

Triggery obiektów biznesowych

W zakresie podejmowania zadanych akcji na zmianach w obiektach biznesowych eDokumenty implementują doskonały wzorzec projektowy [Observer](#).

Aby obserwować obiekty biznesowe i wykonywać akcje na zadanych zmianach, można dodawać do katalogu **classes/Log/observers** własne klasy, które realizują interfejs LogObserver i dla zadanych zdarzeń podejmują jakieś akcje.

W załączniku podano przykładową klasę ExampleLogObserver, która posiada opisane wszystkie metody do "badania" zdarzenia w systemie i pobrania interesujących nasz szczegółów.

Istotne jest to, że aby obserwator się uruchomił musi on posiadać swojego loga (lista poniżej) w systemie oraz musi zająć jeden z dwóch warunków dla zdarzeń:

- musi zostać zalogowany dowolny event typu dodanie, usunięcie, załatwienie (lista typów eventów dostępna do pobrania w klasie ExampleLogObserver)
- nastąpiła zmiana w danych (kolumnach) danego obiektu logującego (nie wszystkie kolumny są obserwowane lista kolumn do pobrania dostępna w ExampleLogObserver)

Na podstawie klasy ExampleLogObserver należy utworzyć własną np. MyContactLogObserver.inc w której określimy warunki wykonania się oraz to co ma zrobić.

W klasie ExampleLogObserver został umieszczony szczegółowy opis możliwości oraz sposób na pobranie wszystkich kategorii zmian oraz obserwowanych kolumn.

Przykład 1:

Po wprowadzeniu nowego kontrahenta ustawiamy mu wartość cechy na X.

Lista obiektów wspierających obserwatory

- Contact - klient
- Address - adres
- ContactPerson - osoba kontaktowa
- Document - dokument
- Process - sprawa
- Product - produkt
- Event - zdarzenie
- File - załącznik
- KnowledgeBase - artykuł bazy wiedzy
- Group - grupa
- OrganizationUnit - jednostka organizacyjna
- User - konto użytkownika
- BSConnect - zdarzenia podsystemu do integracji
- EmailAccount - konto pocztowe
- Procedure - procedura
- Field - zmiana uprawnień do pól formularzy
- Report - raport
- Resource - zasób
- System - brak użycia zarezerwowana nazwa
- CREGISTER_ENTRY - wpis w rejestrze