



Gobierno de Canarias

Consejería de Presidencia,
Justicia y Seguridad
Dirección General de
Telecomunicaciones
y Nuevas Tecnologías



Platino
Plataforma de Interoperabilidad del
Gobierno de Canarias

Interoperabilidad de los servicios telemáticos de la
Administración Pública de la CAC

Página 1 de 36

**MARCO DE REFERENCIA PARA LA
PLATAFORMA DE INTEROPERABILIDAD**

VOLÚMEN VI: MANUALES DE USUARIO

**ANEXO I. DISEÑADOR DE FORMULARIOS XFORM.
MANUAL DE USUARIO**

Rev.	Fecha	Descripción
1	13/12/2007	Primera revisión del documento.
2	30/01/2009	Revisión del documento para actualizar el ejemplo de listas dinámicas
3	09/02/2010	Revisión del documento para adaptarlo a la imagen del Gobierno de Canarias. Revisión de las funcionalidades del editor de formularios.
4	12/03/2010	Aclaraciones sobre el uso de algunos componentes. La hoja XSLT ya no se indica en la propiedades del formulario. Se aclara el uso de los estilos css en el apartado 1.1
5	18/03/2010	Se añade un nuevo campo en la vista "propiedades del campo" para informar al usuario del ID que debe utilizar para el uso de Javascript y CSS.
6	22/03/2010	Se actualiza el manual para reflejar varios cambios del servicio.
7	06/10/2010	Se actualiza el apartado 2.3.5 Publicar Formulario
Documento :		PLA-DOC-FIN-10-03-19-Vol IV. Editor de Formularios electronicos
Ubicación en eRoom:		
Preparado por		Revisado por
D. Gral. de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías		D. Gral. de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías
Fecha: 06/10/2010		Fecha: 06/10/2010
		Aprobado por
		D. Gral. de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías
		Fecha: 06/10/2010

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 2 de 36

ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 APLICACIÓN DE ESTILOS CSS.....	6
2 EDITOR DE FORMULARIOS.....	8
2.1 ACCESO DE LOS USUARIOS.....	8
2.2 ACCIONES BÁSICAS DEL EDITOR DE FORMULARIOS.....	8
2.2.1 CREAR UN NUEVO FORMULARIO.....	9
2.2.2 EDITAR EL BORRADOR DE UN FORMULARIO.....	11
2.3 MENÚ DE ACCIONES PARA UN FORMULARIO ELECTRÓNICO.....	12
2.3.1 GUARDAR.....	12
2.3.2 PROPIEDADES.....	12
2.3.3 TRADUCCIÓN DE TEXTOS.....	13
2.3.4 PREVISUALIZAR.....	13
2.3.5 PUBLICAR FORMULARIO.....	13
2.3.6 PUBLICAR COMO BLOQUE.....	14
2.3.7 VER CÓDIGO FUENTE.....	15
2.4 INSERCIÓN DE COMPONENTES.....	16
2.4.1 INSERCIÓN DE BLOQUES REUTILIZABLES.....	16
2.5 EDICIÓN DE COMPONENTES.....	16
2.5.1 COMPONENTES SIN INSTANCIA.....	17
2.5.1.1 ETIQUETA.....	18
2.5.1.2 HIPERENLACE.....	18
2.5.1.3 IMAGEN.....	18
2.5.2 COMPONENTES CON INSTANCIA.....	18
2.5.2.1 COMPONENTES CONTENEDORES.....	19
2.5.2.1.1 GRUPO DE CAMPOS.....	19
2.5.2.1.2 GRUPO DE REPETICIÓN.....	20
2.5.2.2 COMPONENTES RESTRINGIBLES.....	22
2.5.2.2.1 LISTAS.....	23
2.5.2.2.1.1 LISTA DESPLEGABLE.....	25
2.5.2.2.1.2 LISTA SELECCIÓN ÚNICA.....	25
2.5.2.2.1.3 LISTA SELECCIÓN MÚLTIPLE.....	26
2.5.2.2.1.4 CASILLAS MÚLTIPLES.....	26



**Gobierno
de Canarias**

Consejería de Presidencia,
Justicia y Seguridad

Dirección General de
Telecomunicaciones
y Nuevas Tecnologías



Platino
Plataforma de Interoperabilidad del
Gobierno de Canarias

Volumen IV: Manual del desarrollador
ANEXO I. Diseñador de Formularios

Página 3 de 36

2.5.2.2.1.5 EJEMPLO DE FORMULARIO.....	26
2.5.2.2.2 TEXTO SIMPLE.....	26
2.5.2.2.3 ÁREA DE TEXTO.....	27
2.5.2.2.4 CASILLA DE VERIFICACIÓN.....	27
2.5.2.2.5 FECHA.....	27
2.5.2.2.6 ADJUNTAR ARCHIVO.....	27
2.5.2.3 BOTONES.....	28
2.5.2.3.1 BOTÓN CANCELAR.....	28
2.5.2.3.2 BOTÓN VOLVER.....	28
2.5.2.3.3 BOTÓN GUARDAR.....	28
2.5.2.3.4 BOTÓN FIRMAR.....	28
2.6 LISTAR FORMULARIOS PUBLICADOS.....	28
2.7 ADMINISTRACIÓN: GESTIÓN DE USUARIOS/GRUPOS.....	29
2.7.1 USUARIOS.....	31
2.7.2 GRUPOS.....	32

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 4 de 36</p>

1 INTRODUCCIÓN

El diseñador de formularios electrónicos es una aplicación web que permite a un usuario crear formularios electrónicos y almacenar su definición en el repositorio del servicio de gestión de repositorio de documentos electrónicos.

El servicio de formularios electrónicos de la plataforma de interoperabilidad PLATINO está compuesto por dos módulos:

- un servicio de publicación de formularios electrónicos, que se encarga de mostrar al usuario el formulario, recoger la información introducida y publicarla en el repositorio de gestión de repositorio de documentos electrónicos,
- un diseñador de formularios, que es la aplicación web cuyo uso se tratará a lo largo de este documento y que permite a un usuario crear diseños de formularios electrónicos,

El servicio de formularios electrónicos está basado en la tecnología XForms de formularios electrónicos, recomendada por el consorcio de la world wide web W3C.

Esta tecnología aun no está implementada en los navegadores web más populares; para hacerla disponible para el público general es necesario emular el sistema de formularios Xforms utilizando tecnología que sí esté disponible en los navegadores web actuales.

El sistema de emulación de formularios Xforms utilizado en el servicio de formularios electrónicos es Chiba (<http://chiba.sourceforge.net>), y la emulación consiste en utilizar páginas HTML 4.01 y JavaScript.

Uno de los objetivos del editor de formularios es ocultar al usuario que desea diseñar un formulario electrónico los detalles técnicos y la complejidad del vocabulario de un documento XML basado en Xform. La interfaz web utiliza botones y demás elementos visuales e interactivos de HTML para:

- representar elementos de los que puede constar un formulario electrónico basado en XForms,

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 5 de 36</p>

- representar el contenido de un diseño de formulario electrónico,
- modificar e incorporar nuevos elementos en un diseño de formulario electrónico,
- especificar detalles del comportamiento de un elemento de formulario electrónicos, tales como las condiciones de validación, etiquetas, ayuda contextual, tipo de datos, etc.

Es importante indicar que el editor de formularios electrónicos no presenta al usuario, en el modo de edición del diseño de un formulario, el aspecto final que este va a tener, en lo que en la jerga informática se conoce como un editor WYSIWYG (what you see is what you get).

En su lugar, el editor de formularios está orientado a la estructura lógica del formulario, a modo de esquema jerárquico de campos relacionados. Esto permite que el usuario se concentre en primer lugar en los datos que el formulario va a recoger y que debe cumplimentar el ciudadano; de las características de los datos que aquel debe introducir y del tipo de dato (fecha, valor si/no, lista de opciones), y de la reutilización de bloques de campos.

Con esta orientación, el diseño de un formulario electrónico es tal que como producto de la presentación y cumplimentación de este formulario, se genera automáticamente un documento XML bien estructurado con los datos que el formulario haya recogido. A favor de esta orientación se encuentra el argumento de que con esto se evita que el usuario diseñe un formulario electrónico que pudiera producir una relación lineal de datos, que dificultaría la fase posterior de procesamiento de la información por parte de un backend debido a la ausencia de información semántica de los datos recogidos.

