

Программное обеспечение
"Универсальный конструктор скриптов
«ScriptBuilder»".
Общее руководство

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ	2
АННОТАЦИЯ	3
1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ.....	4
1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О НАЗНАЧЕНИИ ПО.....	4
1.2. СОСТАВ ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER»"	4
1.3. ОБЩАЯ СХЕМА ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER»"	5
2. ПЕРЕЧЕНЬ ТЕРМИНОВ И СОКРАЩЕНИЙ.....	6
3. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» "	7
4. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» " ..	8
4.1. ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА ПО " УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» "	8
4.2. СКРИПТЫ.....	9
4.2.1. <i>Создание, редактирование, копирование и удаление папок</i>	<i>10</i>
4.2.2. <i>Создание, редактирование, копирование и удаление скриптов.....</i>	<i>12</i>
4.2.3. <i>Организация интерфейса настройки скриптов.....</i>	<i>15</i>
4.2.4. <i>Настройка шагов скрипта</i>	<i>18</i>
4.2.4.1. <i>Запуск скрипта</i>	<i>19</i>
4.2.4.2. <i>Коммуникация.....</i>	<i>19</i>
<i>Действия</i>	<i>20</i>
<i>Анализатор</i>	<i>48</i>
<i>Запасные действия</i>	<i>51</i>
4.2.4.3. <i>Использование переменных</i>	<i>52</i>
4.2.5. <i>Тестирование скрипта</i>	<i>52</i>
4.2.6. <i>Сохранение скрипта.....</i>	<i>56</i>
4.3. Шаблоны	57
4.4. Модули	59
4.4.1. <i>Намерения.....</i>	<i>60</i>
4.4.2. <i>Примеры.....</i>	<i>62</i>
4.5. РАСПИСАНИЯ.....	64
4.6. ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СКРИПТА.....	67
5. УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» " ..	68
5.1. ПЕРЕЧЕНЬ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАБОТ ПО УСТАНОВКЕ ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER»"	68
6. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ.....	69

АННОТАЦИЯ

Настоящий документ представляет собой Общее руководство ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" и описывает действия пользователей при работе с ПО.

Перед работой пользователя с ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" рекомендуется внимательно ознакомиться с настоящим руководством.

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О НАЗНАЧЕНИИ ПО

ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" – это программное обеспечение для разработки, настройки и поддержки сценариев обслуживания клиентов контактных центров.

Использование ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" позволяет автоматизировать процессы разработки и тестирования автоматизированных средств обслуживания клиентов КЦ, а также унифицировать процессы разработки и поддержки сценариев обслуживания клиентов КЦ сотрудниками без специальных технических навыков.

ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»", в частности, позволяет:

- разрабатывать формы, опросы и анкеты, работающие в браузере;
- создавать сценарии чат-ботов;
- настраивать внешний вид разрабатываемых сценариев в браузере;
- настраивать условия выполнения или не выполнения действий;
- настраивать систему распознавания намерений клиента КЦ;
- формировать SQL-запросы для выборки из БД;
- переводить сценарий чат-ботов на операторов КЦ.

1.2. СОСТАВ ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER»"

В ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" выделены следующие функциональные подсистемы:

- **Модуль разработки и настройки сценариев** для выполнения следующих действий:
 1. Создание различных сценариев обслуживания клиентов КЦ.
 2. Настройка внешнего вида сценариев.
 3. Настройка систем распознавания намерений пользователей и использование их в сценариях.
- **Модуль воспроизведения сценариев** для выполнения следующих действий:
 1. Воспроизведение сценариев в браузере или мессенджерах.
 2. Сохранение результатов прохождения сценариев.

1.3. ОБЩАЯ СХЕМА ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER»"

Общая схема ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" представлена на Рисунок 1.

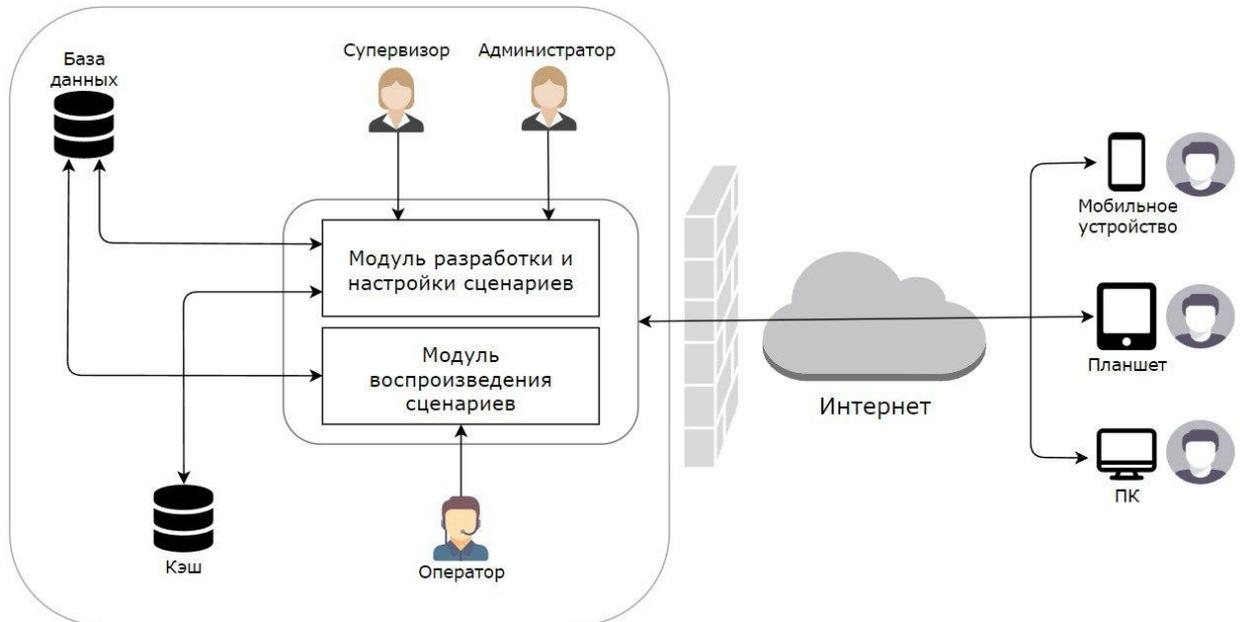


Рисунок 1. Общая схема ПО

2. ПЕРЕЧЕНЬ ТЕРМИНОВ И СОКРАЩЕНИЙ

Таблица 1 – Термины и сокращения

Термин/Сокращение	Расшифровка
«ScriptBuilder»	ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»"
Система	
ПО	Программное обеспечение
ЛКМ	Левая кнопка мыши
КЦ	Контактный центр
БД	База данных
Скрипт	Сценарий автоматизированного обслуживания клиентов КЦ (например, анкета, чат-бот и т.д.)
Пользователь	Человек, пользующийся скриптом
Редактор	Человек, который помимо использования скрипта разрабатывает, тестирует и отлаживает его
Модуль распознавания естественного языка	Система, отвечающая за разбор высказываний пользователей/клиентов и понимание их смысла
NLU (Natural-language understanding)	

3. СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» "

Для успешного запуска ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" требуется:

Таблица 2 – Системные требования ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»

Операционная система	Windows 7 или выше, x64, Linux (например, Debian), MacOS
Процессор	Не менее 12 ядер
Оперативная память	От 32 ГБ
Объём жёсткого диска	От 1 ТБ

Для корректной работы с ПО на локальной машине (персональном компьютере пользователя ПО) должен быть установлен один из следующих браузеров:

Таблица 3 – Требования к браузеру пользователя ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder» "

Операционная система	Браузер
Windows (8 версии или выше)	Google Chrome не ниже 83 версии, Mozilla Firefox не ниже 69 версии
MacOS	Safari не ниже 11 версии, Google Chrome не ниже 81 версии, Mozilla Firefox не ниже 59
iOS (iPad или iPhone)	Safari не ниже 11 версии, Google Chrome не ниже 89 версии. Поддерживаемая версия iOS от 12 и выше
Android	Google Chrome не ниже 70 версии. Поддерживаемая версия Android OS от 7 и выше

4. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» "

4.1. ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА ПО " УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» "

Интерфейс ПО представляет собой веб-приложение, содержащее следующие разделы: «Скрипты», «Шаблоны», «Модули» и «Расписания». По умолчанию при входе в систему открывается раздел «Скрипты».

Для перехода по разделам Системы наведите курсор на название раздела в Меню и нажмите ЛКМ.

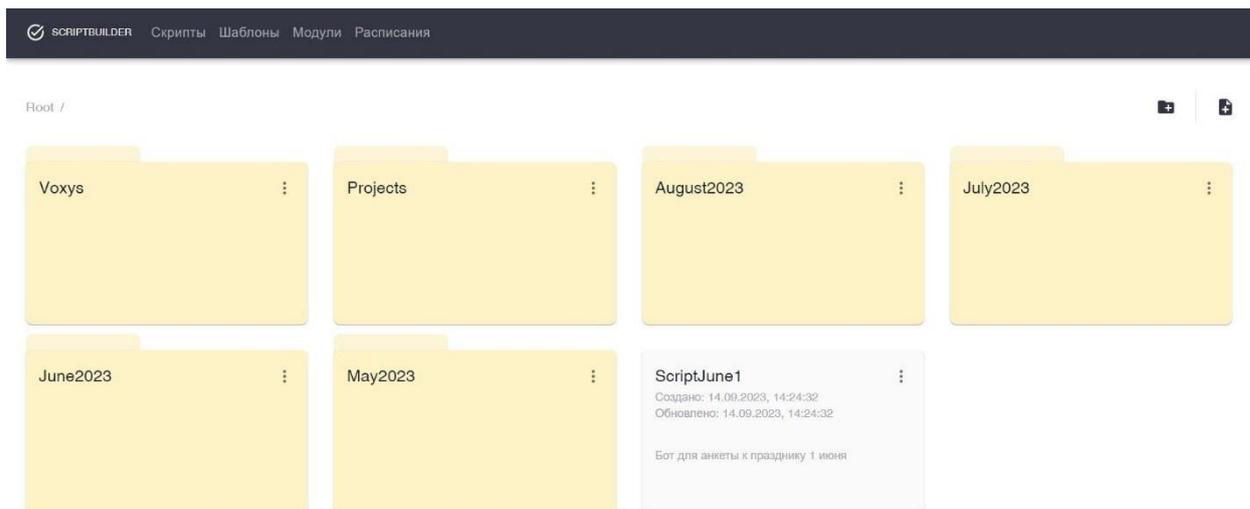


Рисунок 2. Главная страница

В интерфейсе системы предусмотрены подсказки и всплывающие окна, которые появляются при совершении определенных действий (например, при копировании папки в разделе «Скрипты», тренировке модуля в разделе «Модули», при наведении курсора на кнопки). Некоторые всплывающие окна сообщают об успешности совершенных действий или о возникшей ошибке. При выполнении обратимых действий (например, при копировании папок и скриптов) всплывающие окна являются интерактивными и позволяют отменить совершённое действие нажатием кнопки «Отменить».

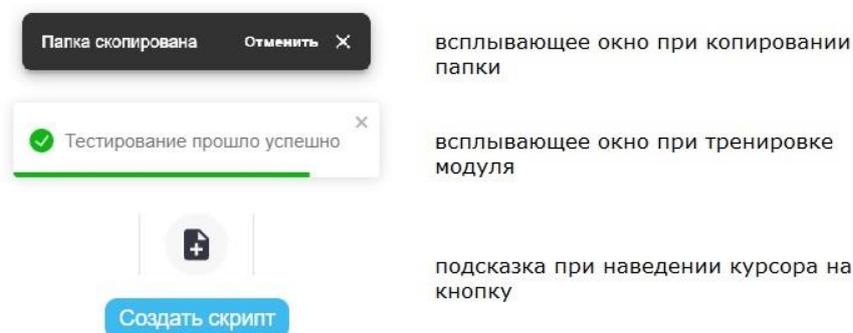


Рисунок 3. Примеры подсказок и всплывающих окон

4.2. СКРИПТЫ

В разделе «Скрипты» располагается хранилище созданных скриптов. Для удобства работы реализована возможность организации хранения с помощью папок. Папки могут быть вложенными.

Реализованы следующие возможности:

- создание папок;
- редактирование папок;
- копирование папок;
- удаление папок;
- создание скриптов;
- редактирование скриптов;
- копирование скриптов;
- удаление скриптов.

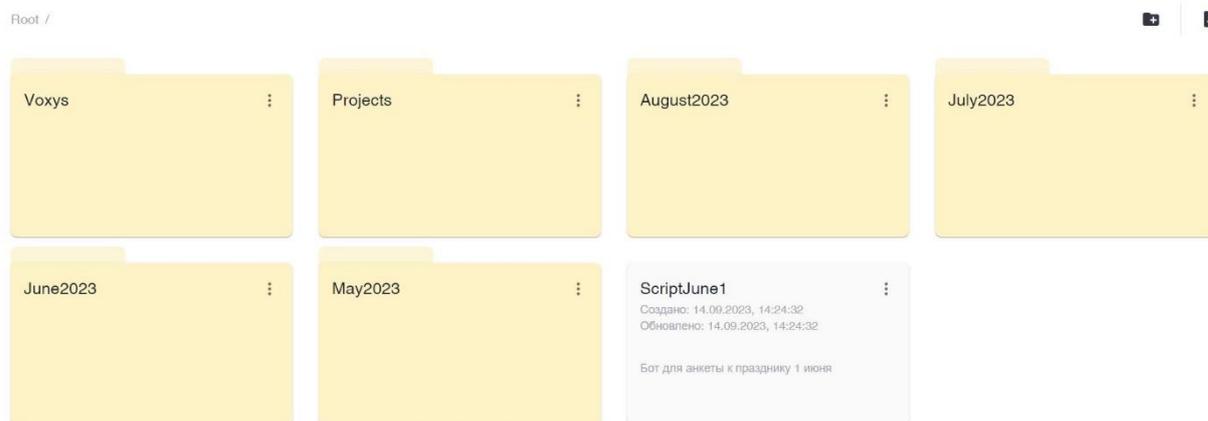


Рисунок 4. Интерфейс раздела «Скрипты»

В верхней левой части экрана расположена навигационная цепочка, предназначенная для перемещения между папками (См. Рисунок 5).

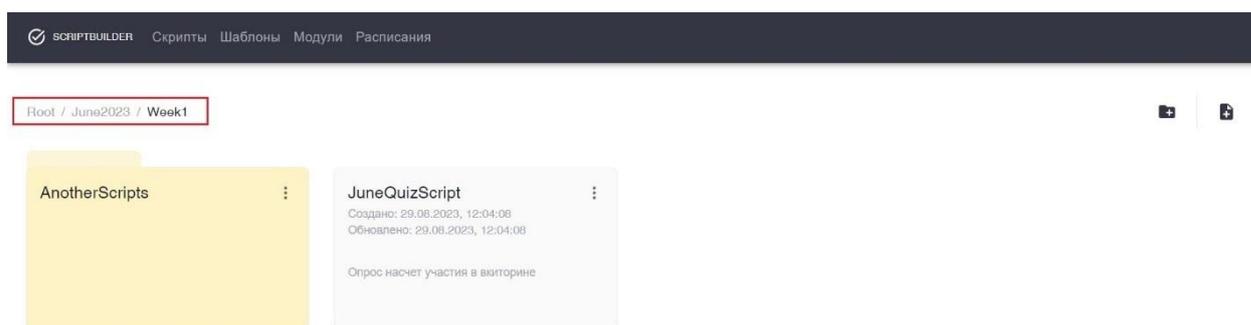


Рисунок 5. Навигационная цепочка

В верхней правой части экрана расположены кнопки создания новой папки и нового скрипта. На каждой из папок и на каждом из скриптов расположена иконка , по нажатию на которую осуществляются функции **редактирования**, **копирования** и **удаления**.

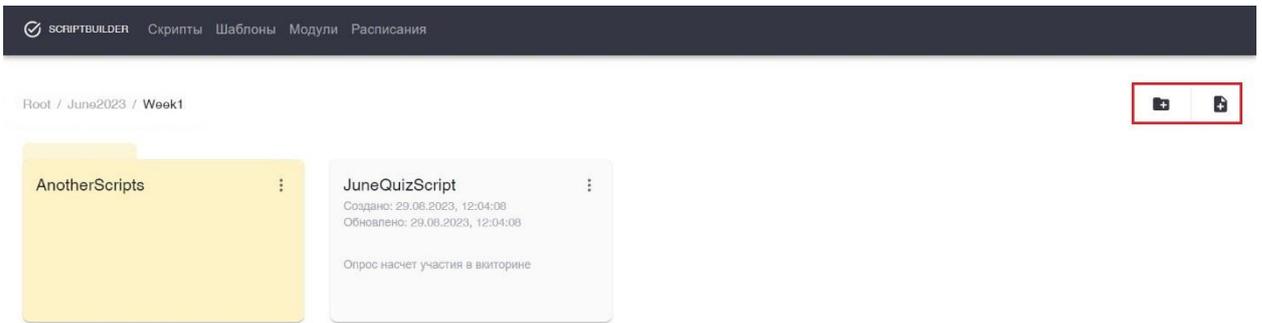


Рисунок 6. Кнопки создания новой папки и нового скрипта

На карточке скрипта, помимо указываемого названия и описания, указана дата создания и обновления.

4.2.1. СОЗДАНИЕ, РЕДАКТИРОВАНИЕ, КОПИРОВАНИЕ И УДАЛЕНИЕ ПАПОК

Для **создания** новой папки нажмите на кнопку  в верхней правой части экрана. По нажатию откроется форма «Создать папку», на которой необходимо ввести название папки. При этом название папки должно содержать только буквы латинского алфавита и цифры и должно состоять как минимум из 4 символов.

