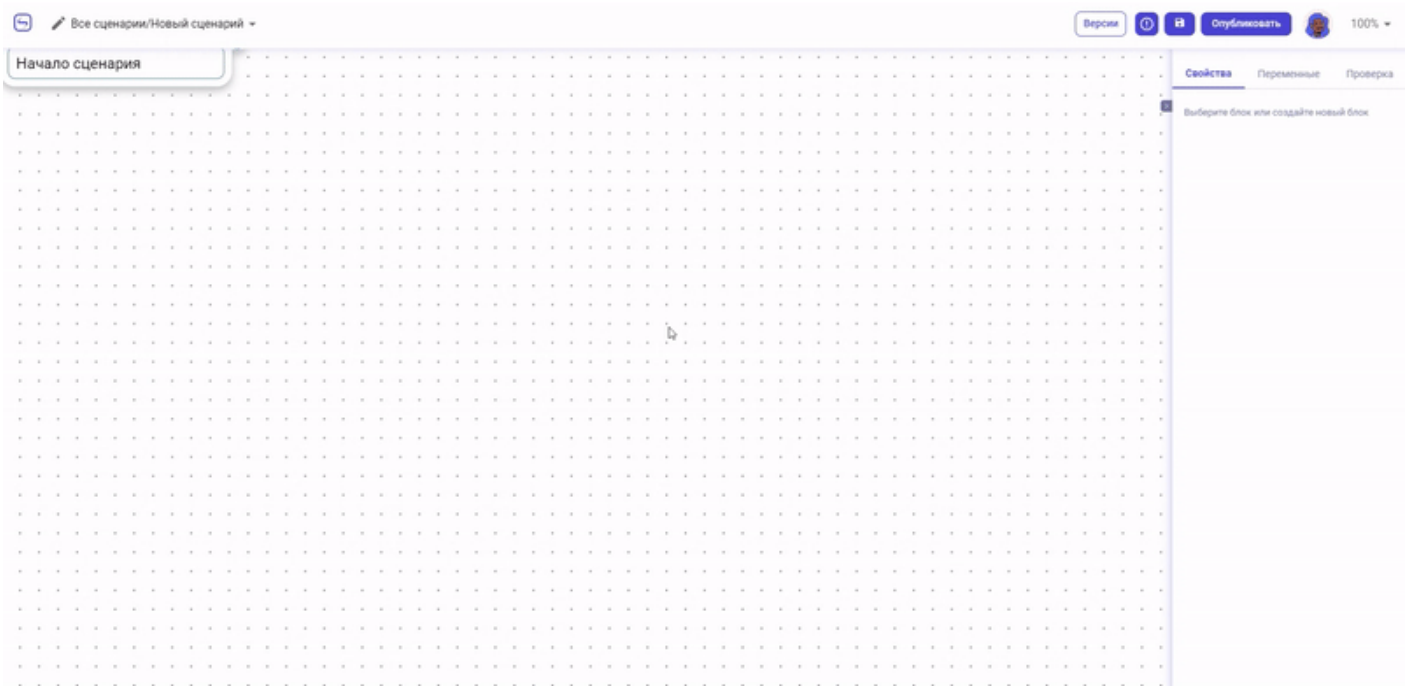
Перемещение в рабочем пространстве и интерфейс редактора

