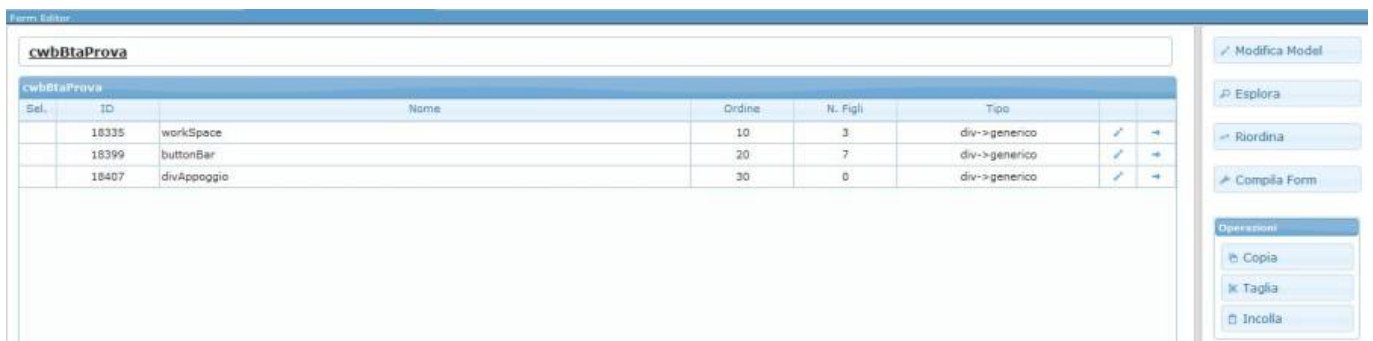


Un Model in genere contiene **3** elementi che possono essere **presenti** o **meno** a seconda di ciò che dovrà svolgere la form.

E sono:

- Un elemento **workSpace**: E' la zona di lavoro della form.
- Un elemento **buttonBar**: Viene visualizzata uno spazio che accoglierà i vari bottoni.
- Un elemento **divAppoggio**: Contiene dati che non sono visualizzati ma che sono usati dal programma.



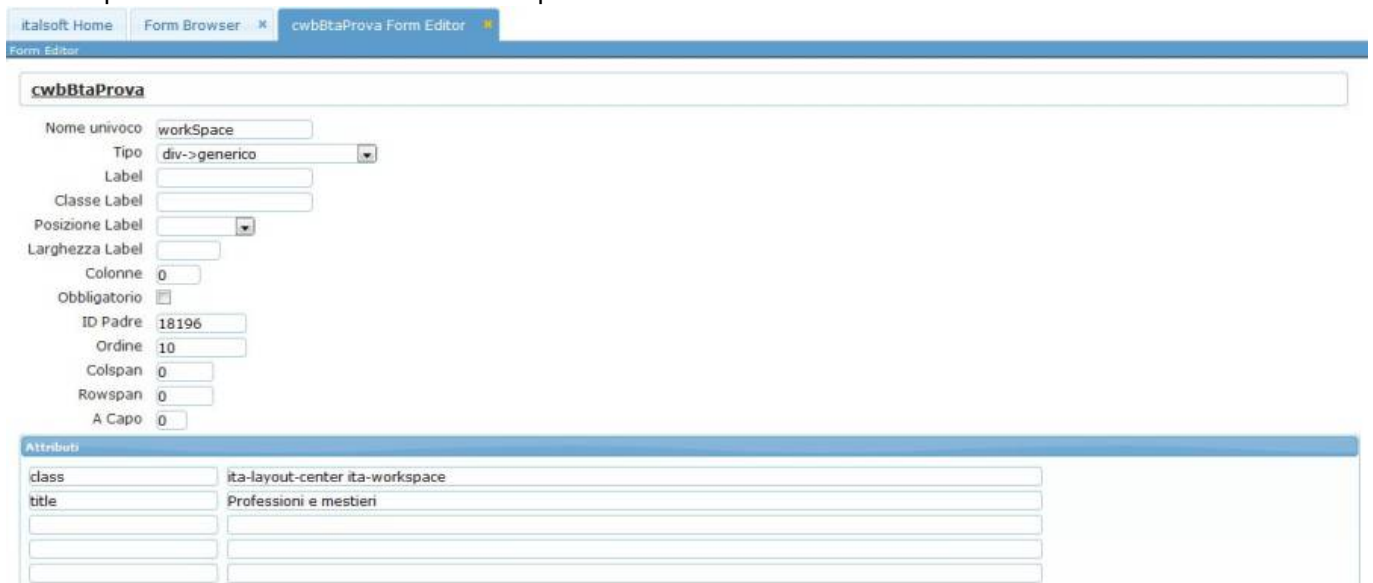
Sei.	ID	Nome	Ordine	N. Figli	Tipo		
	18335	workSpace	10	3	div->generico	✎	↔
	18399	buttonBar	20	7	div->generico	✎	↔
	18407	divAppoggio	30	0	div->generico	✎	↔

Aggiungi Elemento

Per creare, quindi aggiungere un nuovo elemento, clicchiamo sul pulsante della grid



1. Ci si presenterà una finestra con una prima box contenente i dati dell'elemento:



Form Editor

cwbBtaProva

Nome univoco:

Tipo: ▼

Label:

Classe Label:

Posizione Label: ▼

Larghezza Label:

Colonne:

Obbligatorio:

ID Padre:

Ordine:

Colspan:

Rowspan:

A Capo:

Attributi

class	ita-layout-center ita-workspace
title	Professioni e mestieri

- **Nome univoco elemento**: Nome univoco, quindi unico, che si vuole dare al nuovo elemento.
- **Tipo elemento**: Il tipo di elemento che vogliamo inserire.
- Per sapere le funzioni dei vari elementi consulta la guida [Tipi di Elementi](#).

- **Label elemento:** Necessaria se il tipo di elemento che vogliamo inserire è una text, o un elemento affianco al quale vogliamo far comparire una descrizione.
- **Classe label:** Non è necessaria, quasi mai richiesta
- **Posizione label:** In che posizione verrà inserita la label rispetto all'elemento.
- **Larghezza label:** Se vogliamo definire una larghezza della label. E' opportuno definire per gli elementi simili che vanno a capo la stessa larghezza, per rendere la form più ordinata.
- **Colonne:**
- **Obbligatorio:** Si usa generalmente nei campi di gestione; se viene selezionato rende il campo obbligatorio.
- **ID Padre:** Definisce l'ID dell'oggetto al quale il nuovo elemento verrà agganciato. Quando aggiungiamo un nuovo elemento, il campo viene popolato in automatico dal generator.
- **Ordine:** Definisce l'ordine di visualizzazione degli elementi. Cliccando il bottone "Riordina", il generator ordinerà automaticamente tutti gli elementi dando al primo elemento valore 10, al secondo 20 e così via.
- **Colspan:**
- **Rowspan:**
- **Capo:** Inserendo il valore 1, l'oggetto successivo al selezionato, andrà a capo. Se invece inseriamo 0 o vuoto, l'oggetto successivo rimarrà alla stessa altezza del selezionato.

Attributi Elemento

2. Una seconda box , contenente gli [Attributi Elemento](#) (Si possono utilizzare tutti gli attributi HTML)

From:

<https://wiki.nuvolaitalsoft.it/> - **wiki**

Permanent link:

<https://wiki.nuvolaitalsoft.it/doku.php?id=sviluppo:elementi&rev=1448623434>

Last update: **2018/03/19 10:45**