El editor de formularios tampoco es una herramienta orientada al diseño del aspecto visual del formulario. Para ello las herramientas de diseño web, utilizada por los diseñadores profesionales de páginas web, son más apropiadas para ese cometido. Sin embargo con el editor de formularios se podrá indicar las clases de estilo que utilizarán los componentes XForms emulados con HTML y también se podrán especificar en estos un estilo concreto utilizando CSS.

Además de las propiedades visuales existentes en CSS, es posible cambiar la estructura del documento HTML generado por el emulador de XForms, de forma que el documento HTML se adecúe a los requerimientos impuestos por un estilo o forma de presentación concreto. Por ello es posible, a la hora de instanciar un formulario

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 6 de 36

electrónico desde el servicio de publicación de formularios electrónicos, indicar una hoja de transformación XSLT que se aplicará tras la generación de HTML.

Los detalles del HTML generado por el emulador podrá consultarse en la guía del proyecto Chiba "Cookbook.pdf", disponible en su distribución binaria.

Conscientes de que para facilitar el diseño de un formulario electrónico no es suficiente una presentación esquemática del formulario, el editor de formularios dispone de un modo de previsualización. En este modo de previsualización el sistema mostrará en el navegador el formulario electrónico tal y como será presentado al ciudadano. Este modo de previsualización se apoya en el servicio de publicación de formularios electrónicos, por lo que es necesario que este servicio se encuentre disponible cuando se active la previsualización.

El editor de formularios dispone de un sistema de publicación basado en el servicio de publicación de formularios electrónicos y del servicio de gestión de repositorio de documentos electrónicos.

El primero de estos servicios se utiliza para almacenar los borradores de formularios electrónicos; diseños que se encuentran en las fases de elaboración del formulario electrónico.

El segundo de estos servicios se utiliza para publicar el diseño final de un formulario electrónico y que podrá ser asociado a un procedimiento administrativo para iniciar una solicitud.

1.1 APLICACIÓN DE ESTILOS CSS

Las clases CSS aplicadas a un campo se trasladan al valor del atributo "class" de HTML. Sin embargo no existe una correspondencia 1 a 1 entre campo XForm y fragmento HTML generado. Habitualmente se traducen a varios elementos HTML pero están envueltos en un elemento HTML tipo <div/> o . El estilo inline y las clases CSS se trasladan al elemento HTML contenedor, y no a cada elemento HTML.

Por ejemplo para un botón:

```
<xforms:submit id="volver_0" submission="submission_volver_0"
class="botonPersonalizado" style="">
  <xforms:label id="volver0Etiqueta_0"
```

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 7 de 36</p>

```
bind="bind_volver0Etiqueta_0"/>
</xforms:submit>
```

el HTML generado es este:

```
<span id="volver_0" class="submit botonPersonalizado">
  <input id="volver_0-value" class="value" type="button"
  onclick="activate(this);" value="Volver" name="t_volver_0"/>
</span>
```

En el apartado 4.5.2 del manual de usuario de Chiba (<http://chiba.sourceforge.net/ChibaUserGuide.pdf>) se indica que se pueden aplicar estilos de forma individual a los componentes definiendo el estilo asociado al ID. Ejemplo:

```
XForms:
<xf:input id="title"....>
  <xf:label>Document Title</xf:label>
</xf:input>
```

```
Hoja CSS:
#title{
  font-weight:bold;
}
#title .xfLabel{
  //put your label styles here
}
#title .xfValue{
  //put your control styles here
}
```

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 8 de 36</p>

2 EDITOR DE FORMULARIOS

2.1 ACCESO DE LOS USUARIOS

Para poder acceder al sistema será necesario introducir un nombre de usuario y contraseña válidos en la pantalla de Login.



Ilustración 1: Pantalla de login

2.2 ACCIONES BÁSICAS DEL EDITOR DE FORMULARIOS

Una vez el usuario se ha autenticado, el sistema mostrará al usuario la página principal del editor de formularios electrónicos que vemos a continuación.

El proceso de creación de un nuevo formulario y el proceso de edición de un borrador existe siguen el mismo diseño de pantallas, salvo por la forma en la que se accede a cada uno de ellos.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 9 de 36</p>



Accesibilidad | Mapa web | Contacto

texto de búsqueda

INICIO BORRADORES PUBLICADOS ADMINISTRACION

Estás en: Inicio

Bienvenido

¿Qué desea hacer con el editor de formularios electrónicos?

- crear un nuevo formulario
- editar un borrador de formulario
- ver listado de formularios publicados.

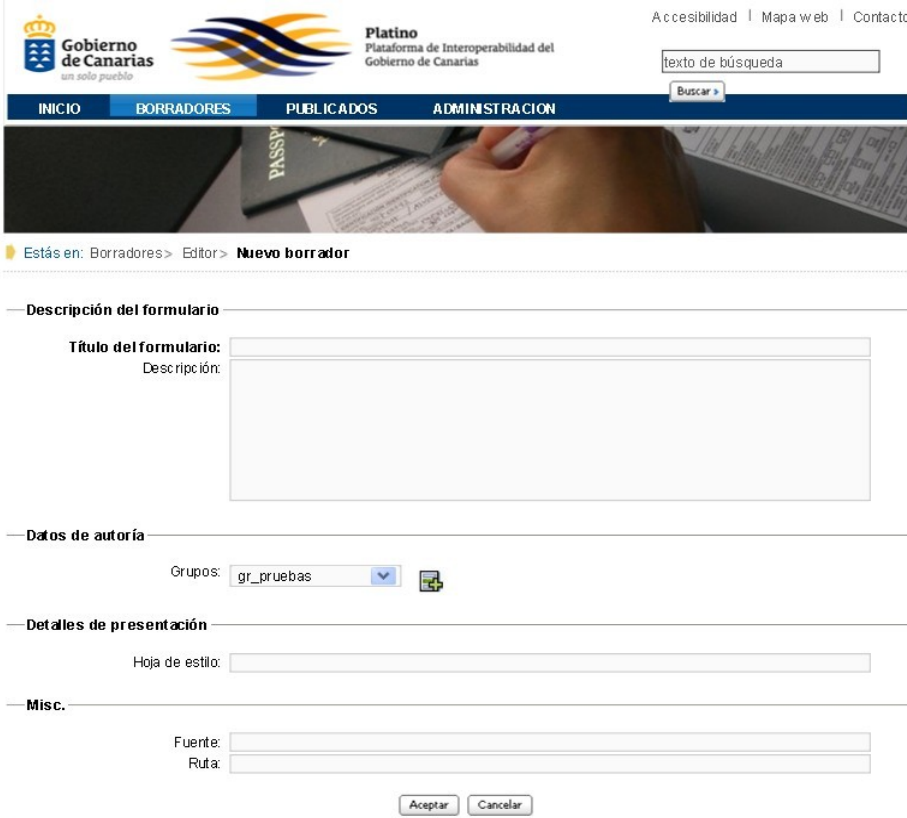
Gobierno de Canarias Aviso Legal | Sugerencias y Reclamaciones

Ilustración 2: Página principal del editor de formularios.

2.2.1 CREAR UN NUEVO FORMULARIO

Para crear un nuevo formulario haremos uso de la primera de las opciones de la Ilustración 2: Página principal del editor de formularios. Esta acción nos mostrará la siguiente pantalla, en la cual debemos introducir información básica del formulario que deseamos crear.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 10 de 36</p>




Estás en: Borradores > Editor > **Nuevo borrador**

Descripción del formulario

Título del formulario:

Descripción:

Datos de autoría

Grupos: 

Detalles de presentación

Hoja de estilo:

Misc.

Fuente:

Ruta:

Ilustración 3: Datos básicos de un nuevo formulario

El significado de cada uno de estos campos se indica en el apartado 2.3.2 PROPIEDADES, pero recalcaremos la importancia de dos de ellos. El primero es el de “*Título del formulario*”, que no es más que el nombre por el que conoceremos el formulario que estamos creando y el segundo es el campo “*Grupos*”, que indica que grupo de usuarios podrá tener acceso a dicho formulario.