The screenshot shows a modal form titled 'Создать папку' with a close button (X) in the top right corner. Below the title is a text input field labeled 'Название' containing the text 'September2023'. At the bottom right of the form is a green button with a checkmark and the text 'Создать'.

Рисунок 7. Форма «Создать папку»

В случае, если введённое имя не соответствует требованиям системы, будет выведена ошибка.

The image shows three sequential screenshots of a 'Создать папку' (Create folder) dialog box. Each dialog has a dark green header with the title and a close button (X). Below the header is a text input field labeled 'Название' (Name) and a 'Создать' (Create) button with a checkmark.

- First screenshot:** The input field contains '@\$\$%%^'. Below it, a red error message reads: 'Название должно состоять из букв латинского алфавита' (Name must consist of Latin letters).
- Second screenshot:** The input field contains '345'. Below it, a red error message reads: 'Название должно состоять минимум из 4 символов' (Name must be at least 4 characters long).
- Third screenshot:** The input field is empty. Below it, a red error message reads: 'Поле "Название" обязательно для заполнения' (The 'Name' field is required).

Рисунок 8. Требования к заполнению

Для **редактирования**, **копирования** или **удаления** папки нажмите ЛКМ по иконке  в верхнем правом углу папки и выберите соответствующую опцию.

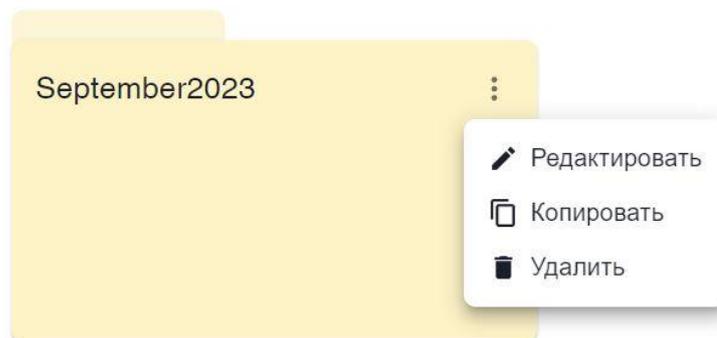


Рисунок 9. Меню папки

Для **редактирования** папки нажмите на кнопку « Редактировать». Откроется форма «Редактировать папку», на которой можно изменить ее название. Для применения изменений нажмите на кнопку «Редактировать».



Рисунок 10. Форма «Редактировать папку»

Копирование папок осуществляется в два этапа: создание копии и вставка копии.

По нажатию на кнопку « Копировать» откроется форма «Копировать папку», в которой необходимо указать название для копии папки. Для создания копии папки нажмите на кнопку «Копировать».



Рисунок 11. Форма «Копировать папку»

Для вставки папки нажмите на иконку . Вставленная папка будет содержать все подпапки и скрипты, которые содержала копируемая папка. Вставить папку можно в ту же папку, в которой расположена копируемая папка или в другую папку.



Рисунок 12. Кнопка «Вставить папку»

Удаление папки осуществляется нажатием кнопки « Удалить». Папка, которая содержит подпапки и/или скрипты, не может быть удалена.

Перейти в папку можно нажатием ЛКМ по ней.

4.2.2. СОЗДАНИЕ, РЕДАКТИРОВАНИЕ, КОПИРОВАНИЕ И УДАЛЕНИЕ СКРИПТОВ

Для **создания** нового скрипта нажмите на иконку . По нажатию откроется форма «Создать скрипт», на форме введите название и описание скрипта и выберите из выпадающего списка Шаблон скрипта для настройки его внешнего вида (подробнее о Шаблонах скрипта

описано в разделе 4.3. Шаблоны настоящего руководства). **Error! Reference source not found.** «Название» и «Описание» обязательны для заполнения. Поле «Название» должно содержать только буквы латинского алфавита и цифры и состоять как минимум из 4 символов. Поле «Описание» может содержать не более 255 символов.

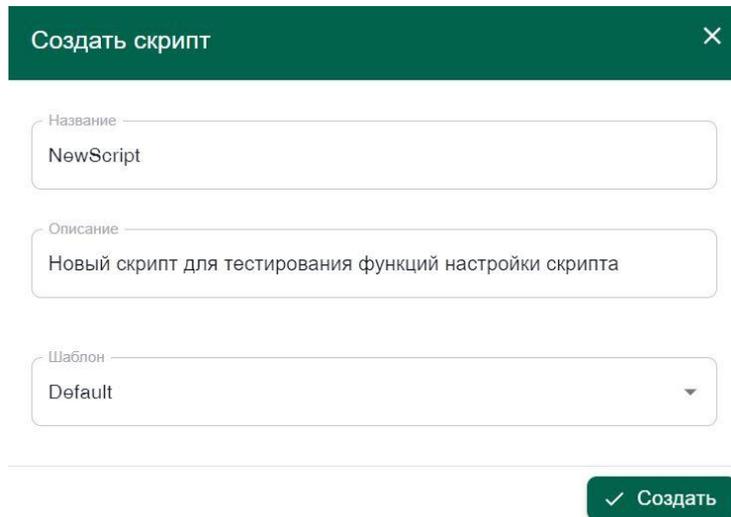


Рисунок 13. Форма «Создать скрипт»

Для **редактирования**, **копирования** или **удаления** скрипта нажмите ЛКМ по иконке  в верхнем правом углу карточки скрипта и выберите соответствующую опцию.

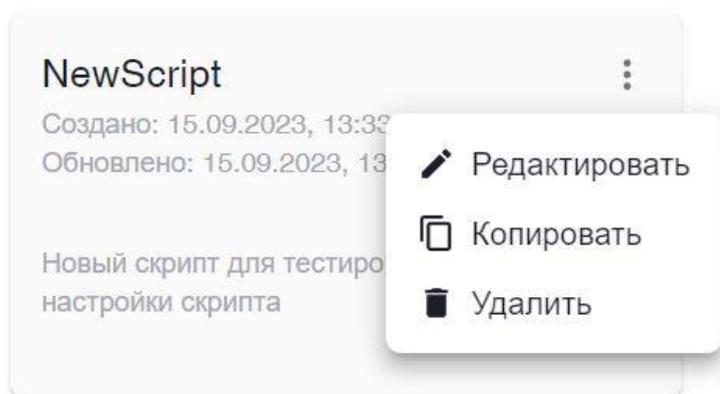


Рисунок 14. Меню скрипта

Для **редактирования** скрипта нажмите на кнопку  «Редактировать». Откроется форма «Редактировать скрипт», на которой можно изменить его название, описание и выбрать другой Шаблон. Для применения изменений нажмите на кнопку «Редактировать».

Рисунок 15. Форма «Редактировать скрипт»

Копирование скрипта осуществляется в два этапа: копирование и вставка.

По нажатию на кнопку « Копировать» откроется форма «Копировать скрипт», в которой можно указать название и описание скрипта и выбрать другой Шаблон для копии скрипта. Для создания копии скрипта нажмите на кнопку «Копировать».

Рисунок 16. Форма «Копировать скрипт»

Для вставки копии скрипта перейдите в нужную папку и нажмите на иконку , появившуюся в верхней правой части экрана.

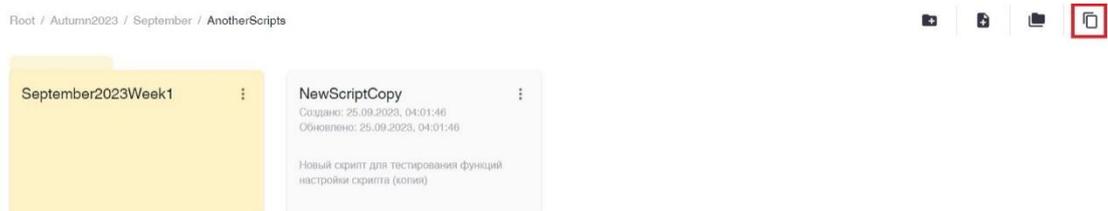


Рисунок 17. Скрипт вставлен

После нажатия на кнопку  в Системе будет создан новый скрипт, аналогичный старому.

Удаление скрипта осуществляется нажатием кнопки « Удалить».

4.2.3. ОРГАНИЗАЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА НАСТРОЙКИ СКРИПТОВ

По нажатию на скрипт в интерфейсе раздела «Скрипты» откроется интерфейс настройки скрипта.

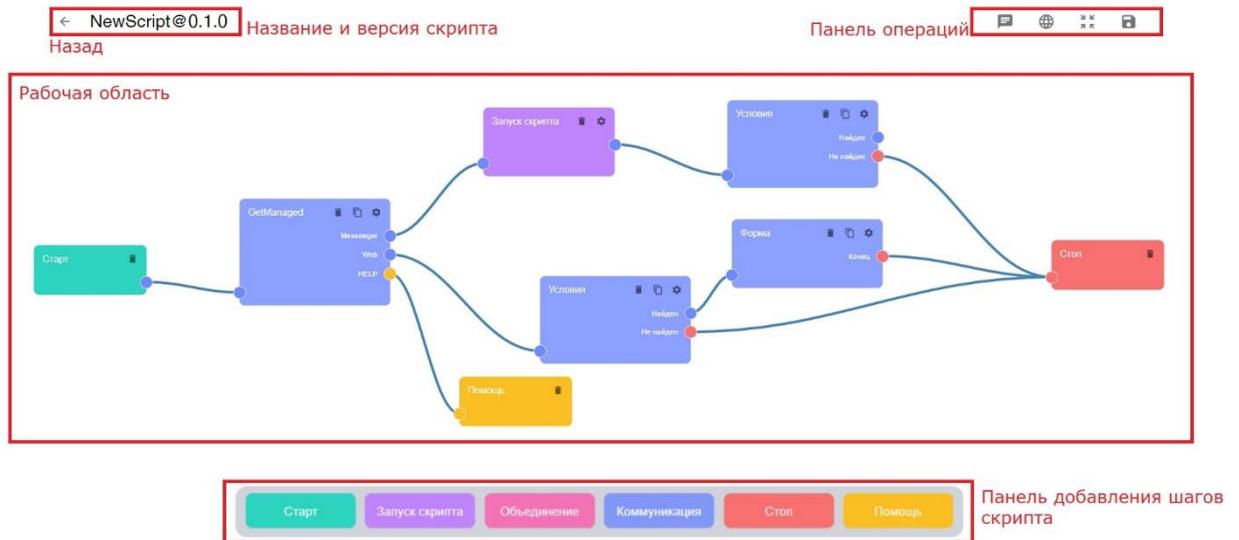


Рисунок 18. Интерфейс скрипта

В интерфейсе настройки скрипта располагаются следующие элементы:

- **Название скрипта и кнопка выхода** в левой верхней части экрана;
- **Рабочая область** в центральной части экрана;
- **Панель добавления шагов скрипта** в нижней центральной части экрана;
- **Панель операций** – набор функциональных кнопок в верхней правой части экрана.

В верхней части экрана располагаются **название скрипта** и **кнопка выхода** ←, позволяющая покинуть интерфейс настройки скрипта. По нажатию на кнопку выхода откроется предупреждающее окно «Покинуть страницу?» (См. Рисунок 19). Для выхода из интерфейса настройки скрипта нажмите на кнопку «Все равно выйти». При этом все внесённые изменения будут потеряны. Для продолжения настройки скрипта нажмите на кнопку «Закреть».

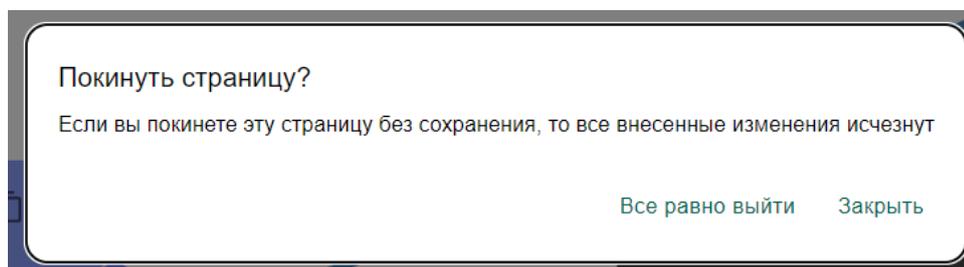


Рисунок 19. Всплывающее окно «Покинуть страницу?»

Аналогичное всплывающее окно появится при попытке покинуть интерфейс настройки скрипта другим способом (например, при попытке перехода в другой раздел системы нажатием на соответствующую кнопку в Меню).

На **рабочей области** располагаются все шаги скрипта и переходы между ними. Изначально рабочая область пуста, но в процессе настройки скрипта здесь будут расположены

шаги скрипта и условия перехода между шагами. Шаги скрипта изображены в виде цветных блоков, а переходы от одного шага к следующему – в виде линий, соединяющих блоки.

Для добавления переходов между шагами на блоках существуют точки входа и точки выхода. Переход между шагами обязательно должен начинаться в точке выхода и заканчиваться в точке входа.

Точка входа располагается в левой части блока. Для всех действий, кроме действия «Старт», обязательно существует единственная точка входа.

Точки выхода изображаются в правой части блока. Для действий, которые являются завершающими в скрипте, точки выхода из блока отсутствуют. Для действий типа «Коммуникация» точек выхода из блока может быть несколько.

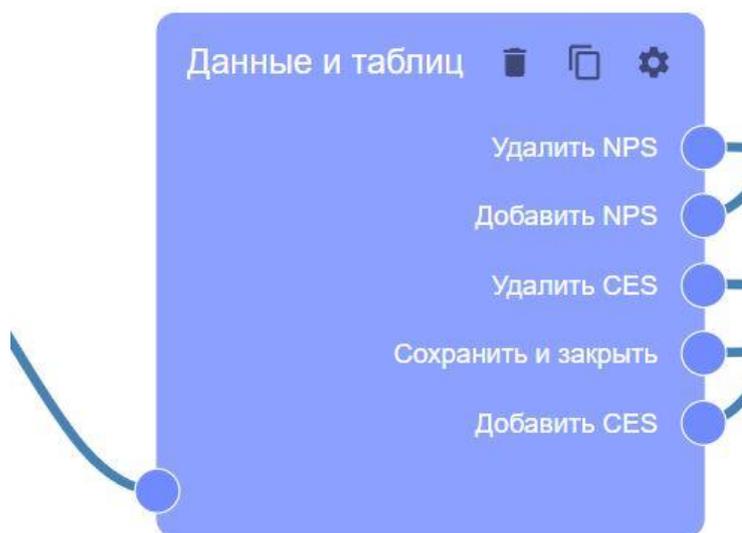


Рисунок 20. Точки входа и выхода

Каждому шагу в скрипте можно дать название. Это позволяет ориентироваться в схеме скрипта и различать шаги скрипта одного типа. Для добавления или изменения названия нажмите ЛКМ в верхней левой части блока. Название шага отображается на соответствующем блоке на схеме скрипта, а также в интерфейсе настройки шага скрипта (подробнее о настройке шагов скрипта описано в пункте 4.2.4. Настройка шагов скрипта настоящего руководства).

Выделенный (активный) шаг скрипта изображается на схеме скрипта черным цветом. Для выделения шага скрипта нажмите на нём ЛКМ.

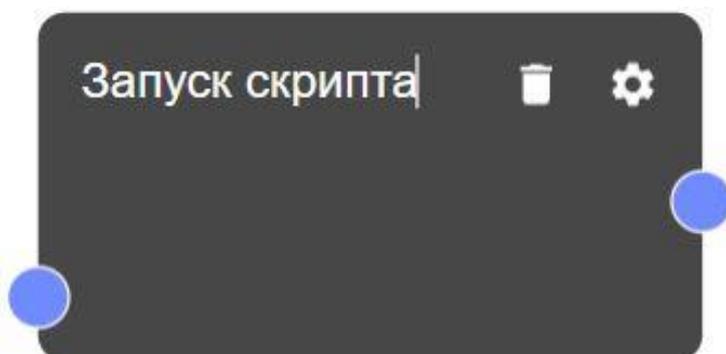
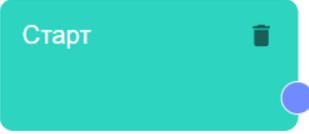
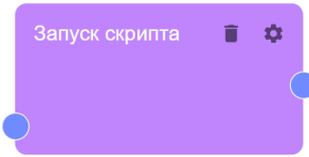
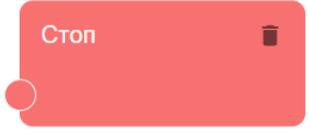


Рисунок 21. Выделенный (активный) шаг скрипта

Шаги скрипта можно удалить нажатием на кнопку , расположенную в правом верхнем углу на каждом из блоков.

На **панели добавления шагов скрипта** расположены кнопки для добавления шагов в скрипт. Для добавления шага в скрипт наведите курсор на соответствующую кнопку на панели и, удерживая ЛКМ, перетащите его в центральную область экрана. Разные типы действий изображаются на рабочей области разными цветами (См. Таблица 4).

Таблица 4 – Шаги скрипта

Название шага скрипта	Внешний вид	Функция
Старт		Начало скрипта. Скрипт обязательно содержит действие «Старт». Скрипт не может содержать более одного действия «Старт».
Запуск скрипта		Запуск другого скрипта.
Объединение		Вспомогательный элемент для объединения нескольких окончаний шагов скрипта, приводящих к одному результату выполнения. Позволяет наиболее удобно организовать интерфейс рабочей области, упростить схему скрипта, уменьшить количество переходов от одних шагов скрипта к другим.
Коммуникация		Выполняет настраиваемые действия и производит анализ выполнения этих действий.
Стоп		Завершение скрипта. Скрипт может содержать один или несколько шагов «Стоп» или не содержать ни одного шага «Стоп» (например, если по завершению работы скрипта осуществляется перевод пользователя на оператора).
Помощь		Помощь оператора: выполняет перевод пользователя на оператора.

