

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«ЛАСП ТЕХНОЛОГИИ»

Программное обеспечение (ПО)
«ЦЕНТР 2.0»

(наименование продукта)

Описание среды разработки

(наименование документа)

Москва 2024

Оглавление

Среда разработки	3
Мастер-редактор	4
Объекты в системе	4
Состав объекта	5
Свойства	5
Редактор объектов приложения	6
Объекты в системе	6
Состав объекта	7
Свойства	7
Бизнес хранилище	8
Папки	8
Файлы	8
Загрузка файлов	8
Пул соединений	9
Иконки	10

Среда разработки

Компоненты настраиваются путем задания их свойств и связываются для обеспечения взаимодействия. Под связыванием понимается событие, сгенерированное одним компонентом, отображается в вызовы методов других компонентов.

Из множества экземпляров компонентов конструируются пользовательские интерфейсы и операции. Конфигурация компонентов хранится в иерархической структуре. Компонентная модель использует механизмы наследования и инкапсуляции.

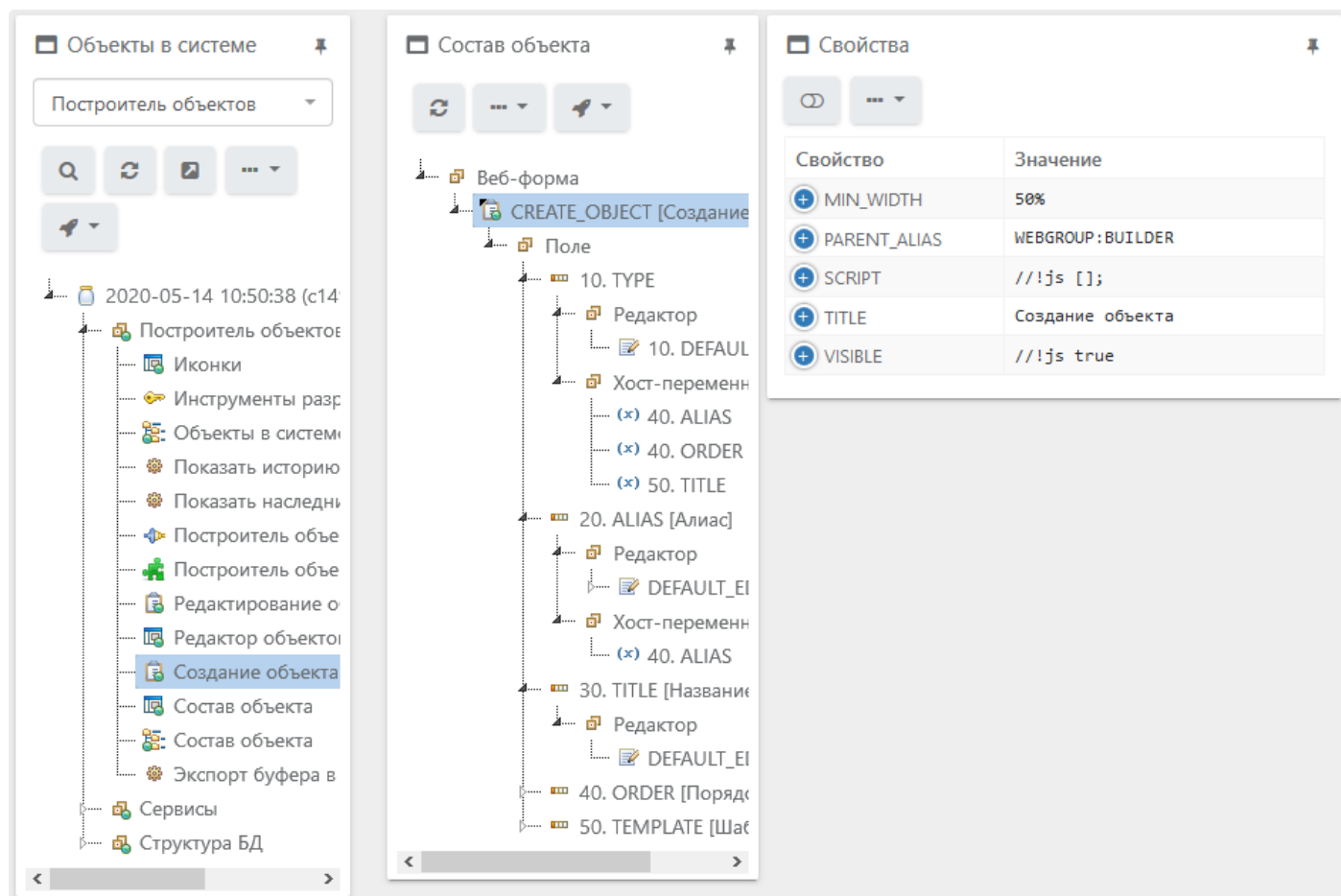
Наследование позволяет, в достаточной мере, избежать дублирования компонентов и их параметров в системе, таким образом, присутствует возможность выделения обобщенных, абстрактных компонент.

