

# Senhas

Eventos de "Senhas" estão ligadas diretamente ao recurso de telas de atendimento. Em uma empresa que trabalha com atendimento é necessário ter um procedimento para chamar a próxima senha, chamar a ultima senha, reiniciar senha, de forma a manter o controle e deixar organizado.

Os eventos abaixo geralmente trabalham em conjunto, por isso é interessante ver um exemplo de sua utilização.

**\*\* ATENÇÃO:** [Clique aqui](#) para entender como funcionar os eventos BPM juntamente com a tela de senha de atendimento.

## Senha - Chamar próxima senha

image1644499615127.png

- **Descrição:** Campo traz por padrão a 'descrição do tipo do evento', mas permite edição;
- **Momento da execução:** Define o momento em que o evento vai ser executado: Ao entrar, Ao sair da atividade, ou Ao anexar;
- **Tela de senha:** Variável/conector com valor padrão definido de acordo com o código da **Tela de Processo** do tipo **Senha de Atendimento** que será utilizada;
- **Senha/Pessoa:** Variável/conector trazendo o nome da pessoa que será atendida;
- **Guichê/Atendente:** Variável/conector que traz o nome do atendente ou em qual guichê será feito o atendimento;
- **Código atendente:** Variável/conector trazendo o código do atendente;
- **Código pessoa:** Variável/conector trazendo o código do cliente a ser atendido;
- **Observação:** Aqui pode ser informado texto ou variáveis trazendo determinados valores para que possa ser gerada uma observação para a senha a ser chamada;
- **Cor:** Se refere a cor da observação;
- **Código ordem:** Variável para armazenar a ordenação das senhas que são chamadas;
- **Gera senha numérica sequencial:** Para gerar um sequencial ordenado de acordo com as senhas que são chamadas;
- **Permite puxar atendimento de outros atendentes:** Caso marcado, se no formulário o usuário selecione quem fará seu atendimento, e essa pessoa não estiver disponível, outro atendente poderá realizar esse atendimento.

## Senhas - Chamar última senha

image1644499780440.png

- **Descrição:** Campo traz por padrão a 'descrição do tipo do evento', mas permite edição;
- **Momento da execução:** Define o momento em que o evento vai ser executado: Ao entrar, Ao sair da atividade, ou Ao anexar;

- **Tela de senha:** Variável/conector com valor padrão definido de acordo com o código da **Tela de Processo** do tipo **Senha de Atendimento** que será utilizada;
- **Guichê/Atendente:** Variável/conector que traz o nome do atendente ou em qual guichê será feito o atendimento;
- **Código atendente:** Variável/conector trazendo o código do atendente;
- **Observação:** Aqui pode ser informado texto ou variáveis trazendo determinados valores para que possa ser gerada uma observação para a senha a ser chamada;
- **Cor:** Se refere a cor da observação.

## Senhas - Reiniciar senha

image-1644500019541.png

Image not found or type unknown

- **Descrição:** Campo traz por padrão a 'descrição do tipo do evento', mas permite edição;
- **Momento da execução:** Define o momento em que o evento vai ser executado: Ao entrar, Ao sair da atividade, ou Ao anexar;
- **Tela de senha:** Variável/conector com valor padrão definido de acordo com o código da **Tela de Processo** do tipo **Senha de Atendimento** que será utilizada.

## Senhas - Reservar senha

image-1644500087614.png

Image not found or type unknown

- **Descrição:** Campo traz por padrão a 'descrição do tipo do evento', mas permite edição;
- **Momento da execução:** Define o momento em que o evento vai ser executado: Ao entrar, Ao sair da atividade, ou Ao anexar;
- **Tela de senha:** Variável/conector com valor padrão definido de acordo com o código da **Tela de Processo** do tipo **Senha de Atendimento** que será utilizada;
- **Data, Hora:** Variáveis trazendo data e hora que será realizado o atendimento;
- **Senha/Pessoa:** Variável/conector trazendo o nome da pessoa que será atendida;
- **Código pessoa:** Variável/conector trazendo o código do cliente a ser atendido;
- **Guichê/Atendente:** Variável/conector que traz o nome do atendente ou em qual guichê será feito o atendimento;
- **Código atendente:** Variável/conector trazendo o código do atendente;
- **Observação:** Aqui pode ser informado texto ou variáveis trazendo determinados valores para que possa ser gerada uma observação para a senha a ser chamada;
- **Cor:** Se refere a cor da observação;
- **Código ordem:** Variável para armazenar a ordenação das senhas que são chamadas.

---

Revisão #4

Criado 3 February 2022 10:20:14 por Nicolly Andrielly

Atualizado 10 February 2022 10:34:27 por Nicolly Andrielly