



QueueControl

Руководство пользователя

АО «Восток АйТи Сервис»

ОГРН 1092539005602

ИНН 2539101965

КПП 253901001

Оглавление

Введение	3
Область применения	3
Условия применения	3
Подготовка к работе	3
Описание логики.....	4
Используемые термины.....	4
Очереди	4
Состояния объектов системы	4
Описание интерфейса.....	5
Область работы с очередями в панели пользовательских форм	5
Область работы с очередями в административной панели	5
Работа с очередями.....	6
Формы водителей.....	6
Формы операторов.....	6
Раздел «Очереди».....	7

Введение

Настоящий документ представляет собой руководство пользователя веб-приложения «QueueControl» (далее - ПО) и содержит информацию, необходимую для эксплуатации программного обеспечения.

Область применения

Веб-приложение «QueueControl» предназначено для настройки маршрутизации и управления электронными очередями. Программное обеспечение включает в себя функциональность вывода формы как для водителей, так и для операторов.

Условия применения

Для применения ПО необходимо воспользоваться десктопным устройством (персональным компьютером) с доступом к сети интернет. Ширина экрана устройства должна составлять не менее 1220 пикселей.

На устройстве должен быть установлен веб-браузер Chrome или иной браузер актуальной версии, с помощью которого будет осуществляться запуск ПО.

Подготовка к работе

Для запуска ПО необходимо:

1. Подключить ПК ко внутренней сети интернет;
2. Запустить веб-браузер;
3. В адресную строку ввести ссылку панели пользовательских форм для работы с очередями. Получение данной ссылки описано в документе «Инструкция по разворачиванию».

Описание логики

Используемые термины

Место – локация, «окошко», где происходит непосредственно обслуживание объекта очереди.

Маршрут – последовательность этапов.

Этап – часть определенного маршрута, которая проходит на определенном месте. Маршрут без этапов не может существовать.

Объект очереди (объект) – объект, проходящий по маршруту все этапы.

Для системы — это машины на погрузку на заводе.

Очередь – группа объектов очереди, направленных к одному месту, необязательно на одном этапе и/или маршруте.

Задача приходящего в систему объекта – пройти маршрут. Например, чтобы отгрузиться на заводе необходимо получить документы на отгрузку, отгрузиться и получить накладные.

Цель (маршрут) – отгрузить какую-либо определенную продукцию, задачи (этапы) – получить документы на отгрузку, отгрузиться, получить накладную. Получение документов на отгрузку и накладной может происходить на одном и том же месте (на одном месте разные этапы).

Объекты очереди – основные объекты системы, с которыми работают пользователи системы.

Любая очередь состоит из нескольких элементов:

- Обслуживаемый элемент
- Остальная очередь*

Обслуживаемый элемент – тот объект, который уже находится на обслуживании (занимает место).

Остальная очередь – это все объекты, которые ожидают обслуживания на уже закрепленном за ними месте.

Очереди

Основным действием с очередью является изменение ее объектов.

Очередь может изменяться из-за:

1. Добавления нового объекта очереди
2. Удаления объекта очереди
3. Продвижения объекта очереди по маршруту
4. Изменения состояния объектов очереди
5. Изменения очередности объектов

При добавлении нового объекта очередь может появиться (если до этого никого не было на месте).

Состояния объектов системы

У объектов очереди имеются только два состояния:

1. Активный;
2. Неактивный.

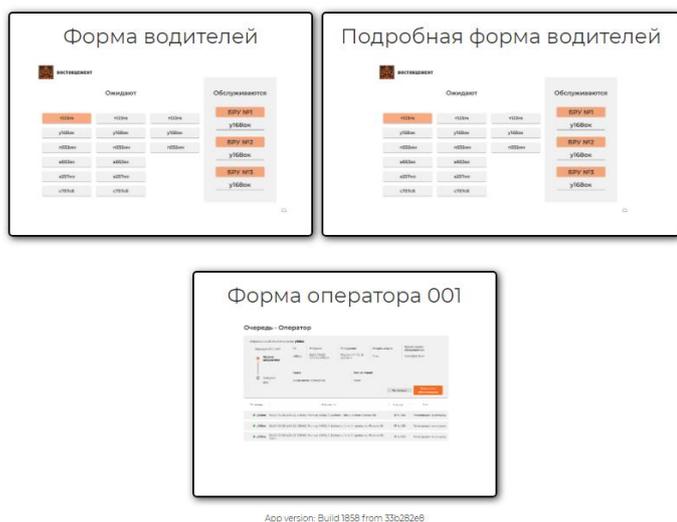
Смена состояния происходит без дополнительных условий.