Модуль **Построитель объектов** является основным интерфейсным модулем, который обеспечивает связь разработчика с ядром ПО "ЦЕНТР", хранящим библиотеку компонентов, и включает в себя следующие разделы:

- Мастер-редактор;
- Редактор объектов приложения;
- Бизнес хранилище;
- Пул соединений;
- Иконки.

Мастер-редактор

Раздел **Мастер-редактор** предназначен для проектирования базовых объектов Системы.



Раздел состоит из трех блоков:

- Объекты в системе;
- Состав объекта;
- Свойства.

Объекты в системе

Объекты расположены в четкой иерархии и отображены в блоке **Объекты в системе** древовидным списком.

С помощью функциональных кнопок и контекстного меню, разработчику доступны следующие действия в блоке:

- **Создать** – создать новый объект;
- **Редактировать** – редактировать существующий объект;
- **Удалить** – удалить существующий объект;
- **Копировать** – копировать существующий объект в буфер обмена;
- **Вырезать** – вырезать существующий объект в буфер обмена;
- **Вставить** – вставить объект из буфера обмена;
- **Очистить буфер** – очистить буфер обмена;
- **В новой вкладке** – открытие интерфейса объекта в новой вкладке браузера;
- **В окне** – открытие интерфейса объекта в новом окне браузера;
- **Вставить в JSON** – вставить в текстовом формате синтаксис JavaScript;
- **Экспорт в JSON** – представление объекта в текстовом формате JavaScript;
- **Показать наследников** – показать дочерние объекты;
- **Показать историю изменений из git** – показать историю изменений объекта;
- **Просмотр архива с объектами** – отображение архива с объектами;
- **Диаграмма объекта** – просмотр диаграммы объекта в нотации UML.

Состав объекта

Структура выделенного объекта отображена в блоке **Состав объекта** древовидным списком.

С помощью функциональных кнопок и контекстного меню, разработчику доступны следующие действия в блоке:

- **Создать** – создать новый объект;
- **Удалить** – удалить существующий объект;
- **Создать с наследованием от глобального объекта** – создать из глобального объекта;
- **Создать с наследованием от состава владельца** – создать с наследованием текущего объекта;
- **Создать с наследованием от предка** – создать с наследованием от родительского объекта;
- **Установить предка** – установить предка (глобальный объект);
- **Установить предка от состава владельца** - установить предка с наследованием текущего объекта;
- **Отменить наследование** – отменить связь с предком;
- **Копировать** – копировать существующий объект в буфер обмена;
- **Клонировать** – создать дубликат объекта;
- **Вырезать** - вырезать существующий объект в буфер обмена;
- **Вставить** - вставить объект из буфера обмена;
- **Вставить с очисткой наследования** – вставить с отменой связи с предком;
- **Очистить буфер** – очистить буфер обмена;
- **Вставить в JSON** – вставить в текстовом формате синтаксис JavaScript;
- **Экспорт в JSON** – представление объекта в текстовом формате JavaScript;
- **Показать наследников** – показать дочерние объекты;
- **Показать историю изменений из git** – показать историю изменений объекта;
- **Файлы объекта** – отображение файлов объекта.

