

# Формирование пользовательского интерфейса

Для формирования пользовательского интерфейса используется схематичное расположение элементов управления (кнопок) на некоторой области. Сами области фиксированы и их взаимное расположение заранее задано разработчиками ПО.

## Виды элементов управления.

### Кнопка

Описывается текстом, ограниченным квадратными скобками слева и справа. Имеет три свойства (слева направо) разделённых символом «;»:

- Функция
- Текст для отображения на экране
- Цвет

Функции определены заранее разработчиками. Возможно [одно из следующих значений](#).

Текст задаётся таким, чтобы уместился на кнопке и был читаем пользователем.

Цвет может принимать одно из следующих значений:

- Ч - чёрный
- З - зелёный
- С - синий
- Ф - фиолетовый
- Ж - жёлтый
- К - красный

В настройках задаётся относительное расположение элементов на форме, ПО автоматически расположит и выставит ширину кнопок.

Число строк в текстовой настройке будет равно числу рядов кнопок.

Пример:

```
[КОД;      Код;      3][ШК;      ШК;      3][Х;      Х;      3]
[7;        7;        C][8;        8;        C][9;        9;        C]
[4;        4;        C][5;        5;        C][6;        6;        C]
[1;        1;        C][2;        2;        C][3;        3;        C]
[0;        0;        C][ТОЧКА;    .;        C][00;      00;        C]
[СТЕРЕТЬ;  С;        Ф][УДАЛИТЬ;  DEL;      Ф][УДАЛИТЬ;  DEL;
Ф]
[ОПЛАТА;   ОПЛАТА;   K][ОПЛАТА;   ОПЛАТА;   K][ОПЛАТА;   ОПЛАТА;   K]
```

В данном примере будет создано 7 строк с кнопками. Первая строка: Зелёные кнопки: Код, Штрихкод, Количество. Строки 2-5: Синие цифровые кнопки (0 - 9, точка, 00) Страна 6: Фиолетовые Стереть и Удалить. Кнопка Удалить будет двойной ширины, поскольку продублирована. Страна 7: Красная кнопка Оплата во всю ширину области.

## Элемент меню

## **Колонка состава чека**

