



Редактор форм фотоидентификации

Оглавление

1	Редактор форм фотоидентификации	2
2	Управление редактором форм	2
3	Смена параметров объектов	4
4	Словарь данных	5

1 Редактор форм фотоидентификации

Редактор форм позволяет осуществлять создание, редактирование и сохранение файлов форм фотоидентификации. Все элементы на форме могут менять своё местоположение, размеры и ряд свойств.

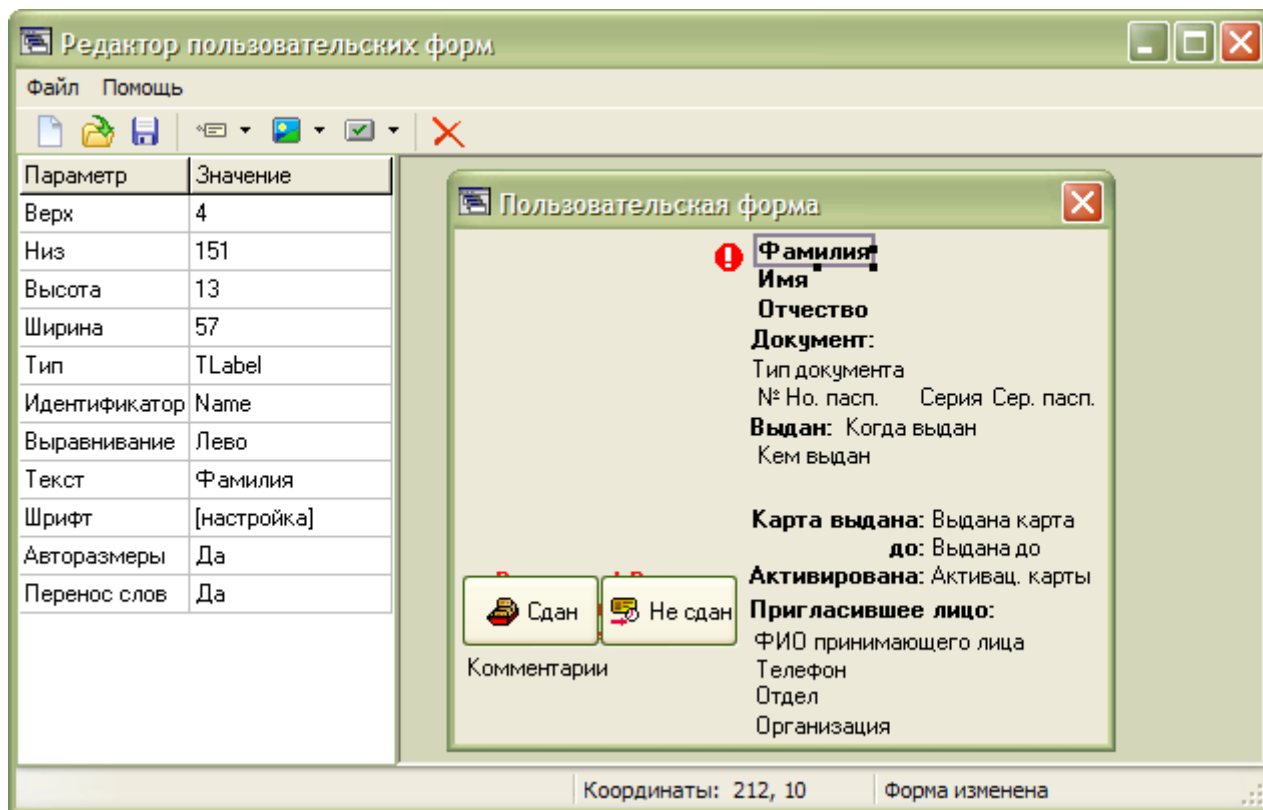


Рис. 1. Окно редактора форм

Редактор форм позволяет добавлять на формы текстовые данные, изображения и кнопки действий. Эти объекты могут быть как произвольной (с указанием свойств пользователем), так и уже заданной формы.