Una vez hayamos rellenado la ficha de alta de un formulario electrónico pulsaremos el botón **Aceptar** de la ilustración anterior. Esta acción nos llevará a la siguiente pantalla.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 11 de 36</p>

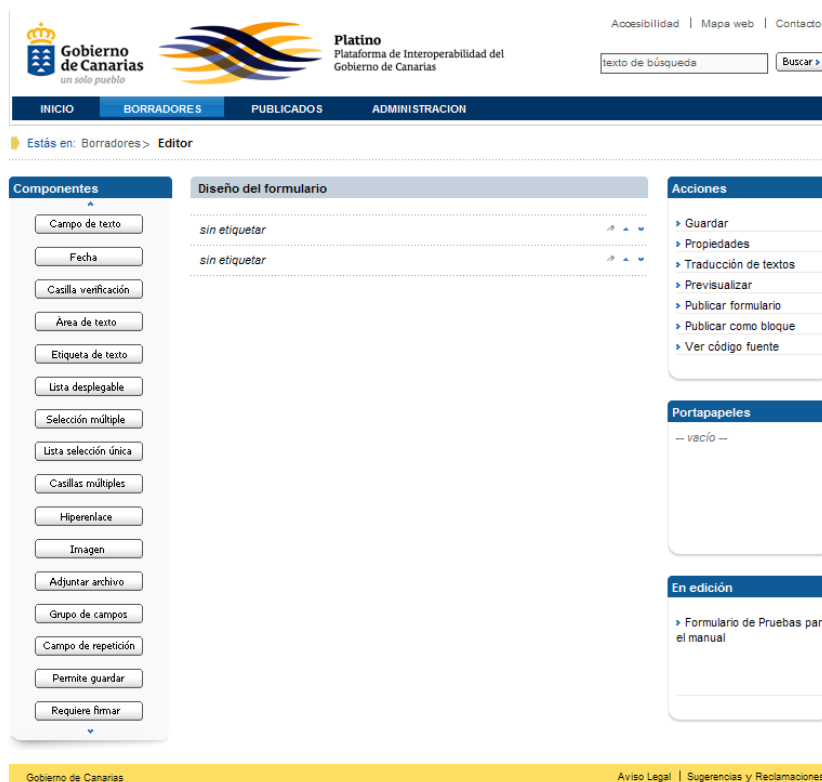


Ilustración 4: Adición de elementos a un formulario electrónico

La pantalla que ilustra la imagen anterior, muestra en sí la edición y creación de un formulario electrónico. Esta pantalla está dividida en diferentes menús. Por un lado tenemos el menú o paleta de componentes, situado a la izquierda de la imagen.

En la franja central de la imagen tenemos los elementos que forman parte del formulario electrónico que estamos creando o editando. Todos los formularios por defecto tendrán dos botones con las acciones asociadas de **Volver** y **Cancelar**, que son los elementos con el texto “*sin etiquetar*” que aparecen en la imagen.

Por último en la parte derecha de la imagen tenemos un menú de acciones que podemos llevar a cabo sobre el formulario actual y dos paneles informativos relativos al contenido del portapapeles e información de los elementos que se encuentran en edición.

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 12 de 36</p>

2.2.2 EDITAR EL BORRADOR DE UN FORMULARIO

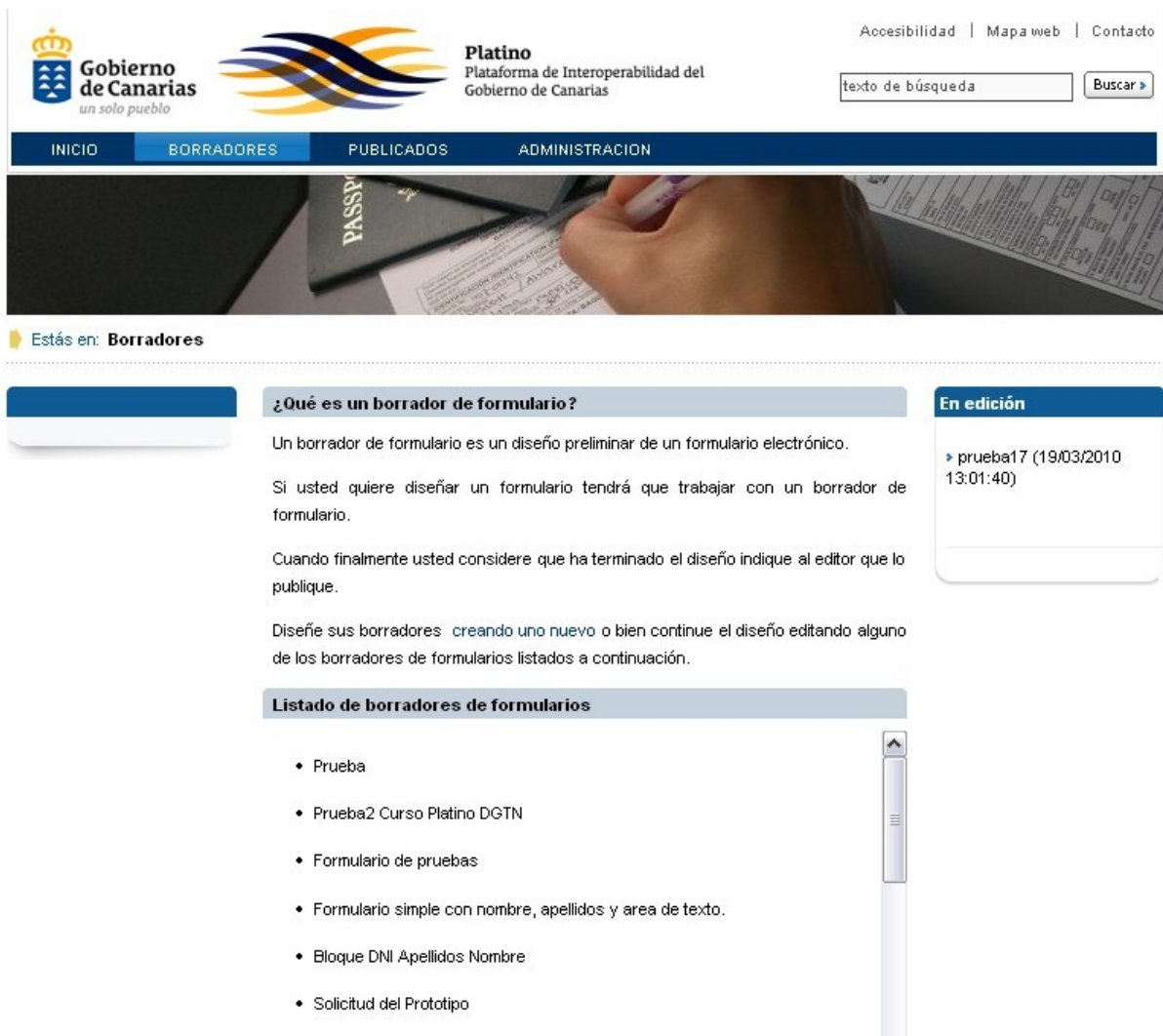
Para hacer uso de la edición de un formulario borrador, tenemos que acceder al listado de los mismos para seleccionar aquel con el que queremos trabajar. Para ello pinchamos en la opción de *BORRADORES* en la parte superior del editor de formularios.

Llevando a cabo esta acción, la aplicación nos redirigirá a una página, en la cual entre otras cosas, se mostrará el listado completo de borradores de formularios que se han ido creando a lo largo del tiempo.

La imagen que se muestra a continuación es un ejemplo de haber llevado a cabo dicha acción.

Para poder editar cualquiera de los borradores que aparecen en el listado, basta con pinchar sobre el título del que queremos editar y aparecerá una pantalla similar a la que se muestra en la Ilustración 4: Adición de elementos a un formulario electrónico.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 13 de 36



The screenshot shows the top navigation bar with the logos of the Gobierno de Canarias and Platino. The main menu includes 'INICIO', 'BORRADORES', 'PUBLICADOS', and 'ADMINISTRACION'. Below the menu is a banner image of a hand writing on a document. The breadcrumb trail indicates 'Estás en: Borradores'. The main content area is titled '¿Qué es un borrador de formulario?' and contains the following text:

Un borrador de formulario es un diseño preliminar de un formulario electrónico.