Свойства

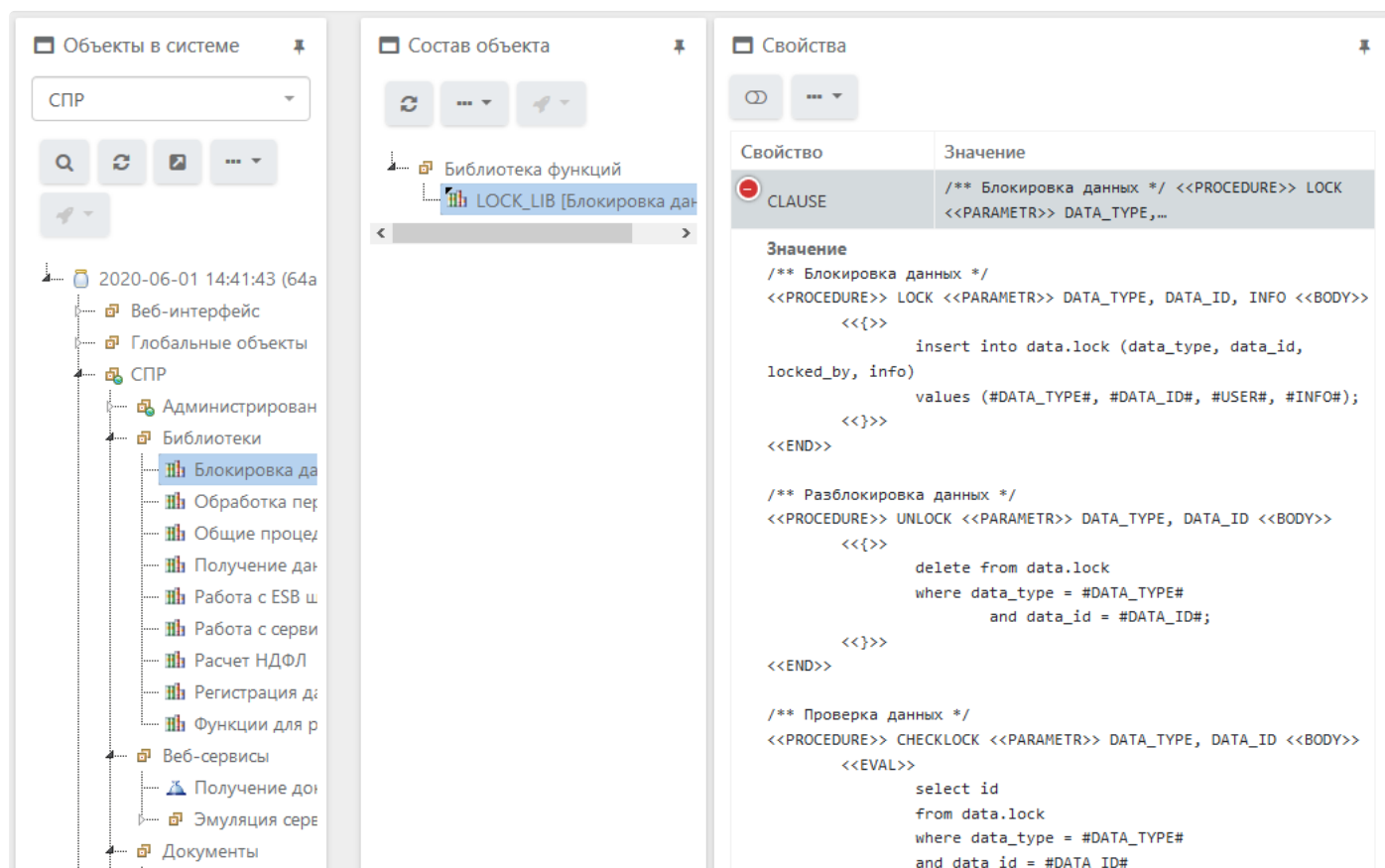
Свойства выделенного объекта в структуре отображена в блоке **Свойства** древовидным открывающимся списком.

С помощью функциональных кнопок разработчику доступны следующие действия в блоке:

- **Создать** – создать новое свойство объекта и значение;
- **Редактировать** – редактировать свойство объекта и его значение;
- **Удалить** – удалить свойство объекта;
- **Копировать** – копировать свойство объекта;
- **Показать свойства предка** – показать свойства объекта-предка.

Редактор объектов приложения

Раздел **Редактор объектов приложения** предназначен для проектирования и сопровождения бизнес-логики, разрабатываемой автоматизированной системы.



Раздел состоит из трех блоков:

- Объекты в системе;
- Состав объекта;
- Свойства.

Объекты в системе

Объекты расположены в четкой иерархии и отображены в блоке **Объекты в системе** древовидным списком.

