

# **Intrexx Professional** **Intrexx Compact**

RELEASE 5



**Editoren**

# Inhaltsverzeichnis


<b>1. Interne und externe Editoren .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Stylesheet-Editor .....</b>	<b>5</b>
<b>3. JavaScript-Editor .....</b>	<b>6</b>
3.1. Skript verfassen .....	6
3.2. Bibliothek.....	7
3.3. Marker setzen.....	11
<b>4. Groovy-Skripteditor .....</b>	<b>11</b>
4.1. Datentransfer - Datenquelle Groovy-Skript .....	11
4.2. Funktionen beim Datentransfer.....	12
<b>5. Velocity-Editor.....</b>	<b>12</b>
<b>6. XML-Editor .....</b>	<b>13</b>
<b>7. Filtereditor.....</b>	<b>13</b>



## Copyright






Das vorliegende Dokument ist in all seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten, insbesondere das Recht der Übersetzung, des Vortrags, der Reproduktion und der Vervielfältigung. Ungeachtet der Sorgfalt, die auf die Erstellung von Text, Abbildungen und Programmen verwendet wurde, können weder Autor, Herausgeber oder Übersetzer für mögliche Fehler und deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

## Schreibkonventionen

In diesem Dokument werden Textstellen *kursiv* dargestellt, wenn sie sich auf Einstellungen in den abgebildeten Dialogen beziehen. Menüpunkte, die in Kontextmenüs erreichbar sind, sind immer auch über das Hauptmenü erreichbar. Hauptmenüpunkte werden nicht beschrieben, es sei denn, sie sind nicht über das Kontextmenü erreichbar. Eine Beschreibung der allgemeinen Hauptmenüpunkte finden Sie im Handbuch  *Portale*. Programmiercode im Text wird in der Schriftart *Courier* dargestellt. Kontextmenüs können mit einem Klick mit der rechten Maustaste auf das beschriebene Element geöffnet werden.

<intrexx> bezeichnet im Folgenden Ihren Intrexx Installationspfad, unter Windows z.B.  `c:\intrexx\`, unter Linux z.B.  `/opt/intrexx/`. Folgende Symbole werden für die Kennzeichnung von speziellen Informationen verwendet:

-  Informationen
-  Verweise auf ein Intrexx Handbuch
-  Verzeichnisse
-  URLs
-  Klick auf Schaltflächen

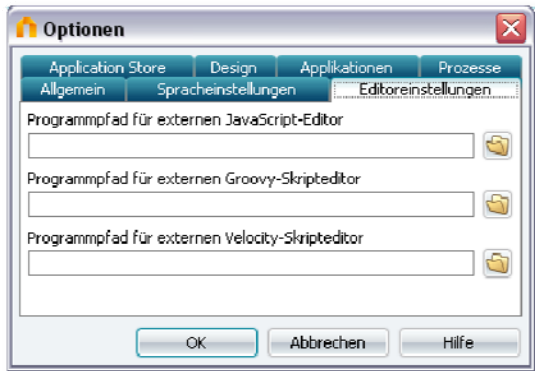
## Vorkenntnisse


Für das Verständnis dieser Dokumentation sind Grundkenntnisse in den Modulen *Design*, *Applikationen* und *Prozesse* erforderlich. Hilfreiche Informationen finden Sie in den gleichnamigen Intrexx Handbüchern.

## 1. Interne und externe Editoren

In Intrexx stehen für die Integration von JavaScript, Groovy und Velocity interne Editoren zur Verfügung, mit denen Sie Ihren eigenen Code komfortabel verfassen und verwalten können. Alternativ haben Sie die Möglichkeit, auch externe Editoren einzubinden, wenn Sie dies wünschen.


Diese Möglichkeit besteht modulübergreifend an einer zentralen Stelle: in den Editoreinstellungen, die Sie über das Menü *Extras / Optionen* erreichen.



Klicken Sie hier jeweils auf  *Auswählen*, um den Programmpfad zu Ihrem externen Editor anzugeben.

Wird eine Datei (z.B. die Javascript-Datei der Anwendung) in einem externen Editor geöffnet, kann die Skript-Schaltfläche nicht bedient werden, solange der externe Editor geöffnet ist.

Der externe Editor arbeitet zunächst auf einer temporären Datei, die erst beim Schließen des Editors in die Anwendung übernommen wird.

 Bitte ändern Sie den temporären Dateinamen nicht ab. Benutzen Sie im externen Editor die "Speichern"-Funktion.

