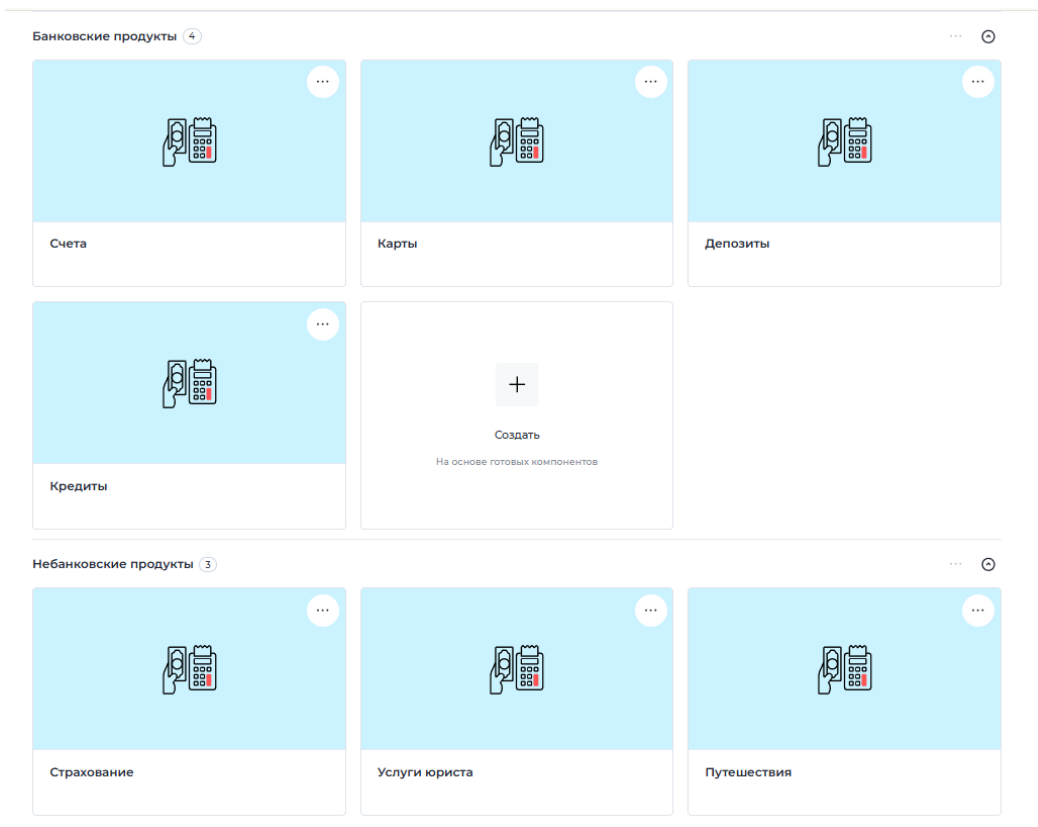
Шаблон продукта — это сущность платформы, описывающая структуру данных и способ обновления в микросервисе *product-api*. Это цифровые копии объектов, получаемых из внешних систем, хранимые на стороне платформы. Уже, опираясь на шаблон продукта, создаются продукты пользователей, например счета, карты, депозиты, кредиты.

Шаблоны продуктов находятся на странице кабинета в отдельно выделенной вкладке. Данный раздел позволяет создавать шаблоны продуктов для клиента с синхронизацией данных из внешних сервисов банка (например, АБС). Примерами шаблонов могут являться банковские продукты - счета, карты, вклады, кредиты. Шаблоны продуктов можно распределить по категориям для удобства.

Например, при создании шаблона продуктов для счетов клиента, можно определить его в категорию «Банковские продукты», куда также могут входить такие

шаблоны как «карты», «депозиты», «кредиты». Если же необходимо создать шаблон продукта, который не относится к банковским продуктам, можно создать отдельную категорию «Небанковские продукты». Туда, в качестве примера, могут шаблоны «страховая», «услуги юриста», «путешествия» и т.п.

И категории, и шаблоны продуктов распространяются на все кабинеты.