Si usted quiere diseñar un formulario tendrá que trabajar con un borrador de formulario.

Cuando finalmente usted considere que ha terminado el diseño indique al editor que lo publique.

Diseñe sus borradores creando uno nuevo o bien continúe el diseño editando alguno de los borradores de formularios listados a continuación.

Listado de borradores de formularios

- Prueba
- Prueba2 Curso Platino DGTN
- Formulario de pruebas
- Formulario simple con nombre, apellidos y area de texto.
- Bloque DNI Apellidos Nombre
- Solicitud del Prototipo

On the right side, there is a 'En edición' panel showing a list of items, with the first item being 'prueba17 (19/03/2010 13:01:40)'.

Ilustración 5: Listado de borradores de formularios.

2.3 MENÚ DE ACCIONES PARA UN FORMULARIO ELECTRÓNICO

A continuación describiremos las acciones que se pueden llevar a cabo mientras estamos editando el contenido de un formulario electrónico. Estas acciones están ubicadas en el menú de la parte superior derecha de la página que se muestra en la Ilustración 4: Adición de elementos a un formulario electrónico.

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 14 de 36</p>

2.3.1 GUARDAR

Permite guardar los cambios hechos en nuestro formulario electrónico. El resultado de guardar nuestro formulario será un texto indicativo de que la acción se ha ejecutado con éxito.

2.3.2 PROPIEDADES

La pantalla que muestra la aplicación al llevar a cabo esta acción es similar a la que se muestra en Error: No se encuentra la fuente de referencia De todas las propiedades que se muestran, sólo *“Título”* es obligatoria. Título será un nombre que dará el usuario al formulario.

“Descripción” hace referencia a un breve comentario en el que el usuario describirá el funcionamiento de este formulario.

La propiedad *“Grupos”* indica que grupo de usuarios puede acceder a este formulario. La creación de grupos de usuarios la veremos más adelante. Si no se asigna ningún grupo, el formulario será visible a cualquier usuario.

Para asociar una hoja de estilos CSS al formulario, se tendrá que especificar una URL válida en la propiedad *“Hoja de estilos”*.

2.3.3 TRADUCCIÓN DE TEXTOS

Esta acción nos permite dar soporte de internacionalización a nuestro formulario electrónico.

2.3.4 PREVISUALIZAR

La opción de previsualización nos permite ver el estado actual de nuestro formulario electrónico. Esto es muy útil para saber en cada momento que aspecto va tomando nuestro diseño.

Una vez en la vista de previsualización bastará con pinchar en alguno de los botones por defecto de nuestro formulario, botones de **Cancelar** y **Volver**, para regresar al diseñador de formularios.

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 15 de 36</p>

2.3.5 PUBLICAR FORMULARIO

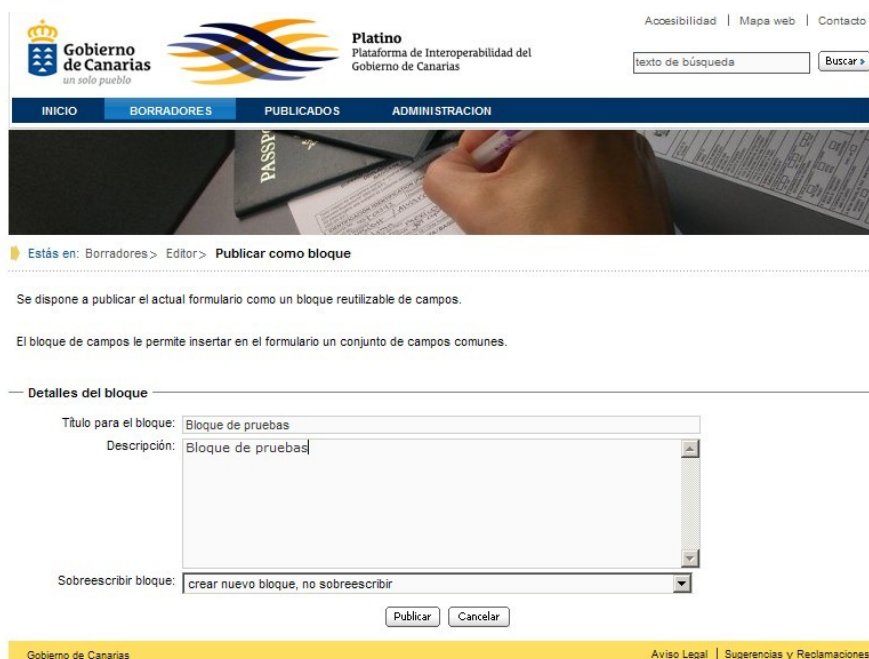
Con el objetivo de unificar la publicación de formularios XML y PDF se ha centralizado la administración de los mismos en un único publicador.

Puede consultar el manual del Publicador de Formularios XFORM /PDF dentro del Volumen VI Manuales de Usuario de la documentación de Platino.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 16 de 36

2.3.6 PUBLICAR COMO BLOQUE

El publicar un formulario como bloque, significa que todos los elementos que forman parte de ese formulario, salvo los botones por defecto de **Cancelar** y **Volver**, pasarán a convertirse en un componente más, que se podrá usar para insertarlo en otro formulario diferente. Por este motivo se denominan bloques reutilizables. Veremos la reutilización de un bloque más adelante con un ejemplo. Veamos ahora la pantalla que muestra la aplicación previa a la publicación de un formulario como bloque.



Accesibilidad | Mapa web | Contacto

Gobierno de Canarias un solo pueblo

Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias

texto de búsqueda

Descripción:

Sobrescribir bloque:

Gobierno de Canarias Aviso Legal | Sugerencias y Reclamaciones

Ilustración 8: Publicar un formulario como bloque.

El último paso será rellenar el campo obligatorio “*Título para el bloque*” y seleccionar la forma en la que queremos guardar el bloque mediante el desplegable del último campo. Las opciones serán crear un bloque nuevo o sobrescribir uno existente. Haciendo uso del botón **Publicar** finalizará el proceso de publicación del bloque reutilizable.

2.3.7 VER CÓDIGO FUENTE

Esta opción nos mostrará el código fuente en lenguaje XML de nuestro formulario electrónico. A continuación se muestra un ejemplo.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 17 de 36</p>

