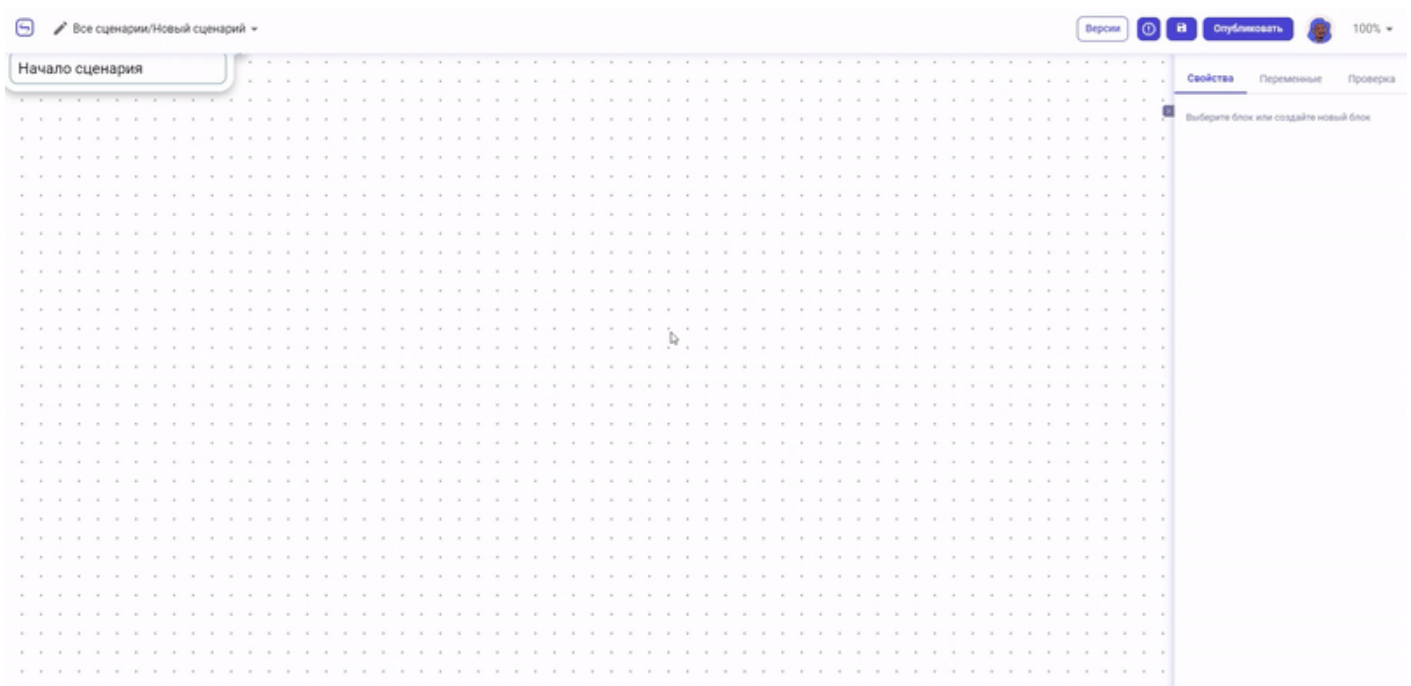


Перемещение в рабочем пространстве и интерфейс редактора

Перемещение и масштабирование

Для перемещения в пространстве редактора есть 2 способа:

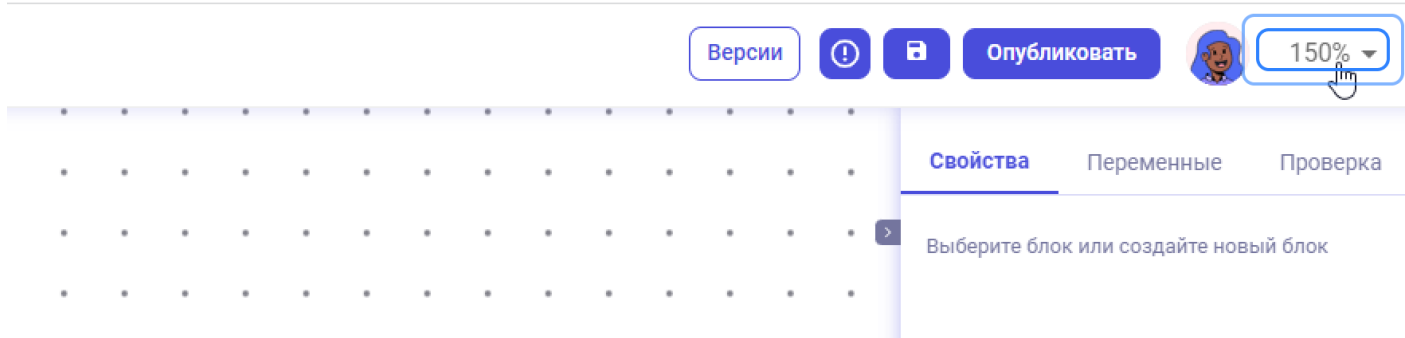
1. Поместить курсор в пустое место рабочего пространства (белый фон с точками), **зажать левую кнопку мыши и потянуть** мышь в сторону, противоположную той, в которую вы хотите продвинуться.