Система позволяет изменять масштаб схемы скрипта на рабочей области. Изменение масштаба осуществляется с помощью колесика мыши. Увеличить масштаб также можно с помощью двойного нажатия ЛКМ по рабочей области.

На **панели операций** располагаются кнопки, позволяющие совершать со скриптом ряд действий (См. Таблица 5).

Таблица 5 – Кнопки панели операций

Иконка	Название кнопки	Выполняемое действие
	Тестировать в widget	Выполнение тестирования скрипта через интерфейс всплывающего окна чата. Подробнее о тестировании скрипта описано в пункте 4.2.5. Тестирование скрипта настоящего руководства.
	Тестировать в web	Выполнение тестирования скрипта через интерфейс web-страницы браузера. Подробнее о тестировании скрипта описано в пункте 4.2.5. Тестирование скрипта настоящего руководства.
	Сохранить	Сохранение внесённых в схему скрипта изменений.
	Центрировать	Расположение шагов скрипта по центру рабочей области.

4.2.4. НАСТРОЙКА ШАГОВ СКРИПТА

Типы действий «Запуск скрипта» и «Коммуникация» требуют указания дополнительных настроек.

Для настройки шага скрипта необходимо нажать на иконку , расположенную в верхнем правом углу соответствующего шага скрипта. По нажатию на иконку  в правой части экрана появляется панель настройки шага скрипта.

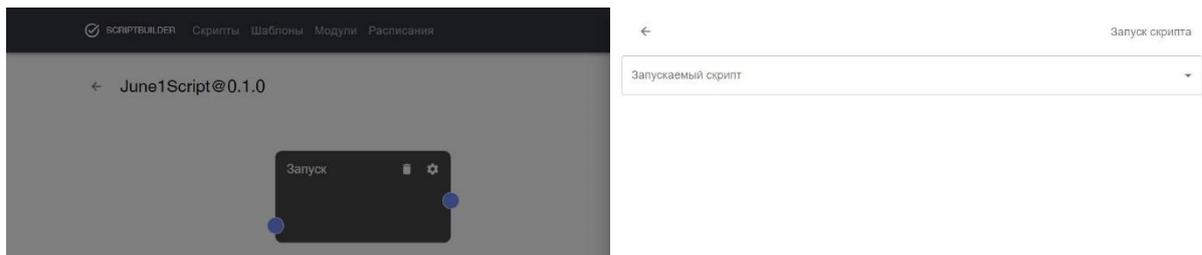


Рисунок 22. Панель настройки шага скрипта

Система предлагает разные инструменты настройки, в зависимости от типа шага. Интерфейс настроек шагов скрипта описан ниже в разделах «Запуск скрипта» и «Коммуникация».

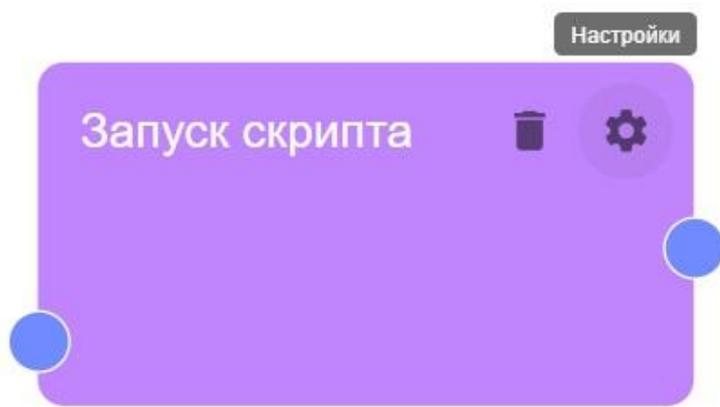


Рисунок 23. Опция настроек шага скрипта

4.2.4.1. ЗАПУСК СКРИПТА

Система позволяет запустить другой скрипт, сохраненный в Системе. Это позволяет избежать дублирования одинаковых действий в разных скриптах и сократить время на разработку скриптов.

При воспроизведении основного скрипта на шаге «Запуск скрипта» будет осуществлён переход в запускаемый скрипт. Запускаемый скрипт будет воспроизведён полностью, от шага «Старт». После выполнения шага «Стоп» запускаемого скрипта будет выполнен возврат в основной скрипт. Если при воспроизведении запускаемого скрипта не будет вызван шаг «Стоп» (например, выполнение скрипта завершилось переводом на оператора), возврат в основной скрипт выполнен не будет.

В запускаемые скрипты могут передаваться переменные: все переменные будут переданы как URL-параметры и могут быть использованы в вызываемом скрипте (подробнее о переменных описано в разделе 4.2.4.3. Использование переменных настоящего руководства).

Выберите сохраненный в Системе скрипт из выпадающего списка для его выполнения на настраиваемом шаге скрипта. После закройте интерфейс настроек нажатием на иконку ←. Запускаемый скрипт выбран.

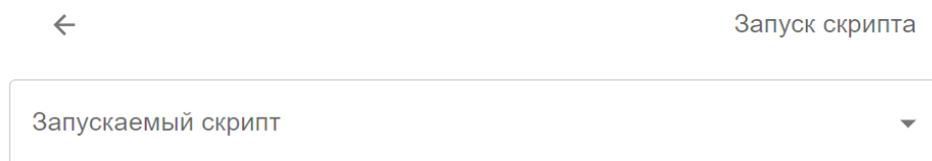


Рисунок 24. Настройка шага скрипта «Запуск скрипта»

4.2.4.2. КОММУНИКАЦИЯ

Система позволяет указать следующие настройки для данного типа шага скрипта:

- **Действия** – позволяет добавить одно или несколько последовательно выполняемых действий, а также настроить эти действия. Предусмотрены следующие типы действий:
 - запрос в БД;
 - запрос в API;
 - элемент коммуникации;

- отправить email;
- присвоение переменной;
- присвоение переменной из другой переменной;
- присвоение переменной из C# кода.

Далее подробно описан процесс настройки каждого из указанных типов действий.

- **Анализатор** – позволяет добавлять правила для проверки результатов выполнения действий. Каждое правило соответствует точке выхода из блока.
- **Запасные действия** – позволяет настроить альтернативную последовательность действий, которая будет выполнена в случае, если не выполнилось ни одно из правил анализатора. После выполнения запасных действий снова будет выполнен анализ.

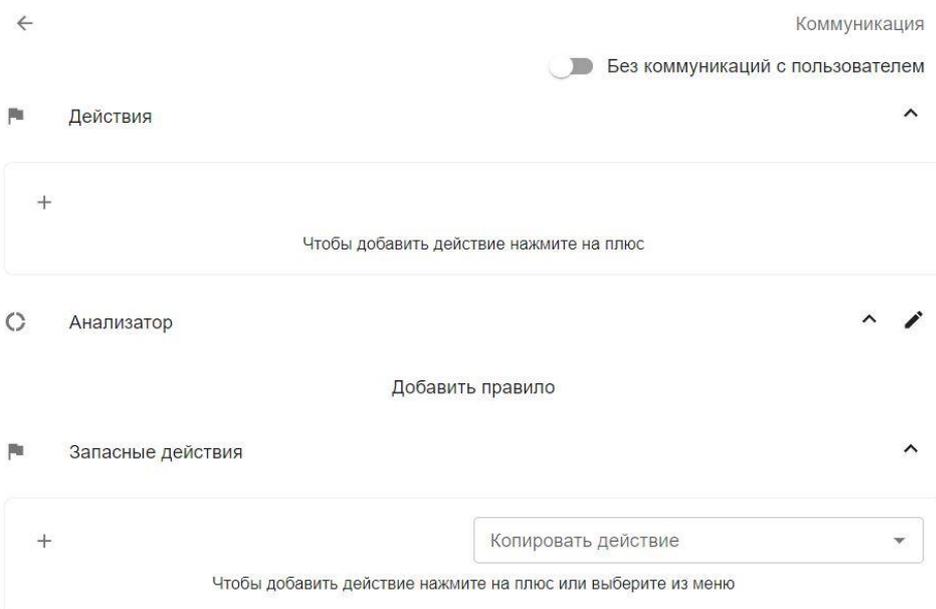


Рисунок 25. Внешний вид панели настройки для шага скрипта «Коммуникация»

В верхней части окна «Коммуникация» расположена опция «Без коммуникации с пользователем» (по умолчанию опция отключена), при активации которой Система не будет дожидаться ответа пользователя, и, выполнив действия, сразу перейдет к выполнению правил. При необходимости включите эту опцию.

По мере добавления действий и правил в разделы можно менять порядок их выполнения перетаскиванием ЛКМ по области интерфейса соответствующего раздела.

Действия

Для настройки раздела «Действия» разверните интерфейс раздела нажатием ЛКМ по иконке . В интерфейсе раздела расположена кнопка **добавления** действия .

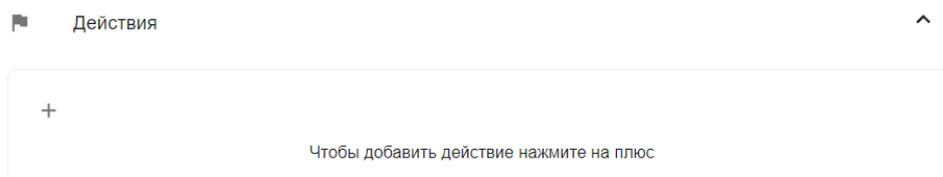


Рисунок 26. Интерфейс пустого раздела «Действия»

По нажатию на кнопку + откроется окно «Создание действия». Введите название действия в поле «Название». Выберите из выпадающего списка тип действия для дальнейшей настройки.

Рисунок 27. Окно «Создание действия». Развернут подраздел «Дополнительные настройки»

Вне зависимости от выбранного типа действия в Системе предусмотрена возможность настроить условия выполнения этого действия в подразделе «Дополнительные настройки». Для настройки условий выполнения действий разверните подраздел «Дополнительные настройки» нажатием ЛКМ по иконке ▼.

Рисунок 28. Подраздел «Дополнительные настройки»

Система позволяет указать следующие условия выполнения действий:

- **Расписание** – действие будет выполнено только в случае, если текущий день является рабочим/выходным в соответствии с выбранным расписанием (подробнее о Расписаниях описано в пункте 4.5. Расписания настоящего руководства).
- **Условие** – действие будет выполнено только в случае, если значение заданного выражения – истина. Например, если указать в поле «Условие» следующее значение:

Условие
 "{vCity}" == "г. Москва"

действие будет выполнено только в случае, если значением переменной vCity является «г. Москва».

- **Тип канала** – позволяет выполнять или не выполнять действие в различных каналах. Например, можно добавить действие, которое будет выполняться только в web-браузере. При выполнении скрипта в любом другом канале (в мессенджере, виджете и т.д.) действие будет пропущено.

Если указано несколько условий выполнения действия (например, расписание и тип канала), действие будет выполнено только в случае, когда выполняются все указанные условия.

Для **редактирования** уже созданных действий в развернутом разделе нажмите по строке с названием действия, откроется форма редактирования. **Удалить** действие можно нажатием по иконке .



Рисунок 29. Интерфейс раздела «Действия»

Настройка типа действия «Запрос в БД»

Тип действия «Запрос в БД» позволяет настроить SQL-запрос для обращения к БД.

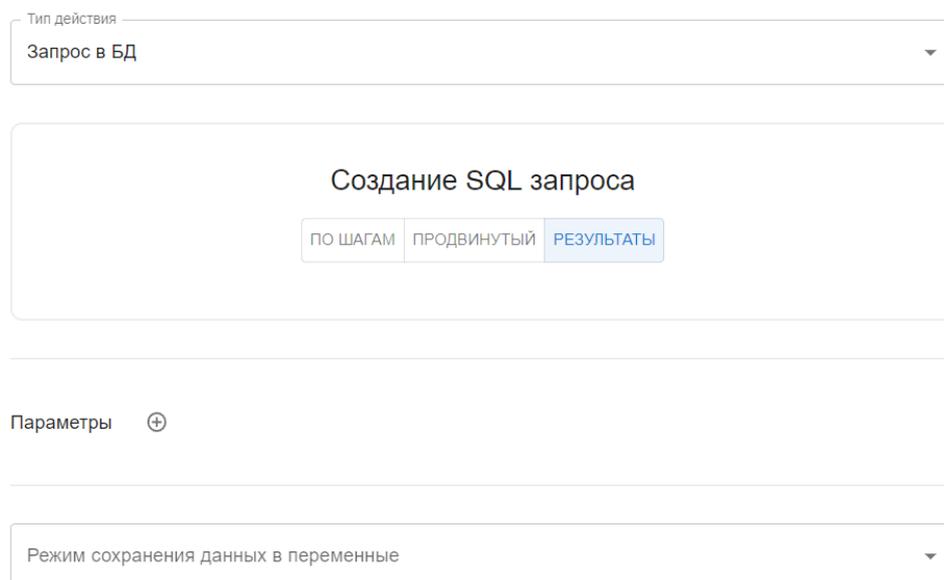


Рисунок 30. Интерфейс настройки типа действия «Запрос в БД»

Создание SQL-запроса возможно двумя способами:

- **по шагам**: с помощью конструктора SQL-запросов;
- **продвинутый**: путем написания SQL-запроса вручную.

Для создания SQL-запроса с помощью конструктора SQL-запросов в интерфейсе настройки нажмите кнопку «По шагам». Рассмотрим процесс пошагового формирования SQL-запроса на

примере запроса для получения данных о пользователях для последующего вывода их в виде таблицы.

На **шаге 1** (БД) выберите базу данных, из которой вам необходимо вывести информацию.

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ | ПРОДВИНУТЫЙ | РЕЗУЛЬТАТЫ

1 БД – 2 Команда – 3 Таблица – 4 Колонки – 5 Условия – 6 Сортировка

Выберите базу _____

shr-db01.voxys.ru | ChatPlatform

ДАЛЕЕ

Рисунок 31. Создание SQL-запроса по шагам. Шаг 1

На **шаге 2** (Команда) выберите подходящую SQL-команду из выпадающего списка:

- «**SELECT**» - команда, позволяющая получить набор данных из БД;
- «**UPDATE**» - команда, позволяющая обновить (изменить) данные в БД;
- «**INSERT**» - команда, позволяющая добавить данные в БД;
- «**DELETE**» - команда, позволяющая удалить из указанной таблицы строки, удовлетворяющие условию WHERE. Обратите внимание, что при отсутствии предложения WHERE будут удалены все строки выбранной таблицы;
- «**EXEC**» - команда для запуска хранимых процедур.

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ | ПРОДВИНУТЫЙ | РЕЗУЛЬТАТЫ

✓ 1 БД – 2 Команда – 3 Таблица – 4 Колонки – 5 Условия – 6 Сортировка

Выберите тип запроса _____

SELECT

НАЗАД
ДАЛЕЕ

Рисунок 32. Создание SQL-запроса по шагам. Шаг 2

На **шаге 3** (Таблица) выберите таблицы или представления (view) из выбранной БД, с данными из которых будут производиться дальнейшие манипуляции.

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ ПРОДВИНУТЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

✓ БД — ✓ Команда — 3 Таблица — 4 Колонки — 5 Условия — 6 Сортировка

Выберите таблицу

НАЗАД ДАЛЕЕ

Рисунок 33. Создание SQL-запроса по шагам. Шаг 3

На **шаге 4** (Колонки) выберите необходимые колонки выбранных на шаге 3 таблиц/представлений. Обратите внимание, что реализована возможность автоматического добавления всех колонок таблиц активацией флаговой кнопки.

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ ПРОДВИНУТЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

✓ БД — ✓ Команда — ✓ Таблица — 4 Колонки — 5 Условия — 6 Сортировка

Выберите колонки

+3

НАЗАД ДАЛЕЕ

Рисунок 34. Создание SQL-запроса по шагам. Шаг 4

На **шаге 5** (Условия) при необходимости укажите условия фильтрации результирующей выборки. Система представляет возможность настроить гибкие правила фильтрации записей.

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ ПРОДВИНУТЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

✓ БД — ✓ Команда — ✓ Таблица — ✓ Колонки — 5 Условия — 6 Сортировка

AND Инвертировать

=

НАЗАД ДАЛЕЕ

Рисунок 35. Создание SQL-запроса по шагам. Шаг 5

Для составления условия выберите из выпадающего списка колонку для применения условия фильтрации и подходящую операцию: «=», «!=», «<», «>», «<=», «>=», «Содержит»,

«Начинается с», «Заканчивается с», «is null» (значение не указано), «is not null» (значение не пустое), «Входит» (входит в множество), «Не входит» (не входит в множество) или «Между (between)». Введите значение для выполнения проверки.

Правила могут быть объединены между собой операциями AND (логическое «И»), OR (логическое «ИЛИ»). Для выбора операции нажмите на кнопку ▼ и в выпадающем списке выберите нужную операцию. Для применения отрицания нажмите ЛКМ по тумблеру «Инвертировать». Для добавления нового правила (условия) нажмите на кнопку . Для добавления новой группы условий нажмите на кнопку .

