

# Содержание



# Нумерация объектов

Пронумеруйте объекты системы. Активируйте код проекта в меню главной страницы объекта. Все дочерние объекты получают свои номера в соответствии с местом в иерархии.

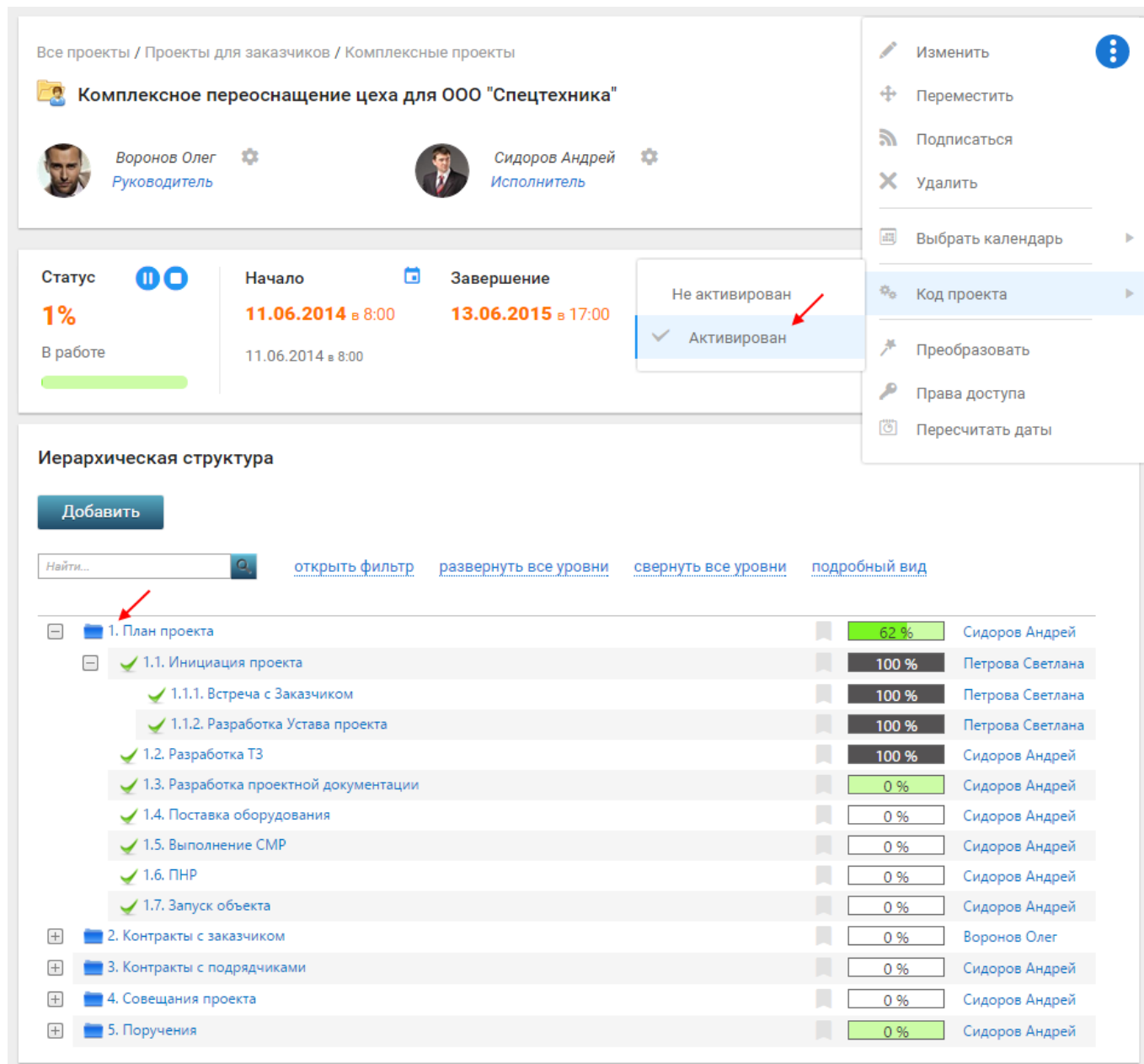


Рисунок 1 – Активировать код проекта

При необходимости отредактируйте код проекта вручную (на карточке проекта, в портлете «Реквизиты»). Коды последующих и дочерних объектов пересчитаются в соответствии с отредактированным кодом.

Иерархическая структура	загрузить из excel	выгрузить в excel
Добавить		
Найти...	открыть фильтр	развернуть все уровни
свернуть все уровни	подробный вид	
1. Комплексное переоснащение цеха для ООО "Спецтехника" (пример проекта с заказчиком)	0 %	Сидоров Андрей
1.1. План проекта	15 %	Сидоров Андрей
1.2. Контракты с заказчиком	0 %	Воронов Олег
1.3. Контракты с подрядчиками	0 %	Сидоров Андрей
103. Договор на поставку комплектующих КП/1 от 12.05.2014	0 %	Сидоров Андрей
103.1. Оплата аванса	0 %	Сидоров Андрей
103.2. Окончательный расчет	0 %	Сидоров Андрей
104. Договор на изготовление турбонасоса	0 %	Сидоров Андрей
1.4. Сопровождение проекта	0 %	Сидоров Андрей
1.4.1. Обсуждение Устава проекта	0 %	Сидоров Андрей
1.5. Поручения	0 %	Сидоров Андрей
1.5.1. Подготовить отчет по проекту	0 %	Сидоров Андрей
1.5.2. Решить вопрос с поставкой комплектующих	0 %	Воронов Олег

**Рисунок 2** – Код проекта отредактирован вручную

При деактивации кода проекта отредактированные вручную коды запоминаются и восстанавливаются при последующей активации кода проекта.

При переносе объекта в проект с активированным кодом, для него автоматически рассчитывается код проекта в соответствии с его новым местом в иерархии.

Исключение составляют объекты с отредактированным вручную кодом проекта: для них введенный вручную код сохраняется.

Опция «Код проекта» активируется на странице [свойств объекта в разделе «Администрирование»](#).

From:  
<https://wiki.a2nta.ru/> - Wiki [3.x]

Permanent link:  
<https://wiki.a2nta.ru/doku.php/product/objects/users/numeration?rev=1554890594>

Last update: 10.04.2019 10:03

