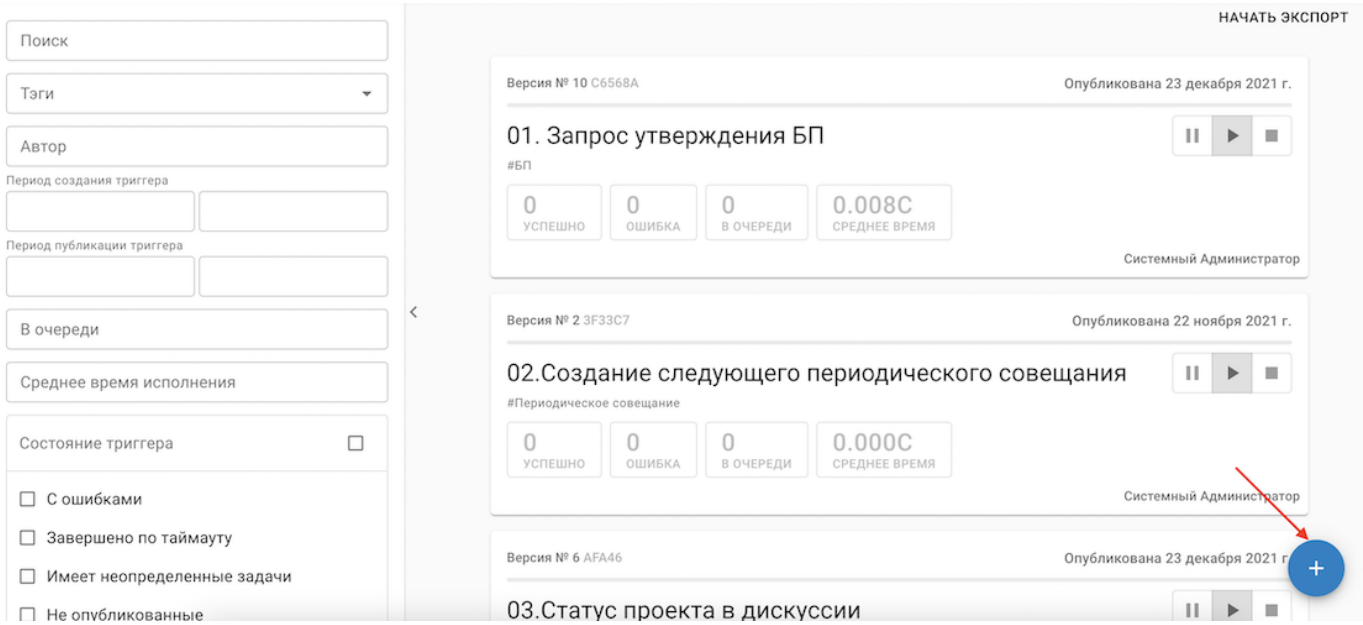
Содержание

Создание триггера

Триггер в ADVANTA содержит указание, когда он должен сработать, набор проверок, когда нужно выполнить набор действий, и сам набор действий.
Кнопка создания триггера расположена в разделе «**Управление триггерами**».



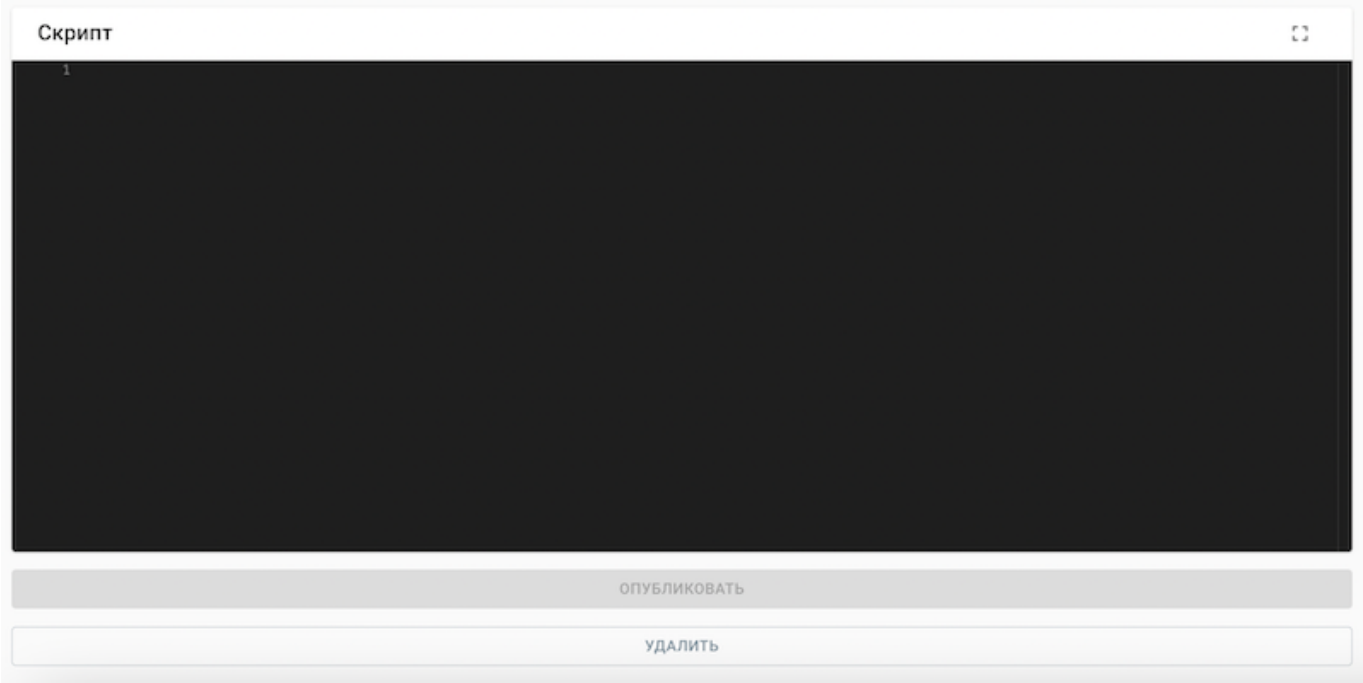
Страница создания нового триггера

Содержит следующие поля:
1. **Название**
2. **Описание**
3. **Теги** — используются для дальнейшего поиска триггера в списке на странице «Управление триггерами»
4. **Таймаут**, сек