Создание SQL запроса

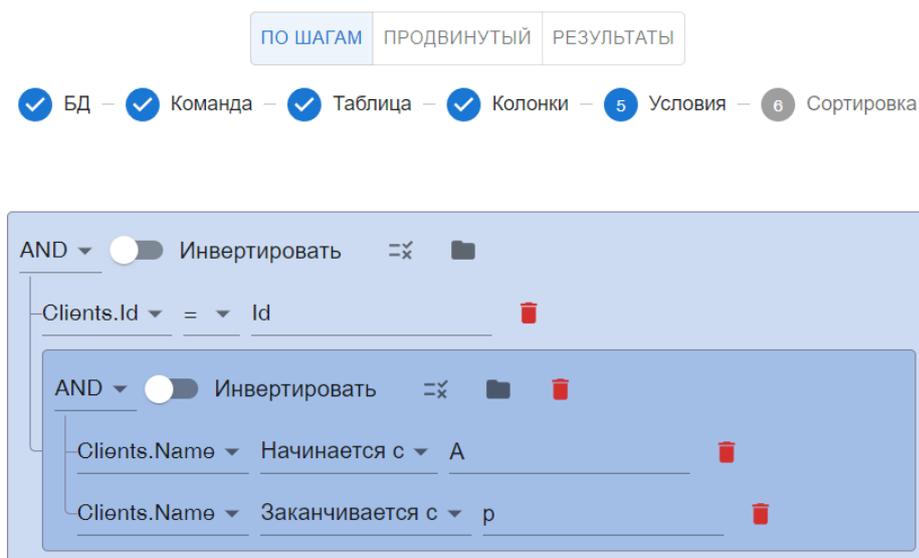


Рисунок 36. Пример добавления группы условий

Удалить добавленные группы и правила можно нажатием по иконке .

На **шаге 6** (Сортировка) при необходимости укажите правила сортировки для результирующей выборки. Для добавления правила сортировки нажмите на кнопку . Выберите колонку, по которой будет отсортирована результирующая выборка и направление сортировки: в порядке возрастания (ASC) или убывания (DESC).

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ ПРОДВИНУТЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

БД – Команда – Таблица – Колонки – Условия – 6 Сортировка

Выберите колонки: Clients.Id
 Тип сортировки: ASC

Фильтры +

НАЗАД ЗАВЕРШИТЬ

Рисунок 37. Создание SQL-запроса по шагам. Шаг 6

Нажмите на кнопку «Завершить», чтобы сохранить получившийся SQL-запрос. После этого откроется раздел «Результаты», в котором вы сможете увидеть сведения о созданном SQL-запросе.

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ ПРОДВИНУТЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

База: shr-db01.voxys.ru | ChatPlatform

Тип запроса: SELECT

Таблицы: Clients

Колонки: Clients.Phone, Clients.Transport, Clients.Name, Clients.Commentary, Clients.IntegrationPhone

Условие: (Clients.Phone = '@Phone')

Рисунок 38. Результаты создания SQL-запроса

Для **создания SQL-запроса вручную** в интерфейсе настройки SQL-запроса нажмите на кнопку «Продвинутый». Интерфейс этого раздела представляет собой область для ввода SQL-запроса.

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ ПРОДВИНУТЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

Выберите базу ▼
 shr-db01.voxys.ru | ChatPlatform

```

1 v SELECT Clients.Phone, Clients.Transport, Clients.Name,
2   Clients.Commentary, Clients.IntegrationPhone from Clients
3   where (Clients.Phone = @Phone) order by Client.ID ASC
  
```

ЗАВЕРШИТЬ

Рисунок 39. Создание SQL-запроса вручную (через интерфейс раздела «Продвинутый»)

Нажмите на кнопку «Завершить», чтобы сохранить получившийся SQL-запрос. После этого откроется раздел «Результаты», в котором вы сможете увидеть сведения о созданном SQL-запросе (См. Рисунок 38).

В системе предусмотрена возможность добавления параметров в SQL-запрос. Для добавления параметра нажмите на кнопку  и укажите имя и значение параметра.

Название параметра <input style="width: 95%;" type="text" value="@ClientId"/>	Значение параметра <input style="width: 95%;" type="text" value="28"/>
--	---

Параметры 

Рисунок 40. Настройка параметров

В качестве значения параметра в SQL-запрос может быть передано значение переменной. Для этого в поле «Значение параметра» укажите название переменной в фигурных скобках.

Рисунок 41. Использование значения переменной в качестве параметра SQL-запроса

Подробнее о переменных описано в пункте 4.2.4.3. Использование переменных настоящего руководства.

В системе предусмотрена возможность сохранить данные, полученные из БД, в переменную.

Рисунок 42. Настройка режима сохранения данных в переменные

Допустимы следующие варианты сохранения данных:

- **Значение колонки в переменную** – позволяет сохранить значения из полей результирующей выборки в отдельные переменные. Данный режим должен использоваться только с запросами, которые возвращают единственную строку. Если запрос возвращает более одной строки, то будут сохранены данные только для последней строки в выборке.
- **Строка в переменную** – позволяет сохранить полученную из БД строку в переменную целиком в виде объекта json. Данный режим должен использоваться только с запросами, которые возвращают единственную строку. Если запрос возвращает более одной строки, то будут сохранены данные только для последней строки в выборке.
- **Таблицу в переменную** – позволяет сохранить всю полученную из БД выборку в переменную целиком в виде коллекции объектов json.
- **Не сохранять.**

При выборе режима сохранения **«Значение колонки в переменную»** откроется интерфейс для добавления переменных. Для добавления переменной нажмите на кнопку . Укажите название переменной в выпадающем списке «Название переменной». В текстовом поле «Значение переменной» укажите название колонки, данные из которой должны быть сохранены в указанную переменную. Повторите этот шаг для всех колонок результата, которые должны быть сохранены в переменные. Удалить добавленную переменную можно нажатием по иконке .

Режим сохранения данных в переменные

Значение колонки в переменную

<p>Название переменной</p> <p>Name</p>	<p>Значение переменной</p> <p>Name</p> 
<p>Название переменной</p> <p>Transport</p>	<p>Значение переменной</p> <p>Transport</p> 

Парсинг результата в переменные 

Рисунок 43. Режим сохранения данных в переменную: Значение колонки в переменную

При выборе режимов сохранения **«Строка в переменную»** или **«Таблицу в переменную»** укажите переменную, в которую нужно сохранить результат в выпадающем списке **«Название переменной»**.

Режим сохранения данных в переменные

Строка в переменную

Название переменной

row

Рисунок 44. Режим сохранения данных в переменную: Строка в переменную

Режим сохранения данных в переменные

Таблицу в переменную

Название переменной

row

Рисунок 45. Режим сохранения данных в переменную: Таблицу в переменную

Для сохранения всех настроек нажмите **«Сохранить»** в нижней части экрана.

Тип действия
 Запрос в БД

Создание SQL запроса

ПО ШАГАМ ПРОДВИНУТЫЙ РЕЗУЛЬТАТЫ

База	shrd-b01.voxys.ru / ChatPlatform
Тип запроса	SELECT
Таблицы	Clients
Колонки	Clients.Name Clients.Phone Clients.IntegrationPhone Clients.Transport Clients.Commentary
Фильтры	Clients.Id ASC
Условие	(Clients.Id = 'Id')

Название параметра	Значение параметра	
@Phone	{Phone}	❌

Параметры +

Режим сохранения данных в переменные
 Значение колонки в переменную

Название переменной	Значение переменной	
Name	Name	❌
Transport	Transport	❌

Парсинг результата в переменные +

Дополнительные настройки

Рисунок 46. Окно «Создание действия»

Настройка типа действия «Запрос в API»

Система позволяет настроить действие для обращения к стороннему API по протоколу HTTP или HTTPS.



Рисунок 47. Интерфейс настройки типа действия «Запрос в API»

Для этого выберите тип действия «Запрос в API» и укажите URL API, к которому вы хотите обратиться, а также HTTP-метод запроса. Система поддерживает следующие методы, которые можно выбрать из выпадающего списка нажатием ЛКМ:

- **GET** - позволяет получить ресурсы бизнес-объектов и ресурсы структур объектов;
- **POST** - служит для изменения или вставки ресурса;
- **PUT** - служит для изменения или вставки ресурса. В требовании изменения должен быть задан уникальный ID указанного ресурса. Чтобы изменить ресурс структуры объекта, надо указать ID главного объекта;
- **DELETE** - требуется уникальный ID ресурса;
- **PATCH** - используется для частичного обновления ресурса OSLC. PATCH не удаляет никакие свойства локального ресурса, не включенные в требование.



Рисунок 48. Интерфейс настройки типа действия «Запрос в API»

При выборе любого метода, кроме GET станет доступно поле для ввода тела запроса. Пример запроса изображен на рисунке ниже.



```

1 {
2   "name": "New Script",
3   "description": "Description for New Script",
4   "template": {
5     "id": 1,
6     "name": "Default"
7   },
8   "folderId": null
9 }

```

Рисунок 49. Тело запроса метода «POST»

В системе предусмотрена возможность указать заголовки для отправки HTTP-запроса. Для добавления заголовка нажмите  и заполните появившиеся поля «Название заголовка» и «Значение заголовка». Удалить любой из добавленных параметров можно нажатием по иконке .

Название заголовка	Значение заголовка	
Content-Type	application/json	

Заголовки 

Рисунок 50. Настройка заголовков

Система позволяет передавать сохранённые переменные в качестве URL-параметров, а также в заголовках и в теле запроса.

Метод
POST

Тело запроса

```

1 {
2   "Phone": "{ClientId}",
3   "Transport": "{Transport}",
4   "ProjectName": "SravniCredit",
5   "Keys": [
6     {
7       "Key": "BotOption",
8       "Value": "{Option}"
9     },
10    {
11      "Key": "BotTimesOption",
12      "Value": "{TimesOption}"
13    },
14    {
15      "Key": "SessionId",
16      "Value": "{SessionId}"
17    }
18  ]
19 }

```

Название заголовка	Значение заголовка	
Content-Type	application/json	
auth-key	{SessionId}	

Заголовки 

Рисунок 51. Сохранённые переменные в качестве URL-параметров, в заголовке и в теле запроса

Система позволяет сохранять данные ответа, полученного от API, в переменные. Предусмотрены следующие режимы сохранения результатов обращения к API: «Свойство в переменную», «Результат в переменную» или «Не сохранять».

Режим сохранения данных в переменные

- Свойство в переменную
- Результат в переменную
- Не сохранять

Рисунок 52. Настройка режима сохранения данных в переменные

При выборе режима сохранения «**Свойство в переменную**» откроется интерфейс для добавления переменных. Этот режим допустимо использовать только для API, которые возвращают ответ в виде json-объекта. Для добавления переменной нажмите на кнопку  и заполните появившиеся поля «Название переменной» и «Значение переменной». В качестве значения переменной укажите название поля результирующего объекта. Удалить любую из добавленных переменных можно нажатием по иконке .

Режим сохранения данных в переменные

Свойство в переменную

Название переменной: ClientName

Значение переменной: ClientName

Название переменной: Question

Значение переменной: Question

Рисунок 53. Режим сохранения свойства в переменную

При выборе режимов редактирования «**Результат в переменную**» необходимо указать название переменной, в которую будет сохранён в неизменном виде ответ, полученный от API. Этот режим допустимо использовать только для API, которые возвращают ответ в виде json-объекта.

Режим сохранения данных в переменные

Результат в переменную

Название переменной: row1

Рисунок 54. Режим сохранения результата в переменную

Настройка типа действия «Элемент коммуникации»

Действие «Элемент коммуникации» предназначено для построения различных сценариев взаимодействия с пользователем. В общем виде элемент коммуникации представляет собой текстовый блок и элементы управления (текстовые поля, кнопки, выпадающие списки и т.д.) для получения необходимой информации от пользователя.

Тип действия
Элемент коммуникации

Текст сообщения

Normal **B** *I* U    

Введите текст сообщения...

Название переменной

Кнопки 0

Тип элемента
Text Box

Настройки элемента

Данные

Базовые настройки

Медиа контент

Рисунок 55. Интерфейс настройки типа действия «Отправить сообщение»

Поле «Текст сообщения» содержит сообщение, которое при воспроизведении скрипта будет выведено пользователю через используемый им канал. В системе предусмотрена возможность отформатировать сообщение: вы можете использовать различные стили и начертания текста (полужирный, курсив, подчеркнутый), использовать ссылки, нумерованные и маркированные списки.

Текст сообщения

Normal **B** *I* U    

Привет! Продолжая общение с чат-ботом, ты подтверждаешь, что *ознакомлен* и *согласен* с политикой конфиденциальности и использования запрашиваемых данных по [ссылке](#).

Рисунок 56. Интерфейс раздела «Текст сообщения»

Система позволяет добавить в скрипт кнопки для упрощения взаимодействия пользователя со скриптом. Использование кнопок позволяет пользователю использовать преднастроенные быстрые ответы вместо ручной ввод. Для настройки раздела «Кнопки» разверните его нажатием ЛКМ по иконке .

Рисунок 57. Настройка раздела «Кнопки»

Нажмите на кнопку \oplus для добавления кнопки. Для настройки кнопки нажмите на соответствующую строку и укажите параметры кнопки в развернувшемся интерфейсе. Система позволяет настроить следующие параметры кнопок:

- Текст кнопки – текст, который будет отображён на кнопке в интерфейсе;
- Значение кнопки – текст, который система будет считать ответом пользователю при его нажатии на кнопку;
- Тип кнопки - «Reply» (такие кнопки помечены иконкой \leftarrow) или «Inline» - определяет внешний вид кнопки в скрипте ;

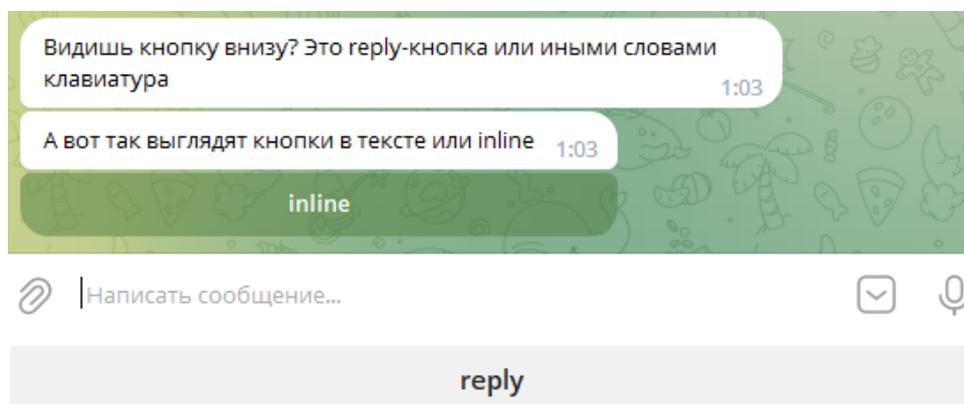


Рисунок 58. Reply и Inline-кнопки в интерфейсе мессенджера

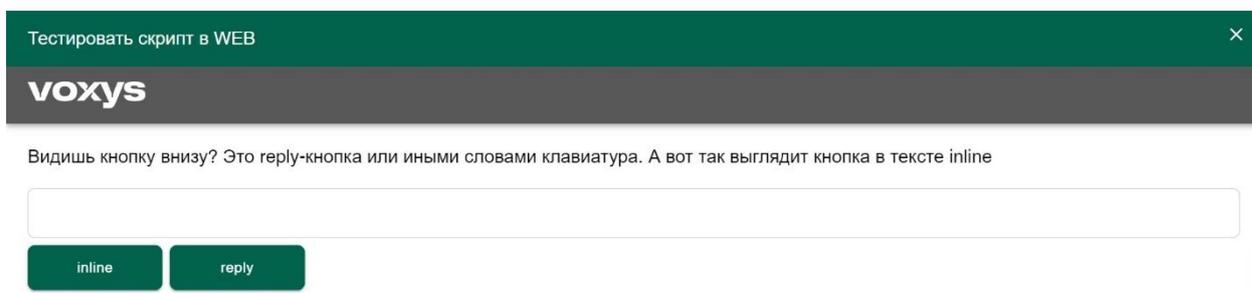


Рисунок 59. Reply и Inline-кнопки в Web-интерфейсе скрипта

- Расположение кнопки относительно других кнопок в полях «Строка» и «Позиция».

Удалить кнопку можно нажатием на кнопку .

Выберите и настройте тип элемента, который будет отображаться в интерфейсе пользователя. Укажите необходимые настройки для выбранного типа элемента в разделах «Настройки элемента», «Данные», «Базовые настройки» и «Медиа контент». Каждый из разделов разворачивается нажатием ЛКМ по иконке . Далее описан процесс настройки для различных типов элементов.

Тип элемента **«Текстовое поле»** предназначен для ввода небольшого объема текста без переноса строк.



Рисунок 60. Тип элемента «Текстовое поле» в Web-интерфейсе

В системе предусмотрена возможность указать маску (то есть формат допустимых входных данных) и Placeholder (текстовая подсказка внутри поля на форме) для текстового поля.



Рисунок 61. Настройка типа элемента «Текстовое поле»

Тип элемента **«Выпадающий список»** позволяет выбрать одно из нескольких заранее определённых значений параметра.