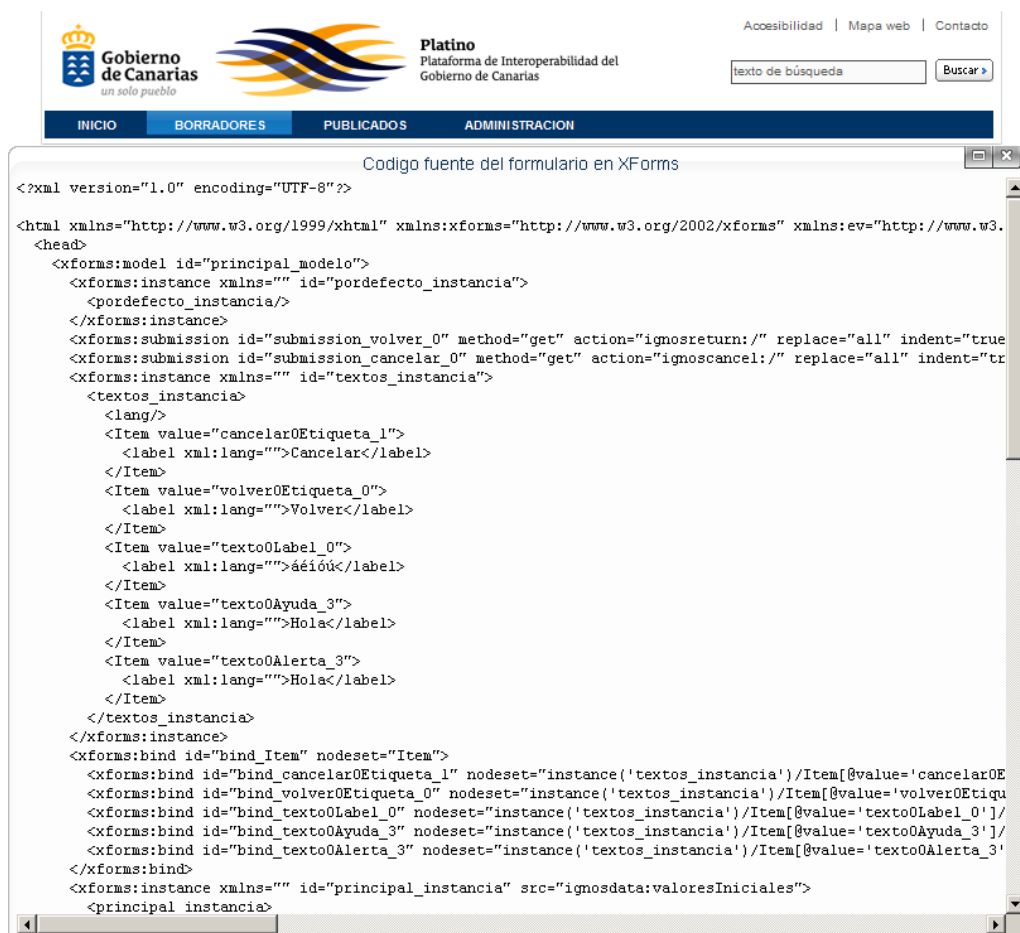


Ilustración 9: Código fuente de un formulario electrónico.

2.4 INSERCIÓN DE COMPONENTES

Para insertar un nuevo componente en un formulario electrónico, basta con seleccionar el componente deseado de la paleta de componentes, haciendo click sobre él, e indicando la situación de dicho componente en el formulario en el que lo queremos ubicar. Este proceso se muestra en la siguiente imagen.

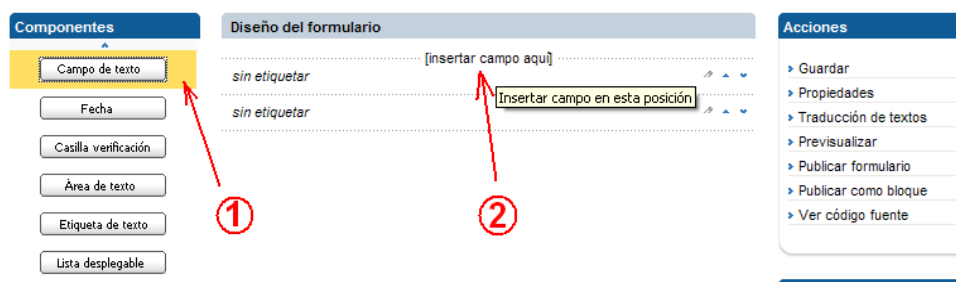


Ilustración 10: Inserción de un elemento en el formulario electrónico

Este procedimiento de inserción es el mismo para todos los componentes.

2.4.1 INSERCIÓN DE BLOQUES REUTILIZABLES

Un bloque reutilizable se inserta de igual forma que se hace con un elemento de la paleta de componentes. Para acceder a los bloques reutilizables existen dos flechas en la paleta de componentes, una al principio y otra al final. Haciendo uso de cualquiera de estas dos flechas aparecerán en la paleta los bloques reutilizables existentes.

2.5 EDICIÓN DE COMPONENTES

Para editar un componente hay que pulsar sobre el icono en forma de lápiz de la barra de acciones del componente.



Ilustración 11: Edición de un componente.

Las propiedades podrán ser editadas por el usuario y se guardarán en el formulario sólo cuando se pulse el botón **Aceptar**.

Las propiedades comunes a todos los componentes son:

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino</p> <p>Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador</p> <p>ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 19 de 36</p>

- “*Etiqueta*”: todos los componentes están acompañados por etiquetas editables por el usuario.
- “*Consejo*”: texto informativo que se mostrará al colocar el ratón sobre un componente.
- “*Ayuda*”: texto informativo que se mostrará al pulsar sobre el elemento “?” que acompaña al componente. El elemento “?” sólo aparece con la acción de previsualizar o cuando instanciamos el formulario electrónico.
- “*Clases CSS*”: esta propiedad indica la clase css que tendrá el componente que se está editando.
- “*Estilo en línea*”: esta propiedad se utiliza para especificar un estilo *en línea* para el componente.

Cada componente, además, tendrá características propias. Los componentes se pueden dividir en tres grupos :

- **Componentes sin instancia.** Se llaman así los componentes estáticos, cuyo valor no hace falta almacenarlo en el sistema cuando el usuario final envíe los datos del formulario relleno. A este grupo de componentes pertenecen los componentes etiqueta, hipervínculo e imagen.
- **Componentes con instancia.** Se llaman así los componentes cuyo valor si ha de almacenarse en el sistema cuando el usuario complete el formulario. A este grupo pertenecen los componentes texto, fecha, booleano, etc, y en general todo aquel componente que almacene información.
- **Botones.** Se llaman así los componentes botones, Actualmente hay cuatro tipos de botones en el sistema: cancelar, volver, guardar y firmar.

2.5.1 COMPONENTES SIN INSTANCIA

Este grupo de componentes abarca todos aquellos componentes cuyo valor no cambia por la acción del usuario final, y por tanto, no ha de ser enviado de vuelta al sistema.

2.5.1.1 ETIQUETA

Este componente además de poder editar todas las propiedades básicas de los componentes, también puede dar valor a:

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino</p> <p>Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador</p> <p>ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 20 de 36</p>

- “*Texto de la etiqueta*”: esta propiedad indica el texto que mostrará esta etiqueta al usuario final.

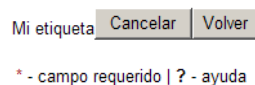


Ilustración 12: Previsualización del componente.

2.5.1.2 HIPERENLACE

Este componente además de tener las propiedades básicas de todos los componentes tiene la propiedad :

- “*Link*”: esta propiedad deberá rellenarse con una URL válida. Cuando el usuario final pulse sobre este componente será redirigido hacia la página especificada en esta propiedad.

2.5.1.3 IMAGEN

Junto con las propiedades básicas el componente puede dar valor a la propiedad:

- “*Dirección*”: esta propiedad deberá rellenarse con una URL válida. Cuando el usuario final vea el formulario este componente mostrará la imagen que indique esta URL.

2.5.2 COMPONENTES CON INSTANCIA

Este grupo de componentes abarca a los componentes cuyo valor debe almacenarse por el sistema cuando el usuario final complete el formulario.

Los componentes con instancia tienen una serie de propiedades comunes además tener las propiedades básicas de todos los componentes:

- “*Elemento XML*”: esta propiedad almacena el nombre del elemento XML que contendrá el valor, dado por el usuario, a este componente. El nombre del elemento XML debe estar compuesto únicamente por caracteres

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 21 de 36

alfanuméricos ó el carácter “_”. Si el usuario, por error, introdujese otro tipo de caracteres, el sistema se encargaría automáticamente de dar un nombre válido a este campo.

Los componentes con instancia, a su vez, se dividen en componentes contenedores y restringibles.

2.5.2.1 COMPONENTES CONTENEDORES

Los componentes contenedores son componentes con instancia que contienen, a su vez, otros componentes dentro.

Los componentes contenedores, además de poder dar valor a las propiedades de los componentes con instancia, tienen una característica propia común a todos ellos:

- *“Apariencia”*: esta propiedad indica el aspecto que tendrá el contenedor cuando se muestre al usuario final. Esta propiedad sólo puede tomar tres valores:
 - *Compacta*: el contenedor se mostrará de forma compacta.
 - *Mínima*: el contenedor se mostrará de forma mínima.
 - *Completa*: el contenedor se mostrará de forma total.

Existen dos tipos de componentes contenedores en el sistema, los componentes *“Grupo de campos”* (que se encargan de agrupar una serie de componentes) y los componentes *“Campo de repetición”* (listas dinámicas de grupos de componentes).