Hier einige Beispiele für die Einrichtung eines externen Editors:

### **Notepad++**

```
<programmpfad>\notepad++.exe -multilnst ${file}
```

### **Editplus**

```
<programmpfad>\editplus.exe ${file}
```

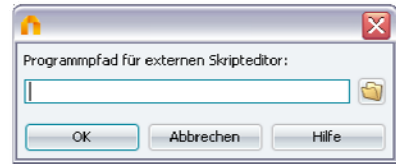
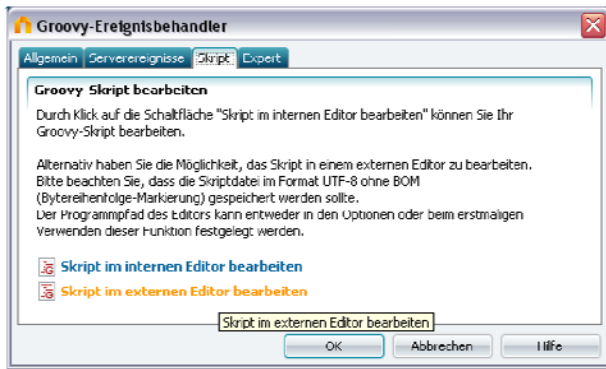
### **gedit**

```
/usr/bin/gedit --new-window ${file}
```

Die Angabe des Parameters `${file}` ist in der Regel nicht erforderlich, er kann aber eingesetzt werden, wenn der externe Editor weitere Parameter nach dem Dateinamen erwartet bzw. unterstützt.

Neben der Möglichkeit, Editor-Programmpfade fest in den Optionen einzutragen, können externe Editoren auch in dem Moment eingerichtet werden, in dem sie benötigt werden,

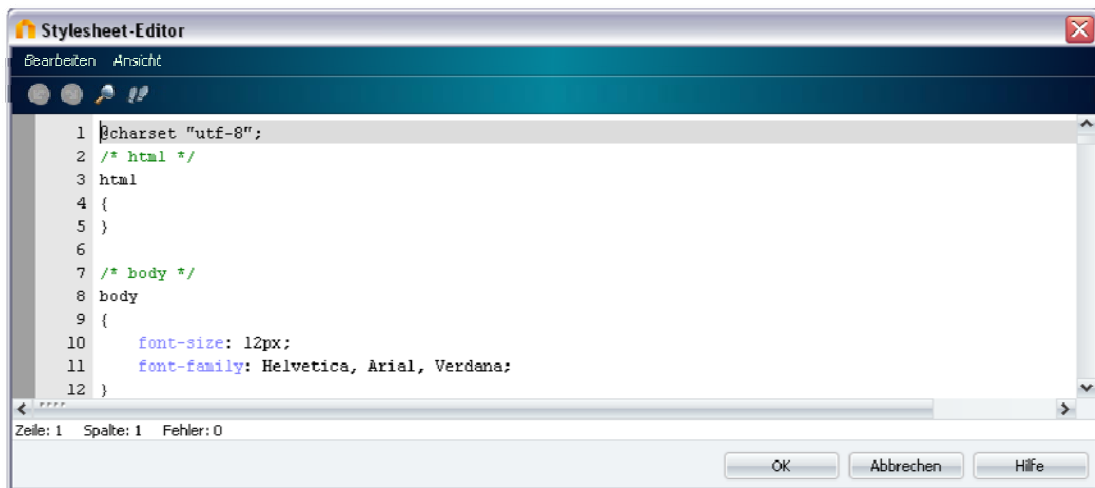
z.B. an einer bestimmten Stelle in einem Prozess oder für das Verfassen von JavaScript im Modul *Anwendungen*.





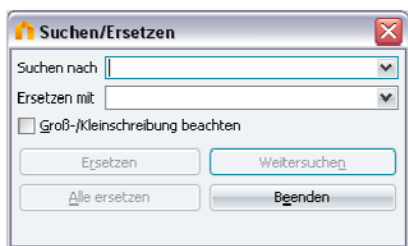
Tragen Sie auch hier einfach den Pfad auf den gewünschten Editor ein.

## 2. Stylesheet-Editor

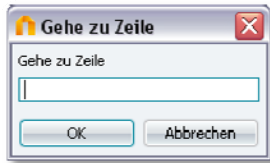
Im Modul *Design* erreichen Sie den Editor über das Menü *Bearbeiten / Stylesheet bearbeiten*.



Hier haben Sie die Möglichkeit, Änderungen direkt in der dem Layout zugrunde liegenden CSS-Datei durchzuführen. Die Änderungen werden mit Klick auf  OK übernommen und mit Veröffentlichung des Layouts wirksam ( *Design*). Über das Menü *Bearbeiten / Suchen* wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie nach Begriffen suchen bzw. sie ersetzen können.



Mit *Bearbeiten / Gehe zu Zeile* können Zeilen im Stylesheet direkt angesprungen werden. Tragen Sie hier einfach die gewünschte Zeilennummer ein.