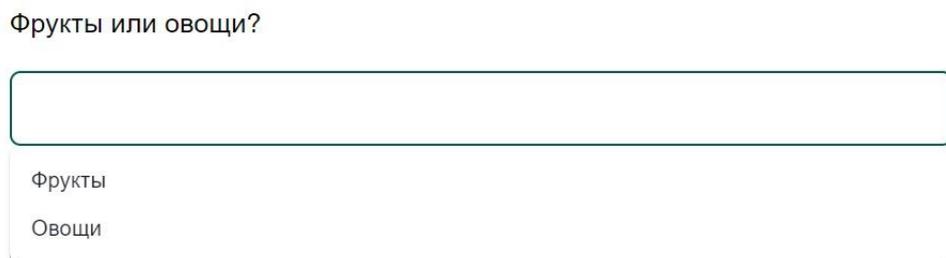


Рисунок 62. Тип элемента «Выпадающий список» в Web-интерфейсе

Для настройки типа элемента «Выпадающий список» укажите в «Значение поля» и «Текст поля» названия полей источника данных. Например, если источником данных для выпадающего списка является таблица в БД, содержащая поля «Id», «Name», - в качестве значения поля может быть указано «Id», а в качестве текста – «Name». При желании укажите Placeholder – текстовую подсказку для пользователя об использовании этого элемента.

Тип элемента

Выпадающий список

Настройки элемента

Значение поля

Id

Текст поля

Name

Placeholder

Выберите из выпадающего списка

Рисунок 63. Настройка типа элемента «Выпадающий список»

Тип элемента **«Связанный выпадающий список»** позволяет выбрать одно из нескольких заранее определённых значений параметра. При этом список доступных для выбора значений определяется выбранным значением в другом (родительском) выпадающем списке.

Фрукты или овощи?

Фрукты

Какой именно?

| ×

Банан

Апельсин

Рисунок 64. Тип элемента «Связанный выпадающий список» в Web-интерфейсе

Интерфейс настройки связанного выпадающего списка аналогичен интерфейсу настройки выпадающих списков. Дополнительно укажите в поле «Родительское поле» название поля источника данных, которое будет сопоставляться с выбранным значением родительского выпадающего списка. В выпадающем списке «Родительский селект» выберите родительский выпадающий список.

Так, например, при указании ParentId в качестве родительского поля, в настраиваемом выпадающем списке будут отображаться только те элементы источника данных, для которых значение поля ParentId совпадает со значением, выбранным в родительском выпадающем списке.

Тип элемента

Связанный выпадающий список

Настройки элемента

Значение поля

Id

Текст поля

Name

Родительское поле

ParentID

Родительский селект

Фрукты или овощи?

Placeholder

Выберите

Рисунок 65. Настройка типа элемента «Связанный выпадающий список»

Тип элемента **«Множественный выбор»** позволяет выбрать одно или несколько значений из заранее определённого списка.

Выберите любимые фрукты

Банан × Мандарин ×

Банан

Апельсин

Яблоко

Мандарин

Рисунок 66. Тип элемента «Множественный выбор» в Web-интерфейсе

Интерфейс настройки типа элемента «Множественный выбор» аналогичен интерфейсу настройки выпадающих списков.

Тип элемента

Множественный выбор

Настройки элемента

Значение поля

Id

Текст поля

Name

Placeholder

Выберите значение

Рисунок 67. Настройка типа элемента «Множественный выбор»

Тип элемента **«Переключатель»** позволяет выбрать одно значение из заранее определённого списка.

Какой из фруктов ваш самый любимый?

- Банан
- Апельсин
- Яблоко
- Мандарин

Рисунок 68. Тип элемента «Переключатель» в Web-интерфейсе

Интерфейс настройки типа элемента «Переключатель» аналогичен интерфейсу настройки выпадающих списков.

Настройки элемента

Значение поля: Id

Текст поля: Name

Placeholder: Выберите

Рисунок 69. Настройка типа элемента «Переключатель»

Тип элемента **«Таблица»** позволяет отобразить пользователю информацию в табличном представлении.

Наименование	Регион	Город	ID
Продуктовый магазин	Московская область	Москва	1
Строительный магазин	Нижегородская область	Нижний Новгород	2

Количество строк на странице: 1-2 из 2

Рисунок 70. . Тип элемента «Таблица» в Web-интерфейсе

Доступны следующие настройки для таблиц:

- Размер страницы – количество записей, которые будут отображаться в таблице. Если в источнике данных больше записей, чем указанное значение, данные будут разбиты на страницы;
- Фильтрация – при включенной опции «Фильтрация» при отображении таблицы в скрипте будет отображаться дополнительная служебная строка, предназначенная для фильтрации отображаемых в таблице данных;

- Сортировка – при включенной опции «Сортировка» редактор сможет выполнить сортировку строк таблицы по каждой из колонок;
- Показывать детализацию по строке – при включении этой опции необходимо указать название поля источника данных, содержащего уникальный идентификатор записи. При воспроизведении скрипта по нажатию пользователя на строку таблицы значение соответствующего идентификатора будет сохранено в переменную и может быть использовано позднее.

Нажмите на кнопку «Колонки » для добавления колонок таблицы. Укажите название поля в источнике данных, которое будет отображаться в созданной колонке. Укажите название колонки. При необходимости укажите ширину колонки (в процентном отношении от общей ширины таблицы). Удалить колонку можно нажатием на кнопку .

Тип элемента

Таблица ▼

Настройки элемента ^

Размер страницы

Фильтрация

Сортировка

Показывать детализацию по строке

Название колонки с идентификатором

id

Наименование
🗑
▼

Регион
🗑
▼

Город
🗑
▼

ID
🗑
^

Поле

id

Название

ID

Ширина %

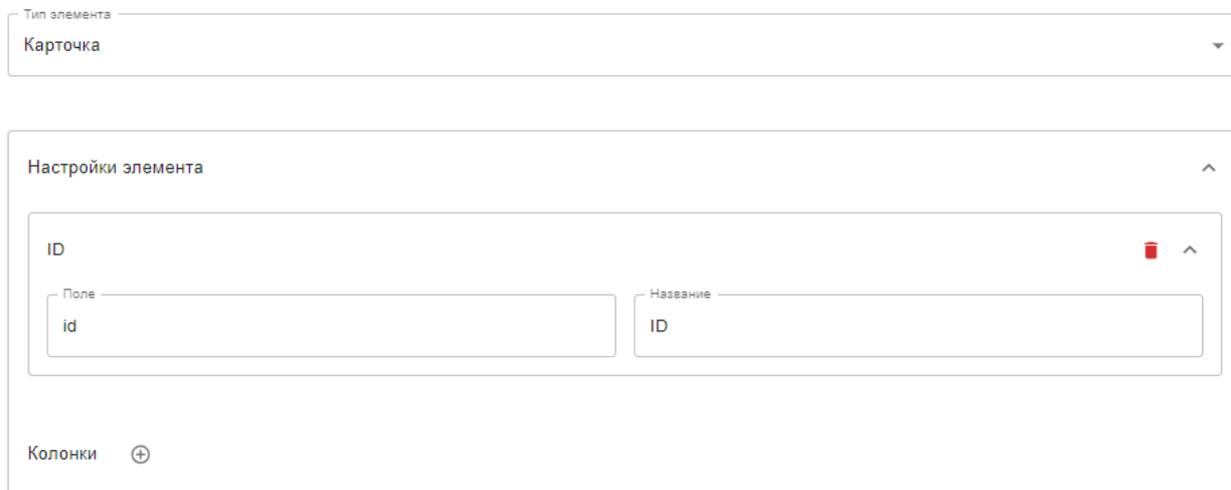
25

Колонки +

Рисунок 71. Настройка типа элемента «Таблица»

Тип элемента **«Карточка»** предназначен для отображения пользователю некоторых данных. Обычно карточка используется для отображения пользователю детальной информации по конкретному объекту. Например, карточка может использоваться в комбинации с элементом «Таблица»: на первом шаге скрипта пользователю в таблице отображается краткая информация по списку сущностей. Пользователь может выбрать нужную строку таблицы и кликнуть на неё. В результате будет выполнен переход в карточку – на которой пользователь сможет увидеть более подробную информацию.

Для добавления полей (колонок), которые будут отображаться в карточке нажмите на кнопку «Колонки +». Укажите поле в источнике данных, значение которого будет отображаться в карточке и название поля. Удалить добавленное поле можно нажатием на кнопку .



Тип элемента
Карточка

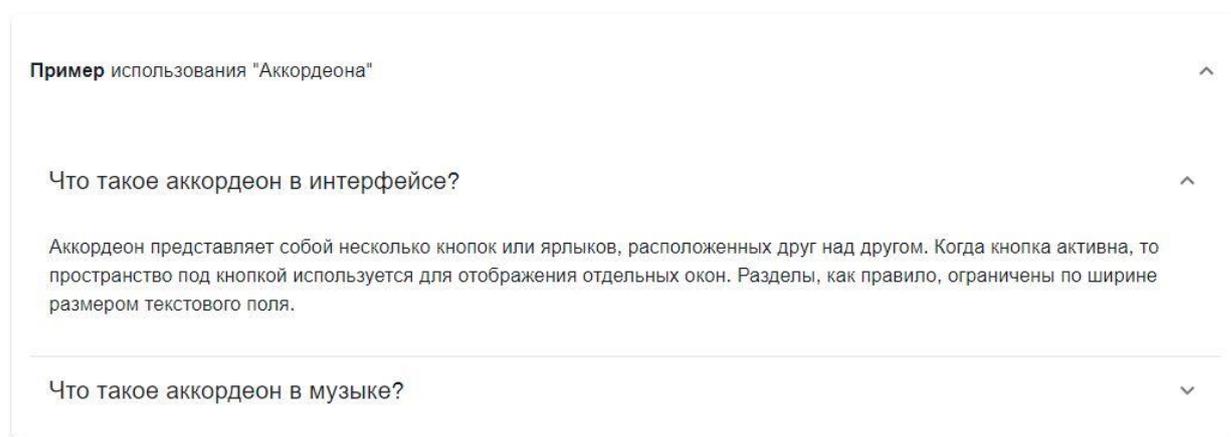
Настройки элемента

Поле	Название
id	ID

Колонки +

Рисунок 72. Настройка типа элемента «Карточка»

Тип элемента **«Аккордеон»** представляет собой несколько раскрывающихся панелей с данными.



Пример использования "Аккордеона"

Что такое аккордеон в интерфейсе?

Аккордеон представляет собой несколько кнопок или ярлыков, расположенных друг над другом. Когда кнопка активна, то пространство под кнопкой используется для отображения отдельных окон. Разделы, как правило, ограничены по ширине размером текстового поля.

Что такое аккордеон в музыке?

Рисунок 73. Тип элемента «Аккордеон» в Web-интерфейсе

Для настройки типа элемента «Аккордеон» укажите следующие настройки:

- Заголовок - название поля источника данных, которое будет использоваться в качестве меток (заголовков) для раскрывающихся панелей аккордеона;
- Тело - названия поля источника данных, значения которого будут отображаться внутри раскрывающихся панелей аккордеона;
- Множественный выбор – опция позволяет раскрыть одновременно несколько раскрывающихся панелей.

Тип элемента
Аккордеон

Настройки элемента

Заголовок
Id

Тело
Name

Множественное открытие

Рисунок 74. Настройка типа элемента «Аккордеон»

Тип элемента **«Настраиваемый элемент»** позволяет настроить элемент интерфейса с помощью HTML, CSS и JavaScript.



Рисунок 75. Тип элемента «Настраиваемый» в Web-интерфейсе

В разделе «Настройки элемента» укажите ID элемента и введите соответствующий код в область.

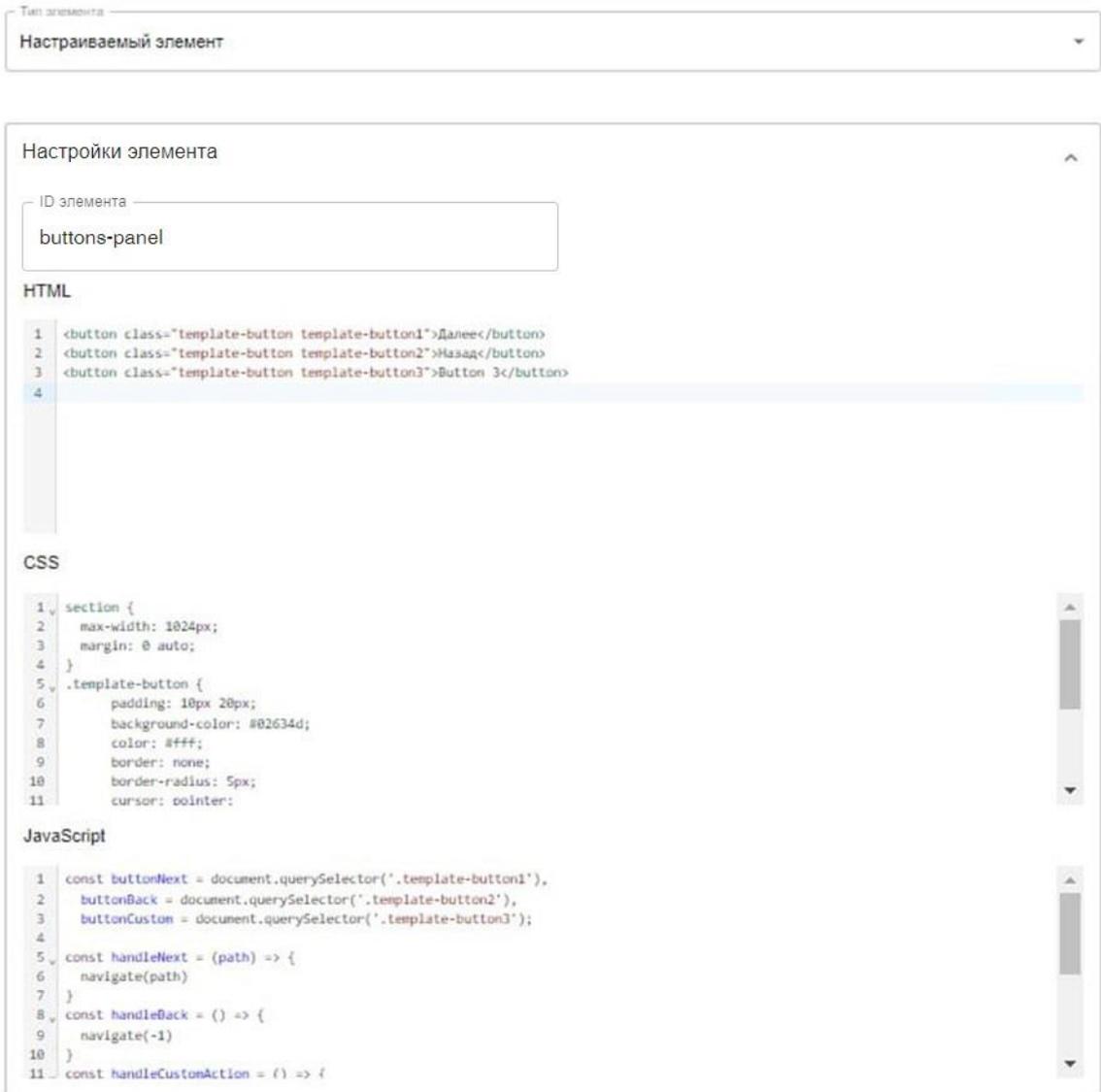


Рисунок 76. Настройка типа элемента «Настраиваемый элемент»

Раздел **«Данные»** предназначен для настройки источника данных, отображаемых пользователю. Для настройки раздела «Данные» разверните его нажатием ЛКМ по иконке ▼ и из выпадающего списка выберите подходящий тип источника данных: «Нет источника», «Data», «API», «База данных» или «Переменные».

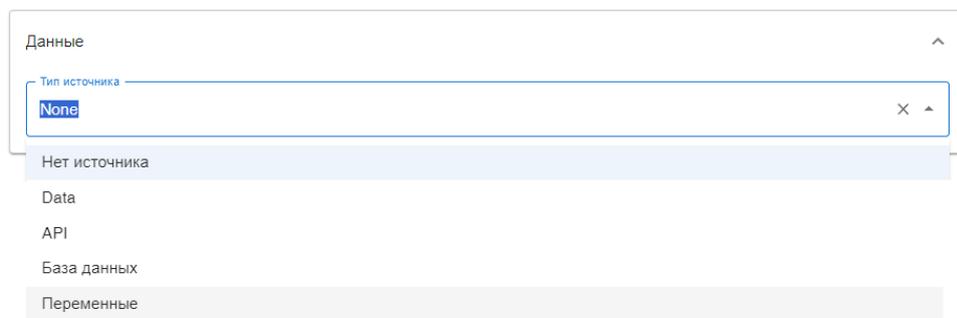


Рисунок 77. Настройка раздела «Данные»

При выборе типа источника «Data» появится интерфейс для ввода данных. Данные должны представлять собой json-объект.