Для создания нового шаблона необходимо задать его название и создать категорию, либо указать, к какой из существующих категорий он будет относиться.

Для шаблона продуктов необходимо настроить:

- **Модель продукта;**
- **Операцию синхронизации (опционально).** Эта операция предназначена для получения актуальных данных из банковской системы, она выполняется автоматически при авторизации на клиенте;
- **Маппинг из операции синхронизации в модель продукта.**

Маппинг в модель продукта осуществляется отдельной операцией с использованием действий:

- Получить продукт.
- Изменить продукт.
- Получить список продуктов.

При редактировании экшена в поле «Тип продукта» указывается созданный шаблон. Таким образом, продукты клиента будут иметь одинаковую структуру данных в зависимости от типа продукта.

Для отображения данных продукта/продуктов на странице клиента, необходимо добавить операцию маппинга через конструктор страниц с помощью блока вызова операции.

7. Страница продукта

7.1 Конструктор продукта

На странице продукта находится конструктор, в котором можно собрать процесс оформления продукта со стороны всех участников. Конструктор состоит из:

- **модели документа**, где создаются поля для сохранения данных, которые вводят пользователи;
- **сценария**, в котором составляется путь, определяющий процесс.

Регистрация сотрудника

shel

Конструктор Настройки

Form


Field > idemp > int

Field > Название компании > organizationName


Field > ФИО руководителя > managerName

Field > Save

Field > bankBlock

 **Модель документа**

Вы можете сразу описать состав полей или делать это постепенно по мере создания продукта

 **Сценарий**

Путь пользователя в рамках продукта

Список ▾

Письма 0

+

▾

SMS 0

+

▾

API коннекторы 0

+

▾

Документы 0

+

▾

Документы с переменными 0

+

▾

Подпроцессы 0

+

▾

Страница продукта

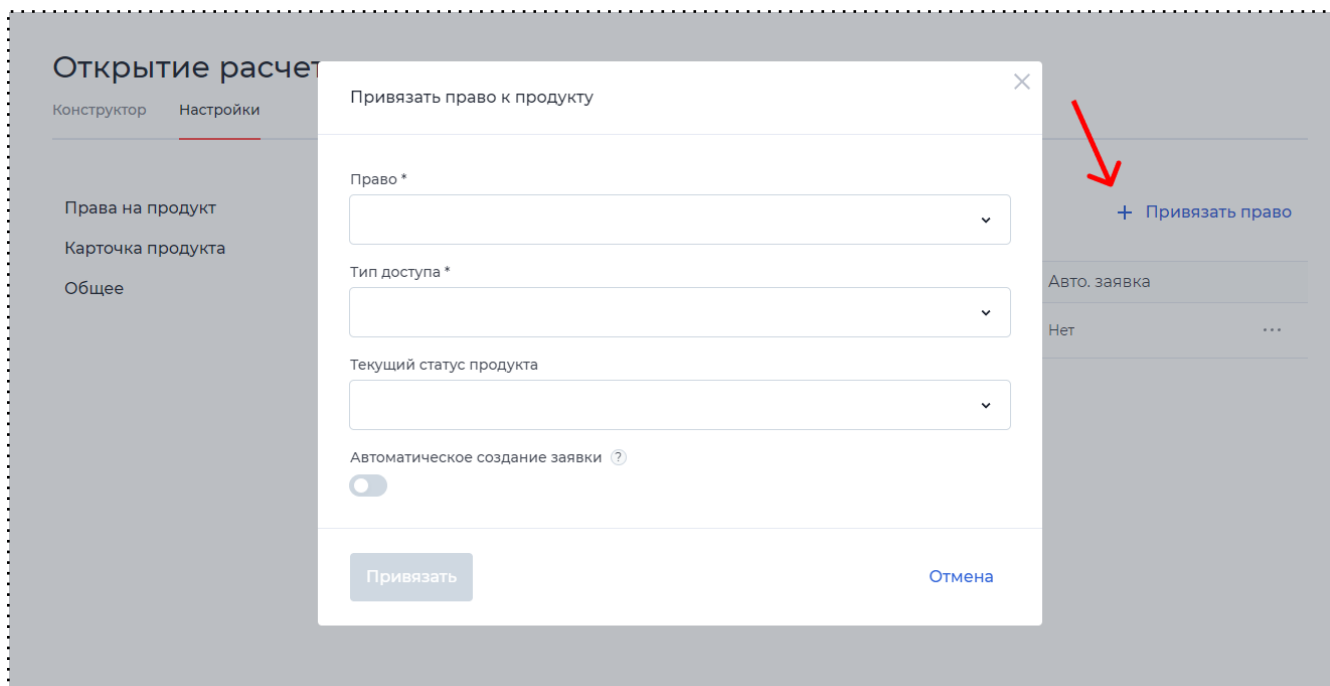
На странице продукта находятся элементы, которые добавляются при создании сценария, т.е. их можно использовать в качестве шаблонов:

1. **Письма** — при переходе с одного шага на другой возможна настройка уведомлений в виде письма на электронную почту. При нажатии на “+” откроется форма для создания письма.
2. **СМС** — при переходе с одного шага на другой возможна настройка уведомлений в виде СМС на мобильный телефон. При нажатии на “+” откроется форма для создания СМС.
3. **Коннектор API** — при переходе с одного шага на другой возможна настройка отправки и получение данных различных систем. При нажатии на “+” откроется форма для создания.
4. **Документы** — при переходе с одного шага на другой возможна настройка генерации документа по шаблону. При нажатии на “+” откроется форма для этого шаблона.
5. **Документы с переменными** — при переходе с одного шага на другой возможна настройка генерации документа по шаблону, который создается в сторонних текстовых редакторах. При нажатии на “+” откроется форма для этого шаблона.
6. **Подпроцессы** — процесс, который настраивается внутри основного продукта. При переходе на определенный подпроцесс открывается стандартная страница продукта. Модель документа соответствуют модели основного процесса, поэтому используются одни и те же параметры.

7.2 Настройки продукта

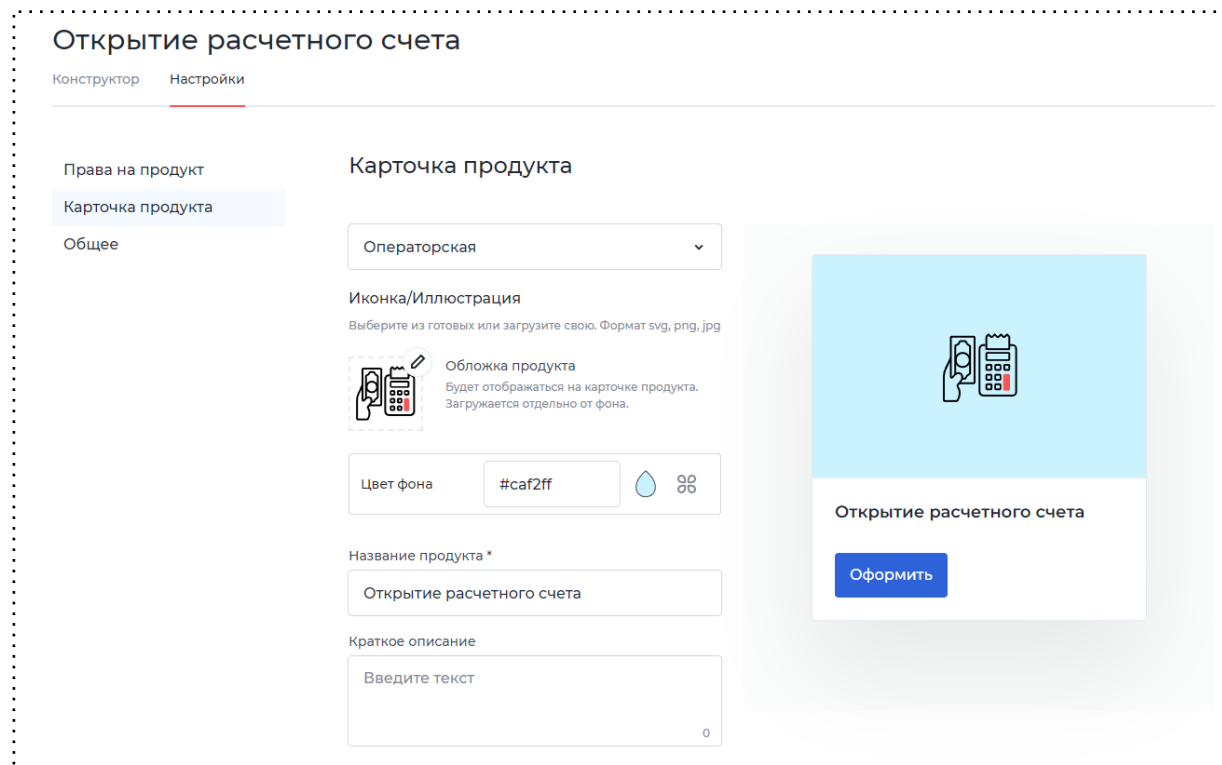
На вкладке “Права на продукт” администратор может привязать права к уже созданному продукту. Для этого необходимо:

1. Нажать на кнопку “Привязать право”;
2. Выбрать право из списка;
3. Выбрать тип доступа (подробнее см. [п. 2.2 Создание нового продукта](#));
4. По желанию можно добавить текущий статус продукта (подробнее см. [п. 8.2 Статусы продуктов](#));
5. Включение автоматического создания заявки необходимо для того, чтобы пользователь после регистрации сразу попадал на первый шаг сценария продукта.



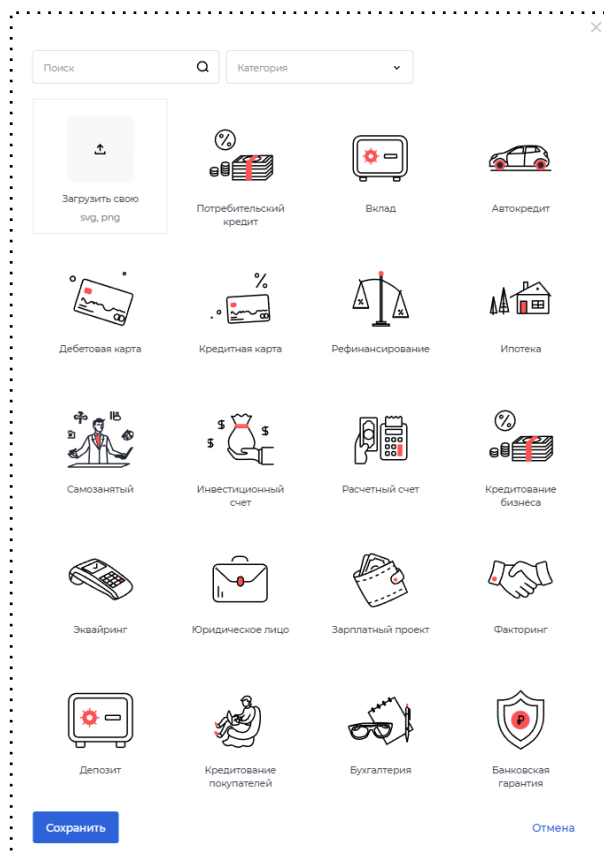
Привязка права к продукту

Каждому продукту можно задать иконку, либо иллюстрацию.



Настройки карточки продукта

При нажатии на “карандаш” открывается окно выбора и загрузки изображения.



Настройка изображения на карточке продукта

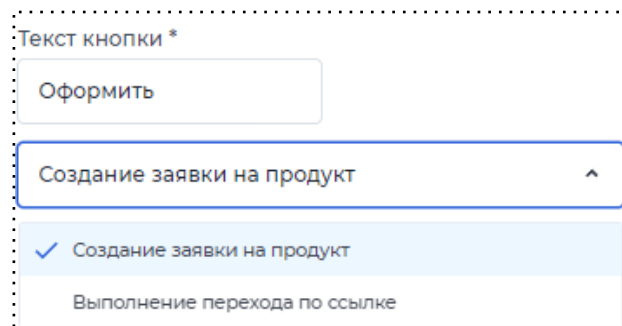
Также имеется возможность выбрать цвет фона для карточки продукта тремя способами: ввести код цвета, выбрать из палитры цветов или же из ранее определенных цветов кабинета (подробнее см. [п. 2.5 Настройки кабинета](#)).