2.5.2.1.1 GRUPO DE CAMPOS

Los componentes *“Grupo de campos”* no presentan ninguna propiedad aparte de las descritas en las propiedades de los componentes contenedores. El resultado de la inserción, en nuestro formulario, de un componente de este tipo es el que se muestra en la siguiente imagen.

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino</p> <p>Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador</p> <p>ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 22 de 36</p>

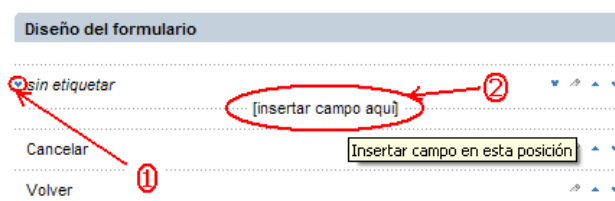


Ilustración 13: Inserción en un formulario de un componente: "Grupo de campos".

En la ilustración anterior se muestran los pasos que hay que seguir para insertar otros elementos dentro de este componente. Primero desplegaremos el componente mediante la acción (1). Esto nos dará la posibilidad de nuevos puntos de inserción (2) en nuestro formulario, pero en este caso caerán dentro de el nuevo componente insertado.

2.5.2.1.2 GRUPO DE REPETICIÓN

Los componentes grupo de repetición son listas dinámicas de grupos de componentes, es decir, mediante botones, pueden añadir o borrar un nuevo grupo de componentes dentro de ellos mismos.

Con este componente se debe tener especial atención a los siguientes aspectos:

- Creación de botones
- Propiedad *"Etiqueta XML de la repetición"*

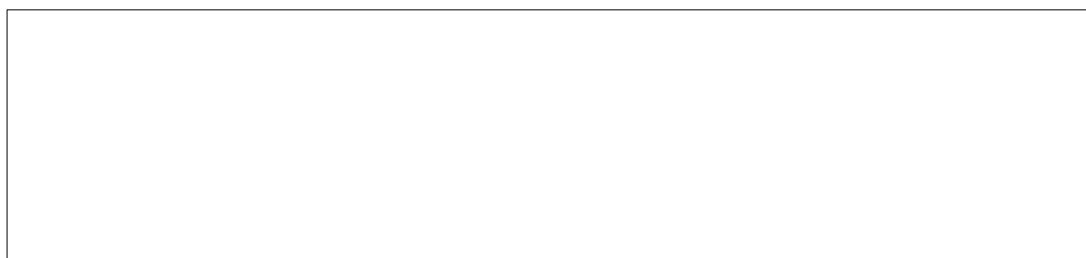
Creación de Botones

Inicialmente el componente se presenta vacío y el usuario del editor debe definir los botones necesarios para operar con la lista. Para ello debe acceder a la opción *"Editar botones..."* desde las propiedades del componente.



 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 23 de 36</p>

A continuación se muestra una lista donde se pueden añadir, editar o eliminar los botones que sean necesarios.



Dentro de la gestión de botones, dispondremos de un desplegable con los tipos de botones que podemos insertar. Estos son:

- *Insertar antes*: insertará un nuevo elemento antes del elemento actualmente seleccionado.
- *Insertar después*: insertará un nuevo elemento después del elemento actual seleccionado.
- *Insertar último*: Insertará un nuevo elemento al final de la lista de elementos.
- *Borrar actual*: Borrará el elemento seleccionado.
- *Borrar último*: Borrará el último elemento de la lista.

Aunque existen cinco tipos de botones estos se pueden clasificar en dos tipos, botones de inserción (insertan nuevos elementos) y botones de borrado (borran un elemento concreto). Los botones de borrado tienen la peculiaridad de que sólo aparecen en la vista final del formulario cuando existen dos o más elementos dentro del componente. Así, en la siguiente ilustración, parte izquierda, podemos ver como aparece sólo un botón cuando en realidad hay dos botones. Si pulsamos sobre dicho botón y añadimos otro elemento ahora sí se puede ver, en la parte izquierda, como aparecen ambos botones.

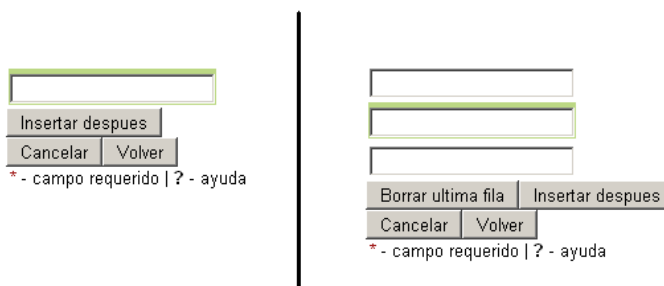


Ilustración 14: Previsualización de un componente “Campo de repetición”

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 24 de 36

Propiedad “Etiqueta XML de la repetición”

Esta propiedad almacena el nombre del elemento XML que identifica a un elemento de la lista de componentes. Así la propiedad elemento XML de este componente identificará a la lista de elementos, mientras que contenido XML identificará a los elementos de esta lista, dentro del cual se almacenarán los elementos XML de los elementos que contenga.

Por ejemplo, si damos los siguientes valores a las propiedades:

- *Elemento XML: grupo*
- *Etiqueta XML de la repetición: elemento.*

El código XML que representaría este fragmento del formulario sería algo como:

```
<grupo>
  <elemento>
    ...
  </elemento>
</grupo>
```

Después de pulsar el botón “+” y añadir un nuevo elemento la instancia quedaría de la forma:

```
<grupo>
  <elemento>
    ...
  </elemento>
  <elemento>
    ...
  </elemento>
</grupo>
```

2.5.2.2 COMPONENTES RESTRINGIBLES

Los componentes restringibles son componentes con instancia. Estos componentes reciben este nombre debido a que se les puede especificar ciertas reglas de validación.

Los componentes restringibles, además de poder dar valor a las propiedades de los componentes con instancia, tienen una serie de características propias:

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino</p> <p>Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 25 de 36</p>

- “*ID del componente*”: esta propiedad de sólo lectura, indica al usuario el id correcto que tiene que utilizar para realizar las validaciones Javascript y para aplicar estilos CSS al componente.
- “*Obligatorio*”: esta propiedad indica si un campo es obligatorio o no.
- “*Sólo lectura*”: esta propiedad indica si un componente es de sólo lectura o no.
- “*Restricciones del campo*”: expresión Xpath que deberá cumplir el componente para ser considerado válido.
- “*Alerta*”: texto de alerta que se mostrará al usuario final cuando no se cumpla cualquiera de las condiciones impuestas por las demás propiedades.
- “*Evento de validación*”: evento xform que lanzará la ejecución del código del validador. Lo más usual será asociar el elemento xforms-value-changed.
- “*Script de validación*”: código Javascript que se ejecutará para validar el componente actual.

Un ejemplo de validador Javascript es el siguiente. Este código sólo funciona sobre Chiba:

```
var classes = (document.getElementById('texto').className).split(' ');
var pos_valid = classes.indexOf('invalid');
if(pos_valid == -1)
    pos_valid = classes.indexOf('valid');
if(document.getElementById('texto-value').value == 'Hola') {
    classes[pos_valid] = 'valid';
}
else {
    classes[pos_valid] = 'invalid';
}
var classes_name = classes.join(" ");
document.getElementById('texto').className = classes_name;
```

Este código Javascript se encarga de mostrar una alerta siempre que el texto no se corresponda con la palabra 'Hola'. Las alertas asociadas a los componentes se muestran cuando su clase es 'invalid', es por esto que este código javascript cambia la clase a 'valid' cuando el texto coincide con la palabra 'Hola'.

Hay tres tipos de componentes restringibles, las listas, los componentes de entrada de datos y los componentes para subir archivos.

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 26 de 36</p>

2.5.2.2.1 LISTAS

Los componentes listas son componentes que representan listas de selección simple o múltiple. Todas las listas, además de las propiedades asociadas a todos los componentes restringibles, tienen asociada la propiedad:

- *“Elementos”*: esta propiedad almacena una lista con los elementos entre los cuales podrá escoger el usuario final. Estos elementos pueden ser de dos tipos.
 - *Estáticos*: los elementos estáticos son aquellos que se especifican estáticamente en el diseño del formulario, para cambiarlos hay que editar de nuevo el formulario.
 - *Dinámicos*: estos elementos se leen de una fuente externa al formulario, por lo que, para cambiarlos, basta con modificar la fuente de la que proceden.