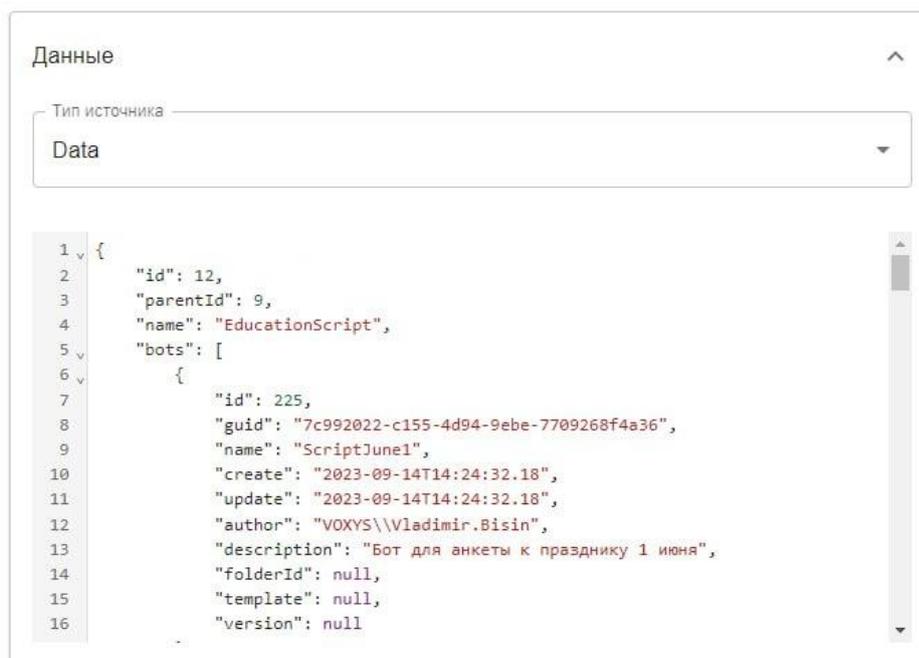


Рисунок 78. Настройка данных при типе источника «Data»

При выборе типа источника **«API»** появится интерфейс для настройки обращения к API (подробно о настройке обращений к API описано в подразделе «Настройка типа действия «Запрос в API»»

При выборе типа источника **«База данных»** появится интерфейс настройки SQL-запроса (подробно о настройке SQL-запросов описано в подразделе «Настройка типа действия «Запрос в БД»»

При выборе типа источника **«Переменные»** введите имя переменной в поле «Название переменной», чтобы указать ее как источник данных для типа элемента.

Рисунок 79. Настройка данных при типе источника «Переменные»

В поле **«Название переменной»** укажите имя переменной, в которую будут сохранены данные, введённые или выбранные пользователем в ходе прохождения скрипта. Обратите внимание, что для элементов, не предполагающих реакции пользователя (например, «Карточка», «Аккордеон» и «Таблица» при выключенной опции «Показывать детализацию по строке») выбрать переменную нельзя.

Блок **«Базовые настройки»** позволяет указать основные настройки, не зависящие от типа добавляемого элемента управления. Укажите ширину элемента относительно ширины страницы в процентах и высоту в пикселях. При необходимости активируйте опцию «Обязательное поле».

Базовые настройки ^

Ширина % 60	Высота px 320
----------------	------------------

Обязательное поле

Рисунок 80. Настройка раздела «Базовые настройки»

Раздел **«Медиа контент»** предназначен для добавления в скрипт медиафайлов, например, изображений, аудио- или видеозаписей.

Представься, пожалуйста. Как тебя зовут?



Рисунок 81. Медиафайл в Web-интерфейсе

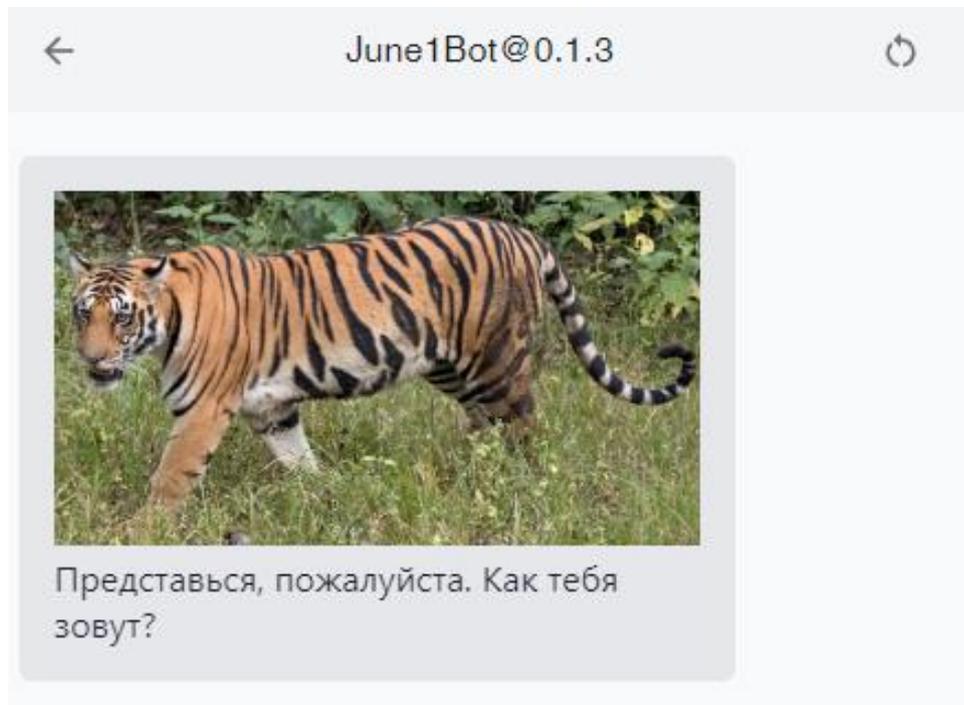


Рисунок 82. Медиафайл в интерфейсе widget

Для добавления файла разверните блок «Медиа контент» нажатием ЛКМ по иконке . Перетащите выбранный файл в область загрузки или нажмите по ЛКМ по области загрузки для выбора файла. Ограничения для формата файла определяются каналом, в котором будет работать скрипт.

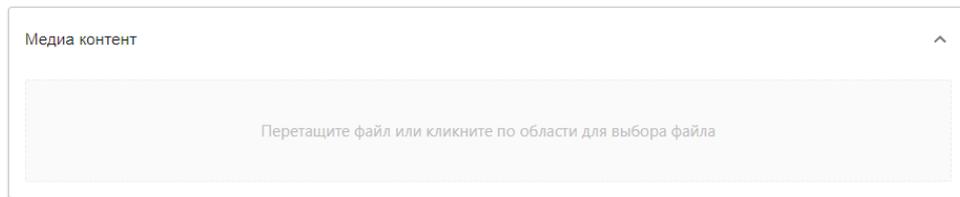


Рисунок 83. Настройка раздела «Медиа контент»

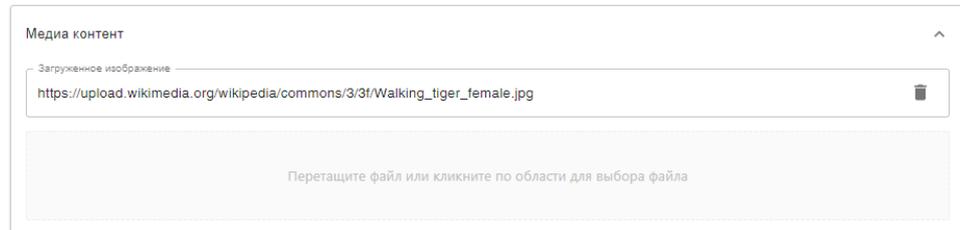
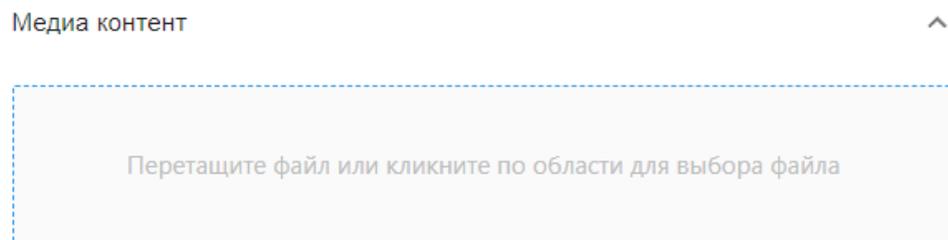


Рисунок 84. Прикрепление файла



Не удалось загрузить файл

Рисунок 85. Интерфейс раздела при неудачной попытке загрузить файл

Настройка типа действия «Отправить email»

Действие «Отправить email» позволяет отправить сообщение пользователю по адресу электронной почты.

Тип действия
Отправить email

Почта
noreply@voxys.ru

Кому
bieseen@gmail.com; vladimir_bisin@gmail.com

Копия
vladimir_bisin_01@gmail.com

Скрытая копия
secret_account_vladimir_bisin_01@gmail.com

Имя отправителя
Алексей

Тема письма
Розыгрыш!

Тело письма

Normal **B** *I* U    

Здравствуйте! Вы можете принять участие в розыгрыше, перейдя по [ссылке](#).

Рисунок 86. Интерфейс настройки типа действия «Отправить email»

Заполните следующие поля в интерфейсе настройки действия:

- Почта – адрес электронной почты отправителя письма.
- Кому – адрес электронной почты получателя письма. При необходимости отправить письмо более чем на один адрес перечислите их через точку с запятой.
- Копия – адрес электронной почты дополнительного получателя письма. При необходимости отправить письмо более чем на один адрес перечислите их через точку с запятой.
- Скрытая копия – адрес электронной почты дополнительного (скрытого) получателя письма. При необходимости отправить письмо более чем на один адрес перечислите их через точку с запятой.
- Имя отправителя.
- Тема письма.
- Тело письма.

Настройка типа действия «Присвоение переменной»

Действие «Присвоение переменной» позволяет сохранить конкретное значение в переменную. В интерфейсе настройки переменной заполните поля «Название переменной» и «Значение переменной».

Тип действия
Присвоение переменной

Название переменной
Question

Значение переменной
6

Рисунок 87. Интерфейс настройки типа действия «Присвоение переменной»

Настройка типа действия «Присвоение переменной из другой переменной»

Действие «Присвоение переменной из другой переменной» позволяет присваивать переменной значение другой, уже существующей в Системе переменной. В интерфейсе настройки типа действия выпадающего списка выберите переменные для заполнения полей «В какую переменную» и «Из какой переменной».

Тип действия
Присвоение переменной из другой переменной

В какую переменную
QuestionCounter

Из какой переменной
Question

Рисунок 88. Интерфейс настройки типа действия «Присвоение переменной из другой переменной»

Настройка типа действия «Присвоение переменной из C# кода»

Действие «Присвоение переменной из C# кода» позволяет в ходе выполнения скрипта выполнить фрагмент кода на языке C# и сохранить полученный результат в переменную. В интерфейсе настройки укажите название переменной и фрагмент кода для вычисления значения переменной.

Тип действия
Присвоение переменной из с# кода

Название переменной
QuestionCounter

Значение переменной
return ({QuestionCounter}+1).ToString();

Рисунок 89. Интерфейс настройки типа действия «Присвоение переменной из C# кода»

Анализатор

Раздел «Анализатор» позволяет добавлять правила для проверки результатов выполнения действий пользователем. Для каждого добавленного правила вы можете добавить действия, которые будут выполнены только в случае, если выполняется правило. Каждое добавленное правило соответствует точке выхода из блока, и вы можете добавлять на схеме скрипта переходы, которые будут выполняться только при выполнении настроенных условий.

Система позволяет настраивать различные типы анализаторов:

- **RegEx Analizator** – в ходе выполнения анализа осуществляется проверка регулярного выражения;
- **Expression** – в ходе выполнения анализа осуществляется проверка выражений на языке C#;
- **NLU** – в ходе выполнения анализа используется модуль распознавания естественного языка.

При выборе типа анализатора «NLU» необходимо указать URL для обращения к модулю распознавания естественного языка.

Рисунок 90. Настройка типа выхода анализатора при выборе варианта «NLU»

Создание и удаление правил

Для создания нового правила разверните интерфейс раздела нажатием ЛКМ по иконке  и нажмите на кнопку «Добавить правило».



Рисунок 91. Интерфейс пустого раздела «Анализатор»

В интерфейсе настройки правила укажите следующие настройки:

- **Название правила** – поле обязательно для заполнения. Название правила будет отображаться в интерфейсе настройки анализатора, а также на схеме скрипта, рядом с соответствующей точкой выхода:

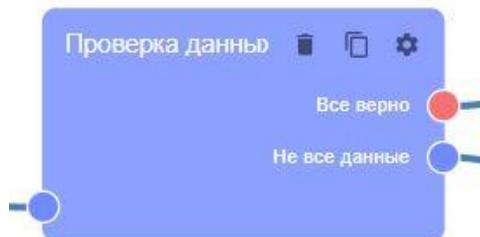


Рисунок 92. Названия правил на схеме в рабочей области

- **Условие соответствия** – поле обязательно для заполнения. В зависимости от выбранного типа анализатора укажите здесь:
 - Регулярное выражение – проверка будет успешной в случае, если ответ, полученный от пользователя, соответствует данному регулярному выражению;
 - Выражение на языке C# - проверка будет успешной в случае, если результатом вычисления выражения в ходе выполнения скрипта будет True.

- Проверяемое намерение пользователя – проверка будет успешной в случае, если модуль распознавания естественного языка выявил указанное намерение пользователя.
- **Тип выхода** – выберите один из вариантов: «OK», «HELP» или «STOP». Выбор типа выхода определяет возможность перехода от одного типа шага скрипта к другому.
 - Выход «OK» имеет синий цвет индикатора. Выход может быть далее соединен с другими блоками, кроме блоков «Помощь» и «Стоп».
 - Выход «HELP» имеет желтый цвет индикатора. Выход может быть далее соединен только с блоком «Помощь».
 - Выход «STOP» имеет красный цвет индикатора. Выход может быть далее соединен только с блоком «Стоп».

Название правила

Имя

Условие соответствия

^[A-я]+\$

Тип выхода

STOP

Рисунок 93. Настройка раздела «Анализатор»

В разделе «Дополнительные настройки» можно выбрать переменную, в которую будет записываться результат проверки условия выполнения Правила. Укажите переменную из выпадающего списка.

Дополнительные настройки

Переменная

QuestionCounter

Рисунок 94. Дополнительные настройки Правила

Сохранить Правило можно нажатием на кнопку «Сохранить».

Для Редактирования правила нажмите на кнопку . Для сохранения изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

← Редактировать - Не согласен

Название правила
Не согласен

Условие соответствия
Не согласен

Тип выхода
STOP

Дополнительные настройки

Переменная
QuestionCounter

СОХРАНИТЬ

Рисунок 95. Редактирование Правила

Добавление и удаление действий

Добавление Действия в разделе «Анализатор» позволяет настроить более гибкое поведение скрипта в зависимости от конкретных действий пользователя. Для добавления действия разверните созданное Правило. Вы можете создать новое Действие нажатием ⊕ или копировать уже созданное Действие, выбрав его из выпадающего списка (подробнее о настройке действий описано в подразделе «Действия» пункта 4.2.4.2. Коммуникация настоящего руководства).

Анализатор

Не согласен

+

Копировать действие

Ответ

Рисунок 96. Добавление Действия

Запасные действия

Запасные действия добавляются на случай, когда в ходе выполнения анализа ни одно из правил анализатора не выполняется. В этом случае система выполнит запасные действия, а затем снова запустит анализатор. Этот процесс будет повторяться до тех пор, пока пользователь не введёт корректные данные.

Для настройки раздела «Запасные действия» разверните интерфейс раздела нажатием ЛКМ по иконке ▼.

В интерфейсе Вы можете создать новое Действие нажатием на кнопку  или скопировать ранее созданное Действие, выбрав его из выпадающего списка.

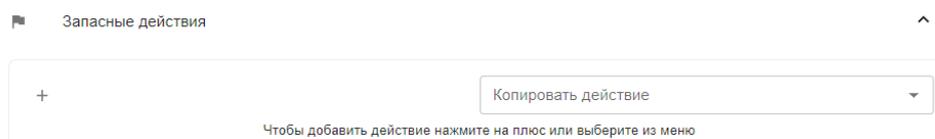


Рисунок 97. Настройка раздела «Запасные действия»

4.2.4.3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ

В скрипте возможно использование переменных для хранения различной информации. Переменные позволяют:

- Сохранять введенные пользователем данные;
- Выполнять запросы в БД с параметрами, содержащими данные из переменных;
- Сохранять полученную из БД информацию;
- Выполнять запросы в API с параметрами, содержащими данные из переменных;
- Сохранять полученные из API данные;
- Выводить информацию на экран;
- Управлять потоком выполнения скрипта;
- Отправлять email сообщения с данными;
- Присваивать значения в переменные;
- Присваивать значение одной переменной в другую;
- Присваивать значение, полученное при выполнении кода на языке C# в переменную.

Рисунок 98. Пример использования переменной при обращении к API

Во всех местах из вышеперечисленных можно использовать имя переменной в фигурных скобках для заполнения во время выполнения скрипта.

Область видимости переменной ограничивается пользовательской сессией работы скрипта. Переменная создается при первом использовании и доступна до завершения работы скрипта. При запуске других скриптов внутри исходного скрипта доступ к переменным сохраняется. Переменные, созданные внутри вызванного скрипта, доступны в вызывающем.

4.2.5. ТЕСТИРОВАНИЕ СКРИПТА

В системе предусмотрена возможность тестирования скрипта для проверки его работоспособности. Это позволяет проверять внесённые в скрипт изменения до полного завершения работы над скриптом. Вносимые в скрипт изменения не сохраняются до нажатия на соответствующую кнопку на панели операций.

Реализована возможность тестирования скрипта с помощью всплывающего окна чата на сайте и в браузере.

Для тестирования скрипта через интерфейс всплывающего окна чата в интерфейсе тестируемого скрипта нажмите на кнопку  на панели операций. Для начала тестирования отправьте в чат любое сообщение.