С помощью функциональных кнопок и контекстного меню, разработчику доступны следующие действия в блоке:

- **Создать** – создать новый объект;
- **Редактировать** – редактировать существующий объект;
- **Удалить** – удалить существующий объект;
- **Копировать** – копировать существующий объект в буфер обмена;
- **Вырезать** - вырезать существующий объект в буфер обмена;
- **Вставить** - вставить объект из буфера обмена;
- **Очистить буфер** – очистить буфер обмена;
- **В новой вкладке** – открытие интерфейса объекта в новой вкладке браузера;
- **В окне** - открытие интерфейса объекта в новом окне браузера;
- **Вставить в JSON** – вставить в текстовом формате синтаксис JavaScript;
- **Экспорт в JSON** – представление объекта в текстовом формате JavaScript;
- **Показать наследников** – показать дочерние объекты;
- **Показать историю изменений из git** – показать историю изменений объекта;
- **Просмотр архива с объектами** – отображение архива с объектами;
- **Диаграмма объекта** – просмотр диаграммы объекта в нотации UML.

Состав объекта

Структура выделенного объекта отображена в блоке **Состав объекта** древовидным списком.

С помощью функциональных кнопок и контекстного меню, разработчику доступны следующие действия в блоке:

- **Создать** – создать новый объект;
- **Удалить** – удалить существующий объект;
- **Создать с наследованием от глобального объекта** – создать из глобального объекта;
- **Создать с наследованием от состава владельца** – создать с наследованием текущего объекта;
- **Создать с наследованием от предка** – создать с наследованием от родительского объекта;
- **Установить предка** – установить предка (глобальный объект);
- **Установить предка от состава владельца** - установить предка с наследованием текущего объекта;
- **Отменить наследование** – отменить связь с предком;
- **Копировать** – копировать существующий объект в буфер обмена;
- **Клонировать** – создать дубликат объекта;
- **Вырезать** - вырезать существующий объект в буфер обмена;
- **Вставить** - вставить объект из буфера обмена;
- **Вставить с очисткой наследования** – вставить с отменой связи с предком;
- **Очистить буфер** – очистить буфер обмена;
- **Вставить в JSON** – вставить в текстовом формате синтаксис JavaScript;
- **Экспорт в JSON** – представление объекта в текстовом формате JavaScript;
- **Показать наследников** – показать дочерние объекты;
- **Показать историю изменений из git** – показать историю изменений объекта;
- **Файлы объекта** – отображение файлов объекта.

Свойства

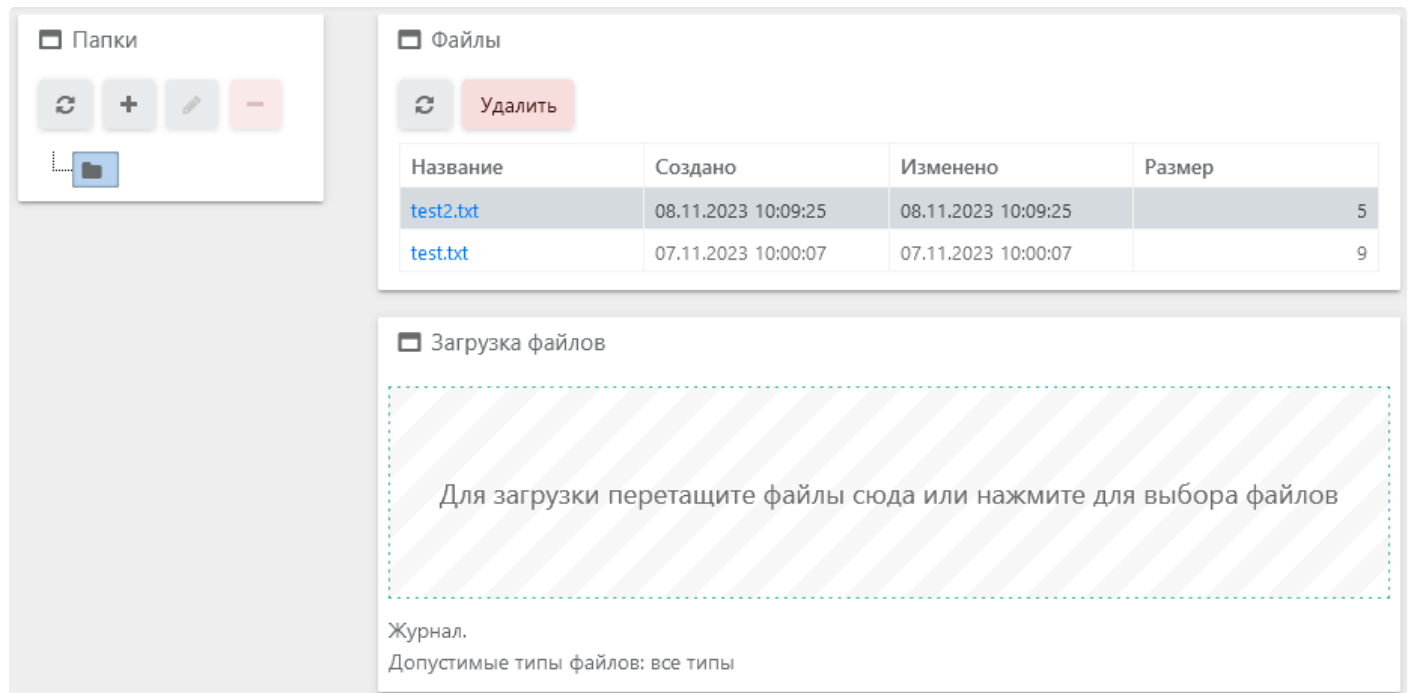
Свойства выделенного объекта в структуре отображена в блоке **Свойства** древовидным открывающимся списком.