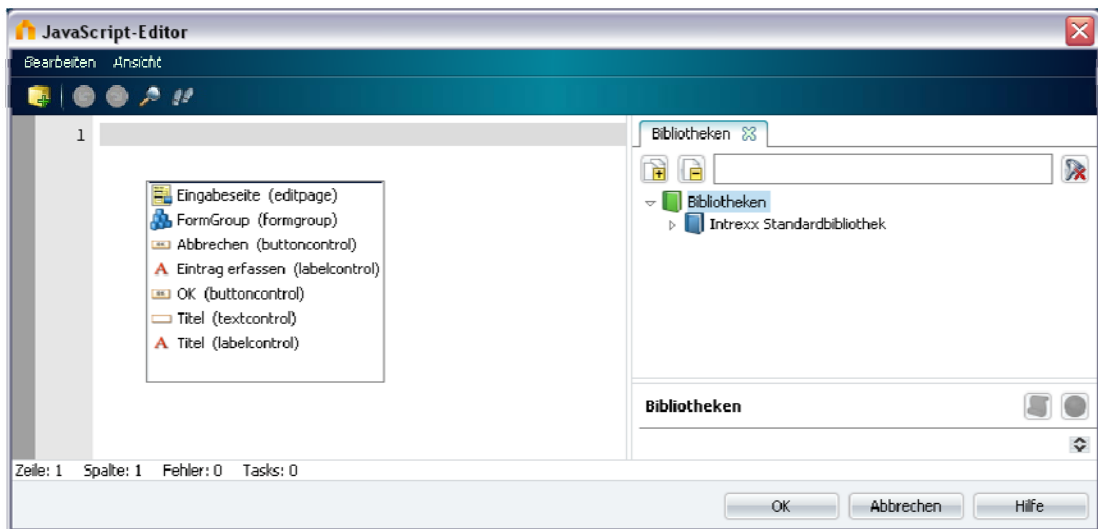
### 3. JavaScript-Editor

Im Modul *Applikationen* finden Sie den Editor über den Reiter *Skript* im Eigenschaftendialog vieler Applikationselemente (🔗 *Applikationen*).

Hier können Sie den Funktionsumfang von Applikationen mit JavaScript-Funktionen beliebig erweitern.

#### 3.1. Skript verfassen

Elemente, die per Skript ausgelesen oder gesteuert werden sollen, können ganz einfach referenziert werden. Mit dem Menü *Bearbeiten / Einfügen* wird eine Liste aller Eingabe- und Ansichtselemente, die sich auf der aktuellen Seite befinden, geöffnet.



Wählen Sie das Element aus, das im Skript verwendet werden soll. Folgender Programmcode wird dann automatisch im Skripteditor eingefügt:

```
getElement ("GUID des Elements")
```

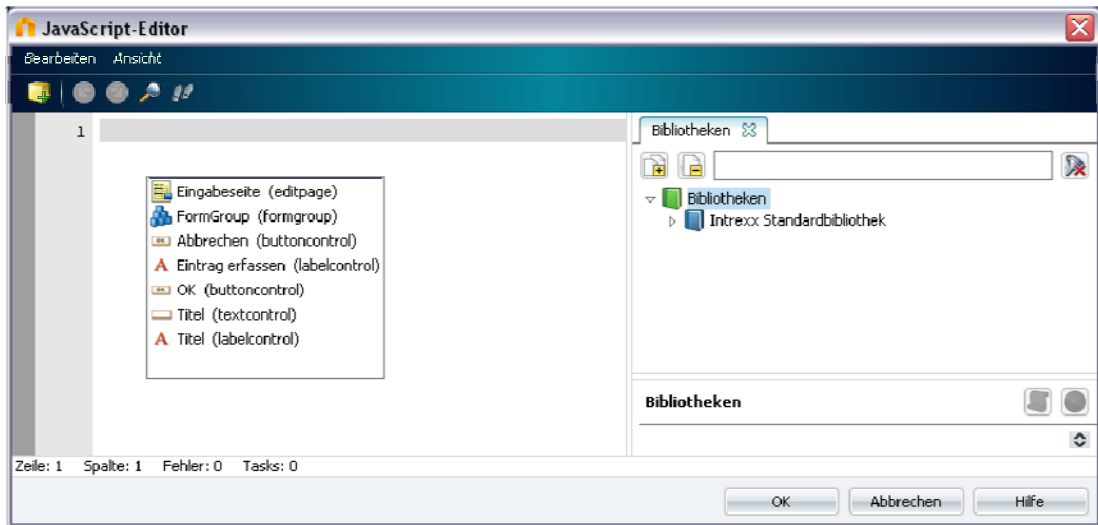
Erstellen Sie Ihre Referenzen auf das HTML-Objekt mit der Syntax



```
var NameDesElements = getElement ("GUID des Elements");
```


Wie beim Editieren von Stylesheets im Skripteditor haben Sie auch hier über das Menü *Bearbeiten* die Möglichkeit, nach Begriffen zu suchen und sie zu ersetzen, und auch gezielt Zeilen im Skript anzuspriegen.


Über das Menü *Ansicht* erreichen Sie auch die Syntaxprüfung, die Sie auf unvollständige Klammerpaare und andere nicht plausible Stellen im Skript aufmerksam macht. Auch die Bibliotheken können hier ein- bzw. ausgeblendet werden. Über das Menü *Ansicht / Vollbild* oder mit der Taste *F11* können Sie den Editor maximieren.