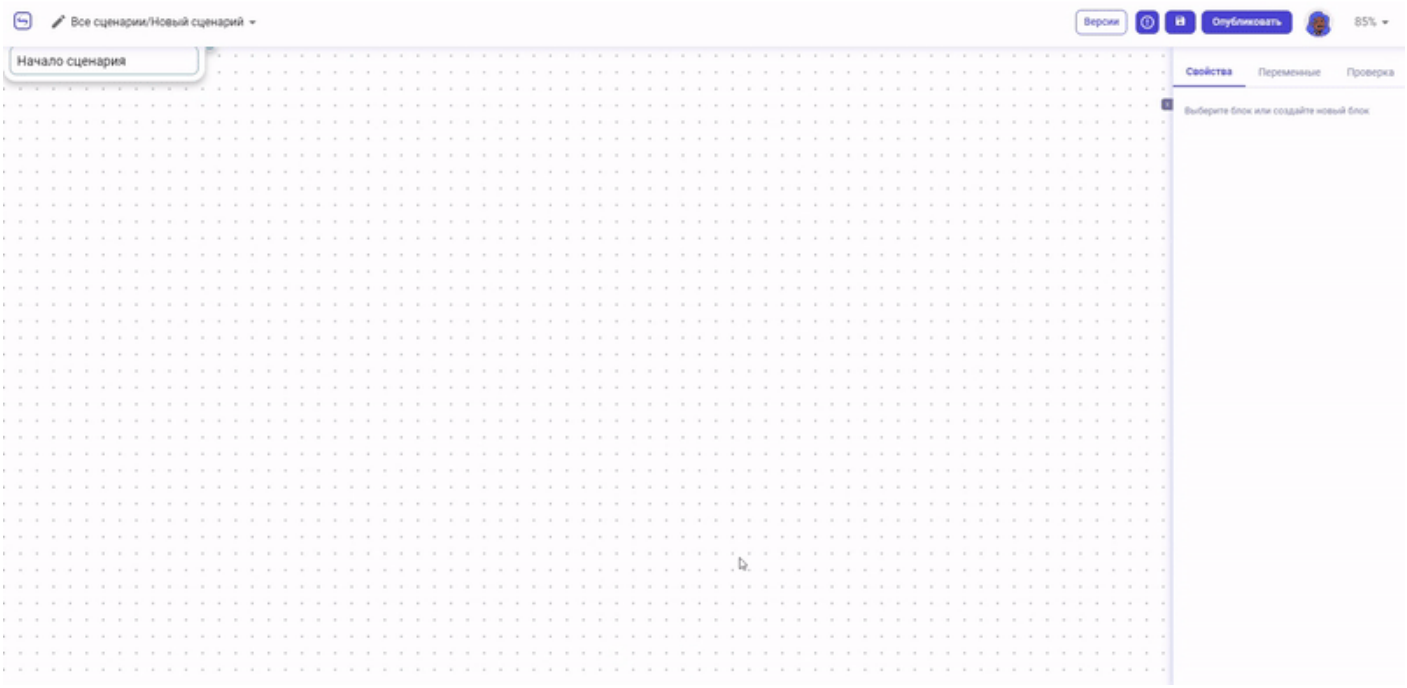
Перемещение и масштабирование

Для перемещения в пространстве редактора есть 2 способа:

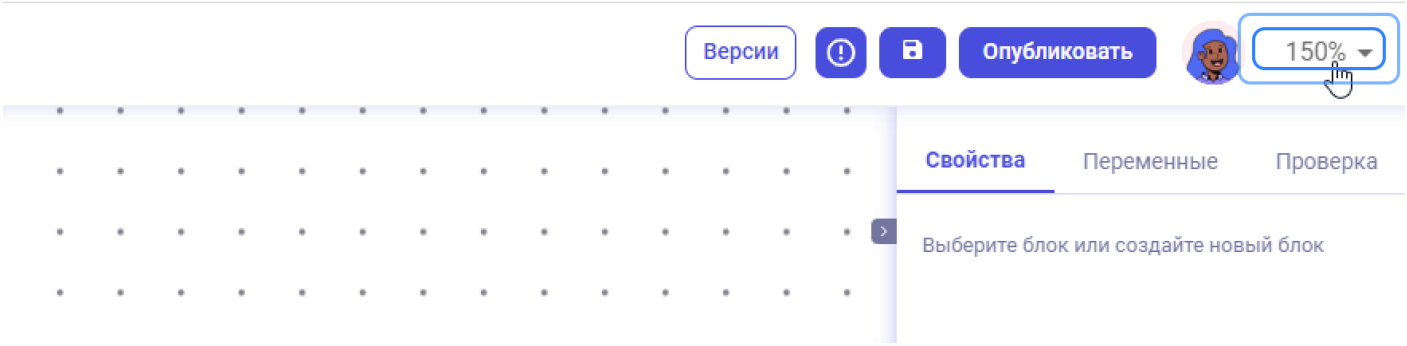
1. Поместить курсор в пустое место рабочего пространства (белый фон с точками), **зажать левую кнопку мыши и потянуть** мышь в сторону, противоположную той, в которую вы хотите продвинуться.



2. Поместить курсор в пустое место рабочего пространства, **отдалиться** при помощи колесика мыши (проскроллить вниз), затем навести курсор на место в рабочем пространстве, в которое хотите переместиться, и **приблизить**, проскроллив колесиком мыши вверх.