С помощью функциональных кнопок разработчику доступны следующие действия в блоке:

- **Создать** – создать новое свойство объекта и значение;
- **Редактировать** – редактировать свойство объекта и его значение;
- **Удалить** – удалить свойство объекта;
- **Копировать** – копировать свойство объекта;
- **Показать свойства предка** – показать свойства объекта-предка.

Бизнес хранилище

Раздел **Бизнес хранилище** предназначен для хранения разнородной неструктурированной информации.



Раздел состоит из трех блоков:

- Папки;
- Файлы;
- Загрузка файлов.

Папки

Структура размещения фалов в хранилище отображена древовидным списком.

С помощью функциональных кнопок разработчику доступны следующие действия в блоке:

- **Переименовать** – переименовать существующую папку;
- **Удалить** – удалить папку.

Файлы

Файлы отображаются в блоке таблицей с указанием наименования, размера, даты создания и изменения.



С помощью функциональной кнопки разработчику доступно удаление файла.

Загрузка файлов

Загрузка файлов осуществляется при помощи стандартного средства системы.

Пул соединений

Раздел **Пул соединений** предназначен для мониторинга нагрузки баз данных.

 Пул соединений				
				
Владелец соединения	БД	Длительность	Оператор	UUID
Данные отсутствуют				
Не выбрано				

Иконки

Раздел **Иконки** предназначен для присвоения графических пиктограмм создаваемым объектам с целью упрощения визуального восприятия интерфейса и улучшения взаимодействия оператора с системой.

FA

Всё

< 1 2 3 4 5 ...

240 >

Иконка	Алиас
	fa fa-500px
	fa fa-address-book-o
	fa fa-address-book
	fa fa-address-card-o
	fa fa-address-card
	fa fa-adjust
	fa fa-adn
	fa fa-align-center
	fa fa-align-justify
	fa fa-align-left

10 строк

Записи с 1 по 10 из 2394

< 1 2 3 4 5 ...

240 >

ZMDI

< 1 2 3 4 5 ... 78

>

Иконка	Алиас
	zmdi-3d-rotation
	zmdi-airplane-off
	zmdi-airplane
	zmdi-album
	zmdi-archive
	zmdi-assignment-account
	zmdi-assignment-alert
	zmdi-assignment-check
	zmdi-assignment-o
	zmdi-assignment-return

10 строк

Записи с 1 по 10 из 777

< 1 2 3 4 5 ... 78

>

Встроенные

< 1 2 3 4 5 ... 58

>

Иконка	Алиас
	ACCOUNT
	ACTIVATE
	ACTIVE_TEMPLATE
	ADD
	ALL_SHARERS
	ANALYTIC_LEVEL
	ANALYTIC_TYPE_GROUP
	APPEND
	APPLICATION.ABOUT
	APPLICATION.ACCESS

10 строк

Записи с 1 по 10 из 578

< 1 2 3 4 5 ... 58

>