

Introducción a las interfaces

Las interfaces son un componente esencial de todas las aplicaciones de Appian. Los usuarios finales interactúan a través de ellas.

Reutilización de interfaces

Las interfaces pueden reutilizarse en todas las aplicaciones para conseguir un estilo y eficiencia coherentes. Reutilizar interfaces ayuda a crear una aplicación dinámica, lo que significa que los cambios en una interfaz se reflejan en todos los usos de esa interfaz. Esto reduce las expresiones redundantes y ayuda a mantener fácilmente los objetos de la aplicación.

Para llamar una interfaz se utiliza el prefijo

rule!

Diseño de la interfaz de usuario

- Debe permitir a los usuarios completar su trabajo de manera eficiente para maximizar la productividad
- Intuitiva
- Hermoso, rico y moderno

Tres conceptos clave para el diseño de experiencia de usuario de calidad:

1. Presentar la información con claridad
2. Mostrar la cantidad correcta de información
3. Facilitar la navegación y orientación del usuario.

Recorrer un objeto de interfaz

*** Modo de diseño**

El modo de diseño permite arrastrar y soltar el contenido y configurar las propiedades para consumir interfaces rápidamente se compone de:

1. Vista en vivo
2. Paleta
3. Panel de configuración

*** Plantillas**

Brindan estructura a una interfaz, llenan automáticamente los componentes cruciales. Cuando se usa una plantilla se proporcionan varias opciones en cuatro categorías

- Formularios
- Páginas
- Ejemplos

* Diseños

Las disposiciones se utilizan para organizar los componentes y se encuentran en la paleta. Cada interfaz consta de uno o más diseños.

Diseños de nivel superior

Estos diseños pueden anidarse dentro de otros diseños

- Diseño del formulario → botones de cancelación y envío, ideales para formularios de inicio y tareas
- Diseños de cabecera de tarjetas y carteles → Disposición de diseños y componentes bajo un cartel o una cabecera de tarjeta, ideales para páginas de aterrizaje o los informes

Otros diseños

- Diseño de sección → Agrupan visualmente las partes relacionadas de las interfaces. Tienen un título especial para cada sección.
- Diseño de caja → Agrupan visualmente partes relacionadas. Tienen barra de título y ~~señal~~ un borde.
- Diseño de tarjeta → Agrupa visualmente y permiten elegir color de fondo para resaltar el contenido. No tiene barra de título.
- Diseños de columna y paralelo → Dos técnicas complementarias para organizar los componentes

- Columnas \equiv
- Paralelo \equiv

* Componentes

Bloques de construcción fundamentales de las interfaces. Se utilizan para mostrar o manipular datos.

* Patrones

Los patrones proporcionan una combinación de componentes y expresiones dinámicas para lograr diseños de interfaz de usuarios comunes. Ej:

- Tarjetas como opciones
- Comentarios
- Cuadrícula con detalles

Modo de expresión

Permite editar la expresión de una interfaz, esto permite reemplazar la paleta de componentes con la definición de la interfaz.

29/03/2023

Crear una interfaz y añadir entornos de regla

* Entornos de regla

Configuración de los flujos de datos de la interfaz

* Entorno de regla variables que pasan datos hacia o desde una interfaz.

Configurar las entornos de regla

- Tipo de registro
- Tipo de datos primitivos

Añadir diseños y configurar componentes

Estos pasos son para:

1. Añadir diseños para organizar el contenido en la interfaz

2. Añadir componentes a los diseños

3. Configurar cada componente utilizando el panel de configuración de los componentes.

* Configuración de componentes básicos

- etiqueta
- valor de la pantalla
- Guardar entrada en
- Solo lectura
- validación
- visibilidad.

Configurar variables locales

Se pueden guardar valores en variables locales: utilizarlos para capturar y mostrar los datos en una interfaz

* Las variables locales definen y almacenan valores temporales dentro de una expresión. Son útiles cuando se necesitan datos solo dentro de una expresión en particular.

- sólo existen dentro de la interfaz

- Mantiene un valor temporal hasta que es guardado

* Casos de uso comunes

- Almacenar datos de una consulta

- Mostrar información condicionalmente

- Captura datos de un usuario para modificar la interfaz

Probar una interfaz

Existen dos métodos principales, dependiendo de la función de la interfaz

① Pruebas manuales (para interfaces editables)

② Utilizando casos de prueba a través del panel de entradas de prueba (para interfaces de solo lectura)