Описание интерфейса

Область работы с очередями в панели пользовательских форм

В панели пользовательских форм открывается пользовательский интерфейс ПО. На экране представлены разные варианты выдачи информации для разных пользователей:

1. Форма водителей;
2. Подробная форма водителей;
3. Формы оператора по каждому созданному месту обслуживания. Имеется специальная форма оператора, которая настраивается для нескольких мест.

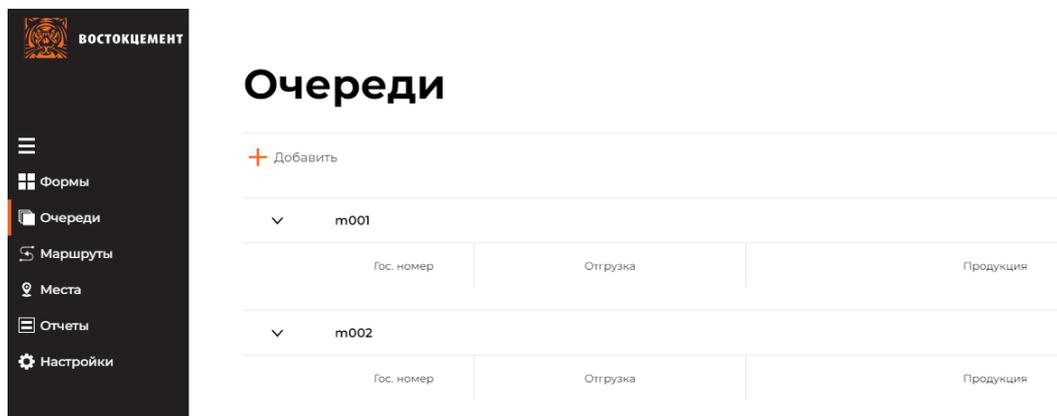


Область работы с очередями в административной панели

В административной панели открывается административный интерфейс ПО, который разделен на две части – боковая панель (слева) и основная область (справа). Боковая панель предназначена для навигации по разделам приложения:

1. Очереди;
2. Маршруты;
3. Места;
4. Настройки.

Пользовательский интерфейс основной области включает в себя название текущего раздела и кнопку «+ Добавить» независимо от раздела, в котором находится пользователь.



Для работы с очередями используется раздел Очереди

Работа с очередями

Данные на формах обновляются автоматически при подключении специального вебхука, подробнее о его настройке в документе Настройка системы, раздел Настройка вебхука обновления форм.

Формы водителей

Форма водителей и Подробная форма водителей предназначены для вывода информации внешним пользователям и не имеют кнопок. На формах выводятся все активные объекты очереди в порядке их очередности. Страница разделена на два блока – верхний «Обслуживаются» и нижний «Ожидают». Блок «Обслуживаются» показывает объекты, которые в текущий момент находятся на обслуживании. В блоке «Ожидают» отображается остальная очередь. В подробной форме водителей отображается дополнительная информация у ожидающих.



Формы операторов

Форма оператора может быть выбрана с главной страницы форм по конкретному месту обслуживания. Имеется отдельная ссылка для показа сразу нескольких мест одновременно. Для формирования такой ссылки необходимо к главной странице добавить строку /operator-filtered и указать параметр места обслуживания. Задается параметр как placeN, где N – порядковый номер места для отображения. Например, ссылка /operator-filtered?place1=test&place2=test2 покажет два места test и test2.

На форме оператора у обслуживаемого есть кнопка «Отгружен». При нажатии на «Отгружен» объект очереди продвигается далее по маршруту и уходит с текущего места на следующее или завершает обслуживание и удаляется из очереди.