## 3.2. Bibliothek



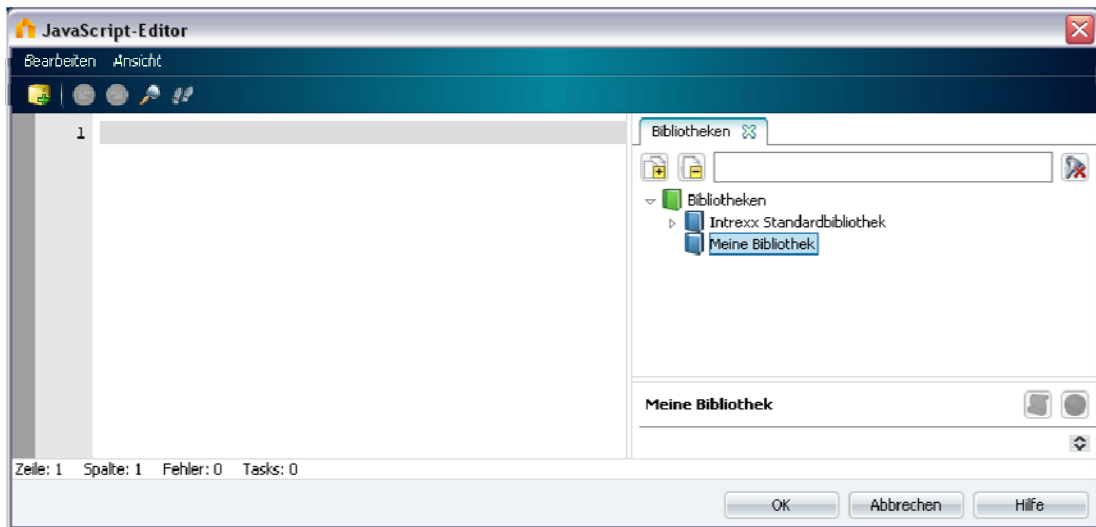
Im rechten Bereich des Editors finden Sie die Bibliotheken. Über die   Symbolleiste können Sie den kompletten Baum ein- bzw. ausblenden, so dass Sie die untergeordneten Ebenen sehen bzw. nicht sehen. Im Suchfeld können Sie gezielt nach Stichwörtern suchen und diesen Filter auch wieder entfernen, wenn er nicht mehr benötigt wird.

Die  *Intrex Standardbibliothek* enthält eine Sammlung von nützlichen Funktionen, die Sie ganz einfach in das Skript, das Sie im Editor verfassen, übernehmen können.

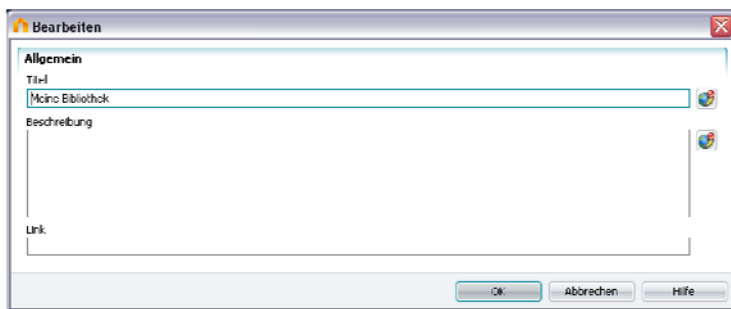
Neben der *Intrex Standardbibliothek* können Sie weitere, eigene Bibliotheken mit den Funktionen anlegen, die Sie häufig benötigen. Sie erreichen dieses Feature über das Kontextmenü *Neu / Bibliothek einfügen* des Eintrags  *Bibliotheken*.




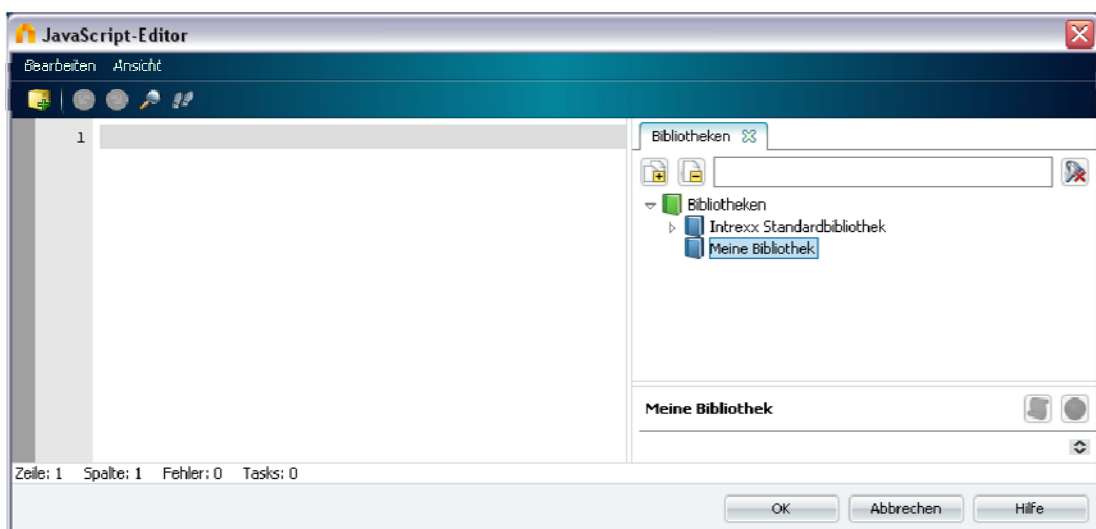
Geben Sie hier einen Namen für die Bibliothek ein.