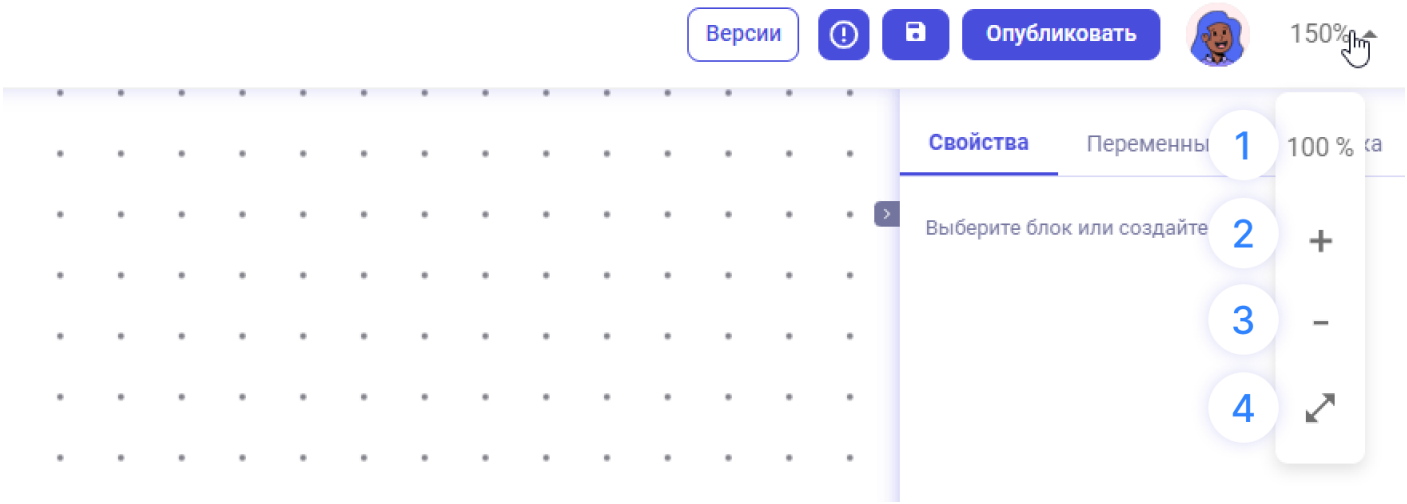
Для масштабирования рабочего пространства помимо скролла колесиком мыши есть еще **панель масштабирования** справа сверху. Цифра, которая там отображена, показывает текущий масштаб элементов в рабочем пространстве.



Для открытия панели масштабирования, нужно кликнуть на scale (У вас может быть показана другая цифра масштаба).

Вы увидите **4 элемента** для работы с масштабом:

1. Масштабирует рабочее пространство до **100%** к центру экрана
2. **Увеличивает масштаб** рабочего пространства
3. **Уменьшает масштаб** рабочего пространство
4. **Перемещает к началу координат** рабочего пространства (месту в рабочем пространстве, где создается автоматический начальный блок) **в масштабе 100%**. Можно размещать в этой области начальные блоки ваших сценариев для быстрой навигации к ним.