Есть возможность изменить название продукта и дать краткое описание.

A screenshot of a form for editing product information. It has a title "Название продукта *" in blue. Below the title is a text input field with the placeholder text "Продукт". Below this is another section titled "Краткое описание" in blue. Underneath is a larger text input field with the placeholder text "Введите текст". In the bottom right corner of this field, there is a small blue circle containing the number "0".

Настройки названия и описания карточки продукта

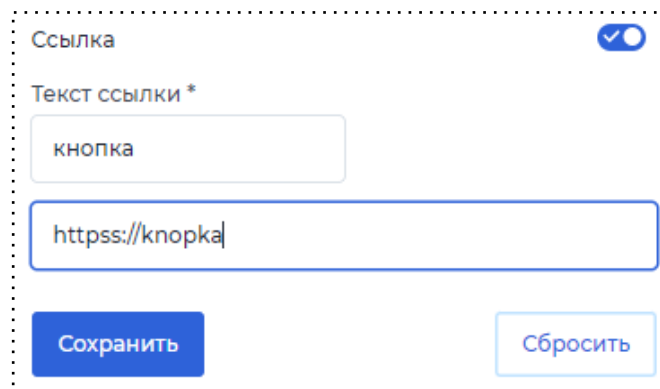
На каждом продукте отображается кнопка, при нажатии на которую создается заявка на продукт и пользователь начинает оформление. Название этой кнопки можно изменить, а также указать, куда будет вести эта кнопка: на создание заявки на продукт или на выполнение перехода по ссылке (адрес ссылки прописывается ниже).



The screenshot shows a configuration window for a button. It has a title 'Текст кнопки *' (Button text *). Below the title is a text input field containing the word 'Оформить' (Apply). Below this is a dropdown menu with the text 'Создание заявки на продукт' (Create application for product) and an upward arrow. The dropdown is open, showing two options: '✓ Создание заявки на продукт' (checked) and 'Выполнение перехода по ссылке' (Link transition execution).

Настройка кнопки на карточке продукта

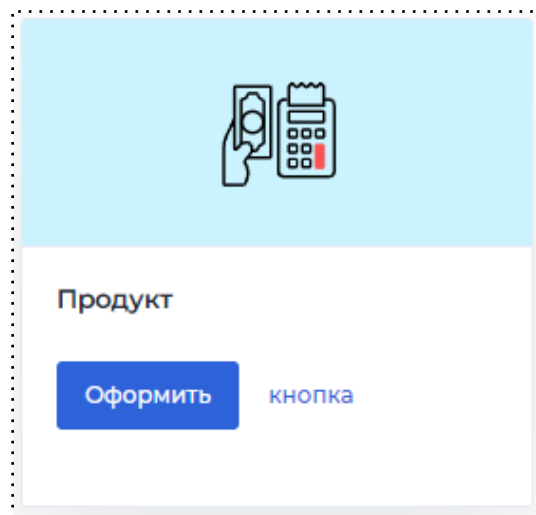
Также можно добавить кнопку, которая будет вести на определенную ссылку.



The screenshot shows a configuration window for a link. It has a title 'Ссылка' (Link) with a checked toggle switch. Below the title is a label 'Текст ссылки *' (Link text *). Below the label is a text input field containing the word 'кнопка' (button). Below this is a text input field for the URL containing 'https://кнопка'. At the bottom are two buttons: 'Сохранить' (Save) and 'Сбросить' (Reset).

Настройка ссылки на дополнительную кнопку

Это будет выглядеть следующим образом:



Ссылка на дополнительной кнопке