АПК «Бастион» поддерживает 3 типа форм фотоидентификации: для постоянных, временных и разовых пропусков. Каждый из этих типов можно править в редакторе форм.

Файлы форм фотоидентификации имеют расширение “xml” и хранятся в папке <Bastion>\Forms.

Имена файлов форм фотоидентификации, используемых Бастионом по умолчанию (задаются в файле <Bastion>\PhotoID.ini, в разделе [PhotoID]):

- “PhID_Const.xml” – Файл постоянной формы,
- “PhID_Temp.xml” – Файл временной формы,
- “PhID_OnceOnly.xml” – Файл разовой формы.

С помощью редактора форм можно также создать свою произвольную форму.

2 Управление редактором форм



Для управления редактором форм используется главное меню и панель быстрого доступа.

Команды меню:





Команды меню *“Файл”*.

- *“Новый”* – создаёт новую форму без содержимого. Ей соответствует кнопка *“Создать новую форму”* на панели быстрого доступа.
- *“Открыть ...”* – вызывает диалог открытия ранее сохранённой формы. При помощи этой команды также можно открыть для редактирования стандартные формы, поставляемые с АПК «Бастион». Этой команде соответствует кнопка *“Открыть файл формы”* на панели быстрого доступа.
- *“Сохранить”* – вызывает диалог сохранения новой формы или сохраняет без диалога ранее открытый файл. Команда доступна только при изменении открытой формы или создании новой. Этой команде соответствует кнопка *“Сохранить файл формы”* на панели быстрого доступа.
- *“Сохранить как”* – вызывает диалог сохранения формы. Команда доступна только при изменении открытой формы или создании новой.
- *“Закрыть”* – закрывает ранее открытую или созданную форму. При необходимости сохранения внесённых изменений перед закрытием выдаётся запрос.
- *“Выход”* – выход из редактора форм. При необходимости сохранения внесённых изменений перед закрытием выдаётся запрос.

Команды меню *“Помощь”*.

- *“О программе...”* – показывает окно с информацией о программе.

Дополнительные команды на панели быстрого доступа:

-  *“Добавить новое текстовое поле”* – вызывает меню, из которого можно добавить на форму текстовое поле установленного образца из словаря для последующего заполнения его Бастионом. По умолчанию, в словаре присутствуют все возможные поля, заполняемые в Бастионе при вводе заявки на пропуск. Также существует возможность добавления пользовательского текста с помощью пункта *“Произвольное текстовое поле”*.
-  *“Добавить новое изображение”* – добавляет на форму новое изображение установленного образца для последующего заполнения его Бастионом. Также существует возможность добавления пользовательского изображения с помощью пункта *“Произвольное изображение”*.
-  *“Добавить новое действие”* – добавляет на форму новую кнопку, при нажатии на которую в Бастионе, в зависимости от типа кнопки (*“Сдал”/“Не сдал”*), генерируются соответствующие сообщения.
-  *“Удалить объект”* – удаляет выбранный объект с формы.

Для выбора объекта достаточно щёлкнуть по нему мышкой. При этом вокруг него появляется серая рамка с тремя точками изменения размеров. Для изменения размера объекта необходимо перетащить рамку за одну из точек до необходимого размера.

Перемещение объектов осуществляется методом переноса рамки мышкой до необходимого места.

Внимание! На форму нельзя добавить несколько одинаковых объектов (например, 2 поля «Фамилия»).

3 Смена параметров объектов

У любого объекта, размещённого на форме, есть ряд параметров, отображаемых в таблице в левой части редактора (Рис. 2). Для изменения параметров необходимо выбрать нужный объект на форме. Часть из этих параметров носит информационный характер и не подлежит прямому редактированию. Это *“Верх”*, *“Низ”*, *“Высота”* и *“Ширина”*, обозначающие геометрические размеры объекта и положение его на форме. Также нельзя редактировать параметр *“Тип”*, обозначающий внутренний тип объекта.

