

Layout Overlay Window

- [Definition](#)
- [Konfiguration](#)
- [Layout Gestaltung](#)

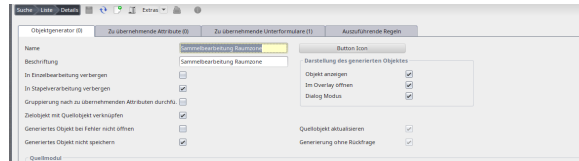
Definition

In Nuclos ist ein Overlay ein Fenster, dass über die Benutzeroberfläche gelegt wird.

Overlays werden oft verwendet, um Benutzeroberflächenkomponenten wie Pop-ups, Tooltips oder Benachrichtigungen anzuzeigen, ohne den Hauptinhalt der Anwendung zu beeinträchtigen.

Konfiguration

Im Objektgenerator wählen Sie bei 'Darstellung des generierten Objekts' folgende Konstellation:

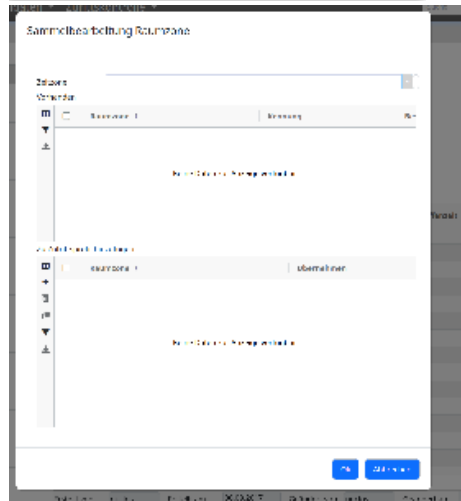
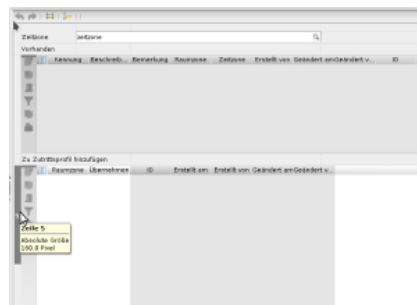


Layout Gestaltung

Das Layout muss für diese Zwecke nur etwas optimiert werden. Die Mindestgröße wird bei einem Dialog ausgewertet und dazu sollte man am besten mit festen Werten arbeiten. Im Screenshot 1 habe ich das für das 2. UF vorgenommen, wie man sieht. Wobei eine weitere Zeile den restlichen Platz nutzt, falls vorhanden.

Ganz wichtig: Im Anschluss den ObjektGenerator noch einmal speichern, weil damit noch einmal eine Analyse des Layouts angestoßen wird, und sich der ObjektGenerator die Mindestgröße merkt.

Dann sieht das Ergebnis wie im Screenshot 2 gezeigt aus.



Serverregel Reihenfolge

Vor dem Öffnen des Overlay wird die Objektgenerator Regel ausgeführt.

Wenn man auf OK des Overlays geht, muss man für das Overlay-Objekt eine "gemeinsame" Update und Insert Regel erstellen, damit diese ausgeführt wird.

```
@Rule(name="VerfahrenErstellen", description="VerfahrenErstellen")
public class VerfahrenErstellen implements InsertRule, UpdateRule {
    public void update(UpdateContext context) throws BusinessException {

        insertVerfahren(context, context.getBusinessObject(ObjektgeneratorVerfahren.class));
    }

    public void insert(InsertContext context) throws BusinessException {

        insertVerfahren(context, context.getBusinessObject(ObjektgeneratorVerfahren.class));
    }
}
```