5. Выпадающий список «**Порядок обработки событий**» с 3 вариантами:

- **Через очередь данного триггера** – соответствующие события, на которые подписан триггер, обрабатываются в рамках одной очереди данного триггера: новое событие не будет обработано, пока не завершится обработка предыдущего события этого триггера.
- **Через глобальную очередь** – все события, на которые подписан созданный триггер, обрабатываются в рамках одной глобальной очереди модуля триггеров (каждый соответственно своим триггером).
- **Параллельно** – все события, на которые подписан триггер, обрабатываются параллельно (каждый соответственно своим триггером).

6. Переключатель «**Выполнять повторно при сбое**».
7. Выпадающий список «**События**» – перечень всех событий, которые генерирует Система при выполнений каких либо действий в ней. Исчерпывающий перечень событий на которые можно создать триггер.
8. Окно «**Условие**» – окно для записи, отображения и изменения кода C#.
В данном окне необходимо написать код условия, который должен возвращать либо значение false, либо значение true. Необходимо вернуть false, если скрипт выполнять не требуется.



9. Окно «**Скрипт**» – окно для записи, отображения и изменения кода C#.
В данном окне необходимо написать код основной логики (действий) триггера, который будет выполняться при выполнении Условия.
10. Кнопки «**Опубликовать**» и «**Удалить**».

Немного о создании триггеров в целом

> Половина работы триггера: это понять, на какие события он должен реагировать.

Фильтрация событий проходит в несколько этапов с помощью 3 основных инструментов,

которые дополняют друг друга.

1. Простой фильтр на события, и связанные с ними объекты, который есть прямо в интерфейсе модуля триггеров в **выпадающем списке**.
2. **LINQ-запрос(ы)** - используются (при необходимости) в фильтрации событий и в самих скриптах. Подробнее о настройке LINQ-запросов - здесь.
3. Дополнительная логика, прописанная в окне **«Условие»** для последней тонкой фильтрации событий.

События, которые попали под условия фильтров, запускают написанный скрипт. Результатом работы скрипта могут быть небольшие вычисления, создание новых записей в справочнике, новых объектов, изменение статусов, изменение значений реквизитов, их блокировка и т.д. Здесь мы описали примеры готовых решений на основе триггеров.

В Системе можно создать источник данных LINQ и задать ему референсный ключ, чтобы в дальнейшем по нему вызвать этот источник в **Условии** триггера или в самом **Скрипте**.

Вызов API в триггерах

Триггеры работают через интеграционное API ADVANTA ⇒ Всё, что можно сделать через API, триггер может сделать в системе.

Перед вызовом API нужно везде указывать `await`, иначе произойдет инициация кода вызова без ожидания результата.

Создание нового объекта - пример:

```
var newItem = new Api.Projects.CreateProjectDataContract
{
    // some code ...
};

// create new Item using ADVANTA API
var  newItemID = await Api.Projects.CreateProjectAsync(newItem);
```

> Триггер по мере необходимости создает SOAP-клиенты для взаимодействия с SOAP API (иначе пришлось бы перед каждым вызовом API создавать нужные SOAP-клиенты).
> По завершению триггера все открытые триггером SOAP-клиенты закрываются.

Если не дождаться через `await` вызова API, то может произойти завершение работы триггера раньше, чем завершится вызов.
В итоге произойдет ошибка при вызове.

Локальные функции

Если требуется определить собственную локальную функцию/процедуру для использования в скрипте триггера, то ее описание должно быть сделано с использованием префикса `async` в

следующем формате

```
async Task<string> MyFunctionName()
{
   // your code ...
   return result;
}
```

где вместо `string` необходимо указать тип переменной, которая будет возвращаться из локальной функции.

Если возвращать из функции ничего не требуется, то определение функции будет в формате:

```
async Task MyFunctionName()
{
   // your code ...
}
```

Для вызова созданной таким образом локальной функции/процедуры внутри скрипта триггера, рекомендуется использовать префикс `await` для ожидания ее завершения.

```
var result = await MyFunctionName();
```

Пример объявления локальной функции и ее вызова:

```
async Task CreateLog(string Text)
{
    TriggerConsole.WriteLine(Text);
    await System.Threading.Tasks.Task.Delay(1000);
}

for(int i = 0; i < 10; i++)
{
    await CreateLog(i.ToString());
}
```

Встроенные переменные

`Context.ApplicationId` - ID приложения Адванты, если настроено
`Context.EventId` - ID сообщения в шине
`Context.EventSentTime` - Время отправки сообщения из системы
`Context.Host` - Адрес системы, по которому она установлена
`Context.PersonId` - ID пользователя вызвавшего появление события
`Context.PrincipalId` - ID внутреннего пользователя системы (обычно не используется)
`Context.SessionId` - ID сессии, от которой модуль триггеров работает в системе. Нужен для передачи в API методы

`Event` - Содержит параметры события, на которое сделан триггер.
Контекстно определяется тем событием, на которое написан триггер.
В общем случае разные типы событий содержит разный набор полей.

← К оглавлению
Мониторинг→