Параметр	Значение
Верх	4
Низ	151
Высота	13
Ширина	57
Тип	TLabel
Идентификатор	Name
Выравнивание	Лево
Текст	Фамилия
Шрифт	[настройка]
Авторазамеры	Да
Перенос слов	Да

Рис. 2. Таблица свойств объекта

Параметр *“Идентификатор”* обозначает имя поля пропуска АПК «Бастион», значение которого будет подставлено при выводе формы на экран. То есть при фотоидентификации АПК «Бастион» автоматически заполняет данными все поля с известными идентификаторами. Этот параметр вводится автоматически при выборе нужного поля из списка.

Произвольные текстовые поля имеют пустые идентификаторы.

У текстовых полей имеются следующие редактируемые параметры:

Выравнивание – принимает значения *“Лево”*, *“Центр”* и *“Право”*. Обозначает выравнивание текста в пределах границы объекта.

Текст – содержит текст надписи. Может заменяться пользовательским текстом. При наличии правильного идентификатора заменяется значением соответствующего поля пропуска АПК «Бастион», иначе остаётся прежним.

Шрифт – позволяет выбрать параметры шрифта текстового поля.

Авторазамеры – принимает значения *“Да”* и *“Нет”*. Позволяет задать автоматическую подгонку размера объекта под размеры текста, в том числе и при заполнении текстом из поля пропуска в АПК «Бастион».

Перенос слов – принимает значения *“Да”* и *“Нет”*. Позволяет задать автоматический перенос слов по строкам при наличии нескольких слов и недостаточной для размещения всего текста ширины объекта. Актуально при отключенном параметре *“Авторазамеры”*.

У изображений имеются следующие редактируемые параметры:

Картинка – позволяет с помощью диалога загрузить в объект произвольное изображение. При наличии правильного идентификатора заменяется соответствующим изображением из поля пропуска АПК «Бастион» (например, фотографией), иначе остаётся прежним. Загруженное изображение хранится непосредственно в файле формы. Поддерживаемые форматы: *bmp, ico, wmf, emf*.

Прозрачность – принимает значения “Да” и “Нет”. Устанавливает возможность прозрачности изображения.

У действий (кнопок) имеются следующие редактируемые параметры:

Надпись – содержит в себе текст надписи. Может заменяться пользовательским текстом.

Иконка – позволяет с помощью диалога загрузить в объект произвольную иконку. Загруженное изображение хранится непосредственно в файле формы. Поддерживаемые форматы: *bmp*.

Смена параметров объекта может происходить либо при двойном щелчке на нужном параметре в таблице слева, либо при щелчке правой кнопкой на нужном объекте.

4 Словарь данных

Словарь данных редактора форм фотоидентификации предназначен для определения, какие объекты можно использовать в редакторе форм.

Словарь хранится в файле “*repository.xrp*”, в формате XML.

Внимание! Данный файл НЕ ЯВЛЯЕТСЯ файлом пользовательской формы. Редактировать его без консультаций со службой технической поддержки не следует.

Структура:

```
<repository>
  <labels value="xxx">
    <textfield>
      <text> </text>
      <id> </id>
    </textfield>
    ...
  </labels>
  ...
  <actions value="xxx">
    <action>
      <text> </text>
      <id> </id>
      <glyph> </glyph>
    </action>
    ...
  </actions>
  ...
</repository>
```

```

    </images value="xxx">
      <image>
        <text> </text>
        <id> </id>
        < pic > </ pic >
      </ image >
    ...
  </images>
  ...
</repository>

```

labels, images, actions – идентификаторы групп текстовых полей, действий (кнопок) и изображений соответственно.

value – название группы. Групп может быть множество.

textfield – текстовое поле. Может быть множество в каждой группе.

- a. **text** – надпись
- b. **id** – идентификатор

action – **действие** (кнопка). Может быть множество в каждой группе.

- a. **text** – надпись
- b. **id** – идентификатор
- c. **glyph** – иконка на кнопке

image – изображение. Может быть множество в каждой группе.

- a. **text** – надпись
- b. **id** – идентификатор
- c. **pic** – картинка

Все изображения закодированы в Base64. Таким же образом они передаются в выходной xml-файл формы.