ВОСТОКЦЕМЕНТ

m002

B222BB

Маршрут: A001 Щебень;

002

001

Отгружен

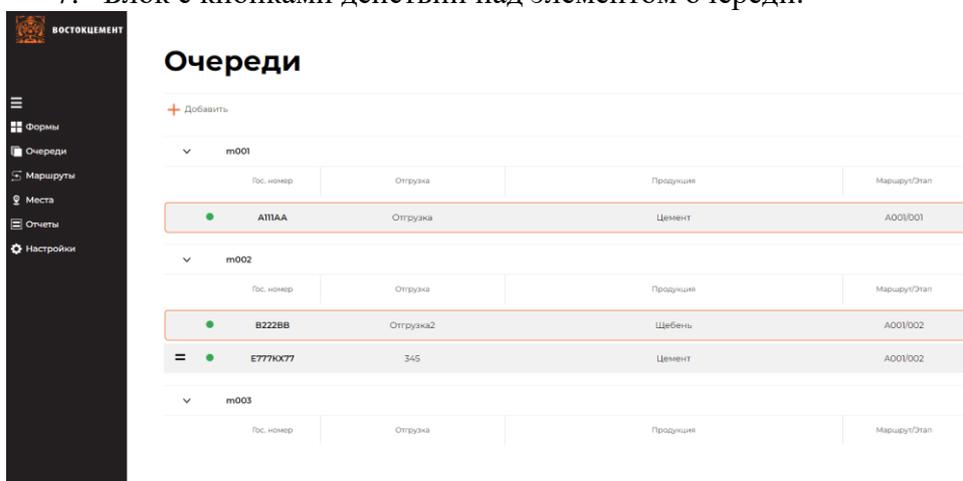
Гос. номер	Информация	Маршрут	Этап
E777KX77	Цемент	Маршрут1	Этап2

Раздел «Очереди»

Для системы объекты очереди – это машины на погрузку.

Раздел «Очереди» состоит блоков с местами обслуживания. Каждый блок состоит из следующих частей:

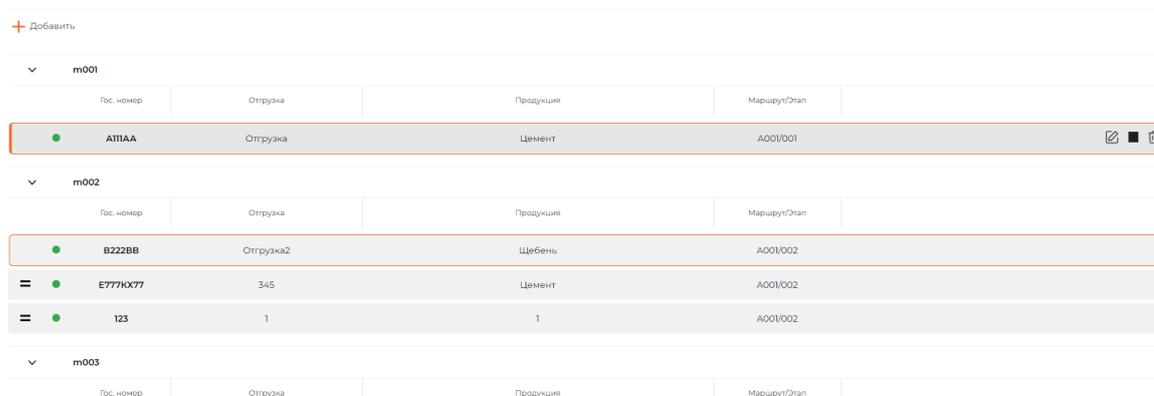
1. Кнопка перемещения элемента очереди (отсутствует у обслуживаемогося) – пиктограмма две горизонтальные линии;
2. Индикатор текущего состояния объекта очереди – круг зеленого или черного цвета в зависимости от текущего состояния;
3. Гос. номер (код объекта очереди);
4. Отгрузка;
5. Продукция;
6. Маршрут/Этап;
7. Блок с кнопками действий над элементом очереди.