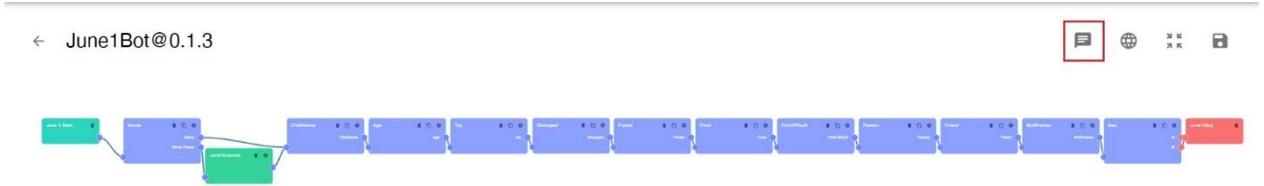


Рисунок 99. Тестирование скрипта

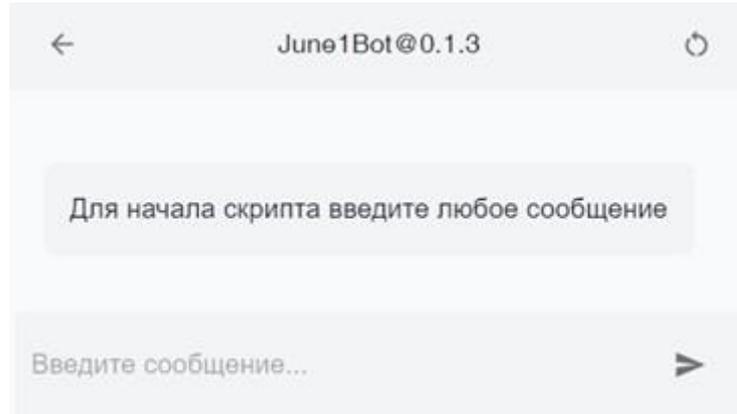


Рисунок 100. Интерфейс всплывающего окна чата (Widget)

В ходе тестирования редактор может эмулировать работу пользователя со скриптом и проверять корректность работы действий и проверку скрипта.

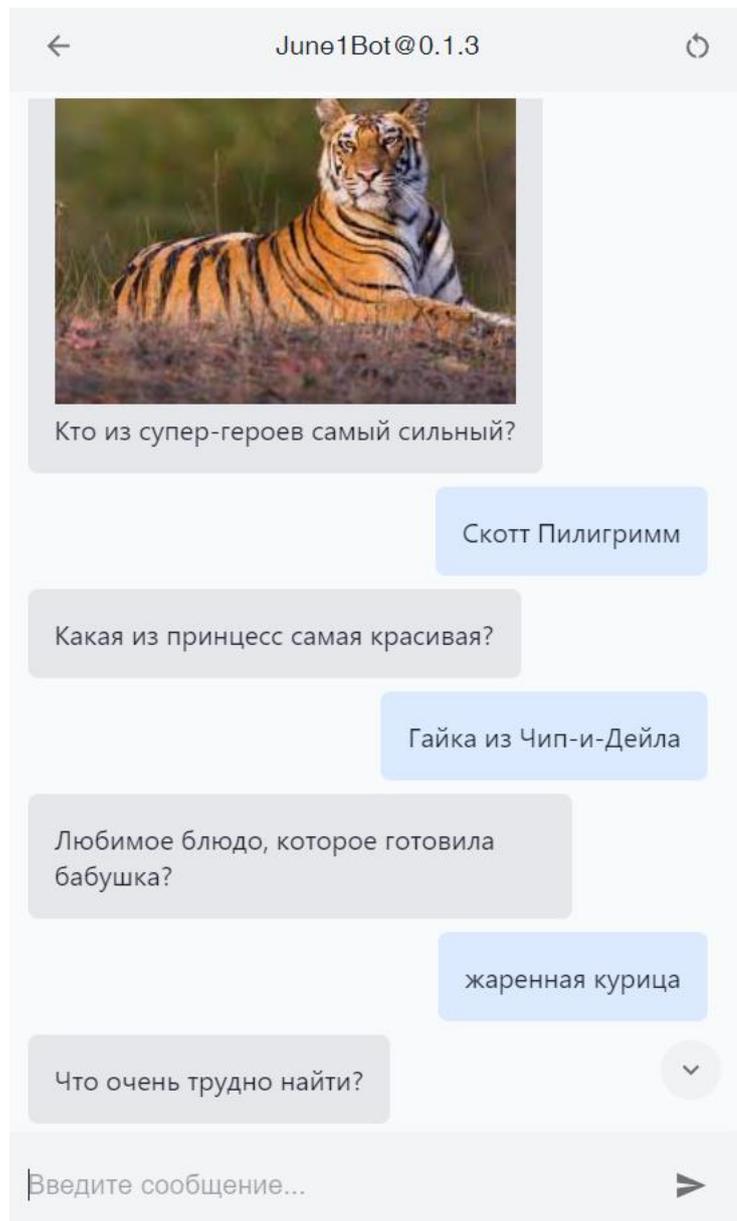


Рисунок 101. Тестирование скрипта

После завершения скрипта в нижней части окна появится сообщение. Перезапустить скрипт можно нажатием по иконке  в верхнем правом углу окна.

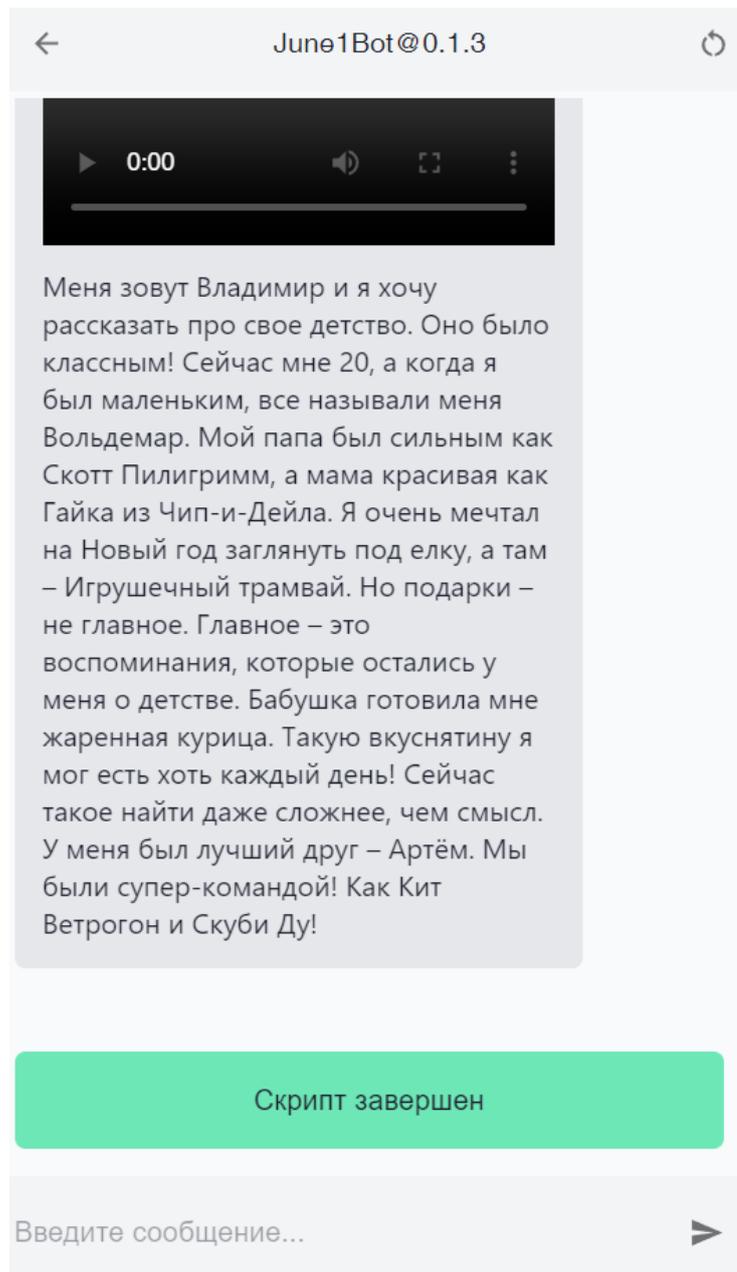


Рисунок 102. Скрипт завершен

Для тестирования скрипта в браузере в интерфейсе тестируемого скрипта нажмите расположенную в верхней правой части экрана кнопку 🌐 на панели операций.

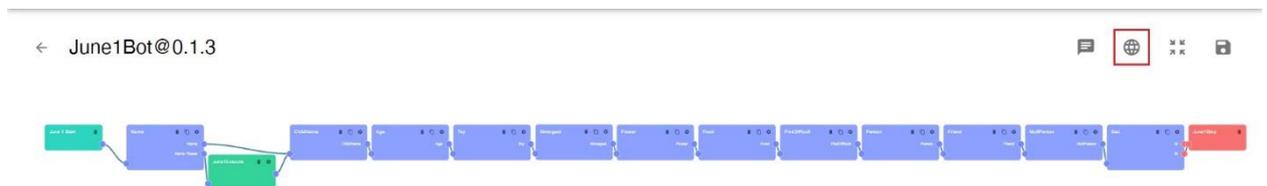


Рисунок 103. Тестирование скрипта

Предусмотрена возможность указать параметры, переданные в скрипт. Для добавления параметра нажмите на кнопку ⊕ и укажите его название и значение. Для начала тестирования нажмите на кнопку «Старт».

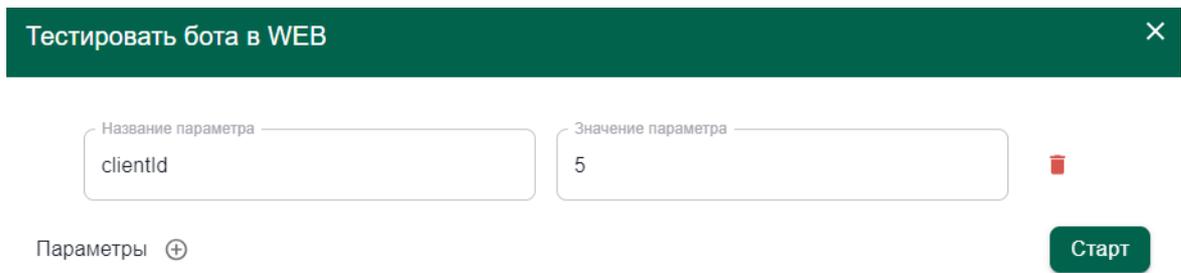


Рисунок 104. Указание параметров для тестирования

В ходе тестирования редактор может эмулировать работу пользователя со скриптом и проверять корректность работы действий и проверок скрипта.

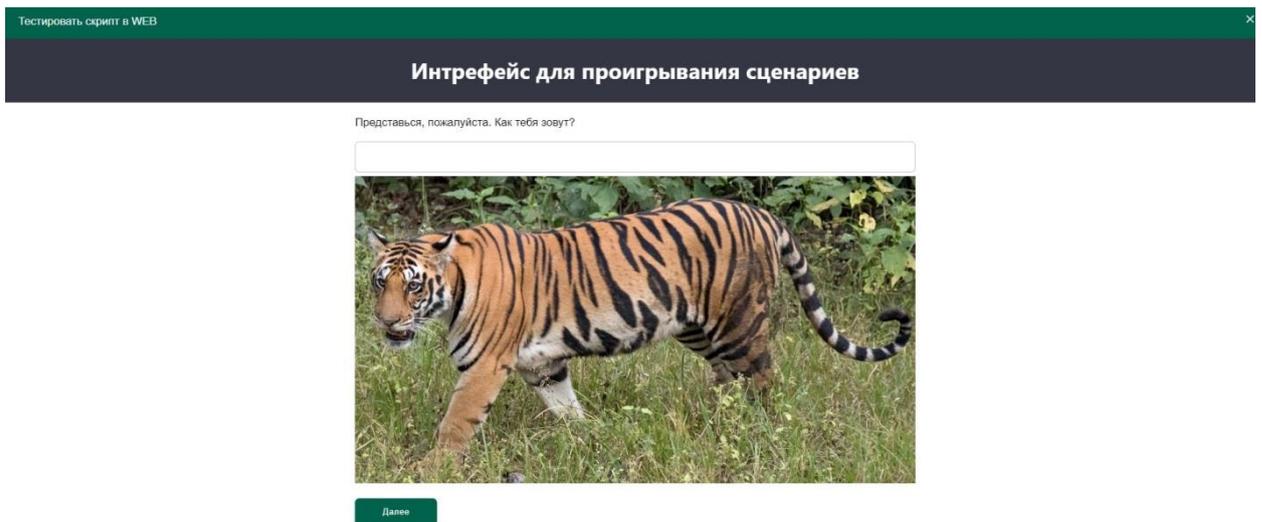


Рисунок 105. Интерфейс для проигрывания сценариев

Закреть интерфейс тестирования можно нажатием кнопки X.

4.2.6. СОХРАНЕНИЕ СКРИПТА

Для сохранения внесенных в скрипт изменений в интерфейсе скрипта нажмите на расположенную в верхней правой части экрана кнопку  на панели операций.



Рисунок 106. Сохранить скрипт

После этого все внесённые в скрипт изменения будут сохранены и станут доступны редакторам и пользователям при прохождении скрипта.

4.3. ШАБЛОНЫ

Шаблоны предназначены для настройки внешнего вида скриптов. Вы можете, например, настроить шрифты, цвета, размер элементов скрипта, добавить изображения (логотипы) с помощью CSS и HTML.

Шаблоны применяются только к скриптам, которые воспроизводятся в web-интерфейсе (браузере).

В разделе реализованы следующие возможности:

- создание шаблонов;
- редактирование шаблонов;
- удаление шаблонов.

Шаблоны +

	№	Наименование	Активный/Неактивный	Позиция	Тип шаблонов
 	1	По умолчанию	✓	1	card
 	3	Опросы	✗	1	footer
 	4	Black & White	✗	2	header footer

Строк на странице: 10 ▾ 1–3 из 3 < >

Рисунок 107. Интерфейс раздела «Шаблоны»

В разделе «Шаблоны», в таблице располагаются все созданные ранее Шаблоны. Для удобства данные разбиты на страницы. Вы можете изменить количество отображаемых строк таблицы. Для перемещения по страницам таблицы используйте навигационные кнопки  .

Для **создания** нового шаблона нажмите  и на форме «Создать шаблон» заполните поля «Название» и «Позиция» и, при необходимости активируйте опцию «Активный/Неактивный». Неактивные шаблоны недоступны для выбора при создании скриптов.

Создать шаблон

Наименование: Не активный Активный

Позиция:

Шаблоны

Рисунок 108. Форма «Создать шаблон»

Система позволяет добавить отдельные шаблоны для различных элементов скрипта. Например:

- Header – шаблон шапки страницы;
- Footer – шаблон для подвала страницы;
- Card – шаблон внешнего вида карточки;
- Container – шаблон основной области скрипта.

Для добавления шаблона элемента скрипта нажмите «Добавить шаблон». Укажите тип шаблона. Добавьте фрагмент HTML-разметки и/или стилей CSS в соответствующих блоках кода. Удалить добавляемые шаблоны можно нажатием по иконке .

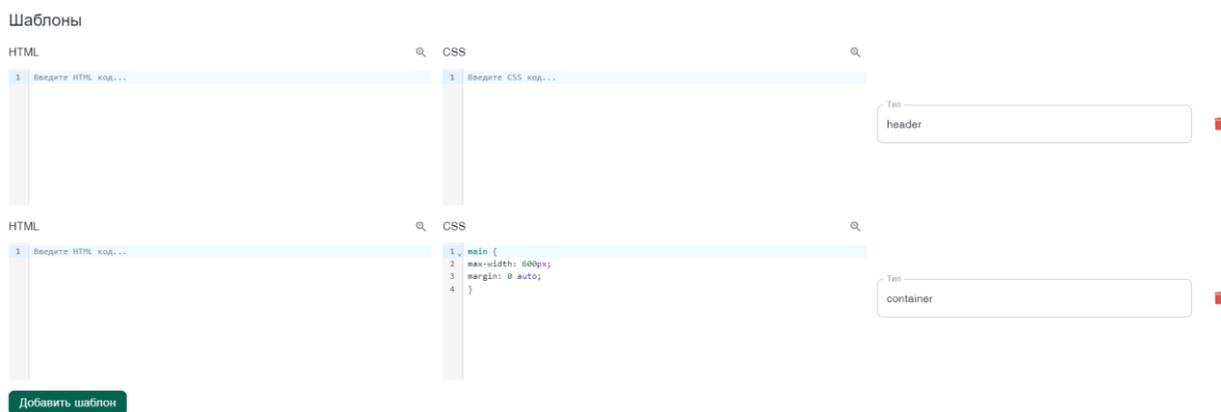


Рисунок 109. Добавление шаблонов

Для удобства редактирования кода вы можете увеличить интерфейс области ввода HTML и CSS-кода нажатием по иконке 🔍. Для закрытия интерфейса нажмите по иконке ✕.



Рисунок 110. Увеличенный интерфейс области ввода кода

Для сохранения шаблона нажмите кнопку «Сохранить». Если вы хотите покинуть интерфейс создания шаблона без сохранения изменений, нажмите на кнопку «Закрыть».

Сохраненный шаблон будет отображаться в таблице в интерфейсе раздела.

