

Содержание

Страница создания нового триггера	3
Немного о создании триггеров в целом	4
Вызов API в триггерах	5
Встроенные переменные	5

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. **Тэги** — используются для дальнейшего поиска триггера в списке на странице «Управление триггерами»
4. **Таймаут, сек**

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

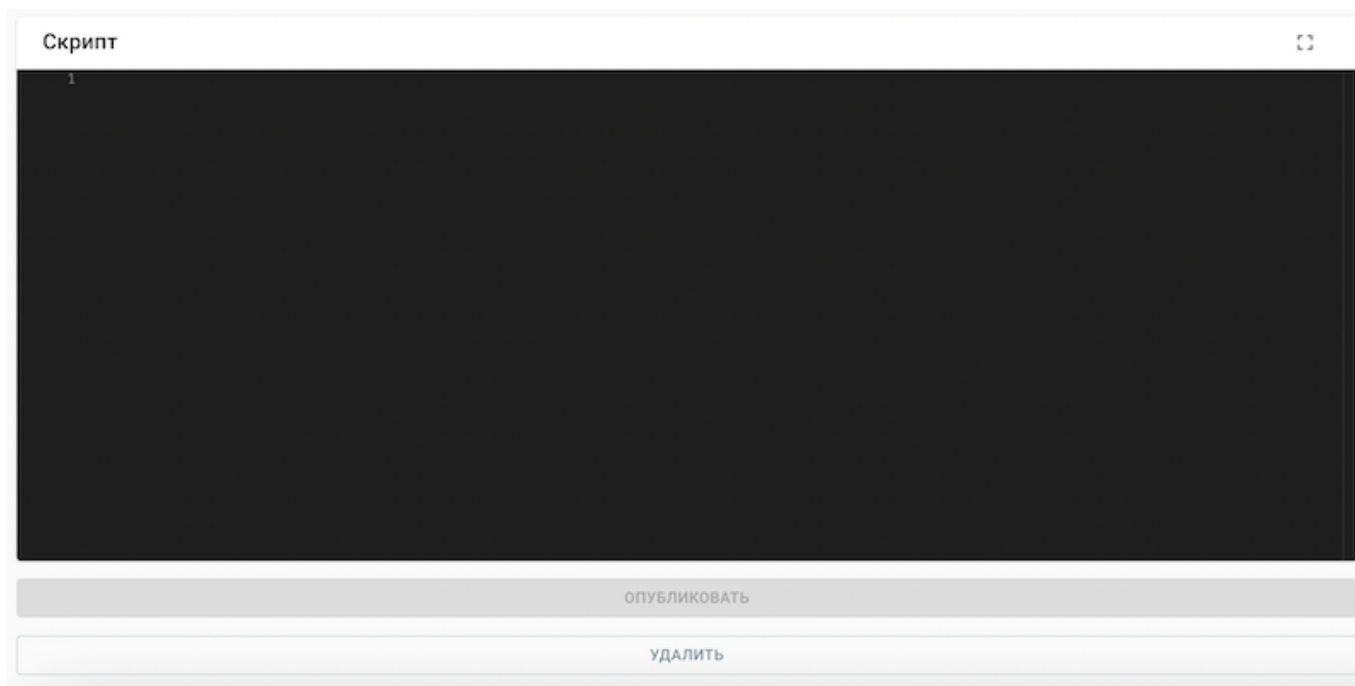
- **Через очередь данного триггера** – соответствующие события, на которые подписан триггер, обрабатываются в рамках одной очереди данного триггера: новое событие не будет обработано, пока не завершится обработка предыдущего события этого триггера.
- **Через глобальную очередь** – все события, на которые 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 выполнении 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.

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

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→](#)

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.a2nta.ru/doku.php/product/triggers/new?rev=1681114812>

Last update: **10.04.2023 08:20**

