

Переменные

Переменная — именованный объект, который может содержать только одно значение определенного типа. Значения переменных могут использоваться в вычислениях, например, в узлах Калькулятор, Условие и других. Также значения переменных могут использоваться в качестве управляющих переменных для задания параметров настройки узлов.

Порты, взаимодействующие с наборами переменных, графически отображаются так:

-  — входной порт;
-  — выходной порт.

Важно: выходной порт для переменных может иметь линию связи только с входным портом для переменных.

Создать переменные можно следующими способами:

- В настройках выходного порта «Переменные пользователя», закрепленного в верхнем левом углу области построения Сценария.
- В узлах компонентов Калькулятор (переменные), Таблица в переменные.
- На Странице «Переменные», перейти на которую можно, нажав кнопку *Навигация* в главном меню и выбрав элемент *Переменные* в открывшейся древовидной структуре Пакета.

При создании переменной следует задать:

- Имя — уникальное в пределах одного набора переменных название, может состоять из заглавных или строчных латинских букв, символов подчеркивания и цифр. Первый символ имени не может быть цифрой. Имя применяется для указания переменной в выражениях калькулятора.
- Метку — название, состоящее из любых символов; является пояснением для пользователя.
- Тип данных переменной.
- Значение.

Переменные, созданные перечисленными выше способами, можно копировать и на основе их копий создавать переменные в других портах. Это можно сделать с помощью команд панели инструментов Страницы «Переменные» и мастера настройки порта:

-  **Копировать** (Ctrl+C) — из списка переменных в буфер обмена копируются выделенные значения списка.
-  **Вставить** (Ctrl+V) — в список переменных добавляются значения из буфера обмена и присоединяются к уже существующим значениям.

Также эти команды доступны в контекстном меню и с помощью горячих клавиш.

При вставке переменных с одинаковыми именами появляется окно с информацией о том, что переменная с таким именем уже существует, приводится общее количество конфликтов и количество конфликтов, которые осталось решить.

В окне предлагаются несколько вариантов решения конфликтов:

- **Добавить как новую запись с уникальным именем**
- **Изменить существующую запись**
- **Пропустить вставку записи**
- ☐ **Применить ко всем конфликтам** — если поставить галочку, то ко всем конфликтам будет применен один вариант вставки выбранный ранее.

▼ Ограничения

Команды в контекстном меню и на панели инструментов работают в настольной версии, а также в Loginom Studio при работе через браузер по протоколу `https` или на `localhost`.

Важно: для браузера `Firefox` по умолчанию работает команда контекстного меню «Копировать». Для работы команды «Вставить» необходимо в адресной строке браузера ввести `about:config`, найти параметр `dom.events.testing.asyncClipboard` и изменить его значение на `true`.

При работе по протоколу `http` используйте сочетание горячих клавиш:

- для копирования выбранного значения в буфер обмена — `Ctrl` + `C`;
- для вставки значений из буфера обмена — `Ctrl` + `V`.

Компоненты Loginom, специально предназначенные для работы с наборами переменных:

- Замена (переменные) — заменяет значения выбранных переменных на значения из таблицы замен;
- Калькулятор (переменные) — создает новые переменные в соответствии с введенными выражениями, в выражениях могут использоваться переменные, поданные на входной порт;
- Соединение (переменные) — объединяет два или более наборов переменных в один набор;
- Переменные в таблицу — преобразует набор переменных в таблицу данных;
- Таблица в переменные — преобразует таблицу данных в набор переменных.

Статьи в разделе:

- Управляющие переменные
- Переменные Сценария