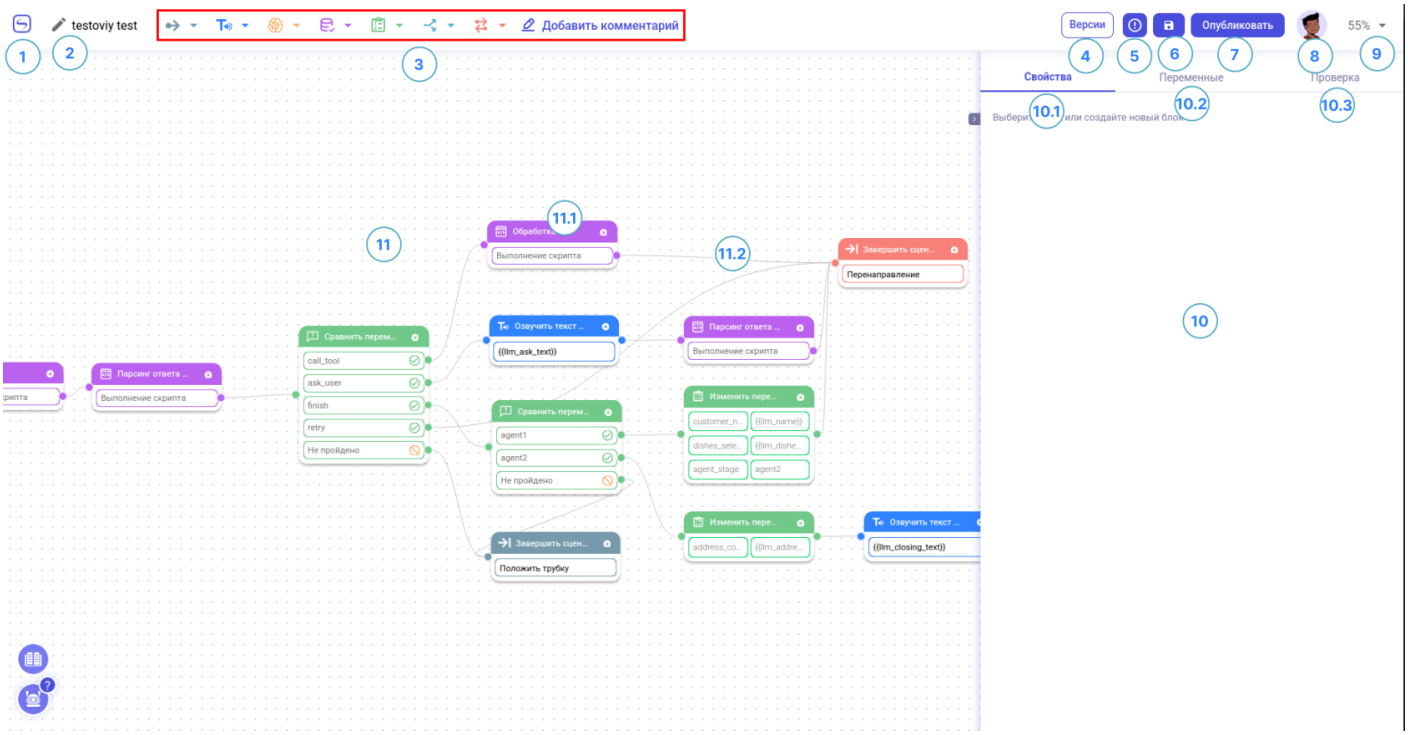


Интерфейс редактора сценариев

Для наглядности элементы интерфейса помечены цифрами на изображении ниже.

1 — Кнопка возвращения из редактора сценария к странице списка сценариев
2 — Заголовок сценария, отображённого в редакторе. Кликните edit , чтобы отредактировать название прямо здесь.
3 — Панель быстрого добавления блоков. Над рабочим пространством расположена панель с 7 иконками — быстрый способ добавить блок без вызова меню по ПКМ. Рядом отдельная кнопка «Добавить комментарий» — добавляет на холст текстовую заметку (не блок сценария, а произвольный текст для собственных пометок). В заметке доступны базовое форматирование (жирный, курсив, подчёркнутый, ссылка), а также настройки размера шрифта и ширины блока.
4 — Открывает поверх боковой панели (10) панель версий со списком сохраненных версий, а также изменений в них.
5 — Открывает модальное окно со списком ошибок в сценарии, если такие есть. Здесь отображаются ошибки, которые делают работу сценария невозможной: отсутствие начального/завершающего блока, отсутствие исходящих связей.
6 — Сохраняет текущую версию сценария, после чего новая сохраненная версия появляется на панели версий (4)
7 — Делает опубликованной текущую версию сценария. При клике откроется окно с подтверждением «Опубликовать версию?», где можно задать «Название версии» (по умолчанию — дата и время) и оставить «Комментарий». Публикация возможна только для сохраненных версий, поэтому при наличии несохраненных изменений произойдет автоматическое сохранение текущей версии. Если в сценарии есть ошибки (см. пункт 4), опубликовать его не получится — сначала нужно их исправить. Только опубликованная версия сценария используется в диалогах.
8 — Аватар авторизованного пользователя, этот функционал пока в разработке.
9 — Показывает текущий масштаб элементов в рабочем пространстве радактора (11), а при клике открывает панель масштабирования, функционал которой описан выше на странице.
10 — боковая панель редактора сценариев с табами «Свойства» (10.1), «Переменные» (10.2),

«Проверка» (10.3). По умолчанию открыт таб «Свойства»
10.1 — Таб «Свойства», в котором отображается контент выделенного блока и инструменты для управления им. Для выделения блока нужно кликнуть по нему, на изображении ниже ни один блок не выделен. Подробнее про настройку блоков на странице «Типы блоков в конструкторе диалогов»
10.2 — Таб «Переменные». В нем осуществляется работа с переменными: просмотр списка переменных в сценарии, добавление, редактирование. См. инструкцию по работе с переменными
10.3 — Таб «Проверка», в котором можно протестировать созданный сценарий в интерфейсе редактора. Подробнее на странице «Тестирование сценария в конструкторе»
11 — Рабочее пространство редактора сценариев. В нем отображаются составляющие сценария: блоки (11.1) и связи (11.2)
11.1 — Карточка блока в рабочем пространстве. Что такое блоки и как с ними работать вы узнаете по ходу создания сценария и на странице «Типы блоков в конструкторе диалогов»
11.2 — Связи. Тонкие серые линии, соединяющие блоки. Они также незаменимы для работы сценария и формируют пути, по которым может пройти диалог. Как построить связь, показано в пошаговом руководстве по запуску голосового ассистента, а именно на странице «Шаг 1. Создание сценария»



Версия #27
editor2 создал 2023-09-19 11:51:33 UTC
editor1 обновил 2026-09-01 11:50:57 UTC