Über das Kontextmenü *Bearbeiten* wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie die Eigenschaften der neuen Bibliothek ändern können.

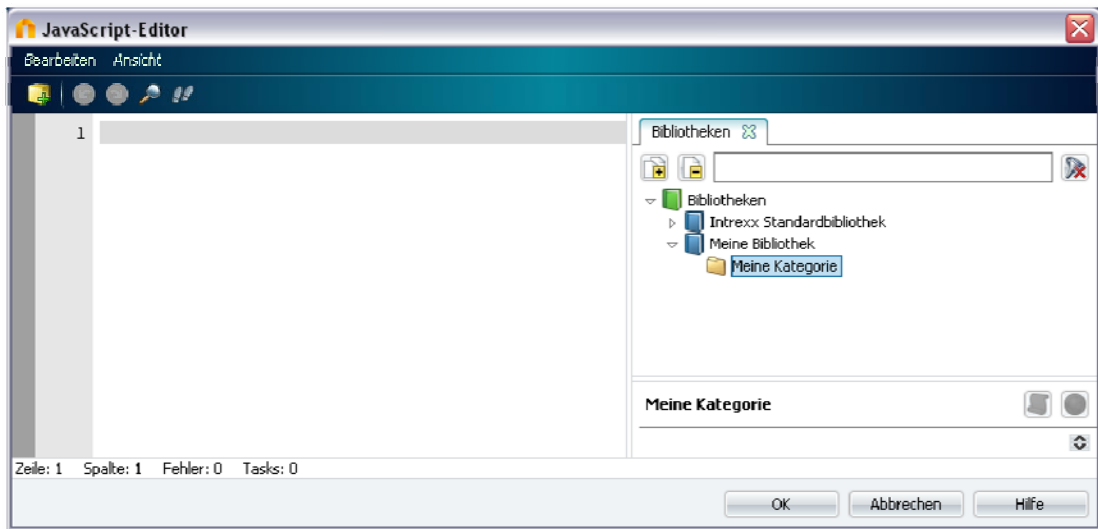


Hier kann der Titel und die Beschreibung der Bibliothek geändert werden. Im Feld *Link* haben Sie die Möglichkeit, eine URL auf eine Webseite einzutragen, auf der Sie Informationen zur Bibliothek hinterlegt haben. Klicken Sie  *OK*.



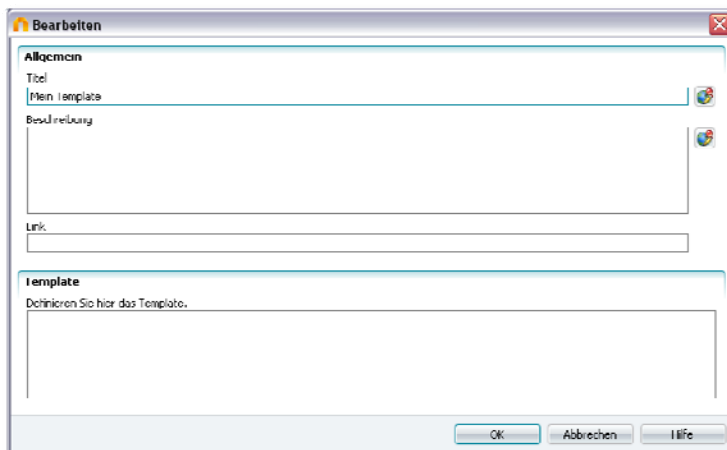
Wenn Sie eine URL auf eine Seite Ihrer Wahl eingetragen haben, wird das  Weltkugel-symbol im Vorschauenfenster unten rechts eingeblendet. Ein Klick auf dieses Symbol öffnet die Webseite im Browser.


Über das Kontextmenü *Neu / Kategorie einfügen* einer Bibliothek können Kategorien für die Gliederung Ihrer Bibliothek angelegt werden.

