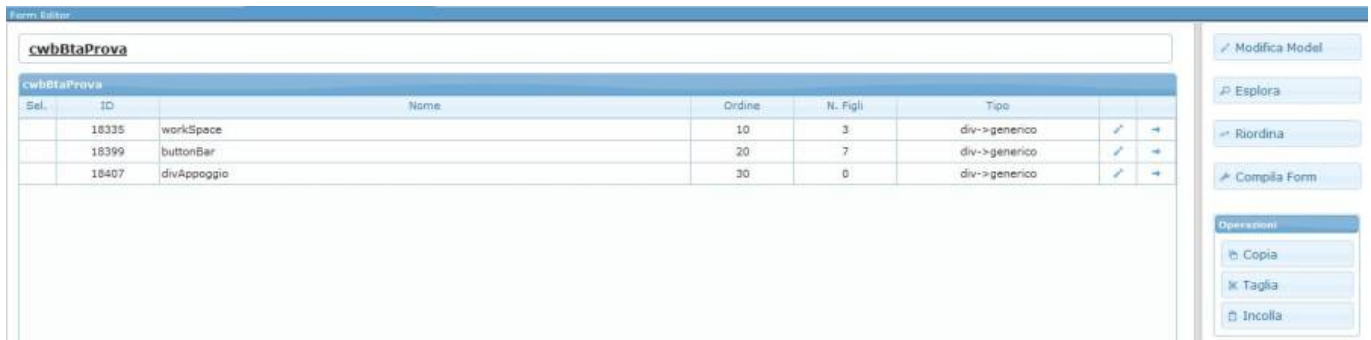


Un Model in genere contiene **3** elementi che possono essere **presenti** o **meno** a seconda di ciò che dovrà svolgere la form.

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.



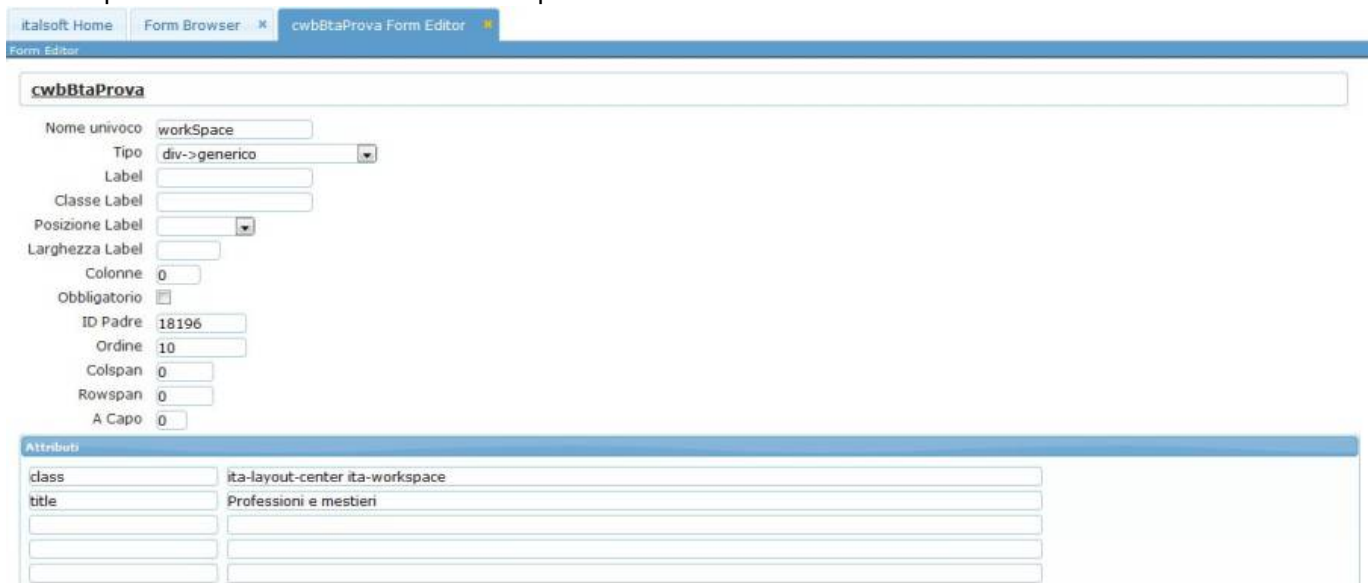
Sei.	ID	Nome	Ordine	N. Figli	Tipo		
	18335	workSpace	10	3	div->generico		
	18399	buttonBar	20	7	div->generico		
	18407	divAppoggio	30	0	div->generico		

## Aggiunte 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	<input type="text" value="ita-layout-center ita-workspace"/>
title	<input type="text" value="Professioni e mestieri"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

- **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:** Fa riferimento alle celle di una grid. Permette di raggruppare le celle all'interno delle colonne in modo da avere ad esempio una riga da 2 colonne e un'altra da 3.
- **Rowspan:** Fa riferimento alle celle di una grid. Permette di creare delle celle che occupino più di una riga.
- **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=1448632428>

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