Блок с кнопками действий над объектами очереди состоит из следующих кнопок:

1. Кнопка редактирования элемента очереди – пиктограмма карандаша;
2. Кнопка изменения состояния элемента очереди – пиктограмма «Старт»
3. или «Стоп» в зависимости от текущего состояния;
4. Кнопка удаления элемента очереди – пиктограмма корзины.

Очереди

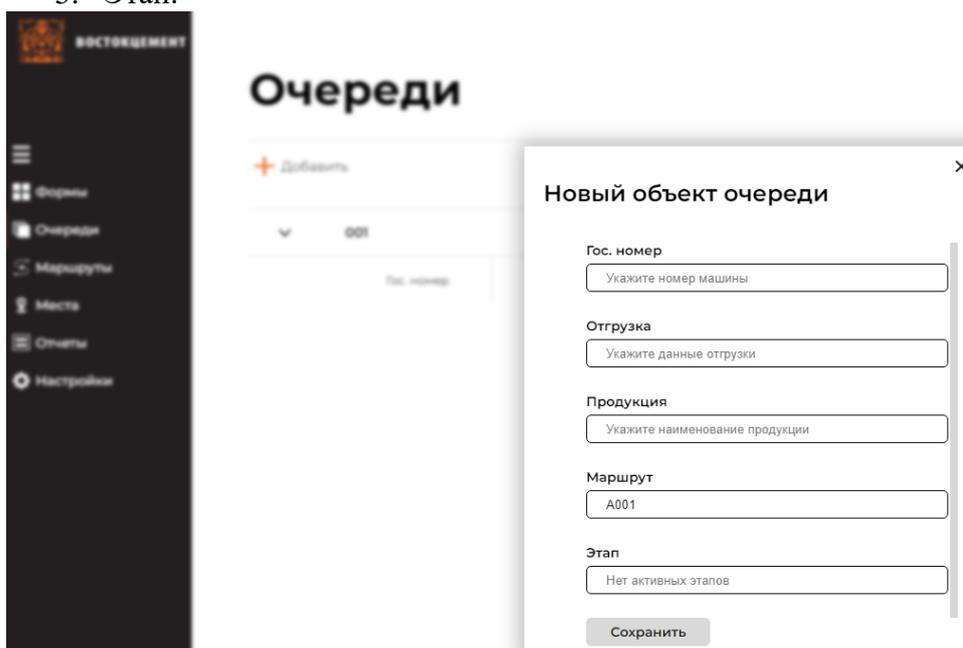


Вывод части Маршрут/Этап состоит из вывода двух полей маршрута и этапа соответственно.

Обслуживающийся выделен оранжевой обводкой.

Для создания нового элемента очереди необходимо нажать на кнопку «+ Добавить». Справа появится окно для ввода информации о новом объекте очереди с полями:

1. Гос. номер;
2. Отгрузка;
3. Продукция;
4. Маршрут;
5. Этап.



Поля Гос. номер, Отгрузка, Продукция – текстовые поля, Маршрут и Этап – выпадающие списки. Поле Гос. номер должно быть уникальным. Для закрытия окна необходимо нажать на крестик в правом верхнем углу окна. Для сохранения необходимо нажать кнопку «Сохранить». Если поля заполнены некорректно, то у них появится красная подпись с текстом ошибки.

Новые объекты очереди автоматически создаются в состоянии активный (зеленый индикатор).

Для редактирования объекта очереди необходимо в блоке кнопок действий нажать на кнопку редактирования. Откроется меню с полями как при создании объекта. Имеющиеся значения отображаются в плейсхолдерах полей.

Для удаления объекта очереди необходимо в блоке кнопок действий нажать на кнопку удаления. После нажатия объект удалится.

Для изменения состояния объекта очереди необходимо в блоке кнопок действий нажать на кнопку изменения состояния (вид кнопки зависит от текущего состояния объекта). При нажатии состояние объекта изменится, также возможно изменится состояние соседних объектов.

Для перемещения объекта необходимо нажать на кнопку перемещения объекта и потянуть на нужное положение объекта. Для вставки необходимо отпустить объект на нужное положение.