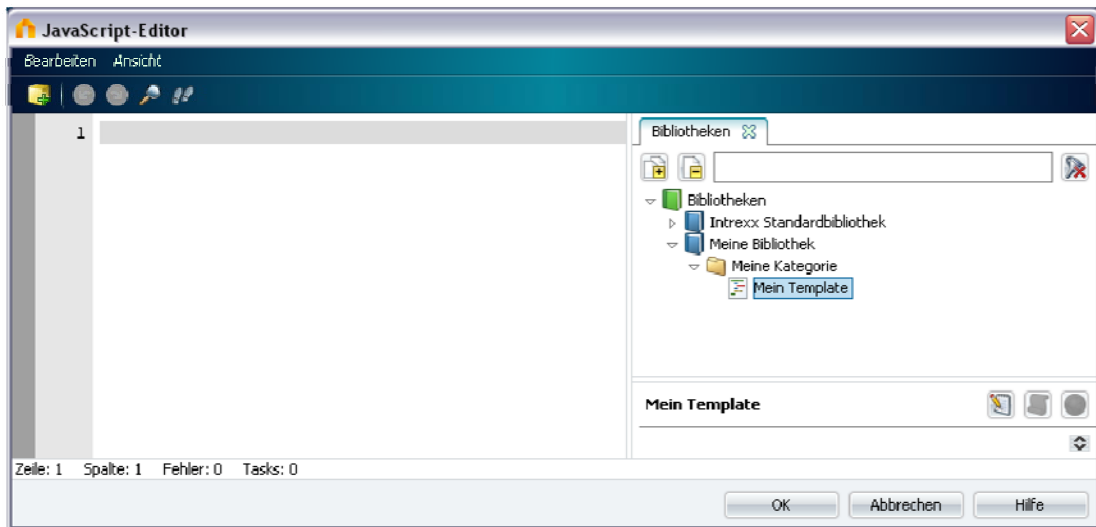




Wie bei einer Bibliothek können Sie auch bei einer Kategorie den Titel, die Beschreibung und einen Link auf eine Webpage Ihrer Wahl über das Kontextmenü *bearbeiten*.

Funktionen, die Sie häufig verwenden, können Sie hier in den sogenannten *Templates* verwalten. Legen Sie ein Template über das Kontextmenü *Neu / Template einfügen* einer Kategorie an.

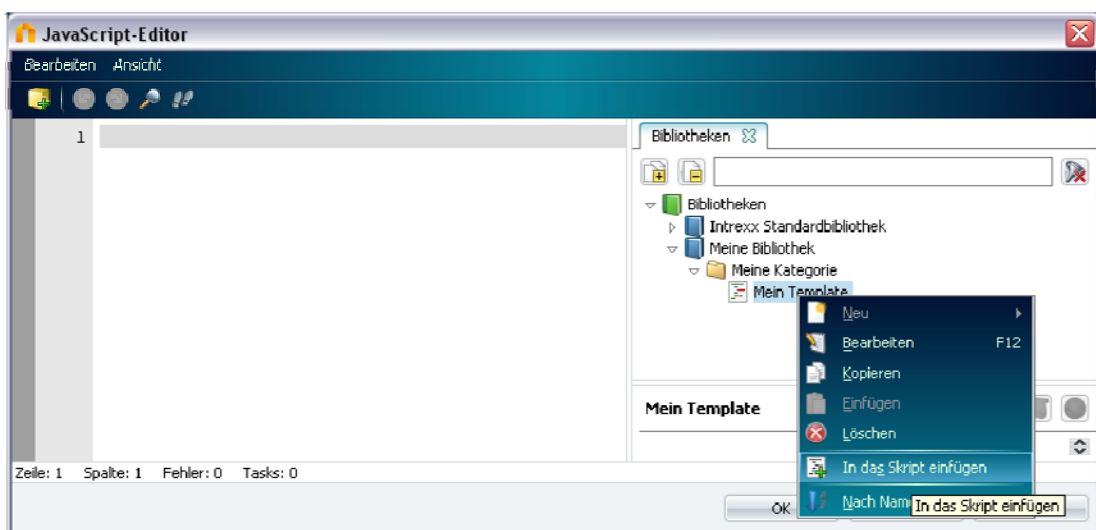



Hier können Sie den *Titel* ändern und eine Beschreibung hinterlegen. Im Bereich *Template* kann nun Code verfasst werden. Was Sie hier eintragen, kann später an beliebigen Stellen in das Skript eingefügt werden, das Sie im Hauptbereich des Editors verfasst haben. Klicken Sie auf  *OK*, um das Template zu speichern.




Wenn Sie das Template in der Baumstruktur markieren, wird das enthaltene Skript im Vorschauenfenster unten rechts angezeigt. Von dort aus können Sie über  *Bearbeiten* wieder den Dialog öffnen, in dem das Skript verfasst wurde.  *Beschreibung* blendet die Beschreibung des Templates ein.



Das Skript aus dem Template kann über das Kontextmenü *In das Skript einfügen* in das bestehende Skript im linken Bereich des Editors an der aktuellen Cursorposition eingefügt werden.





Wenn Ihr Skript fertig gestellt ist, kann es mit Klick auf  *OK* gespeichert werden. Alle Änderungen werden nach der Veröffentlichung der Applikation wirksam.