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.



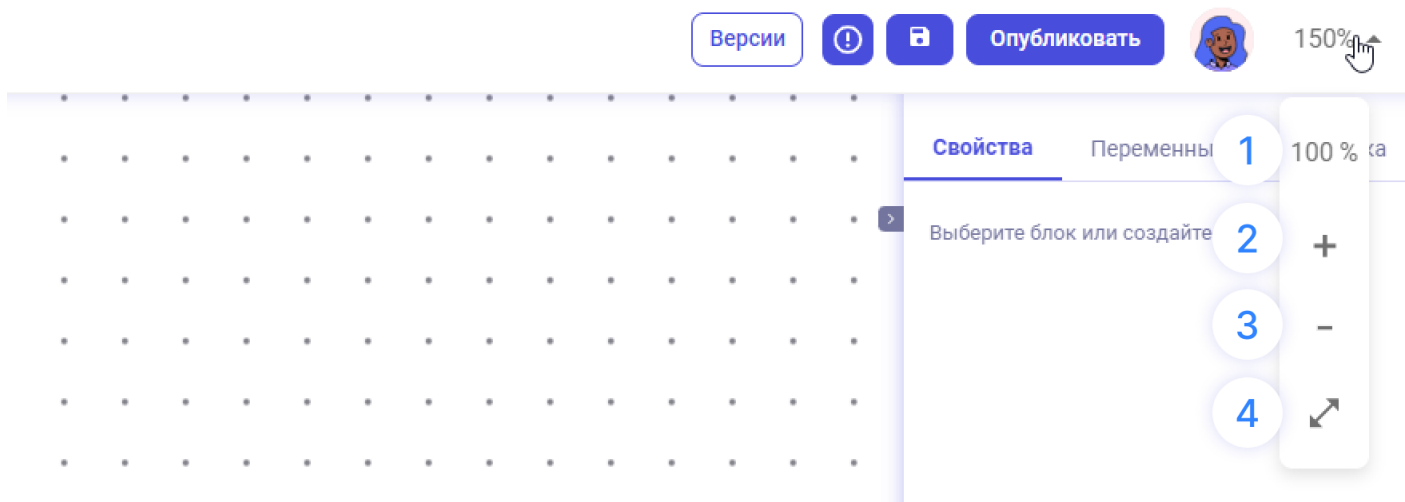
Для масштабирования рабочего пространства помимо скролла колесиком мыши есть еще **панель масштабирования** справа сверху. Цифра, которая там отображена, показывает текущий масштаб элементов в рабочем пространстве.



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, отображенного в редакторе. Здесь можно отредактировать заголовок `edit` или открыть другой сценарий в редакторе, выбрав его из выпадающего списка `arrow-down`
- 3 — Открывает поверх боковой панели (7) панель версий со списком сохраненных версий, а также изменений в них.
- 4 — 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.
- 5 — Сохраняет текущую версию сценария, после чего новая сохраненная версия появляется на панели версий (3)
- 6 — Делает опубликованной текущую версию сценария. Публикация возможна только для сохраненных версий, поэтому при наличии несохраненных изменений произойдет автоматическое сохранение текущей версии. Только опубликованная версия сценария используется в диалогах.
- 7 — Аватар авторизованного пользователя, этот функционал пока в разработке.
- 8 — Показывает текущий масштаб элементов в рабочем пространстве редактора (10), а при клике открывает панель масштабирования, функционал которой описан [выше на странице](#).
- 9 — боковая панель редактора сценариев с табами «Свойства» (9.1), «Переменные» (9.2), «Проверка» (9.3). По умолчанию открыт таб «Свойства»
 - 9.1 — 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»](#)
 - 9.2 — Таб «Переменные». В нем осуществляется работа с переменными: просмотр списка переменных в сценарии, добавление, редактирование. См. инструкцию по [работе с](#)

9.3 — Таб «Проверка», в котором можно протестировать созданный сценарий в интерфейсе редактора. Подробнее на странице «Тестирование сценария в конструкторе»

10 — Рабочее пространство редактора сценариев. В нем отображаются составляющие сценария: блоки (10.1) и связи (10.2)

10.1 — Карточка блока в рабочем пространстве. Что такое блоки и как с ними работать вы