Ambos elementos se añaden de igual forma, accediendo a la gestión de los elementos de la lista pulsando sobre el enlace *“Editar lista...”*, en el apartado de propiedades del componente.

Si lo que se desea añadir es un elemento estático hay que especificar los campos:

- *“Valor”*: representa el valor que tomara la instancia cuando se seleccione ese elemento de la lista.
- *“Etiqueta”*: representa el nombre que este elemento tomará a la hora de mostrarse como lista al usuario.

Si lo que se desea es añadir un elemento dinámico hay que especificar el origen de datos con el que se rellenará la lista. Para ello se rellena el campo URL, que contendrá la URL que devuelve los datos del componente. Un ejemplo de esta URL puede ser <http://myservidor/servicios/publicador/provincias.jsp?lang=es>.

Se considera que los datos devueltos deberán tener la siguiente estructura:

 <p>Gobierno de Canarias</p> <p>Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad</p> <p>Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino</p> <p>Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador</p> <p>ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 27 de 36</p>

```

<valores>
  <entry>
    <value> x </value>
    <label xml:lang="es"> etiqueta 1 </label>
    <label xml:lang="en"> label 1 </label>
    ...
  </entry>
  <entry>
    <value> y </value>
    <label xml:lang="es"> etiqueta 2 </label>
    <label xml:lang="en"> label 2 </label>
    ...
  </entry>
  ...
  <entry/>
</valores>

```

Donde cada elemento “*entry*” representa una entrada en la lista. Los elementos “*entry*” a su vez tienen dos tipos de hijos:

- *value*: representa el valor que tomará la instancia cuando se seleccione ese elemento de la lista.
- *label*: representa el nombre que este elemento tomará a la hora de mostrarse como lista al usuario. El atributo *xml:lang* del elemento “*label*” especifica el lenguaje en el que se encuentra cada elemento “*label*”.

NOTA: debido al diseño de la versión de *XForm*, es necesario que haya una entrada vacía `<entry/>` al final de la instancia. Ya que la última instancia será ignorada por el sistema.

Hay cuatro componentes que representan listas: lista desplegable, lista de selección múltiple, casillas múltiples y lista de selección única.

2.5.2.2.1.1 LISTA DESPLEGABLE

El componente “*Lista desplegable*” identifica una entrada de datos, en forma de lista desplegable, que presenta varias opciones de selección, de tal forma que el usuario final puede elegir una de ella. Las propiedades de una lista desplegable son las mismas que las de una lista general.

2.5.2.2.1.2 LISTA SELECCIÓN ÚNICA

El componente “*Lista selección única*” identifica un conjunto de elementos de formulario tipo circular, en los que el usuario final debe optar por uno de ellos, seleccionándolo. Las propiedades del componente son las mismas que las de una

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 28 de 36</p>

lista general.

2.5.2.2.1.3 LISTA SELECCIÓN MÚLTIPLE

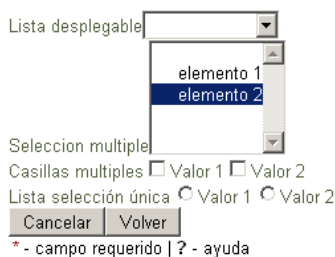
El componente “*Lista selección múltiple*” identifica una entrada de datos en forma de lista, que presenta varias opciones de selección, de tal forma que el usuario final puede elegir una o varias de ellas. Las propiedades de una lista de selección múltiple son las mismas que las de una lista general.

2.5.2.2.1.4 CASILLAS MÚLTIPLES

El componente “*Casillas múltiples*” identifica una o varias casillas de verificación, pudiendo el usuario final marcar las que desee del total de presentadas. Las propiedades del componente son las mismas que las de una lista general.

2.5.2.2.1.5 EJEMPLO DE FORMULARIO

La siguiente imagen ilustra un ejemplo de formulario que incorpora los cuatro tipos de listas diferentes.



Lista desplegable

Selección múltiple

Casillas múltiples Valor 1 Valor 2

Lista selección única Valor 1 Valor 2

Cancelar Volver

* - campo requerido | ? - ayuda

Ilustración 15: Ejemplo de formularios con diferentes listas.

2.5.2.2.2 TEXTO SIMPLE

Los componentes de tipo “*Texto simple*” identifican una caja de texto simple, además de las propiedades asociadas a todos los componentes restringibles pueden dar valor a la propiedad:

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 29 de 36

- “*Tipo del campo*”: el tipo de un texto simple se corresponde al nombre de un *simple-type* de **XML Schema** disponible en ese momento para ser usado en el formulario. El componente deberá validarse con ese tipo al igual que con las restricciones previamente comentadas, en caso de no corresponderse con el tipo se mostrará el texto definido en la propiedad alerta al usuario final.

2.5.2.2.3 ÁREA DE TEXTO

Los componentes de tipo “*Área de texto*” identifican una caja en la que el usuario puede introducir texto multilínea. Este componente dispone de todas las propiedades asociadas a todos los componentes restringibles.

2.5.2.2.4 CASILLA DE VERIFICACIÓN

Los componentes de tipo “*Casilla de verificación*” ofrecen la posibilidad de introducir en el formulario elementos del tipo verdadero/falso. Este componente dispone de todas las propiedades asociadas a todos los componentes restringibles.

2.5.2.2.5 FECHA

El componente “*Fecha*” identifica un elemento fecha, sus propiedades son las mismas que las propiedades asociadas a todos los componentes restringibles.

2.5.2.2.6 ADJUNTAR ARCHIVO

Identifica la selección de un archivo en el sistema local de ficheros local del usuario, para ser enviado como uno más de los datos del formulario electrónico. Además de las propiedades propiedades asociadas a todos los componentes restringibles, este componente tiene las siguientes propiedades:

- “*Tamaño máximo*”: tamaño máximo posible para los ficheros que se suban utilizando este componente.
- “*Tipo MIME*”: MIME-Type del que tendrán que ser los ficheros que se suban utilizando este componente.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 30 de 36

- “*Tipo de documento*”: esta propiedad indicará de qué tipo son los ficheros subidos a través de este componente.

2.5.2.3 BOTONES

Este grupo de componentes abarca los cuatro tipos de botones del sistema.

2.5.2.3.1 BOTÓN CANCELAR

Este botón permite al usuario final cancelar la edición del formulario actual. Este componente no puede borrado durante la edición de un formulario. El editor creará uno por formulario.

2.5.2.3.2 BOTÓN VOLVER

Este botón permite al usuario final volver a la página que visitaba anteriormente y cancelar la edición del formulario actual. Este componente no puede ser borrado durante la edición de un formulario. El editor creará uno por formulario.

2.5.2.3.3 BOTÓN GUARDAR

Este botón permite al usuario final guardar los cambios realizados en el formulario. La acción de guardar no implica que el formulario se almacene en el gestor documental.

2.5.2.3.4 BOTÓN FIRMAR

Este botón permite al usuario final firmar los datos del formulario y posteriormente almacenarlo en el repositorio de documentos electrónicos.

2.6 LISTAR FORMULARIOS PUBLICADOS

Para acceder al listado de los formularios publicados basta con acceder a la opción del menú superior del editor de formularios tal y como se indica en la siguiente imagen.

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 31 de 36</p>



Ilustración 16: Acceso al listado de formularios publicados.

Esta acción hará que la aplicación nos redirija a la otra página que contendrá el listado de formularios publicados.

La carga del listado de formularios publicados es automática. En el caso de que esta no se produzca haremos uso del botón **Actualizar**.

En el listado de formularios publicados se muestra la fecha de publicación para poder distinguir entre diferentes publicaciones de un mismo formulario (formato fecha dd/mm/aaaa hh:mm:ss). También se podrá acceder a crear un nuevo borrador del formulario publicado pulsando sobre editar. El nombre del nuevo borrador sera: ("nombre fecha publicacion(dd/mm/aaaa hh:mm:ss)") para distinguir entre unos y otros borradores para un mismo formulario.