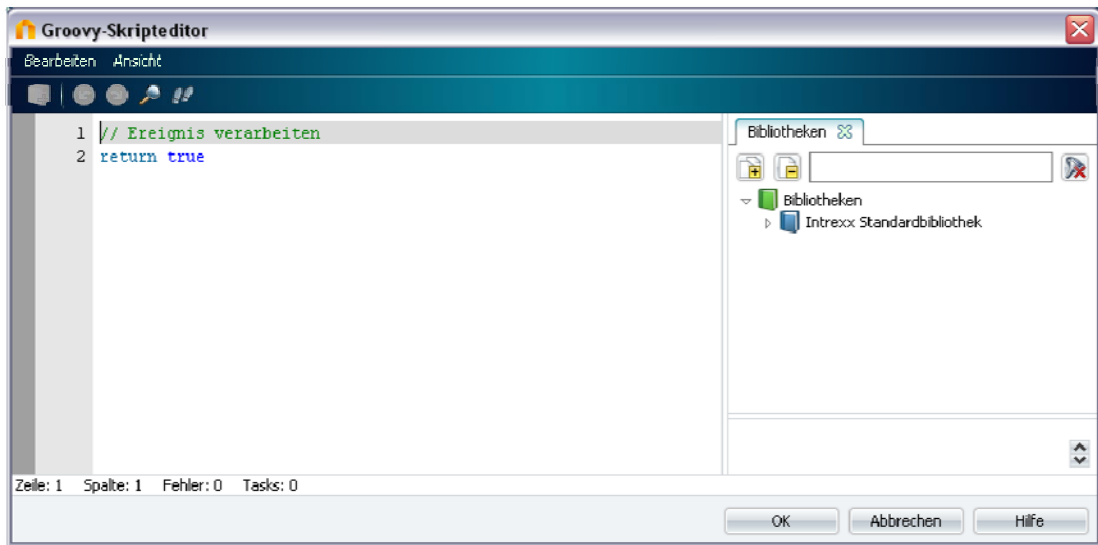
-  Benutzerdefinierte Bibliotheken können über das Kontextmenü der Bibliothek in ein beliebiges, vom Server aus erreichbares Verzeichnis exportiert werden. Damit können selbst erstellte Bibliotheken z.B. auch in anderen Portalen eingesetzt werden.

### 3.3. Marker setzen

Beim Öffnen einer Applikation oder eines Prozesses wird JavaScript und Groovy nach Kommentaren, die die Zeichenfolge //FIXME oder //TODO enthalten, durchsucht. Treffer werden im Bereich *Hinweise* mit diesem Symbol  angezeigt. Mit einem Doppelklick auf einen Treffer wird der entsprechende interne Editor geöffnet. Die Kommentarzeile wird auch hier wieder mit diesem Symbol  gekennzeichnet.

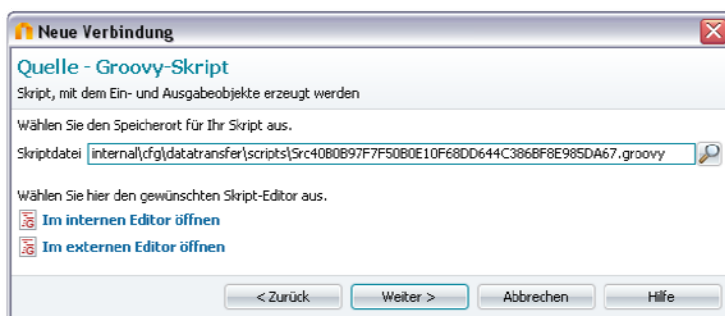
## 4. Groovy-Skripteditor


Den Groovy-Skripteditor finden Sie im Modul *Integration* beim Datentransfer, wenn als Datenquelle oder Ziel Groovy-Skript gewählt wird ( *Integration*). Außerdem ist er auch im Modul *Prozesse* erreichbar ( *Prozesse*).



Wie bei der Verwendung des Editors für JavaScript sind im rechten Bereich Bibliotheken, Kategorien und Templates erreichbar. Die Intrex Standardbibliothek bietet auch hier eine Fülle von Objekten und Funktionen, die Sie in Ihr bestehendes Skript übernehmen können.

### 4.1. Datentransfer - Datenquelle Groovy-Skript



Wählen Sie zunächst den Speicherort für die *Skriptdatei* aus. Hier wird automatisch das Verzeichnis  *internal\cfg\datatransfer\scripts\* für die Ablage der neuen Skriptdatei vorgeschlagen. Außerdem generiert Intrex einen eindeutigen Dateinamen, der aus der Zeichenfolge *Src* und einer GUID mit der Endung *.groovy* besteht. Wenn Sie einen

anderen Speicherort bevorzugen, beachten Sie bitte, dass das Verzeichnis vom Server aus erreichbar sein muss. Außerdem muss der gewählte Dateiname im Portal eindeutig sein.