Для **редактирования** шаблона наведите курсор на иконку ✎ в строке напротив шаблона, который нужно отредактировать, и нажмите по ней ЛКМ. Для применения изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

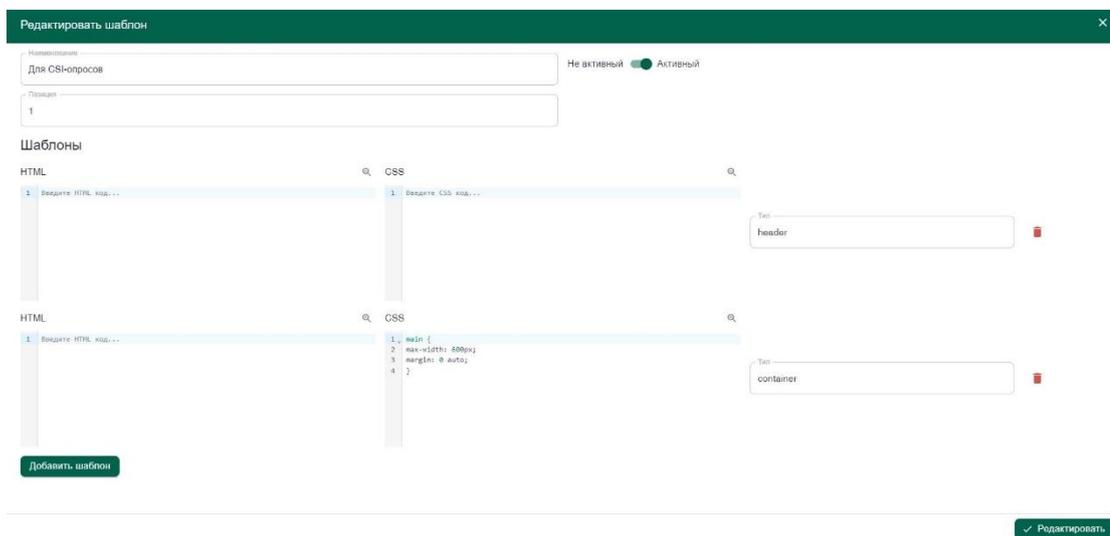


Рисунок 111. Форма «Редактировать шаблон»

Для **удаления** шаблона наведите курсор на иконку 🗑 в строке напротив шаблона, который нужно удалить, и нажмите ЛКМ по ней. Удалить шаблон, который используется в скриптах, нельзя.

4.4. МОДУЛИ

В разделе «Модули» располагаются все созданные модули, помогающие распознавать намерения пользователя. Каждый модуль может содержать в себе набор возможных намерений пользователя, а каждое намерение, в свою очередь, – конкретные примеры этих намерений. Реализованы следующие возможности:

- создание модулей;
- редактирование модулей;
- удаление модулей;
- тренировка модулей;
- поиск модулей;
- создание намерений;
- редактирование намерений;
- удаление намерений;
- поиск намерений;
- добавление примеров;
- редактирование примеров;
- удаление примеров.

Модули +

		Поиск...
	Название	Активный/Не активный
   	Planes	✓
   	Trains	✓
   	Cars	✗
   	Trips	✓
   	Limits	✗

Строк на странице: 10 ▾ 1–5 из 5 < >

Рисунок 112. Интерфейс раздела «Модули»

Для удобства данные разбиты на страницы. Вы можете изменить количество отображаемых строк таблицы. Для перемещения по страницам таблицы используйте навигационные кнопки < >.

Также в разделе реализован поиск модулей в таблице по названию. Введите в поле «Search» название модуля.

Модули +

		Поиск <input type="text" value="traj"/>
	Название	Активный/Не активный
   	Trains	✓

Строк на странице: 10 ▾ 1–1 из 1 < >

Рисунок 113. Поиск модулей

Для **создания** нового модуля нажмите + и на форме «Создать модуль» укажите название модуля. При необходимости отключите опцию «Активный/Не активный». Для сохранения модуля

нажмите кнопку «Сохранить». После сохранения модуля будет автоматически сгенерирован URL для обращения к этому модулю.

Рисунок 114. Форма «Создать модуль»

Сохраненный модуль будет отображаться в таблице в интерфейсе раздела.

Модули +

		Название	Активный/Не активный		
				Planes	✓
				Trains	✓
				Cars	✗
				Tips	✓
				Limits	✗
				Money	✓

Строк на странице: 10 ▾ 1–6 из 6 < >

Рисунок 115. Созданный модуль в таблице

Для **редактирования** модуля нажмите ЛКМ на кнопку в соответствующей строке таблицы. Внесите новые данные для модуля на форме «Редактировать модуль». Для применения изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

Рисунок 116. Форма «Редактировать модуль»

Для **удаления** модуля нажмите на кнопку в соответствующей строке таблицы. Модуль будет удален.

Тренировка модуля представляет собой процесс создание модели NLU на основе добавленных в систему намерений и примеров к ним с помощью стороннего компонента RASA NLU. Для тренировки модуля нажмите на кнопку в соответствующей строке таблицы. Процесс может занимать длительное время. По окончании тестирования появится всплывающее окно.

4.4.1. НАМЕРЕНИЯ

Намерения – это обобщённые ожидаемые ответы пользователей. По сути намерение – это смысл сообщения пользователя, его ожидание от коммуникации.

Для просмотра и редактирования намерений для модуля нажмите на кнопку **+** в соответствующей строке таблицы.

	Название	Активный/Не активный
■ ✎ +	Оформление кредита	✓
■ ✎ +	Условия кредитования	✓
■ ✎ +	Онлайн-заявка на кредит	✓
■ ✎ +	Рассрочка	✓

Рисунок 117. Страница намерений модуля

Для удобства данные разбиты на страницы. Вы можете изменить количество отображаемых строк таблицы. Для перемещения по страницам таблицы используйте навигационные кнопки **< >**.

В разделе реализован поиск намерений в таблице по названию. Для поиска введите в поле «Search» название намерения.

	Название	Активный/Не активный
■ ✎ +	Онлайн-заявка на кредит	✓

Рисунок 118. Поиск намерений

Для **создания** нового намерения нажмите на кнопку **+** в интерфейсе намерений, и на форме «Создать намерение» введите название намерения. При необходимости отключите опцию «Активный/Не активный». Для сохранения намерения нажмите на кнопку «Создать».

Рисунок 119. Форма «Создать намерение»

Для **редактирования** намерения нажмите на кнопку **✎** в соответствующей строке таблицы. Отредактируйте данные на форме «Редактировать изменения». Для применения изменений нажмите на кнопку «Редактировать».

Редактировать намерение
✕

Название
 Просроченный платеж

Не активный

Активный

✓ Редактировать

Рисунок 120. Форма «Редактировать намерение»

Для **удаления** намерения нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы.

4.4.2. ПРИМЕРЫ

Примеры – это конкретные варианты ответа пользователя, соответствующие определённому намерению. Для добавления примера намерений нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы. Откроется страница примеров для намерения.

← Money / Просроченный платеж
+

		Название
		Просрочил платеж
		Просрочен платеж
		Что делать если просрочил платеж?
		Как узнать, просрочил(-а) ли я платеж?

Поиск...

Строк на странице: 10 ▾ 1–4 из 4 < >

Рисунок 121. Страница примеров намерений

Для удобства данные разбиты на страницы. Вы можете изменить количество отображаемых строк таблицы. Для перемещения по страницам таблицы используйте навигационные кнопки  .

В разделе реализован поиск примеров намерений по названию. Для поиска введите название примера в поле «Search».

← Money / Просроченный платеж
+

		Название
		Как узнать, просрочил(-а) ли я платеж?

Поиск

Строк на странице: 10 ▾ 1–1 из 1 < >

Рисунок 122. Поиск примеров

Для **создания** нового примера намерения нажмите на кнопку  и на появившейся форме «Создать пример» введите название примера намерения. Для сохранения примера намерения нажмите кнопку «Создать».

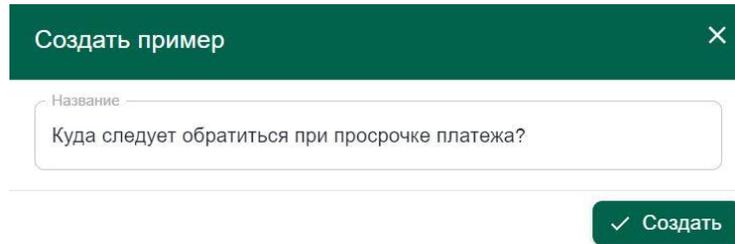


Рисунок 123. Форма «Создать пример»

Для **редактирования** примера намерения нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы. Измените название примера на форме «Редактировать пример». Для применения изменений нажмите на кнопку «Редактировать».

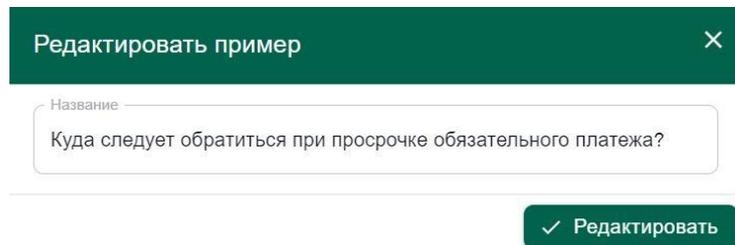


Рисунок 124. Форма «Редактировать пример»

Для **удаления** примера нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы.

4.5. РАСПИСАНИЯ

Раздел «Расписания» позволяет сохранить в системе графики работы проектов. Некоторые действия в скриптах могут выполняться только в рабочие или только в нерабочие часы. Например, можно настроить перевод на оператора в рабочие часы проекта, а в нерабочее время вместо этого пользователю будет выводиться сообщение с графиком работы.

В разделе «Расписания» располагаются все созданные расписания. Реализованы следующие возможности:

- создание расписаний;
- редактирование расписаний;
- удаление расписаний;
- добавление регулярных расписаний;
- создание исключений;
- редактирование исключений;
- удаление исключений.

Расписания +

	Название	Активный/Не активный
  	ProjectTime	✗
  	CaseTime	✓
  	SpecialTime	✓
  	GoldTime	✓
  	SilverTime	✓
  	TimeTime	✓

Строк на странице: 10 ▾ 1–6 из 6 < >

Рисунок 125. Интерфейс раздела «Расписания»

Для удобства данные разбиты на страницы. Вы можете изменить количество отображаемых строк таблицы. Для перемещения по страницам таблицы используйте навигационные кнопки < >.

Для **создания** нового расписания нажмите + в интерфейсе Расписаний, и на форме «Создать расписание» введите название расписания. При необходимости отключите опцию «Активный/Не активный». Для сохранения расписания нажмите кнопку «Сохранить».

Создать расписание
✕

Название
 NewProjectTime

Не активный
Активный

✓ Создать

Рисунок 126. Форма «Создать расписание»

Для **редактирования** нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы. Измените данные расписания на появившейся форме «Редактировать расписание». Для применения изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

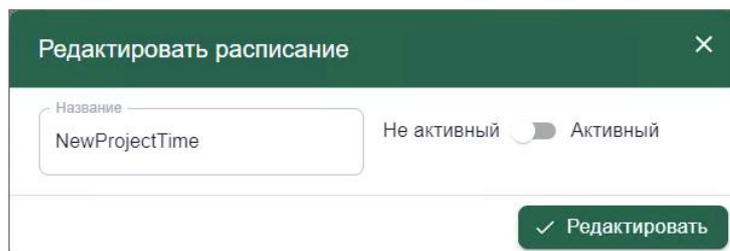


Рисунок 127. Форма «Редактировать расписание»

Для **удаления** расписания нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы.

Для **настройки** расписания нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы. Откроется страница настройки расписания, содержащая вкладки «График работы» и «Исключения». Система позволяет настраивать регулярные расписания и исключения для каждого созданного расписания.

Вкладка «График работы» содержит данные о графике работы проекта, а вкладка «Исключения» - об исключениях в режиме работы проекта. Например, на вкладке «Исключения» могут быть указаны государственные праздники и выходные. Далее описан процесс добавления правил работы проекта для вкладки «Регулярные». Правила для вкладки «Исключения» настраиваются аналогично.

← Добавить расписание NewProjectTime

График работы Исключения

День недели	Тип дня	Начало	Конец
ВС	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ПН	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ВТ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
СР	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ЧТ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ПТ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
СБ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM

Строк на странице: 10 1-7 из 7 < >

Рисунок 128. Страница настройки расписаний. Вкладка «Исключения»

Для **создания** нового правила работы перейдите на вкладку «Регулярные» и нажмите на кнопку **+**. На форме «Создать регулярное расписание» введите название регулярного расписания. Выберите день недели и тип дня: «Рабочий» или «Выходной». Укажите время начала и окончания действия правила. Для этого нажмите на соответствующее поле и укажите время в 12-часовом формате ЧЧ:ММ нажатием по циферблату. Кнопками < и >, расположенными на форме «Выбрать время», можно переключиться между управлением часовой и минутной стрелками. Выберите вариант «AM» (До полудня) и «PM» (После полудня) нажатием на соответствующую кнопку. Для сохранения указанного времени нажмите «OK».

Для сохранения регулярного расписания нажмите на кнопку «Сохранить».

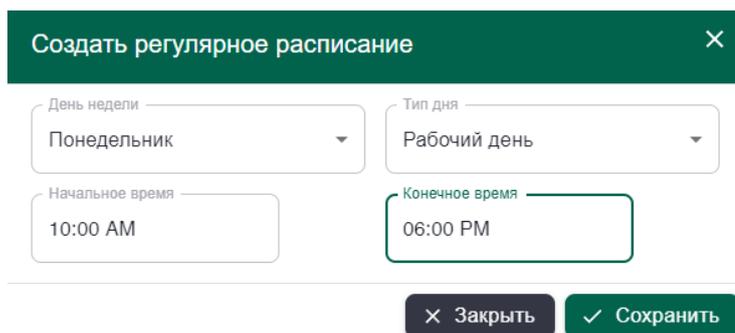


Рисунок 129. Форма «Создать регулярное расписание»

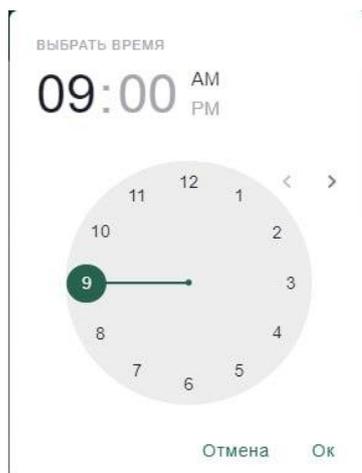


Рисунок 130. Форма «Выбрать время»

Для **редактирования** нажмите на кнопку **✎** в соответствующей строке таблицы. Внесите необходимые изменения на форме «Редактировать регулярное расписание». Для применения изменений нажмите на кнопку «Сохранить».

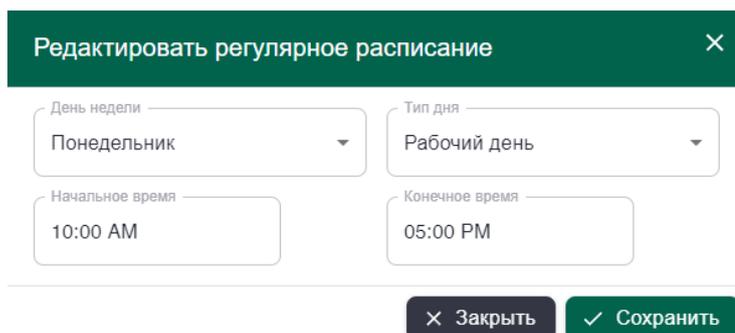


Рисунок 131. Форма «Редактировать регулярное расписание»

Для **удаления** регулярного расписания нажмите на кнопку  в соответствующей строке таблицы.

После создания регулярного расписания для каждого дня недели интерфейс вкладки изменится. Кнопка создания расписания исчезнет. Редактировать расписание работы проекта можно будет непосредственно в таблице. Для внесения изменений выберите параметр и нажмите по нужной ячейке. Отредактируйте значение в выбранной ячейке. Изменения вступят в силу незамедлительно.

← Добавить расписание Test

График работы Исключения

День недели	Тип дня	Начало	Конец
ВС	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ПН	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ВТ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
СР	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ЧТ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
ПТ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM
СБ	Рабочий день	09:00 AM	09:00 PM

Строк на странице: 10 1-7 из 7

Рисунок 132. Опция создания Регулярных расписаний недоступна

4.6. ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СКРИПТА

Для воспроизведения скрипта разработан плеер. Для его использования необходимо получить идентификатор скрипта. Идентификатор скрипта можно скопировать из адресной строки в браузере в интерфейсе настройки скрипта.



Рисунок 133. Идентификатор скрипта в адресной строке браузера в интерфейсе настройки скрипта

Для открытия плеера скопируйте идентификатор, откройте новую вкладку в браузере и вставьте:

`<адрес сервера>start?botId=8094372f-c156-4139-817e-e7a3192d9ed0`

в этой ссылке `8094372f-c156-4139-817e-e7a3192d9ed0` - это идентификатор скрипта.

Все параметры, которые будут переданы в адресной строке, сохранятся в одноименные переменные скрипта. Одна сессия работы со скриптом в браузере живет от момента открытия скрипта до его завершения или обновления страницы.

5. УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER» "

ВАЖНО! Перед установкой ПО "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" убедитесь, что на всех рабочих местах пользователей и серверах, предназначенных для развёртывания системы, установлены средства антивирусной защиты.

5.1. ПЕРЕЧЕНЬ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАБОТ ПО УСТАНОВКЕ ПО "УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КОНСТРУКТОР СКРИПТОВ «SCRIPTBUILDER»"

Серверное решение программного обеспечения "Универсальный конструктор скриптов «ScriptBuilder»" поставляется в виде архива с дистрибутивом.

Дистрибутив содержит компоненты:

- Модуль разработки и настройки сценариев;
- Модуль воспроизведения сценариев
- скрипты для создания БД.

Для установки системы выполните следующие действия:

1. Установить Redis.
2. Разместить модули на сервере.
3. Настроить веб-сервер для модулей.

6. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

Связаться со специалистами службы технической поддержки можно одним из следующих способов:

- телефон: +7(800)707-10-00
- Email: info@voxyslab.ru