Gobierno de Canarias

Consejería de Presidencia,
Justicia y Seguridad
Dirección General de
Telecomunicaciones
y Nuevas Tecnologías



Platino
Plataforma de Interoperabilidad del
Gobierno de Canarias

Volumen IV: Manual del desarrollador
ANEXO I. Diseñador de Formularios

Página 32 de 36



Gobierno de Canarias
un solo pueblo



Platino
Plataforma de Interoperabilidad del
Gobierno de Canarias

[Accesibilidad](#) | [Mapa web](#) | [Contacto](#)

texto de búsqueda

Buscar >

INICIO

BORRADORES

PUBLICADOS

ADMINISTRACION



Estás en: **PUBLICADOS**

¿Qué es un formulario publicado?

Un formulario publicado es un diseño de formulario listo para ser utilizado en el servicio de formularios de PLATINO.

Para publicar un borrador de formulario, edite el borrador y pulse sobre la acción **publicar**.

Listado de formularios publicados

test01

URI: urn:uuid:8378cb23-5ed5-11de-88a2-83e5688c2376

fecha: 22-jun-2009 8:49:25

Editar

test-plantilla-02

URI: urn:uuid:77cf1f88-5f92-11de-88a2-83e5688c2376

fecha: 23-jun-2009 7:21:59

Editar

test13

URI: urn:uuid:779313f9-5faa-11de-88a2-83e5688c2376

fecha: 23-jun-2009 10:14:30

Editar

En edición

> prueba17 (19/03/2010
13:01:40)

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
<p>Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios</p>	<p>Página 33 de 36</p>



Ilustración 17: Formularios publicados.

2.7 ADMINISTRACIÓN: GESTIÓN DE USUARIOS/GRUPOS

El concepto de usuarios y grupos es introducido en el editor de formularios para dotar de privacidad a nuestros formularios electrónicos. De este modo podremos crear grupos de usuarios, que serán a los que luego dotaremos de los privilegios sobre los diferentes formularios electrónicos.

Para acceder a la gestión de usuarios y grupos lo haremos mediante la opción **ADMINISTRACIÓN** del menú de la parte superior del editor.



Ilustración 18: Acceso a la gestión de usuarios y grupos.

Esta nueva pantalla a la que nos lleva la acción anterior, muestra como hemos dicho la relación de usuarios y grupos para su gestión.

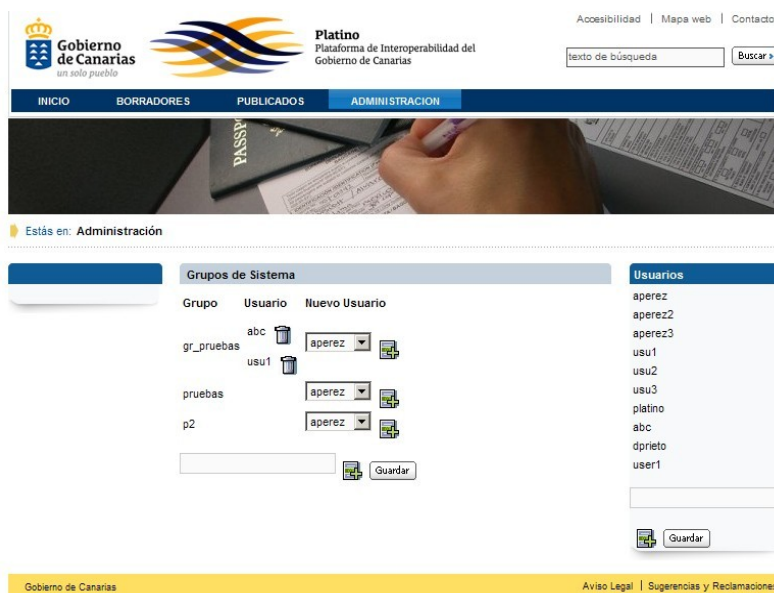


Ilustración 19: Gestión de usuarios y grupos.

En la parte central de la pantalla gestionaremos los grupos y en la parte derecha de la misma gestionaremos los usuarios. De las operaciones típicas de gestión, en el editor de formularios sólo podremos llevar a cabo las reflejadas en la siguiente tabla:

		ELEMENTOS	
		USUARIOS	GRUPOS
	CREACIÓN	√	√
	MODIFICACIÓN	X	No se permite modificar el nombre del grupo, sólo los usuarios que contiene.
	BORRADO	X	X

 <p>Gobierno de Canarias Consejería de Presidencia, Justicia y Seguridad Dirección General de Telecomunicaciones y Nuevas Tecnologías</p>	 <p>Platino Plataforma de Interoperabilidad del Gobierno de Canarias</p>
Volumen IV: Manual del desarrollador ANEXO I. Diseñador de Formularios	Página 35 de 36

2.7.1 USUARIOS

Para insertar uno o mas usuarios seguiremos los pasos indicados en la siguiente imagen.

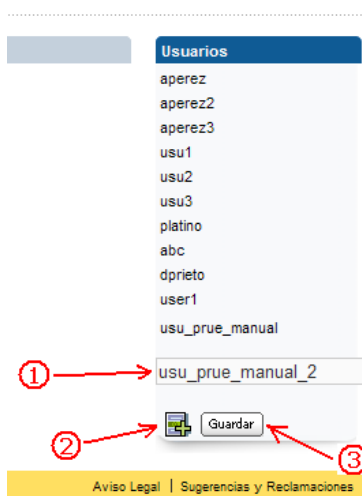


Ilustración 20: Creación de usuarios.

El primer paso sería introducir el nombre del usuario que deseamos crear (1). Lo siguiente es pinchar sobre el icono con un signo más en verde (2), esto añadirá nuestro usuario a la lista. Por último será necesario guardar los cambios, y para eso ejecutamos la acción de **Guardar** (3). Estos pasos los repetiremos para cada usuario que deseemos crear.

2.7.2 GRUPOS

La creación de grupos sigue una dinámica similar a la explicada en el apartado anterior, con lo que en este caso lo que explicaremos es como añadir un usuario a un grupo y como eliminarlo de dicho grupo.

Para añadir un usuario a nuestro grupo de pruebas basta con seguir los siguientes pasos:

- (1) Desplegar la lista de usuarios dados de alta.

- (2) Seleccionar el usuario de la lista desplegable que contiene los usuarios dados de alta.
- (3) Usar el icono con el signo más en color verde para añadir el usuario a nuestro grupo.
- (4) Guardar los cambios.

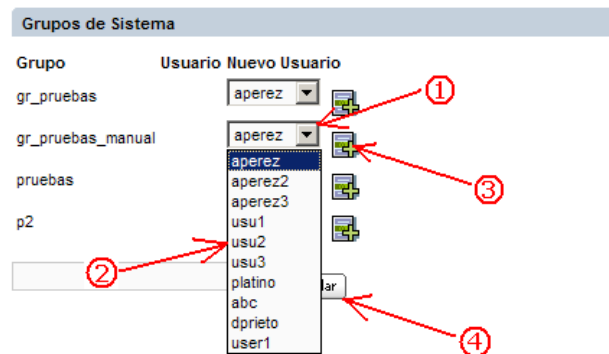


Ilustración 21: Adición de usuarios a un grupo.

Cuando se ha añadido un usuario a un grupo automáticamente aparece, acompañando a éste dentro del grupo, un icono con la forma de una papelera. Pinchando sobre este eliminaremos ese usuario. Luego ejecutaremos la acción de **Guardar** y el usuario dejará de formar parte del grupo.

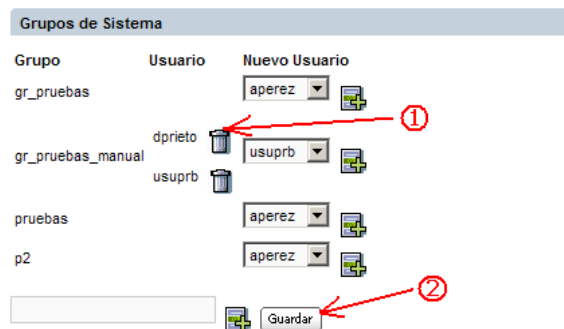


Ilustración 22: Eliminar un usuario de un grupo.