## 4.2. Funktionen beim Datentransfer

Wenn Sie den Groovy-Skripteditor bei der Einrichtung eines Datentransfers im Modul *Integration* öffnen, ist hier bereits folgendes Skript vorgegeben, wenn Groovy als Quelle oder Ziel ausgewählt ist:

```
import de.uplanet.lucy.server.datatrans.IDataSet
import de.uplanet.lucy.server.datatrans.IDataObject
import de.uplanet.lucy.server.datatrans.table.DefaultDataRecord
/**
 * Initialize the data source here.
 */
void open()
{
}
/**
 * Called, when the data source is no longer needed. Cleanup resources here.
 */
void close()
{
}
/**
 * Returns the data set, from which the data will be read when importing from this
data source.
 * @return data set
 */
IDataSet getDataSet()
{
    return new DataSet()
}
/**
 * This class is the data source specific data set implementation.
 */
class DataSet implements IDataset
{
    int i = 0;

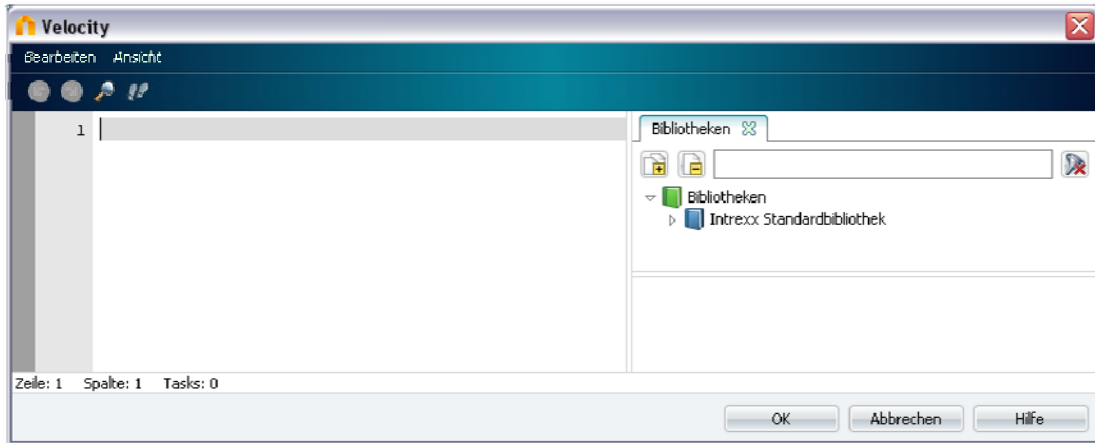
    /**
     * This method is called to retrieve a data object (for instance some kind of
data record).
     * When no data object is available (anymore), return null here.
     * @return the next data object or null
     */
    IDataObject next()
    {
        if (i > 0)
            return null;

        i++;

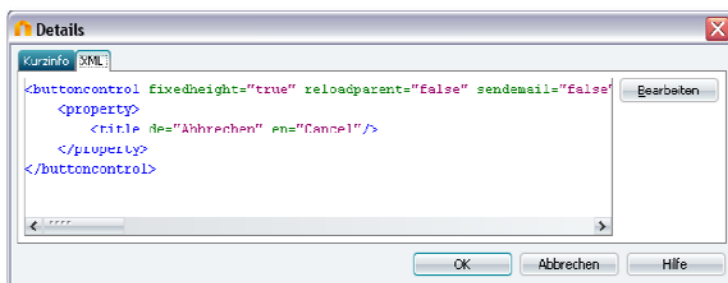
        // Sample construction of a default data record
        def l_record = new DefaultDataRecord(null,
["firstField":java.lang.String,"secondField":java.lang.String])
        l_record.setValue("firstField", 1)
        l_record.setValue("secondField", "SampleText")
        return l_record
    }
    /**
     * Closes the data set.
     */
    void close()
    {
    }
}
}
```

## 5. Velocity-Editor

Der Velocity-Editor ist im Modul *Prozesse* erreichbar. Wenn Sie eine eMailaktion definieren, können Sie hier Meldungen aus dem Kontext verfassen.



## 6. XML-Editor



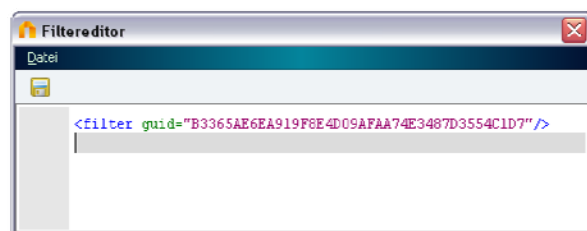
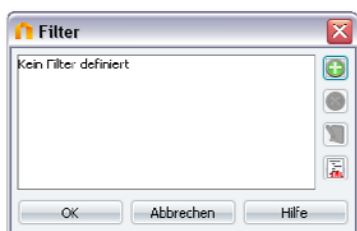
Im Modul *Applikationen* finden Sie den Reiter *XML* im Dialog *Details*, wenn die Expertenoptionen aktiviert sind (🔧 *Expert*). Hier wird das XML des jeweiligen Elementes angezeigt. Mit Klick auf 🛠 *Bearbeiten* können die Attribute geändert werden.


Mit Klick auf 🛠 *OK* werden die Änderungen für das Element übernommen. Erst, wenn Sie die Applikation speichern, werden die Änderungen am XML publiziert und damit für den Anwender im Browser wirksam.

- 📘 Portale sind bei falschen Einstellungen im XML unter Umständen nicht mehr funktionsfähig. Bitte beachten Sie, dass United Planet in diesem Fall keinen Support leistet.

## 7. Filtereditor

Im Modul *Applikationen* können auch 🛠 Filter direkt im XML bearbeitet werden, wenn die Expertenoptionen aktiviert sind (🔧 *Expert*). Filter finden Sie z.B. im Eigenschaftendialog der Applikationselemente Tabelle oder Auswahlliste (🛠 *Applikationen*). Klicken Sie im Filterdialog auf 🛠 *Expert*, um den Filtereditor zu öffnen.



Der Quelltext des Filters wird im Filtereditor angezeigt und kann weiter bearbeitet werden. Die Änderungen werden mit Klick auf  *Speichern des Filters und Schließen* übernommen. Sie werden erst nach Veröffentlichung der Applikation wirksam.